

1/93

EVT 09.12.1992

J11426E



NUR DM  
**4,90**

## Spiel des Monats

### **ALONE IN THE DARK**



Der Spiel-Film des Jahres!



- Jimmy Connors Tennis
- Soulblazer
- Ultima
- Final Fantasy - Mystic Quest

### **SUPER NINTENDO NES • GAMEBOY**

- World of Illusion
- Universal Soldier
- Thunder Force IV
- Out Run Europe
- Twinkle Tale
- Crüe Ball
- Sonic 2
- Dragons Fury

### **MEGA DRIVE GAME GEAR**

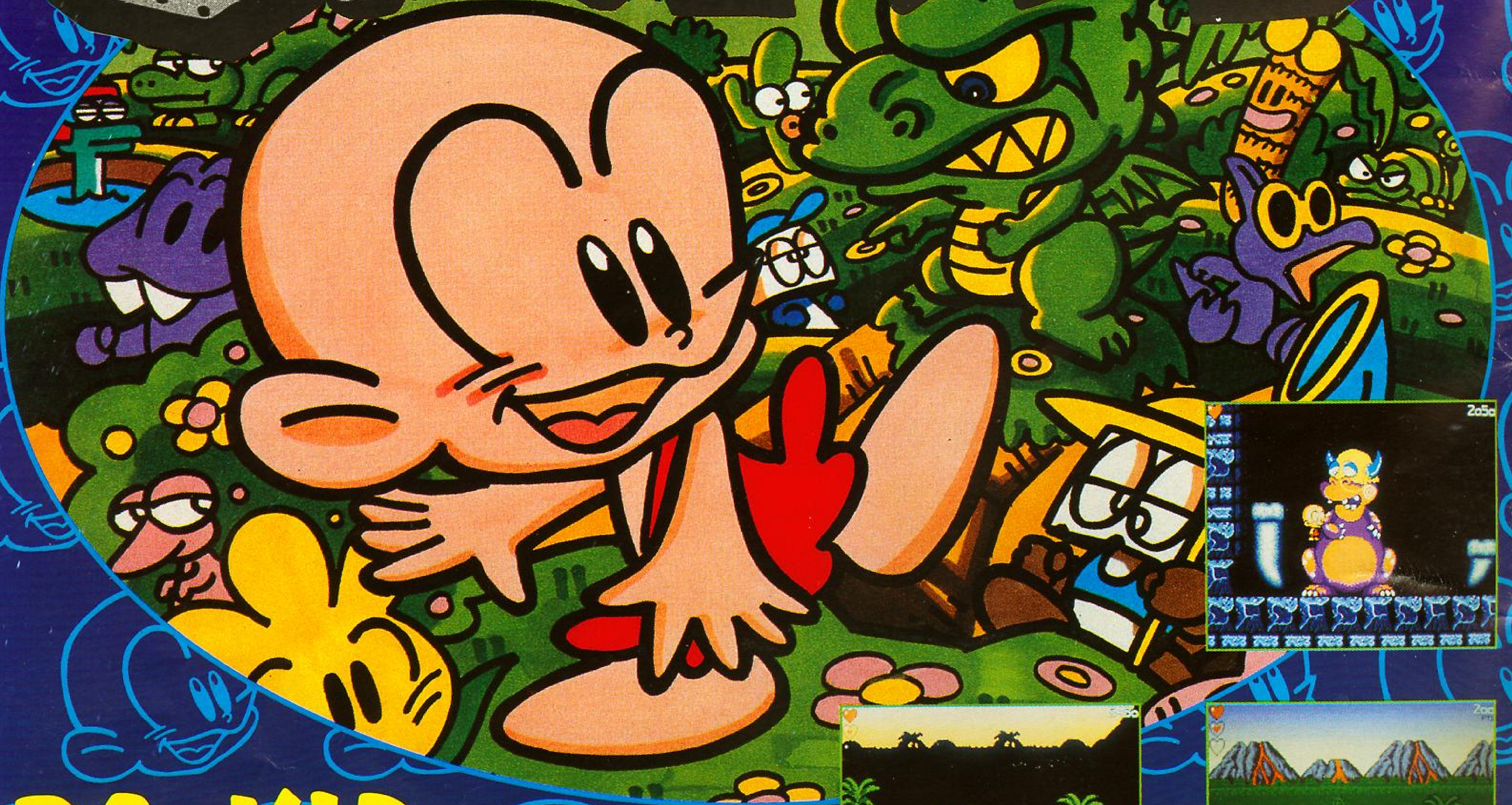


Super Preise im Wert von  
**DM 10.000.-**  
zu gewinnen!

**MEGA-POSTER  
SONIC 2**



# BC KID



## BC KID

ist ein prähistorischer Winzling, dessen kleine Freundin von gemeinen Dinosauriern entführt worden ist. Auf der Suche nach ihr muß er verschiedene verrückte Welten, einschließlich dem Magen eines riesigen Diplodocus, durchwandern.

- Hervorragend vom Factor-5-Team umgesetzt, das mit Turrican schon einen Meilenstein schuf.
- Unglaublich bunte Comicgraphik mit samtweichen Scrolling
- Fantastische Spielbarkeit
- Ein wahres Panoptikum von Gegnern und Endmonstern

**PLAY TIME STAR : 89%**  
"Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comikgraphik, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen."

**POWER PLAY besonders empfehlenswert : 85%**  
"So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint."

**AMIGA JOKER : 85% JOKER HIT**  
"BC KID ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker!"

**ERHÄLTlich AUF AMIGA**

UBI SOFT GmbH



Aktienstraße 62 — W-4330 — Mülheim — Ruhr — Tel: 208-44-52-05



**PIRATES!**

Nach unserem Bericht über das Mega-Revolution in der letzten Ausgabe warf sich die Frage auf, wie sich im Moment die Rechtslage im Zusammenhang mit Raubkopien darstellt. Zu diesem Thema gibt es wohl kaum einen kompetenteren Gesprächspartner als Herrn Freiherr von Gravenreuth. Hans Ippisch führte das Interview, das Ihr auf Seite 110 nachlesen könnt.

**PC**

- Alone in the Dark.....Seite 20
- Comanche.....Seite 24
- F15 Strike Eagle III.....Seite 28
- Kings Quest VI.....Seite 38
- Summer Challenge.....Seite 44

**Amiga**

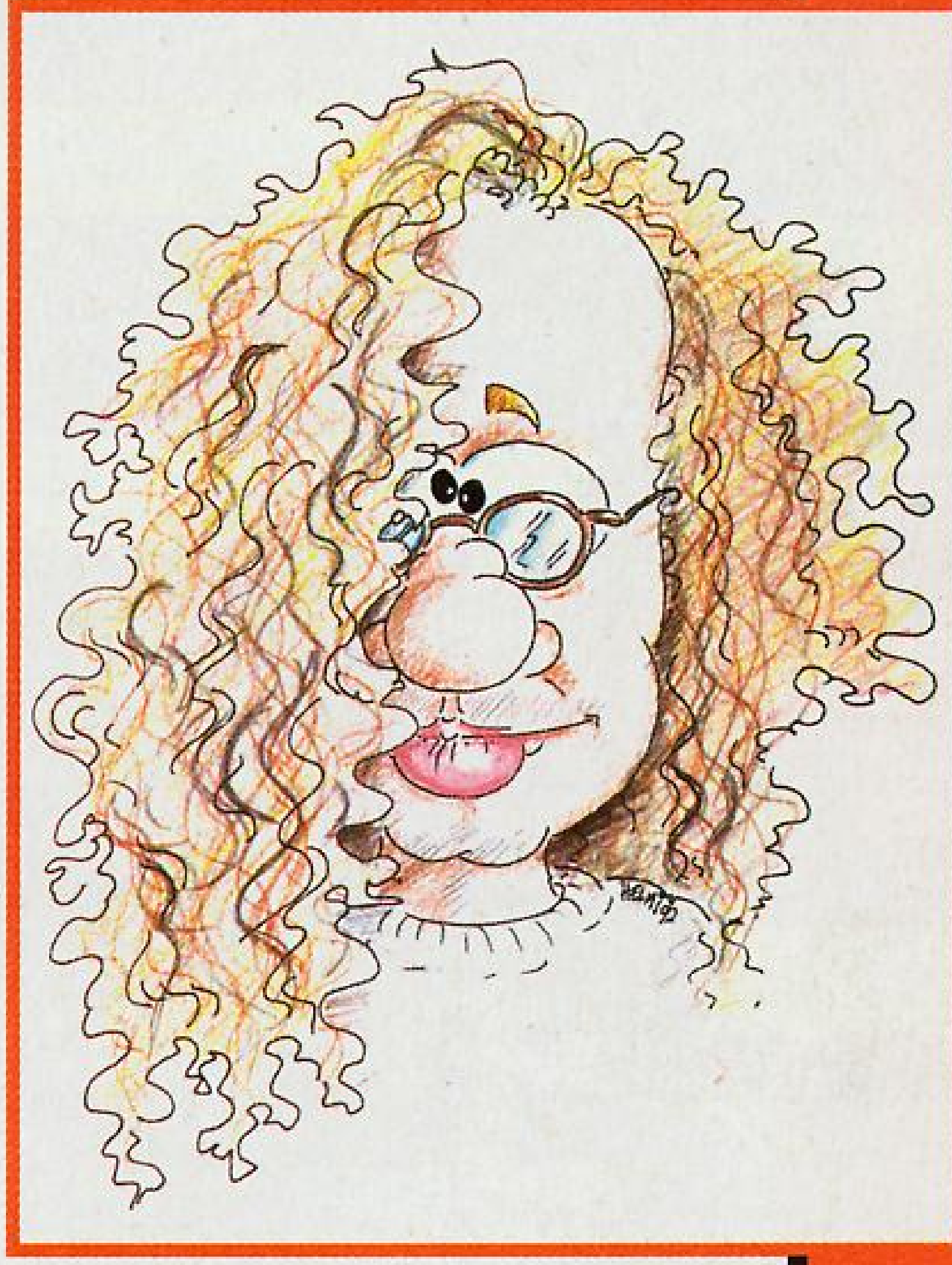
- Assassin.....Seite 62
- No second Prize.....Seite 50

**Super NES**

- Jimmy Connors Tennis.....Seite 69
- Soulblazer.....Seite 77

**Mega Drive**

- World of Illusion.....Seite 86
- Sonic 2.....Seite 90
- Twinkle Tale.....Seite 89
- Thunder Force IV.....Seite 95
- NHL PA 93.....Seite 97

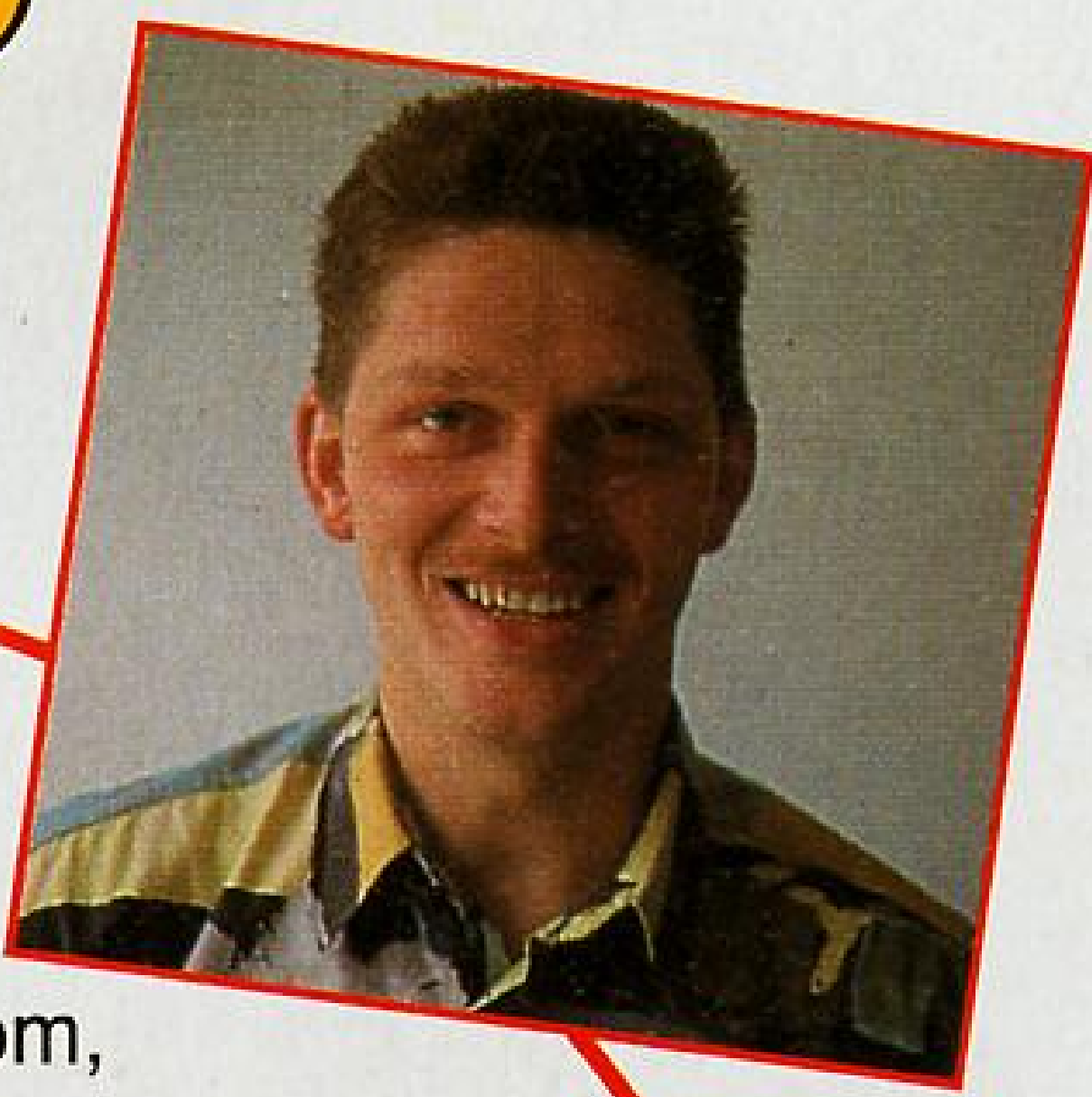


**PLAY TIME PROFIL (Folge 12)**

**SIMON SCHMID**

**ALTER:** 18  
**LAUFBAHN:** Erste Berührung mit der Computerwelt und -spielen bereits in früher Kindheit – 1980 am Uralt-Apple eines Freundes. Nach langem Ringen mit den computerfeindlichen Eltern erster, selbsterkämpfter Brotkasten (C64). Danach „steiler“ Aufstieg in der Welt der Technik mit einem AMIGA 500 und nahezu gleichzeitiger Einstieg als Schreiberling bei der Play Time, um schließlich nach abgeschlossener Lehre als Schriftsetzer im Layout der Play Time zu landen.  
**HOBBYS:** Billardspielen, Rollenspielen, Free-Climbing, Computerspielen, Morgenmuffeln, alte, edle Bücher, Musik (Deine Lakein, Faith no more)  
**WAS ER MAG:** Pizza, Spaghettis, hübsche Frauen, Geld, Flipperautomaten, Walter Moers, Ehrlichkeit, Schwarze Gedanken, Kino, Neuseeland  
**WAS ER NICHT MAG:** Linsen, Musikantenstadel, Horrorfilme, religiöse Fanatiker, Angeber, Schnürstiefel, Bomberjacken, Arroganz, kläffende Hunde, Steuererhöhungen, Diskotheken, unausgereifte, ständig abstürzende Programme, überflüssige Worte

**DIE PLAY TIME LESERBEFRAGUNG**

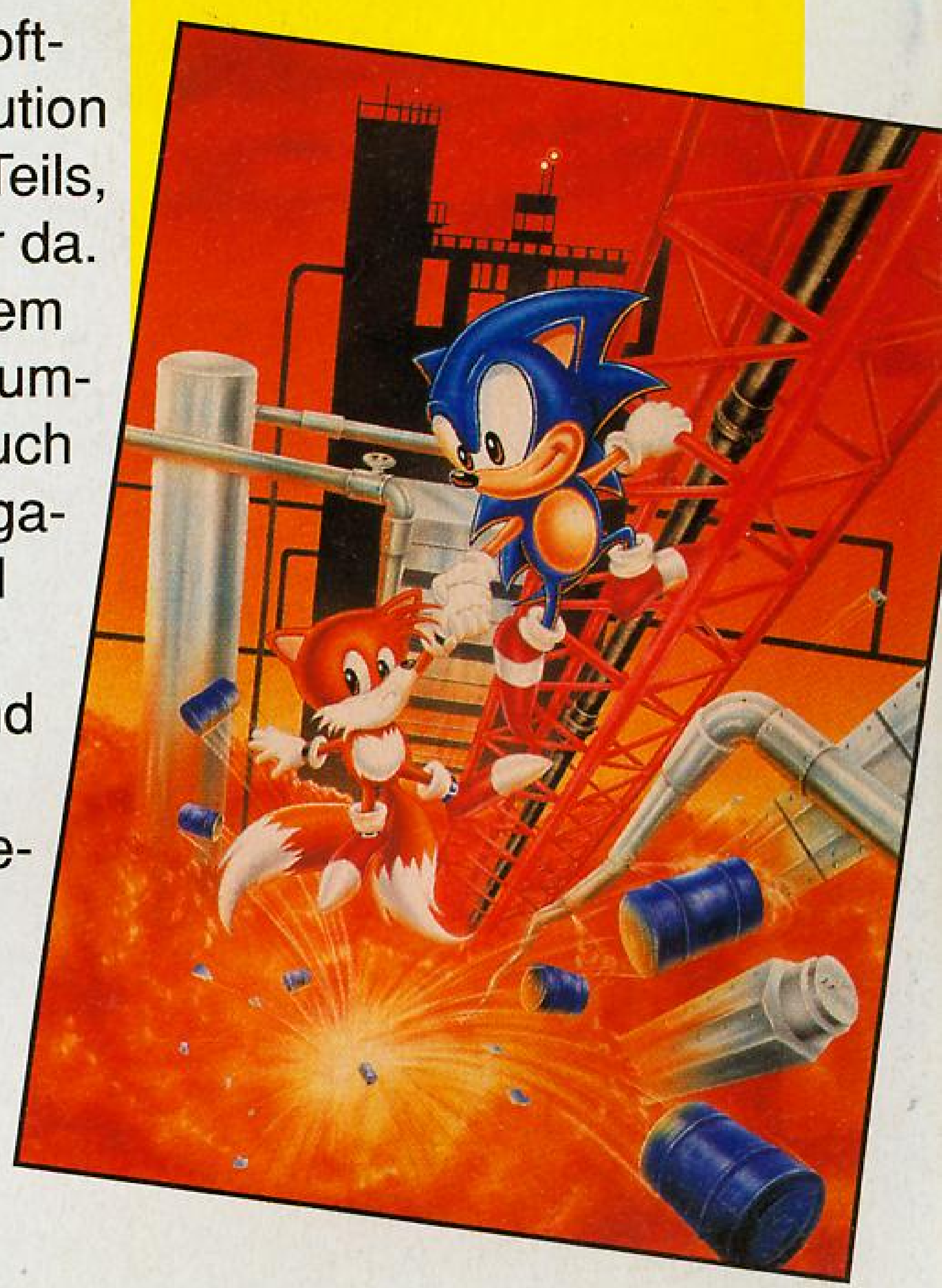


Alle Jahre wieder häufen sich zum Ende hin die verschiedensten angenehmen Dinge. Weihnachten, den damit verbundenen Software-Boom, schlechtes Wetter welches den User an seinen von ihm bevorzugten Rechner schmiedet und Großzügigkeit aller Orten. In der Play Time spiegelt sich diese schöne Zeit in Gewinnspielen wieder. Fünf sind's an der Zahl. Nintendo, Sega, Bomico und Top 4 & Partner sind über das ganze Heft verstreut (Siehe Inhalt). An dieser Stelle möchte ich auf die jedes Jahr wiederkehrende Leserbefragung und die damit verbundene Verlosung hinweisen. Wer bereit ist sein Heft in der Form zu verunstalten, indem er uns den ausgefüllten Fragebogen zurückschickt, hat die Möglichkeit einen A600 mit Festplatte und Monitor zu gewinnen. Oder soll es lieber eines von fünfzig Softwarepaketen sein? Einfach das gewünschte System mit angeben. Gewinnen kann jeder mit Ausnahme der Mitarbeiter des CT-Verlages. Das wir auf Euer Feedback angewiesen sind, brauche ich ja nicht mehr zu betonen. Ich wünsche Euch auf jeden Fall ein weihnachtliches Software-Fest und einen Guten Start ins Neue Jahr!

*Arthur Kreklau*  
 Arthur Kreklau  
 Leitender Redakteur

**SONIC SCHLÄGT EIN!**

Nach der Software-Revolution des ersten Teils, ist er wieder da. Neben seinem fuchsigem Kumpelel hat er auch noch ein Giga-Gewinnspiel (Details auf Seite 82) und ein Mega-Poster mitgebracht!



# INHALT

AUSGABE  
1/93

## RUBRIKEN

Kurz berichtet .....	3
Bewertungssystem .....	6
Dream Academy .....	8
News .....	10
Charts .....	98
Leserbriefe .....	100
Inserentenverzeichnis .....	55
Vorschau .....	114

## SPECIAL

Das Sonic 2 Mega Poster .....	58/59
Leserumfrage .....	58
Future Show .....	12
Super Games .....	18
Hack Mac .....	16
Raubkopien Report .....	110
Jahresinhaltsverzeichnis .....	112

## GEWINNSPIEL

Steigenberger .....	66
Turbo Duo .....	67
Super Sonic .....	82

## SPIEL DES MONATS

Alone in the Dark .....	20
-------------------------	----

## REVIEW

<b>PC</b>	
Amazon .....	30
Award Winners .....	46
Comanche-Operation White Lightning .....	24
Combat Classics .....	41
F15 Strike Eagle III .....	28
Falcon 3.0-Operation Fighting Tiger .....	32
Grandmaster Chess .....	34
Gunship 2000-Mission Disk .....	35
Kings Quest VI .....	38
Krynn Trilogie .....	37
Might & Magic IV .....	48
Red Baron-Mission Builder .....	33
Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender .....	42
Spellcasting 301 - Spring Break .....	40
Summer Challenge .....	44
Task Force 1942 .....	47
Tom Landry Football .....	36
Tristan .....	51

### AMIGA

Assassin .....	62
Big Box 2 .....	60
Bill's Tomato Game .....	56
Caesar .....	54
Captain Dynamo .....	55
Cytron .....	64
No Second Prize .....	50
Paladin II .....	52



## PREVIEW

The Legacy .....	29
------------------	----

## KONSOLEN

### GAMEBOY

Prince of Persia .....	80
Robocop 2 .....	80
Ultima-Runes of Virtue .....	81

### NES

Double Dragon 3 .....	79
Elite .....	79

### SUPER NES

Chibi Chara Wars .....	72
Dirty Challenger .....	72
Final Fantasy: Mystic Quest .....	78
Final Fight .....	70
Jimmy Connors Tennis .....	69
Phalanx .....	74
Rampart .....	71
Rival Turf .....	70
Robocop 3 .....	76
Soulblazer .....	77
The Simpsons: Bart's Nightmare .....	76

### GAME GEAR

Ayrton Sennas Super Monaco G. P. 2 .....	84
Chuck Rock .....	84
Out Run Europe .....	85

### MEGA DRIVE

Crüe Ball .....	94
Dragon's Fury .....	96
Galahad .....	96
LHX Attack Chopper .....	94
NHL PA 93 .....	97
Predator .....	92
Sonic 2 .....	90
Super High Impact .....	93
Thunder Force IV .....	95
Twinkle Tale .....	89
Universal Soldier .....	88
World of Illusions .....	86

## ROLLENSPIELE

Kult .....	108
------------	-----

## BRETTSPIELE

Ringgeister .....	106
-------------------	-----

Gewinnen zum ersten: Marios  
Magic macht's möglich

Seite **68**



Gewinnen zum zweiten: Sega's  
Sonic Report

ab Seite **82**



Gewinnen zum dritten: Bomico's  
Steigenberger stellt die Vertrau-  
ensfrage

Seite **66**



Gewinnen zum  
vierten: Das  
Turbo Duo von  
GrafX läßt  
Einsteiger  
aufsteigen

Seite **67**



Alone in the Dark ist der aktuelle Grusel-Hammer. Wahrlich nichts für schwache Nerven

Seite **20**



Comanche - Operation White Lightning setzt definitiv neue Maßstäbe in Sachen Flug-simulationen

Seite **24**



No Second Prize kitzelt die letzten Reserven aus dem Grafik-Chip des Amiga

Seite **50**



Der Mega Drive holt auf! World of Illusion und Sonic 2 sind die neuesten High-Lights

Seite **86**

### Impressum Play Time

#### Verlag:

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

#### Anschrift der Redaktion:

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

#### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

#### Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

#### Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

#### Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

#### Redaktion Deutschland:

Christian Müller (cm), Alexander Geltenpoth (ag), Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi), Rainer Rosshirt (rr), Manfred Kleimann (mk), Tony Jones (tj)

#### Freie Mitarbeiter:

Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis (tb), Mathias Ritz (mr), Martin Müller (mm), Joachim Goemann (jg), Christoph Holowaty (ch), Thomas Brenner (br), Rainer Weckwerth (rw), Robert Reischmann (re), Harald Wagner (hw), Claudia Drotleff (cd)

#### Redaktion England:

Timothy Wikins (tw), Paul Rigby (pr)

#### Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner,  
Andrea Haus, Dieter Steinhauer,  
Simon Schmid, Michael Schraut

#### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,  
Falkstraße 45-47,  
4100 Duisburg,  
Telefon 0203/3051111  
Fax 0203/3051134

#### Druck:

Christian Heckel GmbH  
Rollenoffset - Bogenoffset  
Nürnberg

**Logo-Entwicklung & Namensfindung:**  
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

#### Abonnement:

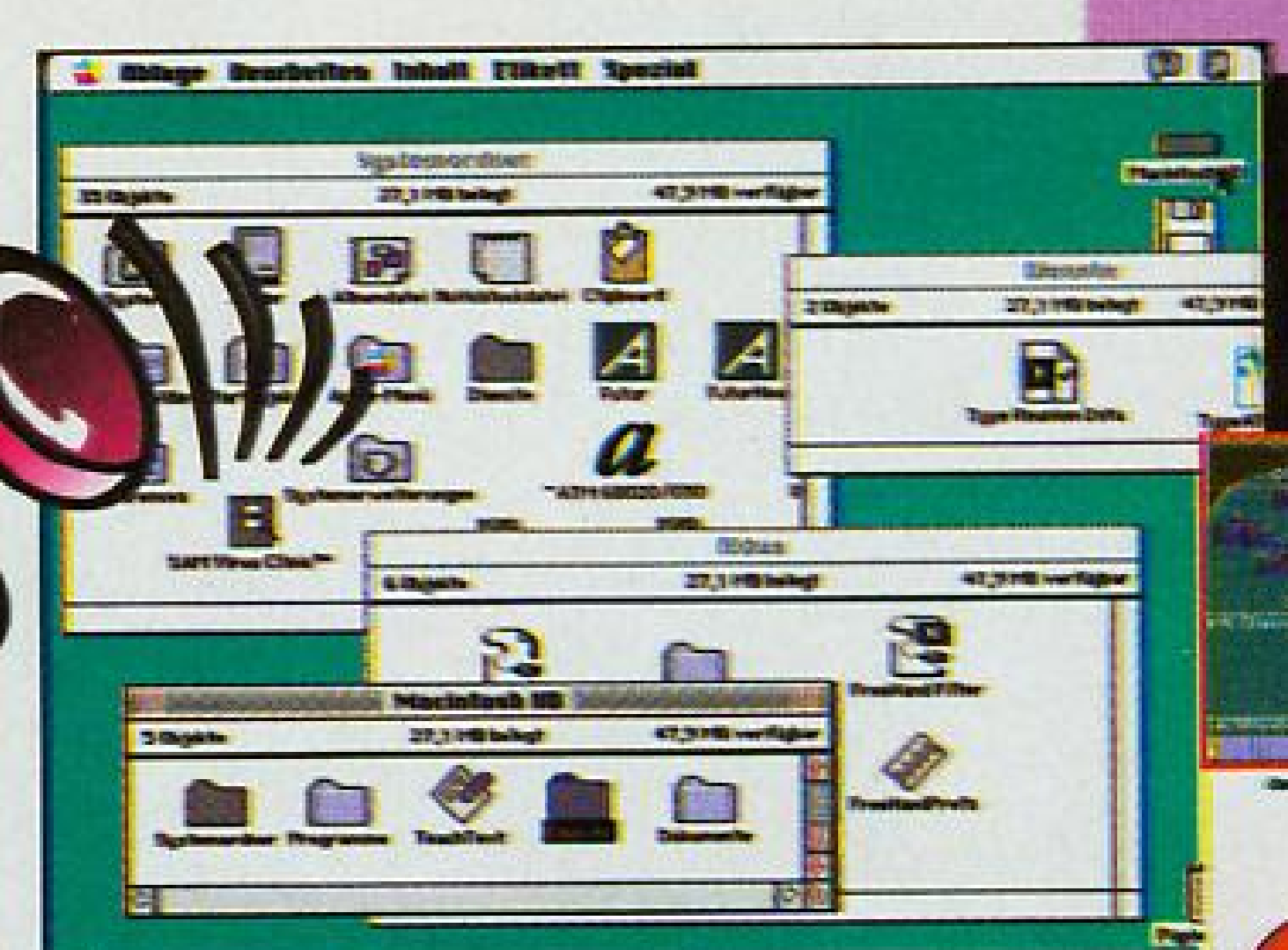
Play Time kostet im Abonnement  
(12 Ausgaben) DM 52,-. Ein Abonnement  
gilt für mindestens ein Jahr.

#### Manuskripte und Programme:

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

#### Urheberrecht:

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



# Auf dem Prüfstand

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

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

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

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

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

- Für welches System wurde das Spiel getestet?
- Wie tief müßt Ihr in Eure Taschen greifen (Herstellerangaben)?
- Wem verdanken wir das Programm?
- Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

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

**AMIGA**  
 A  A 500 plus   
 unterstützt

1 MByte  HD Drive   
 2. Drive  2 Player

**SCHLABBER - AB**  
 Hersteller Haip Ippel  
 Preis ca. DM 2010.-  
 Besonderheiten  
 - Biologisch abbaubare Spielidee

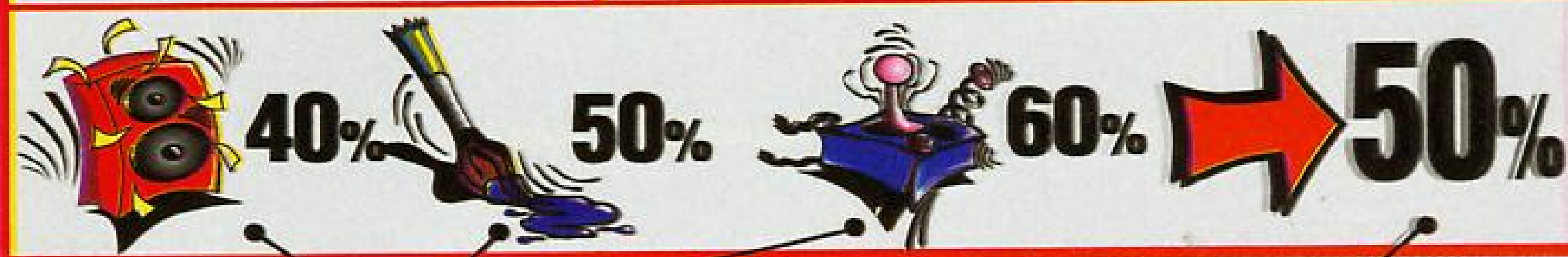
Muster von Glotter-Soft

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 im Prozent?



## DER PLAY TIME Star

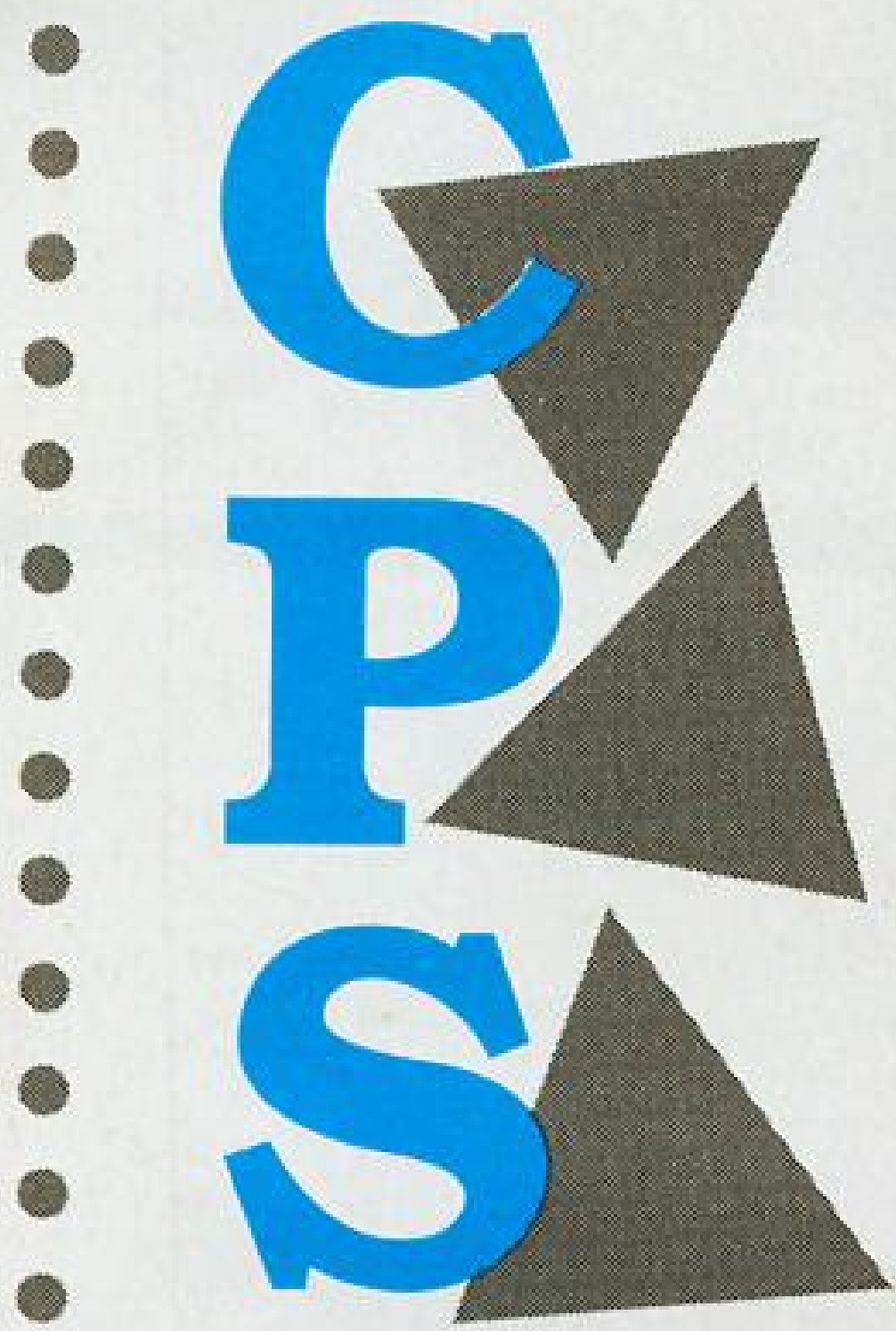
Als besondere Auszeichnung verleihen wir den **PLAY TIME Star**. Kriterium hierfür ist weniger eine hohe Gesamtwertung, sondern vielmehr die Tatsache, ob einem Programm z.B. eine neue Idee zugrunde liegt, oder ein Grad an Perfektion erreicht wurde, der nur noch sehr schwer zu übertreffen sein wird. Der **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.



Die PC-Spiele werden auf **IBIRD** Computern der Firma **AS COMPUTER** getestet.

# SOUND BLASTER

Junior



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

## Laß krachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthi inclusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen. Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch. Beim Händler gibt es was für die Ohren!

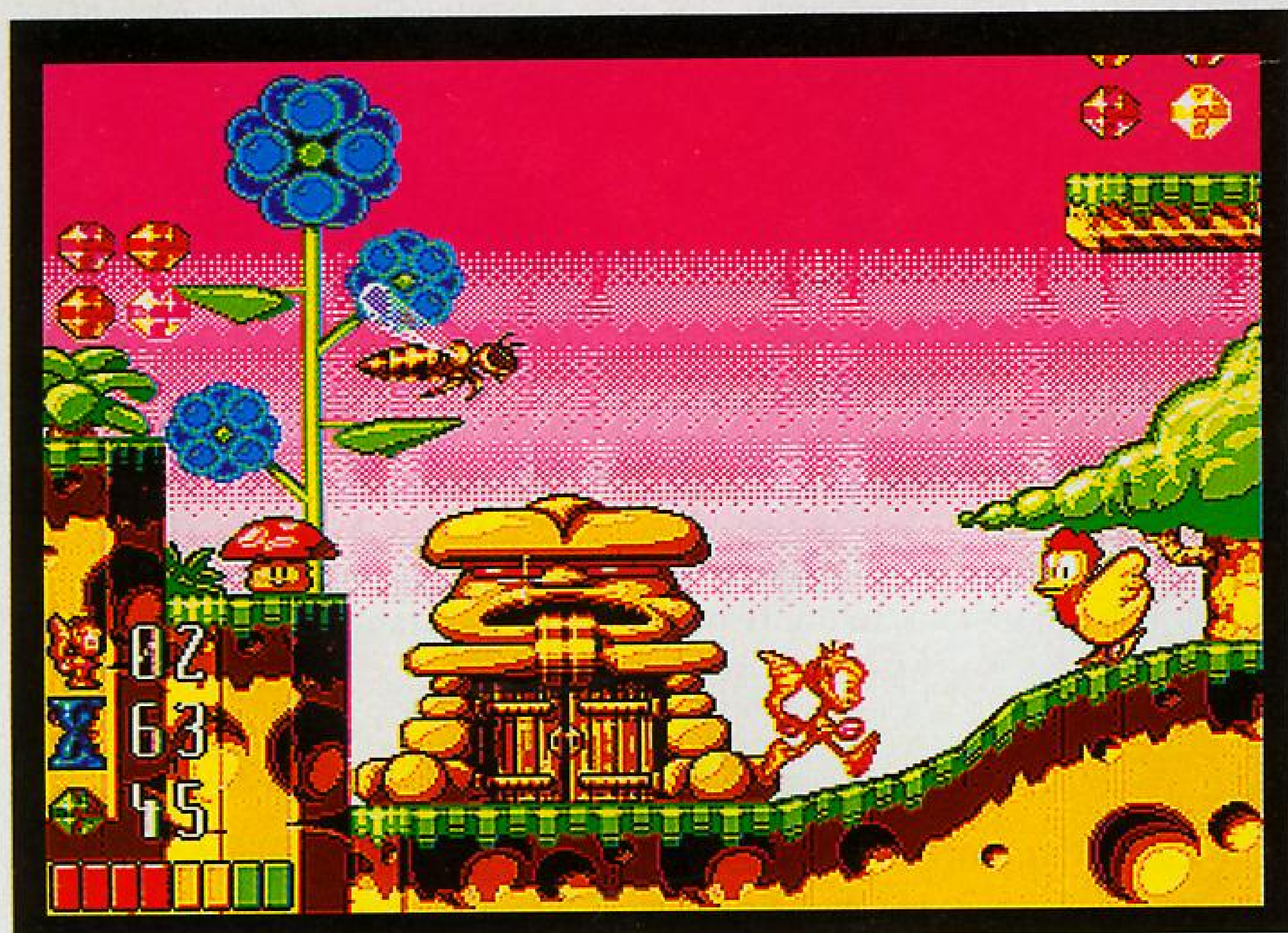
CPS Computer Distribution GmbH  
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70  
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69  
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

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

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

# Speedy & Tre

**Jüngst erst konnte sich Zool von Gremlin in den Herzen der Amiga-Fans etablieren. Von Deutschland's Hitgaranten KAIKO kommt nun ein pfeilschnelles Flughörnchen angefliegen, Timet-The Flying Squirrel, das im Frühjahr 93 die Amiga-Szene gewaltig durcheinander wirbeln dürfte. Ich blickte hinter die Kulissen von KAIKO und bringe Euch nun die ersten Facts zum kommenden Amiga-Hit. Von Hans Ippisch**



## Who is Who?

Unter der Obhut von Kaiko-Geschäftsführer Peter Thierolf, Grafiker Frank Matzk und Musiker Chris Hülsbeck arbeitet seit knapp einem Jahr ein mehrköpfiges Entwicklungsteam an einem technisch und spielerisch innovativen Amiga-Jump and Run. Hauptsächlich stehen Programmierer Jan Jöckel, Grafiker Anthony Crisoulakis und Leveldesigner Boris Triebel hinter Timet-The Flying Squirrel. Für die technischen Spezialeffekte, die sogar den Factor Five Programmierer Thomas Engel ins Grübeln brachten, zeichnet Dirk Ruderich verantwortlich.

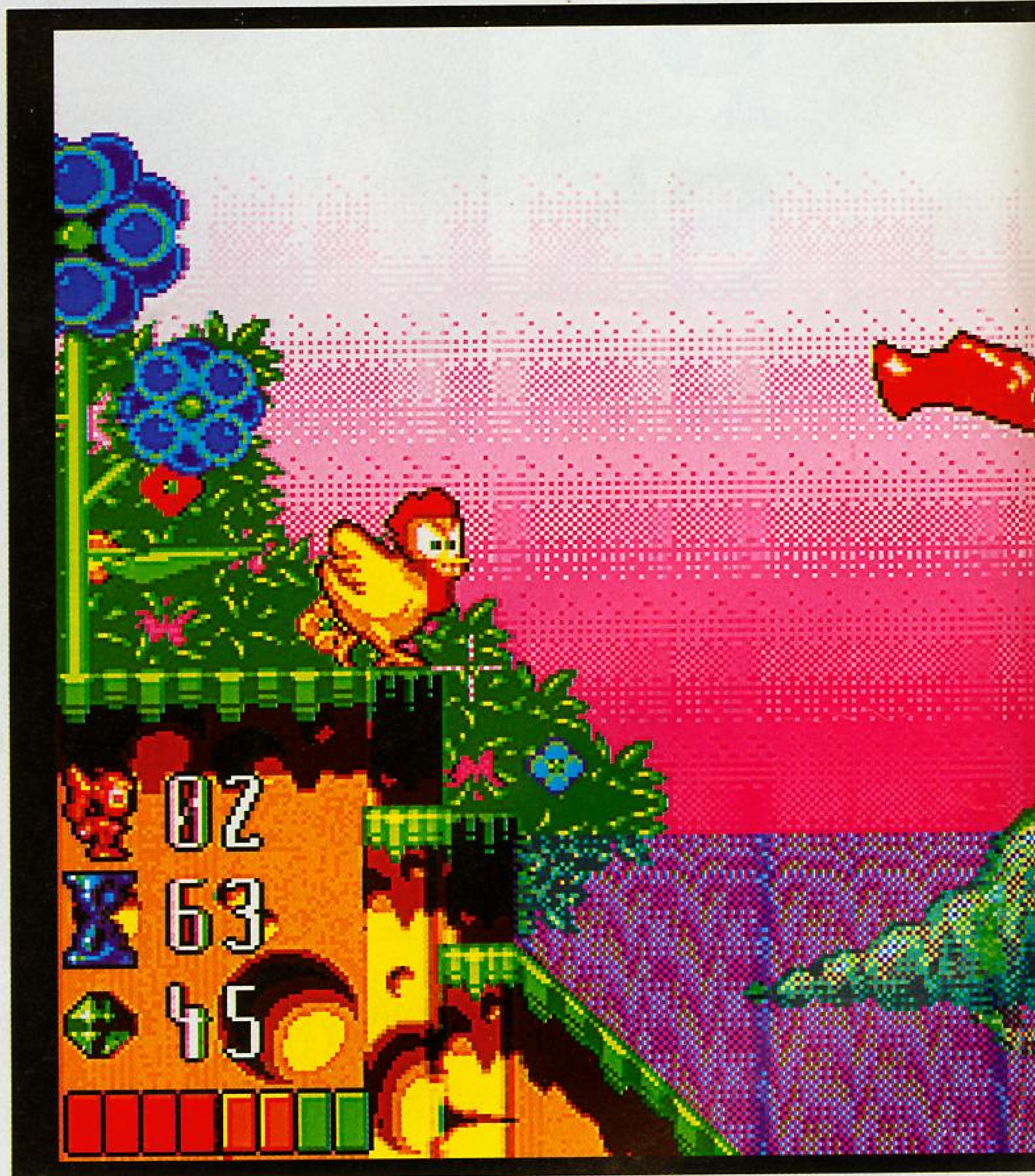
## Die Story

Die Hintergrundgeschichte läßt einen schon den knuddeligen Charakter des Spiels erahnen. Der Weltraum ist voll mit abermillionen Sternen, und genau auf einem Planeten ereignet sich eine schreckliche Geschichte. Eben dieser

unbekannte Planet litt unter enormer Überbevölkerung, was letztendlich auch zu gefährlichem Nahrungsmangel führte. Dieses Problem wurde auf recht unkonventionelle Art und Weise gelöst. Man schoß schlauerweise einige Tausend Hühnchen ins All, die sich auf fremden Planeten sattfressen sollten. Auf dem Planeten unserer Helden, Timet, dem Flughörnchen, wurde selbstverständlich auch Federvieh abgesetzt. Wenn sich nun auf dem Ursprungsplaneten Nahrungsmangel ergibt, saugt man die fetten Geflügel einfach wieder ab und schon ist für Nahrung gesorgt. Doch dummerweise steht nun Timet's Planet auf dem Dienstplan, was unserem niedlichen Flughörnchen natürlich gar nicht gefällt.

## Das Spiel

Timet, The Flying Squirrel ist eine gelungene Mischung aus Sega's Sonic, Nintendo's Mario und Spe-



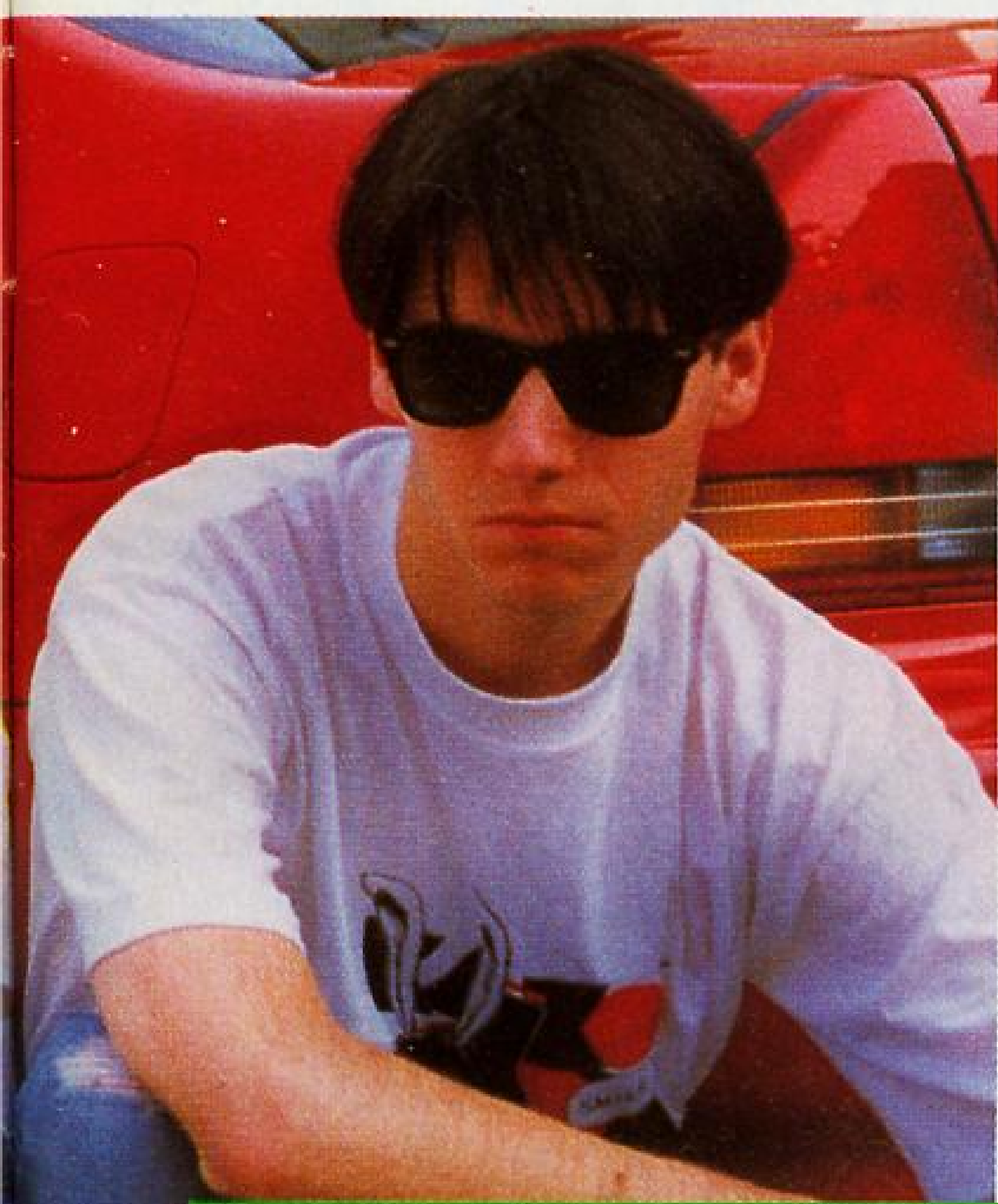
cial-Effekten aus deutscher Programmierküche.

Zunächst kann man wie in Super Mario World auf einer Karte herumwandern und sich ankucken, was einem in den acht Level alles bevorsteht. Jeder der acht Level wartet mit einem komplett unterschiedlichen Grafik-Design auf. Fest stehen jetzt schon der Naturlevel auf der Planetenoberfläche, das Undergroundszenario in der Unterwelt und der letzte Level im Technodesign auf dem Raumschiff

der Gegner. Selbstverständlich nutzen die Programmierer den Overscan-Modus, das heißt sie nutzen den kompletten Bildschirm zur Darstellug. Die Grafiken werden dank technischer Kniffe in saten 64 Farben dargestellt, was zu bislang nicht für möglich gehaltenen Erlebnissen führt. Weiter geht es mit Parallaxscrolling in sage und schreibe fünfundzwanzig (25!) Ebenen, natürlich ruckelfrei und extrem schnell. Wenn man den Raum abdunkelt, glaubt man wirk-



# ndy? - Timmet!



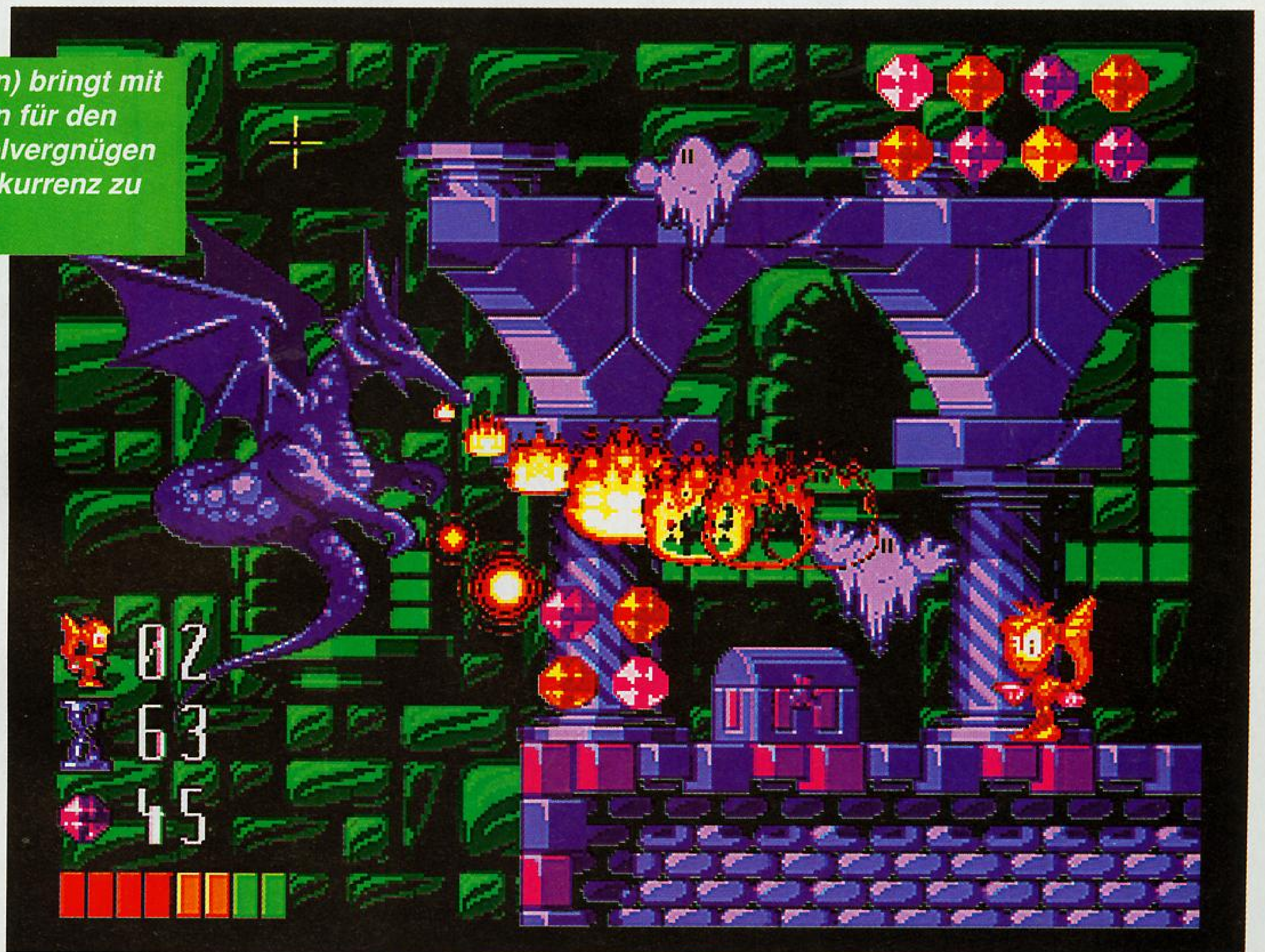
teren Zutaten wird die Qualitätsspitze von Timmet erreicht. Um von einem Level zum anderen zu kommen muß man eine Zwischensequenz absolvieren. Man fliegt durch einen Tunnel, kann Bonusgegenstände aufsammeln und verschiedene Ausgänge nehmen. Diese Flugsequenz ist technisch grandios gelungen. Ruckelfrei scrollt in 3D gezeichnete Bitmapgrafik über den Screen, was man kaum dem Chip aus dem Super NES zutrauen würde. Dazu kippt und dreht sich die Grafik noch, um sämtliche Konkurrenzprogrammier-

er wirklich in tiefe Depressionen zu stürzen. Schließlich wartet die Warpzone noch mit perfektem Zooming auf. Die herzensbrechende Titelfigur wurde ebenso perfekt gestaltet. Der Grafiker und Animator Anthony studierte tagelang die Techniken von Trickfilm-Animatoren, wälzte sich durch Unmengen von Fachbüchern und schaffte es so, eine einmalige Cartoon-Animation



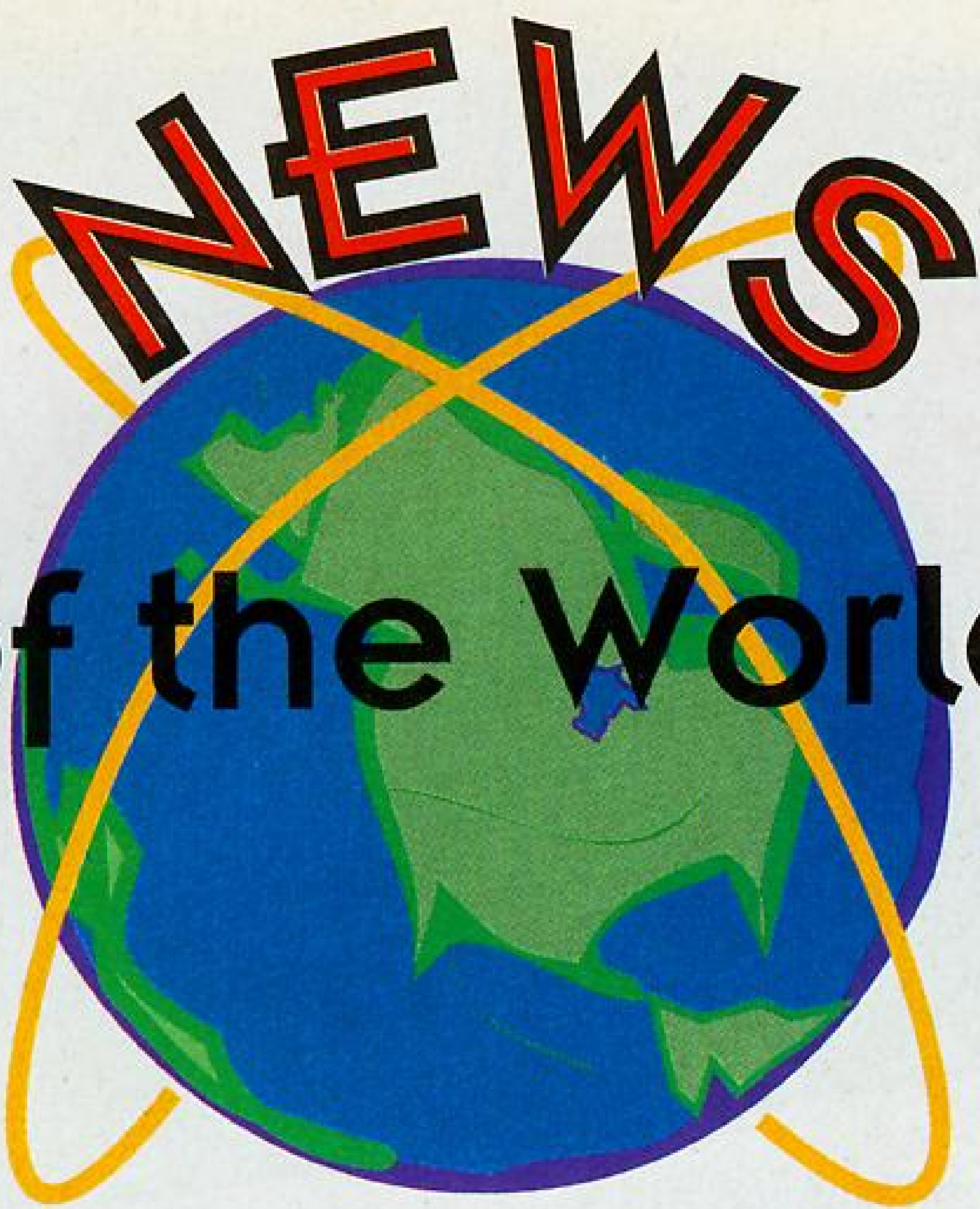
auf den Screen zu bannen. Insgesamt kann das Spiel mit 30 Levels aufwarten, die sich jeweils auf knapp 20 Bildschirme erstrecken. Die Gegner sind teilweise in Bildschirmgröße zu bewundern und perfekt animiert. Originelle Extras und abwechs-

Das Kaiko-Team (im Bild oben) bringt mit Timet - The Flying Squirrel ein für den Amiga nie dagewesenes Spielvergnügen auf den Markt, das keine Konkurrenz zu scheuen hat.



lich in einer anderen Welt zu sein. Zur Krönung des Ganzen sorgt flottes ruckfreies 360-Grad Scrolling für abwechslungsreiche Action. Daß heißt, man läuft nicht nur, wie bisher auf geraden Plattformen. Man läuft nun schräge Geraden hinauf und rutscht Berge hinab. Spielerisch ist das enorm eindrucksvoll, denn es gibt so ein realistisches Spielgefühl. Wer nun glaubt, daß würde doch für einen Hit ausreichen, liegt nicht unbedingt falsch. Doch erst mit den wei-

lungreiches Leveldesign dürften für Langzeitmotivation sorgen. Daß man seinen Amiga für dieses Spiel auf 1 MByte aufrüsten muß, dürfte natürlich klar sein. Dafür erwartet einen auch Spielgenuß in Edel-Konsolenqualität. Für den Sound sorgt Chris Hülsbeck höchstpersönlich, der sich von dem Spiel schon jetzt großartig inspirieren läßt. Umfassen wird das Spiel letztendlich mindestens zwei Disketten, vollgepackt mit Grafiken, Musik und einem extra-spektakulären Intro. Schon jetzt kann man Timet-The Flying Squirrel als Mega-Hit einstufen, vor dem sich sogar Sega's Vorzeigegel Sonic in Acht nehmen muß. In der Playtime werden wir Euch ständig auf dem Laufenden halten.



of the World

NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ...

## Rumir's Magic

Dein Versand für Spiel-Kultur

KATALOG 1/92

ist ein neuer und bereits sehr erfolgreicher Spiele-Versand, dessen einzigartiger Katalog mit über 200 Seiten ein kaum zu überbietendes Angebot an 1.500 Spielen aller Art enthält. Neben SEGA Videospiele gibt's hier reichlich Gesellschaftsspiele, Fantasy- und Rollenspiele aller Art. Die Spiele werden im Katalog ausführlich mit Bild und informativen Texten vorgestellt. Den Katalog gibt's für DM 5.- Schutzgebühr bei:

**Rumir's Magic Versand**  
**Hospitalstr. 14-16**  
**6450 Hanau 1**  
**Tel.: 0 61 81/2 60 96**

## Transarctica

Dieses Fantasy-Strategie-Spiel aus dem Hause Silmaris spielt zu Beginn des 21. Jahrhunderts, als die Erde durch einen dramatischen Klimawechsel auszutrocknen drohte. Die Weltwissenschaftsorganisation sah als letzte Möglichkeit die Rettung nur noch darin, durch mehrere nukleare Explosionen Staub und Dunst in die Stratosphäre zu schleudern, um damit den langersehten Regen herbeizuführen. Diese Operation "Blind" fand am 24. Dezember 2022 statt. Doch leider war das Ergebnis absolut niederschmetternd. Statt des Regens fiel ein fürchterlicher, nuklearer Winter über die Erde und viele Menschen und Tiere starben. Die moderne Zivilisation brach zusammen und es regierte für mehrere Jahrzehnte die Anarchie, und auch die Wissenschaften und die Geschichte geriet in Vergessenheit. Jahrhunderte später wird die Welt von der "Viking Union", einem Eisenbahn-Unternehmen, regiert. Hierbei handelt es sich um große, dampfgetriebene Züge, die das einzig mögliche Fortbewegungsmittel darstellen. In der Rolle eines Idealisten gilt es nun für den Spieler, inspiriert durch uralte Schriften, die Sonne wieder ins Leben zu rufen. Sein kraftvoller Zug "Transarctica" und einige Anhänger stehen ihm treu zur Seite. Da hierdurch jedoch das Monopol der "Viking Union" bedroht wird, unternimmt diese ihr Möglichstes, um alle Transaktionen zu verhindern. Nur durch strategisches Handeln wirst Du Dein Ziel erreichen können. Da die "Viking Union" ihre Macht verliert, wenn der Schnee schmilzt, hat sie Züge zur Verfolgung der "Transarctica" eingesetzt, vor denen es kein Entrinnen gibt. Also Vorsicht: Wenn sie Dich gefangennehmen hast Du keine Möglichkeit der Flucht mehr und die Schienen werden Dein Grab!

(ts/cd)



## Amiga's Shoot'em Up-Knaller

Aus dem Hause der Prestige Softwareentwicklungs GmbH erscheint für den Amiga Anfang 1993 das Science-Fiction-Spiel IMPULSE, welches sich durch horizontales smooth-scrolling, 32 Farben-Hintergrundgrafik, zehn Musikstücke, zwei verschiedene Raumschiffe, sechs große, voll animierte Endgegner, drei größere, animierte Zwischengegner, 32 verschiedene Waffensysteme und 64 Bobs, die gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen, auszeichnet (Presstext). Das Abenteuer führt durch sechs Levels á 25 Screens, in deren Genuß auch PC-Besitzer kommen werden.

(ts/cd)



**CEG - COMPUTER**  
 Inh. E. Glücks  
 4100 Duisburg 1 - Zum Lith 73  
**Tel.: 0203-77 12 01 - Fax: 0203-77 13 84**

AMIGA  
 •  
 AMIGA

<b>A 500 Speichererweiterung</b>	<b>59,- DM</b>
Uhr, Akku, abschaltbar	
<b>A 500 PLUS 1MB Speichererweiterung</b>	<b>89,- DM</b>
auf 2 MB-Chipram	
*****	
<b>A 500/ PLUS Festplatte ab 105 MB inkl.</b>	<b>ab 899,- DM</b>
Speicheroption bis 8MB, Netzteil+Lüfter !!!	
*****	
<b>3,5" Laufwerk ext., Bus, abschaltb. 1 Jahr Gar.</b>	<b>129,- DM</b>
<b>3,5" Laufwerk ext. w.O. mit Trackdisplay</b>	<b>159,- DM</b>
*****	
<b>A 500/ A 2000 Flickerfixer inkl. Multiscan Monitor</b>	<b>899,- DM</b>
Typ bitte bei Bestellung angeben	
*****	
<b>Golden IMAGE opto-mech MAUS AMIGA oder PC</b>	<b>39,- DM</b>
<b>Golden IMAGE volloptische MAUS AMIGA oder PC</b>	<b>69,- DM</b>
Typ bitte bei Bestellung angeben	
*****	
<b>Machen Sie Ihren AMIGA schneller bei 100% Kompatibilität!</b>	
<b>Blizzard Turbo Memory-Board</b>	<b>269,- DM</b>
<b>2 MB 4Megabit-Speicher f. BTM-Board</b>	<b>169,- DM</b>
<b>Shadow-RAM-Satz f. BTM-Board</b>	<b>39,- DM</b>
*****	
<b>WIR HABEN AB SOFORT STÄNDIG SONDERANGEBOTE ... Rufen Sie an</b>	
<b>Sie sagen, was Sie brauchen... wir machen Ihnen einen guten Preis</b>	

Autorisierter COMMODORE Fachhandel  
 Autorisierter GOLDEN IMAGE Distributor  
 OASE Depot Fachhändler  
 Vertrieb und Entwicklung von Hard- & Software  
 AMIGA • PC • CDTV • SEGA  
 Händleranfragen erwünscht!

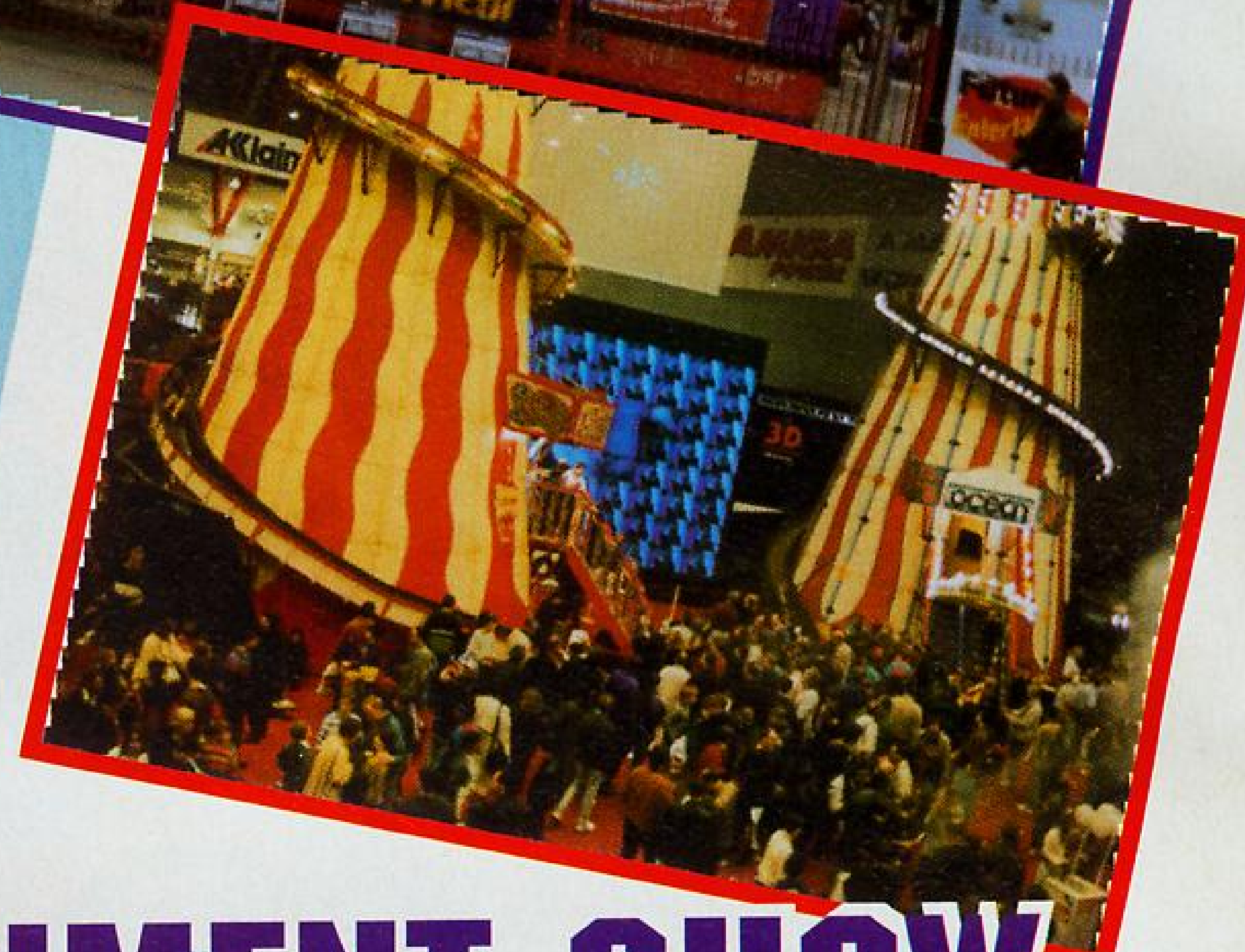
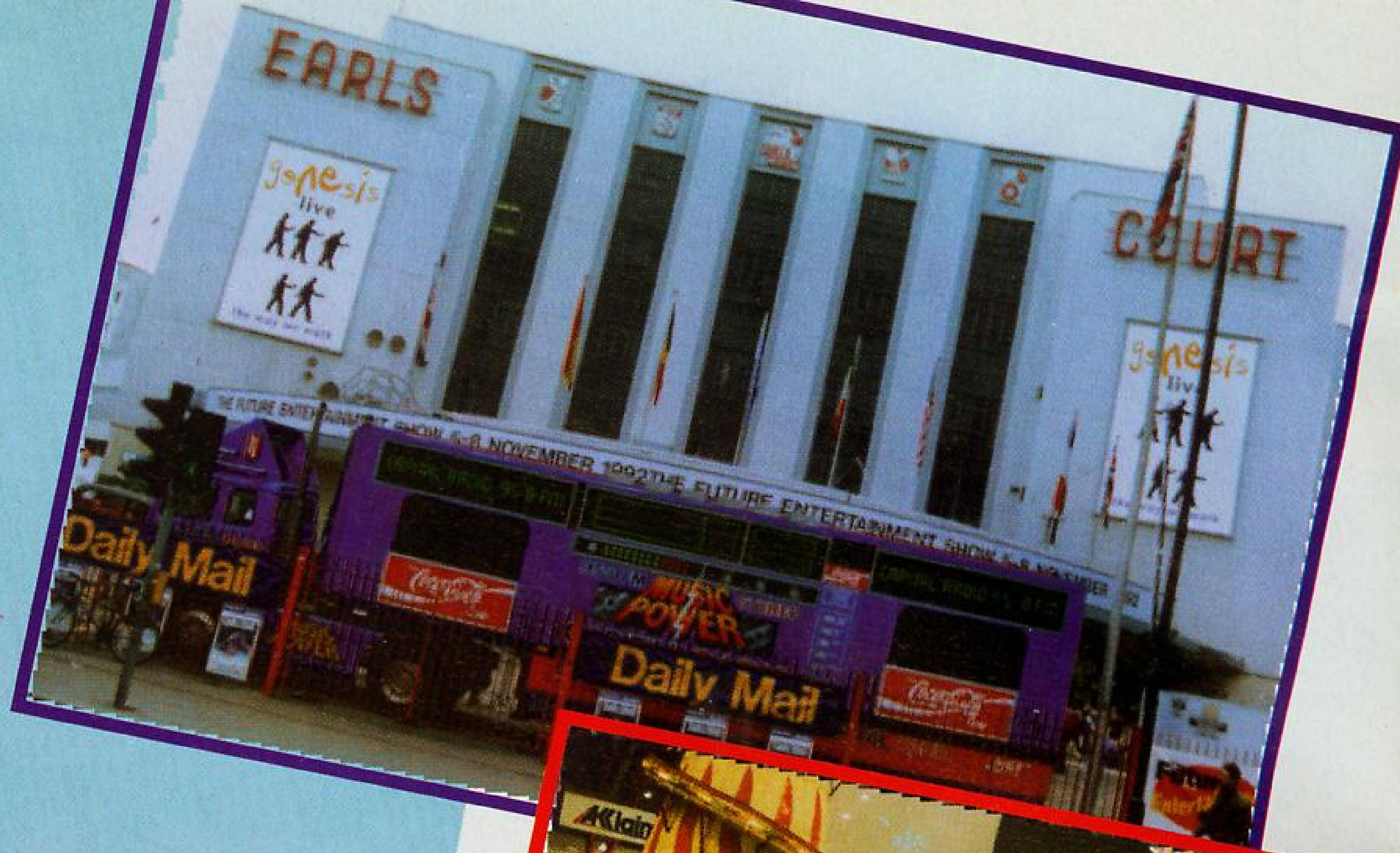
**OASE**

Die Angebote erhalten Sie in unserem LADENLOKAL  
 - Adresse siehe oben - oder gegen schriftliche Bestellung an:  
 CEG - COMPUTER • Abt. Versand - Zum Lith 73 - 4100 Duisburg 1  
 Sie erreichen uns Mo.-Fr. von 9-13 Uhr & 15-18.30 Uhr Sa. von 9-14 Uhr  
 Versand ab 100 DM Warenwert nur gegen Vorkasse (Euroscheck oder BAR)

# No Second Prize



Wer schon immer einmal wissen wollte, wie sich eine Menschentraube von 15.000 Zweibeinern, eingezwängt in zwei mittelgroße Messehallen, bewegt, der war in der Zeit vom fünften bis zum achten November in den königlichen Hallen des Earls Court genau richtig. Englands größter Fachverlag für Computer-Entertainment-Magazine, Future Publishing, lud zu einer der letzten großen Vorweihnachtsveranstaltungen des Jahres.



# UNTERHALTUNG DER ZUKUNFT

## DIE FUTURE ENTERTAINMENT SHOW

Vom Erfolg dürften allerdings selbst die Veranstalter überrascht worden sein. An keinem Tag war etwas von der eigentlichen Konjunkturflaute, die sich nun schon des längeren im Königreich bemerkbar macht, zu spüren. Im Gegenteil.

Das Verhältnis zwischen Kauf- und Vergnügungsrusch hielt sich tapfer die Waage. Anscheinend ist die Rechnung der Verantwortlichen zu 100% aufgegangen. In einer famosen Mischung aus überdimensionierter Computerspielefachabteilung und aufwendigen Entertainment-Bereich, beiden wurde jeweils eine eigene Halle zugewiesen, wurde

vielerorts der Weihnachtseinkauf schon vorgezogen. Getrost darf man davon ausgehen, das jeder Besucher mindestens ein Spiel gekauft hat. Auf die Investitionssumme in Sachen Hardware, vornehmlich für den neuen A 1200, wollen wir hier gar nicht näher eingehen. Widmen wir uns lieber der Show.

Wie bereits beiläufig erwähnt, befand sich in Halle eins das Reich der Händler, welches von Seiten der Berichterstattung weniger interessant ist. In Halle zwei, sollte man sich je bis dahin vorgekämpft

haben, allerdings war dann das Reich der Hersteller. Wer sich allerdings keinen aufwendigen Stand leisten konnte oder sich für die andere Messe in wenigen Tagen in Birmingham entschieden hatte, der kam allerhöchstens als Besucher in den Genuss

zen mit seiner neuen Low-End Druckerserie. Commodore mit dem neuen A1200 und dem DOS-Palmtop PC und neuen Preisen für die gesamte Produktlinie. Domark mit weiteren "Pit-Fighter"-Umsetzungen, "James Bond-The Duel", "Dragons Fury" und "Harrier AV8B", einer der ganz wenigen wirklichen Neuheiten auf der Messe. Electronic

Arts zeigte "Road Rash" und "Lotus Turbo Challenge" für das Mega Drive. Gremlin glänzte mit "Nigel Mansell's World Championship", "Zool" und "Lotus 3". Microprose lud ein zum Golfen mit "David Lead-

mit "ATAC" und "Harrier Jump Jet" und zum Schlachtenschlagen mit "Task Force 1942". Nintendo präparierte seine Fangemeinde für den Straßenkampf mit "Street-Fighter 2", vom Rest wollte keiner so recht Notiz nehmen. Ocean machte mit der größten Monitorwand eindrucksvoll seine Vormachtstellung in Punkto Filmlizenzen publik. Bruce, Mel, Hulk und Kim gaben sich die Klinke in die Hand. Phillips machte auch in England seine Entertainment-Hardware CD-I bekannt und zugänglich. Psygnosis lies mit dem "Tomato Game" Tomaten auf dem Monitor und mit dem Bar-Fly-Trampolin-Klett-Luftschloß Kinder fliegen. Sega sagte "Sonic 1" lebwohl und präsentierte den zweiten Teil. Trojan lies den neuen Light-Pen über die Monitore gleiten und UBI-Soft konnte mit "Star-Wars" und dem Super NES Tennis von Blue Byte die Massen locken. Schließlich verstrickte

sich Virgin noch in den Wirren des "KGB" und bildete gleichzeitig den Schlußpunkt unserer Rundreise durch den Spielwahn in London. Deutsche Messeveranstalter sollten ruhig einmal einen Blick zu den Briten werfen. Solche Shows wünscht man sich auch in Deutschland.

(ts)



Virtual-Reality war auf dieser beeindruckenden Show für jeden auszuprobieren.



von tausenden Watt, Filmleinwänden und ungezählten Quadratmetern von Fernsehern. Und wer war da? Acclaim mit "WWF 2", "Spiderman" und "The X-Men", "Double dragon 3", "Terminator 3" und "Alien 3". Citi-

bettors Golf", zum fliegen

Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Neu. Für das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

# super Castlevania IV



**Gutschein**  
 PT 1/93  
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele 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 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

# Neu

## Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!

Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.

Untote Ritter, spuckende Echsen...: gruselige Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“ Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln“. Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen...

83% Spielspaß  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

ASM 3/92 urteilt: **PRIMA.** Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen“!

8-Megabit-Fledermaus-Spiel  
 11 Level  
 Für 1 Spieler  
 System: Super Nintendo Entertainment System



**PALCOM SOFTWARE**

Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy und das Nintendo Entertainment System



**KONAMI**  
 Superstarker Videospielspaß



F&P 92/337 P3  
 Weitere Informationen:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

Super Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.



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

## General Kilbabas' Desert Strike

Endlich wurde die Golfkriegssimulation "Desert Strike" von Electronic Arts freigegeben: Die Amiga-Version eines der erfolgreichsten Import-Module für das Super Nintendo. Wir enthalten uns hier jeglicher moralischer Bedenken. Die Konvertierung für den Amiga wurde von Gary Roberts, In-House Programmierer von Electronic Arts, übernommen, der auch schon erfolgreich an der Umsetzung von "John Maddens' American Football" arbeitete. Bei "Desert Strike" handelt es sich um einen verrückten General namens Kilbaba, der auf sehr widerliche Art in ein kleines aber reiches arabisches Land eingedrungen ist und von diesem Besitz ergriffen hat (reale Parallelen scheinen gewollt). Um von allen geachtet und angesehen zu werden, zeigt er kein Erbarmen mit dem Volk. Der Präsident der Vereinigten Staaten ist der Meinung, daß ein Luftangriff zu riskant ist und beauftragt heimlich seine beste Kampftruppe, die Special-Forces. Es ist

nun Deine Aufgabe, als Pilot eines AH-64-Helikopters, das feindliche Territorium abzufliegen. Dabei sind die verschiedensten Missionen zu erfüllen. Genauer gesagt, sind es 27 Missionen, mit dem Ziel feindliche Flugkörper und Abschußvorrichtungen ausfindig zu machen und zu zerstören und gegebenenfalls Geiseln zu befreien. Die Befolgung einer möglichst sicheren Route erleichtert die Aufgabe und das Gelände kann zielsicherer erkundet und gesäubert werden.

(ts/cd)



## SUPER-HERO

Wenn es Dich nicht stört, daß Leute Dich wegen Deiner etwas anders aussehenden Kleidung schief ansehen, daß sie erschauern bei einer Zusammenstellung von grün und lila, dann ist SUPER-HERO genau das Spiel für Dich! Als Held dieses Spieles wirst du erstmal Dein enganlie-



### T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

**3.5"2D** 10 Stück 8.90  
100 Stück 79.90  
200 Stück 155.90  
400 Stück 299.90

**5.25"2D** 10 Stück 4.90  
100 Stück 47.90  
200 Stück 89.90  
400 Stück 169.90

**3.5"HD** 10 Stück 15.90  
100 Stück 149.90  
200 Stück 295.90

**5.25"HD** 10 Stück 8.90  
100 Stück 79.90  
200 Stück 149.90

Disketten sind neben Ihrem Computer das wichtigste Teil Ihrer EDV! Da sollten Sie schon auf Qualität achten. (Was halten Sie von einem Jahr Garantie ohne Wenn und Aber?) Und natürlich sollte der Preis äußerst günstig sein. (Haben Sie schon einen Blick auf unsere Preise riskiert?) Dann hören Sie doch kurz mit dem Lesen unserer Anzeige auf und schauen 'mal nach, wieviel Sie beim letzten Einkauf für Ihre Disketten bezahlt haben. (Ach ja, und wenn Sie schon dabei sind, checken Sie bitte auch ob Sie wirklich ein Jahr Garantie auf Ihren Disketten haben!).  
Fein, daß Sie wieder bei uns angelangt sind. Vielleicht noch kurz 'was über uns: Seit 1983 sind Disketten unser Geschäft (und Sie können sicher sein, daß wir uns da sehr gut auskennen!) Und die Garantie geben wir nur deshalb, weil wir seit Jahren wissen, daß Sie (und damit auch wir) keine Probleme mit unseren Disketten haben. (Wir wollen ja schließlich nicht nur einmal Disketten an Sie verkaufen!) Jetzt greifen Sie 'mal schnell zur Schere und schnipseln unseren Bestellkupon aus, oder tippen Sie diese Nummer in Ihr Telefon: 0911 / 288286, oder füttern Sie Ihr FAX mit folgender Nummer: 0911 / 268973 oder schreiben uns einfach ein Kärtchen mit Ihren Wünschen. (Wir würden uns freuen!)

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

**Colossus Chess X**  
Sie suchen ein Schachprogramm der Spitzenklasse? - Mit 2-D und 3-D Darstellung und freier Änderung des Blickwinkels? - Mit modifizierbarer Eröffnungsbibliothek mit 11000 Zügen? - Mit 4 Schachfigurensätzen und unendlich vielen Spiellevel? - Haben wir! Für jeden Amiga jetzt bei uns nur **DM 19.90**

**C-64 Superpack**  
Mit deutscher Anleitung und 4 Superhits: 4th & Inches, Fast Break, Grand Prix Circuit, Blue Angels auf Disk nur **29.90**

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



**Turtles 2 (the coin-op Version)**  
Die NEUEN Turtles in der Spielhallen-Version (DEUTSCHE Anleitung) jetzt für Ihren G-64 auf Disk nur **19.90**

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



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

**Apprentice**  
Das Original für Ihren AMIGA. Hitstern bei vielen Tests; - bei uns nur **DM 19.90**

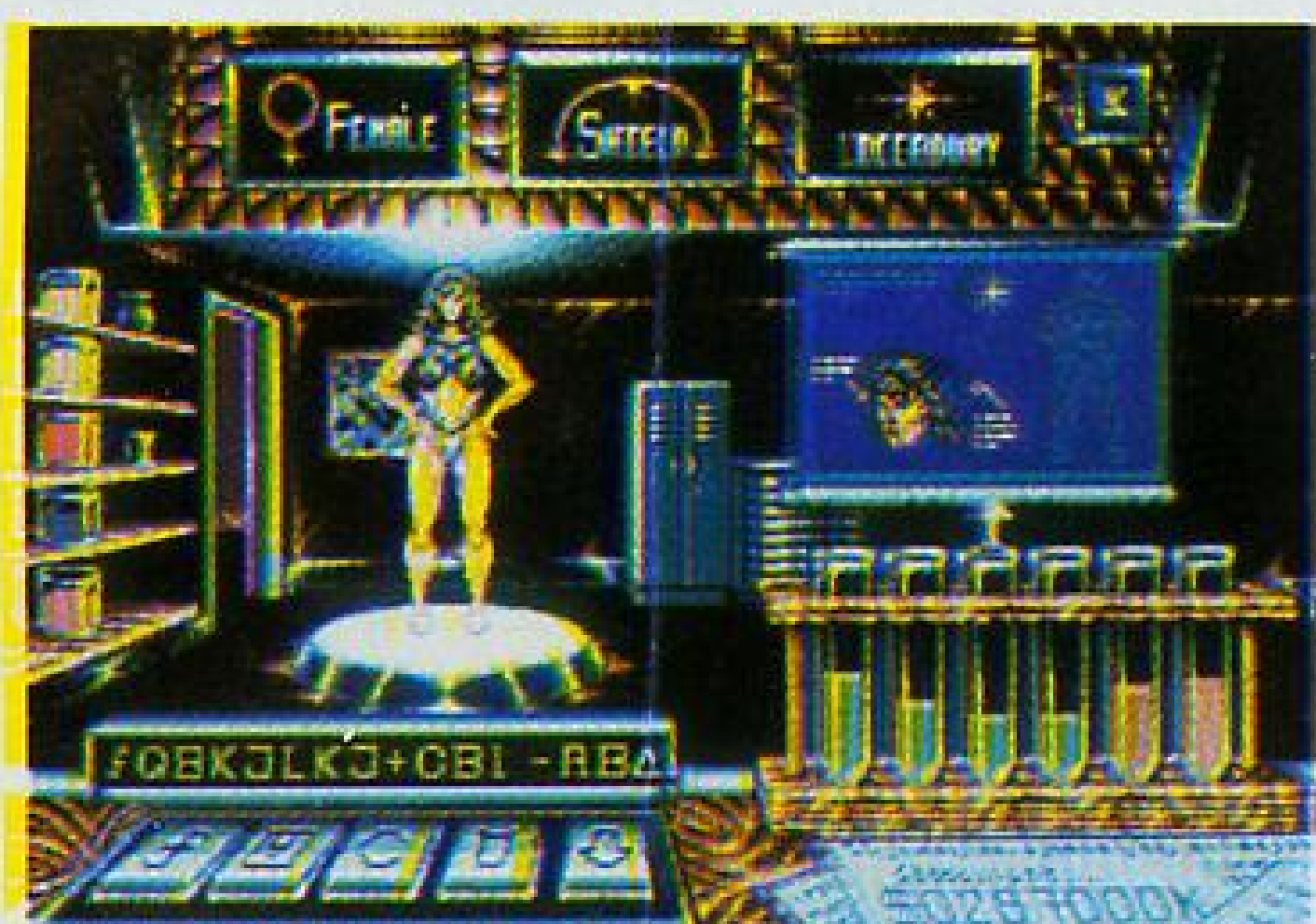
**King's Quest 4 für 39.90?**  
Original von Sierra mit allem Drum und Dran. Für jeden AMIGA mit 1MB. Natürlich mit toller 3-D-Grafik und dem TS-Preis von **39.90**

### T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · 0911 / 288286

# NEWS of the World

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



gendes Kostüm anziehen und deine beeindruckenden Muskeln anspannen, um die Herausforderung, die schändlichen Verbrechen in Deiner Stadt, die von den "Twins Of Crime" verursacht werden, zu stoppen, anzunehmen. Du bist die einzige Hoffnung der Stadt und nur Du hast die Power, die Technik und die Tollkühnheit um die Stadt vor

den Verbrechereim zu beschützen. Deine Suche nach den Verbrechern wirst du allerdings nicht als Super-Hero beginnen, sondern als "Basic-Hero". Erst wenn Du durch sechs verschiedene Level gekommen bist und einen Handlanger erwischst, wirst du Informationen erhalten, die Dich zum Super-Hero machen können. Du wirst hochentwickelte Waffen erhalten und eine Kleidung, die Dir durch ihre biologische Zusammensetzung auch gute Dienste leisten wird, auf Deinem Weg zur entscheidenden Schlacht gegen die "Twins Of Crime". Hervorstechende Merkmale dieses Spieles sind das Multi-Directional-Scrolling, so wie die komplexen Kampfhandlungen.

(ts/cd)



## Bunny Bricks



In dieser Mischung aus Aktion- und Baseball von Silmarils (Deutsche Vertretung: Selling Points) spielt ein Karikele namens "Bunny" die Hauptrolle. Schnelligkeit und Präzision gehören zu diesem cartoonartigen Spiel genauso wie eine Portion Grips, um alle Puzzles und Rätsel zu lösen. "Bunny" muß

jeden Stein an den er gelangt zerstören. Seine Freunde Naf Naf, Cocky, Sharky und der Engel Einstein helfen ihm dabei. Da diese dem Häschen manchmal mehr hinderlich als hilfreich sind, stehen ihm noch MultiBats und SuperBats zur Verfügung, die ihm helfen, seinen Weg durch die 30 Levels zu meistern.

"Bunny Bricks" läuft auf PC und wird von CGA, EGA und VGA unterstützt. Als Soundunterstützung stehen Adlib und Soundblaster zur Verfügung. "Bunny Bricks" wird noch vor Weihnachten auf den Markt kommen.

(ts/cd)

**Diese AMIGA-Hits für 19.90**

Die Superrennen vom Dänemark im Pack für jeden AMIGA. Mit: Hard Drivin, A.P.B., Cyberball und S.T.W.N.I. Rummer bei uns nur 19.90!

### Schneider CPC

Klar haben wir auch für den Schneider jede Menge Programme. Fordern Sie doch 'mal uns ausführliches Sonderinfo an. Hier gleich ein paar Hits:

**CPC Cass:**  
Antirad 9.90 Bactron 9.90 Chess 9.90  
Expl. Fist 9.90 M.G.T. 9.90 Nemesis 9.90  
Zoids 9.90 Aliens 9.90 Zorro 9.90

**Paketpreise:**  
je 5 Programme nur 39.90, alle 9 59.90

### Electronic-Arts Titel für ATARI ST:

Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:  
Marble Madness 15.90  
Fusion 15.90  
Music Construction 15.90

### AMIGA-Hits für: 15.90

Wir haben die DEUTSCHEN Hits für Ihren AMIGA:

Danger Freak.....	15.90	Grand Monster S.....	15.90
Oil Imperium.....	15.90	Turrican 1.....	15.90
Khalaan.....	15.90	Super Off Road.....	15.90
Red October 2.....	15.90	Deflector.....	15.90
Wicked.....	15.90	Wild Wheels.....	15.90
Impact (Der HIT).....	15.90	Loopz.....	15.90
In 80 Tagen um d. Welt.....	15.90	Sly Spy.....	15.90
X-OUT.....	15.90	Blue Angel.....	15.90
Nightbreed (Movie).....	15.90	Night Breed Action.....	15.90
Plotting.....	15.90	Pop Up.....	15.90
Block Out.....	15.90	Garrison.....	15.90
Bad Cat.....	15.90	Xenon 2.....	15.90
Munsters.....	15.90	Mystical.....	15.90
Alpha Waves.....	15.90	Bad Company.....	15.90

### Diskbox für 9.90 ???

Genau richtig gelesen: Bei uns gib's für 3,5" Disketten eine tolle Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauchglasdesign für ca. 40 Disks für aufgeräumte DM9.90

### Keine ATARI ST Software ?

Nicht bei uns! Wir haben jede Menge ST-Hits. Schauen Sie doch mal:  
Hacker 2 dt 19.90 Catch 23 9.90  
Nigel Mansel 19.90 Spitfire 40 19.90  
Shadowgate 19.90 E-Motion 19.90  
Apprentice 19.90 Fusion 15.90

### T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80

### Geisha für AMIGA

Ganz schön aufregendes Adventure für Erwachsene; - tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH; - für jeden AMIGA bei uns 19.90

### Das werden Sie uns kaum glauben: Alone in the Dark

Der aktuelle Hit für PC (lesen mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur 79.90

### Die aktuellen Hits:

Beast 3.....	Amiga 65.90
Patrizier.....	PC 79.90 Amiga 59.90
Indiana Jones 4.....	PC 79.90
Pinball Fantasies.....	Amiga 59.90
Wizkid.....	PC 59.90 Amiga 59.90
Alone in the Dark.....	PC 79.90
Monkey Island 2.....	PC 79.90 Amiga 79.90
Civilisation.....	PC 89.90 Amiga 79.90
Rome AD 92.....	PC 79.90 Amiga 79.90
History Line.....	PC 79.90 Amiga 69.90
Legend of Valour.....	PC 79.90 Amiga 55.90
Dynatech.....	PC 59.90 Amiga 55.90
Pushover.....	PC 59.90 Amiga 59.90
Ramparts.....	PC 69.90 Amiga 49.90
Sensible Soccer.....	PC 59.90 Amiga 59.90
EPIC.....	PC 59.90 Amiga 59.90

### Die Hits für PC:

Quest for Glory 3.....	79.90
Sherlock Holmes.....	85.90
Wizardry 7.....	79.90
F15 Strike Eagle 2.....	95.90
Ween.....	79.90
King's Quest 6.....	79.90
Rex Nebular.....	89.90
Summerchallenge.....	65.90

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

**Die Renner für Ihren AMIGA**  
Bitte Command..... 29.90 Castle Master Com.....  
Pilot..... 19.90 Final..... 29.90 Hudson Hawk.....  
Mega lo Mania..... 29.90 Fulcrum..... 29.90 Paris..... 29.90  
Shoot 'n up Contr..... 29.90 Harpoon..... 29.90  
Great Counts 2..... 39.90 Nightfall..... 29.90  
..... natürlich alle Deutsch

### BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer \_\_\_\_\_ auf....." Disk nachstehende Programme per  Nachnahme (+ Kosten 8,90)  Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen  
Unterschrift  
**T. S. Datensysteme • Denisstraße 45 • 8500 Nürnberg 80**

# Hack- Mac

## MAC GOLF

Den Anfang macht eine der elitärsten Sportarten neben Polo und Hochseefischen. MAC Golf wartet mit einer üblichen 3D Grafik auf, wie man sie aus Leaderboard und Links kennt. Ein Blick auf die Verpackung verrät uns allerdings das Entwicklungsdatum und 1985 war ein Links 386 Pro noch in weiter Ferne. Nichtsdestotrotz macht es großen Spaß, wenn man sich zu viert auf das Grün begibt und sich durch die zwei Kurse spielt. Mac-üblich gestaltet sich das Handling sehr einfach. Per Maus kann man seine Schläger abrufen, die Fußstellung genau variieren und daß nett gezeichnete Schwarz-Weiß-Sprite den Schläger schwingen lassen. Der Schlag selber kann sehr genau eingestellt werden und unter Berücksichtigung der Windstärke sollte man hoffentlich sein Handicap in einigermaßen erträglichen Grenzen halten können. An der rechten Seite ist eine zweckmäßige Übersichtskarte installiert, die einem den Flugverlauf des Balles anzeigt. Die Grafik ist gut gelungen und der Bildschirmaufbau geht sogar auf langsamen SE's recht flott von Statten. Wenn man mal eine Pause vom Artikelschreiben machen will, eignet sich MAC Golf sicherlich hervorragend.

## DARWIN'S DILEMMA 2.0

Hinter dem originellen Namen versteckt sich ein putziges Grübel-Denk und Schiebe-Spiel mit dem bekannten Evolutions-Forscher als

Hauptfigur. Das Spiel läuft in mehreren Levels ab, die jeweils einen Bildschirm groß sind. Um einen Level zu beenden muß man sämtliche frühen Evolutionsarten eliminieren, so daß nur ein hochentwickeltes Lebewesen übrig bleibt. Dazu schiebt man jeweils vier gleicharti-

ge Lebewesen per Fußkick zusammen, die sich dann zur nächst höheren Lebensart weiterentwickeln. Leider bleiben die Lebewesen erst stehen, wenn sie gegen ein Hindernis knallen, was den Reiz des Spiels ausmacht. Man muß sich ganz genau überlegen, in was für einer Reihenfolge man die Amöben und Qualen anschiebt, um nicht plötzlich vor einem großem Fiasko zu stehen. Netterweise haben die Pro-



## MAC GAMES Vol.1 im Überblick

Titel	Hersteller	Preis	Funrating
Mac Golf .....	Apple .....	ca. DM 110.- .....	60%
Darwin's Dilemma ....	Inline Design .....	ca. DM 80.- .....	62%
Crystal Quest.....	Casady & Green .....	ca. DM 100.- .....	39%
Spectre .....	Velocity.....	ca. DM 135.- .....	78%



In Amerika höchst erfolgreich, bei uns eine große Rarität. So läßt sich Unterhaltungsoftware für den MAC beschreiben. Doch wenn es nach dem deutschen Exklusiv-Distributor SoftCode geht, sollte sich das bald ändern. Deshalb stellen wir Euch auf dieser Seite eine kleine Auswahl an Spielen für den Macintosh vor, die angefangen von den SE-Modellen über Classic und II bis zu den Quadra alle Rechner unterstützen, und das sogar bei Schwarzweißmonitor. Falls Ihr Gefallen an dieser Raritätenecke findet, so laßt es uns per Leserbrief unter dem Kennwort **HACK-MAC** wissen, falls nicht, gilt selbiges.

grammierer an einen Joker-Modus gedacht, in dem man die Position von einer bestimmten Anzahl Sprites frei verschieben darf. Die Grafik ist zweckmäßig, lediglich Darwin kann teilweise mit seinem Schulterzucken für Entzückung sorgen. Wem die vorhandenen, spielerisch gelungenen Levels zu wenig sind, der sollte auf den komfortablen Level-editor zurückgreifen. Insgesamt gesehen sehr spielsenswert.

### Crystal Quest

Dieses Spiel rühmt sich, ein echtes Arcade Action-Spiel für den MAC zu sein. Meines Erachtens wäre dieses Prädikat vor dem Erscheinen von Centipede noch tragbar gewesen, doch in den High-End-90'ern sind ein paar herumfliegende Sprites und ein schießender Kreis eher unter die Public Domain Ecke einzuordnen. Die Aufgabe ist ausgesprochen simpel, was als kleine Abwechslung zwischen Pagemaker und MAC Draw jedoch ganz willkommen ist. Man düst mit seinem per Maus exakt steuerbaren Raumschiff über den Screen und sammelt durch Überfliegen Kristal-

le ein. An den beiden Seiten des Bildschirms setzen kleine Stationen herumwuselnde Gegner frei, deren Berührung man strikt vermeiden sollte. Hat man alle Kristalle eingesammelt wartet der nächste Level, sofern man nicht per Graphik-Editor eigne Sprites gestalten will. Einzig und alleine der nicht ganz jugendfreie Soundeffekt bei Beenden eines Levels motivierte mich zu längeren Spielesessions. Der ist aber auch verflucht gut gelungen!

### Spectre

Ein wahrer Redaktionskiller verbirgt sich hinter diesem unscheinbaren Namen. Es handelt sich um eine einfache 3D-Panzersimulation, die je nach Rechner passable bis gute Vektorgrafik bietet. Man rattert mit verschiedenen Perspektiven über eine Ebene und sammelt Flaggen ein, die per Radar geortet werden können. Gebäude rammt man am besten nicht, ebenso sollte man sich vor den gegnerischen Raketen in Acht nehmen, die von ziemlich hartnäckigen Panzern abgeschossen werden. Per Netz kommt es zu den schönsten Redaktionskleinkriegen am Monitor, denn was bereitet größere Freude, als den Chefredakteur ein bißchen über die Piste zu jagen..... ähem.....um ihn selbstverständlich vor anderen Redaktionmitgliedern zu verteidigen. Vielleicht bietet sich mir ja bei diesem Spiel die Gelegenheit, die Rolle des ewigen Zweiten abzuschütteln, nachdem ich schon in Dynablast, Super Mario Kart und Hook-Flippern mit einstelligen Punktebeträgen zu kämpfen hatte. Spectre ist auf alle Fälle verflucht arbeitshemmend. Keiner weiß warum, aber es ist so! (hi)

**Bezugsadresse:**  
Softcode GmbH  
Albert-Einstein-Str.7  
W-8910 Landsberg/Lech

# Joysoft



## ASSASSIN

AMI  
59.90

## REX NEBULAR

PC  
94.90

PC	
A A WAR IN THE SKIES *	99.90
ALONE IN THE DARK dt.	99.90
AMAZON	89.90
AMBERSTAR dt.	99.90
BM PRO SPECIAL EDIT. dt.	99.90
CAMPAIGN	89.90
CARRIER STRIKE	84.90
COMMANCHE *	89.90
DARK HALF	64.90
FALCON 3.0 MISSION **	64.90
GUNSHIP 2000 MISSION **	64.90
HEXUMA dt.	89.90
HISTORY LINE 14/18 dt.	94.90
HUMAS dt.	79.90
KINGSQUEST VI	94.90
LEGEND OF KYRANDIA	79.90
LEGEND OF VALOUR **/*	84.90
LEMMINGS DOPPEL **	84.90
MEGALOMANIA dt.	84.90
MIGHT & MAGIC 4	79.90
RAGNAROK **/*	94.90
RED BARON MISSION	59.90
ROBOSPORT	79.90
SHERLOCK HOLMES dt *	99.90
SKAT 92 dt.	74.90
SPELLCASTING 301	74.90
SPELLHAMMER	79.90
STRIKE COMMANDER *	99.90
SUMMER CHALLENGE **	74.90
TASK FORCE 1942 *	114.90
VISION ***	94.90
WAYNE GRETZKY 3	94.90
WEEN dt.	79.90
WIZARDRY 7	94.90

AMIGA	
BC KID **	74.90
DRAGON'S LAIR 3	74.90
HEXUMA dt.	89.90
HISTORY LINE 14/18 dt.*	89.90
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79.90
LEMMINGS 2 **/*	74.90
MC DONALDS LAND *	74.90
NO SECOND PRICE **	64.90
NIGEL MANSELL GP **/*	74.90
PINBALL FANTASIES **	69.90
RAMPART **	69.90
ROBOSPORT	79.90
TROODLERS **	59.90
WAXWORKS	74.90
WWF 2 **/*	74.90
ZYCONICS **	64.90

### MEGA DRIVE

Ariette-Die Meerjungfrau **	99.90
Batmans Return **	99.90
Grand Slam Tennis **	109.90
Home Alone **	99.90
Indiana Jones 3 **	109.90
Lotus Turbo Challenge 2	109.90
Mickey & Donald **	99.90
SONIC 2 **	99.90
Streets of Rage II **	99.90
GAME GEAR	
Batmans Return **	84.90
Lemmings **	84.90
Shinobi 2 **	84.90
SONIC 2 **	84.90
Streets of Rage **	84.90

## THUNDERFORCE IV

MEGA  
109.90

## MICKY MOUSE

World of Illusion  
MEGA  
109.90

HURRA UNSERE IST WIEDER DA  
**HOTLINE**  
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS **20 UHR**  
Mo-Fr 4 Wochen vor Weihnachten  
persönlich für euch am VERSANDELEFON  
Samstag von 10-14 Uhr

**VORANKÜNDIGUNG**  
**\*\*DEUTSCHE ANLEITUNG**  
**SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50**  
**\*\* IRRTUM+PREIS-ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**  
**VERSANDKOSTEN**  
bis 140 DM 8 DM ab 140 DM Kostenlos  
bei Vorkasse Versandkosten: 4 DM  
Ausland nur Postbar 15 DM  
UPS zusätzlich 4 DM  
Eilpost zusätzlich 7 DM

5000 Köln 41 Gottesweg 157 0221/425566  
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24 26 0221/239526  
5300 Bonn 1 Münster Str. 18 0228/659726  
4000 D'dorf 1 Pempelforterstr. 47 0211/364445  
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87 069/280170  
4050 M'Gladbach Friedrichstr.29 02161/20369  
**VERSANDANSCHRIFT**  
Dürener Str 394  
5000 Köln 41  
TEL 0221/4301047-49  
FAX 0221/4302157

# Spiele im Schatten des Eifelturmes

Focus des Interesses der französischen Computerspielfangemeinde war in diesem Jahr die Super Games Show in Paris, genauer im World Trade Center CNIT. Wenn man es genau betrachtet, dann waren eigentlich auch fast alle bedeutenden Hersteller in der ein oder anderen Weise vertreten. Eine der größten Ausstellungsflächen aller Spielehersteller hatte sich Coktel Vision sichern können. Hier konnte man sich ausgiebigst mit den Programmen "Ween", "Gobliins 2" und dem fast fertigen "Inca" beschäftigen oder sich über die Educational-Reihe von Coktel informieren. In unmittelbarer Nachbarschaft fand man Loricel, die einen Original Kick-Box-Ring organisiert und aufgebaut hatten. Eine schlagkräftige Unterstützung für die Vorstellung der neuen (für Gameboy und SNES) bzw. verbesserten Version (für Amiga, PC und ST) von "Pan-

za Kick Boxing". Die neue Version wird für alle Systeme den Titel "Best of the Best" tragen. Darüber hinaus gab es D-Day und neues von Entity, Cartoons und International Table Tennis. Atari führte nun auch in Frankreich offiziell den Falcon 030 im eigenen Showroom ein und vor, während Commodores A1200 still, aber immerhin in exponierter Lage anzutreffen war. Für den Lynx gibt es in Frankreich bereits Pinball Jam, während sich deutsche Stellen schwer tun, jemals von einem solchen Titel gehört zu haben.

Apple präsentierte sich ebenso wie Philips von seiner besten Seite. Ganz auf den Entertainment Sektor fixiert, buhlten beide um die Gunst des Publikums. Apple mit reihenweise Vorstellungen von Konvertierungen für die MAC's und Philips mit dutzenden von CD-I Geräten. Bei Delphine Software konnte man in eindrucksvol-



ler Weise in die Tiefen von Flashback eintauchen und dabei schon eine gewisse Vorfreude in sich aufkeimen fühlen. Konami schickte sein Englischsprachiges Head-Quater an die Seine, um vorab schon einmal für "Elite 2" und "Batman" zu werben, während man bei Cheetah schon einmal den Stick zu Batman, der sich übrigens auch für alle anderen Spiele vorzüglich eignet, probefühlen konnte. Alleine für den Microprose-Stand hätte man mehrere Stunden gebraucht, hätte man sich mit allen Spielen gleichmäßig lange beschäftigen wollen. "F 15 III", "Task Force", "The Legacy", "Formula One GP PC", "Rex Nebular" und "Harrier" standen zur Wahl. Nintendo war zwar vertreten, legte aber auf Besuche von Seiten der Presse keinen gesteigerten Wert. Virgin kämpft immer

**Linke Seite: Ween, Gobliins 2 und Inca am Stand von Coktel Vision.**

**Unten: Inca-Promotion für das CD-I von Philips.**

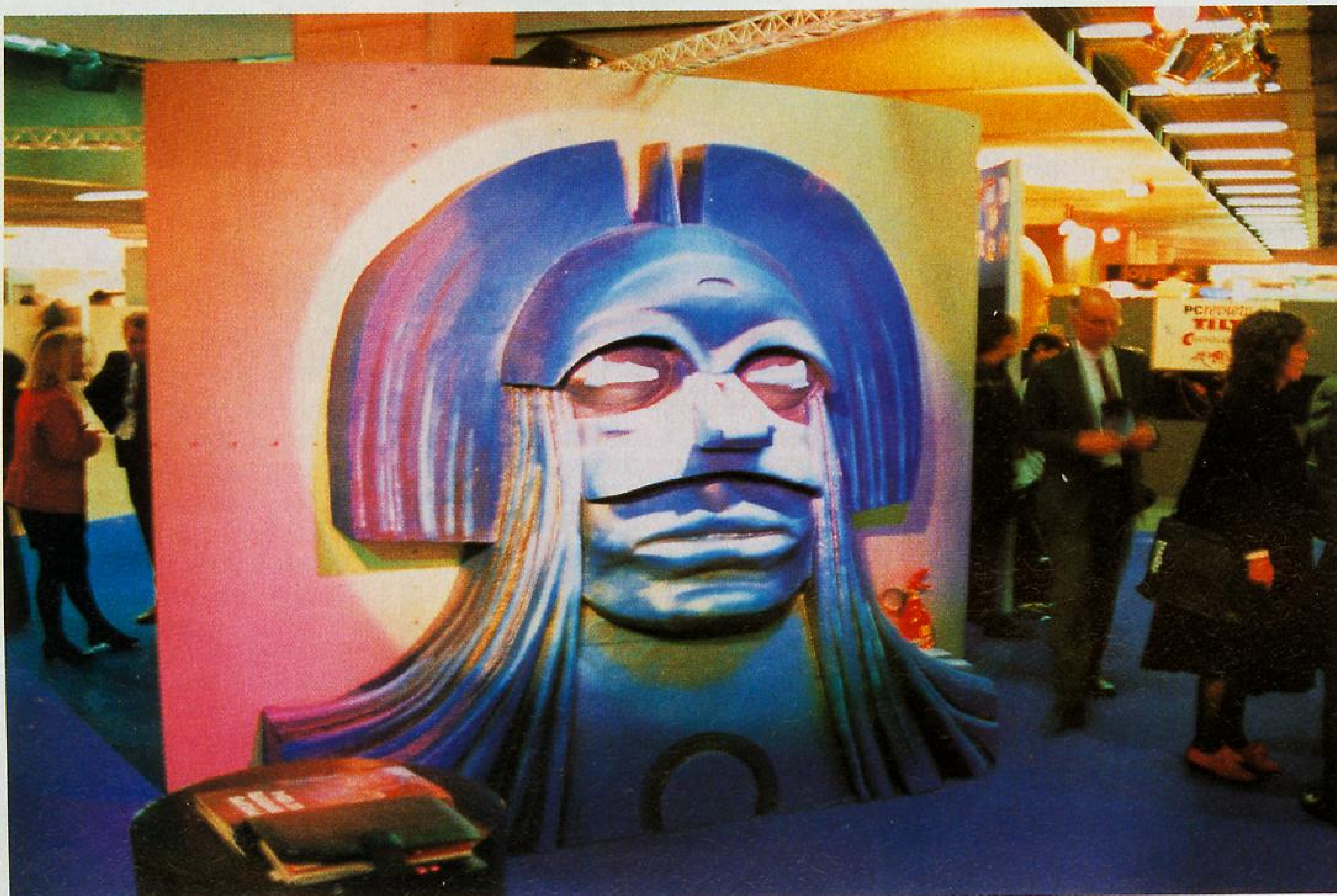


noch gegen den "KGB" und Sega ließ "Sonic 2" um die Wette rennen. Ferner zeigten sie eine Kampfsport-Konsole, die sich der Hologramm-Technik bedient, was zu einem neuen Erlebnis in Sachen Spiele führt.

Nicht mit eigenem Stand aber immerhin im Cafe konnte man mit den Vertretern von Loricel zum Informationsaustausch antreten. Versprochener Weise in Kürze wird uns von dort wohl "Black Sekt" und auch "Sukiya" erreichen.

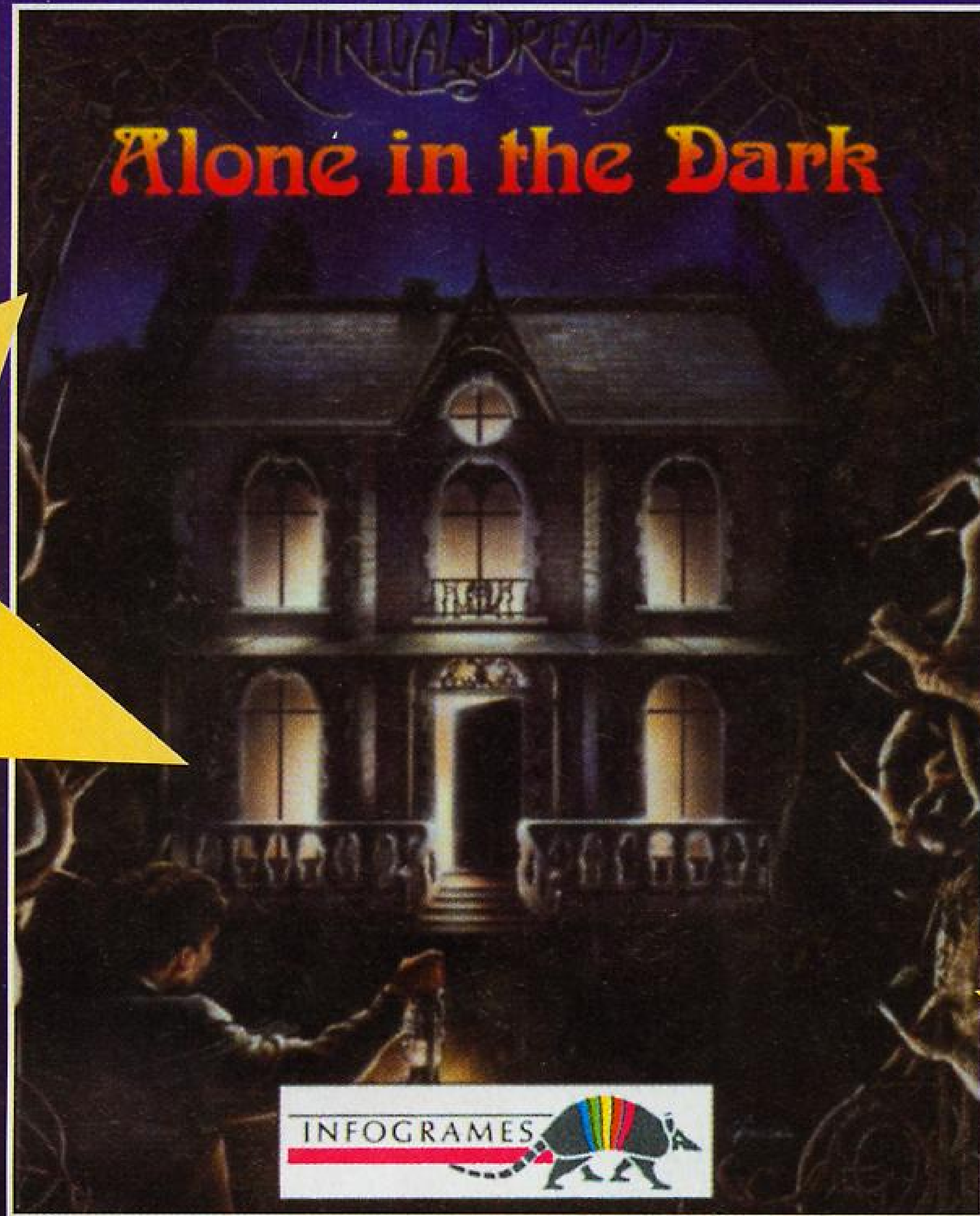
Accolade fand man eher durch Zufall, versteckt hinter den High-End Konsolen von SNK, den Neo-Geos. "Universal Soldier" war hier die umlagerte Neuheit. Gegen Abend des zweiten Tages wurde es dann noch einmal richtig spannend. Der Tilt'Dor stand vor der Tür, die Auszeichnungen für die, nach Meinung des Magazins Tilt, besten Softwareprodukte des vergangenen Jahres. Mit dabei waren für die Computer: "Rex Nebular" (bestes Adventure), "Ultima Underworld" (bestes Rollenspiel), "Aces of the Pacific" (beste Simulation), "Inca" (beste Grafik), "Alone in the dark" (beste Animation), "Dune" (bester Sound), "Prince of Persia" (bestes Actionspiel), "Sensible Soccer" (bestes Sportspiel), "Pushover" (bestes Denkspiel), sowie für die Konsolen "Street Fighter 2" (bestes Beat'em up), "Gate of Thunder" (bestes Shoot'em up), "Sonic 2" (bestes Plattformspiel), "Zelda 3" (bestes Adventure), "Super Monaco GP 2" (bestes Sportspiel), "Best of the Best" (beste Sportsimulation) und "Warzone" (bestes Strategiespiel). Soweit zur Meinung der Franzosen.

Thorsten Szameitat



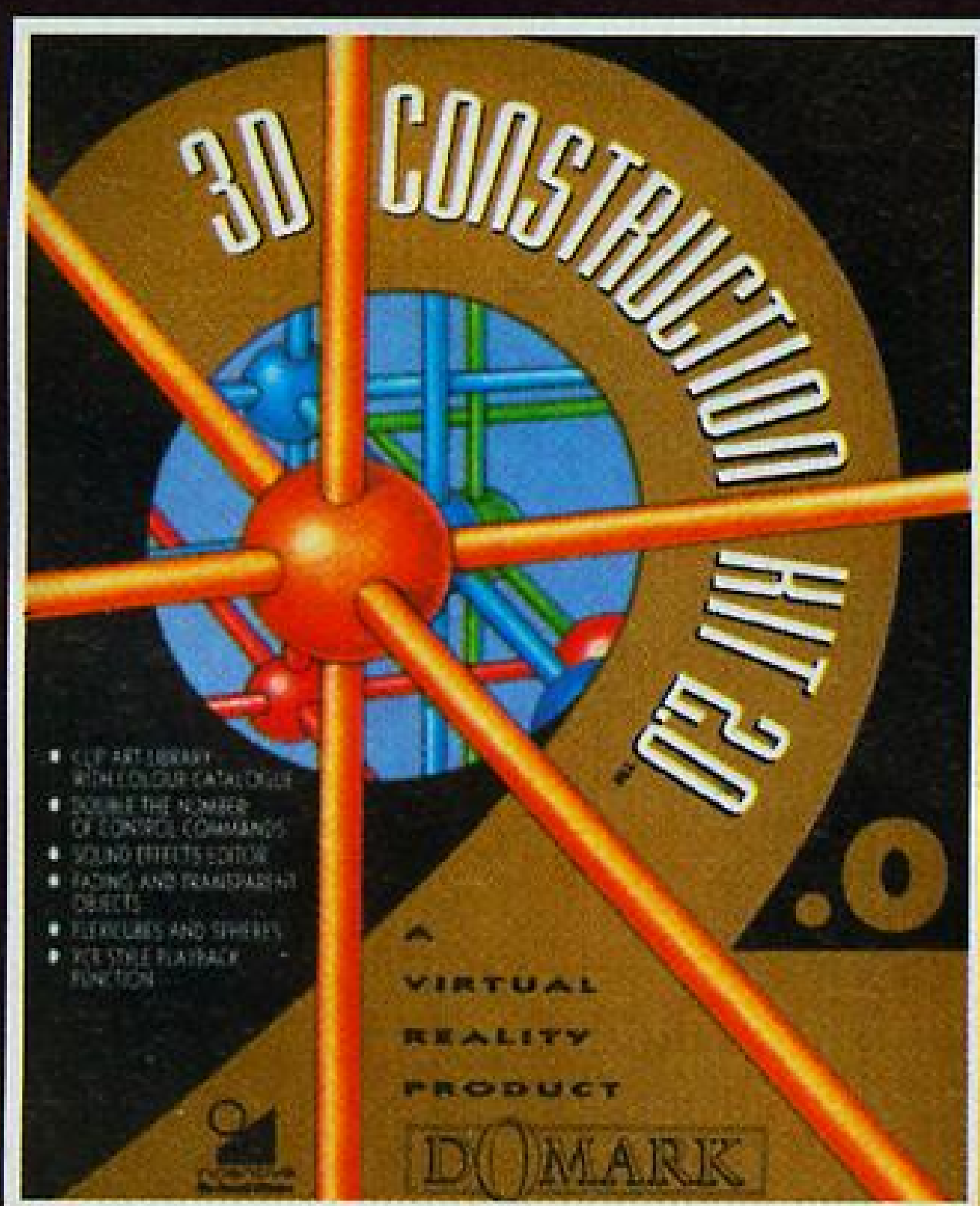
# Merry Christmas and Happy New Games

Gegen Einsendung von 5 DM  
(auch in Briefmarken) schicken wir  
Ihnen gerne eine »Alone in the  
Dark«-Demodiskette zu. Bitte anfor-  
dern bei BOMICO Software,  
Stichwort »Alone in the Dark«,  
Am Südpark 12,  
W-6092 Kelsterbach

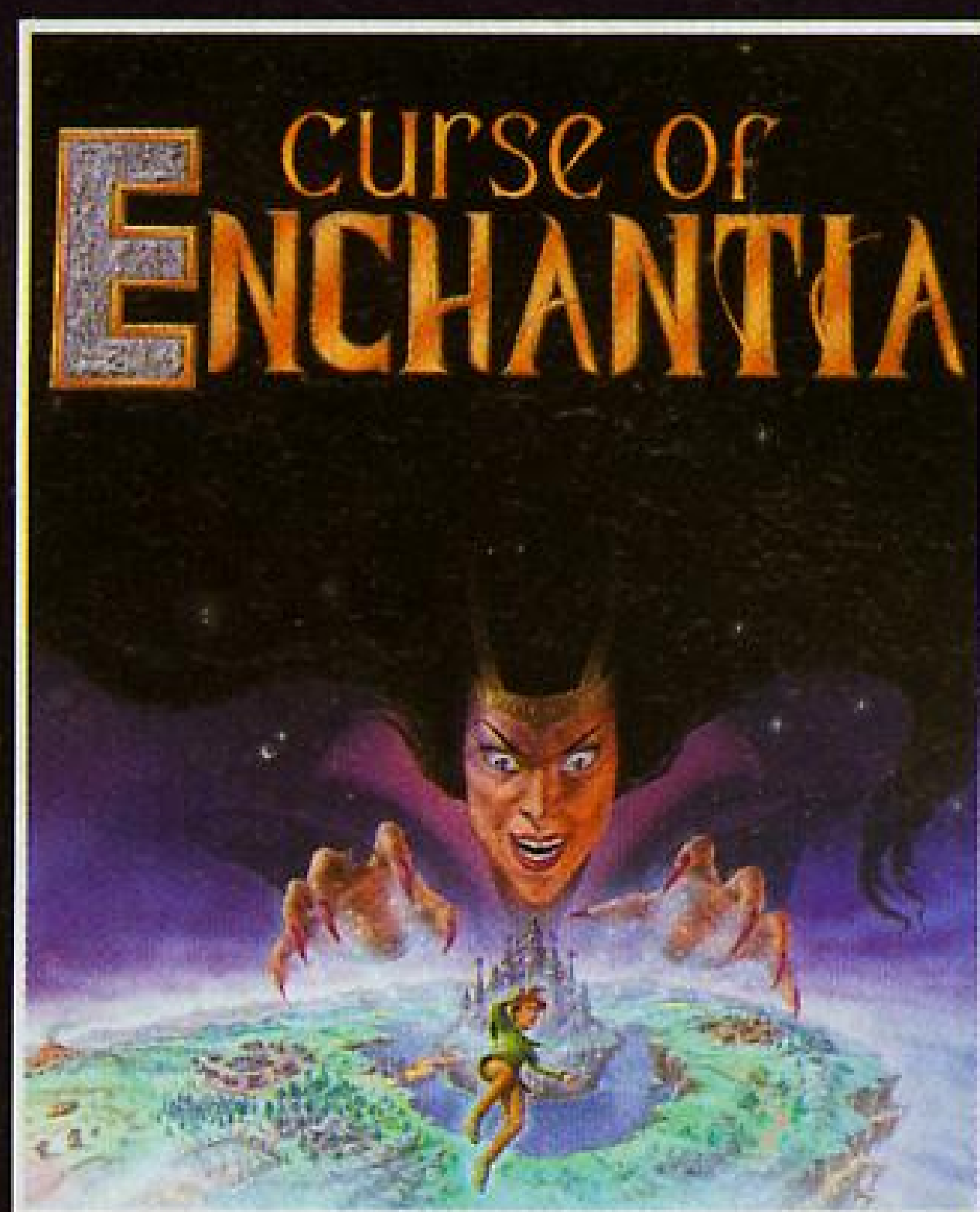


Alone in the Dark - Gruseladventure in sensationell neuartiger  
3D-Technik - (PC)

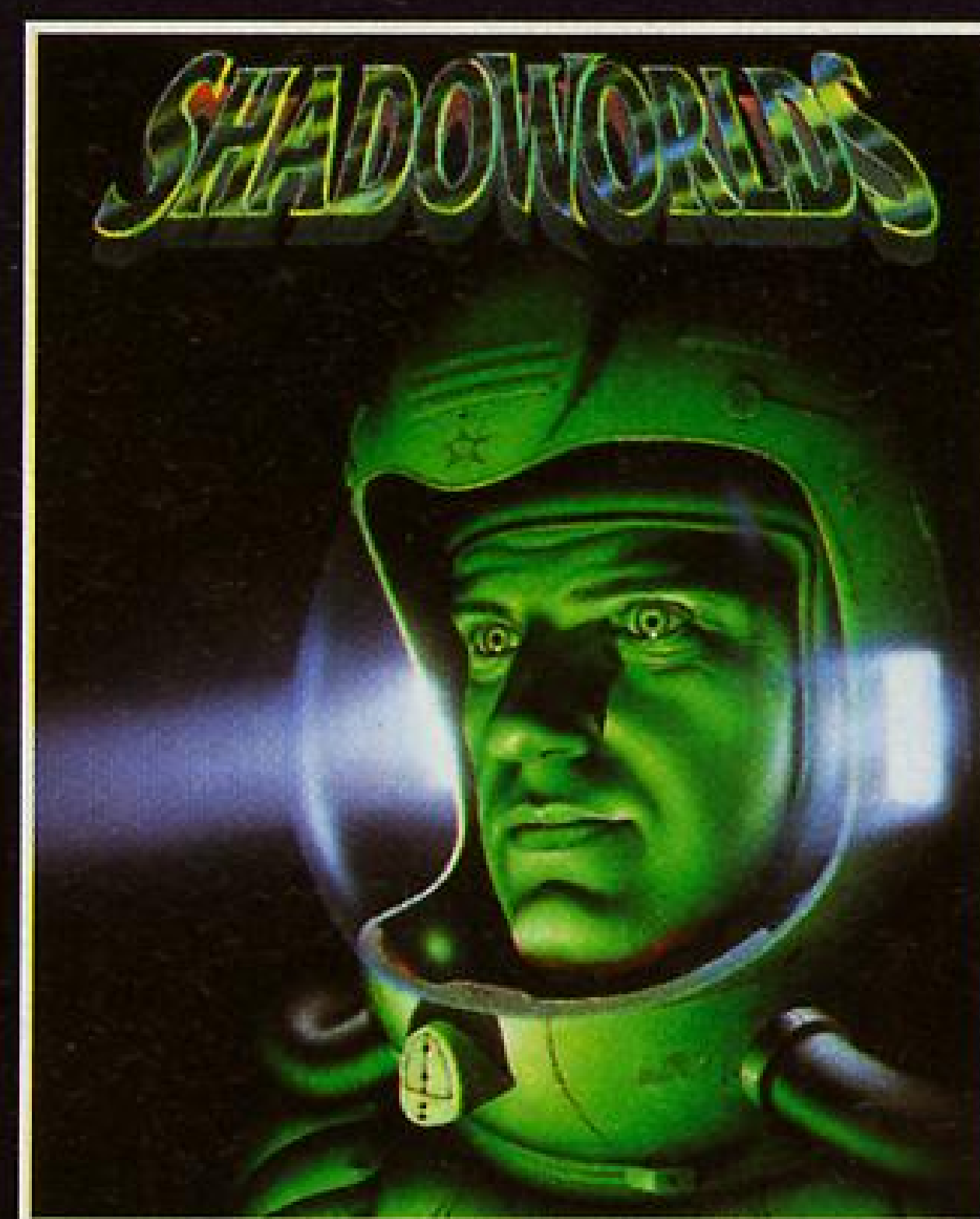
Alle Spiele mit deutscher  
Anleitung und Benutzer-  
führung.  
Für alle Fragen offen:  
Die BOMICO Hotline!  
Tel.: 06107/62067



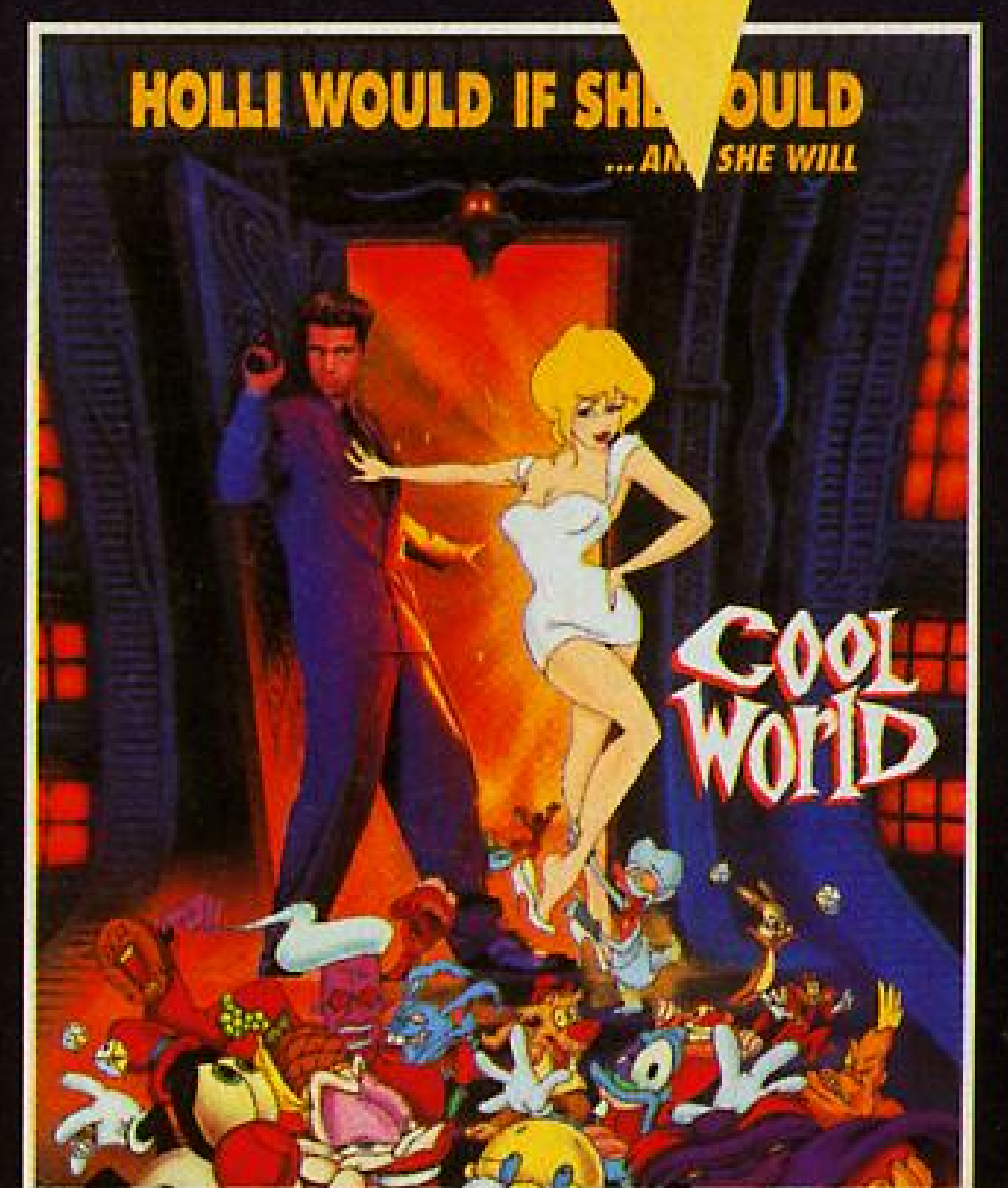
3D-Construction Kit 2.0 - Konstruieren  
wie die Profis in echter 3D-Technik  
(PC, Amiga, Atari ST)



Curse of Enchantia - Das Mittelalterliche  
Hexenadventure (»Spiel des Monats«  
ASM 11/92) - (PC, Amiga)



Shadowworlds - Das Actionspiel mit Stra-  
tegiecharacter - (Amiga, PC, Atari ST)



Cool World - Superstar Kim Basinger im  
Jump'n Run des Films, der nie im Kino  
lief - (PC, Amiga, Atari ST)

**BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

“Ein Feldweg,  
gesäumt von dichten  
Bäumen, die Dir bei  
jedem Schritt näher  
auf den Leib zu  
rücken scheinen  
...ein durch den  
ständigen Regen  
dieser Gegend mit  
dickem Rost über-  
zogenes Gitter...und  
mitten in einer  
feindseligen, be-  
unruhigenden Vege-  
tation... Derceto...  
Derceto...”

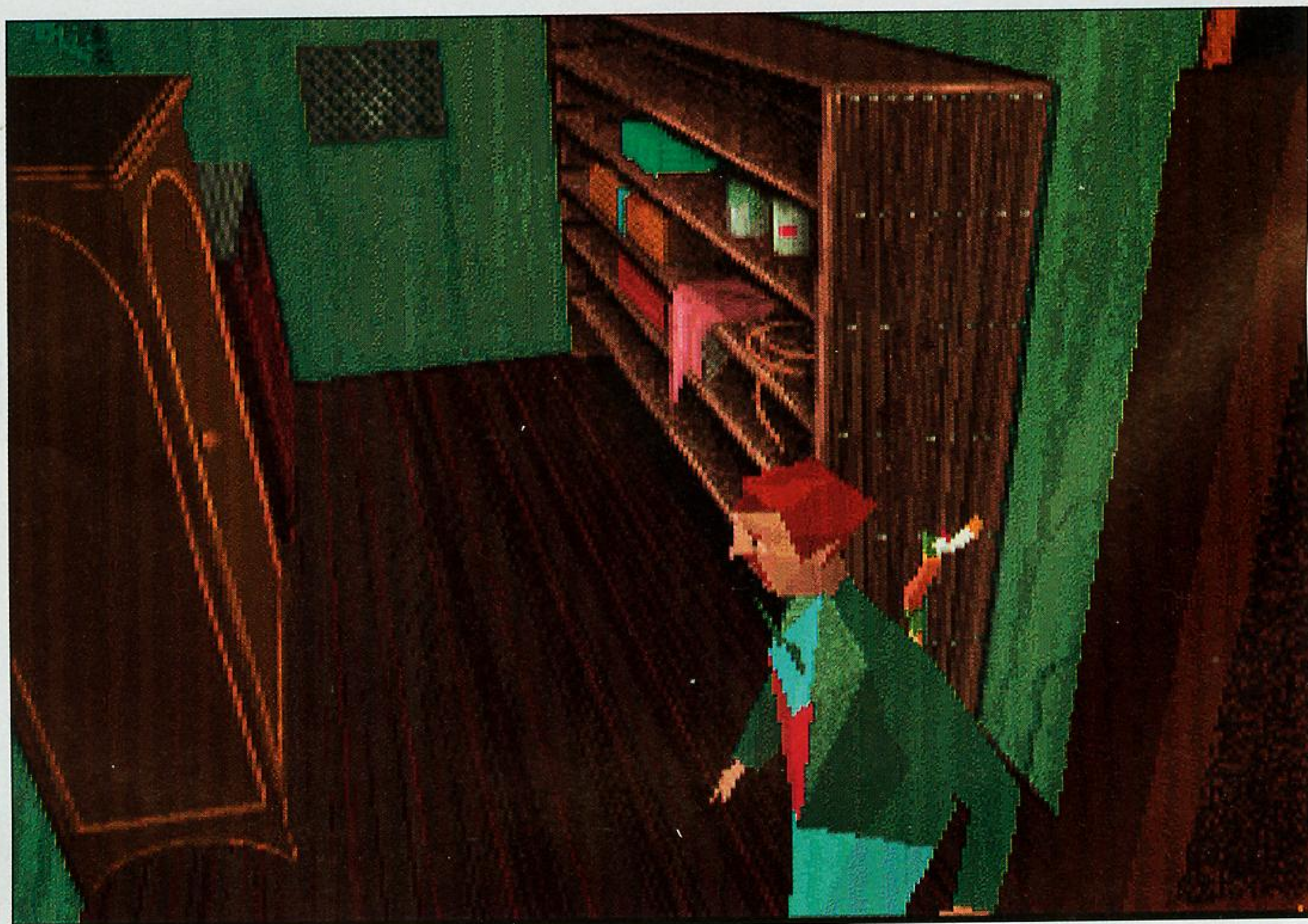


# Alone in the Dark



**A**llein im Dunklen. Empfindsamen Gemütern und Eltern von Kindern in zartem Alter lassen sich den Titel von Infogrames' neuem Schauer-Adventure besser zweimal durch den Kopf gehen, bevor sie sich oder ihren Sprößling in das Dunkel des Hauses Derceto schicken. Allein im Dunklen - mehr Worte braucht es auch nicht, um die finsternen Gedanken zu beschreiben, die selbst einem abgebrühten Liebhaber von gruseliger Literatur kommen können, wenn er sich in einer stürmischen Herbstnacht in dieses Spiel hineinversetzt. Eine Übertreibung? Keineswegs - Gruselfans mit Phantasie werden bei Alone in the Dark ihr blaues Wunder erleben, denn die atmosphärische Ladung dieses Grafikadventures sucht bislang ihresgleichen.

Ein Name, dessen Erwähnung die Einordnung des literarischen Hintergrundes bereits um Einiges erleichtert, ist Howard Philipp Lovecraft. Der amerikanische Meister der spätabendlichen Gänsehäute ist weltweit fast ebenso angesehen und geschätzt wie Edgar Allan Poe. Auf der Reihe seiner mehr oder weniger bekannten "Cthulhu"-Erzählungen basiert nun das folgende Abenteuer: Ein Kunstmaler, Jeremy Hartwood sein Name, war Eigentümer einer wirklich faszinierenden Liegenschaft: Das alte Herrschaftshaus Derceto. Ein ungewöhnlicher

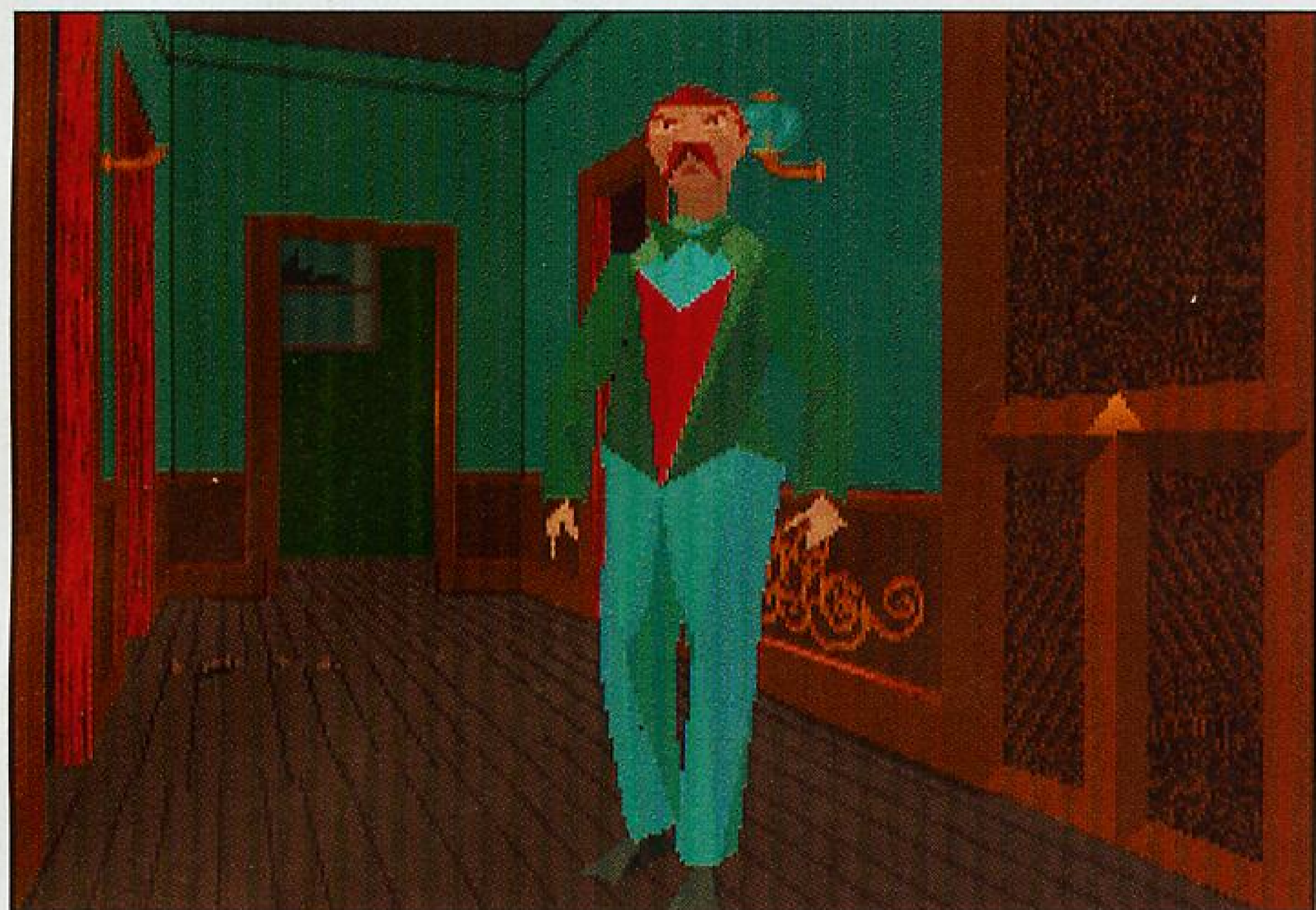


*Allein schon die verschiedenen Kameraperspektiven geben den einzelnen Räumen eine schaurige Stimmung.*

Name für ein Haus, nicht wahr? Aber nicht nur der Name des Gemäuers ist etwas seltsam, sondern auch die Geschichten, die in letzter Zeit darüber die Runde machten: "Stattlich ist Derceto. Endlos seine Gänge. Duster seine Räume...". Wie der Teufel (oder wer auch immer) es will, segnet jener Jeremy Hartwood eines düsteren Tages auf mysteriöse Art das Zeitliche. "Selbstmord" war der



**Aufgefundene Objekte werden groß dargestellt.**



**Viele verschiedene Räume mit unterschiedlicher Einrichtung warten auf Mr. Larnby oder Mrs. Hartwood.**

vorschnelle Schluß der Polizei, die ihn bei Tageslicht mit dem Hals in der Schlinge in der Dachkammer von Derceto fand. Jetzt ist Derceto verlassen, und die seltsamsten Gerüchte verbreiten sich. Der alte Hartwood war in den letzten Monaten tief verstört, heißt es. Ein Fluch läge auf dem Haus, und böse Mächte seien in seinem Innern am Werk. Um das Geheimnis um die Villa Derceto und den vermeintlichen Selbstmord (Warum hinterließ Jeremy wohl keinen Abschiedsbrief?) zu lüften, kannst Du Dich für eine von zwei Rollen entscheiden: Bist Du ein Mädchen mit stählernen Nerven, dann solltest Du den Part der Emily Hartwood übernehmen, die sich als Nichte Jeremys für das Schicksal ihres Erbonkels (und natürlich nicht nur das) interessiert. Da Emily einige Jahre ihrer Kindheit in dem Herrenhaus verbracht hat, kennt sie sich dort nämlich wunderbar aus. Als Spieler männlichen Geschlechts steht dir dafür die Rolle des Privatdetektivs Edward Carnby zur Wahl, der im Auftrag einer Antiquitätenhändlerin nach dem Wert des Inventars sehen soll...

Das Geheimnis, das sich hinter der wunderbaren Atmosphäre von Alone in the Dark verbirgt, ist ein völlig neues, visuelles Spielsystem. Obwohl 3D-Adventures mit flüssiger Grafik inzwischen schon einige Zeit auf dem Markt sind, und das Beispiel Ultima Underworld auch bewiesen hat, daß mit der heutigen Hardware bereits respektable Beispiele von Virtual Reality machbar sind, hat sich Infogrames etwas ganz eige-

nes einfallen lassen: Anstatt das Spielgeschehen aus der Sicht der Spielfigur zu zeigen und die Hintergründe bei jeder Bewegung des Spielers neu zu berechnen - nur das ist nämlich Virtual Reality - ging man den umgekehrten Weg; der Raumabschnitt, den der Spieler betritt, wird lediglich ein einzi-



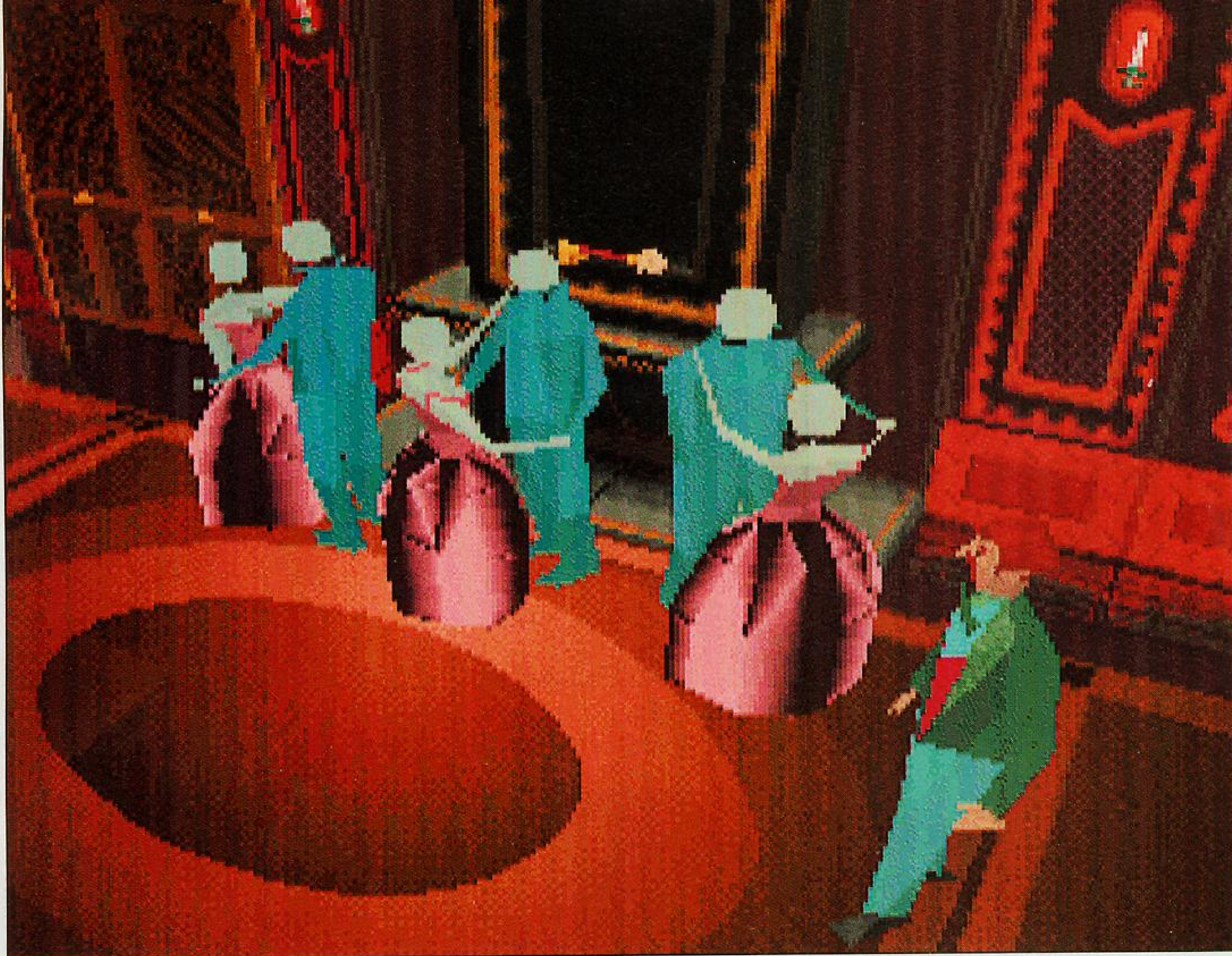
**Der Zombie kam völlig unaufgefordert aus der Luke raus und will bestimmt nichts Gutes.**



**In dem verlassenen Haus befindet sich nicht nur manch Untier, sondern auch wunderschönes Inventar.**



**Von einem aufdringlichen Untoten bedrängt, bleibt einem meist nur der verzweifelte Kampf mit den Fäusten.**



**Das Musikzimmer lockt zum Verweilen, verbirgt aber auch in den harmlos aussehenden Tänzern ungeahnte Gefahren.**

ges Mal aus einer witzigen Kamerastellung berechnet und dient dann dem Spielgeschehen als unbeweglicher Hintergrund. Die aus Polygonen zusammengesetzte Spielfigur kann darin, perspektivisch originalgetreu dargestellt, nach Lust und Laune herumwandern. Der Vorteil dieses Systems liegt klar auf der Hand:

Da meistens nur ein kleiner Teil des Bildschirms in Bewegung ist, steht dadurch fast die volle Rechenpower des Computersystems für Soundeffekte, lebens-echte Figurenanimation und sonstiges Drumherum zur Verfügung. Diesem Potential an Rechenleistung ist wahrscheinlich auch die Idee mit den sogenannten "Textures" zu verdanken, die allen Polygonfiguren in dem Spiel zusätzliches Leben einhaucht. Ein Texture ist eine Art Bitmap, das dem Polygonegegenstand über den es "gelegt" wird, die Kantigkeit nimmt und viel natürlicher und griffiger wirken läßt. Wie sauber das ganze System umgesetzt worden ist, zeigt schon der Blick in den ersten Raum; jeder Schritt der Polygonfigur paßt sauber in die Umgebung, die Schrittweite und der tatsächlich zurückgelegte Weg stimmen exakt überein.

Läßt man die Figur kontinuierlich auf die Kamera zulaufen, so wird sie im Bildausschnitt (der erfreulicherweise den ganzen Bildschirm umfaßt) immer größer, in manchen Kamerastellungen sogar soweit, daß nur noch eine einzelne Gesichtshälfte des kantigen Hel- den im Bild ist.

Damit die Benutzer langsamer Rechner nicht erbarmungslos benachteiligt werden, ermittelt das

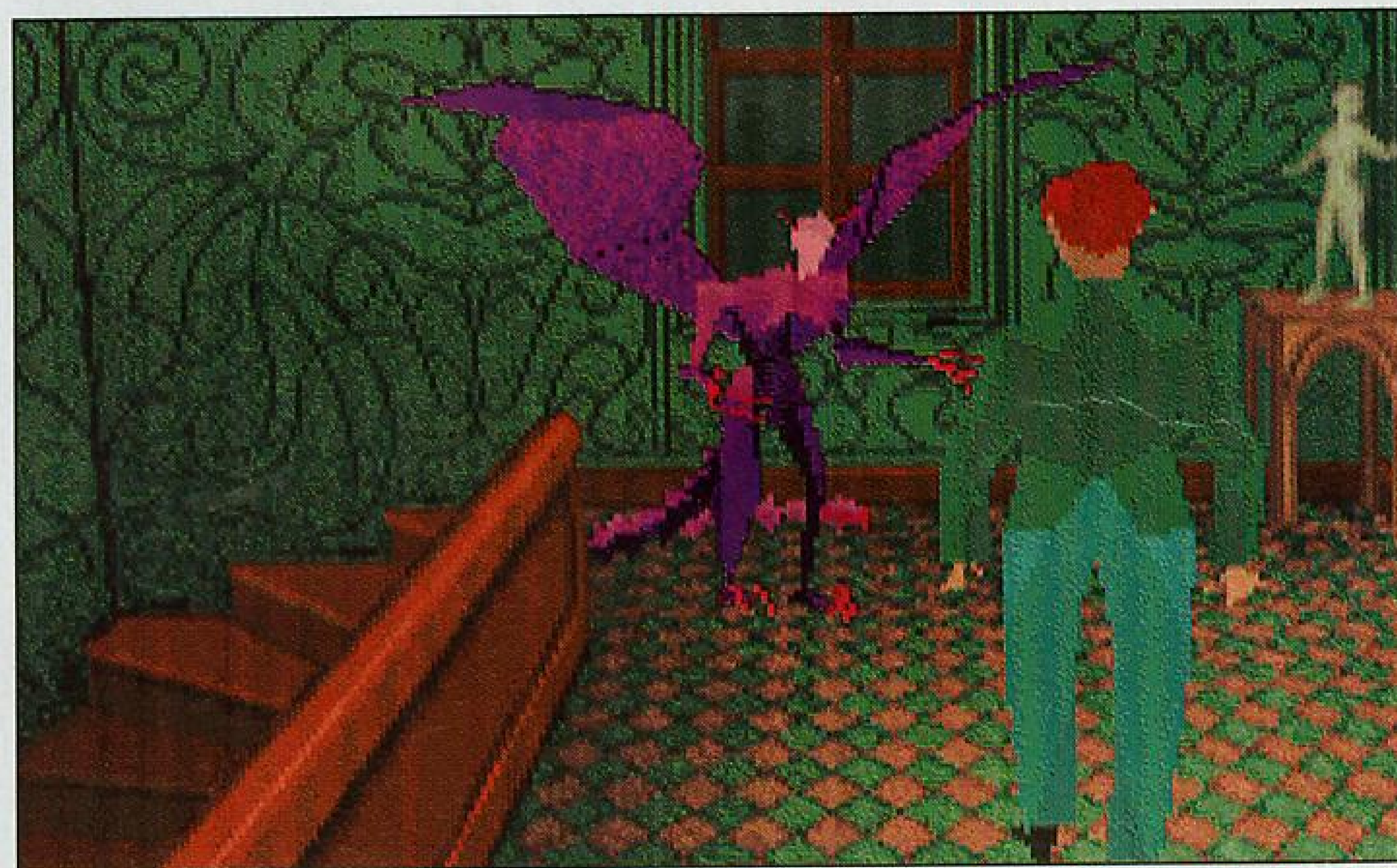
Programm übrigens automatisch die Taktrate des Rechners und setzt die Spielgeschwindigkeit entsprechend herab; so kommen alle Parteien auf ihre Kosten: Auf einem kleinen Rechner (16 MHz) hat man ein schnelles Spiel, dafür werden 33MHz-Computer mit mehr Bildern pro Sekunde und einem einmalig flüssigen Bildlauf bedacht. Gesteuert wird das Abenteuer nur über Tastatureingaben, was zwar etwas ungewöhnlich klingen mag, aber für jemand, der das Spiel bereits gesehen hat, wohl die praktischste Lösung ist. Gesteuert wird ohnehin nur mit den vier Cursortasten und SPACE; die RETURN-Taste wird lediglich zum Aufruf des Inventarbildschirms gebraucht. Neben den vier Grundaktionen (Kämpfen, Öffnen/Untersuchen, Schließen und Verschieben) bringt jeder Gegenstand noch eine Reihe eigener Operationen mit. Für ein Gewehr beispielsweise wären das "Benutzen", "Wegwerfen" und "Nachladen" - Eine gute Idee die ich bis jetzt nur bei Microproses neuem Grafikadventure Rex Nebular gesehen habe. Trotz des ganzen Schnickschnack bleibt Alone in the Dark ein echtes Actionadventure, und wird keineswegs zum "interaktiven Film zum Mitspielen".

Wer nicht aufmerksam genug mitspielt, wird schon beim sechsten oder siebten Raum vor - für ihn - unabänderliche Tatsachen gestellt; die beiden Drachenwesen, die ihm den Weg ins nächste Stockwerk versperren, sind nämlich mit herkömmlichen Waffen nicht zu überwinden. Da gilt es dann eben, alle Räume, Schränke und Kommoden gut zu durchsu-

beim besten Willen nicht, weder bei den Puzzles noch bei den zahl- reichen Actionkämpfen, die im Bezug auf die Grafik und die Steuerung fast gut genug sind, um als eigenes Spiel verkauft zu wer- den.

Neben einem gehobenen Schwie- rigkeitsgrad wird auch erfreulich viel Abwechslung geboten. Am Anfang stellen sich dir "nur" toll- wütige Wölfe und Zombies in den Weg. Erst nach Stunden harten Kampfes kommen dann unheimliche Krakenwesen, sehr ästheti- sche aber auch gefährliche Licht- wesen, Spinnen, Schallwesen etc. etc. hinzu, die Dich alle auf ihre eigene Variante ins Jenseits schicken möchten.

Apropos 'Schall', auch bei diesem Punkt wurde an Ideen und Details nicht gespart. Bei jedem Schritt vernimmt der Soundkartenbesitzer ein schauerlich-schönes Dielen- knarzen aus den Lautsprechern. Natürlich nur wenn Deine Spielfi- gur auch auf Dielenboden läuft, denn selbst daran wurde gedacht: Steinboden klingt wie Steinboden und ein Teppich klingt wie ein Teppich.



**Die Drachenwesen (eins vor uns, eins hinter uns) ver- sperren den Zugang zum nächsten Stockwerk.**

chen, und bei den vielen Doku- menten, die man findet auch zwis- chen den Zeilen mitzulesen. Der eigentliche Feind, dem man in Derceto gegenübersteht, zeigt erst im Laufe des Abenteuers sein wahres Gesicht. In den Manuskrip- ten, die Jeremy Hartwood geführt und im ganzen Haus verstreut hat, erfährt man mehr über die letzten Tage und Wochen des alten Malers - die Geschichte spitzt sich von Etage zu Etage und von Raum zu Raum schließlich immer mehr zu... Leicht zu lösen ist das Spiel

Ab und zu strapazieren Wolfsge- heul oder dramatische Musikeinla- gen die Nerven des Spielers, denn der weiß nach den ersten Zusam- menstößen mit Monstern natürlich genau, daß ihm nach den plötzlich einsetzenden Musikeinlagen etwas schreckliches blüht...Als Fazit bleibt mir eigentlich nur ein Satz zu schreiben: Alone in the Dark hat mich in allen Punkten voll überzeugt. Ein Tip für Genießer: Ihr solltet das Spiel unbedingt nur nachts spielen.

(tb)

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<b>Getestet auf T-Bird von ASI Computer</b>	
Maus	<input type="checkbox"/> Ex.Ram	<b>Hersteller</b> Infogrames	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<b>Preis</b> ca. DM 80,-	- Viruserkennung im Installationsprogramm
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<b>Muster von</b>	- deutsches Handbuch
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Hersteller	- Programm mehrsprachig
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

# FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele  
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
**0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25**

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

## Bestellservice:

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

NRW: Düsseldorf  
10-18.30 Uhr  
0211/131979

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit  
Inh. Oliver Heck

\*\*\* Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest \*\*\*  
\*\*\* und ein friedliches neues Jahr \*\*\*

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95	Lemmings	62,95	62,95	-
A-Train	-	-	99,95	Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Amazon	-	-	96,95	Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Link Troon North	-	-	44,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.	Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Links Bartan Creek	-	-	44,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95	Links Pro	-	-	107,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lord of Rings	67,95	-	-
Battle Isle Data	42,95	-	42,95	Lord of Rings II	-	-	84,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus Espr. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Betrayel of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-	Lotus 3	65,95	65,95	-
Black Crypt	64,95	-	-	Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Black Sect	78,95	-	89,95	Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Mad TV Data	-	-	26,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95	Mantis	-	-	107,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.	Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Campaign	79,95	-	92,95	Might & Magic 4	-	-	79,95
Castles	72,95	-	79,95	Millेमiglia	-	-	a.A.
Castles Data Disk	-	-	44,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Championship Manager	72,95	-	-	Myth	65,95	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95	Paladin II	73,95	-	89,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-	Patrizier	78,95	-	89,95
Cytron	69,95	a.A.	-	Perfect General	87,95	a.A.	94,95
Dark Queen of Kryn	-	-	78,95	Perfect General DD	49,95	-	49,95
Dark Half	-	-	82,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.	Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Darklands	-	-	107,95	Planets Edge dt.	-	-	89,95
Darkmann	72,95	72,95	-	Prophecy glitthe Shadow	-	-	72,95
Darkseed	-	-	98,95	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Populous II	67,95	67,95	a.A.
Devious Desings	64,95	64,95	-	Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.	Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Dynablaster	75,95	-	82,95	Power Monger	74,95	74,95	87,95
Elf	-	-	79,95	Psyborg	64,95	-	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Push over	64,95	64,95	72,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95	Quest for Glory III	-	-	99,95
Eternam	-	-	89,95	Rampart	a.A.	-	78,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95	Rex Nebula	-	-	99,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Scenario	73,95	73,95	79,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95	Sherlock Holmes	-	-	99,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.	Siege	a.A.	-	73,95
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
First Samurai	-	-	73,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95	Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95	Spellcasting 301	-	-	79,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95	Spellcraft	-	-	92,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95	Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Hardball III	a.A.	-	87,95	Strike Commander	-	-	107,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Striker	72,95	72,95	-
Harrier Jump Jet	-	-	114,95	Summer Challenge	-	-	73,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95	Task Force	-	-	107,95
Hexuma	92,95	-	92,95	The Lost Tribe	-	-	76,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95	Treasures II	-	-	114,95
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95	Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Troddlers	65,95	-	a.A.
Kings Quest 6	-	-	99,95	Ultima 7	-	-	89,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95				
Leeds United Champion	65,95	65,95	-				
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95				
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95				

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Ultima Under World	-	-	89,95	Wizkyd 7	-	-	92,95
V for Victory	-	-	117,95	Zool	73,95	a.A.	-
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.				
Wax Works	79,95	-	79,95				
Ween	79,95	-	59,95				
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95				
Wing Commander I	99,95	-	54,95				
Wing Commander II	-	-	78,95				
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95				

## 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

### Joysticks PC:

Thustmaster	DM	199,00
-------------	----	--------

### Zubehör:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatte	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

### Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

### Speichererweiterung

für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

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

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

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

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

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

### Laufwerke zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00

3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
------------------------------------	----	--------

Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
-------------------------------	----	--------

Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
-------------------------------	----	--------

### Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
-----------------------------	----	----------

A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
-------------------------------	----	----------

Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00
-----------------------	----	--------

### Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
---------------------------	----	----------

A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
--------------------------------	----	----------

A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
--------------------------------	----	----------

Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00
-----------------------	----	--------

Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
-----------------------------	----	--------

Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00
--	----	--------

Sound Galaxy DM 298,00

Unsere Ladengeschäfte  
finden Sie in:

**7000 Stuttgart-Feuerbach**  
Stuttgarter Str. 99  
(Biberturm)  
Tel.: 0711/8568534

**7080 Aalen**  
Storchenstr. 5b  
Tel.: 07361/680663

**7800 Freiburg**  
Schreiberstr. 18  
Tel.: 0761/382590

**3000 Hannover**  
Georgswall 3  
Tel.: 0511/321796

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 1.10.92  
**4000 Düsseldorf**  
Wallstraße 21  
(Altstadt)  
Tel.: 0211-131979

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 14.11.92  
**8510 Fürth**  
Ludwigstraße 36

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 16.11.92  
**3500 Kassel**  
Werner Hilpert Str. 22

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 27.11.92  
**O-6502 Gera**  
Laasener Str. 29

**Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!**

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

# Comanche-Opera

PLAY TIME



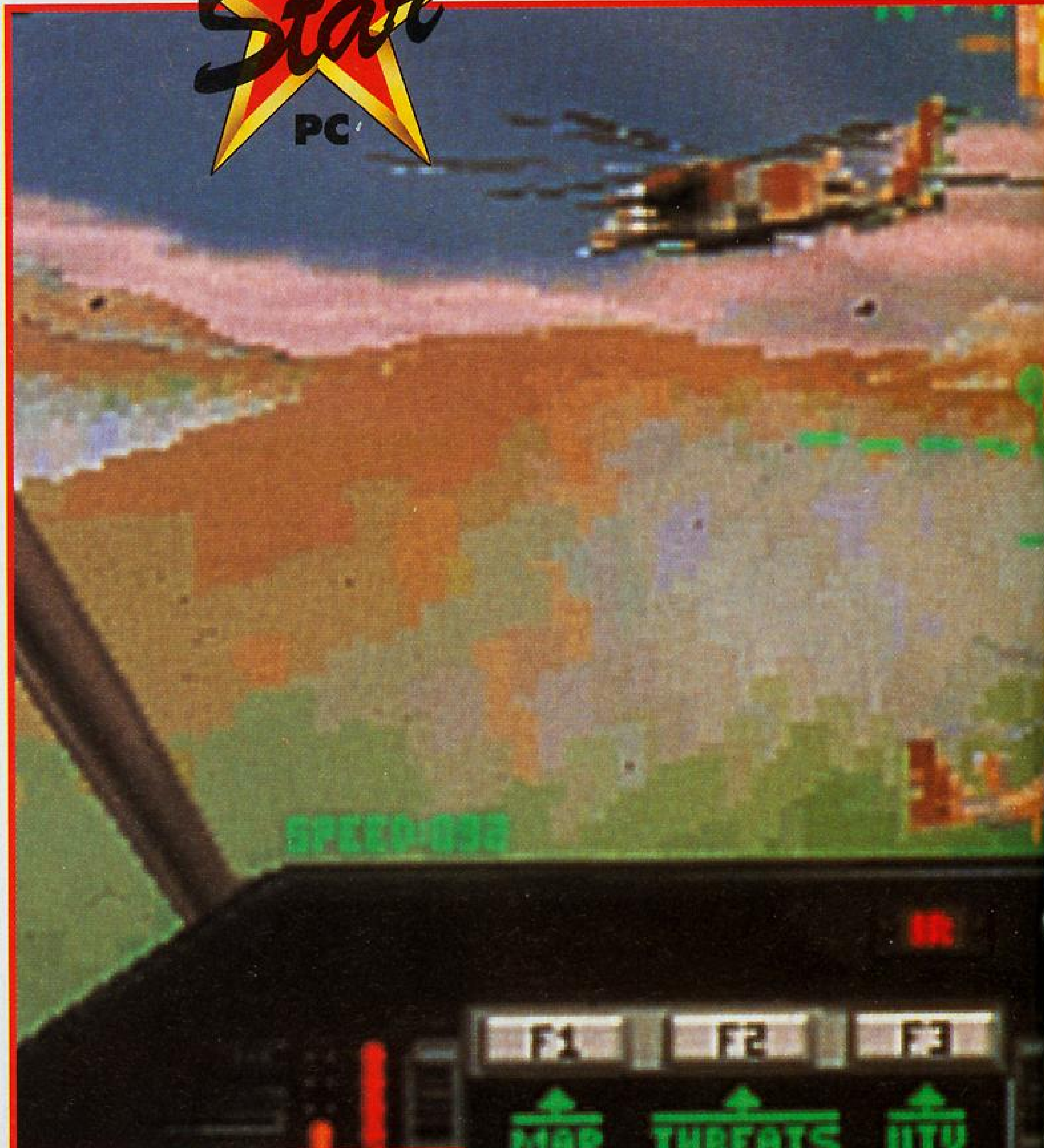
Die ganze Welt wartet gespannt auf Strike Commander von Origin, das mit neuer Grafiktechnik das Simulationsgenre revolutionieren soll. Klammheimlich präsentierte Novalogic auf der Londoner ECTS ein atemberaubendes Demo namens Maximum Overkill.....

Anfang November versammelte sich schließlich bei Softgold (fast) in Kaarst alles, was in der Pressebranche Rang und Namen hat, um bei der offiziellen Präsentation Gelegenheit zu einigen Probeflügen zu haben.

Soweit die Geschichte zu dem neuen Hubschraubersimulator, dessen Name nun mit Comanche wesentlich BPS-freundlicher gestaltet wurde.

Novalogic war bisher nur exzellenten Spielekennern ein Begriff in der Spielwelt, vor allem durch die U-Boot-Simulation Wolfpack. Die kleine kalifornische Firma präsentierte äußerst versteckt auf einem kleinem Stand ein kleines Demo. Wenn man jedoch auf dem Weg zwischen der Riesensuite von Electronic Arts und dem Messecave die Augen offenhielt und einen Blick auf die Seite warf, konnte man ein Grafikerlebnis erster Güte erleben, das sich schon nach wenigen Messestunden zu einer der wenigen, echten Sensationen entwickelt hatte. Interessanterweise war auch jeder, der einer exklusiven Strike Commander-Audienz bei Richard "Lord British" Garriott beiwohnen durfte, der Ansicht, das Maximum Overkill das darstellt, was Strike Commander gerne werden will, sofern es irgendwann doch einmal erscheinen sollte. Die Spielgeschichte präsentiert sich nicht außergewöhnlich originell.

Die Hintergrundstory spielt sich im Jahre 2002 ab. Die Drogenkriminalität nahm geradezu schreckliche Ausmaße an. Mitter der 90er Jahre schlossen sich die Big Organisations des Drogenweltmarktes zusammen und holten sich aus der zerfallenen Sowjetunion hochgefährliche Militärausrüstung und ausgebildetes Personal. Die Zentrale dieser Drogenorganisation wurde nach Süd-Asien verlegt, mit samt allen Waffen und einer großen Armee. Der Spieler hat nun die Aufgabe als Beauftragter von CIA, DEA und der lokalen Regierungstruppen alle Stützpunkte des Drogenkartells in Süd-Asien, Hawaii, Peru und den USA zu zer-



Panzer in einem Canyon aufspüren, führt zu beeindruckenden Grafikerlebnissen.



schlagen und alle Waffen sicherzustellen oder zu vernichten. Das Einsatzgerät ist der High Tech-Hubschrauber RAH-66 Comanche Team von Boeing Sikorsky. Er zeichnet sich durch leichte Transportfähigkeit und Einsatzbarkeit auf der ganzen Welt aus. Zusätzlich wurde er dafür entwickelt, mit



Realistische Grafik, verblüffende Effekte...



... und modernste Technik zeichnen Comanche aus.



# tion White Lightning



Eine kleine kalifornische Software-Firma überrascht den Markt mit dieser sensationellen Simulation.



dem AH 64 Apache-Hubschrauber einsetzbar zu sein. Neueste Technologie, wie Anzeigen im Visier der Piloten und ein fünfblättriger, positionloser Hauptrotor, sind natürlich integriert. Entwicklungskosten von 2,24 Milliarden Dollar sind dafür immer noch sehr günstig, und liegen ungefähr vierzig Prozent über den Vorgänger-Entwicklungskosten. Dieser Hubschrauber ist übrigens realer Natur und soll im Dezember 2001 für erste Probeflüge abheben. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Es zeichnet sich vor allem durch ein bislang einzigartiges 3D-Matrix Grafik-System aus, das laut Hersteller anderen Grafik-techniken um Jahre voraus ist, was ich jedoch bedingungslos bestätigen kann. Das patentierte Grafiksystem VOXEL SPACE ist in etwa nur um die Kleinigkeit von 500 mal schneller als Polygongrafik. Wie kaum anders zu erwarten war, wird es erst ab einem flotten 386er sinnvoll, Comanche zu spielen, während es auf einem 486er zum High Tech-Abenteuer in technischer Perfektion ausartet. Außerdem muß man mindestens 4

MByte an Arbeitsspeicher und eine Festplatte in seinem Gehäuse liegen haben, um überhaupt eine Rotordrehung zu erleben. Das Spiel läßt sich jedoch überraschend flott installieren und belegt nur knapp 8 MByte auf der Festplatte, was bei Konkurrenten wie Wing Commander II mit über 20 MByte äußerst beeindruckend ist. Ohne zunächst ein mehrere hundert Seiten umfassendes Handbuch studiert haben zu müssen und ellenlange, wenn auch beeindruckende, Zwischensequenzen über sich ergehen zu lassen, kann man sofort in seine erste Mission einsteigen, was mir, der ich Flugsimulation wie Falcon 3.0 verabscheue, sehr entgegenkommt. Die Grafiken wurden aus Daten, die durch Satellitenfotos ermittelt wurden, errechnet, womit man tatsächlich über reale Landschaften hinwegfliegen kann. Auf dem Cockpit-Instrumentarium stehen zwei Multifunktions-Monitore bereit, die in eindrucksvoller Grafik entweder eine 2D-Ansicht der Oberfläche oder eine 3D-Darstellung mit Außenbord-Kamera-Auf-

nahmen zeigen. Sehr beeindruckend ist es, wenn man sich in die Landkartendarstellung von weit weg zu ganz nah zoomt und sich die Grafik in feinsten Manier um den Mittelpunkt dreht. Vier verschiedene Waffensysteme werden ebenfalls über diese Monitore gesteuert. Per Tastendruck wählt man ein System aus, mit einer weiteren Taste läßt man das Ziel erfassen und mit der Space-Taste feuert man eine Stinger, Hellfire oder einfache Maschinengewehrmunition ab. Mit der Munition muß man jedoch sparsam umgehen, wenn man spätere Missionen erfolgreich beenden will. In der Ein-

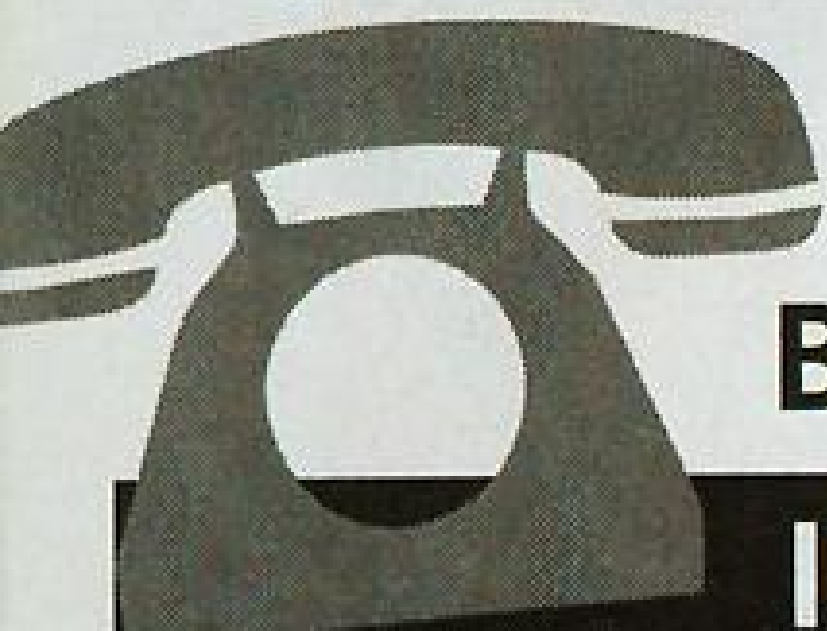
stiegsmission gilt es lediglich ein paar Tanks zu zerstören, während die Maximum Overkill-Mission eine Portion Strategie abverlangt. Auf zwei verschiedenen Flugplätzen stehen jeweils zehn Abfangjäger bereit. Und wenn man nun den einen Flugplatz per Artillerie bebomben läßt, steigen die anderen automatisch auf und machen einem das Leben zur Hölle. Herumfahrende Panzer sind besonders hartnäckig. Die Grafikdarstellung sowohl der Landschaft als auch der Panzer und Flugzeuge ist fantastisch gelungen. Sie ist unglaublich schnell und voller Details. In manchen Missionen geht man per Nachtsichtgerät in seinen Einsatz, bei anderen fliegt man durch enge Canyons. Der Sound bietet eindrucksvolle Sprachausgabe und betörende Effekte. Endlich kann man sich auch einmal hinter Bergen verstecken, die als Schutz dienen können. Die Spielatmosphäre bei Comanche ist einfach großartig. Der militärische Charakter wird realistisch in die heimische Stube gebracht und das Gameplay ist komplex, jedoch leicht erlernbar. Mein Entschluß steht auf alle Fälle fest: Ein 486er wird schon in Kürze in meiner Wohnung stehen und mit dem Steuergerät von Rushware ausgerüstet, das zusätzlichen Spielspaß bringt. (hi)

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Novalogic	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis noch unbekannt	- mindestens 386er erforderlich
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Muster von	- 4MByte RAM
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Softgold	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

80% 95% 95% → 89%

# EX & HOPP

Software zu Wahnsinnspreisen



Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

**Ihre Ansprechpartner:**

Ute Friedrich (05244) 408-65  
 Andrea Kemmerling (05244) 408-37  
 Sabine Redeker (05244) 408-39  
 Dörte Freitag (05244) 408-25

**Mail-Order:**

United Software GmbH  
 Hauptstraße 70  
 4835 Rietberg 2  
 Fax: (05244) 408-19

**Mailbox:**

Telefon:(05244) 40851  
 Ansprechzeiten:  
 Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr  
 Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
Winter Super Sports	7,30

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80

Back to the Future 3	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
James Pond II. Robocod	18,50
Kathedrale	26,80
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Mega Twins	9,50
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11,80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf's Rev.	29,50
Stormball	16,30

S. Monaco Grand Prix	20,80
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Titus the Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
USS John Young 2	19,50
Volfied	14,90
Wild West World	32,60
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Robin Hood	19,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50

MS-DOS 5,25"	DM
Airline	29,80
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch '92	13,50
Dragon Flight	24,50

Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (Englisch)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's R.	29,50
Super Sim Pack	29,80
Timequest	32,50
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
Space Ace 2 Borf's Re.	23,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00  
 Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

# Der Wahnsinn geht weiter!

Jetzt bei United Software: **VHS-Videokassetten**

**neu**

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50

Top Titel Media Control Charts	DM
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,95
Lemmings - Oh! No More	74,95
Silent Service II	104,95
Special Forces	104,95

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

CDTV	DM
Holiday-Maker	89,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	44,90
Rätsel-Französisch	44,90
Spiellesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	69,90
Spiellesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	69,90
Stadt der Löwen	89,90



Unterhaltung	DM
(Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90

Kindervideo	DM
Arielle, die Meerjungfrau	39,90

Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

**DM 9,90**

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

**Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:**  
 Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.	<input type="text"/>	<b>Ersatztitel</b> angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.
2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5.	<input type="text"/>	
6.	<input type="text"/>	
7.	<input type="text"/>	
8.	<input type="text"/>	
9.	<input type="text"/>	
10.	<input type="text"/>	

**Meine Adresse:**

Name:

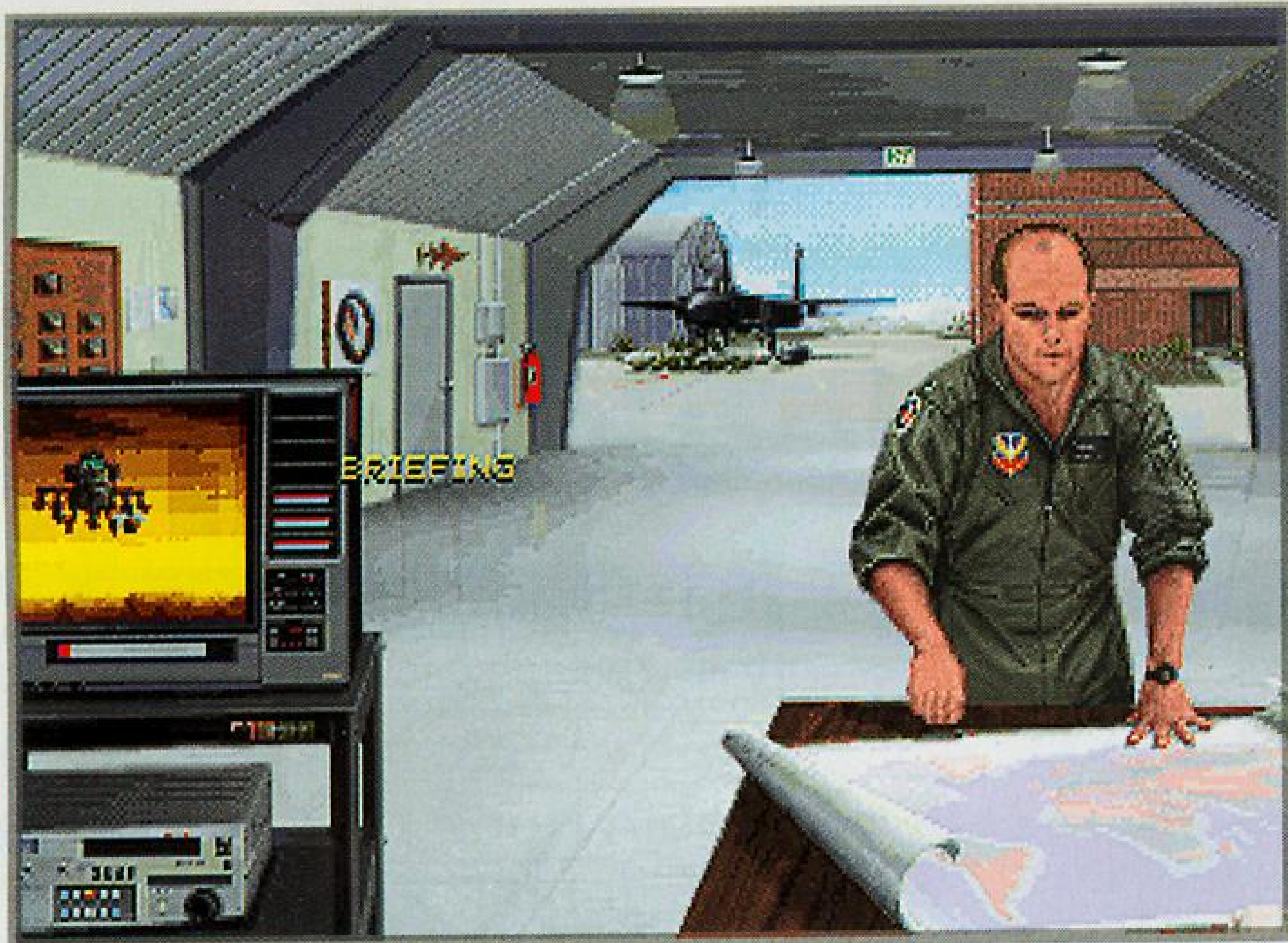
Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:



# F15 STRIKE EAGLE III

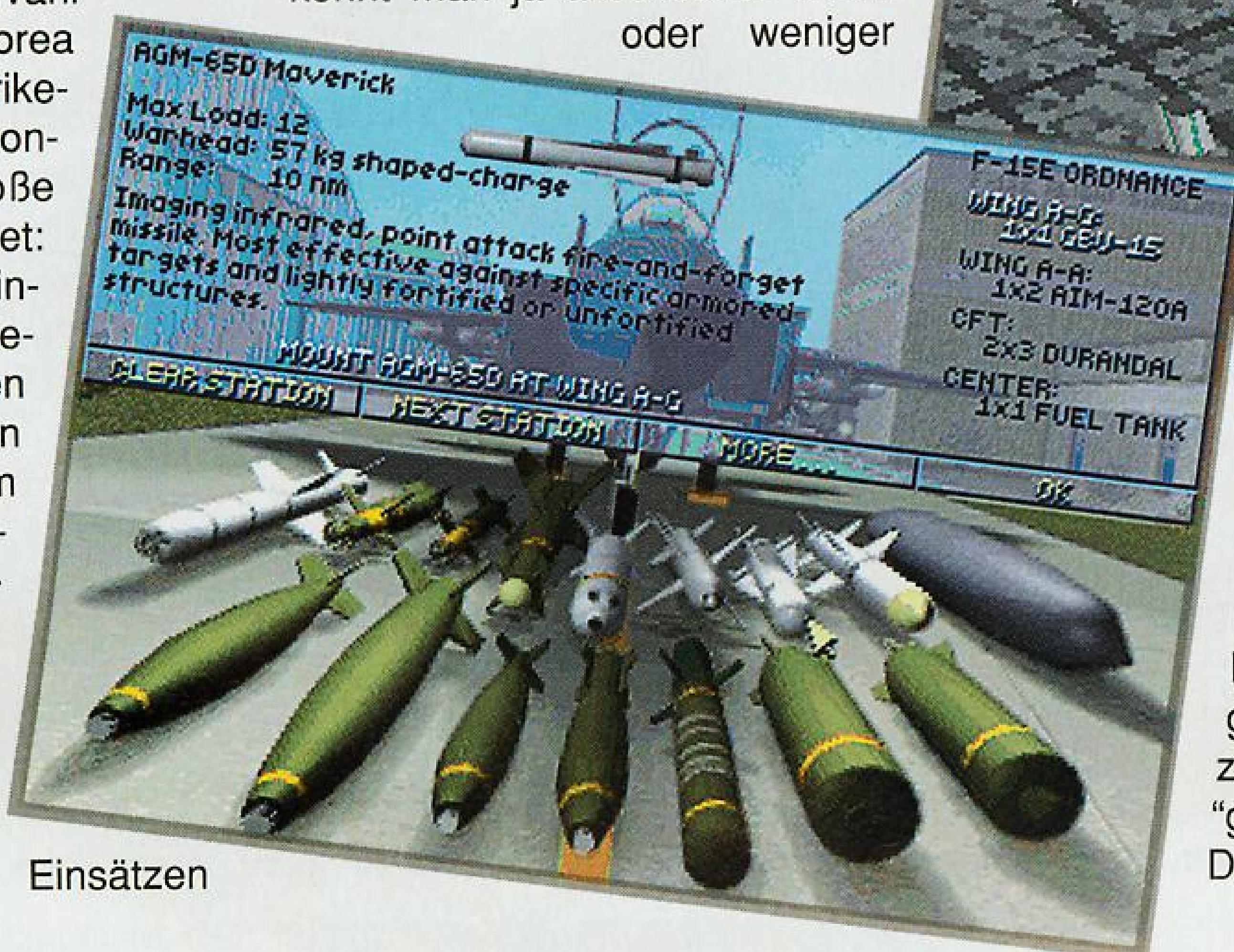
Erinnert Ihr Euch noch an die ersten Flugsimulatoren für Homecomputer? Eine einfarbig grüne Fläche als Boden, ein blaues Band als Himmel und die Flugzeuge als klobige Drahtgittermodelle waren damals das höchste der Gefühle. Gott sei Dank haben sich diese Zeiten geändert, so daß die heutigen Vertreter dieser Sparte kaum mehr etwas mit ihren Urgroßvätern gemein haben. Besonders deutlich sieht man diese Entwicklung wohl an der "F15 Strike Eagle"- Serie von Microprose, bei der jeder Teil aufs neue einen bedeutenden Meilenstein in Punkto Realitätsnähe setzen konnte.

Daß Microprose ein glückliches Händchen für Simulationen hat, weiß man also nicht erst seit gestern. Dennoch war ich wieder einmal sehr angenehm überrascht, was Andy Hollis und seine Kollegen mit F15 Strike Eagle III auf die Beine gestellt haben. Wie bei den beiden vorangehenden Teilen dürft Ihr Euch wieder ins Cockpit der Eagle schwingen, um in einer Unmenge an verschiedenen Missionen Euer Können am Steuerknüppel zu zeigen. Nach dem wirklich sagenhaften Intro, einer herrlichen Raytracing-Animation Eurer F15 im Luftkampf, begrüßt Euch der diensthabende Offizier zur Auswahl des Einsatzgebietes. Dabei habt Ihr die Qual der Wahl zwischen Panama, Korea oder einem Desert Strike-Szenario, das sich besonders durch die große Detailtreue auszeichnet: Fast alle (traurigen) Einzelheiten des Golfkrieges, angefangen bei den brennenden Ölquellen bis zum Ölteppich im Persischen Golf, wurden ins Programm aufgenommen. Habt Ihr Euch für ein Szenario entschieden, könnt Ihr noch zwischen einer Einzelmission und einer aus mehreren Einsätzen

bestehenden Kampagne wählen, bevor es zur Einsatzbesprechung ins Nachbarzimmer geht. Hier bekommt Ihr Primär-, Sekundär- und manchmal auch Tertiärziele genannt, nach denen sich auch die nun folgende Bestückung Eures stählernen Vogels richten sollte. Ihr könnt sowohl die vorgegebene Standardbewaffnung übernehmen als auch nach Belieben mit ca. 20 verschiedenen Waffensystemen umkonfigurieren, bis Ihr der Meinung seid, die effektivste Zusammenstellung getroffen zu haben. Wenn Euch das alles zu umständlich ist, dann gibt es immer noch die Quickstart-Option, bei der Ihr Euch dann sofort im Cockpit auf der Startbahn wiederfindet. Soweit kennt man ja alles schon mehr oder weniger

gelingen von anderen Programmen, aber was nun folgt, nämlich der eigentliche Einsatz, bildet eine Klasse für sich. Was Euch als erstes auffallen dürfte, ist die grandiose Grafik des Cockpitausblickes. Zum ersten Mal wurde hier die bisher übliche Polygongrafik mit

texture-Mapping erhalten die Grafiken einen Realismus, der bislang unerreicht war: Ihr fliegt nicht mehr länger über eintönige Flächen und fragt Euch, was sich da für weiße Punkte unter Euch bewegen, oder über Städte, die nur aus drei Häusern bestehen. Je nach Landschaft und Einsatzgebiet lassen sich Wiesen, Sümpfe, Äcker, Wüsten, Stadtteile usw. erkennen, je nach Höhe unterschiedlich detailliert. Auf diese Weise bekommt man endlich ein Gefühl für die Flughöhe, ohne ständig mit einem Auge am Höhenmesser hängen zu müssen. Auch dem Himmel hat man diese Schönheitsoperation verpaßt, Ihr könnt sogar zwischen klarem Himmel (sieht aus wie bisher), hohen Wolken und einer dichten regenschweren Wolkendecke wählen. Der Detailreichtum in punkto Grafik geht



**Landschaften sind nun gut zu erkennen und werden detailsicher dargestellt.**

gezeichneten Oberflächen kombiniert, die, grob gesagt, auf die einzelnen Flächen "geklebt" werden. Durch dieses Tex-

sogar so weit, daß sich Eure Sicht bis fast zum Blindflug reduziert, wenn Ihr durch die von getroffenen Ölquellen aufsteigenden Qualmwolken fliegt - ein wirklich sagenhafter Effekt. Auch

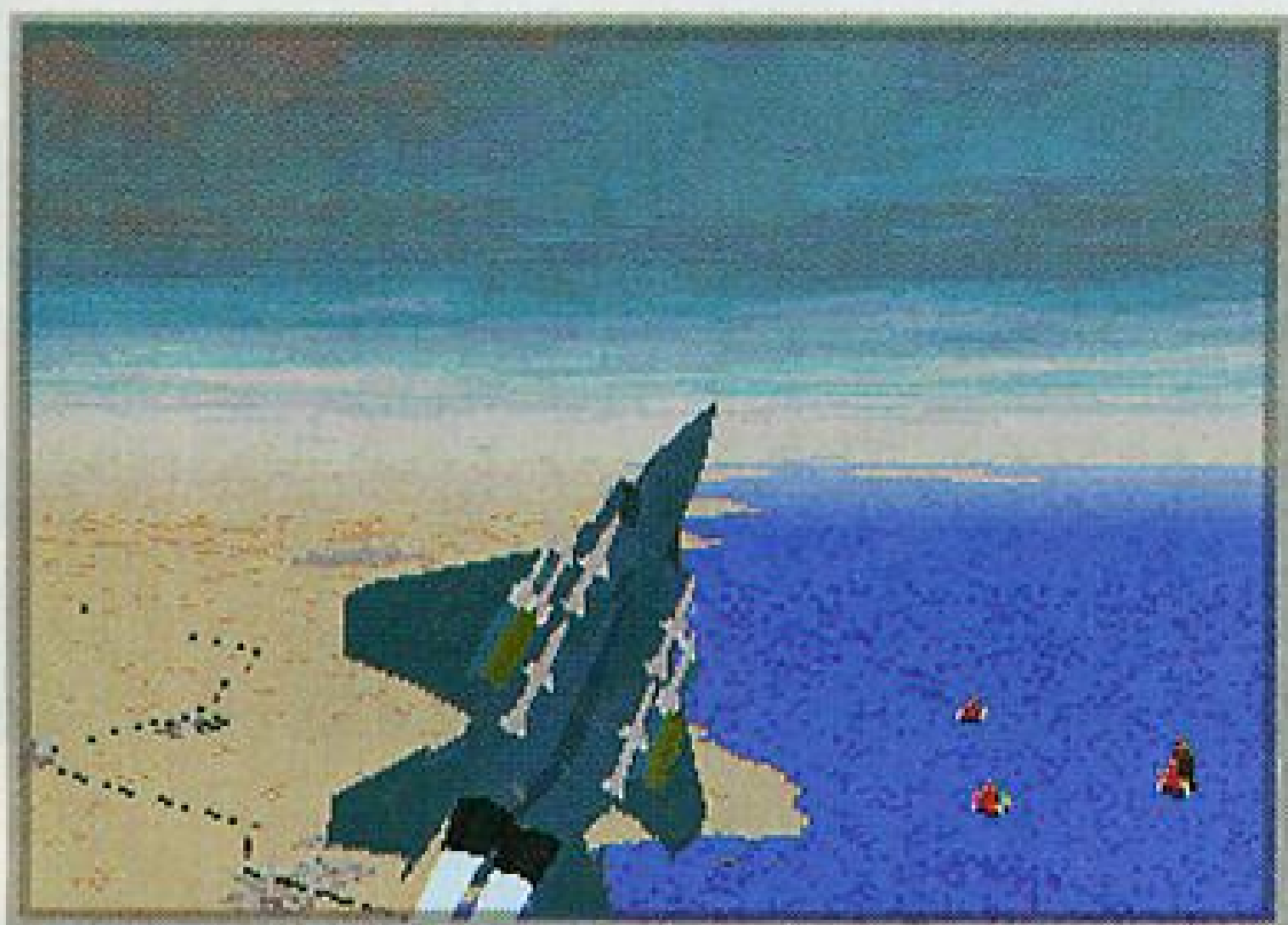
# THE LEGACY

Microprose ist nicht nur für hervorragende Qualitätsprodukte bekannt, sondern auch für revolutionäre Spielideen. Mit "The Legacy" wird demnächst wohl das erste Action-Adventure-Rollenspiel erscheinen, das über das neuartige Grundkonzept hinaus, selbst die etwas höheren Erwartungen, die an einen derart bekannten Produzenten gestellt werden, mit Leichtigkeit erfüllt.



Springt sofort ins Auge: Die grandiose Grafik des Cockpitausblickes.

die Darstellung der eigenen Maschine bei einer der zahlreichen Außenansichten ist wieder um ein gutes Stück besser geworden. Das beginnt mit dem halbtransparenten Cockpit und endet bei der von aussen sichtbaren aktuellen Bewaffnung. So passiert es nicht, daß beispielsweise eine Sidewinder beim Abschub unter dem Flügel erscheint und dann davonfliegt,



vielmehr trägt man sie vom Start weg sichtbar mit sich herum. Auch im Cockpit hat sich eine Menge geändert. So könnt Ihr nun auf Tastendruck nach unten auf Eure Instrumente sehen, um auch das dritte Multifunktionsdisplay des Piloten ausnutzen zu können. Auf jedem dieser drei Bildschirme läßt sich eine von elf Anzeigen einblenden, die (zoombare) Miniaturkarte fehlt ebenso wenig wie ein Kompaß oder die Kameraperspektive auf das gerade ausgewählte Ziel. Zusätzlich könnt Ihr auch noch auf den Copilotensitz umschalten, von wo aus Ihr nochmals auf vier Radarschirme zugreifen könnt. Da nicht alle Einsätze bei Tag geflogen werden, darf selbstverständlich auch das in das Head-Up-Display ein-

blendbare Nachtsichtgerät nicht fehlen. Als sehr sinnvolle Einrichtung hat sich auch der (von Falcon 3.0 abgeschaut) "Padlock View" erwiesen, bei dem Euer Blickwinkel automatisch dem anvisierten Flugzeug folgt. So wißt Ihr immer, wo sich der Gegner aufhält, ohne daß dafür jedesmal ein ganzer Rundumblick erforderlich wird. Habt Ihr dann schließlich Eure Mission beendet - durch Absturz oder Landung - erhaltet Ihr noch einen schnellen Überblick über Eure Flugroute sowie über besondere Ereignisse während des Fluges, die nochmals in herrlichen Mini-Animationen über der Landkarte eingeblendet werden. Falls Ihr ein Modem (oder für kürzere Entfernungen ein Nullmodemkabel) Euer eigen nennt, läßt es sich auch prima zu zweit in die Luft gehen. Vor dem Start muß dabei festgelegt werden, ob Ihr gegeneinander oder lieber miteinander gegen einen gemeinsamen Computergegner in die Lüfte steigen wollt. Neu und besonders interessant ist auch die Option, zusammen im gleichen Flugzeug zu sitzen - einer als Pilot, der andere als Copilot und Waffenoffizier. Fazit: Zweifel-

los kommt im Moment kein anderer Luftkampsimulator an F15 Strike Eagle III heran, und auch in Zukunft wird sich die Konkurrenz ganz schön anstrengen müssen, um diese Qualität zu erreichen. Leider fordert

solch eine Darstellung halt auch ihren Preis: Ab einem 386er mit 33 MHz fängt die Spielbarkeit an.

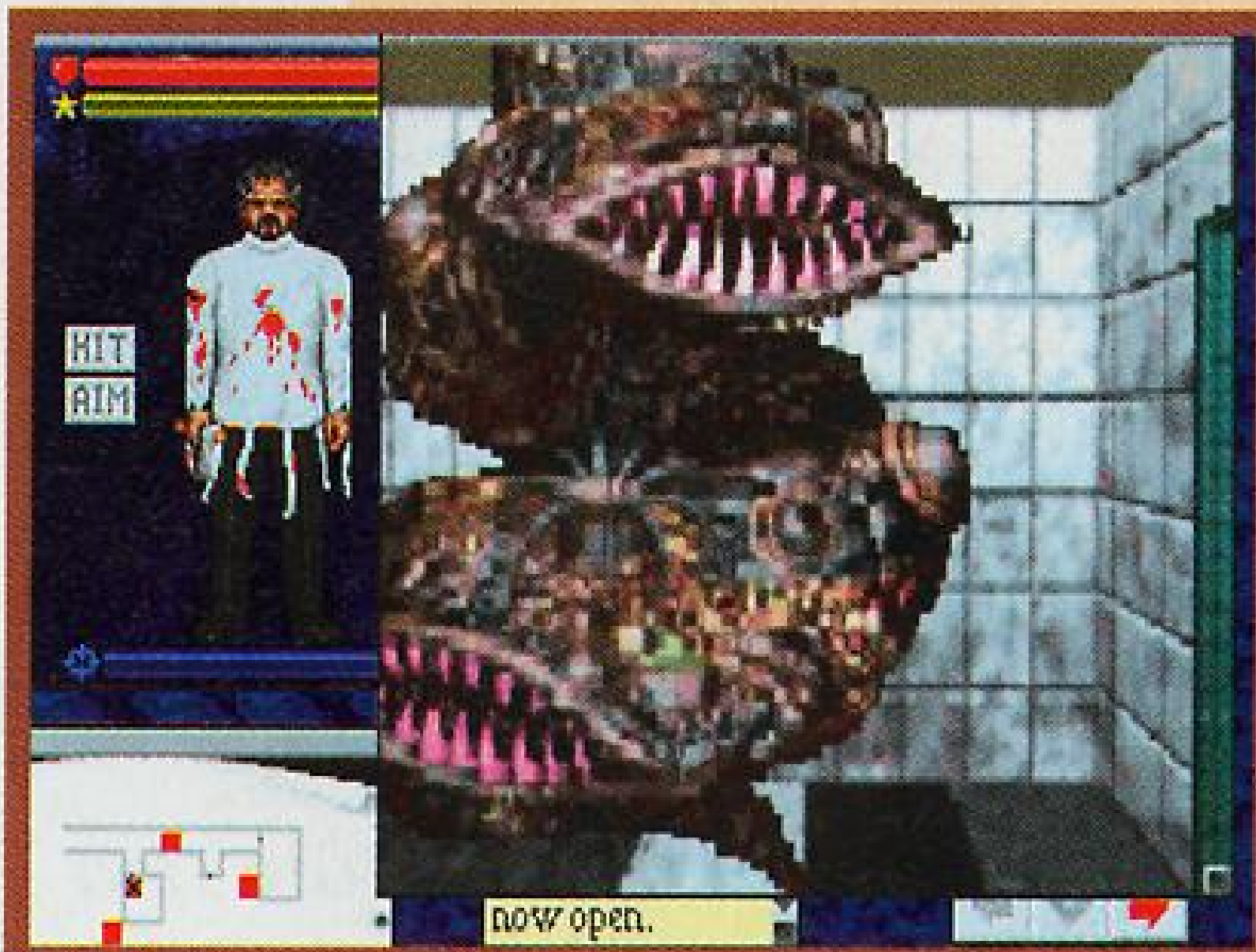
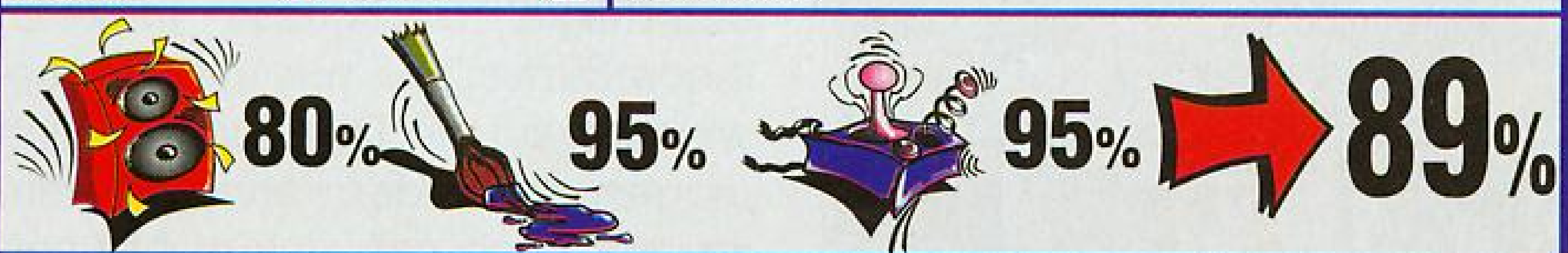
(mm)



PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	Ex. Ram	<input type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Hercules	<input type="checkbox"/>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	CGA	<input type="checkbox"/>
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	EGA	<input type="checkbox"/>
Roland	<input checked="" type="checkbox"/>	VGA	<input checked="" type="checkbox"/>

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**  
**Hersteller** Microprose **Besonderheiten**  
**Preis** ca. DM 120,-  
 - neues Grafiksystem  
 - verschiedene Zwei-Spieler-Modi

**Muster von Hersteller**



nen. Es ist nicht einmal eine Frage der Zeit, bis man merkt, daß in diesem Haus nicht alles - bzw. fast nichts - mit rechten Dingen zugeht.

Dieses Spiel verfügt zwar nicht über die extravagante 360°-Sicht "Underworlds", aber im Punkt Grafik und Animation kann es voll mithalten und ist sogar besser. Gegnerische Monster sind digitalisiert (soweit humanoid), d.h. ihre Bewegungen könnten nicht natürlicher aussehen. Das gesamte Erscheinungsbild vermittelt eine düstere Stimmung, welche durch zahlreiche schummrige Musikstücke und lebensnahe FX unterstützt wird.

In "The Legacy" wird ein neu entwickeltes Window-

System zum Zweck übersichtlicherer und schnellerer Benutzerzugriffe verwendet. Somit kann jeder Spieler seine persönliche Oberfläche nach eigenen Wünschen gestalten, wie es ihm gefällt. Die einzelnen Fenster lassen sich in ihrer Größe verändern und sind selbstverständlich verschiebbar.

Allein der Umfang von gut 20 MB spricht nicht nur für hohe Qualität, sondern auch für langen Spielspaß. Über ein dutzend Level soll es geben, vollgepackt mit kniffligen Rätseln und schwierigen Aufgaben verlangen sie jedem das letzte ab.

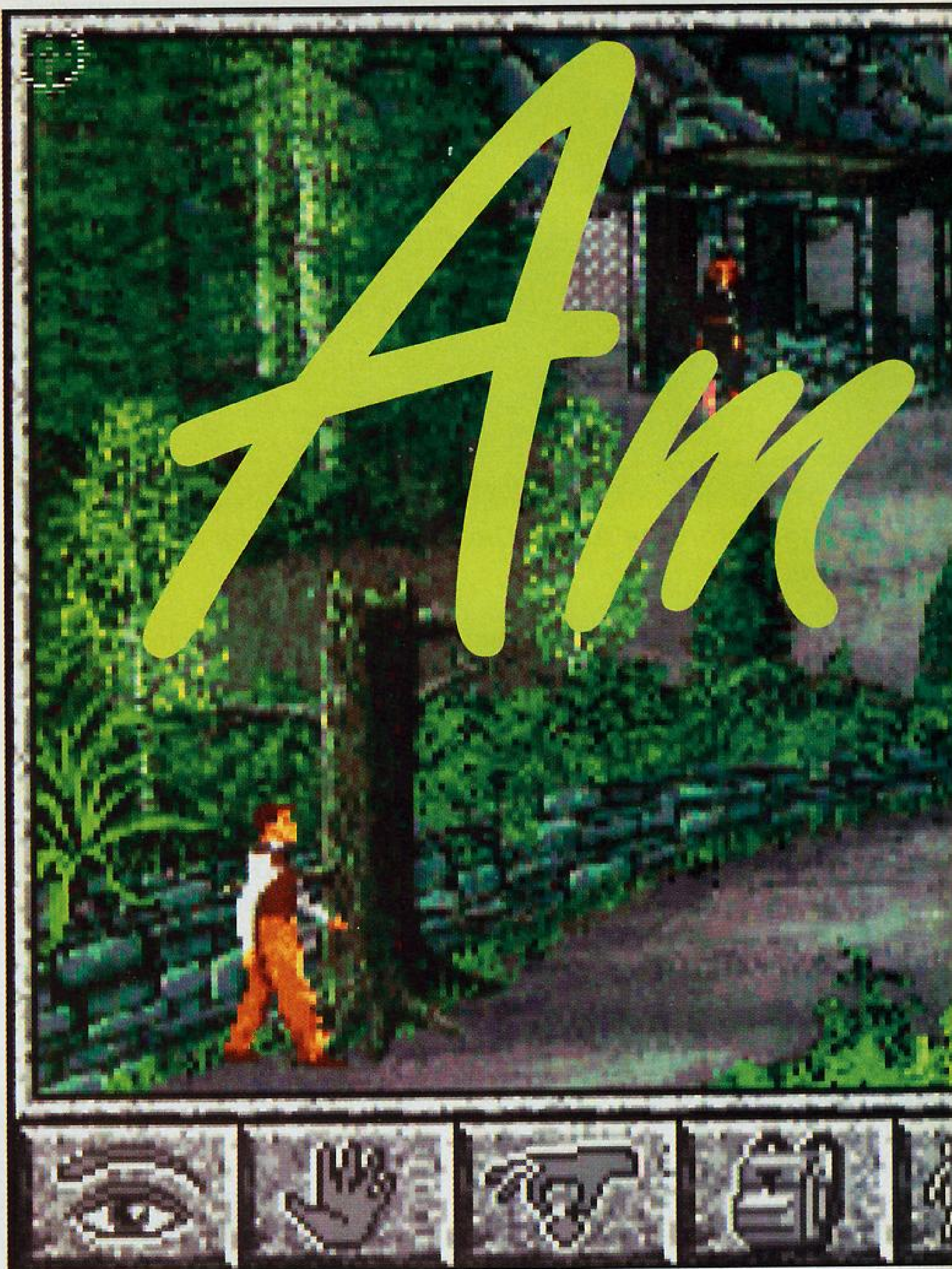
Zuerst sollte es ja unter dem Namen "The Haunted House" erscheinen und dieser Titel sagt auch jetzt noch etwas mehr über die Vorgeschichte aus. Ich will nicht viele Worte über die Story verlieren, schließlich ist es Teil des Spiels, so nach und nach der Geschichte auf den Grund zu gehen. Tatsache jedoch ist, daß der erstellte Charakter ein Haus von entfernten Verwandten erbt, die anscheinend keine (lebenden) Nachkommen (mehr) haben. Die Freude über den unerwarteten Besitzzuwachs wird jedoch bald getrübt. Dort angekommen fällt nämlich die Tür hinter einem ins Schloß und läßt sich nicht mehr öff-

(ag)

**Naturfreunde aufgepaßt! Als Hintergrund dieses Grafikadventures dient diesmal der geheimnisvolle Regenwald Brasiliens - allerdings in einer Zeit, zu der er noch nicht so bedroht war wie heute: 1957.**

Wer mußte sich darüber noch nicht ärgern: Ausgerechnet bei der spannendsten Szene wird ein Abenteuerfilm abrupt unterbrochen. Ein Trick, den sich unsere zwei größten Privatsender noch heute für die geschickte Platzierung von Werbeeinblendungen zunutze machen, wurde von Hollywood bereits in den dreißiger Jahren erfunden; wer Filmseriale wie "Flash Gordon" kennt, weiß genau was gemeint ist. Immer dann, wenn der sympathische Serienheld in einer scheinbar aussichtslosen Situation steckt, wurde der Abspann eingeblendet. Da man natürlich wissen wollte, wie Flash (oder heutzutage: Mutter Beimer) die brenzlige Situation meisterte, blieb man der Serie auch in der nächsten Episode treu. "Cliffhangers" - oder frei übersetzt auch "Klippenhänger" - wurden diese Abenteuerstreifen damals genannt. Am Prinzip der Cliffhangers orientiert sich auch Amazon - in insgesamt vierzehn verschiedene, unmittelbar zusammenhängende Episoden gliedert sich das neue Grafikadventure von Access. An brenzligen Szenen mangelt es dem Spiel tatsächlich nicht, denn

In seiner Expeditionsgruppe häuften sich in letzter Zeit die merkwürdigsten Ereignisse, letztendlich kam es sogar zu einem Attentat auf sein Zeltlager, dem Allen nur durch Glück lebend entkam. Bevor Jason sich ins Flugzeug nach Brasilien stürzen kann, müssen allerdings noch einige Gegenstände besorgt werden: Ein Mikrofilm, ein Kompaß und eine Landkarte trennen den Spieler vom eigentlichen Abenteuer. Nach den ersten drei Episoden wechselt der Handlungsort dann vom friedlichen Nordamerika in den heißen Süden. Gegen die Gefahren, die Jason im Dschungel bevorstehen, nimmt sich die anfängliche Suche nach den Gegenständen aber wie ein Kinderspiel aus: Bereits der Flug ins Herz des Amazonas-Becken wird zum Spiel um Leben und Tod, denn der Pilot, der Jason so freundlich den Mitflug angeboten hatte, stellt sich als Handlanger der besagten Attentäter heraus. Nachdem Jason schließlich seinen Bruder gefunden hat, spitzt sich das Abenteuer immer weiter zu, und wird zur Hetzjagd gegen Edelsteinjäger und skrupellose Biowissenschaftler. Handlungsmäßig ist

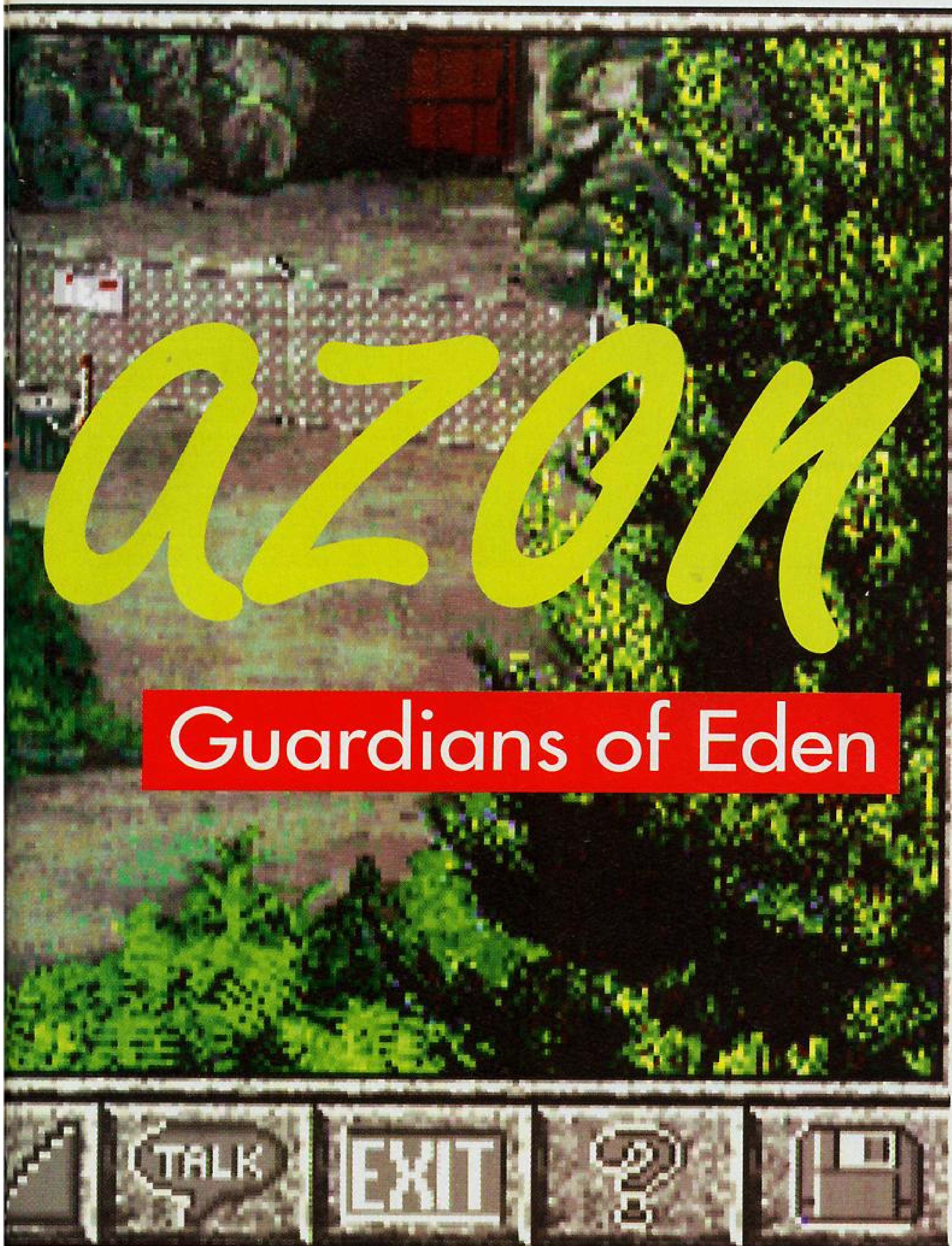


der südamerikanische Dschungel hat als Handlungsort des Abenteurers einiges an tödlichen Gefahren zu bieten: Wilde Tiere und skrupellose Gangster machen dem Helden, Jason Roberts, seinen Abstecher ins Amazonasgebiet ausgesprochen schwer. Durch einen Brief seines älteren Bruders Allen wird der junge Wissenschaftler in das Abenteuer gezogen: Allen, der seit einigen Monaten als Vegetationsforscher im Dschungel unterwegs ist, bittet seinen Bruder um schnelle Hilfe; bei seinen Forschungen sei er nämlich völlig unverhofft auf eine der größten Entdeckungen der ganzen Menschheitsgeschichte gestoßen! An sich kein Grund zur Trauer, nur leider hat Allen dadurch für gehörigen Aufruhr im Dschungel gesorgt.

**Beginnt das Abenteuer noch harmlos im Büro und im eigenen Heim, wird es doch bald gefährlich.**



Amazon eine der interessantesten Neuerscheinungen des Winters und auch atmosphärisch gibt es, dank der vielen digitalisierten Sätze und der eingängigen Spielmusik, nichts zu bemängeln. Das Mausinterface erwies sich dagegen leider nicht als vollkommen ausgereift, da die animierte Spielfigur den Eingaben des Spielers manchmal nur zögernd oder gar nicht folgt. In einer der ersten Episoden zeigte sich sogar eine unbeabsichtigte "Sackgasse" in Form eines Bildes, die nur mittels Ausweichen auf die Tastatursteuerung umgangen werden kann - ein Fehler, den man natürlich nicht über-

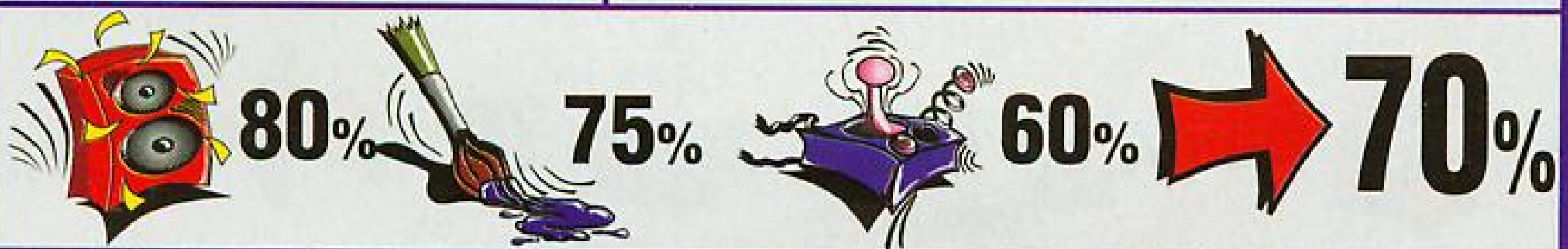


bewerten sollte. Im Vergleich zu den anderen Neuerscheinungen kann aber leider auch die Grafik nur stellenweise glänzen. Die Zwischensequenzen ("Meanwhile...") mit teilweise digitalisierten Grafikabläufen sind zwar durch die Reihe hervorragend, nur können die eigentlichen

Spielscreens teilweise nicht mehr als zeitgemäß eingestuft werden. In der normalen VGA-Auflösung (320\*200 Punkte) wirken viele Gra-

fiken ziemlich klobig; in der Super-VGA-Auflösung (640\*480 Punkte) - eigentlich eine wunderbare Idee - sind die gleichen Bilder viel zu winzig, um auf den verbreiteten 14-Zoll-Monitoren noch Einzelheiten erkennen zu lassen. Mit dem optionalen Super-VGA-Modus hat es sich der Hersteller meiner Meinung nach auch etwas zu leicht gemacht, denn dabei werden die normalen Spielgrafiken lediglich in einem Viertel des Bildschirms dargestellt, rechts daneben wird dann noch der Inventarbildschirm angezeigt, der Rest ist eigentlich nur noch nutzlose Verzierung. Mit einigen interessanten Features kann Amazon aber dennoch aufwarten: Erwähnenwert wären dabei etwa die ständig wechselnden Kamera Perspektiven, die überaus nützliche und ständig verfügbare Hint-Funktion und der, auch für fortgeschrittene Adventure-Spieler interessante, gehobene Schwierigkeitsgrad. (tb)

<b>PC</b> unterstützt		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Getestet auf T-Bird von ASI Computer</b>	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/>	<b>Hersteller Access</b>	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/>	<b>Preis ca. DM 120,-</b>	- Super-VGA optional
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/>	<b>Muster von Hersteller</b>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/>		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>		



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment GmbH

# SkyLine

©

**Tel. 0711 / 81 27 36**  
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Ashes of Empire	88,90	-	A Train dt.	99,90
B-17	84,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Battle Isle Data	44,90	-	<b>Amazon</b>	<b>102,90</b>
Black Sect	74,90	-	A.T.AC	98,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
<b>Caesar</b>	<b>69,90</b>	-	<b>Bug Bomber</b>	<b>66,90</b>
<b>Catchen</b>	<b>62,90</b>	-	<b>Caesar</b>	<b>76,90</b>
<b>Campaign</b>	<b>76,90</b>	-	<b>Campaign</b>	<b>89,90</b>
Chaos Engine	59,90	59,90	Civilization dt.	89,90
Civilisation dt.	83,90	-	<b>Dark Half</b>	<b>76,90</b>
Cytron	66,90	a.A.	Dark Hall	a.A.
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Der Patrizier	76,90
Der Patrizier	74,90	74,90	Elf	77,90
<b>Doodlebug</b>	<b>62,90</b>	-	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Fire + Ice	64,90	-	Formula 1	79,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Humans	76,90	-	Indy 4 dt.	96,90
<b>Leeds United Champions</b>	<b>62,90</b>	<b>62,90</b>	<b>Kings Quest VI</b>	<b>89,90</b>
<b>Legend of Kyrandia</b>	<b>94,90</b>	-	Legend of Kyrandia	94,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Lemmings 2	89,90
Lotus 3	62,90	62,90	Links Pro	99,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lure of Tempress	74,90
Monkey Island II	84,90	-	Mad TV Data	25,90
<b>Motorhead</b>	<b>42,90</b>	-	Master Golf	99,90
Pinball Dreams 2	69,90	-	Mega lo Mania	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Premiere	69,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Push Over	64,90	64,90	<b>Quest for Glory 3 dt.</b>	<b>78,90</b>
Rampart	59,90	59,90	Red Baron Miss	59,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rex Nebula	119,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Sherlock Holmes	95,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Siege	69,90
Special Force	78,90	78,90	Spellcraft	89,90
Troddlers	59,90	59,90	Strike Commander	99,90
Waxworks	74,90	a.A.	<b>Summer Challenge</b>	<b>76,90</b>
<b>Ween</b>	<b>76,90</b>	-	Task Force	103,90
Wing Commander 1	94,90	-	<b>The Lost Tribe</b>	<b>a.A.</b>
Winter Chall.	79,90	-	Ultima 7	82,90
Zyconix	59,90	59,90	Waxworks	74,90
			<b>Wayne Gretzky 3</b>	<b>76,90</b>
			<b>Ween</b>	<b>96,90</b>
			Wizardry 7	89,90

**notwendiges Zubehör . . .**

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

**Videogames**

Super NES	319,00	Sega - Master	
Rampart US	127,90	Asterix	94,90
Desert Strike US	122,90	Sonic (D)	89,90
Joe Mac US	119,90	Bubble Bobble (D)	89,90
Axelay US	137,90	Mickey Mouse (D)	92,90
Streetfighter 2 dt.	124,90		
<b>Mega - Drive</b>		<b>Game Boy</b>	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman	73,90
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Turn and Burn	67,90
<b>Game Gear</b>		<b>Atari Lynx</b>	
Sonic (D)	76,90	Awsome Golf	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Batmans Return	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Viking Child	79,90
Master Gear Adapter	59,90	Xibots	78,90
Olympic Gold	82,90	Cyberball	79,90

Wir wünschen allen ein frohes Weihnachtsfest  
\* und ein gutes neues Jahr! \*

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

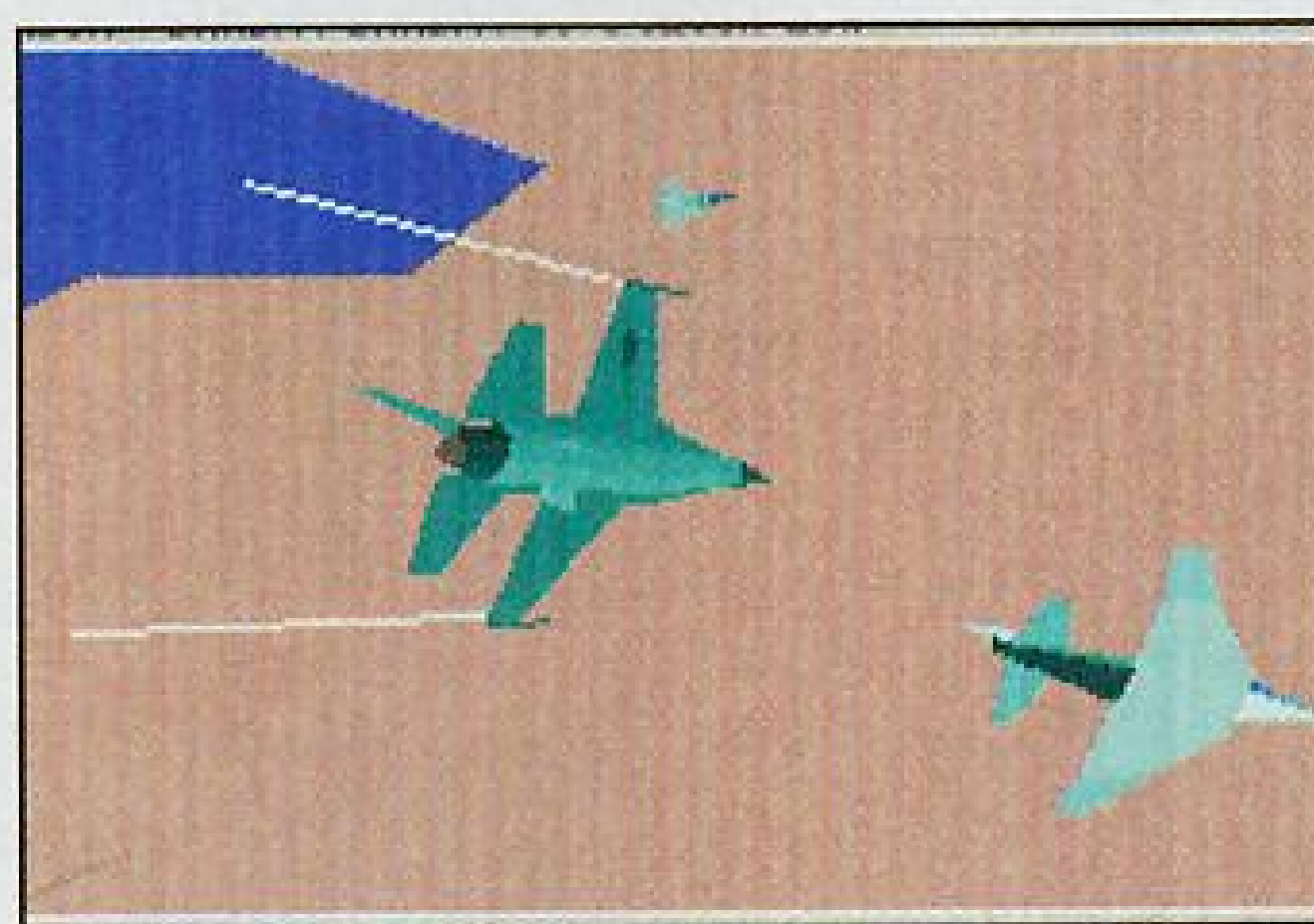


# Falcon 3.0

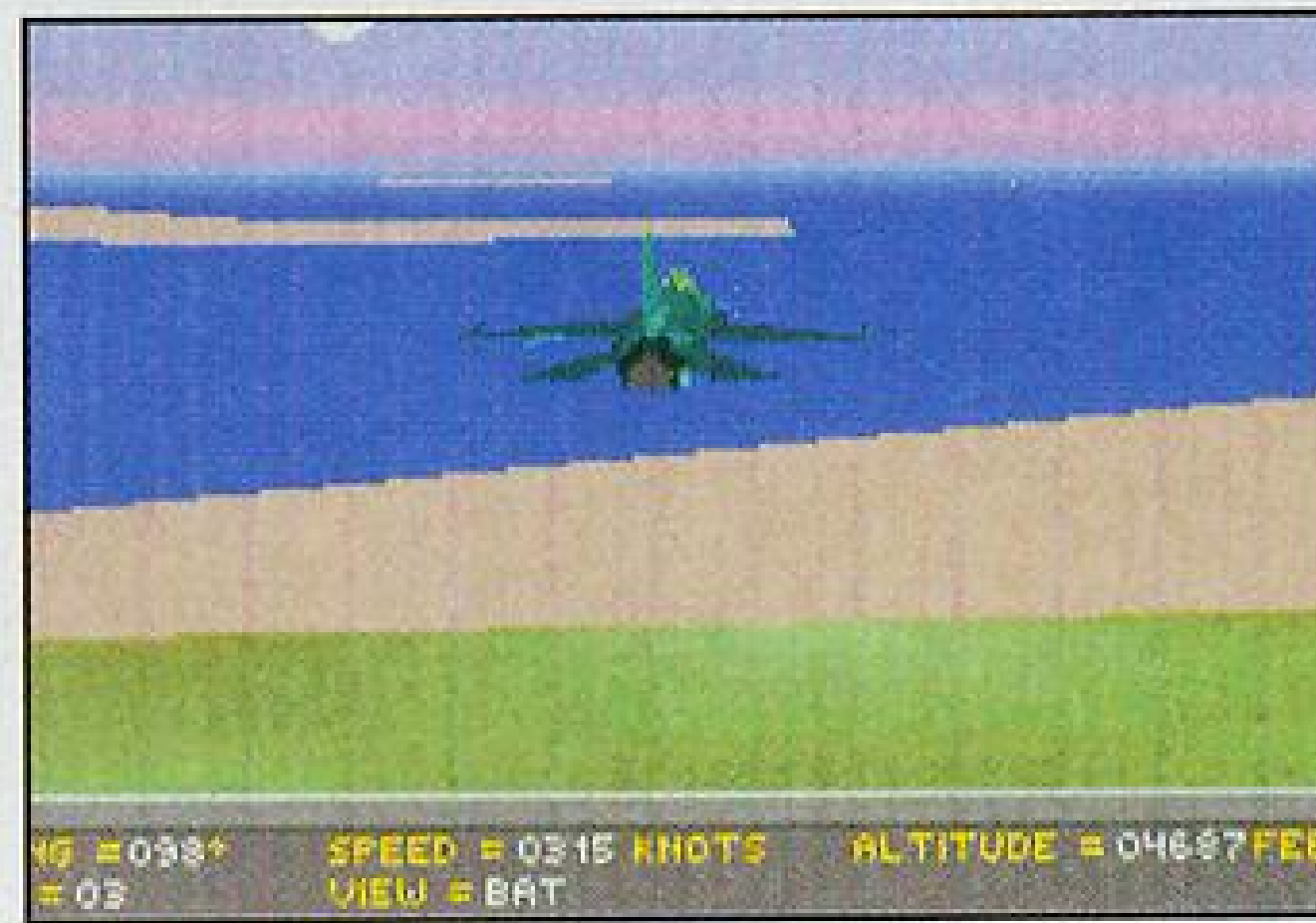
## Operation: Fighting Tiger



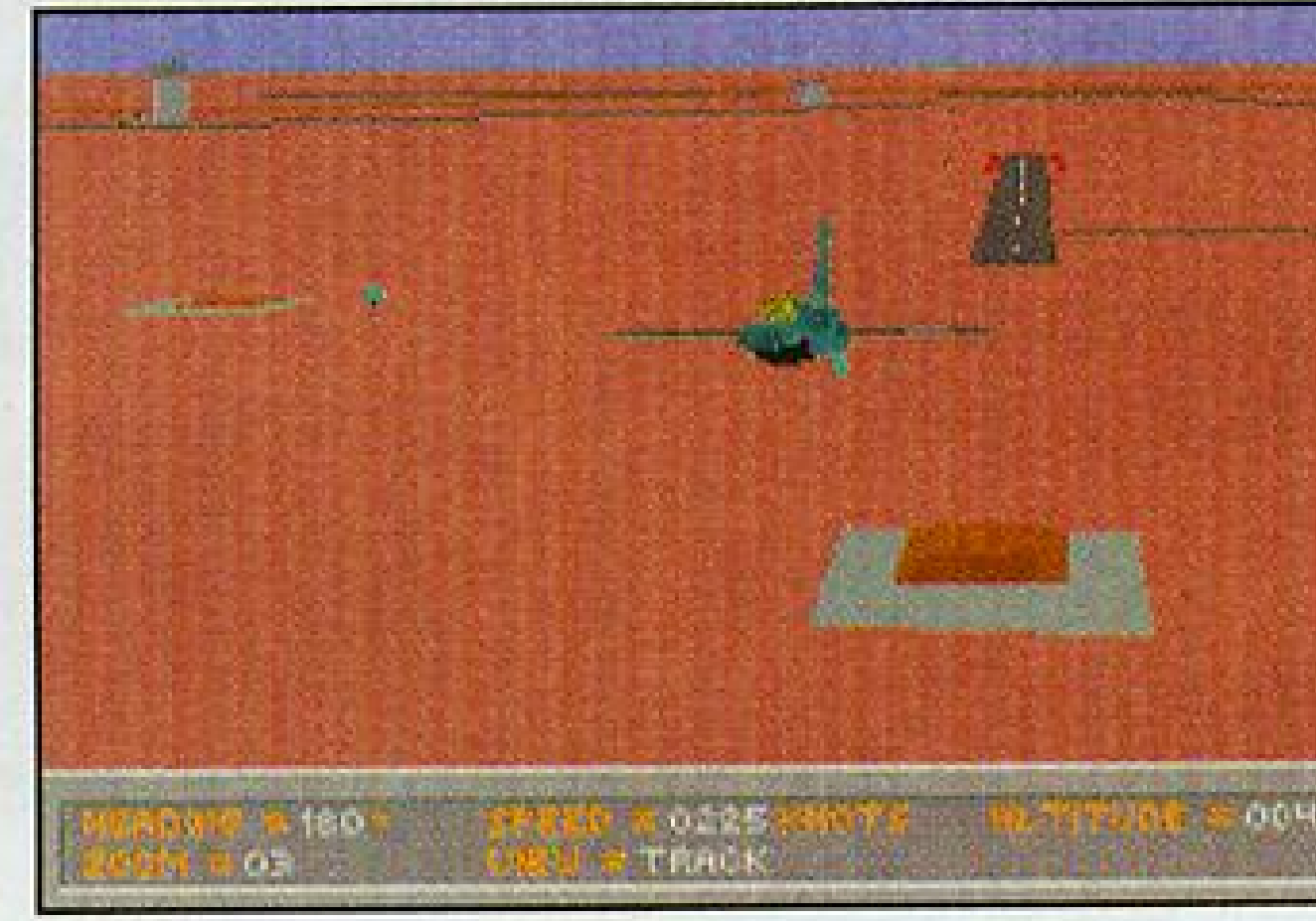
Ohne die richtige Bewaffnung wird der Einsatz schnell beendet sein.



Auch bei Operation: Fighting Tiger erfreuen die guten Grafiken.



...verschiedene Ansichten außerhalb und innerhalb der Maschine...



...sowie die hohe Komplexität der einzelnen Missionen.

### Wem die Kämpfe in Kuwait, Israel und Panama zu eintönig geworden sind, dem stehen mit Fighting Tiger neue Kriegsschauplätze ins Haus: Japan, Korea und Pakistan!

Die Kurilen - eine Inselkette im Norden Japans. Seit dem Zweiten Weltkrieg sind sie von Rußland besetzt, werden aber von den Japanern als rechtmäßiges Eigentum betrachtet. Jelzin hat zwar seine Gesprächsbereitschaft signalisiert, aber auch eine Übergabe an Japan würde das Problem nicht lösen. Und so kommt es kurz nach der Jahrtausendwende wie es kommen muß: Die Übergabe der Inseln ist voll im Gange, da wird Jelzin gestürzt und die neue Militärregierung will nun mit allen Mitteln die Kurilen behalten. Doch die mit Japan verbündeten USA schauen dem nicht tatenlos zu und - ein Krieg ist im Gange. Hier nun tritt der Spieler auf den Plan, der in gewohnter Falcon 3.0-Manier seine F-16 gegen den Feind lenkt. Mit neuen Soundeffekten, Grafiken und Flugzeugeigenschaften ist Operation Fighting Tiger aber mehr als nur eine Cam-

paign Disk. Nicht zu Unrecht wird man nun beim Programmstart von Falcon 3.01 begrüßt. So wurden beispielsweise dem Funkverkehr neue Meldungen und digitalisierte Sprache hinzugefügt, sowie weitere Befehle zur Führung des eigenen Geschwaders. Auch mit geschlossenen Wolkendecken und Bodennebel hat der Pilot von nun an zu kämpfen, als Ausgleich wurden die Landebahnen aber weitaus besser beleuchtet. Das Waffenangebot wurde um sechs neue Raketen verstärkt, den Zielen wurden endlich Schiffe, weitere Autos und Flugzeuge hinzugefügt. Auch sollte man die internationalen Kampfregeln stärker beachten, da ein Verstoß die Folge haben könnte, das sich ein ganzes Geschwader feindlicher Jäger gezielt gegen den Spieler richtet. Die zwei weiteren Hintergrundgeschichten sind ebenfalls schnell erzählt: Da das ehemals kommunistische Nord-

korea bei der geplanten Wiedervereinigung mit dem reichen Südkorea nicht zu der führenden Macht im Staat werden würde, starten sie einen Überraschungsangriff und überrollen weite Teile Südkoreas. Die USA kämpfen hier auf der Seite Südkoreas für ein demokratisches Gesamtkorea. Der Krieg in Kaschmir beginnt dagegen eher zufällig, da indische Soldaten bei der Suche nach Guerillas Pakistan betreten. Dies reicht aus, einen Krieg in Gang zu setzen und die USA zu veranlassen, Indien als Feind der Freiheit zu bekämpfen. Die Ausstattung von Falcon 3.0 Operation Fighting Tiger umfaßt neue Navigationskarten und ein sehr gut gemachtes deutsches Handbuch, das alle Neuerungen ausführlich erklärt. Allerdings wurde auch hier wieder

eine Orgie der Abkürzungen gefeiert, was die Lesbarkeit sehr beeinträchtigt. Obwohl der Sound geringfügig besser geworden ist, wirkt er doch für ein Spiel dieser Größenordnung etwas vernachlässigt. Die Grafik ist in den einfacheren Einstellungen fast identisch geblieben, nur im Co-Prozessor Modus erkennt man neue Details. Anstatt des neuen Titelbilds hätte Spectrum HoloByte dem Falcon 3.0 lieber eine Geschwindigkeitskur verpassen sollen, um auch 386-Besitzern gute Grafiken bieten zu können. Die hinzugefügten Kriegsschauplätze und Feindobjekte von Operation Fighting Tiger bringen außer den Luft-Wasser-Kämpfen nichts entscheidend Neues, nur dem Falcon-Fan sind diese drei Auseinandersetzungen zu empfehlen. (hw)

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Spectrum	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	HoloByte	- benötigt Falcon 3.0
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Preis ca. DM 80,-	- Navigationskarten
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von Hersteller	enthalten
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		- deutsches Handbuch

55% 85% 70% → 70%



# Red Baron -

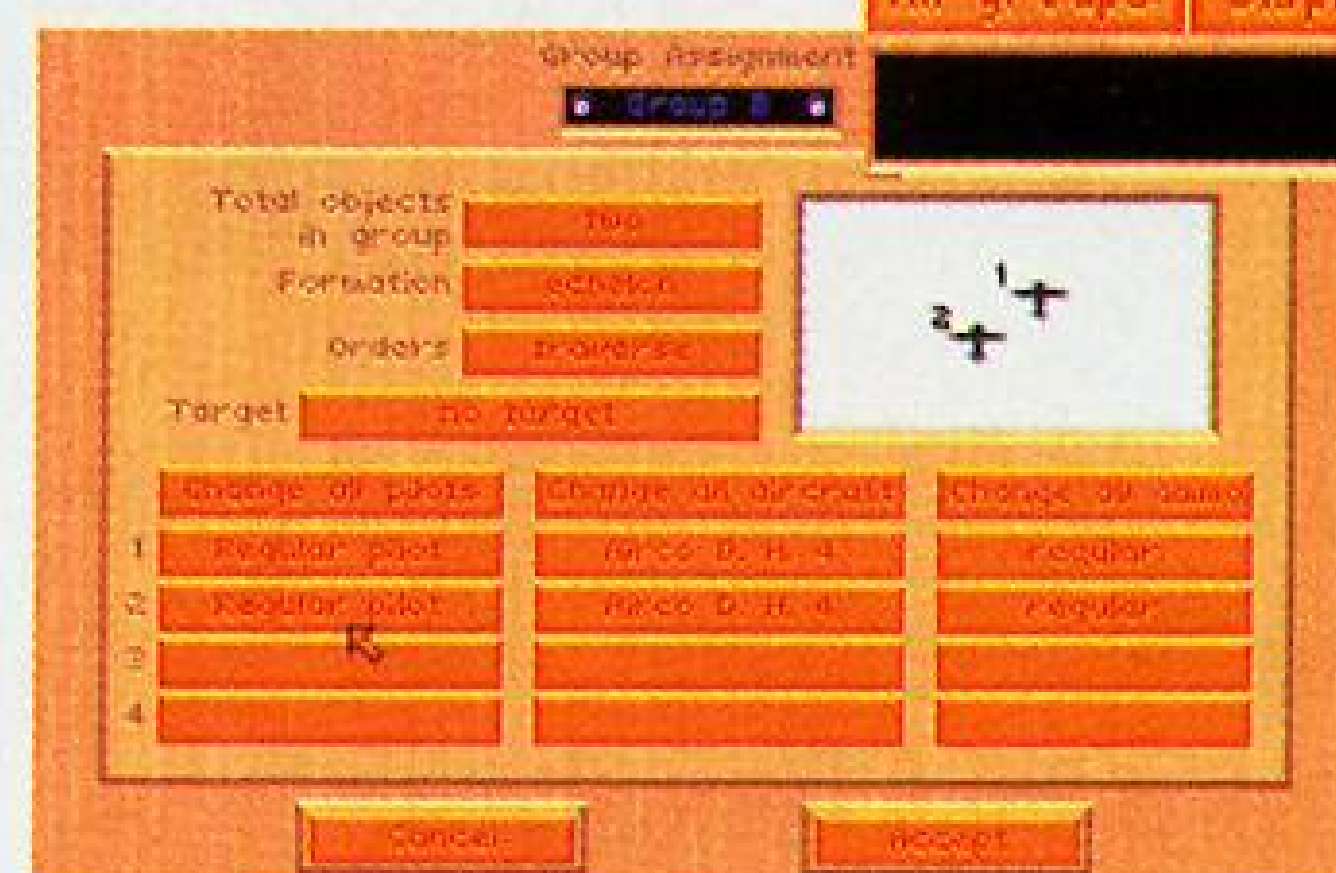
## Expansion Disk/Mission Builder

**Obwohl seit fast zwei Jahren auf dem Markt, zählt der WWI-Hit Red Baron immer noch zu den unangefochtenen Highlights in puncto Flugsimulationen. Kann ein derartiger Dauerbrenner überhaupt noch verbessert werden?**

Das Interessanteste an dieser Zusatzdiskette stellt wohl der Mission Builder dar. Dynamix weicht jedoch von den bereits im Hauptprogramm vorgegebenen Standardthemen wie Luftkampf, Zeppelinjagd, Bombereskorte, Ballonverteidigung und Frontpatrouille nicht ab. Wünschenswerte und denkbare Zusatzmissionen wie aktive Tiefangriffe und Bombeneinsätze vermißt man leider auch hierbei. Dafür können strategische Einsätze von Zeppelin und Bombern sowie selbst zu fliegende Jägermissionen erstellt werden. Anders als bei den immer wiederkehrenden, vorgegebenen Missionen im Hauptprogramm ist man jetzt also in der Lage, sich seine eigenen Einsätze, die einen nicht nur über das unmittelbare Frontgebiet, sondern auch schon mal in das gegnerische Hinterland führen, zusammenzubasteln. Es braucht schon fast nicht erwähnt zu werden, daß

man natürlich auch die Zahl der eingesetzten Flugzeuge, Munitionsart, Windbedingungen, Bewölkung und Tageszeit selbst bestimmt. So sind z. B. auch Nachteinsätze möglich. Das Red Baron-Arsenal an Standardflugzeugen des 1. Weltkrieges wird um drei etwas unbekanntere Flugmuster auf deutscher Seite sowie zwei Maschinen der Entente, der alliierten Allianz, bereichert. Die Halberstadt D II stellte als einziger Jäger das Rückgrat der deutschen Flugstreitkräfte von 1916 bis zu ihrem Verschwinden von der Westfront im Jahr 1917 dar. Der Eindecker Fokker D VIII sah ungefähr wie Richtofens Dreidecker mit nur einem Flügel aus und erreichte die Front erst gegen Ende des Krieges. Ebenfalls zu Kriegsende wurde der stabile, leistungsfähige Doppeldecker Siemens-Schuckert D III eingesetzt. Auf alliierter Seite verfügt man über die Nieuport 11

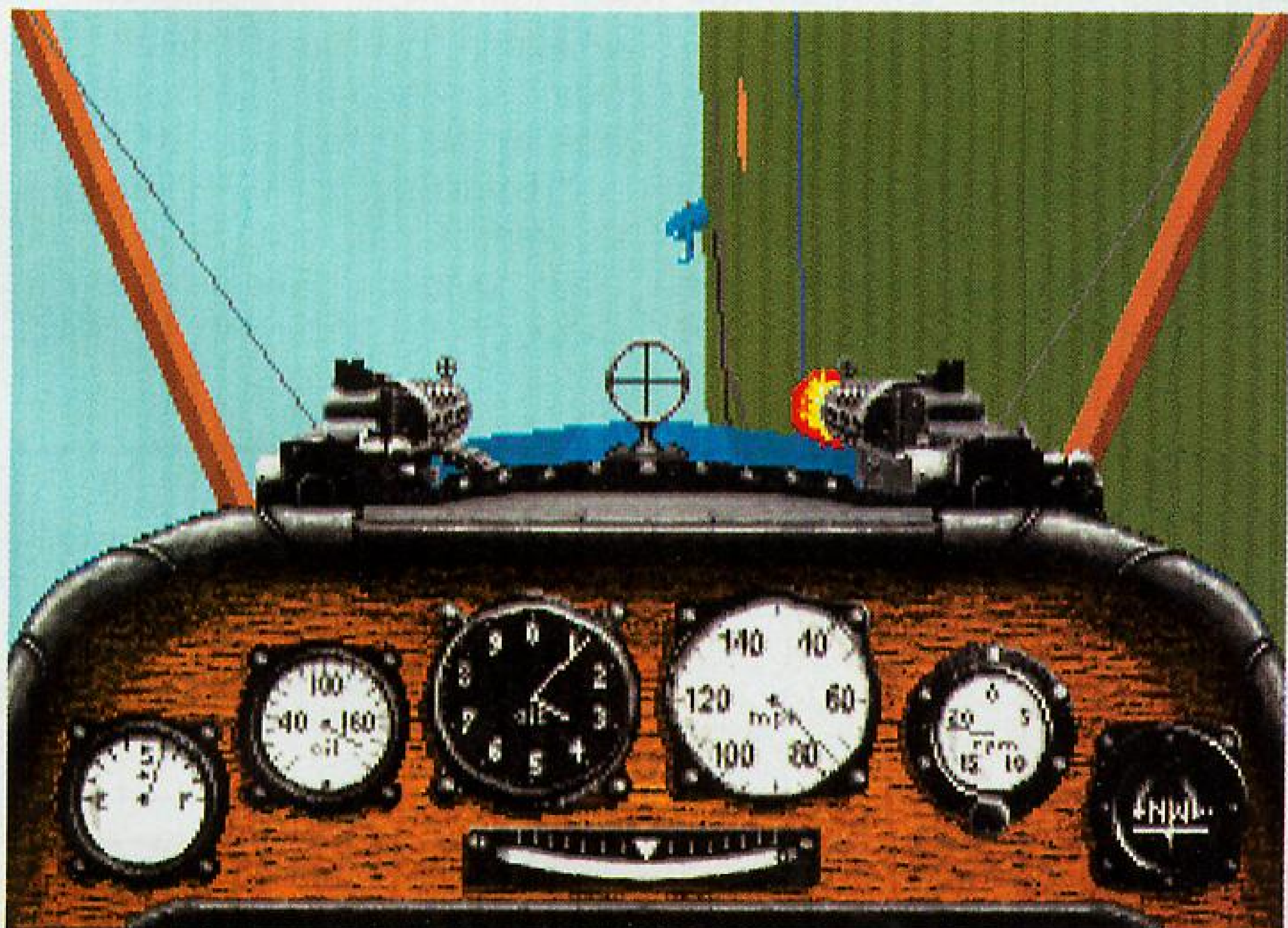
sowie über ihren ab 1918 eingesetzten Nachfolger Nieuport 28, beides eher unspektakuläre Standarddoppeldecker. Seine Flugkünste kann man gegen fünf neue Assen unter Beweis stellen: Auf deutscher Seite mischen jetzt Karl Degelow und Ritter v. Schleich sowie Cpt. McLaren, W. G. Bar-



geben. Besitzer der deutschen Version des Hauptprogrammes muß ich leider warnen: Obwohl als "internationale Version" deklariert, ist dieses Zusatzprogramm nicht mit der deutschen Version von Red Baron kompatibel!!! Für Besitzer der Originalversion stellt die Expansionsdisk zwar kein unbedingtes "Muß", aber eine willkommene Bereicherung dar.

(mr)

ker und R. S. Dallas bei den gegnerischen Luftstreitkräften mit. Grafik und Ton des Erweiterungsprogrammes sind gewohnter Red Baron-Standard, deshalb ist es müßig, eine Extra Wertung abzu-



Jetzt kann man in selbstgewählten, neuen Aufgaben schwelgen.

PC unterstützt		FLUGSIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	<b>Getestet auf T-Bird von ASI Computer</b>	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Hersteller Dynamix	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 80,-	- Hauptprogramm erforderlich, min. 286er PC
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	- engl. Handbuch, nicht mit deutscher Ver. kompatibel	
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA	<b>Muster von</b>	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	Hersteller	

## Neu: Competition PRO jetzt noch besser

Mit quadratischer Steuermaße für präzisere Diagonalesteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.

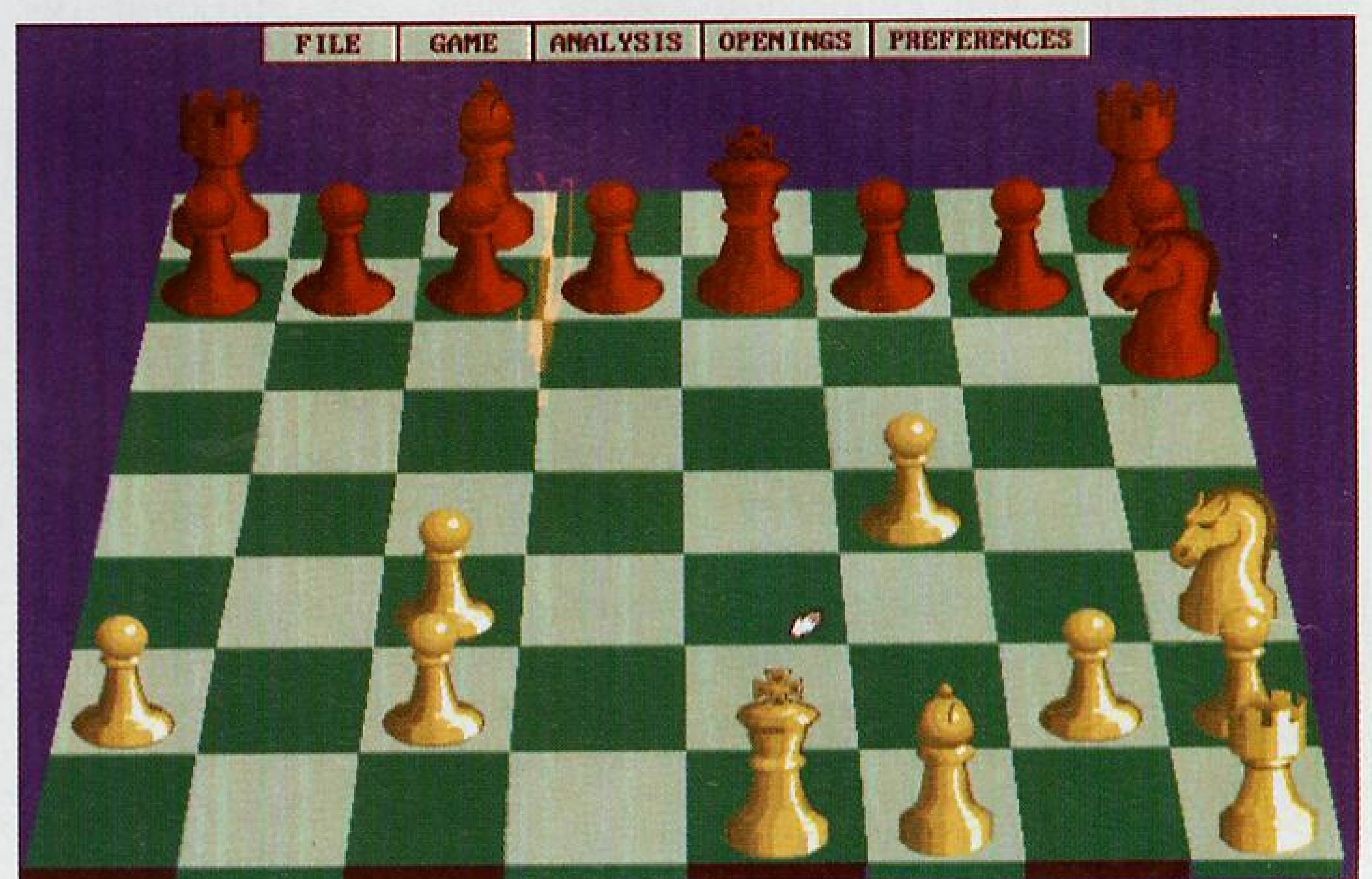
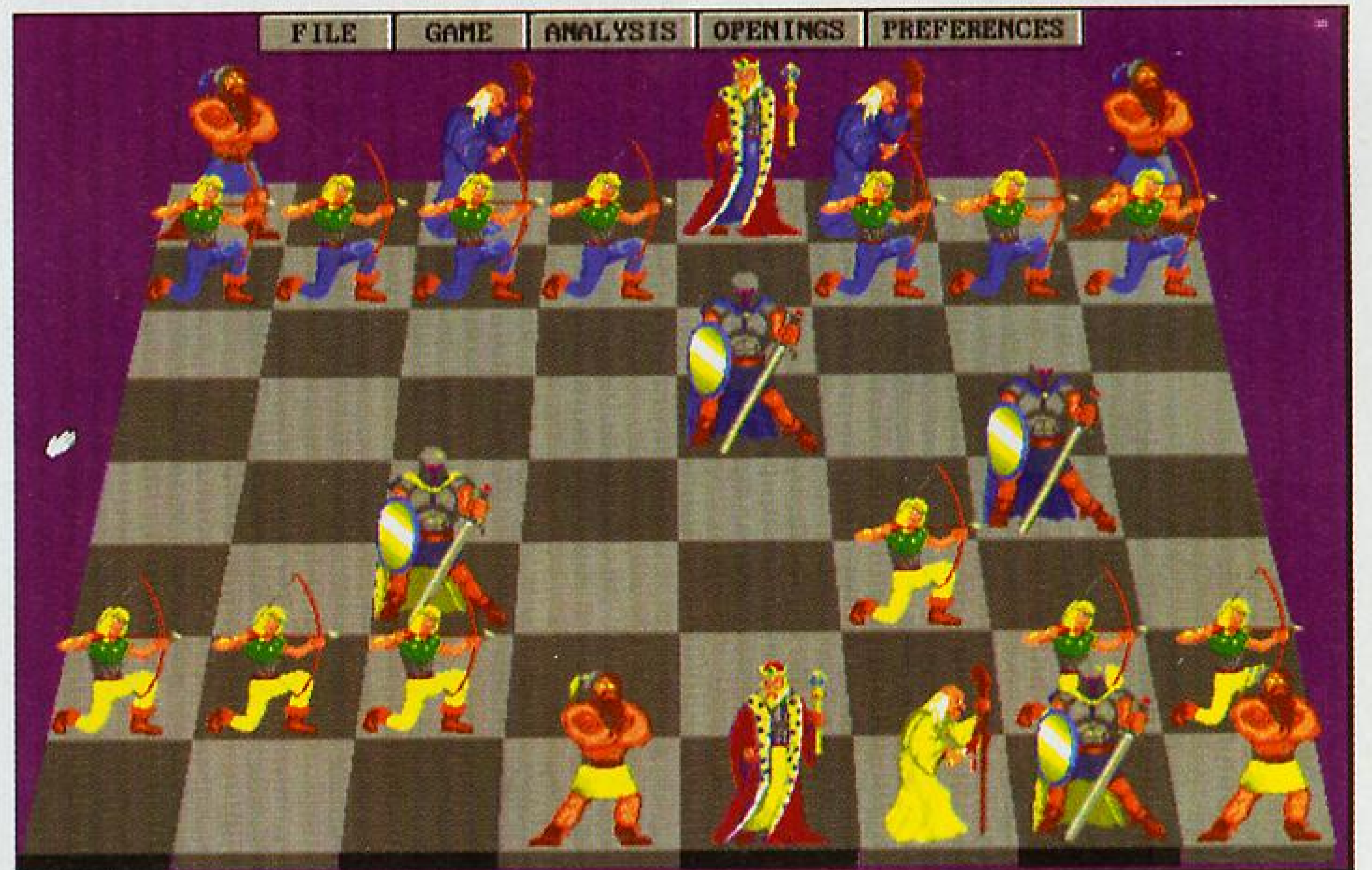
**Dynamics marketing GmbH**  
Hamburg

# Grandmaster Chess

**Die Einen gehen bei der Bewertung von Schachprogrammen nach der absoluten Spielstärke, die Anderen eher nach Ausstattung und Benutzerfreundlichkeit - Capstone unterstreicht beim Grandmaster Chess vor allem den Punkt Spielstärke, aber auch grafisch hat das Programm durchaus einiges zu bieten.**

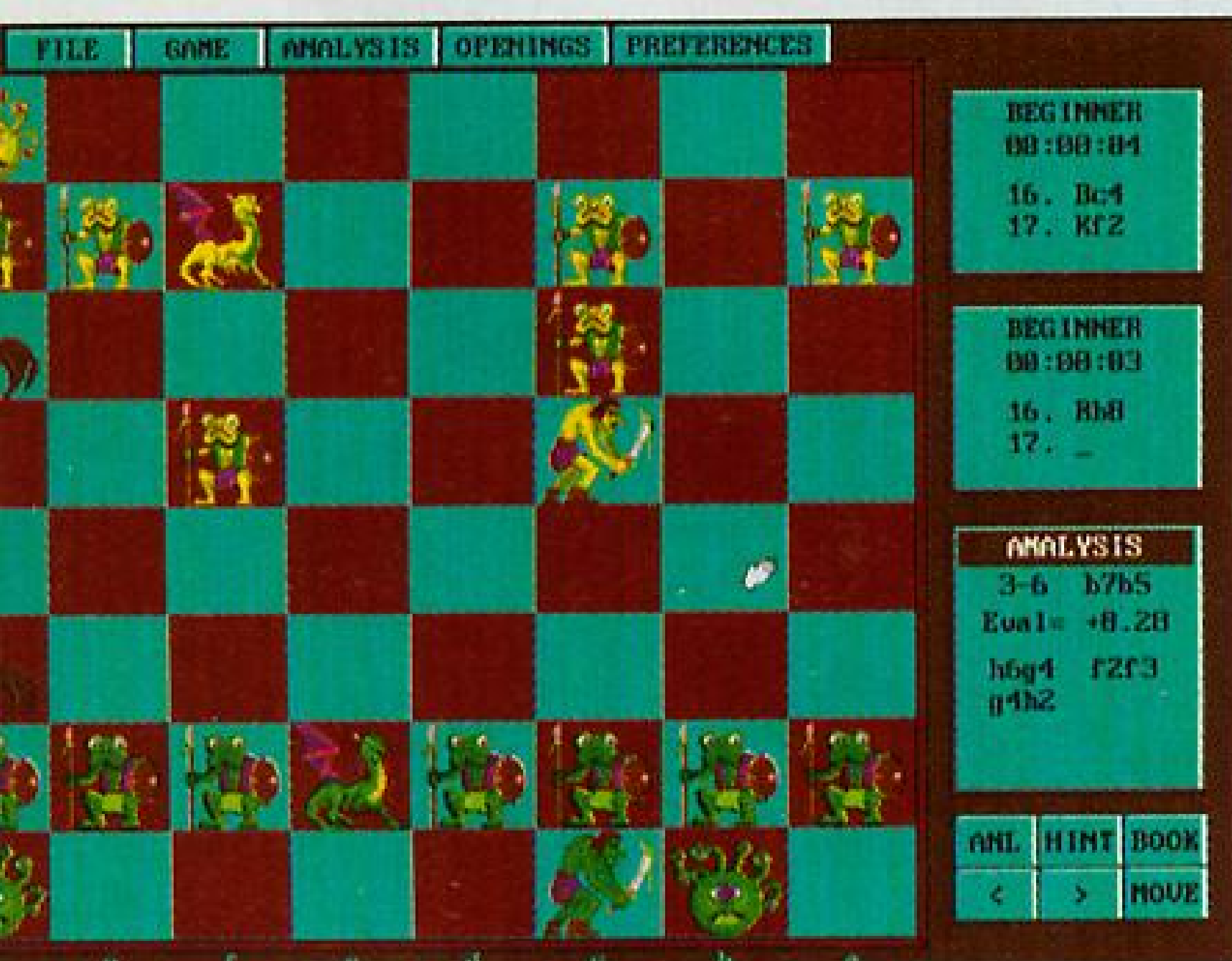
Mit Schachprogrammen ist das so eine Sache... Schon allein das Einordnen eines solchen Programms in die verschiedenen Sparten von Computersoftware ist eine Wissenschaft für sich. Ein Schachprogramm etwa nach den Kriterien eines Computerspiels im herkömmlichen Sinne zu bewerten, ist ein fataler Fehler, mit dem Ihr Euch ganz schnell die Mißgunst sämtlicher seriöser Computerschachspieler einhandeln könnt. Ein solcher, seriöser Schachspieler, sollte man nämlich wissen, tritt nicht etwa eigengehrig hin und wieder zum Zeitvertreib gegen sein Schachprogramm an, sondern läßt alle seine Schachprogramme in der höchsten Spielstufe regelmäßig gegeneinander antreten. Die Gewinner dieser Duelle zählen dann zu den "guten" Schachprogrammen seiner Sammlung, über die anderen wird gar nicht erst

hiesigen Verordnungen über vergleichende Werbung in Einklang zu bringen ist. Die Packung des uns zum Test zur Verfügung gestellten Exemplars trug jedenfalls noch einen Aufkleber mit dem Werbeversprechen. Ob das Programm seinen Konkurrenten tatsächlich so haushoch überlegen ist, sollte zumindest für den Hobbyspieler kein kaufentscheidendes Argument sein, da auch ein weit Fortgeschrittener im Duell mit dem Programm in der Grandmaster-Stufe ziemlich alt aussehen wird. Eindeutig feststellen läßt sich beim Grandmaster allerdings folgendes: Mit Unterstützung der Super-VGA-Auflösung mit 640\*480 Punkten und der Verwendung von drei verschiedenen Figurensätzen ist Grandmaster zumindest in grafischer Hinsicht das gelungenste Schachprogramm am Markt. Fast schon obligatorisch ist dabei die Möglichkeit, zwischen einer 2D oder 3D-Ansicht des Spielbretts umzuschalten. Die 3D-Sicht ist, ähnlich wie die zusätzlichen Figurensätze "Monster" und "Human" wohl eher als nett gemeinte Vorzeige-Option aufzufassen, da man eigentlich nur mit dem Standard-Staunton-Figurensatz über die Dauer von mehreren Spielen die Übersicht behält. Außerdem stehen einige der Programmfeatures, nämlich verschiedene Anzeigetafeln und Schaltleisten, nur in der 2D-Ansicht zur Verfügung. Auffällig ist, daß die Grandmaster-Packung zwar einige zusätzliche Werbeprospekte enthält, das eigentliche Handbuch aber ein bißchen dünn ausgefallen ist. Über die Schachregeln wird darin eigentlich kein Wort verloren, es wird lediglich die Programminstallation erklärt und die einzelnen Menüs sehr knapp beschrieben; der deutsche Teil umfaßt gerade einmal 13 Seiten - zum Glück hat das Programm aber eine Lehrer-Funktion, die Einsteigern das Erlernen des Spiels wenigstens



ermöglicht. Bei einigen älteren Spielen, unter anderem auch bei meinem persönlichen Referenzprogramm, dem Chessmaster 3000, wird der Käufer in diesem Punkt besser bedient. Das gilt im übrigen genauso für einige andere Programmfeatures des Grandmasters: Das Persönlichkeitsprofil des Computergegner beispielsweise kann nur mit zwei verschiedenen Merkmalen festgelegt werden (Spielstärke und Spielstil). Ansonsten kann an der Ausstattung des Grandmasters überhaupt nichts

bemängelt werden - eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, verschiedene Hint- und Analysefunktionen etc. lassen beim Hobbyspieler eigentlich kaum einen Wunsch unerfüllt. Ein etwas bitterer Nachgeschmack ist mir leider von einigen Systemabstürzen erhalten geblieben, die das "world's most powerful chess program" auf verschiedenen Rechnern beim Start unter MS-Windows verursacht hat, das Spielen mit einer eigenen Bootdiskette ist daher schwer anzuraten. (tb)



gesprachen. Diese - nur für den blutigen Anfänger sinnlos erscheinende - Tätigkeit wird beim neuen Grandmaster Chess sogar zur Wettbewerbsdisziplin erhoben: Sollte nämlich der Grandmaster auf dem heimischen Computersystem entweder vom Chessmaster 3000 oder gar von Sargon 5 geschlagen werden, bekommt der Käufer seinen vollen Kaufbetrag zurück. Das Ganze gilt für deutsche Schachspieler natürlich nur, falls dieses Versprechen mit den

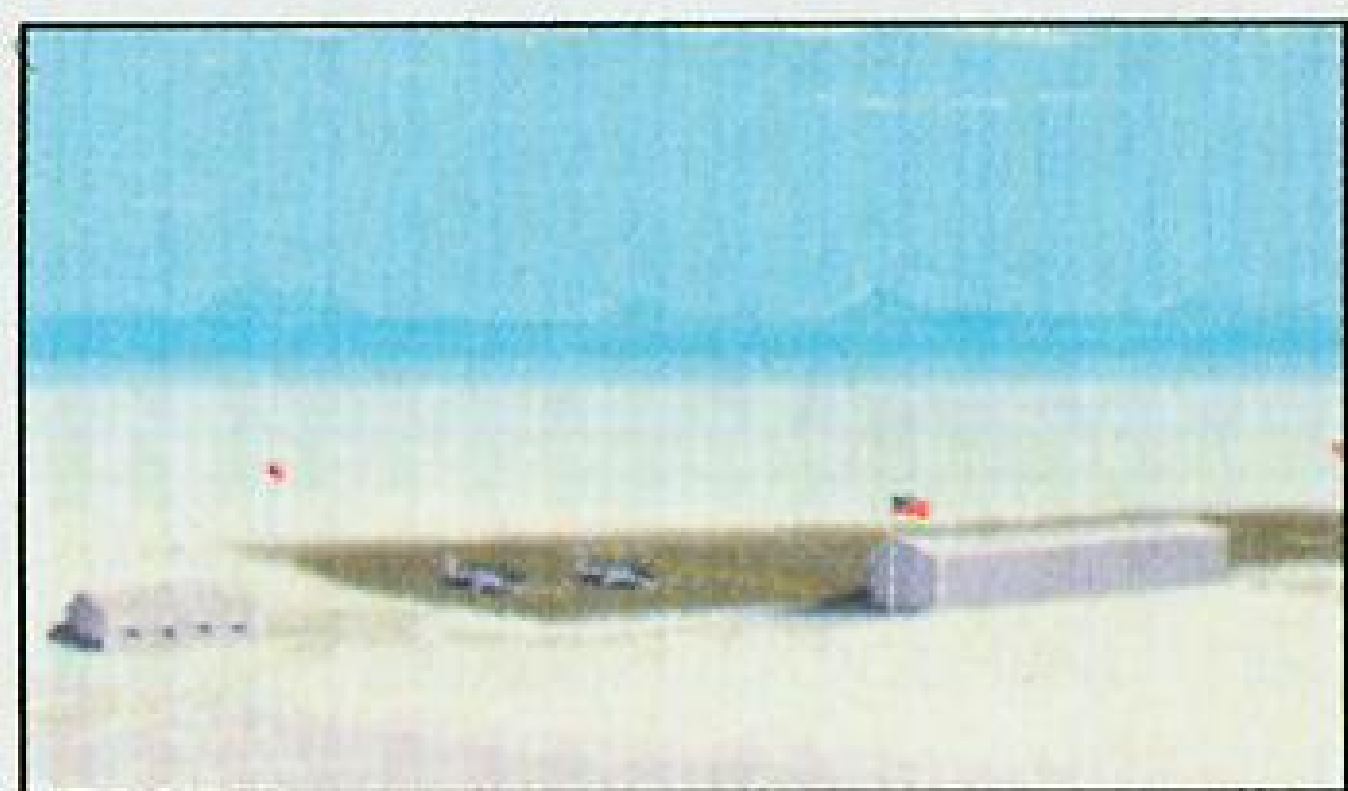
PC unterstützt		SCHACHPROGRAMM	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Capstone	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 110,-	- Super-VGA optional
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		- kurze mehrsprachige Anleitung
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von Hersteller	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

# GUNSHIP 2000

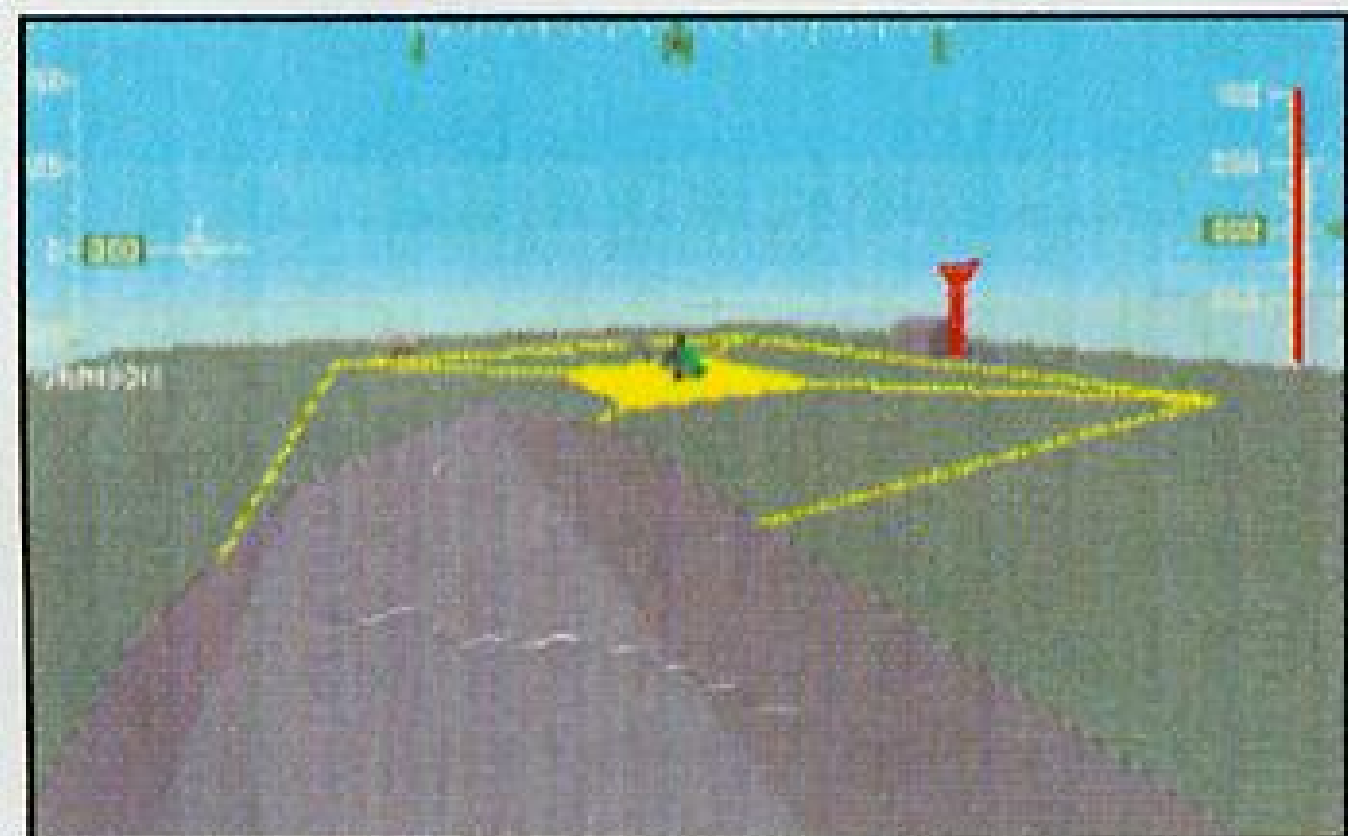
## MISSION DISK

**Microprose kann es nicht lassen. War die ursprüngliche Version von Gunship 2000 schon ein Hammer, so setzen die englischen Simulationsprofis mit der neuen Zusatz-Disk noch einen drauf.**

So ziemlich genau vor einem Jahr erschien eine neuartige Flugsimulation am deutschen Softwarehimmel. Gunship 2000 hieß das gute Stück, das die Herzen der Wohnzimmerpiloten höher schlagen ließ. In gewohnter Microprosequalität überzeugte das Spiel von Anfang an und rangierte monatelang in den Verkaufslisten auf den vordersten Rängen. Diesem großen Erfolg rechnungtragend fand sich das ursprüngliche



**Neue Szenarien in eisiger Kälte bringen selbst gute Piloten ins Schwitzen.**



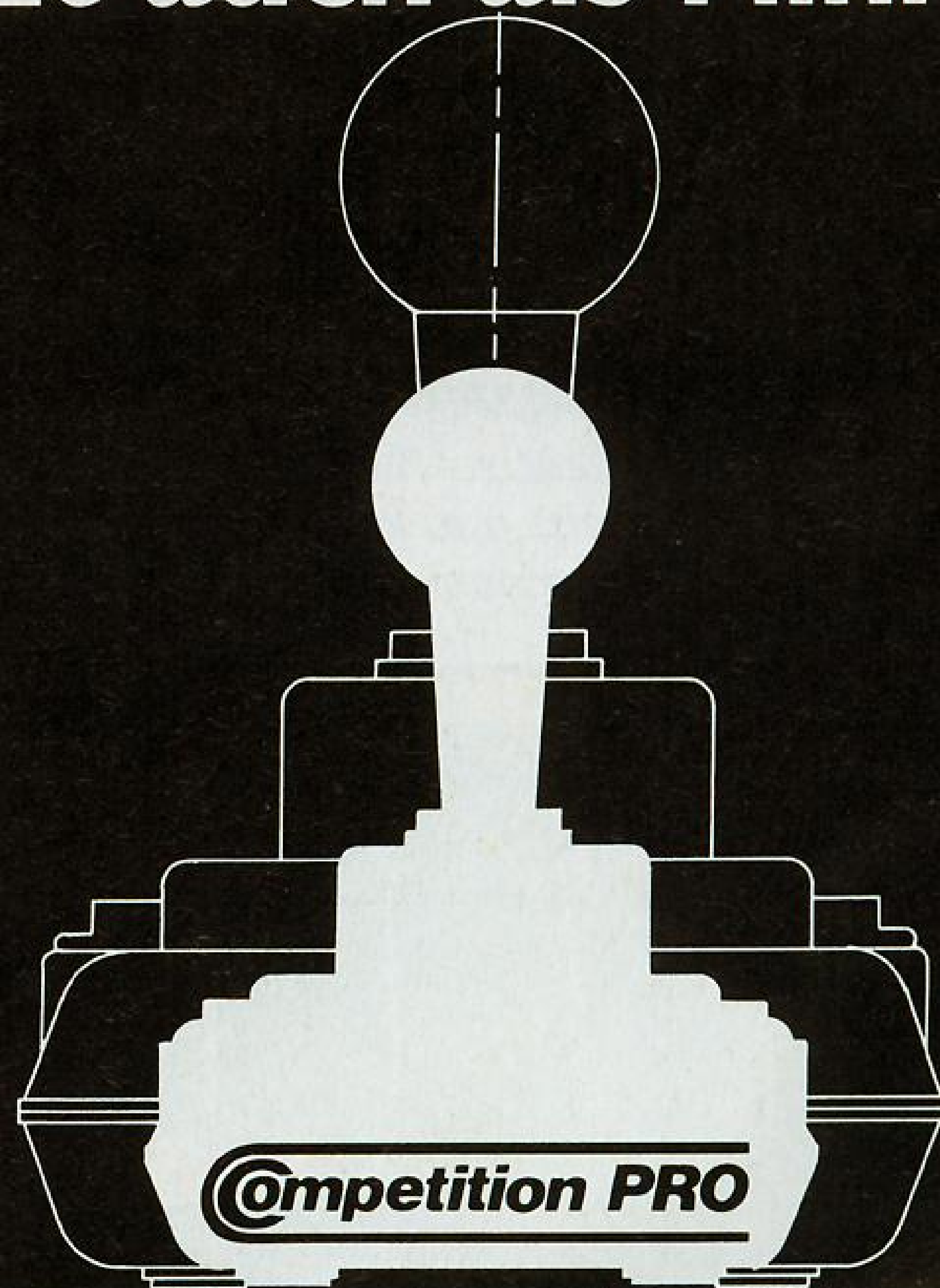
Designerteam noch einmal zusammen, um an einer zusätzlichen Szenario-Diskette für das Spitzenspiel zu basteln. Dafür gab es auch noch einen anderen Grund. Dürfen doch die bei dem ursprünglichen

Spiel verfügbaren Missionen schon als unerschöpflich gelten, so wurde die Nachfrage der Kunden nach neuen Aufträgen und Einsatzgebieten für ihr Lieblingsspiel immer lauter. Also hat man sich daran gemacht und zwei neue Schauplätze entworfen. Zum einen könnt Ihr jetzt über den Philippinischen Inseln, aber auch über der tief winterlichen Antarktis feindliche Kräfte bekämpfen. Und auch die bisherigen Missionsgebiete, sprich Persischer Golf und Mitteleuropa, wurden durch neu hinzugefügte Geländewelten bereichert. So bietet die zerklüftete Hügellandschaft wesentlich bessere Deckung, und wo kann man sonst schon einen so realen Luftkampf zwischen den Häuserblöcken europäischer Großstädte austragen? Der ebenfalls neu hinzugekommene Ankermastview eröffnet dem Piloten zudem noch die Möglichkeit, feindliche Aktivitäten zu beobachten, ohne selbst aus der Deckung, die sich beispielsweise durch einen Hügel bietet, herausfliegen zu müssen. Für alle fanatischen Fans dieses Games, denen die Vielzahl an vorgefertigten Missionsmöglichkeiten noch nicht ausreicht, bietet die Zusatz-Disk aber auch ein weiteres Extra. Denn mit dem neuen Einsatzgestalter kann man sich seine Aufträge selbst zusammenbasteln. Der Clou dieser Funktion ist, daß diese selbstentworfenen Einsätze voll gewertet werden und beliebig oft geflogen werden können. So bietet diese Szenario-Diskette zwar nichts weltbewegend Neues, aber sie verbessert den ohnehin schon hohen Standard des Urprogramms, und für alle Freaks von Gunship 2000 ist sie ein absolutes Muß. (br)



**Durch diese Erweiterungs-Diskette lassen sich für alle Gunship-Fans neue Aufgabengebiete erschließen.**

## Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version. In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fach-

geschäften und Kaufhäusern.

**DYNAMICS**

Dynamics marketing GmbH  
Hamburg

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Microprose	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 60,-	- Hauptprogramm erforderlich
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		
		Muster von Hersteller	

80% 80% 69% **78%**

# Tom Landry

## Strategy Football

Ob San Francisco 49ers oder Washington Redskins, bekannt sind solche Teams bei uns allemal. Dies kommt wohl weniger durch die betriebene Sportart, als durch den jüngsten Modetrend. Klamotten und Accessoires von bekannten NFL Teams sind bei uns "Mega-In". Mit "Tom Landry Strategy Football" möchte nun auch Merit Software auf der allgemeinen Begeisterungswelle mitschwimmen.

Die große Zahl von neuen Spielen, die mit dem Thema "American Football" zu tun haben, reißt nicht ab. Erschienen erst kürzlich mit NFL und John Madden Football II zwei mehr oder weniger gute Sportsimulationen, so ist jetzt auch ein aufwendiges Strategiespiel auf dem Markt erhältlich.

Wer also immernoch glaubt, daß Football nur eine Sportart ist, bei welcher sinnlos gefoult und geprügelt wird, begreift nach ein paar

Spielzügen mit TLSF sehr schnell, daß es sich bei American Football keineswegs um eine großangeleg-



te Keilerei handelt, welche die Gelüste der Zuschauer und Spieler gleichermaßen befriedigt, sondern, daß dem Spiel ein sehr kompliziertes Regelwerk zu Grunde liegt, welches (zugegeben) in europäischen Breitengraden nicht allzu bekannt ist. Also soviel gleich vorweg, wer nicht mit kühlem Kopf seinem Team von der Trainerbank aus Taktiken und Kommandos erteilen, sondern lieber selbst in das Geschehen eingreifen will, ist mit diesem Spiel nicht gut beraten, denn hier heißt es Überblick behalten, und im richtigen Augenblick die effektivste Spieltaktik wählen. Alle anderen, die erstens Spaß an dieser Sportart haben, und zweitens die Geduld für ein aufwendiges Strategiespiel besitzen, werden an TLSF ihre helle Freude haben. Entstand dieses Produkt doch unter der Mitarbeit des "Amerikanischen Beckenbauers" der Trainerlegende Tom Landry.

**TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL** DEFENSE TIME 14:47

MINNESOTA 0 0 0 0 0 0

NEW JERSEY 0 0 0 0 0 0

DEFENSIVE ALIGNMENT

FORMATION: 4-3 SHIFT: Normal

COVERAGE: 2-Deep Zone BLITZ: None

Offense is in a Brown Formation

PRIMARY

- QB DO
- RB JO
- FL CO
- SE CAR
- TE JOHNSON

IT'S GOOD!

SCORE 3-0

TIME 14:47

WHO 18 YD

# PLAYS

# YARDS

POS. TIME

ather Clock Scout Subs Landry

it Load Save Prefs Help Stats Replau

Reichhaltige Auswahlmenüs und viele Optionen geben diesem Spiel den professionellen Touch.



Für eine Simulation bietet TLSF während des Matches durchaus recht gute Grafik.

Kaum ein anderer im harten Geschäft der Pro-League hat soviel mit seiner Mannschaft erreicht wie er.

Wichtig für alle Football-Neulinge ist, daß es während des Spielverlaufes möglich ist Altmeister Landry um Rat für die jeweilige Situation zu fragen, was manchmal sehr hilfreich ist. Aber auch so wurde endlich einmal an die gedacht, die mit den Feinheiten dieses Sports nicht so vertraut sind. Denn die Bedienungsanleitung ist erfreulicherweise sehr ausführlich geschrieben (leider in englischer Sprache!), dies bezieht sich allerdings nur auf Taktik und Strategie. Die Vertrautheit mit dem Reglement wurde auch hier wieder vorausgesetzt. Allen, die sich wirklich ernsthaft mit diesem Spiel auseinandersetzen wollen empfehle ich deshalb den Gang in die nächste Buchhandlung, da man mit einem ausführlichen Regelwerk den Spielspaß um einiges steigern kann.

Ansonsten bietet das Game alle erdenklichen Raffinessen. Denn es wurden unzählige Faktoren für den strategischen Ablauf eines Spieles berücksichtigt. So muß man angefangen vom Wetter bis hin zu erschöpften Spielern und deren Verletzungen alles in seine taktischen Berechnungen mit einbeziehen, um das Spiel zu gewinnen. Die Football Rookies hat man auch hier wieder nicht vergessen, deshalb sind diese Reality-Faktoren wahlweise auch abwählbar. Jeder einzelne Spielzug wird in Echtzeit-Simulation auf dem Bildschirm dargestellt. So kann man die Ausführung seiner Kommandos quasi "live" am Bildschirm verfolgen. Sollte die eine oder andere Situation beim ersten Betrachten zu unübersichtlich gewesen sein, kann man sich seinen Spielzug mittels Videorecorderfunktion auch mehrmals in Slow-Motion ansehen.

Als weiteres Extra bietet TLSF einen Zwei-Spieler-Modus, welcher es dem Football-Strategen sogar ermöglicht via Modem gegen einen anderen Spieler anzutreten.

Als Fazit bleibt zu sagen, daß sich das grafisch aufwendig gestaltete Spiel durch seine ausführlichen Hilfestellungen auch für Anfänger eignet. Trotzdem benötigt man sehr viel Geduld und Interesse an den Spieltaktiken damit man TLSF einigermaßen beherrschen kann.

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Hersteller Merit Software	
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 90,-	Besonderheiten
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		- 1-2 Spieler
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		- Hilfefunktion
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		- digitalisierte Bildeinspielungen
		Muster von Funny Software	

70% 75% 80% → 78%



Champions of Krynn



Death Knights of Krynn



The Dark Queen of Krynn

- Champions of Krynn
- Death Knights of Krynn
- The Dark Queen of Krynn

# DRAGON LANCE

Kurz nach der Veröffentlichung der Dark Queen bietet SSI die beliebte Trilogie von Krynn als Sammelpack an. In Champions of Krynn hat der Spieler mit seiner Mannschaft die Aufgabe, das Land Ansalon von den bösen Draconiern zu reinigen. Diese haben unter der Herrschaft von Myrtani bereits alle wichtigen Punkte des Landes unter Kontrolle.

Um nun das Ausbreiten der Draconier zu verhindern, muß der Spieler in den bekannten Rollenspiel-Würfelschlachten alles niederkämpfen, was sich ihm in den Weg stellt. In Death Knights of Krynn wird der Jahrestag diese Sieges gefeiert, wobei sich allerdings herausstellt, daß viele Draconier den Krieg von Kernen überlebt, und sich nun unter der Führung von Lord Soth wieder zusammengeschlossen haben. Ein weiteres mal muß der

Spieler mit seinen Freunden durch Ansalon ziehen, damit die Macht über das Land nicht an die dunklen Mächte verloren geht. Auch in The Dark Queen of Krynn schließen sich die vielen Draconier, die den Krieg von Lance überlebt haben, wieder zusammen. The Dark Queen of Krynn hat die Draconierstämme vereint, um einen finalen Schlag gegen Ansalon zu richten. Die im ersten Teil erschaffenen Helden können bis zum vorerst letzten Teil übernom-

men werden, sogar die Gegner bleiben nahezu identisch. Nur in der dritten Episode gibt es einige Neuerungen: Es wurden neue Monster integriert, die zweckmäßige Steuerung erfolgt nun auf einer neugestalteten VGA-Oberfläche und die Soundkarte wird teils auch während dem Spiel angesprochen. Für Liebhaber von schlichten Rollenspielen ein faires Angebot. (hw)

**EINZELWERTUNGEN:**

CHAMPIONS OF KRYNN .....	55%
DEATH KNIGHTS OF KRYNN .....	55%
DARK QUEEN OF KRYNN .....	75%

**PC**  
 Getestet auf T-Bird von ASI Computer  
 Hersteller SSI  
 Preis ca. DM 120,-  
 Muster von funny software

**SPIELESAMMLUNG**  
 ➔ **62%**

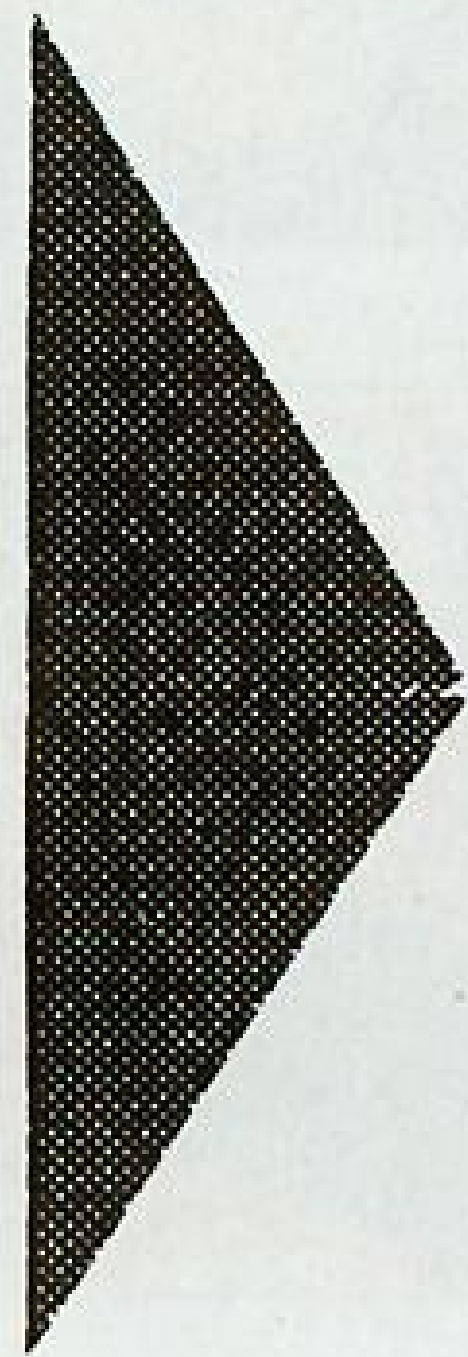
## MultiMedia Soft

### Computerspiele

**Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware!)**  
**Mieten zum Testen, Zubehör aller Art!**  
**"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"**



Computerspiele mieten in:



- |   |  |
|---|--|
| O-1150 BERLIN, ..... Mark Twain Straße 7      | 4000 DÜSSELDORF, ..... Berta von Suttner Platz/Hbf |
| O-5020 ERFURT, ..... Meienbergstraße 20       | ..... Tel. 0211-7883776                            |
| ..... Tel. 0361-669742                        | 4100 DUISBURG 1, ..... Gravelottestraße 28         |
| O-5230 SÖMMERDA, ..... Franz Mehring Straße 1 | ..... Tel. 0203-667494                             |
| ..... Tel. 03634-42564                        | 4407 EMSDETTEN, ..... Frauenstraße 23              |
| O-8046 DRESDEN, ..... Pirnaer Landstr. 239    | ..... Tel. 02572-89646                             |
| ..... Tel. 0351-2230201                       | 4500 OSNABRÜCK, ..... Martinstraße 82              |
| 2000 HAMBURG 20, ..... Heußweg 67             | ..... Tel. 0541-434792                             |
| ..... Tel. 040-4908891                        | 4630 BOCHUM 6, ..... Sommerdellenstr. 54           |
| 2000 HAMBURG 70, ..... Wendemuthstraße 57     | ..... Tel. 02327-10063                             |
| ..... Tel. 040-6528426                        | 5090 LEVERKUSEN, ..... Carl Leverkus Str. 2        |
| 2000 HAMBURG 73, ..... Saselerstraße 134 d    | 5100 AACHEN, ..... Mörgensstraße 4                 |
| ..... Tel. 040-6780605                        | ..... Tel. 0241-407893                             |
| 2390 FLENSBURG, ..... Dorotheenstraße 37      | 5160 DÜREN, ..... Kölnstraße 51                    |
| ..... Tel. 0461-54075                         | ..... Tel. 02421-189368                            |
| 2430 NEUSTADT, ..... Waschgrabenstraße 11     | 6000 FRANKFURT, ..... Mühlgasse 20                 |
| ..... Tel. 04561-16189                        | ..... Tel. 069-5971494                             |
| 2440 OLDENBURG, ..... Große Schmützstraße 4   | 8460 SCHWANDORF, ..... Klosterstraße 8             |
| ..... Tel. 04361-1365                         | ..... Tel. 09431-1720                              |

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

# KINGS QUEST

Seit ewigen Zeiten erzählt man eine Sage im Lichtschein trostbietender Lagerfeuer, die nächtliches Grauen im Kreise tapferer Kameraden vertreiben, in mächtigen Burgen, die den Angriffen weltlicher und weitaus dunklerer Mächte trotzen sowie in abgelegenen Katen, wo abgehärmte Frauen bei Fackelschein ihr Garn spinnen.

# VI

Von einem geheimnisvollen Reich ist die Rede, dem Land der grünen Inseln, in dem unzählige Wunder, geheimnisvolle Wesen und unergründliche Abenteuer auf die Ankunft tapferer Recken warten sollen... Was den braven, einfachen Leuten im Land zwischen den Hügeln von Daventry und dem Meer von Tamir nicht bewußt sein kann, ist folgendes: Bei einer Begebenheit, die alle Unkenrufe der Zweifler, welche die Sage als Ammenmärchen oder Geschichten eines Verrückten abtun, eines Besseren belehren würde, geriet ein Schiff durch einen Sturm weit vom Kurs ab. Die Trümmer dieses Seglers wurden

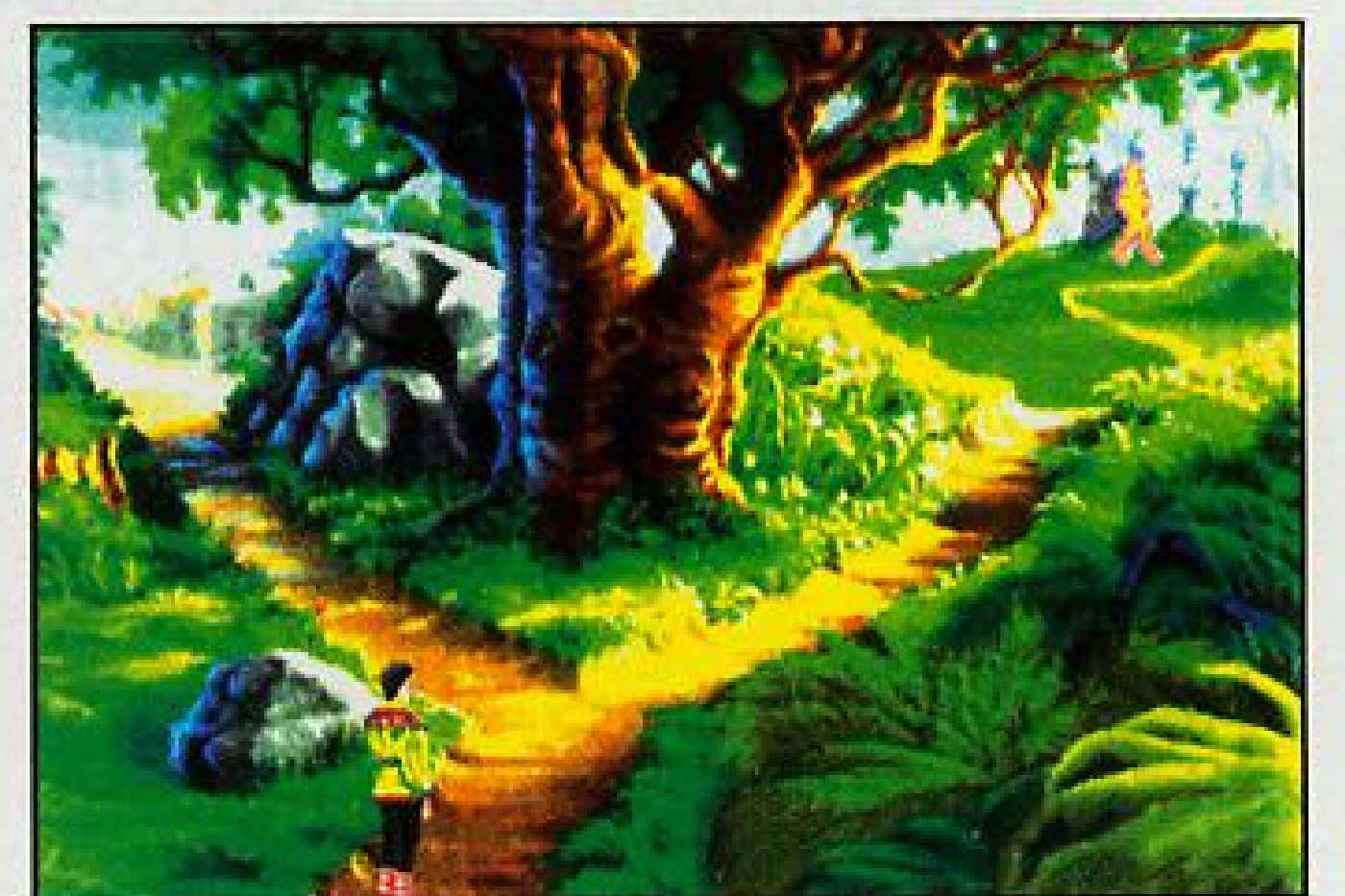
nach langer Irrfahrt an die Gestade einer unbekannteten Insel gespült - mitsamt dem einzigen, halbtoten Überlebenden der "Round About", einem Abenteurer namens Derek Karlavaegen. Von ihm stammt der einzige Beweis über die Existenz des Inselreiches, welches er in seinem Pamphlet "Guidebook to the Land of the Green Isles" niederschrieb. In dieser Schrift erzählt Karlavaegen von der Ausdehnung des Landes, seinen Bewohnern, der Herrscherfamilie und diverser Wesen, die in bekannten Gefilden längst verschwunden sind. Es ist ein blühendes Reich mit freundlichen, wohlhabenden Bürgern, die mit Hilfe einer Fähre zu den ver-

schiedenen Inseln reisen. Die Hauptinsel, welche Isle of the Crown genannt wird, beherbergt das wunderbare Schloß des leider kinderlos gebliebenen Herrscherpaares sowie eine blühende Ortschaft mit dem Fährhafen. Daneben gibt es auch noch die Isle of the Sacred Mountain mit seinen geflügelten Einwohnern und den geheimnisvollen Artefakten der "Ancient Ones". Desweiteren führt die Reise zur Isle of Wonder, um deren Entstehung sich verschiedene Sagen ranken, sei es, daß sie einst von einem Zauberer als Geschenk für seine Tochter erschaffen wurde oder daß sie als Gefängnis für eine schöne Prinzessin diente, erbaut von einer neidischen, eifersüchtigen Nebenbuhlerin. Die Herrscher dieser Insel sind zwei rivalisierende, ständig im Streit liegende Königinnen. Die Isle of the Beast schließlich, obgleich zu früheren Zeiten Isle of the Forest genannt, beherbergt ein schreckliches

Ungeheuer, von dessen nächtlichem Brüllen allein ein ansonsten unerschrockener Kämpfer dem Wahnsinn anheim fallen soll. Wurden auf dieser Insel einmal ausgedehnte Jagden veranstaltet, so wird sie heute aus verständlichen Gründen gemieden. Es soll noch eine sagenumwobene vierte Insel geben, von deren Existenz aber nur wenig bekannt ist. Doch zurück in die Realität: Alexander, der Prinz des Reiches von Daventry, muß eines Tages feststellen, daß seine geliebte Prinzessin Cassima entführt wurde. Alle Spuren deuten auf eben jenes unbekanntete Inselreich der Green Isles hin. Mit mehreren tapferen Gefährten sticht er in See. Doch auch sie geraten in einen merkwürdigen Sturm, in dem sie wochenlang Spielball geheimnisvoller Mächte sind. Schließlich wird er als einziger Überlebender an das Ufer der Isle of the Crown gespült. Sein einziger Besitz ist sein Siegelring, den er glücklicherweise neben sich am Strand liegen sieht. So macht er sich auf, das Land zu erkunden, um den Aufenthaltsort der Prinzessin ausfindig zu machen. Doch entgegen der Rei-



Das herrlich gezeichnete Spiel wird durch ein fantastisches Intro (links) eingeleitet





seerzählung des Derek Karlavaegen findet er das Reich in Agonie: Ein brutaler Despot herrscht jetzt auf der königlichen Burg, die Bewohner, außer den Kaufleuten, sind verschlossen, die Fähre liegt verrottend im Dock, der Fährmeister zeigt sich wenig hilfsbereit, alles scheint in Furcht vor den hundegesichtigen Söldnern des Herrschers zu sein. Du mußt Prinz Alexander daher bei seiner komplexen Quest unterstützen. Die Aufgabe ist nicht leicht: Jede Handlung, jedes Gespräch bringt Dich auf verschiedene Wege und unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten. Jede Szene bietet eine spezifische, einstimmende Musik. Zusammen mit den handgemalten, teilanimierten 3D-Grafiken eröffnet sich Dir ein wahrhaft audio-visuelles Sahnestückchen.

Der abgeschlossene, eigenständige 6. Teil der von Roberta Williams erschaffenen Kings Quest Saga stellt auch für Neueinsteiger durch ein "Beginner's Walk Thru" kein Problem hinsichtlich der Icon-Steuerung und des Interface dar. Der Cursor verändert sich in ein entsprechendes Symbol gemäß der gerade gewählten Option. Natürlich ist der Spielstand in einer derart komplexen Handlung speicherbar. Detailgenauigkeit der Grafik, Lautstärke sowie Geschwindigkeit des Spiels sind auf den jeweiligen Rechner einstellbar. Ein derart aufwendiges Programm fordert natürlich seinen Tribut: Will man Kings Quest mit dem Intro installieren, sollten mindestens 20 MByte auf der Festplatte verfügbar sein. (mr)



**Auf der Isle of Crown benehmen sich die meisten Einwohner merkwürdig gegenüber Alexander**

<p><b>PC</b> unterstützt</p> <p>Joystick <input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/></p> <p>Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/></p> <p>AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/></p> <p>Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/></p>		<p><b>ARCADE-ADVENTURE</b></p> <p>Getestet auf T-Bird von <b>ASI Computer</b></p> <p>Hersteller Sierra <b>Besonderheiten</b></p> <p>Preis ca. DM 120,-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komplet in Englisch</li> <li>- Festplatte erforderlich</li> <li>- Maus empfohlen</li> <li>- Mid. 286er PC</li> </ul> <p>Muster von Hersteller</p>	
---	--	---	--



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

**Weihnachtspreise für Sie und Ihn**

Soundblaster 2.5 nur	☆ 198,-
Soundblaster 4.0 nur	☆☆ 389,-
512 KB mit Uhr abschaltbar	☆☆ 59,-
2,3 MB mit Uhr abschaltbar	☆☆ 198,-
Ext. Laufwerk (Amiga)	☆☆ 139,-
PC Soundkarte (Symphony)	☆☆
mit und ohne Lautsprecher ab	☆☆ 129,-
Joystics in großer Auswahl ab	☆☆ 7,-
<b>AMIGA-Reparaturen</b>	☆☆
<b>schnell und preisgünstig</b>	☆☆
<b>AMIGA-Komplett-Check</b>	☆☆ 25,-

**Sie finden uns in folgenden Städten:**

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

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

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

**4600 Dortmund 1**  
Kaiserstr. 210  
Tel.: 0231/ 59 47 11

**7070 Schwäbisch Gmünd**  
Hintere Schmiedgasse 25  
Tel. auf Anfrage

**7100 Heilbronn**  
Obere Neckarstr. 8  
Tel.: 07131/963691  
Fax: 07131/963690

**O-9700 Auerbach**  
Breitscheidstr. 14  
Tel.: 03744/80321

**O-7500 Cottbus**  
Michael-Beustr. 4  
Tel.: 0355/72 27 22  
oder 0355/72 27 42

Demnächst auch in :  
Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Düsseldorf, Aurich, und Salzgitter

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:  
Telefon-Hotline: 05121/130462 oder 05121/130464 oder 05121/35686

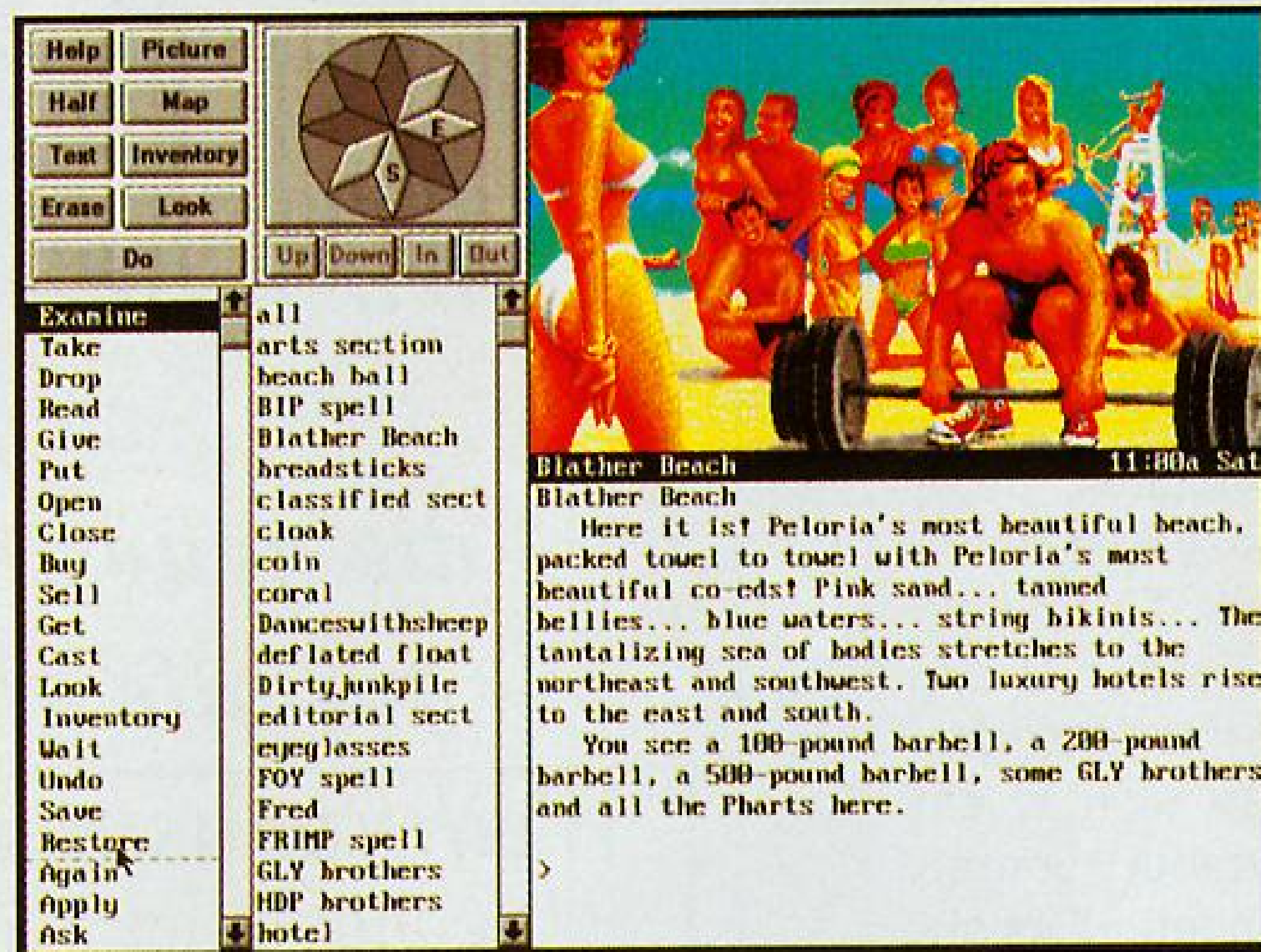
# Spellcasting 301

## \*Spring Break\*

Langsam kündigt sich der Winter an. Damit es uns in den langen, kalten Nächten nicht langweilig wird, wartet Legend mit einem neuen, witzigen Sommerferien-Adventure auf. Dank Spring Time sind die Nächte mal wieder zu kurz.

Vorbei ist der Bilderbuchsommer 92. Manche stöhnen erleichtert auf, denn wer setzt sich schon gern bei 35° C vor den Bildschirm. Für alle Anderen, die wehmütig an Sonne, Wasser, hübsche Mädels und schattige Cafe's zurückdenken ist jetzt ein Trostpflaster ganz besonderer Art auf den PC Spiele-Markt gekommen: Die Fortsetzung von Steve Meretzky's Spellcasting-Reihe. Spring Break heißt das gute Stück, das die Herzen der Wintermuffel höherschlagen läßt.

In gewohnter Manier treffen wir wieder auf Ernie Eaglebeak, der sich diesmal zusammen mit seinen Kommilitonen im Sommer-Resort Fort Naughtytail vergnügen will. Doch so einfach wie sich die jungen Herren das dachten kommt es natürlich nicht. Denn schon bald treffen sie auf eine Gruppe von Studenten der rivalisierenden St. Weinersburg Academy of Magic, die all die Freuden (sprich die Aufmerksamkeit der weiblichen Badegäste) für sich in Anspruch nehmen wollen. Zunächst sieht es also ganz so aus, als ob aus der Woche, in der nur Spaß und Party angesagt sein sollten, nichts werden würde. Doch da wir uns in Peloria, einer Welt ähnlich der unseren befinden, wo Magie und Zauberei aber zum täglichen Einerlei gehören, müssen sich unsere Zauberehrlinge der Socerer's University im Gebrauch effektvoller Zaubersprüche beweisen. Zu diesem Zweck wird eine Serie von Spring Break Contests zwischen

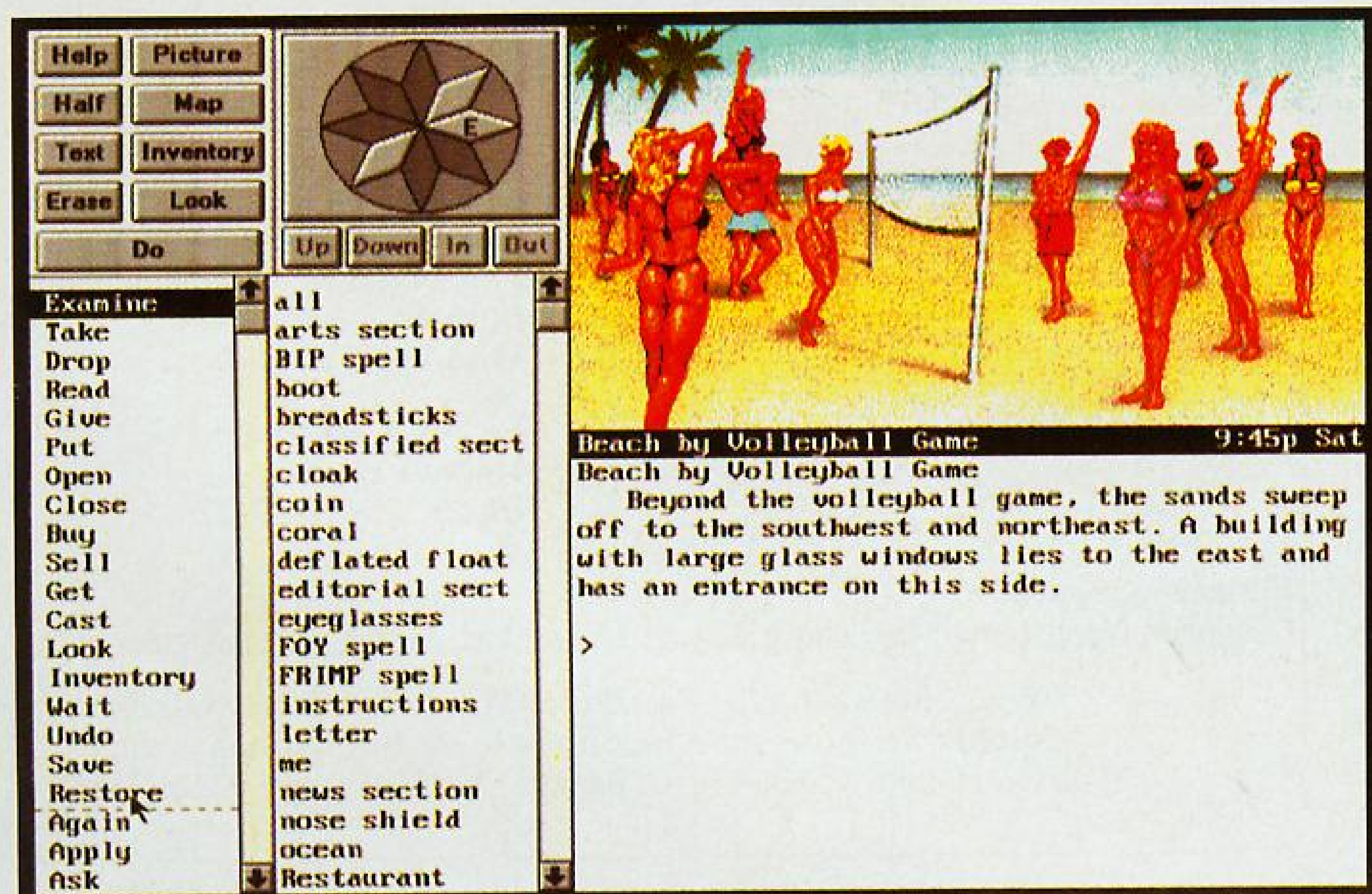
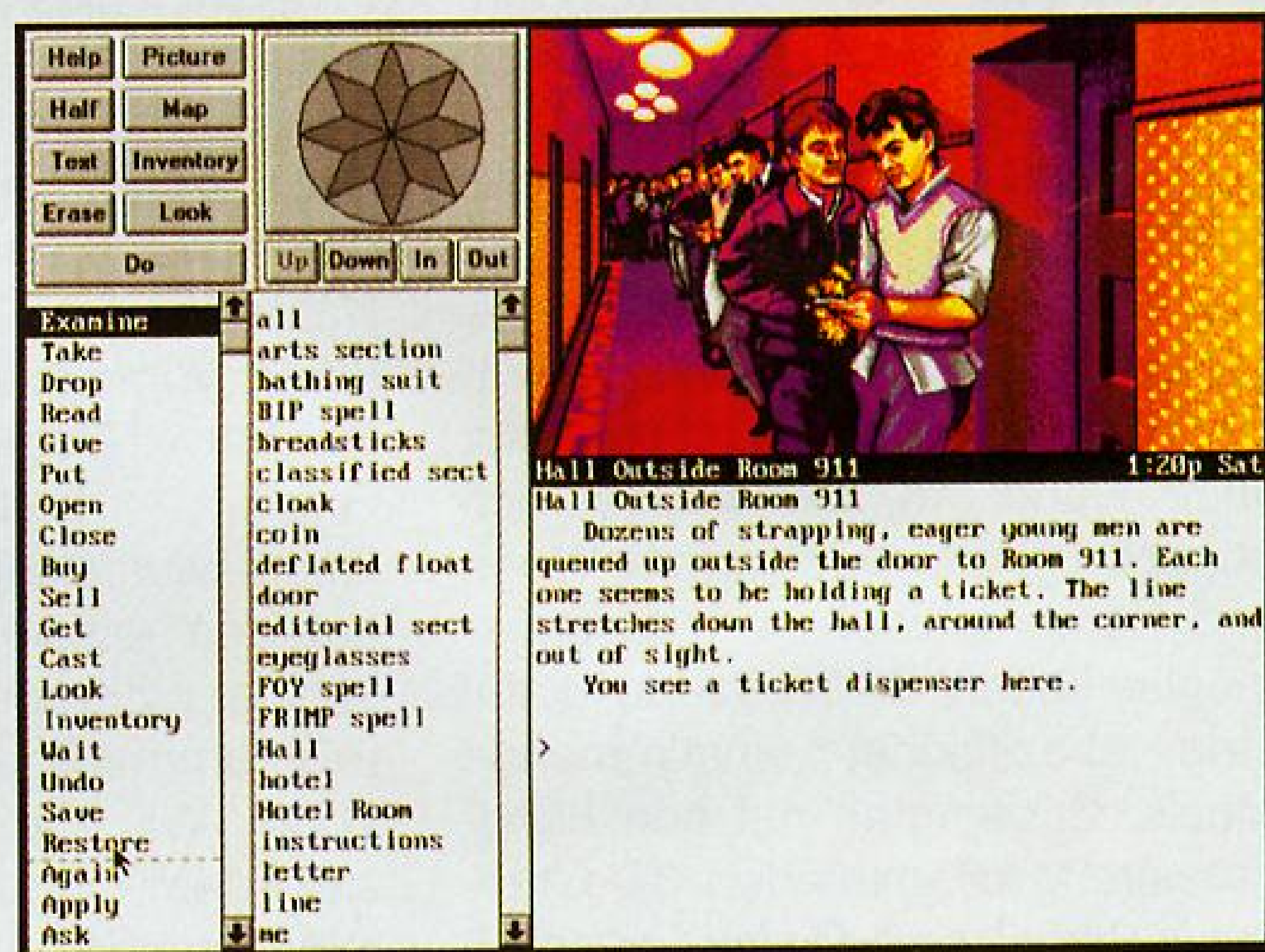
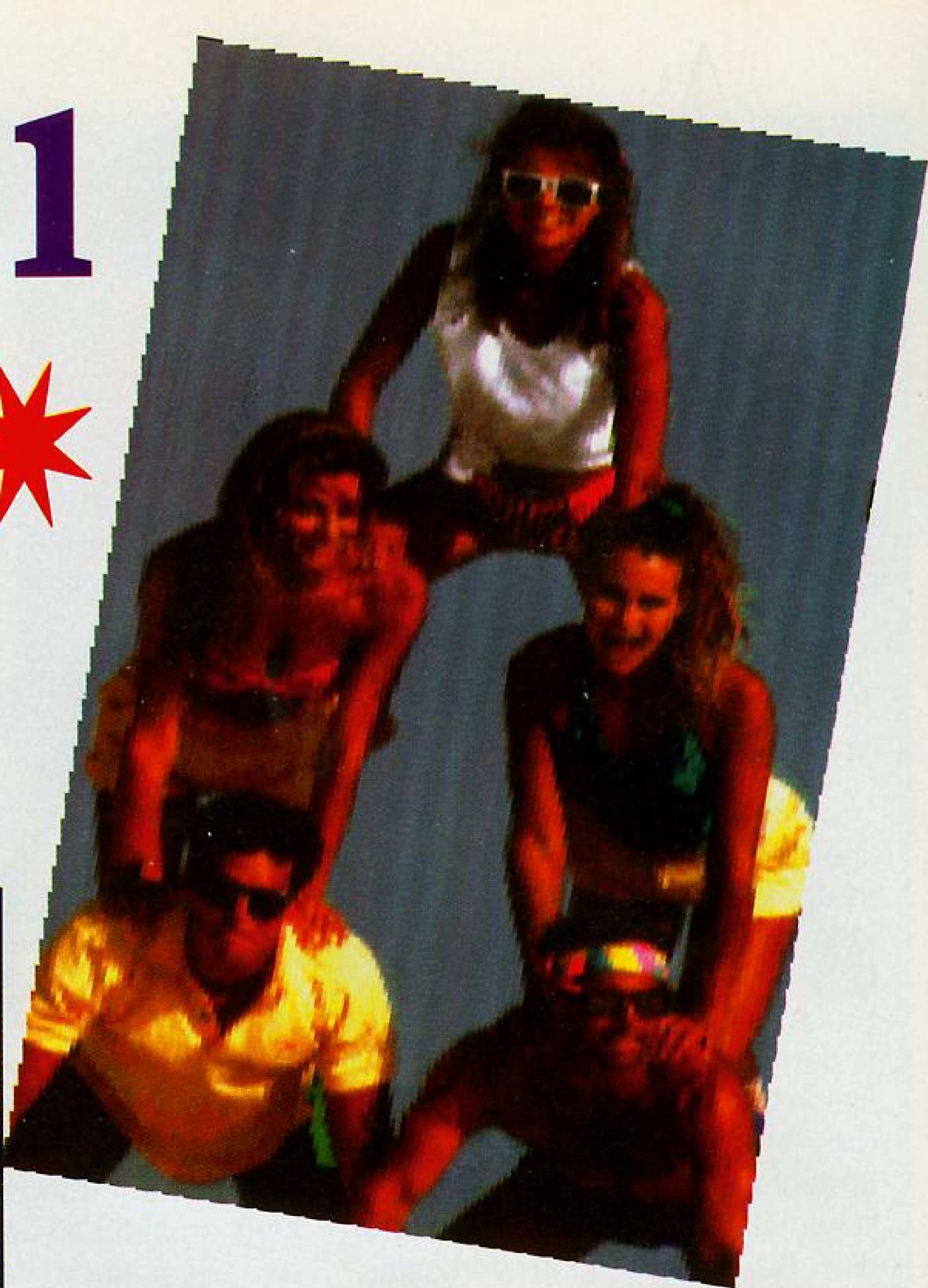


den rivalisierenden Studenten ausgetragen. So müßt Ihr zum Beispiel beim Gewichtheben am Strand eine gute Figur abgeben oder es geht darum, wer die wildeste Party in der Stadt feiert. Dabei müßt Ihr Euch auch vor dem lokalen Sheriff Warmpoop in acht nehmen, der diese spaßbringenden Aktivitäten verhindern will. So kann es leicht passieren, daß sich Ernie Eaglebeak eine Nacht in der Zelle wiederfindet. Spaß und Freude haben natürlich auch ihren Preis, und wenn das Gold einmal knapp wird, hilft der Gang zum Pawn Shop, dort kann man seine restlichen Habseligkeiten an den Pfandleiher verhöckern. Risikoreicher dafür im Glücksfall um so effektiver ist der Gang zum örtlichen Spielkasino, wo man bei verschiedenen Glücksspielen als Gambler seine Budget wieder aufbessern kann. Anders als bei anderen Spielen dieser Art kann man hier aber

**Hübsche Mädchen und starke Typen, Sommerflirts und Strandspiele, alles ein "Muß" für Ernie Eaglebeak.**

(zufälligerweise?) nicht nach jedem Gewinn den Spielstand abspeichern. Diese Option wurde für die Dauer des Spiels einfach deaktiviert. So hat das Glücksspiel auch wirklich etwas mit Glück zu tun. Das Spiel besticht durch eine sehr benutzerfreundliche Oberfläche, die Eingaben über Tastatur unnötigt werden läßt. So kann jede Anweisung des komfortablen Parsers sehr präzise mittels Maus eingegeben werden. Die Graphik erscheint zwar zunächst etwas klein dafür ist sie aber um so liebevoller und detailreicher gestaltet. Außerdem lockern von Zeit zu Zeit Ganzseitengrafiken das Geschehen auf. Die Hauptinformation über den jeweiligen Standort bekommt man zudem überwie-

gend aus den reichhaltigen (englischsprachigen) Texten. Als weiteres Extra bietet die Spielfläche aber auch eine Automapping-Funktion, die dem Spieler hilft nicht der totalen Orientierungslosigkeit zu verfallen. Auch an die Soundkartenbesitzer wurde gedacht. So wird jedes gängige Format unterstützt. Aber sogar der Real-Sound für den PC internen Lautsprecher erfreut mit digitalisierten Klängen. Bleibt zu sagen, daß mit Spring Time ein kurzweiliges Adventure erschienen ist, das neben jeder Menge Spielwitz auch durch eine sehr komfortable Spielsteuerung positiv auffällt. Wenn Euch also nicht einfallen mag, wie Ihr Euch die Nächte um die Ohren schlagen sollt, ist dieses Game ein heißer Tip. (br)



<b>PC</b> unterstützt		<b>GRAFIK-ADVENTURE</b>	
Getestet auf T-Bird von ASI Computer		Hersteller Legend Besonderheiten	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Entertainm. Company - komplett in Englisch
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,- - Nice & Naughty Modes
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller
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 checked="" type="checkbox"/>	

75% 80% 80% → 79%



# COMBAT CLASSICS

Team Yankee

F15 Strike Eagle II

688 Attack Sub



Die guten Amerikaner kämpfen wieder gegen den Kommunismus! Von der Wirklichkeit längst überholt, bietet Empire Software ein Paket der klassischen Schlachten an.

Team Yankee verlangt dem Spieler gewisse Multitaskingfähigkeiten ab. Die vier Panzergruppen sind einzeln über ein recht großes Schlachtfeld zu lenken um dort verteilte russische Panzergruppen zu vernichten. Gesteuert werden die unterschiedlich zusammengestellten Gruppen durch das Setzen von Wegmarken auf der Landkarte, geschossen wird durch einfaches Anklicken des ziemlich schwachen Feindes, es bleiben dem Spieler also kaum Schwierigkeiten die er zu überwinden hat. Einen Vergleich mit jeder mir bekannten Panzersimulation würde Team Yankee in Punkten wie Sound, Grafik, Geschwindigkeit, Ausstattung, Taktik und Intelligenz gegen sich entscheiden, nur der geringe Schwierigkeitsgrad macht es für Einsteiger interessant. F15 Strike Eagle II ist ein typischer Kampfjet-Simulator, der auf realitätsnahe Ausstattung zugunsten der Spielbarkeit verzichtet. Wie allgemein üblich werden dem Spieler verschiedene Missionen aufgetragen und erst nach einer ausreichenden Zahl von Luft- und Bodenkämpfen darf der Heimatflughafen angesteuert werden. Der Schwierigkeitsgrad und Schauplatz des Kampfes ist einstellbar, ansonsten kann sich der Pilot ganz dem Gefecht widmen. Das Flugzeug ist ziemlich leicht zu bedienen, die Anzahl der wichtigen Tastenkombinationen ist gering und sogar ein viel zu guter Autopilot ist vorhanden. Allerdings sind Sound und Grafik ausgesprochen schwach. 688 Attack Sub ist zwar das älteste der drei Spiele, hat aber als einziges nichts von seiner ursprünglichen Faszination

verloren. Diese spannende U-Boot-Simulation kann einen Spieler immer noch nächtelang vor den Bildschirm fesseln. Als Kapitän eines amerikanischen oder russischen U-Boots pirscht man sich an Land- und Seeziele heran, feuert seine Torpedos oder Raketen ab und versteckt sich anschließend in den unermesslichen Tiefen des Meeres, wobei man nicht nur von Fischeschwärmen behelligt wird. Auch Hubschrauber, U-Boote und Schiffe machen stundenlang gnadenlos Jagd auf ein geortetes U-Boot. Wenn sich die Hintergrundstory mit der Zeit zum dritten Weltkrieg entwickelt, überzeugt dieses Spiel durch sein sehr gutes Gameplay und die Sonarpings feindlicher Schiffe, die grausige Schauer auf dem Rücken erzeugen. Als Krönung des komplexen und gut ausgestatteten Spiels kann man mittels eines Modems oder Nullmodems zwei PCs verbinden

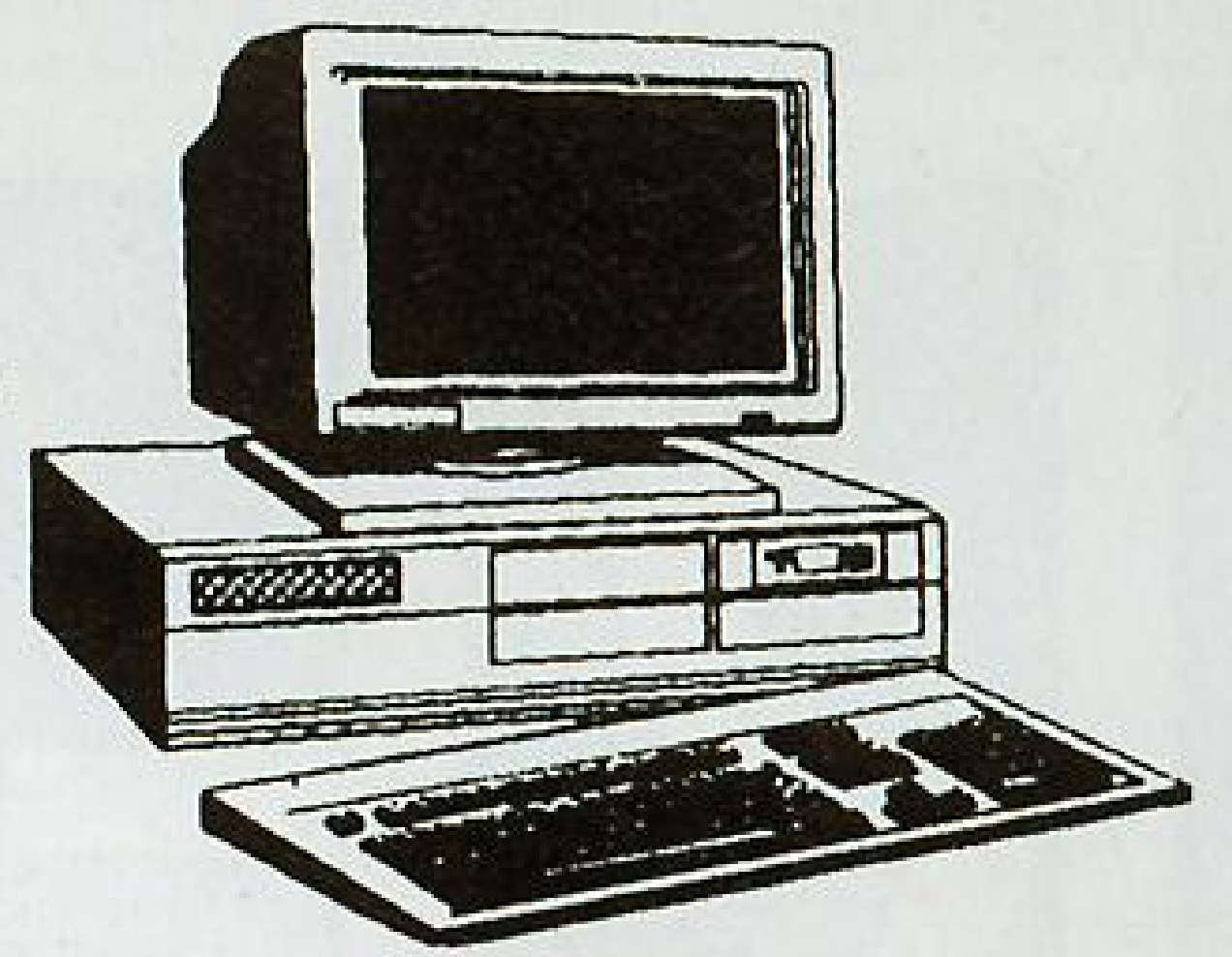
und so zwei U-Boote mit- oder gegeneinander kämpfen lassen. All diesen drei Spielen sieht man ihr hohes Alter auf den ersten Blick an, so benötigt keines mehr als ein Megabyte Plattenspeicher, die VGA-Grafiken sind nur selten als solche erkennbar und auch die Adlib-Soundkarte wird, wenn überhaupt, nur zusätzlich zum PC-Speaker eingesetzt. Dem Spielspaß schadet dies natürlich nicht, und wenn man keine moralischen Hemmungen hat, auch noch 1993 auf amerikanischer Seite gegen den Kommunismus zu kämpfen, dann haben



# TRIPEL-S

Super - Spiele zu Super - Preisen

Der besondere Software - Versand !!!

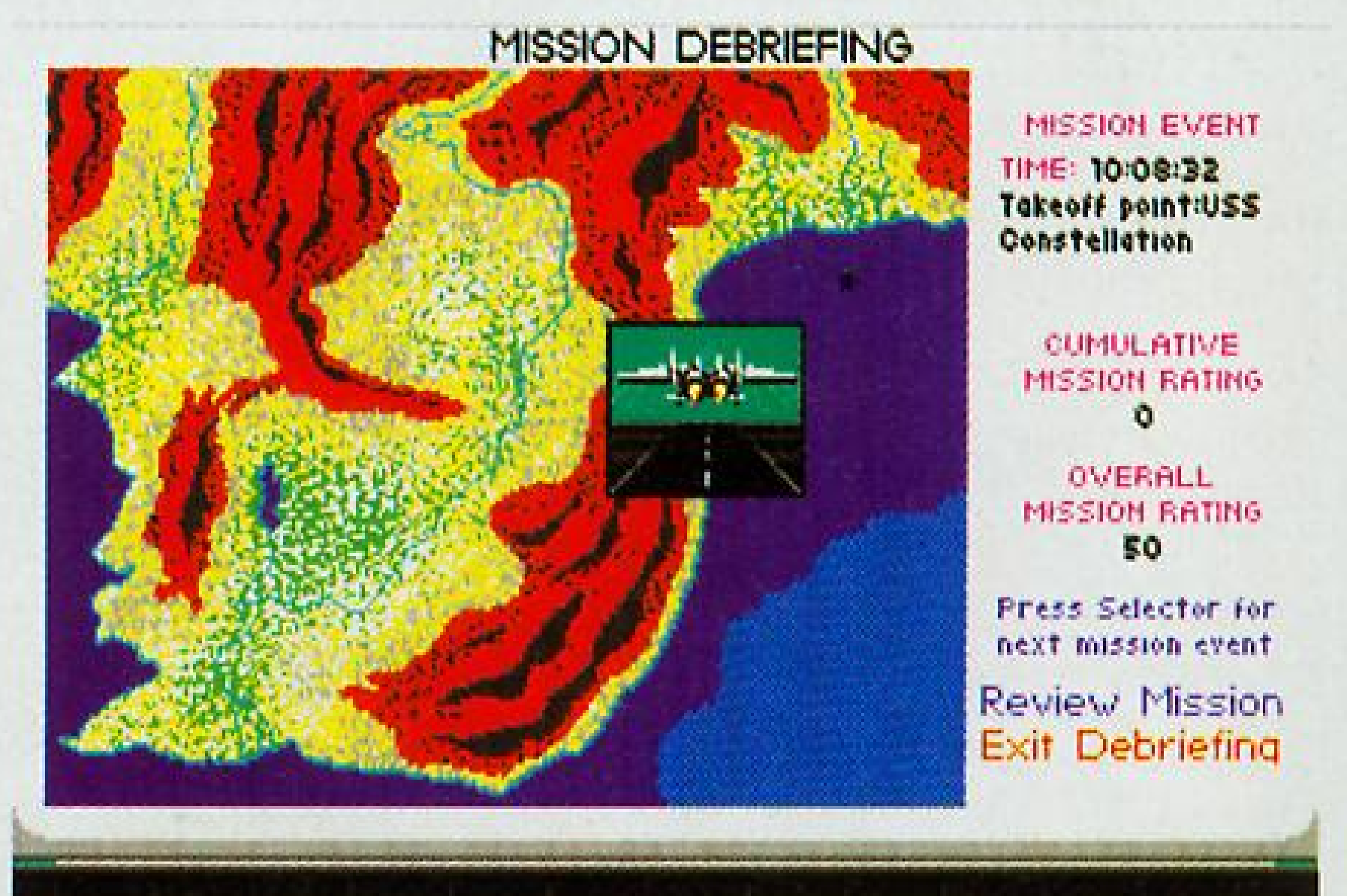


Tel. 0203/776066 - Fax. 0203/771250

Best.Nr.	Titel		Amiga	PC
92.12.01	Burning Steel	D	69,-	83,-
92.12.02	Wing Commander I	D	87,-	49,-
92.12.03	Indiana Jones IV	D	—	85,-
92.12.04	Wing Commander II	D	—	74,-
92.12.05	Zool	D	64,-	—
92.12.06	Lotus III	D	63,-	—
92.12.07	Shuttle	D	69,-	—
92.12.08	Der Patrizier	D	74,-	84,-
92.12.09	Piracy of the High Seas	D	75,-	—
92.12.10	Buck Rogers I	D	19,-	19,-
92.12.11	Might & Magic 4	D	74,-	—
92.12.12	Mega Lo Mania	D	25,-	—
92.12.13	S. of Weap. of Luftwaffe	E	—	84,-
92.12.14	Dune	D	74,-	59,-
92.12.15	S. of Monkey Island I	D	76,-	74,-
92.12.16	S. of Monkey Island II	D	79,-	82,-
92.12.17	F-16 Falcon	D	23,-	—

Alle Spiele sind sofort lieferbar. Weitere Angebote auf Anfrage. Wir informieren Sie gerne. Versand gegen Nachnahme zzgl. Porto und Versandkosten. Ab 200,- DM versandkostenfrei.

TRIPEL-S, Software-Versand, Buchholzstr. 27, 4100 Duisburg 1, BRD



die Combat Classics mehr als nur nostalgischen Reiz. Für Besitzer mager ausgestatteter, langsamer PCs sind die Combat Classics also durchaus empfehlenswert, anspruchsvolle Spieler sollten aber die Finger davon lassen!

(hw)

Team Yankee: .....40  
F15 Strike Eagle II: .....45  
688 Attack Sub: .....70

## PC

Hersteller Empire Software  
Preis ca. DM 100,-  
Muster von Hersteller

## SPIELESAMMLUNG

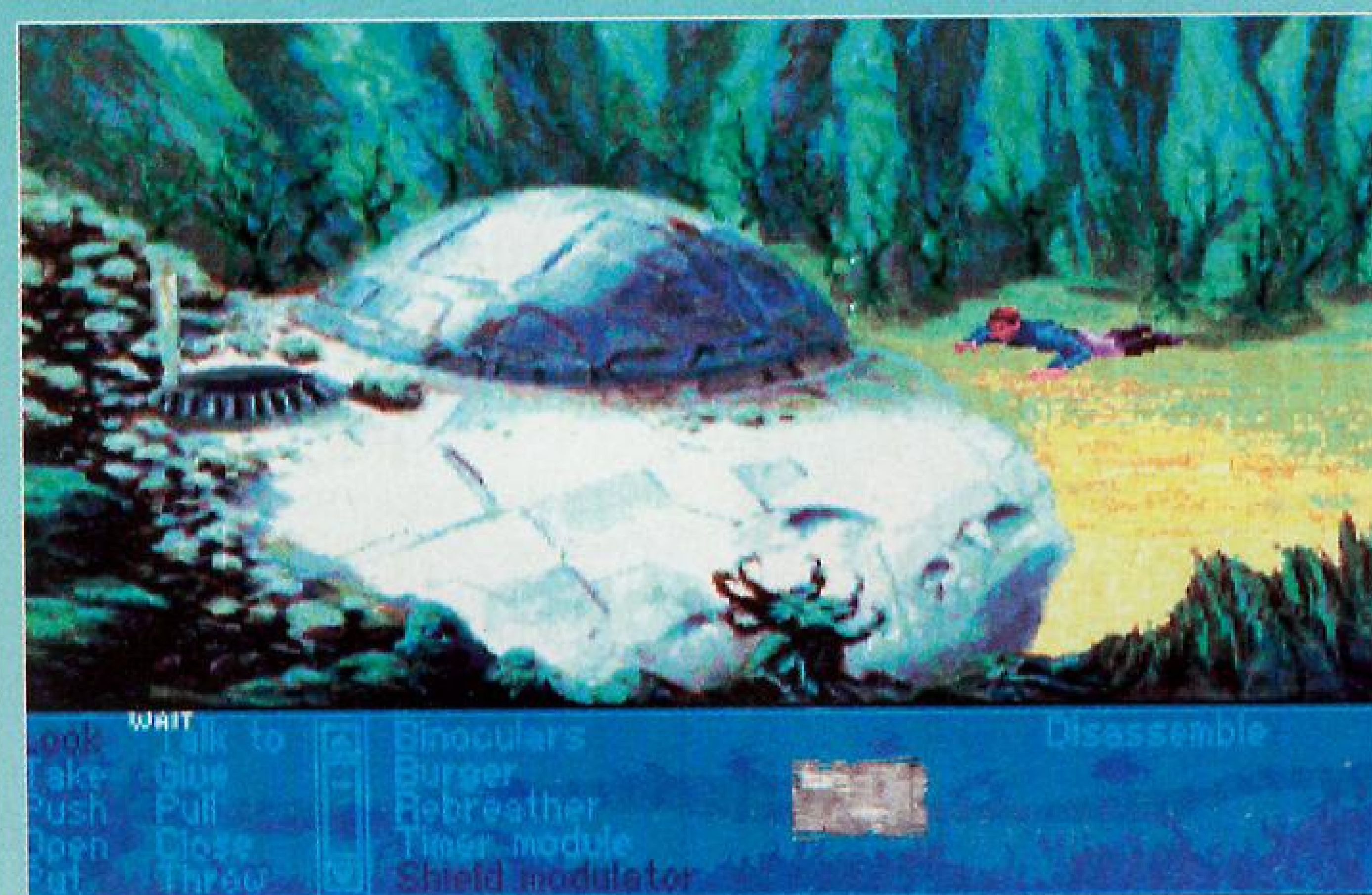
➔ 57%

# REX NEBULAR

## AND THE COSMIC GENDER BENDER

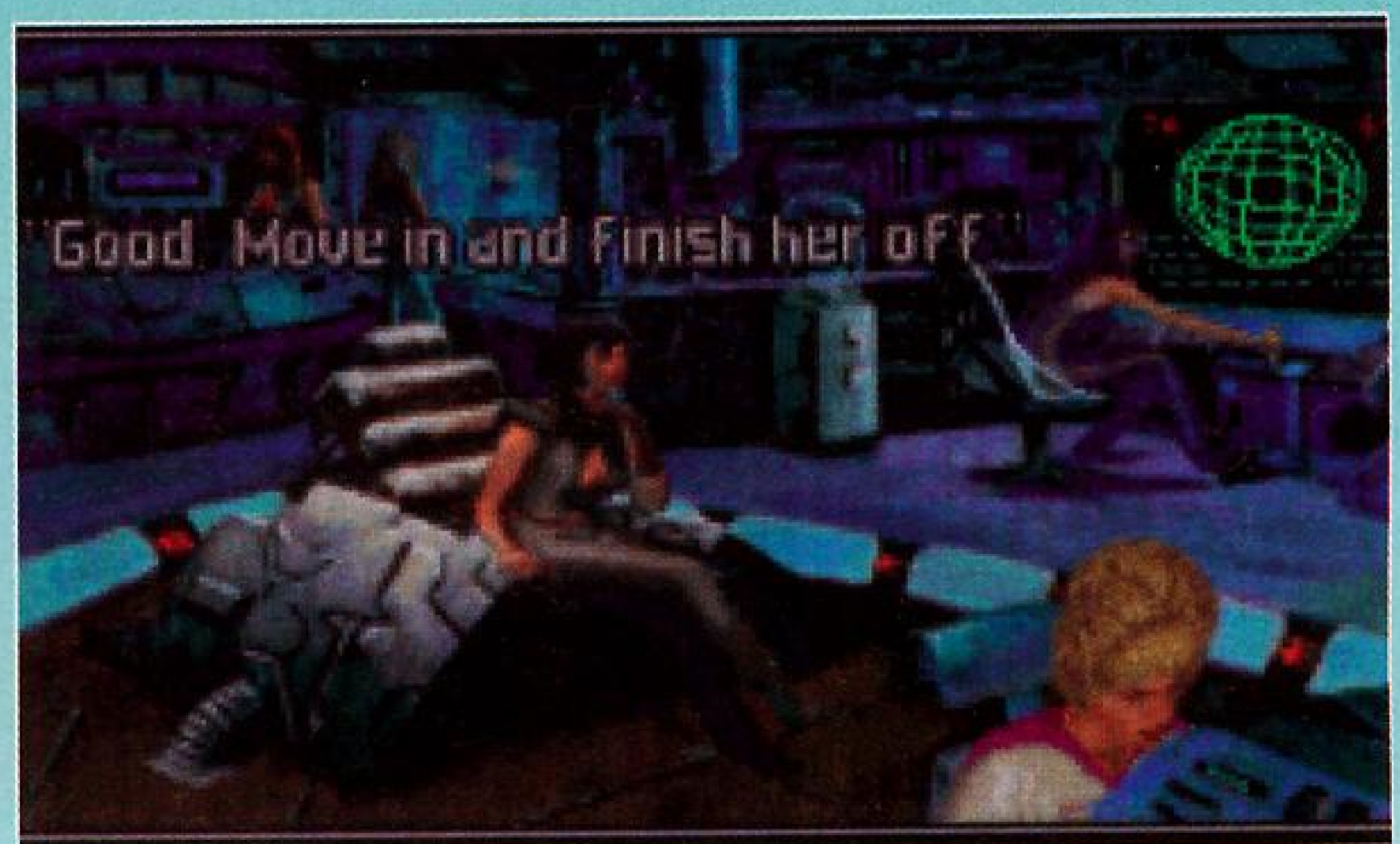


In dem Durcheinander seines Raumschiffes muß Rex ein paar lebenswichtige Sachen zusammensuchen, bevor er es durch den Notausstieg (links oben) verlassen kann.

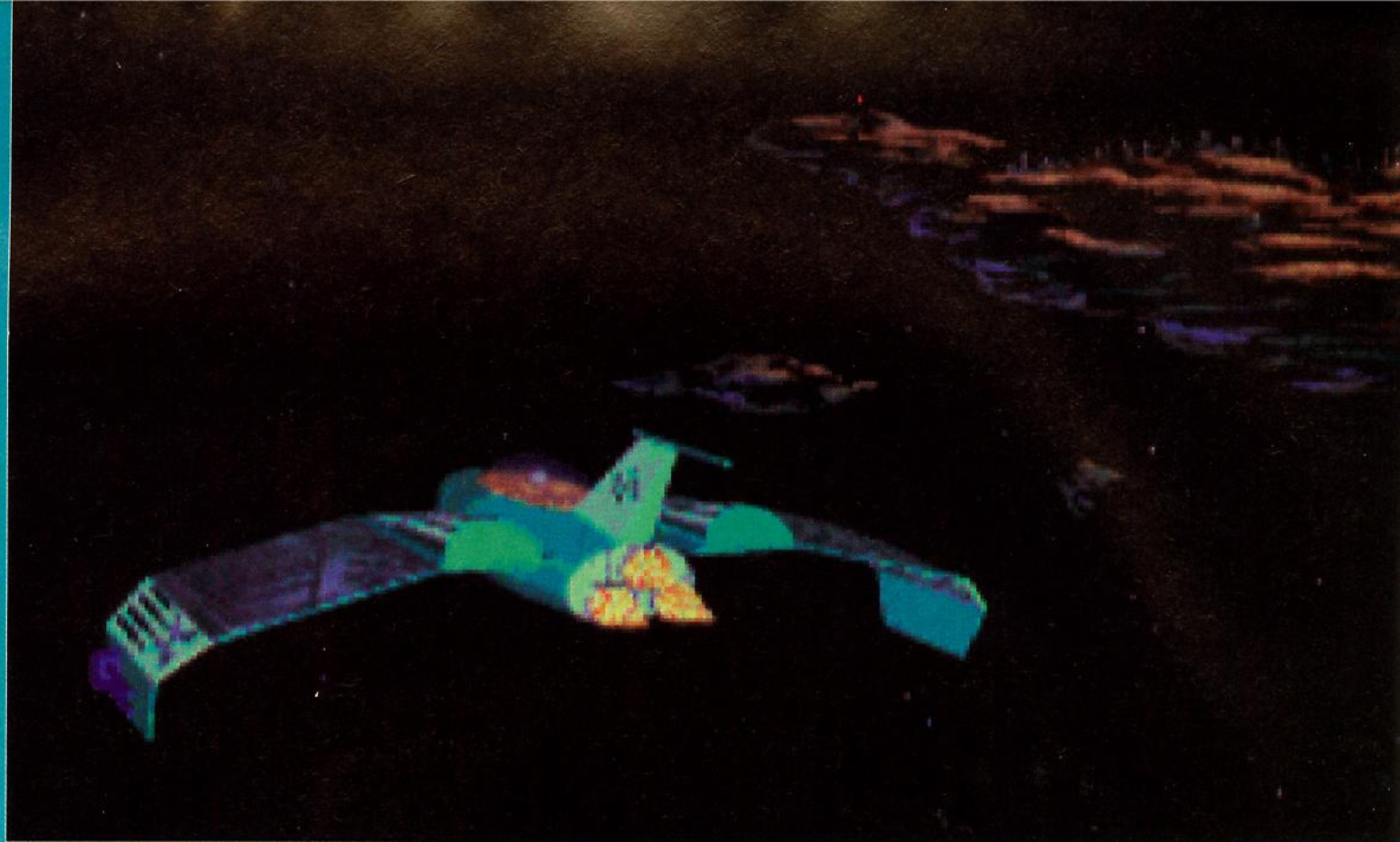


Ob dem britischen Simulationsriesen Microprose der Vorstoß zweier Konkurrenten in sein ureigenstes Revier, genauer gesagt der Markterfolg der Flugsimulationen Red Baron (Sierra) und Secret Weapons of the Luftwaffe (Lucasfilm), sauer aufgestoßen ist, steht in den Sternen; sicher ist allerdings, daß die Gründung der Microprose Labs Graphic Adventure Group den Konkurrenten auf dem Adventuresektor ebenfalls das Fürchten lehren könnte - dieser Schluß kann nach einem genauen Blick auf den ersten Sproß der jungen Adventureabteilung auf alle Fälle gezogen werden. Daß Chefdesigner Matt Gruson bei der Herstellung von Rex Nebular gar nicht erst gekleckst, sondern gleich geklotzt hat, zeigt bereits der erste Blick in die ungewöhnlich lange Liste von Mitarbeitern: Vor allem beim Namen Steve Meretzky, der inzwischen schon bei mehreren Labels als Ersinner von kleinen und großen Anzüglichkeiten tätig ist, dürfte Kennern der Branche sofort ein Licht aufgehen. Annähernd alle Spiele, an denen er maßgeblich beteiligt war, verfügen über den Naughty-Mode, der das Umschalten zwischen jugendfreien und etwas anzüglicheren Spieltexten erlaubt. Obwohl Meretzky bei der Entstehung von Rex Nebular quasi nur eine Nebenrolle als Handbuchsrevisor zukommt - für den Spieletext zeichnet ein gewisser Jeff Charlebois verantwortlich - wartet das Spiel ebenfalls mit dieser Naughty-Option auf. Ein Spiel

also nur für Erwachsene? Keineswegs, denn eine Sperroption bietet allzu besorgten Eltern bereits bei der Installation des Programms die Möglichkeit, sämtliche anstößigen Ausdrücke erst gar nicht auf die Festplatte kopieren zu lassen. Bei uns sind solche Kleinigkeiten sicher von geringerer Bedeutung, aber mit Rücksicht auf den, in dieser Hinsicht bekanntlich etwas überempfindlichen amerikanischen Markt sicher keine schlechte Überlegung - besonders anstößig ist das Spiel aber selbst im Naughty Mode nicht, eher sogar noch etwas witziger. Doch zunächst zur Vorgeschichte: Rex Nebular ist ein unverbesserlicher Müßiggänger; mit seinem Raumschiff, der Slippery Pig, tingelt er von Planet zu Planet, von Pokerspiel zu Pokerspiel und - wenn ihm die Galaktars ausgehen - auch von Job zu Job. Mehr als einige kleine Lieferaufträge auf drei- oder vierstelliger Honorarbasis fallen dabei allerdings nicht an. Kein Wunder also, daß Rex über den Auftrag eines gewissen Mr. Stone völlig aus dem Häuschen gerät, der ihm satte 100.000 Galaktars Provision einbringen soll. 25.000 Galaktars Anzahlung hat Rex auch bereits in der Tasche, als er sich auf die Suche nach dem angeblich gar nicht existenten Planeten Terra Androgena begibt. Sein Auftrag ist es, eine sehr kostbare Vase von der geheimnisvollen Welt zu entführen, und seine Freude ist entsprechend groß, als er schon nach kurzer Suche fündig wird. Viel Zeit, sich über die Entdeckung des



# AR



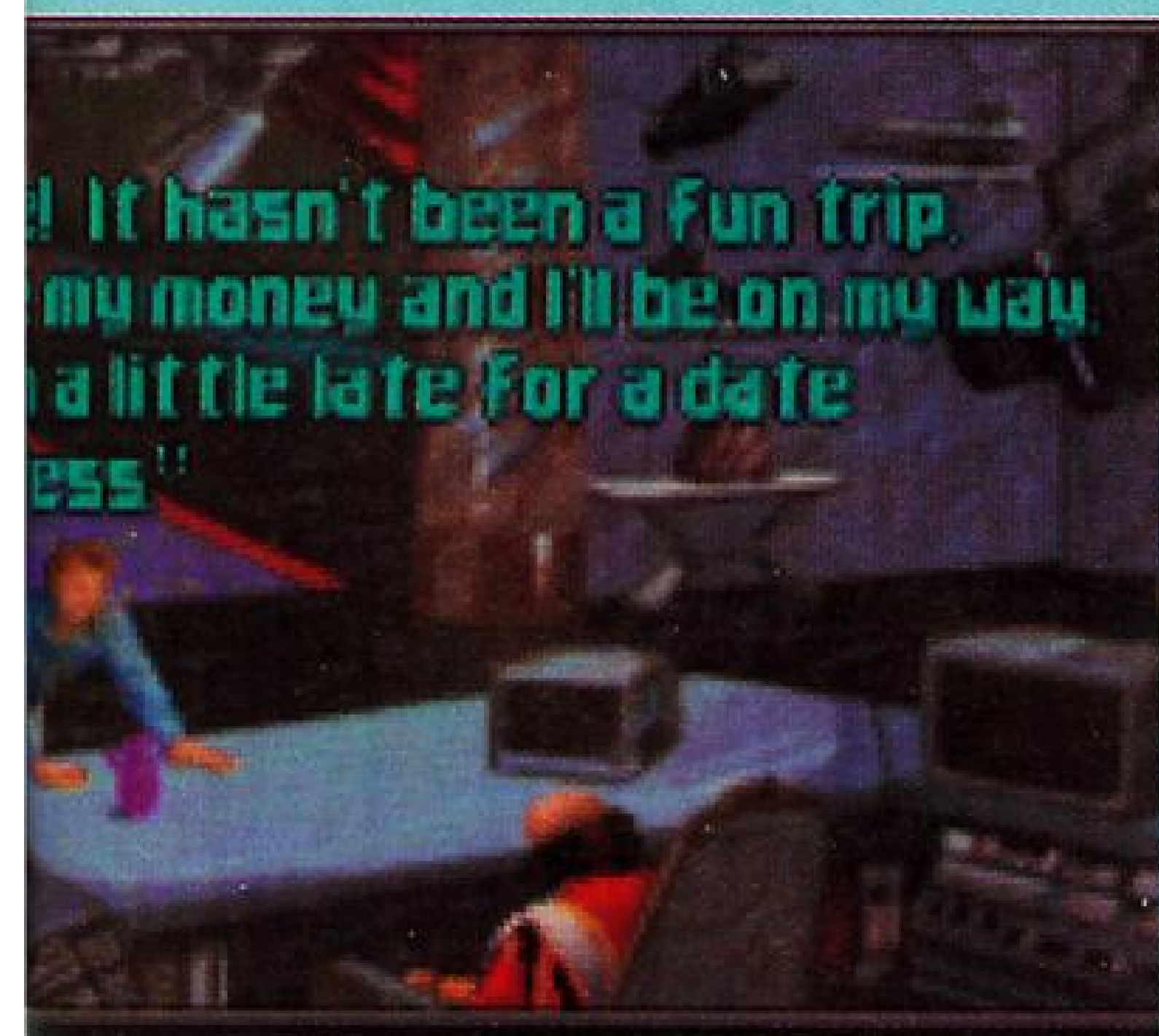
außerordentlich gut getarnten Planeten zu freuen, bleibt Rex allerdings nicht, denn ehe er sich versieht, rast die Slippery Pig, schwer gebeutelt von den Schüssen eines androgenischen Patrouillenschiffs auf die Planetenoberfläche zu. Genau bis zu diesem Punkt führt das 10-minütige Intro in die Story ein. Nach dem Absturz ins Meer, den Rex glücklicherweise unbeschadet übersteht, ist der Spieler dann auch schon auf sich alleine gestellt. Das Intro verdient übrigens eine gesonderte Erwähnung - ähnliche Grafiken habe ich bis jetzt nur bei Wing Commander 2 (leider inzwischen ein ziemlich ausgeleierter Vergleich) gesehen. Aber zurück zum Abenteuer: Da hockt unser Sternenstreuner also, gefangen am Meeresgrund auf einem fremden Planeten, die Slippery Pig total im Eimer, und zu allem Überfluß auch noch unter anhaltendem Beschuß durch das androgenische Patrouillenschiff, das den Abgestürzten immer noch am Leben wähnt. Nachdem er sein Schiff mehr oder weniger genau unter die Lupe genommen hat, und sich mit diesen und jenen nützlichen Gegenständen eingedeckt hat, kann er sich mit der Flucht aus seinem versunkenen Raumschiff befassen. Ein Rebreather-Modul, das er in seinen Wohnräumen - ein herrlicher Saustall - gefunden hat, ermöglicht ihm dabei das Atmen unter Wasser, was die Suche nach einem Weg ans Ufer nicht ganz so aussichtslos erscheinen läßt. Eine Tatsache die besonders Einsteiger freuen dürfte, kann ein unvorsichti-

**Das Produktionskonzept von Microprose, nämlich Simulationssoftware von gehobener Qualität herzustellen, hat sich der britische Softwarehersteller bereits als Untertitel in seinem Firmenemblem verewigen lassen. Das Setzen der Standards im Bereich der Grafikadventures dagegen hat der Softwaregigant bisher gänzlich den Adventurespezialisten von Sierra und Lucasfilm Games überlassen - richtig gelesen, die Betonung liegt dabei auf 'bisher'.**

ger Spieler bereits im zweiten Unterwasserbild erfahren: Wenn man entgegen aller Vernunft die Unterwassermine am Meeresgrund mit den Händen berührt, gibt es zwar eine sehr dramatisch aussehende Explosion und den Hinweis, beim nächsten Mal etwas vorsichtiger zu sein, sterben kann Rex dabei allerdings nicht. Nach sämtlichen Sterbeszenen im Spiel - und die kommen recht häufig vor - darf der Spieler nämlich im selben Raum sein Spiel fortsetzen. Experimentieren ist also erlaubt. Nachdem Rex den Weg ins Trockene schließlich doch gefunden hat, gilt es, sich auf der Planetenoberfläche etwas genauer umzuschauen. Was der passionierte Junggeselle bei seinen Nachforschungen entdeckt, amüsiert ihn leider nur für sehr kurze Zeit: Terra Androgena ist ausschließlich von jungen Frauen besiedelt. Seltsamerweise sind nur die wenigsten von ihnen über sein Kommen erfreut, was er nach einem kräftigen Tritt einer karategeschulten Dorfbewohnerin in seine empfindlichste Stelle sehr schmerzhaft erkennen muß. Im Laufe seiner Suche nach der kostbaren Vase erlebt er noch weitere, wirklich haarsträubende Abenteuer - unter anderem sogar eine überaus amüsant illustrierte Geschlechtsumwandlung; die Story hat's also wirklich in sich. Im Hinblick auf die technische Real-

sierung des Abenteuers hat Microprose ebenfalls alle Register gezogen: Als erstes ist wohl die ungewöhnlich flüssige 3D-Animation aller Spielfiguren anzuführen; ob Rex läuft, schwimmt oder klettert, dank eines neuen Animationssystems wirkt alles sehr realistisch. Wer ordentlich Hauptspeicher freimachen kann, wird dafür mit einem ständig animierten Hintergrund sogar im Textfenster belohnt. Wer gar mit mindestens 625.000 Bytes an nutzbarem Hauptspeicher aufwarten kann, wird mit dem vollen Sortiment an Animations- und Soundeffekten belohnt: Ganz besondere Schmankerl sind dabei die rotierenden 3D-Icons, die das Spiel für jeden aufnehmbaren Gegenstand bereithält. Aber auch bei der Benutzerführung wurde Innovationsarbeit geleistet; die

Zahl der ständig am Bildschirm sichtbaren Verben wurde auf zehn gebräuchliche beschränkt. Dafür hat jeder Gegenstand des Inventars einen eigenen Satz von Kommandos, die nur auf ihn angewendet werden können. Unser Fazit: An Spezialeffekten mangelt es Rex Nebular wirklich nicht und auch der Schwierigkeitsgrad bietet je nach Einstellung für jede Könnerschaft sicher mehr als nur ein paar Abende witzige Unterhaltung. Selbst die Story wurde nicht einfach aus Konkurrenzprodukten zusammengestöpselt, sondern ordentlich ausgearbeitet. An den, für meine Begriffe etwas zu ausführlichen Texteinblendungen könnte noch gefeilt werden, trotzdem ist Rex Nebular ein Erstlingswerk, das keinen Vergleich mit der Konkurrenz zu scheuen braucht. (tb)



PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<b>Getestet auf T-Bird von ASI Computer</b>	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<b>Hersteller Microprose</b>	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<b>Preis ca. DM 120,-</b>	- witziges Adventure mit zahlreichen Spezial-
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<b>Muster von Hersteller</b>	- Naughty Mode
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

# SUMMER CHA

Zeitlich etwas ungeschickt erschienen, könnte man Summer Challenge durchaus als Accolades verspäteten Beitrag zur Sommerolympiade auffassen. Wer allerdings bereits das Vorgängerspiel Winter Challenge gesehen und gespielt hat, weiß daß sich hinter dieser Neuerscheinung etwas mehr verbirgt als ein kluger Schachzug einer Marketingabteilung.

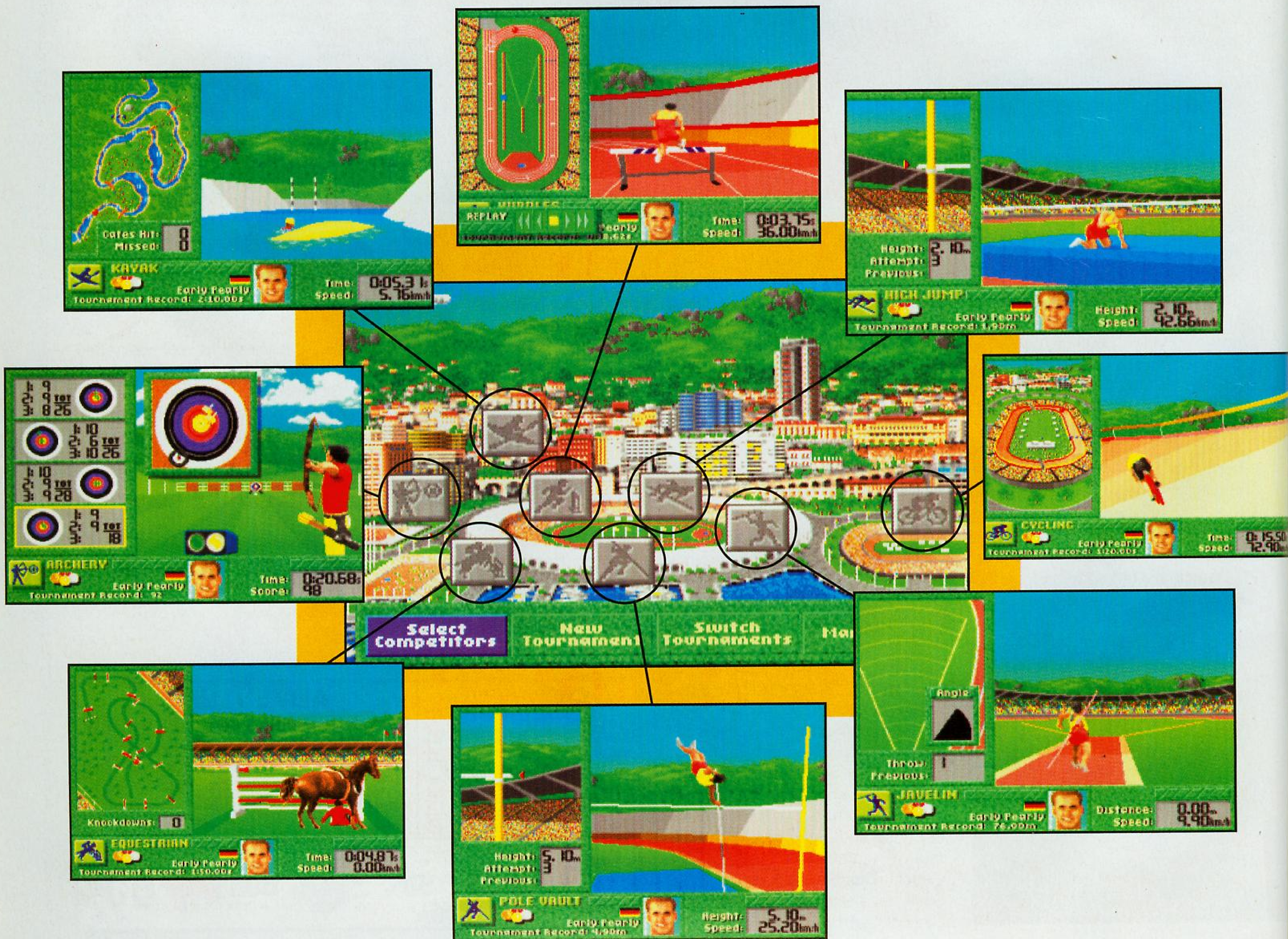


Im Frühjahr 1992 veröffentlichte Accolade ein Sportspiel, das aus der Masse der "original Olympia-Simulationen" für den PC herausschallt wie kein anderes: Winter Challenge. Bis zu zehn Spieler konnten sich an den acht verschiedenen Wintersportdisziplinen die trostlosen Februarabende unterhaltsam vertreiben. Nicht einmal ein Jahr mußte die Fangemeinde inzwischen warten, bis Accolade

sich auch der Freunde der sommerlichen Leichtathletik erbarnte, und den entsprechenden Pendanten zu dem Winterhit kreierte. Das Ergebnis dieser Bemühungen versetzt einen Fan von Winter Challenge allein schon durch einen Blick auf das Installationsprogramm und die Dokumentation in Verzückung: Genau wie im ersten Teil präsentiert sich die Installation mit einem Fortschrittsanzeiger und

einer netten Hintergrundgrafik. Auch beim Rest des Packungsinhaltes ist Accolade seinen Kunden treu geblieben; das 50-seitige Handbuch und die Quick-Reference-Card lassen keinen Wunsch offen. Treu blieb man sich leider auch beim Kopierschutz durch ein dreilagiges Coderad; in Anbetracht der Tatsache, daß ein Spiel dieser Güte vom Hersteller gerade mal auf einer einzigen(!) HD-Diskette

untergebracht wurde, ist es aber absolut verständlich, daß sich Accolade hier besonders schützen will. Ein Blick ins Hauptmenü, genauer in die Option Setup, gibt Aufschluß über die Steuerungsmöglichkeiten des Programms: Absolviert werden die einzelnen Disziplinen mit Joystick oder Tastatur, für die diversen Programmenüs steht dem Spieler zusätzlich auch die Maus zur Verfügung.



# CHALLENGE

Vom Hauptmenü aus kann der ungeübte Athlet sich im Trainingsmodus zuerst mit der Steuerung der acht Disziplinen anfreunden oder über die Option Wettkampf gleich zur Eröffnungszeremonie übergehen. Für die acht Disziplinen wurde eine durchaus geschickte Auswahl getroffen: Am Computer relativ langweilige Wettkämpfe, wie der von den Summer Games bekannte 100 Meter-Lauf, wurden von vornherein ausgespart. Interessanter klingen da schon 400 Meter Hürden, Speerwurf, Bogenschießen, Hochsprung und Stabhochsprung. Als absolute Knaller lassen sich zusätzlich noch Sprungreiten, Kayakfahren und Fahrradrennen anführen. Mehr als eine Stunde Übung braucht aber selbst ein Neuling nicht, um mit allen Sportarten einigermaßen gut zurechtzukommen. Die Spielfläche, in der sowohl das Training als auch die Wettkämpfe ausgetragen werden, ist mit der aus Winter Challenge bekannten identisch. Das linke Drittel des Bildschirms wird für die Darstellung des gesamten Streckenverlaufs genutzt; hier kann der Spieler jederzeit seine augenblickliche Position auf der Rennstrecke ablesen - das heißt, wenn er seinen Blick überhaupt von der rechten Bildschirmseite abwenden will, denn dort zeigen ihm flinke Polygongrafiken, gemischt mit zahlreichen Sprites, was in seinem PC eigentlich alles steckt. Die Spielfiguren sind ungewöhnlich groß und bestechen durch eine realistische und flüssige Animation. Ebenfalls in sehr flüssig bewegter Spritegrafik präsentiert sich der weit entfernte Hintergrund (Berge, Bäume, Himmel etc.). Die eigentliche Strecke wird dagegen durch stetig neu berechnete Polygonfiguren dargestellt und gibt dem Spiel einen einmaligen 3D-Effekt, der

schon den Kollegen (mg) beim Testen von Winter Challenge (Ausgabe 2/92) zum Rettungssprung aus dem Schreibtischstuhl veranlaßt hatte. Die Mühe, die sich die Programmierer gemacht haben, ist selbst in der kleinsten Animationssequenz zu spüren, sogar der Sturz beim Radfahren oder Sprungreiten, und das Straucheln nach einer schlecht genommenen Hürde beim Hürdenlauf wirkt täuschend echt. Dazu kommt noch eine ordentlich ausgearbeitete Soundausgabe, die über eine Soundkarte gehört, die Realitätsnähe des Spiels noch verstärkt. Wieder wurde an alles wesentliche gedacht: Das Wasserplätschern beim Kajaking, der Klang der Fußtritte und das Raunen der Zuschauer; dazu kommen gelegentlich noch ein paar gesprochene Wörter. Die Steuerung ist über Tastatur oder Joystick gleichermaßen gut. Zwischen den einzelnen Disziplinen herrschen dabei zwar viele Übereinstimmungen, trotzdem wird sich der Kenner mit fortschreitenden Erfolgen von Disziplin zu Disziplin auf andere Eingabegeräte spezialisieren. Ich zum Beispiel benutze beim Bogenschießen inzwischen ausschließlich den Joystick, während mir beim Radfahren das Hämmern auf die Return-Taste meines Keyboards etwas besser liegt. Mir bleibt voranzusehen, daß Summer Challenge nicht nur in Anbetracht des geringen Platzbedarfs von knappen 1,5 MByte wohl zur Dauereinrichtung auf deutschen PCs wird. Wenn Accolade sich an sein Erfolgsrezept hält, wird auch eine dritte oder vierte Fortsetzung dieser Reihe, mit zusätzlichen Disziplinen, den Spieler keinesfalls langweilen.

(tb)

PC unterstützt		SPORTSPIEL	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Hersteller Accolade	Besonderheiten
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Hercules <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 90,-	- ausführliches Handbuch
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	- schnelle und saubere 3D-Grafik
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input type="checkbox"/>		
Roland <input checked="" type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

80% 88%

**Computersoftware Schneider**  
Carola & Michael (030)304 31 56  
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00  
Die & Do 19.00-20.00  
Fr 15.30-18.00

Software	Ami / ST / PC	Software	Ami / ST / PC
1869 dt.	74.90 ---- 84.90	Larry 5 dt.	74.90 ---- 99.90
A320 Airbus dt	89.90 94.90 99.90	Lemmings dt.	59.90 59.90 79.90
Aquatic Games dt.	59.90 64.90 ----	Lemmings Data	54.90 54.90 69.90
Bane of cosmic forge dt.	74.90 ---- 69.90	Lemmings 2 dt*	74.90 74.90 89.90
Beast 3 dt.	64.90 ---- ----	Loom dt.	74.90 74.90 74.90
BC Kid dt. *	64.90 ---- ----	Lotus Turbo 2 dt.	49.90 59.90 ----
Black Crypt dt.	59.90 ---- ----	Lotus Turbo 3 dt.	64.90 64.90 ----
Bundesliga M. Pro dt.	74.90 74.90*74.90	Legend of Kyandia dt *	79.90 79.90 89.90
Bunny Bricks dt. *	59.90 59.90 59.90	Legend of Valour dt. *	89.90 ---- 89.90
Campaign dt. *	79.90 84.90 84.90	Lure of the temptress dt.	69.90 69.90 89.90
Carriers at War *	74.90 ---- 89.90	Mad TV dt.	74.90 ---- 89.90
Centerbase dt. *	69.90 ---- ----	Midwinter 2-Flames..dt.	69.90 89.90 99.90
Civilisation dt.	84.90 ---- 89.90	Might & Magic 3 dt.	74.90 ---- 84.90
Curse of Enchantia dt. *	74.90 ---- 89.90	Monkey Island dt.	74.90 74.90 89.90
Das schwarze Auge dt*	74.90 74.90 89.90	Mokey Island 2 dt.	89.90 ---- 89.90
Der Patrizier dt.	74.90 74.90 89.90	No. 1 Collection dt.	69.90 69.90 79.90
Die Kathedrale dt.	69.90 ---- ----	Nigel Mansells..dt. *	74.90 ---- 89.90
Dragonflight dt.	59.90 ---- ----	Parasol Stars dt.	59.90 59.90 ----
Dungeon M/Chaos..dt	64.90 64.90 ----	Pinball Dreams dt.	59.90 ---- ----
Dynablaster dt.	69.90 ---- 74.90*	Pinball Fantasies dt. *	59.90 ---- ----
Elvira dt.	64.90 64.90 89.90	Plan 9 -from outer..dt.	89.90 ---- 99.90
Elvira 2 dt.	74.90 79.90 89.90	Populous 2 dt.	69.90 69.90 ----
Eye of beholder 2 dt.	89.90 ---- 89.90	Push over dt.	64.90 64.90 74.90
Fate- gates of dawn dt.	74.90 59.90 ----	Railroad Tycoon dt.	79.90 89.90 99.90
Fire & Ice dt.	64.90 64.90 ----	Realms dt.	59.90 59.90 89.90
Games Espana 92 dt.	69.90 69.90*84.90	Sensible Soccer dt.	64.90 64.90 ----
Gem Z dt.	54.90 ---- ----	Silly Putty dt. *	64.90 64.90 74.90
Golf (Microprose) dt.	59.90 59.90 89.90*	Special Forces dt.	79.90 84.90 99.90
History Line 1914-18	79.90 ---- 89.90	Troddlers dt.	59.90 ---- ----
Humans	64.90 ---- 74.90	Ulrma 6 dt.	69.90 69.90 69.90
Indianer Jones Adv.dt.	69.90 69.90 89.90	Utopia dt.	74.90 74.90 79.90
Indy 4 - Fate..dt.	89.90 ---- 99.90	Wing Commander dt. *	89.90 ---- ----
KGB dt. *	74.90 ---- 84.90	X-Copy Tools	69.90 ---- ----
Knights of the sky dt.	89.90 ---- 99.90	Zak McKracken dt.	69.90 69.90 69.90
Larry 3 dt.	99.90 ---- 99.90	Zool dt.	59.90 64.90*

**10 Spiele-Paket**  
nach unserer Wahl  
**175 DM**

**Versandkostenfrei**  
nur nach Vereinbarung  
**fuer Selbstabholer**

**Amberstar dt**  
fuer Amiga  
**69.90 DM**

**jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck=135 DM / 10 Stck=240 DM**

**Amiga:** All Point Bulletin, Anarchy, Archipelagos, Austerlitz, Baal, Bad Company, Batman-movie, Battlemaster, Battle Squadron, Black Shadow, Blasteroids, Bombuzal, Brainblaster, Cabal, Captain Dynamo, Chambers of shaolin, Cisco heat, Conqueror, Comboracer, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline, Deathtrap, Defender earth, Double Dragon, Dyer 07, Elf, Espionage, European Soccer Challenge, Eye of horus, Dizzy Panic, Fantasy World Dizzy, Footballmanager WC, Fusion, Golf Challenge, Hard Drivin, Hostages Interphase, Jean D Arc, Jumping Jackson, Kid Gloves, Lords of chaos, Magic Marble, Magician Dizzy, Matrix Marauders, Midnight resistance, Moonwalker, Nebulus, Nevermind, New Zealand Story, Oil Imperium, Pacmania, Paperboy, Planetfall, Puffys Saga, Rampage, Ranx, Resolution 101, Rotox, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 2, Speedball, Spellbound, Startrash, Street hockey, Strider, Strike Force Harrier, Stryx, Subbuteo, Summer Edition, Super Puffy, Tetris, Tom & the ghost, Treasure Island Dizzy, Turrican, Typhoon Thomson, Untouchables, X-Out, Zork 1

**Atari ST:** Arkanoid, Blasteroids, Bombuzal, Blood Money, Blue Angel 69, Bubble Bobble, Cisco heat, Conqueror, Cont. Circus, Crossbow/W. Tell dt, Deathtrap, Defenders of earth, Fantasy World Dizzy, Frenetic, Icehockey, Killdozers, Mad Professor Mariatti, Magician Dizzy, Manix, Nebulus, Phobia, Quartz, R-Type, Rainbow Warrior, Rainbow Island, Satan, Silkworm, Sly Spy, Spellbound, Strider, Subbuteo, Tau Ceti, Teenage Mutant Heroe Turtles, Turrican, Venus Flytrap, X-Out, Xenon, Z-Out

**PC/MSDOS:** AM/FM Trivia(Quiz), Blue Angel 69, Boulderdash, Conqueror, Digital Compact Risk 1/2, MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Planetfall, Promised Lands, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

**jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck=175 DM / 10 Stck=320 DM**

**Amiga:** 4D-Sport Boxing, Altered Destiny, Apprentice, Atomino, Back Gammon Royal, Back to future 2, Bards Tale 3, Battle Chess, Blade Warrior, Blue Angles, Bomber bomb, Budokan, California Games, Captain Blood, Carmen Sandiego, Carrier Command, Centurion, Champion of Raj dt, Chips Challenge, Colossus Chess X, Crossbow/Wilhelm Tell dt, Cybercon 3 dt, Day of pharao dt, Days of thunder, Days of thunder, Dragons of flame(AD&D)dt, Dragons Breed, Elvira-Arcade, Final Battle, Final Fight, Final Command, Ferrari F. One, Fire & Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classic (Sam), Gauntlet 3, Germ crazy, Globulus, Gravity, Great Courts, Harrier Combat, Hillsfar (AD&D) dt, Hound of Shadow, Immortal, Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt, Iron Lord dt, Ishido, James Pond, Jetsons Adv, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Khalaan k.dt, Klax, Knights of Krystallion (Adv) dt, Loopz, Lords of the rising sun dt, MUDS (Sport-Adv) komp.dt, Magic Fly, Manchester United, Mega Twins, Menace, Mean Streets dt, Microprose Soccer, Moonfall, Moonshine racers dt, Mr. Heli, Mystical, Nightbreed (Horror-Adv), Ninja Remix, Nitro, North & South, Omega, Operation Harrier, Over the net, Pang, Phantasy Bonus Ed, Pipemania, Plotting, Populous dt, Powermonger dt, Projectyle, Rodland, Rock & Roll, Rolling Ronny, Search for the king (Adv) dt, Shadow of the beast, Shuffle, Simulera, Ski or die, Sleeping god lie (Adv), Stormball, Super Skweek, The Power, Theme Park Mystery (Adv), Strip Poker & Data, Think Cross, Tip Off, Toobin, Treasure trap, Turrican 2, TV-Sports Football, Twinworld, Vaxine, Warlock the avenger, Waterloo, Weird Dreams dt, Welltris, Windwalker, Xiphos

**Atari ST:** AMC, Afterburner, Captive (Roll), Carrier Command, Castle Master dt, Chuck Yeager 2.0, Cybercon 3, Day of pharao, Dragons Breed, Dragons of flame(AD&D), Elvira-Arcade, Fire & Brimstone, Flimbo's Quest, Flood, Geisha (erotic Adv), Harley Davidson, Heroes of the lance(AD&D), Infestation, Inspector Griffu, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.dt, Klax, Magic Fly, Magic Pockets, Mega Twins, Menace, Moonfall, Moonshine Racers, Nightshift, North & South, Oil Imperium, Omega, P47 Thunder, Populous, Powermonger, Projectyle, Rings of Medusa, SWIV, Sarakon, Shadowgate Adv, Silent Service, Spellbound, Stormlord, Time Machine, Tower of Babel, Toyottes, Turrican 2, Untouchables, Wolfpack

**PC/MSDOS:** AFT 2, Atomino, Bards Tale 2 oder 3, Blasteroids, California Games, Fire, Iron Lord, Kryminic, Manchester United, Millennium 2.2, North & South, Paperboy, Rededee, Turn it 2

**jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck=225 DM / 10 Stck=410 DM**

**Amiga:** 4 Wheel Drive(Sam), BAT(Adv)k.dt, Bards Tale 3 dt, Buck Rogers k.dt, Bundesliga Manager, Brat, Cadaver, Cardinal of Kremlin, Castle Master k.dt, Celtic Legends, Chuck Rock, Crystals of arborea, Coin op Hits 2 (Sam), Cruise for a corpse k. dt, Drachen v. Laas k.dt, Dragon Wars k.dt, Drakken k.dt, Deuteros, East vs West dt, Elf dt, Exile, F16 Falcon dt, First Samurai, First Year (Chambers of Shaol), Flimbo's Quest/Tusk, Flight of the intruder dt, Highlights (Katakis, Garrison..), Hoyle Book of games, Hunter, Imperium, Intern. Soccer Challenge, Jimmy Whites Whirlwind Snooker, Kings Quest 4 (Adv), Lotus Turbo Challenge 2, Mega Traveller dt, Mega-lo-mania komp dt, MIG 29 Fulcrum, Midwinter, Milestones (Sam), Neuromancer komp dt, Nightshift (Lucasfilm), Oops vs, Pegasus dt, Platinum(Sam), Panza Kick Boxing, Player manager, Pool of Radiance, Power Pack (Sam), Premier Collection (Sam), Pro Sports Challenge (Sam), Quest & Glory (Sam), Rick Dangerous 2, Shadow Sorcerer, Speedball 2, Starflight 2, Spirit of Excalibur (Roll), Supremacy dt, Torvak the warrior dt, Tower of Babel dt, Total Recall, Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

**Atari ST:** Brat, Cadaver, Challengers, Cruise for corpse k.dt, Curse of azure bonds, Drachen v. Laas dt, Elite, Fantasy Pack, Flight of intruder, Full Blast (Sam), Imperium, Kick Off 2, Light Force (Sam), Magnum 4, Milestones, TV-Sports Football, Ultima 4, Winning Team, Wonderland, World Cup 90

**MSDOS/PC:** Buck Rogers k.dt, Carmen Sandiego, Death Knights of Kryn, Drachen von Laas dt, Dragon Wars, Knights of Legend, Megatraveller, Shadow Sorcerer, Shuttle, TV-Sports Basketball, TV-Sports Boxing, TV-Sports Football, Tangled Tales, Third Courier

Atari Lynx	69.90 DM	Klax	69.90 DM	Amiga-CDTV	94.90 DM
Batman Returns	69.90 DM	Kung Food	69.90 DM	Battle Chess	79.90 DM
Chips Challenge	64.90 DM	Rampart	69.90 DM	Lemmings	79.90 DM
Gates of Zendocon	64.90 DM	Toki	69.90 DM	Sim City	79.90 DM
Gauntlet	69.90 DM		69.90 DM	Wrath of the demon	79.90 DM

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich. Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr. Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich +7 DM. Vorkasse +4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto. 453 447-108. Ausland nur Vorkasse +15 DM(-14%) dt. = deutsche Anleitung \* = bei Druck nicht lieferbar



# AWARD WINNERS

## ■ Kings Quest V

In Kings Quest V begibt sich der Spieler in der Rolle König Grahams zusammen mit der Eule Cedrik auf die Suche nach seinem Schloß, das ein Magier einfach fortgezaubert hat. Auf seiner Reise über die relativ kleine Landkarte begegnet er Zwergen, Hexen und verzauberten Prinzessinen, die Graham gerne unterstützen, wenn er sie von diversen Flüchen befreit. Die Grafik ist auf gewohnt hohem Sierra-Niveau, der angenehme Sound ist gut dem Spielgeschehen angepaßt. Schade nur, daß die ansonsten hervorragende Steuerung keine vom Spieler gesteuerten Gespräche zuläßt. Das phantasiervolle Spiel zeichnet sich eher durch die flotte Handlung als durch hohen Schwierigkeitsgrad aus.

## ■ Rise of the Dragon

Mit Rise of the Dragon ist ein interaktives Cyberpunk-Adventurespiel enthalten, das leider nicht über die einfache Sierrasteuerung verfügt. Im Los Angeles des 21.sten Jahrhunderts muß der Spieler als Privatdetektiv Blade Hunter den Mord an einer Drogensüchtigen aufklären, die sich nach ihrem Tod in ein Monster verwandelte. Während seiner langen Suche durch L.A.'s Unterwelt begegnet er vielen skurrilen Charakteren, die man sich durch die Dialoge zum Freund oder Feind machen kann. Der Schwierigkeitsgrad liegt recht hoch, vor allem weil man sich selbst Steine in den Weg legen kann und einige Geschehnisse (scheinbar) gar nicht zu beeinflussen sind. Save often, save early! Die Grafik des apokalyptisch gezeichneten L.A. hat einen geheimnisvollen Reiz, der dazu passende Sound ist unglaublich schräg, läßt sich aber abschalten. Die unkonventionelle Steuerung ist

**Sierra veröffentlicht mit den Award Winners drei Spiele, die von dem amerikanischen Spielmagazin Computer Gaming World in besonderer Weise ausgezeichnet wurden. Obwohl schon lange auf dem Markt, ist diese Software noch lange nicht veraltet.**

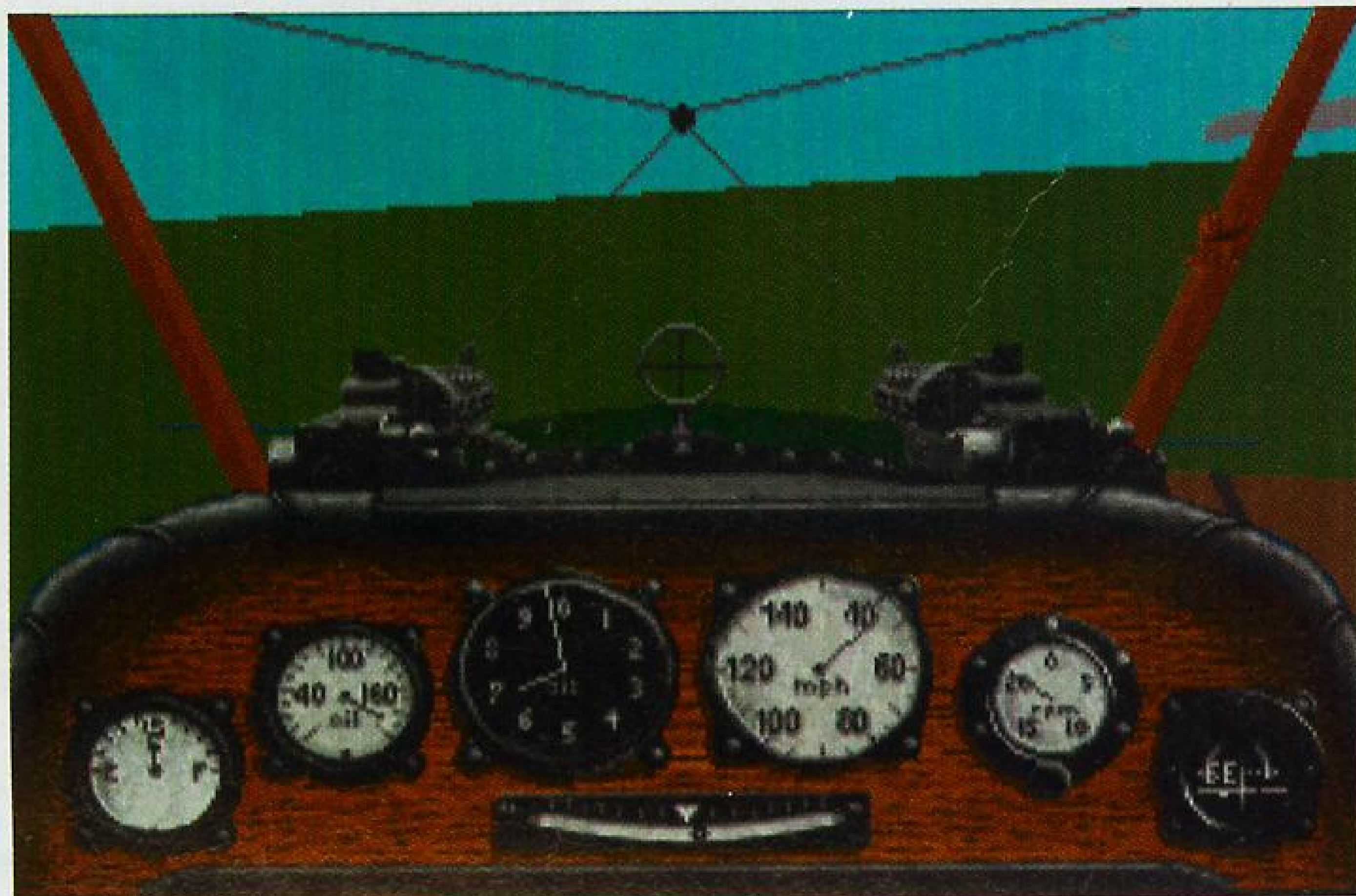
sehr gewöhnungsbedürftig und wegen falschverstandener Benutzerfreundlichkeit in ihren Möglichkeiten doch recht beschränkt. Durch die hohe Komplexität und die vernetzte Handlung ist Dynamix' erstes Adventurespiel eher für erfahrene Abenteurer geeignet.

## ■ Red Baron

Der legendäre Flugsimulator Red Baron zeigt, daß auch auf einem AT schnelle Dogfights mit relativ guter Grafik möglich sind. Der Spieler übernimmt die Rolle eines deutschen oder alliierten Piloten des ersten Weltkriegs und hat als solcher die Aufgabe, eine Vielzahl gegnerischer Flugzeuge, Zeppelins und Fesselballons abzuschießen. Es stehen verschiedene, teils kuriose Flugzeuge zur Auswahl, Missionen können selbst erstellt werden und auch ein lei-

stungsfähiger Videorecorder und -editor ist verfügbar. Red Baron erinnert daher stark an Chuck Yeager. Die Vektorgrafik ist gerade noch zeitgemäß und der Sound ziemlich mager. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in vielen Stufen

von ultraleicht bis ziemlich leicht einstellen. Red Baron ist daher und auch wegen des hervorragend einführnden Handbuchs vor allem für Flugeinsteiger interessant. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß es sich bei den Award Winners um Software höchster Qualität handelt und ein näheres Betrachten sich nicht nur für Sammler lohnt. Hätte Sierra mit drei Spielen mehr als nur zwei Genres abgedeckt, wäre ein attraktives Allround-Paket entstanden. (hw)



### Einzelwertung:

Kings Quest V:	75%
Rise of the Dragon:	80%
Red Baron:	65%

### PC

Hersteller Sierra  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von funny software

### SPIELESAMMLUNG

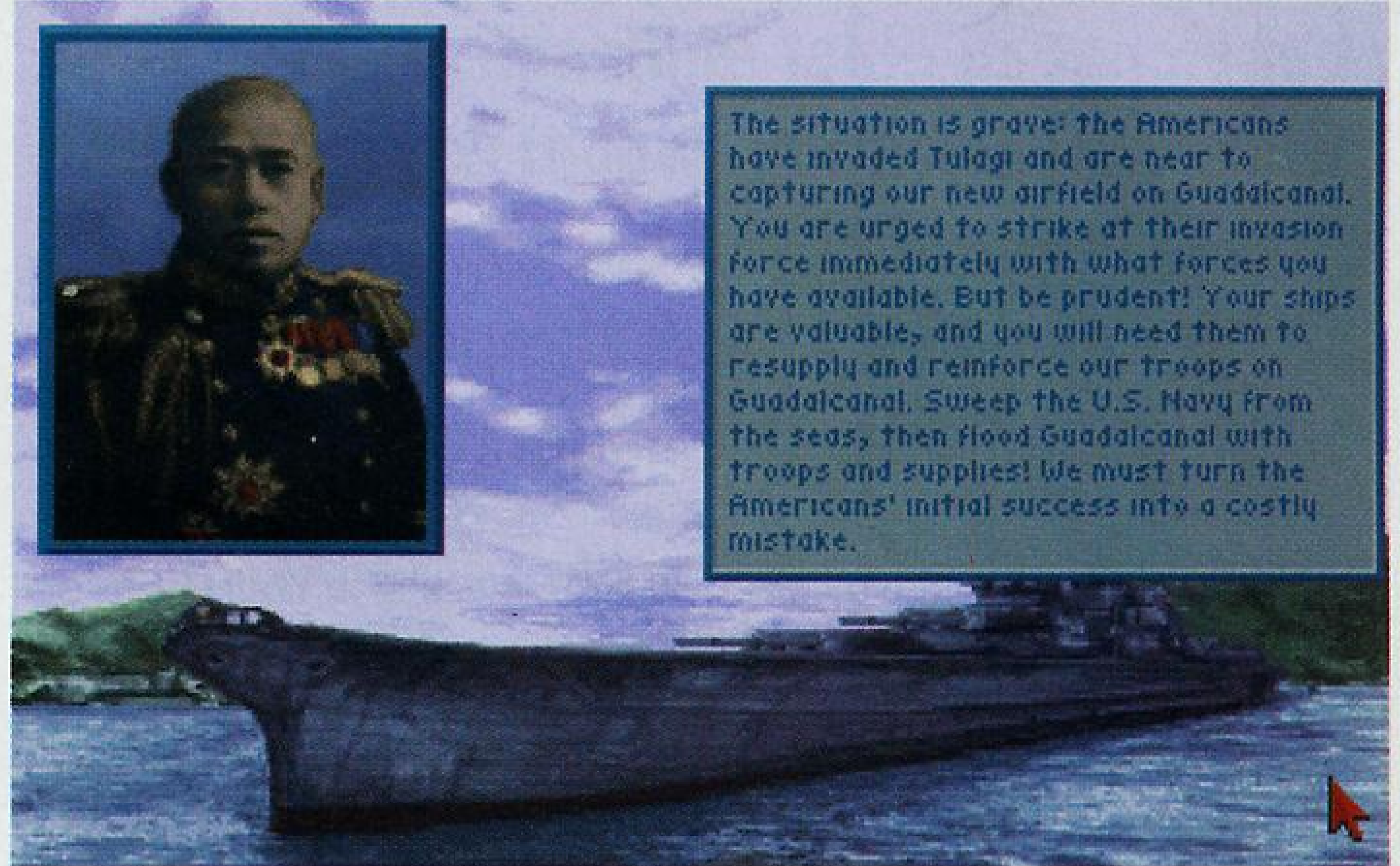
➔ 73%

# TASK FORCE 1942

**Auch Microprose steigt nun auf den Zug der historischen Strategiespiele auf. Nach der eher zeitgenössischen Truppensimulation Special Forces kann der Schreibtischstrategie jetzt eine Schiffsflotte durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs steuern.**

Nachdem schon so ziemlich jede Waffengattung aus jedem Krieg für ein Schießspiel gut war, wird nun die strategische Seite der Kriegsführung zum Kinderspiel. Taskforce versetzt den Spieler in das Jahr 1942, als sich Amerika und Japan schwere Gefechte im Pazifik lieferten. Im Kampf um Land und Frachtschiffe war keine der beiden Seiten besonders sportlich, und so entschieden sich die britischen Programmierer von Microprose, dem Spieler freizustellen, für welche Seite er kämpfen möchte. In vielen vorgegebenen Missionen kann der Spieler nun seinem Gegner zeigen, was man unter einer Seeschlacht versteht. Nicht ein Schiff, nicht zwei, nein - sämtliche zur Verfügung stehenden Schiffe hat der Spieler zu steuern, und das können viele sein. Zwar sind sie in Gruppen und Flotten eingeteilt, diese Vereinfachung ist aber nur selten von Vorteil. Die Schiffe sind nun

möglichst geschickt zu verteilen, damit der Feind diese nicht zu früh entdeckt oder gar freie Schußbahn hat. Bei Feindkontakt wird von der Seekartensicht auf die Kommandobrücke des ausgewählten Schiffes umgeschaltet, von hier aus kann man mit der Bordkanone feindliche Aufklärungsflugzeuge vom Himmel holen und feindliche Schiffe verjagen oder versenken. Für größere Schiffe stehen auch einige Torpedos zur Verfügung, die aber wie im richtigen Leben auch mal ausfallen können. Die Missionen sind von sehr unterschiedlicher Art: Mal muß man gegen eine große Übermacht antreten, Transportschiffe versenken, eigene Transportverbände gegen Angreifer verteidigen, feindliche Schiffe zwischen den vielen Pazifikinseln aufspüren oder die eigenen Schiffe dort verstecken. Zusätzlich befinden sich auf einigen Inseln Warenlager, wo man seine Wafenvorräte wieder auffüllen kann und die Matrosen sich von den Strapazen der vergangenen Schlachten erholen können. Diese einzelnen Missionen dauern mitunter Tage, wem das nicht genug ist, der kann sich mit einer Zusammenfassung der wichtigsten Missionen einige Wochen lang beschäftigen.



**Von der Kommandobrücke des jeweiligen Schiffs aus werden die Befehle zu Angriff oder taktischen Manövern gegeben**

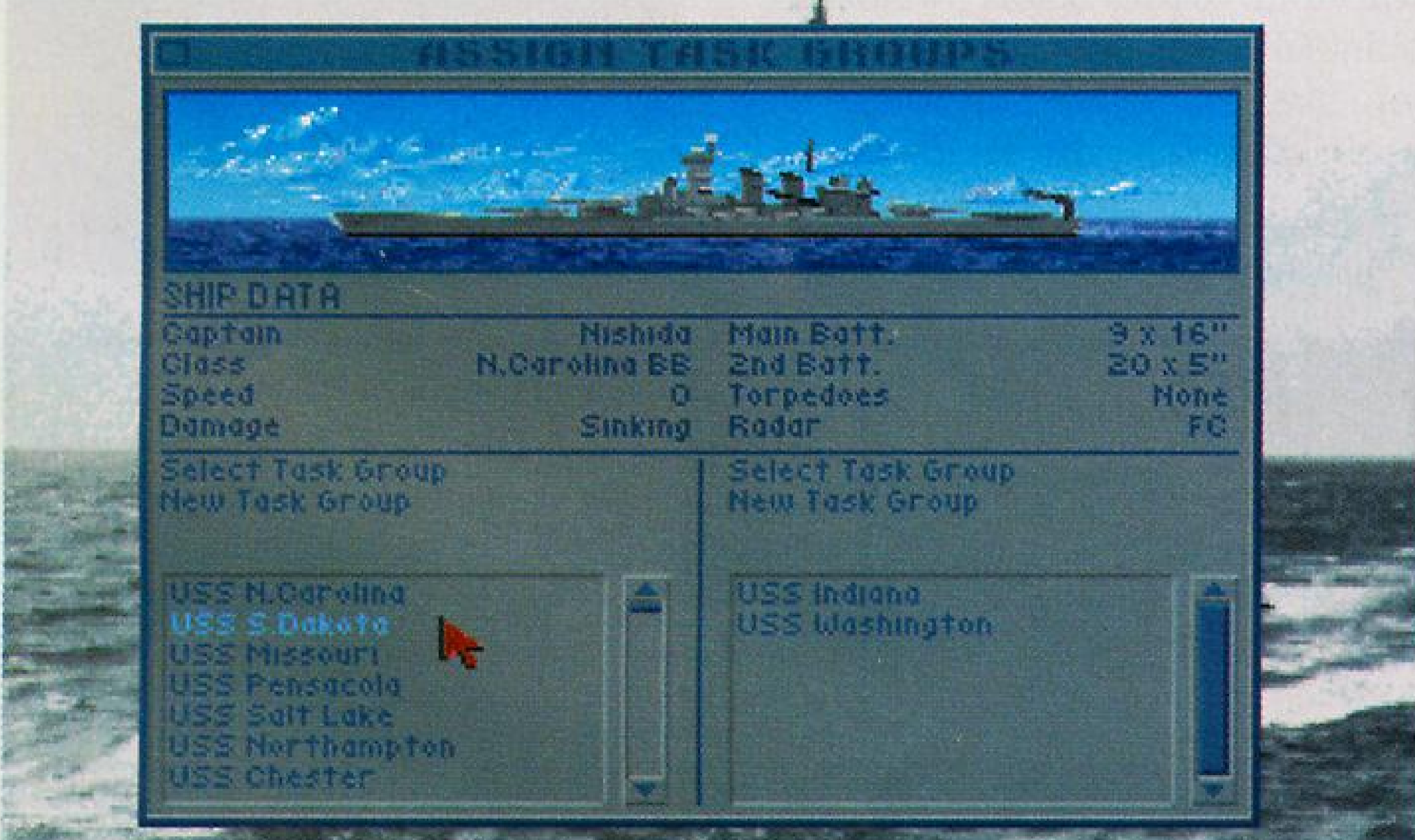


Auf die Actionelemente der Seeschlachten wurde längst nicht soviel Wert gelegt wie auf die strategischen Anforderungen. Der Spieler muß stets die Position, die spezielle Aufgabe, den Schiffstyp, die verbleibenden Waffen und die Kondition der Mannschaften der vielen eigenen Schiffe beachten und verbessern. Obwohl die gerade nicht angewählten Schiffe sich einigermaßen selbständig verhalten, ist dies auch nach längerer Einarbeitung keine einfache Aufgabe.

Die Grafik ist einigermaßen enttäuschend, da die Farben recht blaß und der Detailreichtum und die Geschwindigkeit gering sind. Der Sound ist auch nicht gerade berauschend, obwohl die Idee, eine auf dem Bildschirm schwingende Glocke mit einer Fanfare

zu intonisieren wirklich originell ist. Während des Spiels herrscht aber fast absolute Ruhe. Die Bedienung der etwas ungewöhnlichen Fensteroberfläche hingegen ist relativ einfach, was sich sehr motivationsfördernd auswirkt. Gelegenheitsspieler werden an Taskforce 1942 keine Freude haben, ausdauernden Liebhabern komplexer Strategiespiele ist Taskforce hingegen wirklich zu empfehlen.

(hw)



**Eine Vielzahl verschiedener Schiffe steht beiden Seiten zur Auswahl, was aber den Schwierigkeitsgrad heraufsetzt.**



PC unterstützt	STRATEGIE
Joystick <input type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Microprose <b>Besonderheiten</b>
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,- - viele einzeln zu steuernde Schiffe
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von Hersteller</b>
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	
Roland <input checked="" type="checkbox"/>	
HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	
Ex.Ram <input checked="" type="checkbox"/>	
Hercules <input type="checkbox"/>	
CGA <input type="checkbox"/>	
EGA <input type="checkbox"/>	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	

60% 65% 75% **71%**

# Might & Magic IV

## Clouds of Xeen

**Might & Magic entwickelt sich langsam aber sicher zu einer endlosen Serie wie Ultima oder Wizardry, wobei es jedoch eher mit letzterem vergleichbar ist, denn die spieltechnischen Abwandlungen von Teil zu Teil sind auch hier nur äußerst gering.**

Es ist wieder einmal die Hölle los, im Land von Might & Magic, auch diesmal steht nur eine kleine Gruppe Helden zwischen alles vernichtendem Chaos und einer heilen, friedlichen Welt. Einem finsternen Dämon, genannt Lord Xeen, gelang es die "Dunkle Seite" zu verlassen, um nun sein Unwesen zu treiben. Sogar der König wird schon von ihm kontrolliert. Doch Crodo, der Berater seiner Majestät, durchschaute die clevere Verkleidung Xeens. Im darauffolgenden Kampf wird zum erstenmal die unglaubliche Macht des Dämons ersichtlich, er verbannt Crodo in Dargozs Tower, aus dem es keine Flucht gibt. Obwohl seiner magischen Kräfte beraubt, schafft es Crodo eine Nachricht (in Form eines Alptraums) der schrecklichen Ereignisse an Euch zu senden. So erfahrt Ihr, daß der nahezu unverwundbare Lord Xeen nur mit einer

extrem mächtigen Waffe zu besiegen ist, die in New Castle geschmiedet wurde. Anscheinend war auch der böse Lord seiner Achilles Ferse bewußt, kurz darauf hört Ihr nämlich, daß New Castle von einem Blitz zerstört und alle Einwohner getötet sind. Falls Xeen auch von Euch erfahren sollte, bevor Ihr bereit zur letzten Schlacht seid, dürften wahrlich dunkle Tage kommen...

Seit Might & Magic III tat sich im Hause "New World Computing" anscheinend nicht besonders viel, Unterschiede von Clouds of Xeen zum Vorgänger (Isles of Terra) sind zumindest softwaretechnisch äußerst gering. Positiv ausgedrückt, könnte man sagen, daß eben ein erfolgreiches Konzept weiterverwendet wurde, wie das ja zum Beispiel auch bei Wizardry der Fall ist. Neben einem Spiel wie "Underworld" erscheint dies zwar nicht mehr zeitgemäß, aber hin



und wieder sehnt man sich nach den guten unkomplizierten Dingen des Lebens.

Diesmal ziehen nur sechs Charaktere aus, um dem frech gewordenen Obermottz das Fell über die Ohren zu ziehen. Natürlich besteht die Möglichkeit eigene Helden zu kreieren, um sich nicht mit der Standardzusammenstellung des Computers rumschlagen zu müssen. Fünf Rassen und stolze zehn Klassen stehen zur Auswahl, die jedes Rollenspielherz, wenn schon nicht höher schlagen lassen, so doch zumindest befriedigen dürften. Wie beim Vorgänger stellt dieser Teil kein Problem dar und ist mit Leichtigkeit zügig durchzuführen. Über etwas niedrige Eigenschaftswerte sollte man sich nicht den Kopf zerbrechen, es gibt zahlreiche Möglichkeiten dieselben stark zu erhöhen. Eine Tortur wie bei Wizardry fällt hier also weg.

Der Kampfmodus ließ sich ja schon bei "Isles of Terra" sehen und blieb daher auch komplett unverändert. Es wird dem Spieler des öfteren strategisches Vorgehen abverlangt, um gegen mächtige Monster bestehen zu können, andererseits sind sämtliche Optionen nach einer kurzen Eingewöhnung schnell und problemlos anwählbar. Ähnlich verhält es sich mit dem Magiesystem. Ein paar zusätzliche Zaubersprüche, die während des Spiels selbstverständlich erst erlernt werden wollen, sind oft der einzige Weg, eine schwierige Aufgabe zu lösen. Wie so oft, unterscheidet man auch bei Might & Magic IV zwischen klerika-

ler und Zauberermagie, nur dem Druiden ist es erlaubt beide Arten einzusetzen, allerdings bleiben ihnen die mächtigsten Sprüche verwehrt.

Knifflige Rätsel und riesige Dungeons sind natürlich wieder mit von der Partie, trotzdem möchte ich behaupten, daß Clouds of Xeen anfängerfreundlicher ist und nicht allzu schwere Aufgaben stellt. So ist es mir zum Beispiel schon nach gut 50 Stunden gelungen vor Lord Xeen zu stehen. Gerüchte besagen allerdings, daß der fünfte Teil der Serie eine nahtlose Fortsetzung wird, zu der dann hoffentlich die Charaktere übertragen werden können.

Die Grafiken und Animationen sind zum Glück etwas besser geworden, verglichen mit Wizardry sind sie durchaus akzeptabel. Auch der Sound wurde um ein weiteres verfeinert, digitalisierte Sprachausgabe und viele unterschiedliche Musikstücke, sowie annehmbare FX erhöhen den Spielspaß. Einziger wirklicher Nachteil sind die häufigen langen Harddisk-Zugriffe, aber mit der passenden Hardware läßt sich die Wartezeit sicherlich um einiges verkürzen.

(ag)



**Bereits Bewährtes findet der Spieler auch in Teil IV der M & M-Folge – Benutzeroberfläche und Skillssystem sind nahezu gleich geblieben!**

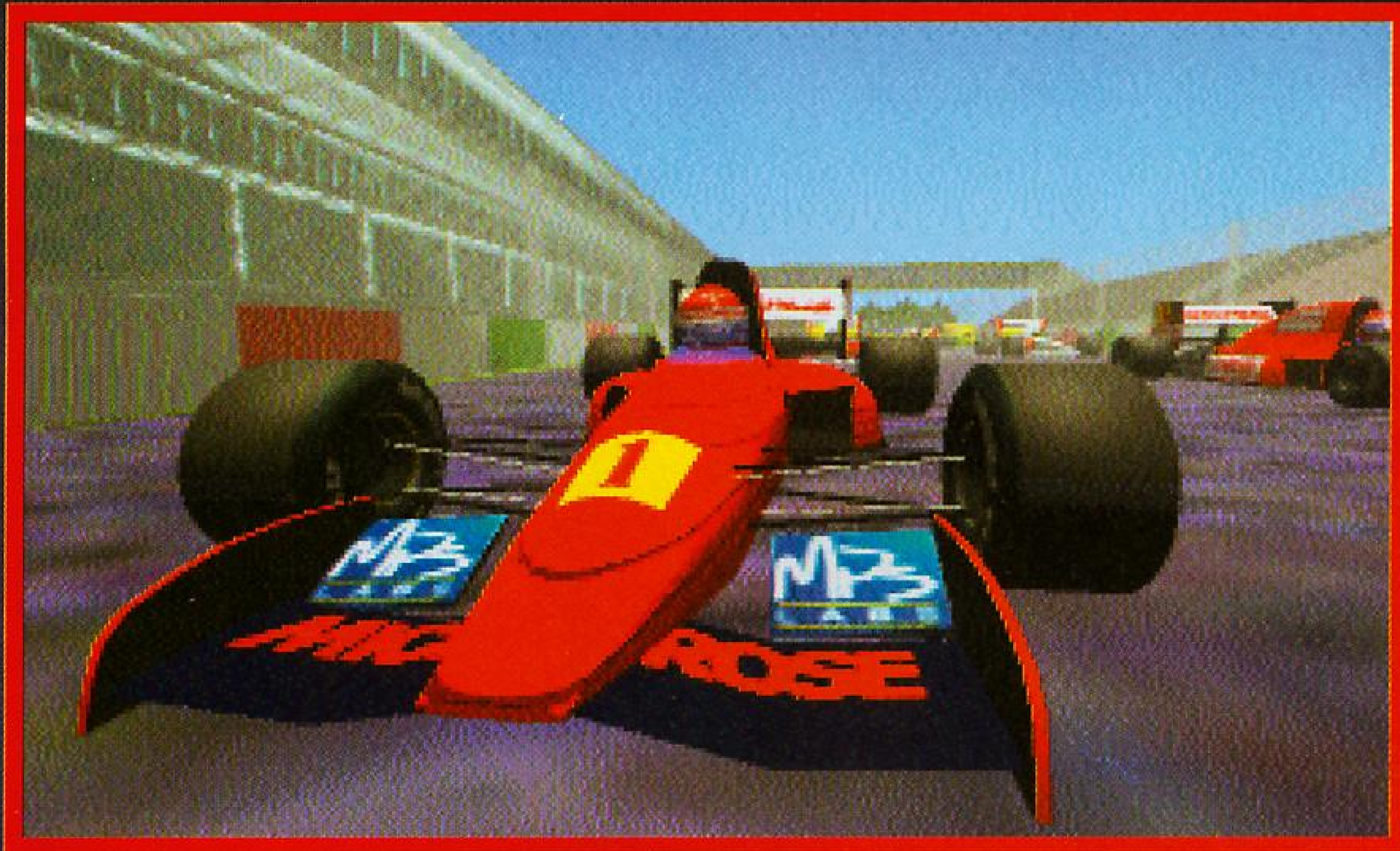


PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	Hersteller New World Computing
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Besonderheiten
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	- dt. Anleitung, min. 2MB
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/>	RAM, Automapping
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	
			Preis ca. DM 120,-
			Muster von Hersteller

75% 70% 85% → 79%



# Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



## MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!



Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

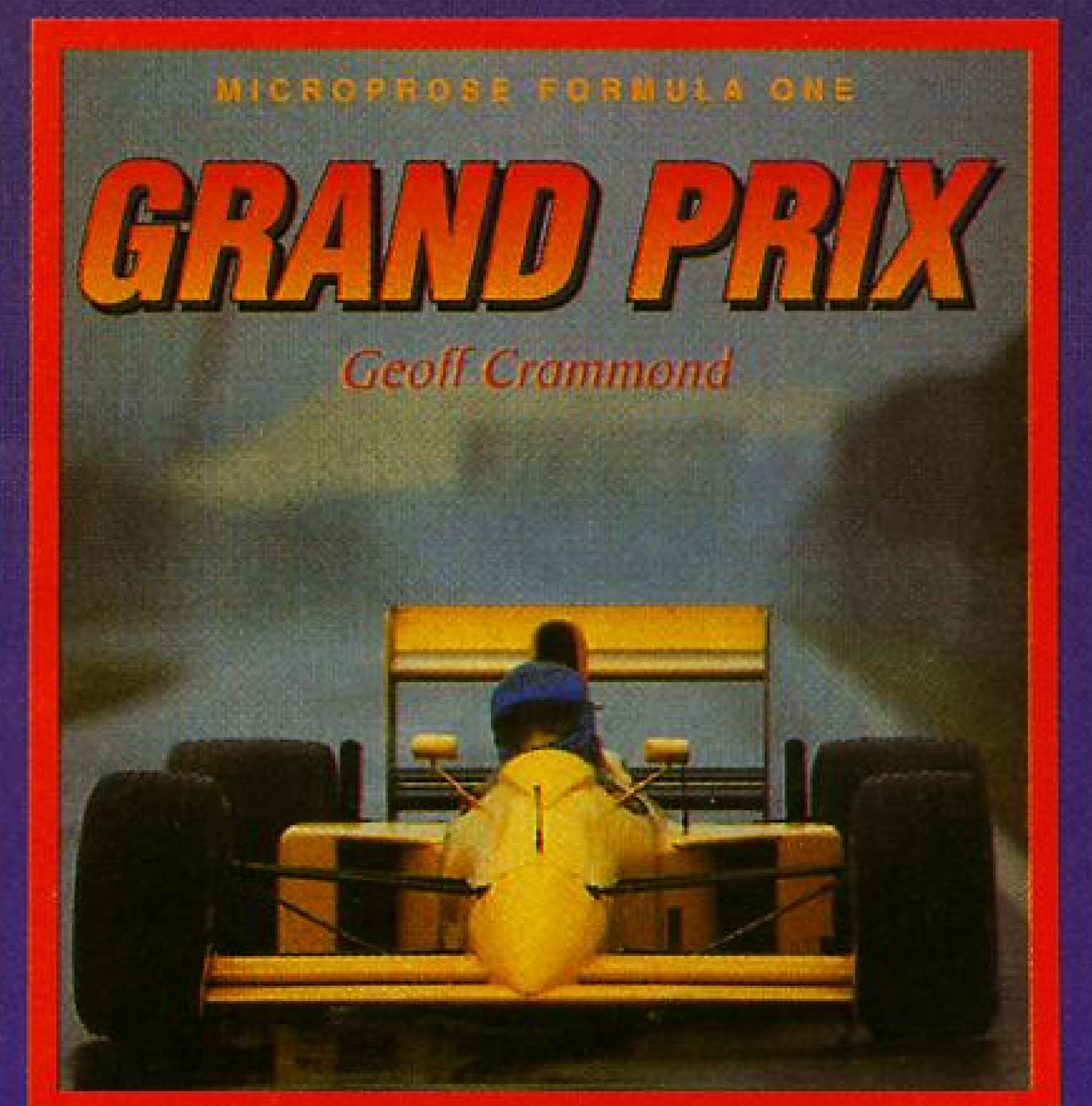
Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.



**Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?**



**MICRO PROSE**<sup>®</sup>  
Seriously Fun Software



**BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTlich**

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire. GL8 8LD. UK.Tel +44 (0)666 504 326.

# NO SECOND PRIZE



**Nach langen Jahren des Wartens erscheint nun Thalions High End-Racer No Second Prize auf den Computerpisten dieser Gameswelt und schickt sich an, den Psygnosis-Renner Red Zone im ersten Gang zu überholen.**

**N**o Second Prize ist zwar auch eine Motorradsimulation wie Red Zone, Road Rash oder Super Hang On, jedoch programm-, spiel- und storytechnisch wesentlich besser. Man fährt bei-

spielsweise nicht gegen ein Dutzend anderer Fahrer um die Weltmeisterschaftspunkte. Vielmehr muß man zu Beginn des Spiels unter sechs Yuppies wählen, bei denen sogar zwei Mädels vertreten sind. Deren gemeinsame Freizeitbeschäftigung ist es, auf zwei Rädern ohne Dach und Heizung die Rennstrecken dieser Welt unsicher zu machen. Als besonderen Reiz haben sie für den Besten einen einzigartigen Preis ausgesetzt. Dabei handelt es sich um ein legendäres englisches Motorrad, von dem nur zwei Stück gebaut wurden. Die verschiedenen Personen stammen nicht nur aus

unterschiedlichen Ländern, sondern haben auch unterschiedliche Stärken und Schwächen aufzubieten. Der hitzige Italiener beispielsweise ist ein entschiedener Gegner des Überholtwerdens und macht seine Ansicht durch heftiges Hin- und Herwackeln kund. Hat man zu Beginn des Spiels eine geschickte Wahl getroffen, indem man einen Allroundkönner auf seine Maschine setzt, sollte man sich zunächst in ein dringend notwendiges Training begeben, um ein Gefühl für die Steuerung zu bekommen. Die Sensibilitätsoption zu Beginn sollte für jede Hand die richtige Einstellung bieten. Ein famoses Intro, das mit einem wunderschönen Copperhimmel und wilden Kameraschwenks aufwartet, zeigt schon, was einen im Spiel erwartet. Man düst fünf Runden lang über insgesamt zwanzig originalgetreu nachprogrammierte Rennstrecken und versucht die Gegner hinter sich zu lassen. Um gefährliche Manöver von vorne herein zu unterbinden, sollte man den vor sich liegenden Fahrer genau beobachten. Sonst findet man sich plötzlich im Graben wieder. Leider ist das Motorrad realistischere nicht unbegrenzt stabil. Nach einer bestimmten Anzahl von Kollisionen mit Schildern und Betonmauern dürfen Sie das Rennen aus dem Hubschrauber mitverfolgen. Schon nach wenigen Runden fährt man unfallfrei über die abwechslungsreichen Kurse und verzeichnet erste Erfolge in seiner Rennbilanz. Noch deutlicher wird der Vorsprung zur

gesamten Konkurrenz durch die spektakuläre technische Realisation. Selten hatte man bisher ein so berauschendes Grafikerlebnis am Monitor. Gab es in den bisherigen Rennspielen meist gezeichnete Grafikelemente zu sehen, die per Zoomroutine vergrößert und auf den Screen gebracht wurden, so wartet No Second Prize mit der eigentlich veralteten Polygontechnik auf. Es entsteht durch den gekonnten Einsatz der Polygone eine einzigartige futuristische Atmosphäre, die durch den guten Sound von Mathias Steinwachs noch verstärkt wird. Zur Krönung des Ganzen wird der Bildschirm mit über 25 Hertz, daß heißt über fünfundzwanzig mal pro Sekunde, neu aufgebaut. Dadurch ergibt sich für das menschliche Auge fast der Eindruck einer fließenden Animation, der einen die anderen Rennspiele vergessen läßt. Selbstverständlich kann man das Spiel auch noch aus verschiedenen Perspektiven betrachten. So gibt es auf der linken oberen Ecke eine kleine Karte zu sehen, die mit verschiedenfarbigen Punkten die Position der Fahrer auf dem Kurs anzeigt. Insgesamt gesehen schneidet No Second Prize hervorragend ab. Die Grafik ist brillant, das Gameplay perfekt und der Sound passend. Langzeitmotivation ist durch die zwanzig Kurse auch garantiert. Thalion hat ein Rennspiel erster Güte geschaffen, was lediglich Simulationsfreaks stören könnte.

(hi)



**Dieses Rennspiel läßt einen wirklich glauben, man wäre im Besitz einer Turbokarte, so schnell und flüssig bewegt man sich über die 20 verschiedenen Strecken**



AMIGA		RENNSPIEL	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Thalion	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- Fließende 3-D Grafik
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	Hersteller
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>		



Der Bildschirmflipper wartet mit einem Großteil der Features auf, die auch bei den Spielhallengeräten zu finden sind, vom Multiball über verschiedene Möglichkeiten ganz auf die Schnelle ein paar Millionchen zu machen, bis hin zum Jackpot ist eine Menge vertreten. Besonders das (bei anderen Computerflippern meistens fehlende) Multiballspiel ist ausgesprochen gut gelungen: Sobald gleich zwei der Silberkugeln unterwegs sind, kommt richtiges Spielhallenfeeling auf und der Adrenalinspiegel steigt in ungeahnte Höhen. Sehr realistisch geworden ist auch die Art und Weise, in der sich die zwei Kugeln hierbei gegenseitig beeinflussen und ablenken, wodurch das ganze allerdings auch recht tückisch wird. Hier bedarf es schon einer Menge Geschick und nicht zuletzt Glück, um den Jackpot abzuräumen. Auch sonst ist die Physik des Flippers sehr wirklichkeitsgetreu nachgebildet worden; praktisch alle Tricks, die an den Standflippern funktionieren, können auch bei Tristan angewandt werden. Erfreulicherweise wurde auch die speicherbare Highscoreliste nicht vergessen, in der Ihr Euch mit Namen verewigen könnt. Daran, daß die Wertung nicht höher ausfiel, sind hauptsächlich zwei Punkte schuld: Zum einen bietet Tristan eben nur einen Flipper (bei der Konkurrenz auf dem Amiga sind zum etwa gleichen Preis vier ver-

# Tristan

**Bislang wurden die PC-User ja nicht gerade mit Flipper-Programmen verwöhnt - wer sich dem schnellen Spiel mit der kleinen Stahlkugel hingeben wollte, mußte wohl oder übel auf eine der ziemlich mäßigen Shareware-Versionen zurückgreifen. Zum Glück sind diese Zeiten jetzt vorbei: Von Amtex kommt mit "Tristan" endlich ein Flipper, der es in punkto Realismus und Action durchaus mit den bekannten Flippersimulationen anderer Systeme aufnehmen kann.**

schiedene Flipper schon fast der Standard), zum anderen wirkt der gebotene Flipper ein wenig hausbacken. Rampen vermißt man ebenso wie andere innovative Features, die erst den echten Reiz der modernen Flippergeräte ausmachen. Auch ein größeres Spielfeld hätte sicher nicht geschadet. Die Soundeffekte, die ja auch einen ganz entscheidenden Anteil am Spielspaß haben, sind noch als gut zu bezeichnen, hätten aber ruhig noch etwas spektakulärer ausfallen dürfen; so hört sich das ganze etwas bieder an. Doch auch trotz

dieser Kritikpunkte besitzt Amtex's Flipper ein nicht zu unterschätzendes Suchtpotential. Seid also

gewarnt, wenn Ihr Euch vornehmt, "nur noch die eine Kugel..." zu spielen. Im Normalfall werden dann nämlich doch drei bis vier Spiele daraus.

Neben der PC-Ausgabe existiert übrigens auch eine Version für den Macintosh, die aber in Grafik, Handling und Geschwindigkeit mit der PC-Version übereinstimmt. Das einzige Manko der Mac-Version ist die betrübliche Tatsache, daß nur jeweils ein Spieler den Flipper drangsalieren kann. Echte Competition-Stimmung will so nicht recht aufkommen.

Wer jedoch Eh' nur einsam seine Kreise zieht, wird damit leben können. (mm)

PC unterstützt	SIMULATION
Joystick <input type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Amtex Besonderheiten
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 120,- - zwei verschiedene
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Versionen mit 16 bzw.
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	256 Farben, echte Flipperkugeln in der Packung
Roland <input type="checkbox"/>	Muster von Softcode
HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	
Ex.Ram <input checked="" type="checkbox"/>	
Hercules <input type="checkbox"/>	
CGA <input type="checkbox"/>	
EGA <input checked="" type="checkbox"/>	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	

65% 75% 85% → 76%

**T**ja, früher zählte eben mehr idealistischer als materieller Reichtum! Jedoch schon zu archaischen Zeiten wollte man in der Hierarchie höher steigen: Jeder ehrgeizige Schildknappe träumte heimlich davon, irgendwann einmal als edler Paladin zu seinem Burgfräulein heimzukehren. Gemäß dem Motto "viel Feind, viel Ehr" kannst Du bei diesem Spiel Deine ritterlichen Fähigkeiten in zwanzig vorgegebenen Quests unter Beweis stellen. Ist hierbei der Schwierigkeitsgrad der verschiedenen Aufgaben recht unterschiedlich, haben sie doch folgende Thematik gemeinsam: Meistens sind irgendwelche unglücklichen Gefangene aus den grausamen Händen diverser Bösewichter zu befreien oder es müssen sogenannte weiße Schriftrollen erbeutet werden. Dabei hast Du dafür zu sorgen, daß einerseits möglichst alle Mitglieder Deines Teams mehr oder minder heil nach Hause kommen und andererseits ein hoher Prozentsatz gegnerischer



# Paladin II

**Was hat ein frischgebackener Kämpfer anderes im Sinn, als durch das Bestehen möglichst vieler Abenteuer zu unsterblichem Ruhm zu gelangen?**

scherser Unsympathen ins Jenseits befördert wird. Zusätzlich sind auch noch etwaige schwarze Schriftrollen zu zerstören. Die von Dir auszuwählende Quest wird vor

Spielbeginn durch ein kurzes Backgroundinfo und eine Übersichtskarte vorgestellt. Dabei kannst Du nicht nur einzelne Aufgaben, sondern durch Kombinieren derselben ganze Feldzüge durchführen.

Zur Durchführung der Abenteuer steht Dir keine unbegrenzte Zeit zur Verfügung, sondern Dir wird ein bestimmtes Zeitlimit gesetzt. Pro Spielrunde ist auch die Bewegung Deines Charakters und Deiner Teammembers sowie die Kampfaktionen begrenzt.

Während Du auch Deine Mitstreiter kontrollierst, bekommst nur Dein Hauptcharakter bei erfolgreichem Bestehen der jeweiligen Aufgabe Erfahrungspunkte. Leider sind bei jeder Quest andere Kameraden dabei, jedoch immer bis

umständlich. Hier wäre es besser gewesen, die ganze Gruppe bis zum Eintreten möglicher Einzelaktionen gemeinsam steuern zu können. Paladin II spielt sich in unterschiedlichen Dungeons ab, wobei Du aber immer im voraus siehst, was Dich erwartet. Der Digi-Sound, der ein Türöffnen oder einen Schwertstreich untermalt, ist zu kurz und ziemlich nervig. Musikuntermalung war außer im Intro keine zu hören. Die Grafik ist zwar teilweise animiert, ansonsten ziemlich einfach gehalten. (mr)



PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Hersteller Omnitrend	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Software	- Festplatte erforderlich
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Preis ca. DM 85,-	- Maus erforderlich
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	- mind. 286er PC
Roland	<input type="checkbox"/> VGA	Hersteller	

40% 45% 45% → 44%

Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

**SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:**

# 1. MIETEN SIE MIT!

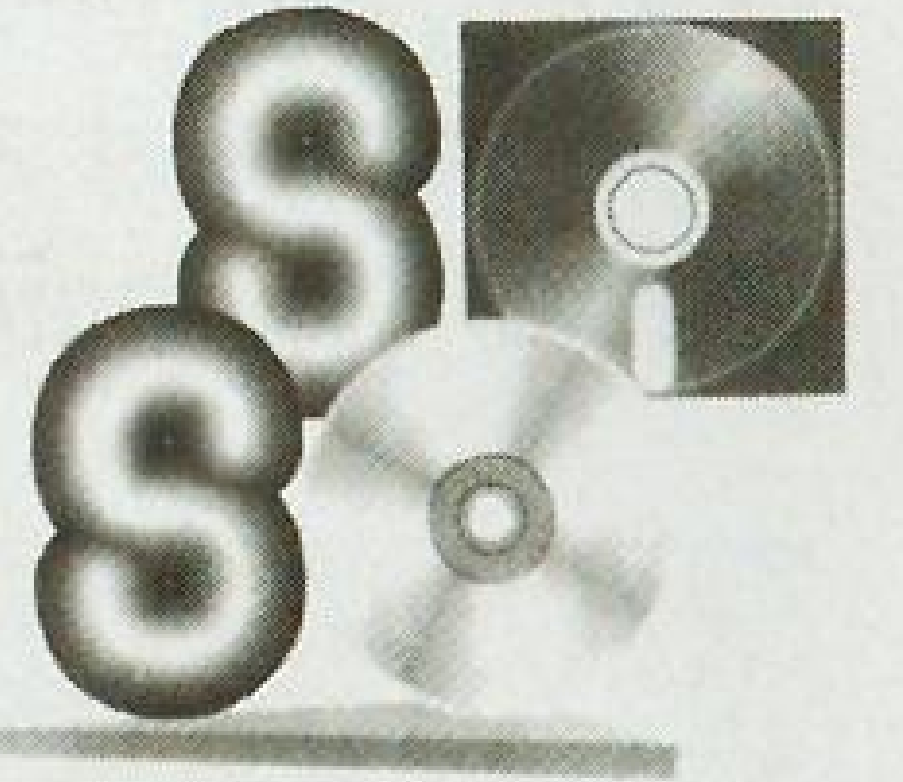
Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

<b>A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB</b>	<b>DM 222,-</b>
<b>auf 2,5MB m.Uhr</b>	<b>DM 248,-</b>
<b>auf 1MB</b>	<b>DM 59,-</b>
<b>auf 1MB m.Uhr</b>	<b>DM 69,-</b>
<b>3,5" Laufwerk</b>	<b>DM 139,-</b>

<b>Soundblaster Junior</b> , dt.Version, die Einsteiger-Karte	<b>139,-</b>
<b>Soundblaster 2.5</b> , dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	<b>249,-</b>
<b>Soundblaster PRO 4</b> , dt. Version, High-End Karte	<b>448,-</b>
<b>Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern</b> mit drei Spielen und über 50 Demos	<b>1.149,-/*37,- mtl.</b>
<b>Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern</b> mit 3 Spielen und über 50 Demos	<b>1.298,-/*39,- mtl.</b>
<b>Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000</b>	
<b>Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB</b>	<b>699,-/*31,- mtl.</b>
<b>Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB</b>	<b>999,-/*34,- mtl.</b>
<b>105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern</b>	<b>899,-/*33,- mtl.</b>

\*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!

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

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

**Der Software-Discount**

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

## SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

**W-1000 Berlin 45**  
Osdorfer Str. 13  
Tel.: 030/7126932  
**O-1034 Berlin**  
Boxhagener Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
**O-1071 Berlin**  
Rodenbergstr. 6  
Tel.: 030/4491026  
**O-1330 Schwedt/Oder**  
Ringstr. 8  
Tel.: 03332/31620  
**W-2000 Hamburg 76**  
Beethovenstr. 57  
Tel.: 040/224633  
**W-2000 Hamburg 13**  
Beim Schlump 21  
Tel.: 040/458115  
**W-2300 Kiel**  
Sternstr.18  
Tel.: 0431/970046  
**W-2400 Lübeck**  
Wakenitz Str.7  
Tel.: 0451/794345  
**W-2820 Bremen 71**  
Fresenbergstr. 54  
Tel.: 0421/607404  
**W-2900 Oldenburg**  
Edewechter Land Str. 47  
Tel.: 0441/501445

**O-3014 Magdeburg**  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
**W-3100 Celle**  
Im Kreise 16  
Tel.: 05141/214411  
**W-3300 Braunschweig**  
Holwedestr. 10  
Tel.: 0531/508231  
**O-3300 Schönebeck**  
Ahornstr. 11  
Tel.: 0391/561/5821  
**W-3340 Wolfenbüttel**  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820  
**W-3400 Göttingen**  
David-Hilbert-Str. 2  
Tel.: 0551/46563  
**W-3500 Kassel**  
Lange Str. 81  
Tel.: 0561/39463  
**W-4000 Düsseldorf 30**  
Gneisenastr. 1  
Tel.: 0211/4910187  
**W-4040 Neuss**  
Hamtorstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
**W-4050 Mönchengladbach**  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556

**W-4100 Duisburg 1**  
Ulrichstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084  
**W-4150 Krefeld**  
Kölner Str. 485  
Tel.: 02151/300409  
**W-4250 Bottrop 1**  
Essener Str. 6  
Tel.: 02041/21973  
**W-4290 Bocholt**  
Nordwall 13  
Tel.: 02871/184123  
**W-4300 Essen 1**  
Moltke Str. 36  
Tel.: 0201/207629  
**W-4330 Mülheim**  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
**W-4350 Recklinghausen**  
Dortmunder Str. 31  
Telefon auf Anfrage  
**W-4400 Münster**  
Ferdinand Str. 8  
Tel.: 0251/278515  
**W-4440 Rheine**  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
**W-4500 Osnabrück**  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809

**W-4600 Dortmund 50**  
Stackumer Str.420  
Tel.: 0231/759786  
**W-4630 Bochum**  
Herner Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
**W-4690 Herne**  
Hauptstr.178  
Tel.: 02325/53643  
**W-4800 Bielefeld**  
Schloßhofstr. 1  
Tel.: 0521/138033  
**W-5000 Köln 1**  
Von-Verth-Str. 20-22  
Tel.: 0221/121806  
**W-5000 Köln 41**  
Gottesweg 149  
Tel.: 0221/446499  
**W-5300 Bonn**  
Schiefelings Weg 24  
Tel.: 0228/625076  
**W-5400 Koblenz**  
Markenbildchen Weg 24  
Tel.: 0261/31848  
**W-5500 Trier**  
Zuckerbergstr. 21  
Tel.: 0651/40532  
**W-5600 Wuppertal**  
Friedrich-Engels-Allee 296  
Tel.: 0202/81118

**W-5760 Arnberg-Neheim**  
Lange Wede 30  
Tel.: 02932/1094  
**W-5800 Hagen**  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/26774  
**W-5840 Schwerte**  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
**W-5860 Iserlohn**  
Mendener Str. 115  
Tel.: 02371/22438  
**W-5880 Lüdenscheid**  
Forum am Sternplatz 2  
Tel.: 02372/41332  
**W-6300 Gießen**  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967  
**W-6348 Herborn**  
Westerwaldstr. 4  
Tel.: 02772/41332  
**W-6360 Friedberg**  
Kaiserstr. 201  
Tel.: 06031/61917  
**W-6520 Worms**  
Luisenstr. 10  
Tel.: 06241/88444  
**W-6600 Saarbrücken**  
Stengelstr.8  
Tel.: 0681/582771

**W-6630 Saarlouis-**  
**Fraulautern 3**  
Saarbrücker Str. 22  
Tel.: 06831/88159  
**W-6650 Homburg**  
Karlsbergstr. 16  
Tel.: 06841/15142  
**W-6670 St. Ingbert**  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
**W-6680 Neukirchen**  
Bahnhofstr. 13  
Tel.: 06821/26797  
**W-6750 Kaiserslautern**  
Fabrikstr. 32  
Tel.: 0631/67411  
**W-6800 Mannheim**  
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203  
**W-7000 Stuttgart 40**  
Straßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
**O-7033 Leipzig**  
Dreilindenstr. 17  
Tel.: 0341/4787781  
**W-7500 Karlsruhe 1**  
Lessingstr. 5  
Tel.: 0721/853360

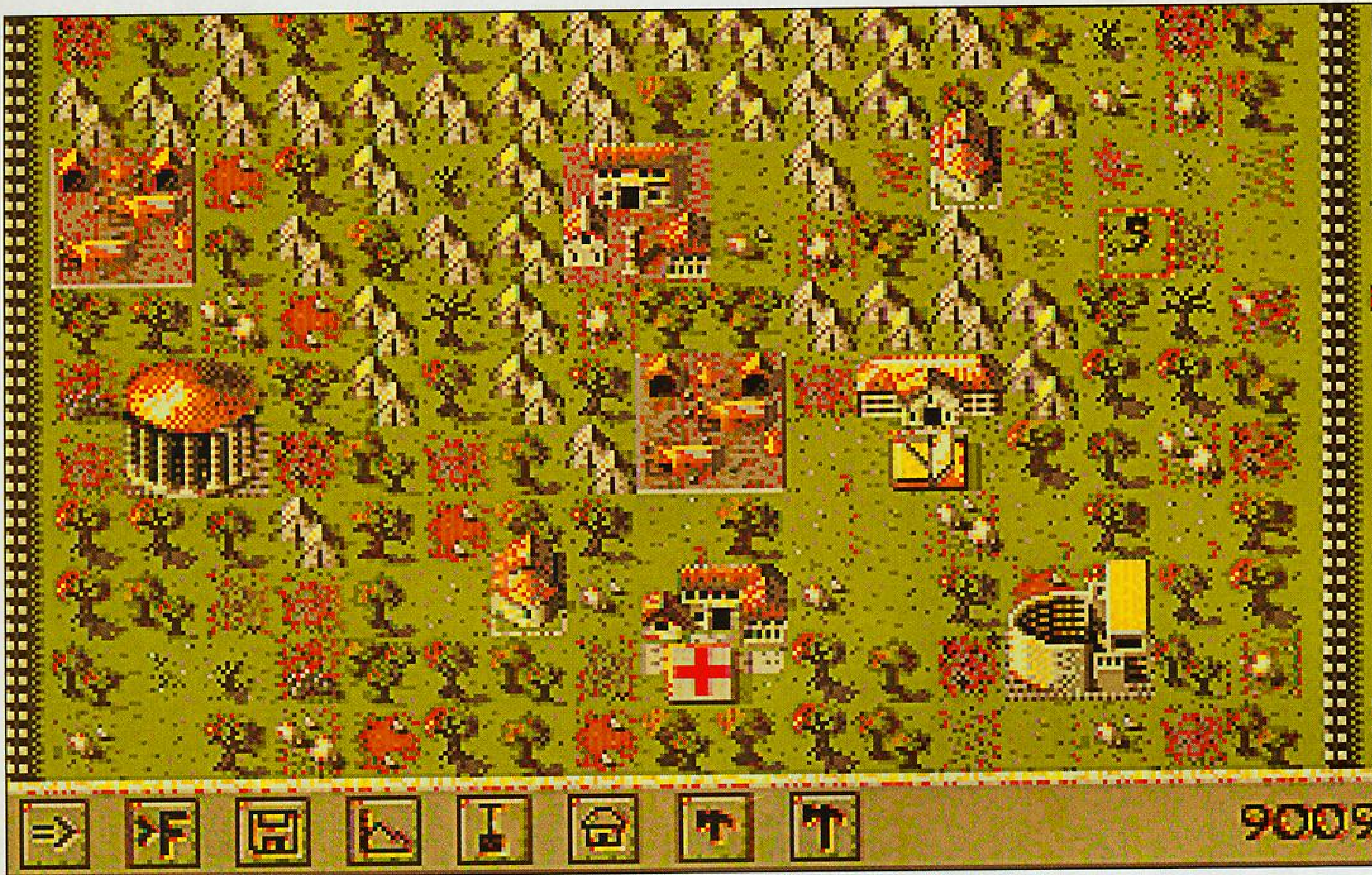
**W-7800 Freiburg**  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
**W-7850 Lörrach**  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
**W-8000 München 5**  
Reichenbachstr. 33  
Tel.: 089/2021285  
**W-8134 Pöcking**  
Schloßberg 2  
Tel.: 08157/4088  
**W-8360 Deggendorf**  
Metzgergasse 5  
Tel.: 0991/30376  
**W-8500 Nürnberg 30**  
Findelwiesenstr. 37  
Tel.: 0911/467744  
**W-8700 Würzburg**  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0991/12290  
**W-8900 Augsburg**  
Heini-Dittmar-Str. 17  
Tel.: 0821/581993  
**W-8960 Kempten**  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
**O-9102 Limbach-Oberfrohna**  
Querstr. 15, Tel. auf Anfrage

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06**

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

# CAESAR

**Er kam, sah und siegte! Dank dem cleveren Design-Team von Impressions könnt Ihr jetzt auch zurückkehren in Freud und Leid des Römischen Reichs. Dieses Strategie-Spiel basiert auf dem allseits beliebten Sim-City-Prinzip.**



**Typisch Rom: Da haben sie erst Zelte und kleine Hütten gebaut, stellen aber schon Foren und andere Großbauten in die Gegend.**

Ihr findet Euch wieder in der wenig beneidenswerten Rolle eines römischen Lehnherrn irgendwo innerhalb des Römischen Herrschaftsgebietes. Ihr müßt das Land urbar machen, natürlich eine florierende Stadt errichten, Industriezweige - und zwar die richtigen! - aufbauen. Und als ob dem noch nicht genug wäre, auch noch in Eurer kostbaren Freizeit herumziehende Barbarenstämme verdreschen. Und all diese Nettigkeiten finden in Echtzeit! statt. Ihr beginnt mit einem Fundus von Caesar, einstellbar von "kinderleicht" bis "unmöglich". Aber auch der größte Fundus geht schnell zur Neige. Um Caesar auf Euch aufmerksam zu machen und einen wertvollen Beitrag zu seinem Reich zu leisten, müßt Ihr das Geschick eines Staatsmannes, das Talent eines Heerführers und die Gier eines ausgehungerten Steuereintreibers in Euch vereinen. Ihr werdet bald herausfinden, daß es nicht einfach genügt, wahllos Häuser und Industriezweige in die Gegend zu stellen. Jede Einrichtung muß unterhalten, überwacht und gewartet werden. Falls ein Grundstück verkommt und zu einem Slum wird, werden sich die Menschen gegen Euch auflehnen. Normalerweise äußert sich das so,



**Nach einiger Zeit kann man an der Einwohnerzahl erste Erfolge ablesen.**

daß sie in der Gegend herumlaufen und wahllos Häuser, aber auch ganze Schwerindustriezentren, zerstören. Natürlich trägt das auch zu Eurem finanziellen Ruin bei. Wie im wirklichen Leben dürft Ihr die Leute auch nicht zu hoch besteuern, sonst laufen sie Euch weg, was wiederum durch verminderte Steuereinkünfte zum Bankrott führt. Einfach Rohmaterialien zu kaufen ist diesem unzufriedenen Pack auch wieder nicht genug. Wenn Ihr wollt, daß sich die Leute halbwegs manierlich benehmen, müßt Ihr die Wasserversorgung sicherstellen. Dies geschieht mit geschickt platzierten Brunnen, Sammelbecken und Badehäusern. Wasser ist genauso lebenswichtig für die Geschäftszentren, Industriezentren und öffentlichen Gebäude. Falls Ihr diese Gesichts-

punkte außer acht laßt, geht die ganze Nachbarschaft den Bach hinunter. Jetzt müssen noch die Randbedingungen geschaffen werden, daß die Industrie blühen kann. Das fängt schon an mit Zufahrtsstraßen, geht weiter zu Marktplätzen in der Nachbarschaft und endet schließlich bei Polizeistationen nebenan. Natürlich muß die Industrie florieren, damit Ihr bald Steuereinkünfte einnehmen könnt. Jetzt gedeiht nicht jede Industrie gleich gut an den verschiedenen Lokationen. Verschwendet hier nicht Euer Geld sondern überlegt vorher gut, was Ihr wo ansiedeln wollt. So wird zum Beispiel keine Industrie gedeihen, wenn kein entsprechendes Rohmaterial vorhanden ist. Oder wenn kein Wasser oder Absatzmarkt in der Nähe ist. Ich denke,

Ihr versteht was Sache ist, gell. Außerdem bedenkt, daß Flüsse etc. als natürliche Sperrern gegen die Barbaren benutzt werden können. So könnt Ihr Geld für Mauern sparen. Geld, Geld, Geld! Jeder will etwas von dem schnöden Mammon in diesem Spiel. Die Soldaten wollen bezahlt werden oder Ihr bekommt nur Ausschußware, was sich wiederum in der Schlacht zeigt. Sklaven müssen zwar nicht bezahlt werden aber sie wollen essen und bekleidet werden. Das kostet natürlich auch.

Ein gut genährter Sklave arbeitet besser und kann sogar für die Armee abgestellt werden. Zu Beginn des Spieles bekommt Ihr eine bestimmte Anzahl von Sklaven, um damit Euer Imperium aufzubauen. Zuerst sieht es wie ein bescheidener Betrag aus aber jeder fängt klein an! Wenn Ihr Eure Sklaven und Geldmittel klug einsetzt, habt Ihr in kürzester Zeit eine gutgehende kleine Stadt auf die Beine gestellt, die in der Einwohnerzahl rapide steigt. Aber nicht vergessen - alles spielt sich in Echtzeit ab und Zeit ist Geld! Um das ganze realitätsnäher zu gestalten, ist das Spiel kompatibel mit Impression Designs früherem Kohorte. Mit Kohorte könnt Ihr Euer Heer taktisch gezielt gegen die verschiedenen Barbarenstämme einsetzen. Ohne den Rückgriff auf Kohorte müßt Ihr mit den eingestellten Icons Vorlieb nehmen. Es ist schwer, aus der Schlacht zu lernen, wenn man seine Fehler nicht sieht. Leider kann man auch keine überschüssigen Sklaven verkaufen. übrigens, wenn die Moral Eurer Soldaten einmal im Keller ist, kann man keinen Blumentopf mehr mit ihnen gewinnen! Wie vorher schon gesagt, ist dies eine gut gemachte Anlehnung an Sim City; mit einigen Abweichungen und Änderungen, die Euch ganz schön beschäftigen dürften. Caesar hat seine Augen und Ohren überall und wird Euch befördern, wenn Ihr seine Gunst gewinnt (könnt Ihr durch das Anwachsen der einzelnen Säulen überwachen). Leider besteht seine Beförderung darin, Euch in andere wiederum unbesiedelte Gebiete zu senden. Für diejenigen unter Euch, die mit Sim City noch nicht genug haben und ein bißchen Abwechslung möchten, ist dieses Spiel bestimmt zu empfehlen. Leider ist es ohne Zugriff auf Kohorte nur ein (recht gutes) Imitat. (tj)

## AMIGA

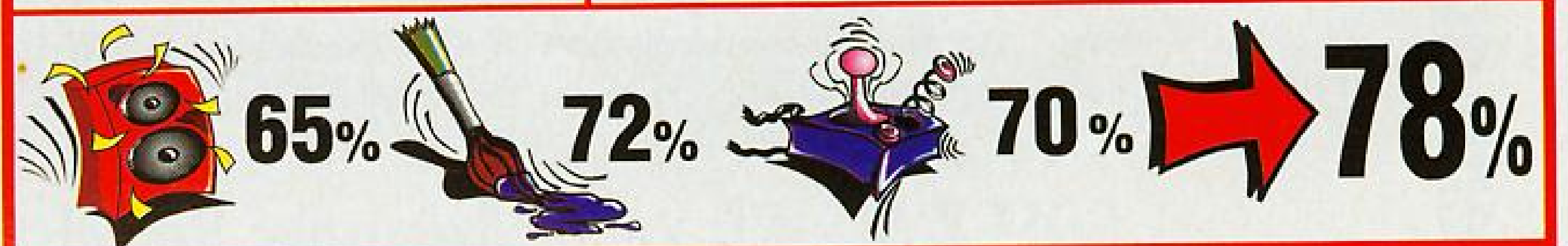
A  A 500   
plus unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2 Drive  2 Player

## STRATEGIE

Hersteller Impressions **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 90,- - kompatibel zu

Muster von Impressions  
Kohorte von Impressions

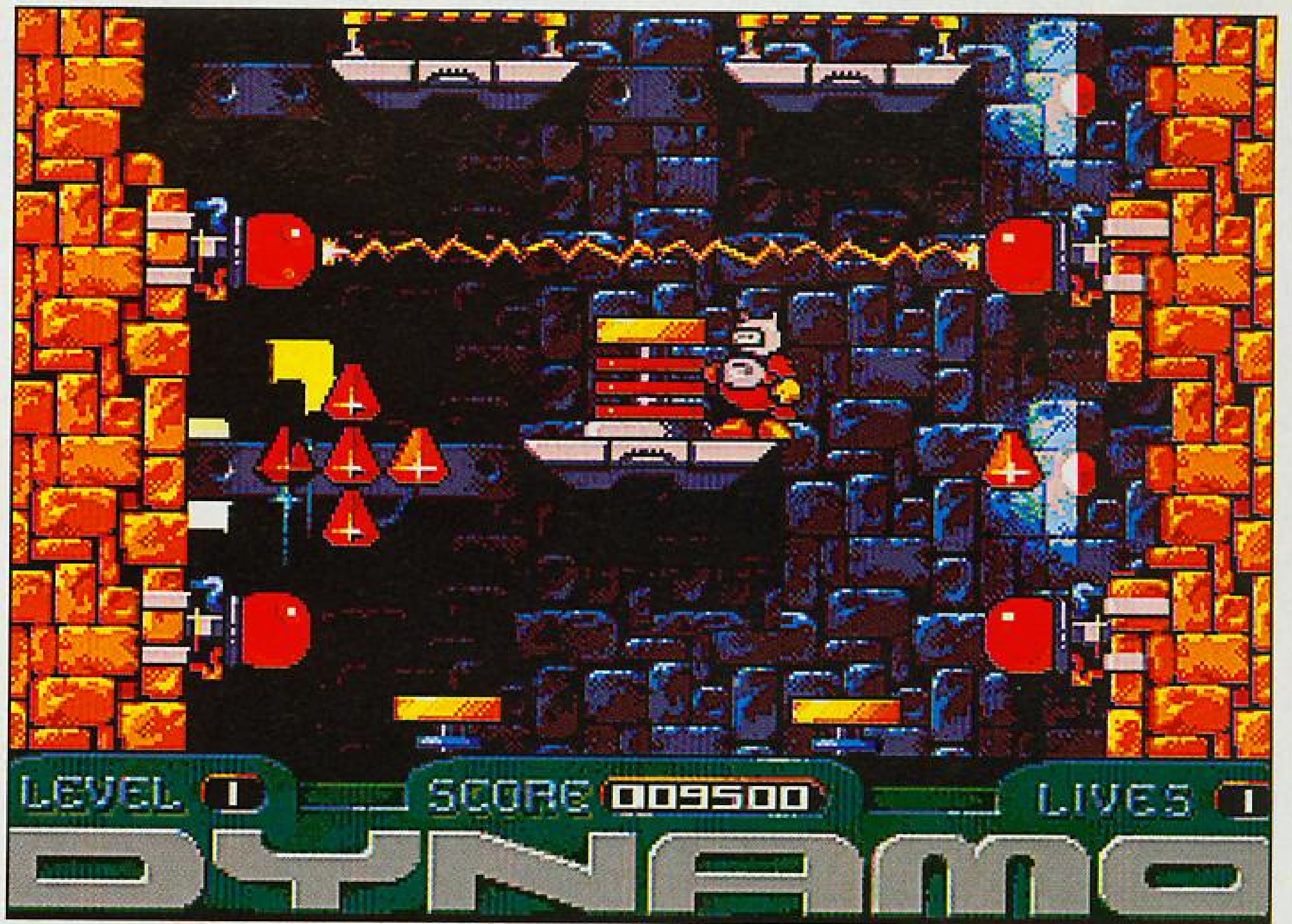


# Captain Dynamo

Auch an Superhelden und Oberfieslingen verstreicht die Zeit nicht ohne Spuren. Während jedoch Captain Dynamo seinen wohlverdienten Ruhestand im Altersheim für Super-Heroes mit dem Züchten von Salaten verbringt, muß sich der verhinderte Diktator und verrückte Wissenschaftler Austen von Flyswatter schon eher um seinen Lebensabend sorgen.

Bösewichte haben schließlich keinen Pensionsanspruch. So klaut er kurzerhand die größte Diamantensammlung auf Erden. In seinem mit diversen Boobytraps geschützten Raumschiff entflieht er in sein Domizil auf dem Mond. Von den Präsidenten zu Hilfe gerufen, reißt sich Captain Dynamo von den geliebten Pflänzchen los und nimmt die Verfolgung des diebischen Flyswatter auf. Die verschiedenen Brennstufen, äh, Level des Raumschiffes durchkämpfend, muß unser Held die dort gelagerten Diamanten auf sammeln. Natürlich läßt sich Austen nicht lumpen und macht es Dynamo durch gewitzte Fallen nicht gerade leicht, seine Aufgabe zu erfüllen! Unser Held muß sich demnach durch raffiniert postierte Laserhindernisse, an scharfkanti-

gen Ventilatoren, Säurebasins, spitzen Spikes und Magnetböden vorbeimogeln. Zudem hausen die verschiedensten, unfreundlichen Viecher in den einzelnen Levels, die am besten durch geschicktes Draufhopsen erledigt werden. Neben den Punkten, die Dynamo für jeden aufgesammelten Diamanten und besiegten Gegner erhält, gibt es auch noch versteckte Zusatzlevel. Außerdem können seine drei Leben mit Zusatzboni aufgepeppt werden. Wie in diesem Genre üblich, ist auch Sprungkraft und Geschicklichkeit gefragt: Dynamo überwindet Höhenunterschiede mit Unterstützung verschiedener, entsprechend platzierter Trampolins. Die gute, comicmäßige Grafik mit ihren witzigen Sprites, das ruckelfreie Scrolling sowie die hörenswerte



Ein Helden-Opa, wie man ihn sich nicht niedlicher vorstellen kann, erfreut somit wahrscheinlich auch die Älteren.

Musikuntermalung runden das durchaus empfehlenswerte Spielchen ab. Leider verhindern fehlende FX und eine manchmal etwas

ungenauere Steuerung Captain Dynamo zu einem definitiven Highlight dieses Genres werden zu lassen. (mr)

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p><b>JUMP `N RUN</b></p> <p>Hersteller Codemasters <b>Besonderheiten</b> Preis ca. DM 50,- - Sammelbildchen - englische Anleitung - Highscore</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>55% 75% 70% <b>67%</b></p>	

## Du möchtest ein "PLAY TIME" Abo? Kein Problem!

### Widerrufsbelehrung:

Ich kann meine Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Wunschzettel ausschneiden und dem "Weihnachtsmann" unauffällig zukommen lassen.



## WUNSCHZETTEL

Lieber Weihnachtsmann... ich wünsche mir ein Abo von "PLAY TIME"

Ja, ich will "PLAY TIME" verschenken (monatlicher Preis DM 4,33), und zwar an:

Meine Adresse:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

1. Unterschrift

gewünschte Zahlungsweise (jährlich im voraus) bitte ankreuzen:

bequem per Bankeinzug  per Rechnung

Kto.-Nr.  
BLZ

**Widerrufsbelehrung:** Ich kann meine Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift

0708

Ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und ab an den:  
**COMPUTEC VERLAG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1**

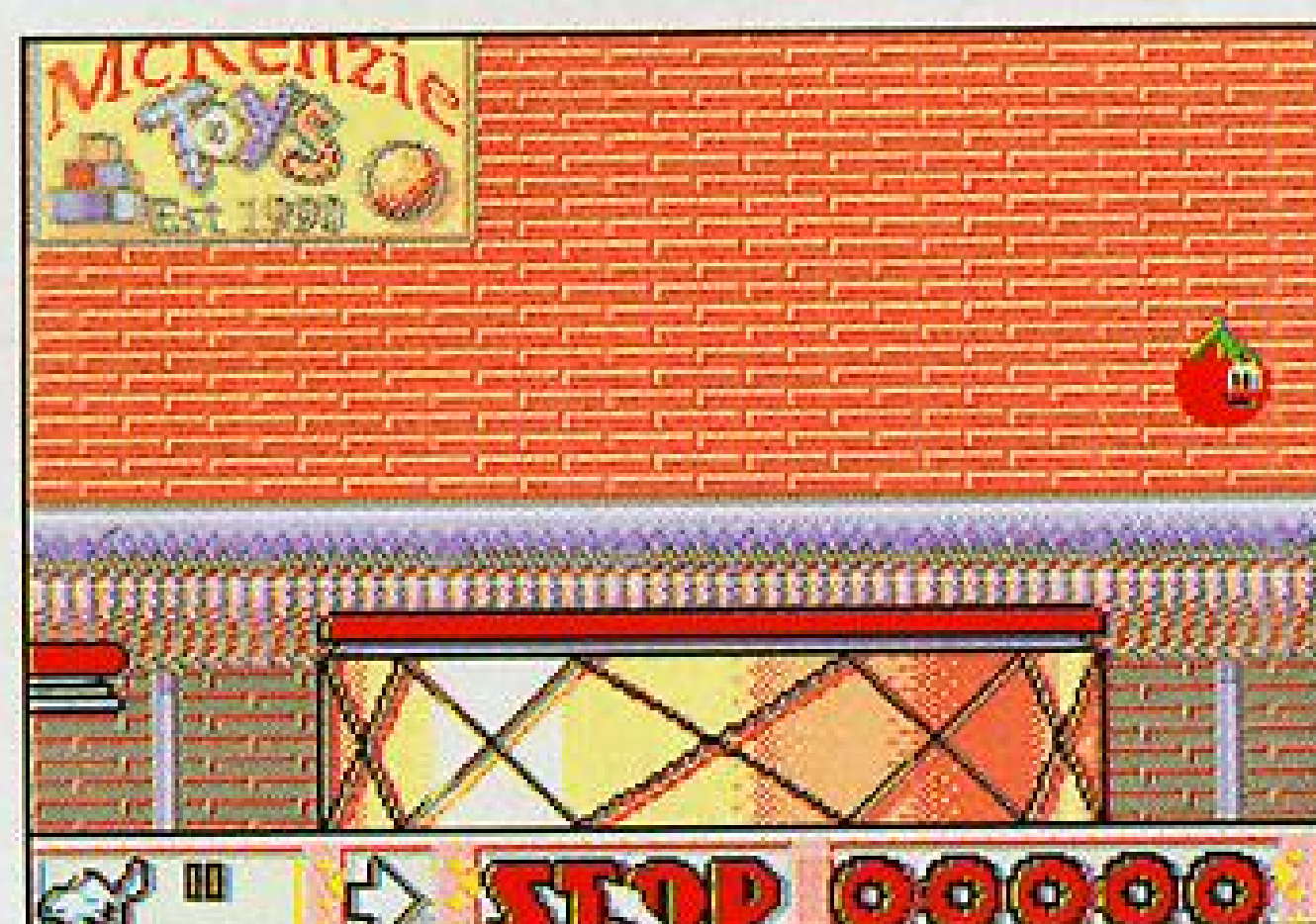


# Bill's Tomato Game

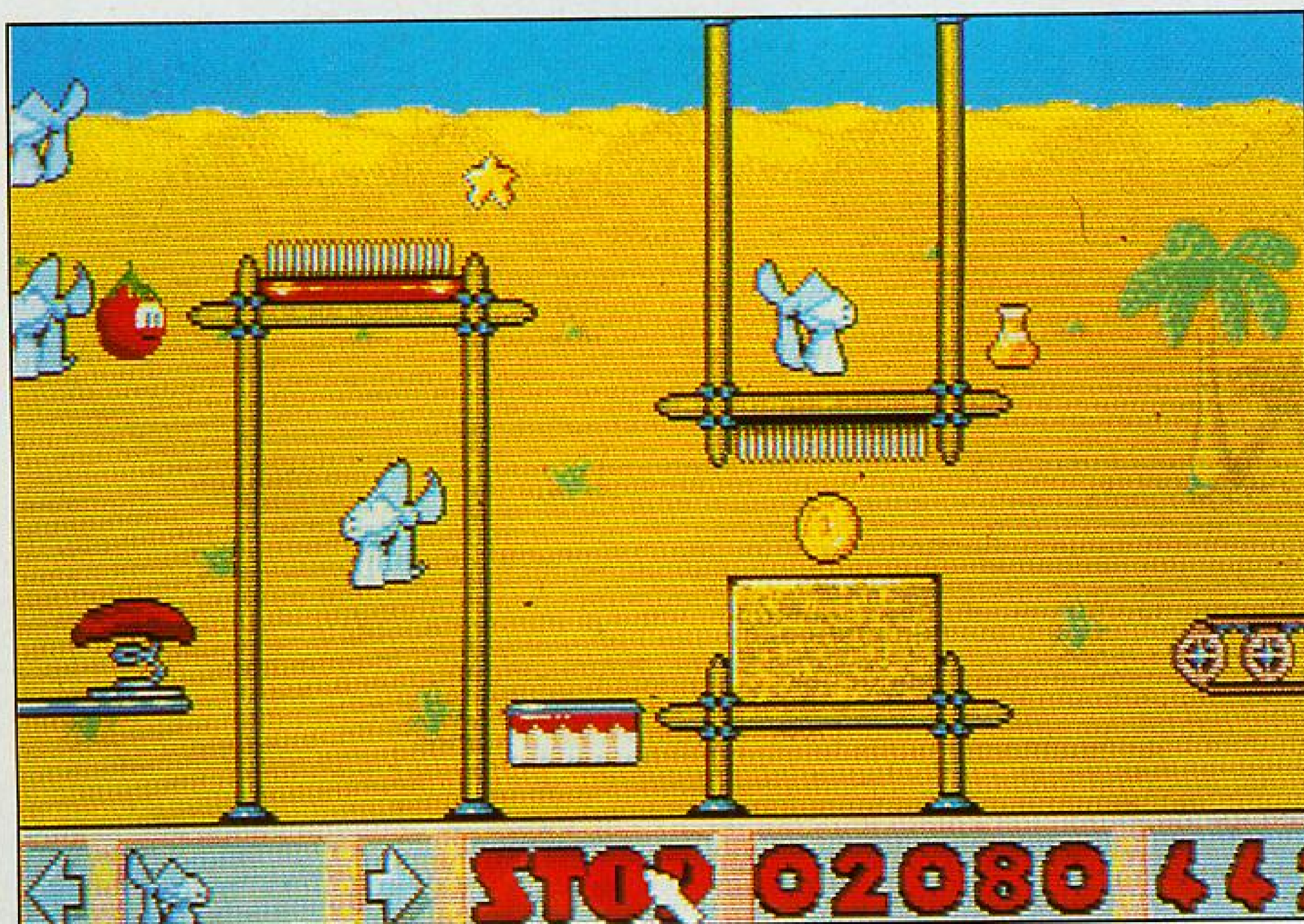
**Anscheinend kündigt sich in den Psygnosis Studios ein Wechsel vom Actionpektakel zu anspruchsvollen Spielen an. Letzte Ausgabe wußte Air Support zu gefallen, und nun wird mit Bill's Tomato Game glatt ein Denkspiel mit Klassikerqualitäten veröffentlicht.**

Bei Bill's Tomato Game glaubt man zunächst kaum, ein Psygnosis Spiel vor sich zu haben. Eine aufwendiges, bombastisches und diskettenlastiges Intro ist ebenso wenig zu sehen wie 15 Ebenen Parallax Scrolling in 400 Farben. Dafür wurde jedoch auf das meist vergessene Gameplay Wert gelegt, das sich in der klassischen Denkspielecke plaziert. Sehr originell präsentiert sich die Geschichte. Als knuffiger Held Terry Tomato, einer waschechten, saftig grünen Tomate, stürzt man sich in die Rettungsaktion für seine liebe Freundschaft Tracy, die von einem schnuckeligen, aber nichtsdestotrotz bösen Eichhörnchen namens Sam entführt wurde. Bevor sich Deine Freundin zwischen zwei Brotscheiben und Schinken wiederfindet, machst Du Dich nun auf, satte hundert Level durchzuspielen. In den zehn Welten zu jeweils zehn Levels will man schließlich zur Spitze einer magischen Weinrebe vordringen und Sam zeigen, wo der Butler den Most holt. So beginnt dieses Spielchen nun, das mit einem schönen Interlace Bild am Anfang aufwarten kann. Die Grafiken während des Spiels sind allesamt sehr detailliert und niedlich ausgefallen und gehören in die Kategorie schön, aber nicht überragend. Um einen Level zu beenden muß man der Tomate einen Weg vom Startpunkt zum Ziellaufband bahnen. Dazu stehen unendlich viele Tomaten zur Verfügung, lediglich die Zeit ist ein bißchen knapp ausgelegt, wie es sich im Laufe des Rebauf-

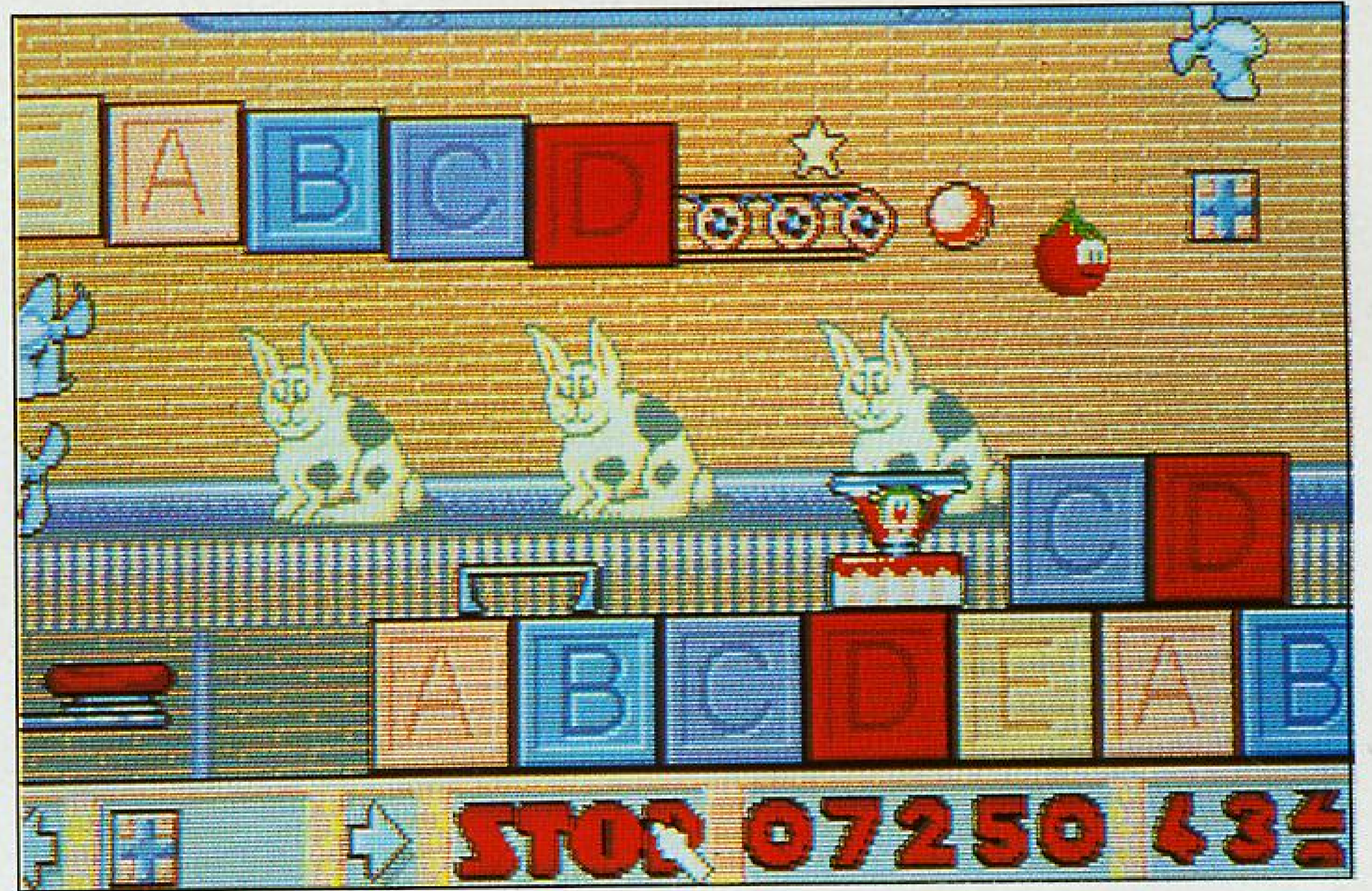
stieges herausstellt. Im ersten Level ist das Ganze noch recht harmlos. Man plaziert per Mausklick ein Trampolin in der Mitte des Spielfelds und klickt auf Start. Die Tomate hoppelt los, landet auf der Mitte und wird auf das Laufband katapultiert. Um die Flugbahn von Terry zu beeinflussen, stehen je nach Level eine unterschiedliche Anzahl an Ventilatoren zur Verfügung, die es sowohl rechts- als auch linksblasend gibt. In späteren Levels kommen noch Jack in The Box oder andere Hilfsmittel hinzu. An eine Erweiterung der Hindernisse wurde auch gedacht. So sorgen Feuerbälle für kochendes Tomatenketchup, während sich öffnende Tore für das gleiche Ergebnis, jedoch in konventioneller Temperaturklasse sorgen. Weiterhin stiften herumfliegende Wespen und schwebende Schweine für grafisch witzige, spielerisch knoblige Einlagen. Nach jeder Welt, daß heißt zehn Level, sorgt eine kleine, nett animierte Zwischensequenz für eine angenehme Auflockerung. Die Grafikstilarten wechseln ebenso wie die Musikstücke und Soundeffekte in den einzelnen



Psygnosis' liebstes Kind...



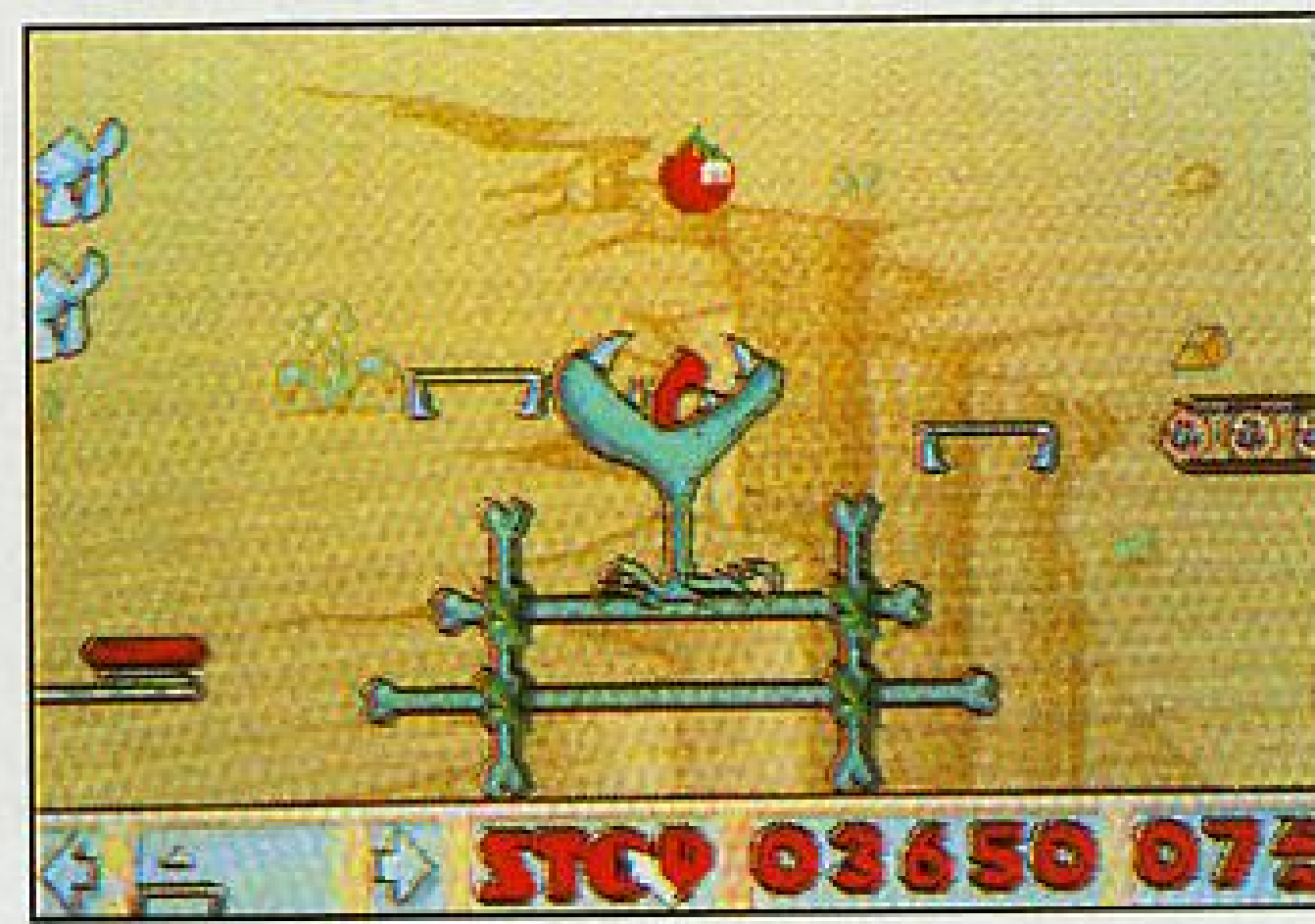
Durch optimales Einsetzen der Hilfsmittel (incl. des eigenen Hirns), läßt sich jeder Level schnell lösen.



Eine Tomate als „Held“ ist die neueste Idee der Psygnosis-Macher.



Frech grinsend, aber immer in Lebensgefahr, so kennen wir Bill.



...Ventilatoren über Ventilatoren.

Welten komplett und sind durchwegs gut gelungen. Selbstverständlich wurde auch an ein Paßwortsystem gedacht, was für die hundert Level auch dringend notwendig ist. Spielerisch gesehen ist Bill's Tomato Game erstklassig gelungen. Es gehört einiges an

logischem Denkvermögen dazu, um höhere Levels zu erreichen. Aus der Idee, ein Objekt von Punkt A zu Punkt B zu bringen, wurde das bestmögliche gemacht. Man kann Psygnosis nur zu seinem Genre-Wechsel gratulieren. Von Intro bis Abspann wurde Bill's Tomato Game professionell und äußerst durchdacht in Szene gesetzt. Wer an Shadow Of The Beast gefallen findet, wird vielleicht mit diesem Spiel nichts anfangen können. Wem in Lemmings I zu wenig Knochelemente waren, der sollte bei Bill's niedlichem Tomatenspiel zugreifen. Bill's Tomato Game ist herausfordernd, durchdacht, logisch und erstklassig. (hi)

AMIGA		DENKSPIEL	
A <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt	A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Psygnosis	Besonderheiten
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	- Genre-Debüt von Psygnosis mit Klassikerqualitäten
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	Muster von Selling Points	
70%                  70%                  90% <b>84%</b>			



# Wial

## Versand Service GmbH

# WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13  
 8038 Gröbenzell  
 Telefon 08142/9011 & 8079 &  
 8273  
 Telefax 08142/54654

### PC/IBM

1869 HANDESSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERSION	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GARDIANS OF EDEN VGA	89,90
AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
B. A. T. 2 VGA DT. *	89,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	45,90
CAMPAIGN DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA*	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL.INCL.LOOM/MONKEY ISL/	
INDY JONES 3/ MANIAC MANSON/ZAK MCKRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL VGA *	95,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
COMBAT CLASSICS COMPIL.INCL.TEAM YANKEE/	
688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA	89,90
DARK HALF DT. ANL.	59,90
DAS SCHWARZE AUG	
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS DT. ANL. VGA*	85,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL.	
SIMONS. TERMINATOR 2, WWF WRESTLING	
EPIC DT. ANL. VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA*	99,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA *	79,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS DT. ANL. VGA	79,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. VGA	65,90
GREAT NAVAL BATTLES VGA	79,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 VGA DT.	89,90
HUMANS DT. ANL. VGA	89,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	95,90
INCA KOMPL. DT. ANL. VGA	99,90
JIMMY WITNES SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
KINGS QUEST 6	99,90
K G B DT. ANL. VGA*	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGACY DT. ANL. VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	85,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT *	89,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MILLENNIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NFL AMERICAN FOOTBALL VGA	69,90
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY III VGA	95,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
REX NEBULAR DT. ANL. VGA	89,90
ROBOSPORTS NUR FÜR WINDOWS	85,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA *	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES KOMPL. DT. VGA	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA *	89,90
SKAT '92 DT. ANL.	65,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPACE QUEST 5 VGA. KOMPL. DT. *	79,90
SPELLCASTING 301 SPRING BREAK VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - VGA	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA *	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA. FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
V FOR VICTORY DT. ANL. VGA*	75,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	99,90
WEEN DT. ANL. VGA	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WIZARDRY 7 - CRUSADER O.D. SAVANT VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA*	65,90

### PC/IBMSonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH NUR 5,25*	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5*	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA-	34,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29,90
CONQ. OF LONGBOW -ROBIN HOOD- VGA DT. ANL.	49,90
DAS BOOT NUR 3,5*	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5*	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5*	49,90
ECO QUEST VGA DT. ANL.	39,90
ELVIRA ARCADE GAME DT. ANL.	29,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25*	49,90
LEISURE SUIT LARRY 5 VGA DT. ANL. 5,25*	49,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25*	39,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5*	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5* -SIERRA-	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	39,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
STORMOVIK SU 25	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE -	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TIME QUEST VGA	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS-	34,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5,25*	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS '92 NUR 3,5*	29,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5*	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

### CD-Rom

CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges.PD & Shareware für	59,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
SHAREWARE PEARLS Spiele,DTP,Grafiken,Anim.	45,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1 & 2/SPEECHPAK	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

### Soundkarten/Zubehör

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN PHILIPS	469,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

### Atari/Amiga

1869 - HANDESSIMULATION - DT. 1 MB	85,90
ADVENTURE COLLECTION DT. ANL. 1 MB	65,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
BATTLE ISLE DT.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	75,90
CAESAR	59,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL. *	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL. 1 MB	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUG - SCHICKSALS. - DT. *	79,90
DODDLEBUG DT. ANL.	65,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR 2	
/WWF WRESTLING/SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNGEONMASTER	
& CHAOS STRIKES COMPIL. 1 MB	65,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPAÑA THE GAMES 92 DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F14/F18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB *	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1MB *	84,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. ANL. 1 MB *	79,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATL. -KOMPL.DT. 1 MB	89,90
INT. SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMY WHITES SNOOKER DT.	69,90
KGB DT. ANL. 1 MB *	59,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL. DT.	69,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB *	79,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOTUS 3 -FINAL CHALLENGE- DT. ANL.	65,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	65,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB	65,90
PALADIN 2 DT. ANL.	59,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	59,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS 2 DT.	65,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1 MB	85,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB *	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	75,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR-KOMPL. DT.	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT.	54,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. *	59,90
SWORDS OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK	69,90
TRACON 2 1 MB	69,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKING - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB *	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROP. RAMPAGE WRESTLG 1MB DT. ANL. *	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90
ZYCONICS DT. ANL. *	59,90

### Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVIN COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANL.	29,90
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	29,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H. Q.	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBO RACER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
FULL METALL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. OHNE VERPACKUNG	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90

# Die große Play Time

## Dein Alter 6

- 1  bis 9 Jahre
- 2  9-15 Jahre
- 3  16 - 17 Jahre
- 4  18 - 20 Jahre
- 5  21 - 25 Jahre
- 6  26 Jahre und älter

## Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnortes?

1 \_\_\_\_\_ 7

## Wenn Du die aktuelle Ausgabe der Play Time bewertest, welche Schulnote erhält sie? 8

1 \_\_\_\_\_

## Seit wann liest Du die Play Time?

- 1 Ausgabe \_\_\_\_/91 9-10
- 2 Ausgabe \_\_\_\_/92 11-12

## Was findest Du an Play Time gut?

\_\_\_\_\_ 13-14  
 \_\_\_\_\_ 15-16  
 \_\_\_\_\_ 17-18  
 \_\_\_\_\_

## Was findest du an Play Time weniger gut?

\_\_\_\_\_ 19-20  
 \_\_\_\_\_ 21-22  
 \_\_\_\_\_ 23-24  
 \_\_\_\_\_

## Welche Rubriken hält Du für besonders wichtig / interessant?

- Previews 25
- Reviews 26
- News 27
- Tips&Tricks 28
- Leserbriefe 29
- Specials 30
- Messeberichte 31
- Dream Academy 32
- Media Control Charts 33
- Konvertierungen 34
- Marios Magic 35
- Super Sonic 36
- Rollenspiele 37
- Brettspiele 38

## Sollen weiterhin Poster in die Play Time? 39

- 1  Ja, auf jeden Fall
- 2  Nein

## Welche anderen Computermagazine liest Du regelmäßig?

- Amiga Games 40
- PC Games 41
- ASM 42
- Power Play 43
- Amiga Joker 44
- PC Joker 45
- Video Games 46
- Gamers 47
- Sega Pro 48
- Magic Disk 64 49
- Game On 50
- Golden Disk 64 51
- PC Action 52
- Amiga Fun 53
- Amigo! 54
- andere, nämlich \_\_\_\_\_ 55-56

## Welche sonstigen Hefte/Magazine liest Du regelmäßig?

- Cinema 57
- TV Spielfilm 58
- TV Movie 59
- Pop Rocky 60
- Bravo 61
- Music Express 62
- Kino News 63
- Kino Hits 64
- Mickey Mouse 65
- andere, nämlich \_\_\_\_\_ 66-67
- \_\_\_\_\_ 68-69
- \_\_\_\_\_

## Wo spielst Du am häufigsten?

- Zuhause 70
- bei meinem Freund oder Freundin 71
- Schule 72
- Arbeit 73

## Beabsichtigst Du, einen Computer zu kaufen, und falls ja, welchen?

- Amiga 74
- PC 75
- Atari ST 76
- C64 77
- Mega Drive 78
- Super NES 79
- Master System II/6
- NES 7
- Gameboy 8
- Game Gear 9
- Lynx 10
- einen anderen, nämlich \_\_\_\_\_ 11-12

# Leserbefragung 1993

## Welchen Computer besitzt Du?

- Amiga 500 13
- Amiga 500+ 14
- Amiga 600 15
- Amiga 2000 16
- Amiga 4000 17
- Atari ST 18
- C64 19
- PC AT 286 20
- PC AT 386 21
- PC AT 486 22
- PC XT 23
- Archimedes 24
- Mega Drive 25
- Super NES 26
- Master System 27
- NES 28
- Gameboy 29
- Game Gear 30
- Lynx 31
- PC Engine 32
- NEO GEO 33
- andere, nämlich

\_\_\_\_\_ 34-35

\_\_\_\_\_

## Welche Spiele interessieren Dich am meisten?

- Jump and Run 36
- Denkspiele 37
- Rollenspiele 38
- Adventure 39
- Sportspiele 40
- Kampfsportspiele 41
- Action/Ballerspiele 42
- Simulationen 43
- Wirtschaftssimulationen 44
- Geschicklichkeitsspiele 45
- Strategiespiele 46
- sonstige, nämlich

\_\_\_\_\_ 47-48

\_\_\_\_\_

## Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen oder Taschengeld? 49

- 1  bis DM 50.-
- 2  DM 50.- - DM 100.-
- 3  DM 100.- - DM 500.-
- 4  DM 500.- - DM 1000.-
- 5  DM 1000.- - DM 2000.-
- 6  DM 2000.- - DM 3000.-
- 7  DM 3000.- - DM 5000.-
- 8  DM 5000.- und mehr

## Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus? 50

- 1  bis DM 50.-
- 2  DM 50.- - DM 100.-
- 3  DM 100.- und mehr

## Wieviel gibst Du im Monat für Hardware/Zubehör aus? 51

- 1  bis DM 50.-
- 2  DM 50.- - DM 100.-
- 3  DM 100.- und mehr

## Hast Du einen eigenen PKW? 52

- 1  Ja
- 2  Nein

## Welche sonstigen Hobbys hast Du? 53-54

- \_\_\_\_\_ 53-54
- \_\_\_\_\_ 55-56
- \_\_\_\_\_ 57-58
- \_\_\_\_\_

## Welche Fernsehprogramme siehst Du am häufigsten? 59

- PRO 7 59
- RTL Plus 60
- SAT 1 61
- Tele 5 62
- ARD 63
- ZDF 64
- MTV 65
- Superchannel 66
- ander, nämlich

\_\_\_\_\_ 67-68

## Hörst Du oft Radio? 69

- 1  Ja
- 2  Nein

## Dein Geschlecht 70

- 1  männlich
- 2  weiblich

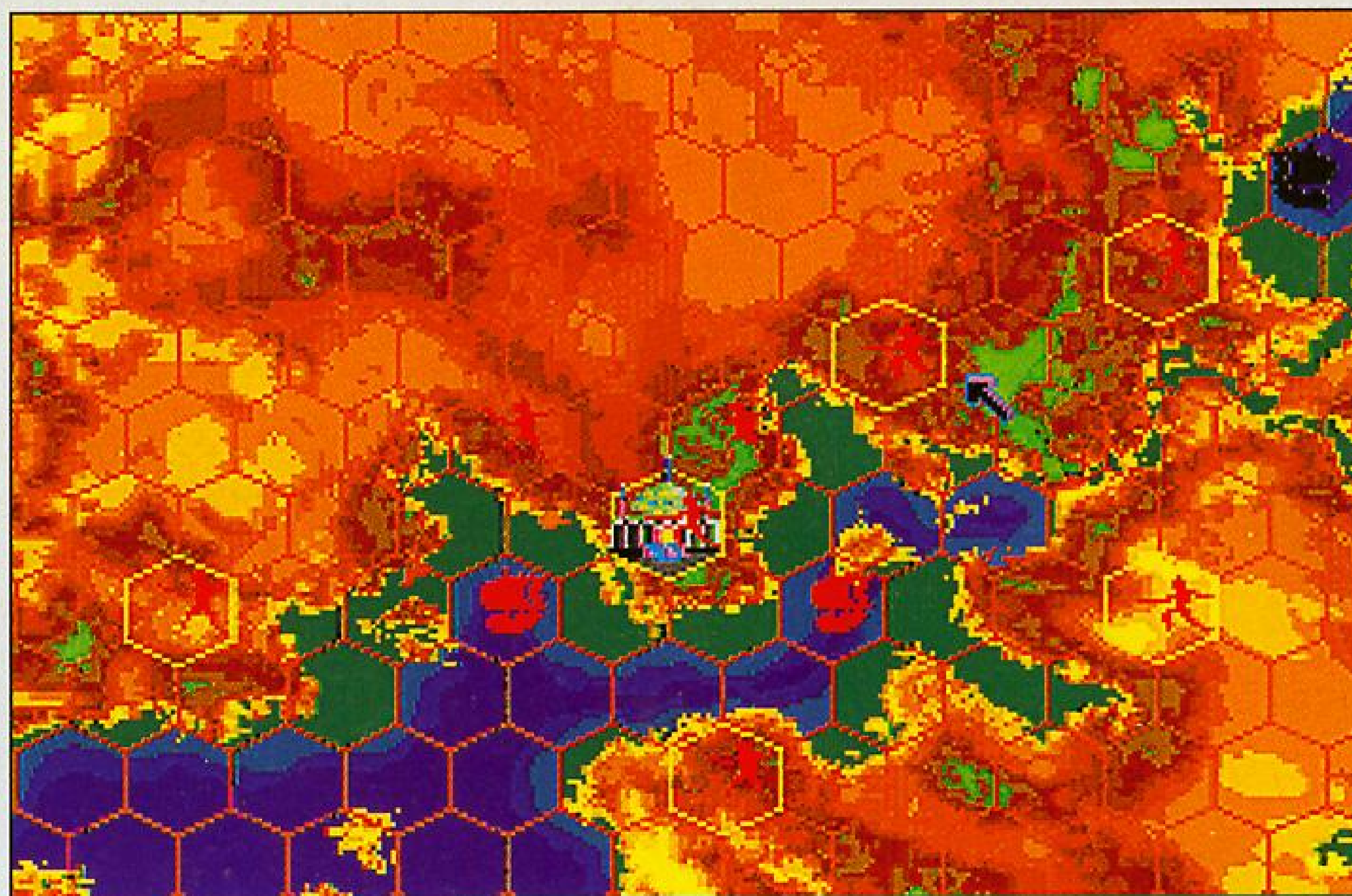
## Deine Tätigkeit:

- Schüler 71
- Hauptschule 72
- Realschule 73
- Gymnasium 74
- Auszubildender 75
- Ersatzdienstleistender 76
- bei der Bundeswehr 77
- Student 78
- berufstätig 79
- Beruf: \_\_\_\_\_ 80-81





TV Sports Football



Sinbad



Back to the Future



IK+

# BIG BOX 2

**Die Big Box von Beau Jolly stellt andere Spiele-Sampler in einer Beziehung mit Sicherheit in den Schatten. Satt zehn Spiele aus allen Genres werden geboten, doch ist die Auswahl qualitativmässig ebenso vielfältig gestaffelt?**

Den Auftakt unseres Spielmarathons bestreiten wir gleich mit einem großen Namen. **Back To The Future III**, der in den Kinos für perfekte Unterhaltung sorgte, ist auf dem Computer leider nur eine Ansammlung von vier einfachen, grafisch mittelmäßigen, technisch schwachen Geschicklichkeitssequenzen, deren Herkunft aus dem Film ein bißchen weit hergeholt ist. Dieser Qualitätsstandard wird von dem Spiel zur Zeichentrickserie **The Real Ghostbuster** jedoch locker unterboten. In einem unin-

spirierten Actionspiel können zwar bis zu zwei Spieler gleichzeitig auf Geisterjagd gehen, der Spielwert wird allerdings dabei auch nicht aus der Geisterfalle gelockt. Im klassischen Horizontalscroller-Actionstil geht es weiter, und da sorgt **R-Type** von Factor Five für einen ersten Höhepunkt. Das Spiel wirkt auch heute noch erstaunlich frisch und kann Actionfans, die es immer noch in ihrer Sammlung haben, sicherlich zu einer ausgedehnten Alienhatz veranlassen. Um einen der wenigen Cinema-ware-Ausrutscher handelt es sich

bei **Sinbad**. Die Grafik ist zwar sehr beeindruckend, doch das Spiel ist trotz enormer Komplexität auf Dauer reichlich langweilig und nur erprobten Seefahrern zu empfehlen. Bei **Armalyte** handelt es sich um einen echten Klassiker aus dem Jahre 89, jedoch für den C64. Die Amiga-Version kann überhaupt nicht gefallen und wird eher als Beispiel für schlechte Umsetzungen in die Softwaregeschichte Eingang finden. **Defenders of the Earth** von Enigma ist ein Action-Adventure von

kleinen Ausmaßen. Die Grafik und der Sound sind einigermaßen passabel, über durchschnittliches Niveau reicht es jedoch insgesamt nicht hinaus. Um einen echten Denkspielklassiker, der Dutzende von Nachahmern fand, handelt es sich bei **Shanghai**. Die Grafik wirkt zwar ein bißchen veraltet, doch der Spielwitz ist immer noch ungeheuer hoch. Einige aktuelle Denkspiele sehen im Vergleich zu Shanghai reichlich alt aus.

**Bombuzal** von Image Works bietet ebenfalls gewitzte Geschicklichkeits-Tüftel-Action, die auch heute noch für explosive Spielesessions sorgen kann. Die bunte Comicgra-



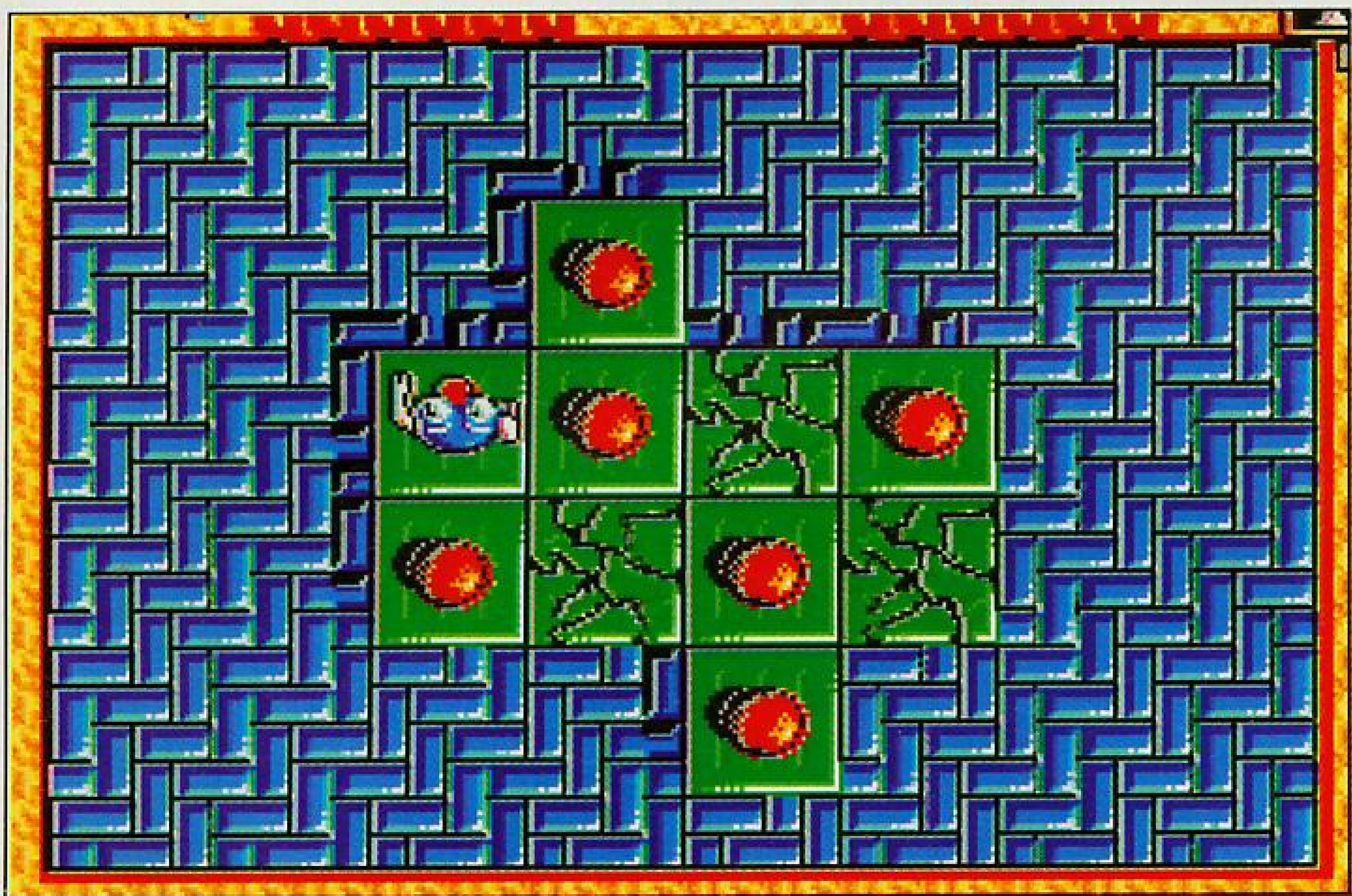
R-Type



Defenders of the Earth



Armalyte



Bombuzal



Shanghai

fik und das innovative Gameplay zeichnen Bombuzal aus.

Mit TV-Sports Football läutete Cinemaware seine Sportspielserie ein. Die Präsentation im Sport-schau-Stil setzte seinerzeit Maß-stäbe, und die vielfältigen Spiel-möglichkeiten machten es für lange Zeit zum besten Football-spiel. Erst durch John Madden Football wurde Anfang 1992 ein Nachfolger gefunden.

Den Abschluß bildet ein Spiel, das ebenfalls mit sportlichem Inhalt aufwartet. IK+ ist auch heute noch als das beste Beat'em Up für den Amiga anzusehen. Famose Animationen, krachender Rob Hubbard Sound und gelungene Steuerung sorgen besonders im Zweispieler Modus für großartigen Spielspaß, der von keinem weiteren Beat'em Up-Spiel mehr erreicht wurde.

Letztendlich kann man die Big Box 2 als prächtigen Spielesam-pler bewerten. Mit Shanghai, Ik+, TV Sports Football und R-Type findet man nicht weniger als vier Klassiker. Einen ausgezeichneten Eindruck hinterläßt auch Bombuzal, während man Back To The Future III, Ghostbusters, Sinbad, Armalyte und Defendes of The Earth als nette Zugabe betrachten kann. Wenn man seine Softwarebi-bliothek um ein paar Klassiker auf-stocken will, kann man hier bedenkslos zugreifen. (hi)



The Real Ghostbusters

Einzelwertungen BIG BOX 2

Table with 2 columns: Game Title, Percentage. Includes titles like IK+, TV Sports Football, Bombuzal, Shanghai, R-Type, Back To The Future III, The Real Ghostbusters, Sinbad, Defenders of the Earth, Armalyte.

Amiga

Hersteller Beau Jolly
Preis ca. DM 90,-
Muster von
PC Computercenter

SPIELESAMMLUNG



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

Grid of game titles and prices for IBM, ATAC, and F-15 Str. Eagle III. Includes titles like War in Sky, Dark Sun, Mega Sports, etc.

Grid of game titles and prices for History Line 14/18\* and Indiana Jones 4\*. Includes titles like Chessm. 3000 W., Heroes 357th, Treas. of Sav. F., etc.

Grid of game titles and prices for AMIGA. Includes titles like 1869, Dark Sun, Mega Sports, etc.

Grid of game titles and prices for Das schwarze Auge\* and History Line 14/18\*. Includes titles like Indiana Jones 4\*, Rome AD 92\*, etc.

Grid of game titles and prices for Pinball Fant.\*\* and Wing Commander\*. Includes titles like Indiana Jones 4\*, Rome AD 92\*, etc.

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu SUPERPREISEN!!
\*=deutsche V. \*\*= deutsche Anl./Handbuch \*\*\*=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

# ASSASSIN



Eine technisch und grafisch gelungene Mischung aus Sega's Parade-Igel Sonic und Rainbow Arts' Kampfmaschine Turrigan präsentiert sich mit Assassin von den englischen Amigaspezialisten Team 17, deren Feder schon Project X und Alien Breed entsprungen sind.

Die Geschichte ist schnell erzählt. Von einem Hub-schrauber wird der Spieler, der wieder einmal als Universalheld in Erscheinung treten muß, hinter den feindlichen Linien abgeworfen. Dort ist es natürlich besonders gemütlich, was Dir als altem Kriegshaudeggen besonders entgegen kommt. Action, wie es jeder Actionfreak liebt, ist bei ASSASSIN an der Tagesordnung. Der Oberbösewicht heißt bei dieser Folge Midan und hat eine ganze Schar scheußlichster Kreaturen unter seinen Fittichen, die Schüsse dutzendweise in ihre Nähe jagen. Die Geschichte ist somit nicht besonders herausragend, jedoch haben sich die Leute von Martyn Brown bei der Arrangierung erstaunliche Mühe gegeben. Sie klauten bewährte Elemente aus den besten Arcade-Action Klassikern zusammen und brachten zwar für den Amiga somit einzigartiges, jedoch für die Spieleszene nichts innovatives. Die Geschwindigkeit des Helden und dessen artistische Fähigkeiten wurden dem Sega Igel Sonic entnommen und das militärische Shoot'em Up Ambiente wurde Turrigan entliehen. Turrigan-freaks möchte ich an dieser Stelle auf die News-Seiten verweisen, die eine wahre Bombe enthalten. Typischerweise läuft man nun per Joystick gesteuert durch die seltsamsten Welten und hopst von Plattform zu Plattform, die meist bereits mit den wenig netten Zöglingen Midas besetzt sind. Im Vergleich zu Turrigan ist es äußerst interessant, daß man nicht nur ebene Plattformen entlanglaufen kann und es per Sprung aufwärts geht. Perfektes 360-Grad Scrolling erlaubt es nun, schräge Geraden hinauf beziehungsweise bergab zu



**Schnell wie Sonic, gefährlich wie Turrigan, so wird unser Hero mit jeder auch noch so großen Aufgabe fertig.**

rasen. Leider rutscht die Spielfigur bei einem Berg nicht hinunter, was für noch größeres Realitätsstreue gesorgt hätte. Jedoch kann man, wenn man bergab läuft, höhere Geschwindigkeiten erreichen und somit über Gräben springen, womit dieses Spielelement doch noch genutzt wurde. Ebenso wenig innovativ ist die Idee, daß man zunächst äußerst schlecht ausgerüstet in die Schlacht zieht. Das einzige innovative Element, das ich feststellen konnte ist die Art der Bewaffnung. Nicht mehr und nicht weniger als ein waschechter Bumerang darf auf die Gegner geschleudert werden, der am Anfang gerade mal einen Hund zu vertreiben weiß, jedoch nach Haus zurückzukehren weiß und dem



Werfer noch eins auf die Mütze gibt. Um diesen Zustand der mäßigen Bewaffnung aufzuheben, sollte man dringend Extrakapseln aufsammeln, die zur Genüge herumliegen oder von Gegner freigesetzt werden. Sie erhöhen zum einen Wirkungskraft des Bumerangs beträchtlich und stellen zum anderen auch weitere Extrawaffen zur Verfügung. Diese Extrawaffen werden in Form kleiner Icons zusammen mit der verfügbaren Anzahl auf dem unteren Bildschirmrand auf einer Anzeigenleiste dargestellt. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Extras, die von spektakulären Feuerwänden und wahnwitzig vielen Feuerbällen bis zu üblichen Sachen wie Smartbombs reichen. Bei der Gestaltung der Level wurde auf größtmögliche Abwechslung wert

gelegt. Es handelt sich bei Assassin um kein Straight-Forward-Game wie Super Mario, bei dem ein genauer Weg zum Ende vorgegeben ist. Vielmehr ist ausgiebiges Erforschen wie in Turrigan angesagt, was in den insgesamt fünfzuehnhundert Bildschirmen nicht schwerfällt. Wenn man gezielt Abstecker in entlegenes Gebiet macht, darf man sich allerdings auch auf schöne Extrakapseln gefaßt machen. Spielerisch besonders interessant sind die ausgesprochen artistischen Fähigkeiten unseres Helden. Neben wahrhaft affenhaften Kletterfähigkeiten und Saltipotential nach Kunstturnermanner weiß er vor allem durch die Carl Lewis-ähnliche Geschwindigkeit zu begeistern. Der Sound besticht durch beeindruckende Digieffekte und atmosphärische, abwechslungsreiche Soundtracks. Technisch brillant inszeniert und für den Amiga einzigartige High-Speed Action im Profiformat wissen zu überzeugen, wenn sich auch nicht neue Welten auftun. Besser gut kopiert, als schlecht erfunden!

(hi)

## AMIGA

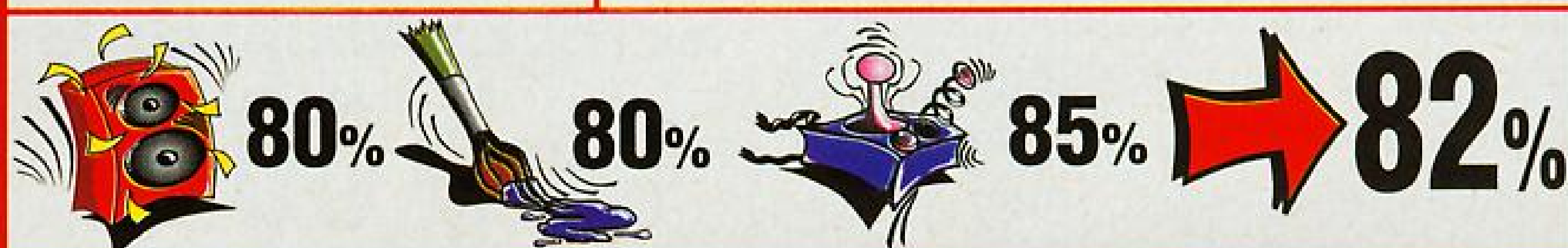
A  A <sup>500 plus</sup>   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2 Drive  2 Player

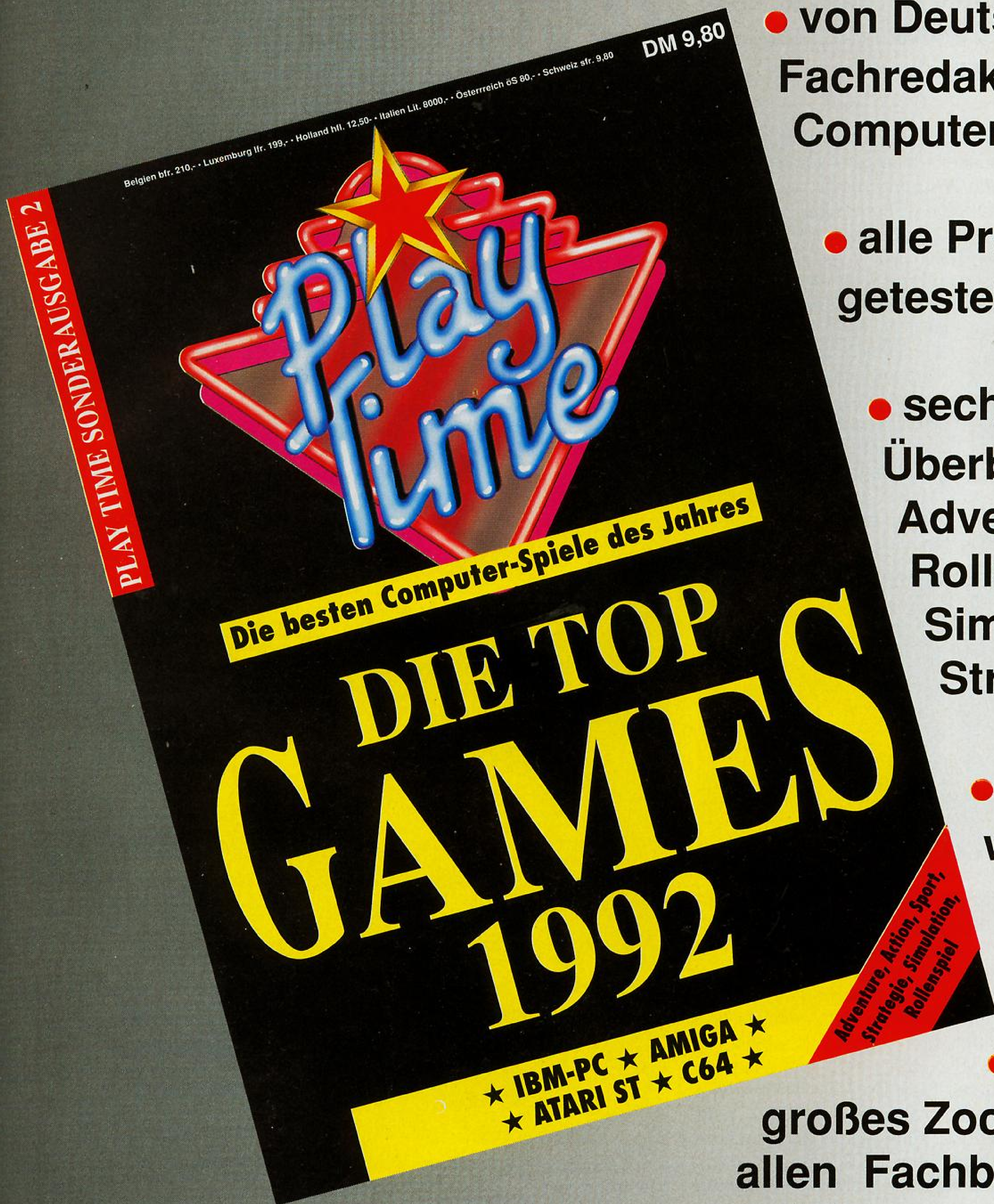
## ARCADE-ACTION

Hersteller Team 17 Besonderheiten  
Preis ca. DM 80,- - 1 MB erforderlich  
- Turrigan-Sonic-Mixtur

Muster von  
Hersteller



# Die 100 besten Spiele des Jahres



- von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele

- alle Programme neu getestet und bewertet

- sechs Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie

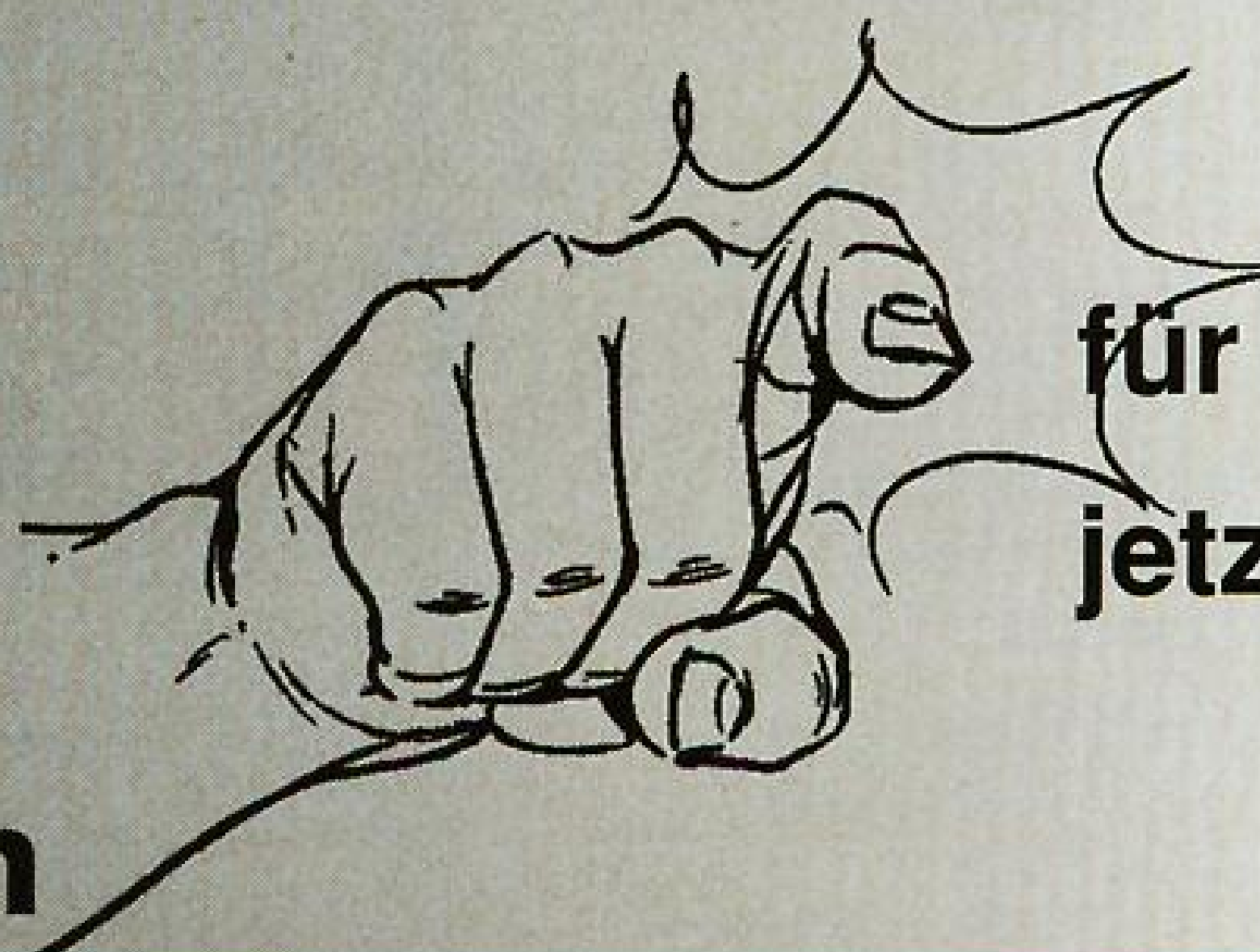
- mit allen wichtigen technischen Daten

- zusätzlich:

großes Zockerlexikon mit allen Fachbegriffen rund um's Spielen

für nur **DM 9,80**

jetzt im Zeitschriftenhandel !!



Hol Dir den

## **GAMES GUIDE '92**

ultimativ, umfassend, unentbehrlich



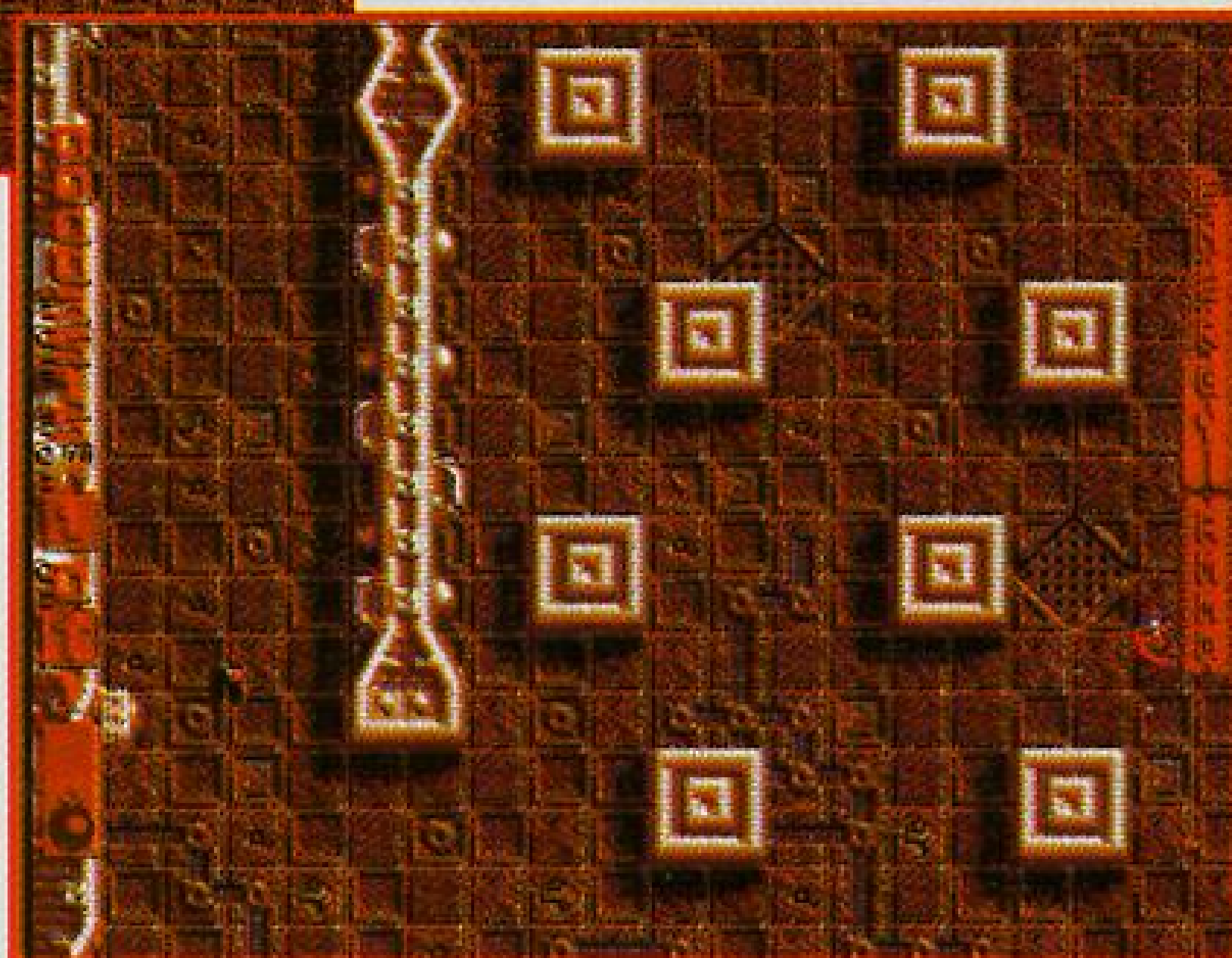
**Einen kleinen Panzer schickt Psygnosis in Cytron auf die Reise, dessen Qualitäten im Verborgenen zu suchen sind, denn Grafik und Sound sind nicht gerade spektakulär geworden.**

**G**lücklicherweise verstecken sich hinter den eher schlicht inszenierten Spielen aus den Psygnosis-Studios meist auch die besten. Man denke nur an den Strategie-Action-Mix Air Support oder den Grübel-Knaller Bill's Tomato Game, die im

den unterirdischen Forschungsbunker rollen, Aliens umpusten und Wissenschaftler retten. Der Roboter ist nur einige Pixel groß, besteht jedoch aus zwei trennbaren Teilen. Nur kleine Roboter können durch einige Korridore hindurch, während die größeren stärkere Waffensysteme haben. Elf verschiedene Gegner machen einem dabei die Rettungsaktion zur Plage, sind sie doch sehr intelligent und unterschiedlich programmiert. Verschiedene Tokens und wirkungsvolle Waffen erleichtern das Spielen, die über Terminals iden-



**Cytron benötigt keine aufwendigen Grafiken, laute Sounds oder riesige Endmonster, kann aber dafür mit einem durchaus interessanten Game-Play aufwarten.**



Gegensatz zu den Grafik-Spektakeln Ork oder Aquaventura durchaus zu überzeugen wußten. Lobenswerterweise liegt eine ausführliche deutsche Anleitung bei, die einem das Spiel recht schmackhaft machen kann. Das Alienszenario bringt zwar nicht unbedingt Spannung ins Spiel, doch daß man nur noch wenige Stunden Zeit hat, bis der ganze Forschungskomplex mittels Atombombe in die ewigen Schrottplätze eingeht, sorgt zumindest für eine gute Atmosphäre. Um dieses Desaster zu verhindern, darf man mit seinem Cytron-Roboter durch

tifiziert werden können. Die Grafiken sind dank der Vogelperspektive nicht besonders aufregend geraten, um nicht zu sagen langweilig. Die pixelgroßen Gegner sind allerdings flott animiert und durch das Kombinationsfahrzeug ergibt sich ein interessantes Game-Play. Der Sound trötet recht unauffällig vor sich hin, paßt jedoch zum Game-Play. Ausreichend Abwechslung und gutes Grafikdesign machen aus Cytron ein unauffälliges Spiel mit verborgenen Qualitäten, die man auf alle Fälle antesten sollte.

(hi)

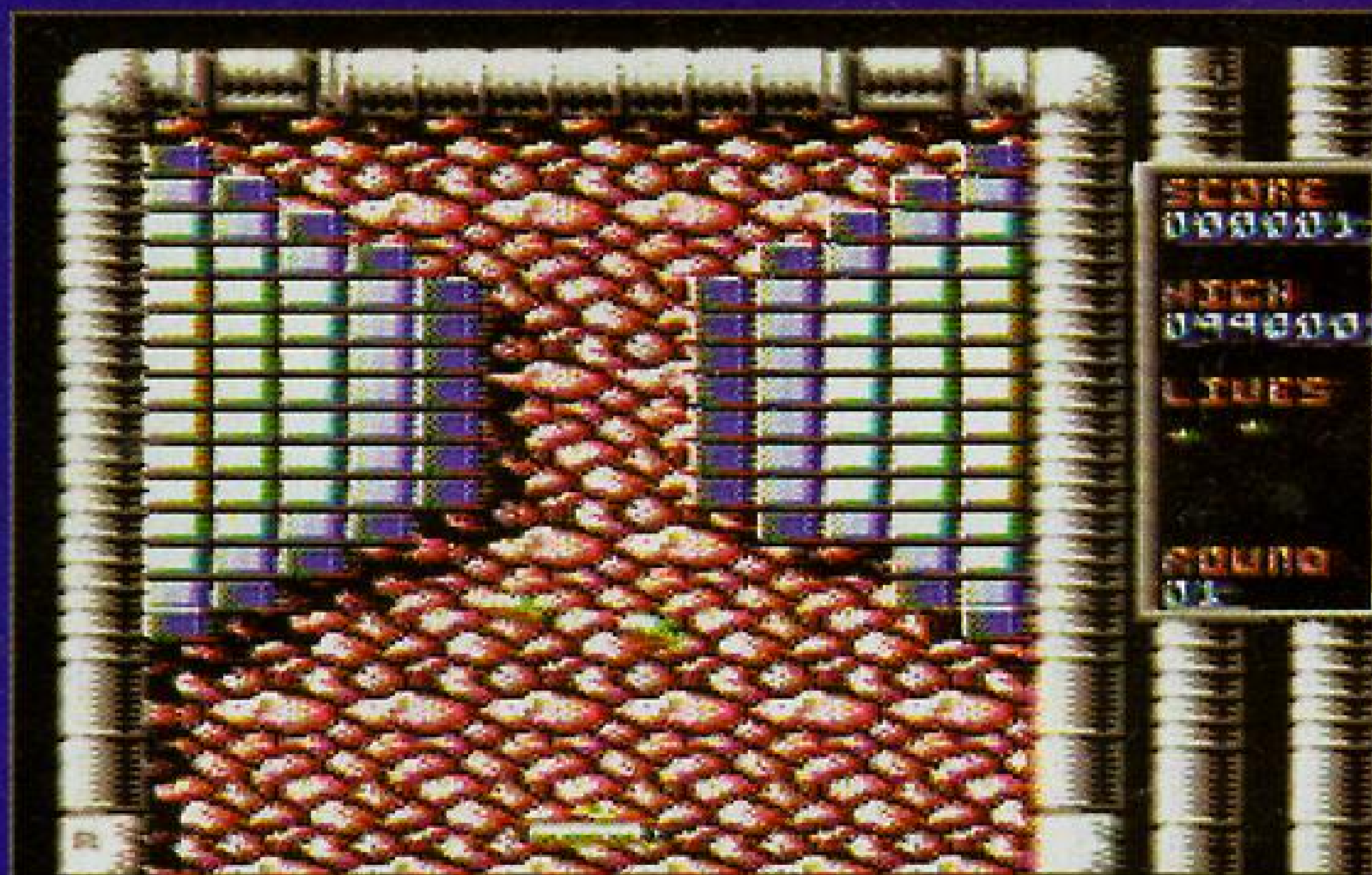
<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup>plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2 Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p><b>ACTION</b></p> <p>Hersteller Psygnosis Preis ca. DM 80,-</p> <p><b>Besonderheiten</b> - schlicht, unspektakulär, aber gut</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>65%  60%  75%  <b>68%</b> </p>	

**Spielen bis der Joystick raucht !**

**GAME ON!!!**



**Patternia simuliert die Türme von Hanoi, ein äußerst kniffliges Denkspiel, bei dem nur ein Lösungsweg der richtige ist.**



**Plexonoid, eine gelungene Break-Out Variante besticht durch Action, überraschende Effekte und unzähligen Aufstellungen.**

**Tips & Tricks zu aktuellen Spielen sind selbstverständlich ebenso dabei, wie neue Beiträge zum Demo-Wettbewerb sowie Spieletests.**

**Ausgabe 12/92 jetzt NEU im Zeitschriftenhandel für nur DM**

**7,90**





# Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74,90		89,90
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	99,90
A Train dt.			99,90
A.T.A.C. dt.			99,90
Aces of the Pacific dt.			89,90
Alone in the Dark dt.			99,90
Amberstar dt.	74,90	74,90	a.A.
Ashes of Empire dt.	94,90		119,90
B 17 Flying Fortress dt.			99,90
Battle Isle dt.	69,90		89,90
Battle Isle Data Disk dt.	49,90		49,90
B.C. Kid dt.	59,90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	69,90	69,90
Caesar dt.	59,90		69,90
Carriers at War			74,90
Castle of Dr. Brain dt.	74,90		89,90
Civilization dt.	79,90		89,90
Cool Croc Twins dt.	59,90		59,90
Curse of Enchantia dt.	89,90		89,90
Darklands dt.			109,90
Darkseed dt.			99,90
Das Schwarze Auge dt.	74,90		89,90
Der Patrizier dt.	69,90		89,90
Exodus 3010 dt.	69,90		
Eye of the Beholder 2 dt.	79,90		79,90
Epic dt.	64,90		74,90
Eternam dt.			89,90
F-15 Strike Eagle III dt.			a.A.
Falcon 3.0 dt.			99,90
Falcon 3.0 Mission Disk dt.			59,90
Fire and Ice dt.	59,90		
Grand Prix Formula One dt.	74,90	74,90	89,90
Gunship 2000 Mission Disk dt.			59,90
Harrier Jump Jet dt.			a.A.
Hexuma dt.	69,90		89,90
Humans dt.	59,90		59,90
Indiana Jones 4 dt.			99,90
Jimmy Whites Snooker dt.			79,90
Kings Quest 5 dt.	74,90		79,90
Kings Quest 6			79,90
Larry 5 dt.	74,90		89,90
Laura Bow 2 dt.			79,90
Leather Goddesses 2 dt.			94,90
Legend of Kyrandia dt.			89,90
Links 386 PRO			99,90
Lotus 3 dt.	59,90	59,90	
Lure of the Temptress dt.	64,90		79,90
Mantis			109,90
Mantis Speech Pack			49,90
Might & Magic 4			69,90
Paladin 2 dt.	64,90		69,90
Perfect General dt.	79,90		89,90
Pinball Dreams	59,90		a.A.
Pinball Fantasies dt.	54,90		
Planets Edge dt.			89,90
Police Quest 3 dt.	74,90		89,90
Premiere dt.	64,90		
Project X dt.	59,90		
Push Over	59,90		64,90
Quest for Glory 3			74,90
Red Baron dt.	74,90		99,90
Red Baron Mission Disk			54,90
Rex Nebular dt.			94,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90		79,90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79,90		79,90
Sensible Soccer dt.	59,90	59,90	
Shadow of the Beast 3 dt.	64,90		
Sherlock Holmes dt.			94,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Silly Putty dt.	54,90		
Sim Earth dt.	79,90		
Space Quest 4 dt.	74,90		89,90
Special Forces dt.	79,90	79,90	89,90
Spelljammer dt.			64,90
Strike Commander			a.A.
Summer Challenge dt.			69,90
Task Force 1942 dt.			a.A.
Titus the Fox dt.			64,90
Troddlers dt.	59,90		
Ultima 7 dt.			99,90
Ultima Underworld dt.			89,90
Vikings dt.	64,90		
Wing Commander dt.	89,90		
Wing Commander 2 dt.			99,90
Wizardry 7			89,90
Wizkid dt.	59,90	59,90	
Zool dt.	59,90		

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

Disketten 3.5"	2DD	10er Pack	9,90	
	3.5"	2HD	10er Pack	16,90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,			69,00	
X Copy Tools dt.			79,90	
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar			139,00	
Sound Blaster Version 2.5 dt.			199,00	
Sound Blaster PRO 4.0 dt.			399,00	
Sound Galaxy BX			199,00	
Sound Galaxy NX			299,00	
Sound Galaxy NX PRO			399,00	
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)			14,90	
Competition PRO STAR (Amiga, ST)			39,90	
Competition Mini Special (Amiga, ST)			34,90	
Competition Mini STAR (Amiga, ST)			39,90	
Advanced Gravis schwarz (Amiga, ST)			79,00	
Quickshot 123 (PC)			24,90	
Comp. PRO STAR(FC incl. GameCard)			79,00	
Advanced Gravis schwarz (PC)			89,00	

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
 dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch  
 Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse  
 (EC-Scheck + 5 DM)  
 Auslandsversand (Vorkasse + 20 DM)  
 FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!  
 (Bitte DM 1,- für Porto belegen)

**Händler-Anfragen erwünscht!**

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

## Gebrauchte US NINTENDO Spiele zu Superniedrigpreisen

Geld sparen, da macht das Spielen erst richtig Spaß.

Air Wolf	67,95	Contra	64,95	Elevator Act.	67,95	Simpson's	74,95
A Boy .. Blob	63,95	Deja-Vu	64,95	Exitebike	49,95	S. Mario Br. 2	62,95
Bayou Billy	49,95	Dick Tracy	63,95	Gauntlet	47,95	S. Mario Br. 3	79,95
Blades of St.	64,95	Donkey Kong	64,95	Gauntlet II	66,95	T.M.N. Turtles	49,95
Bubble Bobble	74,95	Double Drag.	49,95	Kid Ikarus	64,95	T.M.N. Turt. II	74,95
Castlevania	44,95	Double Drag.II	62,95	Kung Fu	47,95	Tetris	72,95
Castlevania II	49,95	Dr. Mario	72,95	Mega Man 2	66,95	Zelda	49,95
Castlevania III	69,95	Duck Tales	69,95	Mega Man 3	67,95	Zelda II	66,95

Wir führen über 1000 verschiedene Video Spiele. Bitte fordern Sie eine Preisliste an.  
 US NINTENDO Module sind NUR mit einem Adapter bespielbar. Adapter DM 59,95  
 Begrenzter Vorrat. Preise gültig solange Vorrat reicht. Versand in Reihenfolge des  
 Eingangs. Preise zuzüglich DM 5,- Versandkostenanteil + DM 3,- Nachnahmege-  
 bühr je Auftrag. Lieferung nur per Nachnahme oder Vorauszahlung.  
**90 Tage GARANTIE**

## TELEFON 0711 - 262 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE

#### SEGA-MEGADRIE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

Wir haben eine große Auswahl an lieferbaren Spielen.  
 Ständig die neuesten Hits.

Viele Sonderangebote! Spiele schon ab 49,- DM  
 Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!

Neues Clubmagazin 5-Star. Jetzt mit über 40 aktuellen  
 Spieletests auf 60 Seiten Umfang. Wettbewerbe,  
 Kleinanzeigenmarkt. Tips & Tricks.

Besucht unser Ladengeschäft. Erreichbar ab Hauptbahnhof  
 mit der Straßenbahn U4 oder U9 Richtung Hedelfingen.  
 Aussteigen Haltestelle Karl-Olga Krankenhaus.

Preislisten und Clubinformationen gegen frankierten  
 Rückumschlag (1,- DM)

## TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



## Computersoftware Steffen Müller

Boelckestraße 171 • 8933 Lagerlechfeld • Tel.: 0 82 32 / 64 09 • Fax: 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
1869 kpl. dt.	69,50	a.A.	LINKS-Golf (Festplatte benötigt) dt.	74,00	
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	79,00	79,00	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	Lotus 3 dt.	55,00	55,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	35,00		M-1 TANK PLATOON dt.	75,00	75,00
Agony dt.	59,50	a.A.	MAD-TV kpl. dt.	69,50	a.A.
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00	Manchester United Europe. dt.	59,50	59,50
Air Combat Aces dt., Inhalt			Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
F 16 Falcon + Gunship + Fighterbomber	77,00		Mega Lo Mania + First Samurai dt.	74,00	a.A.
Airbus 320 1 MB dt.	89,50	89,50	Microprose Mastergolf dt.	75,00	75,00
Ashes of Empire kpl. dt.	79,50		Midwinter II, kpl. dt.	69,50	70,00
Battle Command dt.	45,00	58,00	<b>Mig-29 Super Fulcrum +</b>		
Battle Isle (neue Karten) dt.	45,00		<b>F19 Steel Fighter</b>	<b>80,00</b>	
Battle Isle kpl. dt.	69,50	a.A.	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Battlehawks 1942	59,50		Monkey Island II kpl. dt.	79,50	a.A.
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	M. U. D. S. kpl. dt. (original)	35,00	
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	NAM "VIETNAM" dt. Anl.	55,00	67,50
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50	Oil Imperium kpl. dt.	35,00	
Blue Max dt.	59,50	69,50	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	69,50	Pacific Island kpl. dt.	69,00	69,00
Castles kpl. dt.	69,50		<b>Patrizier kpl. dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>69,50</b>
Centerbase kpl. dt.	67,00		Perfect General kpl. dt.	75,00	
Conquestor kpl. dt.	69,50	a.A.	PGA Tour Golf dt.	57,00	
Conquestor Data Disc	45,00		PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
Cure of the Tempress kpl. dt.	65,00	a.A.	Pinball Dreams dt.	57,00	a.A.
Das Boot	50,00	a.A.	PIRATES dt.	58,00	58,00
<b>Die Kathedrale kpl. dt.</b>	<b>77,00</b>		Police Quest 3 kpl. dt.	77,00	
Dynablaster dt. + 4 Player-Adapter	63,00	63,00	<b>Populous 2 dt.</b>	<b>65,00</b>	<b>67,00</b>
Elvira II kpl. dt. 1 MB	74,00	74,00	Powermonger dt.	39,50	64,50
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Powermonger Data-1.Weltkrieg	39,50	39,50
ELVIRA kpl. dt.	<b>67,00</b>	<b>67,00</b>	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	76,00	76,00
<b>Epic dt.</b>	<b>79,50</b>		Realms kpl. dt.	69,50	69,50
Eye of Beholder, komplett dt. 1 MB	79,50		Red Baron kpl. dt. 1 MB	75,00	
<b>Eye of Beholder II (1 MB) kpl. dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>69,50</b>	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	
FÄTE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	69,50	Regent kpl. dt.	69,50	
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Robocop 3 dt.	59,50	59,50
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00	Romance of 3 Kingdoms II	99,00	
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Scenario Theatre of War kpl. dt.	62,50	62,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50	Silent Service II, dt. (1 MB)	76,00	76,00
Flight of the Intruder, dt.	55,00	77,00	Silent Service 1 + Gunship + P47 + Harpoon		
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	+ Carrier + Command dt. Anleitung	77,00	
<b>Formel one Grand Prix dt.</b>	<b>75,00</b>	<b>75,00</b>	Sim Ant 1 MB kpl. dt.	82,00	
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Sim City dt.	67,00	67,00
Ghobiins dt.	62,50	62,50	Sim City dt.	69,50	69,50
Global effect kpl. dt. + Uhr	69,50	a.A.	<b>Space Ace II dt.</b>	<b>67,00</b>	<b>a.A.</b>
<b>Great Courts II (1 MB) dt.</b>	<b>64,00</b>	<b>64,00</b>	Space Max kpl. dt.	63,00	
Harpoon Vers. 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00		Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Heart of China kpl. dt.	72,50		Space Quest IV, kpl. dt.	77,00	
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	- Ja-	<b>The Humans dt.</b>	<b>67,00</b>	
guar XJ 220 dt.	57,00	a.A.	<b>The Troddlers dt.</b>	<b>65,00</b>	<b>65,00</b>
John Madden Football dt.	62,50	a.A.	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Kaiser, kpl. dt.	92,50	92,50	Their Finest Hour Miss. Disk 1 dt.	39,50	39,50
Kick off II + Player Manager +			Titus the Fox dt.	57,00	57,00
Kick off II Final Wylstle dt.	62,50	62,50	ULTIMA V dt.	40,00	72,50
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	77,00		ULTIMA VI dt.	69,50	69,50
Knights of the Sky dt.	75,00	75,00	Vroom dt.	62,50	62,50
Larry III, kpl. dt.	84,50	a.A.	Warlords, 1 MB	63,50	
Larry 5 kpl. dt.	77,00		WOLFPACK (1 MB)	49,50	69,50
LEMMINGS dt.	45,00	55,00	Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
LEMMINGS (100 neue Level) dt.	39,50	45,00	Zool dt.	57,00	a.A.

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

#### AMIGA-SONDERANGEBOTE

Bards Tale III dt.	35,00	F-16 Falcon Mission	129,50	Metal Monster dt.	45,00	Stratego dt.	39,50	Great Courts II + Manch.	135,00
Cadaver dt. Fassung	35,00	F-16 Falcon Mis. 2 dt.	29,50	Mig-29 Sov. Sgt.	39,50	Tennis Cup	35,00	United Europa + 4 Player	
Centurion Def. of R. dt.	35,00	Ful Metal Planet dt.	40,00	Mig-29 Fulcrum dt.	39,50	Turman I dt.	29,50	Adapter + 4 x Quickshot	
Conqueror (Panzer)	33,00	Imperium dt.	35,00	Olympia Collection	29,50	Wings of Fury	39,50	Apache 1 Joystick	
F-16 Combat Pilot dt.	35,00	Klax	29,50	Rambo 3	29,50	X-Out dt.	33,00		
F-16 Falcon dt.	39,50	Kult	33,00	Starflight dt.	35,00				
Amiga 500 Speichererw.		auf 2,5 MB o. Uhr	265,00	Amiga Laufwerk Slimline 3.5"	47,00	Amiga Maus	47,00	Commodore BTX Set	
1MB abschb. + Uhr	69,50	1MB+ Dung.Meister + Choco	149,00	ext. Bus + abschaltb.	149,00	ATA/HD Lynx Garat 2	197,00	AMIGA 500	75,00
auf 2,5 MB + Uhr	265,00	Strikes Back kpl. dt.	165,00	ext. Bus + abschaltb.	139,00	Game Boy + Zubehör	54,00	X-Copy Prof. + Hardware	
						Game Gear + Spiel	289,00	Tools dt. AMIGA 500	73,50

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 5,- DM, NN/Versand + 9,50, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 15,- DM.  
 Bestellen Sie bitte telefonisch Mo bis Sa. 9-22 Uhr persönlich oder schriftlich.  
 Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.

## Spieler Versand

Philipp Pfitzenmaier

## NEU !!

### Computerspiele

	PC	AMIGA
1869 dt.	85,90	79,90
AIRBUS A320	89,90	89,90
A-TRAIN engl.	79,90	
BIRDS OF PREY	89,90	74,90
DAS SCHWARZE AUGE dt.	79,90	69,90*
DER PATRIZIER dt.	79,90	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2dt.	79,90	79,90
FALCON 3.0 dt.	95,90	
HEXUMA dt.	79,90	79,90
INDIANA JONES IV	83,90	
KING'SQUEST 6 engl.	79,90	
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79,90*	73,90*
LEGEND OF VALOUR dt.	83,90*	73,90*
MANTIS dt.	99,90	
MONKEY ISLAND 2 dt.	79,90	78,90
REX NEBULAR	89,90	
SHERLOCK HOLMES dt.	89,90	*
STRIKE COMMANDER	89,90	*
ULTIMA 7 dt.	89,90	
ULTIMA UNDERWORLD	85,90	
WING C.2 SPECIAL OPER.2	45,90	
WIZARDRY 7 engl.	79,90	

\* Bei Druck noch nicht lieferbar  
 Für Druckfehler keine Haftung !

### Brett/Rollenspiele

Shadowrun 2nd Edition HC (engl.) 67,-  
 DSA: Mantel, Schwert & Zauberstab 37,-  
 Preislisten gegen  
 2 DM  
 in Briefmarken  
 Versand per NN + 9,-DM (Porto&Verp.)  
 Eschenriederstr. 21 \* 8038 Gröbenzell  
**Telefon 08142-54670**  
**Fax 08142-9927**

## Okay Soft

AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING

# GEWINNSPIEL

Jeder der sich in seinem Urlaub über das Hotel-Personal oder den Service geärgert hat, kann nun beweisen, daß er es besser drauf hat.

Die Erfolgs-Simulation Steigenberger Hotelmanager ist nun auch auf dem Volkscomputer C64 zu haben.

Ob Finanzmanagement, Personalpolitik oder Innenarchitektur, dem angehenden Hoteldirektor (oder Direktorin) bleibt nichts erspart, was Ihm (oder Ihr) Ärger mit der Kundschaft bereiten kann. Wirtschaftssimulationen haben die segensreiche Eigenschaft, auf Grafik keinen gesteigerten Wert legen zu müssen. Die Rechenalgorithmen sind's, die dem Yuppie das Manager-Leben schwer machen. Das Legendäre End-of-Level Monster ist die Jahresbilanz, und über Sieg oder Niederlage entscheidet nicht der schnelle Joystick-Zeigefinger, sondern die mehr oder weniger funktionstüchtige Rechenmaschine zwischen seinen Ohren. Da der C64 im kalkulieren von Zahlenreihen schon immer eine ganz gute Figur gemacht hat, fällt ihm das auswerten der Direktionsentscheidungen nicht sonderlich schwer. All jene, die also meinen an Ihnen sei ein (ich bitte darum, sich an dieser Stelle Herrn Black im Schloß am Wörther-See vorzustellen) verlorengangenen, sind herzlich in's Steigenberger Binär-Pendant von First Step eingeladen. Damit man sich eine Vorstellung machen kann, wie es im richtigen Hoteliers-Leben zugeht, verlosen BOMICO, Steigenberger und Play Time alles was ein Hotel zu einem solchen macht.



## 1. Preis

Ein Verwöhnwochenende für zwei Personen in einem exklusiven Steigenberger Hotel Eurer Wahl.

## 2. Preis

Ein Gourmet-Abendessen für zwei Personen im Werte von 250.- DM in einem Steigenberger Hotel Eurer Wahl.

## 3.-5. Preis

Je ein edler Steigenberger Frottee-Bademantel.

## 6.-10. Preis

Je ein hochwertiges Steigenberger Badehandtuch.

Doch vor den wirtschaftlichen Erfolg hat die Bundesbank bekannterweise den Investorenschweiß gesetzt. Daher hier die ultimative Play Time Quiz-Frage:

**Wie heißt er denn nun, der Roy Black in seiner Rolle als Hotel-Direktor im Schloß am Wörther-See? Gustav, Karl, Dagobert oder Steigen Berger? Oder vielleicht ganz anders?**

Einfach den Namen auf einer Postkarte notieren, und unter dem Stichwort "Steigenberger" an die folgende Anschrift senden:

CT Verlag  
Redaktion Play Time  
"Steigenberger"  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

Mitarbeiter des Verlages, sowie der Rechtsweg sind selbstverständlich ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 7. Januar 1993!

Seid Ihr bereit für ein neues Zeitalter des Videospieles? NEC Home Electronics Ltd. entwickelte eine Kombination aus Super CD-Rom und dem TG-16. Heraus kam das

# TURBO DUO



**W**ie ist das TurboDuo aufgebaut? Die linke Hälfte des Gerätes besteht aus dem TG-16 mit einem Schlitz für den Turbo-Chip. Die rechte Hälfte des Gerätes besteht aus dem CD-Player mit dem es möglich ist, CD-ROM-Spiele zu spielen. Insgesamt sind fünf verschiedene

Software-Typen auf dem TurboDuo einzuspielen:

- TurboChip-Spiele
- TG-CD-Spiele
- Super CD-ROM-Spiele
- Musik-CDs
- CD+Gs (Musik-CDs mit Grafiken)

Durch Verbindung mit einem Kabel ist ein Anschluß mit der Stereoanlage oder dem Videorecorder möglich. An der Vorderseite des Gerätes ist das Turbo-Pad anzuschließen. Als Sonderzubehör sind noch Mehrspieleradapter erhältlich, auf denen bis zu vier Pads angeschlossen werden können.

Im Kaufpreis des TurboDuo sind fünf Spiele enthalten:

- "Gates Of Thunder"
- "Bonks Adventure"
- "Bonks Revenge"
- "Ys Book I & II"
- "Ninja Spirit"

Als Neuheiten für die nahe Zukunft sind "Shadow Of The Beast" und "The Addams Family" geplant.

Im Handel erhältlich sind bereits über 100 Spiele, wie z. B. "Bomberman", "Parasol Stars (Bubble Bubble 3)", "Neutopia1 Adventure", "Devil Crush Pinball" und viele andere mehr.

Nur ausgewählte Adressen halten diese Konsole für Euch bereit. Als da wären:

**TOP 4**  
Hackstraße 30  
7000 Stuttgart 30  
☎ (0711) 2624209

**ZAPP**  
Rochusstraße 11  
6500 Mainz  
☎ (06131) 230492

**CWM**  
Schmiedestraße 5  
3388 Bad Harzburg  
☎ (05322) 54081/82

Nun möchtet Ihr natürlich wissen, was denn der ganze Spaß kostet!? Der Einführungspreis für das TurboDuo RGB-Set plus eingebautem CD-ROM mit Systemsoftware 3.0, plus Scart/RGB-Anschluß, plus Kabel für Stereoanlage, plus Colourbuster für brillante Farben, plus Joy-pad, plus den genannten fünf phantastischen Spielen, liegt bei 799,- DM. (Allein die beigelegte Software hat einen Wert von ca. 450,- DM.)



(ts/cd)

## Ihr wollt es billiger? O.K.!

Zusammen mit den oben genannten Firmen verlosen wir ein Komplett-Paket. Ihr müßt lediglich nachfolgende Frage beantworten, die Lösungszahl auf eine Postkarte schreiben und diese dann an den

**CT-Verlag**  
Kennwort TurboDuo  
Isarstraße 32  
W-8500 Nürnberg 60

schicken. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages, so wie deren Angehörige sind nicht zur Teilnahme berechtigt.

▶ **Die TurboDuo-Frage: Wieviele Software-Typen können mit dem TurboDuo verarbeitet werden?** ◀



# MARIOS MAGIC

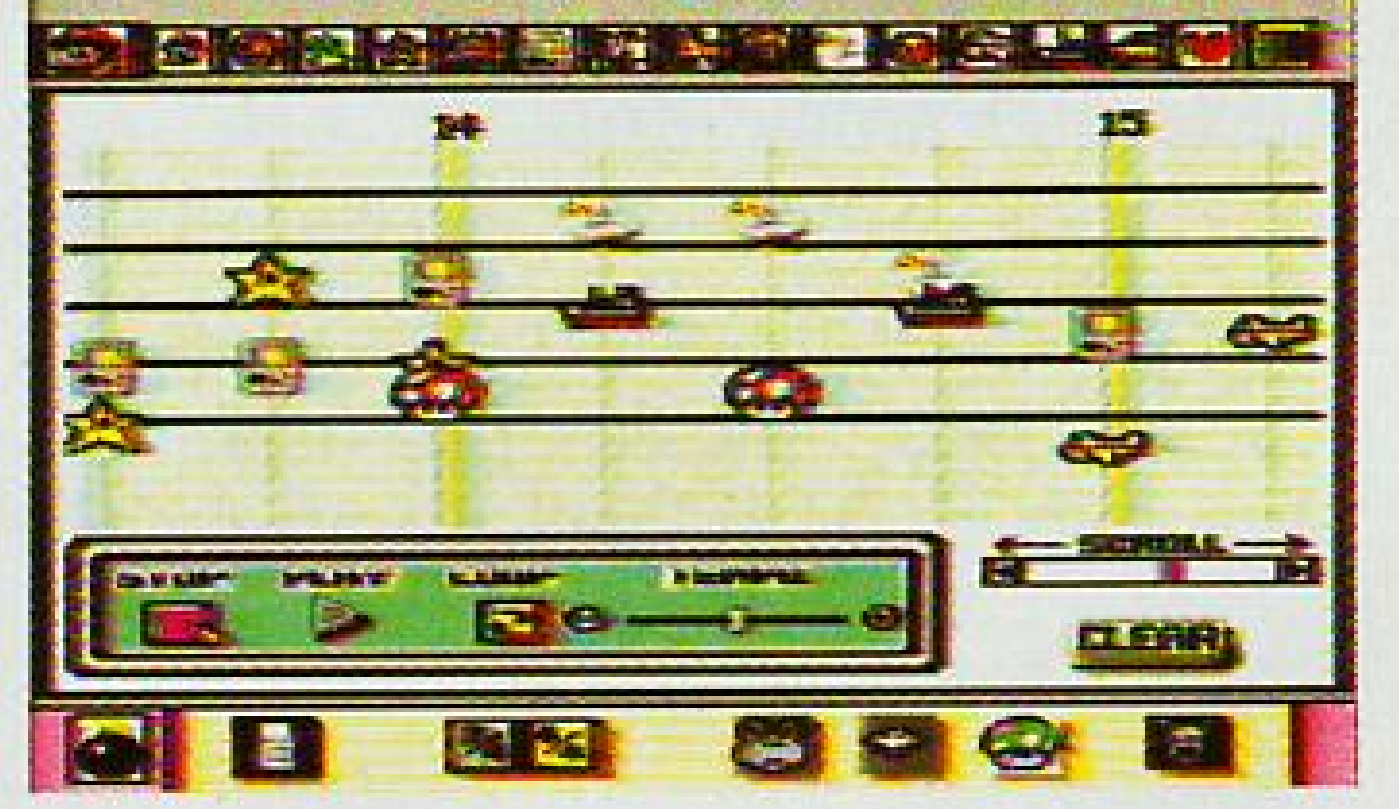
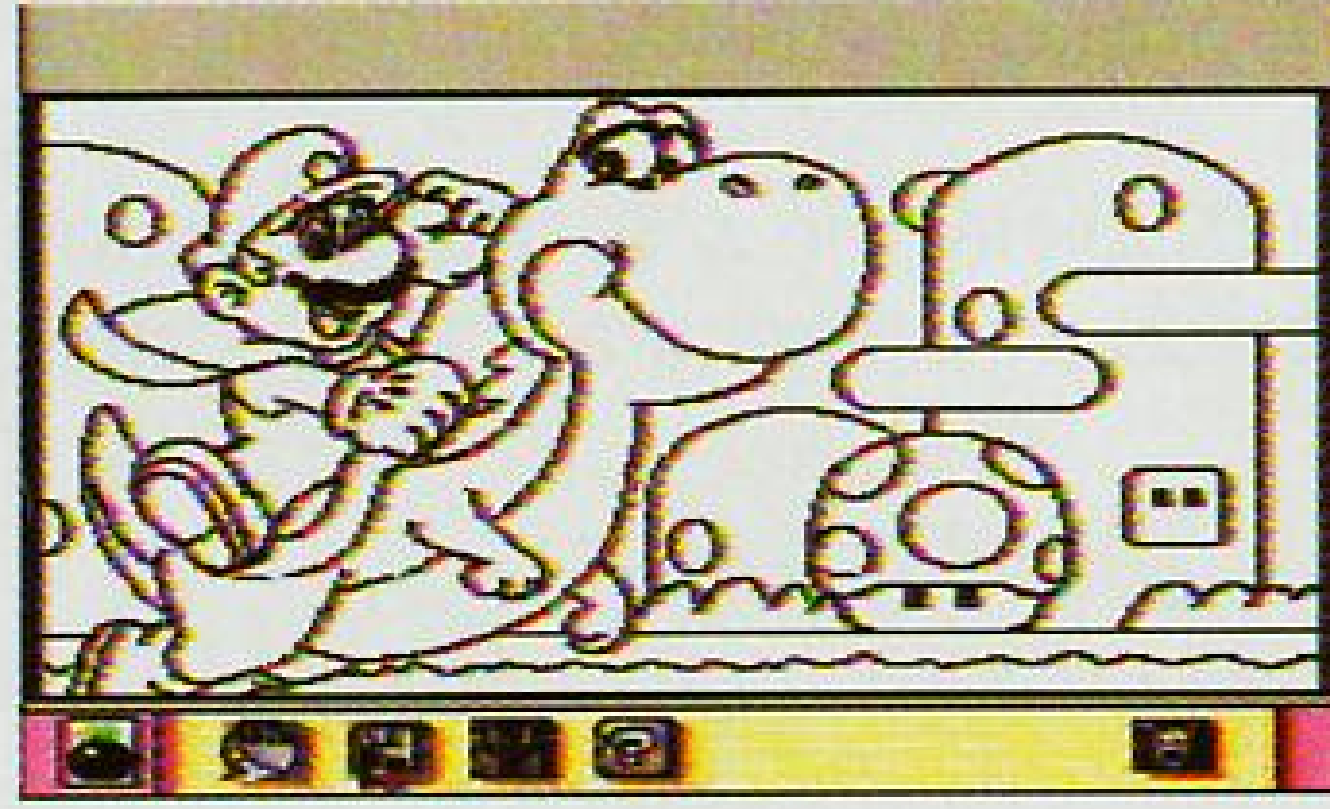
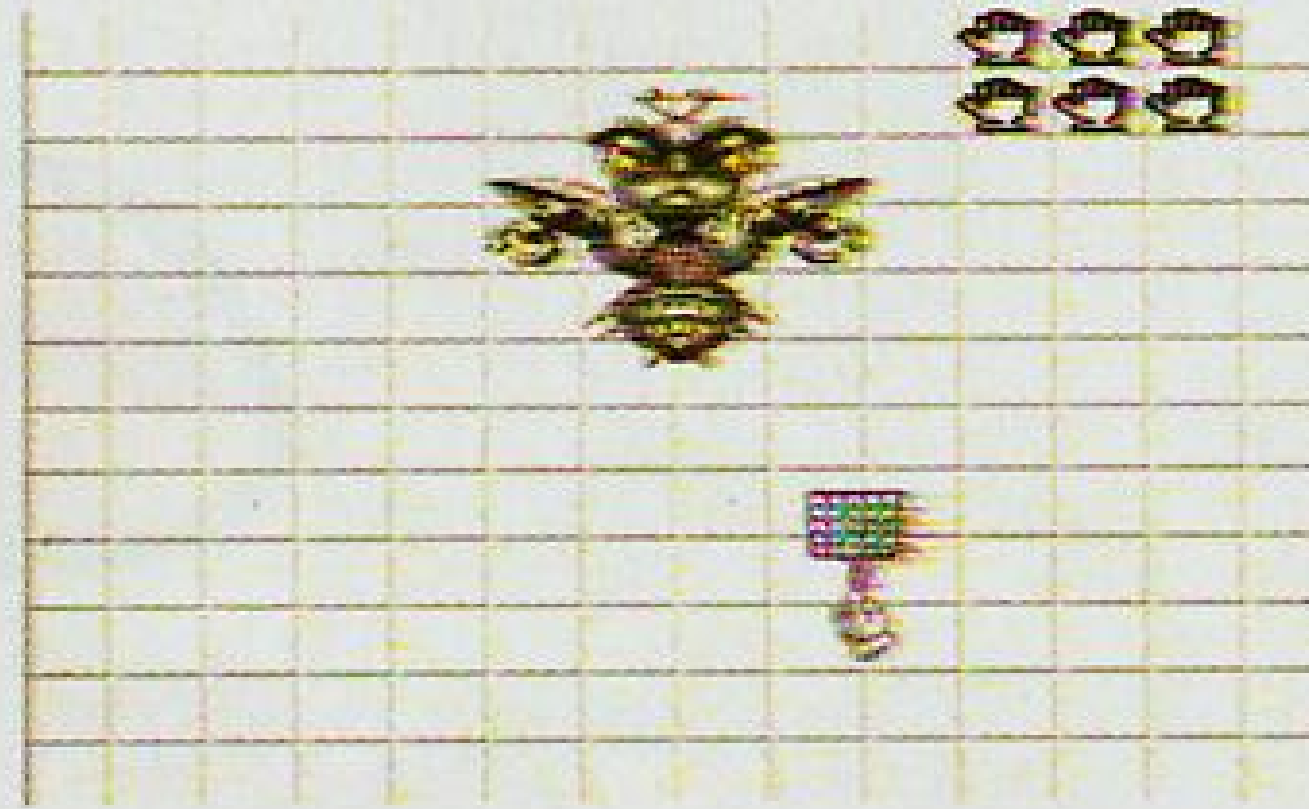
**Hier ist es endlich, das Paket,  
auf das alle kreativen Super Nintendo-Besitzer  
sehnsüchtig gewartet haben!**

**Die Rede ist vom**

## **Mario Paint Entertainment-Pack!**

Von einem gemeinen Modul kann angesichts des Lieferumfangs nicht gesprochen werden. Beim Öffnen des scheinbar überdimensionierten Kartons purzeln dem User neben dem üblichen Modul und den Anleitungs- und Prospektheften, eine Maus, ein Mauspad und ein nützlicher Maus-Walzen Reiniger entgegen. Angesichts dieser Fülle staunt man über den günstigen Preis von empfohlenen DM 129.-. Neben dem Nintendo-typischen Styling der Maus, gibt es ein reich illustriertes Anleitungsheft, welches den Neuling in Sachen rollender Eingabegeräte sacht an die Materie heranführt. Zu diesem Zweck ist auf dem Modul eine Art Spiel enthalten, bei dem mit dem Mauszeiger (in Form einer Fliegenklatsche), Mücken, Killerbienen etc. von einer gefliesten Wand gefegt werden müssen. Nach den ersten Hundert getötenen Insekten, sollte der User in der Lage sein, den Mauszeiger an jeder Stelle auf dem Schirm zu plazieren, welche er anpeilt. Das Malprogramm selbst wartet mit allen Funktionen auf, die man zum malen braucht. Doch diese waren den Programmierern nicht genug, woraufhin dem Ganzen noch eine Animationsroutine verliehen wurde. Dem eigenen Film über Mario und Konsorten stehen nun eigentlich nur noch fehlender Sound und eine gehörige Portion Fantasie im Wege. Für ersteres wurde ebenfalls gesorgt, denn ein Kompositionsprogramm ist ebenfalls enthalten. Dem letzteren könnt nur Ihr selbst Abhilfe schaffen. Ein Gimmick besonderer Art stellen die drei, im Handbuch übersetzten, Japanischen Zeichensätze dar. Mit deren Hilfe läßt sich vieles übersetzen. Wer schon immer wissen wollte, wie man den Text der Videorecorder-Anleitung auf japanisch ausspricht, könnte hier einen großen Schritt weiterkommen. Apropos Video! Kunstwerke wollen nicht nur betrachtet und gespeichert werden, sondern sind auch bestens zum Verschenken geeignet. Wer also Oma und Opa mit dem selbsterstellten beschenken möchte, sollte sichergehen, daß die Ahnen einen Videorecorder haben (Und Ihr zwecks überspielen natürlich auch!). Sonst müßt Ihr jedesmal Euere Bude aufräumen, wenn Ihr eine Ausstellung inszenieren wollt.

(ak)



**Wollt Ihr einmal  
einen typischen  
Mario's Magic  
Leser  
kennenlernen?**



Bitte, kein Problem. Durch zahlreiche Tips und Anregungen, hat der gute Jens in der Redaktion auf sich aufmerksam gemacht. Grund genug, um ihn an dieser Stelle einmal in seiner ganzen Pracht (von den Schultern aufwärts) abzulichten. Tja und was die Fliege angeht, so läßt sich über Geschmack bekanntlich streiten.

(ts)

## **Nintendo und Play Time freuen sich, Euch zur Verlosung von drei Super Nintendo-Konsolen einzuladen.**

**Alles was Ihr tun müßt, ist folgendes:**

**Schreibt den Namen Eueres absoluten Lieblingstitels für's Super-NES auf eine Postkarte und schickt diese an:**



**CT-Verlag**

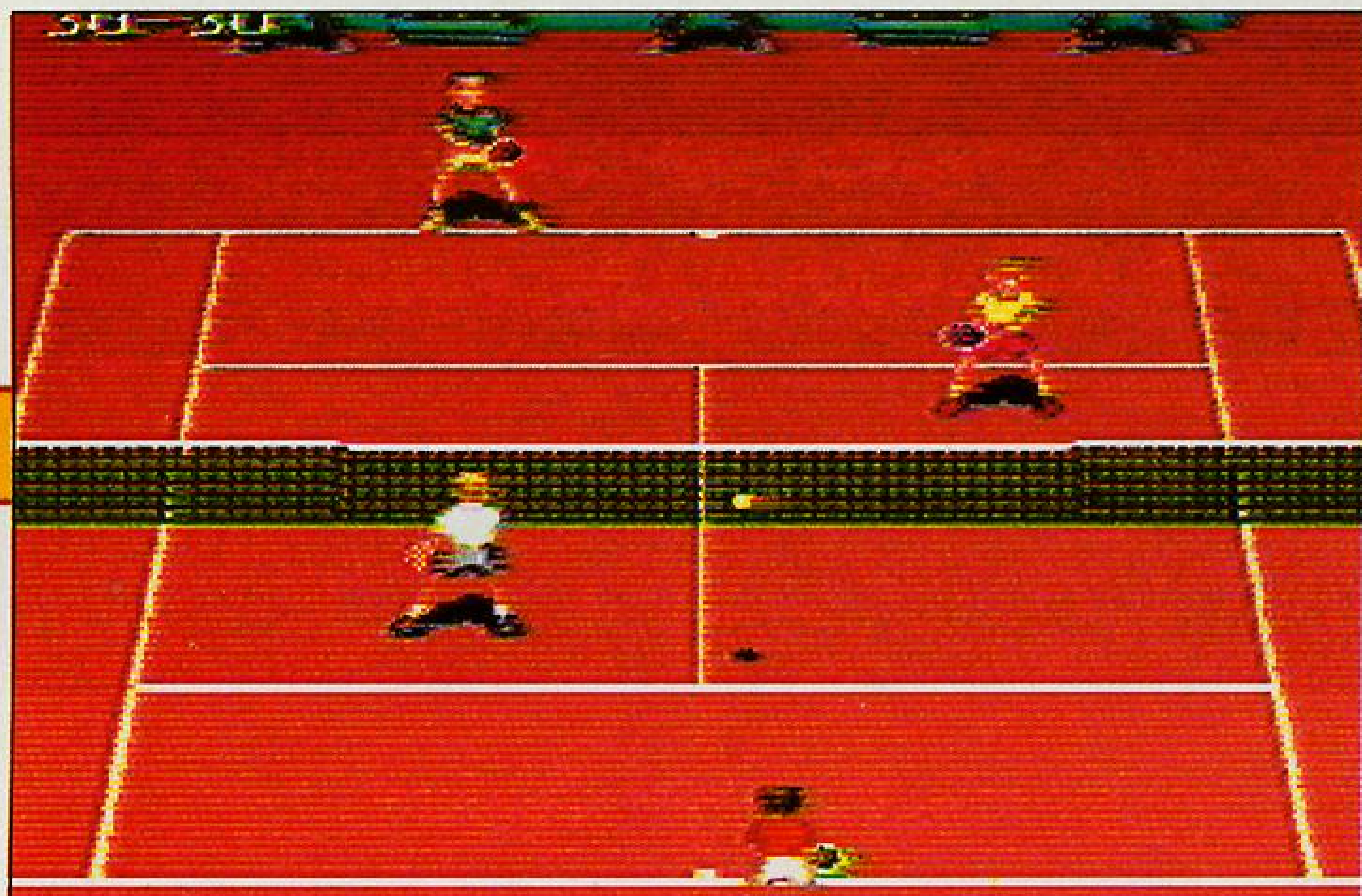
**Kennwort: SNES-Top Hit**

**Isarstr. 32**

**W-8500 Nürnberg 60**

**Einsendeschluß ist der 7. Januar 1993**

**Mitarbeitern des Verlags und deren Angehörigen ist die Teilnahme nicht gestattet.**



# MARIOS MAGIC



## Jimmy Connors Pro Tennis Tour



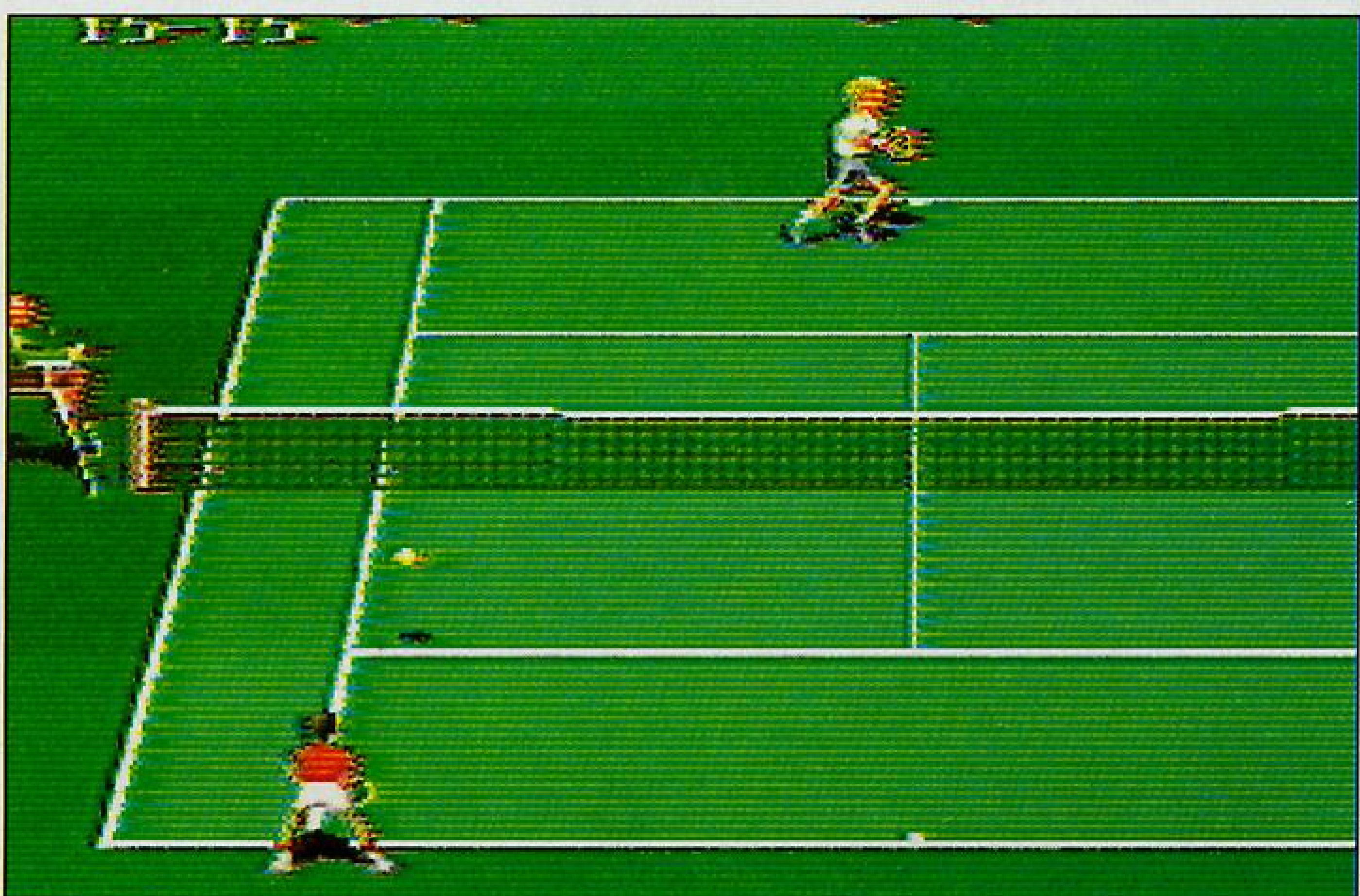
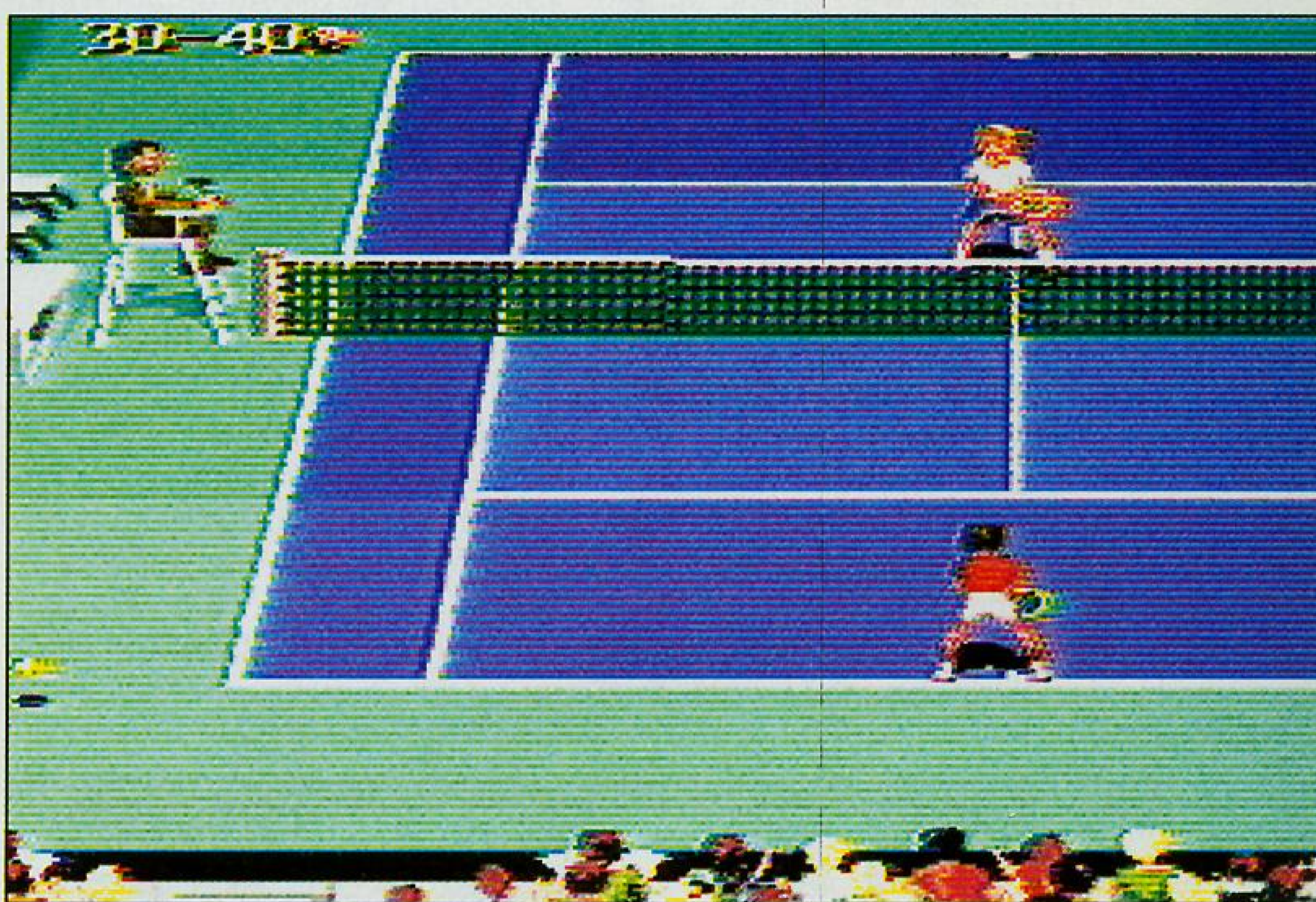
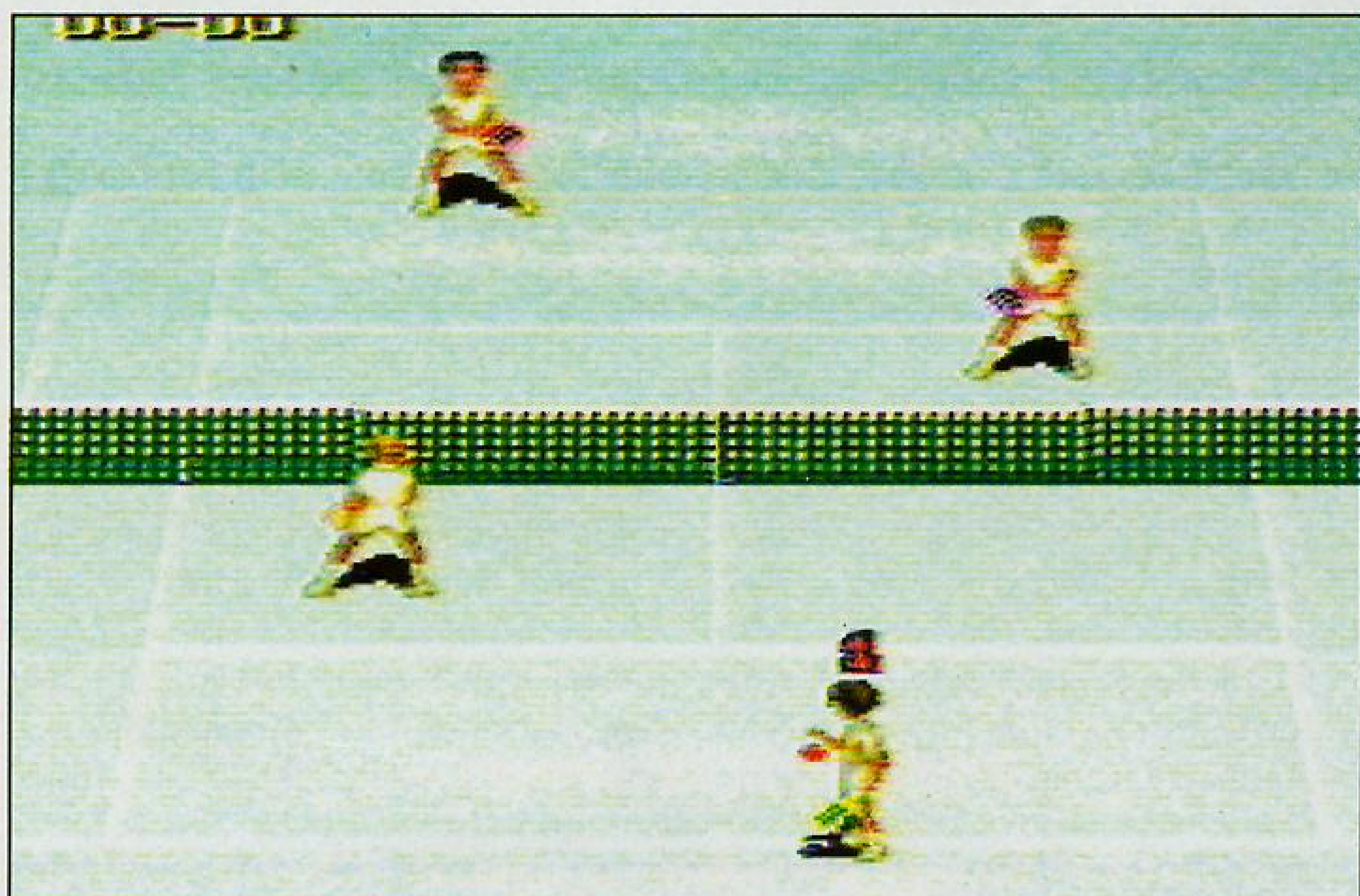
**Als das erste deutsche Softwarehaus veröffentlicht nun Blue Byte ein Super-NES Spiel, das auch sogleich in seinem Genre die Führung übernimmt. Als Nachfolger von Great Courts II wird Tennissport in Perfektion geboten, an den auch das passable Super Tennis nicht herankommt.**

Alle Erwartungen, die ich in das Spiel gesetzt habe, werden problemlos erfüllt. Für deutsche Verhältnisse ist die Präsentation ausgesprochen gut. Jimmy Connors in digitalisierter Form lächelt uns schon nach wenigen Sekunden im Auswahlmenü entgegen. Zunächst ist es ratsam, einige Trainerstunden zu nehmen. Über mehrere Trainer wird man so in die Benutzung des Joypads eingeführt, bei dem alle Tasten belegt wurden. Erst wenn man diese

Steuerung komplett beherrscht, ergeben sich prachtvolle Partien und nicht nur bloses und unrealistisches, da viel zu schnelles, Hin- und Hergebolze. Weiterhin kann man zwischen mehreren Spielmodi wählen. Von einem bis vier Spieler kann praktisch alles gespielt werden, inklusive Mixed und Doppel. Insbesondere zu viert gegeneinander ist Spielspaß pur angesagt. Dabei wird übrigens ein Adapter unterstützt, der erst erscheinen wird. Hat man sich nur für ein ein-

ziges Spiel entschieden, hat man auch die Qual der Platzwahl. Von Gras, über Sand und Hartplatz wird alles geboten was es gibt. Grafisch interessant sind der Wüstenplatz und das Alaskaszenario. Hast Du schon mal gesehen, wie der Ball von einer Schneedecke oder Wüstensand abspringt? Im Turniermodus kann

zwar weniger Weltranglisten-Punkte, bieten glücklicherweise jedoch auch nur die schwachen Gegner. Spielerisch ist Jimmy Connors Pro Tennis Tour fantastisch gelungen und muß sich nur vor dem PC Engine Final Match Tennis in Acht nehmen. Jeder Ball läßt sich noch erlaufen, was bei Super Tennis nicht unbedingt der Fall ist. Alle nur denkbaren Schlagvarianten und Effetspezialitäten können genutzt werden und eine ausführliche Statistik, die abgerufen werden kann, sorgt bei guter Musik für interessante Informationen, wie Aufschlagsgeschwindigkeit und Unforced Errors. Die



man eine ganze Serie von Turnieren spielen, woran insgesamt zwanzig Tennisprofis teilnehmen. Die Porträts der Spieler lassen sich der echten Tenniselite problemlos zuordnen. Nur nennt sich zum Beispiel Thomas Muster hier Wurzel Sepp. Die Turnierreihenfolge ist nicht festgelegt. In einem Monat stehen immer mehrere Turniere zur Auswahl, die an einer zoomenden Weltkarte ausgewählt werden können. Kleinere Turniere bringen

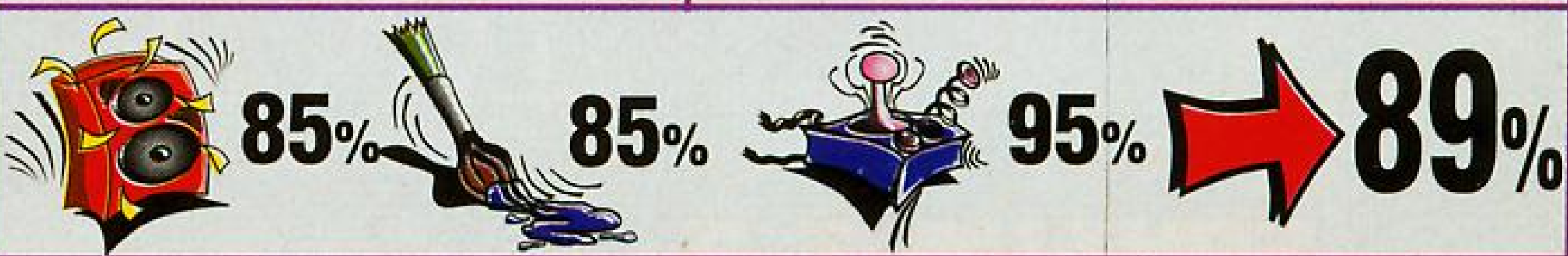
Sprachausgabe umfaßt jeden Punktestand und bringt so noch das notwendige Reality-Feeling, auch wenn das Ballgehopse ein bißchen arg Hall-lastig ist. Jeder der eine echte Tennissimulation sucht, und keinen Pong Verschnitt mit Tennis Ambiente, wird mit diesem Spiel hochzufrieden sein. Wer bei Great Courts Erfahrung hat, weiß was ihn erwartet. Eine extrem realistische Sportsimulation mit dem gewissen Etwas. (hi)

### SNES

**Besonderheiten**  
- extrem realistisch  
- Spielstand speicherbar

### SPORTSPIEL

**Hersteller** Blue Byte  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Blue Byte





# MARIOS MAGIC

## Rival Turf vs. Final Fight

In letzter Zeit schießen die Beat'em up's wie Pilze aus dem Boden. Kaum ein Monat vergeht, in dem uns nicht mindestens ein Programm oder Modul auf den Tisch flattert, in dem es darum geht, irgendwelchen schrägen Typen die Hucke vollzuhauen - oder auch andersherum.

Zwei ganz typische Vertreter der Genres sind diesen Monat zum Kampf um die Käufergunst angetreten: "Rival Turf" vom noch weitgehend unbekanntem Softwarehaus Jaleco und die Automatenkonvertierung des schon etwas betagten Capcom-Hits "Final Fight". Daß bei "Rival Turf" mächtig von anderen Spielen abgekupfert wurde, zeigt sich schon in der Motivation der Spieler, genannt Hintergrundgeschichte: Bei beiden Spielen wurde ein weibliches Wesen, welches dem Helden jeweils sehr am Herzen liegt, von einem bösen Bandenboß entführt. Daß die holde Maid einmal Jessica und einmal Heather heißt, ist so ziemlich der einzige Unterschied. Ebenfalls gemein-

sam ist beiden Modulen die Möglichkeit, sich zu Beginn der Prügelorgie einen von zwei tapferen Streitkämpfern zu wählen. Diejenigen von Euch, die die Automatenversion von Final Fight kennen, werden Guy, den dritten Kämpfer im Bunde, schmerzlich vermissen. Seine digitalen Fäuste fliegen weiterhin nur in der Spielhalle. Auch der herrliche Team-Modus ist der Umsetzung zum Opfer gefallen, bei "Rival Turf" dagegen könnt Ihr Euch nach Herzenslust mit einem Kumpel zusammen auf den Straßen herumtreiben. Ein Options-Menü erlaubt Euch sogar einzustellen, ob Ihr Euch gegenseitig treffen könnt, oder nicht. Darüber hinaus gibt es bei "Rival Turf" einen weiteren Zwei-Spieler-Modus, in

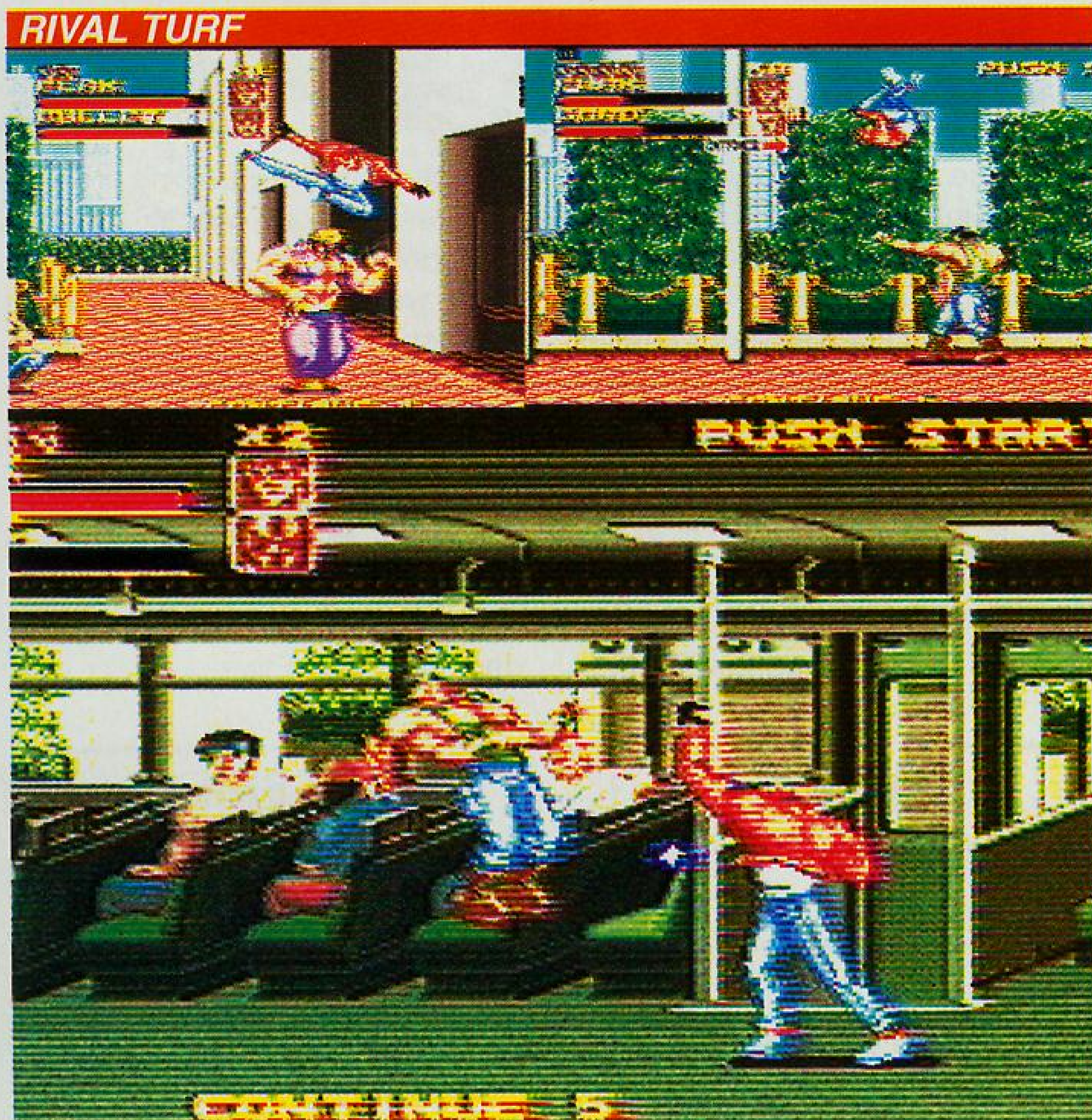


FINAL FIGHT

dem Ihr Eure Fingerfertigkeit im Kampf Mann gegen Mann austeilen könnt. Wesentlich spendabler haben sich die Leute von Jaleco auch beim Leveldesign gezeigt. Während die vier (zugegebenermaßen langen) Levels des Automaten Vorbildes auf "Final Fight" übertragen wurden, wartet der Konkurrent mit satten sechs Stages auf, die zudem noch in insgesamt 18 kleinere Abschnitte unterteilt sind. Im Grafiksektor hat "Final Fight" knapp die Nase vorn, hauptsächlich aufgrund der ausführlicheren Animationen von Spieler und Gegnern. Hinsichtlich der Soundeffekte gibt es so gut wie keine Unterschiede, die Backgroundmusik von "Rival Turf" läßt sich aber etwas besser auf längere Zeit hin ertragen. Große musikalische Meisterwerke sucht man jedoch bei beiden Programmen vergeblich. Die Spielbarkeit läßt bei beiden Konkurrenten kaum größere Schwachstellen entdecken, lediglich ein oder zwei zusätzliche Schlag- bzw. Wurfvarianten bringen "Final Fight" hier ein leichtes Plus ein, das allerdings

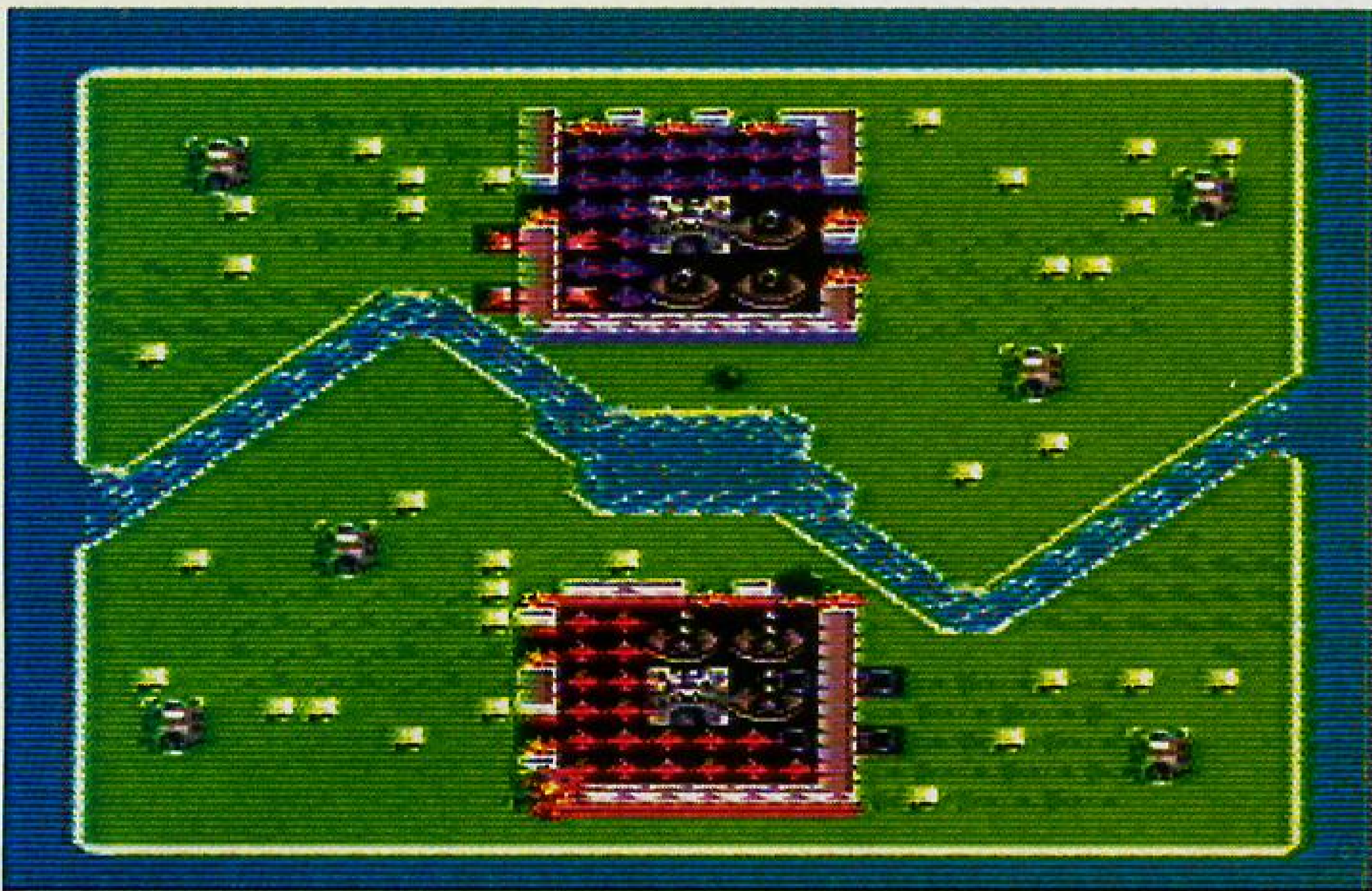
durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad wieder zunichte gemacht wird. Hier wie dort verbergen sich in Kisten und Mülltonnen verschiedene Waffen, vom Backstein bis zum Schwert findet sich ein ganz ordentliches Sortiment an Extras, um der Überzahl der Gegner etwas entgegengesetzten zu können. Alles in allem gesehen ist "Rival Turf" eindeutig das bessere Programm, auch wenn man beinahe in jedem Screen irgendein abgekupfertes Feature aus einem anderen Programm sieht: Wo sich Freund Cody in "Final Fight" durch die U-Bahn kämpft, macht Jack bei "Rival Turf" einen fahrenden Bus unsicher, Ken's Hurricane-Kick aus "Street Fighter II" findet bei einigen der Rival-Turf-Gegner Verwendung, etc. Zum Schluß noch ein Tip: Solltet Ihr doch "Final Fight" wählen, dann gelangt Ihr in ein Optionsmenü, wenn Ihr zum Starten den 'L'-Knopf gedrückt haltet und danach auf 'Start' drückt. So könnt Ihr dann u.a. den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der verbleibenden Leben einstellen.

(mm)



<p><b>SNES</b></p> <p><b>Besonderheiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continues</li> <li>- 2 Spieler gleichzeitig</li> </ul>	<p><b>RIVAL TURF (BEAT 'EM UP)</b></p> <p>Hersteller Jaleco Preis ca. DM 100,-</p> <p>Muster von Laguna</p>
<p>70%</p> <p>75%</p> <p>75%</p> <p>74%</p>	<p>60%</p> <p>80%</p> <p>60%</p> <p>66%</p>
<p><b>SNES</b></p> <p><b>Besonderheiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Continues</li> <li>- Automatenkonvertierung</li> </ul>	<p><b>FINAL FIGHT (BEAT 'EM UP)</b></p> <p>Hersteller Capcom Preis ca. DM 100,-</p> <p>Muster von Laguna</p>

# MARIOS MAGIC



## Rampart

**Der Spielautomat von Rampart schluckte tonnenweise Münzen und die PC-Version sahnte reihenweise hohe Testwertungen ab. Nun schließlich erscheint das innovative Tüftelspiel auch auf dem SNES, was mich zu großen Hoffnungen veranlaßte.**

Diese Hoffnungen sollten sich aber schon wenige Sekunden nach dem Einschalten zerschlagen, denn was die Programmierer von Electronic-Arts bei der SNES-Version veranstaltet haben, wird kaum als Werbung für die technischen Leistungsfähigkeiten des Systems verwendet werden können. Lediglich die vor Programmiererunfähigkeit geschützte Spielidee verhinderte eine Katastrophe. Ein weiterer Bonuspunkt der PC-Version wurde leider komplett gestrichen. Konnten sich auf dem Bürohengst bis zu drei Feldherren gleichzeitig um die



Vorherrschaft streiten, so stehen auf dem SNES lediglich zwei Joypads zur Verfügung. Die Programmierer hätten sich ein Beispiel an der Pro Tennis Tour von Blue Byte nehmen sollen, die den demnächst erscheinenden Vier-Spieler-Adapter bereits unterstützt. Für alle Rampart-Unerfahrenen beschreibe ich noch einmal kurz das Spielprinzip. Im Einzelspieler-Modus muß man sich auf einer Insel zunächst eine Burg auswählen, die

es gegen die anstürmenden Computerschiffe zu verteidigen gilt. Dazu positioniert man innerhalb der Burgmauern mehrere Kanonen, die anschließend im Battlemodus aktiviert werden. Nach einer Kampfphase hat man dreißig Sekunden Zeit, um ganz nach Tetris Art Beschädigungen auszu-

bessern und wieder eine komplette Burgmauer herzustellen. Natürlich kann man auch eine neue Burg einschließen, und somit noch mehr Kanonen aufstellen. Besonderes Augenmerk sollte man auf Schiffe legen, die sich der Küste nähern. Einmal dort angekommen senden sie nämlich ganze Heere von Soldaten aus, die die Aufräumarbeiten enorm behindern. Im Zwei-Spieler-Modus besetzt der zweite Spieler eine Burg auf der Nach-

barinsel, was zu sehr gewitzten Partien führen kann. Neu hinzugekommen ist bei der SNES Version ein Super Rampart Modus, der mit neuen Herausforderungen, wie Spezialwaffen und Propaganda-Balons, die Feinde zum Überlaufen animieren, aufwarten kann.

Für Rampart-Profis ist dieser Modus sicherlich eine Herausforderung, sofern sie sich an die enormen grafischen Abstriche gewöhnt haben. Der 3D-Chip kommt nur begrenzt zum Einsatz. Er hat lediglich die Aufgabe, die grafisch äußerst lieblos und auf C64-Niveau gestalteten Landkarten zu vergrößern. Die Endsequenz, in der der geschlagene Feldherr ins Wasser gestoßen wird, ist ebenso



äußerst enttäuschend. Daß auch beim Sound kräftig gespart wurde, paßt zum audio-visuellen Gesamtbild. Letzendlich kann man zusammenfassen: Das Spielprinzip und die gute Spielbarkeit wurden beibehalten und sogar mit einem neuen Modus aufgepeppt. Grafik und Sound sind jedoch sehr enttäuschend, so daß ein ausgiebiges Probespielen empfohlen werden muß. (hi)

# DISKETTEN

Sie brauchen gute Disketten ??? Vielleicht noch mit 1 (EINEM) Jahr Garantie ??? Und viel kosten dürfen die dann natürlich auch nicht ? Na dann bestellen Sie gleich 'mal hier unten !!!

<b>3.5"2D</b>	10 Stück 8.90	<b>5.25"2D</b>	10 Stück 4.90
	100 Stück 79.90		100 Stück 47.90
	200 Stück 155.90		200 Stück 89.90
	400 Stück 299.90		400 Stück 169.90

<b>3.5"HD</b>	10 Stück 15.90	<b>5.25"HD</b>	10 Stück 8.90
	100 Stück 149.90		100 Stück 79.90
	200 Stück 295.90		200 Stück 149.90

Wie versprochen mit EINEM Jahr Garantie ! (versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen!). Wichtig: Sie zahlen stets nur den geringen Portokostenanteil je Lieferung; - den Rest übernehmen wir für Sie !!! Bestellen können Sie mit diesem Kupon oder per Tel.: 0911/288286 direkt bei : T.S. Datensysteme, Postfach 837148, 8500 Nürnberg 83

Hiermit bestelle ich für meinen .....Computer  
per  Nachnahme(+ Kosten 8.90)  Vorkasse mit Scheck(+ Kosten 4.50)

..... Stück Disketten im Format ..... (HD oder 2DD?)

..... Stück Disketten im Format ..... (HD oder 2DD?)  
Anschritt: .....

Und ab geht die Post an: T.S.Datensysteme Postfach 837148 8500 Nürnberg 83

## SNES

### Besonderheiten

- grafisch enorm abgespeckte Version des Tüftelhits

## DENKSPIEL

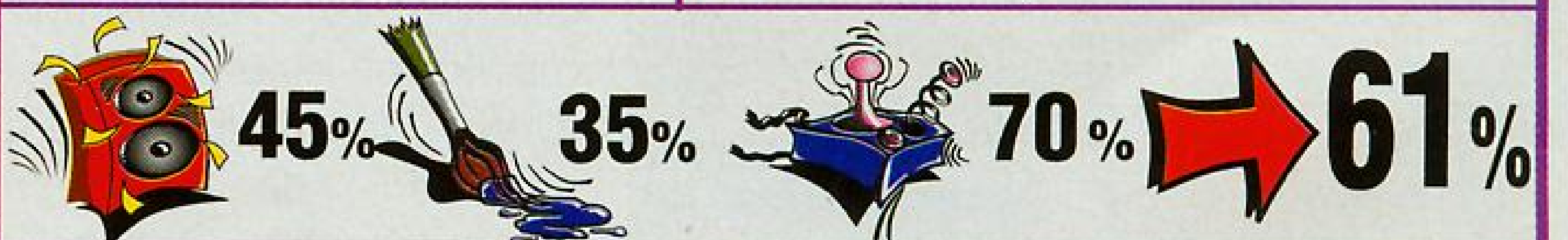
### Hersteller

Electronic Arts

Preis ca. DM 150,-

### Muster von

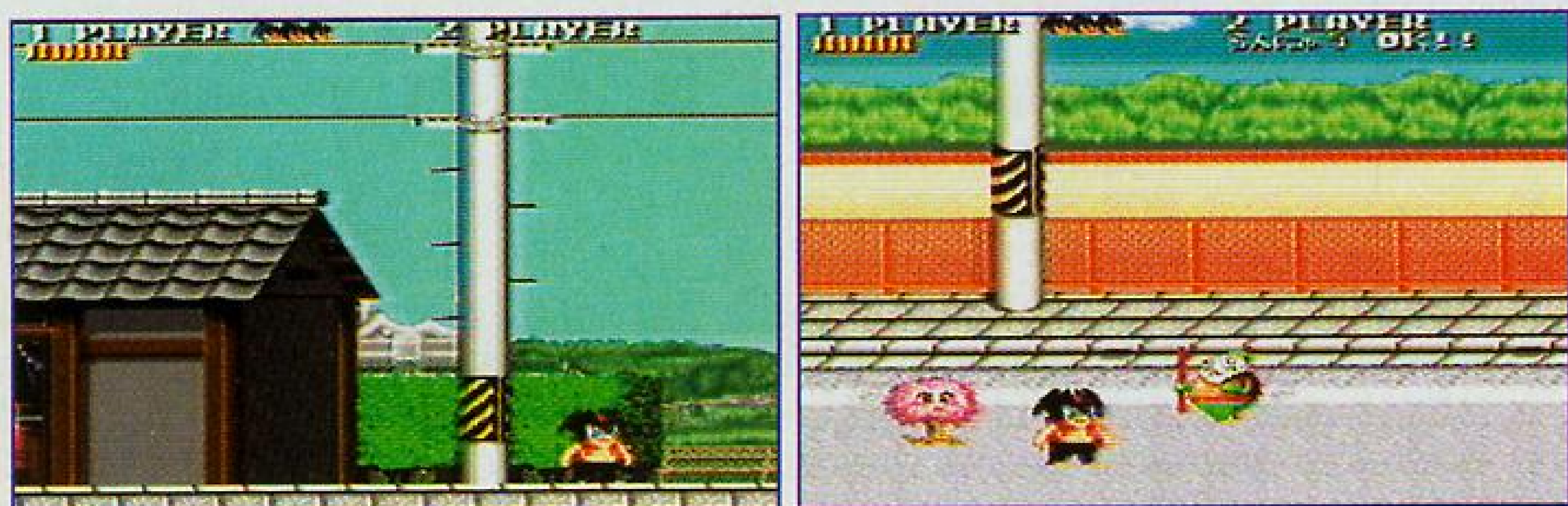
Import





# MARIOS MAGIC

## CHIBI CHARA WARS



Seltsamste Gegner lauern auf den etwas zu klein geratenen Kämpfer, der zudem etwas amotorisch reagiert.

**F**inal Fight für Kleinkinder, war mein erster Gedanke als ich die viel zu kleinen, comicartigen Figuren sah. Der Spielablauf hält sich stark an die Capcom-Originalvorlage. Euer Held läuft von links nach rechts und prügelt mit allerlei Waffen oder mit blanken

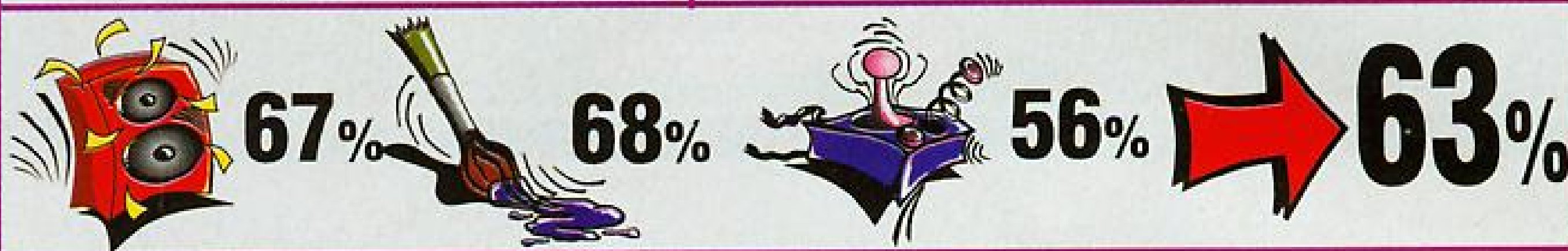
Fäusten auf recht seltsame Gegner ein. Grafik und Sound präsentieren sich erfolgreich bei dem Versuch durchschnittlich und unauffällig zu wirken. Chibi Chara Wars ist ein recht schwieriger Name, den man sich keinesfalls merken muß. (re)

### SNES

**Besonderheiten**  
- engl. Anleitung  
- 2-Spieler-Option

### BEAT'EM UP

**Hersteller** Ljn  
**Preis** ca. DM 130,-  
**Muster von** Direktimport



## DIRTY CHALLENGER

Neulich hatte ich einen fürchterlichen Alptraum! Wahrscheinlich waren in letzter Zeit etwas viel miese Spiele durch meine Testezelle gewandert und sowas drückt ja bekanntlich auf's Gemüt.



Auch mit größter Mühe, ist hier im Ring kein Blumentopf zu gewinnen.



In meiner Phantasie spielte ich ein Game, in dem alle Sprites kürbisähnliche Köpfe hatten, auf denen ein Irokesen-Sichelkamm thronte und die (in einem Anflug von Humanität) z.T. mit Masken getarnt waren. 6 Typen gab es insgesamt und ob Ihr es glaubt oder nicht, diese Muskelkürbisse konnte man wahlweise im Turnier- oder Zweispielermodus gegeneinander kämpfen lassen. Es war ein Luxus-Alptraum, denn im Tournament-Mode konnte auch noch jeweils eines von sechs Szenarien als Hintergrund ausgesucht werden. Die waren eigentlich in ihrer hingeschmierten Art den schwammigen und unscharfen Sprites recht gut angepasst. Alles zusammen wurde von einem neuartigen Röchelsound untermalt, in den die Kämpfer sogar in einer Form des Karaoke (eigener Gesang zur Hintergrundmusik) mit einem kräftigen 'Urgh, Urgh, Urgh...' einstimmen - dann nämlich, wenn sie vom Gegner in

den Schwitzkasten genommen wurden. Da dies trotz aller heftiger Gegenwehr bereits nach etwas 10 Sek. der Fall war, konnte man schon von Musik mit Textunterlegung reden. In der Tat endeten alle Kämpfe in recht vorherkalkulierbarer Art und Weise immer so, daß das eigene Gladiatoren-Sprite solange malträtiert wurde, bis sein Energiebalken bei Null angelangt war. Daraufhin empfahl der Rechner mit sparsamer Textausgabe: 'Give up'. Es blieb auch nichts anderes übrig in diesem entsetzlichen Trauma, denn vom ersten Moment der Umklammerung durch den Computergegner an hatte ich keinen Einfluß mehr auf das Geschehen. Trotz schweißtreibender Arbeit am Joypad beschäftigte sich das Programm die folgenden Minuten mit sich alleine. Nach zwei ebenso dramatisch wie hilflos verlaufenden Continues war der Alptraum mit einem 'Game over' beendet. Stellt Euch mein Entsetzen vor, als ich am nächsten Morgen feststellte, daß dies alles Wirklichkeit war und dieses Spiel(?) tatsächlich existiert. Wenn's



kostenlos wäre, könnte es als Parodie oder Satire durchgehen, aber die 150 Märker Kaufpreis würgen die Komik blitzartig ab. Bei der Häufung solcher Mist-Spiele in der letzten Zeit, sollten bei Nintendo alle Alarmklingeln schrillen. Da rutscht der Ruf des Produktes SNES und derjenige der Firma sonst möglicherweise ins Abseits. (re)

### SNES

**Besonderheiten**  
- Continues  
- 2-Spieler-Option

### BEAT'EM UP

**Hersteller** Yutaka  
**Preis** ca. DM 150,-  
**Muster von** Top 4





# PROBOTECTOR™

**Gutschein**  
 PT 1/93  
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele 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 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



**NEU**

## Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:  
 89% Spielspaß  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: NES, 9 Level, 1 – 2 Spieler.  
 „Super... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



## Probotector

VIDEO GAMES 1/91:  
 88% Spielspaß.  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: NES  
 „Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“



**NEU**

## Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

### Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.  
 ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“

ASM 5/92: SEHR GUT  
 ASM MEGA HIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“

90% Spielspaß  
 POWER PLAY  
 BESONDERS EMPFEHLENSWERT

8-Megabit-Alien-Action-Spiel  
 9 Level  
 Für 1 – 2 Spieler  
 System: Super Nintendo Entertainment System



### Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
 System: GAME BOY  
 „Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgestattet, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

## PALCOM™ SOFTWARE



# KONAMI

**Superstarker Videospiele Spaß**

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

Nintendo®, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as “TM” are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation

F&P 92/334 P4





# MARIOS MAGIC

# PHALANX

**Ballerspiele gibt es auf anderen Systemen wie Sand am Meer. Auf dem Super NES hingegen mußten sich Fans mit einer wesentlich geringeren Auswahl zufriedengeben. Phalanx von KEMCO soll die Lücke ein wenig schließen.**

**K**urz zur Spielgeschichte: Werden angegriffen ..., nur eine Chance ..., die letzte Waffe ..., Du allein ... Bla, Bla, Bla. So, alles weiß Bescheid. Kommen wir lieber zu den wichtigen Dingen des Lebens. Phalanx ist ein horizontalscrollendes Ballerspiel, Science-Fiction-mäßig aufgemacht und erinnert an Spiele wie R-Type, Thunderforce III, etc. Zuerst das Positive. Es gibt 5 verschiedene Schußarten, die durch Aufnahme von bestimmten Extras 4-fach aufgerüstet werden können. Weiterhin kann sich unser Raumschiff begrenzt verwandeln, z.B. in einen wildfeuernden Berserker oder Superbomben zünden, die alles vom Bildschirm fegen. Stellenweise sehr gut, meist aber durchschnittlich bis eintönig präsentierten sich die Hintergrundgrafiken und die verschiedenen Gegner. So und jetzt zur Kritik. Alle acht Level sind eine Frechheit. Der Schwierigkeitsgrad ist so hoch, daß selbst Leute, die Last Resort (NEO GEO) mit verbundenen Augen durchspielen, absolut chancenlos sind. Das Spiel ist nicht ab und zu, sondern ständig unfair. Hinzu kommen technische Mängel, Grafikfehler und Bildüberlappungen. Allzuoft kommt der Prozessor ins Schleudern und tritt auf die Bremse. Das Ruckeln bei vielen Objekten gleichzeitig auf dem Schirm ist noch verzeihbar, aber das fast alle Gegner mit kleinen, roten Antibaby-Pillen als Schußart ausgerüstet sind, ödet doch stark an. Hier die Kurzbeschreibung der Missionen (Level) für alle, die noch nicht aufgehört haben zu lesen.

**1.Mission:**  
Öde Fliegerei über futuristische Stadtlandschaft.

**2.Mission:**  
Es geht unter Wasser weiter. Jede Menge Hindernisse. Gegner: Robotfische.

**3.Mission:**  
Höhle mit unterirdischer Fabrikationsanlage. Ab hier Hintergrundabfrage. Viele unfaire Stellen.

**4.Mission:**  
Stalagmitenhöhle. Langweilige Hintergründe und Gegner.

**5.Mission:**  
Weltraum. Ha, hier muß ein Riesenraumschiff stationsweise zerlegt werden. Kaum Platz zum manövrieren und es gibt fast nur Endgegner.

**6.Mission:**  
Asteroidenfeld. Witzigerweise stehen auf den Steinbrocken Werbetafeln mit Kemco-Titeln. Es gibt gravierende Grafikfehler und der Endgegner verträgt ca. 1000 Treffer.

**7.Mission:**  
Hyperspace. Irgendjemand muß dem Grafiker beide Arme gebrochen haben. Es gibt in der ersten Hälfte nur 3-4 verschiedene Gegner und der Hintergrund besteht aus weißen Punkten vor blauen Schlieren. Nach dem ersten Zwischengegner wird es grafisch besser, man fliegt ins Innere eines Asteroiden.

**8.Mission:**  
Das Innere eines Riesenorganismus. Der Endgegner ist eine überdimensionale Amöbe. Und jetzt zur Oberfrechheit: Nach all den



**Ballern in hoher Schwierigkeit und ohne viel Witz; so wird sich dieses Spiel wohl nicht beliebt machen.**

Schwierigkeiten und tagelangem Abplagen, hat es Kemco nicht für nötig gehalten, ein Schlußdemo zu programmieren. Wahrscheinlich hat man zu Recht bei Kemco vermutet, das sowieso niemand in den Genuß kommen wird. Ich für meine Person kann nur vom Kauf abraten und festhalten: Noch nie habe ich ein Spiel so gehasst.

(ray)

## SNES

**Besonderheiten**  
- Kapazität 8 MB  
- extrem hoher Schwierigkeitsgrad

## SHOOT`EM UP

**Hersteller** KEMCO  
**Preis** ca. DM 150,-  
**Muster von** Top 4



# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

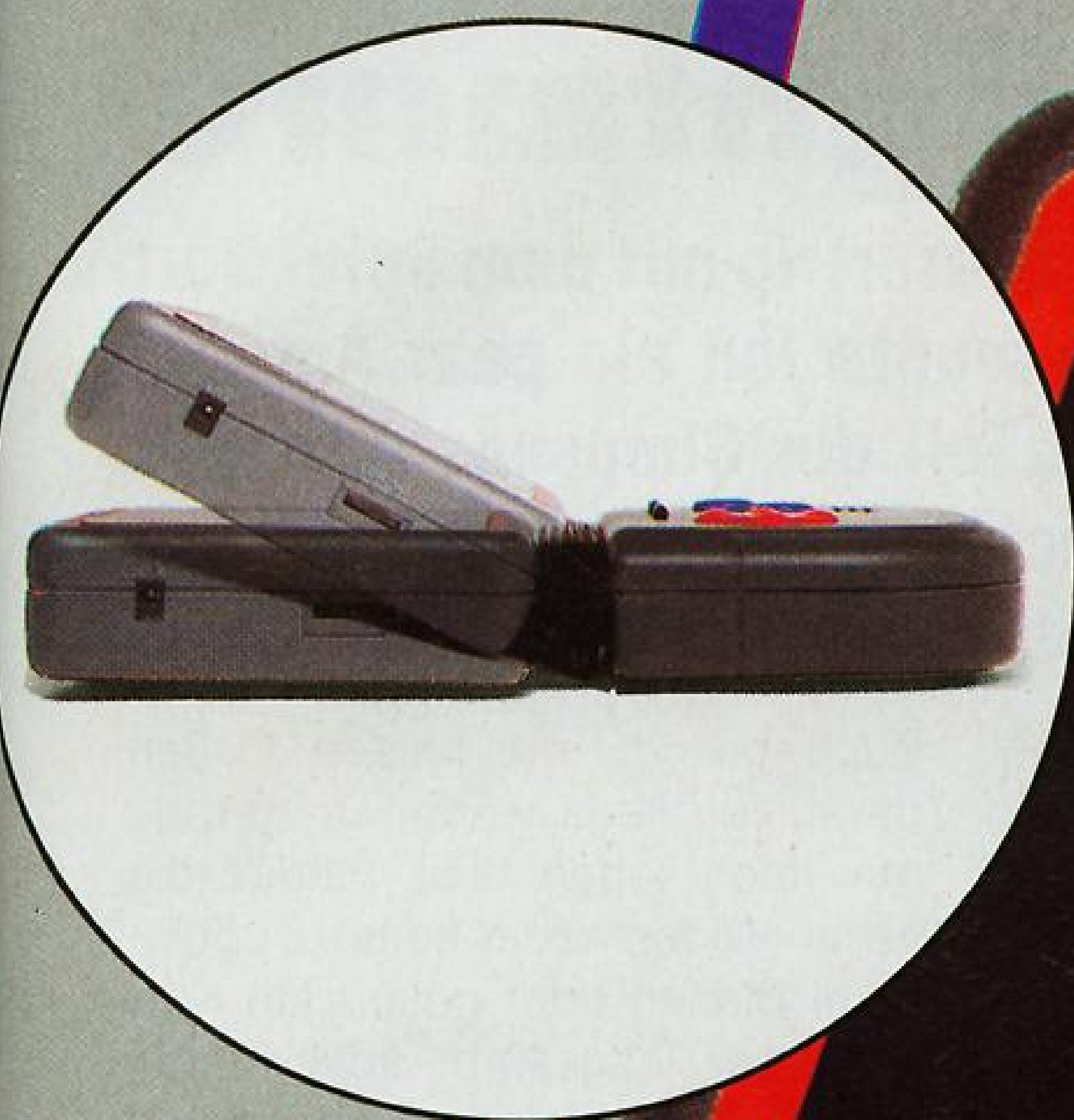
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

**GÜNSTIGER!**

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

### SUPERVISION

### Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG**  
SPIELE-BERLIN



# MARIOS MAGIC

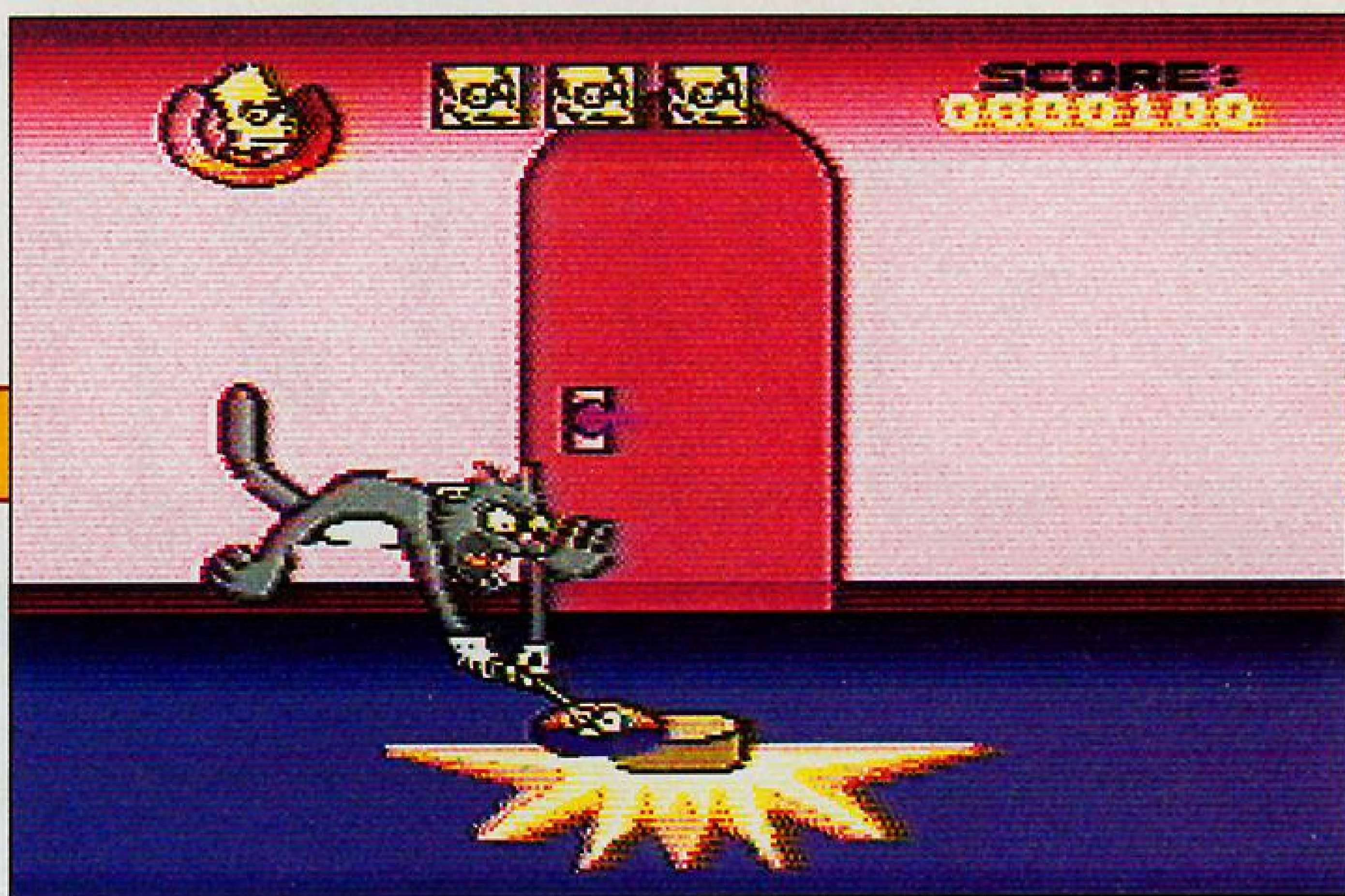
## ROBOCOP III

**Robocop im Untergrund - wer hätte das schon erwartet? Multikonzern OCP, aus deren Labors Robocop entsprang, mausert sich allmählich zu seinem größten Feind. Die Reabs, eine Polizeitruppe, will ein Detroit Stadtviertel gegen den Willen der Bewohner räumen, um OCP's ehrgeizigen Plänen für eine Stadt der Zukunft Bauland zu beschaffen.**

Den anrückenden Truppen, die mit Panzern, Bulldozern und Killerrobotern ausgerüstet sind, wirft sich unser Held entgegen - und wir mit ihm. Es geht schließlich um den (vorrübergehenden) Sieg der Gerechtigkeit und dieser Einsatz weckt die letzten Reserven in uns. Ausgerüstet mit einem neuen Multi-Waffenarm und einem Raketenrucksack schlägt sich Robocop durch ein übles Viertel zu einer belagerten Kirche durch, flüchtet durch die Kanalisation, fliegt durch die Straßen zum OCP-Tower und versucht dort seine Freunde zu befreien. Neben den Standardgegnern (Body-BUILDER-Typen aus Street-Fighter II) gibt es noch eine Spezialentwicklung: Den Ninja-Robot OTOMO. Pistole, Dreiwege-Schuß, Laserkanone, Raketenwerfer und Faustschläge sind unser persönliches Arsenal. Der Verbrauch an Munition und der Verlust an Energie muß mittels Items aufgefüllt werden. Fünf Continues zu je drei Leben und eine weitere Existenz alle 100.000

Punkte sind bei einem Standard-Horizontalscroller für alte Zockerknochen wie mich gerade richtig. Die Action Replay- oder Game Genie-Krücken für 'unendliche Dingsen'-Codes sind für Leute wie RAY, die schon am ersten Hindernis schlapp machen. Aber einfach ist das Game schon wegen der trägen Steuerung nicht. Mit einem solchen Sprite Plattform-Sprünge machen zu müssen ist Dank der Blei-Unterwäsche und der arg gebremsten Eleganz schier unmöglich. Bei einem Spiel mit dem Thrill von Rolling Thunder 2 oder Dick Tracy (beides MD) kann man auf solche plumpen Aktionen durchaus verzichten, zumal der spannende Actionablauf mit Supergrafik, guter Musik und tollem Sound eher dem Realismus verschrieben ist.

Fazit: Hut ab! Nach Addams Family die zweite gelungene Umsetzung einer Drehbuch-/Filmvorlage (nach ca. 10 mißlungenen Versuchen). Anfängern steht allerdings Frust ins Haus. (re)



## The Simpsons: Bart's Nightmare

**Ich geb's zu, nach dem Horrortrip mit dem Spiel Bart vs. the Space Mutants mußte ich ein paar Anläufe nehmen, um mir den 3. Teil der Simpsons anzutun. Aber diesmal ist die Sache etwas anders gekommen als ich ursprünglich befürchtet hatte.**

Die Spielidee, daß Bart beim ersten großen Anlauf auf ordentliche Hausaufgaben an seinem Schreibtisch vor lauter Konzentration nach 15 Minuten einschläft, ist klar auf die jüngeren Kids gezielt. Wer kann sich da denn nicht in Gedanken selbst wiederfinden. Auch Bart's Alptraum ist nachvollziehbar, denn ein Windstoß trägt alle Blätter durchs offene Fenster davon und das exakt mang just nach ihrer spektakulären Fertigstellung. Da hilft alles lamentieren nix und Bart springt hinterher. Mit seinem Plumps auf den Gehsteig auf Springfield's Hauptstraße, hier Windy World genannt, beginnt auch schon Level eins, der sich als Verbindungslevel zu den Einzel-Stages mit den eigentlichen Aufgaben erweist. Auf der von schräg oben gezeigten Straße geht es turbulent zu. Verfolgt von Bussen, loslaufenden Briefkästen, hüpfenden Basketbällen, dem Fisch Blinkie, von Jumbo and the Gang, Dreckpfützen, Feen und der küssenden Großmama wird Bart richtig gestreßt auf der Jagd nach im Wind herumflatternden Blättern Papier, welche die Eingänge in die fünf anderen Level (namentlich Bartzilla, Maggie's Temple, Bartman, Itchy & Scratchy sowie Bart's Bloodstream) darstellen - sofern es

Euch gelingt, mit beiden Füßen daraufzutreten, wenn es gerade mal flach liegenbleibt. Gegen die vielen Widersacher helfen Bubble-Gum Blasen oder gespuckte Kürbiskerne. Insgesamt acht Blätter Hausaufgaben sind zu finden und die Suche ist eine wahre Compilation von altbekannten Games. Darin liegt auch der eigentliche Reiz des Spieles. Es wird so hemmungslos bei (guten alten) Spielen geklaut, daß es recht amüsant ist, Bart im Parodius-Clone, als Verfolgter in einer Tom & Jerry-Persiflage, als Ballermann in seinem eigenen Blutkreislauf (fantasyzone-artig), als Eiersammler wie einst Wonderboy oder als häuserzerstampfender Godzilla (vgl.: Rampage) durch die knallbunten Szenarien zu steuern. In der Tat ist bonbonfarben der Trumpf der Grafik. Die Steuerung ist immer noch etwas schwammig, aber gegenüber Bart's erstem Abenteuer verbessert. Gleiches kann man den Sounds nachsagen. Mittlerweile ist bei den Simpsons auf breiter Front das Niveau eines mäßigen Zeichentrickfilms erreicht. Fazit: Wenn schon Springfield's Vorzeigefamilie, dann diesen Teil wählen. Ansonsten kein Muß-Modul, allenfalls ein "Kann" für die Saure-Gurken-Zeite. (re)



<b>SNES</b>	<b>SHOOT`EM UP</b>
<b>Besonderheiten</b> - einstellbarer Schwierigkeitsgrad - englische Anleitung	<b>Hersteller</b> Ocean <b>Preis</b> ca. DM 140,- <b>Muster von</b> TOP 4
74%          82%          81% <b>79%</b>	

<b>SNES</b>	<b>JUMP`N RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - Continues - englische Anleitung	<b>Hersteller</b> Acclaim <b>Preis</b> ca. DM 140,- <b>Muster von</b> TOP 4
61%          73%          65% <b>66%</b>	

# MARIOS MAGIC



# SOULBLAZER

**Enix, die Macher des genialen Actraiser, haben wieder zugeschlagen. Mit Soulblazer ist nun ein Action-Adventure der Sonderklasse erschienen, welches sogar dem weltberühmten Zelda das Fürchten lehren wird.**



Die Story: König Magridd ist an sich ein passabler Herrscher, leider aber hat ihn seine Goldgier dazu getrieben sich mit dem Bösen in Form von Deathtoll, dem Herrscher der Finsternis, einzulassen. Auf Anraten seines Hof-Erfinders Dr. Leo wurde ein Pakt geschlossen, der besagt, daß für jedes Goldstück ein Lebewesen an Deathtoll übergeben wird. Man ahnt es schon, ruckzuck waren alle Lebewesen bis auf einige wenige verschwunden. Ein Held wurde jetzt dringend gesucht, der die Dinge wieder ins Lot rückt. Tja, und nun seid Ihr dran. In insgesamt sieben Levels gilt es nun das Königreich Friel zu befreien. Kommunikation mit Lebewesen jeder Art und Kampf gegen Monster stehen bei diesem Spiel eindeutig im Vordergrund. Insgesamt wurde sich beim Spielablauf stark an Zelda orientiert. Obwohl genug abgekupfert wurde,

kann man Soulblazer dennoch als eigenständiges Werk betrachten. In unterirdischen Verliesen gibt es zahlreiche Monster Lairs (Brutstätten). Durch die Vernichtung auftauchender Monster werden diese geschlossen und an der Oberfläche tauchen die befreiten Bewohner der jeweiligen Stadt auf. Gekämpft wird übrigens im Echtzeitmodus, das bedeutet, spielerische Geschicklichkeit ist absolute Bedingung. Aber mit simplem Monsterplättchen ist es nicht getan, denn kleinere Puzzles warten auf Ihre Lösung und allzuoft muß man Lebewesen ansprechen, um ihnen Geheimnisse zu entlocken. Der Humor der Programmierer kommt in jedem einzelnen Level zum Vorschein.

Ihr solltet unbedingt in Greenwood dem Hund folgen, der einen seltsamen Geruch wahrgenommen hat (der Gag wird natürlich nicht verraten). Grafik und Sound sind schlichtweg genial. Alles überragend aber ist die Spielstory und ihre Entwicklung. Hier wurde ein neuer Maßstab gesetzt. Technisch gibt es nichts auszusetzen, man hat bei Enix sogar an einen Batteriespeicher gedacht. Also, warum lest Ihr eigentlich noch? Ab jetzt, Soulblazer wartet auf Euch.

(ray)

**Trotz Anlehnung an Zelda ein fantastisches, eigenständiges Erlebnis**



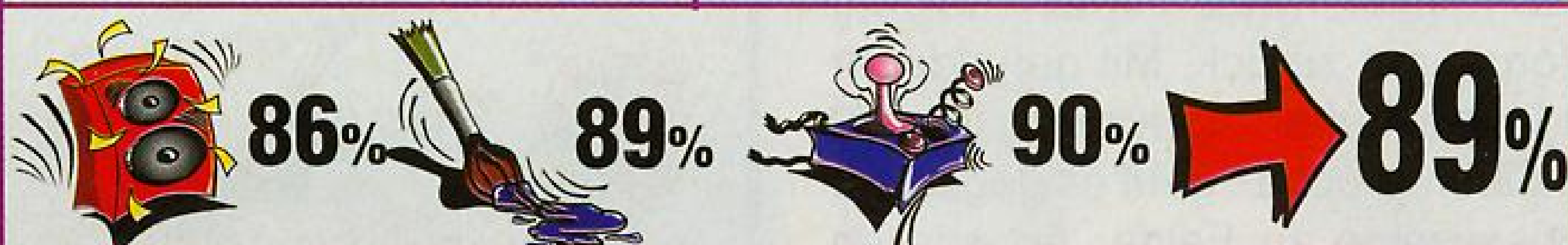
**Auch unter Wasser muß eifrig gefightet werden**

## SNES

**Besonderheiten**  
- Batteriespeicher  
- englische Anleitung

## ACTION-ADVENTURE

**Hersteller** Enix  
**Preis** ca. DM 140,-  
**Muster von** TOP-4



## SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

# SUPERVISION

und

# GAME MASTER

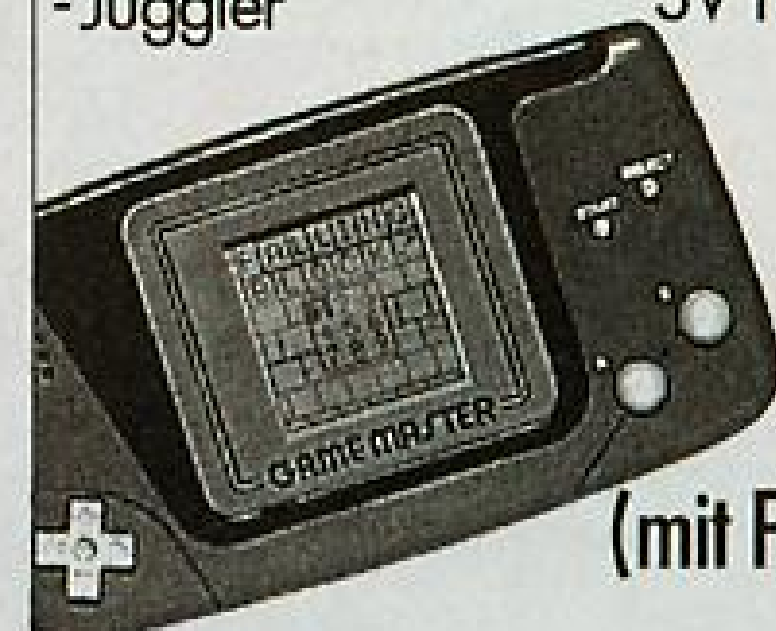
mit allem Zubehör.

**NEU:**



SuperVision  
LCD Video Game  
SV 100 119,- DM  
(Mit CRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV 100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV 100/02	34.90DM
-Carrier	SV 100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV 100/05	34.90DM
-P.52SeaBattle	SV 100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV 100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV 100/08	34.90DM
-Ssnake	SV 100/09	39.90DM
-Alien	SV 100/10	34.90DM
-HeroKid	SV 100/11	34.90DM
-ChallengerTank	SV 100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV 100/14	34.90DM
-ProTennis	SV 100/15	34.90DM
-Chimera	SV 100/16	39.90DM
-SpaceFighter	SV 100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV 100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV 100/19	39.90DM
-MattaBlatta	SV 100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV 100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV 100/22	34.90DM
-BrainPower	SV 100/23	34.90DM
-2in1 (EaglePlan + HashBlock)	SV 100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV 100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV 100/26	39.90DM
-HappyRace	SV 100/27	39.90DM
-SuperPang	SV 100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV 100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV 100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV 100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV 100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV 100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV 100/34	34.90DM
-HappyPair	SV 100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV 100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV 100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV 100/38	a.A.
-Magincross	SV 100/39	a.A.
-DeltaHero	SV 100/40	a.A.
-RecycleDesign	SV 100/41	a.A.
-SuperKong	SV 100/42	a.A.
-Juggler	SV 100/43	a.A.



Game Master  
LCD Video Game  
GM 6622 99,- DM  
(mit Falling Block Modul)

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center  
Mozartstr. 39  
O-1633 Mahlow  
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



MARIOS  
MAGIC

# FINAL FANTASY

## Mystic Quest

Neben der ZELDA-Reihe ist die FINAL FANTASY-Serie die zweite Säule der Adventure- und Rollenspiele im Hause NINTENDO. Ein Genre, welches ansonsten bisher mit wenig Perlen bedient wurde. Verständlicherweise setzte daher bereits vor Erscheinen des Spieles ein Run auf die Vorbestellungslisten ein. Natürlich haben wir uns das Teil für Euch genauer angesehen.

Die Story handelt von den Bösen, die den Guten den Frieden nicht gönnen und deshalb Rabatz machen. Heuer stehlen Monster die vier magischen Kristalle aus dem 'Focus Tower', bis dato das Symbol für die positiven Kräfte im Mittelpunkt der zivilisierten Welt. Zu allem Unglück läßt die Strahlung der Kristalle die Diebe zu Übermonstern mutieren, so richtig mit Erdbeben und finsternem Himmel und Sturmwind. Kei-

die Sprites alle etwas untergroß erscheinen. Bewegen dürfen wir diese zu unserer Verwunderung nicht wie es uns gefällt, sondern ähnlich wie schon in ARCANA kann nur zwischen bestimmten Punkten hin- und hergelaufen werden. Diese Punkte sind Icons, die jeweils eigene Szenen darstellen, in die per Knopfdruck 'eingetaucht' werden kann. Pfeile verschiedener Farbe an den Icons zeigen die Richtung(en) an, in die es weitergeht bzw. gehen könnte. Innerhalb der Szenen bleibt die Perspektive erhalten, nur hier kann man frei herumlaufen und reden, kämpfen, Bäume fällen, Schätze finden und Monster verhauen. Der Kampfschirm zeigt das Geschehen von hinten aus sehr flachem Winkel und jetzt kann man erkennen, daß die maximal 2 Figuren, aus denen die Party besteht, wirklich Kör-

perproportionen wie Erdflöhe haben: Der Kopf sitzt quasi auf dem Hintern und von da ist es nicht mehr weit auf den Boden. Enttäuschend ist die karge Animation beim Kampf, da bleibt das Game doch meilenweit hinter seinem Vorgänger zurück. Mit gefundener oder gekaufter Ausrüstung und 12 Zaubersprüchen geht es gegen die Bösewichte zu Felde. Ab und an

schließt sich eine zweite Person an, die stellenweise so schnell verschwindet, wie sie aufgetaucht ist oder auch wiederholt in Szene tritt. So ist denn auch der FF-typische Spielwitz die Seele des Programmes, ergänzt von den zusehends kniffliger werdenden Puzzles und einer ständig spannender werdenden Story. Die überwältigende Wirkung des zweiten Teils der FF-Reihe wird allerdings nicht erreicht, was hauptsächlich an den spärlicheren Animationen beim Kampf und dem vereinfachten Kampf-system liegt. Wäre nicht der 16-Bit-Sound, könnte das Spiel in einigen Passagen auch für das NES (8-Bit) konzipiert sein. Bis auf die Waffen des Helden wird die gesamte Ausrüstung automatisch zugeordnet, bei den Gefährten ist außer den Kampf-befehlen überhaupt nichts beeinflussbar. 29 Handlungsorte gibt es insgesamt und nach ein paar Minütchen hat

einen die Geschichte in ihren Bann gezogen. Positiv ins Gewicht fallen auch die beiliegende Landkarte, die Erläuterungen in der Anleitung, die durch das erste Stück des Spieles begleiten und die mitlaufende akkugepufferte Uhr. Anfänger freuen sich über den Komfort des Games, dessen Programmierung auch den Bequemsten unter Euch anspricht.

(re)



Final Fantasy präsentiert sich gewohnt Einsteigerfreundlich.

ner kann sie aufhalten - nur ein Hirtenjunge mit einem Namen Eurer Wahl, ein paar Verbündeten und 3 speicherbare Spielstände bewahren die Welt (möglicherweise) vor dem Untergang. Das Spiel startet ähnlich wie Teil II mit einer Story, die von den Figuren gespielt wird und hervorragend in das Abenteuer einleitet. Die Welt wird fast von senkrecht oben gezeigt, wodurch

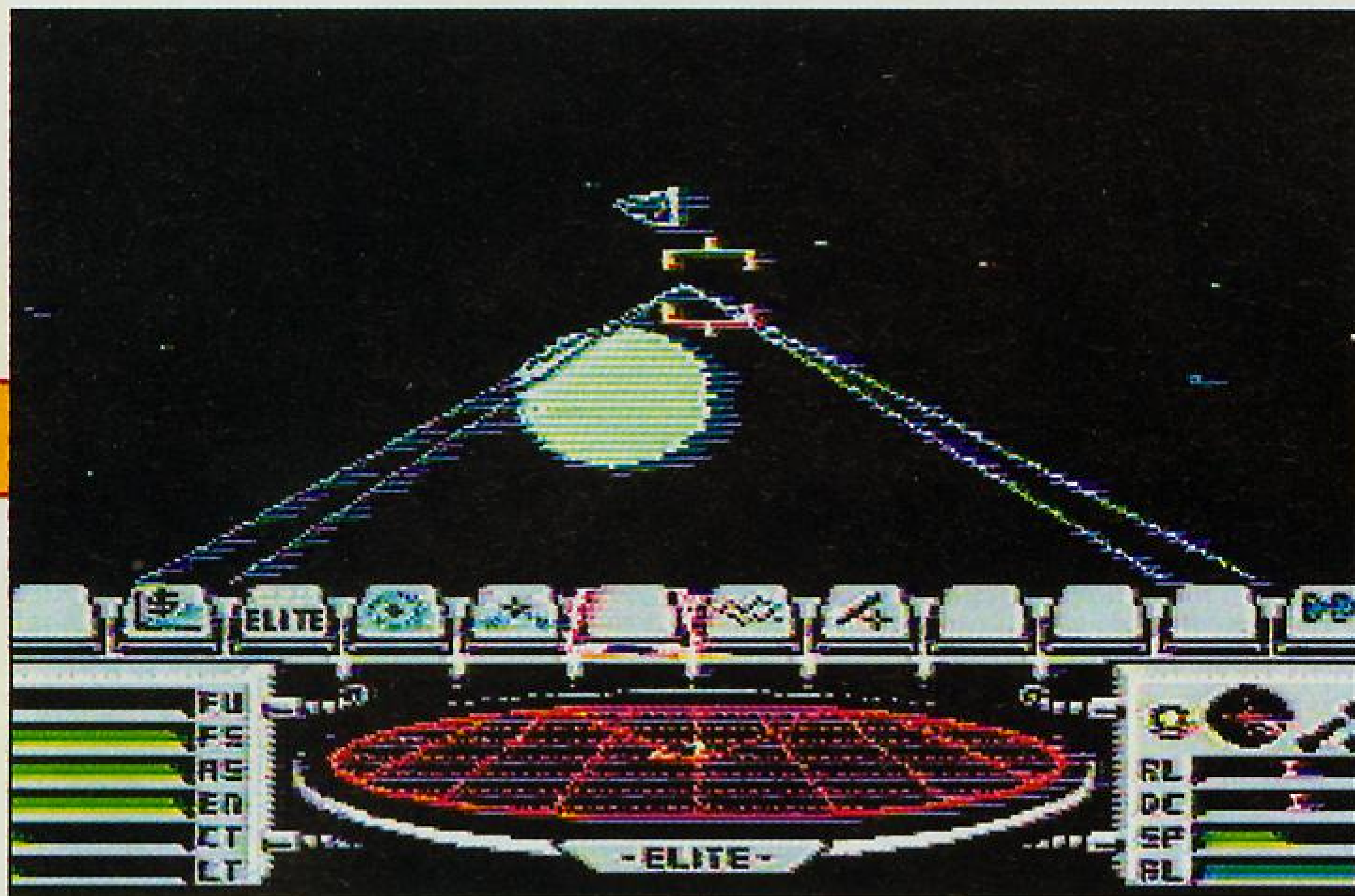
### SNES

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung  
- deutschsprachige Spielhilfe

### ADVENTURE

**Hersteller** Square Soft **Muster von**  
**Preis** ca. DM 110,- **Top 4**





# ELITE

**Erfahrene Raumpiloten konnten sich schon vor einigen Jahren auf dem guten, alten Brotkasten bewähren. Die abstrakte Vektorgrafik floß für damalige Verhältnisse mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm und dem interplanetarischen Weltraumhandel stand nichts mehr im Wege.**

**M**it dem Kauf einer "Cobra MK 3" seid Ihr automatisch Mitglied der "Elite" geworden. Dieser selbsternannten Raumfahrerorganisation dürfen nur die fähigsten Piloten beitreten, so daß Ihr Euch in einem kurzen Trainingskampf erst einmal bewei-

sen müßt. Danach geht es dann richtig zur Sache. Im Raumhafen Lave könnt Ihr Euch mit einer gehörigen Ladung Agrargüter eindecken, um diese dann gewinnbringend in einem High-Tech-Staat zu verschern. Auf diese Weise könnt Ihr Euch nach und

# MARIOS MAGIC



nach bessere Ausrüstungsgegenstände leisten und schon nach wenigen Spielminuten müssen sich die berüchtigten Raumpiraten vor Euch in Acht nehmen. Ausgestattet mit einer handvoll Raketen, verschiedenen Lasern und einem wirkungsvollen ECM-System könnt Ihr Euch nun entscheiden, ob Ihr die Hatz auf die Verbrecher fortsetzen oder lieber eine ruhige Kugel schieben möchtet.

Ist Letzteres der Fall, so solltet Ihr Euch auf den Handel beschränken und zwischen den unterschiedlichen Planeten hin- und herschippern.

Betrachtet man das dünne Begleitheft, so sinken die Erwartungen ins Bodenlose. Die zahlreichen Funktionen werden möglichst knapp

abgehandelt und entbehren jeder ausführlichen Beschreibung. Vom eigentlichen Spiel wird man aber spätestens im ersten Raumkampf überrascht. Die Vektorgrafiken der Flugobjekte fließen relativ sauber über die unendlichen Weiten des Weltraums, verlieren aber deutlich an Geschwindigkeit, wenn es zu einem heftigen Gefecht kommt. Trotzdem wird "Elite" dadurch keinesfalls unspielbar!

Fazit: Vor allem die gelungene Benutzerführung und die akzeptable Grafik zeichnen "Elite" auf dem NES aus. Auch wenn die überragende Qualität der C64-Version bei weitem nicht erreicht wird, handelt es sich dennoch um ein durchaus lohnendes Spiel. Antesten!

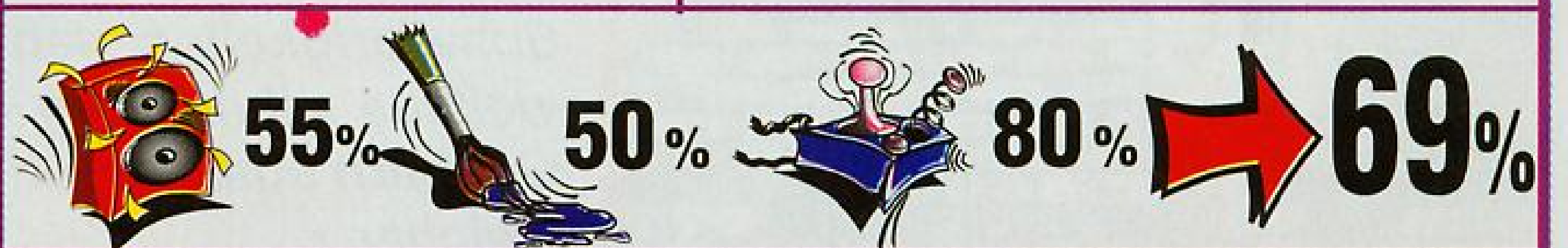
(om)

## NES

**Besonderheiten**  
- speicherbare Spielstände

## ARCADE-ACTION

**Hersteller** Virgin Games **Muster von** PC Computercenter  
**Preis** ca. DM 100,-



# Double Dragon III

**Dieses Spiel ist eine Fortsetzung der Geschichte von Billy und seinen Dojo-Kumpels. Wie Ihr Euch vielleicht erinnert, haben Billy & Co. sich in Double Dragon II in das Haus des Schreckens vorgekämpft und die Black Shadow-Recken besiegt. Nun - ein stilles Jahr später - muß Billy Marion finden, die gekidnappt wurde.**



**D**ein Lehrer, Hiruko hat herausgefunden, daß für ihre Freilassung etwas ganz besonderes verlangt wird: Die heiligen Steine! In diesem Abenteuer gelangst Du mit Deinen Freunden in die entlegenen Regionen der Erde. Eure

Suche beginnt in den guten alten USA, führt Euch nach Europa und dem Fernen Osten. Das geht natürlich nicht ohne Hindernisse und Kämpfe über die Bühne. Die heiligen Steine sind natürlich gut behütet. Während der Reise üben sich Billy und seine Freunde in diversen Kampftechniken und entwickeln neue wie z.B. den Zyklon-Wirbelkick.

Benützt Eure Gaben weise und versucht Eure Energie soweit wie möglich aufzuheben. In diesem Spiel habt Ihr nur ein Leben, aber zahlreiche Gelegenheiten, neue Fertigkeiten und Waffen unterwegs zu erwerben. Als Hilfe hat dieses Spiel viele neue Kontrollkombinationen, die Euch nicht enttäuschen werden.

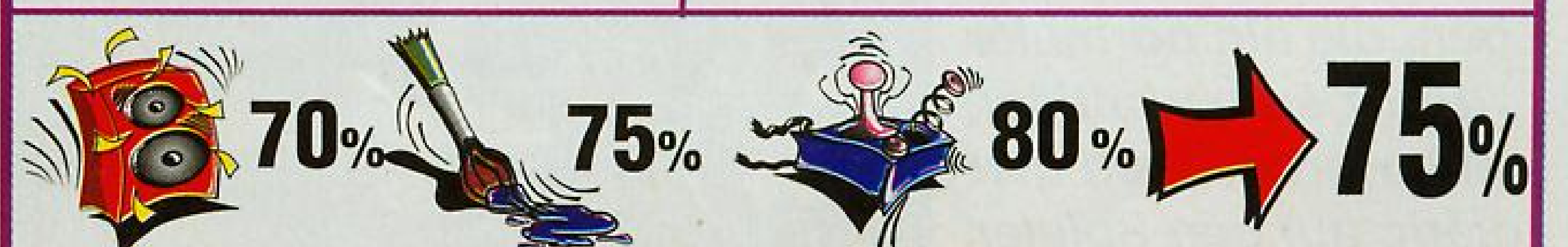
(tj)

## NES

**Besonderheiten**  
- zwei Spieler Modus

## DENKSPIEL

**Hersteller** Aclaim **Muster von** Hersteller  
**Preis** ca. DM 90,-

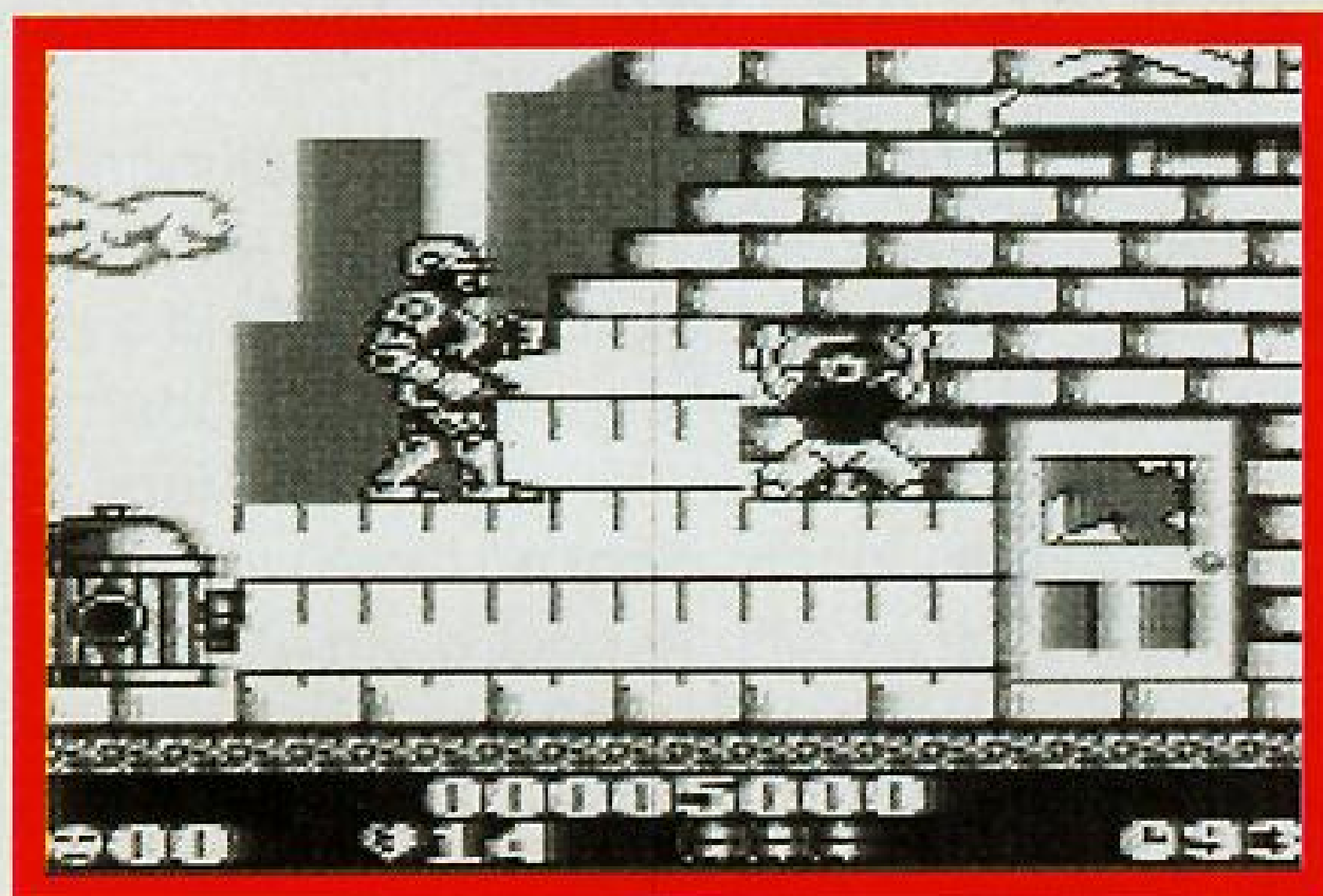




# MARIOS MAGIC

## ROBOCOP 2

Während bei den Amiga-Benutzern der dritte Teil der Superbullen-Saga schon längst wieder in den Diskettenarchiven verstaubt, gibt es für den kleinen Freund jetzt die Umsetzung der zweiten Folge von Robocop als nettes Ballerspiel.



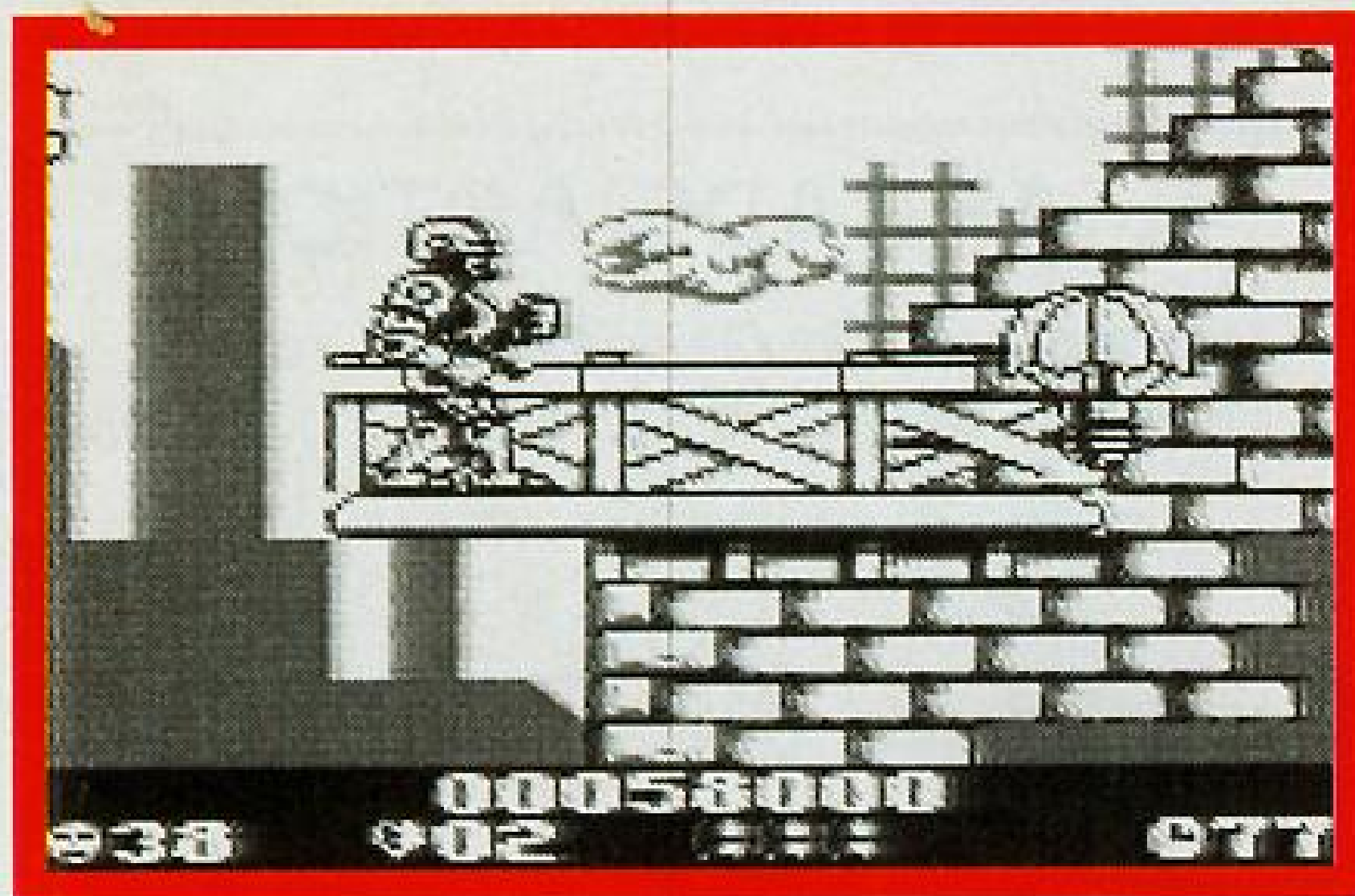
To uphold the law, to protect the innocent" - Der stählerne Polizist aus Detroit ist zurück; ein bißchen ausgelutscht zwar, für eine zweite Folge des Ballerspektakels aber immer noch gut genug. Der nimmermüde Streifengänger

sieht diesmal einer besonders großen Gefahr ins Auge: Die tödliche Designerdroge Nuke kursiert in den Straßen seiner Heimatstadt - aber ich will nicht zu viele Worte um nichts verlieren, denn Hintergrundwissen wird bei Robocop 2 sowieso nicht verlangt. In 15 hammerschweren Levels stapft der Spieler sich also seinen Weg durch

Horden von Straffälligen, die es durch gezielte Kopf- und Körperschüsse zu arrestieren gilt, befreit ein paar reuige Ganoven und steht einige Male auch dem Prototypen seines potentiellen Nachfolgers ED-209 - den Film kennt ja jeder - gegenüber.

Die einfache Tastenbelegung ("A" Springen, "B" Feuern) macht den ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels etwas erträglicher, trotzdem fehlt dem Ganzen irgendwie der Pep, um ein Dauerbrenner zu werden. Das Scrolling ist absolut in Ordnung, dafür fehlt es bei der brav vor sich hintrampelnden Spielfigur an Geschwindigkeit und Steuerbarkeit. So bleibt das Spiel eben doch nur in der Mittelklasse.

(tb)



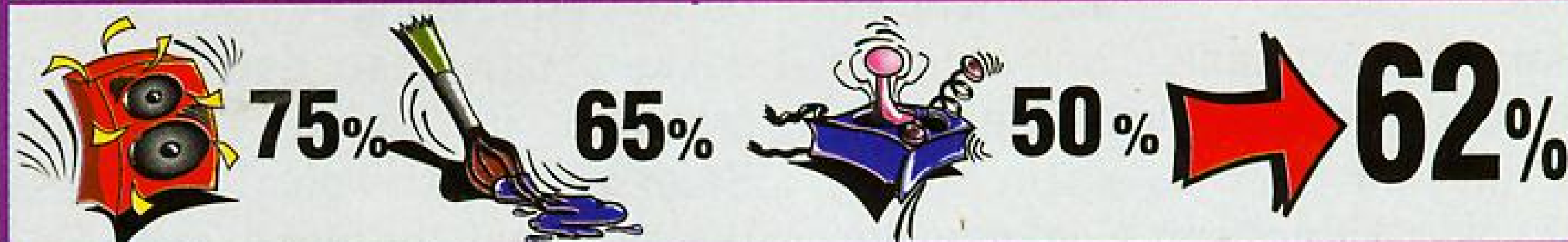
Mit seiner bleiernen Unterwäsche hat Robo durchaus Schwierigkeiten, den weitaus schnelleren Gegnern auszuweichen.

### GAME BOY

Besonderheiten  
- sauberes Scrolling  
- Spielfigur etwas träge

### SHOOT 'EM UP

Hersteller Ocean    Muster von  
Preis ca. DM 60,-    PC Computercenter



## PRINCE OF PERSIA

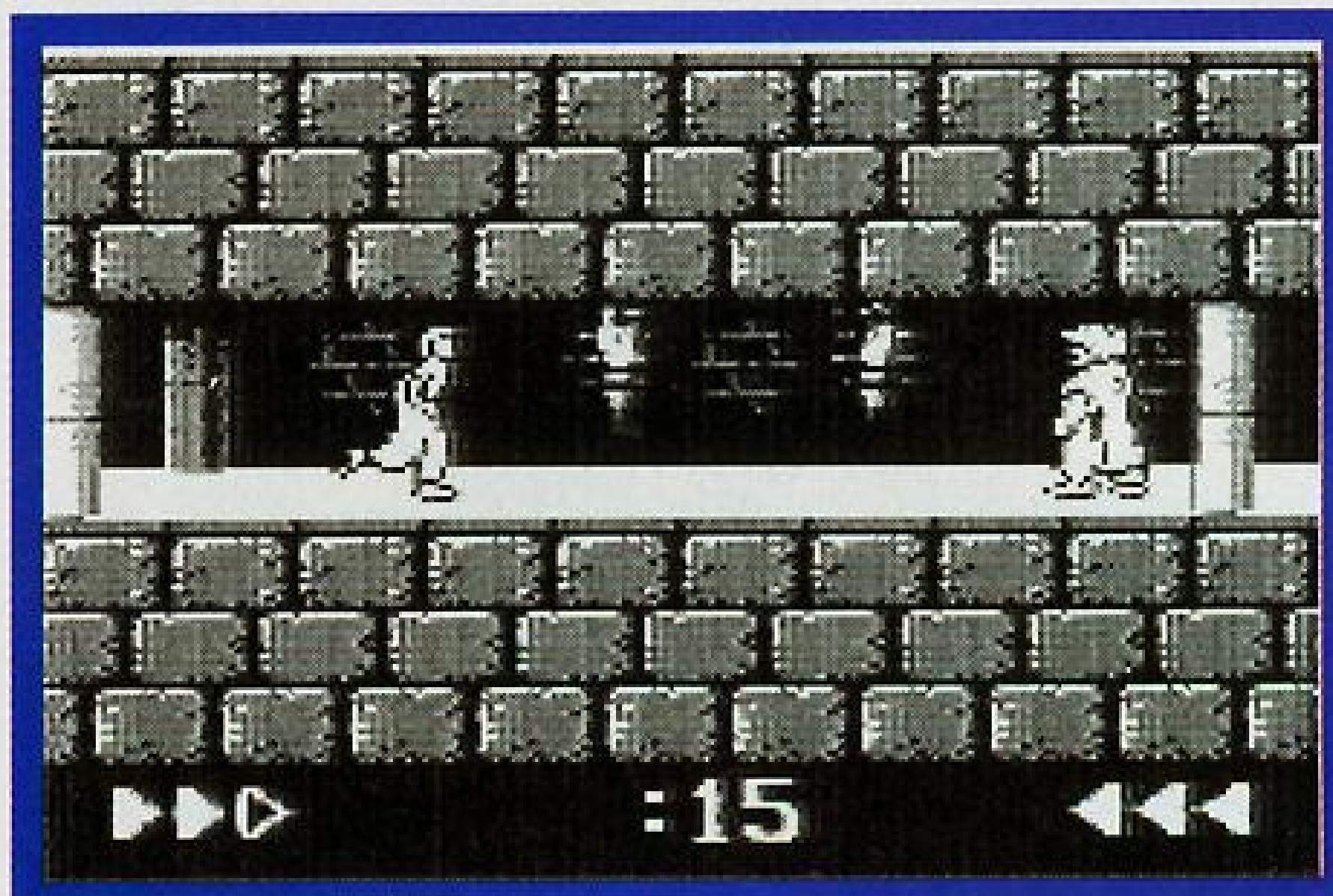
Dieses Abenteuer aus dem Orient hat schon viele Computerspieler stundenlang an den PC gefesselt. Ob Prince (wie der wahre Kenner das Spiel nennt) auch auf dem Gameboy zum Erfolg wird? Ein angenehmer Farbkleck im Baller-Allerlei ist es auf jeden Fall.

Wer die betagte PC-Version kennt, wird sich auch auf dem Gameboy gleich damit zurechtfinden: Die beiden Versionen von Prince of Persia sind nämlich absolut identisch. Die Schrittgeschwindigkeit der Spielfigur, die Steuerung, und der Aufbau der Levels gleichen sich tatsächlich wie ein Ei dem anderen. Erinnern wir uns: Die längere Abwesenheit des Sultans von Persien hat sich der finstere

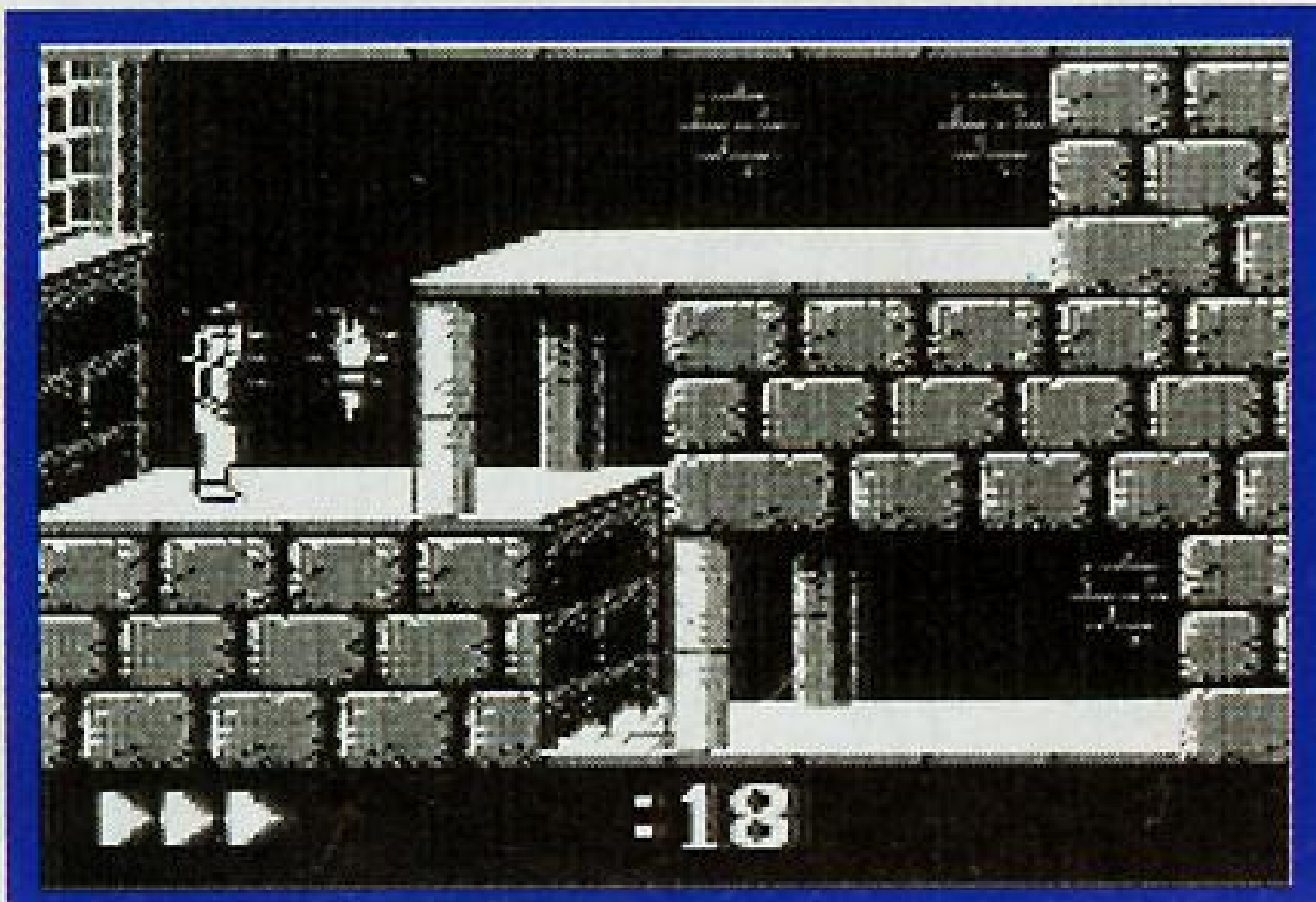
re Großvisier Jaffar zu Nutze gemacht, um das blühende Reich in eine Tyrannei zu verwandeln. Zu allem Überfluß giert der Bösewicht jetzt auch noch nach der Hand der hübschen Sultanstochter. Nur eine Stunde Zeit hat er der Prinzessin gelassen, um sich zwischen ihm und dem Tod zu entscheiden. Genau eine Stunde bleiben auch dem Spieler, um aus dem Verließ

des Palastes zu entkommen, und die Schöne zu befreien. Eine leichte Aufgabe ist das freilich nicht, denn neben vielen Fallen, Abgründen und Gifflaschen etc. stehen Dir auch die Schergen des Visiers im Weg. Obwohl die etwas betagte Grafik den Gameboy nicht voll ausnutzt, hat Prince of Persia auch in der Modulversion seinen Reiz behalten. Nützliche Features, wie etwa die Paßwortfunktion, machen das Jump'n'Run-Spiel auch heute noch kaufbar. Ballerfreaks seien aber gewarnt: Das Spiel hat mehr Ähnlichkeit mit "Impossible Mission" als mit der üblichen Gameboy-Action.

(tb)



Alle typischen Aufgaben, die ein normaler Prinz so bewältigen muß, warten auch hier gierig auf den Spieler.



### GAME BOY

Besonderheiten  
- authentische Umsetzung des PC-Klassikers

### ACTION-ADVENTURE

Hersteller Virgin    Muster von  
Preis ca. DM 60,-    PC Computercenter







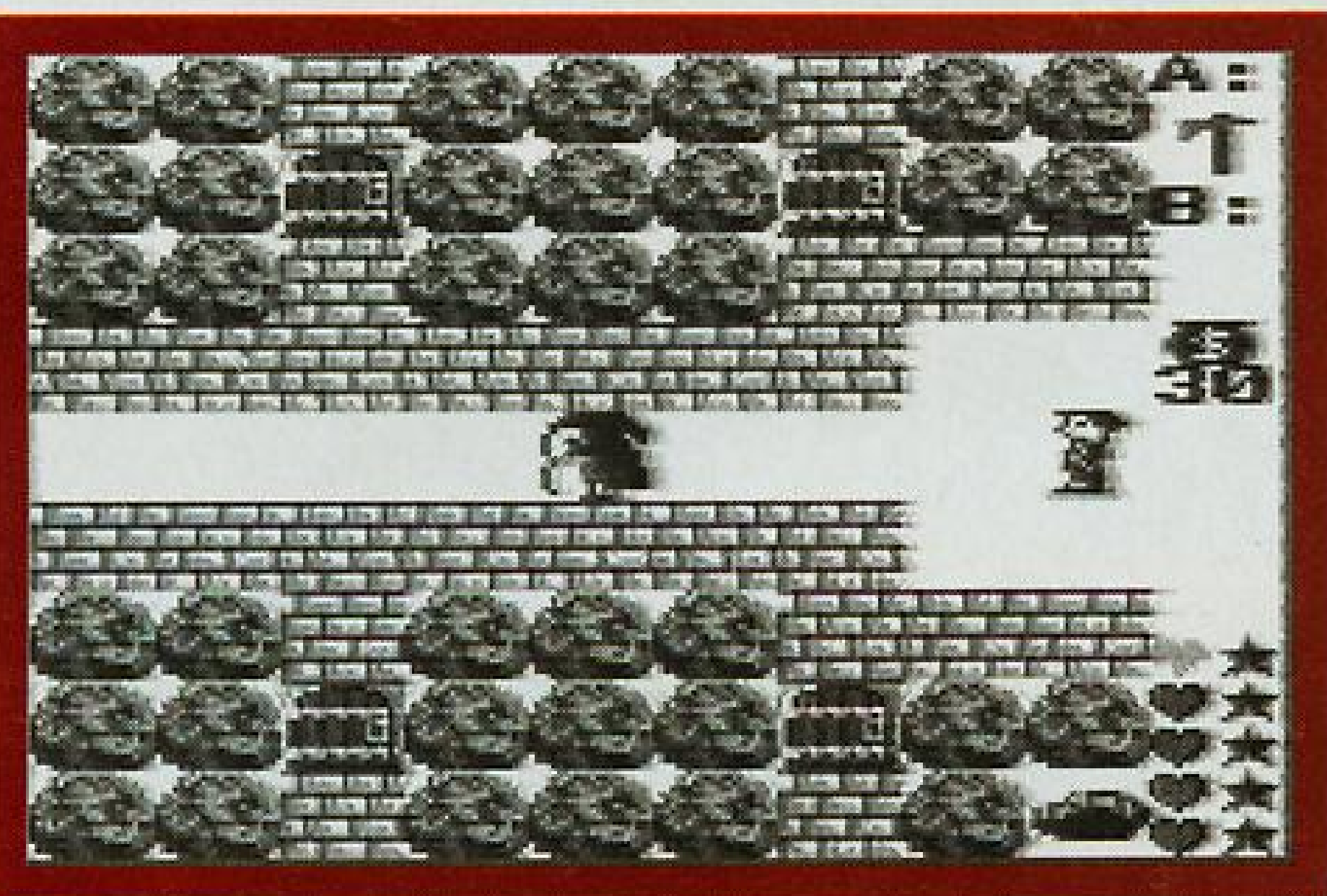
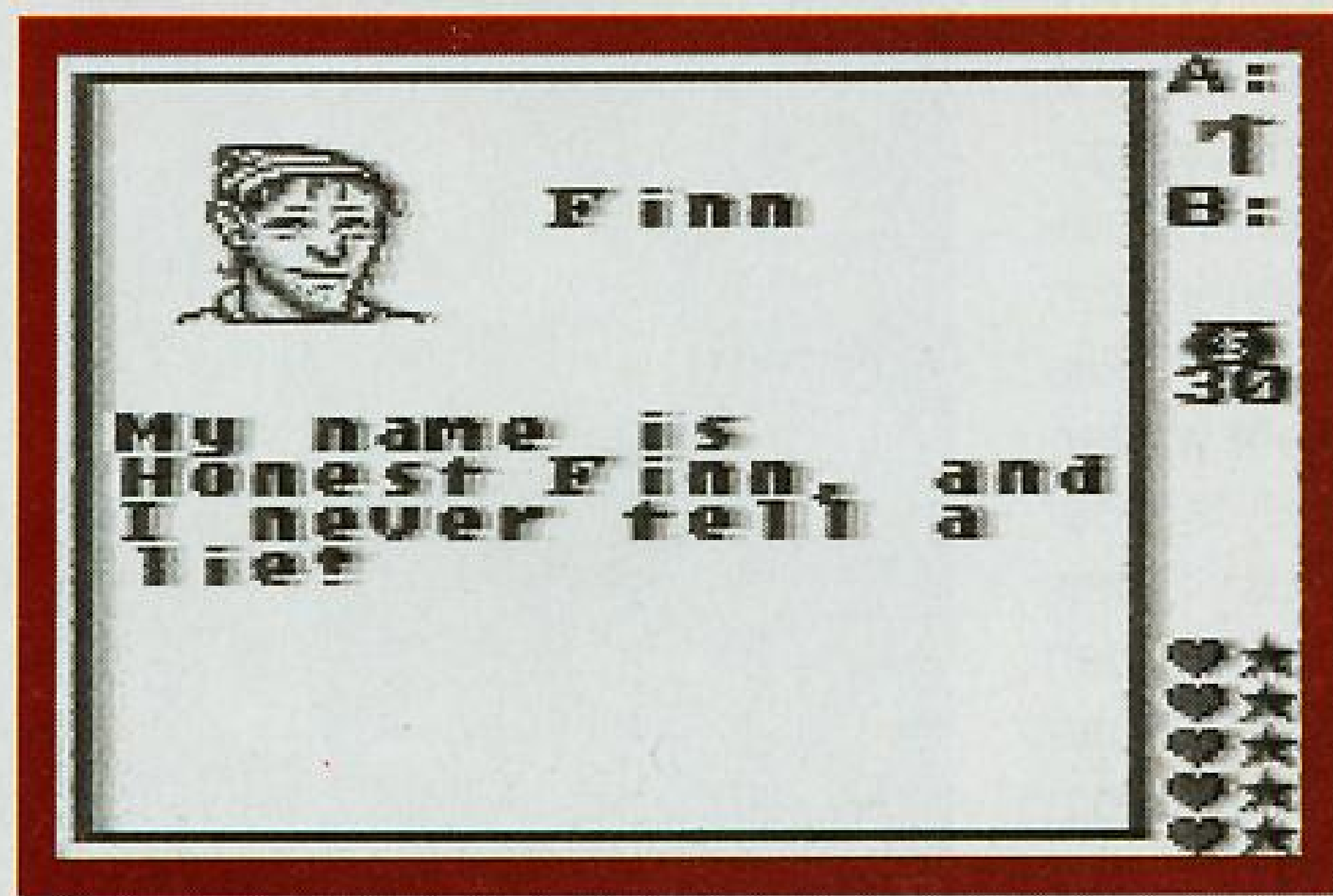
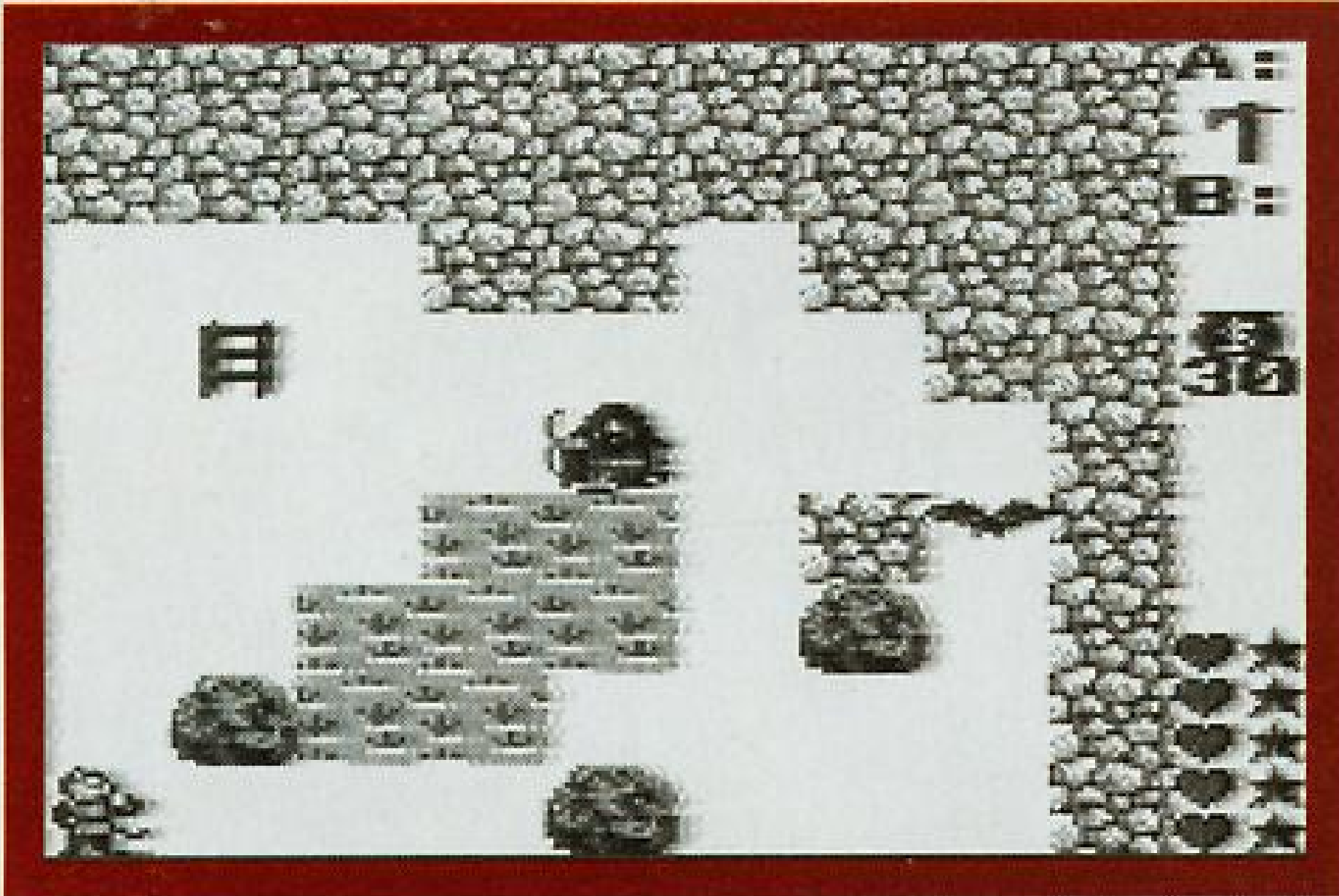
# ULTIMA

## Runes of Virtue

**Ultima - ein Name der für Qualität und Innovation steht - jedenfalls beim PC und Amiga. Ob das erste Gameboy-Modul der Spielereihe den hohen Ansprüchen der Rollenspieler genügen kann, erfahrt Ihr hier.**

Kein anderer Name ist in den Reihen der Mainstream-Rollenspieler so geläufig wie Ultima. Während die Ultima-Versionennummern für den PC und Amiga vielleicht bald zweistellig werden, hatte man beim Hersteller Origin aber bis vor kurzem noch keine Ambitionen, auch eine Folge für den Gameboy herauszugeben; daß vollwertige Rollenspiele dafür nämlich durchaus machbar sind, haben Programme wie Final Fantasy Legend 1 und 2 bereits bewiesen. Der langen Rede kurzer Sinn: Ultima goes Gameboy! Die Daten des Moduls klingen auch tatsächlich nicht schlecht - das Spiel soll auf einem Megabyte-Chip untergebracht sein, die eingebaute Batterie gewährt eine Speicheroption, man kann in vier verschiedene Rollen (Barde, Ritter, Magier und Ranger) schlüpfen, und das Gamelinking für zwei Spieler wird ebenfalls unterstützt. Bei solchen Fakten sind die Erwartungen an ein Spiel natürlich hoch, und die Enttäuschung ist groß, wenn sie nicht erfüllt werden. Erfüllt hat Runes of Virtue meine Erwartungen auf keinen Fall, denn die Suche nach Lord British' acht verschollenen Runen, auf die der Spieler dabei geschickt wird, hat mehr Ähnlichkeit mit

einem Geschicklichkeits- oder Labyrinthspiel als mit einem Rollenspiel im eigentlichen Sinn. Die erste Unregelmäßigkeit taucht bereits bei der Wahl Deines Charakters auf; die speziellen Eigenschaften jeder Figur werden nicht



ausgewürfelt sondern stehen von Anfang an fest. Der Spieler beginnt sein Abenteuer auf einer Insel mit einem Schloß (das von Lord British), zwei Shops, zwei Seehäfen und zwei geheimnisvollen Höhlen. Mit 30 Goldstücken im Säckel kann der Held zu Beginn sein Inventar um diverse Heiltränke oder Ersatzwaffen erweitern, nachdem er den Spelauftrag von Lord British erhalten hat, geht es dann gleich Kopfüber ins Abenteuer. Die ersten beiden Runen sind - wie sollte es anders sein - in den beiden Höhlen auf der Insel versteckt. In der Cavern of Hatred und der Cavern of Deceit wimmelt es nur so von Feinden. Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt, und man sieht meistens schon vorher, was den Helden im nächsten Raum erwartet. Die Palette der Feinde ist dabei nicht allzu groß. Es gibt Fledermäuse, Ratten, Skelette, Schlangen, schießende Baumwesen, Seeungeheuer und - man glaubt es kaum - schießende Seepferdchen, die (wenn gereizt) alle anderen Wesen mit ihrer Feuerkraft in den Schatten stellen. Erfahrene Rollenspieler werden sich vielleicht am Wort "Feuerkraft" stören: Ganz recht, in Runes of Virtue wird nämlich nicht nach dem Würfelsystem gekämpft, sondern von Hand; das heißt, wenn ein Monster oder dessen Waffe die Spielfigur berührt, wird Dir ein Lebenspunkt abgezogen. Umgekehrt gilt natürlich das selbe. Auf diese Weise kann auch eine kleine Ratte einem gestandenen Kerl schnell den Gar-

aus machen. Die Möglichkeit, das Spiel nach dem Ableben seines Helden im zuletzt betretenen Raum mit dem gleichen Inventar beliebig oft wieder fortzusetzen, war dafür sicher als Ausgleich gedacht; im Laufe des Spiels entpuppte sich das aber ebenfalls als versteckter Spielspaßkiller - ermöglicht es dem Spieler doch, mit Hilfe eines simplen Tricks in den Besitz von beliebig vielen nützlichen Gegenständen zu kommen. Betritt man nämlich einen Raum, in dem beispielsweise eine der selten erscheinenden Heilpotions zu finden ist, dann schnappt man sich diese schnell, verläßt sofort den Raum, betritt ihn wieder und - man lese und staune - läßt sich vom erstbesten Monster überwältigen. Wählt der Spieler nun im Spielmenü die Option "Continue", darf er sein Spiel im betreffenden Raum fortsetzen, hat die aufgenommene Heilportion aber noch im Inventar, und darf sich die gleiche Portion noch mal schnappen. Das ganze läßt sich mit allen Gegenständen beliebig oft wiederholen. Zum Aufbau der Levels läßt sich eigentlich nur sagen, daß sie durch die ungemein vielen Teleportfelder (in fast jedem Raum ein oder zwei davon) etwas unübersichtlich wurden, was dem Spaß an der Runensuche natürlich keinen Abbruch tun muß. Etwas enttäuschend fand ich auch die Spielgrafik, die mit ihren arg klein geratenen Wesen und teilweise wirklich plumpen Animationen der Zeit nicht nur um ein paar Monate hinterherhinkt. Aufgelockert wird das ganze nur durch ein paar dünn gesähte grafische Sequenzen, wenn man eine der Höhlen betritt oder darin eine der acht Zauberrunen findet, und selbst diese Sequenzen können einem Grafikfreak die Nackenhaare aufstehen lassen. Aus der Reihe tanzt dabei allerdings der Sound, der das ganze Spiel wenigstens noch in den Bereich des Durchschnitts hebt.

(tb)

**Nicht gerade das Ultima, welches die Computer-Besitzer kennen, aber trotzdem ein netter Versuch, die rollenspielbegeisterten Abenteurer an den Game Boy zu locken.**

GAME BOY	ROLLENSPIEL
<b>Besonderheiten</b> - batteriegepuffertes Modul - 2-Spieler-Option	<b>Hersteller</b> FCI/Origin <b>Preis</b> ca. DM 80,- <b>Muster von</b> funny soft
70%	40%
45%	50%



Super  
**SONIC**

# SONIC'S VÄTER

**Interessiert Ihr Euch für die Leute die hinter der großen Wunderwelt der Videospiele stehen? Wenn ja, dann haben wir hier einige interessante Namen, Daten und Fakten über eine der größten Gesellschaften für Videospiele - SEGA.**

Sonic" und "Mickey Mouse" zählen natürlich zu den Spielen, die in der Hitliste der SEGA-Produkte an der Spitze stehen. Sonstige Comic-Helden neben der Maus, wie z. B. Donald Duck, Asterix und Ende dieses Jahres auch Mickey Mouse & Donald Duck (siehe auch den Test in dieser Ausgabe), werden durch weitere Titelhelden aus der Filmbranche, wie z. B. Indiana Jones, Dick Tracy, James Bond, Tom and Jerry, Batman, The Simpsons und den Ghostbusters ergänzt. Sogar Showstars wie Michael Jackson, der im Action-Spiel "Moonwalker" vertreten ist, haben in der Welt der Videospiele ihren Auftritt. Fast die Hälfte der Top-Ten-Spiele sind Sportsimulationen, als da wären: Das Fußballspiel "Champion of Europe", welches zur Europameisterschaft angeboten wurde, "Super Tennis" für alle Becker-Fans, Motorradrennen wie "Super Hang on" oder "Road Rash" für den, der keine Skrupel kennt, das Autorennen "Ayrton Senna Super Monaco G. P. I und II", das Golfspiel "PGA Golf", daneben Eishockey und Sommerspielchen am Strand wie "California Games". "Where in the time is Carmen Sandiego" brachte SEGA als ganz neue Form des Video-Spiels auf den deutschen Markt. Es handelt sich hierbei um eine Synthese aus Spielen und Lernen. In dieser Detektivgeschichte, die sich in verschiedenen Zeitzonen abspielt, reist der Spieler durch die ganze Welt in verschiedene historische Epochen und erlangt dadurch interessante geschichtliche Daten und Fakten. Carmen Sandiego ist in fünf Sprachen erschienen - darunter selbstverständlich auch in deutsch. Dieses "Edutainment-Spiel" (Wortschöpfung aus Education und Entertainment) hebt seine Qualität durch ein zum Spiel gehöriges Geschichtslexikon über 1.374 Seiten mit mehr als 13.000 Stichwörtern aus dem Rahmen der meisten vergleichbaren Freizeitbeschäftigungen heraus. Seit September ist auch

die Ergänzung dieses Spiels auf dem Markt: "Where in the world is Carmen Sandiego". Hier werden die geographischen Kenntnisse des ersten Teils vertieft und erweitert. Daß dieses Spiel im Ausland einen sehr hohen Wert in der spielerischen Wissensvermittlung erreicht hat, zeigt sich z. B. durch die Einsetzung von "Carmen Sandiego" an kanadischen Schulen. Weitere Spiele dieser Art sind die sogenannten Rollenspiele, in denen der Spieler auch in fremde Rollen und Charaktere schlüpft, wie z. B. "Shining in the Darkness", "Phantasy Star II und III" oder aus der bekannten "Dungeons & Dragons"-Reihe: "Warriors of the Eternal Sun". Diese Simulation, als würde man selbst in einem Film mitspielen, erfordert Einfühlungsvermögen für historische und fantastische Welten. An dieser "Kreation pädagogisch wie didaktisch sinnvoller Spiele" arbeiten 700 Mitarbeiter der SEGA-Entwicklungsabteilung. Alle SEGA-Spieler, die nicht mehr weiterkommen und fast verzweifeln oder die alle Geheimnisse des Spiels erfahren wollen, können sich an den SEGA-Info-Service wenden unter der Telefonnummer 040/2270961. Von 10.00 bis 18.00-Uhr stehen von Montag bis Freitag 10 erfahrene Spieleberater für die Beantwortung auch der ausgefallensten Fragen rund um SEGA und seine Videospiele zur Verfügung. Auch wer Fragen zu den einzelnen Spielgeräten hat oder einen Spieletip benötigt, bekommt über den Info-Service garantiert eine entsprechende Lösung angeboten. Sogar die geheime Levelanwahl von "Sonic the





**Neueste Technologie bei SEGA.**



**Das CD-ROM bald bei uns im Test.**



**Viel Arbeit bis ein Spiel fertig ist.**

Hedgehog" wird hier verraten. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen auch zwei Bücher, die sowohl für "Master-System II"- "Game Gear"- und das "Mega Drive"- System Lösungshilfen bieten. Darüberhinaus sind für das Jahr 1993 auch Clubaktivitäten geplant.

Von den doch so interessanten Videospiele möchten wir jetzt eine Wende zu den einzelnen Spielgeräten nehmen, ohne die diese Videospiele erst gar nicht existieren würden. Am Anfang war da das "Master System". Es ist wohl das klassischste und bisher meistverkaufte Konsolengerät von SEGA. In den letzten 6 Jahren wurden allein in Europa über 3 Millionen Geräte verkauft. Über 600.000 Haushalte in Deutschland verfügen über ein "Master System". 150 verschiedene Spiele stehen zur Auswahl bereit - also ein Spielspaß für die ganze Familie. Die zweite Generation des erfolgreichen Konsolengerätes "Master System II" ist über die Antennenweiche leicht mit jedem Fernseher zu verbinden. Die Bedienung erfolgt über ein Con-

trol-Pad mit zwei Aktions- und einer Steuertaste. Zusätzliche Control-Pads ermöglichen das Spielen mit mehreren Personen. Sogar bequem aus dem Sessel heraus können diese Spiele gesteuert werden, sofern man schnurlose Fernbedienungen benutzt. Die hochauflösende Grafik wird mit 64 Farben und 4 Pixel (= Bildpunkte) von einer 8-Bit-Technologie dargestellt. Überholt wurde jedoch das "Master System" vom "Mega Drive", dem Top-Star der Videospiele von SEGA. Das technisch führende Gerät der 16-Bit-Generation bietet durch den 68000er Hauptprozessor eine gestochen scharfe Grafik, eine Animation wie im Spielfilm (perfekter Bildlauf und hohe Geschwindigkeit) und perfekten 10-Kanal-Stereo-Sound. Derzeit hält SEGA mehr als 130 verschiedene Spiele für den "Mega Drive" bereit. Control-Pads ermöglichen das Spiel zwischen mehreren Personen. Selbst schwierigste Spielsituationen können durch einen Joystick als Zubehör gemeistert werden. Die schnurlose Fernbedienung mit einer

Reichweite von bis zu sechs Metern bedeutet zusätzlichen Komfort. Über das heisersehnte CD-Rom werden wir berichten, sobald Ihr es auch kaufen könnt. Mit etwas Glück kommen wir schon Anfang nächsten Jahres dazu. Als letzteres wäre da noch der "Game Gear", das farbige Videospiel für "unterwegs". Dieses Spielgerät kann auch TV-Empfänger oder Monitor für die Videokamera sein. Durch seine 8-Bit-Technologie wird eine perfekte, farbige Spielanimation geboten. Der farbige LCD-Bildschirm erlaubt sogar das Spielen in dunklen Räumen. Die Verwandlung vom Spielgerät in einen Mini-Fernseher kommt durch einen TV-Tuner zustande, der statt der Spiel-Kassette in das Gerät gesteckt wird. Alle "Master System II"-Spiele sind durch einen Konverter auf den "Game Gear" übertragbar; ein Kabel verbindet mehrere "Game Gear" miteinander, wodurch aus dem Spielvergnügen ein spannender Wettkampf werden kann. Die 35 derzeit bestehenden Spiele werden noch dieses Jahr um 20 weitere ergänzt. Und wer

ist SEGA-Deutschland? Nun, geschäftsführend ist Winrich Derlien, der im Marketing von Norbert Kijak, im Verkauf von Nils Jöhnk und in den Public Relations von Sibylle Prister unterstützt wird. Für die Produkte zeichnet sich in unseren Landen Rolf Duhnke verantwortlich. Alle Informationen kamen von Torsten Oppermann, Product Manager.

Um unsere SEGA-Saga zu ergänzen, hier noch einige firmenspezifische Daten und Fakten: Der Umsatz von SEGA stieg von 1989 mit 14,4 Mio. DM bis Mitte 1992 auf 155,0 Mio. DM. 1992/93 wird der Umsatz auf 420,0 Mio. geschätzt. Anfang 1992 waren hierfür 61 Beschäftigte verantwortlich, die sich Ende 1992 auf 120 erhöhen werden. Die Verkaufszahlen der Spielgeräte gesamt bis zum jetzigen Zeitpunkt liegen beim "Master System" bei 560.000, beim "Mega Drive" bei 225.000 und beim "Game Gear" bei 210.000 Stück. Die Zahlen der bisher verkauften Spiele liegen bei 4,0 Mio.

(cd/ts)

## SEGA-Hardware- Gewinnspiel

### LUST AUF EINES VON

**5 Mega Drives mit Sonic 2**

oder eines von

**5 Game Gears mit Sonic 2**

oder vielleicht eines von

**20 SEGA T-Shirts???**

Wenn ja, dann müßt Ihr nur noch die nebenstehende Frage beantworten (Allen jenen, die es noch nicht wissen, hilft unser Spieletest in dieser Ausgabe sicherlich weiter). Alles was Ihr dann noch tun müßt, ist den Coupon auszuschneiden, auf eine frankierte Postkarte kleben und unter dem Kennwort "SEGA" an folgende Adresse schicken:  
**CT-Verlag Kennwort: SEGA Isarstraße 32 W-8500 Nürnberg 60**  
**Einsendeschluß ist der 01.01.1993!** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Mitarbeiter und deren Angehörige sind nicht mitspielberechtigt.

## SEGA-Hardware- Gewinnspiel

**WIE HEISST SONICS KLEINER FREUND  
IN „SONIC 2“**



**Einsendeschluß ist der 01.01.1993! Der  
Rechtsweg ist ausgeschlossen! Mitarbeiter und deren  
Angehörige sind nicht mitspielberechtigt**



# Super SONIC

## CHUCK ROCK

Tragt Ihr Euch auch schon länger mit dem Gedanken ein Fitness-Studio aufzusuchen, um bis zur nächsten Freibad-Saison wieder in Form zu kommen? Dabei kann einem ein kleines Bäuchlein sehr von Nutzen sein.

Nicht weil uns dann auch einmal Opas-Anzüge passen würden, sondern um uns damit allerlei Gesocks vom Leib zu halten. Nein ich meine nicht den

Schwarm von Verehrern/innen die uns ansonsten immer umschwirren. Gemeint sind eher diese ganzen Kreaturen, die um unsere Steinzeithöhle kriechen. Eigentlich wollten wir uns nur beim guten Gary Critter bedanken, daß dieser uns von unserem immer miesgelaunten Hausdrachen, unserer Frau Ophelia befreit hat. Doch stattdessen wird es so ausgelegt, als würden wir uns auf die Suche nach ihr machen und sie befreien wollen. Chuck Rock, den man



Der steinzeitmäßige Dickbauch räumt auch auf dem Gear mit seinem Wanst ab, daß selbst Saurier in die Knie gehen.

Die ihre Prozentzahl von 75% aber primär den witzigen Sprites, allen voran dem Namensgeber verdankt. Paßwörter und

sehr leicht als Sohn der guten Hella von Sinnen und Karl Dall bezeichnen könnte, trotzelt nun so auf seine ganz spezielle Art und Weise durch die verschiedenen Level. Und das in einer lobenswerten Größe, die die Übersicht nicht zum Thema macht. Zu tun haben wir es hier mit einem Jump'n Run in feiner Grafikaustat-

jede Menge zusätzlicher Rätsel treiben auch die Game-Play Wertung entsprechend hoch (75%). Und wer steinzeitliche Brocken-sounds erwartet hat, auch der sieht sich getäuscht. Chuckiger Sound mit 65%. Für Freunde der Vorfahren von J&R sicherlich eine Empfehlung wert.

(ts)

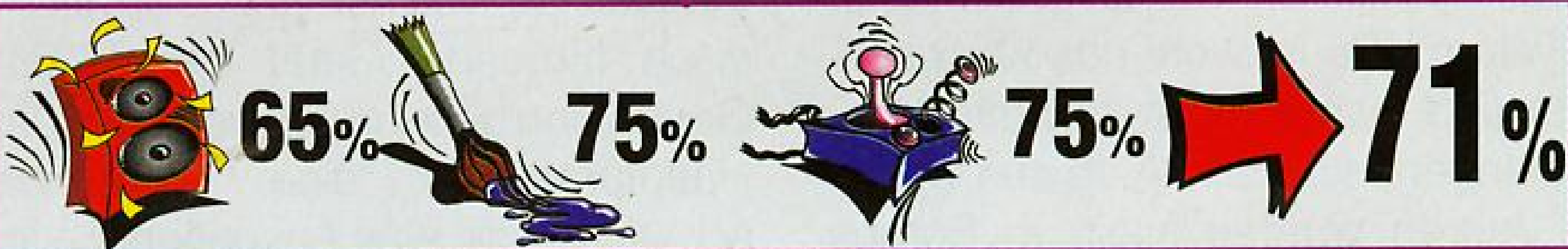
### GAME GEAR

Besonderheiten  
- tolle Sprites

### JUMP'N RUN

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Top 4



### AYRTON SENNA'S

## GRAND PRIX 2

Es ist wieder Zeit für Weltreisen. Im Rahmen der Weltmeisterschafts-Wertungsrennen, darf man wieder an den verschiedenen Orten auf Erden die Nerven der Techniker und Mechaniker auf die Probe stellen.

Eingezwängt in die warme Pilotenkluft und den schützenden Helm, stehen im zweiten Teil von Super Monaco Grand Prix wieder eine Reihe unterschiedlicher Strecken zur Auswahl. Vom einfachen Trainingskurs, bis hin zur Gear-To-Gear Competition, zeigen sich wie-

der Stärken und Schwächen von Fahrer und Material. Während es wenig Sinn macht, am Fahrer Veränderungen durchzuführen, so läßt sich doch das Fahrzeug in gewinnbringender Weise umbauen. Allerdings beschränkt sich der Umbau auf vier wesentliche Standard-Bauteile. Reifen für gutes und schlechtes Wetter, oder kleiner, bzw. großer Heckspoiler, dann kann man auch schon loslegen. Der Screen ist dabei zweigeteilt. Die obere Hälfte wird zur Darstellung der gesamten Strecke verwendet. Ein Cursor markiert dabei eure aktuelle Position. In der unteren Hälfte befindet sich der Action-Screen. Straße, Fahrzeuge und Landschaft-



Wohl nicht mit GP II auf dem Mega Drive zu vergleichen, aber doch eine nette Rennsimulation mit Herrn Senna.

ranglisten-Fahrten erscheinen altbekannt, wie schon dutzende Male zuvor. Doch nur aus diesem Grunde wäre es nicht fair, das Game-Play unterzubewerten. Für Freunde dieses Genres, und Leute die kein anderes System zum Spielen nutzen, hat es sicherlich seinen Reiz, dem Bleifuß freien Lauf zu lassen. So ergeben sich 70 motivierende Prozent. Allerdings holen Spiele wie Out-Run-Europa aufgrund zusätzlicher Komponenten mehr aus einem eher eintönigen Spielprinzip.

(ts)



### GAME GEAR

Besonderheiten  
- 2-Spieler-Modus

### RENNSIMULATION

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Top 4



# OUT RUN EUROPE

Wer nicht zu den Glücklichen zählt, die auf der CSS in Köln oder der WOC in Frankfurt im großen Play Time Ferrari-Simulator sitzen können, dem steht die Möglichkeit offen, sich fortan mit Out Run Europa auf dem Gear in einen Hochgeschwindigkeitsrausch zu fahren.

Durch sechs europäische Länder führt Dich die Jagd nach den Dokumententrieben im weinroten Ferrari F40. Um diese zu stellen und an der Übergabe der besagten Dokumente zu hindern, müssen fünf Level bewältigt werden. Als Beförderungsmittel dienen einem ein Motorrad, ein Jet-Ski, ein Porsche 928, ein Speedboot und ein rassischer Ferrari.

Im ersten Level, dem Motorradlevel, besteht die Schwierigkeit in einer ganzen Reihe von wildtretenden Motorradfahrern, die einen mit einem entsprechenden Treffer beträchtlich an Geschwindigkeit kosten können. Aber mit Hilfe der A-Taste kann man diesen zuvor kommen und sie in Schall und Rauch verwandeln. Sollten Polizeiwagen Deinen Weg kreuzen, gilt es diese durch taktische Überholmanöver und unter Zuhilfenahme des Turboschubs (Taste B) zu umgehen, beziehungsweise an ihnen vorbeizuziehen. In Level zwei erwarten einen dann schießende Helikopter und in Level drei "Zivile-Ramm-Wagen", die nicht von den normalen Wagen zu unterscheiden sind. Gewonnen ist das Spiel, wenn der F 40 leise



grummelnd am Wegesrand steht. Grafisch ist Out Run Europa sicherlich nicht gerade ein Lecker-

bissen (Wertung: 60%), da sowohl Sprites als auch Introbilder und Texte nur unklar dargestellt werden. Dies wirkt sich dann auch postwendend auf das Gameplay aus (Wertung: 65%), da, auch wenn am Scrolling nichts auszusetzen ist, nur noch ein schwammiges Gesamtbild bleibt. Soundtechnisch hebt sich das Spiel nicht über das Mittelmaß hinaus (Wertung: 60%), kann aber auch nicht als nervig bezeichnet werden. Alles in allem halte ich das Spiel nur für beschränkt empfehlenswert (Gesamtwertung 62%), da es nicht den technischen Möglichkeiten entspricht, aber dennoch eine ganze Portion Aktion rüberbringt.

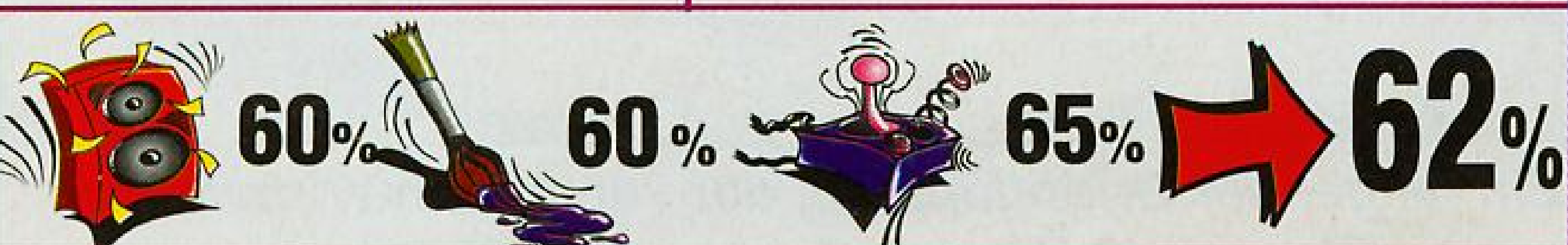
(ts)

## GAME GEAR

**Besonderheiten**  
- Identisch zur Computerversion

## ARCADE

**Hersteller** US Gold  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von** Top 4



# MAGIC DISK 64

presents

## Schiffe versenken

U 96 macht's möglich - ein klassisches Taktikspiel. Ein ausgefeiltes Packsystem wird mit Beta-Skip geboten, das vor allem durch seine Effektivität und Benutzerfreundlichkeit überzeugt. Ein Programm zur Berechnung des Benzinverbrauchs für Kraftfahrzeuge und weitere hilfreiche Tools runden das Angebot dieser Ausgabe ab.



Der Inhalt dieser Ausgabe auf einen Blick:  
Editorial, Forum, Game Tests, Help, Utilities,  
Programme und, und, und...!

Jetzt NEU im gut sortierten  
Zeitschriftenhandel  
für nur DM

# 9,80

# It's magic



# Super SONIC

## Disneys Erben in der Welt der Illusionen

# World of Illusion



### Der Hintergrund

Als vor mehr als fünfzig Jahren, ein bis dahin unbekannter, in Amerika beheimateter Mann namens Walt Disney, mit den ersten Pinselstrichen eine rot-shortige Maus auf weißes Papier bannte, da konnte noch keiner hoffen oder auch bloß ahnen, welche Urgewalt damit entfacht wurde. Dieses Verlangen, vor allem im jüngeren Menschen, sich in seiner Freizeit von gezeichneten Figuren inspirieren zu lassen, war neu für eine Welt, die sich in diesem Jahrhundert weiter entwickelte, als in der gesamten vorangegangenen Zeit. Mit dem Geniestreich der Mickey Mouse, wurde eine Industrie ins Leben gerufen, die heute mehrere tausend, hochmotivierter Mitarbeiter beschäftigt. Techniker, Grafiker, Verkäufer usw. usw. Zeichentrickfilme für Kino und Fernsehen, Videos, kleine und große Comics, Kaffeetassen und Poesiealben, Kartenspiele und Plastikautos. Diese Liste ließe sich noch beliebig weiterführen. Dabei gilt eigentlich

nur einer Produktparte unser ungeteiltes Interesse, den Videospielen.

### Die Videospiele

Aufgrund der extrem hohen Anforderungen, die Disney bei der Lizenzvergabe stellt, gehören auch nur wenige, auserlesene Firmen zum Kreis derer, die sich Ihre Produktpalette mit entsprechenden Programmen veredeln dürfen. Sega gehört dazu. Schon mit Spielen wie Castle of Illusion und Quakshot, wußte man die Sympathien der Spieler und der Medien auf seine Seite zu ziehen. Beidemal handelte es sich um Spiele, die ihren Zeichentrickfilmbrüdern in keinster Weise nachstanden.

### Die Vorgänger

Quakshot, der mit den Propfen. Ein Spiel nur mit Donald und dem dunklen Kater Karlo. Auf der Suche



Noch sind beide ziemlich verwirrt, denn was ist Illusion und was nicht?

nach seinen Neffen und dem Glückstaler mußte sich der gute durch vier Welten "propfen". Zum damaligen Zeitpunkt sicherlich einer der Höhepunkte auf dem Mega Drive.

### Castle of Illusion

Schon vom Namen her der unmittelbare "Vorfahre" zu World of Illusion. Diesemal hat die schrullige Hexe Mirabelle die liebevolle Minni in ihre Gewalt gebracht. Ein Fall für unseren Helden Maus, der sich durch die diversen, gefährlichen Level kämpfen muß, um seiner angebetenen die Freiheit zu schenken. Allerdings, ebenso wie Quakshot nur für Singles ein Erlebnis.

### Welt der Illusionen

Mit World of Illusion bekommen wir nun noch vor Weihnachten den vorläufigen Höhepunkt in dieser

Spielereihe in die Hände. Ein absoluter Redaktions- und Freizeitkiller. Wie es schon im offiziellen Presstext heißt: "... Was kann noch besser sein als Sega's fantastische Mickey Maus und Donald Duck Spiele? Nur das eine: Mickey und Donald zusammen."

Die Geschichte dieser glücklichen Fügung ist dabei schnell erzählt. Im Verlauf ihrer gemeinsamen Proben zu einer großen Zaubershow, fallen unsere beiden Helden in eine magische Box, die sie dann auch gleich magischer Weise in ein magisches Land teleportiert, das Land der Illusionen. Eine Welt in der nichts so ist, wie es scheint und nichts so scheint, wie es ist.

### Drei unterschiedliche Start-Optionen

Logischer Weise zu Beginn des Spiels, kann man sich zwischen drei Varianten entscheiden. Entweder übernimmt man die Rolle



Auch alleine kommt Mickey gut zu recht, ist aber doch nur halb so witzig. Logisch!



Ein fliegender Orientteppich, der von einem Wirbelsturm angegriffen wird? Hier ist nichts unmöglich.



**Auch im Reiche Neptuns wissen die beiden sich zu behaupten.**

von Mickey, von Donald oder man entscheidet sich für den genialen Zwei-Spieler-Modus. Wer es einmal zu zweit gespielt hat, wird nie mehr alleine spielen wollen.

### Eine Grafik-Orgie

Sicherlich kennt Ihr alle den einen oder anderen Disney-Film. Wenn Ihr diesen Qualitätsstandard als Bewertungsgrundlage für das Spiel heranzieht, werdet Ihr von der Brillanz der Bilder, der vielfältigen Farbpalette und zahlreichen, liebevollen Comicfiguren und Farben, die sich einem in den Weg stellen, oder den diversen Funktionen, primär zur weiteren Fortbewegung bewegt..

### Spiel mir das Lied der Maus

Wäre ja auch zu ärgerlich gewesen, wenn der umwerfende Eindruck durch den Sound in ein schräges Licht gerückt worden wäre. Daß dem nicht so ist, verdankt man den melodisch verspielten Tracks, die sich dem Verlauf ansprechend angleichen. Da fehlt es an nichts.

### Langer Spielspaß

Auch nach der zehnten Stunde Testspielen, war es noch immer ein Hochgenuß, wie sich die beiden beäugeln, wie der eine den anderen durch versehentliche Benutzung des magischen Handtuches "auswringt", auf dessen Kopf balanciert um eine höhere, verborgene Stelle im Spiel zu erreichen, oder einfach beide abwechselnd aber im Rythmus hüpfend auf Draisiere ihr Glück versuchen. Besonders eindrucksvoll, wenn auch nicht von spieltechnischer Bedeutung, ist die Szene, in der Mickey und Donald unter einer Baumwurzel hindurch müssen, der gute Donald aber schon ein paar Gramm Entenfett zuviel auf den Knochen hat und leider stecken bleibt. Erst durch die mausstarke Unterstützung seines Freundes, "floppt" er förmlich durch das Loch und nimmt die ersten, wenn auch unfreiwilligen Flugstunden. Getreu den magischen Grundlagen zu diesem Spiel, befindet sich in jedem einzelnen Level ein spezielles Magie-Feature, welches es unseren Helden erlaubt, in die nächste Ebene vorzudringen. Doch dazu muß man ersteinmal herausfinden was einem wann, wo und wie eine Hilfe sein kann.



**In diesem trickfilmartigen Spiel werden einem mitunter interessante Blickwinkel kredenzt.**



**Allein steht man nicht selten dumm vor einem Hindernis herum. Zu zweit wird jedes Ziel ganz leicht, auch wenn des einen Hirn nicht reicht.**



**Durch abwechselndes Springen auf der Draisiere läßt sich dieses Gefährt auch steil bergauf fortbewegen.**

### Drei in einem

Eines der bemerkenswerten Features dieses Spiels ist, daß der Ablauf vom Charakter abhängig ist. Das heißt, daß, wenn man es überspitzt formuliert, man eigentlich drei differente Spiele in einem erhält und sich so einen um so längeren Spielspaß sichert. Ein Reisebüro hätte an der flexiblen Wahl der Beförderungsmittel von Maus und Ente seine helle Freude. Laufend, kriechend, hüpf-

fend über Land, auf fliegenden Teppichen durch die Lüfte, in einer Flasche durchs All oder per Luftblasen durch die Unterwasserwelt. Die Welt der Illusionen setzt einem keine Grenzen, sie schenkt einem allerdings auch nichts. Wie auch immer, es ist ein Augen- und Ohrenschauspiel für Jung und Alt, für Große und Kleine, für Junge und Alte. (ts)

<b>MEGA DRIVE</b>		<b>JUMP`N RUN</b>	
<b>Besonderheiten</b> - bestes Spiel in der Disney Reihe	<b>Hersteller</b> Sega <b>Preis</b> ca. DM 100,-	<b>Muster von</b> Sega Deutschland	
90%	95%	95%	<b>93%</b>



# Super SONIC



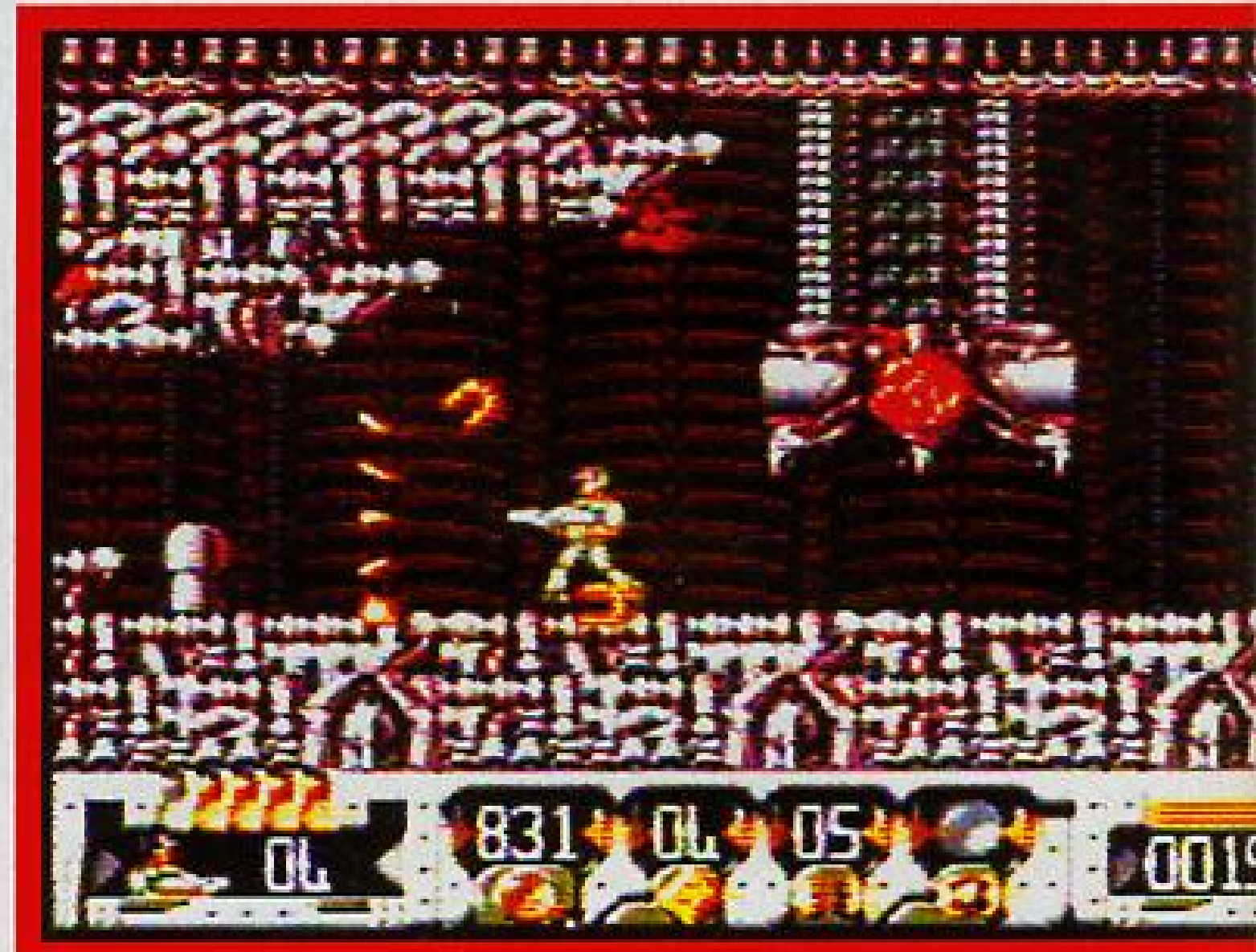
## UNIVERSAL SOLDIER

Wieder einmal strafte ein Film seine Kritiker Lügen. Obwohl nahezu ausnahmslos als zu gewalttätig deklariert (Zitat Cinema: "Für alle, denen Terminator 2 zu intellektuell war"), kamen alleine am ersten Vorführ-Wochenende 450.000 Besucher in die deutschen Kinos. Keine drei Tage dauerte der Aufstieg in den Charts von null auf eins.

Universal Soldier mit dem Show-Kämpfer Nummer Eins, Jean Claude van Damme und der roten Hoffnung aus Rocky 4 und Red Scorpion, Douph Lundgren, war so auch ein gefundener Werbeaufhänger für ein gleichnamiges Spiel. Accolade hatte diesmal die längere Nase bei der Lizenzvergabe, und sicherte sich so alle Rechte um den Kampf in der Zukunft. Ob man dabei neue Wege gegangen ist oder ob man es nicht schaffte sich aus dem Einheitsbrei der Filmumsetzungen herauszuheben, das wollen wir uns anhand der Mega Drive Version (die für den Game Boy ist noch in Arbeit) einmal ansehen.

Vor uns liegen elf Level mit insgesamt 2.000 Bildern, die wir primär durch horizontale Bewegungen zu erkunden versuchen wollen. Wie der Titel auch schon vermuten läßt, sind wir am Beginn und werden im weiteren Verlauf des Spiels, mit den modernsten High-Tech-Waffen ausgerüstet, um uns gegen die zahlreichen Fallen und Gegner zu behaupten. Defacto hat das Ganze allerdings bis auf den Titel relativ wenig mit dem Film gemein. Als inoffizieller Turrigan-Nachfolger war eine solche Zielsetzung sicherlich auch etwas deplaziert. Größtes Manko neben einer als eher mittelpärchtig zu bezeichnenden Grafik (65%), ist das mangelnde Game-Play, welches nur bedingt zum weiterspielen einlädt. Auch wenn die Wertung mit 60% gerade noch am Rande der Legalität balanciert. Das Universal Soldier dennoch eine Wertung jenseits der 60% erreichte, verdankt das Spiel dem Sound mit 70% und vielleicht auch dem aktuellen Trend zum Film.

(ts)



*Dolph und Jean Claude sind zwar nirgends auszumachen, aber dafür kann in Turrigan-Manier geballert werden.*

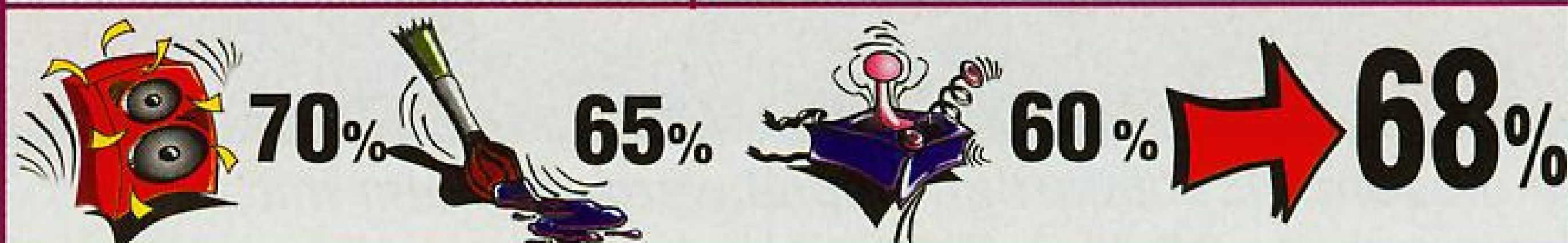


### MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- nur der Name erinnert an den Film

### SHOOT'EM UP

Hersteller Accolade  
Preis ca. DM 100,-  
Muster von Hersteller





Super  
**SONIC**



Mit der vorliegenden „Flunker“- oder Märchenerzählung bietet **WONDER AMUSEMENT STUDIO** (eine **TOYO-Tochter**) ein weiteres Spiel derselben Machart an, wie sie **TECHNO-SOFT 1990** mit **ELEMENTAL MASTER** begründete und **PALSOFT 1991** mit **UNDEAD LINE** fortsetzte.

Hierbei steuert der Spieler ein Fußgängersprite durch phantasievoll gestaltete, grafisch hervorragend umgesetzte Szenarien. Ein Waffensystem mit Ausbaustufen und Wechselmöglichkeiten steht jeweils gegen Unmengen von Gegnern der unterschiedlichsten Art zur Verfügung. Waren die ersten beiden strikte Vertikalscroller, weicht **TWINKLE TALE** deutlich davon ab. Nicht nur kann das Sprite beliebig um 360 Grad gedreht

großen Wasserfall beschließt, dort als Deputy der Magiergilde nach dem Rechten zu sehen. Von einer grünesichtigen Alten (kommt vom vielen starken Kräuterlikör) erhält sie eine Hexen-Grundaustattung (Hut, Umhang, Stab) in Größe 48 1/2 (XXL). Damit bekleidet sieht sie aus wie die Cousine von **LINK**, dem Helden aus **NINTENDO'S EPOS ZELDA III**. Vor dem Start zu jedem Level wird das "Zielgebiet" unserer einsamen Rächerin gezeigt. Diese gut gelungene 3D-Grafik einer Insel in den Wolken mit Wasserfall, stimmt uns ein auf die Dinge, die uns bevorstehen. Die 6 Level sind in jeweils 2 Stages geteilt und führen querbeet durch das ganze 'Ländle'. Auf dem Weg zu den 3 Hexenmeistern, die zu befreien sind (jeweils Ende Level 1,3,5) geht es durch Burgen, Zauberbäume, Schlösser, sowie über luftige Pfade, bewegte Plattformen und Mauerrinnen. Die erlösten Magier erhöhen die anfänglichen 3 HP's um jeweils einen zusätzlichen Punkt. Dennoch sind die 3 Continues in der Hektik zügig verbraucht, aber es gibt ja gottlob die Chance, über das Sammeln von Punkten noch weitere Fortsetzungsmöglichkeiten anzusparen. Da keine unfairen Stellen im Spiel



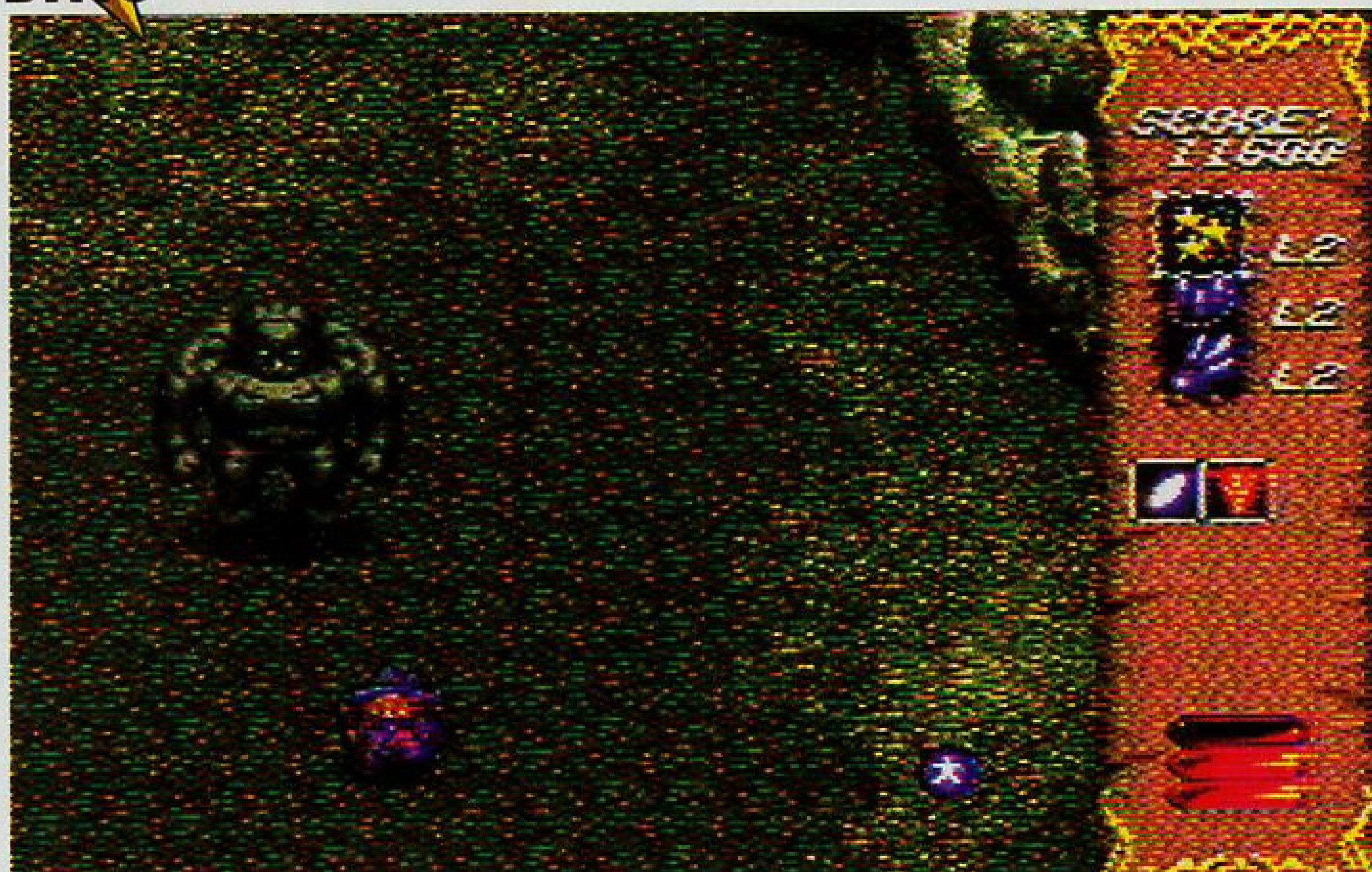
werden, auch wechselt das Scrolling häufig die Richtung. Die 'Schräg-von-oben-Sicht' ist noch die gleiche geblieben, aber unsere „Klein-Erna“ kann außer Laufen in Level 6 sogar fliegen und steht viel mehr auf Adventure-Elemente als die beiden ballerfreudigen Vorgänger. Die Story wird in einem bebilderten Intro erzählt und zeigt ein blondbezopftes Mädchen, das nach einer Erzählung über die schauerlichen Zustände im Land hinter dem



# TWINKLE



# TALES



vorhanden sind, hat man recht gute Aussichten, in den Endkampf zu gelangen. Die Waffen sind zwar nicht allzu üppig in ihrer Auswahl, aber die 3 dreifach ausbaubaren Schußarten (Streu-, Bündel- und selbstsuchender Schuß) und die 2 Typen von Smartbombs (max. 3 passen bei Erna ins Reisegepäck) sind in Wirkung und Einsatzmöglichkeit optimal abgestimmt. Die Zahl, das Aussehen und die Animation der Gegner ist phänomenal, wobei die Zwischen- und Endgegner die Höhepunkte bilden. Hier stellt **TWINKLE TALE** einen neuen Standard auf, an dem sich zukünftige Neuerscheinungen messen (lassen) müssen. Trotz des langen Weges gibt es sehr wenig Wiederholungen. Kleine Puzzles und Verzweigungen bringen genau den Touch von Adventure, welcher das Ballerspiel meiner Meinung nach in der Zukunft mehr und mehr beeinflus-

sen wird. Zusammen mit der bereits erwähnten Super-Grafik sind Motivation und Spielspaß auf ungetrübt hohem Niveau. Die Technik leistet sich die Schwäche, bei mehr als 15-20 Sprites und gleichzeitigem Dauerfeuer abzubremsten. Bei einem langsam laufenden Fußmarschsprite fällt dies, besonders in Anbetracht des gut gelungenen Drumherum, eher weniger ins Gewicht. Den krönenden Punkt hinter die gelungene Synthese von Leveldesign und Handlung setzt die endlich einmal wieder hörensweite Musik. Die 30 Stücke pendeln dabei von der Thematik her zwischen Rollenspiel und Baller-Knaller-Action. Die Kleine ist einfach zu putzig und das Game zu gut gemacht, als daß Ihr so einfach darüber hinwegsehen könnt. Wer mal damit anfängt, wird mit schöner Regelmäßigkeit darauf zurückkommen. (re)

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- japanische Anleitung  
Continues, Kapazität: 8 MBit

## SHOOT'EM UP

Hersteller **WAS**  
Preis ca. DM 110,-  
Muster von **TOP 4**





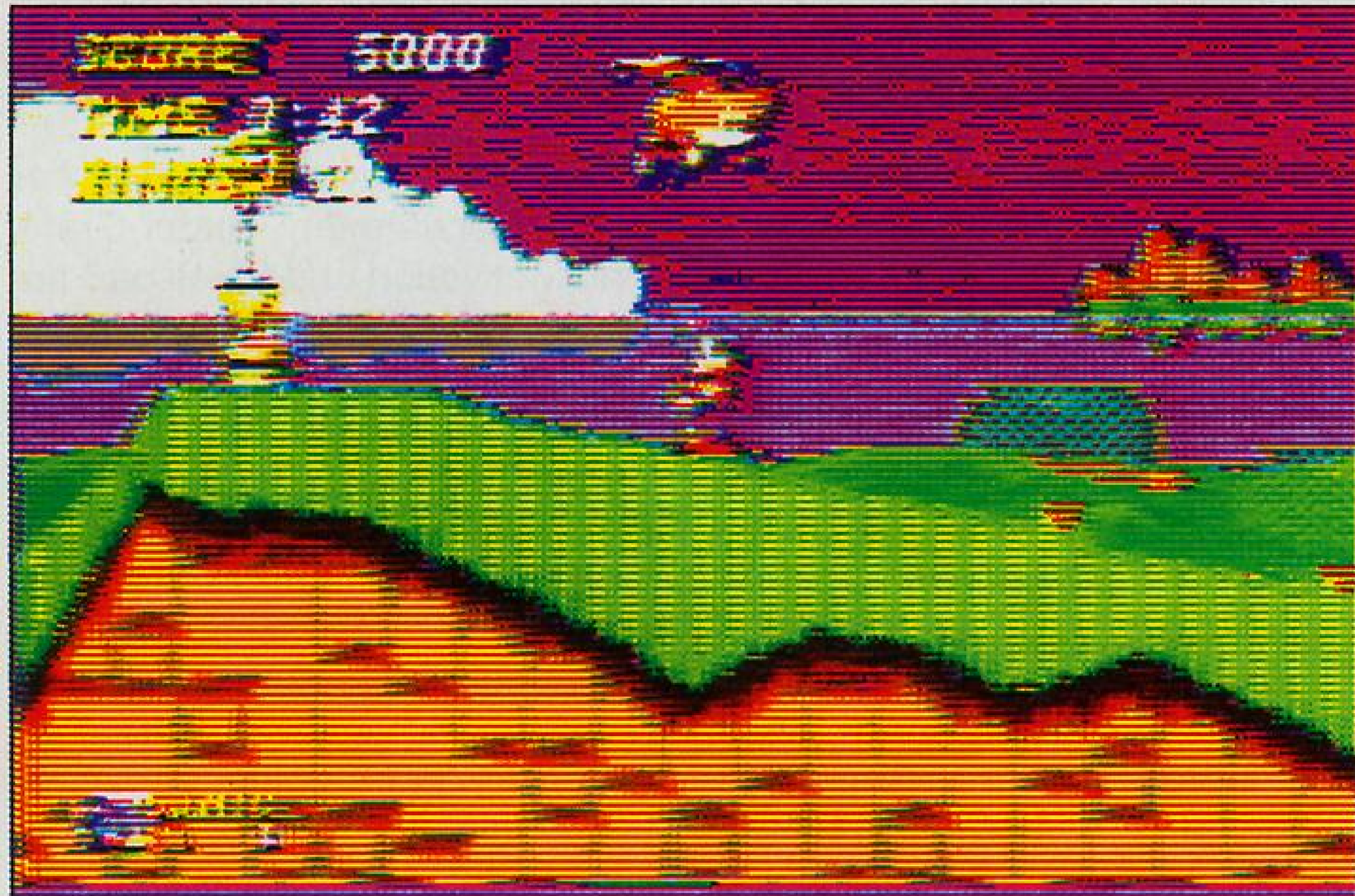
# Super SONIC

Wer noch glauben sollte, daß bahnbrechende Spiele, wie zum Beispiel Sega's Sonic, eigentlich nicht mehr verbessert werden können, der irrt. Denn was da in den nächsten Tagen mit Sonic 2 auf uns zukommt, ist schlicht und ergreifend ein Knaller. Sicherlich geht die innovative Note diesmal etwas unter, da das rudimentäre Spielprinzip keiner Generalüberholung unterzogen wurde. Trotzdem haben wir es hier mit einem weiteren Ausnahme-Spiel im Genre der Jump'n Runner zu tun. Einem neuen Konsolenhit, dem die Computerspielwelt kein Pendant entgegensetzen weiß. Die einschneidendste Veränderung gegenüber dem Vorgängermodul ist sicherlich die Zwei-Spieler-Option. Nach Wunsch ist es möglich, sich entweder alleine über den gesamten Bildschirm hinweg zu vergnügen und zu trollen oder sich sprichwörtlich alles zu teilen, auch den Bildschirm, und mit einem



## Wohin die Socken tragen

# SONIC 2



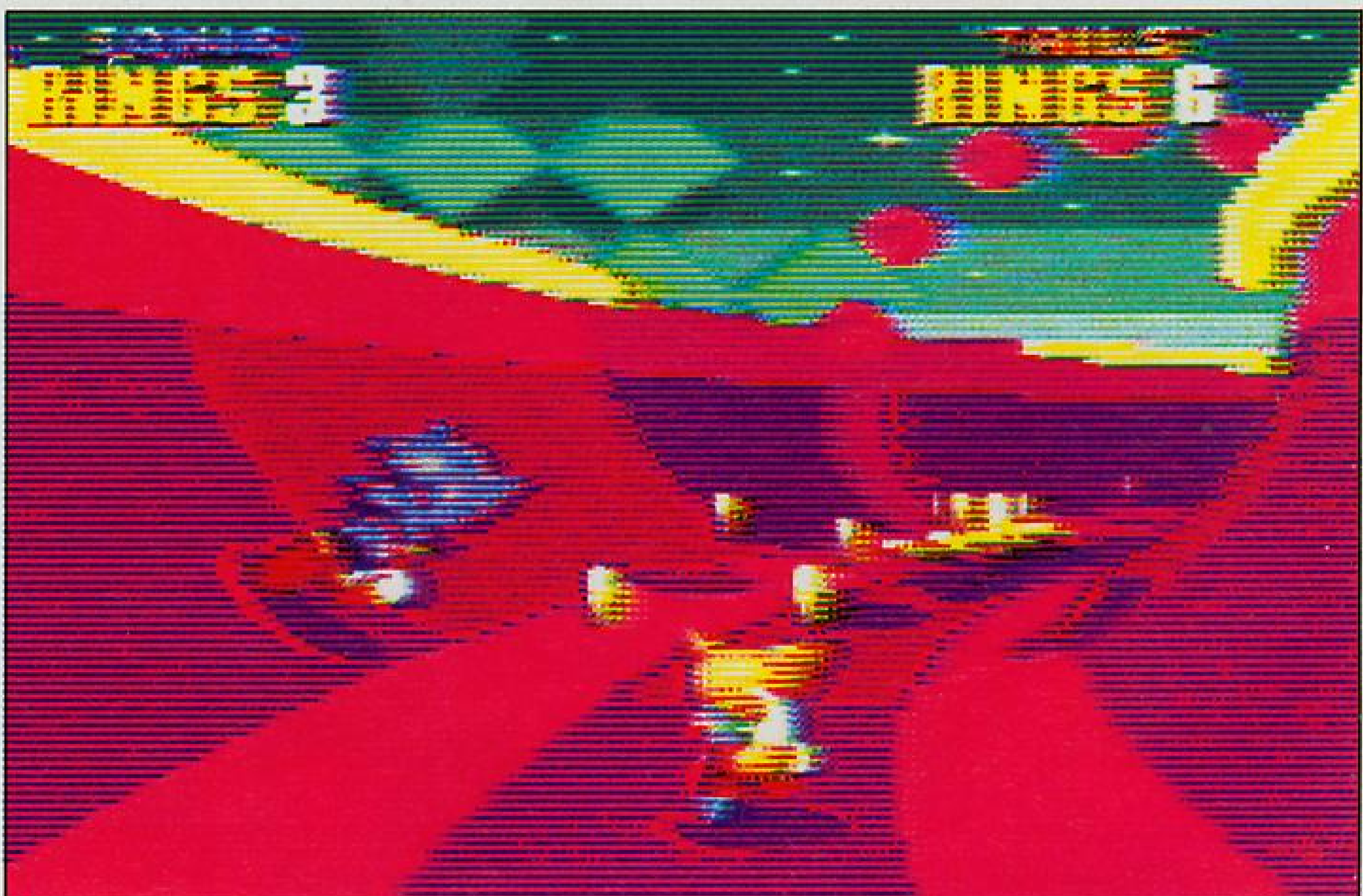
Selbst fliegen ist kein Problem für Kollegen Reinecke.



Schneller, schöner, besser, genial.

Freund oder natürlich auch einer Freundin auf die Jagd nach den Ringen zu gehen. Während sich im Ein-Spieler-Modus der Computer um die Steuerung des kleinen Rot-schwanzes kümmert, wird bei zwei Spielern der Bildschirm in zwei gleiche Flächen geteilt, die obere für den Igel, die untere für den Fuchs. Wer sich solo auf die Sohlen macht, dem obliegt es sich durch zehn Level zu bewegen. Im Competition-Mode kann man sich dann gegenseitig durch drei der Level jagen beziehungsweise jagen lassen. Ein weiterer Irrtum wäre es gewesen, anzunehmen, in Punkto Spielgeschwindigkeit wäre mit Sonic 1 schon das letzte Wort gesprochen worden. Nijente. In des Vorzeigspiels zweiten Teil geht es erst richtig zur Sache. Loopings, Todesspiralen, Schleuderkissen und rohrpostmäßige Beförderungsmaßnahmen geben dem Wort Geschwindigkeit eine völlig neue Dimension. Klar das dadurch auch der Spielspaß nochmals einen gehörigen Boost nach vorne bekommt. Apropos Boost, auch

das ist neu. Um sich in einigen Szenen überhaupt noch irgendwie aus der Affäre ziehen zu können, gibt es den Igel-Fox-Boost. Dabei verharret Ihr einige Sekunden auf der Stelle, bringt, ähnlich wie in der Pole Position, das Gummi Eurer Turnschuhe zum Qualmen, um dann, im entscheidenden Moment raketentmäßig die Hufe zu schwingen. Alles was noch zu sehen sein wird, ist ein kondenzwassermäßiger, weißer Strahl, wie man ihn bisher nur von Flugzeugen her kannte. Gerade in der Flippersequenz, wenn es darum geht, sich wieder aus diesem Irrgarten der Pins und Bumper abzusetzen, ist der Boost eine ungeheuerliche Hilfe. Am Ende einer jeden Ring-Sammel-Runde erwarten Euch dann die ganz speziellen Freunde des ollen Dr. Robotnik. Hier eine Auswahl für den richtigen Vorgesmack: Tropisch angehaucht, summen und mampfen am Ende



Eine ganz neue Perspektive für Sonic und seinen Kumpel.



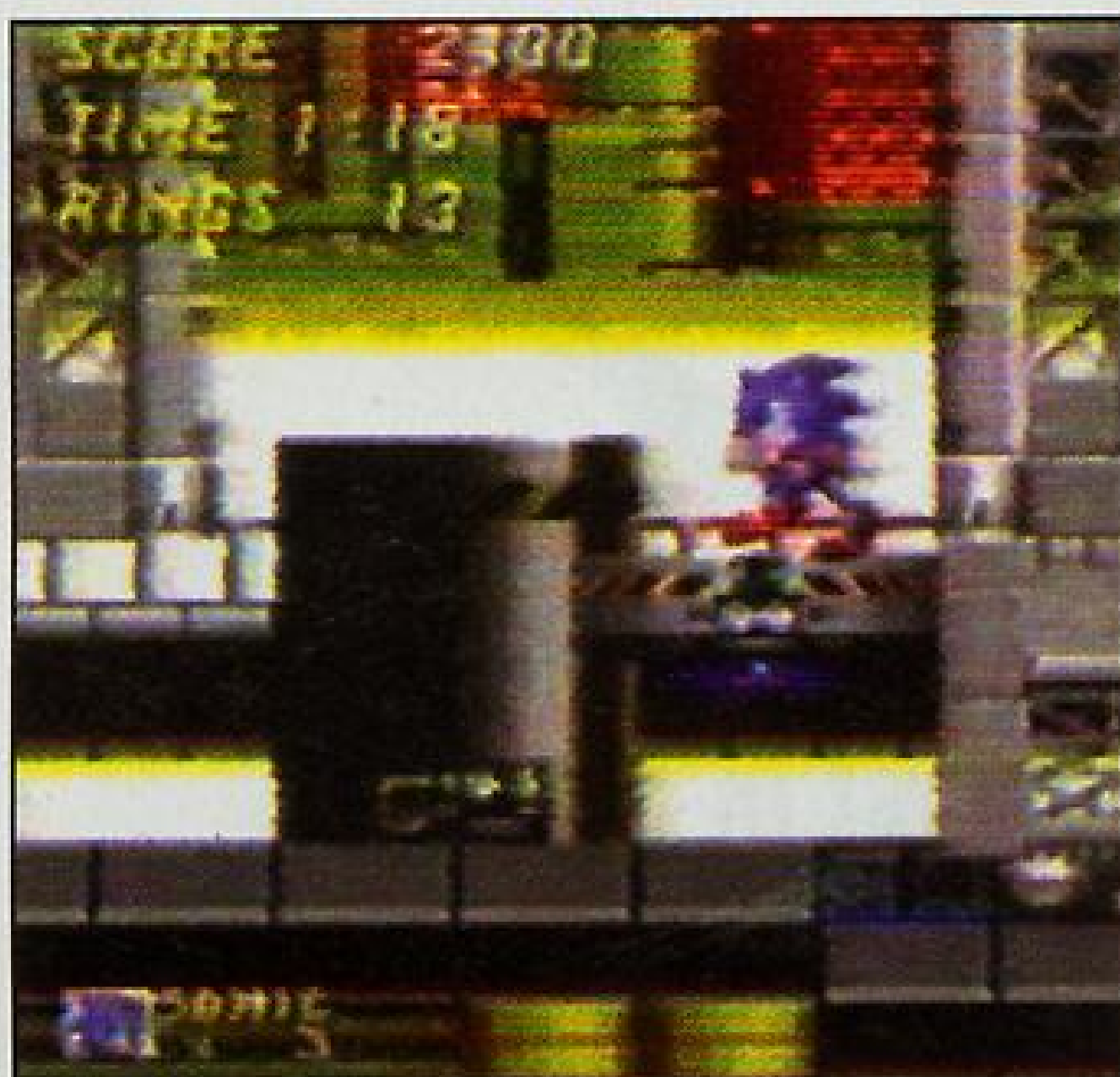
# Super SONIC



Gegner die unseren Weg zu blockieren wagen. Nur für platte Enemies gibt es Punkte. Für den guten Robotnik kann es nur eine Technik geben, die Super Spin Attack. Ein wahrlich durchschlagender Erfolg wird Euch beschieden sein.

Und auch wenn einem verschiedene Passagen im Spiel doch irgendwie bekannt vorkommen mögen, so handelt es sich doch letztendlich um ein eigenständiges, in sich geschlossenes Spiel mit jeder

der Emerald Zone Buzzer, Mampfer und Coconuts. In der Chemical Plant Zone dürfen wir uns dann mit Grabber und Spiny auseinandersetzen, während in der Aquatic Ruin Zone Whisp, Grounder und Chop Chop die Messer wetzen. Einen dicken Brocken hält die Casino Night Zone bereit. Crawl heißt der Gute und sieht aus wie ein doppelt gepanzertes Krebs. Desweiteren tummeln sich noch so obskure Gestalten wie Rexon und Spiker (Hill Top Zone), Flasher und Crawlton (Mystic Cave Zone), Aquis und Octus (Oil Ocean Zone), Asteron, Slicer und Shellcraker (Metropolis Zone), Turtloids, Nebula und Balkiry (Sky Chase Zone) und last und least Clucker (Wing Fortress Zone). Wem das alles noch nicht ausreicht, der kann sich in den diversen Spezial-Zonen austoben und dort die erforderliche Anzahl von Ringen zusammentragen. Anfangs sind die Anforderungen, die die zu erreichende Ringzahl an das Reaktionsvermögen des Spielers stellen nicht allzu hoch. Doch glaubt mir, das ändert sich schnell-



**Viele unterschiedliche Levels mit fantastischem Scrolling locken weiterhin die Käufer zu Recht.**

ler als einem lieb sein kann. Doch wie jedes andere Spiel, welches heutzutage etwas auf sich hält, so kann auch Sonic 2 mit der hilfreichen "Continue-Funktion" aufwarten. Alle 10.000 Punkte, erhält man einen weiteren Versuch, sich dem Ende oder besser dem finalen Showdown zu nähern. Hört sich eigentlich nicht unbedingt unerreichbar an. Doch wenn man bedenkt, daß jeder gemashte Roboter "nur" mit 100 Punkten zur Gesamtwertung beiträgt, dann sollte man sein Steuerpad schon



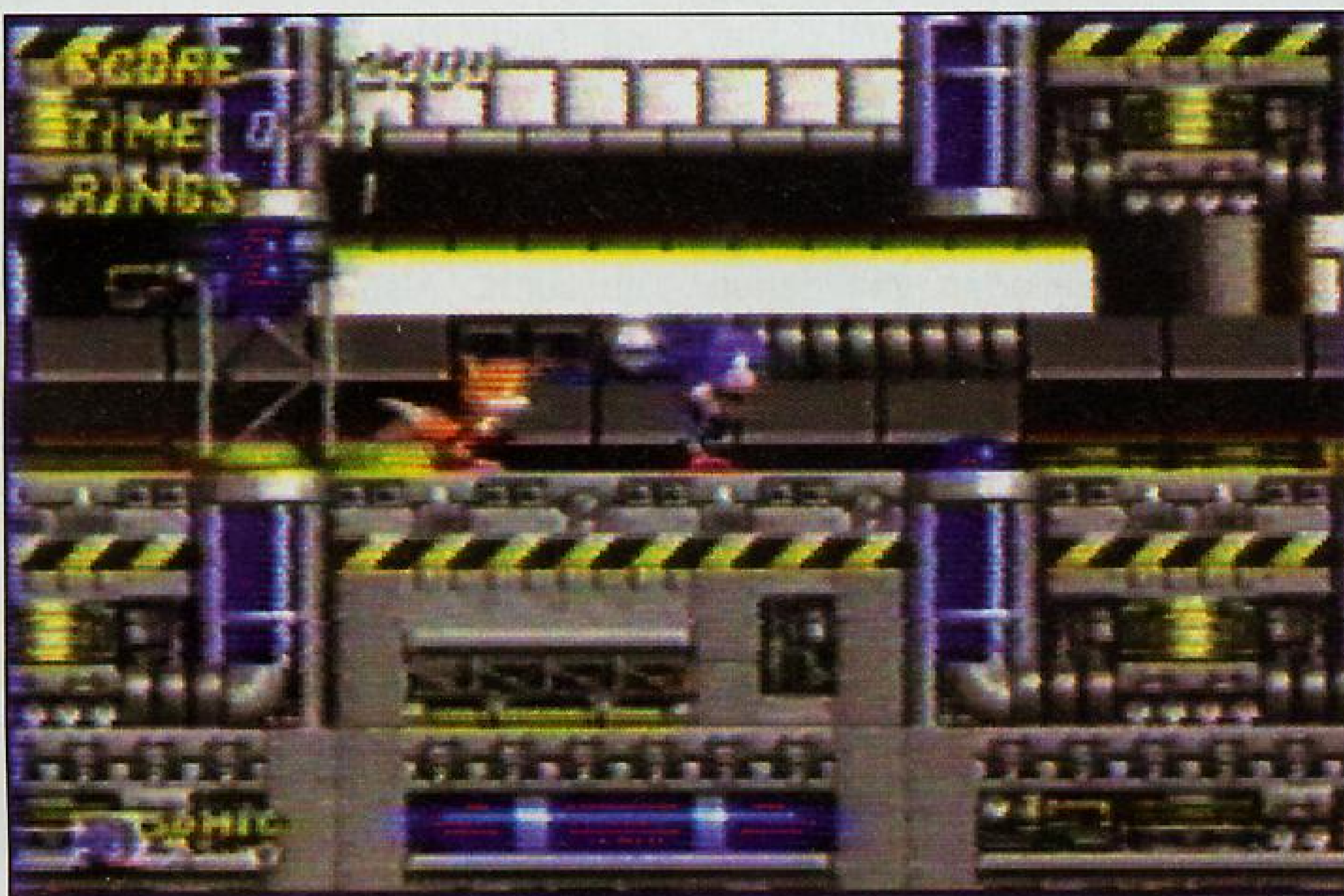
**Eine Menge neuer Ideen lassen Sonic 2 zu einem weiteren Spitzenspiel werden.**

genaustens unter Kontrolle haben. Wie auch schon beim Vorgänger, empfiehlt es sich möglichst alle Ringe einzusammeln. Auch lassen sich aus den arttypischen Bewegungen der Gegner entsprechende Taktiken ableiten. Eigentlich logisch, deshalb nur am Rande erwähnt: Für eine maximale Punktausbeute empfiehlt es sich, die einzelnen Zonen mit minimalem Zeitaufwand zu durchfegen. Der Time-Bonus wird es uns danken. Gleiches gilt für die Anzahl der



Menge neuer Ideen, Aufgaben und Herausforderungen. So stellt man sich als Tester und Käufer eine gelungene Fortsetzung vor. Wer momentan vor die Wahl gestellt wird, welche von beiden Versionen er sich denn nun kaufen sollte, dem kann man ruhigen Gewissens den zweiten Teil ans Herzen und in die Einkaufstüte legen. Denn eines sollte mittlerweile auch im letzten Winkel Deutschlands bekannt sein: Der Bessere gewinnt.

(ts)



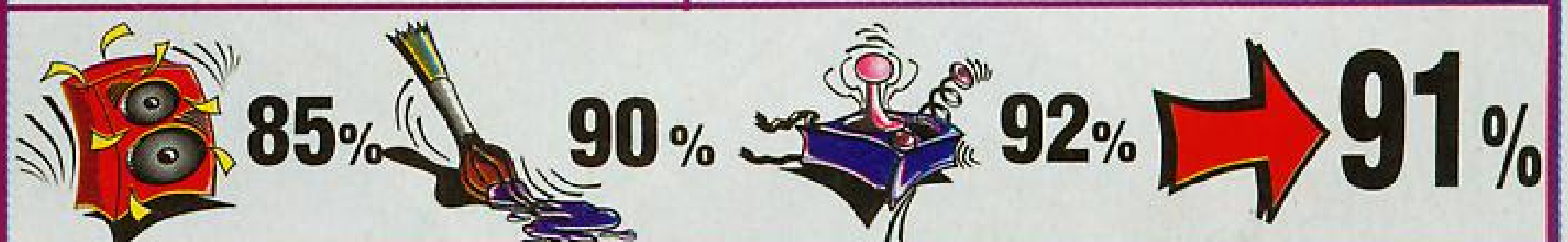
**Der anhängliche Fuchs ist immer dabei und unterstützt Sonic wo es nur geht.**

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Besser als Teil eins

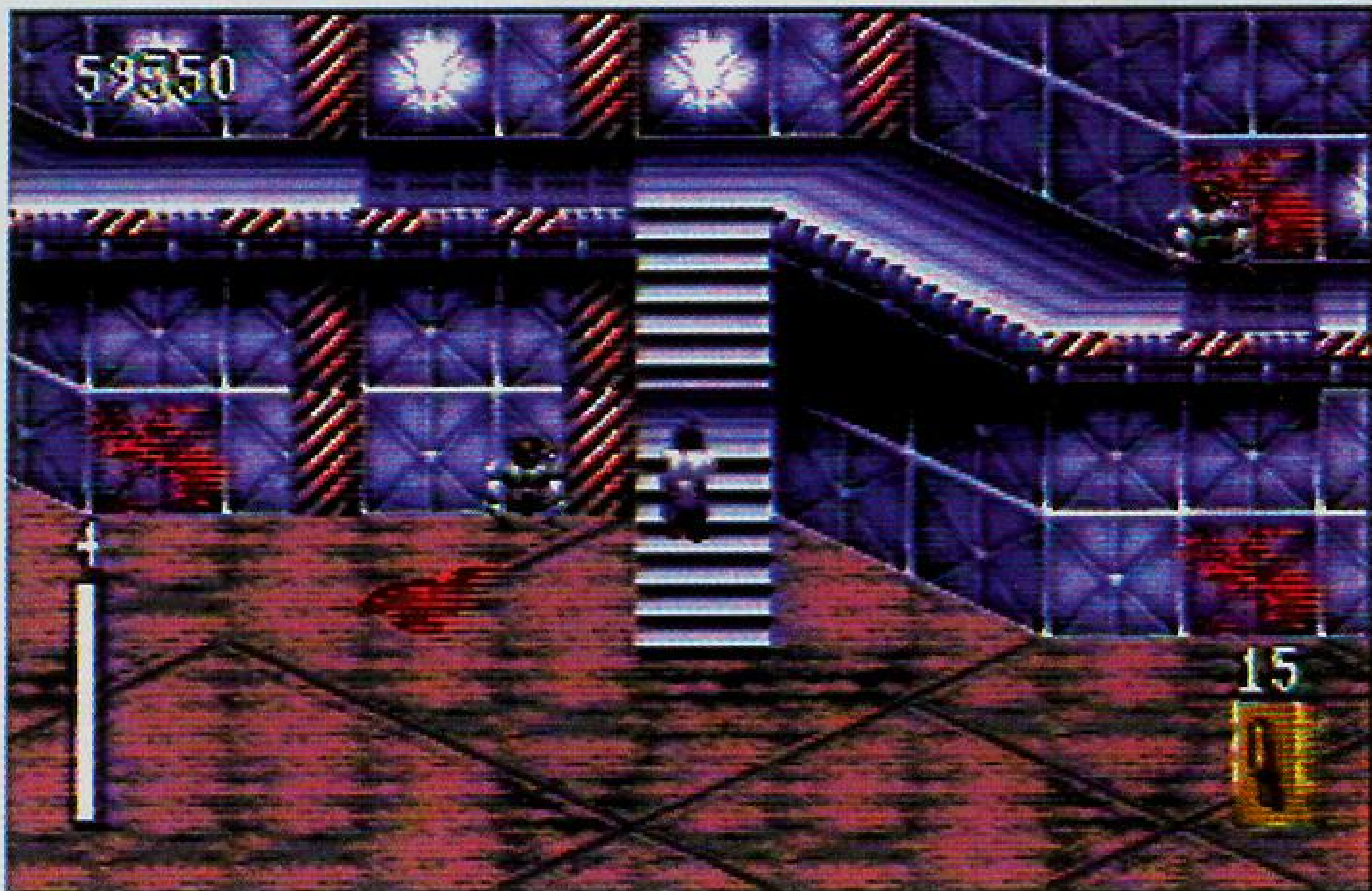
## JUMP'N RUN

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Sega Deutschland





# Super SONIC

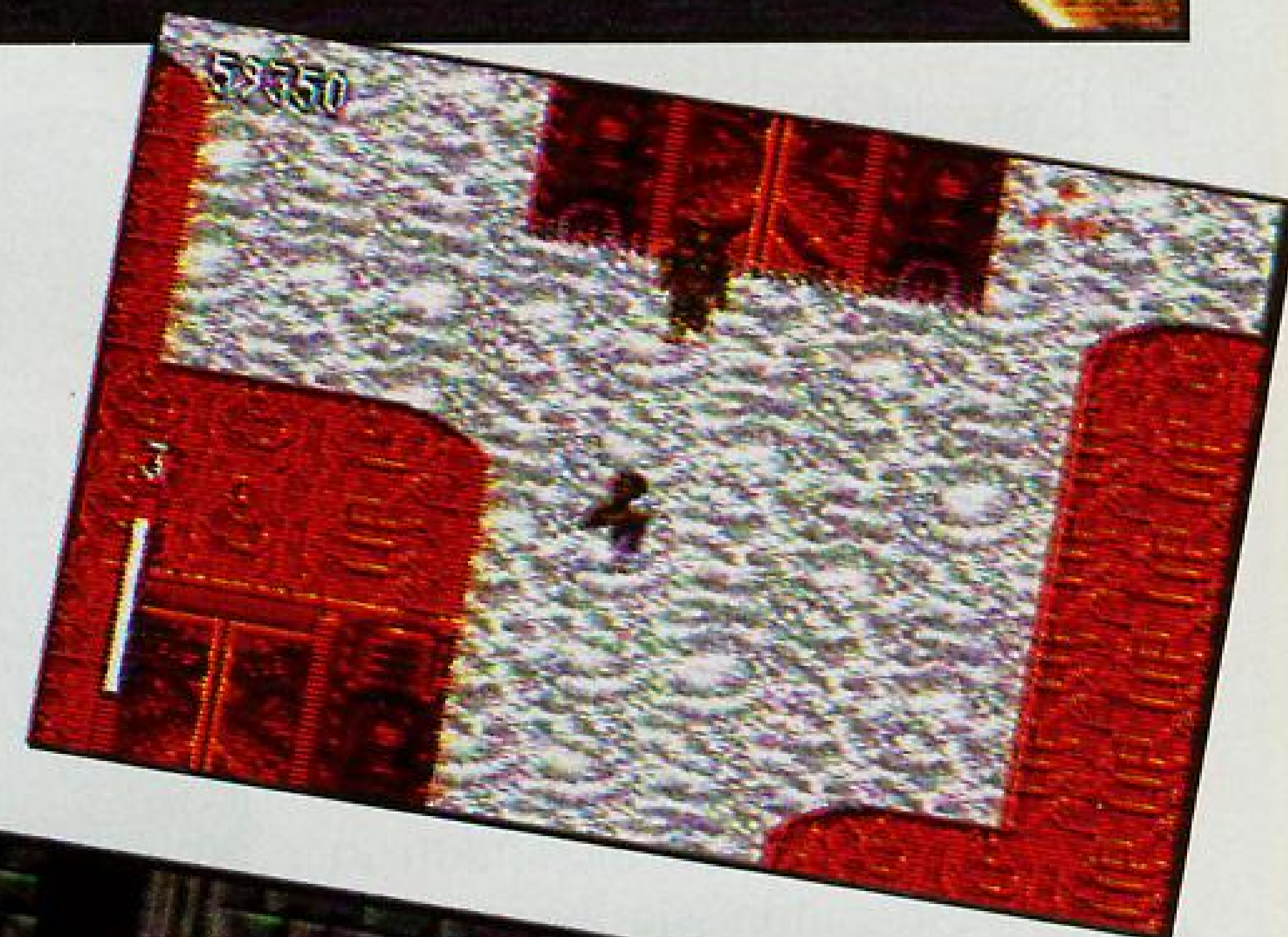


# Predator 2

**Nachdem sich der erste dieser Typen vor Jahren nach Arnold Schwarzeneggers Bemerkung, er sei ziemlich häßlich, selbst in die Luft jagte, sind sie zurück - diesmal ein ganzes Schiff voll.**

Unser Held wider Willen, Michael P. Harrigan vom Anti-Drogen-Dezernat, weiß zunächst nichts von dem bevorstehenden Kampf und muß sich erstmal um die örtliche Connection kümmern. Dabei lehnt sich die Handlung stark an den Film an. Sie beginnt auf der Straße, führt über Dächer, durch die U-Bahn-Station und den Schlachthof bis in das Raumschiff der Milchstraßen-Kopffäger hinein. Während Hunderte von Junkies, Dealern und Killern hinter Eurem Sprite her sind und dessen Energiebalken permanent zusetzen, muß er unter Zeitdruck Geiseln aufspüren und befreien. Jeder umgenietete Widersacher hinterläßt Drogen,

die beim Einsammeln in Punkte umgemünzt werden. Der Streß entsteht, da die drei Laserzielpunkte der Predator-Kanone ständig versuchen, die nächste Geisel auf's Korn zu nehmen. Trödelt Ihr herum, fliegen Euch in brilliantem 3D-Zooming die Leichenteile des armen Schweins entgegen - reine Geschmacksache. Jeder dieser Treffer erhöht die Trophäenanzzeige des Predators um einen Punkt. Nimmt er Euch eine bestimmte Zahl von Geiseln weg, dann verliert Ihr ein (Sprite-)Leben, ebenso wie beim Erreichen der Nullmarke des Energiebalkens. Die perspektivische Sicht von schräg oben entspricht etwa der von Arcuse Odyssey, die Ballertechnik mit



Waffenwechsel ist aus Rambo III (beide MD). Grafisch ist einiges los, denn es wird fleißig mit digitalisierten Bildern gearbeitet und über Spritemangel kann auch keiner klagen. Beim Sound gibt's mitelmäßige Rockstücke mit jaulenden Synthie-Einlagen, mit denen der SF-Bezug wohl hergestellt werden soll. Die FX schneiden da etwas besser ab. Bemerkenswert

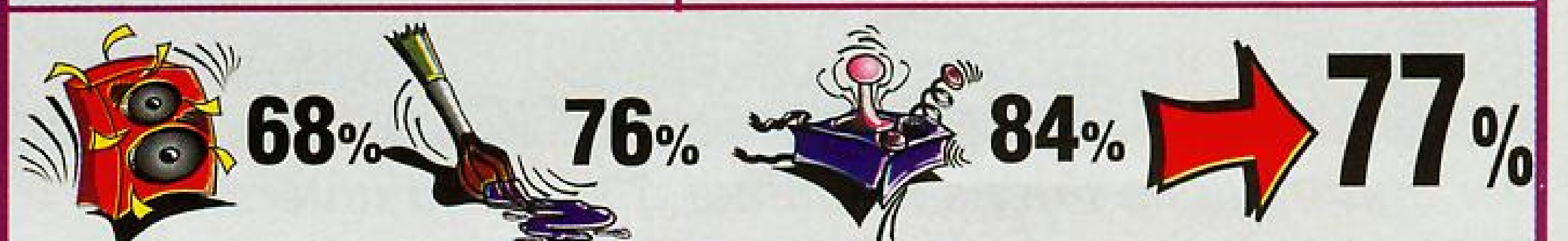
ist noch der weise Entschluß ein Passwortsystem zur Levelwahl beizusteuern sowie die Option, daß der Rechner für Euch jeweils die optimale Waffe aussucht. Also, es gibt doch noch akzeptable Filmumsetzungen mit Spielspaß für mehr als fünf Minuten. (re)

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- engl. Anleitung, Continues, Passwortfunktion

## SHOOT 'EM UP

**Hersteller** Arena  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** TOP 4



Super  
SONIC



# Super High Impact

Football-, Baseball- und Fußball-Simulationen tauchen in derart großer Zahl im Handel auf, daß eine tiefergehende Besprechung der Stärken und Schwächen solcher Games mehr denn je von Nöten ist. Das vorliegende Spiel jedoch dürfte einer Reihe von Leuten schon als Arcade-Maschine bekannt sein, die den Fußball amerikanischer Art mit einer guten Prise Action und Humor gewürzt 'rüberbringt.

Die MD-Version von Arena (einer 100%-igen Acclaim-Tochter) ist eine 1:1-Konvertierung des Automaten. Als Spielmodi werden Solo oder Duett gegen den Rechner bzw. der Zweikampf mit einem Zweibeiner am gegnerischen Joypad angeboten. Jeder Seite steht eins aus 18 Teams zur Verfügung (Afrika, Europa und div. US-Clubs) und es können Gras- oder Hartplatz sowie die Länge der Spielviertel (5, 4, 3, 2,1 Min.) ausgesucht werden. Und da ist noch etwas, das so manches Herz höher schlagen läßt: Der Fighting-Modus. Gamern, denen es nach dem Reglement auf die Dauer zu trocken zugeht, können mit dieser Option die eine oder andere Massenschlägerei gegen den Rivalen auf dem Spielfeld ausfechten. Dann gewinnt derjenige, dessen Schlaganzeige mittels Button-Hackens zuerst die 100%-Marke erreicht. Nicht, daß es am Spielgeschehen was ändern würde, aber man kann so einiges an Frust loswerden. Das reguläre Spiel startet mit der Auslosung, welcher



der Angreifer ist bzw. wer verteidigt - und zwar schön animiert mit Münzwurf. Dann wird angespielt und das von der erhöhten Seitenansicht gezeigte Spielfeld gewährt einen guten Einblick in das Geschehen auf dem Feld. Der dabei gezeigte Spielausschnitt ist groß genug, um eine gute Übersicht beim Spiel zu gewährleisten. Bei jeder Spielunterbrechung können beide Parteien 20 sek. lang eine aus 15 Angriffs- bzw. Abwehrtaktiken aussuchen und dann geht's weiter. Ihr kontrolliert entwe-



der den Quarterback (Grundeinstellung) oder einen der in der jeweiligen Taktik noch frei einsetzbaren Spieler (durchklicken mit der B-Taste). Der Schiedsrichter erscheint in groß bei jedem Abpfiff und sowohl seine Sprachausgabe als auch die Sprechchöre der Zuschauer sind sauber digitalisiert. Überhaupt lebt das Spiel außer von der hervorragenden Spielbarkeit und blitzsauberen Animation von der Atmosphäre des Stadions. Die Original-Geräuschkulisse eines der riesigen 80.000er Stadions in



den USA wird permanent eingespielt, der Trainer zeigt je nach Spielsituation entsprechende Gesten (bei mir unverständlicherweise nur Unglauben und Verzweiflung) und die Spieler selbst schauen sich vor dem Anpfiff um, gestikulieren und äußern ihre Gefühle im Bedarfsfalle mit deutli-

chem Körpereinsatz. Da kann es auch schon mal passieren, daß Polsterstücke im hohen Bogen davonfliegen und der gebeutelte Akteur in Hemd und Höschen auf dem Boden 'rumliegt. Die Grafik ist also ausgezeichnet gelungen, Sound und Musik sind

gut, wenn auch die einzelnen Stücke (aus dem Reich des Rythm'n Funk) ein- und dieselbe Abstammung haben. Fazit: Eine gelungene Atmosphäre und technische Ausgereiftheit sind immer Garanten für gute Laune beim Spielen.

(re)

## ComputerWorld A.Triffterer

0 20 51 / 5 83 63  
Ladenverkauf:  
Friedrichstr. 191  
5620 Velbert 1

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

### Gameboy

Koffer	35.-
Carry All	40.-
Game Boy Safe	20.-
Cleaning Kit	29.-
Light Max	69.-
Batterie-Pack	69.-
Turtles 2	69.-
Probotector	69.-
Swap Thing	69.-
Super R.C. Pro	54.-
Dig Dug	69.-
Hudson Hawk	59.-
Hook	59.-
Track Meet	59.-
Viking Child	69.-
Blades of Steel	69.-
Star Saver	69.-
Tiny Toon	69.-
Track/Field	69.-
Star Trek	69.-
Castlevania II	69.-

### NES

Airwolf	85.-
Double Drag.3	119.-
Mega Man 2	109.-
Mega Man 3	99.-
Super Mario 3	119.-
Monster Pocket	109.-
Sega-Mega	
Olympic Gold	129.-
Chuck Rock	119.-
Gaiars	129.-
Robocod	119.-
Dragons Fury	119.-
Dungeons+	
Dragons	119.-
Quackshot	119.-
John Madden 92	119.-
Sega-Master	
Olympic Gold	119.-
A.Senna GP	89.-
Terminator	99.-

### Lynx

Chess	89.-
Casino	79.-
Hydra	79.-
Kung Food	79.-
Hockey	79.-
Crystal Mines	69.-
Warbirds	69.-
Rampart	79.-
Scrabyard Dog	69.-

### Game Gear

Olympic Gold	89.-
AX-Battler	69.-
Develish	79.-
Donald Duck	79.-
Super Kick Off	89.-
Paperboy	89.-

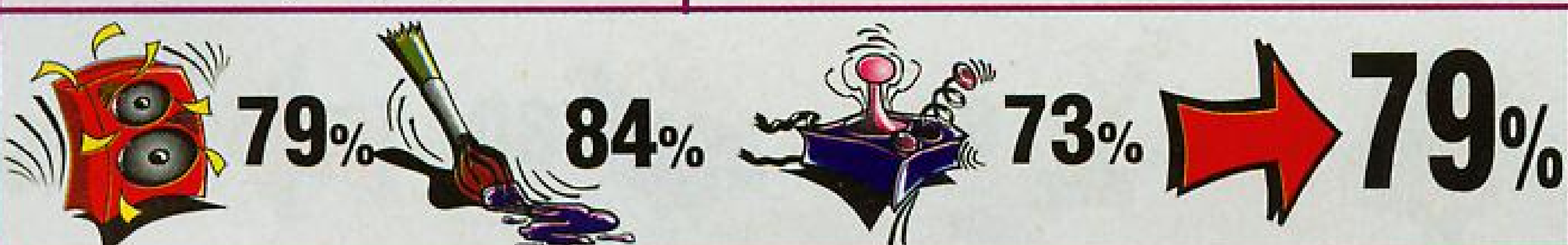
Bitte fordern Sie die kostenlosen, umfassenden Listen unter Angabe Ihres Systems schriftlich an.

### MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- engl. Anleitung, Passwortspeicher,  
Zweispeleroption, Ligamodus

### SPORTSPIEL

Hersteller ARENA  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von TOP-4





# Super SONIC

# LHX

## ATTACK CHOPPER

Realistische 3D-Hubschraubereinsätze auf dem Mega Drive? Aufgrund des Verpackungstextes dieses neuen Electronic Arts Spieles, sollte dies nun kein Problem mehr sein. Eine genauere Betrachtung scheint durchaus lohnenswert. Via Codewort kann der ausgewählte Pilot sich entweder in vorherige Missionen einlocken oder einen neuen Auftrag übernehmen.

Der kämpferische Erfolg hat zwei Namen: LHX oder Apache. Diese beiden Helikopter stehen Euch nämlich zur Auswahl, wobei es jeweils noch einmal vier Schwierigkeitsstufen zu bewältigen gibt. Danach gibt es erst einmal eine Portion Theorie. Daten und Fakten zu den einzelnen Missionen geben einen ersten Vorgeschmack auf den Ernstfall. Ebenfalls wichtig: Der Wetterbericht. Nur mit seiner Hilfe lassen sich die einzelnen Missionen sinnvoll planen und durchführen. Mit der Landkarte unter dem Arm geht es dann auf den Start- und Landeplatz. Mit jedem erfolgreichen Einsatz erhöht sich das Punktekonto und somit auch die Wahrscheinlichkeit einer Beförderung. Doch bis zum Oberst sind es noch 25.000 harte Punkte. Während des Fluges lassen sich jederzeit Schadensberichte über den Helikopter abrufen. Grafisch wurde nicht zu viel versprochen. Mit 85% sicherlich ein Vektorgrafik-Highlight auf dem Mega Drive. Spielerisch besteht wie bei den meisten Simulationen die Notwendigkeit, sich an das Verhalten der Maschinen erst gewöhnen

zu müssen. Einmal drin möchte man gar nicht mehr heraus. 40 Waffensysteme sorgen auch in diesem Bereich für ausreichend Abwechslung. Wir kommen also insgesamt auf einen Spielspaß von 80%. Und auch die Ohren kommen nicht zu kurz, so daß man hier auch 70% heraushören kann. Das Rotorengeräusch klingt zwar etwas blechern, die Explosionen hingegen können sich hören lassen. (ts)



Man muß kein Heavy Metal Fan sein, um diesen Flipper zu mögen. Es würde das Ganze allerdings erheblich erleichtern. Lou Haehn, Brian Schmidt und Mark Sprenger zeichnen sich für diesen Kugeltisch verantwortlich, sind sie doch hauptberufliche Flipper- und Designexperten.

# CRÜE BALL

Bis zu vier Spieler können sich auf dem Tisch vergnügen, der der Übersichtlichkeit halber in drei Sektionen aufgeteilt wurde. Jeder Teil stellt eigentlich in sich wieder einen kleinen Flipper da. Und jedesmal ist es möglich, sich in einen Bonuslevel einzulocken. Dazu müssen natürlich spezielle Anforderungen erfüllt werden. So sind es in der ersten Ebene die "Schreckensköpfe", die es gilt zu zerstören, um sich so den Weg durch weitere Mauern und Zubringer zu erkämpfen. Nur so können Sie die Lautstärke, im Spiel wird Lautstärke mit Punkten und Leveln gleichgesetzt, nach oben treiben. Und immer wieder gibt es neue, kugelbeschleunigende Kreaturen, deren man habhaft werden soll. Maden, Seidenspinner, Marmorköpfe, Skelette und

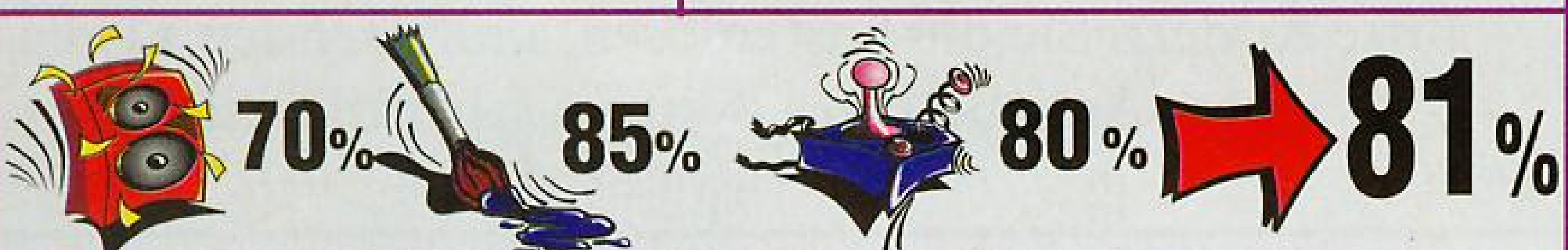
Killer-Clowns vereinfachen das Spiel nicht gerade, treiben aber den Spielspaß Richtung High-Score (80%). Grafisch läßt es dann allerdings doch ein wenig zu wünschen übrig. Die einzelnen Ebenen, bzw. der gesamte Tisch, sind etwas eintönig und lieblos dargestellt. Etwas mehr Farbe hätte da schon seine Wirkung getan. Dennoch liegt er mit 65% noch deutlich über dem Durchschnitt. Heikel wird es da schon bei der soundtechnischen Beurteilung. Geschmacksache? Drei Songs der Mötley Crüe begleiten den Spieler. Und ich glaube sagen zu können, daß selbst Spieler, die bisher nichts damit anfangen konnten, im Spiel Gefallen daran finden werden (85%). Lizenztechnisch sicherlich nicht billig. (ts)

### MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- Sehenswerte Grafiken

### SIMULATION

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



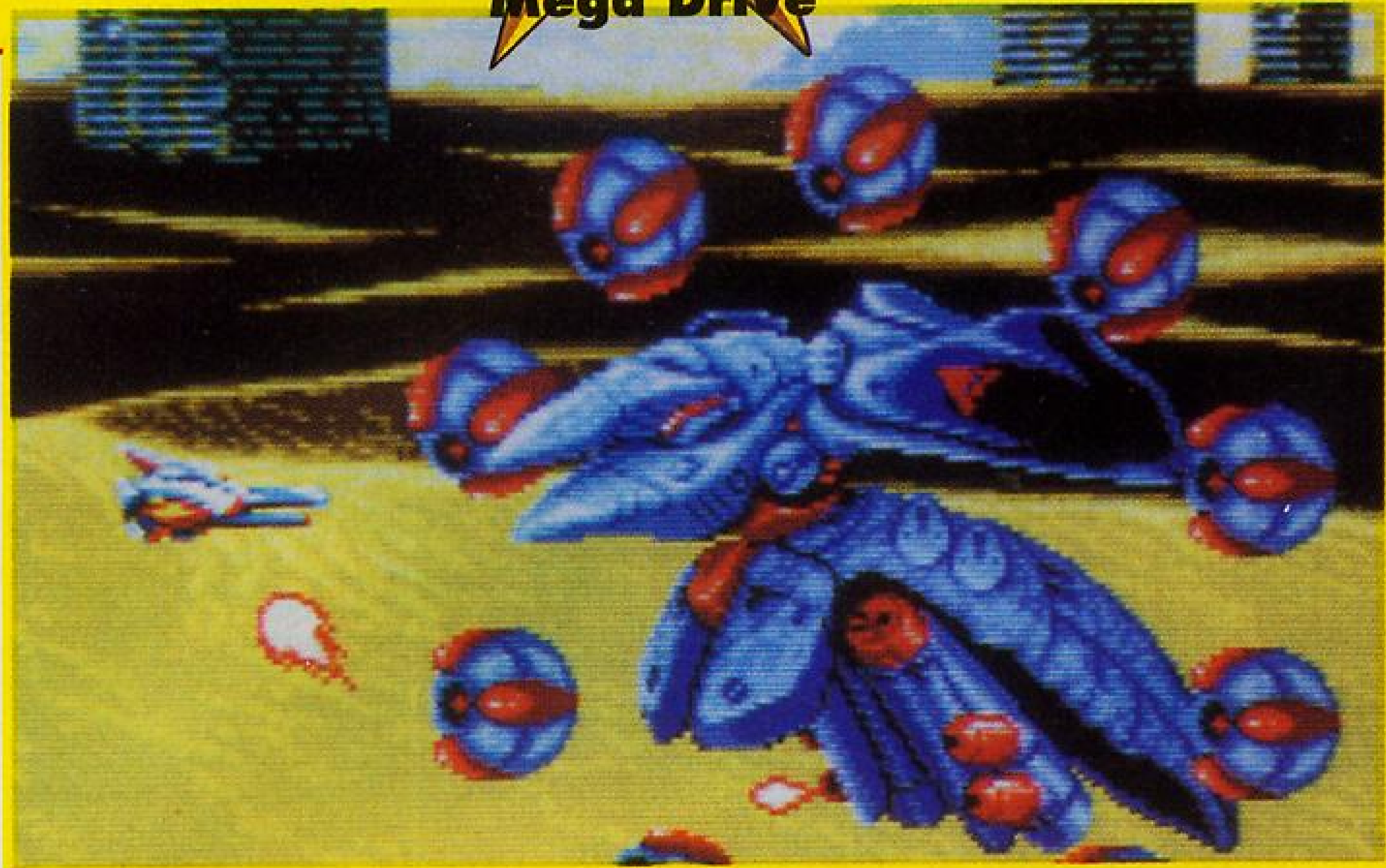
### MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- 3 Songs der Mötley Crüe

### FLIPPERSIMULATION

Hersteller  
Electronic Arts  
Preis ca. DM 110,-  
Muster von  
Electronic Arts





# THUNDERFORCE IV

**Endlich! Die Schöpfer von ELEMENTAL MASTER, HERZOG ZWEI und THUNDERFORCE II UND III (alle MD) haben wieder eine Kreation auf die Spielergemeinde losgelassen. TECHNO SOFT, die als Entwicklerfirma von Anfang an auf die Philosophie der raren aber hochwertigen Produkte gesetzt haben, präsentieren heuer den Teil IV der wohl populärsten Ballerspielreihe der Konsolenwelt: THUNDER FORCE.**

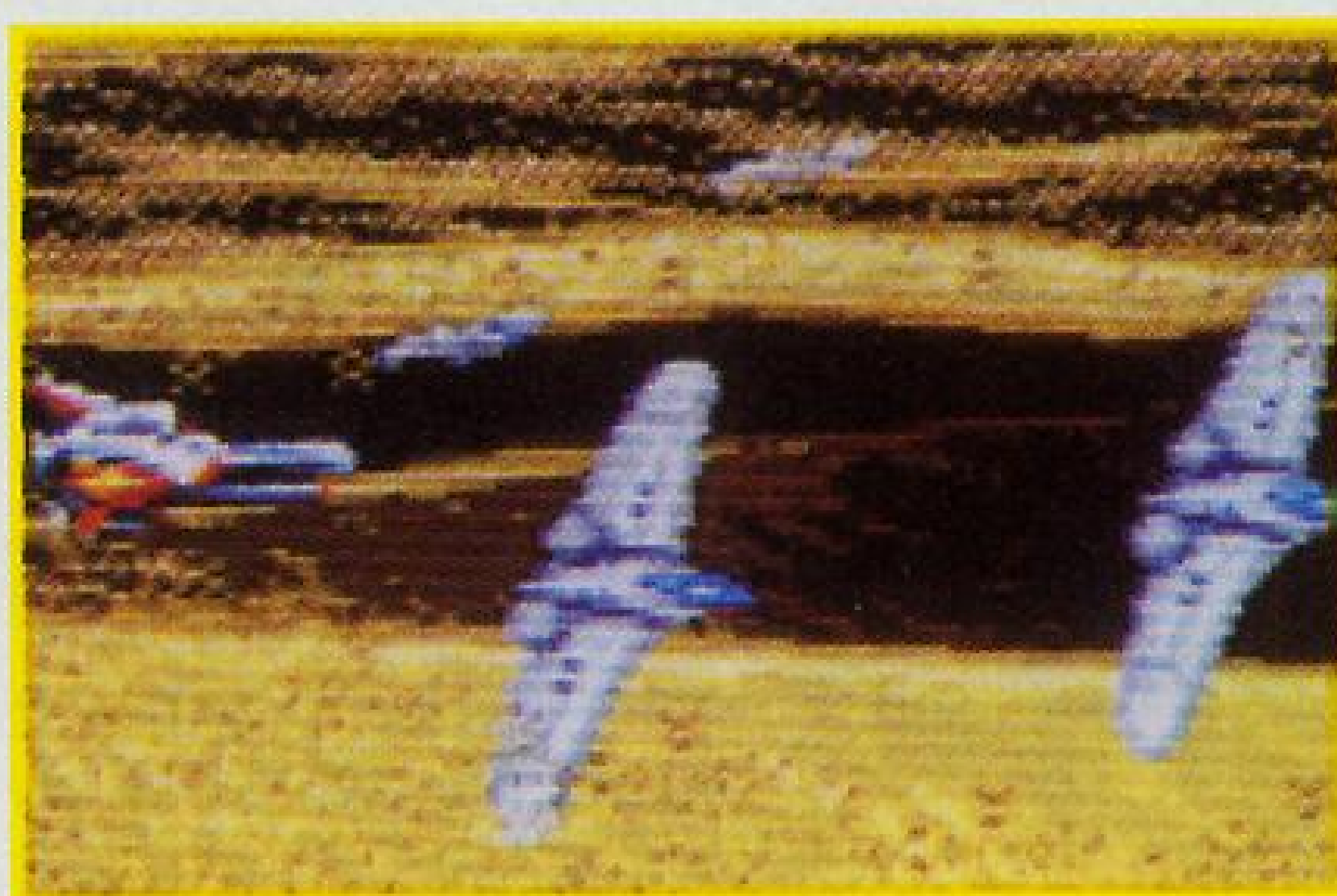
Von der japanischen MEGA-CD-Version (in Europa z. Zt. nicht erhältlich) existieren bereits grandios aussehende Screenshots und die Gerüchte kreisten wie ein Schwarm Hornissen. Natürlich steigert das den Blutdruck unseres 4-Sterne-coolen Testerteams um kein einziges Millibar - da zählt nur das selbst gezeichnete und nicht das Anschauen des Demos und das Durchklicken des Soundmenüs. Rein zufällig ging ich als Sieger aus dem Gerangel um das Modul hervor (nächste

im Spielaufbau und -ablauf, einfach nur ein Horizontal-scroller mit 10 Levels, um wieder einmal die Erde zu retten und die Angreifer zum großen Finale im Weltall zu stellen. Einfach? Mitnichten! Zu Beginn kostet das Spiel ein paar Continues, bis man es schafft den Blick von den Grafiken zu lösen und aufhört die 3-4 Bildschirme 'Levelhöhe' einfach so zum Spaß abzukurven. Tatsächlich wurde eine Welt geschaffen, bei der fast Simulations-Atmosphäre entsteht. Das Multi-Parallax



Woche darf ich schon wieder alleine laufen üben) und möchte das Ergebnis zweier durchgespielter Nächte im Folgenden vorstellen. Zunächst bietet der Einstieg in das Spiel einige Deja-Vu-Effekte. Angefangen vom Optionsmenü, über die Ausrüstung/Bewaffnung, bis hin zur Auswahl der 4 Einstiegslevel fühlt man sich wie Zuhause. Also keine Experimente

Scrolling verhilft zu einer tollen 3D-Perpektive, die durch die sehr detailliert gezeichneten Sprites hervorragend ausgefüllt wird. Auch der Spielwitz kommt nicht zu kurz. So greifen in der Weltraumschlacht im Level 5 einige Raumschiffe vom Typ T.F.III in den Kampf ein und rüsten Euren Jäger zum Übergang in den Level 6 technisch auf. Auch sind einige der Oberbosse bzw.



Zwischengegner, die unter Eurem Feuer ihr letztes Milliwatt aushauchen, metallene Persiflagen aus PARODIUS. Achtung: Mit dem Einzelschuß (nach Verlust des Schiffes) kann es zäh werden, diese Typen auszuknipsen. Gegen Ende des Spieles empfindet man die Level eher als Standardware, muß aber fairerweise dazusagen, daß nach der ersten Spielhälfte die Maßmarke für die grafische Gestaltung sogar über der von LAST RESORT (NEO GEO) und

SUPER ALESTE (SNES) liegt. Diese auf die Speicherkapazität einer CD ausgelegte 'Verschwendung' an Bildern und auf die 12,5 MHz Taktfrequenz programmierte Animation, hat bei der Konvertierung auf die Cartridge (8 MHz, 8 M-Bit) ihren Tribut verlangt: Das Spiel bremst des öfteren merklich ab. Im Vergleich zu dem Spielspaß und der Motivation ist dieser Preis meiner Meinung nach leicht zu verschmerzen. Vielleicht lindern auch der pompöse Sound und die hitverdächtigen Musikstücke aus der mir sehr sympathischen Heavy-Ecke (der sog. 'TECHNO-SOFT-

SOUND') den entstandenen Schmerz etwas. Alles in allem gesehen ist die Meßplatte für Ballerspiele auf dem MEGA Drive, und je nach Geschmack auch auf den 16-Bitern überhaupt, ein Stück nach oben geschoben worden. Allerdings leider nur auf RGB-Konsolen (vorerst). Das derzeit tiefste Erlebnis beim Ballern, mit garantiert hoher Dauermotivation und auch ohne Action-Replay mit etwas Übung zu schaffen.

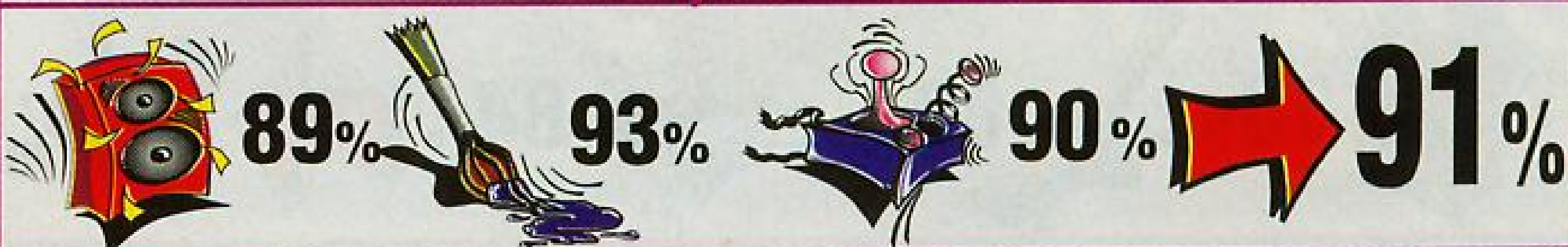
(re)

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- benötigt RGB-Import-Konsole (60 Hz)

## SHOOT'EM UP

Hersteller Techno-Soft Muster von Preis ca. DM 120,- Top 4





**Super  
SONIC**

# DRAGONS FURY

**Achtung, gute Nachrichten für alle Pinball-Wizards und Jäger der verlorenen Silberkugel: Jetzt könnt Ihr Euch der ultimativen Herausforderung stellen. Anscheinend dauern Wunder oft etwas länger.**

Bei dem Spiel handelt es sich um einen dreistufigen Flipper, über dessen Play-Feld mit dem Ball vertikal gescrollt wird - und das butterweich. Mittels dreier Flipper-Paare könnt Ihr die silberne Kugel gegen Horden von Monstern, Teufeln, Untoten und sonstigen Typen wie Du und ich schießen. Durch die vielfältige Animation und düstere Endzeit-Fanta-



**Ein Flipper für das Mega Drive wird alle Pinball-Begeisterten vor Freude springen lassen.**



sy-Stimmung scheint das Bild auf eigenwillige Art und Weise zu leben. Dies erklärt auch die seltsam unwirkliche und fesselnde Atmosphäre dieses Spieles. Einen großen Anteil daran haben auch die sechs Bonusrunden. Durch bestimmte Konfigurationen auf dem Spielfeld kann man in diese Sonder-Flipper gelangen, die

jeweils bildschirmgroß sind. Dort geht es gegen einzelne Levelbosse oder Heerscharen von Gegnern, die einen Eingang bewachen. Spätestens hier ähnelt Devil Crash / Dragon's Fury mehr einem Action-Spiel im Stile von Elemental Master (MD, Tecno Soft) oder Undead Line (MD, Palsoft) als einem Game mit Flutschkugel. Das für eine Simulation entscheidende Ball-Feeling ist dabei ausgezeichnet umgesetzt und beamt uns in der Phantasie ruckzuck in die Spielhalle. Der Sound kommt, bedingt durch die leistungsfähigere Hardware des MD besser rüber als auf der guten, alten PC-Engine und die Grafik ist wie damals auch heute noch ungemein vielfältig und fesselnd. Wer hier meint, sowas müsse doch nach 2 Jahren bitte schön besser gehen, sollte auch gleich dazusagen wie, denn dieser Flipper ist ein gewachsener, ganzheitlicher und lebendiger Organismus, in den Sound und Grafik einbezogen sind. An der Anleitung sind netterweise einige Passwörter angegeben, die außer dem normalen Ein- oder Zweispielermodus (nacheinander) auch ein Time-Trial anbieten (Hiscore in begrenzter Zeit). Bedauerlich ist der Einbau eines Sicherheits-Chips auf die Spiel-Platine, wodurch das Spiel auf japanischen Import-MDs nicht läuft. Fazit: Hier kann man echt spielhallenmäßig einsteigen und in der Welt der Teufel und Magier um Extrabälle und Bonusrunden kämpfen. Ein gutes Spiel mit Langzeitmotivation - unbedingt empfehlenswert.

(re)

# GALAHAD

**So mögen wir das! Z.B. wenn Firmen wie Psygnosis, Firmen wie Electronic Arts die Lizenz erteilen, ihre Produkte für unsere Konsolen zu konvertieren. Nach Fatal Rewind (ex Killing Game Show) und Shadow of the Beast (beide MD) flattert uns heuer die dritte Frucht dieser Zusammenarbeit ins Haus.**

Galahad, vor Jahresfrist bereits als Leander auf PCs unterwegs, ist von Geburt Held und Strahlemann (als Sohn Lancelot's zwangsläufig), von Beruf Retter von Witwen und Waisen. So ist er dann auch wieder mal der edle Ritter in der Geschichte um den Bösewicht Miragon Cimmerian. Der klaut doch glatt dem King Arthur einen Sack voller Gegenstände, als dieser wahrscheinlich gerade mal wieder den heiligen Gral suchte (altenglischer Begriff für Rausch ausschlafen).



Also läuft Galahad los um den Krepel wieder einzusammeln und Arthur bei Laune zu halten. In drei Welten zu je sieben Stages sind 21 Kleinode aufzuklauben, bevor es zum Showdown mit dem Oberkleptomanen kommt. Von der Seite gesehen steuern wir unseren Helden durch bis zu 100 Bildschirmgroße Szenarien (incl. Dungeons), mit Schwert, Rüstung und Runen-Bomben bewaffnet. Letztere werden automatisch bestimmten Schwertern zugeordnet und sorgen dann für Energieschüsse aus der Klinge. Jeweils zu Szenenbeginn erklärt uns eine nette Lady, an welcher Stelle wir stöbern müssen und wie der Ausgang zu finden ist. Nach sieben Szenen, einer kompletten Welt also, gibt's ein

Passwort (im Easy-Mode jedoch nicht). Und das Leute, müßt Ihr Euch im Schweiß Eures Angesichts verdienen. Unterwegs durch die geräumigen Levels, ab und an etwas in den Läden gegen Geld tauschend und nebenbei kleine Puzzles lösend suchen wir unser Heil abwechselnd in Angriff und Flucht. Trotzdem gehen uns die Leben (bis zu sieben) und Continues (bis zu drei) schneller aus, als uns lieb ist, denn obwohl Galahad gut steuerbar ist, muß er, wenn's nach der Kollisionsabfrage geht,



etwa doppelt so groß sein wie er aussieht. Dadurch wird das Ausweichen besonders bei den allgegenwärtigen Vogelattacken zur Lotterie und vergällt auf die Dauer die Motivation doch mehr als uns lieb sein kann - der einstellbare Schwierigkeitsgrad ist hier auch kein Allheilmittel. Schade, denn die Grafik ist durchweg gelungen, Sound und Musik fallen auch nicht zu sehr aus dem Rahmen. Manchmal sind es halt auch die kleinen Dinge, die ein ansonsten gutes Spiel abrutschen lassen. Fazit: Leider mit viel Übung verbunden, aber ansonsten ganz ordentliche Unterhaltung für's Gesparte.

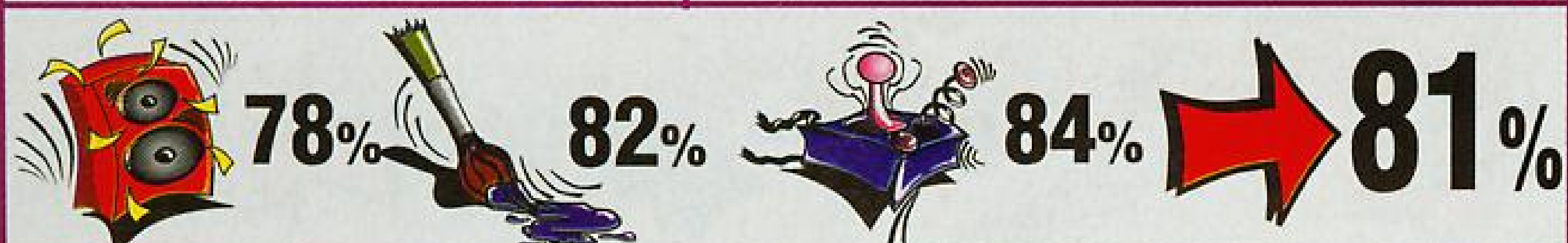
(re)

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- 2-Spieler-Option  
- Paßwortspeicher

## SIMULATION

**Hersteller** Tengen  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** Top 4



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- einstellb. Schwierigkeitsgrad  
- 8 MB Kapazität

## ACTION

**Hersteller** Electronic Arts  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** Top 4







# NHLPA '93

Selten gab es ein Spiel das die Mega Drive-Fangemeinde so begeistert hat wie EA-Hockey, die beste Eishockeysimulation aller Zeiten. Nun ist der Nachfolger da und alles ist noch viel besser geworden.

Was gab es da nicht für 'Aaaaaahs' und 'Oooooohs' als EA-Hockey 1991 für das Mega Drive erschien. Die Fachpresse war sich ausnahmsweise einmal einig und jubelte das Spiel in die Herzen der Käufer - und das mit Recht. Ich selbst bin einer der größten lebenden Fans dieser Eishockeysimula-

tion und hatte schon verschwitzte Hände bei der Ankündigung des offiziellen Nachfolgers. In NHLPA 93 steuert Ihr im Gegensatz zu EA-Hockey keine Nationalteams, sondern tretet mit einer Mannschaft eurer Wahl aus der amerikanischen Profiligen an. Alleine oder zu

zweit, in Einzelspielen oder in Playoffs könnt ihr zeigen, was mit der kleinen schwarzen Hartgummi-scheibe so alles möglich ist. Verbessert wurde die Spielstärke der computergesteuerten Mannschaft, neue Animationen und Schußtechniken kamen ebenso hinzu wie ein umfangreicher Statistikteil. Das Programm verwaltet die Daten von über 500 (!) tatsächlich existierender Spielern. Jeder Spieler hat seine eigenen Möglichkeiten und Techniken. Die Angriffs- und Verteidigungslinien Eurer Mannschaft sind editierbar, das bedeutet, Ihr könnt auf das Eis schicken wen Ihr wollt. Spielerisch ist eigentlich alles beim Alten geblieben, aber da war meiner Meinung nach sowieso nichts zu verbessern. Noch immer ist jede denkbare Kombination, jeder noch so ungewöhnliche Schuß möglich, alles stets nur abhängig von der Geschicklichkeit des Spielers. Hinzugekommen ist ein Batteriespeicher, der sich alle Daten merkt, so daß keinerlei Passwörter mehr notiert werden müssen. NHLPA 93 ist ein Traum, ein Wunder in Sachen Eishockey und schlichtweg das beste Sportspiel für welche Konsole auch immer. Wer unter Euch sich auch nur ansatzweise vorstellen kann, ein Sportspiel einzuwerfen, der braucht NHLPA 93. Es ist der pure Wahnsinn.

(re)



Das beste bekannte Eishockey-Spiel am Markt für die Sega-Konsole.

tion und hatte schon verschwitzte Hände bei der Ankündigung des offiziellen Nachfolgers. In NHLPA 93 steuert Ihr im Gegensatz zu EA-Hockey keine Nationalteams, sondern tretet mit einer Mannschaft eurer Wahl aus der amerikanischen Profiligen an. Alleine oder zu

## MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- engl. Anleitung  
- 8 MB Kapazität

## SPORTSPIEL

Hersteller  
Electronic Arts  
Preis ca. DM 120,-

Muster von  
Top 4



IMPORTE - NEUHEITEN



## FLASHPOINT

Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hauptstraße 80  
2061 Oering  
Tel 0 45 35 / 28 01  
FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur noch für Händler.  
Händleranfragen erwünscht.

## MEGA DRIVE®

Super Battle Tank us	119,94
Super WWF Challenge us	119,94
Amazing Tennis us	119,94
Wonderboy III jap.	39,94
Captain America us	109,94
Batman: Rev. o.t.Joker us	99,94
Universal Soldier us	99,94
Steel Talons us	109,94

## GAME BOY!

Marioland II us	69,94
Mouse Trap Hotel us	64,94
Ninja Taro us	59,94
Gradius / Nemesis II us	49,94
Miner 2049'er us	59,94
Tom & Jerry us	64,94
Barbie us	64,94

## SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Hook us	119,94
J. Madden '93 us	119,94
Desert Strike us	119,94
Wings II us	119,94
Space Mega Force us	119,94

SNES-Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem Universal Adapter: Nur DM 49.94

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

## com CON

Computer Handelsgesellschaft mbH

Unser Partner comCon hat die Abwicklung im Endanwenderbereich übernommen. Schriftliche und telefonische Bestellungen nur noch an:

comCon GmbH

Hamburger Str. 68 - 2360 Bad Segeberg.

0 45 51 / 93 575

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

# Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden  
ermittelt durch

## media control

# KONSOLENCHARTS

- 1 (3.MO) Der Patrizier  
(Ascon)
- 2 (2.MO) Lotus III  
(Gremlin)
- 3 (3.MO) 1869  
(Max Design)
- 4 (12.MO) Bundesliga Man. Prof.  
(Software 2000)
- 5 (5.MO) Sensible Soccer  
(Mindscape)
- 6 (4.MO) Civilization  
(Microprose)
- 7 (6.MO) Monkey Island II  
(Lucasfilm)
- 8 (NEU) Pinball Fantasies  
(21st Century)
- 9 (NEU) The Humans  
(Mirage)
- 10 (11.MO) Airbus A320  
(Thalion)

- 1 (5.MO) Indiana Jones IV  
(Lucasfilm)
- 2 (11.MO) Monkey Island II  
(Lucasfilm)
- 3 (3.MO) 1869  
(Max Design)
- 4 (4.MO) Der Patrizier  
(Ascon)
- 5 (2.MO) Links 386 Pro  
(U.S.Gold)
- 6 (9.MO) Falcon 3.0  
(Spectrum Holobyte)
- 7 (11.MO) Civilization  
(Microprose)
- 8 (13.MO) Gunship 2000  
(Microprose)
- 9 (NEU) Wizardry VII  
(Sir Tech)
- 10 (12.MO) Bund. Man.Prof.  
(Software 2000)

- 1 (12.MO) Bundesl. Manager  
(Software 2000)
- 2 (15.MO) Pirates  
(Microprose)
- 3 (4.MO) Familien-Duell  
(PCSL)
- 4 (9.MO) WWF Wrestling  
(Ocean)
- 5 (7.MO) Beau Jolly's Big Box  
(Beau Jolly)
- 6 (5.MO) T. M. H. Turtles II  
(Image Works)
- 7 (11.MO) The Simpsons  
(Ocean)
- 8 (6.MO) Elvira-M.o.t.Dark  
(Flair)
- 9 (4.MO) USS J.Young Special  
(Verlag R.Kleineg.)
- 10 (7.MO) Conquistador  
(GDG)

- 1 (18.MO) Lemmings  
(Psygnosis)
- 2 (9.MO) Silent Service II  
(Microprose)
- 3 (5.MO) Ultima VI: T. F. Pr.  
(Origin)
- 4 (9.MO) Airbus A320  
(Thalion)
- 5 (17.MO) Monkey Island  
(Lucasfilm)
- 6 (8.MO) Special Forces  
(Microprose)
- 7 (9.MO) Amberstar  
(Thalion)
- 8 (7.MO) Form. 1 Grand Prix  
(Microprose)
- 9 (NEU) Der Patrizier  
(Ascon)
- 10 (NEU) Sensible Soccer  
(Mindscape)

- 1 Hard Drivin` 95%
- 2 Rampart 84%
- 3 Shadow o. t. Beast 81%
- 4 Awesome Golf 75%
- 5 Scrapyard Dog 75%

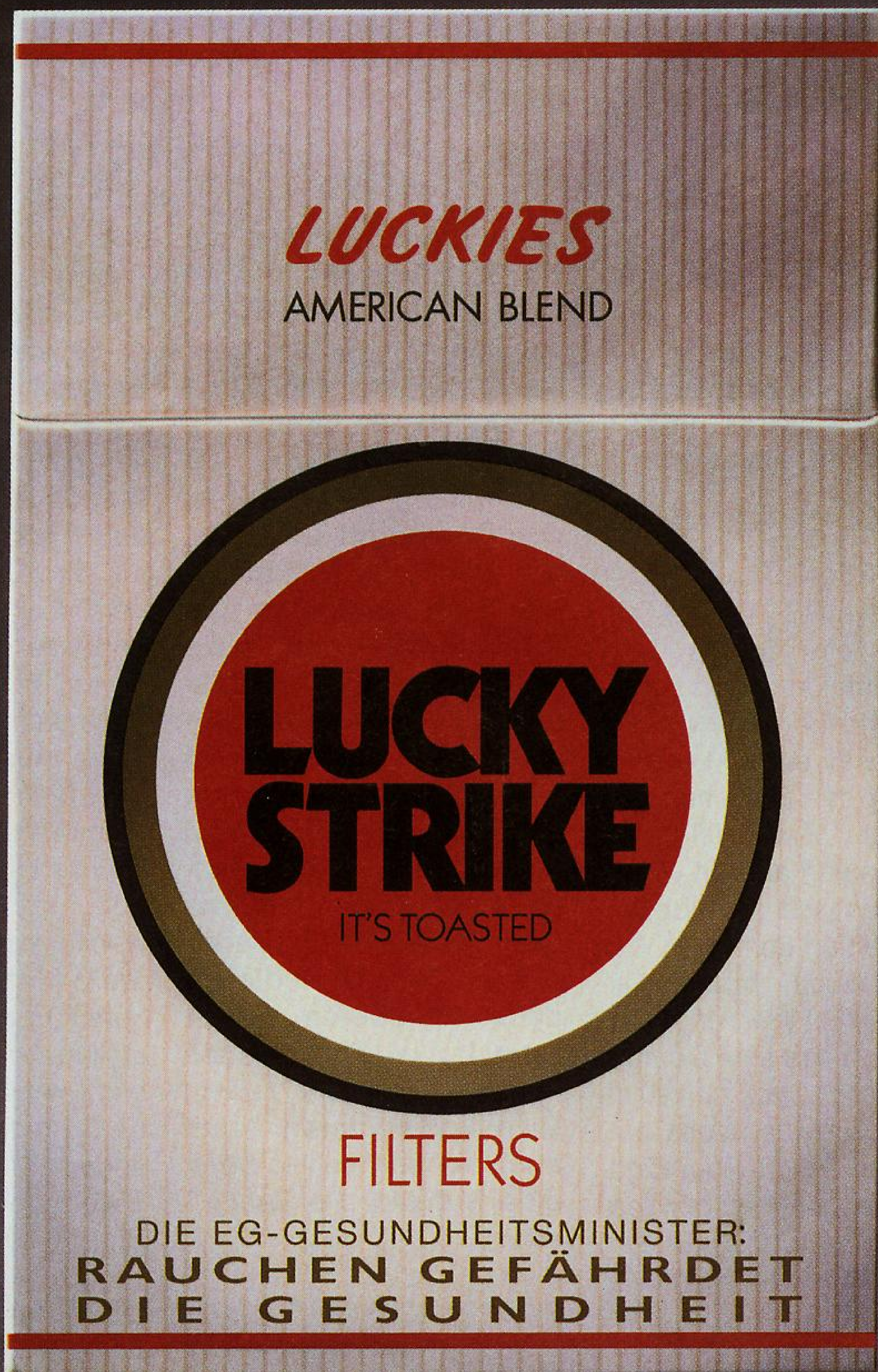
- 1 Sonic 89%
- 2 World Class Lead. 82%
- 3 Popils 72%
- 4 Factory Panic 71%
- 5 Halley Wars 60%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant.Leg. II 90%
- 4 Choplifter II 85%
- 5 Battle Bull 84%
- Nemesis II 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).

Die Blondine, die hier sitzen  
sollte, hat heute frei.

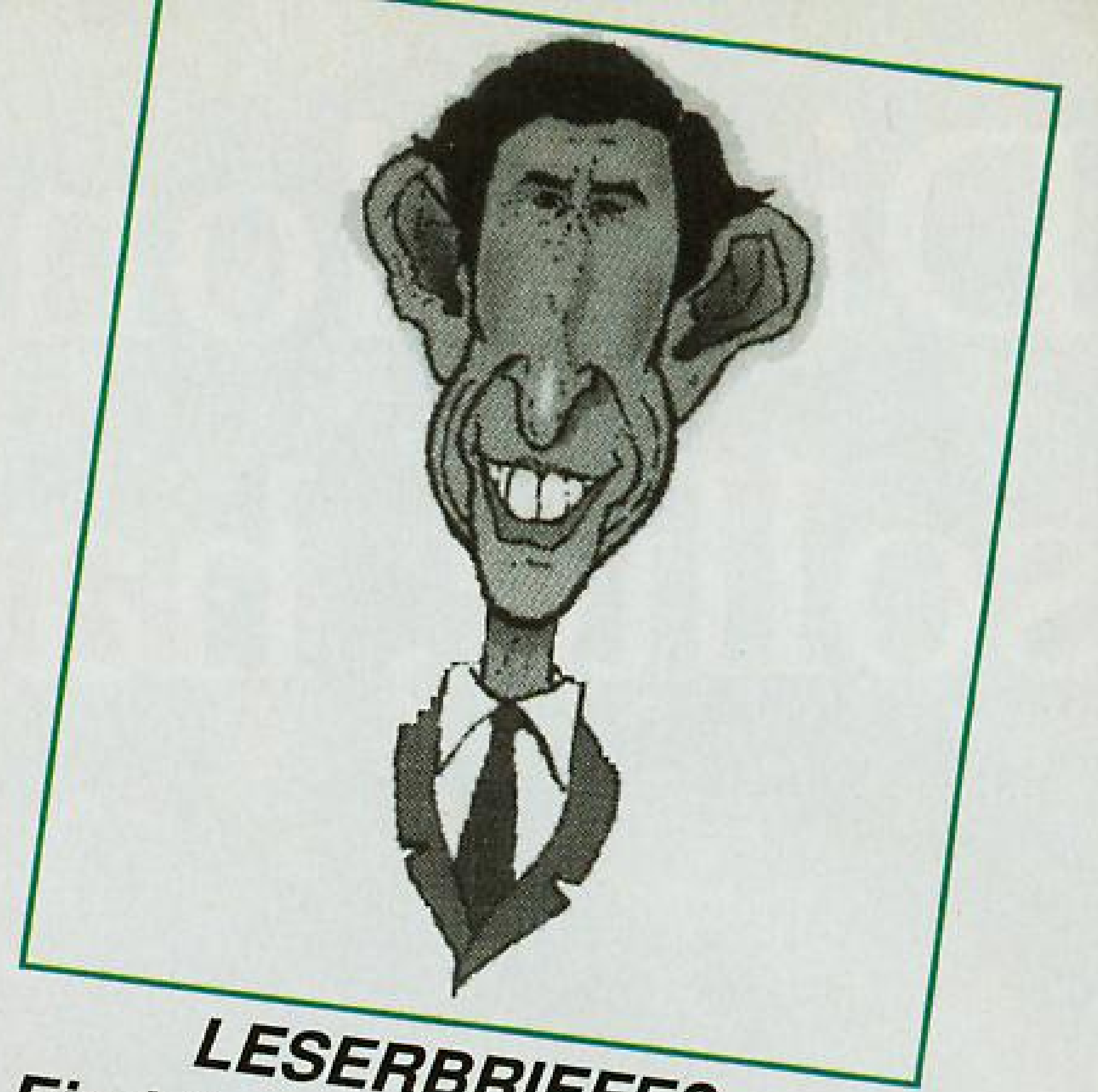


Ein Mensch, der auf Details achtet. Das sieht man gern.

Lucky Strike. Sonst nichts.

106-815

# Hallo Play Time!



**LESERBRIEFE?**  
Ein königliches Vergnügen

**H**abt Ihr schon bemerkt, daß die Tage inzwischen sehr kurz sind? Nur noch ungern verläßt man die warme Wohnung, die Eichhörnchen sind verschwunden und es geht unaufhaltsam auf Weihnachten zu. Sicher hat sich der Eine oder Andere schon gefragt, was er seinem Briefkastenonkel zur besinnlichen Zeit schenken soll-

te. Kommt nun bitte nicht auf die Idee, mich im weiten, roten Mantel und mit aufgeklebten Bart zu besuchen! Natürlich nehme ich jede Art von Geschenk an, aber am liebsten sind mir immer noch hunderte von Leserbriefen! Die lumpige Mark für das Porto werde ich Euch doch wohl wert sein - oder?

## Selektive Wahrnehmung

Hallo Rainer!  
Die Play Time lese ich schon eine ganze Weile lang, und finde sie gar nicht einmal so übel! Da ich neben einem PC auch einen Amiga besitze, lese ich auch noch andere Zeitschriften. An Deinen Namen in diesem Magazin habe ich mich inzwischen ja schon gewöhnt, doch nun befällt mich fast schon ein leichter Verfolgungswahn. Ich schlage ein neues PC-Magazin auf - was lese ich? Deinen Namen! Zur Beruhigung griff ich zu einem Amiga-Blatt - schon wieder Dein Name!! Ich fühle mich richtig verfolgt. Schreibst Du inzwischen schon für alle Zeitschriften? Was soll das?

*Paul Lebeschew*

**Nein, ich schreibe nicht für alle Zeitschriften - nur für die wirklich Guten! Was das soll? Nun - es ist das alte Spiel (es hat etwas mit dem hin und her von kleinen, bedruckten Stücken Papier zu tun!).**

Nicht das ich ein übergroßes Sendungsbewußtsein hätte - ich kann einfach nicht genug von diesem Spiel bekommen.

## Werbung

Hi Play Time  
Wie gewohnt kommt am Anfang ein großes Lob. Doch nun der Grund meines Schreibens! In der PT 11/92 ging es im Leserforum um das Streichen von Rubriken (Brettspiele), zu Gunsten von andren Rubriken. Nun, ich glaube ich habe eine Lösung. Wer (außer Euch) braucht eigentlich die Werbung? Ich meine, da das eine Computerzeitschrift ist, sollte da auch nur etwas über Computer - und nicht über Zigaretten geschrieben bzw. gedruckt werden. Diesen Platz könnte man sinnvoller verwenden.

Hochachtungsvoll:  
*Kolja Brenke*

**Da haben wir wieder einmal einen Schlaumeier, der es sich ganz einfach machen will. Ich kann Dir**

gerne verraten, wer die Werbung braucht: Ihr alle! Oder glaubst Du im Ernst, wir könnten für die paar Mark, die wir von Euch verlangen alle Löhne, die Miete für die Büros, die Maschinen, den Kaffee, den Druck und Transport der Hefte, die Mädchen, die Kopfschmerzpillen, die Reinigung der Teppiche und all die anderen tausend Dinge bezahlen? **Nö - is nich! Da muß schon einer her, der bedeutend mehr abdrückt. Und gerade diese Zigarettenfirma bezahlt uns eine ganze Menge. Jede Mark die wir denen abknöpfen, kannst Du schon wieder stecken lassen. Trotzdem zwingt Dich keiner deren Kraut auch zu paffen. Ist doch eine wundervolle Sache - oder?**

## Endzeit

Hi!  
Also ehrlich, manchmal kommen mir die Tränen, wenn ich so sehe, wie Ihr mit Kritik überschüttet wer-

det. Aber ich als typischer Anti-Kritiker (gutmütig ist sowieso mein zweiter Vorname) kann Euch nur raten: Hart bleiben! Denn seit neuesten habe ich jede Nacht den gleichen Alptraum: Ich speede zum nächstgelegenen Kiosk, zähle frohen Mutes die 4,90 DM aus meinem überfüllten Geldbeutel und was sehe ich da? Auf dieser Ausgabe der Play Time steht: "Wir hören auf - letzte Ausgabe!" Ich sehe gerade noch wie der Rettungswagen um die Ecke schlittert um mich einzuladen. In diesem Moment weckt mich meine Mutter (der Aushilfs-Wecker). Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie froh ich dann bin, wenn ich an allen Kiosken die Play Time noch finde.

Ciao! Euer treuer Leser  
*Stefan Gutherz*

**Ciao? Ist das nicht eine italienische Hunderasse, die Dich ohne Vorwarnung in den Hintern beißt? Doch kommen wir zum Eigentlichen. Deine Alpträume werden bestimmt nicht Wirklichkeit, auch wenn**

# SUPER!



Hol Dir Deine  
"Play Time"  
GRATIS-Ausgabe!!

Geil!

plus



Die besten Computer-Spiele des Jahres

## DIE TOP GAMES 1992

★ IBM-PC ★ AMIGA ★  
★ ATARI ST ★ C64 ★

Adventure, Action, Sport,  
Strategie, Simulation,  
Rettungsspiel

unser  
Super-Sonderheft  
"Die Top Games  
1992"!!!

**Ja**, ich will **PLAY TIME** testen -

Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** das aktuelle Play Time-Sonderheft "Die TOP GAMES 1992". Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur **DM 4,33** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

**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. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

PT 0193

**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.

unsere Mitbewerber das gerne so hätten. Deine geliebte Play Time kannst Du bestimmt noch mit Deinen Enkeln zusammen lesen. Ob die sich allerdings darüber so freuen werden, ist eine andere Frage.

### Kindergarten

Hallo Raini!

Kompliment! In Sachen Leserbriefe seid Ihr den anderen Computerzeitschriften haushoch überlegen. Das liegt vor allem an Deinen coolen Antworten. Dabei sollten aber die Fragen, bzw. Kritiken nicht auf dem Niveau eines Kindergartens liegen. Das Bubi (H.Jochen) aus der 11/92 ist dafür ein perfektes Beispiel! Der hat seine Mutter bestimmt noch nie unter der Dusche gesehen, denn ein tödlicher Schock wäre da wohl nicht mehr vermeidbar gewesen (Vielleicht trägt man in dieser Familie Badekleider um duschen zu gehen). Also tu mir den Gefallen, und wähle Deine Leserbriefe etwas sorgfältiger aus, so daß man die PT-Mailbox nicht mit dem Micky Maus Briefkasten verwechselt. Was wolltest Du mit T... sagen? Darf man bei Euch nicht alles schreiben? Ansonsten ist die Play Time ziemlich o.k.

*Simon "the Freak"*

Schade, daß Dir dieser Brief nicht gefallen hat. Ich fand es jedenfalls sehr lustig, welche wirren Wege die Phantasie dieses jungen Mannes gehen kann. Auch ich habe seine Mutter noch nicht beim Duschen gesehen - darum kann ich nichts zu einem eventuellen Schock sagen. Mit T... meinte ich natürlich Trichomonaden, wie Du bestimmt wissen wirst. Aber T... darf man in einer Zeitschrift, die auch von vielen Jugendlichen gelesen wird nicht schrei-

ben, da sonst der Chefred. zu leichten Amokläufen tendieren könnte.

*Rainer "the R."*

### Amiga

Hallo Play Time!

Als ich voll froher Erwartung die Play Time 11/92 aufschlug und Euer "Insider" Gerücht las, habe ich fast einen Herzinfarkt bekommen. Wie kann man nur solch eine Scheiße schreiben? "Amiga schon so gut wie tot... in einigen Jahren keine Software mehr... und wenn überhaupt, nur reine Spielmaschine..." Seid Ihr noch zu retten? Wenn Ihr unbedingt alle Amiga Fans gegen Euch aufbringen wollt, braucht Ihr nur weiter so Amiga feindlich zu sein. Dann gibt es aber bald eine andere Schlagzeile: "Play Time tot!"

Warum testet Ihr denn noch Spiele, für ein im Sterben liegendes System? Warum lebt der Amiga? Weil er ständig weiterentwickelt wird, weil die Zahl der Amiga-Fans ständig steigt, weil er neuen Trends angepaßt werden kann, weil die Software immer besser und professioneller wird, weil es keinen anderen Rechner in dieser Preisklasse, mit diesen Fähigkeiten gibt.

Der Amiga hat den Sprung ins Profiflager nicht geschafft? Sind Fernsehanstalten, Multimediastudios und Videobearbeitung keine professionellen Anwendungen? Wo findet man dort MS-DOSen? Richtig, in der Buchhaltung und in der Lagerverwaltung (grins).

*Skyline*

Ehe ich nun anfangen etwas zu schreiben, möchte ich erst einmal klarstellen, daß ich meinen ersten Amiga kaufte, als Du wahrscheinlich gerade den Unterschied zwischen Töpfchen und Windel schmerzhaft lernen

mußtest. Jahrelang habe ich dieses System nach besten Kräften unterstützt, und auch heute hege ich noch zärtliche Gefühle, wenn ich mir meinen alten A2000 ansehe. Eine Voreingenommenheit kann man mir bestimmt nicht vorwerfen! Während langer, langer Jahre, war ich beständig auf der Suche nach Anwendersoftware für meinen Amiga, die diesen Namen auch verdiente, fehlerfrei lief und auch gelegentliche Fehler (die wir alle machen) abfangt. Etwas derartiges ist mir bis zum heutigen Tag nicht untergekommen. Die Unsummen von Geld die ich dabei für Erweiterungen ausgab (für dieses Geld würde ich heute zwei 486er bekommen) halfen mir auch nicht. Wie so Viele habe ich dann einfach aufgegeben! Die Software die ich mir immer erträumt habe, kann ich nun ohne Probleme für meinen PC bekommen.

Wenn wir gerade beim träumen sind: Mit dem Amiga eine professionelle Multi-Media-Show oder Videobearbeitung? Das scheint auch ein Traum zu sein. Klar kann man das auch mit unserer Freundin machen, aber jeder der schon einmal eine "Screenmachine" in einem PC werkeln sah, kann über Amiga-Genlocks nur noch müde lächeln. Zwar glaube ich nicht, daß der Amiga aussterben wird, aber im Profiflager wird er nicht zu finden sein! Allerdings kann ich Euch nicht so ganz verstehen. Warum wollt Ihr Jungs alle den Amiga zu einer Profikiste hochjubeln, die er nie sein wird? Warum könnt Ihr ihn nicht einfach das sein lassen, was er wirklich ist: Der beste Homecomputer der Welt?

### Amiga & PC

Hallo Redaktion, leider muß ich Euch sagen, daß mir Eure Bevorzugung des PCs bei der Beantwortung der Leserfragen ziemlich auf den Senkel geht. Der Amiga ist in meinen Augen der Einsteiger- und Benutzerfreundlichste Computer den ich kenne. Er hat seit seinem Erscheinen sehr viel in der Computerwelt bewegt! Ohne ihn würde ein PC-Besitzer wohl noch mit einem monochromen Monitor auskommen, und der einzige Sound wäre der Piepser und das Summen des Lüfters. Das der Amiga das Image eines Spielcomputers hat, ist doch wohl nicht weiter schlimm! Seit einigen Jahren versuchen ja auch die PC-Hersteller vom Image der Büromaschine wegzukommen. Mit Erfolg! Wie man heute an den Verkaufszahlen für Spiele und an Eurem Sponsor der Firma ASI sieht.

Mit freundlichen Grüßen:

*Michael Waas*

Niemand (am allerwenigsten ich) hat hier etwas gegen den Amiga! Unbestritten hat der Amiga frischen Wind in die Szene gebracht, und kein "Multi-Media-PC" wäre das was er ist, wenn Commodore nicht vorgemacht hätte was so alles möglich ist. Auch an der Untergangsstimmung kann ich mich nicht beteiligen. Dazu hat der Amiga (zu Recht) viel zu viele treue Fans. Ich weigere mich nur zu glauben, daß diese Kiste das Größte seit der Erfindung des Milchpulvers ist.

### Raubkopien

Servus Rainer!

Deine Art Leserbriefe zu beantworten schätze ich im

Allgemeinen doch sehr. Obwohl ich mich immer köstlich dabei amüsiere, bleibt mir doch gelegentlich das Lachen im Hals stecken! Deine kaum verschleierte Abneigung gegen Raubkopierer geht mir allerdings böse auf den Geist! Es kann ja sein, daß Du in manchen Punkten durchaus Recht hast, aber einmal Hand aufs Herz: Hast auch Du nicht schon einmal die Eine oder andere Raubkopie besessen?

Roger

**Ich Raubkopien? Niemals! Überhaupt ist mein einziger Fehler nur mein ständiges Lügen.**

### Rechtsfragen

Hallo Play Time!

Ich finde Eure Zeitschrift super (dieser Satz hängt Euch bestimmt schon zum Hals heraus). Gleich nach der zweiten Ausgabe habe ich Euer Magazin abonniert, weil es ständig vergriffen ist. Kompliment an Rainer (Verzeihung, Herr Rosshirt), er beantwortet die Leserbriefe phantastisch. Aber nun zu meinen Fragen:

- Gibt es Indy 4 auch als literarisches Werk? Die dünnen viereckigen Dinger, mit den schwarzen Flecken drin!
- Ist es strafbar, Spiele zu kopieren, die es schon längst nicht mehr auf dem Markt gibt (ich weiß, Manta klauen ist auch strafbar)?
- Ist es strafbar, sich eine Raubkopie zu beschaffen, von einem Spiel, daß kaputtgegangen ist?
- Sind Computerfirmen verpflichtet, ein kaputtes Spiel umzutauschen, wenn man die Quittung noch hat?
- Wie teuer ist eine nachbestellte Ausgabe der Play Time, und wo bestellt man sie?

Ich wünsche Euch weiterhin viel Kraft um Leserbriefe zu beantworten.

Ciao T.B.

Schon wieder ein "Ciao" - hab ich da einen Trend verpennt? Vielen Dank auch für die Komplimente, von denen wir (speziell ich) nie genug kriegen können. Doch nun zu Deinen Fragen:

- Nicht das mir etwas bekannt wäre.
- Eigentlich schon.
- Eigentlich auch. Doch wegen solcher Sachen, wird kaum ein Staatsanwalt auf den Putz hauen, er würde sich ja lächerlich machen!
- Disketten unterliegen wie jede andere Ware der Gewährleistungspflicht. Auch wenn das manchem Anbieter nicht in den Kram paßt. Hart bleiben!
- Eine Play Time kann unter der Adresse nachbestellt werden, an die Du diesen Brief geschrieben hast. Sie kommt per Nachnahme und kostet nur noch 4,90 DM.

### Peitschenhieb

Indiana Jones and the end of Play Time. Endlich! Wir schreiben das Jahr 1992, die schlechteste Zeitschrift des Universums ist ihrem Ende nahe. Es war einmal ein Gewäsch, welches Fragen unfreundlich beantwortete und ein unübersichtliches, dummes Bewertungssystem hatte. Die Poster waren allerdings in Ordnung. Aber jetzt seid Ihr nur noch einen Peitschenhieb vom Ende entfernt.

Indiana Jones

**Gibt der doch glatt fünf (!) Mark aus, um uns fünfmal mit diesem Mist zu belästigen! Was lernen wir daraus? Die Kinder haben offensichtlich zu viel Taschengeld.**

# Der KATALOG in Sachen Spiele



## Über 1.500 Spiele in unserem Hauptkatalog

Das Geheimnis ist gelüftet:

**Der Weihnachtsman heißt Rumir!**

**Oberabgefahren:**  
— Weihnachts-Plüsch-Turtle  
DM 39,80



## Unsere Tips für's Fest

### Faszinierende Gesellschaftsspiele

— Um Reifenbreite	Spiel des Jahres 92	DM 42,-
— Quo Vadis	Verhandlungs- / Taktikspiel	DM 54,-
— Civilisation (deutsch)	Das Kultspiel	DM 78,-
— Risiko	Der Klassiker	DM 56,-
— Shogun	Das „etwas größere Risiko“	DM 98,-
— Manta Manni	Satire, Satire, aber gut	DM 44,-
— Ungeheuer Indiskret	Unser Partyspiel tip	DM 44,-
— Abalone	Der neue 2-Pers.- Klassiker	DM 54,-
— Der fliegende Holländer	Spielreiz vom Feinsten	DM 49,-

### Fantasy/Science Fiction Brettspiele

— Heroquest	...damit fing alles an	DM 78,-
— Starquest	„Heroquest im Raumschiff“	DM 79,-
— Das Schwarze Auge	Gigantische Ausstattung!!!	DM 96,-
— Herr des Schwertes	Geniales Rollen - Brettspiel	DM 78,-

**Achtung:** Wir führen zahlreiche Erweiterungen für Heroquest und Starquest!

### Komplette Rollenspielsysteme

— Schwarze Auge Basis	Das meistgekauft System	DM 39,80
— AD&D Starter Set	Spieler+Spielleiterhandbuch	DM 76,-
— Cyberpunk-Rollenspiel	Techno/Science Fiction	DM 48,-
— Ars Magica	Das beste Magie - Rollenspiel	DM 48,-
— Shadowrun	Mischung aus Fantasy/SF	DM 58,-
— Deutschland in Schatten	Der Shadowrun - Hotseller!	DM 49,80
— Kult (NEU!)	Dark Fantasy Splatterpunk	DM 54,-

### Megadrive

— Megadrive Magnum Set	379,-	— Game Gear Sonic Set	339,-
— Megadrive Sonic Set	319,-	— Game Gear + Columns	289,-
— Sonic II	89,-	— Tuner f. Fernsehen	179,-
— Aquatic Games	109,-	— Battery Pack	89,95
— Speed Ball 2 (Dez.)	89,-	— Lemmings (Dez.)	84,-
— Phantasy Star II jetzt	89,-	— Sonic II	84,-
— Phantasy Star III jetzt	89,-	— Tazmania (Dez.)	84,-

### Game Gear

Einfach die gewünschte Anzahl eintragen und ab die Post ....  
... oder rund um die Uhr anrufen:

**☎ 0 61 81 / 26 0 96**

RUMIR'S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 - 16 · 6450 Hanau 1

- JA**, ich bestelle die oben von mir eingetragenen Spiele und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC - Katalog bei Erstbestellung kostenlos ins Haus!  
Ich zahle  per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr)  
 mit beiliegendem Euro-Scheck. (zzgl. Porto + Verp. DM 5,-)

- NEIN**, ich möchte nichts bestellen, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC - Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen:  
**Her damit** - und zwar für nur DM 5,- in Briefmarken per Umschlag.

Vorname \_\_\_\_\_ Nachname \_\_\_\_\_

Straße/ Hausnummer \_\_\_\_\_

Ort/PLZ \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_

## ST

Hallo Play Time!  
Eigentlich finde ich Eure Zeitschrift ja sehr gut, aber warum testet Ihr so wenig Spiele für den Atari ST? Ich, und bestimmt noch viele Andere besitzen Einen, und wir ärgern uns manchmal halb tot über das Verschweigen der Neuerscheinungen für den ST. Im Interesse aller ST User bitte ich Euch, mehr für den Atari zu tun.

*Andreas Weber*

**Sehr gerne kommen wir den Interessen aller ST-User entgegen, zumal uns die beiden anderen auch schon geschrieben haben. Aber was sollten wir da tun? Der ST kann nicht gerade mit Neuheiten protzen, und aus den Fachgeschäften ist er meistens auch schon verschwunden, was immer ein Alarmsignal ist. Die Ratten verlassen das sinkende Schiff! Tut mir leid Jungs - aber das Leben ist nun einmal grausam und gemein.**

## NES

Hallo Play Time  
ich habe davon gehört, daß es bald ein Diskettenlaufwerk mit einer eingebauten VGA-Karte geben soll, das ich an mein NES anschließen kann, um dann PC-Spiele laufen lassen zu können. Nun wollte ich Euch fragen, wann Ihr dieses Gerät testet, und ob ich mir schon einmal Wing Commander 2 kaufen soll.

*Euer Fan Sven Raach*

**Machmal komme ich doch arg ins Grübeln, ob Ihr mich nur verarschen wollt, oder ob Ihr das wirklich glaubt was Ihr so schreibt. Bei letzter Möglichkeit beschleicht mich immer ein ganz untriumphales Gefühl. Die Sache**

**mit dem NES-Laufwerk mit eingebauter VGA-Karte klingt ganz so wie der alte Witz meines Automechanikers, von der Hubrauminnenbeleuchtung und der Kolbenrückholfeder.**

## Bedenken

Hallöchen Play Time  
Die übliche Einführung lasse ich lieber weg! Ich habe einen Vorschlag: Was haltet Ihr davon, als Orden für das schlechteste Spiel des aktuellen Hefts, den Frosch (ja, den von früher) einzusetzen? Ich gönne ihm die frühe Rente irgendwie nicht. Und außerdem weckt das frühe Erinnerungen: "Weißt du noch? Ach ja Knuthilde, das war noch schön!"

Jetzt noch ein Gruß: Liebe Gameboys und Gamegears, bitte macht euch nicht noch breiter in der PT als nötig, ja? Ich will jetzt nicht sagen: Raus! Aber andererseits möchte ich die zweite Hälfte vom Heft auch noch lesen, ohne mir Streichhölzer in die Augenlider zu klemmen. Also verdrängt mit den Konsolen nicht die Charts, Brettspiele und Leserbriefe.

Fazit: Wenn sich die Konsolen nicht weiter ausbreiten, bleibe ich tolerant.

*Tschüß! Robert Trebner*

**Fein, daß Du Deine übliche Einführung wegläßt, obwohl wir keine Ahnung haben, was Du wo üblicherweise einführst. Ich fürchte, daß wir das auch gar nicht wissen wollen! Bitte keine Details.**

**Deine Idee mit dem Frosch stieß in der Redaktion auf eisiges Schweigen. Monatelang nölten alle am Frosch herum, wir richteten uns nach Euch und schafften ihn ab, dann kommt jeden Monat mindestens Einer und will den Frosch wieder einsetzen. Waaaahhhhhh.....**

**Nun, ich habe mich wieder beruhigt. Es geht schon wieder. Bestimmt werden die Konsolen nicht die Charts oder Brettspiele verdrängen. Und über meine Seitenanzahl an Leserbriefen wache ich mit dem Baseballschläger in der Hand. Wenn Du das für einen Witz hältst, kannst Du gerne einmal unseren Chefred. fragen, der bei der Antwort leise wimmern wird.**

## Morgenstund

Sehr geehrte Play Time Redaktion  
ich lese Eure Zeitschrift fast jeden Monat. Ich traue mich sogar zuzugeben, daß mir deren Lektüre großes Vergnügen bereitet, obwohl ich (schon von Alters her) eigentlich nicht zu Ihren angepeilten Klientel gehöre. Eine Sache stört mich allerdings sehr! Fast nie finde ich Ihre Zeitschrift zum angekündigten Zeitpunkt am Kiosk. Verspätungen von mehreren Tagen sind hier leider die Regel. Sie sollten an Ihrer Arbeitsmoral arbeiten! Morgenstund hat Gold im Mund!

Hochachtungsvoll:

*Peter Virmond*

**Morgenstund hat Gold im Mund? Quatsch! Die meisten Reichen die ich kenne (leider sind es nicht sehr viele) stehen gern spät auf, und sie nehmen es gewaltig übel, wenn man sie vor drei Uhr nachmittags stört. Wer steht bei Tagesanbruch mit den Hühnern auf? Polizisten, Bäcker, Feuerwehrleute, Straßenkehrer, Busschaffner, Kaufhaus-Angestellte und andere mit schmalem Einkommen. Kim Basinger sieht man nicht um sechs Uhr früh aufstehen! Eigentlich sehe ich Kim zu keiner Stunde aufstehen. Wenn ich die Wahl hätte, würde ich lieber zusehen, wie**

**Kim um drei Uhr nachmittags aufsteht, als Zeuge sein, wie der tüchtigste Straßenkehrer der Stadt um sechs Uhr aus dem Bett hüpft. Aber ich schweife wieder einmal ab.**

## Aufdringlich

Hallo Play Time!  
ich hoffe, Ihr druckt diesen Brief ab, und macht damit eine Ausnahme! Ihr druckt sonst entweder Briefe ab, in denen Ihr gelobt werdet, oder Briefe, wo Ihr Euch über die Briefschreiber lustig machen könnt (kurz gesagt: verarschen). Für die Schreiber ist das zwar unfair, aber ich finde es herrlich! Aber nun folgen die positiven Sachen, damit mein Brief auch veröffentlicht wird.

1. Ihr seid die beste Computerzeitschrift die ich kenne.
2. Eure Bewertungen, Poster etc. sind so etwas von gut, da kann man nur sagen: Die Play Time hat einen Play Time Star verdient!!! Bringt doch bitte einmal ein Poster mit Eurer Redaktion darauf, und druckt diesen Brief, da meine anderen 13 nicht veröffentlicht wurden.

Herzliches Beileid für den, der diesen Brief lesen mußte.

*Heiko Borchardt*

**Penetranz sollte zwar nicht belohnt werden, aber ich will heute nicht so sein. Hier ist er nun also: Heikos Leserbrief! Der Sinn der Übung geht mir zwar ganz und gar ab, aber damit er endlich Ruhe gibt.**

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.

Richtet Eure Leserbriefe an:  
CT Verlag  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60



# 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, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61, Tel.: **030/6912156** Fax: **030/6913838**.

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

**SOFT & SOUND:** O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

### Postleitzahlen Ab 2000

**WORLD OF WONDERS** - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-44006, 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. 0511-691487, Mo-Fr 17-21 Uhr.

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

**TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC.** Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiele-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

**SOFT & SOUND:** W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

### Postleitzahlen Ab 4000

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

**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.**

**Wir vermieten SEGA - SOFTWARE.** MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club,** Inh. M. Tabbert, Dahlenerstr. 507, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166-33871

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. Soft & Sound Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

**Multi Media Soft** - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Milser Str. 25, Tel.: 0521/771701, **SPIELE-VERLEIH,** kein Versand.

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

### Postleitzahlen Ab 5000

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

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

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

### Postleitzahlen Ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. 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 **F U N N Y - S O F T W A R E,** 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. Tel.: 07361-680663

**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. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

### Postleitzahlen Ab 8000

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

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

**WORLD OF WONDERS** - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

### ÖSTERREICH

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

# RINGGEISTER



**M**ordor - das Land des Schreckens und des Bösen! Das Land, in dem Sauron lebt, Herr über widerliche Kreaturen, die die Mittelerde bevölkern. Einst hatte er seine Macht verloren, als er in der Schlacht an der Isenfurt den Einen Ring einbüßte, der dem Träger dieses Kleinods unermeßliche Macht verschaffen kann. Ein kleines Geschöpf namens Gollum fand diesen Ring und verwandelte sich in ein schleimiges, gräßliches Wesen, bis ein Hobbit aus dem Auenland ihm den Ring durch einen Trick abluchste. Sauron, dem dunklen Herrscher, kam die Kunde von dem wiedergefundenen Ring zu Ohren und er sandte seine schwarzen Gefährten aus, um wieder in den Besitz des Rings der Macht zu kommen. Horden von Orks und auch die mächtigsten seiner Gefolgsleute, die Ringgeister, machten sich auf den Weg, den Ring für Sauron zu finden. Die Aufgabe der Hobbits, insbesondere von Frodo, bestand darin, den dunklen Schicksalsberg zu erreichen und dort den Einen Ring, der sie alle knechten soll, zu vernichten.

## Das kenn' ich doch?

Den meisten von Euch dürfte diese kurze Zusammenfassung reichen, um J.R.R. Tolkiens Trilogie 'Herr der Ringe' zu erkennen. Ein Klassiker des phantasti-



schen Genres und Begründer vieler nachfolgender Fantasyromane, die sich nach wie vor an diesem Standardwerk messen lassen müssen. Eines der beliebtesten deutschsprachigen Rollenspiele spielt in dieser Welt - MERS. Auch ein technisch aufwendiger Kinofilm unterstützte den Kult um dieses Meisterwerk der phantastischen Literatur. Nicht zuletzt die Mithril-Miniaturen, die für das Rollenspiel MERS geschaffen wurden, ziehen viele in ihren Bann - auch Nichtspieler, die diese Figuren sammeln, um ihre Romanhelden plastische Wirklichkeit werden zu lassen.

Die Produktion eines Brettspiels mußte zwangsläufig folgen, bedenkt man die Beliebtheit und den Bekanntheitsgrad der literarischen Vorlage. Zum Ende dieses Jahres ist dies endlich greifbare Realität geworden, wovon viele Fans und Spieler geträumt haben - das Brettspiel zum Roman, zum Film, wie auch immer! RINGGEISTER heißt der vielversprechende Titel, dessen zweite Auflage produziert ist, da die erste bereits vergriffen war. Vielversprechend

scheint daher auch der Verkauf des Brettspiels anzulaufen. Marketing und atmosphärisches Drumherum ergänzt sich demnach offensichtlich zu einem beeindruckenden Verkaufserfolg des Kleinverlags LAURIN.

Erstaunlich professionell und gelungen gestaltet sich allein die Aufmachung des Spiels für einen Verlag, der zwangsläufig nicht über die Möglichkeiten eines der führenden Spielverlage im deutschsprachigen Raum verfügt, sich aber nicht im Mindesten hinter diesen verstecken muß - ganz im Gegenteil! Der Autor ist der Graphiker Jo Hartwig, der das Spiel ganzheitlich entwickelte und bereits 1977 erste Ideenskizzen entwarf. 1990 stellte er seine erste ausgereifte Version mit dem Arbeitstitel "Das große Hobbitspiel" dem LAURIN-Verlag vor. Zwei Jahre später nun ist es soweit: Unter dem plakativen Titel RINGGEISTER versucht der Verlag nicht nur die eingefleischten Tolkien-Fans, sondern vielmehr auch den 'Normalspieler' und die Familie mit seiner Produktion zu erreichen.

### Ein kooperatives Spiel

Allein das Spielmaterial läßt Spielerherzen unruhig werden. Ein reich illustrierter Spielplan mit seinen Flüssen, Bergen, Wäldern und Festungen bis hin zum Schicksalsberg wurde mehr als beeindruckend gestaltet und setzt sich aus verschieden großen Landschaftskarten puzzleartig zusammen. Die Spielfiguren sind entsprechend der Charaktertypen wie Orks, Zwerge oder Hobbits überzeugend designed worden. Jeder Spieler übernimmt einen Hobbit und einen ihm zur Seite stehenden Elf, Menschen oder Zwerg. Gandalf, der Zauberer, gehört allen Spielern gemeinschaftlich, daher darf er auch von allen Beteiligten gesetzt und benutzt werden. Die schwarze Orkhorde und die neun Ringgeister mitsamt Gollum werden zu Beginn des Spiels über den Spielplan verteilt und erschweren den Spielern das Erreichen des Schicksalsberges und damit die Vernichtung des Einen Ringes.

RINGGEISTER, soviel sei vorweg bemerkt, ist kein Spiel im üblichen Sinne. Die Spieler müssen kooperieren, um das Spielziel erreichen zu können, letztendlich gewinnt dennoch nur einer der Hobbits, sprich Spieler, das Spiel. Eine halbkooperative Spielform also, die Tricks und Kniffe nicht ausschließt.

### Spielmechanisches

Das Spielprinzip ist einfach gehalten. Die einzelnen Landschaftsplatten sind mit verschiedenen Landwegen, die wiederum Abzweigungen, Kreuzungen, unterirdische Durchgänge, Wasserwege und Brücken enthalten, gekennzeichnet. Während des Spiels verändern sich diese Wege ständig und erschweren somit den Gefährten das Erreichen des Schicksals-



berges. Die Platten werden mittels einer einfachen Handhabung leicht um jeweils 90 Grad verdreht. Kleine Holzstücke, griffreundlich zu handhaben, ermöglichen dies problemlos und verbreiten zudem mehr

Atmosphäre im Spiel, in dem sie als Buckelfelsen das Spielfeld bereichern. Auf den Landwegen setzt jeder Spieler abwechselnd seinen Hobbit, dessen Gefährten oder Gandalf, den Zauberer, bis zu einem der gekennzeichneten grauen oder schwarzen Punkte, die sich auf den



Linien befinden. Dort zeigt ein Pfeil an, woher der Wind weht und ob ihn daraufhin einer der Gefolgsleute Saurons wittern kann. Ist dies der Fall, setzt sich der am nächsten stehende Ringgeist oder Ork in Bewegung, rückwärts oder vorwärts, und bewegt sich bis zum nächsten schwarzen Punkt. Das kann zur Folge haben, daß, von bestimmten Punkten ausgelöst, die Welt von Mittelerde sich verändert bzw. eine Landschaftsplatte gedreht wird. Es erfordert daher genaue Beobachtung, was durch das Bewegen einer eigenen Figur bewirkt wird. Kommt es zu einer Begegnung eines Bösen mit einer ihm unterlegenen Figur, so muß der Hobbit oder einer der Elfen, Menschen oder Zwerge den beschwerlichen Weg Richtung Schicksalsberg von Neuem beginnen.

Karten, die während des Spiels ihre Bedeutung verändern können, bestimmen die Wege der Bösen, den jeweiligen Ringträger unter den Hobbits und zu benutzende Zwergengänge, die weite Reisen innerhalb kürzester Zeit innerhalb von Mittelerde ermöglichen. Die Karten

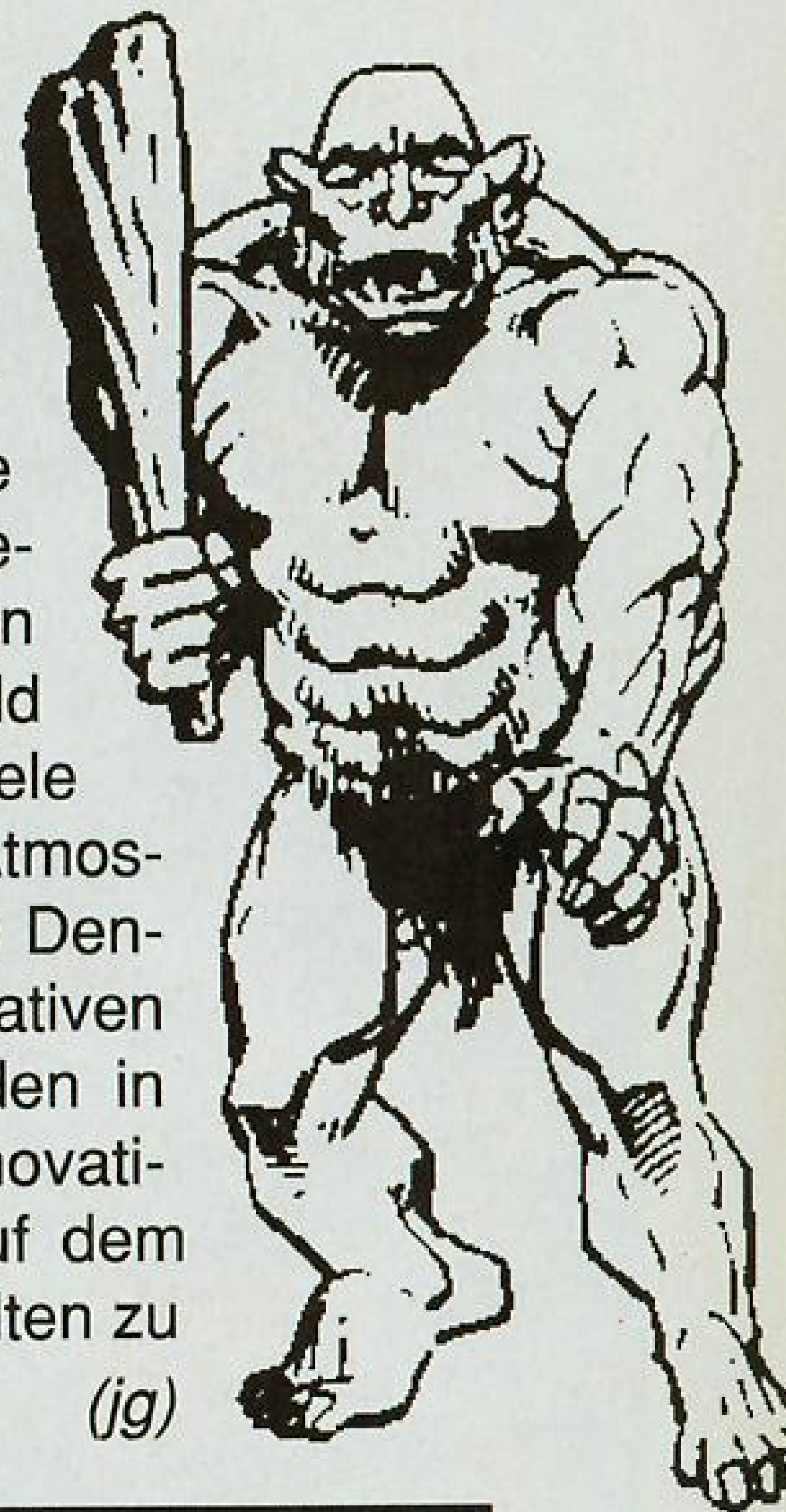
lösen ebenfalls schwere Unwetter aus, die die Landschaft Mittelerde völlig verändern können. Darum ist es wichtig, das die Gefährten zusammenarbeiten und versuchen zusammenzubleiben, zumal sie sich dadurch auch schneller in Mittelerde bewegen können. Welcher der Ringträger aber schließlich den Schicksalsberg erreicht und den Einen Ring vernichtet, bleibt mehr dem Zufall überlassen.

### Zu hohe Erwartungen?

RINGGEISTER ist nicht das vielleicht erwartete Spiel mit übermäßiger Action und überraschenden Zusammentreffen mit bösen Elementen. Vielmehr prägt das Spiel nachhaltig eine ruhige und sachliche Atmosphäre, die sich aber keinesfalls nachteilig auswirken muß.

Eine Spielrunde muß genauestens beobachten und überlegen, wie sich welcher Zug auf das Spielgeschehen auswirkt. Bisher gab es selten kooperative Spiele, die dieses positive Verhalten von Spielern herausfordern. RINGGEISTER ist nicht nur in dieser Hinsicht ein ungewöhnliches Spiel. Daß es einen Gewinner gibt, ist im Grunde völlig nebensächlich und hat keine weitere Bedeutung. Der Spaß begründet sich aus der Zusammen-

arbeit der Spieler und der Suche nach den optimalen Zügen, um so Saurons dunkler Regentschaft ein Ende setzen zu können. Spieler, die mehr Action suchen, sollten ihr Geld lieber für andere Spiele ausgeben. Spieler, die Atmosphäre und konzentrierte Denkarbeit plus kooperativen Touch bevorzugen, finden in RINGGEISTER eine innovative Spielidee, die es auf dem Markt in dieser Form selten zu finden gibt.



## RINGGEISTER

Verlag: LAURIN  
 Autor: Jo Hartwig  
 Preis: ca. DM 79,-  
 Spielerzahl: 2 - 4

### WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 94 %  
 Spielregeln: 67 %  
 Spielreiz: 78 %



Helmi sagt:  
 "Gut"!

# KULT

**“Für Personen unter 16 Jahren nicht geeignet”; eine derartige Aussage ist gewöhnlich extrem selten im Bezug auf ein Rollenspiel und sie betrifft ausnahmsweise nicht die Komplexität. Kult könnte nämlich, zumindest aus der Sicht des Christentums, als überaus blasphemierend bezeichnet werden und man will eben den “Kleinen” ihren Glauben, soweit vorhanden, noch etwas lassen.**

**E**in renommierter Schriftsteller behauptete einmal, daß Gott tot sei, aber sicherlich meinte er dies nicht so direkt wie die beiden Autoren von Kult es auslegten: “Unsere Welt ist eine Illusion, eine von uns selbst aufgebaute Einbildung, um uns vor dem täglichen Wahnsinn zu schützen.

Sollte die Illusion jedoch zerbrechen, so sehen wir die für einen Menschen nicht begreifbare Wahrheit, eine Welt voller Chaos, Leidenschaft, Perversionen, (Alp-) Träumen und Tod.

Seitdem Gott der Schöpfer in der Dunkelheit verschwand, wandeln Engel wie Dämonen unkontrollierbar auf der Erde und suchen nach menschlichen Verehrern, die ihnen eine Fortsetzung ihres unheiligen Lebens ermöglichen. Die Inkarnation des Bösen selbst, der Teufel, ist auf der Suche nach Gott, dem einzigen Wesen, das seiner Existenz einen Sinn gab.

Wie alle Dark-Fantasy/Future-Rollenspiele ist auch Kult für Einsteiger denkbar ungeeignet. Der imaginäre und nicht historische Hintergrund stellt an Spielleiter sowie an Spieler Anforderungen, die ein Anfänger nicht bewältigen kann. Den einfachsten Umstieg dürften Cthulhu- bzw. Paranoiakenner haben, denn das gesamte Spielschema ist mit diesen beiden am ehesten zu vergleichen. Es ist möglich, daß im späteren Spiel gewisse Parallelen zur qualitativ unten anzusiedeln

Endlos-Serie “John Sinclair” (Zehn-Groschen-Hefte) auftreten.

Kult gehört zu den Vertretern der Fertigkeitsysteme, d.h. eine Art Klasse oder Beruf hat so gut wie keine Bedeutung, einzig allein die erlernten Fähigkeiten, Eigenschaften und in diesem Fall ganz besonders wichtig, der sozialgesellschaftliche Werdegang sowie dazugehörige Erlebnisse prägen den Charakter. Es gibt jeweils vier körperliche und geistige Attribute, die das äußere Erscheinungsbild genauso wie die mentalen Möglichkeiten widerspiegeln. Zu letzteren gehören außer Wahrnehmung und Bildung, eine Kopplung aus Willenskraft und Intelligenz (Ego-Wert), sowie Charisma, welches zur Beeinflussung eingesetzt wird. Analog zu den meisten anderen neueren Rollenspielen, haben diese Eigenschaften große Auswirkungen auf die grundlegende Verfassung und die Fertigkeiten eines Charakters.

Letztere sind in drei Gruppen unterteilt: Akademische, die genau studiert werden wollen und somit ein bestimmtes Maß an Bildung voraussetzen, Basisfertigkeiten, die jeder Mensch zumindest zu einem gewissen Grad beherrscht (dazu gehört auch wie man mit einer Waffe umgeht) und allgemeine, die in unserer Welt natürlich so umfangreich sind, daß eine komplette Auflistung nahezu unmöglich ist. Über 100 sind bereits vorgegeben und genauer erklärt, unter anderem sogar schon so unwichtige wie “Kochen”. Um zu ermitteln ob der Einsatz einer Fertigkeit das gewünschte Resultat



zeigt, wird einfach eine Probe darauf abgelegt, durch die Differenz zwischen dem Wert und dem Würfelergebnis erhält man logischerweise gleich eine qualitative Aussage.

Bei Kult ist jeder Charakter schon vorbelastet, jeder Mensch hat nun mal seine Problemchen. Todessehnsucht, Schizophrenie, Verfolgungswahn, Schuldgefühle, schwere Depressionen und Phobien aller Art werden jedem Helden in Masse aufgebürdet und damit teilweise sogar in den Wahnsinn getrieben. Ein weiterer "Nachteil" (netter Titel für eine Sammlung aus Psychosen) ist Rationalismus. Für gewöhnlich möchte man denken, ist das nicht schlecht, doch ein

Rationalist wird niemals überirdische Wesen und Mächte

lasten und einen ein Leben lang (dies kann natürlich auch sehr kurz sein) verfolgen.

Derartige geistige Schäden sind natürlich auf fürchterliche Erlebnisse zurückzuführen. Gut detaillierte Beispiele helfen jedem die richtige Geschichte seines Charakters zu finden, kleinere Einzelheiten bleiben der Phantasie überlassen. Doch der wahre Horror steht den Spielern noch bevor, so daß die Gefahr eines mentalen Zusammenbruchs größer werden kann; schließlich bleibt oft nur die Klapsmühle. Ziemlich unangenehm, denn diese Nervenheilstätten verschlimmern meistens ein Leiden nur, seltenst wird ein Patient kuriert entlassen.

Als Held verfügt man selbstverständlich über gewisse Vorteile, die ungefähr im Gleichgewicht mit den oben beschriebenen

Nachteilen stehen.

Hierzu gehören positive Charakterzüge (Ehrlichkeit, Altruismus...) sowie spezielle Fähigkeiten, die die eines gewöhnlichen Menschen bei weitem übersteigen, sei es nun "sechster Sinn", "Empathie" oder gar "Zaubertalent".

Zum Glück tendieren immer mehr Rollenspielsysteme (vor allem neuere) zu einfachen, unkomplizierten Regeln, die immer dem gleichen Schema folgen. So fällt einerseits das langwierige Erlernen und Nachschlagen weg, andererseits werden die Unterbrechungen des eigentlichen Spiels kürzer gehalten. Außerdem leidet die Realitätsnähe für gewöhnlich nicht unter diesen Regelarten. Kult kann zweifellos als ein fortschrittliches System in Sachen Regeln bezeichnet werden. So dürften Kämpfe relativ schnell über die Bühne gehen. Inhaltlich ist zu bemerken, daß selbst der Fahrzeug- und Luftkampf nicht vernachlässigt wurde.

Zu einem richtigen Gefecht gehört selbstverständlich die passende Ausrüstung. Ein wahres Arsenal an Waffen und Panzerungen läßt

jedem Helden die Qual der Wahl. Die Menschheit war eben schon immer sehr erfinderisch, vor allem was diesen Bereich angeht... Heutzutage stellt es ja auch in keiner Weise mehr ein Problem dar, sich mit tödlichen Waffen zu versorgen. Die richtigen Connections sind schnell geknüpft und gefährliche Schießprügel wechseln den Besitzer; dem Staat bleibt nichts als machtlos zuzusehen.

Gewaltige Auseinandersetzungen hinterlassen, wenn auch nicht gleich Tote, so doch zumindest mehr oder minder schwer Verletzte. Wie Schädigungen durch Hunger, Kälte, Feuer usw., sowie Gifte und Drogen, benötigen genauso Wunden bestimmte Regeln, die nicht nur deren Auswirkungen bestimmen, sondern auch die Heilungszeit und Ähnliches angeben. Über den Hintergrund Kults läßt sich vielleicht streiten, aber spiel-

technisch wird es einem schwerfallen irgendwelche Mängel aufzuweisen.

Inhaltlich gesehen könnte man Kult als ein sozialkritisches Rollenspiel bezeichnen. Daß dabei etwas über das Ziel hinausgeschossen wird, ist in unserer Zeit relativ normal. Es gibt jedoch gewisse Institutionen, die sich

durch ein brisantes Werk wie dieses wahrscheinlich angegriffen fühlen. Somit besteht also die Gefahr, daß Kult demnächst auf dem Index landet. Man sollte sich also möglichst schnell sein Exemplar sichern, zumal auch noch die Auflage limitiert ist.

(ag)



aner-  
kennen (bei Kult -  
ein tödlicher Fehler!), da er  
sie sich nicht erklären kann. Als  
wäre dies noch nicht genug, gibt es  
zahlreiche Formen von Bessenheit  
und Flüchen, die auf der Familie

DOMAIN	
<b>Verlag:</b>	Truant Verlag
<b>Autor:</b>	Jonsson/ Petersén
<b>Preis:</b>	ca. DM 55,-
<b>Spielerzahl:</b>	2 oder mehr
<b>WERTUNGEN IN PROZENT</b>	
<b>Spielmaterial:</b>	90 %
<b>Spielregeln:</b>	90 %
<b>Spielreiz:</b>	95 %



# COPY-COUNTDOWN

Von Hans Ippisch



**Die Kopierszene trat in den letzten Jahren deutlich in den Hintergrund, was jedoch nicht bedeutet, daß sie weniger aktiv war. Einen Rückblick in die Kopiereranfänge und eine Zukunftsaussicht wagen wir im Interview mit dem „Raubkopiererfahnder“, Rechtsanwalt Freiherr von Gravenreuth.**

Nachdem nun von den Freaks auch die letzte Hürde, das Module-Kopieren, genommen wurde, brechen für die Softwarehersteller schwere Zeiten an. Raubkopieren ist keinesfalls ein Kavaliersdelikt, sondern nicht mehr und nicht weniger als Diebstahl.

## Wie wirken sich Raubkopien aus?

Am Beispiel des Amigas läßt sich ganz einfach die Folge von Raubkopien erklären. Um ein aufwendiges Spiel wie zum Beispiel Battle Isle oder Amberstar in einem Format zu entwickeln, müssen im Schnitt fünf Programmierer ein Jahr lang in Fulltime-Jobs arbeiten. Geht man von einem Brutto-lohn von etwa DM 5000,- aus (entspricht netto ungefähr DM 3000,-), was eigentlich deutlich zu wenig ist, kommen für die Firma ca. DM 300.000,- alleine an Lohnkosten zusammen. Für Hardware, Miete für Büros, Telefon, Buchhaltung und Werbung kann man in etwa noch einmal DM 80.000,- dazurechnen. Bei einem unverbindlichen Verkaufspreis von DM 100,- gehen knapp DM 40,- pro verkaufter Einheit an das Softwarehaus. Verpackung, Handbuch und Disketten schlagen mit ungefähr DM 18,- zu Buche, daß heißt von jeder verkauften Einheit bleiben ungefähr DM 22,- übrig. Um nur die gesamten Kosten zu decken, müssen letztendlich mindestens 17300 Einheiten verkauft werden. Durch Konvertierungen, deren Arbeitsaufwände nicht mehr so groß sind, lassen sich unter Umständen weitere Kosten hereinholen. Die Raubkopierszene hat dafür gesorgt, daß ein Spiel, von dem nur über 10.000 Einheiten verkauft werden, als Hit gewertet wird. So lohnt es sich nun einfach nicht, einen Hit mit Awards und Preisen zu veröffentlichen, da die erreichbaren Verkaufszahlen den Entwicklungsaufwand nicht rechtfertigen. Wäre die Raubkopierer-Szene nicht, könnte man mindestens die dop-

## Kann Software reich machen?

Ein fiktives, jedoch realistisches Beispiel. Ein sehr aufwendiges Spiel mit 5 Disketten, dicken Handbüchern und vielen Awards für eine ausgezeichnete Programmierleistung kauft jemand für DM 100 in einem Laden. Aufgrund toller Testberichte und großer Werbung erreicht das Spiel Hit-Status und wird in Deutschland siebzehntausendmal verkauft. Was bleibt nun dem Softwarehaus übrig?

### Der Nettoerlös pro verkaufter Einheit

Unverbindlicher VK	DM 100,-
abzüglich MWSt.	DM 12,28,- (Staat)
abzüglich Rabatte, Boni	DM 47,72,- (Großhandel, Einzelhandel)
abzüglich Verpackung	DM 18,00,- (Druckerei, Disk-Kopierer)

Es bleiben pro Einheit **DM 22,00,-**  
Bei 17.000 verkauften Einheiten macht das **DM 374.000,-**

### Die Entwicklungskosten

Lohnkosten für 12 Monate	DM 300.000,- (Programmierer, Grafiker)
Nebenkosten	DM 80.000,- (Miete, Werbung, Telefon)

Die Gesamtkosten liegen bei **DM 380.000,-**

daß heißt es hat sich für die Firma nicht gelohnt, dieses Programm zu entwickeln. Was wird Sie machen? Entweder nichts mehr programmieren oder an den Lohnkosten sparen, daß heißt weniger Leute arbeiten an einem Spiel, womit man sich mit weniger guten Spielen zufrieden geben muß.

pelte Anzahl absetzen, und Firmen könnten problemlos großartige Spiele entwickeln. Wer jetzt noch der Meinung ist, daß Spiele

überteuert sind, sollte seine letzten Gehirnzellen aktivieren. Wenn jemand für 50 Mark ein paar Bretter kauft und mit 10 Arbeitsstun-

den daraus einen Tisch anfertigt, wird er doch auch nicht gezwungen den Tisch für DM 80,- zu verkaufen.



Das Mega Revolution: Verboten die EG-Richtlinien den Verkauf?

# DAS INTERVIEW

Rechtswanwalt Freiherr von Gravenreuth dürfte eine der populärsten Personen in der Softwarebranche sein. Seit Jahren ist er im Auftrag von Softwarefirmen auf der Suche nach Raubkopierern, die im großen Stil Programme kopieren und verkaufen. Im Interview mit Play Time-Redakteur Hans Ippisch (PT) gab Freiherr von Gravenreuth (FH) interessante Einblicke in die Rechtslage.

**PT: Wie hat sich in den letzten Jahren die Raubkopierszene entwickelt. Ist seit der strengen Verfolgung ein Rückgang feststellbar?**

FG: Ich bearbeite seit ca. 8 1/2 Jahren die Softwarepiraterie-Bekämpfung im Bereich Computerspiele. In dieser Zeit hat sich die Szene wiederholt grundlegend geändert. Anfangs gab es die Kleinanzeigen mit der preisgünstigen Software, dann ein Ausweichen auf Postlagerkarten, zeitweise wurden Kleinanzeigen im ASCII-Code wiedergegeben. Dann standen hinter "Systemwechslern" und "Originalen" Raubkopierer. Zur Zeit hat man eine Phase des Ameisenhandels auf Flohmärkten (auf dem Stand nur einige Spiele, die Masse im Fahrzeug im Hintergrund), wobei die fraglichen Personen nicht nur ihren lokalen Flohmarkt beliefern, sondern überregional immer wieder dieselben Personen anzutreffen sind. Insgesamt kann man sagen, daß die Szene vorsichtiger geworden ist, nicht jedoch der Umfang der Verletzungshandlungen abgenommen hat.

**PT: Mit der Ausweitung der PC-Spiele arbeiten plötzlich viele seriöse Firmen mit Rechnern, auf denen sich Raubkopien befinden. Wird dagegen etwas unternommen oder sind nur jugendliche Freaks betroffen?**

FG: Raubkopien von Computerspielen werden in der Regel nicht von den Unternehmungsleitungen installiert, derartige Programme werden von Mitarbeitern (teilweise in virenverseuchter Form) gegen den Willen der Unternehmungsleitung installiert. Insoweit haften die Firmen nicht. Für den betreffenden Arbeitnehmer kann sein Verhalten jedoch sowohl arbeitsrechtliche Folgen haben, als auch eine Verfolgung durch ein Softwarehaus bedeuten.

**PT: Raubkopieren wird von vielen immer noch als Kavaliersdelikt gesehen. Wie kann man diese Anschauung ändern, ohne gleich zehntau-**

**sende von Jugendlichen zu Straftätern zu machen?**

FG: Aufklärung, Aufklärung und nochmal Aufklärung! Bedauerlicherweise sind die Illegal-Parties (z.B. Radwareparty o.ä.), obwohl sie sehr gut besucht waren, eingeschlafen. Sie waren ein gutes Forum für die Kommunikation mit der Szene. Die Sachbehandlung durch die Jugendstaatsanwälte ist im Regelfall sachgerecht, d.h. die kleinen Fische werden eingestellt; es gibt allerdings auch Jugendliche, bei denen man die Raubkopien im Abonnement haben kann. Insoweit gab es auch Strafurteile gegen Jugendliche.

**PT: Neuerdings kann man sogar mittels Hardware Kopien von Modulen erstellen. Besonders aktuell ist das Gerät Mega Revolution. Wird der relativ hohe Hardwarepreis von über DM 400,- eine Ausweitung verhindern?**

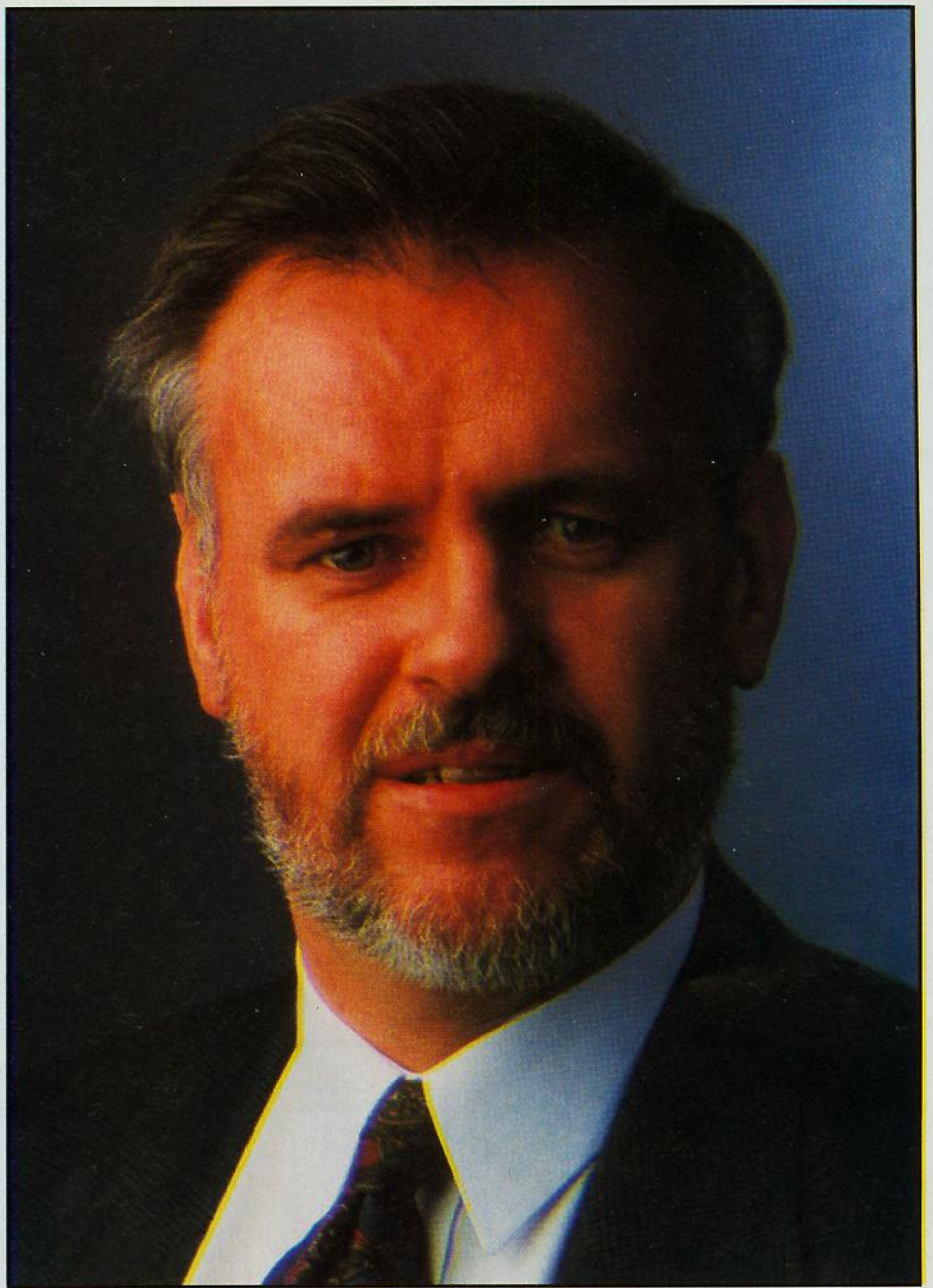
FG: Dieser Sachverhalt ist keinesfalls neu. Bereits vor ca. 10 Jahren wurden die Steckmodule für den Commodore VC 20 ausgelesen und die Programme anschließend als Raubkopien auf Disketten oder den damals üblichen Cassetten verbreitet. Heute trifft es den Gameboy, den Game-Gear u.ä., deren Programme beispielsweise auf den Amiga umgesetzt werden. Entscheidend ist hierbei nicht der Hardwarepreis, sondern die anschließende Verbreitung auf anderen Rechnern.

**PT: Sollte so ein Gerät überhaupt verkauft werden dürfen? Von sehr funktionstüchtigen Modulen Sicherheitskopien auf leicht zerstörbare Disketten zu erstellen, ist doch eine glatte Geldverschwendung.**

FG: Der Deutsche Bundestag berät gegenwärtig über die Umsetzung der EG-Richtlinie zum Schutz von Computerprogrammen. Hierbei wird es auch eine Regelung geben, wonach Hard- und Softwarelösungen, die ausschließlich zur Anfertigung von Raubkopien bestimmt sind, unzulässig sind. Hiervon wären auch entsprechende Hardwarezusätze zukünftig betroffen.

**PT: Durch Ihre Arbeit als "Kopiererfahnder" haben Sie sich nicht unbedingt Freunde gemacht. Viele werfen Ihnen vor, lediglich Abmahngebühren kassieren zu wollen. Sind Sie in Ihrem Privatleben davon betroffen?**

FG: Es gab wohl einige ertappte Softwarepiraten, die Bombendrohungen tätigten, drohten, daß



**Freiherr von Gravenreuth, der Raubkopiererfahnder**

die "Autos der Anwälte flambiert werden" etc.. Aus Baden-Württemberg kamen zwei verschiedene Versionen des Computerspiels "Kill-Gravenreuth", aus Norwegen das "Gravenreuth-Copy" für den Amiga etc.. Ich trage derartige Vorgänge mit Gelassenheit. In der Vergangenheit habe ich nicht stets nicht hinter meinem Schreibtisch verkrochen, sondern habe alle geeigneten Gelegenheiten (z. B. die Illegal-Parties) genutzt, um mit den Computerfreaks zu diskutieren. Im übrigen werden nicht nur Abmahngebühren eingetrieben, sondern in den vergangenen Jahren darüber hinaus auch Schadensersatzzahlungen.

**PT: Die Rechtslage war bisher nicht zweifelsfrei geklärt. Wie lauten die neuen EG-Richtlinien zum Schutz von Software?**

FG: Die Rechtslage für Computerspiele war bereits jetzt eindeutig klar. Für "was auf dem Bildschirm zu sehen ist" hat die deutsche Rechtssprechung unabhängig davon, welches Programm im Hintergrund abläuft, einen Filmwerkschutz oder zumindest einen Laufbildschutz bejaht. Bei einem Computerspiel können unterschiedlichste Schutzvorschriften des Urheberrechtsgesetzes eingreifen. Für das "was auf dem Bildschirm abläuft" kann ein Filmwerkschutz

oder ein Laufbildschutz bejaht werden, die Hintergrundmusik kann ein Musikwerk sein. Ein reines Text-Adventure kann vergleichbar mit einem Roman als Sprachwerk gelten, bei Computerspielen mit schlechter Grafik (z. B. Tetris) kann das Eröffnungsbild urheberrechtlich geschützt sein, unabhängig von den vorgennanten Schutzarten kann das Computerprogramm, welches im Hintergrund abläuft, als technisches Sprachwerk schutzfähig sein. Die EG-Richtlinie betrifft ausschließlich den Schutz des eigentlichen Computerprogramms als technisches Sprachwerk. Insoweit werden die Schutzvoraussetzungen deutlich reduziert. Dies kommt faktisch in erster Linie den Anwender-Programmen zugute.

**PT: Diese Richtlinien sind relativ eindeutig. Doch als abschließende Frage: Glauben Sie, daß sich Freaks dadurch beeindrucken lassen?**

FG: Nein!

**PT: Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg weiterhin. Vielleicht können Sie ja ihre Arbeit als "Raubkopiererfahnder" irgendwann wünschenswerterweise einstellen.**

Das Interview führte Hans Ippisch.

# JAHRES 19

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
1869	11/92	46	PC
4D Sports Boxing	02/92	52	AMIGA
4D Sports Driving	05/92	76	AMIGA
4D Sports Driving	05/92	68	PC
5th Anniversary	04/92	70	AMIGA
7 Colors	01/92	36	PC
<b>A</b>			
A-Train	10/92	51	PC
A.G.E.	03/92	30	PC
A320 Airbus	07/92	74	PC
A320 Airbus	03/92	49	AMIGA
Abandoned Places	05/92	49	AMIGA
Ace of Aces	06/92	96	MS
Aces of the Pacific	08/92	20	PC
Aces of the Pacific	07/92	32	PC
Action Fighter	06/92	96	MS
Action Master	03/92	40	PC
Action Pack	03/92	66	AMIGA
Addams Family	05/92	82	GB
Advanced Destroyer Simulation	01/92	42	PC
Advantage Tennis	03/92	96	PC
Advantage Tennis	03/92	41	PC
Adventure Island 2	05/92	96	NES
Adventure Island 2	05/92	84	GB
Adventures of Lolo	07/92	87	NES
Aerial Assault	12/92	84	GG
Agony	06/92	54	AMIGA
Air Bucks	10/92	41	PC
Air Fortress	07/92	88	NES
Air Land Sea	04/92	33	PC
Air Support	12/92	46	AMIGA
Air/Sea Supremacy	02/92	30	PC
Airline	01/92	50	PC
Alcatraz	07/92	76	ATARI
Alcatraz	05/92	48	AMIGA
Alien 3	12/92	88	MD
Alien Breed	01/92	57	AMIGA
Alien Syndrom	08/92	96	GG
Altered Space	08/92	84	GB
Amazing Tater	10/92	95	GB
Amazon	12/92	18	PC
Ambermoon	11/92	24	AMIGA
Amberstar	05/92	66	ATARI
Another World	08/92	49	AMIGA
Apidya	03/92	46	AMIGA
Aquatic Games	12/92	88	MD
Aquatic Games	11/92	60	AMIGA
Aquaventura	08/92	62	AMIGA
Arch Rivals	08/92	90	MD
Arcus Odyssey	06/92	92	MD
Arena	06/92	56	AMIGA
Art Alive	05/92	95	MD
Ashes of Empire	08/92	26	AMIGA
Asterix	05/92	95	MS
Asteroids	12/92	80	GB
Atac	12/92	44	PC
Atomic Runner	11/92	90	MD
Attack of the Killer Tomatoes	06/92	82	GB
Awesome Golf	02/92	78	LYNX
Ax Battler	07/92	96	GG
Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2	12/92	92	MD
<b>B</b>			
B.C. Kid	11/92	22	AMIGA
B17 Flying Fortress	10/92	30	PC
Baby Jo	02/92	66	AMIGA
Bane of the Cosmic Forge	06/92	76	PC
Barbarian 2	03/92	62	AMIGA
Barbarian 2	04/92	75	ATARI
Bard's Tale Trilogy	05/92	28	PC
Bargon Attack	08/92	36	PC
Bargon Attack	07/92	23	PC
Bart Simpson	03/92	78	PC
Bart Simpson	04/92	76	ATARI
Bart Simpson	04/92	74	C64
Bart Simpson's Escape	03/92	79	GB
Bat 2	10/92	36	PC
Bat 2	02/92	34	ATARI
Batman	07/92	88	NES
Batman - Return of the Joker	08/92	81	GB
Batman Returns	10/92	113	LYNX
Battle Bull	02/92	84	GB
Battle Isle	03/92	77	PC
Battle Isle - Data Disk	07/92	39	PC
Battle Toads	03/92	85	GB
Battle Unit Zeoth	02/92	81	GB
Battletoads	08/92	86	NES
Bayou Billy	05/92	97	NES
Beavers	12/92	22	PC
Beetlejuice	05/92	82	GB
Big Game Fishing	10/92	78	AMIGA
Big Run	05/92	54	AMIGA
Bill & Ted	03/92	90	LYNX
Bill Elliot's Nascar Challenge	05/92	68	PC
Birds of Prey	11/92	76	PC
Birds of Prey	03/92	68	AMIGA
Black Crypt	05/92	67	AMIGA
Black Gold	01/92	46	PC
Black Gold	04/92	77	ATARI
Black Gold	04/92	74	AMIGA
Blaze On	11/92	82	SNES
Blues Brothers	01/92	40	PC
Board Genius	04/92	66	AMIGA
Bonanza Bros.	10/92	89	C64
Bonanza Brothers	02/92	89	MS
Boomer's Adventure in Asmik...	02/92	79	GB
Borobudur - Planet of Doom	08/92	57	AMIGA
Bravo Romeo Delta	07/92	51	AMIGA
Bubble Bobble	03/92	78	NES
Buck O'Hare	08/92	83	NES
Buck Rogers	05/92	76	MD
Buck Rogers 2.	05/92	29	PC
Budokan	07/92	64	C64
Bug Bomber	07/92	68	C64
Bug Bomber	01/92	60	AMIGA
Bulls vs. Lakers	12/92	96	MD
Bumpy's Arcade Fantasy	11/92	56	AMIGA
Bundesliga Manager prof.	08/92	72	PC
Burger Time Deluxe	07/92	81	GB

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
Burning Force	05/92	91	MD
Bush Buck	08/92	37	PC
<b>C</b>			
Cadash	11/92	93	MD
Cadaver	04/92	72	PC
California Games	02/92	96	NES
California Games	04/92	72	MD
Captain Planet	04/92	92	NES
Carmen Sandiego	06/92	94	MD
Carriers at War	12/92	40	PC
Casino	03/92	76	AMIGA
Castle of Dr. Brain	03/92	24	PC
Castles	07/92	74	AMIGA
Castlevania 2	11/92	80	GB
Castlevania 4	10/92	100	SNES
Caveman Ninja	12/92	76	SNES
Celtic Legend	06/92	64	AMIGA
Centerbase	11/92	48	AMIGA
Champions	04/92	38	PC
Champions of Europe	10/92	106	MS
Championship Rally	03/92	88	NES
Chase H.O.	06/92	89	GG
Chess Champion 2175	06/92	43	ATARI
Chessmaster	05/92	89	GG
Chessmaster 3000	05/92	36	PC
Chip & Chap	03/92	94	NES
Chuck Rock	12/92	86	MS
Chuck Rock	11/92	94	MD
Civilization	10/92	90	AMIGA
Civilization	04/92	34	PC
Clutch Hitter	07/92	96	GG
Colossus - The Ultimate Collection	11/92	40	PC
Conan	03/92	34	PC
Conquests of the Longbow	03/92	42	PC
Conquistador	10/92	92	PC
Conquistador	05/92	51	AMIGA
Cool World	12/92	63	PC
Corvette ZR-1	06/92	97	NES
Covert Action	03/92	43	PC
Crackout	06/92	95	NES
Crash Course	05/92	68	PC
Crazy Cars 3	11/92	51	AMIGA
Creatures 2	10/92	81	C64
Crime City	11/92	43	PC
Crisis in the Kremlin	10/92	33	PC
Crown	01/92	58	C64
Cruise for a Corpse	10/92	92	PC
Cruise for a Corpse	04/92	76	ATARI
Crystal Mines 2	06/92	90	LYNX
Crystals Warrior	07/92	97	GG
Cyberspace	12/92	18	PC
<b>D</b>			
D/Generation	11/92	75	ATARI
D/Generation	10/92	90	AMIGA
D/Generation	10/92	46	PC
Daemongate 1	07/92	30	PC
Dark Half	11/92	30	PC
Dark Queen of Krynn	11/92	74	AMIGA
Dark Queen of Krynn	08/92	44	PC
Darklands	10/92	31	PC
Darkseed	08/92	42	PC
Das Schwarze Auge	08/92	46	PC
David Robinson's Supreme Court	10/92	110	MD
Deliverance	07/92	61	ATARI
Desert Strike	07/92	93	MD
Deuterios	02/92	45	AMIGA
Devilish	08/92	92	MD
Devious Designs	04/92	60	AMIGA
Dick Tracy	08/92	82	GB
Die Hard 1+2	06/92	34	-
Die Hard 2	10/92	91	PC
Die Hard 2	07/92	29	AMIGA
Digger	12/92	47	AMIGA
Digger T. Rock	02/92	96	NES
Discovery	08/92	74	ATARI
Discovery	07/92	44	AMIGA
Dizzy Collection	10/92	69	C64
DJ Boy	06/92	93	MD
Dojo Dan	11/92	54	AMIGA
Double Dragon 2	03/92	79	GB
Double Dragon 3	08/92	74	C64
Double Dragon 3	03/92	71	ATARI
Double Mind	07/92	43	PC
Dr. Franken	06/92	84	GB
Dragon Crystal	03/92	92	MS
Dragon Flight	03/92	77	PC
Dragon's Lair 3	12/92	59	PC
Dune	07/92	28	PC
Dune - Der Wüstenplanet	06/92	111	PC
Dungeon Master	11/92	77	PC
Dynablaster	04/92	46	AMIGA
Dynatech	12/92	56	AMIGA
<b>E</b>			
Earl Weaver Baseball 2	01/92	38	PC
Easy Amos	07/92	62	AMIGA
Eco Quest	05/92	26	PC
El Viento	02/92	95	MD
Elevator Action	05/92	81	GB
Elf	06/92	74	PC
Elvira - The Arcade Game	07/92	56	AMIGA
Elvira 2	08/92	74	ATARI
Elvira 2	05/92	24	PC
England Championship Special	08/92	71	PC
Epic	08/92	75	PC
Epic	07/92	52	AMIGA
Espana - The Games '92	11/92	38	PC
Eternam	08/92	34	PC
Eternam	05/92	45	PC
European Championship	1992	10/92	48 PC
European Club Soccer	12/92	96	MD
European Football Champ	10/92	73	AMIGA
European Superleague	08/92	72	PC
Evander Holyfield "Real Deal"	11/92	90	MD
Exodus 3010	01/92	33	AMIGA
Eye of the Beholder 2	07/92	76	AMIGA
Eye of the Beholder 2	04/92	26	PC
<b>F</b>			
F-Zero	10/92	99	SNES
F1 Super Circus	12/92	79	SNES

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
F15 Strike Eagle	07/92	86	NES
F15 Strike Eagle 2	04/92	31	PC
F15 Strike Eagle 3	12/92	35	PC
F22 Interceptor	03/92	87	MD
Faceball 2000	07/92	80	GB
Falcon 3.0	04/92	44	PC
Fantastic Voyage	04/92	66	AMIGA
Fantasy Pack	06/92	52	PC
Fantasy Zone	06/92	88	GG
Fascination	03/92	26	PC
Fate Gates of Dawn	04/92	77	ATARI
Fidelity Ultimate Chess Challenge	04/92	82	LYNX
Fighter Command	07/92	42	PC
Fighting Simulator	06/92	86	GB
Final Blow	02/92	53	AMIGA
Final Fantasy 1	03/92	95	NES
Final Fantasy 2	11/92	83	SNES
Final Fantasy Adventure	03/92	82	GB
Final Fantasy Legend 2	03/92	83	GB
Final Fight	01/92	58	AMIGA
Fire & Ice	11/92	74	ATARI
Fire & Ice	08/92	50	AMIGA
Fire Shark	05/92	95	MD
First Samurai	11/92	76	PC
First Samurai	04/92	52	AMIGA
Fish Dude	02/92	86	GB
Fist of the North Star	02/92	79	GB
Flag	07/92	26	PC
Flintstones	04/92	89	MS
Flintstones	05/92	97	NES
Football Champ	10/92	71	ATARI
Football Manager 2	08/92	73	PC
Fort Apache	02/92	72	ATARI
Fortified Zone	05/92	81	GB
Free D.C.	08/92	41	PC
<b>G</b>			
G-Loc	11/92	36	AMIGA
G-Loc	03/92	92	MS
Galaxy Force 2	08/92	94	MD
Gary Lineker's Hot-Shot	08/92	69	AMIGA
Gateway	10/92	49	PC
Gateway to the Savage Frontier	06/92	74	AMIGA
Gauntlet 2	06/92	82	GB
Gauntlet 2	02/92	97	NES
GemZ	12/92	54	AMIGA
George Foreman's K.O. Boxing	10/92	112	GG
George Foreman's K.O.-Boxing	12/92	76	SNES
Ghostbusters 2	02/92	86	GB
Ghostbusters 2	03/92	88	NES
Global Conquest	10/92	37	PC
Global Effect	07/92	46	AMIGA
Go-Simulator	06/92	42	PC
Goblins	03/92	20	AMIGA
Goblins 2	12/92	38	PC
Godfather	04/92	64	PC
Gogo Tank	04/92	80	GB
Golden Axe 2	03/92	86	MD
Golden Eagle	05/92	59	PC
Golden Fighter	12/92	78	SNES
Golf	02/92	50	AMIGA
Graham Taylor Soccer Challenge	10/92	70	AMIGA
Grand Prix	04/92	21	AMIGA
Grand Prix Unlimited	10/92	44	PC
Great Courts 2	03/92	96	PC
Greendog	12/92	90	MD
Guy Spy	10/92	91	AMIGA
Guy Spy	10/92	57	PC
<b>H</b>			
Halley Wars	03/92	80	GG
Hard Driving	02/92	78	LYNX
Hard Driving 2	05/92	68	PC
Hardball 3	10/92	42	PC
Hare Raising Havoc	05/92	75	PC
Hare Raising Havoc	05/92	52	AMIGA
Harlequin	05/92	63	AMIGA
Harpoon	05/92	30	PC
Harrier EX	06/92	93	MD
Heart of China	03/92	76	AMIGA
Heavyweight Champ	06/92	97	MS
Heimdall	02/92	42	AMIGA
Heimdall	05/92	74	ATARI
Hellfire	05/92	93	MD
Heroes of the Lance	04/92	89	MS
Hexuma	11/92	26	PC
High Speed	08/92	87	NES
History Line	08/92	64	PC
History Line 1914-1918	12/92	20	PC
Home Alone	02/92	82	GB
Home Alone	03/92	32	PC
Hong Kong Mahjong Pro	11/92	42	PC
Hook	11/92	81	SNES
Hook	11/92	75	ATARI
Hook	10/92	92	PC
Hook	10/92	63	AMIGA

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
-------	---------	-------	--------



# INHALT

# 92

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
Lords	04/92	69	C64
Lost Files of Sherlock Holmes	12/92	28	PC
Lost Treasures of Infocorn	05/92	42	PC
Lotus 3	12/92	49	AMIGA
Lotus Turbo Challenge 2	05/92	68	AMIGA
Lucky Dime Capers	04/92	90	MS
Lucky Dime Capers	05/92	94	GG
Lunar Pool	05/92	97	NES
Lure of the Temptress	10/92	74	AMIGA
<b>M</b>			
M1 Abrams Battle Tank	02/92	91	MD
Mad TV	08/92	76	AMIGA
Magic Garden	02/92	58	AMIGA
Magical Guy	07/92	94	MD
Magnetic Soccer	12/92	81	GB
Manchester United Europe	08/92	70	PC
Maniac Mansion	02/92	98	NES
Mantis	12/92	42	PC
Marble Madness	06/92	93	MD
Marble Madness	06/92	81	GB
Mariu's Mission	10/92	96	GB
Martian Dreams	01/92	49	PC
Marvel Land	02/92	95	MD
Master Blaster jr.	03/92	81	GB
Master of Monsters	04/92	88	MD
Matchball	12/92	85	GG
Matrix	04/92	49	AMIGA
Maupiti Island	03/92	77	PC
Megafortress	10/92	90	AMIGA
Mega lo Mania	07/92	77	PC
Mega lo Mania	01/92	54	AMIGA
Mega Man 3	07/92	83	GB
Mega Man 3	03/92	94	NES
Mega Sports	10/92	72	AMIGA
Mega Traveller 2	06/92	32	PC
Mega Twins	03/92	74	AMIGA
Megafortress	02/92	26	PC
Mercenary 3	05/92	50	AMIGA
Mercs	02/92	94	MD
Metroid 2	07/92	89	GB
Mindwaster	06/92	39	PC
Missile Command	07/92	84	GB
Mission Impossible	06/92	96	MS
Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge	03/92	38	PC
Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge	08/92	76	AMIGA
Monopoly	07/92	82	GB
Monster in my Pocket	08/92	88	NES
Moon Fall	02/92	73	ATARI
Moonstone	03/92	50	AMIGA
Movie Premiere	01/92	48	PC
Mr. Chin's Gourmet Paradise	02/92	85	GB
Multi Player Soccer Manager	11/92	34	PC
Mysterium	02/92	84	GB
Myth	11/92	62	AMIGA
<b>N</b>			
NCAA Basketball	08/92	43	PC
Necronom	06/92	46	AMIGA
NES Open	12/92	72	NES
NFL	12/92	36	PC
Ninja	06/92	97	MS
Ninja Boy	07/92	82	GB
Ninja Burai	07/92	94	MD
Ninja Gaiden	04/92	84	GG
No Buddies Land	06/92	61	ATARI
No Greater Glory	02/92	22	PC
No.1 Collection	02/92	57	AMIGA
North and South	06/92	95	NES
Nova 9	12/92	52	AMIGA
Nova 9	02/92	101	PC
<b>O</b>			
Oath	03/92	54	AMIGA
Obitus	05/92	32	PC

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
Olympic Gold	10/92	112	GG
Olympic Gold	10/92	110	MD
Ork	06/92	49	AMIGA
Othello	04/92	80	GB
Out Run	02/92	91	MD
Out Run Europe	04/92	90	MASTER SYTEM
<b>P</b>			
P 38 Lightning	04/92	31	PC
Pac Man	04/92	81	GB
Pacific Islands	11/92	75	ATARI
Pacific Islands	07/92	36	PC
Pacman	08/92	97	GG
Paladin 2 - The Quest Continues	08/92	77	AMIGA
Panzer Battles	07/92	58	AMIGA
Paperboy	12/92	84	GG
Paperboy	07/92	91	MD
Paperboy 2	07/92	77	AMIGA
Paperboy 2	05/92	25	PC
Paragliding	04/92	30	PC
Paramax	11/92	36	AMIGA
Parasol Stars	06/92	67	AMIGA
Parodius	11/92	87	NES
Patrizier	07/92	24	PC
Patton Strikes Back	06/92	26	PC
PC Games Collection	06/92	44	PC
Perfect General	06/92	29	PC
Personal Organizer	05/92	78	GB
Phantasy Star 3	02/92	94	MD
Phelios	04/92	88	MD
Pinball Dreams	04/92	42	AMIGA
Pinball Fantasies	12/92	53	AMIGA
Pipe Dream	05/92	84	GB
Plan 9 From Outer Space	10/92	60	PC
Plan 9 From Outer Space	08/92	30	PC
Planets Edge	07/92	21	PC
Playroom	05/92	25	PC
Police Quest 3	07/92	77	AMIGA
Police Quest 3	01/92	44	PC
Pools of Darkness	06/92	53	AMIGA
Popils	11/92	91	GG
Populous 2	03/92	56	AMIGA
Populous 2	05/92	74	ATARI
Power Blade	03/92	93	NES
Power Hits	04/92	68	C64
Power Monger	05/92	49	AMIGA
Premiere	11/92	52	AMIGA
Pro Flight	02/92	36	AMIGA
Probotector	11/92	87	NES
Probotector	06/92	80	GB
Project Ikarus	04/92	56	AMIGA
Projekt X	07/92	63	AMIGA
Prophecy of the Shadow	10/92	40	PC
Psyborg	06/92	58	AMIGA
Push-Over	10/92	38	PC
Putt and Putter	02/92	88	GG
<b>Q</b>			
Qix	04/92	85	LYNX
Quackshot	02/92	21	MD
Quadrel	02/92	24	PC
Quantum Fighter	06/92	95	NES
Quest for Glory 3	12/92	30	PC
<b>R</b>			
R-Type	10/92	101	SNES
Race Drivin'	07/92	60	AMIGA
Racket Attack	07/92	87	NES
Rad Gravity	05/92	96	NES
Rampart	11/92	97	LYNX
Rampart	10/92	26	PC
Rasende Reporter	03/92	22	PC
Realms	04/92	57	ATARI
Realms of Darkness	12/92	24	PC
Rebel Racers	04/92	45	AMIGA
Red Baron	03/92	76	AMIGA
Redzone	12/92	50	AMIGA
Regent	10/92	76	AMIGA
Riders of Rohan	02/92	28	PC
Rings of Power	05/92	93	MD
Risky Woods	10/92	64	AMIGA
Road Rash	02/92	93	MD
Roadblaster	04/92	92	NES
Robocop 3	03/92	36	AMIGA
Robotron	03/92	91	LYNX
Robozone	02/92	64	AMIGA
Rocketeer	04/92	40	PC
Roger Rabbit	03/92	81	GB
Rolling Thunder 2	08/92	90	MD
Rome AD 92	12/92	34	PC
Rubicon	05/92	57	AMIGA
Rugby - The World Cup	02/92	76	C64
Rules of Engagement	02/92	68	AMIGA
Running Battle	02/92	90	MS
<b>S</b>			
S.W.O.T.L. - Do-335 "Pfeil"	10/92	52	PC
Sabre Team	10/92	22	AMIGA
Sagaja	07/92	95	MS

TITEL	AUSGABE	SEITE	SYSTEM
Samurai - The way of the ...	06/92	30	PC
Sargon 5	08/92	40	PC
Schwert & Magie	10/92	80	C64
Scrapyard Dog	02/92	77	LYNX
Sega Chess	03/92	93	MS
Sensible Soccer	10/92	62	AMIGA
Serpent	02/92	81	GB
Shadow Dancer	03/92	93	MS
Shadow of the Beast	11/92	96	LYNX
Shadow of the Beast	07/92	95	MS
Shadow of the Beast	03/92	87	MD
Shadow of the Beast 2	04/92	73	ATARI
Shadow of the Beast 3	12/92	61	AMIGA
Shadow Sorcerer	02/92	70	ATARI
Shadowlands	08/92	75	PC
Shanghai 2 - Dragons Eye	08/92	38	PC
Shining in the Darkness	02/92	93	MD
Shuttle - The Space Flight Simulation	06/92	40	PC
Sidepocket	12/92	93	MD
Siege	11/92	32	PC
Silent Service 2	05/92	74	ATARI
Silly Putty	11/92	64	AMIGA
Silver Games	07/92	54	AMIGA
Sim Ant	05/92	38	PC
Sim City	10/92	99	SNES
Slime World	08/92	95	MD
Smash	02/92	54	C64
Snow Brothers	10/92	95	GB
Solitaire Poker	02/92	88	GG
Son Shu Si	05/92	57	ATARI
Sonic 2	12/92	97	MD
Sonic the Hedgehog	03/92	80	GG
Soul Crystal	06/92	75	C64
Soul Crystal	04/92	48	AMIGA
Soul Crystal	05/92	75	PC
Space Ace 2	05/92	61	AMIGA
Space Crusade	10/92	89	C64
Space Crusade	06/92	46	AMIGA
Space Gun	06/92	75	C64
Space Gun	06/92	57	AMIGA
Space Harrier	04/92	84	GG
Space Max	06/92	76	PC
Space Max	05/92	44	PC
Space Quest 1	08/92	76	AMIGA
Space Quest 1	03/92	35	PC
Space Quest 4	06/92	74	AMIGA
Spanky's Quest	07/92	84	GB
Special Forces	05/92	41	AMIGA
Spellcasting 201	02/92	25	PC
Spider Man vs. Kingpin	08/92	96	GG
Spitterhouse 2	10/92	108	MD
Sport Games Hits	07/92	38	PC
Sports Collection	11/92	49	AMIGA
Star Trek - 25th Anniversary	07/92	79	GB
Star Trek - 25th Anniversary	05/92	20	AMIGA
Star Tropics	12/92	72	NES
Starbyte Super Soccer	08/92	73	PC
Starbyte Super Soccer	06/92	75	C64
Starbyte Super Soccer	01/92	34	PC
Starflight 2	01/92	55	AMIGA
Starlush	04/92	58	AMIGA
Steel Empire	08/92	49	AMIGA
Steel Talons	11/92	96	LYNX
Steigenberger	07/92	75	PC
Steigenberger	02/92	44	AMIGA
Hotel Manager	08/92	60	AMIGA
Stone Age	05/92	34	PC
Storm Master	11/92	86	SNES
Streetfighter 2	02/92	56	AMIGA
Strike Fleet	10/92	80	AMIGA
Striker	03/92	91	LYNX
Stun Runner	02/92	66	AMIGA
Supaplex	10/92	98	SNES
Super Aleste	11/92	82	SNES
Super Bowling	08/92	92	MD
Super Fantasy Zone	04/92	67	C64
Super Heroes	07/92	89	GB
Super Hunchback	11/92	91	GG
Super Kick Off	06/92	84	GB
Super Kick Off	04/92	90	MASTER SYTEM
Super League	06/92	94	MD
Super Mario Kart	12/92	74	SNES
Super Mario World	10/92	102	SNES
Super Monaco Grand Prix	05/92	68	AMIGA
Super Monaco Grand Prix 2	10/92	106	MS
Super Pang	12/92	74	SNES
Super Probotector	10/92	100	SNES
Super R.C. Pro-Am	02/92	85	GB
Super Ski 2	06/92	48	AMIGA
Super Soccer Formation	10/92	102	SNES
Super Space Invaders	01/92	56	AMIGA
Super Space Invaders	05/92	77	PC
Super Sweek	06/92	91	LYNX
Super Tennis	10/92	103	SNES
Super Tetris	11/92	74	AMIGA
Super Tetris	06/92	33	PC
Suspicious Cargo	03/92	60	AMIGA
Sweet Little Tiny Toons	08/92	80	GB
Switchblade 2	08/92	61	ATARI
Sword of Vermilion	06/92	94	MD
Syvalion	11/92	84	SNES
<b>T</b>			
Taking of Beverly Hills	04/92	36	PC
Tasmania Story	02/92	82	GB
Taz Mania	10/92	109	MD
Tecmo Bowl	02/92	80	GB
Ten-Gai	07/92	54	AMIGA
Tennis Cup	03/92	96	PC
Tennis Cup 2	04/92	24	PC
Terminator	12/92	87	MS
Terminator	11/92	92	MD
Terminator	01/92	52	PC
Terminator 2	05/92	80	GB
Test Drive 2	07/92	92	MD
Test Drive 2	05/92	68	PC
Test Drive 3	05/92	68	PC
The Addams Family	10/92	89	C64
The Addams Family	08/92	52	AMIGA
The Addams Family	10/92		

**Kampfgruppe Panther**

Frontpanzerung (mm)	120
Seitenpanzerung (mm)	57
Heckpanzerung (mm)	46
Maximale Durchschladrkraft (mm)	198

## Campaign

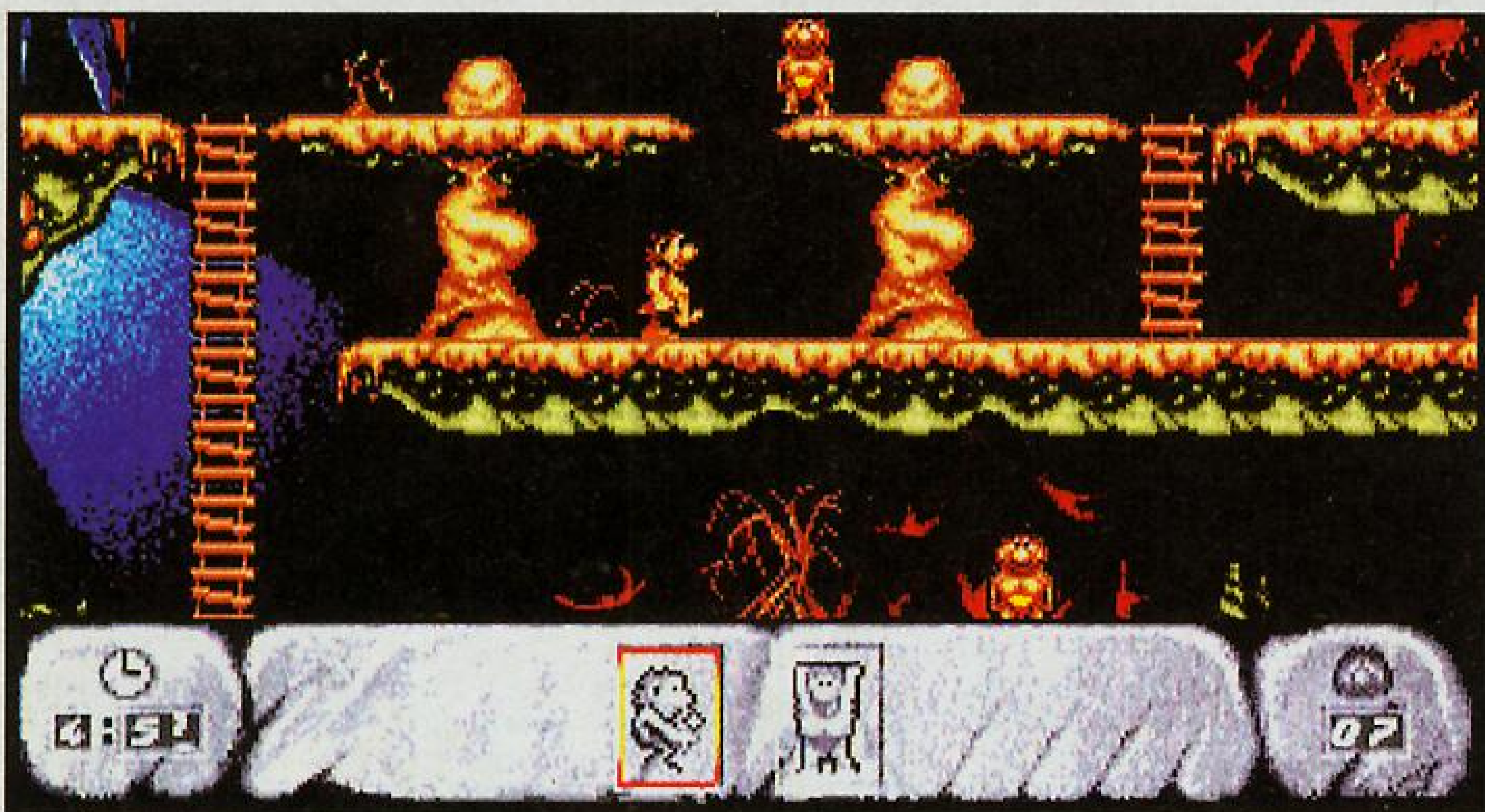
Die vielgepriesene Konfliktsimulation im Test

**Hawker Typhoon**

Erdkampfflugzeug	
Höchstgeschwindigkeit (km/h)	640
Gesamtzahl MGs	4
Zahl der Raketen	8

## The Humans

Auf dem PC sind die Teufel los!

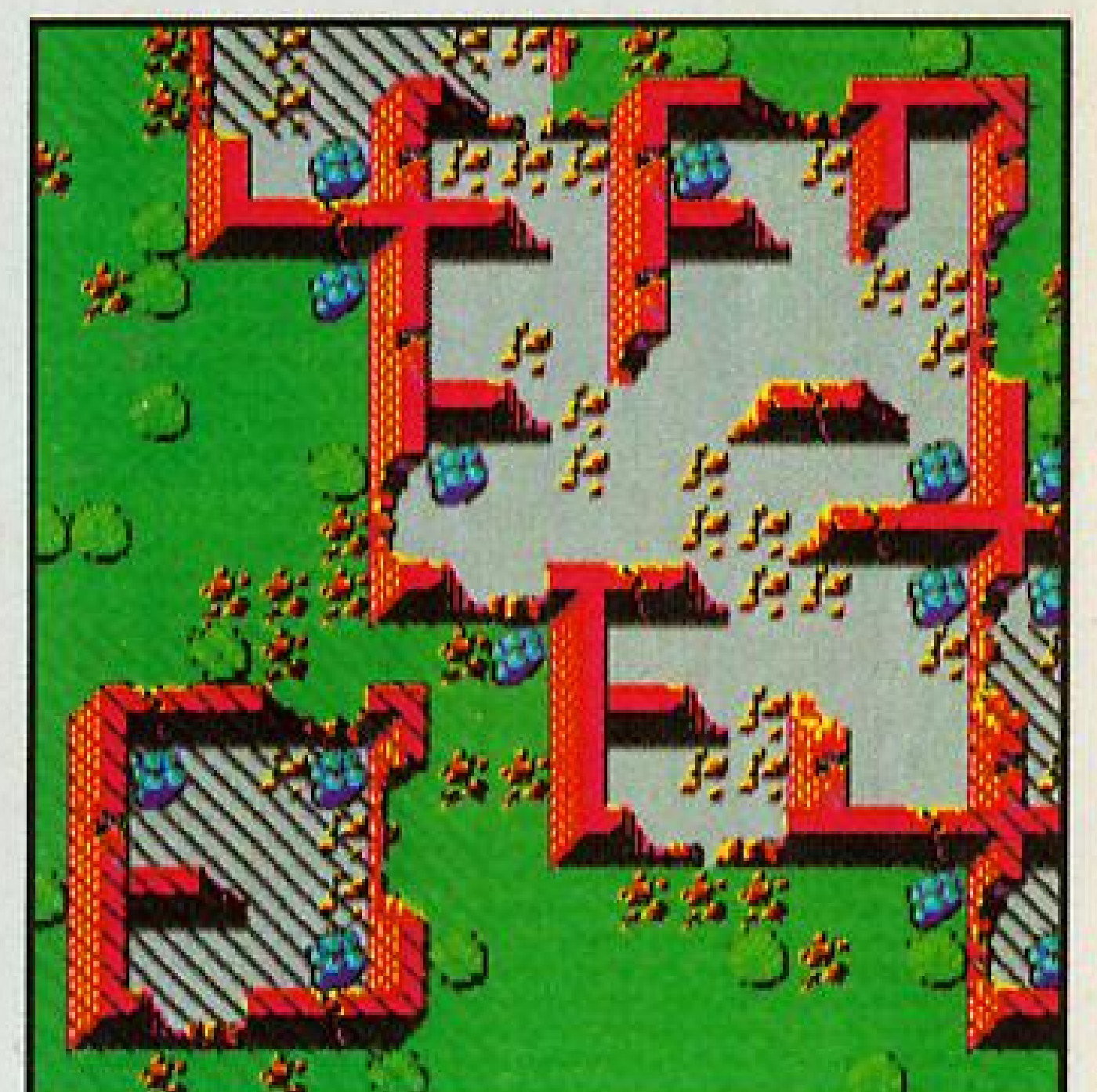
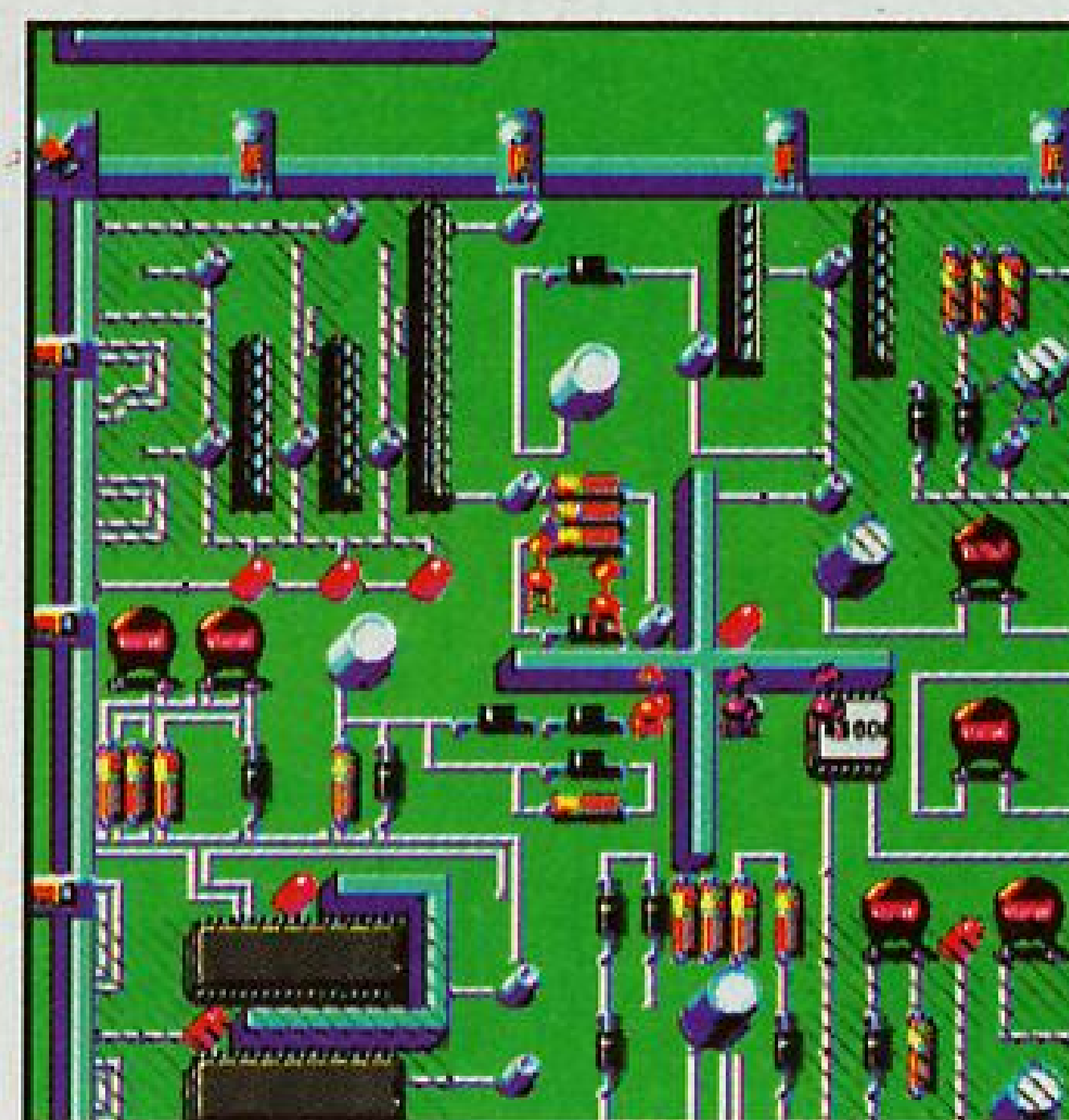


Mario präsentiert: Super NES satt!  
Unter anderem:

**Wings 2**  
**Super Double Dragon**  
**James Bond jr.**  
**PGA Tour Golf**

## RoboSport

Strategie von den Profis: Maxis neuestes Werk



Und natürlich der Bericht zur Lage der Nation von der World of Commodore in Frankfurt!



**Play Time**

● 2/93 ●  
erscheint am  
**7.1.1993**

# T/BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWG-T/BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+VIRUSPOLICE, MACS@PERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**1999.-**

**NEW** DER T/BIRD-DRIVE: CD-ROM JERT MIT I 486/SX-25

4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**2599.-**



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KÄRSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEL, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTERDISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI



HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM AS1 SYSTEMFACHHANDEL.

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

## Der Amberstar von Thalion

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

Jetzt auch für  
PC

