

Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

EVT 08.01.1992

J11426E

2/92



Play Time

NUR DM

4,90

Abenteuerlich!

SPIEL DES MONATS

QUACKSHOT

DONALD JONES
oder INDIANA DUCK?

Massenhaft!

TECMO BOWL

und weitere 13
AKTUELLE GAME
BOY MODULE
im TEST!

Göttlich!



Der MUSTER-
WIKINGER

HEIMDALL

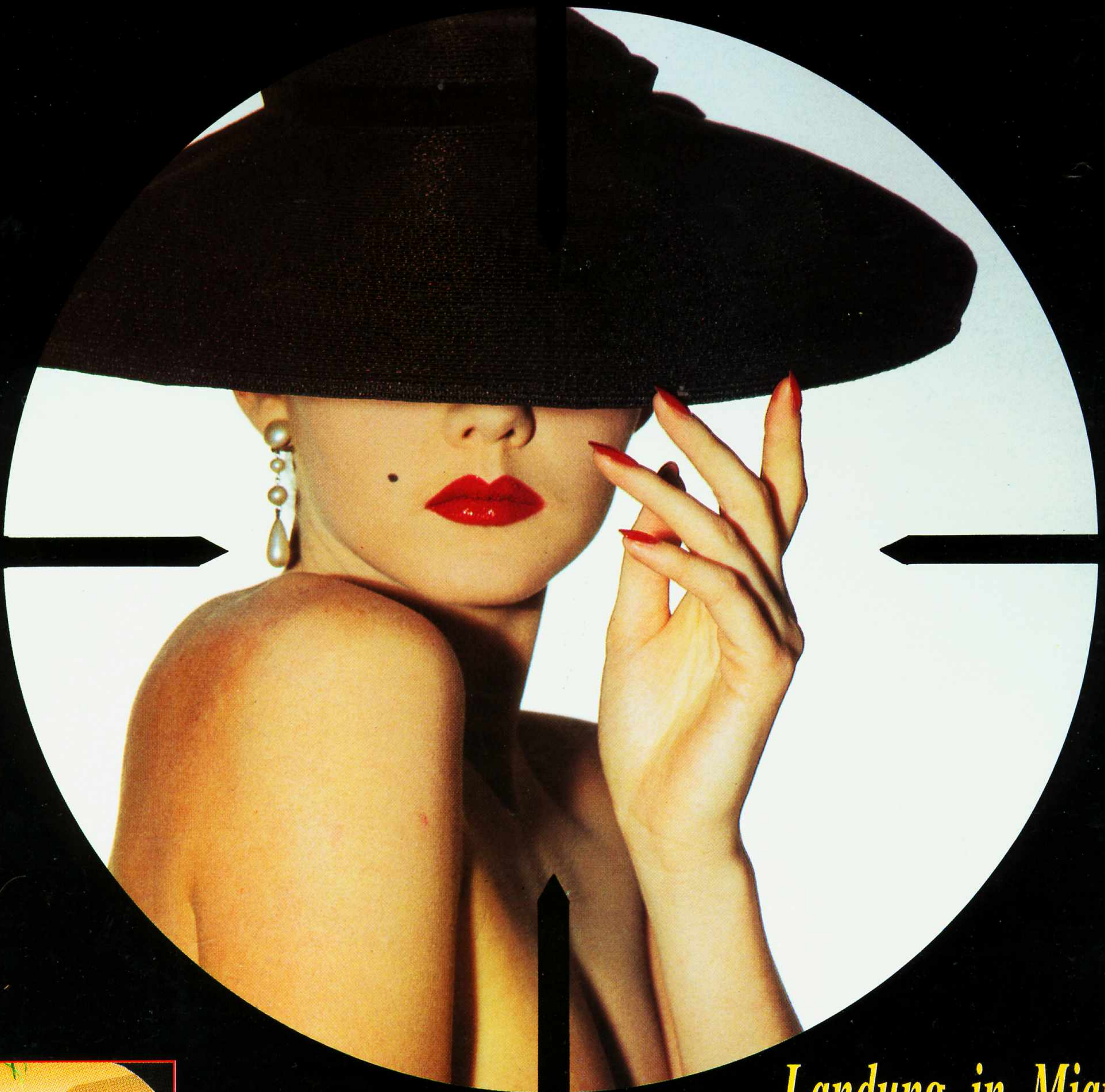
Flächendeckend!

Shining in the Darkness
RIESENPOSTER!

Seiten
32 Tips & Tricks
MASTER-STRATEGIE
BATTLE ISLE



FASCINATION

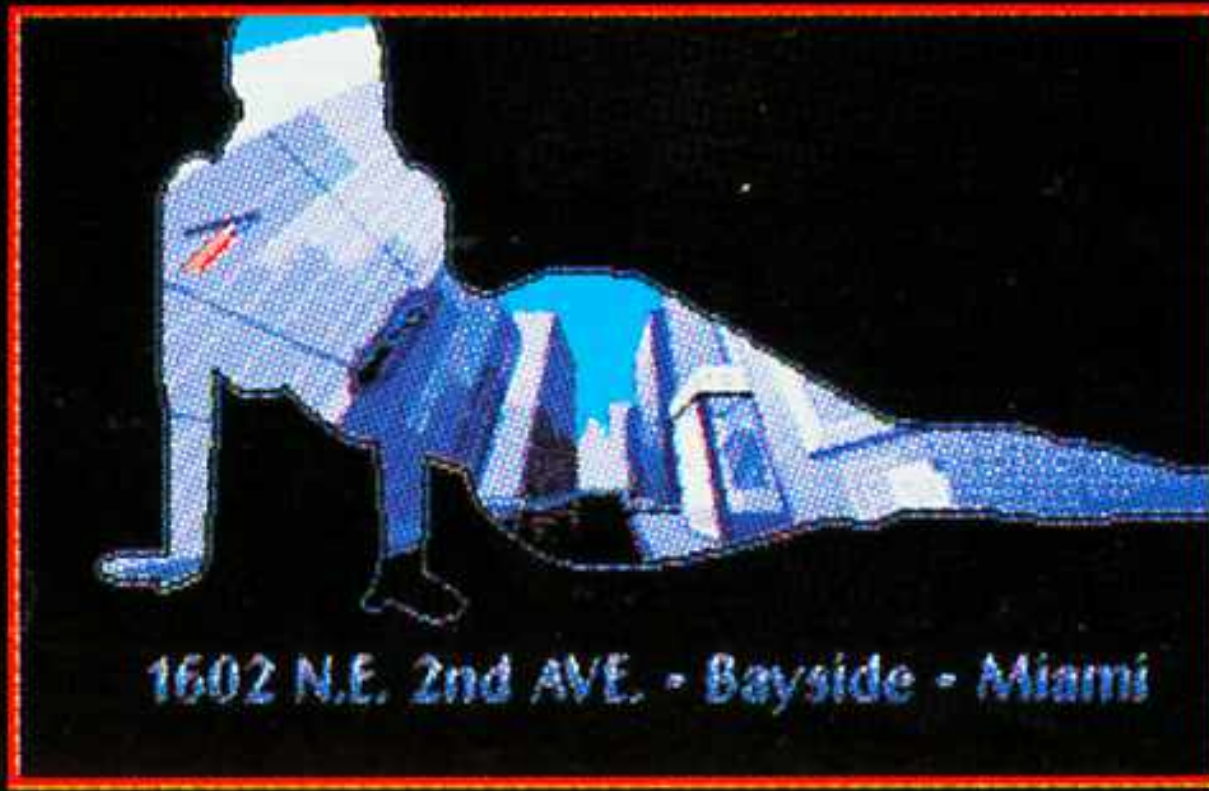


Eine glühende Geschichte von Wasser, Sand und Mord.

Das in einem Labor gestohlene aphrodisische Mittel wiederzufinden, ist die Aufgabe von Doralice während der Zwischenlandung in Miami....

*Landung in Miami ...
die Temperatur beträgt 37,2°...*

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

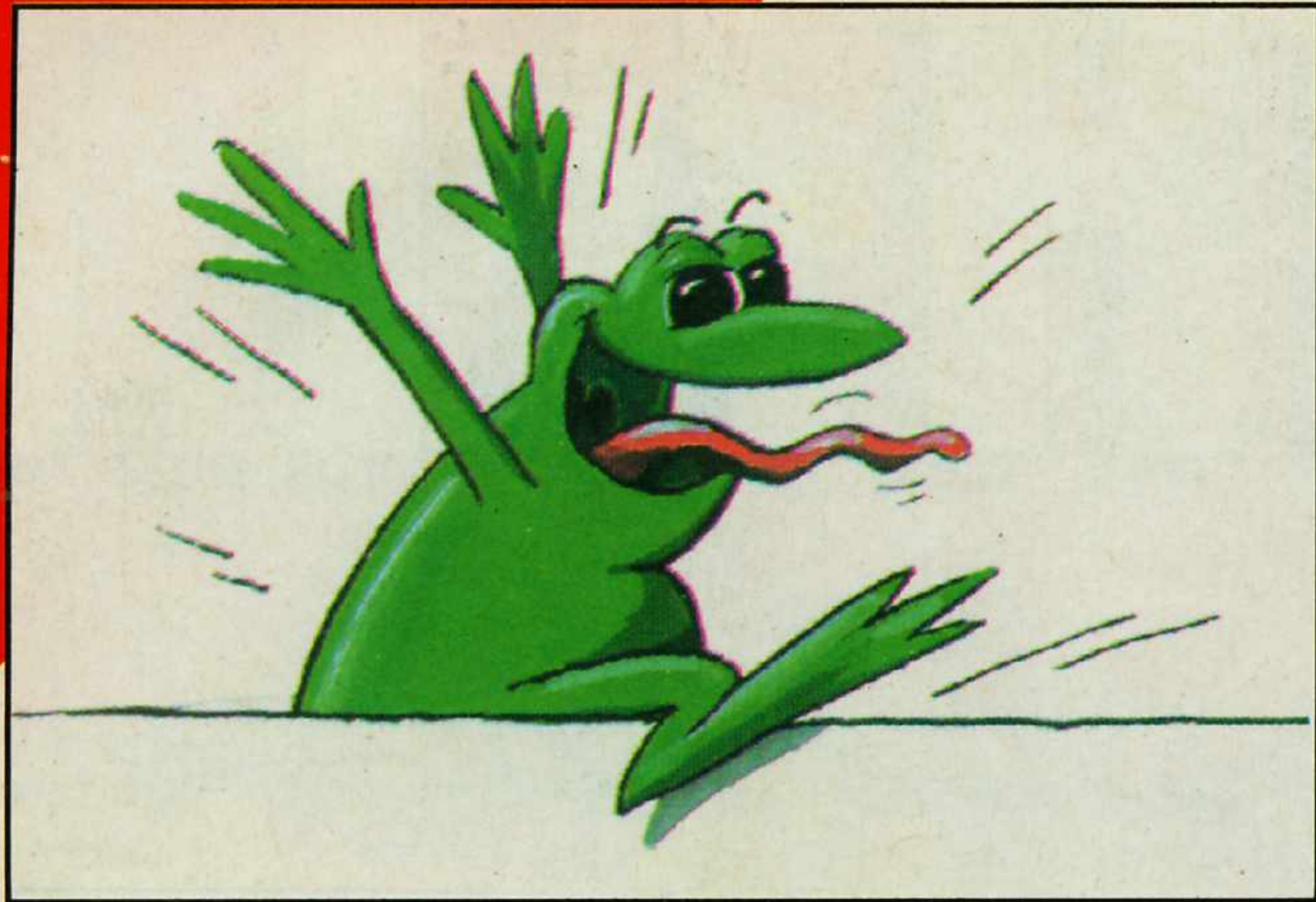


BOMICO-Spiele sind
in großen Kauf-
häusern und guten
Fachgeschäften
erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Südpark 12
D-6052 Kolsterbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELLEN?
BOMICO SERVICE-LINE: 06107-42076



Der Frosch ist los



Unsere Leserin (!) **Janine W.** aus K. hat sich Gedanken zum Thema Frosch gemacht, und uns ihre Variationen zugeschickt. Wir waren so von ihrer Idee begeistert, daß wir Euch ihre Glitsch-Tiere nicht vorenthalten wollen. Sollten sich unter Euch noch mehr solch' begnadete Zeichenkünstler befinden, dann schwingt Pinsel, Tusche-Füller und sonstiges Gerät. Wir sind gerne bereit Euren Kunstwerken einen entsprechenden Platz zur Verfügung zu stellen. In diesem Sinne noch einmal herzlichen **Dank an Janine!**

Licht im Dunkel



Mit SHINING IN THE DARKNESS veröffentlicht SEGA einen weiteren Titel der Rollenspiel-Reihe auf dem MEGA DRIVE. Nach der PHANTASY STAR-Serie schickt Virgin einen weiteren Kandidaten in's Rennen um die Gunst der Konsolen-Rollenspieler. Damit alle etwas davon haben, erwartet Euch in der Heftmitte das SHINING IN THE DARKNESS Riesen-Monster-Mega-Tapeten Poster.

Sorry, SEGA



Auf dem Titel der letzten Ausgabe wurde unwissentlich SEGA's neues Maskottchen **SONIC, the Hedgehog** spiegelverkehrt abgebildet. Da dies nicht im Sinne der Erfinder war, möchten wir uns auf diesem Weg offiziell bei SEGA entschuldigen.

k u r z b e r i c h t e

PLAY TIME PROFIL

Folge 2



Christian Geltenpoth

- Alter:** 21
Laufbahn: Startete im zarten Alter von elf Jahren an Daddys Apple II, um später (1984) für den 64'er gerüstet zu sein. Seit drei Jahren auch am Amiga tätig.
Hobbys: Tennis, Kino, Manchester United spielen, telefonieren, reisen, Stephen King.
Was er mag: Ehrlichkeit, Offenheit, Kritikfähigkeit, volles Bankkonto, in Bars gehen, Genesis, Bruce Willis, Queen, Die Harder.
Was er nicht mag: Schlampigkeit, unkollegiales Verhalten, Unpünktlichkeit, frühzeitig Feierabend machen.



Turbomäßig

PC-Computercenter, Rushware und wir wollen es wissen: Wer ist der schnellste Lotus-Pilot im ganzen Land? Euch steht ein Contest der Superlative in's Haus, denn wir suchen den **Deutsche Meister in Lotus Turbo Challenge II**. Also schnell auf **Seite 11** geblättert, die Teilnahmebedingungen gelesen und die Joysticks scharf gemacht!



INHALT



Wurde ELITE endlich übertroffen?
Die Antwort findet Ihr auf
Seite 73.

**Spiel des
Monats**

QUACKSHOT

Auf den Spuren von
Castle of Illusion
und Indiana Jones.
Seite 20.



Fantastisches
Agentenadventure.
Brandaktuell auf Seite 34.



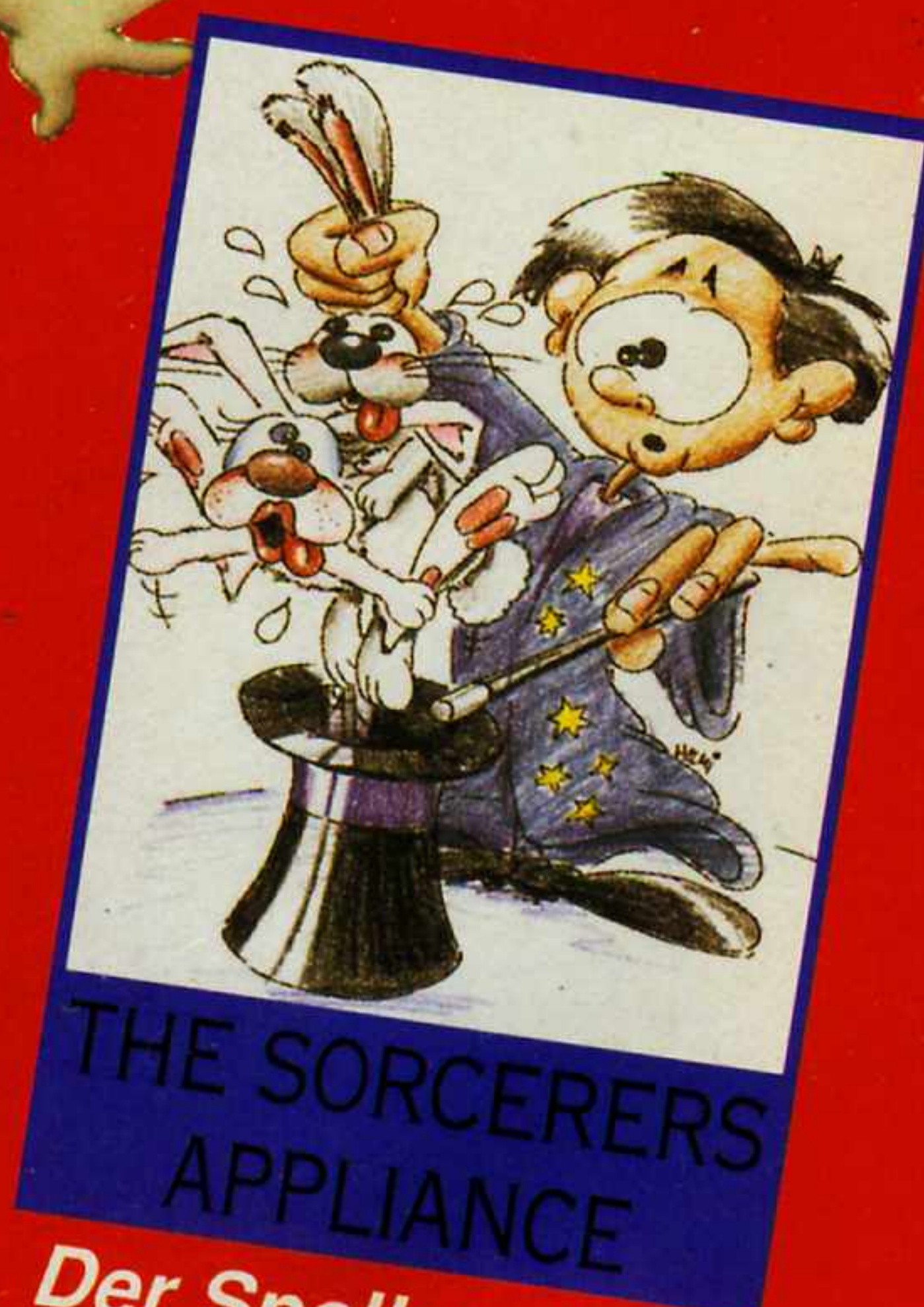
Ragnarök, Asgard und Odin.
Die Götterdämmerung auf
dem Amiga, HEIMDALL
ab Seite 42.



Die faszinierende
Footballsimulation,
Seite 80



Kevin, allein auf
dem Game Boy.
Seite 82



Der Spellcasting-
Nachfolger bezaubert
Euch auf
Seite 25.

SPECIAL

Brainbusters!
Unser Schachcomputer-
Einkaufsführer
ab Seite 99.

RUBRIKEN

Kurz berichtet	3
Bewertungen	6
Dream Academy	8
News	10
Chartware	106
LotusII Contest	11
Leserbriefe	102
Impressum/Inserentenverzeichnis	112
Vorschau 3/92	114

SPECIAL

Schachcomputer	99
----------------------	----

SPIEL DES MONATS

Quackshot	20
-----------------	----

**AUSGABE
2/92**

THE GAMES

CONTEST

Genial, ab Seite 32
wird der PC zur Piste,
Loipe, Schanze,...



Die Deutsche Meisterschaft

- TURBO-2 - Infos auf Seite 11.

REVIEWS

MS-DOS	
Air/Sea Supremacy	30
Megafortress	27
No Greater Glory	22
Quadrel	24
Riders of Rohan	28
Spellcasting 201	25
The Games: Winter Challenge	32

AMIGA	
4D Sports Boxing	52
Baby Jo	66
Deuteros	45
Final Blow	53
Heimdall	42
Knights of the Sky	46
Lord of the Rings	62
Microprose Golf	50
No.1 Collection	57
Pro Flight	36
Robozone	64
Rules of Engagement	68
Smash TV	54
Steigenberger Hotel Manager	44
Strike Fleet	56
Supaplex	66
The Magic Garden	58
Traders	48
Wild Wheels	40

ATARI ST	
BAT 2	34
Fort Apache	72
Moonfall	73
Shadow Sorcerer	70
Utopia	69

C 64	
World Class Rugby	76
Rugby, The World Cup	76

KONSOLEN

GAMEBOY	
Battle Bull	84
Battle Unit Zeoth	81
Boomers Adventure	79
Fish Dude	86
Fist of the North Star	79
Ghostbusters II	86
Home Alone	82
Klax	80
Mr. Chins Gourmet Adventure	85
Mysterium	84
Serpent	81
Super R.C. Pro-Am	85
Tasmania Story	82
Tecmo Bowl	80

LYNX	
Awesome Golf	78
Hard Drivin'	78
Scrapyard Dog	77
Viking Child	77

MASTER SYSTEM	
Bonanza Brothers	89
Line of Fire	90
Running Battle	90

MEGA DRIVE	
El Viento	95
M1 Abrams Battle Tank	91
Marvel Land	95
MERCS II	94
Out Run	91
Phantasy Star III	94
Road Rash	93
Shining in the Darkness	93
The Immortal	92

NES	
California Games	96
Digger T. Rock	96
Gauntlet II	97
Maniac Mansion	98
Time Lord	97

GAME GEAR	
Putt & Putter	88
Solitaire Poker	88
World Class Leaderboard	87

PREVIEW

Nova 9	101
--------------	-----

BRETT- UND ROLLENSPIELE

20 Questions	107
Cosmic Encounter	108
Harnmaster	110

DIE SPIELETESTS IN PLAY TIME

DAS GENRE-LOGO

Sie sind unsere "Stopschilder" für die ganz Eiligen. Obwohl es sich immer lohnen wird, die Spieltests zu lesen (sei es, um sich gründlich über die nächste Neuerwerbung zu informieren oder um sich einfach gut zu unterhalten), können die "Überflieger" unter Euch hier schnell die wichtigsten Infos über das getestete Spiel erhalten. Spielgenre, Hersteller, System der Testversion und ungefährender Verkaufspreis sind an vorderster Stelle prägnant platziert.

DER BEWERTUNGSVORGANG

Wie kommen diese Redakteure auf Gesamtwertungen von 36%, 68% oder 92% bei dem Test eines Spiels?

Eine berechnete Frage, der wir uns gerne stellen wollen. Es liegt grundsätzlich in der Natur der Sache, daß sich über Geschmack streiten läßt, gerade eben bei der Vielzahl der Spielgenres. Deshalb haben wir ein ausgeklügeltes Bewertungssystem entwickelt, damit zumindest vorurteilsfreie Konstanten, wie Bild, Ton und technische Qualität, objektiv beurteilt und von Dritten nachvollzogen werden können. Dieses System haben wir auf sog. Bewertungsbögen gebannt, wobei die Wertungskriterien weiter aufgeschlüsselt und verfeinert wurden. Auf diesen Merkblättern machen sich unsere Tester während des Spielens Notizen. Dann gehen sie daran, für die Schwerpunkte "Grafik", "Sound", "Motivation" oder "Spielbarkeit" Wertungen von 0% (unter aller Kanone) bis 100% (noch nie dagewesen, absolute Spitzenklasse) zu vergeben. Diese Wertungen sind je nach Genre unterschiedlich gewichtet und fließen in die Gesamtwertung ein. Dazu werden sämtliche Einzelergebnisse mit einem Gewichtungsfaktor multipliziert und anschließend aufaddiert. Hört sich ziemlich kompliziert an, nicht wahr? Ist es aber nicht.

Je nach Endergebnis lacht der Play Time Frosch, oder zeigt Euch die Zunge. Das gibt einen schnellen Überblick über die Qualität eines Spiels. Der Stand des Thermometers gibt zusätzliche Informationen.



75-89%

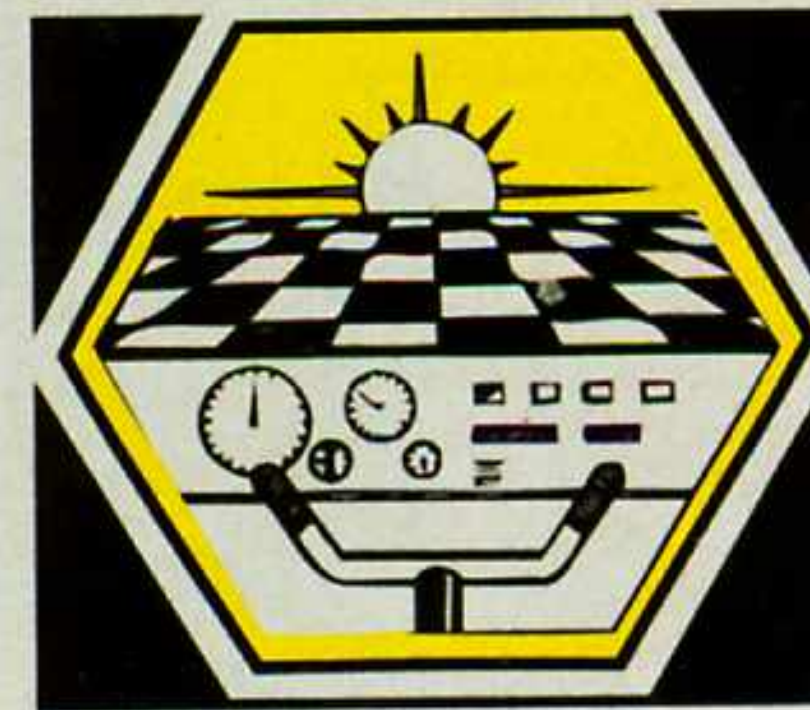
50-74%

25-49%

0-24%



Denkspiel



Simulation



Action



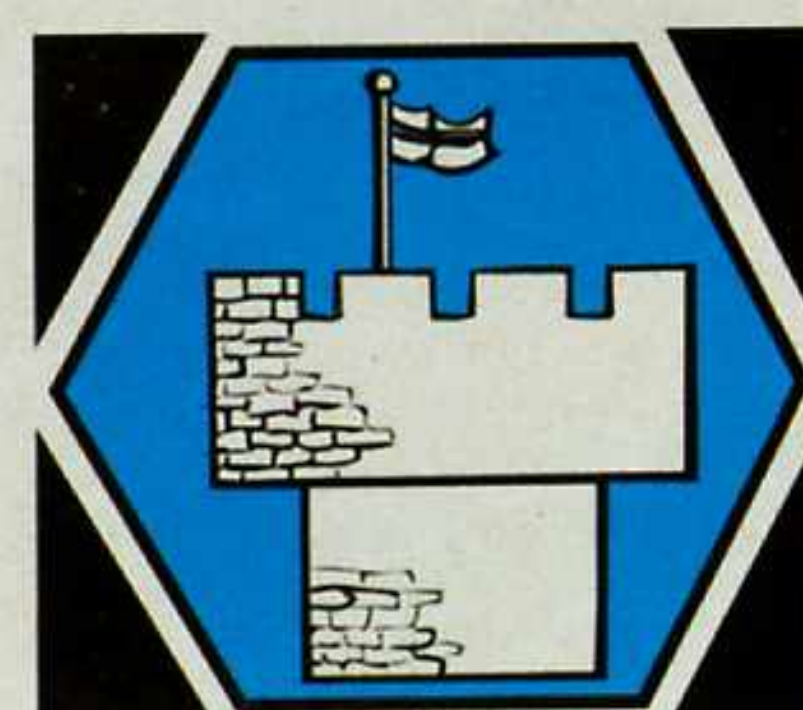
Abenteuer



Rollenspiel



Rennspiel



Strategie



Sport



Jump'n Run



Finanzsimulation



Beat'em up



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

Getestet auf: PC erhältlich für: PC

Hersteller: DYNAMIX

Grafik:

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

Sound:

- Musik
- FX

Spielbarkeit:

- Anleitung
- Bedienfreundlichkeit
- Tastatur/Joystick/Maus
- Schwierigkeitsgrad

Motivation:

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

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

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

Anleitung: umfangreich, gut verständlich
 Bedienung: Mausbedienung, als Cursor gewöhnungsbed., bei Arcade-Sequenzen

Intro: Perfekt (Post Film!)
 Passwort: —
 Continue: —
 Two-Player-Modus: —
 Realität: Sehr hoch, da digitalisiert

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

→ **MEGA-HIT!**

PC

So sehen die Bewertungskästen für die Spielversionen anderer Systeme, die von uns getestet wurden, aus. Sie dienen als Querverweise für weitere erhältliche Systemversionen. Sie werden in Beziehung zum Haupttest beurteilt, erhalten aber eine eigenständige Gesamtwertung, z.B.

90 %

**Ausgewählte Spitzenspiele
für den Commodore C64!**

Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C64-Magazin auf Diskette

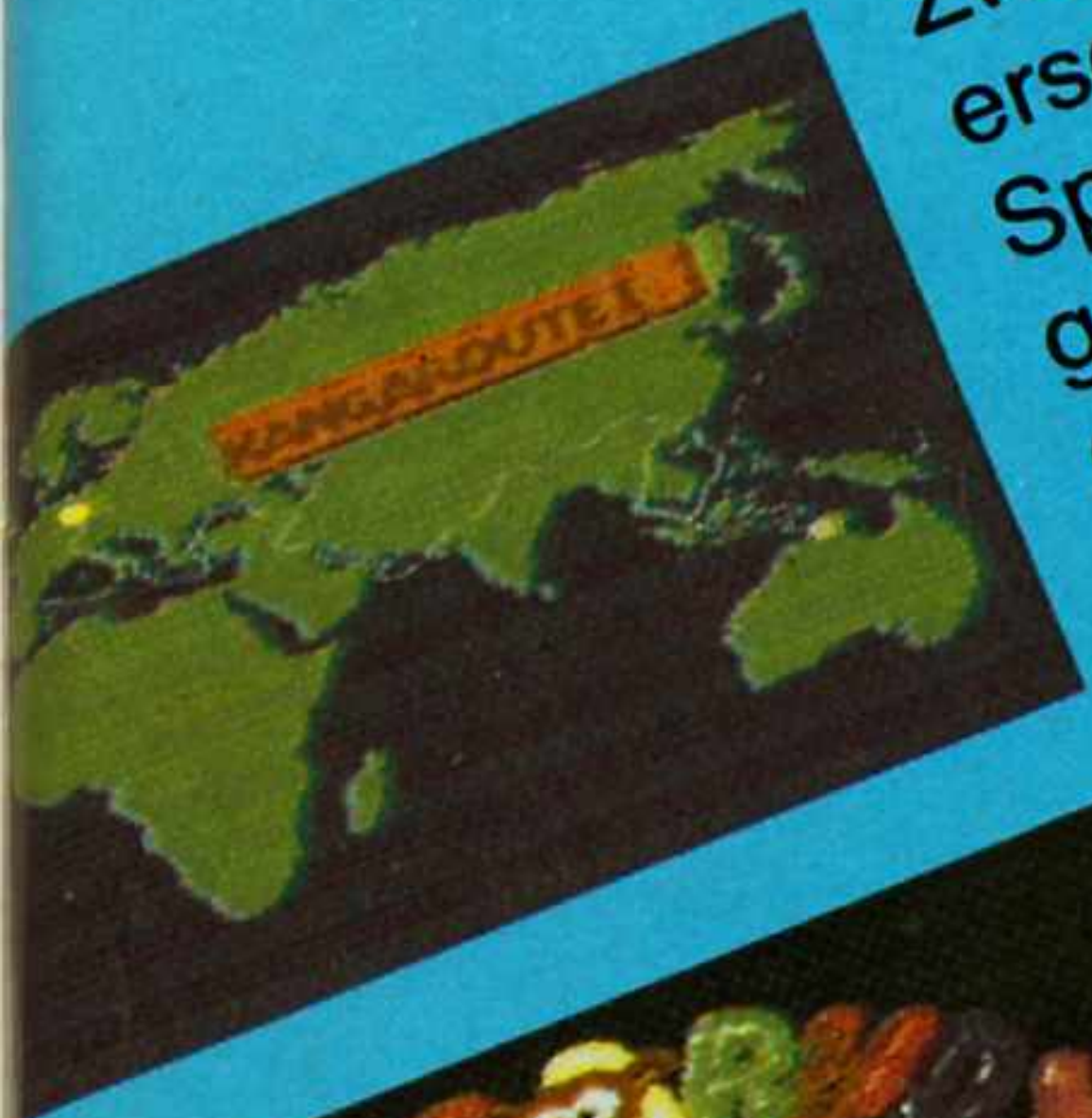
NEU

**GOLDEN
DISK 64**

Ausgabe 1/92

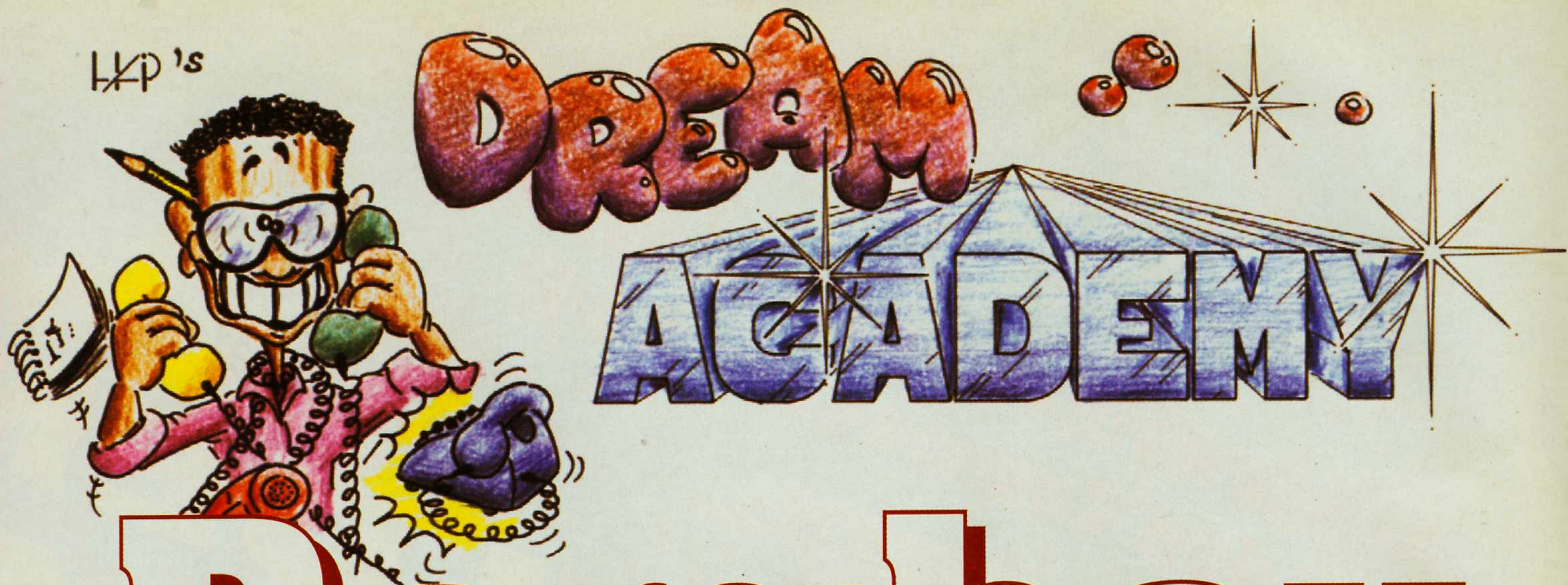
Mit Poster und
deutscher Anleitung!

Zweimonatlich
erscheint diese
Spezialaus-
gabe mit aus-
gesuchten
Spielen, die
den Vergleich
mit teurer Soft-
ware nicht
zu scheuen
brauchen.
Wieso nur
19,80 DM pro
Ausgabe?
Betriebsge-
heimnis, wird
nicht verraten!
Was wir jedoch
verraten
dürfen, sind
die vielen auf-
regenden
Games, die es
jeden zweiten
Monat in
Golden Disk 64
gibt!



**Jetzt
im Zeit-
schriften-
handel**

Das ultimative
für ein oder zwei



Bergbau, Spiel

Wir haben nachgeforscht, wer hinter "WINZER" und "BLACK GOLD" steckt. Der folgende Bericht ist das Ergebnis.

Der lange Weg zu Winzer

Holger Dickmann ist ein Computerfreak der ersten Stunde. Bereits 1983 war er im Besitz eines C64 und entwickelte erste Spiele. Darunter war unter anderem auch "WINZER", das er über Kleinanzeigen in Computermagazinen zahlreich unter die Leute brachte. Als er 1987 erste Schritte in GFA-Basic auf dem Atari ST unternahm, wurde

Allen Freunden von Wirtschaftssimulationen dürfte das Bochumer Softwarehaus Starbyte, das mit Titeln wie Transworld und Invest schon lange für Qualität bürgt und das Genre ständig mit neuem Stoff am Leben erhält, ein Begriff sein.



Black Gold mit großer Liebe zum Detail.

Winzer sofort umgesetzt. Im Vergleich zur Urversion wurde es natürlich wesentlich komplexer. Man mußte nun sogar (Oh Wunder!) Personal verwalten und konnte unter verschiedenen Flaschenarten auswählen. Als Herr Kraft von Starbyte schließlich diese Version von WINZER sah, war der Durchbruch geschafft. 1989 erwarb Starbyte die Lizenz an Winzer und bis zum Mai 1991 wurde das ganze Konzept neu aufgearbeitet und ergänzt. Holger wälzte

dicke Schinken über Weinbau, um das Spiel so realitätsgetreu wie möglich zu gestalten. Weinproben gehörten leider nicht dazu, denn Wein verträgt Holger nicht. Er bekommt Sodbrennen davon...

Die C64-Version wurde übrigens nicht von ihm programmiert. Er sah sich dazu nicht ganz in der Lage, da er leider nur Basic beherrscht, und das reicht nicht aus, um ein konkurrenzfähiges Wirtschaftsspiel zu programmieren.

Die Fahrt in das Bergwerk

Als Holger im Juni 1991 bei einem Freund Lemmings spielte, kam dessen Vater, Herrn Bente, die Erinnerung an seine Knappenzit. Die Lemminge wühlten, sprengten und bohrten sich nämlich wie echte Bergleute durch die Erde. Er wollte nun von Holger wissen, ob

sammenarbeit mit Herrn Bente und unterrichtete Starbyte von seinem neuen Projekt. Die Starbyte-Leute waren auch sofort von der Idee begeistert und hielten, was sehr ungewöhnlich ist, keine Ergänzungen für nötig. Herr Bente machte im Zeitraum von zwei Wochen völlig alleine das ganze Konzept, das vor Details

Lokale Plakate	:	1
Lokale Zeitung	:	288
Überreg. Zeitung	:	439
Lokaler Rundfunk	:	1091
Überreg. Rundfunk	:	1735
Dt. Fernsehen	:	24709
Europ. Fernsehen	:	37467

Ihr Kapital : 39350

Ihre Werbemaßnahmen :

→ Lokale Plakate	:	1
Lokale Zeitung	:	288
Überregionale Zeitung	:	439
Lokaler Rundfunk	:	1091
Überregionaler Rundfunk	:	1735
Deutsches Fernsehen	:	24709
Europäisches Fernsehen	:	37467
Zurück	:	



Winzer, Wasser und Wein.

SPECIAL

Weinbau ebau



STARBYTE Entwicklungsgrundsätze

Bei der Entwicklung von Spielen werden bei Starbyte bestimmte Richtlinien verfolgt. Das wichtigste ist mit Abstand die Spielidee. Sie soll neuartig sein und die Leute in eine unbekannte Welt entführen. Das Ganze soll womöglich noch mit netten, realitätsgetreue Grafiken illustriert werden. Sie müssen nicht mit wahnsinnigen Farbenvielfalt glänzen und einen vom Hocker reißen. Der Spielwitz hängt am meisten von der Idee und der Komplexität ab. Die Technik ist mit am unwichtigsten. Lediglich Freaks sind an Wahnsinns-scrolling und achtstimmigen Sound interessiert.

man nicht ein Computerspiel über Bergbau programmieren könnte, bei dem auch kleine Leutchen durch die Gegend wuseln. Fasziniert von der Idee entschloß er sich zu einer Zu-

nur so strotzte, und konnte seine Berufserfahrung natürlich voll einbringen. Holger hatte so die Zeit sich voll auf die Programmierung zu konzentrieren und mußte, im Gegensatz zu Winzer, keine Fachlektüre

lesen. Eines wurde von Herrn Bente jedoch verlangt. Er mußte mit ihm in das Bergwerksmuseum in Bochum, das übrigens gleich um die Ecke bei Starbyte liegt, gehen, und sich so zumindest ein gewisses Grundwissen in Sachen Bergbau aneignen. Zusammen übernahmen sie dann das Testspielen des Programms, das mit kleinen, detaillierten Grafiken von Maik Dunzig versehen wurde. Black Gold ist übrigens das erste Spiel, das Festplatte bei den PC-Besitzern voraussetzt. Es wurde überraschenderweise in GFA-Basic programmiert. Holger Dickmann meinte, für ein Wirtschaftsspiel reiche Basic völlig aus. Außer-

dem sei es so schneller und fehlerfreier zu programmieren. Bestimmte Programmstrukturen in GFA-Basic gleichen übrigens Turbo-pascal.

Die persönlichen Lieblinge

Am liebsten spielt Holger immer noch Black Gold, das selbst für ihn immer wieder Neues bietet. Daneben übt er sich noch an Blue Byte's Battle Isle in Sachen Strategie und dem hauseigenen Super Soccer. Er besitzt zwar keine Konsole, sollte er jedoch in den Gemächern von Starbyte weilen, spielt er mit Vorliebe "Sonic, The Hedgehog". (hi)

NEWS

Lankhors ganzer Stolz...

Das französische Computerspiel-Magazin TILT hat gewählt. Und zwar die besten Sportspiele des Jahres:

Platz 1: Vroom (Lankhor) Atari ST

Platz 2: Lotus II (Gremlin) Amiga

Platz 3: Microprose Golf (Microprose) ST/Amiga

Damit hat Lankhor nach seinem Hit "Maupiti Island" wieder einen echten Volltreffer gelandet.

Nach welchen Kriterien die französischen Kollegen Ihren "TILT d'Or 1991" verliehen haben,

ist uns zwar im einzelnen nicht bekannt, wir vertrauen jedoch auf die Tatsache, daß sie sich

in ihrem Urteil nicht davon haben blenden lassen, daß es sich bei Lankhor um ein französi-

sches Softwarehaus handelt. Daß es sich bei Vroom um etwas besonde-

res handelt, wußtet Ihr aber schon seit Monaten, da wir Euch bereits im

November verraten haben, daß Ihr mit diesem Programm (79%) einen

guten Griff macht.

GAME

Ausgabe 2/92

Das Spiel mit der gefräßigen Schlange heißt NIBBLY und wird sicherlich jeden Spieler für viele Stunden an den Bildschirm fesseln. Weniger gefräßig, aber dennoch faszinierend, ist das Logikspiel KOPIDO, bei dem es um Räder, Farben und Kombinationsgabe geht.

Auch für Actionfreunde kann Game On 2/92 etwas bieten: BLACK PANTHER ist eine Karatesimulation mit vielen unterschiedlich schweren Gegnern, tollen Grafiken und erstklassigen Musikstücken.

Spieletests sind ebenso Teil des redaktionellen Inhaltes, wie Tips & Tricks, Infos und einer neue Auflage des Szene-Magazins Propaganda.

Am 17. Januar 1992 ist es wieder soweit. Game on 2/92 gibt's für nur DM 7,90 beim Zeitschriftenhändler!



Aus für Schneider

Die Schneider Computer AG, hierzulande vor allem wegen der Vermarktung der Amstrad-Computer-Reihe CPC und des Euro PC bekannt, muß sich dem harten Vergleich mit der fernöstlichen Computerindustrie beugen, und gibt ihre eigene Computerfertigung auf. Noch Mitte des Jahres hieß es, daß die anstehenden Verluste in Höhe von DM 45 Millionen bis zum Ende des Jahres abgefangen werden können, was sich im nachhinein wohl als Trugschluß erwies.

(ts)

Good Bye Clare



Zum 6.12.1992 verließ die P.R.Managerin Clare Edgely den Softwaregiganten Domark, um sich einen längeren Arbeitsurlaub zu gönnen. Über die weitere berufliche Zukunft gibt es noch keine verlässlichen Angaben.

(ts)



Wir suchen den deutschen Meister in

Die Termine:

Mo. 10.02. bis Sa. 15.02.

Filialsieger

Eine Woche lang Action in jedem PC - Computer - Center, bis am Samstag die fünf Besten feststehen.

Sa. 22.02.

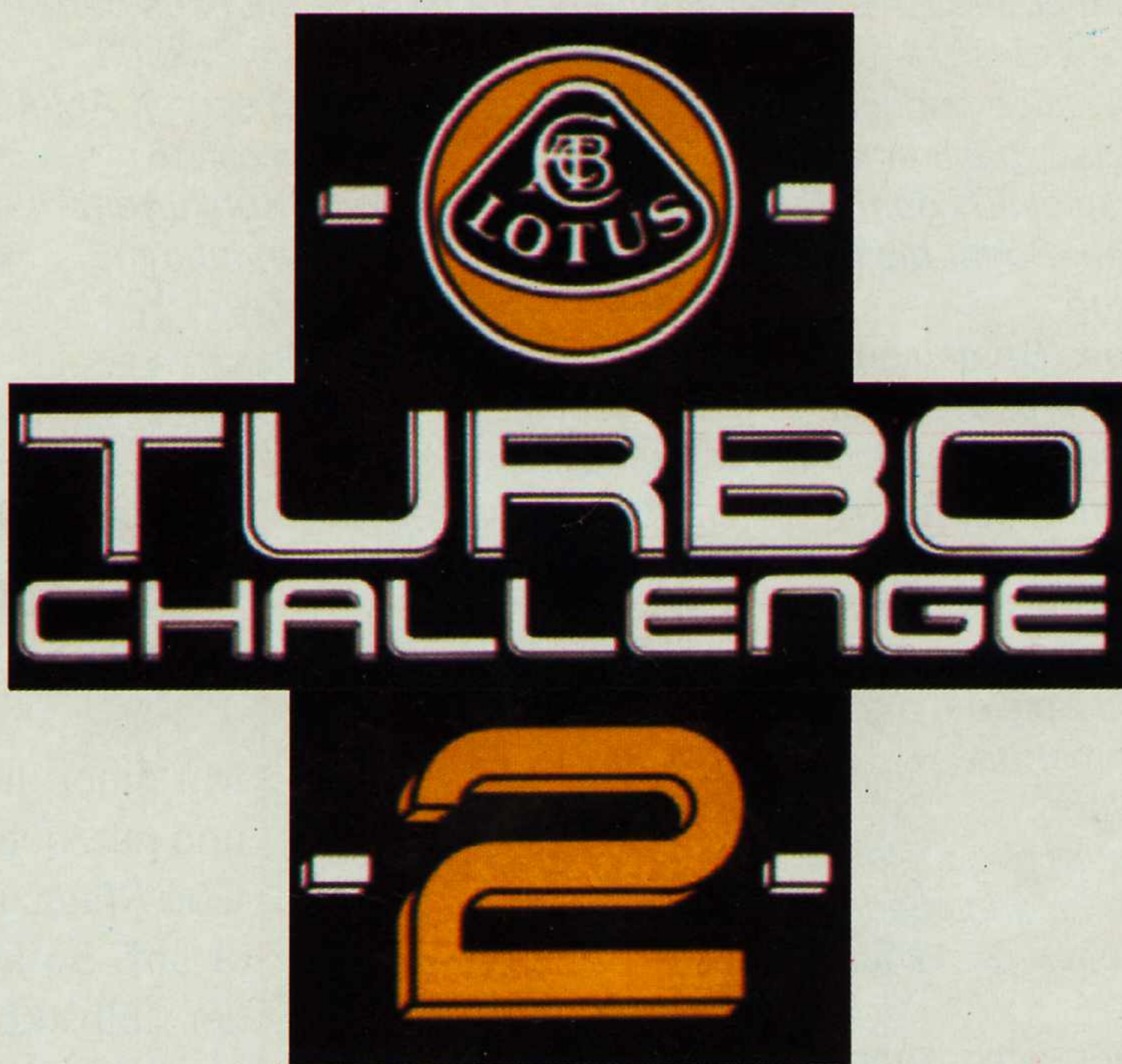
Regionalsieger

Für fünf Regionen Deutschlands werden die Regional-Champions ermittelt. Die Austragungsorte sind: Berlin, Wuppertal, Weiterstadt, Regensburg und Augsburg.

Sa 29.02.

Deutsche Meisterschaft

Die Regionalsieger laden wir nach Nürnberg ein. Mit einem ausgeklügelten Wettkampf-Modus wird schließlich der deutsche Meister ermittelt.



auf dem **AMIGA**

Die Preise:

1. Preis:

Der deutsche Meister erhält ein Commodore CDTV komplett mit allem Drum und Dran.

2. Preis:

Ein Amiga 500 plus komplett mit Farbmonitor

3. Preis:

Ein Warengutschein im Wert von DM 500,-

4. + 5. Preis:

Ein Warengutschein im Wert von DM 250,-

6. bis 10. Preis:

Je ein Jahresabo für Play Time. Außerdem gibt's jede Menge Trostpreise, darunter allein 150 Spielprogramme für den Amiga.

Mitmachen lohnt sich!

Teilnehmen kann jeder, der gerne Autorennen fährt. Alle, die wirklich gewinnen wollen, sollten ein Paßfoto mitbringen. Denn alle Sieger kommen in der Ausgabe 5/92 von Play Time groß raus!

Nähere Informationen gibt es unter der Meisterschafts-Hotline jeden Mittwoch von 18 bis 19 Uhr (0 91 28/1 37 15)

Also ran an den Joystick und fleißig trainieren!



Austragungsorte: In allen PC - Computer - Centern!

1000 Berlin 30 • Wittenbergplatz 4
1000 Berlin 48 • Buckower Chaussee 100
2400 Lübeck-Moisling • August-Bebel-Straße 25-29
3400 Göttingen • Im Carree
4000 Düsseldorf • Erkrather Straße 169-179
4150 Krefeld • Ostwall 138
4200 Oberhausen-Sterkrade • Am Neumarkt
4300 Essen • Limmbecker Straße 12-16
4400 Münster • Wolbecker Straße 16a
4790 Paderborn • Herlesstraße 5

5430 Montabaur • Industriestraße 20-24
5600 Wuppertal 2 • Unterdörnen 93
6108 Weiterstadt • Friedrich-Schäfer-Straße 2
6200 Wiesbaden • Appelallee-Didierstraße 27
6236 Eschborn • Philipp-Helfmann-Straße 2-4
6330 Wetzlar • Herkules-Center
6500 Mainz-Hechtsheim • Alte Mainzer Straße 164
6600 Saarbrücken • Saar-Galerie
6630 Saarlouis • Ahornweg 1-3
7910 Neu-Ulm • Wegenerstraße 1

8000 München 2 • Westenrieder Straße 32
8390 Passau • Schießstattweg 60
8400 Regensburg • Im Köwe-Zentrum
8440 Straubing • Hebbelstraße 14
8500 Nürnberg • Färberstraße 20
8520 Erlangen • Nürnberger Straße 88
8600 Bamberg • Im Atrium
8900 Augsburg • Eichleitnerstraße 14
8906 Gersthofen • Dieselstraße 5a
8940 Memmingen • Schlachthofstraße 53

Noch mehr Infos erwarten Euch in der nächsten Play Time!

NEWS

STARBYTE, Software, Sensationen

Bei einem Besuch in Bochum überraschte uns die bevorstehende Spieleflut aus den Starbyte-Gemächern. Alle C64-Besitzer können sich freuen. Denn auch in Zukunft werden sie meist mit einer Version bedacht, während ST-Freunde in den sauren Apfel beißen müssen und sich besser nach einem neuen Computer umsehen sollten.

ZERO wird das erste Ballerspiel aus dem Hause Starbyte sein, und soll Konkurrenzprodukte alt aussehen lassen. Sogar die PC-Version wird ruckfrei scrollen und mit riesigen Endgegner aufwarten.

HANNIBAL ist ein ehrgeiziges Strategieprojekt, das in Zusammenarbeit mit einem Geschichtsprofessor und einem "Eurocop"-Autor entwickelt wird. Man kann hier die Geschichte nachspielen, oder sich überraschen lassen, was passiert wäre, wenn man anders gehandelt hätte. Die PC-Versionen werden, wie bei Space Max auch, im VGA-Modus mit sechzehn Farben ablaufen. Erste Grafiken machen einen tollen Eindruck und wirken im Gegensatz zu Spielen, die 256 Farben nutzen, wesentlich angenehmer und professioneller. Das Spiel mit dem Arbeitstitel **SPACE MAX** ist eine neue Version des sieben Jahre alten, gleichnamigen Spiels. Es ist eine im Weltraum angesiedelte Simulation und dürfte in Sachen Grafik für neue Maßstäbe sorgen.

DUCKLING dürfte eines der besten Jump and Run-Spiele im kommenden Jahr werden. Die Grafiken sind unglaublich toll animiert und äußerst farbenfroh. Ist die Spielbarkeit genauso gut, wird uns ein Megahit erwarten.

TRAPS 'N' TREASURES ist grafisch zwar schlichter, jedoch sehr komplex und abwechslungsreich und wird Jump and Run-Fans mit Sicherheit gefallen.

ROLLING RONNY auf dem PC überzeugt durch technische Perfektion und ist im Vergleich zu aktuellen PC-Plattformspielen wesentlich besser. Außerdem sind im kommenden Jahr, das zum Starbyte-Jahr werden könnte, noch das Strategiespiel THEATRE OF EUROPE, der Tronverschnitt REBELRACER und das Actionspiel WARRIORS OF DARKNESS zu erwarten. In der Play Time werdet Ihr mit Sicherheit brandneu mit aktuellen Tests versorgt werden. (hi)

**MAGIC
DISK 64**

**Ausgabe
2/92**

Mit einer ganzen Reihe interessanter und nützlicher Programme wartet das C64 Magazin auf Diskette im Februar auf. So können mit einem Equalizer selbstkomponierte Songs ausgewertet werden. Mit dem HiRes Manager lassen sich in Windeseile tolle Bilder in hochauflösender Grafik verwirklichen und mit dem Pretty Writer kann der Benutzer ansprechende Diskettenbriefe editieren. 17 Musikstücke für den eigenen Gebrauch werden ebenso geliefert wie das nervenaufreibende Action Game HEKTIK. Nebenbei gibt es noch eine Reihe Spieltests, Tips und Infos rund um den Commodore C64. Magic Disk 2/92 ist ab dem 7. Februar 1992 im Zeitschriftenhandel für nur DM 9,80 erhältlich - schnell zugreifen!

Golden Softies

Der "Golden Softie" ist der neue Industriepreis für Software und wird anlässlich der Cebit '92, im Rahmen einer großen Galaveranstaltung, an die drei besten europäischen Softwareprodukte verliehen. Initiiert wird das Ganze von der International Data Group und 1&1 EDV Marketing. Goldene Zeiten für Softies.

(ts)

Der neue LARRY 5 und andere Spielereien: SYBEX-Bücher – und die Action geht los!



Erleben Sie jetzt, was wirklich in Ihren Computerspielen steckt. **SYBEX Hint Books** geben kurz und prägnant die Insider-Tips, Informationen und Lösungswege, die Sie für 100% Spiele-Spaß benötigen. Mehr Spannung und Action bei allen populären Spielen, z. B. dem soeben erschienenen **LARRY 5!** Aber auch bei „Klassikern“ wie **SIM CITY/SIM EARTH, SPACE QUEST IV, ULTIMA VI** oder **KING'S QUEST V**.

Mit der Reihe **GAME POWER** holen Sie aus Ihren Games die volle Power heraus. Jede Menge Tips, Tricks und Lösungen für ausgefuchste Spieler zu jeweils über 80 Spielen für Amiga und PC. Beim **PC-Spiele GAME POWER** sogar inklusive Diskette mit spielbaren Demoversionen von Falcon 3 und Logical. Mit **SYBEX-Büchern** blicken Sie voll durch. Sie finden sie überall dort, wo es gute Computerbücher gibt.

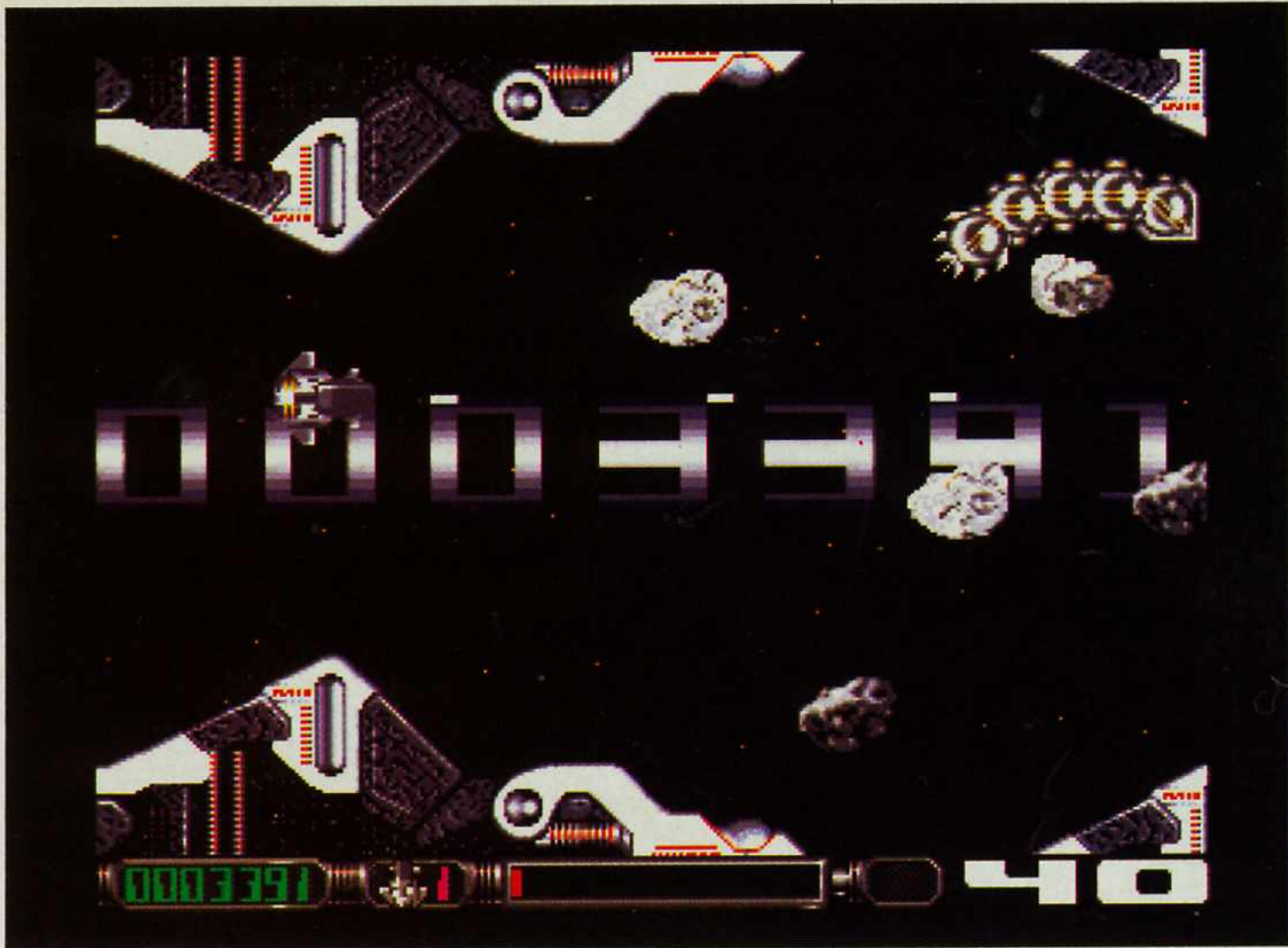


LARRY 5, ISBN 3-88745-197-X • **KING'S QUEST V**, ISBN 3-88745-957-1
ULTIMA VI, ISBN 3-88745-995-4 • **SPACE QUEST IV**, ISBN 3-88745-956-3
SIM CITY/SIM EARTH, ISBN 3-88745-176-7 • Alle **HINT BOOKS**:
72 Seiten, DM 9,80

AMIGA GAME POWER, 272 Seiten, ISBN 3-88745-573-8, DM 24,80
PC-Spiele GAME POWER, 256 Seiten + Diskette, ISBN 3-88745-574-6,
DM 24,80

SYBEX
Computerbücher & Software

CARDIAXX



Einmal wieder auf der Suche nach ungetesteten Spielen, finde ich zufällig das Demo von Cardiaxx aus dem Hause Electronic Zoo. Schnell die Disk gepackt und in den AMIGA befördert. Kurz darauf tönen mir die gut gesampelten Klänge einer E-Gitarre ins Ohr. Nicht lange bei der mageren, nur aus einem Schriftzug bestehenden Intro verweilend, drücke ich den Button, um das eigentliche Demo in Angriff zu nehmen. Kurz danach stelle ich fest, daß es sich hier um ein Ballerspiel der altbekannten Klasse handelt, das jedoch, wie ich nach einer Bewegung mit dem Joystick sehe, rasend schnell und butterweich nach links und rechts scrollt. Für meinen Geschmack schon fast zu schnell, denn kaum drücke ich den Stick ein wenig nach rechts, kollidiere ich auch schon mit Asteroiden und muß mich gleichzeitig um meine ersten, nicht sehr gut animierten Gegner kümmern, die mich sofort beschießen. So geht es nun in einem fort, Gegner abschießen, weiterrasen, abschießen, Doppelschuß ergattern usw. Abschließend kann gesagt werden, wenn sich am Spieldesign nichts ändert, können auch Sprachausgabe und schnelles Scrolling nicht über die magere Spielidee hinwegtäuschen. (ss)

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

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

Glücksrad	C-64D	35.90	PC	49.90
Der Preis ist heiß	C-64D	35.90	Amiga	39.90
Super Sim Pack	C-64C	49.90	C-64 D	59.90
Starflight 2	Amiga	69.90	PC	69.90
F-117 Nighthawk 2	PC 3.5"	99.90	PC 5.25"	99.90
Secr. Weapon of the Luftwaffe	PC	89.90		
Stratego	C-64C	14.90	C-64D	19.90
Robin Hood	PC	79.90	Amiga	69.90
Gunship 2000	PC	89.90		
Die Kathedrale	Amiga	89.90		
Silent Service 2 dt	Amiga	79.90	PC	89.90
Outrun Europe	Amiga	69.90	Atari ST	69.90
Martian Memorandum	PC	99.90		
Terminator 2	C-64 D	39.90	Atari ST	69.90
Last Battle	Amiga	69.90		

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

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

Info & Bestellung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Carrier Command
Strategie und ja Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): **ATARI ST 39.90**
AMIGA

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

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

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

Schneider CPC Hits

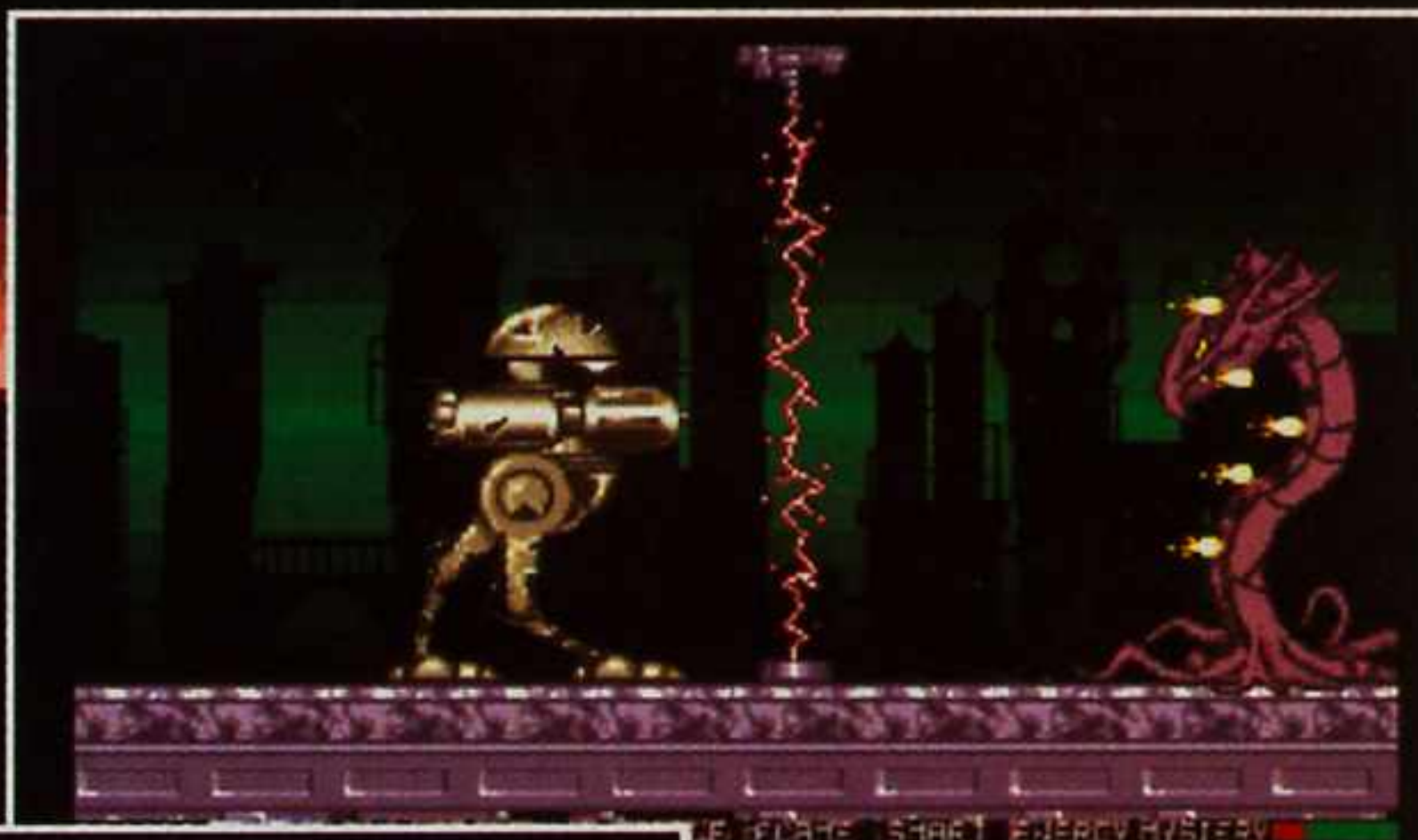
Artic Fox	C	9.90	Enlightenment	D	14.90
Artic Fox	D	14.90	E-Motion	C	14.90
Cholo	D	29.90	Equinox	C	9.90
Dark Sceptre	D	19.90	New Zealand S.C	C	9.90
Toobin	C	9.90	Fantasy World D.C	C	9.90
Batman the M.	C	9.90	Sonic Boom	D	19.90
Jewels of	C	9.90	Mandragore	C	14.90
Darkness (dt.)	C	9.90	Mandragore	D	19.90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

T.S. Datensystem

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

UNDER PRESSURE

Der vom Spieler zu steuernde Held, der mir vorliegenden Demoversion, ist ein riesiger, zweibeiniger Roboter, besser bekannt auch als "Geher", aus dem Film "Star Wars". Das sehr gut animierte, ein Viertel des Bildschirms füllende, Spielersprite muß sich am Anfang der Vorabversion, durch einen mit Lasersperren gespickten Stadtdschungel kämpfen. Diverse Monster, unter den Füßen wegbröckelnde Stahlträger und Energiefelder erschweren dem Spieler das Leben. Um diesen Schwierigkeiten zu begegnen, ist unser Roboter mit einem Einzelschuß, Mehrfachschuß und einem Energieschutzschild ausgerüstet. Wird der Streuschuß benutzt, ist man allerdings zur Bewegungslosigkeit verdammt, was z. B. auf bröckelnden Brücken unangenehm auffällt. Der Schwierigkeitsgrad scheint mir jedoch bei der Demoversion etwas zu hoch, angesetzt zu sein, was sich nicht gerade motivationsfördernd auswirkt. Grafisch gesehen schneidet Under Pressure trotz der sehr guten Animation des Roboters, nicht so gut ab, denn Hintergrundgrafik und Gegnervielfalt lassen sehr an Abwechslung zu wünschen übrig. Fazit - wird an der Demoversion noch fleißig getüftelt, sehe ich für das Game keine allzu schwarze Zukunft.



(SS)

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

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

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

VERSUCHEN SIE DOCH 'MAL DIESE HITS ZU DIESEN PREISEN ANDERSWO ZU BEKOMMEN ! ! ! ! ! ! ! ! ! !

Turrican 1	C-64 D 14.90	Amiga 29.90
X-out	C-64 D 19.90	Amiga 29.90
Oil Imperium dt.	C-64 D 19.90	Amiga 29.90
		PC 29.90
Hollywood Poker Pro		Amiga 29.90
Grand Monster Slam	C-64D 14.90	
Der HIT: BRAT dt.		Amiga 29.90
Steigenberger Hotelmanager dt.		Amiga 49.90
POPULUS dt.	PC, ATARI, Amiga je	29.90

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

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

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

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

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



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

Qualitätsdisketten mit 1 Jahr Garantie
Wir haben nicht nur günstige Spitzensoftware; wir haben auch Leerdisketten der Spitzenklasse! Wir geben Ihnen dafür EIN Jahr Garantie (versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen!).
10 Stück 8.90
100 Stück 76.90 3.5" HD
200 Stück 149.90

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

Wing Commander 2	PC 129.90
Smash TV	Amiga 69.90 C-64D 39.90 ST 69.90
Fascination dt.	Amiga 69.90 PC 89.90
Elvira Arcade	C-64D 39.90 Amiga 69.90 PC 69.90
Volfied	Amiga 69.90 C-64 D 39.90 C 29.90
Carver	Amiga 59.90
Lethal Excess	Amiga 69.90 Atari ST 69.90
Leander	Amiga 69.90
Cruise for a Corpse	Amiga 69.90 ST 69.90
Soccer Stars	C-64D 49.90
Lemmings & Data	Amiga 69.90 PC 79.90
Hudson Hawk	Amiga 69.90 ST 69.90 C-64D 39.90
Heart of China	Amiga 89.90 PC 99.90
Adv.Tennis Tour	Amiga 59.90 ST 59.90 PC 69.90
Black Gold	Amiga 69.90 ST 69.90 PC 79.90
Simpsons	Amiga 55.90 ST 55.90 PC 65.90
Robocod	Amiga 59.90
Double Dragon 3	Amiga 69.90 ST 69.90
Microprose Golf	Amiga 79.90 ST 79.90

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

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

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

Unterschrift 2 42

NEWS

Sybex - Game Power

Die "Bibel" für alle verzweifelten Gamer ist da! Im SYBEX-Verlag sind kürzlich mehrere Bücher zum Thema Spieletips & Komplettlösungen erschienen. Zum einen handelt es sich dabei um Sammelwerke, die systembezogen auf aktuelle Rollenspiele, Adventure, Strategiespiel und Simulationen eingehen. Bislang sind sie für Amiga und PC erhältlich. In den ca. 250 Seiten umfassenden Büchern findet Ihr alles Wissenswerte über mehr als 80 aktuelle Spiele. Hier ein paar der Highlights:

B.A.T.
BLOODWYCH
COUNTDOWN
CRIME TIME
ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK
FATE - GATES OF DAWN
KING'S QUEST V
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
RISE OF THE DRAGON
SPACE QUEST IV
TRIAL BY FIRE - QUEST FOR GLORY II
WONDERLAND
XENOMORPH

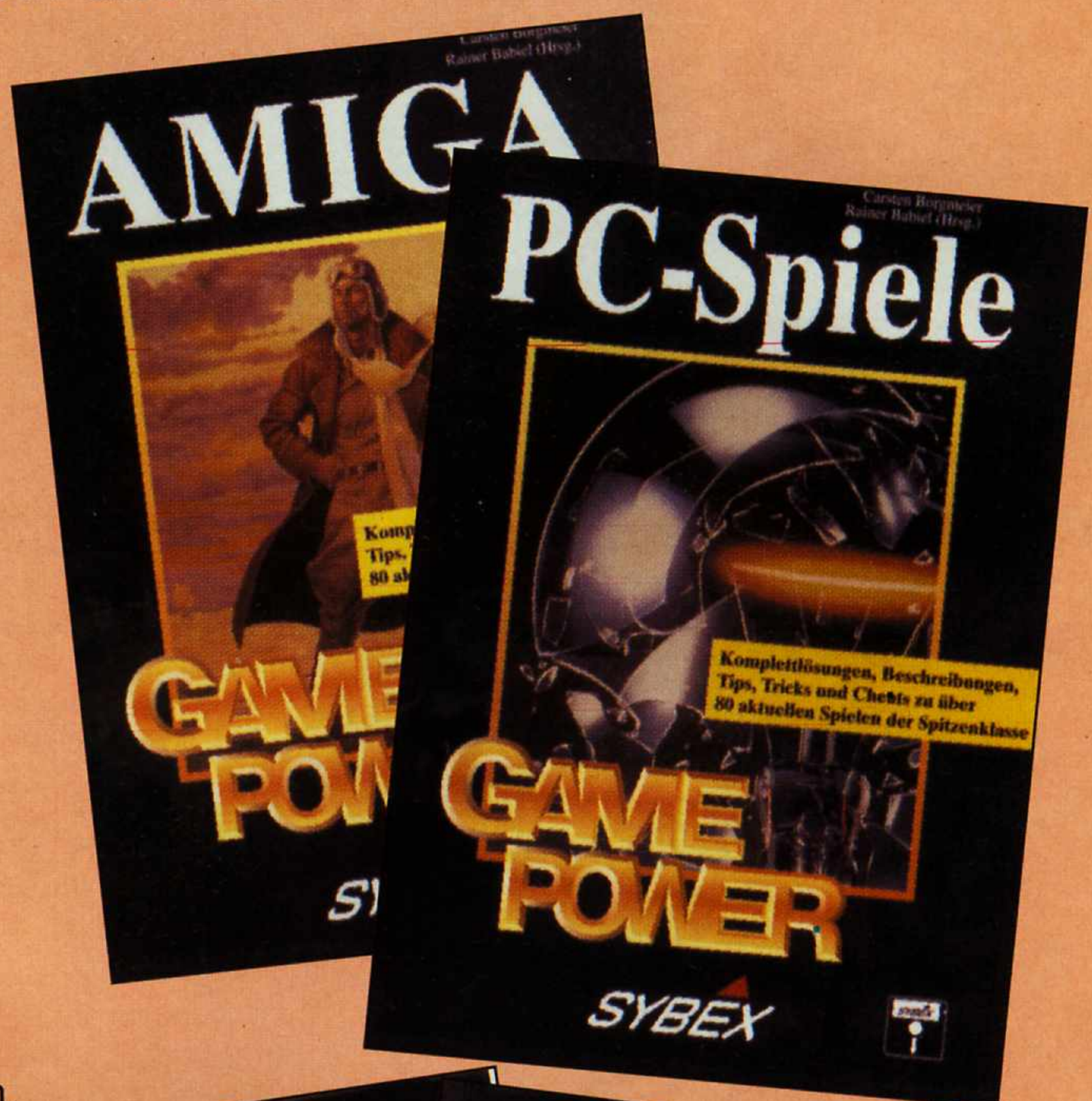
Die GAME POWER Bücher kosten Euch DM 24,80.

Zum anderen hat sich Heiko Preußner voll in folgende Spiele rein gekniet, um sie Euch im Taschenbuchformat, komplett gelöst, anzubieten.

SPACE QUEST IV
ULTIMA VI
SIM CITY/SIM EARTH
KINGS QUEST V
LARRY V

Diese Hint Books haben alle um die 60 Seiten, sind mit Karten und Screenshots reich illustriert und recht locker geschrieben.

Bei einem Verkaufspreis von DM 9,80 stellen sie den Lebensretter für alle Adventure-Verzweifelten dar.





Kaum lag das Demo zum bald erscheinenden Spiel "CAPTAIN PLANET" auf dem Testtisch, hatte ich die Disk schon an mich gerissen und ging voll Erwartung zum nächsten Compi. Flugs gebootet, und ein etwas trister, im Comic-Stil gezeichneter, Anfangsbildschirm läßt meine Euphorie etwas schwinden. Nun gut, denke ich mir - mal sehen, was das Spiel zu bieten hat. Nachdem ich, guter Dinge harrend, die Feuertaste drücke, um hoffentlich in den Spielgenuß zu kommen, erblicke ich einen liebevoll gezeichneten Screen, der mich in eine Dschungelwelt versetzt. Mein Heldensprite, ein eher spärlich bekleideter Mensch wartet in der unteren linken Ecke auf mich. Wie ich nach einigen Bewegungen mit dem Stick feststelle, ist er schön animiert und verschießt auf Knopfdruck Herzen, die auch gleich meinen ersten, goldig gezeichneten Gegner plätten! Nach ein paar, auf die nicht vorhandene Anleitung zurückzuführenden, Mißerfolgen,

bemerke ich, daß ich mit meinem Herzchenschuß die exotisch anmutenden Pflanzen wachsen lassen kann, um gleich darauf die vorher nicht zu erreichenden Plattformen über meinem Kopf zu erklimmen. Auch nach längerem Spiel, ist die Motivation noch sehr hoch, was ich etliche Zeit später mit entsetzten Blick auf die Uhr feststellen mußte. Hier

sei auch bemerkt, daß der zum Spiel passende Sound auch nach längerem Zuhören nicht zu nervig wird, obwohl er den Soundchip des Amigas bei weitem nicht ausreizt. Um einen Schlußstrich zu ziehen: Eine Demoversion, die - weiterhin saubere Programmierung vorausgesetzt - hoffen läßt.

(ss)

BOMICO-NEWS

Einstmals dachte der Mensch, die Erde wäre eine Scheibe. Doch die Erde ist ein kleiner Planet in den Weiten des Universums.

Der Mensch steht vor dem Aufbruch zu den Sternen.

SPACE MAX gibt Ihnen einen Auftrag. Erobern Sie das Weltall. Bauen Sie eine lebensfähige Raumstation auf, kämpfen Sie mit den alltäglichen Problemen des Weltalls.

Und bedenken Sie: Raumfähre zu warten kostet Sie einen Monat - eine neue zu kaufen ein Jahr.

Wo AD&D aufhört...

*dort beginnt **SHADOWLANDS**.*

PHOTOSCAPE heißt das neue revolutionäre Rollenspiel-System.

Nähern Sie sich im Dungeon einem Ungeheuer, so tritt es aus dem Schatten hervor. Sie sehen nur, soweit die Fackel scheint.

SHADOWLANDS ermöglicht Ihnen, Ihre Party zu teilen und gleichzeitig von zwei verschiedenen Seiten anzugreifen.

Eine neue Generation des Rollenspiels kommt auf Sie zu!

SHADOWLANDS

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

*Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:*

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

World of Commodore

Vom 14. - 17. November fand in der britischen Hauptstadt wieder einmal die alljährliche Commodore-Show statt. Auf dieser Messe dreht sich, wie der Name bereits vermuten läßt, alles um Commodore Computer, entsprechendes Zubehör und Software. Als Konsumentenmesse ausgelegt, konnte man sich hier über neue Produkte informieren und nach Herzenslust einkaufen, da ausnahmslos alle Aussteller nach dem Geschäftstag ihre Ausstellungsfläche in einen Basar verwandelten.

Nach der Pleite der letzten Messe in London (ECES, siehe Bericht in Play Time 11/91) durfte man natürlich sehr gespannt sein und der Dinge harren, die da kommen... Als sehr gut organisiert erwies sich die Messe allemal, da viele namhafte Aussteller mit größeren Ständen vertreten waren, bei man auch gleich die Produkte "probieren" konnte. Mindscape zeigte Paperboy 2, das sich durchaus zum Renner der Saison mausern kann und Captain Planet, die Umsetzung des Comics. Bei Ocean konnten die Simpsons auf einigen Automaten in Aktion gesehen werden. Wer noch mehr Action wollte, kam an dem von Jahrmärkten bekanntem "Jungle Train" nicht vorbei, den Ocean als weitere Attraktion aufgestellt hatte. Auch Electronic Arts ließ sich nicht lumpen und verlor wertvolle Preise. Auch hier konnten neue Spiele begutachtet und z.T. erworben werden. (POPULOUS II, POWERMONGER WORLD WAR I, BIRDS OF PREY). Mirrorsoft präsentierte TURTLES II, CISCO HEAT, FIRST SAMURAI, REACH FOR THE SKIES und zwei neue Titel aus der TV-SPORTS-Reihe. Virgin hatte Jimmy White, (den Namensgeber der Snooker-Simulation) auf dem Stand, der Autogramme gab. Auch WIZZKID, den Nachfolger zu Wizzball und Floor 13 (nur PC) gab's zu sehen.

Ein eindeutiger Trend in Richtung CDTV war zwar nicht unbedingt zu verzeichnen, doch Commodore (naturgemäß mit dem größten Stand vertreten) gab sich sichtlich Mühe, ihr Produkt in's rechte Licht zu rücken. In CDTV-City durften verschiedene Produkte für das CDTV ausprobiert werden. Mitarbeiter des Hauses Commodore standen für Gespräche zur Verfügung. Nicht kostenlos hingegen war der Zutritt zum Games-Center, in dem 20 Spiele für den C64 und den Amiga gespielt werden konnten.

Daß Commodore auch auf dem PC Sektor tätig ist, dürfte vielen Lesern unbekannt sein. Vorgestellt wurde die neue 486-Reihe, leistungsfähige Laptops und verschiedene Anwendungen die hauptsächlich im grafischen Bereich angesiedelt waren, und sich alle um die PCs drehten. Jeweils zur vollen Stunde konnten Besucher live an Diskussionsrunden mit Redakteuren verschiedener englischer Computermagazine und bekannter Programmiererteams (Bitmap Brothers, Team 17 usw.) teilnehmen, die Rede und Antwort standen. Im hinteren Teil der Halle waren Hardwareanbieter und Verkaufsstände angesiedelt, die ihre Ware erstaunlich günstig abgaben - dies natürlich zur Freude der Kunden. Lediglich zwei Anbieter aus der Bundesrepublik (Roßmüller und Supra) hatten hier ihre Stände aufgebaut. Deutsche Softwarehersteller waren allenfalls als Besucher anwesend. Abschließend betrachtet hat sich für jeden Besucher der Besuch der Commodore-Show gelohnt (falls er nicht gerade aus Australien angereist war...). Man darf sich nur wünschen, daß derart erfolgreiche Messen nicht die Ausnahme bleiben. (wk)



Neu auf dem Amiga: Cisco Heat ...



... und Populous II.

NEUES von Nuby



Nuby, Zubehör-spezialist für Game Boy, Game Gear und NES, hat seine Angebotspalette um zwei weitere Produkte für den Game Boy erweitert. Zum einen hat das ewige Chaos mit den diversen Zubehörteilen endlich ein Ende. Im Nylon-Attaché Koffer finden alle wichtigen "Ausrüstungsgegenstände" ihren Platz und nichts muß mehr ausgelagert oder zu Hause gelassen werden.

Zum anderen besteht endlich die Möglichkeit auf längeren Autofahrten die eigenen Akkus zu schonen und stattdessen den Saft aus Vatis Auto abzuwickeln. Mit dem Auto-Adapter kann der Game Boy an jeden 12V-Anschluß angeschlossen werden.

Auch für den Game Gear sind einige Neuheiten angekündigt, über die wir Euch baldmöglichst informieren werden.

(ts)



BOMICO-NEWS

Sie kennen Larry...

Sie kennen Kurt...

*Doch hier kommt einer,
den kennen Sie noch nicht.*

Hier kommt

WILLY

*Stellen Sie sich vor, Sie wären nochmal
9 Jahre - und wüßten alles, was Sie
heute schon wissen.*

*Spielen Sie **THE ADVENTURES OF
WILLY BEAMISH**. Lernen Sie ihn
kennen. Sie werden ihn mögen.*

—

Das Erzgebirge...

ein Ort tödlicher Langeweile?

*Falsch! Dieses Gebirge ist Ort der Hand-
lung von **BLACK SECT**.*

*Das Dorf Isidor ist ein Ort der Angst.
Immer wieder verschwinden Einwohner.*

*Ein mächtiger Zauberer legt einen
Bannspruch über das Dorf und seine
Bewohner. Ein magisches Buch soll vor
allem Übel schützen.*

Dann... nach Jahren...

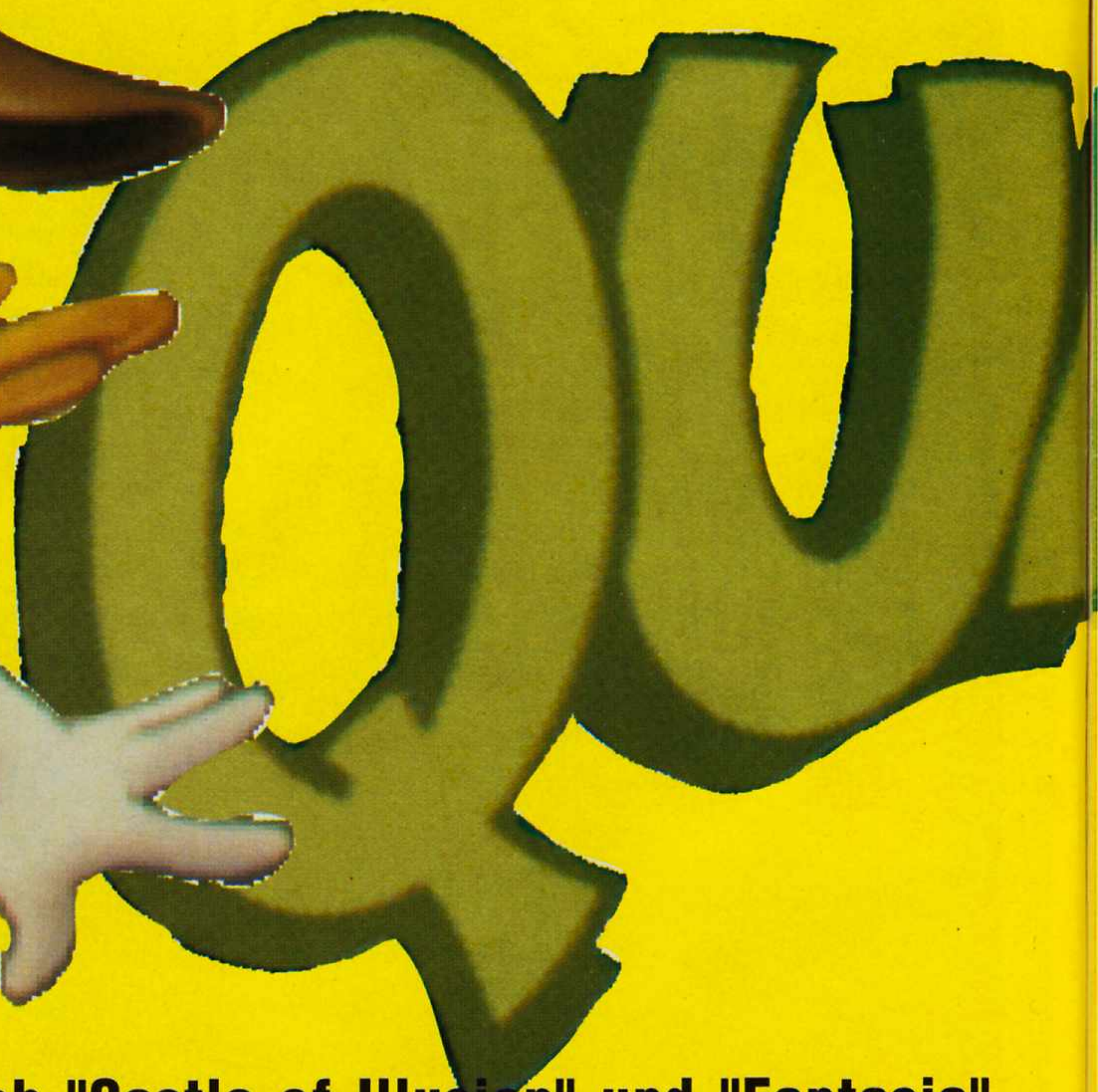
das Buch ist verschwunden!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

*Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:*

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



Die Konsolenregisseure von Sega legen mit "Quackshot" ein spannendes Drehbuch und die dazugehörige Zeichentrick-Kulisse in perfekter Ausführung vor. Innerhalb der vorgegebenen Handlung

darf der Spieler die Schatzsuche als Hauptperson nach eigenem Gutdünken gestalten. Die Geschichte dazu beginnt in Entenhäusern. Beim Stöbern in Onkel Dagoberts Bücherei hat unser Enterich in einem alten Schmöcker ein seltsames Stück Pergament entdeckt. Beim Lesen stellt sich heraus, daß dies eine als verschollen geglaubte Nachricht von König Garuzia, dem legendären Herrscher des riesigen Entenimperi-

Nach "Castle of Illusion" und "Fantasia" bekommt nun die wohl zweitbekannteste Comicfigur der Welt ihre Hauptrolle auf dem Mega Drive. Der unvergleichliche Lebenskünstler Donald Duck begibt sich auf die Spuren von Indiana Jones.

ums, ist. Unermeßliche Schätze soll er irgendwo auf diesem Erdball vergraben haben, und nur die beiliegende Karte kennt den geheimen Ort. "Ich werde reich!", jubelt Donald, "reicher als Onkel Dagobert!" und tanzt wie wild im Zimmer herum. Dabei fällt sein Blick jedoch nicht auf das Fenster, vor dem Big Bad Pete (bei uns besser be-

kannt als Kater Karlo) und seine Entengang sitzen und bei diesen Worten ganz große Ohren bekommen. Zu den Gefahren, die auf dem Weg zu dem sagenhaften Entenschatz lauern, kommen nun noch diese Bösewichter hinzu, die keine Gelegenheit ungenutzt lassen werden, "Indiana Donald" jeden nur verfügbaren Stein in den Weg zu legen.





ACKSHOT



"Quackshot" ist in allen Belangen brilliant. Neben "Castle of Illusion" ist es mit das beste Softwarestück überhaupt und wohl dessen einzig würdiger Nachfolger.



"Quackshot" besteht in erster Linie durch die brillante Grafik und die sagenhafte Animation. Hier wabbeln nicht irgendeine unförmigen Klumpen über den Bildschirm, den der Spieler nur mit Mühe und Not als etwas enteartiges identifizieren kann. Hier watschelt ein fein gezeichneter Donald in Expeditionsmontur durch aztekische Ruinen, transsylvanische Schlösser und nordische Geisterschiffe und blinzelt den Spieler ungeduldig an, wenn sich dieser eine Verschnaufpause gönnt und das Joypad kurz einmal unbetätigt läßt. Die Steuerung des Heldenerpels erweist sich als völlig unkompliziert und bedarf nur einer sehr kurzen Eingewöhnungszeit. Die verschiedenen zur Verfügung stehenden Waffen ("Gummi-Pfropfen", "Popcorn-Shooter" etc.) können zielgenau auf Kater Karlo und Konsorten abgefeuert werden. Die überaus ideenreiche und detailfreudige Gestaltung des Spiels garantiert längerfristigen Spaß vor und auf dem Bildschirm. Gerade "Kleinigkeiten" wie z. B. die liebevolle Gestaltung des Hintergrun-

des oder in das Spiel eingebaute Gimmicks wie der Donald-Turbo-Boost, der das Temperament des Grünschnabels kurzzeitig überkochen läßt, lassen Gamefreaks jeglicher Couleur einträchtig Bauklötze stapeln. Einen einzigen (kleinen) Kritikpunkt bietet die musikalische Umrahmung des Abenteuers, die sich mehr an den comichaften Klängen aus dem Intro hätte orientieren sollen und die Gesamtwertung um zwei magere Prozent auf 92 drückt. Nichtsdestotrotz wird mit "Quackshot" ein Meisterstück vorgelegt, das locker über die momentane Fernsehpause der "Duck Tales" hinwegtröstet und Hunger auf mehr macht.

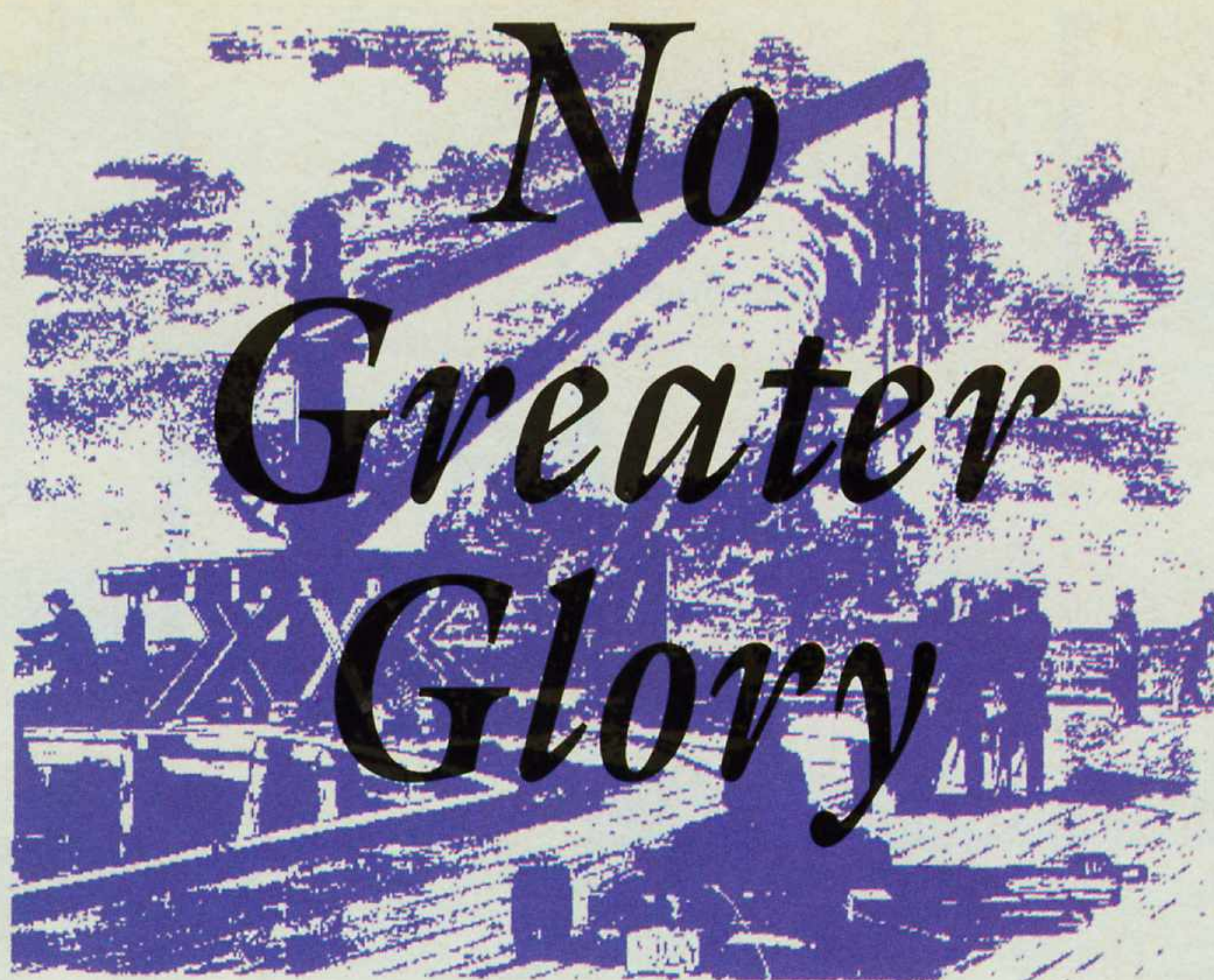
Muster von TOP 4 (sg)





Auf ungleich komplizierte Weise muß der Spieler bei dieser Strategiesimulation wichtige militärische, politische und ökonomische Entscheidungen treffen, die der gespaltenen Nation den richtigen Schubs zu den heutigen USA geben sollen. Übernimmt man den Part Abraham Lincolns, so obliegt einem die Verantwortung für die Abschaffung der Sklaverei und die Einführung einer liberalen Staatsordnung, wie sie sich in der Geschichte schließlich auch durch den Sieg der Nordstaaten-Union durchgesetzt hat. In der Haut von Jeverson Davis trachtet man natürlich nach einem ganz anderen Lauf der Geschichte, nämlich die Unabhängigkeit der südlichen Konföderation...

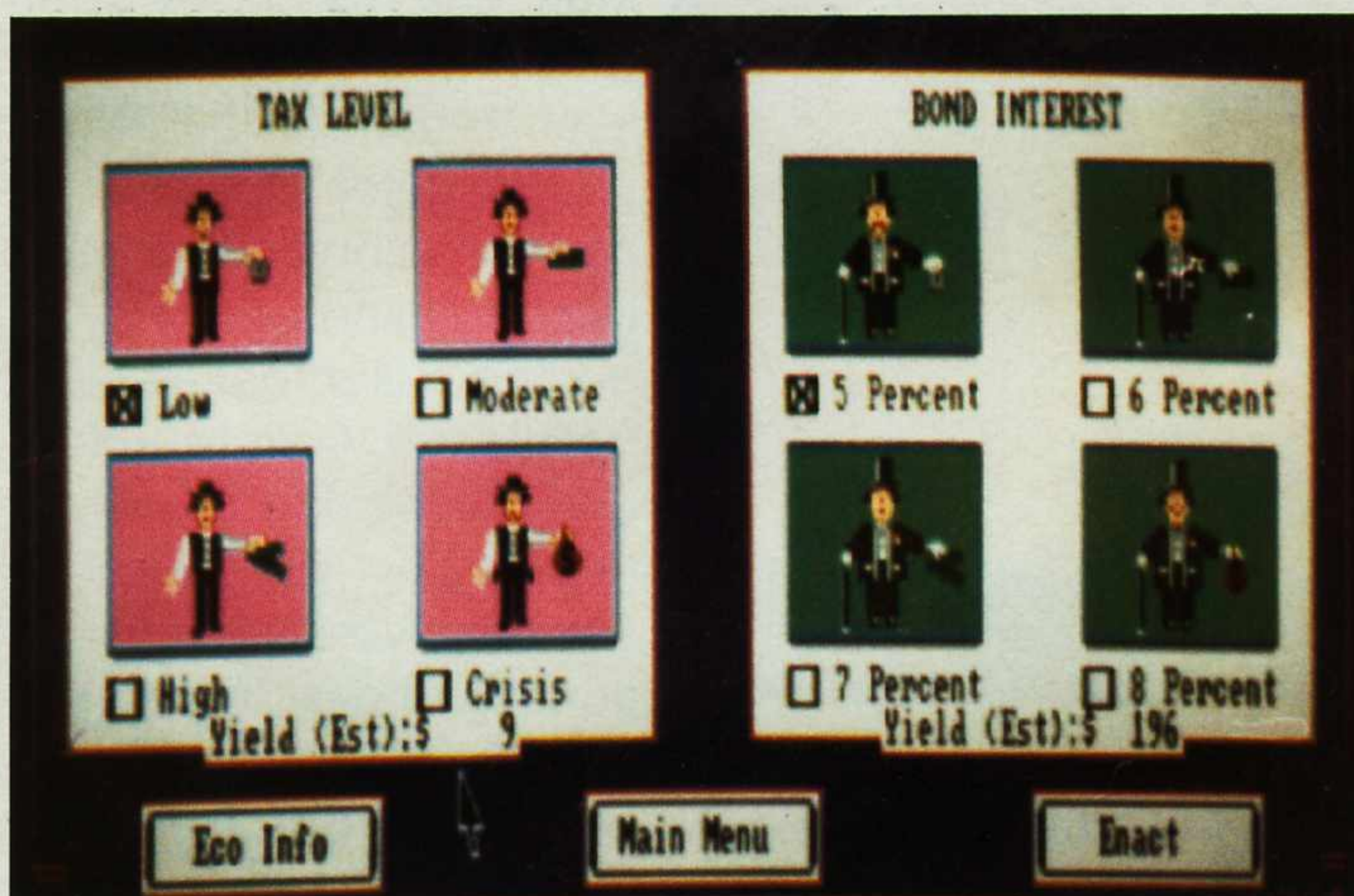
Wer letztendlich siegt, stellt sich erst nach einem rund zehnstündigen Duell mit dem Computer heraus. Egal ob als Lincoln oder Davis, sucht der Spieler sich aus den fähigsten Politikern der damaligen Zeit zuerst ein tüchtiges Kabinett zusammen. Aus zwölf Politikern mit verschiedener Herkunft und bunt gemischten politischen Fähigkeiten, sind die Leiter der Ministerien für Finanzen, Krieg, Seefahrt, usw. zu wählen. Glaubt man, die richtigen Männer gefunden zu haben, hat man die Gelegenheit in den einzelnen Staaten Steuern zu erheben, Söldner anzuwerben und sonstige Entscheidungen zu treffen, deren Sinn und Auswirkung man (selbst mit überdurchschnittlichen Englischkenntnissen) erst nach gut fünfzig Spielrun-



THE AMERICAN CIVIL WAR

Nichts für Freunde der lockeren Computerspiel-Unterhaltung ist die Simulation des amerikanischen Bürgerkriegs, die Strategic Simulations Inc. jetzt mit "No Greater Glory" auf den Markt bringt.

In der Rolle von Amerikas Politvater Abraham Lincoln, oder wahlweise dessen historischem Gegenspieler Jeverson Davis, kann man jetzt den Nord-/Südstaaten-Krieg anno 1861 ein zweites Mal austragen.



Karge EGA-Grafik verstauben das ohnehin trockene Spiel.

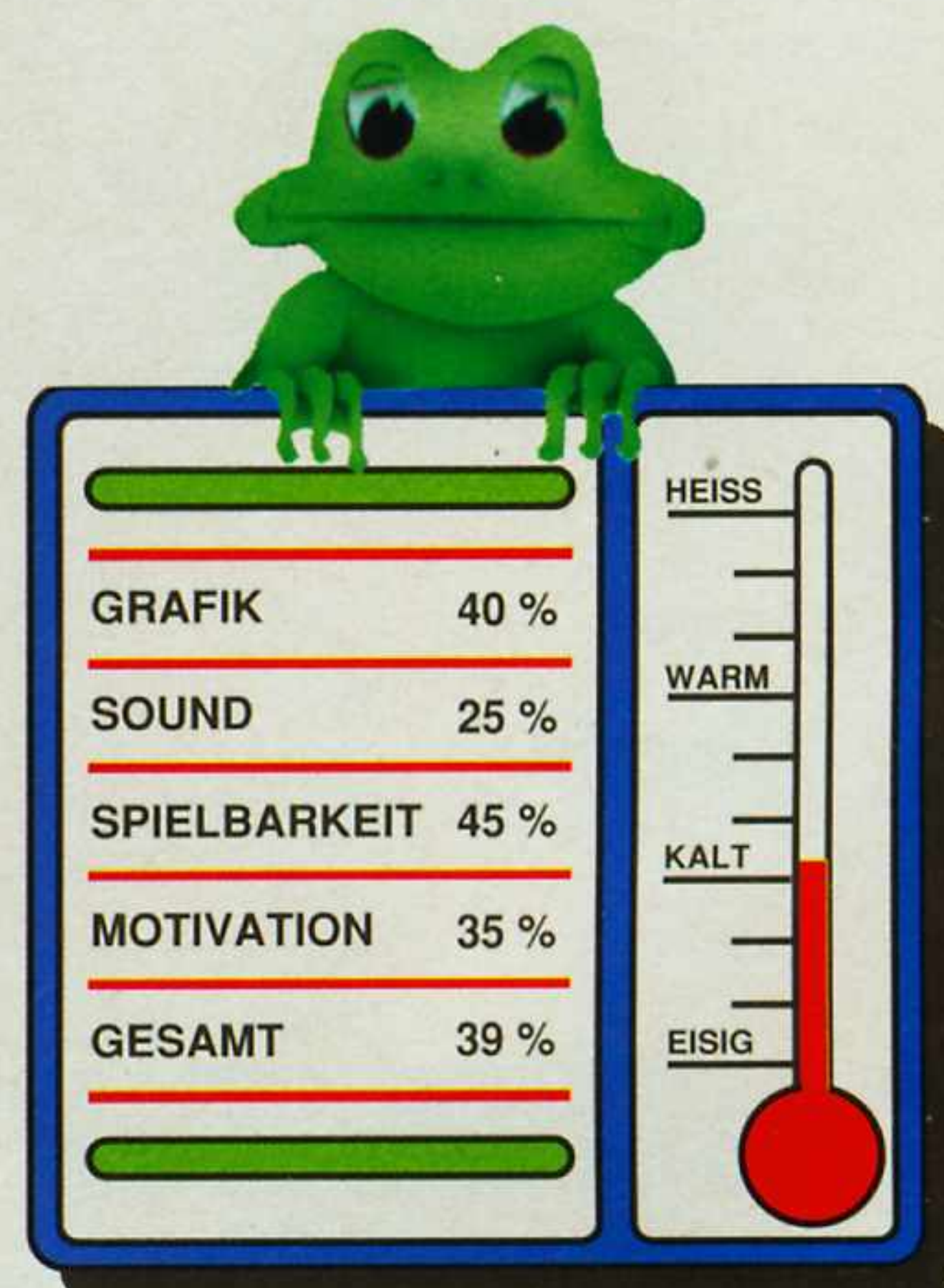


Lediglich der Name des Staates ist hier animiert.

den völlig durchschaut. Nach jedem Spielzug hat der Spieler dann das Vergnügen, dem Computer bei einer mehrminütigen Denkpause beizuwohnen, bis dieser dann seinerseits mit den Bewegungen des Gegners aufwartet. Militärische Konflikte in den einzelnen Staaten trägt das Programm jeweils automatisch aus. Lediglich den Ausgang der Kämpfe bekommt man per Tabelle präsentiert. Da "No Greater Glory" entweder durch einen militärischen Sieg, d.h. die Kontrolle aller amerikanischen Bundesstaaten, durch diplomatische Überlegenheit oder durch den Sieg der Präsidentenwahl zu gewinnen ist, bleibt dem Spieler sein Vorgehen weitgehend selbst überlassen.

Obwohl das Spiel als historische Simulation wirklich ernstzunehmen ist, kommt dabei eigentlich keine richtige Spielfreude auf. Die Zusammenhänge sind in der wirklich guten Spielanleitung zwar ausführlich erklärt, trotzdem hat man als deutschsprachiger Spieler nie den richtigen Durchblick. Der unübersichtliche Bildschirmaufbau und die schmale EGA-Grafik in ausgesprochen scheußlichen Farben kommt da noch verschlimmernd hinzu. Für Historiker ist "No Greater Glory" vielleicht der Tip, bei normalen Strategiespiel-Fans wird das Spiel schon eher als Staubfänger enden.

(tb)



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

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

DÜRFEN'S 2 MB MEHR SEIN ?



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

222 DM

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

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1330 Schwedt/Oder, Kumerower Str. 1, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
W-3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel.: 0511/1317312
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
W-3200 Hildesheim, Kardinal-Bertram-Str. 32, Tel.: 05121/35686
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532

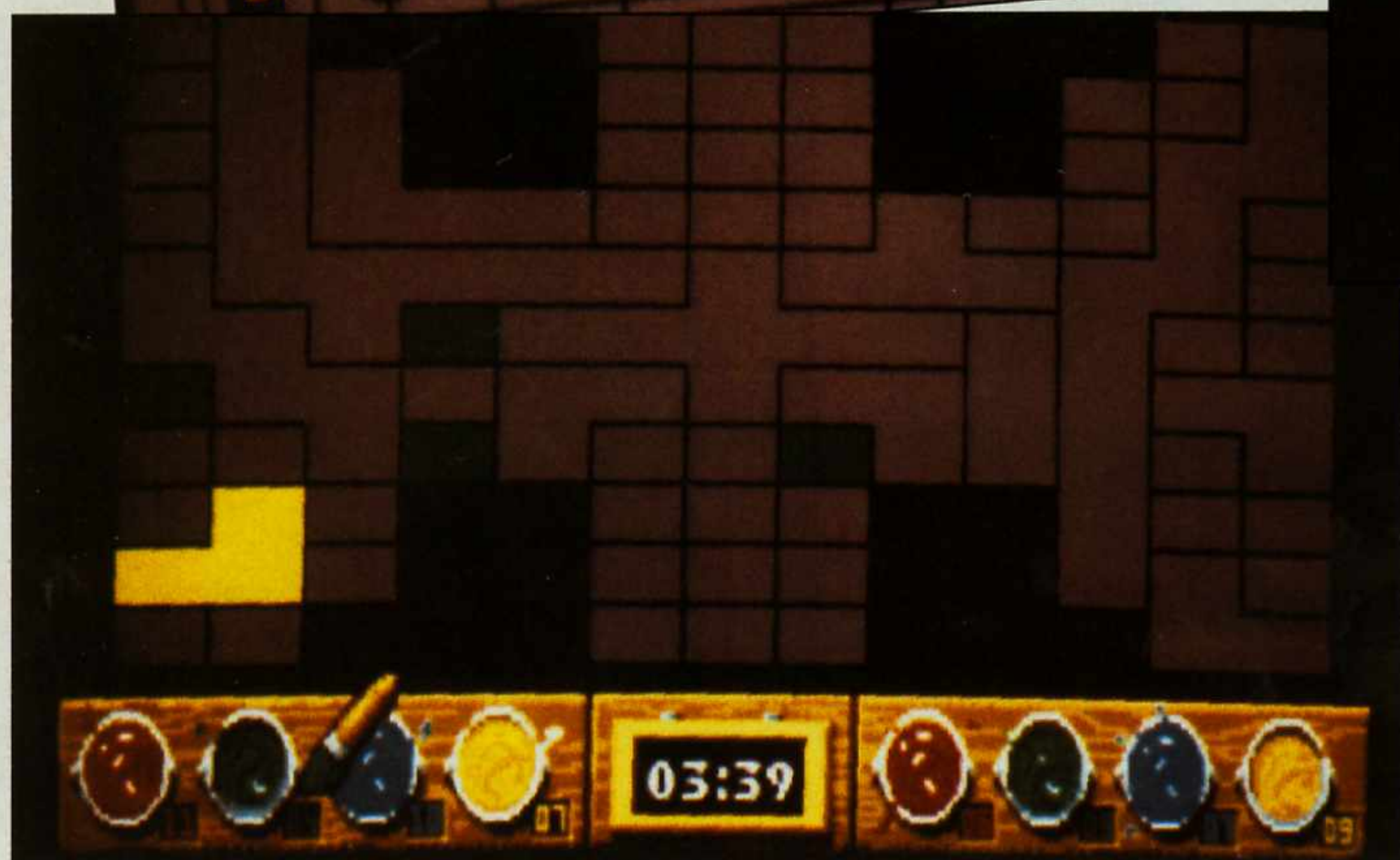
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Tel.: 0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: Leipzig/4787781
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
O-7560 Guben, Alt Sprucke 32, Tel.: Guben/53552
W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 31, Telefon auf Anfrage
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage
Info Telefon: 0211/494862

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

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

Jetzt gibt es sie,
die PC-Version
des Amiga-Spie-
les QUADREL.
Ein Denkspiel, bei
dem es darum
geht, vorgegebene
Muster mit den
vier Farben Blau,
Grün, Gelb und Rot
auszufüllen.

QUADREL



Klingt recht einfach,
wäre es auch, wenn
es nicht die Regel gä-
be, keine gleichen Farben
nebeneinander zu legen.
Bei den vorgegebenen Fel-
dern handelt es sich um
recht einfache Muster zum

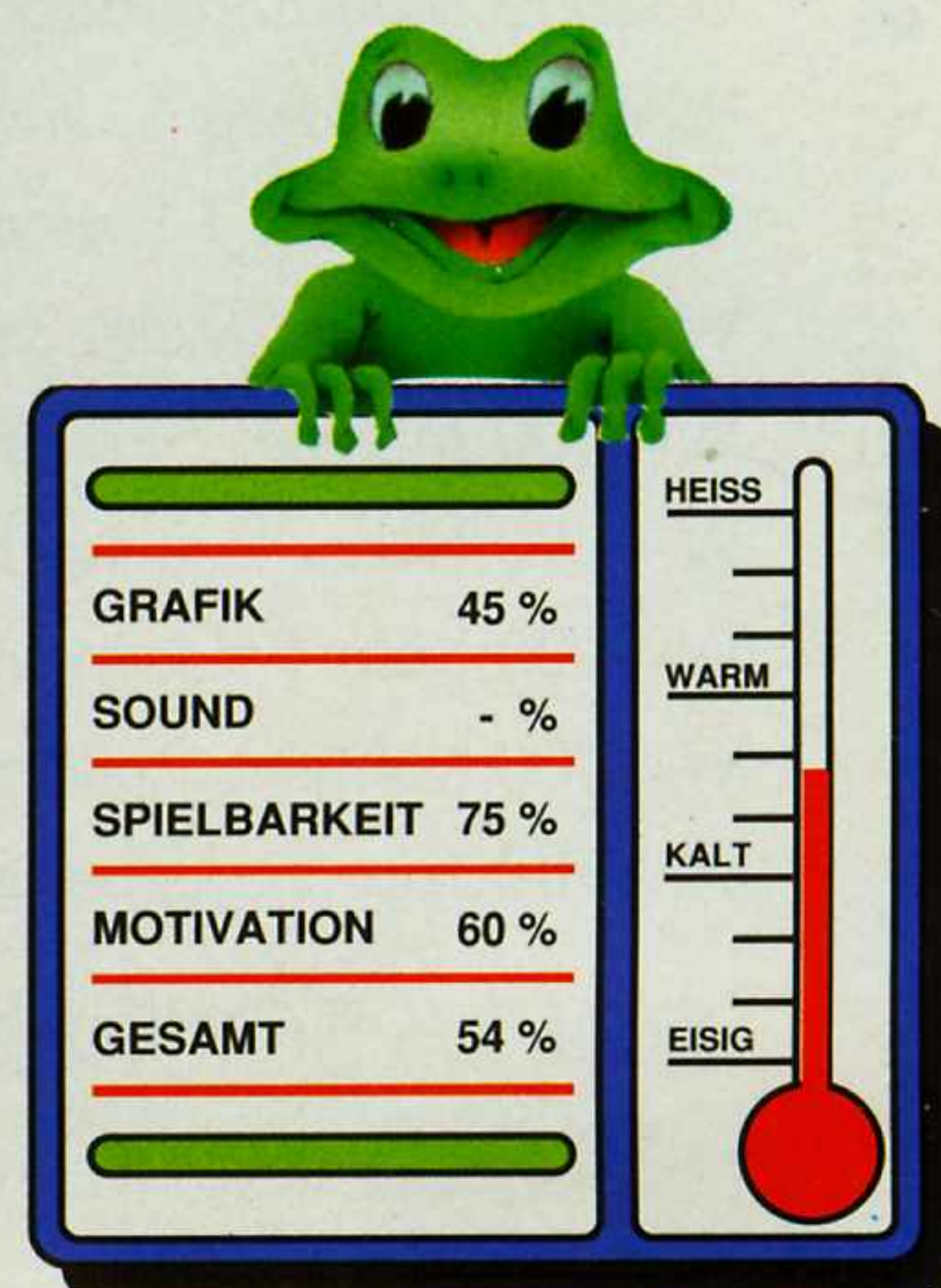
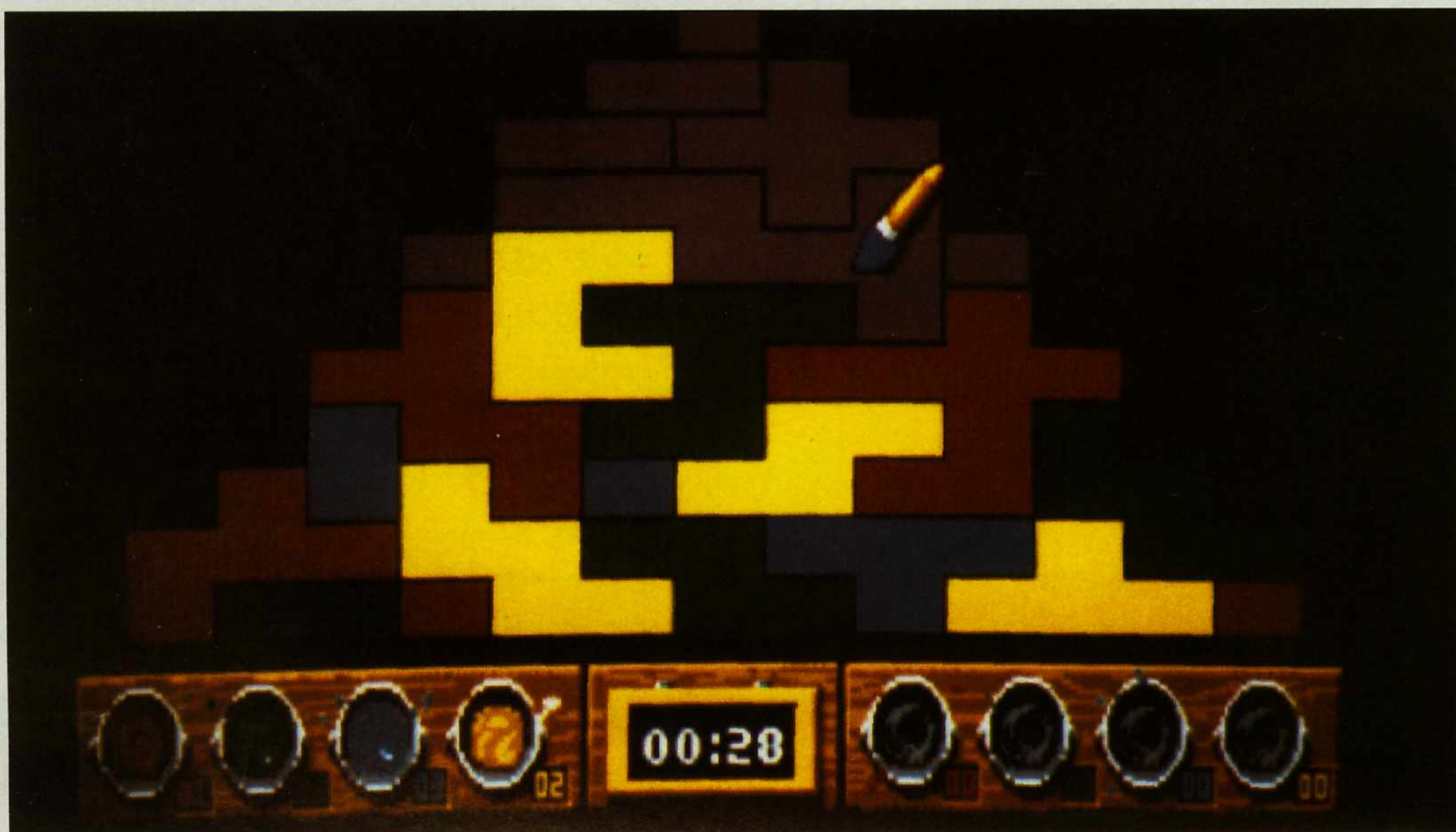


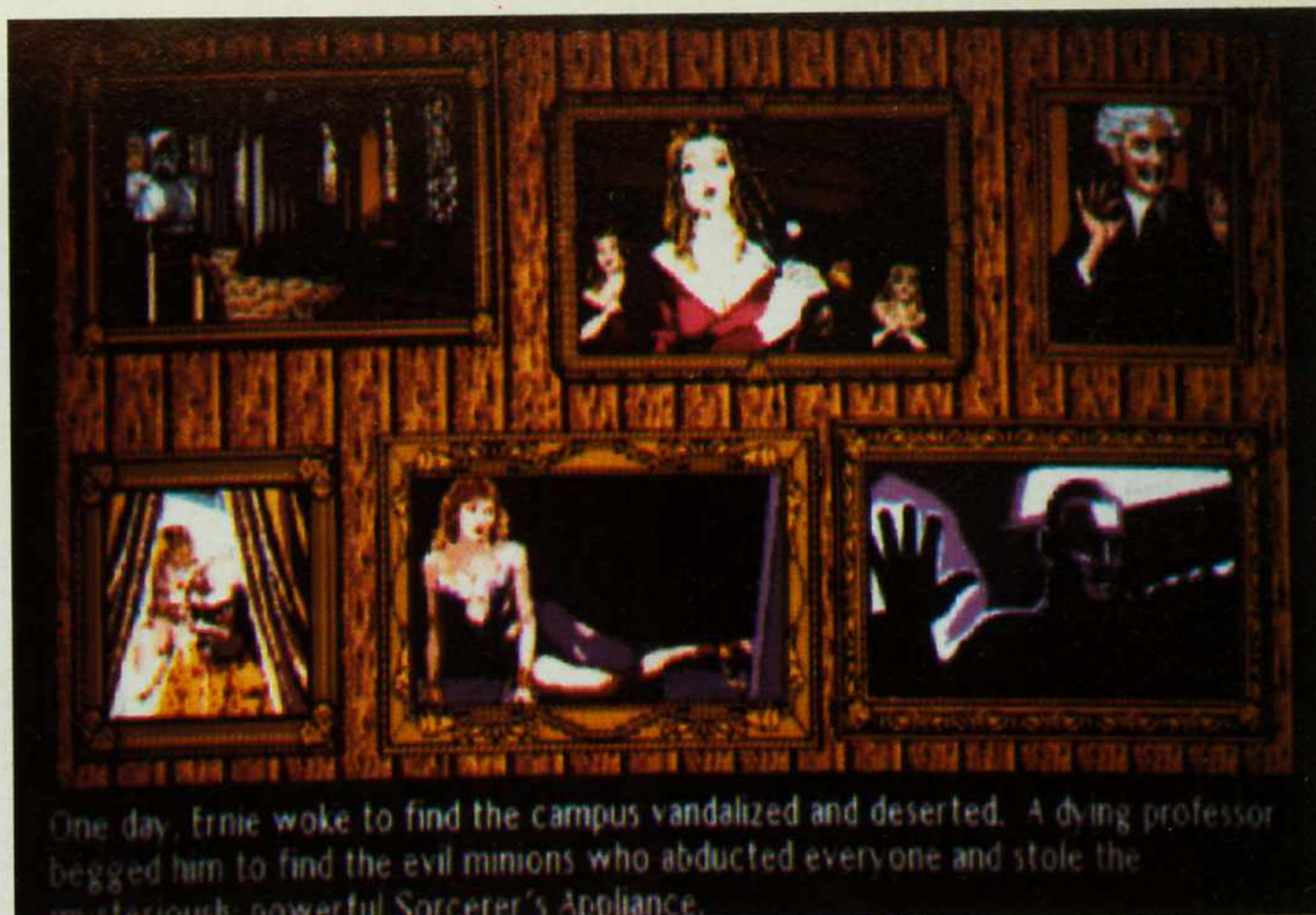
*Wer hätte damals im Kindergarten gedacht, daß ihm die
Fingerfarbentöpfchen noch einmal solch ein
Kopfzerbrechen bereiten würden?*

Üben, allerdings gibt es
auch ein paar schwierigere
für die Fortgeschrittenen.
Als fast unmöglich erweist
sich das schwierigste Bild,
das Firmenlogo der vertrei-
benden Software-Firma Lo-
riciel. Bei diesem Bild, das
aus weit über einhundert
Feldern besteht, muß man
sich wirklich anstrengen.
Das ist aber auch leider das
einzig Gute an diesem
Spiel.

Die Grafik gibt nämlich nicht
sehr viel her. Sicher werden
jetzt manche sagen, es
handelt sich hierbei doch
um ein Denkspiel. O.K.,
aber man hätte trotzdem ei-
ne ganze Menge mehr da-
raus machen können.
Wenn ich an Spiele wie Is-
hido denke, sind bei der
Grafik gewaltige Unter-
schiede feststellbar.
Die Spielidee ist gut, wenn
auch nichts Neues. Wer auf
Denkspiele steht, kann es
sich durchaus zulegen.

(mh)





SPELLCASTING 201 THE SORCERER'S APPLIANCE



Vor ziemlich genau einem Jahr, Ende 1990, wurden alle Textadventurer unter Euch in Spellcasting 101, The Sorcerer's Get All The Girls, als Earnie Eaglebeck vor die Aufgabe gestellt, die Uni vor den Gemeinheiten und der Zerstörungswut Joey Rottenwood's (Eures Stiefvaters) zu bewahren. Am Ende konnte er sich allerdings durch Flucht vor der drohenden Strafe retten, was zu der berechtigten Hoffnung Anlaß gab, daß Joey noch einmal zu neuen Schandtaten aufbrechen würde. Nun endlich hat Steve Meretzky das neue Adventure veröffentlicht, ausgerechnet mit Accolade, von denen man eigentlich ganz andere Genres gewöhnt ist. Wieder begibt sich der Spieler, alias Earnie, auf die Universität, um für das Leben zu lernen (haben meine Lehrer immer behauptet). Die Uni hat sich übrigens stark vergrößert, noch mehr Räume warten darauf, von Euch unsicher gemacht zu werden. Die erste Gemeinheit hat sich der Chef der Verbindung ausgedacht. So müßt Ihr Euch immer neue Streiche einfällen lassen, um dazu zu

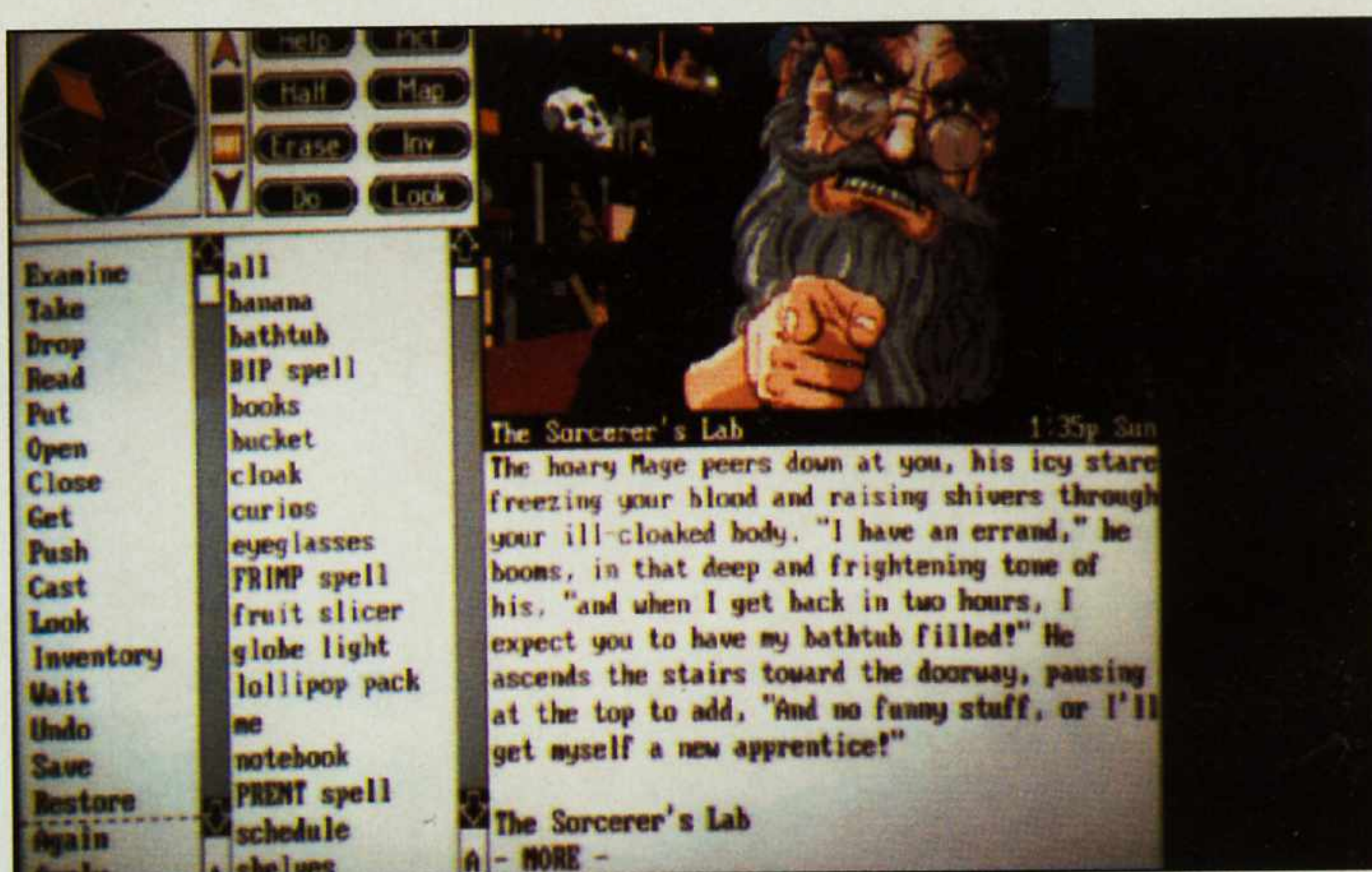
Alle Text-Adventurefreaks aufgepasst. Hier kommt der neueste Hammer des inoffiziellen Infocom-Nachfolgers Legend Entertainment. Earnie Eaglebeck zum zweiten, in SPELLCASTING 201, THE SORCERER'S APPLIANCE.

gehören. Sei es, ein Hornisennest in den Unterricht zu zaubern, oder einer anderen Verbindung das Maskottchen zu entführen. Die

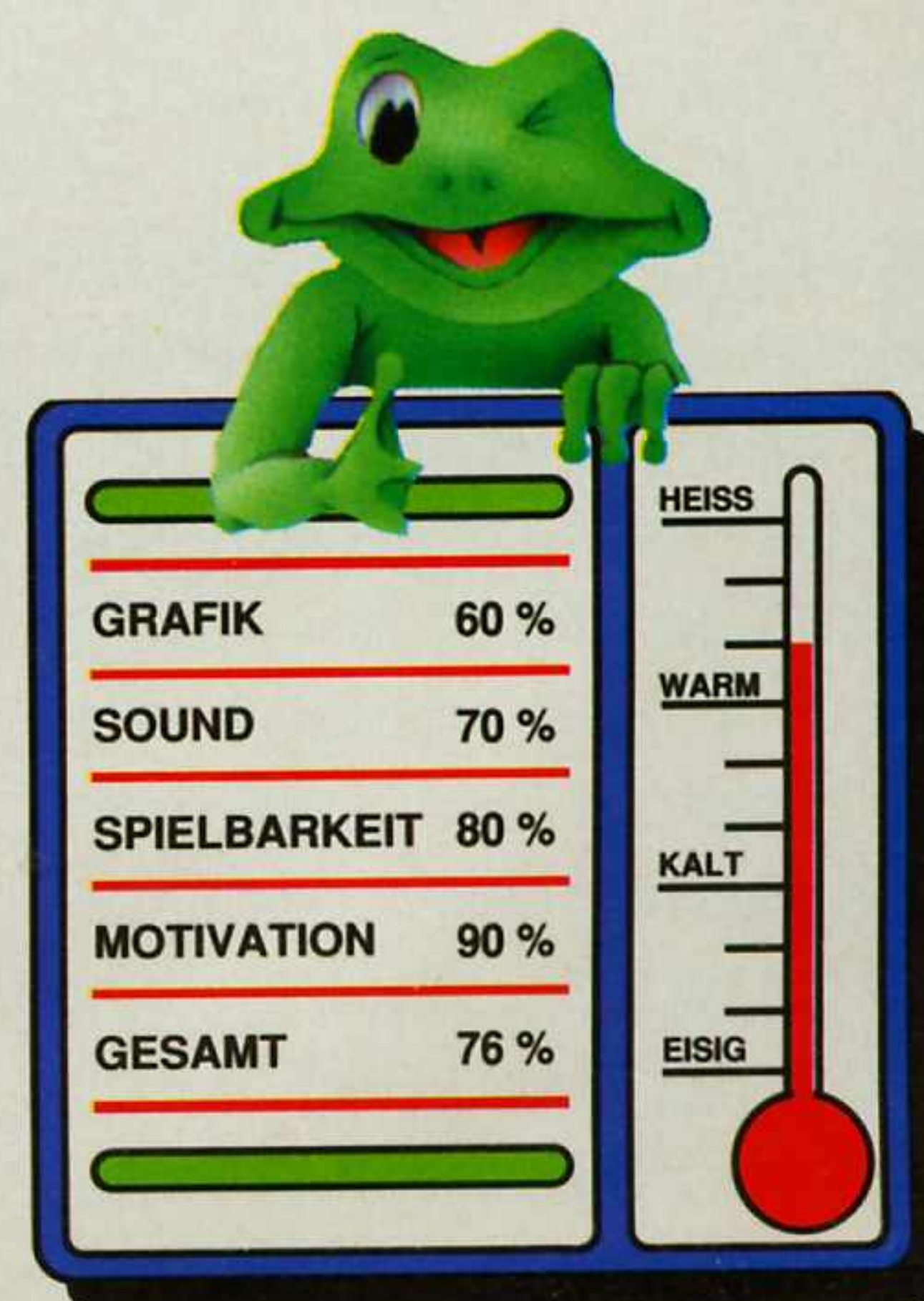
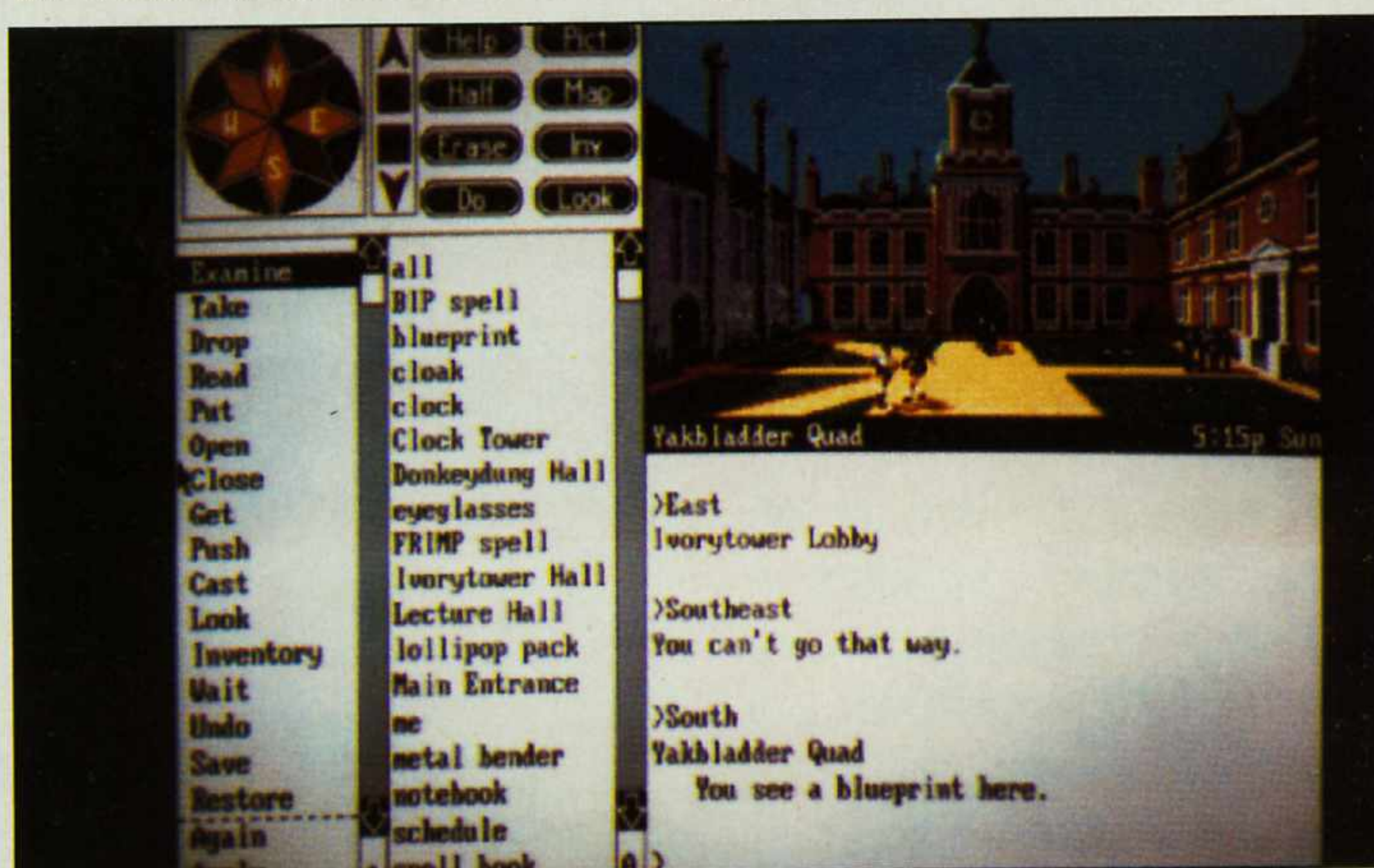
zweite Schwierigkeit besteht darin, die Sorcerer's Appliance, genau das Ding, das beim letzten Mal fast die Welt zerstört hätte, end-

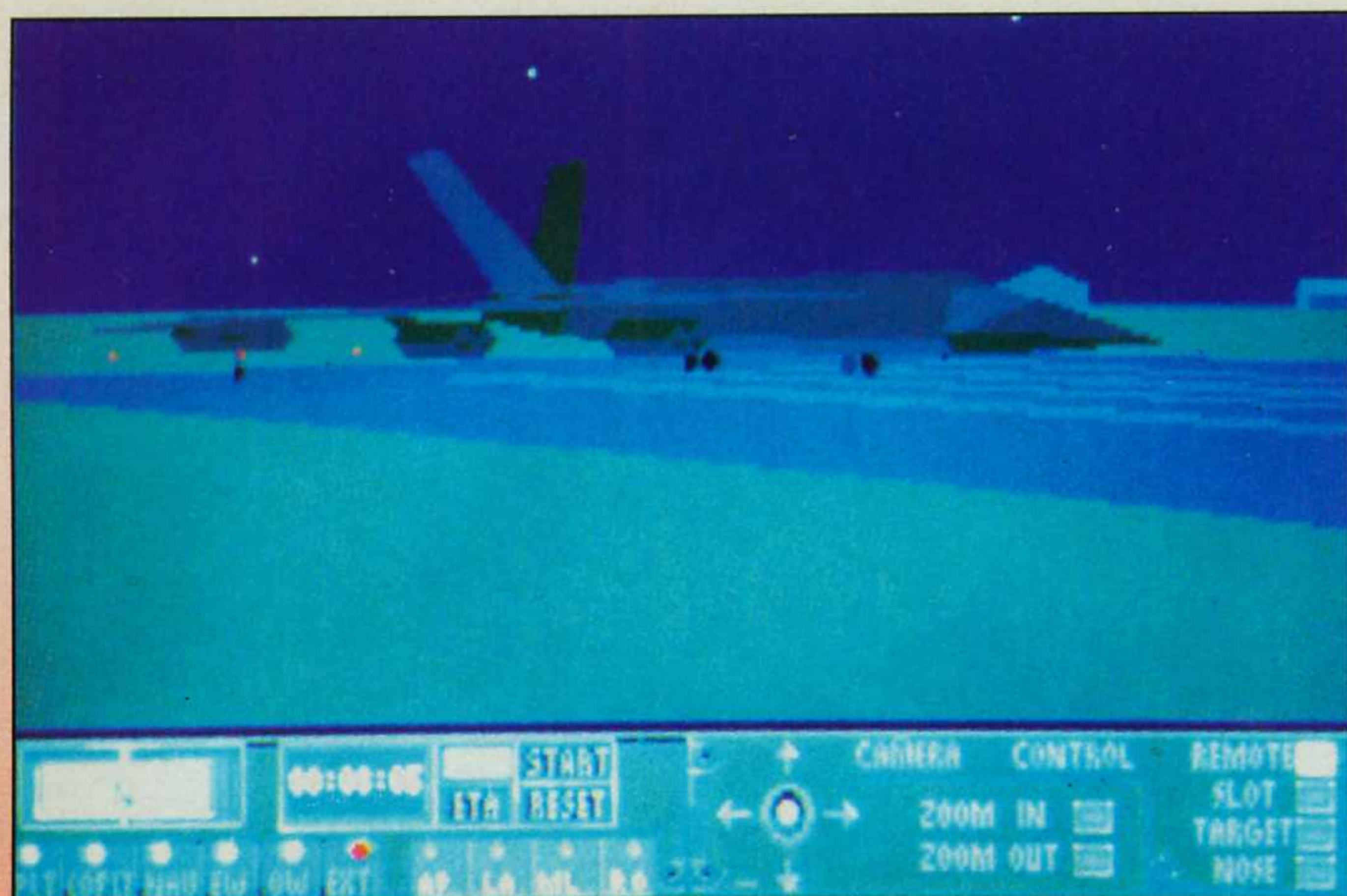
gültig zu vernichten. Ihr seht, es warten einige lange Nächte vor dem Rechner auf Euch. Angelegt ist das Spiel, wie bei Legend üblich, in einen Text- und Grafikbereich bzw. den Kommandobereich. Während Tastaturfreaks die Tasten klappern lassen, können die Mausfans den Zeiger über den Monitor flitzen lassen. Ach so, bei aller Begeisterung, gibt es aber doch noch einen Haken. Ihr solltet gut Englisch können. Dieses Game in Deutsch, das wäre der Oberhammer, so ist es "nur" ein Hammer.

(mh)

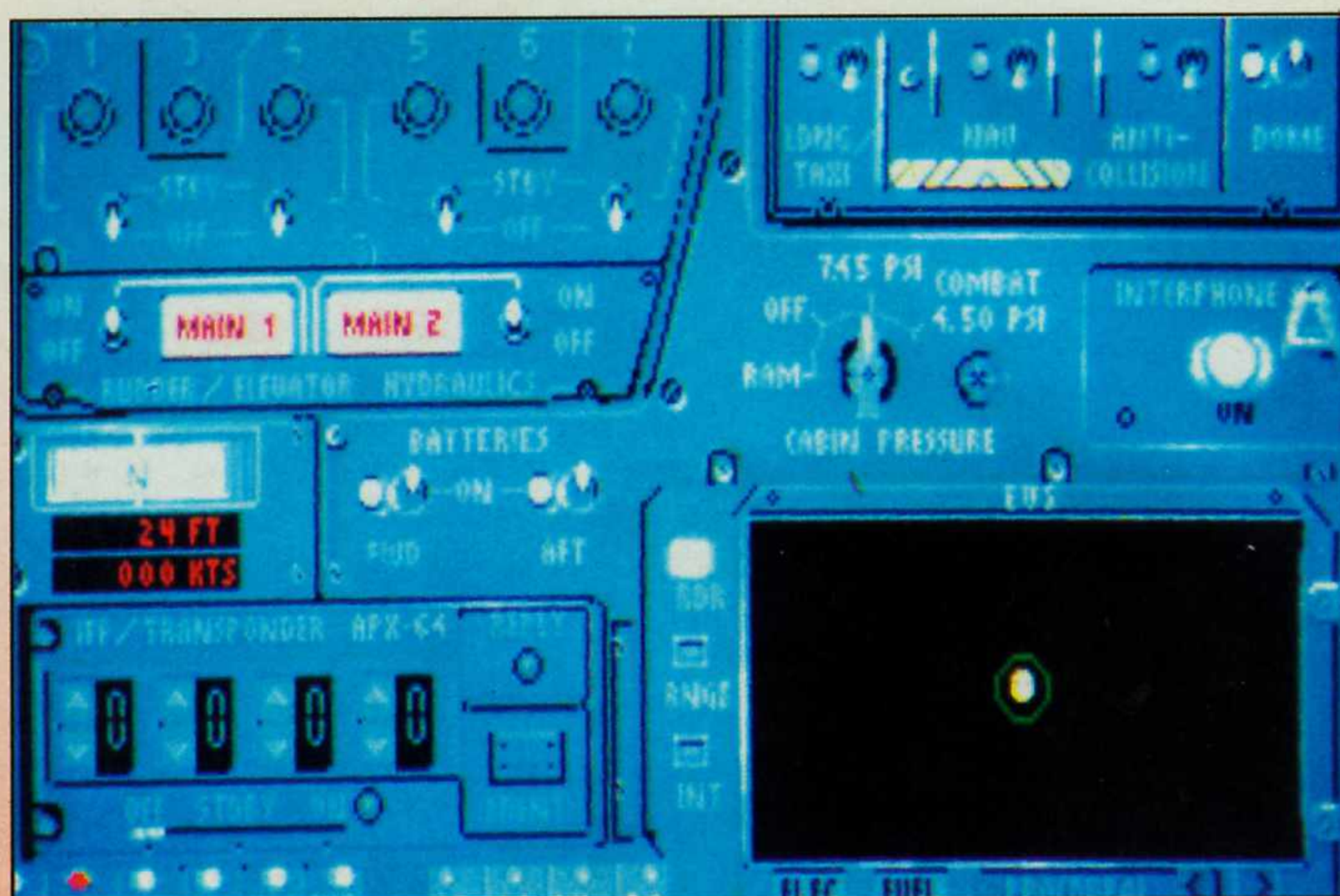


Bei Spellcasting 201 wird das Optimize beinahe erreicht. Bedienerfreundlichkeit, Übersicht und Atmosphäre suchen im Textadventurebereich ihresgleichen.





Die B 52 vor dem Einsatz.



Als Copilot, ...

MEGAFORTRESS



Dein Flugzeug ist ein modifizierter B 52 Bomber mit erweiterter elektronischer Ausrüstung. Du bist nicht nur Pilot und Waffensystemoffizier, Deine Aufgabe ist es vielmehr, das komplette Flugzeug zu bedienen. Eine Automatik, die Dir, wie in den verschiedenen anderen Simulationen, Aufgaben im Bereich Navigation oder Schadensminimierung abnimmt, gibt es nicht. Von der Kanzel bis zum Navigator ist das Betätigungsfeld in fünf verschiedene Arbeitsbereiche aufgeteilt, die verschiedene Anforderungen an Dich stellen.

Schon das umfangreiche Dokumentationsmaterial in der Packung spiegelt wieder, was auf Dich zukommt. Das Handbuch (englisch) hat so an die hundert Seiten, dazu kommt noch eine mehrsprachige Quick-Reference Card und dann noch

ein Extrabuch mit den Flugplänen. Vor allem das Handbuch hat es in sich. Die Infos zu den verschiedenen Stationen sind umfangreich und entsprechen der Komplexität des Programms. Ich empfehle wirklich, vor dem Start das Handbuch gut durchzuarbeiten, sonst kannst Du nicht einmal die Triebwerke anwerfen, geschweige denn den Vogel in die Luft bringen. Die Steuerung erfolgt für die Flugbewegungen mit der Tastatur, die anderen Funktionen sind dann entweder mittels Maus oder Tastatur zu steuern. Mehr als 30 Missions, vom Training bis hin zu Kampfeinsätzen über dem Irak, sorgen dafür, daß das Spiel so schnell nicht langweilig wird. Allein die schwere Kiste in der Luft zu betanken oder gar zu landen, beschäftigt Dich einige Wochen (wenn ich jedenfalls so weitermache, habe ich erst im Jahr 2000 die letzte Mission fertig).

Die einzelnen Stationen im Überblick: Als Pilot ist es Deine Aufgabe, die Kiste in die Luft zu bringen, auf Kurs zu halten, Flugmanöver bei Angriffen durchzuführen und sicher wieder zu lan-

Flugsimulationen für den PC gibt es inzwischen reichlich und doch findet sich immer wieder eine Lücke die noch mit einem Programm ausgenutzt werden kann. Das Konzept in "Megafortress"

**Kamera-
steuerung**

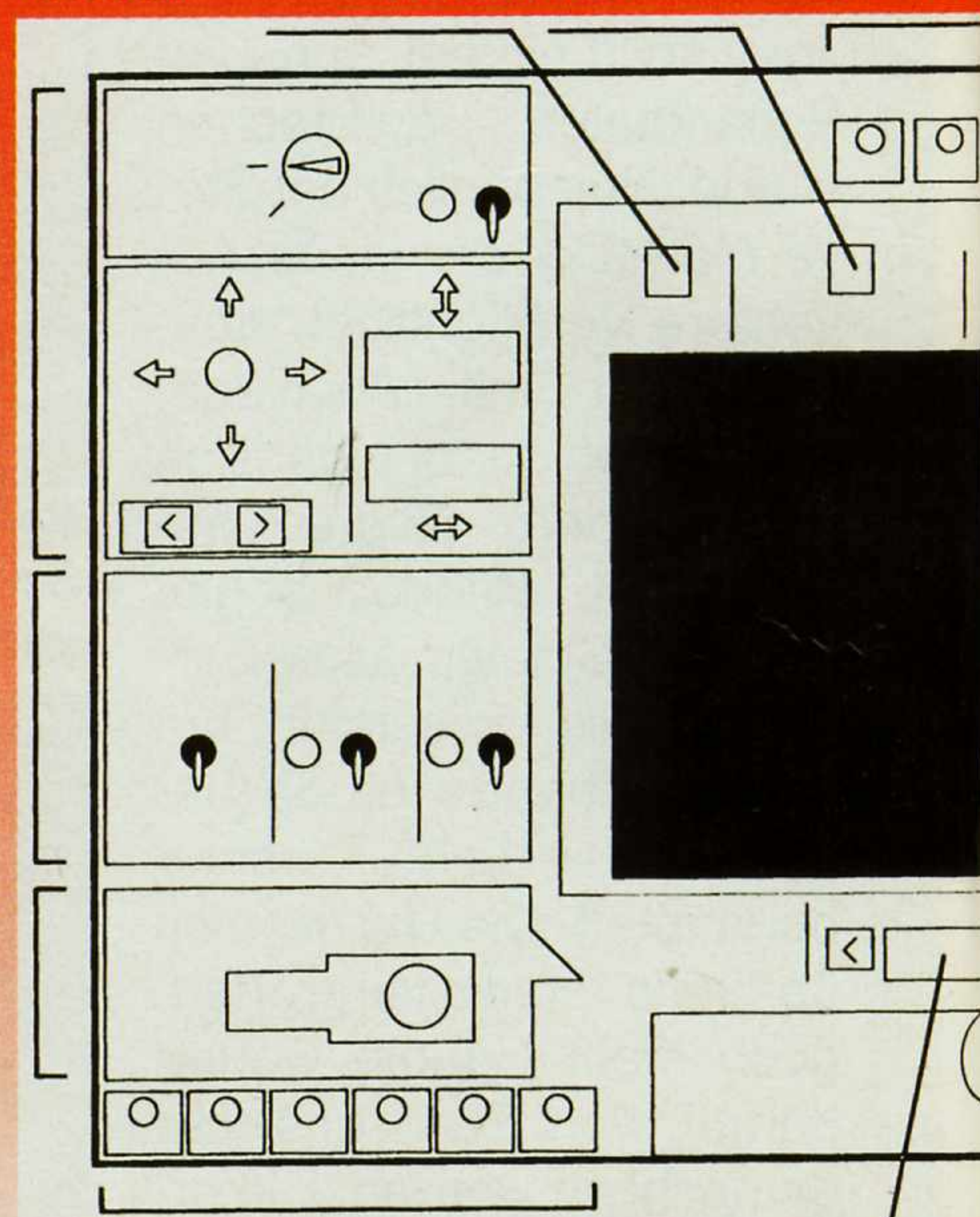
**Bomben-
schächte**

Notabwurf

**Passiv-
radar**

**Sucher-
kamera**

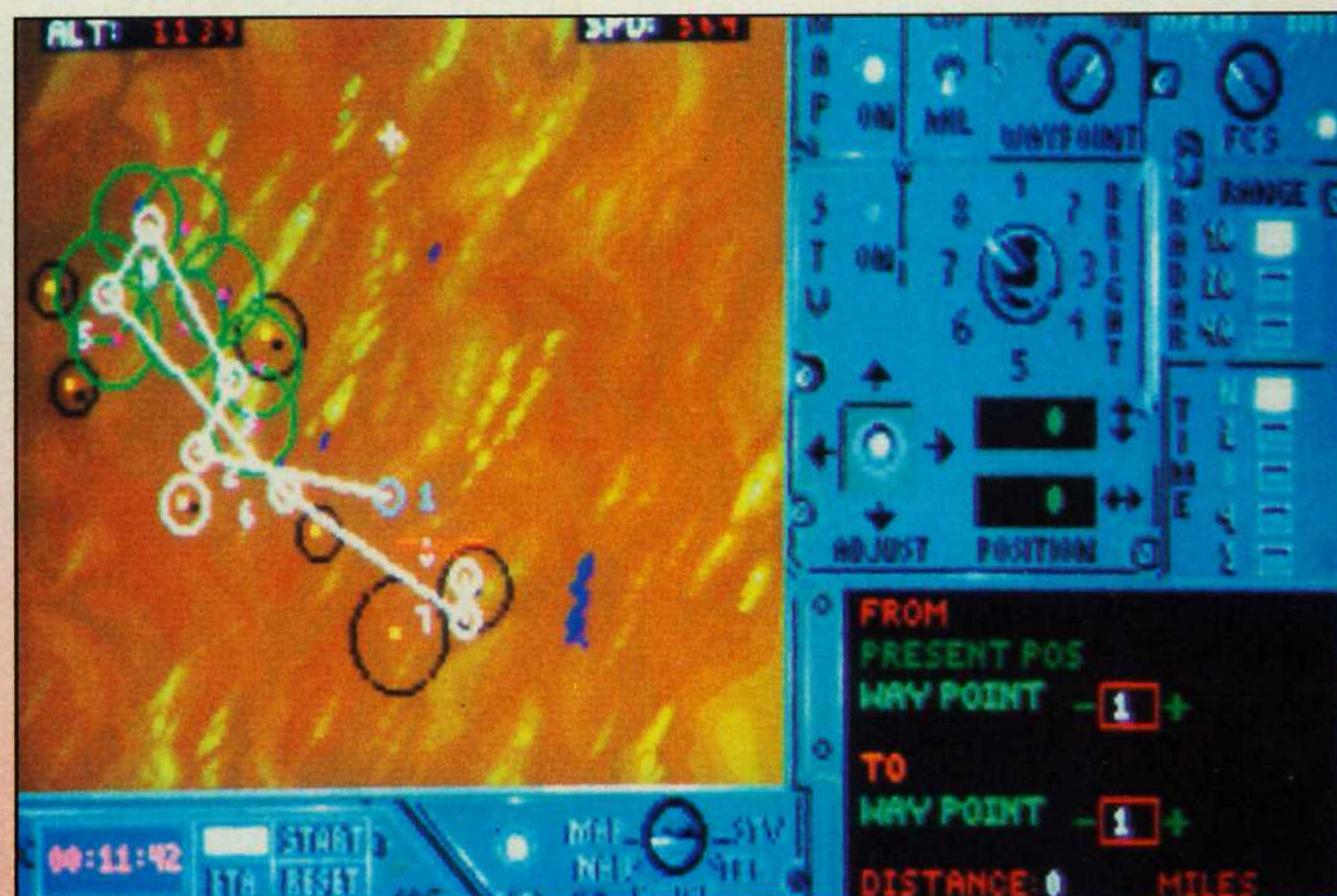
Warn



**Interne Kom-
munikation**



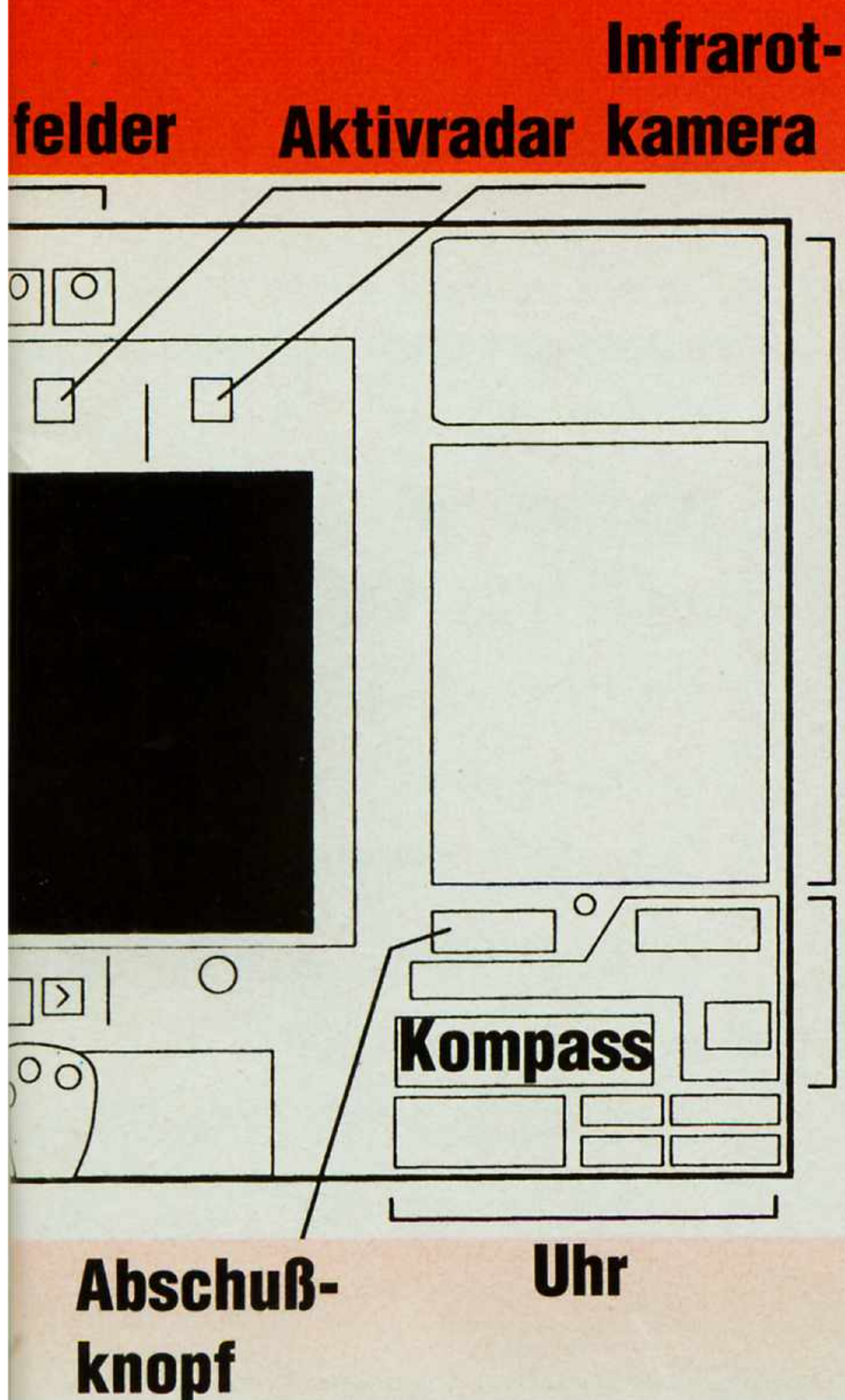
... Waffenoffizier und ...



... Navigator in einer Person, habt Ihr alle Hände voll zu tun.

MegaFortress

"ress" ist im Gegensatz zu anderen Flug- und Kampfsimulationen nicht auf das fliegerische Können ausgerichtet, sondern vor allem auf die Multitasking-Fähigkeiten des Spielers.



den. Der Copilot hat im wesentlichen die Aufgaben eines Flugingenieurs. Er überwacht die technischen Systeme und begrenzt den Schaden bei Treffern. Diese zu verhindern ist die Aufgabe des Kommunikationsoffiziers, der dazu verschiedene elektronische Gegenmaßnahmen ergreifen kann oder die "altmodischen" Chaffs und Flares einsetzt. Den Angriff und den Einsatz der Waffensysteme leitet der Waffenoffizier. Er hat bei der Zielerfassung die Wahl, eine IR Kamera, aktives bzw. passives Radar einzusetzen. Dazu kommt noch die Option, das Flugzeug von einer externen Kamera aus zu beobachten, sowie einzelne Sequenzen mit dem Videorekorder aufzunehmen. Diese Aufnahmen beeindrucken durch ihre Detailtreue und Komplexität. Die Grafik ist gut gezeichnet und schnell, auch der Soundblaster wird unterstützt.

Wer jetzt glaubt, ein so umfangreiches Spiel läuft nur langsam oder braucht viel Speicher, der täuscht sich. Geliefert wird das Spiel auf einer 3,5 Zoll Disk und ich hab zum ersten Mal, aufgrund der Hektik und des

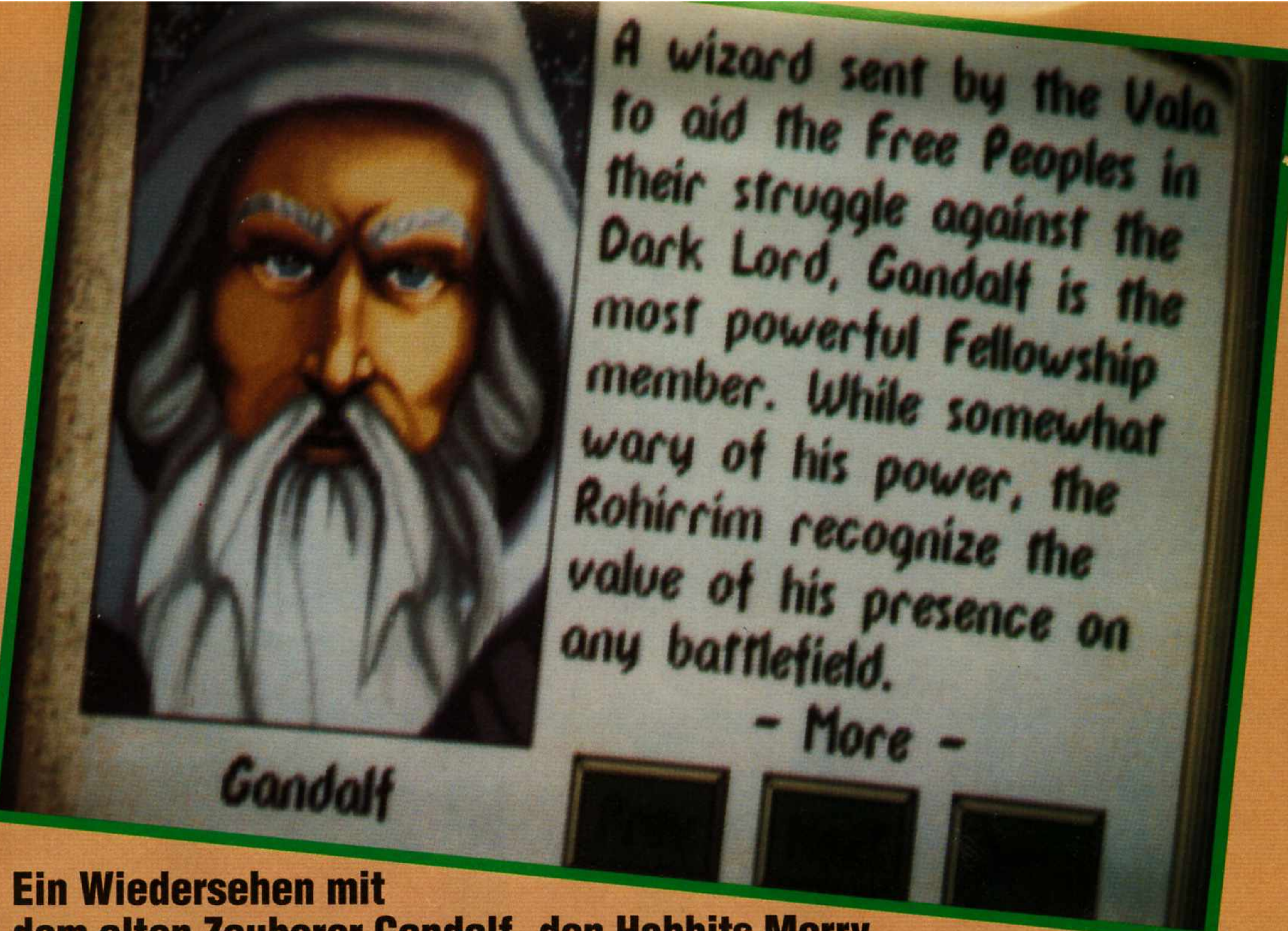
Stresses während eines Spiels, die Taktfrequenz auf 8 MHz heruntergeschaltet. Wenn ich eine Mission komplett beschreiben sollte, würde ich mindestens das halbe Heft brauchen, also lasse ich es besser bleiben. MegaFortress ist nichts für Gelegenheitsflieger, sondern, dank der Komplexität und Detailtreue, mehr für die Freaks, die sich in so ein Spiel hineinsteigern können und die Stationen irgendwann im Schlaf beherrschen. Langweilig wird das Game mit Sicherheit nicht so schnell.

(mg)





Ziel des außergewöhnlichen Strategiespiels ist es, durch Besiegen des abtrünnigen Zaubermeisters Saruman, den Weg für die entscheidende Schlacht um Mittelerde freizumachen. Für Unbeschlagene in Sachen "Herr der Ringe", die mit dem eben Gesagten wahrscheinlich wenig anfangen können, sei nur Folgendes zur Hintergrundgeschichte erklärt: Der ganze Kontinent Mittelerde wird von Sauron, dem tiefbösen Herrscher des dunklen Reiches Mordor bedroht. Seine Armeen, die aus furchtbaren Orks, Bal-



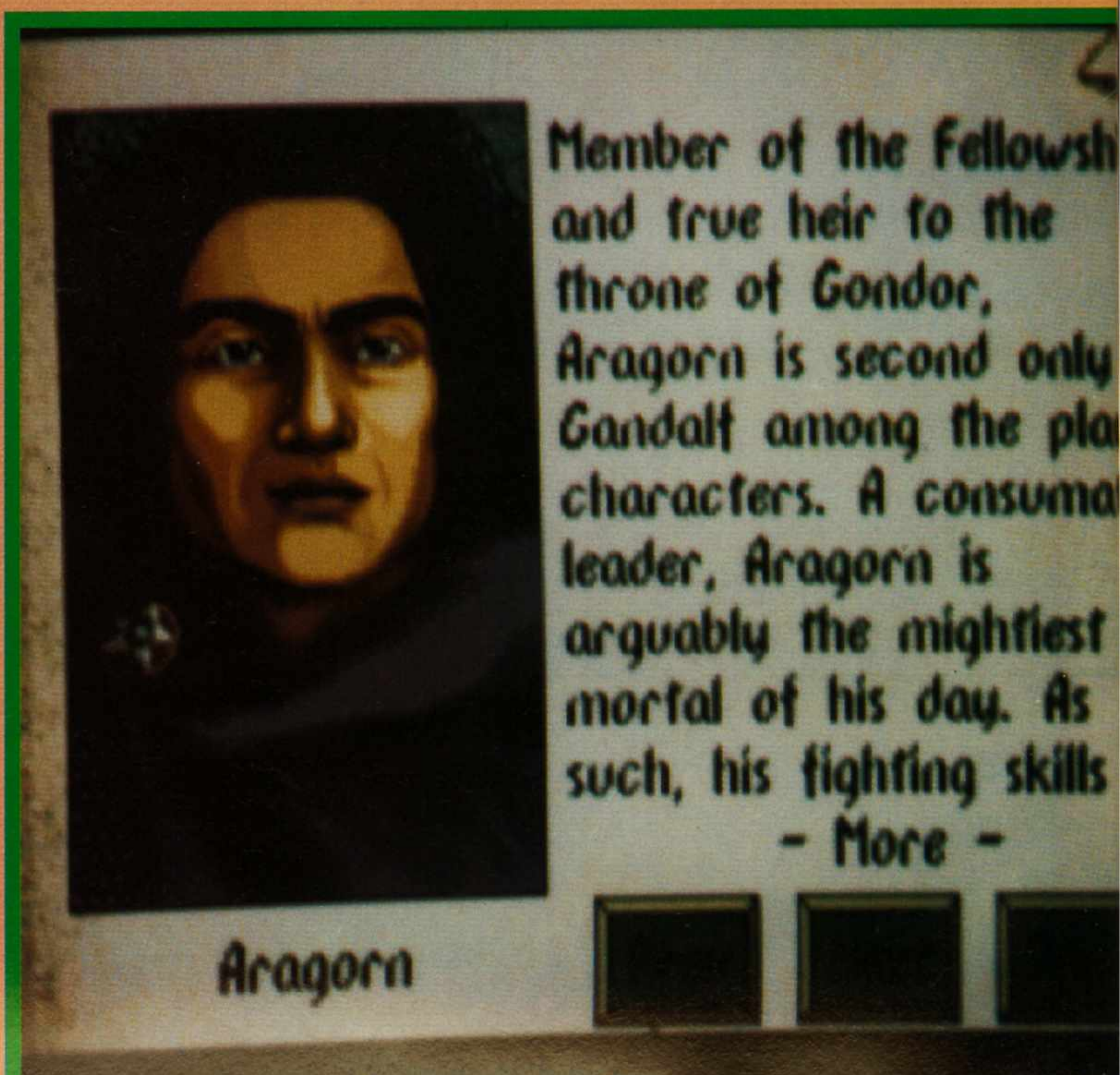
Ein Wiedersehen mit dem alten Zauberer Gandalf, den Hobbits Merry und Pippin und den vielen anderen Gefährten aus "Der Herr der Ringe" können die Tolkien-Freunde unter Euch feiern. "Riders of Rohan" läßt den Spieler am Krieg um Rohan, einer der wichtigsten Auseinandersetzungen in dem Fantasy-Bestseller, aktiv teilhaben.

RIDERS OF

rogs und Nazguls (Schauder!) bestehen, konnten sich bereits einen Großteil der friedlichen Länder von Mittelerde unterwerfen. Allen Gefahren zum Trotz macht sich Frodo, ein unerfahrener Hobbit aus dem Auenland mit einer erlesenen Schar von Gefährten auf den Weg nach Mordor. Durch Zufall ist der Hobbit nämlich in den Besitz eines geheimnisvollen Ringes gekommen, aus welchem Sauron seine dunklen Kräfte bezieht. Nur im Feuer eines bestimmten Vulkans kann der Ring, und damit auch der Einfluß Saurons, zerstört werden. Allein durch diese Heldentat hät-

ten dann die Armeen von Gondor, dem letzten noch freien Königreich Mitteldes, eine Chance die große Gefahr doch noch abzuwenden. Auf dem Weg nach Mordor aber teilen sich die Wege der "Ringgefährten", und Frodo macht sich mit seinem Freund Sam alleine auf den schwierigen Weg. Für den Rest der Gefährten hat sich inzwischen eine fast ebenso wichtige Aufgabe ergeben: Ein mächtiger Zauberer namens Saruman ist der Anziehungskraft des Zauberringes verfallen und trachtet nun seinerseits nach der Macht in Mittelerde. An dieser Stelle fordert nun "Riders of Rohan" den

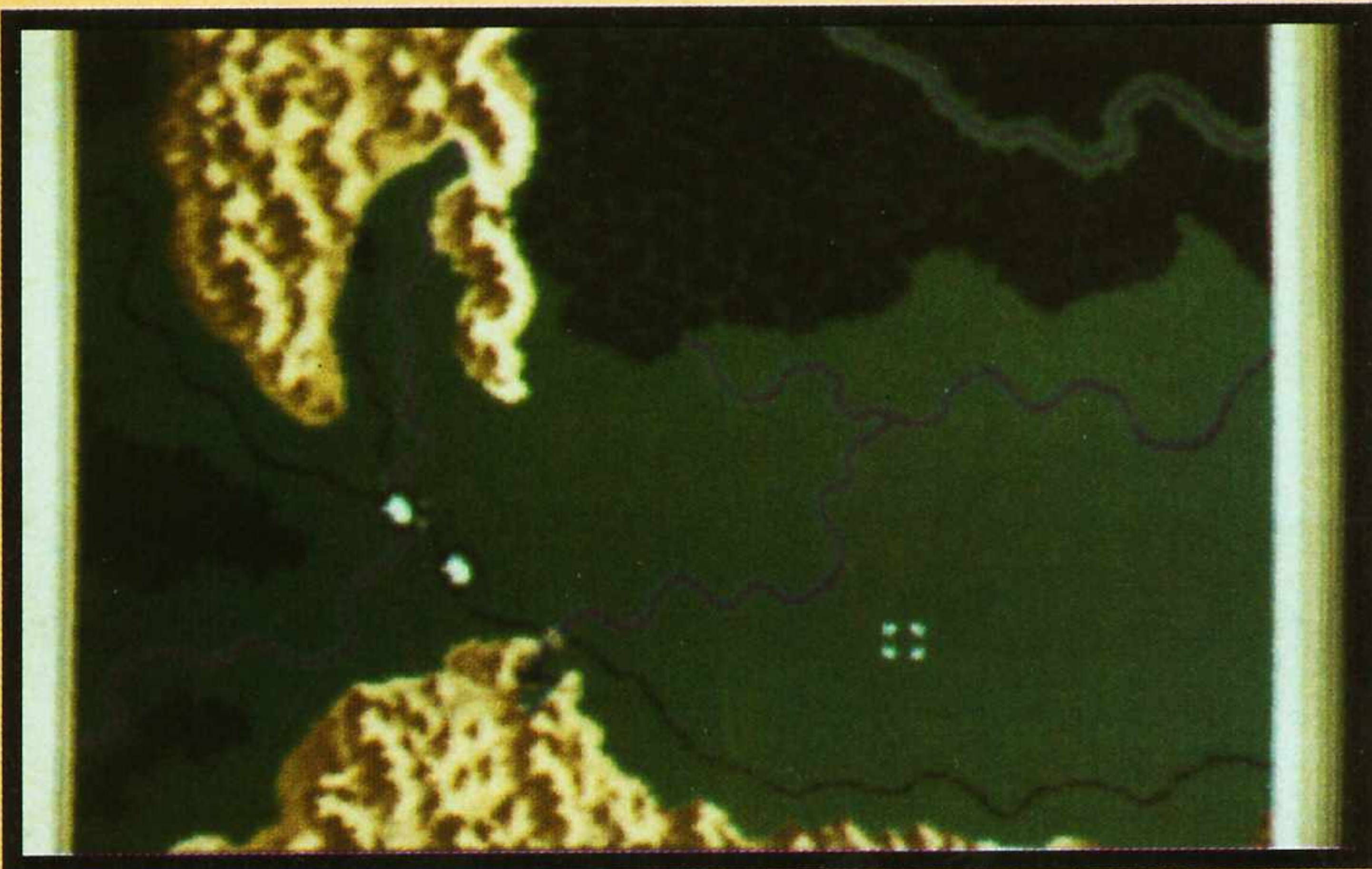
Letzter Sproß eines großen Geschlechts: Der Läufer.



Spieler. Als Lenker der guten Armeen aus dem Königreich Rohan muß er die Bedrohung durch Saruman geschickt niederkämpfen, ohne große Verluste allerdings, denn im Endkampf um Gondor werden noch einige tausend Mann zur Unterstützung der guten Seite benötigt. Alle Aktionen im Spiel finden auf einer scrollbaren Landkarte von Rohan statt. Die Positionen der einzelnen Armeen und Festungen werden durch entsprechende Icons dargestellt. Klickt man mit der Maus eines der Symbole an, so läßt sich über ein Auswahlmenü die Marschrichtung festlegen, der Zustand der Kämpfer erfragen oder ein anderer Befehl geben. Da es sich bei "Riders of Rohan" um eine absolut authentische Umsetzung des originalen Stoffs aus dem Buch han-



Action- und Sequenz. Schlicht und beeindruckend.



unterstützen. Ist das Ziel allerdings nicht erfüllt worden, muß er eben mit einer völlig anderen Taktik an die Aufgabe gehen. Langeweile dürfte aber nicht aufkommen, da der Spieler im Grunde nie genau über Sarumans Truppenbewegungen Bescheid weiß, geschweige denn über deren Stärke. Sinnvollerweise werden die gegnerischen Verbände nämlich nur dann auf der Landkarte dargestellt, wenn sie sich in der Sichtweite der eigenen Soldaten befinden. Bei dem Spiel ist neben der wirklich einmaligen Grafik und dem sehr langanhaltenden Spielspaß auch der oft vernachlässigte Sound ein Erlebnis. Sogar über den PC-Lautsprecher (AdLib-Karten werden leider nicht unterstützt) sind die Soundeffekte wirklich gelungen - genauso wie das englische Handbuch. (tb)

ROHAN

delt, hat der Spieler nicht nur die Aktionen der kämpfenden Truppen zu steuern, sondern auch die Rollen anderer wichtige Figuren, wie Gandalf, Legolas oder Aragorn zu übernehmen. Trifft eine eigene Truppe im Spielverlauf auf Gegner, ist die Taktik des Angriffs (oder Rückzugs) ebenfalls allein dem Spieler überlassen: Das Schlachtfeld wird in 3D-Ansicht aus der Landkarte heraus vergrößert und jedem Batallion von Soldaten kann eine spezielle Vorgehensweise für die Schlacht befohlen werden. Auf diese Weise lassen sich verschiedenste taktische Schachzüge und Hinterhalte verwirkli-

chen, die sogar den Sieg gegen eine deutlich übermächtige Ork-Armee ermöglichen. Eine besonders interessante Variante nimmt das Spiel an, wenn wichtige Helden wie Aragorn oder Gandalf, die zum Anfang des Spiels oft alleine oder in sehr kleinen Gesellschaften unterwegs sind, ihrerseits auf kleine Gruppen von Feinden treffen: Mit dem Schwert, Pfeil und Bogen oder magischen Blitzen muß in dem Fall der Spieler dort selbst eingreifen. In grafisch spitzenmäßig aufgemachten Arcade-Sequenzen muß dann Gegner um Gegner "per Hand" beseitigt werden. Ein großes

Plus an "Riders of Rohan" ist die völlige Freiheit, mit der man an die schwere Herausforderung herangeführt wird. Vorgegeben sind lediglich die anfänglichen Truppenbestände, das zeitliche Eintreffen der Ringgefährten im Lande Rohan und (leider) auch das zeitliche Ende des Rohan-Kriegs. Ist nämlich erst einmal der "rote Pfeil" aus Gondor in Rohan gesichtet worden, der den Beginn der Schicksalsschlacht um Mittele Erde anzeigt, dann sollte der Spieler Sarumans Armeen besiegt haben und noch über genügend Truppen verfügen, um die Bundesgenossen in Gondor zu



AIR/SEA SUPREMACY



Natürlich werden hier nicht die allerneuesten Renner miteingepackt, und der eine oder andere Flop wird auch noch gern untergejubelt. Ubi Soft liefert uns mit ASS einen besseren Vertreter dieser Art. Im einzelnen handelt es sich um:

GUNSHIP

Obwohl der Nachfolger schon einige Zeit zu haben ist, kann Gunship auch heute noch gefallen. Die Steuerung klappt vorzüglich, die verschiedenen Waffensysteme sind gut zu bedienen und das Flugverhalten ist einigermaßen realistisch.

SILENT SERVICE

Als Kapitän eines U-Bootes gilt es verschiedene Missionen zu erfüllen, die im Zwei-

Spielesammlungen werden immer beliebter. Kein Wunder, bieten sie doch zum Preis von einem gleich mehrere Spiele.

ten Weltkrieg angesiedelt sind. Man hat dabei alle Möglichkeiten eines Kapitäns, gibt der Mannschaft seine Befehle, überwacht den Kurs und die Maschine, sucht feindliche Flottenverbände und... und... und... Die Steuerung funktioniert ohne Probleme.

F-15 STRIKE EAGLE

Mit F-15 haben wir den dritten Vertreter berühmter Spiele in zwei Teilen. Mit einem hypermodernen Kampfflugzeug sollst Du den bösen Feind in seine

Schranken weisen. Die Missionen reichen von recht einfach bis nahezu unlösbar. Die Landschaften (Vektorgrafik) sind recht originalgetreu und abwechslungsreich. Deine Mühle liegt sehr gut in der Hand und die Verfolgung der gegnerischen Maschinen macht einen Heidenspaß.

CARRIER COMMAND

CC ist das erste Game der Sammlung, das bisher nicht mit verbesserter Aufmachung neu aufgelegt

zeugträger zur Verfügung, sondern kannst auch über verschiedene Flugmaschinen und Landfahrzeuge befehligen. Auch die Versorgung Deiner Streitkräfte auf den Inseln muß gesichert werden. Carrier Command ist zweifellos die Perle in dieser Sammlung und rechtfertigt alleine schon fast den Kaufpreis.

P 47

Was dieses Game in der Sammlung verloren hat, ist mir ein Rätsel. Es handelt sich dabei um ein simples Ballerspiel, das sich pseudohistorisch gibt. Verschiedene Inseln sollen dabei während des Zweiten Weltkriegs von den Japanern befreit werden.

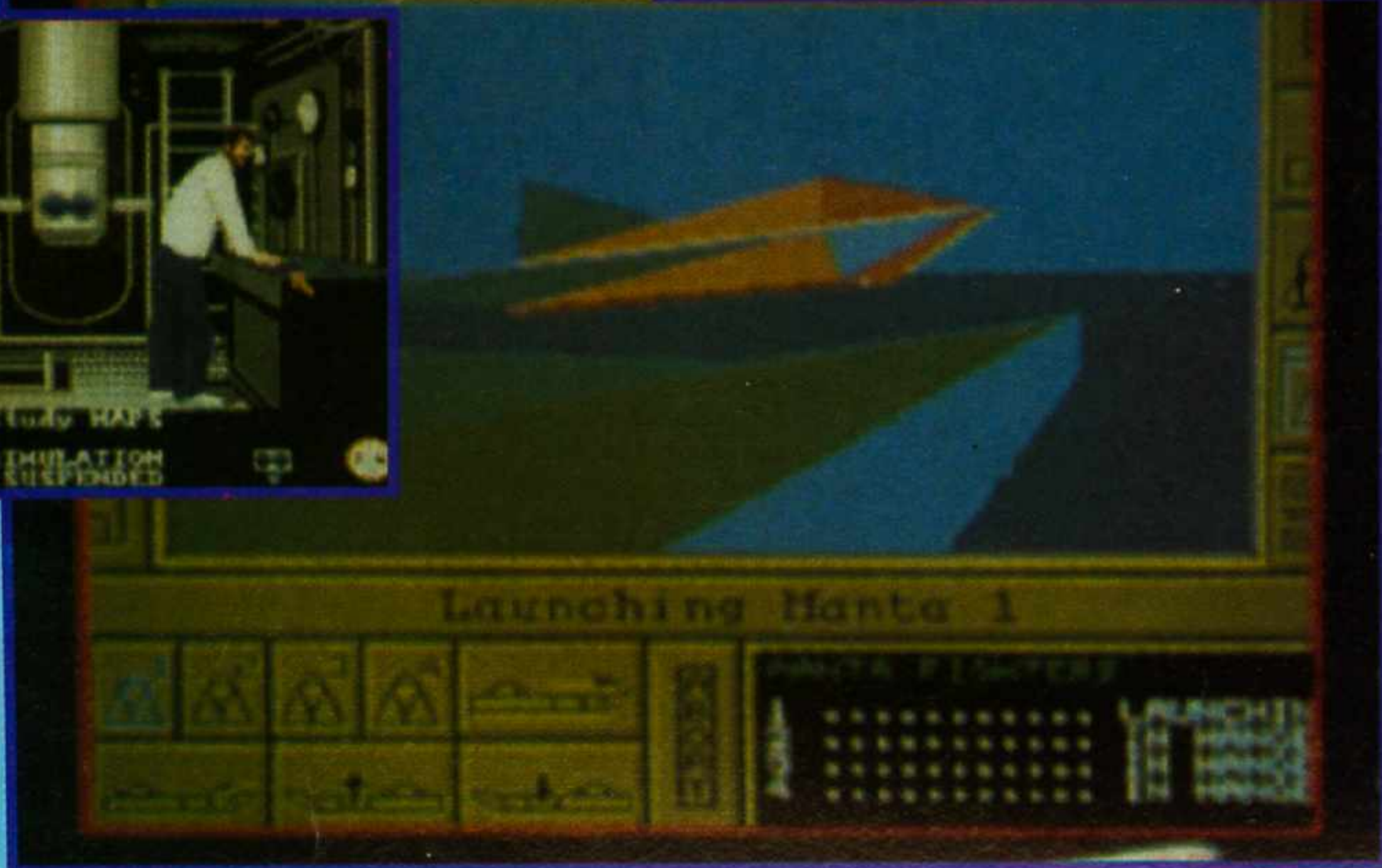
FAZIT

Zusammenfassend kann man sagen, daß Air/Sea Supremacy dem heutigen Standard kaum mehr entsprechen kann (es werden nur CGA und EGA unterstützt), aber sehr viel Spiel für relativ wenig Geld liefert. Bis auf P47 sind es durchwegs ausgezeichnete Simulationen. Einsteigern sei sie wärmstens ans Herz gelegt. Ein Wort noch an die Amiga/ST-User, die mit dieser Sammlung liebäugeln: F15-Strike Eagle ist nicht! Stattdessen hat man Euch die grandiose Nato-Simulation "Harpoon" miteingepackt. (rr)

Gunship:	75%
Silent Service:	65%
P 47:	60%
F 15 Strike Eagle:	75%
Carrier Command:	80%



wurde. Zwar hat es ebenfalls einige Jahre auf dem Buckel, kann aber auch heute noch gefallen. Du steuerst darin einen riesigen, futuristischen Flugzeugträger durch ein undurchschaubares Gewimmel von Inseln. Diese Inseln gilt es zu erobern, ehe Dein Gegner dies tut. Du hast nicht nur den Flug-



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

**● THAYER'S
QUEST**

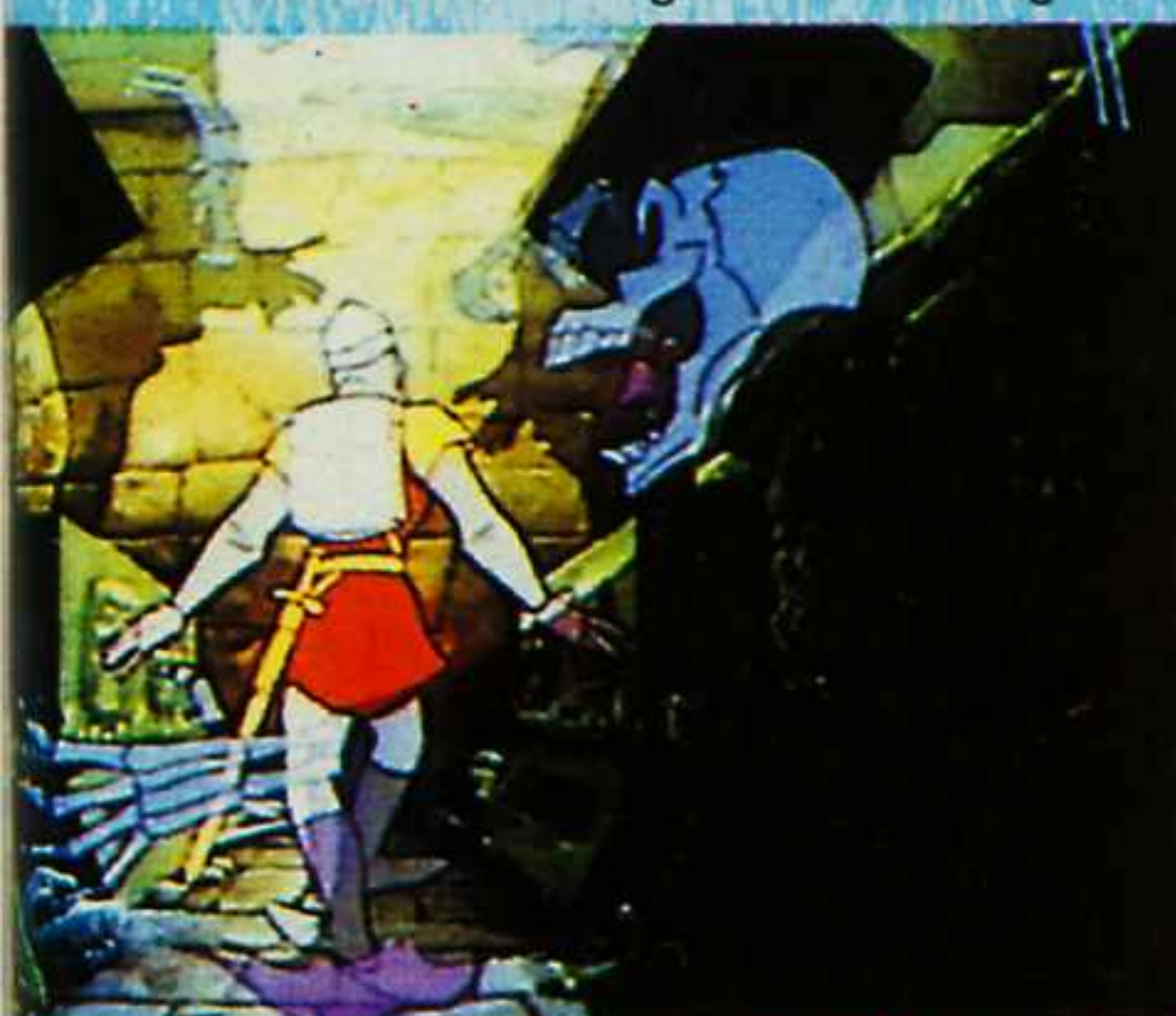
LDG



LUST AUF LASER



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

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



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

**LASER
DISC
GAME**

**SOFTWARE
CORNER**

Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

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

Was müßt ihr bereits haben?

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

Die Preise

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

Die Lieferbedingungen

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

0621 / 426020 Fax 4260215

ORDER HOTLINE:

Jetzt auch im Software Corner Klarastr. 22
6500 Mainz Tel: 06131/226305

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

THE GAMES.

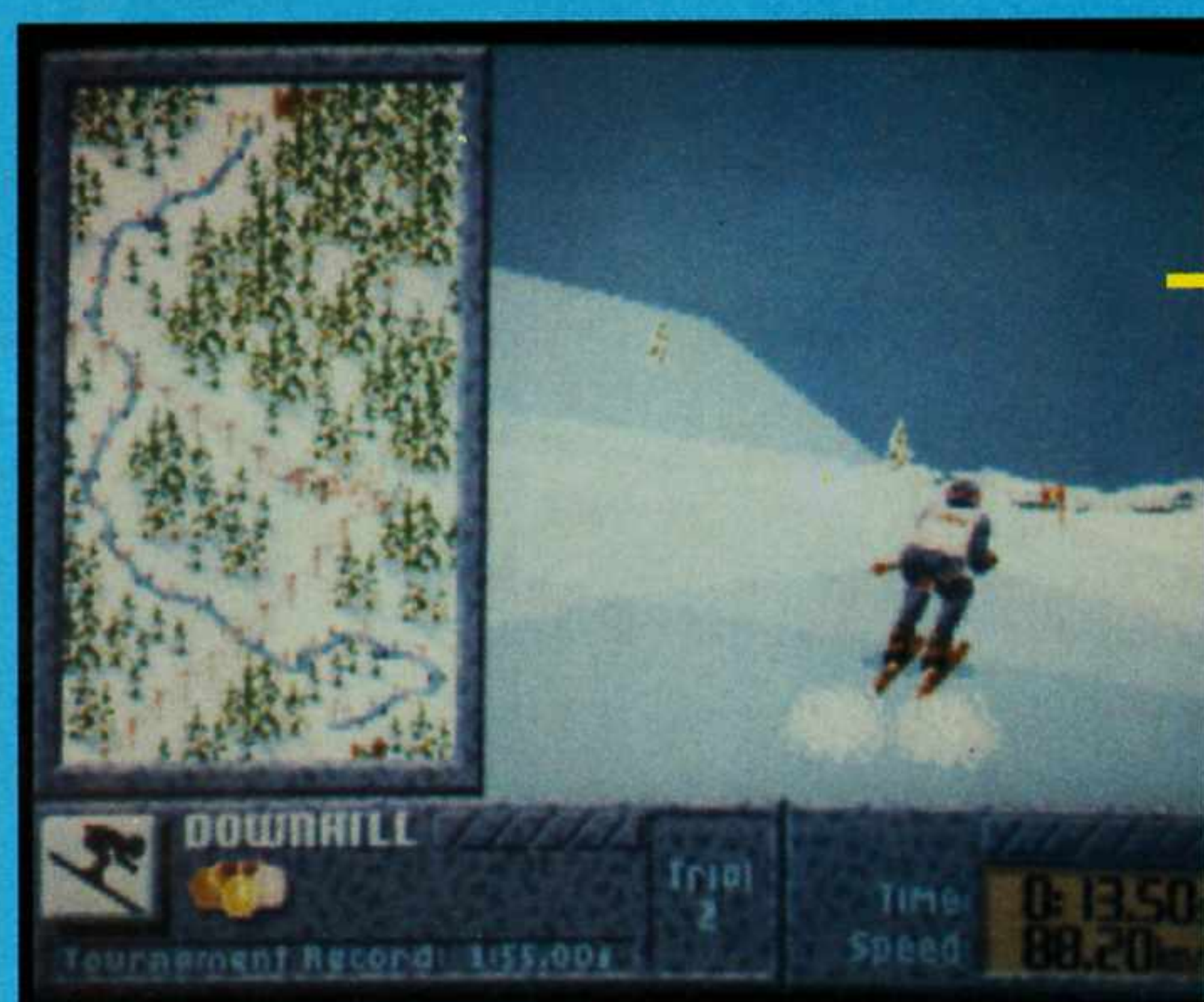
WINTER CHALLENGE

Rechtzeitig zu Beginn der kalten Jahreszeit, in der jeder sehnsüchtige Blicke ins Gebirge richtet, ob schon genug Schnee gefallen ist und es sich lohnt die Ski aufs Auto zu schnallen und loszubrausen, ist mit der "Winter Challenge" das ideale Spiel zum Einstimmen in künftige Wintersportwonne auf den Spielmarkt geschlittert.



Wenn Du Dich jetzt noch in den Skianzug wickelst, die Skistiefel an die Füße schnallst, das Fenster aufmachst (damit die kalte Außenluft den Heizungs-mief verdrängt) und Dich vor den Compi setzt, fühlst Du Dich schon fast in St. Johann oder Garmisch. Unter den acht alpinen und nordischen Wintersportarten findet sich für jeden die richtige Disziplin.

Entgegen der sonstigen Gepflogenheiten mancher Hersteller erfüllt das Spiel die Versprechungen auf der Verpackung voll. In der Packung liegt ein sehr gut erarbeitetes deutsches Handbuch, eine Quick-Reference-Card, das Coderad (leider) und die Disketten. Der Installationsvorgang ist nicht wie bei anderen Spielen total nervtötend, durch eine flotte Hintergrundgrafik und eine Anzeige, die über die Zeit für das Dekomprieren der einzelnen Files Aufschluß gibt, wird nur die Vorfriede gesteigert. Nach erfolgter Installation geht's dann ab ins Vergnügen. Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen Training, Wettkampf und dem Setup-Menü, falls man die Einstellungen noch abändern oder



Abfahrtslauf

Rennrodeln



Langlauf



den Joystick justieren möchte. Mit dem Joystick ist das so ein Problem, da das Programm nicht immer den angeschlossenen Joystick erkennt, was zum einen an dem neuartigen Joysticktreiber und zum anderen an der ungenauen Erfassung durch den PC liegt. Gesteuert wird mit Maus, Tastatur oder Joystick. Im Trainingsmodus kann man sich die Sportarten erst mal anschauen und sich mit dem Fahrverhalten und der Steuerung vertraut machen. Nachdem mit der Steuerung

alles klar ist, kann der Wettkampf gestartet werden. Nach der grafisch gut gestalteten Eröffnungszeremonie muß dann jeder Spieler (bis zu 10 Leute können mitspielen) seine Fähigkeiten in den Disziplinen Abfahrtslauf, Riesenslalom, Skispringen, Eisschnellauf, Skilanglauf, Bobfahren, Biathlon und Rennrodel beweisen. Die verschiedenen Disziplinen werden in einer einheitlichen Spielumgebung gestartet, auf der linken Bildschirmseite wird über die Strecke und die Po-

sition des Spielers informiert, die rechte Seite ist das eigentliche Actionfenster und in einem Balken im unteren Bildschirmteil sind Informationen über Zeit, Bewertung durch Schiedsrichter und Rekordzeit enthalten.

Die Grafik ist durch den Aufbau mit Polygonen extrem schnell, der Hintergrund ändert sich je nach Position der Spielfigur und die Figur selbst besticht durch ihre sauberen und naturgetreuen Bewegungen. Daß alles super gezeichnet und animiert ist, versteht sich von selbst. Die Detailgenauigkeit geht soweit, daß es

mich beim Testen im Abfahrtslauf zweimal voll aus meinem Schreibtischstuhl geworfen hat, weil ich mich so gut in die Figur hineinversetzen konnte und man glauben konnte, direkt in den Baum zu fliegen, der da mitten im Weg stand (zum Glück hat sich nur die Spielfigur die Knochen gebrochen, ich hab bloß einen blauen Fleck davongetragen, als ich mit dem Knie an die Tischplatte gestoßen bin). Diese Detailtreue ist in jeder Disziplin vorhanden, die Programmierer haben sich ganz schön Arbeit gemacht, um so ein hohes Niveau zu erreichen.

Durch die Unterstützung der Soundblaster-Karte wird die fantastische Grafik auch noch mit einem tollem Sound unterlegt, die Ski knirschen auf den Eisplatten und beim Bobfahren ist jedes Anschrammen an die Wand des Eiskanals zu hören. Die Tatsache, daß das Game auch unter Windows läuft, ist fast schon selbstverständlich (wenn ich den Text fertig habe, brauche ich nur noch in das andere Fenster wechseln und dann geht der Sportbetrieb weiter).

Für den Wintersportler ist das Spiel echt das absolute Muß, leider fehlt die eingebaute Skihütte, um sich beim Après Ski entspannen zu können.

(mg)

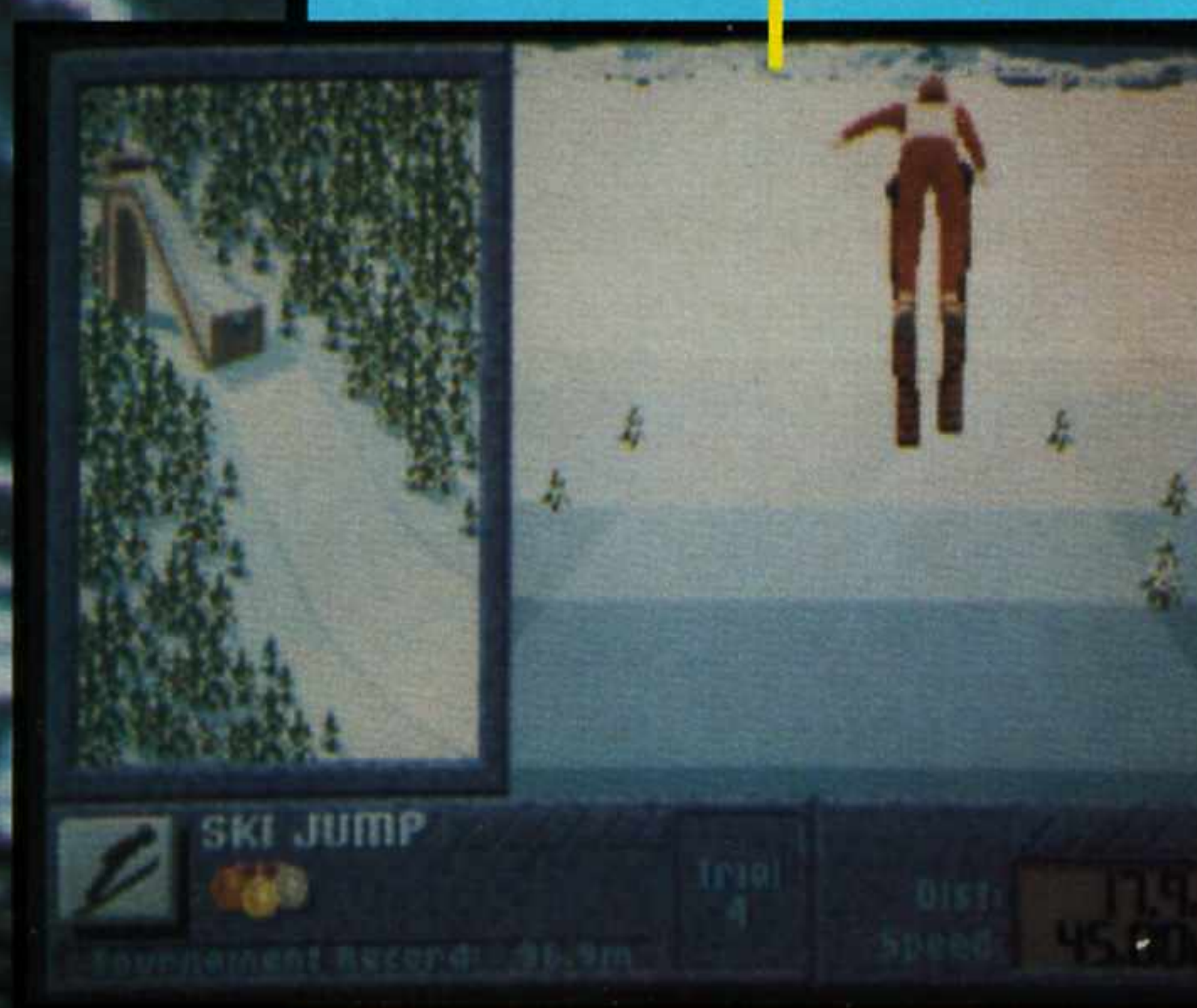
Zweier-Bob



Riesenslalom



Skispringen



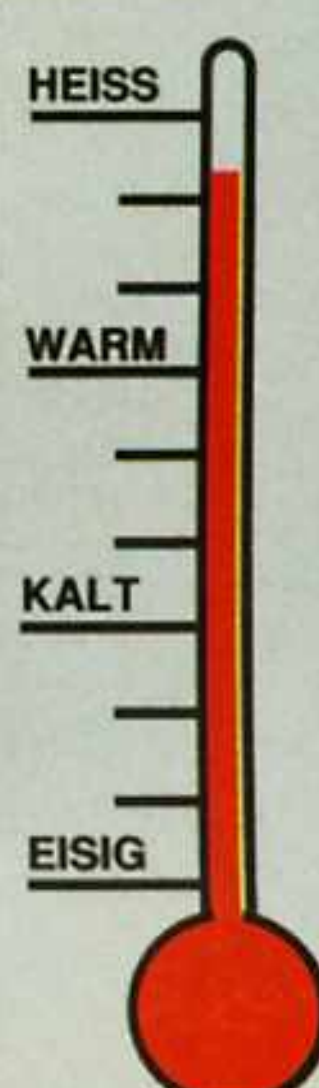
Biathlon

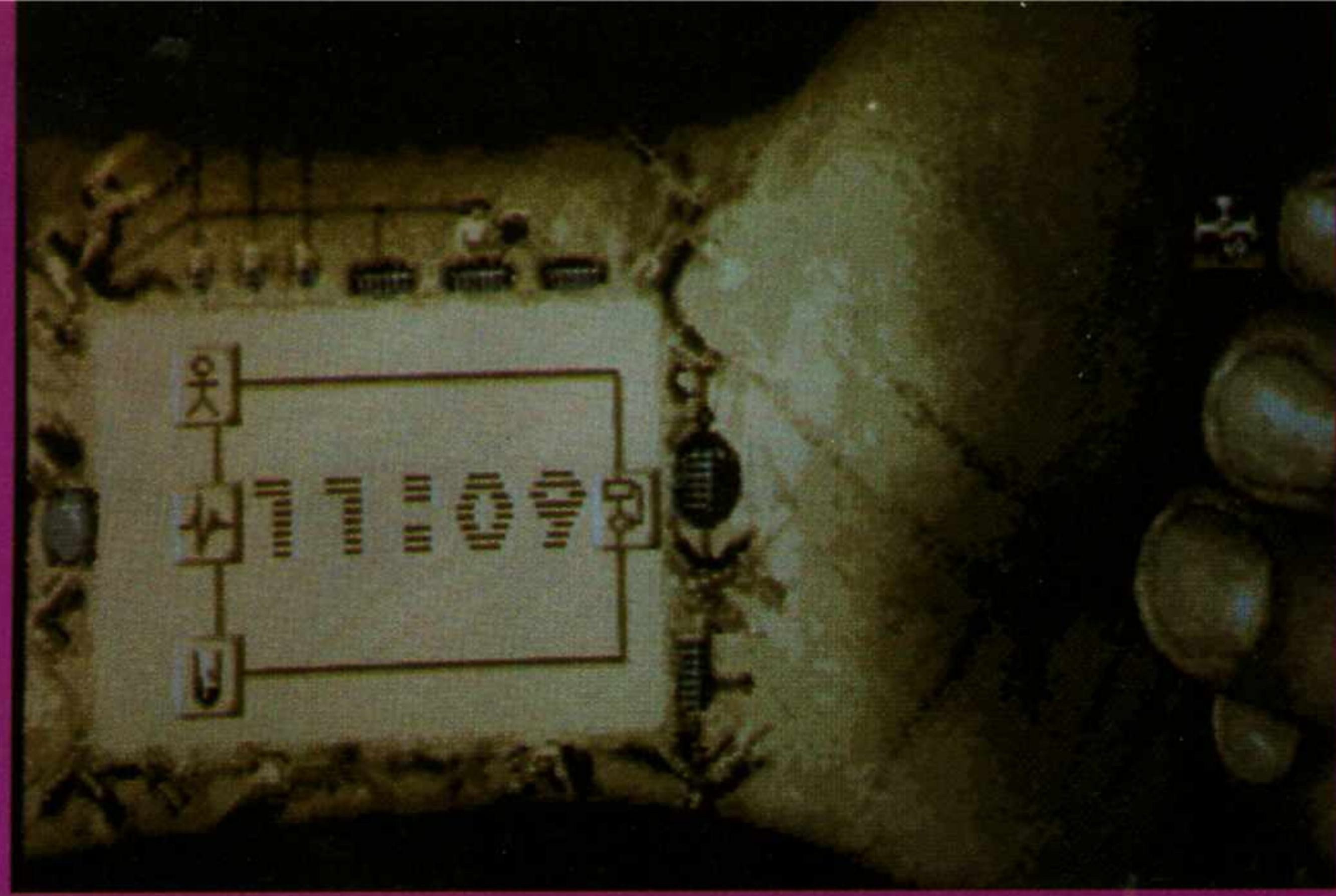


Eisschnellauf

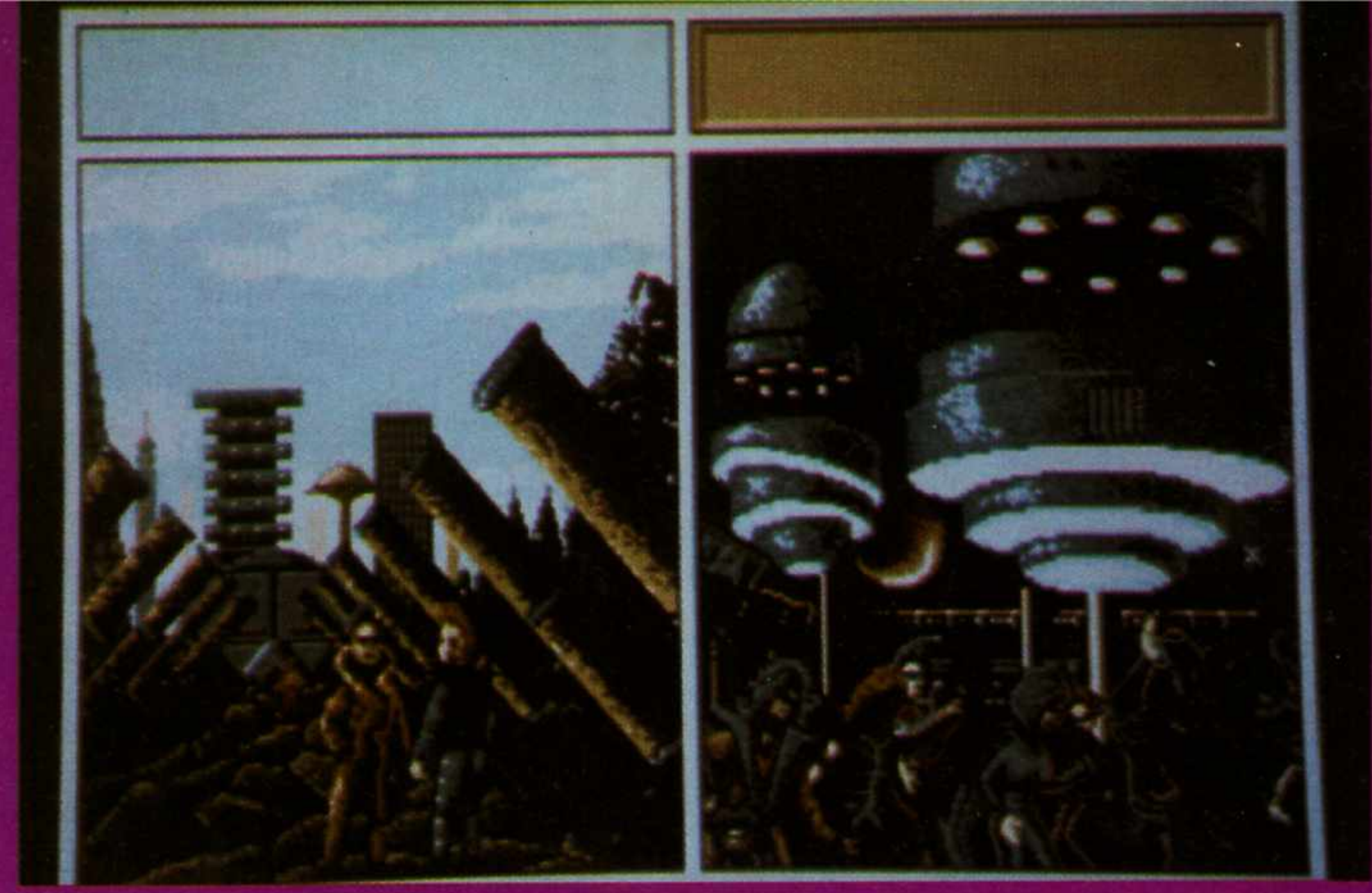


GRAFIK	99 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	99 %
MOTIVATION	90 %
GESAMT	94 %





Die Armbanduhren der Zukunft werden vom Chirurgen angepaßt.



Stimmungsvolle Grafiken vermitteln graue Endzeitstimmung.



Das Problem

Diesmal dreht sich alles um den Rohstoff Echiatom 21, einen Lieferanten vieler lebenswichtiger Materialien. Gerade aber über diesen Rohstoff besitzt der finstere Kosham ein Quasi-Monopol. Dieser Umstand führt dazu, daß sich die vereinigten Galaxien an das BAT wenden, das Büro zur Bekämpfung galaktischer Störenfriede (freie Übersetzung der Redaktion).

Der Auftrag

Der erste Versuch, Koshan eine Falle zu stellen, schlägt dann auch prompt fehl, das BAT verliert seine beste Agentin. Als 007 von BAT wird nun Dir, Jehan Menosis, der Auftrag übergeben, Koshan auszuscha-

BAT

Im zweiten Teil der BAT Saga finden wir uns in Roma II, der wichtigsten Stadt des Planeten Shedishan im System B8 (wie phantasievoll) wieder.

Der Adventure Teil

Hier besteht Deine Aufgabe darin, das futuristische Roma II zu durchforsten, immer auf der Suche nach neuen Informationen, die Dir helfen können, Deinen Auftrag zu erfüllen. Über 200, mit viel Liebe zum Detail, gezeichnete Bildsequenzen können hier per Maussteuerung aufgerufen werden. Straßenzüge, Rui-

nen, Bars, Hotels, Fast-Food-Lokale ebenso, wie Nobelrestaurants und Spielhallen, können Dir bei Deiner Spurensuche von Nutzen sein. Die Bilder sind dabei liebevoll im Comicstil realisiert worden, teilweise werden sogar mehrere Bilder ineinandergeblendet, was zu wirklich sehenswerten Grafiken führt.

Der Action Teil

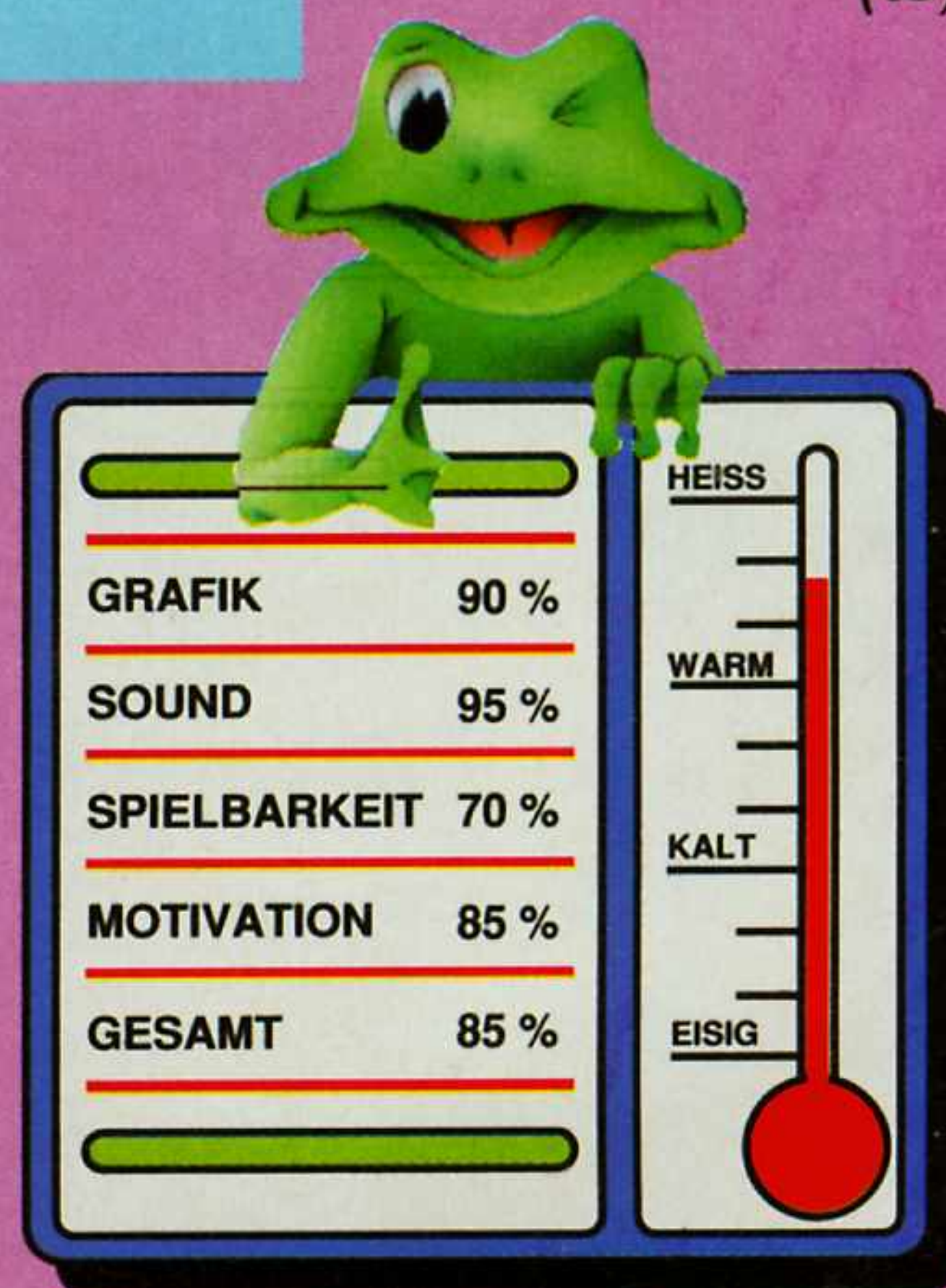
Wen die zahlreichen Diskussionen mit immer neuen Bekanntschaften auf Dauer nicht ganz zufriedenstellen, kann sich im umfangreichen Arcade-Modus austoben. Vier Flugsimulatoren (Taxi, Wartungsschiff, Raumschiff und, man lese und staune, ...Bohrmaschine), ein Wagenrennen, Straßenschlachten, Gladiatorenkämpfe und drei Arcadespiele fordern hier den Spieler immer unter dem Gesichtspunkt, Geld zu ge-

winnen oder neue Bekanntschaften zu schließen.

Zur Technik

Die uns zur Verfügung gestellte Atari-Version hatte einen Umfang von vier Disketten, zusätzlich eine externe Soundkarte, sowie einem Dongle zum Zwecke des Kopierschutzes. Aufgrund der Soundkarte war natürlich an der Geräuschkulisse nichts zu mäkeln.

Muster von Ubi Soft (ts)



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11

Telefon: 081 42/82 73 & 80 79

Telefax: 081 42/54 654

C64 Disketten

PC/IBM

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT.
ALIEN STORM
BACK TO THE FUTURE 3
BATTLECOMMAND DT. ANL.
BLACK GOLD KOMPL. DT.
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.
BUCK ROGERS
BUDOKHAN DT. ANL.
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.
CAPCOM COLLECTION DT.
CHAMPIONS OF KRYNN DT.
CHART ATTACK DT. ANL.
CISCO HEAT
CONQUESTADOR KOMPL. DT.
CROWN KOMPL. DT.
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.
DEATH KNIGHTS OF KRYNN
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.
DOUBLE DRAGON 3
ELVIRA KOMPL. DT.
EXILE DT. ANL.
F-16 COMBAT PILOT
FINAL FIGHT DT.
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
GLUCKSRAD KOMPL. DT.
GUNSHIP DT.
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT.
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD
HUDSON HAWK
JAMES POND COLLECTION
LAST NINJA 3 DT.
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.
MANIAC MANSION KOMPL. DT.
MAX PACK COMPILATION
MEGA TWINS
MERCS DT.
MOONFALL DT.
MOVIE COLLECTION
NAVY SEALS CARTRIDGE
NORTH AND SOUTH DT.
OIL IMPERIUM DT.
OUTRUN EUROPE DT.
PANG CARTRIDGE DT.
PIRATES DT.
PITFIGHTER
POOLS OF RADIANCE
POTPANIC DT.
POWER UP COMPILATION
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.
RAINBOW COLLECTION DT.
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.
RBI 2 BASEBALL DT.
REEDEREI KOMPL. DT.
RETURN OF MEDUSA DT.
RICK DANGEROUS 2 DT.
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE
ROBOZONE DT.
RODLAND DT.
ROLLING RONNY DT.
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.
SHADOW DANCER DT.
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE
SIMPSONS DT.
SMASH TV DT. ANL.
SOCCER STAR COMPILATION
SPEEDBALL 2 DT.
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.
SPOT DT.
STARBYTE NO. 1 COLLECTION
STARBYTE SUPERSOCCER DT.
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.
SUPER SIM PACK DT.
SUPREMACY
SWAP DT.
SYSTEM 3 PACK
TERMINATOR 2
TESTDRIVE 2 COLLECTION
THE OATH DT.
THUNDERJAWS
TURBO CHARGE
TURTLES 2
WETTEN DAS...?
WINZER KOMPL. DT.
W.W.F. WRESTLING
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION
INCL. GRAND PRIX CIRCUIT
BARBARIAN 2
CASTLE MASTER
CYCLES
FERRARI FORMULA 1
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION
HEROES OF THE LANCE
MARS SAGA
MIDNIGHT RESISTANCE
OUTRUN
PITSTOP 2
SKI OR DIE
STARFLIGHT DT.
STRATEGO
STRIDER 2
STRIKE FLEET
SUMMER OLYMPIAD
UN SQUADRON
WORLD CHAMP. SOCCER
X-OUT

Abgabe nur solange Vorrat reicht

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

79,90 AIR LAND SEA COMPILATION
38,90 AIR LINE FLUGSIM. DT. ANL.
38,90 BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT
38,90 BARD'S TALE TRILOGY DT.
45,90 BATTLE ISLE DT.
49,90 BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.
59,90 BIRDS OF PREY DT. VGA
49,90 BLACK GOLD KOMPL. DT.
38,90 BLOODWYCH DT.
54,90 BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.
59,90 CASTLES OF DR. BRAIN VGA
54,90 CIVILIZATION DT.
38,90 COMMAND H.Q. DT.
59,90 CONAN DT. ANL.
38,90 CONQUEST OF LONGBOW VGA
57,90 DER RASENDE REPORTER DT.
59,90 ELITE GOLD VGA VERS. DT.
24,90 ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS
38,90 EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA
54,90 EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA
44,90 F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.
47,90 FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.
38,90 FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND
59,90 FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN
24,90 GATEWAY TO SAVAGE
47,90 GREAT COURTS 2 DT.
39,90 GUNSHIP 2000 DT.
38,90 HEART OF CHINA VGA
28,90 HOME ALONE DT. ANL.
38,90 INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT.
54,90 KAISER KOMPL. DT.
37,90 KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA
38,90 KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD
54,90 LAFFER UTILITIES
49,90 LARRY 1 VGA VERS.
38,90 LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung
38,90 LEMMINGS DT.
38,90 LEMMINGS DATA DISK
54,90 LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA
49,90 LINKS NUR VGA
37,90 LINKS SCENERY HYATT DORADO
36,90 LINKS SCENERY DISKS JE
42,90 MAD TV DT.
49,90 MARTIAN MEMORANDUM
47,90 MAUPITI ISLANDS DT.
39,90 MEGA FORTRESS
58,00 MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA
34,90 MERCHANT COLONY DT.
49,90 MIGHT & MAGIC 3
49,90 MIKE DITKA FOOTBALL
38,90 MONKEY ISLANDS 2 VGA ENGL.
40,90 NOVA 9 VGA
64,90 PGA TOUR PLUS INKL. SCENERY
39,90 PGA TOUR GOLF COURSE DISK
37,90 POOLS OF DARKNESS VGA
47,90 POLICE QUEST 3 VGA HD
38,90 POPULOUS DT.
49,90 POWERMONGER DT. ANL.
38,90 PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY
38,90 RAILROAD TYCOON DT.
38,90 RED BARON VGA KOMPL. DT.
39,90 RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.
38,90 RIDERS OF ROHAN DT. VGA
49,90 RULES OF ENGAGEMENT
38,90 SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.
38,90 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
47,90 SECRET WEAPONS MISSION P38
39,90 SHADOW SORCERER VGA
47,90 SILENT SERVICE 2 DT.
37,90 SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.
49,90 SIM EARTH DT. VERS. VGA
47,90 SPACE QUEST 1 VGA
38,90 SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA
49,90 SPELLCASTING 201
59,90 SPEEDBALL 2 DT.
38,90 STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT.
54,90 STARBYTE SUPERSOCCER DT.
45,90 STARTREK VGA
59,90 STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.
38,90 STORMVUK SU 25 DT.
38,90 THE QUEST FOR ADVENTURE DT.
38,90 THEIR FINEST HOUR
40,90 THEIR FINEST HOUR MISSION DISK
34,90 THUNDERHAWK AH 73M
45,90 TIME QUEST
42,90 TV SPORTS BOXING DT. ANL.
54,90 TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.
ULTIMA 7
WILLY BEAMISH VGA HD
WING COMMANDER VGA
WING COMMANDER 2 VGA
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS
WING COMM. 2 SPEECH PACK
- 386/486 SOUNDBLASTER
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA
WINZER KOMPL. DT.

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER 299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT. 149,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000 469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN 798,00
SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERSION 299,00
SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS. 598,00
MIDI BOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER 189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT 179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX 399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI 849,90
ROLAND MIDI BOX MCB 1 269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE - 249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS 235,90

89,90 4D SPORTS BOXING
69,90 AD & D COLLECTION
72,90 ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.
85,90 AIRBUS 320 1MB DT.
79,90 AIR LAND SEA COMPILATION DT.
85,90 AGONY DT. ANL.
79,90 ALIEN STORM DT.
79,90 AMNIOS DT.
79,90 APIDYA
79,90 BABY JOE DT.
85,90 BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS
85,90 BATTLE ISLE DT.
75,90 BIRDS OF PREY 1MB
85,90 BLACK GOLD KOMPL. DT.
89,90 BOSTON BOMB CLUB
65,90 BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.
85,90 CAPTAIN PLANET DT.
89,90 CASTLES DT. 1MB
85,90 CELTIC LEGENDS DT.
69,90 CENTURION DEF. OF ROME DT.
65,90 CHAOS ENGINE DT.
139,90 CISCO HEAT
52,90 CONQUESTADOR DT.
79,90 CRUISE FOR A CORPS DT.
69,90 DEATH KNIGHTS O. KRYNN K. DT. 1MB
69,90 DOUBLE DRAGON 3
85,90 ELVIRA DT. 1 MB
85,90 EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.
69,90 F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB
85,90 FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.
99,90 FACE OFF - ICEHOCKEY - ENGL. ANL.
85,90 FAR WEST DT. ANL.
95,90 FATE GATES OF DAWN DT.
85,90 FIGHTER COMMAND DT.
85,90 FIRST SAMURAI DT.
85,90 FLAMES OF FREEDOM DT.
75,90 FLIGHT OF THE INTRUDER DT.
59,90 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.
75,90 FORMULAR 1 GRAND PRIX DT.
79,90 GAUNTLET 3 DT. ANL.
39,90 GOLF - MICROPROSE
39,90 GREAT COURT 2 DT.
85,90 HEIMDALL DT. VERS.
89,90 HUDSON HAWK
75,90 JIMMI WHITES SNOOKER DT.
79,90 KATHEDRALE KOMPL. DT.
75,90 KINGS QUEST 5 1 MB
75,90 KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB
79,90 LEANDER DT.
75,90 LEMMINGS DT.
69,90 LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je
85,90 LORD OF THE RINGS DT.
75,90 LOTUS TURBO 2 DT.
39,90 MAD TV DT. 1MB
69,90 MAGIC POCKETS DT.
85,90 MANCH. UNITED EUROPE DT.
29,90 MAX PACK COMPILATION
75,90 MEGA LO MANIA DT.
16,90 MEGATRAVELLER 2 DT.
84,90 MOONFALL DT.
89,90 MOONSTONE
79,90 OUTRUN EUROPE DT.
79,90 PEGASUS
75,90 PGA TOUR GOLF DT.
78,90 PITFIGHTER
85,90 POOL OF DARKNESS 1 MB
35,90 POOL OF RADIANCE DT.
75,90 POPULOUS 2 DT.
89,90 POWERMONGER DATA DISK DT.
79,90 RAILROAD TYCOON DT. 1 MB
89,90 RAINBOW COLLECTION DT.
85,90 REALMS DT. ANL.
95,90 RED BARON 1MB
75,90 RETURN OF MEDUSA DT.
75,90 ROBOCOP - JAMES POND 2
79,90 ROBOCOP 3
79,90 RODLAND
72,90 SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.
59,90 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB
29,90 SHADOW SORCERER
99,90 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB
69,90 SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.
39,90 SIM EARTH DT.
85,90 SIMPSONS
79,90 SMASH TV
65,90 SOCCER STAR COMPILATION
85,90 SPACE QUEST 4 1 MB
79,90 SPIRIT OF ADVENTURE DT.
89,90 STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.
72,90 STARBYTE SUPERSOCCER DT.
79,90 STARFLIGHT 2 DT.
45,90 STEIGENBERGER HOTELMANAG. DT.
39,90 STRIKE FLEET DT.
SUPAPLEX DT. ANL.
39,90 SUSPICIOUS CARGO DT.
75,90 TERMINATOR 2
75,90 THE OATH DT. ANL.
THE QUEST FOR ADVENTURE DT.
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
THEIR FINEST HOUR MISSION
THUNDERHAWK
TIP OFF DT.
TRADERS DT.
TURTLES 2
ULTIMA 6 * 1 MB
UTOPIA DT.
VROOM DT.
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB
WILD WHEELS
WILLY BEAMISH 1 MB
WINZER KOMPL. DT.
W.W.F. WRESTLING
ZAK MC KRACKEN DT.

59,90 ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2
75,90 ARKANOID REV. OF DOH
54,90 BATMAN THE MOVIE
95,90 BATTLECOMMAND
79,90 BEACH VOLLEY
59,90 BLADES OF STEEL ICEHOCKEY
59,90 BLOODMONEY
59,90 BLOODWYCH
65,90 BMX SIMULATOR
65,90 BRAT
59,90 BUBBLE BOBBLE
75,90 BUDOKHAN
79,90 CABAL
69,90 CALIFORNIA GAMES
59,90 CARRIER COMMAND
69,90 CASTLE MASTER
59,90 CHUCK YEAGERS 2.0
65,90 CLOUD KINGDOM
72,90 CONFLICT EUROPE
59,90 CONQUEROR
65,90 DEADLINE - INFOCOM
59,90 DEFENDER OF THE CROWN
65,90 DRAGON NINJA
65,90 DYNASTY WARS
69,90 ENCHANTER - INFOCOM
59,90 EXTERMINATOR
65,90 F-16 COMBAT PILOT
69,90 F18 INTERCEPTOR
75,90 FERRARI FORM. 1
65,90 FLOOD
49,90 FULL CONTANTC
54,90 GHOSTBUSTERS 2
89,90 HARD DRIVEN 2
59,90 HEAD OVER HEELS
89,90 HEROES OF THE LANCE
59,90 HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM
85,90 HOSTAGES
65,90 IMMORTAL 1 MB DT.
72,90 INDIANA JONES ACTION
59,90 IRON LORD
75,90 JAMES BOND
65,90 JET - SUBLOGIC
75,90 KID GLOVES
65,90 KING OF CHICAGO
69,90 KLAX
85,90 LAST NINJA 2
85,90 LEISURE SUIT LARRY 3
75,90 LOOPZ
59,90 LOST PATROL
59,90 MAGIC FLY
34,90 MIAMI CHASE
69,90 MIDNIGHT RESISTANCE
59,90 MIGHTY BOMB JACK
75,90 MYSTICAL
59,90 NEW YORK WARRIORS
59,90 NEW ZEALAND STORY
75,90 NORTH & SOUTH
65,90 OPERATION HARRIER
69,90 PANG
59,90 PLANETFALL
69,90 PLOTTING
59,90 POPULOUS DT.
59,90 POPULOUS DATA
59,90 POWERDRIFT
65,90 POWERDROME
69,90 POWERMONGER DT.
59,90 PRO BOXING
65,90 RICK DANGEROUS 1
39,90 ROBOCOP 2
75,90 ROCKET RANGER DT. VERSION
49,90 RODEO GAMES
69,90 RVF HONDA
79,90 SHADOW OF THE BEAST 1
69,90 SHERMAN M4
59,90 SHINOBI
59,90 SHUFFLEPAK CAFE
59,90 SILENT SERVICE 1
78,90 SIMULORA
69,90 SKI OR DIE DT.
69,90 SKYCHASE
75,90 STARFLIGHT
74,90 STUNT CAR RACER
75,90 SUMMER EDITION
59,90 SUPERCARS 1
59,90 SWORDS OF TWILIGHT
65,90 TENNIS CUP
85,90 TURBO OUTRUN
69,90 TV SPORTS FOOTBALL
69,90 THYPOON THOMPSON
69,90 TURRICAN 1
65,90 WATERLOO
54,90 WINGS OF DEATH
59,90 WORLD CLASS LEADERBOARD
59,90 ZORK 1-3 JEWELS

AMIGA ZUBEHÖR

1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 279,90
4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA TRACKBALL 119,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A500 199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000 219,00
DISKBOX FUR 80 X 3,5" DISKS 19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3 39,90
EXTERNER LAUFWERK 5,25" 189,90
EXTERNER LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion 139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5" 159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5" 149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
MOUSEMATE 6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 9,90
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI 319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er
3,5" 2 HD NoName 10er
5,25" 2 DD NoName 10er
5,25" 2 HD NoName 10er



Pro Flight

ProFlight ist eine Simulation des Panavia-Tornado, dem schnellsten Flugzeug in Bodennähe (Mach 1.2) und einem der schnellsten Jets überhaupt (Mach 2.2 in ausreichender Höhe). Der Tornado kann bis zu einer Höhe von 30.000 Fuß (ca. 10.000 Meter) in weniger als zwei Minuten nach dem Lösen der Bremsen (auf der Rollbahn) steigen. Durch die fortschrittliche Flügeltechnologie sind ferner auch niedrige Geschwindigkeiten kein Problem. Die Fülle an Anforderungen erfordert eine variable Flügelgeometrie. Dadurch wird es erst möglich, das Flugzeug mit 2.2 Mach in großer Höhe und auf 67° zurückgeklappten Tragflächen zu fliegen, und dann mit 213

HiSoft dürfte vielen Programmierern ein Begriff sein. ProFlight stammt aus dem gleichen Hause, das sowohl den DevPac-Assembler, als auch SAS/Lattice C 5.x, den wohl leistungsfähigsten C-Compiler für Amiga, herausgebracht hat. So wie diese beiden Programme, hält auch ProFlight den hohen Qualitätsstandard.

km/h und einem weiten Flügelwinkel von 25° zu landen.

Weiterhin ist der Tornado mit einem der überlegendsten Waffensysteme ausgestattet und dadurch sehr vielseitig einsetzbar. Insbesondere reicht die Fülle an verfügbaren Bomben von der einfachen Übungsgrenate bis hin zum 500 Kilotonnen Nuklearspreng-

kopf. Leichte Angriffe können mit dem eingebauten IKWA-Mauser 27mm Geschütz geführt werden, das speziell für den Einsatz im Tornado konstruiert wurde. Vier AIM-9L Sidewinder Luft-Luft-Raketen mit kurzer Reichweite sollen den

Tornado vor feindlichen Flugzeugen schützen. Weitere vier BAe Sky-Flash semi-aktive Radar-Raketen haben eine Reichweite von bis zu 40km, müssen jedoch durch das Foxhunter-Radar des Tornado gelenkt



"Out in the fields".

werden. Zur eigenen Verteidigung ist ein Marconi ARI 23246/1 Sky Shadow Radar-Störgerät eingebaut.

Durch diese besonderen Merkmale ist der Tornado sowohl zur direkten Unterstützung der Bodentruppen bis hin zum Kampf auf offenem Meer geeignet.

Diese "kurze" Beschreibung vermittelt nur einen kleinen Eindruck der Möglichkeiten, die Dir beim Spielen offen stehen. ProFlight ist sicherlich einer der realistischsten Jet-Sims, da sie nach den Originalvorlagen des Tornado programmiert wurde. Entsprechende Ansprüche werden auch an den Spie-



Hervorragende Flugeigenschaften in Bodennähe, auch im Überschallbereich, machen die High-Tech Maschine zu einem überlegenen Gegner.

ler, also an Dich, gestellt. Aber keine Angst, Du mußt nicht unbedingt Düsenjägerpilot sein, um in den Genuß von ProFlight zu kommen, obwohl es sicherlich vorteilhaft ist. Vor dem Spielen ist auf alle Fälle erst einmal Übersetzen angesagt. In dem mitgelieferten, englischen Handbuch wird auf mehr als 160 Seiten ein "grober" Überblick über die Steuerung des Tornado gegeben. Neben ausführlichen technischen Unterlagen

Geflogen wird wahlweise mit Joystick oder Maus, wobei die Maussteuerung um einiges angenehmer ist. Jede Taste auf der Tastatur ist mit irgendeiner Funktion belegt. Durch die Vielfalt der Möglichkeiten wird es einige Zeit dauern, bis Du Dich mit der Handhabung dieses Jets vertraut gemacht hast, zumal die Steuerung um einiges empfindlicher und komplexer ist, als beim F29. Durch den hohen Realitätsgrad ist diese Simula-



Superschnell ist nicht nur der Tornado, sondern auch Vektorgrafik und Scrolling setzen Maßstäbe.

findet sich auch ein ausführliches Kapitel über Flugtheorie mit allerlei Formeln und theoretischen Grundlagen der Aerodynamik. Wer es nicht erwarten kann, hat die Möglichkeit, mit einer "Quick Tour" gleich in die Luft zu gehen. Hier wird dann im Sinne von "learning by doing" der Einstieg in die moderne Luftfahrt vermittelt. Überhaupt gibt es bei ProFlight keine unnötigen Verzögerungen. Nach dem Laden steht der aufgetankte Jet auf der Piste und wartet auf seinen Einsatz. Jede Kleinigkeit läßt sich über die F-Tasten einstellen. Ein besonderes Augenmerk fällt hier auf die Animation. Die ausgezeichneten Vektorgrafiken lassen sich vielfältig verändern. Übrigens ist die Animation selbst auf einem A500 ohne Prozessorkarte merklich schneller, als beim F29-Retaliator.

tor wohl eine der Schwierigsten, dadurch aber auch eine der Besten ihrer Art. Simulatorfreaks dürften hier eine wahre Herausforderung gefunden haben. Übrigens läßt sich ProFlight mühelos auf Platte installieren.

(dk)



Computersoftware Steffen Müller

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

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Imperium dt.	64,00	64,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	—	Invest dt.	53,00	53,00
A.G.E. dt.	69,50	69,50	Kaiser, dt.	92,50	92,50
Air Combat Aces	77,00	a.A.	Kings Quest V (1 MB)	85,00	a.A.
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Knights of the sky dt.	74,00	—
Antares kpl. dt.	59,90	59,90	Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	Leander dt.	59,50	59,50
Battle Command dt.	58,00	58,00	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	LEMMINGS (100 neue Level) dt.	44,50	44,50
Battlehawks 1942	59,50	59,50	Legend of Fairghill, kpl. dt.	69,50	69,50
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Barbarian II dt.	58,00	58,00	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Big Box	74,50	—	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Big Business dt.	54,50	54,50	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	—	Microprose Mastergolf dt.	73,00	73,00
Blitzkrieg May 1940	60,00	—	Midwinter II, kpl. dt.	76,00	76,00
Blue Max dt.	69,50	a.A.	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Buck Rogers, kpl. dt.	79,50	—	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Bundesliga Professur bek	69,90	69,90	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Cadaver Level Disk dt.	38,50	38,50	NAPOLEON kpl. dt.	52,00	—
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chuck Yeag, 2.0 dt.	63,00	63,00	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
Corporation dt.	59,80	59,80	PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Damocles dt.	58,00	58,00	Pitfighter dt.	62,50	62,50
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50	Populous dt.	47,00	47,00
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Populous 2 dt.	69,50	a.A.
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	51,50	Powermanger dt.	57,00	57,00
Dinowars dt.	51,50	51,50	Power Manager Level 1 dt.	39,50	39,50
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Projektile dt.	49,50	49,50
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Puzznik dt.	59,00	59,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	—	Red Baron dt.	74,00	—
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Robocop II dt.	57,00	57,00
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Romance of 3 Kingdom	90,00	—
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2 dt.	79,50	79,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	75,00	a.A.
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Sim City dt.	67,00	67,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	STRATEGO dt.	59,50	59,50
Gauntlet 3 dt.	64,50	—	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	Super Cars II dt.	58,00	—
Gunship dt.	58,50	58,50	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	UMS II dt.	67,50	67,50
HARPOON dt.	70,00	—	Vroom dt.	62,50	62,50
Heart of China kompl. dt.	72,50	—	Warlords, 1 MB	63,50	—
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	Warlock the Avenger dt.	58,50	—
HUNTER, dt.	69,50	69,50	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.

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

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos	24,50	Flood	29,50	Outlands	24,50	Star Glider II, dt.	34,50	Amiga Power Works
Bards Tale II, dt.	39,50	Footb. Manager 1 dt.	24,50	P 47	29,50	Star Plaze	24,50	— Maxi Plan Plus
Carrier Command dt.	29,50	Garrison	19,90	Power Pack (6 Sp.)	24,50	Strike Force Harrier dt.	34,50	(Spreadsheet)
Colorado dt.	39,50	Joker Poker	19,50	Rambo 3	29,50	Super Wonder Boy	24,50	— Kind Works 2.0
Def. o.t. Crown dt.	34,50	Kult	34,50	Run the Gauntlet	34,50	Treasure Island Dizzy	24,50	(Word Processor)
Conqueror	34,00	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Starflight dt.	39,50	Waterloo	34,50	— Info File
Amiga 500 Speichererw.	—	Amiga Laufwerk	—	Amiga Maus	49,00	Winter Olympiade dt.	24,50	(Data Base) 194,-
— abschaltbar + Uhr	97,00	Slimline 3.5 extern	179,00	ATARI LYNX Gerät	197,00	X-Out dt.	34,50	Amiga 500 Super Powerpack
— auf 2.2 MB + Uhr	310,00	Bus + abschaltbar	—	Game Boy + Zubehör	154,00			Kind Words (Textverarbeitung)
						Game Gear + Spiel	289,00	Fusion Paint (Malprogramm)
								Indiana Jones F/A 18
								Interceptor Kick off
								111,00

PLAYHOUSE

SEGA

Nintendo

CD-Rom	899,-	Super Nes	499,-
Megadrive dt. mit Sonic	389,-	Adapter für am. Module	75,-
Megadrive jap.	289,-	Thunder Spirits	—
Joe Montana 2	109,-	Lemmings	—
Speedball 2	99,-	Devil Crash	—
Quack Shot	119,-	Castlevania	155,-
Shining in the Darkness	129,-	Final Fantasy 2 am.	135,-
Buck Rogers	109,-	Ghouls'n Ghost am.	129,-
Super Fantasy Zone	99,-	Combat Basketball am.	129,-
Xenon 2	109,-	Super Formation Soccer	149,-
Golden Axe 2	115,-	Caveman Ninja	149,-
F-22 Interceptor	119,-	Gameboy	—
Sega GameGear dt.	289,-	The Simpsons dt.	65,-
Sonic	69,-	Turrican	65,-
Space Harrier	69,-	Turtles 2	65,-
Quack Shot	69,-	Double Dragon 2	65,-
Ninja Gaiden	65,-	Duck Tales dt.	65,-

!Neu! Wir verleihen Soft-und !Neu! Hardware für sämtliche Systeme !!!

MS-DOS

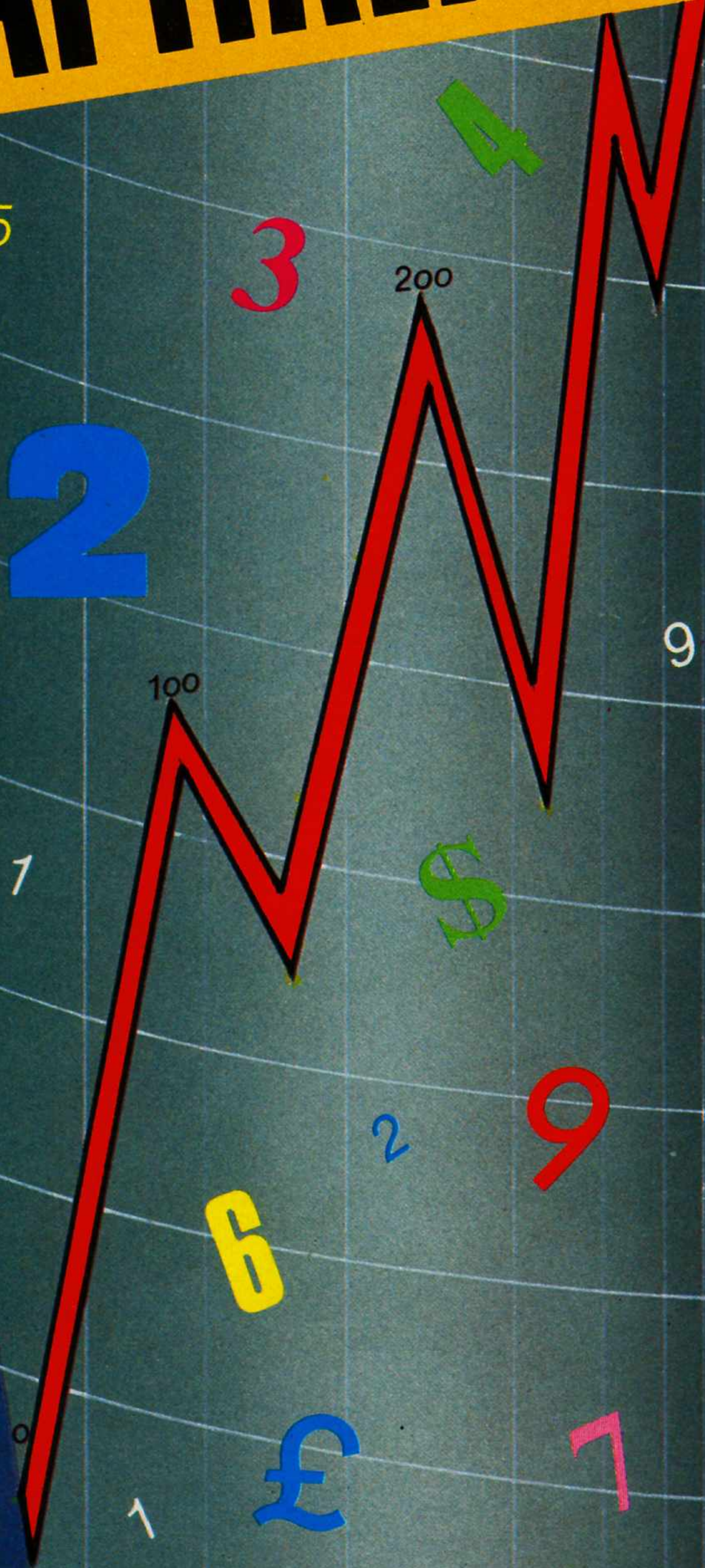
AMIGA

Ultima 7	85,-	CDTV +Spiel	1349,-
Monkey Island 2	82,-	Popoulus 2	69,-
Indy 4	84,-	Mad TV	69,-
Dr Brain(Sierra)	88,-	Monkey Island 2	72,-
Sim Ant	89,-	Red Baron	85,-
Eye of the Beholder 2	88,-	Birds of Pray	72,-
Falcon V.3.0	109,-	Ultima 6	85,-
Dungeon Master	89,-	Apidya	69,-
Civilisation	88,-	Atari Lynx 2	198,-
Star Trek	89,-	Stun Runner	75,-
Mad TV	89,-	Awesome Golf	69,-

Tel.0421-3760597

Spiele auch per Versand zzgl. 10,-DM erhältlich. Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Playhouse · Münchener Str. 55 · 2800 Bremen 1
Ladenzeiten Mo-Fr 14-18.30 **Laden Münchener Str. 55**
Samstag 10-13 Uhr · Inh. M. Kettler und Partner. *Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

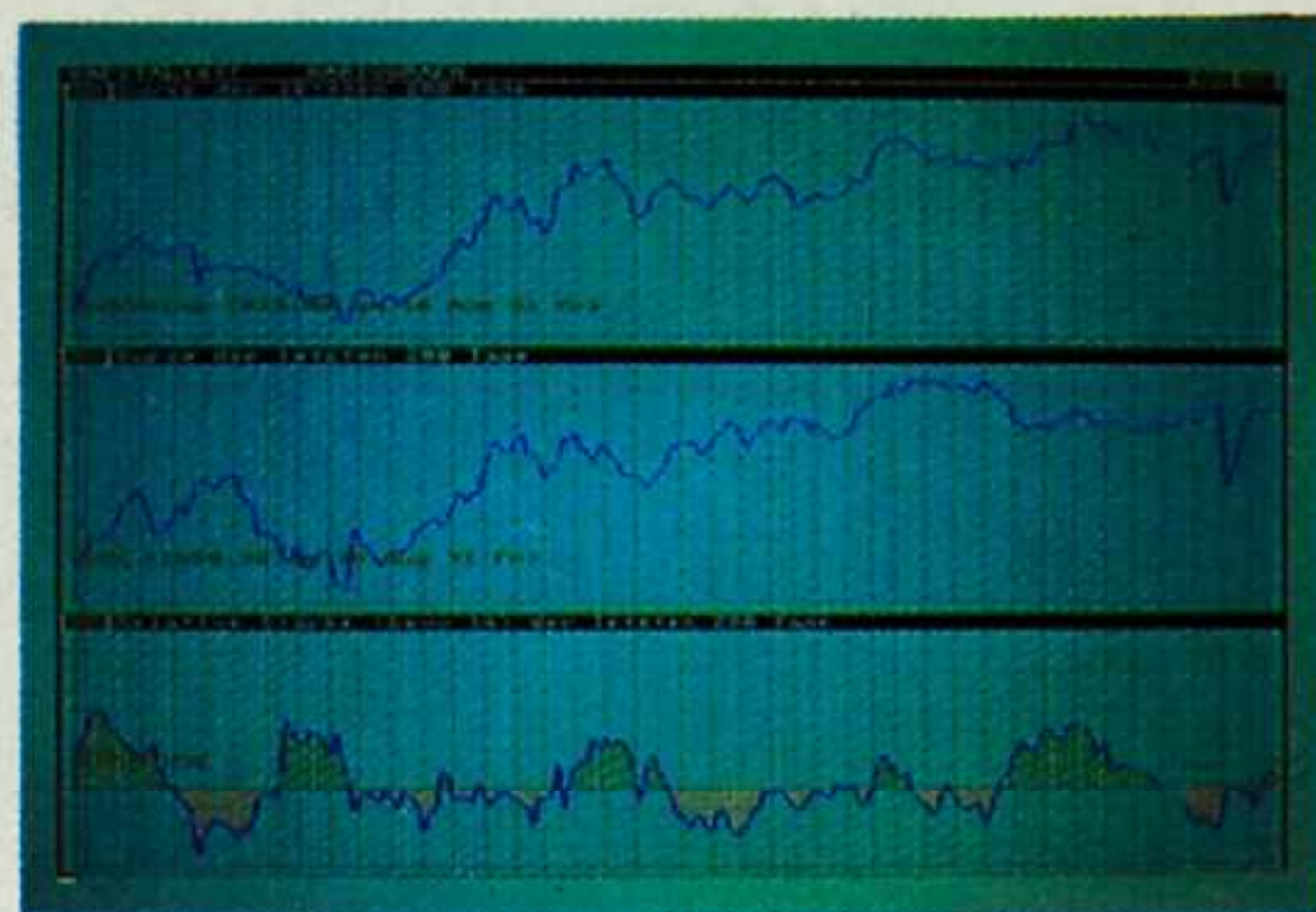
KAPITALIST



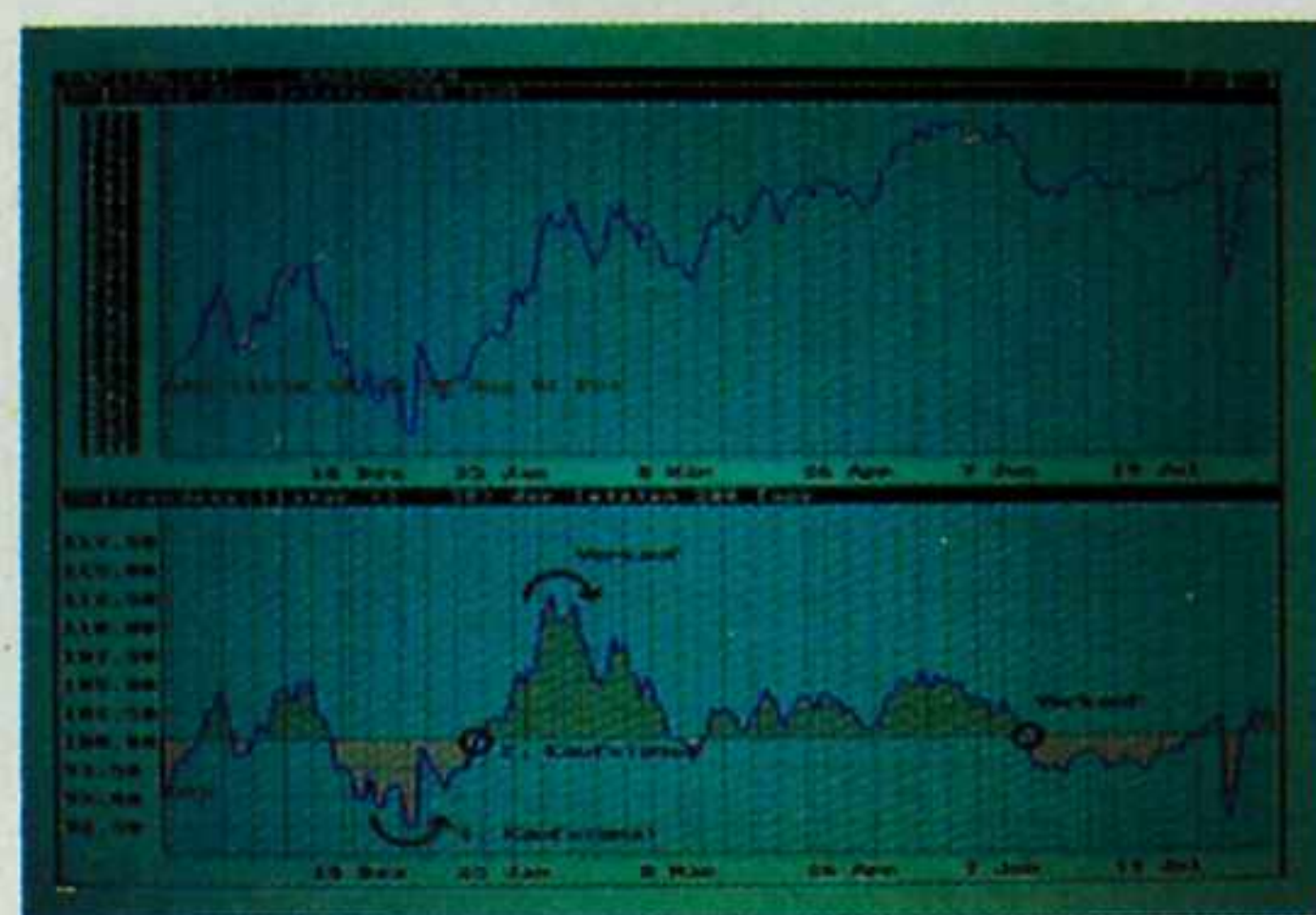
AMIGO!

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA

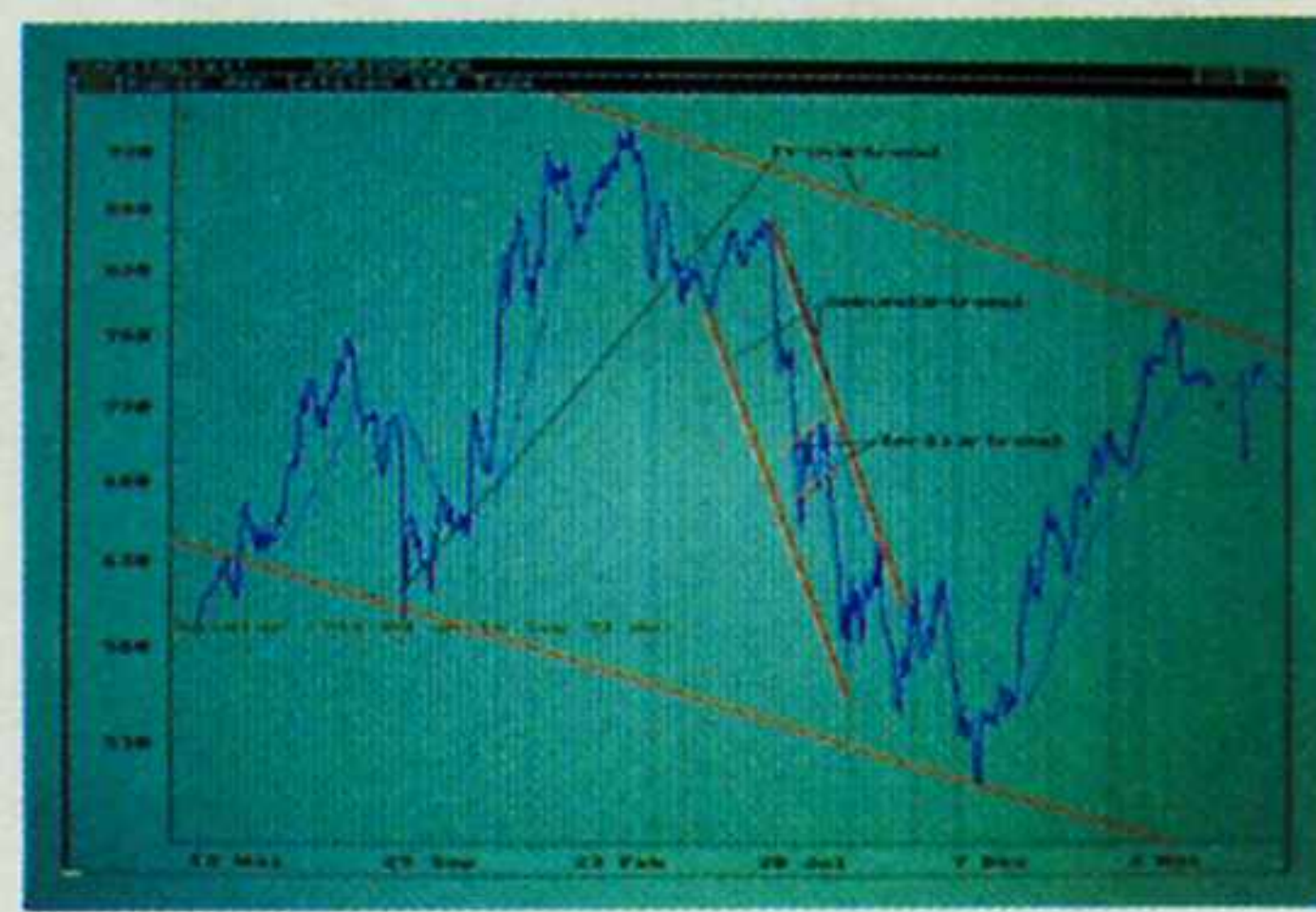
Kapitalist - Das Programm zur technischen Aktienanalyse.



Bessere Übersicht: Grafische Ausgabe aller Daten.



Funktionsvielfalt: Unzählige Menü-Optionen zur Berechnung.



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

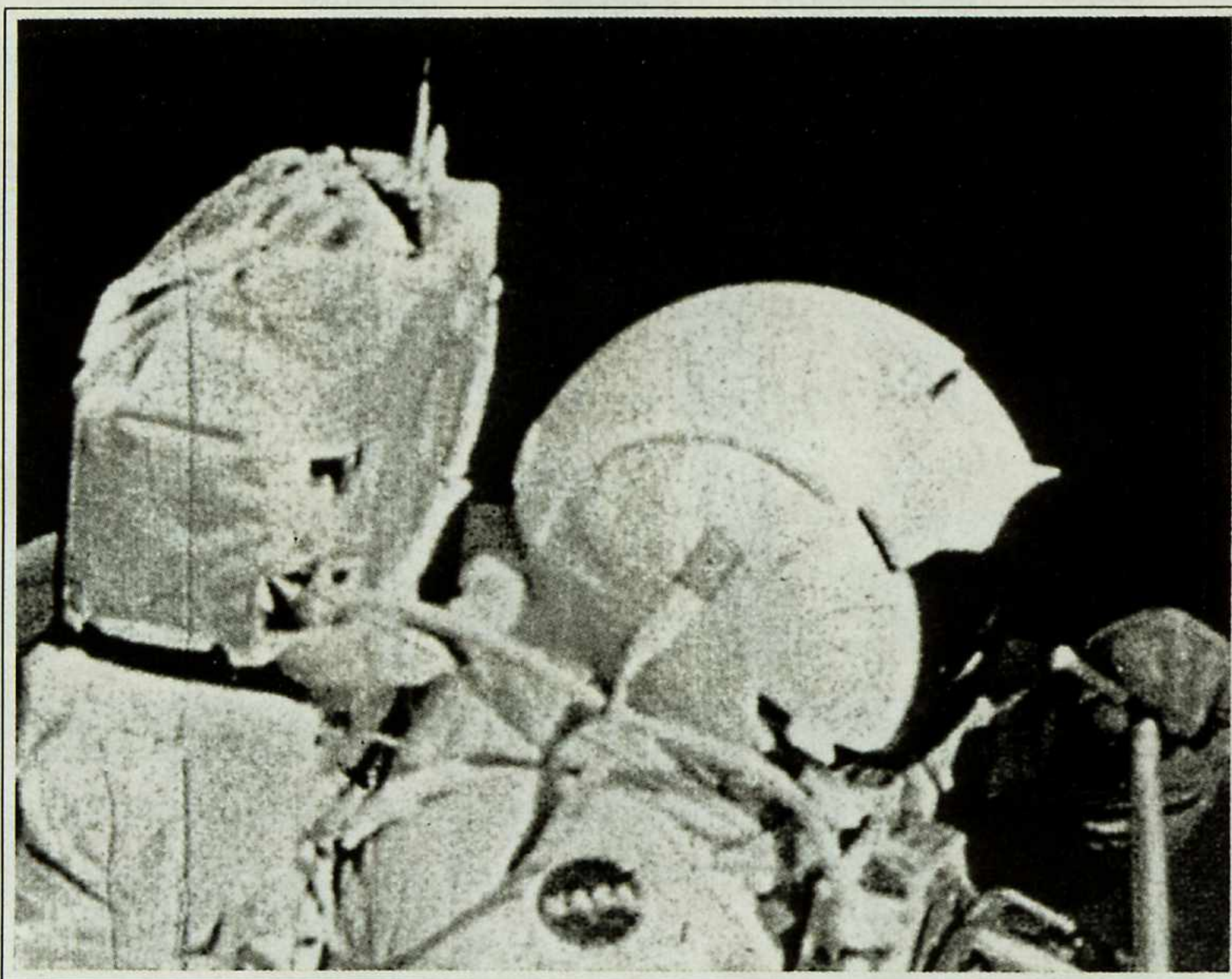
Folgende Programmindikatoren lassen wohl das Herz jedes Börsianers höher schlagen: **Trendoszillator**, **Momentum**, **Overboard/Oversold**, **relative Stärke** (nach Levi und Wells Wilder), **Volatilität**, **New-High/New-Low Durchschnitts- und Indexbildung**, **Advanced-/Decline-Linie**, **Beta-Faktor**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

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

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

Ab 7. Februar 1992
NEU beim gutsortierten
Zeitschriftenhändler!

A NEW



PROJECT

SOON BY

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline

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

PREPARE FOR BATTLE

WILD

WHEELS

Wüste Motor-Action verspricht Ocean mit dem reifen- und blechverschleißenden Rennspiel "Wild Wheels".



Hinter diesem Titel, der sich auf den ersten Blick wie der Name einer Rockergang liest, verbirgt sich folgendes: Du bist Fahrer eines in jeder Hinsicht aufgemotzten Supervehikels und gleichzeitig Anführer eines Teams von vier weiteren, jedoch durch

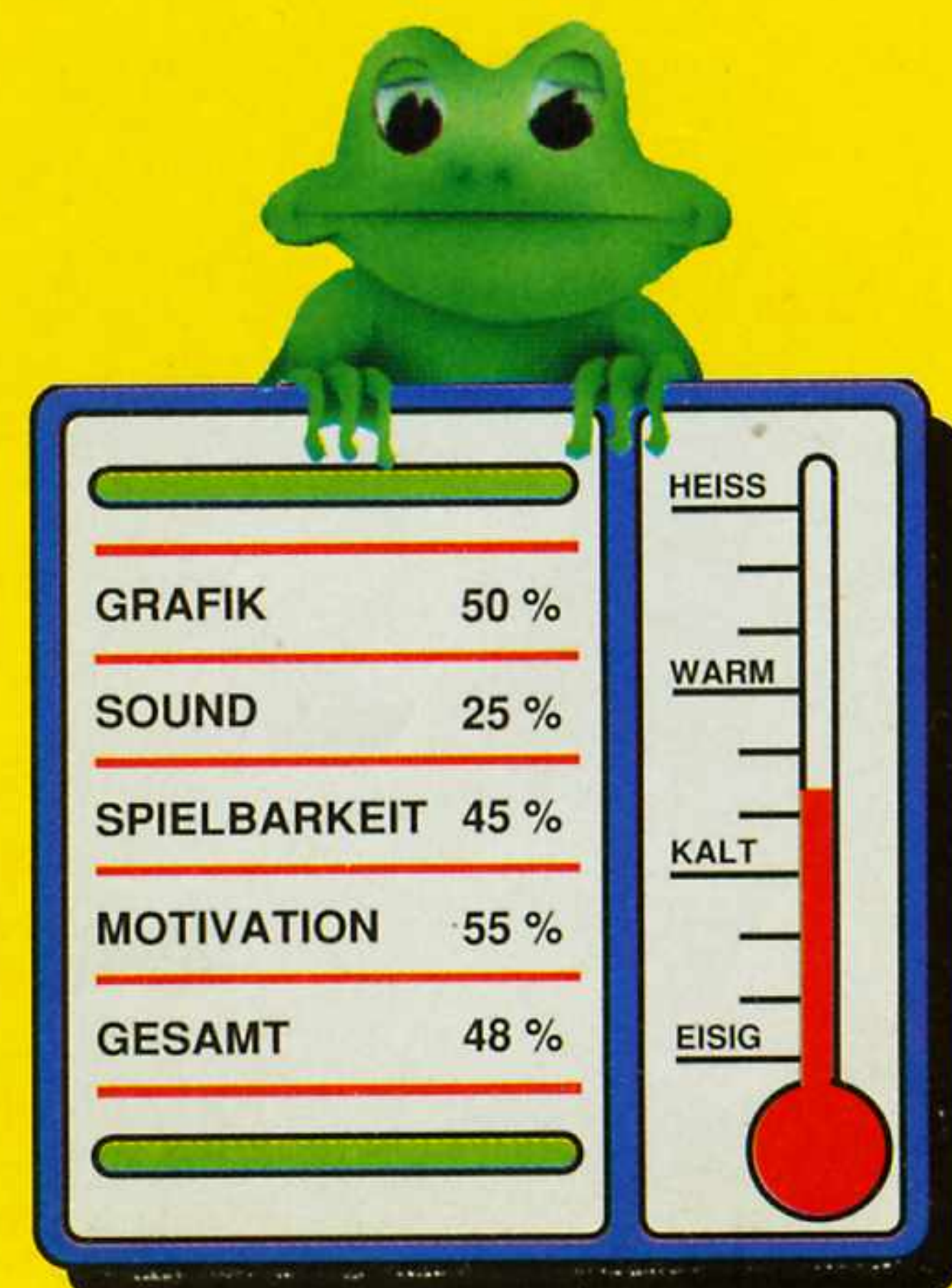
Robots gesteuerten Kampfkarossen. Dein Team spielt gegen eine andere Mannschaft in einem riesigen, durch Vektorgrafik veranschaulichten Spielareal. Dabei geht es einerseits darum, mit den Autos eine gigantische Kugel ins gegnerische Goal zu befördern. Deshalb sind Rammen, Behindern und Beschädigen der Fahrzeuge der anderen Mannschaft angesagt. Je nach den zur Verfügung stehenden Geldmitteln und auch Führerschein bist Du in der Lage, Deine Mitspieler und Dich mit den unterschiedlichsten fahrbaren

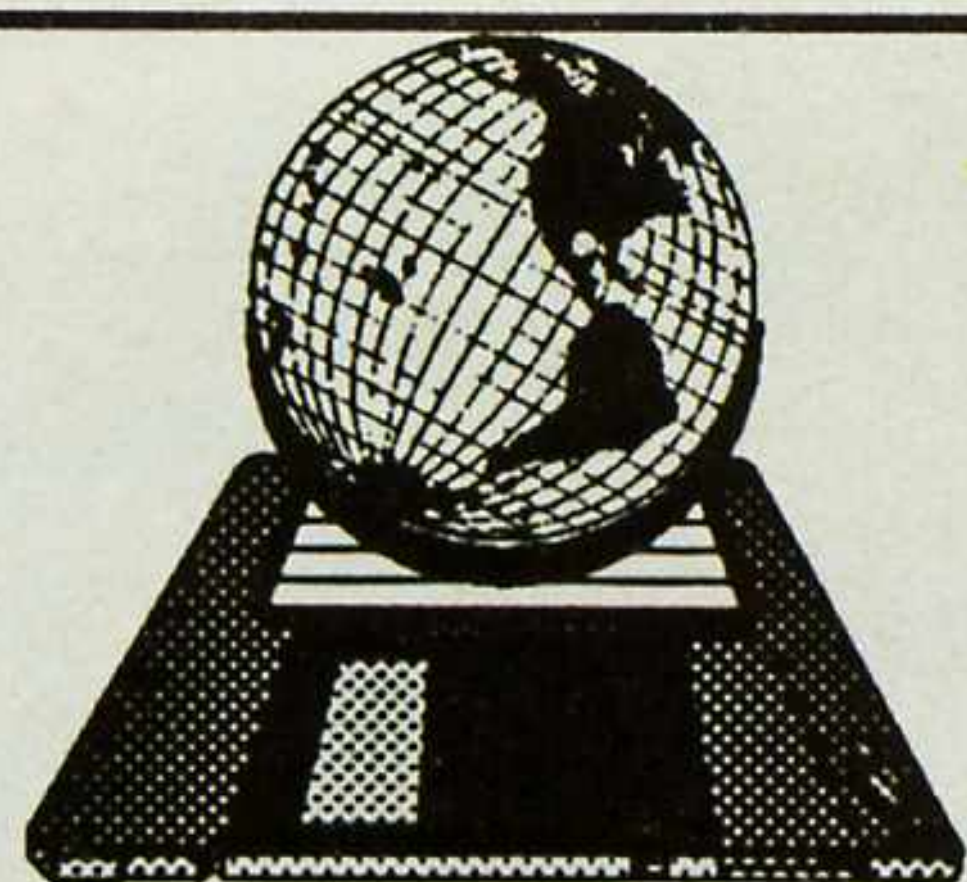
Untersätzen auszustatten, die sich durch Panzerung, Bewaffnung, Schnelligkeit, aber auch Spritverbrauch voneinander unterscheiden. Ach ja, während Du drei "Leben" besitzt, steht Deinen robotermäßigen Mitstreitern jeweils nur eines zur Verfügung. Zudem muß auch dem durch die Überbeanspruchung der Materialien resultierenden Verschleiß Rechnung getragen werden, indem von Zeit zu Zeit neue Reifen, Motoren etc. gekauft und montiert werden müssen. Natürlich steht auch eine Zusatzbewaffnung und -ausrüstung wie z.B. Superbreitreifen zur Verfügung. Neben der gegnerischen Mannschaft erschwert Dir auch noch der Umstand das Leben, daß sich der Spielball desöfteren in vier gleichartige Kugeln teilt, wobei die Pseudobälle nach einiger Zeit explodieren - also Vorsicht! Hüten solltest Du Dich auch vor Eis- und Vektor-Velozitätsfeldern, dort wird nämlich die Lenkung Deiner Fahrzeuge behindert. Andere Felder wiederum versetzen Deine Kampfswagen in den

Optimalzustand, bzw. beschädigen den Gegner. Die Steuerung via Joystick kann in "Arcade" oder "Professional" eingestellt werden, ist aber in beiden Optionen ungenau und äußerst gewöhnungsbedürftig. Den Blick auf Dein Fahrzeug und dessen unmittelbare Umgebung kannst Du dreifach zoomen und außerdem zwischen zwei Perspektiven auswählen, sowie den momentanen Spielstand abspeichern. Die Motoren- und Spielgeräusche sind ein schlechter Witz, Musik erklingt lediglich im einfach animierten Intro.

Muster von Bomico (mr)

Das erinnert doch irgendwie an diese kleinen Blechautos.





WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90	First Samurai	76,90	-----	Populous 2	-----	V.B.	-----
7 Colors	DA	59,90	59,90	64,90	Formula One Grand Prix	V.B.	V.B.	Powermonger	DA	76,90	76,90
Airbus 320	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Fort Apache	DA	76,90	Powermonger Data Disk	DA	44,90	-----
AD&D Collection	-----	76,90	76,90	82,90	Games Winter Challenge	DA	-----	Red Baron	DA	82,90	89,90
Advantage Tennis	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Gauntlet 3	DA	64,90	Realms	DV	76,90	76,90
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90	Godfather 3	-----	V.B.	Return of Medusa	DV	69,90	69,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90	Great Courts 2	DA	69,90	Riders of Rohann	-----	-----	82,90
Air Land Sea	DA	82,90	-----	89,90	Heart of China	DA/DV	89,90	Rise of the Dragon	DV	82,90	89,90
Alien Breed	DA	64,90	-----	-----	Heimdall	-----	82,90	Robin Hood	DA	64,90	64,90
Alien Storm	DA	64,90	64,90	-----	Home alone	DA	64,90	Robozone	DA	64,90	64,90
Amnios	DA	64,90	-----	-----	Hudson Hawk	DA	64,90	Rugby World Cup	-----	64,90	64,90
Another World	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Indiana Jones 4	-----	-----	Rules of Engagement	-----	64,90	82,90
Apidya	-----	V.B.	V.B.	V.B.	James Pond 2 (Robocod)	DA	64,90	Secret Weapon of the Luftw.	-----	-----	89,90
Baby Jo	DA	64,90	64,90	76,90	Kaiser	DV	99,90	Shadow of the Beast	DA	82,90	64,90
Barbarian 2	DA	64,90	64,90	-----	Kings Quest 5	DV	89,90	Shadow Sorcerer	DA	69,90	69,90
Bards Tale Constr. Set	DA	-----	-----	76,90	Knightmare	-----	76,90	Silent Service 2	DA	82,90	82,90
Bards Tale Trilogy	DA	-----	-----	89,90	Knight of the Sky	DA	82,90	Space 1889	-----	76,90	76,90
BAT 2	-----	-----	-----	V.B.	Last Battle	DA	64,90	Space Wrecked	DA	V.B.	76,90
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90	Leander	DA	76,90	Spellcasting 201	-----	-----	89,90
Battletech 2	DA	-----	-----	82,90	Leisure Suit Larry 5	-----	V.B.	Spot	DA	64,90	59,90
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90	Lemmings	DA	64,90	Starbyte Supersoccer	DV	69,90	69,90
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90	Lemmings Data	DA	59,90	Star Trek 6	-----	-----	V.B.
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90	Links	-----	-----	Stratego	DA	64,90	64,90
Booly	DA	69,90	59,90	64,90	Links Hyatt	-----	59,90	Strike 2	DA	-----	76,90
Boston Bomb Club	DA	64,90	64,90	64,90	Lone Wolf	-----	64,90	Strike Fleet	DA	64,90	64,90
Builderland	-----	59,90	59,90	-----	Lord of the Rings	DA	-----	Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90	76,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	76,90	-----	76,90	Lotus Turbo Chall. 2	DA	64,90	Supaplex	DA	64,90	-----
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-----	Mad TV	DV	V.B.	Super Car Pack	DA	-----	82,90
Captain Planet	DA	64,90	64,90	-----	Magic Garden	DA	64,90	Super Space Invaders	DA	64,90	64,90
Centerbase	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Martian Memorandum	-----	-----	Suspicious Cargo	DA	64,90	64,90
Chart Attack	DA	76,90	76,90	-----	Medieval Warrior	-----	64,90	Steigenberger Hotel	DV	59,90	-----
Civilisation	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Mega Lo Mania	-----	76,90	Team Suzuki	DA	64,90	64,90
Cisco Heat	DA	69,90	-----	-----	Megatraveller 2	-----	82,90	Terminator 2	DA	64,90	64,90
Conquestador	DV	69,90	69,90	76,90	Microprose Golf	DA	82,90	The Oath	DA	64,90	-----
Conquest of Longbow	DA	-----	-----	89,90	Mig 29 Super Fulcrum	-----	89,90	The Simpsons	DA	64,90	64,90
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90	V.B.	Might & Magic 3	-----	99,90	Think Cross	DA	59,90	59,90
Deathbringer	DA	64,90	64,90	64,90	Mike Ditka Football	DA	-----	Time Quest	-----	-----	82,90
Death Knights of Kryn	DA	76,90	76,90	76,90	Monkey Island 2	EV	V.B.	Traders	DA	69,90	69,90
Deuteros	DA	76,90	76,90	-----	Moonfall	DA	64,90	TV Sports Boxing	-----	-----	82,90
Die Kathedrale	DV	89,90	89,90	89,90	Moonstone	-----	69,90	Ultima 7	-----	-----	V.B.
Double Dragon 3	DA	64,90	-----	-----	Napoleon	DA	59,90	Utopia	DA	76,90	76,90
Dragons Lear	-----	-----	-----	V.B.	Necronom	DA	69,90	Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90
Elvira 2	DA	V.B.	V.B.	V.B.	No Greater Glory	-----	-----	Wild Wheels	DA	69,90	76,90
Exodus 3010	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Nova 9	-----	-----	Willy Beamish	DA	-----	89,90
Eye of the Beholder 2	-----	-----	-----	V.B.	Pegasus	DA	64,90	Wing Commander 2	-----	-----	89,90
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90	PGA Golf Plus	DA	-----	Wing Comm. 2 Mission 1	-----	-----	49,90
Falcon 3.0	-----	-----	-----	V.B.	PGA Course	DA	49,90	Wizardry 7	-----	-----	V.B.
Fighter Command	DA	76,90	76,90	-----	Pit Fighter	DA	64,90	Wolfpack	DA	76,90	64,90
Final Blow	DA	64,90	64,90	-----	Police Quest 3	DA	-----	WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90
Final Fight	DA	64,90	64,90	-----	Populous/Sim City	DA	76,90	Yeagers Combat	DV	-----	82,90

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

GAMEBOY-MODULE je 59,90

Bubble Bobble
Cäsar Palace
Castellian/Nebulus
Castlevania 2
Double Dragon 2
Final Fantasy Legend
Gremlins 2
Malibu Beach Volleyball
Mickeys Dang. Chase

ANDERE MODULE AUF ANFRAGE

LÖSUNGSBÜCHER je 29,90

Bane of the Cosmic Forge
Bards Tale 1
Bards Tale 2
Bards Tale 3
Bloodwych Data Disk
Buck Rogers
Cadaver
Cadaver Pay Off
Captive
Champion of Kryn
Codename Iceman
Conquest of Camelot
Curse of the Azure Bonds
Death Knights of Kryn
Dragonflight
Dragon Wars
Dungeon Master

andere Bücher a.A.

VERSANDKOSTEN

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

VIDEOPREISLISTE

Bestellen Sie unsere Videopreisliste:
Auf einer VHS-Videocassette wer-
den die wichtigsten Neuerscheinun-
gen je ca. 3 Minuten lang
vorgestellt.

90 Minuten nur **DM 24,90**

**Fordern Sie
Noch heute
unsere
kostenlose
Preisliste an!**

**2,- DM
RABATT!**

Wenn Sie sich bei der
Bestellung auf diese
Zeitschrift beziehen!

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne
erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!

WORLD OF WONDERS Wir sind für Sie da in...

Für Druckfehler keine Haftung.

NORDRHEIN- WESTFALEN

Versand
Ansprechpartner:
Thomas
02195-7758
Mo-Fr 17-21 Uhr

HESSEN

Versand u. Ladengeschäft
Marktplatz 39
6231 Schwalbach/Ts.
06196-84747
Fax: 82467
Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr
Sa 10-13 Uhr

BAYERN

Versand u. Ladengeschäft
Kilianstr. 9
8752 Gunzenbach
06029-7192
Fax: 7192
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa 10-14 Uhr

BERLIN

Versand
Ansprechpartner:
Bernd
030-3246326
Mo-Fr 17-21 Uhr

SCHLESWIG- HOLSTEIN

Versand
Ansprechpartner:
Markus
0461-93796
Mo-Fr 17-21 Uhr

NIEDERSACHSEN

Versand
Ansprechpartner:
Thomas
0511-4581650
Mo-Fr 17-21 Uhr

BADEN WÜRTTEMBERG

Versand + Abholung
7500 Karlsruhe
0721/2 18 67
Mo-Fr 16-19 Uhr
24 Std. Anrufbeantw.



Neben dumpfem Aberglauben zählten aber auch die Taten unzähliger Helden, die in uns heute noch Respekt, ja vielleicht auch etwas Neid hervorrufen. Laßt uns deshalb zurückkehren in's Land der Wikinger, um an den Lagerfeuern der Saga von Heimdall zu lauschen...

**Tja, Helga. Hast ganz schön
Zöpfe lassen müssen.**



Das Rollenspiel "Heimdall" entführt uns in jenes dunkle Zeitalter, als das Weltbild unserer Altvordenen aus Göttern, Magie und Hexerei bestand.

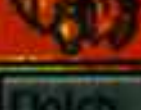
Die große Götterdämmerung Ragnarök ist angebrochen. Die Welt, bestehend aus dem von Riesen bewohnten Utgard, dem Menschenland Midgard, sowie dem Götterreich Asgard droht Chaos und Untergang anheimzufallen. Die alten Götter rüsten sich zur letzten Schlacht. Loki, der Gott des Bösen, sieht seine große Chance. Er bemächtigt sich durch einen miesen Trick der göttlichen Waffen, nämlich dem Hammer des mächtigen Thor, Odins Schwert, sowie Freys Speer und versteckt sie irgendwo in Midgard. Leider können die Götter nicht mehr selbst auf die Erde und ihre Waffen suchen. So ersinnt der

schlaue, zugleich lüsterne Odin einen Trick: Er schwängert ein Wikinger-mädchen und zwar mit derart göttlicher Potenz, daß diese gleich beim Aufwachen (von der ganzen Sache hat die Ärmste absolut nichts gehabt) im neunten Monat schwanger ist. Ihr wird alsbald ein knuddeliges Knäblein namens H e i m d a l l geboren, das sich schnell zum kühnen Recken mausert. Wobei wir auch schon beim eigentlichen Thema wären: Dieser junge Held muß nämlich als Göttersohn die verlorenen Waffen seines Vaters und seiner Onkel aus Asgard suchen. Diesen Part übernimmst natürlich Du. Als Heimdall mußt Du erstmal drei Proben bestehen, bevor Du auf die Reise geschickt wirst. Diese Proben sind im Spiel auch noch dazu da, um



Charakterpunkte zu sammeln, wie zum Beispiel Stärke, Lebenskraft, Geschick usw. Gleichzeitig ist davon auch die Auswahl der Stärke Deiner Gefolgsleute abhängig. Du kannst diese Proben auch überspringen, wobei Dir durchschnittliche Charaktereigenschaften zuerkannt werden. Die erste Prüfung besteht aus Axtwerfen, wobei sadistischerweise (in diesen präemanzipatorischen Zeiten wars

Eine grimmige Party.

OPTIONEN	 Hemlock shortlan 17000	 Orin ward 17000	 Aear warrior 17000
Beschützen	 Schwert Gold (35) Nahrung	 Axt Gold (10) Nahrung	 Dolch Gold (30) Nahrung
Unterstützen			
Verteidigen			
Abwehren			
Erken			
Bekämpfen	 Timmer shipwright 17000	 Garnes navigator 17000	 Oyat droid 17000
Marinebau			
an Schiffe			
an Land			
Transport			
Statistiken			
Abbrechen			



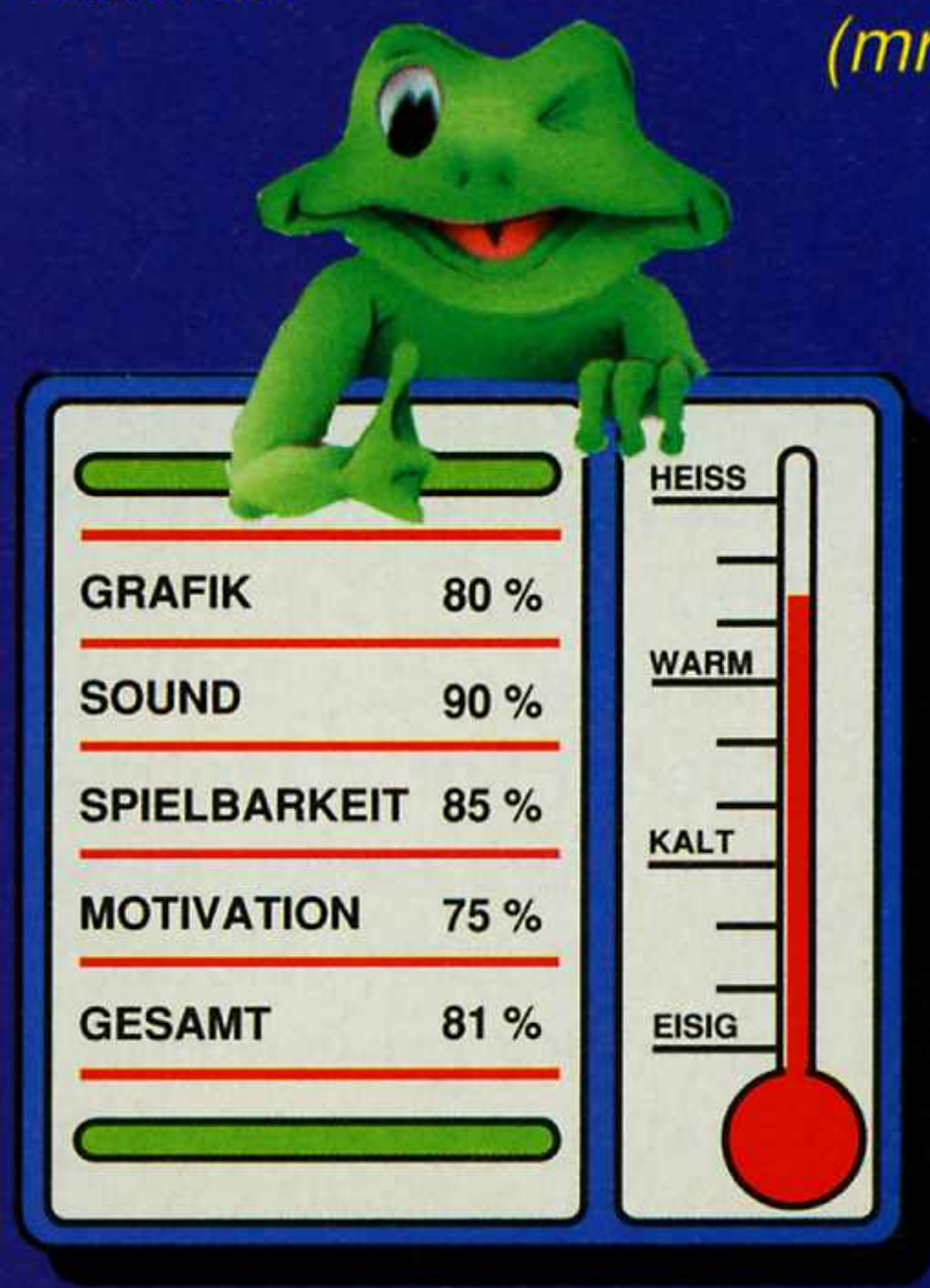
Wenn Götter schon einmal etwas verstecken...

noch möglich) die holde Barmaid Helga festgeschnallt wird und Du ihre acht Zöpfe mit dem gezielten Wurf von zehn Beilen unter dem Gejohle Deiner Wikingerkameraden abhacken mußt. Leider haben Dich Deine Kumpels aber mit Met schon etwas abgefüllt, so daß die Angelegenheit schon mal im wahrsten Sinn des Wortes ins Auge gehen kann. Bei der zweiten Prüfung mußt Du eine eingefettete und somit ziemlich glitschige Sau in ihrem Pferch einfangen, beim dritten und letzten Mannbarkeitstest steht der Bootskampf an. Dabei kämpfst Du Dich auf einem Wikingerschiff vom Heck zum Bug, wo sich ein Sack mit Gold befindet, vor, Dich aber mehrere Wächter daran zu hindern versuchen. Hast Du die Proben mehr oder minder bestanden, gehst Du daran, Deine Crew zusammenzustellen. Aus verschiedenen Charakteren, nämlich Krieger, Berserkern, Schmieden, Navigatoren, Druiden und Zauberern, kannst Du fünf Mann aussuchen, die Dir bei Deiner Suche behilflich sind. Einmal in See gestochen, segelst Du erreichbare Inseln und Gestade an, um dort nach den Waffen zu suchen.

Nicht zuletzt wirst Du auch in Kämpfe verwickelt, bei denen Du einerseits besser die Beine in die Hand nimmst (wenn Dein Gegner mehr Stärkekpunkte hat), oder mit blanken Fäusten bzw. diversen Waffen an-

greifst. Dabei ist vor allem Reaktionsschnelligkeit gefragt. Bei der Suche sind Dir drei der Packung beigelegte Karten von Midgard, Utgard und Asgard behilflich. Erfreulich ist die umfangreiche deutsche Anleitung, in der auch ein witzig gezeichneter Comic, welcher die Vorgeschichte aufzeigt, enthalten ist. Zum Zweck des Kopierschutzes muß nach dem Booten ein bestimmtes Wort aus dem Handbuch eingegeben werden. Die Bewegung der Figuren wird mittels Joystick gesteuert, ansonsten kommt die Maus zum Einsatz. Kann schon über die comicmäßigen, liebevoll animierten Grafiken in keinsten Weise gemeckert werden, so hat mir vor allem die "wikingermäßige" Musik mit ihren Trommeln und Schellen sehr gut gefallen. Die Waffen habe ich als Heimdall leider beim besten Willen nicht gefunden, kein Wunder also, daß die alten Götter, zumindest offiziell, ausgestorben sind. Aber vielleicht hast Du bei der Suche nach der göttlichen Bewaffnung mehr Glück...

(mr)



bits + bytes SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
52 MB SCSI II
1.098,- DM

**Deluxe Sound
228,-DM**

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

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

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

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

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

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...

5900 Siegen, Am Bahnhof 35

24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 · Fax: (02 71) 5 66 17

NEU in: 5240 Betzdorf, Bismarckstraße 2

S.C.S. Inh. Jörg Zahler
Tel. 06898 / 27764
6625 Püttlingen Bengeserstr. 19

pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS

Titel	AMI	PC
A 320 AIRBUS	87,95 DM	
ALCATRAZ	59,95 DM	89,95 DM
BUNDESLIGA MANAGER PRO	74,95 DM	79,95 DM
BANDIT KINGS	79,95 DM	87,95 DM
BUCK ROGERS KPL. DT.	87,95 DM	87,95 DM
BACK TO THE FUTURE III	59,95 DM	59,95 DM
BATTLE ISLE	87,95 DM	87,95 DM
CASTLES	87,95 DM	87,95 DM
COMMAND HQ	87,95 DM	87,95 DM
CIVILISATION	87,95 DM	87,95 DM
EYE OF THE BEHOLDER DT.	74,95 DM	87,95 DM
ELITE PLUS	87,95 DM	87,95 DM
ELF	59,95 DM	
FLIGHT OF THE INTRUDER	87,95 DM	87,95 DM
F-14 TOMCAT	87,95 DM	87,95 DM
F-16 STRIKE EAGLE II	79,95 DM	79,95 DM
F-29 RETALIATOR	59,95 DM	
GUNSHIP 2000	87,95 DM	87,95 DM
GATEWAY TO THE SAV. FROM	74,95 DM	
HEROS QUEST	59,95 DM	
HEROS QUEST EDW. DISK	39,95 DM	
HEROS QUEST H.O. EDW. D.	94,95 DM	
KINGS QUEST V		94,95 DM
KAISED		96,95 DM
LEMMINGS	59,95 DM	79,95 DM
LEMMINGS DATA DISK	49,95 DM	59,95 DM
MANCHESTER UNITED EUROPE	59,95 DM	59,95 DM
MAD TV	87,95 DM	87,95 DM
LESLIE S. LARRY &	87,95 DM	87,95 DM
NAM	69,95 DM	79,95 DM
PIRATES	59,95 DM	59,95 DM
DANG	59,95 DM	59,95 DM
POWERMONGER DATA DISK	39,95 DM	
POPULOUS II	69,95 DM	
RED BARRON KPL. DT.	79,95 DM	87,95 DM
RAILROAD TYCOON	79,95 DM	79,95 DM
RETURN OF MEDUSA	59,95 DM	89,95 DM
RINGS O.MED.+RETURN O.MED	109,95 DM	
ROBIN HOOD	59,95 DM	69,95 DM
SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95 DM	74,95 DM
SECRET OF MONKEY ISL. II	74,95 DM	74,95 DM
SILENT SERVICE II	79,95 DM	79,95 DM
SIM CITY+POPULOUS	69,95 DM	69,95 DM
SIM EARTH	87,95 DM	87,95 DM
SPIRIT OF ADVENTURE	59,95 DM	89,95 DM
SECRET WEAPONS D 38 MISS.	39,95 DM	87,95 DM
SPACE QUEST 4 KPL. DT.	87,95 DM	87,95 DM
THE SIMPSONS	59,95 DM	69,95 DM
THE JAMES BOND COLLECT.	59,95 DM	69,95 DM
TERMINATOR II	59,95 DM	69,95 DM
TRANSWORLD	59,95 DM	69,95 DM
TOKI	59,95 DM	79,95 DM
UMS II	69,95 DM	
YDOOM	59,95 DM	
WING COMMANDER	79,95 DM	79,95 DM
WING COMMANDER II	87,95 DM	87,95 DM
WING C. MISSION DISK I U II JE	39,95 DM	
WING COM. II CD. DISK I	49,95 DM	
WINZER	59,95 DM	69,95 DM
3D CONSTRUCTION KIT	109,95	109,95

PILOTEN ACHTUNG

FALCON 3.0 129.95
BIRDS OF BREY AMI. 79.95 DM

IMMER TOLLE ANGEBOTE FÜR
AMIGA UND PC BITTE
NACHFRAGEN !!!

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

**WIR HABEN JETZT AUCH
EINEN LADEN IN 6620
VÖLKLINGEN IN DER
HOHENZOLLERSTR.9
DORT FÜHREN WIR GAMES,
FÜR PC UND AMIGA.
PC'S UND SPIELKONSOLEN
UND IMMER NEUE
SONDERANGEBOTE!!!**

BOOTSELECTOR 45.00 DM

Hardware

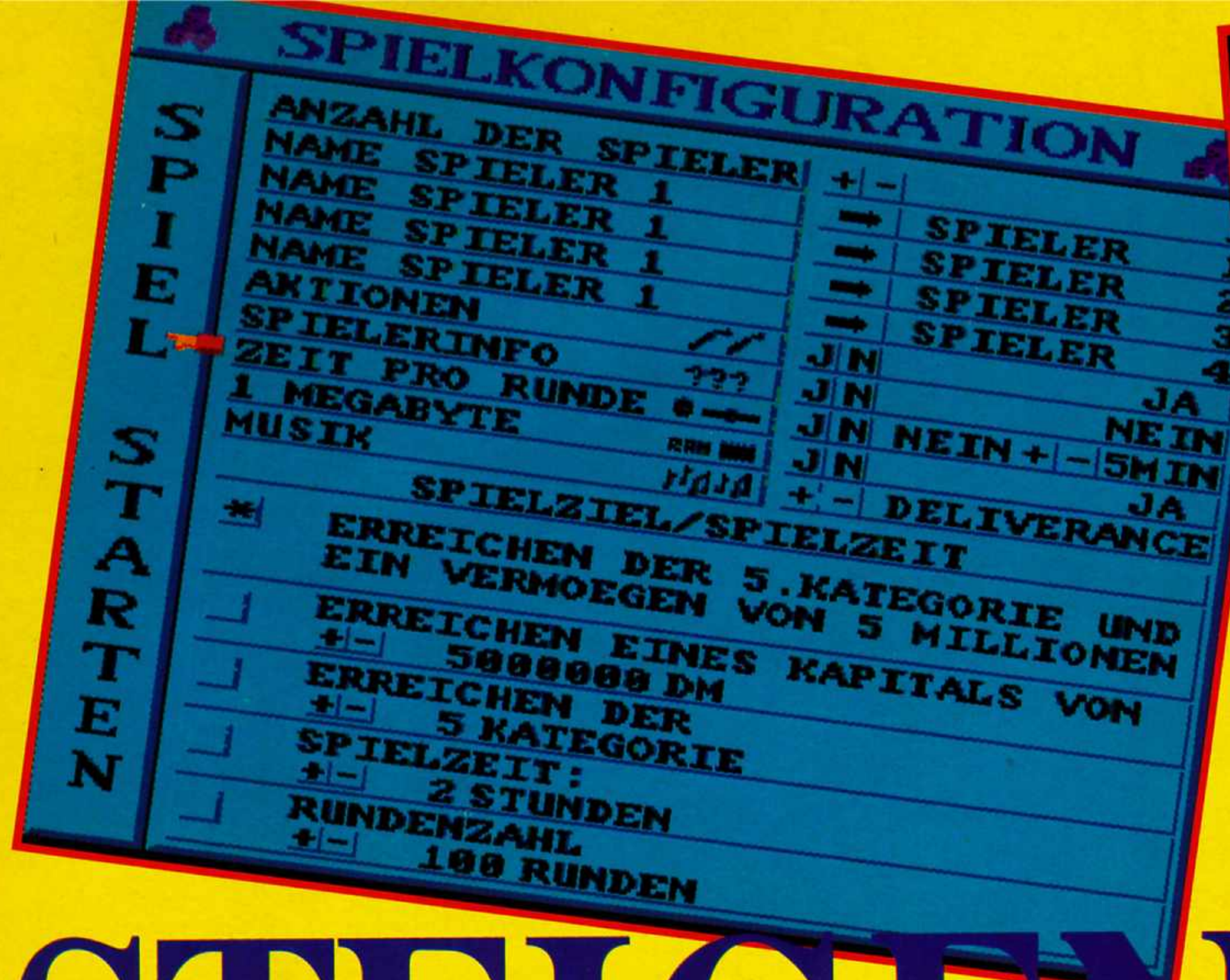
**2 MB ERWEITERUNG INCL
GARRY ADAPTER 275.00 DM**

**LAUFWERK AMIGA EXTERN DUR. BUS
149.00 DM**

**LAUFWERK AMIGA INTERN LEICHTE MO.
145.00 DM**

**512 KB ERWEITERUNG 85.00 DM
512 KB ERW. MIT UHR 75.00 DM**

Sie erreichen uns zwischen 9.00-18.00 Uhr pers.
24 Std. Anrufbeantworter
Versand per NN +10DM, Vorkasse +5DM (V-Scheck)
UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten)



STEIGENBERGER

Hotelmanager



Die Höhen und Tiefen des Hotelgewerbes aus erster Hand zu erleben, verspricht First Step mit der neuen Wirtschaftssimulation "Steigenberger Hotelmanager".

Hat es den Entwicklern nach eigener Auskunft an Insiderinfos nicht gemangelt. Keine geringere als die bekannte Steigenberger-Hotelkette erklärte sich bereit, durch ihre Manager etwas aus der Schule zu plaudern und somit Erfahrungen aus erster Hand in diese Simulation einfließen zu lassen. Daß man als angehender Hotelier natürlich nicht gleich ein ganzes Hotelimperium frei Haus geliefert bekommt, ist wohl klar. Deshalb kommt es wie gerufen, daß die liebe Erbtante Hillie ein bescheidenes Vermögen hin-

terläßt, welches erstmal die finanzielle Basis zum Kauf einer kleinen Pension darstellt. Natürlich kommt man mit dem Erbe allein nicht aus. Als erstes steht einem der Gang zur Bank bevor, um den gewährten Kreditrahmen auszuschöpfen. Gewappnet mit dem nötigen Kleingeld besucht man einen Makler, um sich für den Kauf eines günstigen Gästehauses zu entscheiden. Um dieses kleine Hotel kostengünstig auszustatten, wird nun ein Innenarchitekt beauftragt. Derweil kann man sich schon mal Gedanken über mögliche Zusatzleistungen im Servicebereich, wie zum Beispiel Sauna oder Kraftraum, machen. Unbedingt nötig ist andererseits ein Parkplatz für die erwarteten Gäste. Last, but not least braucht man zum Führen eines Hotels natürlich noch das qualifizierte Personal, wobei zumindest auf einen

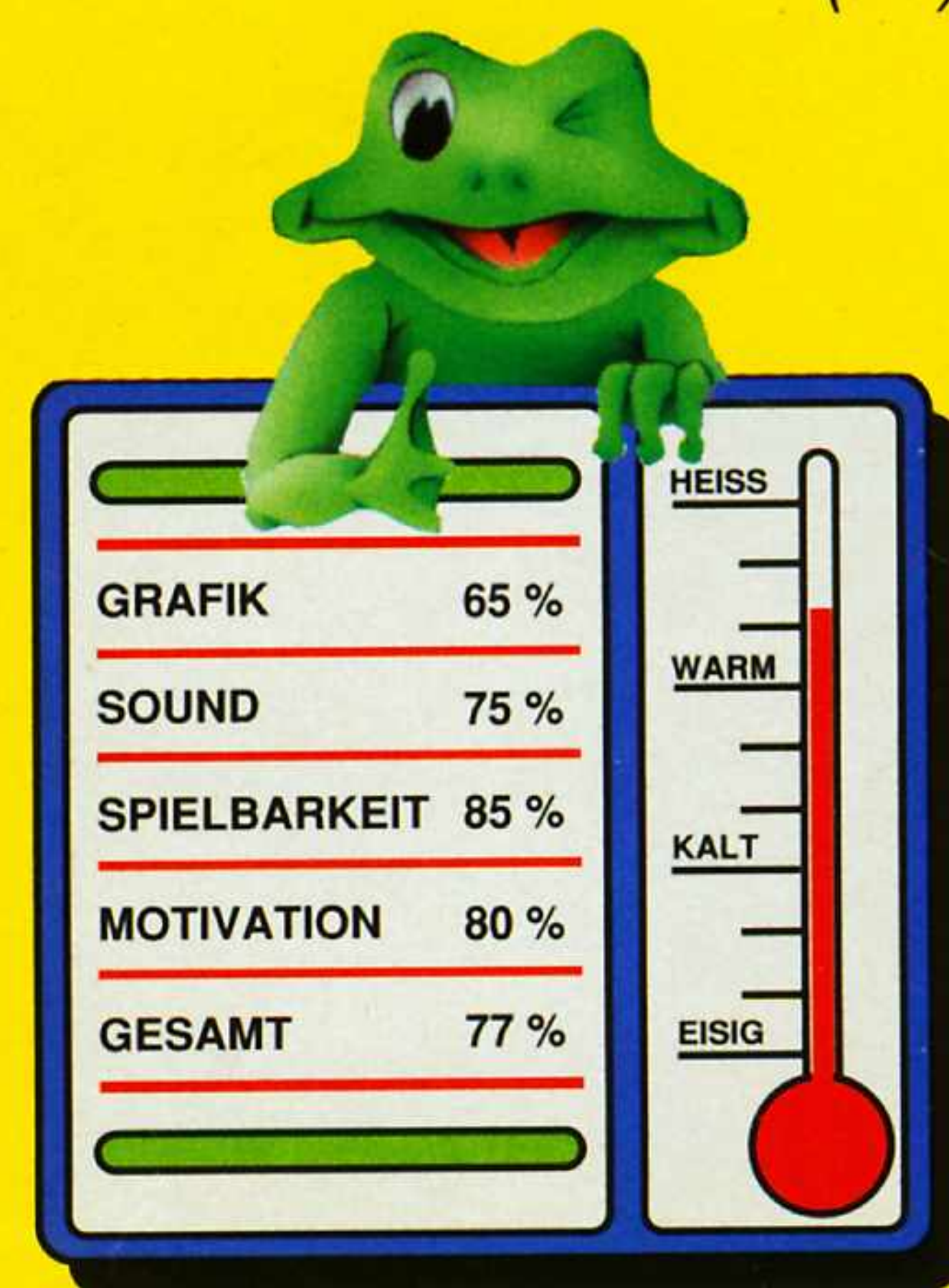
Koch, einen Kellner und eine Putzfrau nicht verzichtet werden kann. Daß mit einer Werbeaktion das neue Hotel überhaupt erst mal bekannt gemacht werden muß, ist auch klar. Aber diese ganzen Investitionen müssen natürlich irgendwann wieder Profit bringen und so wartet man auf Gäste.

Was? Nur eine vierzigprozentige Auslastung der Einzel- und Doppelzimmer? Ob man da etwa den Übernachtungspreis etwas zu hoch für die Kategorie der Pension angesetzt hat? Oder sind etwa die Zimmer selbst oder das Personal nicht in Ordnung? Oje, jetzt wird man auch noch über einen Feuerschaden im Küchenbereich informiert und hat prompt vergessen, eine Versicherung abzuschließen. Das Leben eines Hotelmanagers ist also nicht leicht! Und überhaupt: Erst wenn man aus den roten Zahlen ist und entsprechendes Kapital erwirtschaftet hat, kann man an den Kauf eines besseren und größeren Hotels denken, oder gar an den einer Hotelkette. Die Grafik des Spiels beschränkt sich auf verschiedene Icons mit den

entsprechenden Optionen. Hier wären einige gut gemachte Animationssequenzen, etwa das Ankommen von Gästen, eine Restaurantszene oder eine Ansicht der Gegend, in der das Hotel liegt, von Vorteil gewesen.

Der angehende Hotelmanager kann zwischen mehreren Musikinterpretationen, die das ganze Spiel über zu hören sind, wählen. Der Text der Simulation, die aus zwei Disketten besteht, ist deutsch. Gespielt wird Steigenberger Hotelmanager mit der Maus. Meine blondgelockte Flamme, gelernte Hotelfachfrau, und ich waren jedenfalls eine ganze Nacht vom Screen nicht wegzulocken.

(mr)

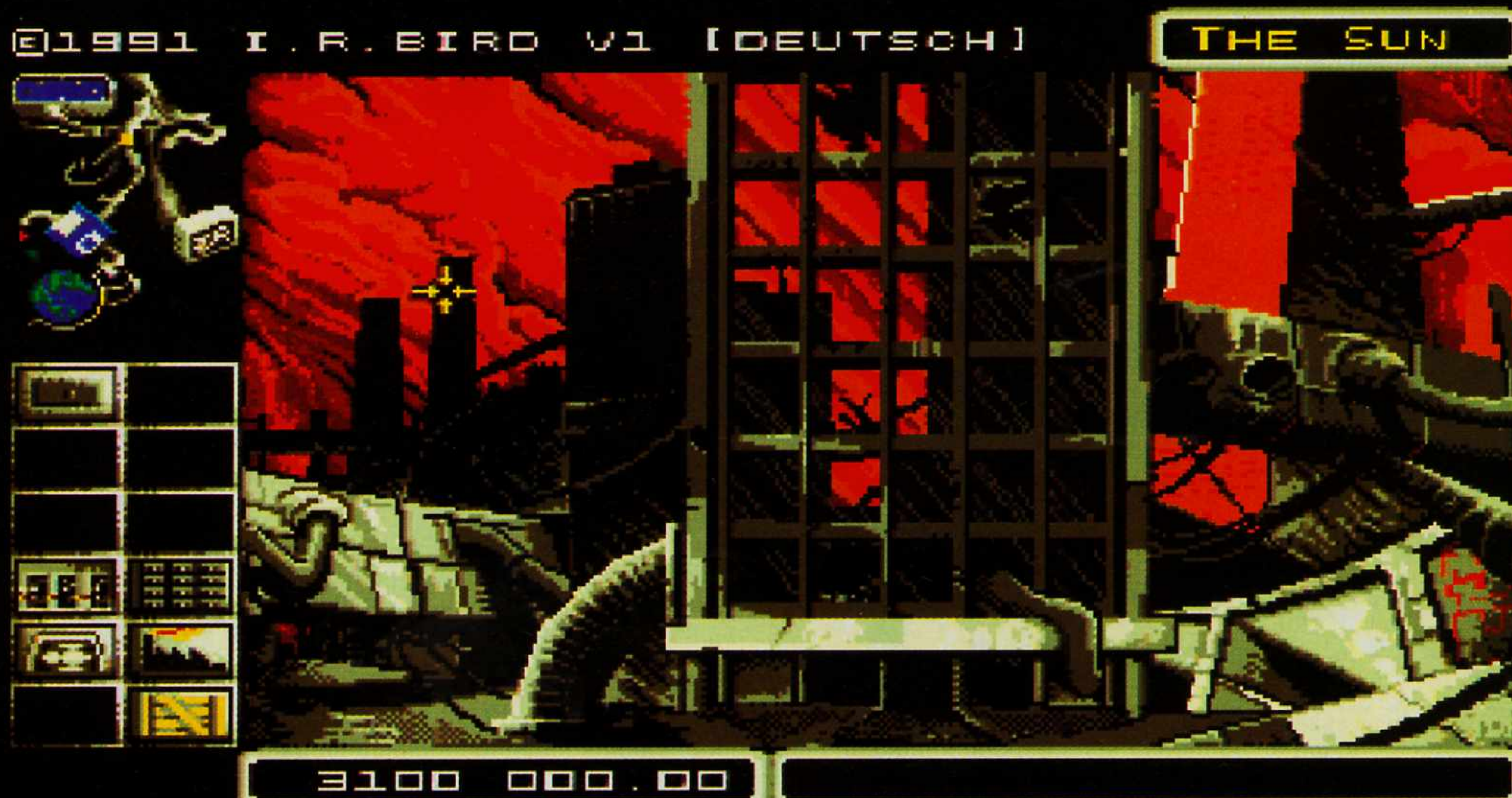




DEUTEROS

Es ist diesen Forschern bestimmt, die Erde wiederzubevölkern (wenn man es richtig anpackt eine recht reizvolle Aufgabe). Sie machten sich auf, um auf dem guten alten blauen Planeten Kolonien zu gründen, die Mondbasis wurde verlassen und die dort lebenden, verschiedenen Rassen von Mutanten vergessen. Die nächsten beiden Jahrhunderte passierte wenig. Die einzelnen Rassen breiteten sich aus und entwickelten ihre eigene Kultur. Im 29. Jahrhundert begannen die Menschen jedoch wieder, eine Mondbasis zu errichten. Operation "Deuteros" hatte begonnen. Deine Aufgabe ist es nun, eine Weltraumfabrik zu errichten. Im Herzen von "Earth City" liegt ein riesiges Netz von Steuerungs- und Scanningsystemen. Diese sind als zentrale Steuerungsbasis für alle Aktivitäten konzipiert. Das gesamte Netzwerk ist an einem übergeordneten Master-Computer angeschlossen. Dieser Rechner gibt

Im Jahre 2200 zerschellt ein riesiger Asteroid im Pazifischen Ozean. Alles menschliche Leben wurde durch die nachfolgende Sintflut vernichtet. Alles Leben? Nein, eine kleine Forscherkolonie auf dem Mond hörte nicht, auf der Verwüstung Widerstand zu leisten.



Dir alle Möglichkeiten zu handeln, sowie sämtliche benötigte Informationen. Bodenschätze finden, abbauen, lagern und verarbeiten, der Team-Dienstplan, Überwachen der Produktion, Schulen der Mitarbeiter,

Forschung und die Wartung der Raumschiffe, sind nur ein kleiner Teilbereich Deiner Aufgaben. Natürlich bist Du nicht nur auf diese Station beschränkt, sondern kannst auch (ein funktionierendes Raumschiff voraus-

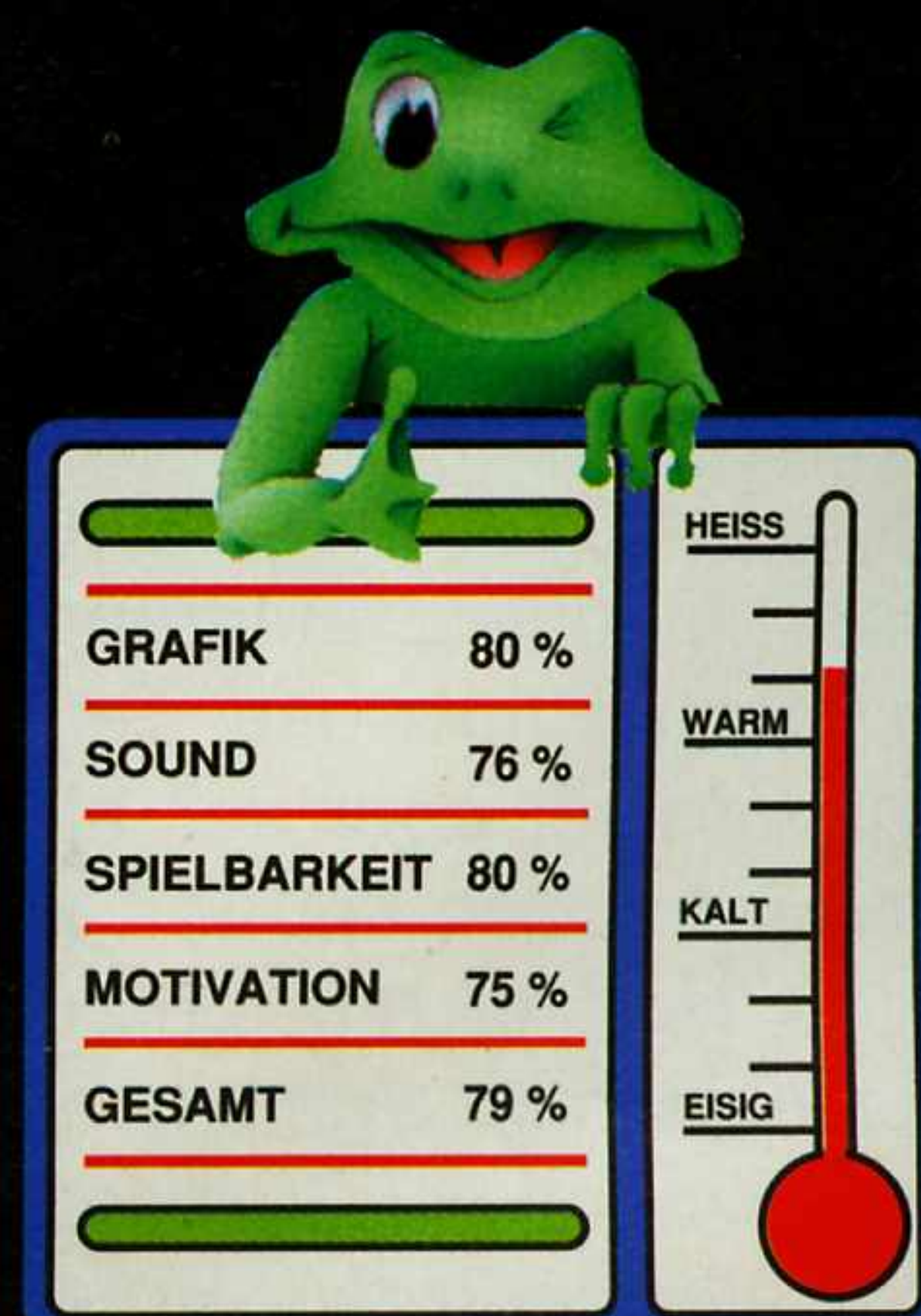
gesetzt) Interplanetarflüge unternehmen. Das Ganze hört sich irre verzwickelt an? Stimmt, ist es in der Praxis aber eigentlich nicht. Die Steuerung erfolgt über Icons und nach einigem, planlosen Herumhantieren geht es ganz einfach! Zudem liegt noch ein vorbildliches, deutsches, ausgezeichnet lesbares Handbuch bei, dem man alles Wissenswerte entnehmen kann. Das Game bietet Grübelspaß für viele Stunden, gute Musik, stimmungsvolle Grafiken und einige versteckte Gags. Alleine schon der Schriftzug, der als Intro dient, ist es wert, einige Zeit beobachtet zu werden.

(rr)



Endlich ist er da, der inoffizielle Nachfolger von Millennium 2.2. Damit ist eine Fortsetzung der damals durchzockten Nächte garantiert.

Das Ganze hört sich irre verzwickelt an? Stimmt, ist es in der Praxis aber eigentlich nicht. Die Steuerung erfolgt über Icons und nach einigem, planlosen Herumhantieren geht es ganz einfach! Zudem liegt noch ein vorbildliches, deutsches,





*Himmlisch!
Ritterlicher High Noon
am Firmament.*

MicroProse, bekannt für ausgezeichnete Simulationen, beglückt uns in diesen Tagen mit einem neuen Werk. Knights of the Sky, im Folgenden kurz KOTS genannt (he, wer lacht da? Sollte es hier was zum Kichern geben?), führt uns ein in die Ereignisse des ersten Weltkriegs.

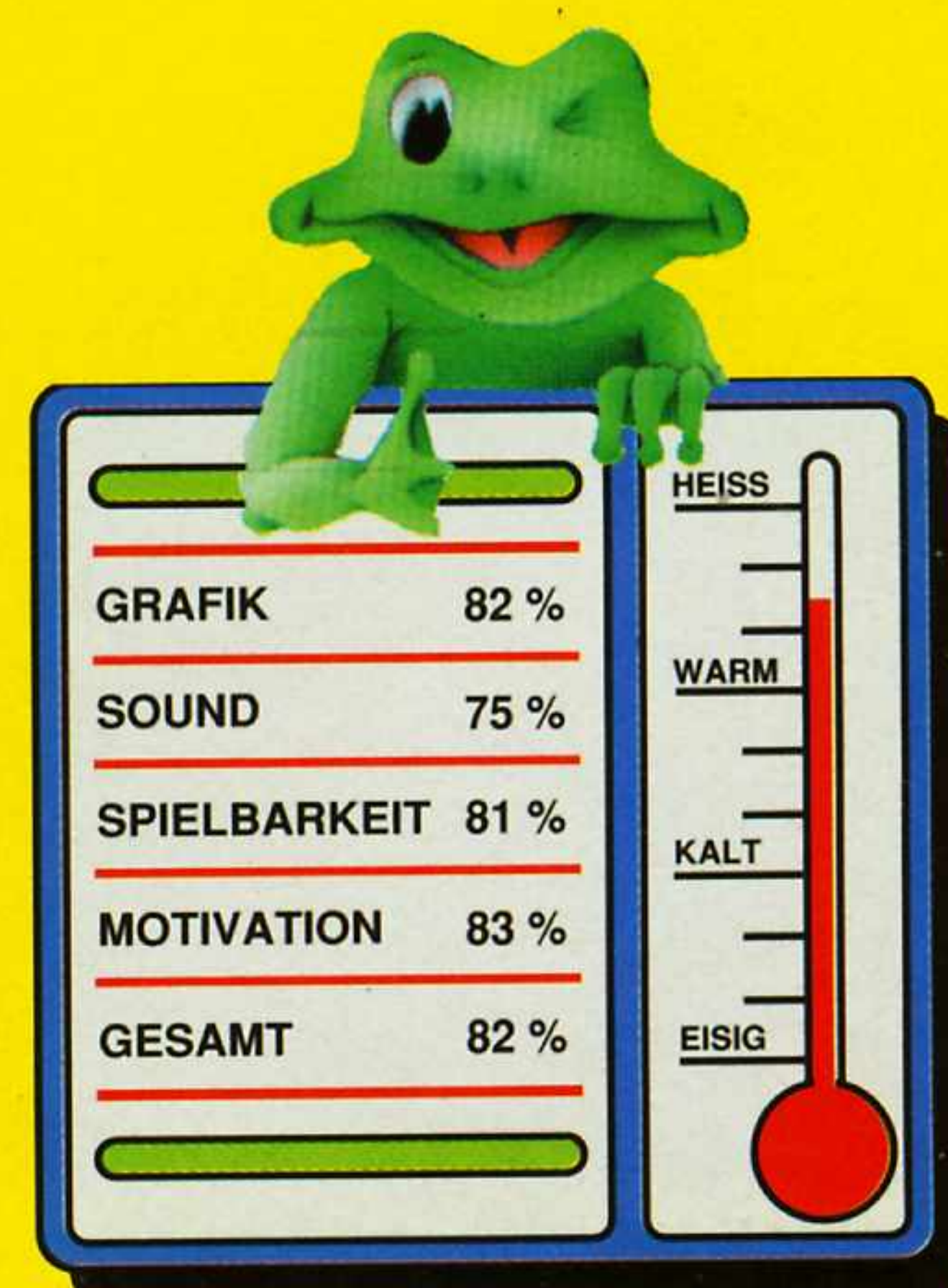


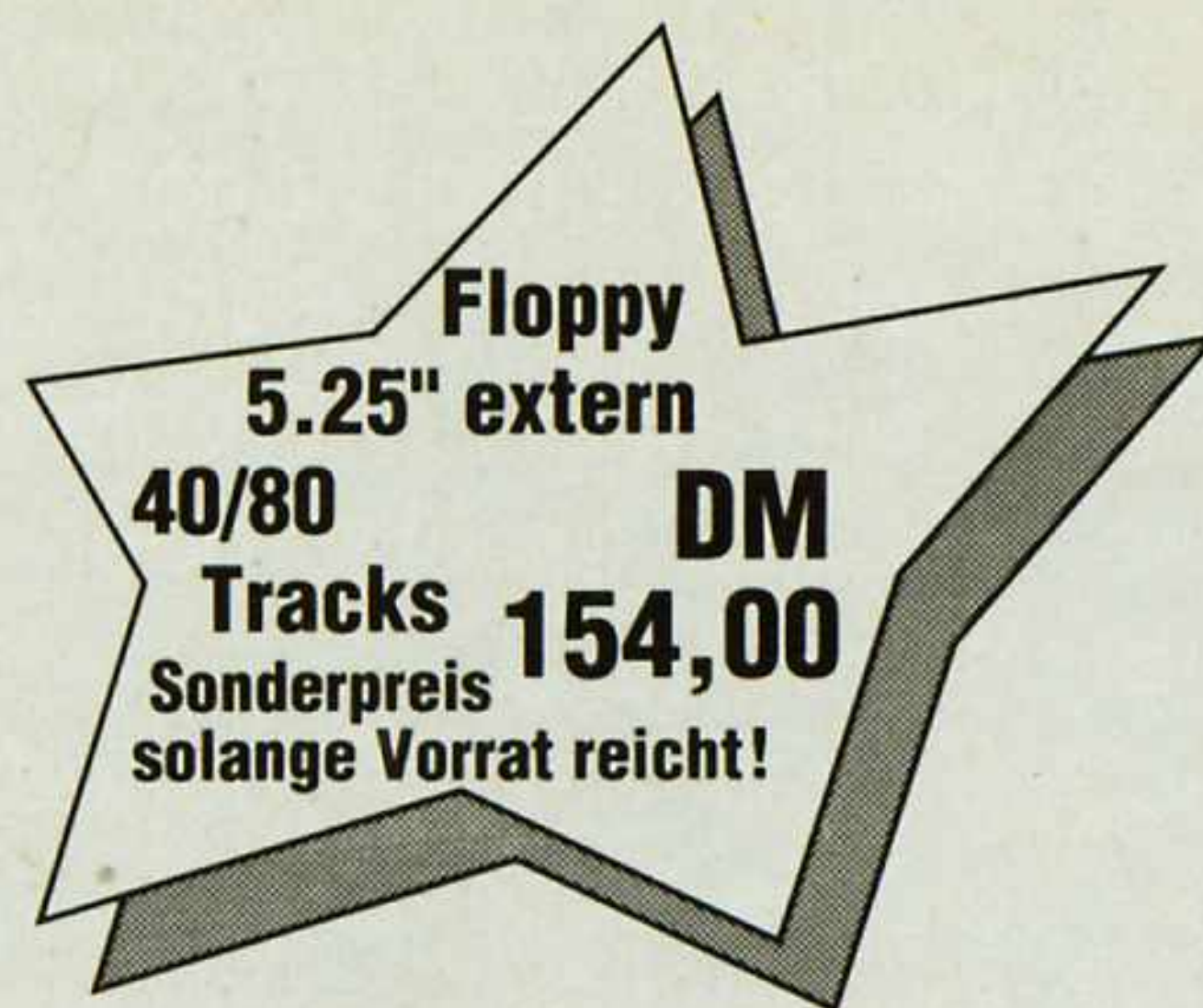
Du bist ein englischer Flieger, auf der Fährte der berühmtesten deutschen Piloten. Manfred von Richthofen, Werner Voss oder Max Immelman (der Erfinder der gleichnamigen Rolle) sind nur einige Deiner Gegner. Aufgrund von Nachrichten des Geheimdienstes, aber vor allem mit Intuition spürst Du die 16 Männer auf, deren Erfolge Deinem eigenen im Wege sind. In der Tradition der mittelalterlichen Ritter

forderst Du jeden von ihnen zum Zweikampf heraus. Möge der Bessere gewinnen! Das hört sich ziemlich markig an? Ist es auch! Über den moralischen Wert solcher Spiele diskutiert werden, kann an anderer Stelle. Die gelungene Umsetzung beginnt jedenfalls schon mit dem vorbildlichen Handbuch, und endet mit einer Fülle von Details. 20 berühmte Flugzeuge aus dem Ersten Weltkrieg, Navigation mit präzisen Karten der Städte, Straßen, Flugplätze, Hunderte von Missionen in 7 Kategorien, mit Bodenunterstützung, Bombardements und allem was dazugehört, in diesem Game wurde wirklich nichts vergessen. Die Grafik ist ausgezeichnet und es kommt echtes Flugfeeling auf. Die Steuerung kann

wahlweise mit Tasten, Stick oder Maus geschehen. Zwar gibt sich das Ganze als Simulation, doch ich würde es eher als komplexes Ballerspiel bezeichnen. Dabei meine ich das ganz und gar nicht böse! Mir hat das Spiel einen Heiden Spaß gemacht. Und auch an der technischen Ausführung kann man nicht meckern. Zudem hält es sich meiner Meinung nach eng an die damaligen Gegebenheiten. Obwohl man an den mitgelieferten Gegnern ganz schön zu knabbern hat, geht erst im 2-Spieler-Modus richtig die Post ab. Über Modem oder Kabel können zu diesem Zweck zwei Rechner miteinander verbunden werden. Es war früh am Morgen, das Modem kochte still vor sich hin und das zarte

Glühen des Gebührenzählers tauchte die Tastatur in ein unwirkliches Licht, als es mir endlich gelang Harry, den blauen Baron aus München, durch einen Treffer in seinen Tank zur Landung zu bewegen. Freudentaumel bei Telekom, die Weihnachtsgratifikation konnte erhöht werden. (rr)

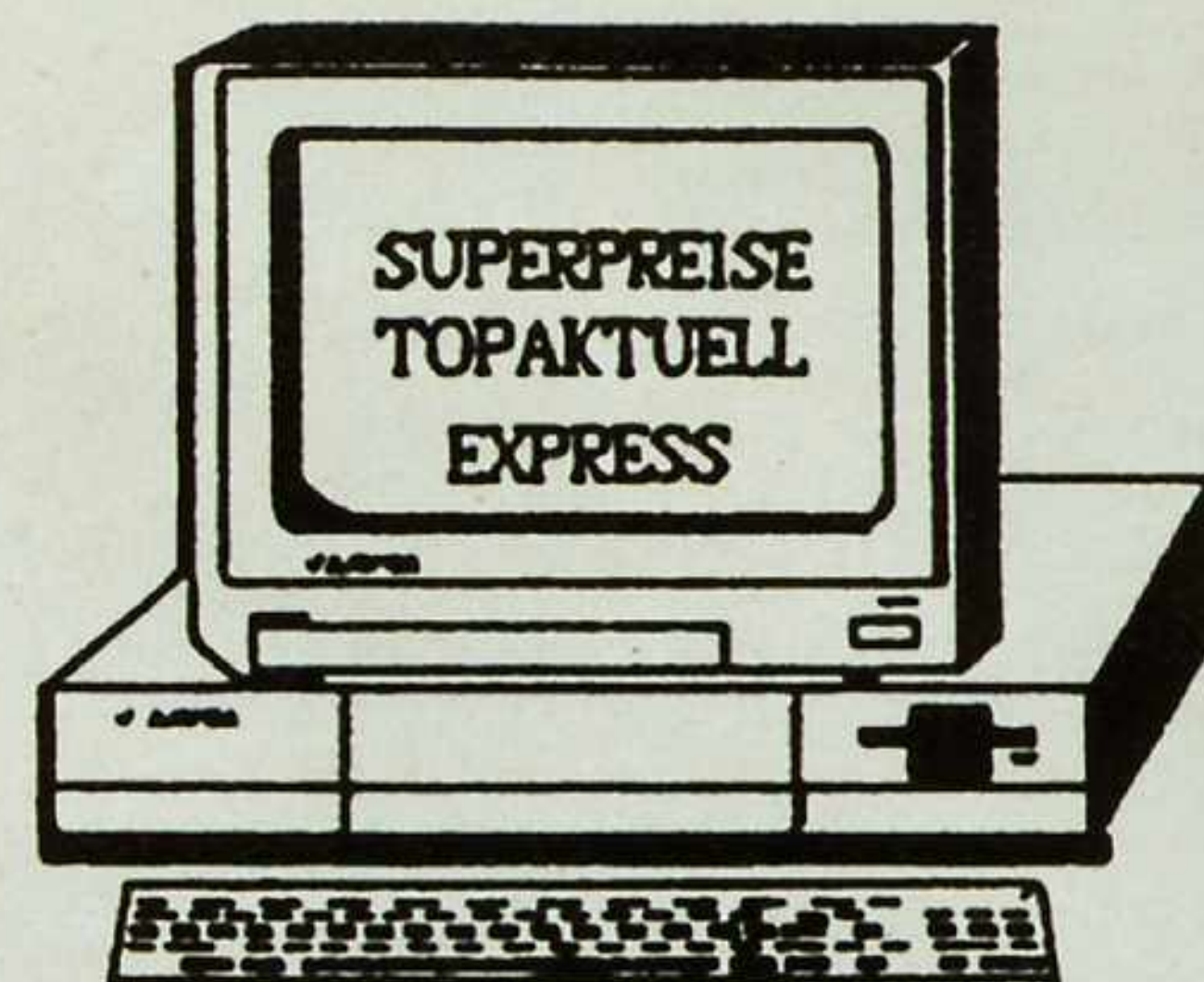




Floppy
5.25" extern
40/80 DM
Tracks 154,00
Sonderpreis
solange Vorrat reicht!

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versand- und Ladengeschäfte
Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25
Fax 07 11/8 17 99 95



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

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

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

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

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachtkosten DM 8,-
Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-
* bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit(d)	119,95	119,95	119,95	Game Pack 1,2 oder 3	85,95	-	-	Navy Seals	66,95	66,95	-	Total Recall	62,95	62,95	69,95
4D Sports boxing	64,95	-	74,95	Gatewayt. Savage Front.	-	-	77,95	Nebulus	62,95	-	-	Toyota Celica	59,95	59,95	-
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Gauntlet 3	64,95	64,95	-	Nacronom	69,95	-	-	Tracoon 2	89,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Genghis Khan	82,95	-	83,95	Ninja Remix	64,95	64,95	-	Traders	69,95	69,95	-
Air-Sea-Land	84,95	-	89,95	Gettysburg	74,95	74,95	74,95	Nobunagas Ambition	-	-	86,95	Train it	77,95	-	77,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Gods	62,95	62,95	-	No Greater Glory	-	-	82,95	Transatlantic	a.A.	-	-
Animation Studio	249,95	-	-	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95	Transworld	62,95	62,95	68,95
Aquaventura	64,95	-	-	Gunboat	64,95	-	-	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	Turrican 2	64,95	64,95	-
Arachnophobia	-	-	69,95	Gunship	59,95	59,95	79,95	On the Road	69,95	69,95	-	TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Armalyte	64,95	64,95	-	Gunship 2000	-	-	87,95	Outrun Europe	62,95	62,95	-	TV Sports Boxing	-	-	84,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-	Hägar	64,95	-	-	Out Zone	64,95	64,95	-	TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Babarian II	64,95	-	-	Hard Nova	62,95	-	74,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Baby Jo go home	-	64,95	74,95	Harpoon	74,95	-	98,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	Ultima 6	-	-	89,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Heimdal	74,95	-	-	PGA Golf Tour + Course	-	-	82,95	Ultima 7	-	-	89,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95	Pegasus	64,95	-	-	Ultima Triologie	-	-	74,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Hero Quest	64,95	64,95	64,95	Phantasia Bonus Ed.	69,95	-	69,95	UMS 2	72,95	72,95	82,95
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Hillstar	69,95	66,95	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	USS John Young 2	64,95	-	-
Battle Chess 2	-	-	74,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Pit Fighter	69,95	69,95	-	Utopia	72,95	72,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Home Alone	64,95	-	74,95	Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95	Vroom	69,95	69,95	-
Beast Buster	72,95	-	-	Hunter	72,95	-	-	Police Quest 3	-	-	86,95	Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Big Business	58,95	58,95	58,95	Liyaad	67,95	-	-	Pool of Radiance	68,95	-	68,95	Warlords *	67,95	-	67,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Imperium	67,95	67,95	-	Pools of Darkness	-	-	74,95	Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Bill Elliotts Nasc.Chall.	-	-	73,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Popolous III	69,95	96,95	96,95	Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	-
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.	Iron Lord	69,95	69,95	74,95	Ports of Call	59,95	-	84,95	Wayne Gretzkey Iceh. 2	a.A.	a.A.	79,95
Black Gold	69,95	-	74,95	Ishido	64,95	-	74,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Blue Max	74,95	-	79,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-	Wild West World	84,95	-	87,95
Brigade Commander	64,95	-	-	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Power Pack	69,95	69,95	-	Willy Beamish	-	-	86,95
Buck Rogers dtsh.	94,95	-	94,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	Power Slide	64,95	64,95	-	Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95	Prehistoric	54,95	54,95	66,95	Wing Commander 2	-	-	78,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	74,95	Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95	Projectyle	68,95	68,95	-	Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.	Wing C. II Miss	-	-	-
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95	Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95	Winning 5	73,95	73,95	-
Captain Planet	64,95	64,95	-	Last Ninja 3	79,95	-	-	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
California Games 2	-	-	74,95	Leander	74,95	-	-	R-Type 2	67,95	67,95	-	Wolfpack	72,95	72,95	84,95
Castles	a.A.	-	79,95	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95	World Champ.Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Railroad Tycoon	78,95	-	84,95	Worlds at War	-	-	72,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95	Rasender Reporter	-	-	74,95	Wonderland	75,95	75,95	89,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	62,95	Red Baron (d)	96,95	-	96,95	Wreckers	66,95	66,95	66,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	-	Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95	Xiphos	69,95	69,95	-
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95	Lettrix	59,95	59,95	62,95	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95	Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Civilization	-	-	89,95	LHX Attack Choooper	-	-	99,95	Robocop 2	59,95	59,95	-	Zarathrusta	62,95	62,95	-
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	Life & Death	69,95	69,95	-	Robin Hood	63,95	-	74,95				
Command H.Q.	-	-	89,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95				
Conan	-	-	84,95	Links	-	-	86,95	Rollerbabes	-	-	72,95				
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Links Course 1-3 je	-	-	44,95	Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.				
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Links Huatt	-	-	49,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95				
Das Boot	74,95	-	86,95	Links Pinhurst Course	-	-	49,95	Sand of Fire	-	-	74,95				
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Search for the Titanic	74,95	-	74,95				
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Loom	75,95	75,95	75,95	Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95				
Death or Glory	-	-	86,95	Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-	Sega Smash Hits	69,95	-	69,95				
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Lotus Espr. Turbo Chal.2	69,95	69,95	-	Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95				
Deuteros	79,95	-	-	M.U.D.S.	69,95	-	79,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95				
Die Kathedrale	83,95	-	83,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95				
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	Mad TV	a.A.	a.A.	86,95	Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95				
Dragon Wars	69,95	-	69,95	Magic Candle 2	-	-	72,95	Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95				
Dragonflight	73,95	73,95	-	Magic Pockets	64,95	-	-	Sorcerian	-	-	79,95				
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95	Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95				
Double Dragon III	64,95	64,95	-	Magnum	72,95	72,95	-	Space Quest 4	96,95	-	96,95				
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95	Speedball 2	64,95	64,95	79,95				
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95				
Elite Plus	-	-	89,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95				
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95	Master Golf	79,95	-	-	Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95				
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.	Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Starflight	64,95	69,95	64,95				
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	Medieval Lords	-	-	74,95	Starflight 2	66,95	-	-				
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Megaforress	-	-	84,95	Starlord	64,95	-	-				
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	Steigenberger Hotelmana	54,95	-	64,95				
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95	Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95	Stellar 7	62,95	-	62,95				
F-14 Tomcat	-	-	89,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	Stratego	64,95	64,95	64,95				
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-	Strike 2	-	-	74,95				
F 16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95	Mercs	64,95	-	-	Strike Fleet	64,95	-	-				
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-				
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95	Metal Mutant	-	-	59,95	Supremacy	75,95	75,95	89,95				
F-16 Falcon Miss.Disk	54,95	54,95	-	Midwinter 2	78,95	78,95	89,95	Switchblade 2	64,95	64,95	-				
F-16 Falcon Miss.Disk 2	59,95	59,95	-	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	Sword of Aragon	74,95	-	74,95				
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-	Team Suzuki	62,95	62,95	74,95				
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95	Might & Magic 2	72,95	-	72,95	Team Yankee	72,95	72,95	79,95				
Face Off	64,95	64,95	64,95	Might & Magic 3	-	-	79,95	Terminator 2	62,95	62,95	72,95				
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95	Mike Dtika Football	-	-	82,95	The Hunt f.t. Red Oct.	-	-	62,95				
Final Battle	64,95	64,95	-	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	The Oath	64,95	-	74,95				
Final command	68,95	68,95	68,95	Monster Business	64,95	-	-	The Simpsons	72,95	-	76,95				
First Samurai	64,95	-	-	Monster Pack	64,95	64,95	-	The Winning Team	69,95	69,95	-				
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	89,95	Moonbase	82,95	-	82,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95				
Floor 13	-	-	84,95	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95				
Fort Apache	74,95	74,95	-	No.1 Compilation	69,95	-	-	Thunderhawk	74,95	74,95	82,95				
Formel 1 G.P.	69,95	-	-	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-	Time Quest	-	-	79,95				
Full Blast	74,95	74,95	74,95	Navy Moves	64,95	69,95	-	Tony La Russa Ult. Baseb.	-	-	83,95				

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

HARDWARE + ZUBEHÖR

TRADERS



Einige unter Euch werden sich sicherlich an das legendäre M.U.L.E. am C64 erinnern. Traders tritt nun in einer völlig überarbeiteten Version in die Fußstapfen seines Urahns.



Auf dem Planeten "FatStar", der vor gut 2000 Jahren einmal Erde hieß, herrscht "FatMike" über vier Rassen von Plubbern. Plubber sind eingewanderte, fremde Rassen: Rote von FORD-AMERIKA, gelbe von CHINAH, braune aus AFRAKI und blaue unbekannter Herkunft. Fat-Mike selbst ist ein Nachfolger von genmanipulierten Weinbergschnecken. Da Schnecken auf FatStar mittlerweile fast ausgestorben sind, sind Sie für Euch, die gewöhnlichen Plubber heilig. Außerdem wird die Vermögenssteuer eben in Form dieser Schnecken gezahlt. Soviel

also zur Geschichte. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Bebauen von Feldern, taktisches Handeln mit Produkten und allerlei Gemeinheiten gegen die Konkurrenz, Dein Vermögen zu erhöhen. Derjenige Plubber, der zuerst eine vereinbarte Vermögensgrenze überschreitet, darf nach Australien.

Im wesentlichen gibt es vier Anbauarten. Zum einen gibt es Polmi-Häschen, die den ganzen Tag nach Wasser

graben. Dieses überschüssige Wasser kann dann verkauft oder selbst verbraucht werden. Leider sind diese Hasen ziemlich schüchtern, und es ist nicht leicht, sie zu fangen. Deshalb brauchst Du das Joliparfum, um sie anzulocken. Hast Du sie erst einmal im Gehege, fressen sie nur allerfeinste Mabbarosen, eine seltene Blumensorte auf FatStar. Ohne Rosen kein Wasser ... Dann gibt es Wasserbecken, in denen die schon erwähnten Mabbarosen gezüchtet werden. Diese Blumen lassen sich dann für gutes Geld an die Halter von Polmihasen verkaufen. Allerdings brauchst Du für

so ein Wasserbecken wiederum Wasser. Außerdem muß Du einen kräftigen Schuß Joliparfum, als Dünger für die Rosen, ins Wasser geben. Ohne Parfum keine Rosen ...?...

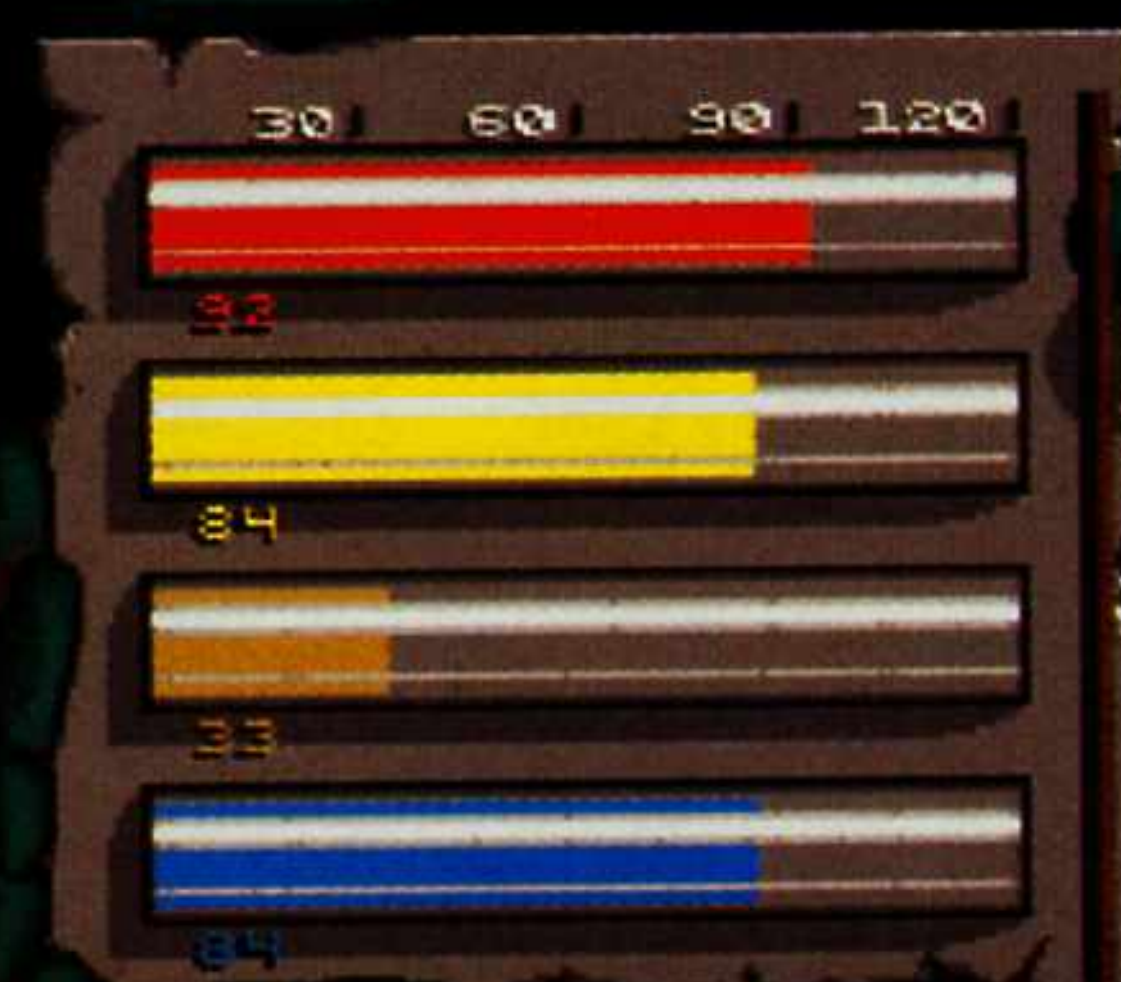
Weiterhin können auch Mabbarosen

angebaut werden. Auf dem Lande vermehren sich diese Pflänzchen zwar nicht, dafür liefern sie aber - Du ahnst es schon - Joliparfum. Ganz ohne Wasser geht das natürlich auch nicht. Um an die begehrten Schnecken zu kommen, stellst Du Raketen auf, die

dann vollautomatisch zu anderen Planeten fliegen und dort nach Schnecken suchen. Eine Menge unterschiedlicher Zufallsereignisse macht das Leben zusätzlich leichter oder auch schwerer.

Soweit der Grundgedanke dieses Spiels. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mitspielen. Dabei dauert eine Runde selten weniger als drei oder mehr Stunden. Die Grafik trägt ihren Teil zum hohen Spielvergnügen bei. Unnötig zu erwähnen, daß dieses Spiel mit sehr viel Spielwitz jeden Ballermüden in seinen Bann zieht. Auch in Punkto Geschwindigkeit gibt es keine

SCHNECKEN-ABGABE AN FAT-MIKE



... in Form von Schnecken an dieses grüne Monsterweichtier zu entrichten.

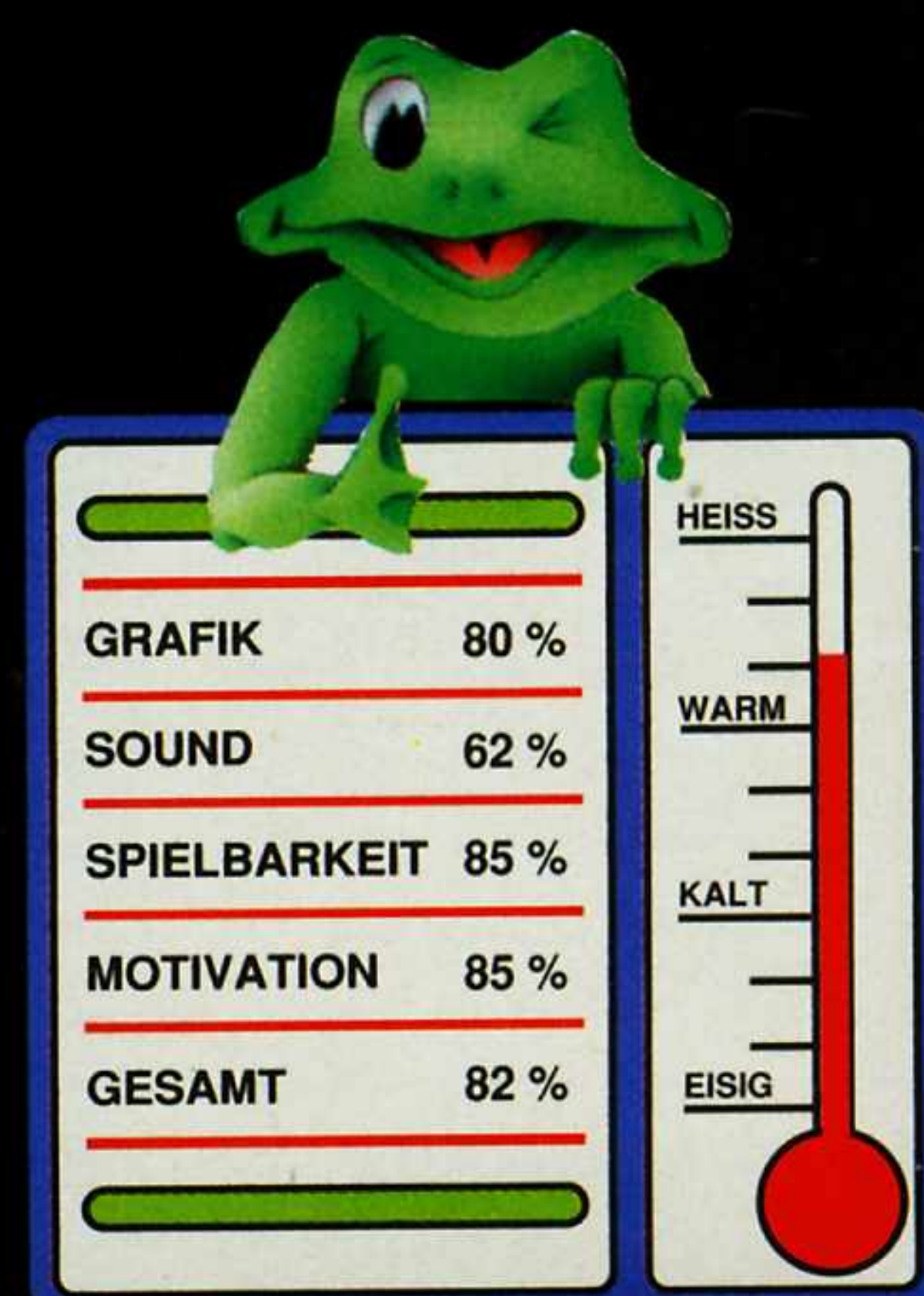
Probleme, so daß TRADERS auch nach der zwanzigsten Runde noch voll seinen Mann steht!

Übrigens läßt sich Traders mühelos auf Festplatte installieren.

(dk)



Auf dem Planeten FatStar müßt Ihr gegen putzige Konkurrenten ganz schön auf Draht sein, um Euren Obulus...



Das besondere C64-Magazin auf Diskette!

Das C64-Magazin auf Diskette

MAGIC DISK 64

Ausgabe 1/92

nur 9.80
DM
unveränderte Preisempfehlung

Datenverwaltung:
Schnell geladen, schnell gefunden

Paranoid
20x schneller laden kein Problem

Remember
Unvergeßlich: der ultimative Terminplaner

+4 weitere
Utilities auf
Diskette in
dieser Ausgabe!

**Außerdem:
ZEPP!**

Mit dem Zeppelin durch's Labyrinth.
Spielspaß ohne Grenzen.

Besonders viele
Programme erhalten Sie je-
den Monat auf Magic
Disk 64.

Anfangen von einfa-
chen Utilities für jeden
Tag bis hin zu umfangrei-
chen Anwendungen, für
die Sie sonst tief in die
Tasche greifen müssen.
Auch Spiele werden na-
türlich geboten.

Besonders viele Kurse,
Hilfen und Tips erhalten
Sie mit jeder Ausgabe.
Fragen von Lesern wer-
den ausführlich beant-
wortet und anhand von
Beispielen verdeutlicht.

Besonders viele Tests
präsentieren wir in jeder
neuen Magic Disk 64.
Nicht nur aktuelle Spiele
werden genau unter die
Lupe genommen, son-
dern auch Anwenderpro-
gramme und Hardware-
neuheiten.

Das sollten Sie sich auf
keinen Fall entgehen las-
sen - Magic Disk 64 - für
nur 9,80 DM jeden Monat
neu!

**Jetzt im
Zeitschriften-
handel**

Du würdest gerne Golf spielen, hast aber kein Geld für den sündhaft teuren Golfclub? Außerdem bist Du zu faul, um stundenlang über grüne Wiesen einem Ball hinterherzudackeln?



Die sog. isometrische Karte gibt einen guten Überblick über die Topographie des Golfgeländes.

GOLF



Deine zarten Hände eignen sich viel besser für die Tastatur eines Amigas, als für den Gebrauch eines groben Golfschlägers? Der 3D-Effekt auf dem Monitor ist Dir lieber, als das echte Leben, und frische Luft bringt Dich zum Husten? Wenn Du mehr als zwei Fragen mit einem "Ja" beantwortet hast, ist Microprose Golf genau das Richtige für Dich! Aber auch Leute, die sich damit nicht angesprochen fühlen, sollten jetzt nicht weiterblättern. Wir laden also das Programm und finden uns nach der "Commodore-Gedenkminute" im Eingangs-menü. Hier wird jeder Spieler mit seinen Namen versehen, sowie festgelegt ob er durch einen Menschen, oder den Computer kontrolliert wird, Rechts- oder Linkshänder ist. Bis zu vier

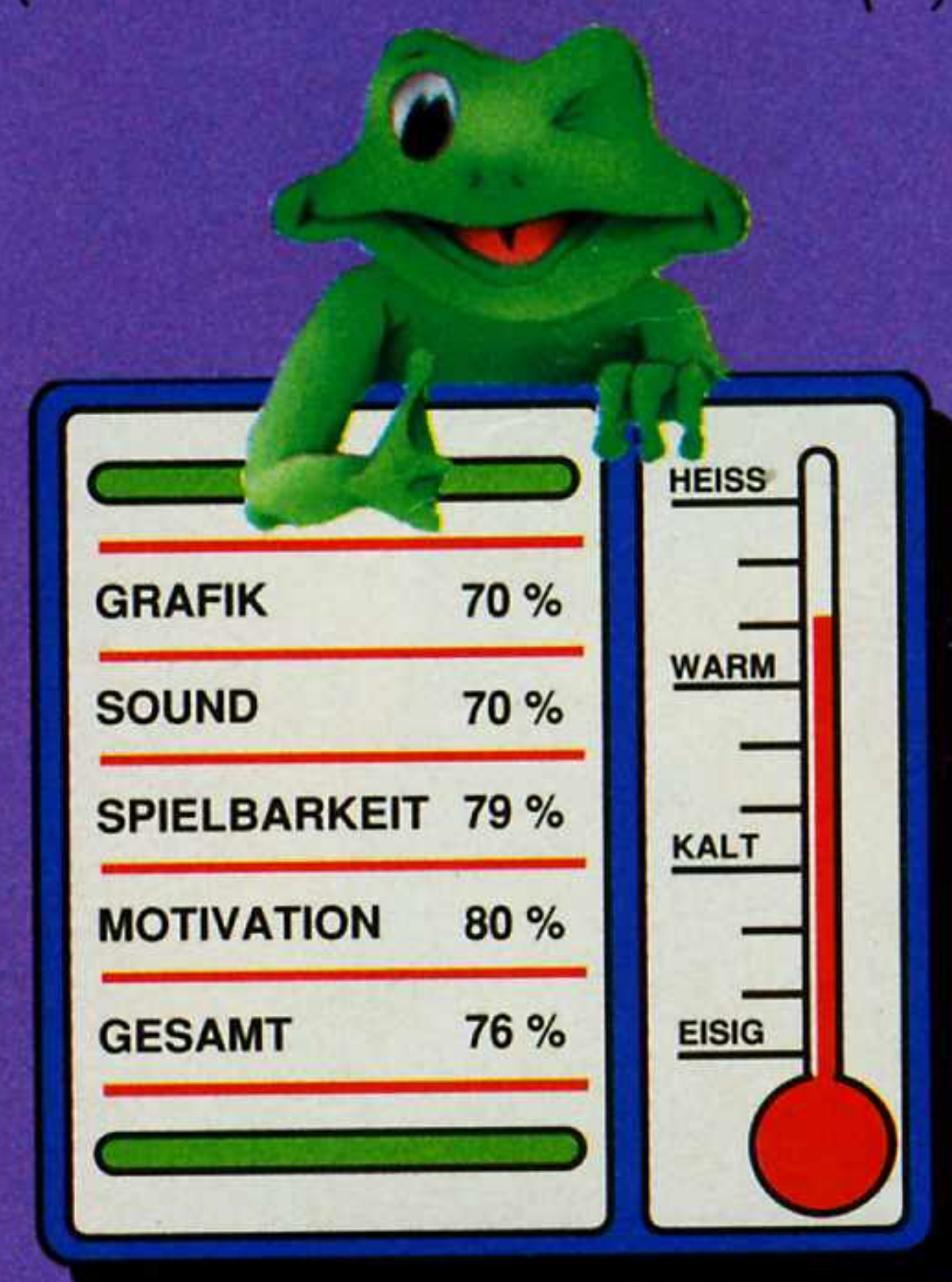


Typisch Microprose: Wiedereinmal ganz anders als die Konkurrenz, aber trotzdem brilliant.

Spieler sind möglich. Auch der Golfplatz muß nun gewählt werden, wobei fünf verschiedene zur Auswahl stehen. Hat man das überstanden, befindet man sich in der "isometrischen Karte". In einer 3D-Ansicht wird hier das zu spielende, sowie das nächstliegende Loch gezeigt. Hier kann man auch die Flugbahn des Balls verändern, die durch eine Linie gezeigt wird. Auch die Position und Höhe des Tee (das komische Dingsbums auf das der Ball gelegt wird), die Position der Füße in Relation zum Ball und der verwendete Schläger sollte nun festge-

legt werden. Dann noch ein Blick auf Windrichtung, und Stärke und man sollte die Schlagrichtung einstellen. Dies geschieht ebenfalls sehr komfortabel über Menüs. Nun muß man nur noch die Schlagstärke wählen. Im Umfeld des Spielers gibt es hierfür zwei kreisförmige Linien. Die äußere Linie bestimmt die Schlagstärke (oder Backswing), die innere Linie bestimmt die Zeitabstimmung des Ballkontakts (Downswing). Die Zeitabstimmung entscheidet über den Grad des Kurvenballs oder den Drall mit dem Du den armen Ball versehen willst. Kur-

venball und Drall können von großem Vorteil sein, wenn man diese kontrollieren kann. Als Anfänger sollte man sie allerdings meiden. "MicroProse Golf" ist eine Simulation, die sehr nahe an der Wirklichkeit liegt. Es simuliert außerdem exakt den Effekt von Körperhaltung und Fußstellung. Am Anfang bereitet die Steuerung zwar einiges an Kopfzerbrechen, geht aber nach kurzer Übung recht flott von der Hand. Wenn die Grafik auch mehr zweckmäßig als schön ist, habe ich bisher noch kein Golfprogramm auf dem Amiga gesehen, daß mehr Realitätsnähe besitzt. Ein Muß für Golfliebhaber (nein, nicht des Autos). (rr)



Q'soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1. Tel. 02 34/680460, Fax 02 34/680497

SPORTS BOXING



Das einzigartige bei diesem Spiel ist die Tatsache, daß die Spieler nicht durch die üblichen Sprites/Shapes dargestellt werden, sondern durch Vektorgrafiken abgebildet sind. Diese Darstellungsweise hat natürlich sowohl Vor-, als auch Nachteile.

Zu den Vorteilen zählt vor allem die anatomische Detailtreue der Bewegungen. Allen Schlagsequenzen liegen echte Bewegungsabläufe des Menschen zu grunde. Nachteil: Die aufwendigen Grafikberechnungen verbrauchen massig Rechenzeit und Speicher, in seltenen Fällen kann es sogar passieren, daß der Amiga nicht mitkommt.

Was bedeutet das aber nun konkret? Du kannst Deine Spielfigur in jede Richtung über den gesamten Ring lenken. Dadurch kannst Du Deinen Gegner sogar umlaufen. An die zwölf verschiedenen Schläge stehen nebst vieler Ausweichmanöver zur Wahl. Entsprechend schwieriger ist es natürlich, den Gegner zu besiegen. Eine besondere Schwierigkeit liegt außerdem darin, daß der Compu-

Im Vergleich zu "Final Blow", das eigentlich schon in die Richtung eines Prügelspiels geht, kommt "4D Sports Boxing" einer Simulation gleich.



Die "Flachmänner" in ihren Garderoben.



Unter der guten Spielbarkeit muß die Realitätsnähe leiden.

ter mit den Wettkampfrege-
len vertraut ist. Ein Regel-
verstoß kann unter Umstän-
den zur Disqualifikation
führen.

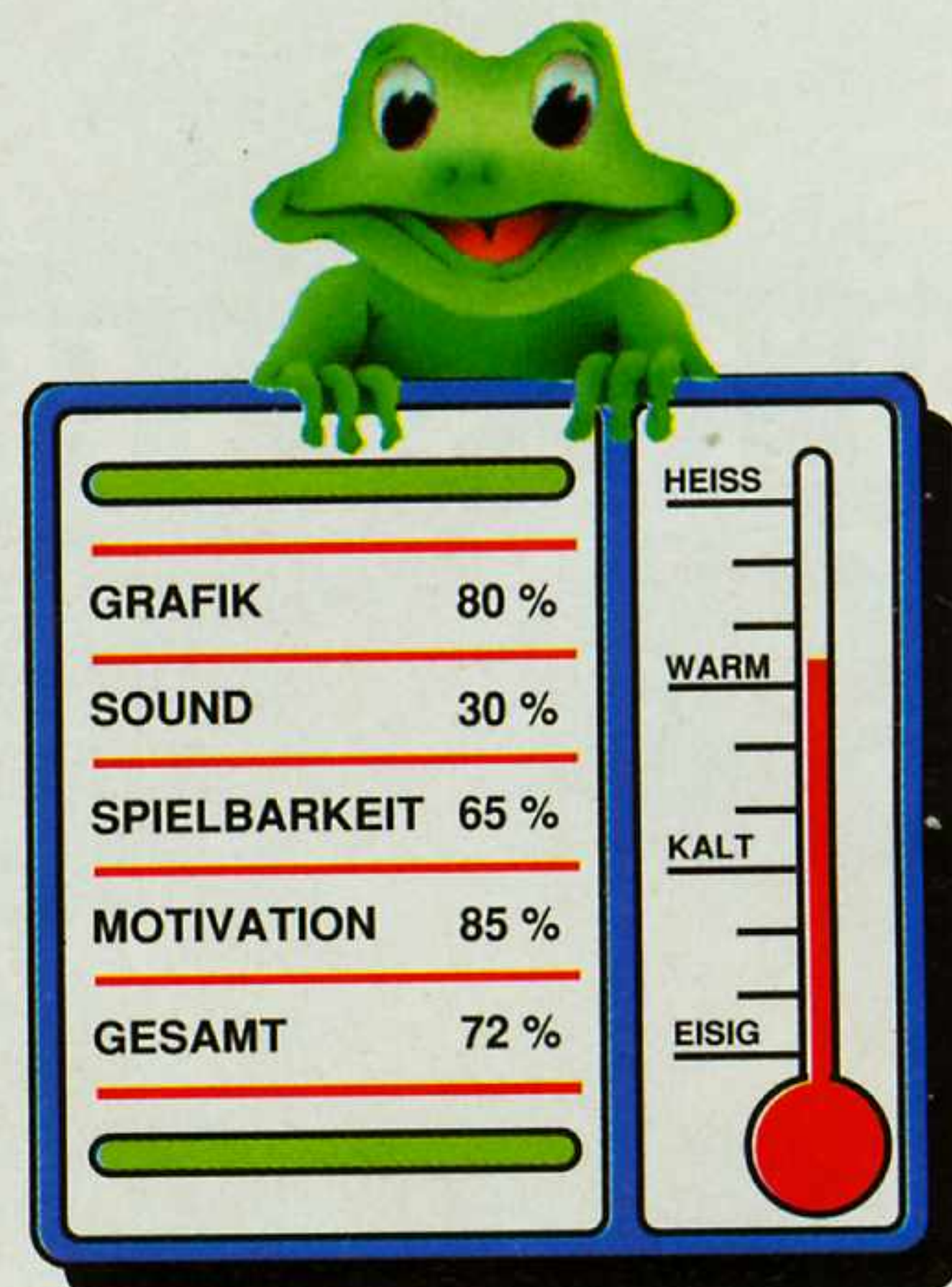
Da alle Bilder vom Compu-
ter berechnet werden, ist ei-
ne Vielzahl unterschiedli-
cher Kameraeinstellungen
möglich. Ob Seitenansicht,
Frontansicht, Draufsicht,

das bedeutet keinen Unter-
schied für den Rechner. Um
Rechenzeit zu sparen, wur-
den die Figuren allerdings
stark vereinfacht. So ist der
Kopf nur als Kreis zu sehen,
der Oberkörper wird durch
ein flaches Dreieck darge-
stellt, Arme und Beine sind
ebenfalls nur zweidimensio-
nal als Flächen dargestellt.

Trotz dieser Handicaps ist
das Spiel noch schnell ge-
nug, um gut spielbar zu
sein. Stellenweise sind die
Bewegungsabläufe doch
ziemlich rechenintensiv, so
daß Besitzer eines A3000
oder einer Prozessorkarte
fein raus sind. Für die nor-
malen Amigas läßt sich die
Auflösung zugunsten
schnellerer Animation auch
etwas zurückdrehen. Be-
dingung für jeden Amiga ist
jedoch mindestens 1 MByte
Ram. Besitzer einer Fest-
platte haben es ebenfalls
leichter, denn 4D Boxing
läßt sich dank mitgeliefer-
tem Installationsprogramm
leicht auf Platte installieren.
Ich habe bis jetzt noch
nichts über den Sound er-
wähnt. Das liegt einfach
daran, daß da nicht mehr
ist, als ein paar digitalisierte
Samples.

Alles in allem ist dieses
Spiel eine der anspruchs-
volleren Sportsimulationen.
Trotz der Animation ist 4D
Sports Boxing auch auf nor-
malen Amigas spielbar, oh-
ne seinen Reiz zu verlieren.

(dk)



Hier gleich noch ein zweites Boxspiel, welches wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.



Final Blow gestaltet sich recht simpel in seiner Handhabung: Einfach Diskette ins Laufwerk legen, und schon kann es losgehen. Wer sich nicht mit Kleinigkeiten, wie Spieler und Optionen auswählen, aufhalten will, drückt einfach Feuer - und schon steht man im Ring. Wenn Du doch Wert darauf legst, Dir Deinen Favoriten auszusuchen, stehen Dir an die neun verschiedene Kampfmaschinen zur Verfügung. Desweiteren stehen noch die Dauer der Runden und Deine Gegner zur Auswahl. Bist Du im Ring, kommt leicht der Eindruck auf, es gäbe keine Regeln. Auch das Vorhandensein eines Ringrichters kann Deinen Gegner nicht aufhalten. Nur derjenige gewinnt, der am besten prügeln kann. Hast Du Deinen Gegner zu Brei verarbeitet, kommt auch schon der nächste. Bei diesem Spiel gibt es nur einen Blickwinkel: Man sieht frontal auf die Boxer. Ebenso kann sich ein Boxer nur vor oder zurück bewegen. Das erleichtert das Spielen unheimlich. An die acht verschiedenen Schläge kann man ansetzen. Jeder einzelne Schlag ist sauber animiert, und die Grafik macht einen gelungenen



Wollt Ihr Euch auf diesen intelligenten Blick verlassen?



Seht Ihr, schon gibt's verdammt dicke Backen!



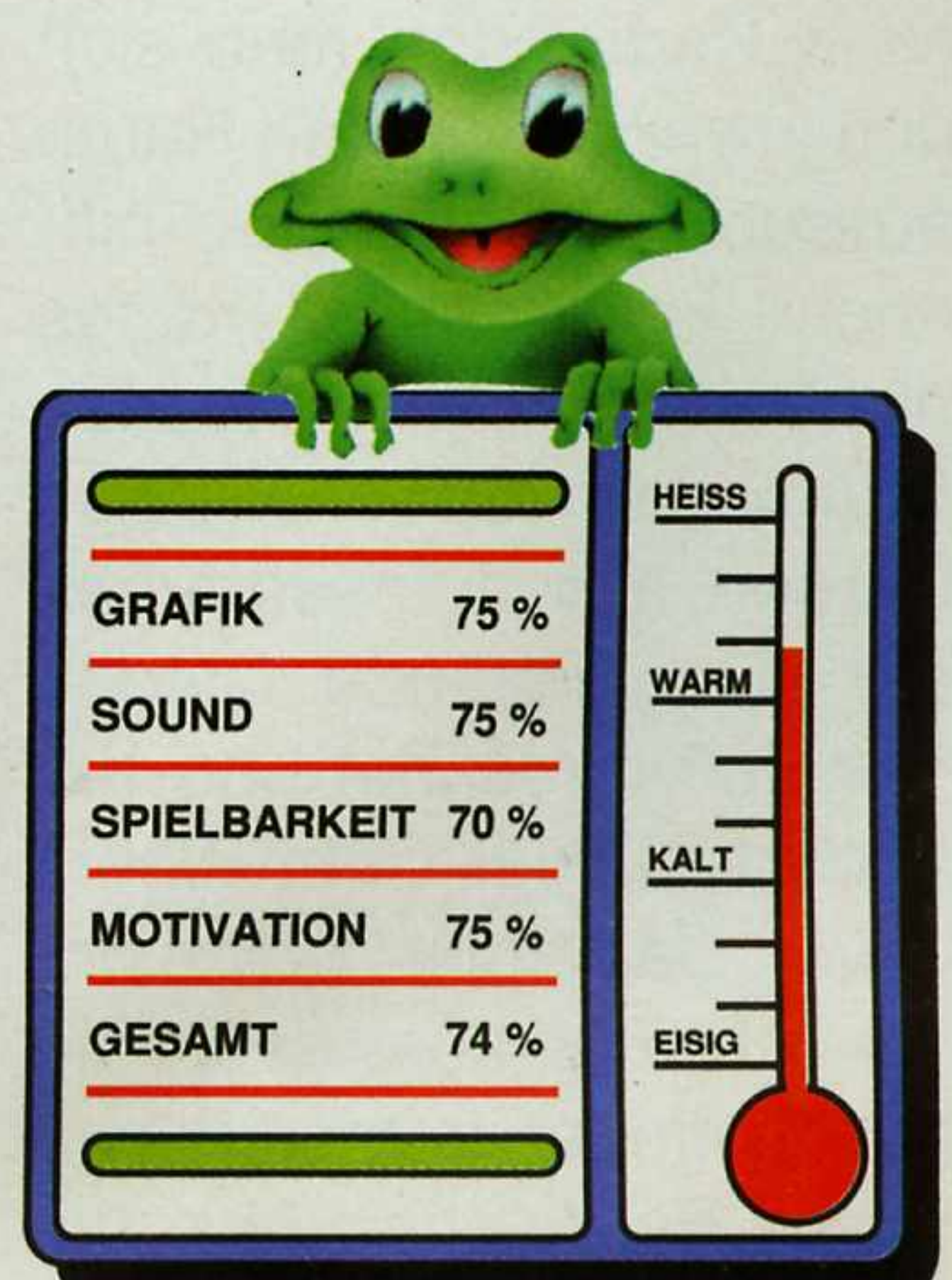
Eindruck. Durch die digitalisierten Sounds kommt so richtig Ring-Atmosphäre auf.

Leider kann dieses Spiel nicht auf Festplatte installiert werden, doch die Ladezeiten halten sich in Grenzen. Mag sein, daß dieses Spiel nichts für den anspruchsvollen Rollenspieler ist, doch wegen der nicht zu hohen Schwierigkeit ist es genau das Richtige für zwischendurch. Sozusagen ein kleiner, leichter Snack.

(dk)

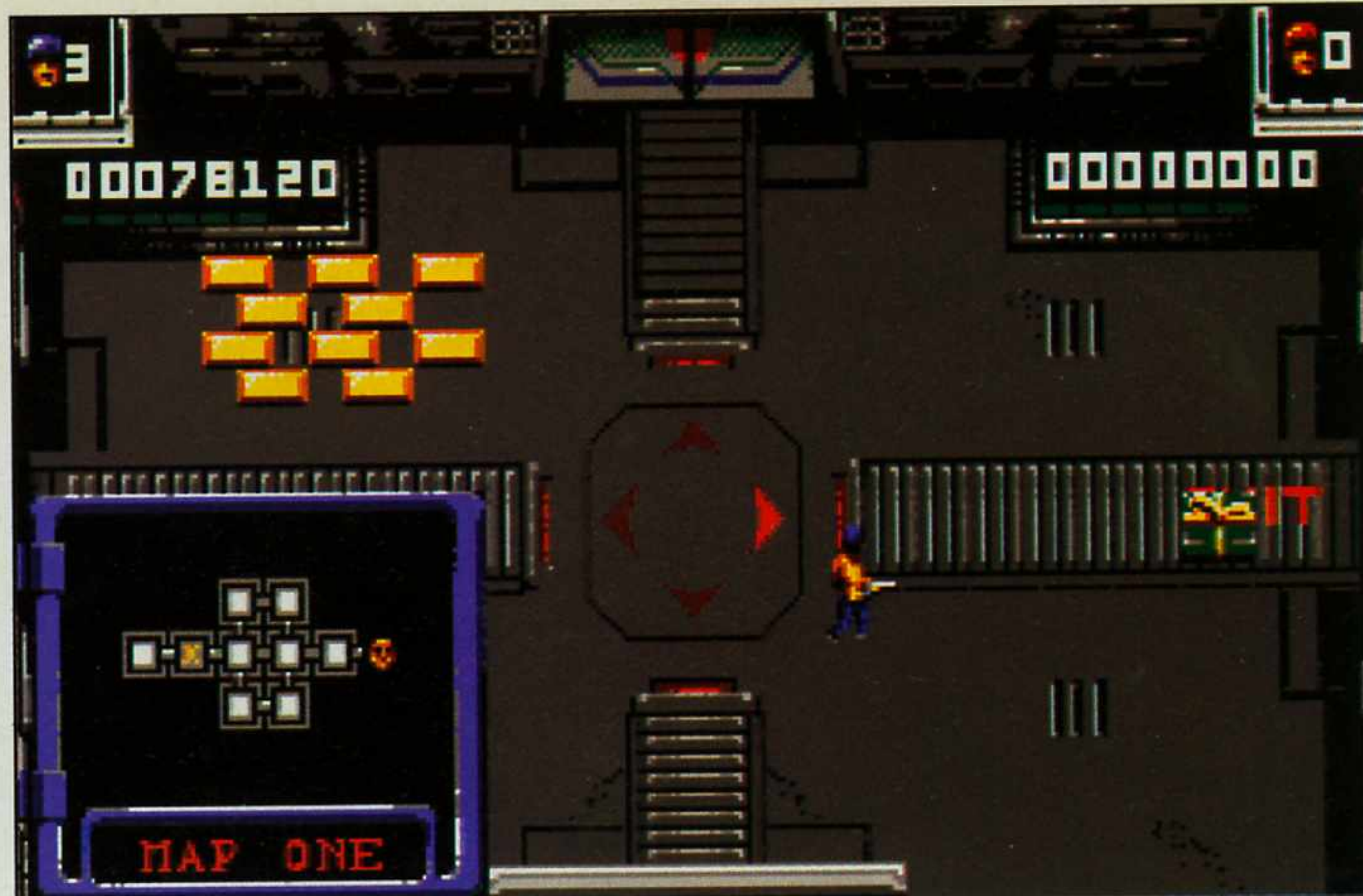


Da hilft nur noch eines, Augen zu und durch, denn intelligente Gesichtsausdrücke sind bei Final Blow nicht gefragt.





SMASH TV Fort Boyard ist eine Kinderspielshow dagegen...



...und niederländische "Schomaaster" sind auch out.

SMASH

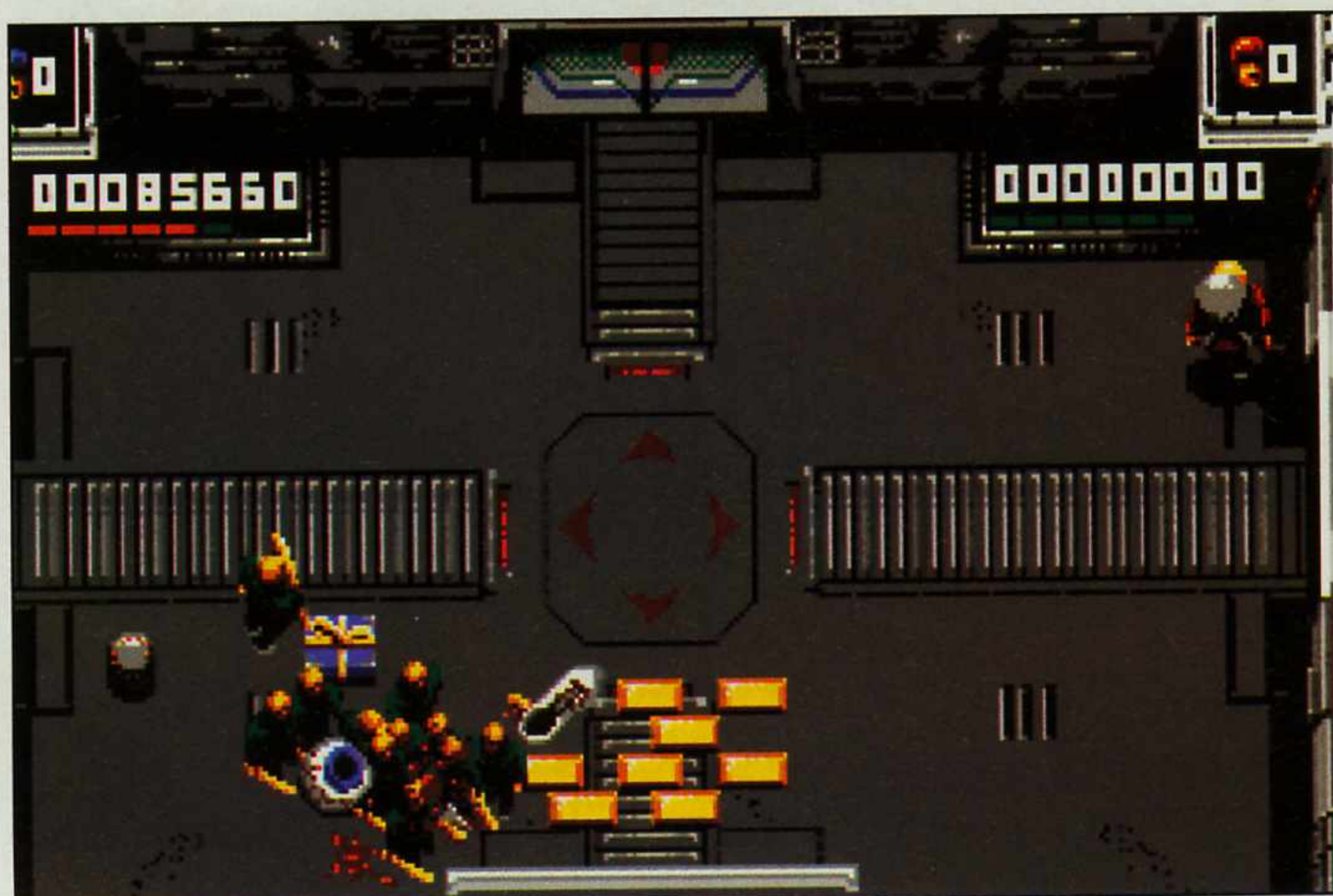
Die Fernsehwelt der Zukunft: Ultraharte Game Shows, bei denen man durch Einsatz seines Lebens brandneue Toaster, tolle Videorecorder und ähnlich wertvolle Sachen ergattern kann.



Smash TV ist eine derartige Fernsehshow der Zukunft und kann schon jetzt im Jahre '92 auf den Computern trainiert werden. In einem beinhalten Actionspiel muß man sich Raum für Raum zum Obermottz vorarbeiten. In einer Karte kann man sich den jeweils nächsten Raum aussuchen, besonders hilfreich ist das allerdings nicht. Hat man im letzten Raum den "Chef" erledigt, werden alle aufgesammelten Gegenstände gegen Punkte verrechnet und der nächste Level steht einem bevor. Das Spiel kommt ohne Scrolling aus, denn die Action findet immer nur in einem Raum statt. Aus den

verschiedenen Türen kommen immer fiesere Monster 'reingerannt, die es alle umzunieten gilt. Zunächst können sie noch mit einem gewöhnlichen Schuß erledigt werden, doch im Verlaufe der Levels hat man ernsthafte Probleme damit, wenn man nicht die hilfreichen Extras aufammelt, die in vielfältiger Ausfertigung auftauchen. In den schlimmsten Situationen tummeln sich bis zu fünf-

zehn Gegner auf dem Bildschirm, die auch noch jeweils zwei bis drei Schüsse abfeuern. Das Überraschende dabei ist, daß die C64-Version technisch perfekt ist und äußerst selten ein Flackern zu sehen ist. Die Gegner verhalten sich zum Teil sehr intelligent, was bei Oceanspielen nicht unbedingt zu erwarten ist (siehe Darkman). Glücklicherweise ist das Ganze hervorragend spielbar, und



Was tut man nicht alles für einen Videorecorder.

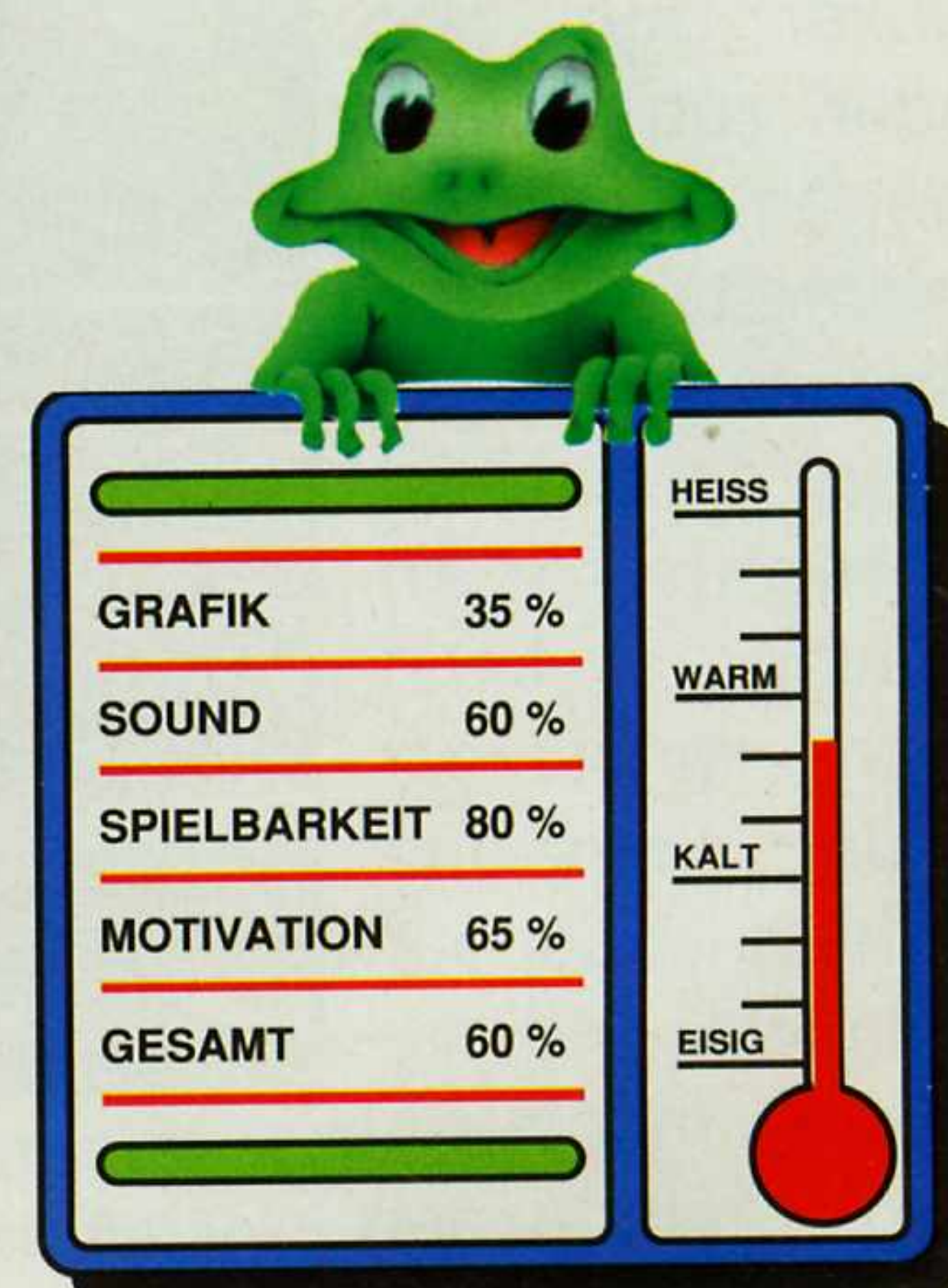
ST

Die ST-Version kann mit leicht besserer Grafik aufwarten, doch der herbe Charme der C64-Version, der durch die technische Klasse entsteht, konnte nicht ganz beibehalten werden, da es für 16-Bit Niveau doch ein wenig eintönig ist.

48 %

jede Situation ist mit Geschick zu meistern. Ich war selbst überrascht, als ich trotz mickriger Grafik immer wieder einen neuen Versuch startete. Actionfans auf dem C64 dürfte es gefallen, andere sollten die Finger davon lassen.

(hi)

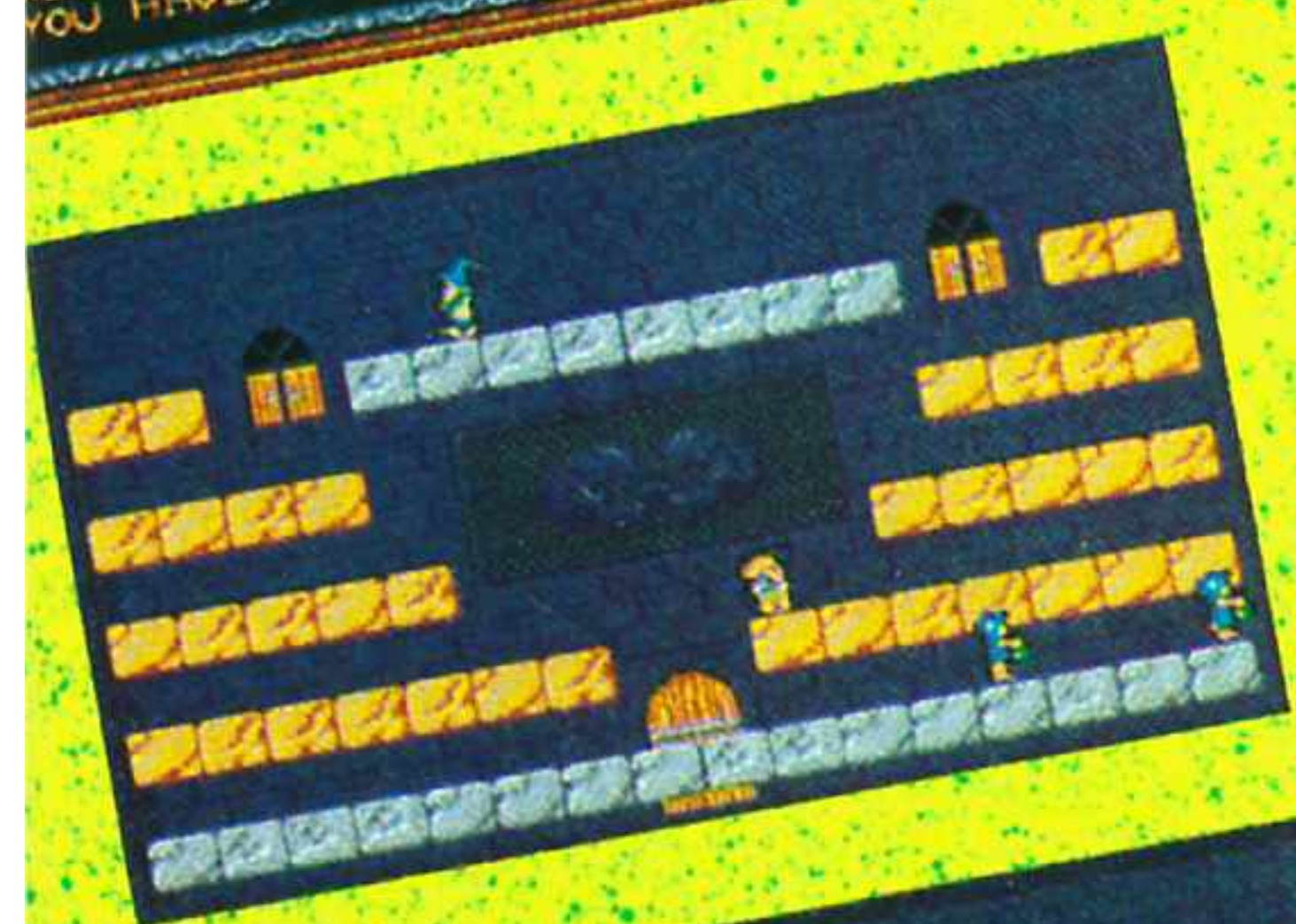
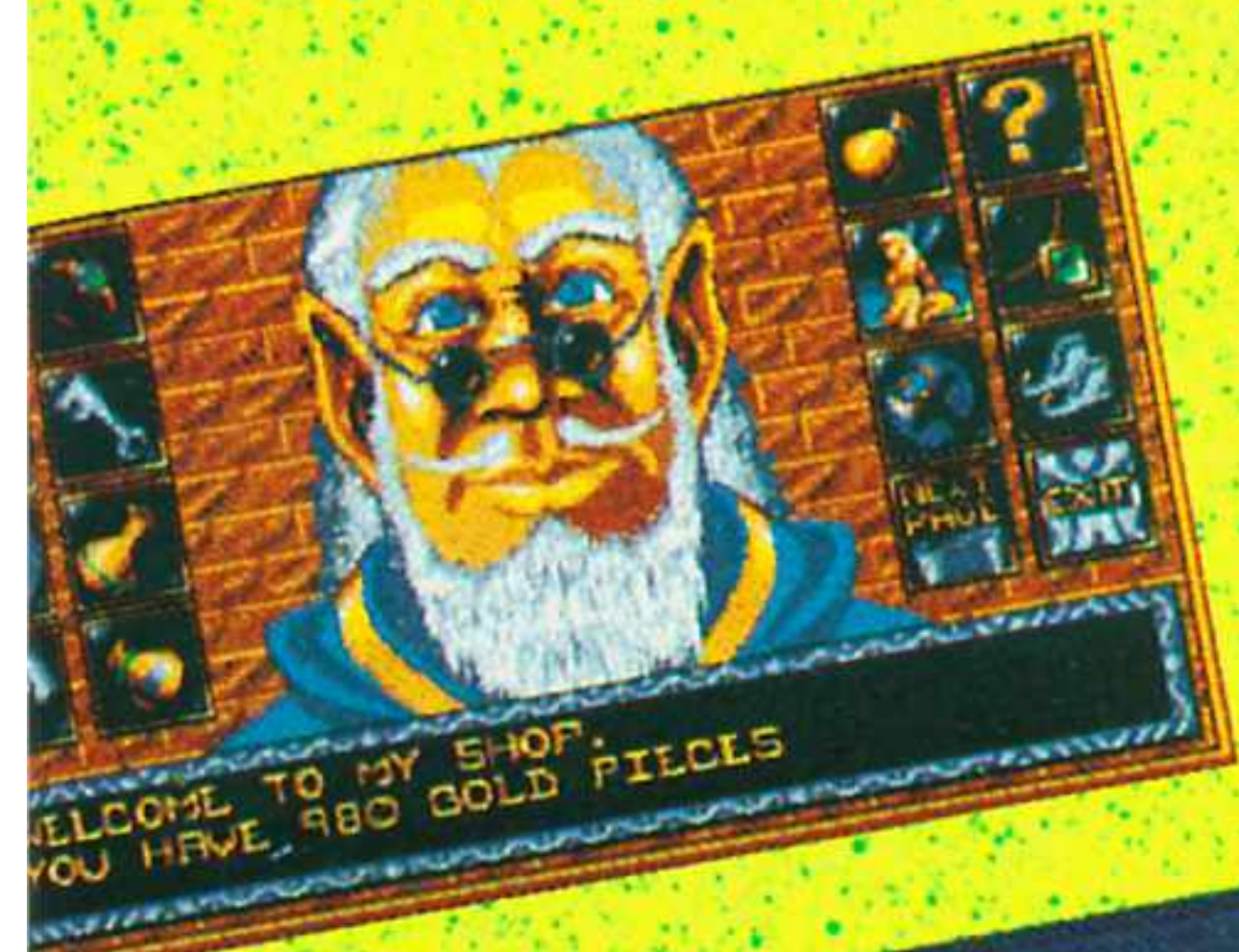


Bundesweit im Zeitschriftenhandel

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

Knallhart kalkuliert!

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



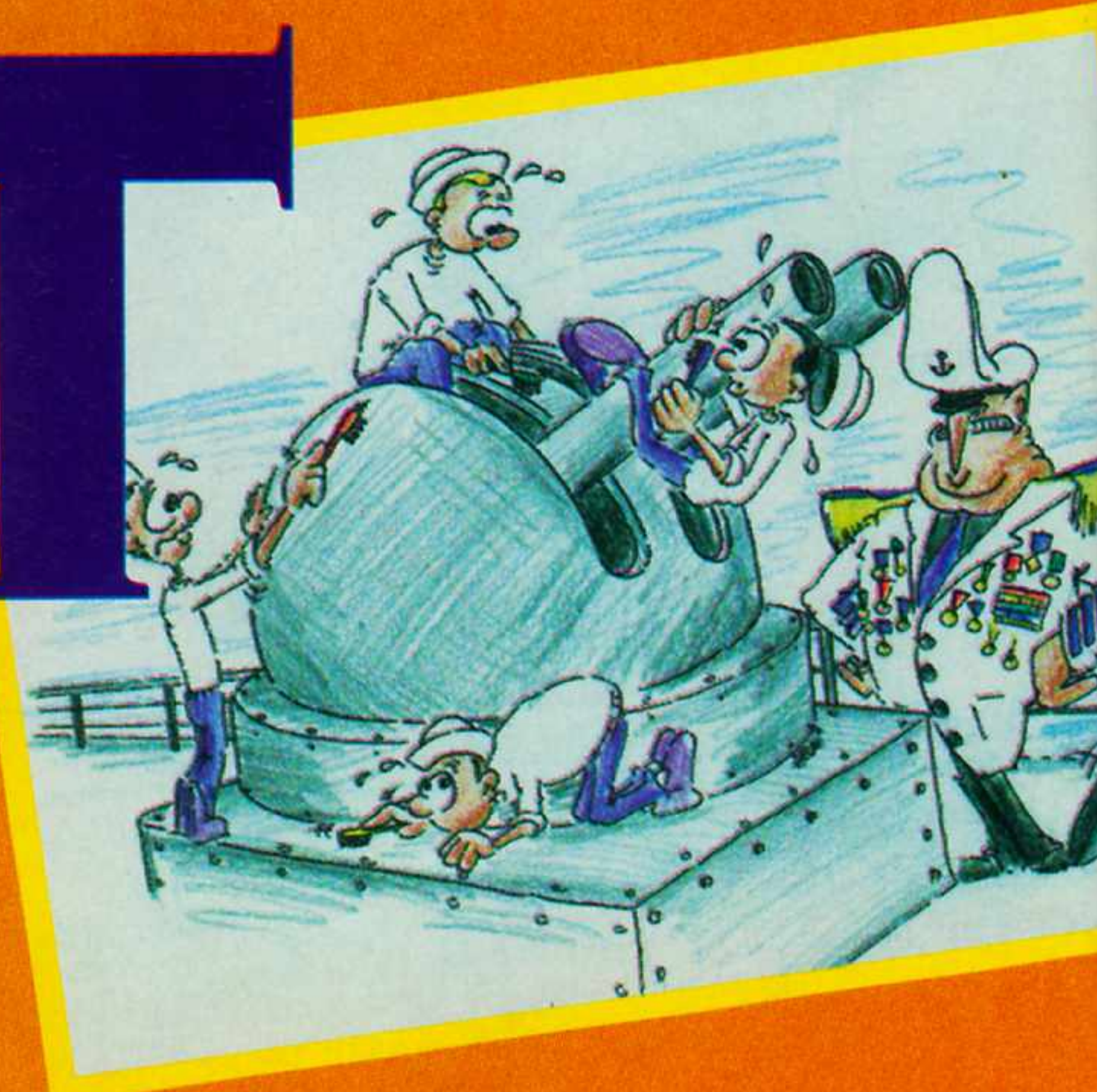
Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!





STRIKE FLEET

Alle Mann auf Gefechtsstation - Strike Fleet, zu deutsch "Eingreifflotte" gibt Dir die Möglichkeit, die Geschichte zu ändern oder neu zu schreiben.



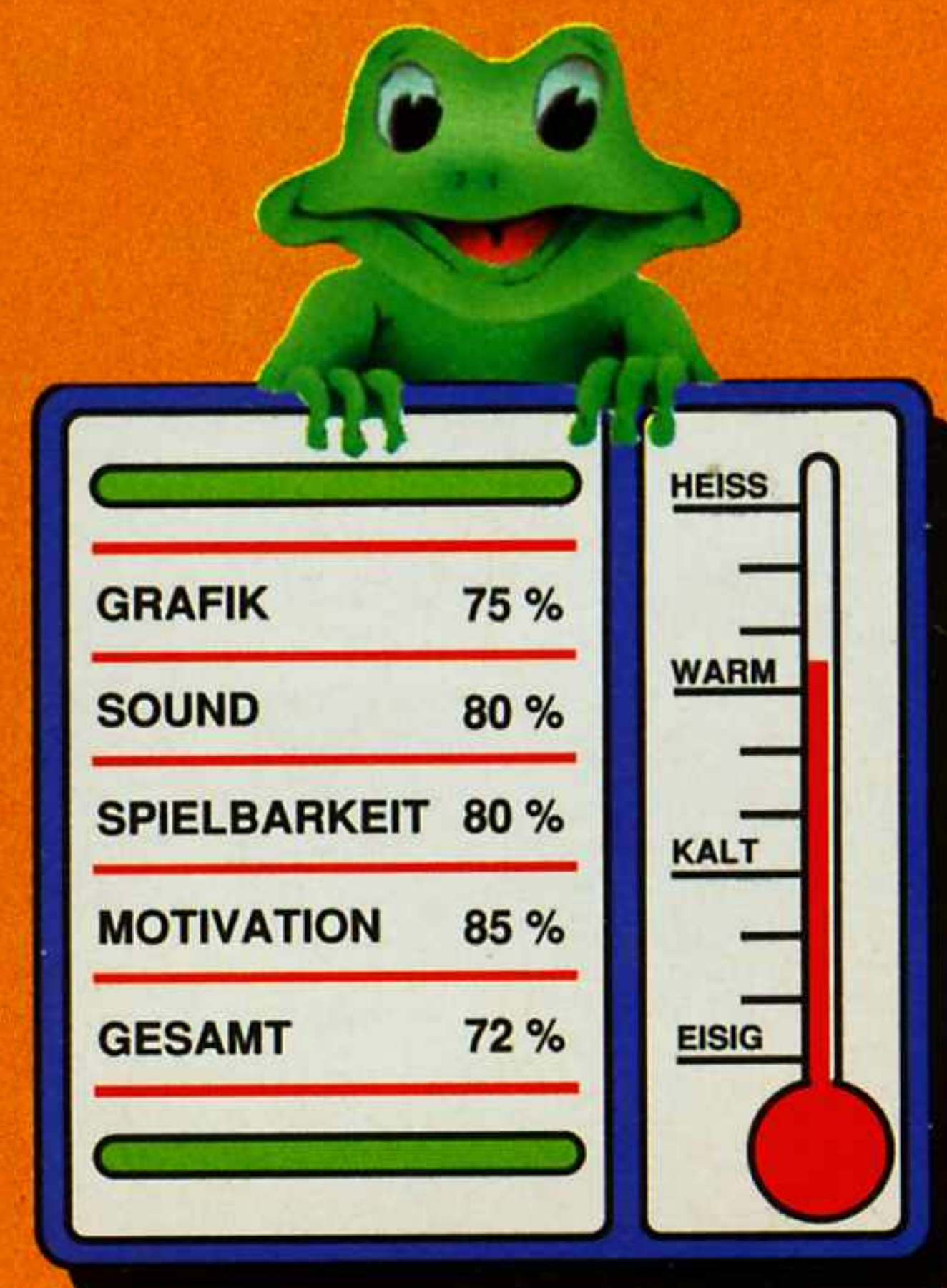
Als Flottenführer ist es Deine Aufgabe, die gegebene Krisensituation mit möglichst geringen Verlusten zu meistern und als überlegener Gewinner zurückzukehren. Du kannst Dich sowohl in der Vergangenheit, als auch in der Zukunft bewähren. Die Palette reicht vom Falkland-Konflikt (1982) über eine Vergeltungsaktion gegen den Iran (1988) bis zum Golfkrieg. Auch einige mögliche Aspekte des 3. Welt-

krieges werden gestellt. Im wesentlichen wirst Du im Persischen Golf, aber auch im Süd-Pazifik und im Nord-Atlantik zum Einsatz kommen. Manche Missionen sind lediglich defensiver Art, wie etwa Geleitschutz von Öltankern, andere wiederum stark offensiv, etwa die Vergeltung am Iran. Vor jeder Mission liegt es an Dir, eine passende Flotte zusammenzustellen. Je nach Schwierigkeitsgrad kannst Du zwischen einer Vielzahl unterschiedlicher Kampfschiffe wählen, jedes mit anderen Eigenschaften und bestimmter Bewaffnung. Auf hoher See, gleich zu Beginn jedes Einsatzes, mußt Du Dein Schiff erst gefechtsbereit machen: Radar und evtl. Sonar einschalten, Geschwindigkeit und Ziel vorgeben, etc... Die meiste

Zeit wirst Du dann auf der Brücke verbringen, auf der sich alles abspielt. Da Du oft auch eine Flotte befehligen wirst, hast Du von der Brücke aus Zugriff auf alle Dir unterstellten Schiffe und deren Waffen. Auf hoher See gibt es alles, was einen modernen Seekampf ausmacht: U-Boote, Schiffe, Hubschrauber, Düsenjäger. Entsprechend behutsam mußt Du bei der Wahl Deiner Waffen sein: Tropedos, Geschütze, unterschiedliche Raketensysteme. Übrigens läuft das Spiel in Echtzeit, so daß unter Umständen schon mal ein Tag beansprucht wird. Strike Fleet ist eine der Besten, mir derzeit bekannten Simulationen dieser Art. Detailtreue ist hier mit schnellem, spannendem Spielverlauf gekoppelt. Durch das

umfassende Handbuch bleiben keine Fragen offen. Auch passionierte Simulationsspieler sollten sich nicht nur auf die reinen Spielaspekte konzentrieren, sondern vielmehr auch mal um des Späßes willen spielen. Strike Fleet läuft bereits mit 512kB und läßt sich bequem auf Platte installieren.

(dk)



GRAFIK	75 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	85 %
GESAMT	72 %

No 1 Collection

Rings of Medusa • Transworld • Invest

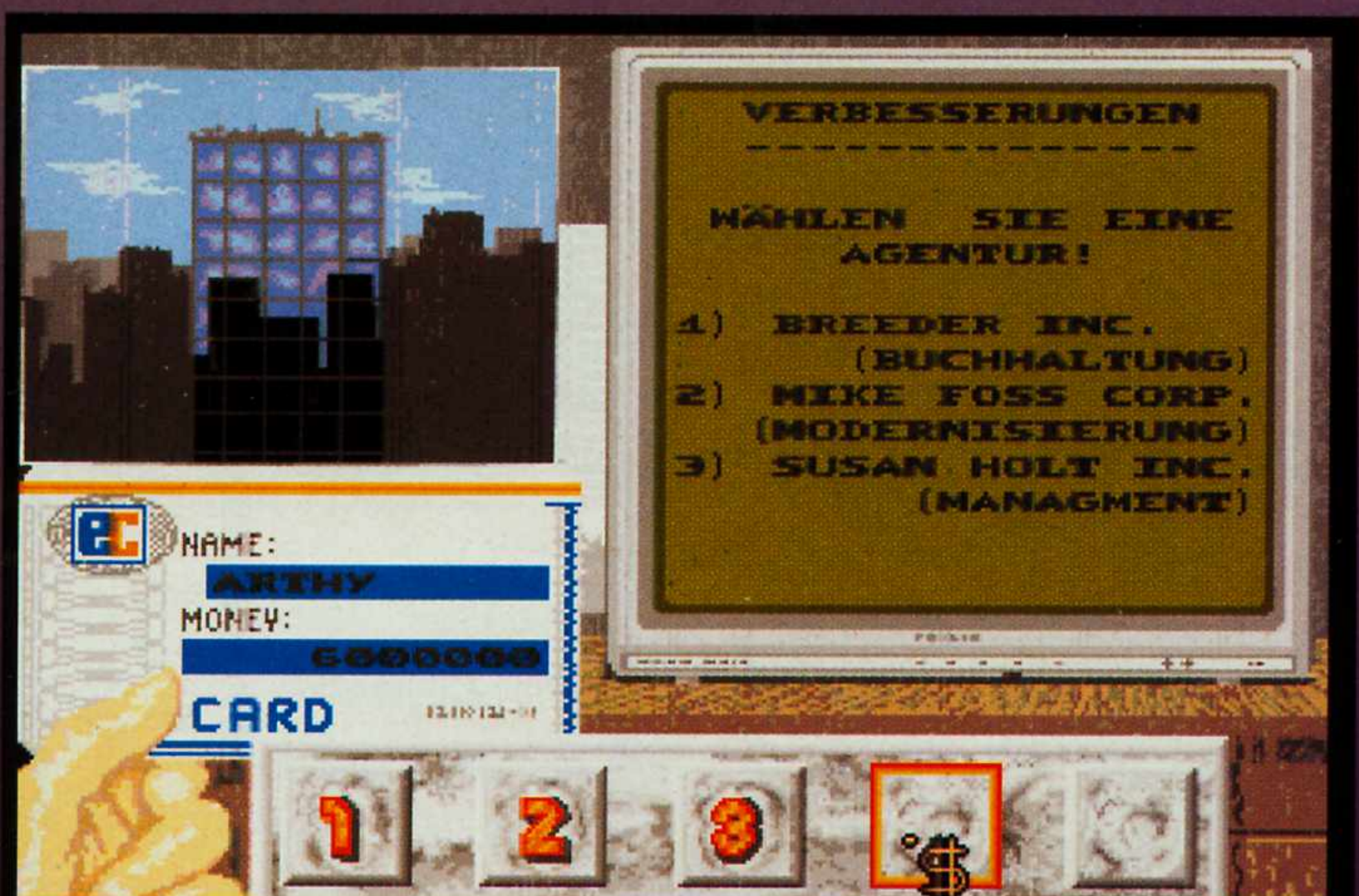
Werden mehrere Programme in einem Pack verkauft, kombiniert der Hersteller meist einen guten Klassiker mit ein paar ausrangierten Ladenhütern. Stellt hier etwa Starbyte eine löbliche Ausnahme dar?



Transworld



Rings of Medusa



Invest



Kaum ist "The Return of Medusa" auf dem Markt, wird das mittlerweile wohl schon fast zum Kultgame avancierte "Rings of Medusa" vereint mit "Transworld" und "Invest" in einem Sampler angeboten. Dabei steht keines der drei Spiele hinter den anderen zurück. Meiner Meinung nach also eine Super-Gelegenheit, relativ preisgünstig zu viel Spaß zu kommen! Falls Euch keines der drei Label etwas sagen sollte: "Rings of Medusa" ist ein strategisches Adventure mit Rollenspielelementen, bei dem aber auch Freunde von Handels- und Wirtschaftssimulationen auf ihre Kosten kommen. Moreover, ein blühendes, reiches Land, wird von der Hexengöttin Medusa unterworfen. Von der Königsfamilie überlebt lediglich Kronprinz Cirion. Dieser versucht nun, durch Handel, Bergwerke und Glücksspiel zu Geld zu kommen, um Söldner und Waffen anheuern zu können. Diese Söldner rekrutieren sich aus der gesamten Fantasy-Palette, es gibt Orks, Gnome, Drachenleute, Elfen, Halblinge und Zwerge. Cirion muß fünf Ringe finden, von denen ein jeder magische Fähigkeiten besitzt.

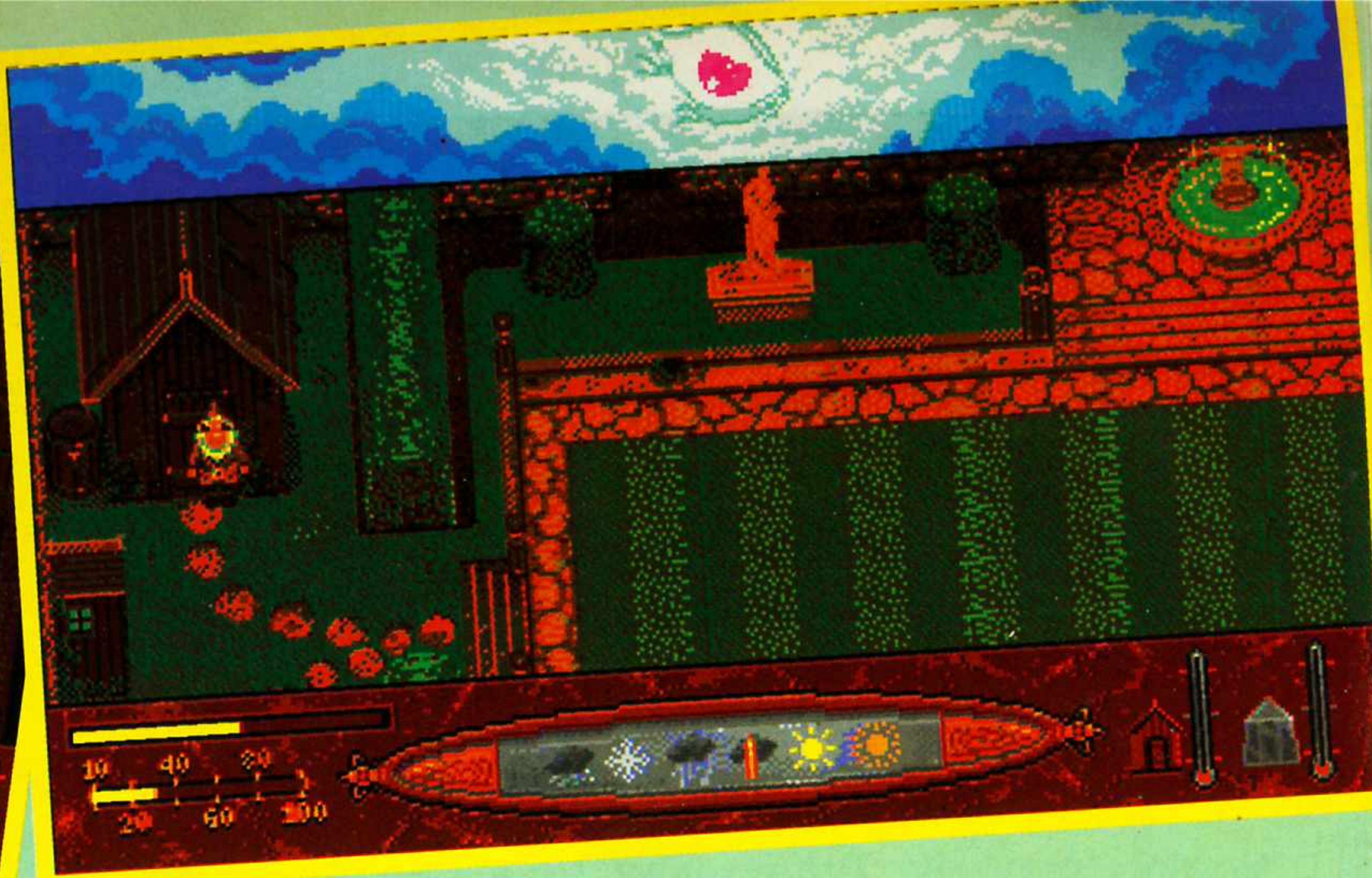
Hat er alle zusammen, kann er Medusa zum Entscheidungskampf fordern und sein Königreich befreien! "Invest" und "Transworld" sind klassische Wirtschafts- und Handelssimulationen. Bei beiden Games könnt Ihr mit bis zu vier Spielern als Konkurrenten antreten. Auch die Zeitdauer, über die sich das Spiel erstreckt, kann vorher limitiert werden. Während Ihr bei "Transworld" als Frankfurter Spediteur LKW's kauft und wartet, Personal anheuert und feuert, Kredite aufnimmt oder spart, Waren einkauft, lagert und letztlich auch möglichst gewinnbringend verkauft, so habt Ihr bei "Invest" die Möglichkeit, ganze Firmen aufzukaufen, an der Börse zu spekulieren, aber auch fieserweise Konkurrenten zu sabotieren oder Beamte zu bestechen. Selbstverständlich könnt Ihr auch alleine "schalten und walten". Die Grafik ist bei allen drei Games gut. Die Spielbarkeit wird durch die muttersprachliche Anleitung sehr erleichtert. Auch die Texte im Spiel selber sind durchweg in Deutsch geschrieben. Wenn also dieser Sampler nicht empfehlenswert ist...!

(mz)

Rings of Medusa: 70 %
Invest: 55 %
Transworld: 65 %

Helmi sagt
"O.K.!"





The MAGIC GARDEN



Das bißchen Hege und Pflege, überhaupt die frische Luft, Sonnenschein und Vogelgezwitscher, was soll daran schon Strafe sein? Weit gefehlt,

Paß' auf den Rasen auf, Grobble!



Da scheint Zwerg Grobble ziemlich milde davongekommen zu sein, als ihn der Zwergenkönig wegen eines Vergehens in seinen Garten verbannte.

Grobble! Der Zwergenobermottz hat natürlich einen magischen Garten, in dem

Grobble's Wunderjacke.

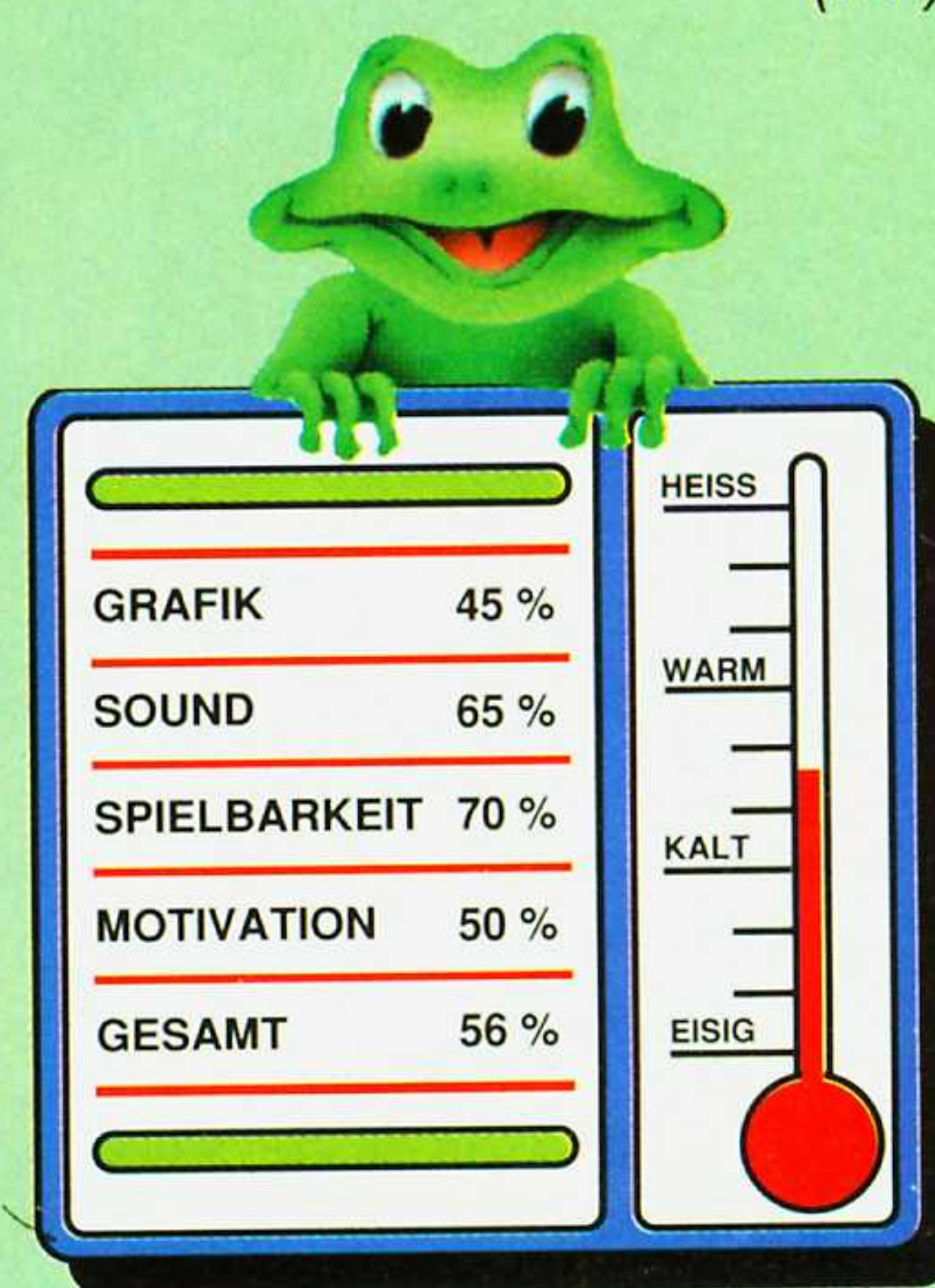


so ziemlich alles, jegliches Naturgesetz mißachtend, auf dem Kopf steht. Auf Sonnenschein folgt urplötzlich Schnee und Frost, auf Regen Dürre! Andere gemeine Zwergerl klauen Stücke aus dem ach so liebevoll gepflegten Rasen... Gegen diese Mißstände muß Grobble sofort einschreiten und außerdem noch

zusehen, daß seine Blümchen und anderen liebeizenden Gewächse schön brav wuchern, ähm, gedeihen. Macht er nämlich Fehler, sendet der erzürnte Oberzwerg einen Blitz auf Grobble herab, was natürlich sehr an dessen Lebensenergie zehrt

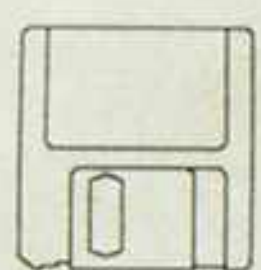
und in einer traurigen Schlußanimation endet, in der Grobble im Himmel sein Wölkchen gießt... Um dieses weniger schöne Dahinscheiden zu vermeiden, stehen Grobble verschiedenste Gerätschaften aus dem Werkzeugschuppen zur Verfügung, die er in den zahllosen Taschen seiner Jacke verstauen kann. Aber Vorsicht, nicht mehr als zehn Gegenstände mitnehmen, dieser Zwerg ist schließlich kein Muskelprotz! Hört man im Intro noch Klavierbegleitung, so gibt's im Spiel "nur" noch Vogelgepiepse und andere "typische" Gartengeräusche. Die Sprites sind manchmal so klein, daß man sie fast nicht erkennt, auch ist das Scrolling ziemlich zappelig und wackelig (vielleicht ist das bei Zwergen eben so). Grobble wird mit dem Joystick Leben bzw. Bewegung eingehaucht, auch die diversen Gegenstände werden durch Anklicken mittels Feuerknopf eingesammelt und wieder aktiviert. Dem Spiel ist ein Poster des Magic Garden beigelegt.

(mr)



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

8000 PUBLIC-DOMAIN DISKETTEN



JEDE DISK NUR....
1.78 DM



WIR FRIEREN DIE PREISE EIN!!!

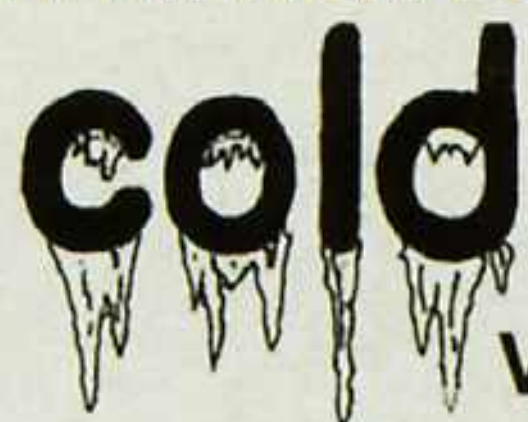


ALLE PD-SERIEN



HOTLINE

TEL.: (0 22 41)



3 KATALOGDISKS 6.-DM

24 STUNDEN VERSAND

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

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

FREMDSPRACHENVOKABELTRAINER

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

PROFESSIONELLE SOFTWARE VON OASE UND NOVOPLAN

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

JETZT NEU IM ANGEBOT CDTV CD-SOFTWARE!

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

ANWENDERSOFTWARE - COMPUTERZUBEHÖR - HARDWARE

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



COMPUTER
E. GLÜCKS



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

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



AMIGA
PC



CDTV
GAME GEAR



A500 Speichererw. 512 KB	67,-
inkl. Uhr + Akku, abschaltb.	
1 Jahr Garantie	
3.5" Laufwerk ext.	139,-
Bus, abschaltb.	
1 Jahr Garantie	
2 MB ext. aufrüstbar	385,-
2 Megabyte best.	
1 Jahr Garantie	
Handscanner 64 Graust.	478,-
100-400 dpi, inkl. Software (d)	
1 Jahr Garantie	

ZUBEHÖR + SOFTWARE zu SUPERPREISEN!!!
Rufen Sie uns an...

AMIGA z.B.: Mega lo Mania (d)79,95
Knights of the Sky84,-

CDTV-Paket inkl. 3 CD-ROMs 1445,- DM !

Händleranfragen erwünscht!

Autorisierter

"GOLDEN IMAGE"

Distributor

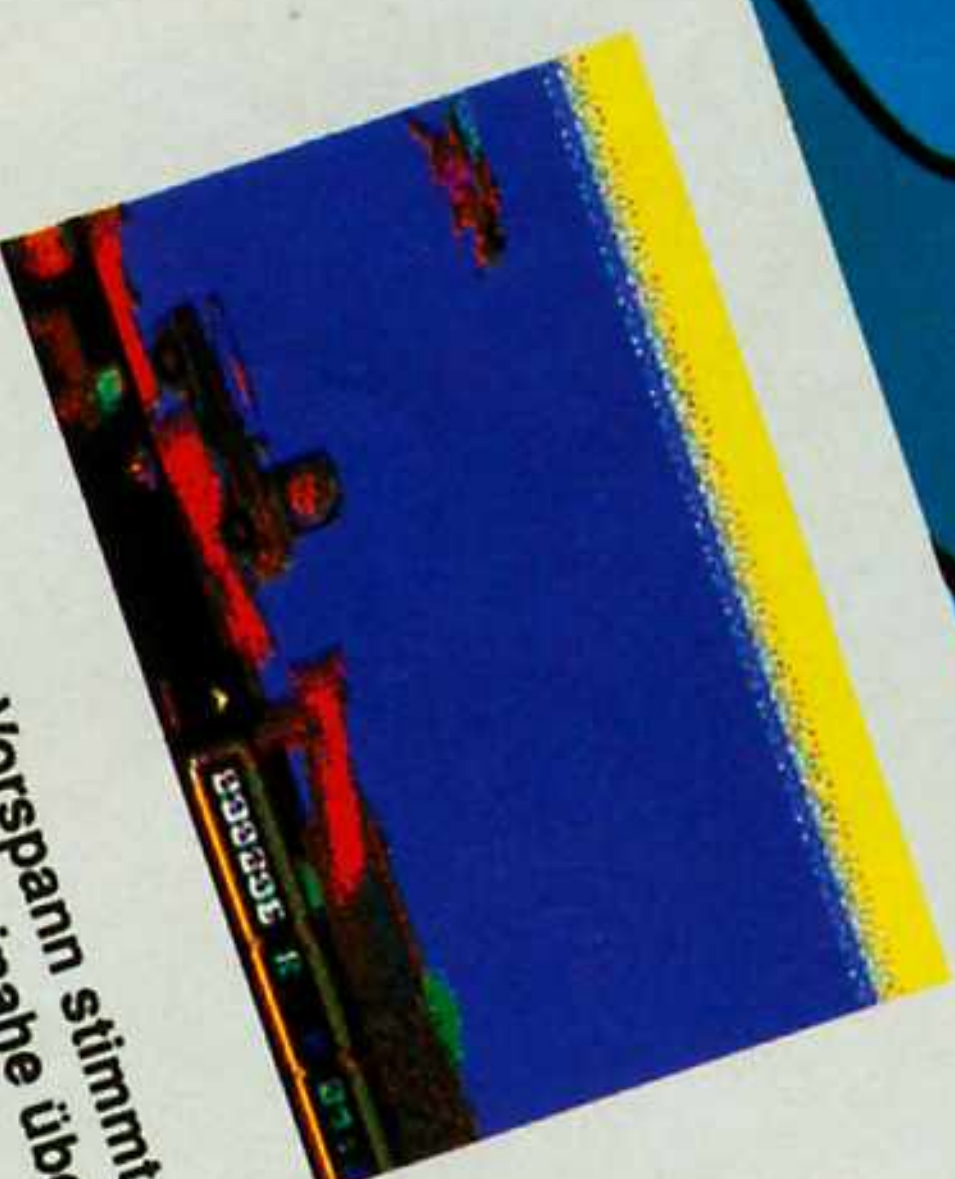


Auf nach Australien!

Ab sofort
im
Zeitschriftenhandel



Wahlweise können zwei Spieler gleichzeitig an dieser "Mission" teilnehmen. Unterstützt von vielen Zwischengrafiken, 8 Soundtracks von 30 Soundeffekten wartet das Programm noch mit einem Passwortsystem und mehr als 60 Highscorelisten auf!



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

AMICA
fun

ST
de Luxe

ES
Action

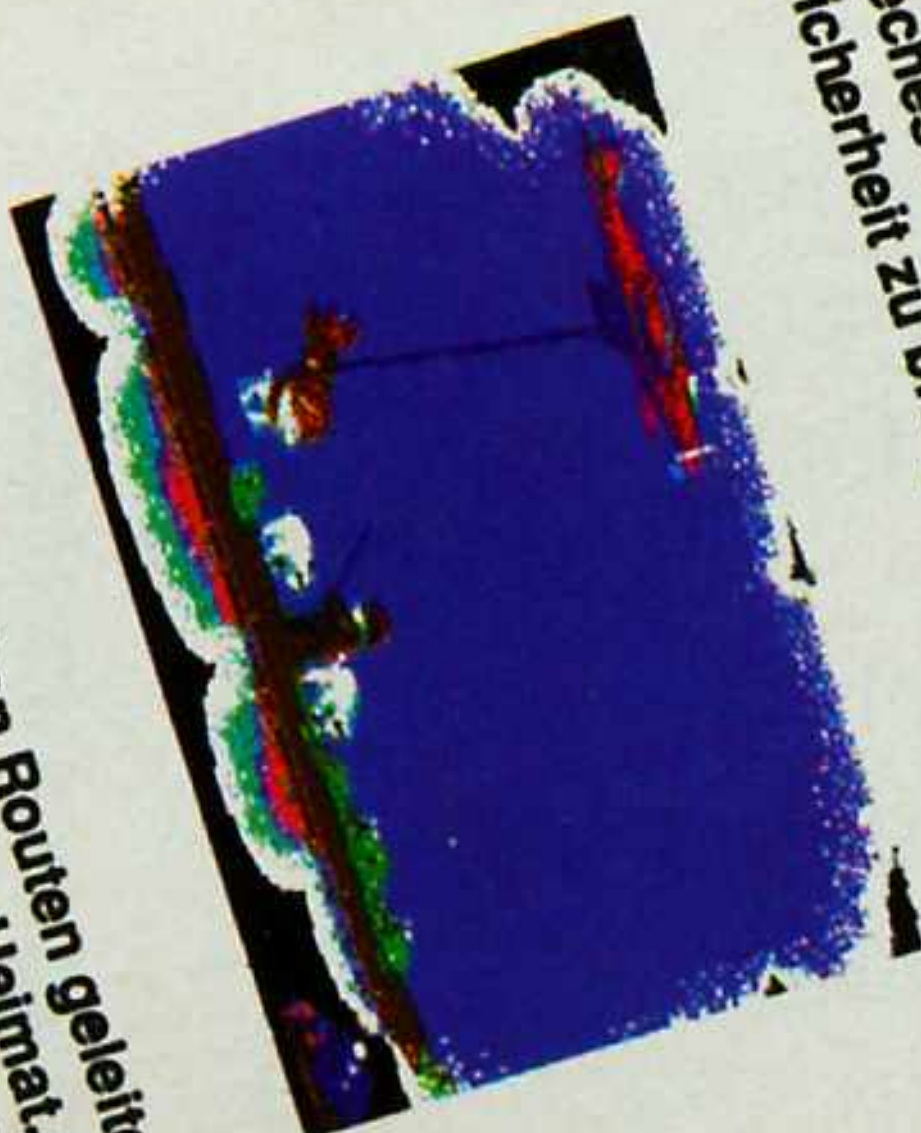
GOLDEN
DISK
64



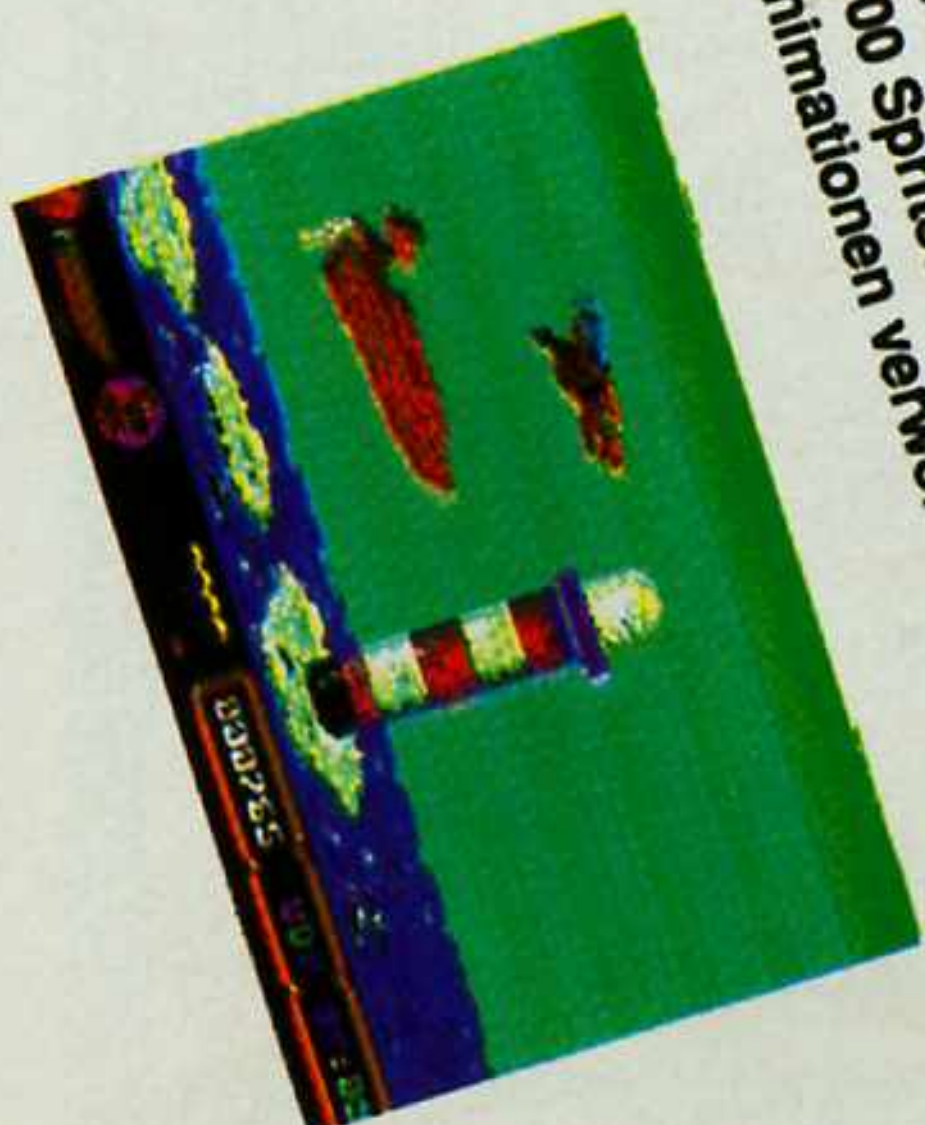
KANGAROO



Helfen Sie den Tieren und Rüd in diesem ersten Geschicklichkeitsspiel bei einer beschwerlichen Mission, ein seeliger Kängarü in nach Australien in freies zu bringen.
Sicherheit zu bringen.



Sie in der richtigen Route folgen. Die Reise in vierundfünfzig Stunden bei Nacht und das Kängarü in seine Heimat. Über das Kängarü, auf Land und Wasser. Über getrockneten, auf Land und Wasser. Über 2100 Sprites werden in für Zeichentrick-Animationen verwendet.

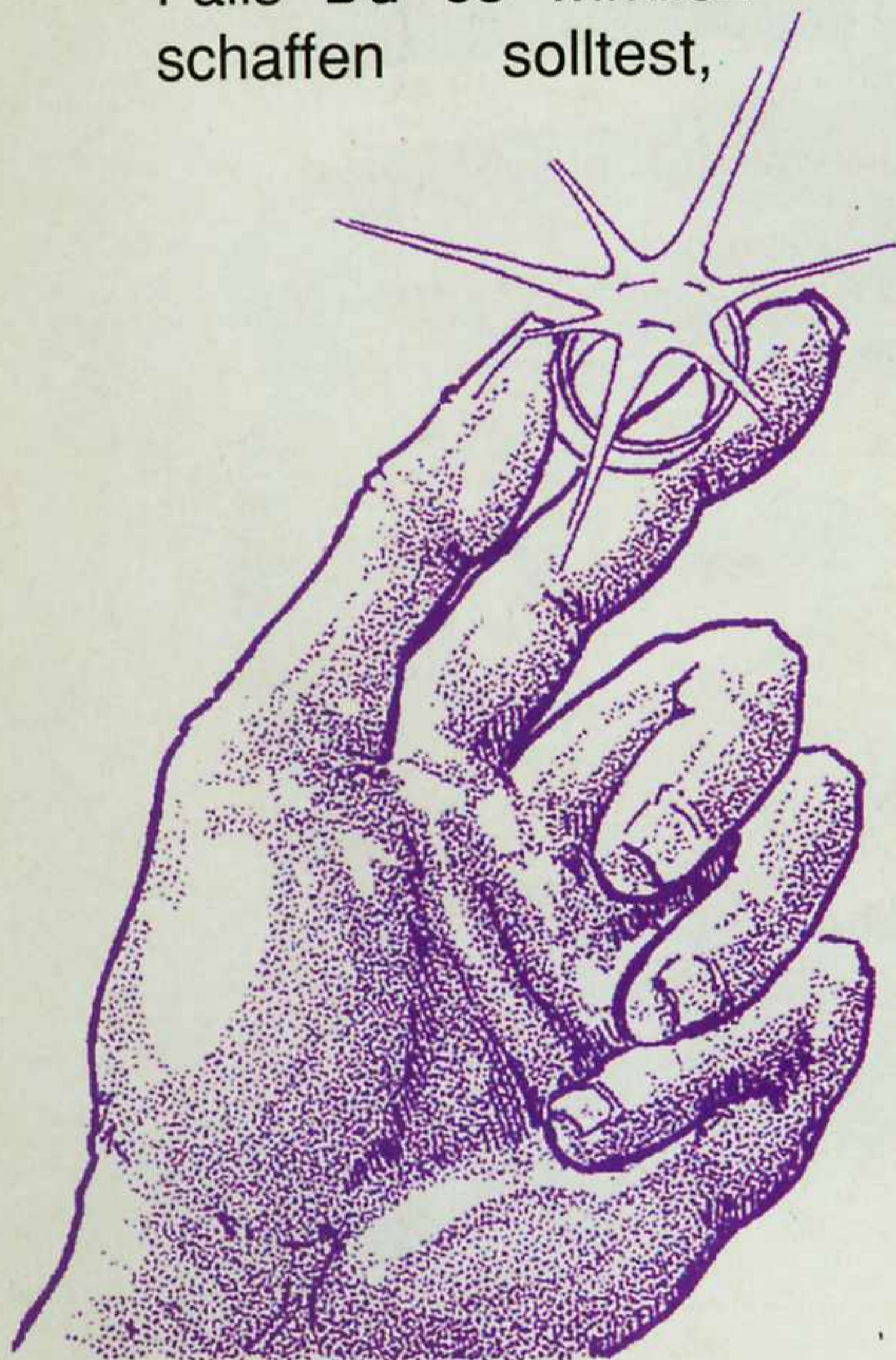


The Lord of the Rings

Dieses Spiel ist ein Muß für alle Tolkien Fans. In diesem Teil von "Lord of the Rings" wird der Inhalt des ersten und zweiten Buchs (Die Gefährten) von "Herr der Ringe" widergegeben. Noch kein anderer Hersteller hat es je geschafft, die Geschichten Tolkiens derart gut als Computerspiel umzusetzen.



Frodo Beutlin, Adoptivsohn Bilbos, von dem er auch den "einen Ring" bekam, muß mit seinen Freunden das Auenland verlassen und versuchen Elronds Haus in Bruchtal zu erreichen. Doch viele Gefahren liegen auf seinem Weg: Böse Orks und Wölfe stellen ihm nach. Am schlimmsten jedoch sind die schwarzen Reiter, die Nazgul, Diener Saurons, die um jeden Preis den Ring erbeuten wollen. Falls Du es wirklich schaffen solltest,



Dich bis nach Bruchtal durchzuschlagen, ist Deine Reise noch lange nicht zu Ende. Allerdings gewinnst Du dort neue Freunde, die über mehr Macht verfügen und Dich besser beschützen werden. Doch wenige betraten Moria, die uralte, nun verlassene Stadt der Zwerge, und selten gelang es selbst tapferen Helden sie auch wieder zu verlas-

schwere Spiel zu lösen, denn eine knifflige Aufgabe jagt die andere; aber man sollte die Flinte nicht so schnell ins Korn werfen.



man sowieso eine halbe Ewigkeit brauchen wird, um das Spiel zu bewältigen, kann man darüber hinwegsehen. Besonders gut finde ich, daß die Programmierer viele mögliche Lösungen eingeplant haben. Es ist also durchaus nicht immer vorteilhaft streng nach Tolkiens Buch vorzugehen, aber ich werde wohl trotz-



Ganz Hobbingen ist seit Tagen in Aufruhr. Bilbo Beutlins Feten sind eben bekannt im ganzen Auenland.



Die drei Hauptdarsteller dieses interaktiven Spiels, Frodo, Gandalf und DER EINE (Ring).

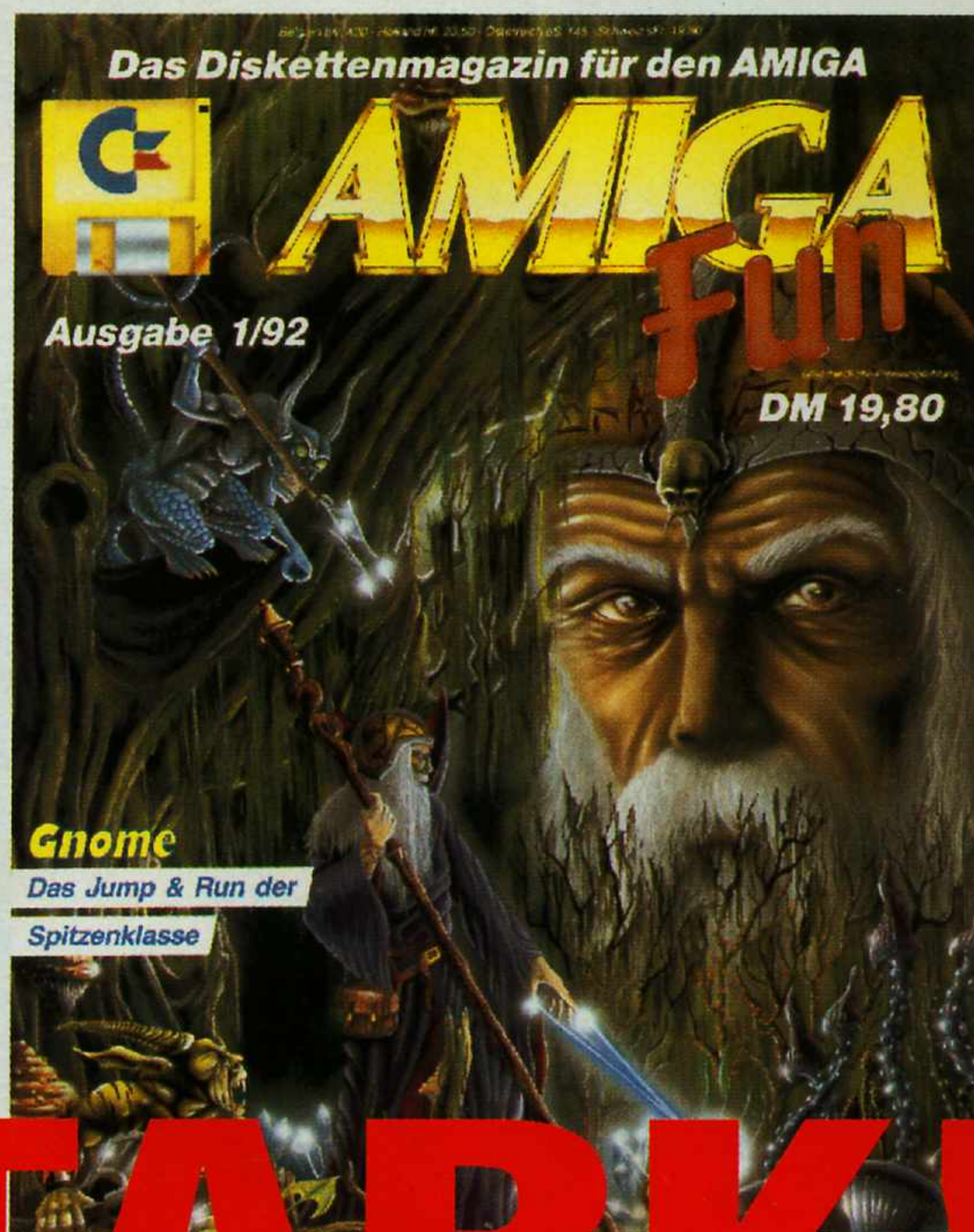
sen. Erst in Lorien, dem magischen Elfenwald, findest Du die Möglichkeit Dich etwas auszuruhen, bevor Du Dein Glück am nächsten Teil, der hoffentlich bald erscheint, versuchen kannst. Nur hervorragende Rollenspieler und/oder Tolkienleser haben überhaupt eine Chance dieses extrem

Durchhaltevermögen wird mit guten, sogar sehr schön animierten Grafiken belohnt. In der Intro ertönt zwar eine recht annehmbare Musik, aber im späteren Spiel selbst sind die Soundeffekte etwas mager ausgefallen. Die Steuerung ist leider etwas gewöhnungsbedürftig, aber nachdem

dem mal wieder mein schon ziemlich abgegriffenes "Herr der Ringe" hernehmen, um zumindest den Weg bis nach Bruchtal hinter mich zu bringen!

(ag)





AFFENSTARK!

Ab 20.12. im Zeitschriftenhandel.

PD & Shareware Pakete

☐ Game Pack I CGA

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

☐ Game Pack II EGA / VGA

Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle12, Dame12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon DM 25.00

☐ Game Pack III EGA / VGA

Hugos House I + II, Last half of Darkness, Frac, Robot I + II, Quetris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika DM 25.00

☐ Game Pack IV EGA/VGA

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

☐ Game Pack V EGA/VGA

Boxquest (Sokoben), Bushido, Sharks, Kung Fu Louie, Miner, PC - Fender, Alien & Bananoid, Avoid the Noid. DM 25.00

☐ Windows 3.0 Font Pack

36 Schriftfonts DM 15.00

☐ Windows 3.0 ATM Font Pack

Schriftfonts für dem Type Manager DM 15.00

☐ Windows 3.0 BMP Pack

10 5.25" b.z.w. 5 3.5" Disketten voll mit Hintergrundbildern DM 25.00

☐ Windows Pack I

Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! DM 25.00

☐ Windows Utilities I

7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 DM 17.50

☐ GS - Pack

GS - Adress, Auftrag, Bestell, Orte, Menü, EAR. DM 15.00

Paketpreise wie angegeben.

Public Domain Studio Nürnberg GmbH

Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Tel.:0911/53 63 36

Halstadterstr.21, 8600 Bamberg, Tel.:0951/66 525

Public Domain & Shareware Disketten

- ☐ Frog - Copy (M)
- ☐ Hausverwaltung
- ☐ Viruscan V84 oder höher
- ☐ Scantool
- ☐ Graphic Workshop
- ☐ Graphic Lotto
- ☐ Mega Cad V2.0
- ☐ Banküberweisung
- ☐ Pklite
- ☐ Top Save
- ☐ Thunder
- ☐ FB Translator
- ☐ Einkommensteuer 90
- ☐ Lighting Press
- ☐ Lighting Press Clip Arts
- ☐ 4DOS V4.00
- ☐ LZEXE & LZEXE Tools
- ☐ Hugos House of H. (E)
- ☐ Hugo II Whodunit? (E)
- ☐ Shooting Gallery (M)
- ☐ PC - Skat
- ☐ 5 Gewinnt (EM)
- ☐ Perestroika (EM)
- ☐ Commander Keen (EM)

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

GAME BOY

Das Buch
38 Spiele
völlig aufgelöst
DM 19.80



- 1 Disk ☐ Battle Fleet (EM)
- 8 Disk ☐ Last half of Darkness (E)
- 1 Disk ☐ Kung Fu Louie (EM)
- 1 Disk ☐ Backgammon
- 1 Disk ☐ Ford Sim. II (C/EM)
- 1 Disk ☐ Jeep Sim. (C/EM)
- 3 Disk ☐ Clone Invaders (C/EM)
- 1 Disk ☐ Captain Comic (E)
- 1 Disk ☐ Super Pinball (C/EM)
- 1 Disk ☐ Pinball Games (E)
- 1 Disk ☐ Solitaire
- 1 Disk ☐ Nyet II (Tetris) (H/C/EM)
- 1 Disk ☐ Mah Jongg
- 1 Disk ☐ Facetris (H/C/EM)
- 5 Disk ☐ Popcorn (C/EM)
- 2 Disk ☐ Boxquest (E)
- 2 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk
- 1 Disk

LEERDISKETTEN

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

Deutsche Handbücher

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

Preise!!!!

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

BESTELLUNG

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

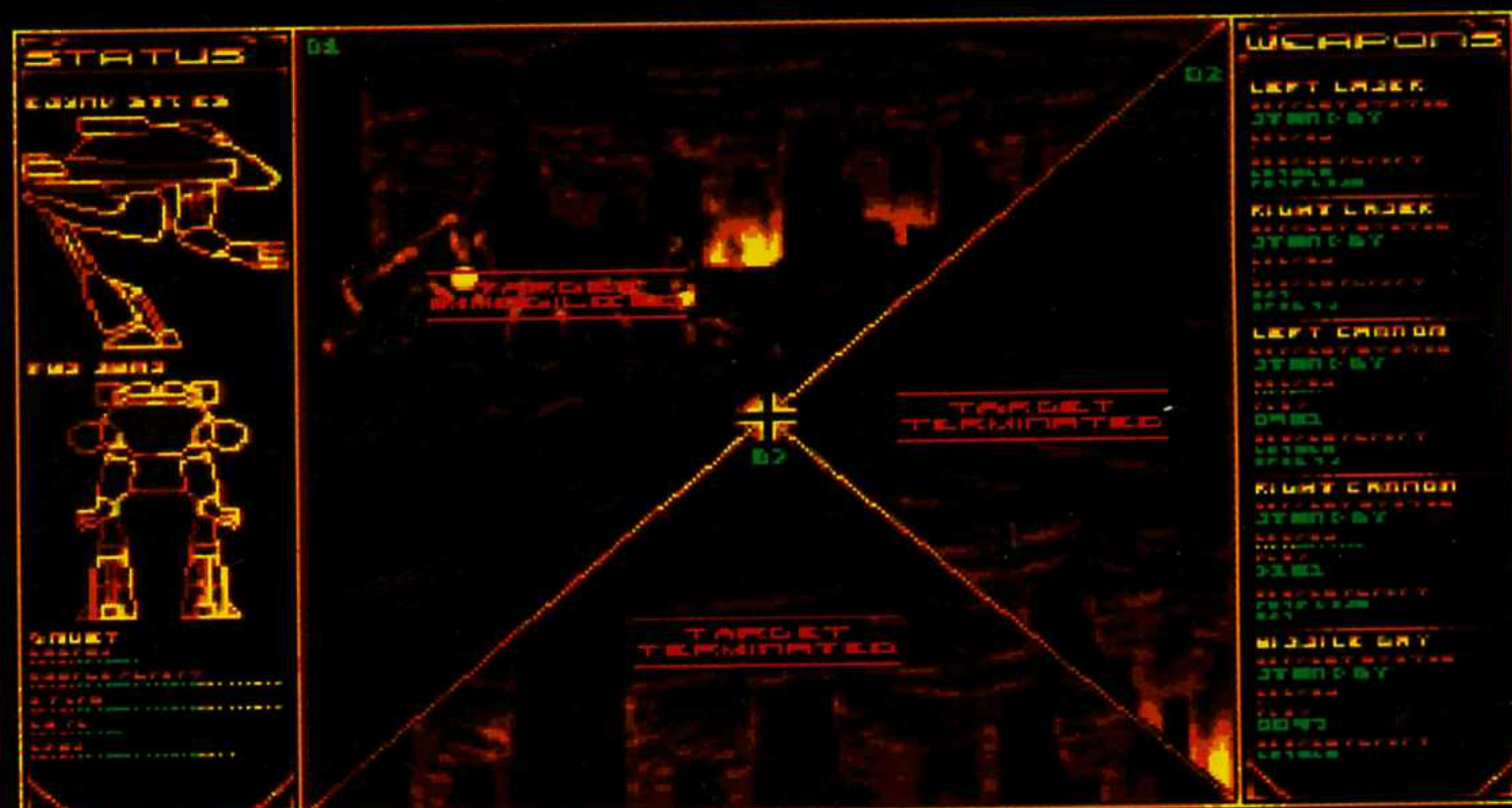
PC 3,5" ☐ 5,25" ☐ GRATIS Katalog Disk ☐

Name : _____ Bank : _____

Str.: _____ Kto.Nr.: _____

PLZ/Ort: _____ BLZ _____

per Nachnahme zzgl. DM 7.00 ☐ Vorkasse zzgl. DM 4.00 ☐ Lastschrift Portofrei ☐



Die Scavengers im Fadenkreuz ... terminated!

Die Macher haben sich im Intro wohl zu sehr verausgabt.

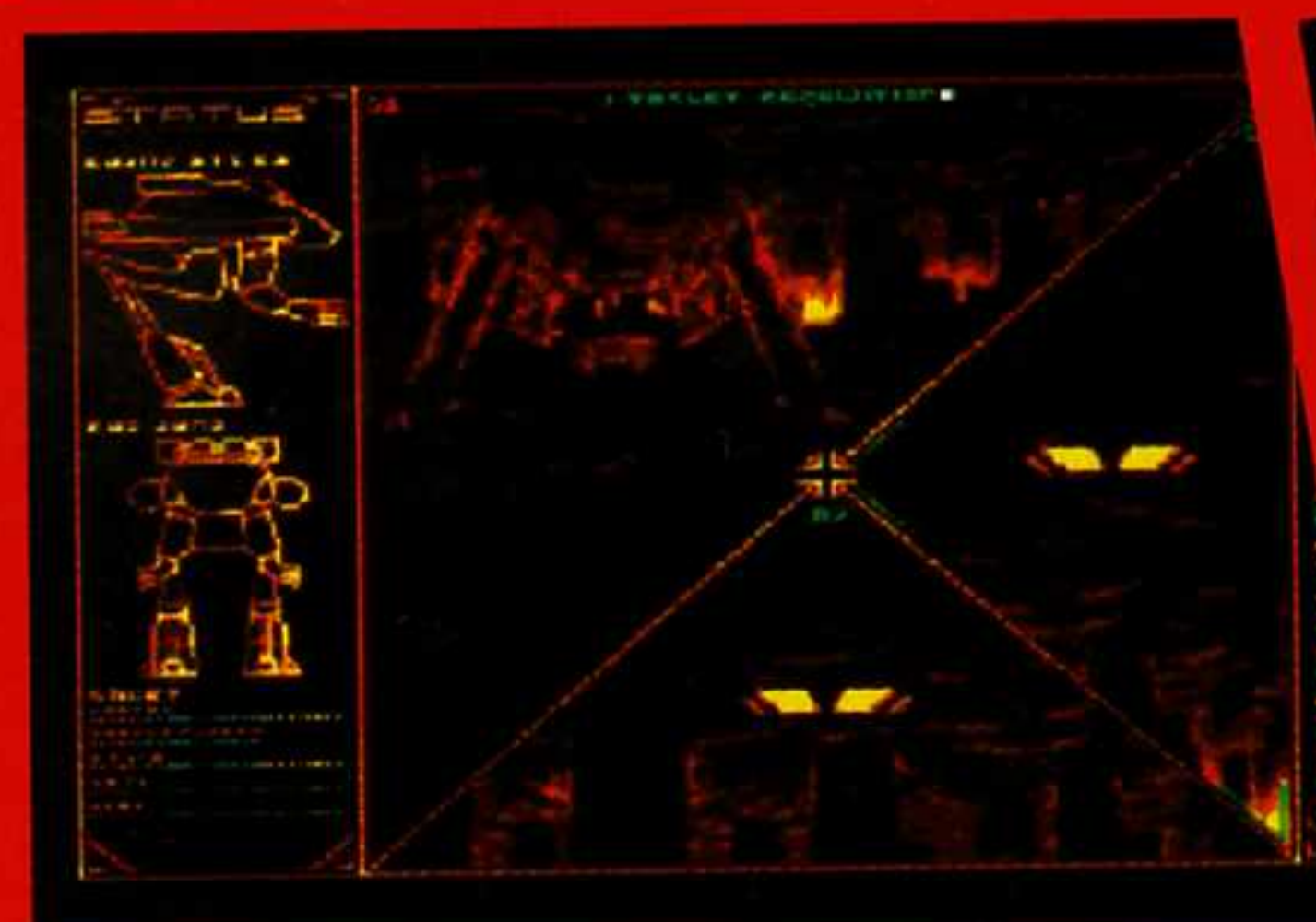
ROBOZONE



Großes Staunen nach dem Starten der mitgelieferten Intro-Disk. Brilliant animierte 3D-Vektorgrafiken erstrecken sich zu meinen Füßen und aus den Lautsprechern tönt beeindruckender Sound.

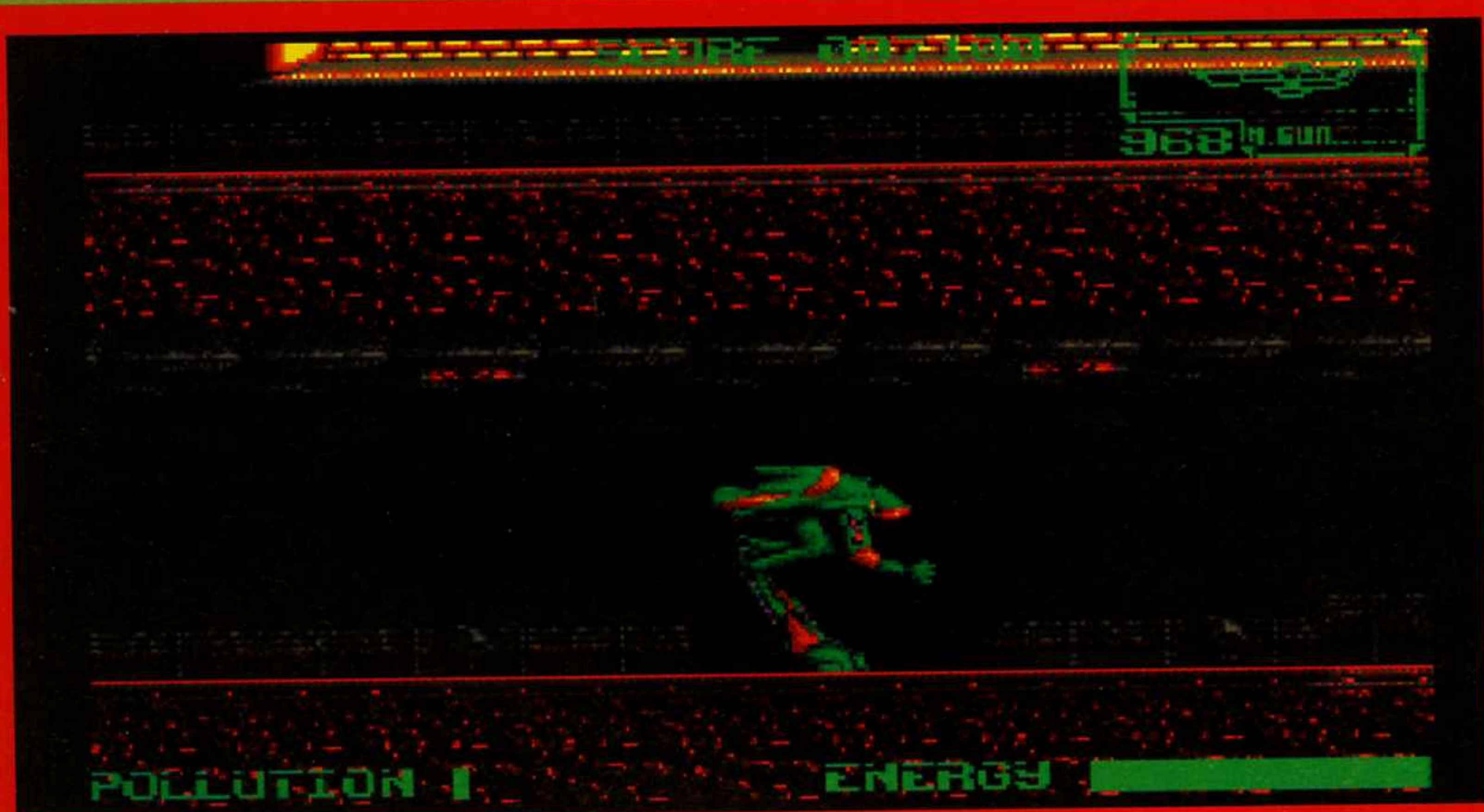
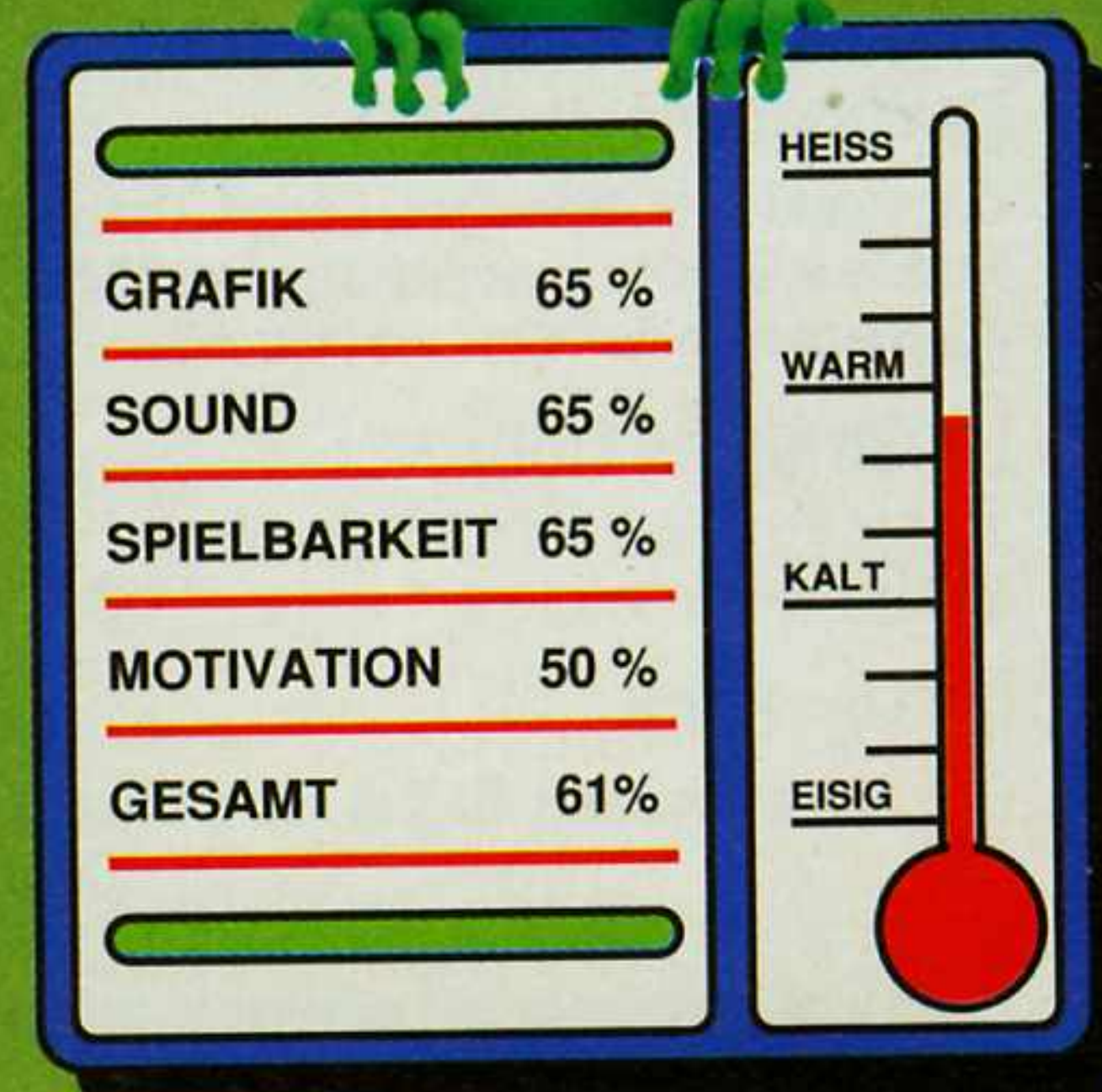
Während sich vor meinen Augen riesige Roboter bekämpfen, packt mich auch schon die Vorfreude auf das nun folgende, sicherlich genauso mitreißende Spiel. Doch bekanntermaßen soll man den Tag nicht vor dem Abend loben, und so ist es auch hier.

Nach dem Laden des eigentlichen Spieles erscheint auch schon ein freundlicher Roboter und winkt mir zu. Nur konnte ich jetzt noch nicht ahnen, daß er mir zum Abschied winkt. Anstatt nun auch beim Spielen in den Genuß schneller 3D-Animation zu kommen, entpuppt sich Robozone als triviales Jump'n Run-Spielchen. Nur, daß Du einen Kampfroboter als Spielfigur durch ein Labyrinth aus U-Bahnschächten lenkst. Auf Deiner Suche



nach dem Ausgang stellen sich Dir feindliche Scavengers in den Weg, die Du beseitigen mußt. Während Du brandschatzend umherziehst, sammelst Du sowohl Waffen, als auch Teile für Dein Elektronenhirn. Der U-Bahn entkommen, jagst Du durch die Straßen von New York, auf der Suche nach einem Techniker. Hier ist dann endlich ein bißchen 3D-Atmosphäre vorhanden (am C64 leider nur in 2D). Sobald auch diese zweite Lage geschafft ist, geht es zur Endrunde in die dritte. Hier fliegst Du dann mit Hilfe Deiner reparierten Düsentriebwerke in Katakis-Manier. Schließlich gilt es nun, den Wächter zu besiegen, um das Bestehen der Menschheit zu sichern.

An sich ist das Spiel ja nicht übel, nur ist die Idee schon zu oft aufgegriffen worden. Sowohl Grafik als auch Sound sind ganz nett, doch nichts, was einen vom Hocker reißen könnte. Die Programmierer hätten besser mehr Arbeit in ihr Spiel als in das Intro stecken sollen. (dk)



Elektronik und Titanstahl, eine todbringende Kombination.

ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

Der Hard-/Softwaresupporter in Deiner Nähe

Postleitzahlen Ab 1000

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

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

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

Postleitzahlen Ab 2000

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

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

Postleitzahlen Ab 3000

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

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.
SOFT & SOUND: O - 3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104.

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

Postleitzahlen Ab 4000

Versandhandel mit Superpreisen:

EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267.

Softwaredatenbank mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm*LIFETIMES#**

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

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

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

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

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

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

SOFT & SOUND: W - 4400 Münster, Ferdinandstr. 8.

SOFT & SOUND: W - 4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel. 02325-53643.

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.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich.

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

SOFT & SOUND: W - 5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel. 0261-31848.

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

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

SOFT & SOUND: W - 5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel. 02962-6753.

SOFT & SOUND: W - 5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel. 02351-21900.

Postleitzahlen Ab 6000

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

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

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

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

Postleitzahlen Ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Stuttgart-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.

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

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. O - 7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel. Leipzig/4787781.

SOFT & SOUND: O - 7560 Guben, Alt Sprucke 32, Tel. Guben/53552.

Postleitzahlen Ab 8000

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

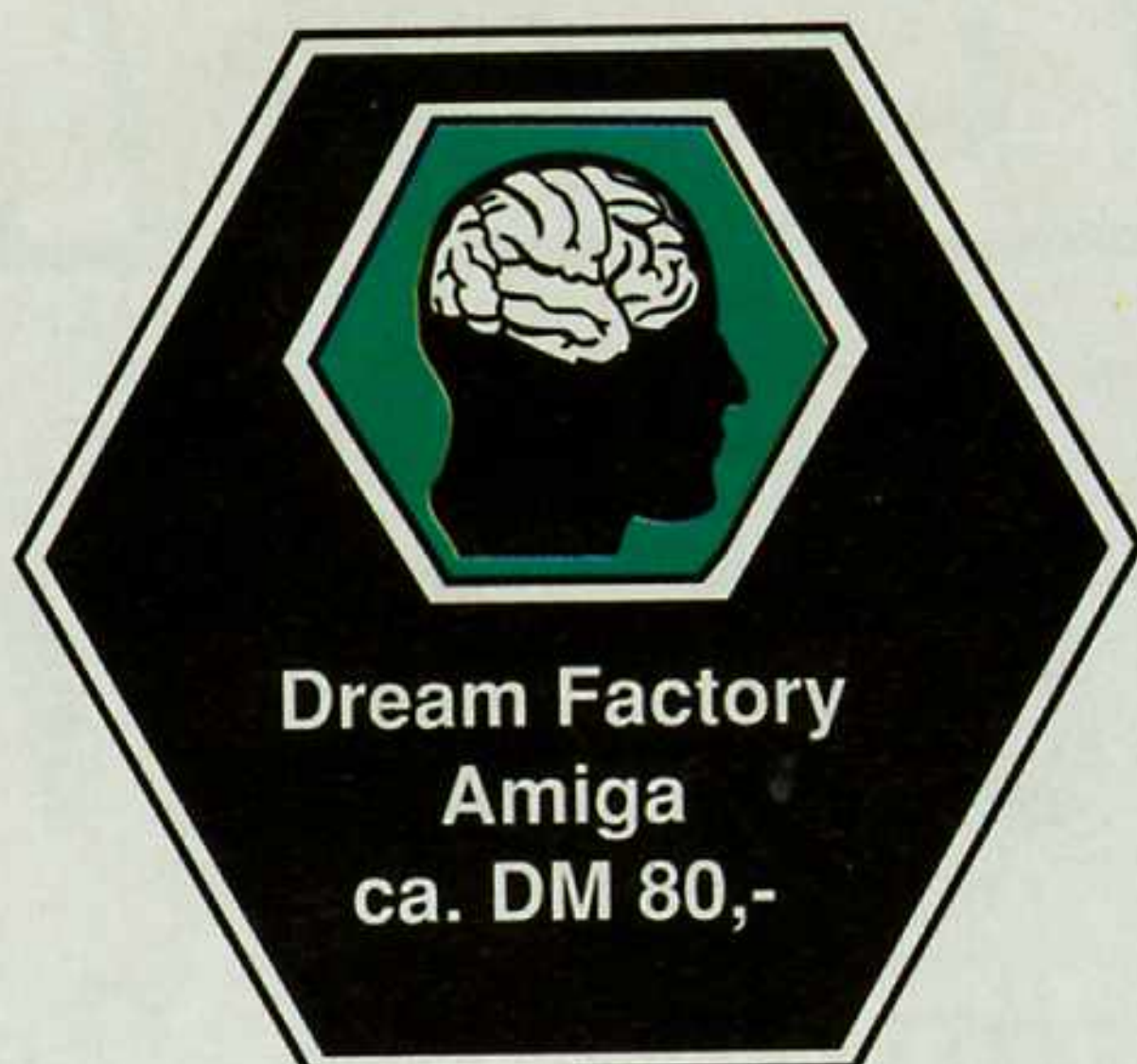
Wie Phönix aus der Asche - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, München, 089-761908. Spielesoftware + Konsolen.

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

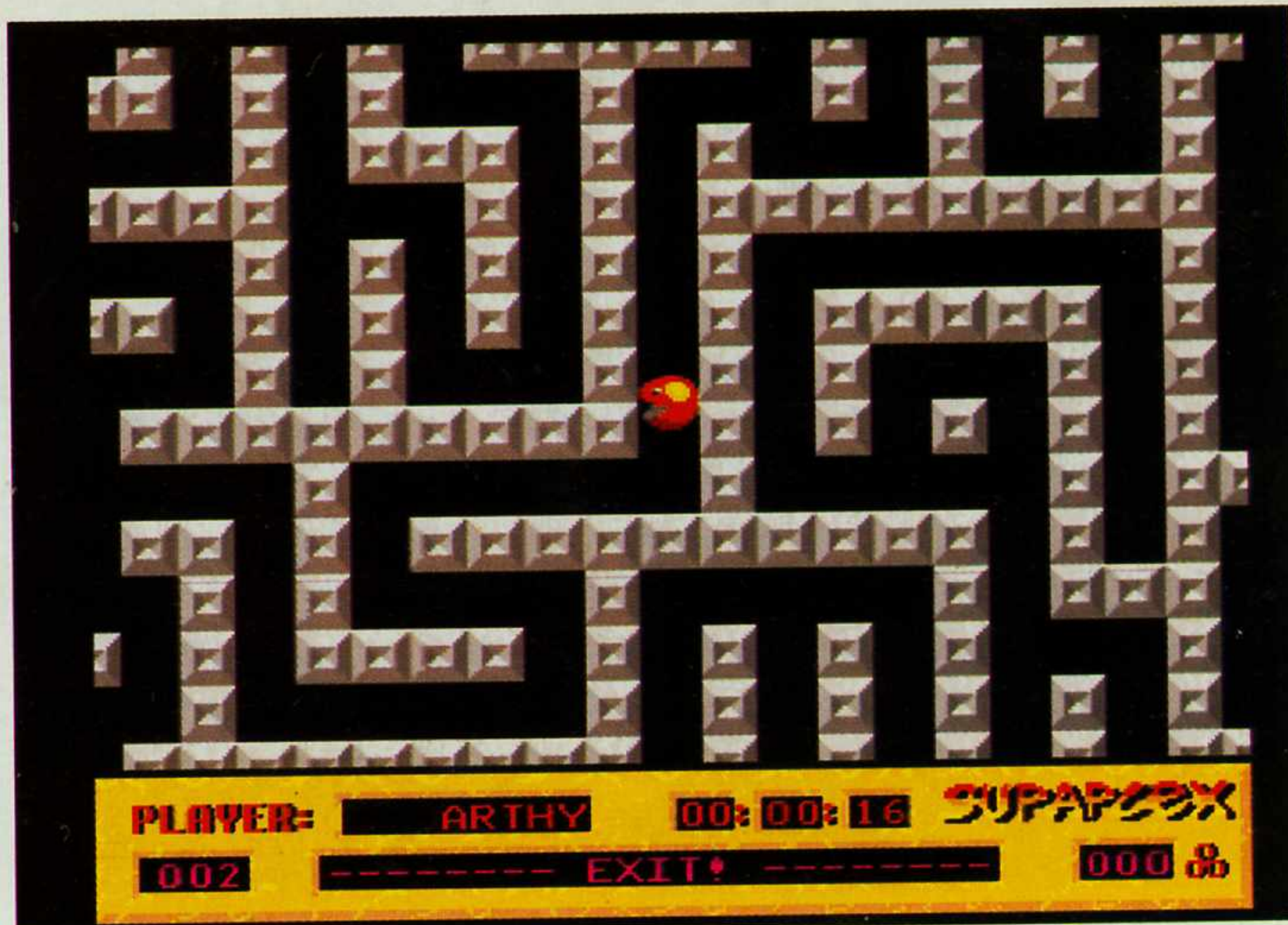
Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 8000 München, Ringseisstr. 8, Tel. 089-531764.

SUPAPLEX

Freunden von Pacman und ähnlicher Allesfresser möchten wir "Supaplex" von Dream Factory vorstellen.



Der tomatenartige Murphy mit seinen Glupschaugen und der großen Klappe frißt sich bei diesem Spiel durch ein puzzleartiges Feld, wobei es ihm vor allem leckere "Infotrons" und "Electrons" an-



Neuer Name, altes Gewand. Pacmania in der x-ten Adaption, aber eben nicht umsonst ein Klassiker.

getan haben (wußte gar nicht, daß man die Dinger auch essen kann...). Man kann es Murphy aber nicht verdenken, gibt's doch pro Verschlucken Punkte, die einen nicht unerheblichen Anteil am Gelingen des Spiels haben. Tja, wer verliert schon gerne! Damit wären wir auch schon beim Haken angelangt: Den Weg zum

Erfolg versperren leider des öfteren sogenannte "Zonks", "Ram-Chips", sowie scherenartige "Snik-Snaks". Diese Hindernisse werden am besten unterhöhlt, wobei Murphy aufpassen muß, daß ihm die Dinger nicht auf den Kopf fallen. Andererseits ist Murphy durch geschicktes Sammeln von Orange-,



BABY JO

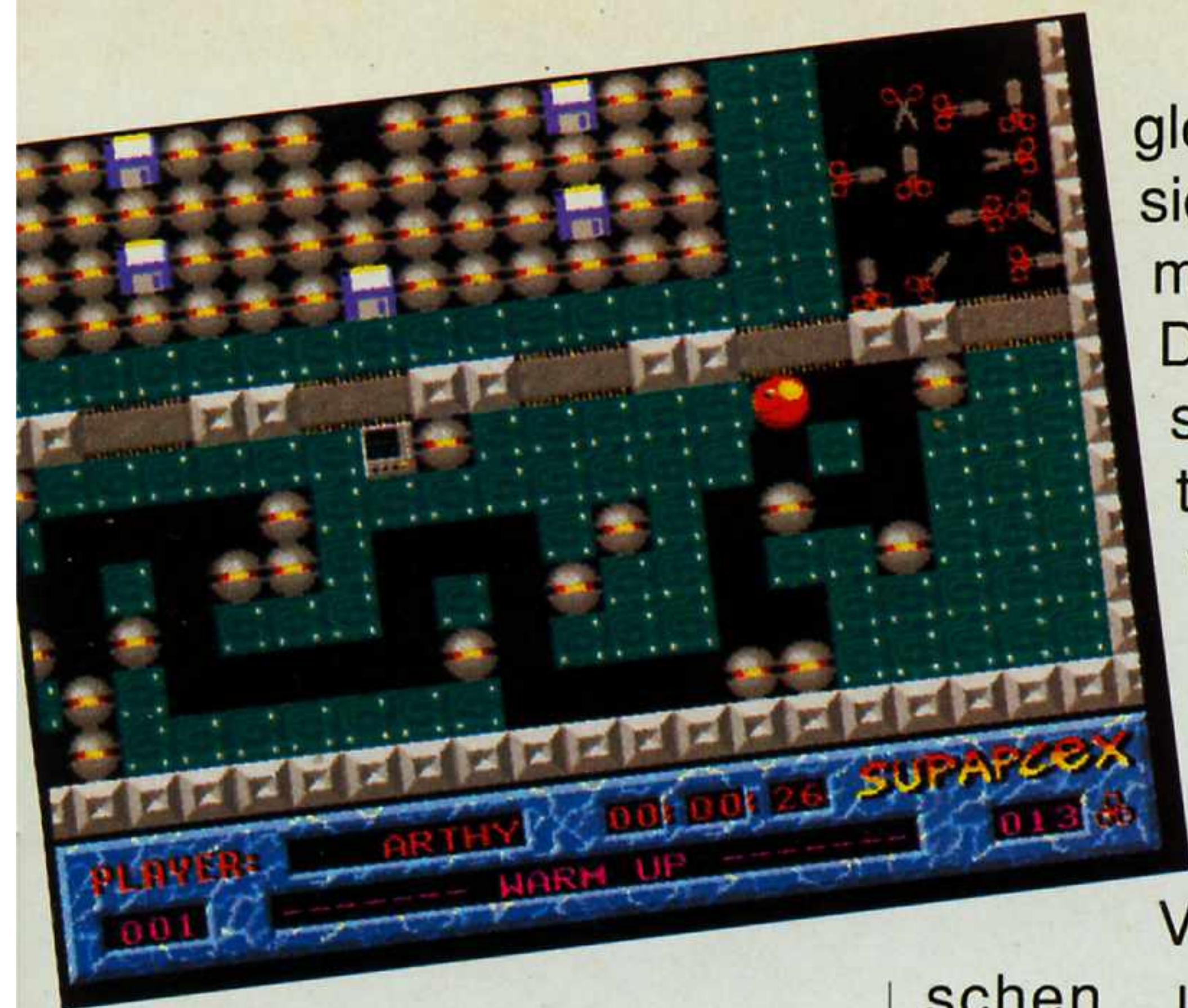
In "Going Home"

Ein neuer Held sollte Baby Jo werden. Entstanden ist allerdings eher der Bruder von Baby Herman und Brat, jedoch auch ziemlich unwiderstehlich.

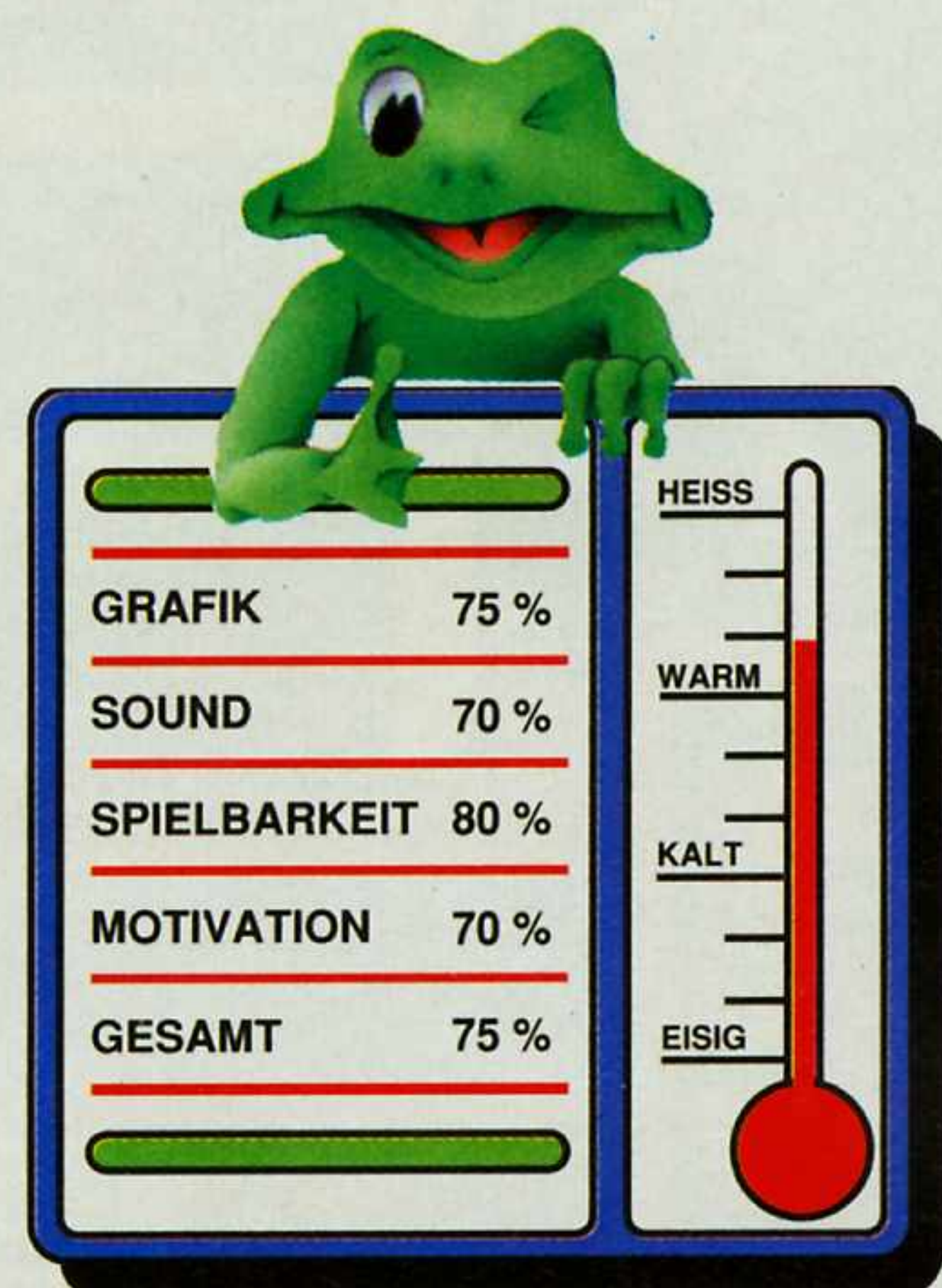


Mit (noch) sauberen Windeln und flotter Schmalzlocke sitzt Baby Jo nun weit weg von zu Hause und will von uns in einem Jump and Run-Spiel, das zunächst stark an Wonderboy erinnert, heimgebracht werden. Recht unkonventionelle Extras wie Superwindeln,

die zu weiten Sprüngen verhelfen, Kinderrasseln, die als Wurfgeschosse eingesetzt werden können, Babyflaschen, die Jo vor dem Verhungern retten und Punktelieferanten in Form von Bonbons, Eis und Früchten begleiten uns auf dem unterhaltsamen Weg durch die Welt. Die vorkommenden Gegner, wie Hühner und Stechmücken, sind absolut liebevoll gezeichnet und sorgen für viel Action auf dem Screen. Jock, the Duck, der Bruder von Duffy Duck, hat ab und zu Tips bereit, wo man Extrahöhlen findet. Die Hin-



Red- und Yellow-Disks auch in der Lage, die Handicaps effektiverweise zu sprengen. Manchmal wird die Bewegungsfreiheit des kleinen Vielfraßes auch noch durch Einbahnwege, Gabelungen und Kreuzungen sowie Schwerkraftzonen eingeschränkt. Supaplex (fragt mich nicht, wie die auf den Namen gekommen sind) wird von einem Spieler mittels Joystick gespielt, wobei im Menü auch die Maus vonnöten ist. Es können sich die drei besten Fresser mit einem Highscore verewigen. Wer, wie ich Doofbaddel, das Spiel nicht



gleich kapiert, zieht sich am besten erstmal das hilfreiche Demo rein. Wahnsinn, es gibt doch tatsächlich 111 Level! Ich ließ die einzelnen Titel dazu in der Levelist an mir vorbeirauschen.

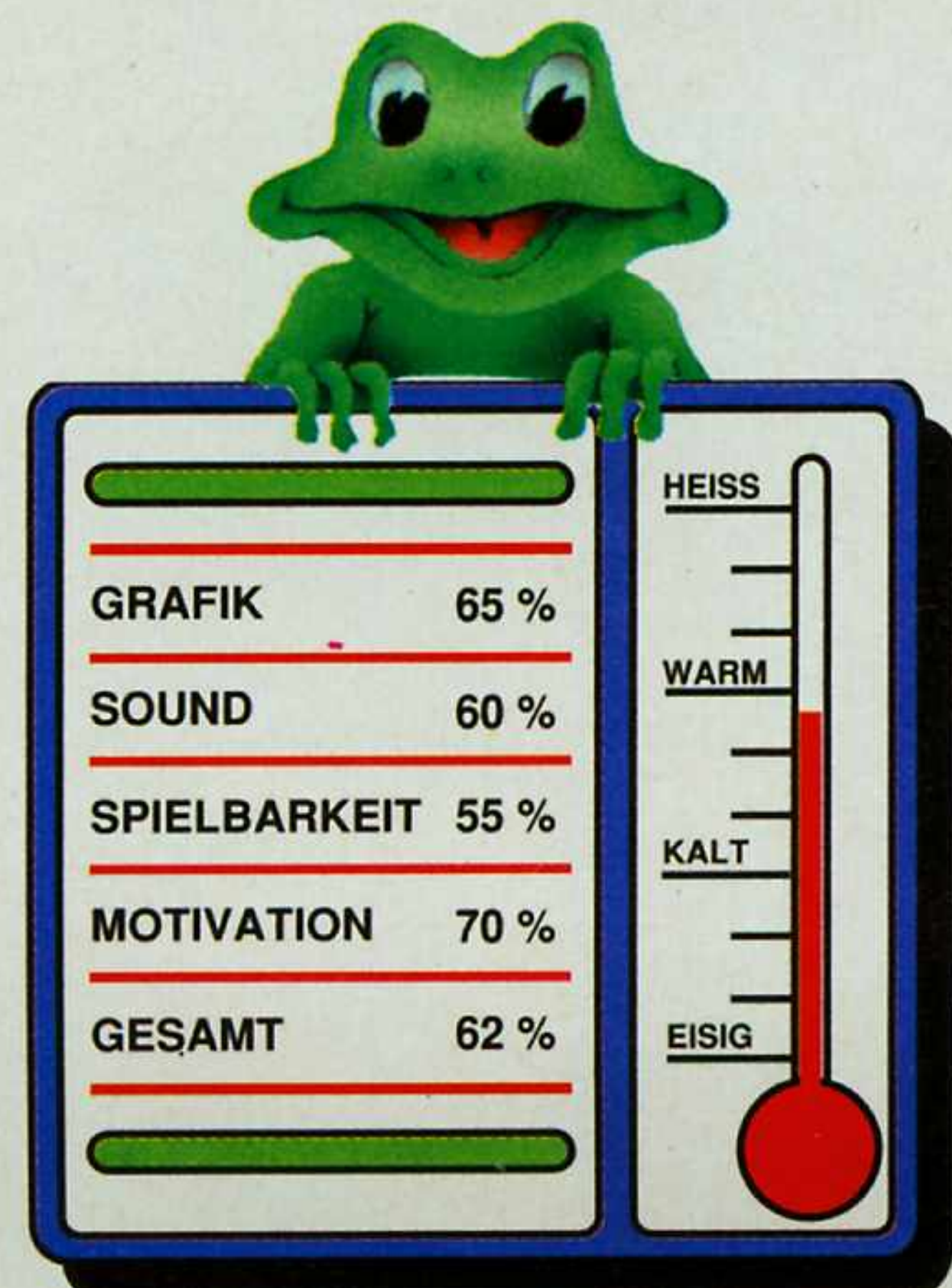
Vom musikalischen und grafischen Standpunkt her ist Supaplex ganz in Ordnung. Eventuell aufkommende Langeweile kann jedenfalls getrost vergessen werden!



Advent, Advent, die Windel brennt!

tergrundgrafiken sind sehr farbenfroh und putzig gestaltet worden und können ebenso gut gefallen wie die herzallerliebsten Animationen des Babys. Lediglich die technische Qualität bringt Jo zu einem Schrei-krampf. Das Scrolling ruckelt sehr stark und beeinträchtigt so die Spielbarkeit. Manche Situationen sind leider auch nur mit Glück zu bestehen. Baby Jo zu Liebe sollte man aber die Windeln einpacken und ein Probespiel wagen.

(hi)



Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 0 62 01 / 18 12 01
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

Auf nach Halle

TOPWARE
COMPUTER-CENTER
Leninallee 168
O-4020 Halle

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X SOUNDBLASTER

- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 297.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 325.-
X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox
SB-PRO incl. SantaFe Multimedia Man. 598.-
CD-ROM Laufwerk 798.-

AdLib Soundkarte dt.Anl. 149.-

7 Colours 64.90
Battle Isle 81.90
Blues Brother 62.90
Bundesliga 69.90
Castle 79.90
Chips 79.90
Civilis 79.90
Conqu 79.90
Elite 79.90
Eye of 79.90
F117 79.90
Gunship 79.90
Heart 79.90
Immortal 79.90
Indiana 79.90
Kathedral 79.90
Kings Quest 89.90
Larry 1 - VGA 82.90
Larry 5 - VGA 82.90
Laffer Utilities 79.90
Lemmings dt.Anl. 74.90
- Data Disk dt.Anl. 57.90
Links - VGA dt.Anl. 83.90
- Zusatzdisk. 1/2/3/4/5 je 39.90
Lord of the Rings dt.Anl. 76.90
Mad TV dt.Vers. 83.90
Martian Memorandum 82.90
MegaFortress 75.90
Megatraveller II 76.90
Monkey Island II VGA 79.90
Nova 81.90
Police Quest II VGA 82.90
Pool of Darkness 69.90
Red Baron dt.Vers. 82.90
Riders of Rohan 80.90
Rise o.t.Dragon dt.Version 82.90
Sim Earth dt. 89.90
Space Quest I dt.Vers.VGA 82.90
Space Quest IV dt.Vers.VGA 82.90
Spellcasting 201 82.90
Steigenb.Hotelm. dt.Vers. 59.90
Time Quest 75.90
Willy Beamish VGA Sierra 82.90
Wing Commander II dt.Anl. 82.90
- Speech Acces Pack 38.90
- Mission Disk 42.90
Winter Challenge 73.90

PC Liste kostenlos

Okay Soft

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

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
3D Construction Kit dt.	119.90	99.90	119.90
Antares dt.	64.90		
Bandit Kings dt.	84.90		84.90
Bane of the Cosmic Forge	89.90		89.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Big Business dt.	54.90	54.90	59.90
Blue Max dt.	69.90	69.90	89.90
Brat dt.	59.90	59.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		
Cadaver dt.	64.90	64.90	
Cadaver New Levels dt.	39.90	39.90	
Chuck Rock dt.	59.90	59.90	
Command HQ dt.			79.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Die Kathedrale dt.	89.90		
Elvira dt.	69.90		99.90
European Superleague dt.	59.90	59.90	59.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
F-14 Tomcat dt.			89.90
F-15 Strike Eagle II dt.	79.90	79.90	
Fate Gates of Dawn dt.	69.90		
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	89.90
Genghis Khan dt.	84.90		84.90
Glücksrad dt.	44.90		54.90
Gods dt.	59.90	59.90	
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Gunship 2000 dt.			89.90
Heart of China VGA dt.			89.90
Indiana Jones Adventure dt.	64.90	64.90	69.90
Kings Quest 4	89.90	89.90	89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.			89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	39.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Martian Dreams			79.90
North & South dt.	59.90		64.90
On the Road dt.	64.90	64.90	
Outzone dt.	64.90	64.90	
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90	
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Ports of Call dt.	59.90		79.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	
Powermonger Data Disk dt.	39.90	39.90	
Project Prometheus dt.	64.90	64.90	74.90
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Red Baron VGA dt.			99.90
Return of Medusa dt.	64.90	64.90	74.90
Rings of Medusa dt.	64.90		64.90
Rise of the Dragon VGA dt.	89.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim City + Populous dt.	74.90	74.90	74.90
Terrain Editor dt.	39.90		39.90
Architecture 1 od. 2 dt.	39.90		39.90
Sim Earth dt.			89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Space Quest 3 dt.	89.90	89.90	89.90
Space Quest 4 VGA	89.90		89.90
Speedball 2 dt.	64.90	64.90	
Spirit of Adventure dt.	64.90	64.90	74.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90	69.90
Their Finest Missions 1 dt.			39.90
Toki dt.	64.90	64.90	
Transworld dt.	64.90	64.90	74.90
Ultima 6			79.90
Warlords	64.90		64.90
Wild West World dt.	89.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
Winzer dt.	64.90	64.90	74.90
Wolfpack dt.	69.90	69.90	89.90
Wonderland dt.	69.90	69.90	89.90
Wreckers dt.	64.90	64.90	64.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten	5.25"	2D	10er Pack	5.90
	5.25"	HD	10er Pack	12.90
	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	19.90
Speichererweiterung 512 KB				
mit Uhr, abschaltbar				119.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				179.00
Ext. Laufwerk Atari ST, 3.5" abschaltbar				179.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				339.00
Thunderboard Soundkarte				299.00
AdLib Soundkarte mit Jukebox dt.				239.00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar				39.90
Joystick	Quickshot II plus			
	(Amiga, ST, C64)			14.90
	Competition-PRO STAR			
	(Amiga, ST, C64)			39.90
	Quickshot 12 (PC/XT/AT)			24.90

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

Händler-Anfragen erwünscht!!!

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

RULES OF ENGAGEMENT



Mindcraft
Amiga
ca. DM 85,-

Ihr befindet Euch nach einer entsprechenden Charakterbildung auf der Weltraumakademie mitten in einem planetarischen Megakrieg. Mit dem Endziel, den sogenannten Hyperspace-Booster, einen superschnellen Raketenantrieb, zu ergattern, wehrt Ihr gegnerische Aufklärer ab, kapert feindliche Raumfrachter, verteidigt eigene Raumbasen etc. Beim Amiga läuft das Game über zwei Disketten und "requires" 1 MB. So weit, so gut. Was ich jedoch stark bemängeln möchte, ist das sehr "benutzerfreundlich" geschriebene, zweihundertzwölfseitige, englischsprachige Handbuch. Wer also nicht gerade Fremdsprachenkorrespondent (so wie ich, hähä) oder sonst einigermaßen mit Kenntnissen in Anglistik gesegnet ist, wird sich bei den - noch dazu unbedingt essentiellen - Erläuterungen und Spielanweisungen schwer tun. Vor allem nämlich, wenn es darum geht, den jeweiligen Charakter zu erstellen und die diversen Befehle und Anordnungen über die zahlreichen, nahezu unüberschaubaren Icons zu erteilen. Na ja, an der Raumakademie brauchen Eure Kameraden immerhin Jahre, um ein eigenes Raumschiff zu befehligen.

Mit der Konvertierung des ursprünglich für den PC erhältlichen Sternenspiels "Rules of Engagement" könnt Ihr Euch Eure Sporen jetzt auch als Flotten-C o m m o d o r e auf dem Amiga verdienen.



Der Informationswahnsinn hat auch auf dem Amiga Methode.

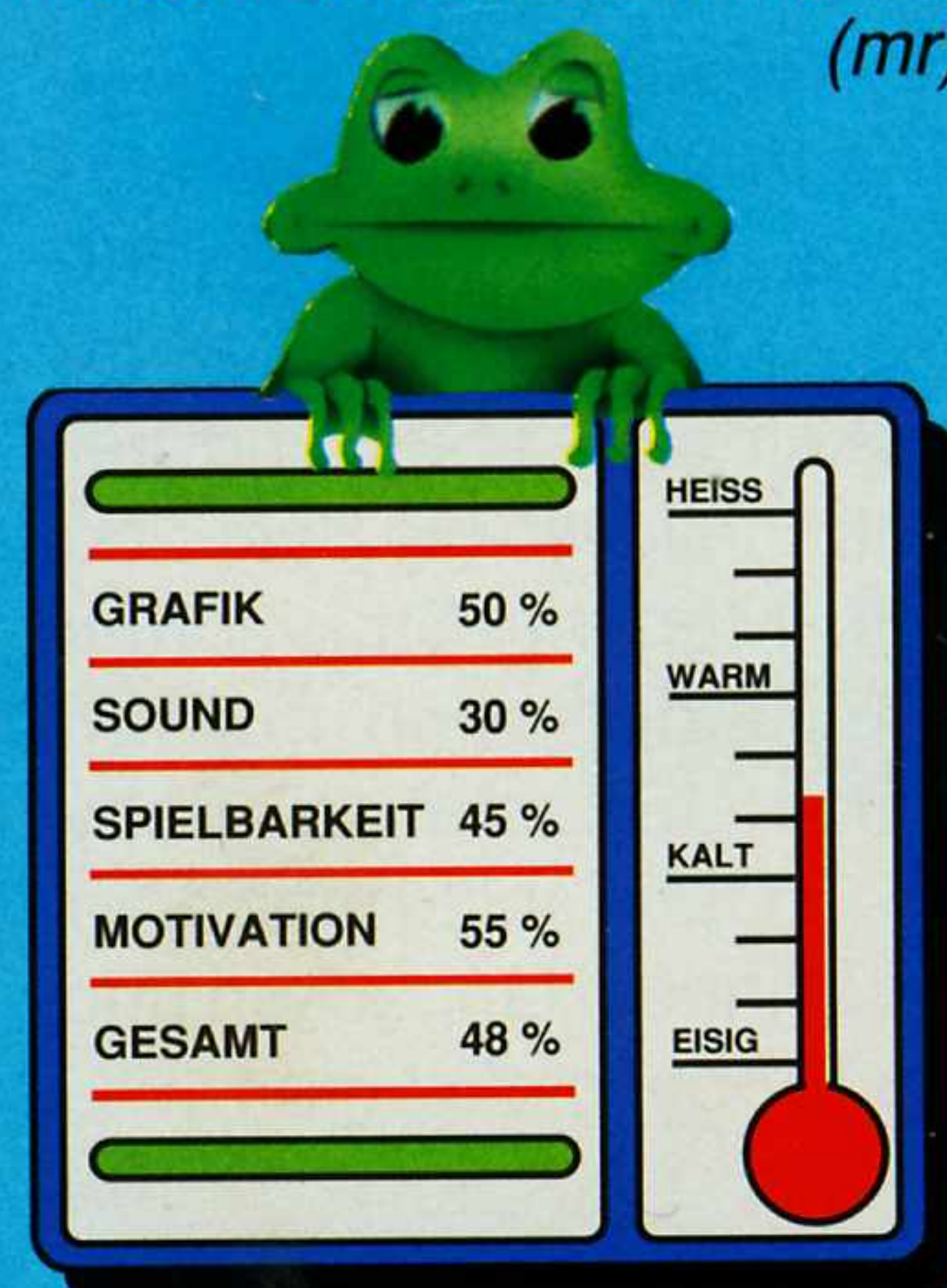
Doch wer will sich damit ernsthaft auseinandersetzen?

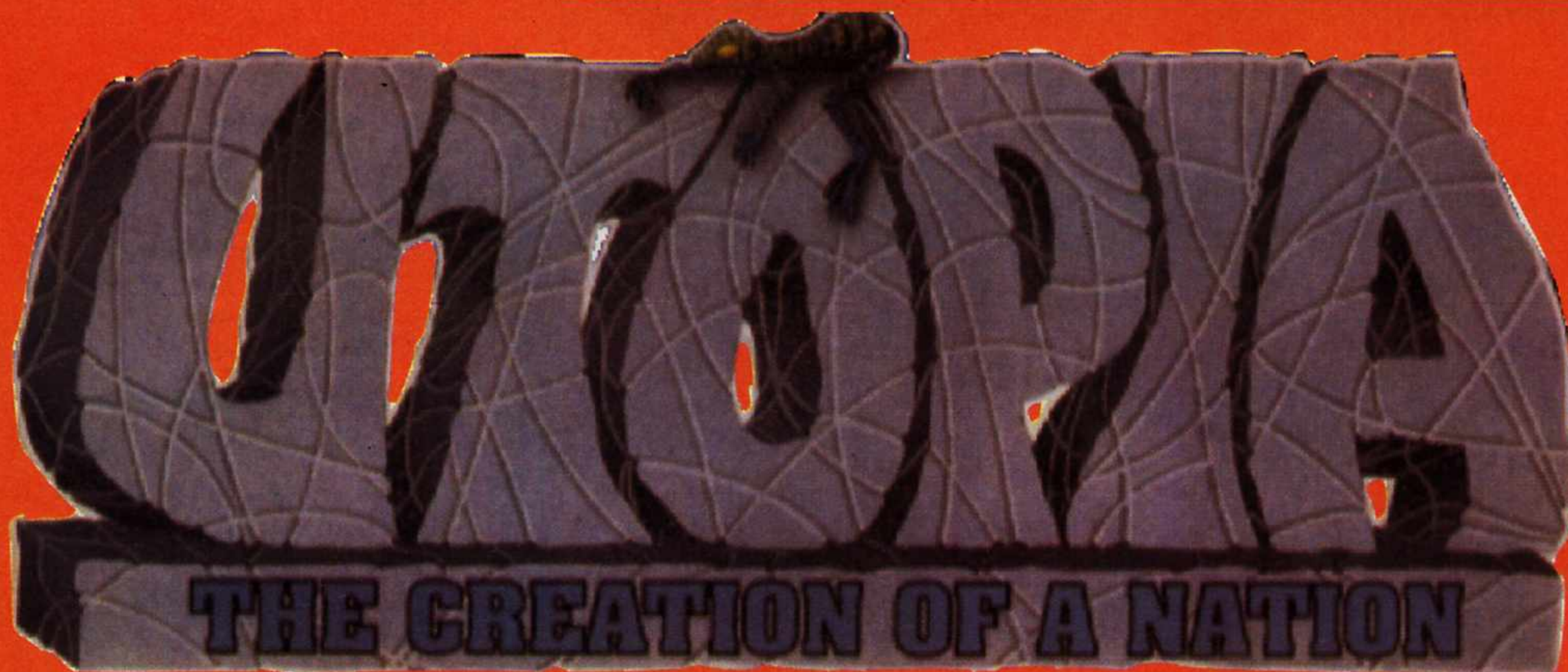
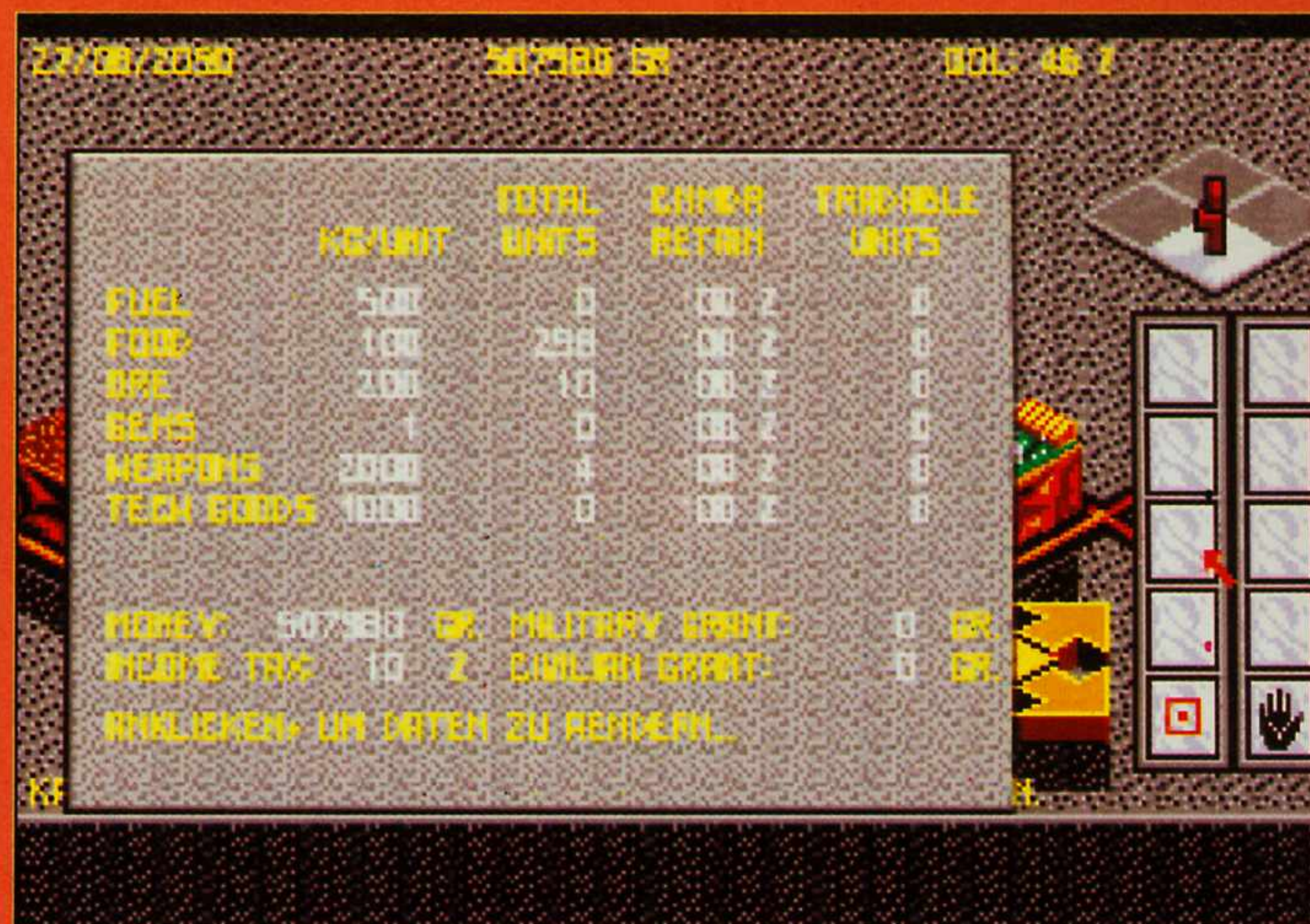
Deshalb möchte ich auch betonen, daß sich dieses Rollenspiel nicht unbedingt für "Rookies" in diesem Genre eignet. Im Spiel selbst ist der Screen förmlich mit den bereits erwähnten, anfangs verwirrenden Icons überladen, die zahllose Anweisungen für eigene und andere Raumschiffe enthalten. Bei der gesamten "Action" schweigen die

Lautsprecher meist. Musik gibt's genauer gesagt nur im Intro, in dem kurz die Geschichte der Menschheit bis in die (zukünftige) Gegenwart aufgelistet wird. Die Ladezeiten der verschiedenen Options sind ellenlang, ständig wird versucht, den Spieler durch eine peinliche "please stand by"-Aufforderung bei der Stange, sorry, an der Maus zu halten. Rules of Engagement - ein Rollenspiel, bei dem ohne vorhergehende und hinreichende Beschäftigung mit

dem erst zu übersetzenden Handbuch keine rechte Freude aufkommen will.

(mr)





Nach der Flop-Serie im letzten Jahr, ist es Gremlin endlich wieder gelungen, mit Utopia ein wirklich gutes Spiel auf den Markt zu bringen.

Auf den ersten Blick erinnert Utopia an eine ganze Reihe von erfolgreichen Spielen. Einerseits ist der Bau von Städten aus Sim City bekannt, andererseits ähnelt der Aufbau der Grafik an Populous. Irgendwie kommt einem sogar das alte

"Kaiser" wieder in den Sinn, wenn man das Handelssystem betrachtet. Und doch

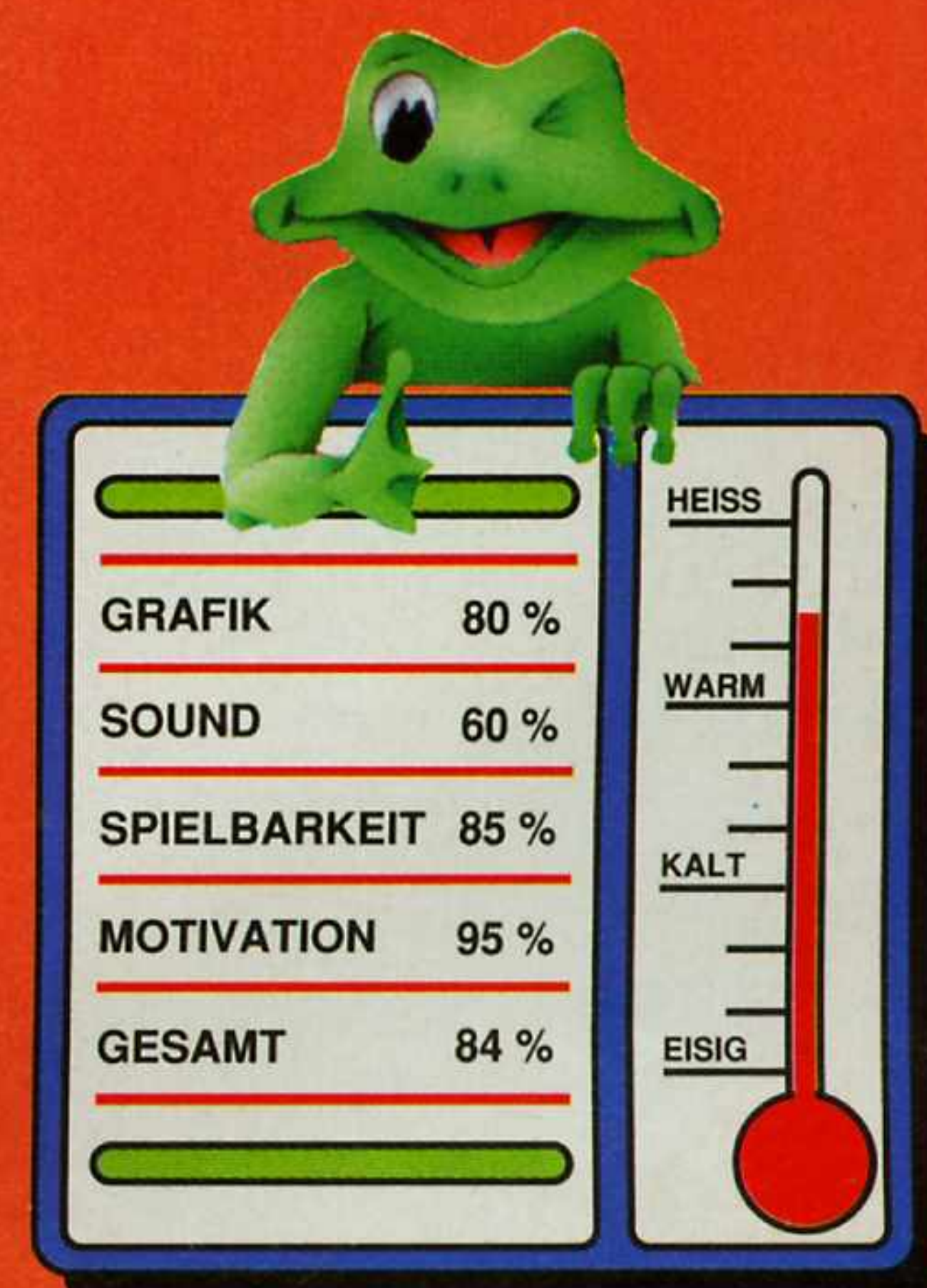
ist alles ganz anders, denn das Ergebnis ist besser als die Summe aller Teile. Ihr werdet aus einer Reihe von Bewerbern ausgewählt, die Aufsicht über eine Reihe (zehn) von Siedlungswelten zu übernehmen. Daher liegt es an Euch die eingenommenen Gelder aus Handel, Steuern und Siedlungsbeförderung zu verteilen. Aber wie immer lauert der Bösewicht gleich nebenan, um Eurer Siedlung das Leben schwer zu machen. Auf allen Welten gibt es bereits eine eingeborene Rasse, die es lieber hätte, wenn die Menschen wieder verschwinden würden. Eine Unzahl verschiedener militärischer Mittel werden gegen Euch ins Feld geführt, deren Kampfstärke im Laufe des Spiels zunimmt (es lebe die Forschung). Ihr müßt ebenfalls möglichst viel Geld für die Forschung abzwacken, wenn Ihr mit dem technischen Fortschritt mithalten wollt. Doch Vorsicht, die Kolonisten fordern auch ihr

Recht. Und werden diese unzufrieden, droht ein Streik nach dem anderen. Dazu kommt dann noch die notwendige Rüstung. Aber solange man nicht die Übersicht verliert, ist es machbar. Wem das ethisch fragwürdige Ausrotten einer anderen intelligenten Rasse nichts ausmacht, der findet in Utopia eine echte Herausforderung.

(ob)



Die Benutzerführung ist nicht utopisch. Sie hat schon anderen Spielen aufgrund ihrer Klasse zum Erfolg verholfen.



Shadow Sorcerer

Mit Shadow Sorcerer versucht SSI im Bereich der Fantasy-Spiele neue Wege zu beschreiten, um den sonst etwas eintönigen Spiel Aufbau "aufzupeppen".



Viele von Euch, die Rollenspiele wie "Eye of the Beholder" kennen, werden überrascht sein, wie wenig dieses Spiel mit einem herkömmlichen Programm dieser Art zu tun hat. Um nämlich der langweiligen Spielphilosophie abzuhelfen, an der Rollenspiele auf dem Computer leiden, hat man bei SSI beschlossen die Kämpfe in Realzeit ablaufen zu lassen. Die ruhigen Stunden vor dem Monitor sind also vorbei!

Das Ganze sieht so aus, daß bei einer Begegnung mit einem potentiellen Feind in die Kampfdarstellung umgeblendet wird und die "Action" sofort losgeht. Um Euch zu entlasten, könnt Ihr einige, oder alle, der vier Figuren vom Computer übernehmen lassen. Allerdings läßt die Tauglichkeit der Automatik den Wunsch aufkommen mehr als nur zwei Hände zu haben. Damit Ihr noch mehr unter Druck kommt, ist es bei diesem Spiel das Ziel, etliche Zivilisten vor den



Auf der Suche nach dem schnellsten Weg.



Manchmal bleibt der Drache Sieger.



Alle Gegner im Überblick.

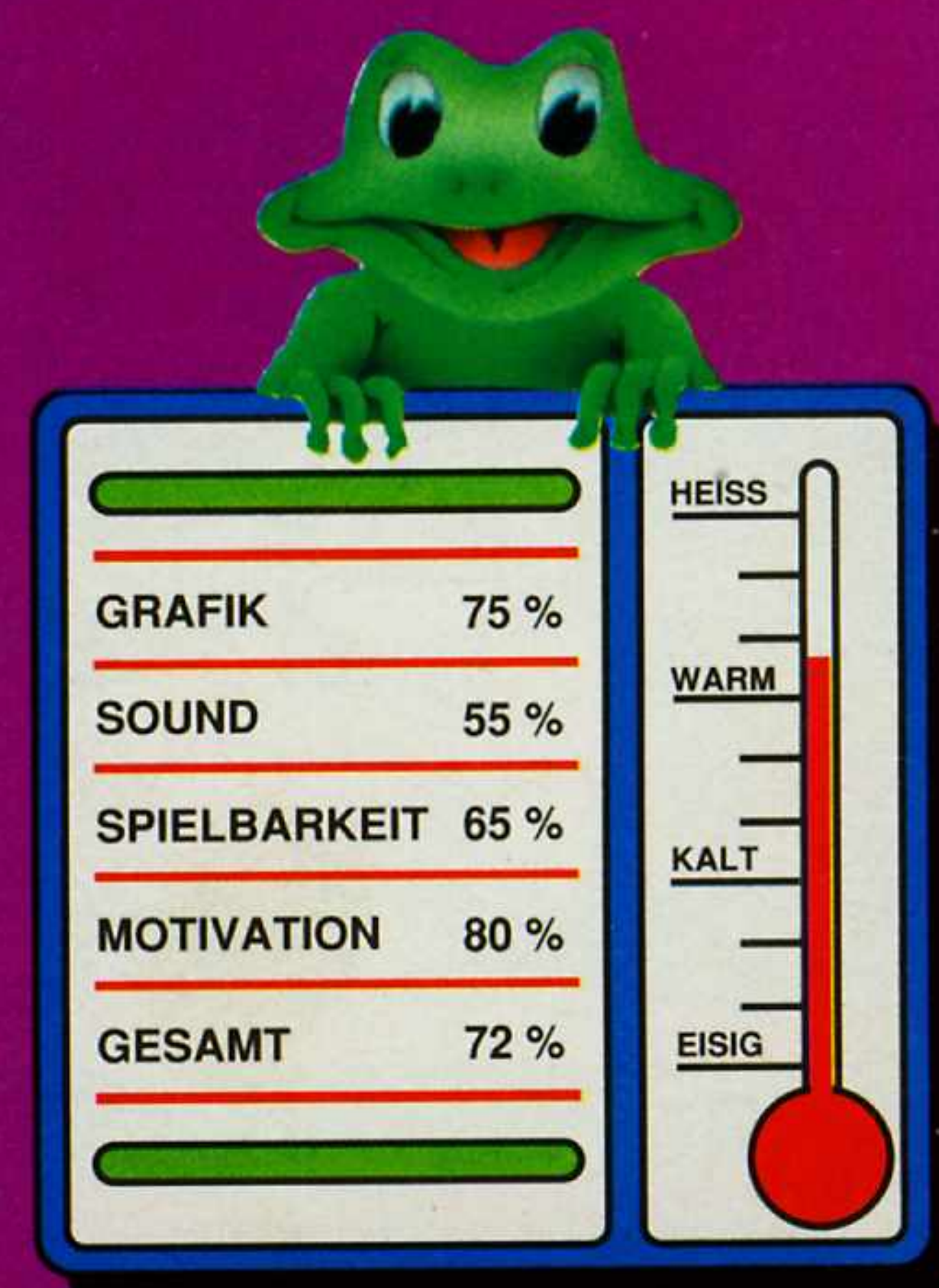
Häschern der bösen Drakonianer zu retten. Dummerweise ist die Gruppe demokratisch organisiert, so daß es durchaus möglich ist, daß sich die Flüchtlinge bei einer Meinungsverschiedenheit einfach aufteilen oder alle stehen bleiben und keine Lust mehr haben weiter zu gehen. Um derartige Kapriolen zu unterbinden, muß man dem gewähl-

ten Rat regelmäßig überzeugend gegenüber treten und für genug Essen sorgen. Als ob es damit nicht schon genug wäre, laufen auch noch etliche Monster frei herum, bestimmte Gegenstände müssen gefunden werden und die Zaubersprüche sind wegen des nervenden Zeitdrucks auch noch limitiert. Der einzige Hoffnungsschimmer ist,

daß man die vier "Scouts" durch andere, (leider) ebenfalls vorgefertigte Figuren auch während des Spiels auswechseln (bzw. ersetzen) kann. Sollte also einer (oder alle) der Gruppe verwundet werden oder gar sterben, ist das nicht unbedingt das Ende.

Damit das Spiel trotz der kurzen Spieldauer (max. drei Stunden), auch auf lange Sicht nicht langweilig wird, wird die Karte bei jedem neuen Start in einem gewissen Rahmen verändert. Das Ziel bleibt allerdings das gleiche. Außerdem wird nach Erreichen desselben eine Punktezahl vergeben, die aus der verstrichenen Zeit, der Anzahl der überlebenden Flüchtlinge und dem "Wert" der besiegten Gegner errechnet wird. Ihr könnt Euch also mit Euren Freunden messen.

(ob)



Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.

Außerdem gibt es viele interessante News im Crackermagazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

**Jeden Monat
neu -
für nur 7,90 DM!**

**Jeden Monat
NEU bei Ihrem
Zeitschriftenhändler**

GAME
Das C64-Spielmagazin auf Diskette
Für nur **DM 7,90** Unverbindliche Preisempfehlung

Drei Top-Spiele
in dieser Ausgabe!

Black Panther
Das Kampfsportspiel

Nibbly '92
Die gefräßige Schlange

Kopido
Knobeln bis zum Umfallen



Österreich 4,-
Schweiz 5,-
Ausgabe
2/92



In Reih und Glied, ein Anblick, den man gerne hat.



Im Chaos geht der Feind verloren.

FORT APACHE

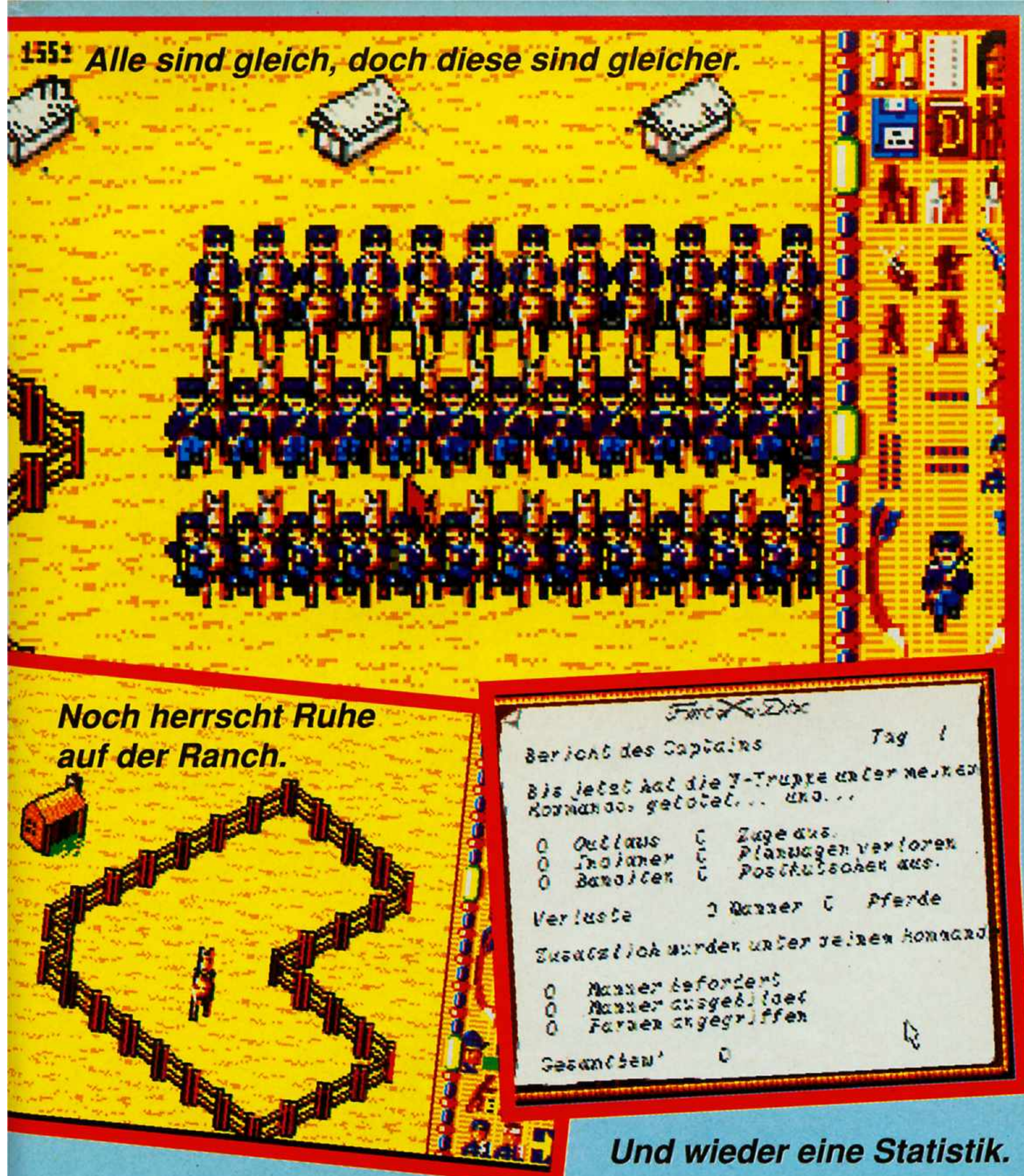


Die deutschen Seiten des Handbuches sind schnell gelesen. Nachdem Laden wählt man dann die deutsche Flagge aus und schon kann es losgehen.

Wer wollte nicht schon einmal als Kind einer von den Reitern sein, die in jedem Wildwestfilm vorkommen. Jetzt ist es, zumindest in übertragenem Sinne, mit dem Programm Fort Apache möglich.

Als Jungoffizier frisch aus Westpoint eingetroffen, übernimmt man die Führung eines kleinen Forts. Der Hauptzweck der Einheit besteht darin, aus Rekruten richtige Soldaten zu machen. Daher trifft es sich gut, daß die Gegend regelmäßig von

feindlichen Mexikanern heimgesucht wird und das nebenanliegende Reservat auch geschützt werden muß, damit die ohnehin unzufriedenen Indianer ruhigbleiben. So einfach es klingt, ist es leider nicht. Bei den Auseinandersetzungen zeigt sich



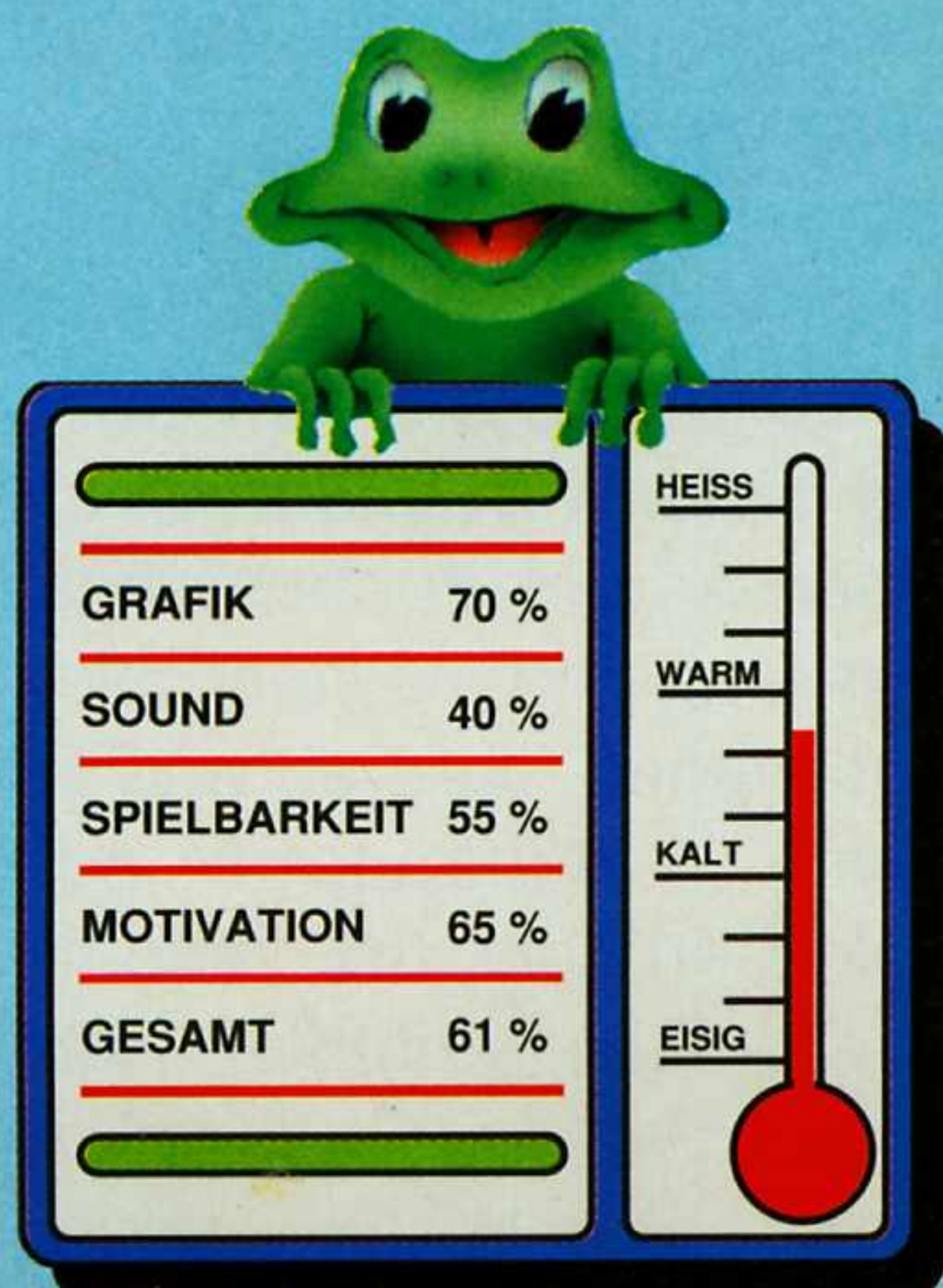
Und wieder eine Statistik.

gleich, daß man es mit Anfängern zu tun hat: Sie treffen weder mit dem Gewehr zufriedenstellend, noch taugen sie im Nahkampf mit dem Säbel etwas. Nach einigen Kämpfen wird das dann besser, allerdings nicht für lange, muß man doch die "ausgebildeten" Soldaten zum Hauptquartier schicken, will man seinen Punktestand verbessern. Und das ist nötig, wenn man nach einem durchgestandenen Jahr zum Major befördert werden möchte. Neben einem Second Lieutenant, drei Sergeants und vier Corporals wird man noch von drei Indianern unterstützt, die einem sagen, wo etwas los ist. Melden die Scouts, daß die Probleme beseitigt sind, so darf der Tag abgeschlossen werden.

Leider erweist sich die Steuerung als unzureichend ausgereift, so daß diese im Laufe des Spieles zum Hauptgegner wird. Solltet Ihr diese Hürde aber durch Übung meistern, fällt als nächstes die absolute Unfähigkeit der "Spielzeugsoldaten" ins Auge, eine vernünftige Formation einzunehmen, oder diese einfach nur während eines

Marsches beizubehalten. Dies ruft ebenso wie die Tatsache, daß jeder Soldat gleich aussieht, häufig Verwirrung hervor, wenn es zu einem Kampf kommt. Das Kampfgeschehen entwickelt sich ebenfalls zu einer Tortour, ist man doch gezwungen, jeden Soldaten selbst zu steuern, da eine unterstützende Automatik hier leider völlig fehlt. Als Fazit muß man sagen, daß hier eine gute Idee in der Umsetzung verbockt wurde. Bleibt zu hoffen, daß es ein Nachfolgeprogramm geben wird, bei dem die Kinderkrankheiten entfernt worden sind. Da dieses System jedoch bei Rorke's Drift Anwendung fand bleibt diese Hoffnung jedoch unbegründet.

(ob)



MOON FALL

REVIEW

Lange Zeit blieb der Dauerbrenner ELITE, obwohl oft kopiert, unerreicht. Nun ist es 21st Century Entertainment gelungen, ihrem Programm Moon Fall jenes Flair zu verleihen, das anderen Versuchen gefehlt hat.



Immer diese Aliens!

Die Besatzung des ersten Fernraumschiffes der Erde hat gleich das Pech, daß bei ihrer Ankunft alle Planeten, die für die Besiedlung geeignet waren, gesprengt sind. Die verantwortliche Robotrasse und ihre Erschaffer nehmen die armen Wissenschaftler gefangen und versklaven sie. Es liegt nun an Dir, dem ersten Menschen mit Handelslaubnis, die Überlegenheit des Homo Sapiens zu beweisen. Um das zu erreichen, mußt Du genug Profit machen, um alle Stationen auf dem Mond (auf dem alles spielt) kaufen zu können. Ist Dir das gelungen,



wirst Du der neue Herrscher der Aliens und die Menschen erhalten die Möglichkeit zur Erde zurückzukehren. Da die normalen Schiffe für Dich nicht geeignet sind, bekommst Du einen umgebauten Raumfrachter, der nach einigen (heimlichen) Umrüstungen Dein Überleben sichern soll. Unter den Aliens gibt es nämlich Piraten, die Handels-



Einfachste Handhabung garantiert.



schiffe angreifen und ausrauben. Für den Abschluß solcher "Outlaws" gibt es dann auch eine Art Kopfgeld, dessen Höhe von der Stärke des Gegners abhängt. Allerdings solltest Du dennoch Handel treiben, da nur hier das große Geld zu machen ist. Im Gegensatz zu anderen Spielen, wie z.B. FOFT, gibt es nur eine beschränkte Anzahl von "Ausbausets" für Euer Schiff. Tatsächlich erschöpft sich die Palette praktisch bereits bei einer Reihe von Zusatzwaffen (Raketen, Minen,

etc.), stärkeren Schutzschilden und anderem Krimskrams. Die Steuerung Eures Transporters glänzt ebenfalls durch seine Einfachheit, so daß man sich voll auf das Spiel konzentrieren kann. Außerdem beschränkt sich die Kämpftaktik darauf, rechtzeitig eine Rakete abzufeuern oder zu flüchten, bevor die Schilde zusammenbrechen. Natürlich sollte man dennoch nicht vergessen, sein Schiff aufzurüsten, um den ständig härter werdenden Überlebenskampf zu bestehen. Das lang andauernde Spielgeschehen, wird ab und zu durch Aufträge aufgelockert, die mit steigendem Rang immer anspruchsvoller werden. Trotz, oder gerade wegen

des einfachen, übersichtlichen Spielaufbaus und der nicht unbedingt berauschenden Grafik ist das Spiel derart fesselnd, daß man es immer wieder gerne lädt. Hier zeigt es sich, daß weniger manchmal mehr ist!

(ob)



Computerferien

Das Computercamp
im Schwarzwald

BASIC ★ GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

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

AMERICAN SPORTS

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

Freizeit

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

**Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!**

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIE Runark, F-22 Interceptor, Battle Master, Rolling
Thunder 2, Robocod, Rings of Power, Pitfighter,
Monster World 3, Joe Montana 2, Golden Axe 2,
Lunar (CD), Sol Feace (CD), Woodstock (CD),
Heavy Nova (CD), Phantasy Star 4 (CD),
Ernest Evans (CD). Ständig Neuheiten!

GAME GEAR Sonic the Hedgehog, Golden Axe,
Ninja Gaiden...

GAMEBOY die neusten Hits +
über 70 weitere Titel

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele
für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen
und Geräten!



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

DEUTSCHES LÖSUNG SHEFT FÜR **FATE** **GATES OF DAWN**

mit allen Karten

DM 39,-

+ VS-Kosten:
NN 9,- Vorkasse 4,-

Lösungsservice Berry • Tel. 0911/795102
Poppenreitherstraße 3 • 8510 Fürth

Decom

COMPUTER + VIDEOGAMES
Tel. 0 22 05/66 24 10-18 Uhr

AMIGA

Advantage Tennis	dt.	a.A.
AH-73 Thunderhawk	kompl.	dt. 79,90 DM
Air Bus 320	dt.	109,90 DM
Alien Breed	dt.	69,90 DM
Battle Isle	dt.	89,90 DM
Bundesliga Manager 2	kompl.	dt. 69,90 DM
Black Gold	kompl.	dt. 79,90 DM
Bird of Prey	dt.	84,90 DM
Blues Brothers	dt.	59,90 DM
Cruise for a Corpse	kompl.	dt. 79,90 DM
Death Knights of Krynn	kompl.	dt. 84,90 DM
Deuteros	kompl.	dt. 84,90 DM
Double Dragon III	dt.	69,90 DM
Elvira Arcade		64,90 DM
Eye of the Beholder	kompl.	dt. 84,90 DM
Face off	kompl.	dt. 69,90 DM
Fate Gates of Dawn	kompl.	dt. 84,90 DM
Formula One G.P.	dt.	a.A.
Flight of the Intruder	dt.	99,90 DM
Kings Quest V	dt.	109,90 DM
Leander	dt.	69,90 DM
Leathal Excess!	dt.	69,90 DM
Leisure Suit Larry 3	kompl.	dt. 89,90 DM
Lemmings Data Disk	dt.	49,90 DM
Lotus Turbo Challenge 2	dt.	69,90 DM
Mad TV	kompl.	dt. a.A.
Mega lo Mania	kompl.	dt. 79,90 DM
Midwinter II	kompl.	dt. 89,90 DM
Out run Europe	dt.	64,90 DM
Pitfighter	dt.	69,90 DM
Populous II	dt.	69,90 DM
Powermonger Data Disk	dt.	44,90 DM
Realms	kompl.	dt. 79,90 DM
Red Baron	dt.	84,90 DM
Rise of the Dragon	kompl.	dt. 89,90 DM
Silent Service II	dt.	84,90 DM
Starflight 2	dt.	69,90 DM
Strike Fleet	dt.	69,90 DM
Suspicious Cargo	dt.	69,90 DM
Traders	kompl.	dt. 84,90 DM
Utopia	kompl.	dt. 84,90 DM
Winzer	kompl.	dt. 79,90 DM

VORBESTELLUNGSANGEBOTE

Monkey Island II	kompl.	dt. 69,90 DM
Indiana Jones IV	kompl.	dt. 69,90 DM
Wingcommander	kompl.	dt. 69,90 DM
BAT 2	kompl.	dt. 74,90 DM
Megatraveller	kompl.	dt. 79,90 DM
Elvira 2, The Jaws...	kompl.	dt. 79,90 DM
Mule	kompl.	dt. 79,90 DM

IBM PC

Bundesliga Manager 2	kompl.	dt. 99,90 DM
Battle Isle	dt.	99,90 DM
Bloodwych	dt.	99,90 DM
California Games II	engl.	84,90 DM
F-14 Tomcat	dt.	109,00 DM
Games Winter Challenge	dt.	99,90 DM
Gunship 2000	dt.	99,90 DM
Island 2	engl.	84,90 DM
Kaiser	kompl.	dt. 109,00 DM
Kings Quest V (VGA)	engl.	99,90 DM
Lemmings Data Disk	dt.	69,90 DM
Leisure Suit Larry V	dt.	99,90 DM
Mad TV	kompl.	dt. 99,90 DM
Police Quest II VGA	dt.	99,90 DM
Return of Medusa 3,5	kompl.	dt. 89,90 DM
Riders of Rohan	dt.	99,90 DM
Robin Hood	kompl.	dt. 74,90 DM
Shanghai 2		99,00 DM
Speedball 2	engl.	89,90 DM
Wayne Gretzky 2		84,90 DM
Willy Beamish	dt.	109,00 DM
Wingcommander II	dt.	99,90 DM
Wingcommander II Speech Pack	dt.	49,90 DM

SEGA MEGA DRIVE

Bar Knuckle (Streets of Rage)	dt.	99,00 DM
EA Icehockey	dt.	109,00 DM
Phantasy Star III	dt.	139,00 DM
Road Rash	dt.	109,00 DM
Quak Shot, Donald Duck	—	99,00 DM

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag,
Druckfehler, Irrtümer, Zwischenverkauf und
Teillieferung vorbehalten. Weiter Software
für IBM-PC, Sega, Nintendo, Atari ST, Amiga
und CDTV auf Anfrage

Decom GbR C + V Games

Pestalozziweg 40, D-5064 Roesrath 1
Hotline: 02205/6624 • Fax 02205/81649
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr. Nur Versand

Bei Bestellung von Minderjährigen bitte schriftliche
Bestätigung der Erziehungsberechtigten

0711 - 262 42 09

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



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

Drop It

Das Denkspiel. Test Play Time 12/
91: 83%. Zitat: "... könnte glatt ein
Nachfolger von Tetris werden!" 40
DM (min. 512k, Kick 1.3)
Weitere Produkte der PeGAH:
PeGAH-Intro Designer: Erstellen
Sie Ihre eigenen Intros, auch unter
Kick 2,0. 29 DM. Bilderdisks für den
Grafiktransferdruck: 25 DM.
PD-Weihnachtsangebot: Musik
Dimension, 10 Disks mit Songs,
Pack: 25 DM.

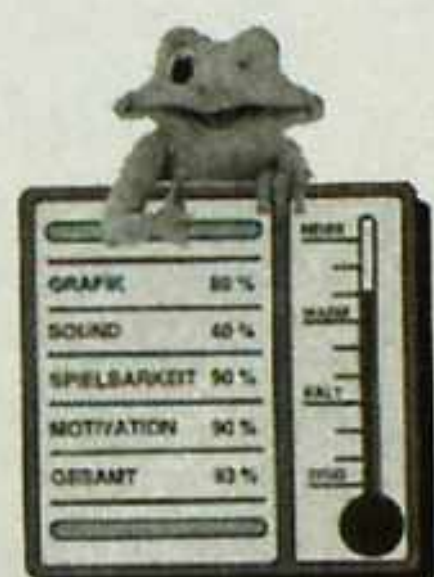
Infos bei:

Firma

Peter Hölterhoff
Im Alten Holz 100
5800 Hagen 1

Tel. (Anr.-Beantw.):
02331/50458

Händleranfragen willkommen!



BACHEM

**SOFTWARE
v o m
FEINSTEN**

Titel	PC	AMI	ST
Airbus 320 dt.	-,-	95,90*	95,90*
Air Land Sea dt.	85,90	79,90	-,-
Airline dt.	65,90	-,-	-,-
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-
Castles dt.	79,90	69,90*	-,-
Civilization	86,90*	-,-	-,-
Die Kathedrale komplett dt.	82,90	82,90	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90
Formula 1 Grand Prix	-,-	75,90*	75,90*
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-
Knight's of the Sky dt.	-,-	79,90	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-
Pitfighter	-,-	59,90	59,90
Populous 2 dt.	-,-	79,90*	79,90*
Powermonger dt.	79,90*	-,-	-,-
Quest & Glory	-,-	69,90	69,90
Rasender Reporter komplett dt.	69,90	-,-	-,-
Realms	69,90*	69,90*	69,90*
Simpsons	69,90	59,90	59,90
Soccer Stars	-,-	65,90	-,-
Startrek dt. - 25th Annivers.	79,90*	-,-	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-

Hardware

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

Preisknaller ..

Double Drag. 2	AMI, PC 29,00	Populus	AMI, ST, PC 34,00
Klax	AMI, PC, ST 29,00	Ghostbusters 2	AMI, ST 29,00
Bloodwych	AMI 29,00	Ironlord	AMI, ST, PC 29,00

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

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

WORLD CLASS RUGBY



World Class Rugby läßt die Fäuste fliegen.

Rugby, eine in Deutschland wenig populäre Sportart, wurde von Audiogenic als Computerversion veröffentlicht. Ob die C64-Version Euer Interesse an dieser Sportart wohl hebt?



World Class Rugby könnte das gelingen. Ein aufwendig gemachtes Spiel mit Zweispielermodus, Zeitlupe, Wiederholung und der Möglichkeit, ein komplettes Spiel aufzuzeichnen, findet Ihr neben einer äußerst augenstrapazierenden Anleitung (die Buchstabengröße beträgt ca. zwei Millimeter) in der Verpackung.

Technisch läßt das Programm kaum Wünsche offen. Viele, fein animierte Spieler und ein gutes Scrolling sorgen für viel Spiel Spaß. Zu bemängeln ist allerdings, daß der Spielfeldausschnitt nur etwa 70% vom ganzen Screen einnimmt und somit die Über-

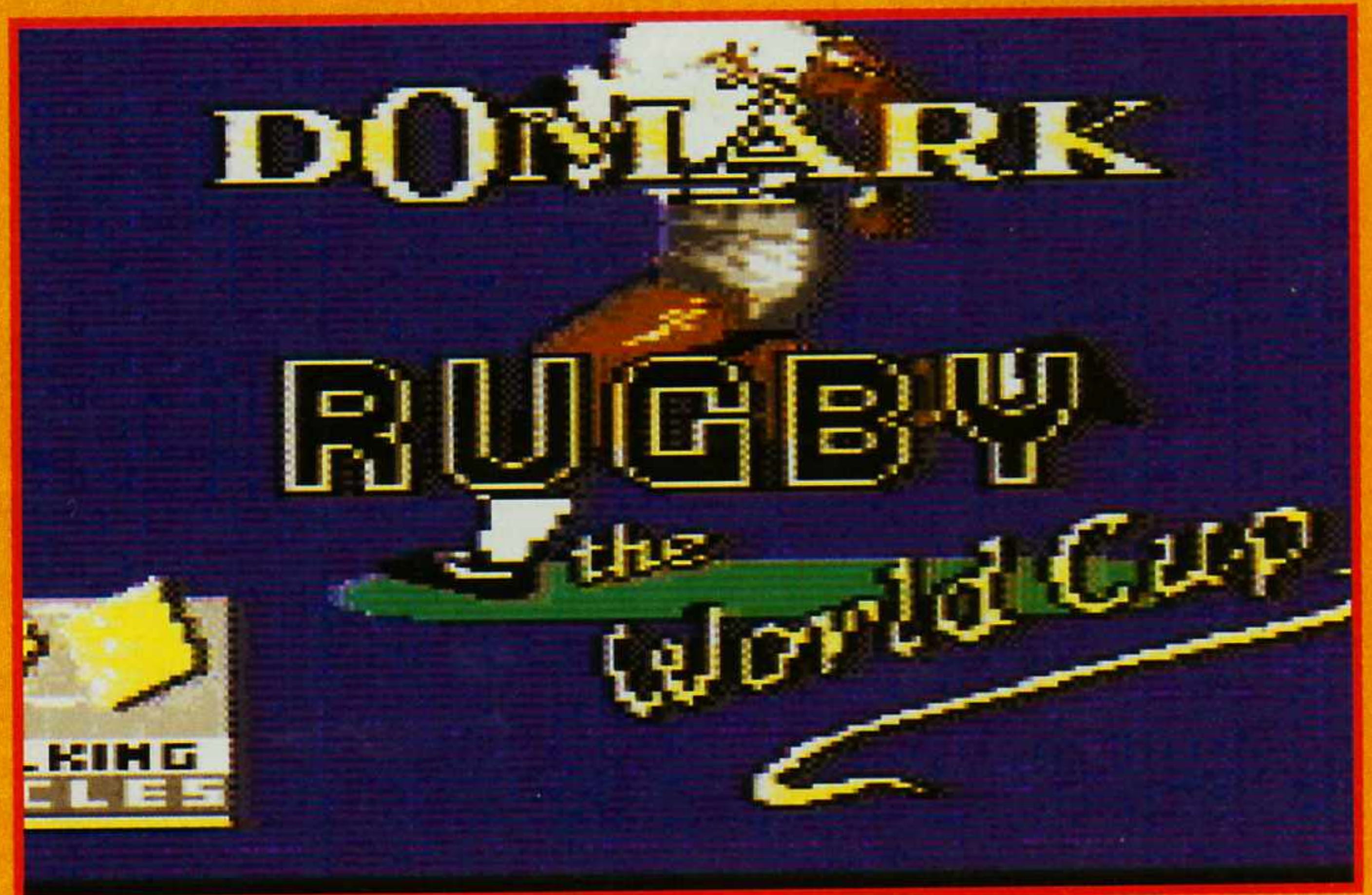
sichtlichkeit darunter leidet. Eine kleine Karte am unteren Bildschirm kann diesen Lapsus nicht ganz wettmachen. Viele Taktiken sorgen für genügend Abwechslung während des Spiels. Eine aufpeitschende Musik leistet noch ihren Teil dazu. Wer Sportspielfan ist, kann mal in World Class Rugby reinschnuppern.

(hi)



RUGBY

THE WORLD CUP



Der Verlierer: Rugby, The World Cup.

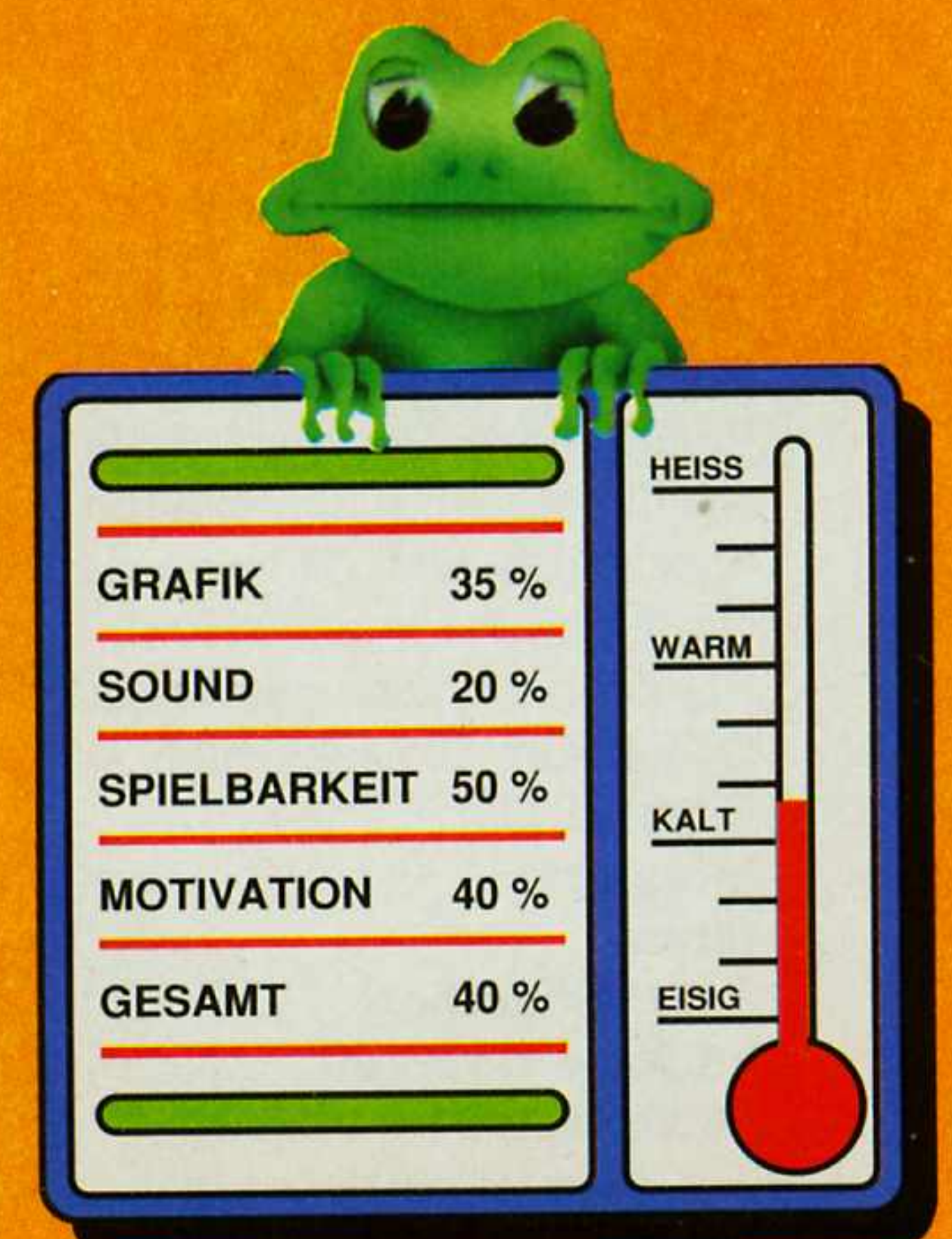
Kann Rugby, The World Cup, die Qualität von World Class Rugby übertreffen oder unterliegt es seinem Konkurrenten? Die Antwort erfahrt Ihr in diesem Testbericht.



Die grafische Aufbereitung in den Menüteilen ist deutlich besser gelungen als bei WCR, doch die Auswahlmöglichkeiten sind entschieden geringer. Man findet lediglich Einzelspieloption und Weltmeisterschaftsturnier. Es gibt keine Replayfunktionen, keinen Demomodus, keine normale Saison. Sogar das eigentliche Spiel wurde im Vergleich zu WCR abgespeckt. Man kann keine Formationen mehr auswählen und es ist viel Zufall im Spiel. Man kann es sich sparen, Taktiken auszuknobeln. Das Spiel ist relativ schlecht spielbar. Das Scrolling ist ruckelig, und die Spielfeldlänge scheint

unendlich. Ein durchschnittliche Titelmusik, schwache Effekte und mickrige Sprites lassen das Domarkprodukt eindeutig ins Hintertreffen geraten. Einzig und allein die Karte, die das ganze Spielfeld in der Gesamtübersicht zeigt, ist besser gelungen als bei WCR: Sie ist nämlich übersichtlich und wirklich zu gebrauchen. Eindeutiger Sieger des Duells ist WCR. Rugby, The World Cup ist nicht unbedingt schlecht, doch einen Kaufgrund konnte ich selbst für Rugbyfans nicht entdecken.

(hi)



Scrapyard Dog

Der Alptraum eines jeden Hundebesitzers wird für den kleinen Louie zur traurigen Realität: Ein gewissenloser Hundefutterhersteller (Mr. Big) hat dessen Hund einfangen und abtransportieren lassen.



zu erraten, was nun kommt. Na klar, Louie nimmt die Beine in die Hand und die



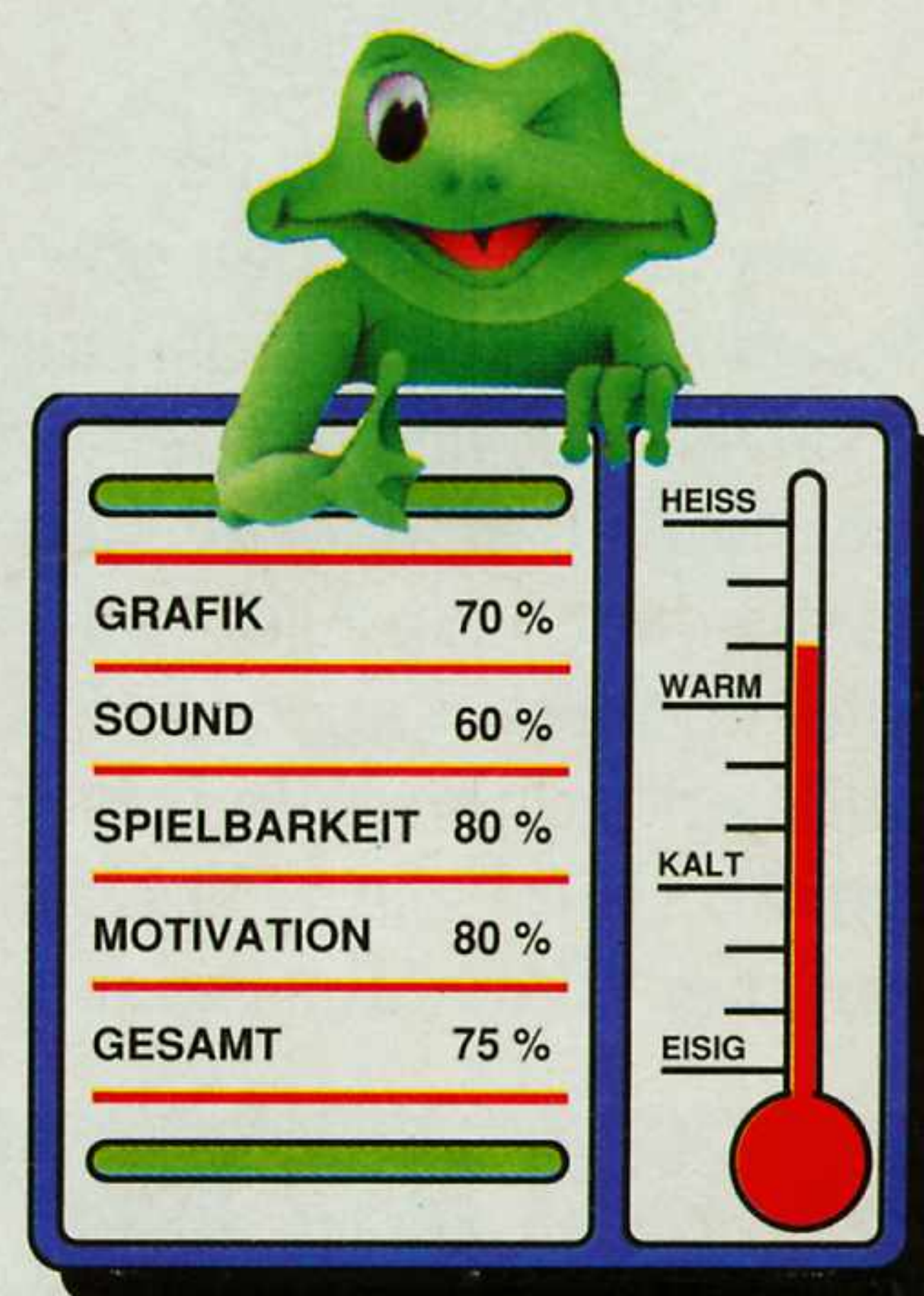
Ein Hundefutterhersteller kidnappt einen schreibenden Hund. Eine dämliche Story wurde technisch gut umgesetzt.

Verfolgung auf. Über fünfzehn Level warten auf den Jungen mit der großen Nase. Nebenbei kann er sich in diversen Geschäften mit allerlei Nützlichem eindecken (Schutzschilder, Konservendosen...). Am Ende eines jeden Levels, findet Louie einen neuen Zettel, der ihm den Weg weist. Die eigentlich recht einfallslose Handlung, wurde in lustige und abwechslungsreiche Grafiken eingebunden, und kann auch

durch ein tolles Scrolling überzeugen. In der Gesamtbetrachtung also doch ein Spiel, daß überzeugen kann, und vielleicht schaffe ja auch ich es einmal, Cannie zu befreien.

(cs)

Soweit zur Vorgesichte. Was nun passiert, entzieht sich ein klein wenig dem Bereich des Üblichen. Der Hund schreibt nämlich kurz vor seinem Abtransport noch einen Zettel, wo er hingebracht werden soll. Schwer



Viking Child

Armes kleines Wikinger-Kind. Ganz allein und verlassen ist es den Gefahren seiner Umwelt ausgesetzt, da ein unangenehmer Göttergeselle namens Loki seine ganze Familie in den hohen Norden entführt hat.



chen. Folgerichtig macht sich Brian also auf, in den heiligen Hallen von Walhalla für Recht und Ordnung zu

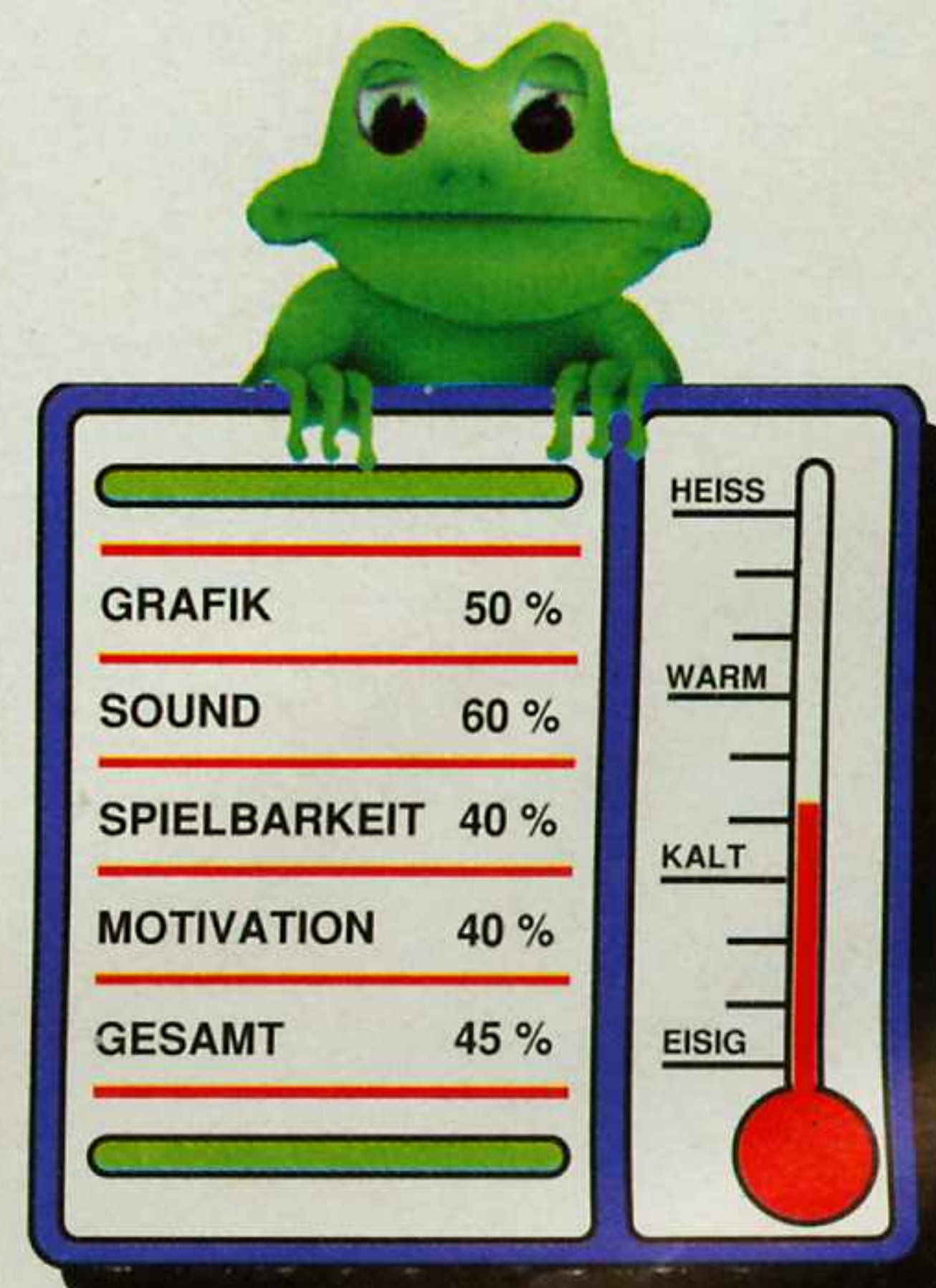


sorgen. So jumpst und runnst er nun durch jeden Level, immer wieder attackiert von allerlei Seltsamem, was sich aber durch gezielte Schläge auf den Hinterkopf in bares Geld verwandeln läßt. Mit diesem Geld läßt sich dann im Zaubertrankmischerladen allerhand Brauchbares einkaufen (Schönen Gruß von Miraculix). Die Bezeichnung Child im Titel ist mehr als treffend, denn man kann den kleinen Kerl ja kaum erkennen. Zudem bewegt er sich viel zu langsam, und

auch sonst macht das ganze Game einen mächtig verschlafenen Eindruck. Schöne Kartengrafiken à la Populous wechseln sich mit eher mäßigen Levelszenarien ab, so daß auch hier Kritik angebracht ist. Wie immer positiv zu bewerten, sind die Paßwörter, mit deren Hilfe wohl jeder einmal ans Ziel kommt. Ansonsten sagen die Wertungszahlen wieder einmal mehr, als alle Worte.

(cs)

Doch schon bald stellt sich heraus, daß Brian natürlich nicht irgend ein Wikinger-Kind ist, sondern der Wikinger schlechthin. Einer uralten Sage nach, ist er nämlich der Befreier seinesglei-



Awesome Golf

Absolute Stille, nichts regt sich. Doch plötzlich, ein leises Klack durchbricht das unheimliche Szenario. Dann wieder Stille. Auf einmal, tosender Beifall. Die Menge bejubelt den gekonnten Schlag des Golfers.



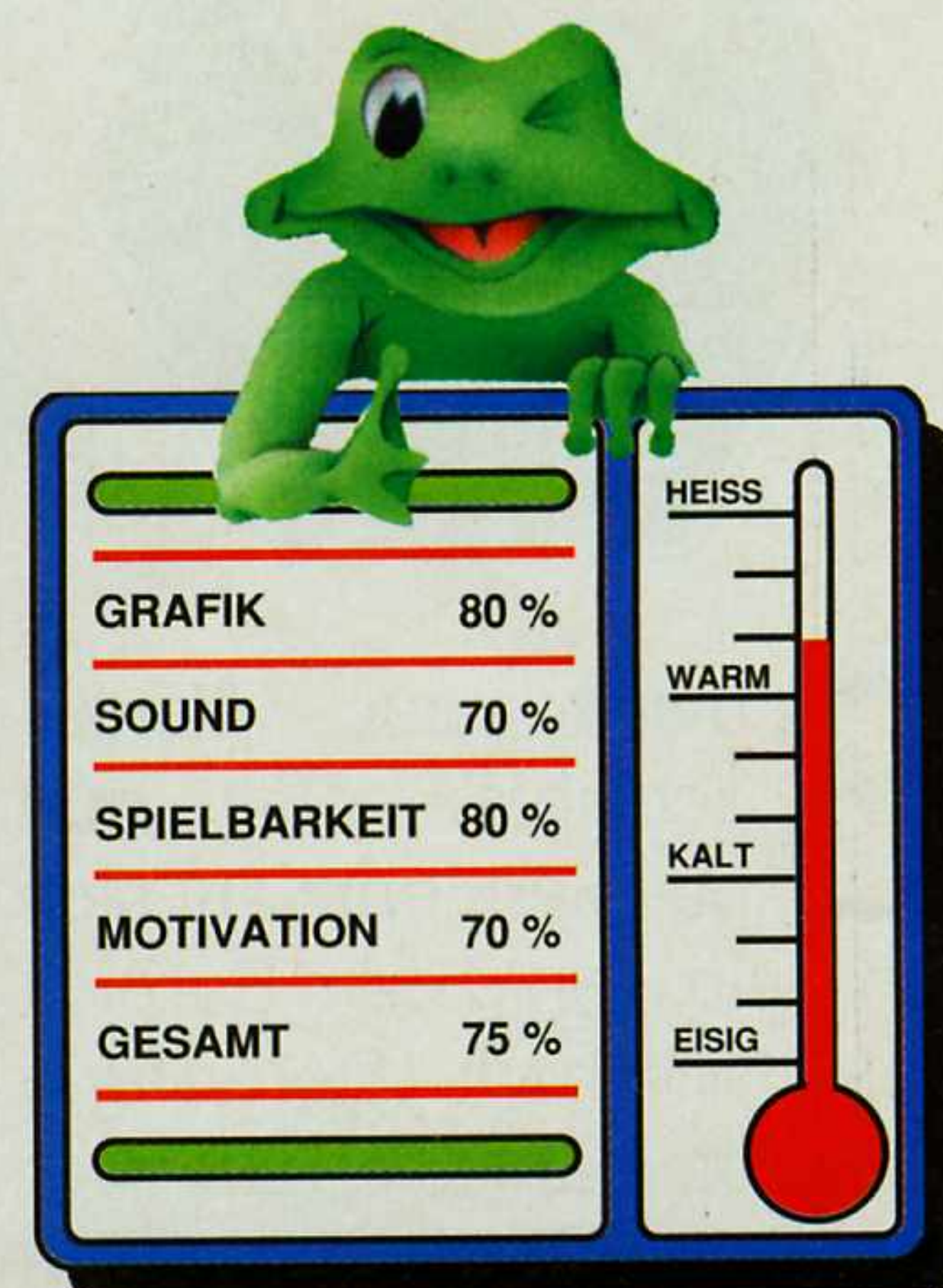
Golf, nach wie vor aktiver Sport der oberen Zehntausend, passiver für alle Kabelanschlußbesitzer und für den Rest einfach ein Allerweltsauto, findet nun auch als Simulation seinen Weg zum Lynx. Für alle mit der Nummer Zehntausendeins

und mehr, präsentiert sich Golf als Spiel mit komplexem Regelwerk, umfangreicher Ausrüstung, chinesischem Fachjargon und hohen Gewinnsummen. Für alle Lynxer ist die Zeit der Unwissenheit vorbei. In Form eines Posters und einer Gamecard, ist "Awesome Golf" das Allheilmittel der Unwissenden. Auf einmal weiß auch ich, was Bunker oder

Birdie sind. Eine einfache Bedienung und gute Grafiken zeichnen diese Golfsimulation aus. Bevor man sich ins Getümmel stürzt, kann man zwischen 14 verschiedenen Schlägern, sowie zwischen drei Nationen auswählen. Bevor die Bälle jedoch "ordnungsgemäß" versenkt werden können, werden sicher noch einige Übungsrunden vergehen,

und so mancher Ball wird in den Tiefen der Wassergräben versinken. Und damit auch im Team reichlich Freude aufkommt, lassen sich bis zu vier Geräte miteinander verbinden.

(cs)



HARD DRIVIN

95% sagen mehr als 95 Worte. Auf jeden Fall ist Hard Drivin' ein einmaliges Fahrvergnügen und das wohl mit Abstand beste Spiel für unseren Lynx.



der Belastbarkeit führen. Möglich sind dabei Geschwindigkeiten von bis zu 140 mph (ca. 230Km/h), die allerdings für einen Stuntkurs nicht überall zu empfehlen sind. Schanzen, Loopings und Steilkurven,

verlangen äußerste Aufmerksamkeit und virtuoson Umgang mit der Technik. Ansonsten winkt ein Freiflug in die Pampa. Darüber hinaus sollten keine Autos, bzw. Kühe übersehen werden, die vereinzelt auftauchen, da diese, vor allem letztere, sehr seltsame Geräusche von sich geben (Frage an den Hersteller:

Macht eine Kuh wirklich Muh, wenn man sie umfährt?). Außerdem kosten solche Verzögerungen unnötig viel Zeit. Als Leckerbissen, wird einem jeder Fahrfehler, inklusive seiner fatalen Folgen, nochmals anschaulich in Zeitlupe vor Augen geführt. Hart, härter...

(cs)

Was bisher in vielen Umsetzungen der Spielhallenversion für alle möglichen Systeme versucht wurde, fand in der Lynx-Version endlich seinen krönenden Abschluß. Spitzen 3D-Grafiken, satter Motorsound und eine fast hundertprozentige Motivation, lassen keine Wünsche offen. Der abzugsstarke Renner, läßt sich wahlweise über ein Vier-Gang-Getriebe oder eine Automatikschaltung an die Grenzen



Speed- oder Stuntstrecke?
Beides verspricht den totalen Fahrspaß.



Fist of the North Star

Das Beat'em up-Genre wurde auf dem Game Boy bisher stark vernachlässigt. Doch mit "Fist Of The North Star" versucht ELECTRO BRAIN, diesen Mangel zu beheben.



Eine schöne Titelgrafik stimmt mich zunächst einmal zuversichtlich. Einzel- und Zweispielermodi stehen zur Auswahl. Elf Kämpfer, die jeweils zwei verschiedene Schlagtechniken beherrschen, warten auf ihre

Berufung. Unterschiedliche Charakterstärken nehmen im Laufe der erreichten Spielstufen zu. Sogar ein Paßwortmodus, wurde in das Spiel integriert. Leider hapert's am eigentlichen Spiel. Die Hintergrundgrafiken sind äußerst langweilig und monoton. Die Musik ist nur als furchtbar zu be-

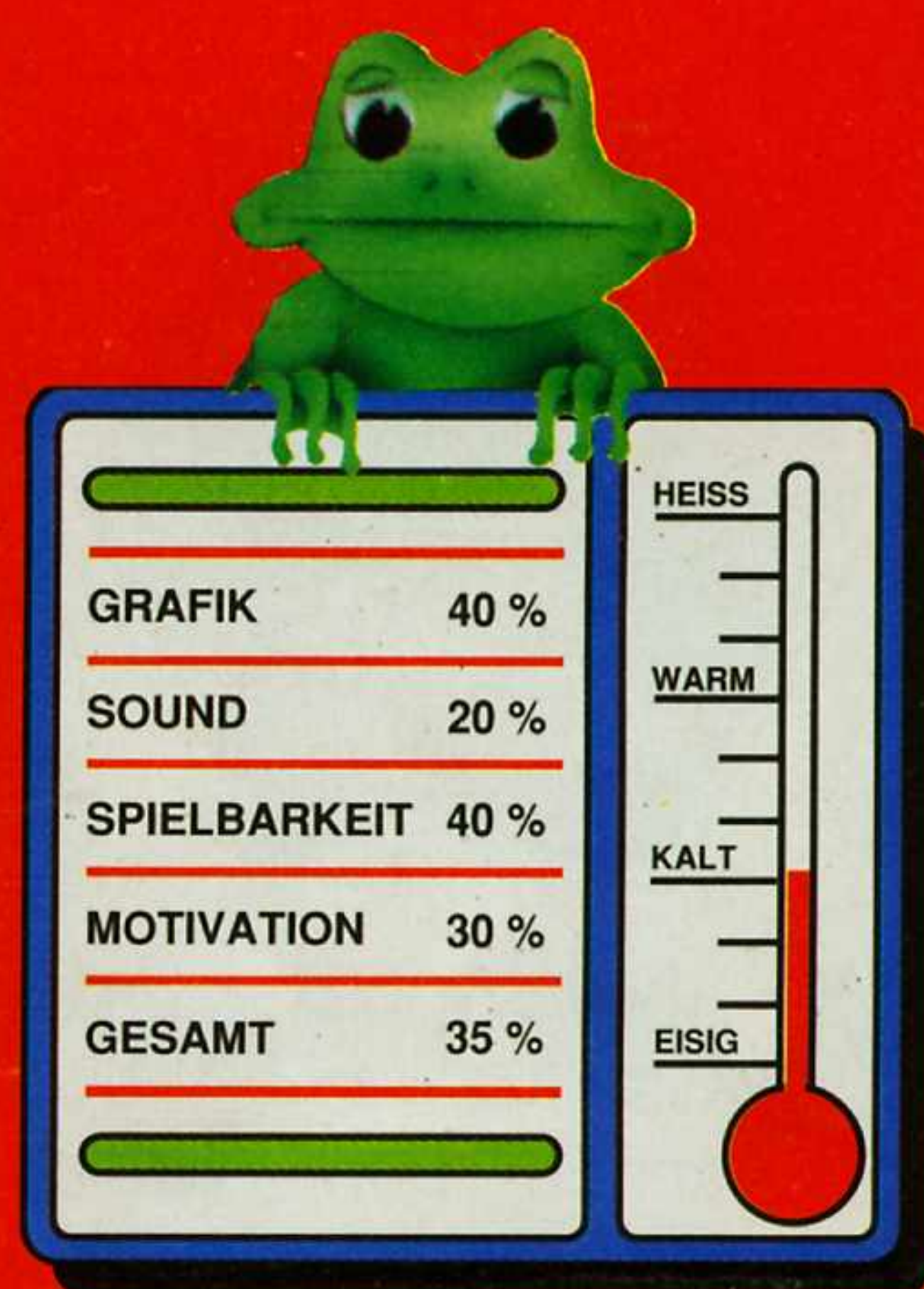
zeichnen und der eigentliche Kampf ist mehr Krampf. Dadurch, daß jeder Kämpfer nur zwei Schlagtechniken beherrscht, reduziert sich das Spiel auf unnachlässiges Drücken der Knöpfe,

in der Hoffnung, daß die Lebensenergie des Gegners schneller schwindet als die eigene. Spieltaktiken braucht man gar nicht erst entwickeln, ausweichen und springen ist nämlich nicht möglich.

(hi)



Ein ödes Knöpfedauerdrück'-Spiel.



Boomers Adventure in ASMIK World

Die Welt Asmik war einstmals ein friedvolles, von Dinosauriern bevölkertes Reich. Bis zu dem Tag, als plötzlich mitten im Land ein riesiger Turm, bewohnt von Lord Zoozoom, auftauchte.



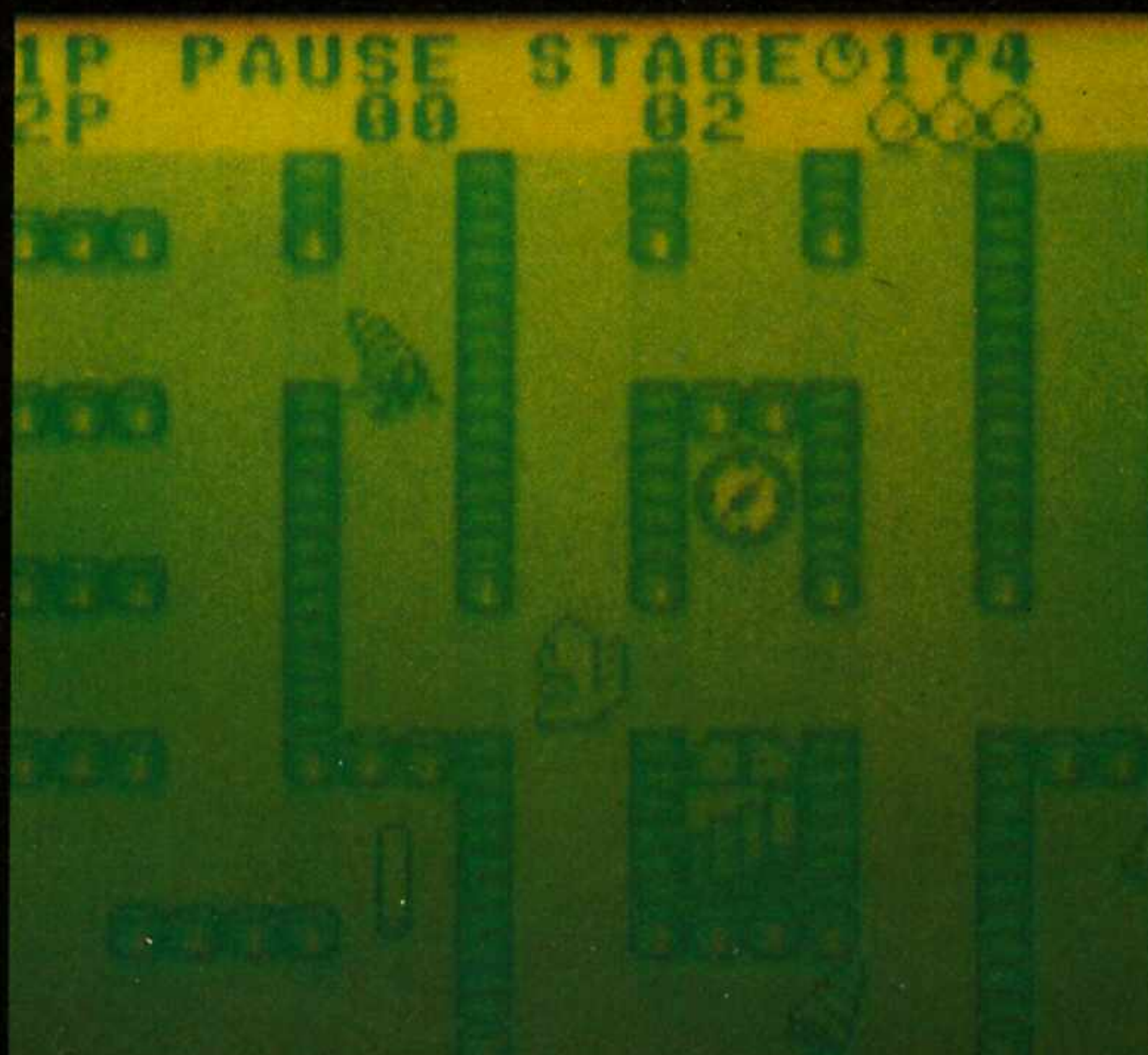
Nachdem schon mehrere Dinos, die Lord Zoozoom den Garaus bereiten wollten, im Turm auf Nimmerwiedersehen verschwanden, liegen nun alle Hoffnungen auf Boomer. Acht Welten mit je acht Stufen müssen durchquert werden. In jeder Welt wartet ein großer, nett animierter Endgegner, der überwältigt werden soll. Das ganze spielt sich in der Vo-

gelperspektive ab. In jeder Stufe muß man einen Schlüssel, der irgendwo verbuddelt wurde, suchen und mit diesem das Tor zur nächsten Stufe aufsperrern. Das Scrolling ist dabei fließend und dadurch, daß die Grafik relativ karg ist, leidet auch die Übersicht nicht durch den gewohnten Nachblendeffekt des Game Boy. Natürlich wuseln kauzige Gegner durch die Gänge. Diesen kann man entweder

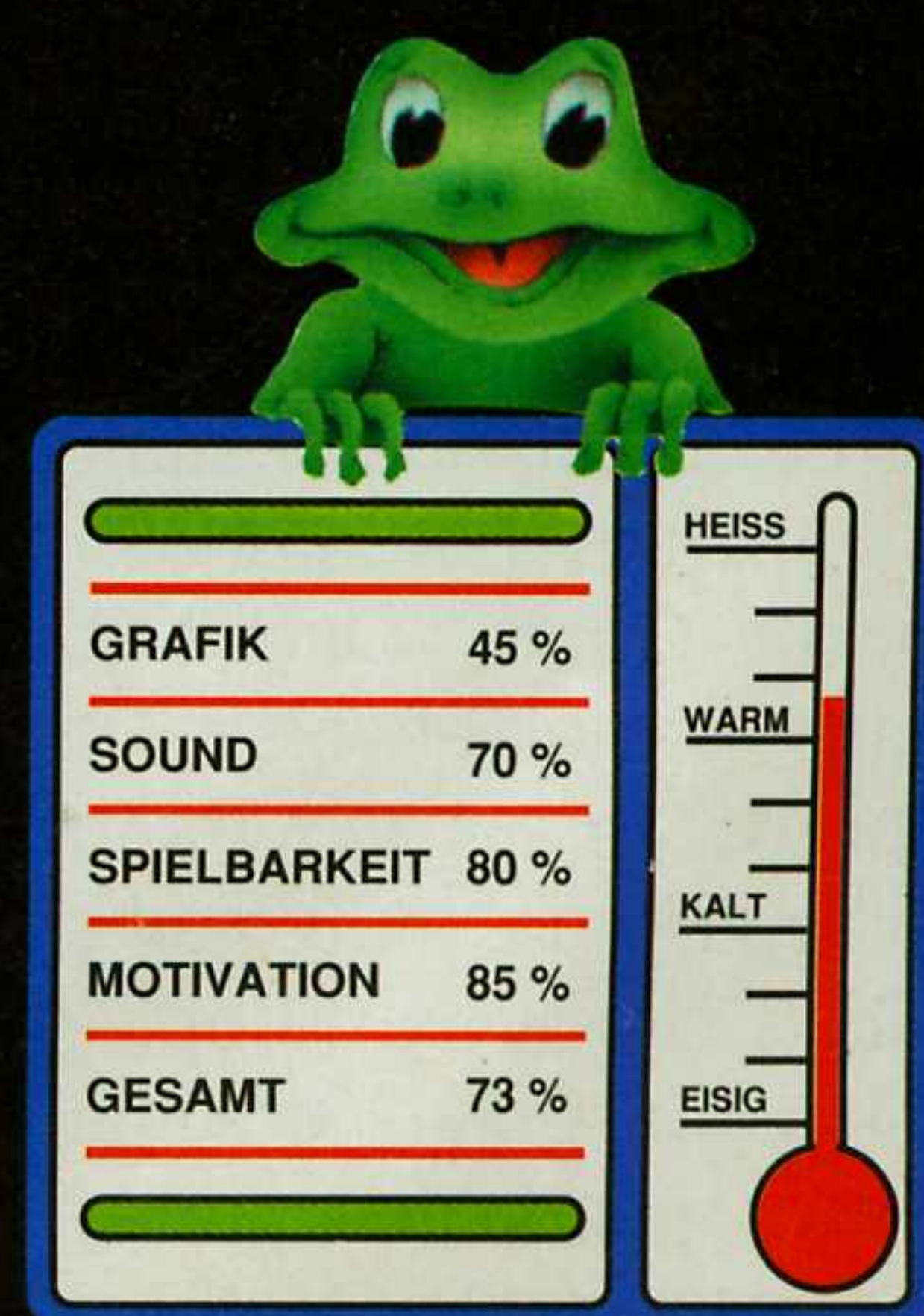
ein Loch graben, in das sie hineinfallen, oder sie durch eines der verschiedenen Extras wie Bumerang, heißen oder kalten Atem und Knochen außer Gefecht setzen. Das Spiel ist auf den ersten Blick nur Durchschnitt. Doch bei längerem Spielen wird man durch Boomers Charme und den spannenden Spielverlauf an den

Game Boy gefesselt. Die lustige, technisch gut gelungene Musik und witzige Animationen tragen ihren Teil noch dazu bei. Freunde niedlicher Geschicklichkeitsspiele werden mit Sicherheit an Boomer, unserem neuen Helden, in seinem ersten Abenteuer Gefallen finden. Hoffentlich werden noch weitere Abenteuer folgen.

(hi)

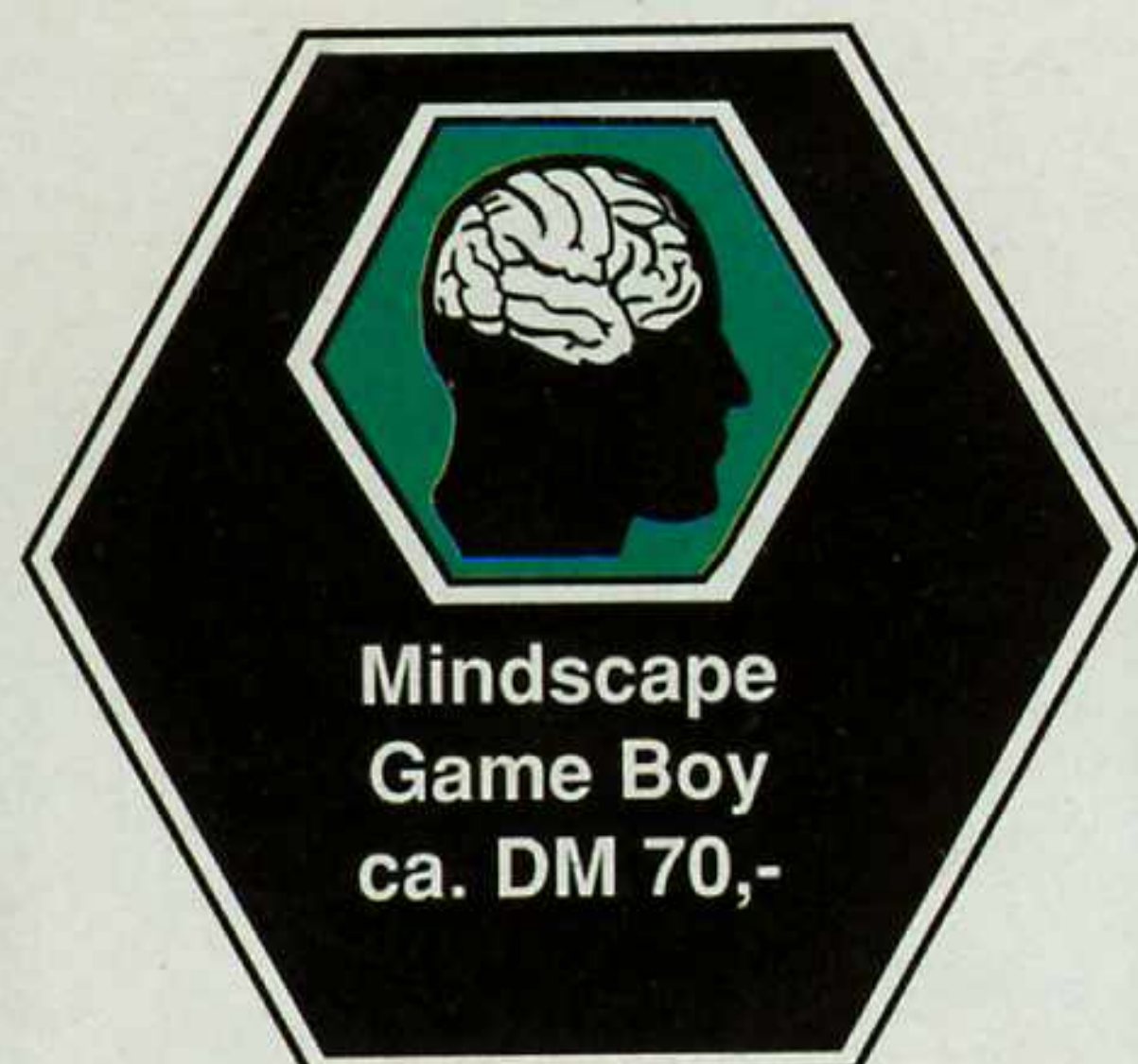


Boomer auf der Suche nach Lord Zoozoom!

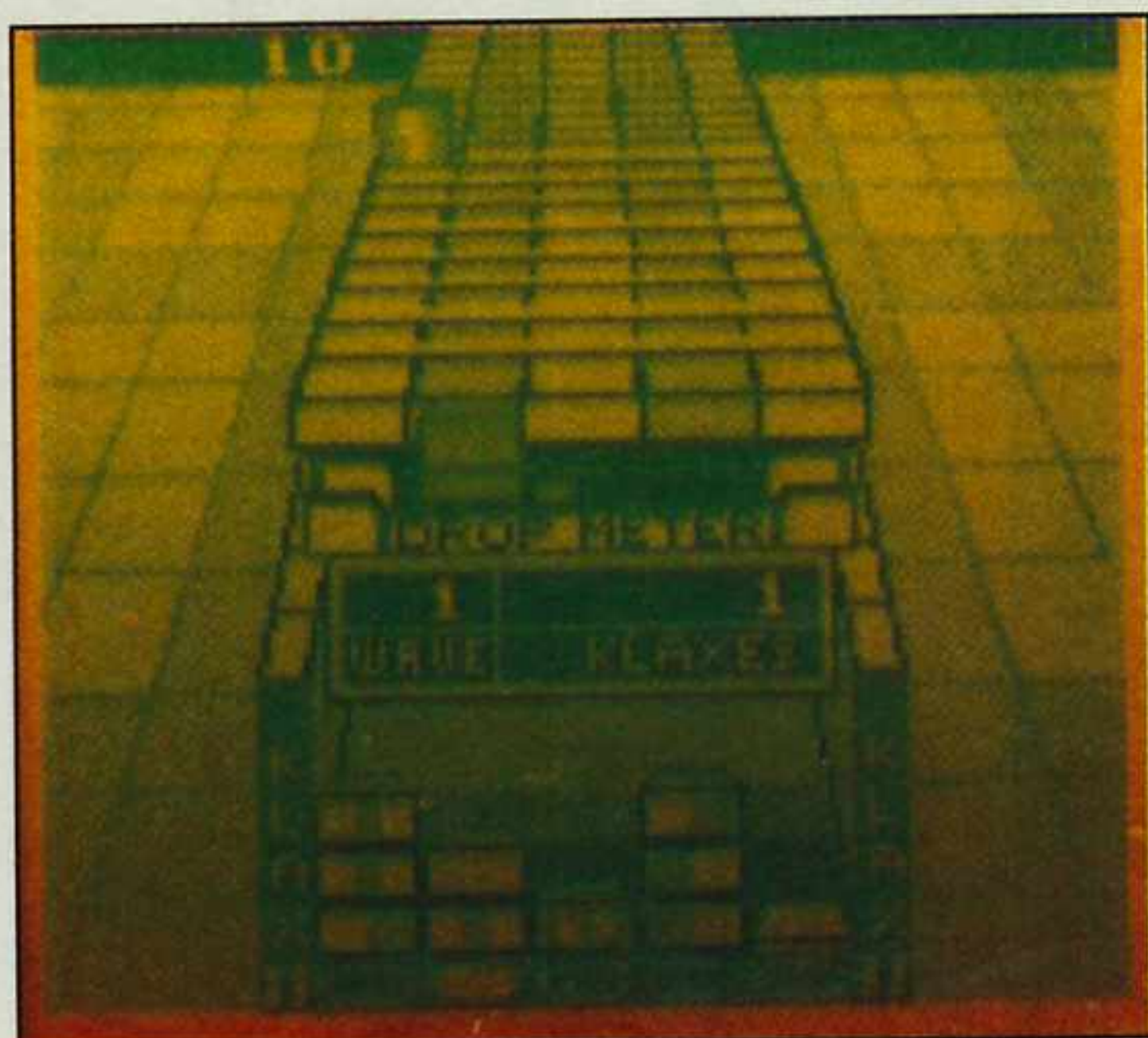


KLAX

Wieder ein alter Bekannter, der nun auf dem Game Boy zu haben ist. Klax war als Automaten- und Computerspiel ein Renner, der hochgradig süchtig machte.



Auf dem GB ist die Grafik zwar nicht so schön bunt (welch Überraschung), aber am Spiel hat sich nichts geändert. Auf einer Art Förderan-

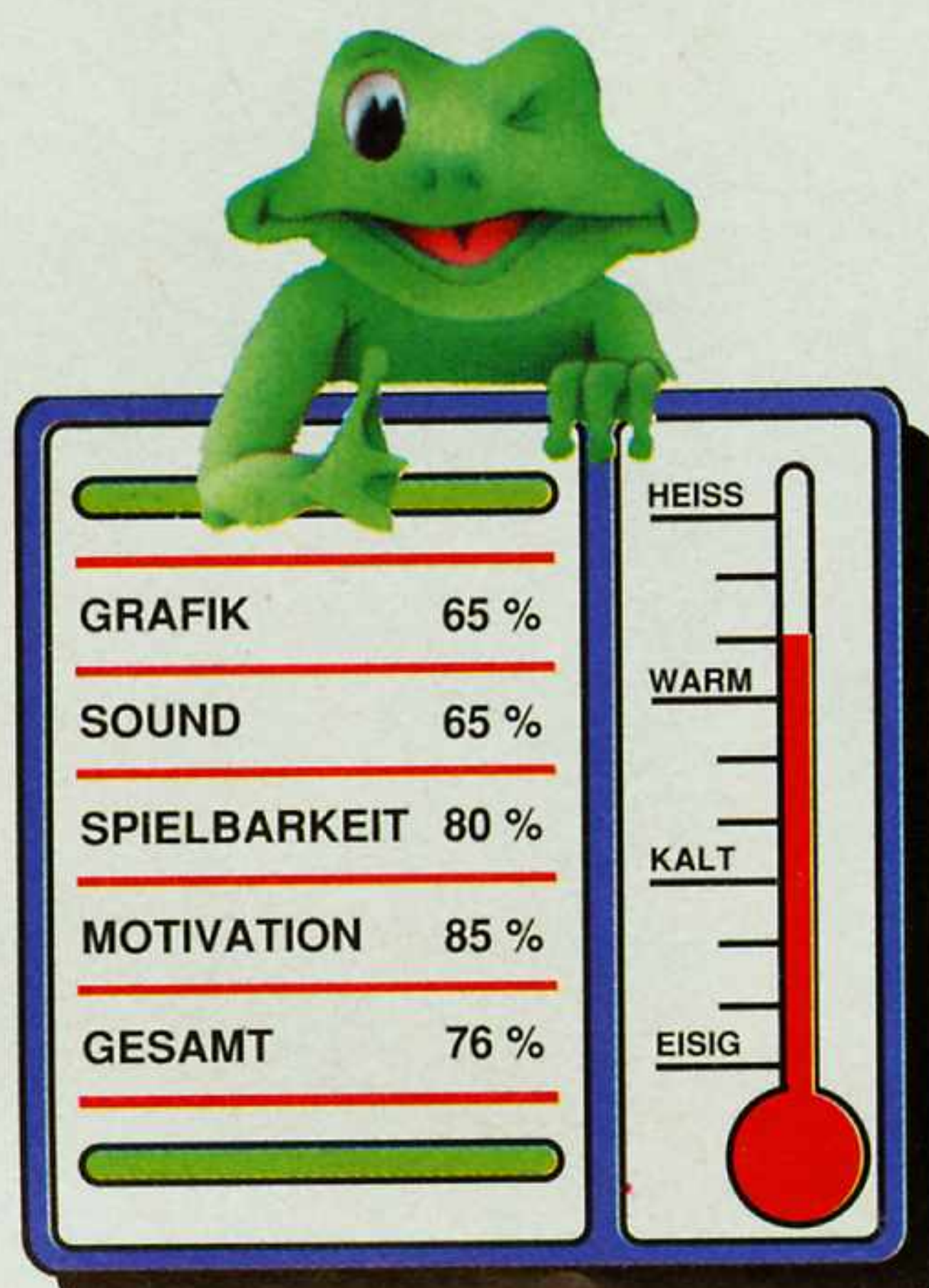


Charlie Chaplins "Moderne Zeiten in Grün".

lage kommen Dir verschiedenfarbige Klötzchen in zufälliger Anordnung und Reihenfolge entgegen. Die Anlage besteht aus fünf Förderbändern. Damit sie am Ende nicht herunterfallen (die Klötzchen), mußt Du sie mit einem Paddle auffangen, ehe sie der Schwerkraft gehorchen. Es dürfen pro Level nur eine bestimmte Anzahl herunterfallen, sonst "Game Over"! Da man gemeinerweise nur fünf Stücke auf dem Paddle ablegen kann, muß man sie mittels Druck auf Knopf "A" ablegen. Doch erscheint wieder gnadenlos das gehasste "Game Over", so-

bald diese abgelegten Klötze den Rand des Förderbandes erreichen. Da das Spiel sonst recht doof wäre, verschwinden die Klötze, wenn man drei, oder mehr, gleiche diagonal, horizontal, oder vertikal in eine Reihe bringt. Per Zufall gesteuert erhält man auch gelegentlich einen "Joker", der, gut eingesetzt, das Abräumen gewaltig erleichtert. Den Schwierigkeitsgrad kann man zudem noch einstellen, wobei "hard" nur den Cracks unter Euch anzuraten ist. Das hört sich verzwickelt an? Ist es aber nicht! Einmal mit dem Spielen angefangen, hat man den Bogen sehr schnell heraus und man kommt auch nicht mehr so schnell davon los. Obwohl das alles ein ganz klein wenig an "Tetris" erinnert, ist es dennoch ein eigenständiges Spiel, das durchaus gefallen kann. Der Spielspaß mußte unter der Umsetzung jedenfalls nicht leiden.

(rr)

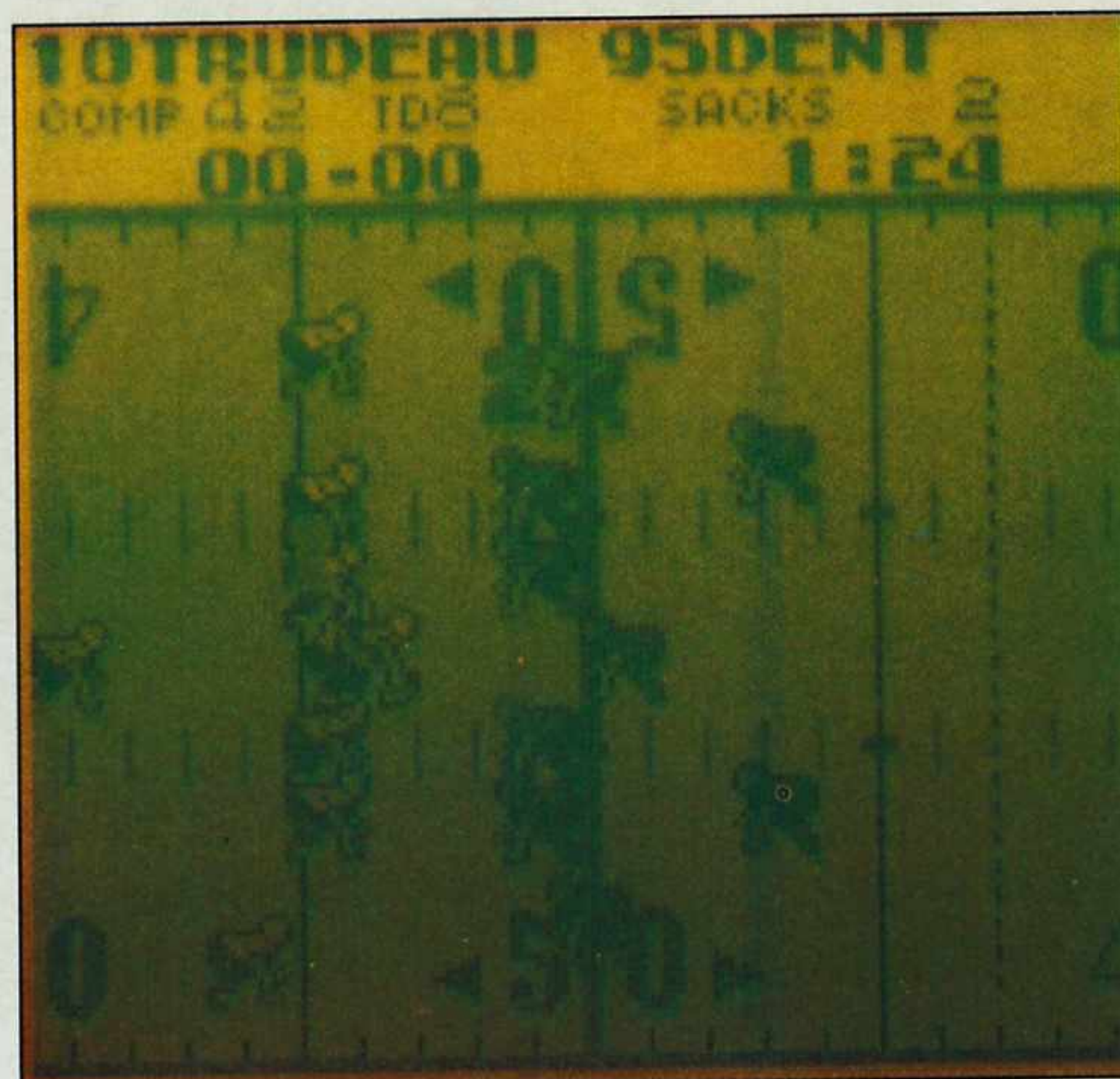


TECMO BOWL

Der Game Boy ist nicht gerade prädestiniert für Sportspiele mit vielen Sprites und flottem Scrolling. Doch American Football wurde in Form von Tecmo Bowl exzellent umgesetzt.



Es muß sich keineswegs hinter der Amigaversion von TV Sports Football verstecken. Die ganze Präsentation ist sensationell gut gelungen.



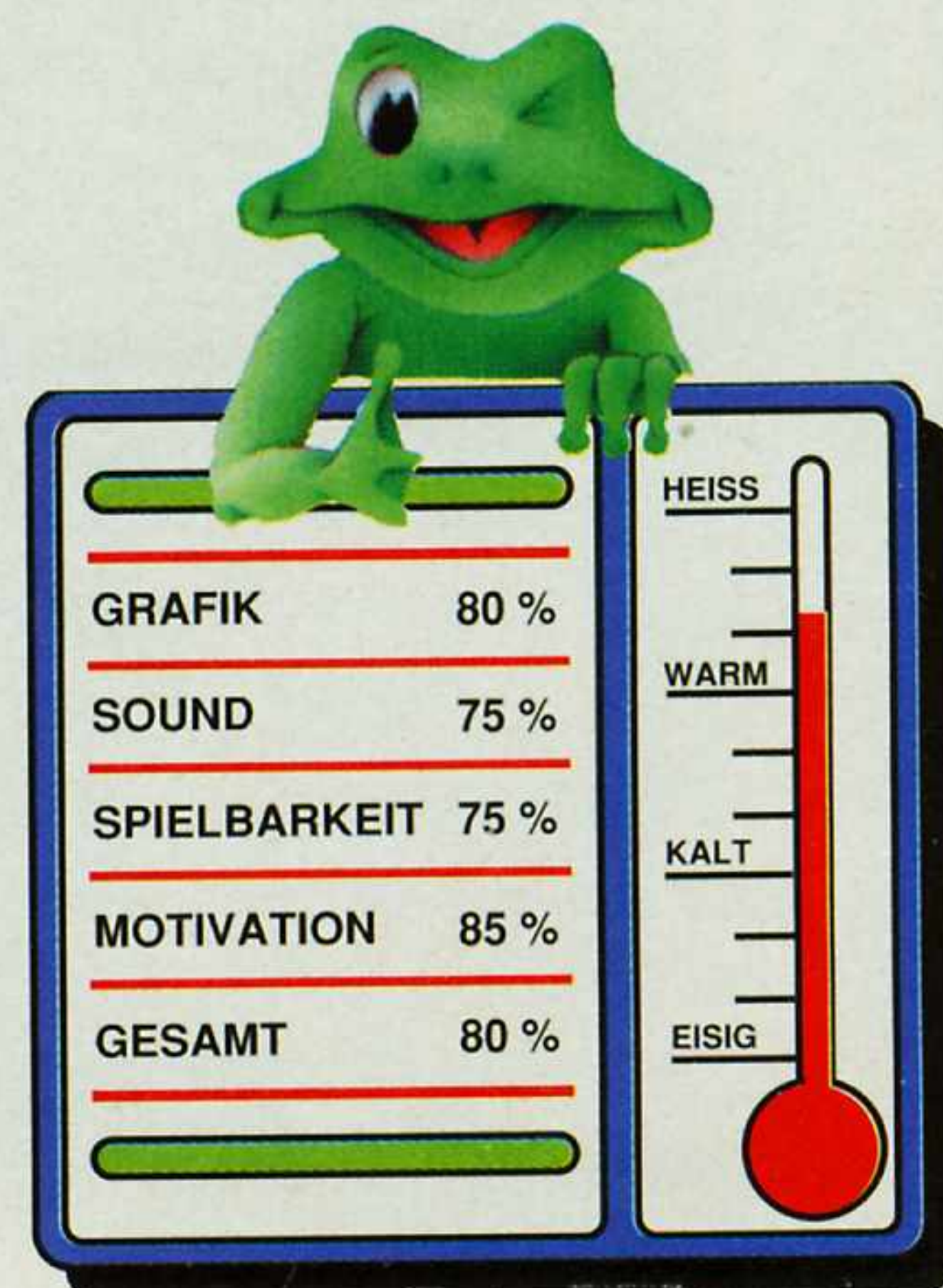
Tecmo Bowl - das Sportspielvergnügen.

dem die Taktiken skizziert sind, ausgewählt werden. Massig viele, fantastisch animierte Spieler huschen über das absolut fließend scrollende Spielfeld. Teilweise leidet die Übersicht unter dem kleinen Display, doch die Animation nach einem Touchdown ist mit das Beste, was ich bisher in Sachen Präsentation auf dem Game Boy gesehen habe. Tolle Musik und realistische Soundeffekte runden das

Vergnügen ab. Tecmo Bowl ist gut spielbar und macht auch in Sachen Motivation nicht so schnell schlapp. Wer das Regelwerk von American Football nicht kennt, sollte es vielleicht lernen, sonst versäumt er ein tolles Sportspiel.

(hi)

Man kann entweder mit einem von zwölf Teams, deren Stärken im Handbüchlein kurz aufgezeichnet sind, alleine gegen den Computer antreten oder aus zwei Zweispielermodi auswählen. Entweder man spielt selbst auf dem Feld mit oder man übernimmt nur das Coaching der Mannschaft, in dem man versucht bessere Strategien als der Gegner einzusetzen. Die Formationen können in einem absolut übersichtlichen Menü, in



Battle Unit ZEOTH

Von Jaleco gibt es neues Material für Nemesis-Fans. **BATTLE UNIT ZEOTH** möchte sich in die Horizontalscroller-Baller-Elite einreihen.



Im Gegensatz zu Nemesis & Co. steuert man hier kein normales Raumschiff, sondern einen Riesenkampfboter vom Typ Zeoth. Die Story ist jedoch genauso belanglos wie bei den Konkurrenten: Die vor

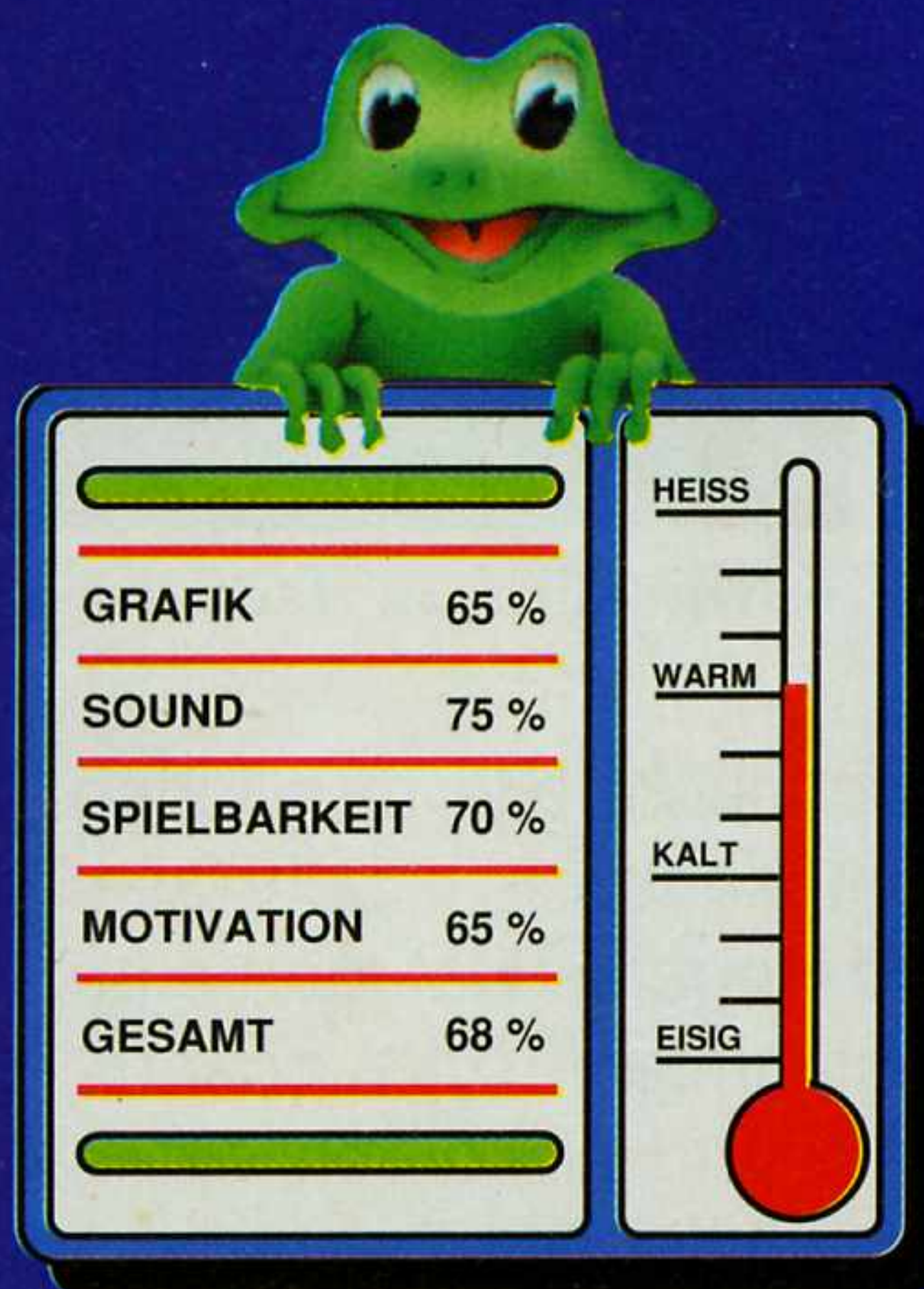
gend Action geboten, denn es tummeln sich zahlreiche, kleine aber fein animierte, Gegner auf dem Screen. Mit gewohnten Extrakapseln, die man aufsammeln muß, kann man seine Feuerkraft enorm verstärken. Im Gegensatz zu anderen Spielen ist das Flugobjekt der Schwerkraft unterworfen, daß heißt es fällt Richtung Boden, wenn man nicht durch Knopfdruck ab und zu den Raketenrucksack betätigt. Durch diese ungewöhnliche Steuerung entsteht ein neues Spielgefühl, daß die Motivation in die Höhe treibt. Sehr gute Musik und unendlich viele Continues machen B.U.Z. zu einem formidablen Spiel, das Nemesisfans gefallen dürfte.

(hi)



Zeoth vs. Grein - Möge die Macht mit ihm sein.

42 Jahren vertriebenen Außerirdischen, Greins genannt, greifen wieder an. Mit Zeoth werdet Ihr natürlich den Aliens zeigen, wo es lang geht. Fünf Levels mit völlig unterschiedlichen Hintergrundgrafiken und je einem Riesenendgegner sollten genügen, Actionfans auf Trab zu halten. Der Bildschirm scrollt dabei perfekt von rechts nach links und sogar vertikal. Es ist genü-



SERPENT

Von Taxan werde ich an die guten alten Zeiten erinnert, als ich auf den alten Commodore PETs voller Freude ein, in Basic programmiertes, Spiel namens Schlange spielte.

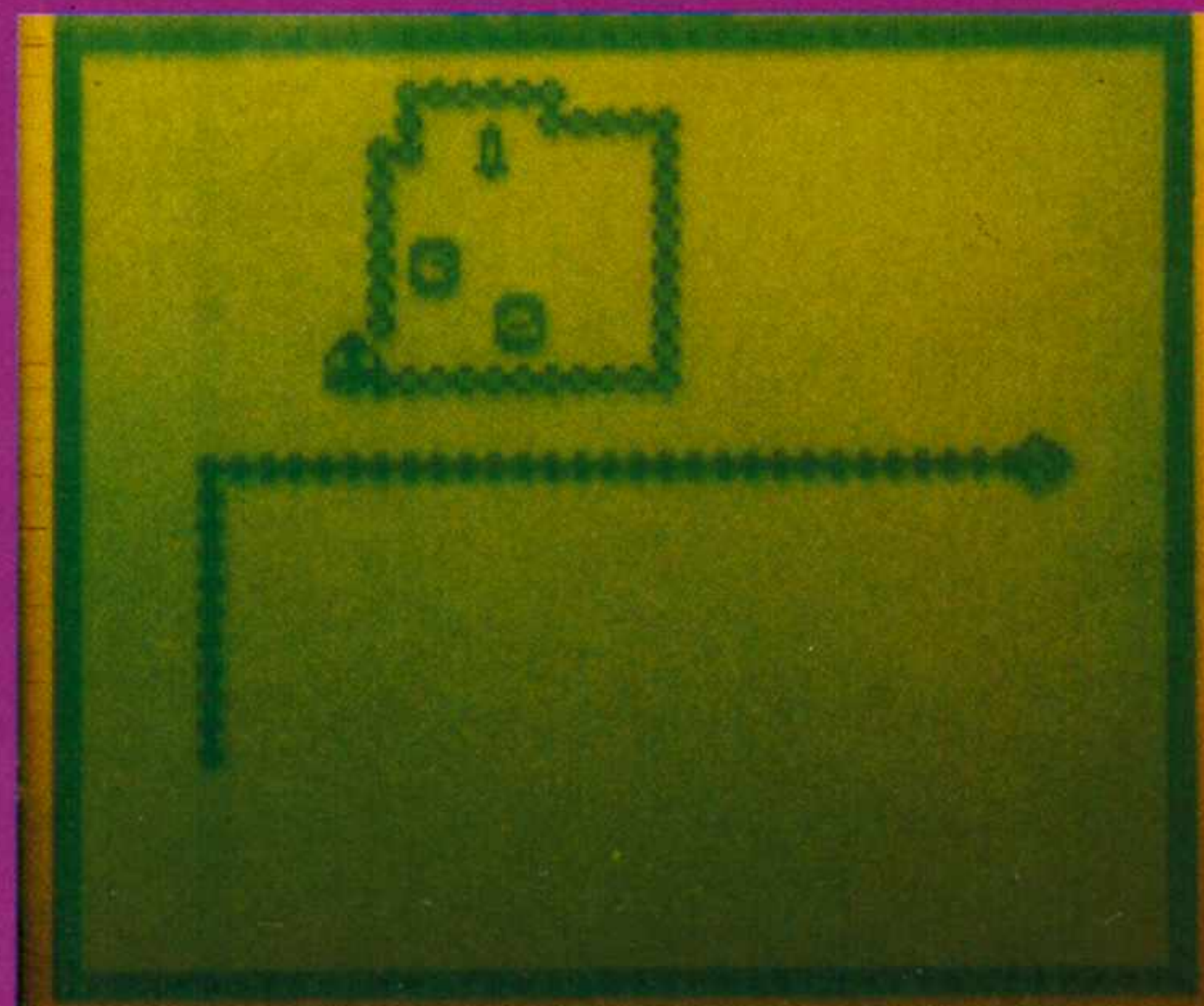


Es kann wohl als erste Filmumsetzung bezeichnet werden, denn das Spiel aus Tron wurde als Vorlage genom-

de wandert. Mit den Raketen kann man die Kriechgeschwindigkeit des Gegners durch Beschuß beschleunigen oder verlangsamen, während andere Extras die Länge der Schlange verändern. Wer nun 14-Ebenen-Parallax-Scrolling, Megaspites und siebenstimmigen Sound erwartet, liegt leider falsch. Grafisch handelt es sich bis auf das Intro um eine 1:1 Umsetzung der

PET-Version, sogar der Spielspaß entspricht dieser. Absolute Oldiefans können vielleicht Interesse haben, andere sollten sich eher PAC-MAN kaufen.

(hi)



Ein Klassiker kehrt zurück.

men. Zwei Spieler versuchen, sich gegenseitig mit immer länger werdenden Schlangen einzukreisen, bis jemand eingesperrt ist und nicht mehr weiterfahren kann. Genau das gleiche Konzept liegt dem Game Boy-Spiel "Serpent" zugrunde. Die einzigen neuen Ideen sind aufzusammelnde Raketen und eine Umkehrmöglichkeit, bei der der Schlangenkopf an das En-



SEGA MEGA DRIVE

Ladenverkauf

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

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

0 52 46 /
8 11 84

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

NINTENDO U.S.A - GAMEBOY - MEGA DRIVE-Club Berlin, Tel. 0 30 / 8 26 28 88

GamePlay

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

0 30 /
6 91 21 56

NEC Core Graf X

Blitzversand

GAME GEAR

GAME BOY

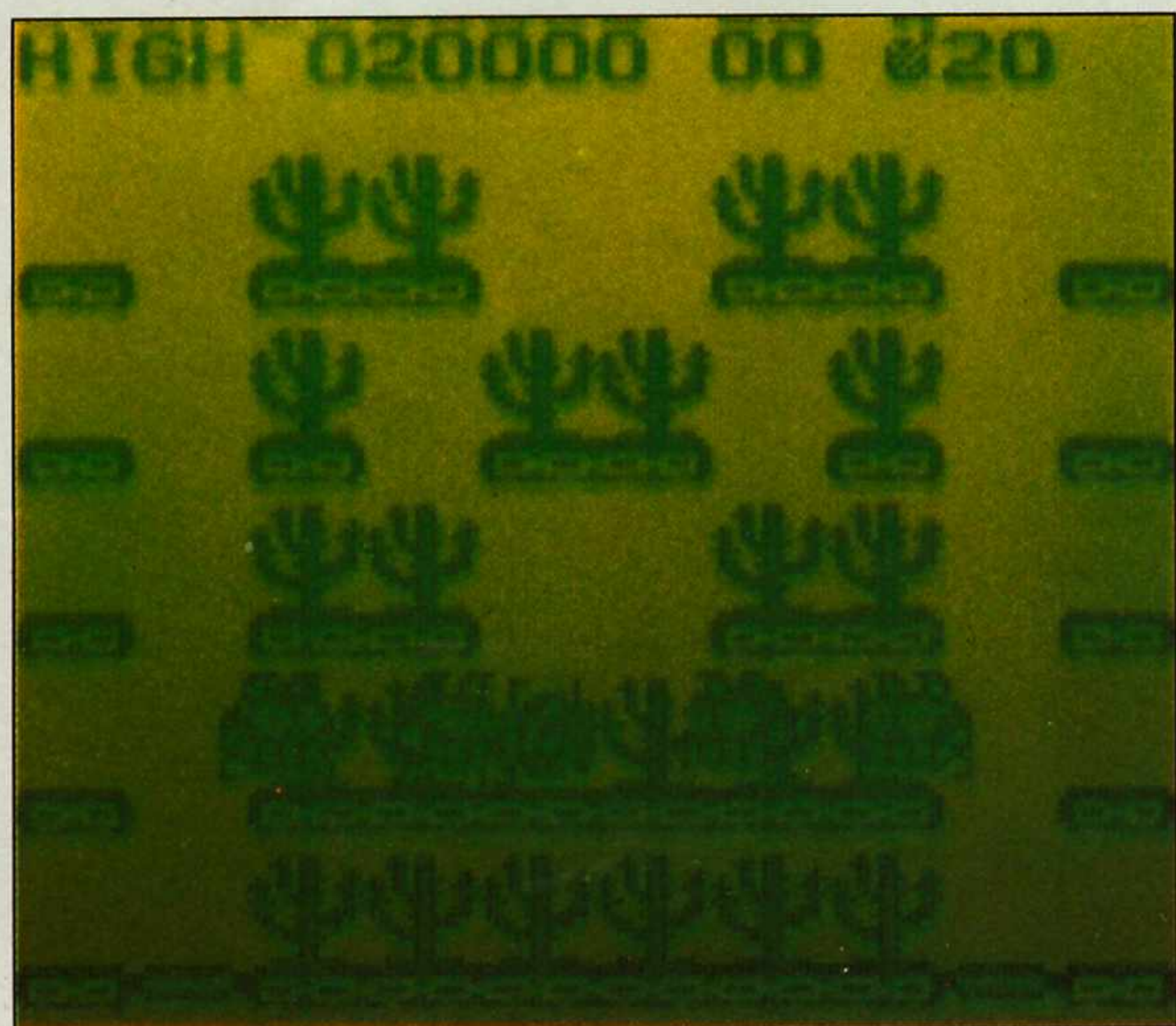
Tasmania Story

Mike, ein Sechstkläßler, besucht in den Winterferien seinen Vater in Australien. Dieser sucht zur Zeit den tasmanischen Tiger ...



Gleich zu Beginn bekommt man den auch zu sehen. Fein animiert läuft er vor einer, in drei Ebenen stufenlos scrol-

nur mit Bomben wehren kann, deren Wirksamkeit mir aber noch nicht klar geworden ist. Ebenso ist mir unklar, wieso ich manchmal durch die Teufel durchlaufen kann und manchmal nicht. Gelegentlich auftauchende Tierchen wie Koalabären und Pinguine sorgen für ein höheres Punktekonto, ein Umstand der meine Motivation den nächsten Level zu erreichen



Down Under, Langeweile wie eh und je!

lenden, Landschaft. Leider kann das eigentliche Spiel nicht halten, was das Intro verspricht. Ein äußerst langweiliges Plattformspiel, das nicht einmal die Qualität vom 84'er Hit Miner 2049'er erreicht, folgt. Ein Bildschirm voller Pflanzen, die auf mehreren Plattformen verstreut sind, soll komplett abgelaufen werden. Mit Hilfe von zwei Trampolins kann Mike höher liegende Plattformen erreichen, ihm fehlt nämlich jegliches Sprungvermögen. Vier Teufel verfolgen das Kerlchen, das sich leider

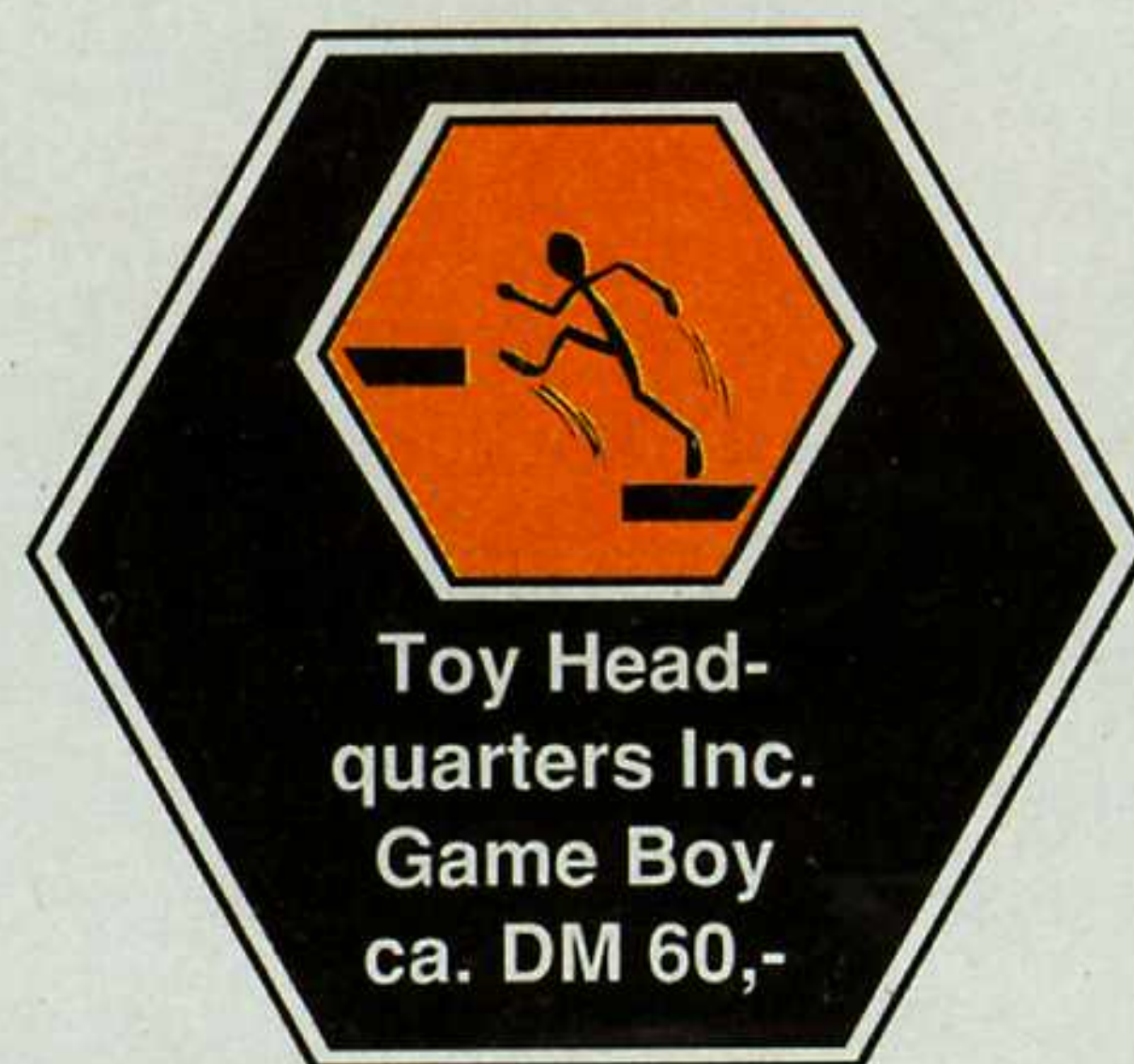
nicht im geringsten erhöhte. Das Spiel ist ein klarer Favorit als Geschenk für meine Exfreundin.

(hi)



HOME Alone

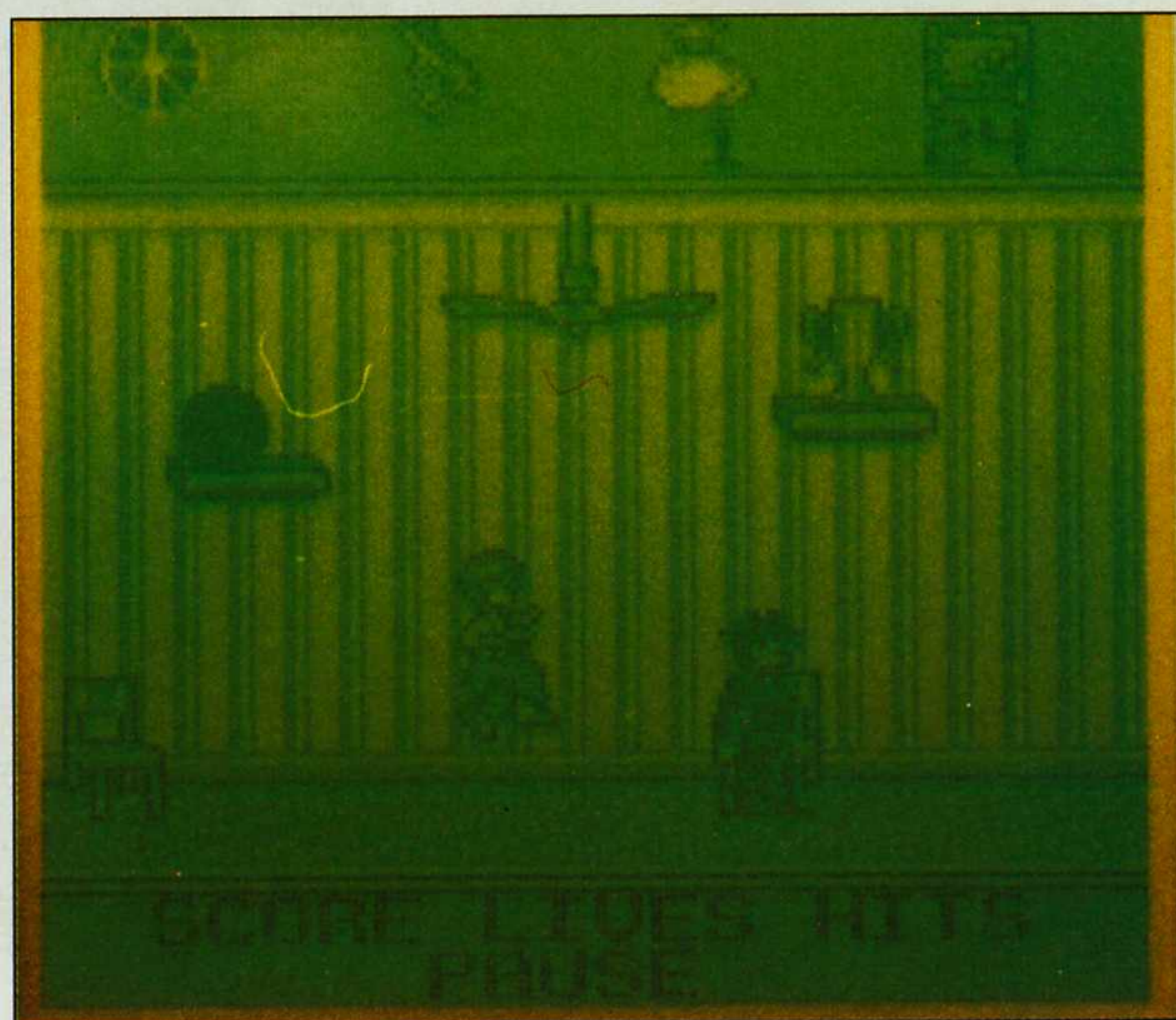
Von dem Kinohit, "Kevin, Allein zu Haus", gibt es nun eine Umsetzung für den Game Boy.



Man übernimmt natürlich die Rolle von Kevin und muß alle wertvollen Gegenstände, die im Haus verstreut sind, einsammeln und sie vor den Dieben in Sicherheit bringen. Man läuft durch die Räume und

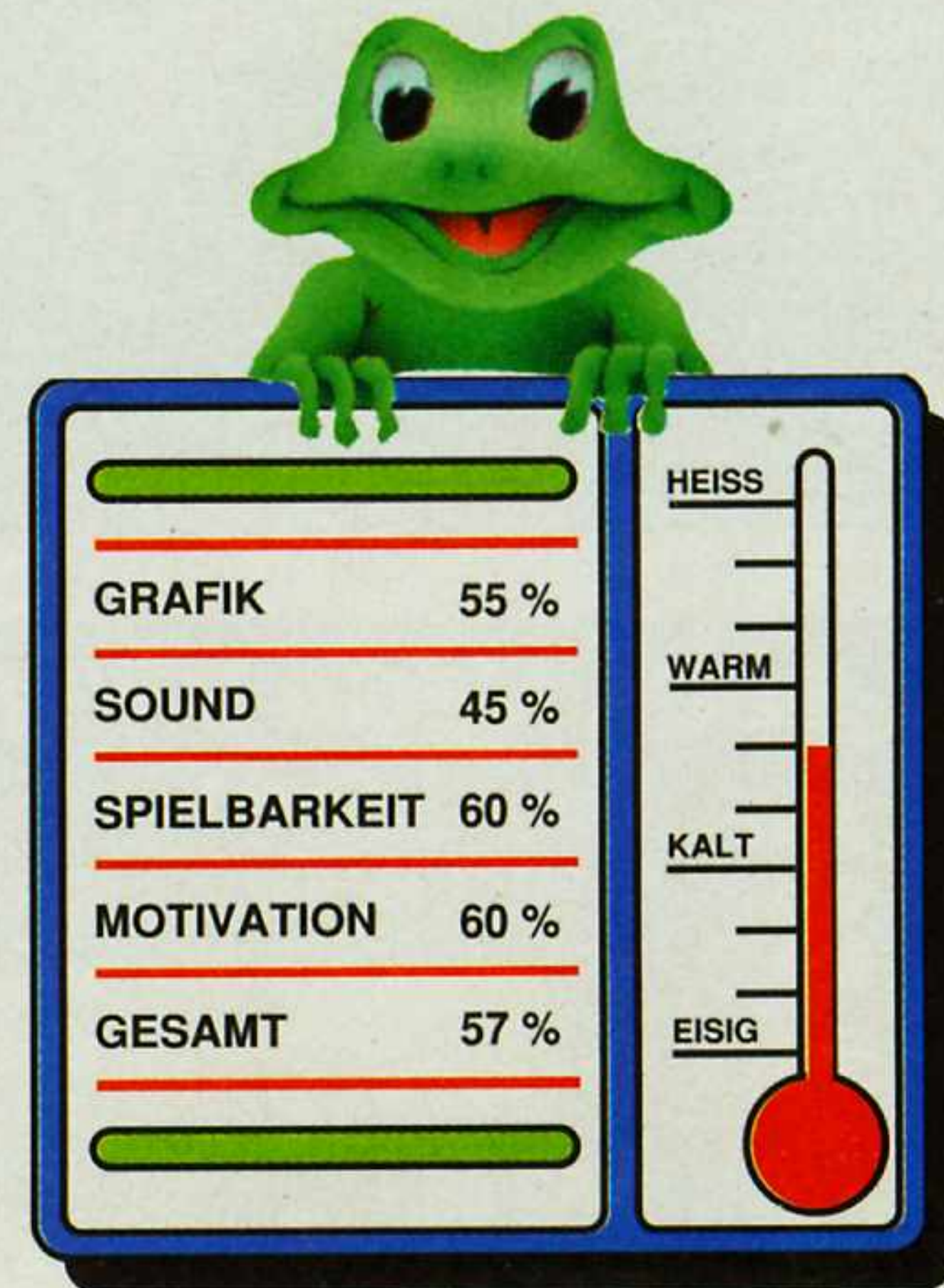
ten, Gegner wehren und sie für kurze Zeit außer Gefecht setzen. Leider werden die Räume nicht gescrollt, sondern nur einzeln umgeblendet. Die Grafiken sind recht abwechslungsreich und teilweise recht detailliert gezeichnet. Die Animation ist durchweg gut gelungen. Freunde von Plattformspielen können ruhig einmal einen Blick auf Home Alone werfen. Ein knapp überdurchschnittliches Spiel ist es auf alle Fälle.

(hi)



Kevin, allein zu Haus; auch auf dem Game Boy

durchsucht alle möglichen Schubladen, Schränke und Regale. Hat man eine bestimmte Anzahl gesammelt, und sie durch einen Schacht in den Tresorraum geworfen, so ist ein Level geschafft. Mit verschiedenen Waffen, wie Wasserpistole, Steinschleuder, Messer und Baseballschläger kann man sich gegen die ab und zu auftauchenden, ziemlich großen und schön animier-



HEADLINE

GESTALTUNG - SATZ - REPRO - FILM

zuverlässig • schnell • preiswert

Falkstraße 45-47

4100 Duisburg 1

Tel.: 02 03 / 3 05 11 73

Fax.: 02 03 / 3 05 11 34

Im wilden
Süden ist
der Teufel los!

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versand- und Ladengeschäfte

Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen

Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu* Neu*

Bestellservice:

Saarland:
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen
12-18 Uhr
069/627489

Bayern
12-18 Uhr
089/761908

NRW
12-18 Uhr
02307/72181

Baden
12-18 Uhr
0761/382590

SEGA

Mega Drive incl.	
Altered Beast	379,00
Sonic	389,00
Sega Master System 2	169,00

SEGA MASTER

Bonanza Brothers	94,95
Bubble Bobble	94,95
Dragon Chrystal	94,95
Great Football - Sonic	94,95
Line of Fire	94,95
Mercs	94,95
Running Battle	94,95
Sonic	94,95

SEGA MEGA DRIVE

Centurion	121,95
Ghouls'n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
King's Bounty	101,95
Mickey Mouse 2 Fanta.	121,95
Might 6 Magic 2	139,95
Mystic-Defender	111,95
PGA Golf	121,95
Rambo 3	94,95
Sonic the Hedgehog	111,95
Super Monaco G.P.	111,95
Sword of Vermilion	131,95
The Simpsons- Jewel Master	104,95
Wonderboy 3	111,95
Zany Golf	121,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Dragon Crystal	67,95

CARTRIDGES

G-Loc	67,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	54,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Monaco GP	57,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
Nintendo NES	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Boulder Dash	67,95
Defender of the Crown	84,95
Duck Tales	94,95
Kickle Cubicle	67,95
Kung Fu	64,95
Paperboy	69,95
Quantum Fighter	84,95
Tennis	84,95
Top Gun	94,95
World Cup	84,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Batterieset m. Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95

Gameboy-Tragetaschen	24,95
Lightmax	69,95

Alleyway	47,95
Allstar Challenge	67,95
Amazing Penguin	57,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Bo Jack, Football/Baseball	87,95
Boomers Adventure	57,95
Boxxle	67,95
Bubble Bobble	67,95
Bubble Ghost	77,95
Burai Fighter Deluxe	54,95
Castellian	67,95
Castlevania	67,95
Cyraid	67,95
Dead Alian Opas	49,95
Dr. Mario	54,95
Dragons Lair	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Fish Duck	59,95
Fish Dude	77,95
Fortified Zone	79,95
Gargoyle's Quest	54,95
Go go Tank	67,95
Godzilla	57,95
Golf	47,95
Grenlins 2	77,95
Hal Wrestling	77,95
Harmony	67,95
Ishido	67,95
Yome alone	87,95

Mickey Mouse	79,95
Mr. Chin Gourmet	59,95
Mysterium	69,95
Navy Seals	69,95
Nemesiss	69,95
Ninja Boy	69,95
Nobunaga's Ambition	89,95
Paperboy	49,95
Penguin Wars	69,95
Power Mission	69,95
R-Type	79,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	54,95
Simpsons	69,95
Ska.D.Tour de Trash	69,95
Skate Die/Bad Rad	49,95
Sneaky Snakes	79,95
Snoopy	59,95
Solar Striker	49,95
Spuds Adventure	57,95
Super Mario Land	49,95
Tail-Gator	79,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Grundgerät	199,00
Checkered Flag	67,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac Land	77,95
Paper Boy	74,95
Rampage	74,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War-Birds	67,95

Mit heißen Hits ins neue Jahr!

Wir wünschen allen unseren Kunden ein erfolgreiches Neues Jahr!

Theo
KRANZ
VERSAND & LADEN

Mega Drive: Back to the Future, Quak Shot, Golden Axe 2, California Games, F-22 Interceptor, Marble Madness, Jewel Master, Buck Rogers

Lynx: S.T.U.N. Runner, Scrapydog, Hard Drivin, Viking Child LYNX 2 LIEFERBAR

NES: Super Mario Bros. 3, The Simpsons, Boulder Dash, Maniac Mansion, North&South

Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic, TV-Tuner

Game Boy: Choplifter II, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superst.

Master System: Populous, Alien Storm, Sonic, Back to the Future 2, Bubble Bobble

NEO GEO: Alpha Mission II, Super Baseball 2020, Crossed Sword

PC: Falcon V 3.0, Lemmings Data Disk, Ultima 7, R. for the Skies, Police Quest 3

AMIGA: Bundesliga Manager Pro., Dark Crypt, Mega lo Mania, Ultima 6

Sega Mega Drive: deutsche Version inclusive Sonic, 1 Jahr Garantie **DM 379,-**

Sega Game Gear: deutsche Version inclusive Columns, 1 Jahr Garantie **DM 279,-**

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

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Telefon (09 31) 57 16 01**



Der verheißungsvolle Auftakt zu einem reinrassigen Action-spektakel? Nein. Ein raffiniertes Geschicklichkeitsspiel mit Klassikerqualitäten erwartet den Spieler. In 48 Minenschächten müssen alle Roboter außer Gefecht gesetzt werden. Der grafische Aufbau erinnert dabei an Knobelspiele, wie Sokoban oder Pengo. Man fährt mit seinem Panzer durch ein Labyrinth und versucht, die Roboter zu zerstören, indem man sie mit Blöcken, die man in ihre Richtung schubst, gegen die Wand drängt und zermalmt. Manche Blöcke können nur in eine Richtung bewegt wer-

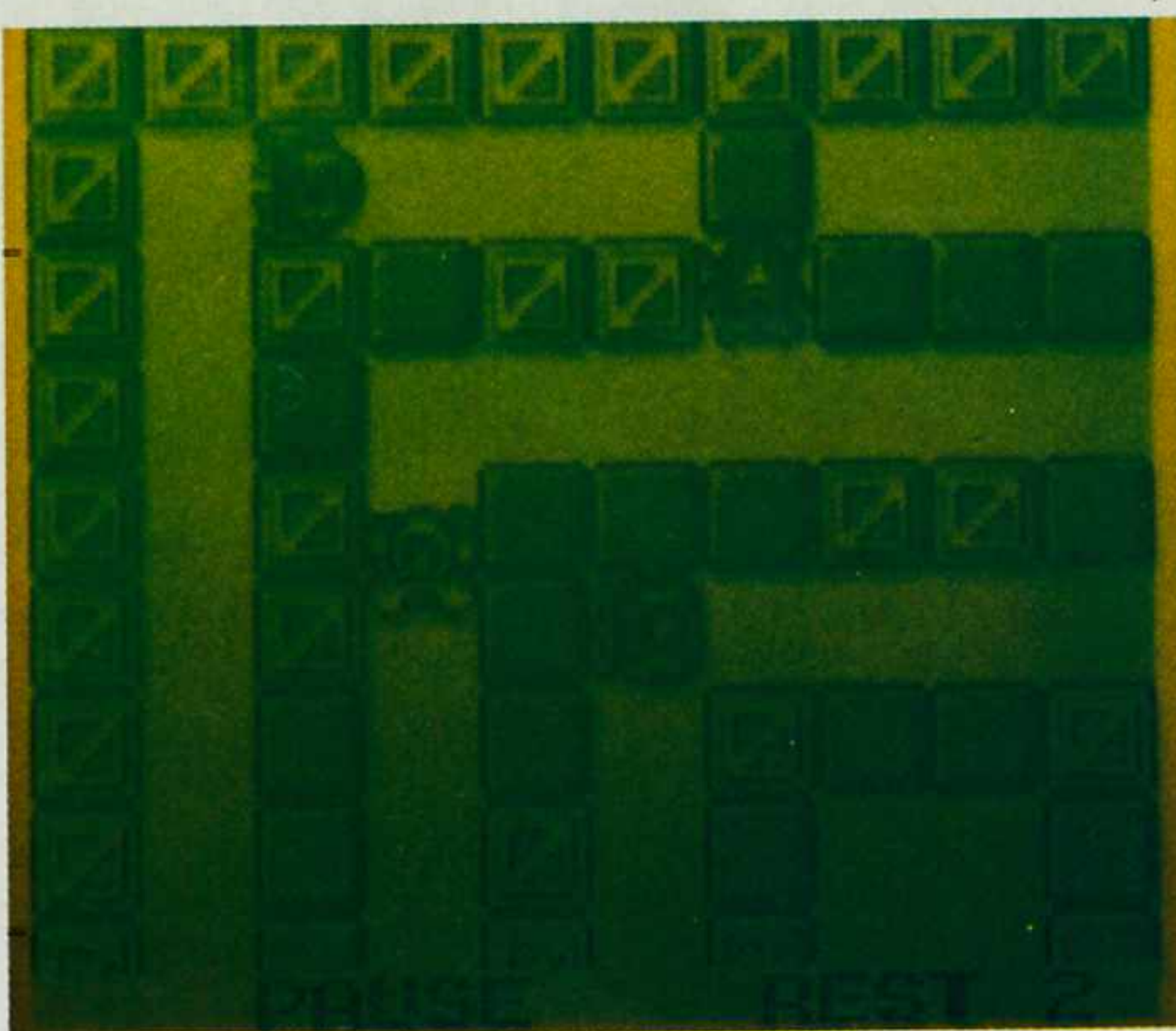
Die Computer spielen verrückt. Auf Perseus VI wurden die Minenroboter von einem Computervirus befallen und attackieren alles, was sich in die Mine wagt.

den, andere sind unbeweglich, doch die meisten sind universell verwendbar. Es erfordert einiges an taktischen Überlegungen, um zum richtigen Zeitpunkt mit den richtigen Blöcken zu attackieren. Kurzschlußhandlungen darf man sich keinesfalls erlauben. Für die erledigte Arbeit erhält man Lohn in Form von Goldstücken, die man in bessere Ausrüstung wie stärkere Motoren, kräftigere Schaufeln, Raketen und Sprungaggregate investieren sollte. Ein behutsam steigender Schwierigkeitsgrad, Zweispieler-

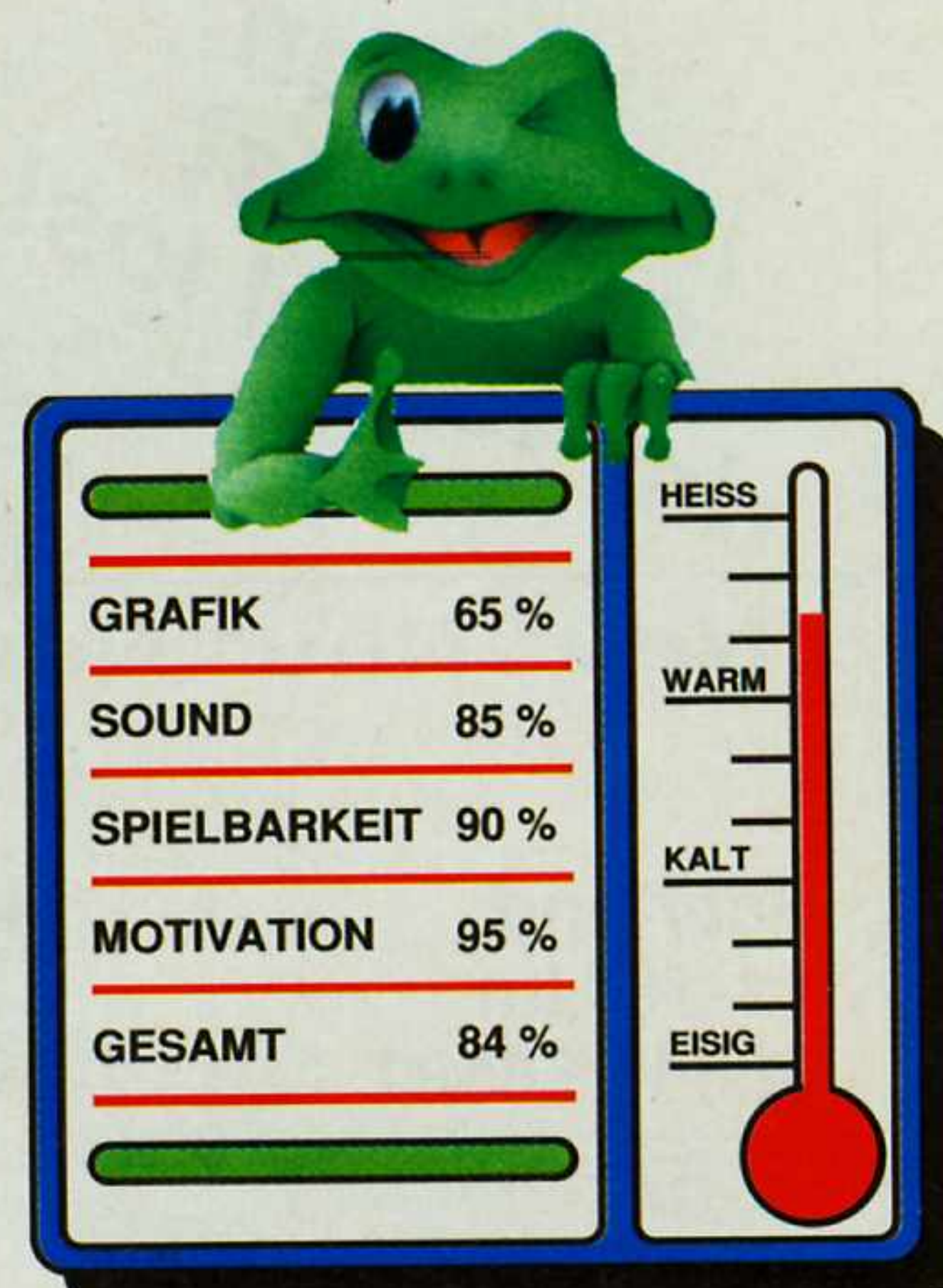
möglichkeit und ein Paßwortsystem sorgen für Langzeitmotivation. Grafisch ist das Ganze mit schönen Zwischenmenüs und perfektem Scrolling nett aufbereitet. Verschiedene Musikstücke sorgen für eine tolle Atmosphäre und lassen andere Konkur-

renzspiele im Regen stehen. Man darf sich nicht vom martialischen Titel Battle Bull täuschen lassen, ein künftiger Klassiker versteckt sich nämlich in der Verpackung, den man als Game Boy-Fan auf keinen Fall versäumen darf.

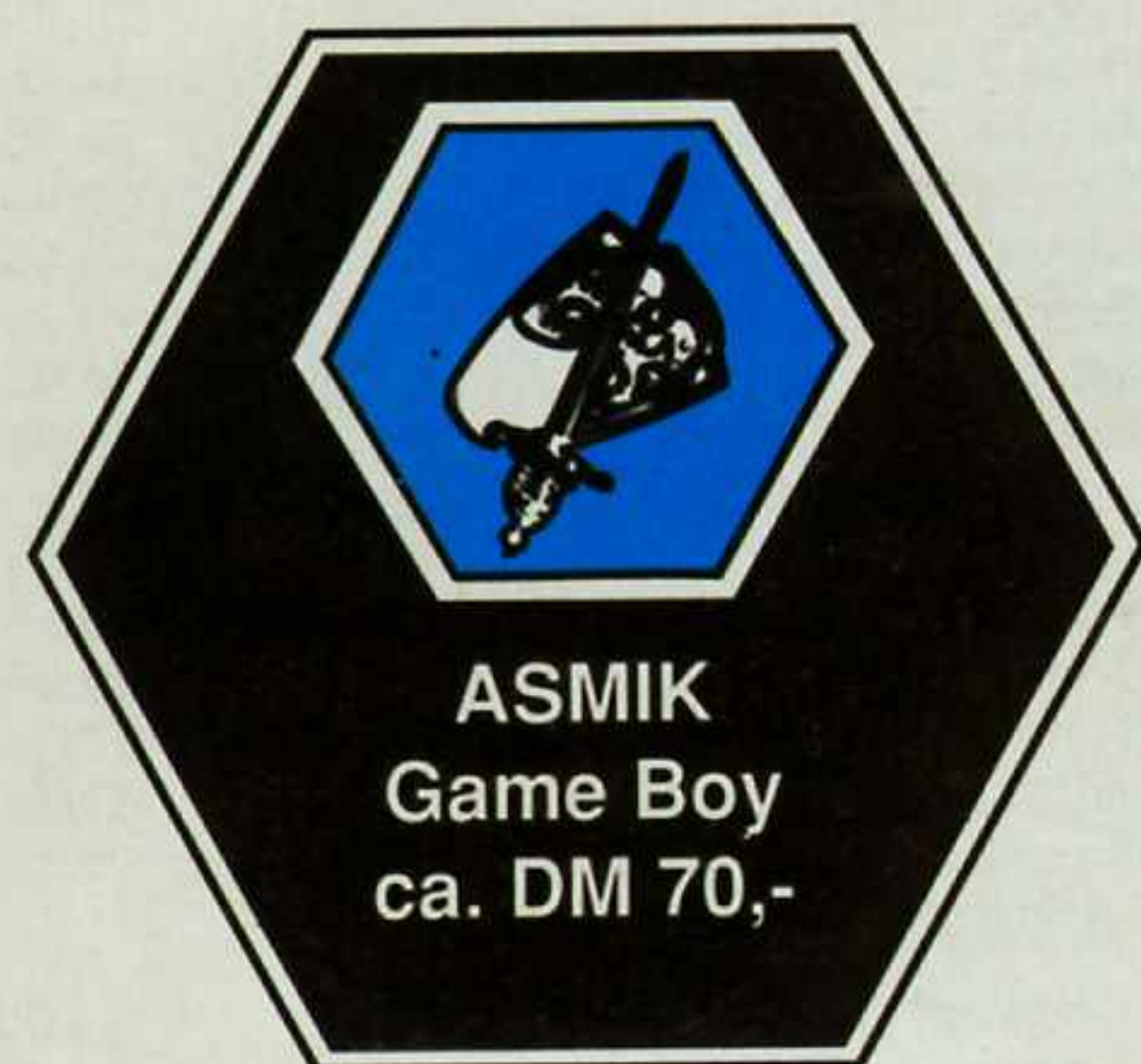
(hi)



Roboterpower für Schnelldenker.



m y s t e r i u m



Es handelt sich zwar um kein vollwertiges Rollenspiel und bietet keine Batterie im Modul, doch der Spielspaß ist sehr erstaunlich. Um in die Gilde des Zauberers Hermetrix aufgenommen zu werden, wird der Spieler im Mysterium, einem Labyrinth, ausgesetzt. Dort muß er seine Fertigkeiten als Alchemist und Retter von Cadmia, einem verschollenen Kollegen, nachweisen. Das Spiel läuft hauptsächlich im Hauptscreen ab. Dort bekommt man in

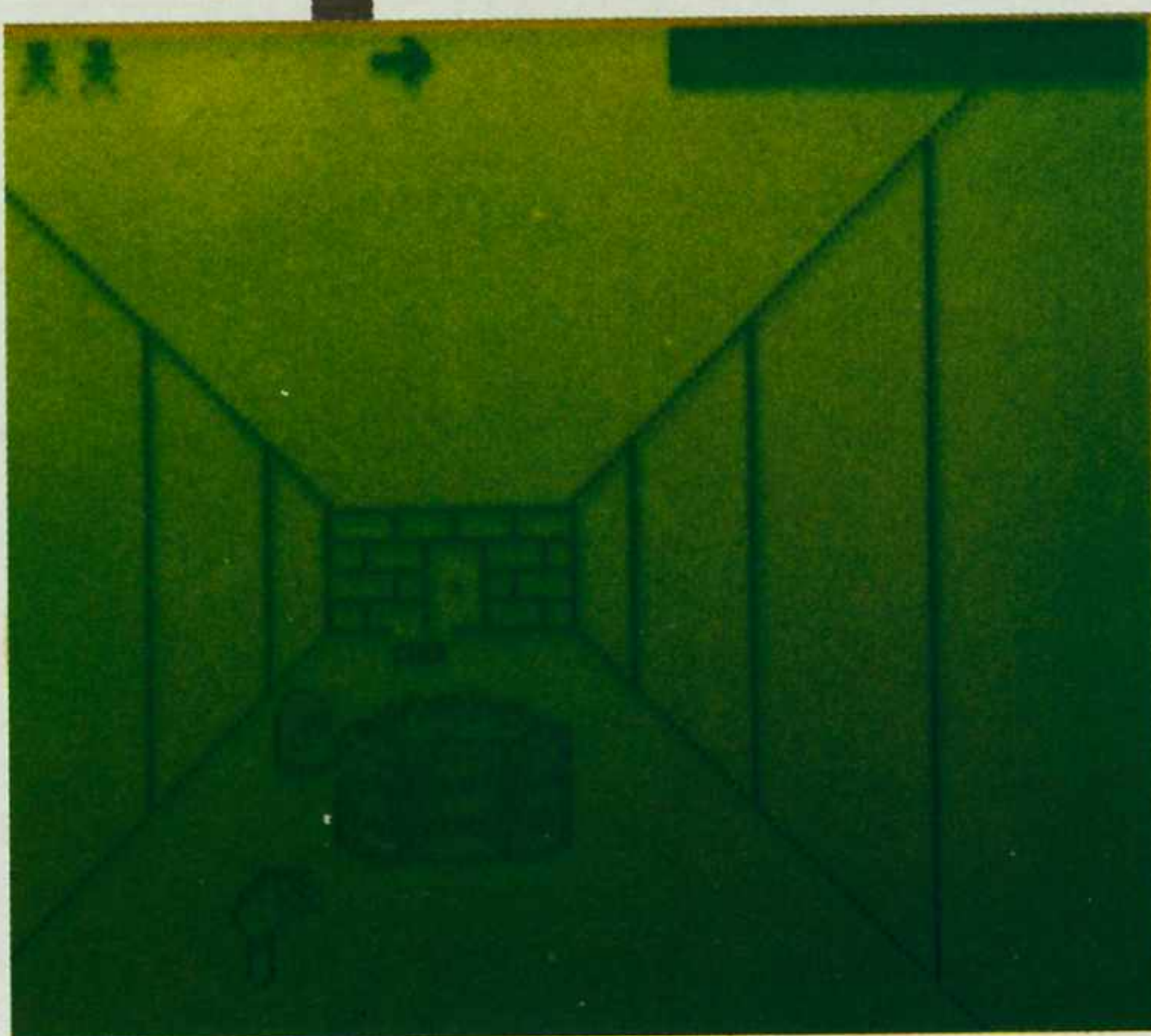
Rollenspiele für den Game Boy sind durch die technisch begrenzten Möglichkeiten schwer zu realisieren. Das Display ist relativ klein und Speichermöglichkeit besteht in der Regel auch keine. Mysterium von ASMIK schlägt sich jedoch ganz wacker.

Wizardry-Manier das Labyrinth zu sehen, das flott aufgebaut wird und mit schön animierten Monstern aufwarten kann. Auf den anderen Screens wird man hauptsächlich die Rätsel lösen, die in der Form von: "Welcher Gegenstand muß in welchen Brunnen?", auftauchen. Sie sind nicht allzu schwierig und lassen auch Einsteigern eine Chance. Sogar ein vorzüglicher Automapmodus ist im Spiel inte-

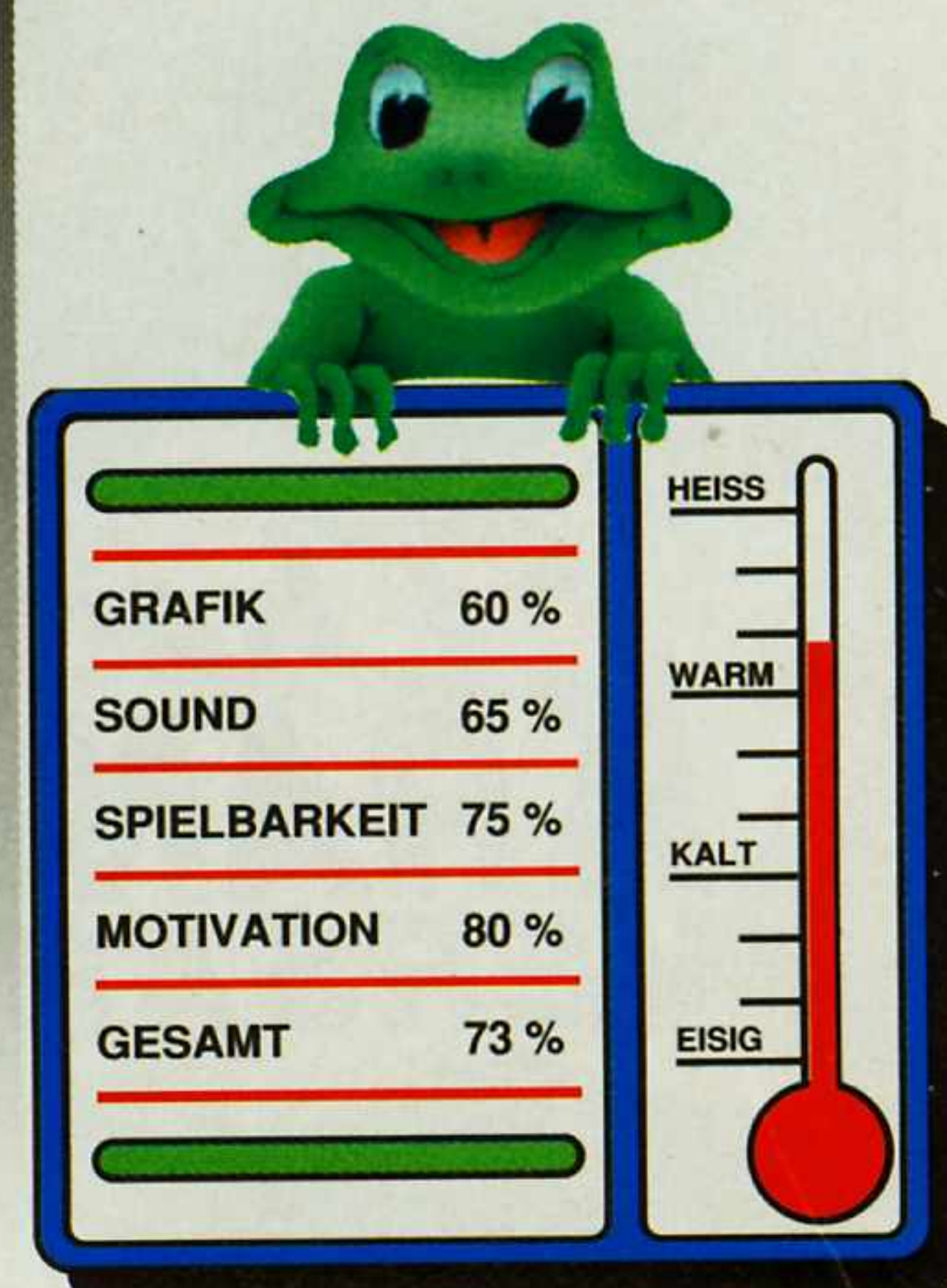
griert, der bereits abgelaufene Gänge mit allen wichtigen Details aufzeichnet. Im guten Anleitungsbüchlein sind die ersten Levels mit Karten und Umwandlungstabellen bereits als Einstiegshilfe enthalten.

Das Spiel ist erfreulich aufwendig gemacht und kann sogar mit einem netten Soundtrack aufwarten. Rollenspielinteressierte können reinschnuppern. Es könnte Ihnen gefallen.

(hi)



Ein Zauberer werden ist nicht schwer ..., einer bleiben jedoch sehr.





Mr. Chin's GOURMET PARADISE

Wo es exotische Nahrungsmittel gibt, ist Mr. Chin auch schon zur Stelle. Unglücklicherweise sind die Früchte, auf die er es abgesehen hat, mobil ...

Die ungewöhnliche Geschichte gehört zu einem ziemlich gewöhnlichen Plattformspiel in der Art von Mario Bros. Man steuert Mr. Chin von Plattform zu Plattform, und versucht dabei die mobilen Früchte in Pfirsiche umzuwandeln, die man gefahrlos einsammeln kann. Die Früchte kann man leider nicht einfach abschießen. Dazu muß man auf der Plattform DEMOE-Laserwaffen absetzen. Wenn man auf der gleichen Höhe noch eine zweiten DEMOE-Waffe absetzt, so entsteht zwischen beiden ein Span-

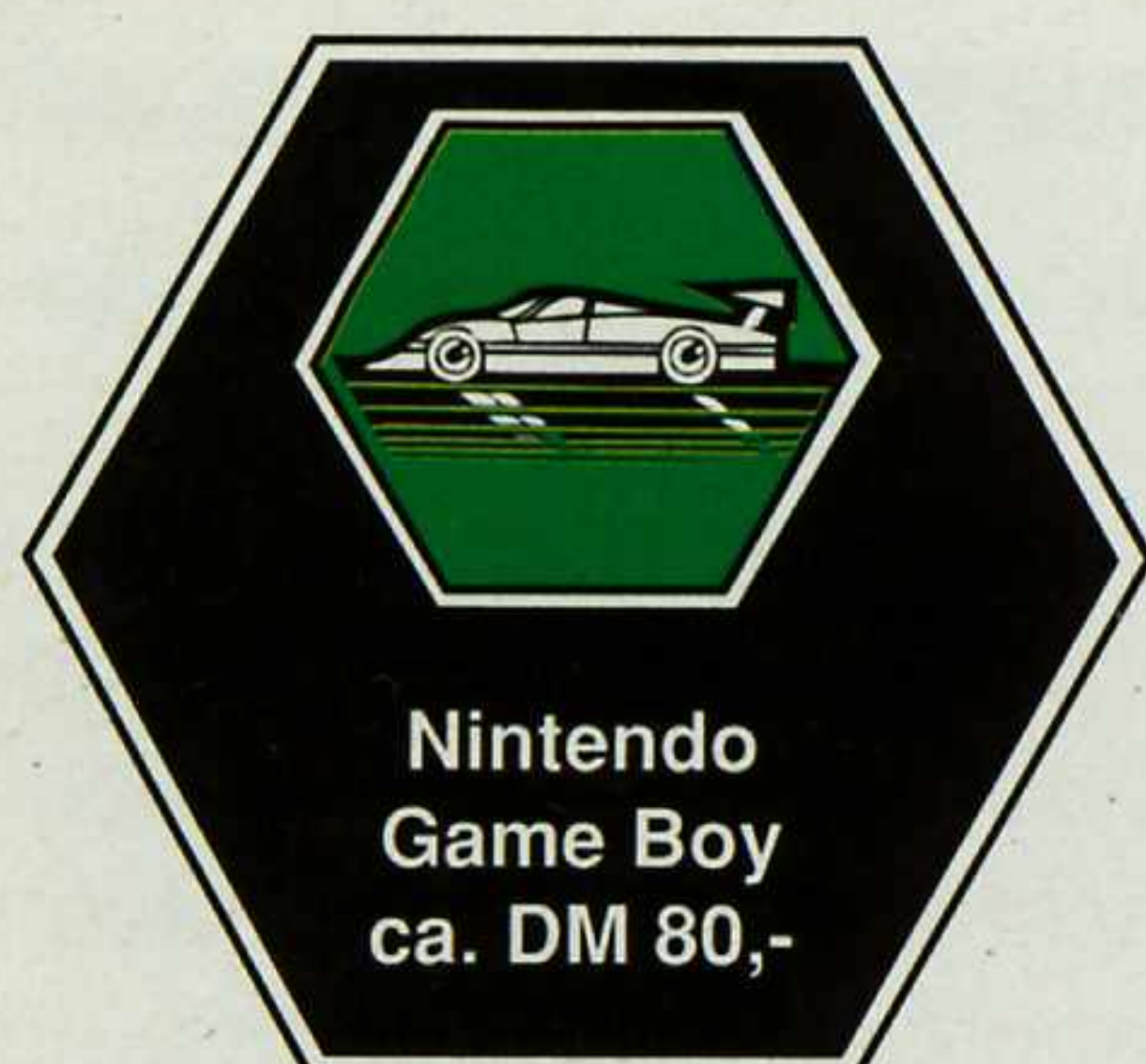
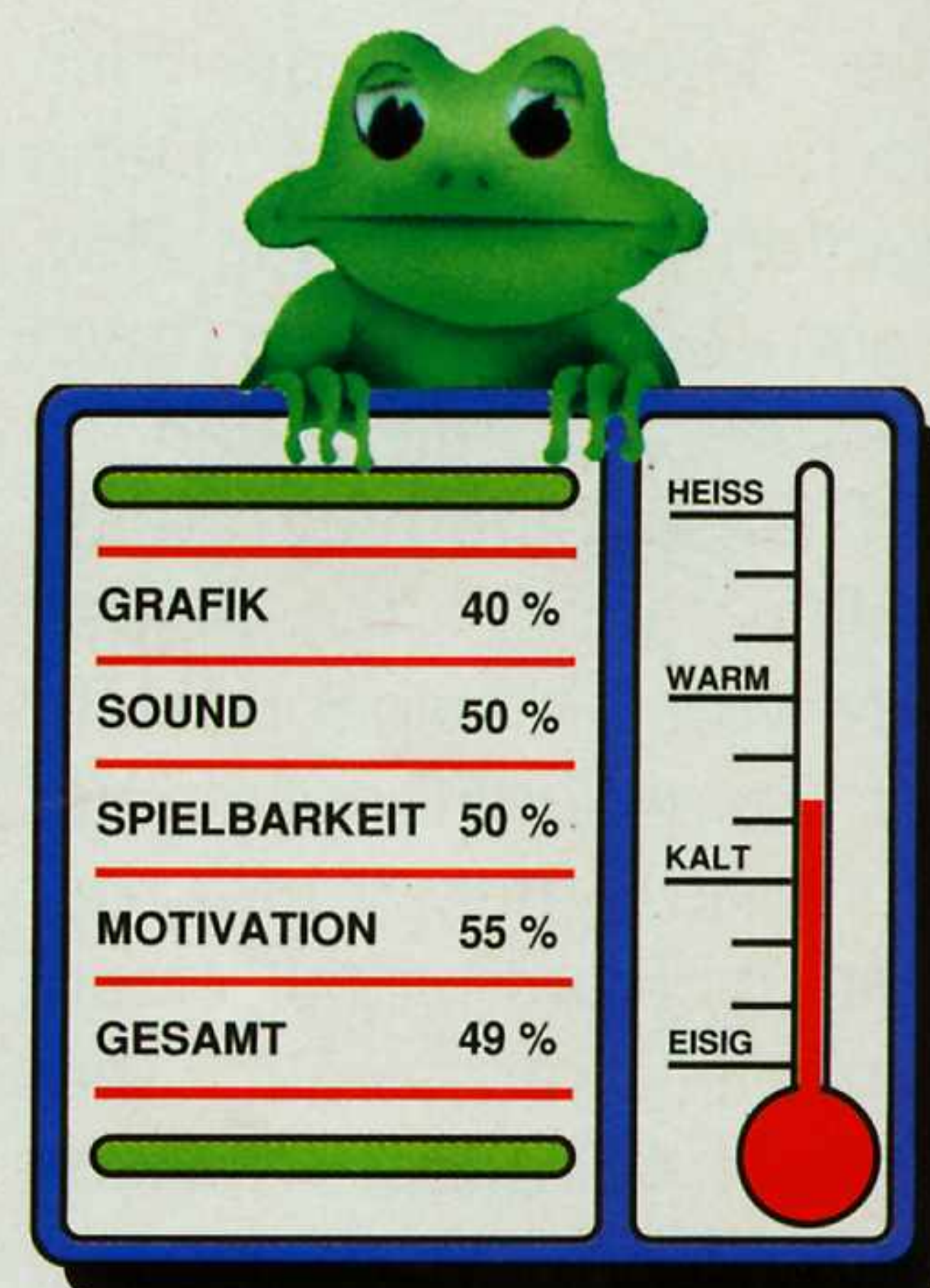
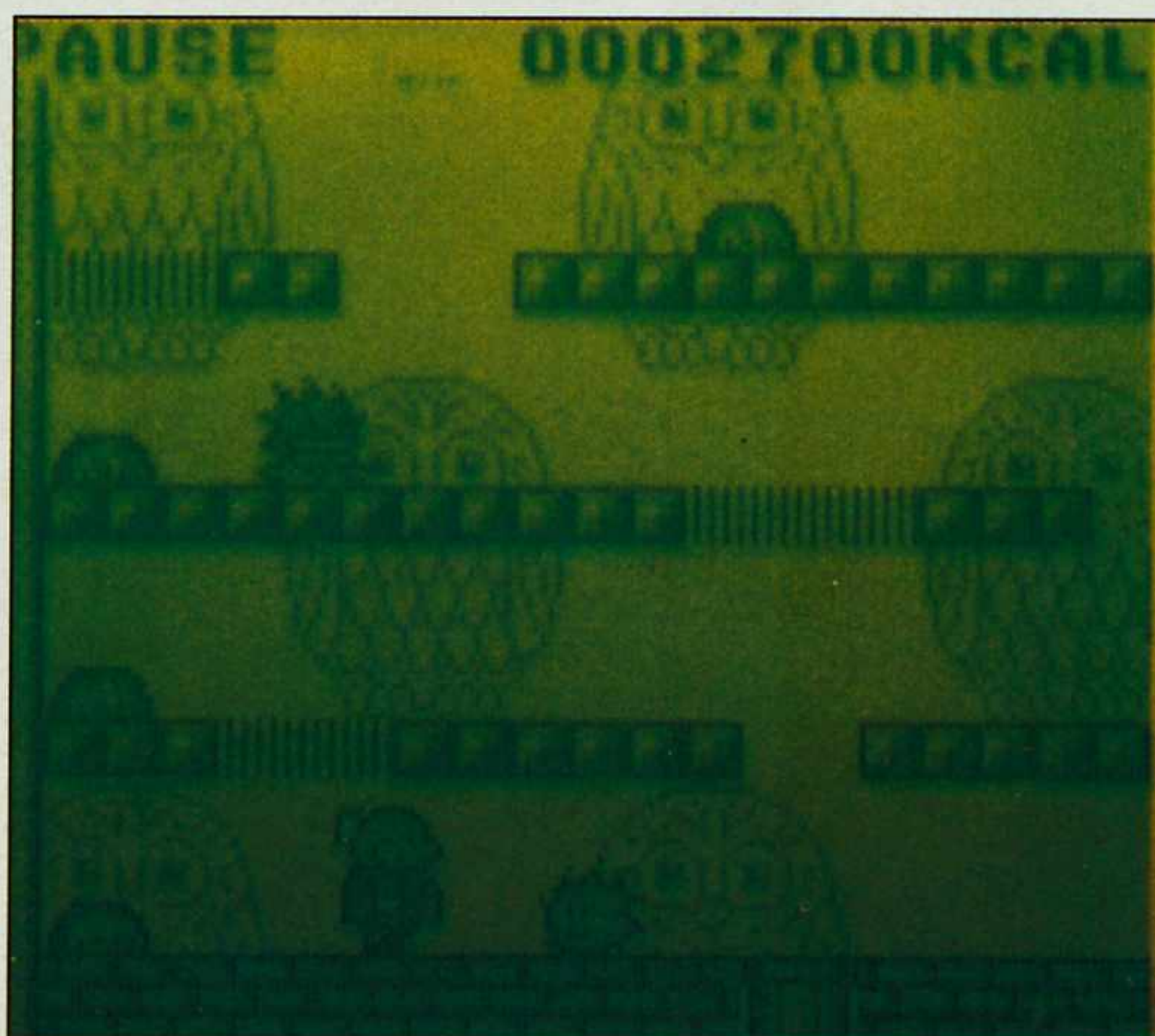
nungsfeld, in dem die sog. Mo-Mos umgewandelt werden. Die Aufgabe gestaltet sich in höheren Levels ziemlich schwierig, denn

die Plattformstrukturen sind sehr ungewöhnlich. Glücklicherweise kann man den Plattformen Extras entlocken oder sie zerstören, in

dem man mit dem Kopf von unten dagegen springt. Die Extras reichen von Zusatzleben über Smartbomben und Unverwundbarkeit bis hin zur Flugfähigkeit. Das Spiel ist ziemlich spannend und wird ab

und zu von Bonusrunden aufgelockert. Es ist ganz nett gelungen und enttäuscht nicht unbedingt.

(hi)



Super R.C. PRO-AM

Bei "Super R.C. Pro-Am" dreht man nicht einfach nur friedlich seine Runden: Um eine gute Platzierung im Rennen zu erreichen, muß gedrängelt, gedriftet, geschossen und bombardiert werden.

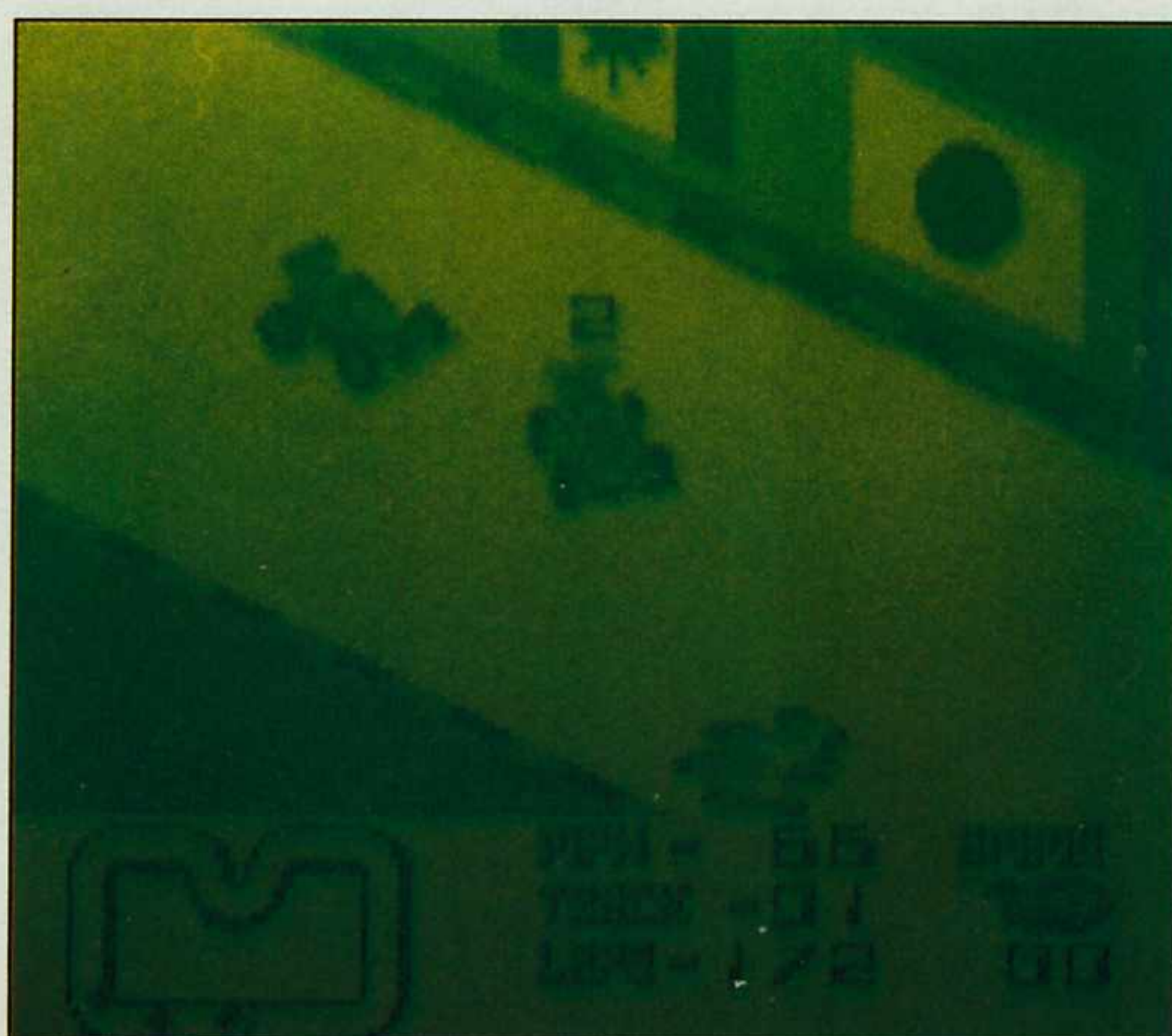
Kurven ist es schon fast schade, nicht mit quietschenden Reifen in Fahrtrichtung weiterzudriften, weil das eine der spaßig-

sten Besonderheiten an dem Spiel ist. Außerdem kann auch ein guter Spieler sich kaum leisten, einmal kurz vom Gas zu gehen -

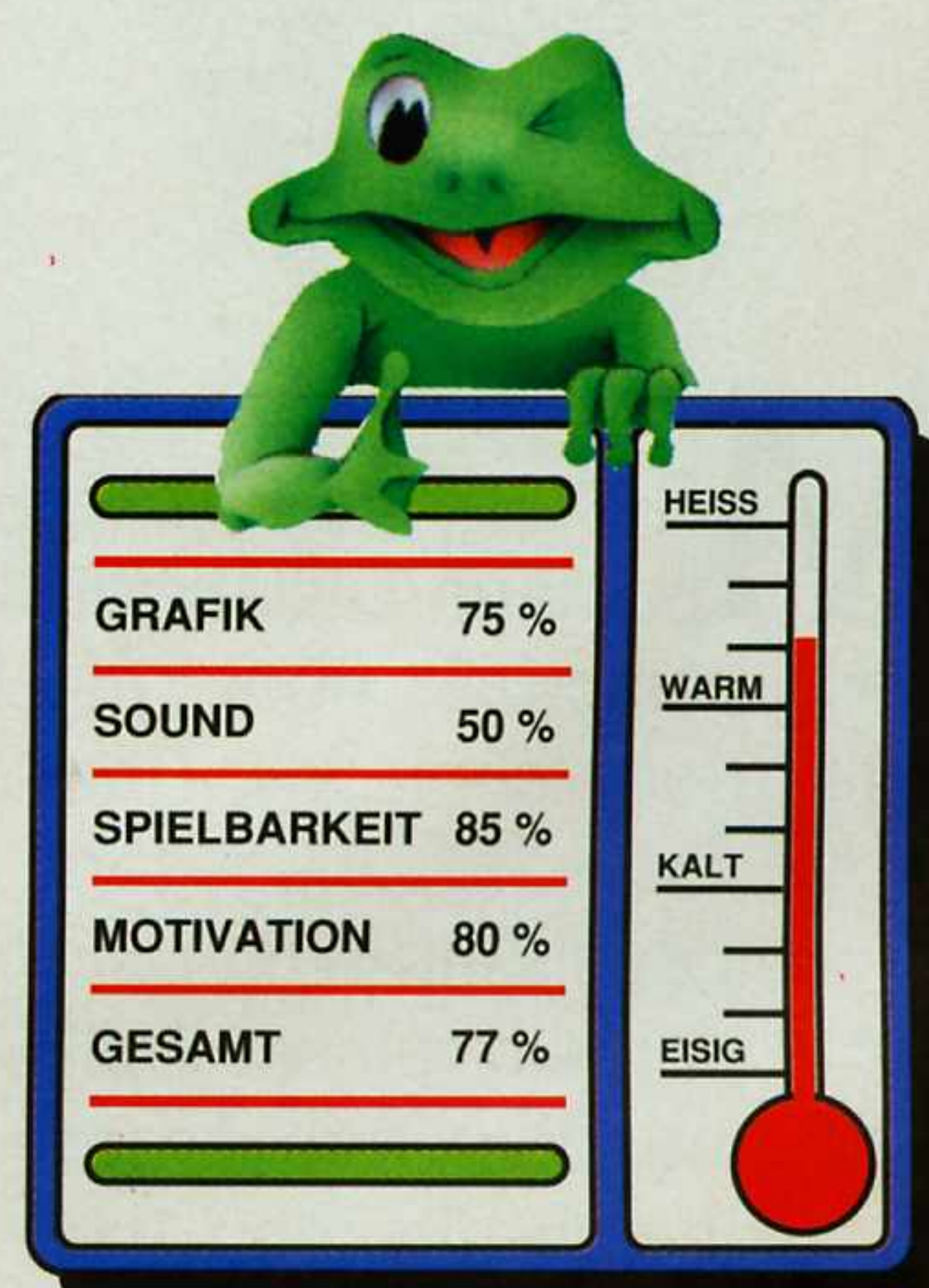
die Gegnerschaft bleibt einem einfach zu dicht auf den Fersen. Gegen allzu aufdringliche Konkurrenten gibt es natürlich ein Mittel: Kleine Symbole, die man auf der Fahrbahn findet und einsammeln kann, rüsten das Gefährt

mit Bomben und Torpedos aus, mit denen man sich den Rücken freihalten kann oder besserplatzierte Gegner für kurze Zeit aus dem Rennen wirft. Andere Symbole sind Gutscheine für bessere Bereifung, einen stärkeren Motor oder eine stärkere Batterie. Sammelt man über mehrere Runden die Buchstaben "NINTENDO" ein, so winkt einem ein Auto der nächsthöheren Klasse.

(tb)



Ein Riesenspaß, durch die Schlammkurven zu schlittern, vor allem mit Multi-Link.



Auf 24 grundverschiedenen Rennstrecken mit Öllachen, Sandfeldern, Schikanen und Nadelkurven tritt man gegen drei gefährliche Gegner an, die vom Game Boy oder bis zu drei weiteren Spielern gesteuert werden. Der eigene Rennhobel wird über eine einfache Links/Rechts-Steuerung mit Gas-Taste "B" über die Pisten getrieben. Weicht man einem Sandfeld oder einer Wasserlache nicht aus, verliert man kurzzeitig etwas Geschwindigkeit. Fährt man gar in eine Öllache, kommt man sicher ins Schleudern und knallt unter Umständen sogar gegen die Fahrbahnwand. In den zahlreichen

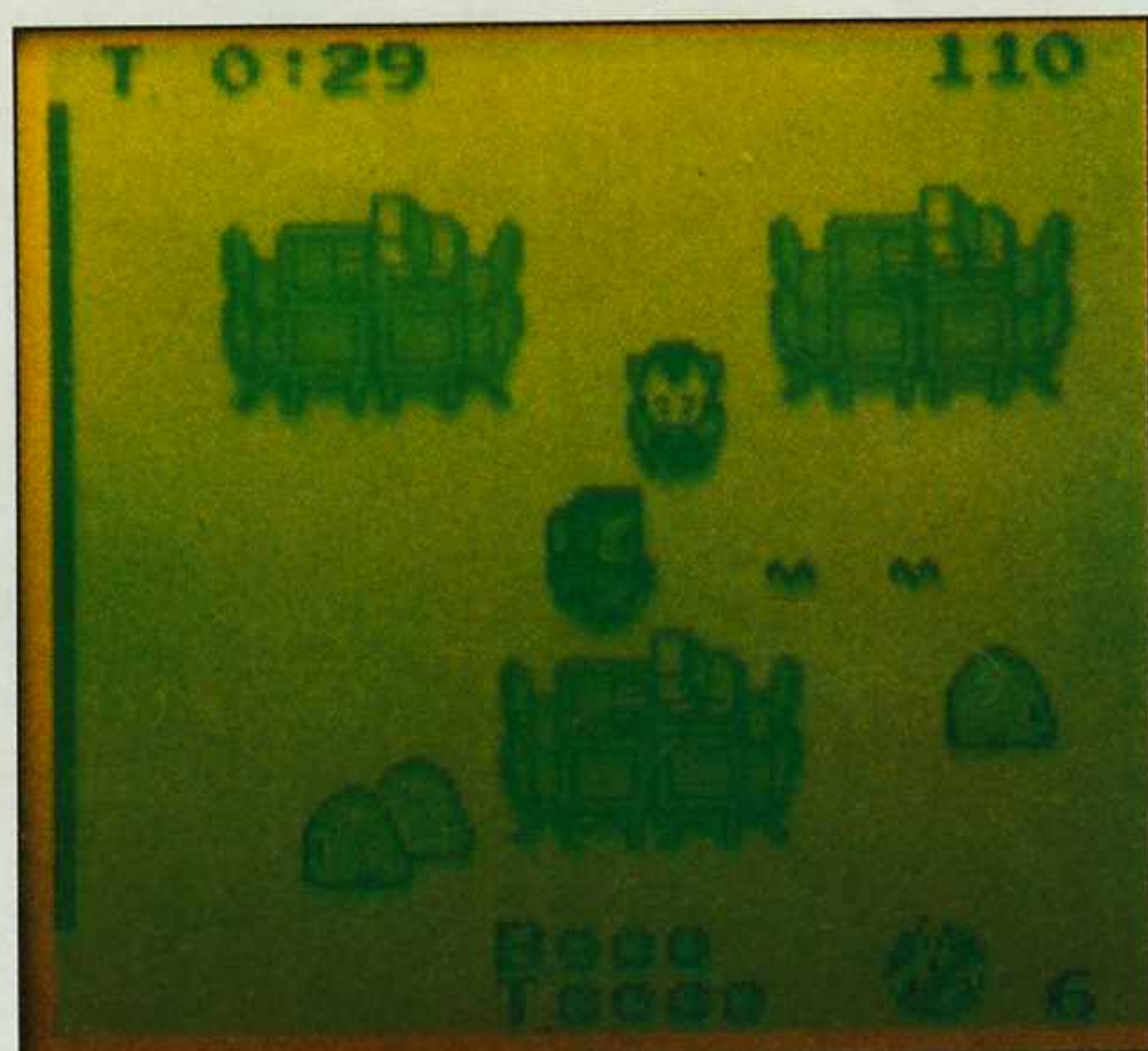


GHOSTBUSTERS II

Fünf Jahre ist es her, daß die berühmten Ghostbusters New York vor einem düsteren Schicksal gerettet haben. Doch die Bosheit reckt ihr widerliches Haupt erneut empor.

Gleich nach dem Einschalten des Game Boys werden wir von einem nett gemachten Intro und fetziger Musik begrüßt. Die Melodie kenn' ich doch..., genau! Dann wählen wir aus Peter, Ray, Egon oder Winston zwei Akteure aus, mit denen wir auf Gespensterhatz gehen wollen. Einer der beiden wird von Dir selbst gesteuert, der andere tappt munter hinter Dir her. Einer der Ghostbusters ist mit einem Protonenstrahlgerät bewaffnet, der andere hat eine Falle. Jeder der Jäger verfügt zu Beginn des Spiels über einen bestimmten Vorrat an Protonenstrahlen oder Fallen. Wenn sich an-

dere Ghostbusters auf einer Ebene aufhalten, braucht man sie nur zu berühren, um zusätzliche Waffen zu



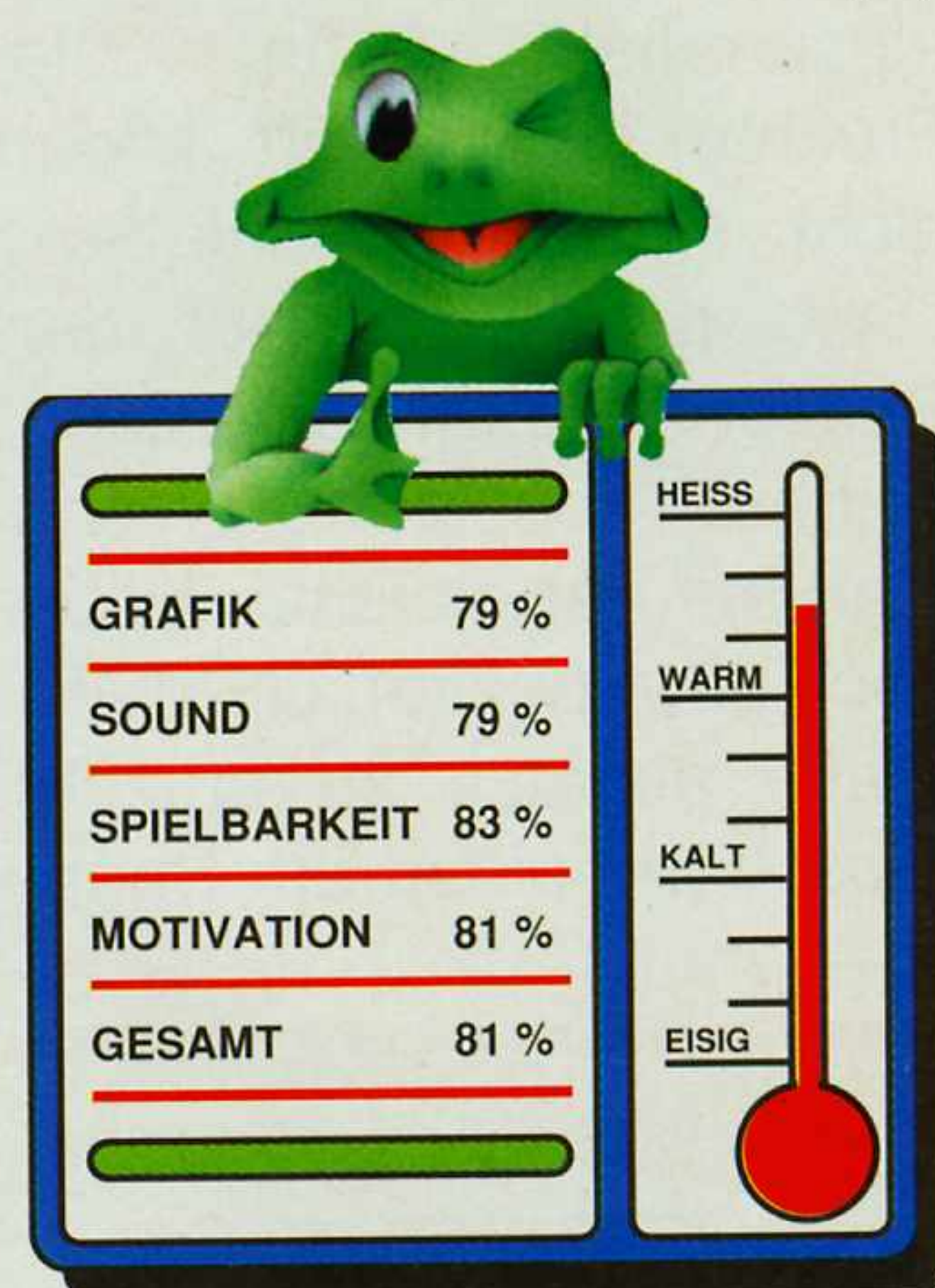
Uuh! Er hat mich vollgeschleimt!

erhalten. Klar, daß die Geister verschieden gefährlich sind, und somit auch verschiedene Punkte einbringen. Für einen lumpigen

Schleimi erhältst Du lediglich 10 Punkte, während ein Wirbelderwisch mit stolzen 140 Punkten zu Buche schlägt. Das hört sich alles recht einfach an? Ist es auch, aber nur am Anfang. Die Gespenster werden zusehends gemeiner. Zudem werden, wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, die Geister zu Wirbeltieren, die ganz besonders schwer zu fangen sind. Also kämpfe ich mich wacker mit meinem kleinen Kumpel durch die unterschiedlichsten Levels. Durch Büroetagen, U-Bahntunnels, oder durch Museen für Abfallkunst.

Das Game ist ausgezeichnet spielbar! Kann man nicht meckern! Der Preis von DM 79,95 grenzt zwar an Wegelagerei, aber das ist auch schon der einzige Minuspunkt den ich finden konnte.

(rr)



Ein originelles Geschicklichkeitsspiel wurde mit Fish Dude aus den Tiefen des Meeres gehoben. SOFEL war das Bergungsteam.

FISH DUDE



Man übernimmt die Rolle eines Fisches namens DUDE, der die Herrschaft über den Ozean erreichen will. Dazu muß man in insgesamt sechs Levels mit je drei Stufen innerhalb eines Zeitlimits eine steigende Anzahl von kleinen Fischen ver-

zehren. Größere Fische Dude dummerweise dabei, die ihrerseits in Dude einen kleinen Fisch sehen. Sollte man während des Zerkauens eines Fisches gerade angegriffen werden, so ist es ratsam, den Kauvorgang schleunigst abubrechen und die Flosse zum Glühen zu bringen.

verfolgen

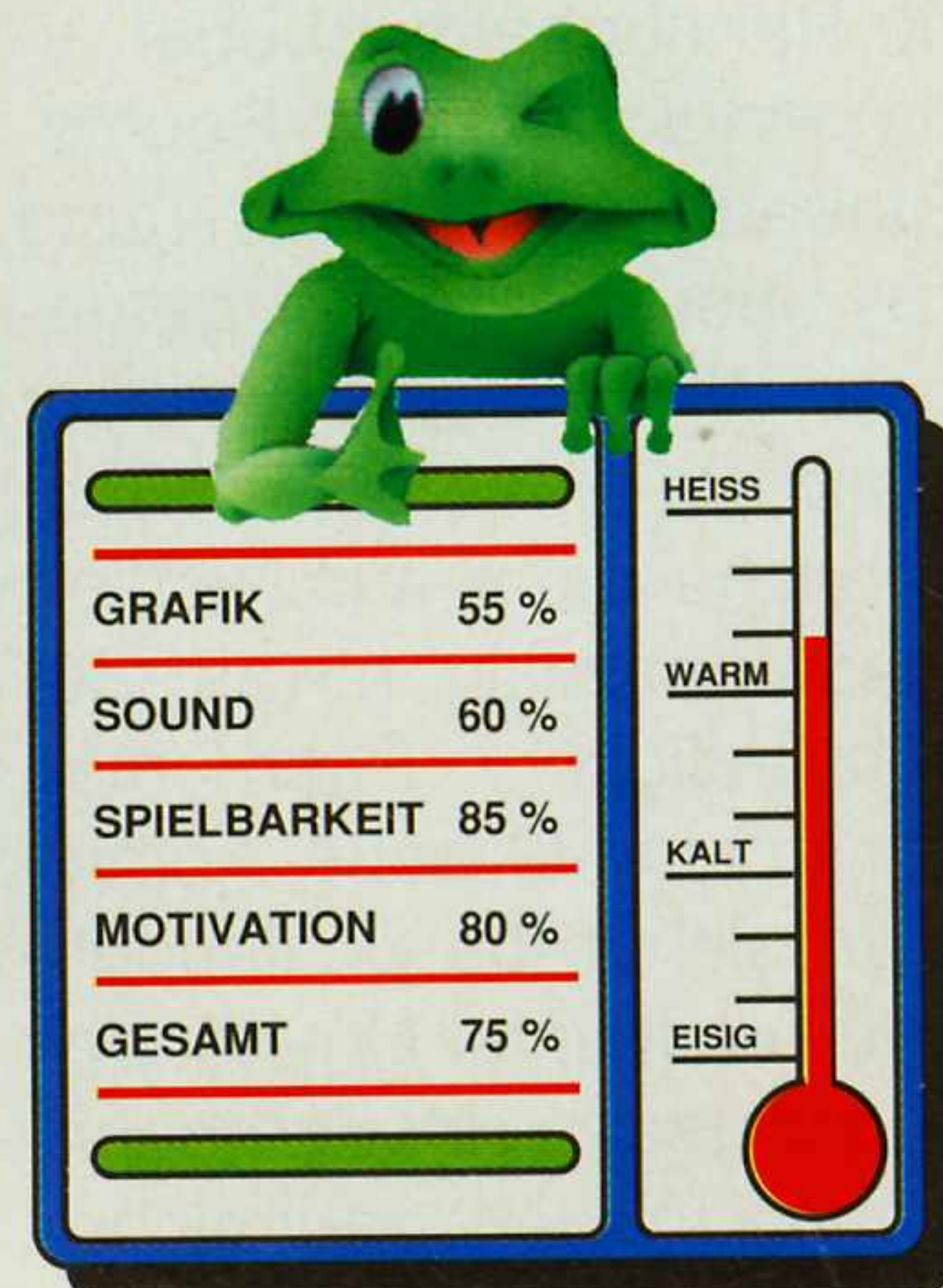
gen. Reicht das noch nicht, um dem großen Fisch zu entfleuchen, kann nur noch ein Sprung aus dem Wasser die Rettung bringen, denn dieser bringt ihn von der Verfolgung ab. Ungefährlich ist das Auftauchen aus dem Wasser nicht, denn schließlich versuchen auch Möwen und Katzen den Nahrungskreislauf auf-

recht zu erhalten. Wer unter Wasser nicht so viel Action erwartet hat, wird überrascht sein. Flottes Scrolling in acht Richtungen, lustige Musik, eine exzellente Steuerung und ein integriertes Paßwortsystem sorgen für viel Spielspaß. Wer auf Action mit 1A Niedlichkeitsfaktor steht, sollte seine Angel auswerfen. Vielleicht beißt Fish Dude an.

(hi)



Dude, der kommende Herrscher des Ozeans?



SOLITAIRE POKER

Django befeuchtete seine trocken gewordene Kehle mit dem letzten Schluck Whisky. Nach dem nun schon seit Stunden andauernden Spiel lag seine gesamte verbliebene Barschaft auf dem Pokertisch. "Sehen!" - "Hä, hä, Royal Flush!"



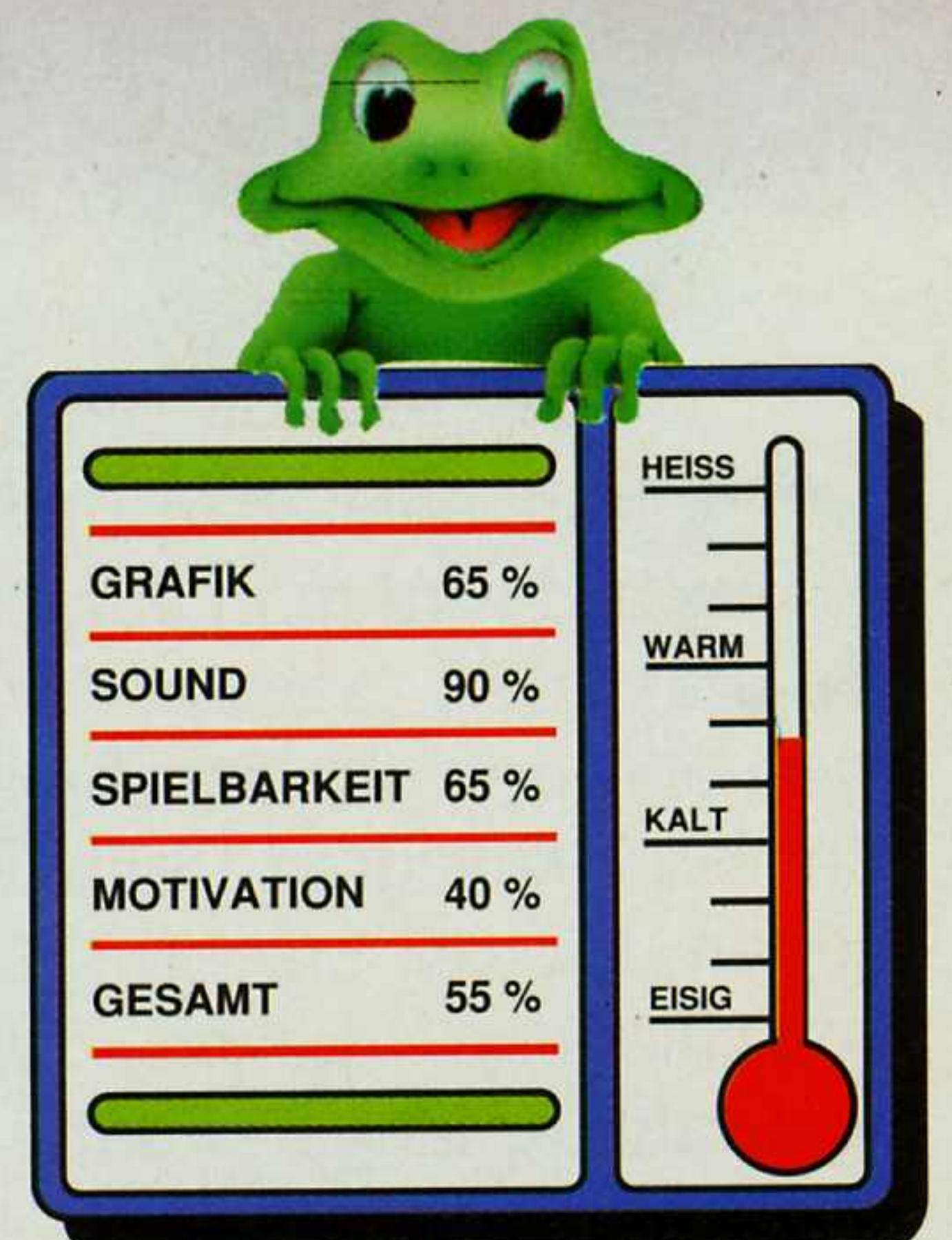
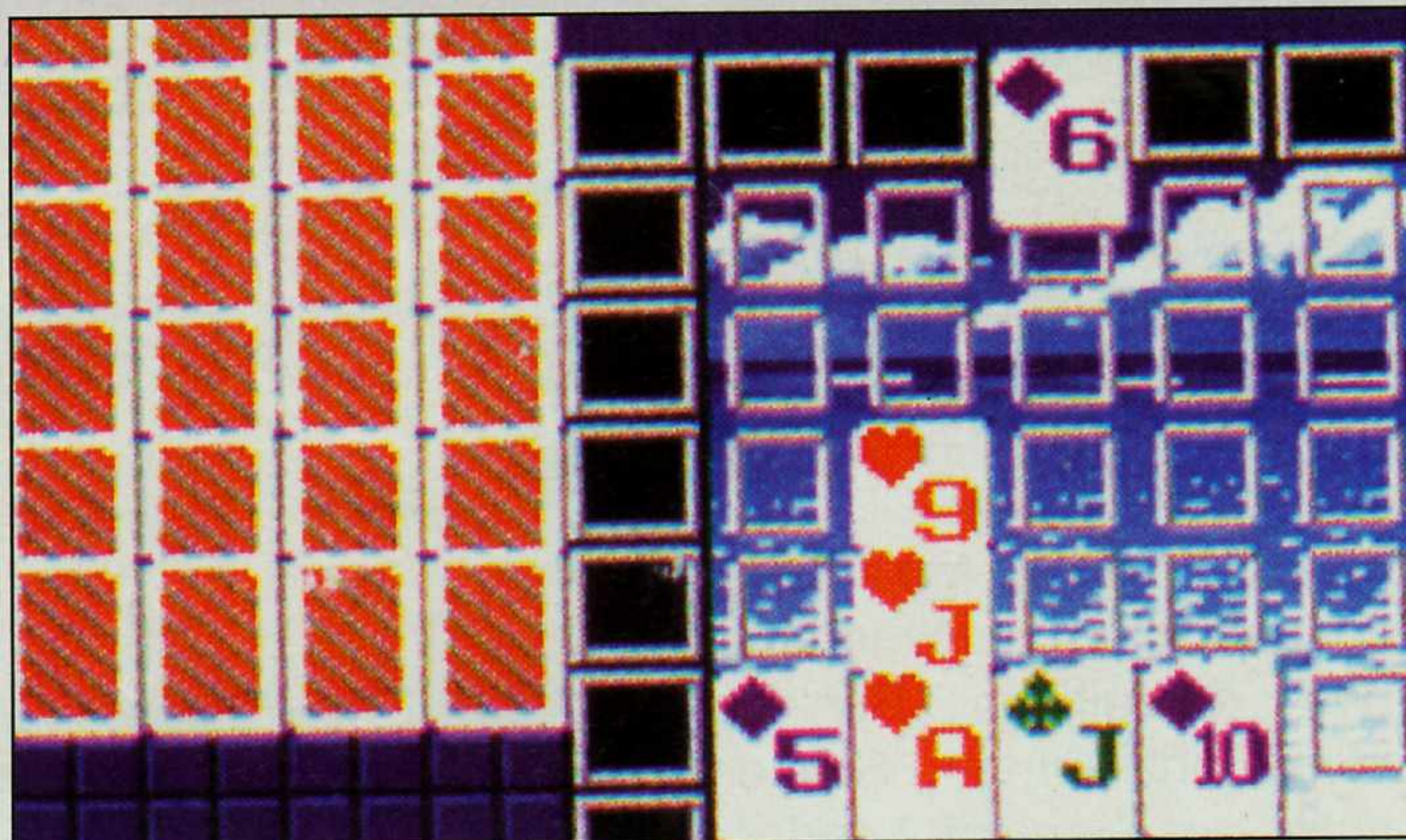
Mit einer blitzschnellen Bewegung riß Django seinen Colt aus dem Halfter und erschob sein Gegenüber. Er warf seine Karten auf den Tisch. Vier Asse! "Das war ein Fehler und zugleich dein letzter, das gezinkte Ass hat dich verraten ...".

So ähnlich stellte ich mir das neu erschienene Glücksspiel vor. Doch weit daneben getippt. Nach dem hübsch gezeichneten Titelbild und einer netten Musik, gelangt man zum Auswahl-

screen, in dem Schwierigkeitsgrad und Ein- oder Zweispieler Modus (funktioniert nur mit Verbindungskabel) ausgewählt werden. Im eigentlichen Spiel geht es darum, in einem 5 x 5 Felder großen Spielfeld, mit den in vier Stapel aufgeteilten Pokerkarten, möglichst viele Pokerkombinationen, wie z. B. Full House, Pärchen, Flush, zu legen. Dabei ist zu beachten, daß die

Karten im Spiel wie bei "Vier gewinnt" von oben nach unten fallen. Die Motivation ist dabei schon nach kurzer Zeit hinüber! Hier kann auch das große Musikauswahlmenü nicht mehr über das eher einfältige Spiel hinwegtäuschen.

(ss)



PUTT AND PUTTER

Eine neue Variante der inzwischen zahlreich gewordenen Minigolfversionen wird uns mit dem Spiel "Putt & Putter" zuteil. Worum es geht, dürfte wohl jedem klar sein: Den Ball auf einem mit Hindernissen gespickten Parcours in einem Loch zu versenken.



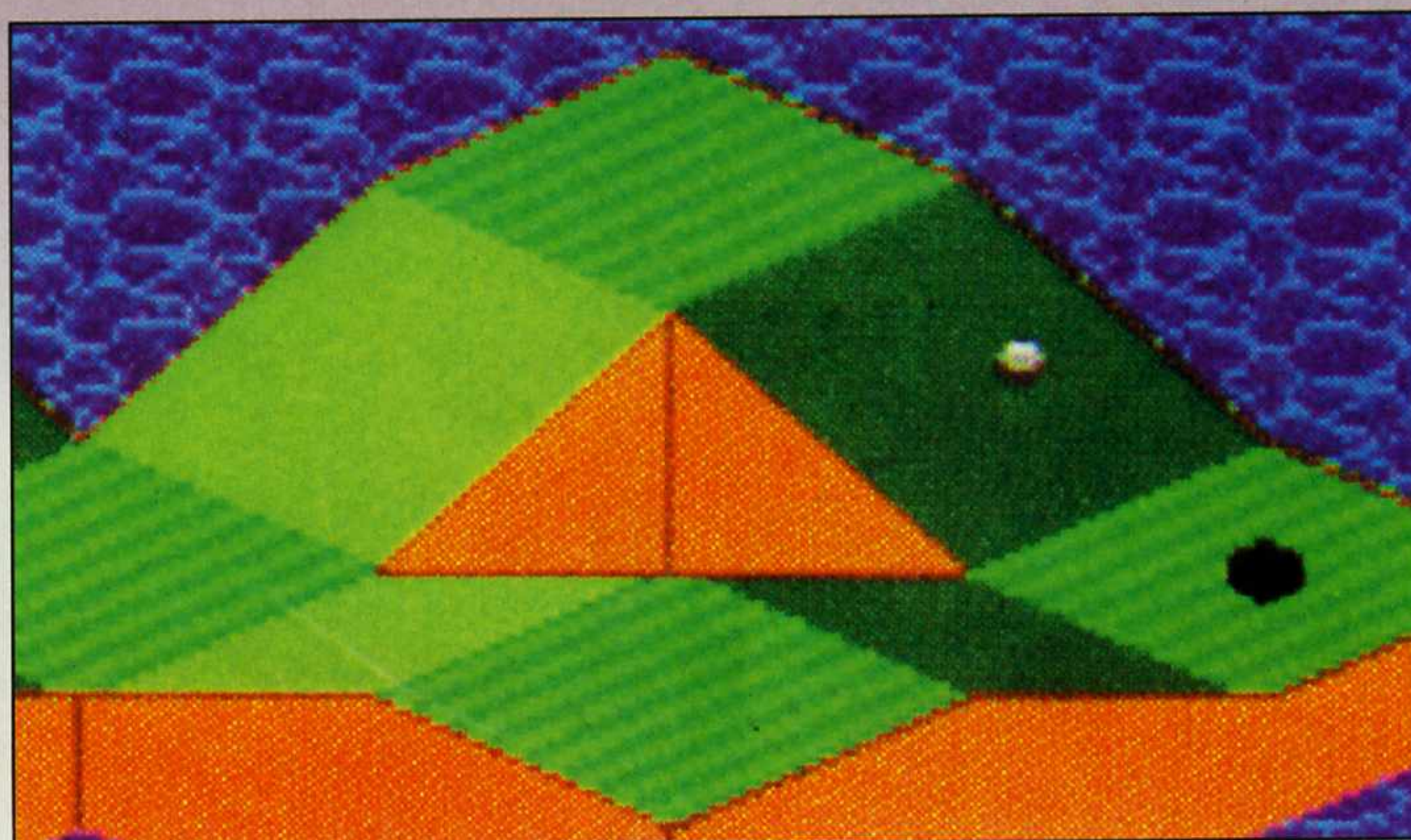
Grafisch gesehen ist das Game ansprechend aufgemacht, bietet aber aufgrund der nur drei verschiedenen Szenarien, Gras-, Eis- und Lava-landschaft, zu wenig Abwechslung. Begrüßenswert ist die vorhandene Paßwortfunktion, die einem die Möglichkeit gibt, nicht wie-

der von vorne anfangen zu müssen. Die Codewörter, die übrigens nur alle drei Level angegeben werden, können zu Beginn des Spiels eingegeben werden,

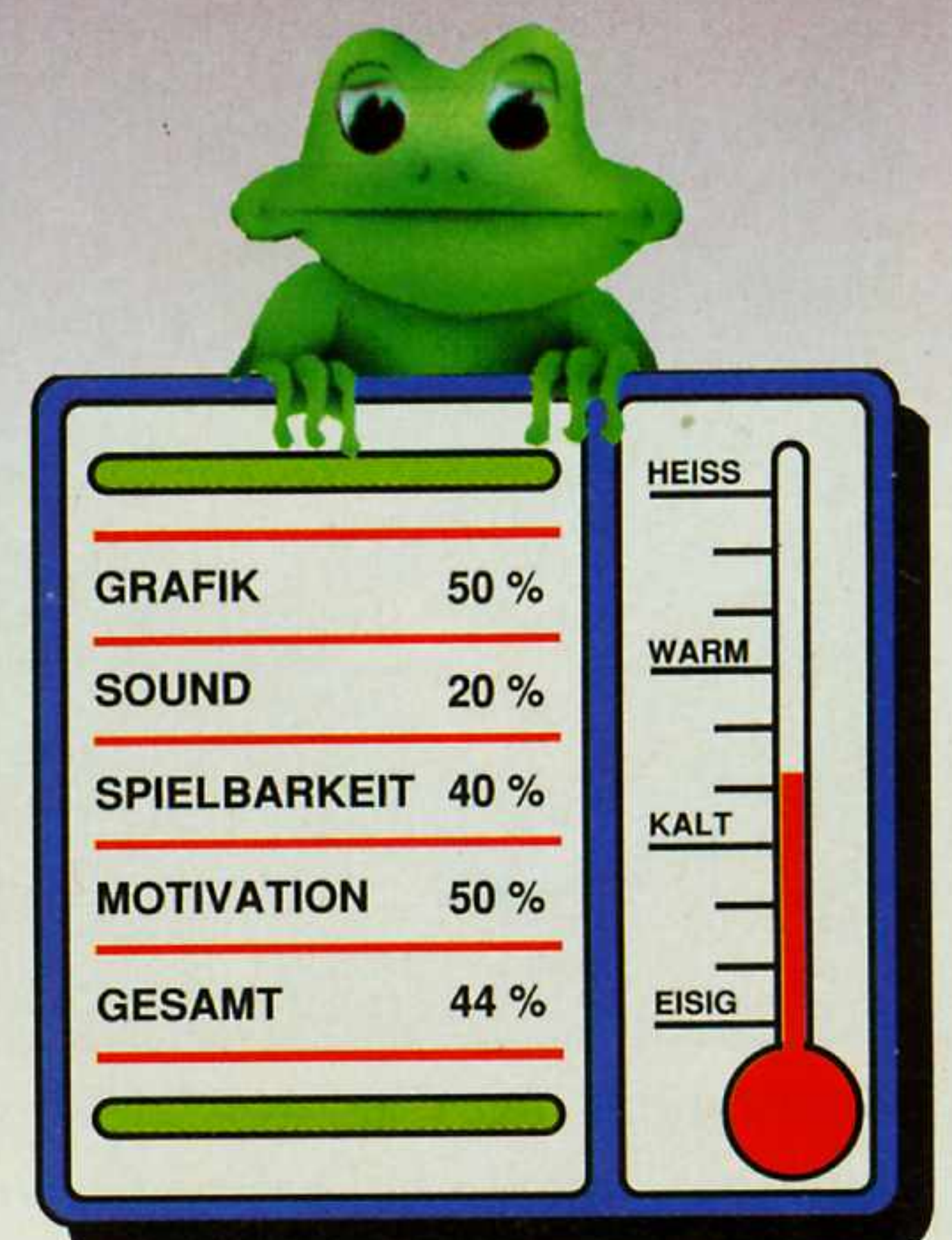
um den jeweiligen der zuletzt gespielten Level auszuwählen. Einen weiteren Pluspunkt konnte sich die Simulation mit den gut durchdachten Parcours einheimsen, deren Schwierigkeitsgrad langsam aber stetig steigt und so die Motivation erhalten bleibt. Leider mangelt es an einem batteriegepufferten, abgespeicher-

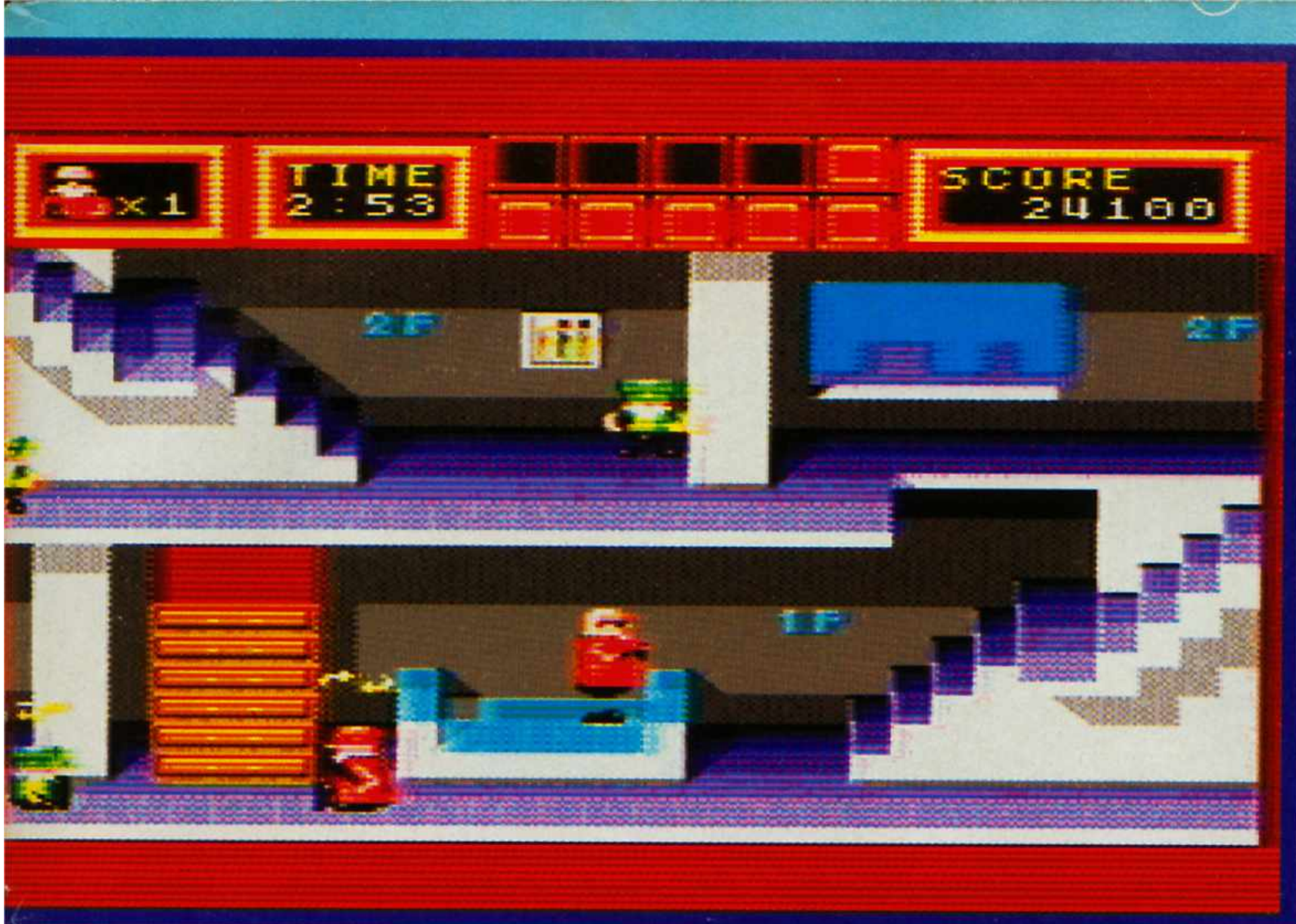
baren Hiscore, was aber durch eine Statistik, in der Fehlschläge, Punktestand usw. aufgelistet werden, teilweise wettgemacht wird. Größtes Manko ist der kurze, einfallslose, sich ständig wiederholende Sound, mit dem Sega den Preis für den nervigsten Sound des Jahres einheimsen könnte.

(ss)



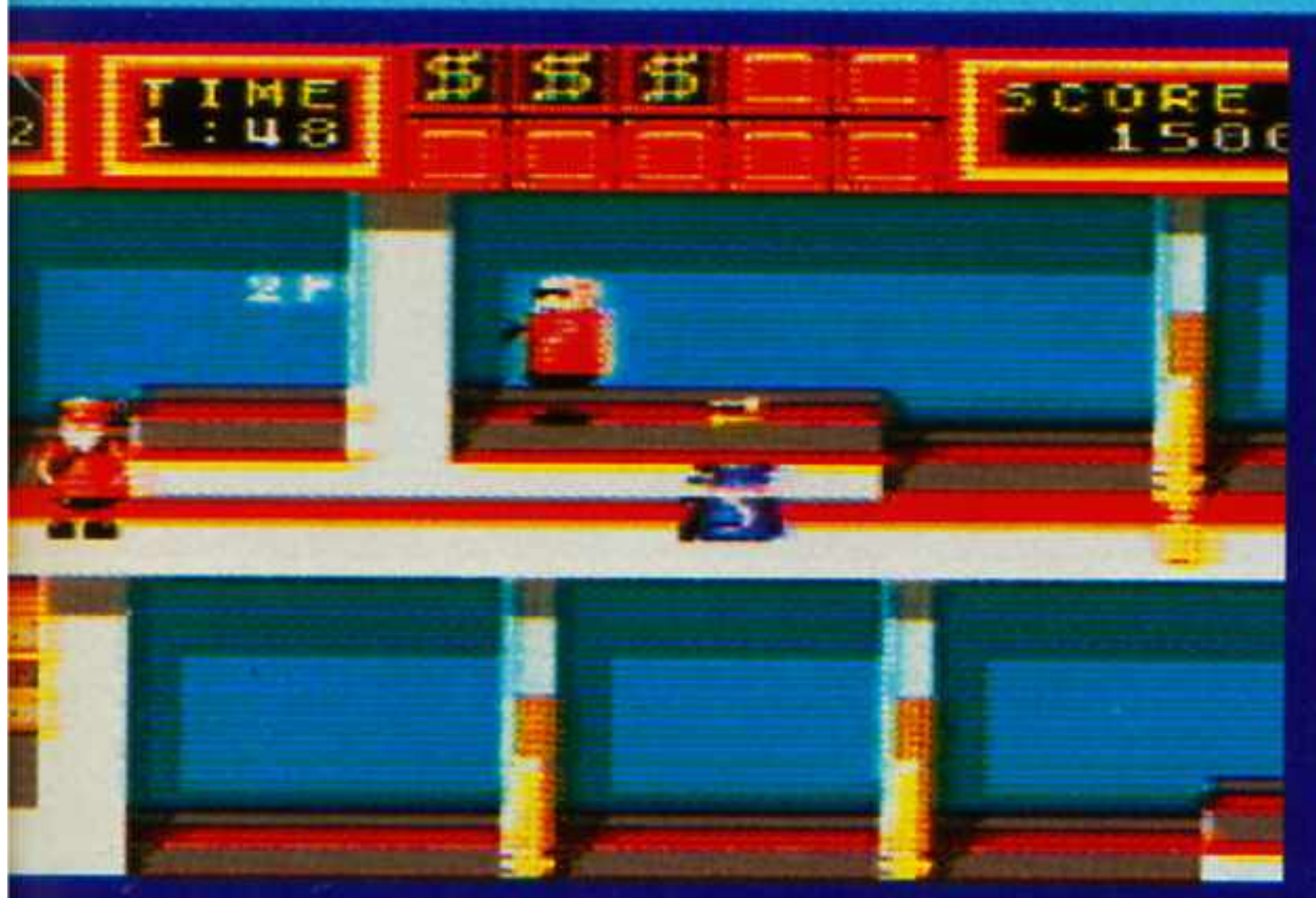
Minigolf in Populousansicht. Putt & Putter ein nettes Spielvergnügen auf dem Game Gear.





Der Spielhallenkult auf dem Master System.

BONANZA BROTHERS



Bei diesem Jump'n Run seid Ihr entweder Robo oder Mobo. Diese beiden schweren Jungs sitzen zur Zeit im Knast.



Nun bietet Euch der Bürgermeister einen Handel an. Wenn Ihr es schafft, die Stadt vom Verbrechen zu befreien, seid Ihr frei. Der Weg, um das Verbrechen zu vertreiben, ist zwar etwas unlogisch, aber dafür prima zu spielen. Und zwar sollt Ihr den Obergangstern Ihre Beute wieder "zurück-stehlen". Diese sind über viele Gebäude der Stadt verteilt. So müßt Ihr Geldsäcke, Disketten, Goldbarren und ähnliches aus so abwechslungsreich gezeichneten Häusern wie dem Casino oder dem Kaufhaus entfernen. Neben einigen schön-

nen Gags, wie eine Presse, mit der man die Bewacher "unter Druck" setzen kann, ist das tollste aber die 3D-Grafik. Ja, es ist tatsächlich möglich, auf dem Master System eine durchaus ansprechende räumliche Darstellung zu programmieren. Auch bei diesem Spiel wird die Spielhallenversion nicht erreicht, man hat sich aber einige Mühe gegeben, für den Spieler gutes Entertainment zu bieten.

Muster von Virgin (mh)



MEGA DRIVE® CDTV™ PC Engine® ATARI®

GAME GEAR®

FLASH POINT
The Genius in Games

GAME BOY™

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

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

Mega Drive

Grundgerät ab 269.94

NEU NEU NEU

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

Golden Axe II
a.A.

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

Spiderman jap.
NUR 84.94

PREISSENKUNG

Thunderforce III 69.94
Popoulus 94.94

Game Gear

Grundgerät dt.
incl. Coloums 289.94

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

Ninja Gaiden jap.
NUR 54.94

Game Boy

Grundgerät incl. Tetris 149.94

NEU NEU NEU

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

F1 Race
NUR 64.94

AUS DEN TOP 10

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

HAL-Wrestling
NUR 39.94

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

Spud's Adv.
NUR 59.94

alle Game Boy Spiele mit
englischer Anleitung.

Händleranfragen
erwünscht!

FLASHPOINT ist BLITZSCHNELL !!!

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

0 45 51 / 40 97

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

Coupon PT 1/92

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



Nein, dieses ist nicht unbedingt "masterlich".

RUNNING BATTLE

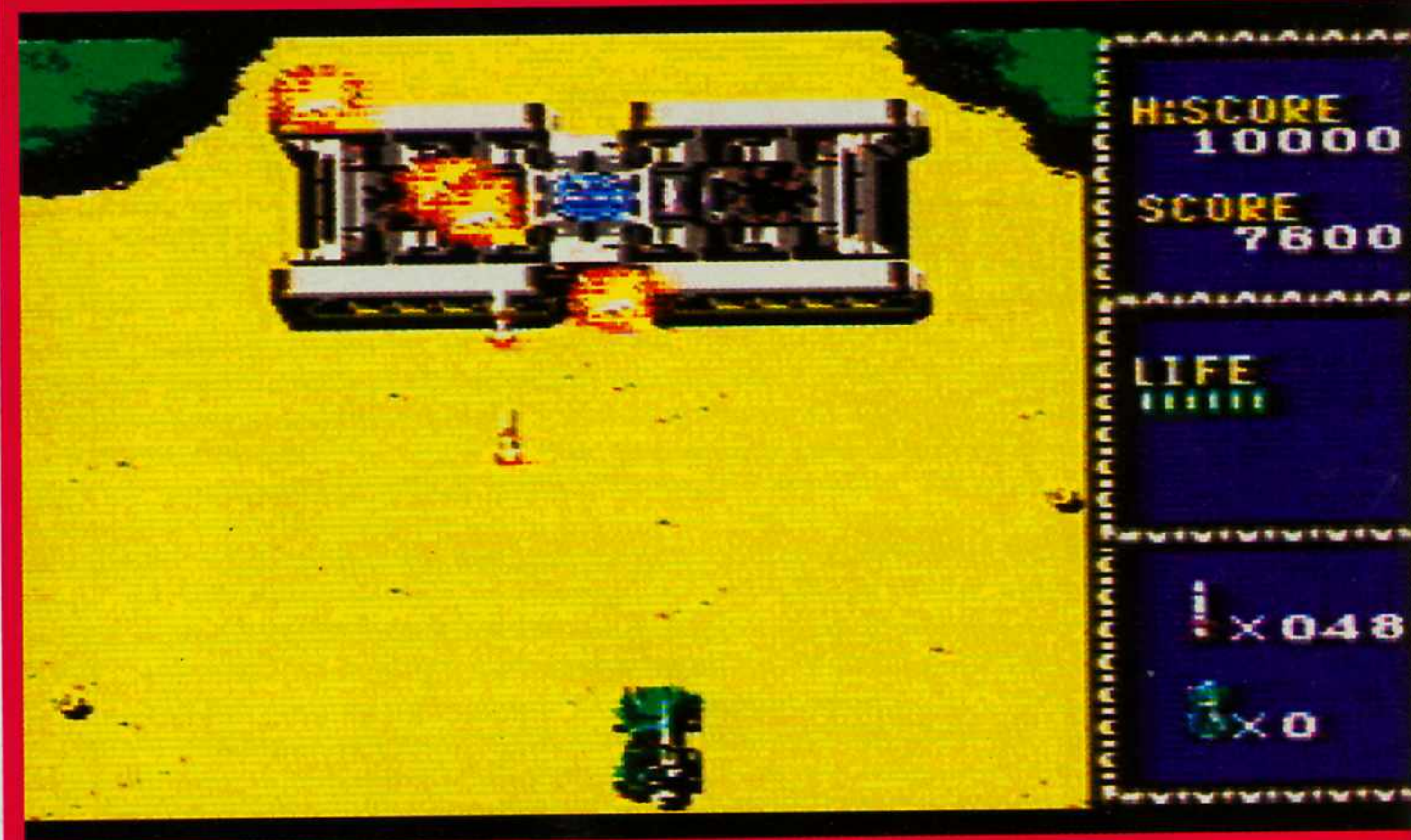
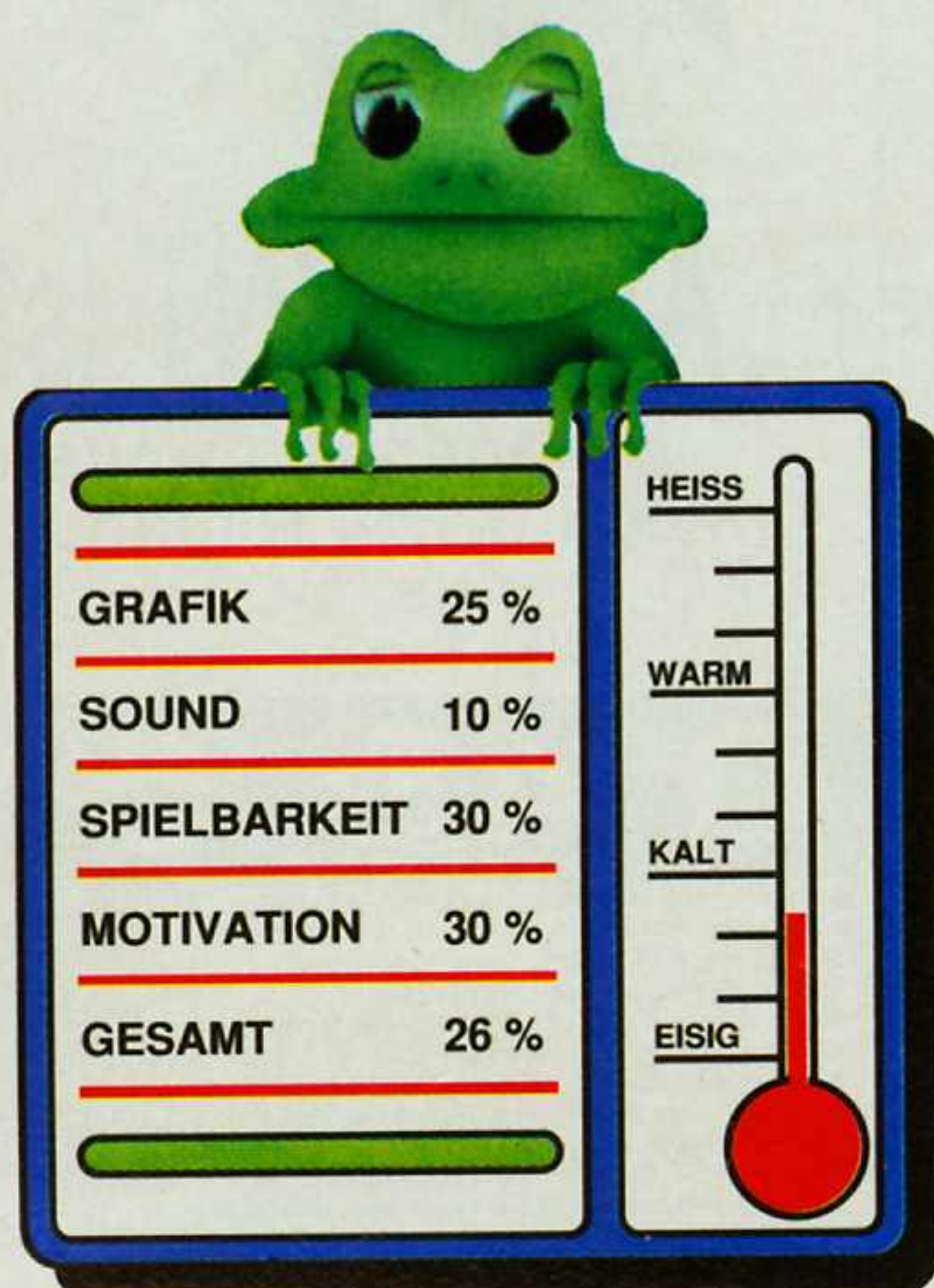
In diesem Beat'em up seid Ihr Detective Sgt. Gray, der den Tod seines Freundes Brody rächen will, der im Kampf in der dunklen Zone gegen die Soldaten des wahnsinnigen M sein Leben verlor.



Eure Aufgabe ist es nun, Soldat für Soldat zu zerschmettern, um am Ende den grausamen M zu vernichten. Eigentlich bin ich ja ein Fan von solchen Spielen, aber was der Game-Master von SEGA sich dabei gedacht hat, dieses Spiel auf den Markt zu bringen, ich weiß

es nicht. Die Grafik der Sprites zum Beispiel. Nicht nur, daß sie schlecht gezeichnet sind, auch die Animation läßt sehr zu wünschen übrig. Das Schlimmste ist aber, daß sämtliche Figuren auf dem Bildschirm flackern. So ist es kaum möglich, den Kämpfer vernünftig zu steuern. Das Scrolling, von rechts nach links, ist o.k. Was aber auch sehr dürrig ist, ist der Sound. Da hilft beim besten Willen nur eines. Abschalten, ruhig auch das ganze Spiel.

Muster von Virgin (mh)



Selten erreicht die Konsole die Spielhallenversion.

LINE OF FIRE

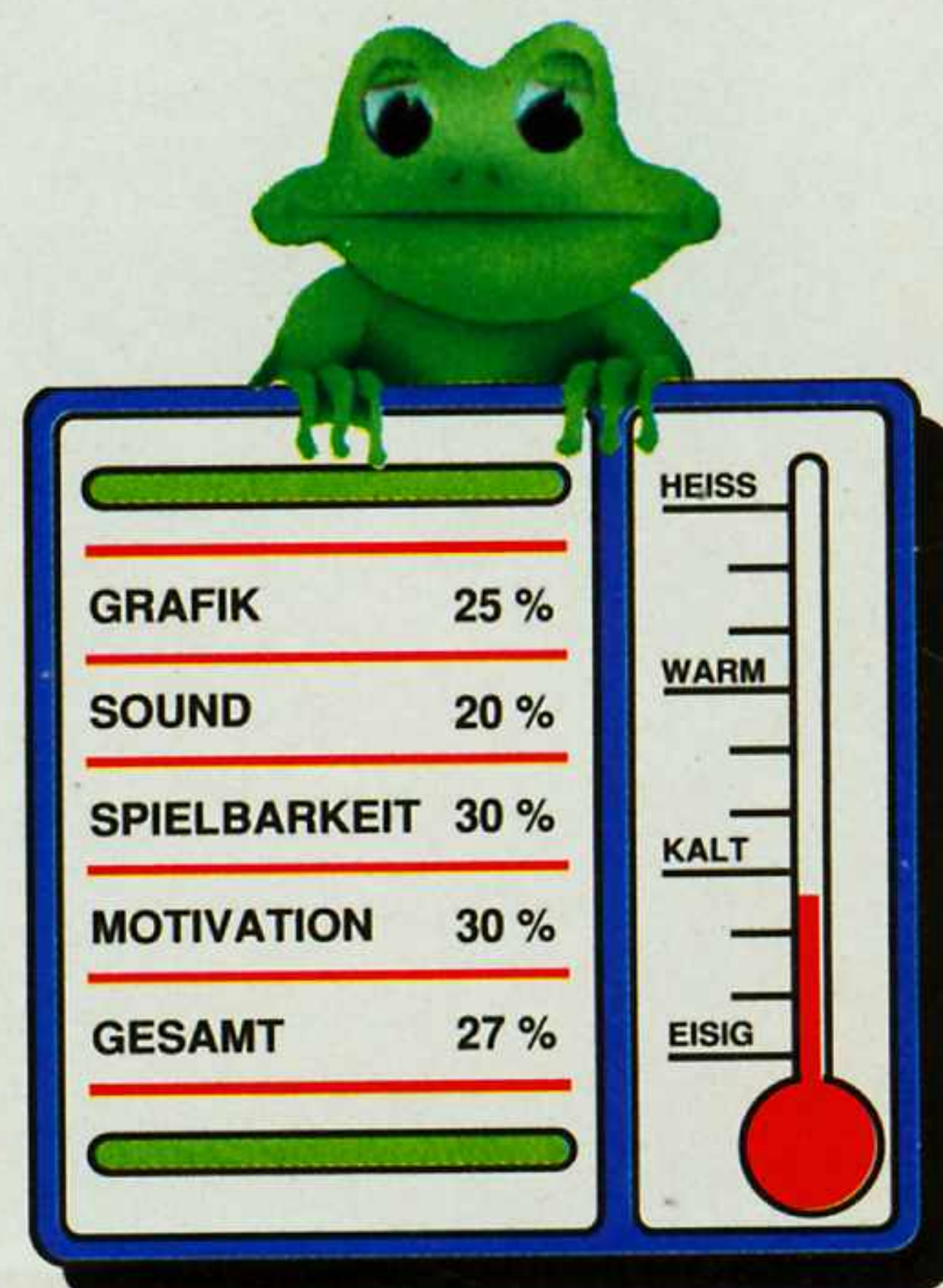
Und wieder gibt es ein neues Ballerspiel für das Master System.



Ihr habt den Auftrag, Pläne einer Geheimwaffe zu entwenden und dann sicher Euren Stützpunkt zu erreichen. Gerade, als Ihr die Pläne gestohlen habt, werdet Ihr entdeckt und müßt Euch nun den Weg zurück freikämpfen. In insgesamt sechs Levels seid Ihr Jeepfahrer, Hubschrauberpilot und Kapitän eines kleinen Bootes in einer Person. Als Waffen stehen euch ein MG und ein Raketenwerfer zur Verfügung. Alles in allem handelt es sich bei diesem Spiel um keinen herausragenden Vertreter seiner Art. Die recht einfallslose Grafik,

schlecht gezeichnete Sprites (gegnerische Soldaten sind erst nach mehrmaligem Hinschauen als solche zu erkennen) und die schlechte Steuerung (Raketentreffer hängen vom Zufall ab oder bedeuten den Tod Eures Kämpfers) sprechen für sich. Mit der bekannten Spielhallenversion hat dieses Game nur den Namen gemeinsam.

Muster von Virgin (mh)



OUT RUN

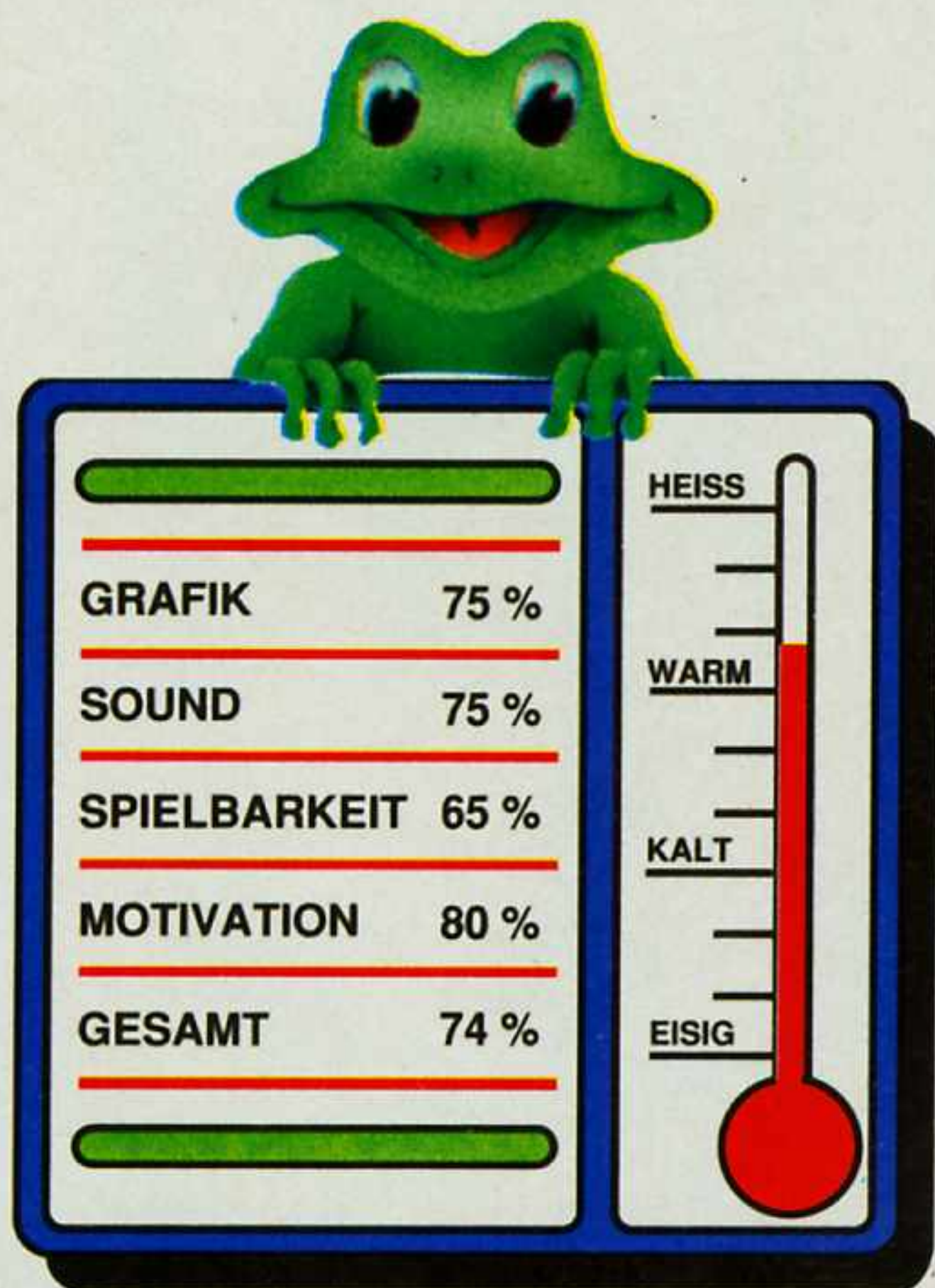
Als der Automat vor einigen Jahren in die deutschen Spielhallen kam, bedeutete das für mich um ein Haar den finanziellen Ruin. Natürlich war ich auf die Mega Drive-Version gespannt.



Trotzdem zähle ich Out Run zu den besseren Rennspielen, da durch die große Streckenvielfalt auch eine längerfristige Motivation gewährleistet ist.

(om)

Das Ziel des Spiels dürfte weitgehend bekannt sein. Auf dem Mega Drive kommt Out Run auch ohne Wackelhydraulik im Sitz so richtig in Fahrt. Die Hintergrundgrafik ist detailliert und ansprechend gestaltet worden, und auch die Rennboliden können sich wirklich



M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Zeitgemäß etwas zurückgeblieben präsentiert sich uns die neue Panzersimulation für das Mega Drive!

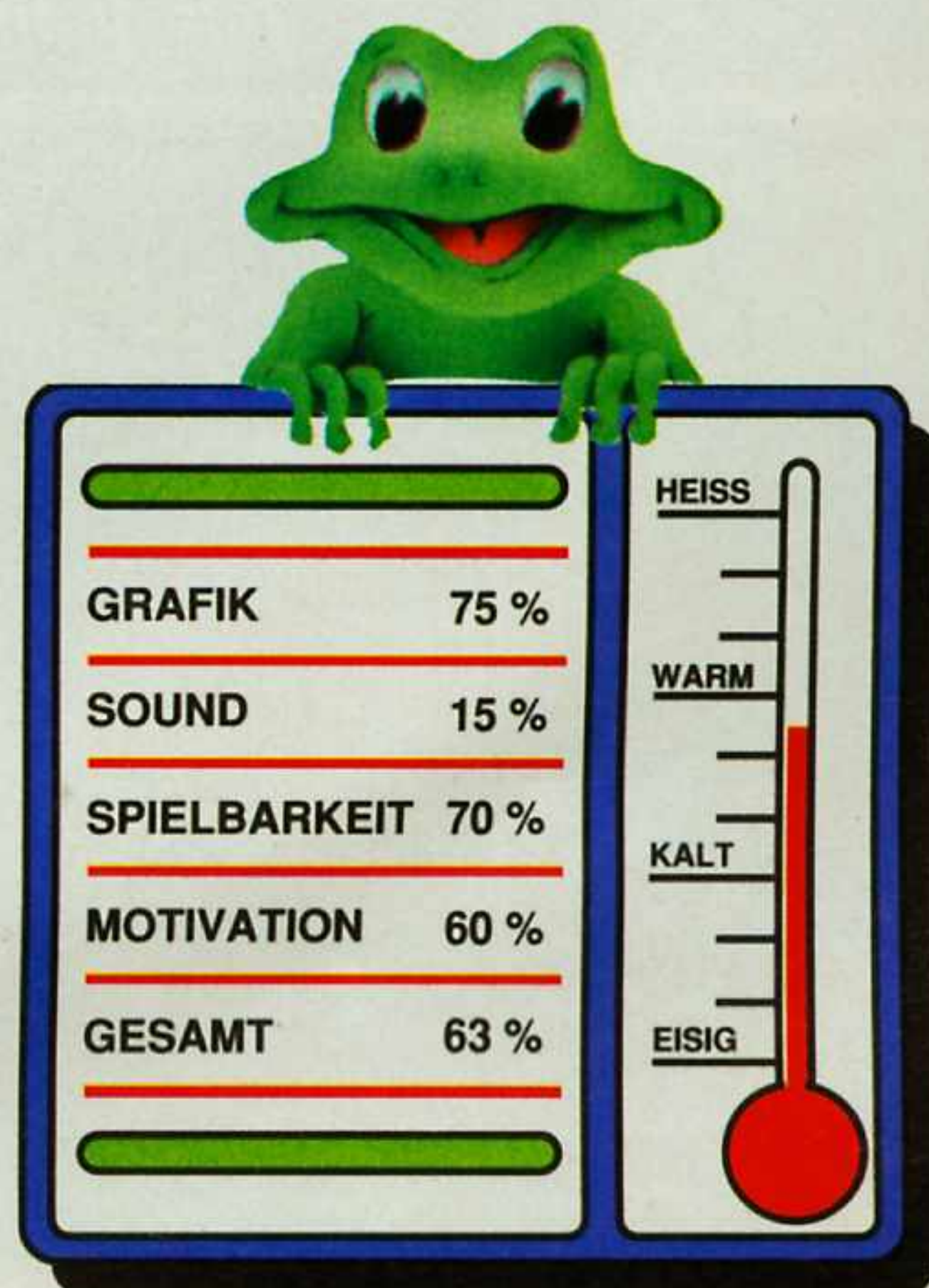


Der Anleitung entnehme ich, daß der Vormarsch der Russen nach Deutschland in dem eben begonnenen 3. Weltkrieg zu stoppen ist. Einmal von der recht seichten Story abgesehen, legt die Simulation eine flotte, saubere Vektorgrafik an den Tag, die auch bei zahlreichen Geg-

nern auf dem Screen nicht langsamer wird. Auch an intelligent programmierten Gegnern mangelt es in den acht Missionen nicht. Nach Start des Games befindet man sich in einem Lager, in dem der Panzer mit Munition aufgestockt werden kann. Die Munition ist natürlich nicht unbegrenzt vorhanden und muß je nach Mission sorgfältig "verteilt" werden. Auch Sonderausrüstung wie Infrarot, Zoom und Autozielerfassung sind vorhanden. Meiner Meinung nach ein technisch ausgereiftes Programm, das schießwütige Simulationsfreaks durchaus begei-



Ein T-72 im Visier.



ComputerWorld

A.Triffterer

Tel.: 9.00-18.30
0 20 51 / 5 83 63
Ladenverkauf:
Friedrichstr. 191
5620 Velbert 1

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

Gameboy

Gameboy 159,-
Gamelight 34,-
Lupe 24,-
Koffer 35,-
Gürteltasche 29,-
Tragetasche 29,-
Verstärker 49,-
Batterie-Pack 69,-

S. Mario Land 49,-
Klax 69,-
Navy Seals 79,-
Paperboy 49,-
Nint.Worldcup 49,-
Turtels 69,-
F1-Race plus 69,-
4Player 79,-
Choplifter 2 79,-
Atomic Punk 79,-

Simpsons
69,-

Double Dragon 269,-
Snoopy 69,-
Sword of Hope 79,-
R-Type 79,-

Über 100 weitere
Spiele am Lager,
bitte Liste
anfordern!

Sega-Mega

Thunderforce III 109,-
J. Madden Footb. 129,-
688 Submarine 139,-
Fatal Labyrinth 89,-
Onslaught 129,-
Sonic the
Hedgehog 119,-
E.A. Icehockey 129,-

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

Lynx

Lynx 2 199,-

CheckeredFlag 69,-
A.P.B. 79,-
Warbirds 69,-
Stun Runner 79,-
Scrapyard Dog 69,-
Shanghai 79,-
Ishido 79,-
Klax 79,-
Hard Drivin' 79,-
Blockout 79,-
Turbo Sub. 79,-

Weitere Spiele auf
Anfrage.

Ausführliche Liste
für Sega-Master +
NES-Spiele bitte
anfordern

THE IMMORTAL



Electronic Arts
Mega Drive
ca. DM 120,-

Ausgerüstet mit einem Schwert, einem Zauberstab und den magischen Fähigkeiten, die Dich Mordamir lehrte versuchst Du die Rätsel des sagenumwobenen Erinochs zu ergründen und Deinen Meister zu finden. Doch Du wirst einen schweren

Suche Deinen verschollenen Meister Mordamir tief in den Verließen unter den uralten Ruinen der Stadt Erinoch, die vor ewiger Zeit von einem Drachen zerstört wurde.

Weg vor Dir haben, denn die Gefahren sind zahlreich: Hinterhältige Fallen sind überall verborgen, und Monster lauern hinter jeder Ecke, um Dich Deiner wenigen Habseligkeiten zu berauben.

"The Immortal" ist ja schon vor längerer Zeit für den Amiga erschienen. Wie (fast) immer steht das Mega Drive dem Commodore in nichts nach. Die Grafik ist

Grafisch fast brillanter als auf dem Amiga, wenn nur nicht die seltsame Steuerung wäre.



Die Duelle sind ein schauriges Spektakel.



sehr schön detailliert ausgearbeitet und am Scrolling kann man nichts aussetzen, der Sound ist aber leider ziemlich mager. Die Steuerung ist extrem gewöhnungsbedürftig, da man ständig schräg (!) lenken muß. Im Gegensatz zur Amiga-Version wurden die Kampfphasen etwas abgeändert: Sobald man in eine Auseinandersetzung verwickelt wird, verschwindet der Hintergrund, so daß die Schlacht hochgezoomt im Mittelpunkt steht. Nachdem der Gegner durch den letzten Schwertstreich niedergestreckt ist, wird man Zeuge einer höllisch guten

Animation, die Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen solltet. Fans derartiger Action-Adventures werden sicherlich ihre Freude an "The Immortal" haben.

(ag)



		HEISS
		WARM
		KALT
		EISIG
GRAFIK	85 %	
SOUND	45 %	
SPIELBARKEIT	40 %	
MOTIVATION	90 %	
GESAMT	69 %	

ROAD RASH

"Road Rash" bietet dem Mega-Drive-Besitzer eine völlig neue Variante von "Born to be wild".



Der Joypad hat der Spieler die Möglichkeit, an dem wildesten Straßenrennen der Welt teilzunehmen, in dem nicht unbedingt immer der beste Fahrer gewinnen muß. Die Besonderheit der Road Rash Rennen liegt darin, daß die Teilnehmer

eine lange Zeitdauer hinweg "Action total". Positiv fallen außerdem die ausführliche Anleitung und die detailreiche Streckengestaltung auf. Ein Manko ist jedoch das monoton-nervige Motorengeräusch, das als Alternative zu der unaufdringlichen Hintergrundmusik angewählt werden kann und dem Spieler das Gefühl gibt, auf einem frisierten Mofa zu sitzen.

Muster von TOP 4
(sg)



Bis jetzt ist die Strecke noch schön frei. Wenn aber die Verfolger nahen, geht's mit allen Mitteln zu Werke.

während des Rennens die Möglichkeit haben, ihre Konkurrenten vom Motorrad zu stoßen, schlagen und boxen. Selbst gegen den Einsatz von Knüppeln haben die Regeln nichts einzuwenden. Daß man sich bei "Road Rash" nicht immer entsprechend der gültigen Straßenverkehrsordnung verhält, gehört indes schon zum guten Ton. Hervorragende Grafik, sauberes Scrolling und ordentliche Geschwindigkeit garantieren dem Spieler über



Shining in the Darkness

"Euer Majestät, ich bitte um Eure Erlaubnis, mich auf die Suche nach der Prinzessin Jessa und meinem Vater machen zu dürfen!"



Eines Tages hatte die Prinzessin den Wunsch geäußert, in die Stadt zur Kapelle zu gehen und der König gab ihr als Wache seinen tapfersten Ritter, Deinen Vater Mortred mit. Doch Prinzessin und Ritter verschwanden in den uralten Labyrinthen, die vor unendlicher Zeit der Ausbildungsplatz der "Shining Knights" waren.

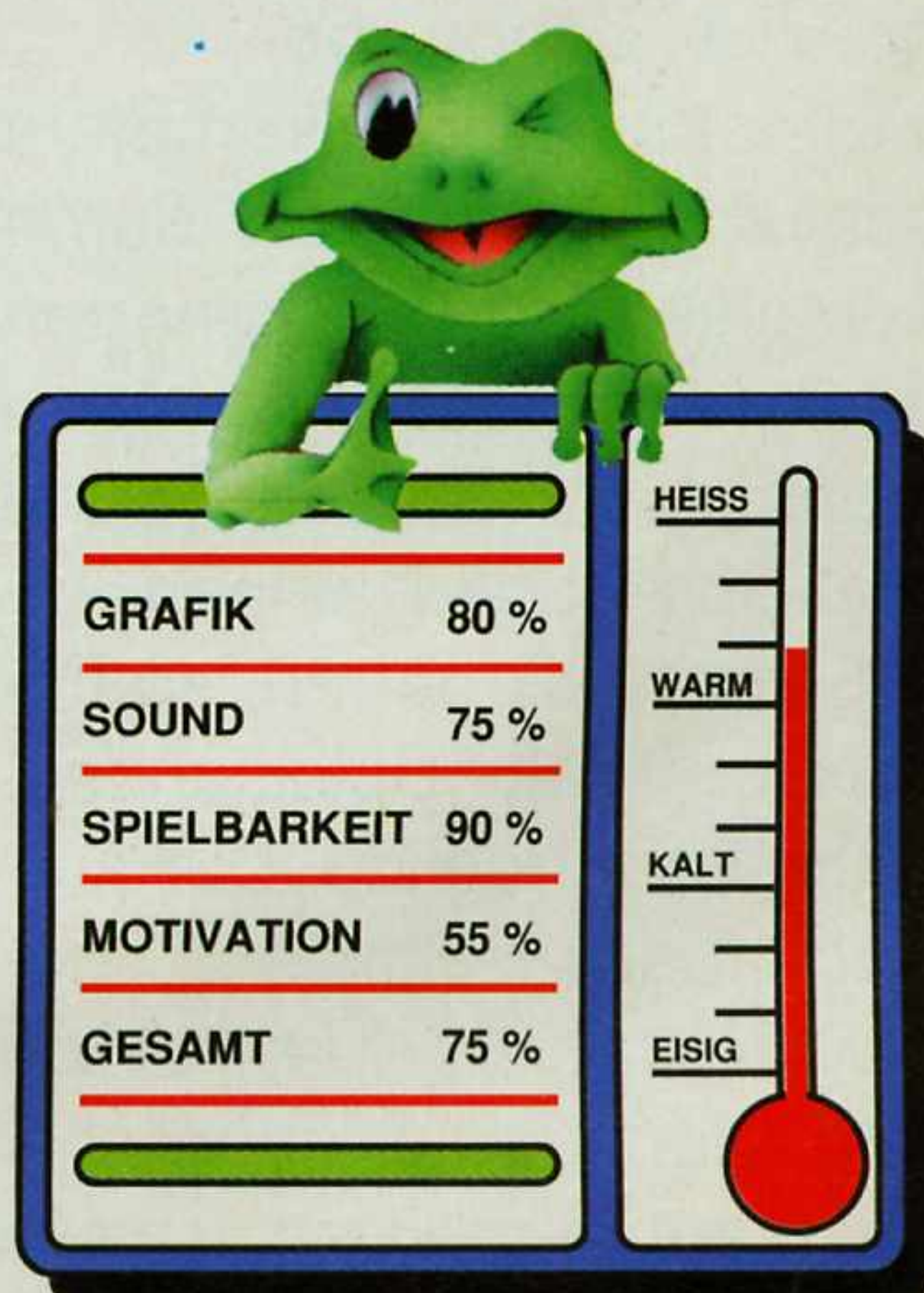
che Spiel findet allerdings in den alten Verließen statt. Mit dem erbeuteten Gold erschlagener Monster kann man sich und seinen Gefährten (einer alten Hexe und einem fetten Priester) eine bessere Ausrüstung kaufen. Leider fehlen die kniffligen Rätsel fast gänzlich und das Labyrinth ist dermaßen eintönig, daß man doch ziemlich schnell die Lust verliert.

Muster von TOP 4
(ag)



Mit dieser Grafik und dem tollen Scrolling handelt es sich wirklich um einen leuchtenden Stern am Konsolenhimmel.

"Nun gut, Mortreds Sohn, bringe mir meine Tochter zurück und versuche Deinen Vater zu finden. Der Schatzmeister wird der noch etwas Gold aushändigen, damit Du Dir eine Ausrüstung kaufen kannst. Viel Glück!"
Besonders witzig sind die Unterhaltungen in der Taverne oder im Thronsaal, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Das eigentli-





Es mag jeder für sich selbst urteilen.

MERCS

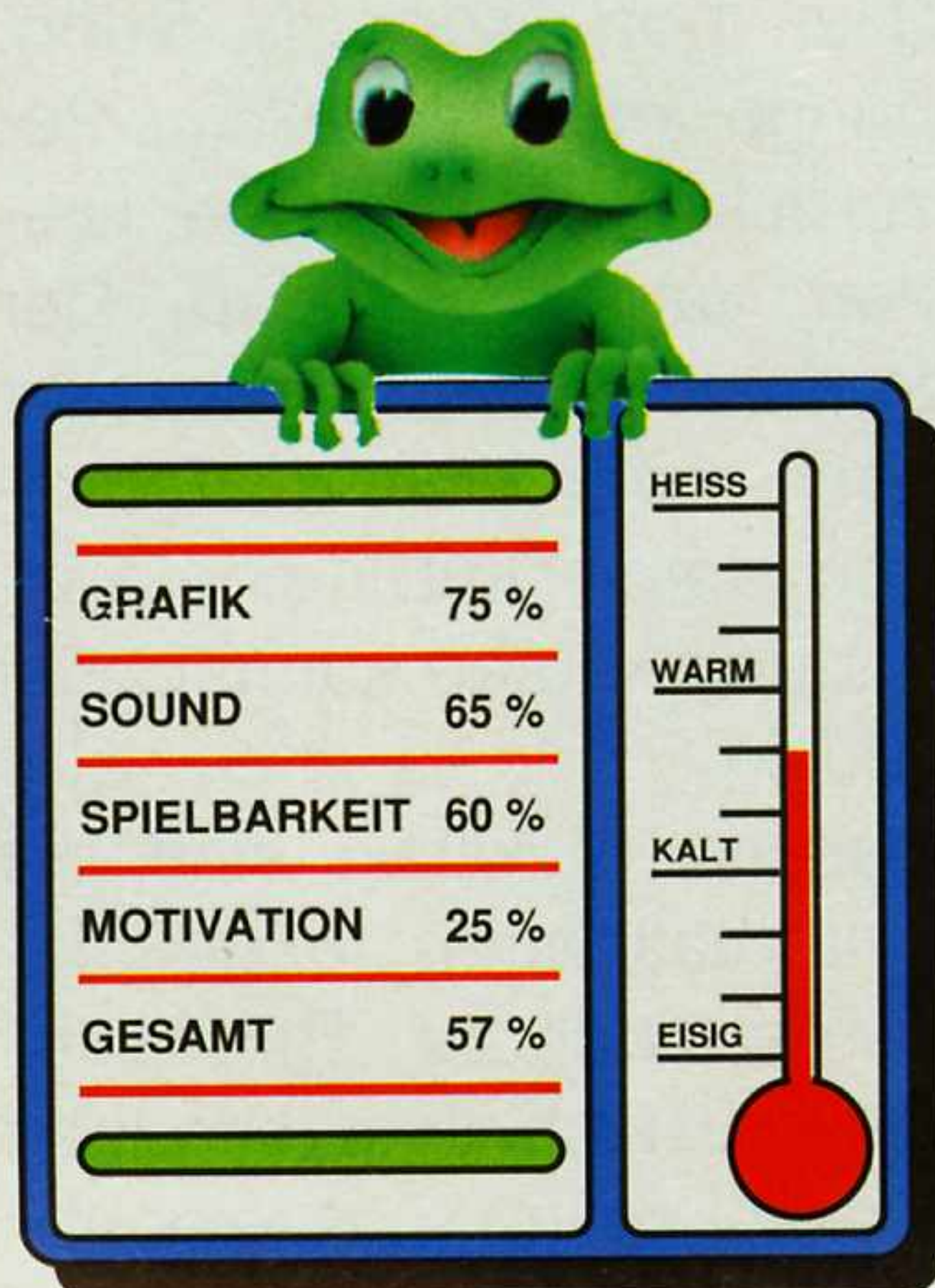
Zugegeben, dieses Spiel hat mich wirklich überrascht. Nicht nur, weil hier Gewaltverherrlichung in Reinkultur in die Spielkonsole wandert.



Auch stellt sich bereits mit den ersten Joypadaktionen das bekannte Déjà-vu-Gefühl ein. Hier wird dem Kunden Altbekanntes in neuer Verpackung geboten. Noch einmal darf der Spieler in die Haut eines bis an die Zähne bewaffneten Einzelkämpfers schlüpfen und sich durch verschiedene Szenarien hindurchmetzeln. Auch wenn hier Grafik, Sound und Spielbarkeit keinen Anlaß zur Kritik geben, so finde ich das Spielkonzept doch sehr fraglich. Die Aufgabe des Spielers beschränkt sich hier einzig und allein darauf, möglichst alles auf dem Bildschirm in



irgendeiner Form zu massakrieren. Daß einem dies auch noch unter dem "Deckmäntelchen" einer Terroristengeschichte rund um den amerikanischen Präsidenten serviert wird, finde ich absolut lächerlich. Wer zum Teufel beschäftigt sich heute noch stundenlang mit solch anspruchslosen Spielen? *Muster von TOP 4 (sg)*



Hunger und Not bestimmen das Leben in der Eiswelt.

PHANTASY STAR III

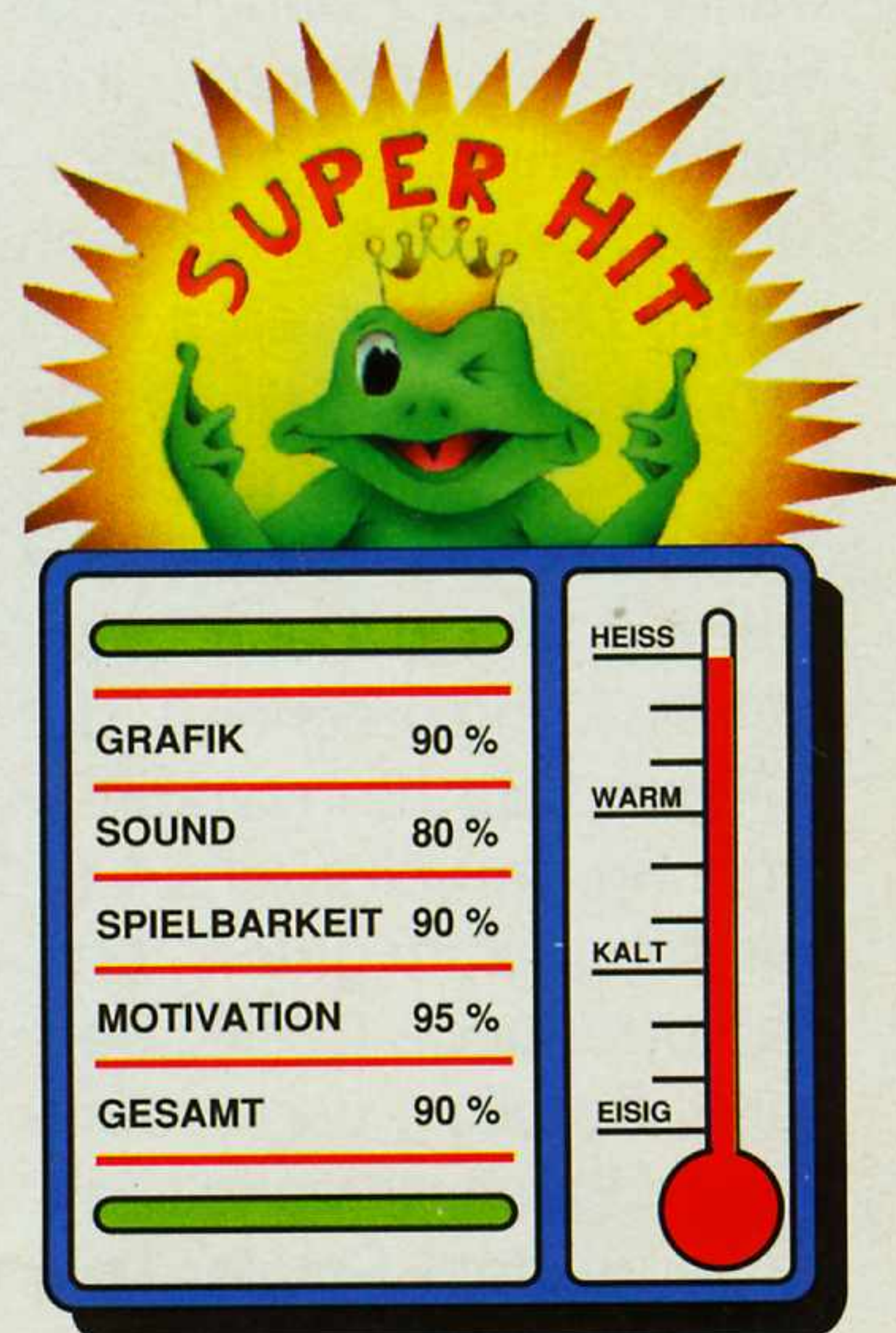
Im endlich befriedeten Königreich Landen scheint alles in bester Ordnung. Sogar Prinz Rhys ist glücklich und zufrieden.



Eines Tages wird jedoch eine geheimnisvolle Schöne an den Strand gespült, deren sich der edle Königssohn natürlich sofort annimmt. Sie leidet unter völliger Amnesie und kann sich an nichts mehr erinnern. Rhys kümmert sich wirklich fürsorglich um die gestrandete Maia und so ist es kein Wunder, daß beide tiefe Zuneigung zueinander verspüren. Sie beschließen zu heiraten ... Die Hochzeitszeremonie ist gerade im vollen Gange, als ein unheimliches Flugmonster die Braut ergreift und entführt. Aufgrund eines Verdachtes und gegen den Willen seines Vaters macht sich Rhys sofort auf den Weg, seine Geliebte zu retten. Die Hintergrundgrafik ist für ein Rollenspiel erstaunlich gut,

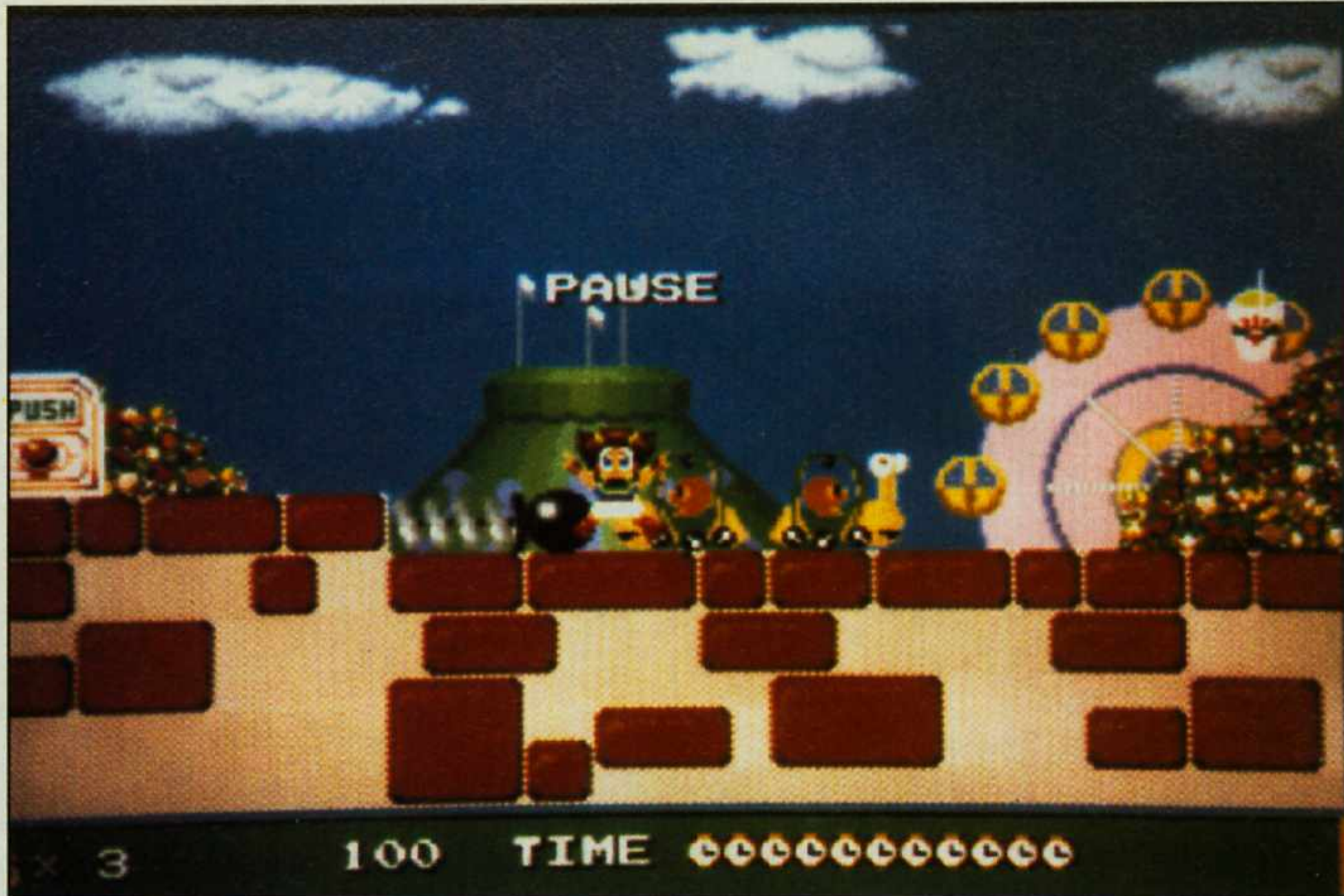
und auch die Animation ist geradezu verblüffend. Die Soundeffekte runden den positiven Gesamteindruck ab. Diese Bewertungskriterien sind für ein Spiel dieses Genres jedoch kaum aussagekräftig, der Inhalt erscheint viel wichtiger. Und gerade hier schlägt PS 3 richtig zu. Schön ausgearbeitete Puzzles und die Möglichkeit, sich mit jedem Bürger Landens unterhalten zu können, machen dieses Spiel zu dem, was es ist: Spitzenklasse!

Muster von TOP 4 (om)





Schwere Bodenkämpfe im Großstadtdschungel.



Mit der Sprungfeder können gleich mehrere Gegner aus dem Weg geräumt werden.

El Viento

Das Spielkonzept ist altbekannt und erinnert fatal an die Comicserien, mit denen deutsche Privatsender am Vormittag auf Zuschauerfang gehen.

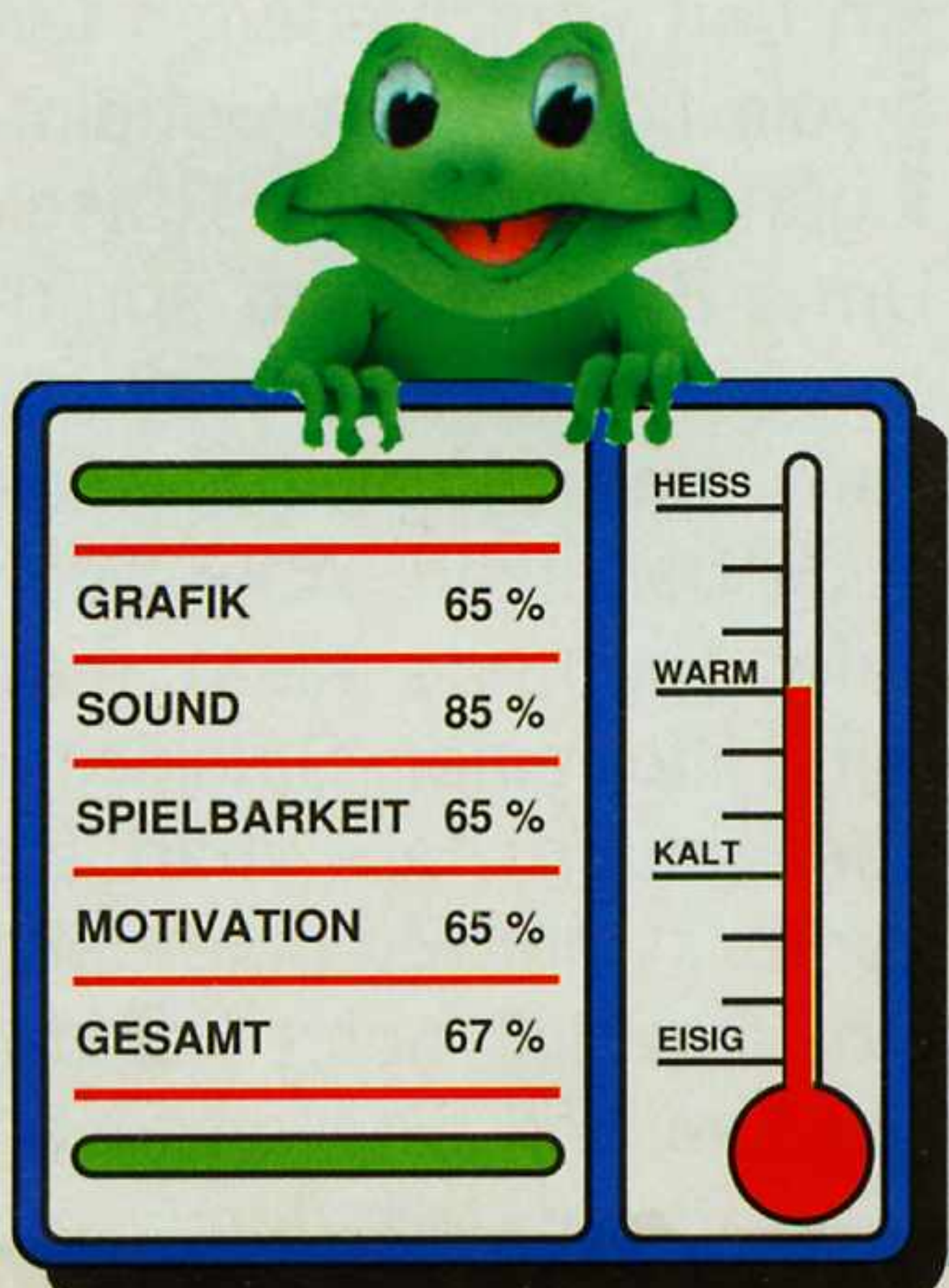


Eine Art Supergirl zieht aus, um die Erde von Bösewichtern aller Art zu säubern und unsere Weltkugel so einmal mehr vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Bewaffnet mit Bumerang und Feuerkugeln heizt das Mädel den Rockerbanden, Straßenräubern und Edelgangstern im Großstadtdschungel gehörig ein. Bei "El Viento" ist "totale Action" angesagt, unter der das Spielkonzept besonders in den Kampfsequenzen oftmals ein wenig leidet. In dem Szenario aus Feuerkugeln, explodierenden Motorrädern, fallenden Körpern und dichtem Kugelha-



gel sind kontrollierte Aktionen trotz der an sich problemlosen Steuerung kaum mehr möglich. Ansonsten agieren ordentlich designte Sprites mit ordentlicher Geschwindigkeit und ordentlichem Scrolling vor einer Hintergrundgrafik, die ich mir ein wenig einfallsreicher gewünscht hätte. Pluspunkte sammelt man im Hause "Wolfteam" mit den sehr schönen Grafiken und der hervorragenden Musik im Intro.

Muster von
TOP 4
(sg)



Marvel Land

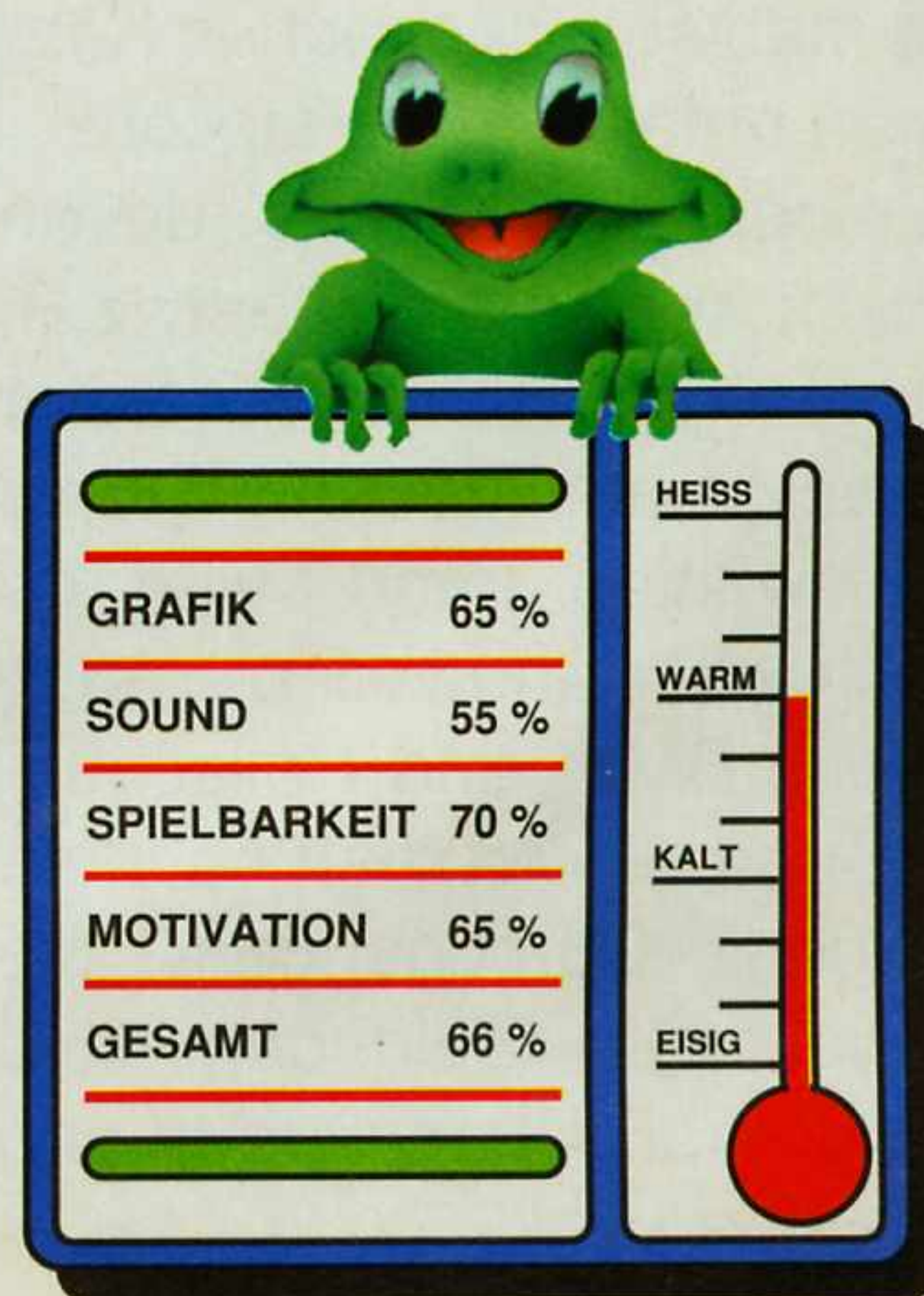
Bei dem Namen "Marvel" wird es vielen Comiclesern gleich warm um's Herz. Hat man wieder versucht, die alten Superhelden auf Cartridge zu bannen?



Weit gefehlt, denn Marvel Land ist eigentlich eher für die jüngsten Spielefreaks gedacht, was nicht heißen muß, daß die "alten Hasen" keinen Spaß an diesem wahrhaft goldigen Spiel haben können. Marvel Land ist nichts anderes als ein riesiger Vergnügungspark, der rund um die Burg König Conis errichtet wurde, um alle Bürger des Landes zu erfreuen. Doch schmiedet der fiese Mole finstere Pläne. Er möchte Herr von Marvel Land werden und alle Feen aus seinem Machtbereich vertreiben. Als tapferer Prinz Talmit könnt Ihr das natürlich nicht zulassen und macht Euch auf den Weg, Mole in seine Schranken zu weisen. Gerade bei der Grafik wird deutlich, daß

Namco viel Wert auf die kindgerechte Gestaltung gelegt hat. Das beste Beispiel dafür sind die lustigen Schildkröten und herzchen-schießenden Rosen. Es wurde dabei wirklich aufs Detail geachtet, doch nehmen Geschwindigkeit und die sonst gute Spielbarkeit bei höherer Spriteanzahl rapide ab. Die komponierte Jahrmarktsmusik bietet kaum Abwechslung und drängt nach einiger Zeit darauf, ausgeschaltet zu werden. Die gelungenen Soundeffekte können jedoch einiges wieder gutmachen.

Muster von TOP 4
(om)





California Games

Sport-Spiele finden im allgemeinen immer guten Anklang. So auch die Umsetzung von California-Games auf das NES.



Mit Hilfe einer Highscoreliste kann man sich am selbst geleisteten orientieren. Selbst ein Compete für alle oder einige Spiele ist möglich.

Mitspielen können bis zu sieben Spieler. Obwohl eigentlich nur die Hälfte des

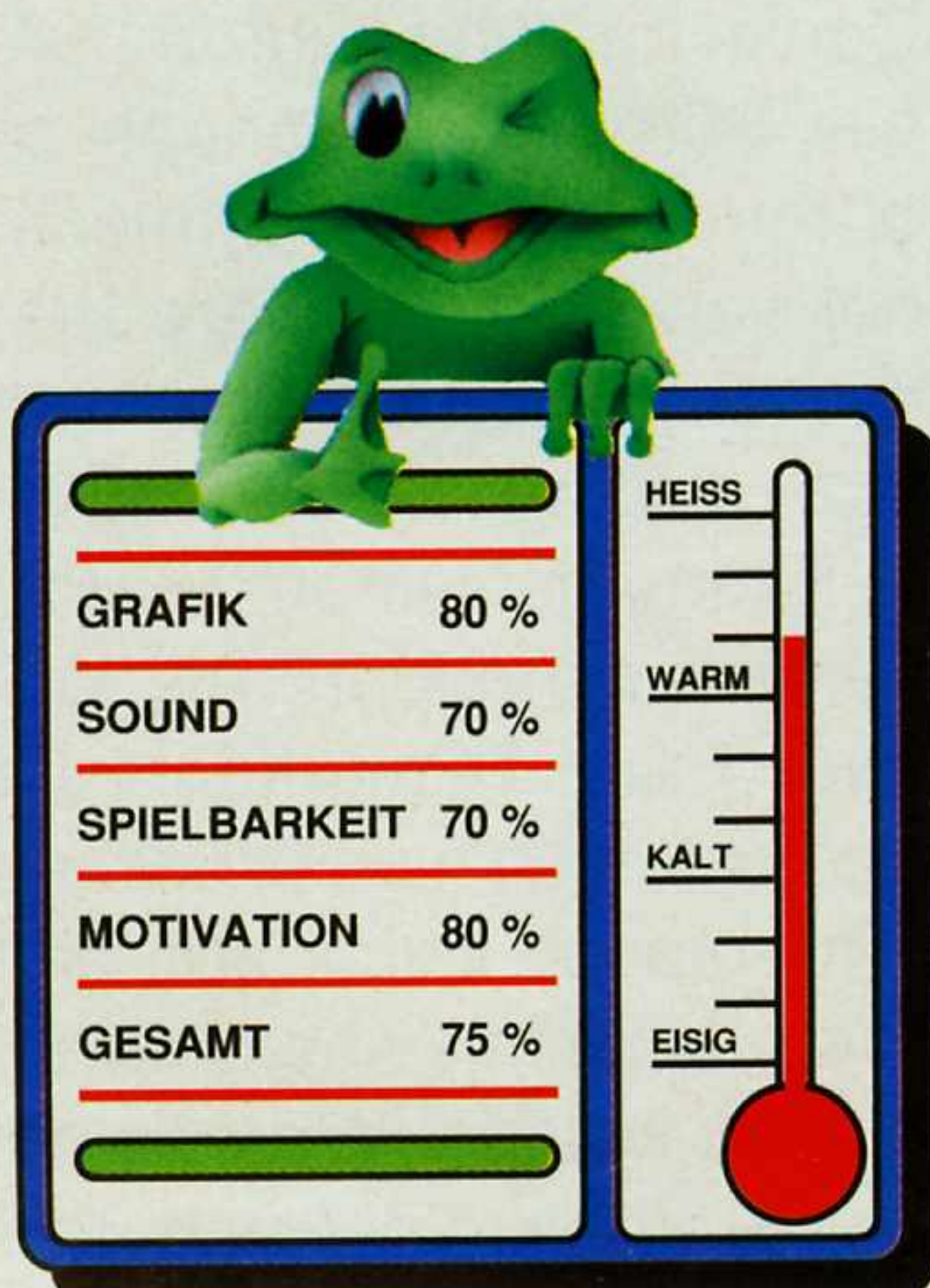
Spieles Spaß macht, ist es eines der besten Sport-Games für das NES. Ein Muß auf jeder Spieleparty.

(rs)



Footbag, das Spiel mit dem Sandsäckchen, ist eines der schwächeren Games.

In sechs verschiedenen Freestylerichtungen kann man sein sportliches Können unter Beweis stellen. Leider sind einige davon nicht sehr interessant, z.B. Half-Pipe. Da man nur unter zwei verschiedenen Stunts auswählen kann, wird es schnell langweilig. Auch beim BMX- und Rollschuhfahren verliert man nach einigen Durchgängen die Lust. Gut gelungen sind Surfen, Frisbee werfen und Footbag.



Digger T. Rock

In diesem Jump'n Run geht es um einen kleinen Digger, dessen Aufgabe es ist, sich so tief wie möglich in ein Bergwerk vorzubuddeln.



Stollen. Am Ende jeder Spielstufe wartet natürlich ein Endgegner auf unseren Digger. Das Spielprinzip ist recht simpel, aber doch witzig gemacht.

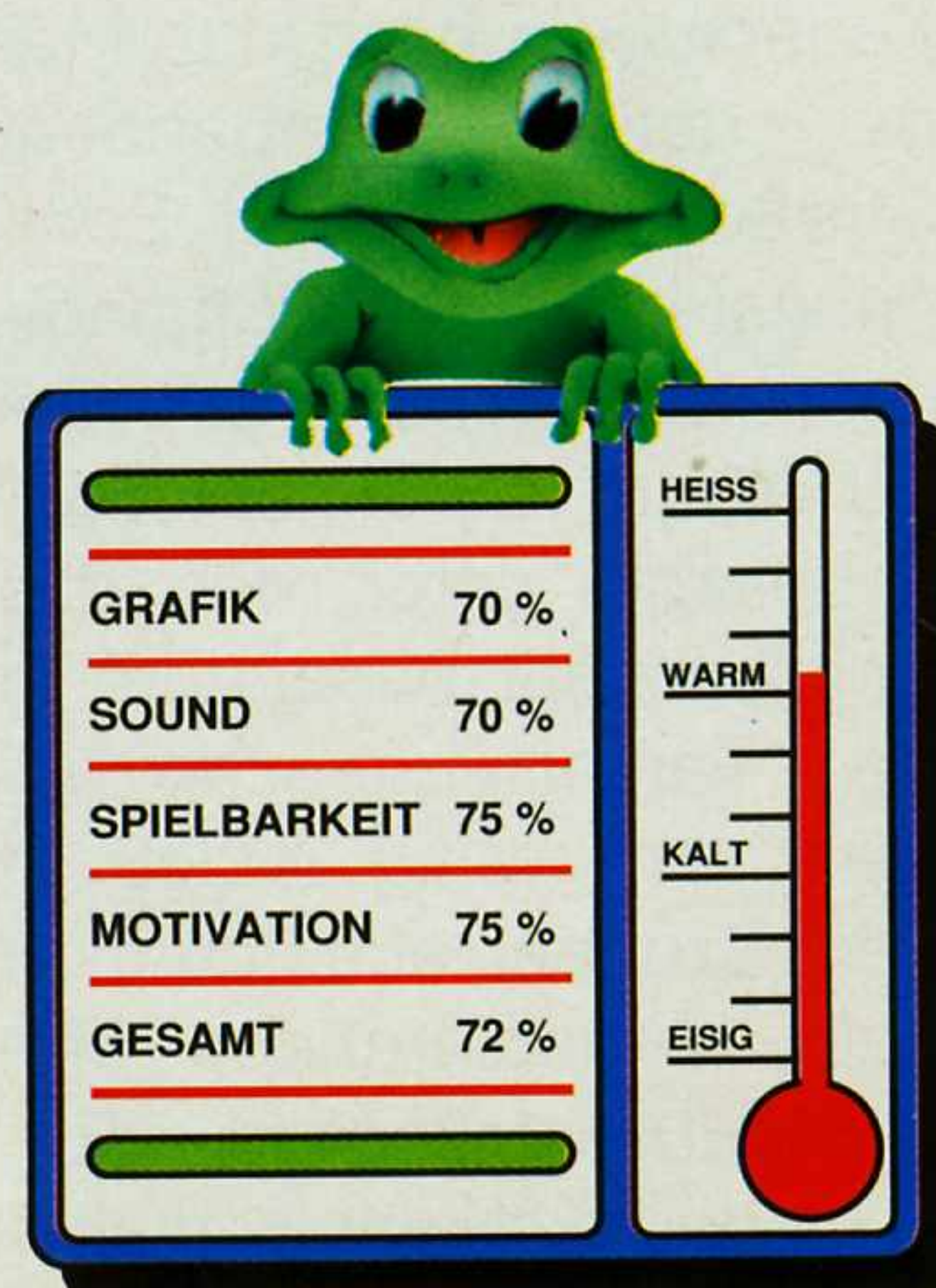
Digger T. Rock weckt den Schlammkipper in Dir.

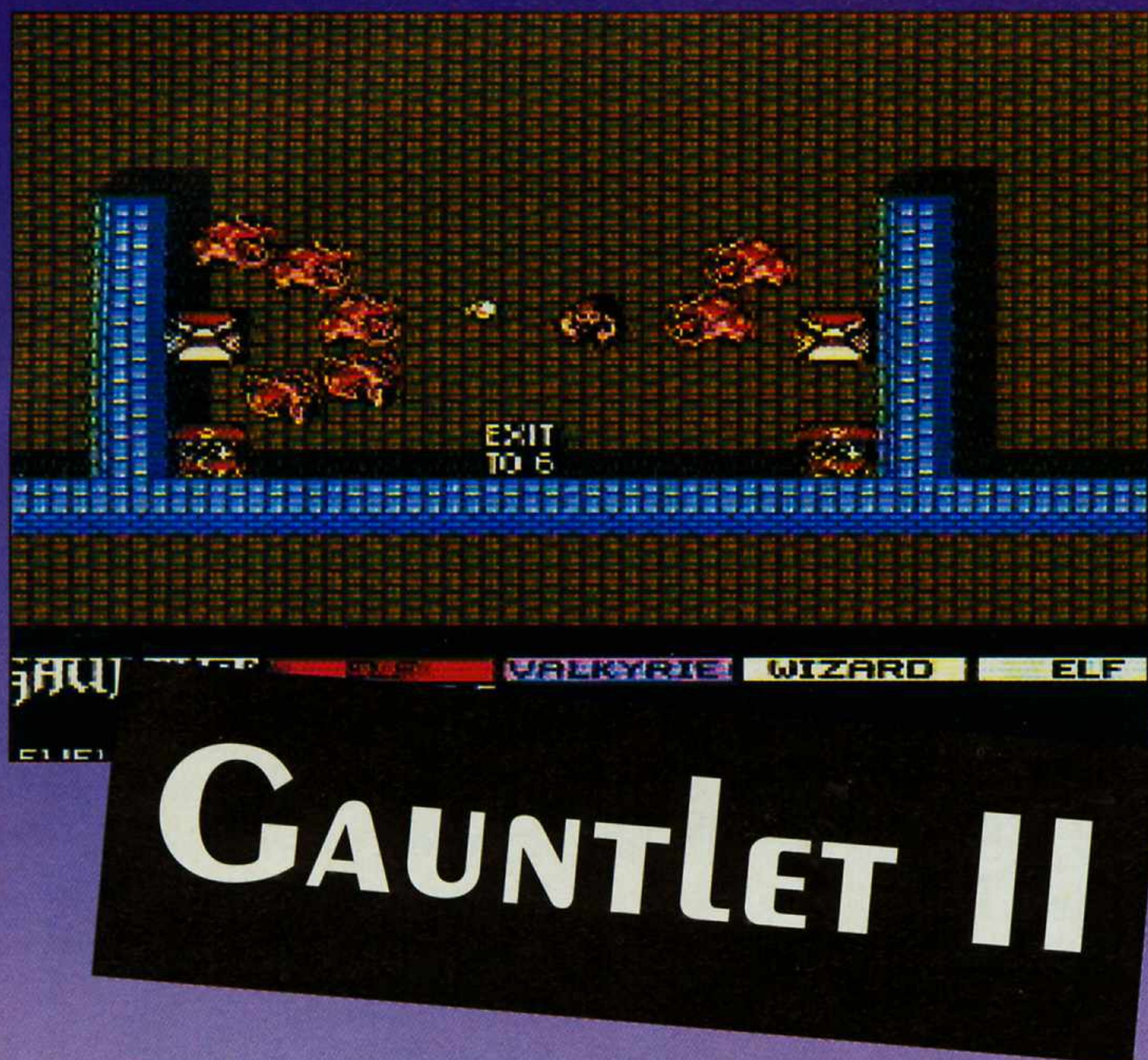
(rs)



Die Riesenmoskitos in den Stollen sollten besser gemieden werden, sonst hat Diggerlein ausgegraben.

In den verschiedenen Levels findet man Geheimgänge und viele Rätsel. Um z.B. Wände zu sprengen kann man Dynamit finden und logischerweise auch benutzen. Aber auch tiefe Abgründe kann man mit Hilfe einer Strickleiter überwinden, falls man sie vorher findet. Zu guter letzt gibt es auch noch Feinde. Mücken und "Stollenwusel" schwadronieren durch die





Die Arcade-Version von Gauntlet II wurde jetzt für das NES umgesetzt.



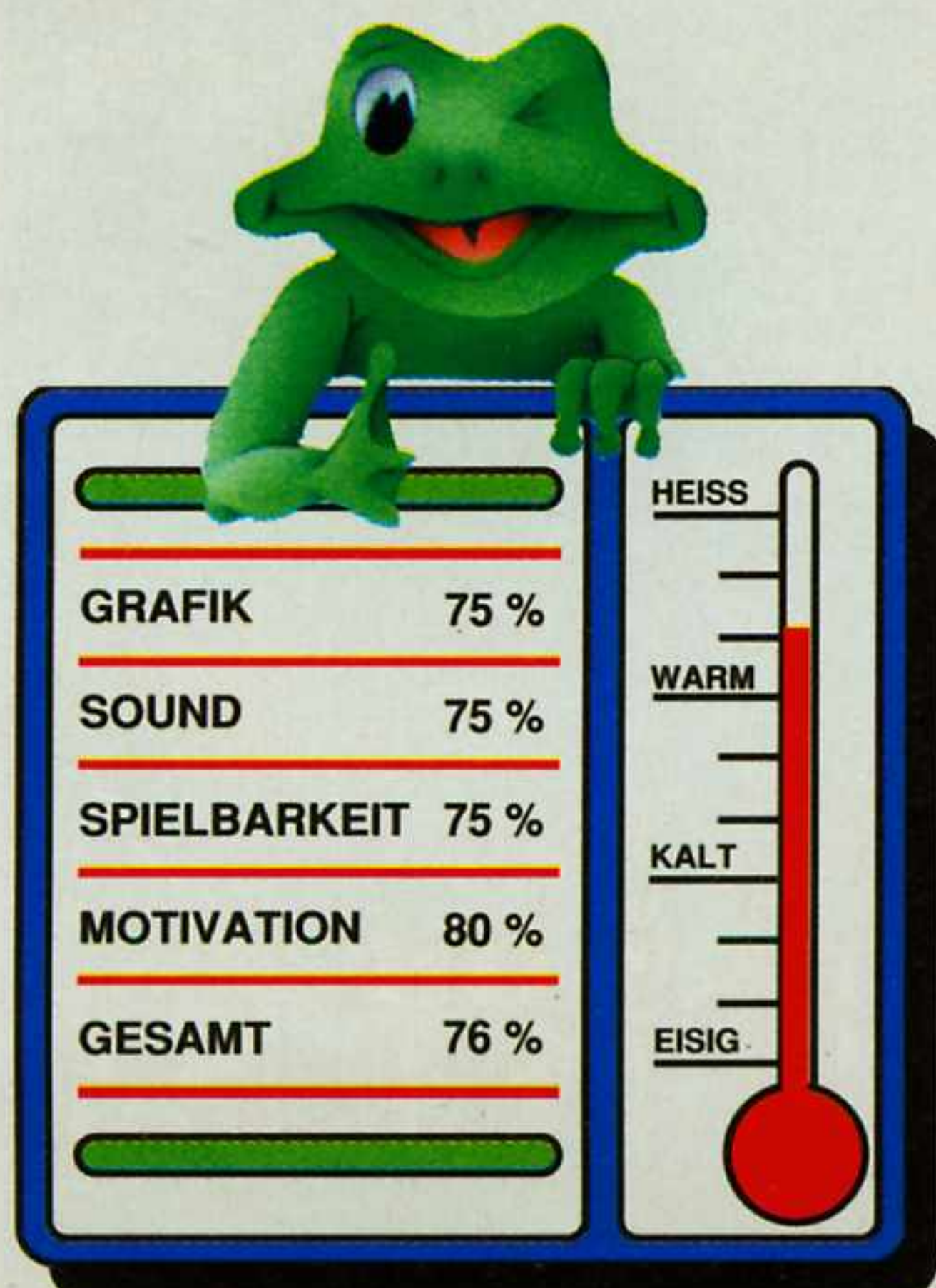
Nahtloses Scrolling aus der Vogelperspektive und super Soundeffekte mit Sprachausgabe unterstützen den

sind natürlich verschlossene Türen, Teleportfelder, Level-Warps, viele Extras und Schätze. Aber leider steigt mit besserer Bewaffnung, mehr Lebensenergie und kurzfristiger Unverwundbarkeit auch die Anzahl und Stärke der Monster. Ein besonders fieses Wesen ist das "IT"-Monster. Wer zuerst von ihm berührt wird, ist den ewigen Jagdgründen der Kammerjäger schon sehr nahe. Er wird nämlich zum bevorzugten Angriffsziel aller auserkoren. Im Einspieler-Modus ist Gauntlet II immer noch ein recht gutes Action-Adventure.

(rs)

Auch auf dem NES in seiner Art einmalig: Gauntlet II.

Spielspaß ausgezeichnet. Die bis zu vier jungen Helden haben es sich zur Aufgabe gemacht, einen über 100 Levels großen Dungeon von "Ungeziefer" zu säubern. Bei ihren "Reinigungsarbeiten" stoßen sie in jedem der farbenfrohen und abwechslungsreichen Levels auf immer neue Überraschungen. Mit dabei



Wir schreiben das Jahr 2999 und befinden uns in einer weit entfernten Galaxie.



Der Mutterplanet eben jener heißt Dakkar und ihre Bewohner, wie sollte es auch anders sein, Dakkaner. Die Dakka-

ne Lords auf die Erde, um die Menschheit zu versklaven. Die Aufgabe unseres Helden ist es nun, in vier Zeitetappen die Lords zu besiegen und dann, zurück in der Zukunft, auch den König...

Na ja, höflich zu vernichten. Milton Bradley (MB) hat bei diesem Programm in die Trickkiste gegriffen und die Spielidee hervorragend umgesetzt. In den verschiedenen

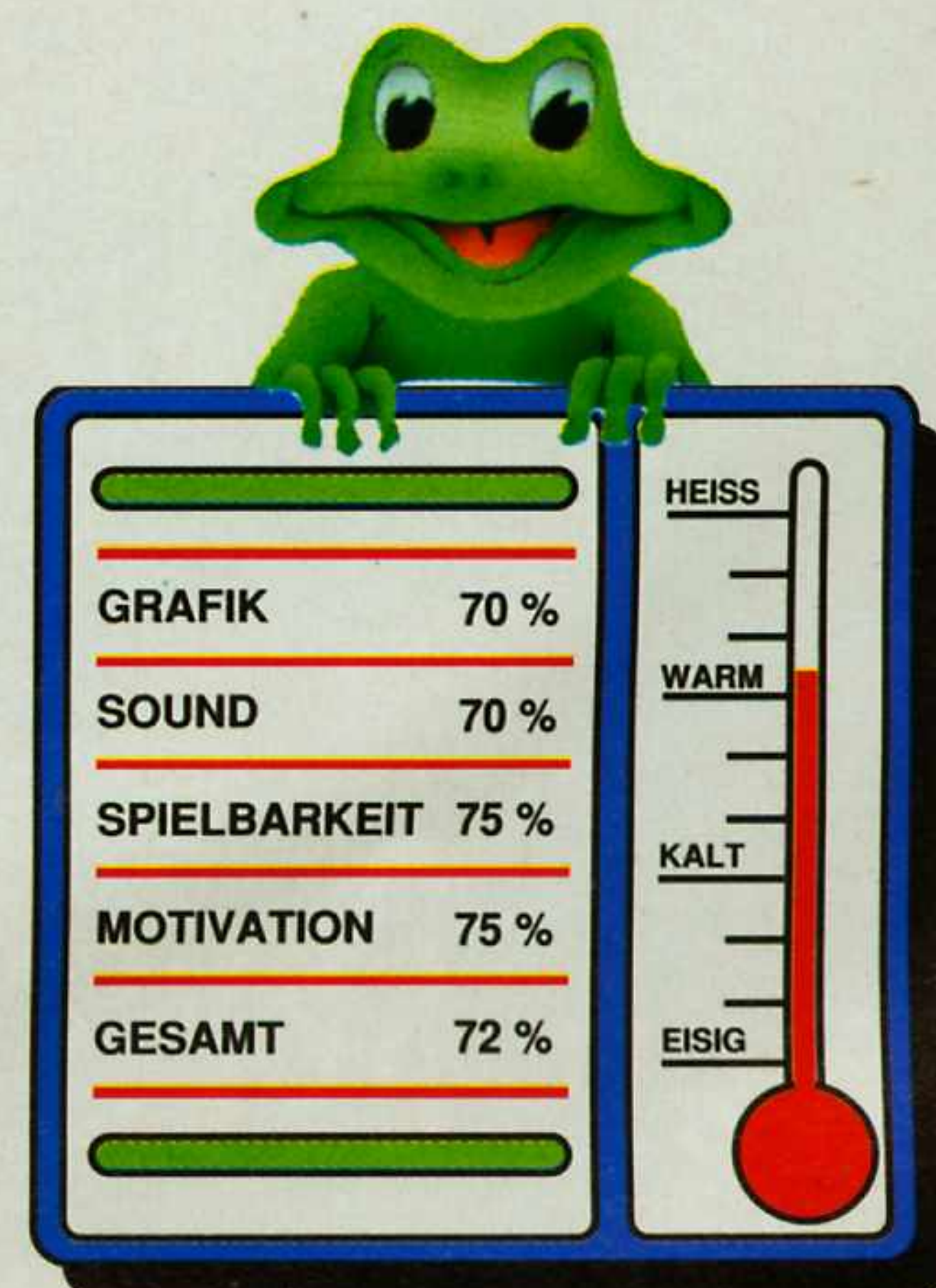
Zeitzeiten tummeln sich Feinde aller Art. Da gibt es Ritter, Cowboys, Piraten, Kampfroborer und bewaffnete Söldner. Kurzum ein Spiel, daß uns zeigt, was mit dem NES möglich ist.

(rs)



Eine Reise durch die Zeit. Hier, das Mittelalter.

ner sind eigentlich ein friedliebendes Volk, aber ihr König und dessen Lords sind grausam. Den Dakkanern ist es mit ihrem hohen technologischen Stand möglich, in die entferntesten Ecken des Universums zu reisen. Doch jetzt kommt der Hammer, auch in der Zeit können diese Wesen reisen. Der böse Dakkar-König schickte vor kurzer Zeit sei-



Maniac Mansion[®]

Ich erinnere mich gern an die alten Zeiten mit dem C64 zurück. Um so erfreuter war ich als ich die Umsetzung von Lucasfilms "Maniac Mansion" für das NES in meinen Händen hielt.



Ein wahres Prachtexemplar der Gattung "Irrenhaus" (frei übersetzt) wird uns hier von YENO geboten. In dieser

abgefahrenen Adventure-Geschichte von Ron Gilbert und Gary Winnik tummeln sich allerlei Gestalten. Unter anderem der verrückte Wissenschaftler Dr. Fred, sein Sohn Ed, eine Ex-Krankenschwester mit blauer Gesichtsfarbe, ein grüner und ein violetter Tentakel, den übrigens jeder in seinem Haushalt haben sollte und natürlich Sandy, die von Dr. Fred entführt wurde.

Die Steuerung über Icons und Joypad ist etwas mühselig, wird aber durch Select, bzw. den drei Hauptaktionen (öffne, benütze, nimm) unterstützt. Besonders lobenswert ist auch die Möglichkeit des Abspeicherns. Mit Hilfe eines Langzeitakkus, der sich während des Spielens wieder regeneriert, kann man jederzeit den aktuellen Spielstand absaven. Unendlich lange und stupide Paßwortfunktionen ge-

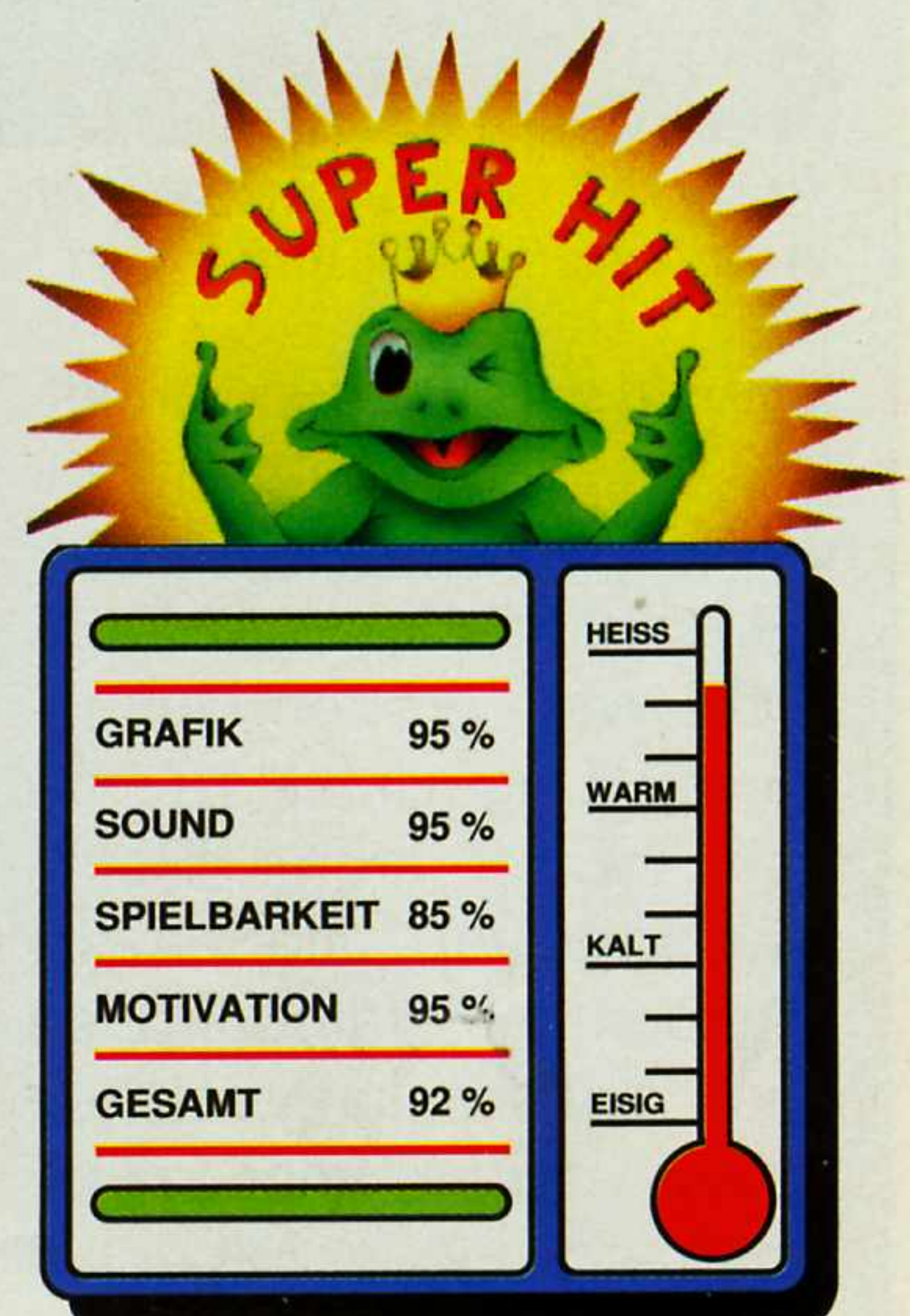
hören der Vergangenheit an. Zur Story: Deine Aufgabe ist es nun, Sandy aus den Klauen des wahnsinnigen Dr. Fred zu befreien, bevor dieser eine unangenehme Gehirnoperation (he, he, he) an Deiner Freundin durchführt. Nachdem Du zwei Deiner Freunde ausgewählt hast, die Dir bei Deiner Suche helfen, ist das unerschrockene Rettungstrio komplett. Bevor es zum Showdown mit dem Bösewicht kommt, müßt Ihr zahlreiche Rätsel lösen und die verwinkelten Korridore und versteckten Räume des "Irrenhauses" erkunden. Fazit: Maniac Mansion ist das beste Abenteuer, das es zur Zeit für das NES gibt. Supergrafiken, Spitzenso- und die originalgetreue Umsetzung machen dieses Spiel unentbehrlich. Durch die vielen verschiedenen Lösungswege bleibt es immer interessant.

(Testmuster von YENO)
(rs)

Die Einrichtung glänzt ja nicht gerade durch das neuste technische Equipment.



Die manische Suche nach Sandy führt Euch durch alle Räume dieses "Irrenhauses".



Da Schachcomputer sich in Preis, Ausführung und Leistung sehr stark voneinander unterscheiden, sollten wir uns erst einmal darüber klar werden, für wen sich dieses Gerät eignet, bzw. welche Rechenleistung wir wirklich brauchen. Da die Firma "Hegener und Glaser" mit ihrer "Mephisto-Reihe" wirklich für jeden Wunsch und jeden Geldbeutel das passende Gerät hat, werden wir uns darauf beschränken, zumal man Mephistos wirklich überall kaufen kann (nein, bei Deinem Bäcker nicht, vielleicht hat der einen, aber den verkauft er nicht) und sie von der Qualität zweifellos zu den Besten gehören. Da wir hier nicht alle vorstellen können, picken wir uns die wichtigsten heraus. Anfangen wollen wir mit:

MEPHISTO- JUNIOR

Wie der Name schon sagt, wendet sich dieses Gerät vor allem an die Einsteiger. Anfänger und Gelegenheitsspieler werden daran lange Freude haben, da es trotz Minipreis eine gute Spielstärke besitzt. Die eingebaute Eröffnungsbibliothek führt den Spieler in die wichtigsten Standarderöffnungen ein. Zudem kann der Computer auf Wunsch

anzeigen, welchen Zug er machen würde, wodurch der Spieler lernen kann, schwierige Positionen zu meistern. Durch ein Druck-Sensorbrett entfallen während des Spiels umständliche Eingaben über die Tastatur. Die Rechentiefe von 8 Halbzügen dürfte für die Schachprofis zwar zu gering sein, aber für Gelegenheitsspieler ist sie absolut ausreichend. Der Junior kann mit einem Netzteil betrieben werden, oder mit Batterien, wobei 4 Mignonzellen nahezu 100 (!) Stunden Spielspaß liefern. Da das Gerät mit DM 169.- in den Regalen steht, wird es oft und gern gekauft. Wer

aber höhere Ansprüche stellt, der muß etwas tiefer in die Tasche greifen.

MEPHISTO SCHACHSCHULE

Obwohl der Name etwas anderes vermuten läßt, eignet sich dieses Gerät für Anfänger, wie Geübte. Der Rechner, welcher der Schachschule beiliegt, ist ein "EUROPA A", der laut Hegener & Glaser 90% aller Schachspieler schlägt. Nachdem mich dieser unscheinbare Kasten zweimal schrecklich blamierte, bin ich bereit, dieser Aussage Glauben zu schenken. Der Schachschule liegt ein prima geschriebenes Buch bei, mit dem der "Noch-nicht-Schachspieler" schnell und problemlos die Regeln erlernt. Auch eine

75 Seiten lange Einführung in die Schachtaktik fehlt nicht. Da jedes Kapitel mit Übungsaufgaben endet, die im Computer abgespeichert sind, kann der Spieler sein eben erworbenes Wissen ohne Umstände testen und vertiefen. Der Computer wird sich warnend melden, wenn der Spieler sein Übungsziel verfehlt und auf Wunsch auch helfen. Ein Positionsspeicher behält den Spielstand auch bei ausgeschaltetem Gerät. Natürlich nur, wenn Batterien eingelegt sind. 50 Spielstufen, inklusive Analyse- und Problemstufen, sowie 16 spezielle Anfängerstufen runden den positiven Gesamteindruck ab. Auch der Preis von DM 248.- erscheint mir nicht zu hoch gegriffen.



Mephisto Junior



Mephisto Schachschule

SCHACH

DER LANGEWEILE

Es soll ja Leute geben, die gelegentlich eine Runde Schach spielen, und dies nicht unbedingt am Computer tun wollen, weil sie z.B. keinen haben, oder weil er zu unhandlich ist, um mitgenommen zu werden. Die Gründe für die Anschaffung eines Schachcomputers können Zeitschriften anderen Inhalts behandeln. Wir wollen uns mal die Geräte selbst ansehen.



Kishon Chester

"KISHON CHESTER"

Ungewöhnlich ist das Design, das schon etwas sehr futuristisch wirkt, und die Sprachausgabe. Doch, doch..., die Kiste redet wirklich! Klar, deutlich und deutsch. Wie sein Namensgeber (genau: DER Kishon!) kann der Rechner allerdings manchmal die Klappe nicht halten und wird gelegentlich etwas vorlaut. Zwar kommentiert er auch die Spielzüge, was ja die eigentliche Aufgabe einer Sprachausgabe sein sollte, doch spart er auch nicht mit frechen Randbemerkungen. Die Kiste hat einen wahrhaft gewaltigen Wortschatz und es dürfte eine ganze Weile dauern, bis man alles kennt, und man nicht mehr durch eine neue, rotzfreche Bemerkung zum Schmunzeln gebracht wird. Die Rechenleistung des Chesters dürfte für den angepeilten Kundenkreis (vom Gelegenheitsspieler bis zum Geübten) mehr als ausreichend sein. Der Preis von DM 495,- erscheint nur auf den ersten Blick hoch. Den Chester zu beschreiben fällt recht schwer, da die Atmosphäre die das Kistchen vermittelt nicht rückkommt. Ich kann Euch nur einen Tip geben: Ab ins nächste Fachgeschäft und ausprobieren! Es wird Euch bestimmt Spaß machen. Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben.

MEPHISTO EXCLUSIVE V

Nicht zu unrecht führt er das "exklusiv" im Namen. Das Brett präsentiert sich in edlem Holz und die technischen Daten sprechen für sich! Vollelektronisches Magnetsensorbrett aus Edelholz mit Einzelfeldleuchten, 10 Spielstufen, 8 Blitzstufen, Countdown-Uhr, Eröffnungsbibliothek von 4.000 Positionen (auf 20.000 er-



Mephisto Exklusive

weiterbar), integriertes Schachlehrerprogramm. Da Programm und Elektronik über Modul austauschbar sind, bietet das Gerät totale Zukunftssicherheit. Komplette Partien sind rück- und vorspielbar. Das Brett gibt Zugvorschläge, und Einblick in den Rechenvorgang (5 Halbzüge tief). Auch wer gerne Blitzschach spielt findet im Exclusive einen brauchbaren Partner. Das Brett sieht nicht nur edel aus, es bietet auch ei-

ne Spielstärke, die dem ausgefuchtesten Profi den Schweiß auf die Stirne treibt. Obwohl dieser Schachcomputer für Anfänger genauso geeignet ist, wie für Turnierspieler, dürfte der Preis von DM 995,- den Einsteiger abschrecken. Allerdings kenne ich Leute, die ihn sich lediglich wegen seiner edlen Erscheinung angeschafft haben.

MEPHISTO MILANO

Das die Rechenleistung voll und ganz überzeugen kann, gehört bei Mephisto eigentlich zum Standard, genauso der Bedienkomfort. Und da ich schon einige Zeit darüber schreibe, lasse ich diesmal den diesbezüglichen Senf weg. Was beim Milano besonders auffällt ist das Design. Das Gerät besticht durch seine flache Bauart, und ist somit geeignet als Tischgerät und "Schach-Laptop". An ein solches er-

innert es auch frappant, wenn man den Deckel schließt. Zu Hause wird man wohl die herkömmlichen Schachfiguren bevorzugen. Aber es liegen auch welche im schicken Metallic-Design bei. Ganz nach Geschmack. Unterwegs eignen sich am besten die flachen Magnet-Pads, auf welchen die Symbole der Figuren aufgedruckt sind, schon deshalb weil man eine begonnene Partie auf dem Brett stehen lassen kann (auch bei geschlossenem Deckel), um später weiter zu spielen. Natürlich liegen auch diese Pads mit bei. Der neueste Mephisto hat bei einem Preis von DM 495,- alle Voraussetzungen, ein echter Knüller zu werden.

So, das wär's für heute. Wer gerne Schach spielt und wem unterwegs die Rechenleistung von Chess Master auf dem Gameboy nicht ausreicht, der sollte sich das eine oder andere Gerät einmal vorführen lassen. Zudem eignen sich Schachcomputer auch vorzüglich als Geschenk, und bei Bestechung wirken sie taktvoller, als Bargeld.

(rr)



Mephisto Milano



Die tolle Vektorgrafik sorgt für ein realistisches Spielgefühl. Die Aussicht erweckt auch Sehnsucht nach der Endversion.

NOVA

Was mir da so als Beta-Version über den Bildschirm flimmert (dank Task-Switcher) ist wirklich vom Feinsten. Da ich ohne Handbuch vor dem Monitor sitze kann ich leider auf keine Story oder besondere Bedienelemente eingehen, sondern Euch nur über das reine Spiel erzählen.

Durch diese verstümmelte Meldung und die mysteriösen Umstände zweifelst Du natürlich am Wahrheitsgehalt dieser Message und läßt den Panzer (oder wie immer man das Ding nennen will) bereitmachen. Mit diesem Gefährt, das "RAVEN II" genannt wird, begibst Du Dich auf die Oberfläche des Planeten. Andere Panzer greifen Dich an, flugzeugähnliche Geräte schießen auf Dich und Du hast nur eine kümmerliche Kanone um Dich zu wehren. Während Du auf dem Planeten rumfährst bekommst Du nach und nach mehr Waffen, die in einem Kontrollfeld angezeigt werden und mit dem Feuerknopf ausgewählt werden.

Dabei geht natürlich Deine Panzerung flöten und nach und nach wird Dein Panzer immer mehr zerstört (das zeigt Dir das andere Kontrollfeld im Cockpit). Die Grafik ist extrem schnell und gut gezeichnet und auch der Sound kann sich hören lassen. (mg)

Raven II auf der Startrampe und das verlockende Antlitz des Bordcomputers.



Das Game "NOVA 9" spielt anscheinend auf einem Eisplaneten (jedenfalls ist die Umgebung in grauer Farbe gehalten). Deine Aufgabe ist es, mit einer Art Panzer

draußen herumzurattern und zu kämpfen. Im Intro, das allein schon wegen der super gezeichneten Grafik sehenswert ist, erfährst Du von einem Computer namens S.A.R.A.H, daß auf einer anderen Station auf diesem Planeten etwas nicht stimmt. Zuerst meldet die Station einen Angriff und dann, nach einem leichten Bildschirmrauschen, erzählt Dir ein Typ, der aussieht wie ALF und Cycloidy heißt, daß wieder alles in Ordnung ist.





Halo Play Time!

Hallo Play Time!

Na, habt Ihr die Feiertage und den Jahreswechsel gut überstanden? Da wir davon ausgehen, daß Ihr in den vergangenen zwei Wochen reichlich Zeit hattet, uns alles zu schreiben was Euch auf der Milz lag, versprechen wir Euch für die nächste Ausgabe mindestens fünf pralle Leserbrief-Seiten.

Sicherheitskopie

Eure Zeitschrift finde ich echt gut, der Preis ist o.k! Ich weiß nicht, was die ganzen Leserbriefe sollen, in denen steht, daß der Preis von DM 4,90 ein Superhammer ist, verglichen mit anderen Zeitschriften die 180 Seiten Umfang haben, dürft Ihr ja gar nicht mehr verlangen, und wie so viele andere Leser finde ich, daß Ihr ein wenig kritischer bewerten solltet. Außerdem fehlt Euch noch eine Demo-Ecke und eine Szene-Ecke in der das Neueste in der Szene bekannt gegeben werden soll.

Nun zu einem alten Thema, den Originalen. Ich persönlich halte nicht viel davon, ich kaufe mir wirklich nur die, die mir auch schon als Raubkopie gefallen haben und wo ich weiß, daß sie ihr Geld wert sind (Monkey Island, 3D Konstr. Kit etc.). Wenn ich mir meine Softwaresammlung daheim anschau (z.Zt. 2000 Disks) muß ich sagen, daß wirklich 95% davon richtige Sch.... ist, oder nur knapp über dem Durchschnitt. Die Softwarehäuser sollten sich überlegen was ihnen mehr bringt, Masse oder Kasse! Wenn man sich Sierra ansieht, die lt. Euren Angaben von Larry I 250.000 Stck. verkauft haben, dann sieht man, daß sich Qualitäts-Programme wirklich aus-

zahlen. Die Firmen, die sich nur auf Massenprodukte spezialisiert haben, verdienen es ja regelrecht, daß sie pleite machen, aber dann heißt es ja wieder, die Raubkopierszene auf dem und dem Computer war viel zu groß, da kann man ja keinen Gewinn machen.

No Name Inc

Bei Deiner/Eurer Logik schießt mir wirklich das Wasser in die Augen! Schlechte Autos zu klauen, wäre demnach weniger kriminell, als gute? Wenn Du/Ihr schon zugebt, daß 95% Eurer/Deiner Sammlung Sch... ist, warum hebt Ihr die dann auf? Gerade Larry I ist ein sehr schönes Beispiel! Glaubt Ihr im Ernst, das davon weniger Raubkopien als von anderen Spielen im Umlauf sind? Zudem sind 250.000 Stück, die weltweit verkauft wurden, auch nicht der Himmel auf Erden, wie Ihr uns einreden wollt. Gerade kleine, unbekannte Softwarefirmen, die wenig Geld im Hintergrund haben, bekommen durch solch fragwürdige Moralvorstellungen kaum eine Chance. Und daß 95% aller Spiele Schrott sind, mag zwar richtig sein, aber das haben wir nicht zuletzt Typen wie Euch zu verdanken. Welche Firma ist denn heute noch bereit viel Geld und Zeit in ein Spiel zu investie-

ren, wenn sie damit rechnen muß, daß die Kopien noch vor dem Original im Umlauf sind?

Wir haben auch nicht vor, eine Szene-Ecke einzurichten, denn wir haben eine andere Vorstellung von einer Computerszene als Ihr. Oder sollte es eine Motorsport-Zeitschrift geben, in der Autoknacker ein Forum haben? Die Idee mit einer Demo-Ecke bleibt aber davon unberührt! Was halten andere Leser von dieser Idee?

Kritik I

He Play Time, obwohl ich Eure Zeitschrift ganz nett finde, bekam ich beim Lesen der letzten Nummer fast einen Schrei-krampf. Der Test von Wing Commander II war ja wohl total daneben! Wie schreibt dieser "R.Rosshirt" eigentlich seine Berichte?

Thomas Brandl

Also eigentlich schreibe ich nach dem Gehör. Ich habe auch versucht auf einen Laptop zu schreiben, aber das war mir zu unhandlich. Danach probierte ich es mit einer Sekretärin, bis ich nach einigen nutzlos vertanen Monaten einsehen mußte, daß auch sie unhandlich war. Momentan schreibe ich auf einem Amiga 2000. Frage beantwortet?

R.Rosshirt

Kritik II

Hallo Play Time, jetzt habe ich die sechste PT in der Hand, und muß sagen, sie hat sich entgegen der ersten Ausgabe schon gut gebessert. Vor allem das Fun Time Magazin ist Euch gut gelungen. Allerdings habe ich das Gefühl, daß Ihr den PC teilweise unterbewertet. Beispiel: Wing Commander II und Battle Isle. WC II mit einer Gesamtwertung von 93%!!! Nix Hit. Dagegen hat Battle Isle mit einer Wertung von 90% den Hitstern bekommen (Wunder?). Außerdem habt Ihr bei dem Test von WC II das MEGASTARKE Speech Pack vergessen. Dieses Teil sollten sich alle PC-Besitzer mit einer Soundblaster Karte unbedingt zulegen.

1) Im Intro sprechen alle Personen.

2) Hört man im Kampf, wie die Kätzchen einen verfluchen oder auslachen. Aber vor allem das Ableben der Katzen, welches oft durch einen lauten Schrei unterlegt wird kommt hier besser zur Geltung, als wenn da nur ein läppisches YEAAAAHHH.... auf dem Bildschirm erscheint. Dazu noch etwas. Aus dem Test ist es nur sehr schwer zu sehen, daß WC II Roland und Soundblaster zusammen benutzt!

Peter Krause

Daß WC II in Sachen Grafik und Sound mit zum Besten gehört, was momentan erhältlich ist, erklärt die 93%. Daß es aber ganz knapp am Hitstern vorbeischrammte, liegt daran, daß es im Gegensatz zu WC I keine umwerfenden Erneuerungen brachte. Tolle Erklärung was? Nun aber mal im Ernst! Wir haben den Hitstern vor lauter Begeisterung schlicht und einfach vergessen. Sorry, soll nie wieder vorkommen. Das Speech Pack konnten wir, als das Game getestet wurde, noch nicht werten, da es zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf dem Markt war. Da es einige Zeit dauert um eine Zeitschrift zu machen, vergehen manchmal bis zu vier Wochen zwischen Schreiben des Testberichts und dem Erscheinen des Heftes. Das ist schade, aber nicht zu ändern. Daß WC II Soundblaster und Roland zusammen benutzt, wurde zwar erwähnt, aber wir gingen nicht größer darauf ein, weil die wenigsten beide Soundkarten haben.

Kritik III

Mal sehen ob Ihr diesen Brief abdruckt. Es ist zuerst einmal sehr gut, daß Ihr keinen Fanclub habt, sonst wären nämlich 80% Eurer Atari-User ausgetreten. Ich lese Eure Zeitschrift von Anfang an und bin etwas Inkompetenz in Sachen Hardware (besonders ST) gewöhnt, aber die Antwort auf den Leserbrief "Demowunder" ist das Härteste, was ich je in einer Zeitschrift, die nur entfernt mit Computern zu tun hat, gelesen habe (11/91 S. 85). Der kleine Fehler zuerst: Es gibt (wenn auch nur wenige) Spiele, die den STE unterstützen (z.B. Wings of Death, Leaving Teramis (nur Scrolling), Oxyd, Exterminator etc.) Aber es ist o.k. wenn man das nicht weiß (obwohl das für eine Spielezeitschrift

schon ziemlich peinlich ist). Aber jetzt: Der Unterschied zwischen STFM und STE! Der besteht auf jeden Fall schon mal nicht im Modulator! FM steht im übrigen nicht für Fernsehmodulator, sondern "F" für Floppy und "M" für Modulator. Das "E" beim STE, steht für Extended Modulator EINGESCHLOSSEN! Aber was hat der STE was der STFM nicht hat (abgesehen davon, daß er 100 DM teurer ist und später auf den Markt kam)? 4096 Farben, PCM Stereo- Sound bis 50 KHZ pro Kanal, Stereo Rauschfilter, Höhen- und Tiefenregler, Blitter serienmäßig und Hardwarescrolling. Außerdem Anschlüsse für Lightpen oder Lichtpistole oder zwei weitere Joysticks. Ein recht kleiner Unterschied also!?! Vielleicht solltet Ihr Euch nicht nur über Neuheiten informieren, wenn Ihr auf eine Atari Messe geht ... Ältere Grundlagen fehlen Euch wohl... Aber Eure Rollenspielecke ist ganz gut ...

Dirk Peters

Deinen Brief veröffentlichen wir stellvertretend für alle anderen zu diesem Thema. Ich kann dazu nur eines sagen: Peinlich... Peinlich... Du hast recht, so etwas sollte nicht passieren. Der Verantwortliche dafür, wurde von uns gesteinigt und gelobte Besserung. Nachdem wir ihn vorsichtshalber noch drei Tage bei Wasser, Brot und einem Stapel Bücher über die Hardware der div. Ataris in den Redaktionskeller sperrten, sind wir sicher, daß dieser Ausrutscher einmalig bleiben wird.

Bill & Ted & Rosshirt

Hallo Play Time!
Ich beziehe mich auf den Artikel Bill & Teds excellent Game Boy Adventure in Ausgabe 12/91 Seite 76. Ich möchte, daß sie folgenden Leserbrief abdrucken:

Ich finde Eure Zeitschrift relativ gut, aber was Ihr Euch in Ausgabe 12/91 geleistet habt, geht in keine andere Zeitschrift rein. So, wie Herr Rosshirt schreibt, hat er den Film "Bill & Teds verrückte Reise durch die Zeit" noch nie gesehen. Und die "gut unterrichteten Kreise" waren wohl doch nicht so gut unterrichtet, denn auf Premiere lief nur oben genannter Film. Der 2. Teil lief im Juli erst in Amerika und kann deswegen noch nicht hier gelaufen sein. Nächstmal würde ich mir bessere "gut unterrichtete Kreise" aussuchen.

Ich bin ein Fan von den Beiden und werde in Kürze einen Fanclub eröffnen. Wenn Ihr nicht zu wütend seid, veröffentlicht, bitte meine Adresse.

Thomas Grosserlm
Schäferkamp
4770 Soest

Warum sollten wir auf Dich wütend sein? Berechtigte Kritik trägt wesentlich dazu bei, daß diese Zeitschrift besser werden kann. Wir wollten Bill & Ted nicht zu nahe treten! Allerdings war der Artikel als Test für ein Computerspiel gedacht, auf die Fähigkeiten des Testers den Film beurteilen zu können wurde, zugegeben, nicht geachtet. Das Spiel erhielt ja auch eine recht freundliche Bewertung.

Wo und wie

Hallo Play Time!
Das Eure Zeitschrift "super" ist, brauche ich ja nicht zu schreiben. Bloß in Ausgabe 12/91 vermisste ich Euer Poster. Aber bei dem traumhaften Preis von DM 4,90 ist das nicht der Rede wert. Nun zu meiner Frage: Bei einem PC drückt man zum Ausdrucken des Bildschirms die Print Screen-Taste. Da ich aber ein Amigabesitzer bin, weiß ich nicht, welche Taste dafür vorgeschrieben ist. Wenn

es keine gibt, könnten Sie mir bitte die dafür nötigen Geräte nennen. So, daß soll reichen. Ich hoffe, daß dieser Brief noch in Eure viel gefragte Leserecke paßt. Macht weiter so.

Euer Play Time Fan

Steve Möbes

Tja, das Poster! Die einen wollen das Poster raus haben, um Platz für mehr Artikel zu schaffen, die anderen können ohne Poster nicht leben. Hier den goldenen Mittelweg zu finden, ist ganz schön schwer. Poster oder nicht, diese Frage stellen wir hier einmal einfach in den Raum, um zu sehen was an Meinungen zurückkommt. Da die Play Time EURE Zeitschrift ist, liegt die Entscheidung nicht zuletzt auch bei Euch!

Nun zu Deinem Problem mit dem Ausdruck des Bildschirms. Nö, ne extra Taste dafür is' nich'! Doch da der Amiga, bis auf Kaffee kochen, so ziemlich alles kann, gibt's auch dafür eine Lösung. Um einen Screen auf Diskette oder Papier zu bannen, liefert Commodore das Programm "Graphic-Dump", das Du auf Deiner Extra-Disk, in der Schublade "Utilities" findest. Das Progrämmchen stößt aber recht schnell an seine Grenzen. Wenn Du z.B. eine Grafik aus einem Spiel abspeichern/ausdrucken willst, geht das mit dem PD-Programm "GrabIt" schon viel besser. Wenn Du noch bessere Ergebnisse haben willst, mußt Du leider tiefer in die Tasche greifen. Für ca. DM 99.- bekommst Du dann "Turbo-Print", mit dem Du zusätzlich noch wesentlich bessere Druckergebnisse erzielen kannst.

XT - AT

Hallo Play Time,
der Grund weswegen ich schreibe ist der: Leider bin ich noch einer der letzten XT-Besitzer und muß noch

einige Zeit warten, bis ich mir meinen 386er kaufen kann. Da ich aber in der Zwischenzeit nicht ohne neue Spiele auskomme, bitte ich Euch, die MS-DOS Spiele zweimal zu testen. Einmal auf Eurem AT und einmal auf Eurem XT. Oder Ihr schreibt im Test, ob sich das Spiel auch auf einem XT lohnt. Ein herzliches Dankeschön und weiterhin viel Glück.

Christian

So seltsam sich das anhören mag, aber keiner unserer Mitarbeiter hat einen XT. Zudem wäre es auch zu umständlich die Spiele auf XT und AT zu testen. Sollten sich jedoch mehr Leser eine besondere XT-Bewertung wünschen, werden wir uns etwas überlegen müssen, und auch die Anschaffung einer solchen Maschine wäre evtl. denkbar.

Verbesserung?

Hallo Play Time Redaktion, Ich werde jetzt nicht anfangen Euch über den grünen Klee zu loben, das tun schon andere. Jedenfalls gebt Ihr Euch Mühe und werdet von Nummer zu Nummer besser. Wenn das so weitergeht, werde ich mir in drei Jahren noch ein PT-Abo zulegen. Damit das noch etwas schneller gehen kann, habe ich noch einige Verbesserungsvorschläge. Ihr macht viel zu viel Reklame! Das will eh keiner lesen. Weg damit! Die Poster sind absolut überflüssig! Der C64 ist tot! Commodore hat ihn ja selbst mit dem Amiga abgelöst. Testberichte für diesen Kasten haben in einer Spielezeitschrift nichts mehr verloren. Testet doch gelegentlich mal Anwendersoftware. Wer kann schon immer nur spielen! So, das war's für heute.

Markus Naumann

Ob Anwendersoftware in einer Spielezeitschrift sinn-

voll aufgehoben ist, stellen wir mal der Diskussion anheim. Einen zarten Anfang machten wir schon, siehe "X-Copy". Daß der C64 tot ist, halten wir allerdings für ein Gerücht. Wenn wir Dir die Zuschriften, die sich mehr C64-Tests wünschen, vor die Haustür legen würden, bräuchtest Du eine Schaufel zum spazierengehen. Zweifellos sind seine Tage gezählt, und es werden immer weniger Spiele für ihn erscheinen, aber tot ist er noch lange nicht! Reklame raus? Das können und wollen wir nicht. Die Leute, die bei uns Anzeigen schalten, bezahlen ja dafür. Da es sehr viel Geld kostet eine Zeitschrift zu machen (Löhne, Papier, Druck etc.), müßte das fehlende Geld über den Verkaufspreis hereingeholt werden. Wer will das? Du? Zudem finden viele Leute Werbung auch informativ und hilfreich bei ihren Kaufentscheidungen.

Game Boy

Sehr geehrte PT Redaktion! Da ich mir häufig Eure Zeitschrift kaufe, fallen mir negative Kritikpunkte natürlich auf: In der Ausgabe 7/91 testet Ihr Paperboy für den Lynx. Wertung: 75%. In Nummer 10/91 erhält das gleiche Spiel auf dem Game Boy nur 19%. Der Grund wurde nicht angegeben. Das kann doch nicht am neuen Bewertungssystem liegen!

P.S. Wer ist eigentlich dieser "Helmi" der so fantastische Zeichnungen macht?

Thomas

Daß Paperboy auf dem Lynx besser bewertet wurde, lag daran, daß es dafür auch besser als auf dem Game Boy war. Es wurde eben nicht besonders herauschend umgesetzt. Wer Helmi ist, wissen selbst hier in der Redaktion die Wenigsten. Am ehesten be-

schreibt man ihn mit einer Mischung aus Maskottchen und Hausgeist. Er kommt bei Nacht und Nebel vorbei und bringt seine Zeichnungen und Texte. Verschiedentlich wurde er schon gesichtet, wobei ihn die einen als groß, schwarzhaarig und in einen weiten, flatternden Radmantel gehüllt beschreiben. Die anderen glauben deutlich einen kleinen, blonden Kerl gesehen zu haben, der kichernd, von Busch zu Busch Deckung suchend, das Redaktionsgebäude umschlich. Vielleicht liest er ja gerade mit und beschließt, sich einmal zu zeigen! (Für alle die es ganz genau wissen wollen: Schaut Euch doch mal die "kurz berichtet"-Seite der Ausgabe 12/91 an.)

1, 2, 3.

Hallo PT Redakteure! Ich finde Eure Zeitung im großen und ganzen in Ordnung, besonders den günstigen Preis. Trotzdem habe ich aber noch ein paar Fragen und Tips für Euch.

1. In der PT 10/91 habt Ihr ein super Poster. Da ich die 11/91 nicht bekommen habe, kaufte ich mir gleich Ausgabe 12/91 - und was habe ich nicht gefunden, das Poster. Ist das nun eine Ausnahme, oder macht Ihr keine Poster mehr? Statt weniger müßtet Ihr mehr machen!

2. Warum schreibt Ihr in Eurer Zeitung Tests von C64, Konsolen u.s.w.? Wollt Ihr es nicht wahrhaben, daß dieselben am Aussterben sind, oder warum klammert Ihr Euch an diese "Taschenrechner"? Ihr könnt doch ein Heft für Amiga, ST und PC machen und eines für die Kleincomputer. Na, wie ist mein Vorschlag?

3. Bekommt Ihr keine Briefe mehr, oder warum druckt Ihr in Ausgabe 12/91 schon Romane ab. Ich hab gedacht ich guck' nicht richtig, als ich diesen "very big

Text" sah. Sehr geehrte Frau Maueröder, leiden Sie zufällig an -ZENSIERT-, daß Sie Ihren Ärger an einer Computerzeitschrift auslassen und sich pausenlos über den Ausdruck und die Schreibweise der PT-User gewissermaßen protzmäßig aufregen? Außerdem vergleichen Sie ununterbrochen die PT mit anderen Zeitschriften aber wozu gibt es denn so viele Magazine? Bestimmt nicht, damit Sie alle gleich sind. Überlegen Sie also vorher mal ein bißchen.

So, das war's. Ich hoffe Ihr druckt diesen Brief ab. Es grüßt Euch ein eifriger Leser aus Eberswalde.

Christian Diek

1. Siehe oben.

2. Dito.

3. Dieser Brief ist der einzige und letzte, den wir zum Brief von Frau Maueröder veröffentlichen, obwohl recht viele kamen. Stellenweise stolperten sie auf dem Pfade des guten Geschmacks. Wir wollen klarstellen, daß wir keine Beleidigungen unserer (wenn auch ehemaligen) Leser abdrucken werden, da die Play Time kein Forum für Haßtiraden werden soll.

Schnelligkeit?!

Hallo Ihr ...

Obwohl ich Eure Zeitschrift gar nicht mal so übel finde, muß ich Euch dennoch (hart?) kritisieren. Ihr seid nicht aktuell genug! Wing Commander II, Batman für den Game Boy, oder Bundesliga Manager Prof. für den Amiga sind nur einige Beispiele von Spielen, die in anderen Zeitschriften schon viel früher getestet wurden. Werdet schneller und ich bleibe ein treuer PT-Leser.

Klaus Wallnik

Batman für den Game Boy ist wirklich ein alter Hut, aber wir testeten die deutsche Version, und die war

zu diesem Zeitpunkt wirklich neu. Das mit den anderen Spielen ist so eine Gewissensfrage! Sollen wir ein Game wirklich so früh wie möglich testen, wie andere Zeitschriften, oder erst wenn es wirklich im Handel zu haben ist? Die Händler können ein Lied von Leuten singen, die x-mal in den Läden kommen, mit der stereotypen Frage: "Habt ihr schon ... für den ...!"

Atari

Hallo Play Time!

Nachdem ich mich entschlossen habe, mir noch eine Ausgabe Eurer Zeitschrift zu kaufen (die erste war ja -würg-) und doch ziemlich erstaunt war, wie Ihr Euch gemausert habt, entschloß ich mich, Euch mal einen Brief zu schreiben. Nun habe ich noch ein paar Verbesserungsvorschläge:

1. Der Frosch als Bewertung ist ja nicht schlecht, aber ich würde HELMI vorziehen. 2. Das Leserforum soll erweitert werden. 3. Das Heft ist zu KLEIN! So, und nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich besitze neben meinem Amiga auch noch einen Atari XL. Leider gibt es für diese SUPER-Maschine keine Zeitschriften mehr zu kaufen, obwohl gerade jetzt die wirklich guten Programme auf den Markt kommen, die die Hardware des XL wirklich ausreizen. Ich habe schon bei zahlreichen Magazinen angeklingelt und was kam dabei heraus? "Tut uns leid, wir beschränken uns nur noch auf folgende Rechner ... Blabla... Wir behandeln grundsätzlich alle Rechner, aber Atari XL, der ist doch schon lange tot".

So, und nun seid Ihr meine letzte Hoffnung. Falls Ihr Anschriften von deutschen Softwarefirmen braucht, sagt Bescheid. Good Bye

Michael Seibt

Entschuldige bitte, daß Dein Brief einige Kürzungen erdulden mußte. Ich hoffe aber, daß der Sinn trotzdem rübergekommen ist. Gemausert sollen wir uns haben? Nein, bestimmt nicht! Keiner von uns hat Federn! Außer vielleicht Helmi, von dem man es nicht genau weiß.

Zu 1. Helmi statt Frosch wäre ja gar nicht mal undenkbar! Wenn noch mehr Leser das wollen, wird der Gute bald keine andere Wahl mehr haben (Hallo Helmi, liest Du mir gerade zu?). Zu 2. Schreibt was das Zeug hält und das Leserforum wird größer werden! Zu 3. Das Heft ist zu klein? Stimmt! Wir experimentierten schon mit dem Format DIN A0, und die Tests kamen auch hammerhaft rüber. Doch weigerten sich die Zeitschriftenläden dieses Monstrum auszulegen, weil es immer die anderen Magazine verdeckte, und im allgemeinen recht unhandlich war. Leider werden wir beim gängigen Format bleiben müssen, schon alleine wegen der Briefträger, die die ABO's sonst nicht in die Briefkästen bekommen, und schon mit Boykott drohten. Zu Deinem eigentlichen Anliegen: Im Prinzip haben wir nichts gegen den XL. Doch wir können nur das testen, was uns die Softwarefirmen zur Verfügung stellen. Bisher war leider NULL für den XL dabei! Zudem sind wir auch nicht sicher, ob unsere Leserschaft daran Interesse hätte. Falls das aber der Fall sein sollte, SCHREIBEN!!!! Wir werden die Letzten sein, die dem Leser nicht das geben, was der Leser will!

Kommunikationsfragen

Werte PT Redaktion!

Ich bin begeisterter Play Time Leser und besitze bis jetzt jede Ausgabe. Neben den umfangreichen Spiele-

tests finde ich besonders das kleine "Tips & Tricks" Heftchen sehr gut. Jedoch habe ich folgende Fragen an Euch: 1. Warum gab es in der Ausgabe 12/91 kein Poster? Ich hoffe, daß in der nächsten Nummer wieder eines dabei ist. 2. Kann man Level Codes für ein Spiel auch schriftlich schicken (nicht auf Diskette, sondern in Briefform)? 3. Welche Textverarbeitung auf welchem Computer müßte ich verwenden, wenn ich meine Tips auf Diskette schicken würde? Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen beantworten könnt, indem Ihr meinen Brief abdruckt. Macht weiter so!!!

Manuel Stamey

O.K, das mit dem Poster sollte sich inzwischen wohl erledigt haben. Briefe (und natürlich auch Tips) kann man uns auf Papier (in Prosa oder Gedichtform, Hauptsache leserlich!), oder auf Diskette von allen gängigen Systemen schicken. Die ganz Harten können ihre Meinung auch in Stein meißeln, die Zarten werden wohl eher den Weg der gezielten Bepflanzung, in Buchstabenform, eines kleinen Rasenstücks gehen. Der Möglichkeiten sind da gar schrecklich viele! Aber das gute, alte Papier ist doch noch am einfachsten, ohne Euch jetzt in Eurer Kreativität einschränken zu wollen.

Kopierschutz

Liebe Play Time, ich habe ein Problem, das da lautet: Monkey Island! Mir ist nämlich die "Dial A Pirate"-Liste weggekommen, d.h. sie war beim Kauf gar nicht dabei. Das ist sehr schlimm, weil ich jetzt ein wertloses Spiel gekauft habe. Könntet Ihr diese Tabelle nicht in der nächsten Ausgabe veröffentlichen, oder sie mir zuschicken?

Markus Friese

Um Himmels Willen, diese Liste ist ein Teil des Kopierschutzes! Wenn wir so etwas veröffentlichen, ist der Staatsanwalt schneller bei uns, als wir Druckfehler machen können. Auch Softwarefirmen werden Dir in diesem Fall etwas husten. Diese Liste gibt es NUR im Spiel und sonst nirgends. Sonst wäre ja der Kopierschutz kein solcher, so bedauerlich das für Dich auch sein mag. Allerdings ist es sehr unwahrscheinlich, daß ein Spiel ohne diese Liste verkauft wurde. Ohne hier jemandem etwas Böses unterstellen zu wollen, möchten wir Euch bitten, von derartigen Gesuchen Abstand zu nehmen.

Heimsuchung

Hallo Play Time

Nachdem ich Euch schon ein paar Mal geschrieben habe, ohne eine Antwort zu erhalten, habe ich mir vorgenommen Euch für einige Tage zu besuchen. Was haltet Ihr davon?

Gerd Austerlitz

Uns besuchen? Wow, super Idee! Daß noch niemand darauf gekommen ist! Wir haben auch einen Raum, in dem wir Dich unterbringen können. Es ist ein Raum über der Garage, den wir bisher zur Lagerung von Maulwurfsellen und Betelnüssen verwendeten. Wir haben immer einen Vorrat an Betelnüssen, falls irgendetwas Eingeborenen hereinschneien! Leider gibt es in diesem Raum keine Toilette oder Badeeinrichtung, und der einzige Ausgang ist eine Falltüre. Melde Deinen Besuch aber bitte rechtzeitig an, denn wir brauchen etwas Zeit, um die Falltüre zu ölen.

Die Redaktion behält sich sinnwährende Kürzungen vor

CHARTWARE

- 1 (5) Battle Isle
(Blue Byte)
- 2 (NEU) Lemmings (Add on)
(Psygnosis)
- 3 (1) Bundesliga Man. Prof.
(Software 2000)
- 4 (NEU) Microprose Golf
(Microprose)
- 5 (4) Lotus Turbo Chall. 2
(Gremlin)
- 6 (NEU) Sanctuary
(Lifestyle)
- 7 (NEU) The Oath
(Attic Software)
- 8 (3) Silent Service 2
(Microprose)
- 9 (NEU) Cruise for a Corpse
(Delphine)
- 10 (NEU) Knights o.t. Sky (1MB)
(Microprose)

- 1 (3) Turrican 2
(Rainbow Arts)
- 2 (4) Bundesliga Manager
(Software 2000)
- 3 (NEU) 50 Great Games
(Wicked Software)
- 4 (5) Conquestador
(G.D.G.)
- 5 (2) Last Ninja
(Gremlin)
- 6 (9) Hero Quest
(Gremlin)
- 7 (NEU) Outrun Europe
(SEGA)
- 8 (NEU) Soccer Stars
(Enterta. Int.)
- 9 (NEU) Max Pack Compilation
(U.S. Gold)
- 10 (8) Capcom Collection
(Capcom)

- 1 Checkered Flag
- 2 Stun Runner
- 3 Hard Drivin'
- 4 Ishido
- 5 Turbo Sub

- 1 Out Run
- 2 Factory Panic
- 3 Pengo
- 4 Woody Pop
- 5 Putt & Putter

- 1 (4) Lemmings
(Psygnosis)
- 2 (1) Silent Service 2 (1MB)
(Microprose)
- 3 (NEU) Microprose Golf
(Microprose)
- 4 (NEU) Lotus Turbo Chall. 2
(Gremlin)
- 5 (NEU) Cruise for a Corpse
(Delphine)
- 6 (2) Railroad Tycoon (1MB)
(Microprose)
- 7 (NEU) The Simpsons
(Ocean)
- 8 (NEU) Quest for Glory
(UBI Soft)
- 9 (5) Mega lo Mania
(Imageworks)
- 10 (8) Manchester Uni. Eur.
(Krisalis)

- 1 Mickey's Chase
- 2 Double Dragon 2
- 3 Buggs Bunny 2
- 4 Super R.C. Pro-Am
- 5 Rescue of Blobette

- 1 (NEU) Bundesliga Man. Prof.
(Software 2000)
- 2 (2) Lemmings (Dual)
(Psygnosis)
- 3 (1) Wing Comm. 2 (HD)
(Mindscape)
- 4 (5) Larry 5 VGA
(Sierra Online)
- 5 (NEU) Die Kathedrale
(Software 2000)
- 6 (NEU) Sanctuary
(Lifestyle)
- 7 (7) Gunship 2000
(Microprose)
- 8 (NEU) Heart of China (VGA)
(Sierra Online)
- 9 (4) Police Quest 3 (VGA)
(Sierra Online)
- 10 (NEU) The Simpsons (Dual)
(Ocean)

- 1 The Simpsons
- 2 T.M. Hero Turtles 2
- 3 Super Mario Bros.
- 4 Wrestlemania Chall.
- 5 T.M. Hero Turtles

**Die Charts werden jeden
Monat aktuell von**

LEISURES
Every direction-always forward.

ermittelt.

20 Questions

Schaut man sich die Bestenliste SPIEL DES JAHRES 91 an, so sticht einem sofort 20 QUESTIONS ins Auge. Seit zwölf Jahren existiert dieser Kritikerpreis, aber in den ganzen Jahren suchte man vergebens nach einem derartigen Spiel auf der Liste.

Das hat sich in diesem Jahr geändert - zurecht! 20 QUESTIONS bietet eine echte Alternative zu den üblichen Quizwahnspielen, die auf dem Markt zu finden sind. Die meisten Quizspiele überzeugen durch ihre Einfalt, 20 QUESTIONS weist da ganz andere Qualitäten auf. Im Grunde läßt sich das Spiel auch viel eher als kommunikatives Ratespiel bezeichnen.

Wie üblich bei Quizspielen, glänzt auch 20 QUESTIONS durch seinen grafisch grausam verstümmelten Spielplan. Aber dieser offensichtliche Blackout eines Grafikers trübt den Spielspaß nicht im mindesten. Der Spielplan stellt sowieso nur ein besseres Punktezählkonto dar.

bestimmten Begriff gedruckt.

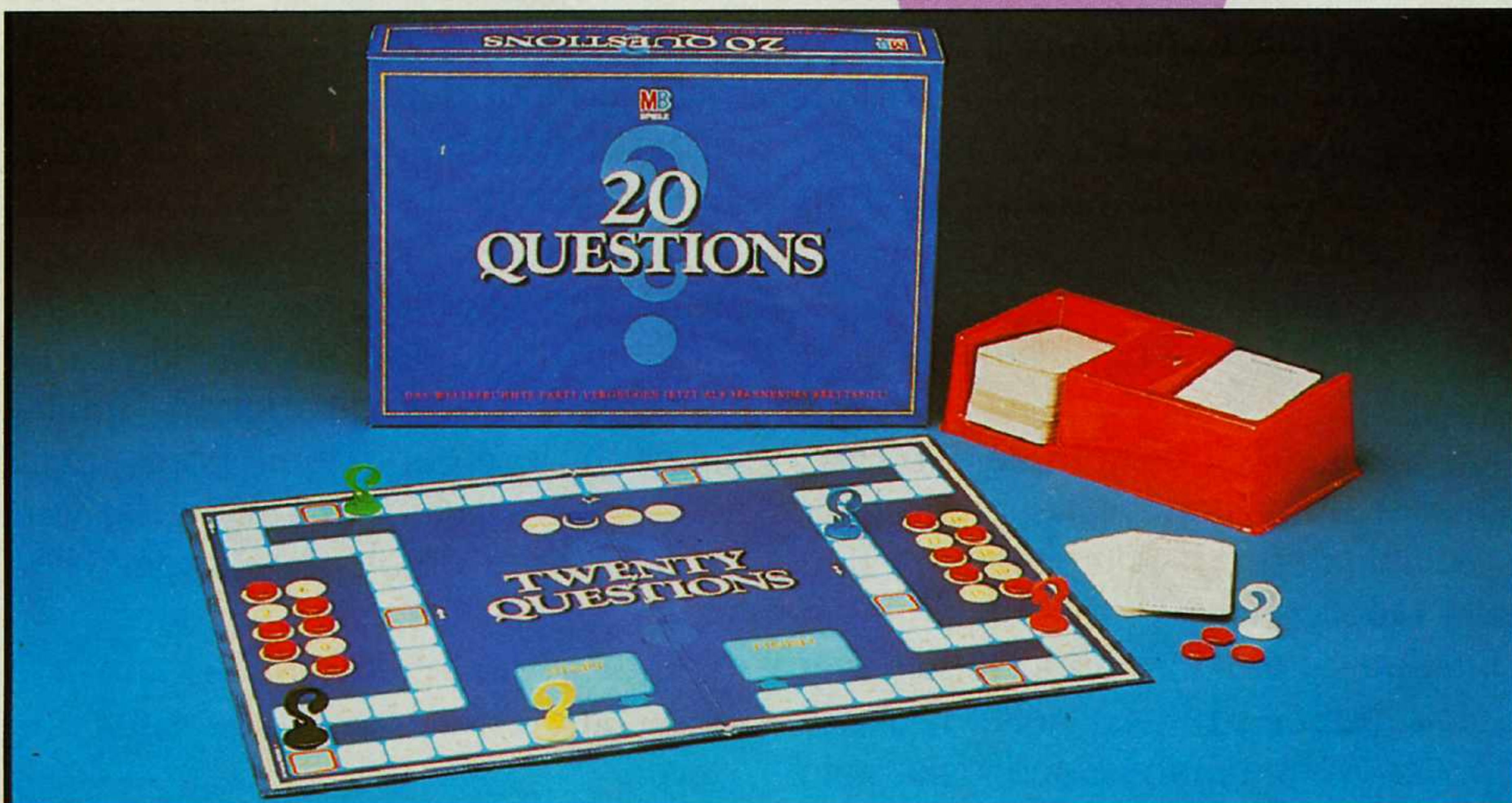
Das Spiel selbst gestaltet sich einfach. Reihum übernimmt jeder Spieler einmal die Rolle des Tipgebers. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt eine Karte und verkündet den anderen mit einem satanischen Grinsen auf den Lippen, daß er ein DING sei. Das sagt den Mitspielern leider wenig mehr als nichts. Aber nun kann jeder Spieler reihum eine Frage stellen. Diese Frage beschränkt sich auf die Nennung einer Zahl. Nehmen wir einmal an, es wird die Nr. 16 gewählt. Der Spieler, der momentan ein DING ist, schaut unter dieser Kennziffer auf seiner Karte nach und verkündet mit einem breiten Grinsen: "Man findet mich überall auf der Welt!". Der Spieler, der gefragt hat, hat nun eine

lebt nur neunmal. DINGE können auch Tiere sein! Je schneller ein Begriff erraten wurde, desto weiter kommt man auf der Laufleiste mit seiner Spielfigur, einem Fragezeichen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

20 QUESTIONS hebt sich wohltuend von anderen Spielen dieses Genres ab. Ein schneller Einstieg in das Spiel ist gegeben, so daß es spontan mit jederman gespielt werden kann. Die witzig, intelligent verschachtelten Definitionen, bei denen manchmal mehr als um eine Ecke gedacht werden muß, lassen den Spielverlauf nicht abflachen. Es gibt auch kein gelangweiltes Gähnen, wenn eine Spielrunde wieder mal darauf warten muß, daß endlich der nächste Zug eines Mitspielers stattfindet. Wer nicht die ganze Zeit konzentriert dabei ist, wird kaum auf die Lösung kommen. Der Vorteil bei 20 QUESTIONS liegt auf der Hand. Nicht dümmlisches, verbildendes, sogenanntes Allgemeinwissen wird abgefragt. Die Begriffe in 20 QUESTIONS sind jedem geläufig, nur die Definitionen sind so raffiniert formuliert, daß der Denkapparat häufiger ins Qualmen kommt. Inzwischen ist die erste der noch folgenden Zusatzpackungen mit weiteren Fragen auf dem Markt. Der Stoff für weitere Spielrunden dürfte demnach nicht so schnell ausgehen.

(jg)

Helmi sagt
"O.K."



Der geballte Spielspaß tritt in Form der reichlich vorhandenen Karten auf. Nun sind dies beileibe keine Karten mit irgendwelchen sinnlosen oder albernen Kommentaren. Vier Kategorien von Karten lassen sich finden. Entweder eine Karte beschreibt ein DING, eine PERSON, ein JAHR oder einen ORT. 20 intelligent gehaltene und verschlüsselte Definitionen sind jeweils auf einer Karte zu einem

Lösungsmöglichkeit zur Verfügung. Aufgrund der bisher nur spärlichen Information wird er vermutlich daneben tippen und der nächste Spieler darf sich eine Definition geben lassen, z.B. die Nr. 2: "Man sah mich auf dem heißen Blechdach." Immer noch recht verwirrend, nicht wahr? Und so geht es munter weiter, bis ein Spieler die Lösung gefunden hat. Übrigens, das DING mag Milch sehr gerne und

20 QUESTIONS

SPIELERZAHL: 2-6

VERLAG: MB

PREIS: CA. DM 59,-

SPIELMATERIAL: 43 %

SPIELREGEL: 57 %

SPIELREIZ: 87 %

COSMIC ENCOUNTER

Knapp ein gutes Jahrzehnt ist verstrichen, seit ein seltsamer Bazillus der spielerischen Art - kurz CE genannt - vorwiegend die Amerikaner infizierte. Im europäischen Raum, speziell in der alten BRD, fand er nur spärlich Eingang in Spielrunden, da das Spiel nur über einige wenige Importläden erhältlich war. CE ist nicht etwa die Bezeichnung eines vor kurzem identifizierten Virus, vielmehr handelt es sich um eine liebevolle Koseform von COSMIC ENCOUNTER, dem Spiel um kosmische Mächte.

CE war im Grunde der Urvater der interaktiven Spielsysteme in Reinkultur. Würfelte bei sonstigen Spielsystemen ein jeder vor sich hin, bestach - und besticht - CE durch seine Komplexität der Spielmechanismen. Die leider nicht mehr existente amerikanische Firma EON wußte zu der damaligen Zeit, welch einen Diamanten sie in ihrer Produktlinie hatte. Entsprechend brutal schlachtete sie das Spiel der Autoren Eberle, Kittredge, Olotka und Norton kommerziell aus. Allein neun teuer zu bezahlende Zusätze für das Grundspiel brachten EON ein markantes Umsatzplus und einen nicht zu verachtenden Geldregen. Inzwischen besitzen die meisten dieser Zusätze einen erheblichen Sammlerwert. Einige Sätze erhält man höchstens auf Auktionen in den Staaten für phantastische Summen. Aber das hilft den eingefleischten Fans von CE auch nicht weiter. Zwischenzeitliche, zum Scheitern verdamnte Versuche, CE wiederaufzulegen, fruchteten nichts. Sowohl die englische Firma WEST END GAMES als auch der deutsche Verlag ASS verstanden nicht im mindesten den Reiz des Spiels. Das kann man leicht daran erkennen, daß sie das Spiel lediglich für zwei bis vier Spieler konzipierten. CE läßt sich nun einmal aber am besten in voller Besetzung spielen, d.h. für eine Runde sollten sechs Menschen zusammenkommen. Erst dann entfaltet das Spiel sein gesamtes spielerisches Potential.

Qualität setzt sich durch ...

Anfang dieses Jahres dann, ließ sich in einem Katalog der amerikanischen

Firma MAYFAIR GAMES kleingedruckt lesen, daß sie die Rechte an CE aufgekauft hätten. Das ließ hoffen, daß sie das Spiel auch produzieren würden, wie es dann glücklicherweise geschah. Simultan dazu streckte der deutsche Verlag HEXAGAMES, bekannt für seine anspruchsvollen Spiele, die Fühler über den großen Teich aus und präsentierte auf der riesigen Veranstaltung SPIEL in Essen, für Fachjournalisten und Publikum gleichermaßen überraschend, die deutsche Version des bekannten und beliebten Klassikers. Und - eigentlich noch überraschender für hiesige Verhältnisse - der Verlag legte zudem eine sorgfältige Bearbeitung vor, die zusätzlich, sozusagen als Kontrapunkt, die wichtigsten und interessantesten der neun Zusätze im Spiel berücksichtigt hat. Und alles zu einem kaum glaubhaft günstigen Preis!

CE - anders als Andere

Das Spiel selbst bezieht seinen Reiz aus der absoluten Verflechtung aller Spielaktionen der Mitspielenden und der Möglichkeit, unter bestimmten Umständen die normalen Regeln des Spiels außer Kraft zu setzen. Jeder Spieler nennt ein Sechseck sein eigen, auf dem ein aus fünf Planeten bestehendes System enthalten ist. Diese Sechsecke werden an das in der Mitte stehende Zentralfeld, das schwarze Loch, angelegt. Danach werden auf jeden der fünf eigenen Planeten ebenso viele Raumschiffe der eigenen Farbe verteilt. Soviel zur anfänglichen Konstellation der Raumschiffe, die auch Basen genannt werden.

Das Ziel des Spiels besteht in der Landung mindestens je eines Raumschiffes auf fünf Planeten anderer Sternensysteme. Aber wie so oft ..., die Zielsetzung scheint einfach gesteckt zu sein, doch das Erreichen derselbigen ist mehr als schwierig. Der Witz bei CE besteht darin, daß ein Spieler fast nie in der Lage sein wird, aus eigener Kraft das Spiel zu gewinnen. Er muß demnach mit anderen Spielern zwangsweise zusammenarbeiten. Das aber bedingt ständig sich schließende und lösende Bündnisse mit den anderen Spielern.

Eine CE-Partie beginnt im allgemeinen ganz harmlos. Von den Schicksalskarten, die die Farben der beteiligten Spieler beinhalten, wird die erste Karte vom verdeckten Stapel genommen. Hebt z.B. der blaue Spieler eine grüne ab, darf er sofort diesen in seinem Planetensystem angreifen. Der Hyperraumkegel, der wie eine gigantische Trichtertüte aussieht, wird dazu mit der Spitze auf einen der grünen Planeten gerichtet. Natürlich sucht er sich den am schwächsten besetzten aus... Der angreifende Spieler darf nun mit bis zu vier Raumschiffen den Planeten seiner Wahl angreifen, indem er seine Schiffe auf den oberen Teil des Hyperraumkegels plaziert. Nun kann er sich entweder auch verspannt zurücklehnen und die anderen Spieler der Reihe nach einladen, sich an diesem schändlichen Angriff zu beteiligen. Es geht ja nicht darum, einen Planeten allein zu besetzen, sondern als erster fünf Fremdbasen zu besitzen. Der verteidigende Spieler darf nun die nicht am Angriff beteiligten Spieler einladen, ihm zu helfen. Wichtig dabei ist, weder die eingeladenen Spieler müssen in irgendeiner Form aktiv werden, noch sind Angreifer oder Verteidiger verpflichtet, angebotene Hilfe seitens der Mitspieler anzunehmen! Gerade in der Schlußphase kann dies über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Im Normalfall wäre der Ausgang einer solchen Auseinandersetzung klar. Die Raumschiffe der angreifenden und verteidigenden Spieler würden zusammengezählt und die Übermacht würde gewinnen. Nicht so bei CE! Jetzt kommen die Herausforderungskarten in's Spiel, von denen jeder Spieler sieben erhält und deren Anzahl sich im Laufe des Spiels erhöhen oder erniedrigen kann. Spie-

len beide Spieler eine Herausforderungskarte mit Zahlenwert, so wird dieser Wert, der zwischen 1 und 40 liegen kann, zu der Anzahl der Raumschiffe addiert. Somit ergibt sich der endgültige Kampfwert und damit auch die erfolgreiche Verteidigung eines Planeten oder dessen heimtückische Besetzung. Der Verlierer und seine Verbündeten müssen in diesem Fall sämtliche Raumschiffe an das schwarze Loch auf dem Zentralfeld abgeben.

Kompromißbereitschaft zahlt sich aus ...

Es können sich aber beide an einem Kampf beteiligten Spieler überlegen, eine Kompromißkarte zu spielen. Tritt dieser Fall ein, müssen sich die beiden Spieler zusammenraufen und einen Deal innerhalb einer Minute vereinbaren, der beiden nutzt. Gelingt ihnen dies nicht, da z.B. die anderen Spieler die beiden bewußt immer wieder durch nerviges Dazwischenreden

chen oder verändern die normalen CE-Regeln. Es gibt allein 48 verschiedene Mächte, auf deren Möglichkeiten man sich einstellen muß. Da wären die Subversiven, die Bündnisse zwischen den Spielern sprengen können, die Zombies, deren Raumschiffe nie im schwarzen Loch landen oder die Empfindsamen, die den Gegner immer einen Kompromiß entlocken. Doch nicht allein die Mächte der Mitspieler müssen mit ins taktische Kalkül einbezogen werden, sondern auch die Blitzer und Edikte. Blitzer erlauben ebenso Veränderungen der normalen Spielregeln wie die Edikte. Durch ihren Gebrauch wird der erwartete Spielverlauf mehr als einmal auf den Kopf gestellt.

CE gegen Langeweile ...

Natürlich muß COSMIC ENCOUNTER mehr als einmal gespielt werden, um sämtliche Möglichkeiten und miesen Tricks auszuloten. Aber das

das an dieser Stelle mit Recht, da ich CE bereits seit knapp zehn Jahren immer wieder mit Begeisterung spiele. Jeder Spielverlauf gestaltet sich immer wieder anders und löst neue Überraschungsmomente aus. Und die Gewißheit ohne die Mithilfe der anderen Spieler nicht gewinnen zu können und ständig die Übersicht über das Spielgeschehen haben zu müssen, läßt auch die Konzentration nicht absinken. Wenn doch, so kann dies spielentscheidende Nachteile mit sich bringen. Ein weiterer Vorteil, der zugunsten CE's spricht: Man muß nicht unbedingt Spielfreaks zur Hand haben, um CE spielen zu können. Die Regeln wirken auf den ersten Blick recht umfangreich, aber allein das Grundspiel kann bereits mit kurzen Worten erklärt werden. Trotz eines hohen Komplexitätsgrades beträgt die Spieldauer CE's meist keinesfalls mehr als eine Stunde. Ein weiterer Normalspieler abschreckender Fakt entfällt damit. Mit anderen Worten, es wäre ein folgenschwerer Fehler, COSMIC ENCOUNTER nicht zu spielen, bedenkt man das spielerische Potential, das in diesem Kultspiel steckt.

(ig)

Helmi sagt
"Super"!



stören, verlieren beide sofort je drei Raumschiffe an das schwarze Loch. Spielt nur einer der beiden Spieler eine Kompromißkarte, verliert er in der zuvor beschriebenen Weise, aber kann seinen Gegner schwächen, indem er von ihm Herausforderungskarten in Höhe der verlorenen Raumschiffe zieht. Die Karten werden abgelegt und die nächste Herausforderung, von denen jeder Spieler pro Zug zwei tätigen darf, beginnt.

Soviel im Groben zum eigentlichen Grundmechanismus. Was CE heraushebt aus dem klebrigen Spielbrei allerlei, sind zunächst einmal die Mächte, von denen jeder Spieler eine wahrnehmen kann. Mächte durchbre-

dürfte kaum ein Problem darstellen, da CE zu den Spielen mit suchtmachendem Charakter gehört. Hat man sich mit der Zeit mit CE und seinen Möglichkeiten vertraut gemacht, geben die Erweiterungsregeln ein vielfaches an weiteren Möglichkeiten, um das Spiel noch facettenreicher zu gestalten. COSMIC ENCOUNTER bietet einer Spielrunde alles, was sie haben will. Miteinander verflochtene Spielaktionen der Spieler, ein Spannungslevel, das nie verflacht und von Beginn schon recht hoch ist, viel Kommunikation und ein ausreichendes Maß an Schadenfreude (keine Angst, es trifft bei CE jeden!) und vor allem ein Spiel, das auch nach Jahren nicht an Reiz verliert. Ich behaupte

COSMIC ENCOUNTER

AUTOREN: EBERLE, KITTREDGE, OLOTKA UND NORTON

SPIELERZAHL: 3-6

VERLAG: HEXAGAMES

PREIS: CA. DM 59,-

WERTUNG IN PROZENTEN

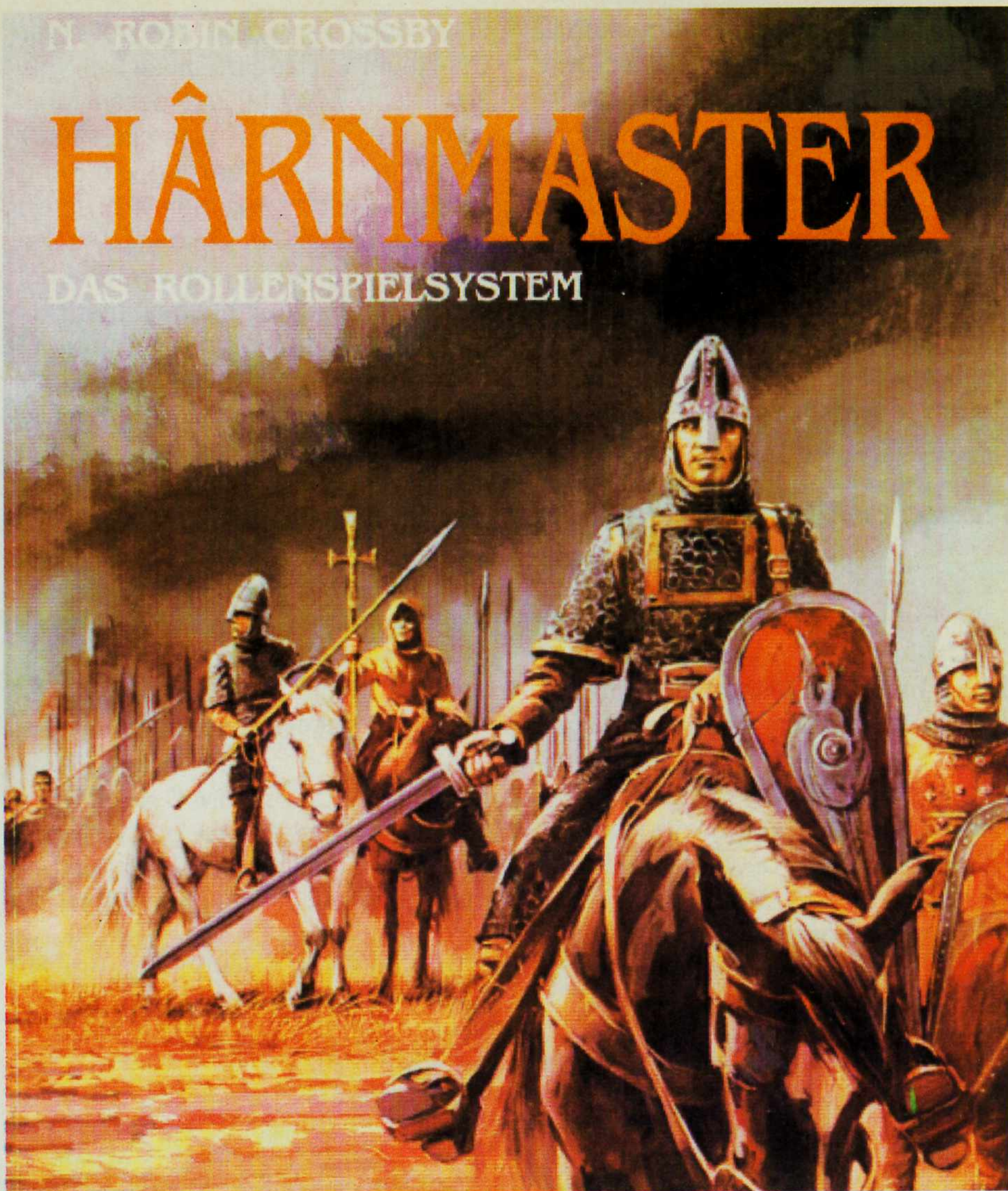
SPIELMATERIAL: 93 %

SPIELREGEL: 67 %

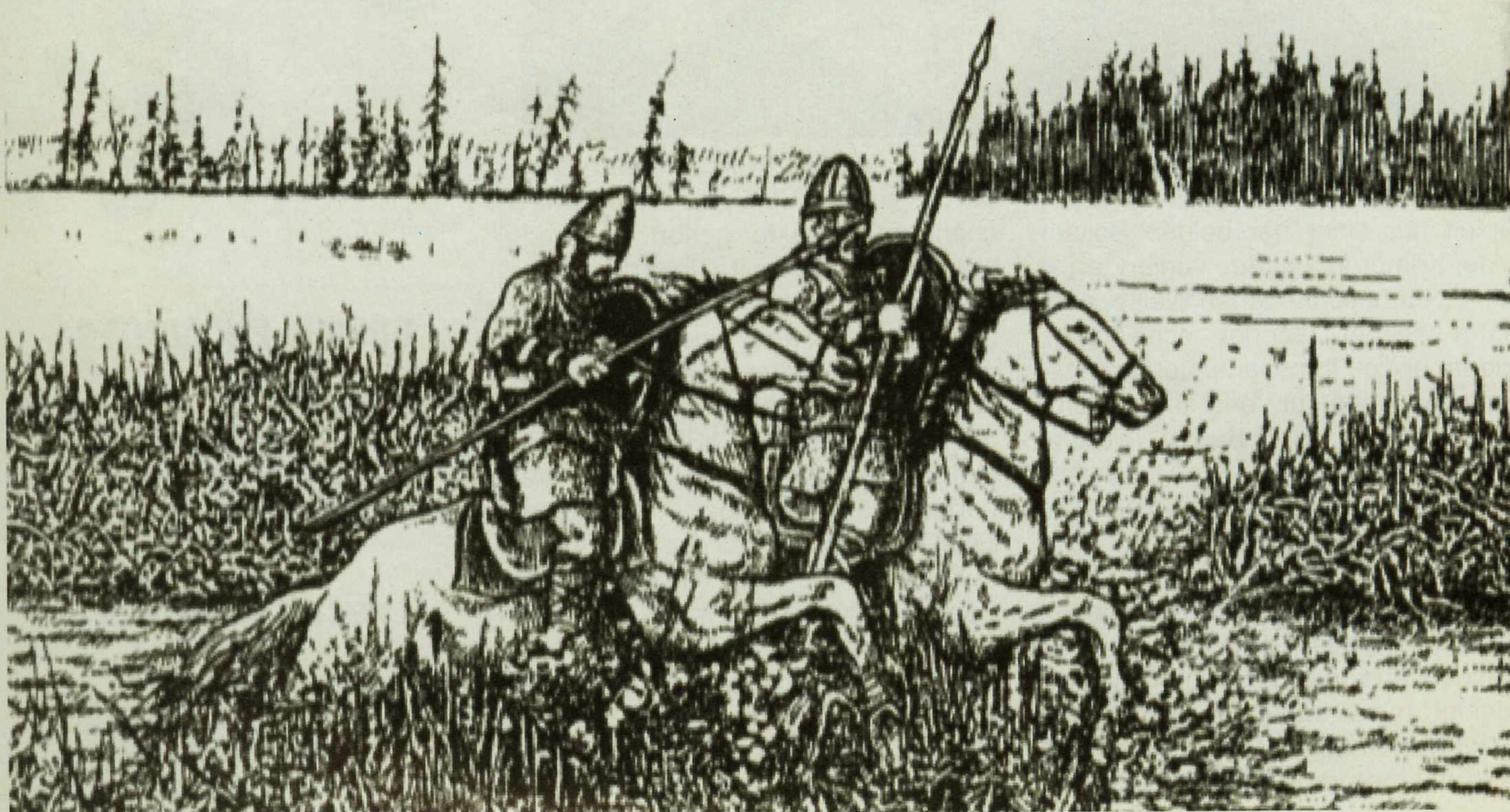
SPIELREIZ: 92 %

Leider verzichtet auch Harnmaster, wie so viele Rollenspiele, die jetzt neu erscheinen, auf genauere Einführungen für Anfänger, die nicht wissen wie ein Rollenspiel überhaupt zu handhaben ist. In Amerika mögen solche Erklärungen überflüssig sein, doch in Deutschland hat der größte Teil der Bevölkerung noch nie von Rollenspielen gehört! Aber das alles interessiert richtige Freaks natürlich nicht die Bohne.

Allein die Charakterentwicklung Harnmasters ist schon ein Abenteuer für sich. Es sind nicht nur genaue Regeln, die das Aussehen (Haut-, Haar- und Augenfarbe...) ermitteln, enthalten, sondern ein Harnmastercharakter verfügt über 15 verschiedene Hauptattribute und rund 100 Fertigkeiten (es gibt sogar PSI-Fähigkeiten), in denen er sich mit der Zeit verbessern kann. Wie in den meisten Rollenspielen gibt es auch hier verschiedene Rassen, doch ihre Anzahl ist klein und die wenigsten Spieler werden das Glück (oder das Pech?) haben, einen nichtmenschlichen Charakter auszuwürfeln. Besonders viel Wert wird auch auf spezifische Persönlichkeitsmerkmale gelegt. Welche moralischen Grundsätze hat mein Held? Ist er skrupellos oder gesetzestreu? Leidet er unter irgendeiner Phobie? An welche Götter



Das auf der ganzen Welt berühmt und berüchtigte Rollenspielsystem Harnmaster ist nun endlich ins Deutsche übersetzt worden. Wenige andere Systeme sind derart detailliert und logisch ausgearbeitet. Ein wahrer Leckerbissen für jeden Rollenspieler!



glaubt er und verehrt er sie fromm oder schert er sich einen Dreck um sie? All diese Fragen kann Euch Harnmaster beantworten. Man erfährt sogar eine kleine Geschichte über die eigene Kindheit und Abstammung (mancher Held ist vielleicht aus seiner Familie ausgestoßen worden oder ein nicht anerkannter Bastard, wer weiß?). Mit wieviel Geld der Charakter ins erste Abenteuer geht, hängt natürlich auch von den Mitteln seiner Familie ab.

Jeder Charakter hat beim Erstellen seiner Ausrüstung die Qual der Wahl, denn es gibt unglaublich viele verschiedene Gegenstände, Waffen und Rüstungen.

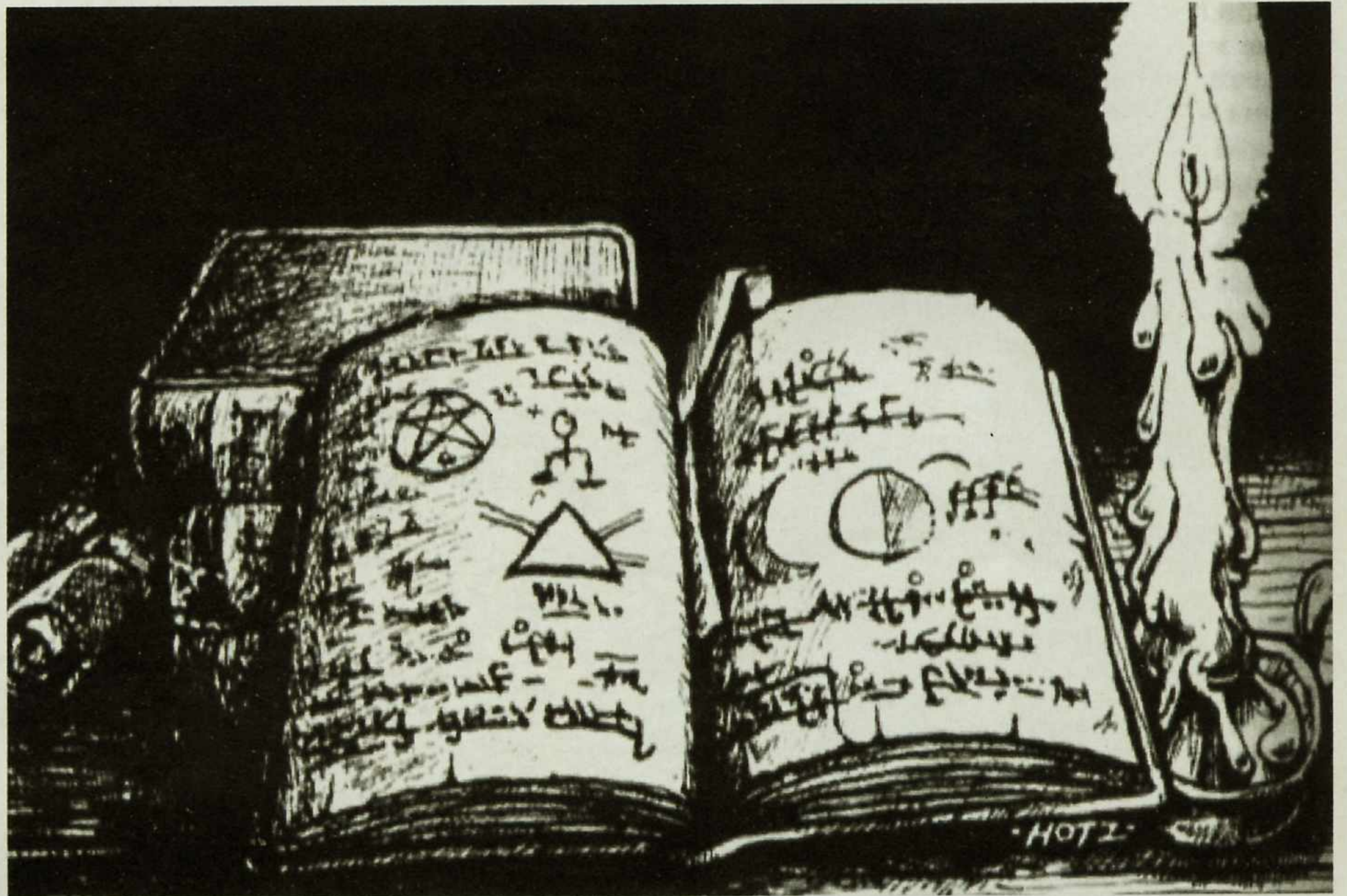
Die Kampfregeln sind über alle Maße realistisch und trotzdem noch recht zügig durchführbar. Die Helden verfügen über Kampffertigkeiten in den einzelnen Waffengattungen; ein Charakter, der es gewohnt ist mit einem Langschwert seinen Gegnern zuzusetzen wird also seine Probleme haben, wenn er zum ersten Mal eine Streitaxt schwingt. Darüberhinaus hat er die Möglichkeit im Kampf auf Aktionen zu reagieren, d.h. nach der Attacke des grausamen Monsters kann er sich entscheiden, ob er sofort zurückschlagen (und damit das Risiko verwundet zu werden auf sich nimmt) oder mit der Waffe parieren will. Nach einem erfolgreichen Schlagabtausch wird genau ermittelt wo die Charaktere verletzt wurden, der Körper wird also in mehrere Zonen eingeteilt, um spezielle

Zusatzauswirkungen bestimmen zu können.

Die Regeln zur Heilung von Wunden sind nicht minder kompliziert als die Kampfregeln. Je nach Wundart müssen verschiedene Behandlungsmethoden angewendet werden, bei sehr schweren Verletzungen kann vielleicht sogar nur noch ein guter Chirurg helfen, doch selbst kleine Wunden tragen ihre Gefahren mit sich, denn es besteht immer die Möglichkeit einer Infektion.

Harnmaster verfügt selbstverständlich auch über ein komplexes Magie-

Leider ist die Anzahl der beschriebenen Sprüche etwas klein, aber es dürfte nur ein geringes Problem sein eigene Sprüche zu entwerfen (benötigte Regeln sind vorhanden). In diesem Werk von Harnmaster wird die dazugehörige Welt nur beiläufig beschrieben, Harnworld ist ein extra Set und ich möchte auch behaupten, ein unabhängiges Set, denn jeder Rollenspieler, welchem System er



system: Zuerst sollte man sich mit dem Gedanken vertraut machen, daß die magischen Energien grenzenlos sind, d.h. der Zaubernde hat unendlich viel Kraft zur Verfügung, aber die Anwendung dieser Kraft erschöpft ihn (je nach Schwierigkeit des Spruchs) und er muß sich erst lange ausruhen, bevor er sich wieder auf seine Magie verlassen kann. Um einen Spruch zu wirken, benützt der Magiekundige seine Spruchfähigkeit und führt einen sog. Erfolgswurf durch. Nun kann es sein, daß der Zauber sehr gut, ganz normal oder gar nicht funktioniert.

auch immer huldigen mag, wird seine Kampagnen durch eine großartige Beschreibung einer hervorragenden Welt verbessern können.

Insgesamt gesehen gehört Harnmaster sicherlich zur Spitzenklasse, auch wenn kleinere Verbesserungen durchaus noch möglich wären.

(ag)



Helmi sagt:
"Gut"!



Impressum Play Time

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Gufidaunerstraße 13,
8501 Schwarzenbruck

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth (ag),
Oliver Menne (om), Stefan Gnad (sg),
Walter Konrad (wk), Markus Gurnig (mg),
Thomas Borovskis (tb), Simon Schmid (ss),
Michael Hitschfel (mh), Hans Ippisch (hi),
Mathias Ritz (mr), Oliver Baumgärtel (ob),
Dieter Kneffel (dk), Reinhard Schmidt (rs),
Rainer Rosshirt (rr), Joachim Goemann (jg)

Redaktion England:

Adrian Pumphrey (ap), Marc Newton (mn)

Koordination

Redaktion und Layout:

Christian Müller (cm)

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

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

Druck:

Cooper Clegg Ltd.,
Tewkesbury, England

Grundkonzept Layout:

Profund Werbung GmbH

Abonnement:

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

Manuskripte und Programme:

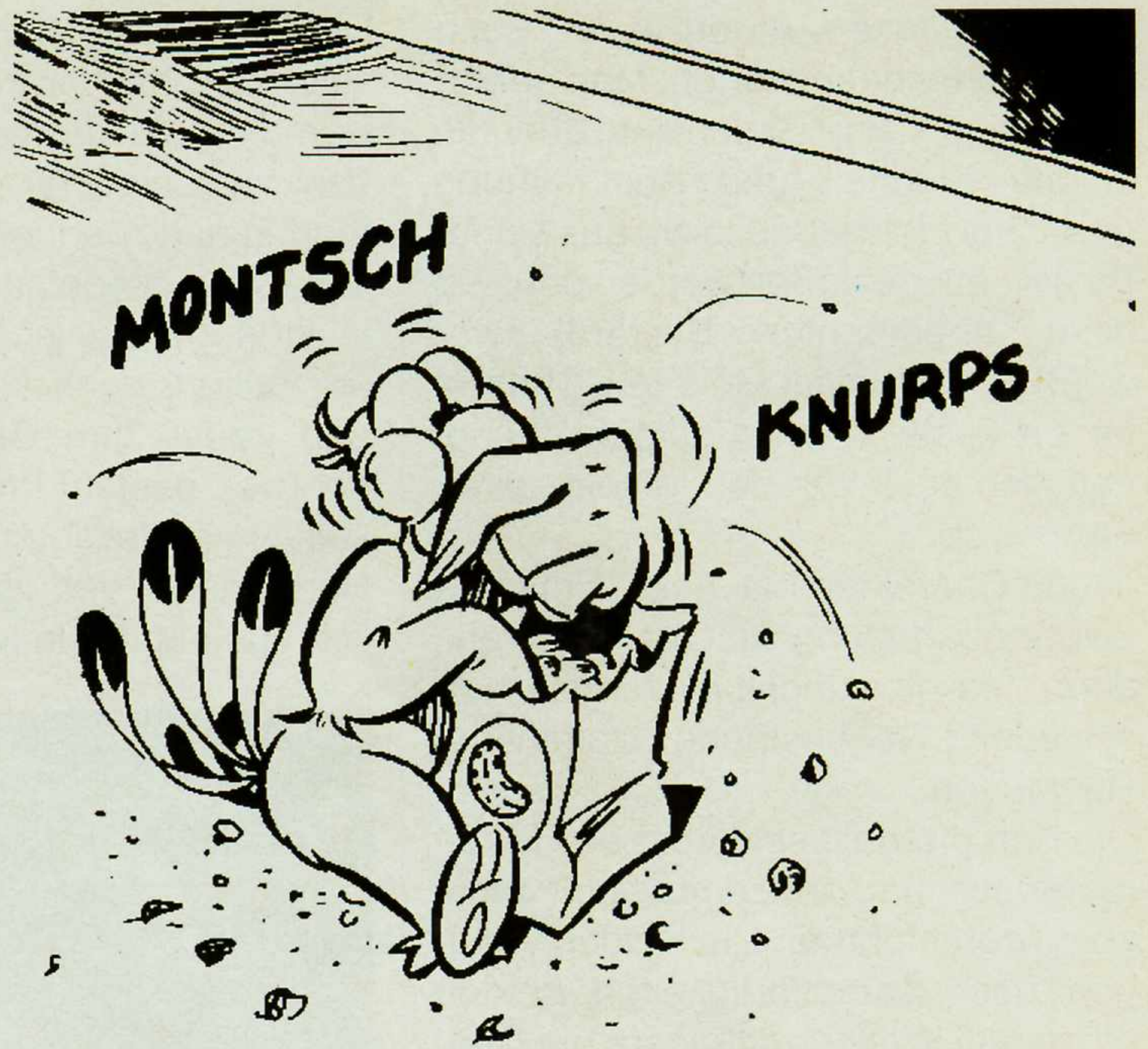
Mit der Einsendung von Manuskripten je-
der Art gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den von der Verlagsgrup-
pe herausgegebenen Publikationen. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-
chung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

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

Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die
freundliche Unterstützung.

Rockus



Inserenten dieser Ausgabe

BACHEM.....	75	KONAMI.....	115
Berry Lösungsservice	75	Kranz Versand.....	83
bits & bytes	43		
BOMICO	2, 17, 19, 39, 51, 116	MN Hobby Soft.....	67
		Müller Computersoftware	37
Computer World Freiburg	75		
Computer World Velbert	91	OKAY-SOFT.....	67
Computer-Glück	59		
CP Verlag.....	38, 55, 63	Playhouse Computersoft.....	37
CT Computec.....	7, 49, 59, 60, 61, 71	Public Domain Software.....	63
DECOM	75	Saar-Computer-Service.....	43
DELTA-Soft.....	59	Soft & Sound.....	23
		Software Corner.....	31
Flashpoint.....	89	SYBEX.....	13
Funny Software.....	47, 83		
FUNTAStIC.....	31	TOP 4.....	75
		TS-Datensysteme.....	14, 15
GALAXY	87		
GAME PLAY	81	WIAL.....	35
Groß-Elektronik	67	World of Wonders.....	41
Hölterhoff	75		

AMIGA Fun Powerhits



Die 6 besten Actiongames
aus AMIGA Fun
auf 3 Disketten!

nur
DM 49,-

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

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

Meine Adresse:

NAME

STRASSE

PLZ

VORNAME

WOHNORT

NR

UNTERSCHRIFT

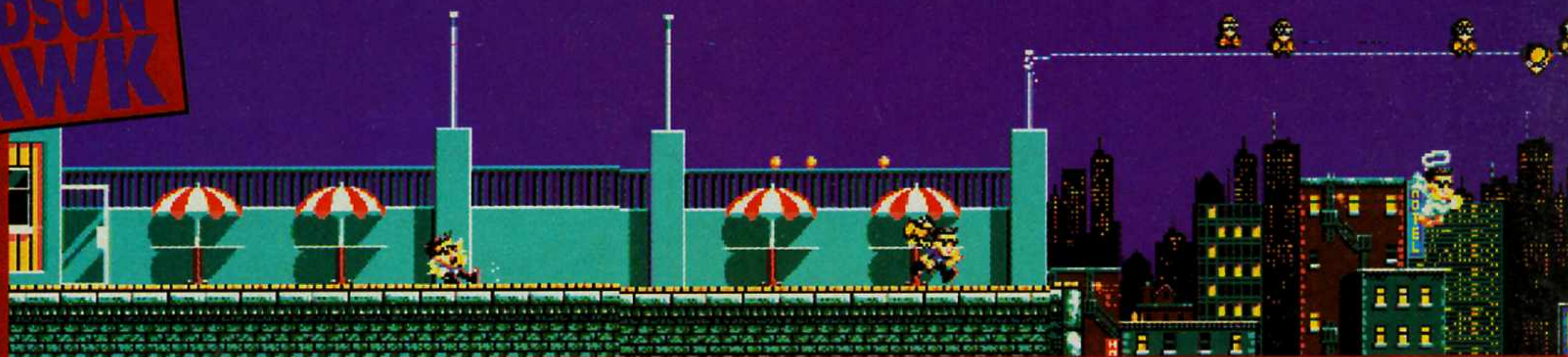
PROFUND-WERBUNG Fürth-Stadeln

Vorschau Ausgabe 3/92

HUDSON
HAWK

**Bruce Willis war
als Meisterdieb
ein echter
Kassenmagnet.**

Nächsten Monat erfahrt Ihr, ob Ihr Euch auch das Game zulegen solltet.



**Leander von
Psygnosis-
lang erwartet,
endlich da.**



**Double Dragon III
oft kopiert, doch nie
erreicht. Der vorerst
letzte Teil der Prügel-
Arie setzt neue
Maßstäbe.**



**Moonstone ver-
spricht zünftige
Ritter-Action mit
allem was dazu
gehört: Stolze
Burgen, blutige
Kämpfe, gutge-
wachsene Helden
und ehrenvolle
Aufträge.
Wer auf Schwerter-
rasseln steht, sollte
sich den Test auf
keinen Fall ent-
gehen lassen.**



**In Fascination
schlüpft Ihr zur
Abwechslung mal
in die Rolle einer
Stewardess. Im
schwülen Miami
versucht Ihr,
einem Komplott
auf die Schliche
zu kommen...**



**Holt sie Euch!
Die Play Time
● 3/92 ●
erscheint am
5.2.1992**



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

**Bessere Grafiken. Mehr Action.
Toller Sound.**

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.

Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.

Den Superstarken ComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.

Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI

Superstarker ComputerspieleSpaß



Abbildungen:
Commodore Amiga

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

SUPERHEROES™

FOUR MEGA-HEROES IN ONE PACK!

LAST NINJA 2



■ Über den Abgrund der Zeit in das heutige Manhattan versetzt, stehen Sie nun Ihrem Erzfeind Shogun Kunitoki wieder einmal gegenüber – nutzen Sie Ihre Intelligenz, Gerissenheit und Ninja-Fähigkeiten, um diesen niederträchtigen Mann zu bezwingen.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE



■ Erleben Sie in diesem alles übertreffenden Spiel Indys spannendste Abenteuer und seine größten Triumphe. Wehren Sie den Feind ab, weichen Sie Hindernissen aus und begeben Sie sich auf die Suche nach wertvollen Gegenständen und letztendlich dem kostbarsten Schatz der Welt – Den Heiligen Gral.

STRIDER II

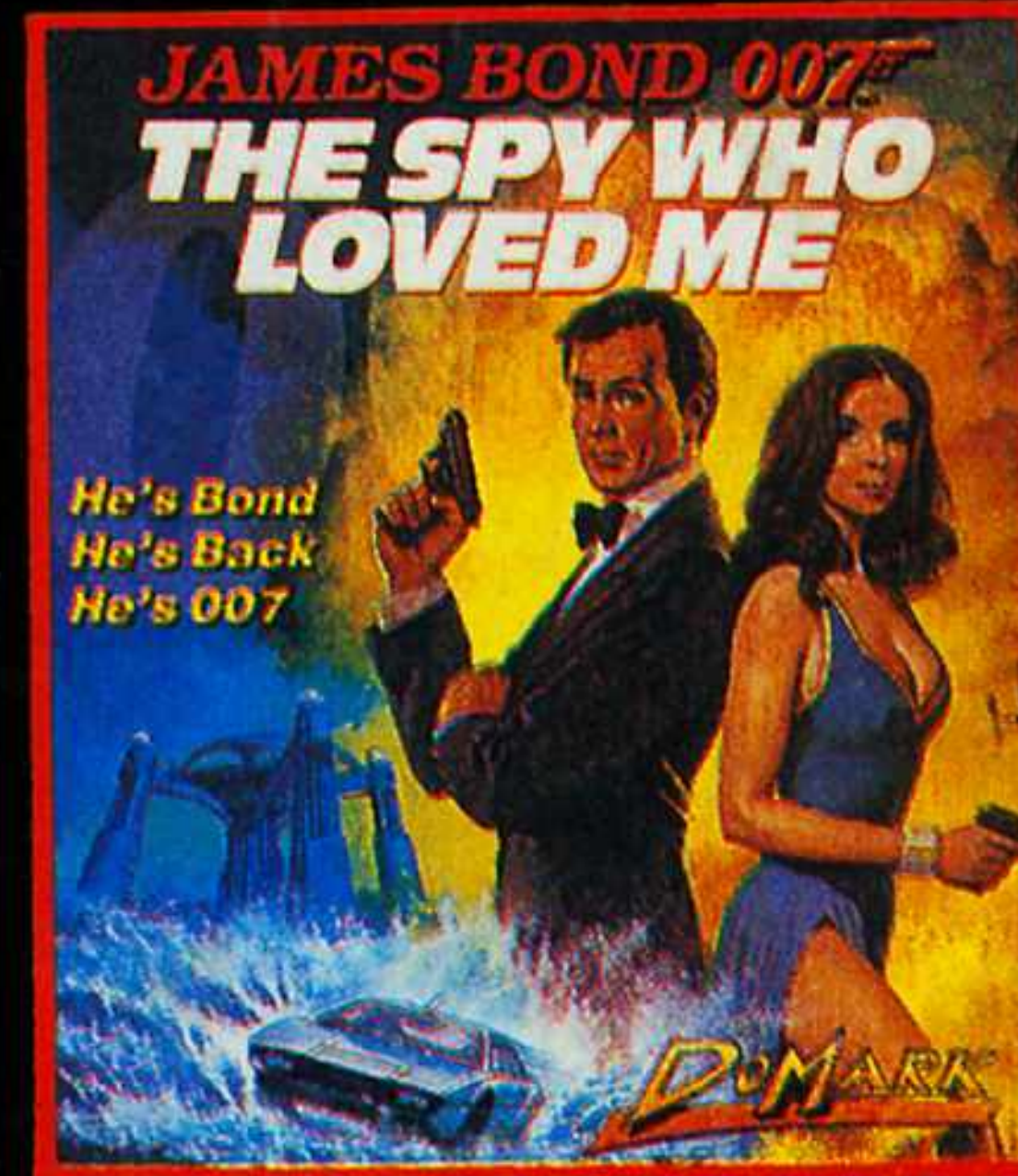
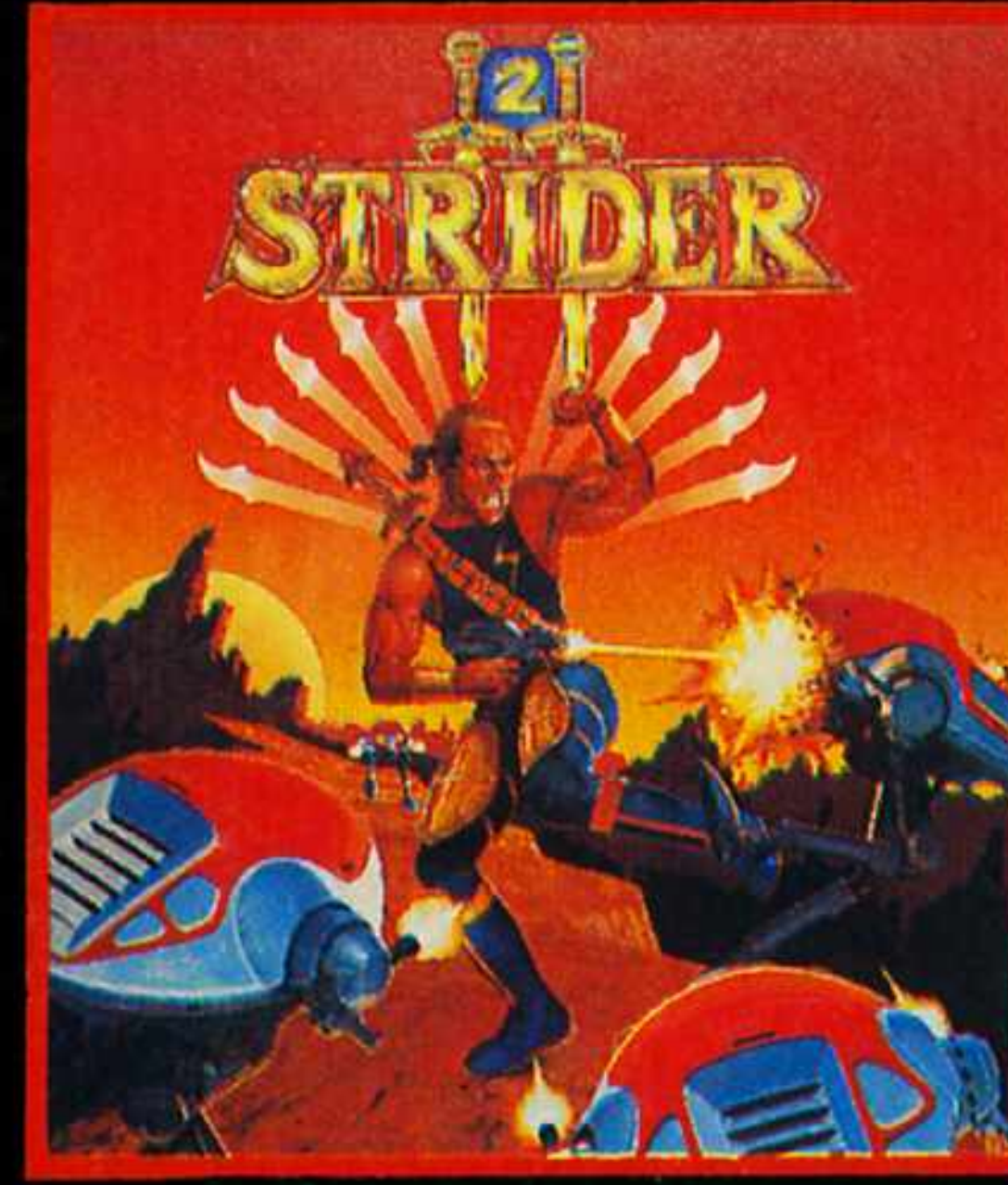
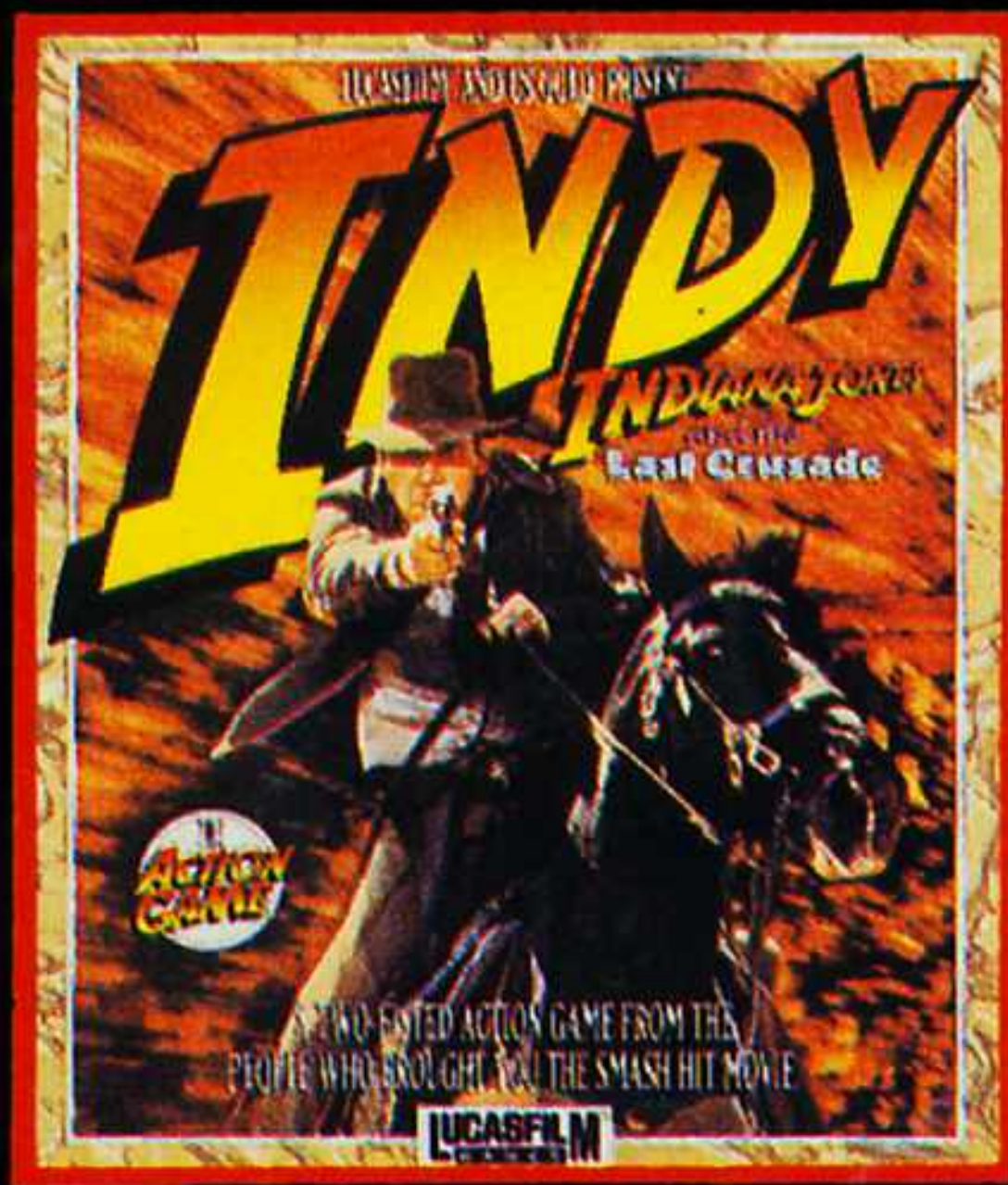
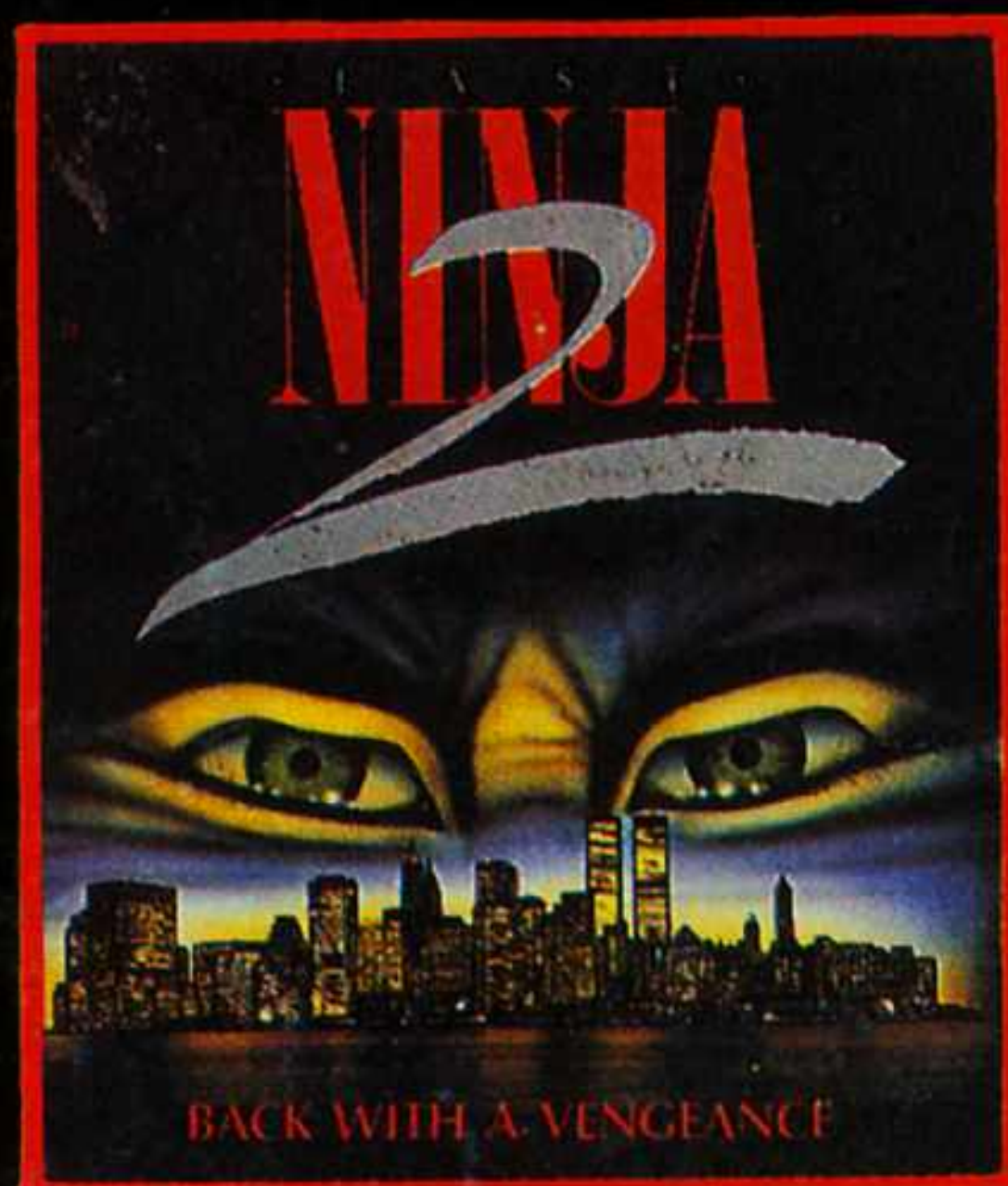


■ Strider ist bis auf die Zähne bewaffnet und Rachedgedanken zurückgekehrt. Seine Aufgabe – einen wichtigen, führenden Politiker aus den Händen der Aliens zu retten, die ihn gefangen halten. Sollten Sie sich mit Hilfe von Striders legendären, akrobatischen Fähigkeiten und seiner Fechtkunst nicht durch die Action-Levels kämpfen können, bleibt Ihnen immer noch sein verheerender Hochleistungs-Laser, und dagegen kommt niemand an!

JAMES BOND THE SPY WHO LOVED ME



■ James Bond ist wieder da, in einem klassischen, atemberaubenden Wettlauf gegen die Zeit, um die Welt vor dem verrückten, machtgerigen Karl Stromberg zu retten. Bei diesem temporeichen, spannenden Bondabenteuer muss du dich im Zweikampf bewahren, die Action auf mehreren Ebenen verfolgen und höchst vertrauliche Geheimcodes entschlüsseln.



DOMARK

Last Ninja 2 © System Three Software Ltd. All rights reserved. Indiana Jones and the Last Crusade TM and © Lucasfilm Ltd. (LFL). Indiana Jones, Indy and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced under license from U.S. Gold Ltd. Strider II © 1990 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. © 1990 U.S. Gold Ltd. Produced under license from U.S. Gold Ltd. The Spy Who Loved Me 1990 Eon Productions Ltd/Mac B. Inc. The Spy Who Loved Me © 1977 Danjaq S.A. All rights reserved. © 1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol © Danjaq, S.A. and United Artists Company. All rights reserved. 'Lotus' and 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc. Artwork and packaging © Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Helpline Tel: +44(0)181 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time).

Vertrieb: **BOMICO**

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

BOMICO

SERVICELINE

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