

11/92

EVT 07.10.1992

J11426E



NUR DM

4,90

Jump & Joy



Spiel des Monats:

B.C. Kid

*Der Held der
Frühsteinzeit*

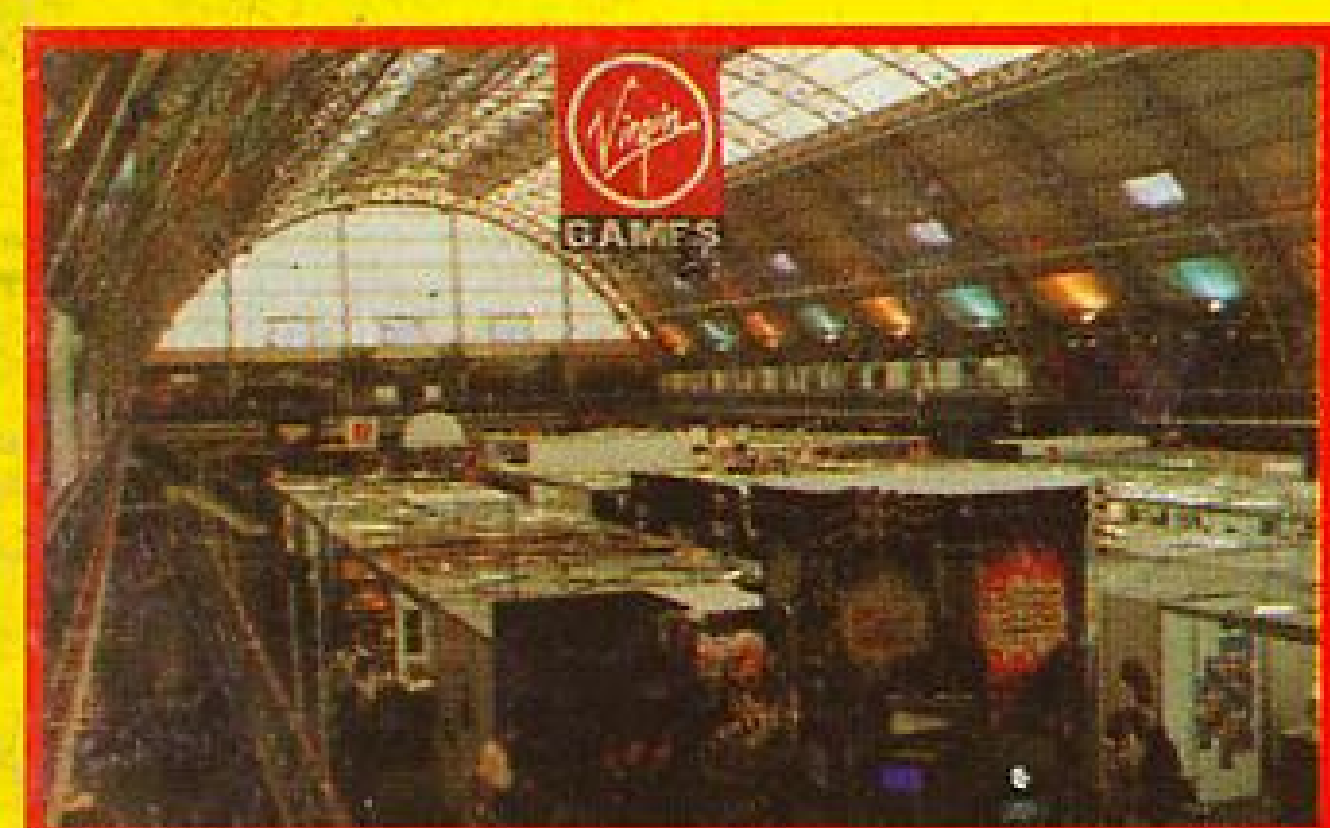
Agenten & Aquarien



Aquatic Games

*James Pond -
unter Wasser wird's
immer krasser*

Programme & Projekte



ECTS London

*Der Nebel lichtet sich...
neue Software in Sicht!*

Spoiler & Sponsoren



LOTUS 3

*Offizielles Plakat der
2. Deutschen Meisterschaft*

32 Seiten Tips & Tricks
*Komplettlösungen:
Leather Goddesses of Phobos II
Les Manley II*

BAD NEWS FOR HEDGEHOGS



© Zool ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending

Er kommt aus der dunkelsten Ecke der Nten Dimension. Er ist ein Ninja. Er ist klein, stark und ungeheuer komisch. Aufgepaßt Leute! Zool, Ninja der Nten Dimension, ist auf dem Weg.

„Gremlin hat ein Meisterstück produziert”
Amiga Action 96%

„Schnell, actiongeladen, herausfordernd und hoch motivierend”
The Sun

Demnächst auf dem Amiga (1 MB)



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS.

Messe - Mekka

Mitte September war's mal wieder so weit. Alles was in der Computer-Spiel Branche Rang und Namen hat, traf sich zum Informations- und Programm-Austausch zur Herbst-ECTS in London. Schon seit dem Mittelalter sind Messen und Ausstellungen die beste Gelegenheit Gerüchte in die Welt zu setzen. Das jüngste Gerücht besagt, der Amiga hätte als Spielcomputer Nr. 1 ausgedient. Die Profis der führenden Softwarehäuser geben der vielgeliebten Freundin gerade mal noch zwei bis drei Jahre, bis sie das gleiche Schicksal wie C64 oder Atari ST ereilt. Schuld an dieser Misere habe in erster Linie die Raubkopierer-Szene, sowie die scheinbare "Unkopierbarkeit" der Konsolen-Module. Der Trend geht eindeutig Richtung Konsolen (16-Bit) und rassigen PC-Spielmaschinen (486'er, 33MHz). Thorsten und Hans(i) waren für Euch vor Ort. Bericht Seite 16



PC

1869	Seite 46
Hong Kong Mah Jong Pro	Seite 42
Links 386pro	Seite 28
The Last Samurai	Seite 76
The Legend of Kyrandia	Seite 58

AMIGA

Aquatic Games	Seite 60
B.C. Kid	Seite 22
Centerbase	Seite 48

SUPER NES

Final Fantasy II	Seite 83
Hook	Seite 81
Street Fighter II	Seite 86

NES

Parodius	Seite 87
----------------	----------

LYNX

Rampart	Seite 97
Shadow of the Beast	Seite 96

Ade, du schnöde Sommerzeit! Endlich ist er überstanden, der schier unerträgliche Sommer '92. Vorbei die Tage sengender Hitze und kühlender Biergärten. Tages-Temperaturen von über 35 Grad sind Geschichte und langweiliges Freibad-Geplantsche Schnee von Gestern. Der Computer-User alter Schule verstaut seine Badehose wieder da wo sie hingehört, nämlich in den finstersten Winkel seines Kleiderschranks, füllt seine Wintervorräte an Coke und Chips auf und baut sich endlich die Sitzheizung in seinen Computer-Stuhl ein, um den nahenden Winter unbeschadet zu überstehen. Doch aus dem gemütlichen Winterschlaf wird's wohl nichts. Games-mäßig stehen uns die heißesten Wochen erst noch bevor, denn das nahende Weihnachtsgeschäft wirft seine Schatten voraus. Ein erster Vorgeschmack erwartet Euch in dieser Ausgabe.

PLAY TIME PROFIL (Folge 10)

Alter: 23 Jahre

Laufbahn:

Nach vermurkstem Abitur anno 1989 steile Karriere als Bayerns bester Bauzeichner und Westentaschen-Grafiker.

Die Opfer in chronologischer Reihenfolge:

Gymnasium - Lehrerzimmer
Regener Geschäftswelt (wer es nicht weiß: "Regen" ist eine Stadt)
Schweizer Software-Firma (dünner Geldbeutel, aber faustdick hinter den Ohren)

Play Time Fangemeinde

Hobbys:

Beim Radfahren Grafiker-Frust abstrampeln

Was ich mag:

Müsli, Levi's, Kreativitäts-Anfälle, Öko-Produkte, bunte Brillen

Was ich nicht mag:

Offiziersanwärter, Zapfenstreich, Grundstellung, Uniform, Schuhputz verbessern, Kampfstand ausheben, Rodeln, Hindernisbahn, usw. (Preisfrage: Was bin ich?)



Helmut (Helmi) Fischer



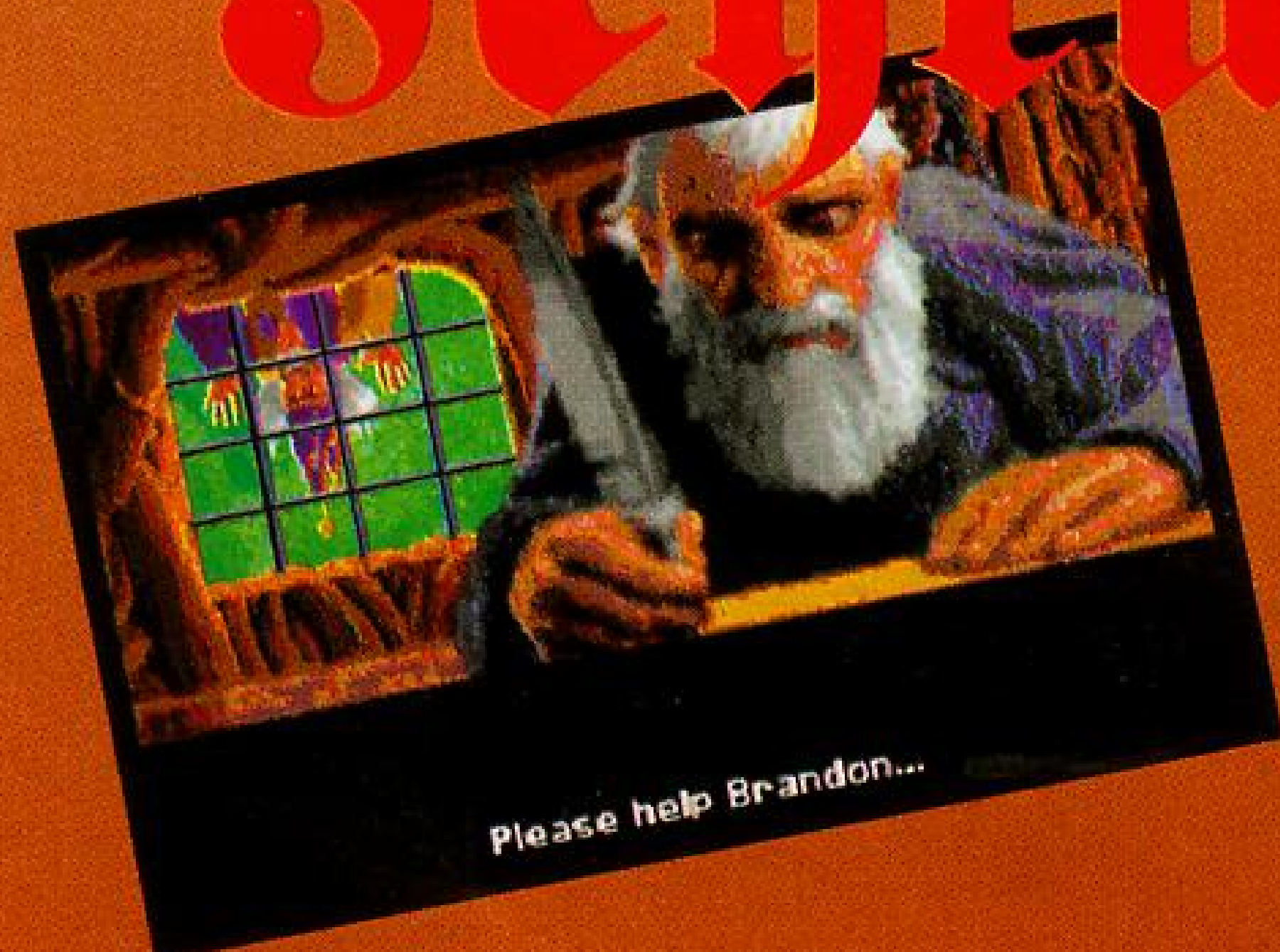
INHALT

MARIOS MAGIC präsentiert:

Ein rundes Dutzend Nintendo-Games im Test,
ab Seite 78



The Legend of Kyrandia

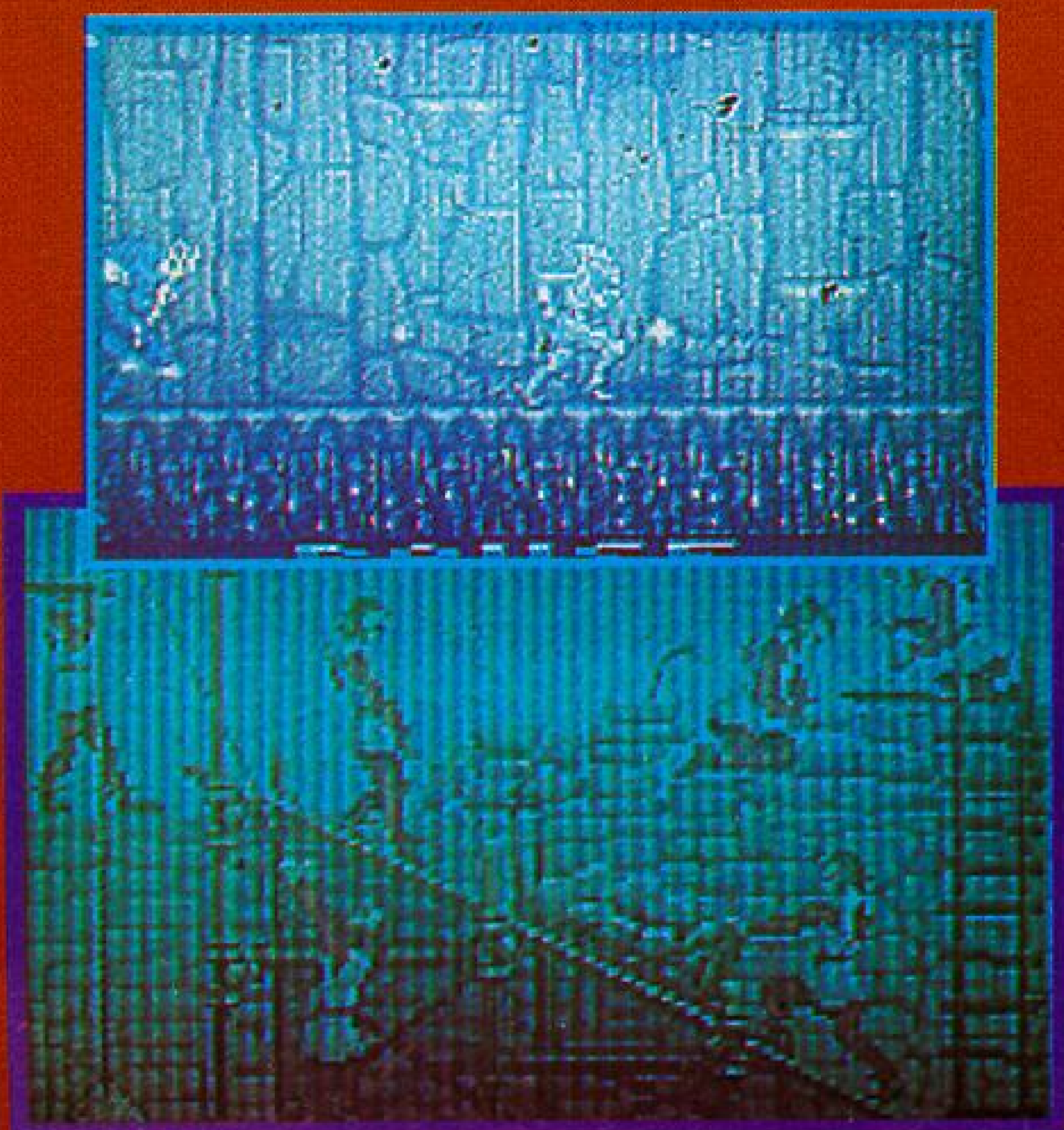


Brandon gegen den bösen Joker. Ein ungleicher Kampf?
Seite 58



LYNX

Comeback eines Totgesagten.
Hits ab Seite 95



RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Bewertungssystem	6
Dream Academy	8
News	10
Charts	98
Leserbriefe	100
Inserentenverzeichnis	112
Impressum	112
Vorschau	114

SPECIAL

Share ware PC	110
Spiele für Viele	70
MARIOS MAGIC	78
SUPER SONIC	88
Hartung Super Vision	68

GEWINNSPIEL

Pinball Dreams	14
----------------------	----

SPIEL DES MONATS

B.C. Kid	22
----------------	----

REVIEW

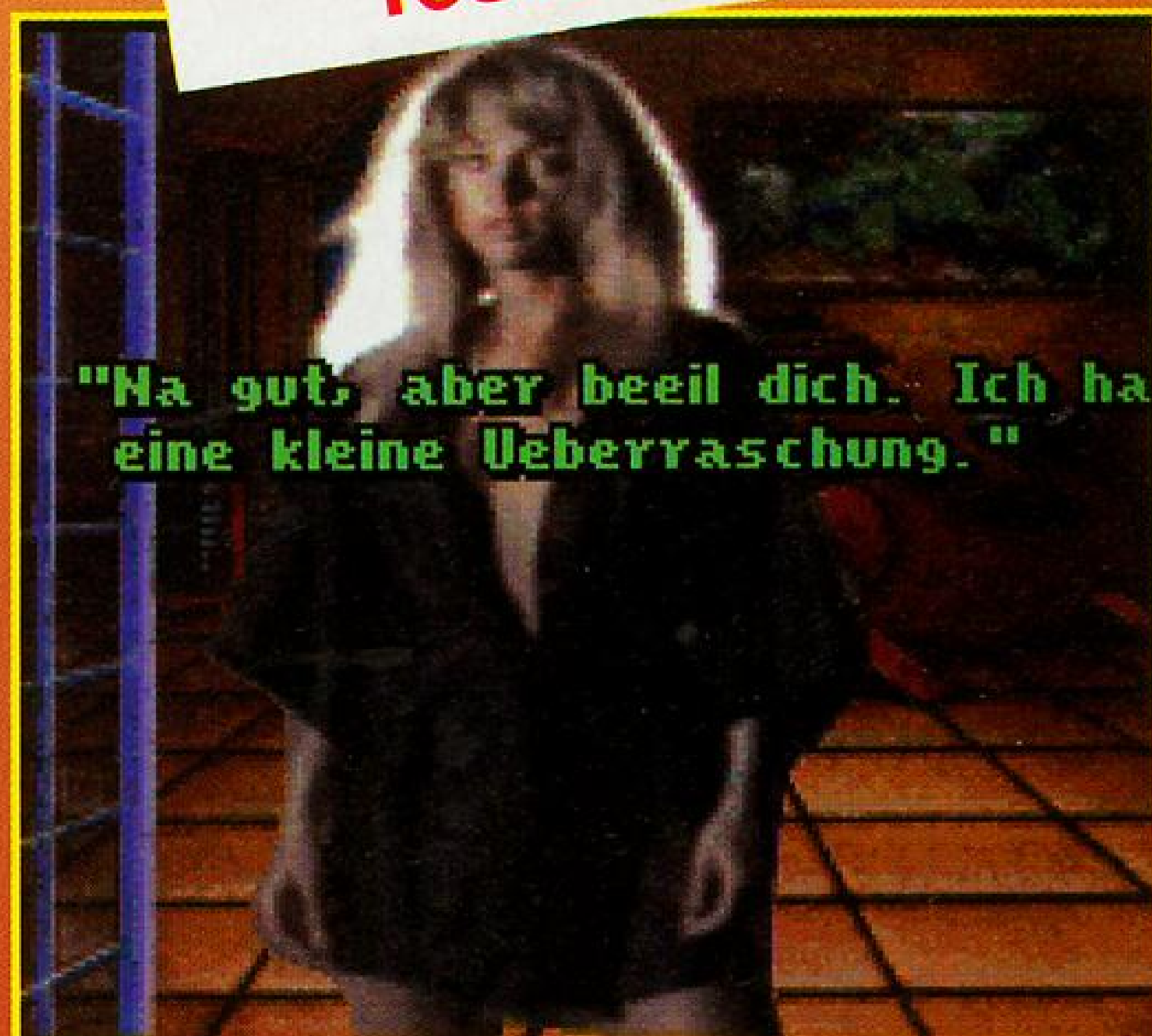
PC	
1869	46
Celica GT Rally	37
Colossus Compilation	40
Crime City	43
Dark Half	30
Espana '92, The Games	38
Hong Kong Mah Jong Pro	42
Hexuma	26
John Madden Football II	34
Leather Goddesses of Phobos II	44
Les Manley II- Lost in L.A.	35
Links 386pro	28
Multi Player Soccer Manager	34
Siege	32
The Legend of Kyrandia	58
Utopia	39

AMIGA	
Aquatic Games	60

James Pond im Trainingslager. Das etwas andere Sport-Spiel.
Seite 60



Test & Tips



Les Manley II: Lost in L.A.

Leather Goddesses of Phobos II

Getestet & Gelöst Seite 35 & 44



Bumpy.....	56
Centerbase	48
Crazy Cars III.....	51
Dojo Dan.....	54
G-LOC	36
Liverpool	50
Myth	62
Paramax	36
Premiere	52
Silly Putty	64
Sports Collection.....	49

PREVIEW

Amberstar	24
Lionheart.....	24
The Summoning	33

KONVERTIERUNGEN

PC	
Birds of Prey	76
Dungeon Master	77
First Samurai	76
AMIGA	
Dark Queen of Kryn	74
Super Tetris	74
ATARI ST	
D/Generation	75
Fire & Ice	74
Hook	75
Pacific Islands.....	75

KONSOLEN

GAMEBOY	
Castlevania II	80
Jordan vs. Bird.....	79
Track&Field.....	80

NES	
Parodius.....	87
Probotector II	87

SUPER NES	
Blazeon.....	82
Final Fantasy II	83
Hook	81
Street Fighter II	86
Super Bowling.....	82
Syvalion	84
Xardion	84

GAME GEAR	
Popils	91
Super Kick Off.....	91

MEGA DRIVE	
Atomic Runner	90
Cadash	93
Chuck Rock	94
Evander Holyfield's Boxing	90
The Terminator	92

LYNX	
Hydra	95
Rampart.....	97
Shadow of the Beast.....	96
Steel Talons.....	96

ROLLENSPIELE

Ars Magica.....	108
Cyberpunk	109

BRETTSPIELE

Ars Magica.....	108
Cyberpunk	109



Auf dem Prüfstand

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

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

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

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

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

Für welches System wurde das Spiel getestet?

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

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

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

AMIGA

A ☒ **A⁵⁰⁰ plus** ☒
unterstützt

1 MByte ☒ HD Drive ☐
2 Drive ☐ 2 Player ☐

SCHLABBER - AB

Hersteller Haip Ippel
Preis ca. DM 2010.-

Muster von Glotter-Soft

Besonderheiten
- Biologisch
- abbaubare Spielidee

40% 50% 60% ➔ **50%**

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?

DER PLAY TIME Star

Als besondere Auszeichnung verleihen wir den **PLAY TIME Star**.

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



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

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Die Schicksalsklinge* wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

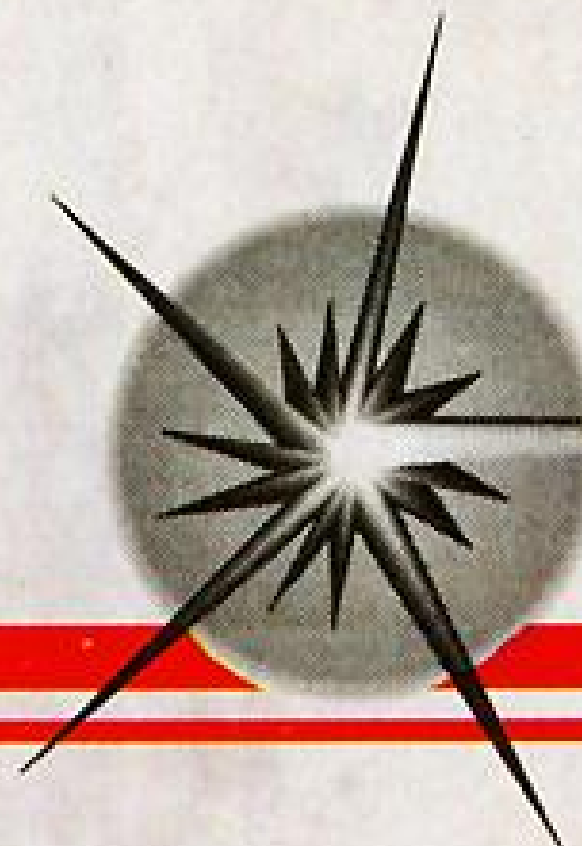
Unter Lizenz von



DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

1869

Simulation anno 1992

Als eines der ersten Softwarehäuser aus Österreich ist Max Design auf dem besten Wege, international bekannt zu werden. Think Cross hieß ihr Gesellenstück, und die Wirtschaftssimulation 1869 kann man ohne weiteres als Meisterstück bezeichnen.

Die Anfänge

Weit entfernt von allen technisch spektakulären Actionspielen und megaaufwendigen Rollenspieln bewegen sich die Produkte von MAX Design. Erste Programme wurden 1987 auf dem C64 entwickelt und schon damals zeichnete sich eine Vorliebe für Wirtschaftssimulationen und Tüftelspiele ab. Bis jedoch das erste Programm erschien, dauerte es noch weitere vier Jahre, das sorgte dann jedoch bereits für einiges an Aufsehen. CASH erhielt die Auszeichnung "Pädagogisch wertvoll", sensationelle Verkaufserfolge waren ihm aufgrund fehlender Marktkenntnisse und des kleinen Werbe-Budget noch nicht vergönnt. Mit dem nächsten Spiel sollte sich jedoch alles ändern. "THINK CROSS" wurde mit Hilfe eines alten Branchenkenners veröffentlicht. Holger Flöttmann, Thalion-Mitbegründer und jetziger ASCON-Chef, nahm die Jungs von Max Design unter seine Fittiche und kümmerte sich um das Marke-

ting. Durchweg gute Testberichte in allen Fachmagazinen und ein erstaunlicher Verkaufserfolg waren das Resultat. Doch schon mit dem nächsten Spiel, dem aktuellen 1869, sollte sich schon wieder alles ändern, der endgültige Durchbruch sollte nun auf eigene Faust erkämpft werden.

1869 - Max Design im Aufbruch

Ein Team von sechs Leuten war fast ein Jahr in Fulltime-Jobs an der Entwicklung von 1869 beschäftigt.



*Wo kriegt man die besten und erfahrensten Leute her?
Na klar, direkt im Hafen.*

Programmierer Wilfried Reiter und Grafiker Martin Lasser waren die Meistbeschäftigten dabei. Ihr Ziel war es, eine Wirtschaftssimulation zu entwickeln, die auf unübersichtliche Menüs und scheinbar endlose Zahlenkolonnen verzichtet und dafür mit abwechslungsreichen Gra-

fiken und einfachem Gameplay aufwartet. Als größter Aufwand erwies sich bei der Entwicklung das Recherchieren von historisch exakten Fakten und Details. Monatelang wurden in der Universitätsbibliothek von Salzburg alte Geschichtsbücher gewälzt, um ei-





Nicht jeder Händler besitzt ein besonders breites Sortiment (siehe oben) und kann auch die Waren brauchen, die man gerade dabei hat. Falls nicht, dann fährt man eben weiter (siehe unten), was finanziell nicht unbedingt rentabel sein muß.

nen realitätsgetreuen Ablauf wiedergeben zu können. So kann man sich nun sicher sein, daß die benötigte Reisezeit von London nach Hawaii je nach Route den damaligen Verhältnissen entspricht. Die streckenmäßig kürzeste Route muß jedoch nicht die schnellste sein, denn bei 1869 gilt es, die Ströme auf den Weltmeeren in seine Routen-Planung mit einzubeziehen. Ein Ergebnis der Recherchen ist übrigens der dem Spiel beigelegte Nachdruck einer Zeitung aus dem Jahre 1869, die wichtige Information für das Spiel in sich birgt. Die Mitte des 19. Jahrhunderts haben die Jungs von MAX Design bewußt als historischen Hintergrund ihrer Wirtschaftssimulation gewählt. In ihren Augen ist diese Zeit für ein Spiel ausgezeichnet geeignet, denn das 19. Jahrhundert gilt auch als Zeitalter der Umbrüche. Das Britische Empire erstrahlte in voller Pracht und der Rest der Welt wurde von schrecklichen Bürgerkriegen und wirtschaftlichen Neuerungen heimgesucht. So sollte man bei seinen mehr oder weniger erfolgreichen Handelsbemühungen aufpassen, wo man seine Schiffe hinschickt. Wenn Ihr in einem Kriegsgebiet mit einem vollem Laderaum auftaucht, kann es ohne weiteres passieren, daß dieser umgehend geleert wird, jedoch ohne daß ihr auch nur einen Penny dafür bekommt. Weitere Schicksalschläge können Euch in Form von Stürmen ereilen. Diese Ereignisse werden alle durch grafisch sehr gut

gelungene Zwischensequenzen präsentiert und sorgen so für eine nette Auflockerung des Spielablaufs. Die historische Realitätsstreue geht sogar so weit, daß im Laufe der Jahre neue Schiffstypen, wie zum Beispiel Dampfschiffe, hinzukommen. Wenn man geschäftlich weiterhin im Rennen bleiben will, sollte man seine Ladungen auch mit ihnen verschiffen. Außerordentlich viel Spielspaß bringen die Unterhaltungen mit verschiedenen Leuten mit sich. Ähnlich wie in den Lucasfilmspielen kann man sich aus einer Reihe von Sätzen den passenden herausuchen und so eine Besatzung oder (geschäftlich weniger interessant) eine nette Frau anheuern. Die Schiffscrew kann im Laufe der Zeit an Erfahrung gewinnen, was sich spätestens an den steigenden Söldforderungen bemerkbar machen wird.

1992 und später

Mit 1869 ist es Max-Design ausgezeichnet gelungen, das Flair dieser Zeit in die heimische Stube zu bringen. Eine Woche vor dem Fer-

tigstellungstermin hätte eine gelöschte Festplatte das Projekt zwar beinahe zum Scheitern gebracht, doch in nächtelanger, mühsamer Rekonstruktionsarbeit konnte doch noch eine Master Disk erstellt werden. Dieser Programmierer-Katastrophen sind übrigens die bei PC und Amiga-Version grafisch unterschiedlichen Anzeigebalken zuzuschreiben. An weitere Spiele in dieser Richtung wird bereits gedacht, speziell denken sie an ein Spiel welches das Alte Rom als historischem Background hat. Man will sich jedoch nicht auf Wirtschaftssimulationen und Tüftelspiele beschränken. Von einem ungarischen Programmerteam, das von Max-Design vermarktet wird, sind Spiele in die Action-Richtung zu erwarten. Hochgesteckte Ziele setzen sie sich bei einer Mischung aus Adventure und Sim City und bei einem Science Fiction-Rollenspiel.

In der Playtime werden wir Euch natürlich über diese Projekte auf dem Laufenden halten. (hi)



Auch ein kurzer Bilanzüberblick hilft einem, ein erfolgreicher Geschäftsmann zu werden.



In der neuen Welt sind auch sehr gute Geschäfte zu machen und zwar ohne großes Risiko.

NEWS of the World

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

Comtexdata in Fürth

Computer, Büro und Kommunikation standen vom 11.-13.9.92 offiziell im Mittelpunkt der Comtexdata im fränkischen Fürth. Doch bei nur mäßigem Besucherzuspruch erwies sich ein Nischenprodukt als Messehighlight: Multimedia. Eine der führenden Firmen auf diesem Gebiet, ADI, präsentierte auf einem Gemeinschaftsstand mit dem PC Computer Center aus Nürnberg und unter der Leitung von Herrn Roßhirt, welche fantastischen Möglichkeiten professionelles Multimedia bietet. Von cyberspaceähnlichen Animationen, die sicherlich auch den zukünftigen Spielen zugute kommen (woraus Ihr sicherlich schließen könnt, daß wir uns diesem Thema ab sofort intensiv annehmen), bis hin zum minutenschellen Seitenlayout und Fotomontagen, konnte alles an den entsprechenden Workstations in Augenschein genommen werden.

(ts)



Neue Deutsche Meisterschaft



Nach dem gnadenlosen Erfolg unserer letzten Deutschen Meisterschaft in Lotus Turbo Challenge 2, legen wir noch eins drauf. Pünktlich zum Erscheinen des dritten Teils dieses Autorennens starten wir zusammen mit Gremlin, Rushware und PC Computer noch einmal mit Vollgas durch. Ein neuer, verbesserter Austragungsmodus und die Möglichkeit, über eine spezielle Demoversion auch zu Hause zu trainieren (Diese findet Ihr zum Beispiel auf der nächsten Amiga Games), werden die Rennen noch spannender, das Finale noch dramatischer machen. Mehr über den Modus und die Austragungsorte, sowie

über die fantastischen Preise, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe der Play Time. Bis dahin könnt Ihr schon einmal einen Blick auf das offizielle Wettkampfpaket in der Heftmitte werfen.

(ts)



RUSHWARE

Online with the trend

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt

ELECTRONIC ARTS

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

Spectrum HoloByte®

Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

UBI SOFT
Entertainment Software

Ist in Frank



Ist

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibt's beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.



United Software

EIN UNTERNEHMEN DER ESCOR GRUPPE



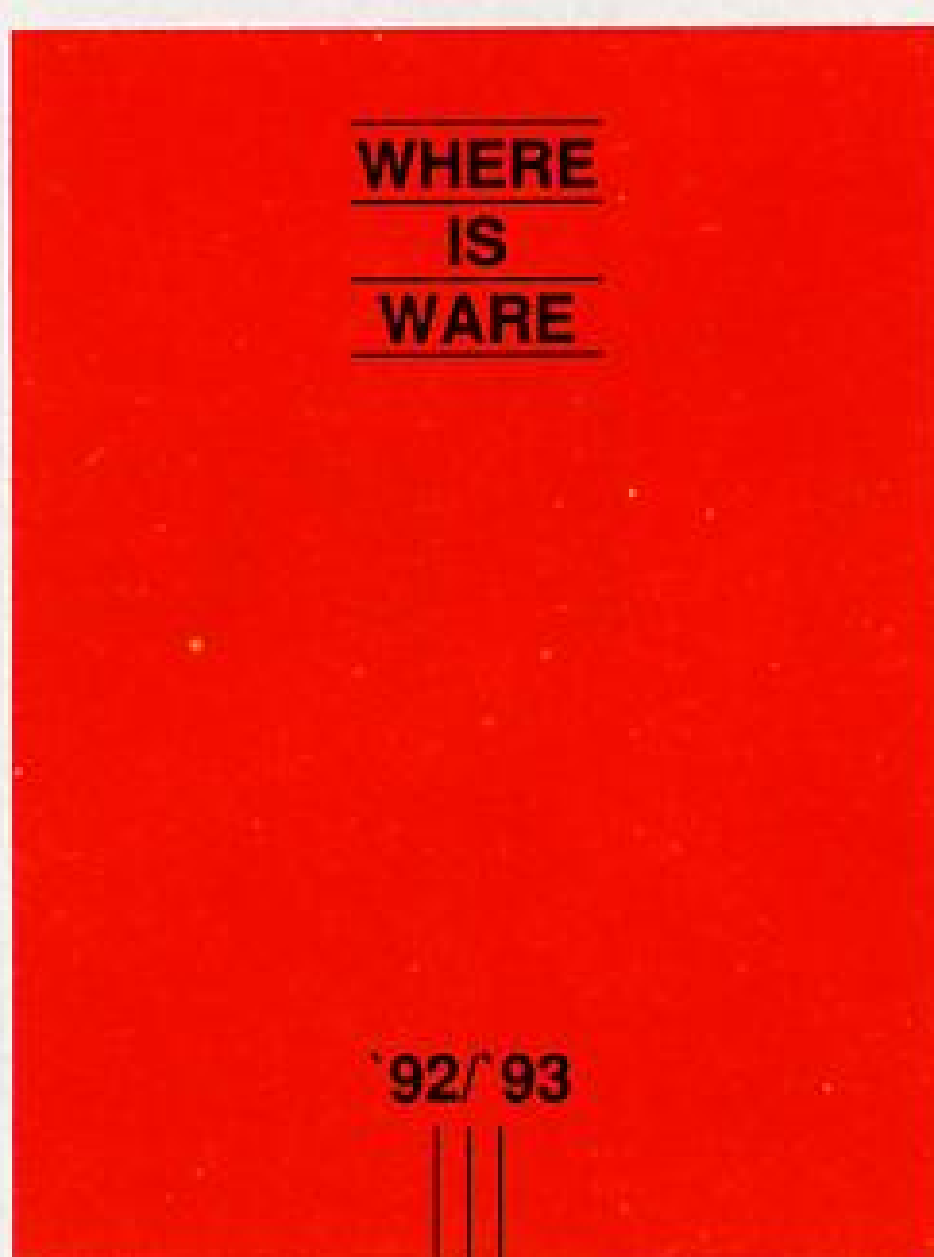
furt

in

NEWS of the World

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

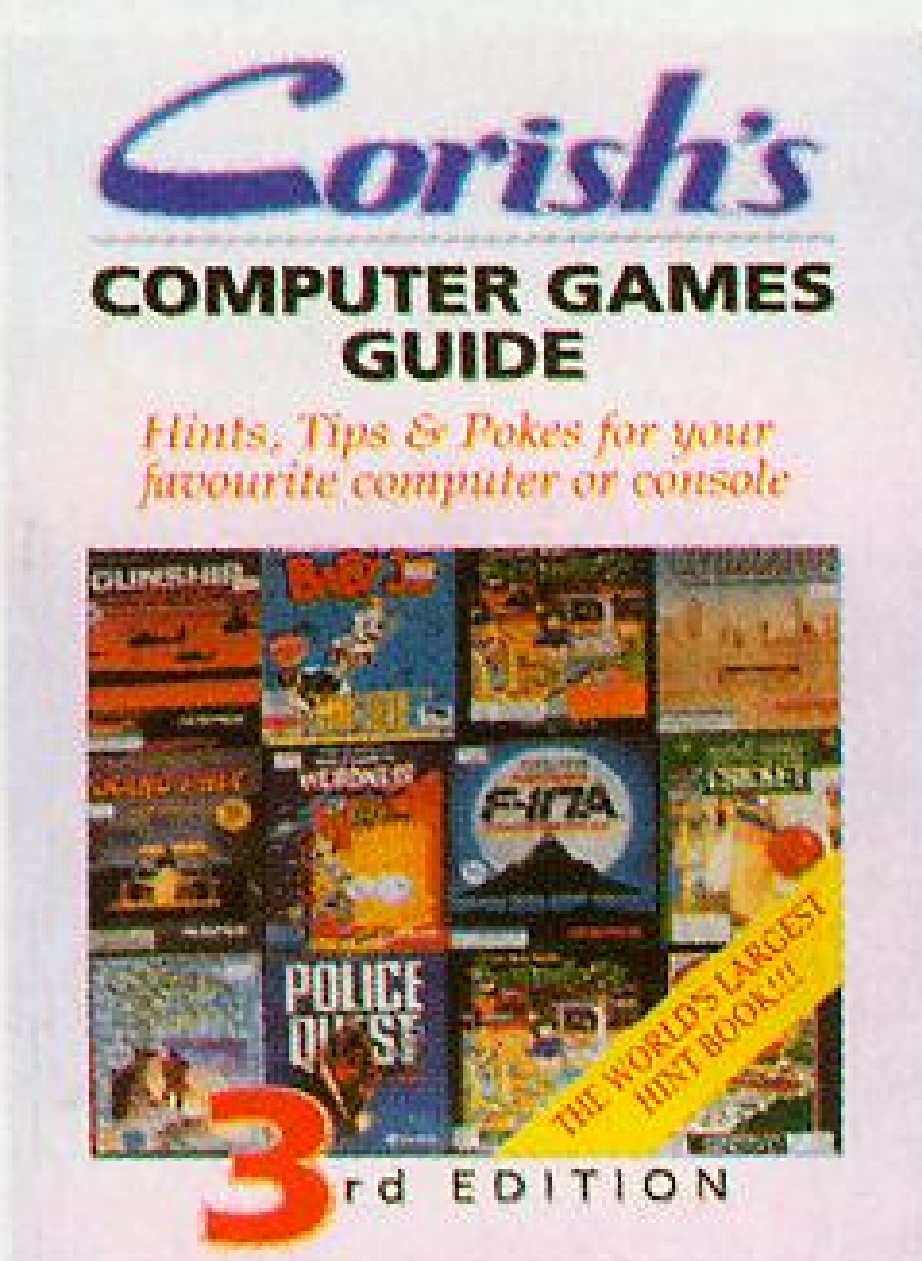
Where is Ware?



Jetzt ist es endlich da, das aktualisierte Branchensoftwareverzeichnis. "Where is Ware" aus dem Red Box Verlag, Abteistr.49, W-2000 Hamburg 13, liefert die wichtigsten Adressen aus der Softwarebranche. Nähere Informationen erhaltet Ihr direkt vom Verlag.

(ts)

Computer Games Guide



"Der Welt größtes Tips und Tricks Buch" kommt von Kuma aus England, hat knapp 800 Seiten und ist vorerst nur in Englisch erhältlich. Wen das nicht abschreckt, der kann sich nähere Informationen zu den 12000 Tips zu über 1500 Spielen unter der Nummer 0044 734 844335 holen. Achtung, dies ist ein Auslandsgespräch und entsprechend teuer.

(ts)

Anwender Top Five und Zubehör Top Ten

Von Leisuresoft ermittelt, abgetippt von mir. Here we go:

Zubehör

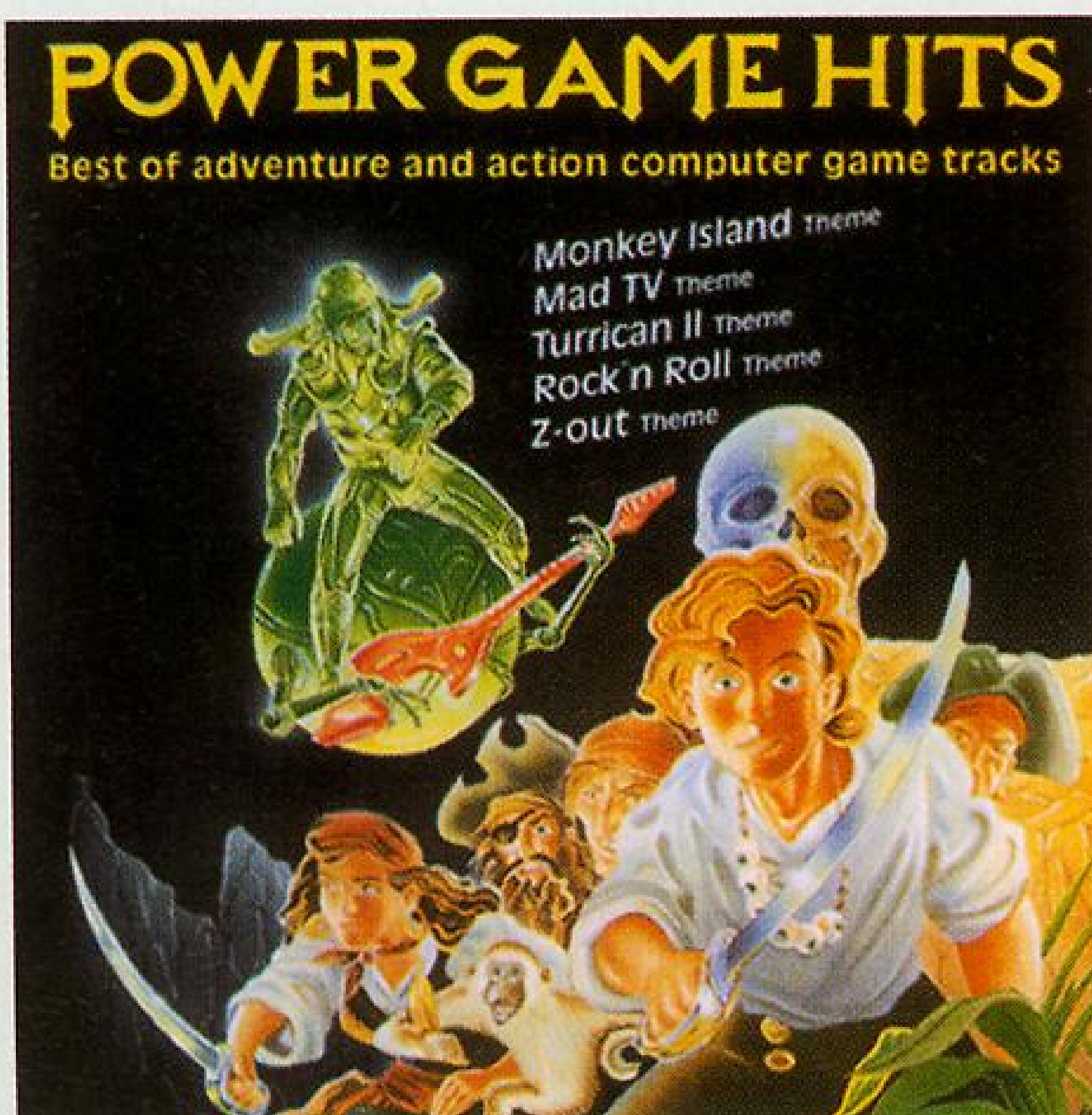
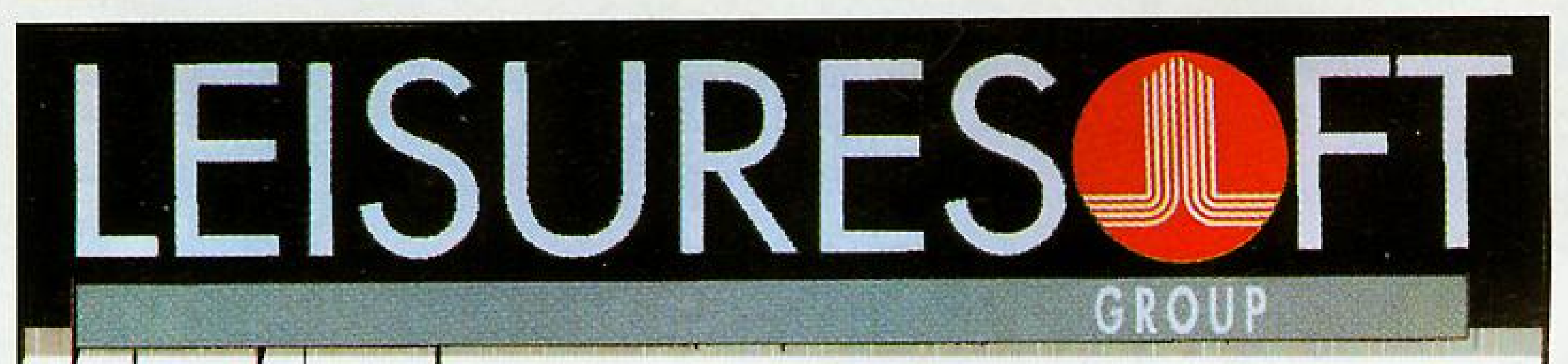
Platz	Bezeichnung	Hersteller
1	Quickjoy Junior	Quickjoy
2	Qs-123 Warrior 5 (PC)	Quickshot
3	Quickjoy 2 Turbo	Quickjoy
4	Disk Box (80) 3,5"	Quickjoy
5	Comp. Pro Star	Dynamics
6	Staubschutz Color Multi	Rustika
7	Sound Galaxy NX	Aztech
8	Magnum Set	Sega
9	TV Tuner	Sega
10	CD-Rom CM 205/00	Philips

Anwenderprogramme

1	X-Copy Tools	Cachet	Amiga
2	Geos 64 Vers. 2.0	MSPI	C 64
3	Viruscope 1.6	Maxon	Amiga
4	Kindwords	Disc Company	Amiga
5	Korrekt	Gold Disk	Amiga

Here we are.

(ts)



Soundtracks auf CD !

Langsam scheint eine japanische Tradition auch in Deutschland Fuß zu fassen. CD's mit Original-Soundtracks von Computer- und Automatenspielen heimsen im Videospielmutterland dutzendweise Gold und Platinauszeichnungen ein, während

bei uns solche Veröffentlichungen noch an einer Hand abzuzählen sind. Shades und Apidya von Chris Hülsbeck und einen Vertreter von Jochen Hippel gab es bisher, und für Nostalgie-Fans gibt es nun die POWER GAME HITS von Eurostar. Im Original-Sound findet man dort Rob Hubbard Klassiker wie Thing On A Spring, Monty On The Run für den C64. Deutsche Musiker wie Chris Hülsbeck und Rudi Stember sind mit Shades,

Giana Sisters, Z-Out, Turrigan II und Monkey Island vertreten. Musikalischen Hochgenuß á la Jean Michel Jarre darf man nicht ganz erwarten, doch wer DM 30 übrig kann, kann seine CD-Sammlung im Fachhandel um ein interessantes Exemplar mit historischem Wert erweitern.

(hi)

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66



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

Pinball Dreams - Träume werden wahr!

Wer schon länger von einem eigenen Flipper geträumt hat, hat mit United Software und Play Time jetzt die Möglichkeit diesen Traum zu verwirklichen.

Alle Teilnehmer sind aufgefordert uns auf einer Postkarte Ihr höchstes Ergebnis des Pinball-Dreams Flippers "Nightmare-Graveyard" mitzuteilen. Beschummeln hilft hier nicht viel, denn die Leistung muß auf der World of Commodore in Frankfurt bestätigt werden.

Ein weiteres Highlight dieser Messe wird neben dem Airbus Simulator von Thalio und dem Ferrari-Fahrsimulator aus unserem eigenen Haus, die Übergabe des Flippers an den Gewinner sein. Als Trostpreis steht das Nachfolgeprogramm "Pinball Fantasies" an.

Über den genauen Austragungsmodus werden wir Euch in der kommenden Play Time informieren.



**Also: Highscore
auf Postkarte
und unter dem
Stichwort
„Dreamball Pins“
an uns schicken.**

United Software
EIN UNTERNEHMEN DER  GRUPPE



Sensa una Sorium



Die Volksfeste in unseren Landen sind wieder um eine Attraktion reicher. Sensorium. Ron, das Herz des größten Computerspiels der Welt, lädt Euch ein, auf eine Reise ins innere eines Computers. "Es wurde nicht, wie sonst üblich, zu 80% in die Fassade gesteckt, um das Publikum zu locken, sondern durch Kreativität und Technik eine Illusionsshow erstellt, die die Sinne, das Zeit und Raumgefühl des Besuchers vollkommen wandelt. Situationen wie Wasserfälle, Schneestürme, Vulkanausbrüche und Urwälder wer-

den live ertastet und erlebt.", so der Originalton der Pressemappe. Das Duo Michael Wolf und Karl Häsler zeichnet sich für diese Show verantwortlich, die in diesem Jahr noch an folgenden Terminen und Plätzen zu sehen ist:

**Canstatter Volksfest in
Stuttgart: 26.09-11.10.92**

**Bremen Freimarkt:
17.10.-1.11.92**

**Soest Allerheiligenkirmes:
4.-8.11.92**

Der Besuch lohnt sich.

(ts)



Lethal Weapon zum Dritten

"Da ist keine Bombe drin, vertrau' mir." Können die Augen von Mel Gibson lügen? Das nicht, aber sie können sich irren. Und das hat dann meist bombastische Folgen. So zumindestens im furiosen Auftakt zum neuesten Kinokassenknüller der Gebrüder Warner. Und irgendwie scheint nun auch der unkrönte Filmvorlagenumsetzer Ocean Morgenluft geschnuppert zu haben. Vermisste man zu Teil eins und zwei noch entsprechende Computerspiele zum Film, ist nach dem dritten Teil der Knoten geplatzt. Sicherlich auch ein Verdienst der beiden Helden, Mel Gibson und Danny Glover.

Das Spiel an sich machte beim ersten Anspiel keinen überragenden Eindruck und hinterließ vielmehr den gewohnten "Filmumsetzungsfrust". Der Daumensprite, der etwa soviel Ähnlichkeit mit Mel hat, wie mein Bruder mit einem Gremlin, wird dabei durch die verschiedenen, horizontal scrollenden Spielebenen gelenkt. Was beim presstechnischen Vorspiel noch erträglich schien, erwies sich beim anschließenden "Selftest" als extrem unbefriedigend. Ruckig und motivationslos gilt es die eigenen Leben zu verteidigen und dem Gaunerpack zu zeigen, wozu es

nützlich sein kann, wenn man sich die Schulter ausrenken kann. Kann man zum Film noch sagen, daß er aus unterhaltungstechnischer Sicht durchaus sehenswert ist, muß von einer solchen Behauptung in Bezug auf das Spiel vorerst Abstand genommen werden. Doch noch ist es ja nicht fertig. Hoffnung bleibt, denn wie sagte es der Typ im Hasenkostüm: Es ist noch nicht aller Tage Abend...

(ts)



Versuchen Sie doch 'mal diese AMIGA-Hits günstiger zu bekommen

Crystals of Arborea	29.90
Z-Out	29.90
Colossus Chess X	19.90
OOOPS Up (Der HIT)	19.90
3-D-Pool (Simulation)	19.90
Shadow of the Beast 2	39.90
Nevermind	19.90
Buck Rogers (kompl. Dt.)	49.90
Budokan	29.90
Globulus (Der HIT)	19.90
Ninja Spirit	29.90
DUNE (deutsche Version)	49.90
Fusion	19.90
KING'S QUEST 4	39.90
X-Out	29.90
Neuromancer	19.90
Blood Money (Der HIT)	29.90
Black Shadow (Arcade)	19.90
Art of Chess (Schach)	19.90
Oil Imperium dt.	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 ~~49.90~~ für nur **29.90** für Ihren AMIGA bekommen können!

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

OOOPS - UP
Sicher haben Sie schon von dem Action-Hit von Demoware gehört. Sie können sich jetzt auf Ihrem Amiga durch diese 100 Level kämpfen für schlappe **DM19.90**

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

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

PC-Software zu unglaublichen Preisen
Portal (Adventure).....29.90
Tau Ceti (Arcade-Adventure).....19.90
Psycho (Adventure zum Film).....29.90
Black Monday (Börsen-Adventure).....29.90
Chuck Yeager's AFT (Flug-Sim.).....29.90
Chuck Yeager's AFT (Flug-Sim.).....29.90

LEMMINGS
Wir haben die ORIGINAL LEMMINGS mit deutscher Anleitung und allem Drum und Dran für **AMIGA 45.90 ATARIST 45.90 PC 49.90**

C-64 DISK-SUPERHITS zu SUPERPREISEN

Schwarzenegger: TOTAL RECALL dt.	19.90
Oilimperium dt.	19.90
Winter Games	19.90
Super Pacman	19.90
Rodeo Games	19.90
Morpheus dt.	14.90
Bad Cat	14.90
Hollywood Poker	14.90
Turtles 2	19.90
Turrican 2	25.90
Der HIT: BATMAN THE MOVIE dt.	19.90
California Games	19.90
Arkanoid 2	19.90
To be on Top	14.90
Troll	14.90
Paperboy HIT	14.90
Bad Cat	14.90
Security Alert	14.90
Kick Off 2	19.90
Inner Space	14.90

Die aktuellen Hits:

Patrizier	PC79.90	Amiga 59.90
Indiana Jones 4	PC79.90	Amiga 79.90
Eye t. Beholder 2	PC79.90	Amiga 79.90
Monkey Island 2	PC79.90	Amiga 79.90
Civilisation	PC89.90	Amiga 79.90
Hardball 3	PC79.90	
Pushover	PC59.90	Amiga 55.90
Ramparts	PC 69.90	
Sensible Soccer	Amiga 49.90	
EPIC	PC59.90	Amiga 59.90

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

Ihre Disketten sind so wichtig wie Ihr Computer
Sie brauchen Disketten. Klar! Sie wollen gute Disketten? (Mit einem Jahr Garantie?) Genau! Und Sie wollen möglichst wenig dafür bezahlen? Erst recht klar!!!

3.5" 2DD	10 Stück	8.90
	100 Stück	79.90
	200 Stück	1.90
	400 Stück	29.90
3.5" HD	10 Stück	15.90
	100 Stück	149.90
	200 Stück	295.90
	400 Stück	295.90
5.25" 2D	10 Stück	4.90
	100 Stück	47.90
	200 Stück	89.90
	400 Stück	169.90
5.25" HD	10 Stück	9.90
	100 Stück	9.90
	200 Stück	9.90
	400 Stück	9.90

Alle unsere Disketten haben ein (1) Jahr Garantie! (Versuchen Sie das 'mal wo anders zu bekommen!) Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben (TIP: Blättern Sie doch schnell Ihre Playtime durch und vergleichen Sie 'mall) Bestellen können Sie gleich mit dem Kupon (Postkarte, Brief oder FAX) oder per Telefon.

T.S. Datensysteme

DENISSTR 45 8500 NURNBERG 80 ☎ 0911 288286

Vikings (Der Hit)
Wir haben für den Amiga KINGDOM OF ENGLAND 2 für nur **DM 69.90**

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

PT // Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

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

Sicherlich zeigt das generelle Konjunkturtief am ehesten in der Freizeitbranche seine Auswirkungen, denn wenn gespart wird, merkt es dieser Industriezweig am ehesten. Doch schenkt man den Händler- und Herstelleraussagen das ein oder andere Ohr, so spürt man weniger Unbehagen, als vielmehr eine durchaus optimistische Vor-Weihnachtsstimmung. Wie auch immer man die Situation einschätzen mag, und bevor wir zu unserer gigantischen (ach ich übertreibe schon wieder so herlich) Neuheitenvorstellung kommen, so bleibt resümierend festzuhalten:

Trendiger Weise macht sich nun auch der Amiga auf, die letzten Runden seines erfolgreichen Rennens zu drehen, um dann in den Katakomben der "Hall of Hardware" zu verschwinden. Insider geben ihm noch 2-3 Jahre. Spätestens dann wird auch der Softwaresupport gänzlich zum Erliegen

Zum zweiten Mal in diesem Jahr gab sich die Software-High-Society im Londoner Business-Design-Centre ein Stell-Dich-Ein und -Vor. Doch im Gegensatz zur Frühjahrs ECTS war diesmal sowohl Aussteller- wie auch Publikums-Interesse rückläufig. Ob daraus Rückschlüsse über die derzeitige allgemeine Marktverfassung zu ziehen sind?

kommen. Schon heute wenden sich führende Softwarehäuser von der einstigen Mega-Maschine ab. Das Rampenlicht teilen sich sodann zwei Kontrahenten, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Auf der einen Seite der High-Tech-PC, der sich immer mehr zum Geniestreich entwickelt. Denn nun zählt sich deutlich aus, was

IBM einst zur Firmenmaxime erhob: Unterm Strich wird es zwar immer etwas teurer sein, sich für einen PC zu entscheiden, doch aufgrund seiner genialen Konzeption der jederzeitigen Aufrüstbarkeit und somit Anpassbarkeit an neue Trends, wird er sich über kurz oder lang auf jeden Fall bezahlt machen.

Auf der anderen Seite finden wir ebenfalls ein Produkt höchster Qualität, wenn auch mit ganz anderen Ansprüchen: Die Konsole. Doch wer nun von mir erwartet, ich könne hier und heute schon sagen, welches System sich letztendlich durchsetzen wird, Enttäuschung. Die Entscheidung liegt bei Euch.

Doch kommen wir zum Kern des Geschehens, den Neuheiten-Highlights. Ich habe mir lange überlegt, wie man diesen trockenen Stoff anders als alphabetisch aufbereiten kann. Aber die Flut der Informationen zwingt zu solch einer "Aufmachung".

Accolade macht, wie so häufig den Anfang: Als erste SNES Titel veröffentlicht man "Test Drive 2: The Duel" und "Warspeed". Desweiteren bekam man Einblicke in "Summer Challenge", "Waxworks", "Zyconix", "Universal Soldier", "Spellcasting 301", "Dark Half" und "An American Tale". Letztere Drei aus dem Hause Capstone.

Als erste Hardwareneuheit konnte der A3010 von Acron ins Visier genommen werden. Als 32-Biter wird er unter 1500.-DM kosten und in kürze einem ausgiebigem Test unterzogen werden.

52 Spiele wahlweise für das NES oder Megadrive auf je einem Modul? Spielaktive können diese Salve in kürze von Active Enterprises erwarten. Gerücht oder Wahrheit? Eventuell soll eine Active-Handheld-Konsole auf den Markt kommen, die nahezu alle Module verspeisen und verarbeiten kann,

die derzeit auf dem Markt sind. Zum einen erinnere ich hier an Murphy's Law und zum anderen wage ich zu bezweifeln das Sega und Nintendo darüber lachen können.

Wo wir schon beim Thema Hardware sind: England-Premiere für den Falcon 030 von Atari. Näheres dazu, könnt ihr meinem unglaublichen (oh man oh man) Messebericht aus Düsseldorf entnehmen. Ebenfalls neu für den englischen Markt: "Das schwarze Auge", der Megaseller aus dem Schwabenland, reicht jetzt den Engländern die Hand (Wahnsinn). Doch die englische Zunge verlangt nach gewohnten Buchstabenkombinationen: "Realms of Arkania" lautet also der Welttitel. Eventuell kommen auch die Amerikaner bald in den Genuß dieser Attic Entertainment Software.

INSIDER GEBEN DEM AMIGA NOCH 2-3 JAHRE

Nicht nur geografisch zusammengehörend, fand man den Blue Byte Stand dann auch als unmittelbaren Nachbarn des zuvor erwähnten deutschen Softwarehauses. Lebhaftestes Interesse fanden dabei die "History Line" und "Mindstreamer", so der Arbeitstitel, eine Mischung aus Populus und Mega Lo Menia, sowie die eindrucksvolle "Jimmy Connors Pro Tennis Tour" für das SNES. Entsprechend zufrieden über den Verlauf der Messe äußerten sich dann auch Thomas Hertzler und Lothar Schmidt.

Coktel Visions Presseküchen Emanuelle Kreuz hatte mit Inca,



Mein Name ist Time, Play Time. Die James Pond Promotionfigur.



Wenigstens in Natura gibt es sie schon, die Lemminge aus dem Hause Psygnosis.

SOFTWARESHOW



Insgesamt nicht so gut besucht wie die Frühjahrs ECTS, lohnte sich der Besuch jedoch allemal. Kurz vor dem Weihnachtsgeschäft ging es teilweise nochmals heiß her.



Ween und Goblins 2 gleich auf ihrer ersten Messe für den neuen Baguette-Geber, eine äußerst breites Spektrum an neuen Programmen, inklusive der neusten Lernsoftware, die sich nach wie vor in überzeugenden Stückzahlen verkauft, für die gierige Journalisten-Meute. Entsprechende Previews, wie auch zu fast allen anderen interessanten Titeln liefert Euch die Play Time Nummer 12/92.

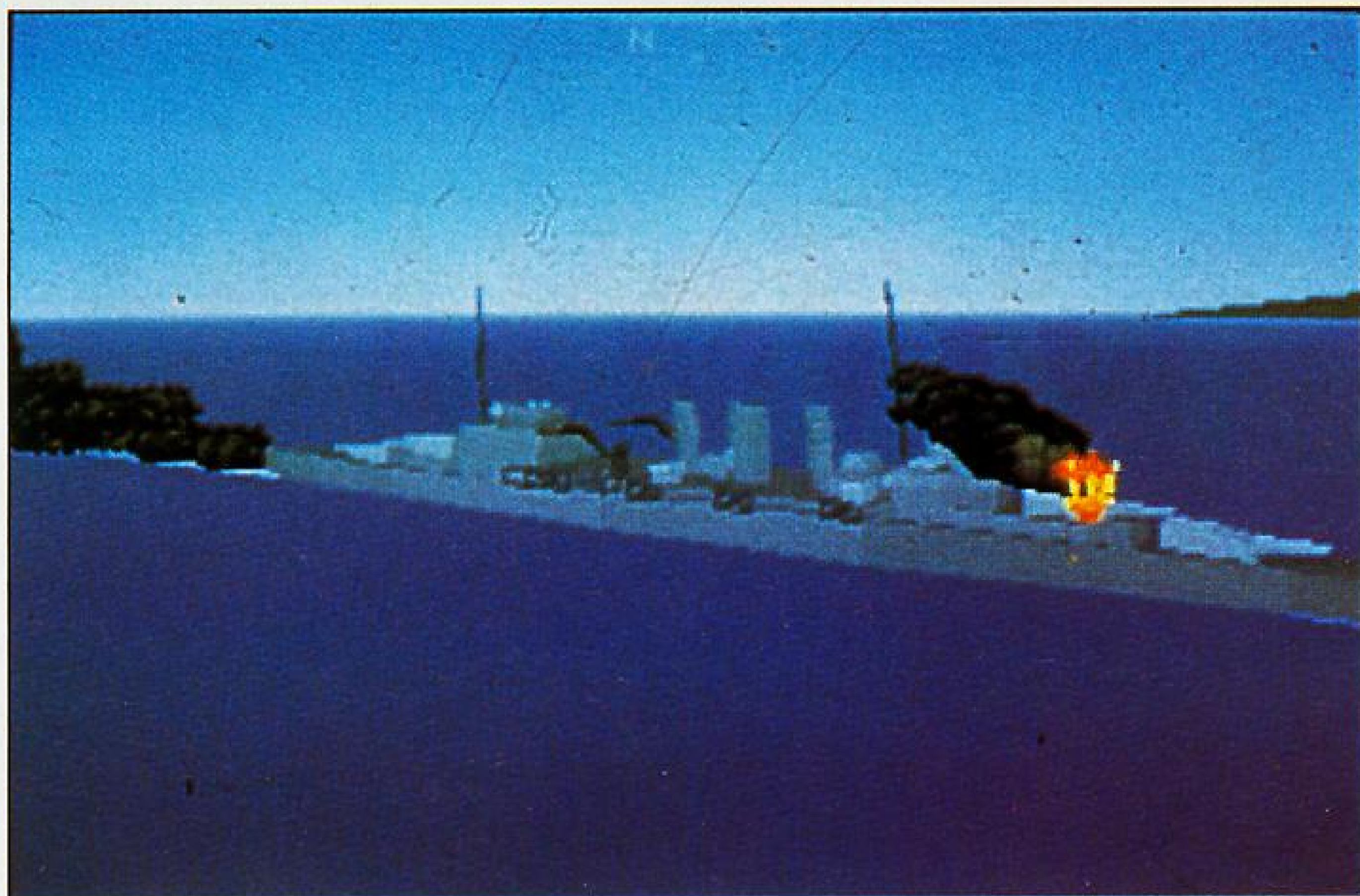
Und auch von Core Design gab es neues zu berichten. Nicht nur, daß die frühere Pressesprecherin aus dem Hause Sierra, Lydia Phillips nun auf der Core-Gehaltsliste steht und sich hier primär um das Marketing kümmern wird, nein auch Spieleneuheiten flimmerten über die Monitore. Curse of Enchantia, Chuck Rock 2, Darkmere und ein neues, an Sonic erinnerndes Jump'n Run. Datel Electronics stellte erstmals

weitere Action-Replay-Module vor. Die Produktlinie wurde um jeweils ein Modul für das Mega Drive, das SNES und den Game Boy erweitert, so daß zukünftig auch auf diesen Geräten gemogelt werden kann, was das Modul hergibt. Am Stand von Digital Integration konnte dann, zumindestens ab dem zweiten Tag, so richtig gezockt werden. In einem interessanten Tornado-Cockpit "Marke Eigenbau" konnten die ersten Flugstunden absolviert werden, die einen durchaus positiven Eindruck hinterlassen haben. Mit Ihrer neuen Public Relations Managerin Debbie Durrant, die von den Simulationskönigen aus dem Lande MicroProse kam, haben sie natürlich auch eine der erfahrensten Damen auf ihrer Seite. Und auch das Digital Integration Budget-Label Action-16 zeigte sich von seiner Schokoladenseite. Falcon, Tank und Stunt Driver, alles Produkte mit dem Spectrum Holobyte-Logo, erscheinen demnächst in der Low-Price-Version. Immer mehr zum Englandstandbein für Sega, entwickelt sich Domark. Prince of Persia, Trivial Pursuit und Pitfigther für das Master System und den Game

Gear, sowie James Pond für alle Formate, lassen hoffen. Doch auch die anderen Systeme bekommen was sie verdienen. 3D-Construction Kit Teil 2, Harrier Assault, Columbus und International Rugby Challenge werden schon bald die Regale füllen. Wie jedes Jahr, erwartete uns Electronic Arts auch diesmal wieder in einem separaten Raum. Noch vor Weihnachten will uns E.A. mit einem umfangreichen Sega- und Nintendoprogramm beglücken. Lotus 3 für das Mega Drive sei hier stellvertretend genannt. Die Computerformate PC und Ami-



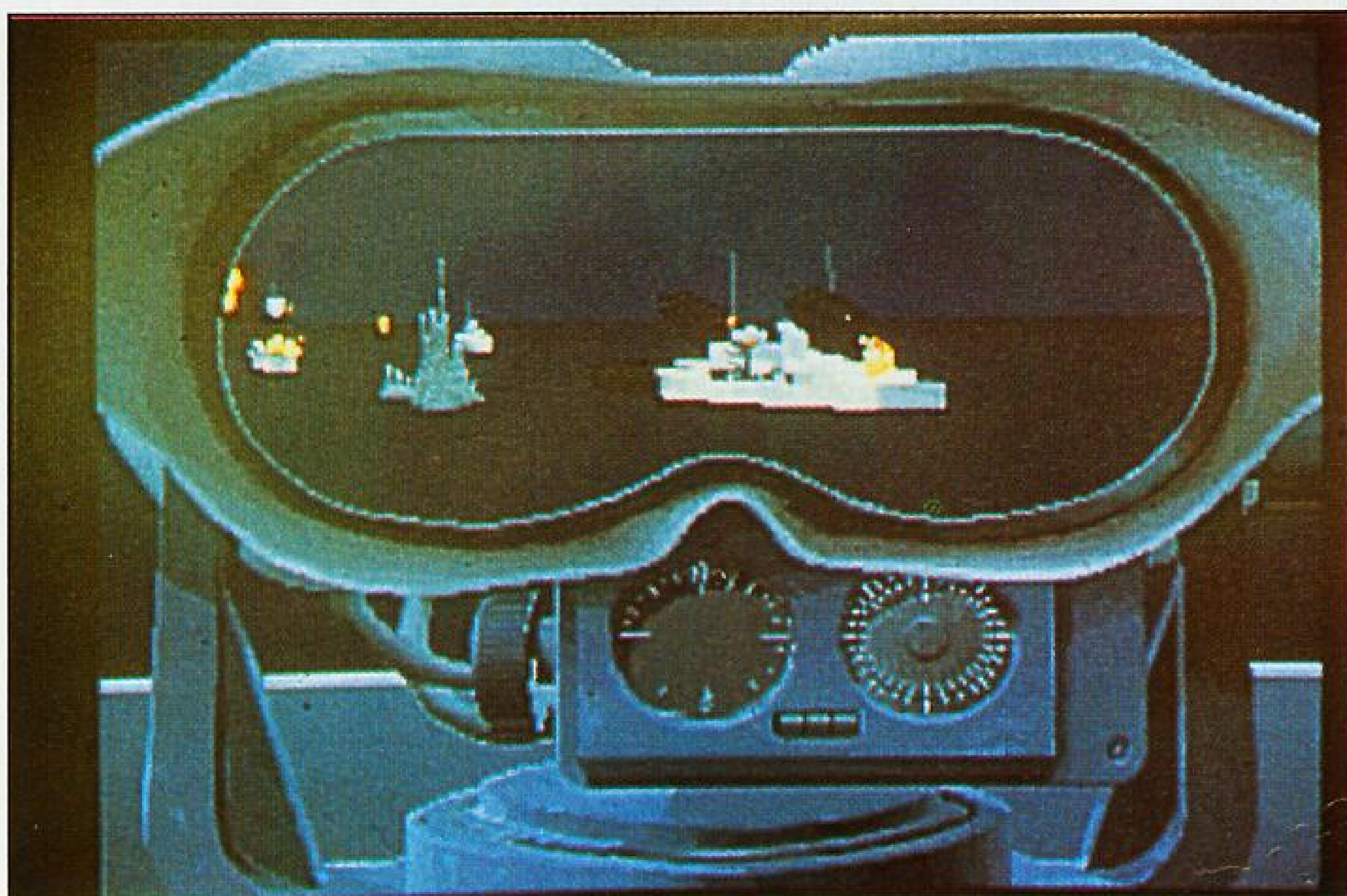
Sierra hat eine neue Pressesprecherin: Samantha!!!



Task-Force ist sicherlich eine der interessantesten Marine-Kriegs-Simulationen.



Wer viel schaut der sieht auch viel. Und das ist auch nötig bei F 15 3 von Microprose.



Starke technische Details ermöglichen eine wirkliche realistische Simulation.



Feinste Grafiken und routiniert gute Spielbarkeit bringen wieder Leben in die Bude.

ga, oder besser deren Besitzer, können sich auf Desert Strike, Car and Drivers und Road Rash freuen. Sherlock Holmes kann schon ab dieser Ausgabe die Baker-Street verlassen. Vorerst noch auf Englisch, die deutsche Version folgt.

Mit Elite hatte ich dieses Jahr kein sonderliches Glück. Einen Termin platzen lassen und den zweiten

DAS LEBEN EINES REDAKTEURS IST HART UND UNBEDEUTEND

wegen Überschneidung vorzeitig (nach fünf Minuten) abgebrochen. Das Leben eines Redakteurs ist hart und unbedeutend. Und so verlassen wir uns denn auf die Worte der Hochglanzpressemappe. Dem NES kann ab sofort Dragons Lair und Caveman Ninja zugeführt werden. Für das SNES wird es auch eine Dragons Lair Version geben und für den Game Boy kommt mit großen, schlabbrigen Schritten Dr. Franken.

Wesentlich erfreulicher verlief das Treffen mit Entertainment International. Marisa Pauwels berichtete

von einer Konzentration im Bezug auf die Veröffentlichungen. "Lieber 4-5 qualitativ gute Spiele im Jahr veröffentlichen, als eine ganze Reihe Durchschnittsware produzieren." Ein Trend der übrigens bei immer mehr mittelgroßen Softwarehäusern zu beobachten ist. Als nächstes wird nun Campaign an die Öffentlichkeit treten, eine aufwendige Kriegssimulation fürs Wohnzimmer. Eye of the Storm ist der Titel eines futuristischen Flugsimulators und Cyberspace versetzt uns rollenspielmäßig in die dunkle Hälfte unserer Zukunft. Wenn auch nur als Computersprite, gab sich Nick Faldo (na klar der Golfer) am Grand Slam-Stand die Ehre. Einfach im Handling und umfangreich in den Auswahlmöglichkeiten werden sich seine Fans sicherlich begeistern. Wer statt dessen lieber im Wald Bäume nagt, findet in Beavers ein geeignetes Betätigungsfeld. Jumpen und rennen im Zeichen des Biebers. Ok, jedem das seine. Nicht Kapitän Hook steht als Namensgeber Pate für das neueste Peter Pan Abenteuer. In Legend of Myra dreht sich wieder alles um den Haken. Und gerollenspielt kann natürlich auch werden: Realms of Darkness kommt so gegen Mitte '93

Was Sie schon immer über Gremilin wissen wollten: In der Hosp

Suite 215/216 konnte man es erfahren. Zool, wer sonst, schmückte die Fensterfront, hinter der sich Lotus 3, man beachte hierzu bitte die News Seiten und das Poster, Nigel Mansell's World Championship, Daemonsgate 1, The Legacy of Sorasil und die Heroquest Master Serie verbargen.

Das bereits in der letzten Ausgabe vorgestellte Game Genie fürs NES gibt es nun auch für das Mega Drive. Hornby Hobbies zeigte sich dafür verantwortlich.

Informationen über Infogrames erhielt man am Stand D17. Alone in the Dark ist der erste Titel der

neuen atemberaubenden 3D-Adventures Serie für den PC. Stunt Island von Disney Software läßt immer noch alle filmbegeisterten Jungfilmer warten. Aus der Paarung Nintendo/Infogrames ergaben sich Asterix für den Game Boy, Street Gangs für das NES und Drakkhen für das SNES.

Weitaus mehr Nintendo-Nahrung gab es bei Imagineer. Für das NES waren dort Populous, Kick Off und die ersten mausgesteuerten SNES Produkte. Dazu passend konnten auch erste Blicke auf den Game-Commander geworfen werden, eine neue Kontrolleinheit für das SNES.



Wen Raum- und Zeitsorgen plagen sollte hier einmal nach Rex Nebular fragen.



Marisa von empire wußte Wundersames zu berichten.

Doch auch die NES User wurden nicht vergessen und mit Super Turican und Populous bedacht. Und weil es so schön war, machen wir gleich weiter mit neuen SNES Titel. Man sieht, da tut sich was. Interplay Productions wird mit Another World, The lost Vikings und Claymates in den SNES-Markt dringen. Auch der CD ROM Markt wird mit Battlechess und Star Trek beliefert. Alle weiteren PC-Titel werden über Electronic Arts an den Spieler gebracht.

Der deutschen Sprache konnte man sich dann am Stand von Konami wieder bedienen. Das Duo Kuschke/Kleimann zog einen Leckerbissen nach dem anderen aus dem Messesack. NFL für alle American-Football-Fans wird mit deutschsprachiger Anleitung und entsprechendem Regelwerk erscheinen. Batman Returns (Adventure) für den PC (später dann auch für Amiga, ST, C 64 in der Action Version) könnte dann bereits im Dezember erscheinen, auf Elite 2 wird man noch bis Januar warten müssen. Darüber hinaus gibt es natürlich auch für das SNES wieder jede Menge spektakulärer Module.

Computerkristalle konnten bei Krisalis in Augenschein genommen werden. Nach Shadowlands, wel-

ches noch unter dem Domarkable in die regale wanderte, hat das Team um Dean Leaster sein neuestes Werk vollendet. Komplexer und mit noch mehr Action, geht es diesmal ab in die Zukunft auf eine einsame und "verlassene" Raumstation. Desweiteren liefen auf den Monitoren noch Sabre Team, zu dem bereits ein eindrucksvolles Artwork existiert, Football Kid und die PC-Version von Laser Squad. Loricel präsentierte sich mit einer neuen (erst seit drei Tagen im Amt) Pressedame, die jedoch sichtlich bemüht war, alle Fragen zu beantworten. Panza Kick-Boxing auf dem SNES läßt die Zähne fliegen und wird auch demnächst für den Gameboy erhältlich sein. Dann allerdings unter dem Titel: Best of the Best. Desweiteren arbeitet man bei Loricel auch an den neu-

FÜR DAS SNES GIBT ES JEDE MENGE SPEKTA- KULÄRE MODULE

en CD-Techniken. Für den herkömmlichen Computermarkt erscheinen noch die Cartoons und Entity, die sich beide gut ansehen lassen.

Am Stand der Simulationskönige von Microprose liefen dann die Monitore heiß. An jedem wurden in verschiedenen Abständen mindestens drei Spiele gezeigt. Kein Wunder, daß diese das eine oder andere Mal abschmierten. ATAC, Harrier, Task Force, Leadbetter's Golf, das Who's Who der Simulationen. Einfach für jeden etwas und das in gewohnter guter Qualität.

Mirage muß eine gesunde Bilanz haben. Zumindestens wenn man die Standverhältnisse der letzten beiden Ausstellungen miteinander vergleicht. Doch je größer der Stand, um so weniger Neues gibt es zu berichten. Traurige Messe-

trotter-Erfahrung. Leider waren von Space Junk für den Falcon noch keine Bilder vorrätig.

New World Computing brachte Licht ins Dunkle und zeigte mit Clouds of Xeen wie es weiter geht mit der Mighth and Magic Saga.

Film-Lizenzumsetzer Nummer eins, Ocean, hatte sich Präsentationstechnisch etwas neues einfällen lassen. Auf den tragbaren Kombigeräten mit Video und TV konnte man die neusten Spiele schon mal probegespült sehen. So bekam man wenigstens schnell einen entsprechenden Überblick über die Produktpalette. Als da wären: Wizkid (Amiga, ST, PC), Sim Earth (Amiga, PC), Golf (PC, Amiga), Robosport (PC, Amiga, Mac), Lethal Weapon (PC, Amiga, ST), Cool World (PC, Amiga, ST, C64), WWF 2 (PC, Amiga, ST, C64) und Universal Monsters (Amiga, ST) für die Homecomputer und Mc.Donaldland (NES), Lethal Weapon (SNES, NES), Robocop 3 (SNES), Robocop 2 (NES), Prince Vailant (NES), Exhaust Heat (SNES) und Parasol Stars (NES) für die Nintendo-Konsolen.

In den heiligen Hallen von Mindscape präsentierte Lord British alias Richard Garriott höchstpersönlich die neuen Produkte von Origin, die allesamt noch dieses Jahr erscheinen sollten.

DISKETTEN

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

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

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

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

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

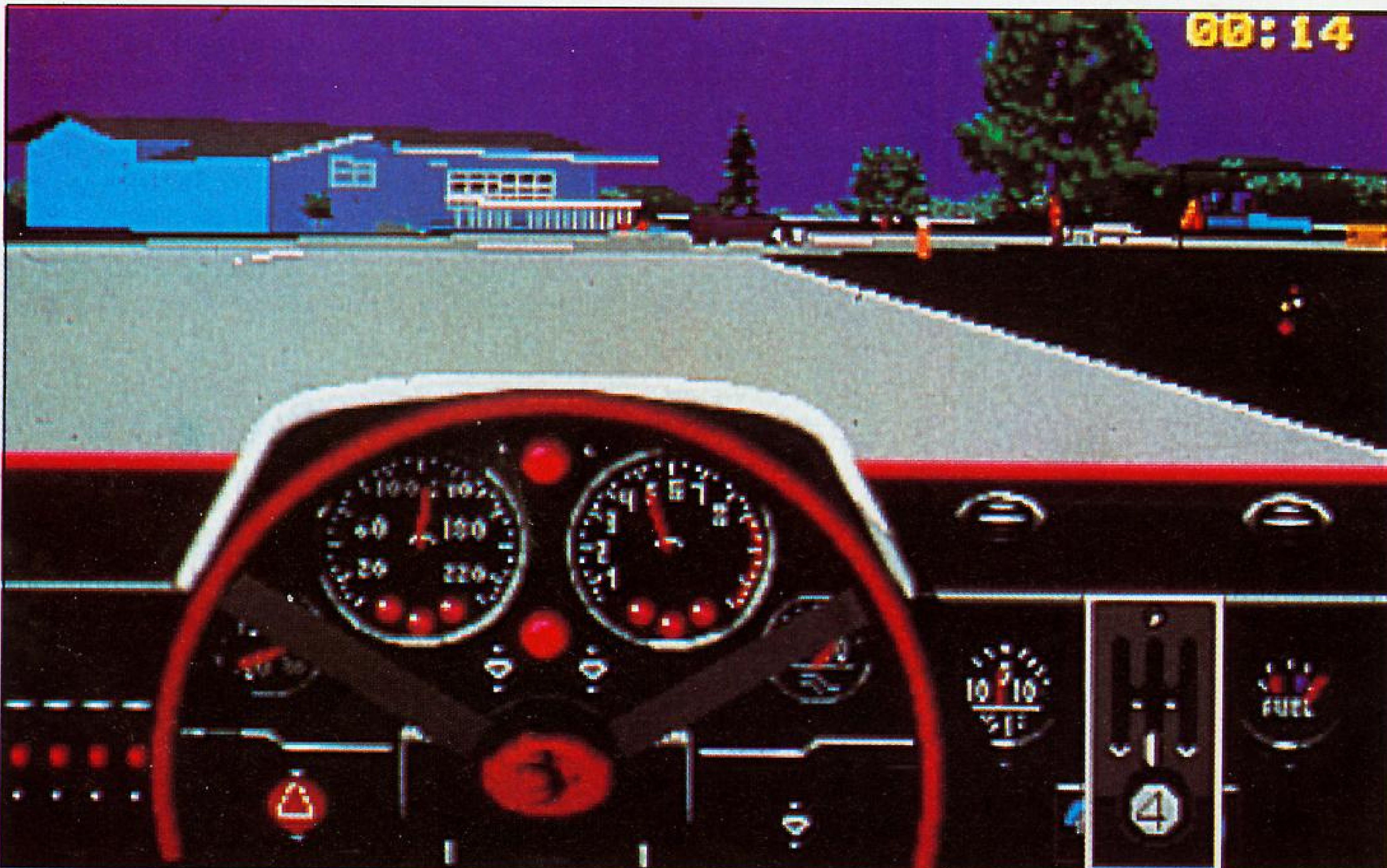
Wie versprochen mit EINEM Jahr Garantie ! (versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen!). Wichtig: Sie zahlen stets nur den geringen Portokostenanteil je Lieferung; - den Rest übernehmen wir für Sie ! ! ! Bestellen können Sie mit diesem Kupon oder per Tel.: 0911/288286 direkt bei : T.S. Datensysteme,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

Hiermit bestelle ich für meinenComputer
per ☐ Nachnahme(+ Kosten 8.90) ☐ Vorkasse mit Scheck(+ Kosten 4.50)

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

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

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



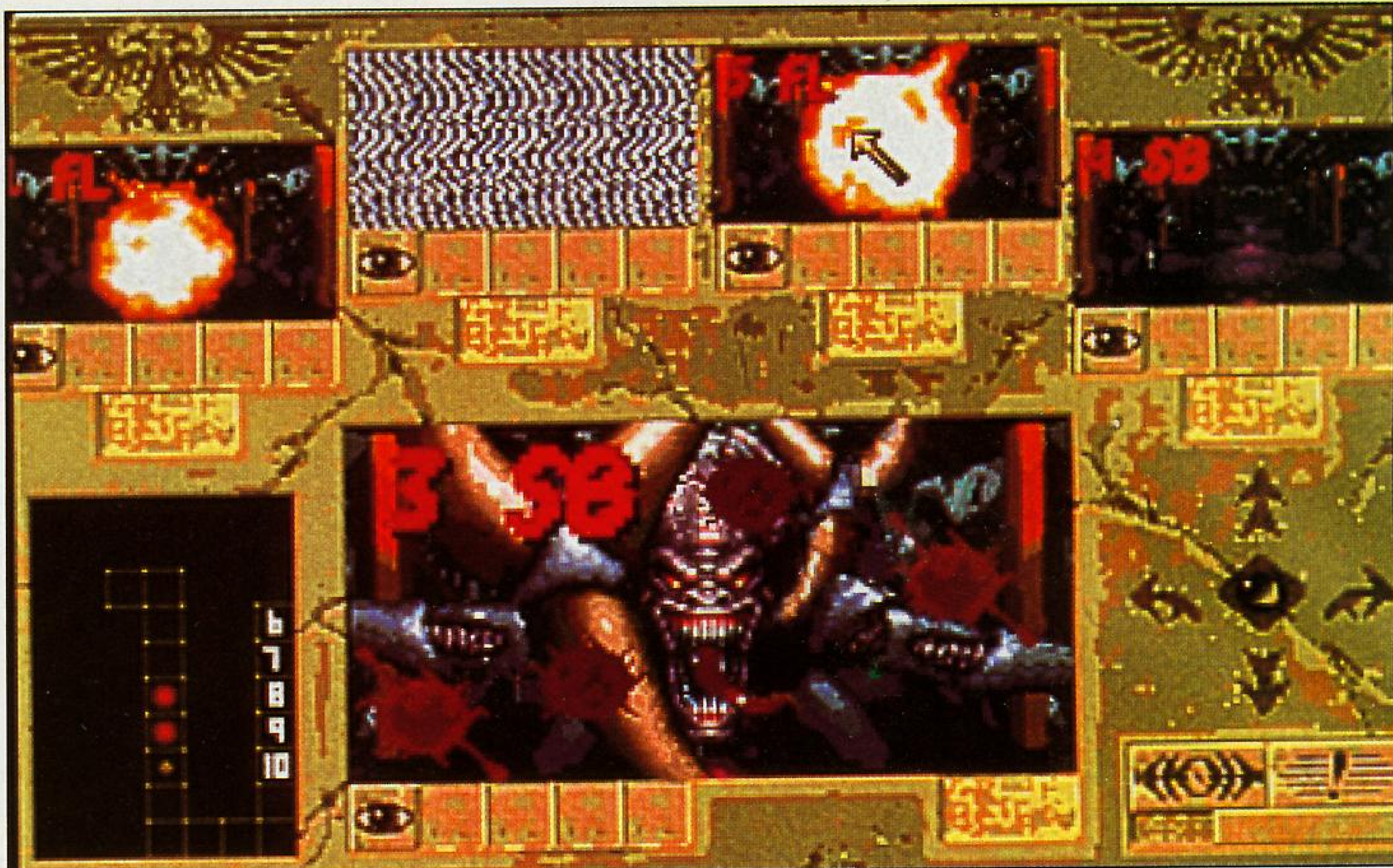
Electronic Arts hat, was Fahranfänger wünschen. Vom Einparken bis hin zum extremen Steilkurvenrennen findet man alles in Car and Driver.



Dean hat gut lachen. Shadowworlds hat's in sich.



Caroline und die umfangreichen Virgin-News.



Eigentlich ist der "wahre Hulk" ja grün und auch sonst hat er mit dem "Space Hulk" nur noch wenig gemein. Demnächst von Electronic Arts.

Die erste Add-In Disk der Softwaregeschichte erscheint noch dieses Jahr mit Forge of Virtue für Ultima VII. Die Suche nach der Wahrheit wird auf drei neuen Quests fortgesetzt, in denen erfahrene Spieler ihre Charaktereigenschaften auf ein neues Maximum bringen und kraftvolle Waffen finden können. Im November sollte die Erweiterung für PC erhältlich sein.

Ultima VII Part 2: The Serpent Isle wird wahrscheinlich noch etwas länger dauern, doch die Ultima Serie dürfte mit diesem Teil einen neuen Höhepunkt erlangen. Neue Landschaftseigenschaften wie Eis und Schnee, größere Porträts der Charaktere, viele neue Zaubersprüche und ein weiterentwickeltes Soundsystem mit digitalisierter Sprache und erweiterten Soundeffekten dürften Ultima VII Part II zu einem neuen Rollenspielerlebnis werden lassen, sofern Sie zu Hause einen schnellen 386er mit VGA-Karte und 2 MByte Arbeitsspeicher stehen haben.

Die klassische Wing Commander

Serie wird mit PRIVATEER, das bisher den Arbeitstitel Trade Commander trug, fortgesetzt. In dem wesentlich komplexeren Privateer kann man wieder die Rolle eines Confederation-Fighter-Piloten einnehmen, und dieser Job ist gefährlicher denn je. In einem kompletten Universum stehen völlig neue Raumschiffstypen zur Auswahl, was von Transportschiffen bis zu schnellen Kampfschiffen reicht. Programmtechnisch wurden die Routinen von Wing Commander stark verbessert und sind dank Routinen aus Strike Commander wesentlich schneller.

Am meisten wurde natürlich das seit Ewigkeiten angekündigte STRIKE COMMANDER erwartet, das neue Standards für Flugsimulatoren setzen sollte. Es handelt sich bei Strike Commander nicht nur um einen Flugsimulator, durch externe Sequenzen wird dem Spiel auch ein Hauch von Adventure verliehen. In Echtzeit werden während der Flugsequenz Bitmap-Grafiken dargestellt, Fraktal-Grafiken und Schatteneffekte berech-

net. Unglaublich realistisch gestalten sich so die Flüge über Landschaft und Stadt. Der Nachteil dieser Technik ist die hohe Hardwareanforderung. Die Geschwindigkeit war selbst auf dem

DIE MINDESTANFORDERUNG WIRD ZUKÜNFTIG WOHL EIN 486ER MIT 33 MHZ SEIN

486er mit 25 MHZ, auf dem es durchgeführt wurde, erschreckend langsam. Bis zu 8 Bilder pro Sekunde sorgen für ein deutliches Ruckeln des Grafikaufbaus, was der Faszination allerdings keinen allzu großen Abbruch tat.

Philips konnte erneut seine Vision der zukünftigen Unterhaltungselektronik, das CD-I dem interes-

sierten Publikum präsentieren. Der Software-Support, der die Leistungen der Maschine voll ausschöpft, hält sich im Moment jedoch noch versteckt.

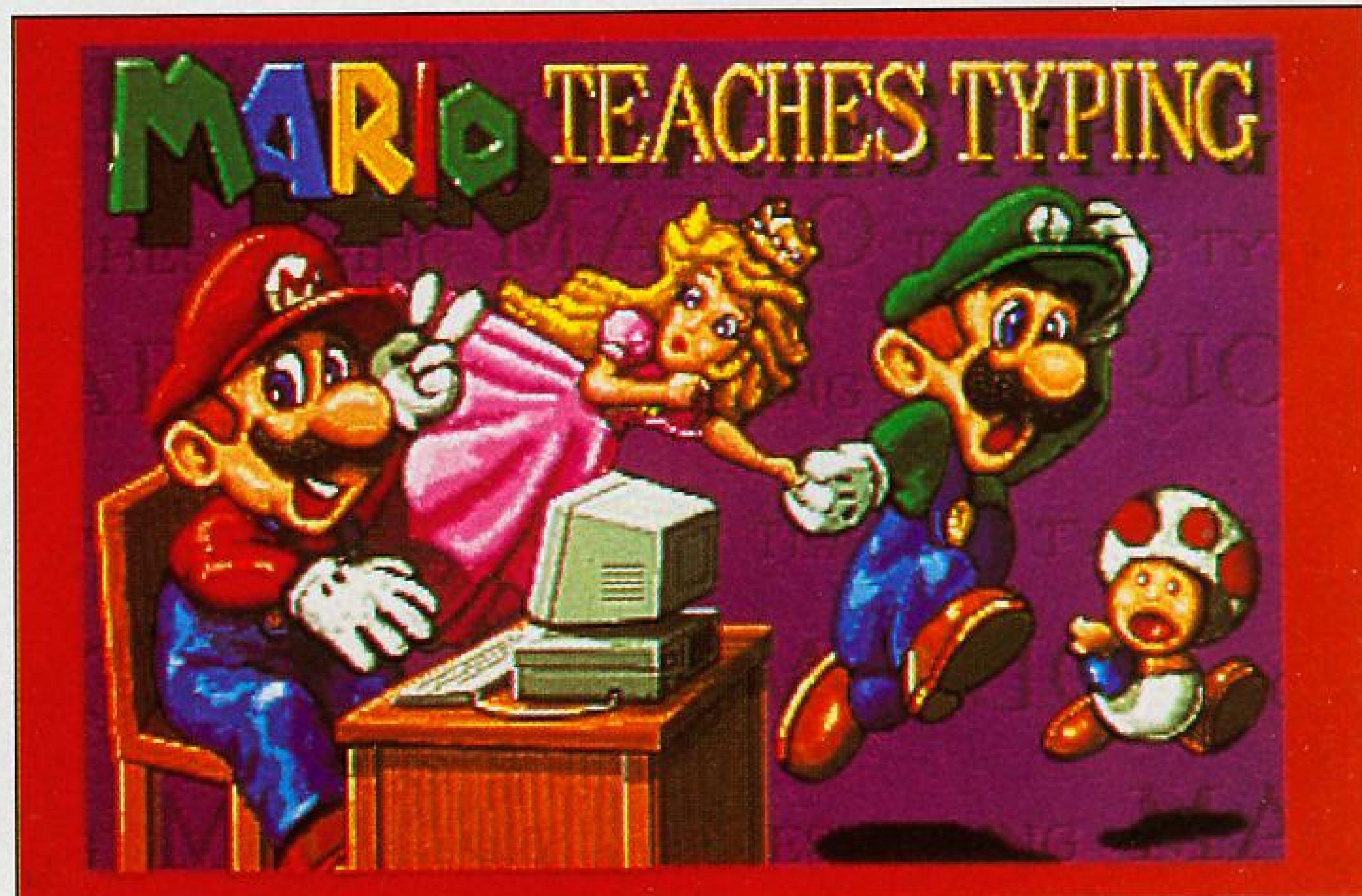
Bei Prism Leisure war neben der umfangreichen Budget-Linie auch erneut des Footballmanagers dritter Teil zu beäugeln.

PSYSGNOSIS, die AMIGA Spezialisten aus Liverpool präsentierten auf der Messe einige vielversprechende Titel. In HIRED GUNS können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig im einem komplexen Action-Adventure mit Rollenspiel-touch durch die verschiedensten Landschaften schlagen. Grafisch ist es nicht sonderlich beeindruckend, der vier Spieler-Modus dürfte jedoch sehr interessant werden.

LEMMINGS II dürfte sogar noch besser werden als der erste Teil, wenn auch nicht so innovativ. Mehrere unterschiedliche Lemmings, wie die Beach Lemmings oder die Sportlemmings wuseln in gewohnt putziger Manier über den Bildschirm. Zusätzlich sorgen über



Schlechte Sicht bei Schnee und Eis, da wird das Lenkrad heiß.



Er ist einfach nicht unterzukriegen. Nun auch noch der Held und Helfer bei neuen Lernprogrammen: Mario.

sechzig neue Aufgaben, wie Skifahren oder Ballonfliegen, für gelungene Abwechslung zum ersten Teil. WALKER ist ein grafisch beeindruckendes Action-Gemetzel im Operation-Wolf-Stil, dessen spielerischer Gehalt aller-

DAS SNES SCHEINT SICH IN KÜRZESTER ZEIT DURCHSETZEN ZU KÖNNEN

dings sehr niedrig einzustufen sein wird.

RENEGADE, die Firma um die Bitmap Bros zeigte auf einem kleinem Stand neben einer neuen SENSIBLE SOCCER-Version ein Actionspiel mit Edelgrafik namens THE CHAOS ENGINE. Bis zu zwei Spieler können sich gleichzeitig auf die Suche nach der Engine begeben. Angesiedelt im viktorianischen Zeitalter, untermalt von Rave-Musik der Gruppe Joi und versehen mit einer Prise Rollenspiel scheint dieses Spiel die Hit-Serie fortführen zu können. Zum Frühjahr 93 dürfen wir übrigens mit URIDIUM II für den Amiga rechnen, falls Andrew "PARADROID" Braybrook durch die Konsolenversion von Fire & Ice nicht zu lange aufgehalten wird.

Sturm bei Storm oder nur ein laues Windchen? Auch hier wird fleißig an neuen Nintendo-Produkten gearbeitet. So zum Beispiel an Eliminator Boat Duel für das SNES und Super Swiv für das NES. Für CD Rom wird es über kurz oder auch lang den Rasenmähermann geben und auf dem Amiga kann man bis dahin schon einmal mit den Troddlers rumspielen.

Ein weiterer Lichtblick im großen Softwareschungel war der Besuch bei Sierra On-Line. Die haben nämlich auch eine neue Pressesprecherin. Groß, Mandelaugen, langes braunes Haar... ach ja und das eine oder andere neue Spiel. Wie zum Beispiel Kings Quest 6, Space Quest 5 und Quest for Glory 3. Ebenso werden einige Sega-Titel hoffentlich noch vor Weihnachten herauskommen. Software 2000 erfreut sich ja auch in England, nach dem Top-Seller Bundesliga-Manager-Professional, großer Beliebtheit und konnte auch mit den beiden Neuvorstellungen Hexuma, dem Cathedrale Nachfolger der erfolgreichen Programierer-Crew der Welten-schmiede, und Gem Z von Kaiko, die Besucher an den Stand locken. Für alle Pinnballer, denen nach wie vor die Sucht in den Augen steht, gibt es nun erfreuliches zu berichten. Mit Pinnball-Fantasies setzt 21st Century Entertainment dem ganzen noch eins oben drauf. Und

auch die PC'ler können jetzt die Kugel rollen lassen. Na dann los. Bat 2, Spellcraft, Mega Lo Mania PC und First Samurai PC waren die Zugpferde auf dem UBI-Soft Stand und sorgten dort für regen Besuch. Auch die Dynablast-PC-Version und BC-Kid liegen in den letzten Produktionszügen. Faszinierend entwickelt sich die Game Boy Star Wars Version, die durch Komplexität und gute Spielbarkeit beeindruckt.

Ebenfalls in einer Extra-Suite untergebracht, konnten die US Gold Produkte in aller Ruhe angespielt werden. Zu Legend of Val-hour und Flashback erschienen schon entsprechende Vorabberichte und zu Streetfigther 2 gibt es noch keine Bilder. Traurig aber war.

Aufgrund der 12-Meter Fahne, die in der Hallen-Mitte prangert sowie so in aller Munde und Auge, erwies sich der Besuch bei Virgin wieder als überaus interessant (hört sich an wie ein Standardsatz). Archer Macleans Pool, Battle of Arrakis, KGB und Apocalypse kommen für die Homecomputer, Terminator, Global Gladiators, Superman, Robin Hood, Speedball 2, Another World und Mega Lo Mania für das Mega Drive.

Messeresüme

Wie man unschwer erkennen kann sind die Konsolen in breiter Front auf dem Vormarsch und werden in Zukunft neben den CD-Rom Laufwerken die tragende Rolle in

DIE KONSOLEN SIND AUF BREITER FRONT AUF DEM VORMARSCH

Sachen Computerspiele spielen. Immer mehr Firmen betätigen sich auf diesem Sektor, was für den Endkonsumenten zur Folge hat, daß er auf der einen Seite aus einer Vielzahl von Programmen wählen kann, auf der anderen Seite jedoch mit einer Fülle minderwertiger Umsetzungen von vormaligen Computerspielen konfrontiert wird. Hier sind natürlich die einzelnen Fachzeitschriften gefragt, aber auch die Hersteller, die nicht mit Gewalt versuchen sollten, an alte Erfolge anknüpfen zu wollen. Und noch etwas ist aufgefallen; Zukünftig empfiehlt es sich, bei PC-Produktpräsentationen mit Nachdruck nach der verwendeten Konfiguration zu fragen. Die meisten Spiele werden einem heute auf einem 486'er mit einem Minimum von 33MHz gezeigt. Doch kann das schon als Standard angesehen werden?

Thorsten Szameitat & (hi)



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden

und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/IBM	Name	Amiga	PC/IBM
1869	DV 79,90	94,90	Humans	a.A.	
A-Train	DV	99,90	Indiana Jones 4	DA	94,90
Addams Family	DA 64,90		Jim Power	DA 64,90	
Air Bucks	DV 69,90	79,90	Laura Bow 2	DV	94,90
Another World	DA 64,90	69,90	Links 386		99,90
Aquaventura	DA 64,90		Liverpool		64,90
Ashes of Empire	DV 94,90	94,90	Leather God. of Phobos 2		a.A.
B 17 Flying Fortress	DA	94,90	Lord of the Rings 2	DA	79,90
Bargon Attack	a.A.	a.A.	Lost in L.A. 2	DA	79,90
Bitmap Brothers Coll.	DA 64,90		Lure of Temptress	DV 69,90	84,90
Carl Lewis Challenge	DA 69,90	79,90	Mad TV	DV 79,90	94,90
Centerbase	DA 69,90		Monkey Island 2	DV 94,90	94,90
Civilisation	DV 69,90	94,90	Myth	DA 69,90	
Conquestator	DV 79,90	79,90	Patrizier	DV 79,90	94,90
Cool Croc Twins	DA 64,90	64,90	Premiere	DA 64,90	
Crazy Cars 3	DA 69,90		Prophecy of Shadow		79,90
Cruise for a Corpse	DV 69,90	69,90	Push over	DA 69,90	69,90
D-Generation	DA 59,90	79,90	Rampart	DA	79,90
Darklands		129,90	Risky Woods	DA 69,90	
Dark Queen of Krynn		a.A.	Sargon 5		a.A.
Dark Seed	DA	99,90	Sensible Soccer	DA 64,90	
Das Schwarze Auge	DV 79,90	94,90	Shanghai 2	DA	84,90
Dojo Dan	DA 69,90		Steel Empire	DV 79,90	84,90
Epic	DA 69,90	84,90	Stone Age	DV 64,90	64,90
Espana the Games	DA 74,90	94,90	Theater of War	DA 79,90	94,90
Etnoram		84,90	Tiny Skweek		a.A.
Fire & Ice	DA 64,90		Treas. of the Savage Front		79,90
Free DC		99,90	Utopia	DA 69,90	69,90
Gateway		79,90	Vikings	DA 69,90	
Global Conquest		94,90	Warriors of Releynne	DV 69,90	
G-Loc	DA 69,90		Wing Comm.2 Special Op. 2	DA	54,90
Graham Taylor Soccer		64,90	World Tennis Championship	DA	79,90
Grand Prix Unlimited	DA	79,90			
Hardball 3		79,90			
Heroes of the 357	DA	84,90			
Honk Kong Mah Jong Pro		69,90			
Hook	DV 64,90	84,90			

DA = Deutsche Anleitung /

DV = Deutsche Version

aAVB = Vorbestellung möglich!

Telefonischer Bestellservice

Jetzt noch schneller !!!

Österreich	0222-5879081	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Schleswig-Holstein	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747 und 84748, 3276	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	089-6140867	Mo-Fr:	12-18 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

2,- RABATT erhalten Sie, wenn
Sie sich bei der Bestellung auf
Play Time beziehen!

Versandkosten:
NN: 9,- VK: 4,-
Bestellungen ab 100 DM frei

Ladengeschäfte - Öffnungszeiten tel. erfragen - Ladenpreise variieren:

A-1016 Wien *	Mariahilferstr. 23-25/Theobaldgasse 20	NEU
O-2130 Prenzlau	An der Schnelle 68	NEU
W-2060 Bad Oldeslohe	Bahnhofstr. 55	NEU
W-2390 Flensburg **	Batteriestr. 13	Tel.: 0461/44006
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	
W-6231 Schwalbach/Ts. *	Marktplatz 39	Tel.: 06196/84747 Zentrale
W-8028 M-Taufkirchen **	Ahornring 6	Tel.: 089/6140867
W-8900 Augsburg *	Hunoldsgaben 11	

* = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

** = Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!

Gesucht werden - Franchisepartner: Unser Know-How - Ihr Einsatz!

Wir suchen aktive Partner,
die den Schritt mit ihrem eigenen
Ladengeschäft in die Selbständigkeit wagen möchten.

Rufen SIE jetzt an
und nutzen SIE Ihre Chance

Tel.: 06196 / 3276

(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:

Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...

Auf der PC Engine hat der kleine Bonk den gleichen Status, den Super Mario für Nintendo-Jünger besitzt. Nun rüttelt er auf dem Amiga kräftig am Jump and Run Thron von FIRE AND ICE, das von mir verfrüht den Titel Spiel des Jahres für den Amiga verliehen bekommen hat. Mit seinem Dickschädel sollte ihm das auch gelingen.

B.C. KID

Vor knapp zwei Jahren begann der Siegeszug dieses famosen Jump and Run-Spiels. Es sorgte in England unter dem Namen PC KID und in Japan unter dem Pseudonym Bonk für durchspielte Nächte auf der gnadenlos unter Wert eingestuften PC Engine. Hudson Europe entschloß sich nun, auch den zahlreichen Amiga-Besitzern dieses Vergnügen zu beschermen. Glücklicherweise konnten sie für diese Aufgabe eines der kompetentesten Programmerteams für den Amiga verpflichten. Factor Five, die schon Turrican I & II und R-Type ins Szene setzten, lieferten mit einer erweiterten Mannschaft unter der Leitung von Julian Eggebrecht ein wahres Prachtstück ab, das mich auf der Diskette einen PC-Engine-Emulator vermuten ließ. Daß dieses Spiel in der internen, knallharten Hudson-Bewertung mit einer höheren Wertung als das Original abschnitt, genügt eigentlich schon als Qualitätsbeweis. Nichtsdestotrotz begab ich mich mit Bonk auf die Reise durch die wildesten Szenarien. Was uns in den ersten von insgesamt drei Welten frühzeitig unter die Erde befördern wollte, kann man nun in diesen Tagebucheinträgen nachlesen.

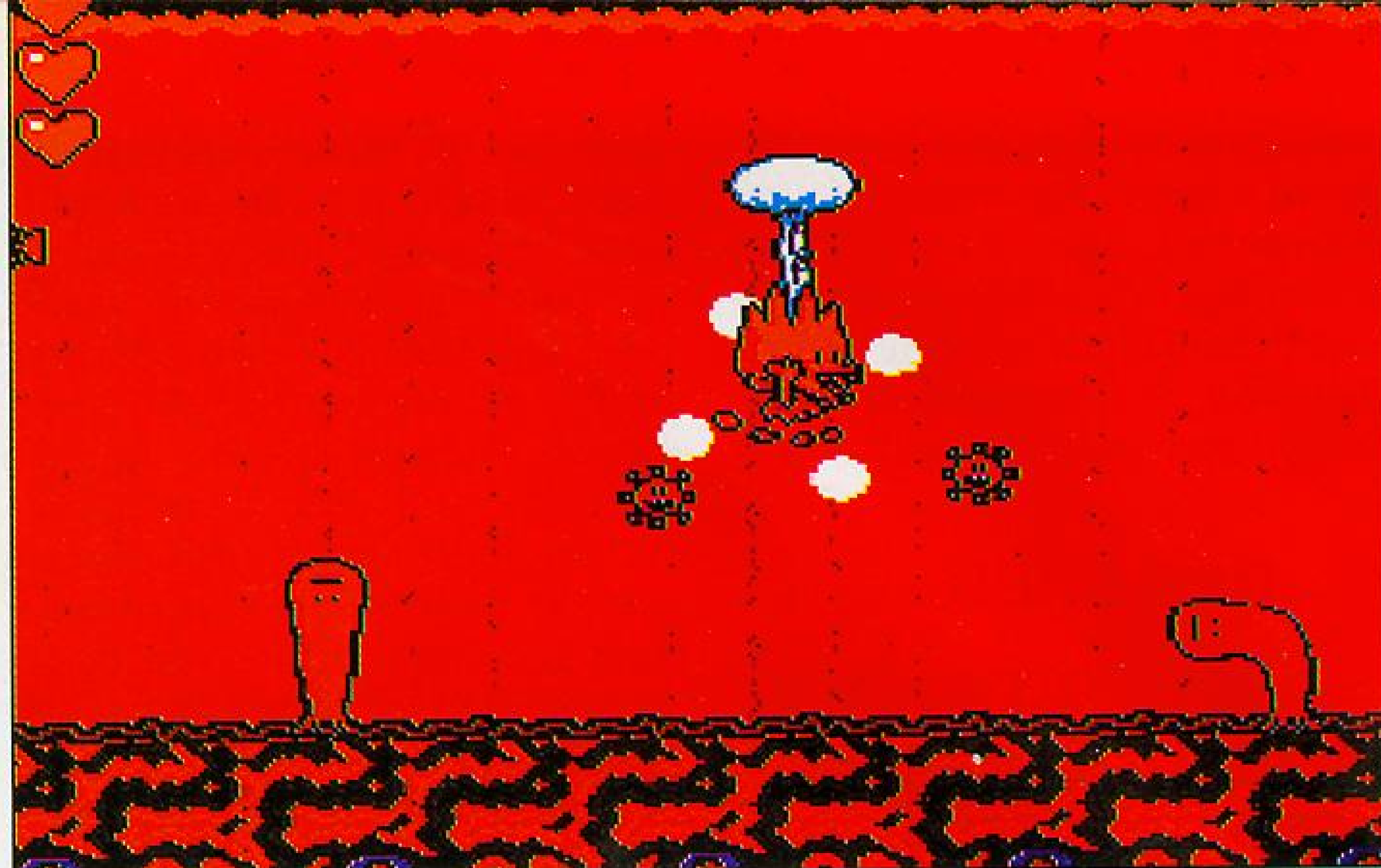
THE PRACTICE

Das ganze Spielchen beginnt netterweise recht gemäßigt und man hat ausgiebig Zeit, die Fähigkeiten von Bonk auszuloten. Neben den normalen Jump and Run-Eigenschaften hält unser rotzfrecher Jüngling eine besonders gefährliche und grafisch originelle Waffe in Petto. Per Knopfdruck dreht er sich während des Sprungs um, und was schließlich unter seinem Kopf als Landefläche herhalten muß, ist meist hoffnungslos verloren. Zahlreich vorhandene Blumen geben auf Anfrage energiereiches Gemü-

se und Obst von sich, das man unbedingt zu sich nehmen sollte. Aufpassen sollte man, wenn eine saftige Schweinshaxe über den Monitor segelt. Als militanter Vegetarier reagiert unser schöner Bonk dann mit einer köstlich animierten Mutantensequenz. Feuerspeierend geht er in die Lüfte und kehrt als dunkelhäutiger, widerstandsfähiger Berserker zurück. Bei einem Verzehr von besonders großen und seltenen Exemplaren kann ihm fast kein Gegner mehr etwas anhaben. Bis auf kleinere Krokodile wird man allerdings kaum ernsthafte Probleme entdecken.

THE HIGHLANDS

In den Highlands stellen sich unserem lieben Bonk schon größere Hindernisse in den Weg oder aber sie verlassen ihn einfach. Plötzlich absinkende Plattformen treiben

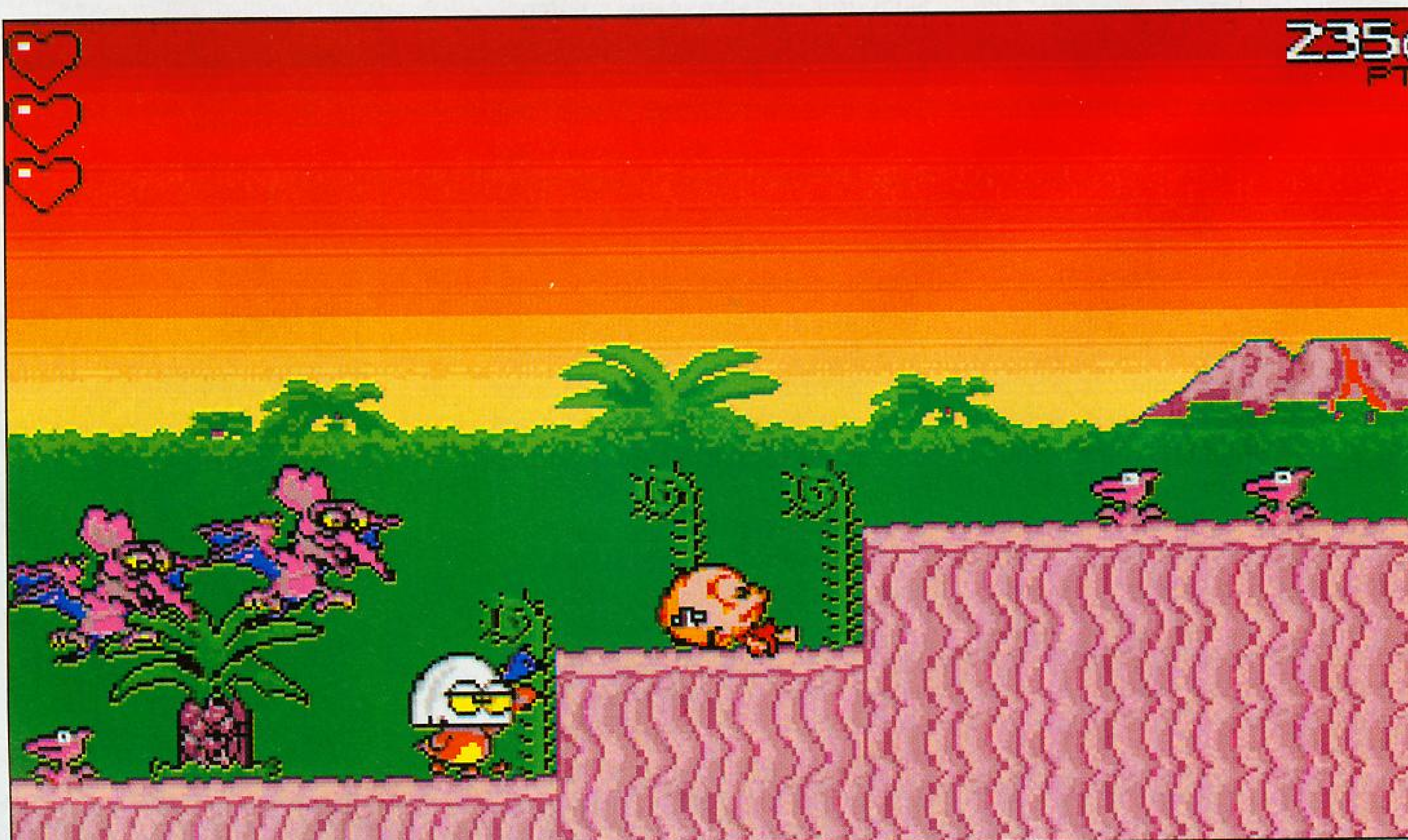


Der blick in Dinos Magen (oben) und auf glühende Lava (unten).

dem Spieler die Schweißperlen auf die Stirn. Zum einen geben sie den Blick auf lodernde Lava frei, zum anderen erfordern sie schnellstmöglich einen Sprung auf die nächste Ebene. Man könnte meinen, als Wiedergutmachung kommen plötzlich die Berge angereicht, doch die Freude ist leider nur von kurzer Dauer, denn sie entpuppen sich als feuerspeisende Vulkane.

KICK THE HEAD

Zunächst glaubt man noch, über saftiges, grünes Weidenland zu marschieren, doch alsbald zerstören hochschnellende klingenartige Gebilde diese Träume. Und wie man am Ende des Levels feststellen wird, handelt es sich bei dieser grünen Weide eher um einen ausgewachsenen Dinosauri-



Die Flugsaurier schwadronieren voller Kampfeslust.

er beim Mittagsschläfchen. Wenn man mit dem Kopf nach unten auf sein schickes Sportkappie springt, wird er einem auch sofort den Weg freigeben, über die Zunge in seinen Magen! Allerlei widerstandsfähige Kreaturen nehmen in seiner Magensäure ein Bad. Reichlich angeknabberte Fische und wild umherschwimmende Quallen sorgen für ein grafisch abwechslungsreiches und appetithemmendes Szenario, an dessen Ende ein putziger, aber nichtsdestotrotz gefährlicher, Endgegner steht, dem man nur durch Angriffe auf seinen Kopf zur Freigabe des Wegs überzeugen kann.

CAVELAND

Wild zappelnde Kakteen und alles verschlingender Wüstensand wird man nun erleben können. Gelbe Blumen sollte man dabei unbedingt als Trampolin benutzen, wenn man über exaktes Timing verfügt. Umhersträunenden Sauriern, die zum Haustierbestand der Familie Feuerstein gehören könnten, kann man so aus dem Weg gehen.

THE FALL

Erste Unterwasser-Erfahrungen kann man in diesem Level sammeln. Per gezielten Sprüngen kann man zwar über die Wasseroberfläche balancieren, sollte man jedoch einmal abtauchen müssen, läßt man die niedlich aussehenden Larven besser in Ruhe. Bei Berührung schlüpfen nämlich nette Tierchen aus, die unter hartnäckigem Verfolgungsdrang leiden.

?!

Nicht minder nett geht es in diesem Level zu, der jedoch außer hartnäckigeren Quallen, Äxte schleudernden Calimeros, Kugelfischen und einem schönen Labyrinth keine neuen Hindernisse bietet.



Eines der putzigen Endmonster.



Herausfordernde Kletterpartien auf dem Weg nach oben.

DESERT

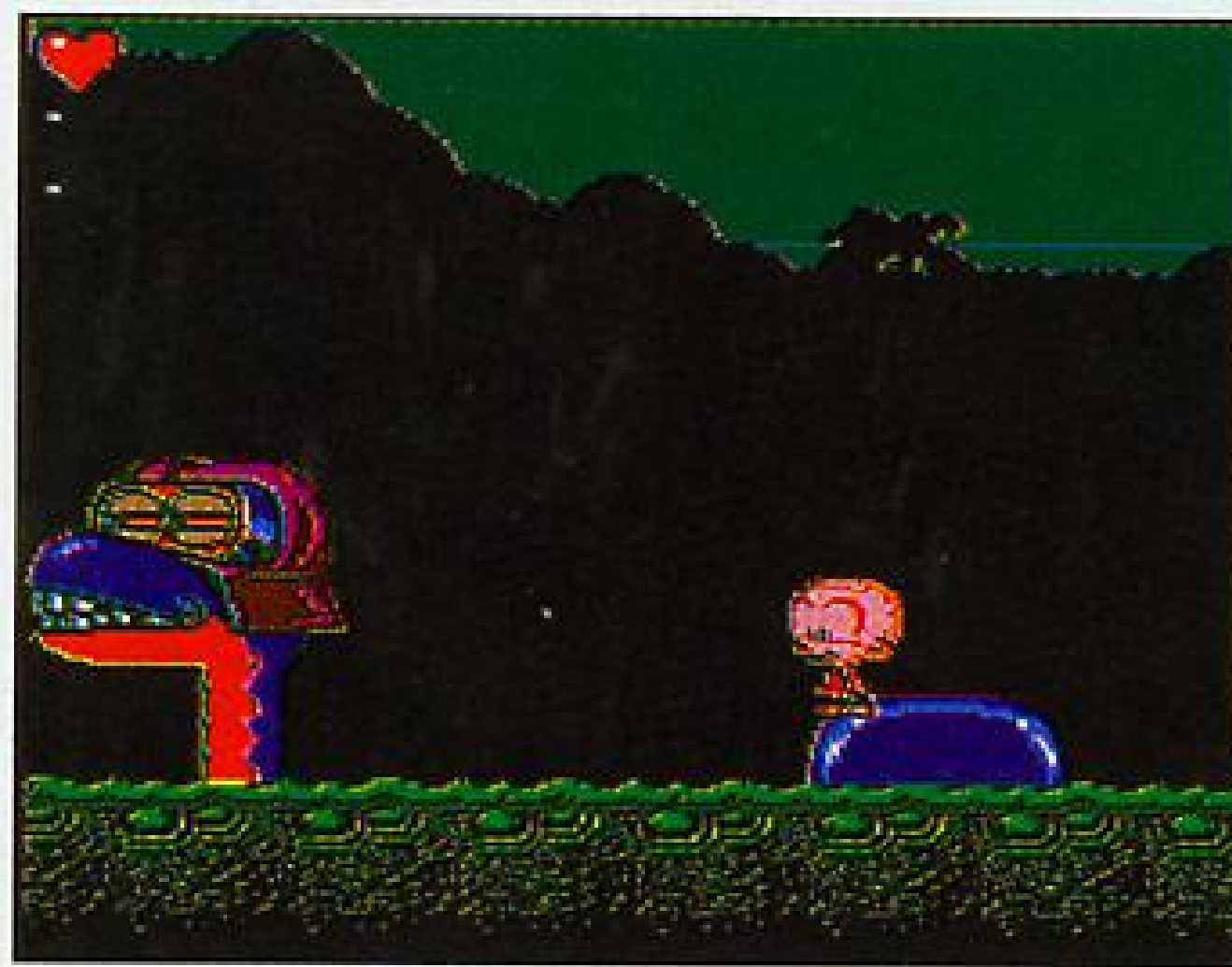
In der Wüste wird man zum ersten Mal mit ausgewachsenen, in wunderschön häßlichem Lila gehaltenen Flugsauriern und Libellen konfrontiert. Sollte man am Boden kleine Flugsaurier entdecken, ist es ratsam, diese mit einem gezieltem Kopfstoß sofort zu zerstören, ehe sie von Mami-Saurier in die Lüfte geholt werden.

SWAMP

Der Sumpf weiß durch schön glitschige Kröten zu gefallen, die ihre Sprungtalente leider zu Ungunsten Bonks einsetzen. Äußerst bemerkenswert sind die riesigen Monster geworden, denen eine enge Verwandtschaft zu Nessie aus Loch Ness nicht abgesprochen werden kann.

TO THE TOP

Ausgewachsene Kletterkünste sind bei diesem Level gefragt, denn hauptsächlich vertikal scrollende Bildschirme sind mit Ästen



bewuchert, an deren Rinde sich unser lieber Bonk festknabbern kann. Außerdem müssen einmal mehr die gelben Blumen als Trampolin herhalten.

CLOUD NINE

Angekommen am Gipfel, wird man auf Wolke Neun allerdings keine traumhaften Erlebnisse haben. Ein ganze Armee von behelmten Kampfmöven greift in schönster Sturzflugmanier an, denen man durch flotte Sprünge über die federnden Wolken entfliehen kann.

CAVELAND II

Kauzige Saurierbabies zeigen sich äußerst frühreif in ihrer kontaktfreudigen Art. Außerdem zeigt sich der Wüstensand wieder einmal als sehr gefräßig, so daß man nicht zu lange an einer Stelle verweilen sollte. Zwei reichlich seltsame Monster mit seltsamen Schnäbeln stellen sich als beliebte Endgegner mit einer ganzen Lawine von Wurfsternen in den Weg. Wenn man auch diese hinter sich gelassen hat, warten schönste Wasser und Eiswelten auf ihren Eroberer, die ich im Rahmen dieses Testberichts allerdings nicht mehr beschreiben kann. Letztendlich ist Factor Five ein Lob auszusprechen. Technisch zeigt sich das Spiel von einer perfekten Seite. Nur wenn praktisch der ganze Bildschirm mit Sprites übersät ist, kann es zu minimalen Ruckeleffekten kommen. Der Sound von Rudi Stember paßt wunderbar zu dem naiven Spielcharakter und als eine der ersten Konsolenumsetzungen mit 60-Hz setzt Bonk neue Amiga-Maßstäbe. Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comicgrafik, die nicht ganz an Fire & Ice heranreicht, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen. Und wer einen zweiten Teil sehen will, soll sich dieses Spiel kaufen und nicht kopieren, sonst kann er seinen Amiga gleich zu Grabe tragen.

(hi)

AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

1 MByte ☒ HD Drive ☒
2. Drive ☒ 2 Player ☒

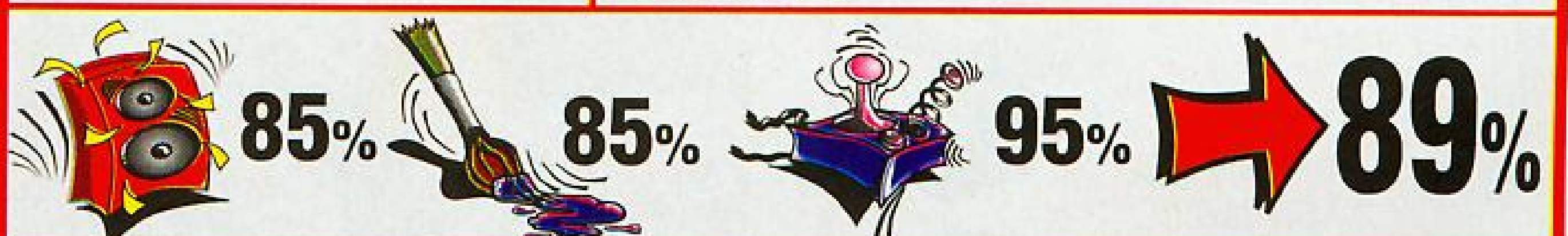
ARCADE ACTION

Hersteller Hudson
UBI Soft
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Factor Five

Besonderheiten

- Geniale Umsetzung
- des PC Engine Klassikers



AMBERMOON

Das Sommerloch in der Spielebranche wird nun endlich mit neuen Produkten aufgefüllt, die spätestens zur Weihnachtszeit die Regale der Software-shops erreichen werden. Thalion hat dabei mit dem Amberstar-Nachfolger "Ambermoon" und Turrigan-Schreck "Lionheart" zwei heiße Eisen im Feuer.

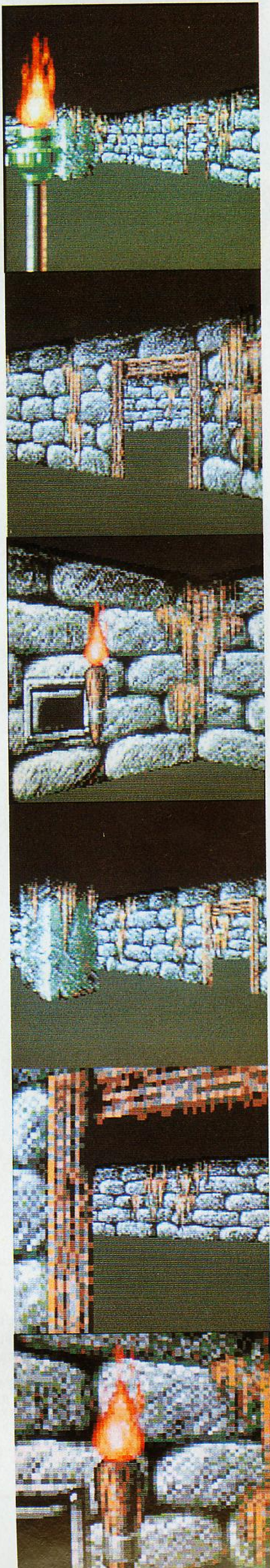
Amberstar entwickelte sich innerhalb kurzer Zeit zum Verkaufshit, problemlos fuhr es hohe Testwertungen ein und erntete das Prädikat "Bestes deutsches Rollenspiel", doch mit Ambermoon steht uns ein weiterer Meilenstein ins Haus. Das Team mit Designer Karsten Köper, Programmierer Jurie Horneman, den beiden Grafikern Monika Krawinkel und Thorsten Mutschall, sowie dem Producer Erik Simon, liefert insbesondere bei der Grafik für den Amiga etwas völlig neuartiges. Zum ersten Mal ist gelungen, fließende 3-D-Bitmap-Grafiken auf dem Amiga und ST zu realisieren, was wir der Programmierkunst von Michael Bittner zu verdanken haben. Selbst auf Amigas ohne Turbokarte ist die Geschwindigkeit angenehm flott, und Amigabesitzer müssen nicht mehr neidvoll auf den PC mit Ultima Underworld schielen. Jürgen "Hard Drivin" Friedrichs kümmerte sich um die 3-D Routinen für den PC, die schon auf 286'er Systemen problemlos laufen werden. Ebenso erfuhr das 2-D System wesentliche Verbesserungen. In prachtvollen 32-Farben erscheinen nun die verschiedenen Landschaften, während in den Städten mehrere verschiedene Grafiksets zum Einsatz kommen. Einige Monate wird es wohl noch dauern, doch diese Wartezeit wird sich für alle Dungeonisten sicherlich lohnen.

ROLLENSPIEL

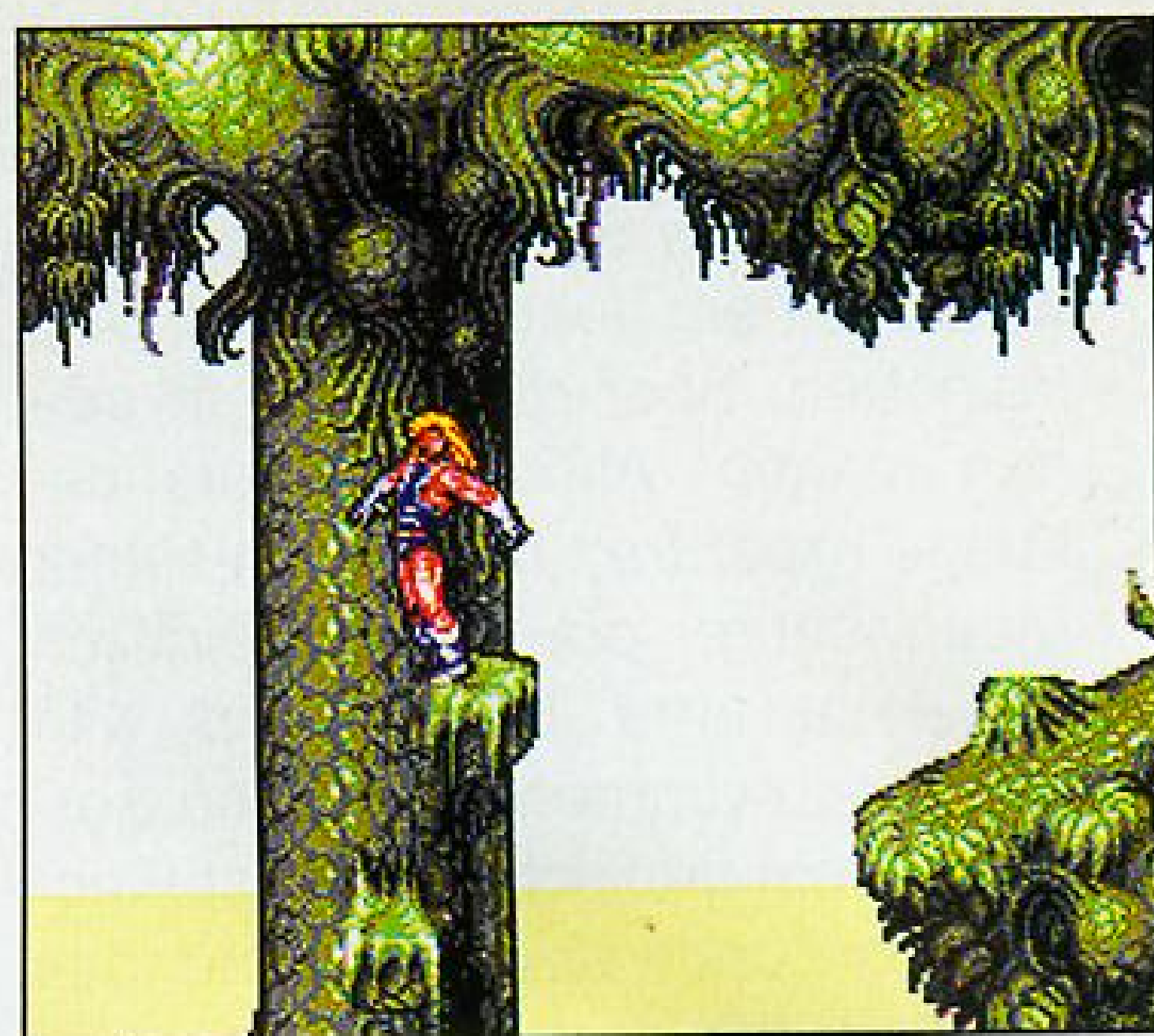
AMIGA

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

Helmi sagt:
"Spitze!"



Wer Charakterpunkte für die deutsche Bezeichnung von Lifepoints hält, sollte sich eher an das Actionspektakel "LIONHEART" von Henrik Nieborg und Erwin Kloibhofer halten, daß Action in bester JUMP SHOOT AND RUN Manier bietet. Durch die verschiedensten Level steuert man seinen Katzenmenschen, die durch teuflisch große Gegner und farbenprächtige Hintergründe beeindruckten. Ein bisher noch nie dagewesenes 3-D Scrolling und Kippen der Parallaxebene reizen die technischen Fähigkeiten des Amiga bis zum Letzten aus und lassen eher eine Konsole im Amiga vermuten.

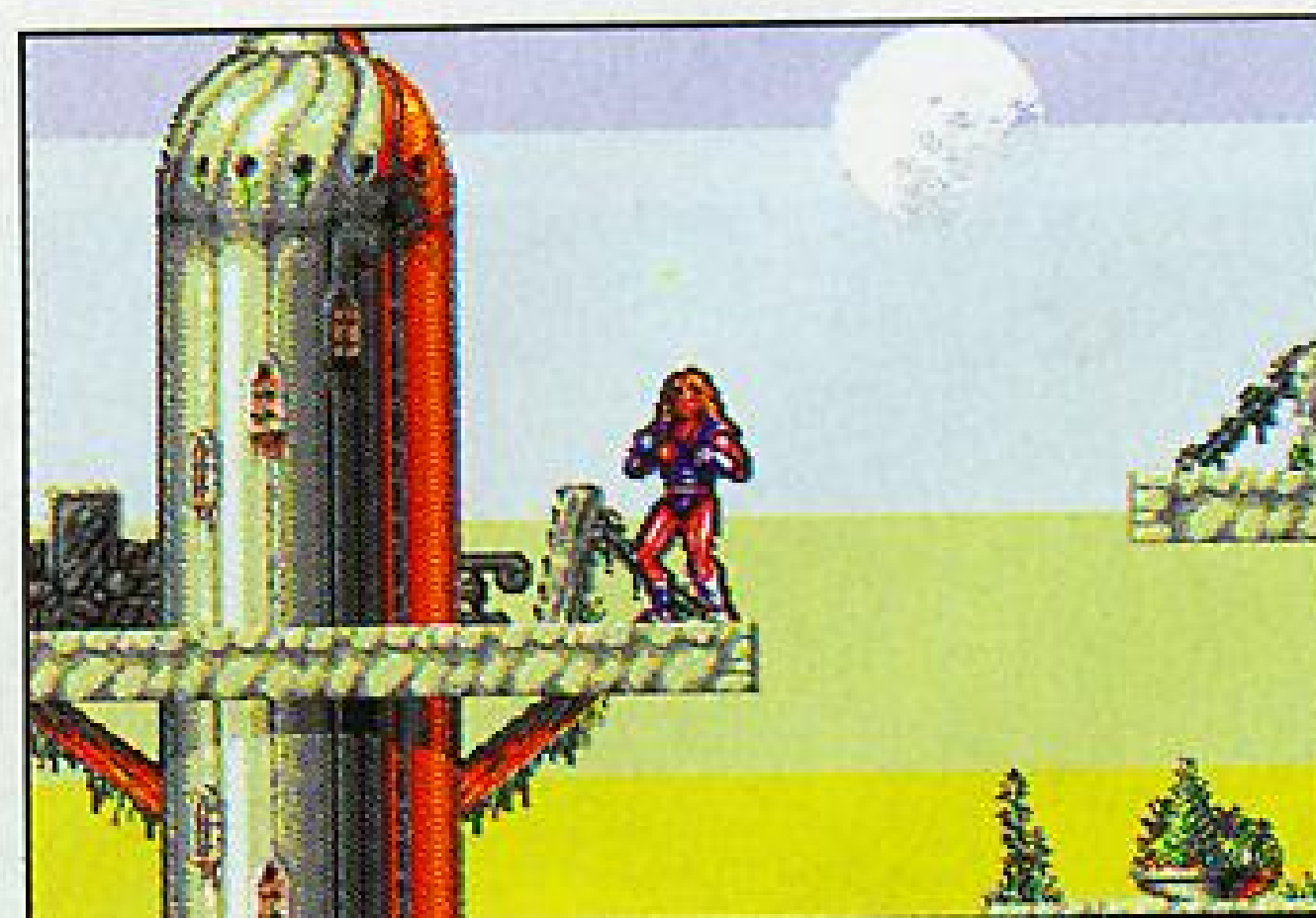
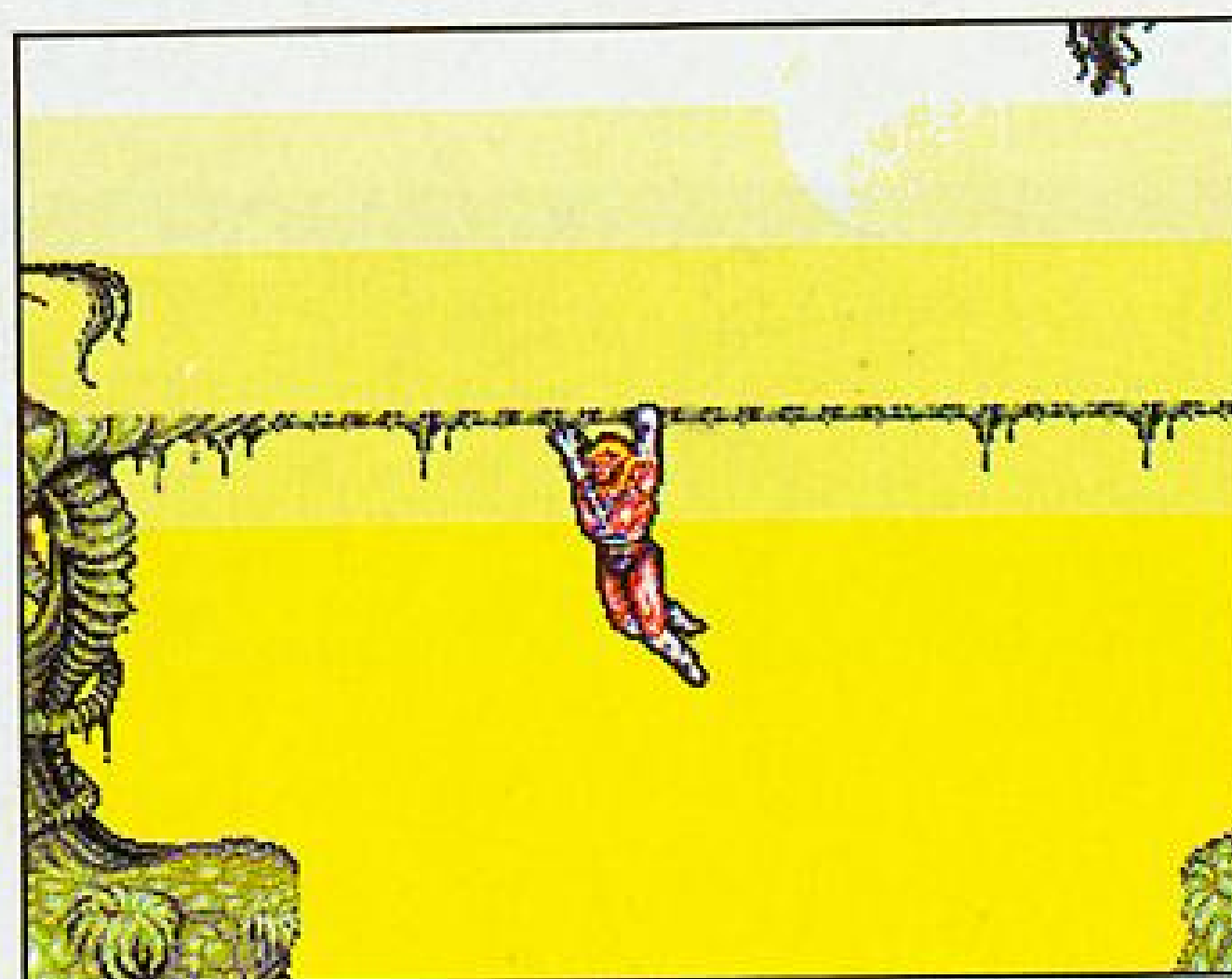


Wenn das Spieldesign nur annähernd so gut wird, sollten alle Actionfreaks, die über 1 MByte verfügen, schon jetzt mit Turrigan II zu trainieren beginnen. Tolle Animationen, Grafiken in verschiedenen Grafikmodi und exzellente Spielbarkeit überzeugen schon jetzt. Auf anderen Computern als den Amiga wird der Katzenmensch zwar nicht die Röhre des Monitors erleuchten, doch entgehen lassen darf man sich dieses Spiel auf keinen Fall. (hi)

LIONHEART



Der Held steht voller Saft und Kraft, und weiß, daß er den Level schafft.



SHOOT 'N RUN

AMIGA

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

Helmi sagt:
"Spitze!"



Noch heute könntest Du eine F-19 in der Luft zerstören, Feinde von
Deinem M1-Panzer aus zerschmettern oder in einem saftigen
Luftkampf in Deiner F-15 den Sieg davontragen!



Wenn Du dazu keine Lust hast, dann schlaf doch vorm Fernseher ein!

Bei diesen unglaublich echt erscheinenden Situationen, die Dich tief in den Schleudersitz drücken, gibt es keine Ausrede für Unlust! Diese wirklichkeitsgetreuen Simulationen geben Dir eine 3D-Perspektive aus dem Cockpit Deines Jet-Fighters auf das spannende Luftkampfgeschehen. Außerdem kannst

Du Bodenkämpfe in Deinem eigenen Panzer bestehen. Jedes Spiel erfordert gut geschulte Fähigkeiten, um Strategien, Aufgaben und Feldzüge zu planen, und ist eine wirkliche Herausforderung.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

"F-19 Stealth Fighter", "M1 Tank Platoon", "F-15 Strike Eagle II".

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

HEXUMA

Eine ganze Weile hat es so ausgesehen, als habe dieser Spielzweig endgültig das Handtuch geworfen und wäre angesichts von Grafik-Adventures wie Leisure Suit Larry oder ähnlichen ganz still und leise weinend abgetreten. Doch in letzter Zeit deutet alles auf eine Renaissance dieser Dinosaurier aus der Urzeit der Computerunterhaltung hin: Infocom bringt seine komplette Textadventureserie auf CD-ROM heraus, Legend gönnt den Spielern eine komfortable Benutzeroberfläche mit Mausunterstützung und sogar in deutschen Landen versucht ein kleines Softwarehaus, der übermächtigen Konkurrenz aus Übersee mit qualitativ recht hochwertigen Textadventures die Butter vom Brot zu mopsen.

Mit "Die Kathedrale" gelang es der Weltenschmiede Ende letzten Jahres bereits, einen ganz beachtlichen Erfolg zu feiern, an den sie nun mit ihrem neuesten Werk, Hexuma, anzuknüpfen versuchen. Als Angestellter einer Immobilienfirma habt Ihr die "ehrenvolle Aufgabe", ein paar Tage und Nächte im verrufenen Hawthorne-Haus zu verbringen. Daß in diesem Haus nicht alles mit rechten Dingen zugeht, merkt Ihr bereits am ersten Abend, als Ihr um ein Haar von einem glutäugigen Monster gemeuchelt werdet, das sich dann mit einem Mal wieder in Luft auflöst. Warum das Ganze und was Ihr und das Haus mit einer alten Sage zu tun hat, sollt Ihr nun im Lauf von Hexuma herausfinden. Die Programmierer der Weltenschmiede haben offensichtlich versucht, sich die wenigen Kritikpunkte an ihrem Vorläuferwerk zu Herzen zu nehmen und so eine noch ausgefeiltere Benutzeroberfläche zu schaffen. Geblieben ist die



Trotz fehlender "Action" kann Hexuma mit Spannung und anderen Reizen locken, die das Adventure-Herz erfreuen.



Möglichkeit, bestimmte häufig gebrauchte Wörter über eine Reihe von Icons auszuwählen oder Wörter aus dem Text direkt mit der Maus anzuklicken und so in die Eingabezeile zu übernehmen. Auch sonst wurde großer Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. So ist eine ganze Menge Möglichkei-

ten die Kommandozeile zu editieren hinzugekommen, darüberhinaus eine Art "History"-Funktion, um die letzten eingegebenen Befehle zu wiederholen, sowie die beinahe schon obligatorische Automapping-Funktion. Das Haus, seine Räume und seine Umgebung werden in mehr als 140 durchweg sehr guten Bildern dargestellt, die das Abenteuer stimmungsvoll begleiten. Da sich die grafische Darstellung aber lediglich auf die obere Bildschirmhälfte beschränkt, sind einige der Details allerdings etwas sehr klein ausgefallen, so daß sich manchmal Probleme ergeben, zu erkennen, was diese paar Pixel denn nun eigentlich darstellen sollen. Zum Glück liefert der Text aber immer eine sehr detaillierte Beschreibung der Einzelheiten. Damit Ihr nicht alles beim ersten Mal durchlesen gleich im Kopf behalten müßt, könnt Ihr ein Protokoll aller Texte auf dem

Drucker mitlaufen lassen oder aber jederzeit im Textfenster zurückschrollen, um nochmals das zu lesen, was bereits etliche Seiten weiter vorne passiert ist. Es lassen sich bis zu einhundert Spielstände abspeichern, wobei auch eine verkleinerte Ausgabe des aktuellen Bildschirms mit auf die Platte geschrieben wird. Auf diese Weise sieht man beim Durchblättern der Spielstände sofort, welche Position wo steht. Obwohl der Sound von Altmeister Chris Hülsbeck stammt, empfand ich die Titelmusik zwar nicht wegen der Komposition aber ob des recht dürrtigen Klanges als etwas nervig und im Vergleich zum Rest des Programmes relativ schwach. Darüberhinaus vermißt man auch spielbegleitende Soundeffekte, die das gesamte Programm noch lebendiger wirken lassen würden. Insgesamt gesehen braucht Hexuma jedoch den direkten Vergleich mit den Produkten der amerikanischen Konkurrenten wirklich nicht zu scheuen und ist sicherlich eine Bereicherung dieses Genres, über die sich Adventurefans zu Recht freuen dürften.

(mm)



PC unterstützt		TEXTADVENTURE	
Joystick	☒ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Weltenschmiede	- komplett deutschsprachiges Adventure
AdLib	☒ CGA	Preis ca. DM 120,-	
Soundblaster	☐ EGA	Muster von	
Roland	☐ VGA	Hersteller	

60%
 75%
 75%
 72%

Heute abend könntest Du eine Geheimaktion gegen ausländische Agenten starten, die Flammen der Freiheit entfachen oder Spezialstreitkräfte auf eine geheime Mission entsenden!



Du könntest natürlich auch Dame spielen!

Wenn Nervenkitzel, Sensationen und Spannung nichts für Deine Nerven sind, dann hol lieber die alten Spiele raus. Du könntest aber auch eine bedeutende Rolle spielen, indem Du das Schicksal der Menschheit bestimmst!

Bist Du clever genug, wild dreinblickende politische Extremisten und wahnsinnige Militärdiktatoren herauszufordern?

Kannst Du eine Eliteeinheit der Infanterie über gefährliches Terrain führen? Bist Du in der Lage, unerwartet schnell komplizierte Spionagenetze zu entwirren und Tricks zu durchschauen? Probier's doch einfach mal!

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE
Die absolute Unterhaltungssoftware

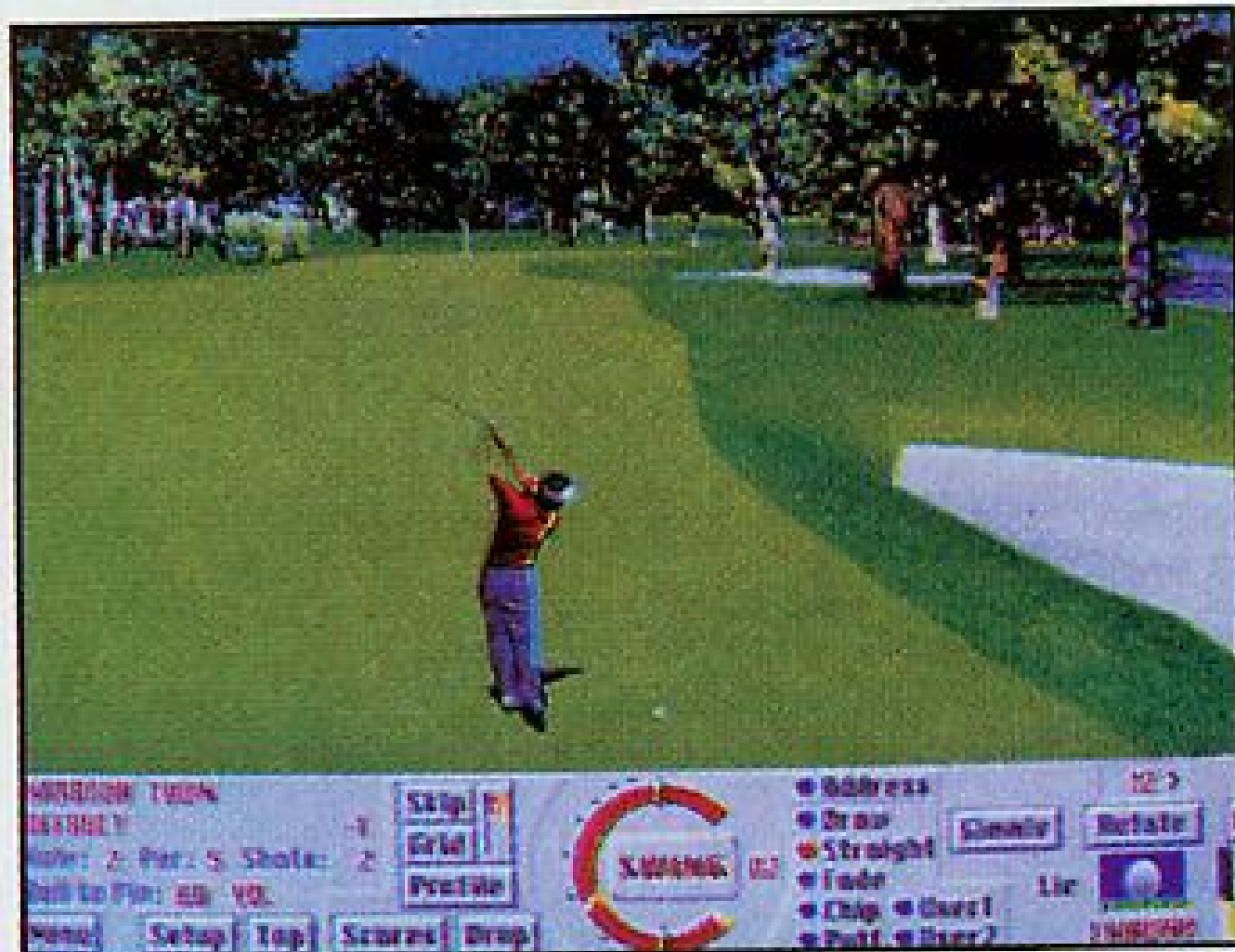
"Covert Action", "Flames of Freedom" und "Special Forces".

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

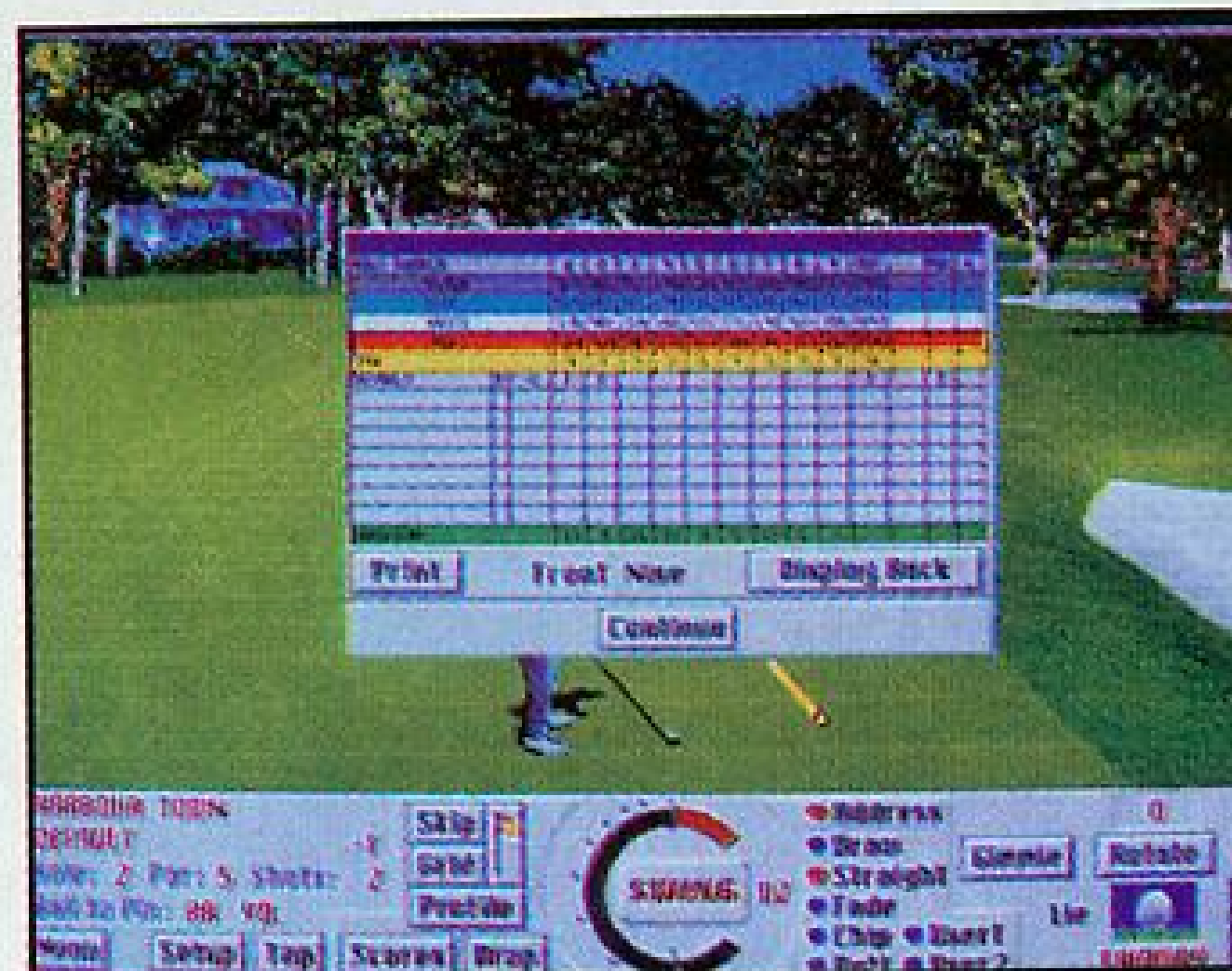
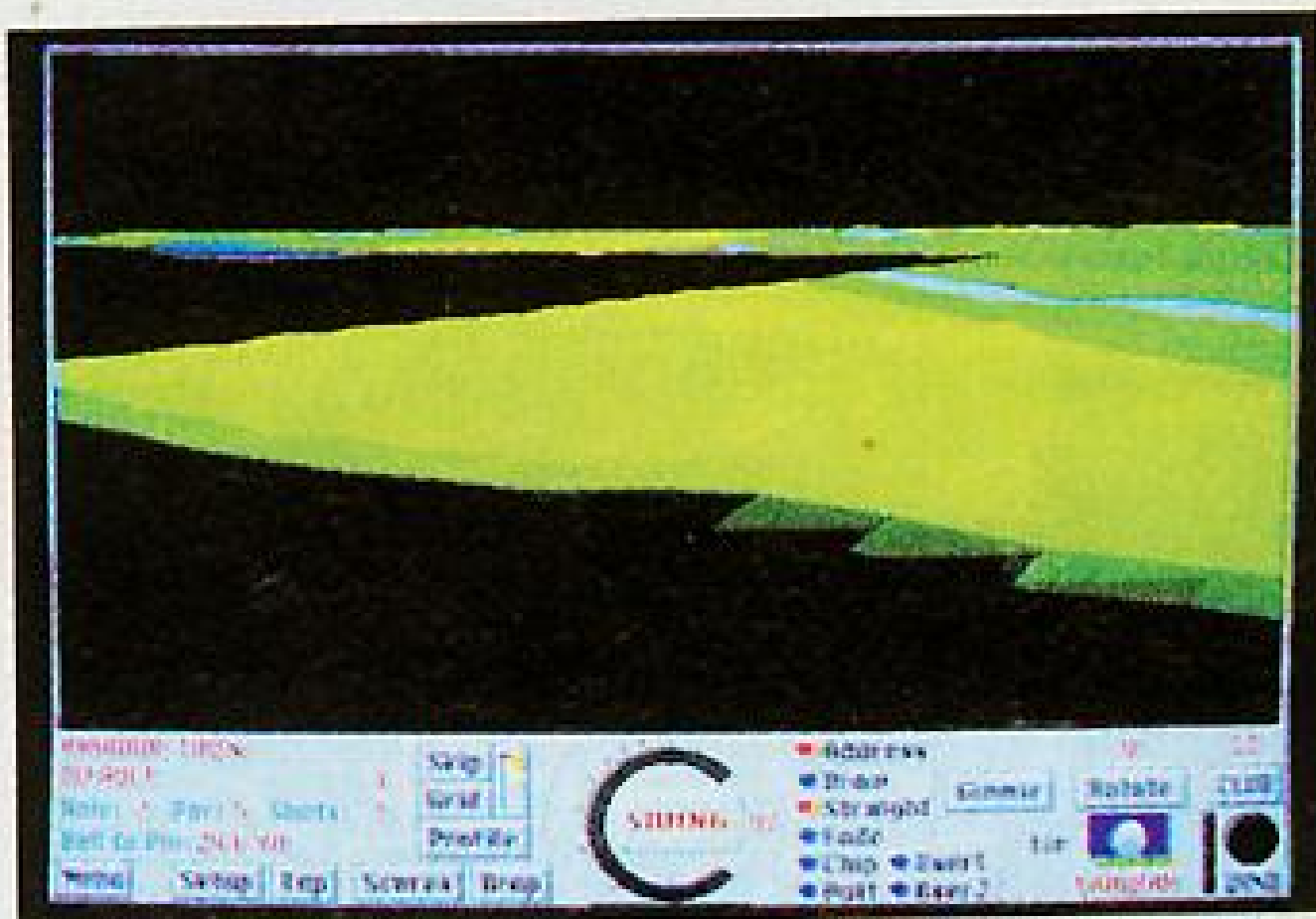
Links 386 Pro

Die meisten Golfsimulationen, die bis jetzt auf dem Markt erschienen sind, konnten mich schwerlich vom Hocker reißen. Mehr ein Flug- und Dungeonfreak, entlockten mir derartige Sportspielchen gerade noch ein müdes Gähnen.

Aber Links 386 Pro für Euch testend, entging ich nur knapp einer Heimeinweisung gemäß dem Unterbringungs-gesetz: Zunächst euphorische Begeisterungsschreie ausstossend, dann in eine Art Trance verfallend, war ich vom Compi nicht mehr wegzukriegen. Selbst ein ansonsten langweiliger Installationsprozeß kann unterhalt-sam sein: Während das Programm auf die Festplatte gebannt wird, erscheinen unterhaltsame Beiträ-ge aus dem eher komischen Bereich, sowie der Geschichte des Golfspiels. Originell zumindest für denjenigen, der in der Schule fleißig Vokabeln gepaukt hat: Der Text im Spiel und Handbuch ist Englisch, eine deutsche Version wird sicherlich bald erscheinen. Da der Links-Nachfolger immerhin stolze 13 MByte auf Deiner Fest-platte erfordert, zeigt praktischer-weise eine Grafik an, wieviel Spei-cherkapazität bereits belegt ist bzw. wieviel noch benötigt wird. Als Gag können die "alten" Golf-plätze des Vorgängers, nämlich Torrey Pines, Bountiful, Firestone,



Vielseitige Auswahlmenüs und somit anhaltende Motivation.



Gleichberechtigung ist nun auch bei PC-Spielen kein Thema mehr.



Ein Zoomeffekt, der einem jederzeit Überblick verschafft.

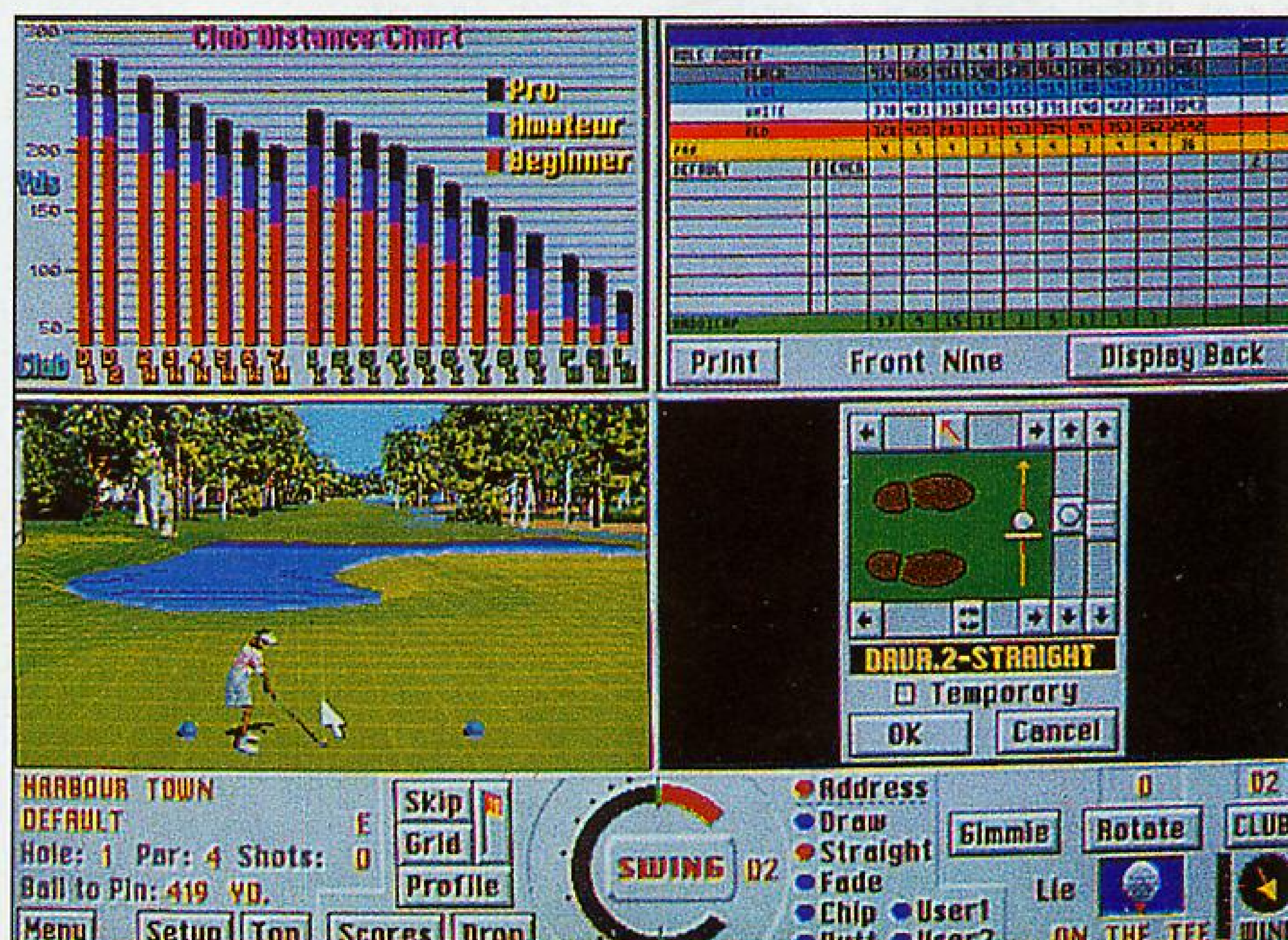


Der richtige Stand, und der Ball ist so gut wie im Loch.

Bay Hill und wie sie alle heißen, auf Links 386 Pro konvertiert werden. Es stehen sieben verschiedene Sichtwinkel zur Verfügung, wodurch insgesamt bis zu 300 Konstellationen möglich sind. So hast Du z. B. die Möglichkeit, den Kurs auch aus der Vogelperspektive zu betrachten und Dich je nach Belieben heran- oder wegzuzoomen. Auch ein "Splitten" des Screens ist vorgesehen, um die Position des Spielers und gleichzeitig das Zielloch betrachten zu können. Mit der Aktivierung eines Gitternetzes vor dem Abschlag werden Bodenunebenheiten verdeutlicht. Ein wahlweise einzublendendes Sichtfenster veranschaulicht die Elevation des Balles. Die Fußstellung des Spielers, die Lage des Balles, sowie dessen Auflage, können in einem speziellen Set-up verändert werden. Auch die Stärke des Schlages ist variierbar. Natürlich bist Du auch in der Lage, die verschiedenen Blickrichtungen des Spielers zu verändern, wobei die Grafik jedesmal neu aufgebaut wird. Ein Panel bietet unter anderem Infos hinsichtlich der Windrichtung und -stärke, der Boden- und Rasenbeschaffenheit (16 verschiedene Möglichkeiten, von Beton bis Wasser), des gerade angespielten Loches und der Anzahl der bereits benötigten Schüsse. Durch eine "Caddy"-Option werden Dir 14 von ihrer Eigenschaft unterschiedliche Golfschläger angeboten, die Du natürlich auch selbst aussuchen kannst. Bei Freundschaftsspielen - (nicht bei Meisterschaften, die folgenden Regeln werden von der U.S. Golf Association nicht toleriert) - kannst Du zwei Sonderregeln in Anspruch nehmen, nämlich "Mulligans" und "Gimmies", wobei bei ersterem der Anfangsschlag nicht gezählt wird und beim letzteren der Ball nicht in das Loch gespielt zu werden braucht, falls er sehr nahe daran zum Liegen kommt. Vor den eigentlichen Meisterschaftsspielen ist natürlich auch eine Trainingsoption vorge-

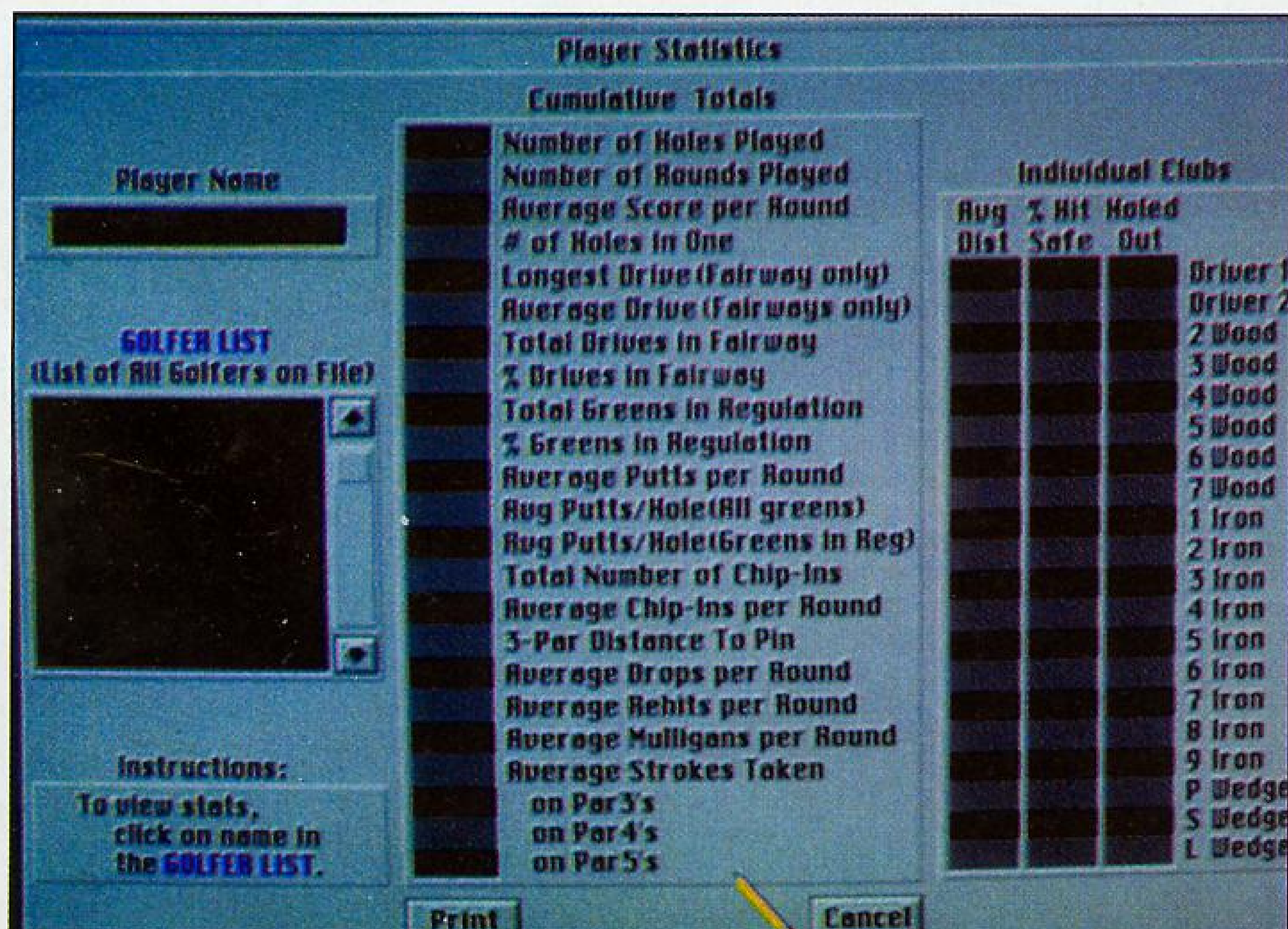


sehen. Sowohl weibliche als auch männliche Golfer in unterschiedlich farbigen Shirts können "erschaffen" werden. Jeder "Supershot" ist für ein zukünftiges Replay speicherbar. Die Spielergebnisse und -statistiken können ausgedruckt werden. Am meisten beeindruckend sind die digitalisierten 3-D Grafiken, die schon richtiggehend Filmqualitäten aufweisen und die dafür benötigte Zeit zum Aufbau des Screens leicht verschmerzen lassen. Der benötigte Super-VGA-Treiber wird vom Programm wahlweise selbstständig

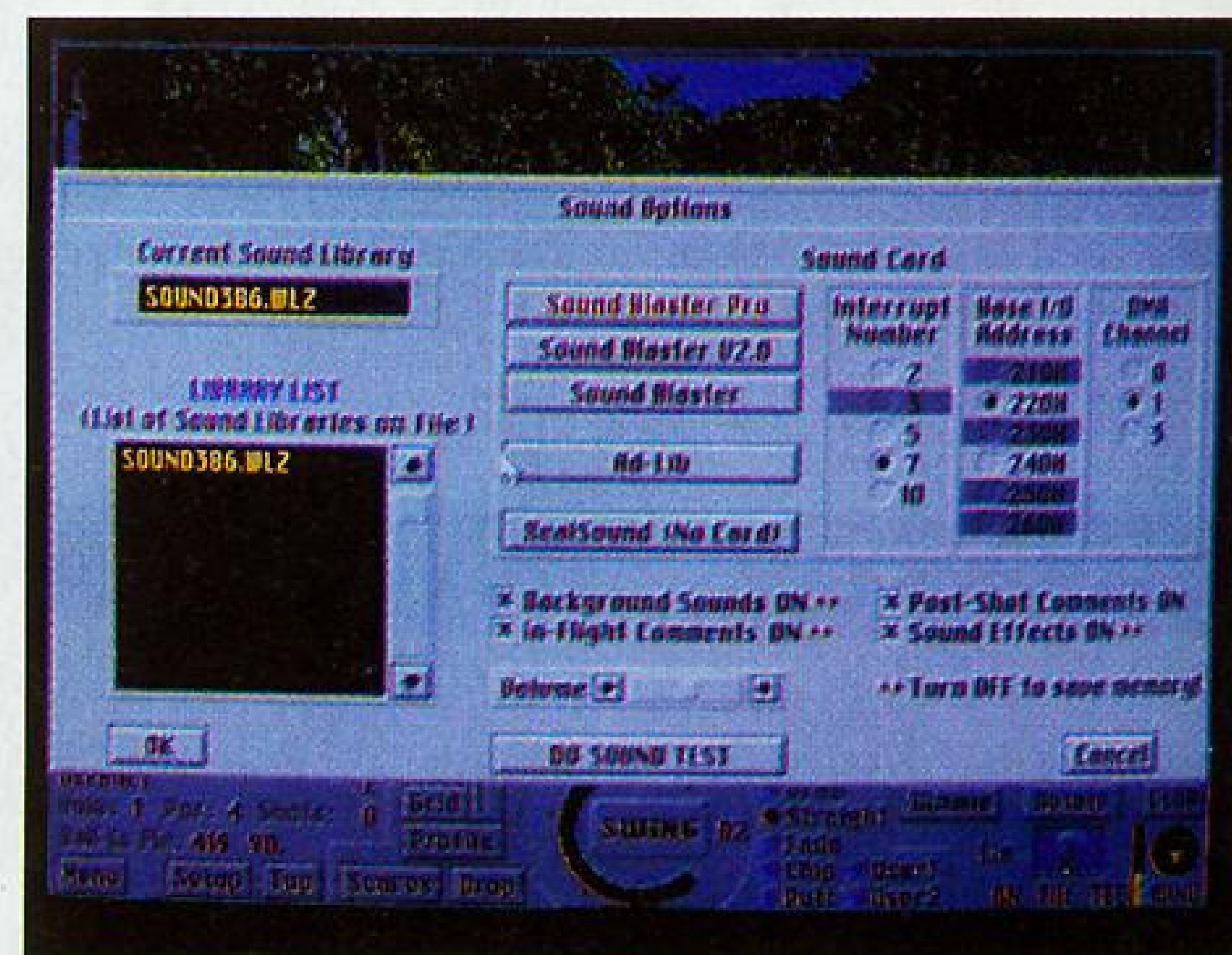


Die Split-Screen-Option bietet über mehrere Funktionen einen schnellen Überblick.

ermittelt und konfiguriert. Durch die digitalisierte Sprache ("I can't believe I did that shot..") und das eindrucksvolle Abschlagsgeräusch kann zudem an der übertragenden Links 386 Pro-Realitätsnähe kaum etwas bemängelt werden. Lediglich das Vogelgezwitscher nervt und ist etwas zu viel des Guten. Die Vergabe des Play Time-Stars, in diesem Genre selten verliehen, ist für ein Sportspiel solcher Größenordnung mehr als gerechtfertigt. (mr)



Über die Statistik lassen sich eventuell eigene Schwächen entdecken und ausmerzen.



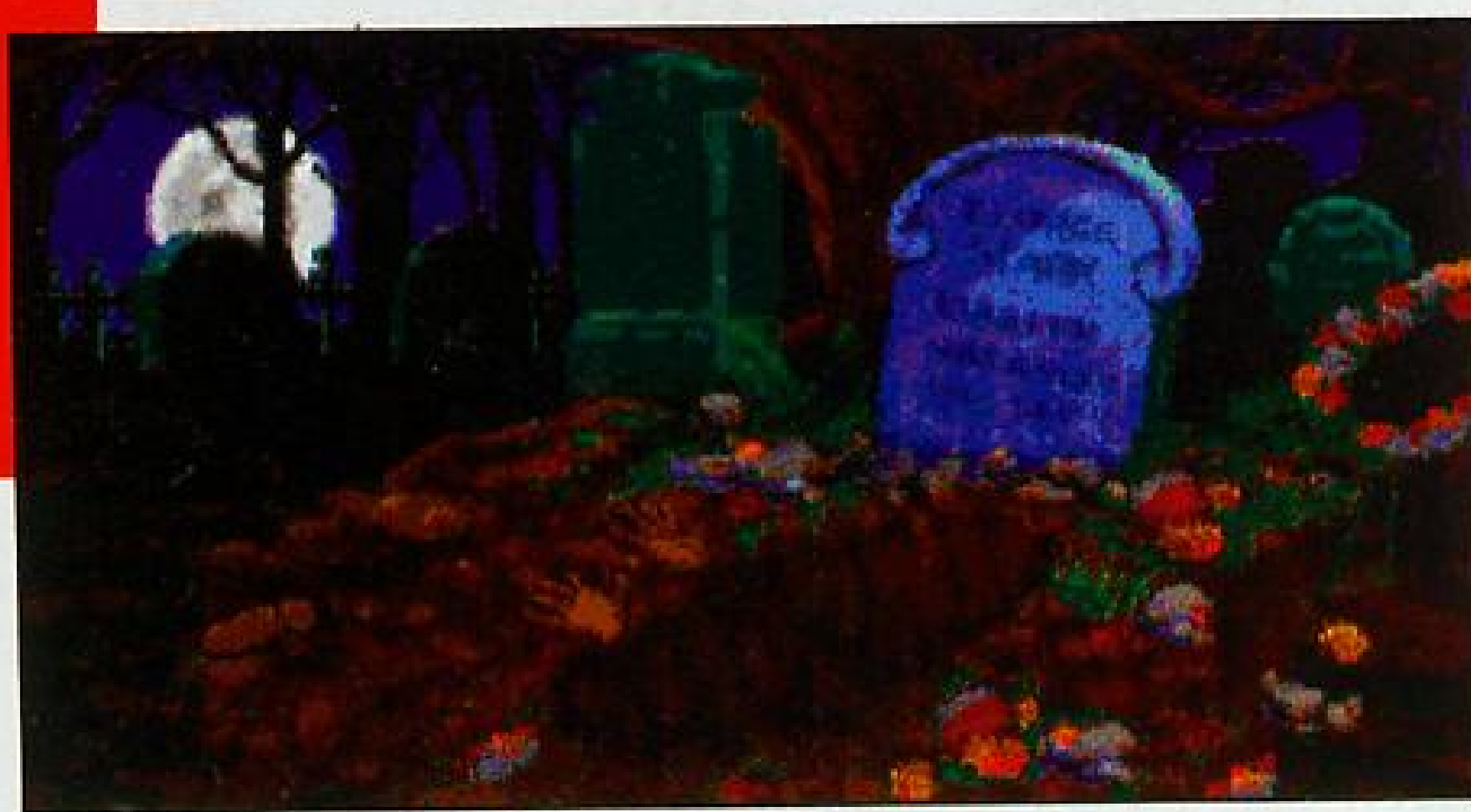
PC unterstützt		SPORTSPIEL	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Access	Besonderheiten
Tastatur	☐ Hercules	Preis ca. DM 140,-	- erfordert 386 SX PC und Super VGA-Card
AdLib	☒ CGA		
Soundblaster	☒ EGA		
Roland	☐ VGA	Muster von Hersteller	

DARK HALF

Ein offenes Grab, dessen eigentlich nicht existenter Inhalt auf geheimnisvolle Weise verschwunden ist. Sperlinge, die sich, einem lautlosen Befehl gehorchend, zu einem gigantischen Vogelschwarm zusammenrotten, um wieder zu fliegen ... Einstimmung auf ein Adventure, welches auf dem Horror-Thriller "Stark-The Dark Half" basiert - von keinem Geringeren verfaßt als von Stephen King, dem Altmeister des subtilen Grauens!

Wie viele andere seiner Werke, beinhaltet "The Dark Half" starke autobiografische Züge: Ähnlich zu seinem Pseudonym Richard Bachman läßt King den Helden dieser Story, den Schriftsteller Thad Beaumont, eine Zeitlang unter dem Alias-Namen George Stark Brutalo-Stories schreiben. Als ein Fan droht, die wahre Identität von Stark zu enthüllen, gibt Beaumont

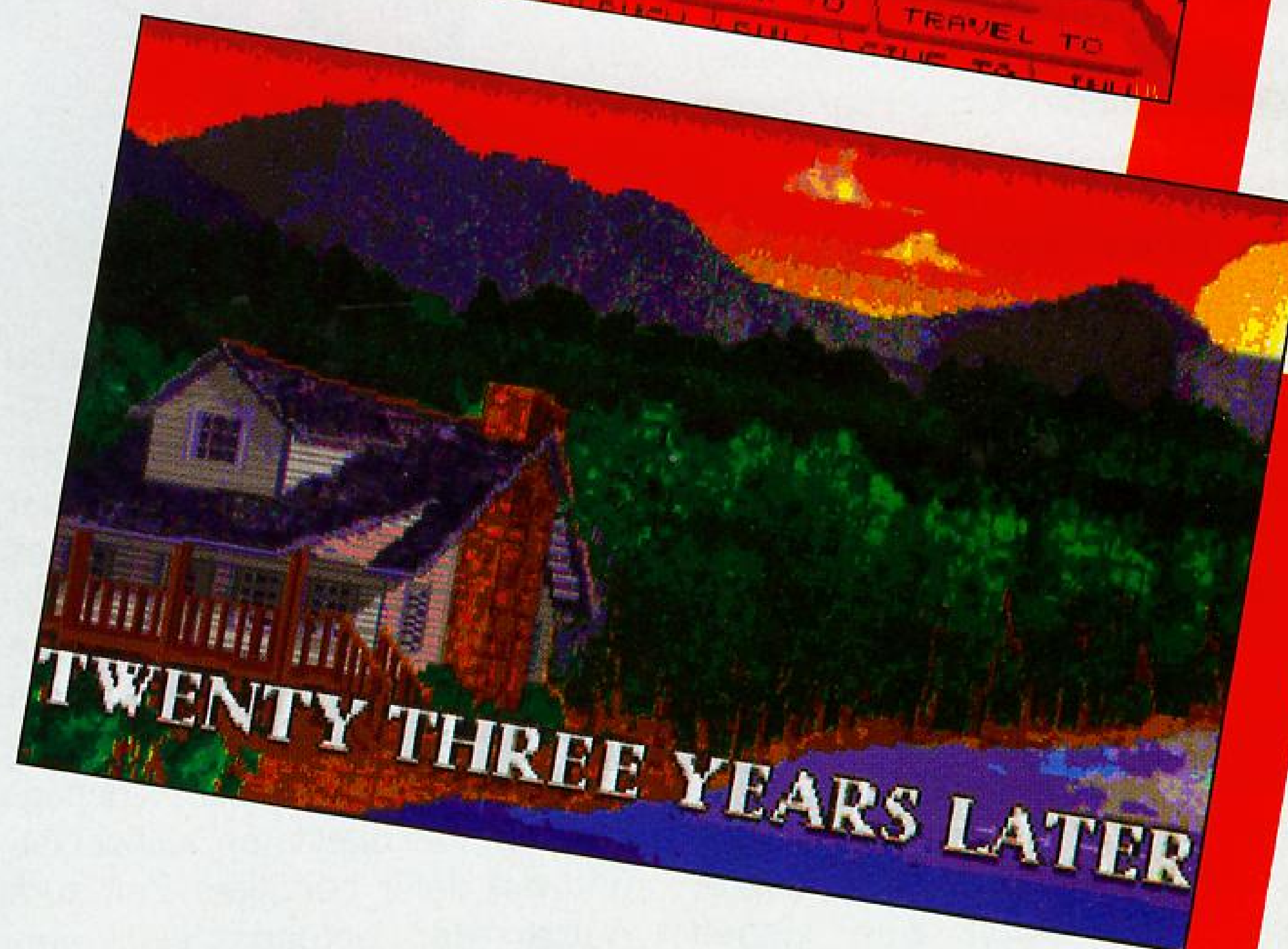
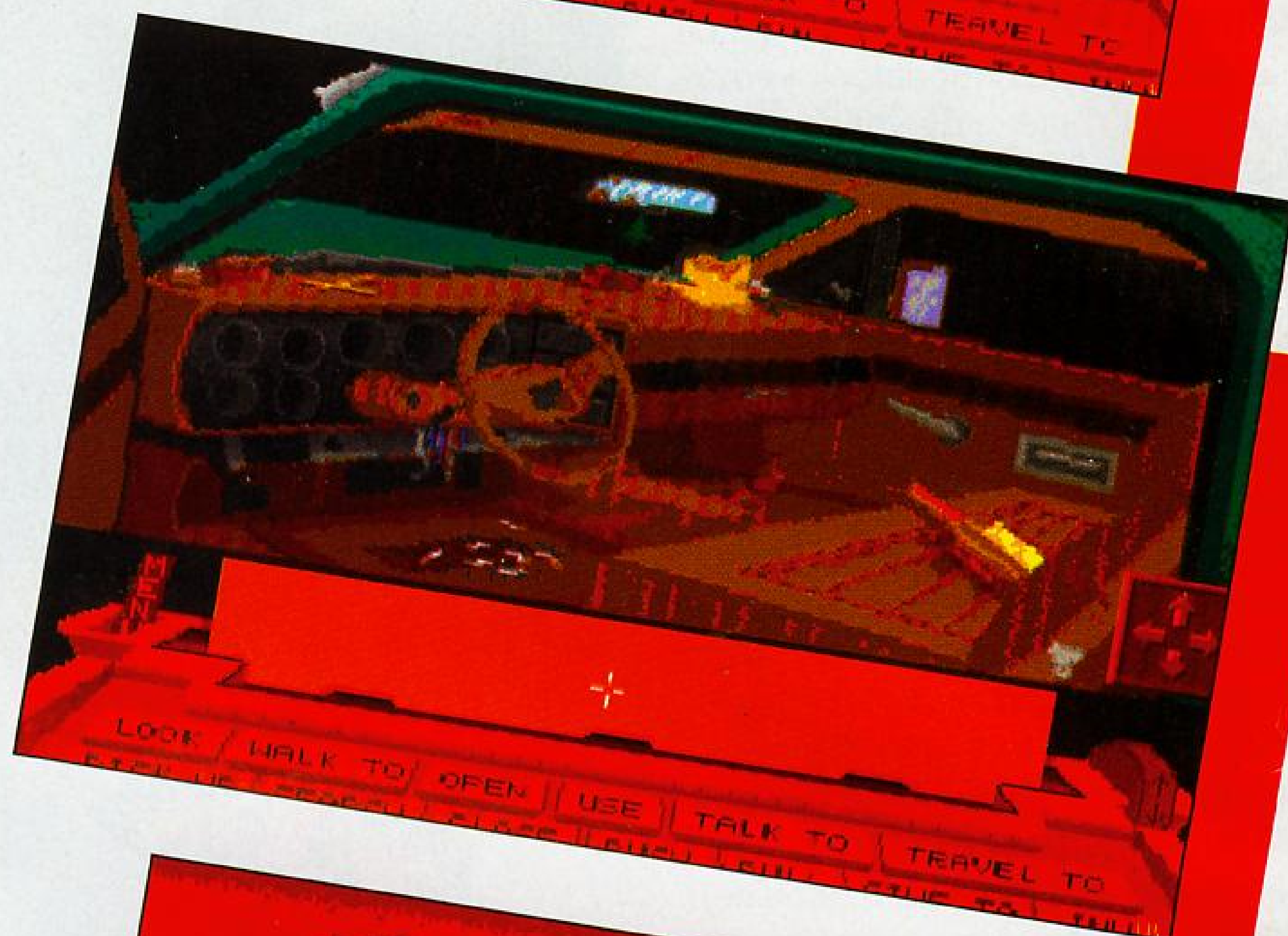
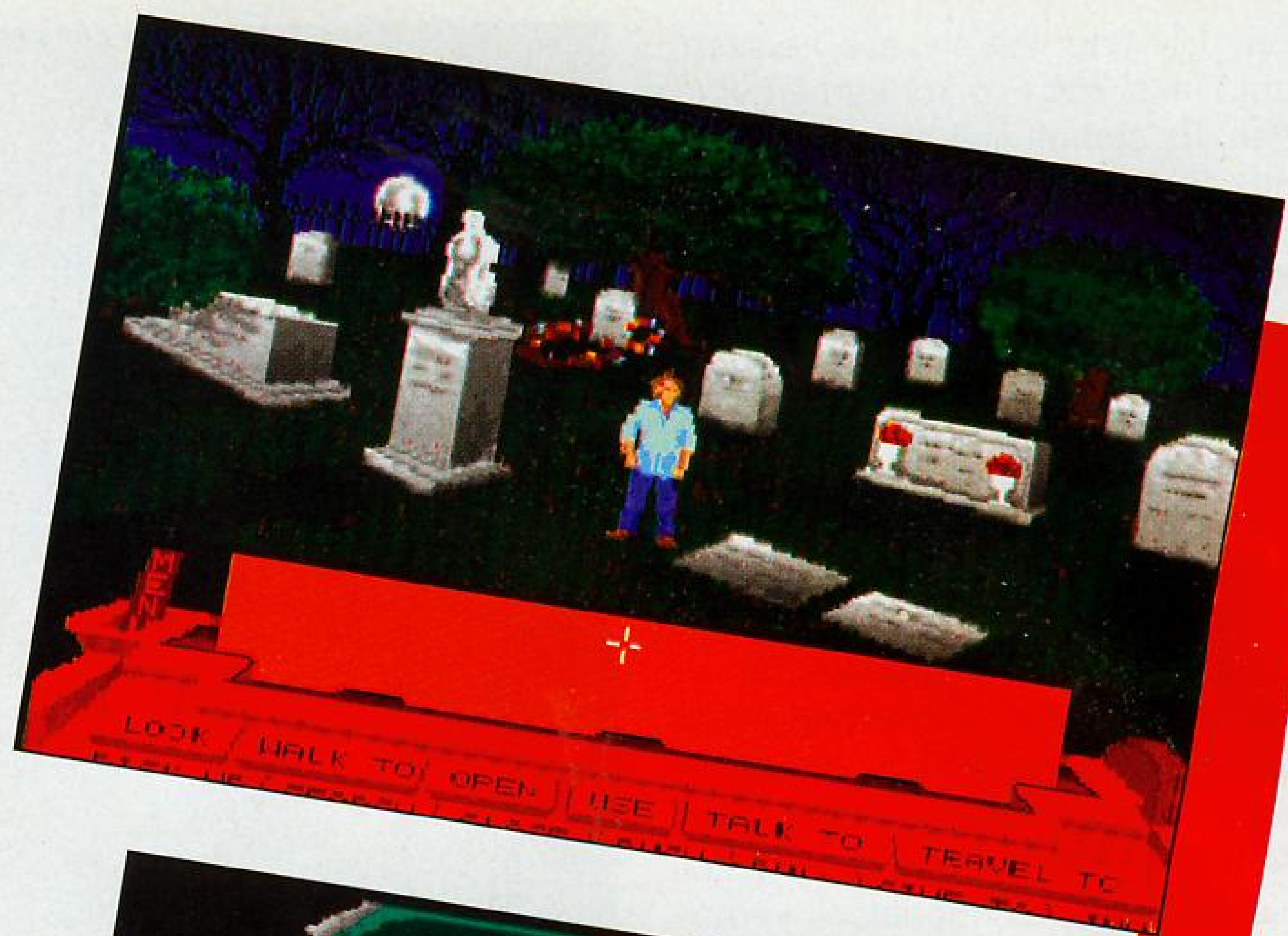
"begraben". Stark materialisiert jedoch als ungeborener Zwillings Beaumonts, um sich an diesem zu rächen. Eine Reihe gräßlicher Morde geschieht, für die Beaumont verdächtigt wird. Aber nicht nur das: Stark - das fiktive Double Beaumonts - bedroht schließlich die Familie des Schriftstellers. Ausgehend vom offenen Grab Starks und die erste Leiche auffindend, keimt in Dir der furchtbare Verdacht auf, daß sich Dein ursprünglich ausgedachter Doppelgänger auf mysteriöse Weise verselbstständigt hat. Vor allen Dingen: Man wird Dich für seine Untaten verantwortlich machen. Nach und nach findest Du in Castle Rock und anderen Orten immer mehr Beweise für Starks Existenz. Diese Beweise für Deine Nachforschungen gebrauchend, andererseits dem Zugriff der Polizei entziehend, um eine Kompromittierung zu vermeiden, machst Du Dich an die Verfolgung Deines unheimlichen Doubles. Falls Du Deine Unschuld nicht beweisen kannst, ist für Dich das Adventure mit



Ob das leere Grab von dem Arzt gefüllt werden soll, weiß man nicht. Aber sicher lassen sich in diesem Spiel viele Aspiranten darauf finden.

das Geheimnis seines Pseudonyms der Öffentlichkeit preis. Mit einem symbolischen Akt, nämlich eines für die Presse inszenierten Begräbnisses, wird George Stark auf dem Friedhof von Castle Rock, einer für eingefleischte Stephen King-Fans nicht unbekannten amerikanischen Kleinstadt,

der quälenden Gewissheit, daß Du und Deine Familie verloren bist, zu Ende. Die lange HDrive-Installation des Adventures ist ebenso quälend! Über ein Action-Window siehst Du endlich Beaumont in der Umgebung, in welcher er sich gerade befindet. Wichtige Gegenstände oder spielrelevante Orte



kannst Du in einer Nahansicht betrachten. Bei Telefongesprächen werden die beiden Teilnehmer in einem Split-Screen dargestellt. Mittels Mausklick kannst Du verschiedene Befehle, die in einem Interface-Window angezeigt werden, aktivieren und somit Thads Handlungen steuern. Mit anderen Personen, die Dir auf Deiner Suche begegnen, mußt Du kommunizieren. Dabei kommt es auf die richtigen Fragen und Ant-

worten an, ob Dir diese weiterhelfen oder nicht. Die Grafik ist nicht gerade umwerfend, der VGA-Modus hätte besser ausgenutzt werden können. Dafür entschädigen gute, die unheilvolle Stimmung unterstreichende Musikstücke und Digi-Stimmen. Mich persönlich faszinierte die Buchform von Stephen King's "Dark Half" jedoch wesentlich mehr als seine in ein Computerspiel übertragene Idee.

(mr)

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Capstone	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 110,-	- komplett in Englisch
AdLib	☒ CGA		- mind. 286er PC
Soundblaster	☒ EGA	Muster von	- Maus empfohlen
Roland	☒ VGA	Leisuresoft	- Spielstand speicherbar

70% → 59%

Hinter Deinem Sitz lauern 600 PS mit 412 km/h

Jetzt
10x
zu gewinnen!

FERRARI® NICHTS FÜR MILCHREIS-PILOTEN!

Steig' ins Cockpit und heb' ab: in Deinem Ferrari® kannst Du Formel 1 Weltmeister werden. 16 internationale Rennstrecken liegen vor Dir. Enge, scharfe Kurven. Riskante Überholmanöver. Boxenstopps. Gnadenlose Verfolgungsjagden. So schnell bist Du noch nie ins Schwitzen gekommen – Ferrari®. Jetzt brandheiß bei Deinem Händler. Acclaim® – Go for the Game



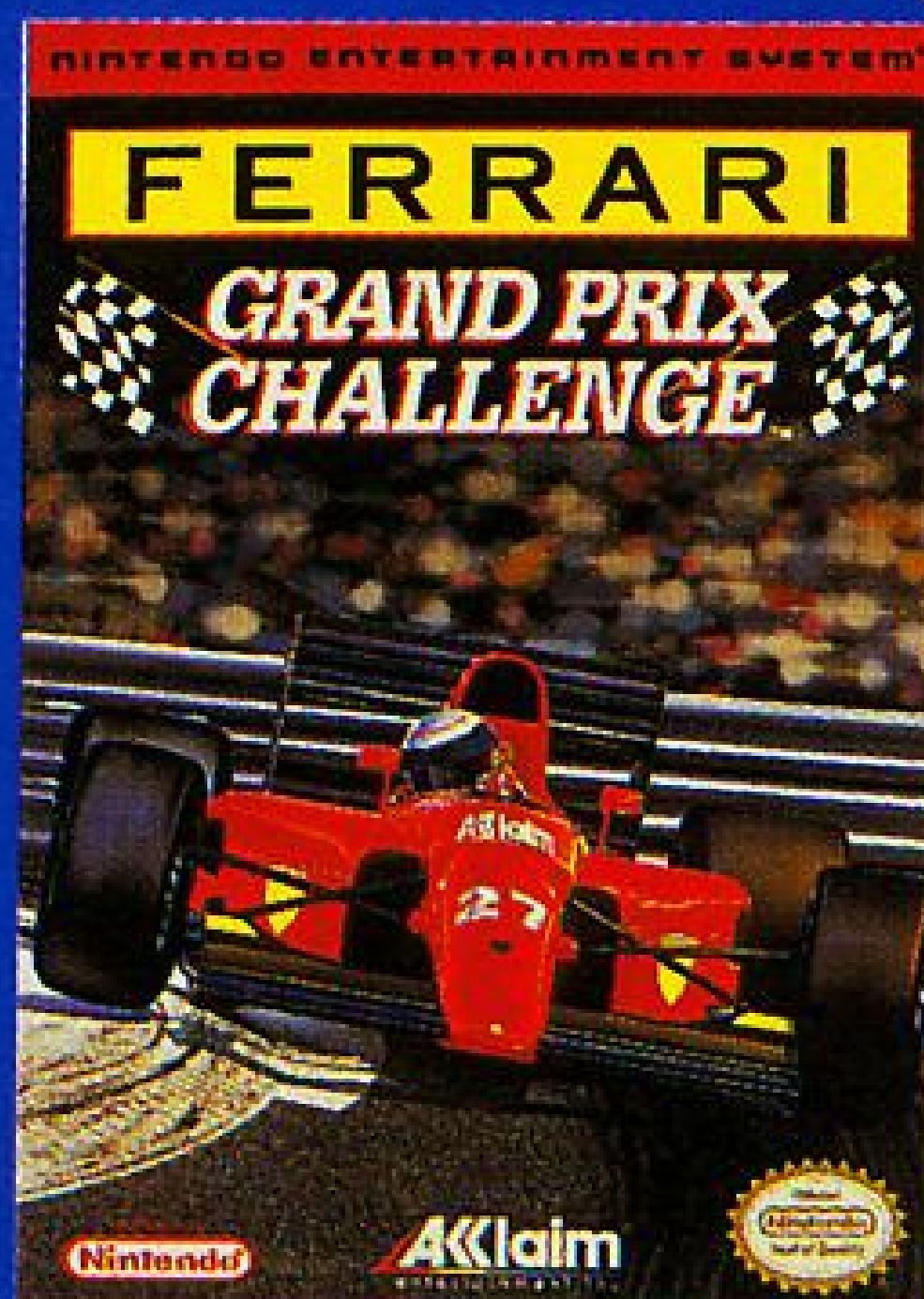
Screenshots NES-Version



Hol' Dir die
Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®

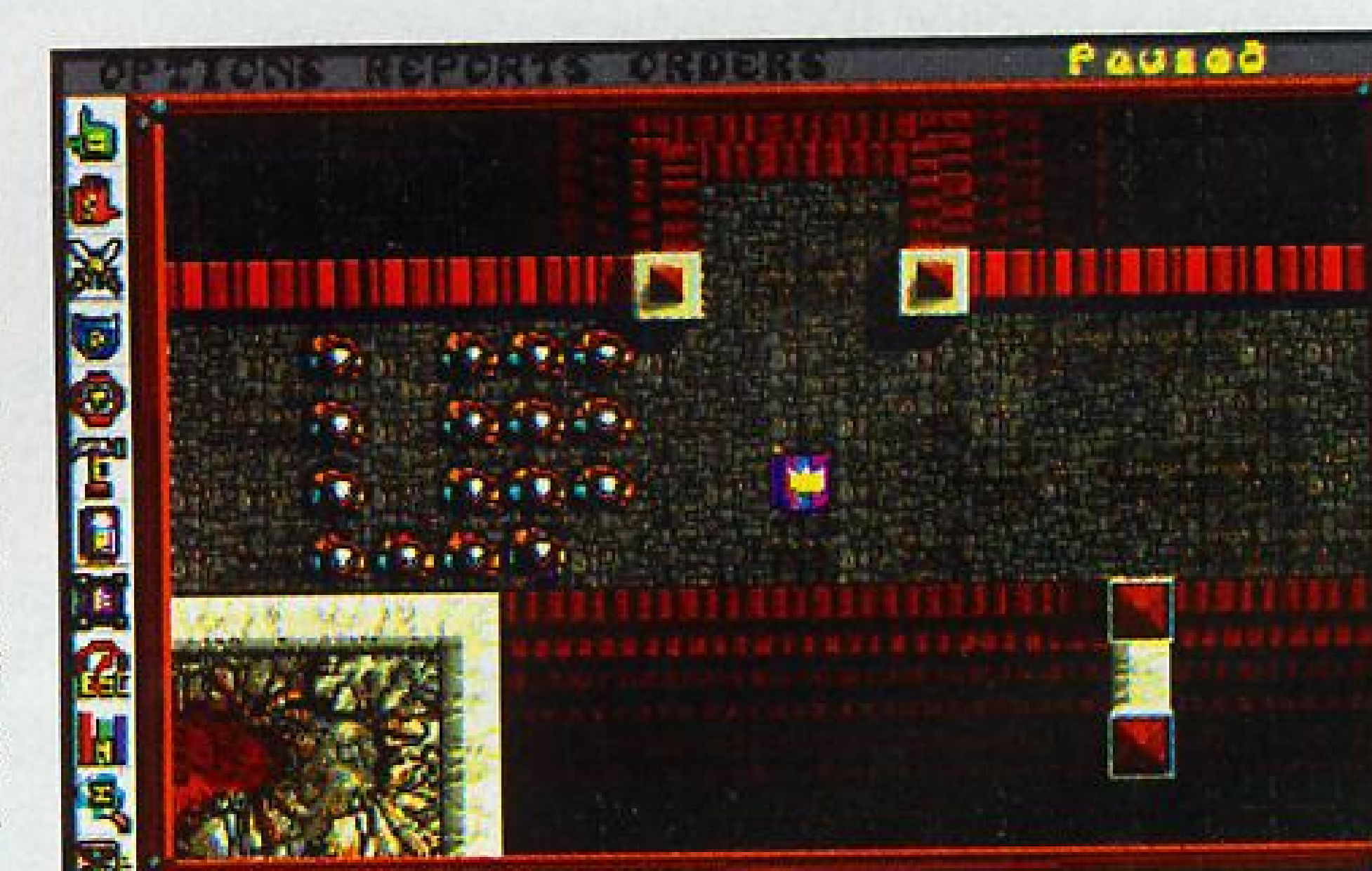
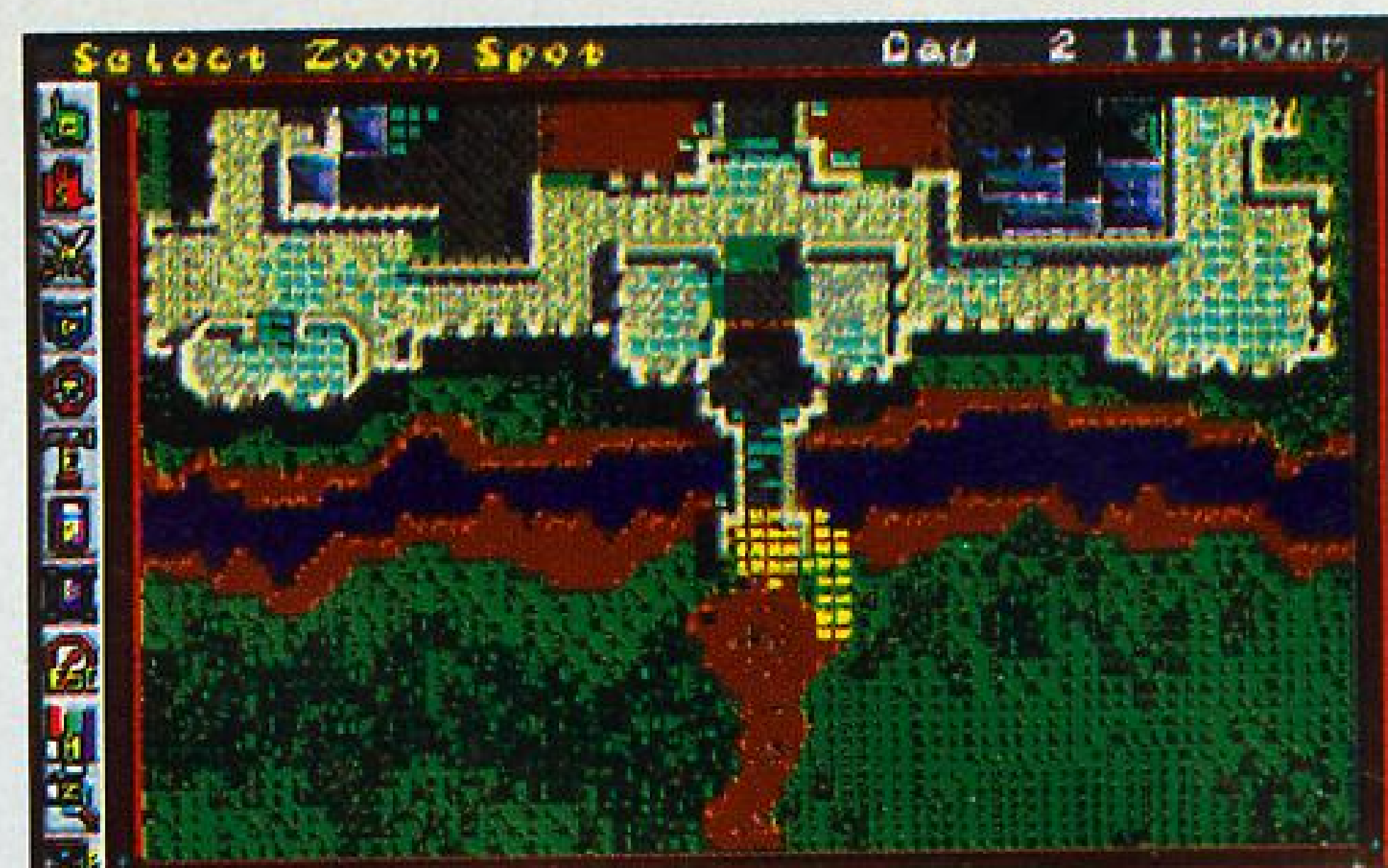
Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Ferrari®-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 04.11.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Ferrari® as licensed from System 3, Nintendo and Nintendo Entertainment System® are trademarks of Nintendo. Acclaim® and Ferrari Grand Prix Challenge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1992 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.





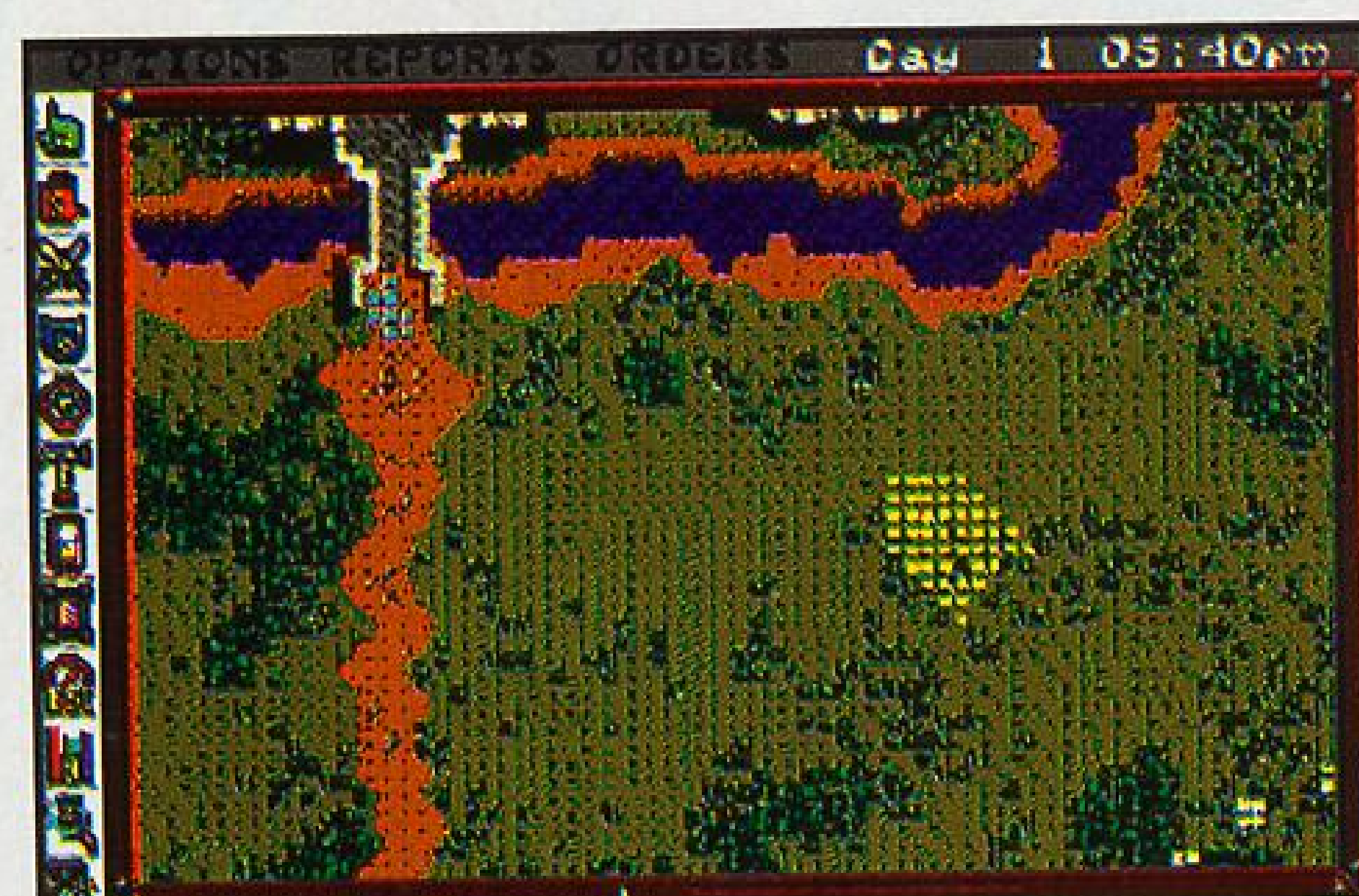
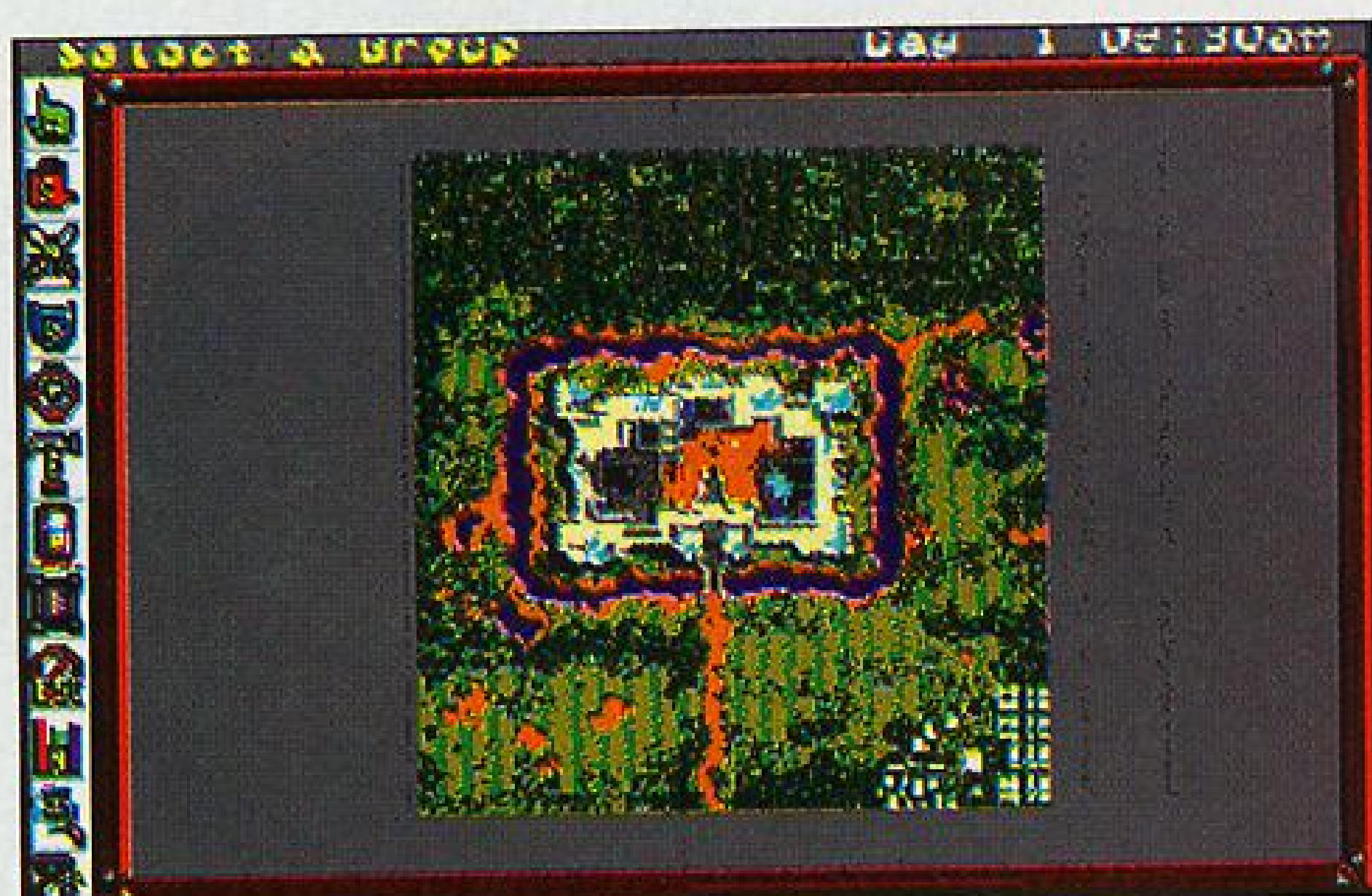
Im Lande "Gurtex" sind schlimme Zeiten angebrochen. Denn die Wesen der Dunkelheit plündern die Dörfer und Belagern die Burgen. Deshalb sind die Krieger des Landes aufgebrochen, diese grausamen Bestien in die Flucht zu schlagen.

Der Spieldauftrag von "Siege" ist sehr interessant. Versetzt es doch den spielbegeisterten PC Inhaber zurück in die Zeiten der Burgen und Schlösser. Das Problem besteht darin, daß dunkle Gestalten wie z.B. Orcs, Goblins und Trolle die Herrschaft über das Land Gurtex an sich reißen wollen. Doch Du bist die Rettung für alle, die von den Kämpfern der Dunkelheit bedroht werden. Denn Deine

Aufgabe ist es, als Oberbefehlshaber der Armee, die Truppen zu kommandieren und zum Erfolg über die feindlichen Kräfte zu führen. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet "Siege" eine Vielzahl von Möglichkeiten und Details. So beginnt jedes Spiel damit, in den Mannschaftsunterkünften Soldatengruppen zusammenzustellen und diese mit einem präzisen Auftrag einzusetzen. Dabei stehen verschiedene Truppengattungen wie Schwertkämpfer, Pfeil und Bogenschützen, Katapultbediener und sogar Pioniere wie Brückenbauer oder Rammtruppen zum Aufstoßen eines Burgtors zur Auswahl. Die verschiedenen Befehle für die jeweils ausgewählte Gruppe werden durch Icons mit der Maus erteilt. So kann man entweder bestimmte Gebiete erobern, verteidigen oder auch ganz bestimmte Feindverbände angreifen und vernichten. Die Echtzeitsimulation ermöglicht dann, daß man die Ausführung seiner Befehle quasi "live" verfolgen kann. Doch Vorsicht! Du solltest Deine Männer nicht zu arg strapazieren, denn: Müde Krieger sind schlechte Krieger. Plane also rechtzeitig den Rückzug in

die Mannschaftsquartiere und ersetze die Angriffstruppe durch andere ausgeruhte Soldaten... Wie man schon erkennen kann, sind alle Wohnzimmerstrategen gefährdet, in den ersten Nächten so gefesselt zu sein, daß für den wohlverdienten und sicherlich auch benötigten Schlaf mal wieder keine Zeit bleibt. Ansonsten bietet das komfortable Spiel die Möglichkeit den Eifer der Krieger zu unterbrechen und den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Auch für diejenigen, denen die Vielzahl von mitgelieferten Szenarios nicht ausreicht, wird eine extra Option angeboten. Denn mit dem Szenario-Editor bastelt man einfach und schnell neue Situationen und Herausforderungen. Bleibt zu sagen, daß Mindcraft mit "Siege" eine starke Strategiesimulation auf den Markt gebracht hat, deren Spielfunktionen zwar detailreich aber nicht unübersichtlich sind. Lobenswert ist auch die für ein

Strategiespiel aufwendige Grafik, so kann man sich z.B. mehrerer Zoom und Scrolling-Funktionen bedienen, was der Bedienerfreundlichkeit natürlich noch weiter zu gute kommt. Stolze Besitzer einer Soundblaster-Karte und 2 MB Arbeitsspeicher kommen zusätzlich in den Genuß digitaler Sprachwiedergabe. Es ist aber allgemein ein schneller Rechner (so ab 20 MHz) zu empfehlen, da man sich sonst öfters mit kurzen Pausen abfinden muß, die der Rechner zur Ausführung gegebener Befehle braucht. (br)



PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick ☐ HD Drive ☒ Maus ☒ Ex. Ram ☒ Tastatur ☒ Hercules ☐ AdLib ☒ CGA ☐ Soundblaster ☒ EGA ☐ Roland ☒ VGA ☒		Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Mindcraft Preis ca. DM 90,- Besonderheiten - bei Systemen mit min. 2 MB und Soundblasterkarte digitalisierte Sprachwiedergabe	
65%		77%	

The Summonig

Der Kampf Gut gegen Böse hat die Spieledesigner und auch den Rest der Menschheit schon immer fasziniert. Auf einer fernen, mystischen Welt ist dieser Kampf nun wieder entbrannt, das Böse versucht mit aller Gewalt die Herrschaft über diese Welt an sich zu reißen.

Als Grundlage für ein Adventurespiel bietet sich dieser Kampf natürlich besonders an. So hat dann auch in dem Rollenspiel "The Summonig" wieder der Held, also Du als Spieler, die Hauptlast dieses Kampfes auf seinen Schultern. Eine einzige Bastion des Guten, versteckt durch Berge und Wälder und geschützt durch mächtige Zaubersprüche trotz noch den Bemühungen des "Shadow Weaver" die Macht vollends zu erlangen. Weise und mächtige Männer und Frauen sind dort versammelt. Diese Gruppe wählt einen Helden aus, was für dich als Spieler heißt, du kannst dir aus verschiedenen Gesichtern eins aussuchen und mit deinem Namen versehen. Von den Besten ihres Faches wird der Held in den verschiedenen Kampfweisen unterrichtet und die fähigsten Zauberer bringen ihm bei, magische Kräfte zu nutzen. Als dieses Training sich dem Ende nähert wird die letzte Bastion des Guten von den bösen Mächten entdeckt. Feindliche Mächte haben einen magischen Tunnel durch die Befestigungen der Burg gebrochen und greifen nun an. Die Versammlung der letzten Guten nimmt den Kampf auf, deine Ausbildung wird abge-

brochen. Bevor Du noch registrieren kannst, was um Dich herum vorgeht findest Du Dich in den Labyrinthen unter der Burg des Bösen wieder. Nach Deiner Ankunft gibt Dir eine zwielichtige Gestalt ein paar Tips und dann solltest Du deinen Weg beginnen. Die Steuerung über Icons und die automatische Kartenfunktion erleichtern Dir diesen schweren Weg etwas. Die Spielfigur wird von schräg oben dargestellt und bewegt sich etwas wackelig durch das gut animierte Umfeld. Die vorliegende Beta-Version hat zwar noch einige kleine Macken, ist aber sonst vielversprechend und verblüfft mit teilweise überraschenden Wendungen in der Handlung.

(mg)

ROLLENSPIEL

PC

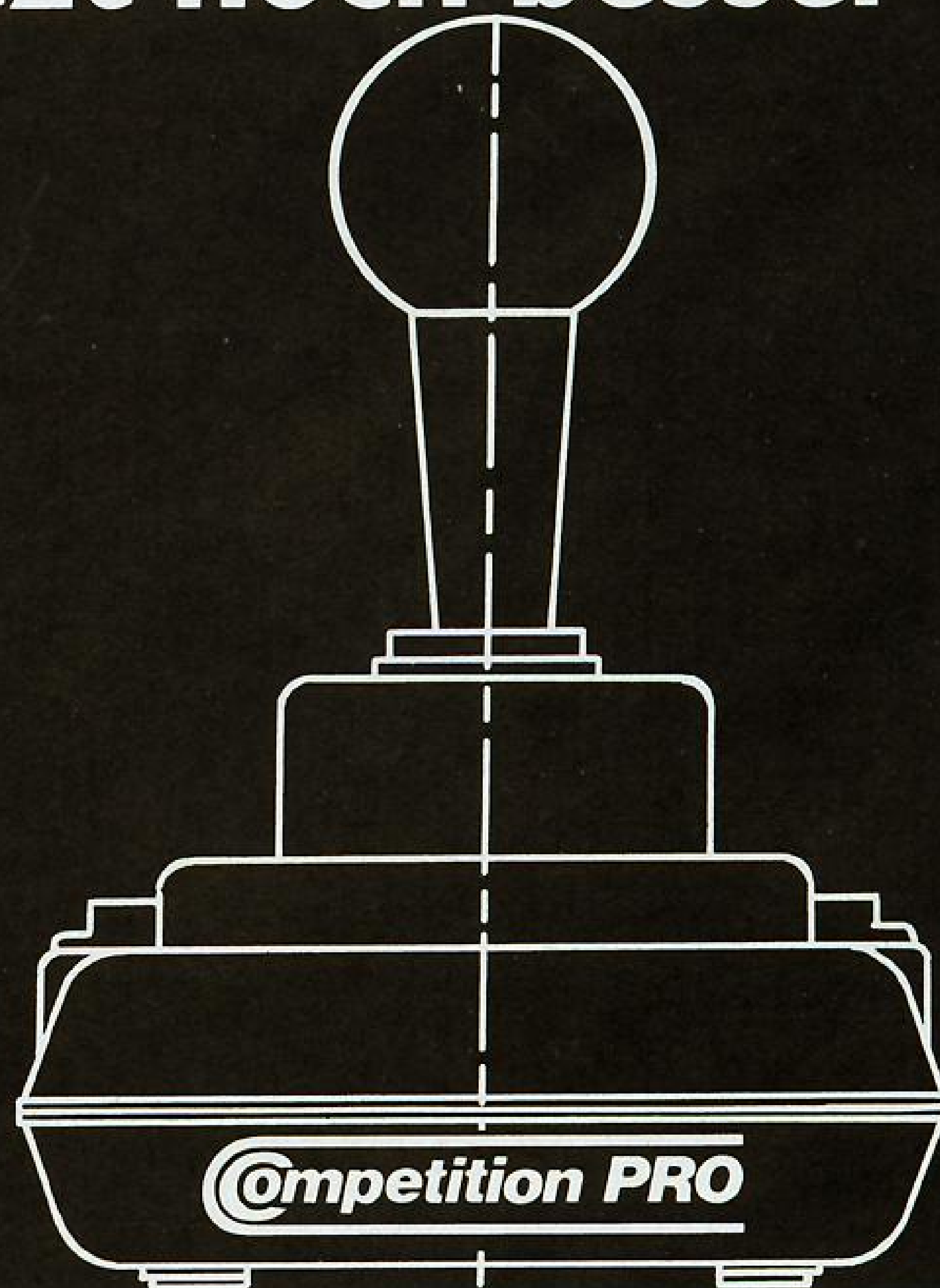
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller SSI
Preis ca. DM 90,-
Muster von
Softgold

Helmi sagt:
"O.K.!"



Neu: Competition PRO jetzt noch besser



Mit quadratischer Steuer-
maske für präzisere Diagonal-
steuerung. Mit neuer, noch ro-
bustere und stabilerer Micro-
schalter-Generation. So macht
der Competition PRO den
Spiele-Spaß perfekt.

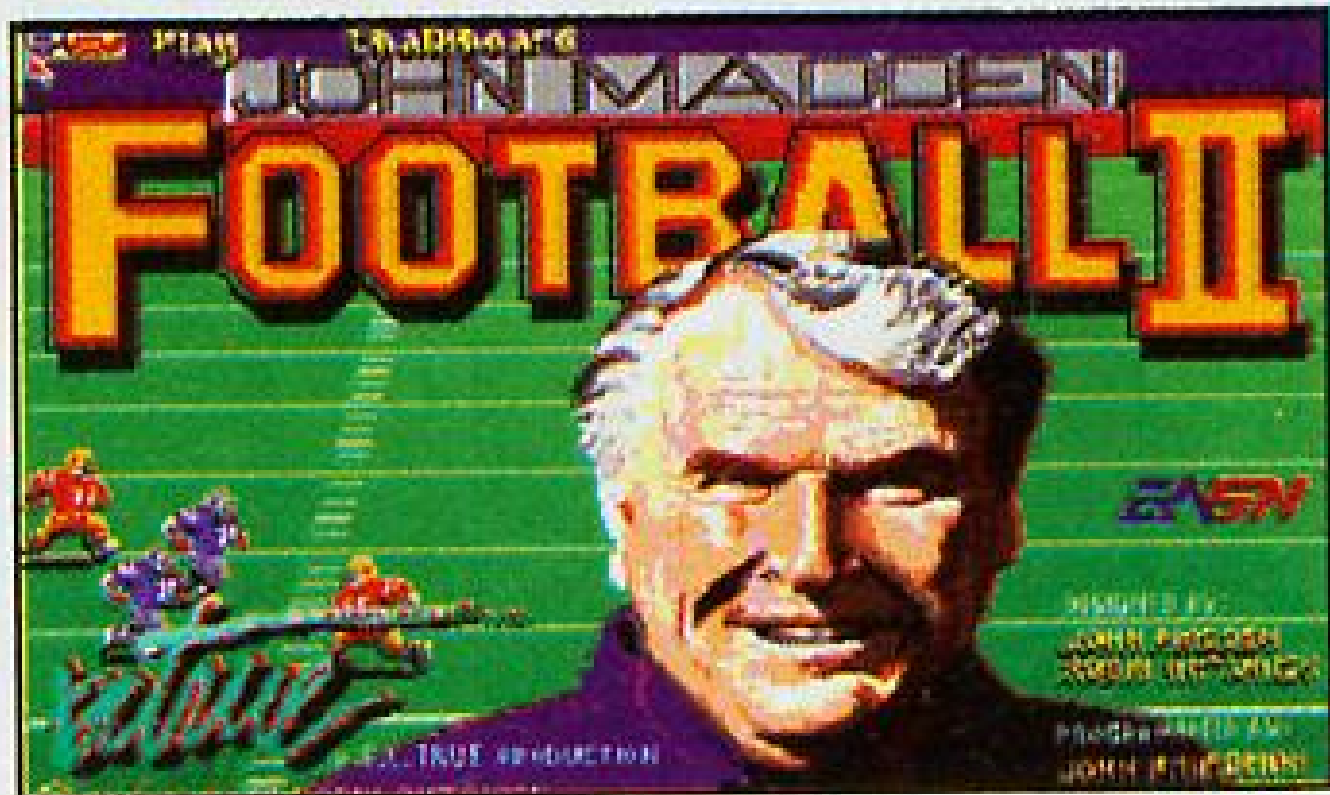
DYNAMIC

Dynamics marketing GmbH
Hamburg

John Madden Football II

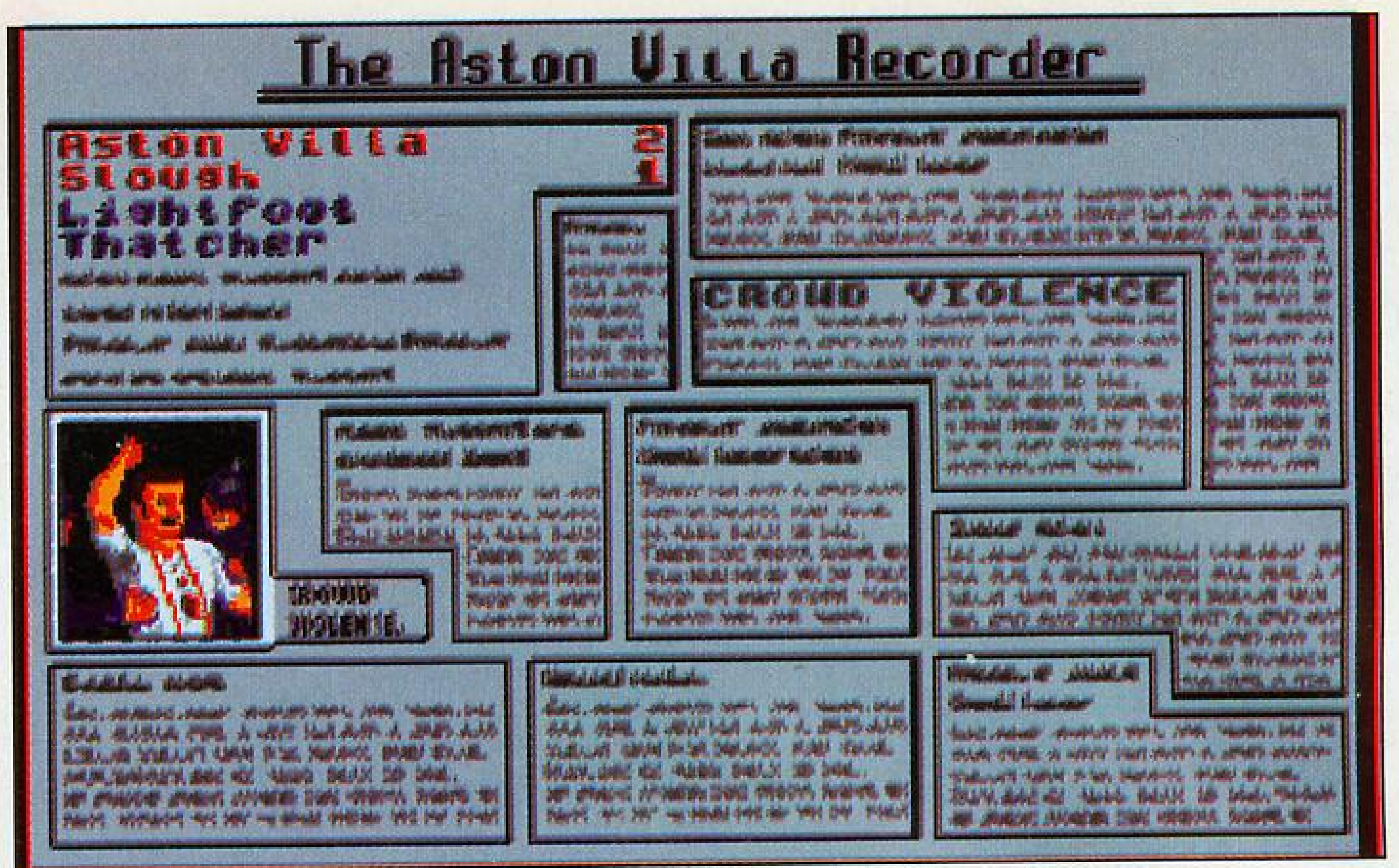
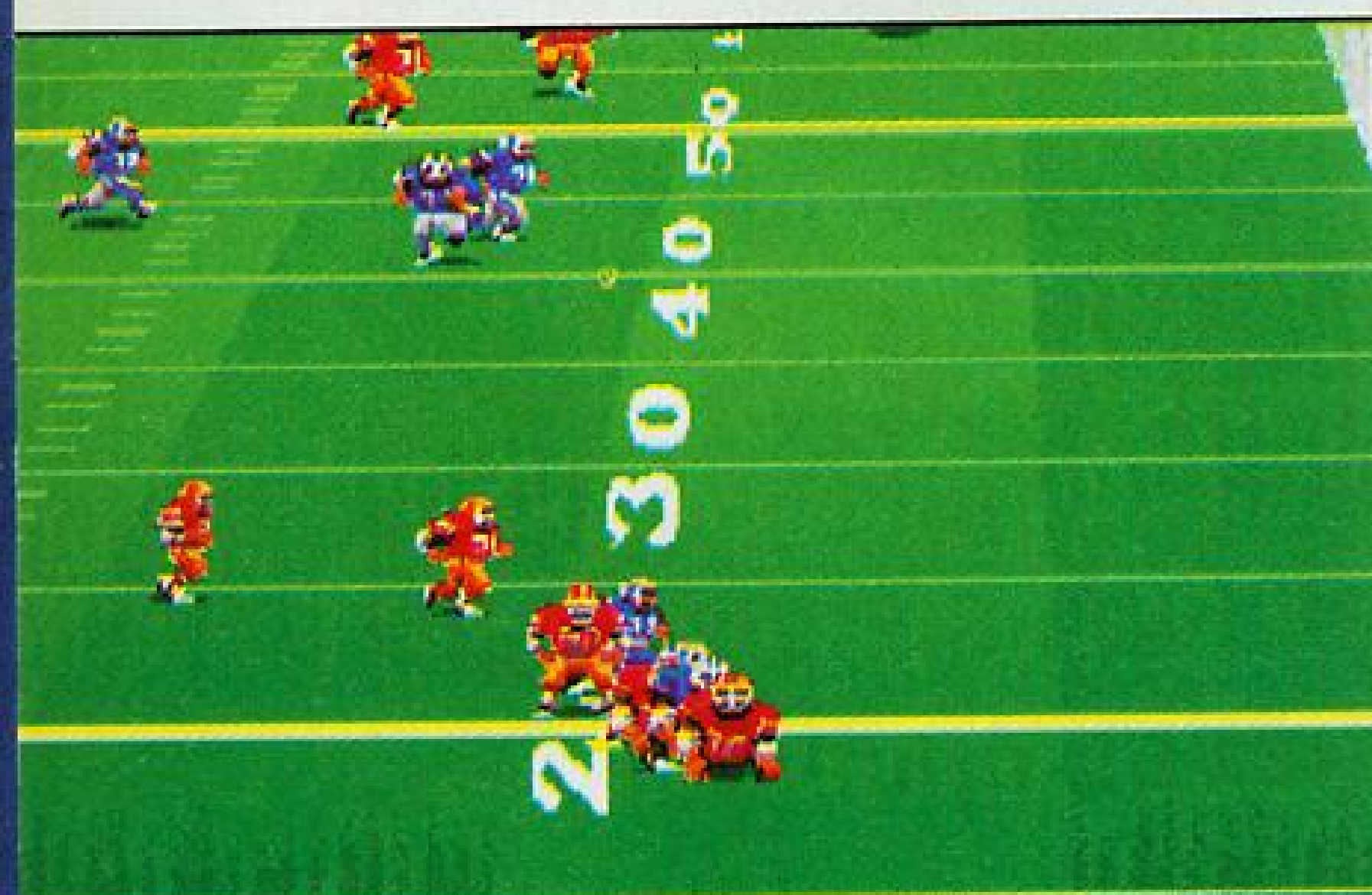
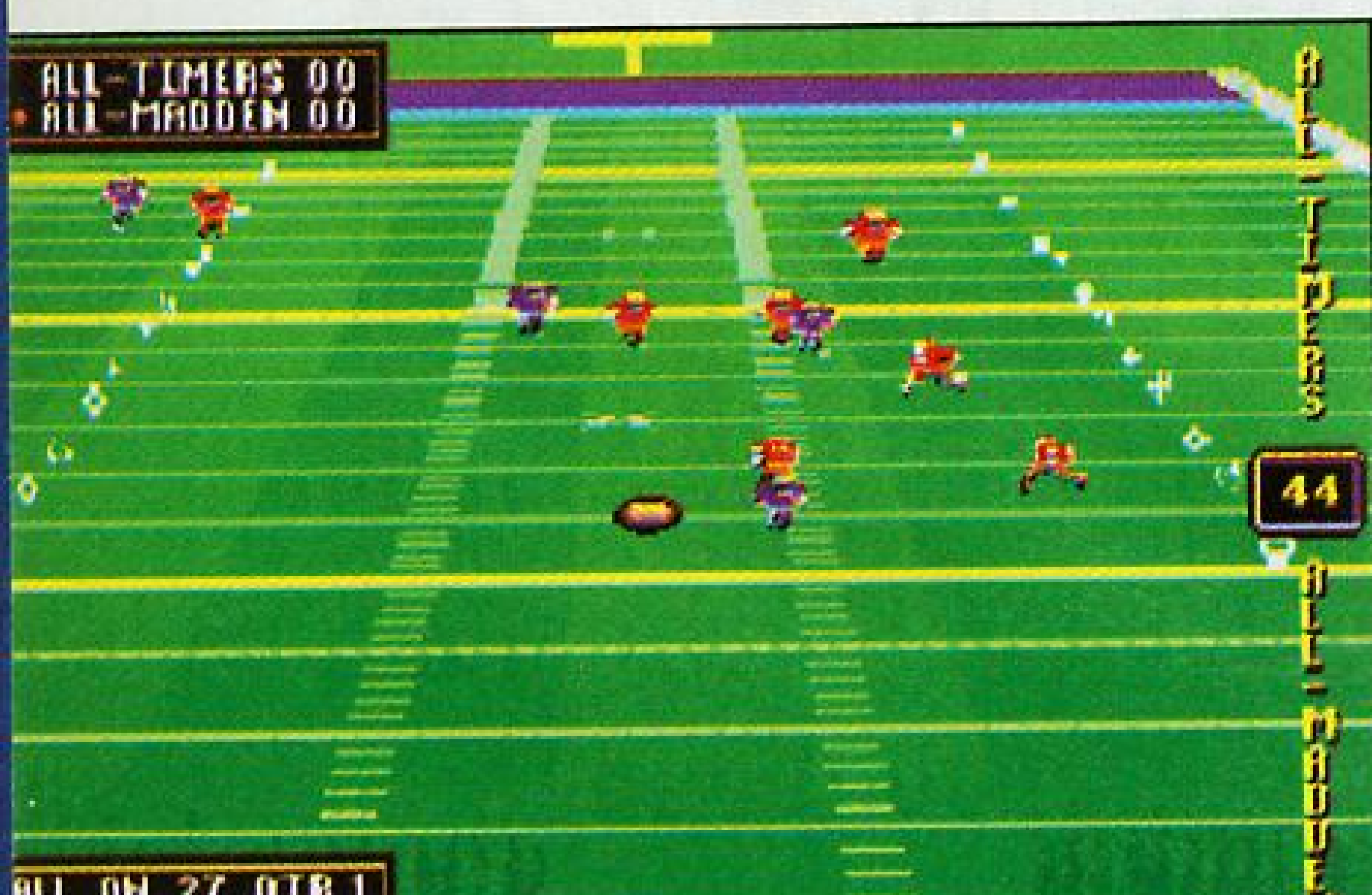
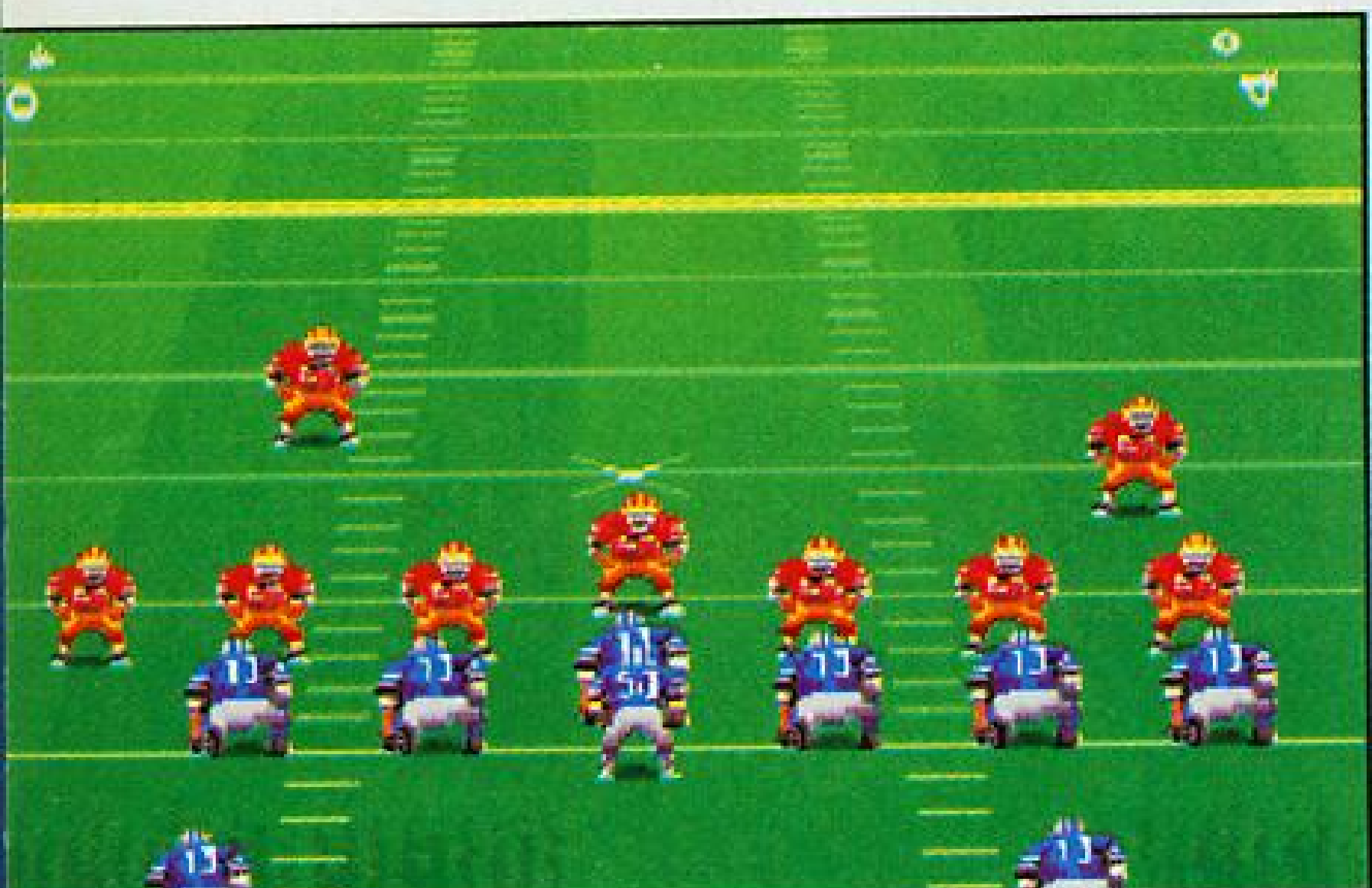
Oberflächlich betrachtet, handelt es sich bei American Football um eine großangelegte Keilerei, bei der zufällig ein unschuldiges Lederei zwischen die Fronten geraten ist.

Auf den zweiten Blick wird jedoch erst klar, daß dem "amerikanischen Fußball" ein höchst kompliziertes Regelwerk zu Grunde liegt, das den "europäischen Fußball" geradezu lächerlich aussehen läßt. Electronic Arts war sich dieser Tatsache sicherlich bewußt und spricht aus diesem Grund gerade die Regelfetischisten unter den zahlreichen Anhängern an. Der Spielverlauf entwickelt sich dementsprechend träge. Die unzähligen Spielvarianten verzögern das Spiel nicht nur ungemein, sie stiften auch noch zusätzliche



Verwirrung im taktikbeladenen Hirn des Cheftrainers. Also beschränkt man sich auf das Wesentliche. Ein paar Mausklicke hier, ein paar Mausklicke da und schon kommt Leben auf den grünen Kunstrasen. Die kleinen Pixelberge vergrößern sich durch einen netten Zoomeffekt zu muskelbepackten Kraftmeiern, die nur darauf warten, richtig loszulegen. Leider wurde diese Funktion geradezu stiefmütterlich behandelt. Der ballführende Mannschaftskamerad läßt sich nur sehr unpräzise durch die gegnerischen Abwehrreihen führen und wenige Yards Raumgewinn sind das niederschlagende Resultat. Also verzichtet man schon nach wenigen Minuten auf dieses zweifelhafte Vergnügen, um seine Qualitäten beim "coachen" unter Beweis zu stellen.

Die schlichte Grafik ist ein weiterer Minuspunkt, der nur von den miserablen Soundeffekten überschattet wird. Die vernünftig klingenden Voreinstellungen werden äußerst lieblos in das eigentliche Spiel übertragen. Ein gutes Beispiel dafür sind die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse. Liegt Schnee, so ist der ganze Platz in einem eintönigen weiß gehalten. Wie originell! Katastrophal ist jedoch die Animation der Spieler, die benommen über das Feld torkeln und das auch noch im müdesten Schnecken-tempo. Daß der Ball bei diesen "atemberaubenden" Aktionen nur in glücklichen Momenten zu sehen ist, erscheint da schon nebensächlich. Selbst Fans sollten "John Madden 2" ausgiebig probieren. (om)



Multi Player Soccer Manager

In der grauen Anfangszeit des Computerspielbetriebs stach ein Programm besonders aus dem täglich erscheinenden Softwaresumpf hervor. Die Rede ist vom guten, alten "Football Manager"!

Obwohl dieses Spiel bereits für den PC erschienen ist, hat sich "D & H Games" dazu entschlossen, den Markt mit einer ähnlichen Version zu bereichern. Eine "Bereicherung" stellt der "Multi Player Manager" jedoch nur im negativen Sinne dar, denn er kann ruhigen Gewissens zu den übelsten Spielen des Jahres 1992 gezählt werden.

Nachdem ich mir die gehaltlose Anleitung (was haben bitte der "Cricket Captain" oder "Rugby Coach" darin verloren?) zu Gemüte geführt hatte, ließ ich das Programm einfach einmal laufen. Kein Intro, keine Musik? Schon zu diesem Zeitpunkt hätte ich aufschrecken müssen, doch war ich trotzdem noch guter Hoffnung und setzte mein Spiel unvoreingenommen fort. Leider kann ich da nur sagen, denn was mir wenige Augenblicke später geboten wurde, kannte ich bereits von meinem längst verstaubten "Brotkasten". Kleine Unterschiede zum Godfather aller Managerspiele sind allerdings auch zu verzeichnen. Die Grafik ist ein wenig verbessert worden, was man von den Optionen

nur bedingt behaupten kann. Zwar kann jetzt ein individuelles Trainingsprogramm zusammengestellt und den Spielern eine feste Taktik eingetrichtert werden, doch haben diese Einstellungen nur einen unwesentlichen Einfluß auf das Spielgeschehen. Viel wichtiger ist die Transferliste. Diese gibt sich betont unprofessionell und erinnert

Manager: Willi Entenmann Club: Aston Villa M: 11				
P	PLAYER	SKL	FIT	AG TRAINING
1	ELSON	4.3	82%	29 None
2	ROBERTSON	4.3	82%	29 None
3	ROBERTSON	4.3	82%	29 Tackling
4	CONNELL	3.2	82%	29 None
5	THATCHER	3.3	82%	29 None
6	COX	3.1	98%	27 None
7	WALKER	3.9	77%	27 None
8	GIBSON	3.4	86%	28 None
9	LIGHTFOOT	3.1	89%	25 Dribble
10	GLINDINING	3.8	98%	26 None
11	MCREEDEY	3.9	78%	28 None
Reserves				
12	PATKINSON	2.8	76%	27 None
13	GIBSON	4.3	82%	29 None
14	GREENHOW	2.9	78%	27 Control
15	HADWIN	2.8	82%	28 None
16	LATTICE	3.2	82%	28 None

ungemein an vergangene "Football Manager"-Abende. Die Grafik läßt große Zweifel bei jedem stolzen PC-Besitzer aufkommen. Muß meine Grafikkarte etwa schon wieder zur Reparatur? Natürlich nicht, denn was sich da als verbesserte EGA-Grafik auf dem Bildschirm breit macht, wird lediglich auf dem Cover als VGA-Kompatibel angepriesen. Die Anleitung schweigt sich schön brav darüber aus. Der absolute Reinfall! (om)

PC unterstützt

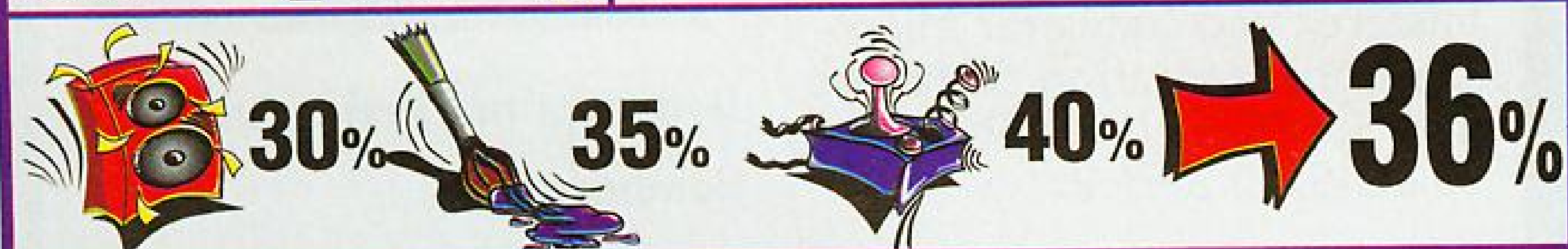
Joystick ☒ Maus ☒ Tastatur ☒ AdLib ☒ Soundblaster ☒ Roland ☒

SPORTSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 110,-

Besonderheiten
- drei Taktikbücher

Muster von
Leisuresoft



PC unterstützt

Joystick ☒ Maus ☒ Tastatur ☒ AdLib ☒ Soundblaster ☒ Roland ☒

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller D & H Games
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

Muster von
Leisuresoft



Les Manley 2

Lost in L.A.

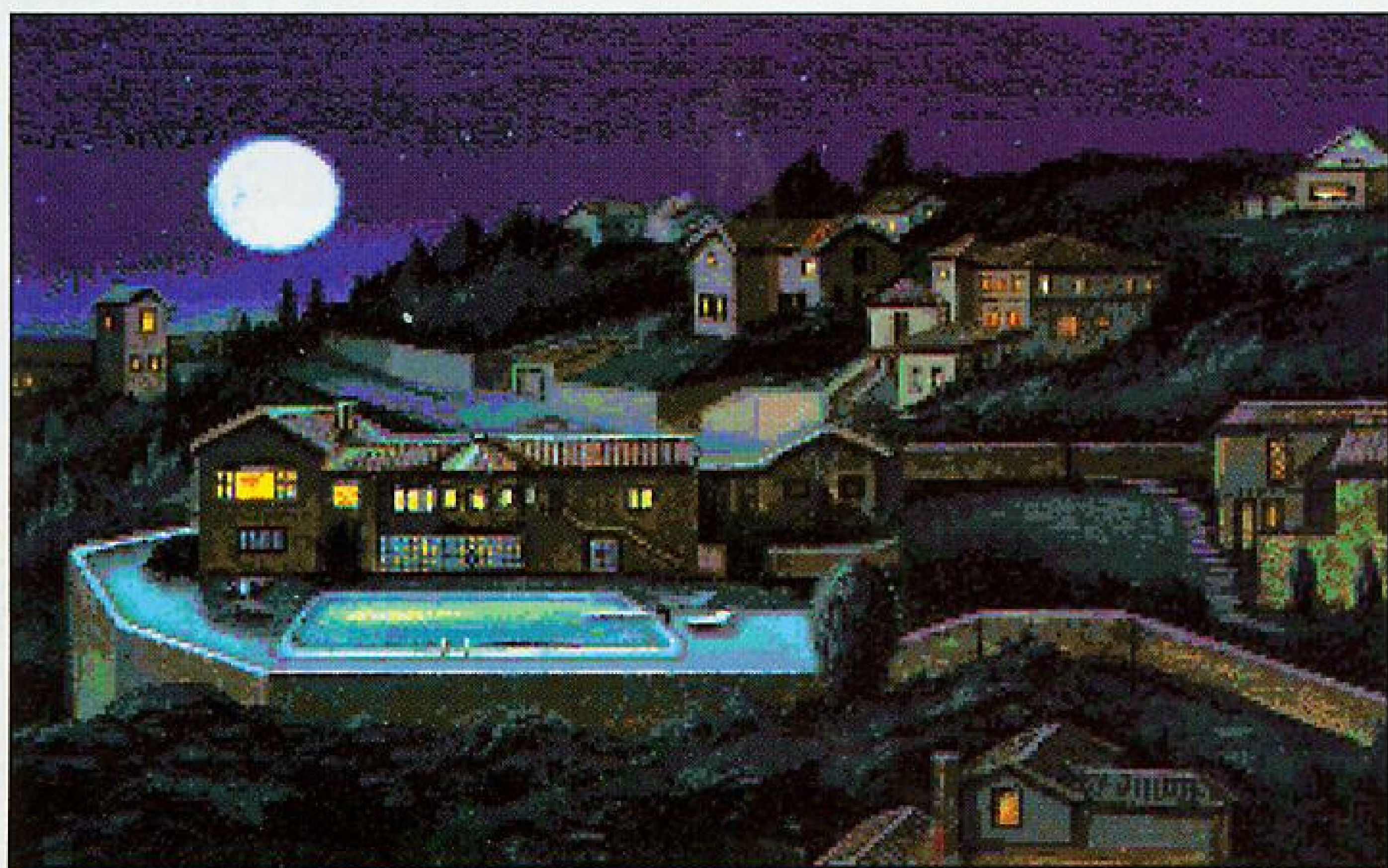
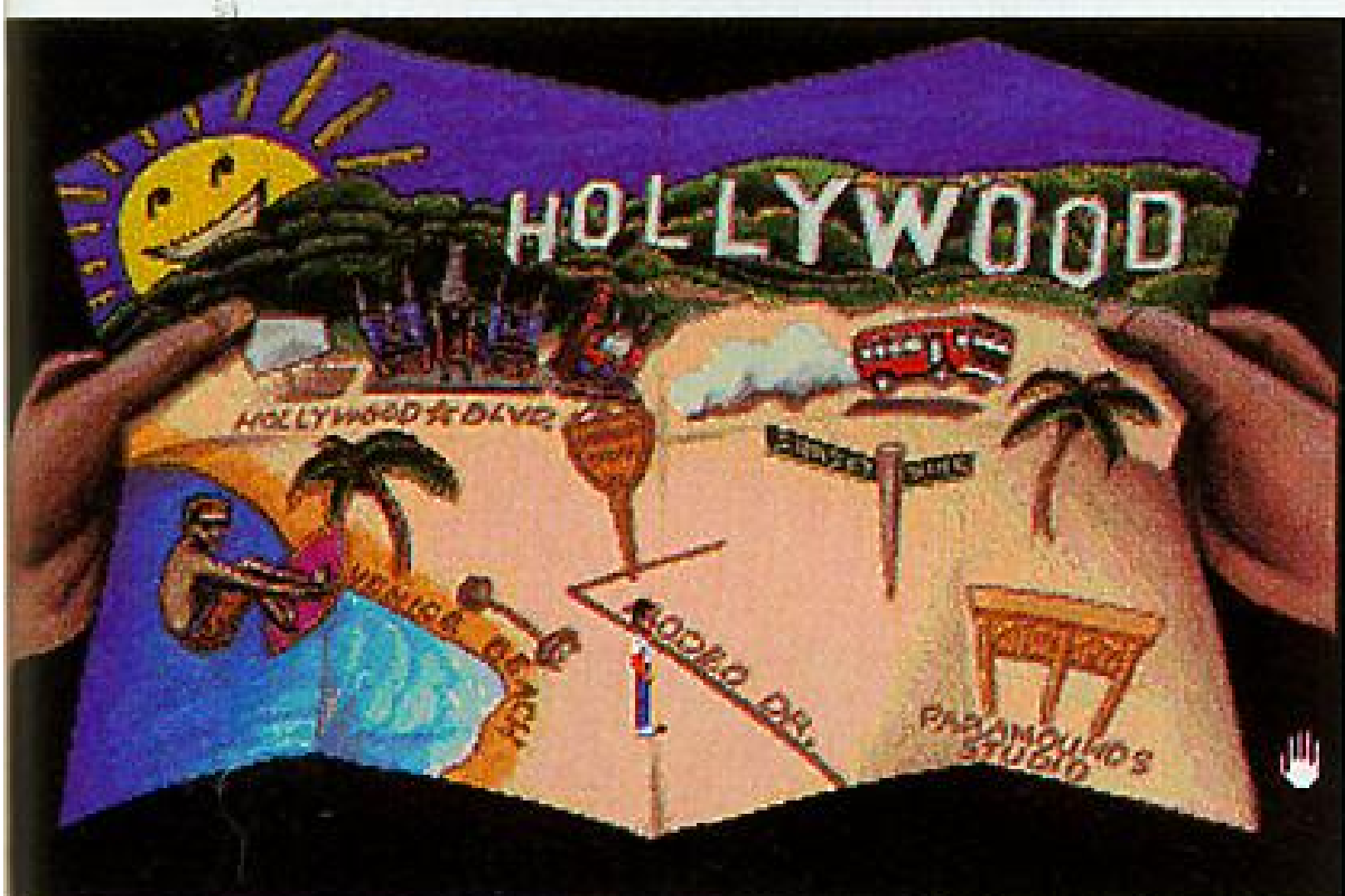
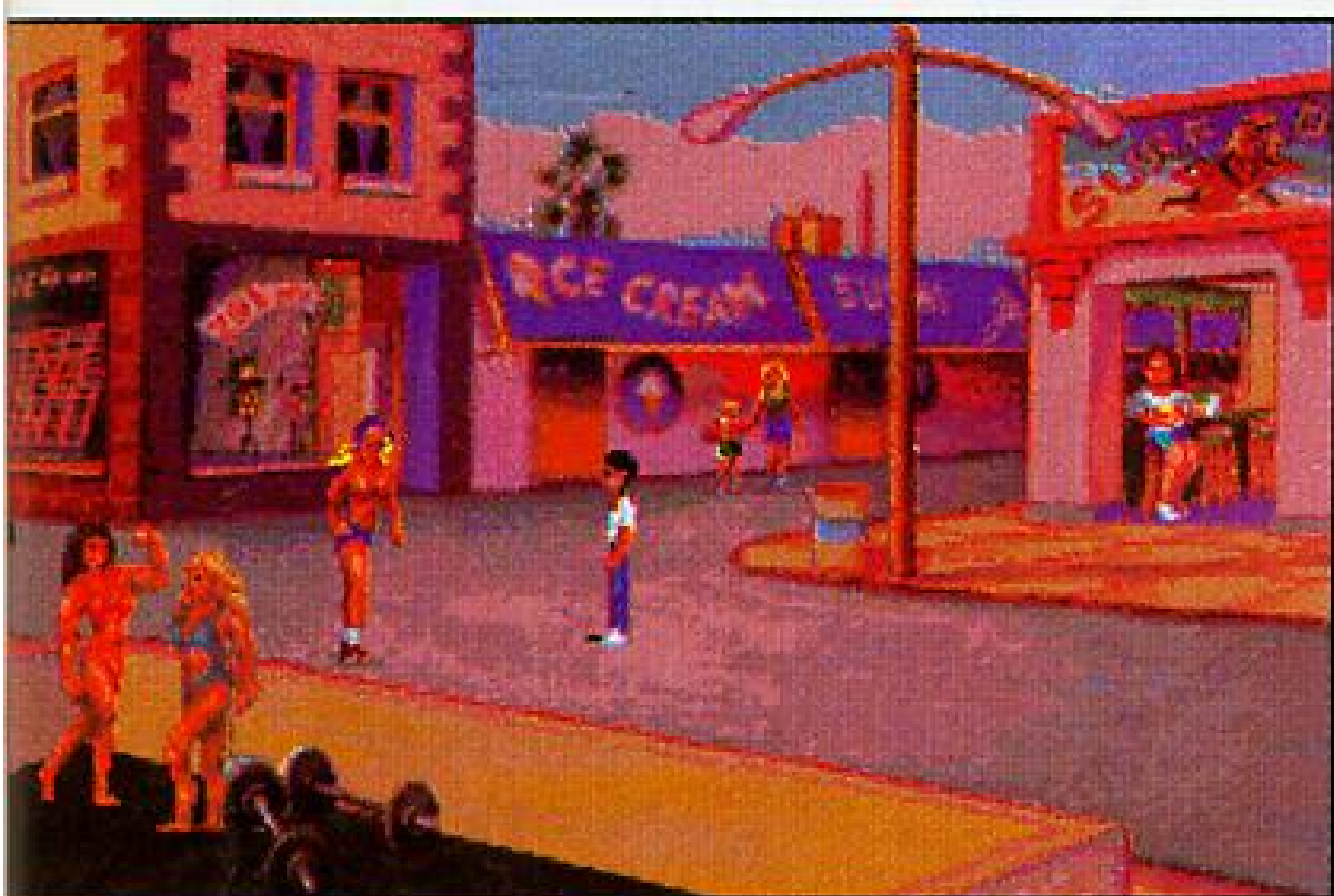
Les Manley ist wieder da! Nachdem das Auftaktspiel der Serie, das vor über einem Jahr erschienene "Les Manley in: Search for the King", nicht allzuviel Aufmerksamkeit erregen konnte, wollte man bei Accolade diesmal der Konkurrenz von Sierra zeigen, was eine Harke ist.

Zumindestens beim Intro ist es ihnen auch gelungen. In sehr schön gezeichneten bzw. digitalisierten und animierten Bildern erfährt der Spieler den Hintergrund der Geschichte: Eine unheimliche Entführungsserie hält Los Angeles in Atem. Eine ganze Reihe von Stars ist auf unerklärliche Weise spurlos verschwunden,

und da sich in L.A. praktisch 90 Prozent der Einwohner irgendwie für prominent halten, verbarrikadiert sich ein Großteil der restlichen Bevölkerung aus Angst vor dem unbekannten Kidnapper in ihren Villen. Die schmerzliche Erfahrung, nicht einmal dort sicher zu sein, müssen kurz darauf die Aerobic-Queen La Fonda Turner und der kleinste Mann der Welt, Helmut Bean machen: Gerade als Helmut Les Manley telefonisch nach Los Angeles eingeladen hat, schlägt der mysteriöse Unbekannte zu und verschleppt La Fonda und Helmut. Nun liegt es also an Euch, in Gestalt von Les das Geheimnis zu lüften und Euren Freund Helmut und all die anderen zu befreien. In Los Angeles angekommen, wird unser Held mit der rot-weißen Fliege in bester "Larry 5"-Manier gesteuert, komplett mit wandelbarem Mauszeiger und Inventory-Leiste am Bildschirmrand. Daß diese Steuerungsmethode sehr komfortabel ist, steht außer Frage, aber die ganze Aufmachung wirkt halt doch recht abgekupfert. Diese Kritik beschränkt sich nicht nur auf die Steuerung, auch an anderer Stelle wurde recht kräftig zur Konkurrenz geschickt: Beispielsweise die Idee, den Hauptakteur während des Spieles zu wechseln oder den Gag, die Spielfigur die Hintline der Softwarefirma anrufen zu lassen, kennt man ja bereits aus anderen Produktionen von Sierra und Lucasfilm Games. Die technische Durchführung bewegt sich im oberen Mittelfeld, die vielen Digi-Bilder und der typische L.A.-Sound wer-

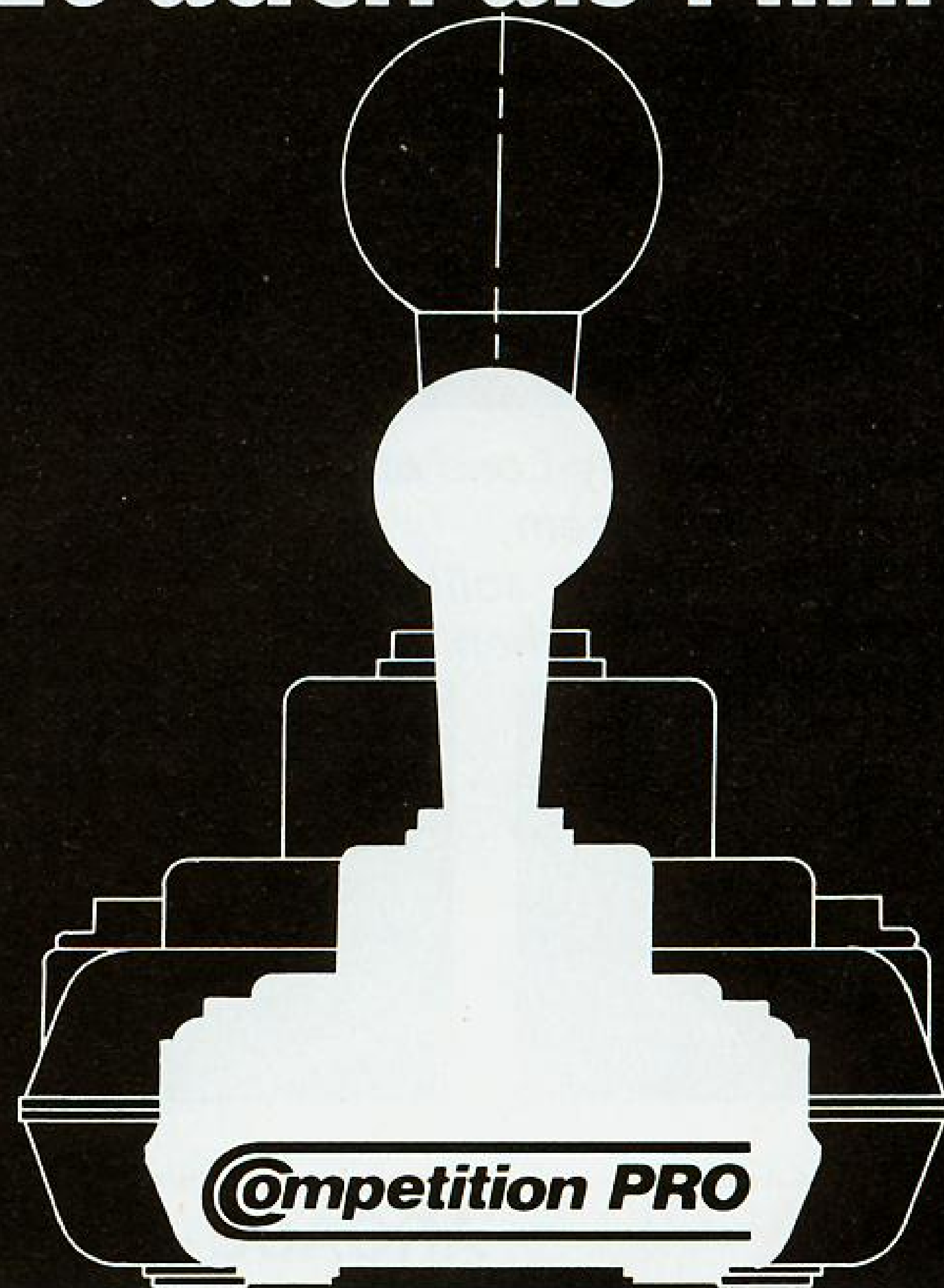
ten das Spiel zusätzlich auf. Leider fehlt aber auch diesmal der richtig innovative "Kick", um Les Manley aus dem Schatten von Al Lowes Klassikerreihe herauszuheben, aber auch mit diesem Manko behaftet ist "Lost in L.A." immer

noch ein recht spannendes und spaßiges Stück Software! Besonders hervorzuheben ist noch die wirklich gelungene deutsche Übersetzung, die sowohl die Pointen als auch den flippigen L.A.-Slang sehr gut herüberbringt. (MM)



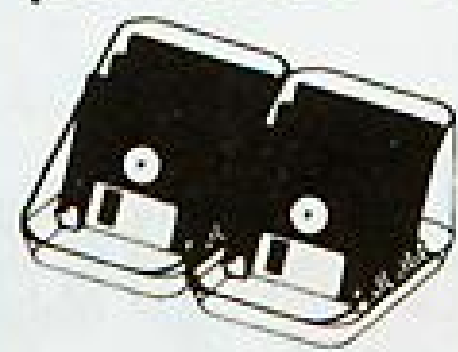
PC unterstützt		GRAFIKADVENTURE	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Accolade	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 120,-	- komplett eingedeutschte Version
AdLib	☒ CGA		
Soundblaster	☒ EGA	Muster von Hersteller	
Roland	☒ VGA		

Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



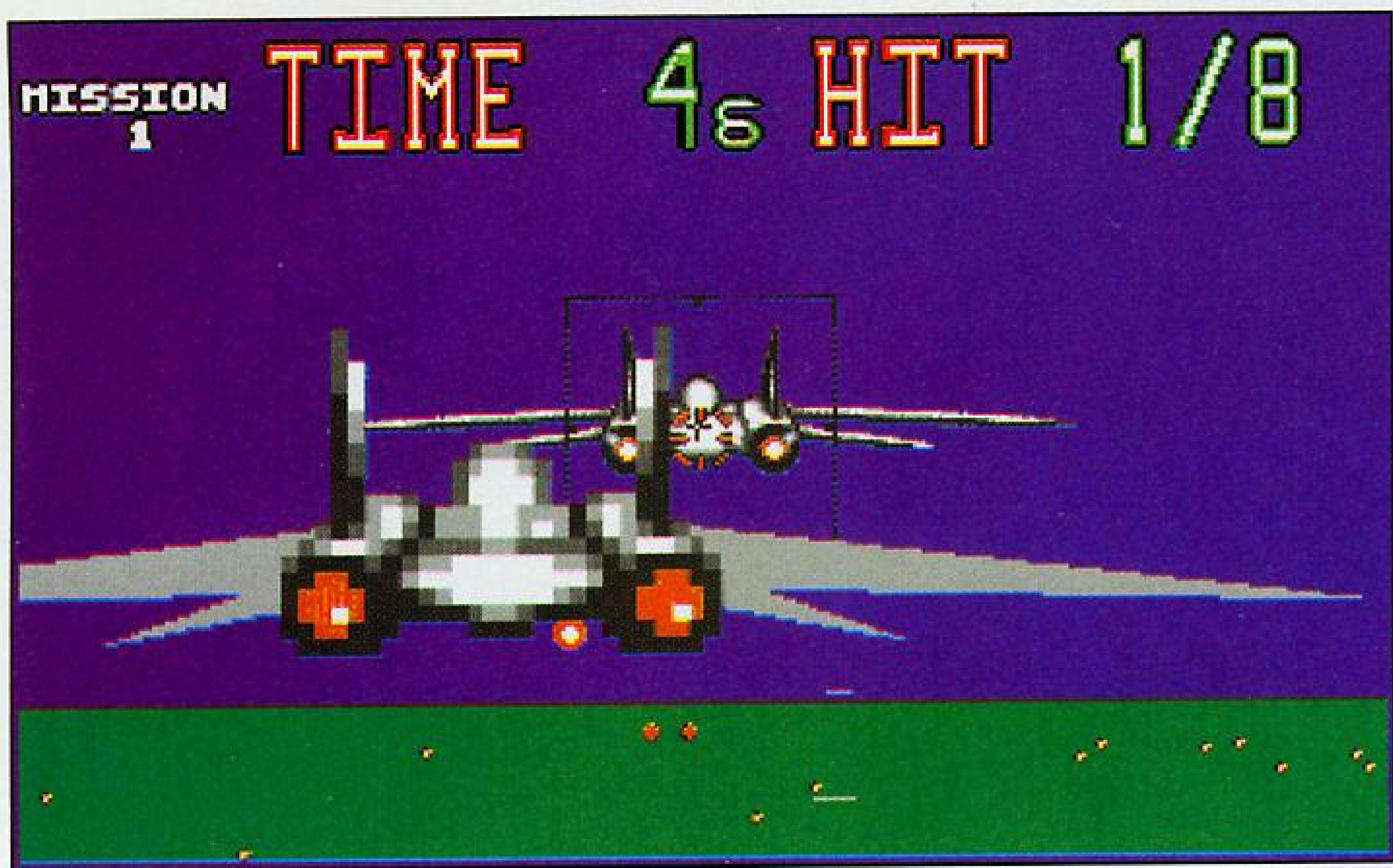
75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version. In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fach-

geschäften und Kaufhäusern.



DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH
Hamburg



G-LOC

Keinesfalls mit einer Flugsimulation zu verwechseln ist G-LOC, eine etwas dürrtig geratene Amiga-Konvertierung eines Sega-Arcade-Spiels im Afterburner-Stil.

Als Pilot eines neuentwickelten Superjets sollst Du in insgesamt 36 Einsätzen haufenweise Gegner vom Himmel fegen. Dazu ist Dein Flieger mit einer Schnellfeuer-Vulcan-Laserkanone und diversen Dragon-Raketen ausgestattet. Da die Feinde natürlich auch von hinten kom-

men, bist Du in der Lage, in brenzligen Situationen den Nachbrenner zu aktivieren und Dich so aus der haarigen Situation zu retten. Gewagte Flugmanöver, etwa einen Looping oder einen Turn, kannst Du bei G-LOC jedoch vergessen. Hier ist einfach nur Ballern angesagt. Während der Sound mit

seinen digitalisierten Funksprüchen, dem Düsen- und Abschußgeräusch ja gerade noch geht, ist die einfache Grafik unter aller S..! Der Schwierigkeitsgrad ist zwar einstellbar, ein Unterschied jedoch undefinierbar. Steuern kannst Du Deinen Flieger mit Joystick, Maus oder Tastatur. Der Preis ist für ein derartiges Spiel entschieden zu hoch angesetzt! (mr)



"G-Loc" steht für "Gravity-Loss of Conscious". Wer bei diesem Programm bewußtlos wird, sollte dringend einen Arzt aufsuchen.



PARAMAX

In diesem netten Jump'n Run muß unser Held in drei verschiedenen Welten, nämlich einer Mino-, Techno- und Tropicolandschaft, durch diverse Level über mannigfaltige Hindernisse hopsen.

Das fröhliche Geräteturnen erstreckt sich beispielsweise über Gerüste, Türme, Stromfelder, Feuer sowie megaätzende Säureflüsse. Daneben stellen sich Paramax einige, wenn auch nicht allzu zahlreiche Gegner in den Weg. Eine weitere "Gemeinheit" ist der zusätzliche Umstand, daß die (Spiel-) Zeit wie auch im richtigen Leben unbarmherzig abläuft und äußerst begrenzt ist! Nur gut, daß Max manchmal kleine Sanduhren, Disketten und Goldbarren findet, die das Zeitlimit etwas verlängern. Unsereiner hat nur eines, Max hingegen stehen glücklicherweise ganze fünf Leben zur Verfügung. Durch das Sammeln von "1-Up's" können diese um jeweils ein Leben aufgestockt werden. Ursprünglich mit einer dreifachen Laserkanone ausgestattet, fallen ihm auf seinem Weg wesentlich effektivere Waffen bis hin zur allesvernichtenden Smart-Bombe in die Finger. Zum höheren Jumpen sind auch extra-kängurumäßige Hüpfgaloschen aufzufinden. Gesteuert wird Paramax - leider etwas schwammig - mittels Joystick. Einige Befehle (Pause, Exit) werden über die Tastatur eingegeben. Das Helden- und die

übrigen Sprites sind etwas zu klein dargestellt, ansonsten kann über die weitgehend ruckelfreie Grafik nicht allzusehr gemotert werden. Akustisch untermalt wird das Spiel durch verschiedene Musikstücke und FX. Paramax bietet gegenüber anderen Spielen dieses Genres zwar nichts weltbewegend Neues, ist aber, gerade im Hinblick auf den günstigen Preis, als durchaus o.k. zu bezeichnen.

(mr)



Vorsich vor Hochstrom und gefährlichen Robotern!



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

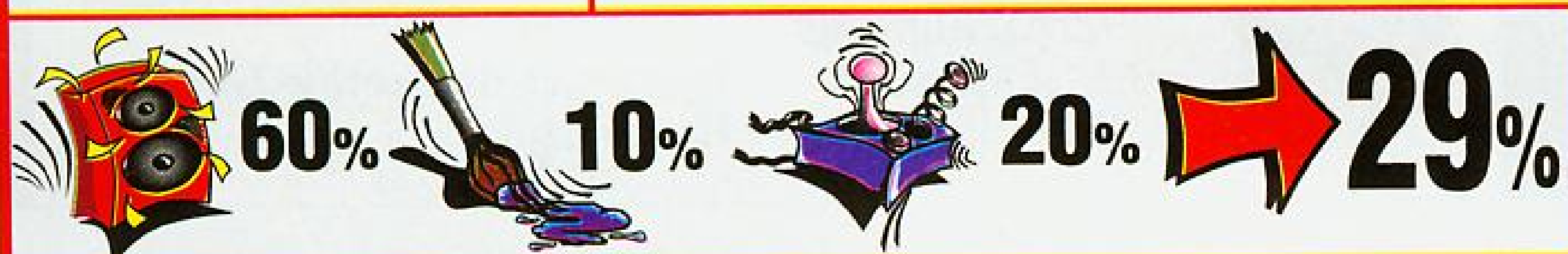
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2 Drive ☐ 2 Player ☐

ARCADE-ACTION

Hersteller U.S. Gold
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

Muster von
Leisuresoft



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

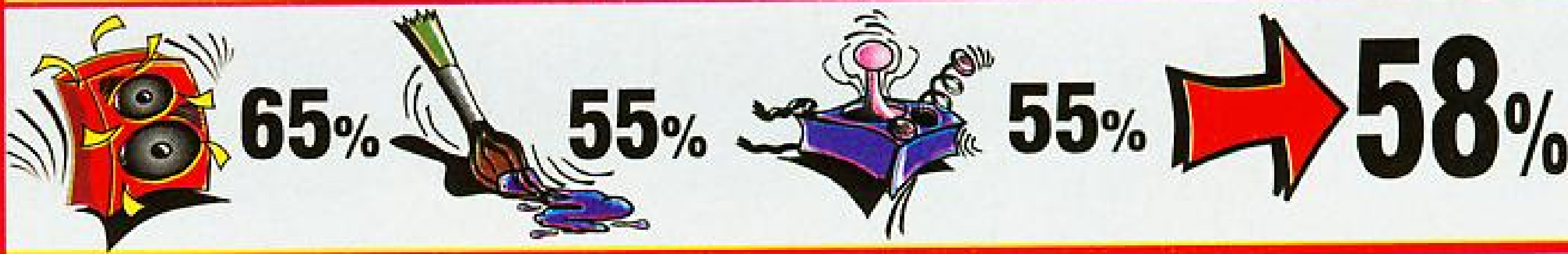
1 MByte ☒ HD Drive ☒
2 Drive ☐ 2 Player ☐

JUMP 'N RUN

Hersteller Kingsoft
Preis ca. DM 30,-

Besonderheiten
- Joystick erforderlich
- nur für 1 Spieler
- Continuefunktion

Muster von
Hersteller





Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

**Suchen Sie die Antworten
zu den Fragen, die das
Universum bewegen!**

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Leben, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Die gelungene PC-Konvertierung dieser Auto-Rallye-Simulation bietet Dir insgesamt 30 Rennen, die wiederum in zehn verschiedene Strecken aus Mexiko, Finnland und Großbritannien aufgeteilt sind. Natürlich gibt es vor dem Eintritt in das eigentliche Geschehen auch einen Trainingsmodus.

Anders als bei den meisten Rennspielen sind diverse Gags eingebaut. So kann und muß ein Scheibenwischer bei plötzlich eintretenden Regen-, Schnee- und Sandstürmen eingesetzt werden. Auch die Empfindlichkeit des Lenkverhaltens, das übrigens über Joystick, Maus und auch Tastatur beeinflusst wird, wird je nach Belieben in verschiedene Stufen eingestellt. Du hast außerdem die Wahl, ob Du ein Schalt- oder Automatikgetriebe benutzen willst. Wie im richtigen Rallye-geschehen kannst Du Dir einen Bei-

fahrer "erstellen", der Dir während der Fahrt Tips zur Bewältigung eintretender Schwierigkeiten gibt. Wichtigstes Unterscheidungsmerkmal zur Amiga-Version: Leider ist für die PC-Konvertierung keine Digi-Stimme vorgesehen. Dafür kann über die VGA-Grafik des PC's im großen und ganzen nicht gemeckert werden. Zu Bemängeln ist aber das Motoren-geräusch, welches während der gesamten Fahrt immer nur im Leerlauf zu blubbern scheint.

(mr)



Bei Regen sind die Scheibenwischer und fahrerisches Können verlangt.

PC unterstützt

Joystick	☒	HD Drive	☒
Maus	☒	Ex. Ram	☐
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☒	CGA	☐
Soundblaster	☒	EGA	☒
Roland	☒	VGA	☒

RENNSIMULATION

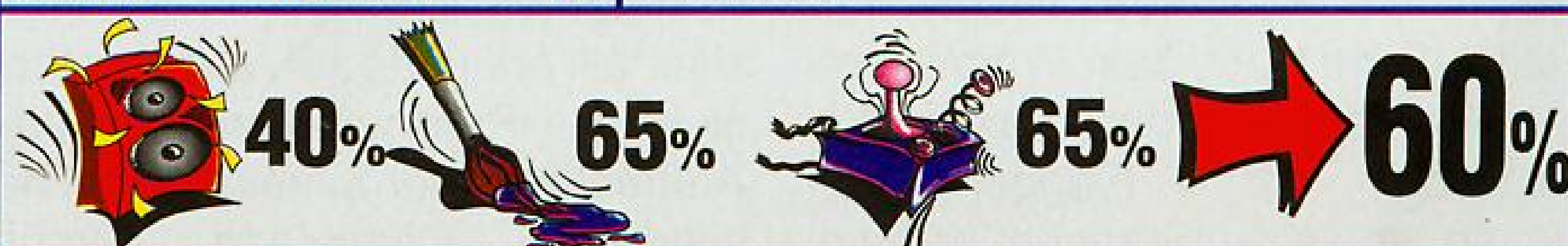
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Leisuresoft

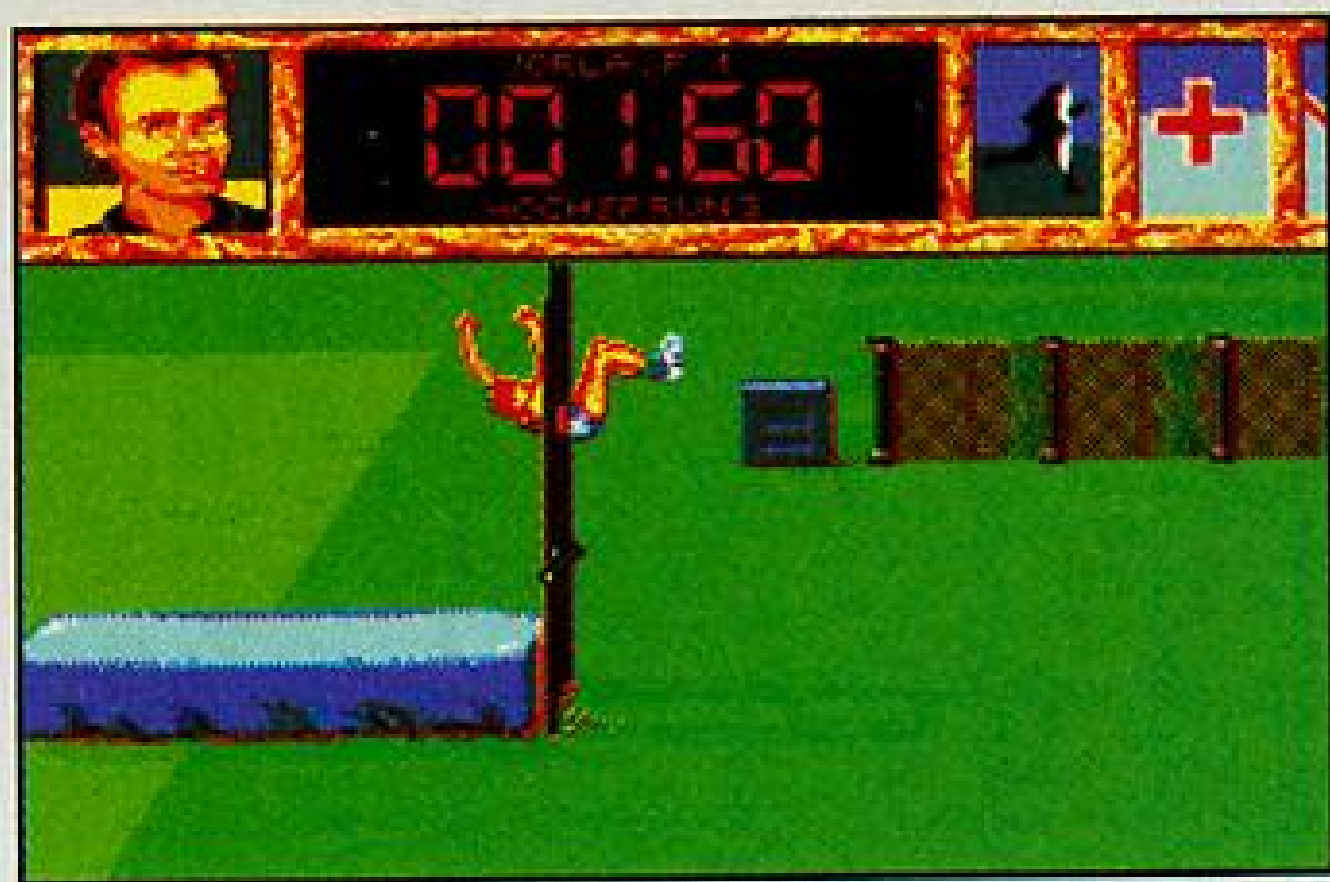
Besonderheiten

- deutsche Anleitung
- 1-4 Spieler
- Joystick empfohlen





Fechten



Hochsprung



Hürden



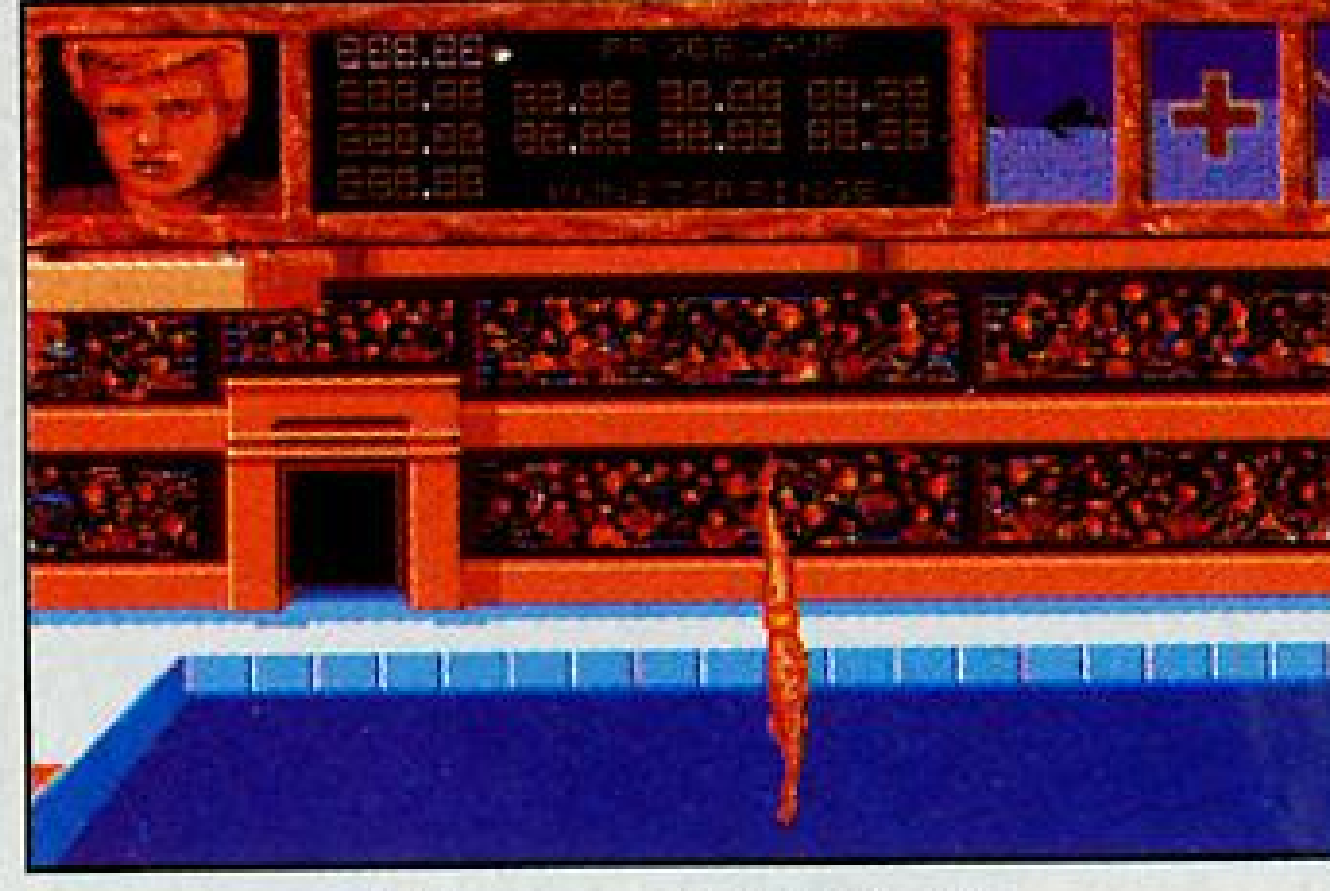
Judo



Ringen



Stabhochsprung



Turmspringen



Weitsprung

ESPAÑA

THE GAMES '92

Was Ocean unter dem Namen "ESPANA-The Games '92" verkauft, soll laut Packungsrückseite eine realistische Simulation der Sommerspiele in Barcelona sein. Was sich wirklich auf den Disketten befindet, ist zwar schön bunt und auch ziemlich laut; die Olympiade hatten wir aber ein bißchen anders in Erinnerung.

Es ist kaum zu glauben, was das "Spiel zu den Spielen" auf gerade mal vier Disketten a 720 KByte alles umfassen soll: Über dreißig verschiedene Olympische Disziplinen als atemberaubender Actionteil, ein umfassender Sportmanager, eine Datenbank mit den Siegern und Leistungen aller bisherigen Spiele und eine Gratisdiskette mit zusätzlichen Wettbewerben. Wer da an thematisch verwandte Programme wie "Winter Challenge" von Accolade (eine wirklich hervorragende Sportsimulation, die es gerade mal auf acht verschiedene Sportarten bringt) denkt, den machen solche Versprechungen wie die obigen schnell stutzig: Haben die Programmierer von Ocean hier Unmögliches vollbracht oder wurde zuviel Augenmerk auf die Quantität gelegt und die Qualität und Spielbarkeit vernachlässigt? Dazu sollte ich gleich sagen, daß mein persönlicher Eindruck einwandfrei in Richtung der zweiten Alternative geht. Aber besser der Reihe nach: Nach dem Programmstart eröffnet sich dem Spieler ein Bildschirm mit 6 Flaggen, aus denen er seine Sprache wählen

kann. Schon hier zeigt sich dem aufmerksamen Beobachter eine erste Unregelmäßigkeit: Warum kann sowohl die englische als auch die amerikanische Flagge angeklickt werden? Sprechen Amerikaner denn nicht englisch? Apropos "angeklickt" - der allergrößte Spielspaßkiller zeigt sich ebenfalls schon im ersten Screen, nämlich die unheimlich träge (!) Maus- bzw. Joysticksteuerung, die den Bewegungen der Eingabegeräte tatsächlich um ganze Zentimeter gemächlich hinterherhinkt bzw. -ruckelt. Ein Alptraum. Umfangreich präsentiert sich dann der Auswahlscreen für die Mannschaft, die der Spieler (nicht DIE Spieler, denn Deine Freunde können nicht mitspielen) gerne führen möchte; immerhin 36 Staaten können hier gewählt werden. Hat man sich schließlich für ein Land entschieden, dann bleibt einem noch die Auswahl des richtigen Athleten aus der Mannschaft, denn jeder der zwölf Athleten kann nur in bestimmten Disziplinen antreten. Hier fällt erstmals auf, wie ernsthaft sich die Programmierer um die Authentizität der Simulation mit der wirklichen Olympiade bemüht

haben: Offensichtlich überhaupt nicht! Zum einen verfügen nämlich sämtliche 36 Mannschaften über haargenau dieselben Sportler mit so sinnvollen und realistischen Namen wie "Carl Katzenellenbogen" (Kreisch!) oder "Dickie Lemburg". Zum anderen stellte sich mir auch die Frage, wie denn ein Schwarzer in die G.U.S.-Mannschaft kommt oder ein Chinese in die Schweiz? Wer nach dem Geschilderten noch Lust hat, sich weiter mit der Simulation zu beschäftigen, kann nach einigen weiteren Auswahlcreens dann auch tatsächlich an einem Probe-lauf oder Wettbewerb teilnehmen. Die grafische Aufmachung der einzelnen Wettbewerbe präsentiert sich dann auch einigermaßen ansprechend - besser als die der "Summer Games" seinerzeit auf dem C64 ist sie immerhin. Von den Animationen der Spielfiguren kann das allerdings nur bedingt behauptet werden, denn zwischen der Qualität der Animationen beispielsweise der Ringer und der 100, 200 oder 300 Meter-Läufer waren wirklich krasse Unter-

schiede zu bemerken. Die Steuerung der Athleten wurde zum größten Teil wieder von den "Summer Games" abgeschaut (oder sollte ich sagen "übernommen"); durch Hin- und Herrütteln des Joysticks bzw. abwechselndes Hämmern auf die Maustasten bestimmt man die Schnelligkeit des Sportlers. Der Feuerknopf regelt dabei Aktionen wie den Absprung beim Hürdenlauf oder beim Weitsprung und das Loslassen von Gegenständen zum Beispiel beim Hammer- oder Diskuswurf. Allzu gut wurde die "Summer Games"-Steuerung allerdings nicht realisiert, denn auch hier fiel auf, daß die Figuren den Eingaben des Spielers nur recht träge folgen. Wem das Gesagte noch nicht reicht, dem kann ich nur noch ans Herz legen, sich im Kaufhaus ein paar Minuten die schräge Anfangsmusik von Games '92 über den PC-Speaker anzuhören; wenn er mit dem Ohr nahe genug heran geht, dürfte ihm das eigentlich den Rest geben. Mehr möchte ich zu dem Spiel nicht mehr sagen...

(tb)

PC unterstützt

Joystick	☒	HD Drive	☒
Maus	☒	Ex.Ram	☐
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☒	CGA	☐
Soundblaster	☒	EGA	☐
Roland	☒	VGA	☒

SPORTSPIEL

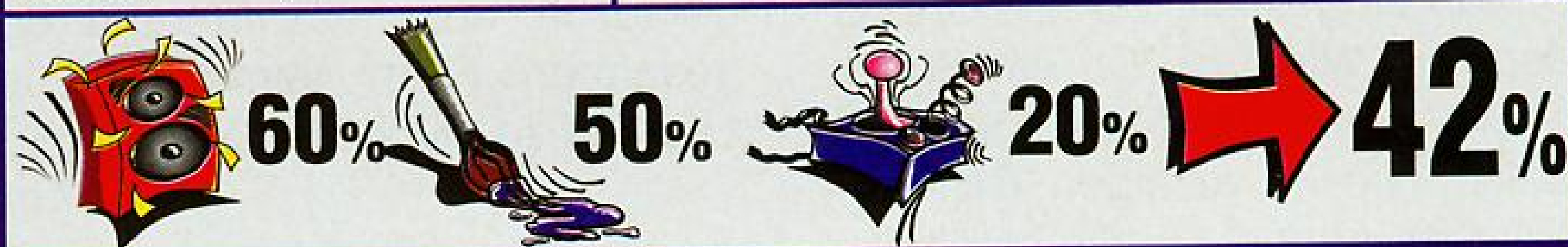
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

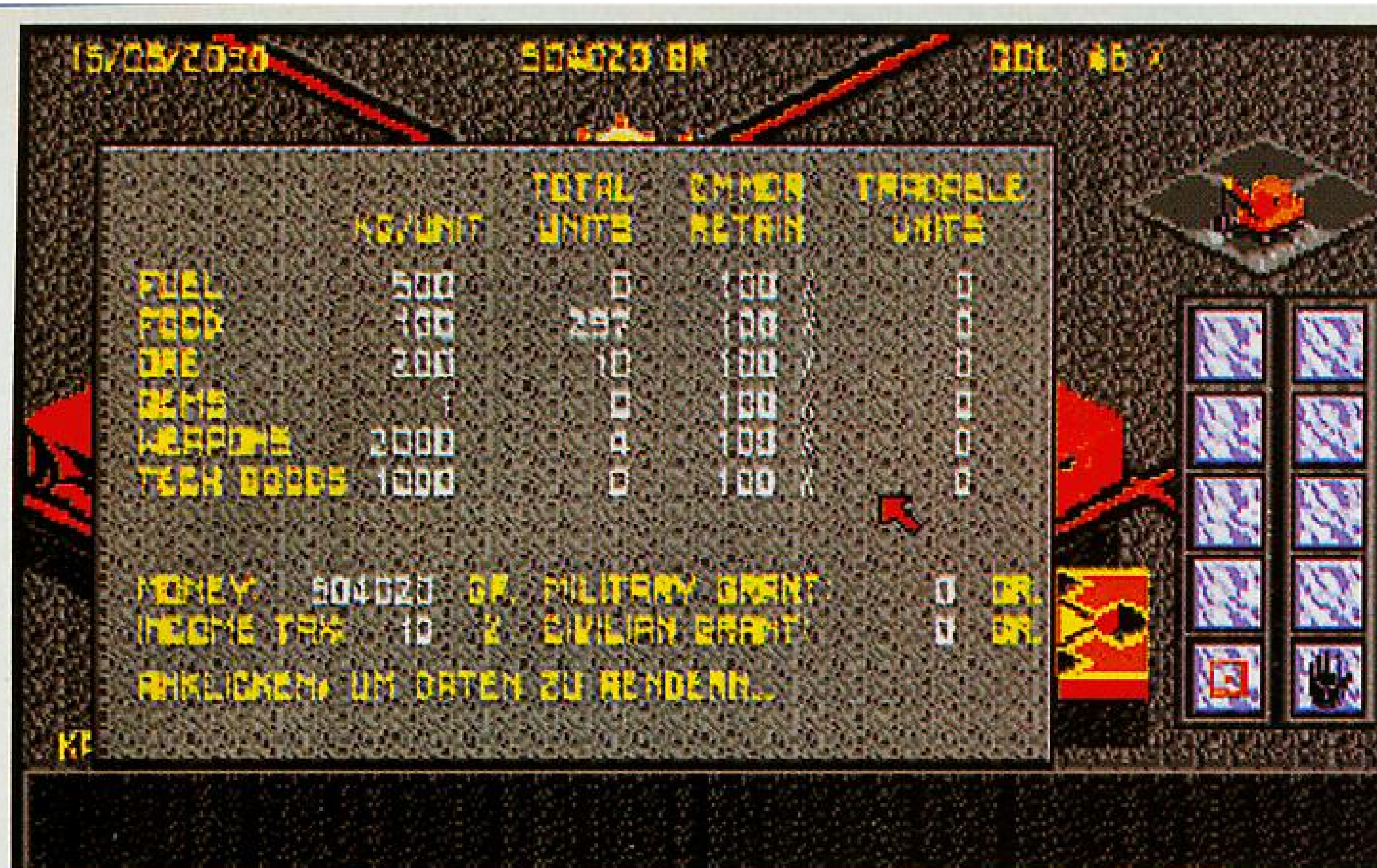
Hersteller Ocean
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten

- über 30 Flops in einer Packung
- Programmtext u. Anleitung mehrsprachig





UTOPIA

- The Creation of a Nation -

Der König ist tot, es lebe der König! Das gute alte SimCity macht noch letzte Zuckungen und schon stürzen sich die Geier, respektive die Programmierer, auf die Spielidee um sie auszuschlachten und ein neues Spiel daraus zu machen.

So ist denn auch "Utopia - The Creation Of A Nation" als mehr oder weniger versteckter Nachfolger gedacht, der in die Fußstapfen von SimCity treten und es dann überholen soll. Als Kommandeur einer Kolonialexpedition, irgendwo in ferner, ferner Zukunft, ist es die Aufgabe des Spielers einen menschenfeindlichen Planeten zu bezwingen. Damit das nicht langweilig wird, stehen verschiedene Szenerien zur Verfügung, die sich durch verschiedene Unwirt-



lichkeiten, Gefahren und Oberflächenbeschaffenheit auszeichnen. Die Aufgabe, die perfekte Gesellschaft zu erstellen und für jeden Bewohner, ob arm, reich, schlau oder dumm, eine Lebensqualität von 100% zu erreichen, ist sicherlich nicht leicht. Deshalb ist ein umfangreicher Beraterstab vorhanden, um dem Spieler zu helfen

in jeder Situation die richtige Entscheidung zu treffen. Selbstverständlich ist auch eine kriegerische Komponente eingebaut, böse Feinde wollen die neugeschaffene Stadt zerstören und die Lager der Kolonie plündern. Da Geld knapp ist, kann die Entscheidung lieber ein Krankenhaus als eine Waffenfabrik zu bauen, schwere Folgen haben. Die Entscheidungen werden allesamt über Icons getroffen, die mit der Maus angeklickt werden. Damit der Anfang nicht so schwerfällt, gibt es ein Tutorial das die Grundzüge des Spielverlaufs vermittelt und das Nachschlagen im umfangreichen Handbuch fast überflüssig macht. Der Kopierschutz ist schlicht eine Unverschämtheit, auf dem Bildschirm erscheint ein Bild und man soll die zugehörige Seitenzahl im Handbuch angeben, dazu muß man 40 Seiten absuchen und ein schlechtes Schwarzweißbild mit der farbigen Bildschirmdarstellung vergleichen. Die Darstellung der Stadt von schräg oben ist gewöhnungsbedürftig und die Animationen etwas mager, dafür sind die Häuser farbenfroh und der Sound ist auch nicht ohne.

(mg)

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	☒ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Gremlin	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 80,-	- mehrsprachige
AdLib	☒ CGA		Anleitung und
Soundblaster	☒ EGA		mehrsprachiger Text
Roland	☒ VGA		im Game
		Muster von Leisuresoft	

75% 80% 75% ➔ 77%



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Center-base

Links 386Pro

Amiga 69.90 PC 99.90

AMIGA	PC
Bumpy's Arcade Adventure **	Battletech Set
California Games II **	Birds of Prey
Conquistador Data	Carrier Strike (SSI)
D/Generation **	Celica GT Rally
Dark Queen of Krynn	Colossus Compilation
Do Jo Dan **	F1 Grand Prix
Erben des Throns **	Gunship 2000 Data*
Indi 4dt/*	Int. Sports Challenge
KGB *	John Madden 92
Lemmings II *	Kings Quest VI *
Liverpool	Leather Goddesses of Phobos 2
Lost Treasures of Infocom (20 Spiele)	Legend of Kyrandia
Mad TV Data Disk **	Les Manley-Lost in L.A. II
Myth	Mad TV Data *
Premiere **	Mega lo Mania
Scenery Theatre of War dt*	The Games 92 **
The Games 92 ** 1MB	Ultima VI dt.
Tiny Squeaks **	Utopia **
Viking Field of Conquest **	WC II- Special Operations II

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Hong Kong Mah Jong

First Samurai

PC 77.90 PC 77.90

Super NES/NES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
S-NES:Hook *	Mega Drive Magnum Set**
S-NES:Simpsons	MD:Batman
S-NES:Super Castlevania IV	MD:Chuck Rock
S-NES:Super Wrestlemania *	MD:Europ. Crib Soccer
NES:Parodius	Game Gear incl. Sonic+Netzteil
NES:Protector II	GG:Develish
	GG: Super Kick off

Atari Lynx	Atari St
Hydra	D/Generation
Icehockey	Hook **
Rampart	Pacific Island
Shadow of the Beast*	

5000 KÖLN 41 VERSAND
 Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49
Köln 41 Laden
 Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1 Laden
 Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
 Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
 Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
 Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170
Mönchengladbach NEU!
 Friedrichstr. 29

kleingedrucktes	VERSANDKOSTEN
* Vorankündigung	Rechnungsart
** Deutsche Anlieferung	Ihr Anteil
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)	bis 140.- DM 8.- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten	ab 140.- DM kostenlos
	bei Vorkasse max. 4.- DM
	Ausland nur Postbar 15.00 DM
	UPS zusätzlich 4.-DM
	Eilpost zusätzlich 7.50DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
 Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Colossus

The Ultimate Collection of Strategy Games

Die vielen guten Compilationen und Sampler, die in letzter Zeit erschienen, haben das Vorurteil, daß die Softwarefirmen mit ihren Sammelpacks nur die schnelle Kohle mit ihren Ladenhütern machen wollen, fast vollständig ausgeräumt. Wie die Colossus-Sammlung uns aber demonstriert, bestätigt auch hier die Ausnahme die Regel. Es ist eben doch nicht alles Gold was glänzt.

Wenn ich ein hochbezahlter Werbefachmann bei CDS wäre, dann würde ich die Colossus-Compilation aus Schach, Backgammon, Dame und Mühle vielleicht auch als die "ultimate Sammlung von Strategiespielen" bezeichnen und auf vier hübschen blauen Disketten in einer schwarzen Glanzpackung mit goldenem Aufdruck verkaufen. Da ich ein solcher aber weder bin noch jemals sein werde, kann ich die Wahrheit sagen: Mit der Spielesammlung verhält es sich wie mit kaltem Kaffee - heiß ist er allerhöchstens einmal gewesen. Aber besser der Reihe nach:

Colossus Chess X

Dem Zugpferd der Spielesammlung merkt man sein Alter inzwischen deutlich an. Die EGA-Grafik gehörte zwar 1989 noch durchaus zum zeitgemäßen Standard, im Vergleich mit Konkurrenten wie Chessmaster oder Sargon sieht Colossus aber mehr als alt aus; und das nicht nur grafisch, denn der Hersteller fand in den Jahren seit dem Erscheinen anscheinend nicht einmal die Zeit, die paar Programmzeilen ins deutsche zu konvertieren. Immer noch im Trend liegt dagegen die Drag&Drop-Mausoberfläche, mit der sich der Spieler jegliche Tastatureingaben sparen kann - bis auf den nervigen Kopierschutz versteht sich, denn der zwingt den Spieler bei dreien der vier Spiele zum lästigen Blättern im Handbuch. Immer noch sehen lassen können sich außerdem die 11.000 gespeicherten Züge aus der Eröffnungsbibliothek und die einigermaßen kurzen Denkzeiten des Computergegners. Eindeutig das beste Spiel in der Sammlung.

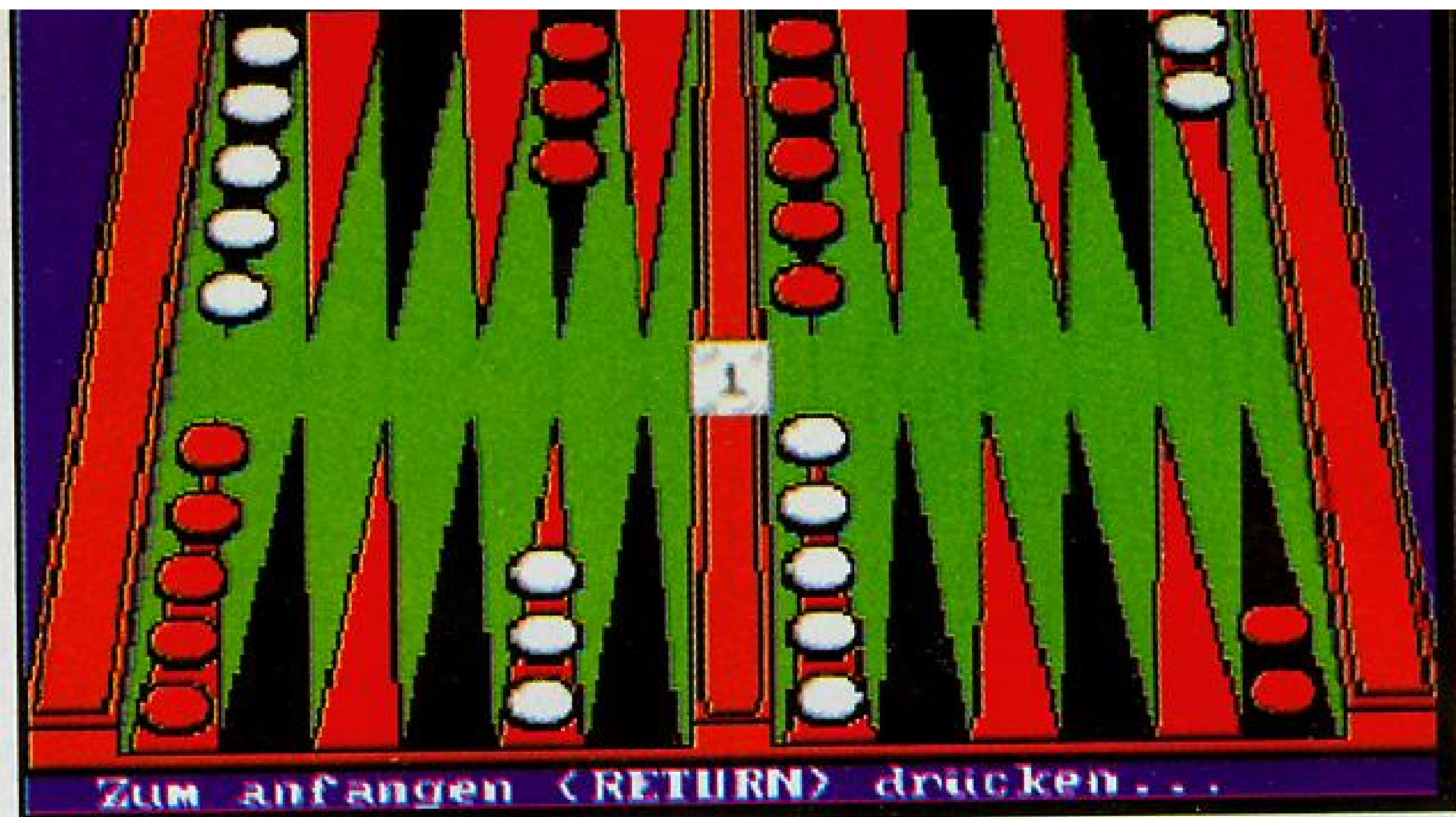
Colossus Draughts

Das Damespiel ist auf dem zweiten Platz der Rangfolge anzusetzen.

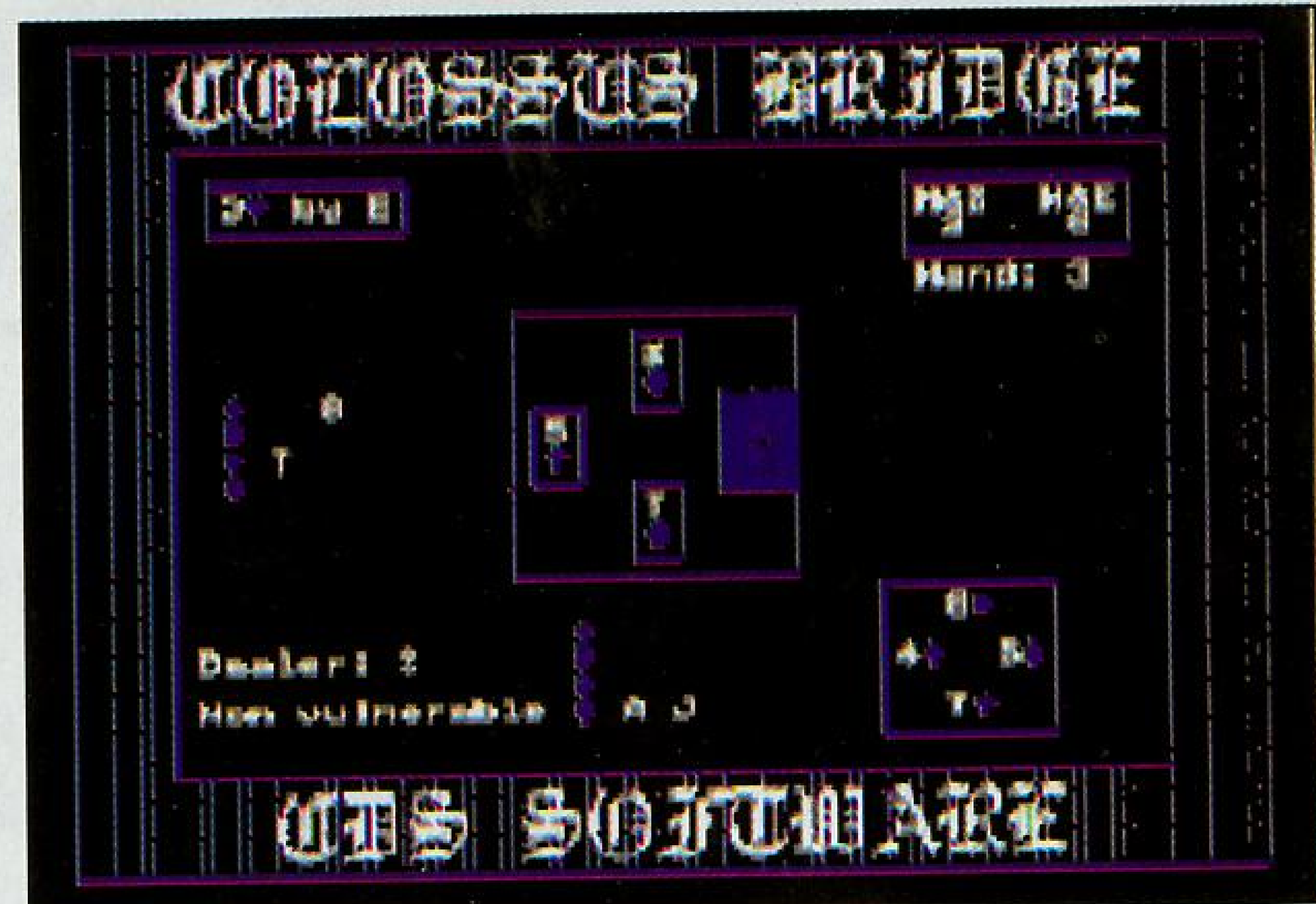
Zwischen Colossus Chess und Draughts sind erstaunliche Parallelen festzustellen: Die gleiche Hintergrundfarbe, die (fast) gleichen Pulldown-Menüs, die gleiche Maussteuerung und, und, und... "Kennst Du das eine, dann kennst Du das andere" möchte man fast sagen. Im Grunde eine sehr positive Eigenschaft der Colossus Spiele, doch leider bietet auch Draughts nur EGA. Erstaunlicherweise stecken unter der recht biederer Oberfläche des Dame-Spiels ungeahnte Qualitäten: Ein Eröffnungsrepertoire von annähernd 40.000 Zügen (was ist damit wohl gemeint?) und die angebliche Fähigkeit aus Fehlern zu lernen.

Colossus Backgammon

Wen überrascht's noch? Auch das Backgammon-Spiel präsentiert sich oberflächlich völlig gleich wie seine beiden Vorgänger. Neu ist allerdings ein sehr auffälliger Programmierfehler, der einen vernünftigen Umgang mit dem Spiel quasi unmöglich macht: Immer wenn der Spieler einen Stein des



Colossus Backgammon



Colossus Bridge

Computers vom Feld wirft, bedankt sich der damit, daß er das Spielbrett um ein Stückchen nach oben scrollen läßt. Alle Steine die danach verschoben werden passen dann nicht mehr ins Spielbild und nach einigen Zügen gibt es einen hübschen Pixelsalat, der mit Backgammon freilich nur wenig zu tun hat.

Colossus Bridge

Spiel numero vier haut dem Faß endgültig den Boden aus. Was als farbenprächtiges Spiel auf der Packungsrückseite abgebildet und angepriesen wird, hat mit dem Bridge auf den Spieldisketten allerhöchstens den Namen gemeinsam. In einem Fenster, das gerade mal ein Viertel des Bildschirms ausmacht, werden dem Spieler verschiedene rechteckig umrahmte Buchstaben und Zahlen präsentiert - das ganze in schwarz-weiß. Man braucht sehr lange um dahinter zu kommen, daß dieser



Colossus Draughts

Salat das Blatt des Spielers darstellen soll (obwohl es eigentlich mehr Ähnlichkeit mit dem Steuerungsprogramm einer Fräsmaschine hat). Die Bedienung des Spiels erfolgt über Tastatureingaben, ähnlich der des MS-Flugsimulators. Das englische Handbuch macht den Einstieg in das Spiel auch nicht leichter, denn der Teil, der dem Bridge-Programm gewidmet ist, liest sich eher wie eine technische Anleitung als eine Spielerklärung - glatter Betrug.

(tb)



Colossus Chess

Einzelwertung

Colossus Chess:	60%
Colossus Draughts:	60%
Colossus Backgammon:	25%
Colossus Bridge:	10%

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller CDS
Preis ca. DM 100,-
Muster von
PC Computercenter

SPIELESAMMLUNG

➔ 39%

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

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

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

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

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abandoned Places	78,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayal of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard's Tale t	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	78,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
ConvictatorData	42,95	-	42,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Dynablaster	-	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devilous Designs	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	78,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	78,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	104,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flour 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Goblins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdal dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 3871	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	-	a.A.
Kings Quest 5 dt.	88,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings 2.5	62,95	62,95	74,95
Les Aventures de L.A.	-	-	89,95
Link to the Past	-	-	44,95
Link to the Past	98,95	-	86,95
Link to the Past	-	-	44,95
Link to the Past	-	-	44,95
Link to the Past	-	-	107,95
Link to the Past	57,95	-	-
Link to the Past II	-	-	84,95
Link to the Past II	69,95	69,95	-
Link to the Past II	a.A.	a.A.	a.A.
Link to the Past II	72,95	-	79,95
Link to the Past II	65,95	a.A.	a.A.
Link to the Past II	74,95	74,95	87,95
Link to the Past II	-	-	26,95
Link to the Past II	-	-	78,95
Link to the Past II	-	-	121,95
Link to the Past II	79,95	79,95	a.A.
Link to the Past II	89,95	-	89,95
Link to the Past II	a.A.	a.A.	a.A.
Link to the Past II	-	-	a.A.
Link to the Past II	89,95	89,95	94,95
Link to the Past II	89,95	-	89,95
Link to the Past II	69,95	69,95	-
Link to the Past II	64,95	a.A.	a.A.
Link to the Past II	72,95	72,95	78,95
Link to the Past II	78,95	-	89,95
Link to the Past II	87,95	a.A.	94,95
Link to the Past II	78,95	-	82,95
Link to the Past II	-	-	89,95
Link to the Past II	-	-	72,95
Link to the Past II	86,95	-	86,95
Link to the Past II	72,95	-	74,95
Link to the Past II	67,95	67,95	a.A.
Link to the Past II	39,95	39,95	-
Link to the Past II	89,95	89,95	-
Link to the Past II	64,95	-	-

Neu! Neu! Neu!
Funny-Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Pushover	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	-	-	124,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Beast 3	73,95	-	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Super Hero	74,95	-	a.A.
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	a.A.
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Thrustmaster DM 199,00

ZUBEHÖR:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Syncro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystall Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnyline Mouse DM 79,95
Druckerstände DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboar inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

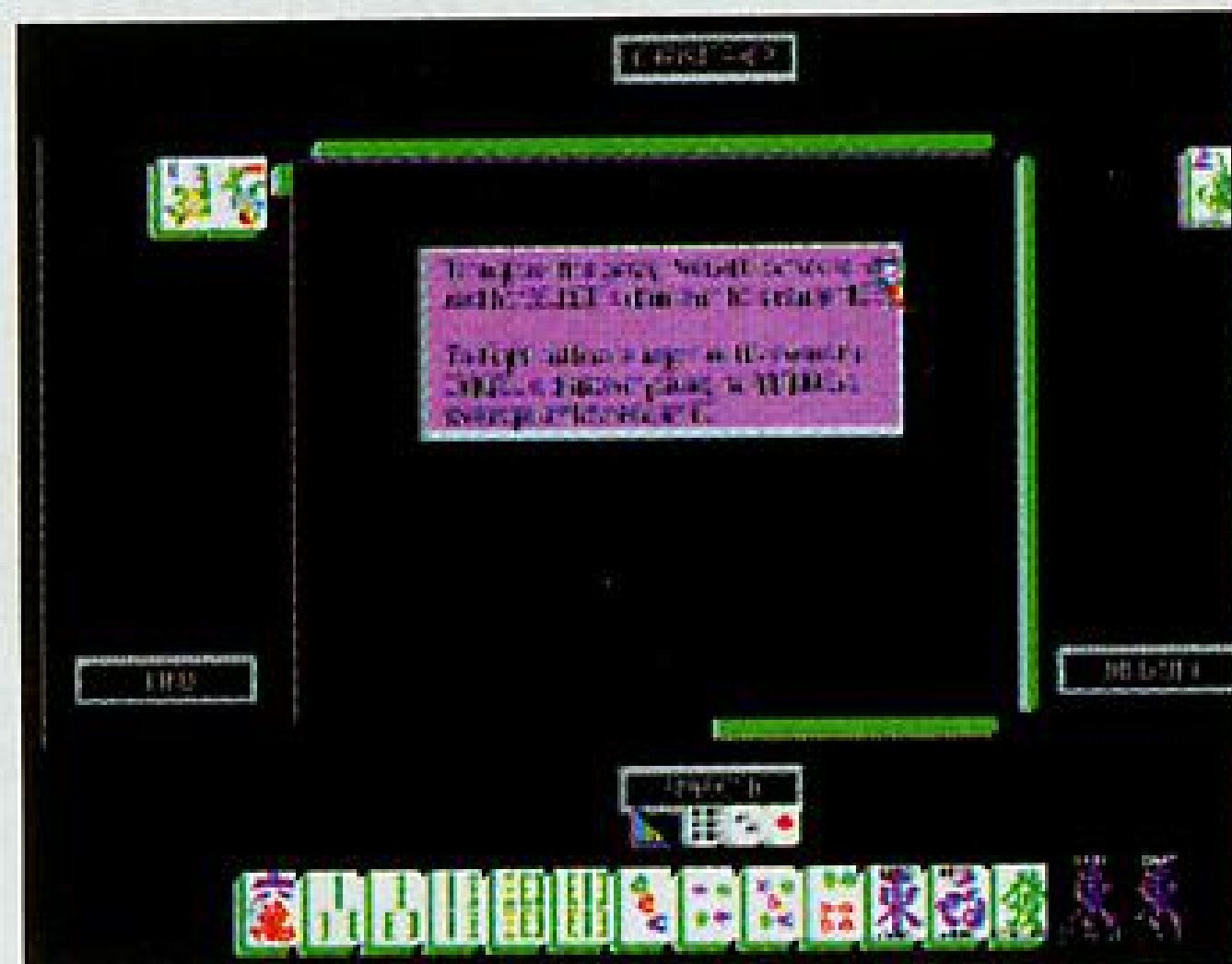
Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

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

Hong Kong Mahjong Pro



Mit Mahjong in irgendeiner Form, sei es als Windows Applikation oder als DOS Programm, hat jeder schon einmal Kontakt gehabt. Meist gibt es diese Spiele auf dem PD- oder Shareware-Markt.



Diese Form des Mahjong ist aber nur eine amerikanisierte Abart des ursprünglichen Spieles. Mit "Hong Kong Mahjong Pro" ist von Electronic Arts nun eine Version auf dem Markt, die sich an dem Original orientiert, so wie es in Hong Kong gespielt wird. Dort sucht man nicht zwei passen-

de Steine, die eigentlich Tiles heißen, um eine Figur abzubauen, wie in den bekannten Versionen, sondern dort ist Mahjong eine Art Brettspiel mit vier Spielern. Um einen Überblick über das Spiel zu bekommen ist es zwar empfehlenswert die Anleitung zu lesen, man kommt aber auch für den

Anfang mit 3 simplen Begriffen aus. Aus den eigenen und den von den Mitspielern abgelegten Spielsteinen können drei verschiedene Kombinationen gebildet werden. Der Chow ist eine aufsteigende Reihe gleicher Spielsteine, der Pong sind drei gleiche Spielsteine und schließlich gibt es noch den Kong, er entspricht vier gleichen Spielsteinen. Diese Spielsteine sind die sogenannten Tiles, es gibt die Charaktere mit Glückssymbolen, die Stäbe mit stilisierten Bambusstangen und die Bälle. Dazu kommen dann noch Drachen, Blumen und Wind. Das eingebaute Tutorial gibt zu diesen Punkten dann noch so umfassende Erklärungen, daß man es zweimal ablaufen lassen muß, um überhaupt halbwegs mitzukommen. Sind die Anfangshürden überwun-

den kann man sich seine Gegner auswählen, die sich mit digitalisierten Bildern und Informationen über ihre Spielstärke vorstellen. Die Grafik nutzt die volle 256 Farben Palette der VGA Karte in der sensationellen Auflösung von 640 * 480 Punkten. Der Sound ist mit Hintergrundmusik und Sprachausgabe auch nicht ohne, leider ist die Erkennung der Soundkarte etwas schlampig programmiert, manchmal funktioniert nur der PC Lautsprecher. Die Bedienung erfolgt komplett mit der Maus, insgesamt gesehen ist das Spiel nach kurzer Eingewöhnungsphase sicher ein interessanter Zeitvertreib.

(mg)



PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Electronic Arts	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 80,-	- 256 Farben VGA
AdLib	☒ CGA		- Sprachausgabe
Soundblaster	☒ EGA	Muster von Leisuresoft	
Roland	☒ VGA	Hersteller	

75%
 84%
 79%
 80%

Crime City

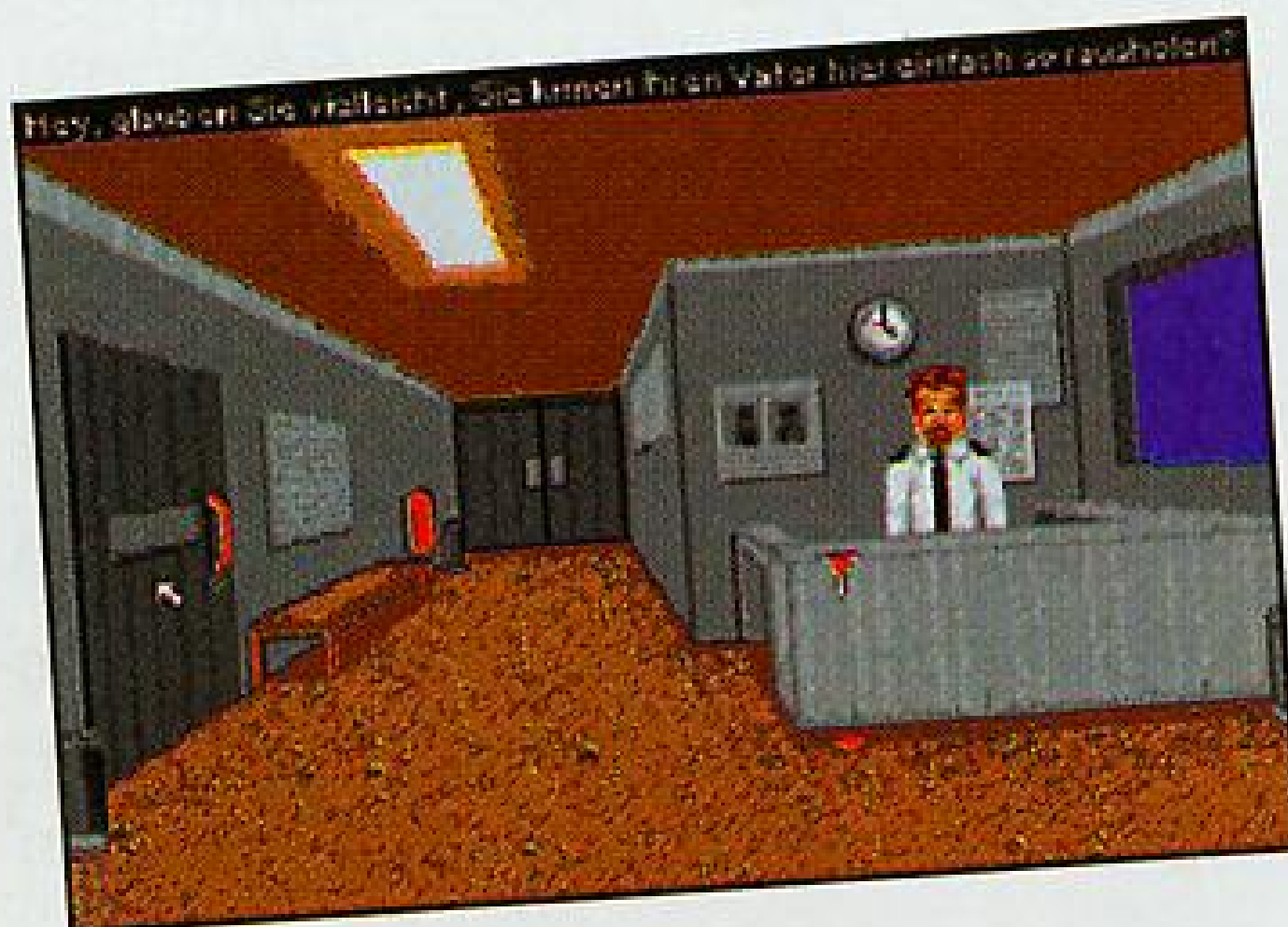
Sam Spade, Philip Marlowe, Max Müller und noch viele andere, waren und sind die Vorbilder vieler Privatschnüffler auch noch in der heutigen Zeit. Daß aber auch Privatdetektive den legalen Weg verlassen und selbst zum Mörder werden gibt es meist nur in Computerspielen und billigen Romanen.

Der Auftrag in "Crime City" lautet dann auch, deinen Vater aus der Untersuchungshaft zu befreien, die er wegen eines angeblichen Mordes an seinem Freund David Walker antreten mußte. Dazu schlüpfst du in die Rolle von Steven White, einem Autor, der die Erlebnisse seines Vaters in mehr oder minder gute Detektivromane umsetzt. Nach einer durchzechten Nacht bekommt Steven Besuch von einem langbeinigen, langhaarigen blonden Gift, der Privatsekretärin seines Vaters. Nachdem Steven auf diese Art schlagartig wieder nüchtern ist, erzählt Gloria (so heißt das blonde Gerät) von der Verhaftung seines Vaters. Unserem Held bleibt natürlich nichts anderes übrig, als den Fall aufzuklären und seinen Vater aus dem Knast zu befreien. Um Beweise für die Unschuld von Harry White zu sammeln begibt sich Steven in die Welt der Gewalt und des Verbrechens. Er hat nur wenig Hilfsmittel zur Verfügung, den Computer und das Adreßbuch mit den Telefonnummern von Kontaktpersonen, Informationen von finsternen Gestalten aus dem Pub, die Akten im Büro und einige Briefe. Mit dem



Knüpfen von Kontakten zu Vaters Geschäftsfreunden und Besuchen an den verschiedenen Orten in der Stadt werden Beweise gesammelt, aber der Weg ist lang und steinig. Auch für den User ist es ein schwieriges Unternehmen mit dem Spiel zurechtzukommen. Hat man es endlich geschafft, den absolut nervtötenden Sound abzuschalten und die Grafik zu tolerieren, so kommt der Kampf mit Maus und Menü. Die Texte sind sehr schlecht übersetzt, teilweise fehlen ganze Satzteile. Fragen und Antworten werden in Menüform gestellt, Personen per draufklicken zum sprechen aufgefordert und Gegenstände auf diese Art betrachtet. Die an sich doch gute Story wird durch das schlechte Umfeld zu sehr überlagert, so daß beim Spielen nicht so richtig Freude aufkommt.

(mg)



PC unterstützt Joystick ☐ HD Drive ☒ Maus ☒ Ex. Ram ☐ Tastatur ☒ Hercules ☐ AdLib ☒ CGA ☐ Soundblaster ☐ EGA ☒ Roland ☐ VGA ☒		ADVENTURE Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller IF... ☐ Besonderheiten Preis ca. DM 90,- ☐ - ultimative Muster von Leisuresoft ☒ Durchschnittskost
50% 50% 50% 50%		

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM

1869*	74,90 DM	F-15 Str. E. 3**	A.A.	Racing Mast.**	73,90 DM
Aces of the Pac.*	74,90 DM	Fak. 3.0 M. 1**	54,90 DM	Rampant**	68,90 DM
Airbus A 320*	84,90 DM	Fak. 3.0 M. 2**	54,90 DM	Risky Woods**	66,90 DM
Airbucks*	70,90 DM	Forge of Vir.**	43,90 DM	Rax Nebula**	A.A.
Air Commander**	79,90 DM	Gateway	65,90 DM	Sea Rogue	63,90 DM
Armour-Gedd.**	A.A.	Global Conq.**	93,90 DM	Scenario*	66,90 DM
ATAC**	93,90 DM	Gr. Prix. Uni.**	66,90 DM	Sherlock H.*	79,90 DM
A-Train	92,90 DM	Gunsh. M. 1	A.A.	Space Crus.**	60,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	88,90 DM	Harrier J-jet**	A.A.	Space Quest 5	A.A.
BAT 2**	A.A.	Her. of 352 th**	71,90 DM	Special Forc.*	81,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	H-K. Mahi. Pro	63,90 DM	Spellcast. 301	66,90 DM
Battle Isle Data	38,90 DM	Indiana J. 4*	86,90 DM	Spellcraft**	A.A.
Birds of Prey**	86,90 DM	KGB	A.A.	Sports Coll.**	66,90 DM
Buck Rogers 2*	79,90 DM	Laura Bow 2*	74,90 DM	Star Control 2**	66,90 DM
Bug Bomber**	60,90 DM	Legend*	79,90 DM	Star Trek**	68,90 DM
Bund. Man. Pro.*	63,90 DM	Lemmings 2**	A.A.	Strategy Mast.**	73,90 DM
Capt. Comic II	A.A.	Leuth. G. P.	A.A.	Strike Comm.***	A.A.
Captive I**	66,90 DM	Las Mord.	66,90 DM	Task Force**	93,90 DM
Carl L. Chall.**	66,90 DM	Las Mord. II	A.A.	The Games S. Ch.**	66,90 DM
Carrier Strike	78,90 DM	Links Pro**	93,90 DM	The Perf. Gen.*	79,90 DM
Carr. at War	A.A.	Lockernation*	60,90 DM	Theatre of War**	76,90 DM
Celica GT R.**	A.A.	Lord of Rings 2*	76,90 DM	Treas. Sav. F.*	79,90 DM
Coloss. Comp.	A.A.	Lure of Tem.*	66,90 DM	Two Towers**	73,90 DM
Cruise f. Corp.*	60,90 DM	Monks**	99,90 DM	Ultima 7*	73,90 DM
Dark Half**	A.A.	Micr. Master Golf*	93,90 DM	Ultima Uw.**	73,90 DM
Darklands*	99,90 DM	Might & Magic 4	66,90 DM	Ultima*	63,90 DM
Dark Q. a. Kr.*	62,90 DM	Monkey Id. 2*	74,90 DM	V for Victory**	69,90 DM
Das schw. Auge*	73,90 DM	Moonskone**	60,90 DM	Waxworks*	66,90 DM
Der Patrizier*	74,90 DM	Pinball Dr.	A.A.	Wing C. Del. Ed.**	89,90 DM
Double Drag. 3**	55,90 DM	Planets Edge*	79,90 DM	Wing C. 2**	79,90 DM
Dungeon Mast.**	66,90 DM	Powermanga**	76,90 DM	Wing C. Sp. O.**	44,90 DM
Dyna Blaster**	66,90 DM	Proph. a. Shad.*	79,90 DM	Wing C. Sp. O. 2**	44,90 DM
Epic**	65,90 DM	Quest f. Glory 3	37,90 DM	Wing C. Speech**	37,90 DM

Falcon 3.0** nur 81,90 DM

AMIGA

1869*	61,90 DM	Der Patrizier*	61,90 DM	Premiere**	61,90 DM
Air Support**	54,90 DM	DOJO Dan**	54,90 DM	Pro. o. Sh.*	79,90 DM
Aquatic**	67,90 DM	Dungeon**	A.A.	Racing Mast. **	31,90 DM
ATAC**	A.A.	Dyna Blaster**	56,90 DM	Red Zone**	55,90 DM
B-17 F. Fortr.**	A.A.	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Risky Woods*	56,90 DM
Bard's T. C. Set	66,90 DM	Eye of Storm**	A.A.	Sens. Soccer**	54,90 DM
BAT 2**	A.A.	Fire & Ice*	54,90 DM	Shad. of B. 3**	60,90 DM
Battle Isle**	63,90 DM	Gatew. to s. F.	66,90 DM	Space Max*	56,90 DM
-Data**	38,90 DM	Humans	A.A.	Sp. Coll.**	59,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Legend**	63,90 DM	Stat. Mast.**	69,90 DM
Bim. Br. C.**	A.A.	Lemmings**	54,90 DM	Super Hero**	A.A.
Bund. M. Pr.*	54,90 DM	Lemm. 2**	A.A.	Super Tetris**	73,90 DM
Carl Lewis Ch.**	63,90 DM	Lord of Rings*	66,90 DM	The Perf. Gen.*	73,90 DM
Centerbase	54,90 DM	Louis I. Ch. 2**	54,90 DM	Waxworks*	66,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Lure o. Temp.*	66,90 DM	Wing Comm.*	86,90 DM
Dark Q. of Kr.	66,90 DM	Monkey Id. 2*	74,90 DM	Winter Chall.**	A.A.
Das schw. Auge*	66,90 DM	Outlander	A.A.	Wiz. Kid**	A.A.
Deliverance**	54,90 DM	Punks o. D.	66,90 DM	Zool**	60,90 DM

Airbus A 320* nur 84,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!!

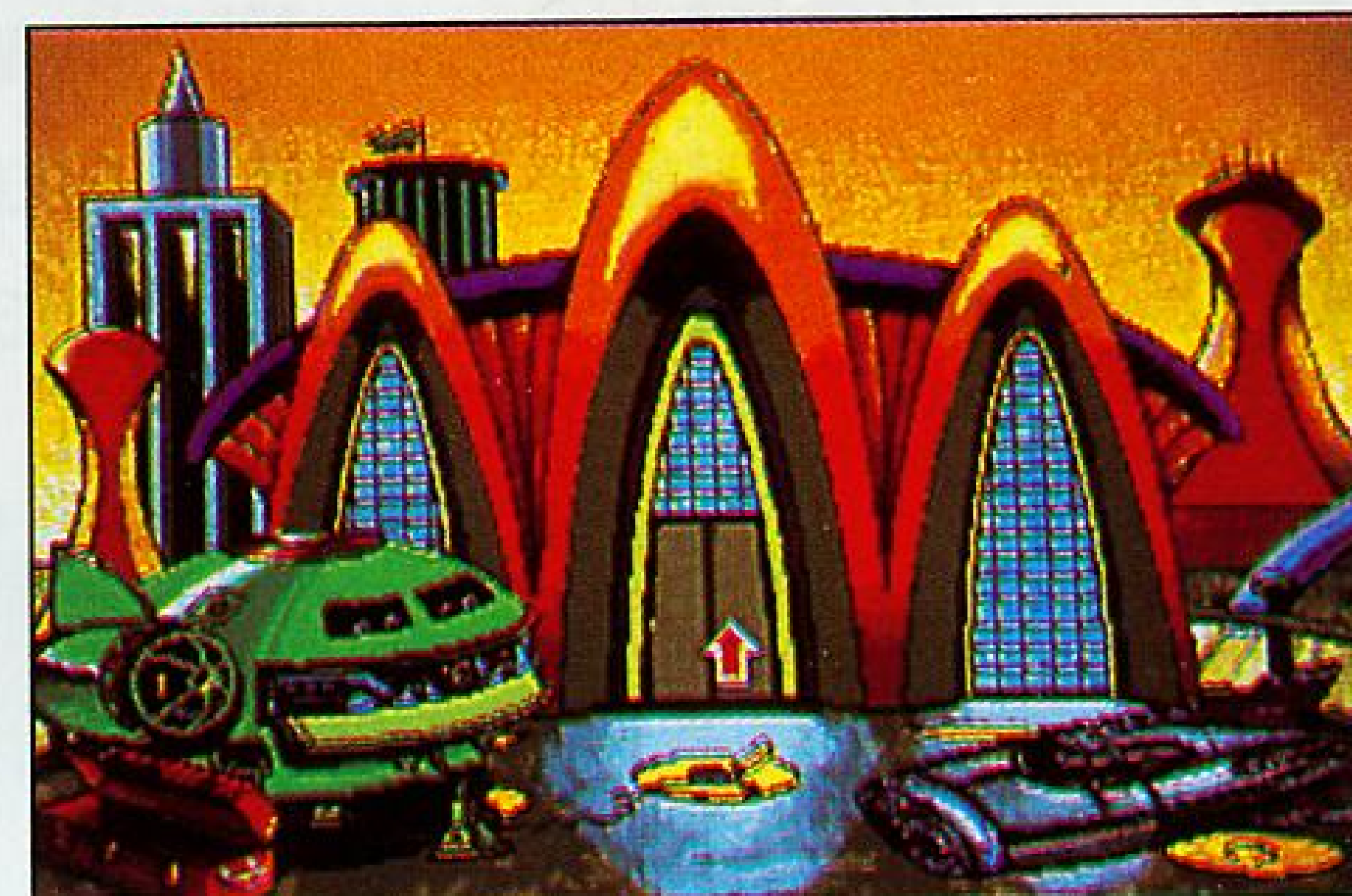
*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt

Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft.

Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG



Während die tumbe Bewohner einer verschlafenen Kleinstadt in Nevada anno 1956 nicht ahnen, daß ihre Welt in einen Erotik-Spielplatz zur Belustigung der Leather Goddesses verwandelt werden soll, stürzt ein Alien-Raumschiff des den Erdlingen freundlich gesonnenen Planeten X über dem kleinen Nest ab. Barth, ein gutmütiges Tentakelwesen, hilft Tankstellenbesitzer Zeke und dessen Freundin Lydia nun bei der Befreiung der auf Phobos gequälten Liebes-Sklaven und verhindert die Invasion der Lederemanzen. Der Spieler darf der grauenvollen Gefahr in der Rolle von Barth, Zeke oder Lydia begegnen. In Gestalt des auserkorenen Helden klickt

Leather Goddesses of Phobos 2

Im Weltraum verhallt das Stöhnen der Gemarterten: Irgendwo in der Galaxis schwebt der Planet Phobos, der von den bösen Leder-Göttinnen beherrscht wird. Die Leather Goddesses verfügen zu ihrer Zerstreuung über einen gutsortierten Männerharem. Doch die darbenden Lustsklaven sind verschlissen. Was liegt da näher, als im Rahmen einer zünftigen Feministinnen-Invasion auf dem Planeten Erde auf Männerfang zu gehen?

von Digi-Bildern mit Raketenstarts oder Explosionen vor den glänzenden Augen des lüstern grinsenden Abenteurers verborgen bleiben. Während Infocom in grauer Computervorzeit mit zwerchfellerschütternden Textabenteuern Frohlocken unter der stetig wachsenden Fangemeinde verbreitete, greift die amerikanische Software Schmiede nun mit beiden Händen in die Special-Effects-Truhe. Die Grafik in ihren gedämpften Farben bannt die Stimmung der berühmten B-Filme aus den 50er Jahren auf den heimischen Monitor und verdient eine ehrfürchtige Verneigung vor dem verantwortlich zeichnenden Pixel-Pinsler. Zudem digitalisieren alle nur erdenklichen Soundkarten die Gespräche der Bitmap-Mimen, wobei auch an unterschiedliche Stimmen gedacht wurde. Während das wasserstoffblonde Dummchen mit treudoofen Augenaufschlag und Piepsstimme antwortet, poltert der lokale Army-General unwirsch aus den Lautsprechern. Zudem werden Romanzen unter dem sternklaren Himmelszelt mit stilvollen Doo-Wop-Klängen begleitet. Der luxuriöse Augen- und Ohrenschaum macht sich dann mit 15 Megabyte Speicherplatz auf der Festplatte des Glücksritters breit. Diese verschwenderische Fülle an High-Tech-Gimmicks sollte nun von einem Adventure-Genie zu vergnüglichem Leben erweckt werden: Infocom hatte Steve

Meretzky, den wortgewaltigen Kult-Autor des Textadventure-Vorgängers, zu belustigenden Eingriffen gebeten. Angesichts der guten Gaben von Infocom hört sich das Unternehmen der Leather Goddesses recht vielversprechend an. Doch selbst Steve Meretzky, noch ruhmbeKränzt durch sein schreiend komisches "Sorcerers get all the Girls", entglitt das Ruder im wogenden Grafikrausch. Zwar gelangen dem Altmeister einige Meretzky-typische Kalauer, die den Spieler mit einem Starrkrampf in den Mundwinkeln unter den Tisch versinken lassen. Dennoch hinkt der zweite Teil der Leather Goddesses der skurrilen Genialität des Erstlingswerks um Lichtjahre hinterher. Im Gegensatz zu z. B. Leisure Larry ist es selten gelungen Gags grafisch optimal umzusetzen. Der Spieler darf sich noch nicht einmal mit versklavenden Rätseln trösten, da in der Regel lediglich das Einsammeln von Gegenständen zur

Lösung führt. Taucht dann doch einmal ein schwächliches Puzzelchen am Pixel-Horizont auf, so darf man seinen Joystick darauf verwetten, daß die Lösung bereits mit winkenden Zaunpfählen angedeutet wird. Um angesichts der anspruchslosen Point-and-Click-Odyssee die Leidenschaft des gebeutelten PLAY TIME-Redakteurs dennoch auf die Probe zu stellen, neckte das Testexemplar mit lustigen Systemabstürzen auf mehreren Testrechnern. Trotz häufiger Neustarts kann der halbwegs geübte Abenteurer die Leather Goddesses innerhalb eines Nachmittages aus der Galaxis vertreiben und von der Festplatte löschen. Um das Tränenglas schließlich zu füllen, ist der englische Bildschirmtext recht anspruchsvoll ausgefallen; lediglich das Handbuch wird in deutscher Sprache geliefert. Immerhin ist eine deutsche Version geplant. (ch)



man sich mit der Maus durch die ebenso opulenten wie screenfüllenden VGA-Grafiken, wobei der Mauszeiger sein Aussehen ändert, sowie der Spieler ins Geschehen eingreifen kann. Dabei können - man ahnt es schon - Gegenstände aufgesammelt und verwendet werden, aber man darf den Kleinstädtern auch Gespräche aufzwingen. Je nach Gesprächsverlauf artet die Konversation schon mal in handfeste Eroberungsversuche á la Larry Laffer aus, deren erotische Eskalation jedoch durch die Einblendung

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex. Ram	Hersteller Infocom	Besonderheiten
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 120,-	- komplett digitalisierte Sprache
AdLib	☒ CGA	Muster von Hersteller	
Soundblaster	☒ EGA		
Roland	☒ VGA		

78%

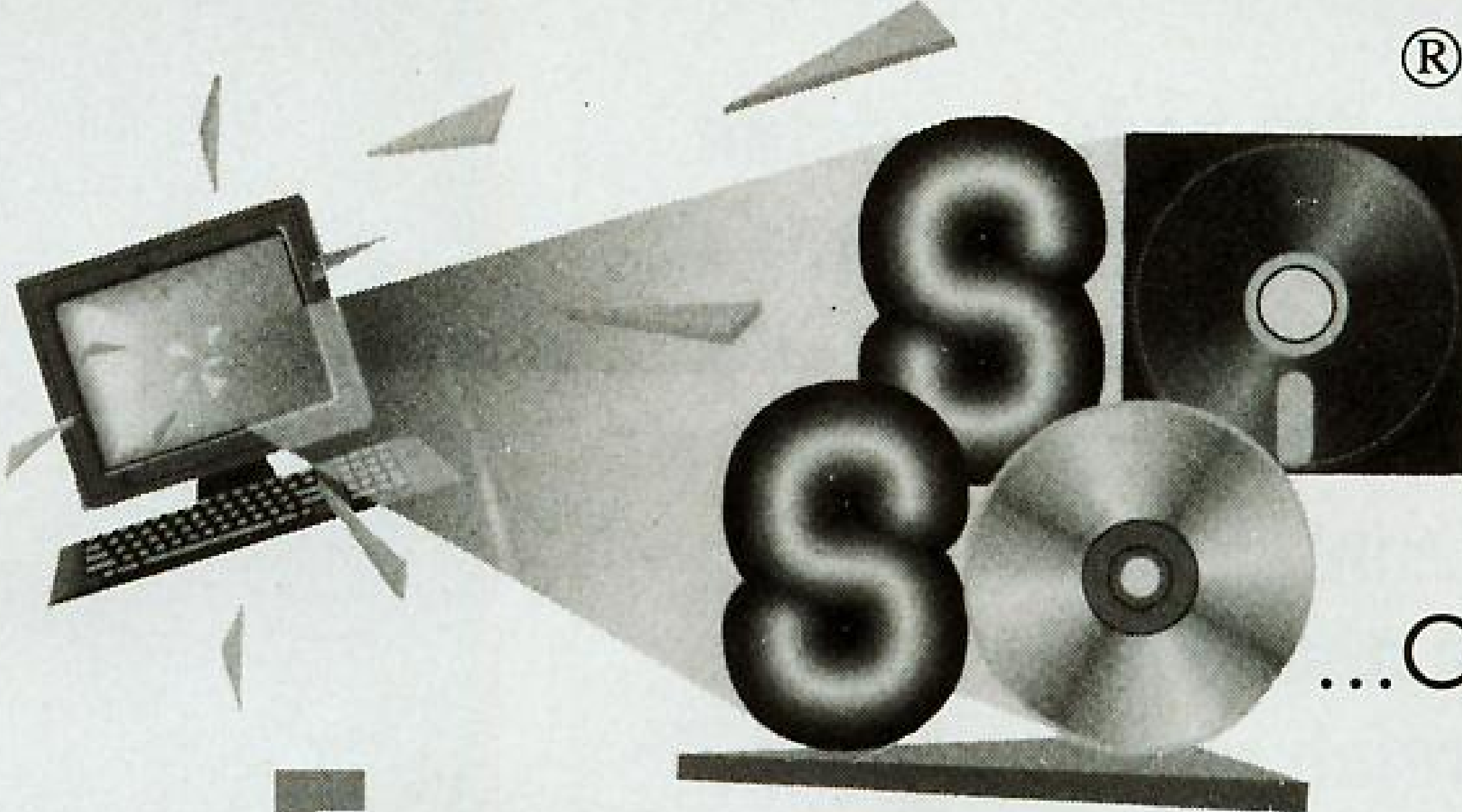
83%

45%

63%

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 · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN**

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- Laufwerk 3.5 139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

jetzt nur **199,- DM**

mit CMS CHIPS

jetzt nur **269,- DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version

jetzt nur **398,- DM**

mit Windows 3.1

jetzt nur **498,- DM**

Adlib compatible Soundkarte

jetzt nur **129,- DM**

Kaufen Sie nicht die Karte im Sack! Mieten Sie Ihre neue Soundkarte Probe

Testsieger "ATI FX Stereo" m. Boxen, Soundkarte nur 279,- DM
Newcomer "Media Concept 2.0" Soundkarte nur 189,- DM
Soundblaster 2.0 Compatible

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte für Amiga 500 nur 399,- DM

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 1 MB nur 499,- DM

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 4 MB nur 699,- DM

COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Amiga 500 externe Festplatte 105 MB • 15 ms • 8 MB RAM Option nur 899,- DM

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

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

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage

O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067

O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026

O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620

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

2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115

2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404

W-2300 Kiel
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)
Tel.: 0431/970046

W-2900 Oldenburg
Edewechter Landstr. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage

W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411

W-3300 Braunschweig
Holwederstr. 10
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Telefon auf Anfrage

W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820

W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563

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

W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967

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

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

W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: auf Anfrage

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

W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629

W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage

W-4400 Münster
Ferdinandstr. 8
Tel.: 0251/278515

W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219

W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

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

W-4770 Soest
Thome Str. 17
Tel.: auf Anfrage

W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033

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

W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

W-5300 Bonn 1
Auf dem Schieffelingsweg 24
Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz
Markenbildchenweg 24
Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

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

W-5800 Hagen,
Bergischer Ring 5
Tel.: 02371/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/22438

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

W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332

W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917

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

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850

W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: auf Anfrage

W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage

W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690

W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376

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

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

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

W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762

O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

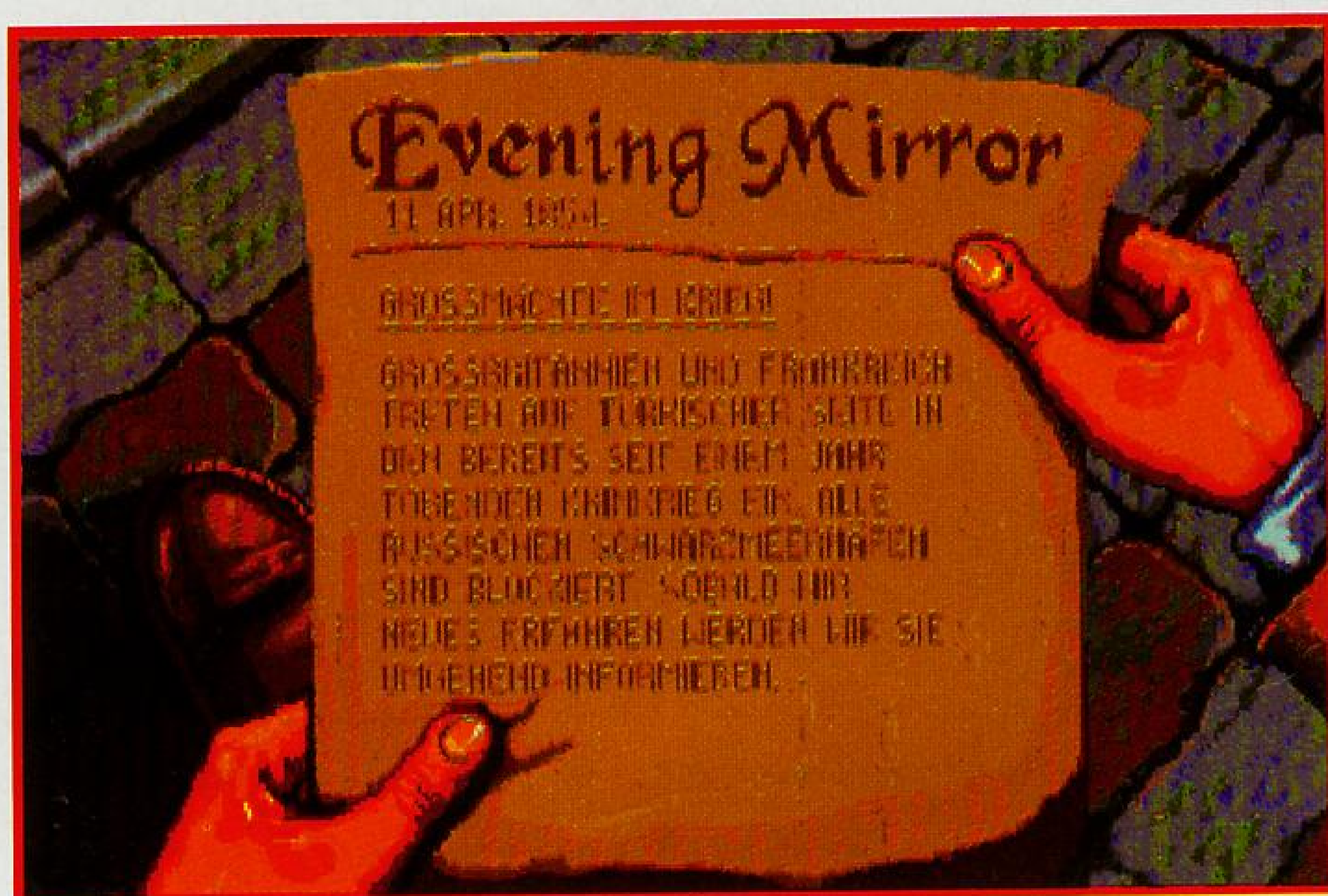
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

1869

Das Jahr 1869 steht für eines der bedeutendsten Ereignisse in der Geschichte der Schifffahrt und des Freihandels. Der endgültige Durchbruch des Suezkanals ermöglichte internationalen Handelsverkehr in einer bis dahin nicht gekannten Dimension. Ganz diesem Handel ist eine neue und beachtenswerte Simulation aus Österreich gewidmet, die jene Jahreszahl 1869 schon im Titel trägt

Geschichtlich authentische Simulationen müssen nicht zwangsläufig so langweilig und farblos sein wie die Kindheit ihrer Programmierer, auch wenn manche "Spiele" - vor allem gewisse strategische Simulationen mit dem Thema Weltkrieg - diesen Eindruck aufkommen ließen. Die jüngste Ausnahme der Faustregel "Authentisch = Kompliziert + Langweilig" kommt von einer Gruppe

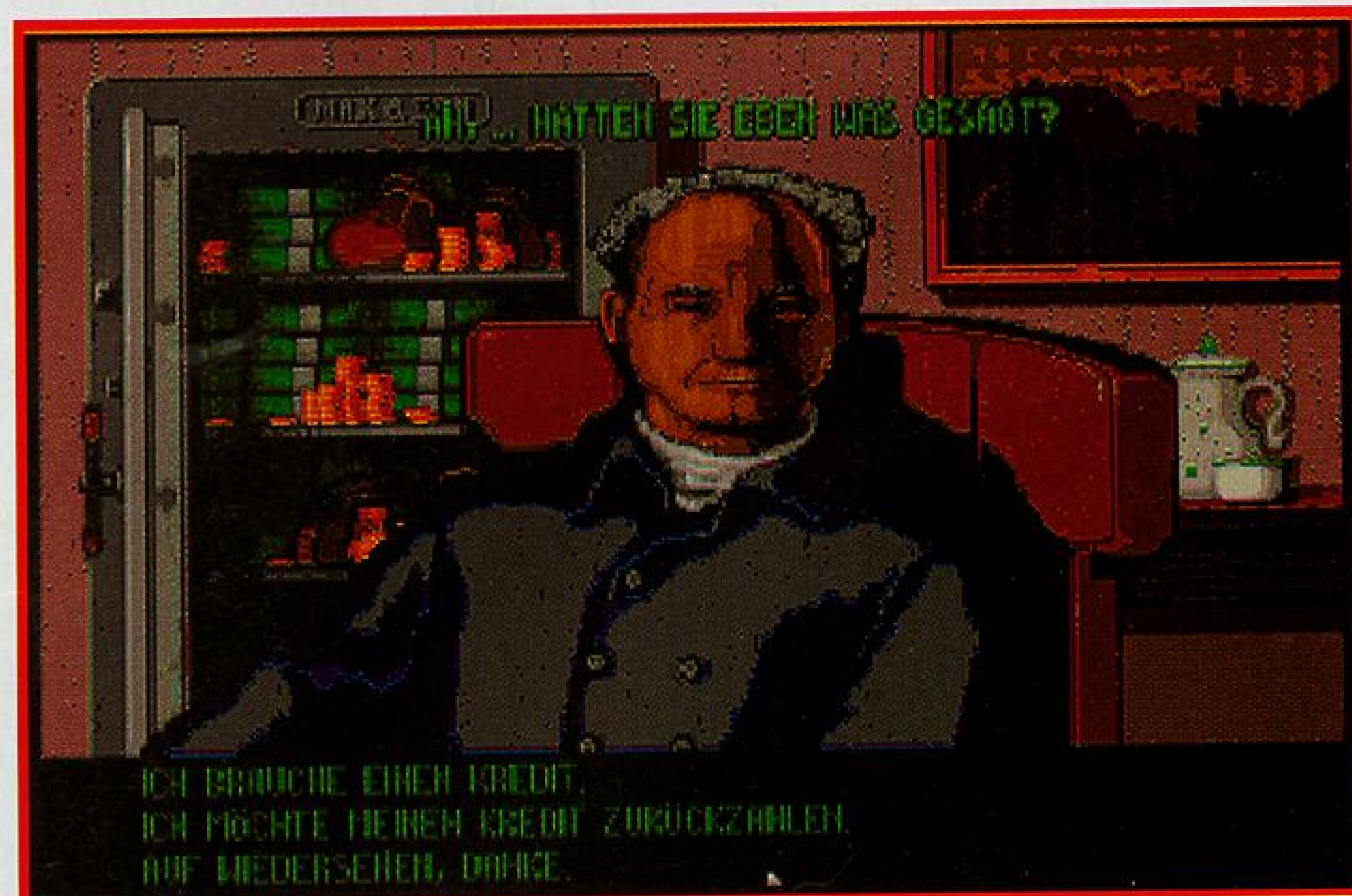
einen Gesamtumfang von 6 MByte bringen, schließen allzu schnellen Überdruß an dem Spiel schon von vornherein für einige Zeit aus. Wer nicht gerne allein vor dem Computer hockt, wird gleich beim ersten Programmstart über die Frage nach der Spielerzahl erfreut sein; bis zu vier Spieler können nämlich in den Frack eines Reeders schlüpfen. Solospiele sind zwar etwas öder und im Vergleich



von österreichischen Programmierern, die sich in ihrer Freizeit schon seit längerem dem Segelsport und der Seefahrt verschrieben haben. Was lag für die Segelfreaks von Max Design also näher, als ein Projekt in Angriff zu nehmen, das die Blütezeit der Seefahrt, nämlich die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts, zum Thema hat.

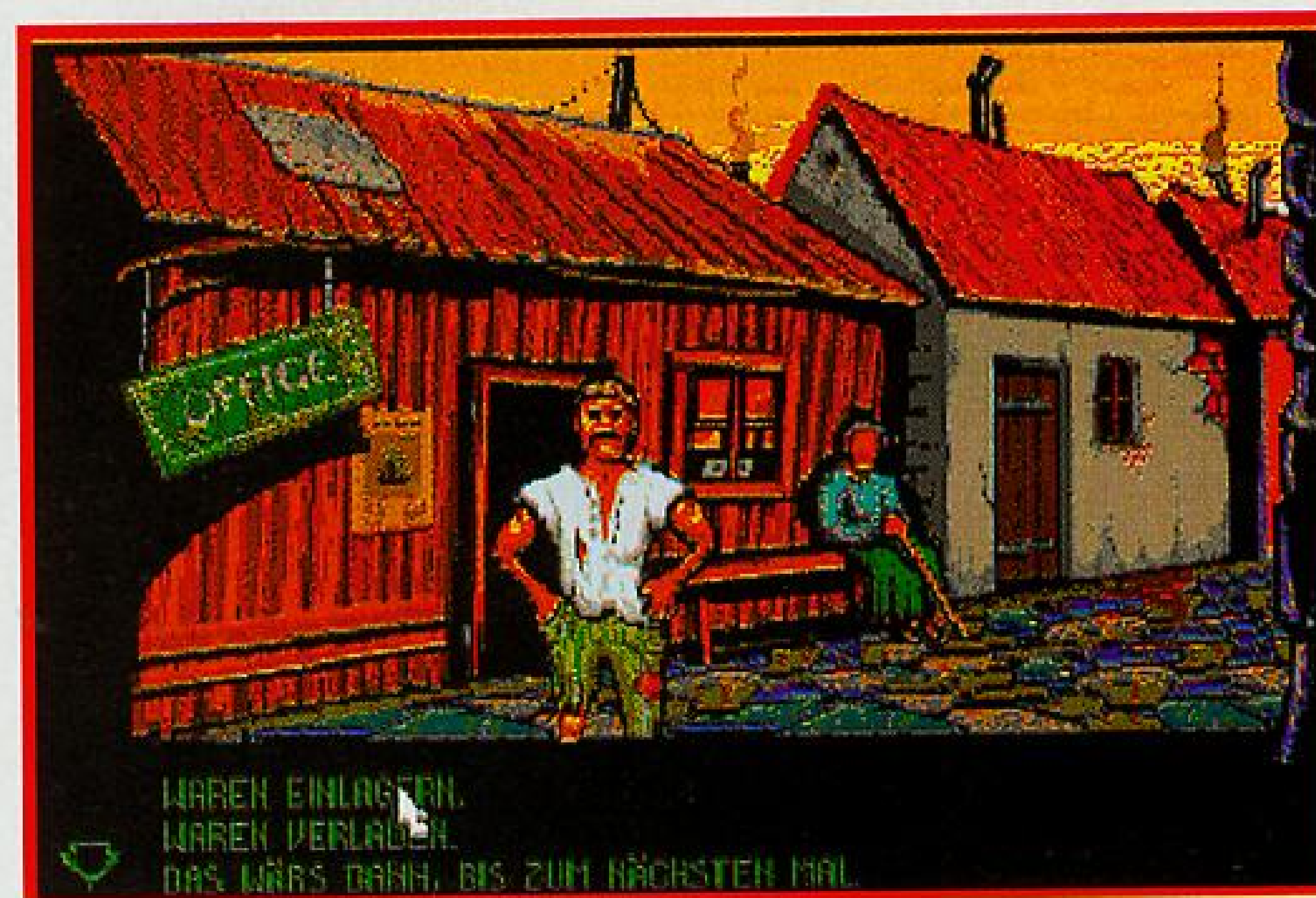
Als "Verpackung" für diesen, in Anbetracht der damaligen weltpolitischen Veränderungen doch recht zähen Stoff, entschied man sich für eine leicht verdauliche Handelssimulation nach Hanse-Manier, nur eben komplexer, realistischer und grafisch ausgereifter. Die ausgesprochen gut gelungene grafische Aufmachung von 1869 ist dann auch das erste, was mir an dem Ergebnis der zweijährigen Entwicklungszeit aufgefallen ist: Die durchweg stimmungsvollen und teilweise animierten Grafiken, die es laut Hersteller immerhin auf

zum Mehrspieler-Modus teilweise abgespeckt, aber natürlich genauso möglich. Das erste, was einem einzelnen Spieler entgeht, ist die einleitende Schiffsversteigerung, bei welcher der meistbietende Spieler sich sein erstes Schiff und damit auch einen glatten Einstieg ins Geschäftsleben, ersteigern kann. Wer bei der Auktion in die Röhre guckt, muß sich in der ersten Spielrunde dann eben nach einem anderen Gebrauchten umschauen. Bauaufträge für nagelneue Schiffe werden in jeder Werft zwar ebenso gerne entgegengenommen, mit einem Startkapital von 8000 Mäusen kann man sich diesen Gedanken aber ganz schnell aus dem Kopf schlagen. Apropos "erste Spielrunde": Richtige Spielrunden gibt es in 1869 eigentlich nicht; welcher Spieler gerade am Zug ist, richtet sich vielmehr nach einer Art Spieluhr, die am 1. Januar 1854 zu laufen



beginnt und einen Spieler immer dann an die Reihe nimmt, wenn ein für ihn bedeutsames Ereignis eintritt, wie beispielsweise die Ankunft eines seiner Schiffe oder ein Unglück, das ihn oder sein Unternehmen betrifft.

Das Bestreben jedes Spielers sollte zu Beginn sein, erst einmal in den Besitz eines möglichst billigen Schiffs zu kommen. Ist diese Hürde dann genommen, (und damit auch gut die Hälfte des Geldes verpuffert) wartet in der örtlichen Hafenkneipe schon die nächste Aufgabe auf ihn, denn nur hier kann eine Crew für das neu erstandene Schiff angeheuert werden. Genau wie beim Kauf des richtigen



Schiffs - vom einfachen Zweimaster bis zum modernen Dampfschiff - hat man auch bei der Auswahl der Besatzung wieder die Qual der Wahl: Soll man eine eingespielte Spitzencrew anwerben, sich mit einer Handvoll halbwegs erfahrener Seeleute begnügen oder sich vielleicht auf das Risiko einer Mannschaft von "Grünhörnern" einlassen? Sowohl der Geldbeutel, als auch der Schiffstyp und



1869 auch auf lange Sicht wirklich unterhaltsam. Von Anfang an hat der Spieler völlig freie Hand, wie er sein Geschäft am besten aufziehen will. Er kann sich die Auswanderungswelle nach Nordamerika zu Nutzen machen und an den Passagen der Glücksuchenden gut verdienen; der konservative Weg dagegen wäre, sich am Rohstoff- und Fertigprodukte-Verkehr zwischen Europa und den afrikanischen Kolonien zu beteiligen. Wer weitere Strecken und größere Risiken nicht scheut, kann sich und seine Schiffe auch an den äußerst lukrativen "Teerennen" zwischen Indien und Europa versuchen. Am allerriskantesten ist freilich der Waffenhandel mit Kriegs- und Krisengebieten, am gewinnbringenden auch auf lange Sicht wirklich unterhaltsam.

Die ganze Welt (so weit erkundet) steht einem für den Start einer großen Karriere zur Verfügung. Aber auch in den eigenen Gefilden ist durch offene Augen und Ohren ganz gut Geld zu machen, ohne viel Geld für Schiffspassagen zu zahlen.

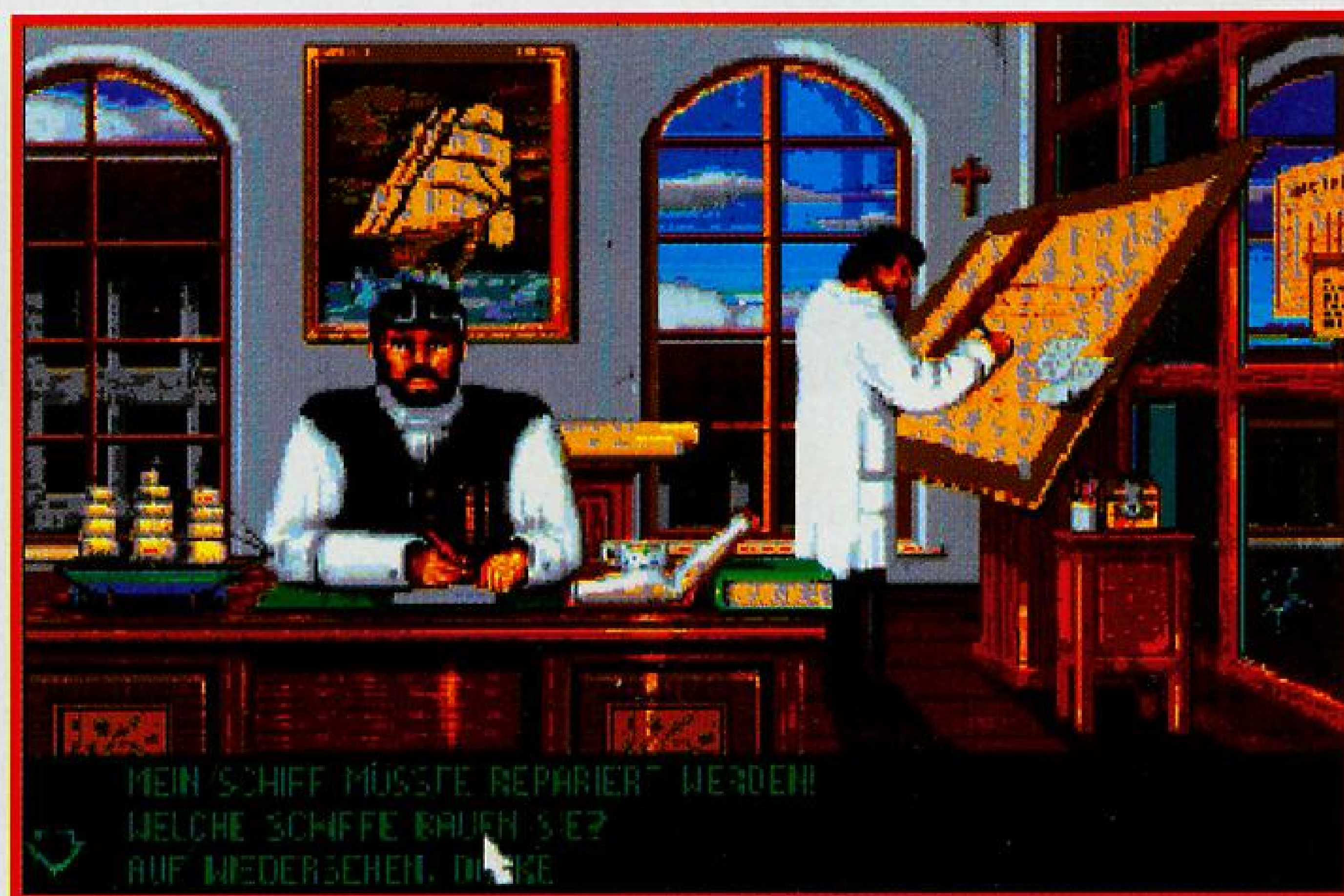
heerenden Pleiten enden - um das schnelle Geld zu machen sind die Gewinnspannen in dem Spiel einfach zu niedrig, die Zinsen für Kredite zu hoch und die Schiffsreparaturen zu teuer. Schon ein oder zwei Fahrten an Zielhäfen, deren Kontor mit der Fracht "eigentlich nichts anfangen kann" (Originalton Spiel), können den Ruin Deiner Firma bedeuten. Trösten kann man sich immerhin damit, daß kein Unglück, wie in anderen Spielen, völlig ohne Vorwarnung eintritt - wer die Augen offen hält und auch die regelmäßig eingeblendeten Zeitungsmeldungen aufmerksam liest, hat ganz gute Chancen reich zu werden.

Wie schon erwähnt, präsentiert sich das Spiel vor allem grafisch sehr ansprechend: Die Landkarten der Weltmeere und Küsten wirken sehr gut, die Kontore aller Häfen wurden genau im Stil des jeweiligen Landes ausgestaltet und die meisten Bilder sind witzig animiert - auffallend detailreich übrigens. Als gut durchdacht erwies sich auch die Maussteuerung, die Eingaben über die Tastatur völlig unnötig macht. In Dialogen kann einer von mehreren vorgegebenen Sätzen angeklickt werden, die in den meisten Fällen auch ausrei-



-zustand muß für diese Entscheidung sorgfältig abgewogen werden, denn was nützt die beste und teuerste Besatzung, wenn man sie mit einer Rostlaube in See stechen läßt? Beim Warenhandel selbst gilt es weitaus mehr Faktoren zu beachten als bei den meisten anderen Handelssimulationen. Man kann durchaus behaupten, daß in dem Spiel die ganze weltpolitische Situation der Jahre 1854 bis 1880 "eingewoben" wurde. Wer sich ein harmloses Salz und Pelze Hin- und Hergeschiebe a la Hanse vorstellt, den wird wahrscheinlich schon das 160 seitige deutsche Handbuch gehörig erschrecken. Die Lektüre des Buches ist für eine erfolgreiche Reederlaufbahn aber auf jeden Fall zu empfehlen, denn nur dort bekommt der Spieler das nötige Hintergrundwissen vermittelt, das ein erfolgreiches Geschäftsleben

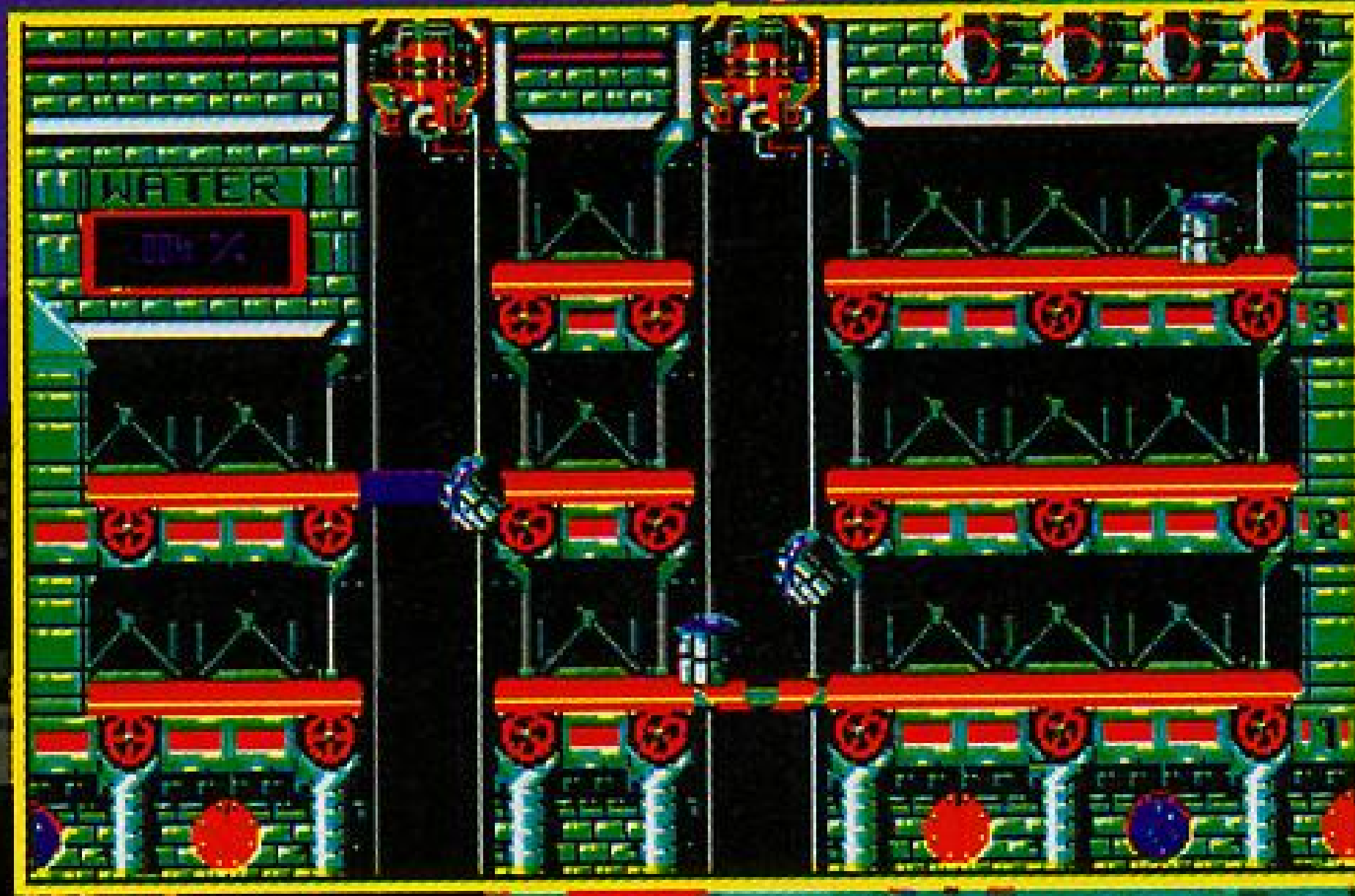
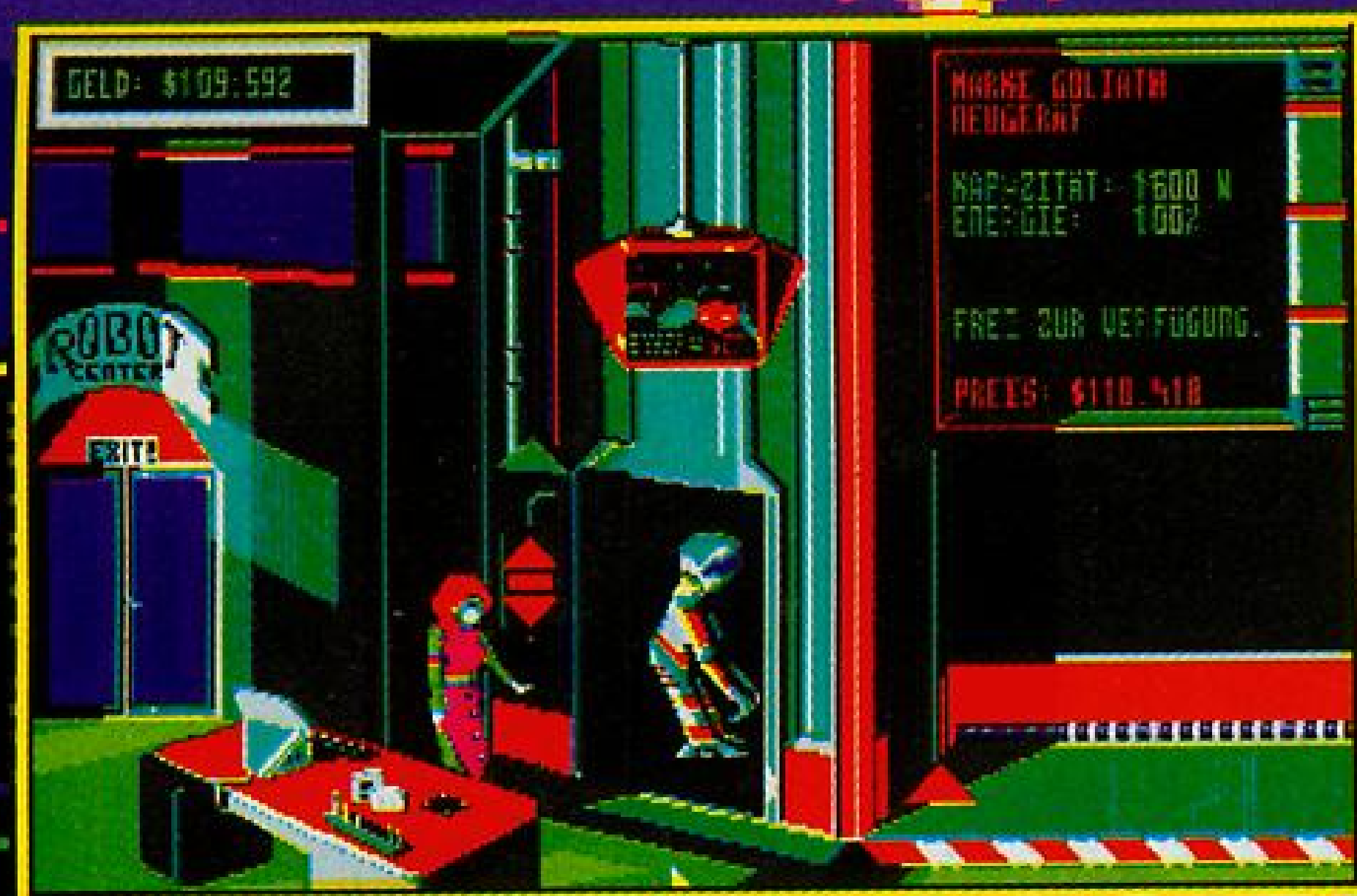
im harten Imperialismus und aufkommenden Freihandel jener Jahre überhaupt erst ermöglicht. "Von den armen Kolonien Rohstoffe billig einkaufen und ihnen die industriellen Endprodukte wieder teuer verkaufen." ist eine der Faustregeln, die den ungerechten historischen Kreislauf beschreiben, aus dem sich der Spieler "seinen" Anteil abzwicken darf. Die Gesetze, denen der Weltmarkt schon damals unterworfen war, wurden für die Simulation dabei keineswegs vereinfacht: Im Gegenteil sogar, Angebot und Nachfrage an Gütern und deren Preise in den Handelshäfen der Welt richten sich wie in der Realität nach den Jahreszeiten, nach der Marktsättigung, politischen Krisen und Pakten, nach Kriegen und dem Fortschritt etc. - ein völliger Durchblick durch das Weltgeschehen ist auch dem Fortgeschrittenen kaum möglich und gerade das macht



gendsten allerdings auch, denn eine dauernde Nachfrage nach Waffen ist in Kriegszonen so gesichert wie der Bedarf an Elfenbein in Europa. Um alle theoretischen Aspekte der Simulation anzuschneiden, reicht der Platz hier sicherlich nicht aus, festgestellt werden kann allerdings Folgendes: Besonders leicht hat es der Anfänger bei 1869 beim besten Willen nicht; die ersten Spiele werden todsicher mit ver-

chen, um vernünftig agieren zu können. Mehr Möglichkeiten, sich über den Warenbestand seiner Lager auf der ganzen Welt zu informieren, wären allerdings auch wünschenswert gewesen. Wer Spaß an Handelssimulationen hat und ein gewisses Spielniveau nicht scheut, der sollte sich 1869 unbedingt anschauen. Für BWL-Studenten zumindest, sollte das Spiel auf jeden Fall als Prüfungsfach eingeführt werden. (tb)

PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSIMULATION	
Joystick	☒ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Max Design	
Tastatur	☒ Hercules	Preis ca. DM 90,-	
AdLib	☒ CGA	Besonderheiten	
Soundblaster	☒ EGA	- 160 Seiten Handbuch	
Roland	☒ VGA	- deutscher Spieletext	
Muster von Hersteller			



Das letzte Spiel des vor kurzem in Konkurs gegangenen Softwarehaus ReLINE ist bezeichnenderweise eine Wirtschaftssimulation, noch dazu eine sehr gute. In Centerbase lebt der Spieler das Leben der Zukunft und kümmert sich um die Einwohner von Zukunftsstädten.

CENTERBASE

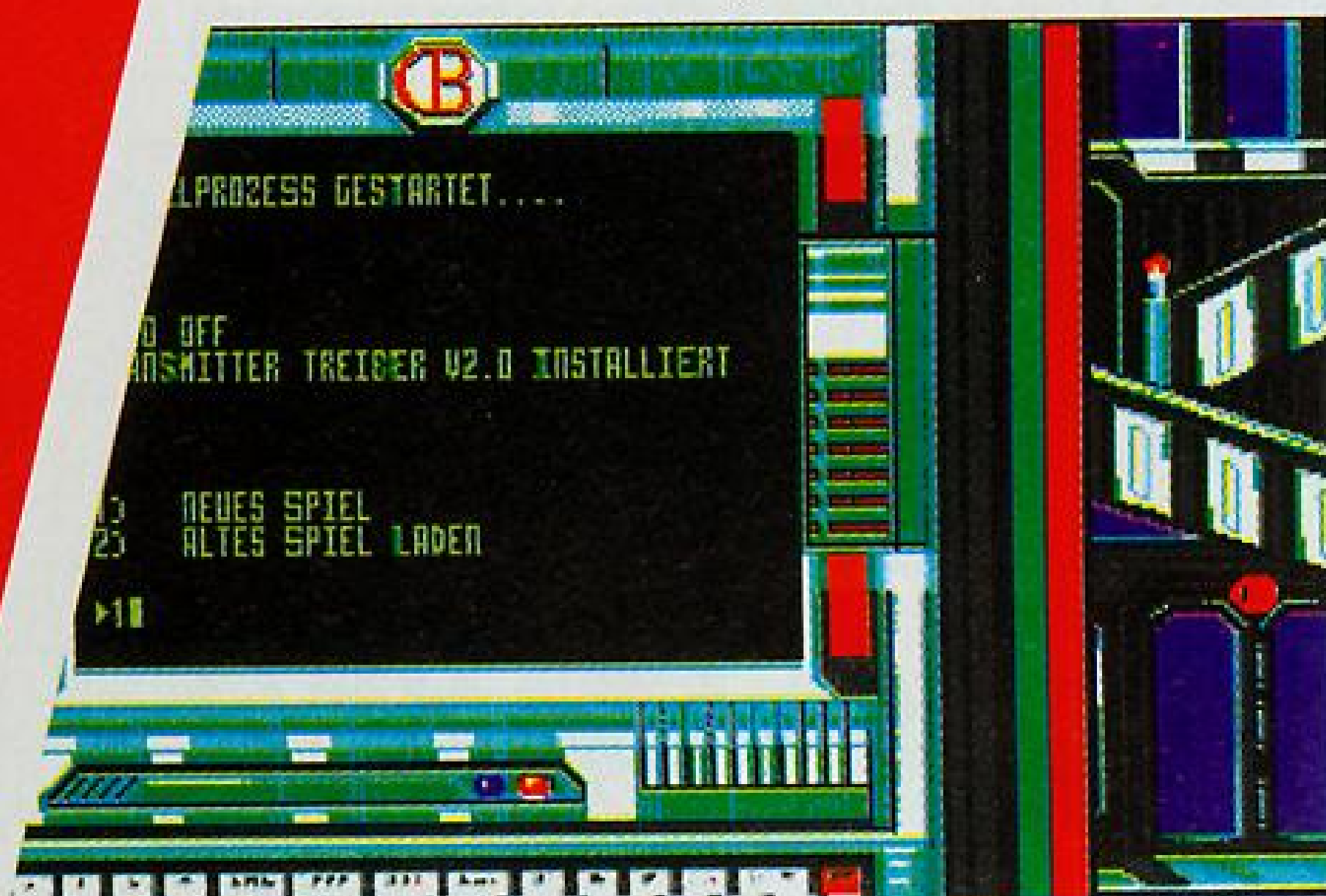
Im 22. Jahrhundert, in dem das Spiel spielt, wird es nur noch riesengroße Zentralstädte geben, die alle nach strengen geometrischen Richtlinien gleich aufgebaut sind, um das Problem der Überbevölkerung unter Kontrolle zu bekommen. Als Spieler kontrolliert man einen Sektor einer Zentralstadt, und bereits ein Sektor erfordert unglaublich viel Verwaltungsaufwand. Bis zu vier Spieler können sich an Centerbase beteiligen, jedem Spieler wird dann ein unterschiedlicher Sektor zugeteilt. Unterschiedliche Missionen sorgen für andauernde Langzeitmotivation.

Sämtliche Handlungen kann man in seinem Büro vornehmen, was wiederum durch ein ausgeklügeltes Computernetzwerk ermöglicht wird. So sitzt man nun an seinem Computer und klickt sich durch das Terminalprogramm. Verschiedene Menüs sorgen für einen reibungslosen Spielablauf. In der Datenbank TV-Sat kann man Statistiken über verschiedene Wohnungen oder Wettervorhersagen abrufen. Sollte zum Beispiel heißes Wetter angesagt sein, muß man sich auf einen höheren Wasserverbrauch seiner Mieter einrichten. Meist wird man sich im Kontroll-Menü befinden, denn von dort aus werden Wohnungen gebaut, Mietpreise bestimmt, die Einrichtungsstandards der Stockwerke ausgewählt oder die Lebensmittelversorgung sichergestellt. Das Ziel besteht natürlich darin, möglichst viele Mieter zu möglichst hohen Preisen in seinen Wohnungen einzuquartieren. Sollte man sein Büro einmal verlassen müssen, so kann man sich mit einem Transmitter an die Börse, das Lebensmittelwerk, das Wasserwerk, das Kraftwerk oder ins Vergnügungsviertel beamen lassen. Verschiedene Actionsequenzen sorgen in

diesen Bereichen für ein abwechslungsreiches Spielvergnügen. Wenn im Laufe des Spiels irgendwann Eindringlinge aus dem All ihre Stadt bedrohen, so muß man in einem astreinen Space Invaders-Verschnitt mit schnieker Grafik die bösen Buben von einer Umkehr überzeugen. Glücklicherweise muß man nicht alles selber machen, denn man kann sich Roboter kaufen und diese auf die unterschiedlichen Arbeiten programmieren. Sollte das Budget noch recht gering sein, kann man sich in ausgezeichneten Tüftelspiel-Einlagen selber um die Wassergewinnung, Energieerzeugung oder Lebensmittelernte kümmern. Von der Qualität dieser Zwischenspiele dürfen sich übrigens einige Vollpreis-Vertreter eine

Scheibe abschneiden. Technisch wurde das Programm originell inszeniert. Schicke 3-D Vektorgrafiken erzeugen eine tolle Spielatmosphäre und die Arbeit am Terminal versetzt einen fast wirklich ins 22. Jahrhundert. Zu ihrem letzten Werk kann man Holger Gehrmann und Karsten Obarski nur gratulieren, der Qualitätsstandard, den ihr Oil Imperium damals setzte, wird nun durch Centerbase neu definiert.

(hi)



AMIGA

A ☒ A 500 ☒
plus ☒
unterstützt

1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☒

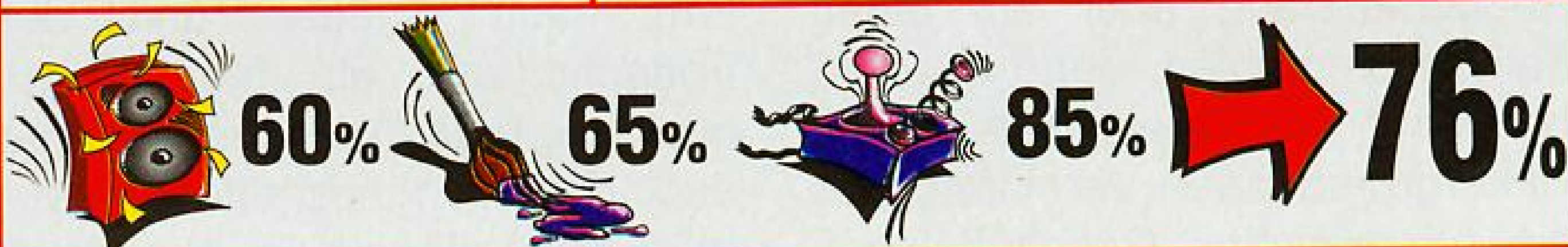
WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller Softgold
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Softgold

Besonderheiten

- Letztes Werk von ReLine
- Komplett in Deutsch
- 1-4 Spieler



SPORTS COLLECTION

Von Europas Marktführer bei Computerspielen, OCAN, kommt ein Spielesampler mit dem hoffnungsvollen Namen Sports Collection. Doch der Obertitel Addicted to Fun kann sich unmöglich auf die Gesamtqualität des Samplers beziehen.

Der erste Titel, Pro Tennis Tour, sorgt noch für gelungenen Sportspaß. In Deutschland räumte das Spiel von Blue Byte unter dem Namen Great Courts vor knapp drei Jahren die Charts ab. Auch heute noch überzeugen die gute Spielbarkeit und die schönen Soundeffekte. Es macht viel Spaß, sich durch die verschiedenen Turniere zu schlagen und auf der Weltrangliste nach oben zu klettern. Unter

den Tennissimulationen ist lediglich Great Courts II der Pro Tennis Tour überlegen. Die Qualität nimmt jedoch schon mit dem nächsten Spiel deutlich ab. Bei Run The Gauntlet handelt es sich um eine Umsetzung einer englischen Gameshow. Mit verschiedenen Fahrzeugen wie Hoverboats, Jet

Skis, Buggys oder Supercats können bis zu drei Spieler gleichzeitig um die Wette rasen. Die Hintergrundgrafiken sind nicht gerade detailliert, und ob man sich auf Wasser oder Land bewegt, kann man an der Spielbarkeit fast nicht unterscheiden. Zu dritt ist es noch

einigermaßen unterhaltsam, doch originelles wird man kaum in diesem Spiel finden. Den letzten Titel dieser Sammlung sollte man am besten gleich wieder vergessen. World Cup Soccer, das anlässlich der Weltmeisterschaft 1990 erschienen ist, versetzte schon damals keinen Tester ins Staunen. Und in Anbetracht von Konkurrenten wie Sensible Soccer wirkt dieses Spiel wie ein Abstiegs-kandidat in die Kreisklasse. Aus der Vogelperspektive verfolgt man

**EINZEL-
WERTUNGEN**
PRO TENNIS TOUR 69%
RUN THE GAUNTLET 52%
WORD CUP SOCCER 38%



das Geschehen, und man muß sich redlich bemühen, den dahinzuckelnden Spielern den Ball vor die Füße zu legen. An Taktiken braucht man gar nicht erst zu denken, denn durch das Fehlen von jeglicher Übersicht darf man froh sein, wenn man weiß, wo der Ball ungefähr ist. Das Umschalten auf eine Hintertor-Kamera bei Torraumszenen sorgt für absolute Verwirrung, denn meist spielt sich das Geschehen dummerweise hinter dem großen Körper des Torwarts ab und dem Spieler bleibt bei Handlungen nur das Vertrauen auf sein Glück.

Da der Klassiker Great Courts mittlerweile jeder in seiner Sammlung haben dürfte, sollte eigentlich niemand Bedarf an diesem Minisampler haben. (hi)

AMIGA

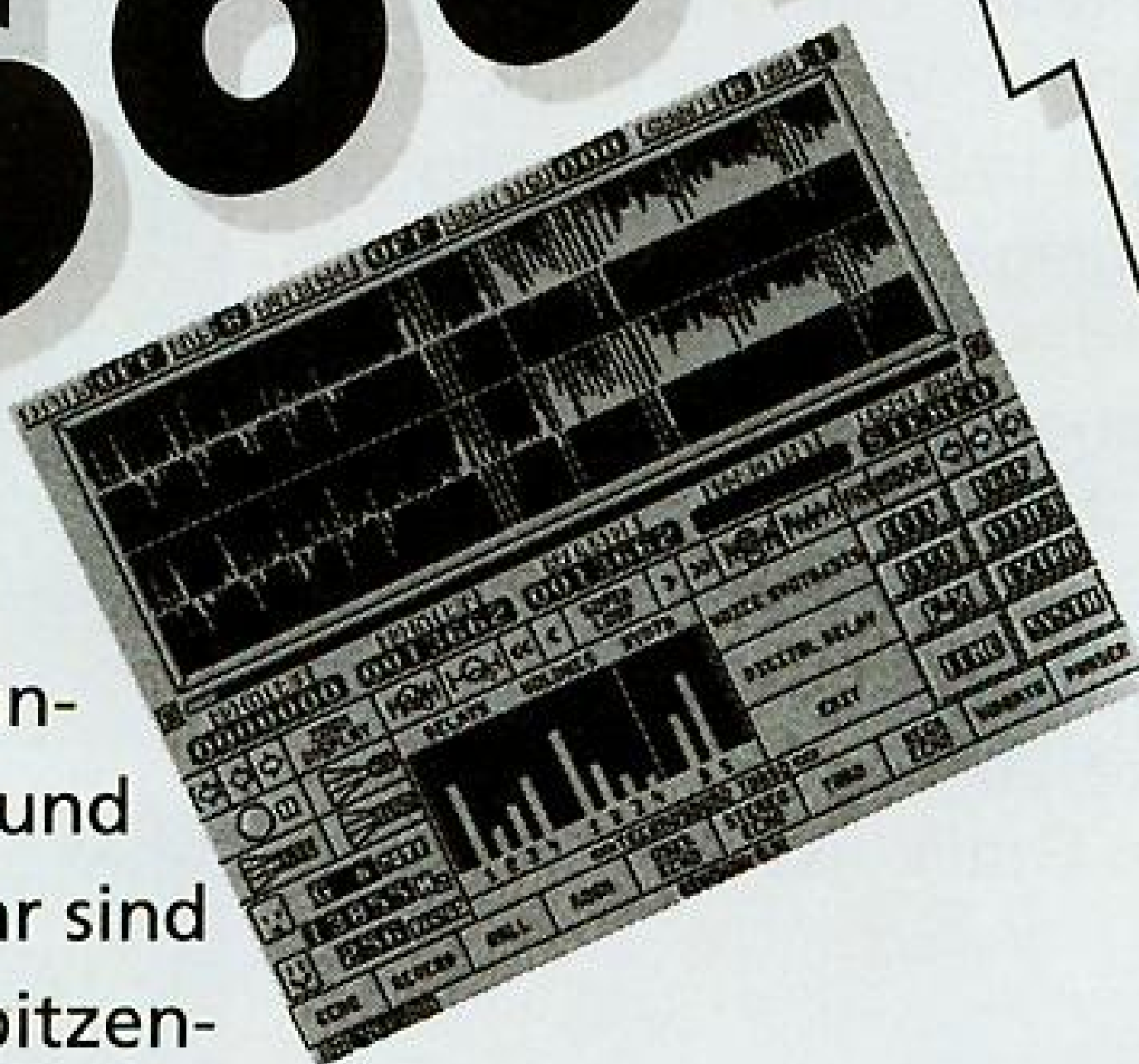
Hersteller Ocean
Preis ca. DM 80,-
Muster von Bomico

SPORT COLLECTION

➔ **53%**

*The Best
Sound In Town...*

TECHNO SOUND TURBO



Besuchen Sie
uns auf der
Amiga-Ausstellung in Köln
vom 8.10. bis 11.10.1992!

- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

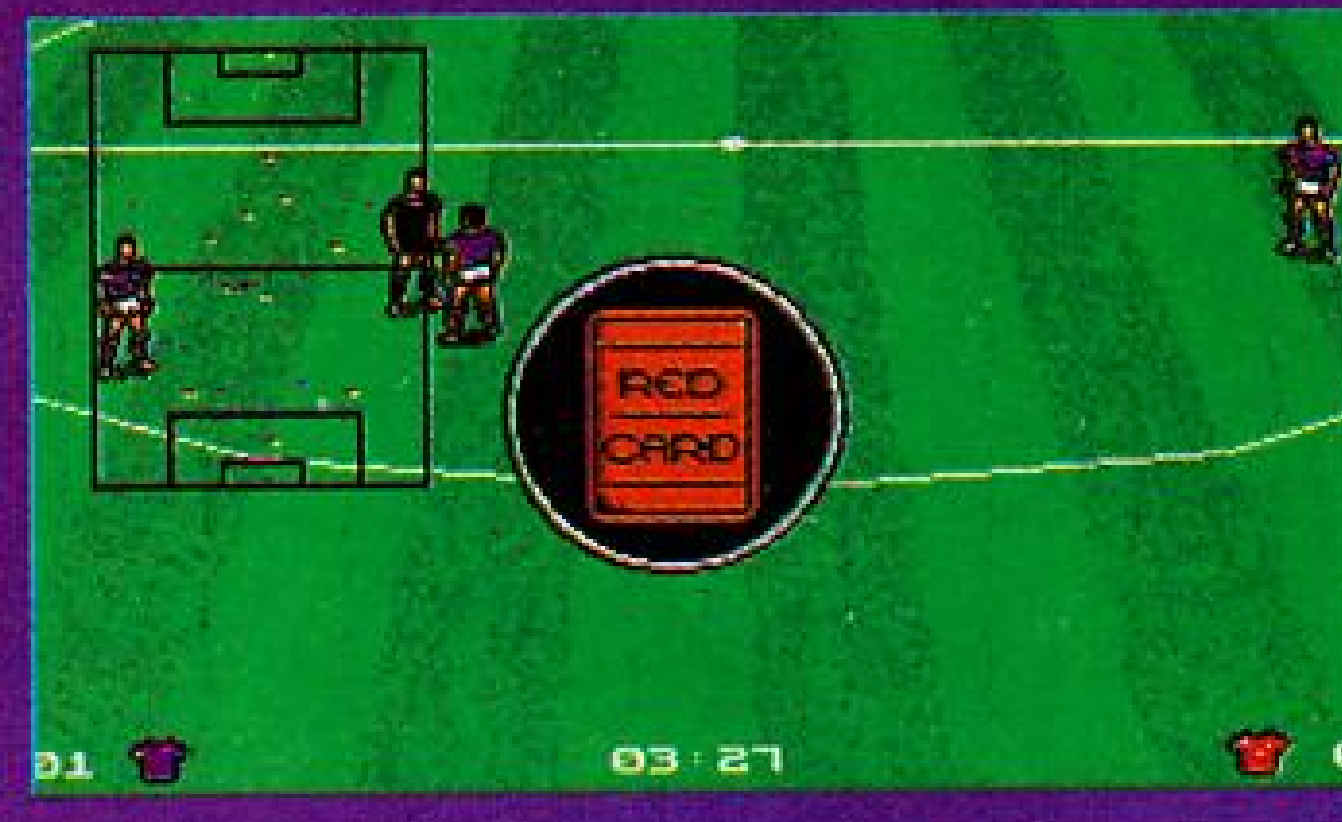
- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

**Hardware und Software
Komplett für nur DM 99,-**

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH
Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe
© 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749





LIVERPOOL

Hoffentlich als Abschluß der aktuellen Fußballspiel-Flut erscheint nun die offizielle Liverpool-Variante von Grandlam. In Anbetracht von Striker trifft das Motto "You'll never walk alone" genau zu, denn eine saubere 3-D Grafik verleiht diesem Spiel nahe Verwandtschaft zu dem Rage-Konkurrenten.

Erfreulicherweise hat sich das Programmiererteam von Arc Developments große Mühe bei der Entwicklung gegeben und sich nicht einfach auf die Zugkraft des großen Namens verlassen. So wartet das Spiel mit einer großen Anzahl an Spieloptionen auf, die jeden Fußball-Fan erfreuen werden. Als Einstimmung auf das Spiel erhält man zunächst einen kurzen Abriß der Liverpooler Vereinsgeschichte, ausgeschmückt wird das ganze mit schönen Porträts der aktuellen Spieler und passendem Soundtrack. Im eigentlichen Spiel setzt sich dieser gute Eindruck zunächst fort. Mein Spielerherz pochte vor lauter Begeisterung, denn man kann nicht nur einzelne Turniere spielen oder zu einem spielspaßsteigernden Match gegen einen Freund antre-

ten. Der große Bonus dieses Spiels ist die Möglichkeit, daß man eine komplette Saison durchspielen kann. Fein ausgestattet mit einer übersichtlichen Tabelle kann man so endlich seinen Durchmarsch an der Tabellenspitze am Monitor bestätigt finden. Wem eine ganze Saison zu lange ist, dem steht die Möglichkeit offen nur die Pokalrunde zu bestreiten. Außerdem kann man bei Bedarf eine Schußvariante mit Anschneideeffekt anwählen. Vor dem Erfolg auf dem Rasen haben die Fußballgötter allerdings hartes Training gesetzt, das man im Practice Modus unbedingt absolvieren sollte. Denn bis man mit der ungewohnten Perspektive zurecht kommt, wird man einige Becher Pausentee zu sich nehmen müssen. Die Grafik ist sehr beein-

druckend und spielflußfördernd schnell, dank der detaillierten Rasengestaltung und der flotten Zoomroutinen für den Amiga bislang sogar einzigartig. Die Übersichtskarte am linken Bildschirmrand erfüllt ihren Zweck zunächst sehr gut. Durch den blinkenden Punkt hat man sofort seinen aktuellen Spieler fixiert und kann ihn

dann zum weißen Punkt, dem Ball, steuern. Bis zum Strafraum wird man außer hineingrätschenden Gegenspielerbeinen auch keinerlei Hindernisse vorfinden, doch der Torschuß erweist sich als äußerst schwierig. Wenn man auf das hintere Tor spielt, hat man noch relativ gute Chancen, den Ball im Netz unterzubringen, doch sollte man auf das vordere Tor spielen, bedarf es Hellscherkenntnissen gepaart mit Häblers Schußartistik. Da leider nur die NTSC-Auflösung genutzt wird, ist der Bildschirmausschnitt recht schmal geraten, was zu Folge hat, daß man das untere Tor erst zu sehen bekommt, wenn man bereits am Elfmeterpunkt steht und der Torwart vor einem steht. Dies ist zwar der einzige eklatante Mangel, den ich feststellen konnte, und glücklicherweise kommt auch jeder Spieler in diesen Genuß, doch das reine Toreverhindern in einer Halbzeit senkt den Spielspaß leider beträchtlich, so daß unter dem Strich "nur noch" eine gute Wertung herauspringt.

(hi)



Wenn ohne Kopf der Torwart steht, der Ball wohl in den Kasten geht.



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

1 MByte ☐ HD Drive ☐
2 Drive ☐ 2 Player ☒

SPORTSPIEL

Hersteller
Grandlam
Preis ca. DM 80,-
Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- exzellente 3D-Grafik, jedoch nur im NTSC-Format
- offizielles Liverpool-Spiel





CRAZY CARS

Scheinbar ließ sich Titus durch das neuerliche Autorennspielfieber zu einer Fortsetzung ihrer Crazy Cars-Reihe bewegen. Glücklicherweise haben sie sich die aktuellen Hits Lotus Turbo Challenge und Jaguar genau angesehen, denn Crazy Cars III bietet ausgesprochen viel Spielspaß.

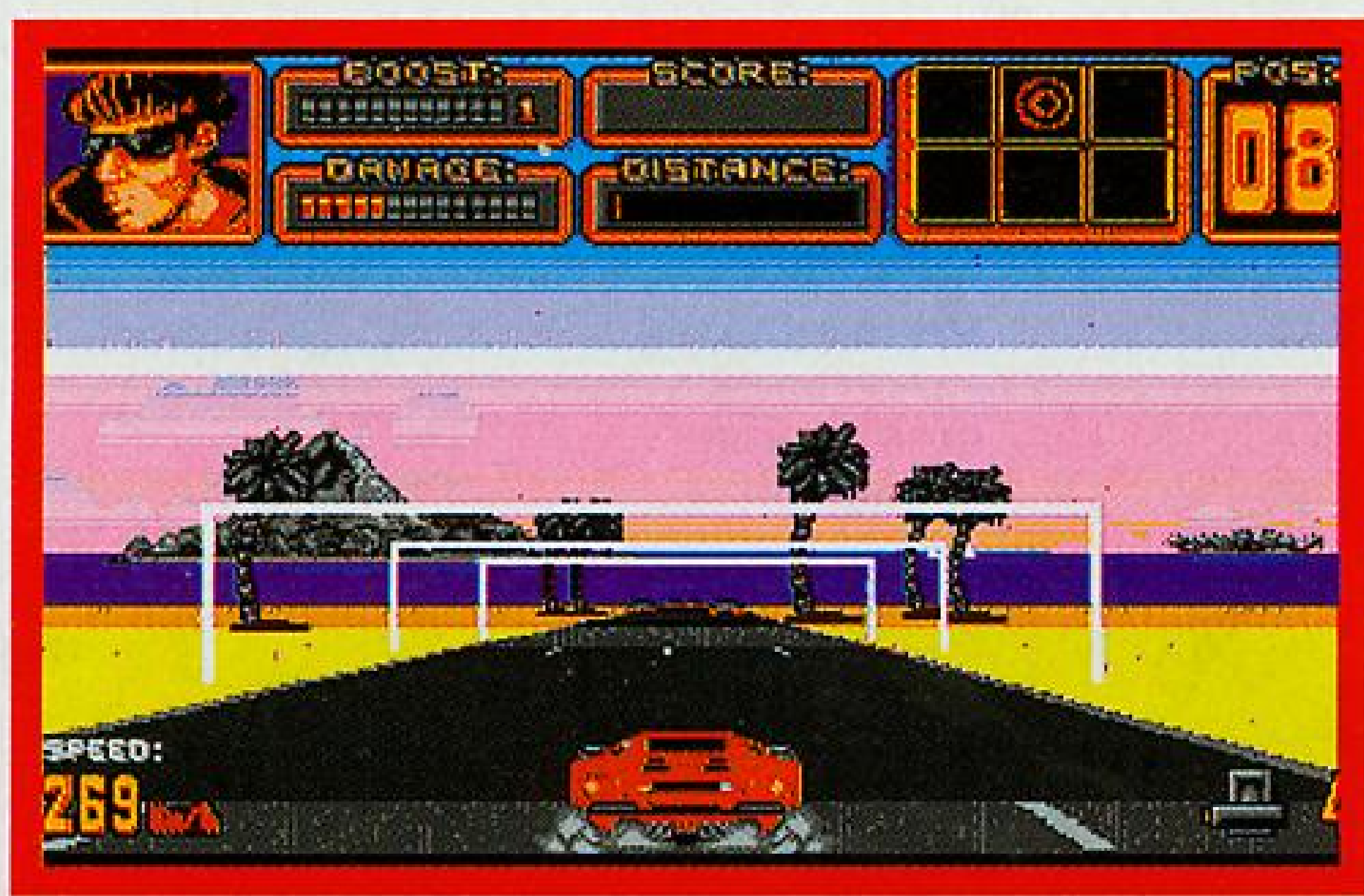
In einem kleinen Intro kann man eine Horde teurer Wagen beobachten, die mit qualmenden Reifen über die Straßen fegt. Dabei handelt es sich jedoch keineswegs um gewöhnliche Rennen, um Welt-

meisterschaftspunkte. Vielmehr finden hier Saturday Night Races statt, die sich illegalerweise auf den amerikanischen Highways abspielen. Da man zufälligerweise gerade zu einem Lamborghini Dia-

blo gekommen ist, nimmt man natürlich auch daran teil. Zunächst muß man noch kleine Brötchen backen und man fährt in der tiefen Provinz um ein paar tausend Dollar Siegesprämie. Sollte man in der vierten Division einige Male gewonnen haben, kann man sich in der Challenge-Inter-Division durch einen Sieg für eine höhere Liga qualifizieren. Bis man jedoch zu einem satten Bankkonto und Starruhm kommt, werden einem noch einige Polizeistreifen an der Stoßstange kleben. Auf einer Amerikakarte sollte man sich zunächst die Rennen mit den



Ziemlich finstere Gestalten gibt es in Denver, aber die haben das Öl wohl nur im Getriebe.



soft-point

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

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover

Klostergang 1
Tel.: 0511/32 12 14

3300 Braunschweig

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

3200 Hildesheim

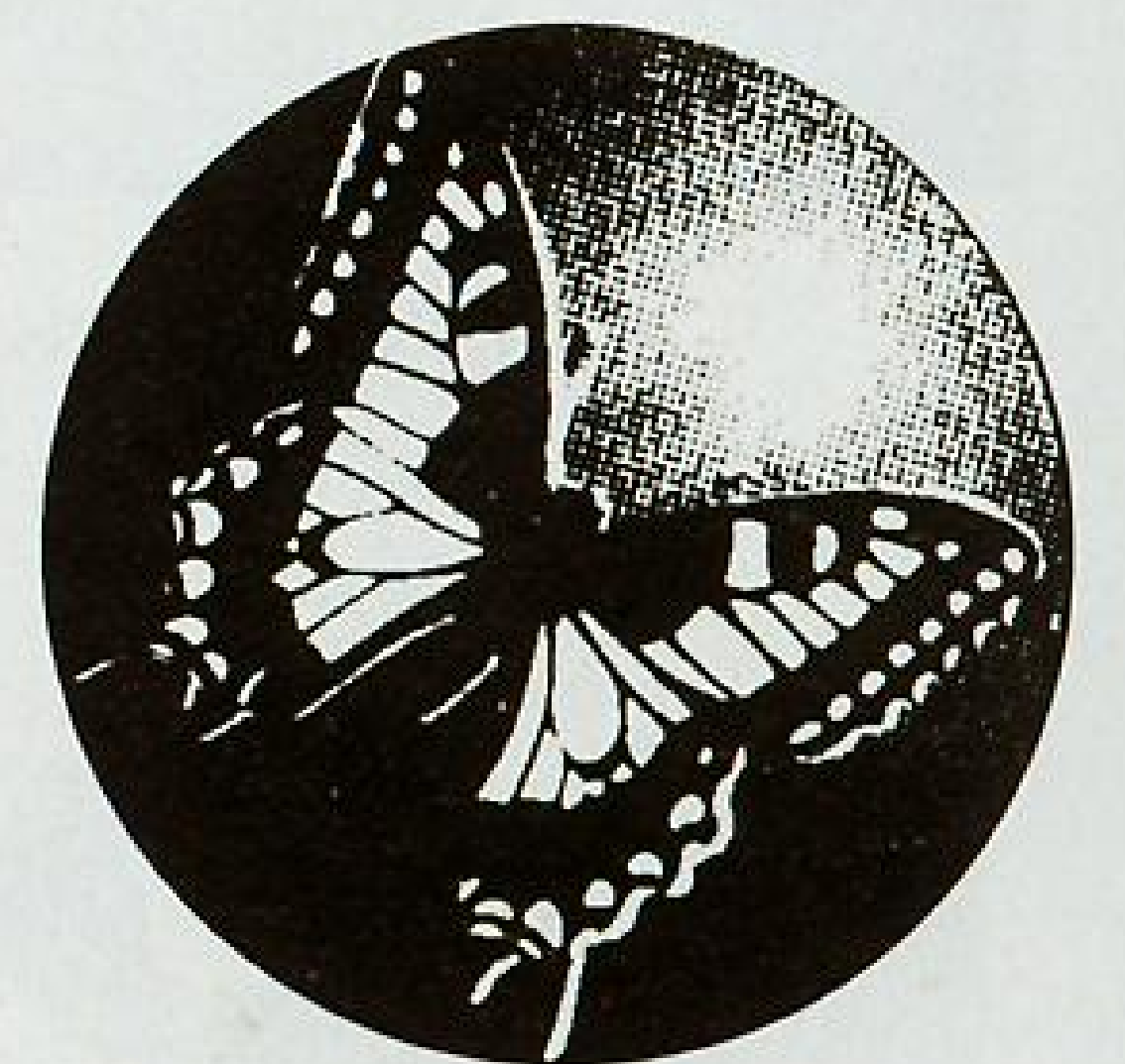
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 05121/3 56 86

4600 Dortmund 1

Kaiserstr. 210
Tel.: 0231/ 59 47 11

O-Cottbus

Michael-Beystr. 4
Tel.: 0355/72 27 22
oder 0355/72 27 42



Demnächst auch in:

Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg,
Kassel, Heilbronn, Amsterdam,
Düsseldorf, Aurich und Wien

Aktuelle Sonderangebote:

Soundblaster 2.0	DM	239,-
Soundblaster PRO 3.0	DM	398,-
512 kB mit Uhr	DM	59,-
2,5 MB mit Uhr	DM	259,-
AMIGA-Reparatur: Heute gebracht, morgen gemacht		
AMIGA-Komplett-Check	DM	25,-

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline: 05121/2 55 66 oder 05121/3 56 86

geringsten Startgeldern und der schwächsten Konkurrenz auswählen. Wer das Risiko liebt, kann das restliche Geld auch noch auf seinen Sieg verwetten. Wenn dies dann tatsächlich der Fall sein sollte, kann man einen stattlichen Pott einkassieren. Das Geld, das man letztendlich auf dem eigenen Konto findet, muß man dann schnellstens in eine bessere Fahrzeugausrüstung investieren. Mit den günstigen Radarwarnern kann man die Polizei überlisten, während Superbremsen zu einem äußerst schnellen Bremsvorgang verhelfen. Wesentlich teurer sind allerdings bessere Motoren und Turbobooster, die die Konkurrenz alt aussehen lassen. Nach dem Rennen sind meist teure Reparaturarbeiten fällig, ohne deren Erledigung die Höchstgeschwindigkeit beträchtlich sinkt. Soweit macht das Spiel einen guten Eindruck, der sich im letztendlich entschei-

denden Rennen bestätigen sollte. Die Grafik ist überaus flott und schön detailliert gestaltet, die entgegenkommenden Rennwagen sind deutlich zu erkennen und lassen sich gut einschätzen. Auch wenn die Steuerung zunächst noch etwas ungewohnt ist, nach wenigen Rennminuten erweist sie sich als recht geschickt und spielbar. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, was der Motivation zugute kommt, und bis man in den Genuß der gelungenen Spezialeffekte wie Regen und Schnee kommt, ist ein langes Training vonnöten. Schließlich paßt sich auch der Sound dem restlichen Niveau an. An den Spitzenplatz von Lotus Turbo Challenge II kann Crazy Cars III zwar nicht heranfahren, doch ein Platz in der zweiten Startreihe gleich neben Jaguar ist ihm sicher.

(hi)

AMIGA

A ☒ A ⁵⁰⁰ ☒
unterstützt

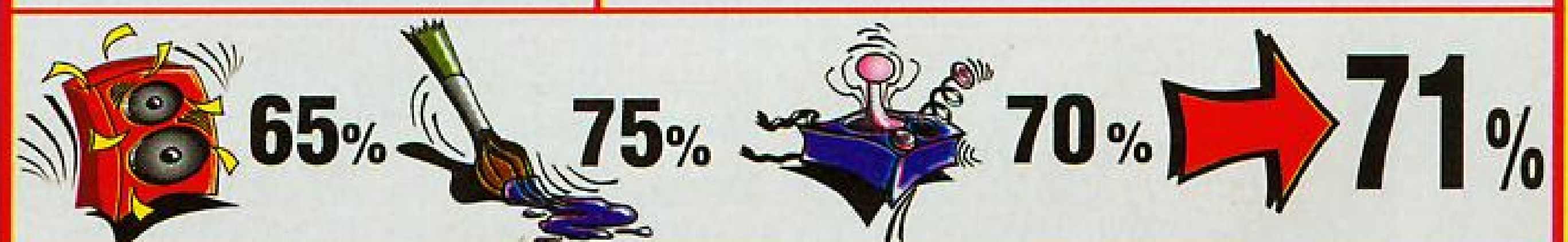
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☒ 2 Player ☒

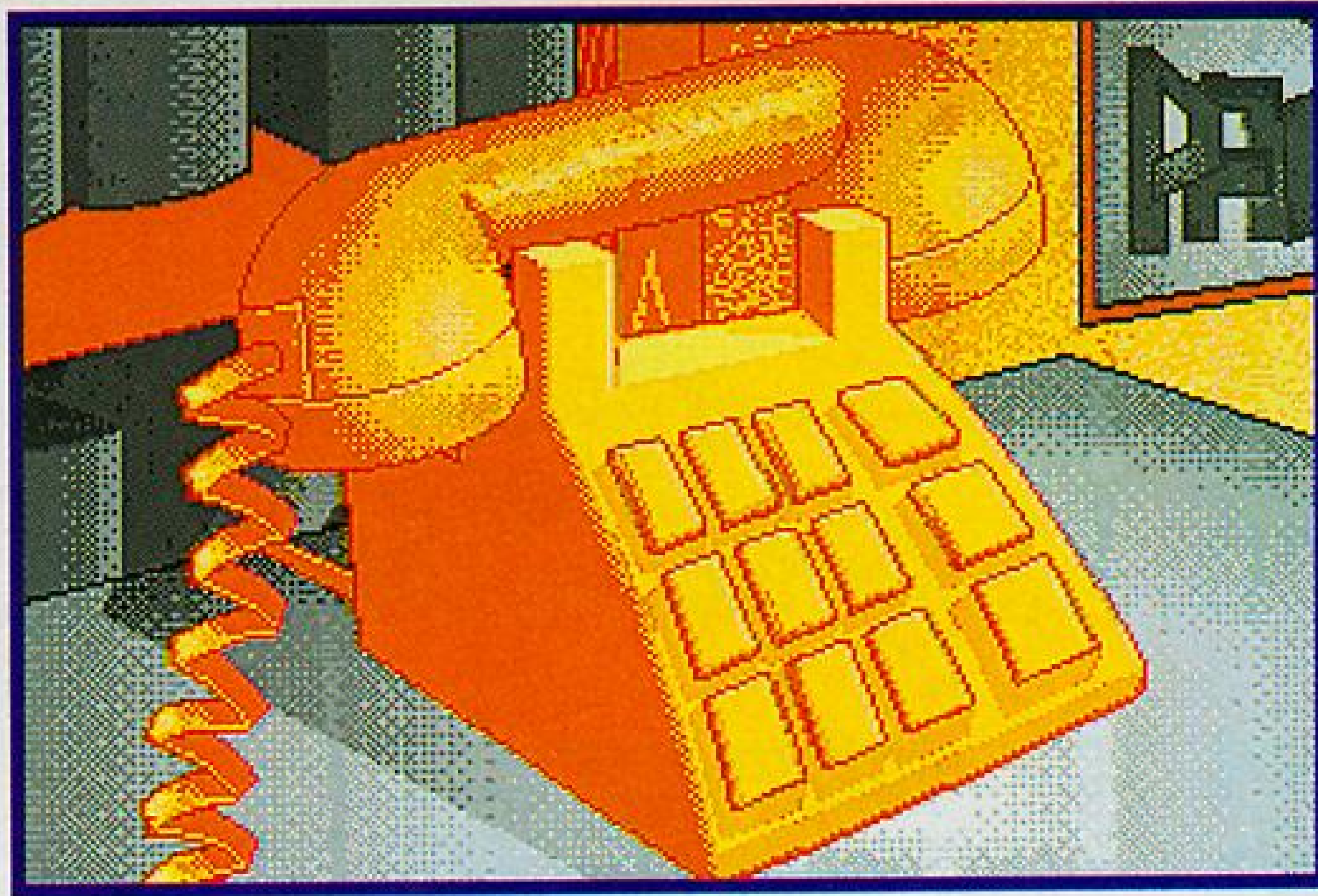
SPORTSPIEL

Hersteller Titus
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- besser als die Vorgänger
- Simultan-Play





Ein sehenswertes Intro mit Trickfilm-Qualität leitet das Spiel genial ein.

PREMIERE

Der Abend vor der großen Filmpremiere. Clutch Gable, der Cutter, arbeitet seit drei Tagen und Nächten fieberhaft an der Endfassung des Films. Das leicht chaotische Ergebnis könnt Ihr nun in Core Design's Premiere durchspielen.

Von Level zu Level neue Überraschungen, die hinter den Studiotüren lauern.

Von Core Design, die vor allem durch Rick Dangerous und Chuck Rock bekannt geworden sind, gibt es nun ein Jump and Run der ungewöhnlichen Sorte. Auf einer separaten Diskette ist ein phänomenales Intro enthalten, das in toller Zeichentrick-Manier die Leidensgeschichte unseres lieben Clutch Gable auf den Monitor bringt. Dummerweise ist die Rolle mit der Endfassung des Films von dem Erzrivalen Grumbling Pictures gestohlen worden, und Clutch Gable bleibt nichts anderes übrig, als sich in den Studios des Konkurrenten auf die Suche zu begeben. So steht Ihr im ersten Level des Spiels mitten in einem Westernfilm. In traditioneller Jump and Run-Art steuert Ihr Clutch Gable nun durch die leicht ruckelig scrollenden Bildschirme, die von sehr schön animierten, cartoonmäßig gestylten Gegnern bevölkert werden. Als spielerisch interessant erweist sich die Möglich-

keit, daß man auf Plattformen sowohl am hinteren als auch am vorderen Rand gehen kann. Deutlich abwechslungsreicher gestaltet sich so der Spielablauf. Dazu tragen auch die vielen Schalter bei, die bei Aktivierung Türen öffnen oder Hindernisse verschwinden lassen. Ansonsten kann man natürlich auch Waffen einsetzen, die sich von Level zu Level unterscheiden. Am Ende jedes Levels gilt es außerdem, ein kleines Zwischenspiel zu bewältigen. Nach dem Westernlevel muß man in einer richtig schönen Dampflok alten Kalibers über wenig stabile Schienen rollen und sich vor zu niedrig geratenen Signalschildern in Acht nehmen. Der Sound ist nicht gerade spektakulär geworden, er paßt sich jedoch unauffällig dem Spiel an. Der große Spielwitz ergibt sich

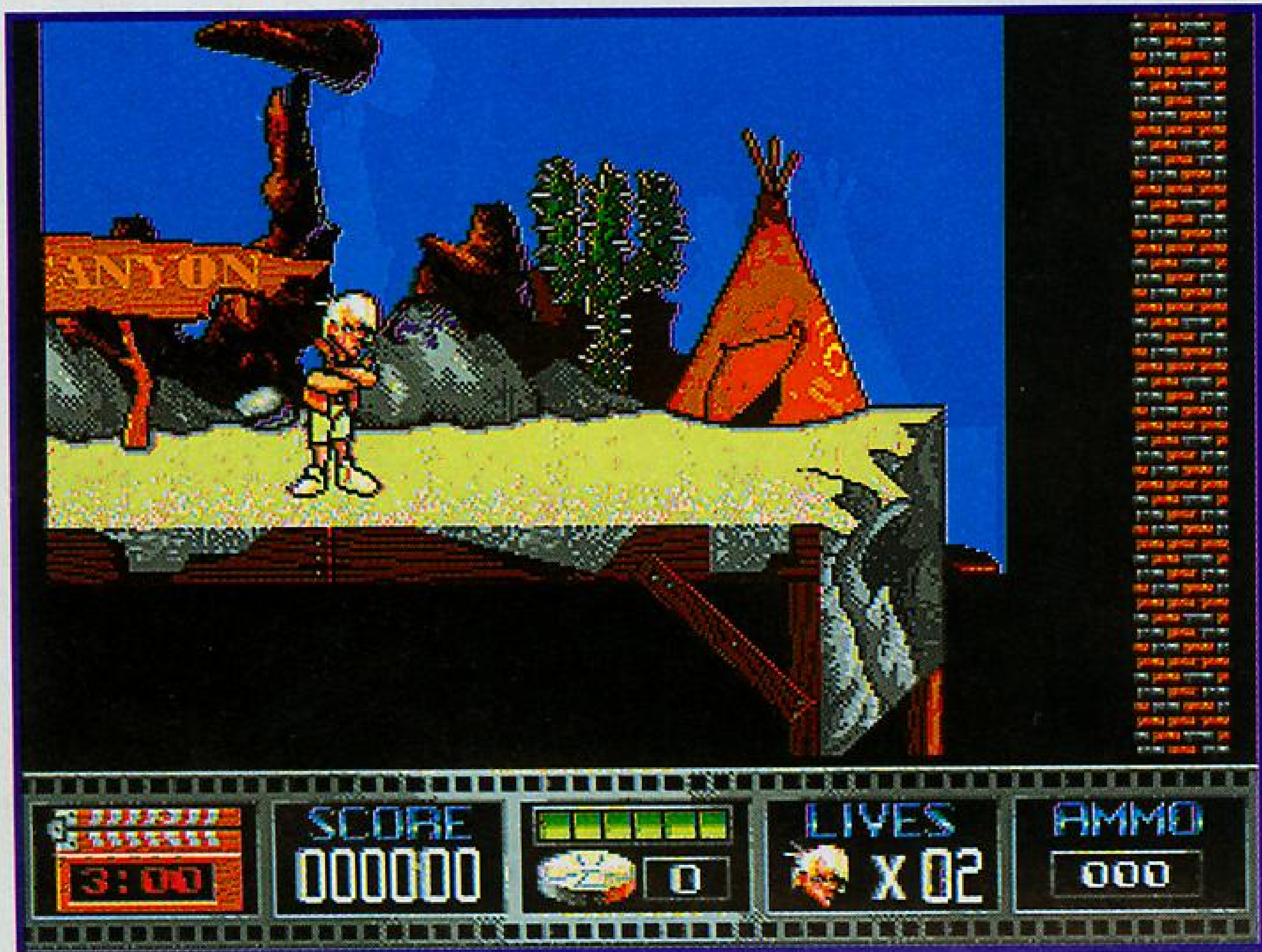


bei Premiere vor allem durch die komplett unterschiedlichen Level-Szenarien. Im zweiten Level bewegt man sich durch ägyptischen Gefilde. Und interessanterweise laufen die typischen Wandmalereien auf der Wand auf und ab, während Abgesandte von Tut Ench Amon einen schönen Tanz aufführen, ganz nach "Walk like an Egyptian" von den Bangles. Das Händchen aus der Addams Family wird Euch im Horror-Szenario des dritten Levels begegnen, während sich die Liste der Gegner im vierten Level wie eine "Who is Who?"-Aufzählung aus allen bekannten Zeichentrickfilmen liest. Ein futuristisch gestylter Science-Fiction Level und ein Fantasy-Film runden das Spiel ab. Das Spiel ist gut spielbar und schön abwechslungsreich. Technisch zeigen sich jedoch einige Schwächen und allzu neu sind die enthaltenen Ideen auch nicht, doch wer

Rick Dangerous gerne spielte, kann ruhig mal einen Blick hinter die Kulissen von Hollywood werfen.

(hi)

Im Wilden Westen wird geschossen, mit Indianern gekämpft und man muß mit einer Stampede fertig werden.



AMIGA A ☒ A ⁵⁰⁰ plus ☒ unterstützt 1 MByte ☐ HD Drive ☐ 2. Drive ☒ 2 Player ☐	JUMP 'N RUN Hersteller Core Design Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - 6 unterschiedliche Filmszenarien Muster von Hersteller
65% 70% 75% 70%	

Groovers Paradise

Postfach 410 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724

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



Software

zu Hammerpreisen!!!

Amiga

3D POOL	18,95
4D SPORTS BOXING	19,90
ALPHA WAVES	15,90
ALTERED DESTINY	21,95
ANTARCTIC ADVENTURE	10,95
ANTHEADS	15,95
APB	10,95
AQUANAUT	15,90
ARTIFICIAL DREAMS	7,95
ARTURA	9,99
ATOMIC ROBOKID	16,90
AUNT ARIC ADVENTURES	10,95
AUSTERLITZ	11,50
AWESOME	19,90
BACK TO THE FUTURE 3	15,95
BALLISTIX	14,90
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BAT	15,95
BATTLE COMMAND	8,50
BEACH VOLLEY	15,95
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BIONIC COMMANDO	15,90
BLOODWYCH	15,90
BOMBUZAL	10,95
BRAINSTORM	8,50
BUBBLE+	16,90
CAPTAIN FIZZ	22,00
CAPTAIN PLANET	15,90
CARRIER COMMAND	15,90
CARTHAGE	18,90
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
THE CHAMP	9,99
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHASE H.Q. II	8,50
CHRONO QUEST	18,90
CHRONO QUEST 2	15,90
CISCO HEAT	19,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	11,50
CONTINENTAL CIRCUS	10,95
CRICKET	12,90
CROSSBOW	15,90
CUSTODIAN	9,99
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK CENTURY	9,95
DARK FUSION	9,99
DARK SPYRE	14,90
DARKMAN	8,50
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEADLINE	10,95
DEJA VU 2	15,90
DOGS OF WAR	15,90
DOUBLE DRAGON	10,95
DOUBLE DRIBBLE	15,95
DUGGER	13,90
ENCHANTER	10,95
ENCOUNTER	12,90
ENGLAND FOOTBALL	15,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE	15,90
THE EXECUTIONER	15,90
FAERYTALE ADVENTURE	21,95
FALLEN ANGEL	11,90

FANTASY PAK • Collection (Crystals Of Arborea, Colorado, Boston Bomb)	21,95
FED. OF FREE TRADERS	15,90
FEUDAL LORDS	15,90
FINAL CONFLICT	15,90
FINAL COUNTDOWN	15,95
FIRE & FORGET	9,95
FIREZONE	11,50
FIRST SAMURAI	15,95
FLIGHT OF THE INTRUDER	25,95
FLINTSTONES	11,50
FLIP IT MAGNOSE	10,95
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORGOTTEN WORLDS	15,90
FROSTBYTE	9,99
GALACTIC CONQUEROR	9,95
GEMINI WING	15,90
GERM CRAZY	13,90
GFL GOLF	11,50
GOLDEN AXE	10,90
GRAIL ADVENTURE	9,99
GRAVITY	14,90
GRID START	9,99
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN' 2	10,95
HATE	10,95
HEART OF THE DRAGON	9,99
HITCHHIKERS GUIDE	15,90
HORROR ZOMBIES	10,95
HOTSHOT	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER	11,50
HUNTER	18,95
HYDRA	11,50
INSECTS IN SPACE	13,90
INTERPHASE	13,90
KEEF THE THIEF	13,90
KILLING CLOUD	15,90
KNIGHT FORCE	15,90
THE KRISTAL	9,95
LEGEND OF THE LOST I	26,90
LEMMINGS	11,50
LICENCE TO KILL	39,90
LIGHT CORRIDOR	10,95
LOCOMOTION	11,90
LORDS OF RISING SUN	9,99
MAGNETIC SCROLLS COLL.	19,95
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	21,50
MANHATTAN DEALERS	15,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MEAN STREETS	15,95
MEGLOMANIA	15,95
MENACE	23,90
MERCENARY 1	15,90
MIDWINTER 2	29,90
MIG-29	21,95
MINDROLL/THALAMUS	15,90
MOTORBIKE MADNESS	11,50
MOUSETRAP	9,99
THE MUNSTERS	9,99
MYSTICAL	11,90
NARC	8,50
NAVY MOVES	15,90
NAVY SEALS	8,50
NECRONOM	16,90
NEIGHBOURS	10,95

NETHERWORLD	11,90
NIGHTBREED	15,95
NINJA WARRIORS	10,95
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OMNICON	10,95
ONSLAUGHT	9,95
ORBIT 2000	9,99
PAC-LAND	15,90
PACMANIA	15,90
PHOTON PAINT SURFACE DISC	13,95
PASSING SHOT	15,90
PIT-FIGHTER	15,95
PLANET FALL	10,95
PROSOCCER 2190	15,90
PROSPECTOR	11,50
PYRAMAX	12,90
QUADRALIEN	12,90
QUADREL	15,90
QUASIMODO	11,50
RACE DRIVIN'	15,95
RADIO CONTROLLED RACER	9,99
RED HEAT	15,95
RENAISSANCE	11,90
RESOLUTION T01	19,90
ROBOCOP II	8,50
ROBOZONE	15,90
ROCKET RANGER	10,95
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROLLING RONNIE	10,95
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUGBY	15,95
RUN THE GAUNTLET	15,95
RUNNING MAN	15,90
SAINT & GREAVSIE	9,99
SECONDS OUT	11,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	15,90
SHOCKWAVE	15,90
SHUFFLEPUCK CAFE	10,95
SIMULCRA	15,95
SINBAD	15,95
SKULL & CROSSBONES	15,95
SKYCHASE	9,95
SONIC BOOM	15,90
SORCERER	10,95
SPEEDBALL	10,95
SPIRIT OF EXCALIBUR	10,95
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPOT	10,95
SPY VS SPY 2	16,90
STARBLAZE	9,99
STARGOOSE	11,50
STARRAY	11,90
STEIGAR	9,99
STORMBALL	19,90
STRIKE FORCE HARRIER	11,50
STRIKER	11,90
STRYX	15,90
SUMMER OLYMPIAD	11,90
SUPER CARS 2	21,95
TERRY'S BIG ADVENTURE	15,90
TETRIS	15,95
THAI BOXING	11,50
THUNDER JAWS	15,95
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95

TURBO TRAX	13,90
TURTLES	15,90
TV SPORTS FOOTBALL	15,90
UMS 2	29,90
THE UNTOUCHABLES	15,95
WARLOCK	19,95
WARP	13,90
WEB OF TERROR	11,90
WILD WHEELS	8,50
WINGS	15,95
WINGS OF FURY	10,95
WINTER OLYMPIAD	11,90
WISH BRINGER	10,95
WOLFPACK	19,90
WORLD CUP 90	15,90
WRANGLER	13,90
XENON	10,95
XENON 2	10,95
XIPHOS	15,90
XYBOTS	10,95
YOLANDA	15,90
ZORK I	10,95
ZORK II	10,95
ZORK III	10,95

CISCO HEAT	15,90
COLOSSUS BRIDGE 4	15,90
CRAZY CARS 2	9,95
DARK CENTURY	9,95
DEATH BRINGER	15,95
DEJA VU	33,00
DELTA FORCE	15,95
DR. DOOM REVENGE	10,95
FALCON	21,95
GAZZA II	15,95
GFL GOLF	11,50
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN' 2	10,95
HEART OF CHINA	29,90
HOYLES 3	21,95
KINGS QUEST V	29,90
KRISTAL	25,90
LAPTOP CHESS	15,95
THE LEGEND OF ROBIN HOOD	29,90
LICENCE TO KILL	10,95
MARTIAN DREAMS	21,95
MIG-29	21,95
MOVIE STARS	15,90
NETHERWORLD	11,90
OFF SHORE WARRIOR	9,95
PAPERBOY II	10,95
PIT-FIGHTER	15,90
POLICE QUEST 3	29,90
RED BARON	29,90
RED OCTOBER 2	15,90
RISE OF DRAGON	29,90
RISE OF THE DRAGON	29,95
SAVAGE EMPIRE	21,95
SHADOWGATE	15,95
SKULL & CROSSBONES	15,95
SLEEPING GODS LIE	15,95
SPACE QUEST 3	29,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPIDERMAN	10,95
SPIRIT OF EXCALIBUR	10,95
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPORTS SPECTACULAR	15,95
SPOT	8,95
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95
UNINVITED	15,95
VIRTUAL WORLDS • Collection (Driller, T. Eclipse, ...)	17,95
Castlemaster, Crypti	
VOLIFIED	10,95
WILLIE BEAMISH	10,95
WINGS OF FURY	21,95
WOLFPACK	19,90
'NAM 1965-1975	21,95

AMIGA NEU

EINGETROFFEN

ACTION II	17,95
DELTA FORCE	15,95
F 1 TORNADO	8,95
GAZZA II	15,95
ITALIA '90	8,95
LAST BATTLE	15,90
MONTY PYTHON	8,95
MOVIE STARS	15,90
PAPERBOY II	10,95
SARAKON	8,95
SPIDERMAN	10,95
SUPER OFF ROAD	8,95
VOLIFIED	10,95

IBM PC 3.5"

ACTION II	17,95
APB	10,95
ARCADE BONANZA	9,99
ARCHIPELAGOS	11,90
AUSTERLITZ	15,90
BACK TO THE FUTURE 2	18,95
BALANCE OF POWER	14,95
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLEMASTER	10,90
BLADE WARRIOR	15,95
BLOODWYCH	9,95
BLUES BROTHERS	23,95

SEGA

MEGA- DRIVE

688 SUBMARINE ATTACK	112,95
ALEX KID ENCHANTED CA.	84,95
ART ALIVE	84,95
BACK TO THE FUTURE 2	112,95
BONANZA BROTHERS	98,95
BUDOKAN	112,95
COLUMNS	84,95
CYBERBALL	98,95
DESERT STRIKE	112,95
DJ BOY	112,95
E-SWAT	98,95
E.A. HOCKEY	112,95
F-22 INTERCEPTOR	112,95
FATAL LABYRINTH	84,95
FIRE SHARK	112,95
FLICKY	84,95
HELL FIRE	98,95
HERZOG ZWEI	98,95
J.B. DOUGLAS BOXING	98,95
KID CHAMELEON	112,95
KLAX	98,95
MICKEY MOUSE I	112,95
MICKEY MOUSE-FANTASIA	112,95
MIDNIGHT RESISTANCE	112,95
MOONWALKER	98,95
NINJA GARDEN	112,95
OLYMPIC GOLD	112,95
PGA TOUR GOLF	112,95
PHELIOS	98,95
POPULOUS	112,95
RAMBO 3	84,95
SENNA SUPER MONACO	126,95
SONIC THE HEDGEHOG	98,95
SPIDERMAN	112,95
STREETS OF RAGE	98,95
SUPER HANG ON	98,95
SUPER MONACO G.P.	98,95
SUPER THUNDERBLADE	98,95
TEST DRIVE 2	98,95
TOKI	112,95
TURBO OUT RUN	112,95
JORDAN V BIRD BASKETBALL	112,95
WONDERBOY MONSTERLAND	112,95
ZERO WING	112,95
ZOOM	84,95

MASTER- SYSTEM

AERIAL ASSAULT	61,95
ALEX KID HIGH TECH	61,95
ASTERIX	92,95
BATTLE OUTRUN	61,95
BOMBER RAID	84,95
BUBBLE BOBBLE	84,95
CARMEN SANDIAGO	47,95
CHAMPIONS OF EUROPE *	92,95
CHOPFLIFTER	61,95
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION	92,95
CYBORG HUNTER	61,95
DARIUS 2	92,95
DICK TRACEY	84,95
DONALD DUCK LUCKY DIME	92,95
DOUBLE HAWK	61,95
DYNAMITE DUKE	61,95
E-SWAT	61,95
F16 FIGHTER	50,95
FIRE AND FORGET 2	84,95
FORGOTTEN WORLDS	61,95
GALAXY FORCE	47,95
GAUNTLET	84,95
GHOULS AND GHOSTS	84,95
GOLDEN AXE	84,95
GOLDEN AXE WARRIOR	92,95
GOLFAMANIA	92,95
GOVELIUS	61,95
GREAT FOOTBALL	70,95
GREAT GOLF	70,95
HEAVYWEIGHT CHAMP	70,95
IMPOSSIBLE MISSION	84,95
INDIANA JONES	84,95
KLAX	92,95
LASER GHOST	84,95
LORD OF THE SWORD	61,95
MICKEY MOUSE	84,95
MOONWALKER	75,95
MS. PACMAN	84,95
OLYMPIC GOLD	98,95
OUT RUN EUROPA	98,95
PACMANIA	98,95
PAPERBOY	61,95
PHANTASY STAR	112,95
POPULOUS	98,95

R-TYPE	84,95
R.C. GRAND PRIX	84,95
RAMBO 3	61,95
RAMPAGE	84,95
RUNNING BATTLE	84,95
SHANGHAI	47,95
SONIC THE HEDGEHOG	84,95
SPEEDBALL	84,95
SPELLCASTER	84,95
SPIDERMAN	75,95
SPY VS SPY	50,95
STRIDER	75,95
SUBMARINE ATTACK	84,95
SUPER KICK OFF	98,95
SUPER MONACO G. P.	84,95
ULTIMA 4	112,95
WIMBLEDON TENNIS	92,95
WORLD GAMES	70,95
WORLD SOCCER	70,95
XENON 2	84,95
ZILLION 2	36,95

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT*	78,95
COLUMNS	56,95
D.ROBINSON BASKETBALL*	78,95
FANTASY ZONE	78,95
FROGGER	56,95
HALLEY WARS	71,95
LEADERBOARD	71,95
MICKEY MOUSE	71,95
NINJA GAIDEN	71,90
OLYMPIC GOLD*	70,95
OUTRUN	71,90
PENGO	56,95
PSYCHIC WORLD	56,95
PUTTER GOLF	56,95
SHINOBI	71,95
SOLITAIRE POKER	71,95
SUPER KICK OFF	84,95
SUPER MONACO G.P.	56,95
WONDER BOY	56,95
WOODY POP	56,95

Möchtest Du etwa den komischen Nachnamen K.A.T.I. haben? Wen wundert es, daß König Valrog - derartig gestraft - ziemlich verbittert und böse geworden ist. Du darfst allerdings nicht tolerieren, daß er seinen Frust abreagiert, indem er das mehr oder minder unschuldige Ländchen Bonzaari überfällt. Da kann man eigentlich nur noch "Banzai" ausrufen und sich den üblen Unsympathen, die Valrog als Söldner anheuerte, tapfer in den Weg stellen.

Dojo Dan



Ohne entsprechende Vorbildung und Training wird dies aber ein etwas kurzes Unterfangen! So schicken die weisen Regierungsmitglieder Bonzaaris immer nur einen guten Kämpfer, um für Ruhe und Frieden zu sorgen. Diesmal bist Du als Dan, der gerade das Siegerpodest bei den alljährlich stattfindenden Dojo-Wettbewerben erklommen hat, zum Held auserkoren. In der Karatekunst des Tretens, Schlagens und Überlebens ausgebildet, ziehst Du gegen Valrog K.A.T.I. ins Feld. Doch nicht nur hirnlose Klopperei, sondern auch logisches Problemlösen, Hoverboarding, Fliegen und sogar Autofahren ist in diesem lustigen Beat-ém-up angesagt. Zunächst hast Du aber die Auswahl zwischen vier Landschaften mit je fünf Leveln. Im bewaldeten Oakley, dem bergigen Botony, der Lavawelt Volcania, sowie dem

inseligen Abodia wird mit der Unzahl von Gegnern keinesfalls Langeweile aufkommen. Hier warten nämlich schon niedliche, steinschleudernde Monsterfliegen, keineswegs kuschelige Nager, sowie gemeine Gnome auf Dich. Natürlich darf am Ende jedes Levels der mittlerweile obligatorische Obermottz, dessen Schwachstelle erst mal herauszufinden ist, auch nicht fehlen. Zum Glück haben Deine erfolglosen Vorgänger magische Töpfe zurückgelassen, die mit Kraftkapseln zur Vergrößerung Deiner Widerstandsfähigkeit und Extraleben angefüllt sind. Leider wurden einige der Töpfe bereits von den Gnomen entdeckt und fieserweise mit Gift präpariert. Dafür kannst Du Dir aber "Yin-Yang", die freigesetzte Kraft Deiner Gegner, einverleiben. Nicht zuletzt harren viele gefangene Mitbürger in finsternen Dungeons auf ihre Rettung.

Bei fixer Befreiung derselben heimst Du Sonderboni ein. Von Zeit zu Zeit findest Du Kartenstücke, welche Dir die Orientierung erleichtern. Die Grafik kann sich durchaus sehen lassen. Erfreulich ist die exakte Steuerung Dan's,

sowie die japanisch anmutenden, levelbegleitenden Musikstücke. Leider sind keine FX zu hören. Der erreichte Spielstand kann natürlich gesaved werden.

(mr)

AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

1 MByte ☒ HD Drive ☐
2 Drive ☒ 2 Player ☐

BEAT`EM UP

Hersteller Europress
Software

Preis ca. DM 70,-

Muster von
Europress Software

Besonderheiten

- CD-Player zu gewinnen
- deutsches Handbuch



Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

PC/IBM

1869 HANDESSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
ASHES OF EMPIRE KOMPL. DT. VGA *	95,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA *	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. VGA	99,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONFLICT KOREA - SSI-	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA	95,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA *	89,90
DARKLANDS VGA	99,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUG	
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	79,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA *	109,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
GATEWAY - ACCOLADE - DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE ... KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GO SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA *	89,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA *	95,90
ISHAR DT. ANL. VGA	75,90
JACK NICLAS SIGNATURE EDITION VGA	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 VGA	69,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND OF KYRANDIA VGA	79,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	75,90
MAD T V KOMPL. DT.	85,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA *	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. VGA	99,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY III VGA *	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
SCENARIO KOMPL. DT. VGA	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA *	99,90
SIEGE VGA	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 SPRING BREAK VGA *	79,90
SPELLJAMMER VGA *	99,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. VGA	79,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UTOPIA DT. ANL. VGA	89,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK -386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90
WORLD TENNIS CHAMP.-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90

PC/IBMSonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH NUR 5,25"	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANL.	39,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
CONAN -THE CIMMERIAN- DT. ANL.	29,90
DAS BOOT NUR 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3.5"	49,90
ELITE	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL. NUR 3.5"	34,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5.25 "	19,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25 "	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS INFOCOM	29,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25"	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIGHT & MAGIC 3 ENGL. VERS. VGA	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3.5"	29,90
NAM - VIETNAM -	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
REALMS DT. ANL.	29,90
RISE OF THE DRAGON DT. VERSION NUR 5.25"	49,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3.5"	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5"	34,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25	49,90
SPEEDBALL 2 NUR 3.5	39,90
STORMOVIK SU 25	29,90
STRATEGO	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPREMACY	29,90
TANK - SPEC. HOLOBYTE	29,90
TIME QUEST VGA	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. VERSION VGA NUR 5.25"	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

360 COMPILATION - MINDSCAPE-	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CHESS MASTER 3000	99,90
EUROPEAN CHAMP. SHIP 92	79,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PD & Shareware für	59,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTARTED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
NORTH POLAR	199,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2 *	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
SHAREWARE PEARLS Spiele,DTP,Grafiken,	45,90
Animationen, Utilities ...	
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1 & 2/SPEECHPAK	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/WALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	349,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	629,90

Atari/Amiga

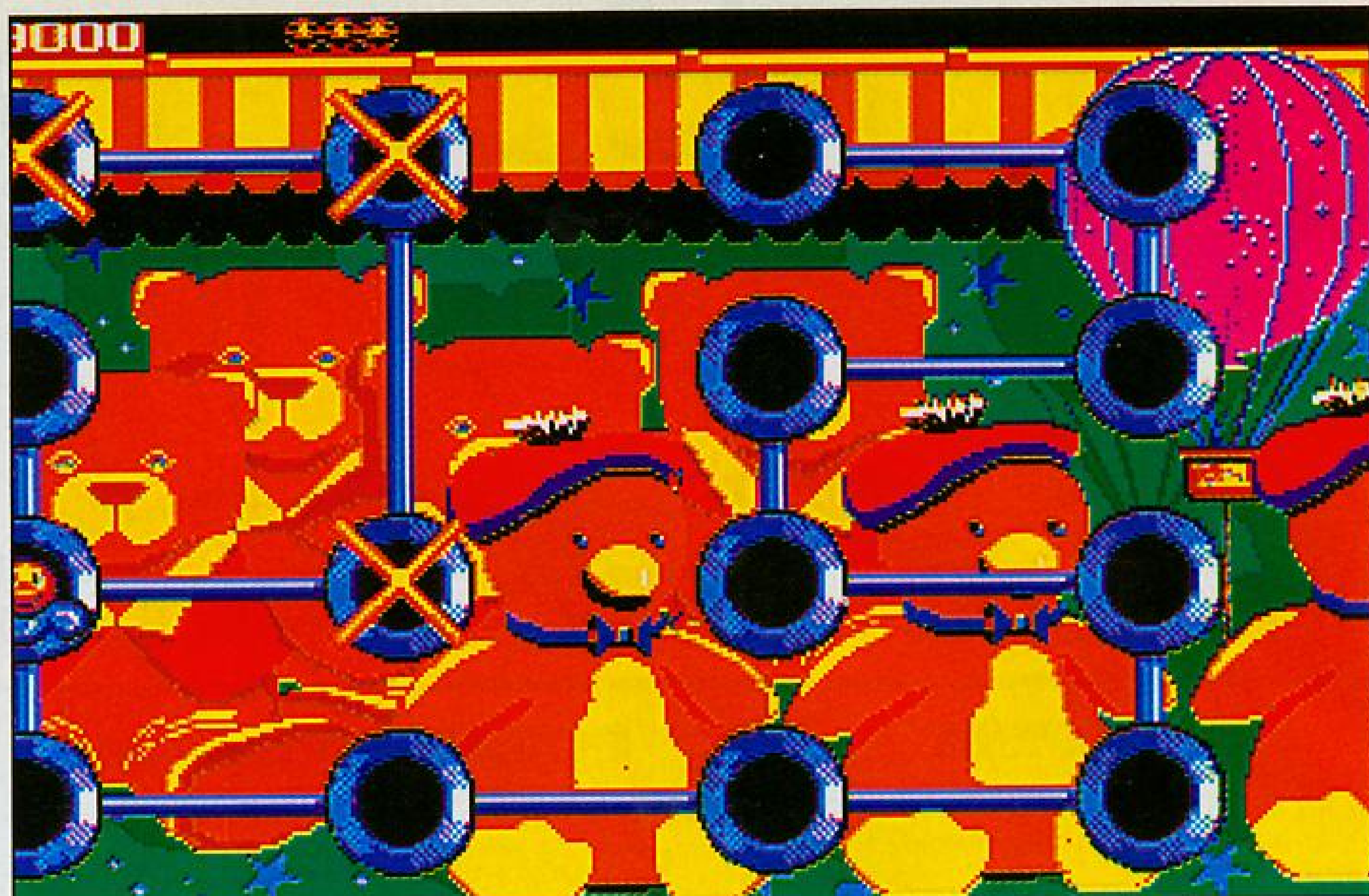
1869 - HANDESSIMULATION - DT. 1 MB	85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AGONY DT. ANL.	59,90
AIR WARRIOR 1 MB	79,90
AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB	79,90
APIDYA DT. ANL.	65,90
ASHES OF EMPIRE 1 MB *	85,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
BATTLE ISLE DT.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 1 MB	79,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL. DT. ANL.	59,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW * 1 MB	85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	89,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *	79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUG - SCHICKSALS.- DT. *	79,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTER 1 MB DT. ANL.	79,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPAÑA THE GAMES 92 DT. ANL.	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F14/F18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEIMDALL DT. VERS.	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
HUMANS DT. ANL. *	65,90
INT. SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
ISHAR DT. ANL.	75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA- 1 MB	79,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE-	69,90
LIVERPOOL DT. ANL.	79,90
LORD OF THE RINGS DT. ANL. 1 MB	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB	75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL.	79,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS 2 DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE *	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
RISKY WOODS DT. ANL. 1 MB	59,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SPACE M.A.X. DT. ANL.	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT.	54,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK	69,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA NEW WORLDS	39,90
VIKING - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	69,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB *	69,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WIZKID DT. ANL. *	59,90
WOLFCHILD	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOOL DT. ANL. *	59,90

Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	29,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H. Q.	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME : ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBO RACER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
ELF	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
KINGS QUEST 1,2 oder 3 jewels	29,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NAM VIETNAM	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKERSTAR/17 &4/KARTENSPIEL	29,90
POLICE QUEST 1 oder 2 jewels	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M 4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1,2 oder 3 jewels	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 1 MB DT. ANL.	29,90
STRATEGO	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER OF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLYTRAP	29,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
WATERLOO	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90



Da grinst er nun der rote Ball und platzt sogleich mit lautem Knall.



Noch stehen Bumpy anstrengende Levels mit vielen Prüfungen bevor.

Bumpy's Arcade Fantasy

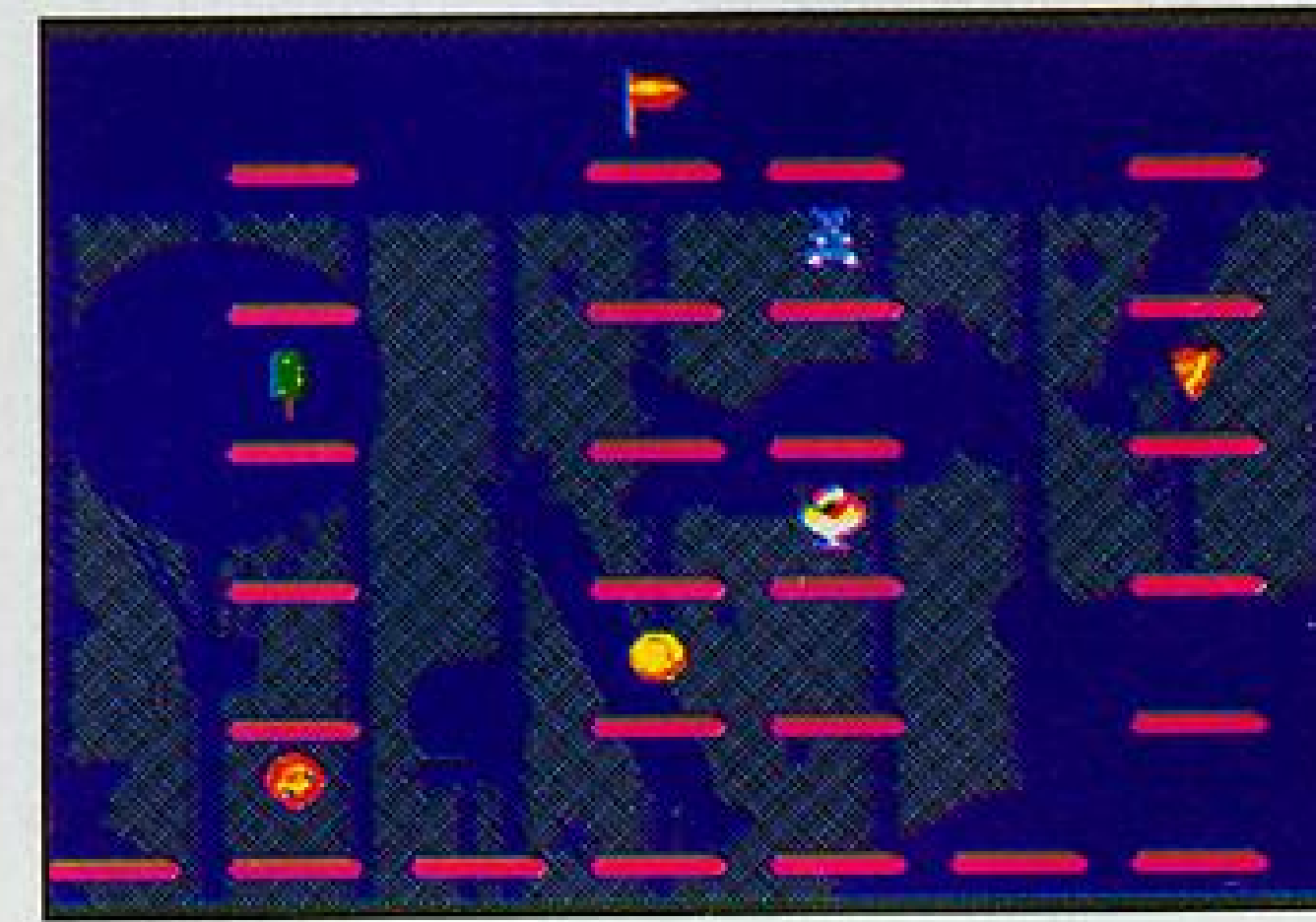
Was tut man nicht alles, um seiner heißbegehrten Flamme zu imponieren! So führt Bumpy, ein lustiger kleiner Luftballon, seine Freundin in den Vergnügungspark. Die niedliche Bumpette will natürlich, daß Bumpy seinen Mut beweist. So ist unser Held gezwungen alles durchzuprobieren.

Tja, es gibt für ihn kein zurück! So muß er Bumpette kostspieligerweise in den Shop mit den Süßigkeiten, ins Puppentheater und in das Riesenrad einladen. Auch die Geisterbahn, das Monsterhaus und die Schießbude bleiben ihm nicht erspart. Bei diesem funnigen Denkspiel kommt es vor allem auf Geschicklichkeit an. Überall erwarten Bumpy Labyrinth mit verschiedenen Plattformen und Säulen, die ihn am Erreichen der für die Gunst Bumpettes` erforderlichen Boni hindern. So gibt es klebrige, löcherige, magnetische, links- und rechtsdrallige, unsichtbare und was-weiß-ich-noch für andere Hindernisse. Nicht nur das: Verfehlt er den festen Untergrund, stürzt unser Freund mit nicht auszuden-

kenden Folgen in die Tiefe. Zum Glück findet er neben den Boni auch viele Icons für die erforderlichen Extraleben. Neun verschiedene Jahrmarktattraktionen mit mehr als 100 Levels sind zu meistern, da läßt Bumpette nicht locker! Nach Erreichen der jeweiligen Aufgabe öffnet sich ein Ausgang, durch den Bumpy wieder auf den Platz des Vergnügungsparks zurückkommt. Natürlich kannst Du Deinen einmal erreichten Spielstand absaven, um nicht wieder von vorne anfangen zu müssen. Der Schwierigkeitsgrad ist dreifach einstellbar. Zusammen mit den originellen, digitalisierten Soundeffekten und der exakten Steuerung ist Bumpy's Arcade Fantasy ein lustiges, empfehlenswertes Denkspiel. (mr)



Hier muß unser Freund für Bumpette einiges leisten.



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

1 MByte ☒ HD Drive ☒
2. Drive ☒ 2 Player ☒

DENKSPIEL

Hersteller Loricel
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Loricel

Besonderheiten
- deutsches Anleitung
- Joystick
empfehlenswert



65%



65%



70%

➔ **69%**

The logo features the word "AMIGA" in white, uppercase letters on a red rectangular background. To the right, the word "Games" is written in a large, bold, yellow, italicized font. Below "Games", the words "Disc & Mag" are written in a smaller, black, italicized font.

AMIGA Games Disc & Mag

- **News, Spieletests & Informationen auf 100 Seiten**
- **mit vollständigem Spiel auf Diskette**
- **ausführlich, kompetent, umfassend**

The logo features the word "Games" in a large, bold, yellow, italicized font. Below it, the words "Disc & Mag" are written in a smaller, black, italicized font. The entire logo is set against a blue rectangular background.

Games Disc & Mag

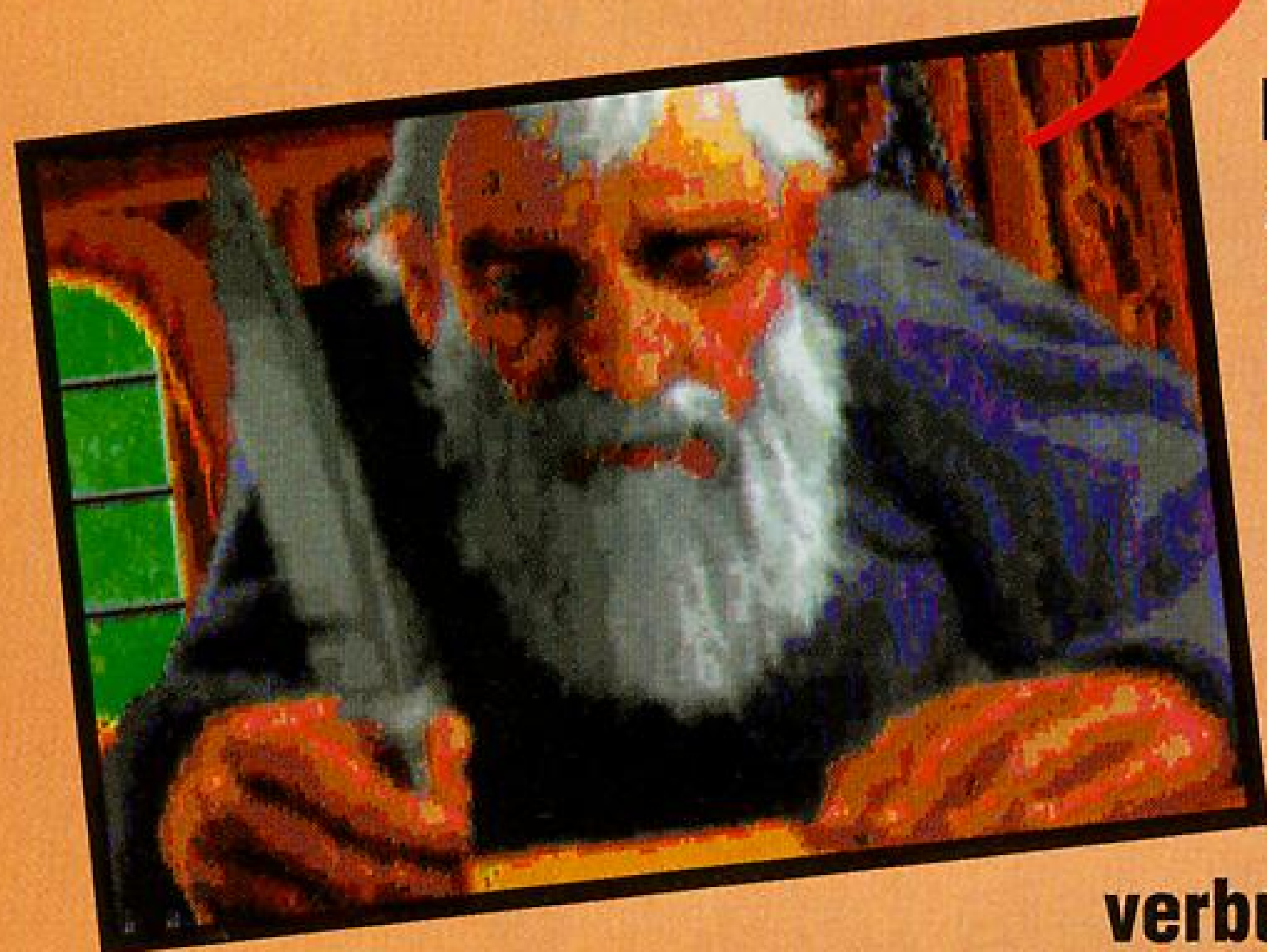
- **PC-Spiele total!**
- **Profi-, Shareware, PD-Software**
- **Berichte aus der Szene!**
- **Daten, Fakten, Hintergründe**
- **exklusive Software auf Diskette**

4,- Einführungspreis
je Heft

**auch noch
nächste Ausgabe!**



The Legend of Kyrandia



Der amerikanische Softwareproduzent Westwood konnte mit "Eye Of The Beholder" und "Battletech" bereits sagenhafte Erfolge verbuchen. Daß es sich

dabei keinesfalls um zufällige Glückstreffer handelte, stellen die Jungs aus Kalifornien mit "The Legend Of Kyrandia" überdeutlich unter Beweis.

Für eingefleischte Rollenspieler ist das Königreich Kyrandia das reinste Schlaraffenland. Edelsteine schießen wie Pilze aus dem immergrünen Waldboden, und die Bewohner des kleinen Inselstaates huldigen noch immer ihrer eigenen, ganz speziellen Form der Magie. Diese bezieht ihre Kraft aus dem mächtigsten aller Kristalle, dem wunderbaren "Kyragem". Die Geschichte dieses wertvollen Steins läßt sich weit zurückverfolgen, wurde er doch vor vielen Jahrhunderten geschaffen, um ein harmonisches Zusammenleben von Mensch und Natur zu garantieren.

Dies ging auch lange Zeit gut. Vielleicht zu lange, denn der machthungrige Hofnarr Malcolm machte sich eines Tages die sprichwörtliche Sorglosigkeit der Insulaner zu

Nutzen und brachte den wunderschönen Edelstein in seine Gewalt. Das drohende Unheil konnte aber noch einmal im letzten Moment von Kallak, dem Zauberer, abgewendet werden. Geistesgegenwärtig belegte er das gesamte Schloß mit einem Bannspruch, so daß Malcolm nur an diesem Gebäudekomplex seine Zerstörungswut auslassen konnte. Die Jahre nach diesem schrecklichen Ereignis verliefen genauso friedlich, wie die Jahre zuvor. Es konnte ja auch wirklich niemand ahnen, daß Malcolm in der Zwischenzeit einen hinterhältigen Plan schmiedete, der ihm zu einem triumphierenden Rachefeldzug verhelfen sollte...

Als es ihm dann schließlich gelang, seinen Ausbruch in die Tat umzusetzen, waren die Ausmaße

veheerend. Ganze Waldgebiete verwandelten sich in öde Steppe, die Zauberer verloren nach und nach ihre unbeschreibliche Kraft und zu allem Übel wurde Kallak in eine steinerne Statue verwandelt... Ihr spielt in diesem märchenhaften Abenteuer Kallaks Enkel Brandon, der von der Bevölkerung einstimmig auserwählt wurde, den einstigen Jäcken in seine Schranken zu weisen. Dieses Ziel läßt sich jedoch nur mit einer Waffe erreichen, der Magie! In dieser Beziehung ist Brandon allerdings genauso unbedarft, wie seine ängstlichen Zeitgenossen und es bedeutet ein hartes Stück Arbeit, ihn zu diesem Mysterium hinzuführen. Zunächst bedient sich der unerfahrene Zauberlehrling kleiner Hilfsmittel in Form magischer Gegenstände. Es ist jedoch nur eine Frage der Zeit, bis Brandon auf eigenen Füßen steht und kleine Zaubereien wirksam anwenden kann. Gerade diese Entwicklung ist für jedes Mitglied der Fantasygemeinde ein wahrer Leckerbissen. Zeigt sich Brandon anfangs über seine ungeahnten Fähigkeiten noch überrascht und hocherfreut (Wow! I've Done This!), so beginnt er schon wenig später sich selbst zu überschätzen (Things Become Easier!). Welchem Rollenspieler ist dies noch nicht widerfahren?

An witzigen Einlagen und vordergründigem Humor mangelt es Westwoods Meisterwerk kaum. So trifft Brandon nach vielen Weg-

stunden auf den Zauberer Darm und seinen Hausdrachen (nein, es ist nicht das weibliche Wesen gemeint!) Brandywine. Diese beiden Vollblutkomiker verstehen es wirklich, sich gegenseitig auf die Schippe zu nehmen (Darm: Rieche ich Katzen? Brandywine: Soll ich etwa Ritter zu mir nehmen? Die sind doch so verschwitzt und außerdem schwierig zu häuten!). Klar, daß diese kleinen Sticheleien im Englischen wesentlich amüsanter sind.

Die Benutzerführung hat ebenfalls ein dickes Lob verdient. Mit wenigen Mausklicken kann man alle wichtigen Aktionen ausführen, ohne sich in verwirrenden Menüs oder in einem dichten Fensterdschungel zu verstricken. Allerdings bleibt die Logik dabei etwas auf der Strecke, denn wie durch ein Wunder kann Brandon eine zehn Meter entfernte Säge in die Hand nehmen und auch benutzen. Realisten seien also eindringlich gewarnt. Eine Warnung muß auch an alle Adventureexperten abgegeben werden, um sie vor einem vorschnellen Kauf zu bewahren. Wer nämlich eine wirklich harte Nuß erwartet, an der man sich genüßlich die Zähne ausbeißen kann, ist auf dem falschen Dampfer. "Kyrandia" ist ein phantastisches Spiel für alle, die sich erst seit kurzer Zeit mit diesem Genre beschäftigen. So werden die Rätsel nur langsam schwieriger und erfordern auch gegen Ende keine besondere Gehirnakrobatik. Dafür sind aber



auch wirklich alle Puzzles in sich schlüssig und können ohne abnormale oder abstrakte Denkweisen gelöst werden. Den eigentlichen Reiz übt "Kyrandia" durch seine tollen Grafiken aus. Jedes Bild wurde möglichst naturgetreu und farbenfroh gezeichnet, so daß im Spieler manchmal wirklich der Eindruck geweckt wird, im Wald zu stehen. Dies aber im wahrsten Sinnes des Wortes, denn gerade die zahlreichen Bäume können durch ihren Detailreichtum begeistern. Das soll aber nicht heißen, daß die anderen Grafiken vielleicht schlecht wären. Ganz im Gegenteil! Die dunklen Verliese und strahlenden Tempel sind eine wahre Pracht. Die Animation wirft hingegen Licht und Schatten. Viele Bewegungsabläufe wurden zwar erstklassig auf den Bildschirm umgesetzt, doch machen bestimmt ebenso viele keine gute Figur. Bestes Beispiel: Brandons Gang erinnert unweigerlich an den eines kniekrüppeligen Kriegsveteranen. Keine Spur von jugendlicher Dynamik und schwungvollen Schritten. Der "Evil Jo...", ähh, Jester" wurde dafür aber umso besser in Szene gesetzt. Im Laufe des Spiels erweist er sich als fabelhafter Messerwerfer und geht mit seinen scharfen Mordinstrumenten so geschmeidig um, wie ein geübter Profijongleur. Die gute Grafik wird vom außergewöhnlichen Sound allerdings um ein paar Prozentpunkte übertroffen. Jedes Musikstück wurde



fabelhaft in die jeweilige Situation eingepaßt und wird bei passender Gelegenheit sanft aus- und wieder eingeblendet. Vor allem die actiongeladene Parkmusik ("The Cure" läßt grüßen!) hat es mir angetan, holt sie doch die letzten Klangreserven aus Kollege Müllers Monsteranlage heraus.

Fazit: "The Legend Of Kyrandia" eignet sich sowohl für Einsteiger als auch für fortgeschrittene Spieler. Wem die Rätsel zu einfach sind, der kann sich wenigstens an den phantastischen Grafiken erfreuen oder den prallen Sound auskosten. Der Einsteiger genießt natürlich beide Vorteile! Schicksal! Dem Jo..., äh Jester sei gesagt: Zieh' dich warm an, du Schellenheini. Dein Herausforderer hat mehr auf der Pflanze, als du vielleicht glauben magst.

(om) + (ak)

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	AM	AT	Titel	IBM
1869	74,90	-	1869	89,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train	94,90
Air Support	62,90	-	Aces of Pacific	78,90
Amberstar	74,90	74,90	Amazon	a.A.
Apydia	68,90	-	Ashes of Empire	a.A.
Aquabatic Games	76,90	a.A.	A.T.A.C	98,90
Battle Isle	68,90	68,90	B.A.T.2	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	Bird of Prey	94,90
Black Crypt	66,90	-	B-17	98,90
Black Sect	74,90	a.A.	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	68,90	Civilization dt.	94,90
Civilisation	83,90	-	Dark Hall	a.A.
Conquestator Data	39,90	-	Darklands (d.A.)	114,90
Cytron	66,90	a.A.	Darkssed	94,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Dungeon Master	74,90
Dune	69,90	-	Dynablast	76,90
Epic	69,90	69,90	Elite 2	a.A.
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Eye of the Beholder (d)	89,90	-	Elvira 3	a.A.
Eye of the Storm	69,90	a.A.	Espania 92	74,90
Exodus 3010	78,90	-	Eye of the Storm	82,90
Fantastic World	82,90	82,90	Eye of the Beholder 2	68,90
Formula Grand Prix	76,90	76,90	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Gobliins	68,90	68,90	Falcon 3.0 dt.	99,90
Gunship 2000	a.A.	-	Formula 1	79,90
Indiana Jones 4	a.A.	-	Gateway	76,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Gobliins	68,90
John Madden Footb.	59,90	-	Grand Prix Unlimited	76,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Gunship 2000	84,90
Lemmings	58,90	58,90	Gunship 2000 Data	a.A.
Lemmings 2	69,90	69,90	Harpoon 2	84,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Harrier Jump Jet	102,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	59,90	Hero Quest Twin Pack	74,90
Lotus Esprit 3	a.A.	a.A.	Hyperspeed	92,90
Lure of Tempress	69,90	-	Indiana Jones Adv.	68,90
Mad TV	78,90	-	Indy 4 (d)	96,90
Mad TV Data	24,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Midwinter 2	76,90	76,90	Lemmings 2	89,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Links 386	99,90
Monkey Island	74,90	74,90	L'empereur	88,90
Monkey Island II	84,90	-	Lord of the Rings 2	79,90
Pacific Island	69,90	69,90	Lure of Tempress	74,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Mad TV	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Mad TV Data	25,90
Populous 2	68,90	68,90	Magic Candle 2	74,90
Populous 2 plus	84,90	84,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Premiere	69,90	-	Might & Magic 4	a.A.
Push Over	64,90	64,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
Railroad Tycoon	72,90	72,90	Perfect General	88,90
Red Baron dt.	79,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Risky Woods	64,90	-	Push over	64,90
Robocop 3	58,90	58,90	Rampart	74,90
Scenario	69,90	69,90	Rex Nebula	119,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Risky Woods	74,90
Sim Earth	89,90	-	Secret Weapons o.t.L.	84,90
Space Quest 4	74,90	-	Sect. Weap. o.L. HE162	44,90
Special Forces	78,90	78,90	Sherlock Holmes	95,90
Stormmaster	69,90	69,90	Siege	69,90
Silent Service 2	79,90	79,90	Silent Service 2	79,90
Sim Ant (d)	84,90	-	Sim Ant	78,90
Soul Crystal	69,90	-	Space M.A.X.	72,90
Striker	69,90	69,90	Space Quest5	a.A.
Titus The Fox	66,90	66,90	Special Force	78,90
The Games Win. Cha.	79,90	79,90	Spellcasting 301	76,90
Wing Commander	94,90	-	Spellcraft	89,90
Zool	69,90	-	Strike Commander	a.A.
			Task Force	103,90
			Ultima 4-6	85,90
			Ultima 7	82,90
			Ultima Underworld	86,90
			Vikings	a.A.
			War of the rocks	a.A.

notwendiges Zubehör

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep.-f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep.-f.A.2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A.500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

AQUATIC GAMES

Der kultige Abenteuer Held James Pond wird sich bald in sein drittes Abenteuer stürzen. Professionell wie er nun einmal ist, begibt er sich vorher natürlich ins Trainingslager. In den Aquatic Games stehen ihm originelle Wettkämpfe vor kunterbunter Grafik in Track & Fields-Manier bevor.

Kultprogrammierer Steve Bak, der am Anfang der 16-Bit Ära mit technisch herausragenden ST-Spielen wie Goldrunner, Genesis oder Karate Kid zu Ruhm kam, legte sich zusammen mit Grafiker Sean Nicholls kräftig ins Zeug und präsentiert zehn ausgefallene Disziplinen, die für heiße Mehrspielersessions sorgen werden. Bis zu vier Spieler können sich an den Wasserspielen beteiligen, nacheinander versteht sich, und um den Thron des besten Joystick-Artisten spielen. Wer einsam und alleine spielt, wird sich zwar

bei bestimmten Leistungen kaum den Monitor um den Hals hängen, auf dem die Medaillen abgebildet werden, doch ein gewisser Reiz ist auch der Einspielervariante nicht abzusprechen. Selbstverständlich kann man die Events auch vorher trainieren, ganz harte Haie wählen schwierigkeithalber natürlich das Piranha-Training. Im 100-m-Splash rüttelt man so schnell wie möglich an seinem Joystickhebel und hofft den schnellen F-Fortescue-Frosch nur am Start von hinten zusehen. Besonders gute Wasser Läufer können durch



Trampolinspringen im Sprungschloß.

gezielte Sprünge sogar noch ein paar Bonuspunkte scheffeln. Als nächstes muß man den Job von Cäcilia, der Ruhewächterin übernehmen. Die edlen Freunde aus der Seehundgegend möchten gerne ein ungestörtes Sonnenbad nehmen. Dazu stupsen sie mit ihrer Nase hereinkommende Wasserbälle weg, bevor sie auf der Nase ihrer Freunde landen. Sollten sie nämlich einmal geweckt werden, schrecken sie auf und bei einem weiteren Störversuch krabbeln sie vom Bildschirm. Sobald zwei Seehunde den Strand verlassen haben, ist es aus mit der Siesta und auch mit der Freundschaft. Besonders lästig sind auftauchende Wecker, die gleich die ganze Belegschaft aufwecken. Als nächstes steht der Froschdrei-

sprung an, in dem sich durch schnelles Rütteln, gezielten Feuerknopfdruck und passendem Absprungwinkel die größten Weiten erzielen lassen. Seine Gelenkigkeit darf Pond höchstpersönlich im Sprung-Schloß unter Beweis stellen. Auf den Schwammtrampolinen gilt es zunächst durch gut getimte Hebelbetätigung eine schwindelerregende Sprunghöhe zu erreichen und dann durch entsprechende Joystickbewegungen schöne Kunststückchen zu vollbringen. Jeweils sechs mal muß man die doppelten Twists, Vorwärts und Rückwärtssalti und die Kombinationen davon vollbringen. Je schneller man seine Vorführungen beendet hat, desto mehr Punkte streicht man ein. Als ziemlich herausfordernd

Maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir aktive Partner, die den Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept - von Fachleuten entwickelt - führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance - Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT

RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH



Langsam steigen die Fische, schnell kommen die Köder.



100 m - Lauf über Wasser.



Sonnenbaden ohne Bälle ist gefragt!

erweist sich das Fischfüttern. Mit einem Behälter bewaffnet läuft man auf der Brücke herum und schüttet den auftauchenden Fischen Futter zwischen die Kiemen. Je weiter sie auftauchen, desto eher werden sie Opfer der heransiegelnden Angelköder, deshalb ist hier vor allem Schnelligkeit gefragt. Da sich die lieben nicht mit ein paar Brocken Fischfutter zufrieden geben, muß man seinen Eimer ständig am Bonbon-Automaten auffüllen der intelligenterweise am Bildschirmrand steht.

Ohne Reaktionsschnelligkeit wird man im Muschelschießen keinen Hering gewinnen. Herumtrapsende Muscheln müssen durch einen gezielten Sprung in die Luft geschleudert, anschließend mit einer Schüssel gefangen und durch torpedoartigen Absprung in Richtung der an der Decke baumelnden Luftballons geschossen werden. Wer die sechs Ballons am schnellsten zerplatzt hat und den Kampfmuscheln ausgewichen ist, bekommt die meisten Punkte.

In der Tour de Grass kann man den einradfahrenden James Pond durch möglichst schnelle und gleichmäßige Kreiselbewegungen die meisten Punkte verschaffen, solange man auch noch ein Auge

auf die umliegenden Tierchen wirft. Ähnlich verhält es sich mit dem Sprungfrosch, der durch flottes Rütteln auf High-Speed gebracht wird und Hindernisse überspringt. In den zwei Bonus-Levels, dem Juggling und dem Weitsprung, wird dem Spieler auch schweißtreibende Action abgefordert, solange man genügend Bounspunkte aufbringt.

Letztendlich komme ich nach den nassen Spielen zu dem Ergebnis, daß es sich bei den Aquatic Games um eine der putzigsten und technisch perfektesten Game-Varianten handelt, wenn auch nicht eine der spielerisch anspruchsvollsten. Was hier an herrlich witziger Grafik und schrägem Sound geboten wird, ist eine wahre Pracht. Wenn man öfters mit Freunden spielt, ist dieses Spiel eine perfekte Unterhaltung. Alleine wird sich die Motivation trotz zu vergebender Medaillen bald nach unten neigen.

(hi)



AMIGA

A ☒ A 500 ☒
unterstützt

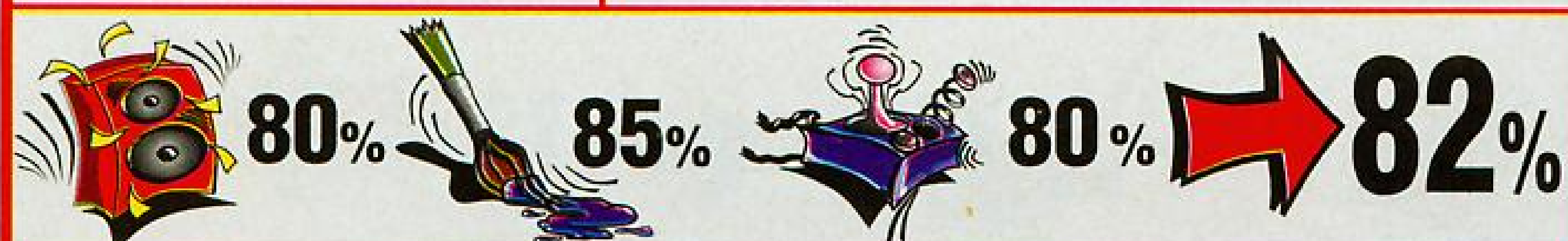
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☒

SPORTSPIEL

Hersteller Millenium
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- 1-4 Spieler
- 1 Spieler-Modus: 65%

Muster von
Hersteller



Harrier Jump Jet

Die Flugsimulation, die eine völlig neue Richtung einschlägt!

Bereite Dich auf einen Senkrechtstart vor!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Harrier Jump Jet

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.

Tel: +44 (0)666 504326



Schlechte Karten, wenn das gesamte archaische Götterspektrum, mit dem diabolischen Dameron an der Spitze, die zaghaft ihre ersten Kulturen gründende Menschheit vernichten will! Nur gut, daß sich ein von findigen Klerikern entdeckter junger Held namens Ankala-gon bereiterklärt, diesem Treiben Einhalt zu gebieten, denn schließlich ... hängt unser aller Zukunft von ihm ab.

Unser hoffnungsvoller Krieger muß sich jedoch erst einmal durch verschiedene Levels mit zahlreichen Plattformen, Dungeons und Monstern prügeln. Hierbei tritt ihm ein Sammel-surium diversester Gegner entgegen. Mit Hilfe von Feuerbällen und seinen allzeit bereiten Fäusten verwandelt er angreifende Skelette in Knochenfragmente, um Schwerter zu erhalten. Aufdringliche, drachenartige Harpyien offerieren, wenn einmal besiegt, Extra-energie und die bereits erwähnten Feuerbälle. Gefährliche Medusen müssen überwunden werden, wobei der megahäßliche Kopf derselben als Waffe verwendet werden kann. Doch wie kommt Ankala-gon an das dringend benötigte Schild, welches die Statue des Achilles für wagemutige Helden bereithält? Auch eine Nymphe spendet Energie nur an denjenigen, der sich ihr auf geschickte Weise nähert. Daneben erbeutet der mutige Krieger auch noch Dreizacke, Dolche und die für etliche Dungeons notwendigen Fackeln. Der übliche Obermوتz in Gestalt eines chimärenartigen Dämons darf natürlich ebenfalls nicht fehlen. Wird Ankala-gon von einem Gegner getroffen, stürzt er ab oder widerfährt ihm ein anderes Leid, lassen Dir seine markerschütternden Schmerzensschreie das Knochenmark gefrieren!

Obwohl auch Maus und Keyboard zum Einsatz kommen, ist mehr der Joystick zu empfehlen, womit unser Held sehr exakt gesteuert werden kann. Bestechende und ruckelfreie Grafiken, stimmungs-volle Soundeffekte, sowie ein abwechslungsreicher Spielablauf, bei dem es nicht nur auf das übliche "Hau drauf" ankommt, lassen Myth sicherlich zu einem Highlight dieses Genres werden. (mr)



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

1 MByte ☒ HD Drive ☐
2. Drive ☒ 2 Player ☐

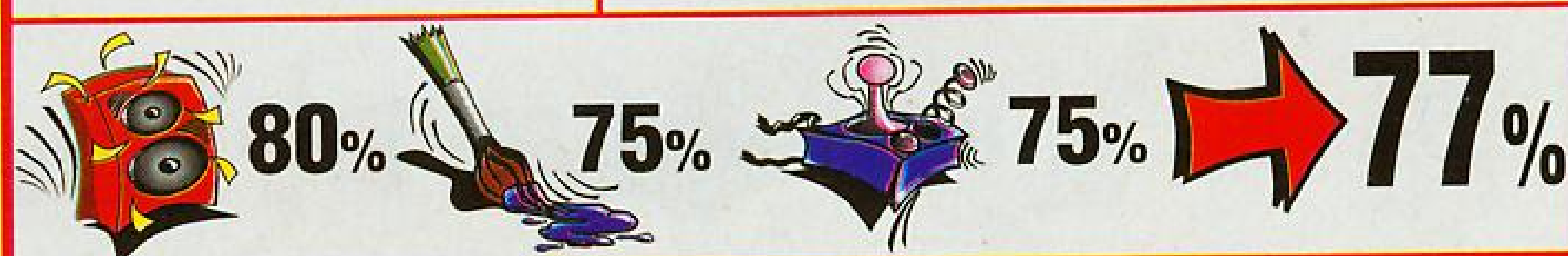
ARCADE-BEAT'EM UP

Hersteller System 3
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Hersteller

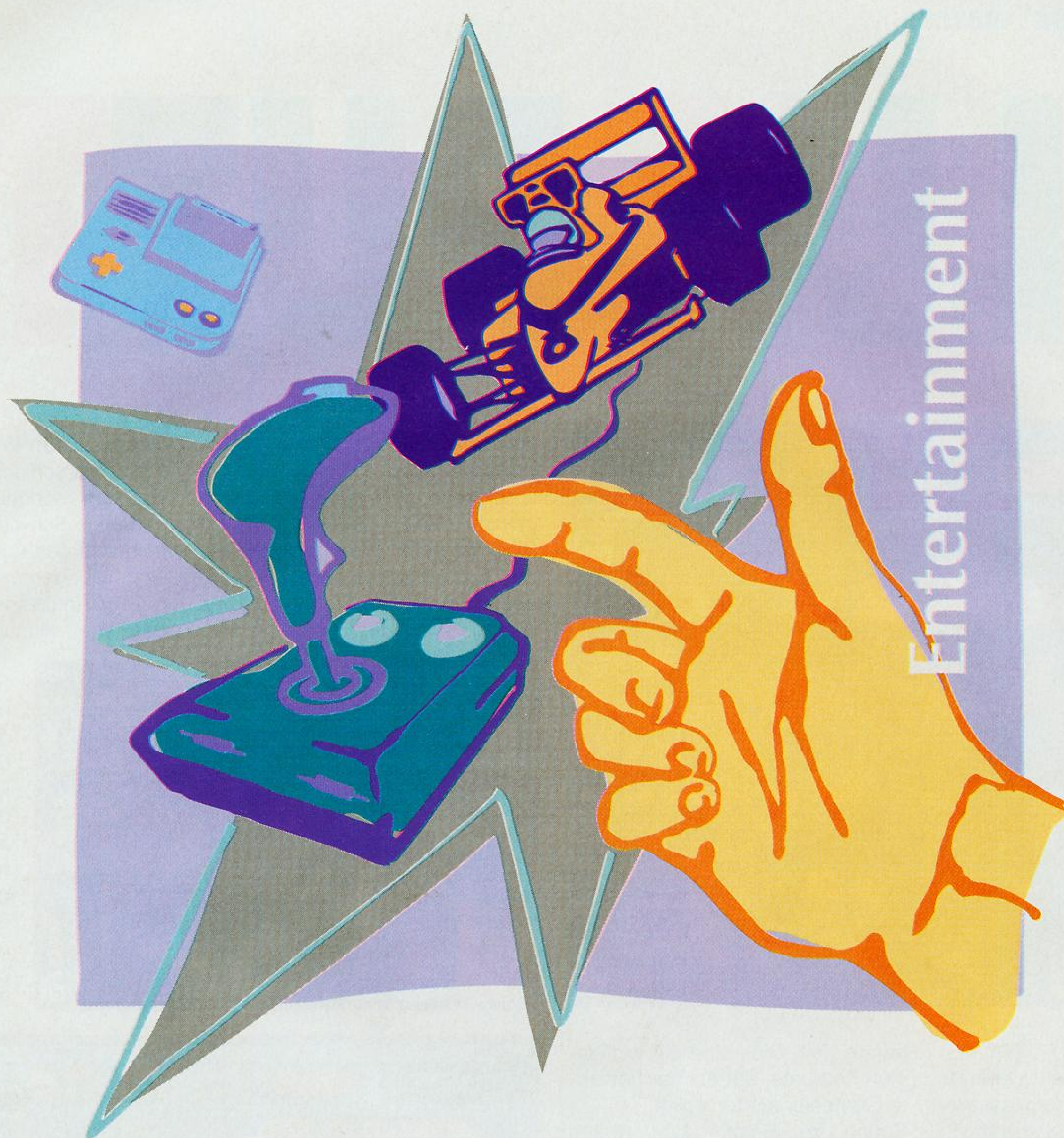
Besonderheiten

- Poster
- deutsche Anleitung
- Joystick empfohlen
- Highscore



Endlich!

Die Supermesse für Computerspiele!



Enter
TAINMENT
1992

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der

KölnMesse

08.10.1992
10:00-18:00 Uhr
09.-11.10.1992
9:00-18:00 Uhr



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten. Hier finden Sie alles über Computerspiele, Konsolen, Amiga, Atari, MS-DOS, etc.. Über unsere Mailbox (02234-24412) können Sie sich vorab über die CSS informieren.

SEAT → Fahr Simulator-Wettbewerb!

Mit großem SEAT IBIZA-Fahr Simulator-Wettbewerb. Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

Veranstalter:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstr. 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-22021

Unter der Schirmherrschaft von:
AMIGA Play
Video Games
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00
Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00
Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:

Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Rudolfplatz NEXT, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1
Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1
Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1
Complay I, Hohenzollernring 29, 5000 Köln 1
Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:

AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40

“Der alte Mann und die Knete” beschäftigte sich mit einem Modellier-Fun-Game aus dem Hause SYSTEM 3. In der guten alten Zeit seiner Jugend (ja, die hatte auch Manni...) galt SILLY PUTTY in den 60er Jahren als eines der begehrtesten Spielzeuge. Die Wunder-Knete konnte man zum Drucken verwenden oder aber im Ganzen (oder in Scheiben) als prima Flummi gebrauchen. Nun möchte SYSTEM 3 aus dieser “Knete” eine schnelle “Domark” machen ...

SILLY PUTTY



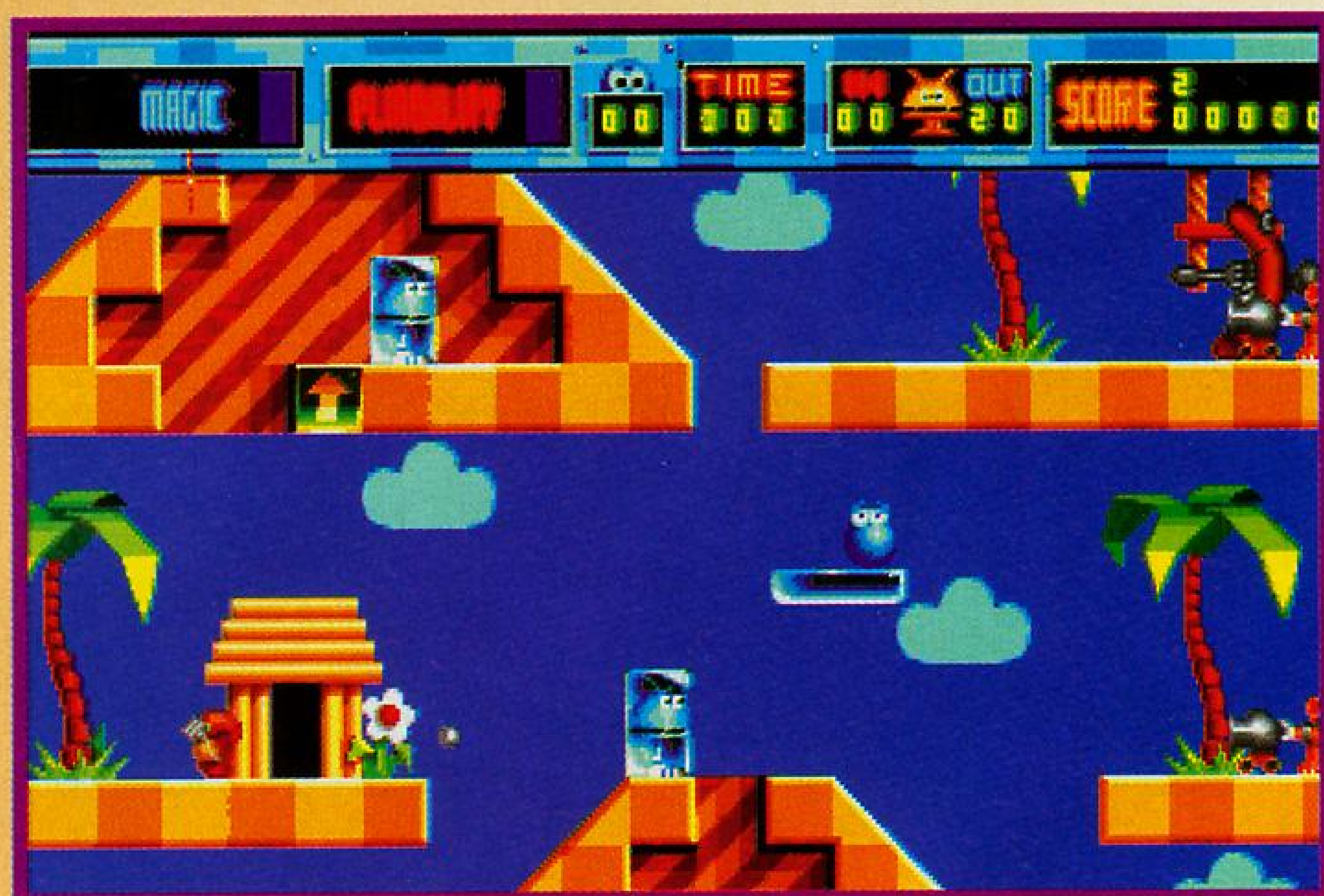
Flexibilität ist bei PUTTY von SYSTEM 3 die allererste “Tugend”. Der Held unserer Geschichte kann nicht nur hoch springen, sondern auch durchs Auseinanderziehen nächst höhere Plattformen gummiartig erreichen. Doch: Zunächst - wie’s üblich ist - ein paar Takte zur Story: Dazzle Daze, der Oberfiesnick der Story, ist in der Welt von Putty Moon gelandet, um sich soviel wie mögliche Putties anzueignen, die dann in den Labors zu Gummi arabicum verarbeitet werden sollen (an der Börse wird die Kaugummi-Unze derzeit zu \$ 1500 gehandelt!). Klar, daß unsere Knetmasse was dagegen hat und seinerseits versucht, die Spezies vorm Aussterben zu retten. Er muß sich in sieben Leveln (u.a. Spielzeug-Land, Ägyptische Welt und eben Putty Moon) durchschlagen, den Häschern entgehen und eine vorgegebene Anzahl von Robotern “aufsaugen” und hernach in eine Fliegende Untertasse verfrachten. Diese werden auf Putty Moon einen Turm zu bauen haben, damit unser Freund mit dem Ober-Gangster abrechnen kann. Im oberen Teil des Screen erkennen wir die Anzahl der zu sammelnden Robots und die verblei-

bende Zeit. Dies sind die wichtigsten Features, auf die der geneigte Gamerster achten sollte. Schon zu Beginn des ersten Levels erfahren wir, wie der Gummi-Ball vorgehen muß: Es gibt zwar einige Hinweise (Jump, Stretch, Absorb usw.), die aber nicht unbedingt einzuhalten sind. Mir ist es z.T. besser gelungen, den Weg nach oben zu finden, indem ich improvisierte (z.B. Hangeln, rauf- und runterstrecken, nach der nächstliegenden Plattform grabtschen...). Die von Dazzle Daze ausgesandten Häscher sind zunächst noch harmlos (man kann auch diese absaugen), und zum Training “reicht” erstmal ein zu sammelnder Roboter aus. Mit ihm in der Knete bahnen wir uns den Weg frei zur Zugspitze, wo wir durch ein Tor ins nächste Level kommen... Je weiter wir vorstoßen, desto schwieriger wird logischerweise unsere Aufgabe. Da aber Putty in der Lage ist, seine Form nutzbringend und ständig zu verändern (gute Stick-Steuerung!), gelingt es uns nach einigen Trainingsrunden, den Feinden ein bis zwei Schnippchen zu schlagen. Putty kann “körperliche” Brücken bauen, um Hindernisse zu meistern, sich ganz flach auf dem Boden “auflösen”,

um Feinden zu entgehen (denn jede Berührung mit selbigen kostet Lebensenergie!) oder “völlig losgelöst” gleich mehrere Stiegen (zeitsparend!) zu überwinden. Die Grafiken entsprechen durchaus dem Amiga-Standard. Dies zeigt sich vor allem bei den Back-

Die einzelnen Welten bieten nicht nur unterschiedliche, glänzende Grafiken, sondern auch verschiedenartige Schwierigkeitsgrade, die aufgrund des Aufbaus zu erklären sind. Übrigens: Auch der Sound paßt gut in dieses Fun-Denk-Spiel, das einen Hauch von “Schlumpf-

lings” (Name v. d. Red. geändert) nicht verkennen lassen kann. So, nun macht Euch an die Arbeit, die Gummi-Bälle zu retten. Seid keine Gummi-Bärchen, streift den Gummi-Anzug um, umgeht so manchen Gummi-Paragrafen und



grounds und der ausgezeichneten Animation. Die Steuerung ist zwar anfangs noch etwas verwirrend, aber mit der Zeit und wunden Grifeln hat man den Bogen schnell raus.

sorgt für ordentliche Gummierung! Falls Euch das Spiel süchtig machen sollte, so wandert Ihr in die Gummi-Zelle. Ahoy!

(mk)

AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

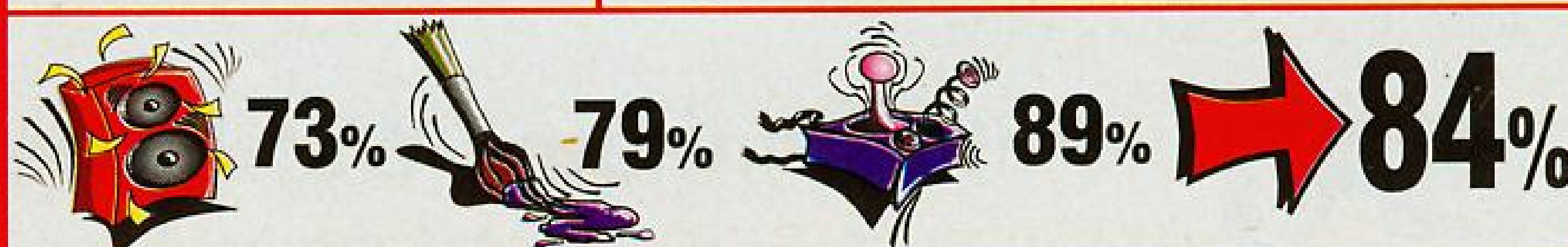
1 MByte ☒ HD Drive ☐
2 Drive ☐ 2 Player ☐

ACTION-PUZZLE

Hersteller System 3
Preis ca. DM 85,-

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

Muster von
System 3, Harrow,
England



neu PC + OKAY AMIGA AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV 80.90	66.90
Aces of Pacific	DA 74.90	a.A.
Ashes of Empire	DA 83.90	81.90
Birds of Prey	DA 83.90	69.90
Captain Comic II	DA 64.90	—
Centerbase	DV —	60.90
Crazy Cars 3	DV —	53.90
Dark Qu. of Kryn	DV 69.90	59.90
Das schwarze Auge	DV 82.90	69.90
Der Patrizier	DV 80.90	66.90
Dojo Dan	DA —	53.90
Dungeon Master	DA 71.90	53.90
Elvira 2	DV 78.90	66.90
Epic	DA 71.90	63.90
Espana 192	DA 71.90	63.90
Eye of Beholder 2	DV 79.90	77.90
Hong Kong Mahjong	dt. 72.90	53.90
Hook	DV 72.90	—
Indiana Jones IV	DV 85.90	a.A.
Int. Sports Chal.	DA 71.90	59.90
Larry V	DV 82.90	66.90
Laura Bow II	DV 75.90	66.90
Links 386	DV 89.90	—
Liverpool	DV —	61.90
Lost in LA II	DV 69.90	—
Mad TV	DV 81.90	66.90
Might + Magic 3	DV 82.90	66.90
Monkey Island 2	DV 78.90	77.90
Multi P.Socc.M.	DV 63.90	—
Myth	DA —	53.90
Premiere	DV —	63.90
Police Quest 3	DV 82.90	66.90
Space Quest 4	DV 82.90	66.90
Special Forces	DV 79.90	72.90
Utopia	DV 69.90	66.90
Wing Commander 2	DV 86.90	—
-Special Operations 2	DV 44.90	—

SOUNDBLASTER 2.0	249.-
SB-SET, incl. Stereo Option	295.-
SOUNDBLASTER PRO 3	498.-
AdLib Soundkarte	125.-
AdLib GOLD	455.-

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorauszahlung / Stammkunden DM 4.50

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

AMIGA

A 500 Speichererweiterung	59,- DM
Uhr; Akku; abschaltbar	
A 500 2 > 8MB Speichererweiterung	359,- DM
2 MB bestückt	
A 500 PLUS 1MB Speichererweiterung	89,- DM
auf 2 MB-Chipram	
A 2000 2 > 8MB Speichererweiterung	329,- DM
2MB bestückt	
3,5" Laufwerk extern	139,- DM
3,5" Laufwerk mit Trackdisplay	169,- DM
MAUS optomechanisch	39,- DM
MAUS volloptisch	69,- DM
Handscanner JS-105-M1	299,- DM
AMIGA 500 PLUS	749,- DM
AMIGA 2000d-(Kick 2.0)	1259,- DM
AMIGA 600	809,- DM
AMIGA 600 + 20MB-HD	1109,- DM
Monitor 1084S	499,- DM
TV-Modulator	49,- DM
AMIGA Flickerfixer inkl. Multiscanmonitor	
(A 500/A 2000) komplett	979,- DM

Rabattstaffel bei Spielbe-
stellung für Amiga & PC

Sie bestellen...	Rabatt auf den offiziellen VK	Wert	Sie zahlen
1 Spiel	25 %	99,- DM	74,25 DM
3 Spiele	30 %	297,- DM	207,90 DM
zzgl. Versandkosten + 8,- DM, über 5 kg 20,- DM			

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

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

FUNNY-SOFTWARE

Amiga - Atari - PC

Sega Master • Sega Mega
Sega Game Gear
Nintendo • Gameboy -NES
Atari Lynx

Fachgeschäfte

Georgswall 3
3000 Hannover
Tel. 05 11/321796

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

Ab 1.10. Neueröffnung

Wallstr. 21
4000 Düsseldorf

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

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

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

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

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

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

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Thomas Bohlein Software & Zubehör Sonneberger Str. 66 • 8624 Ebersdorf • Tel. 09562/36 33

1869 DV	DM 88,95	SEGA Magnum-Set!	
ATAC DA	DM 99,95	Mega Drive + 4 Spiele + 2 Pads	
B-17 Flying Fortress DA	DM 99,95	360,-	
Darklands	DM 99,95	Batman	DM 106,95
Das schwarze Auge DV	DM 88,95	Tazmania	DM 106,95
Der Patrizier DV	DM 88,95	Super NES + Super Mario World!	
Dungeon Master DV	DM 75,95	DM 315,-	
Indiana Jones 4 DA	DM 88,95	Super Tennis	DM 95,95
Kings Quest 5 DV VGA	DM 49,95	Super Soccer	DM 95,95
Links 386 Pro	DM 99,95	Game Boy incl. Tetris	DM 145,-
Planets Edge DV	DM 88,95	Spirit Of F-1	DM 62,95
Sherlock Holmes DV	DM 92,95	Super Mario Land	DM 43,95
Special Forces DA	DM 92,95	Track & Field	DM 62,95
The Dagger of Amon Ra DV	DM 88,95		
The Games Summer Chall.	DM 75,95		
Soundblaster 2.0 dt. Handb.	DM 200,-		

DV=deutsche Version DA=deutsche Anleitung/Druckfehler und Irrtum vorbehalten
Versandbedingungen: Inland 5,- DM / Ausland 10,- DM Kostenlose Preisliste!!!

Groß Electronic Hardware • Software • Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
A.T.A.C. dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Ashes of Empire dt.	94.90		a.A.
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquestador dt.	74.90		74.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dungeon Master			74.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Elernam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Guy Spy dt.	64.90		74.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90		89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lure of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might + Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a.A.
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.	89.90		99.90
Planets Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80	39.90		
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Secret Weapons Miss. DO-335			44.90
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Star Trek 25th. dt.			79.90
Strike Commander			a.A.
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander	a.A.		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

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

Disketten	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererv.	512 KB mit Uhr,			69.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				139.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				199.00
Sound Galaxy NX				299.00
Joystick	Quickshot II plus (Amiga, ST)			14.90
	Competition-PRO STAR (Amiga, ST)			39.90
	Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)			79.00
	Quickshot 123 (PC)			24.90
	Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)			79.00
	Advanced Gravis -schwarz- (PC)			89.00

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

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Soweit die Hintergrundstory zur ersten Mission aus dem neuen Strategiespiel Laser Squad von Krysalis. In diesem Spiel führt Ihr die Crew der Rebellen, die sich durch insgesamt fünf Missionen kämpfen müssen, um endlich wieder Ruhe, Frieden und Gerechtigkeit ins Universum zurückzubringen. In der ersten Mission führt Ihr Corporal Jonlan mit seiner Mannschaft in die Forschungsstation, um die Wissenschaftler zu befreien. Um Eure Truppe standesgemäß ausrüsten zu können, habt Ihr erstmal aber nur 200 Bucks zur Verfügung. Damit könnt Ihr in einem gut sortierten Waffengeschäft auswählen zwischen Raketenwerfern, Lasergewehren, Maschinenpistolen, Handgranaten, bis hin zum bekannten und nicht ganz nutzlosen Rambmesser. Außerdem habt Ihr natürlich die Möglichkeit, Eure Leute mit Schutzanzügen gegen feindlichen

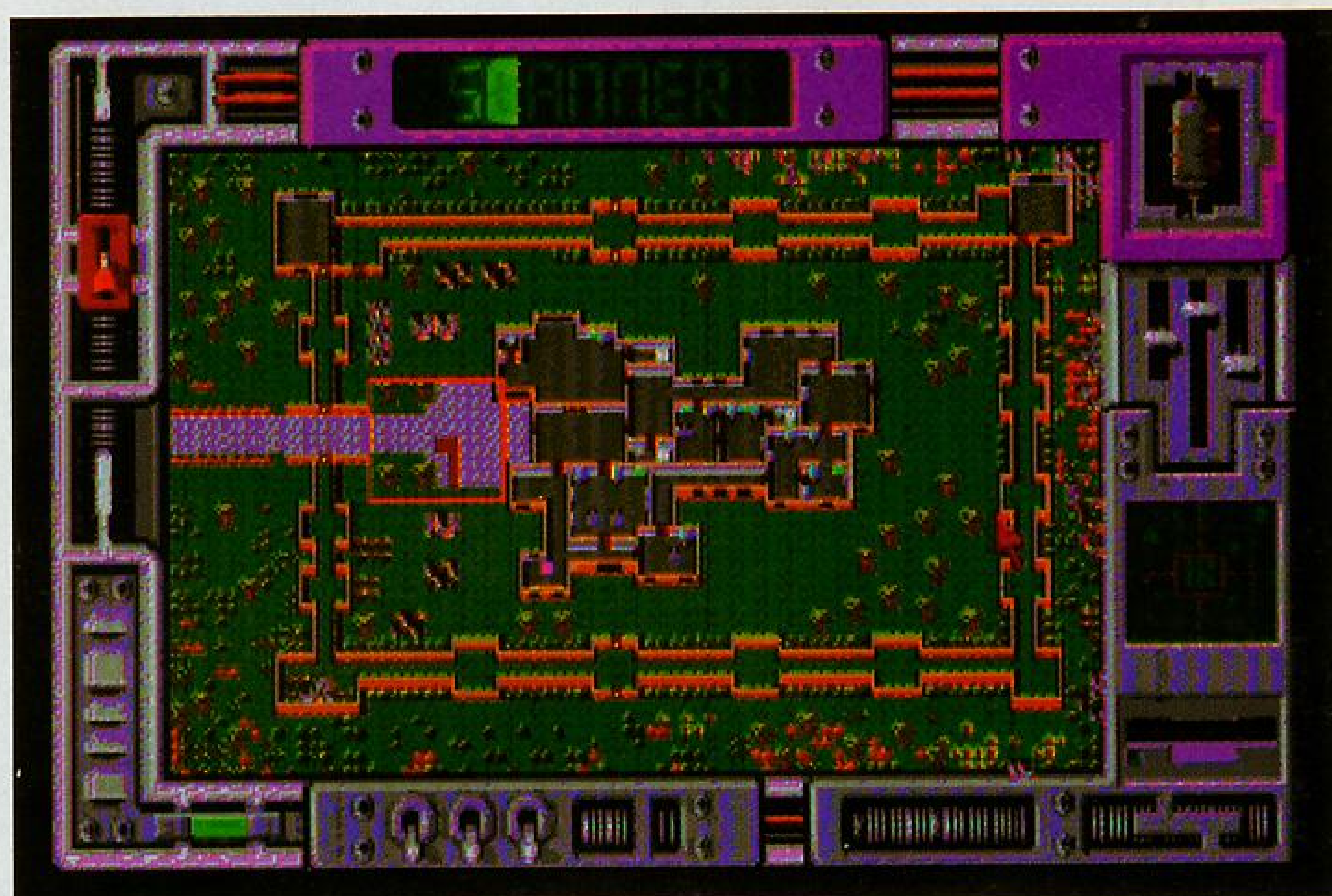
Regnix zu befreien. Aber zurück zu Eurer Truppe. Mit Hilfe der AP's werden nicht nur Eure Kämpfer bewegt, sondern Ihr braucht auch AP's für sämtliche Tätigkeiten. Wollt Ihr einen feindlichen Droiden abschießen, habt Ihr die Möglichkeit, einen einzelnen, möglichst gezielten Schuß abzugeben, Ihr könnt aber auch eine ganze Salve auf Verdacht schießen oder wenn Ihr meint, der Gegner wäre zu gut gepanzert, per Handgranate einen ganzen Raum oder Flur auf einmal leerräumen. Bei dieser Aktion müßt Ihr aber darauf achten, nicht Eure eigenen Leute mit zu erwischen. Also schickt sie in eine gute Deckung, bevor Ihr Euch dazu ent-

LASER SQUAD

Der Planet CX-1, Forschungssitz der Marsec-Corporation, wurde von dem Verbrecher Sterner Regnix und seinen Droiden-Truppen eingenommen. Die Wissenschaftler sind dem Despoten hilflos ausgeliefert, er will die Ergebnisse Ihrer Forschungsarbeiten. Ihre einzige Hoffnung ist eine Gruppe von ehemaligen Angestellten, die mit Ihrem Raumschiff den Planeten umkreisen.

Beschuß auszustatten. Ebenfalls möglich ist es, einzelne Fähigkeiten gegen Credits aufzubessern. Und damit bin ich auch schon beim Spiel selbst. In diesem zu 100% mausgesteuerten Game habt Ihr bei den bereits vorgegebenen Charakteren eine gewisse Anzahl von AP's, die aufgeteilt auf Moral, Waffenfertigkeit, Stehvermögen usw. die einzelnen Fähigkeiten der Mitglieder der Truppe ausdrücken. So gibt es echte Kampfschweine, aber auch halbe Wissenschaftler in Eurer Crew. Mit Hilfe des Cursors wird bei Spielbeginn Eure Party vor den Toren des Forschungslabors postiert. Gespielt wird in Runden, gegen den Computer oder einen Gegner am selben Computer. Für die erste Mission habt Ihr dreissig Spielzüge, um die feindlichen Droiden zu eliminieren und die Forscher aus den Klauen Sterner

schließt. Je nach Aktion wird eine unterschiedliche Anzahl von AP's abgezogen. Genauso wie Ihr geht aber auch der Gegner vor. So kann es passieren, das Ihr auf einmal einen Droiden vor Euch stehen habt, aber keine AP's mehr, um Euch zu wehren. Dann, Rest In Peace. Es sei denn, Ihr schickt Eure Leute nicht einzeln ins Feuer, sondern in Gruppen, damit sie sich gegenseitig Deckung geben können. Aber dann besteht natürlich die Gefahr, das es zu einem großen Gemetzel in Eurer Truppe kommt. Ihr seht, es wird Euch sehr viel geboten. In dem filmähnlich aufgemachten Intro kommt die Atmosphäre voll rüber, Ihr meint, selbst an Bord des Raumschiffes zu sein. Das so gut gemachte Intro setzt sich dann bei Mission Zwei fort. Diesmal habt Ihr eine leicht veränderte Mannschaft zur Verfügung, die auszuwählende Bewaffnung ist die gleiche wie in der ersten Mission, allerdings kann Sie effektiver eingesetzt werden, da Ihr mehr AP's zur Verfügung habt. Der Spielablauf ist natürlich in diesem und den drei nachfolgenden Missionen



gleich aufgebaut, Ihr habt aber ein anderes Ziel (logisch) und eine große Anzahl neuer und gewitzter Gegner. Leider fallen bei der uns vorliegenden Version die Intros zu den folgenden Missionen schwach aus. Meint man bei Mission Eins wie gesagt, im Kino bei einem tollen Science-Fiction Film zu sein, ist das zweite Intro schon etwas kürzer. Bei Mission Drei bis Fünf wur-

de darauf leider ganz verzichtet. Der Sound und die VGA-Grafiken sind natürlich nicht nur im Intro, sondern auch im Spiel gut gelungen, wobei das ganze der Übersicht wegen natürlich etwas reduziert werden mußte. Alles in allem bekommt Ihr mit Laser Squad ein sehr gutes Spiel, das Euch manch lange Nacht vor dem Rechner beschern wird. (mk)

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	☐ HD Drive	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	☒ Ex.Ram	Hersteller Krysalis	Besonderheiten
Tastatur	☐ Hercules	Preis ca. DM 80,-	- fünfsprachige Version (dtsch, engl, franz, ital, span.)
AdLib	☒ CGA	Muster von Hersteller	
Soundblaster	☒ EGA		
Roland	☒ VGA		

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

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

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

Computersoftware Steffen Müller

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

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
1869 kpl. dt.	69,50	a.A.	LEMMINGS dt.	45,00	55,00
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	79,00	79,00	LEMMINGS (100 neue Level) dt.	39,50	45,00
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	LINKS-Golf (Festplatte benötigt) dt.	74,00	
Adv. Destroyer Simulator dt.	35,00		LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Agony dt.	59,50	a.A.	M-1 TANK PLATOON dt.	75,00	75,00
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00	MAD-TV kpl. dt.	69,50	a.A.
Air Combat Aces dt., Inhalt			Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
F 16 Falcon + Gunship + Fighterbomber	77,00		Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Airbus 320 1 MB dt.	89,50	89,50	Mega Lo Mania + First Samurai dt.	74,00	a.A.
Apolya dt.	65,00	a.A.	Microprose Mastergolf dt.	75,00	75,00
Ashes of Empire kpl. dt.	79,50		Midwinter II, kpl. dt.	76,00	76,00
Battle Command dt.	45,00	59,00	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Battle Isle (neue Karten) dt.	45,00		MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Isle kpl. dt.	69,50	a.A.	MONKEY ISLAND II kpl. dt.	79,50	a.A.
Battlehawks 1942	59,50		M. U. D. S. kpl. dt. (original)	35,00	
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	NAM "VIETNAM" dt. Anl.	55,00	67,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Oil Imperium kpl. dt.	35,00	
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50	Pacific Island kpl. dt.	69,00	69,00
Blue Max dt.	69,50	69,50	Patrizier kpl. dt.	69,50	a.A.
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	a.A.	Perfect General kpl. dt.	75,00	
Castles kpl. dt.	69,50		PGA Tour Golf dt.	57,00	
Centerbase kpl. dt.	67,00		PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
Conquestator kpl. dt.	69,50	a.A.	Pinball Dreams dt.	57,00	a.A.
Conquestator Data Disc	45,00		PIRATES dt.	58,00	58,00
Cure of the Tempress kpl. dt.	65,00	a.A.	Police Quest 3 kpl. dt.	77,00	
Das Boot	50,00	a.A.	Populous dt.	39,50	39,50
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50		Populous 2 dt.	67,00	67,00
Dynablaster dt. + 4 Player-Adapter	63,00	63,00	Powermonger dt.	39,50	64,50
Elvira II kpl. dt. 1 MB	74,00	74,00	Powermonger Data-1. Weltkrieg	39,50	39,50
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	76,00	76,00
Epic dt.	67,00	a.A.	Realms kpl. dt.	69,50	69,50
Eye of Beholder, komplett dt. 1 MB	79,50		Red Baron kpl. dt. 1 MB	75,00	
Eye of Beholder II (1 MB)	74,50		Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	69,50	Red Storm Rising dt.	57,00	35,00
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Regent kpl. dt.	69,50	
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00	Robocop 3 dt.	59,50	59,50
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Romance of 3 Kingdoms II	99,00	
Fire and Ice dt.	62,50	62,50	Scenario Theatre of War kpl. dt.	62,50	62,50
Flight of the Intruder, dt.	55,00	77,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	76,00	76,00
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Silent Service I + Gunship + P47 + Harpoon		
Formel one Grand Prix dt.	76,00	76,00	+ Carrier + Command dt. Anleitung	77,00	
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Sim Ant 1 MB kpl. dt.	82,00	
Ghobliins dt.	62,50	62,50	Sim City dt.	67,00	67,00
Global effect kpl. dt. + Uhr	69,50	a.A.	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00		Space Ace II dt.	69,50	a.A.
Harpoon Version 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00		Space Max kpl. dt.	63,00	
Heart of China kpl. dt.	72,50		Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50		Space Quest IV, kpl. dt.	77,00	
Jaguar XJ 220 dt.	57,00	a.A.	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
John Madden Football dt.	62,50	a.A.	Their Finest Hour Miss. Disk 1 dt.	57,00	57,00
Kaiser, kpl. dt.	92,50	92,50	Ultima V dt.	40,00	72,50
Kick off II + Player Manager +			ULTIMA VI dt.	69,50	69,50
Kick off II Final Wytyle dt.	62,50	62,50	Vroom dt.	62,50	62,50
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	77,00		Warlords, 1 MB	63,50	
Knights of the Sky dt.	75,00	75,00	WOLFPACK (1 MB)	49,50	69,50
Larry III, kpl. dt.	84,50	a.A.	Wrestle Mania dt.	62,50	62,50 dt.
Larry 5 kpl. dt.	77,00				

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

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Bards Tale III dt.	35,00	F-16 Falcon dt.	39,50	Kult	33,00	Stratego dt.	39,50	Great Courts II + Manch.	
Cadaver dt. Fassung	35,00	F-16 Falcon Mission 1	29,50	Metall Monster dt.	45,00	Tennis Cup	35,00	United Europa + 4 Player	
Centurion Def. of R. dt.	35,00	F-16 Falcon Mis. 2 dt.	29,50	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Turrican I dt.	29,50	Adapter + 4 x Quickshot	
Conqueror (Panzer)	33,00	Full Metal Planet dt.	40,00	Olympia Collection	29,50	Wings of Fury	39,50	Apache 1 Joystick	135,00
Def. o. t. Crown dt.	30,00	Imperium dt.	35,00	Rambo 3	29,50	X-Out dt.	33,00	Commodore BTX Set	
F-16 Combat Pilot dt.	35,00	Klax	29,50	Starflight dt.	35,00	Amiga Maus	49,00	AMIGA 500	75,00
						ATARI LYNX Gerät	197,00	X-Copy Prof. + Hardware	
Amiga 500 Speicherw.		- auf 2MB + Uhr	265,00	Amiga Laufwerk Slimline 3.5		Game Boy + Zubehör	154,00	Tools dt. AMIGA 500	73,50
- 1MB abschb. + Uhr	69,50	- 1MB+Dung. Master + Chaos	149,00	ext. Bus + abschaltb.	149,00	Game Gear + Spiel	289,00		
- auf 2.5 MB + Uhr	275,00	Strikes Back kpl. dt.	155,00	intern Bus + abschaltb.	139,00				

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

Gebrauchte Game Boy Spiele
zu Superniedrigpreisen
Geld sparen, da macht das Spielen
erst richtig Spaß!

Jetzt zugreifen!
Jedes Spiel nur 24,95 DM

1 Alleyway	24,95
2 Baseball	24,95
3 Bases Loaded	24,95
4 Double Dragon	24,95
5 Heiankyo Alien	24,95
6 Hyper Lode Runner	24,95
7 In Your Face	24,95
8 Kwirk	24,95
9 Mercenary Force	24,95
10 Metroid II	24,95
11 Motor Cross Maniac	24,95
12 Nemesis	24,95
13 NFL Football	24,95
14 Play Action Football	24,95
15 Quix	24,95
16 Radar Mission	24,95
17 Revenge of the Gator	24,95
18 Skate or Die	24,95
19 Solar Striker	24,95
20 Super Mario Land	24,95
21 Tennis	24,95
22 Game Boy System mit Tetris und Super Mario Land	99,95

Begrenzter Vorrat. Preise gültig solange
Vorrat reicht. Versand in Reihenfolge
des Eingangs. Preise zuzüglich DM 5.-
Versandkostenanteil + 3,- Nachnahme-
gebühr je Auftrag.
Lieferung nur per Nachnahme.
90 Tage Garantie. Telefon 07805-59802
Telefonische Bestellung:
Mo-Do 15:00-18:00 Uhr
ELA-Vertrieb, Postfach 1366,
7600 Offenburg

Head Line

Ihre Filme
für
Play Time

zuverlässig
schnell
preiswert

Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1
Tel.: 0203/3051173
Fax: 0203/3051135

Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55
Fax:
0203 - 305 11 33-34

Achtung!
Neu in Stuttgart!
Computerspiele-Verleih!
Für PC - Amiga

Außerdem bieten wir an:
- Verleih/Verkauf von Hard- und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Hardware-Service

Software-Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 0711/2621979

MAKS

start a new game

PC, Amiga, C 64, SEGA und Nintendo

Probespielen ?

Kein Problem !

Unsere PC's warten auf Euch !

MAKS Software GmbH

NEU in Düsseldorf !

Glockenstraße 31 / Im Münstercenter

Airbus A320	PC/Am	89,95 DM
Civilization	PC	94,95 DM
Falcon 3.0 (DOS 5.0)	PC	94,95 DM
Formula 1 GP	Am	75,95 DM
Special Forces	PC/Am	99,95 DM
1869	PC/Am	94,95 DM

... und viele andere - Preislisfe anfordern !
Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM

- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten -

Glockenstraße 31 Tel. 0211 / 48 28 64
4000 Düsseldorf 30 Fax. 0211 / 48 27 03

Von Hartung Spiele aus Berlin wird der ernsthafte Versuch unternommen, der Handheldkonsole Gameboy des Videospielgiganten Nintendo Konkurrenz zu machen. Ob dem Super Vision ernsthafte Chancen eingeräumt werden können oder ob es sich dabei nur um eine Traumhafte Supervision der Berliner Spiele-Designer handelt, könnt Ihr in unserem knallharten Test erfahren.

DIE HARDWARE

Optisch macht das Gerät einen guten Eindruck. Dunkelgraues Gehäuse und futuristisch gestylter Bildschirm müssen sich hinter dem Gameboy nicht verstecken. Exakt die gleichen Funktionstasten wie auf dem Gameboy sorgen dafür, daß man sich sofort am Gerät zurechtfindet. Eine Selecttaste, eine Starttaste, zwei Knöpfe A und B sowie Kontrast- und Lautstärke-regler sind praktisch genauso angebracht wie auf dem vermeintlichen Konkurrenten. Als gut erweist sich die Idee, daß der Bildschirm geneigt werden kann. Dadurch lassen sich störende Reflexe auf diesem meist vermeiden, außerdem können so bequemere Spielpositionen eingenommen werden. Die Darstellungsqualität des LCD-Bildschirms ist sehr gut und kontrastreich. Das ganze Gerät ist ein kleines Stück größer als der Gameboy, jedoch wesentlich schwerer, was sich auf Dauer als sehr unbequem erweist. Außerdem zeigt es sich durch die leicht größeren Abmessungen als nicht einfach zu transportieren, was bereits den Durchbruch der Lynx Konsole vom Videospielpionier Atari verhinderte. Ungünstigerweise kann man sogar dem eingeschalteten Gerät ein Modul entnehmen, was auf Dauer zu dem einen oder anderen Systemzusammenbruch führen könnte. Weiterhin findet sich in der Verpackung ein Kopfhörer, ein Satz Batterien und das Spiel CRYSTBALL. Über die technischen Leistungsfähigkeiten des Systems werden vom Hersteller leider keinerlei Angaben gemacht, so daß wir uns durch die mitgelieferten Spiele ein Bild verschaffen müssen. Der Stromverbrauch liegt in etwa bei dem des Gameboys, was ein ganz passabler Verbrauchswert ist.

DIE SOFTWARE

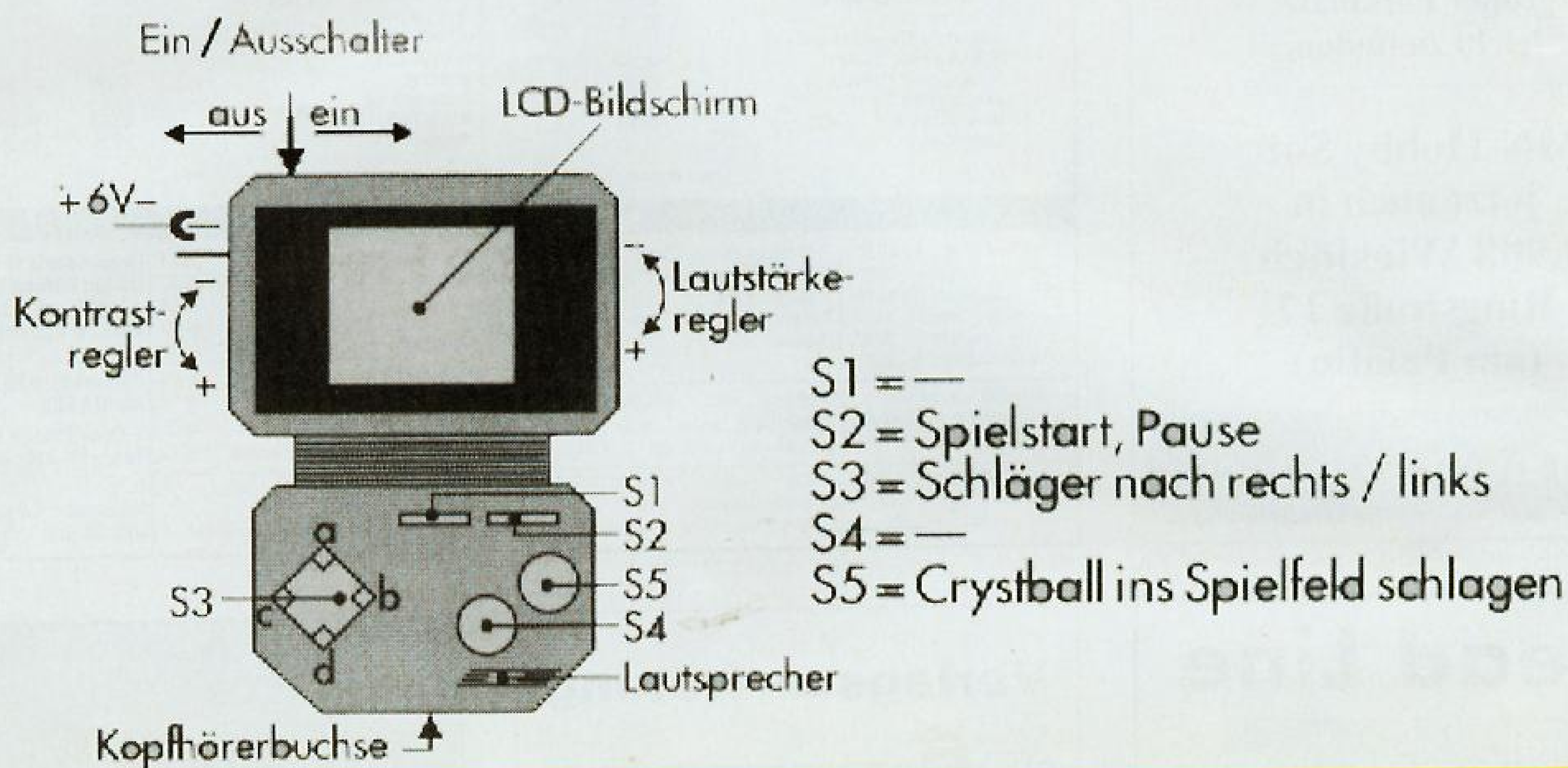
CRYSTBALL

Bei Crystball handelt es sich um einen äußerst altertümlichen Break Out-Verschnitt mit ruckelnden Ball und keinerlei Extras. Die Steuerung des Schläger ist sehr

SUPER

Ein Konkurrent für

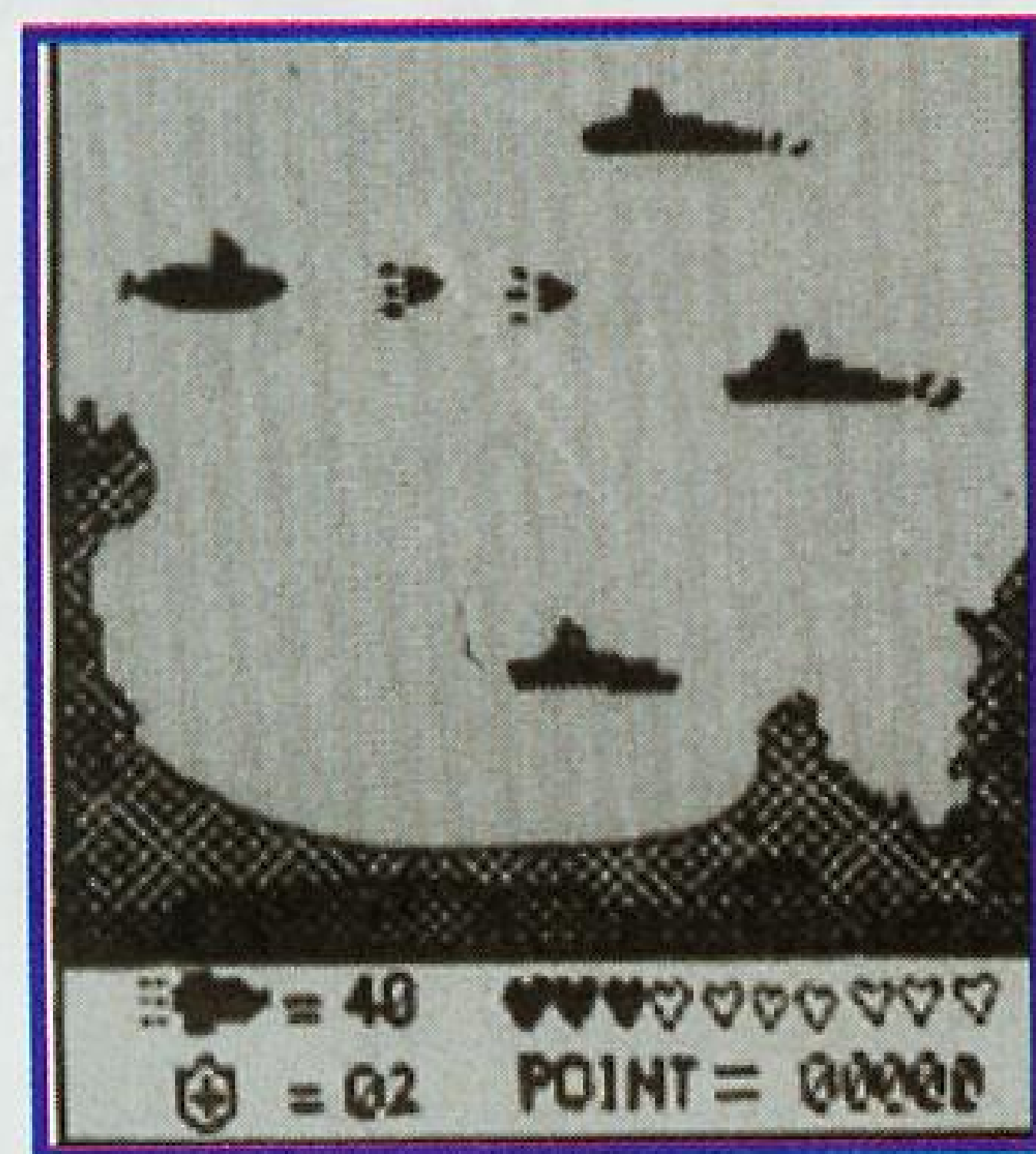
ANLEITUNG CRYSTBALL SV 100/00



empfindlich und auch nach längerem Spiel kommt man damit kaum zu recht. Der Sound nervt schon nach wenigen Minuten. Eine fünf Sekunden lange Melodie wiederholt sich ständig und verführt zum sofortigen Zurückdrehen des Lautstärkereglers. Crystball ist somit ein deutlicher Fehlschlag, den man am besten der Konsole nicht beilegt, wenn man weitere Module an den Mann bringen will.

P 52 SEABATTLE

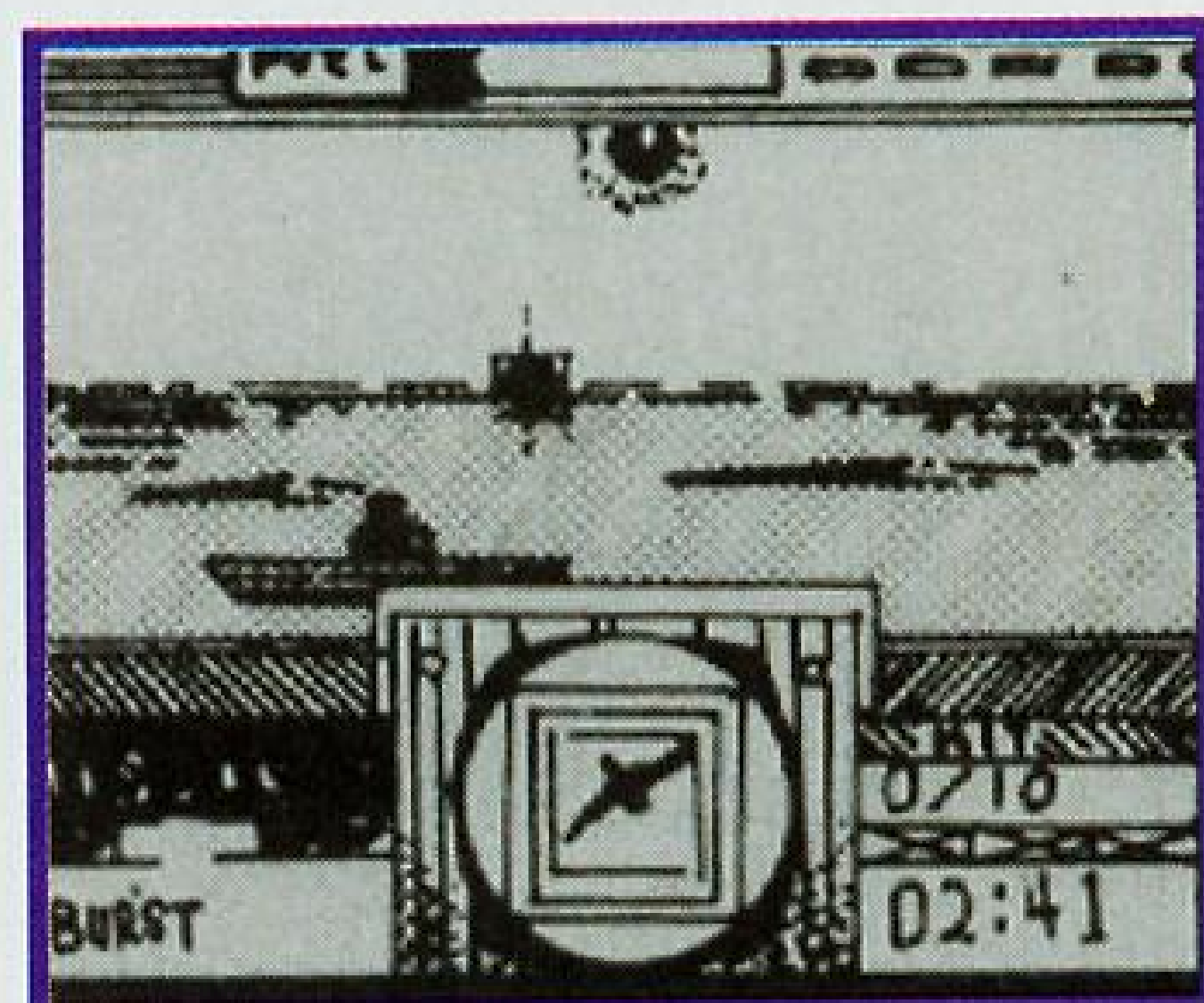
Vor knapp neun Jahren sorgte auf dem C64 ein Spiel namens Sea



Wolf für grenzenlose Begeisterung im Freundeskreis. Man steuerte auf einem statischen Bildschirm ein U-Boot Sprite durch ein Gewässer und erwehrte sich kreuzender Tanker und Flugzeuge. Genau das gleiche Spielprinzip bietet P52 Sea Battle in vier verschiedenen Varianten, die sich nur durch unterschiedliche Spritepositionen unterscheiden. Grafik und Sound sind sehr mäßig und monoton, Spielwitz ist praktisch nicht vorhanden.

EAGLE PLAN

Spielerisch ausgereifter präsentiert sich der Action Flugsimulator EAGLE PLAN. In 3-D Perspektive bekämpft man sauber heranzoomende Flugzeuge mit einem Fadenkreuz. Grafisch ist das Spiel allerdings äußerst monoton. Der Boden besteht aus schönen Linien, und falls man eine Links- oder Rechtskurve einschlägt, verschiebt sich der Horizont äußerst ruckelig auf Diagonallinien. Zwischen den einzelnen Spielstufen kann man sogar Extras einkaufen, was sich allerdings auf das Spielgeschehn



nicht allzu stark auswirkt. Der Sound ist einigermaßen passabel, jedoch weit hinter Gameboystandard. Zumindest kurzfristig wird man an diesem Spiel seinen Spaß haben.

SSSNAKE

Durch ein für Supervision-Verhältnisse schönes Titelbild mit Digi-Sprachausgabe versetzte mich SSSnake zunächst einmal ins Staunen. Das Spiel entpuppte sich dann allerdings als klassischer Worm verschnitt, wie man ihn zu Beginn der 80'er auf jedem Computer fand. Eine Schlange muß über den Bildschirm gesteuert werden und je mehr Dinge sie dabei

VISION

den Gameboy?



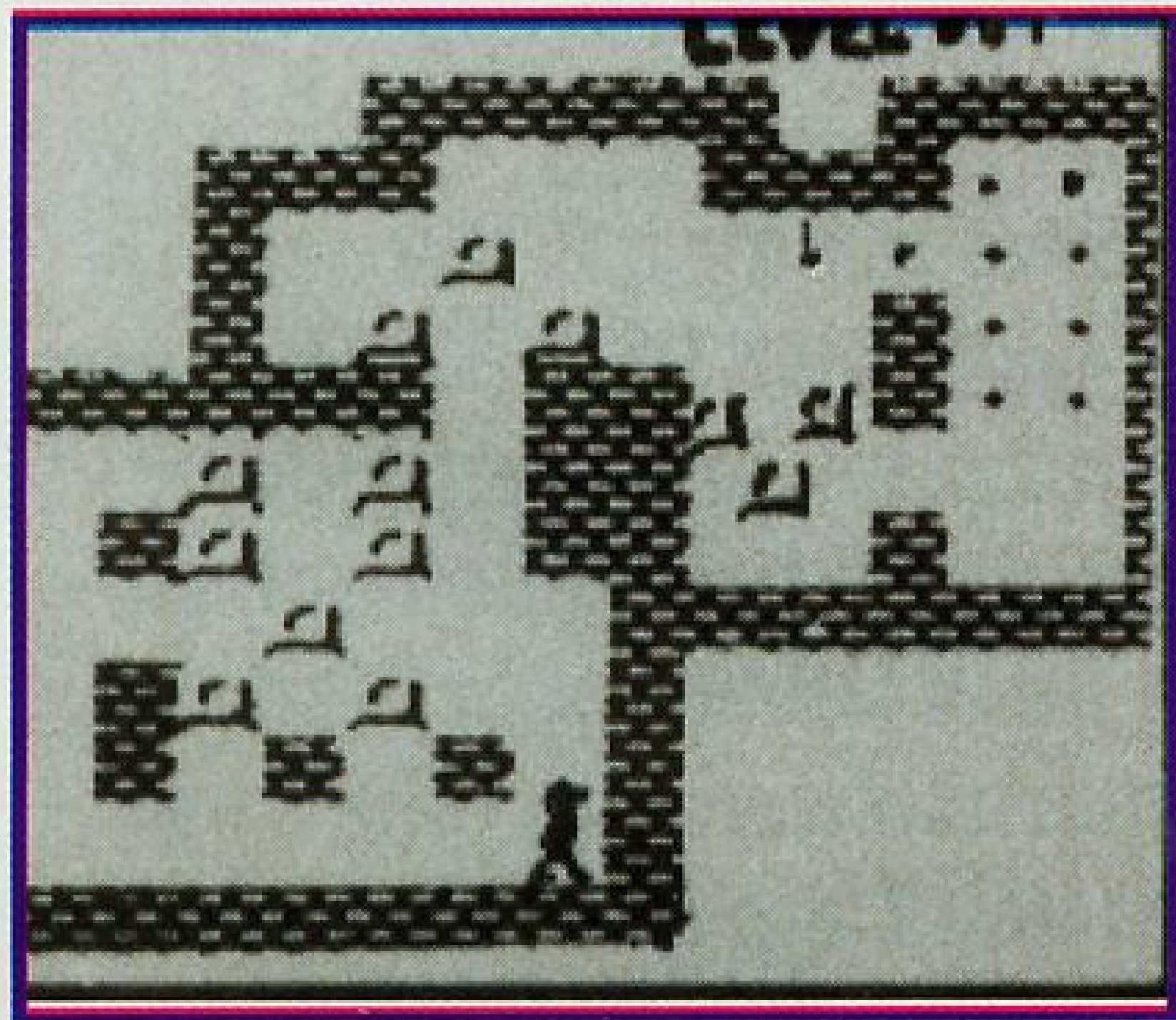
schluckt, desto länger wird sie dabei. Für Klassiker Fans ist SSSnake sicherlich interessant, andere wird auch der teilweise gute Sound nicht zum Kauf überzeugen können.

LINEAR RACING

Ein ungewöhnliches Tüftelspiel ist Linear Racing auf alle Fälle, man kann sogar zu Beginn unter drei Melodien auswählen, die jedoch allesamt gleich nervend sind. Insgesamt stehen sechs verschiedene Bilder zur Auswahl, die auf je drei verschiedene Möglichkeiten gelöst werden können. Über die verschiedenen Tasten können die sechzehn verschiedenen Bildteile gedreht oder vertauscht werden. Ein Zeitlimit setzt dem durchschnittlichen Spielvergnügen eine Grenze, das ohnehin nicht länger als eine Stunde andauern dürfte.

CARRIER

Sichtlich von Sokoban inspiriert ist das Kistenschiebespiel Carrier, das sogar mit einem niedlich animierten Heldensprite und stimmungsvoller Musikbegleitung aufwarten kann. Man versucht in insgesamt hundert Spielstufen, die in Zehnerschritten frei angewählt werden können, Kisten auf die richtige Position zu schieben. Carrier ist ausgesprochen gut spielbar und sein Geld auf alle Fälle wert, wenn



es auch anderen Konkurrenzspielen nicht ganz das Wasser reichen kann. Wer das Supervision hat, sollte auf dieses Spiel auf keinen Fall verzichten.

PAC BOY & MOUSE

Durch eine extrem schräge Titelmusik und einer niedlichen Anfangsanimation fällt dieses Spiel zunächst positiv auf. Schließlich entpuppt es sich jedoch als enorm abgespekter Verschnitt des Gameboy-Hits Battle Bull. Man läuft als Pac Boy durch ein Labyrinth, in dem es vor Mäusen nur so wimmelt. Wenn man alle herumsträunenden Mäuse durch einen gezielten Steinwurf schließlich zermalmt hat, erreicht man den nächsten Level. Leider gibt es auf Dauer kaum Abwechslung, so daß dieses interessante Spielprinzip trotz bekannter Musik nur zu durchschnittlichen Spielesessions führt.

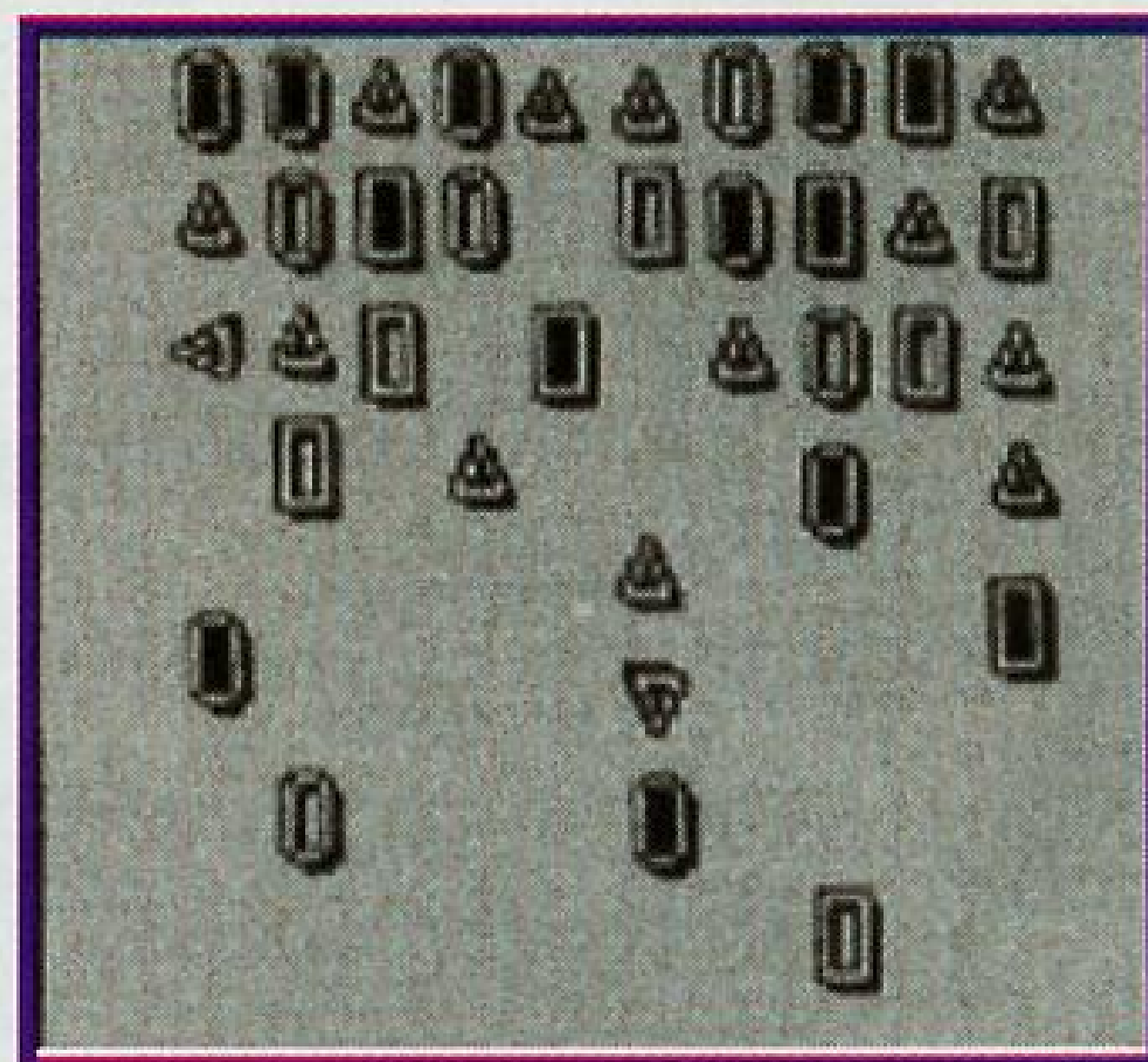
BLOCKBUSTER

Ein astreiner Tetris Clone versteckt sich hinter diesem unscheinbaren Titel. Das Spielgefühl ist zwar nicht ganz so gut wie beim Vorbild, auch Grafik und Musik sind nicht so gut und technisch sauber gelungen, doch das unverwüsthliche Spielprinzip sorgt sogar auf dem Supervision für sehr guten Spielespaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte.

HASH BLOCKS

Bei Hash Blocks wurde abermals das Tetris Spielprinzip strapaziert und ein einigermaßen gelungener Hatri-Verschnitt produziert. Grafisch schwer unterscheidbare Elemente müssen in horizontale oder vertikale Viererreihen gebracht werden, damit sie

den Bildschirm verlassen. Die Steuerung ist ein bißchen arg ruckelig und schwerfällig, doch für Supervisionverhältnisse ist Hash Blocks ein gutes Spiel.



DAS FAZIT

Die Hardwarefähigkeiten des Supervision-Systems scheinen sehr begrenzt zu sein. Der Sound beschränkt sich meist auf nerven-

des Gedudel und die Grafik ruckelt meist munter vor sich hin. Der Grundpreis von ca. 120.- DM ist in Anbetracht der nur unwesentlich höheren Gameboy-Anschaffungskosten stark überhöht. Für sehr schmale Geldbörsen und Tüftelfreaks kann man dieses System so bedingt empfehlen, denn einige der Module sind ihren Preis von knapp 40 DM wert. Mehr als gute Tüftelspiele darf man allerdings von diesem System nicht erwarten, knallige Actionspektakel liegen offensichtlich nicht im Bereich des Möglichen. Wir lassen uns jedoch von den angekündigten Neuererscheinungen gerne eines besseren belehren.

(hi)

SPIELE-ÜBERSICHT WERTUNG

CRYSTBALL	24%
(liegt dem Grundgerät bei)	
P52 SEA BATTLE	26%
EAGLE PLAN	38%
SSSNAKE	34%
PAC BOY & MOUSE	44%
LINEAR RACING	43%
CARRIER	67%
BLOCK BUSTER	72%
HASH BLOCKS	52%

Informationsquelle:
Hartung Spiele GmbH
Postfach 41 11 11
D-4000 Düsseldorf

Gedrängel vor dem Monitor:

SPIELE FÜR



VIELE

Sie sind einsam und eigenbrötlerisch. Sie haben Komplexe statt Freunde. Sie tragen eine Brille und zentimeterdicke Clerasilschichten auf dem bleichen Antlitz. Nicht etwa vom typischen PLAY TIME-Redakteur ist die Rede, sondern vom vermeintlichen Charakterbild der Joysticksklaven in der Hochblüte ihrer Pubertät. Doch schenken die Softwareschmieden, selbst oftmals gerade dem Stimmbruch entronnen, dieser unheilvollen Diagnose der Psychoanalytik Glauben? Mitnichten, denn immer mehr digitale Gesellschaftsspiele werden auf den Markt geworfen, um das Publikum gleich rudelweise zu erheitern. PLAY TIME hat 9 Multi-Player-Spiele getestet, um deren Party-Qualitäten auf den Zahn zu fühlen.

Rampart

PC ■ ca. 100,- DM

Wer bei Rampart Festungen baut, hofft nicht etwa auf den Zuzug entzückender Burgfräuleins in die frischgemauerten Gemäcker. Vielmehr benötigt der Burgherr Stellplätze für neue Kanonen, um das Bauwerk gegen die bösen Nachbarn zu verteidigen. Doch auch ohne weibliche Reize verfällt der ritterliche Strategie dem Eroberungsdrang, da aus allen Himmels-



Dramatik für Destruktive: Bis zu drei Spieler dürfen ihre Burgen gegenseitig beschießen.

richtungen feindliche Kanoniere herbeieilen, um dem Baumeister die Freude am Eigenheim gründlich zu vermiesen.

Die Spielidee von Rampart scheint auf den ersten Blick eine gar wunderliche Mischung aus Tetris und Schiffe-Versenken zu sein: Unter Zeitdruck darf der Burgherr Festungen errichten und mit Geschützen bestücken. Ist das Bauwerk fertiggestellt, müssen die von bis zu zwei Mitspielern verteidigten Nachbarburgen beschossen werden, um an möglichst ungünstig zu stopfenden Stellen das Mauerwerk zu durchlöchern. Nach dem Schlagabtausch greifen die Streithähne zur Maurerkelle und erhalten zufallsgesteuert unterschiedlich geformte Bausteine, um unter enormen Zeitdruck Schäden am Gebäude zu reparieren und möglichst noch eine größere Grundfläche zu erschließen. Zusätzlicher Landgewinn wird nämlich mit einer größeren Kanonenzahl honoriert.

Oft genug erliegt der Spieler jedoch beim Versuch der baulichen Expansion dem Größenwahn und vergißt im Rausch kreativen Taten-drangs die eine oder andere Lücke in den ramponierten Zinnen zu schließen. Dreimal pro Fehde bekommt der so schmachvoll Unterlegene eine neue Burg, um sich für die bleihaltigen Grüße der bösen Nachbarn zu rächen. Doch nicht nur mit einfachen Haubitzen dürfen die Anrainer gegängelt werden: Flugblattbombardements von Propagandaballons zetteln Meutereien bei den gegnerischen Kanonieren an, die

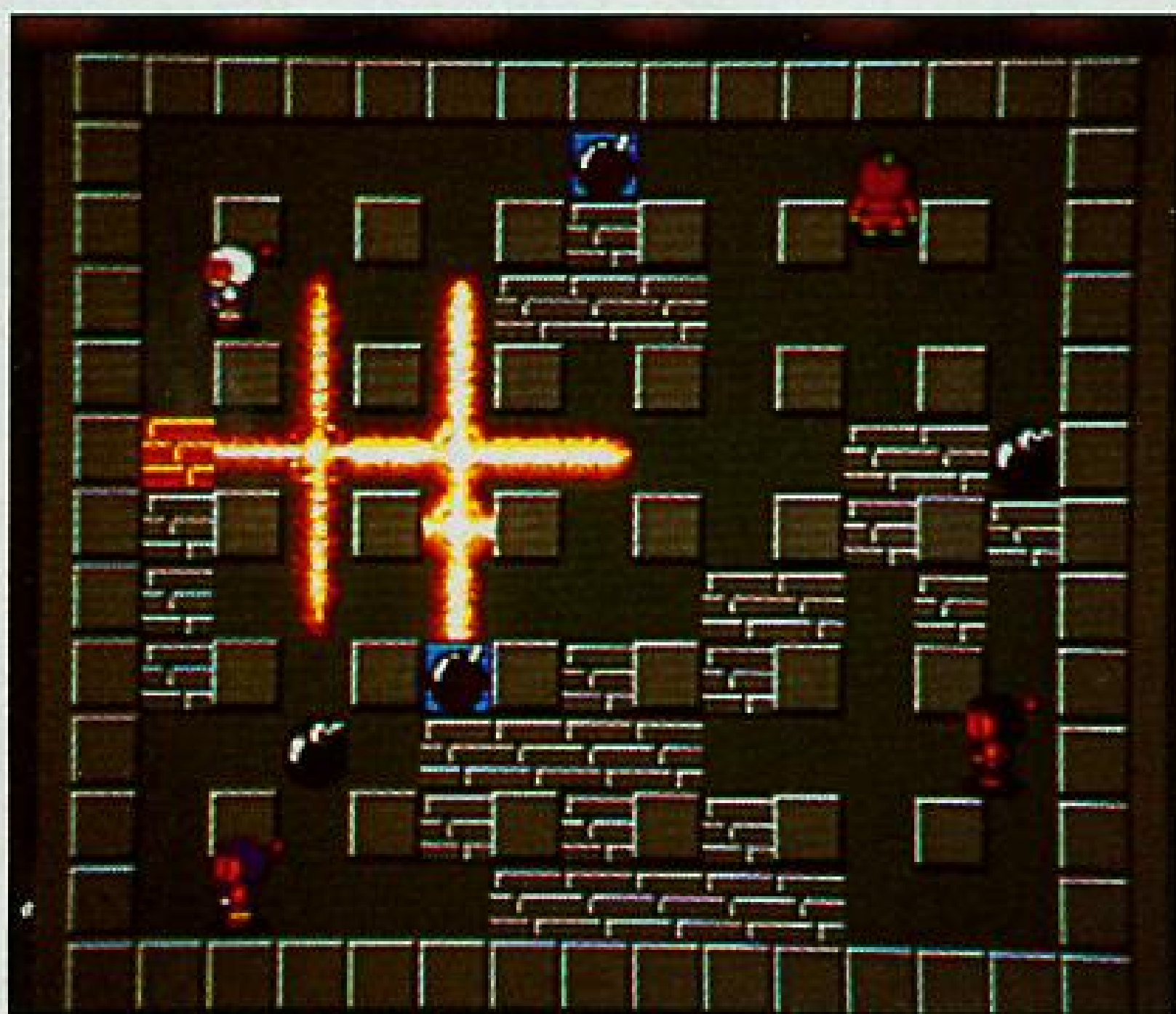
fortan die eigenen Burgmauern niederschießen. Außerdem dürfen vier kleine Kanonen gegen einen furchterregenden Riesenmörser eingetauscht werden, dessen Einschläge in den gegnerischen Burgmauern nicht mehr reparabel sind. Die ausgeklügelte Raffinesse des Spielsystems offenbart sich in kürzester Zeit: Je größer und zerklüfteter die Burgen werden, desto schwieriger wird die Schadensbehebung, so daß die Stirn des mächtigen Großgrundbesitzers meist von tieferen Sorgenfalten zerfurcht wird als die des tiefstapelnden Zwergenburgbauers. Erst die drangvolle Enge auf dem Spielfeld fordert das Tüftlerhirn, wenn es um den Wiederaufbau der Burg ruine geht.

Die kriegerische Meute vor dem Monitor darf mit Maus, Tastatur und Joystick dem Raubrittertum frönen. Alle Eingabegeräte reagieren leider zuweilen etwas fitzelig. Im Einspielermodus bleibt einiges vom Reiz des geselligen Burgen-Vandalismus auf der Strecke. Hier wird Haus und Hof des einsamen Burgherren von einer nahenden Armada bedroht, die von der Küste aus versenkt werden muß. Ohne Zusatzzimmicks wie die erwähnten Sabotageballons und Riesenkanonen leidet die Langzeitmotivation erheblich. Wer jedoch bis zu zwei Mitspieler auftreiben kann, darf bedenkenlos zugreifen.

Dynablaster

Amiga ■ ca. 90,- DM

Es gibt Softwareschmieden, die ohne digitalisierte Sprachausgabe, 256 Farben und dicken Handbüchern nicht mehr in der Lage sind, das joystickbewehrte Gefolge zu belustigen. Auf Betreiben von Hudson Soft entsagten die Computerspie-



Bombenstimmung mit Dynablaster: Bis zu fünf Anarchos legen sich gegenseitig Bomben vor die Füße. Wer überlebt, gewinnt ...

ler jedoch gleich scharenweise dem digitalen Einsiedlertum, denn die genannte Coderfirma bringt mit Simpelgrafik und Magersound jede Computerparty zum Kochen. Mittels eines mitgelieferten Joystick-adapters dürfen sich bis zu fünf Spieler in ein Labyrinth zwängen, in dem man sich gegenseitig Bomben in den Weg legt und versucht, der Gruft als einziger Überlebender zu entfliehen. Tückischerweise röstet eine Explosion ganze Gänge, so daß der listige Anarchist blitzschnell um die Ecke flitzen muß, um nicht selbst entflammt zu werden. Zudem können die kleinen Pyromanen mit ihren Sprengladungen noch Power-Up's freilegen, die z. B. die Wirkung der eigenen Bomben verändert oder zusätzliche Leben spenden. Zum Verständnis des feurigen Vergnügens genügt die Lektüre einer vierseitigen deutschen Anleitung, so daß der Gastgeber vor Spielbeginn nicht stundenlange Monologe halten muß. Dynablaster verbreitet im wahrsten Sinne des Wortes Bombenstimmung in jeder Zockerhöhle. Wer nicht mitspielt, ist selbst schuld.

M.U.D.S.

PC, Amiga, ST ■ ca. 100,- DM

Flonks sind kleine, flügelarme Flugsauriere mit langem Schwanz und mäßiger Intelligenz. Während sich hierzulande Forscher und Wissenschaftler andächtig flüsternd um ein solches Wesen scharen würden, fällt den bizarren Rassen im Fantasy-Konti-



Während des Time-Outs tauscht der M.U.D.S.-Teamchef seine Recken aus oder zerrt die Spieler-Leichen vom Feld.

nent Ghold kein sinnvoller Verwendungszweck für eine derart nutzlose Kreatur ein. Daher muß das tumbe Reptil als Ball für die ultrabrutale Leibesübung M.U.D.S. herhalten. Hinter dem Kürzel M.U.D.S. verbirgt sich ein abgefahrenes Rugbyspiel namens Mean Ugly Dirty Sports, bei dem zwei fünfköpfige Mannschaften versuchen, den Flonk ins gegnerische Tor zu schleudern.

Doch Schiedsrichter und Teams sind nicht allein auf dem Feld: Vor jedem Tor erstreckt sich ein Was-

sergraben, der von Haien und Kraken bewohnt wird, die sich - wie sollte es anders sein - vorwiegend von M.U.D.S.-Spielern ernähren. Doch der Reiz zum Durchschwimmen des Gewässers ist groß: Wer trotz der gefräßigen Fauna den Graben überwindet und den Flonk direkt ins Tor puttet anstatt vom sicheren Ufer aus zu werfen, wird mit doppelter Punktzahl belohnt. Bis zu zwei Fußballgeschädigte dürfen gemeinsam vor dem Monitor aufatmen: Während die Schiedsrichter des deutschen Volkssportes bei Fouls und Hakeleien im Strafraum wie überkochende Dampfkessel pfeifen, folgt man bei M.U.D.S. eher der "Packt sie und zerhackt sie"-Regel.

Sowohl gegeneinander als auch innerhalb einer Mannschaft dürfen die beiden Spieler per Tastatur, Maus oder Joystick ins gewöhnungsbedürftige Geschehen eingreifen. Während der ersten Spielminuten kommt nämlich auch beim ausgebufftesten Kick-Off-Veteran gepflegte Hektik auf, wenn Runner und Blocker wie ein Sack Flöhe über die Grasnarbe wuseln. Doch verschiedene Steuerungsmöglichkeiten und Schwierigkeitsgrade erleichtern den Einstieg. Der Spieler treibt je einen seiner Recken voran und kann den Flonk per Tastendruck übers Feld schleudern oder aber die Steuerung eines anderen Akteurs übernehmen. Die Grafik von M.U.D.S. ist in einem Zeitalter entstanden, als Grafikkarten bei 256 Farben noch ins Stottern kamen. Dennoch begeistern vor allem einige tolle Spieleranimationen und das trotz bescheidenerer Colorierung sehr stimmungsvolle Outfit des Fantasy-Hexenkessels.

Abgesehen von der hohen Party-Tauglichkeit erweist sich dieser prächtige Schiedsrichter-alptraum auch in einsamen Stunden der Zerstreuung durchaus dienlich. In einem Managementteil dürfen Unterkünfte und Spieler gewählt und Kredite aufgenommen werden. Doch wen interessieren schon Geld und Zinsen, wenn Ruhm und Ehre im M.U.D.S.-Stadion locken. Also ran an den Feind und nicht verges-

sen: Pfeift der Schiri einmal schlecht, haut der Knüppel Dir Dein Recht!

Panza Kick Boxing

PC, Amiga, ST ■ ca. 80,- DM

André Panza ist Kickboxer; noch dazu einer der Besten, die sich jemals durch die Ringseile gezwängt haben. Obwohl berechtigte Zweifel darü-

ber angebracht sind, ob der Meister auch nur ansatzweise Geschehnisse außerhalb des Boxringes erfaßt, wehrte sich der Prügelknabe keineswegs gegen die digitale Heroisierung der eigenen Person. So wurde mit dem Namen des Faustkämpfers die weitaus unterhaltsamste Prügelei unter dem Deckmäntelchen der sportlichen Auseinandersetzung auf Amiga-, PC- und ST-Monitore gebannt. Als Kickboxer dürfen zwei Spieler gleichzeitig die Fäuste ballen und sich Joystick und Tastatur teilen. Die Faszination des Boxertums rührt vor allem von der



Traumhafte Animationen und toller Sound lassen bei Panza Kick Boxing die imaginären Muskeln schwellen.

logischen Steuerung und der genialen Animation der Sprites her, deren Schlagrepertoire frei gewählt werden kann. Aus 55 gemeinen Handgreiflichkeiten darf man dem eigenen Recken bis zu 13 Schläge und Tritte angedeihen lassen, sofern man als PC-Herrchen über EMS-Speicher und als Amiga-Sklave über 1 MB RAM verfügt. Zudem dürfen sich Zocker mit ausgeprägter sadistischer Neigung am qualvollen Stöhnen ergötzen, das getroffenen Gegnern entlockt werden kann.

Das fortgeschrittene Alter des digitalen Gemetzels spielt außerdem dem preisbewußten Sportler in die Schlaghände: Als Einzelspiel fristet Panza Kick Boxing oft schon das Schlußverkaufsdasein in den Schnäppchen-Wühltischen der Kaufhäuser. Außerdem ertappt man das Boxer-Epos auch in zweifelhafter Gesellschaft von Tennis Cup und vor allem Turbo Cup in der Sports Best Compilation von Loricel. Spätestens bei einer solchen Begegnung der preiswerten Art sollten gesellige Spieler ausholen und mit voller Wucht zuschlagen.

Great Courts 2

Atari ST, Amiga, PC ■ ca. DM 90,-

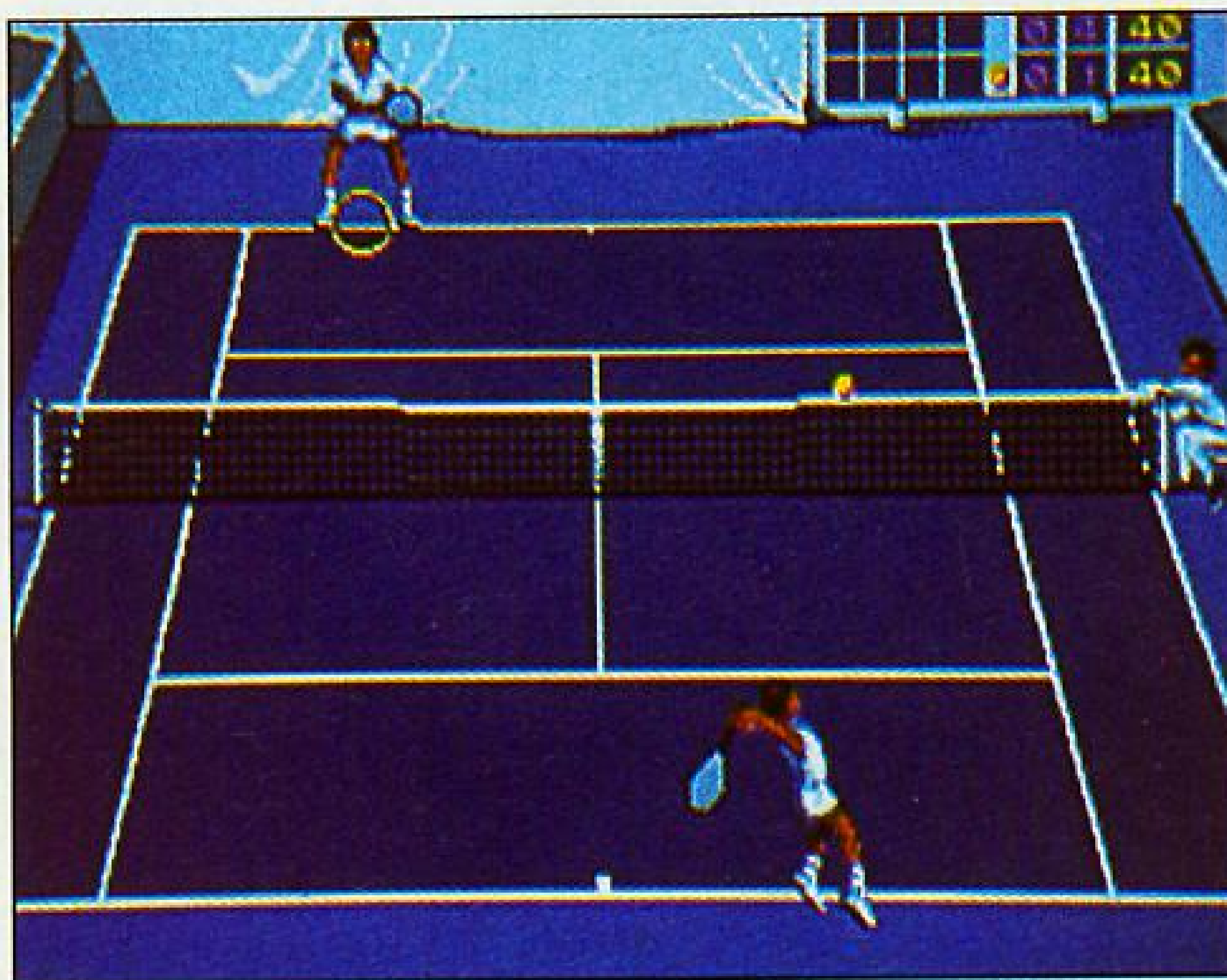
Wer lieber auf Filzbälle statt auf Schädeldecken einschlägt, kann sich auf den Great Courts austoben. Hier dürfen sich bis zu vier Spieler einer fein durchdachten Steuerung bedienen und den traurigen Resul-

taten von etwaigen realen Versuchen beim Tennisclub um die Ecke zumindest mental entfliehen. Great Courts lockt die Neider von Boris & Co mit Einzel-, Doppel- oder Zwei-gegen-Einen-Matches, einstellbaren Schwierigkeitsgraden, abspeicherbaren Turnierkarrieren und unterschiedlichen Bodenbelägen.

Nachdem der Tennisheld auf Joystickbewegung taktisch klug über den Platz gehetzt ist, wird per Feuertaste ausgeholt, um den Ball in entlegene Winkel des Centercourts zu hämmern. Blue Byte erbarmt sich zudem den Unbeholfenen und kredenzte gnädig einen Greenhorn-Modus, in dem sich der Spieler von alleine zum Ball bewegt. Dem Joystick-Artisten obliegt dann lediglich der Einsatz der Vorhand-Beitsche oder des Wolkenkratzer-Lobs, um sich am Schwepes-Gesicht des Gegners zu laben. Auf PC und ST fällt das Tennis-Fest in kleinerem Rahmen aus als auf dem Ami-

ga: Dort klinken sich nämlich per Joystick-Adapter bis zu vier Zocker in die Weltrangliste ein, während auf anderen Systemen nur zwei Spieler auf einmal belustigt werden können.

Einziger kleiner Schwachpunkt im Gegensatz zu anderen guten Tennissimulationen ist die akustische Untermalung des heimischen



Silence, please: Bis auf den hausbackenen Sound ist Great Courts 2 immer noch die Party-Kamome Nr. 1 auf den digitalen Centercourts.

Grand Slams. Wer Zuschauerreaktionen und trockene Schiedsrichterkommentare hören will, muß selbst grölen oder mit Loricels Tennis Cup 2 oder Starbytes Tie Break liebäugeln. Die Steuerung von Great Courts 2 bleibt jedoch auch angesichts vieler Neuentdeckungen wie dem erfreulichen Advantage Tennis von Infogrames auf den digitalen Centercourts dieser Welt ungeschlagen. Boris würde "sssupper" stammeln...

Speedball 2 - Brutal de Luxe

PC, Amiga, ST ■ ca. 100,- DM

Seit die berühmten Bitmap-Brothers ihr Endzeit-Sportspektakel Speedball auf den damals von derartigen Spielen noch jungfräulich unberührten Markt warfen, mehrten sich die Vermissenanzeigen verzweifelter Eltern und der Andrang jugendlicher Kundschaft bei Psychiatern.



Tore soll man feiern, wie sie fallen: Der Pöbel jöhlt, die Spieler jubeln.

Mit demselben glasigem Blick, den man für gewöhnlich nur bei gestrandeten Heringen beobachtet, rotteten sich die Computerspieler vor den Monitoren dieser Welt zusammen: Das Speedball-Fieber brach aus! Nächtelang trieb die Zockergemeinde ihre Recken in futuristischen Rüstungen über das Spielfeld, um den Speedball, eine Metallkugel, ins gegnerische Tor zu knallen. Der 2. Teil ruht inzwischen als angebetete Reliquie in der Bitmap-Brothers-Compilation No. 1 und der Top League-Compilation und erfreut sich weiterhin lustig quirlender Absatzzahlen. Der Nachfolger glänzt nämlich mit ähnlichen Tugenden: Traumhafte Grafik, sauberes Scrolling und einfache Steuerung zeichnen die Metallkugel-Randale aus. Zudem gesellte sich ein Managerteil mit Spielertransfer

und Trainingsmöglichkeit zum Echtzeitgeprügel auf der Stahlplattform.

Während des Spiels thronen die Zocker über dem Spielfeld und beobachten das Gebaren ihrer Ellenbogen-Ritter aus der Vogelperspektive. Die Steuerung ist dem mutmaßlichen Intellekt eines Speedball-Raufboldes angemessen simpel: Dem dem Ball am nächsten stehende Spieler wird per Joystickbewegung zu sportlicher Aktivität verholfen. Alles weitere liegt in des Joysticks Feuer-

knopf: Bälle werfen und fangen und der eine oder andere Nierenschlag auf des Gegners Hüfte werden per Tastendruck erledigt. Ist man endlich im ersehnten Ballbesitz, darf die Stahlkugel entweder in das gegnerische Tor versenkt oder in Bonushöhlen am Spielfeldrand eingelocht werden. Akustisch wird die Leibesübung geradezu opulent untermalt. Der schaulustige Pöbel belohnt gelungene Tacklings und Punktgewinne mit infernalischem Gejohle. Während regungslos darniederliegende Opfer der sportlichen Bemühung von herbeigeeilten Sanitätsrobotern aufgebahrt werden, preist ein Eisverkäufer seine Waren mit einer penetranten Aufdringlichkeit an, die jeden Straßenverkäufer von Gurkenhobeln zu wortkargen Eigenbrötlern degradiert.

Wer seines Single-Lebens überdrüssig ist, sollte sich unbedingt Speedball zulegen und schleunigst verbliebene Kumpels alarmieren. Zusammen mit der neuesten Iron Maiden-Scheibe kommt hier jeder in den Genuß einer tosenden Heavy-Metal-Party.

Sensible Soccer

Amiga ■ ca. 90,- DM

Ja, das gibt es auch noch: Das ganz normale Fußballspiel! 11 Kickermännchen wollen bei Sensible Soccer aus der Vogelperspektive unter einen Hut gebracht werden. Zunächst dürfen beide Spieler im Menüdschungel herumfummeln und sich entweder eine nach eigenem Gutdünken ersonnene Mannschaft zusammenwürfeln oder die Kontrolle über eine Nationalmannschaft oder einen durch Europameisterschaftsteilnahme wohl beleumundeten Fußballclub übernehmen. Doch damit nicht genug: Die putzig über das Grün wetzenden Kleinode können



Die putzigen Kicker bei Sensible Soccer lassen sich auch für Ungeübte einigermaßen schnell beherrschen.

zudem nach Belieben in verschiedenfarbige Kittel gezwängt werden; sogar mit Haut und Haaren der Fußballer darf jongliert werden. Haben die Zocker dann ihre schöpferische Ader in der Optionsvielfalt ausgelebt, geht es endlich ins Stadion. Der ballführende Spieler bewegt sich brav gemäß den Weisungen des Joysticks, wobei durch ein kurzes Feuerknopfclicken ein Paß zum nächstbesten Mannschaftskameraden gekickt wird. Beharrliches Pressen des Feuerknopfes löst dagegen einen Gewaltschuß in Laufrichtung aus. Die Flugbahn des Leders kann nach dem Schuß noch durch Joystickbewegung abgefälscht werden. Untermalt wird die Rasenschlacht mit waschechten Fan-Gesängen, Schirigepfeife und adrenalinstoßbeflügeltem Publikumsgehöhne bei Lattenknallern. Das Geschehen orientiert sich streng an den realen Fußballregeln: Eckbälle, Freistöße, Elfmeter und Einwürfe will der echte Fußballfan natürlich nicht missen. Aber auch weniger eingefleischte Stollenträger kommen bei Sensible Soccer auf ihre Kosten. Die Steuerung ist zwar nicht so einfach wie beim Brutalo-Spiel Speedball, läßt sich aber doch nach einiger Zeit recht angenehm bedienen. Da jeder Spieler eine Mannschaft kontrollieren darf, kann der Freundeskreis gleich rudelweise zum Match gebeten werden: Bis zu 64 Mannschaften tippeln nämlich im UEFA-Cup umher und prophezeihen ein ausverkauftes Heimstadion...

Lotus Turbo Challenge 2

Amiga, Atari ST ■ ca. 100,- DM

Asphalt-Anarchos knien bereits seit geraumer Zeit andächtig vor einem Schrein zur Huldigung der angelsächsischen Softwareschmiede Gremlin. Deren Codersklaven haben nämlich einen traumhaft rechtsfreien Raum für benzinblütige Raser geschaffen, die zu viert mittels eines Lotus Elan oder Lotus Esprits auf Entenjagd gehen wollen. Insgesamt müssen acht Levels zu zweit über Split-Screen oder zu viert mit (Null-) Modem bewältigt werden. Trotz zahlreicher Neuzulassungen auf den digitalen Verkehrswegen begeistert immer noch das seidenweiche Scrolling der Landschaft, der hitverdächtige Sound und die ausge-

zeichnete Straßenlage der englischen Nobelkarossen. Wahlweise darf mit Automatik oder Gangschaltung beschleunigt werden, wobei das Schlingern des eigenen Fahrzeugs argwöhnisch von hinten betrachtet wird. Kollisionen werden bei Lotus 2 nicht etwa mit spektakulären Überschlagen



Gib Gummi: Während die Polizei die Augen zudrückt, drücken die Lotus-Piloten auf die Tube.

geahndet, sondern mit empfindlichen Zeitverlusten. Wer schon mal morgens die drohende Mathearbeit verpennt hat, kennt die mit derartigen Zeitstrafen verbundenen Herzstillstände. Ein Blick in die jüngst eröffneten Rennställe offenbart außerdem Core Designs Jaguar XJ 220, der dem Lotus wie ein Spoiler dem anderen gleicht. Zusätzlich kredenzt Core noch einen Streckeneditor, den man bei Lotus 2 schmerzlich vermißt. Dennoch kann auch Jaguar XJ 220 nicht mit dem rasend schnellen Scrolling des Gremlin-Renners mithalten. Gremlin will noch dieses Jahr mit Lotus 3 kontern, das zusätzlich zu einem Streckeneditor alle Vorzüge von beiden Lotus-Teilen vereinen soll. Ob Lotus oder Jaguar, Spaß machen beide Pixelrasereien denn die Polizei ist nirgends dabei... Also drück' auf die Tube, Uwe!

Der Patrizier

PC, Amiga ■ ca. 100,- DM

Der Patrizier, neuester Streich des deutschen Softwarehauses Ascon, ist mittlerweile von der Fachpresse zum Träger einer Titelschleppe geradezu historischen Ausmaßes ernannt worden, die als Auszeichnung für durch und durch solides Programmierhandwerk verliehen wurde. Als Patrizier dürfen sich bis zu vier Ökonomen zur Zeit der Hanse ins computersimulierte Kaufmannsleben einklinken. Ziel des Lebensmittel- und Luxusgüter-Hökers ist es nicht nur, den maximalen Gewinn im Geldspeicher zu horten, sondern zum Ältermann, dem Häuptling der Hanse-Bürgermeister, gewählt zu werden. Dazu gehört natürlich ein gottgefälliges Leben, kräftige Finanzspritzen in des Pfarrers Klingelbeutel und ab und zu eine Fete, die man für den Pöbel Volk springen läßt. Wer sich zudem durch die erfolgreiche Bekämpfung der Piraterie profiliert, darf der nächsten Bürgermeisterwahl gelassen entgegensehen.

Es ist Ascon gelungen, eine zwar recht komplexe, aber auch leicht zu bedienende Wirtschaftssimulation zu schaffen. Novum im optisch oft tristen Strategen- und Finanzalltag sind die in traumhaft stilvollen Farben gepinselten Grafiken, durch die man sich per Mausklick handeln und feilschen muß. Wer einige Kumpels zur Hand hat, sollte sich kei-

nesfalls das vergnügliche Multiplayer-Mittelalter entgehen lassen. Immerhin darf man den Kollegen rare Güter wegschnappen, Kredite verschieben und die Ratsherren um die Wette bestechen. Im Alleingang macht das Hanse-Epos zwar auch Spaß, aber der Mensch-ärger-dich-nicht-Effekt kommt besser



Bis zu vier Spieler durchkreuzen bei Patrizier die Nord- und Ostsee und die Pläne der Konkurrenz.



Der Marktplatz ist der Brennpunkt des öffentlichen Lebens. Hier darf man sich seines Ansehens beim Volk vergewissern, dem Kirchgang frönen und rauschende Feste für den Pöbel veranstalten.

herüber, wenn der zynisch grinssende Kumpel im Bremen gerade die ebenso begehrte wie steinreiche Ratsherrenwitwe anbaggert, während man selbst grün vor Eifersucht im fernen Nowgorod weilt und dem bösen Treiben keinen Einhalt gebieten kann...

ch

Titel	Genre	Spielerzahl	Besonderes	Party-Tauglichkeit
Rampart PC ca. 100,- DM	Strategie	1-3	actionlastiger Strategieknaller für destruktive Feldherren	hervorragend
Dyna Blaster Amiga ca. 90,- DM	Strategie	1-5	furioses Bombenleger-Epos mit einfachen Regeln und mitgeliefertem Joystickadapter	hervorragend
M.U.D.S. PC, Amiga, ST ca. 100,- DM	Sport	1-2	Brutalo-Spektakel mit stimmungsvoller Grafik; zur Ausschöpfung des Party-Faktors sollten die Kontrahenten wegen der kniffligen Steuerung vorher trainieren.	gut
Panza Kick Boxing PC, Amiga, ST ca. 80,- DM	Sport	1-2	das wohl beste Sport-Prügelspiel mit guter Animation und Sound	gut
Great Courts 2 PC, Amiga, ST ca. 100,- DM	Sport	1-2, bei Amiga über Adapter bis 4 Spieler	nach wie vor das beste Tennis-Spiel mit angenehmer Steuerung, leider nur schwacher Sound	sehr gut
Speedball 2 PC, Amiga, ST ca. 100,- DM	Sport	1-2	sauber scrollendes Brutalo-Spiel mit hervorragender Grafik und Sound; dazu auch noch recht simpel zu bedienen	sehr gut
Sensible Soccer Amiga ca. 90,- DM	Sport	1-2	eines der sehr guten Fußballspiele mit vernünftiger Steuerung und bundesligagerechter Sounduntermalung	gut
Der Patrizier PC, Amiga ca. 100,- DM	Simulation	1-4	komplexe Kapitalistensimulation zur Zeit der Hanse mit genialer Grafik und komfortabler Mausbedienung	gut
Lotus Turbo Ch. 2 Amiga, ST ca. 100,- DM	Action	1-2; über Modem bis 4 Spieler	Splitscreen-Kilometerfresser vom Feinsten; bisher das beste Scrolling im Genre; genialer Sound und detaillierte Grafik; leicht zu steuern	gut

Dark Queen of Krynn

Das Abenteuer geht weiter... Kaum habt Ihr "Death Knights of Krynn" erfolgreich hinter Euch gebracht, präsentiert SSI den dritten Teil dieses AD&D-Epos.

General Laurana fordert Euch durch eine verzweifelt klingende Nachricht auf, sogleich nach Palanthas zu eilen. In Caergoth sollen sich nämlich versprengte, aber immer noch schlagkräftige Truppen der Dracoonier sammeln, um erneut zu einem mächtigen Schlag auf Krynn auszuholen. Ihr könnt Euch einerseits mit Eurem kampfgeprobten Team auf die Socken machen, um diesen Gerüchten nachzugehen und den

Mächten des Bösen erneut gegenüberzutreten. Andererseits habt Ihr auch die Möglichkeit, eine Gruppe von neuen, jedoch bereits mit einigen Erfahrungswerten ausgestatteten Charakteren zu bilden. Dark Queen of Krynn wartet mit einigen neuen Kreaturen (Seemonster, Meeresdrachen etc.) auf. Ansonsten läuft das Adventure in gewohnter Weise ab. AD&D-Fans sollten auf jeden Fall die Saga um Krynn fortsetzen! (mr)

Super Tetris

Seitens der Spielidee ein Oldie, vom Spielablauf her leicht aufgepeppt: Das gute alte Tetris ist offenbar nicht unterzukriegen.

Als Super Tetris wurde der von Meister Alexej Pajitnov erfundene Klassiker unter den Denkspielen mit einigen neuen Zugaben versehen. So hat sich das Spielfeld um einiges vergrößert und mit digitalisierten Bildern aus der Zirkuswelt unterlegt. Ein Novum ist außerdem, daß verschiedene "Bomben" dazu benutzt werden können, um mißliebige Konstellationen zu beseitigen und somit Raum für andere Lösungen zu schaffen. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, wird aber

ohnehin mit jedem Level höher. Zwei Spieler können entweder am selben Amiga oder mittels Modem miteinander wetteifern. Dabei hat man auch die Möglichkeit, den jeweiligen Spielstand zu speichern. Neben der Tastatur steuert man die herunterfallenden Teile entweder mit der Maus oder - nicht so empfehlenswert - mit dem Joystick. Die Grafik ist in Ordnung. Leider hört man keine Musik, sondern nur das dumpfe Auftreffen der Stücke auf das bereits teilgefüllte Spielfeld. (mr)

Fire & Ice

Unheimlich viel Spaß bereitet dieses Jump'n'run Game. Die Vielzahl gutgelungener Gegnern tut ihr übriges dazu. Insgesamt vier Welten müssen von "Cool Coyote" durchwandert werden, wobei selbstverständlich die Spielschwierigkeit zunimmt.

Doch ist das Spiel keinesfalls so leicht wie es im ersten Moment wirkt. Oft wird man unerwartet von entgegenkommenden Skifahrern, eierwerfenden Möwen oder anderen flinken Gegenspielern um eines seiner kostbaren Leben beraubt. Neue Leben sind entweder bei 20.000 Punkten zu haben oder wenn man einen Coyote - Welpen durch die Tür ins nächste Level schleust. Wem dies nicht reicht, der kann mit der eingebauten Trainerversion erst einmal jede

Welt üben. Beim Übertritt ins nächste Level stellt sich dann auch die Frage nach der Codetabelle einen Schlüssel aus insgesamt 260 Möglichkeiten zusammenzustellen. Dieses Spiel bietet sowohl Hardware- als auch Softwarekopierschutz. Insgesamt macht dieses Game vor allem durch die lustige Grafik und die ruckelfreie Animation riesigen, dauerhaften Spaß und ist wohl eines der besten Programme dieser Art für den ST.



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

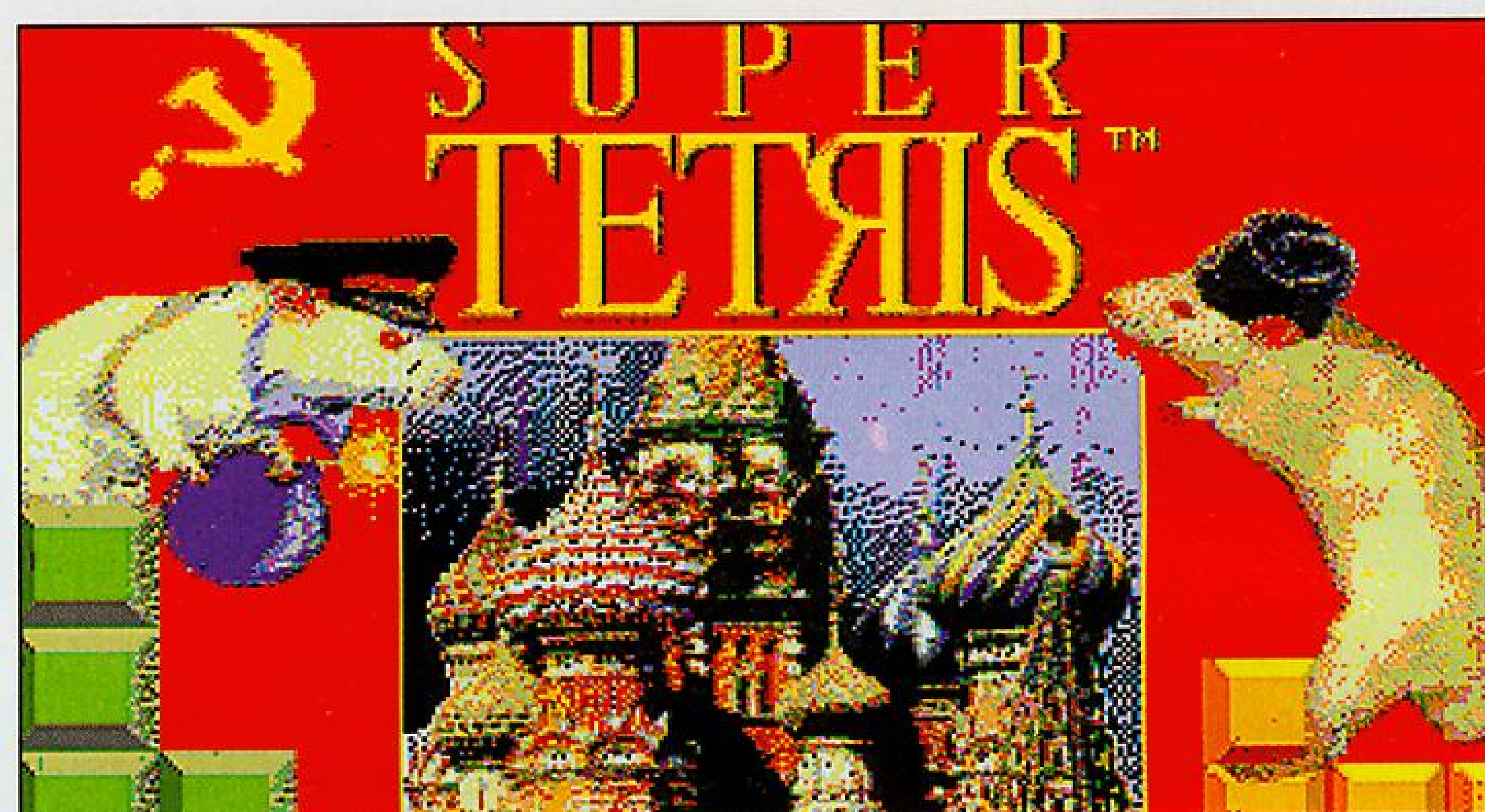
1 MByte ☒ HD Drive ☒
2. Drive ☒ 2 Player ☐

ROLLENSPIEL

Hersteller SSI
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- englisches Handbuch

Muster von
Softgold



AMIGA

A ☒ A 500 plus ☒
unterstützt

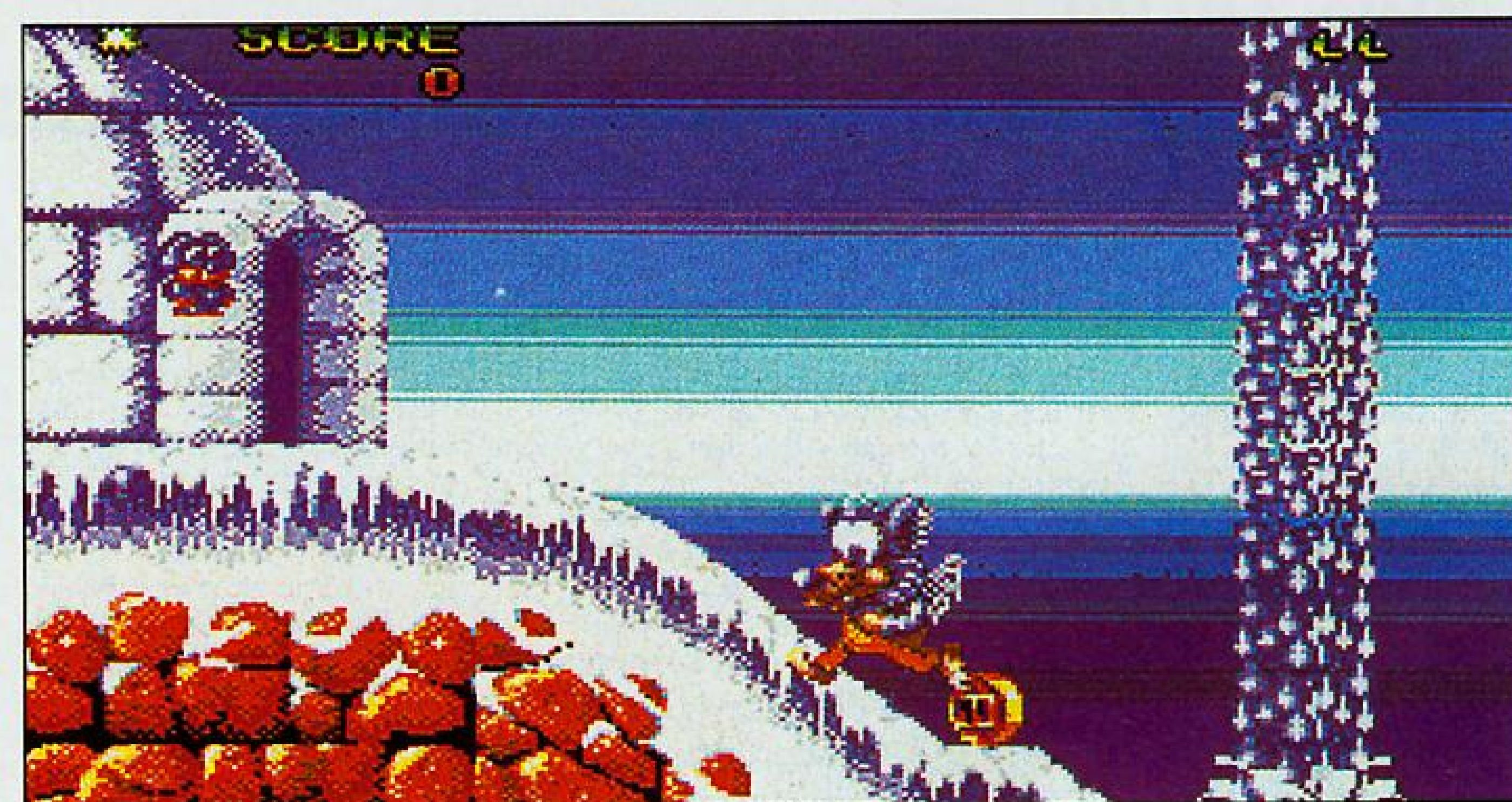
1 MByte ☒ HD Drive ☒
2. Drive ☐ 2 Player ☒

DENKSPIEL

Hersteller Spectrum
Holobyte
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- Farbmonitor erforderlich
- deutsches Handbuch

Muster von
United Software



ATARI

unterstützt

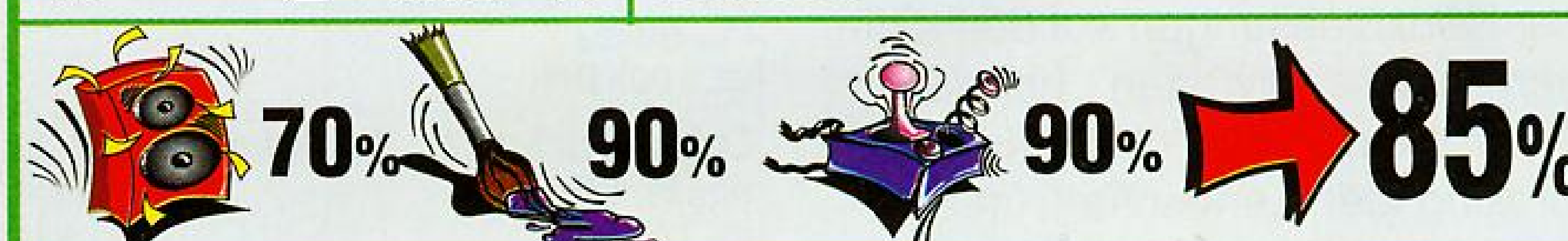
520 ST ☒ HDDrive ☐
1040 ST ☒ s/w ☐
Mega ST E ☒ Farbe ☒
TT ☐ 2. Drive ☐

ACTION

Hersteller Graftgold
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- Poster
- Codetabelle
- deutsche Anleitung

Muster von
Leisuresoft



D/Generation

Viel Geschick und viel Glück gehört schon dazu, sich in D/Generation durchzukämpfen, dabei noch seinen Auftrag zu erfüllen (ein Päckchen ausliefern) und ganz nebenbei noch einige Leute zu retten.

Etwas einfacher hat man es dem Spieler jedoch insofern gemacht, daß man für jede gerettete Person ein Leben hinzubekommt und beim Schwinden dieser wieder am Anfang der zuletzt erreichten Stufe starten darf. Als ganz gut gelungen kann man dieses "Joystick-Arcade-Adventure" bezeichnen, indem man nicht nur rennen und schießen kann, sondern zusätzlich die Möglichkeit besitzt, sich mit den Leuten zu unterhalten und so näheres über

die Situation in der Umgebung erfahren kann. Die Joysticksteuerung klappt hierbei recht gut und auch Graphik und Animation des blonden Helden können sich sehen lassen. Außer einigen Geräuschen während des Spiels ist beim Sound Fehlalarm. Trotzdem hat dieses Spiel die Fähigkeit auf bestimmte Dauer hin fesseln zu können. Leider werden auch hier Festplatte und auch zwei Laufwerke nicht unterstützt.



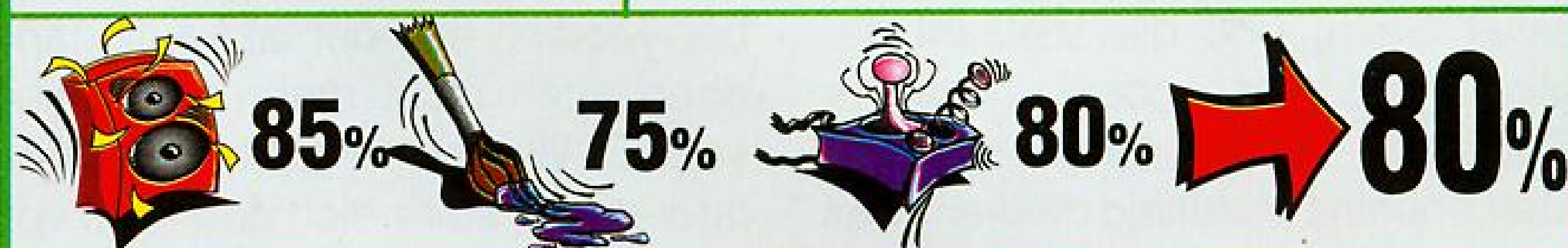
ATARI

unterstützt

520 ST ☒ HDDrive ☐
1040 ST ☒ s/w ☐
Mega ST E ☒ Farbe ☒
TT ☐ 2.Drive ☐

ARCADE ADVENTURE

Hersteller Mindscape **Besonderheiten**
Preis ca. DM 80,-
- Colourmonitor
- 1MB RAM erforderlich
Muster von Leisuresoft



HOOK

Mit tollen Graphiken präsentiert "Ocean-Software" die Kinofilmumsetzung "Hook" auf den ST-Rechnern.

Zur Graphik gesellt sich ein Sound, der für die Verhältnisse der ST-Familie als durchweg gut eingestuft werden kann. Als Erleichterung hat man auch an die Unterstützung zweier Laufwerke gedacht; bei drei Doppelseitigen Disketten ist dies als durchweg positiv zu bewerten. Die Festplatte fällt aufgrund des Kopierschutzes flach. Interessant, aber durchweg schwierig, ist das Gameplay des Spiels. Hook macht zwar Spaß, jedoch ist die Steuerung mit Maus und Icon Leiste manchmal etwas schleppend und kompliziert.

Schon allein die Graphik im Zeichentrick-Stil bringt einen jedoch in die Versuchung sich doch einmal näher damit zu beschäftigen.



ATARI

unterstützt

520 ST ☒ HDDrive ☐
1040 ST ☒ s/w ☐
Mega ST E ☒ Farbe ☒
TT ☐ 2.Drive ☒

ARCADE ADVENTURE

Hersteller Ocean **Besonderheiten**
Preis ca. DM 90,-
- deutsches Handbuch
Muster von Bomico



Pacific Islands

Pacific Islands, Nachfolger von Team Yankee, ist eine Mischung aus Panzer-Simulation und Strategie-Kriegsspiel. Vor allem die 3-D-Vektor-Graphik ist hierbei besonders sehenswert.

Nicht ganz ruckelfrei präsentiert sich die Animation, was jedoch bei einem Strategiespiel weniger stört. Soundmäßig hat das Programm wenig zu bieten. Neben einem Song auf der Intro-Diskette setzt sich der gesamte Sound während des Spiels aus Schußgeräuschen zusammen. Gesteuert wird am besten mit der Maus, jedoch ist zum schnellen hin und her schalten zwischen den vier Panzerdivisionen die Tastatur nötig. Über den strategischen Bereich hinaus ist man auch für's Finanzielle und die

Moral der Truppe verantwortlich. Ziel ist es natürlich, die Insel von den Gegnern zu befreien und ganz nebenbei in der Militärhierarchie aufzusteigen. "Pacific Islands" selbst ist nicht gerade leicht zu spielen, jedoch kann es für Freunde dieser Gattung von Spielen auch auf Dauer Spaß machen.



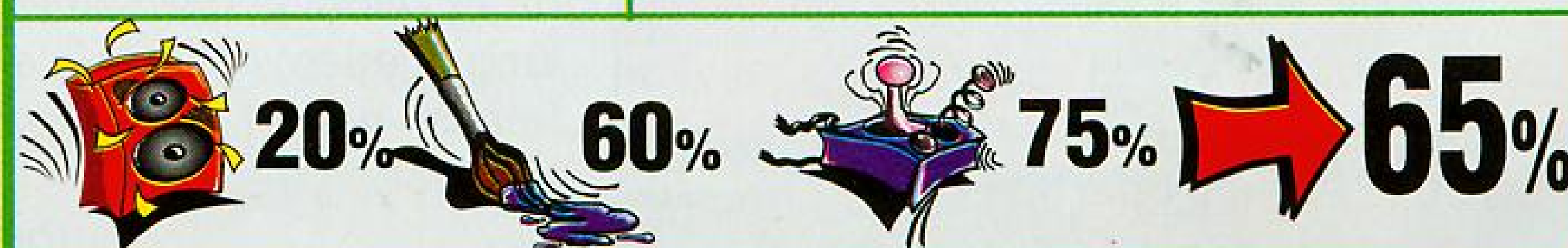
ATARI

unterstützt

520 ST ☒ HDDrive ☒
1040 ST ☒ s/w ☐
Mega ST E ☒ Farbe ☒
TT ☐ 2.Drive ☒

STRATEGIE

Hersteller Empire **Besonderheiten**
Preis ca. DM 80,-
- Kartenmaterial
- Intro auf 2. Disk
Muster von Leisuresoft



Birds of Prey

Warum ist das auf dem Amiga Gute für den PC meistens nur mittelmäßig - und umgekehrt? Eine Frage, die sich mir schon oft stellte, wird auch durch Birds of Prey wieder einmal aufgeworfen.

Nach den hervorragenden Wertungen, die Birds of Prey vor einem halben Jahr in der Amiga-Version erntete, wurde die PC-Umsetzung von uns natürlich mit besonderer Spannung erwartet. Was wir jetzt zu sehen bekamen, läßt sich aber gerade mit einem "Naja" beschreiben. Umwerfend ist nach wie vor die Auswahl an verschiedenen Flugzeugtypen (27 auf amerikanischer und 13 auf sowjetischer Seite) und die Vielzahl der Missionen; alles andere - von der Steuerung bis zur Grafik - gehört aber eher ins Mittelfeld dessen, was andere Flugsimulatoren auf dem PC schon zustande brachten. Ein

ausgesprochener Griff ins Klo ist außerdem der 256-Farben-Modus, der entweder einen deftigen Programmierfehler enthält oder einfach ungeschickt gestaltet wurde: Die Farben sind so kunterbunt über die Landschaft verstreut, daß man meinen könnte, auf dem Mars zu sein; der Himmel ist grün-gelb-rot-violett-blau gestreift und der Boden ändert ständig seine Farbe. Da bleibt nur noch der Wechsel in den 16-Farben-Modus, und der ist heutzutage eben auch nicht mehr das Gelbe vom Ei. Wer einen guten Flugsimulator sucht, sollte sich den Kauf von B.o.P. besser zweimal überlegen

(tb)



PC unterstützt

Joystick	☒	HD Drive	☒
Maus	☒	Ex. Ram	☒
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☒	CGA	☐
Soundblaster	☒	EGA	☒
Roland	☒	VGA	☒

FLUGSIMULATOR

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Argonaut
Software
Preis ca. DM 100,
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- 40 simulierte Flugzeuge
- ausführliches englisches Handbuch



First Samurai



„First Samurai“. Die Edel Japan- Action, die bisher nur Home Computer Besitzern vorbehalten war, ist nun auch als hervorragende PC-Umsetzung erhältlich.

Häufig sind Konvertierungen von beliebten Computerspielen nur billige Sparversionen des Originals, um an dessen Verkaufserfolg anzuknüpfen. Bei "First Samurai", einer Mischung aus Karate und Jump'n Run Spiel, ist dies nicht der Fall. Das neue PC-Game entspricht voll den hochwertigen Amiga bzw. Atari-Versionen. Schon der Vorspann und die Story-Einführung erfreuen den PC Besitzer durch faszinierende Grafik und hörenswerten Sound, wobei man sagen muß, daß ohne Soundkarte, also über internen PC Lautspre-

cher, der Sound wohl gut gemeint ist, auf die Dauer aber eher nervig wird. Dafür wurde aber die super Grafik auch während des Spiels beibehalten. So hat das farbenprächtige Game ein makelloses Scrolling, und die vielen verschiedenen Bewegungs- und Kampfanimationen sind sehr gut gelungen. Zur Handlung: Im Japan des 24. Jahrhunderts ist unser Held aufgebrochen den Tod seines Meisters zu rächen, der von einem bösen Dämonenkönig im Zweikampf getötet wurde. Zunächst muß der Samurai aber erst gegen eine übermächtige Anzahl von Helfern des Dämons bestehen. Um seine Chancen zu verbessern findet unsere Hauptperson auf seinem Weg viele nützliche Dinge wie Waffen, Lebensmittel und magische Gegenstände, die er im Kampf gegen die verschiedenen Kreaturen einsetzen kann und muß. Ist er dann bis zum vierten Level vorgekommen, kommt es zum großen Zweikampf...Die Spielidee von "First Samurai" ist sicherlich schon etwas veraltet, trotzdem kann ich Euch das Spiel nur empfehlen, da es wohl in die Sammlung jedes PC-Spiele-freaks gehört. Prädikat: Wertvoll.

(br)



PC unterstützt

Joystick	☒	HD Drive	☒
Maus	☒	Ex. Ram	☒
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☒	CGA	☐
Soundblaster	☒	EGA	☒
Roland	☐	VGA	☒

JUMP 'N RUN

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Image Works
Preis ca. DM ??,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Es werden 1,5 MB zum Spielen benötigt
- Deutsche Anleitung
- Poster



Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

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

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Tel.: 0211/131979

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Sonic	94,95
Spiderman	94,95
The Flintstones	84,95
Wimbleton	105,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Strider	131,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Wallstraße 21

Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
War Song	111,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
Airwolf	94,95

Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Blue Shadow	92,95
Chessmaster	84,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Rad Racer	94,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	24,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95

Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Batmans Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Aktive Franchise-Partner gesucht!

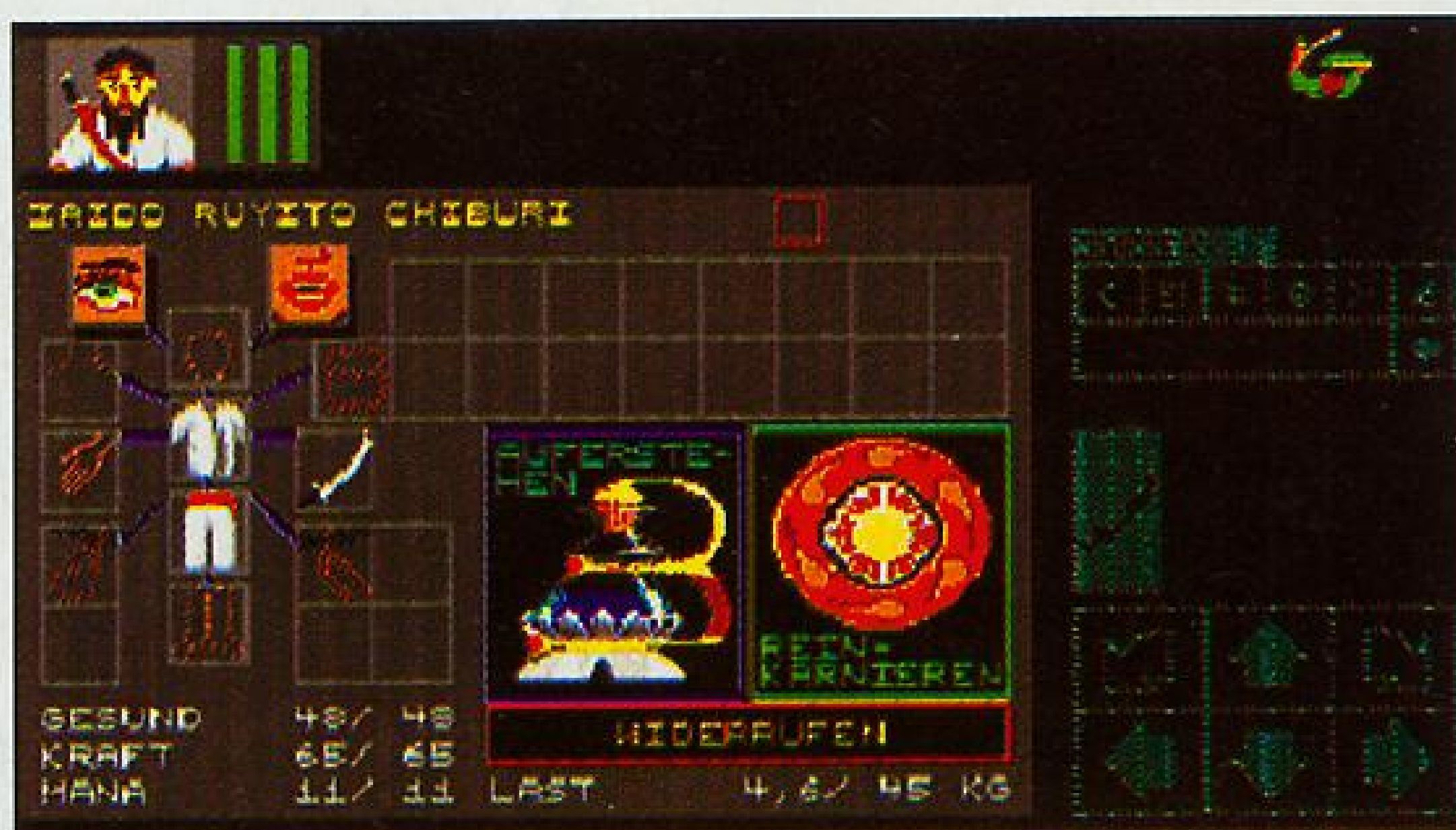
Dungeon Master

Rollenspiele erfreuen sich großer Beliebtheit. "Dungeon Master" ein Vertreteter, dessen Stern wohl eher am verblassen ist, soll als PC Version die Verkaufszahlen wieder steigern.

Nachdem man sich durch eine superlange romanähnliche Spielanleitung gekämpft hat, kann man mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Unser Held Theron, seines Zeichens Zauberlehrling beim Grauen Lord, muß aufbrechen seinen Meister aus einem riesigen Kerkerkomplex zu retten. Bevor er aber richtig in Aktion treten kann, muß er sich erst eine Gruppe von

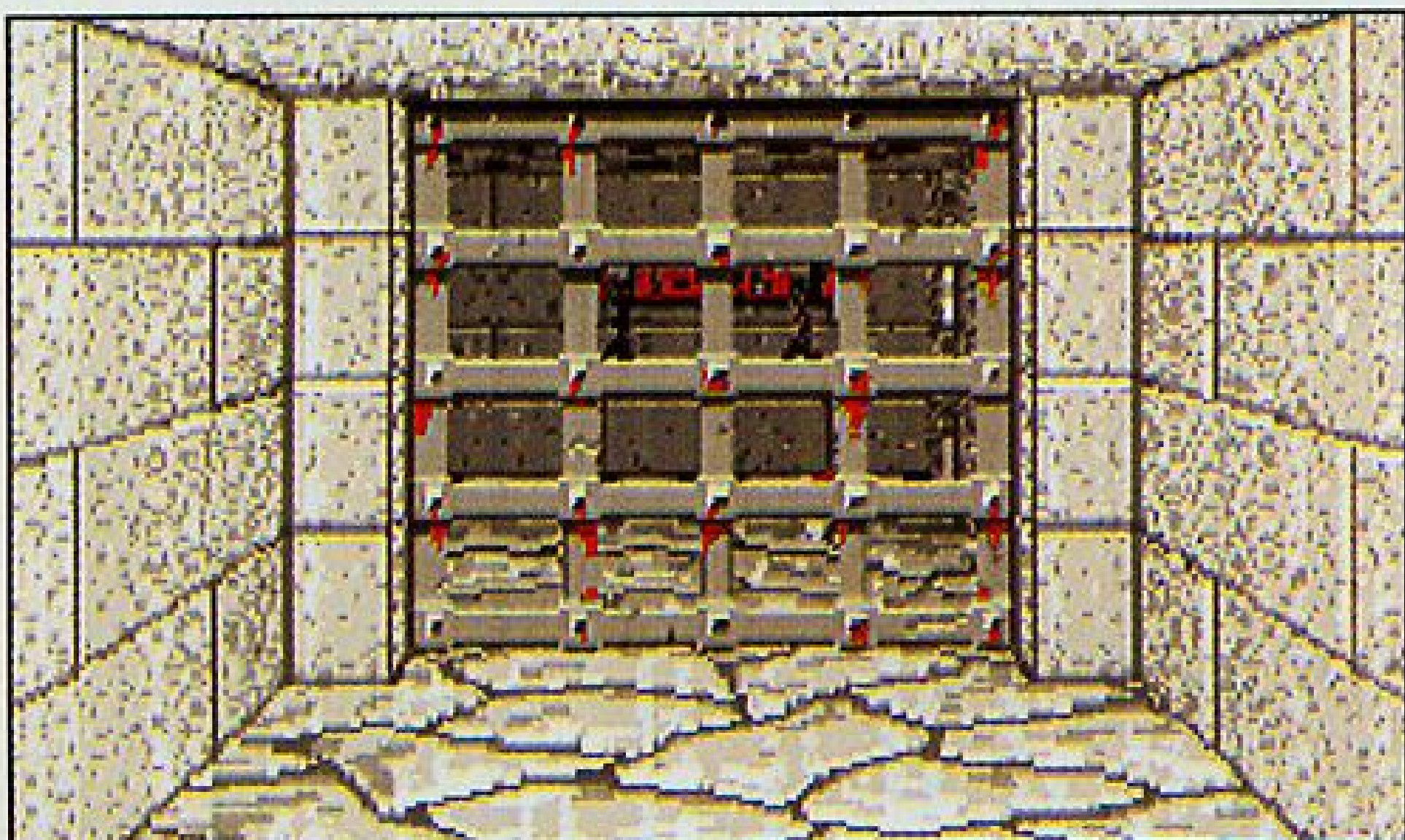
Mitstreitern zusammenstellen. Dies geschieht in einem Vorraum des Kerkers, der sogenannten "Halle der Helden". Dort sind die Kämpfer, die schon bei früheren Rettungsversuchen gescheitert sind, in einer Art Tiefschlaf versetzt. Theron wählt sich maximal vier davon als Begleiter aus. Dann geht es daran tiefer in das Verlies vorzudringen. Nun müssen die Helden in Kampf und Magie trainiert werden, um besser gegen die Gefahren im Kerker zu bestehen. So muß man sich zum Beispiel im Aufsagen von Zaubersprüchen üben, um die gewünschte Reaktion zu erreichen. Dazu hat man am Anfang des

Spieles noch genügend Zeit, bis die ersten Gegner auftauchen... Alles in allem ist "Dungeon Master" ein ganz nett gemachtes Spiel, daß aber nur wenig begeistern kann. So hatte ich persönlich den Eindruck, die Hauptaufgabe würde darin bestehen, sich durch das Labyrinth zu quälen und sich dabei nicht hoffnungslos zu verlaufen. Der Spielwitz und die Motivation lassen



doch sehr zu wünschen übrig. Dies wird durch die lasche Grafik und den müden Sound noch weiter unterstützt.

(br)



man am Anfang des

PC unterstützt

Joystick	☐	HD Drive	☒
Maus	☒	Ex.Ram	☐
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☒	CGA	☐
Soundblaster	☒	EGA	☒
Roland	☐	VGA	☒

ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

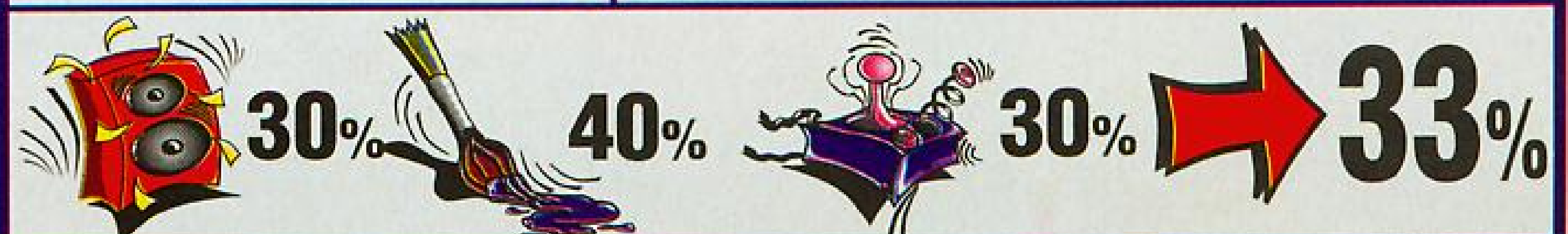
Hersteller FTL

Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten

-Komplett in Englisch, Deutsch oder Französisch spielbar

Muster von Hersteller





MARIOS MAGIC

Kampf der Giganten

Gigantomanie macht sich breit. Nachdem nun auch für den hartnäckigsten Sonnenanbeter die Ferien zu Ende sind, schlagen sie zu. Getreu dem Motto: "Machst du eine, mach ich zwei", bombardieren sich die beiden großen Konsolen Hersteller momentan mit Werbespots und Anzeigen. Zu den besten Sendzeiten treten Klemptner und Igel zum großen Wettlauf um die Gunst der Käufer an. Dabei spielen die Sekundenkosten anscheinend nur eine untergeordnete Rolle. Da wird nicht gekleckert sondern geklotzt. Dem fernsehschauendem, potenziellen Kunden kann es nur Recht sein. Denn lieber Mario und Sonic, als Waschmittel und Kaffee.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Nachricht, daß nicht, wie ursprünglich geplant, Danny de Vito die Hauptrolle im großen Mario Spielfilm übernehmen wird, sondern der bereits aus Roger Rabbit bekannte Bob Hoskins.

Ansonsten wünsche ich Euch noch jede Menge Spaß mit dieser Ausgabe von Mario's Magic

Euer Thorsten

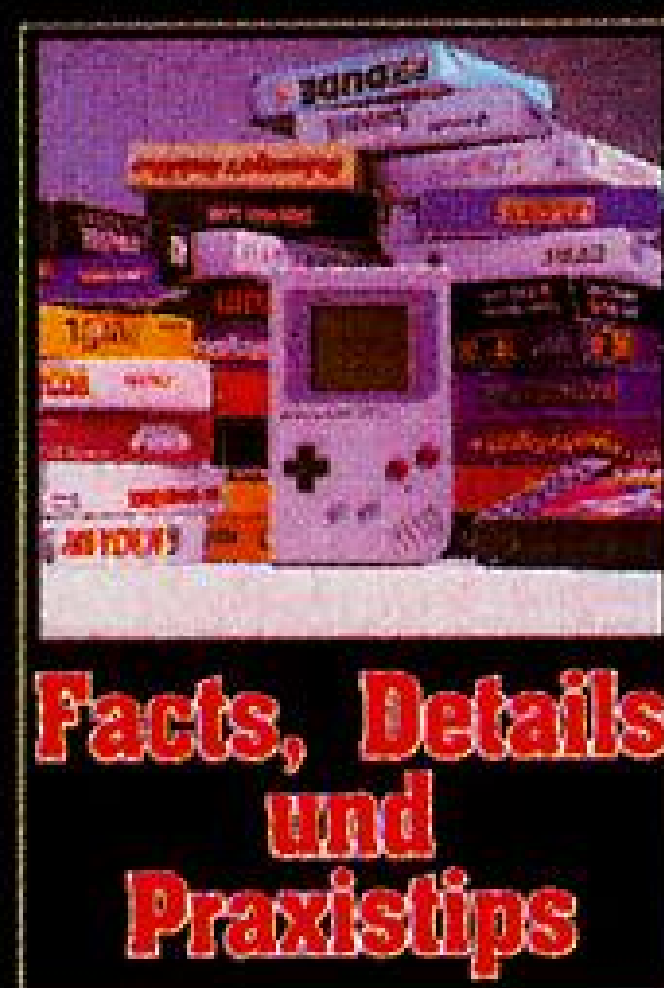


Kleb Dir Einen

Ab sofort findet Ihr im gut sortierten Schreibwarenhandel ein neues Stickeralbum, das Mario Klebebuch. Nicht nur das Sammeln macht Spaß, nein gleichzeitig erstellt Ihr auch ein Heft mit einer ganzen Fülle von Informationen zu einzelnen Spielen. Tips und Tricks, Strategie und Taktik, Levelkarten und

Führer, alles das findet Ihr auf 50 Seiten, auf die 276 Sticker aufgeklebt werden wollen. (ts)

66 GameBoy Spiele



Facts, Details
und
Praxistips
Heinrich Stiller
Antje G. Hink

Einkaufsführer durch den GameBoy Spieledschungel

Hab Ihr noch den Überblick? Hunderte von GameBoy Modulen bevölkern bereits die Auslagen der entsprechenden Geschäfte.

Und täglich kommen neue hinzu. Hilfe zur Selbsthilfe liefert da ein neues Buch aus dem Tronic Verlag (ich glaube die machen auch eine Computerzeitschrift). "66 GameBoy Spiele", so der Titel des gelungenen Beraters von Antje G. Hink und Heinrich Stiller (ich glaube, die arbeiten auch bei dieser Computerzeitschrift).

Auf über 200 Seiten finden alle Orientierungslosen zu den entsprechenden Spielen jeweils eine Kurzbeschreibung, dannach alles im Einzelnen, inklusive einem Screenshot und dann Tips für Einsteiger. Also auch für Leute die schon viele der vorgestellten Spiele besitzen ein nützliches Nachschlagewerk. (ts)

Super Mario - Das Buch

Aus dem Sybex Verlag kommt nun das ultimative Mario Buch. Alles, was ihr schon immer über den Klemptner wissen wolltet, hat Martin Remmel für Euch zusammengetragen und niedergeschrieben. Tips, Tricks, Lagepläne, Cheat Modes und Komplettlösungen machen die 20.-DM zu einer lohnenden Investition. (ts)



Caveman Ninja

bereits getestet

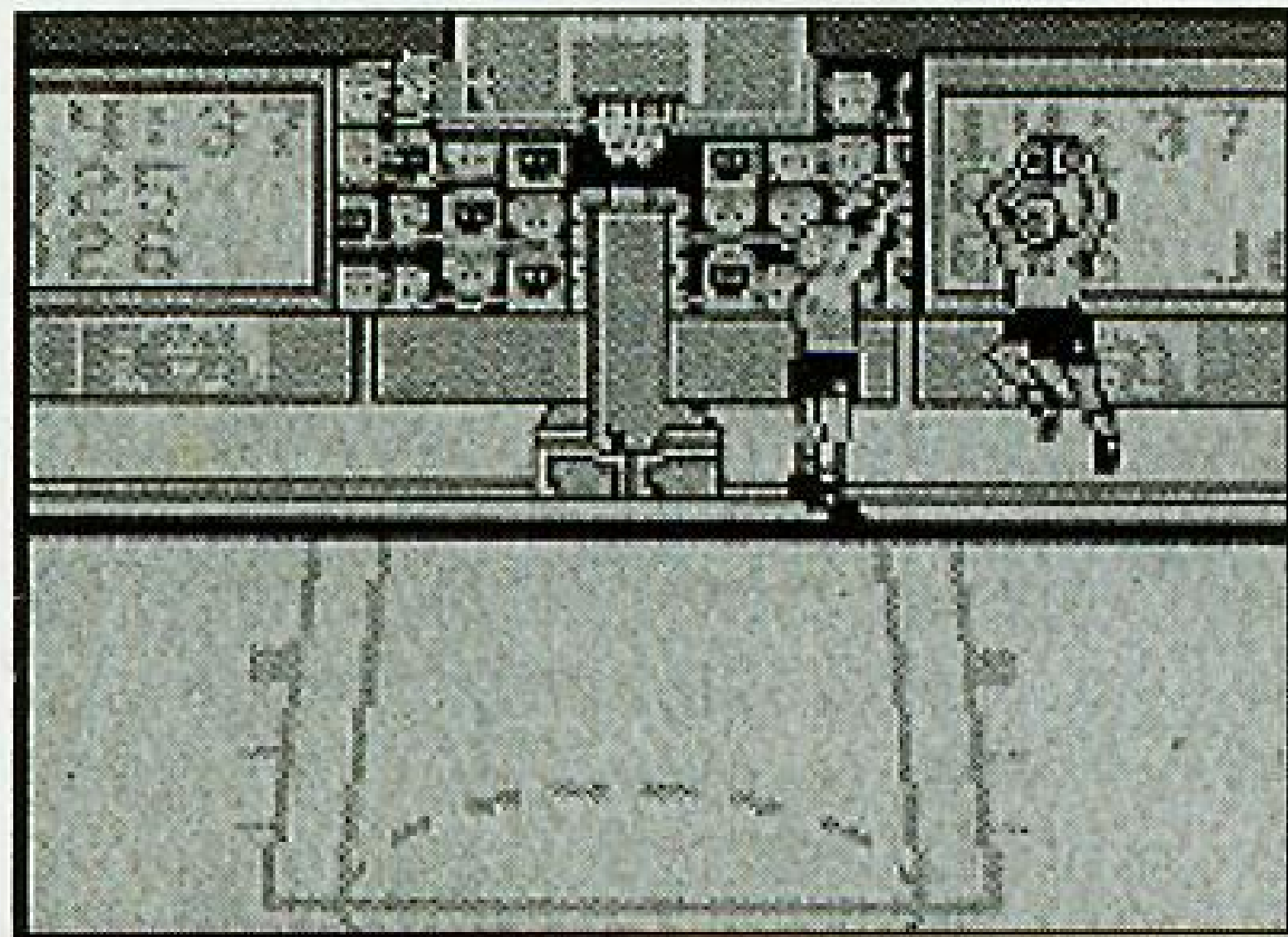
Nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluß fertig geworden: Caveman Ninja für das Super NES. Also Test in der nächsten Ausgabe. Als Entschädigung hier vorab die ersten Bilder. (ts)



JORDAN vs BIRD

Basketball-Freaks aufgepaßt ! Auch wenn Ihr nicht über zwei Meter groß gewachsen seit, könnt Ihr jetzt gegen die Cracks aus dem "Dream Team" antreten. Zuhause oder unterwegs, "Jordan vs Bird" die neue Basketballsimulation für den Game Boy macht's möglich...

Wer hat nicht die packenden Basketball-Duelle während der letzten Olympischen Spiele verfolgt ? Akrobatische Dunkings und waaghalsige Drei-Punkte Würfe. Mit "Jordan vs Bird" übernehmt Ihr selbst die Rollen der beiden amerikanischen NBA-Stars. Gespielt wird One on One, also Mann



gegen Mann, wobei Ihr vor dem Spiel auswählen könnt, welchen der beiden Spieler Ihr steuert. Das ist wichtig, da bei der Programmierung auch die Stärken und Schwächen der Cracks mit eingebunden wurden. So wird Larry Bird überwiegend jenseits der Drei-Punkte-Linie den Erfolg suchen, während der quirlige Michael "Air" Jordan versucht bis zum Korb durchzudringen, um sich den Punkt mit einem Dunking zu sichern. Gespielt wird wahlweise nach Zeit oder nach Korberfolgen. Außer dem normalen Spielmodus

bietet "Jordan vs Bird" aber auch noch einen Slam-Dunk Contest, in dem Eure Dunkings von einer Jury bewertet werden, und einen Drei-Punkte Wettbewerb, bei dem Ihr möglichst viele Dreier-Würfe innerhalb einer vorgegebenen Zeit im Korb versenken müßt. Als besonderes Extra bietet das Game auch einen Dunking - Anleitungskurs.

Bei diesem "Follow the Leader" Modus macht Euch "Air Jordan" jeweils einen Dunking aus seinem viel-seitigen Repertoire vor, und danach seit Ihr an der Reihe es zu versuchen. Ihr könnt mir glauben, das hört sich leichter an, als es getan ist. Denn hier ist genaues Timing und exaktes Abspringen unter dem Korb gefragt. Aber vor den Erfolg haben die (Nintendo) Götter bekanntlich den Schweiß bzw. die wund gespielten Game Boy Daumen gesetzt. Die gute Animation und der Spielwitz machen "Jordan vs Bird" zu einer echten Bereicherung des Sportspielangebotes für den Game Boy. Schade ist lediglich, daß bei dem Spiel darauf verzichtet wurde, es als "Game-Link" Version auf den Markt zu bringen. So vermisste ich persönlich einen Zwei-Spieler-Modus, welcher sicherlich auch jede Menge Spannung und Spaß gebracht hätte.

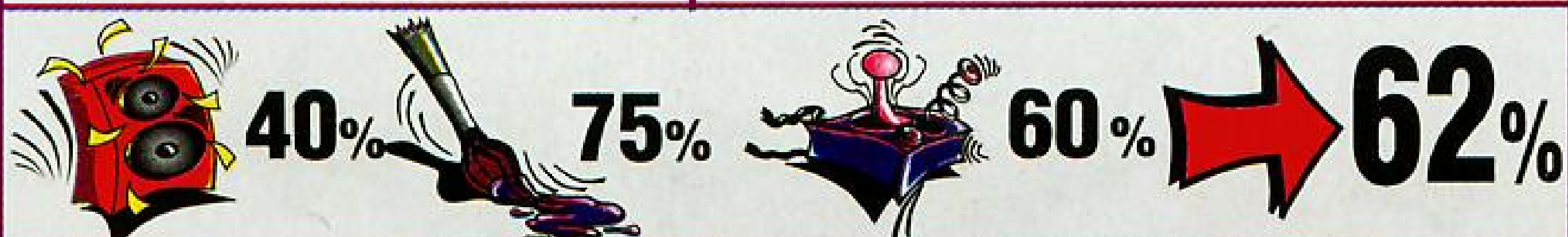
(br)

GAME BOY

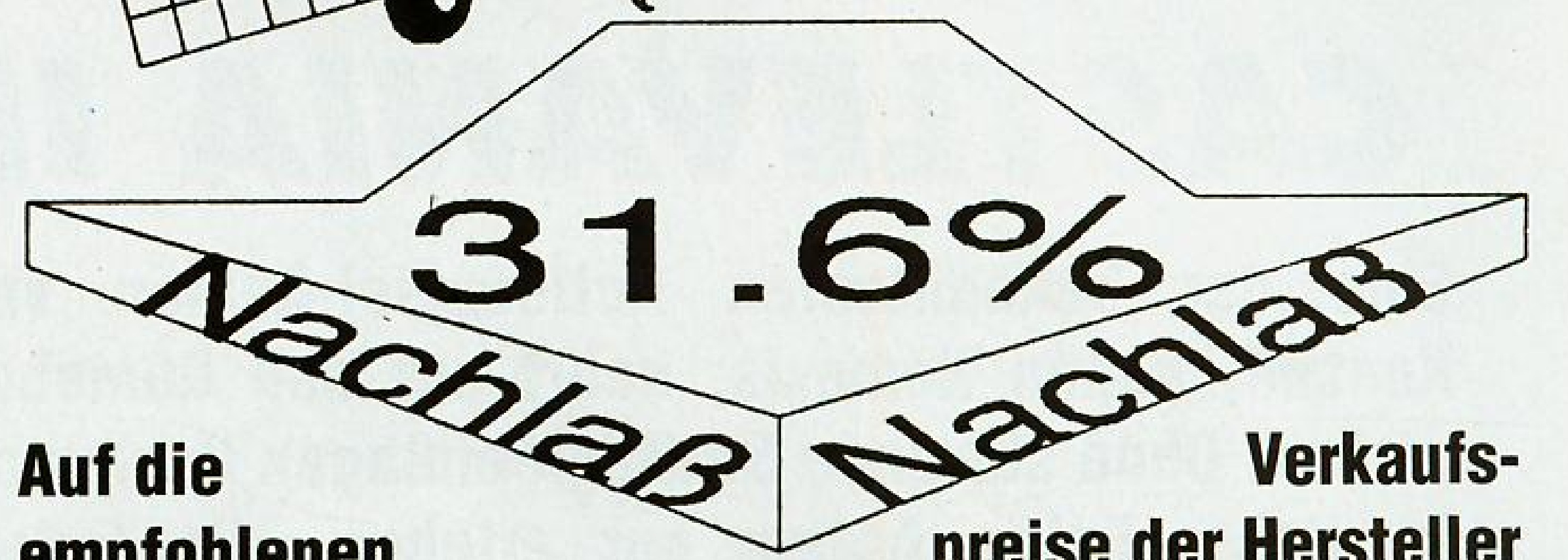
Besonderheiten
- acht verschiedene Spielvarianten möglich

SPORTSPIEL

Hersteller
Electronic Arts
Muster von
Hersteller
Preis ca. DM 70,-



**Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist...
...aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch !!!**



Auf die empfohlenen

Verkaufspreise der Hersteller

Programm		Amiga	IBM	Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04	Special Forces	DA	78.62	78.62
A.T.A.C	DA	Vorb.	95.72	Space Quest 4	DV	68.37	82.04
A-Train	DV	Vorb.	95.72	The Humans	DA	61.52	61.52
Aces of the Pacific	DA	Vorb.	82.04	Titus the Fox	DA	54.68	61.52
Aces of the Great War	DA	61.52	75.20	Turrican 2	DA	13.64	---
Amberstar	DV	75.20	75.20	Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ashes of Empire	DA	68.37	82.04	Ultima 7	DA	Vorb.	75.20
Apidya	DA	47.84	---	Ultima 7	DV	---	95.72
Airbus A 320	DA	88.89	95.72	Ultima Underworld	DA	---	82.04
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72	Viking-Fields of Con..	DA	83.04	82.04
Bargon Attack	DA	Vorb.	61.52	Wizardy 7	DA	---	95.72
Battle Isle	DV	68.37	81.39	Wing Commander	DA	75.20	75.20
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00	Wing Commander 2	DV	---	88.89
Beast 3 /(Psygnosis)	DA	61.52	---	Wing Commander 2 Op.1	DA	---	41.00
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37	Wing Commander 2 Op.2	DA	---	41.00
Civilisation	DV	78.62	95.72	Wolfchild	DA	54.68	---
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	88.88	Zool	DA	61.52	Vorb.

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen
Hardware:
Soundblaster Pro 3.0 DV --- 429.95
Soundblaster 2.0 DV --- 254.95
Joystick Analog X-tra DA --- 80.20
PC alle Konfigurationen vom 80286 bis zum Eisa 80486-88 MHz. **SUPERGÜNSTIG!** Rufen Sie uns an - wir machen

31,6% Nachlaß auf alle Computerspiele in unserem Programm...

Wie ist das überhaupt möglich?
Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **Gleichen Preis!!!**
Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?
Amiga, IBM und kompatible, Atari St, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?
Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC), empfohlener Verkaufspreis: DM 99.00 - 99.00 * 0,684 = **67.72**

Vorteile für Euch

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.

2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.

3. Alle Spiele in der neuesten Version.

4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Telefon 1: 07720/31046

Telefon 2: 07720/31068

Telefon 3: 07720/32083

Telefax: 07720/33069

Schriftlich: **Quicksoft**

Bärenstraße 8

7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme, ca. 5000 Artikel

Schutzgebühr:DM 5.00

Versandkosten Inland:DM 12.00

Vorkasse:DM 10.00

UPS:DM 15.00

UPS Vorkasse:DM 12.00

Ausland Vorkasse:DM 25.00

Ausland Nachnahme:DM 30.00

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr,

Preisänderungen vorbehalten.

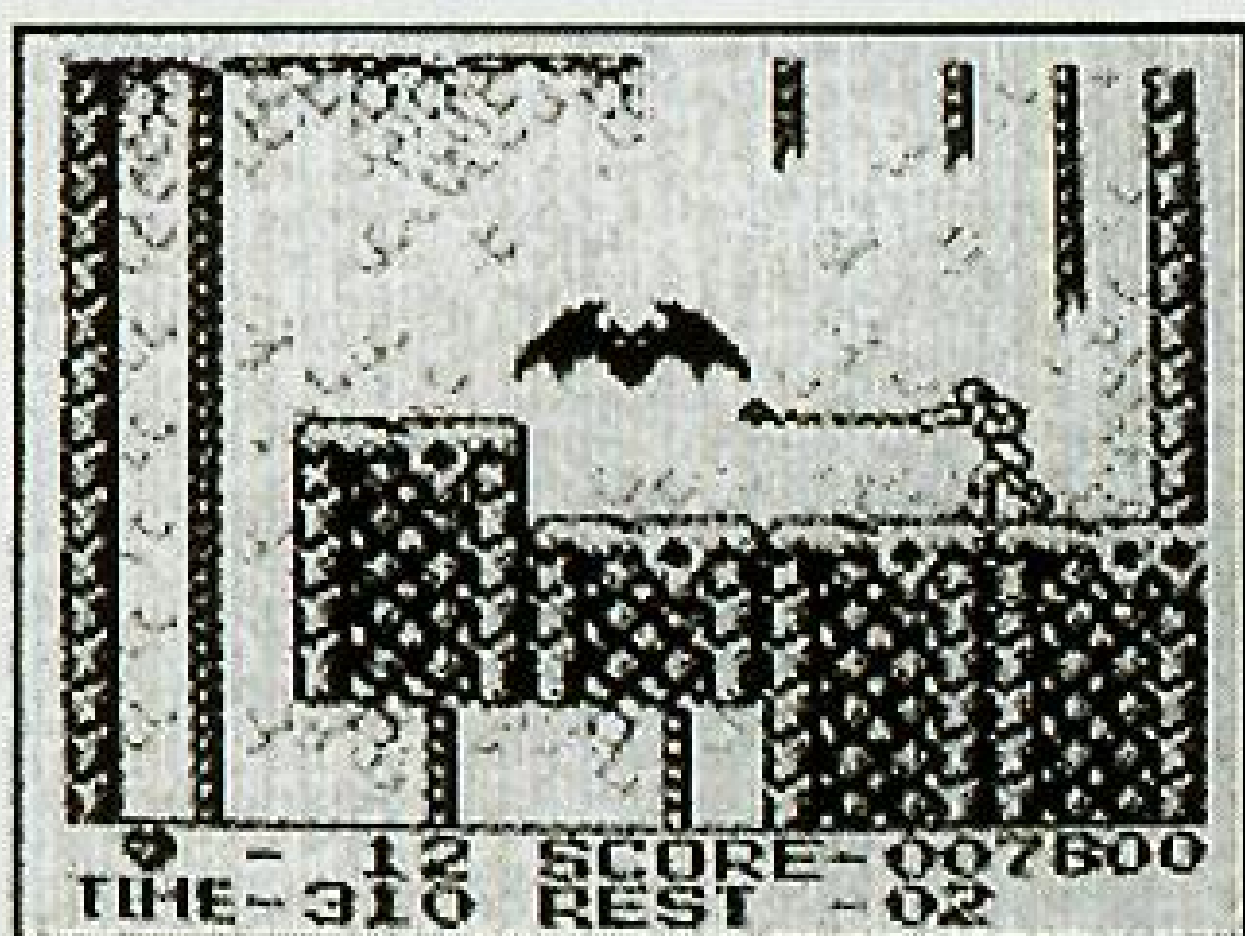


MARIOS MAGIC

CASTLEVANIA II

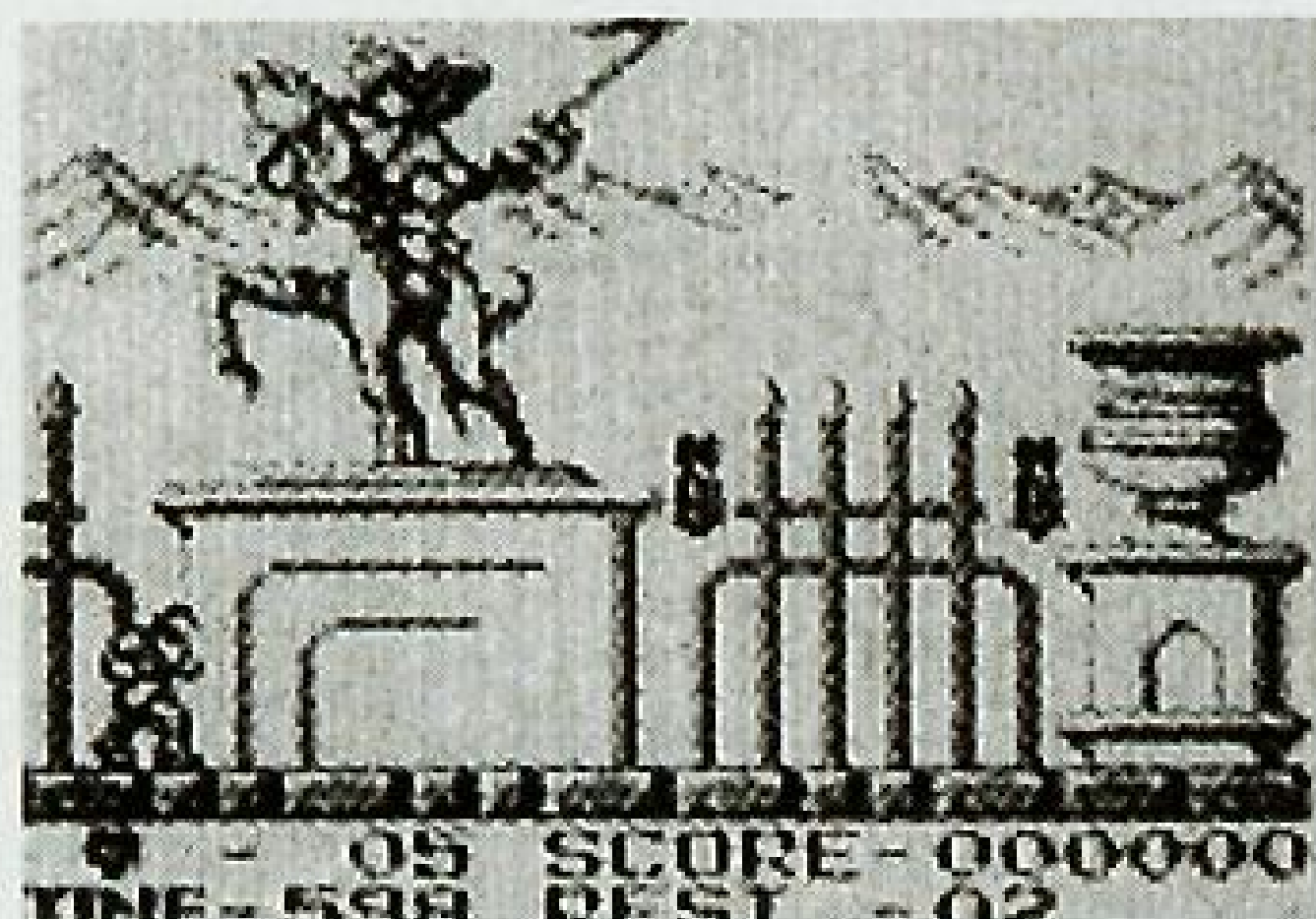
Eine der bekanntesten Actionspiel-Reihen von Konami, neben Nemesis, kehrt auf den Gameboy zurück. Ohne störende Strategieeinlagen kann man in dieser Folge Action pur erleben, die jedem Turrican-Freund gute Unterhaltung bescheren wird.

Die Hintergrundgeschichte ist nach ewig gleichem Strickmuster gesponnen. Der Sohn von Christopher Belmont wurde von Dracula entführt. Belmont macht sich nun sofort auf die Socken, um den bösen Widersacher aufzusuchen und seinen Sohn zu befreien. Unter vier ver-



schiedenen Schlössern, die zu Beginn des Spiels angezeigt werden, kann er wählen. Hinter illustren Namen wie Kristallschloß, Wolkenschloß, Pflanzenschloß und Steinschloß verbergen sich leider nicht weniger illustre Feinde, wie die fleischfressende Pflanze Punachgi, der Böse Ritter, das große Auge, Merman, Zeldo und die riesige Fledermaus, die allesamt den Mächten des Bösen angehören. Glücklicherweise muß man nicht alle vier Schlösser in einem einzigen Durchgang erforschen, denn wenn man all seine Leben verlieren sollte, erhält man selbstverständlich ein Passwort. Eine außergewöhnliche Atmosphäre erlangt das Spiel durch das mittelalterliche Szenario. Man begibt sich keineswegs mit High-Tech-Laserwaffen in den Kampf gegen die Mächte des Bösen. Zunächst ist man nur mit einer Zauberpeitsche bewaffnet, deren Reichweite äußerst beschränkt ist.

Wenn man die zahlreich vorhandenen Kerzen mit einem gezielten Peitschenhieb löscht, werden meist viele Extras freigesetzt, die die Peitsche zu einem ausgewachsenen Kampfinstrument machen. So kann man zum Beispiel Feuerbälle abschießen oder Streitäxte in die Luft schmeissen. Aufgesammelte Herzen stocken das Waffenreservat auf, während Münzen die Lebensenergie auffrischen. Sauberes multidirektionales Scrolling und durchdachte, exakte Steuerung bringen das Spiel auf ein hohes Niveau. Die Hintergrundgrafiken sind nicht spektakulär, aber abwechslungsreich und funktionell, so daß wichtige Elemente deutlich erkennbar sind. Alleine die Zwischen- und Endgegner raubten mir manchmal



den Atem, denn prächtig animiert und grafisch aufwendig gestaltet geben sie erst nach hartnäckigen Angriffsversuchen den Weg frei. Der Sound kann nicht richtig begeistern, doch er paßt sich dem restlichen, guten Erscheinungsbild tadellos an. Castlevania II ist zwar auf dem Gameboy nicht unbedingt brillant, doch Actionfans können gerne einmal die Schlösser der bösen Mächte besuchen.

(hi)

TRACK & FIELD

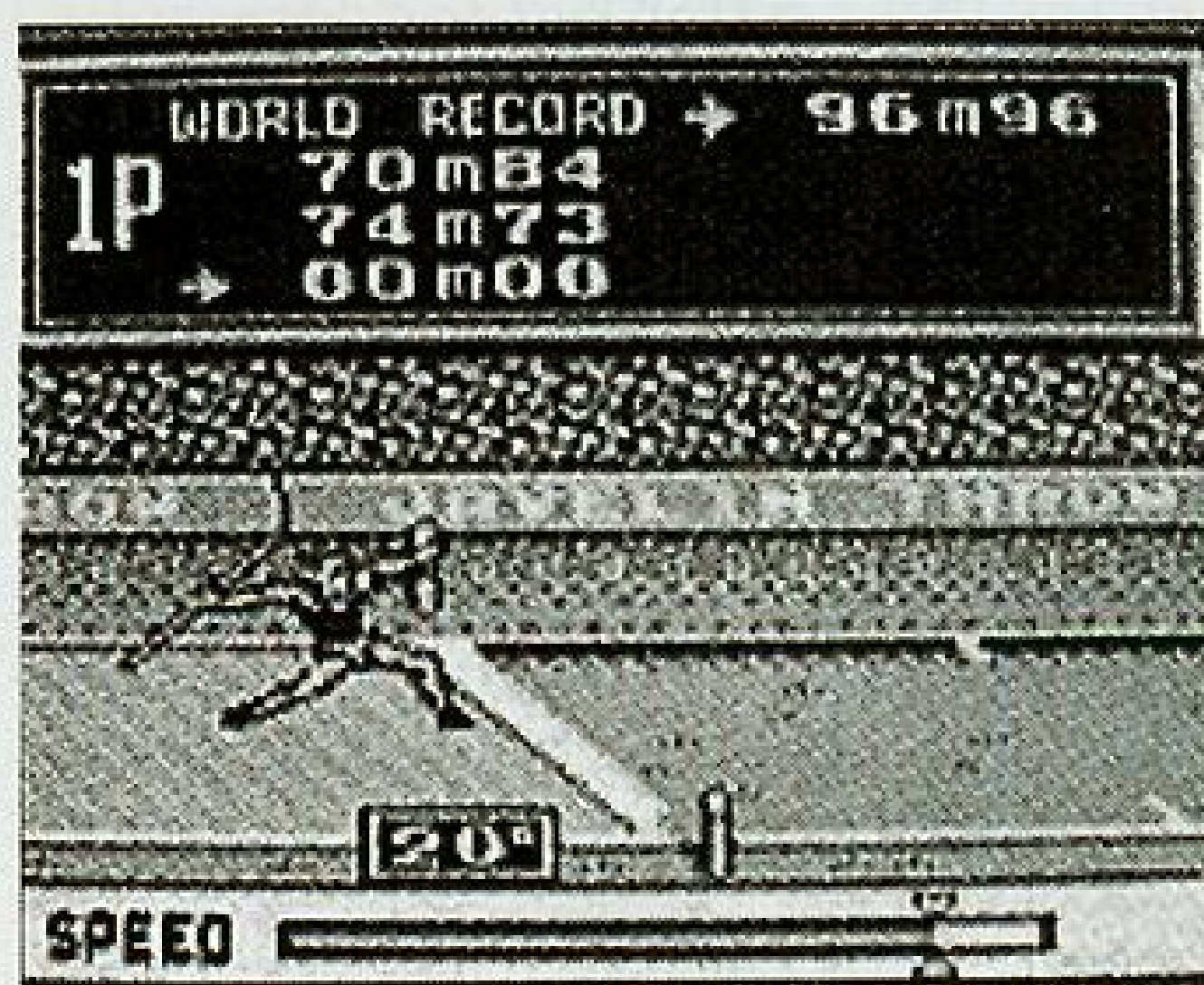
Ein Sportspiel in klassischer Decathlon-Manier haben die Programmierer von Konami abgeliefert. In elf Disziplinen können sich joypad-gestählte Daumen einen Wettstreit um die Medaillen liefern.

Ein kleines Intro läßt schon vermuten was auf uns zukommt. Grafik und Sound setzen keineswegs neue Standards, sind jedoch nett anzuschauen bzw. anzuhören und erfüllen ihren Zweck ordentlich. Besonders bemerkenswert ist die Tatsache, daß satte elf Disziplinen auf dem kleinen Modul untergebracht wurden. Man muß nicht immer das komplette Mammutprogramm von elf Disziplinen absolvieren, das schon so manchen Krampf des Daumenmuskels hervorgerufen hat. Auf Wunsch kann man sich auch eine einzelne Disziplin herausgreifen. Fast alle Disziplinen warten mit der gleichen Steuerung auf, die vor dem Wettkampf noch einmal auf dem Screen angezeigt wird. Das altbekannte Rütteln läßt sich ja mit dem Joypad schlecht ausführen, deshalb wurden der A oder B-Knopf mit dieser Aufgabe belastet. Um die erste Disziplin, den 100 m Lauf, schnell zu absolvieren muß man lediglich in schnellster Art und Weise einen der beiden Knöpfe so schnell und oft wie möglich drücken. Auf einem Energiebalken am unteren Bildschirmrand kann man seine Leistung dann verfol-



gen. In manchen Disziplinen, wie zum Beispiel dem Gewichtheben, wird per Pfeil ein bestimmter Kraftpegel angezeigt, den es zu erreichen und zu halten gilt, bevor per Steuerkreuzbenutzung der nächste Schritt ausgeführt werden kann. Es ist immer völlig egal, in welche Richtung man das Steuerkreuz betätigt, wichtig ist nur daß man es betätigt. Die Steuerung erweist sich im Verlaufe des Wettkampfs als sehr praktikabel und durchdacht. Im Programm befinden sich weitere klassische Leichtathletikdisziplinen wie Weitsprung, Hammerwerfen, 110 m Hürden, Speerwerfen, Diskuswerfen, Stabhochsprung und Dreisprung. Außerdem gehören noch Schwimmen und das spielerisch ausgefeilte Bogenschießen zum Wettkampf. Die Animationen der Sportler sind durchweg sehr gut gelungen und der Grafikaufbau erweist sich als sehr spielerfreundlich. Ich bin mir nicht ganz sicher, wie lange die Knöpfe diese Tortur durchhalten werden, doch wenn sie nach einigen Wochen Ihre Funktionstüchtigkeit verlassen sollten, kann man sich sicher sein, eine ordentlichen Portion Spielspaß erlebt zu haben.

(hi)

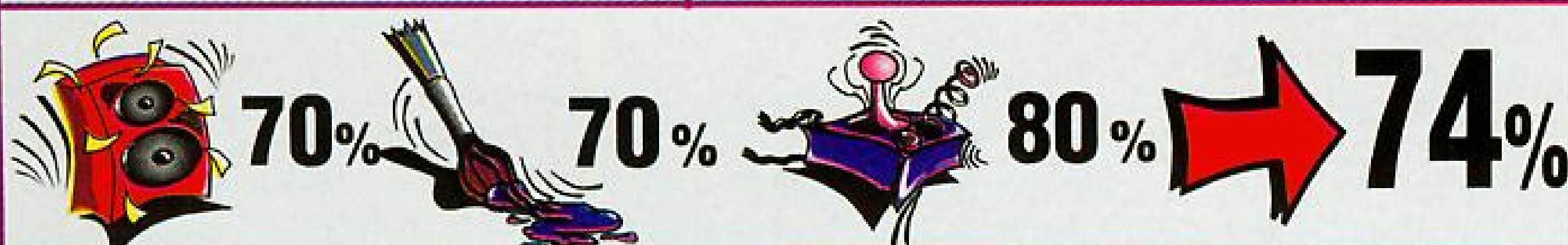


GAME BOY

Besonderheiten
- Castlevania - mit
Action pur

ARCADE-ACTION

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

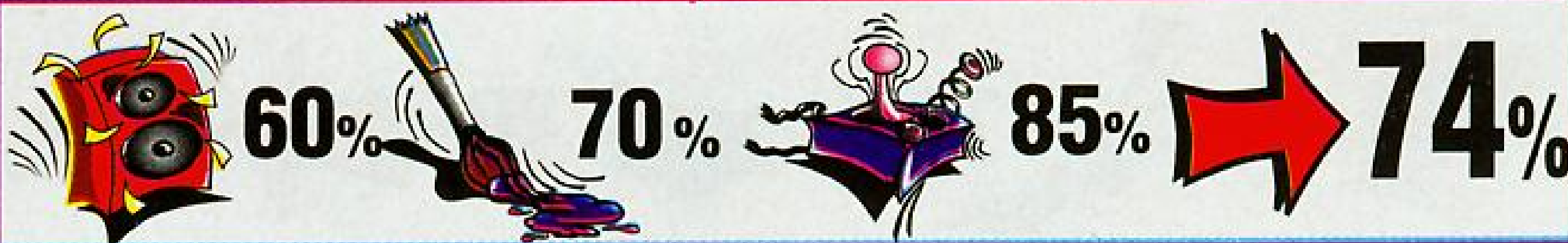


GAME BOY

Besonderheiten
- Gamelinkoption

SPORTSPIEL

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





HOOK

SONY kennen die meisten unter Euch nur als Hersteller von hochwertiger Unterhaltungselektronik. Testen wir jetzt auch Walkmänner? Mitnichten, denn Sony hat sein erstes Spiel in Zusammenarbeit mit Epic abgeliefert und ein Hit ist es auch noch geworden. Filmumsetzungen sind so eine Sache für sich. Oft begnügen sich Hersteller mit einer guten Verpackung. Sony/Epic denken da in ganz anderen Bahnen und versuchen alles, aber auch wirklich alles aus der Story herauszukitzeln und mit viel Liebe zum Detail einen künftigen Klassiker zu schaffen.

Kurz zur Spielgeschichte. Peter Pan ist erwachsen geworden und lebt leicht übergewichtig ein normales bürgerliches Dasein. Eines Tages taucht sein alter Erzfeind Captain Hook aus Neverland auf und entführt Peter's Kinder. Zusammen mit der Fee Tinkerbell macht Peter Pan sich auf den Weg, seine Sprößlinge aus den Händen des Bösewichts zu befreien. Besonders auffallend ist von Anfang an die phantastische Grafik, die mühelos Disney-Qualität erreicht. Der Bildschirm scrollt von rechts nach links und nach nur wenigen Schritten tauchen die ersten Geg-

ner auf. Unser Held Peter Pan kann laufen, springen, auf Knopfdruck mit einem Schwert schlagen und sollte er einmal ins Wasser gehen, schwimmt er auch. Besondere Zusatzeigenschaft: Trifft Peter Pan unterwegs auf eine kleine Fee, so versorgt ihn diese mit Zauberkraft und er kann zeitlich bedingt fliegen. Sämtliche Hintergrundgrafiken wurden hervorragend gezeichnet und es wurde viel Wert auf Atmosphäre gelegt. So setzen auf unserer Reise mit Peter Pan Herbststürme ein, die Laub durch die Luft wirbeln oder es regnet kurz und in höheren Regionen setzt ein Schneetreiben ein. Spielerisch ist alles vom Feinsten, wobei hier angemerkt sei, daß sich unsere Spielfigur für meinen Geschmack etwas zu langsam bewegt. Seltsamerweise verfügt Peter Pan nur über zwei Lebenspunkte, so das nach maximal 3 Treffern einem das Licht ausgeblasen wird. Das Spiel wird dann im jeweiligen Levelabschnitt fortgesetzt. Kommt es zum GAME OVER, stehen



Ob der wirklich glaubt, er kann mit seinem Ohrenstäbchen gegen Peter Pan's schnelle Klinge antreten?

ner auf. Unser Held Peter Pan kann laufen, springen, auf Knopfdruck mit einem Schwert schlagen und sollte er einmal ins Wasser gehen, schwimmt er auch. Besondere Zusatzeigenschaft: Trifft Peter Pan unterwegs auf eine kleine Fee, so versorgt ihn diese mit Zauberkraft und er kann zeitlich bedingt fliegen. Sämtliche Hintergrundgrafiken wurden hervorragend gezeichnet und es wurde viel Wert auf Atmosphäre gelegt. So setzen auf unserer Reise mit Peter Pan Herbststürme ein, die Laub durch die Luft wirbeln oder es regnet kurz und in höheren Regionen setzt ein Schneetreiben ein. Spielerisch ist alles vom Feinsten, wobei hier angemerkt sei, daß sich unsere Spielfigur für meinen Geschmack etwas zu langsam bewegt. Seltsamerweise verfügt Peter Pan nur über zwei Lebenspunkte, so das nach maximal 3 Treffern einem das Licht ausgeblasen wird. Das Spiel wird dann im jeweiligen Levelabschnitt fortgesetzt. Kommt es zum GAME OVER, stehen



einem unendlich viel Continues zur Verfügung. Das Spiel beginnt dann allerdings wieder am Anfang des derzeitigen Levels. Ja, was soll man dazu sagen. Zwei Lebenspunkte sind doch herzlich wenig und da es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad und auch kein Passwordsystem gibt, werden Anfänger ziemlich verzweifeln. Ich jedenfalls habe seit SUPER MARIO WORLD nicht mehr so viele Spielsituationen auswendig gelernt. Andererseits dürfen sich Profis über die recht kurze Gesamtspieldauer von ca. 5 Stunden beschweren, die nötig ist, um

das Spiel zu beenden. Wobei 3 Stunden nur für das Auswendiglernen draufgehen. Trotzdem, HOOK ist ein Hit wie er im Buche steht und allemal eine Empfehlung wert. Selten habe ich ein Spiel gespielt, dem man die Hingabe der Programmierer, Grafiker und Soundmacher so anmerkt. Sollte SONY/EPIC an den hier kritisierten Details herumfeilen und HOOK etwas umfangreicher anlegen, dann heißt es für Mario und Konsorten: "Zieht Euch warm an".

(rw)

ComputerWorld A.Triffterer

0 20 51 / 5 83 63
Ladenverkauf:
Friedrichstr. 191
5620 Velbert 1

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

Gameboy

Koffer 35,-
Carry All 40,-
Game Boy Safe 20,-
Cleaning Kit 29,-
Light Max 69,-
Batterie-Pack 69,-
Turtles 2 69,-
Probotector 69,-
Batman (Joker) 69,-
Super R.C. Pro 54,-
Mega Man 2 69,-
Hudson Hawk 59,-
Hook 59,-
Track Meet 59,-
Viking Child 69,-
Blades of Steel 69,-
Star Saver 69,-
Tiny Toon 69,-
Track/Field 69,-
Blues Brothers 49,-
Castlevania II 69,-

NES

Airwolf 85,-
Double Drag. 3 119,-
Mega Man 2 109,-
Mega Man 3 99,-
Super Mario 3 119,-
Monster Pocket 109,-
Sega-Mega
Olympic Gold 129,-
Toki 119,-
Chuck Rock 119,-
Gaiars 129,-
Robocod 119,-
Toejam & Earl 119,-
Hellfire 109,-
Quackshot 119,-
John Madden 92 119,-
Sega Master
Olympic Gold 119,-
A.Senna GP 89,-
Terminator 99,-

Lynx

Toki 79,-
Casino 79,-
Hydra 79,-
Kung Food 79,-
Hockey 79,-
Crystal Mines 69,-
Warbirds 69,-
Rampart 79,-
Scrabyard Dog 69,-

Game Gear

Olympic Gold 89,-
AX-Battler 69,-
Develish 79,-
Donald Duck 79,-
Super Kick Off 89,-
Sonic 79,-

Bitte fordern Sie die kostenlosen, umfassenden Listen unter Angabe Ihres Systems schriftlich an.

SUPER NES

Besonderheiten
- japanische Anleitung

ADVENTURE

Hersteller SONY/EPIC Muster von
Preis ca. DM 160,- Top 4





**MARIOS
MAGIC**

BLAZE ON

Die Zahl der Drittprogrammierfirmen schwillt vor allem in Japan zusehends an. Heuer liegt uns ein Ballerspiel mit Weltraumszenario der Firma ATLUS vor, das die gleichen Symptome zeigt, wie sie (fast) alle Produkte solcher Softwarezulieferer aufweisen: Eine gute Idee (aber auch mehr nicht) mit mäßiger bis guter Grafik, bescheidenen Musikstücken und viel zu kurz, als daß man sie ernst nehmen könnte.

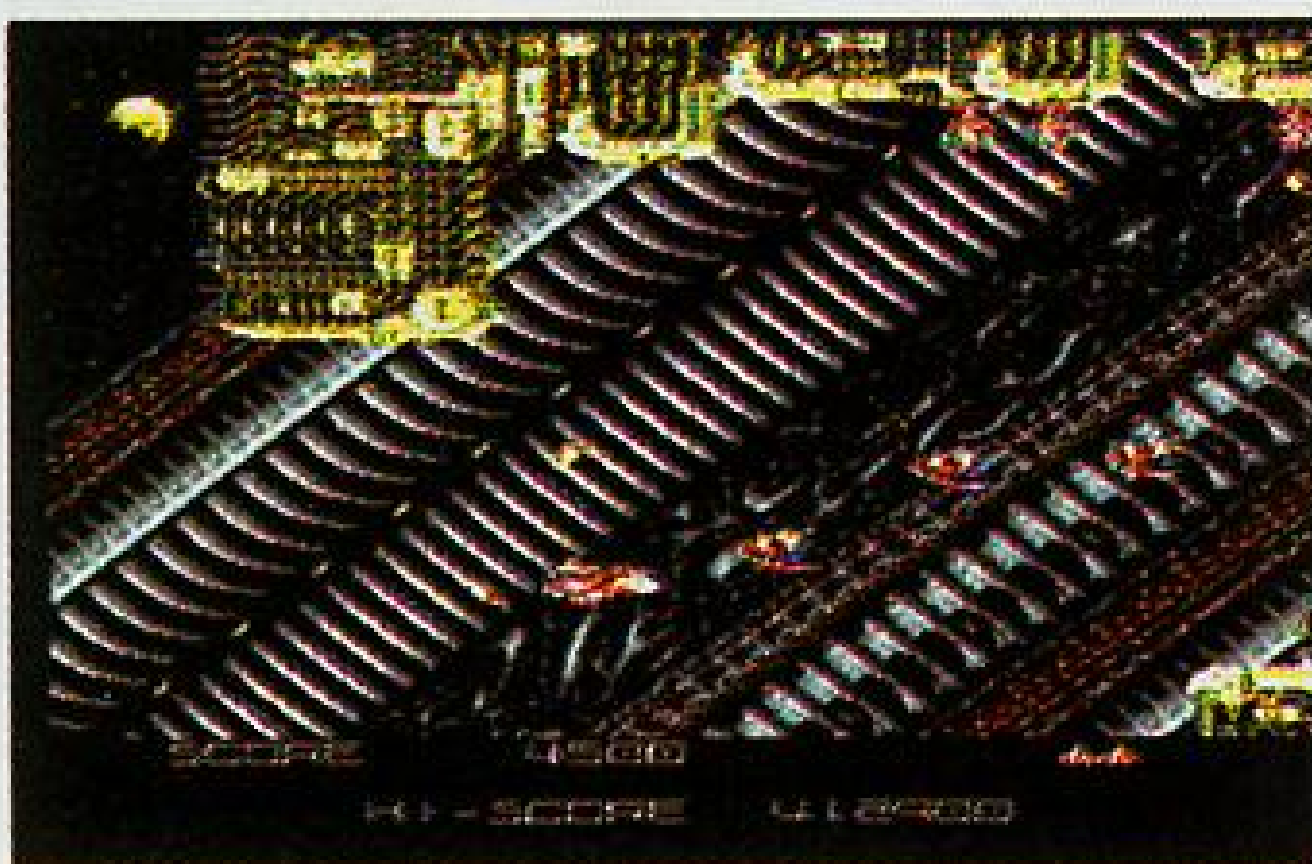


BLAZEON zählt zu den besseren Spielen dieser Beschreibung. Die 5 Level sind für den geübten Weltraumschützen etwa 30 Minuten Unterhaltung. Der erwähnte Gag ist in diesem Fall die Verwandlung des lahmen Simpelfliegers mit Einzelschuß in einen Gegner unter Übernahme dessen Form und Fähigkeiten. Dazu wird ein Satellit abgefeuert, der je nach Größe des Gegners verschieden häufig treffen muß. Wird der Getroffene dann transparent-blau muß nur noch durch ihn hindurchgeflogen werden und schon ist es passiert. Alle diese Gebilde besitzen ihre eigenen Waffen und je eine Sonderwaffe. Wird diese Kampfeinheit getroffen, verwandelt sie sich zurück in den

Basisflieger, ohne daß eines der 3 Leben verloren geht. Aber dann kommt auch prompt das Problem, daß diese Mühle quälend langsam ist und ohne sofortige Wiederverwandlung nur wenig Überlebens-

Chancen hat. Natürlich gibt es auch 'resistente' Gegner und die Zahl der Gebilde, die man 'übernehmen' kann ist insgesamt sieben. Die Grafik ist gut, Sound und Musik gar nicht mal so übel. Allein an den technischen Möglichkeiten hätte noch etwas gefeilt werden müssen und die Level sind außer zu kurz, auch noch zeitweise wie leergefegt. Eines darf allerdings nicht passieren, daß nämlich das Scrolling im Hintergrund permanent ruckelt und nicht sauber fließt. FAZIT: Mittelmaß im wahrsten Sinne des Wortes. Ballerspielspezialisten mögen dem Teil vielleicht sogar die eine oder andere positive Seite abgewinnen. Auf keinen Fall in der gehobenen Auswahl.

(re)

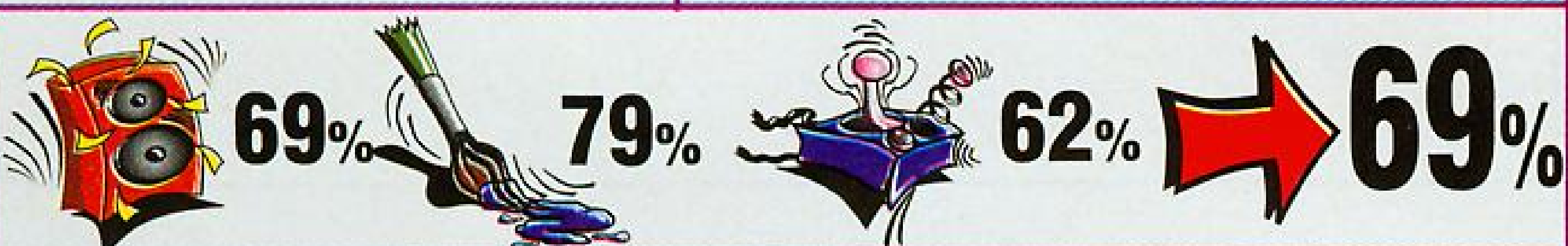


SNES

Besonderheiten
- japanische Anleitung,
Continues

SHOOT 'EM UP

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



SUPER BOWLING

Was man nicht alles auf so eine E-PROM-Platine (Inhalt der Module mit elektronisch verankertem Programm) kriegt. Mittlerweile kann geangelt oder mit der Eisenbahn gespielt werden, Brett- und Kartenspiele sowie Roulette sind ebenfalls verfügbar. Und jetzt das!

Da in Japan alles ein bißchen enger zugeht als bei uns, tendiert man dort eher zu Videospielversionen von ansonsten räumlich aufwendigen Freizeitbeschäftigungen. Aber so bescheuert wie die Leute von ATHENA glauben, können die Leuten in Fernost gar nicht sein. Denn wer dieses Game zockt, findet das Telefonbuch von Tokio furchtbar spannend und philosophiert über die Frage, wer wohl das viele, viele Wasser in die Regenwolken tut. Allenfalls schwer trickfilmgeschädigte Kids könnten (vorrübergehend) Gefallen an dem Teil finden. Wie dieses? Nun, bei dem vorliegenden Game handelt es sich um eine Bowling-Simulation, die technisch mit diversen Golf-Spielen verwandt ist und vom Spielablauf her die gleichen Vorfahren haben muß wie TECMO SOCCER III. Eine bis vier Personen können gegeneinander antreten und sich auf dreierlei Spielmodi mit einer Kugel und 10 Kegeln anöden. Beim Start wird jedem Spieler eine Auswahl an 4 Comicfiguren geboten, der Schwierigkeitsgrad gewählt und dann auf TURKEY BOWLING (auf 2x abräumen), GOLF MODE (Abräumen von 4-5 Spielfiguren mit möglichst wenig Würfeln) oder PRACTICE MODE (in die 'Vollen') gelangweilt. Beim Wurf sieht Ihr die Bahn vom Wurfpunkt aus, Euer Sprite bittet um Positionierung und Drall (auf Ver-



dacht einstellbar mittels eines hin- und herflitzenden Zeigers auf einer Skala) und dann trödeln die Kugel zu den Kegeln, die dann müde umfallen. Alles mies animiert und lieblos gezeichnet, so daß Spielfreude von Anfang an unterbunden wird. Freude kommt nur dann auf, wenn nach einem miesen Wurf zwei Teufelchen auftauchen und Euer grimmig dreinblickendes Sprite mit Feuerspucke abfackeln. Solche Brechreizkomik verhindert jeden Gedanken an Realismus, die wegen der primitiven Technik des Spieles sowieso schon beim 'Power on' beerdigt wird. Einzig die bösen Grimassen der Typen entsprechen der Realität - meine sah nach 30 Minuten Testspielen ganz genauso aus. Die Spielestatistik

hat mich ehrlich gesagt überhaupt nicht mehr interessiert. Mir war schließlich schon schlecht von der Musik und dem Sound. Das Spiel wurde vermutlich in Zeiten des kalten Krieges entwickelt und ist schließlich als Flächenwaffe zur Volksverdummung zum Einsatz gekommen.

(re)



SNES

Besonderheiten
- japanische Anleitung,
Mehrspieleroption

SPORTSIMULATION

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





FINAL FANTASY



Also, das amerikanische FF2 ist zwar mein FF1 für's Super NES, aber in Japan ist es bereits FF4. Alles klar? Egal, Hauptsache das Teil taucht watt und genau das wollen wir hier feststellen.

Ihr kennt doch sicher das Feeling, wenn man fröstelnd und kaputt zwecks Regeneration die Badewanne flutet, die Minijukebox mit den Gehörgängen verdrahtet und einen genialen Schmöker zur Hand nimmt. Dann gibt es nur noch das genüssliche Einsinken ins Plantschi, in die Musi und die Story. Dies Bild geisterte mir als erstes durch den Kopf, als ich meine erste Sitzung mit FINAL FANTASY II hatte. Daher hier noch einmal die Warnung: Jeder, der weiterliest, muß damit rechnen, daß er des Nachts

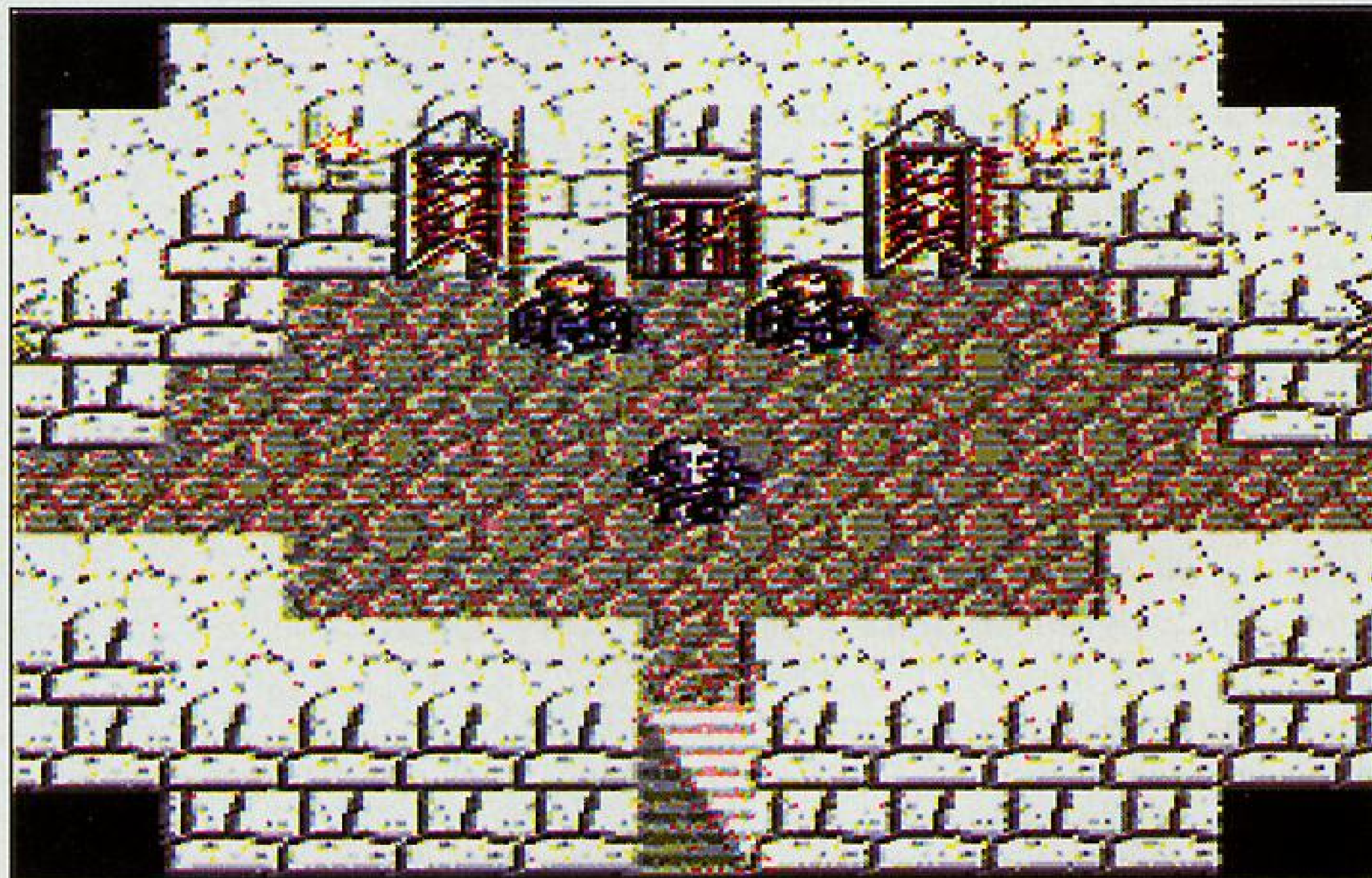
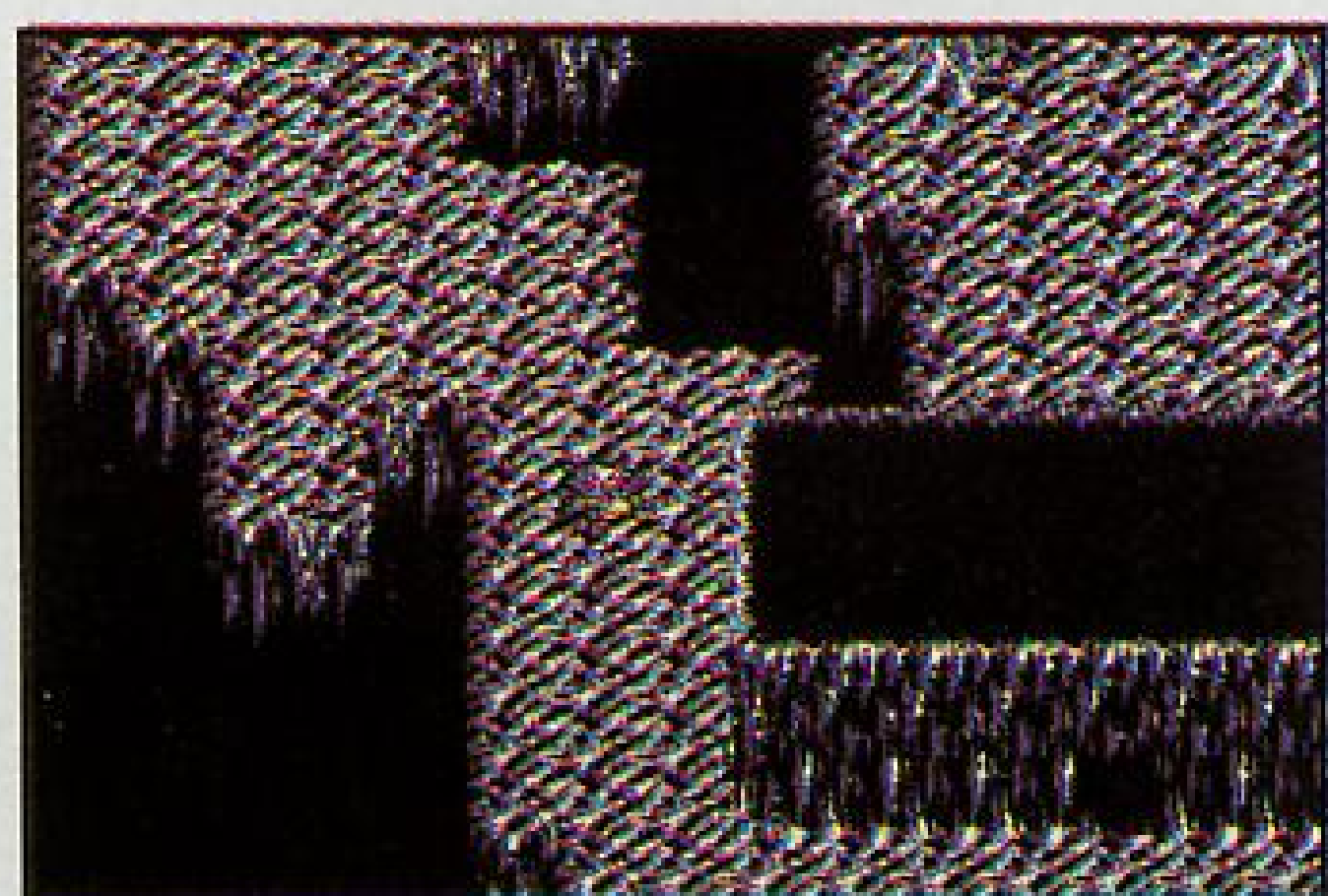
mit geröteten Augen auf seine Zeitmaschine glotzt, um ja den Moment nicht zu verpassen, an dem er aufstehen und weiterzocken kann (Hundehäfen für ihre Halter, Sekundenkleber überall da, wo er nicht soll und die Redaktion für gar nichts!). Nach dem Start findet man sich recht überrascht inmitten eines Angriffes einer Staffel Luftschiffe, der 'RED WINGS', unter dem Kommando des Captain CECIL. Aus seitlich erhöhter Perspektive werden wir Zeuge, wie dieser, nach sattem bekannten 'Befehl-und-Gehorsam-Prinzip' justamente die friedlichen Leute von MYSIDIA angreift, um gemäß seiner Order einen Kristall für seinen Herrscher zu rauben. Obwohl er leichte Beute macht, bleibt ein bitterer Nachgeschmack bei unserem Helden und er beginnt, ähnlich wie seine Männer, den Sinn und Zweck seiner Überfälle zu hinterfragen. Kaum zurückgekehrt zum König von BARON tut er das dann auch prompt. Eh er sich's versieht fällt er in Ungnade und wird strafversetzt zur Fußtruppe mit dem Auftrag, im Tal der Nebel das ortsansässige Obermonster zu plätten. Sein Freund, der Dragonercaptain KAIN, will ihn in Schutz nehmen und sichert sich somit ebenfalls einen Platz im Team der Monsterjäger. Nach dieser atemberaubenden Sequenz geht die Sache erst so richtig los. Vor der Abreise hat man Gelegenheit sich in Schloss und Stadt umzusehen und in Shops oder bei



Freunden nützliches zu erfahren und zu erhalten (inklusive der Eingabe der Spieloptionen, die hier in den Spielablauf mit eingebunden sind). So startet man denn in eine Odyssee, immer auf der Hut, um nicht zeitweilig in ein Schwein oder einen Frosch verwandelt zu werden oder gar zu schrumpfen (mit Zoom-Effekt der Umgebung!). Schier atemlos hecheln wir hinter unseren Charakteren durch eine geniale Story, die segmentweise ohne unser Zutun abläuft. Natürlich wird gekämpft und auch hier zeigt sich das Modul von seiner Besten Seite: Der Kampf wird animiert von der Seite gezeigt und durch seinen

Echtzeitablauf erhält das Ganze noch einen wohltuenden Schuss Strategie. Insgesamt sucht diese Dichte an Atmosphäre und Spritzigkeit an Einfällen seinesgleichen, zumal auch die Unterstützung durch gelungenen Sound und stimmungsgeladene Musik nicht fehlt. Hier wurde ein ganzes Stück Arbeit geleistet, leider hat man in der ganzen Euphorie die Grafik links liegen lassen, die ist in ihrer Unschärfe definitiv unter SF-Niveau. Das kennt man besser. Die benutzerfreundliche Batterie zum Abspeichern von 4 Spielständen wurde erwartungsgemäß nicht vergessen. Keine Ausrede, da müsst Ihr dabeigewesen sein. Derzeit das Top-Rollenspielteil mit Echtzeitsequenzen für Euer hässliches quadratisch-graues Entlein.

(re)



SNES

Besonderheiten

- 8 M-Bit Kapazität, englische Sprachausgabe, Batteriepuffer

ROLLENSPIEL

Hersteller SQUARE
Preis ca. DM 150,-

Muster von
TOP 4



85%



75%



93%



86%



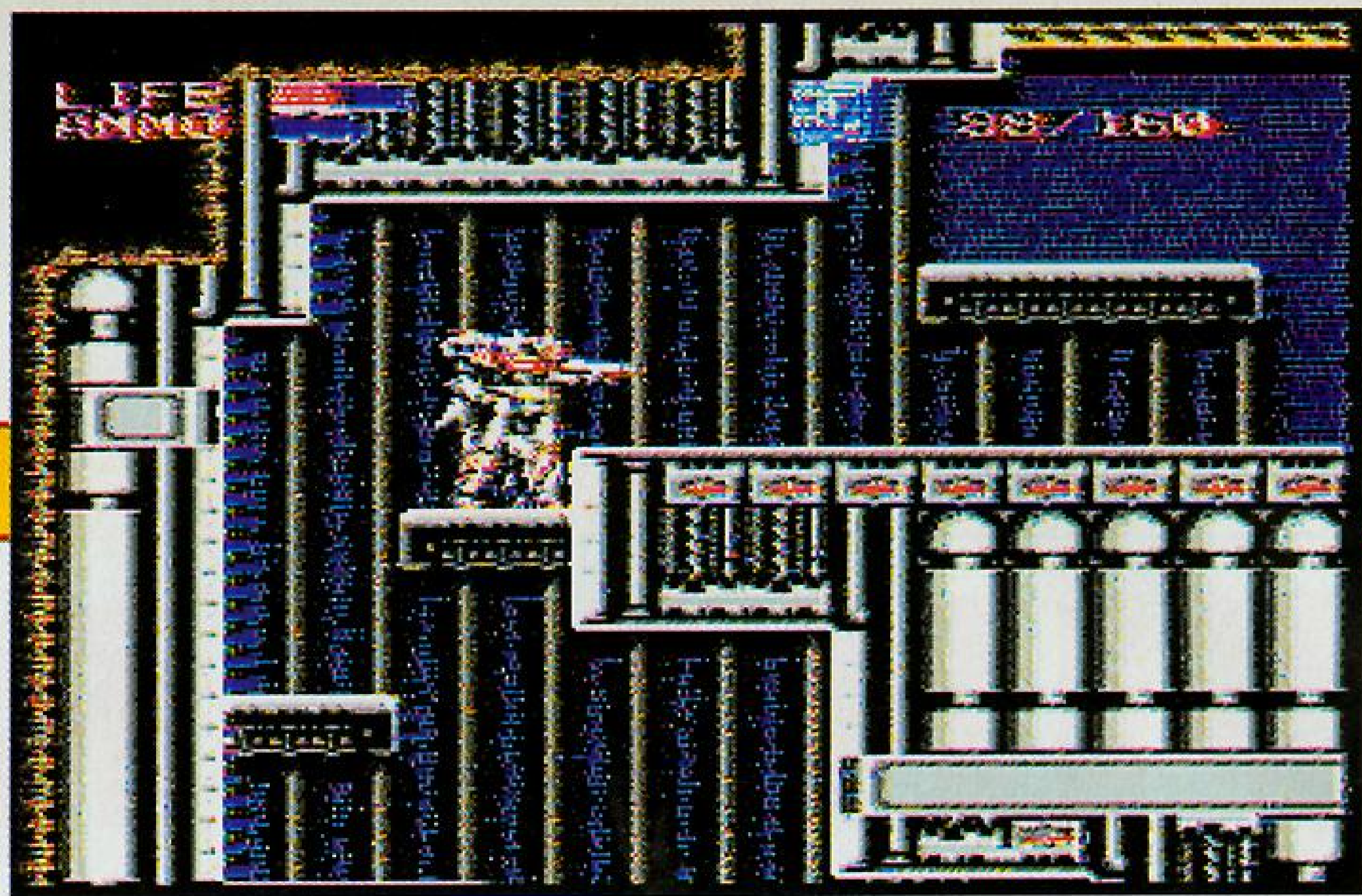
**MARIOS
MAGIC**

Syvalion

Eigentlich hätte dieser Text nur ein Zweizeiler werden sollen. Warum? Das werde ich gleich erklären. SYVALION ist eine Umsetzung eines japanischen Arcade-Spieles von TAITO, das bei uns eher unbekannt blieb.

Das Spielprinzip ist dabei noch nicht einmal sooo schlecht, denn an Stelle der 149. Version des Düsen-/Raketen-Dingens steuert Ihr einen goldenen Drachen, dessen Bewaffnung sein Feuerstrahl aus dem Rachen ist. Dieser hält bei Dauerfeuer nur begrenzte Zeit vor und wird dabei immer mickriger. Der Drache muß nun durch Labyrinth gesteuert werden, wobei Pfeile Euch netterweise den Weg zeigen. Gegner gibt es in Hülle und Fülle. Sie teilen sich in zwei Arten auf. Die blau umhüllten sind unzerstörbar und ihnen muß ausgewichen werden, alle anderen könnt Ihr auf's Korn nehmen. Beim Abschub hüpfen kleine Klumpen durch die Gegend, die beim Berühren mit dem Drachen Bonuspunkte geben. Euer Fauchi besteht aus 8 hintereinanderhängenden Rumpfteilen, die sich pro 'Treffer' einer nach dem anderen rot färben, bis er als Tomatenketchup in einer Explosion sein elektronisches Leben aushaucht. Das Spiel umfasst 6 Level, die jeweils in einer Kammer enden, in der es gegen den Boss geht. Leider ähneln sich die Gegenden ziemlich und die Gegner, welche meist aus dem Nichts auftauchen, sind auch immer dieselben. Aber der Hammer kommt noch. Steigt man in das Spiel ein, gibt's eine Seite ausschließlich japanische Zeichen, die in 4 Blöcke aufgeteilt sind. Die oberen 3 lassen sich anwählen und bedeuten: a) EASY (3 Leben und Endloscontinues ohne Sonderwaffen), b) EASY (3 Leben und Endloscontinues mit

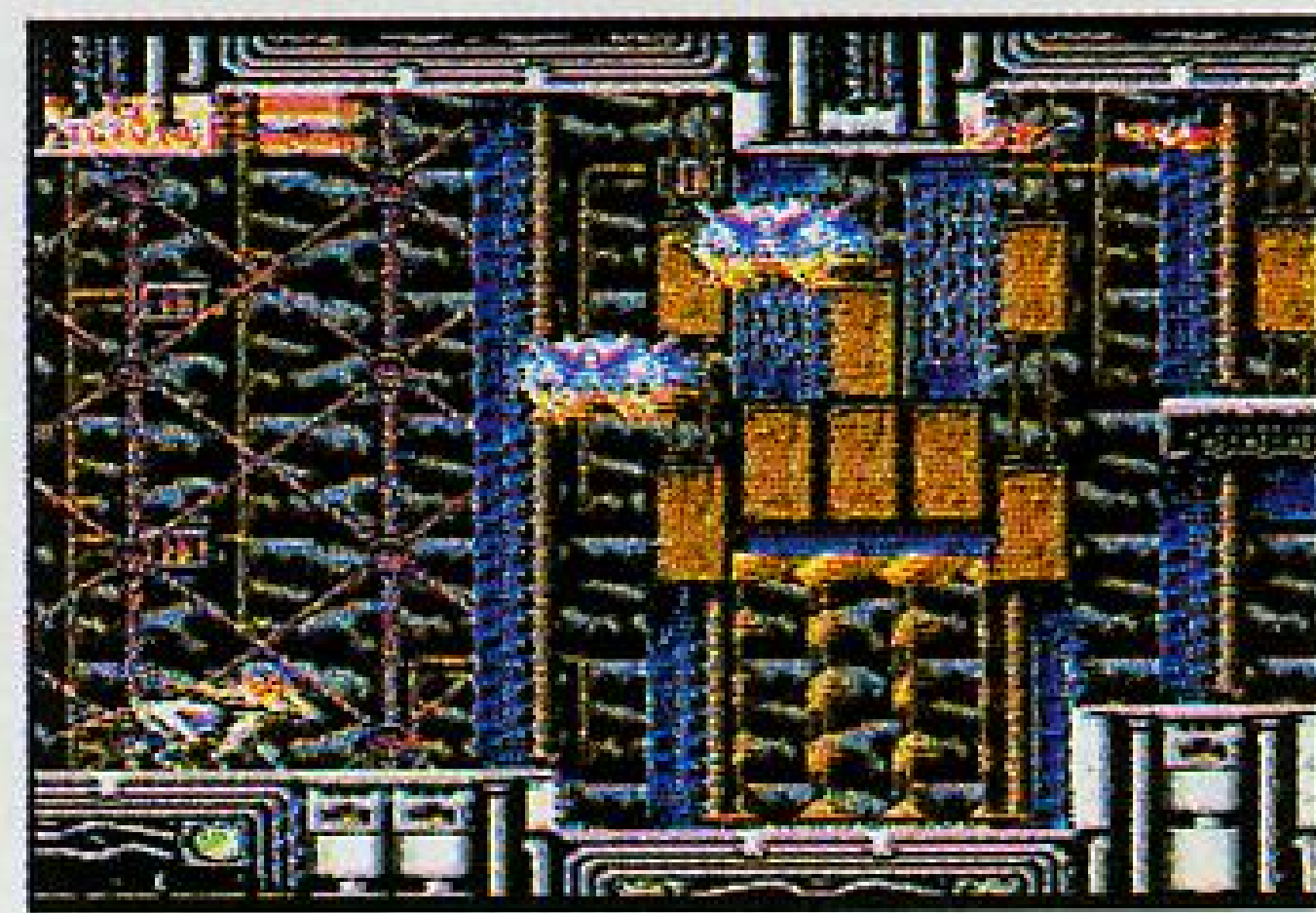
Sonderwaffen), c) HARD (1 Leben, kein Continue, zusätzliche Bonuspunkte vorhanden). Bei a) und b) habt ihr das Spiel in 15 Minuten durchgespielt. Spielt Ihr dagegen Variante c), so kommt Euer Flammbiergerät noch nicht mal bis zum ersten Endgegner, dafür ist seine Steuerung einfach zu ungenau und seine Kurvengängigkeit zu bescheiden. Übrigens sind die Sonderwaffen bei b) jeweils ein Geschenk des gargegrillten Bosses und halten genau ein Leben lang. Abgesehen davon, daß die überzogen dramatische Musik schlichtweg nervt und die Grafik ab 30 Sekunden spielen schon langweilt, ist ein Modul für den Haufen Kohle wieder so ein typischer Fall von Trittbrettfahrern, die mal eben schnell ein paar Gamern die mühsam zusammengekrumten Steine aus der Tasche leiern wollen. FAZIT: Auweia. (re)



XARDION wurde als ultimative Waffe auf dem Planeten FIERA, ALPHA-System entwickelt. Als auf eben diesem Planeten die Lichter wegen Ozonmangels auszugehen drohen, wird Prof. Sim-U-Late beauftragt, sein Modell einer neuen Öko-Theorie auszuprobieren.

XARDION

Er hackte sein Testprogramm in einen NGC-1611-Supercomputer, der auch gleichzeitig als sein Stellvertreter fungierte. Alle robotischen und cybernetischen Einheiten wurden diesem unterstellt. Als der gute Professor das Zeitliche segnet, flippt das Elektronengehirn aus und schickt alle Elektronik-Ottos auf die Jagd nach Lebewesen. XARDION spielt dabei eine entscheidene Rolle. Zur Gegenwehr werden seitens der Planetengemeinschaft drei neuentwickelte Cyborgs in den Kampf ums Überleben geschickt: ALLEDES, PANTHERA und TRITON, alle mit recht unterschiedlichen Fähigkeiten. Diese Kampfmaschinen sind unter Spielerkontrolle, wobei nur einer auf dem Bildschirm ist, aber jederzeit umgeschaltet werden kann. Die Cyborgs sind rollenprogressiv (d.h. lernfähig) und müssen nun alle 3 Planeten des Bündnisses 'säubern', um anschließend Jagd auf XARDION zu machen. Dazu ist das Spiel auf 7 Level ausgelegt. Zu jedem gehört ein Statusscreen, der eine Übersicht über die vorhandenen Möglichkeiten der 'Charaktere' und ihren momen-



tanen Skill-Level zeigt, sowie die Auswahl der inzwischen aufgesammelten Extrawaffen gestattet. Während des gesamten Spieles läuft die Auto-Save-Funktion mit und gestattet jederzeit einen Einstieg an dem zuletzt erreichten Punkt. Nach dem (wieder einmal) toll gemachten Intro enttäuscht die Grafik doch recht stark. Düstere Underground-Landschaften verhelfen weniger uns zu Spielfreude, als der Optiker-Innung zu mehr Umsatz. Musikalisch nicht erwähnenswert bietet dieses Spiel streckenweise nur dünne Handlung und leicht zu durchschauende Puzzles. Bei den Horizontal-/Verticalscrollern gibt es bessere Kost als dieses müde Rumgestapfe. Kein Teil zum Haben müssen, mit eingebauter Motivationsbremse. (re)

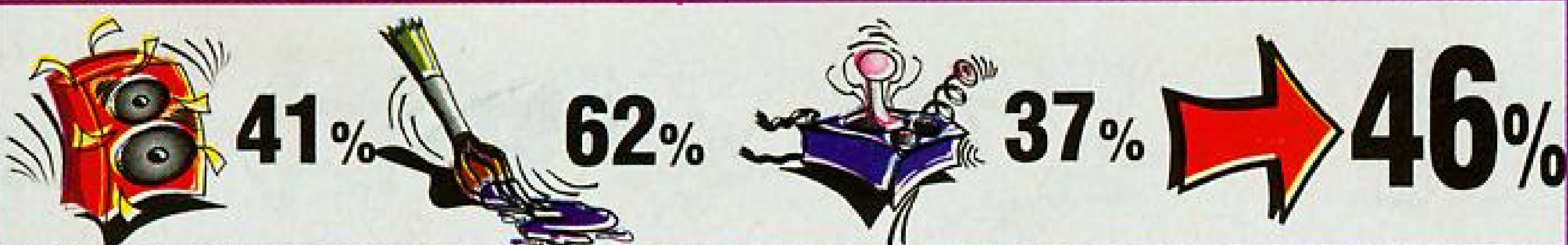
SNES

Besonderheiten

- Continues
- Japanische Anleitung

SHOOT'EM UP

Hersteller Toshiba/EMI Muster von
Preis ca. DM 150,- TOP 4



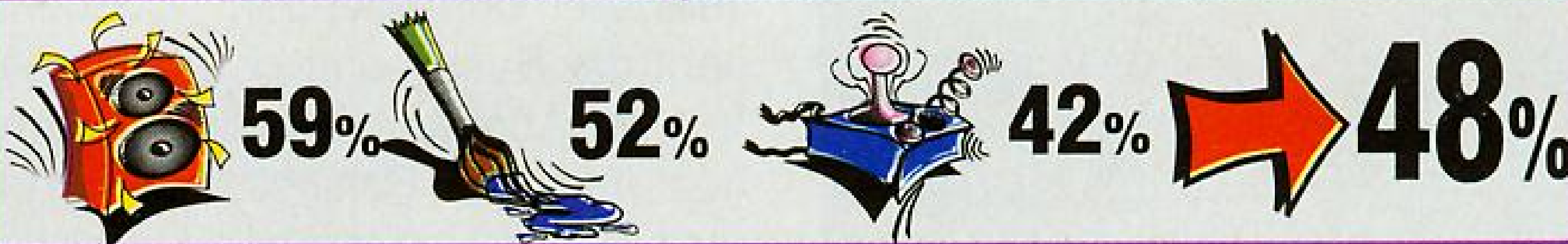
SNES

Besonderheiten

- Endlos-Continue
- Englische Sprachausgabe

ARCADE-ACTION

Hersteller ASMIK Muster von
Preis ca. DM 150,- TOP 4



Deine **WF** Gegner sind knüppelhart, schlagkräftig und hinterhältig.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

LEG'SIE ALLE AUF'S KREUZ!

Du brauchst Mut, um in den Ring zu steigen. Aber Du brauchst eine Wahnsinns-Power um da siegreich wieder rauszukommen. Einzel- und Teamkämpfe. 1 - 2 Spieler. Alle wichtigen Griffe, Heber und Würfe. Leg' die Superstars der WWF* auf die Matte – aber aufgepaßt, mit den Jungs ist nicht zu spaßen ...
Acclaim® – Go for the Game

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue WWF*-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 04.11.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Catch Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



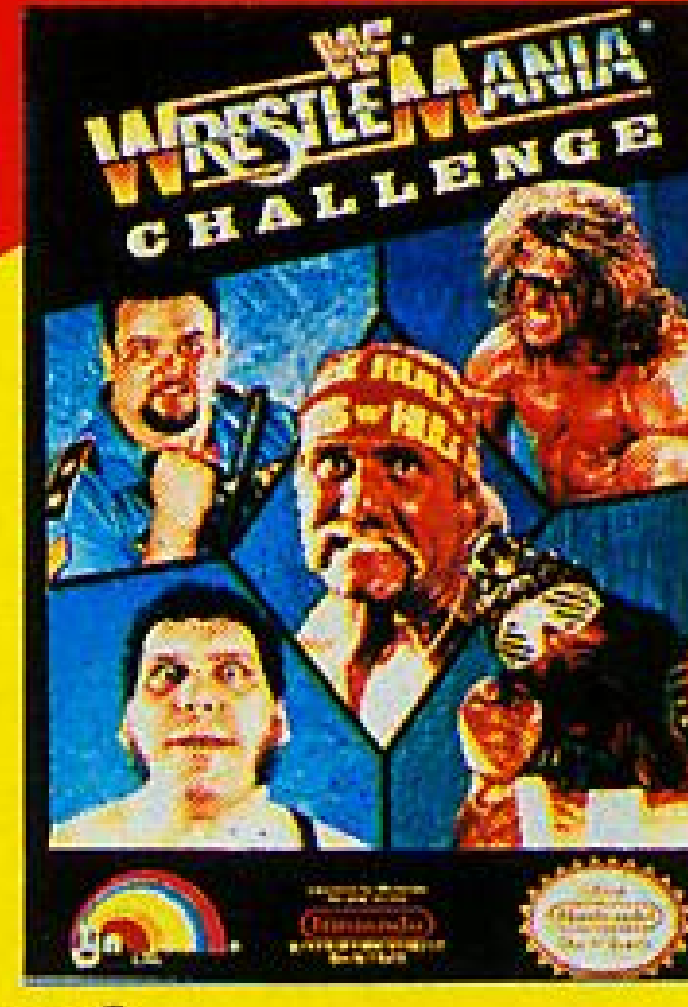
Screenshots SNES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™



WWF* and World Wrestling Federation* are registered trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkamania** and Hulkster** are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive characters, names, titles, logos and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH



MARIOS MAGIC

Kennt Ihr das: Der Schädel dröhnt, die Augen schmerzen, von den Fingern bis in die Schultern ein einziger Krampf und der Hals kratzt wie sechser Schmiergelpapier? Nein, der Typ der mich aus dem Spiegel anmuffelt und aussieht wie aus einer Spalt-Tabletten-Reklame (vorher) hat keine normale Samstag-Nacht-Party hinter sich, sondern hat mit dem Rest der Redaktion **STREET FIGHTER II** getestet. Für alle, die es nicht erwarten können: Ja, es handelt sich um eine rundherum gelungene Umsetzung des Automaten! Für alle, denen nach Info ist: Weiterlesen!



STREETFIGHTER II

Nach den technisch leider nicht ganz fehlerfreien Spielen **SUPER GHOULS 'N GHOSTS** und **FINAL FIGHT** (beide SNES) wollte CAPCOM offensichtlich zeigen, daß sie auch 100%ige Automatenumsetzungen auf die Rolle kriegen. Man hat dieses Ziel auch erreicht, ohne sich bei den Bewegungsabläufen, der Vielfalt der Schläge und der Zahl der Kämpfer einschränken zu müssen. Daß nicht alle Effekte auf's

Backsteine zerschlagen nach Runde 4 und Autozerbeulen nach Runde 8. Im Kampf selbst muß die Energieanzeige des Gegners auf 0 gebracht werden, und zwar flott, sonst gibt's Beulen an die Birne. Ist letzteres der Fall, tröstet das Continue und bietet ganz versöhnlich erneut die Auswahl der

wahl, von denen 7 als Gegner antreten können. Dies ergibt 28 flotte Paarungen, die garantiert lange Abende füllen, bis mal alle Schläge ausprobiert wurden. Grafisch ist das Spiel erste Sahne, allenfalls die Schießbu-

sein kann. Vor allem die Größe der Sprites läßt erahnen, mit welcher Sorgfalt hier programmiert wurde. Sound und Musik untermalen die Action ansprechend und runden das Bild einwandfrei ab. Ob alleine oder zu zweit - da ist totale Stimmung angesagt. Mir persönlich liegen zwar Prügelstories wie **STREET**



Modul gepaßt haben bzw. technisch nicht möglich sind spielt da eine verschwindend geringe Rolle. Inhaltlich gesehen ist SF II eine Art **BLOODSPORT**, eine Weltmeisterschaft der Straßenkämpfer nach einem K.O.-Ausscheidungssystem ("Play-off für Kompromißlose"). Beim Anstarten des Moduls kann per Optionsmenue zwischen zwei Spielmodi gewählt werden: Das Turnier oder das Duell. Der Tournament-Modus umfaßt 10 Zweikämpfe zu je zwei Siegrunden und zusätzlichen zwei Bonus-Stages:

Kämpfer an. Die Schwierigkeit kann dabei in 8 Stufen vorgewählt, das Zeitlimit ausgeschaltet und die Tastenbelegung verändert werden. Im Duell-Modus läßt sich sogar für jeden Spieler das Handicap festlegen, um unterschiedliche Spielstärken auszugleichen. (RAY hatte da so seine Probleme und bestand zusätzlich ständig darauf, meine rechte Hand müsse unter seinem Stuhlbein bleiben, damit er auch mal gewinne - dabei steht davon gar nix in der Anleitung). Hier stehen 8 Kämpfer zur Aus-



denanimation der meisten Hintergrundsprites mag etwas nerven. Die Kämpfer selbst dagegen zeigen eine erstaunliche Vielzahl von Bewegungen, inclusive einem sogenannten Spezialschlag, dem 'Dragon Punch'. Jede(r) hat einen erfrischend anderen Kampfstil, so daß von Langeweile keine Spur

OF RAGE oder **FINAL FIGHT GUY** mehr, aber das tut der Qualität dieses Spieles ja keinen Abbruch. Die Premiere eines 16 M-Bit-Moduls (das meiste rutscht für die fulminante Grafik drauf) ist somit eindeutig gelungen.

(re)

SNES

Besonderheiten

- 2-Spieler-Modus
- 16M-Bit Kapazität

BEAT 'EM UP

Hersteller Capcom
Preis ca. DM 170,-

Muster von
Top 4



89%



94%



91%





PARODIUS

Mit Konamis Parodius holt Ihr Euch die witzige Umsetzung von deren AutomatenSpiel ins Haus.

Dieses Ballerspiel hat viele neue sowie natürlich auch alte Ideen. Zuerst könnt Ihr wählen, in welcher Form Ihr den Kampf aufnehmt. Ob als Jet, Hexe auf einem Besen, Pinguin oder Vogel. Der Ballerspaß ist zwar der gleiche, aber es ist schon recht lustig zuzusehen, wenn der Hexenbesen plötzlich mit Warp-Geschwindigkeit abhebt. Die Gegner sind so putzig, daß es nicht nur Spaß macht selber zu spielen, sondern auch dabei zuzusehen. Ihr könnt zu zweit oder allein den Kampf gegen die niedlichen Gegner aufnehmen. Die Graphik ist vom Feinsten. Zuerst beginnt man im schwarzen Weltraum und schießt sich gegen pastellfarbene Vögel etc. in die bunten Welten vor. Der Schwierigkeitsgrad ist von leicht bis schwer einstellbar. Bei schwer schießen die kleinen Biester zurück, was das Ganze erst interessant macht. Ihr müßt gut aufpassen, da die Gegner eine Kurve machen und Euch von hinten angreifen. Außerdem dürft Ihr Euch nicht in eine Ecke drängen lassen, da sie Euch alle auf einmal angreifen. Ihr könnt allerdings

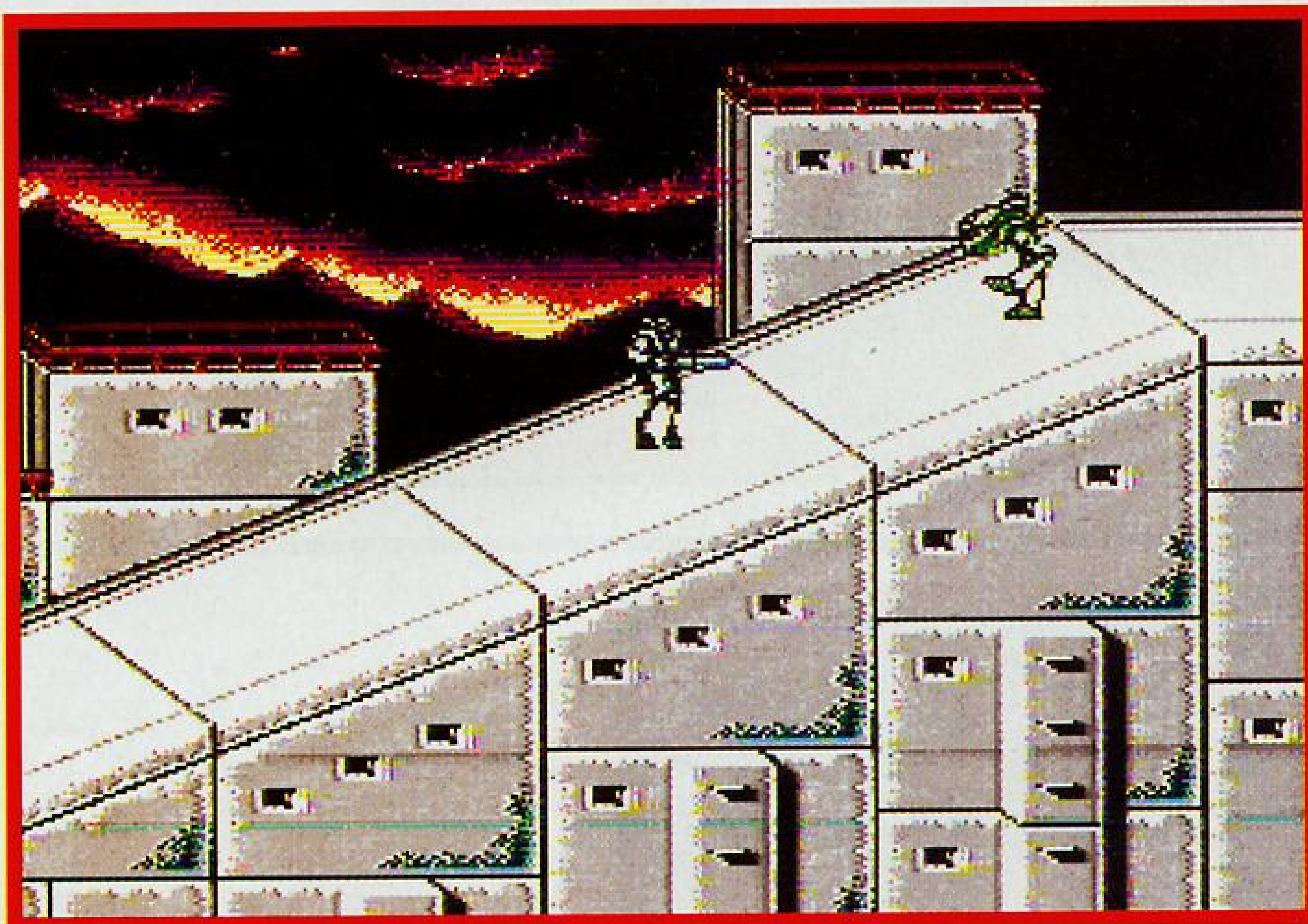
auch rückwärts fliegen und Eurerseits den kleinen Monstern in den Rücken fallen und sie erledigen. Durch Abschießen aller Gegner, die einem in Reihe entgegenkommen, erhaltet Ihr Extra-Waffen, mit denen man in zwei Richtungen gleichzeitig schießen kann oder ein kleiner Begleiter schließt sich Euch an, der mit Euch aus allen Rohren schießt. Aber paßt auf! Mir ist es passiert, daß ich vor lauter Ansehen der Level nicht darauf geachtet habe, wohin meine Hexe geflogen ist und habe sie prompt in den Sand gesetzt. Aber die Szenen sind wirklich so abwechslungsreich, daß es sich lohnt, dieses Spiel zu haben. Man kann Schatzkisten aufschließen, Delphine spielen im Wasser, aus den Wolken kommen Jets auf einen zugeschossen. Aber seht Euch das selber an! Das ganze wird untermalt von einer Art Kirmes-Musik, die genau zu den drolligen Figuren und Endgegnern paßt. Alles in allem eine sehr gelungene Automatenumsetzung, die in keiner Spielesammlung fehlen sollte und Euch langen Spielspaß garantiert. (tj)

PROBOTECTOR

In Konamis neuem Spiel Probotector 2: Return of the Evil Forces fliegt Ihr mit dem Hubschrauber, um den roten Drachen und seine Armee zu bekämpfen.

Und dies ist in keinsten Weise einfach!! Ihr könnt Euch allein oder zu zweit ins Kampfgetümmel stürzen und zumindest versuchen Euch den Rücken frei zu halten. Allerdings finde ich, daß es beim Zweiermodus etwas hektisch zugeht und man manchmal Schwierigkeiten hat, seinen eigenen Mann von dem Rest der Charaktere zu unterscheiden. Die Gegner sind verdammt hart und schießen aus allen Rohren. Außerdem kommen sie sehr schnell hinter einem her, so daß man mit dem Steuerpad sehr akrobatisch umgehen muß, um sie zu erledigen. In kurzen Abständen überfliegende Ufos müßt Ihr abschießen, um an Extrawaffen zu kommen. Wenn Ihr einmal die Feuergranaten eingehamst habt, ist es etwas einfacher. Aber das Söld-

erlinien springen. Gegen die Kugeln der Gegner ist kein Kraut gewachsen. Die Levels sind grafisch recht gut gelungen, allerdings hat man kaum Zeit, sie sich näher anzusehen, da das Spiel als "Action"-Spiel seinem Namen alle Ehre macht. Action ist wirklich genug angesagt. Auf keinen Fall ein Spiel für Anfänger! Die Endgegner, aber auch schon die Gegner auf dem Weg dahin, sind recht happig und man muß schon viel Geduld haben, um bis dahin vorzudringen. Im ersten Level scrollt Ihr horizontal durch die Gegend, während die Ansicht im zweiten Level auf Vogelperspektive wechselt. Alles in allem: Für Liebhaber dieses Genres ist dieses Spiel ein Muß. Dieses Spiel lädt auch einmal die Väter ein, mit ihrem Sohn eine Runde zu spielen. Meist wird



nerleben ist, bis man sich etwas eingespielt hat, meist recht kurz. Ihr müßt natürlich nicht nur schießen. Manch einer der Gegner läßt sich auch im Sprung mit gleichzeitigem Feuer abservieren. Allerdings dürft Ihr nie in die Feu-

aus dieser Runde ein stundenlanger Ballerspaß zu zweit. Es ist auf jeden Fall billiger dieses Spiel für den Nintendo zu kaufen, als zu versuchen es an einem Automaten durchzuspielen.

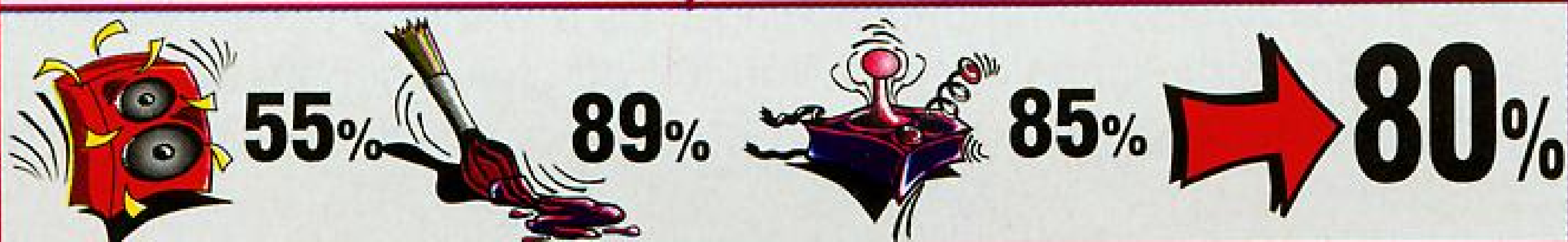
(tj)

NES

Besonderheiten
- Cartoon Grafik

SHOOT `EM UP

Hersteller Konami
Preis ca. DM 100,-
Muster von Konami

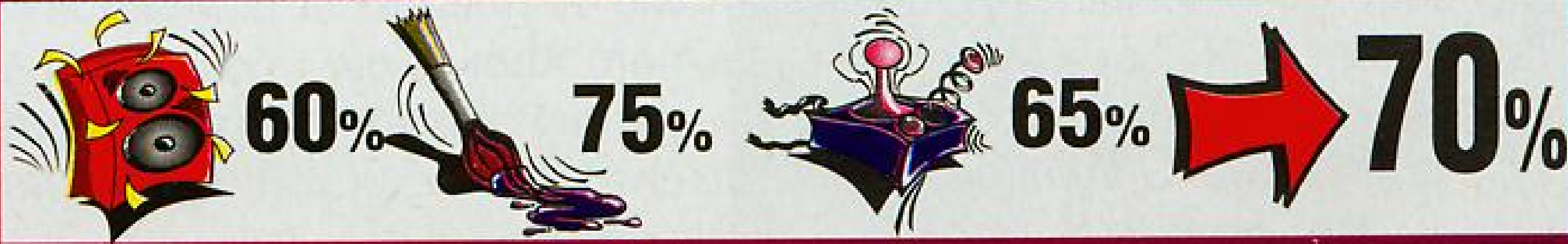


NES

Besonderheiten
- Ballerorgie

SHOOT `EM UP

Hersteller Konami
Preis ca. DM 100,-
Muster von Konami





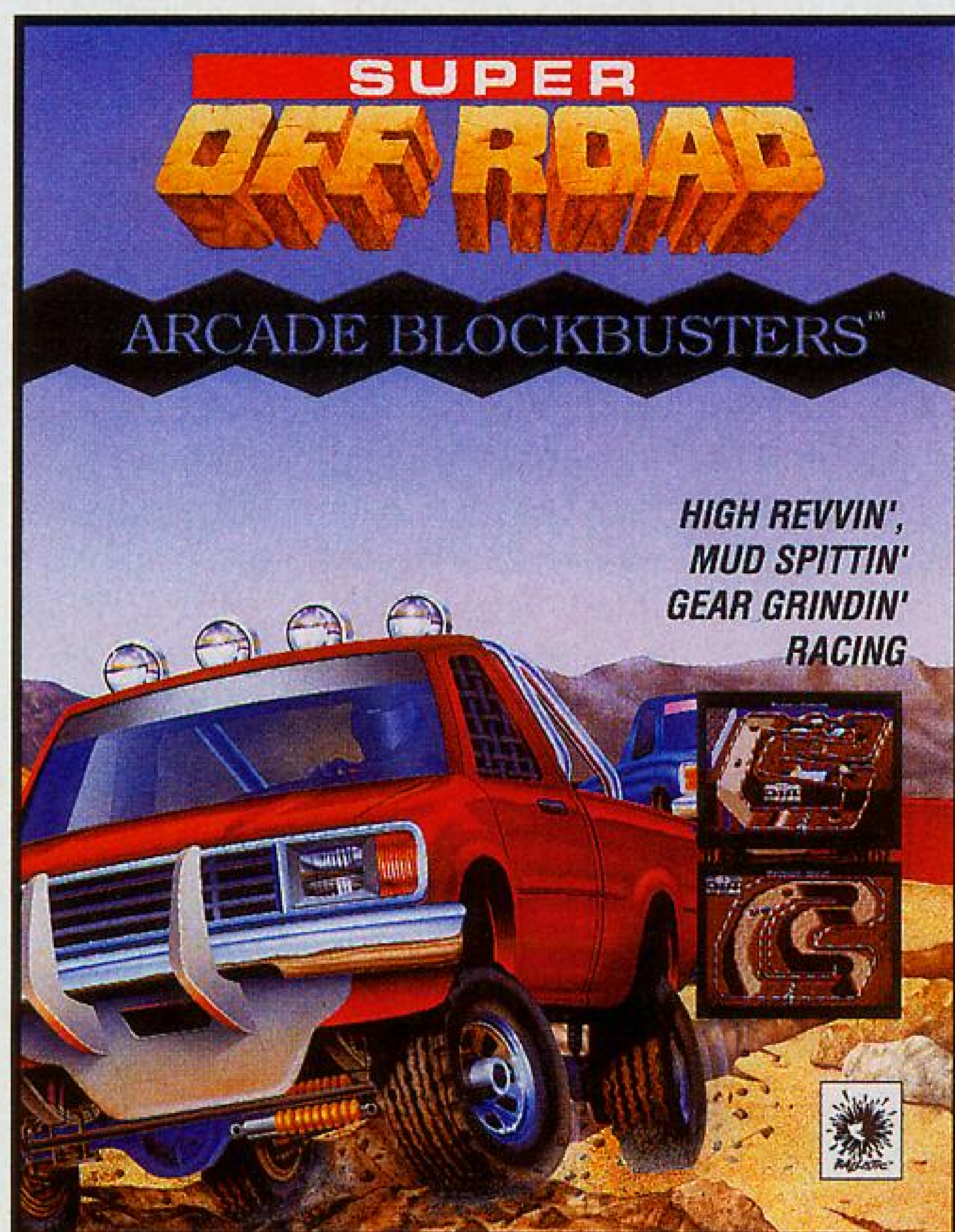
**Super
SONIC**

Kampf der Giganten 2. Teil

Aber nicht nur in Punkto Werbung wird scharf geschossen. Auch in Punkto Produktpolitik schenken sich die beiden großen nichts. Mit immer kühneren Kalkulationen wird auf entsprechende Vorstöße aus dem gegnerischen Lager reagiert. Ging Nintendo zur Einführung, entgegen der ursprünglichen Planung, das SNES für knapp DM 400.- in die Läden zu bringen, dann doch auf Mega Drive Preisniveau herunter, konterten die Segaianer mit dem Magnum Pack. Für nur DM 50.- Aufpreis zum Grundgerät, erhält man nun zusätzlich noch ein zweites Pad und vier Top-Spiele dazu. Rein rechnerisch ein Husarenstreich.

Doch trotz allem ist momentan noch nicht zu erkennen, wer das Rennen macht. Halten wir die Augen auf.

(ts)



Ballistic läßt grüßen

Double Dragon und Super Off Road sind die beiden Neuen Titel für das Mega Drive aus dem Hause Ballistic.

Mit ersterem kommen nun auch alle Mega Driver in den Genuß eines der größten Arcade-Games der Neuzeit. Mit dieser authentischen Umsetzung des Spielhallenhits werden sich bis zu zwei Spieler in Zukunft die Fingerkuppen köpfen.

Lauter aber keineswegs weniger actionreich geht es bei Super-Off-Road zu, ebenfalls einer Umsetzung eines erfolgreichen Automatenspiels. Alleine oder zu zweit geht es über die Geländepisten. Wettbewerbsmodus und 32 verschiedene Kurse sorgen für entsprechenden Spielspaß.

Okidok.

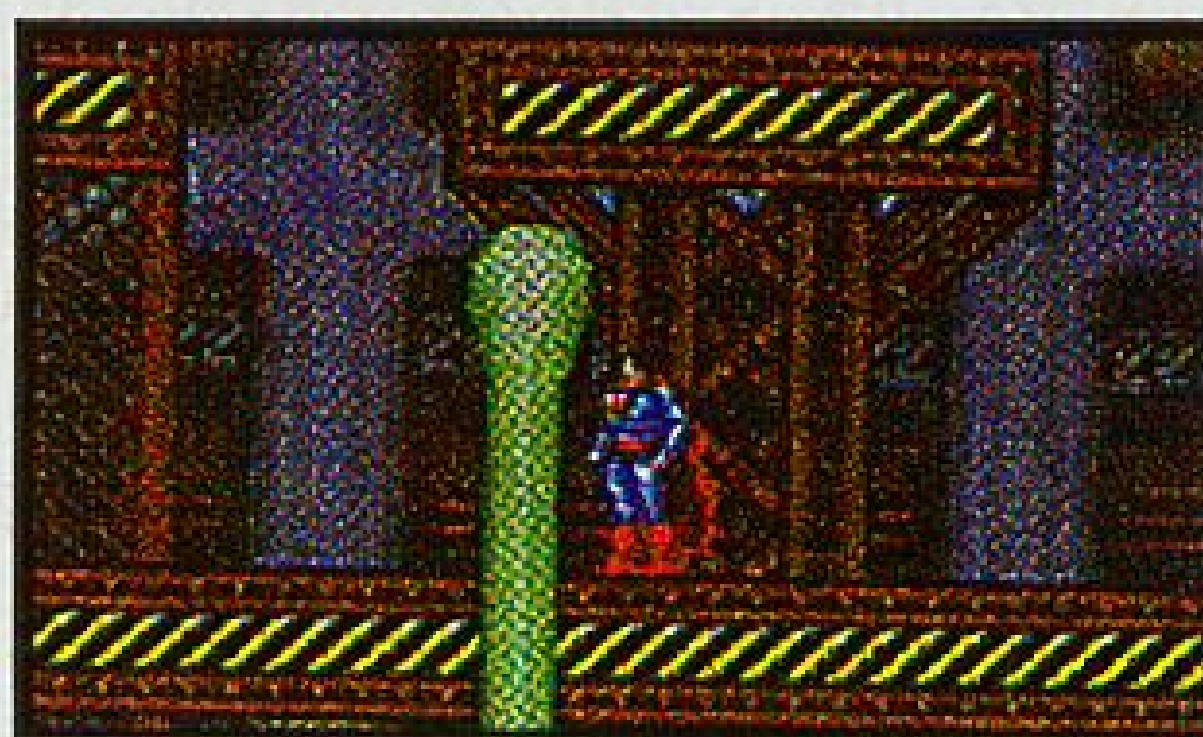
(ts)



**Sonic
die
Zweite**

Na wer sagt es denn. Im Mesewust waren sie abzustauben, die ersten Farbkopien von Segas Sonic 2. Actionreicher, farbenfroher, größer, besser, schneller. Alles Superlative, die wir so noch nicht bejahen können. Aber in der nächsten Ausgabe haben wir ihn. Versprochen.

(ts)



**Supermann
kommt.**

Und das ganz schön gewaltig. Für das Mega Drive kommt was kommen mußte. Superman in seiner ganzen Pracht, hat dem Bösen auch was mitgebracht. Hiebe und Schläge. Es erwartet uns ein farbenfrohes, batmanähnliches Jump'n Run mit durchaus sehenswerten Zwischensequenzen.

(ts)

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

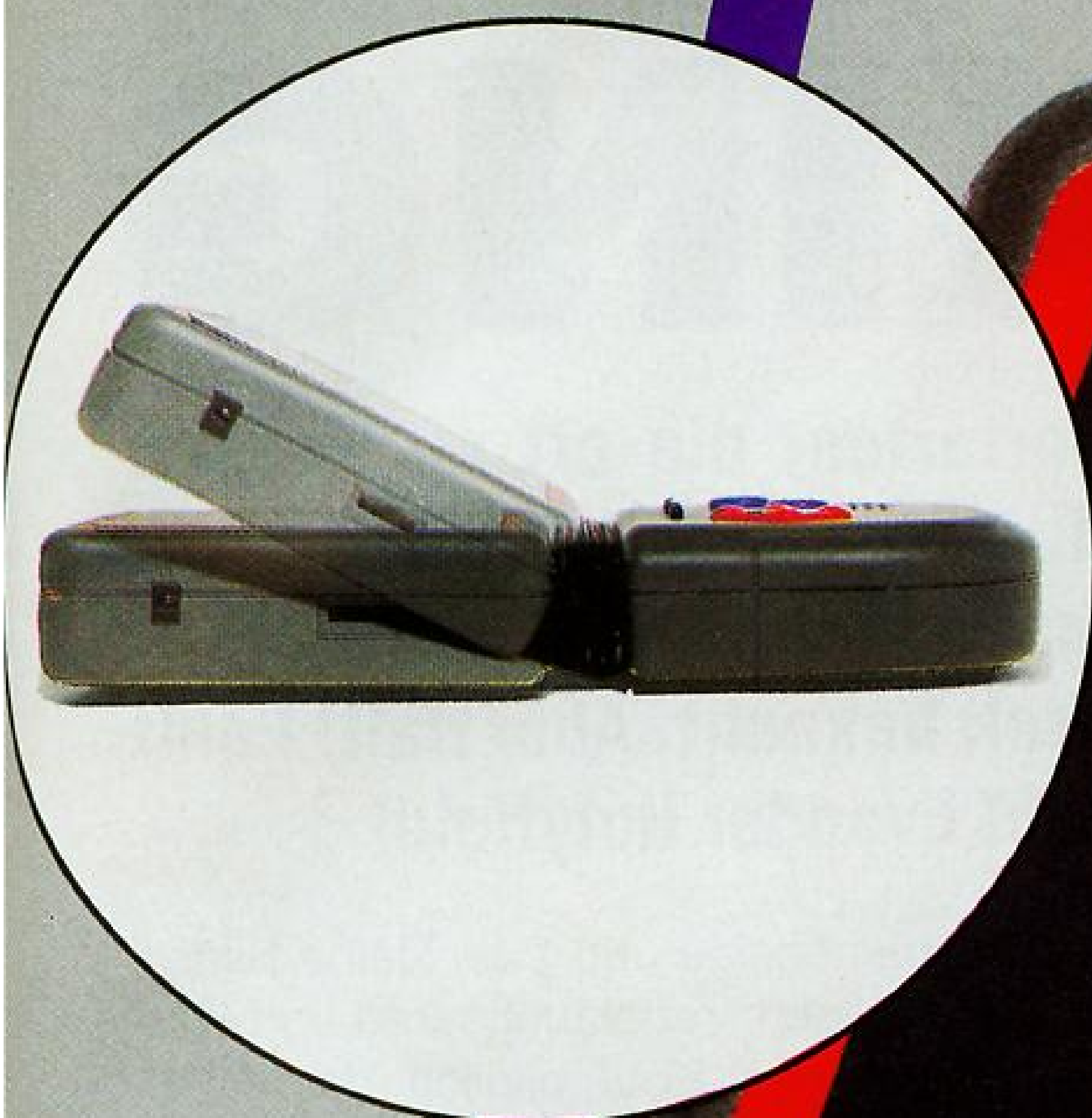
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

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

GÜNSTIGER!

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



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

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

SUPERVISION

Video-Action mit System!

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

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



HARTUNG
SPIELE-BERLIN



ATOMIC RUNNER

Irgendwo da draussen im All lauern tausende von verschiedenen Rassen auf unsere Erde. Wieder einmal wird unser Planet von einer Invasion überrollt. Die DEATHARIANS kommen. Atomic Runner zeigt uns nun, wie man mit so einer Bedrohung fertig wird.



Dein Name ist Chelnov. Du bist ein junger Wissenschaftler und arbeitest mit Deinem Vater und Deiner Schwester an einem Geheimprojekt. Eines Tages, Du kommst gerade vom Joggen zurück und das Haus ist nicht mehr vorhanden (eine Explosion). Papa liegt röchelnd am Boden und Deine Schwester wurde von Außerirdischen entführt. Mit dem letzten Atemzug berichtet Dein Vater von der Invasion der "DEATHARIANS", einer uralten Rasse, die früher die Erde bewohnte und jetzt wieder Anspruch darauf erhebt. Statt einem lohnenswerten Erbe bekommst Du einen speziellen Kampfanzug und wirst zum "ATOMIC RUNNER". Die Spielstories werden auch immer abgedrehter! Das Spiel selbst entpuppt sich als gutgelungenes Ballerspiel im Stile von Turrican. Ihr bewegt Euren Helden vor futuristischen Hintergründen und läuft von links nach rechts. Das Scrolling, auf mehreren Ebenen gleichzeitig ist butterweich. Die Spielfigur ist etwas klein gera-

ten und erinnert schwer an "IMPOSSIBLE MISSION". Bei der Grafik scheint der gleiche Zeichner verantwortlich, der schon "INSECUTOR X" (MD) entworfen hat. Hohes Lob verdient das Extrawaffenarsenal, das nicht nur 6 verschiedene Systeme anbietet, sondern auch noch dreifach aufrüstbar ist. Jetzt zu etwas, das mich in äußerstes Erstaunen versetzt hat. Das Optionsmenü. Da kann man doch tatsächlich auf "Easy" stellen und sich 5 Leben und 15 Continues verpassen, denn unser Held haucht schon bei der ersten Berührung durch einen Gegner sein Spriteleben aus. Hinzu kommt, daß die 7 Level teilweise recht lang und die Endgegner recht schwer sind. Trotzdem, Atomic Runner macht einen Heiden Spaß. Die Grafik und die Animationen sehen klasse aus und der Sound ist auch voll in Ordnung. Festzuhalten bleibt, daß Atomic Runner das Konkurrenzprodukt Turrican locker in die Schranken weist.

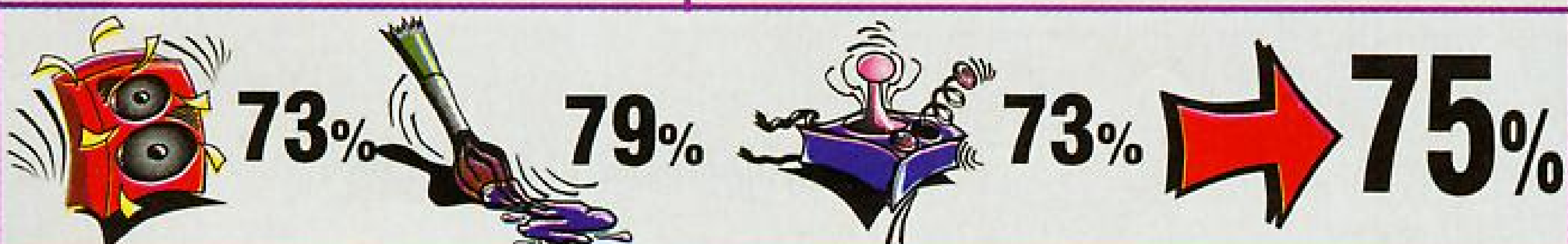
(rw)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Continues

SHOOT`EM UP

Hersteller Data East **Muster von**
Preis ca. DM 110,- **Top 4**



EVANDER HOLYFIELD "REAL DEAL" BOXING

Boxen ist eine der Sportarten, die oft mit großen Namen verbunden sind. Muhamed Ali, George Foremann, Sugar Ray Leonard sind Freunden des Boxsports auf der ganzen Welt bekannt. Aber Halt! Fehlt da nicht jemand? Und ob! Evander Holyfield!

Und der hat sich von Sega als Zugpferd vor den Modulkarren spannen lassen.

Der Gong schlägt. Ich nehme die Handschuh hoch und tänzle auf meinen Gegner zu. Seine Augen fixieren mich und ich habe das Gefühl, daß er meine Schläge sehen wird, bevor ich überhaupt schlagen werde. All die Stunden des Trainings, es hat sich gelohnt, denn ich kämpfe gegen den Besten der Welt: EVANDER HOLYFIELD. Ich schlage einen "Jab", gefolgt von einem Uppercut. Evander Holyfield's Rechte rast mir entgegen und Unterbrechen wir den Kampf und berichten erst einmal, wie es soweit kommen konnte. Nach Einlegen des Moduls erscheint ein Optionsmenü. Als Spielart wird dem Spieler ein Einzelkampf oder eine Boxkarriere angeboten. Startet man eine Karriere, so müssen zuerst alle Attribute des eigenen Boxers eingestellt werden. Von der Haarfarbe bis hin zur Schlagkraft sind alle Details frei wählbar. Kurz darauf findet der erste 'Fight' statt. Die Boxer sind groß dargestellt, allerdings nur bis zur Mitte der Sporthose. Beinarbeit ist also nicht. Für jeden Kämpfer gibt es eine Ener-

gieanzeige und zwei kleine Bilder, die den Verletzungsgrad von Körper und Kopf bildlich darstellen. Ein weiterer Bildausschnitt verrät uns die Position der Kämpfer im Ring. Die Schlagauswahl ist vielfältig und gut steuerbar. Geht der eigene Boxer zu Boden, heißt es die Knöpfe des Joypads bearbeiten um den Energiebalken wieder aufzuladen. Aber nicht nur durch Punktsieg, sondern auch durch K.O. oder T.K.O. kann ein Fight entschieden werden. Unter Umständen wird sogar wegen sportlicher Überlegenheit abgebrochen. Alles sehr realistisch. Weniger realistisch ist die Beinarbeit der Boxer, die man a) nicht sieht und die sich b) kaum steuern läßt. Am Ende jeden Kampfes wird der eigene Kämpfer in die Trainingshalle geschickt. Hier können seine Werte weiter verbessert werden. Das Programm speichert alle Daten und Erfolge automatisch. Das Spiel ist Anfangs hochmotivierend, aber mit der Zeit überwiegen die negativen Eindrücke. Eigentlich schade, denn man war bei SEGA knapp dran, die erste Hitversion des Boxsports abzuliefern.

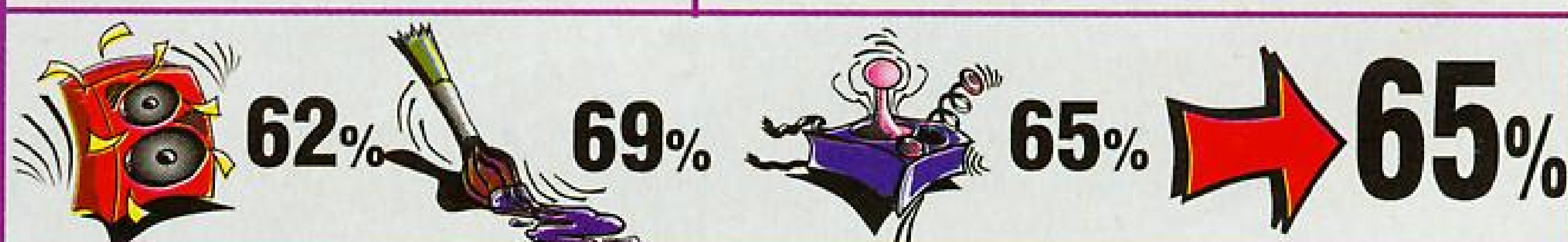
(rw)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung

SPORTSIMULATION

Hersteller Sega **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **Top 4**





Super
SONIC

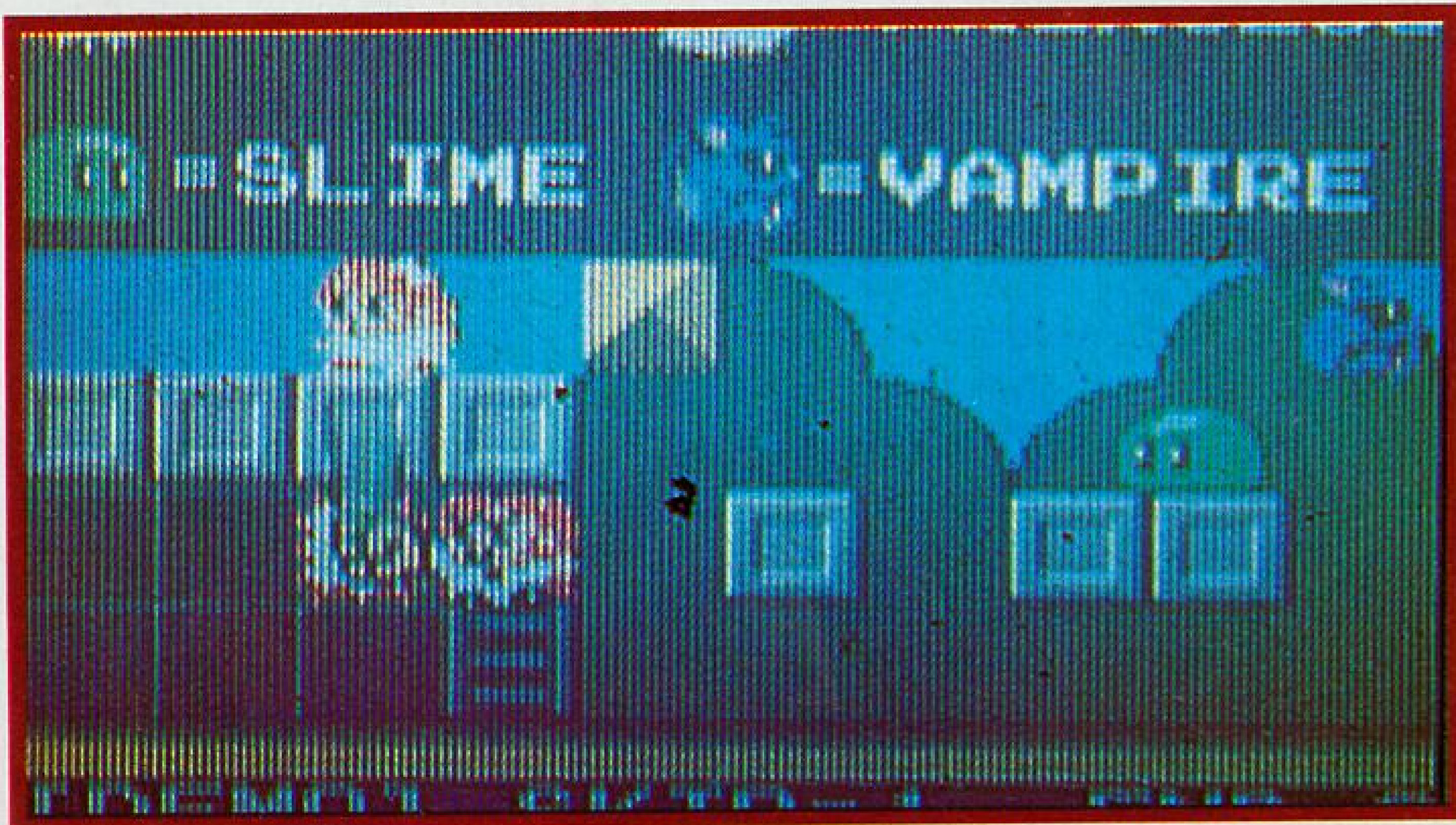


POPILS

Irgendwann, irgendwo, irgendwie ist die liebevolle Prinzessin entführt worden. Verantwortlich für diese verwerfliche Tat ist der Zauberer Popils, ein Meister der Denk- und Knobelspiele.

Also ist es nur zu naheliegend, daß er die Prinzessin hinter Mauern von verschiedenartigen Steinen und Blöcken versteckt hat. Treten, schlagen, köpfen. Irgendwie müssen diese blöden Blöcke ja verschwinden. Und Du als alter Held-Hase mußt es natürlich auf Dich nehmen, einen Ausweg aus diesem Desaster zu finden und die ganze Geschichte zu einem Happy-End zu führen. In bester Halb-Tetris-Manier, fallen alle Steinlein, die sich oberhalb von dem befinden, den Du gerade zerbröselst, eine Etage tiefer. Nur in der richtigen Reihenfolge und innerhalb eines engen, vorgegebenen Zeitlimits, macht die Zerstörung der Bauteile Sinn und bringt Punkte. Und als ob das alles nicht schon reichen würde, laufen auch noch eine ganze Reihe häßlicher kleiner Monster in

der Gegend herum, mit denen man jeglichen Kontakt vermeiden sollte. Pech wenn man doch auf einen trifft oder einen Stein zuviel zerstört. Dann hat es sich ausgespielt und man darf, muß, kann von vorne anfangen. Auch rot blinkende Steinchen versprechen keine erfreulichen Erfahrungen, sondern werfen einen zurück an den Anfang. Wem das alles einmal zu langweilig werden sollte, der kann mit dem Editor seine eigenen "Irrgärten" zusammenschustern. Als Besonderheit ist anzumerken, daß das Modul mit einem Battery Backup versehen wurde, so daß sowohl Spielstände, Spielsituationen als auch Eigenkonstruktionen abgespeichert werden können. Auch wenn der Gear komplett ausgeschaltet wird. Für Knobel Freunde ein Heiden-Spaß. (ts)



SUPER KICK OFF

Das Jahr der Fußballeuropameisterschaft hat nun auch für alle Game Gear Besitzer seinen sportlichen Höhepunkt. Super Kick Off, welches auch schon für die anderen Sega-Konsolen umgesetzt wurde, gilt als eine der besten Fußball-Simulationen für Computer.

Und auch auf dem Gear macht es einen starken Eindruck. Techniken und Schnelligkeit im Spiel lassen kaum Wünsche offen. Die Variationsmöglichkeiten sind vielfältig, ebenso, wie die vor Spielbeginn möglichen Einstellungen im Bezug auf Mannschaftsauswahl und Spieltaktik. Erste Auswahlmöglichkeiten erhält man bezüglich der Sprache, mit der die einzelnen Optionen versehen werden. Gleich danach folgt die Frage nach dem Spielmodus. Zur Auswahl stehen hier das Einzelspiel, Ligaspiele, Länderspiele, Freundschaftsspiele und Pokalspiele. Und auch die Spielfeldbeschaffenheit läßt sich von normal bis sumpfig einstellen. Darüber hinaus gibt es noch Einstellmöglichkeiten bezüglich der Spieldauer, des Winds, der Verlängerung und der Schiedsrichter (16 schwarze Männer stehen zur Auswahl).

Wie bereits gesagt, gibt es eine Fülle von Techniken, die die einzelnen Spieler ausführen können. So zum Beispiel Dribbeln, Schießen, Lupen, Passen und Pässe annehmen, Fallrückzieher und Grätsche zum Ball. Darüber hinaus gibt es natürlich auch die Standardsituationen wie Ecken, Einwürfe und Freistöße. Auch die Trikotfarben können vom Spieler eingestellt werden.

Spielerisch ist Super Kick Off sehr leicht zu händeln und würde auch über einen langen Zeitraum jede Menge Spielspaß garantieren, wenn, ja wenn da nicht dieses eine große Manko wäre: Die Männchen sind dermaßen klein, daß längeres Spielen auf jedenfall Wasseraugen gibt, wenn nicht sogar zu Kopfschmerzen führt. Darum auch die niedrige Wertung zum Gameplay. (ts)

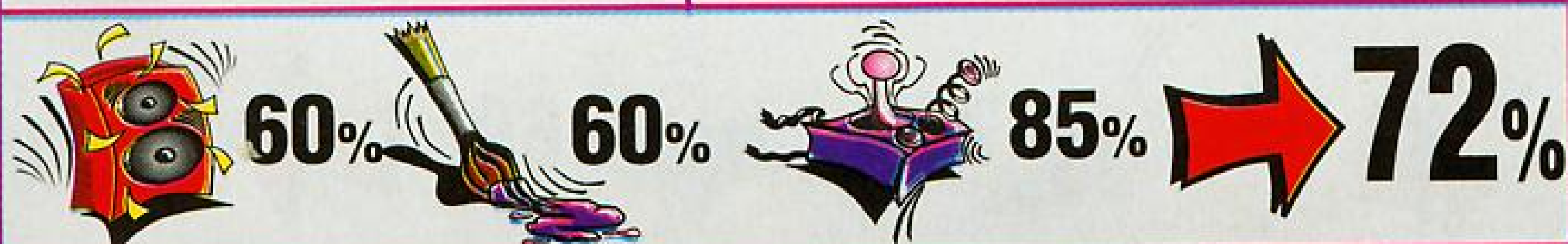
GAME GEAR

Besonderheiten
- typische
Nippon - Grafik

DENKSPIEL

Hersteller Sega
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Sega



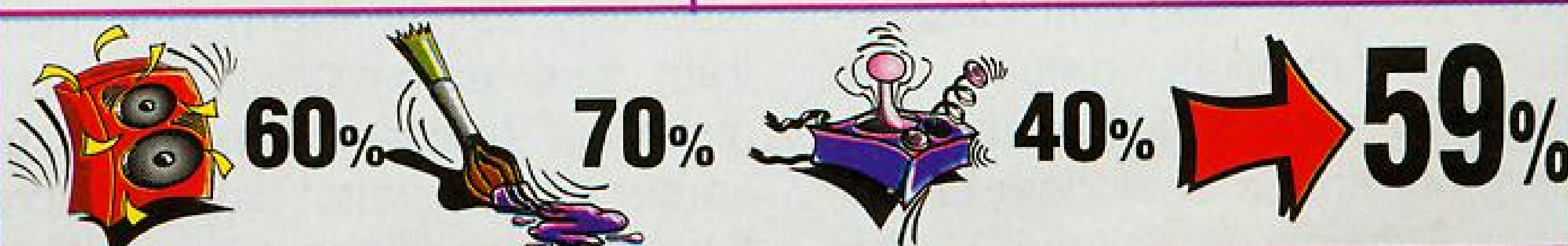
GAME GEAR

Besonderheiten
- erstes Soccer Game
für Segas Kleinsten

SPORTSPIEL

Hersteller Sega
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Sega



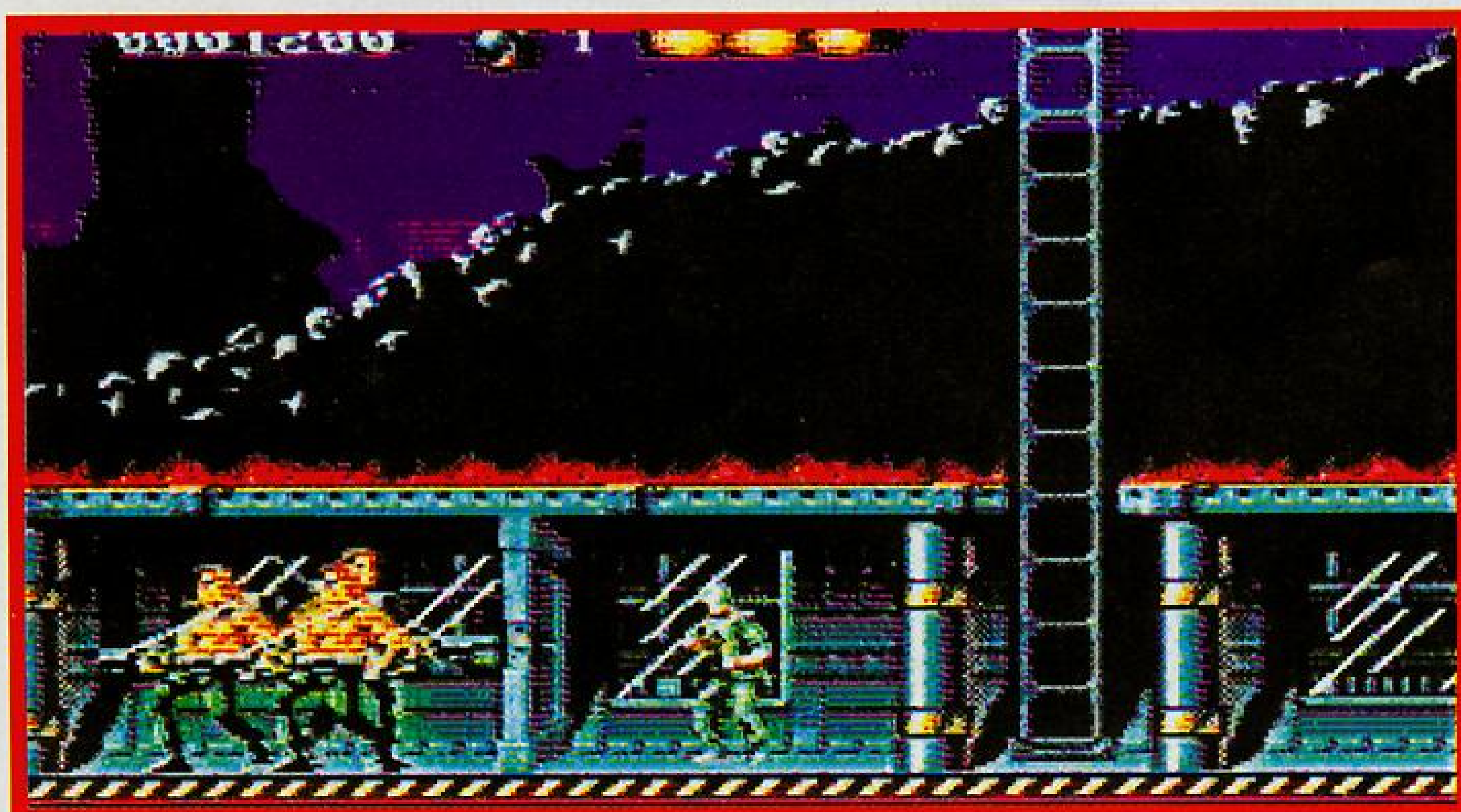


**Super
SONIC**



Arnold is back. Virgin beschert uns mit Terminator eine weitere Filmumsetzung mit jeder Menge Action. Für alle die es bis jetzt noch nicht wissen, ein Terminator ist kein elektronischer Kalender, sondern eine androide Vernichtungsmaschine aus dem Jahr 2029.

TERMINATOR



Arnold Schwarzenegger in der Rolle des Terminators schaffte mit dem gleichnamigen Film den endgültigen Durchbruch zum Superstar Hollywoods. Der gute Mann wird inzwischen jedes Jahr unter den zehn Bestverdienern Amerikas geführt und macht so seine 50 Millionen Dollar (liegt nur knapp über dem Gehalt eines Playtime Redakteurs). Aber

zurück zum Spiel. Nach dem Einschalten überrascht sehr positiv das Intro. Riesengroße Buchstaben, die das Wort Terminator bilden, scrollen flüssig über den Bildschirm, die Titelmusik wurde ebenfalls übernommen und man fragt sich automatisch, ob man nicht aus Versehen den Videorekorder eingeschaltet hat. Alle Achtung, das sind Dinge die wir lieben.

Ein Optionsmenü wird kurz zu Rate gezogen und dann geht es auch schon los. Das Spiel selbst wurde in Einzelmmissionen unterteilt. Unsere erste Aufgabe besteht darin, im post-nuklearen, zerstörten Los Angeles das Kühlsystem der Skynet Laboratorien zu zerstören und innerhalb eines Zeitlimits das unterirdische Labyrinth wieder zu verlassen. Aber was ist das? Nach nur wenigen Schritten rollt eine riesengroße Kampfmaschine auf uns zu. Ein Endgegner? Jetzt schon? Mitnichten, vor uns steht der Wächter der Skynet Laboratorien. Er schießt mit Lasern auf uns, wir werfen ihm ein paar Granaten an den Hals. Buuummmmm! Soviel zum Thema Wächter. Aber ohne Atempause geht es weiter. Bevor wir den Eingang erreichen, werden wir aus der Luft angegriffen, aber wir haben Fasching überlebt und da werden wir auch mit sowas fertig. Das Laboratorium entpuppt sich als nicht allzu verzacktes Labyrinth. Des öfteren müssen wir uns den Weg mittels zeitzündergesteuerten Sprengstoffpaketen (was für Wörter!) freisprengen und allerlei

Terminator im Rambolook versuchen uns aufzuhalten. Aber inzwischen haben wir ein automatisches Gewehr gefunden und verteilen Freikarten für den großen Robothimmel. Der erste Level ist relativ schnell durchgespielt. Die weiteren Abenteuer führen uns in das Jahr 1984 auf die Suche nach Sarah Conner. In Level 3 wird selbige aus einem Polizeirevier befreit und im letzten Level kommt es zum berühmten Showdown in einer Metallfabrik. Das gesamte Spiel hält sich eng an die Filmvorlage aus Terminator 1. Stimmungsvolle, digitalisierte Bilder bereiten uns auf die jeweilige Aufgabe vor. Die Grafik und die Animationen sind gut gelungen. Die einzelnen Musikstücke ähneln sich zu sehr und werden mit der Zeit eintönig. Auf Grund der Einzelmmissionen zerfällt der Spielablauf und so richtig packend ist das ganze Spiel leider auch nicht. Schade drum. Gute Ansätze sind vorhanden, aber leider bestätigt sich wieder einmal, eine gute Filmvorlage ergibt noch lange kein gutes Spiel.

Ray

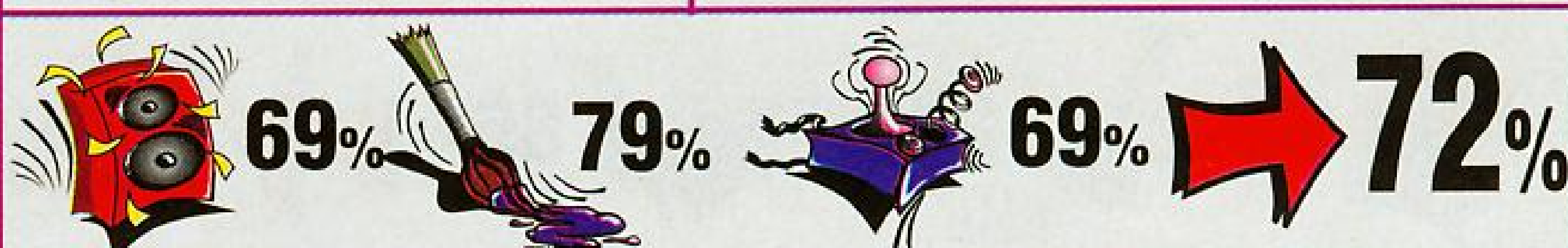
MEGA DRIVE

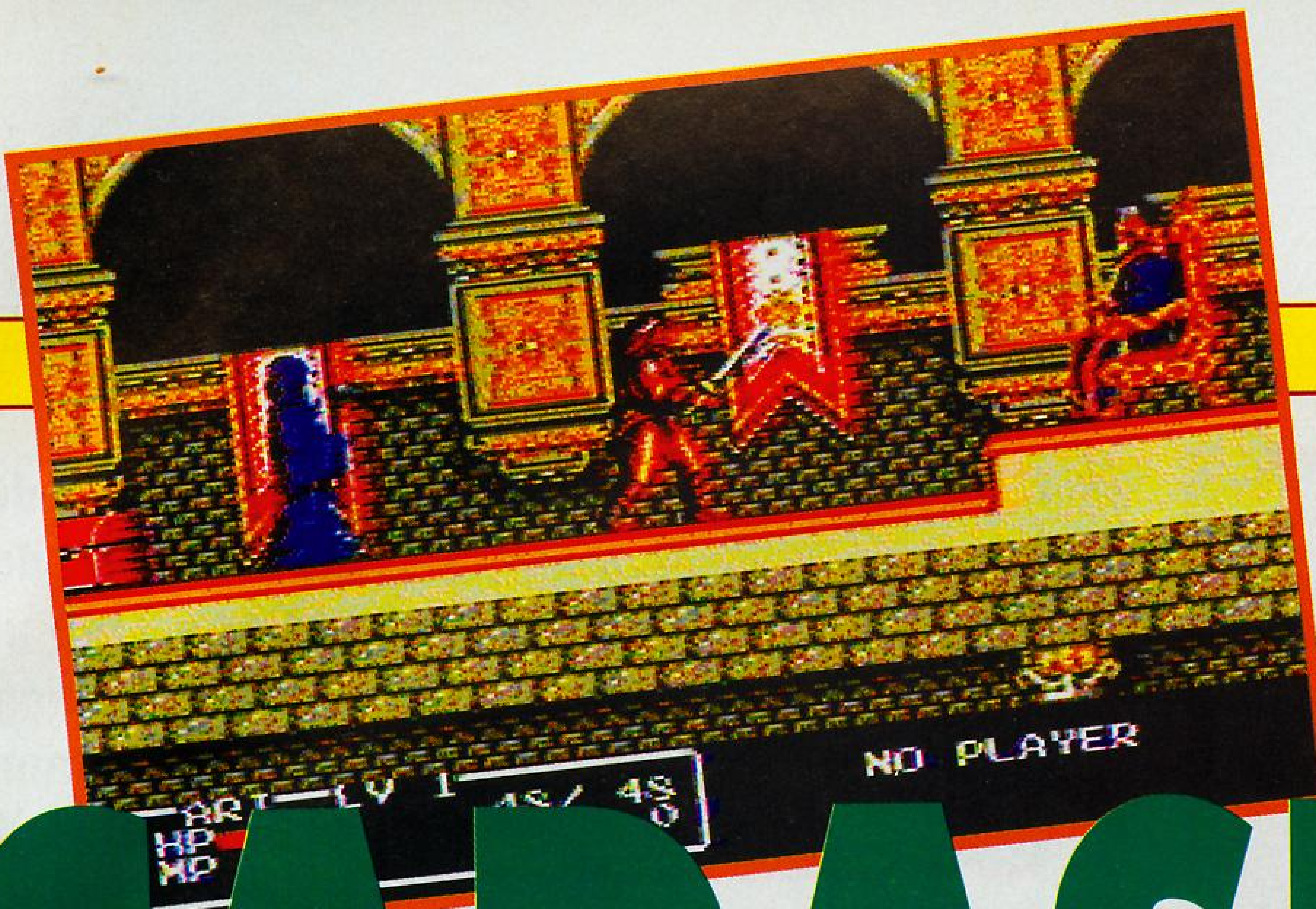
Besonderheiten
- Englische Anleitung

ACTION

Hersteller Sega
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Top 4





CADASH

Golden Axe läßt grüßen! Cadash ist ein typisches Fantasy-Beat'em up Spiel, bei dem wieder einmal zwei Helden gegen die durch und durch bösen Mächte der Finsternis antreten. Leider kann man aber nicht behaupten, daß es in irgendeiner Weise an den Klassiker herankommt.

Ein durch und durch böser Balrog hat die Prinzessin Salassa entführt und plant sich mit ihr auf teuflische Art zu vereinigen. Der Stichtag ist in acht Tagen, also beim nächsten Neumond. Es wäre ganz gut wenn es einem der letzten beiden Helden (der Rest hat im Versuch das Zeitliche gesegnet...) vorher gelingen würde, den Fürsten der Finsternis zu besiegen und Salassa zu befreien. Doch der Dämon verschanzt sich feige in seiner ehernen Fest-

ung "Cadash" und allein der Weg dorthin ist genug des Schreckens. Jetzt kommt der Witz der Geschichte, der Balrog selbst (in Gestalt des Königs) schickt Dich nämlich aus, die Herausforderung anzunehmen, wie dumm von ihm! An Cadash ist nicht allzuviel auszu-

setzen, die Grafik und Animation sind recht ordentlich, ebenso der Sound. Darüberhinaus besteht die Möglichkeit, zu zweit gegen den gemeinsamen Feind vorzugehen. Kämpfer und Zauberer stehen

bereit mit den Dämonen und anderen üblen Kreaturen abzurechnen. Es gibt allerdings nur vier unterschiedliche

Schlagtechniken, von denen eine schon so gut wie nie gebraucht wird. Der Zauberer besitzt gewisse Vorteile, durch seine Magie wird er zum tödlichen Gegner, aber auch seine physischen Fähigkeiten stehen denen des Kämpfers in fast nichts nach. Da haben die Monster nicht den Hauch einer Chance. Es stellt also kein Problem dar, Cadash in wenigen Stunden durchzuspielen, selbst wenn einem das Beat'em up Genre nicht liegt! Nein, man kann den Schwierigkeitsgrad nicht erhöhen, man wird dieses Modul also wohl nur einmal in den Mega Drive stecken und es nachher für immer in den Schrank verbannen. Schade, ansonsten ist Cadash nämlich wirklich gut, aber für ein paar Stunden Spaß sind 120 DM vielleicht doch etwas viel.



MEGA DRIVE

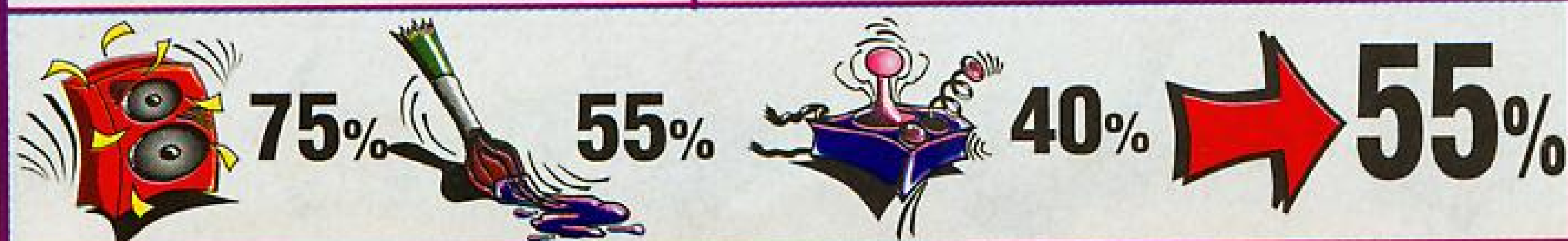
Besonderheiten

- Englische Anleitung
- Sehr kurzes einfaches Spiel

BEAT'EM UP

Hersteller Sega
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Top 4



SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Video LCD Spielhits

SUPER VISION

und

GAME MASTER

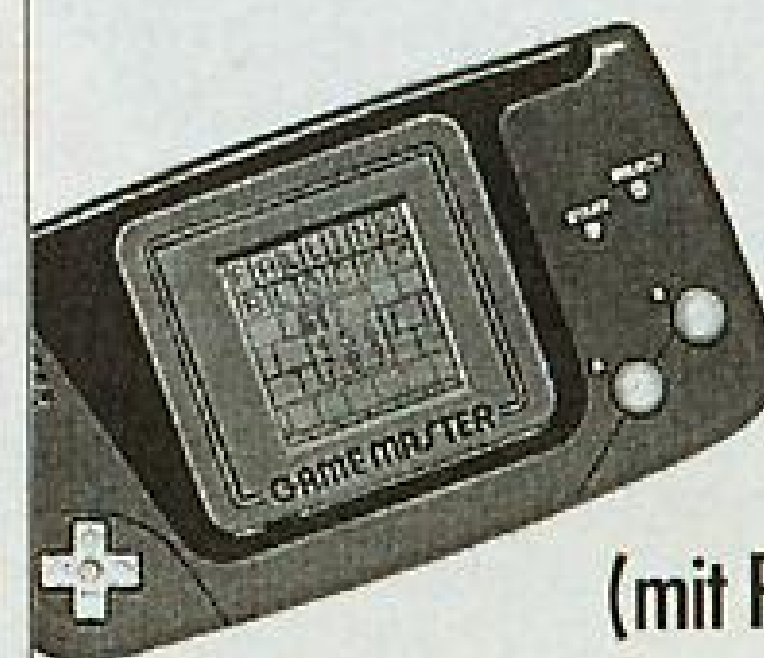
mit allem Zubehör.

NEU:



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

- Block Buster	SV100/01	34.90DM
- Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
- Carrier	SV100/04	34.90DM
- Eagle Plan	SV100/05	34.90DM
- P52 Sea Battle	SV100/06	34.90DM
- Linear Racing	SV100/07	34.90DM
- Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90DM
- Snake	SV100/09	34.90DM
- Alien	SV100/10	39.90DM
- Hero Kid	SV100/11	34.90DM
- Mah Jongg	SV100/12	34.90DM
- Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
- Police Bust	SV100/14	34.90DM
- Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
- Chimera	SV100/16	34.90DM
- Space Fighter	SV100/17	39.90DM
- Honey Bee	SV100/18	34.90DM
- Olympic Trials	SV100/19	34.90DM
- Matta Blatta	SV100/20	39.90DM
- Grand Prix	SV100/21	39.90DM
- Super Block	SV100/22	34.90DM
- Brain Power	SV100/23	34.90DM
- 2 in 1 (Eagle Plan + Hash Block)	SV100/24	34.90DM
- Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
- TASAC 2102	SV100/26	39.90DM
- Happy Race	SV100/27	39.90DM
- Super Pang	SV100/28	39.90DM
- Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
- Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
- Final Combat	SV100/31	39.90DM
- Penguin Hideout	SV100/32	39.90DM
- Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
- Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
- Happy Pair	SV100/35	a.A.
- John Adventure	SV100/36	a.A.
- PoPo Team	SV100/37	a.A.
- Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
- Magin Cross	SV100/39	a.A.



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

- Go Bang	GM6622/01	19.95DM
- Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
- Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
- Space Castle	GM6622/04	19.95DM
- Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
- Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
- Pinball	GM6622/07	19.95DM
- Tennis	GM6622/08	19.95DM
- Fußball	GM6622/09	19.95DM
- Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

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

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

(ag)



Da ist er wieder, der Held mit dem kantigen Kinn und dem Blättertanga. Virgin Games schickt eine der witzigsten Spielfiguren auf den Weg, um an Sonic's Thron zu wackeln.

CHUCK ROCK

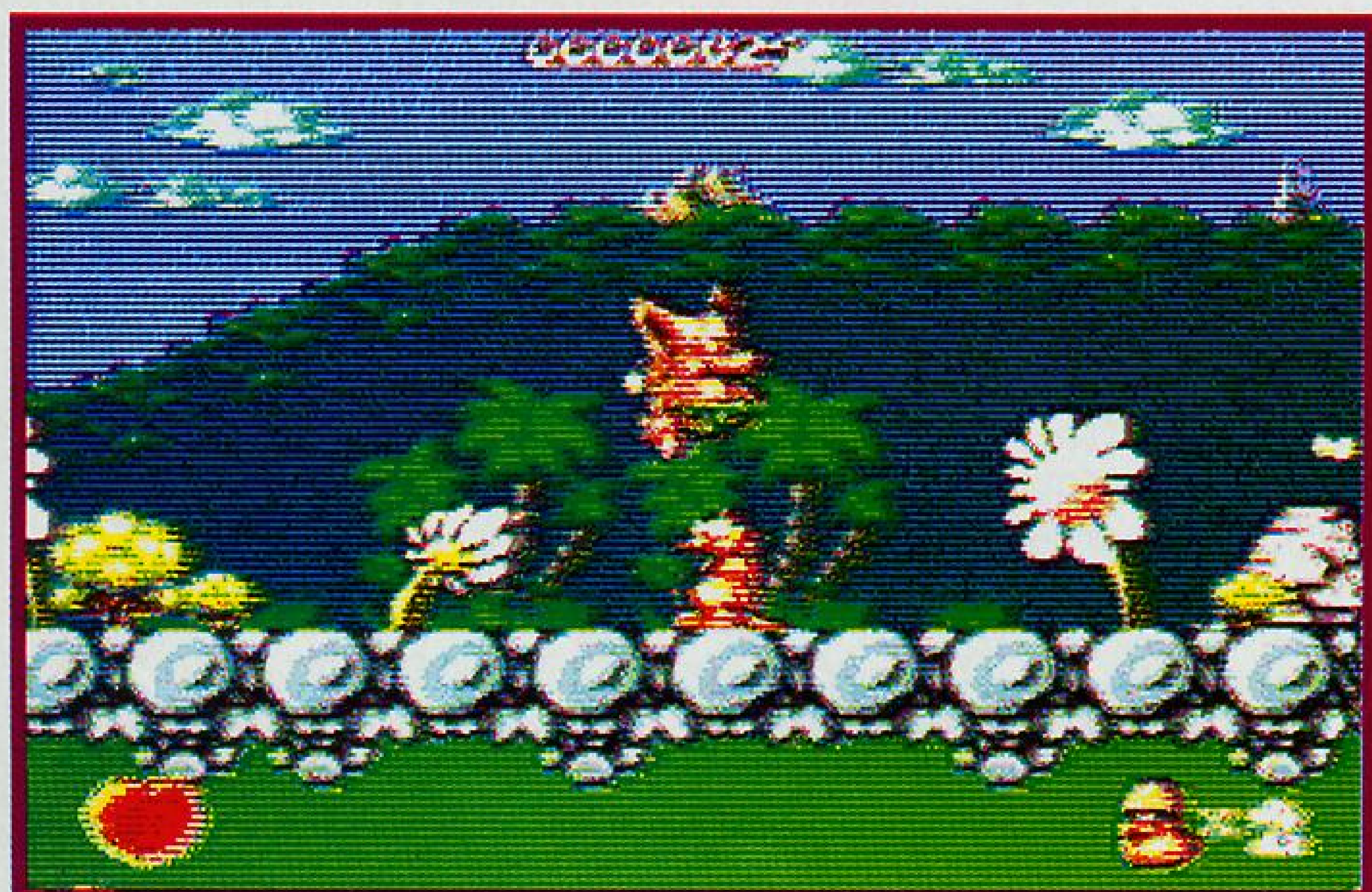
Das waren noch Zeiten, als die Sprache der Menschheit sich noch auf fünf verschiedene Grunzlaute beschränkte und das wichtigste Hilfsmittel bei der Brautschau noch die gute alte Eichenkeule war. So nun hat es auch der letzte geschnallt, ja Dich

da hinten meine ich, das vor uns liegende Modul spielt in der Steinzeit. Chuck, unsere Hauptfigur, ist der typische Vertreter dieser Epoche. Er lümmelt gerne rum, trinkt hauptsächlich Root-Beer und hilft nie beim Abwasch. Kurz gesagt, er führt ein ruhiges und durchschnitt-

liches Leben. Das alles ändert sich schlagartig, als die Hauptarbeitskraft des gemeinsamen Haushaltes, seine Ehefrau Ophelia, von Gary Gritter entführt wird. Das will der gute Chuck nun gar nicht hinnehmen und macht sich auf die Suche nach der Verschwundenen. Das Spiel selbst ist unterteilt in fünf Level. Begonnen wird in der Dschungelwelt, der Weg führt uns anschließend durch düstere Höhlen, in eine Unterwasserwelt und schließlich gilt es nach einer Eislandschaft, die Angebetete in einem Friedhofsszenario zu entdecken. Chuck, unser Held, kann mit dem Bauch zustoßen, Lufttritte verteilen und mit Felsbrocken um sich werfen. Der Bildschirm scrollt von rechts nach links und der erste grafische Eindruck bestätigt sogleich meine Vermutung: "Dieses Teil wird Laune machen". Und so war es dann auch. Die einzelnen Gegner sind liebevoll gezeichnet, durchweg witzig animiert und was hat man sich da alles einfallen lassen. Vom kleinen Laufsaurier der eben mal aus dem Ei schlüpft, bis hin zu riesigen Spinnen ist alles vorhanden. Man läßt sich von Flugechsen durch die Lüfte tragen, benutzt Krokodile als Wippen und

reitet auf einem riesigen Brontosaurus. Am Ende der durchweg langen Level wartet dann der obligatorische Endgegner. Der Spielablauf kann nur als gelungen bezeichnet werden. Hoher Motivationsträger ist dabei natürlich vorrangig die Grafik. Der Sound zeigt sich ebenfalls von seiner guten Seite, wird aber auf die Dauer etwas eintönig. Kleinere Abstriche müssen aber leider bei der Programmierung gemacht werden. So kann man generell von unten durch die Plattformen durchspringen, daß hört sich okay an, denkt Ihr? Leider hat das aber den Nachteil, das man bei einem Sprung von oben des öfteren durch genannte Plattformen durchfällt. Ebenso ist es mir gelungen, mich in eine ausweglose Situation zu manövrieren. Trotz dieser kleinen (wirklich verzeihbaren) Mängel, kann ich jedem Jump & Run-Fan dieses Modul ans Herz legen. Für Sonic hat es zwar diesmal noch nicht gereicht, aber was nicht ist, kann ja bei einem eventuellen Nachfolger noch werden. Ich habe dieses Game stundenlang gespielt, und das nicht weil ich es spielen mußte, sondern weil ich es spielen wollte.

(Ray)

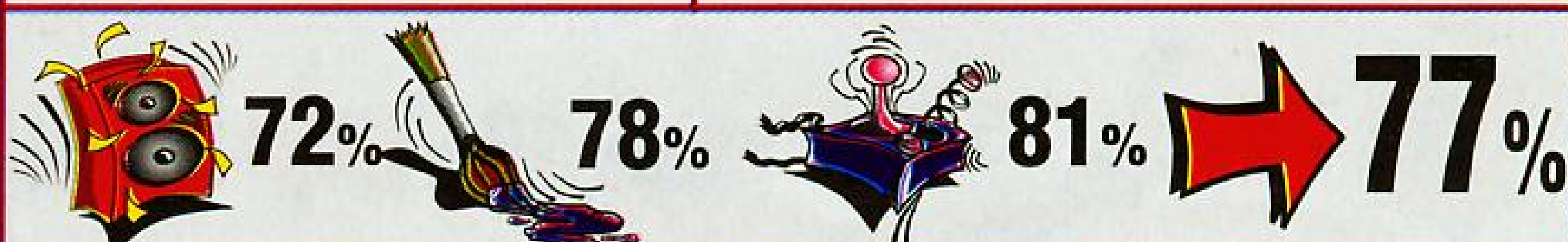


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung

ARCADE ACTION

Hersteller Virgin Games **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **Top 4**



LYNX

HYDRA



Nun hat es also auch den Weg in den Lynx gefunden. Hydra, ein vermeindliches Actionspiel, welches bisher in keiner Umsetzung an die Spielhallenversion herankam. Schlechte Vorzeichen also, aber spätestens seit Hard-Drivin, sollte man sich mit solchen vorschnellen Reaktionen zurückhalten. Hydra, ein Name der einen ein klein wenig an griechische Mythologie erinnert, ist eine Insel, auf der es mehr Wasser als Asphaltstraßen gibt. In bester James Bond Manier, ist es nun Deine Aufgabe, ein gerissenes Verbrechersyndikat daran zu hindern, mit Hilfe einer ganzen Reihe von Kunstgegenständen, eine Superwaffe zu konstruieren. Speziell zu diesem Auftrag hat man Dich mit einem hydraschnellen Paddelbötchen ausgestattet, mit dem Du nun die Abwasserkanal-

Feind-Reinigung durchführen sollst. Wie auch die Automatenversion, beeindruckt auch auf dem Lynx die Geschwindigkeit mit der zu Potte gegangen wird. Vollgepackt mit Dingen, die dem Feind unter gar keinen Umständen in die Hände fallen dürfen, braust und saust man nun durch die Wasserlandschaften, vernichtet Feindesbrut und sammelt Tankesgut. Sollte eine Mission zur Zufriedenheit aller Rechtschaffenden ausgefallen sein, gibt es Küßchen von den Strandmiezern, die Dich schon sehnsüchtig erwartet haben. En General kann sich Hydra, grafisch gesehen, noch im Mittelfeld halten, torkelt die Bewertungsskala aber aufgrund der ungenügenden Steuerung und des akuten Mangels an Spielwitz und Abwechslung, in die unteren Regionen der Punkteverteilung ab. (ts)

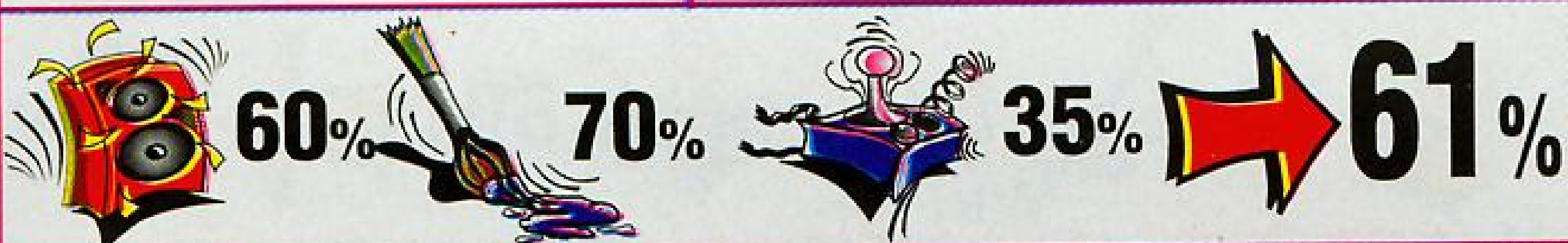


LYNX

Besonderheiten
- Automaten
Umsetzung

DENKSPIEL

Hersteller ATARI
Preis ca. DM 80,-
Muster von ATARI



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
**Entertainment
SkyLine GmbH**

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

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

Game Gear		Game Boy	
Axe Battler (d)	62,90	Adventure Island	67,90
Devilish	77,90	Alleyway	49,90
Donald Duck	72,90	Amazing Spiderman	49,90
Dragon Crystal	64,90	Battletoads	72,90
Factory Panic	64,90	Boomers Adventure	57,90
G-Loc	64,90	Bubble Bobble	63,90
Griffin jap.	64,90	Castlevania 2	67,90
Halley Wars	72,90	Double Dragon 2	63,90
Joe Montana Football	64,90	Duck Tales	64,90
Mickey Mouse	72,90	Dynablaster	52,90
Ninja Gaiden	72,90	F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Psychic World	54,90	Final Fantasy Adventure	89,90
Putter Golf	54,90	Final Fantasy Legend 2	89,90
Shinobi	73,90	Fotified Zone	76,90
Sonic the Hedgehog	73,90	Gargoyle 'e Quest	51,90
Spiderman	79,90	Gauntlet 2	66,90
Super Golf jap.	57,90	Hudson Hawk	62,90
Super Monaco GP	54,90	Hunt F. Red October	76,90
The Berlin Wall jap.	64,90	Ninja Gaiden	82,90
Wonder Boy	54,90	Pinball -Rev. Gator	47,90
Sega Master		NES	
Alex Kidd 4	81,90	A Boy and his Blob	79,90
Asterix	92,90	Airwolf	99,90
Back to the Future 2	81,90	Batman	87,90
Basketball Nightmare	81,90	Bayou Billy	112,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90	Blue Shadow	89,90
Indiana Jones	89,90	Bubble Bobble	86,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90	Bugs Bunny Blow Out	104,90
Mickey Mouse	89,90	Flinstones	92,90
Monaco GP 2	78,90	Gauntlet 2	99,90
Pro Wrestling	67,90	Knight Rider	99,90
Sagata	89,90	Mega Man 2	99,90
Shadow of the Beast	102,90	Probotector	99,90
Sonic	92,90	Puzznic	79,90
Spiderman	89,90	Rad Racer	89,90
The Flintstones	82,90	Zubehör	
Wonder Boy 2	82,90	Action Replay f. Sega Mega	149,00
Sega Mega		Control Pad f. Master	27,90
California Games	94,90	Control Stick f. Master	47,90
Dragons Fury	97,90	Converter f. Mega Drive	134,90
European Club Soccer	107,90	Game Boy + Tetris	148,90
F-22 Interceptor	109,90	Game Gear Grundgerät	286,00
Ghoulsen Ghost	114,90	Game Gear incl. Sonic + Netz.	344,00
Golden Axe 2	104,90	GB - Koffer	32,90
Gynoug jap.	77,90	GB - Lampe	32,90
James Pond 2	96,90	GB - Lupe	27,90
John Madden	87,90	GB - Netzteil + Accu	64,90
Kid Chameleon	114,90	GB - Tragetasche	27,90
Paper Boy	107,90	GB - Verstärker	47,90
Slime World jap.	84,90	Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
Splatterhouse2	109,90	Joypad f. Mega Drive	44,90
Taz Mania	97,90	Light Phaser f. Master	109,90
Toki	96,90	Lynx Adapter Zi. Anzü.	29,90
Turbo Out Run	107,90	Lynx Grundgerät 2	198,00
Winter Challenge	109,90	Lynx Netzteil	27,90
Wonderboy 5	113,90	Lynx Tasche groß	32,90
Wrestle War	109,90	Master Gear Adapter	62,90
Zero Wing	107,90	Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Lynx		Mega Drive o. Spiel (d)	274,00
Batmans Return	79,90	NES Grundgerät	214,00
Blue Lightning	72,90	NES Lightgun	64,90
California Games	72,90	NES Spielebox	18,90
Checked Flag	69,90	NES Superset	279,00
Elektrocop	72,90	Power Stick f. Mega Drive	109,90
Hard Driving	76,90	Rapid Fire Unit f. Master	27,90
Ishido	79,90	Sega Master System 2	147,00
Klax	79,90	Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
Pac Land	79,90	Wide Gear f. Game Gear	39,90
Paperboy	79,90		
Road Blasters	79,90		
Rygar	76,90		
S.T.U.N. Runner	79,90		
Shanghai	72,90		
Slime World	72,90		
War - Birds	69,90		
Xenophobe	72,90		
Zarlor Mercenary	72,90		

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Shadow of the Beast

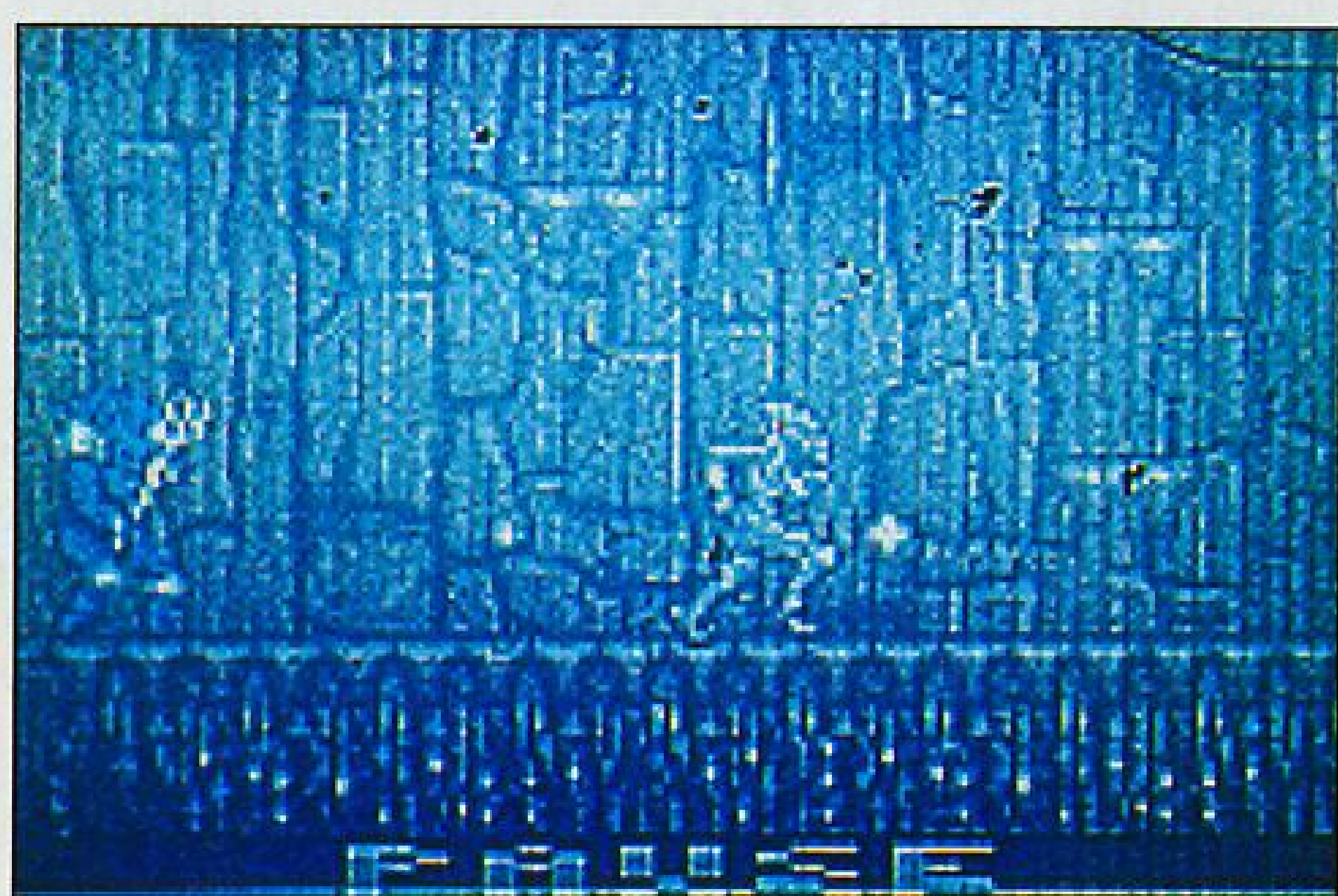
Lange hat es gedauert. Jetzt ist es da. **Psygnosis präsentiert sein erstes Lynx-Spiel und hat dafür gleich eines seiner erfolgreichsten Spiele für Ataris Kleinformat umgesetzt. Während für den Amiga gerade Teil drei der Beast Serie auf den Markt kommt, können alle Lynxer jetzt den ersten Teil in den Modulschacht schieben.**



In schon fast gewohnter Psygnosis-Qualität geht es dann in die Tiefen der Fantasy-Beast-Welt. Farbenprächtig und mystisch präsentiert sich hier ein Szenario, wie es auf dem Lynx bisher noch nicht zu bewundern war. Die Aufgabe unseres Helden besteht, wie schon in der Computer-Version, darin, das Beast zu finden und zu vernichten. Nicht sonderlich einfallsreich, das gebe ich ja zu. Aber die Komplexität der zu lösenden Aufgaben, sowie die Vielzahl der fantasymäßig animierten Gegner machen es zu einem Genuß sich durch die unzähligen, ineinander verschachtelten und weiträumigen Gänge und Landschaften zu kämpfen. Vorbei an immer neuen, noch kurioseren Gestalten. Leitern, Schwebebalken und vieles mehr stellen

einen vor immer neue Herausforderungen, sorgen für stundenlangen Spiel- und Knobelspaß. Qualitativ und auch spielerisch gehört Shadow of the Beast sicherlich zum Besten, was in letzter Zeit für den Lynx in die Regale gebracht wurde. Was ja auch zugegebenermaßen nicht sonderlich viel war. Wenn alle Psygnosis-Umsetzungen mit einer solchen Qualität aufwarten können, dann befinde ich mich jetzt schon im Lemmings-Lynx-Fieber.

(ts)



Steel Talons

Als Nachzügler in Sachen Golfkrieg, sofern dieses Kapitel überhaupt schon abgeschlossen ist, kann man die neue Lynx-Kampfhubschrauber-Simulation ansehen.

Nach Titelbild und Bestenliste geht es an die Missionsauswahl, wobei zunächst aus drei Möglichkeiten gewählt werden kann. Mission 1 führt uns in ein stark bewaldetes Gebiet, mit der unglaublichen Aufgabe, dieses vorgegebene Terrain feindfrei zu machen und zu halten. Mission 2 beschäftigt sich mit der gleichen Problematik, führt uns aber in eine karge Wüstenlandschaft. Zu Trainingszwecken und ähnlichem kann man sich auch auf dem Versuchsgelände probieren.



Schwierigkeit und Komplexität nicht zu 100% überzeugen. Lenkung und Handhabung des Helis sind einfach, schnell und präzise auszuführen. Die Munitionsvorräte sind nach oben nicht beschränkt, so daß man in aller Seelenruhe draufhalten kann. Das Zielvisier ist unser ständiger Begleiter. Per Displayanzeige werden wir über Feindbewegungen und Feindstellung informiert, um dann entsprechend reagieren zu können. Wenn die schlechte Erkennbarkeit nicht wäre, ein durchaus



Grafisch oder besser optisch, hat man so manchmal seine Probleme den eigenen Hubschrauber so richtig zu orten, da er zum einen recht unsauber in Szene gesetzt wurde und sich zum anderen die Farben von Helikopter und Landschaft überlappen, besonders beim Überfliegen von Flüssen. Die Landschaften sind dahingegen abwechslungsreich und detailliert, so daß auch das bloße Herumgefliege Spaß macht. Und auch in punkto Sound entspricht Steel Talons den momentanen Geflogenheiten. Die Missionen haben ihren Reiz, können aber in Punkto

pasables Spiel für alle Action-Strategie-Fans.

(ts)

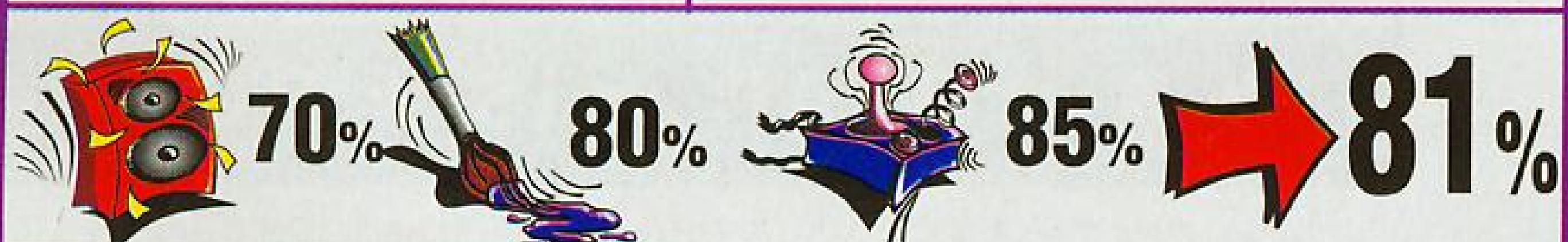


LYNX

Besonderheiten
-Psygnosis' LYNX
Debut

ARCADE ACTION

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 80,-
Muster von Atari

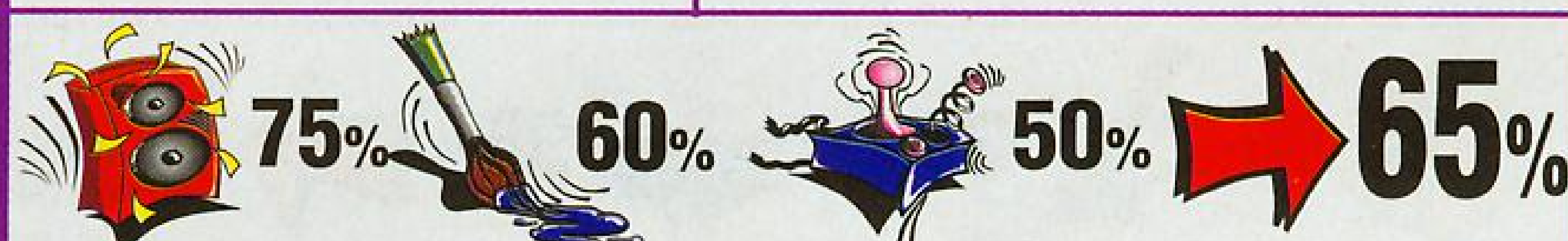


LYNX

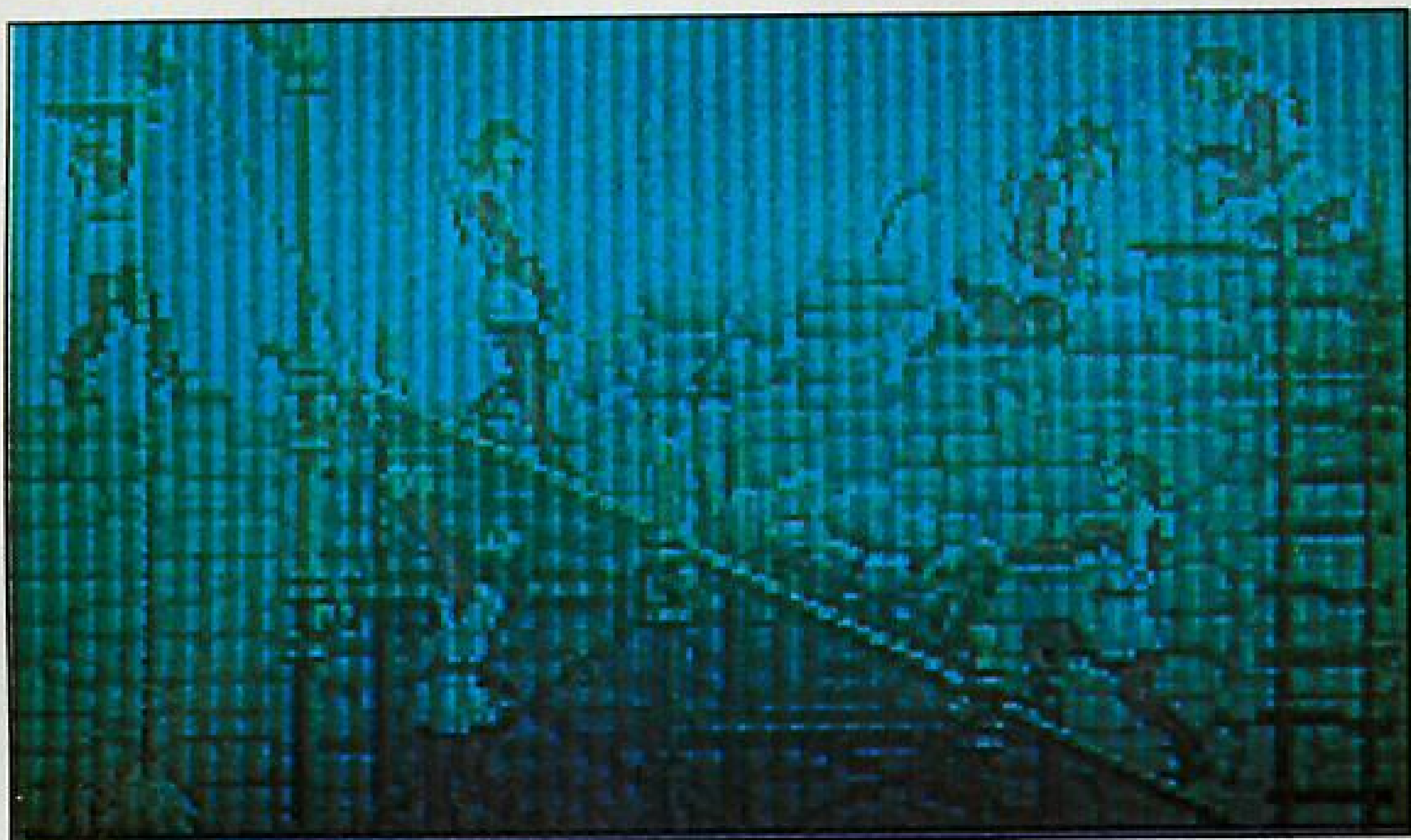
Besonderheiten
-Starkes „Fluggefühl“

HUBSCHRAUBERSIM.

Hersteller Atari
Preis ca. DM 80,-
Muster von Atari



RAMPART



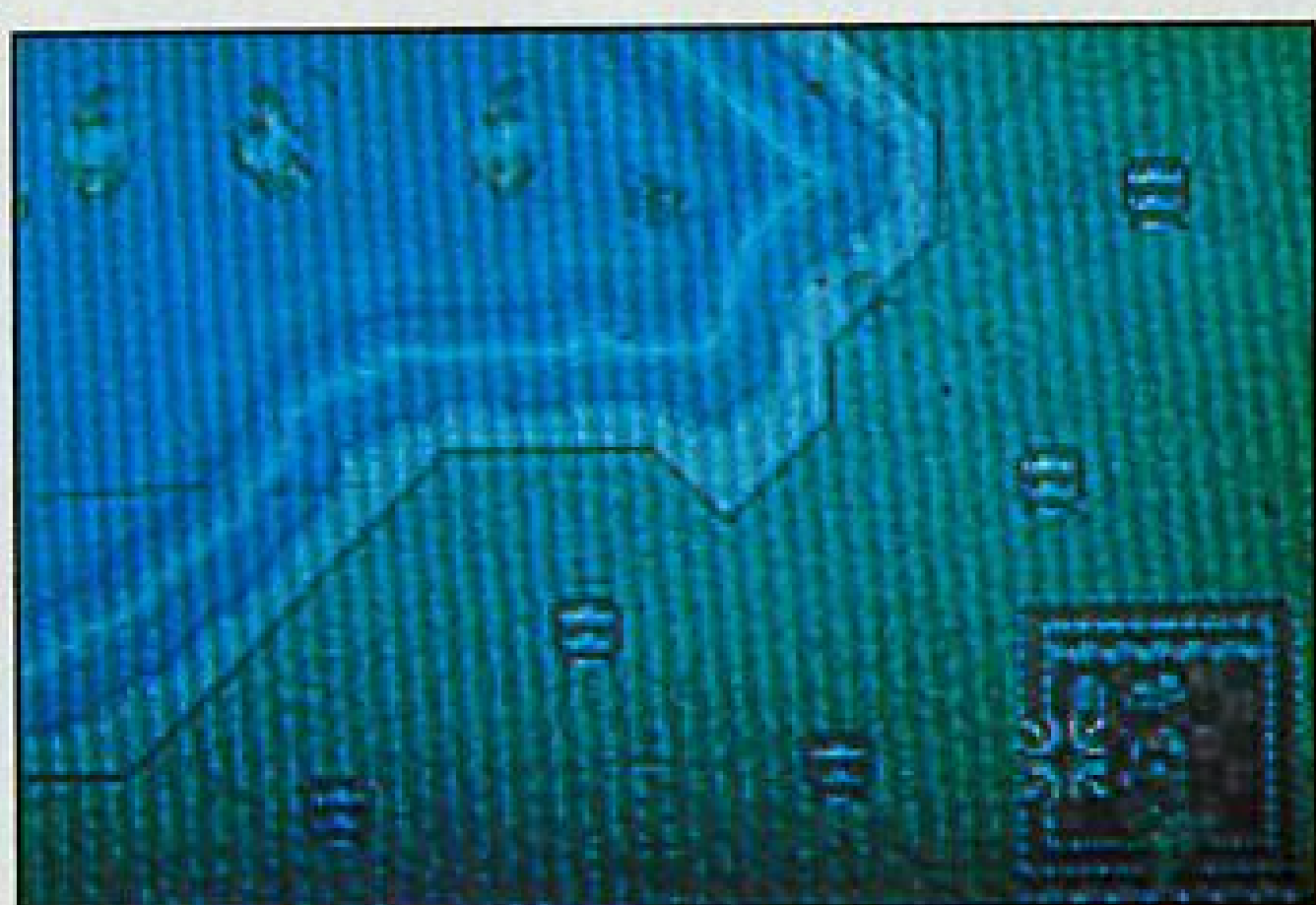
Seit geraumer Zeit nun dürfen schon die Amiga- und PC-User Ritter spielen. Ab sofort ist dies auch allen Lynxianern möglich.



Nach einer putzigen Trickfilmanimation zu Beginn, kann man die Levelstärke und die eigene Befestigungsanlage auswählen. Ziel des gesamten Spiels ist es nun, seine eigenen Ländereien und seine Burg vor den unfreundlichen Angriffen durch benachbarte Grafen und fremde Kriegsflotten zu schützen. In dieser interessanten Mischung aus Action und Strategie, kannst Du dann auch versuchen deinerseits auf Eroberungsfeldzug zu gehen und Dein Territorium so langsam aber stetig ausweiten. Dabei besteht das gesamte Spiel aus einzelnen Zügen, die wiederum dreigeteilt sind. In der ersten Phase kümmert man sich um den Aufbau seiner Burg, so sie zuvor beschädigt worden ist. "Flicken" kann man sein Gemäuer dann in alter Tetris

Manier, indem man nämlich die erscheinenden Bausteinelemente an den richtigen Stellen platziert, um wieder den optimalen Schutz zu erreichen. Und wie im Babyalter, sobald Du etwas aufgebaut hast, kommt wieder irgendjemand um es kaputt zu machen. Doch bevor es soweit ist, kannst Du in der Kanonenphase immer eine bestimmte Anzahl von Kanonen innerhalb deiner Mauern platzieren. Dann kommt die Kampfphase, in der entweder von See oder von Land und See (im Zwei-Spieler-Modus) versucht wird, Dir den Pelz zu verbrennen. Die Darstellung ist genau und übersichtlich, die einzelnen Phasen werden durch witzige Zwischenbilder eingeleitet und teilweise auch akustisch untermalt. Sollte einen dann doch einmal das Schicksal ereilen und man verliert Hab und Gut, dann gibt es zum Abschluß auch noch ein nettes Game-Over-Bildchen.

(ts)



LYNX

Besonderheiten
- Game-Link Option

STRATEGIE

Hersteller Atari
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Atari



80%



80%



90%



84%

IMPORTIERTE - NEUHEITEN



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80

2061 Oering

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

Alien III US	64,94
Predator II US	99,94
Side Pocket US	99,94
Slime World US	99,94
Lemmings US	99,94
Green Dog US	99,94
Tazmania US	99,94
Terminator US	109,94
Olympic Gold US	99,94

GAME BOY

WWF II	64,94
Spiderman II	64,94
Double Dragon III	64,94
Simpsons II	64,94
Ferrari G.P	64,94
George Foreman K.O.	64,94
Spy vs. Spy	64,94
Kirby's Dreamland	49,94

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Robocop III US	119,94
Dino City US	119,94
George Foreman US	119,94
Kablooey US	119,94
Strike Gunner US	119,94
Final Fantasy II US	129,94
Magic Sword US	129,94
Spanky's Quest US	119,94

alle Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem Universal Adapter; Nur DM 49.94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 35 / 22 22

Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch (US, D. oder Jap.).

Wir sind umgezogen!!!

Kugb V11.01.15.09.1992

LYNX 097

Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden
ermittelt durch

media control

- 1 (NEU) Der Patrizierl
(Ascon)
- 2 (2.MO) Civilization
(Microprose)
- 3 (4.MO) Monkey Island II
(Lucasfilm)
- 4 (NEU) 1869
(Max-Design)
- 5 (6.MO) Pinball Dreams
(21st Century)
- 6 (9.MO) Airbus A320
(Thalion)
- 7 (3.MO) Epic
(Ocean)
- 8 (3.MO) Sensible Soccer..
(Mindscape)
- 9 (10.MO) Bundesliga Man.Prof.
(Software)
- 10 (2.MO) Espana '92
(Ocean)

- 1 (2.MO) Der Patrizier
(Ascon)
- 2 (9.MO) Monkey Island II
(Lucasfilm)
- 3 (3.MO) Indiana Jones IV
(Lucasfilm)
- 4 (3.MO) Das Schwarze Auge
(Attic Software)
- 5 (5.MO) Airbus A320
(Thalion)
- 6 (9.MO) Civilization
(Microprose)
- 7 (11.MO) Wing Commander II
(Origin)
- 8 (10.MO) Bundesliga Man Prof.
(Software 2000)
- 9 (7.MO) Falcon 3.0
(Spectrum Holobyte)
- 10 (13.MO) Lemmings
(Psygnosis)

- 1 (6.MO) Beau Jolly's Big Box
(Beau Jolly)
- 2 (13.MO) Pirates
(Microprose)
- 3 (3.MO) T.M. Hero Turtles II
(Image Works)
- 4 (9.MO) The Simpsons
(Ocean)
- 5 (7.MO) WWF Wrestling
(Ocean)
- 6 (9.MO) Terminator II
(Ocean)
- 7 (2.MO) Familien Duell
(PCSL)
- 8 (4.MO) Elvira-Mistr.o.t.Dark.
(Flair)
- 9 (5.MO) Conquistador
(GDG)
- 10 (2.MO) U.S.S. JohnYoung
(Verlag R. Kleing.)

- 1 (15.MO) Monkey Island
(Lucasfilm)
- 2 (16.MO) Lemmings
(Psygnosis)
- 3 (3.MO) Ultima VI: The False Pr
(Origin)
- 4 (7.MO) Airbus A320
(Thalion)
- 5 (5.MO) Formula 1 Grand Prix.
(Microprose)
- 6 (9.MO) Lotus Turbo Chall.II
(Microprose)
- 7 (7.MO) Amberstar
(Thalion)
- 8 (7.MO) Silent Service II
(Microprose)
- 9 (6.MO) Special Forces
(Microprose)
- 10 (3.MO) Their Finest Hour
(Lucasfilm)

KONSOLENCHARTS

- 1 Hard Drivin` 95%
- 2 Rampart 84%
- 3 Shadow o. t. Beast 81%
- 4 Awesome Golf 75%
- 5 Scrapyard Dog 75%

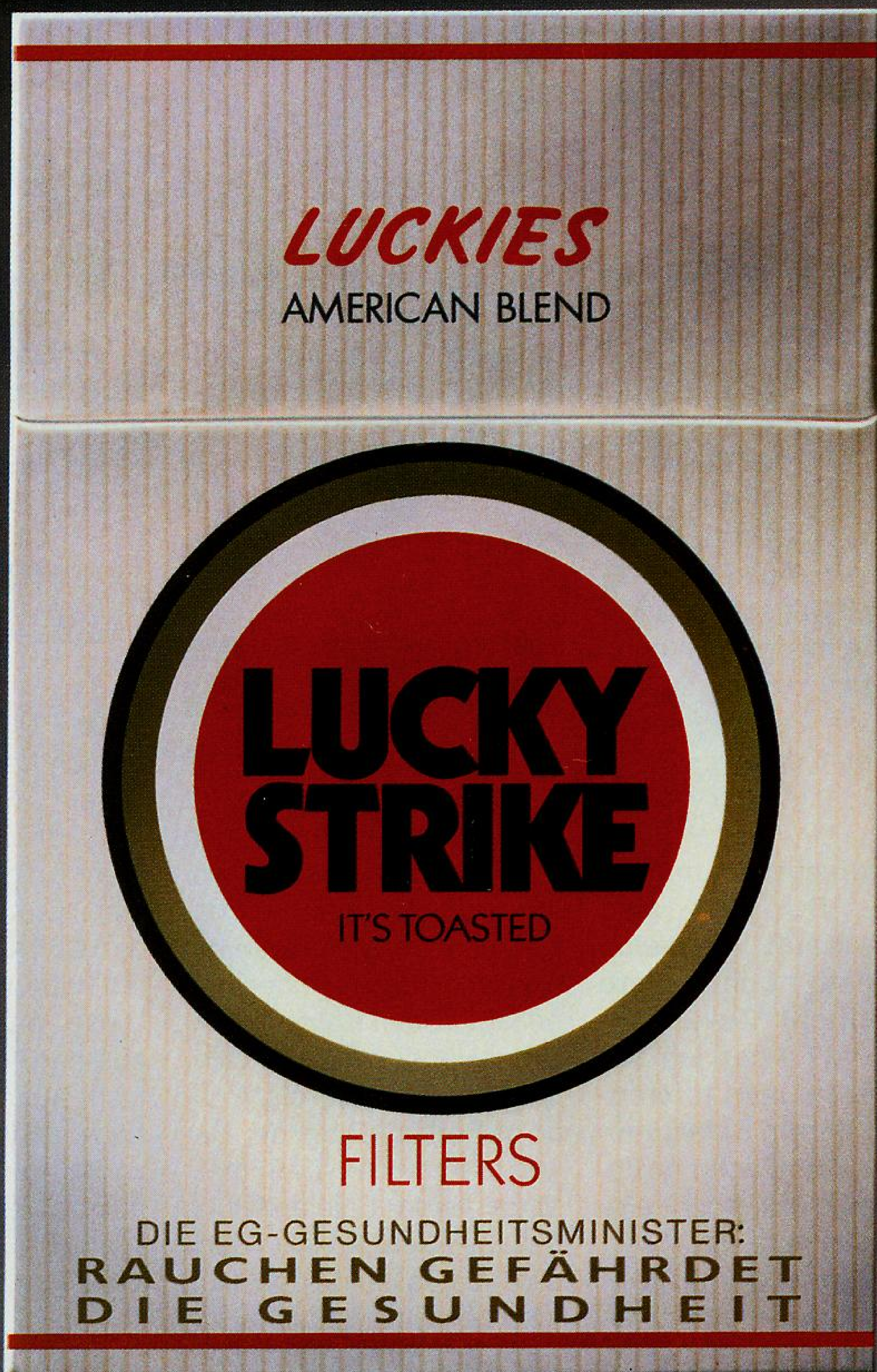
- 1 Sonic 89%
- 2 World Class Lead. 82%
- 3 Popils 72%
- 4 Factory Panic 71%
- 5 Halley Wars 60%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant.Leg. II 90%
- 4 Choplifter II 85%
- 5 Battle Bull 84%
- Nemesis II 84%

- 1 Super M. Bros. 3 93%
- 2 Maniac Mansion 92%
- 3 Mega Man III 90%
- 4 Final Fantasy I 88%
- 5 Boulder Dash 86%

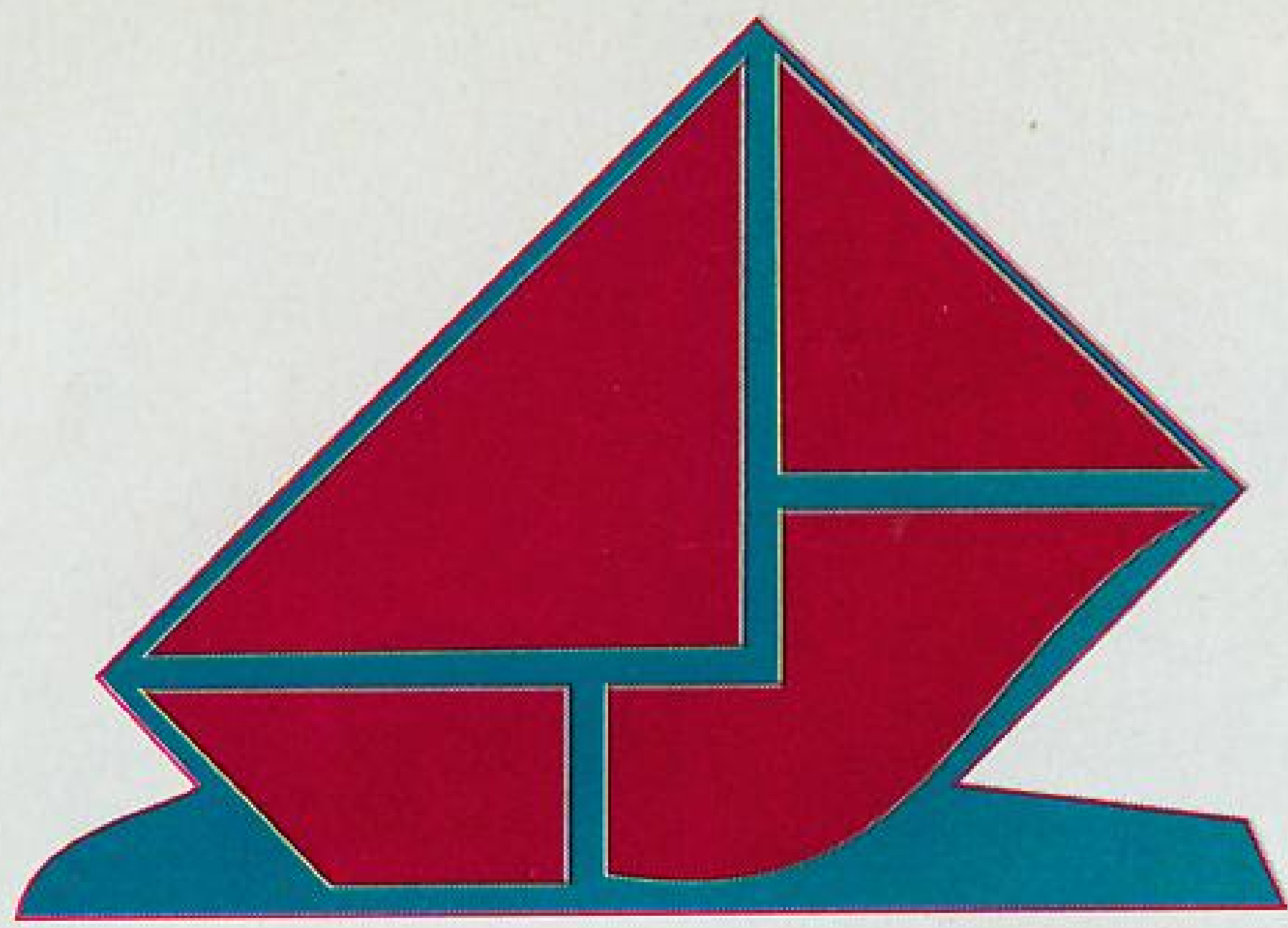
In den Konsolencharts
präsentieren wir die Spiele
mit den besten Wertungen
der letzten drei Ausgaben
(nicht von media control
ermittelt).

✂ Für Ihre Sammlung.



106-215

Lucky Strike. Sonst nichts.



Hallo Play Time!

Endlich geht der Sommer seinem Ende zu! Ständig Sonnenschein, das hält man doch nicht aus. Endlich kommen wieder diese wunderschönen, kühlen Regentage. Nicht mit diesen plötzlichen, kurzen Regen, wie im Sommer, sondern den langen, stetigen Regen. Man muß nicht mehr dauernd im Straßencafé sitzen und Mädchen nachgucken, son-

dern kann sich, ohne Ablenkung, auf die wesentlichen Dinge des Lebens konzentrieren! Man kann endlich wieder ein gutes Buch lesen. Falls Du aber zu den extrovertierten Typen gehörst, bietet sich das Schreiben eines Leserbriefs an. Oder wollt Ihr, daß ich arbeitslos werde?

Play Time Club

Liebe Play Time, ich habe in der Ausgabe 7/92 gehört, daß es bald einen Play Time Club geben könnte. Falls Ihr wirklich so einen Club gründet, würde ich gern wissen, wie man Mitglied wird.

Mit freundlichen Grüßen

Antoine Abid

Du hast in einer Ausgabe der Play Time etwas gehört? Diese Behauptung stürzte uns in tiefe Ratlosigkeit. Unser Thorsten konnte nicht widerstehen und legte sein Ohr an 95 neue und 36 alte Ausgaben, ohne jedoch etwas zu hören, als allgemeines Gelächter. Wir bitten Dich nun, uns die Ausgabe, in der man etwas hören kann zuzuschicken.

Nun aber zu dem Club. Ja - es wird ihn geben. Wann und wie steht aber noch nicht fest. Wir werden es aber rechtzeitig bekanntgeben.

Gerüchteküche

Liebe Play Time, ich finde Eure Zeitschrift sehr gut. Nun habe ich aber auch eine Frage an Euch! In der Gamers-Ausgabe 4/92 steht, daß Capcom und Konami, die bisher Nintendo bedienten, einen Seitensprung ins Segalager planen. Stimmt das?

Bernd Zens

Aha- erwischt, Du untreue Tomate. Du liest also fremd? Kauft der sich doch glatt noch andere Zeitschriften! Zuviel Taschengeld? Aber ich habe heute meinen toleranten Tag, darum Schwamm drüber. Aber ich hoffe, daß das nicht noch einmal vorkommt!

So so.... die Jungs von der Gamers meinen also.... Tja - ich möchte es einmal ganz vorsichtig ausdrücken, da man bei denen keinen Spaß versteht. Die Sache mit Capcom und Konami scheinen nur die Gamers-

Jungs erfahren zu haben. Sie wissen eben mehr als der Rest der Welt und sind der Zeit weit voraus. Deren Spitzel werden wohl in den Schubladen der Softwarefirmen lauern.

Schnorrer

Hallo Play Time

Erst einmal möchte ich Euch ein Lob aussprechen. Ihr seid echt super! Ich habe eine Bitte: Mein Vater hat sich vor kurzem einen PC gekauft. Beim Kauf schenkte der Händler meinen Vater eine Kopie des Spiels "Prince of Persia". Doch der Haken daran war, daß mein Vater keine Spielanleitung bekam. Schickt mir doch bitte die vollständige Anleitung des Spiels. Danke.

Dirk Rohde - Homberg

Dein Brief verdient die Auszeichnung für die dümmlichste Ausrede, eine Anleitung abzuschneiden. Raubkopien haben

eben keine Anleitung egal von wem sie kommen. Zudem sind sie IMMER illegal! Ich beginne mich zu langweilen. Bitte einen neuen Leserbrief!

Kritik in 3D

Hallo PT

So, ich habe etwas zu kritisieren!

Ihr könntet ruhig etwas mehr Spiele für den C64 testen. Die Leute die sagen, den C64 kann man wegwerfen haben ja keine Ahnung! Diese dämliche 3D Brille aus der Ausgabe 7/92 geht nicht auf meinen C64!!! Ich habe schon mehrere horizontal scrollende Spiele ausprobiert. Warum geht sie nicht????

Viele Grüße von:

Nico Rau

Wir würden ja das eine oder andere Game zusätzlich für den guten, alten Brotkasten testen, aber so berauschend viele Games erscheinen



*Die Erlebnismesse rund um
Amiga, C64, CDTV, MS-DOS und UNIX.
Beratung und Verkauf auf neuem Niveau!*

Unter der Schirmherrschaft von  **Commodore**
und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das
weltgrößte Software-Spektrum auf der
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

World Of Commodore mit Amiga'92,
die einzige von Commodore autorisierte Messe.


Markt & Technik

Veranstalter
ICP
Wendelsteinstr. 3
8011 Vaterstetten
Telefon:
(0 81 06) 40 06

Tickets bei
KVV GmbH
Liebfrauenberg 52
6000 Frankfurt 1
Tel.: (0 69) 29 31 31
Fax: (0 69) 29 31 25

nicht mehr für den C64! Das ist hoffentlich nicht unsere Schuld. Technisch ist er wahrlich nicht mehr so ganz auf der Höhe. Wegwerfen sollte man ihn dennoch nicht. Ach ja - wovon haben diese Leute keine Ahnung?

Die 3D Brille sollte ja auch nicht auf Deinen C64 gehen! Du sollst sie Dir auf dem Kopf befestigen, in der Art, daß die Brillengläser unmittelbar vor Deinen Augen liegen. Damit kann man einen gewissen plastischen Effekt beobachten (bei horizontal scrollenden Spielen), ähnlich wie früher bei Fruttie Tuttle - oder so. Also nimm sie Deinem armen Rechner wieder runter und setz sie selber auf.

Dies und Das

Hallo Play Time

Seit Ausgabe 2/92 kaufe ich mir eure Zeitung und muß sagen, sie ist mit Abstand die Beste. Das Play Time Profil, die Leserbriefe und das Poster sind genial! Auch über das neue Bewertungssystem kann man nicht klagen. Doch stop! Genug mit den Komplimenten! Eigentlich wollte ich Euch ein paar Fragen stellen.

1. Gibt es auch bald ein Larry-, Lemmings- oder Turricanposter?
2. Wurde Altered Beast von Sega auch für den Amiga umgesetzt?
3. Wo ist eigentlich Larry 4 geblieben?
4. Gibt es wieder einmal so ein Super- Gimmik wie in der PT 7/92?

So- das wars eigentlich. Ich kann Euch nur noch sagen, daß Ihr der XXXXX XXXX schon längst um Lichtjahre voraus seid!

Euer treuer Leser

M. Gradinger

Schade das Du mit den Schmeicheleien so bald aufgehört hast. So etwas könnten wir stundenlang lesen. Doch nun zu Deinen Fragen:

1. Da unser Redaktionsorakel momentan einen Ölwechsel bekommt, kann ich auch diesmal nichts verbindliches sagen. Denkbar wäre es jedenfalls schon.

2. Ja!

3. Larry 4 erblickte nie das Licht der Welt. Da einige Raubkopierer zu schnell waren, hat man es bleiben lassen und machte sich gleich an den fünften Teil. So geht zumindest die Mär.

4. Siehe 1.

C64 zum Einen

Liebe Play Time Redaktion auch ich möchte Euch mit ein paar Fragen belästigen.

1. Kann ich einen C64 in ein PC - Gehäuse einbauen?
2. Was mache ich dann mit meinem alten Diskettenlaufwerk?
3. Wenn es so einen Umbausatz gibt, kann ich den dann auch in Österreich bekommen?

Vielen Dank

Markus Kischgatterer

1. Da man theoretisch auch ein Radio in ein PC - Gehäuse einbauen kann, sollte das mit einem C64 eigentlich auch funktionieren. Der Sinn des Ganzen bleibt mir allerdings verborgen.

2. Wie wärs, wenn Du dieses dann in Eure Waschmaschine einbaust?

3. Das es so einen Umbausatz gibt, ist mehr als unwahrscheinlich. Gern geschehen!

C64 zum Anderen

Hallo Play Time

Zuerst möchte ich loswerden, daß ich Eure Zeitschrift super finde. Aber ich will gleich zur Sache kommen: Neulich las ich in einer anderen Computerzeitschrift, daß es jetzt sogenannte Konvertierprogramme gibt, mit denen man PC - Programme in C64 - Programme umwandeln kann. Wißt Ihr vielleicht, wo man solche Programme bekommen kann?

Jödis Heizmann

Die Bezugsadresse für ein derartiges Programm scheint mir die selbe zu sein, wie für den Umbausatz (siehe oben).

Der rechte Biss

Moin!

Eure Leserbriefe (zumindest die Antworten darauf) sind genial! Wer von Euch liest eigentlich Douglas Adams? Aber Ihr habt in Eurer Bissigkeit nachgelassen (einmal für die Geier zum zerreißen). Aber lasst Euch nicht verunsichern - Ihr seid besser als Euer Ruf!

Hochachtungsvoll

Dr. Edward Storberg

Anfangs möchte ich etwas klarstellen: Mit den Antworten auf die Leserbriefe ist es wie mit der Sache mit dem "Highlander". Es kann nur Einen geben! Ich gebe auch zu, daß ich D. Adams lese. Ich bewundere ihn! Sollte man das an meiner Schreibweise merken, fasse ich das als Kompliment auf (für mich - nicht unbedingt für D. Adams!). Meine Vorbilder liegen auch irgendwo zwischen Adams, Groucho Marx

und De Sade. Das mit dem rechten Biß ist auch so eine Sache! Nachdem man hunderte Leserbriefe bekommen hat, die allesamt mit den Worten begannen: "Wie könnt Ihr nur die armen Leser derart....", versucht man eben die Sache etwas zahmer anzugehen. Leider haben nicht viele den rechten Bezug zu einem gelungenen Tiefschlag. Darum freue ich mich über Briefe wie den Deinen um so mehr!

Werbung

Warum macht Ihr eigentlich nur Zigaretten-Werbung in Euer Heft und keine Alkohol oder Hasch-Werbung?

Lars und Manfred Botz

Weil Werbung für Zigaretten erlaubt ist, der Rest nicht! Ihr Nasen! Konnte ich da den Hauch eines Vorwurfs zwischen den Zeilen lesen?

Porno

Hi Fans!!

In der Hoffnung, daß Ihr den Brief druckt, werde ich Euch mal gehörig die Meinung sagen.

Das Titelbild der Ausgabe 8/92 war ja wohl das LETZTE! Wie kann man auf eine Zeitschrift, die ja auch von 8-10-Jährigen gelesen wird, solch ein porno-ähnliches Bild drucken?

Der Leserbrief, den Ihr so dämlich beantwortet habt (Basic Instinct), finde ich völlig in Ordnung. Die meisten Spiele werden sowieso in Basic programmiert!

Mit unfreundlichen Grüßen
H. Jochen Moschko

Ach Jungchen, was soll ich dazu sagen? Wenn Du

das Titelbild für Pornographie hältst, scheinst Du ein Problem zu haben, das deutlich dicker ist, als die Ti.... von der Gretel auf dem Cover.

Zu Deinen umfassenden Kenntnissen über die Anwendungsbereiche der Programmiersprache Basic möchte ich lieber nichts sagen, da ich befürchte, damit die Pfade des guten Geschmacks zu verlassen.

Brettspiele

Servus!

Eigentlich mag ich Euer Blättchen ja recht gerne. Was nun nicht bedeutet, daß ich nichts zu meckern hätte! Da behauptet Ihr allen ernstes, daß für zusätzliche Rubriken (z.B. Anzeigen) kein Platz wäre. Dabei wäre es ja ganz einfach zu lösen! Keinen Menschen interessieren die Seiten mit den Brettspielen. Die könnte man ersatzlos streichen und den Platz sinnvoll verwenden!

Nehmt Euch das zu Herzen - macht aber im Prinzip weiter so.

Viele Grüße von

Richart Lippets

Also gut - wir nehmen es uns zu Herzen und werden die Seiten mit den Brettspielen streichen.

Spielbretter

Hallo Play Time!

Es gibt immer mal Leserbrief, die Euch raten, die Seiten mit Tests für Brettspiele wegzulassen. Tut dies auf keinen Fall! Ich kaufe die Play Time, weil Ihr neben Computerspielen auch Brettspiele testet, was Euch von Zeitschriften mit der gleichen Thematik angenehm unterscheidet.

Andreas Buchwald

Also gut - wir nehmen es uns zu Herzen, und werden die Seiten mit den Brettspielen nicht streichen. Merkt Ihr was?

Lieber Andreas, lieber Richart, und alle Anderen, die uns noch zu diesem Thema geschrieben haben: Es allen recht zu machen, können offensichtlich nicht einmal wir. Manchmal denke ich mir dann, ich hätte doch Bäcker werden sollen.

Amiga

Servus Play Time!

Da ich Euer Magazin schon seit einiger Zeit lese, möchte ich nun auch einen Leserbrief schreiben. Ich habe eine Anmerkung zum Leserbrief von Christian Hauser: Commodore hat nicht nur Fehler gemacht (A500+), sondern z.B. mit dem CDTV ein Stück neuester Technologie entwickelt, das einen Durchschnitts-PC mit Leichtigkeit übertrifft. Und wenn Du Deinen Amiga unbedingt zum PC machen willst, dann rüste ihn doch einfach auf!

Jens Richter

Ach Jens, wenn das nur so einfach wäre! Natürlich ist das CDTV ein prima Stück Technik, aber wen kümmerts? Die paar CDs die es dafür gibt, sind meist nur Umsetzungen normaler Diskettenversionen. Einen richtigen Nutzen hat der gebeutelte User davon meines Erachtens nicht. Verbessert mich, wenn ich Blödsinn schreiben sollte. Der PC-Freak kann für sein CD-ROM aus bedeutend mehr Titeln wählen, von denen manche (z.B. North Polar) auf Disketten schon gar nicht mehr zu verwirklichen wären. Der arme Amigianer freut sich an seinem schwarzen Amiga und nimmt das CD-

Wir haben garantiert das richtige Spiel für Dich!

Über 1.500 Spiele auf mehr als 200 Seiten!



Beinharte Video - Games

Die besten und neusten Module für **SEGA GAME GEAR** und **SEGA MEGA DRIVE** zu gnadenlos günstigen Preisen! Und natürlich die Konsolen selbst!

Komplette Rollenspiel-Systeme

Das Schwarze Auge, Midgard, AD&D, Shadowrun, Cthulhu, Battletech, Paranoia, Perry Rhodan, Traveller . . . u. v. m.

Faszinierende Gesellschaftsspiele

- ✓ Brettspiele aller Art
- ✓ Außergewöhnliche Kartenspiele
- ✓ Taktikspiele
- ✓ Fantasy- und Science Fiction
- ✓ Alles für Solospieler (Patiencen, Geduldsspiele etc.)

Rumir's
Table Top
Kennenlern-
Angebot bis
zum 31.11 92:



Die Claymore Saga

Das gigantische Brettspiel der
Fantasyschlachten zwischen
Menschen und Orks

Du sparst DM 10,-

für nur DM 98,-

Bestell-Schniepel einsenden oder rund um die Uhr anrufen:

0 61 81 / 26 0 96

RUMIR'S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 - 16 · 6450 Hanau 1

Bestell - Schniepel

☐ **JA**, ich bestelle das **BRETTSPIEL „DIE CLAYMORE SAGA“** für nur **DM 98,-** und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog kostenlos ins Haus! Ich zahle ☐ per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr) ☐ mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,-

☐ **NEIN**, an dem **BRETTSPIEL „DIE CLAYMORE SAGA“** habe ich kein Interesse, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen: **Her damit** – und zwar für nur **DM 5,-** in Briefmarken per Umschlag.

Name

Vorname

Straße/ Hausnummer

Ort/PLZ

Telefon

PLT 11 / 92

Laufwerk um Musik-CDs abzuspielen. Das kann doch wohl nicht der Sinn der Übung gewesen sein! Und das Umrüsten zum PC ist auch mit Vorsicht zu genießen. Gut - inzwischen ist die 386er Karte auf dem Markt, aber zu einem Preis, für den man auch einen echten PC bekommt - incl. Festplatte! Der liefert dann für das gleiche Geld bedeutend mehr Leistung. Mal ganz ehrlich - wer nutzt wirklich die PC- Karte oder das CDTV? Nach den Verkaufszahlen können es nicht allzu viele sein. Aber auch mit dem A3000 hat es Commodore nicht geschafft den Anschluß ins Profilager zu schaffen. Bleibt nur noch der Amiga als Spielmaschine? Hier würde mich wieder einmal Eure Meinung interessieren!

Tiefflieger

Hi Play Time

Bei einem Bekannten spielte ich neulich "Flight 4.0" auf seinem PC. Das hat mich schwer begeistert! Da ich selbst einen Amiga mein Eigen nenne, möchte ich den nun natürlich auch gerne

zum fliegen verwenden. Was könnt Ihr mir da raten? Bitte druckt diesen Brief, da es sicher nicht nur mich interessiert!

Tobias Zwingel

Zuerst ist natürlich zu beachten, ob Dein Amiga längere Strecken aus eigenem Antrieb fliegen soll oder ob Du Dich schon mit kurzen Abstechern (frissbeemäßig) ins luftige Element begnügt. Im ersten Fall solltest Du unbedingt die aerodynamischen Eigenschaften verbessern und das Gewicht mehr zur Mitte verlagern. Auch eine kleine Tragfläche in der Nähe des Diskettenlaufwerks hilft hier Wunder! Allerdings schleichen sich bei Geschwindigkeiten über 120 Km/h immer wieder Lesefehler ein. Ein besonderes Problem stellt auch immer die Landung unseres Amigas dar! Da können wir Dir eigentlich nur raten, auf weichen Untergrund bei den ersten Flugversuchen zu achten.

Verwirrung

Hallo Play Time

Ich suche zwei in der Play

Time 5/92 getestete Spiele: 4D Sports Driving und Testdrive 3 - für den PC. Nachdem ich sämtliche Geschäfte abgeklappert habe, kam ich zu folgendem Ergebnis: Die Einen sagen mir, die Spiele gäbe es nicht mehr, sie wären vergriffen; die Anderen meinten, die Spiele wären noch gar nicht auf dem Markt. Fazit: Verwirrung total.

Da hatte ich nur eine einzige Chance: Der Griff zum Bleistift. Also meine eigentliche Frage: Wißt Ihr etwas über den Verbleib dieser Spiele?

Mit freundlichen Grüßen (ich weiß ja was sich gehört)

Eric Naß

Da kann man wieder einmal sehen, was für tolle Fachleute einem in den verschiedenen Läden entgegenstolpern können. Beide Spiele sind schon länger auf dem Markt und sollten wenn nicht vorrätig, ohne Probleme besorgt werden können.

RRFC

Hallo Rainer

entweder will Dich der RRFC verar...en oder es

handelt sich wirklich um ein paar Geisteskranke, die wie Lemminge blind zum Kiosk rennen, und mit großem Gemurmel und starren Blick jeden Artikel von "rr" ausschneiden, nachts zwischen zwei Kerzen stellen und drum herum Indianertänze aufführen. "Wo sind die denn entsprungen?" würde jetzt einer aus meiner Klasse sagen! Und damit hat er recht!

Viele Grüße an die ganze Redaktion

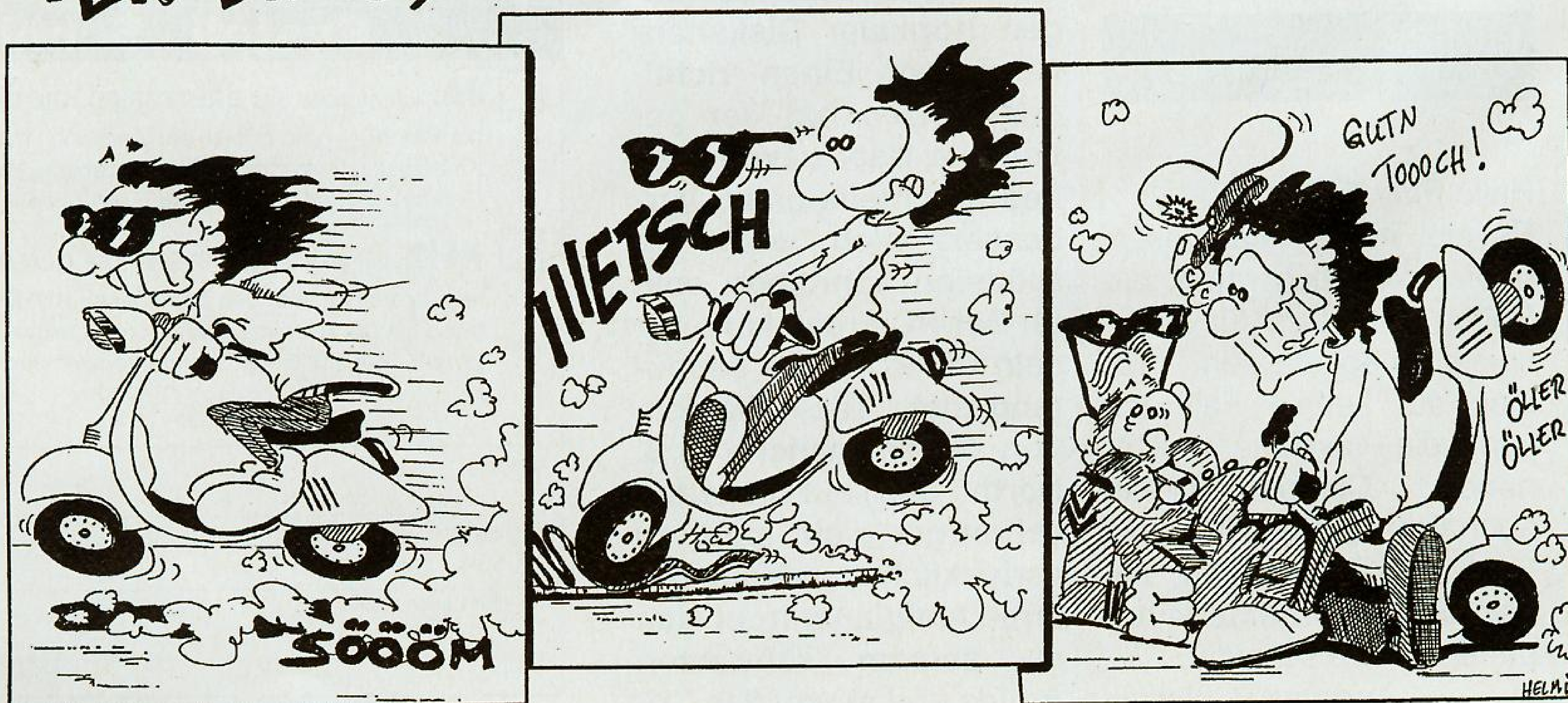
Sebastian Meyer

Vorsicht - nicht die Jungs vom RRFC beleidigen! Die Jungs mit dem ausgezeichneten Geschmack stehen unter meinem Schutz (die Guten). Wer lacht da?

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.

Richtet Eure Leserbriefe an:
CT Verlag
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

VERKEHRSHINDERNIS



ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

DER HARD-/SOFTWARESUPPORTER IN DEINER NÄHE

Postleitzahlen Ab 1000

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

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

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

Postleitzahlen Ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-44006, Mo-Fr 17-21 Uhr.

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

Postleitzahlen Ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-691487, Mo-Fr 17-21 Uhr.

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

TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC. Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiele-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

Postleitzahlen Ab 4000

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

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

Wir vermieten SEGA - SOFTWARE. MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club,** Inh. M. Tabbert, Dahlemerstr. 507, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166-33871

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. Soft & Sound Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

Multi Media Soft - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Milser Str. 25, Tel.: 0521/771701, **Spiele-VERLEIH,** kein Versand.

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

Postleitzahlen Ab 5000

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

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

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

Postleitzahlen Ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. Spielesoftware + Konsolen.

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

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

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

Postleitzahlen Ab 7000

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

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

Neueröffnung! Wenn es um Ihr Vergnügen geht, verstehen wir keinen Spaß - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen. Tel.: 07361-680663

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

Postleitzahlen Ab 8000

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

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

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

ÖSTERREICH

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

CHICAGO DIE C

Solorollenspielbücher gibt es zwischenzeitlich reichlich. Sieht man von gelegentlichen Stippvisiten in das futuristische Genre ab, spielen die meisten Storys im reinen Fantasybereich. Auf den Gedanken, einen andersartigen Background zu nehmen, stieß bisher offensichtlich niemand. Robert Wolf, der Spiele bereits in klassische Sagenszenarien versetzt hat, erobert auch hier als erster Neuland.

DAS GROSSE CHICAGO-SPIELBUCH macht klar, daß wir in die Dreißiger dieses Jahrhunderts versetzt werden. In die Zeit der Prohibition und der Gangstersyndikate. Ein Humphrey Bogart hätte seine Freude an der Hauptfigur dieses Spielbuches gehabt, der seinen privatdetektivischen Neigungen im klassischen Sinne nachgibt.

Zunächst muß der Detektiv in seinen Fähigkeiten erschaffen werden. Ihm wird aus einem fest begrenzten Punktepool nach und nach seine grobe Charakterstrukturierung vorgegeben. Wie stark die Niveaustufen hinsichtlich z.B.

Internates entflohen ist oder gar entführt wurde, steht völlig im Dunklen, ebenso wie der Spieler selbst als Detektiv. Nach und nach müssen zahlreiche Details zu einem Ganzen zusammengefügt werden und so die Lösung gefunden werden. Wer detektivisches Kribbeln verspürt, sollte auf keinen Fall an dem 'großen Chicago-Spielbuch' vorbeilesen. Es lohnt sich!

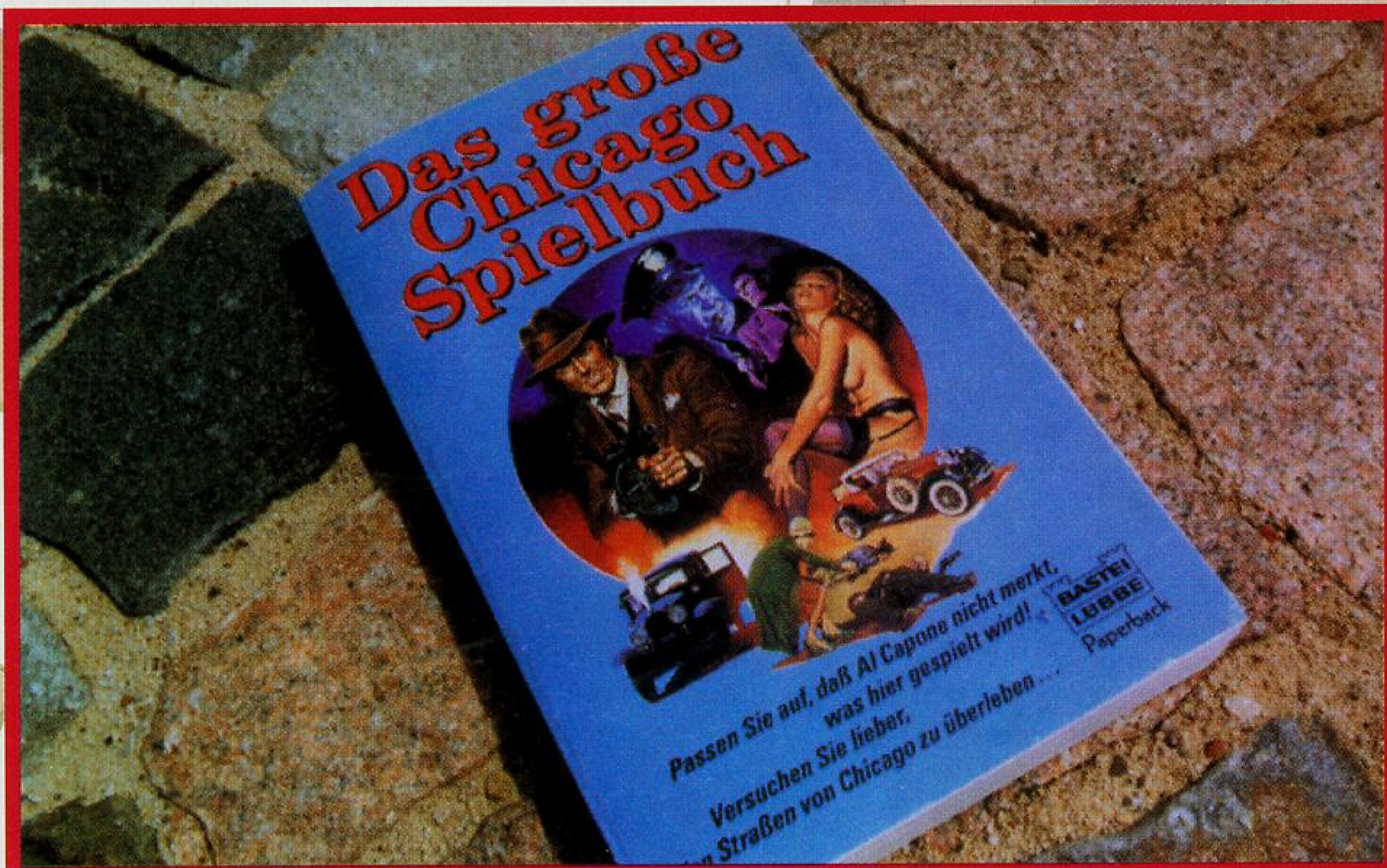
Es sollte aber auf gar keinen Fall übersehen werden, daß Robert Wolf auch die Solorollenspielbücher DAS GROSSE NIBELUNGEN-SPIELBUCH und DAS GROSSE KÖNIG ARTUS SPIELBUCH verfaßt hat, die nicht so

Nach dem nicht unbedingt vorhersehbaren Verkaufserfolg von HERO QUEST folgt fast zwangsläufig in diesem Jahr die CLAYMORE SAGA, die eine spielerische Schneise für das Table Top schlagen will. Die CLAYMORE SAGA macht dies, wie auch schon bei HERO QUEST zu beobachten, in simpler Weise, ohne den breiten Markt aus dem umsatztriefenden Auge zu verlieren.

Table Top ist eine im Grunde einfache Spielform, bei der es darum geht, den anderen Spieler gnadenlos in seinen ihm zur Verfügung stehenden Einheiten zu dezimieren. Taktische Raffinessen sind durchaus gefragt, aber die martialische Komponente dieser Spielform färbt das gesamte Spiel nachdrücklich.

Auf ins Getümmel

Entsprechend gestaltet sich der Spielverlauf bei der CLAYMORE SAGA. Die Spielmatte - völlig richtig gelesen - ist von überdimensionierten Maßen, so daß praktisch lediglich auf dem Boden gespielt werden kann. Die Story, die sich um die CLAYMORE SAGA rankt, ist



Körperkraft, Nervenstärke oder Beobachtungsvermögen ausgeprägt sind, liegt ganz im Ermessen des Spielers. Desweiteren wird ein Würfel benötigt, um Entscheidungen während des Spielverlaufs herbeizuführen.

In das Spiel oder besser Story findet man problemlos hinein. Abschnittsweise wird eine Situation dargestellt, aufgrund derer eine Entscheidung getroffen werden muß. Der Spieler kann frei zwischen zwei oder drei Alternativen wählen, sucht die vermerkte Nummer, mit denen die Abschnitte gekennzeichnet sind und liest dort seine selbstdefinierte Geschichte weiter, die bei falschen Entscheidungen recht abrupt mit dem eigenen Dahinscheiden enden kann.

In dem vorliegenden Buch erhält der Spieler einen Auftrag von dem Gangsterboß Luke Morelli, dessen Tochter Gloria spurlos verschwunden ist. Ob sie aus der Tristess eines

brillant in ihrer Ausführung sind. Das große NIBELUNGENSPIELBUCH - wen wundert's - versetzt uns in die Zeit der Göttersagenwelten und Walküren. Drei unterschiedliche Karrieren kann der Spieler anstreben: Die des Sängers, der eher listig ist, die des Kriegers, dessen Muskelmasse zu Entscheidungen führt oder die des Magiers, der durch Zauber der Runen Schicksal spielen kann. Ebenfalls in die Sagenwelt entführt DAS GROSSE KÖNIG ARTUS SPIELBUCH, das den Spieler als Ritter der Tafelrunde mit Lancelot und Parzival große Abenteuer erleben läßt auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Auch hier kann der Spieler zwischen drei Charakteren wählen: Dem des Recken, der durch Waffengeklirr beeindruckt will, dem des Barden, der Drachen durch sein Liedgut besänftigt oder dem des Zauberers, der die Kunst der Vorhersehung beherrscht. Dreimal Spiellesespaß!

Joachim Goemann

DAS GROSSE CHICAGO SPIELBUCH

Verlag: Bastei Lübbe
Autor: Robert Wolf
Preis: ca. DM 20,-
Spielerzahl: 1

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielreiz: 87 %



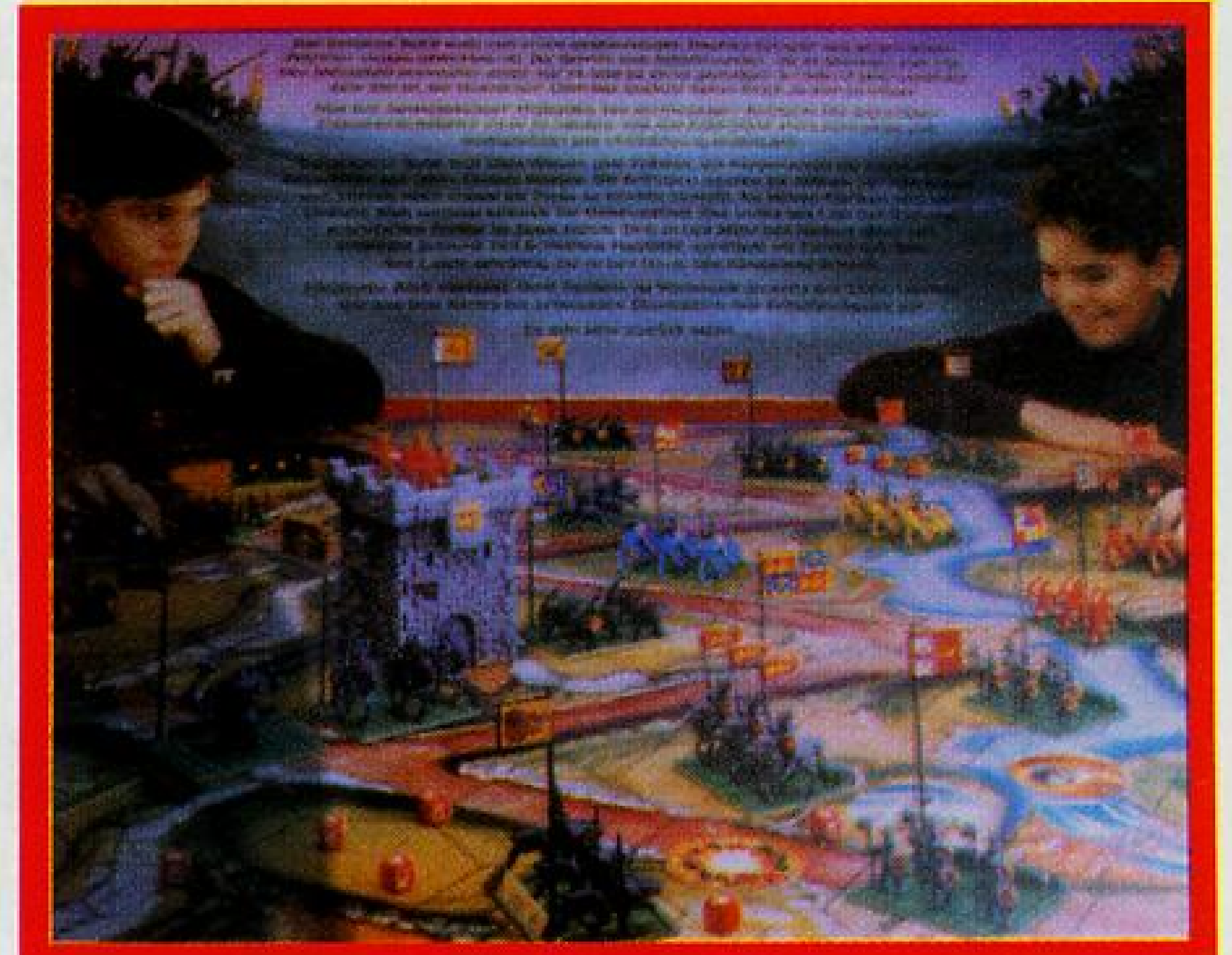
Helmi sagt:
"Gut!"

CLAYMORE SAGA

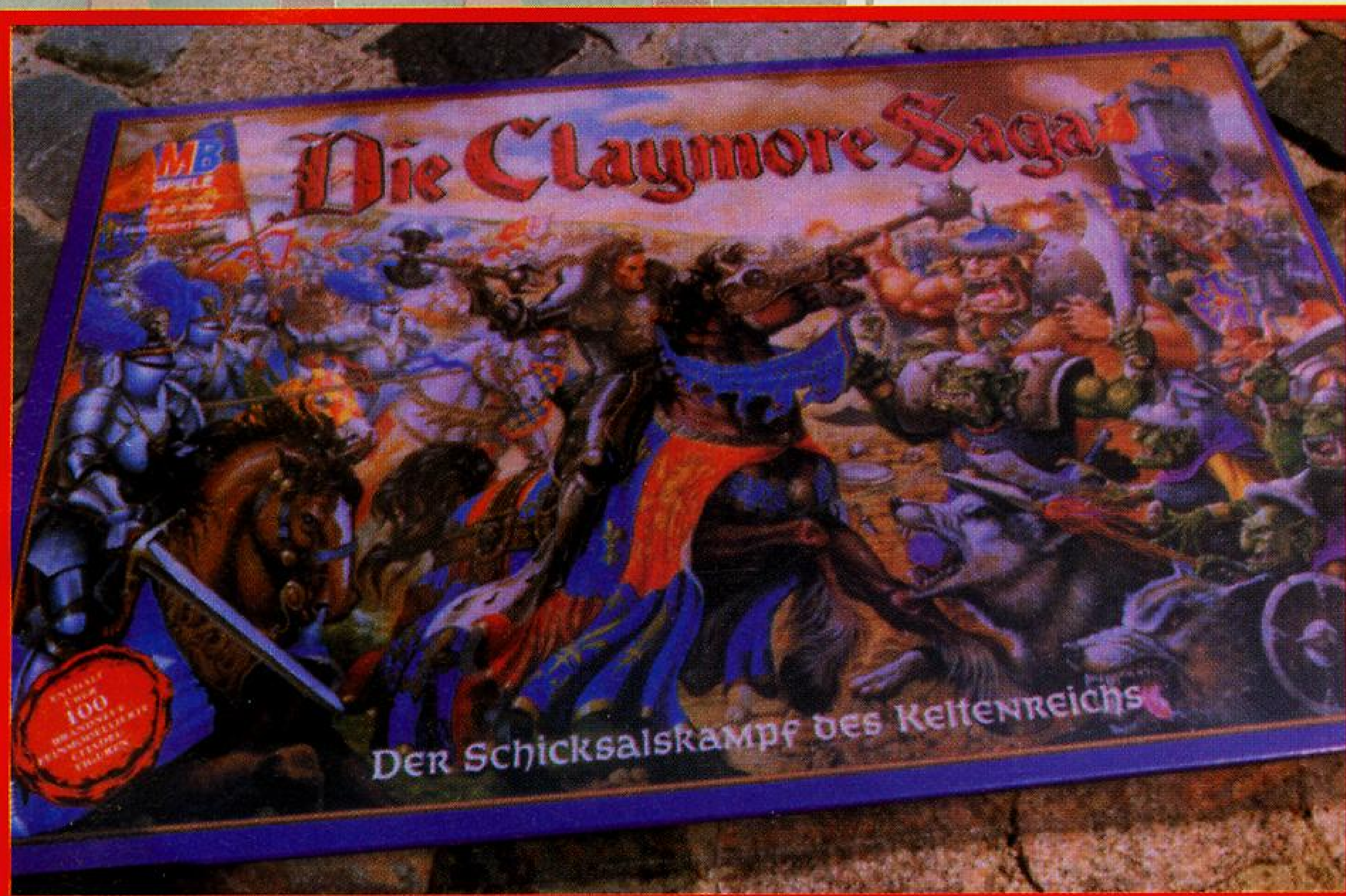
sehr dünn geraten. Das ist durchaus angebracht, da das Spiel atmosphärisch ausschließlich Kampfgetümmel favorisiert. Orks und anderes zwielichtiges Gesindel kämpfen gegen heroisierte Ordensritter und deren Fußvolk. Um das Ganze eindrucksvoll in Szene zu setzen, verfügt das Spiel um eine gigantische Anzahl von Plastikmonstern und Heroen, die jeweils im 3er oder 5er Pack als Einheiten der Regimenter auf dafür vorgesehene Plastiksockel gesteckt werden. Ein Aufkleber sorgt für die notwendige Information der Kampf- bzw. Verteidigungsstärke.

Kaiserliche und düster drohende Schatten

Sobald feststeht, welcher der beiden Spieler die Schatten-Armee und das Kaiserliche Heer übernommen hat, beginnt das Gemetzel. Die Bewegung der Einheiten auf den Sechseckfeldern ist denkbar einfach. Einheiten verschieben sich zumeist in beliebige Richtung um ein Feld weiter und können im Normalfall sofort danach eine gegnerische Einheit angreifen. Es können keinesfalls alle Einheiten zeitlich



te hinsichtlich des Spielplanes dar und bieten spieltaktische und spielzielorientierte Zugaben.



Die Einheiten werden auf die mit Fluß und verschiedenen Geländeformen versehene Spielmatte gesetzt. Bis auf den Fluß, der nur mittels dreier Furten zu überqueren ist, hat das Gelände keine Auswirkung auf die Bewegung der Einheiten. Außer der freien Verteilung der Einheiten ermöglichen die Regeln auch das Durchspielen einer ganzen Kampagne mit fest vorgeschriebenen Szenarien.

selbstbestimmt gesetzt werden. Ein gut durchmischter Kartenstapel bestimmt jeweils eine oder mehrere Einheiten, die sich nach Ziehen der einzelnen Karten bewegen dürfen. Dieses Glückselement verdammt häufig einzelne Einheiten zur Bewegungsstarre und bietet nur geringfügig taktische Einflußnahmen. Der Angriff selbst ist eine absolut simple Geschichte. Je nach Angriffswert, der zugleich auch Verteidigungswert ist, wird mit entsprechender Anzahl der Würfel geworfen. Jedes Totenkopfsymbol steht für einen Treffer, jedes Verteidigungsschild entschärft einen Totenkopf. Hero Quest läßt grüßen! Außer dem gigantischen Ogir scheidet jede Einheit nach drei Treffern aus und entvölkert damit die Spielebene hemmungslos.

Auf beiden Seiten kann eine sehr effektive Waffe eingesetzt werden. Die Schattenarmee verfügt über den gewaltigen Ogir, der - einmal aktiviert - zu einem Sturmangriff ansetzt. Die Kaiserlichen nennen eine Kanone ihr Eigen, die zwar im ballistischen Sinne nicht ganz ausgereift ist, im Falle eines Treffers dafür um so gewaltigeren Schaden anrichtet. Verschiedene Gestaltungselemente, wie der große schwarze Turm, der dem Besetzer Angriffs- und Verteidigungsvorteile bringt, Hecken, Sümpfe und Palisaden, stellen bewegliche Gestaltungselemen-

Marktstrategie

Es kann nicht behauptet werden, daß die CLAYMORE SAGA die Zielsetzung verfehlt hat. MB setzt auch in diesem Jahr bewußt weiter auf die Fantasywelle, die langsam immer größere Kreise zieht und Menschen in ihren Bann schlägt. Die CLAYMORE SAGA ist bei weitem kein schlechtes Spiel. Der Spielmechanismus ist, im Speziellen für Anfänger im Table Top-Bereich, leichtgängig zu erfassen und schnell umzusetzen, der Spielverlauf hat keine Ecken und Kanten. Sicher ist es aber gerade auch eine Sache des Kopfes und der Mentalität, inwieweit solche Spiele reizvoll sein können. Und die CLAYMORE SAGA ist für ein unkompliziertes, schnelles Spiel auf Fantasybasis immer gut. Der nötige Abstand und die kritische Distanz zu solcherlei Spielformen sind unabdingbar. Die Vorstellung, daß dieses Spiel völlig unreflektiert von vorwiegend sicherlich jüngeren Mitmenschen gespielt wird, verursacht im übertragenen Sinne ein verstärktes Kribbeln auf der Haut. Vor allem sollte der potenzverstärkende Effekt bei dieser Spielart nicht übersehen werden.

Selbst die deutsche Übersetzung wurde relativ sorgfältig bearbeitet, was keinesfalls eine Selbstverständlichkeit bei dieser Art von Spiel ist. Auffällig bei der Regel sticht die gemäßigte Sprache im martialischen Sinne hervor. Ein kriegerisches oder gar gewaltverherrlichendes Vokabular wurde sorgsam vermieden. Wenn gleich auch dieses weniger der sensiblen Marktstrategie MB's entspringen dürfte, als vielmehr Bedenken, auf eine Indexliste zu kommen oder schlechte Presse zu erfahren. Wichtiger in diesem Fall allerdings ist die Wirkung, nicht die Intention. Und in diesem Fall ist MB ein dickes Plus anzukreiden.

Joachim Goemann

CLAYMORE SAGA

Verlag: MB
Autor: unbekannt
Preis: ca. DM 100,-
Spielerzahl: 2 (und mehr)



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 97 %
Spielregeln: 93 %
Spielreiz: 82 %



Helmi sagt:
"Super"!

Ars Magica

So ziemlich jedes Fantasy-Rollenspiel enthält neben den gewöhnlichen Regeln ein mehr oder weniger ausgefeiltes Magiesystem. Ars Magica stellt zumindest in diesem Bereich sämtliche Mitbewerber in den Schatten und könnte somit viele Freaks, die sich eher den mystischen Kräften verschworen haben, von einem raschen Umstieg überzeugen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Systemen versucht Ars Magica in keiner Weise, die Machtunterschiede zwischen Kämpfern und Magiebegabten möglichst gering zu halten. Die Zauberer sind den eher konventionell vorgehenden Klassen bei weitem überlegen, d.h. natürlich, daß sich die meisten Spieler für erstere entscheiden.

Als Hintergrund wird das finstere Mittelalter mit sämtlichen mystischen Erscheinungen angeboten. Die Magi ordnen sich hierbei jedoch nicht in das Ständesystem ein, sondern bilden geheime Orden, die vom gewöhnlichen Volk als Sage betrachtet werden, auch wenn niemand ihre Existenz abstreiten würde. Wie man sich vorstellen kann, kommt es häufig zu kritischen Konflikten mit der Kirche, Magie ist eben Zeichen von Ketzerei, doch die Gottesvertreter sehen noch größere Gefahr in der Möglichkeit der Zauberer, das Volk zu korrumpieren. Als Magier sollte man die Mittel und Wege der Kirche auf keinen Fall unterschätzen, neben der nicht zu vernachlässigenden weltlichen Macht, steht ihr nämlich noch die göttliche beiseite und gegen diese kann selbst der erfahrenste Erzmagister nichts ausrichten. Der Adel hat recht wenig mit den Zaubererorden zu schaffen. Ein Konflikt wäre äußerst unrentabel, eine einfache Gewinn-Verlust-Rechnung wurde eben auch damals schon durchgeführt.

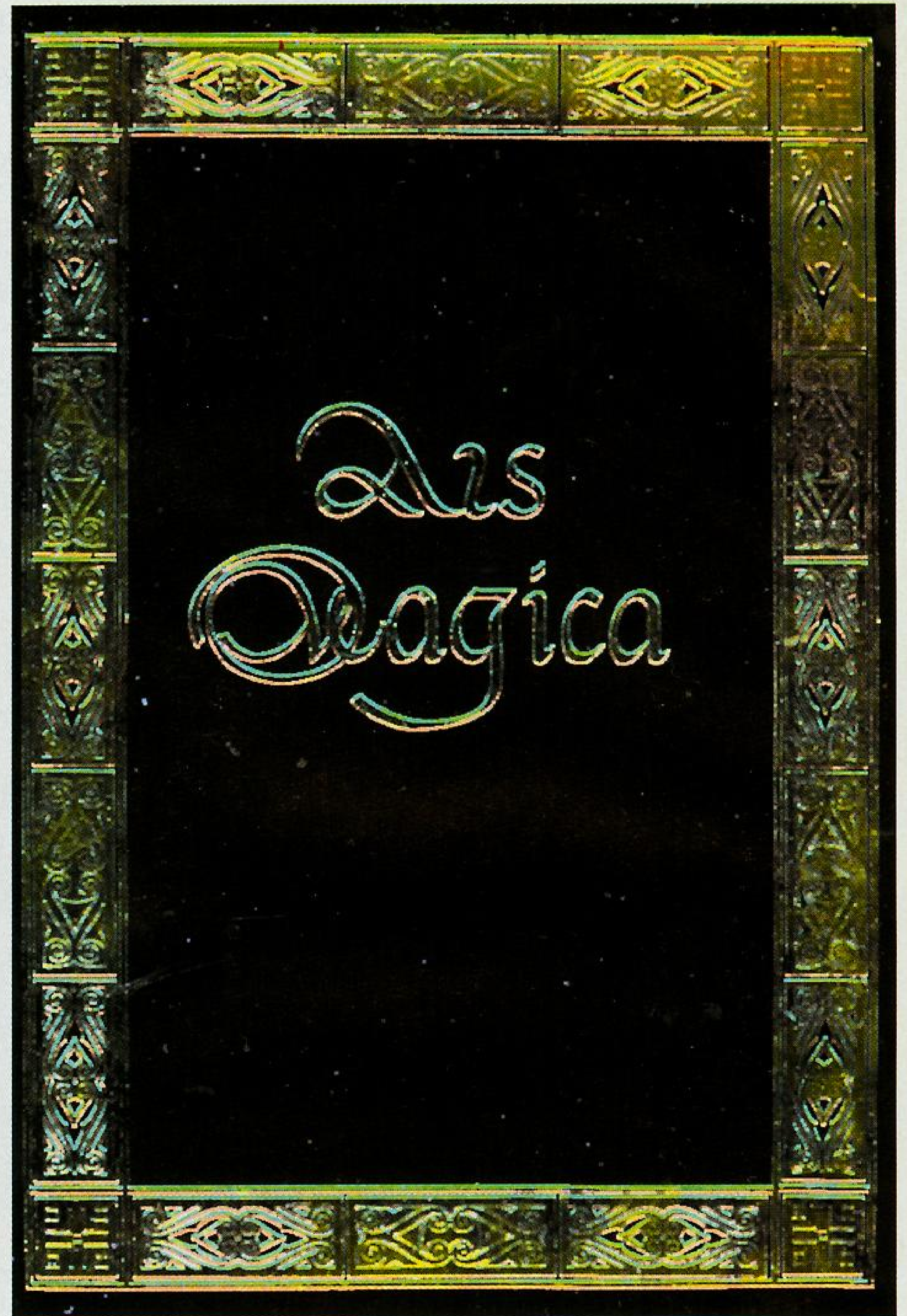
Magi unternehmen des öfteren längere Reisen, um sich mit Mitgliedern anderer Orden zu treffen, spezielle Gegenstände zu suchen oder kleinere Aufträge auszuführen. Dabei lassen sie sich von Söldnertruppen begleiten, die ihnen in kritischen Situationen hel-

fen, schließlich ist die Anwendung von Magie sehr anstrengend, und nur so können Zauberer auch mal relaxen.

Das Leben eines Magus ist von den Ordensgesetzen geprägt, Zuwiderhandlungen werden mit einem Bann bestraft, d.h. der Zauberer wird geächtet und ist ab sofort vogelfrei. Sollte es einmal soweit kommen, finden sich schnell einige alte Kollegen, die ohne Skrupel diesen neuen Zustand ausnützen, um sich so straflos zu bereichern.

Die charakterspezifischen Regeln sind für ein neues Rollenspiel von angemessener Qualität, wenn es auch nur drei verschiedene Hauptklassen gibt, die sich allerdings durch viele erlernbare Fertigkeiten unterscheiden können. Über die gewöhnlichen Kampfregeln ist jedoch weniger rühmliches zu berichten. Sie folgen dem veralteten Attacke-Parade-Schema, dessen Ausführung so unendlich viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Die Waffen- und Rüstungslisten sind zwar ziemlich umfangreich, jedoch nicht besonders logisch: Seit wann kann man mit einem Zweihänder besser parieren, als mit einem Breitschwert?

Nun kommen wir zum wichtigsten und interessantesten Teil, dem Magiesystem. Die mystischen Mächte unterteilen sich in zehn Gebiete, die sog. Formen. Dazu gehört zum Beispiel der "Körper", die "Pflanzen" oder einfach die "Kraft". Selbstverständlich sind auch die vier Elemente mit von der Partie. Kontrolle über die Formen erlangt man durch bestimmte Techniken, zum Beispiel ergibt sich aus der Form Feuer und der Technik des Erschaffens, die Mög-



lichkeit Feuerbälle zu werfen, während man mit derselben Form und der Technik des Zerstörens Flammen löschen könnte. Man muß nicht lange rätseln, was passiert, wenn ich "Körper" mit "Zerstören" kombiniere...

Neben der hohen psychischen Anstrengung ist häufig noch reines Vis, die magische Energie selbst notwendig, um mächtige Zauber zu wirken oder gewöhnliche zu verstärken. Vor allem bei rituellen Zaubern und insbesondere für das Erschaffen magischer Gegenstände sind große Mengen vonnöten. Reines Vis bezieht der Magus von mystischen Städten, wie zum Beispiel Stonehenge. Trotz hoher

Komplexität und der nicht mehr überschaubaren Anzahl von Sprüchen (oder vielleicht gerade deswegen), ist das Magiesystem hervorragend, verglichen mit den Kreationen vieler anderer Rollenspiele sogar ein Meisterwerk. (ag)

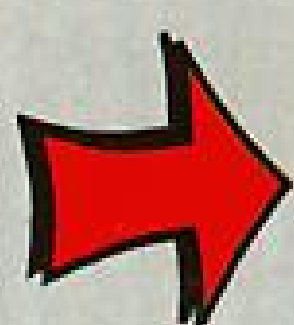
Ars Magica

Verlag: Mania Productions
Autor: J. Tweet
Preis: ca. DM 45,-
Spielerzahl: 2 (und mehr)



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 75 %
Spielregeln: 90 %
Spielreiz: 70 %



Helmi sagt:
"Noch Gut!"

Wir schreiben das Jahr 2020. Ex-Großmächte wie USA und GUS mußten zusehen wie ihre Wirtschaft nach und nach zusammenfiel, sie protzen zwar immer noch etwas mit ihren nuklearen Waffen, müssen sich aber der überlegenen Technik des vereinten Europas, das über Teilchenbeschleuniger verfügt, beugen. Heute ist die einzig anerkannte Währung auf dem Weltmarkt der Eurodollar und riesige Konzerne üben die wahre Macht aus.

Krieg ist immer noch der Vater jeglichen Fortschritts. Bereits in den späten Neunzigern begannen amerikanische wissenschaftler cybertechnische Änderungen an ihren Piloten vorzunehmen, die deren Effektivität rapide steigerten - die ersten Verbindungen aus Mensch und Maschine waren "geboren". Diese neuen Möglichkeiten machte sich auch die Medizin zu nutze, bald waren voll einsatzfähige Prothesen für Arme, Beine und sogar Augen alltäglich. Künstliche Glieder und Organe übertrumpften sogar bald ihre natürlichen Vorbilder, erste Cybersoldaten tauchten auf. Vernetzung vom menschlichen Gehirn mit Computern waren so erfolgreich, daß niemand mehr mit umständlichen "Werkzeugen", wie Tastatur und Maus umgehen mußte, man schlüpft einfach in den Computer und manipuliert ihn frei nach seinem Willen. Schnellere und exaktere Bedienung von Computern in der sog. Matrix hatten jedoch auch

Cyberpunk

Gibsons Roman "Necromancer" bewirkte vor allem bei Science-Fiction-Freaks extrem euphorische Ausbrüche, so daß ein dazugehöriges Rollenspiel nicht lange auf sich warten ließ. Jetzt endlich wurde zum Glück gleich die überarbeitete, zweite Version übersetzt, also werft Abklatsch wie "Shadowrun" über Bord und befaßt euch mit dem Original.

einen Nachteil (zumindest für die Konzerne), Hackern war es nun mit leichtigkeit möglich, fremde Datenbanken zu knacken. Um sich gegen diese Eingriffe zu erwehren, schleusten die Konzerne Schutzprogramme in die Netze, die brutal gegen illegale Eindringlinge vorgehen...

Währenddessen herrscht im Großstadtschungel das uralte Gesetz des Stärkeren. Glücklicherweise waren jene alten Tage, in denen man sich noch unbewaffnet und ohne Panzerjacke auf die Straße trauen konnte. Die nahezu machtlosen Staaten gaben den Versuch ihre Polizei beizubehalten auf, private Sicherheitsdienste, die nur ihre eigenen Interessen durchsetzten, traten an ihre Stelle. Heute verschreibt man entweder sein gesamtes Leben einem Konzern, der einen dann seinem Nutzen entsprechend versorgt oder man lehnt diese korrupte Gesellschaft vollkommen ab und zählt sich zu den von Konzernen geächteten kriminellen (dafür allerdings frei und unabhängigen) Elementen, den sog. Cyberpunks...

Es gibt wohl kein besseres Beispiel für ein klassisches Dark Future-Rollenspiel als Cyberpunk. Nicht nur der Hintergrund wird optimal durch Roman und Handbuch perfekt vorgegeben, auch die Regeln entsprechen höchstem Standard. Dabei wird auf schlecht in die Zeit passende Fantasy, wie zum Beispiel die Magie bei Shadowrun, wohlweislich verzichtet. Anstatt dessen wurde mehr Wert auf die exakte Ausführung (über 250 Seiten stark!) der Zukunft unserer Welt gelegt.

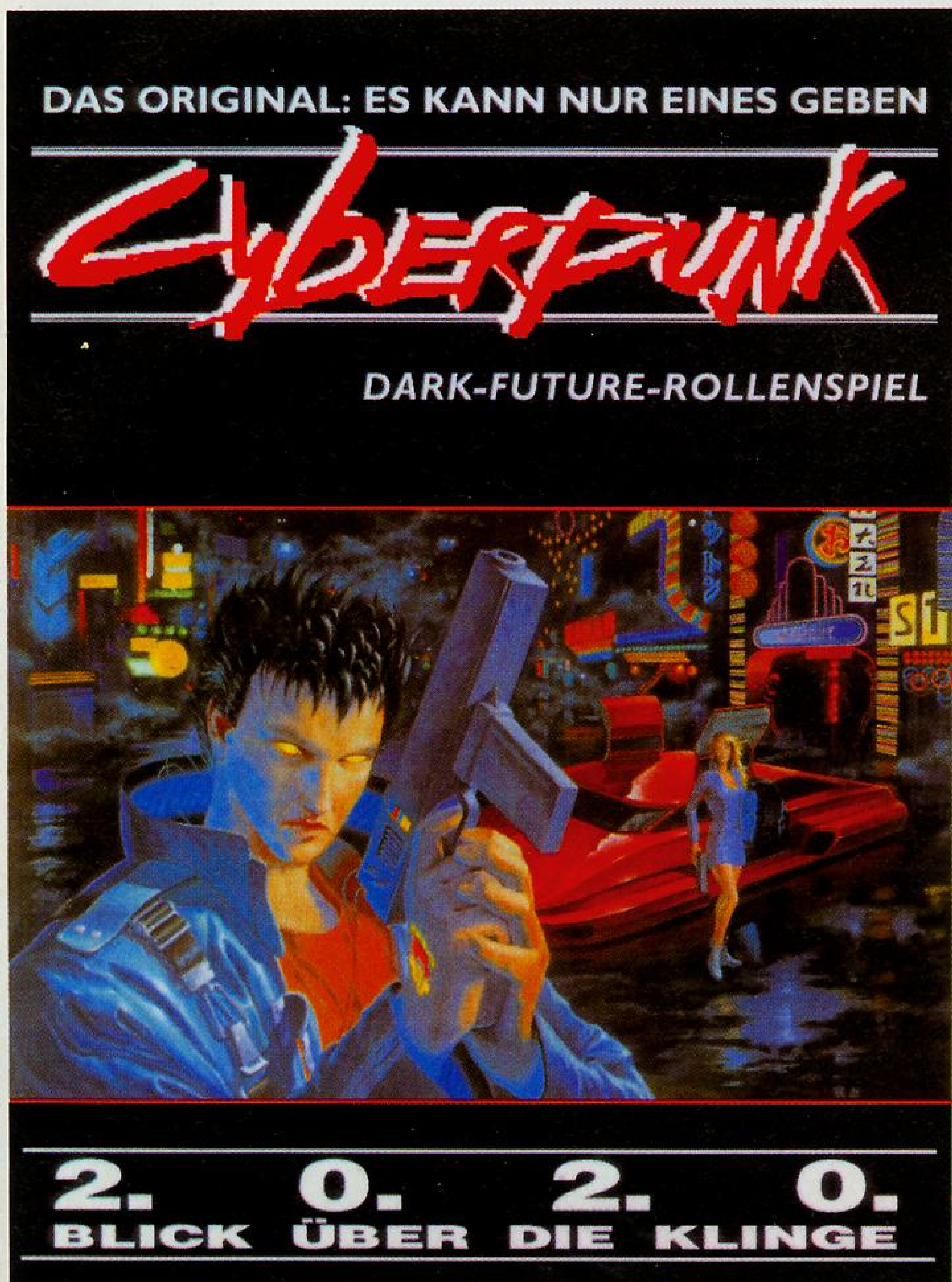
Wenige andere Rollenspiele können derart ausgefeilte Charaktere vorweisen, ohne damit den spielbaren Umfang

zu sprengen. Ein gutes Dutzend Eigenschaftswerte und um die 100 Fertigkeiten machen aus jeder Figur ein nahezu einmaliges Geschöpf. Regeln, die Kreationen eines möglichen Lebenslaufs vorgeben, modifizieren den Stil des Charakters, seine Sprache, sein Aussehen, seine Ideale, usw... und verpassen ihm so den letzten Schliff.

Ebenso Umfangreich verhält es sich mit der Ausrüstung. Ein futuristisches Sortiment an nützlichen Gegenständen, Waffen, Panzerungen und Tonnen modernster Cyberware stehen zum Einsatz bereit. Übermäßiger Ausstattung mit cybernetischen Teilen, die eine Art Superhelden erschaffen würden, ist ein Riegel vorgeschoben. Der Charakter verliert nämlich dadurch an Menschlichkeit, was früher oder später zu einer gefährlichen Psychose führt, d.h. er wird verrückt.

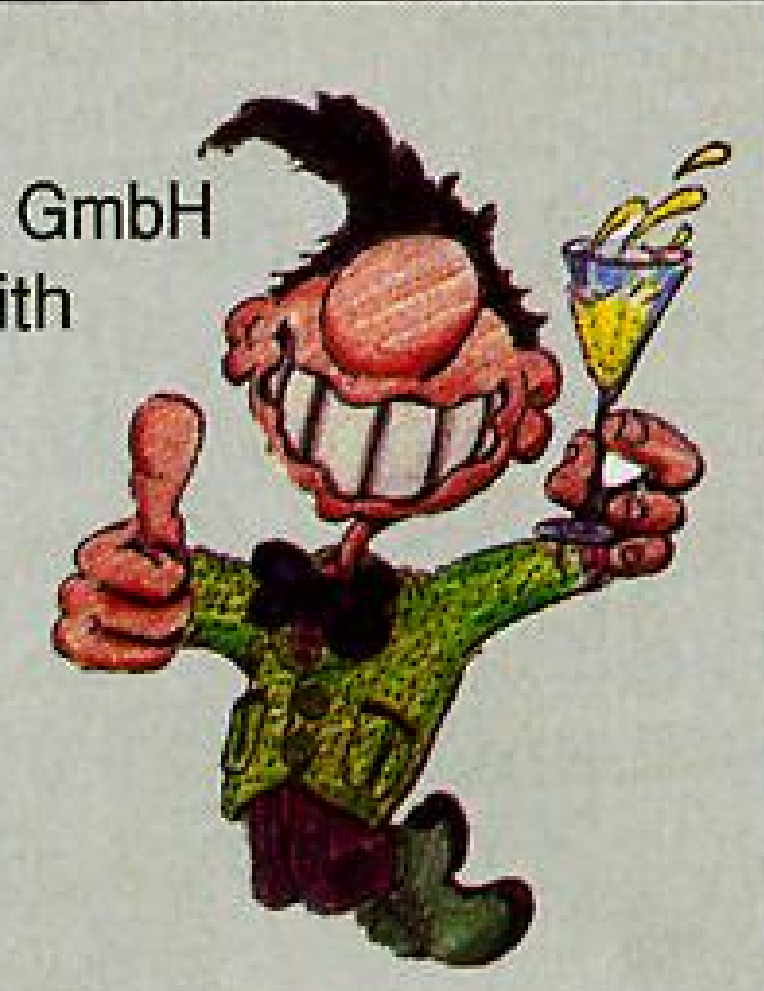
Cyberpunk verbindet höchste Genauigkeit und Realitätsnähe (wenn man davon im 21. Jahrhundert sprechen kann), mit guter Spielbarkeit. Die Kampfregel ist schnell durchführbar, dabei bleibt sie trotzdem relativ Charakterfreundlich und logisch. Gleiches gilt für die "Netrunner" und ihren Aufenthalt in der Matrix.

Als Einsteiger sollte man sich jedoch nicht gleich an Cyberpunk versuchen, gewisse Grundkenntnisse sind in jedem Fall vonnöten. Ansonsten bleibt nur noch zu sagen: Viel Spaß! (ag)



Cyberpunk

Verlag: Welt der Spiele GmbH
Autor: Mike Pondsmith
Preis: ca. DM 45,-
Spielerzahl: 2 (und mehr)



**WERTUNGEN
IN PROZENT**

Spielmaterial:	85 %
Spielregeln:	80 %
Spielreiz:	85 %

Helmi sagt:
"Super"!

COSMO

Shareware oder Public-Domain Programme werden von vielen Computerbesitzern immer noch belächelt und als Programmschöpfungen einiger weniger armer Irrer betrachtet, die noch

selbst Programme schreiben, obwohl es doch alles zu kaufen gibt. Dabei findet man gerade auf diesen Märkten Tools, die Abläufe auf und um den Rechner wesentlich erleichtern.



Auch Spiele, mehr oder weniger guter Qualität, sind so auf billigem Weg beschaffbar, ohne das man sich den Gefahren des Raubkopierens aussetzen muß. Vor allem Apogee, ein Anbieter von Sharewarespielen, zeichnet sich durch wunderschöne Jump'n Run Spiele aus. Zuerst mit Commander Keen bis hin zur aktuellen Version VI oder SAM. Das derzeit beste Jump'n Run Spiel "COSMO" ist auch von Apogee



und kostet registriert nur halb soviel wie ein "normales" Game auf dem PC. Außerdem bekommt man für die Registriergebühr nicht nur ein Spiel, sondern gleich drei Teile, die sich um die Abenteuer des kleinen Cosmo drehen. Ganz im Stil klassischer Jump'n Run Games muß unser kleiner verschiedene Stages durchlaufen, um seine Eltern zu retten. Die sind mit ihrem Raumschiff auf einem unbekannten Planeten notgelandet, da ihr Schiff von einem vorbeirauschenden Kometen getroffen wurde. Während seine Eltern versuchen, das defekte Raumschiff zu reparieren, geht Cosmo auf Entdeckungstour. Als er zurückkommt

sind seine Eltern verschwunden, der Boden ist mit riesigen Fußspuren, die zweifellos von Aliens stammen übersät. Cosmo macht sich also auf Rettungstour und steht im ersten Level. Wer den kleinen grünen zum erstenmal sieht, dem fällt auf, daß Cosmo keine Hände hat, sondern Saugnäpfe mit denen er sich an Wänden halten kann. Auch sonst ist er ein ungewöhnlicher Typ, grün mit roten Punkten, Frisur wie Nina Hagen und Unterkiefer von Bart Simpson.

Ist Cosmo dann im ersten Level, fällt vor allem die phantastische VGA-Hintergrundgrafik auf, die ähnlich wie bei Konsolenspielen sogar mehrphasig scrollt. Auch die Musik (selbstverständlich Soundkarte) läßt sich hören, 19 verschiedene Musikstücke sorgen dafür, daß auch der 7. Level noch spannend bleibt. Gegenstände werden durch Berühren oder Draufspringen aufgesammelt, auch die zahlreichen Monster werden durch Draufspringen beseitigt. Informationen zum Spielablauf geben sogenannte Cosmic Hints, die auf Bonusmöglichkeiten oder Gefahren hinweisen. Gesteuert werden



kann mit Tastatur oder Joystick, diesmal ist die Tastatur echt vorzuziehen, die Bewegungen über Cursorblock, Springen mit STRG und das Bombenwerfen mit ALT, sind schnell und sicher auszuführen. Über eine Infoleiste am unteren Bildschirmrand weiß der Spieler, wieviele Bomben er noch hat und wie es um seinen Gesundheitszustand aussieht. Energie verliert man, wenn man Kontakt mit Monstern hat oder von einem der Rammböcke, herumfliegenden Steine oder Speere getroffen wird. Durch aufsammeln von Bomben und Energiebausteinen, kann man aber Cosmo schon fit halten und sicher durch die Level steuern. Neben den bodenständigen Monstern gibt es dann auch noch Vögel und Geister, die durch die Luft schwirren, was es naturgemäß schwierig macht, sie durch Draufspringen zu zerstören. Neben Energie und Bomben sollten auch noch die herumfliegenden Sterne gesammelt werden, denn jedes

zweite Level wartet eine Bonusrunde auf den Spieler, wenn er mehr als 25 Sterne gesammelt hat. Vordringlich ist aber die Rettung von Cosmos Eltern und nicht das Sammeln von Punkten, durch das man sich oft unnötigen Gefahrsituationen aussetzt. Die ersten drei Level sind noch verhältnismäßig einfach zu lösen, bei Level vier gehen dann die Gemeinheiten los, da nutzt auch der einmalig aufrufbare Cheat-Modus nichts mehr, wenn du von mehreren Seiten her gleichzeitig attackiert wirst, dann ist der Ofen bald aus.

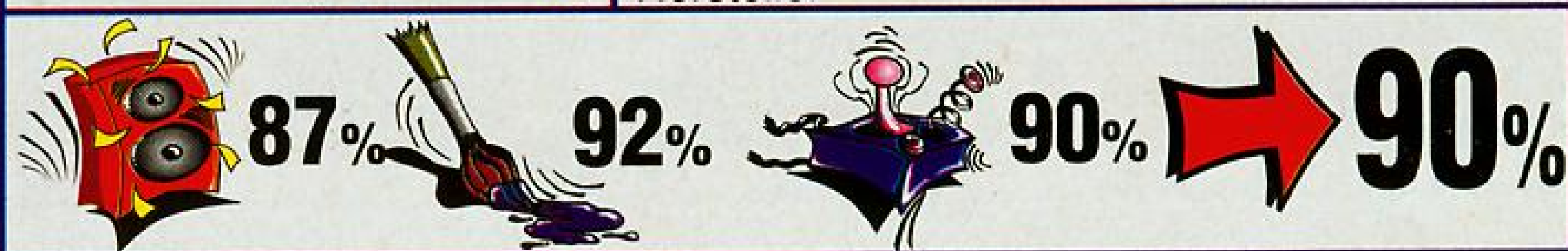
Die Teile II und III der Cosmo-Serie sind kein billiges Remake des ersten Teils, sondern eigenständig was Grafik, Sound und Schwierigkeiten angeht.

Wenn man Vergleiche zu kommerziellen Jump'n Run Spielen zieht, steht ganz klar fest, daß COSMO das derzeit beste Game dieser Art auf diesem Sektor ist.

(mg)



PC unterstützt		JUMP 'N RUN	
Joystick	☒ HD Drive	Hersteller Apogee	Besonderheiten
Maus	☐ Ex.Ram	Preis ca. DM 49,-	-Shareware, toller Sound
Tastatur	☒ Hercules	(Registrierungsgebühr der Vollversion)	-perfektes Scrolling
AdLib	☒ CGA		-läuft erst ab 286'er
Soundblaster	☐ EGA	Muster von Hersteller	
Roland	☐ VGA		



SAM

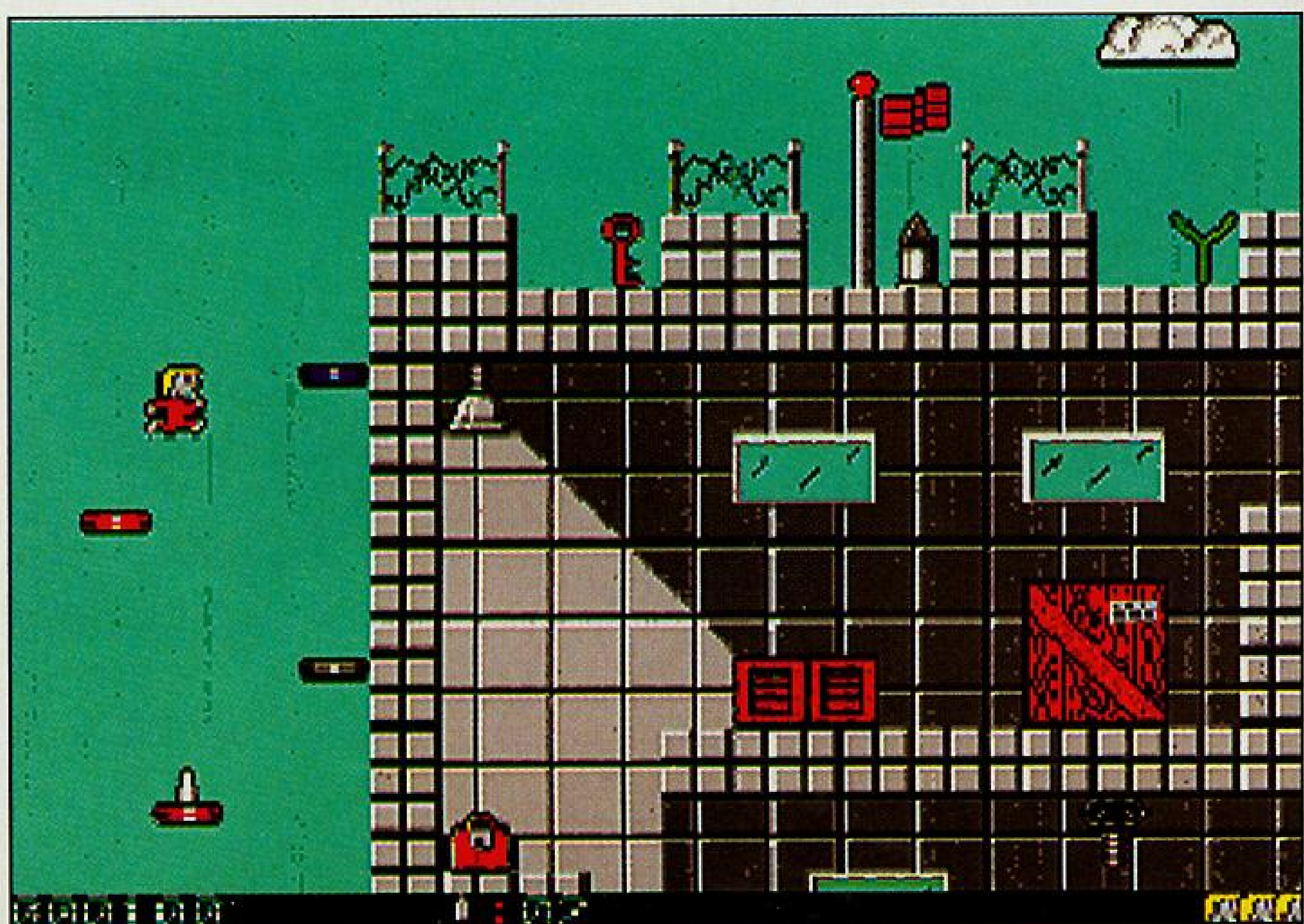
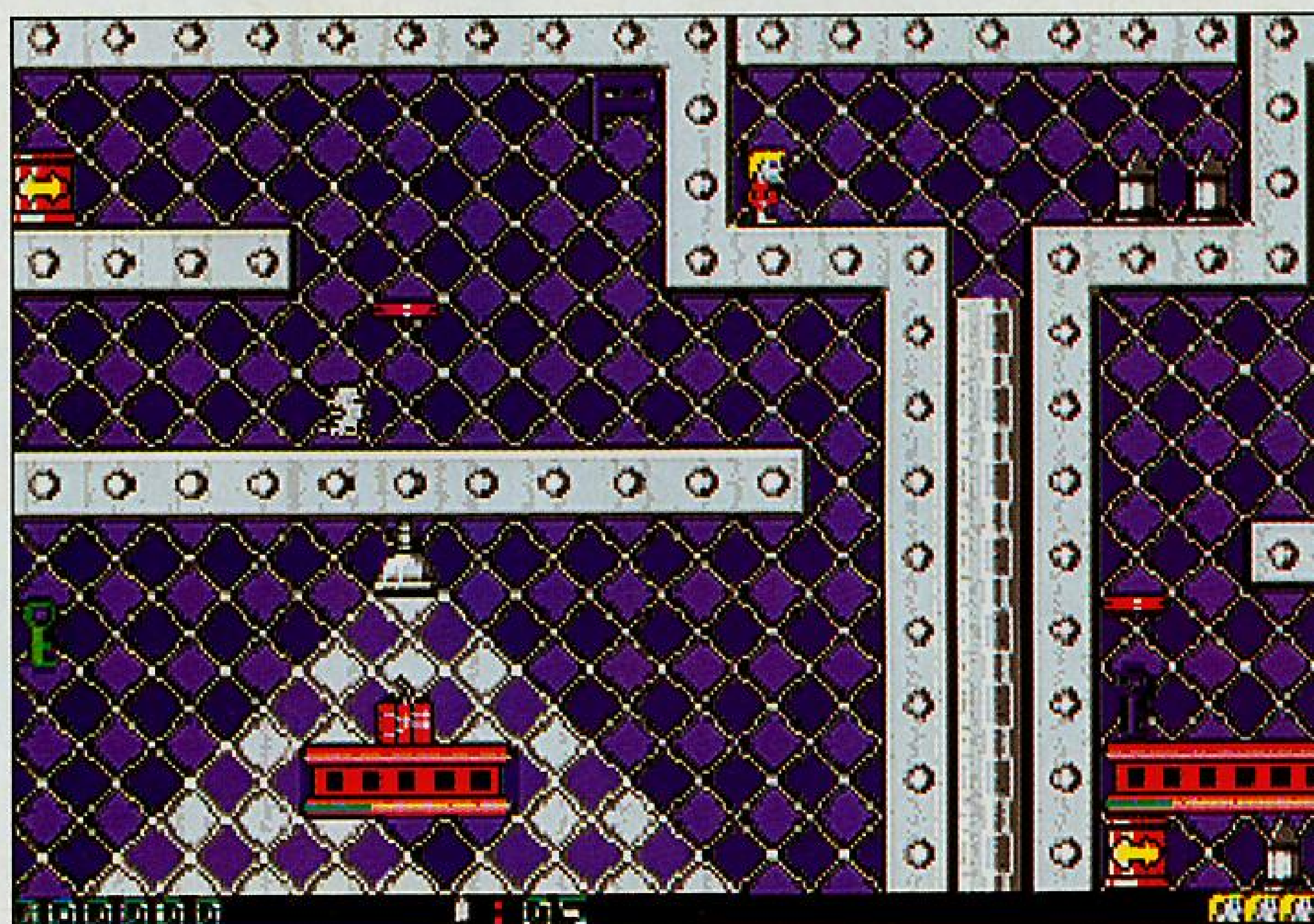
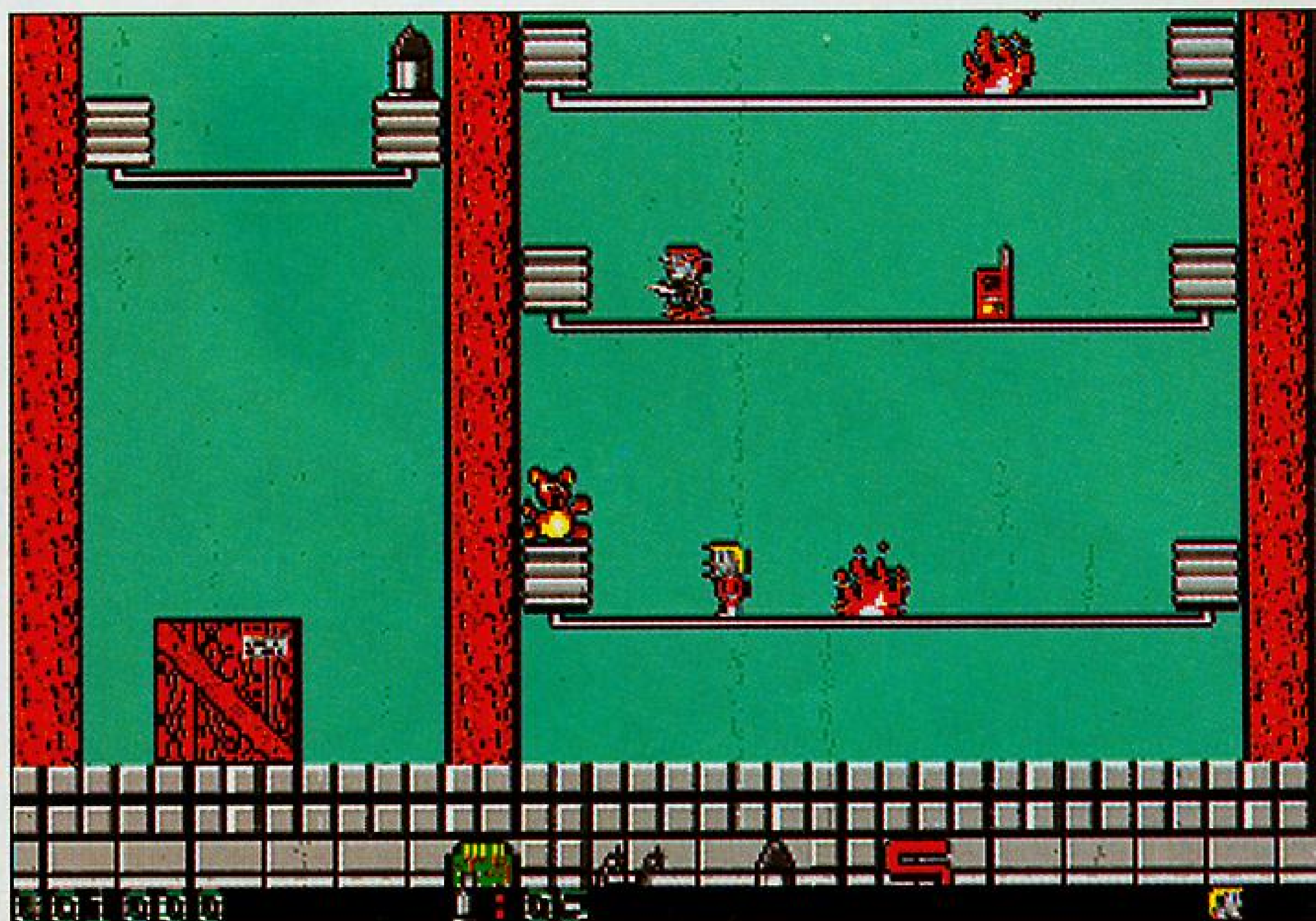
Ein weiteres Spiel dieser Art von Apogee ist SAM, dort hat ein kleiner James Bond die Aufgabe, die Welt vor terroristischen Anschlägen zu bewahren. Dieser Agent, er heißt sinnigerweise 006, soll auf einer Pazifikinsel das Hauptquartier der Diabolical Villain Society, kurz DVS ausheben und deren Kopf eliminieren. Die DVS hat die Blaupausen eines Lasersatelliten, des "Red Rock Rover" gestohlen und bedroht nun die ganze Welt mit dem nachgebauten Satelliten.

Selbstverständlich ist unser kleiner Agent blond, etwas zu kurz geraten und ungeheuer kampfeswillig. Mit seinem Colt bewegt er sich über die Insel, durchquert die nach Art von Commander Keen aufgebauten Level und ist voll von seiner Aufgabe erfüllt. Schlüssel und herumliegende Gegenstände kann er aufsammeln und an anderer Stelle wieder zu seinen Gunsten nutzen. Auch hier zeichnet sich die Grafik durch schnelles Scrolling aus und ist schön animiert. Nur der Sound kommt leider bloß aus dem PC-Lautsprecher, was aber der Spielqualität nicht schadet.

Kurz noch zum Wesen von Public-Domain Software und Shareware. Bei PD Software zahlt man nur die Kopiergebühren, die Autoren verzichten auf ihre Rechte an dem Programm. Auch bei Shareware zahlt man zuerst nur die Kopierge-

bühr und kann dann das Programm ausführlich testen. Gefällt einem das Programm überweist man die Gebühr an die Autoren und kommt dann auch noch in den Genuß von Updates und Dokumentationen, außerdem sind dann die Fähigkeiten des Programms voll nutzbar und lästige Registrier-aufforderungen verschwinden. Eine Sache, die wie ich meine, durchaus zu unterstützen ist, da man auch damit den renommierten Programmherstellern, die uns oft mit Bananensoftware (reift erst beim Anwender) eindecken, den Wind etwas aus den Segeln ihrer Überheblichkeit nehmen kann.

(mg)



PC

unterstützt

Joystick	☒	HD Drive	☒
Maus	☐	Ex.Ram	☐
Tastatur	☒	Hercules	☐
AdLib	☐	CGA	☐
Soundblaster	☐	EGA	☒
Roland	☐	VGA	☒

JUMP 'N RUN

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Apogee
Preis Bonusgame

Besonderheiten
-Shareware

Muster von
Hersteller

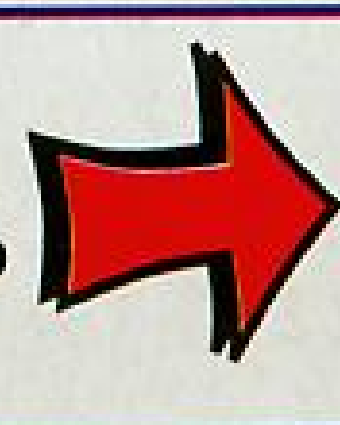


50%

87%



89%



77%

Impressum Play Time

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

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

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Berater der Redaktion:

Christian Müller (cm)

Textkorrektur & Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth (ag),
Oliver Menne (om), Markus Gurnig (mg),
Thomas Borovskis (tb), Hans Ippisch (hi),
Mathias Ritz (mr), Martin Müller (mm),
Rainer Rosshirt (rr), Joachim Goemann (jg),
Christoph Holowaty (ch), Thomas Brenner
(br), Rainer Weckwerth (rw), Robert
Reischmann (re), Michael Hitschfel (mh),
Manfred Kleimann (mk)

Redaktion England:

Timothy Wikins (tw), Paul Rigby (pr)

Layout:

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

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

Druck:

Christian Heckel GmbH
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

Logo-Entwicklung & Namensfindung:

Profund Werbung, Fürth Stadeln

Abonnement:

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

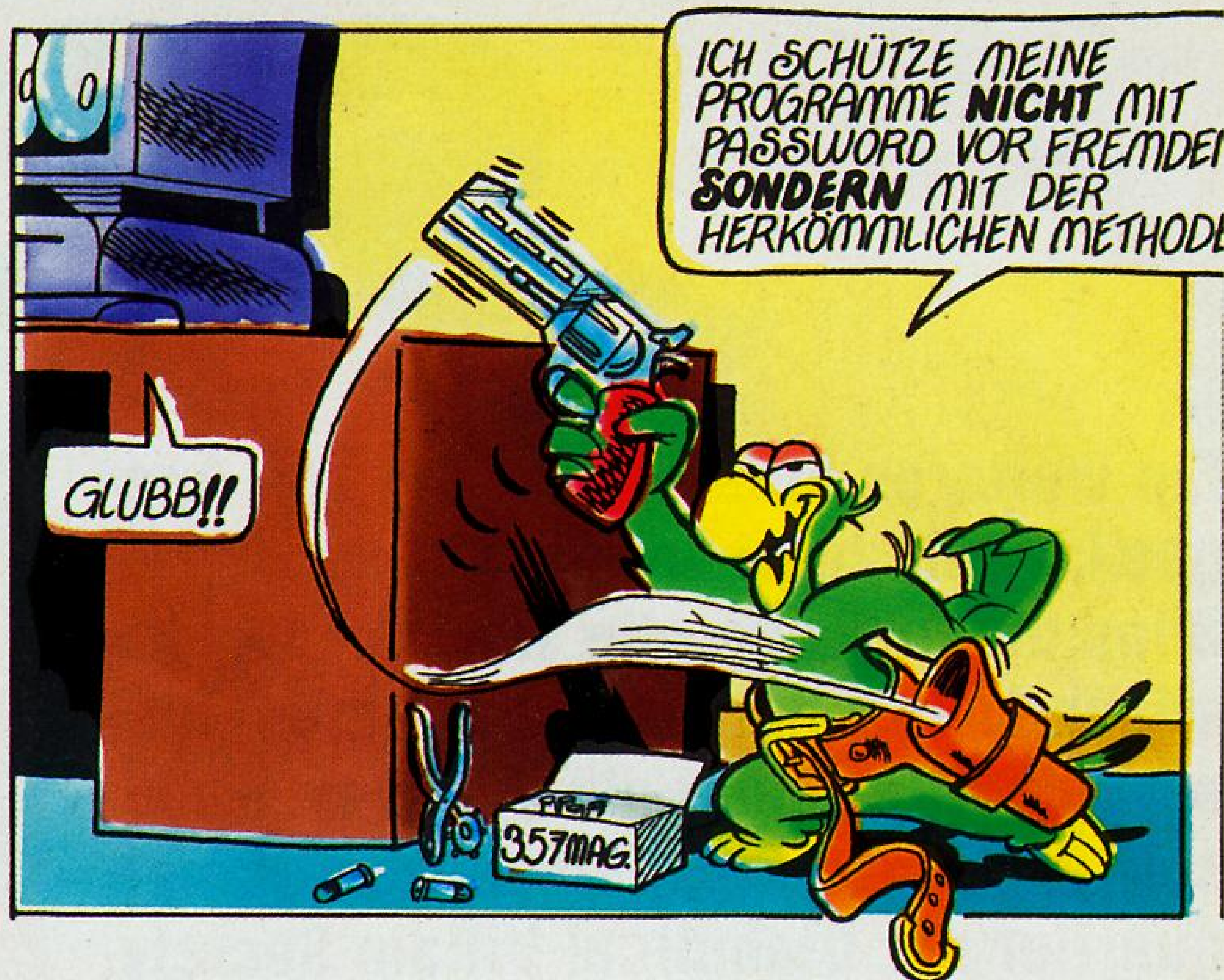
Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten
jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-
mung zum Abdruck in den von der Ver-
lagsgruppe herausgegebenen Publikatio-
nen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
Veröffentlichung kann nicht übernommen
werden.

Urheberrecht:

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

Rockus



Inserenten dieser Ausgabe

Acclaim	13, 85	MAKS Software	67
AMI Shows	63	Maxion	60
ASI Computer	115	Memphis Center	49
Attic	7	Microprose	25, 27, 61
B.A.T.	99	MN-Hobby Soft	67
Bohlein Software & Zubehör	65	Okay Soft	65
CEG Computer	65	Qicksoft	79
Computersoftware Müller	67	Rumir's Magic Versand	103
Computer World Velbert	81	Rushware	2
CPS	13	Thalion	116
Dynamics Marketing	33, 35	Software-Paradies	67
ELA-Vertrieb	67	Soft-Point	51
Fantasy Productions	7	Skyline	59, 95
Flashpoint	97	Softsale	43
Funny-Software	41, 65 77	Soft & Sound	45
Gremlin	2	T.S. Datensysteme	15, 19
Groß-Electronic	65	Top 4	65
Groovers Paradise	53	United Software	7, 11, 116
Hartung Spiele	89	U.S. Gold	37
JS Service Center	93	Wial Versand	55
Joysoft	39	World of Wonders	21
		World of Commodore	101

SUPER!

Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90
DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
EVT 06.12.1991 J11426E 1/92

Play Time
NUR DM
4,90



SONIC
schlägt zu!



Spiel des Monats:
Willy Beamish



Das Spiel zum Film:
THE BLUES BROTHERS



TERMINATOR 2

mit Poster

64 Seiten
Komplettlösung:
Death Knights of Krynn

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

**Monat für Monat die aktuellsten
Spiele-News frei Haus!**



**JETZT PLAY TIME EINEN MONAT
KOSTENLOS TESTEN!**

Dazu gibt es noch als Dankeschön

die Super-Spiele-Sammlung

kostenlos auf Diskette für

AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,

die auf jeden Fall Dir gehört!

Also sofort Coupon ausfüllen

und absenden!

Ja, ich will **PLAY TIME** testen -
Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte
ich **GRATIS** die Super-Spiele-Samm-
lung auf Diskette (bitte System ankreu-
zen!). Wenn ich mich 1 Woche nach
Erhalt nicht melde, bekomme ich **PLAY**
TIME im Abonnement zum starken Vor-
zugspreis von nur
DM 4,33 pro Monat - die Versand-
kosten übernimmt der Verlag!

Mein Computer -System: ☐ AMIGA
☐ PC
☐ ATARI ST
☐ C64

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von
14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach,
8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

DYNATECH



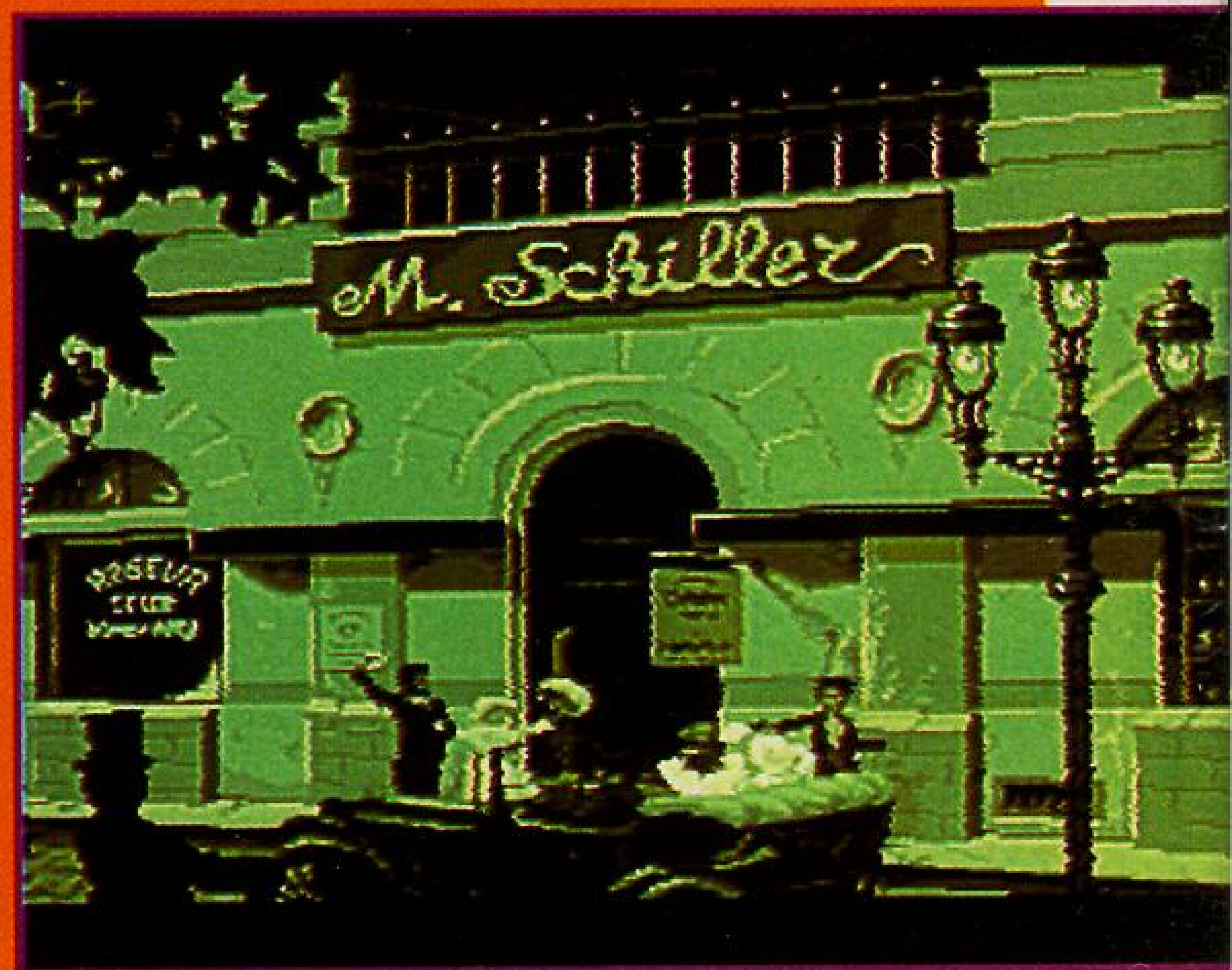
Magic Bytes meldet sich zurück. Und womit lässt es sich am besten "Comebacken"? Simulationen, Rollen- und Wirtschaftsspiele sowie Games mit Niedlich-Grafik bieten sich hierfür ganz besonders an. Bei Dynatech wird gewirtschaftet. Der Clou: 21(!) Spieler simulieren den Markt auf dem allesmögliche geschachert wird. Neugierig?



Microplay hat für alle Space-Kadetten eine gute Nachricht: Es darf wieder auf Teufel komm raus im Weltraum geballert werden, was die Laser hergeben. Doch nicht nur fighten ist gefragt, auch Eure Pilotenfähigkeiten werden gefordert. Quo Vadis, Mantis? Richtung Elite, Epic oder Wing Commander?

HISTORY LINE

Battle Isle bekommt einen Nachfolger der es in sich hat. Blue Byte hat noch einen draufgesetzt und präsentiert mit der History Line ihr neues Strategie-Epos. Geschichtlich angehauchter Fortsetzungs-Abstau-ber oder Kult-Konfliktsimulation der Extraklasse?



Holt sie Euch!
Play Time

● **12/92** ●
erscheint am
4.11.1992

T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWO - T'BIRD - CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROF- UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA + 2 ACTION GAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND 2. UNVERB. VERKAUFSPREIS **1999.-**

NEW T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT CD-ROM 486/SX-25, 4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.U.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS **2599.-**



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KÄRSTADT, SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEL, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER CENTERN UND SHOPS, BEL.



HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGECHÄFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.

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

Der Amberstar von Thalion

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

Jetzt auch für
PC

