

6/91

play time

NEU!

Zum Power-Preis
von nur DM

1,-

Jetzt auch

*Konsolen
Spiele*

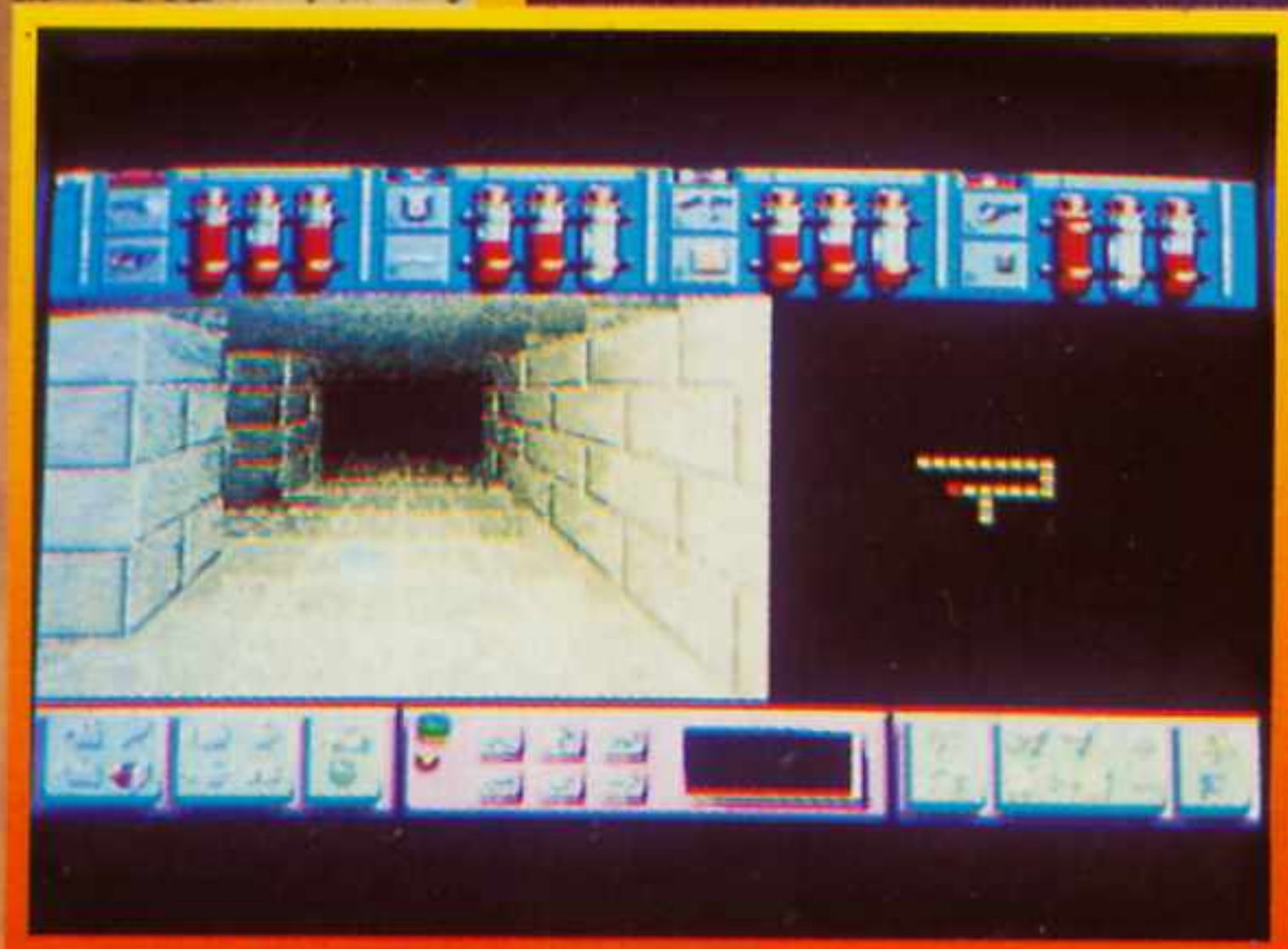
**AKTUELLE
SPIELE-
TESTS**

AUF ÜBER 50 SEITEN

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
**BRETT- UND
ROLLENSPIELE**

**MEGA-
POSTER:**
**BRAT &
EYE OF THE
BEHOLDER**

THE RETURN OF MEDUSA



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

AMIGA
ATARI



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67

C 64
PC

Editorial

Na, haben Sie alle Fehler in der ersten Ausgabe gefunden? - Glückwunsch! Ich versichere Ihnen, daß wir die Konsequenzen und den Verantwortlichen die Hammelbeine lang, gezogen haben. (In Zukunft werden wir in diesen Fällen auf unsere gut sortierte Nilpferd-Peitschen Sammlung zurückgreifen.) Aber Spaß beiseite - wer sich beim Lesen der Play Time über Ausdrücke wie "Abknallerspiel mit horizontalem Bildlauf" gewundert hat, dem sei gesagt, daß der Großteil unserer Redaktion in England sitzt und viele Artikel erst noch übersetzt werden müssen. Wir tun unser bestes, die Texte so "rund" wie nur möglich zu machen, sind aber auch der Meinung, daß brandheiße Infos und News den einen oder anderen stilistischen Ausrutscher rechtfertigen. Auch die distanzierte Anrede "Sie" hat einen Grund. Da wir unsere Leserschaft noch nicht kennen, wollten wir uns auch

nicht von Anfang an das Kumpelhafte "Du" herausnehmen. Schreiben Sie uns doch einfach, was Ihnen an Play Time (nicht) gefällt. Wer jetzt aber nicht schreiben sondern lesen will, sollte schleunigst umblättern. Auf den nächsten Seiten finden Sie neben Previews und Reviews noch viele weitere Themen: Ein Test der neuesten Joysticks, Konsolen-Power für Nintendo, Sega, Atari und PC-Engine, ein Special über American-Football Games und auf vielfachen Wunsch: Seitenweise Tips und Tricks! Wir hoffen mit dieser Mischung richtig zu liegen. Falls nicht, schreiben Sie uns einfach. Ich wünsche Ihnen auf jeden Fall viel Spaß mit der vorliegenden Nummer.

Arthur Kreklau





Die aktuellen Software-
News
Philips ROM

8



Die Play Time Redaktion	6
Die Wertungen	7
Joystick Test	13
American Football	74
Top Ten	90
Tips & Tricks	92
Impressum	74
Vorschau	130



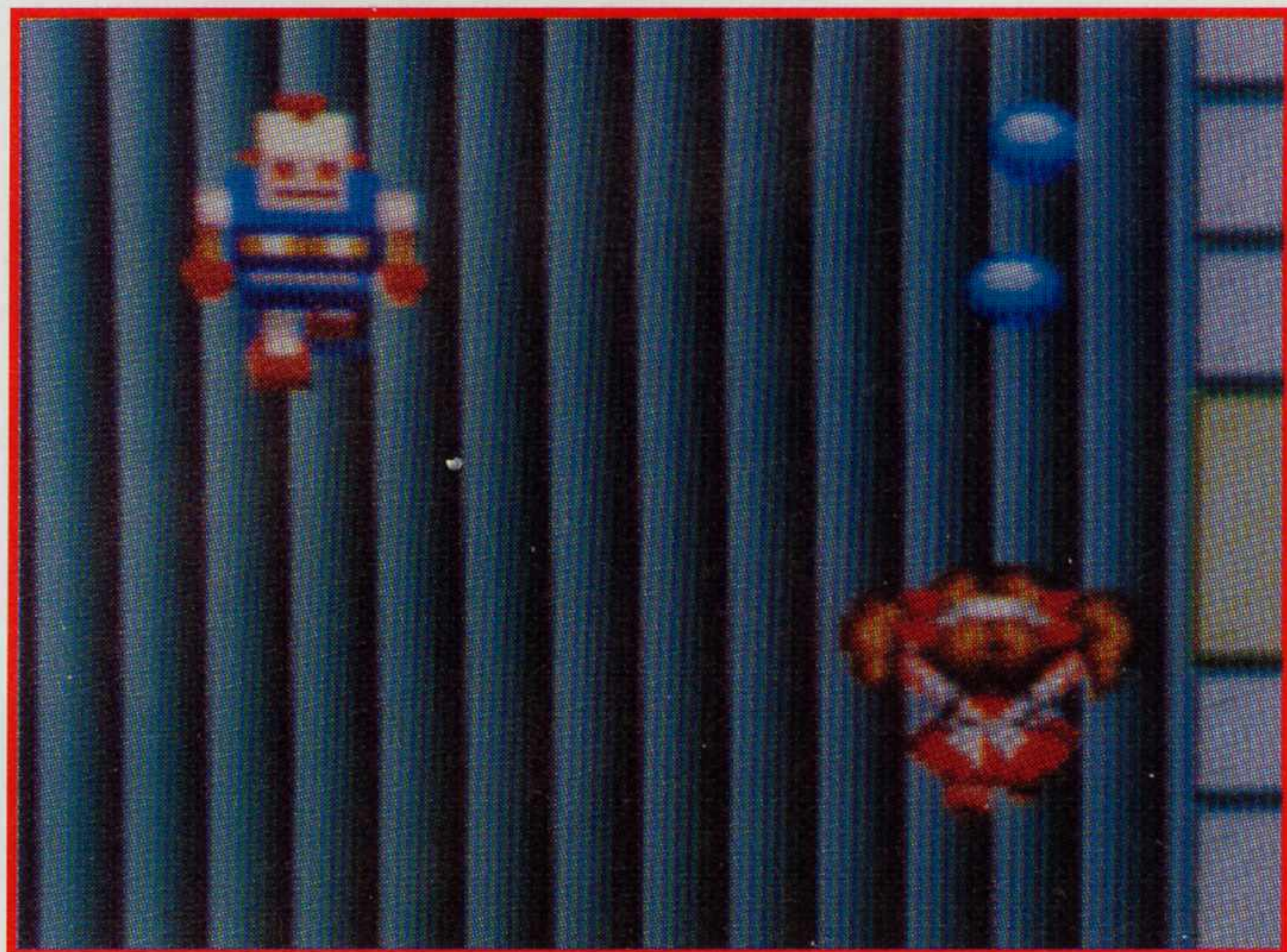
Killing Cloud	22
Sim Earth	25
Brat	28
Sorcerers get all the girls	30
Flames of Freedom	33
Cybercon III	36
Warlock	39
Super Cars II	40
Eye of the beholder	42
Flight of the Intruder	44
Ski or Die	45
Demoniak	46
Railroad Tycoon	48
Battle Storm	50
Feudal Lords	51
Cluedo Master Detectiv	52

INH

PLAYTIME • AUS



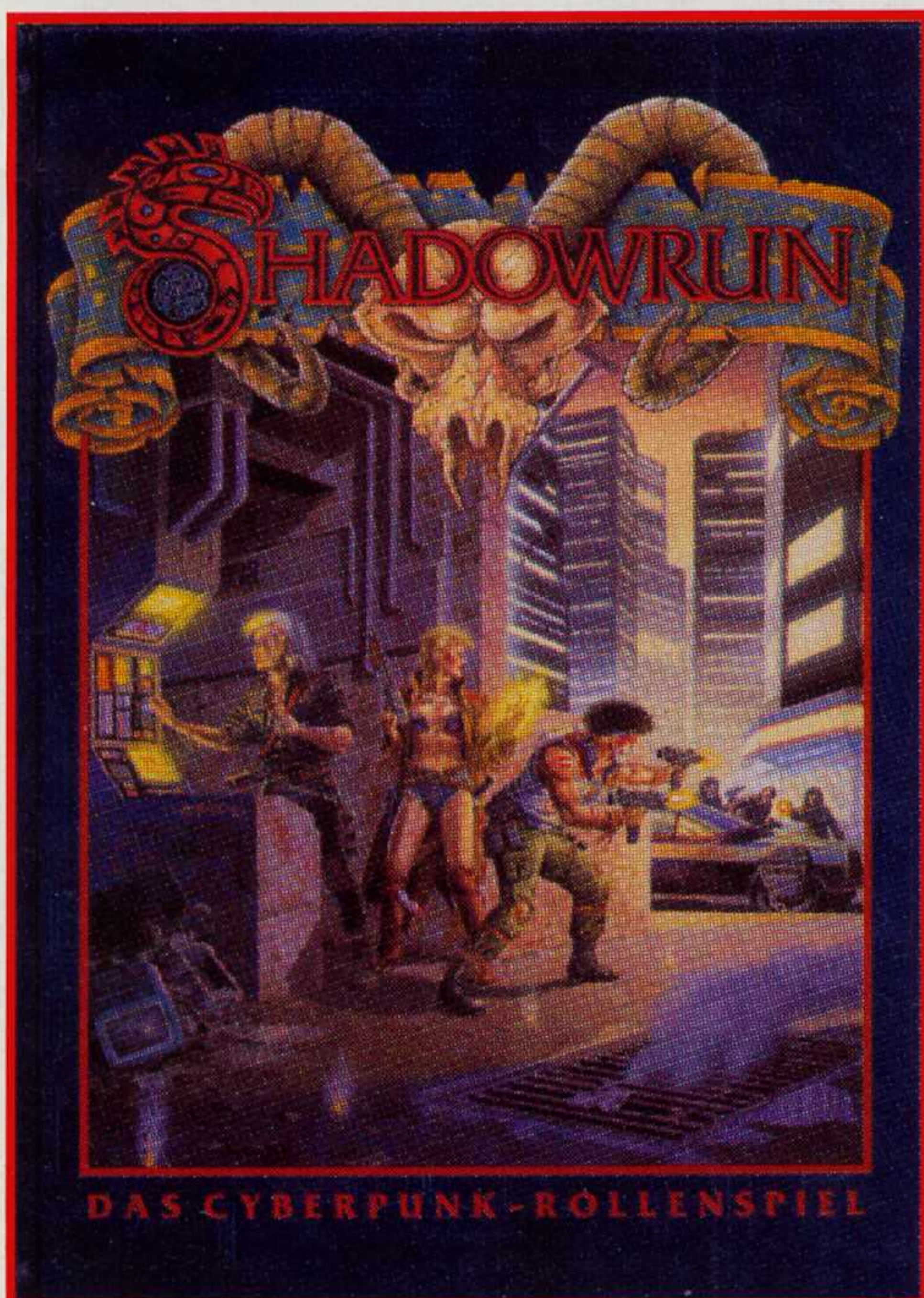
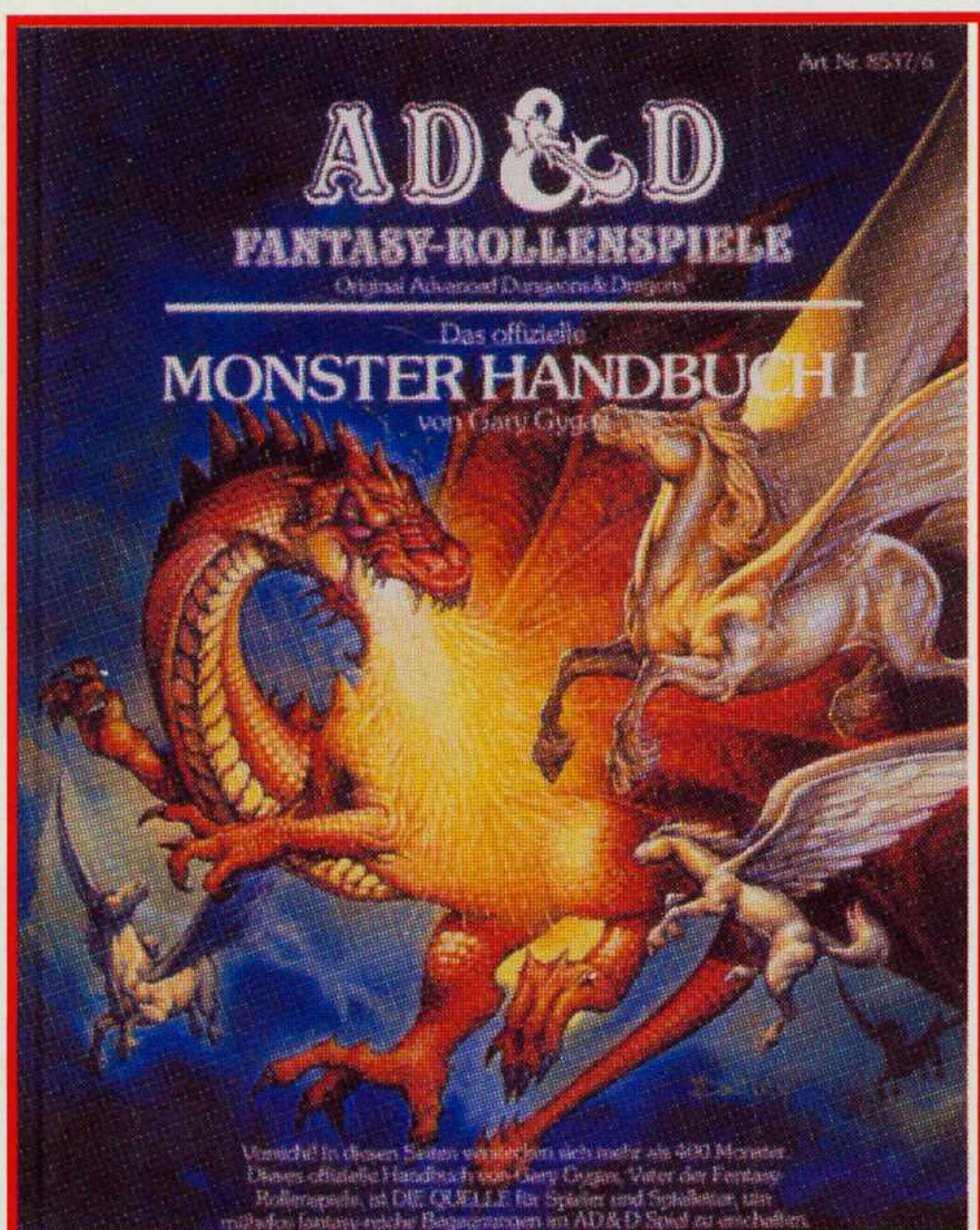
Neu: Tests Konsolen-Spiele. Lesen Sie die Ergebnisse ab Seite 114



Game Gear, SEGA, NES und MegaDrive: Aktueller Bericht ab Seite 102.

ALT

BE 2 • JUNI 1991



Neu in diesem Heft: Rollenspiele! Alle aktuellen Spiele und die besten Tips ab Seite 124.

Predator	54
UMS II	56
Merchant Colonies	58
Back to the Future	60
Insects in Space	62
Zarathrusta	64
Elite Plus	69
Moonshine Racers	70
Moonfall	72
Death Knights	80
Navy Seals	81



Die besten Budget-Spiele	82
--------------------------	----



Game Gear	102
SEGA	106
NES	108
MegaDrive ...	114



Vorgestellt:	124
Die bekanntesten Rollenspiele	125

Was Sie schon immer wissen wollten....aber nie zu fragen wagten über das

PLAY TIME-TEAM

oder: konntet ihr uns diese

Fotos nicht ersparen?

Auf dieser Seite wollen wir es Ihnen vorstellen:

das **PLAY-TIME-TEAM** - Tag und Nacht im Einsatz, um Ihnen die aktuellsten Spieletests, die besten Tips&Tricks, die heißesten News, die interessantesten Brett- und Rollenspiele und die up to date Gallup-Charts zu bieten.

Das Play Time-Team

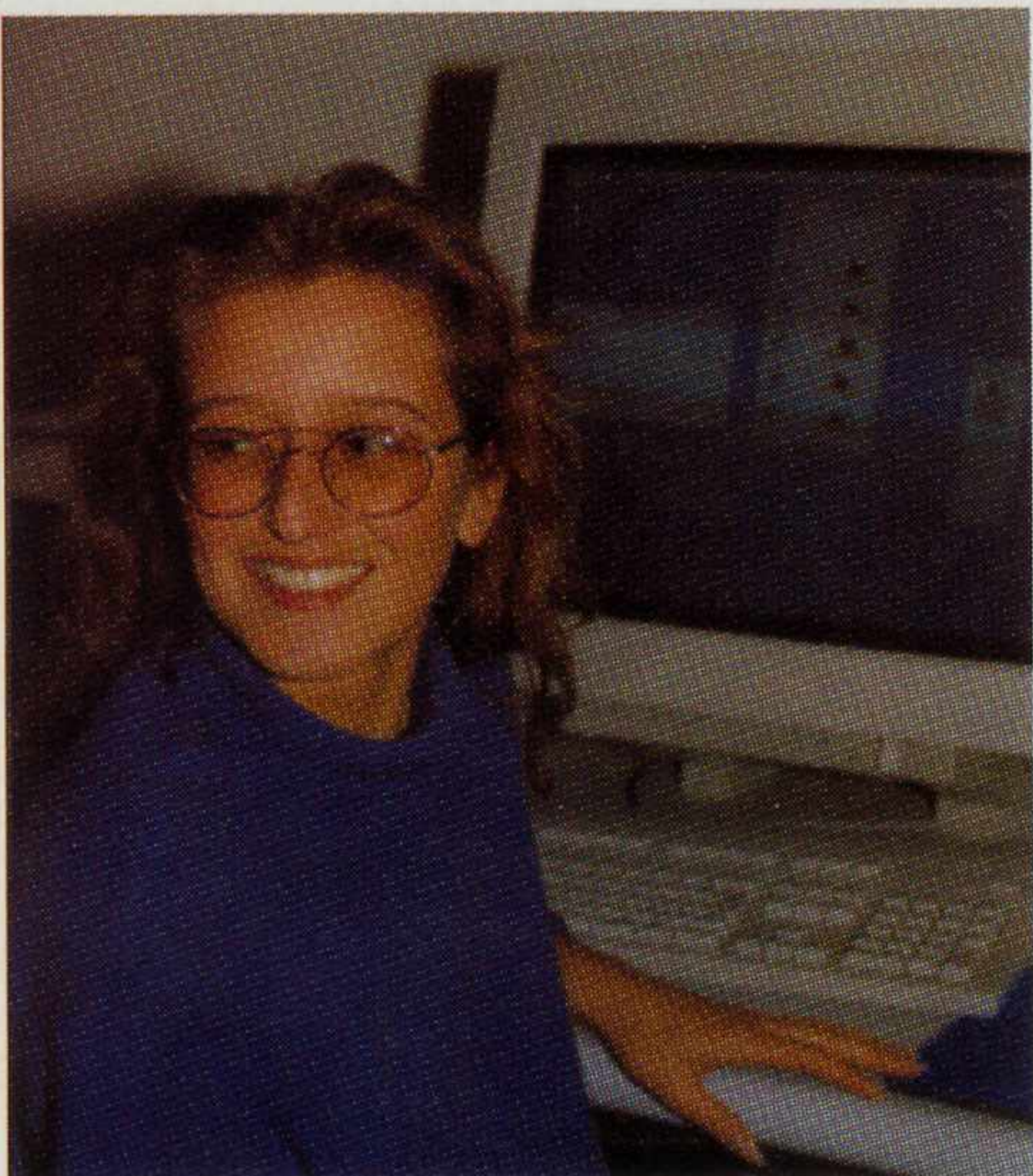


Die beiden CvDs (Chefs vom Dienst):

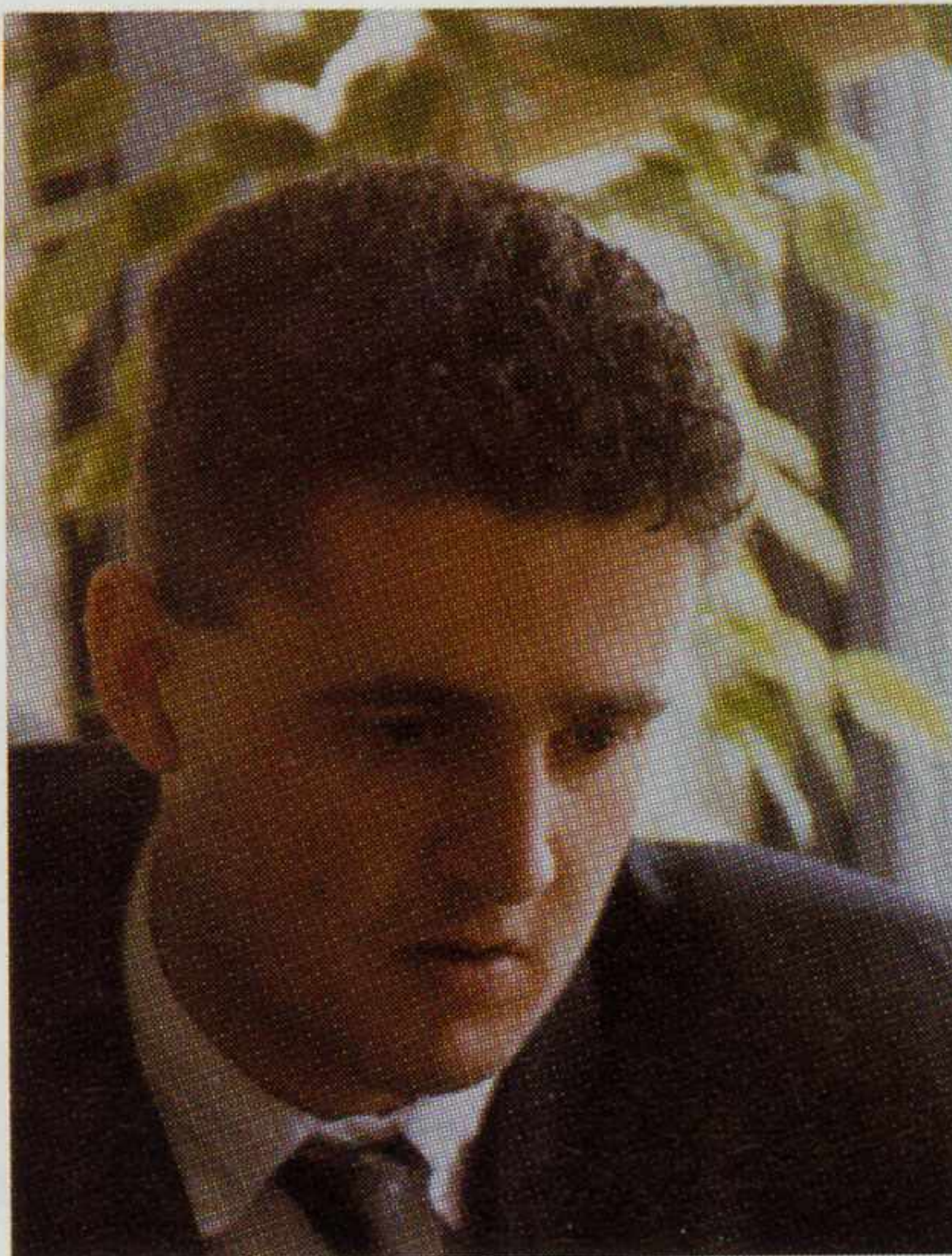
Christian Geltenpoth - ohne Telefon nur ein halber Mensch...



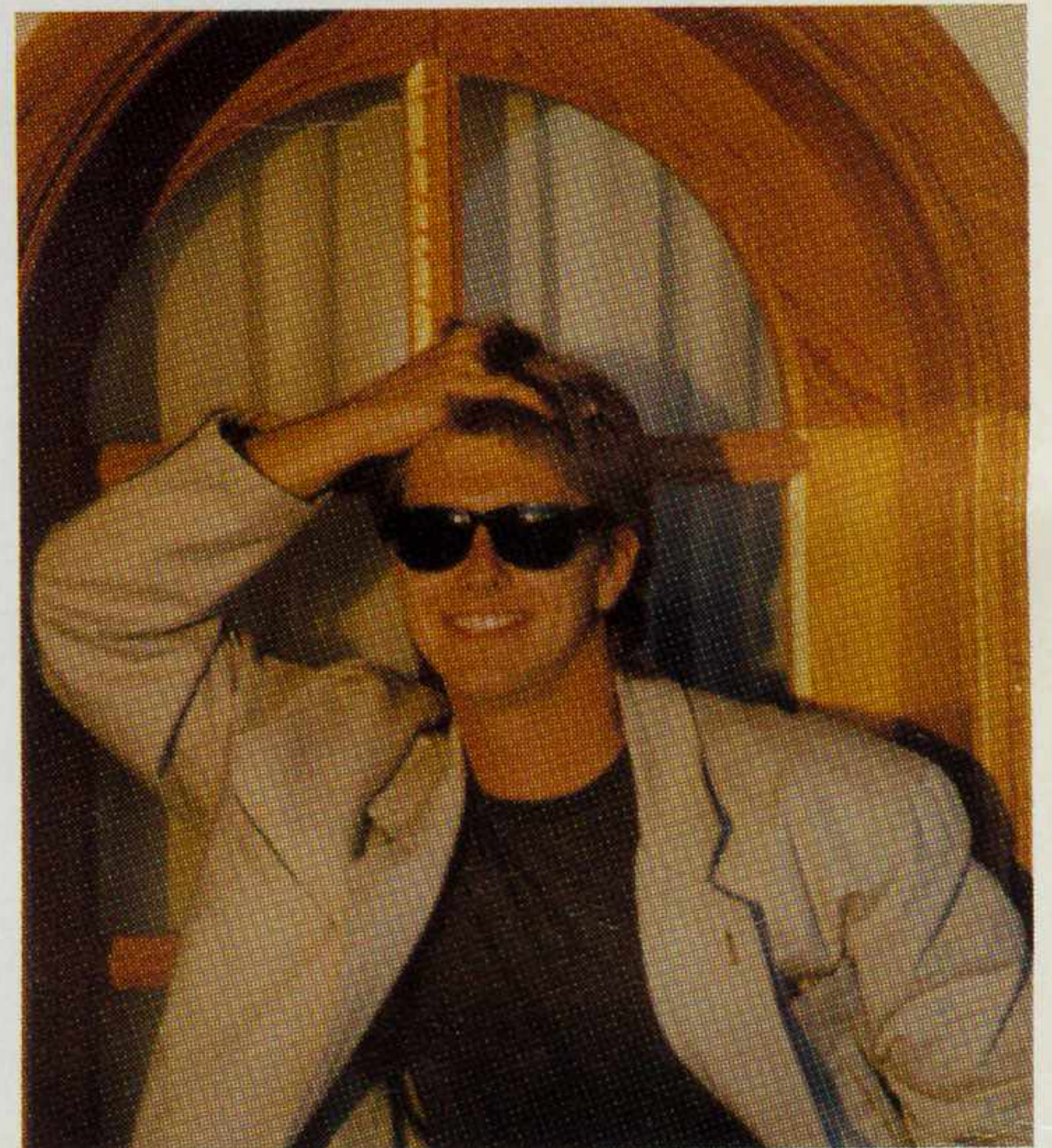
Arthur Kreklau - einer, dem das Grinsen nicht so schnell vergeht..



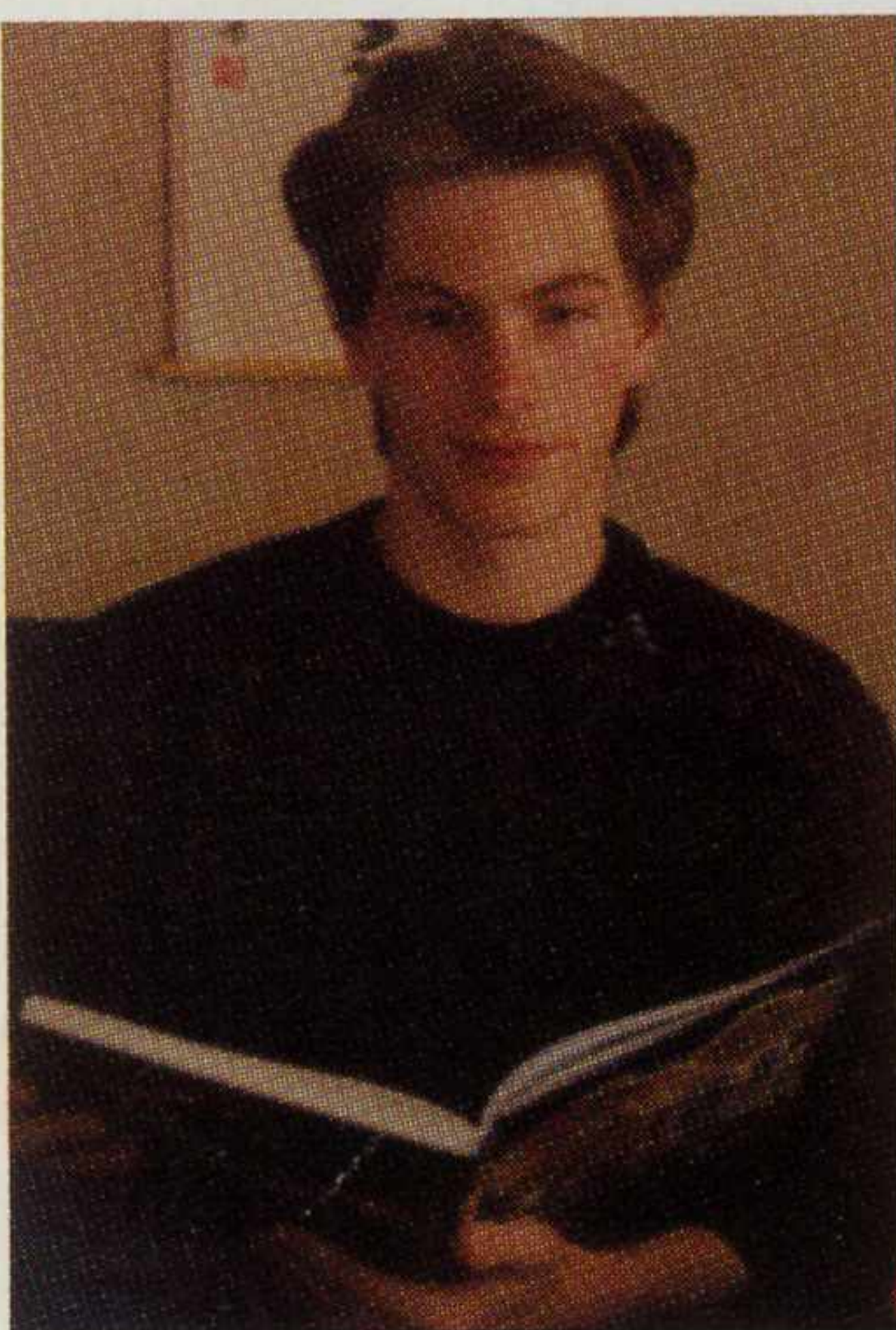
Anja Stöberlein - alias Mrs Mac- "verbricht" ab dieser Ausgabe das Layout



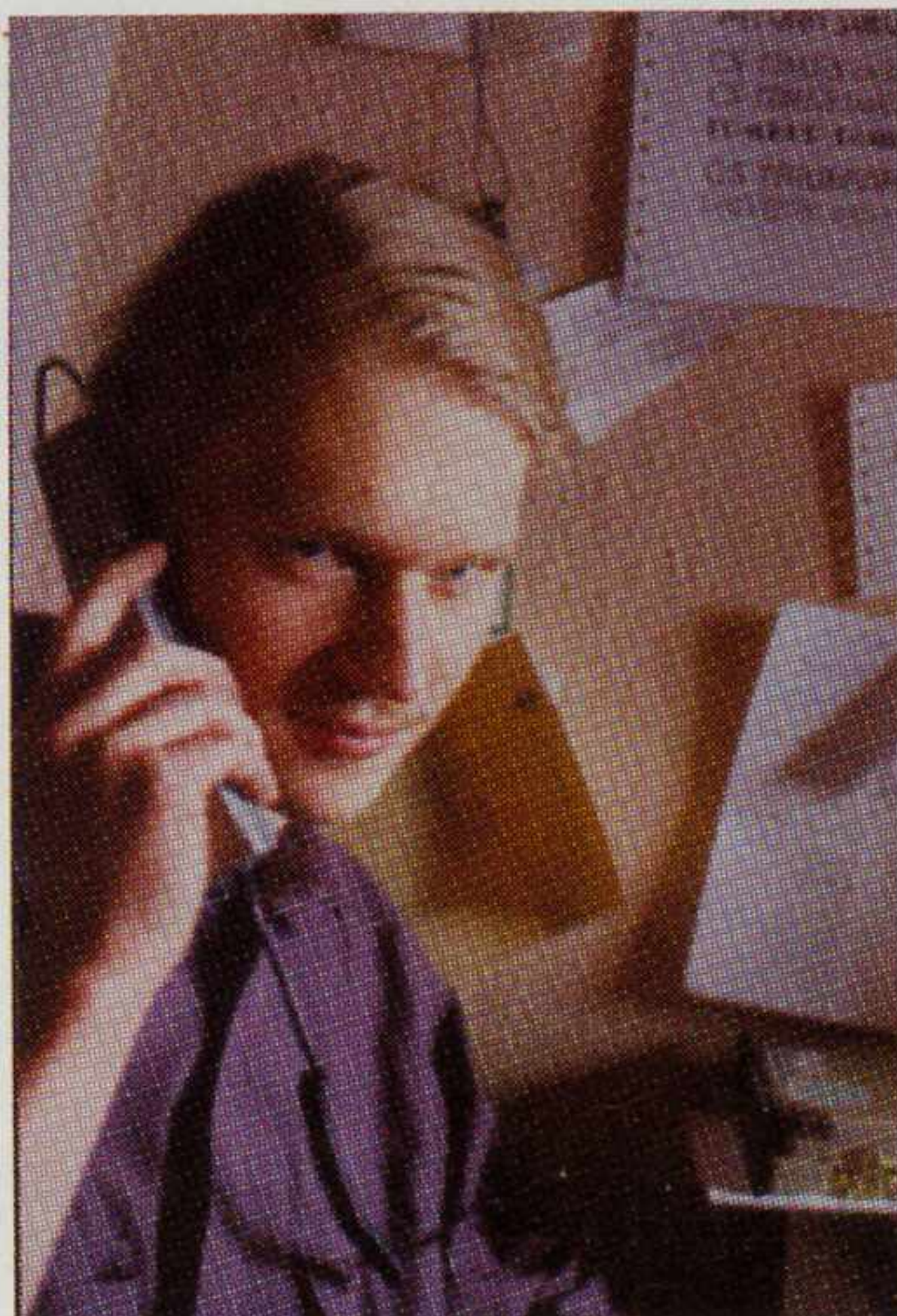
Thorsten Szameitat - immer auf der Jagd nach den unglaublichsten Gerüchten...



Alexander Wiederhold (Fotos) - hier in einer Miami Vice-Szene auf Monkey Island...



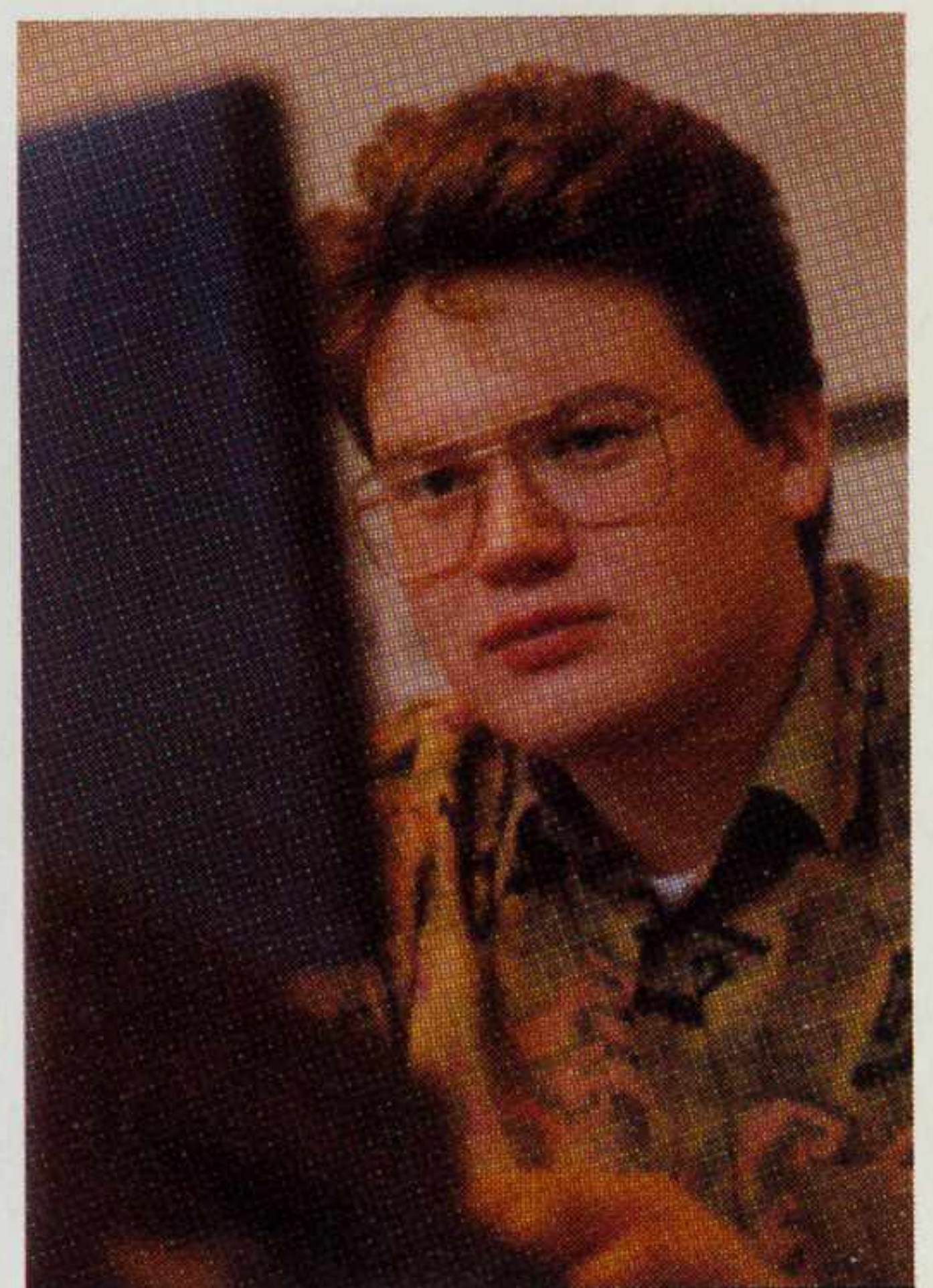
Alexander Geltenpoth- alias Mr AD&D - kein Rollenspiel ist vor ihm sicher!



Dieter Kneffel - testet jedes Spiel bis zum Abwinken..



Christian Müller - hier etwas geschafft nach mehrstündigen Konso-len-Spiele-Tests.



Oliver Menne - last but not least - auf der Suche nach den heißesten Tips&Tricks.

Die Bewertungen

Jeder Spieletest in Play Time ist nach einem ausgeklügelten System aufgebaut.

Da sind zum einem **die seitlichen Markierungen**, die Ihnen helfen sollen, schneller die gewünschte Rubrik zu finden.

Die Symbole am Anfang jedes neuen Tests verschaffen Ihnen sofort die wichtigsten Informationen über den Hersteller, den Preis, das System und natürlich das Spiel-Genre.

Der Bewertungsblock am Ende des Testberichts zeigt Ihnen auf einen Blick, was Sie von diesem Game zu halten haben. Lacht der Frosch, gut für das Softwarehaus - ansonsten vergessen Sie's lieber gleich wieder - das Spiel ist dann zumindest in den Augen des jeweiligen Testers nicht unbedingt das, was man "erste Sahne" nennen würde...

Ein ganz gutes Konzept wie wir glauben - einfach und übersichtlich. Natürlich haben wir für Kritik offene Ohren. Schreiben Sie uns doch generell, was Ihnen am Konzept von Play Time gefällt und was wir noch verbessern sollten.

Die Symbole für..



Abenteuerspiele



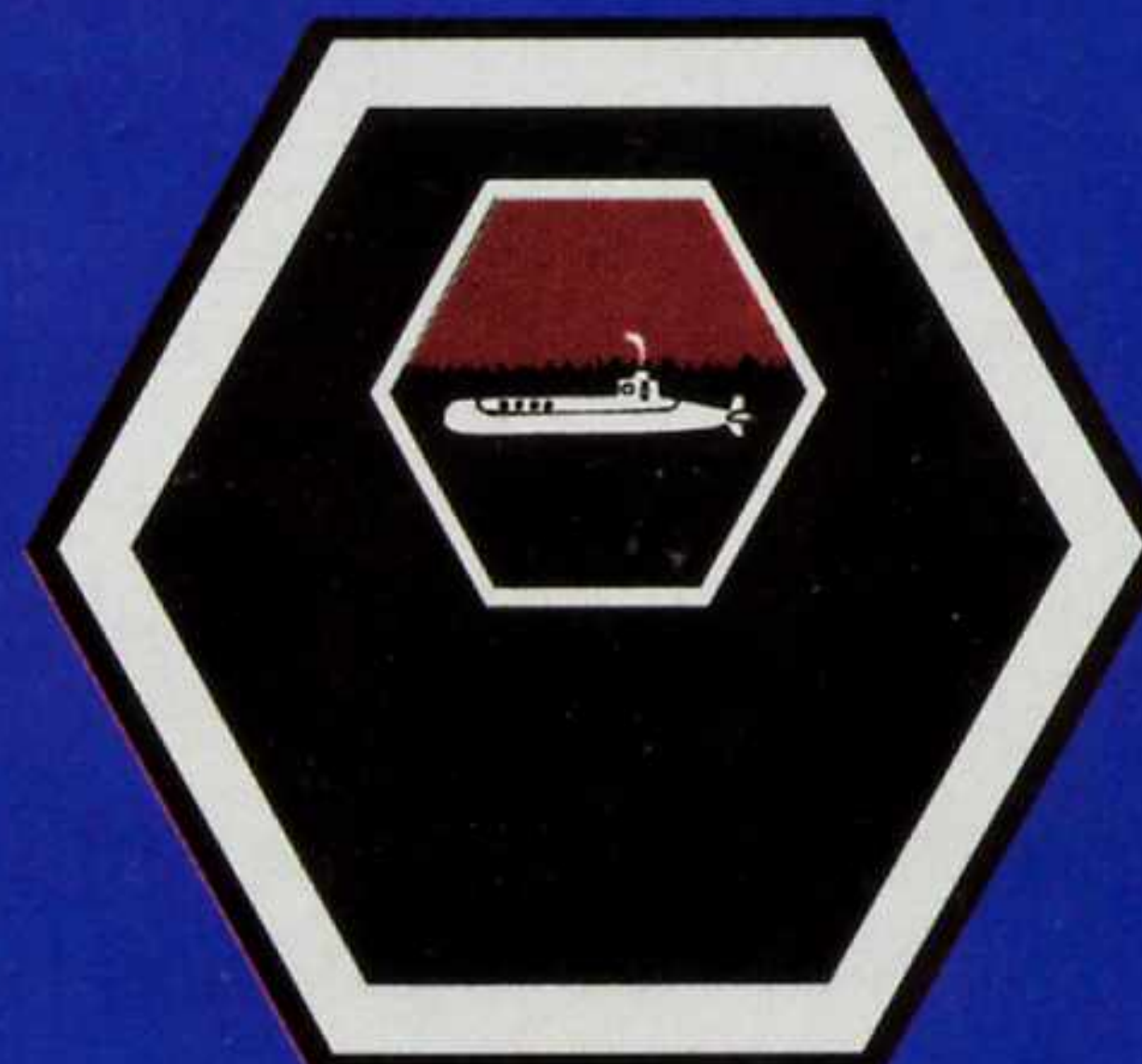
Low-Budget-Spiele



Action-Games



Sportspiele

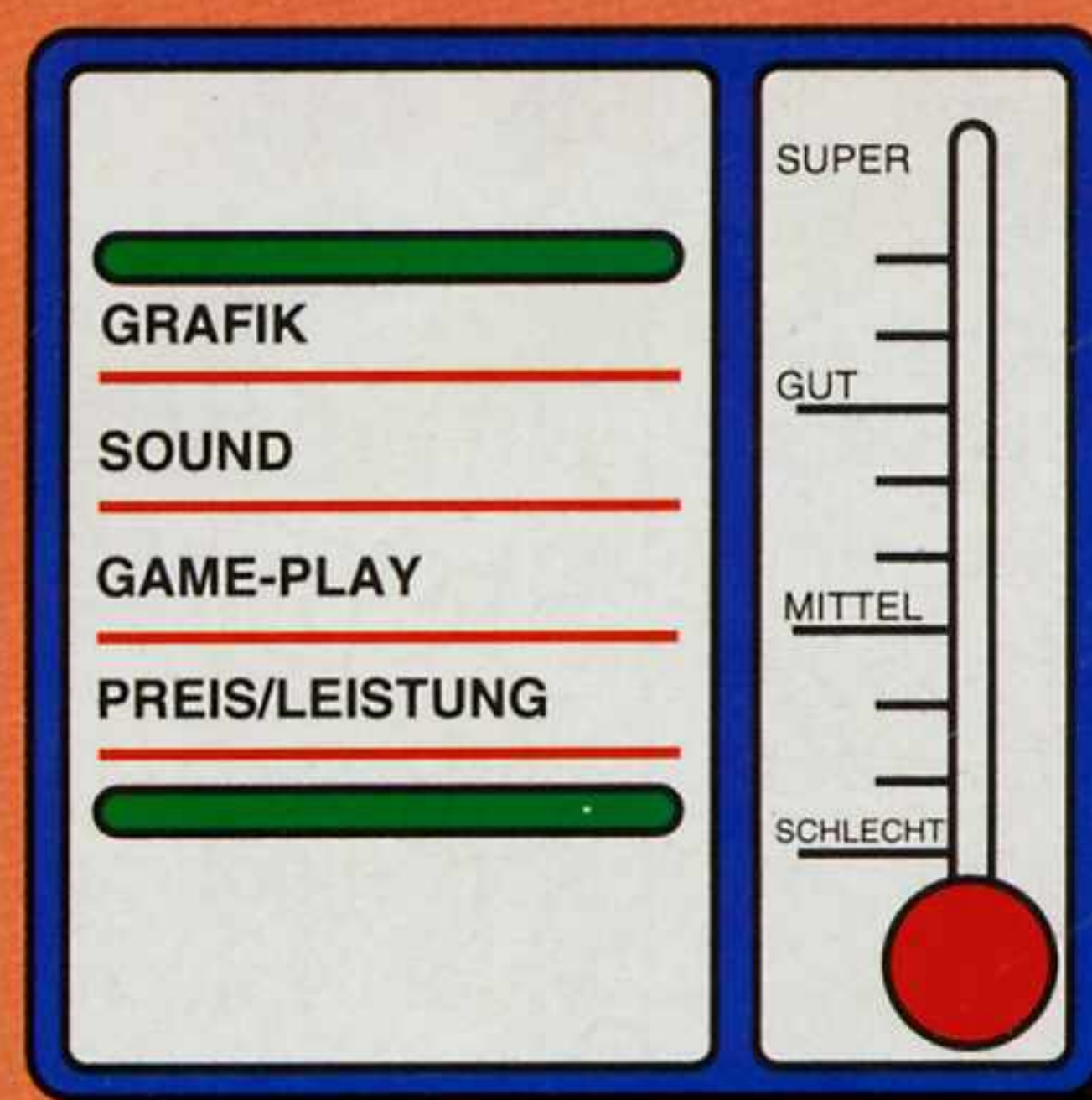


Simulationen



Brett-und Rollenspiele

Der Bewertungsblock zeigt Ihnen auf einen Blick, was Sie von dem getesteten Spiel zu halten haben.



Gut!



Empfehlenswert!



Absoluter Schrott!

REDAKTIONSADRESSE PLAY TIME:

Natürlich sind wir ganz "heiß" auf Ihre Meinung zu dieser Ausgabe, Tips&Tricks und was Sie sonst noch so auf Lager haben. Also nichts wie los - richten Sie Ihre Einsendungen an:

CT Verlag GmbH&Co.KG - Redaktion Play Time
Gufidaunerstraße 13 - 8501 Schwarzenbruck.

NEWS

NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■ NEWS ■ ■ ■

Hier ist wieder Kerry Culbert, mit den neuesten Spielen und der neuesten Hardware. Vergessen Sie nicht, auch einen Blick in die Gerüchtecke zu werfen, bevor Sie losziehen um sich die neuesten Scheiben zu holen.

FUTUREGRAMES ODER INFOGRAMES?

Von den jazzigen Pressekonferenzen an Schauplätzen wie 'Madame Tussards' abgesehen, sind die Spiele von 'Infogrames' immer zukunftsorientiert. Viele ihrer Spiele, ein gutes Beispiel ist da die PC-Version von 'AlphaWaves', erinnern mich an cubistische Zeichnungen von im Raum angeordneten Kugeln und Dreiecksflächen.

Kaufen Sie sich am besten die Amiga-Version von 'Alpha Waves', die seit Montag, dem 25. März erhältlich ist, und Sie werden sehen, was ich meine.

Für die Amiga-Version zahlen Sie um die 70 DM, die PC-Version geht für etwa 90 DM über den Ladentisch. 'Metal Masters', welches gerade erst veröffentlicht wurde ist sogar noch ein besseres Beispiel für die futuristische Firmenphilosophie. Dieses Spiel ist vergleichbar mit 'Robotic Sports' und ermöglicht es Ihnen einen eigenen Roboter zu bauen. Seien Sie bereit, bis zur letzten Schraube zu kämpfen, da Sport für diese Roboter eine Schlacht ist. Wie wir im Mai

sehen werden, ist 'Infogrames' in der Lage uns eine größere Auswahl an Spielen zu bieten. Achten Sie vor allem auf 'Alcatraz' und 'Billiards II'. Das erste der Spiele soll während der ersten zwei Maiwochen, das andere in den beiden letzten veröffentlicht werden. 'Billiards II' ist insofern ein für 'Infogrames' typisches Spiel als es Sportarten in 3-D-Manier beinhaltet. Sowohl die ST, als auch die Amiga-Version kosten voraussichtlich etwa 80 DM. Fans von 'Sim City' und 'Populous' können nun beide Spiele zusammen erwerben.

HEWSON IN BEDRÄNGNIS

Wie es scheint, befindet sich nicht nur 'Activision', Vater von so klassischen Spielen wie 'Shanghai' in der Klemme. 'Hewson', aus dessen Hause das Spiel 'Uridium' mit seinem extraarten Scrolling stammt, ist nicht mehr in der Lage, die lang-erwartete 16-Bit Umsetzung zu veröffentlichen. Es war mir nicht möglich, mit Toni Waknell, die für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist, zu sprechen. Statt dessen wurde ich von einem Firmensprecher darauf hingewiesen, man habe ihren Anschluß aus Kostengründen abgemeldet. Als wir in Druck gingen, war niemand von Hewson in der Lage, uns Auskunft zu erteilen.

ZUSAMMENSCHLUß VON SIERRA UND

BRODERBUND

Hewson dürfte nunmehr der Vergangenheit angehören, aber es scheint, als würde Sierra an einer eigenen Zukunft arbeiten.

Damit geht der Hersteller von Unterhaltungssoftware wie etwa 'Kings Quest V' Hand in Hand mit Broderbund.

Von Broderbund stammen sowohl Lern- als auch Anwenderprogramme, wie etwa der 'Print Shop' oder die 'Carmen Sandiego' Reihe. Daneben natürlich auch solche Klassiker wie 'Raid on Bungling Bay' oder das etwas neuere 'Wings of Fury'.

Ken Williams von Sierra wird der Vorsitzende dieser Tochtergesellschaft sein. Wie er uns erklärte, würde sich aber die Art der von Sierra veröffentlichten Spiele nicht ändern. Vielmehr würden sich die beiden Unternehmen in Zukunft die Vermarktung und ihr technisches sowie finanzielles Know-How teilen.

TECHNO VIDEOS

Wenn Sie diesen Monat eine Pause zwischen dem Spielen einlegen wollen, dann schauen Sie sich doch mal die neuesten Kaufvideos von CBS Fox an.

Sie brauchen eigentlich nur um die 30 DM für jedes Angebot, und die Zeit zum Anschauen. Erleben Sie in 'Twilight Zone' mit William Shatner und Telly Savalas übersinnliche Dinge und merkwürdige Reisen. Oder würden Sie viel lieber die tiefen von 'Abyss' erfor-

schen?

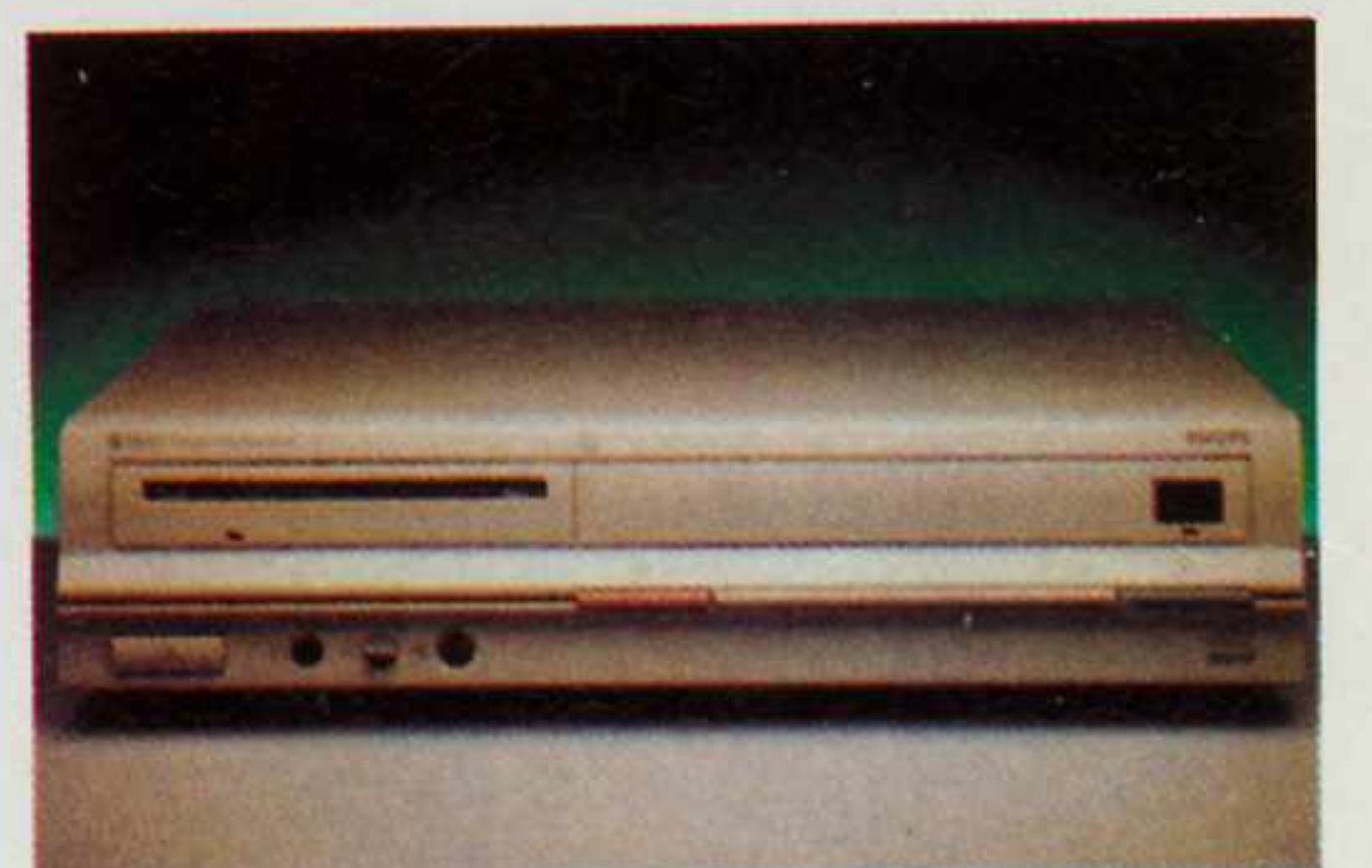
Die fantastischen Spezialeffekte in diesem Unterwasserabenteuer stammen übrigens aus der Feder von Stan Winston, der auch bei Aliens gedreht hat. Beide Videos sind ab dem 9. Mai erhältlich.

Wenn Sie nach diesen harten Streifen etwas Abwechslung brauchen, ist vielleicht 'Erich der Wikinger' genau das Richtige für Sie. Hauptdarsteller in diesem Film voller Action und Fantasie über Seeschlachten, untergehende Städte und böse Monster ist Terry Jones an der Seite von John Cleese.

PLATZ FÜR EIN PHILIPS-ROM?

Besitzer eines PCs können seit neuestem ein CD-ROM für etwa 1200 DM erwerben.

Der tragbare CM50 ist sowohl für 12 cm als auch 8 cm Musik- oder ROM-CDs, mit einer Kapazität von 600 MBytes geeignet. Da das Laufwerk über den PC-Bus gespeist wird, ist kein weiteres Netzteil notwendig. Das Laufwerk ist über die CD-Rom-Händler



Der CM50

Optech, Microinfo und CD-Fiche zu beziehen. Zusätzliche Informationen können Sie bei Julie Davies, Philips

Tel.: 089-4 48 93 89



GAMEBOY

Gamelight	29,00
Magnifier	29,00
Amplifier	29,00
Lightboy	59,00
Tasche	19,00
Koffer	29,00
Protector	39,00

Batman	59,00
Battle Bull	69,00
Bomber Boy	49,00
Boxxle	69,00
Boxxing	69,00
Bubble Bobble	69,00
Bugs Bunny	69,00
Castlevania	69,00
Chase HQ	69,00
Chessmaster	49,00
Contra	69,00
Cyraid	69,00
Dexterity	49,00
Double Dragon	69,00
Dragons Lair	69,00
F 1 Spirit	69,00
Final F. Legend	79,00
Ghostbusters II	69,00
Gremlins 2	69,00
Ikari	69,00
In Your Face	69,00
Ishido	39,00
Klax	49,00
Kung Fu Master	69,00
Lock'n Chase	49,00
Loopz	55,00
Mickey Mouse 2	69,00
Motocross	49,00
Nemesis	59,00
NFL Football	69,00
Ninja Adventure	69,00
Paperboy	49,00
Parodius	69,00
Pipe Dream	49,00
Pinball	39,00
Puzznic	49,00
R-Type	69,00
Rolans Curse	69,00
Side Pocket	69,00
Skate or Die	49,00
Teenage Turtles	49,00
Ultima	79,00
Wrestling	69,00

SEGA MEGA

Joypad	39,00
Arcade Power	119,00
Euroadapter	29,00
Afterburner	109,00
Ambitions of Caesar	119,00
Aleste	99,00
Aeroblaster	99,00
Dick Tracy	89,00
Elemental Master	89,00
Fatal Labyrinth	119,00
Gaiare	99,00
Gynoug	89,00
Hellfire	49,00
Hellraiser	119,00
Insector X	59,00
James Pond	119,00
Joe Montana	99,00
Klax	89,00
Lakers vs. Celtics	109,00
Mickey Mouse	69,00
Midnight Resistance	119,00
Might Magic	99,00
Mystic Hunter	99,00
Nadia	99,00
PGA Tour Golf	119,00
Shadow Dancer	69,00
Super Airwolf	109,00
Super Shinobi	69,00
Stormlord	119,00
Strider	69,00
Thunder Force III	109,00
Valis III	109,00
Vermillion	139,00
Verytex	99,00

GAME GEAR

Chase HQ	69,00
G Loc	69,00
Head Buster	69,00
Kinetic Connection	69,00
Mickey Mouse	79,00
Phantasy Star	79,00
Pop Breaker	69,00
Pro Baseball	69,00
Psychic World	69,00
Super Golf	69,00
Woody Pop	69,00
Wonderboy	69,00

SUPER FAMICOM

ab Lager lieferbar
Actraiser
Augusta Golf
Baseball
Big Run
Darius Twin
Drakkhen
Final Fight
Gradius
Great Battle
Hole in One
Populous
Simcity
Ultraman
u.v.m.

PC ENGINE

1944
Bomberman
Bonze Adventure
Cadash
Devil Crush
Dragon Curse
Dragon Spirit
Dungeon Explorer
Final Match
Formation Soccer
Galaga '88
Hellfire (CD)
Hero Tonma
Jacky Chan
Masters of Monster
Moto Roder II
Mr. Heli
Nectaris
PC Kid
R-Type
Son Son II
Violent Soldiers
Y's III (CD)

PC ENGINE GT

Grundgerät mit 3 Spielen	699,00
Mehrspielerkabel	59,00
Tasche	39,00

AMIGA

Bane of Cosmic Forge	89,00
Bards Tale 3	69,00
Blue Max	75,00
Chuck Rock	59,00
Das Boot	75,00
Elvira	79,00
Fantasy World Dizzy	19,00
Final Whistle	33,00
Great Courts 2	69,00
Killing Cloud	75,00
Larry Triple Pack	109,00
Lemmings	65,00
Monaco GP	59,00
Monkey Island	75,00
Nam	75,00
Panza Kick Boxing	75,00
PGA Tour Golf	69,00
Speedball 2	65,00
SWIV	59,00
Turrican 2	59,00
Wonderland	75,00
Z-Out	59,00
512 KB Erweiterung	99,00

MS-DOS

Bane of Cosmic Forge	89,00
Death Knights of Kryn	75,00
Elite Plus	89,00
Eye of the Beholder	75,00
Genghis Khan	95,00
Larry Triple Pack	109,00
Life & Death 2	75,00
Links (VGA)	89,00
Links Courses	39,00
Monkey Island (VGA)	89,00
Nam	89,00
Red Baron (VGA)	89,00
Silent Service 2	89,00
Sim Arch 1	39,00
Sim Arch 2	39,00
Simearth (kompl. dt.)	99,00
Space Quest 4 (VGA)	89,00
Spellcasting 101	69,00
Ultima 6	89,00
Wing Commander	89,00
Soundblaster	399,00

Alle Preise inkl. MWSt. Versand nur per Nachnahme. Irrtum, Änderung, Liefermöglichkeit vorbehalten.

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-ROSENHEIM-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-MÜHLDOF-ÖSTERREICH



ECS Vertriebs GmbH Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

...ist megastark!

Marketing Services Manager, unter der Nummer 0044-0306 75777 in England erfragen.

So können Sie etwa den Fahrplan für Zugverbindungen innerhalb Europas oder Währungsauskünfte auf einer mehrsprachigen CD von Philips erhalten. Für den Reisenden jeden Alters ist der 'European Business Guide' geeignet, der ebenfalls auf dem CM50 läuft. Die aktuelle Ausgabe ist um die 300 DM zu haben. Etwas teurer kommt Sie da schon das 'CDD 401 desktop CDROM' für etwa 1800 DM. Dafür bietet es aber schnellere Zugriffszeiten und ebenfalls eine Kopfhörerbuchse sowie Chynch-Ausgänge.

Beide Produkte kommen ab 1992 auf den europäischen Markt.

'REAL THINGS' WERDEN LEBENDIG

Wenn Sie selber zwar nicht zeichnen können, sich jedoch gerne als Künstler sehen würden, haben die 'RGB Studios' genau das Richtige für Sie.

Die 'Real Things' Reihe läuft mit Deluxe Paint III oder jedem anderen Programm zusammen, das 'animbrushes' (=animierte Shapes) unterstützt. Diese Serie enthält lebendige Geschöpfe, die Sie nach eigenem Belieben ändern und sowohl zum reinen Vergnügen als auch für ernstere Anwendungen nehmen können.

Die in der letzten Ausgabe enthaltenen Menschen eignen sich Ideal, um damit Wettkampfstrategien für das nächste Sportfest zu entwerfen. Vorteilhaft an diesen Produkten ist die Möglichkeit, neben dem manipulieren auch eigene Animationen zu entwerfen.

Wie mir Robin Bison sagte, handelte es sich hier um eine weiterführende Reihe. RGB wollen in Zukunft pro Jahr

mindestens 3 Ausgaben veröffentlichen. Achten Sie im nächsten Jahr auf die Ausgabe mit Amphibien. Mehr Information können Sie direkt unter der Nummer

0044-082581 2666/3592 bei RGB in England erfragen. Schriftliche Anfragen können an folgende Adresse gerichtet werden:

RGB Studios,
Gables, BMX,
East Sussex TN 22 4PP.

ATOMINO

Sie sollen auch nach erscheinen dieses Heftes wieder in der Lage sein, das neueste Spiel aus dem Softwarehaus mit der durchgehend überzeugendsten Grafik und Gestaltung zu kaufen. Nach Lemmings nun Atomino, wie die neueste Creation heißt, bei der es darum geht, Moleküle aus Atomen zusammen zu bauen.



Nach Lemmings: Atomino

Obwohl es vielleicht nicht so reizend wie Lemmings aussieht, ist es genauso fesselnd. Manche der Moleküle müssen eine Vorgabe erfüllen, aus einer bestimmten Anzahl Atomen

bestehen oder bestimmte Objekte verkörpern. Die gegebenen Atome lassen sich mit bis zu vier weiteren Atomen verbinden. Gelingt es Ihnen innerhalb einer bestimmten Zeit nicht, die Atome zu verbrauchen, ist das Spiel vorbei.

Die Versionen für PC, Amiga und ST sind um die 80 DM erhältlich, eine Version für den C64 ist für etwa 30 DM zu haben.

Atomino liegt dem erst kürzlich veröffentlichten Spiel 'Armour-Geddon' dicht auf den Versen. Darin geht es um die Rettung der Welt mit Hilfe von zigtausend Waffen. Wenn Sie mich fragen, sehe ich durch den Einsatz von Waffen aber eher eine Zerstörung. Für ca. 80 DM können Sie mit Armour-Geddon nun auf einem Ami-

Mania diesen Eindruck vermitteln.

Ein Strategiespiel mit der Aufmachung eines Arcade-spiels. Spielidee ist die Kolonialisierung Ihres Raumes während einer, aus neun wählbaren Epochen. Hier können Sie Gott spielen und die Evolution durch den Aufbau von Industrie und Waffen beschleunigen. Dabei können Sie dann auch gleich die gut getroffenen-Graphiken bewundern.

Ob Sie nun lieber Höhlenmensch für einen Tag sind, in beiden Weltkriegen mitkämpfen, als Römer spielen oder vielleicht die ferne Zukunft erleben wollen bleibt Ihnen überlassen. Daneben können Sie auch Epochen vermischen, etwa Höhlenmenschen eine Spitfire fliegen



Wird Microsoft verrückt?

ga oder ST Chaos stiften.

MIRRORSOFT

wird im Juni offiziell Verrückt. Zumindest soll Ihnen ein Spiel Namens 'Mega-lo-

lassen, oder römische Centurier mit Atombomben spielen lassen.

Die Graphiken sind ausführlich und sauber, doch sind die Soundeffekte des Spiels die Krönung dieses Spiels. Hören Sie sich doch mal die digitalisierten Stimmen von Berufsschauspielern an.

Entwickelt wurde das Spiel von 'Sensible Software', aus deren Feder so bekannte Spiele wie Wizball, International 3-D, Tennis und Microprose Soccer stammen. Auch diese Veröffentlichung wird ohne Zweifel ein Erfolg. Schauen Sie es sich am besten mal auf einem PC, Amiga oder ST an.



GREMLIN'S NEUES

Der Mai bringt Ihnen `Switchblade 2` von Gremlin für den Amiga und ST ins Haus.

Sechs Level mit 100 Screens voller Action werden Sie wohl für das nächste Jahr außer Atem bringen. Suchen Sie nach Waffen und mampfen Sie die



Switchblade 2

leckere Nahrung die bei weitem das Essen in unserer Kantine übertrifft.

SALES CURVE DRÄNGT AUF DEN MARKT

So sind von diesem Unternehmen für dieses Jahr mehrere Veröffentlichungen geplant. `Rod-Land` ist die Arcadeversion eines Kampfsportes.

Jedoch sind Sie hier neben der Stange mit magischen Schuhen bewaffnet und Ihre Gegner sind reizende Kaninchen und ähnliches Getier.

Gleich nach dessen Erscheinen im September soll irgendwann zwischen Oktober und November `Big Run` für den ST, Amiga und C64 folgen. In diesem Automatenenspiel, daß unter Lizenz von Jaleco steht, haben Sie die Chance, ein Rallyefahrer zu sein.

Zusammen mit dem in Texas beheimateten Softwareverlag `Tradewest` wird Sales Curve an Weihnachten 91 `Double Dragon III: The Sacred Stones` der Öffentlichkeit vorstellen. Diesmal müssen unsere Helden Billy und Jimmy die bösen schwarzen Krieger

besiegen und die drei Rosettensteine zu finden. Nur wenn diese drei Steine gefunden sind, kommen die beiden nach Ägypten um dort gegen den stärksten Feind der Erde anzutreten.

Für mich klingt das alles etwas schauerlich. Die viele Arbeit an diesen Projekten erklärt vielleicht, warum die Umsetzung des Automa-

tion-Adventure für drei Spieler. Rak, Rip und Rol sind entführt, und in ein Irrenhaus gesteckt worden. Rak, der Anführer, hofft, daß er seine Freunde in die Freiheit führen kann.

Wegen ihren magischen Fähigkeiten und Dynamitstangen sollte man sie nicht unterschätzen. Rip ist eine mit tödlichen Dolchen bewaffnete Heldin, während



Rodland bietet viel Abwechslung

tenspiels Asylum noch nicht fertig ist.

Asylum ist ein Fantasy-Ac-

Rol eine Kette zum zuschlagen benutzt. All diese Waffen und so mancher Zauber

GNADENLOS GmbH - der Videospiele - Versand der Superlative

0161-2830778

NEO GEO

Grundgerät 799,90

Joystick 99,90

Alpha Mission 399,90
Blues Journey 399,90
Bowling 229,90
Burning Fight 399,90
Baseball Stars 229,90
Ghost Pilot 399,90
Golf Player 199,90
Joy Joy Kid 299,90
King Monster 399,90
Magician Lord 229,90
Nam 1975 229,90
Riding Hero 229,90
Sengoku 399,90

GAMEBOY

Aero Star 55,90
Baseball 29,90
Ballon Kid 44,90
Batman 55,90
Battle Bull 55,90
Beach Volley 54,90
Beetlejuice 53,90
Boxxle 53,90
Bubble Bobble 54,90
Castlevania 55,30
Chase HQ 49,90
Chessmaster 45,90
Contra 55,90
CosmoTank 49,90

Days of Thunder 55,90
Double Dragon 53,90
Dr. Do 55,90
Dr. Mario 45,90
Duck Tales 55,90
Final Fantasy 64,90
Final Reverse 49,90
Ghostbusters 54,90
Go Go Tank 55,90
Gremlins II 55,90
Ishido 33,90
Hatrix 53,90
Klax 39,90
Kung Fu Master 53,90
Kwirk 44,90
Loopz 49,90
Mario Land 44,90
Motocross 52,90
Navy Seals 54,90
NBA All Stars 53,90
Nemesis 49,90
Ninja Turtles 54,90
Nobunagas 75,90
Paperboy 53,90
Parodius 56,90
Pipe Dream 45,90
Pitman 33,90
Quarth 55,90
R - Type 54,90
Red October 55,90
Robocop 54,90
Simpsons 54,90
Solomons Club 55,90
Ultima 65,90
Volleyfire 35,90
Wrestling 53,90
WWF Superstars 55,90

SEGA MEGA

Aeroblaster 79,90
Arrowflash 45,90
Bimini Run 89,90
Columns 79,90
Crackdown 59,90
Dando 85,90
Dick Tracy 79,90
E - Swat 39,90
Fatal Labyrinth 79,90
Gaias 89,90
Gynoug 89,90
Hard Driving 59,90
Hellfire 39,90
Hellraizer 99,90
Insector X 59,90
Joe Montana 79,90
Ka - Ge - Ki 89,90
Ken North 49,90
Magical Hat 55,90
Mickey Mouse 55,90
Monsterlair 55,90
Musha Aleste 79,90
PGA Tour Golf 89,90
Phelios 49,90
Shadow Dancer 55,90
Strider 55,90
Stormlord 99,90
Super Monaco 49,90
Super Shinobi 49,90
Technocop 99,90
Thunderforce III 79,90
Tiger Heli 53,90
Valis III 89,90
Vermillion 129,90
Verytex 89,90

PC ENGINE

Bonze Adv. 79,90
Columns 79,90
Download II CD 99,90
Moto Rader II 99,90
Mr. Heli 49,90
Ninja Spirit 79,90
R - Type 49,90
Road Spirit CD 99,90
TV Sports 99,90
Y's III CD 119,90

SUPER FAMICOM

Augusta Golf 129,90
Simcity 129,90
Ultraman 99,90

weitere Spiele lieferbar

GAMEGEAR

Devilish 55,90
Mickey Mouse 59,90
Shinobi 55,90
Phantasy Star 65,90

weitere Spiele lieferbar

Lieferung per Nachnahme
zuzügl. DM 9,50 Versand.
Ausland nur Vorkasse.



Phantasie vom Feinsten: Salescurve

aus dem Zauberspruchautomaten werden schon dafür sorgen, daß unsere Helden nicht bis an ihr Lebensende gefangen bleiben.

ACCOLADE UPDATE

Seit kurzem gibt es `Stag` für ST und Amiga, `Search for the King` sowie `Conspiracy` auf dem PC. Daneben ist `Pro Sports` erschienen und kostet um die 90 DM für PC und Amiga, etwa 60 DM für den C64.

Ihre Aufgabe ist, herauszufinden, worum es in den Spielen geht...

VIRGIN'S NEUESTE

Frisch erschienen ist `Zork II` und `Excalibur` für Amiga, ST und PC.

Weiterhin noch erschienen ist `Sarajon`, ein Puzzlespiel ähnlich dem guten `Shanghai` von Activision. Seit März ist auch eine PC Version des Spiels `Golden Axe` erhältlich, das es seit

einigen Monaten für den Amiga gibt.

C64 Fans können sich über `Supremacy` freuen, das seit dem 29. März zu haben ist.

`Wonderland` ist seit dem 22. im Handel, `Infocom Enchanter` kommt am 14. Mai in die Auslage. Ab dem 12. Juni gibt es dann auch `Sorcerer` für Amiga, ST und PC.

SCHNÄPPCHEN

Wie es scheint, sind ein paar Schnäppchen unterwegs.

Für etwa 30 DM soll eine Sammlung an 8-Bit Spielen mit so bekannten Titeln wie `Bullseye` und `The Krypton Factor` auf Kasette erhältlich sein. Ab März können Sie Ihr Taschengeld dafür verbrauchen. Basketballfans werden `RBI II`, eine Arcadeumsetzung, mögen.

Eine weitere Umsetzung namens `Thunderjaws` werden Ihre Augen im Juni bestaunen können.

NEUER FLUGSIMULATOR

Microprose hat den `F19 Stealth Fighter` verbessert und das Endprodukt `F117A Stealth Fighter` genannt. Zwischen den neun Einsatzorten wird auch der hochaktuelle Irak zu finden sein.

Momentan ist nur die PC Version erhältlich. (um die 120 DM)

EINIGE TIPS.

Electronic Arts brachten kürzlich eine neue Ergänzung zur `Hard Nova`-Sammlung auf den Markt. Das `Hard Nova Clue Book` ist für die PC Version dieses ziemlich ansprechenden Weltraumadventures gedacht.

Etwa 90 DM müssen Sie für dieses Spiel schon hinlegen, das Buch ist für etwa 15 DM zu haben. Eine loh-

nenswerte Anschaffung, wenn Sie diesem Spiel verfallen sind. Neben vielen Tips und Anregungen werden Ihnen darin Hinweise zur Lösung bestimmter Situationen gegeben.

SHANGHAI SURPRISE

Diese Neuerscheinung von Sierra-on-Line hat eher etwas mit China, als mit Madonna oder dem Spiel von Activision zu tun.

Von Sierra erhielten wir nur spärliche Auskunft, das Spiel geht in die gleiche Richtung wie `Rise of the Dragon` (Beschreibung in der PlayTime, Ausgabe Mai).

Uns wurde ein realitätsna-



Phantastische Grafik: Shanghai Surprise

hes Spiel über Chinas dunkle Zukunft versprochen. Ich kann Ihnen aber jetzt schon mit Sicherheit versprechen, daß Sie von der PC-Graphik hingerissen sein werden (siehe Bildschirmfotos). Eine ausführliche Übersicht ist für den nächsten Monat geplant.



Realitätsnah!

Power..

..für Ihren C64

8

Programme auf Diskette.



Jetzt NEU!

Für nur DM 9,80 im Zeitschriftenhandel!

POWER-STICKS

Wa h n s i n n s Joysticks - oder Joystick-Wahn-sinn? Genausowenig wie man mit einem platten Reifen ein Rennen gewinnen kann, ist es unmöglich mit einem Joystick einen neuen Rekord aufzustellen, der wie eine Keule reagiert.

Sie wissen nicht, welcher Stick der richtige für Sie ist? Unser Mann in England hat die nachfolgenden Modelle für Sie getestet.

MARVERICK 1

Wenn die Action mal überhand nehmen sollte und es mal wirklich haarig wird - dem Autofire dieses Sticks ist kein Spiel gewachsen.

Eine große Grundplatte mit zwei Firebuttons machen ihn sowohl für den Tisch als auch den Freihand-Betrieb gebrauchsfähig. Leider muß man sagen, daß der Stick für Rechtshänder designed wurde. Ein Wahlschalter konfiguriert den Stick mit jedem gängigem Computersystem und Zwillingskabel lassen einen Anschluß - bei entsprechenden Systemen - an beide Joystick-Ports gleichzeitig zu. "Wozu denn das?", werden Sie jetzt fragen. Nun, durch Betätigen eines Schalters können Sie entscheiden, an welchen Port der Stick angeschlossen ist.

Ideal für den C-64, dessen Programmierer sich nie für einen Port entscheiden

konnten. Für Shoot-Em - Ups hat der Maverick 1 einen echten Killer von Auto-Feuer auf der Pflanze. Im Flugsimulationstest konnte der Stick durch Präzision überzeugen, ein rechtes Flug-Gefühl will aber mangels Masse nicht aufkommen. Der Stick ist einfach zu zierlich für einen zweistrahligten Jet.

Hersteller: QuickShot

STING RAY

Wenn Blicke töten könnten, hätte der Sting Ray schon gewonnen.

Leider sieht er nur gut aus

und hält nicht, was sein modisches StarTrek-Design verspricht.

Der vordere Firebutton ist okay, die beiden auf der Rückseite sind jedoch erst nach ausgiebiger Daumen-Gymnastik zu erreichen. Der Knauf an sich ist relativ kurz und dadurch entschieden zu unhandlich.

Die Präzision ließ sowohl bei Shoot-Em-Ups als auch beim Simulations-Test zu wünschen übrig.

Hersteller: Logic 3

THE ARCADE

Mit einer Auto-Feuer-Funktion wäre dieser Stick der

Alptraum aller Shoot-Em Ups.

Der Stick reagiert schnell und exakt auf alle Bewegungen. Der einzige Firebutton ist in der Mitte angebracht und daher sowohl für Rechts - als auch für Linkshänder gleich gut zu erreichen.

Das kantige Design sieht nicht nur etwas seltsam aus, es erweist sich auch als schmerzhafter Nachteil, wenn sich der Stick in den spannendsten Momenten in die Handfläche bohrt. Er reagiert gut, nur etwas steif. Der Stick ist sowohl für Ballerspiele als auch Flugsimulatoren gut geeignet, für letztere müßte er nur etwas schwerer sein.

Hersteller: S.T.C.



The Arcade von S. T. C.: Kantig aber gut.

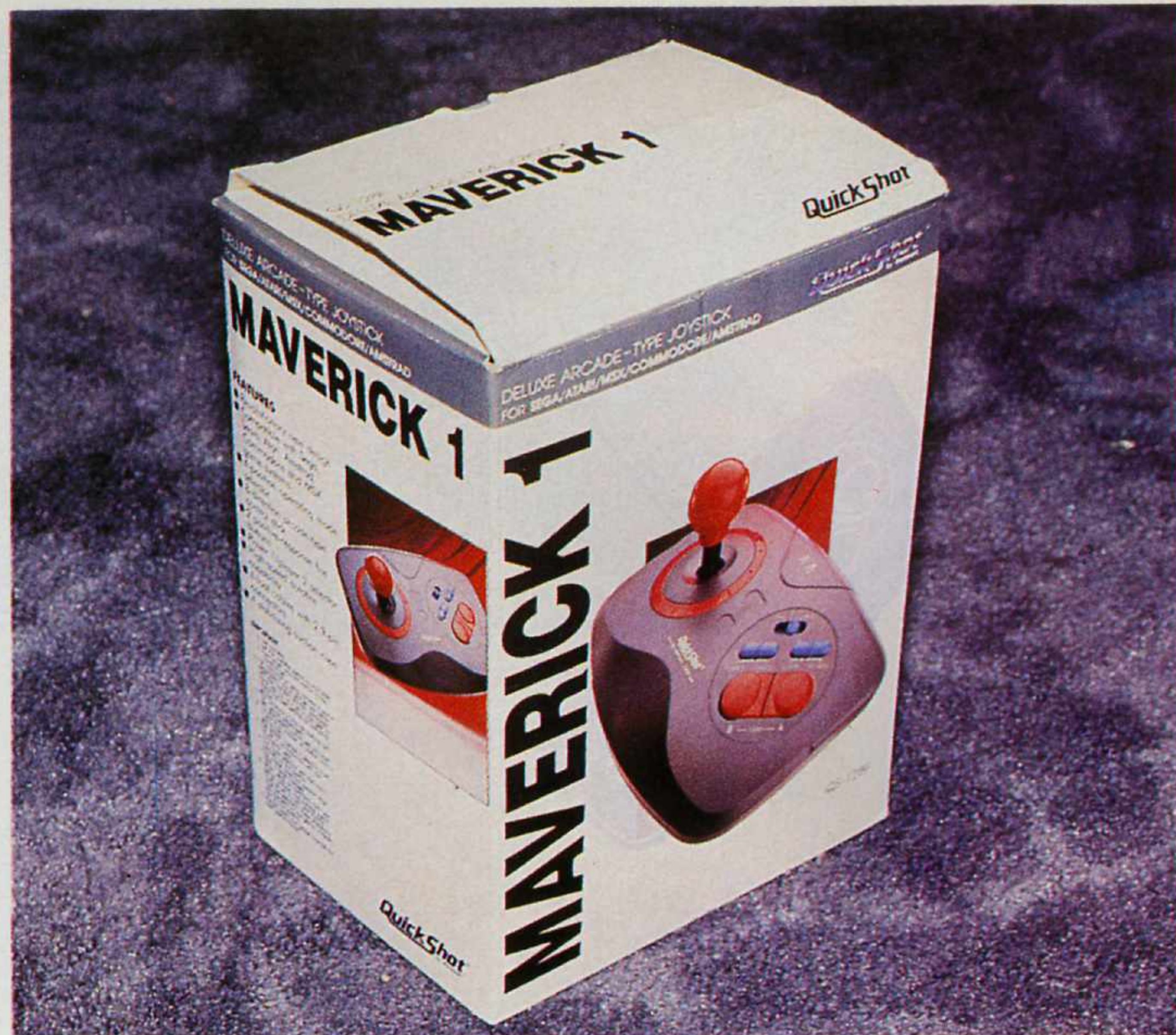


Sting Ray: Mehr Design als Funktion

NAVIGATOR

Er sieht so ähnlich wie der Sting Ray aus, und ist mit Autofire und einem Abzug-ähnlichem Firebutton ausgestattet. Der seltsam geformte

Stick schmiegt sich angenehm in die linke bzw. rechte Hand. Auch dieser Stick hat einen kurzen Knauf, der bei einem Ballerspiel schnelle Reaktionen zu läßt. Auch das Flugzeug-Feeling ist überraschenderweise ganz gut, liegt aber eindeutig an der Art wie sich



Zierlicher Marverick 1

der Joystick in der Hand halten läßt.

Hersteller: Konix

APACHE 1

Erinnern Sie sich noch an die frühen Tage des Microschalters?

Mit diesem Stick haben Sie das Gefühl, eine Zeitreise zu unternehmen. Obwohl er sich am unteren Ende des QuickShot-Programms befindet, sieht der Apache 1 gut aus und fühlt sich auch gut an.

Er liegt gut in beiden Händen und hat sowohl

Und hier die neuen Sachen:

Chase HQ 2	Amiga 59.90	ATARI ST 59.90	C-64 Cart. 49.90
Battletech 2	PC 99.90		
Buck Rogers	Amiga 69.90	PC 89.90	C-64 59.90
Pang	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Powermonger	Amiga 69.90	ST 69.90	
Spindizzy Worlds	Amiga 49.90	ST 49.90	
Oops Up	Amiga 49.90		
Super Off Road	Amiga 49.90	ST 49.90	C-64 39.90 PC 69.90
Team Yankee	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 79.90
Wonderland	PC 79.90		
Epyx Sporting Gold	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90
King's Quest 5	PC 99.90		
Elvira	Amiga 59.90	PC 99.90	PC 69.90
Red Baron	Amiga 59.90	PC 99.90	
Savage Empire	Amiga 59.90	PC 99.90	
Das Boot	PC 99.90		
Exterminator	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Welltris	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90 C-64 39.9
Wolfpack	Amiga 59.90	PC 99.90	
Great Courts 2	Amiga 69.90		
Fant. World Dizzy	Amiga 19.90	ST 19.90	C-64C 14.90

Fast geschenkt - oder?! Euer T.S. Datensysteme-Team

Colossus Chess X

Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA **39.90**

Thunder Strike

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

Turrican

Morgul, der Herr des Schreckens und des Grauens ist zurück. Die Welt, die er in Angst und Terror versetzt zittert vor ihm. Ein einzelner Kämpfer tritt gegen ihn an - Sie sind Turrican. 13 Schwierigkeitsstufen mit über 1300 Bildern. 10 High-tech Waffensysteme, 20 verschiedene Soundtracks. 50 unterschiedliche Monster und Außerirdische. Das beste C64-Spiel dieses Jahres, schreibt C&VG. Das alles zum Superpreis von nur **25.90**

TS Datensysteme

Silent Service
Bestimmt kennen Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. AMIGA/ATARI ST **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!



NEU NEU NEU NEU NEU

Lemmings für AMIGA 59.90

Hard Drivin' 2 PC 79.90

AMIGA/ST 59.90

P47 Thunderbolt

Die ASM schreibt in 3/90 S.10: Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein. Auch unser Preis ist ein Hit: Schlappe **29.90** für ATARI ST

Die totalen Preis-Hämmer für C-64

Afterburner	Cass 19.90	Soccer Mania	Disk 29.90
Grand Monster Slam	Cass 9.90	(Fußball-Spiele-Pack)	Disk 19.90
3-D-Pool	Cass 9.90	Skyfox 2	Disk 19.90
E-Motion	Cass 14.90	Black Tiger	Disk 29.90
I Alien	Cass 5.90	Troll	Disk 14.90
Defender o.t. Crown	Cass 14.90	Bomb Jack 1 & 2	Disk 14.90
19 Boot Camp	Cass 9.90	Paperboy (der HIT)	Disk 14.90
Dark Castle	Cass 9.90	Dark Castle	Disk 14.90
ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9.90	Plasmatron	Disk 14.90
Lifeforce	Cass 5.90	Summertime 1	Disk 14.90
Red Arrows	Cass 9.90	Sixpack Vol 2	Disk 19.90
(Flugsimulator)	Cass 9.90	Silverdisk	Disk 14.90
TETRIS (der HIT)	Cass 9.90	(2-Spiele Pack)	Disk 14.90
Traxxon	Cass 5.90	Discovery	Disk 14.90
		Mandragore	Disk 14.90

Premier Collection III

Eine neue Superspielesammlung aus Archipelagos, Quadranten, Cybernoid II und Battleships.

Für Amiga und Atari ST zum günstigen Preis von nur **39.90**

Der Klassiker für Atari ST

Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die Domsday Papers an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen.....

HACKER II
The Domsday Papers

unser Preis jetzt: **19.90**

Turrican 2

Der Action-Hit in fast allen Computerzeitschriften. Der Nachfolger des schon legendären TURRICAN 1. Jetzt noch bessere und schnellere Grafik! Toller Sound, und bei uns der fantastische Preis für ATARI ST oder AMIGA ::

39.90

Never mind

Wenn die ASM in 2/90 S.89 schreibt: So spannend, so herausfordernd war bislang selten ein Actionspiel mit dem gewissen Touch an Strategie." **19.90** Bei uns für AMIGA jetzt für.....

Tower of Babel

Strategie pur für Ihren ATARI ST. Die ASM schreibt in 3/90 S.66: "Gutes, intelligent aufgebautes Spiel." Wir schreiben: Kostet für Ihren ST nur **29.90**

Falcon & Mission Disk

Sie wollen einen der schnellsten Simulatoren mit spitzen Grafik und vielfältigen Möglichkeiten? Wir haben den legendären FALCON für AMIGA und ATARI ST jetzt nur **49.90** und die Mission-Disk 2 haben wir für **29.90**

Schneider CPC Hits!!!
Harddrivin' Cass 9.90
Tetris Cass 19.90
Vera Cruz Deutsch Cass 5.90
Mandragore Cass 9.90

Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST **39.90** AMIGA



Sieht gut aus und fühlt sich gut an: Apache 1

einen Zeigefinger- als auch einen Daumen-Firebutton.

Da der Joystick weder eine Dauerfeuerfunktion noch Microschalter hat, ist die einzige wahrnehmbare

Reaktion auf die Aktionen des Spielers die, die er auf dem Bildschirm sieht.

Der große Stick mit der kleinen Bodenplatte ist für beide Spielertypen geeignet. Sowohl Ballern als auch

präzises Steuern ist für dieses Allround-Talent kein Problem.

Hersteller: QuickShot

STAR PROBE

Autofeuer, Microschalter und vier Firebuttons und trotzdem fehlt dem Stick etwas.

Die Hart-Plastik-Konstruktion macht ihn nicht besser, da sich der Stick dadurch nur unnatürlich anfühlt.

Die Reaktionswege sind bei diesem Stick sehr lang und lassen ihn daher für Ballerorgien nicht geeignet erscheinen.

Hier wie beim Apache kann der Stick Punkte im Simulationsbereich sammeln, obwohl kein multimillionen Dollar-Jet mit einem solch windigen Plastik-Teil ausgerüstet würde.

Hersteller: Cheetah

THE CONVERTA

Dies ist die ultimative Billig-Version eines Joysticks.

Keine Microschalter, kein Autofeuer, kein gutes Gefühl beim Spielen, kein gutes Design und keine Lust, dieses Ding weiter zu testen.

Ich kann mir kein Spiel vorstellen, für das dieser Stick in besonderem Maße zu empfehlen wäre.

Hersteller: KracklinF

FLIGHTGRIP 1

Wenn man sich dieses seltsam geformte Gerät so ansieht, erwartet man (die in Deutschland verbotenen) Quecksilber-Kippschalter. Aber weit gefehlt!

Trotz des außergewöhnli-

ANWENDERPROGRAMME FÜR C-64

LOGO - A LANGUAGE FOR LEARNING

EINE EINFACH ZU ERLERNENDE COMPUTERSPRACHE, DIE KINDER UND ERWACHSENE BEIM DENKEN UNTERSTÜTZT INTERAKTIV, FÜR ANFANGER UND EXPERTEN GEEIGNET BENUTZERFREUNDLICH, STARKE FARBGRAFIKEN.

LEARNING CAN BE FUN ... LEARNING IS FUN WITH LOGO.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

ASSEMBLER MONITOR 64 - THE COMPILER FOR YOU

DER ASSEMBLER 64 IST IN MASCHINENSPRACHE GESCHRIEBEN UND BESETZT 8 KBYTES DES RAM. ER ERLAUBT FREIE EINGABE, VIELFÄLTIGE MÖGLICHKEITEN DER SPEICHERUNG EINES ERSTELLTEN OBJEKT-CODES UND VIELES MEHR. DER ASSEMBLER 64 IST EINMALIG IN SEINER EIGENSCHAFT, KOMPLEXE AUSDRÜCKE ZU BERECHNEN.

AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH
C-64 DISK FÜR NUR

29,90

Kick Off 2

Also dazu müssen wir Ihnen kaum was sagen! Der Fußball-Hit für AMIGA: 39,90

Grafik für jeden AMIGA!!!
Daß ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, - und daß gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind, auch, - sicher haben Sie von alten Preis dürfen wir Ihnen leider nicht nennen, aber daß DELUXE PAINT bei uns nur 39,90 kostet, können Sie uns ruhig glauben.

Deluxe-Strip-Poker
Eine verdammt heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie cool bleiben können, wenn die Damen blühen? Jetzt nur 29,90

Lords of Conquest
Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur 19,90

Disketten zu Hit-Preisen

Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für

5.25" 10 St. 5,90 3.5" 10 St. 9,90
100 St. 55,90 100 St. 89,90

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

DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für jeden C-64! Einfach anstecken, und KONG jump original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur DM 9,90

SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON
09 11 / 28 82 86

Starglider 2

Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte aber nur was für Leute mit Köpfchen! ATARI ST 29,90 AMIGA 29,90

Der Hit: E-MOTION

Die ASM schreibt im Test: "Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen." Natürlich gab's den Hitzern. Bei uns gibts dazu den niedrigen Preis: Für AMIGA oder ATARI ST nur 25,90

Stunt Car Racer

Wenn Sie tolle Strecken, Action und Hektik suchen, dann haben wir das richtige für Ihren ATARI ST: 29,90

lieferbar: sofort

Die neuen AMIGA-Knüller

Hunt For Red October	nur	39,90
Mariati	nur	29,90
Street Hockey	nur	19,90
Mayday Squad	nur	19,90
Barbarian 2	nur	19,90
Shinobi	nur	29,90

Diese Superspiele jetzt bei uns brandaktuell zu haben. Wer jetzt nicht zuschlägt den bestraft das Leben.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Airborne Ranger

Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM 39,90

nur 59,90

Elite für ATARI ST
Mehr müssen wir sicher nicht sagen, außer vielleicht den Preis: 39,90

SOLOFLIGHT
Der Flugsimulator von Microprose. Komplett DEUTSCH für jeden C-64 Cass. 9,90 Disk. 14,90

EUROPEAN SUPERLEAGUE

Der absolute Superrenner aus England.

Eine Fußballsimulation der Spitzenklasse mit deutscher Spielanleitung. Dieses strategische Spiel verfügt über eine hervorragende Grafik und ist technisch voll ausgereift. Ein Spiel das in jeden guten "Spielehaushalt" gehört. Für AMIGA, ATARI ST und PC für jetzt

READ-WRITE ERROR???
Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! Jetzt nur 7,90

Bestellung + Info Anforderung

☐ Hiermit bestelle ich für meinen Computer per ☐ Scheck (+Kosten 2,50) per ☐ Nachnahme (+Kosten 5,90)

☐ Stück Naßreinigungssset für () 3.5" () 5.25" nur je DM 7,90

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an: T.S. Datensysteme - Postf. 837148 - 8500 NURNBERG 83 Fax 0911/268973

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80



Der Converta: die ultimative Billig-Version. Ein außergewöhnliches Design und große Funktionalität zeichnen diesen Stick aus.

chen Designs ist auch dieser Joystick für ganz normale Sterbliche.

Auch wenn der Begriff Joystick hier reichlich fehlt am Platze ist, denn es handelt sich mehr um so etwas wie einen Lenker. Wenn man ihn fest in beide Hände nimmt, legt sich ein Zeigefinger und ein Daumen wie von selbst auf

den entsprechenden Button. Die Bewegungen werden dem Stick mittels eines Joypads, wie man es von vielen Konsolen her kennt, übermittelt. Das Pad wird vom Daumen der linken Hand gesteuert und funktioniert überraschend gut.

Flugsimulationen sind mit diesem Teil kaum zu



Der Navigator

meistern, da man hier auch mal ein paar Tasten drücken muß - etwas schwierig bei einem Zweihand-Joystick. Auch für Shoot-em ups ist er nur für Rechtshänder zu empfehlen.

Hersteller: QuickShot

EXTERMINATOR

Dieser Stick erinnert uns an die gute alte Zeit der Atari Sticks: Eine schmerzhaft Angelegenheit - egal wie lange man spielt - und nur als Alternative zur Tastatur zu ertragen.

Eine einfache quadratische Grundplatte, mit einem der Hand angepassten Knauf und obenliegendem Fire-button.

Keine Microschalter, kein Autofire - nur das allernötigste, um mit den Bildschirmgegebenheiten fertig zu werden. Ein verlässlicher Stick - solange man keine allzu hohen Anforderungen an ihn stellt.

Genau die Art von Joystick, den man sich für den Fall der Fälle in der untersten Schublade in Reserve hält. Da er besonders robust und somit fast unverwundlich ist, eignet er sich vor allem für Freunde von Action- oder Ballerspielen.



Flightgrip 1: außergewöhnlich geformt, aber gut

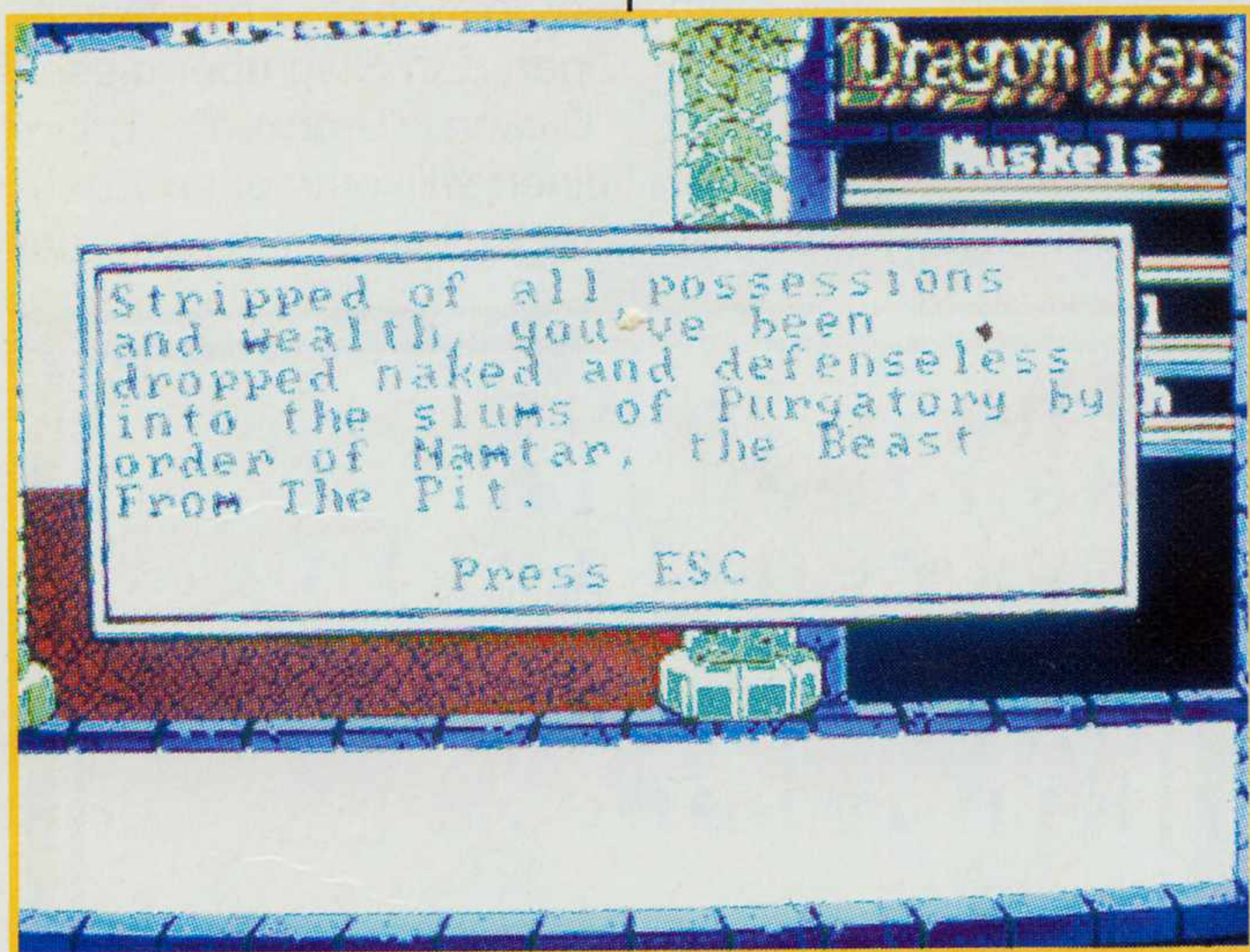
Dungeons & Dragons

Für diese Rubrik zu schreiben, ist auch kein Honiglecken das kann ich Ihnen sagen. Ich spielte so vor mich hin als der Chef-Redakteur daherkam und mir ein Exemplar von Dragon Wars auf den Tisch knallte. "Das nächste Dungeons & Dragons soll von diesem Rollenspiel handeln" war sein Kommentar dazu. Da saß ich nun. Ich hatte das Programm noch nie zuvor gespielt. Okay, nachdem ich mich ewig abgeschuftet hatte, war er fertig: Der komplette Führer durch Purgatory und die nähere Umgebung. Zuerst wollen wir uns der

Einen Platz sollte man sich in der Party vorläufig noch freihalten.

Der Krieger ist dazu da, um die Gegner plattzumachen, während die Zauberer für die Abwehr und die Sprüche zuständig sind. Ich fand heraus, daß ein Charakter HEALTH und DEXTERITY von 20 Punkten und FIST mit 10 Punkten den meisten Monstern mit einem einzigen Treffer den Garaus machen kann, aber immer noch relativ oft trifft und eine ganz annehmbare Verteidigung hat.

Die Wizards sind für die Magie zuständig (wofür auch sonst?). Für sie scheint SPIRIT mit 20 und



Charakter-Auswahl und Ausstattung zuwenden. Alles in allem kann man sieben Charaktere steuern, von denen man jedoch nur vier selbst erschaffen kann. Die mitgelieferten vier hatten mir zu allgemeine Fähigkeiten, daher habe ich etwas herumexperimentiert. Hier nun meine wertvollen Erkenntnisse. Ein Charakter sollte ein Warrior sein, als zwei weitere wären Zauberer zu empfehlen.

ARCANE, LOW und HIGH bzw. DRUID mit jeweils einem Punkt eine ganz gute Mischung zu sein. Die verbleibenden Punkte sollte man dazu verwenden, um HIGH, DRUID und SPIRIT noch etwas aufzublasen.

Die vierte Position in der Party sollte man anfangs noch leer lassen, da so die errungenen Erfahrungspunkte nur durch drei statt durch vier geteilt werden.

BONMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONMICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es zum Thema "Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? **"NAM"** fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage, und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. **"NAM"** ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich . . .

... daß auch **"Genghis Khan"** vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten . . .

... daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In **"Projekt Prometheus"** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONMICO**-Spiele
haben einen original
BONMICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!

Bei Bedarf kann dann ein Spezialist für BANDAGE bzw. LOCKPICK gebastelt werden. Oder man besetzt die Position mit einem Allround-Talent, das stark in den verschiedenen LORES ist und andere „allgemeinere“ Fähigkeiten hat.

Die Charakter-Fähigkeiten verbesserten sich bei jedem Level-Aufstieg, die beiden Punkte die man automatisch bekommt, stellen jedoch keinen allzu großen Vorteil dar. Es empfiehlt sich die DEXTERITY des Warriors zu erhöhen, und bei den Zauberern die Health Punkte etwas anzuheben.

Nebenbei bemerkt lohnt sich eigentlich jeder Kampf, denn selbst wenn man geschlagen wird und weglaufen muß, bekommt man trotzdem noch die Experience-Points und das Gold für alle geschlagenen Gegner. Es kann natürlich auch passieren daß die HEALTH-Punkte einmal unter ca. 75% rutschen. In diesem Fall geht einem ein Charakter schon mal ein. Das wäre tragisch, da in Dragon Wars ein Wiederbe-

leben toter Charaktere nicht möglich ist.

Und jetzt: hinein nach Purgatory! Die Stadt hat ungefähr zehn besondere Stellen, der Rest besteht aus einem Labyrinth, in dem potentielle Erfahrungspunkte-Lieferanten, sprich Monster, herumtorkeln.

Der erste Weg sollte zur Arena führen. Diese findet man in der Mitte der nördlichen Wand. Man kann die Gladiatoren anfangs noch nicht schlagen, darf jedoch die Ausrüstung behalten, falls man mit dem Leben davonkommt. Zu diesem Zeitpunkt sollte man bereits vier Charaktere in der Party haben, da jeder eine bestimmte Anzahl von Ausrüstungsgegenständen geschenkt bekommt. Hat man eine gute Ausrüstung, sollte man in der Arena Battle Axes mitnehmen.

Auf dem Schwarzmarkt, unserer nächsten Station, kann man dafür einen guten Preis erzielen. Man findet ihn auf halbem Weg zwischen der Arena und der nordwestlichen Ecke. Hier kann man dann auch bessere Waffen (incl.

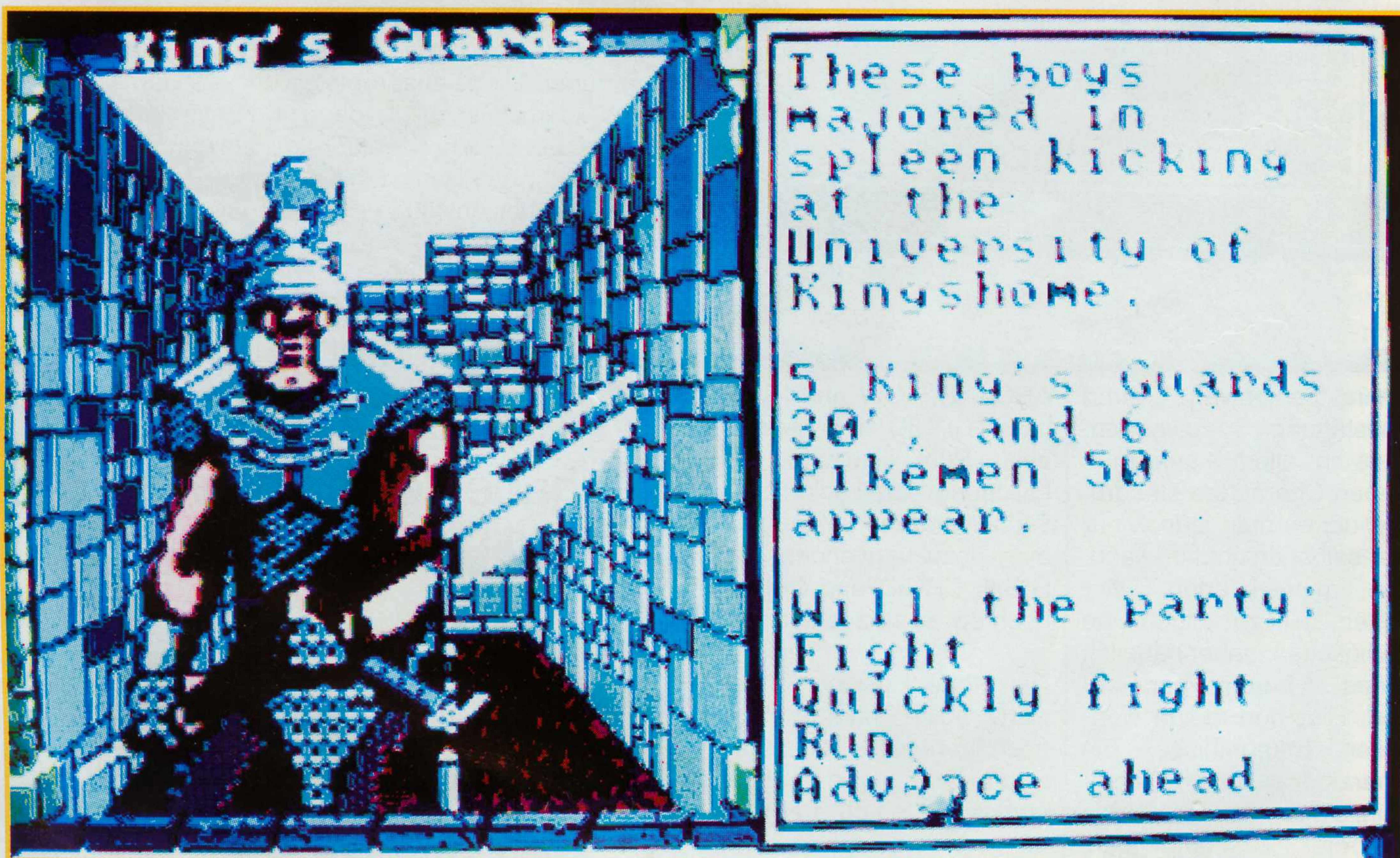
Bogen und Pfeile), sowie Rüstungen kaufen.

Rüstungsmäßig ist die SCALE ARMOUR das beste was man kriegen kann. Dafür wird jedoch wahrscheinlich Ihr Geld noch nicht ausreichen. Also erst mal die schwächeren Zauberer mit der Scale Armour ausrüsten, für die anderen müssen es anfangs noch Brigandinen tun. Die hier erhältlichen Dragonstones dienen der Auffrischung der Magie-Punkte, sind jedoch sehr teuer und können nur einmal benutzt werden.

Die dritte wichtige Stelle in Purgatory ist der Zauberer der an der westlichen Stadtmauer wohnt. Von ihm können die Zauberer alle LOW-Magic Sprüche lernen. Hat man dies hinter sich gebracht, gibt es

verschiedene Möglichkeiten weiterzumachen. Zum einen kann man in der südöstlichen Ecke die Stelle suchen, an der die Magie Punkte -kostenlos- aufgefrischt werden. Empfehlenswert ist auch das Herumwandern und Kämpfen, um höhere Levels zu erlangen. Auf diesem Weg ist es auch drin, etwas Gold zu bekommen.

Man kann auch sein Glück bei Humbaba in der nordöstlichen Ecke versuchen. Ein Sieg über diesen "Dicken Brocken" bringt einen willkommenen Erfahrungsschub. Auch der



Sieg über die Gladiatoren in der Arena ist ein lohnendes Ziel, vor allem wenn man bedenkt, daß man bei jedem Versuch aufs neue mit Ausrüstung beschenkt wird.

Bevor man Purgatory verlässt, sollte man noch die Party verstärken. In nordöstlicher Richtung findet man eine Kneipe, in der jemand ganz wild darauf ist, sich Ihrer Gruppe anzuschließen. Der

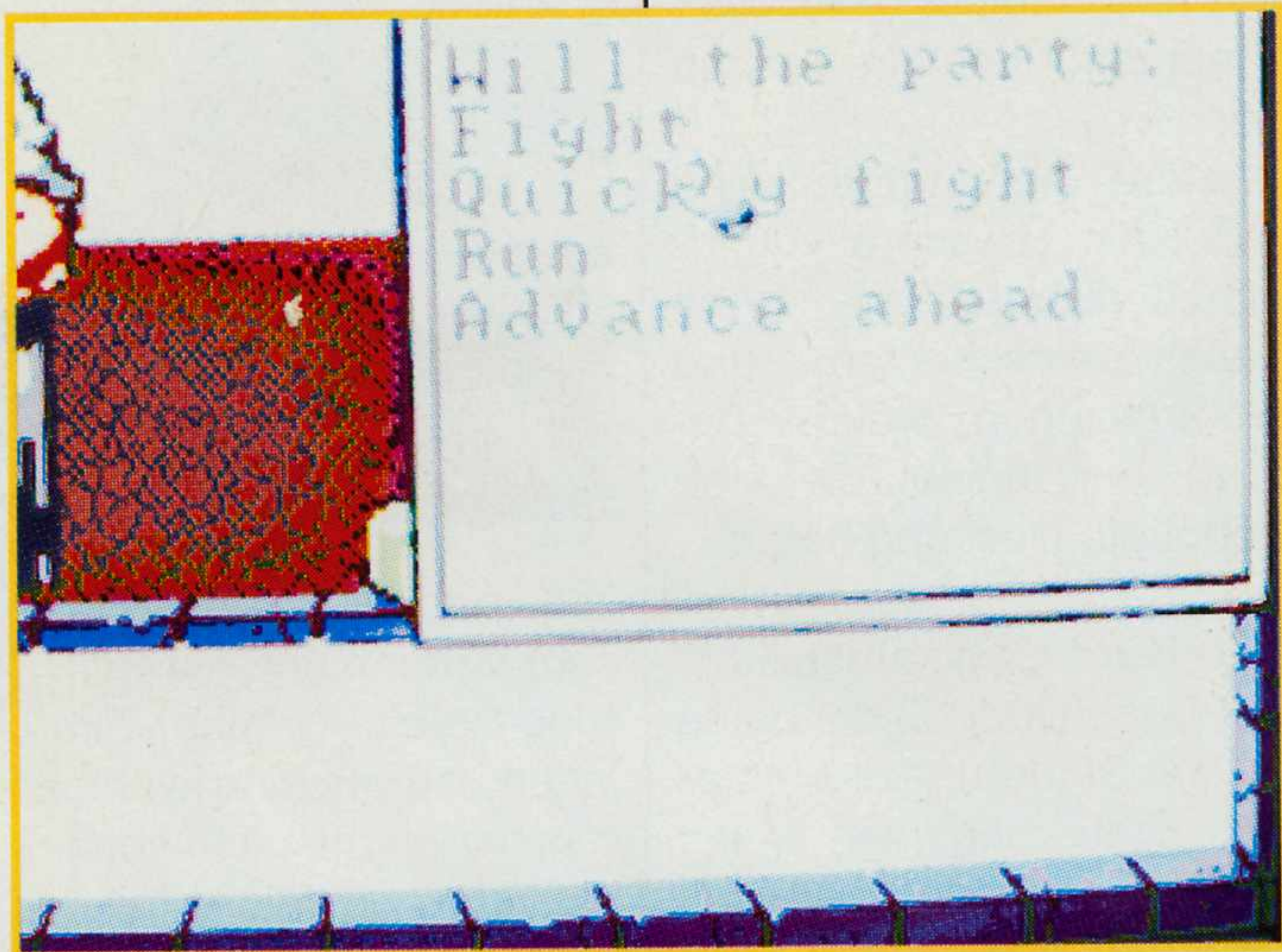
einfachste Weg, um aus der Stadt zu gelangen, führt uns durch zwei Geheimtüren. Durch die erste im Nordwesten gelangt man in die Stadt-Befestigung, die man durch eine Geheimtür im Südwesten wieder verlassen kann. Einmal aus der Stadt heraus, gibt es wiederum mehrere Ziele.

Da wäre z.B. das Slave-Camp. Hier empfiehlt es sich, gewaltlos vorzugehen. Man kann zwei Stellen aufsuchen an denen es

Rätsel. Ich habe sie ein paarmal aufgesucht, konnte jedoch nichts von Interesse finden. Die Monster da unten haben es ganz schön in sich. Man kann die Ruinen auch durch Irkallus Unterirdische Gänge von Purgatory aus betreten. Die Apsu Waters, der Eingang, befinden sich ungefähr in der Mitte der westlichen Mauer. Es gibt hier unten mindestens eine Regenerations-Stelle und die werden Sie dringend brauchen.

Von hier aus kommt man auch in die Tar Ruins. Ein lustiges Plätzchen, was Teleporter und Spinner Felder anbelangt. Sehen Sie sich ruhig mal an, was die aus Ihrem Auto-Map Screen machen.

Nun das wär's, ungefähr zwei volle Tage habe ich Dragon Wars gespielt. Hoffentlich konnte ich Ihnen so wenigstens über die Anfangsschwierigkeiten hinweghelfen.



Ausrüstung gibt. Auch DRUID und HIGH Magic ist hier zu finden. Erwähnenswert ist noch das erfrischende Bad im Pool. Im Slave-Estate konnte ich außer einigen Goblins nichts aufregendes finden. Das kann es aber nicht gewesen sein. Sollten Sie etwas herausfinden, haben Sie mir etwas voraus.

Mit den Unterirdischen Anlagen konnte ich noch viel weniger anfangen. Die Ruinen sind mir ein totales

Jetzt kennen Sie wenigstens einen Weg aus der Stadt. Sollten Sie eines fernen Tages Namtar gegenüberstehen, so richten Sie ihm einen schönen Gruß von mir aus, garniert mit einem 30 Punkte Sun Stroke Spell.

MARK ULYATT

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es zum Thema "Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? **"NAM"** fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage, und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. **"NAM"** ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich ...

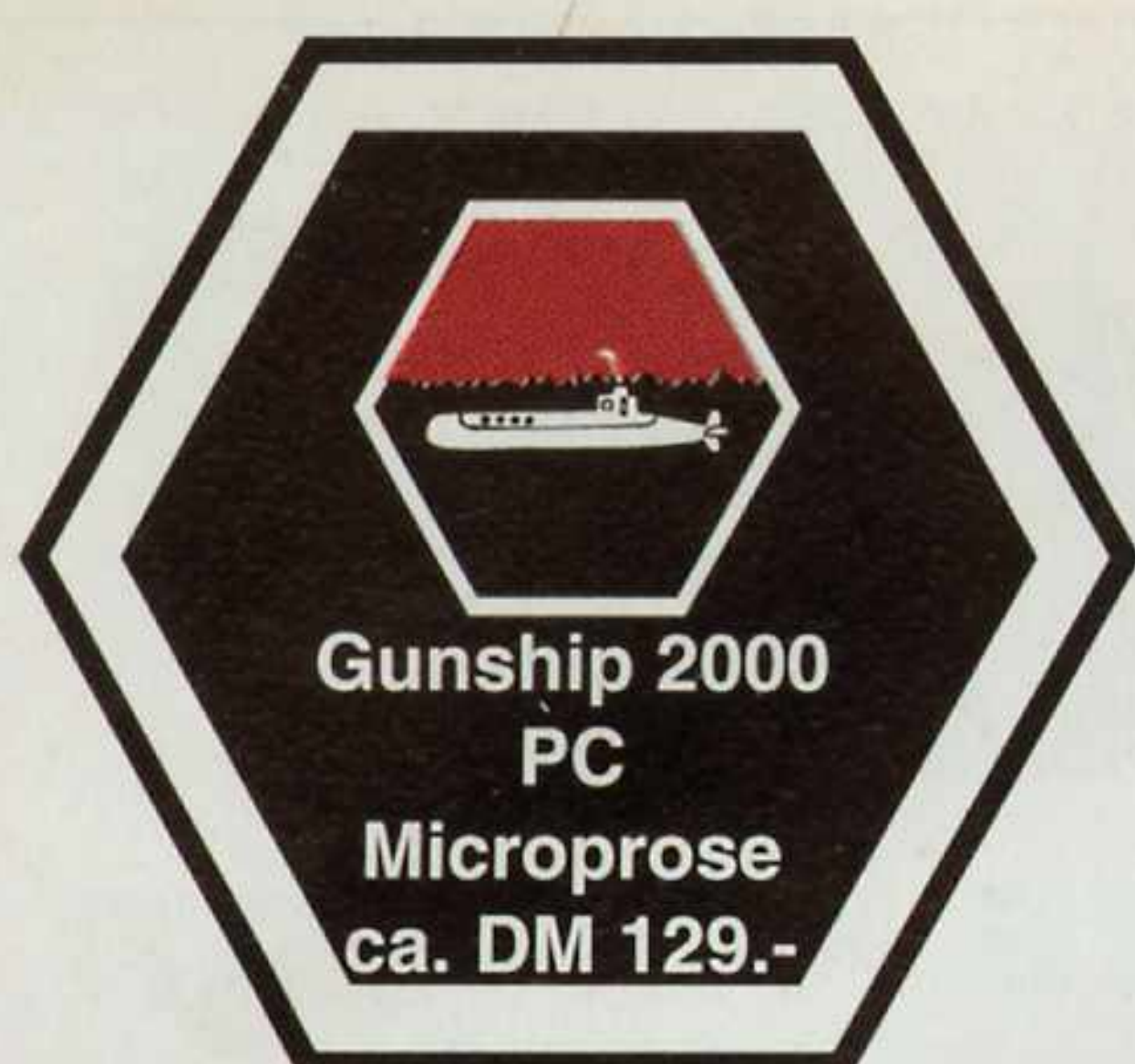
... daß auch **"Genghis Khan"** vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten ...

... daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In **"Projekt Prometheus"** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele
haben einen original
BONNICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



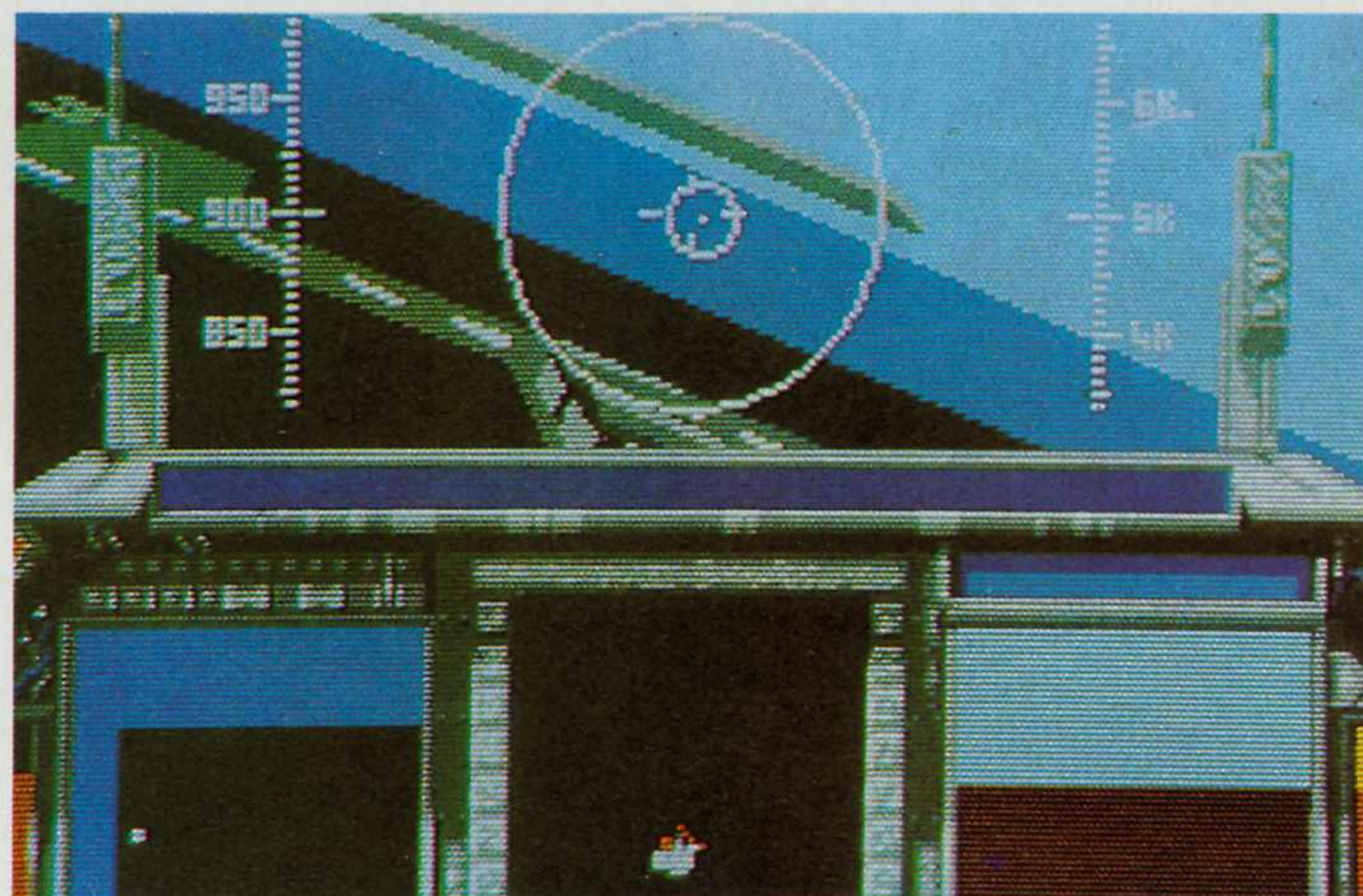
Unmittelbar nach (und in manchen Fällen bereits während) dem Golf-Konflikt, gab es eine regelrechte Flut von Simulationen, Strategiespielen und Shoot-Em-Ups, in denen es um die Streitkräfte bzw. Schauplätze dieses Krieges ging. Gunship 2000 ist eine weitere Simulation, bei der es auch Einsätze am Persischen Golf gibt.

Gunship 2000 hat übrigens einen sehenswerten Vorgänger. Einige von Ihnen werden sich sicherlich an "Gunship" erinnern (also kommt schon Leute - so lange ist das nun auch wieder nicht her!) - wie auch im-

mer, Gunship 2000 ist die weiterentwickelte Fortsetzung dieser Simulation eines AH64A Apache Helikopters. Als solche wird er neben all den Eigenschaften des Originals noch einige Extras haben.

Der erste Unterschied ist der Hubschrauber an sich. Früher gab es nur den Apache, in Gunship 2000 hat man die Wahl zwischen drei Helis, den verlässlichen und vertrauten Apache inbegriffen. Damit nicht genug, kann man in einer Mission mehr als einen Heli benutzen. Manche Missionen sind nur zu schaffen wenn der Spieler fünf Hubis gleichzeitig kontrolliert. Dieser Umstand wirft natürlich einige Fragen bezüglich der Steuerung auf.

Die zweite wichtige Ergänzung stellen die Szenarios dar. Es gibt drei grund-



gende Szenarios mit entsprechenden Trainingsmissionen.

Das erste ist im Persischen Golf angelegt (da schau her), das zweite findet in Europa statt. Die interessantesten Möglichkeiten bietet jedoch die dritte Gruppe. Das Spiel gestattet Ihnen hier nämlich Ihre Geschicklichkeit und Pilotenfähigkeiten in Szenarien unter Beweis zu stellen, die Sie sich selber oder von Freunden basteln lassen können.

Weitere Änderungen sind z.B. die bessere Landschaftsdarstellung mit Geländeeinschnitten und Gebirgszügen, welche bereits im Original die vielbenötigte Deckung boten.

Wie beim Original ist auch bei Gunship 2000 die beste Art der Steuerung die Tastatur. Steuerung per Maus und Joystick sind natürlich auch möglich, jedoch nicht ratsam, da alle anderen Kommandos per Tastatur erfolgen, die Kontrolle der Waffensysteme wie Stinger, TOW, Hellfire, Sidewinder und der Bordkanone inbegriffen, von den üblichen Chaffs und Flares mal ganz abgesehen. Die VGA-Grafiken der Lade- und Option-Screens sind sehr gut gelungen, besonders diejenigen, in denen die Helikopter zu sehen sind. Wie es bei diesen Programmen üblich

ist, wird die Landschaft durch ausgefüllte Polygone dargestellt.

Der Detailreichtum des Bodens einschliesslich verschiedener Gebäude, Strassen, Niederungen und Berge ist sehr hoch. Die Cockpit-Darstellung ist sehr gut und bietet alle möglichen detaillierten Informationen. Daneben gibt es noch das vertraute HUD, welches das Fliegen in die-



ser Art von Simulatoren sehr vereinfacht.

Eine Stealth-Bomber-Simulation ist auch anwählbar, obwohl ich mir nicht vorstellen kann, was diese mit den Hubschraubern zu tun hat. Aber was soll's? Besser zu viel als zu wenig.

Das Spiel sieht wie ein würdiger Gunship-Nachfolger aus, also sollten Sie sich auf keinen Fall den vollständigen Test in einer der folgenden Nummern entgehen lassen. Er folgt sobald das Programm fertig ist.

bits + bytes
SOFTWARE

**Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM**

**Deluxe Sound
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5" durchgef. Bus
189,- DM**

**Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM**

**Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,- DM**

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

Goods	72,90 DM
SWIV	72,90 DM
Wonderland	89,90 DM
Larry I, II, III	149,00 DM
Monkey Island	89,90 DM
Drachen von Laas	72,90 DM
Sim City + Populous	89,90 DM
Impact	19,90 DM
R-Type	29,90 DM
Mega Drive	ab 319,00 DM
Game Boy	159,00 DM
Lynx	ab 199,00 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

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

5900 Siegen, Am Bahnhof 35

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



Das nächste Game-preview hat eine noch längere Geschichte als Gunship 2000. Vor langer, langer Zeit in der fernen Vergangenheit, als selbst mein Chef noch ein kleiner Junge war, gab es einen Flugsimulator namens F-15.



Ich erinnere mich daran, dieses Spiel gespielt zu haben und wie lange ich auch jedesmal unterwegs war und wie oft ich auch über die Wüste flog, sie hatte immer denselben sandfarbenen Branton. Schon seltsam, an was man sich so erinnert, gelle? Dann, nach einiger Zeit kam Microprose mit der Fortsetzung auf den Markt, die den Titel F-15 Strike Eagle II trug.

Zu dem Zeitpunkt war sie nur für den PC erhältlich, aber im Augenblick wird sie für den Amiga und den ST konvertiert. Deswegen haben wir in der Play-Time Redaktion beschlossen, schon vor der Fertigstellung des Programms einen Blick zu riskieren.

Die Handlung des Spiels ist dieselbe wie im Original. In der ganzen Welt werden Ihre Dienste gebraucht, um die Gefahren die aus dem

kommunistischen Lager drohen, von der freien Welt - hier durch die Vereinigten Staaten vertreten - fernzuhalten.

Der Erfolg hängt natürlich davon ab, wie gut Sie mit der Bordkanone umgehen können. Sie können Ihren Dienst in einer von sechs Operationen antreten (militärisch, nicht medizinisch versteht sich). Darin enthalten sind natürlich all die üblichen Schauplätze wie

Vietnam und Irak/Iran.

Dazu kommen noch Original-Gebiete in Libyen, dem mittleren Osten, Europa und dem Nordkap (ich habe mich schon in einigen Gegenden ausgetobt, könnte jedoch nicht von mir behaupten, schon jemals ein Flugzeug über dem Nordkap abgeschossen zu haben).

Nachdem Sie Ihre F-15 bewaffnet haben, machen Sie sich auf den Weg zu Ihrer genau beschriebenen Mission, sei es nun Truthahn-Schiessen oder ein Selbstmord-Kommando.

Je nachdem was Sie bevorzugen, gibt es eine Reihe von Waffensystemen, aber nur Feiglinge werden Ihre Maschinen mit Luft-Luft-Raketen bestücken. Die besten machen Ihren Gegner in guter alter Top-Gun-Manier mit der Bordkanone fer-

F15 Strike Eagle II

Während des Spiels wird die Ähnlichkeit von F-15 Strike Eagle zu einem anderen Produkt aus dem Hause Microprose immer deutlicher: F-19 Stealth Bomber. Beim Tarnkappen-Bomber Stealth-Fighter liegt das Schwergewicht des Spiels auf der Tarnung während man beim Strike Eagle den Gegner wegballern muß.

Grundsätzlich ist das Spiel dem Stealth sehr ähnlich, vor allem was die Steuerung, die Landschaft und die Grafik anbelangt. Wie ich schon sagte, liegt der Hauptunterschied im Umgang mit der Gewalt (F-19 Versteckspiel, F-15 Hau drauf), man sollte jedoch auch erwähnen, daß das Spielfeld um einiges größer sein wird. Geschwindig-

keitsmäßig wird das Spiel noch schneller als der Stealth-Simulator. Ich muß zugeben, daß ich mich schon auf ein fertiges Exemplar freue, denn es wurden digitalisierte Geräusche und ein realistisches HUD (steht für "Heads Up Display") angekündigt.



Was kann ich noch sagen, außer daß das unermüdliche Play-Time-Team den F-15 Strike Eagle testfliegen wird, sobald er voll funktionsfähig ist.

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
688 Attack Sup. dt.	64,00	—	Infestation dt.	57,00	57,00
A-10 Tank Killer	77,00	77,00	Invest dt.	53,00	53,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	—	Klax dt.	46,00	46,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Leisure Suit Larry 1+2+3	125,00	125,00
Armour Geddon	58,00	58,00	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Baba Yaga dt. +	44,00	44,00	Lettrix kpl. dt.	57,00	57,00
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Command dt.	58,00	58,00	Loopz dt.	49,50	49,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	67,50	67,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Big Business dt. +	54,50	54,50	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	Maupiti Island dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	—	Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Börsenfieber dt.	59,00	59,00	MONKEY ISLAND kpl. dt.	72,50	72,50
Blue Max dt.	72,00	72,00	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Murder dt.	61,80	61,80
Cadaver dt.	64,00	64,00	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Car-Vup dt.	59,50	59,50	Mystical dt.	59,50	59,50
Castle Master dt.	58,00	58,00	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Narc dt.	56,00	56,00
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50	Navy Seals dt. +	58,00	58,00
Chase HQ II dt.	59,50	59,50	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Chuck Yeag. 2.0 dt. +	67,00	67,00	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	84,00	84,00	Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
Corporation dt.	59,80	59,80	PGA Tour Golf dt.	63,50	63,50
Cougar Force dt.	49,90	49,90	PIRATES dt.	58,00	58,00
Crime Time dt.	56,00	56,00	Populus dt.	64,90	64,90
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	Populus (Promised Lands) dt.	34,90	34,90
Damocles dt.	58,00	58,00	Powermonger dt.	69,50	69,50
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Das Boot dt.	74,00	74,00	Projektile dt.	67,00	67,00
Dinowars dt.	51,50	51,50	Puzznik dt.	59,00	59,00
Domination dt.	56,00	56,00	Rainbow Island dt.	57,50	51,50
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Railroad Tycoon dt.	68,00	68,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Red Storm Rising dt.	58,00	58,00
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	NAPOLION kpl. dt.	52,00	52,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
Exterminator dt.	57,00	57,00	Robocop II dt.	57,00	57,00
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Romance of a Kindom	103,00	—
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Sim City dt.	67,00	67,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Sim City + Populus dt.	69,90	69,90
Flight Simulator II dt.	96,00	96,00	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	STRATEGO dt.	59,50	59,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	77,50	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Gunship dt.	58,50	58,50	UMS II dt.	67,50	67,50
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	Warlock the Avenger dt.	58,50	—
HARPOON dt.	72,50	—	WINGS (1 MB) o. (512) kpl. dt.	69,80	—
Hunt for Red Oktober dt.	58,50	—	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	69,50
Imperium dt.	65,00	65,00	Wonderland (1 MB) dt.	69,50	69,50

Auf Wunsch für 2,50 DM Softwaretest!

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos dt.	24,50	Scramble Spirits	19,50	Flip it u. Magnose	19,50	Las Vegas	19,50	Champ. Golf dt.	19,50
Champ. Baseball	19,50	Skate of the Art	19,50	P-47 Thunderbolt	29,50	Starglider II	34,50	Airball dt.	24,50
Interphase dt.	24,50	Xorron 2001 dt.	19,50	Bad Company dt.	19,50	Joker Poker	19,50	Powerpack (6 Sp.)	24,50
Thunderbirds dt.	24,50	Star Blaze dt.	19,50	Danger Freak dt.	19,50	Alien Syndrome	24,50	Football Manager	24,50
Quadranten dt.	19,50	Operation Jupiter	24,50	Dynamite Dux dt.	24,50	Warp	24,50	Amiga 500 Super Powerpack	
Space Harrier II	19,50	Prospektor dt.	19,50	Western Games	19,50	Rotor dt.	19,50	Kind Words (Textverarbeitung)	
Seven Gates Jambala	19,50			Garrison dt.	19,50	Drivin Force	19,50	Fusion Paint (Malprogramm)	
Amiga Maus	49,00	Amiga Lautwerk		ATARI LYNX PAKET + Zubehör	284,00	Indiana Jones		F/A 18 Interceptor	
Amiga 500 Speichererw.		Slimline 3,5 extern		Game Boy + Zubehör	154,00	Kick off			111,00
abschaltbar + Uhr	104,00	Bus + abschaltbar	179,00						

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3,50 DM, Nachnahme + 6,50, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9,00 DM.

Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich, *4 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.



KILLING CLOUD

San Francisco war vielleicht nicht die schönste Stadt, ihre Straßen waren nicht die saubersten, aber man konnte wenigstens freiatmen.

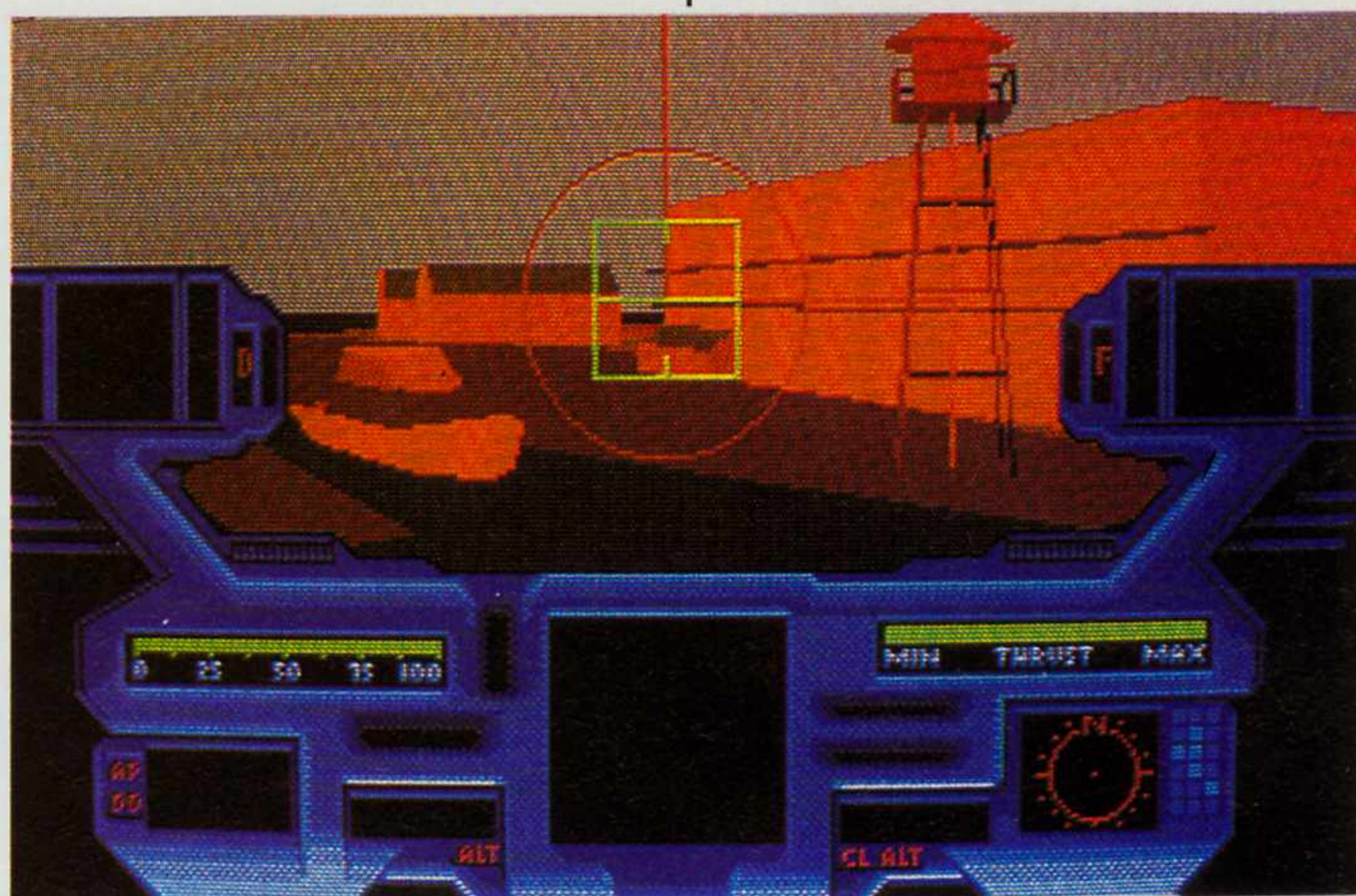
Das war natürlich bevor es die Wolke gab. Zuerst hielt man sie für "ganz normale" Umweltverschmutzung, aber dann brach eine wahre Verbrechens-Flut über die Stadt herein.

Da alle "guten" Bürger in Hochhäusern lebten, konnte in den Straßen das Verbrechen wuchern. Aus vielen Einzelgruppen bildeten sich bald die "Black Angels". Die durchschnittliche Lebenserwartung der Strei-

fen-Polizisten sank dramatisch.

Das ist die finstere Zukunft einer der größten Städte der USA. Die Einwohner flohen in ihrer Kurzsichtigkeit in immer höhere Gebäude und verließen sich darauf, daß die Polizei die Lage unter Kontrolle hält. Doch die hat - gelinde gesagt - mit Nachschubproblemen zu kämpfen.

In dieser Situation treten Sie auf den Plan. Während Sie hier im Besprechungszimmer sitzen und Ihre Uzi polieren, kann die Lage ei-



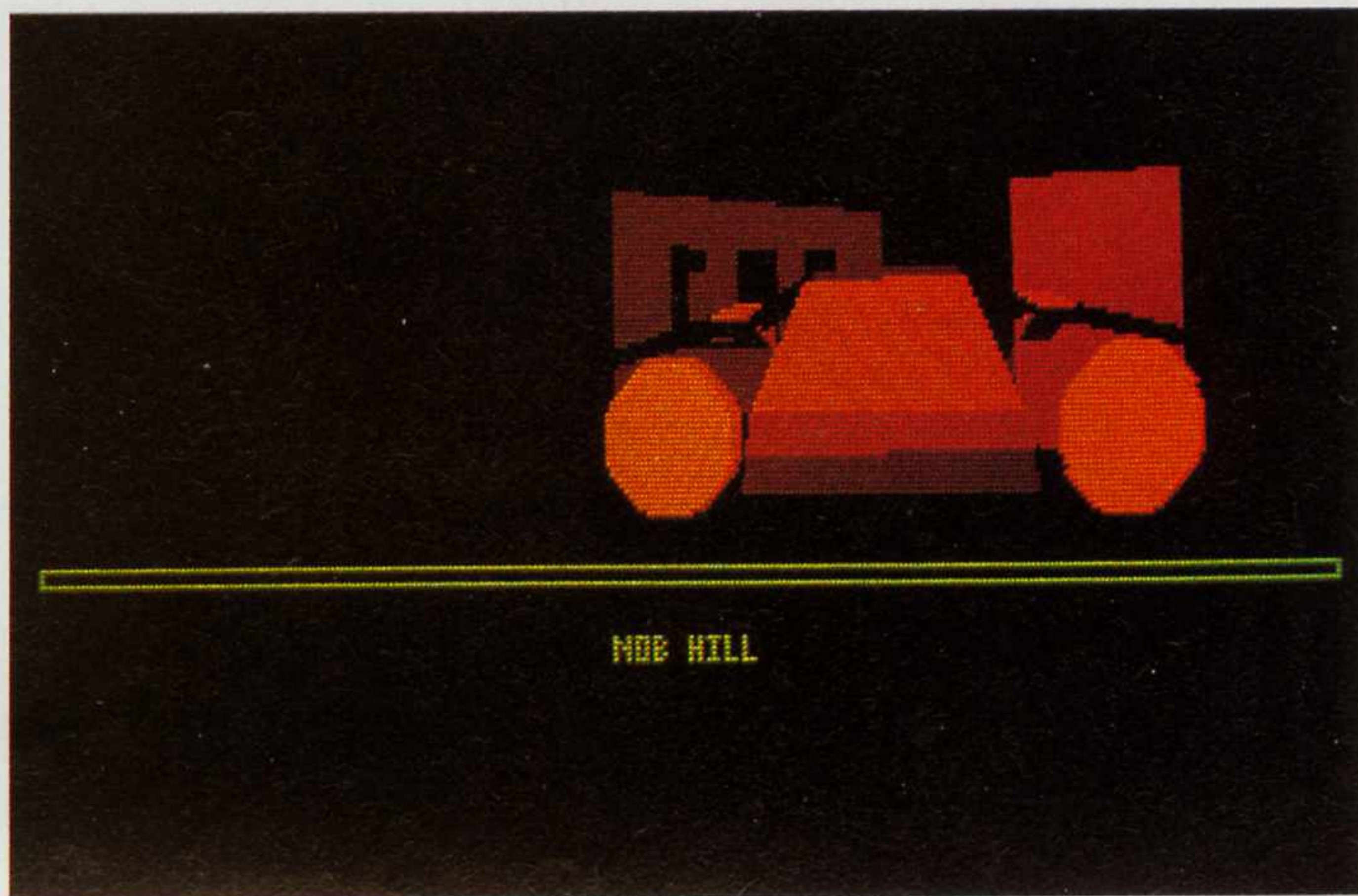
gentlich nicht mehr schlimmer werden. Aber als der diensthabende Offizier sagt, daß die Zeit des Zurückschlagens gekom-

sprache den Schleier, der sich über Ihr Bewußtsein gelegt hat, durchdringen konnten.



men ist, machen Sie sich auf den Weg zur Waffenkammer, noch bevor die letzten Worte seiner An-

Das Spiel geht relativ einfach los und bleibt dies auch in den ersten vier Levels, danach wird es aber



THE BEST GAMES:

Lieber ComputerSpiel-Experte,

das ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben alles, was am Markt ist (auch ältere noch lieferbare Spiele). Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: 119
Die gute Soundblaster Card PC: 399
Disc only: 64 AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufwerk!)
◇ = nur für Amiga mit Speichererwgt.

Das 10-Spiele-Paket (Goodies!)	219	219	219
3-DConstruction Kit #	77	131	131
Antares ◇ #	69	69	77
Bane of Cosmic Forge ◇ #	97	97	97
Billy the Kid #	63	63	73
Blue Max War Ace #	77	77	89
Brat #	73	73	73
Chips Challenge #	41	65	65
Course Azure Bds. ◇ #	65	77	77
Cruise for Corps	65	65	77
Death Knights Kryn ◇ #	65	65	77
Epic Goldrunner 3D #	68	68	81
Exile	39	73	73
Eye of Beholder ◇ #	77	77	77
Flight of Intruder #	101	81	95
Gates of Dawn - Fate	73	73	81
Gods #	65	65	73
Lemmings #	65	65	73
LHX Attack Chopp. #	99	99	99
Mega Traveller #	81	81	85
Midwinter 2 Flames #	81	81	85

Mig-29 Fulcrum #	89	89	89
Moonshine Racer #	73	73	73
Nam 1965-1975 ◇ #	73	73	89
Panza Kickboxing #	81	81	81
PGA Tour Golf #	73	73	73
Powermonger #	81	81	81
Project Prometheus #	80	80	80
Railroad Tycoon #	97	97	99
Ret. of Medusa (RM2)	45	73	73
Robozone #	41	73	73
Sect. Monkey Isld. dt.◇	81	81	97
Shadow Sorcerer #	85	85	85
Silent Service 2 #	81	92	92
SimEarth kpl.dtsch. #	99	99	99
Spirit of Adventure #	41	69	69
Spirit of Excalibur #	77	77	85
Summer Camp	41	65	65
Super Monaco GP	41	65	65
Technopolis #	73	73	73
Toki	49	68	68
Turrican 2 Final Fight	41	65	65
TV Sports Rollerbabes #	81	81	81
Ultima 6 #	68	86	86
Wing Commander #	85	85	85

... und alle anderen aktuellen Spiele ...

Einige Spiele der Anzeige sind erst angekündigt, Markterscheinung in den nächsten paar Wochen - die sollten bitte jetzt schon mal reservieren!

Fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Liste für Ihr Gerät an: C64 / Amiga / Atari ST / PC.



Ältere Listen /Anzeigen sind ungültig: 19. 4. 91
Irrtümer, Änderungen und Teillieferung vorbehalten.

100% FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl sehr komplett -
2. Jeder Preis o.k. -
3. Und der Service super.

Bestellen Sie am besten per Postkarte. Telefon-Bestellungen täglich live von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon-Bestell-Service (abends).

Wir liefern per Post/Nachnahme (+ DM 8.-) gerne auch ins Ausland (-14%MWSt. + 16.-)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.

FAX

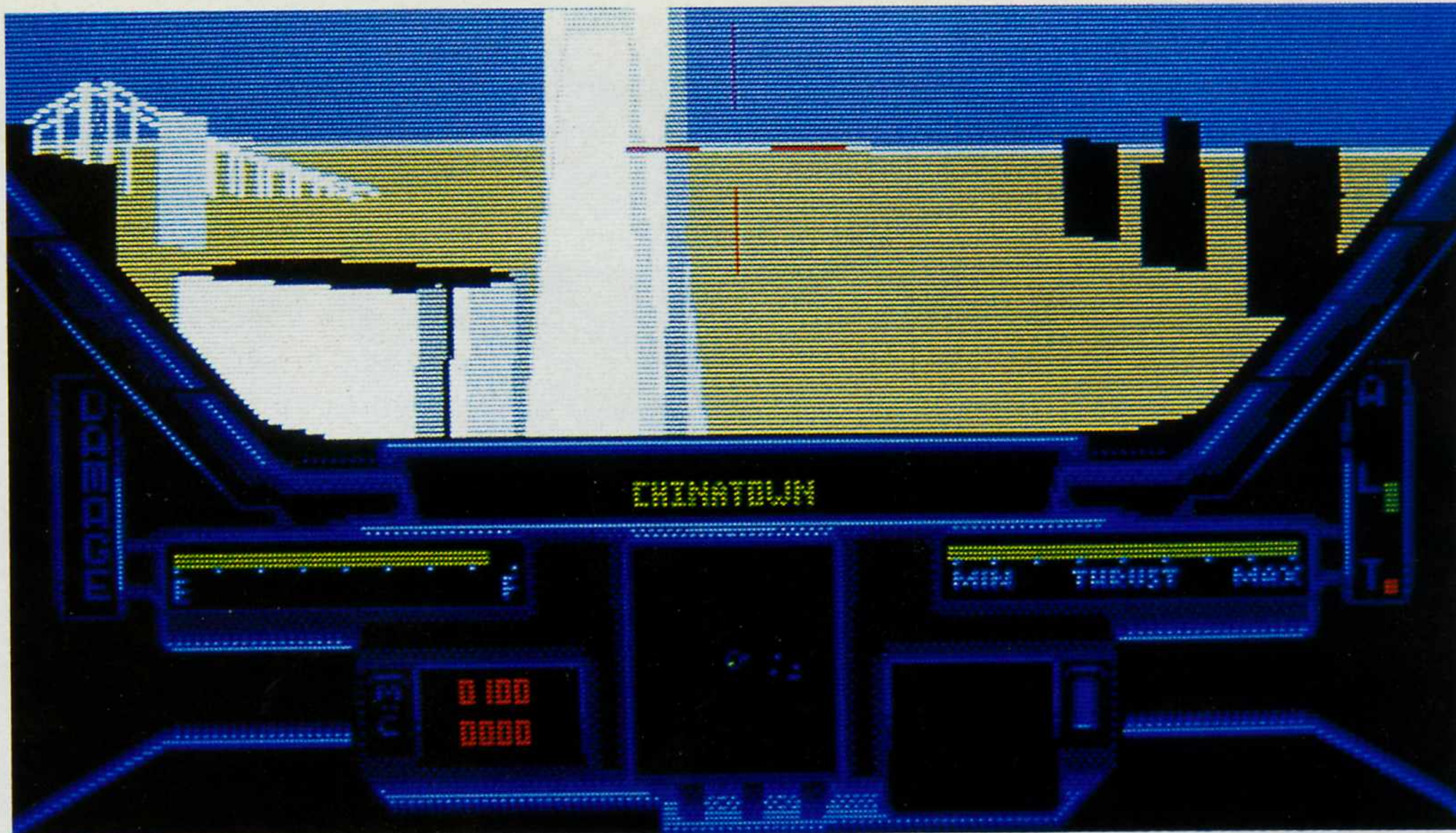


24h

wirklich haarig. Ihre erste Chance, den Black Angels zu zeigen, wer der neue Sheriff in der Stadt ist, kriegen Sie, als Sie von einem ihrer Pläne Wind bekommen.

Die bösen Buben haben in Chinatown drei Überwachungs-Droiden im Einsatz. Die drei sind ständig dabei, günstige Gelegenheiten für ein Verbrechen auszukundschaften. Einer von ihnen trägt für Sie wichtige Informationen mit sich herum. Nach dem Briefing können Sie sich gleich in die Waffenkammer stürzen oder erst einmal die Datenbanken des Polizei-Computers durchforsten.

Hier gibt es einen File über Ihre jeweilige Mission (in diesem Fall enthält er Informationen über die unbewaffneten, aber höchst beweglichen Droiden), dem Sie entnehmen können, wie gefährlich Ihr Gegner ist. Sie haben auch auf eine drei-dimensionale Landkar-



hierbei um PUPs (Pick up Pod) und Netze. Mit den Netzen fangen Sie Ihre "Opfer" und mit den PUPs transportieren Sie sie ab. In der Waffenkammer wählen Sie neben Ihrem Schutanzug (denn auf Dauer haben Sie ohne einen solchen keine großen Überlebenschancen), noch extra Treibstoff bzw. Munition für Ihre Uzi und die 30 mm

schnellere der beiden, ist jedoch um einiges schwerer zu praktizieren, da das Flugverhalten sehr unbeständig ist. Selbst im Hover-Modus ist die Steuerung noch recht vertrackt. Das Radar leitet einen sicher zu den zuvor platzierten Extras bzw. Gegnern.

Man sollte bedenken, daß es schwierig ist einen erschossenen Droiden zu

vernehmen. Der einzige Weg, ihn intakt zu fassen ist der, ihn mit dem Netz zu fangen. Man kann bis zu drei Netz-Raketen aufnehmen. Sie fliegen einfach über die Stellen, an denen Sie Ihren Nachschub platziert haben. Dazu muß man natürlich in die Wolken-decke eintauchen. Es gibt einen Moment der Orientierungslosigkeit, wenn sich



te Zugriff, auf der alle Wahrzeichen San Franciscos enthalten sind und an denen Sie sich während Ihrer Missionen orientieren können.

Es gibt noch eine wichtige Sache, die Sie erledigen sollten, bevor Sie sich und Ihr Fahrzeug - ein Motorrad ähnliches Gefährt - bewaffnen: Die Verstärkung. Das bedeutet nicht, daß Sie andere Einheiten zu Hilfe rufen können, sondern Sie müssen Ausrüstungsgegenstände in der Stadt hinterlegen. Es handelt sich

Bordkanone.

Zweifacher Druck auf den Firebutton überspringt die nun folgende Animations-Sequenz (einmal sollten Sie sich das Ganze schon ansehen, obwohl der Mann über den Screen läuft als hätte er ... Naja, er läuft eben etwas steif). Sie starten vom Dach des Polizeipräsidiums, zünden das Triebwerk, schalten auf den Flugmodus und ab gehts. Es gibt zwei Betriebs-Modi: Luftkissen- und Flugbetrieb. Fliegen ist natürlich der

»Four Systems Computersoftware«

Spiele und Anwendungen jeglicher Art

Zum Beispiel:	Amiga	Atari	MS / DOS	C 64
Sim Earth	-	-	119,00	-
MIG-29 Fulorum	109,00	109,00	109,00	-
Might & Magic-II	90,00	-	90,00	59,00
Team Yankee	90,00	90,00	99,00	-
Lemmings	72,00	-	-	-

Katalog anfordern. Alle Programme bei uns natürlich auf Anfrage für die Systeme Amiga, Atari, MS/DOS und C 64

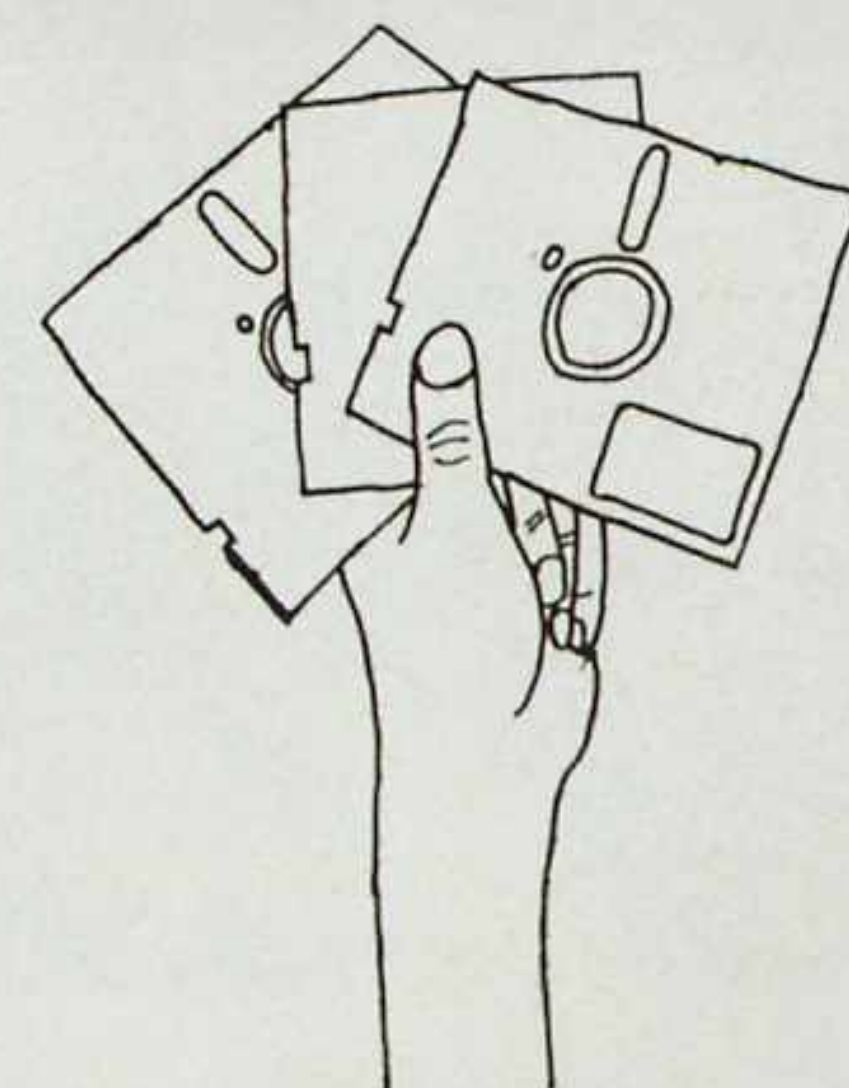
Jetzt auch Game Boy im Programm. Fragen Sie uns!

Informieren,
Testen, Kaufen
in unserem Ladengeschäft
Autorenstraße 23
in Braunschweig!

So erreichen Sie uns:

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Tel.: 05 31 / 79 72 91
Fax: 05 31 / 79 82 71



der blaue Himmel schwarz verfärbt und man darauf wartet, daß sich das Infrarot-System einschaltet. Die Sicht ist stark einge-

zeug. Der PUP kommt, sammelt den Schurken ein und fliegt mit ihm in eine Polizeistation.



schränkt. Dadurch ist das Fliegen mit hoher Geschwindigkeit in Höhe der Häuser purer Selbstmord. Mit dem Radar kann man sich von Gebäude zu Gebäude an das jeweilige Ziel herantasten. Sie merken, daß Sie es gefunden haben, wenn das HUD erscheint. Wenn Sie nah genug dran sind, verfärbt sich die Zielerfassung grün. Feuern Sie nicht zu voreilig, denn auch wenn Sie Lenk Waffen benützen, müssen Sie das Ziel bis zum Treffer in der Zielerfassung behalten. Zappelt Ihr Opfer schließlich im Netz, müssen Sie landen und aussteigen. Das ist auch ohne Schutzanzug möglich, Ihre Lebenserwartung verringert sich dann jedoch auf wenige Sekunden.

Wenn Sie endlich neben

Der Hinweis scheint an dieser Stelle angebracht zu sein, daß der PUP unbewaffnet ist. Wenn ihn also jemand unter Beschuss nimmt, verliert man einen



Gefangenen. Man muß den PUP sowieso eskortieren, da man nicht genau weiß, wohin er den Gefangenen verfrachtet und es keinen schnelleren Weg gibt, den

vielleicht noch ein Frontalzusammenstoß mit einem Gebäude).

Nach der ersten Mission geht der Spaß erst richtig los. Ihre nächsten Gegner sind aus Fleisch und Blut und schießen zurück. Einige von ihnen haben sogar (natürlich bewaffnete) Lufteskorten. Verhaftete Menschen müssen im Gegensatz zu verhafteten Robotern einem Verhör unterzogen werden. Zu diesem Zweck können Sie mit den Gefangenen sprechen und ihnen Ermässigungen auf die Standard-Strafe - 50 Jahre Zuchthaus - anbieten, um an wichtige Informationen zu gelangen. Verhandelt man zu leichtsinnig bleibt einem am Schluß kein Spielraum mehr und der Gefangene

zu verlassen. Ein Timer zählt in Zehn-Sekunden-Schritten rückwärts. Die letzten zehn laufen als Countdown ab.

Man muss die Bombe mindestens acht Sekunden vor der Detonation abwerfen, will man nicht selbst mit draufgehen oder einen großen Teil der Stadt zerstören.

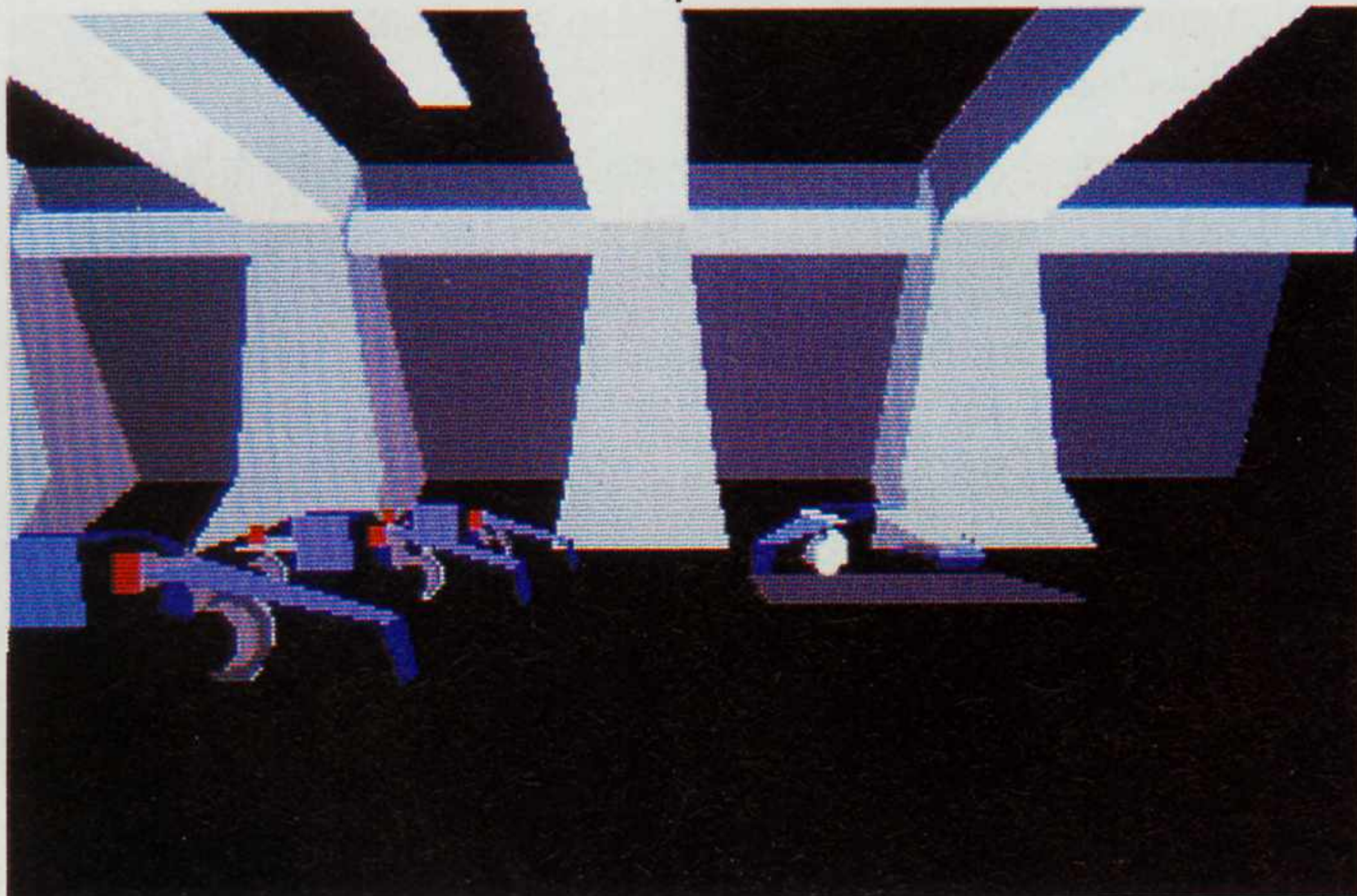
Die Abwechslung, die die verschiedenen Gebäude bieten, ist atemberaubend und wird nur von der Vielfalt der Missionen und der Suchtgefahr, die von diesem Spiel ausgeht, in den Schatten gestellt.

Wer sich diese Programm nicht zulegt, sollte ohne Sauerstoffgerät durch eine Luftschleuse geschickt werden.

ADRIAN PUMPHRY

AMIGA

Seltsamerweise ist das Flugverhalten etwas schwammiger, dafür ist die Kontrolle auf dem Boden präziser. Abgesehen davon sind die Grafik und der Sound eine Spur besser als die ST Version. An der Spielbarkeit, der Spannung und der Suchtgefahr, die von diesem Spiel ausgeht, ändert sich jedoch nichts.



Ihrem Fang stehen, rufen Sie einen der PUPs und steigen wieder auf Ihr Fahr-

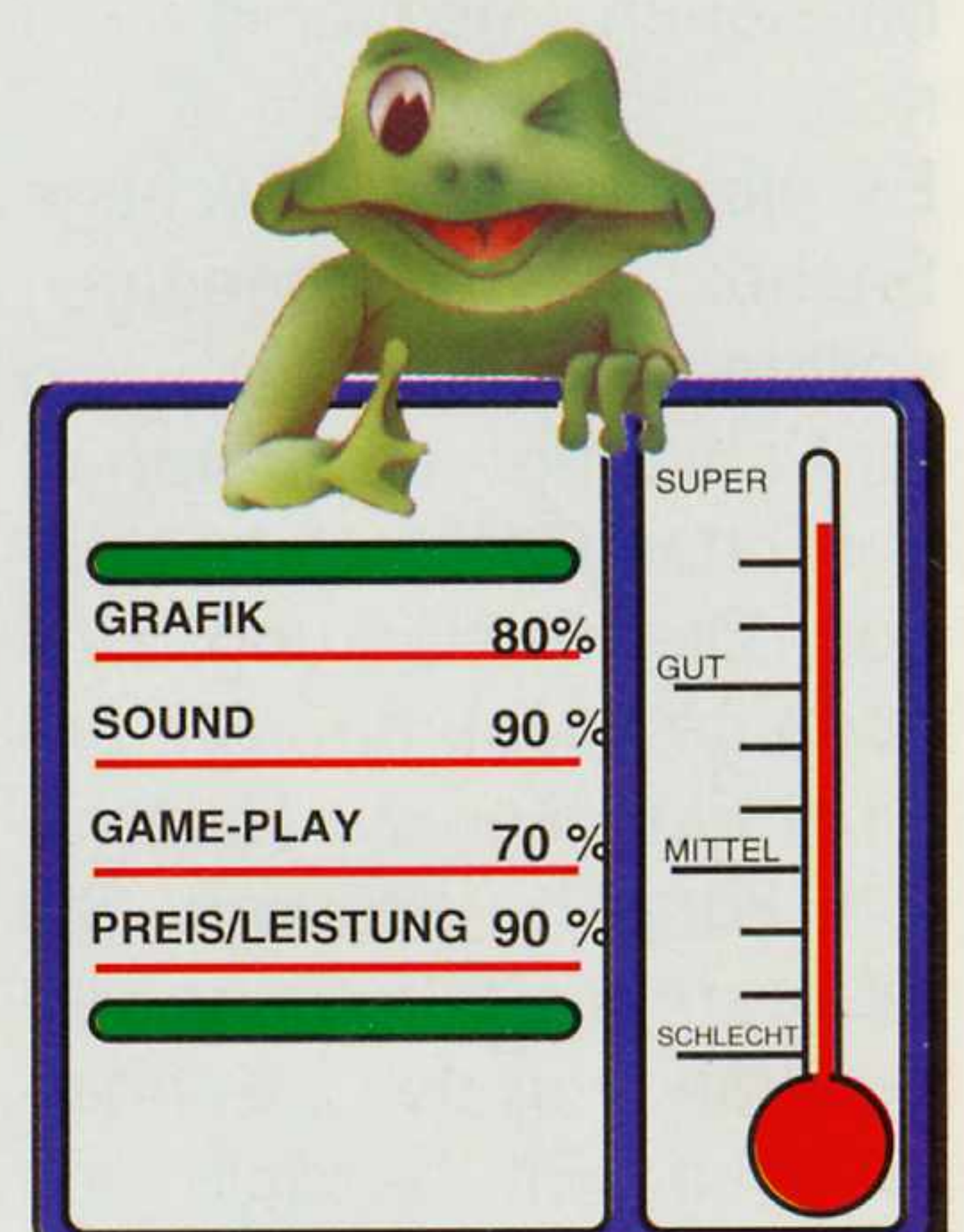
Job loszuwerden als wenn man einen Gefangenen verliert (eine Ausnahme ist

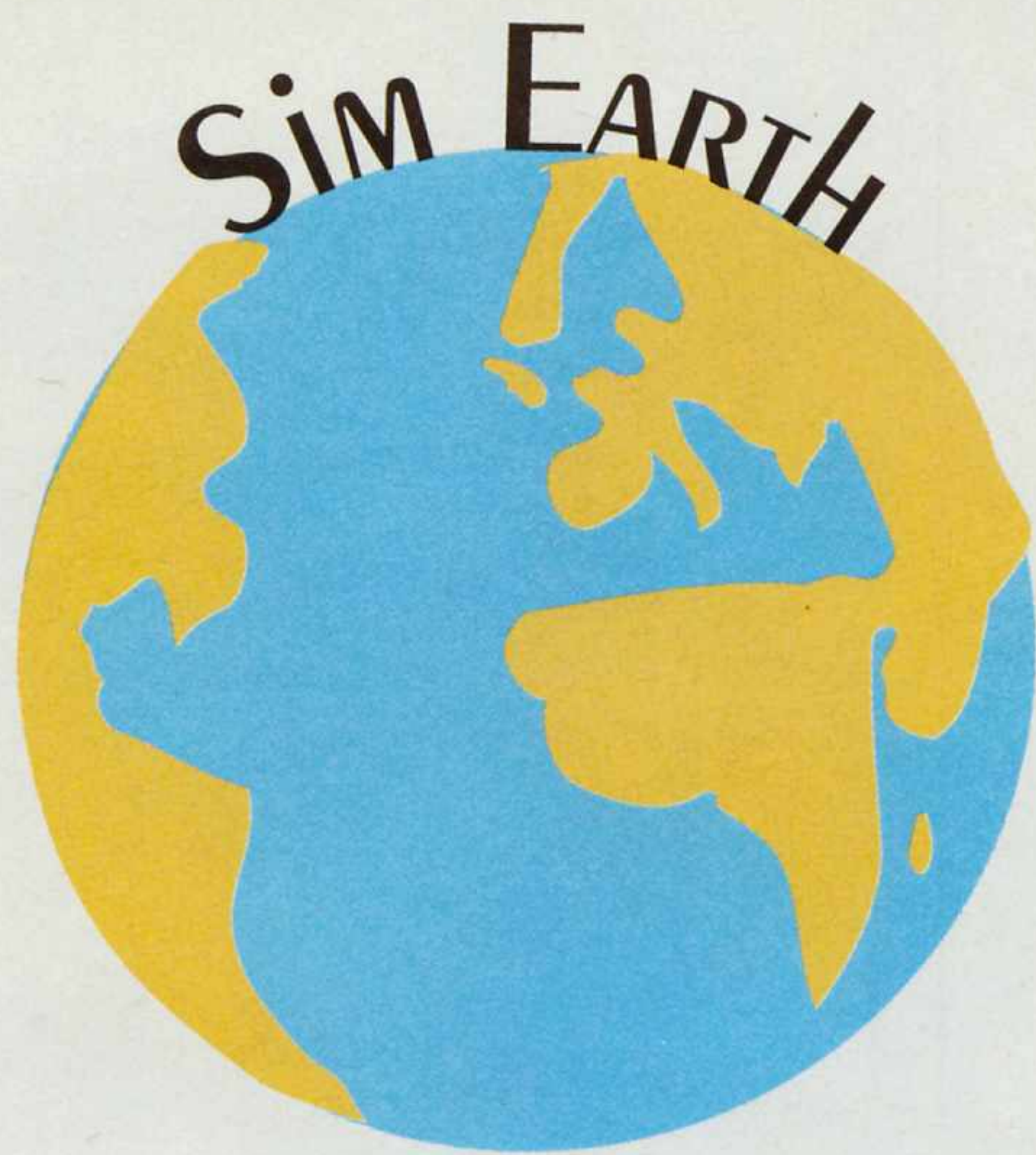
geht als freier Mann (und Sie haben einen neuen Weg entdeckt, den Job zu verlieren).

Bis hierher war noch alles zu schaffen, aber die fünfte Mission ist ein echter Knochen-Job. Man hat genau zwei Minuten Zeit, eine Bombe zu finden und zu entschärfen.

Versteckt ist sie in der Nähe einer der Polizeistationen. Hier werden einem ganz klar die Grenzen aufgezeigt.

Nachdem die Redaktion den Schichtbetrieb eingeführt hat, ist es uns nach intensivem Training gelungen, vom Dach zu starten und den ersten Distrikt in weniger als zehn Sekunden



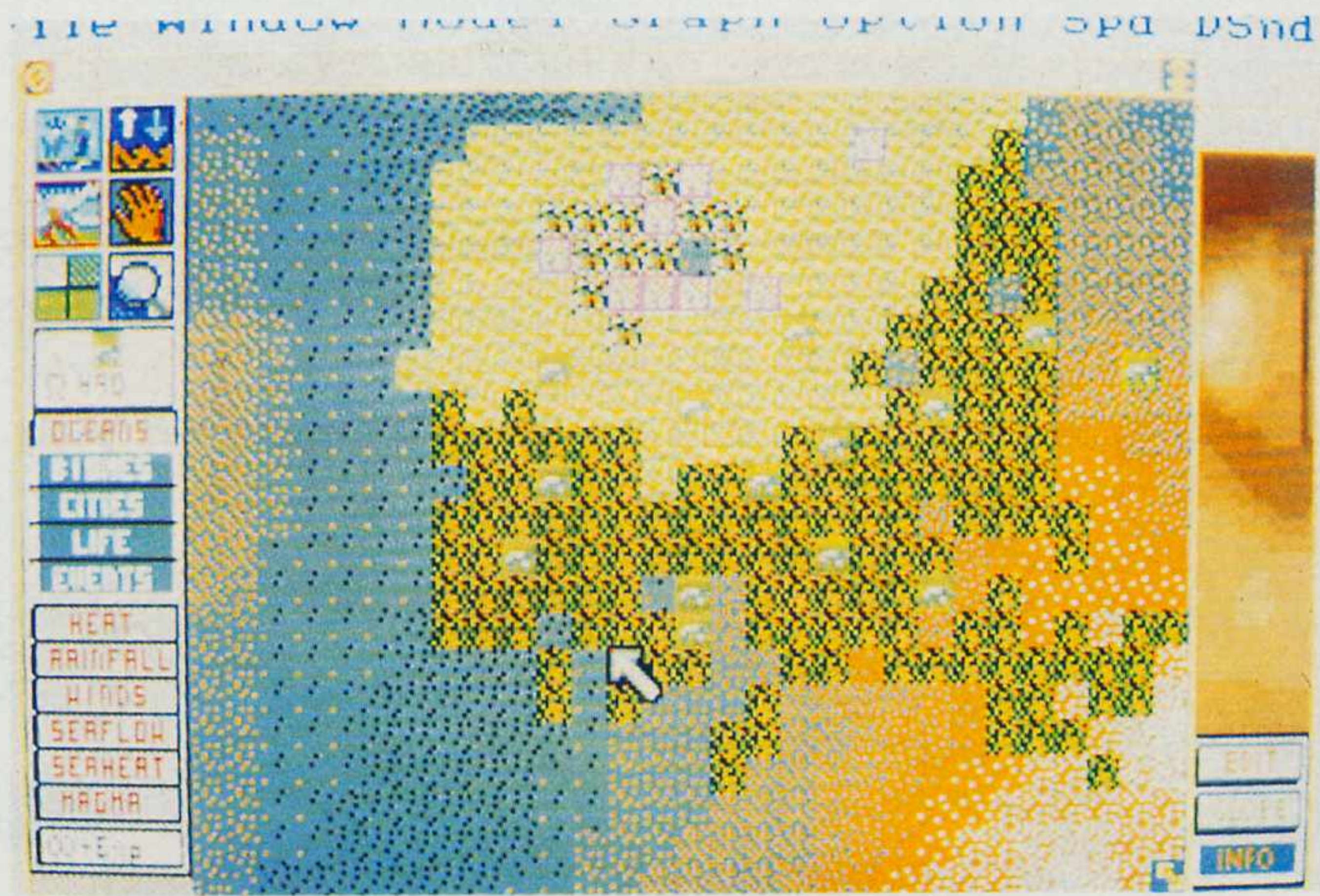


Ich kaufe Öko-Produkte, gebe alte Kleider in die Altkleidersammlung und gehe überall zu Fuß hin.

Um so größer können Sie sich mein Erstaunenvorstellen, als mir 'Sim Earth' auf meinen waldfreundlichen Plastiktisch gelegt wurde. Die Designer von 'Sim City' gaben mir die Kraft, meine eigene Stadt aus dem 20. Jahrhundert zu schaffen.

Komplett mit hohen Kriminalitätsraten, Überbevölkerung, Steuerproblemen und planerischen Kopfschmerzen. Mit 'Sim Earth' haben Sie noch weit mehr Spielraum und Macht, da Sie ganze Planeten übernehmen oder neu gestalten können, jeden auf einer anderen Evolutions- oder Entwicklungsstufe.

Schaffen Sie Leben und Atmosphäre im dunklen Zeitalter, mit Seuchen die über das Land fegen. Oder versuchen Sie sich am modernen Zeitalter, mit seiner Umweltverschmutzung und Atomkriegen.

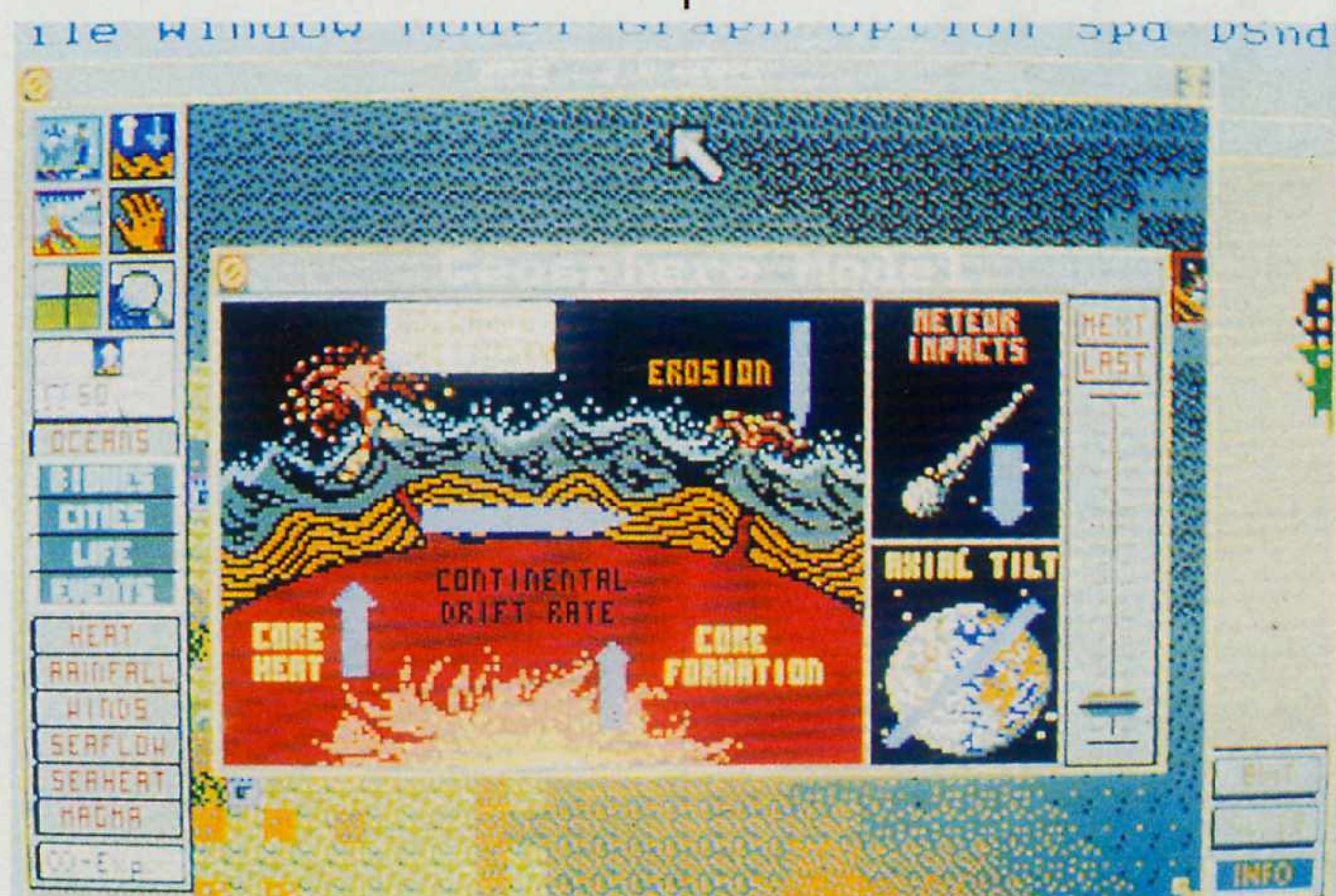


Die Auswahl ist schlicht erdrückend. Man kann sagen, es gibt etwa soviel verschiedene Möglichkeiten, wie Wege nach Spaghettistadt (Rom). Versuchen Sie zu viele auf einmal, werden Sie in diesem Wirrwar ziemlich durcheinander kommen. Wählen Sie jedoch Ihre Schritte mit Bedacht, so besteht Hoffnung für Ihren Planeten.

Zu allererst müssen Sie jedoch begreifen, daß chemische, geologische, biologische und menschliche Fak-

toren im Gleichgewicht stehen müssen, um eine globale Katastrophe zu vermeiden. Es ist nicht sinnvoll, eine perfekte Atmosphäre zu schaffen, wenn die Nahrungsversorgung unzureichend ist, und Kriege so häufig sind, daß die Zivilisation praktisch still steht.

Das schöne an Sim Earth ist die Tatsache, daß Sie nicht verlieren können, da Sie ja selbst über Ihre Umwelt entscheiden. Manchmal macht es Spaß, Erdbeben oder eine Sturmflut zu

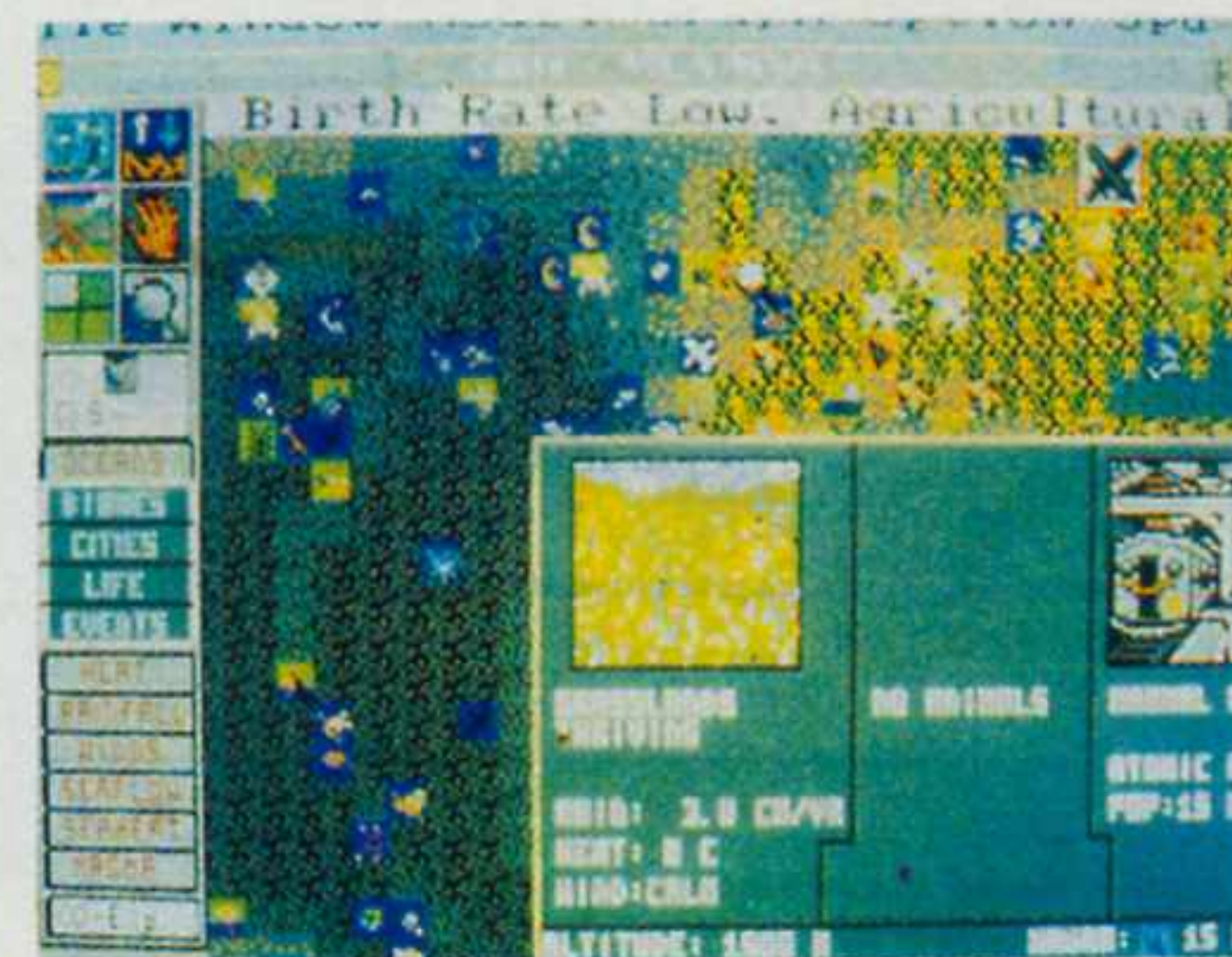


schaffen, um zu sehen, wie etwa die Atmosphäre dadurch betroffen ist. Doch Vorsicht. Beschwören Sie nicht zu vieles auf einmal herauf, um zu sehen, wie Ihr Planet damit fertig wird. Ansonsten kann es Ihnen passieren, daß Sie nicht mehr Herr der Lage werden.

Je nach Schwierigkeitsstufe stehen Ihnen verschiedene Energiereserven zur Verfügung. Im 'experimental mode' gibt es keine Energiebegrenzung.

Am besten, Sie fangen daher im 'experimental mode' an, bis Sie sich mit der komplexen Steuerung vertraut gemacht haben. Diese ist etwas zu schwer, da es drei Stellen gibt, an denen Sie Ihren Planeten betreffende Anweisungen eingeben können. Im 'file' Menue können Sie verschiedene Planeten laden, im 'edit' Fenster steuern Sie Ereignisse wie etwa Erdbeben.

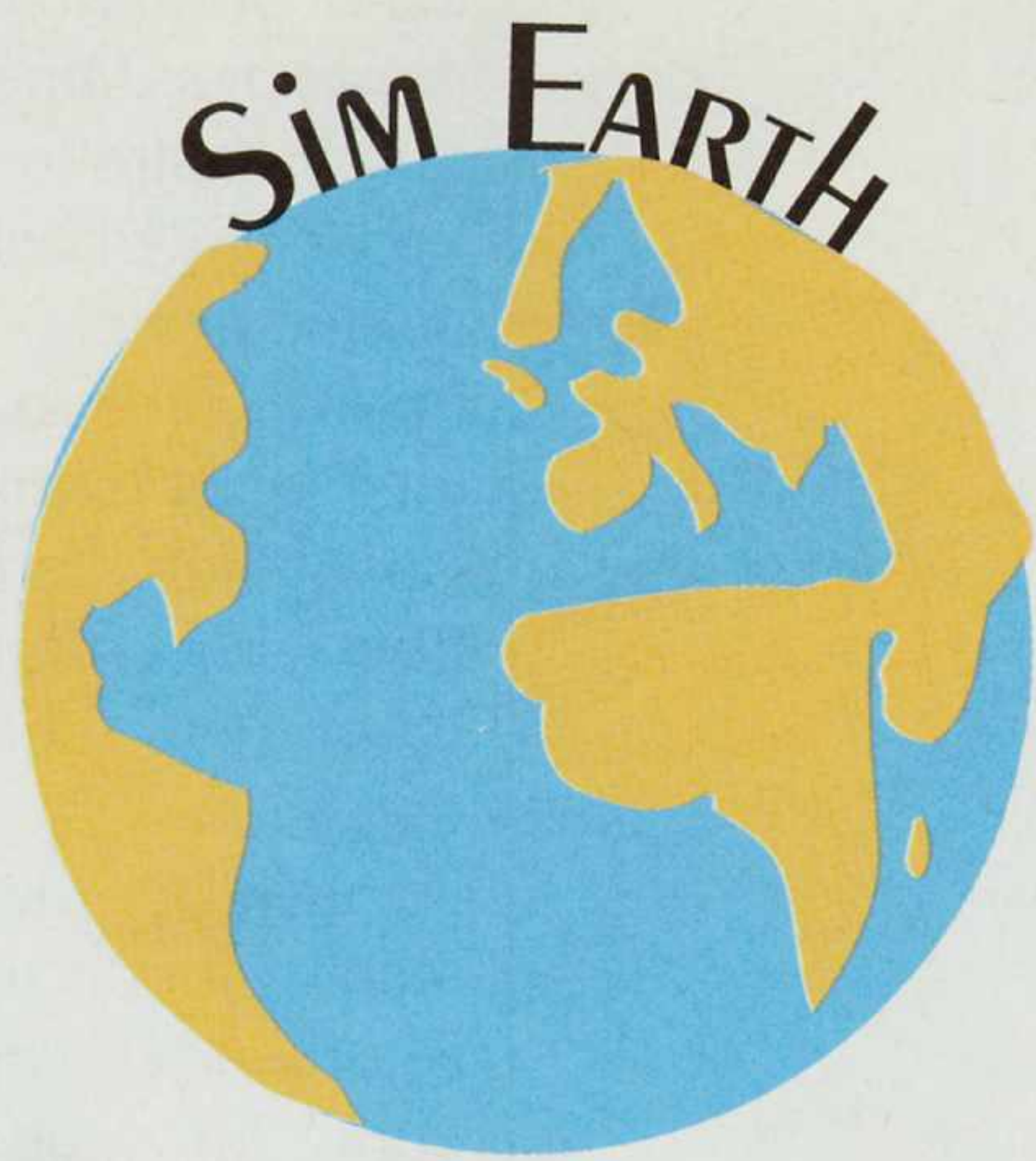
Die 'model control' betrifft auf die eine oder andere Art den ganzen Planeten. Um Probleme noch verwirrender zu gestalten, gibt neben dem 'model control' auch



jedes andere Fenster Informationen aus.

Jetzt bin ich mir der Schwierigkeiten bewußt, die auf Gott zukamen, wenn ich bedenke, was er alles geschaffen hat. Um nicht in der Informationsflut unterzugehen, können Sie sich nur bestimmte Informationen auf einmal anzeigen lassen.

Um etwa zu sehen, welche Lebensform in einer bestimmten Atmosphäre am besten gedeiht, lassen Sie sich die Lebensanzeige und Atmosphärenanzeige gleichzeitig darstellen. Bloß



keine Panik!

Trotz der verwirrend großen Auswahl an Menüs ist die Steuerung selbst sehr einfach.

Sie klicken einfach Icons im 'Edit' Fenster an. Dann können Sie den gewünschten Ort auf der Karte anklicken, auf den es regnen, oder Leben entstehen soll.

Ich glaube, den meisten Spaß werden Sie haben, wenn Sie die Auswirkungen von Erdbeben, Springfluten

und Stürmen auf den Planeten ausprobieren.

Ehrlich gesagt paßt die Musik nicht ganz zu einem Spiel dieser Natur. Meldungen, die Sie darüber informieren, ob der Planet überhitzt ist, oder gerade von einer Hungersnot heimgesucht wird, helfen Ihnen, Ihre nächsten Schritte zu planen. Außerdem erhalten Sie bereits bei der Auswahl Ihres Planeten Hinweise, welchen Kurs Sie am be-

sten ansteuern.

So braucht die Erde im Informationszeitalter etwa fortschrittliche Medizin, Philosophie und Landwirtschaft. Jetzt ist mir klar, daß der Sinn von Sim Earth im Streben nach einer perfekten Atmosphäre und Zivil-

noch sind die Lebewesen etwas zu klein geraten, und dadurch teilweise schwer zu unterscheiden. Hinzu kommt, daß die Schwierigkeit der einzelnen Level sehr unterschiedlich ist. Besonders macht sich das bemerkbar, wenn Sie in den



double density

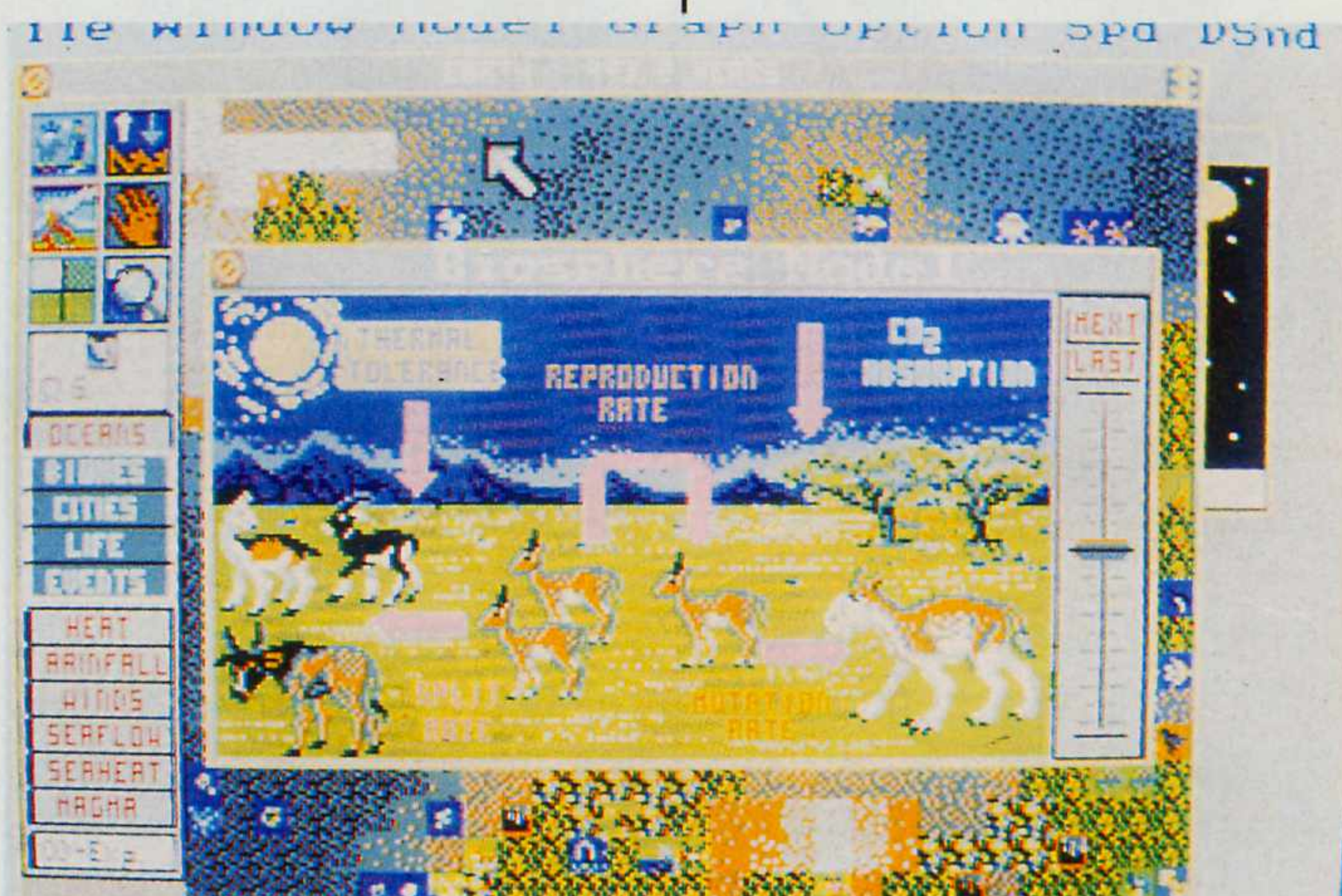
Softwareentwicklung und -vermarktung

WANTED!

Programmierer - wir wollen eure C64/AMIGA/ST/PC-Spiele. Bei Vertragsabschluß sind hohe Provisionen/ Honorare garantiert. Schicken Sie Ihr Spiel mit Bedienungsanleitung an:

double density - Bahnstraße 59 - 6140 Bensheim 1

Bis zu **DM 50.000.-CASH!**

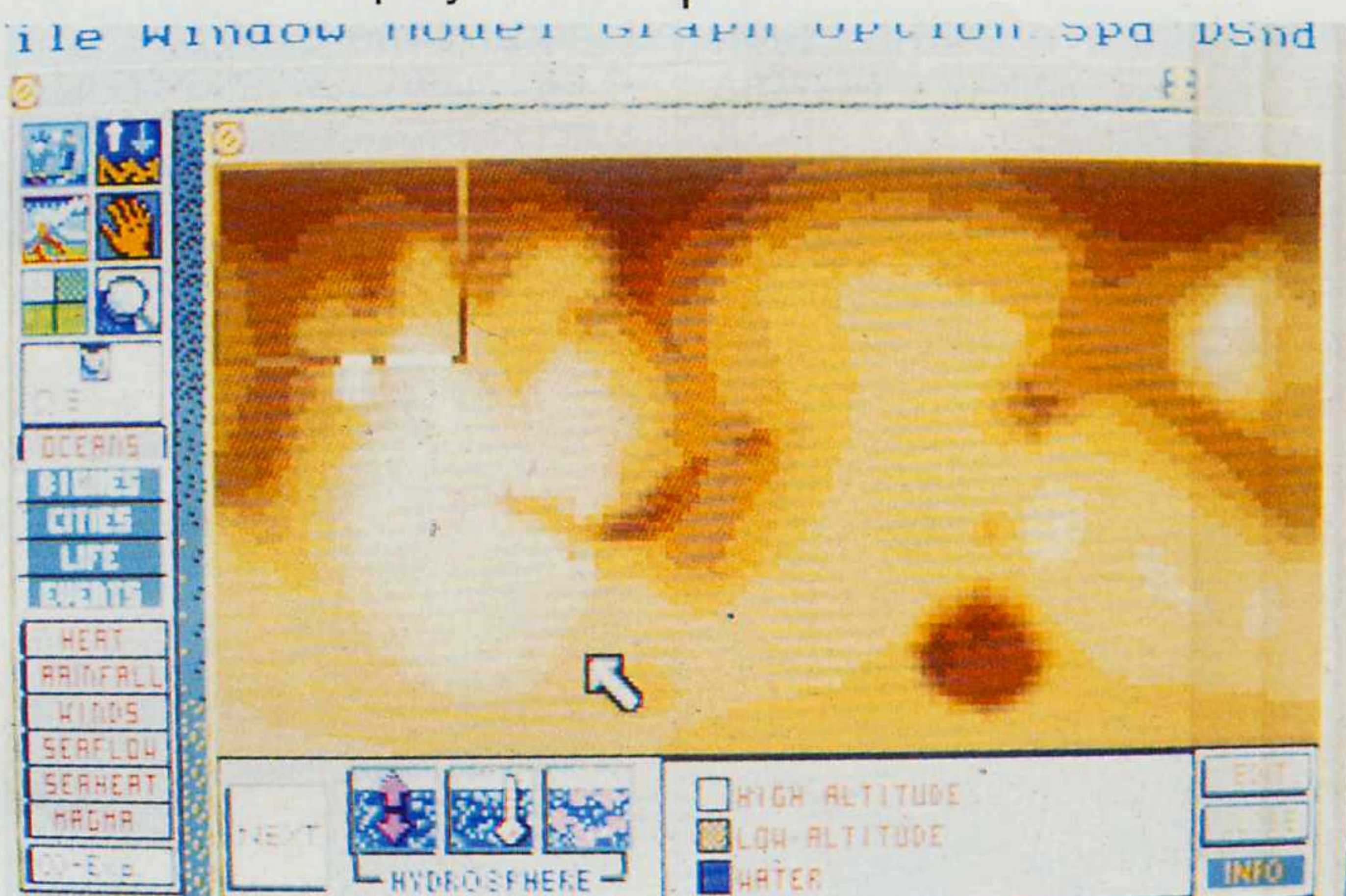


sation besteht. Doch ich glaube, dieser Aspekt ist vielleicht etwas zu realitätsfremd.

Die Graphiken und Landkarten sind schön und erscheinen mit ihren 16 Farben recht strahlend auf meinem VGA-Display. Den-

'Hard' Level kommen. Hier gibt es kein unmittelbares Leben. Obwohl das Spiel Sim Earth genannt ist, können Sie ebenso gut Erdverwandte Lebensformen auf Planeten wie Mars ausprobieren.

Wie in Populous können Sie auch hier Landstriche





heben oder senken. Jedoch ist das für das Auge nicht sichtbar, sondern kann am besten durch die entsprechenden Anzeigen überwacht werden.

Die wissenschaftlich orientierte Seite des Spiels paßt zur Natur des Spiels. Darü-

phäre mit samt Wolkenformationen und Treibhauseffekt unter Kontrolle gehalten werden.

Das selbe gilt auch für die Steuerung der Biosphäre und der Zivilisation. Unter Biosphäre fallen etwa Faktoren wie Mutation und Ver-



ber hinaus wird es dadurch besonders zur Interesse erweckenden Lernhilfe.

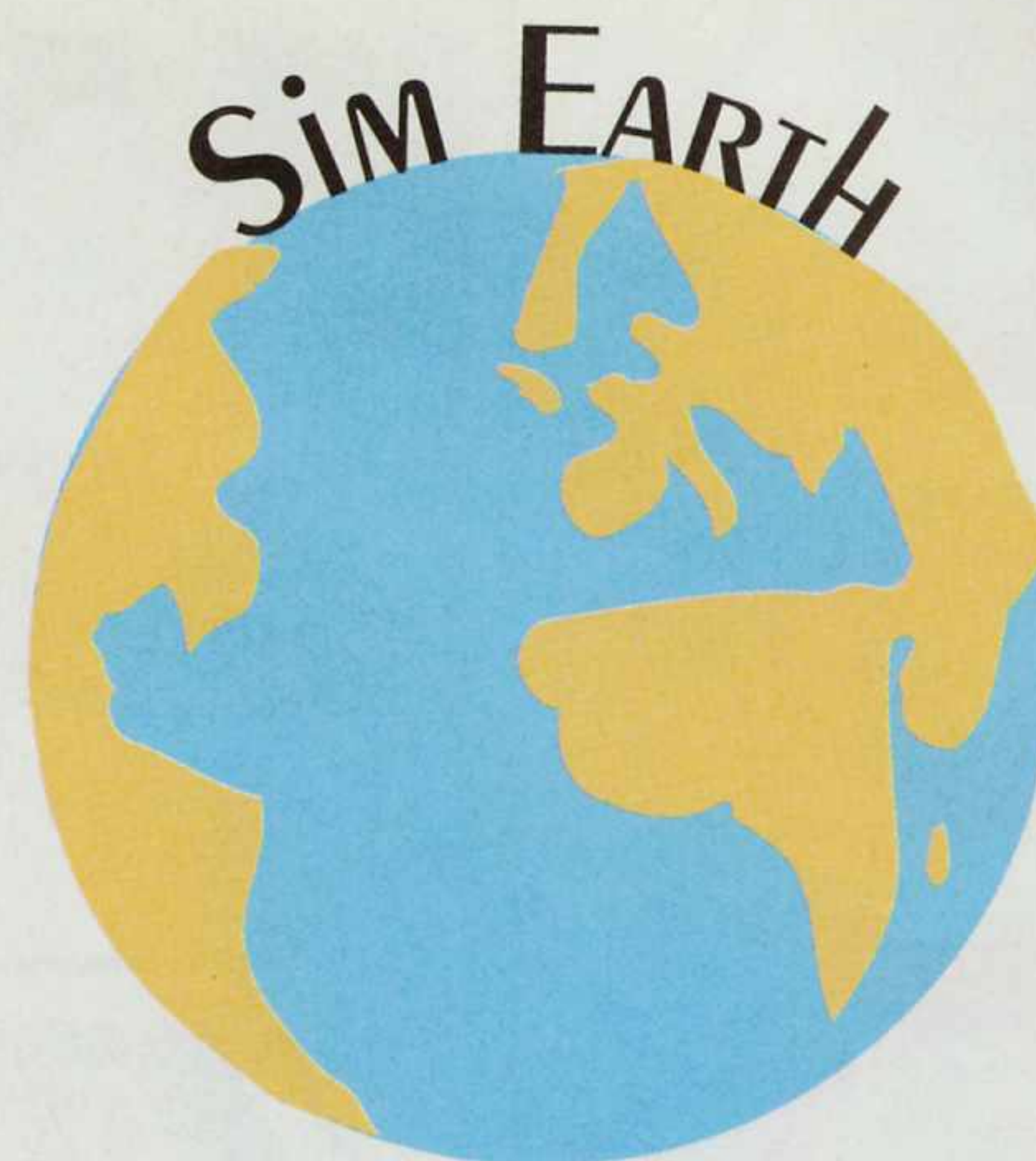
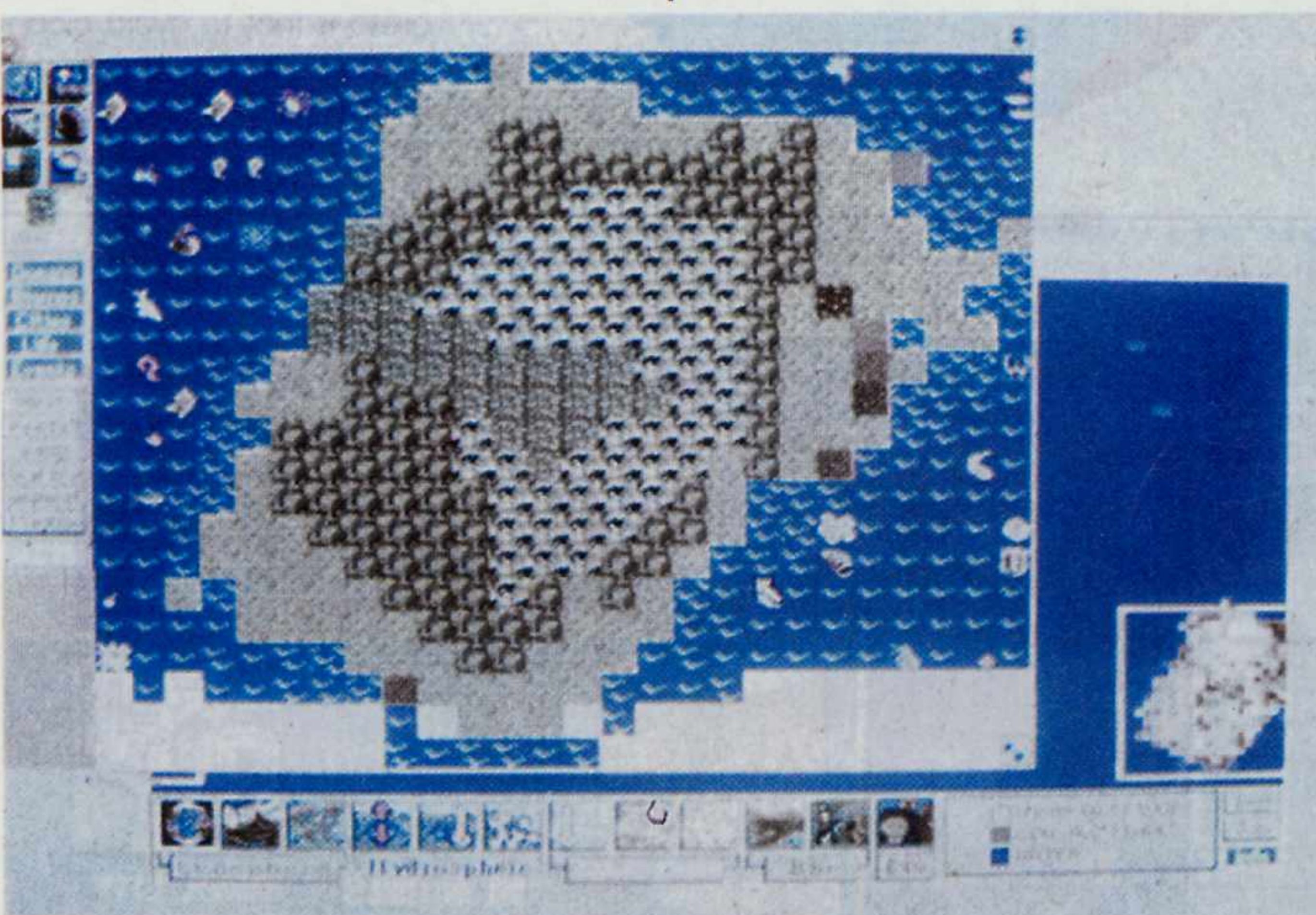
Andererseits kann die Erschaffung neuen Lebens wegen der vielen Graphen und Anzeigen sehr verwirrend sein. Selbst wenn alles andere aus der Hand geraten sollte, kann die Atmos-

mehnung.

Die Philosophie Ihres Planeten ist der Schlüssel zu einer stabilen Umwelt.

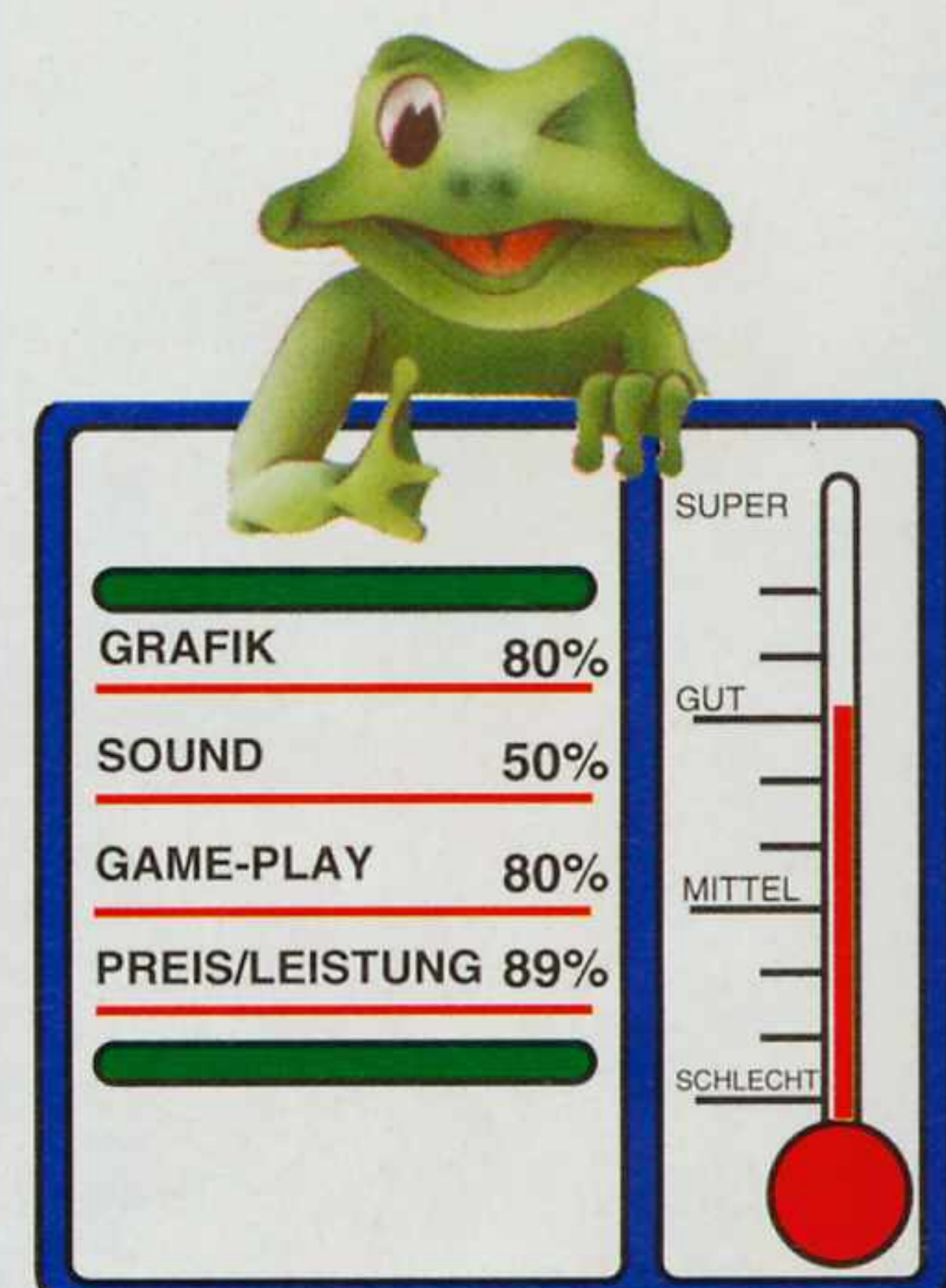
Sim Earth ist interessant, da es Sie zum Nachdenken über die Vorgänge auf den Planeten anregt.

Kerry Culbert



ST & Amiga:

Diese Versionen werden im Laufe des Jahres erwartet, eine Version für den MAC ist jetzt schon erhältlich. Eine C64 Version ist nicht geplant.



Reviews

Machen Sie doch mal faxen...
AMIGA-FAX incl. Modem
Faxs senden und empfangen mit
dem AMIGA für nur
DM 599.-

Druckfehler, Irrtümer
und Teillieferung vor-
behalten. Drucklegung
am 16.04.91 von
Plötner Werbe Design.
Versand nur per UPS.

MULTITERM PRO
BTX-Programm incl.
Anschluß an DBTOS
DM 209.-

DELTA PD jetzt auch über BTX
22446607
oder
DELTA

Walt Disney
ANIMATION STUDIO
Das Trickfilmstudio für
Ihren AMIGA...
DM 294.-

Delta PD

Ihr Computer-, Hard- &
Softwarevertrieb

Schwalbacherstraße 61
6200 Wiesbaden
Tel. 0611-379189
FAX 0611-39818

DAS FREEWARESPIEL DES
UMWELTBUNDESAMTES BERLIN &
COMAD
Vorgestellt im AMIGA-Magazin 5/91 und in
der ASM 4/91 und in unserem Versand!

DAS ERBE

bei uns nur sagenhafte

DM 7.95

incl. Diskette, Porto & Verpackung
(Nur Vorauskasse)

Werden Sie HERR über die Umwelt...!!!

X-POWER PROF.	209,-	Betrayal	dt	DM 89,-
5,25" Laufwerk Ext.	189,-	Warlords	e	DM 79,-
3,5" Laufwerk Ext.	169,-	Swiv	e	DM 69,-
3,5" Laufwerk Intern	159,-	Fantasy World Dizzy	e	DM 24,-
512 k Erweiterung f.A500	99,-	MONKEY ISLAND	dt	DM 69,-
Golden Image Mouse	74,-	Int. Ice Hockey	dt	DM 69,-
Maus-Joystick Adapter 500	44,50	Blue Max	dt	DM 89,-
Maus-Joystick Adapter 2000	49,-	Super Monaco Grand Prix	dt	DM 69,-
Elektr. Bootselector df0-df3	49,-	Maupiti Island	dt	DM 79,-
Trackball für Amiga	139,-	Rainbow Island	dt	DM 69,-
Bremse A500 Extern	63,-	Adidas Championship	dt	DM 74,-
Kickstartumschalter	49,-	Alcatraz	dt	DM 79,-
Kickstart ROM 1.3	65,-	Baba Yaga	dt	DM 59,-
Prof. MIDI-Interface	139,-	Antares	dt	DM 79,-
AMIGA 500	799,-	Bandit Kings	dt	DM 99,-
AMIGA 2000	1798,-	3D Construction Kid	dt	DM 149,-
Disketten NoName 3,5"	9,90	NAM "Vietnam"	dt	DM 89,-
Disketten NoName 5,25"	6,90	Navy Seals	dt	DM 79,-
Harddisk HD30 (62 ms)	899,-	Super League Manager	dt	DM 79,-
Harddisk HD40 (40 ms)	999,-	The Winning Team	dt	DM 89,-
Harddisk HD50 (40 ms)	1099,-	LEMMINGS	dt	DM 64,-
Harddisk HD60 (23 ms)	1199,-	Ultima 5	dt	DM 89,-
Soundsampler Mono	79,-	Chips Challenge	dt	DM 69,-
Competition Pro Star	32,50	M.U.D.S	dt	DM 69,-
MW-500 System	329,-	ELVIRA	dt	DM 69,-
A500 1.8/2.0 MB RAM-Card	389,-	Arkanoid 2	dt	DM 24,-
Philips CM 8833/II Monitor	599,-	Wizball	dt	DM 24,-

Spiele Spaß pur!



Na, haben Sie schon alle 120 Lemmings-Level durchgemacht? Dann habe ich hier eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie.

Zuerst die schlechte: Von einer Fortsetzung ist weit und breit noch nichts zu sehen. Die gute ist, daß Brat ein ganz ähnliches Spielprinzip hat, und daher einen besonderen Leckerbissen für alle Lemming-Dompteure darstellt.

Auch bei Brat hat man keinen direkten Einfluß auf den - stur d'rauf los dackelnden Hauptdarsteller. Doch dazu später mehr.

Freuen Sie sich zuerst über ein sehr witziges Intro. "Stay there, Baby." sagt Mama, und setzt uns ihr - frischgewickeltes - herzallerliebstes Purzelchen vor die Nase. "Yes Mamy." antwortet der kleine artig, und als Babysitter hofft man, daß er es auch so meint. Doch kaum ist die Katze aus dem Haus, bzw. die Mami aus dem Bild, grinst er dreckig, spuckt den Nuckel aus und die Verwandlung beginnt. Mit dem Spruch "No way, man. Let's Party, Dudes!" zeigt er sein wahres Gesicht.

BRAT

Einer vorbeizockelnden, goldigen Aufziehmaus wird kurzerhand mit einem Bleigewicht der Garaus gemacht. Anschließend entlockt er dem kleinen Baby-Bauch, durch Massage, einen zünftigen Rülpser. Nachdem er in Rocker Manier dem Kleiderständer einen Rempler verpasst hat, fällt eine Marlon Brando Montur herunter (schwarze Lederjacke incl. schwarzer Sonnenbrille). Schließlich

Eine wirklich gut gemachte Intro-Sequenz in Zeichentrickqualität und mit digitalisierter Sprache. Das Game sollte man sich zuerst im Demo-Mode vorspielen lassen. Absolut unumgänglich, wenn man mit Brat fertig werden will. Die Steuerung funktioniert - wie gesagt - Lemmings-ähnlich. Durch anklicken eines Steuerkreuzes, "klebt" einem einer von sechs Richtungszeigern am Mauspointer. Legt man die-



zieht er noch eine Farbspritz Pistole aus der Innentasche, und das bezeichnende Wort "Brat" spritzt über den Bildschirm.

Brat bedeutet sinngemäß etwa "überaus ungezogenes Kind". Alles klar?

sen in Brats aktueller Laufrichtung ab, ändert er wunschgemäß den Kurs. Auf diese Art ist es möglich, Brat über schmale Pfade und freie Flächen zu steuern. Das hört sich einfach an, ist es aber ganz und gar nicht. Weitsicht vorausge-



setzt, hat man da schon eher Chancen. Jede Richtungsänderung kostet Geld, und das ist - fast wie im richtigen Leben - immer knapp.

Sich bewegende Hindernisse, stellen für Brat, nicht zu unterschätzende Gefahren dar. Beispielsweise kann man einen Typen auf einem springenden Ball erst pas-

nach oben aus dem Bild. Ein Schrei verkündet den Verlust eines Bildschirmlebens. Der Einsatz eines "STOP"-Schild Icons, läßt Brat ein paar Sekunden an einer Stelle verschnaufen. Praktisch für den Fall, daß Brat sich im unteren Bildschirmbereich befindet. Die dadurch verkürzten Reaktionszeiten werden auf diese

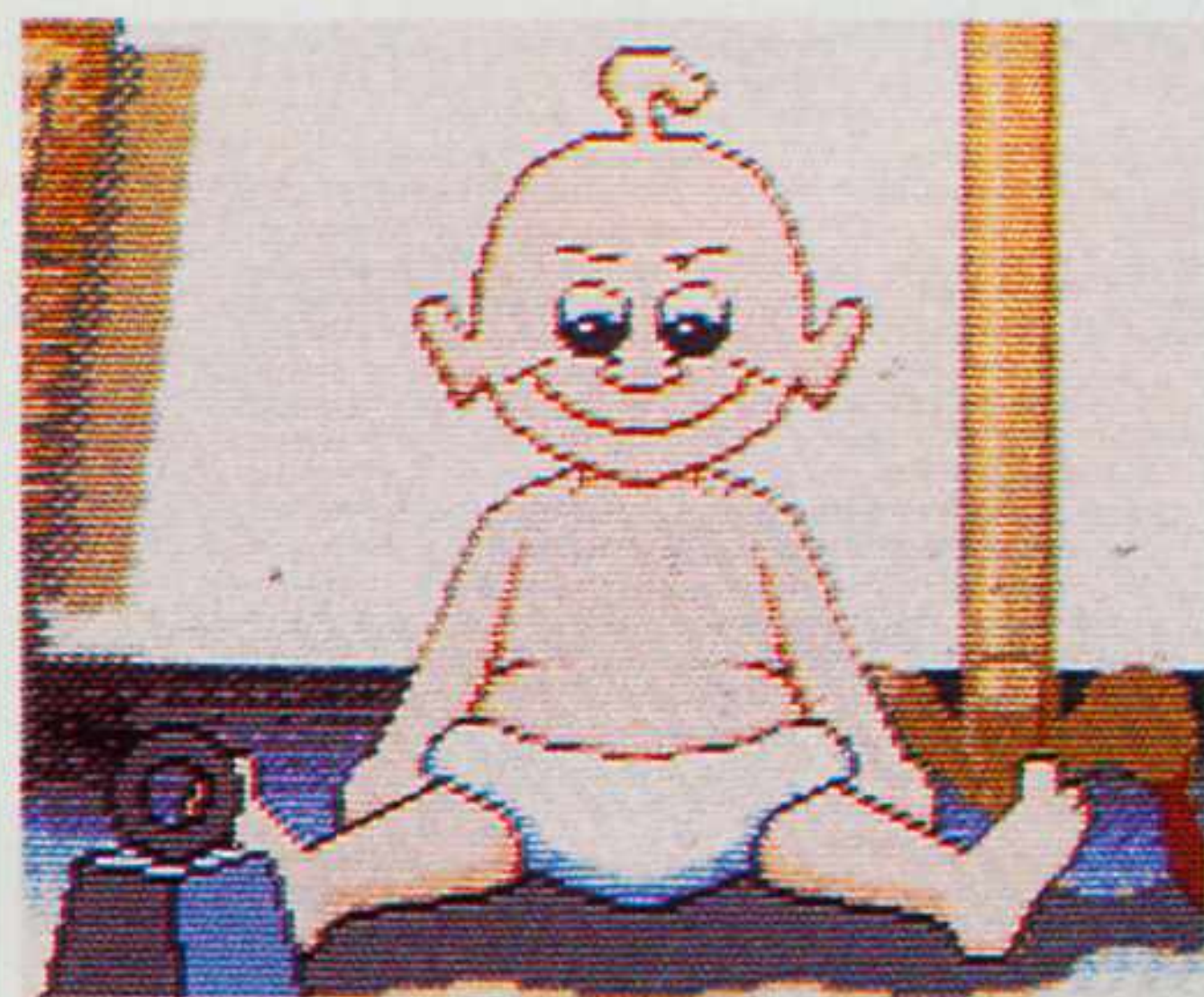


sieren, wenn man ihm die Luft mit einer Sicherheitsnadel herausgelassen hat. Und wo bekommt man die her? Ganz einfach: Brat kann Gegenstände aufnehmen, indem er darüber läuft. Auf diese Art und Weise kommt man auch an Dynamit-Stangen die sehr nützlich sind, um hinderliche Felsbrocken zu atomisieren.

Ist der Weg zuende, oder kommen Sie an ein Hindernis welches Sie nicht wegräumen können, haben Sie die Möglichkeit Brücken zu bauen. Doch sind sowohl die Anzahl der Bauteile, als auch die Länge der Brücke, beschränkt. Hat man mal einen falschen Pfeil an den falschen Ort gesetzt, kann man diesen wieder ausradieren. Und ich meine dies wörtlich. Ausradieren kostet nur leider sehr viel Zeit, und die haben Sie nun wirklich nicht.

Als weiteres Problem erweist sich nämlich der permanent vertikal scrollende Bildschirm. Trödeln man zu lange herum, schiebt das Scrolling Brat unerbittlich

weise wieder verlängert. Droht er am oberen Rand zu verschwinden (siehe oben- "...und tschüß, Brat!"), stoppt ein "VORFAHRT-ACHTEN" Icon das Scrolling, jedoch wiederum nur für ein paar Sekunden.



Will man die Lage sondieren, den Weg planen oder muß mal für Königstiger: Ein Druck auf die "P"-Taste friert das Game ein. Vielen Dank den Programmierern, für diese, in vieler Hinsicht, oft lebensrettende Option. Die drei Welten Toy Town, Park Land und Moon Base sind in jeweils vier Levels unterteilt, und werden im Verlauf des Spiels sehr schnell immer schwerer.

Die Zuordnung gefundener Gegenstände zu den entsprechenden Hindernissen ist auch nicht immer so einfach wie in dem Beispiel Dynamit - Felsbrocken.

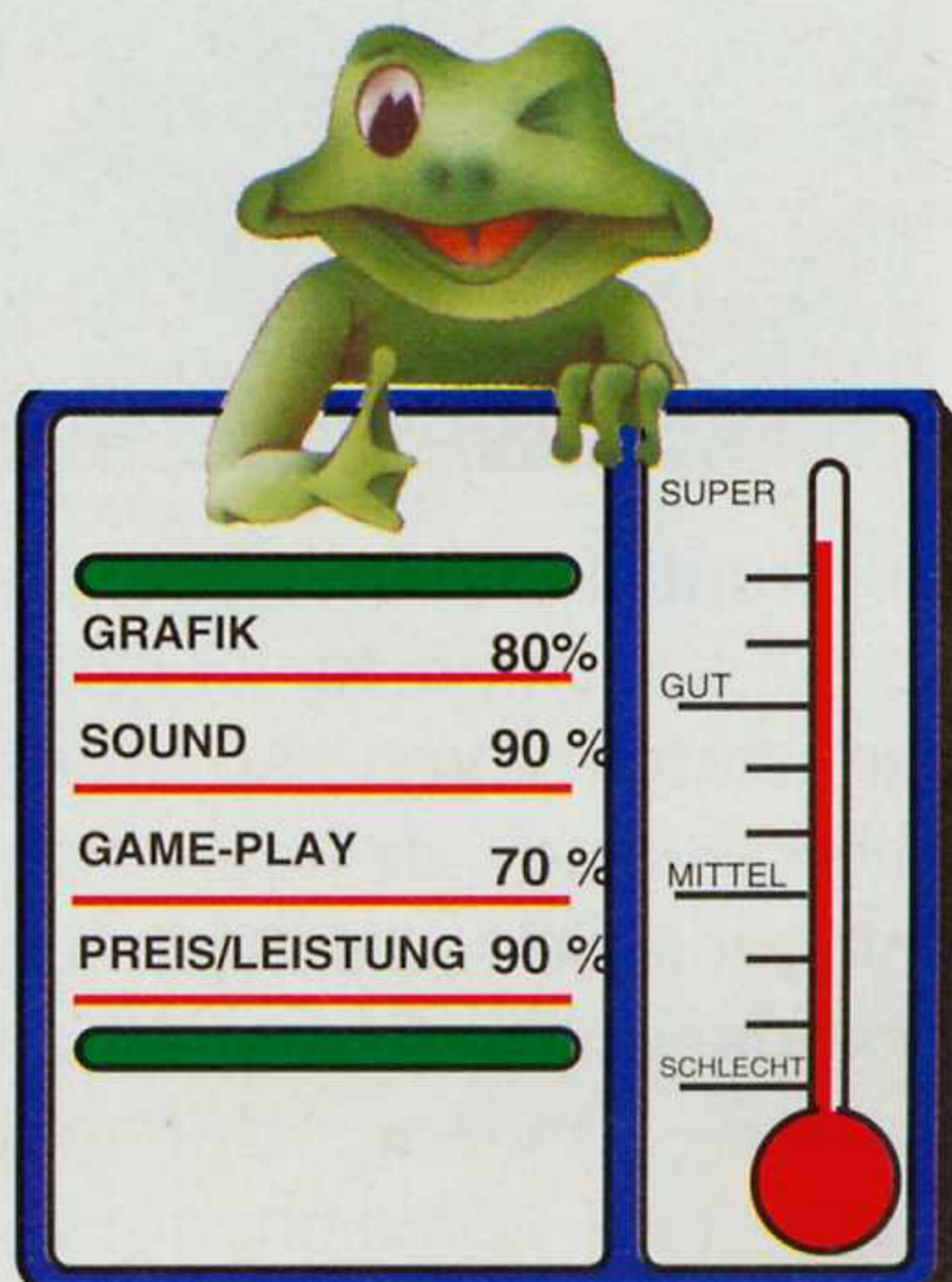
Sollte man alle Bildschirmleben (durch Milchflaschen dargestellt) "verbraten" haben, folgt wieder eine witzige Sequenz. Brat stürzt in eine Schlucht, und kriecht mit den Worten "You blew it, Dude", (Du hast es vergurkt, du Heinz!) aus dem entstandenen Loch.

Abgesehen von der - praktisch unspielbaren - dritten Welt, bietet dieses Spiel alles was das Herz begehrt: Goldige Grafik, ein Passwort-System, gute Sound-Effekte und Zillionen von Gegenständen, deren Funktion es herauszufinden gilt. Langzeit-Motivation oder Frust-Orgie - das hängt in erster Linie von der Geschicklichkeit des Maus-Jockeys ab.

Kerry Culbert

ST

Die Atari ST-Version ist mit der Amiga Version, abgesehen von den üblichen, kleinen Unterschieden im Sound- und Grafik-Bereich, identisch. Es kam mir so vor als wäre auch das Scrolling beim ST nicht ganz so glatt. Doch auch die ST - Fassung ist eine empfehlenswerte Anschaffung.



Spiele, nichts als Spiele. Für nur DM 19,80.

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

AMIGA

Reviews



A Iso Sie wollen ein Hexenmeister sein, was? Einfach Ihren Zauberstab schwingen und sehen, wie die hübschen Mädchen vor Ihnen scharenweise in Ohnmacht fallen?

Dann ist Sorcerer wie geschaffen für Sie. Der Mann der "Leather Goddess", "Hitchhikers" und "Zork" ins Leben rief, präsentiert Ihnen nun das Neueste in Sachen schwarzen Humors: schmutzige Witze und sexuelle Perversionen, die so dreckig sind, daß es eine Spezialversion für die Sex-Versessenen gibt, die so abscheulich sind, daß sogar meine Bräune in Totenblässe umschlug, als ich einige Optionen durchschaute.

Sie glauben nicht, was man alles mit einer Ratte tun kann. Stopp.

Jetzt erstmal die Rückschau. "Sorcerers" heißt das kürzlich erschienene Adventure von Steve, und man kann nur immer wieder betonen, da er es wieder einmal geschafft hat, neues Eis auf dem Gebiet der nicht 08-15 Software zu brechen. Es steht außer Frage, daß dies ein echt starkes Adventure ist, mit Grafik, Sound (wie sieht's da beim PC aus?), und Text, mal ganz abgesehen von Spannung, Tod und Dreistigkeiten. Als der Redakteur mir dies hier in die Hand drückte und irgendwas von "Rückschau" murmelte, dachte ich "Oh Mann, wieder eins von diesen PC Adventures mit karger Grafik im Schnecken-tempo, GÄHN!"

Doch weit gefehlt. Nach

kaum zehn Minuten war ich wie gefesselt. Fangen wir mit dem Bild während des Ladens an, daß die EGA Karte voll ausnützt. Vergessen Sie schlechte VGA Qualität, diese EGA Grafik

mor", dachte ich. "Spiel erst mal weiter". Dann hörte ich eine Melodie. "Wo kommt denn die her?". Ich merkte schnell, daß sie aus dem PC stammte. Bedenken Sie, daß dieses Lied auf einem

anderes auffiehl: man kann sich auch Gegenstände genau ansehen, indem man einfach das gewünschte Teil im Grafikviertel zweimal (wie auch sonst?) mit der Maus anklickt. Ich war beeindruckt, und zwar nicht nur wegen der hohen Geschwindigkeit. Ein durchschnittlicher Befehl benötigt etwa fünf Sekunden, und das ist schnell.

Aber Schluß jetzt mit meiner Reflektiererei. Nach kurzem Spielvergnügen begegnete ich einem Monster, das lachte, und zwar meine ich, daß der PC Piepser tatsächlich das ausspuckte, was wirklich nach Gelächter klang. Sehr eindrucksvoll, dachte ich (Mist, diese ewigen Reflexionen).

So viel erst einmal zur Optik und Akustik des Spiels. Wie sieht es jedoch mit der Spielbarkeit aus? Nun, das Spiel ist in Kapitel aufgeteilt. Nach jedem von ihnen eröffnet sich ein neuer Spielschirm, der wieder ein paar gelungene Zitate enthält. Darauf folgt ein neuer Spielabschnitt. Jede bedeutungsvolle Handlung, die dem Spieler einen Vorteil bringt, wird mit Punkten belohnt. Und es gibt einen Haufen guter Möglichkeiten, sein Spiel zu retten, indem man einfach tödliche Fehler vermeidet. Die Handlung des Spiels dreht sich um Ernie Eaglebeak und seine Versuche, einem Lehrlingsdasein als Drachepfleger zu entrinnen, viele Mädchen zu haben und die Liebe seines Lebens, LolaTigerbelly, zu er-



bietet dem Amiga leicht Paroli und zeigt uns, was man so alles mit EGA herzaubern kann.

Nach dem "Hochfahren" werden wir dann mit der Titelseite des ersten Kapitels

öden, gewöhnlichen PC Piepser umgesetzt wurde. Und trotzdem klingt es sehr melodisch. Was haben sie sich wohl als nächstes einfallen lassen?

Auf zum eigentlichen Spiel-



konfrontiert, die mit zwei Zitaten geschmückt ist. Das eine stammt von Ambrose Bierce und definiert die Junggesellen als Männer, von denen die Frauen noch kosten können. "Der hat aber 'nen komischen Hu-

schirm. Sehr gelungen, ein Viertel Grafik, ein Viertel Texteingabe und die Hälfte für Maussteuerung, wo sämtliche Verben und verfügbare Substantive aufgelistet sind. Sehr gut, dachte ich, bevor mir noch etwas

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
ATOMINO	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BAT DT. *	54,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
COIN UP HITS 2	49,90
CREATURES	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMB JACK	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES *	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STAR CONTROL	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	39,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
SUPREMACY *	59,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TOKI DT. CARTRIDGE *	49,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WINNING TEAM COMPILATION	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
HOSTAGES	13,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVEN DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BACKGAMMON	59,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT. *	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DUNGEONMASTER DT. *	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT. *	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GALLEONS OF GLORY	75,90
GEM X *	39,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INVEST DT.	69,90
JOE MONTANAS FOOTBALL DT.	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	65,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N.A.M.	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
WARLORDS	65,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2 *	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	85,90
ZELIARD	59,90

AB SOFORT : HEUREKA LERNSOFTWARE
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

ATARI/AMIGA

A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90	69,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90	72,90
ATOMINO	59,90	59,90
BACKGAMMON DT.	54,90	54,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90	89,90
BARDS TALE 3 DT.	65,90	65,90
BATTLESTORM	59,90	59,90
BETRAYAL DT.	69,90	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BILLARD 3D *	85,90	85,90
BLUE MAX 1 MB	72,90	72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90	72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVRE DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *	65,90	65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3 *	59,90	59,90
DAS BOOT 1 MB	69,90	69,90
DELUXE PAINT	119,90	49,90
DITRIS *	49,90	49,90
DRACHEN VON LAAS DT. *	65,90	65,90
DRAGON WARS DT.	65,90	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.	89,90	89,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90	13,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GEM X *	39,90	39,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90	89,90
GODS DT. *	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVEN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90	72,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
HUNT FOR RED OCTOBER	59,90	59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90	65,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90	59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.	74,90	74,90
JONATHAN DT. *	79,90	79,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90	65,90
KENGI DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB	85,90	85,90
LARRY TRIPLE PACK	119,90	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MEGA TRAVELLER DT. *	65,90	65,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	65,90	65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N.A.M. DT.	74,90	74,90
NINE LIVES *	49,90	49,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90	65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB	89,90	89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90	85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. *	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SKI OR DIE DT. *	65,90	65,90
SKULL AND CROSSBONES *	65,90	65,90
SPACE ASSAULT DT.	54,90	54,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90	75,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
STELLAR 7 1 MB	59,90	59,90
SUPERCARS 2	59,90	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THE POWER *	39,90	39,90

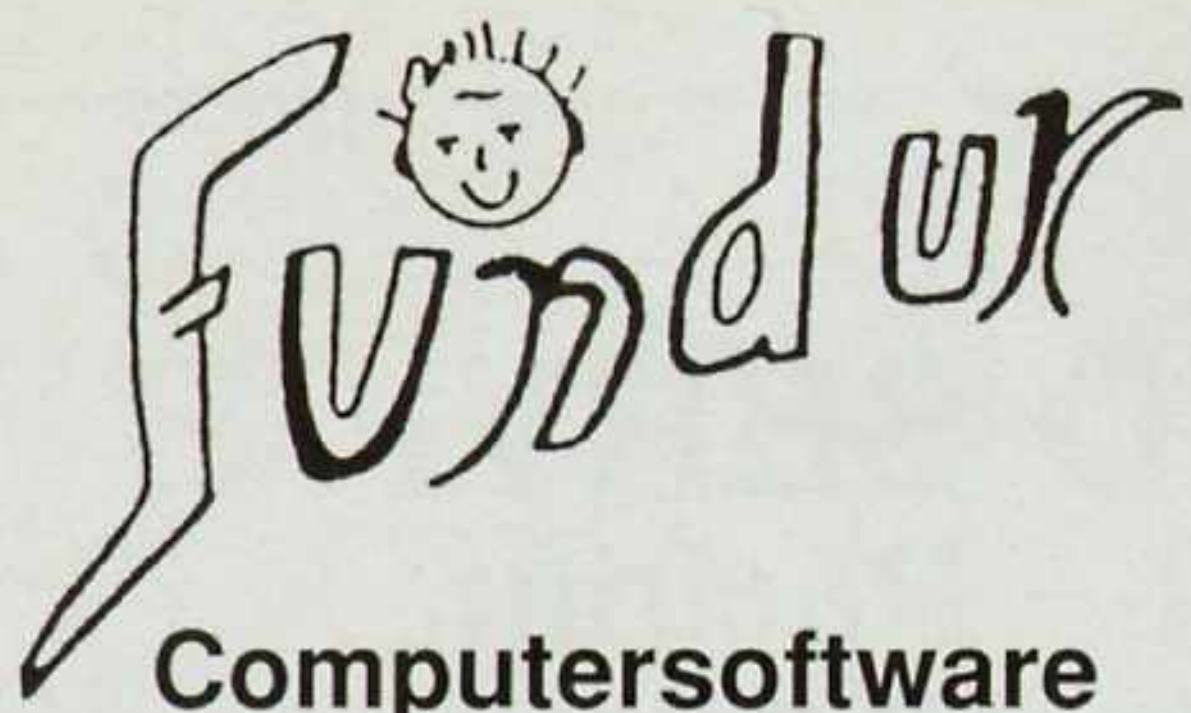
ATARI/AMIGA

THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB	69,90	69,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *	59,90	59,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90	74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VIZ	49,90	49,90
VROOM *	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB	89,90	89,90
WARJEEP *	59,90	59,90
WARLOCK THE AVENGER	59,90	59,90
WARLORDS	65,90	65,90
WINGS DT. 1 MB	74,90	74,90
WINNING TEAM COMPIL. DT.	74,90	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.	49,90	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA	59,90	59,90
ZOUT DT.	54,90	54,90

PREISHITS 16 BIT

ATARI/AMIGA

AFTERBURNER	24,90	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90	24,90
BARTS TALE 2	29,90	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90	24,90
BLASTERIDS	24,90	24,90
CONFLICT	17,90	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90	24,90
DATASTORM	24,90	24,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90	19,90
GAUNTLET 2	24,90	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90	29,90
HOUND OF SHADOW	29,90	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90	24,90
INTERCEPTOR	29,90	29,90
LAST NINJA 2	24,90	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90	24,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90	24,90
MOONWALKER	24,90	24,90
POWERDRIFT	24,90	24,90
QUARTZ	19,90	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90	37,90
ROCKSTAR	17,90	17,90



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

Neuheiten	AM	ST.
Atomino	64,-	64,-
Alcatraz	66,-	66,-
Bane o. cos Force	89,-	-
Battle Command	68,-	68,-
Bards Tale III	68,-*	-
Battle Isle	68,-	68,-*
Buck Rogers (D)	94,-	-
Cadaver	67,-	67,-
Chaos str. Back	65,-	65,-
Chuck Yeager 2.0	68,-	68,-
Car Vup	68,-	68,-
Curse of az. Bond	75,-	75,-
Disney Animation Studio	280,-	-
Duck Tales	68,-	68,-
Das Boot	75,-*	-
Dragon Wars	68,-	68,-
Elvira	74,-	74,-
Eye o. Beholder	75,-	75,-*
F-16 Mission II	52,-	52,-
Flight o. Intrud.	75,-*	*
F-19 Stealth	72,-	72,-
Genghis Kahn	86,-*	-
Gods	67,-	67,-
Great Courts	71,-	71,-
Gunboat	67,-*	-
Indianapolis	68,-	68,-
Invest	59,-*	-
Lemminge	60,-	60,-
M.U.D.S.	68,-	68,-
MIG 29 Fulkrum	84,-	84,-
Powermonger	72,-	72,-
Powermonger Data	45,-	45,-
Secr. o. Monkey isl.	75,-	75,-
Skie or die	68,-	68,-
Super Monaco GP	66,-	66,-
Traders	68,-	68,-
Turrican II	59,-*	-
Warlords	68,-*	-
Wonderland	72,-	72,-

Neuheiten MS-DOS

Battletech	87,-
Command HQ	80,-
Genghis Kahn	86,-
Links	85,-
Lightspeed	89,-
Mario Andretti	-
Racing Challenge	75,-
Monkey Island (VGA, D)	89,-
Sim City	-
Architekt, I und II	36,-
Sim Earth	94,-
Wingcommander	87,-
dazu: Secr. Mission	39,-
Soundblaster	378,-

Game Boy

Tetris + Game Boy	145,-
Spiderman	49,-
Nemesis	49,-

Alle anderen Module anrufen

C-64 weiter im Programm!

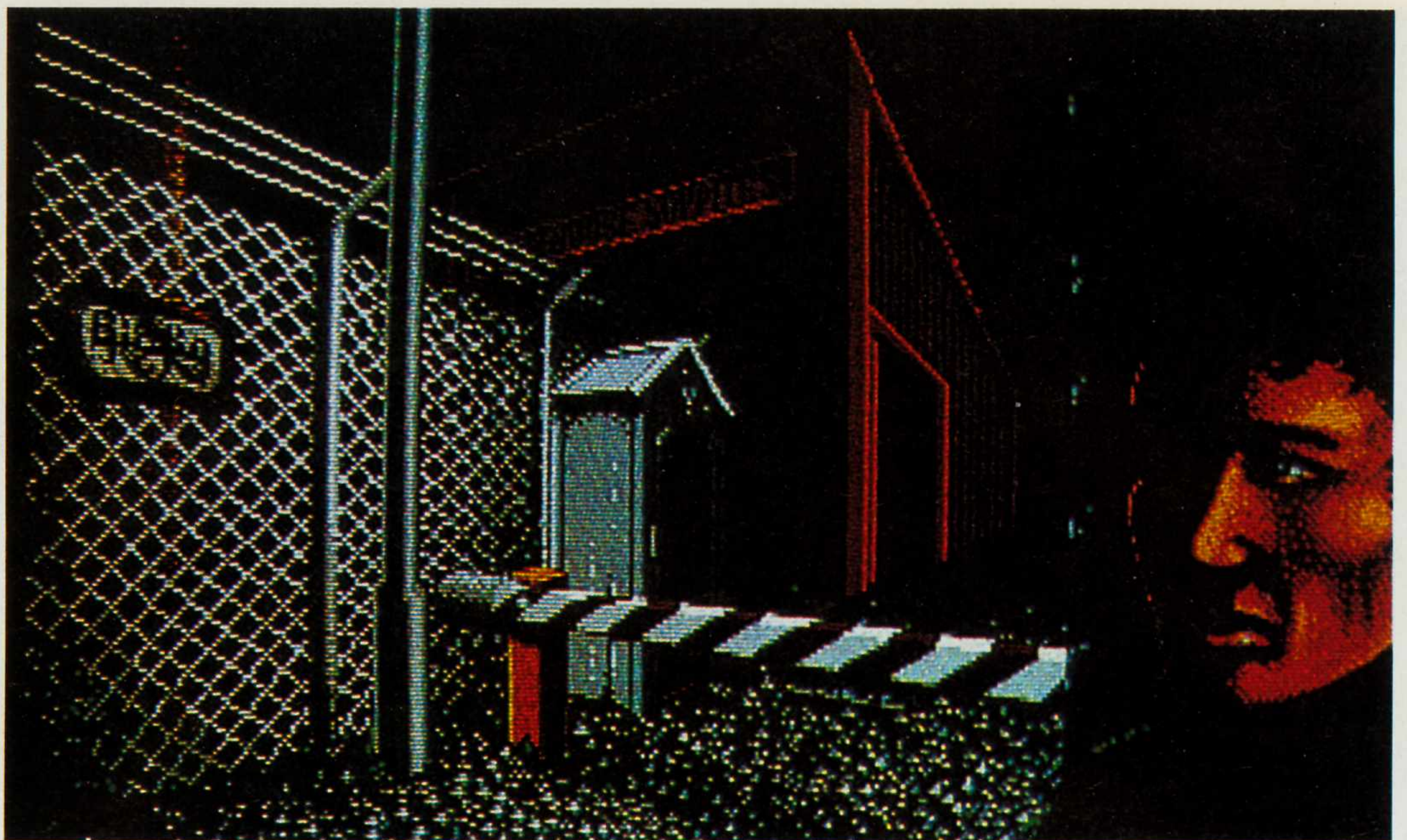
ANRUFEN!

Alle hier nicht angeführten Titel
natürlich auch lieferbar!

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL. 02 02 / 76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder
Vokasse, VR.-Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der
Karte bezahlen:
EUROCARD, AMERICAN EXPRESS,
VISA, DINERS CLUB



obern, alles gleichzeitig. Im ersten Kapitel muß Earnies einem bösen Stiefvater entkommen, der Freundin seines Vaters gekonnt ausweichen und vermeiden, daß Lola ihn im Adamskostüm sieht.

Keine dieser Aufgaben ist besonders schwer, und gibt Ihnen Gelegenheit, sich mit dem ganzen System vertraut zu machen. In Kapitel zwei befindet sich Ernie an der Universität, wo er sich einschreiben und eine Menge interessanter Dinge tun muß.

Es wird von ihm verlangt, daß er der Burschenschaft beitrifft, herausfindet was dort vor sich geht und einige frivole Grafiken aufspürt. Das Letztere ist wohl eher das Ziel des Spielers, als das von Ernie, obwohl er natürlich auch nicht vor der kleinen Aussicht auf nacktes Fleisch zurückschreckt. Es kann passieren, daß die Universität überfallen und ausgeplündert wird. Eine ganze Ladung schlimmer Typen schaut mal kurz vorbei, trinkt das Bier weg, ißt die Frauen und vergewaltigt die Kühe. Eben solche Sachen. Nur Ernie bleibt übrig und muß herausfinden, was das ganze Theater soll und womöglich all diese Leutchen beseitigen. Alles, was ich dazu sagen

kann, ist, daß sie sich zu einem Haufen ziemlich fieser ungeladener Gäste ansammeln. Logischerweise ist dies eine schwere Aufgabe. Es schafft nur der, der sich ganz seinen Idealen hingibt und mit jeder Frau, die ihm auf dem Weg begegnet in 'gegenseitige Wechselbeziehung' tritt (na Sie wissen schon!?).

Selbstverständlich ist da immer Lola, an die Sie denken müssen, egal ob Sie nun die Wahrheit sagen, oder sich für die 'Erfahrungs' Optionen entscheiden haben. Ebenso benötigen Sie aber enorm viel an Zauberkraft, je mehr um so besser; vorzugsweise für die niedlichen "Vernichtungsschlag" und "Verwandle deinen Gegner in Marmelade" Beschwörungsformeln.

Leider müssen diese erst gefunden werden, und sind außerdem noch schwer bewacht. Tja, das Leben ist hart! Halb so schlimm. Sie können ja jederzeit exotische Orte besuchen, wie "das Restaurant am Ende des Ozeans", "die Insel der scharfen Bräute", oder "die Insel auf der die Zeit rückwärts läuft", usw..

Viele Orte, viele Monster und viele Frauen. Doch bedenken Sie: die ganze Welt

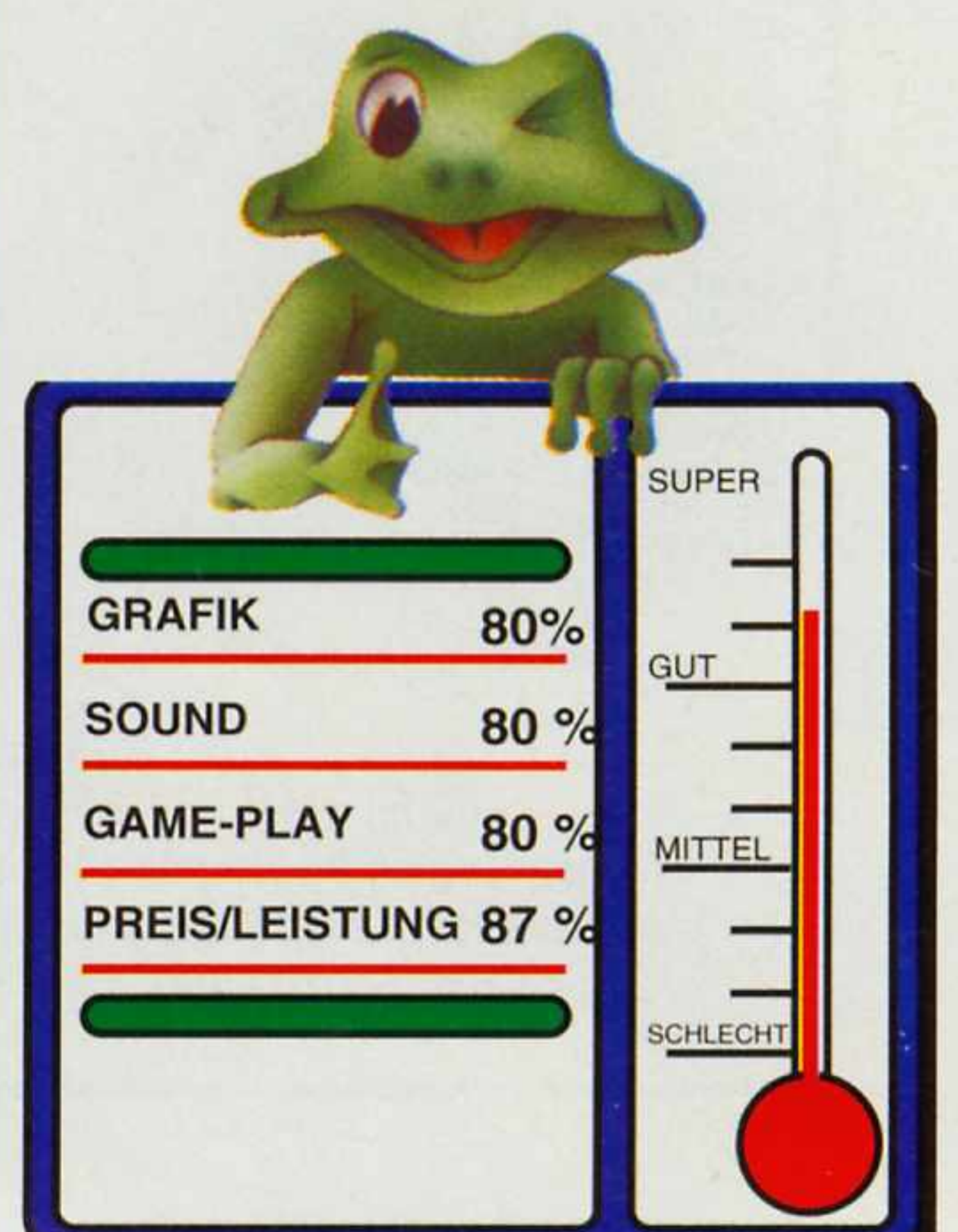
hängt von Ernie ab, nur er kann sie vor dem Untergang retten, Lola wird sterben, wenn Ernie nicht erfolgreich ist, wirklich alles steht auf der Kippe.

Klar ist, daß die Parties vorbei sind, wenn er es nicht schafft, sein Leben, das Universum und den Rest zu retten.

"Sorcerers" ist ein ausgezeichnetes Abenteuerspiel für den PC. Der Sound ist hervorragend (zumindest für einen PC Lautsprecher), die Grafiken sind allesamt schön gelungen, die Spielaufbau ist sauber und schnell.

Das ganze Adventure ist gewürzt mit Witzen und schwarzem Humor.

MARK ULYATT



Head Line

Layout & Satz GmbH

Ihre Anzeige in
PLAY TIME

zuverlässig

schnell

preiswert

Gestaltung

Satz

Repro

Film

Kontakt:
VECTOR Medienmarketing
Falkstraße 45 - 47
4100 Duisburg 1
Tel.: 02 03/3 05 1-73
Fax.: 02 03/3 05 11-33/34

Midwinter II: Flames of Freedom



Midwinter ist Mike Singleton's bedeutendstes Werk, ein großzügig angelegtes Spiel, voller 3-D Vielecke und einer futuristischen, dramatischen Handlung, die einen herausfordert.

Natürlich nur, wenn Sie solche Spiele mögen. Falls ja, bereiten Sie sich gut vor auf diese Folge, denn sie bietet nicht nur Action auf Ihrer Heimatinsel, sondern erstreckt sich über 40 Inseln, die von einem dunklen Imperium unterjocht sind. Das heißt aber noch lange nicht, daß Sie nicht mehr auf Midwinter kämpfen. Die klimatischen Veränderungen, die Midwinter einst erschaffen haben, ließen es

nun im Meer wieder untergehen. Daher sind alle Einwohner nach Verde ausgewandert, das jetzt, nachdem sich die zwei Völker vereinigt haben, in Angora umbenannt wurde. Sicher, Angora liegt immer noch im Atlantik, jedoch näher an der afrikanischen Küste, als früher Midwinter. Ebenso rundum näher gerückt sind 40 weitere Inseln und Atolle, alle zwischen Angora und der afrikanischen Küste, sowie dem "Sahara" Imperium. Das Imperium enteignet, so wie das immer der Fall ist, auf radikale Weise sämtliche Gebiete im Rahmen seines Landnahmeprogramms. Entweder man wird zum Versall oder man wird beseitigt.

Am Spielanfang sind alle Inseln nördlich von Ihnen mehr oder weniger unter Kontrolle des Imperiums. Ein paar von ihnen haben Sahara Stützpunkte. Es erfordert natürlich große Mühe sie zu entfernen. Andere Inseln widerum können leicht und

ohne große Anstrengung befreit werden.

Aber zuerst wollen Sie sicher gerne Ihre Spielfigur auswählen. Dies ist ziemlich uneinsichtig, jedoch von gewissem Wert für das Spiel. Es hat schon Auswirkungen auf den Spielverlauf, diese stehen aber in keinem Verhältnis zu dem Aufwand, den man treiben muß, um seinen Helden richtig auszuwählen. Da ist zum Beispiel der Abschnitt, indem das äußere Erscheinungsbild geändert werden kann: es reicht von Haarteilen und Perücken im Stil von Paul Daniels bis zum Austausch von Augen und Nasen.

Dies würde dem Spiel einen intensiven Geschmack geben, ja wenn es Einfluß hätte auf das Zusammenspiel der einzelnen Figuren. Klar, es gibt dies Zusammenspiel, aber nur bis zu einem geringen Grad, und die Leute, die man auf den Reisen trifft, sehen eher wie Vielecke aus, als Objekte, die auf Sprites basieren. Und



dennoch, Sie sehen dann so aus, wie Sie aussehen möchten. Mit den psychologischen Veränderungen kann man aber die Antworten, die man von allerhand Leuten erhält, beeinflussen. Am meisten kommt das einem sehr zu Hilfe, wenn Sie gefangen werden, denn dann stehen Ihnen nur eine streng begrenzte Auswahl zur Verfügung. Man hat außerdem noch die Möglichkeit seine physischen Fähigkeiten auszuwählen, als da wären Reflexe, Standhaftigkeit, Durchhaltevermögen, schnelle Erholungsfähigkeit und Stehvermögen. Diese geben Widerstandskraft gegen Ver-



chen COBRA Agenten dringend brauchen, um später in einer Mission das aggressive Sahara Regime aufzulösen und sein Imperium zu vernichten. Die Angriffe hingegen erlauben es Ihnen, erstmal den

den nahe bevorstehenden Einfall der Sahara Truppen aufzuhalten und den Frieden im Atlantik wiederherzustellen?

Halt, da ist noch eine Sache die Sie tun müssen bevor Sie den Feldzug der Oper-

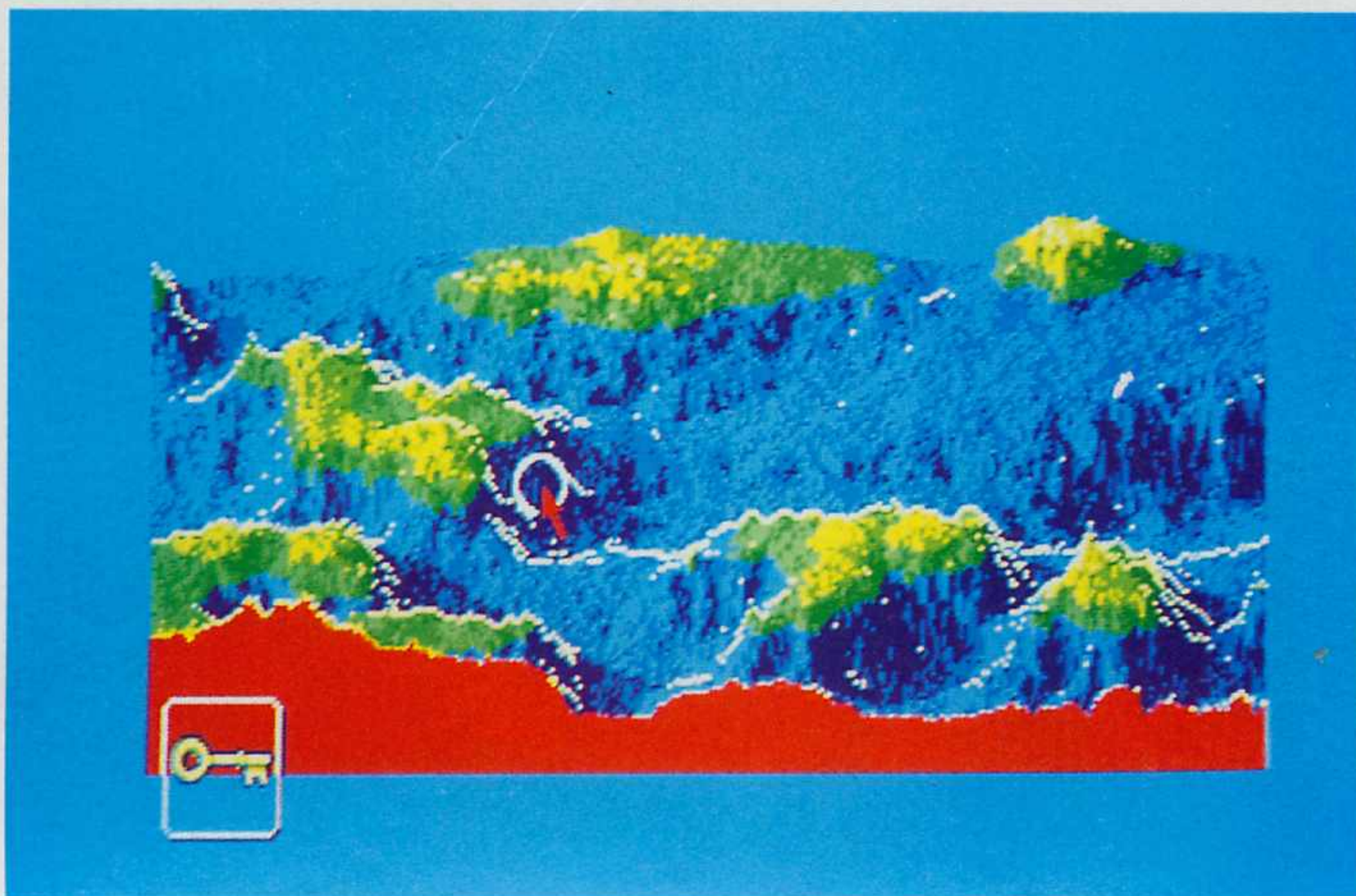


letzungen, verkürzen die Erholungspausen, verhindern die Abnahme der Energiereserven, verhelfen zu Energie und Muskelkraftschüben.

Es ist einleuchtend, daß wenn eine Eigenschaft zu sehr dominiert, die anderen unzureichend entwickelt sind. Nachdem man nun seine Spielfigur ausgewählt hat, präsentiert sich einem nun ein Meer von Optionen, die aus 'Persönliches', 'Training', 'Steuerung', 'Angriff' und dem 'Kriegszimmer' bestehen. Das Training hat die Aufgabe, Ihnen die Fähigkeiten beizubringen, die Sie für die schwere Ausbildung zum erfolgrei-

chtigen Dreh herauszufinden, indem Sie eine einzelne Mission durchspielen. Steuerung wählen Sie, wenn Sie sich bereit fühlen für die Operation Wildfire, die die Grundlage des Spiels ist. Schaffen Sie es,

ration Wildfire beginnen. Sie müssen eine Sicherheitskopie Ihrer Feldzug-Diskette anlegen, denn Midwinter II speichert Ihre Fortschritte auf Diskette ab, deshalb ist es kaum wünschenswert das Original zu



verwenden. Dadurch entsteht ein ziemliches Durcheinander, denn das Spiel selbst besteht schon aus drei Originaldisketten.

Das Training hat schon seinen Sinn, denn man sollte vorher ruhig einmal die verschiedenen Optionen antesten. Man findet dort 'Strategische Planung', 'Training für die Flucht' und 'Transporttraining'. Über das Kriegszimmer verfügt man über mehrere Schwierigkeitsgrade um diese Taktiken einzusetzen. Doch zurück zur strategischen Planung, bei der Sie eine Landkarte der Gegend mit allen 41 Inseln und der afrikanischen Küste studieren. Indem Sie ausarbeiten, welche der Inseln Sie in Ihrem Sinn umstürzen wollen, können Sie Sahara's Angriffslinien abschneiden, und sie so zwingen, den größtmöglichen Bogen um Angora zu machen. Das bewirkt, da die Sahara Streitmacht ihre Kraft vergeudet, da die Untergrundbewegungen auf den einzelnen Inseln zunehmen. Sie sollten sich aber davor hüten, die attraktive Inselkette kurz vor der afrikanischen Küste abzuschneiden, denn wenn Sie sich dort befinden, schaffen Sie es nicht rechtzeitig nach Angora zurückzukehren, falls Sahara's Truppen eine Invasion starten, oder Sie könnten von Sahara Truppen gefangen genommen werden. Das Interessante dabei ist, daß wenn Sie sich einen Spielzug ausgedacht haben und sagen "Ja, diese oder jene Insel möchte ich", der Computer genau ausarbeitet, welche Insel Sie abtrennen und unter Kontrolle bringen können und wo sich Sahara hinwenden wird.

Wenn Sie das wissen, können Sie sich vorbereiten. Die anderen Trainingsoptionen sind nützlich, wie die für den Transport. Da können Sie mit 22 verschiedenen Transportmöglichkeiten der Flammen der Freiheit her-

um experimentieren. Die Flammen, das sind seltame und tolle Gefährte, die von Hubschraubern und Jeeps, Doppeldeckern, Zügen und Zeppelinen bis zu U-Booten reichen. Das Versenken von gegnerischen U-Booten ist ein echt überraschender Abschnitt des Spiels. Wenn Sie losschlagen wollen, müssen Sie eine Reihe von Missionen absolvieren, und wenn Ihr Spielkonzept stimmt, dann ziehen Sie dem Sahara Imperium den Boden unter den Füßen weg, so daß die lokalen Untergrundverbände einen erfolgreichen Umsturz einleiten können. Diese Missionen beinhalten, da

gewinnt an Tiefe, Spielvergnügen und an Geschmack. Anfänglich ist das Spiel ein bißchen entmutigend und man muß sich erst so richtig eingewöhnen, aber wenn Sie den ganzen Umfang voll auskosten, bleibt einem glatt die Luft weg. Sämtliche Grafiken bestehen aus gefüllten Vielecken, aber dazu müssen Sie erst mal soweit kommen. Unglaublich, aber sogar das Meer besteht aus Vielecken, die die Küste auswaschen. Um ehrlich zu sein, der Rest der Grafik macht sich wirklich gut, aber ein Meer aus Vielecken anzuschauen, das sich den Strand entlang-

Midwinter II: Flames of Freedom

Spiele abwechslungsreicher. Da sie auf jeder Insel Menschen treffen, die, wenn Sie Ihnen freundlich gesinnt sind, Hinweise geben, so führt dies unweigerlich zu einem dichten Netz von Kontaktpersonen. Eine Landkarte der Insel zeigt Ihnen dann, kleine Bildchen von ihren Gesichtern. Einige dieser Kontakte

fangenschaft und Folter und erstaunliche Transportmittel.

Außerdem schont es meinen Geldbeutel. Jede Erforschung einer Insel ist ein Abenteuer für sich, und der Süchtige wird ständig mit Stoff versorgt, denn was liegt wohl hinter dem nächsten Hügel, welche Aufgabe wird von mir verlangt, und in welchem Fahrzeug muß ich sie bewältigen? Wo Midwinter ein Stück zu langweilig ist, da fegt "Flames Of Freedom" sämtliche Spinnweben weg und liefert eine geniale Erfahrung, denn wo sonst vermischt sich sonst Strategie und heiße Action so perfekt wie hier?

DUNCAN EVANS



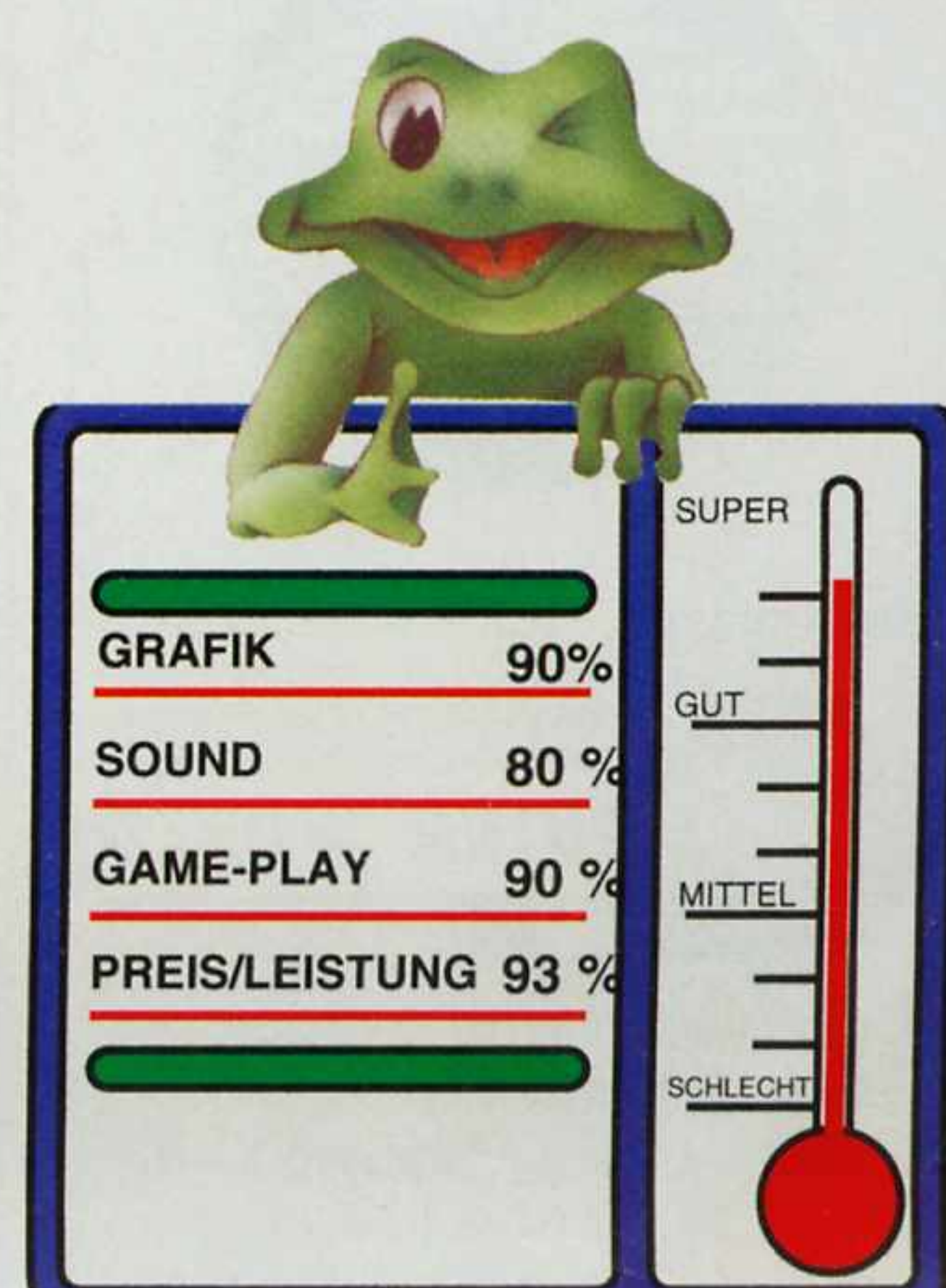
Sie sich mit Untergrundkämpfern treffen, die Ihnen helfen, Sie hindern, Sie verraten oder Ihnen freundlich gesinnt sein können. Jene sind in der Lage, wahnsinnig viel anzurichten, wenn Ihre Umgangsformen ungehobelt oder unbeholfen sind. Sie selbst können Attentate verüben, Dinge in die Luftjagen, Nachrichtenverbindungen knüpfen, den Untergrund wieder ankurbeln und eine ganze Palette anderer Aufträge ausführen, die immer härter werden. Wenn Sie anfangen, esoterische Transportmittel zu verwenden, läuft das Spiel atemberaubend schnell ab,

züngelt, sieht recht merkwürdig aus. Obwohl man sich daran gewöhnt. Trotz des großen Werts, der der Strategie beigemessen wird, sollte man nicht aus den Augen verlieren, da es sich hierbei um ein Klasse 3-D Action Spiel handelt. Nach einer erfolgreichen Mission, fühlt man sich voll auf zufrieden, will weitermachen und meint, daß man Teil des Spiels sei. Es hängt davon ab, je nachdem welchen Kurs der Feldzugeinschlägt und welche Mission man gewählt hat, zu welchen verschiedenen Waffensystemen man Zugang hat. Jedes davon trägt zur Vielfalt bei und macht die

sind nutzlos, das hängt ganz davon ab, wie fest Sahara die Insel im Griff hat, und welche besonderen Einstellungen Sie am Anfang festgelegt haben. Falls Sie das Spiel durch die Augen Ihres Helden (d.h. dem Macho-Typ, der verführerischen Mata Hari, usw.) sehen, wird sogar das Element des Rollenspiels lebendig. Dies Spiel ist der fantastische Nachfolger von Midwinter, denn es besticht durch über 40 Inseln, bietet abwechslungsreiche Schwierigkeitsgrade, großartige Strategie, Taktiken für den Notfall, super 3-D Darstellungen, Charaktere in Hülle und Fülle, Ge-

ST:

Ähnelt der Amiga Version sehr stark. Großartige Grafik, nicht so starke Soundeffekte. Achtung: macht unheimlich süchtig. Herausragend gutes Teil, auch wenn Sie das Original nicht mögen.





CYBERCON 3

Wenn Sie ein Freund von Science-Fiction-Filmen der letzten 20 Jahre sind, werden Sie sich über alle Szenen freuen, die Programmierer Ricardo Pinto diesem jüngsten Spiel aus der "Assembly Line" verlieh, um damit die passende Atmosphäre und Aufregung zu erzeugen.

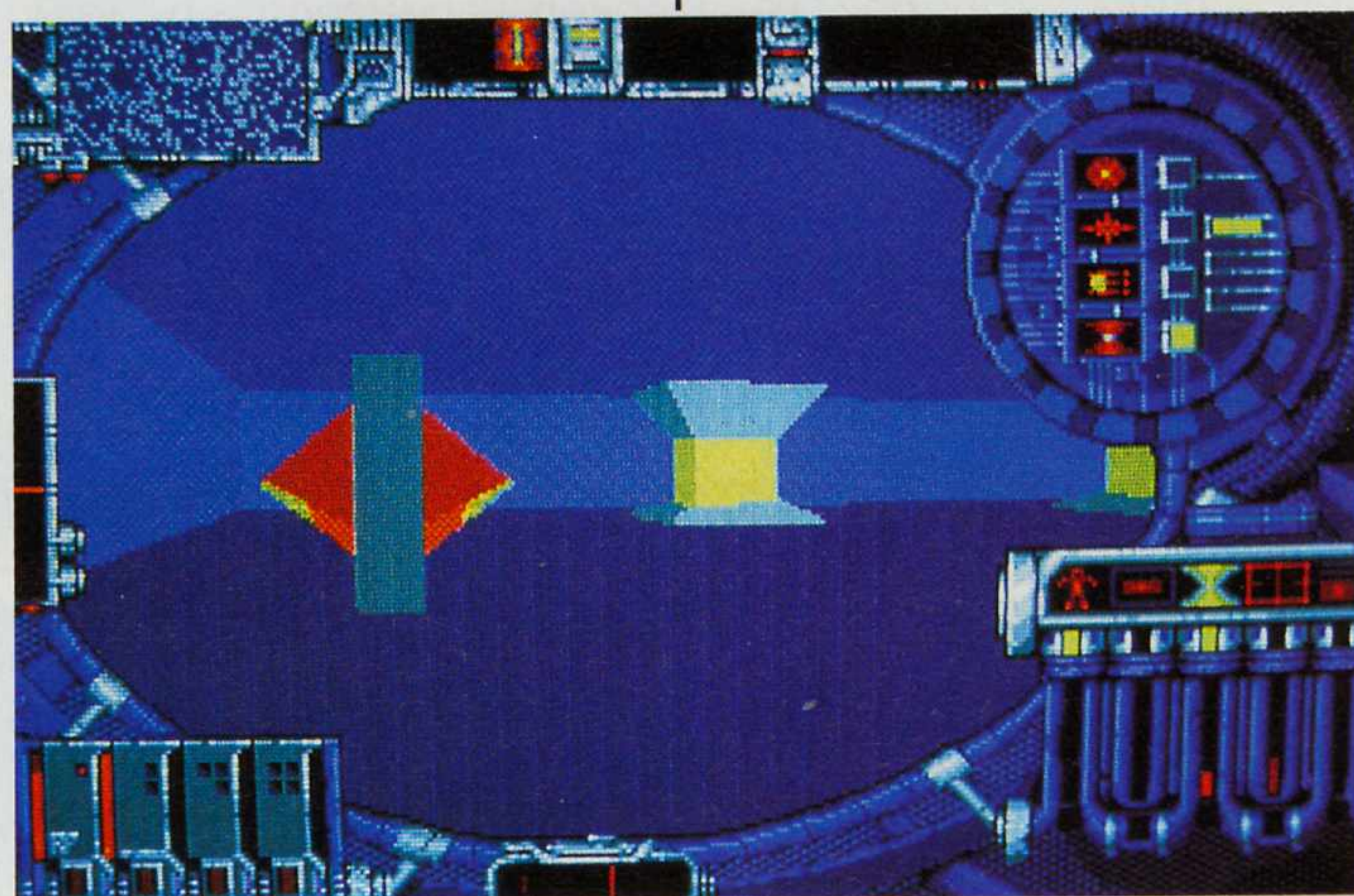
Bei Cybercon III handelt es sich um einen Supercomputer, der gebaut wurde um die Welt zu einem sicheren Platz zu machen, indem er alle Feinde beseitigt. In ei-

nem Berg untergebracht, durch Droiden und menschliches Personal gewartet, entwickelte und verbesserte sich das System selbstständig. Bis zu dem Tag, an dem es den idealen Plan zur Sicherung der Weltgemeinschaft fand: die totale nukleare Zerstörung aller Großstädte.

Damit wurde es für die Erdbevölkerung brenzlich. Wie am Anfang des Filmes 'Terminator' lebt die Menschheit nun wie ein gejagtes Tier. Dunkle Maschinen kreuzen auf der verbrannten Erde mit der Absicht diese verfluchten, biologischen Lebewesen endgültig auszurotten. Natürlich haben sich die verbleibenden Menschen unter dem Banner des 'Weltrates zur Verteidigung der Union' (WCDU) vereint um nach einem Mittel zur Zerstörung der bösen Maschinerie zu suchen. Jetzt sind Sie die gefundene Rettung. Mit einer, der feindlichen Feuerkraft entsprechend ausge-

statteten Rüstung müssen Sie in das Innere des umgebenden Komplexes eindringen und dort das Rechenzentrum des Cybercons zerstören. Nachdem der Haupteingang durch einen Erdrutsch zugeschüttet wurde kam ein neuer Ein-

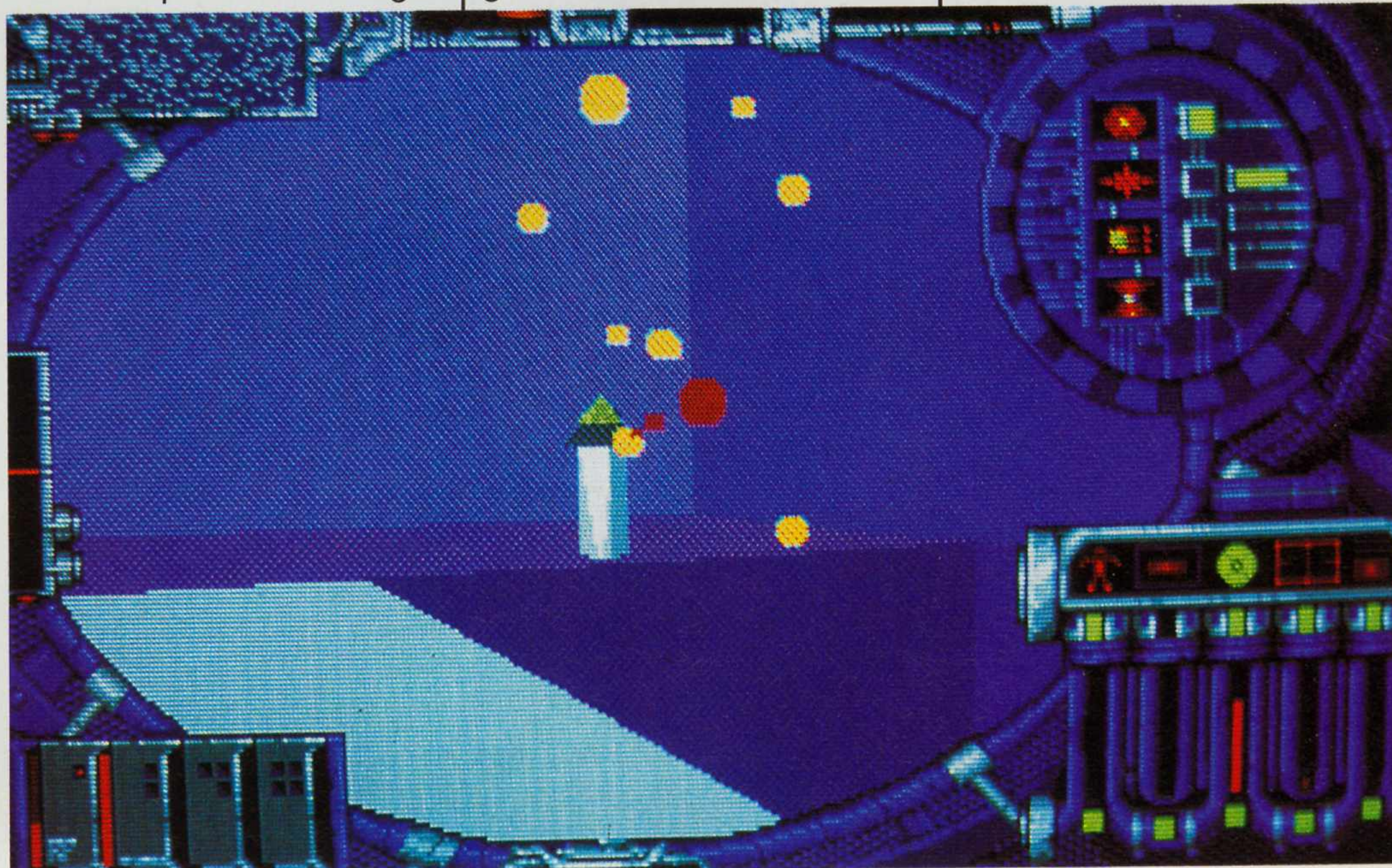
Zeit brauchen um sich mit der komplexen Energiesteuerung Ihrer Rüstung vertraut zu machen. Der Ausgangspunkt wird nicht durch Cybercon selbst überwacht, jedoch werden seine Schergen Sie auch da schon suchen. Das Bild



stieg ans Licht, von dem Cybercon nichts weiß. Ein Kraftfeld verschließt jedoch auch diesen Eingang 24 Stunden nach Ihrem Eintreten.

Glücklicherweise ist das Spiel am Anfang nicht zu gefährlich, da Sie etwas

welches Sie sehen, ist die Sicht aus der Maske Ihrer Rüstung heraus. Während sich außerhalb vor Ihnen die solide 3D-Welt erstreckt sind auf der Innenseite der Maske Anzeigen für all die verschiedenartigen Dinge mit denen sich die Rüstung bestücken läßt. Am wichtig-



Computerferien 1991

Das Computercamp
im Schwarzwald mit dem großen Computerkurs-, Sport- und Freizeitangebot
Kinder und Jugendliche lernen spielend programmieren

BASIC
Desktop-Video
GFA-BASIC * Projekte
PC - MS-DOS - Assembler
C-Programmierung * Pascal
Computercamp Freiburg
Commodore C 64 und C 128
Schneider CPC 6128
Personal Computer
ATARI ST-Serie
AMIGA

BMX
Football * Baseball
Skateboard * Frisbee
Bumerang * Mountain Bike
AmericanSports * Freizeitspaß
Computercamp Freiburg
Schwarzwald-Rundflug * Disco
Kino * Baden * Volleyball
Sommerrodelbahn
Europa-Park
Tennis

Kostenlosen Prospekt anfordern

Freiburg * Berlin * Freiburg
MPUTER WORLD
Computer World EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
W 7800 Freiburg, Hurstweg 62 B, Tel. 0761-44775

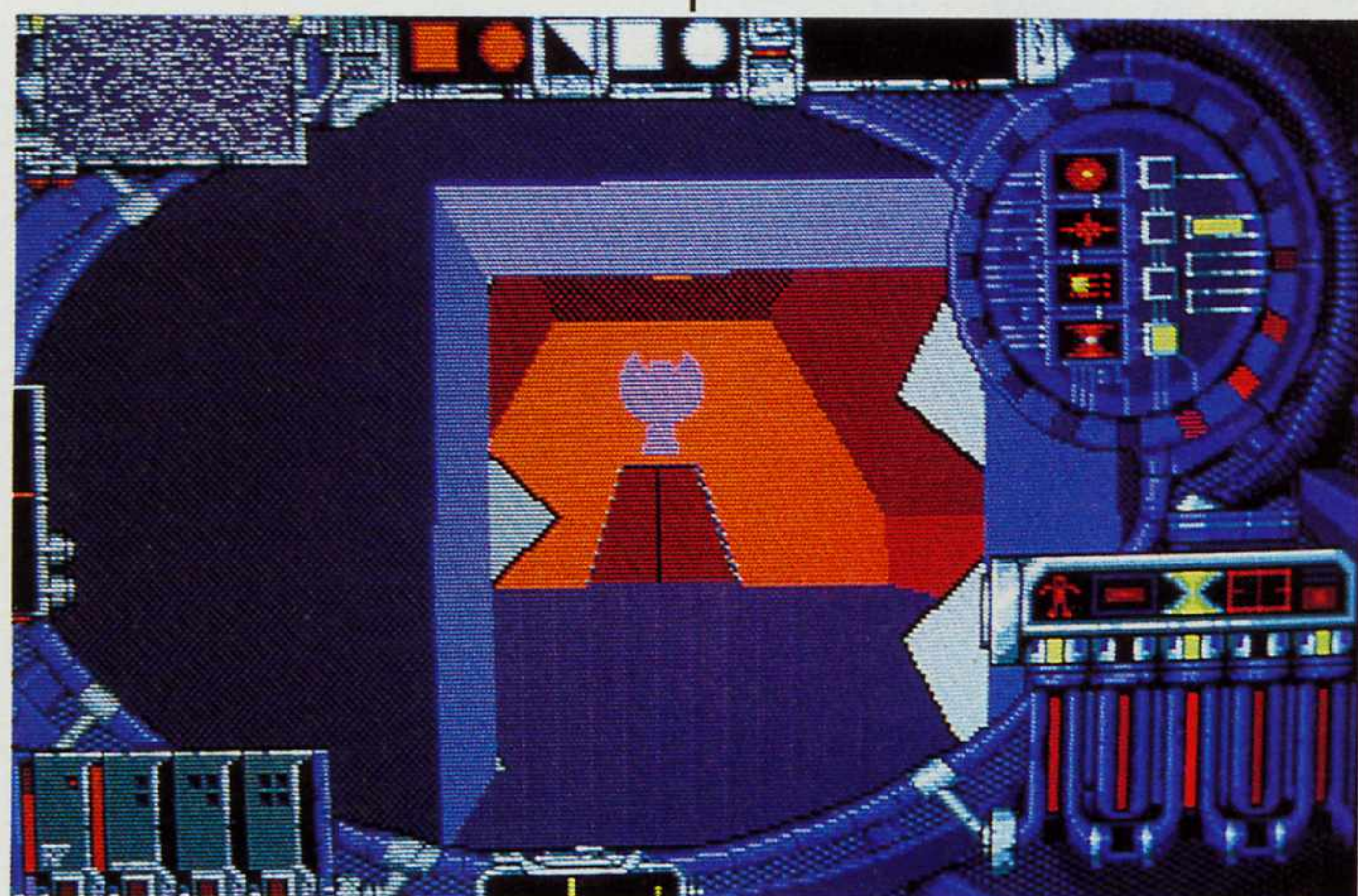
Computer World EDV-Ausbildung
& Computerferien GmbH
7800 Freiburg, Hurstweg 62 B,
Tel. 07 61 - 4 47 75

sten sind die Energiezellen, welche Sie aufnehmen und lagern können. Bis zu vier Stück können gleichzeitig angeschlossen werden. Je mehr angeschlossen sind, umso mehr Kraft steht Ihnen zur Verfügung. So können Sie sich dann schneller bewegen, ihre Rüstung wird stabiler, Sie können höher springen und mit stärkeren Laser feuern. Ferner können noch eine Panzerfaust, Überwachungskameras und ein paar weitere Kleinigkeiten installiert werden.

Während des Spiels müssen Sie "sonic keys" (Aku-

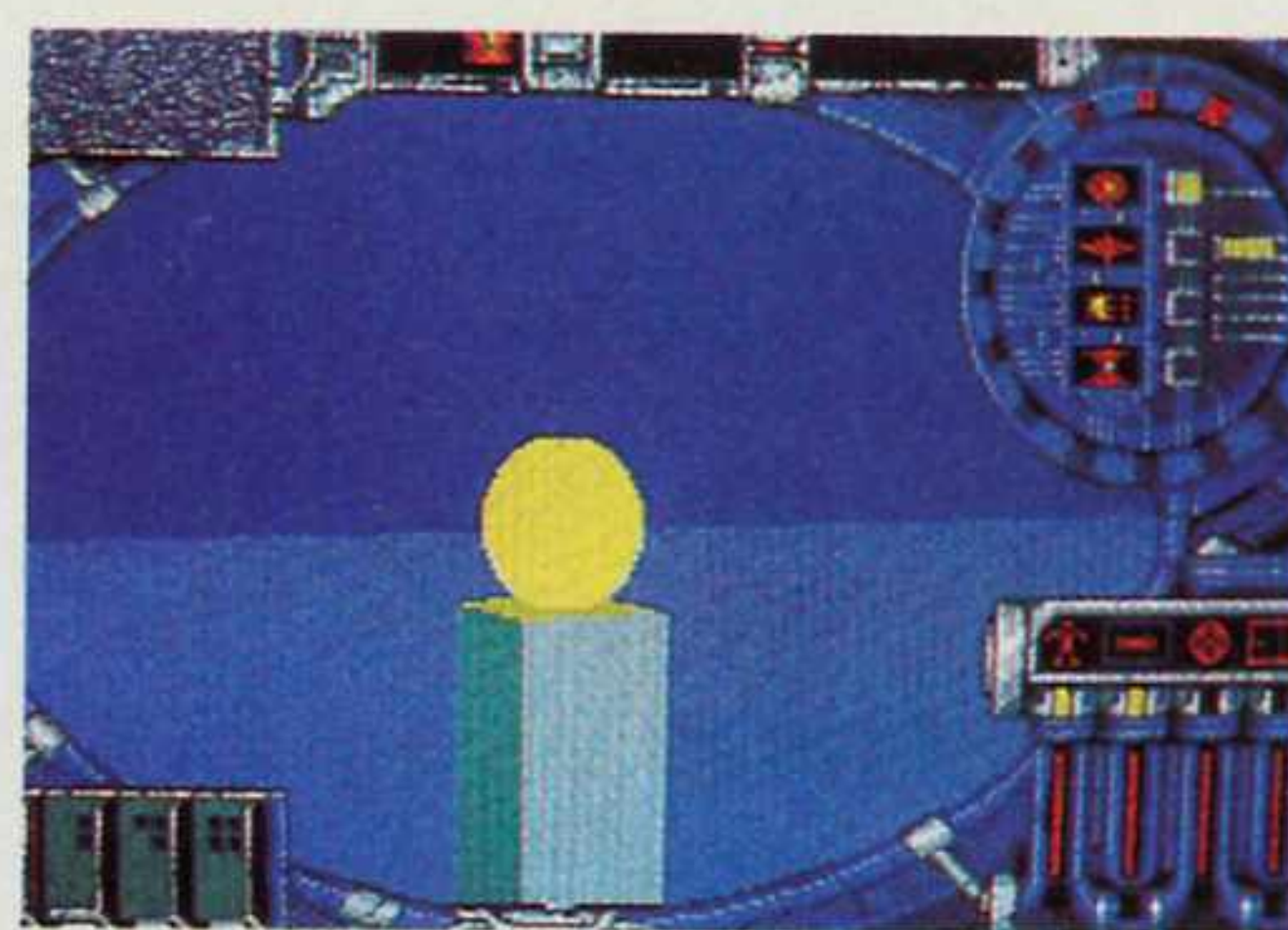
ren. Daher müssen Sie solange suchen, bis Sie den richtigen Schlüsselsatz finden. Neben der Energieanzeige befindet sich eine Anzeige für den Blickpunkt, eine Richtungsanzeige damit Sie nicht die Orientierung verlieren, ein zweites Systemdisplay (enthält Waffen und anderes) und ein primäres Steuerungssystem, das mit der Systemstatusanzeige und dem Reparaturdisplay verbunden ist.

Wenn Ihnen das jetzt kompliziert vorkommt, so kann ich Ihnen nur recht geben. Die eigentliche Schwierig-

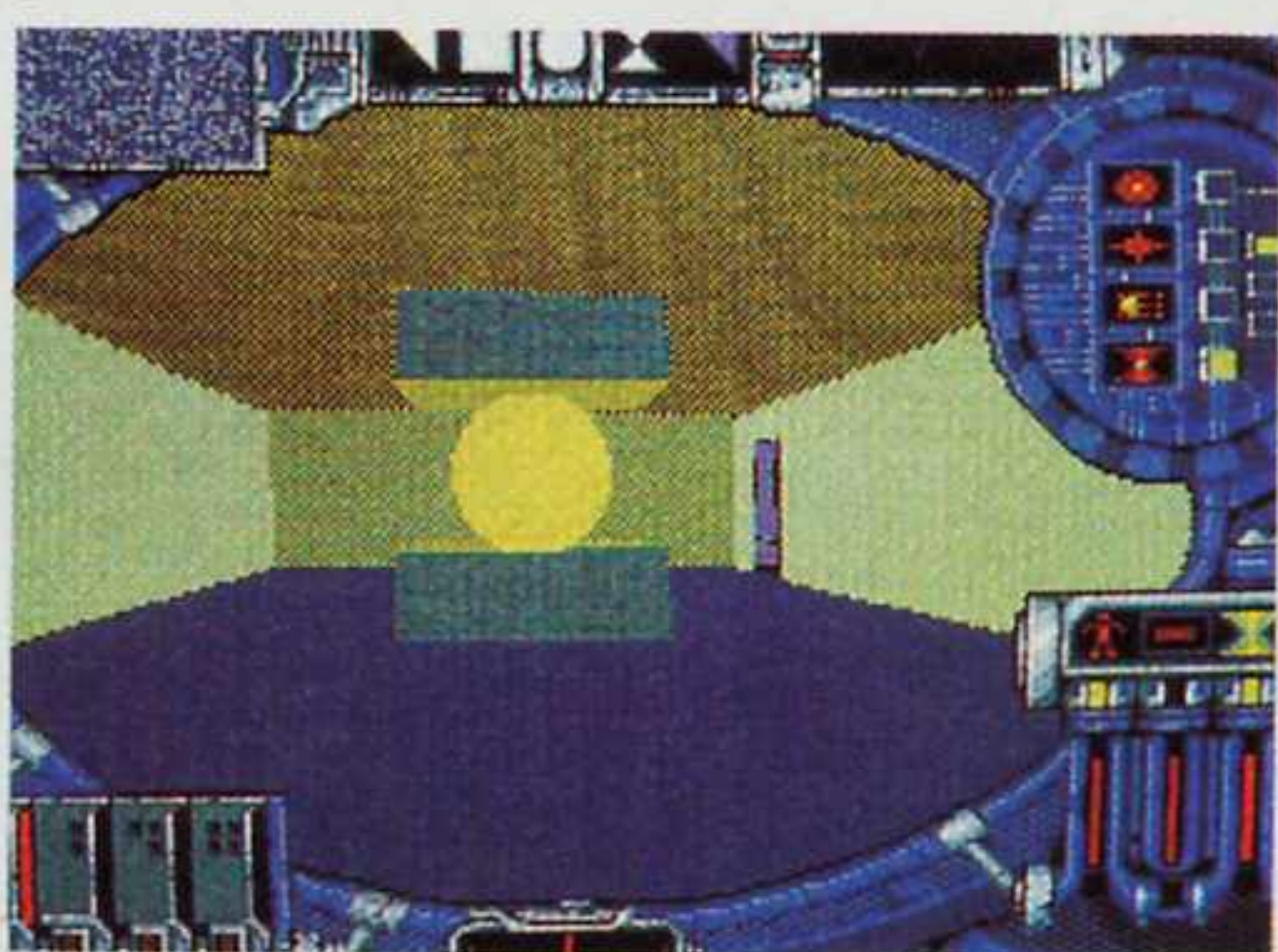


stische Schlüssel) sammeln, um damit Türen zu öffnen und verschiedene Anlagen zu bedienen. Zum Beispiel müssen Sie gleich zu Anfang eine eingezogene Brücke über einen Abgrund passieren. Diese läßt sich aber nur mit dem passenden Schlüssel ausfah-

keit besteht darin, mit den Energievorräten auszukommen. Ausgeschaltete Schutzschilder sparen zwar viel Energie, doch nützt es wenig, wenn Sie in ein Feuergefecht geraten und vor Verwirrung nicht wissen, welche Taste mit welcher Funktion belegt ist. In die-



sem Spiel müssen Sie wirklich alles erkunden und vor jedem Schritt genau überlegen, was als nächstes zu

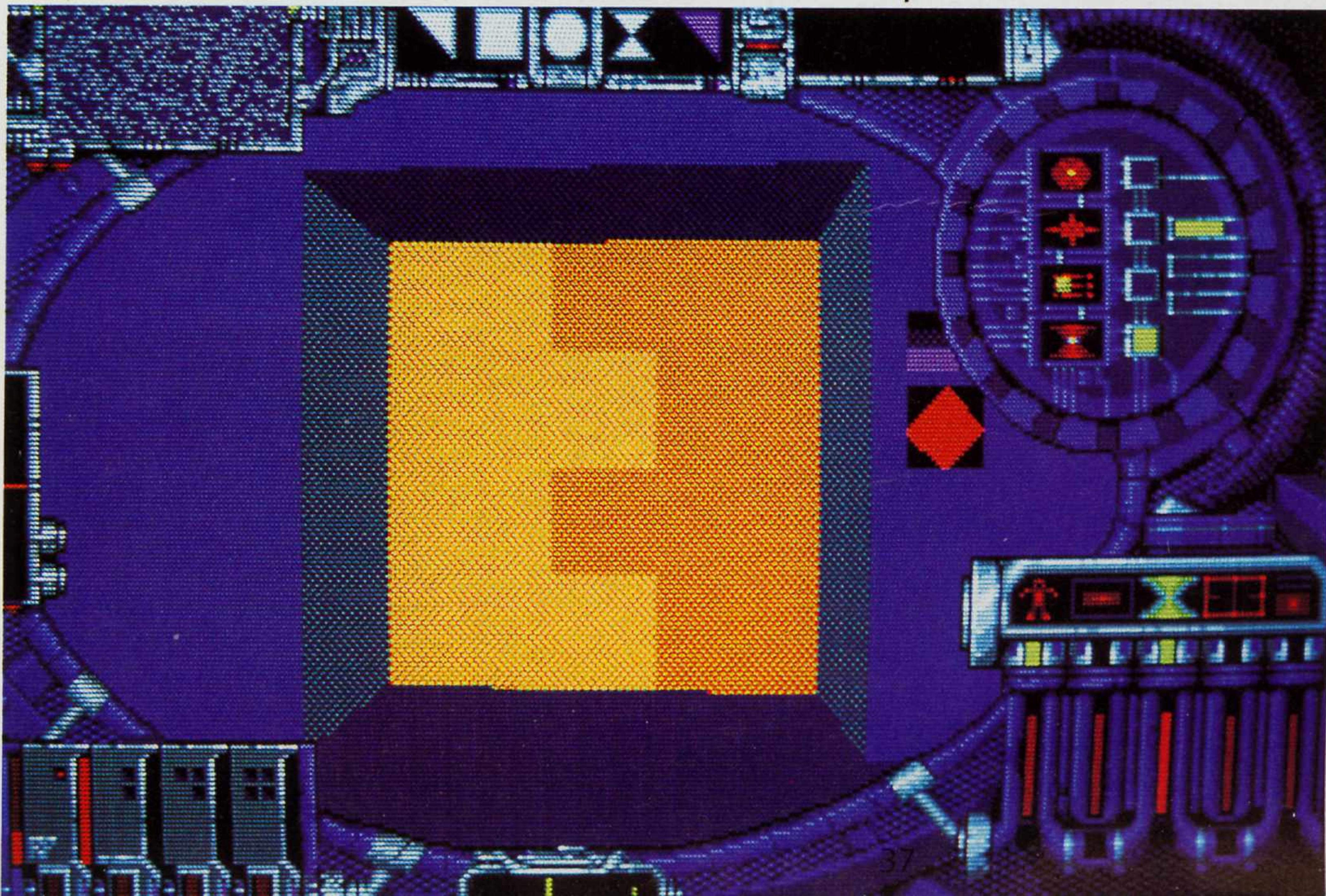


tun ist. Bei Ihrer Rüstung ist das interessanteste das 'auto-repair', die Selbstreparatur (ähnlich wie bei Carrier Command). Damit können Teile mit einer bestimmten Priorität wieder repariert werden. Logischerweise sollte diese Anlage die höchste Priorität haben, damit sie sich zu allererst selbst und dann die anderen Teile repariert.

Sich umzusehen und sich mit der Rüstung vertraut zu machen ist schwer. Es ist sicherlich langsam und beschwerlich bis man einige Energie hat, aber nicht unmöglich. Da Sie sich normalerweise nicht selbst sehen können, ist es möglich eine der Überwachungskameras so hinter sich zu platzieren, das Sie sich im Mo-

nitor sehen. Der Einsatz von Überwachungskameras ist eine Möglichkeit, herannahende Angreifer und den Anihilator frühzeitig zu erkennen. Es gibt verschiedene Arten von Robotern. Manche haben Überwachungskameras, andere haben Bewegungssensoren und es gibt welche, die auf Schüsse reagieren. Der Trick dabei ist, zu wissen, welcher Roboter was kann. Es ist nicht leicht, absolut ruhig zu bleiben und nicht zu Schießen, wenn drei große Roboter mit Bewegungssensoren an Ihnen vorbeigleiten.

Der Anihilator ist eine Maschine, die Cybercon aus Ersatzteilen herstellt. Anfangs kann er nicht an Sie heran, da er innerhalb der 400 versiegelten Räume ist. Auch der Anihilator kann Stücke des Hauptschlüssels sammeln. Insgesamt gibt es vier Stücke, die wie ein Chinesisches Puzzle zusammengesetzt werden



Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

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

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

Jetzt auch im
Copyshop Alt-Marzahn
Alt-Marzahn 64 a
O - 1140 Berlin

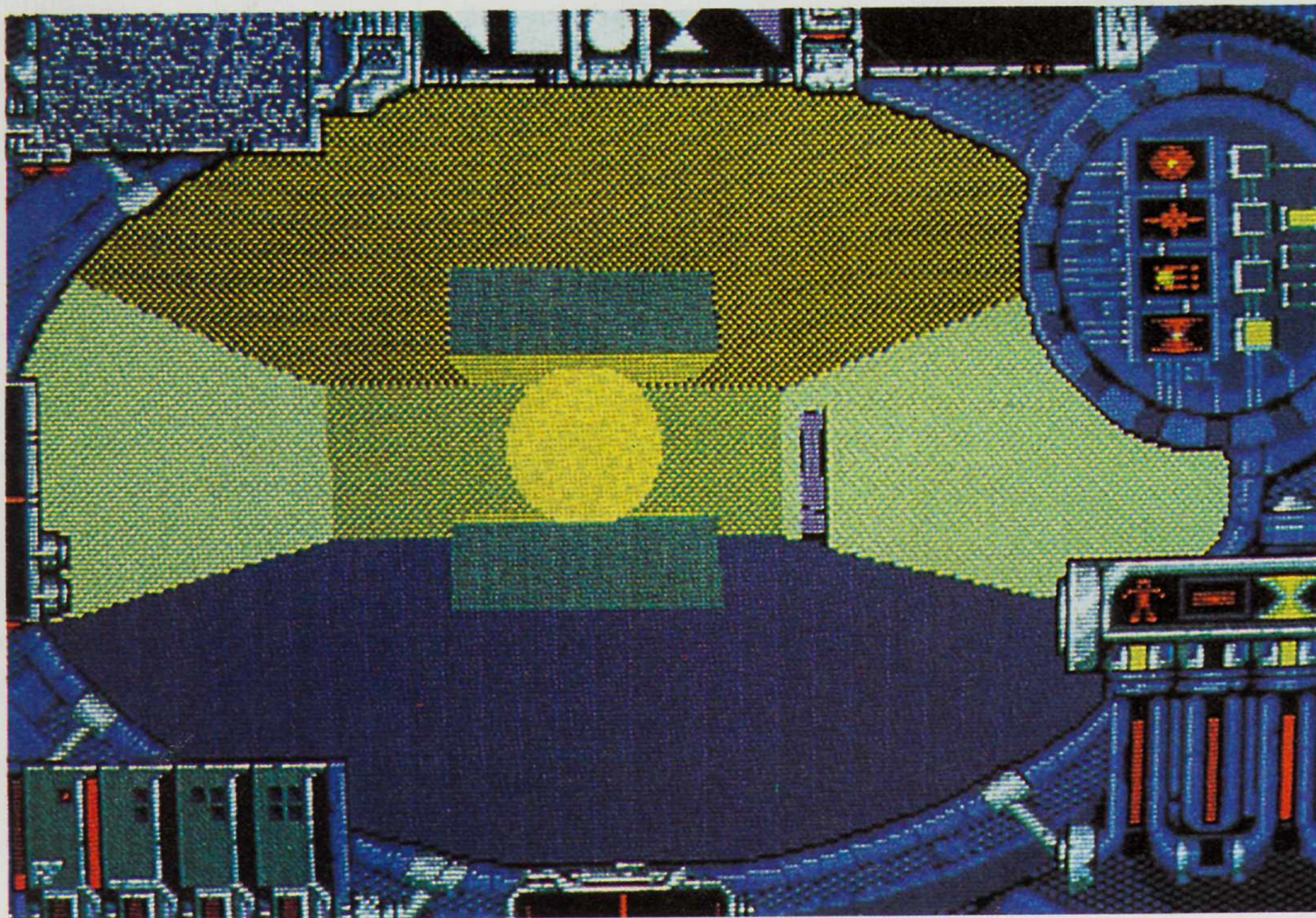
Auf nach Berlin-Marzahn

müssen um damit das Hauptrechenzentrum zu öffnen. Natürlich liegen diese Stücke nicht einfach so herum. Die müssen Sie schon suchen. Geheime Löcher, Wandtresore und verborgene Gänge dienen dazu, sie so lange wie möglich vor Ihnen zu verstecken. Es gibt keine richtige Zeitbeschränkung in diesem Spiel, jedoch wird

te technische System lief Ricardo Gefahr, ein perfektes Spiel zu schaffen, das jedoch so langweilig wie Interphase ist. Glücklicherweise ist dem nicht so. Der innere Komplex wurde mit peinlichster Genauigkeit ausgestattet so daß er der Welt von Tron in nichts nachsteht. Sie betreten einen Raum und denken, huh, was für ein einfacher

ben nach oben schweben. Es gibt Räume voller Abwechslung und Vielfalt. Die Gefahren und Probleme

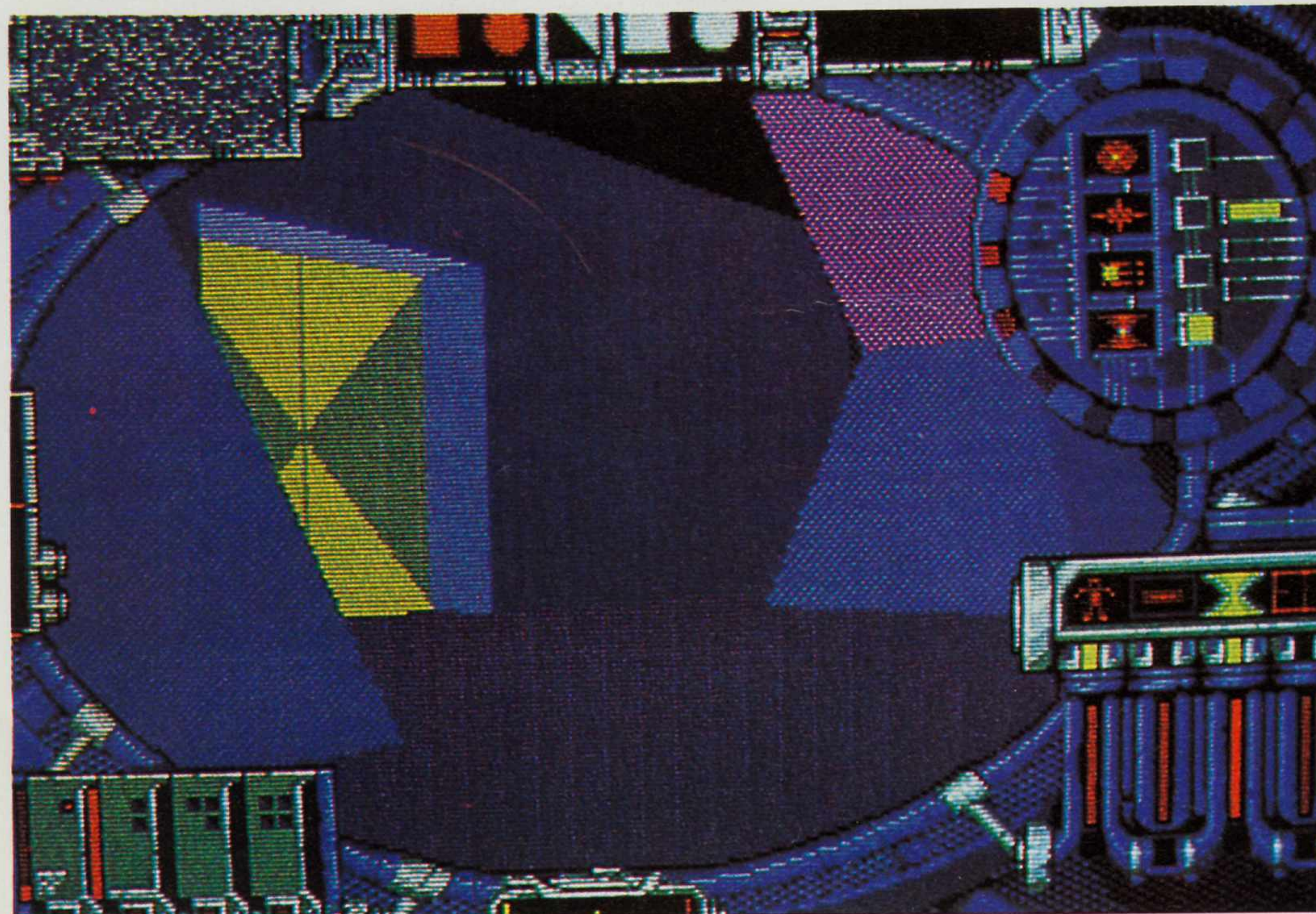
CYBERCON 3



Cybercon umso mehr Roboter bauen, je länger es geht und umso stärker wird der Anihilator. Durch das wirklich exzellen-

Platz. Und dann schauen Sie hinauf und sehen die Stege, bevölkert mit Robotern, die Plateaus weit oben, Fahrstühle die erha-

wurden sorgfältig ausgedacht, so daß Nachdenken gefordert wird anstatt dem simplen "zu Punkt A gehen um dort Stück B zu holen".



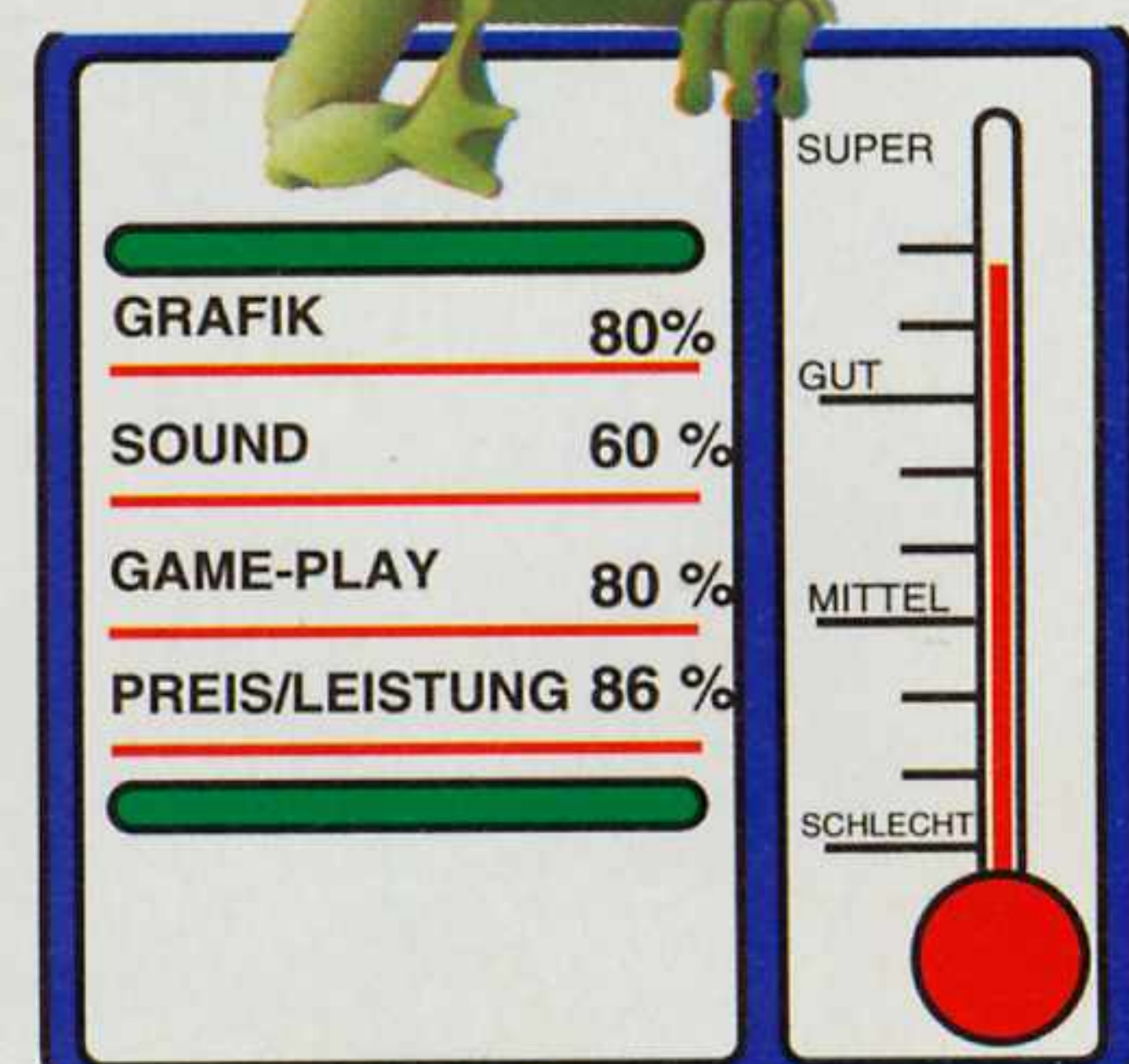
Die Tasten sind das A und O dieses Spiels. Befragen Sie Terminals, sammeln Sie Zusatzausstattungen, erforschen Sie fremde, neue Welten und setzen Sie Ihre Füße dorthin, wo noch niemand vor Ihnen war. Die fantastische technische Seite ist verbunden mit frischer 3D-Grafik, teuflisch gestalteten Räumen und Rätseln, zeitweise adrenalinstoß-fördernder Action und schließlich eine packende (End)Runde, in der jeder Schritt der letzte sein könnte, wenn Sie mit dem Anihilator um die Rettung der Menschheit ringen.

Duncan Evans

AMIGA und PC:

Uns wurde versichert, daß die Amigaversion bis auf einen besseren Sound mit der Atariversion identisch sei.

Die PC-Version wird nur für schnelle PCs empfohlen.





WARLOCK

Wenn ein wandernder Warlock Mitleid mit einer geschlagenen Seele hat ist ein Avenger (Rächer) geboren.

Der Kampf gegen den Dämon Acamantor geht weiter, als sich der Warlock mit seinem treuen Golem den Weg durch acht, vor Monstern nur so strotzenden Höhlen bahnt um die vier dämonischen Prinzen anzugreifen, die den Zugang zu Acamantors Lager hüten.

Sie wären kein richtiger

ments. Sie können auch einen Lähmungszauber aussprechen (obwohl er aus einem unbekannten Grund Unsichtbarkeitszauber genannt wird, wenn Sie ihn finden), welcher kurzzeitig die Monster erstarren läßt.

Weiterhin gibt es einen Schlüsselzauber, der verschlossene Türen öffnet und den mächtigen Chaoszauber um Dämonen (und alles was sich sonst noch auf dem Bildschirm befindet), zu vernichten.

Schließlich noch den Golemzauber, der einen Erd-

Verschlaufpause zwischen den Monsterattacken haben. Durch die sanft Anweisung läuft der Golem voraus und bietet Ihnen dadurch Schutz. Mit dem follow-Kommando läuft der Golem hinterher und verhindert das Betreten zu enger Lücken. Eine Folge von send und follow Anweisungen ist notwendig um den Weg für das Weiterkommen zu räumen.

Ein zweiter Spieler kann die Steuerung des Golem übernehmen und damit dieses Problem elegant lösen. Der Golem kann zwar nicht schießen, zerstört aber alles was ihn berührt solange seine Energie nicht aufgebraucht ist.

Sämtliche Zauber sind nur begrenzt vorhanden und müssen von Ihnen durch plündern der vielen gefundenen Schatztruhen erneuert werden. Jede Truhe beherbergt eine andere Auswahl an Zaubersprüchen, doch Sie können immer nur einen herausnehmen. Wählen sie daher sorgfältig!

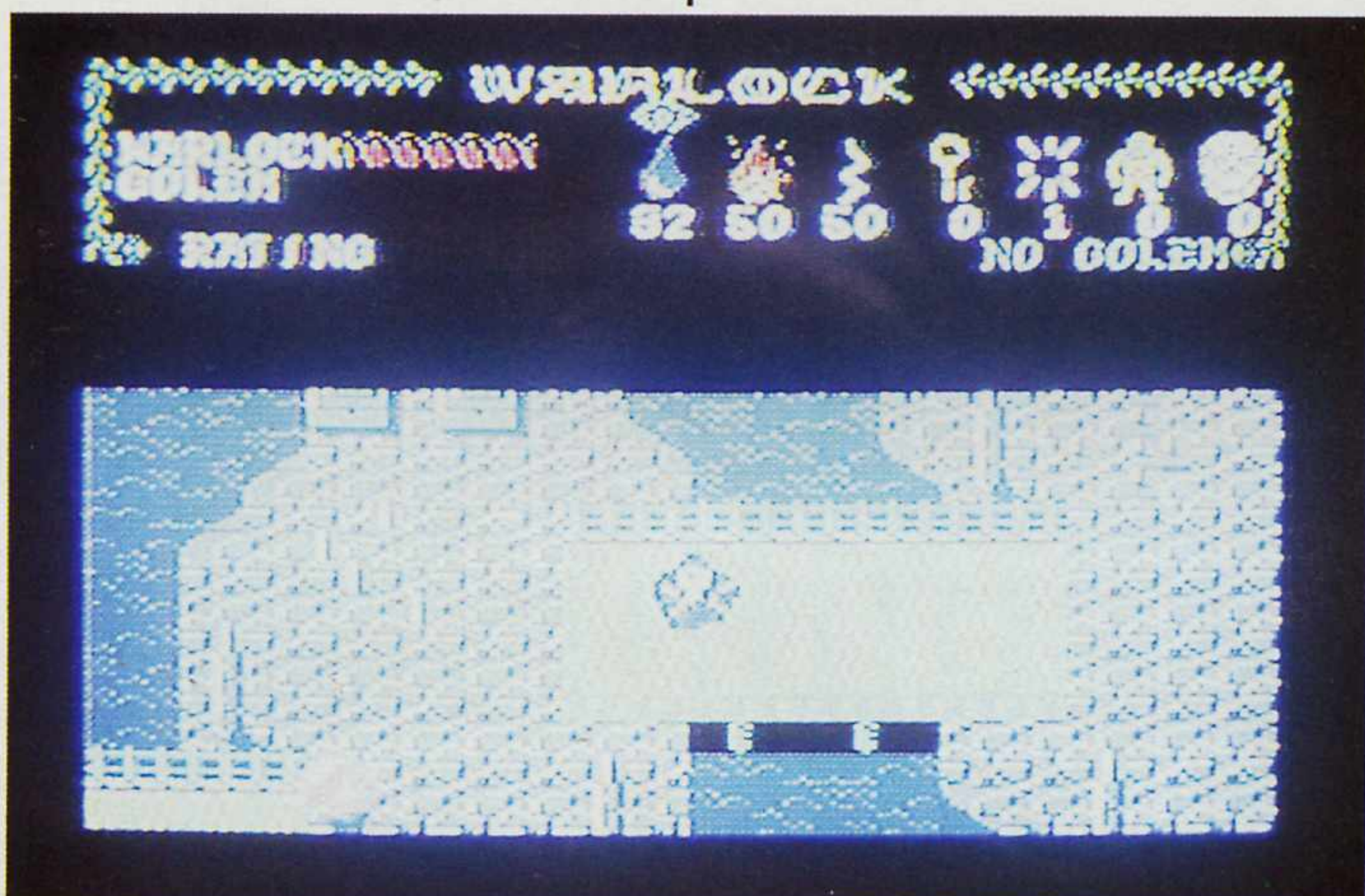
Jeder Level hat ein bestimmtes `Thema`, so basieren z.B. die ersten beiden Level auf den Elementen Feuer und Wasser. Das bedeutet, daß im ersten Level der Feuerzauber am stärksten wirkt, und so weiter. An vielen Stellen verlieren Sie Teile Ihrer Energie was eine Beschädigung des Warlocks bedeutet.

Nur durch den Chaoszauber oder einen Aufenthalt auf den "magischen Teppich"-Stellen kann diese Energie ersetzt werden. Die Landschaft durchqueren und Monster jagen sind nicht die einzigen Probleme

die Sie zu meistern haben. Ziemlich oft scheint es keinen Weg von einer Truhe zum nächsten und dann zum Ausgang zu geben. Manchmal ist es nötig, einen schnellen Sprung über energiesaugende Stellen zu machen oder geheime Eingänge in offensichtlich unüberwindbaren Mauern zu suchen.

Als Nachfolger von "Druid" ist dieses Spiel ein Erfolg. Es ist spielbarer, die Graphik ist besser und mit non-stop Action beladen.

Adrian Pumphrey



Warlock, hätten Sie nicht auch ein paar Zaubersprüche in Ihrem Mantel. Drei grundlegende Zauber stehen Ihnen zur Verfügung: Wasser, Feuer und Blitze. Jeder bewirkt einen Strahl des jeweiligen Ele-

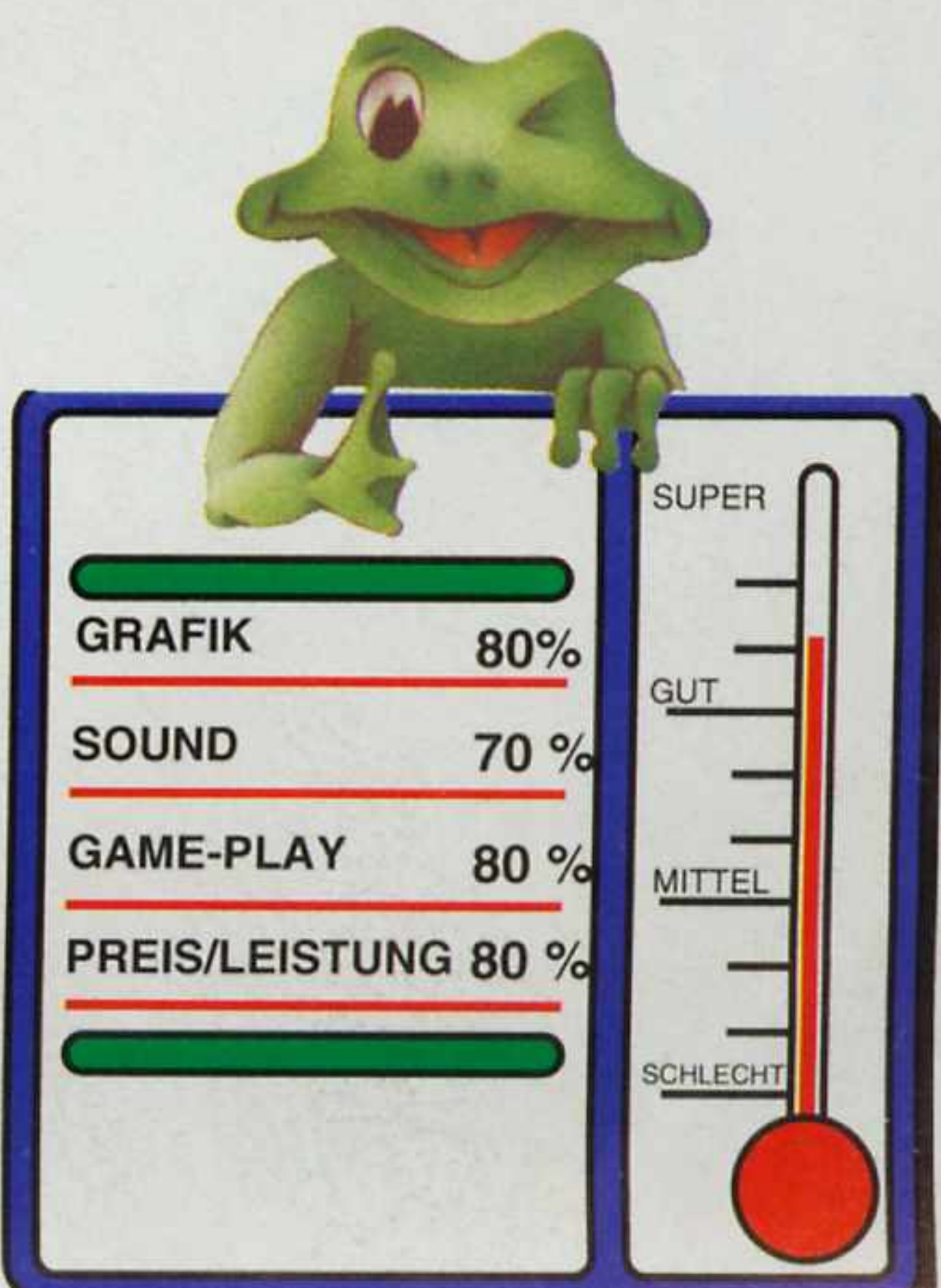
geist zu Hilfe holt, sobald er ausgesprochen wurde. Dieser Geist versteht drei einfache Anweisungen: Wait (warte), follow (folge) und send. Die wait-Anweisung wird benutzt, um Türen zu versperren damit Sie eine

AMIGA:

Käufer der Amigaversion erhalten beide Spiele, "Druid" und dieses hier zusammen.

Auf dem Amiga läuft die Idee von "Avenger" zu Höchstform auf. Die Monstergraphiken sind zwar etwas klein, aber dennoch sehr detailliert und das Spiel ist viel besser spielbar.

Bei "Druid" fällt man zu leicht in enge Spalten (vor allem mit dem Computergesteuerten Golem) und wird zu schnell von Monstern geschlagen. 72%

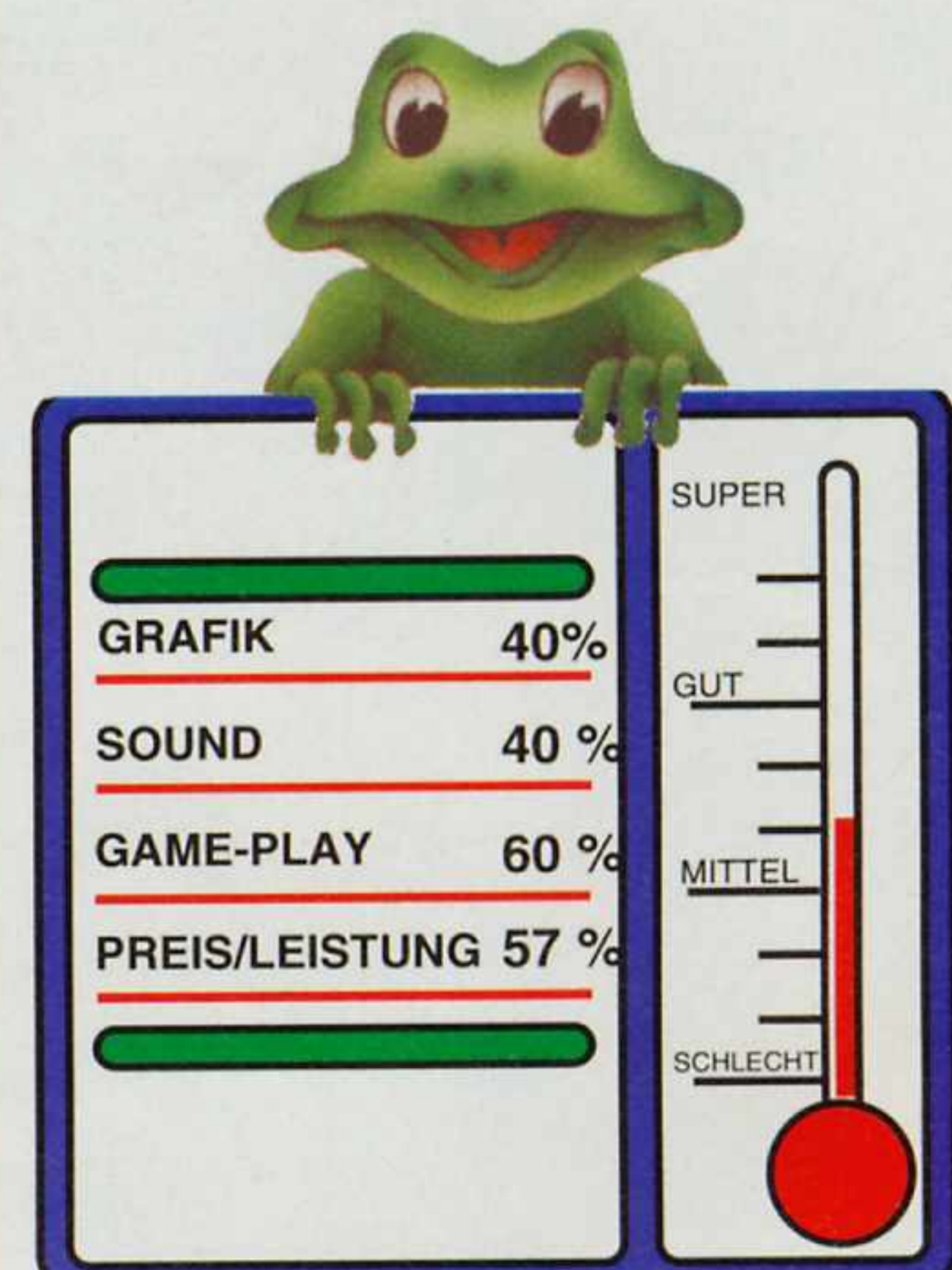




Genau das erleben Sie bei ihrer Vorbereitung auf die ersten neun Runden von 'Super Cars'. Sie beginnen das Spiel mit einem 'Taraco Neoroder Turbo' und 5000 Dollar. Mit diesem Geld können Sie Ihren Wagen vor dem Rennen noch etwas aufmöbeln. Unter den käuflichen Extras befinden sich Raketen, sowohl für die Front als auch für Ihr Heck, ein Turbolader, die Power-Lenkung, ein Hochgeschwindigkeitsbausatz, Re-

Die
nächste
Ausgabe
von
**PLAY
TIME**
erscheint
am
14. Juni.
Für nur
DM 4,90.

Die Graphiken sind ziemlich einfach, die Geschwindig-



**Wieviel er drauf hat, steht außer Frage.
Was er drauf hat, steht neben ihm.**



Hans-Joachim Stuck siegte auf seinem Audi V8 Quattro in der Deutschen Tourenwagenmeisterschaft 1990, auf AMG-Mercedes wurde Kurt Thiim Dritter und Klaus Ludwig Fünfter. Doch so sehr sich die Konkurrenten in der Philosophie ihrer Fahrzeuge unterscheiden, hatten sie eins gemeinsam:
Sie fuhren den gleichen Reifen. Dunlop Racing.

DUNLOP. DIE REIFEN-ERFINDER.



EYE OF THE BEHOLDER



Durch die Dunkelheit kamen sie, voran der Geistliche, das Symbol ihres Glaubens in die Höhe haltend, der Magier, ihre letzten Schwächen beseitigend und zwei stämmige Krieger in ihren schimmernden Rüstungen. Hinter der Ecke das geschlagene Monster, helle Lichter und der Ring aus Stahl.

Nun, wir alle müssen irgendwo anfangen. Nicht noch ein weiteres "Advanced Dungeons and Dragons" Spiel, werden Sie sagen. Doch keine Angst. Dieses Spiel ist das Erste aus der Reihe der "Legend"-Serie und hat mehr Ähnlichkeit mit "Dungeon Master" als bisherige AD&D Rollenspiele. Hier gibt es mehrere erwähnenswerte Unterschiede, jedoch hält sich das Spiel an die AD&D Regeln.

Nicht jeder kann hier einen Zauber aussprechen oder jede Waffe benutzen, die Kastenstruktur ist sehr streng. Das bedeutet, die Erschaffung Ihrer Gruppe wird Ihre Chance auf Erfolg bestimmen. Erschaffung ist hier das richtige Wort, da Sie Ihre Charaktere nicht nur aus einer Vielzahl von Rassen auswählen, sondern auch Geschlecht und Beruf bestimmen. Natürlich können Sie auch "cheaten" (=betrügen) da es im Spiel möglich ist, die Scores zu ändern und damit Ihre Cha-

raktäre zu Ihren Lieblingshelden zu machen. Eine schöne Eigenschaft ist die Möglichkeit, ein Bild auszuwählen, das Ihre Figur darstellt. Es gibt eine Anzahl von sowohl männlichen als auch weiblichen Charakteren aus denen Sie einen auswählen können. Nicht alle sind so gut gemalt, wie sie sein könnten, aber insgesamt nicht schlecht.

neben vielen anderen auch Geistlicher/Kämpfer/Dieb möglich. Dies mag wunderschön klingen, jedoch werden gewonnene Erfahrungspunkte gleichmäßig auf alle Berufe einer Figur aufgeteilt (Erfahrungspunkte werden auf das gesamte Team gleichmäßig verteilt). Das hat zur Folge, daß die Charakterstärke pro Level verhältnismäßig

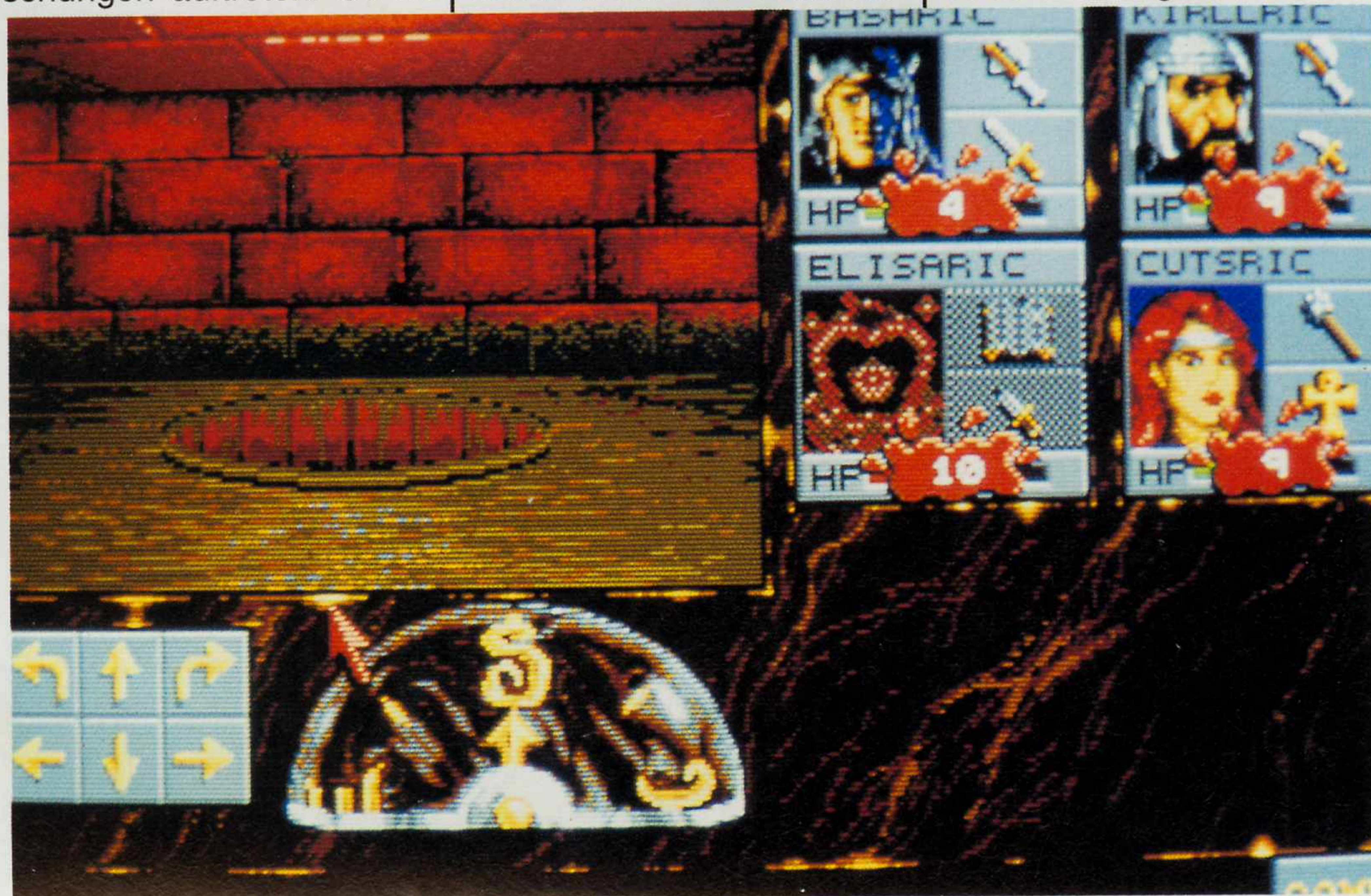
Erfahrung bekommt, ist er in der Lage, mehrere Sprüche eines Levels anzuwenden. Das bringt jedoch nur Nutzen wenn Sie genug Zaubersprüche in dem Buch haben. Um an neue Zauber zu kommen, muß der Magier Schriften übersetzen, die in Höhlen gefunden werden. Andererseits wiederum benötigt der Priester ein heiliges Symbol um Magie zu machen. Diese Zauber werden jedoch nicht aufgezeichnet, sondern er erhält sie durch göttliche Eingebung. Sowohl Geistliche als auch Magier brauchen Zeit, um sich die Zauber zu merken. Sobald ein Zauber einmal ausgesprochen ist, verschwindet er aus dem Gedächtnis. Erst nach einer bestimmten Zeit kann sich derjenige wieder daran erinnern.



Der Beruf Ihrer Figur ist durch deren Rasse eingeschränkt. Menschen sind flexibler und haben deshalb die meisten der verfügbaren Eigenschaften. Wenn man jedoch Elfenblut mit Menschen kreuzt, können einige interessante Mischungen auftreten. So ist

langsam zunimmt, jedoch werden dadurch im weiteren Spielverlauf die Figuren mit mehr Berufen weitaus stärker und flexibler. Der Magier kann nur Zaubern, wenn er ein Buch mit Sprüchen besitzt. Verliert er es, kann er nicht mehr Zaubern. Wenn der Zauberer

Kämpfer, Reiter, Paladine (Paladine können in höheren Levels geistliche Zauber aussprechen), und Ausübende der diebischen Künste brauchen nichts weiter als ein Paar Fäuste oder etwas Scharfes und Spitzes. Mit Ihren vier erschaffenen Figuren sind Sie





nun bereit, die ersten Levels in der Kanalisation zu bestehen. Sie werden sich fragen, warum gerade in der Kanalisation?

Nun, in der Stadt "Water-deep" lauert das Böse. Nicht in den weiten, sauberen Straßen sondern unterhalb der Stadt, im Kanalnetz. Die Herrscher der Stadt wollen nicht selbst durch den Knie-Tiefen Unrat waten, also wurden Sie als unerfahrene Gruppe angeheuert, um winzige Monster zu ködern. Die Kanäle schauen nicht wie wirkliche Kanäle aus. Mit Stahltüren, ohne Ihre Füße umspülende Flüssigkeiten und ohne den sonst üblichen Gestank. Mit der Diskette wird eine Karte von den ersten drei Levels geliefert und



(Ich glaube, das ist eher negativ als positiv) ein Teil des Handbuches widmet sich den vorkommenden Monstern. Das bedeutet, wenn Ihnen etwas großes Böses entgegenkommt (und es gibt hier einige ungewöhnliche Monster), werden Sie genau wissen, worum es sich handelt, und ob Sie lieber die Flucht ergreifen

oder kämpfen sollten.

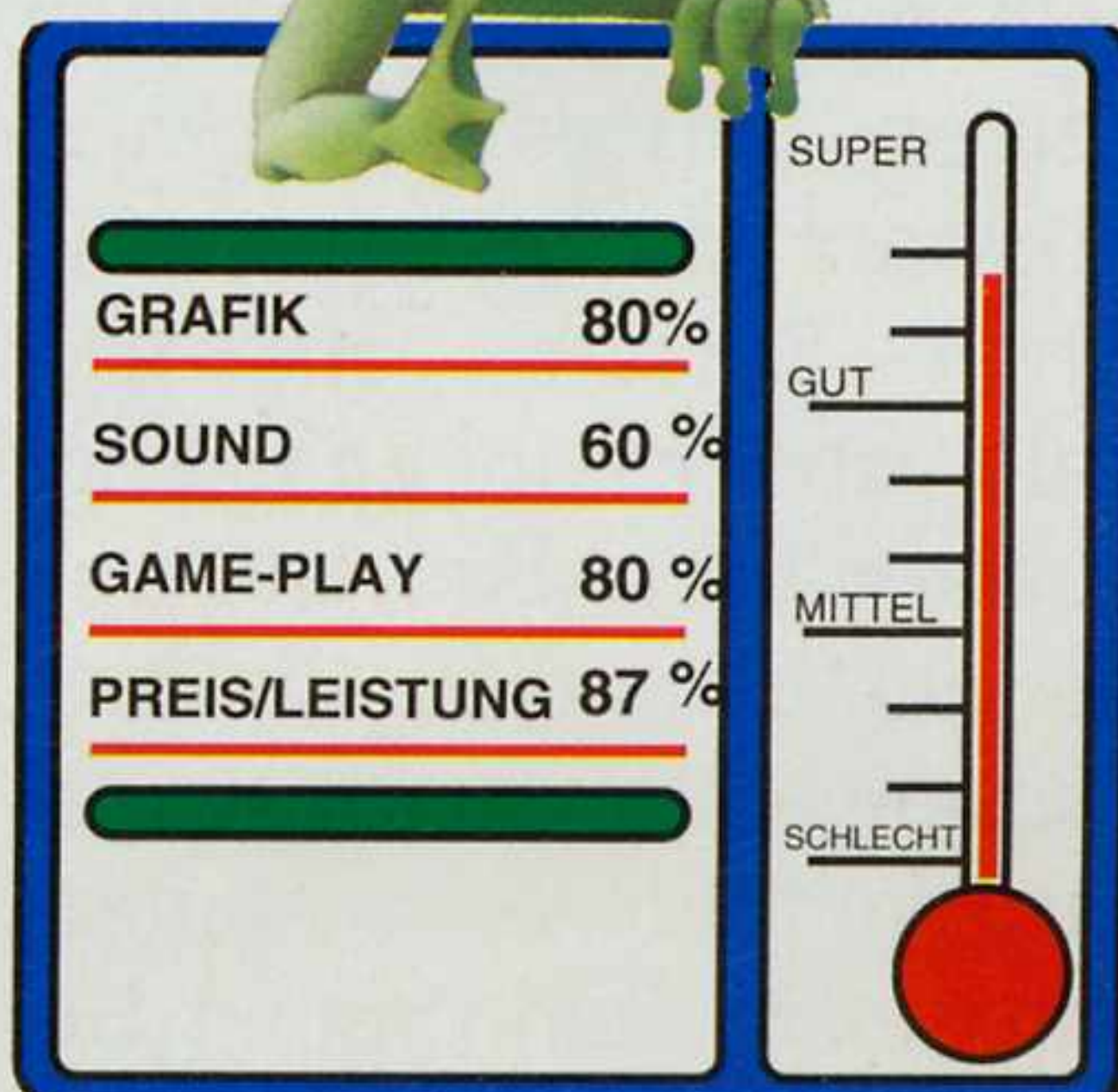
Das Spiel beginnt im ersten Level einfach, mit einem oder zwei Kobolden neben ein paar riesigen Blutekeln, und einem schier endlosen Vorrat an Zombies im zweiten Level. Erst im dritten Level trifft man auf eine Vielzahl von verschiedenen Monstern. Die Monster haben wahrscheinlich den größten Graphik-Anteil im Spiel. Jedes Monster hat ein eigenes Aussehen und sieht von jeder Seite anders aus. Bei den Zombies bekommen Sie ein richtiges Gefühl für den Verfall wenn sie Ihnen entgegenstolpern und das Fleisch mitsamt Knochen weghängt. Die Monsteranimation ist nicht zu großzügig, aber doch gelungen. Wenn ein Monster Sie angreift, dann merken Sie es auch. Sieg und Niederlage bei einem Spiel dieser Art hängt von der Handhabung der Ausrüstung ab.

Die Bedienung ist gleich der von Dungeon Master. Essen wird in Form von Packungen eiserner Rationen gefunden. Diese tauchen in verschiedenen Größen auf. Obwohl man Monster selbst nicht verpeisen kann, hinterlassen einige getötete Monster verschiedene Gegenstände und Essen. Da gibt es nun Monster, doch was ist mit den Puzzles. Die Antwort

hierauf sind die beiden Knöpfe die man findet. Einer bewirkt etwas komisches mit dem Raum in dem man sich befindet, der andere macht etwas mit den Höhlen, sodaß die mitgelieferten Karten nutzlos werden. Nach dem dritten Level ändert sich die Umgebung ziemlich dramatisch. Spinnweben versperren Korridore und deren Erbauer lauern hinter jeder Ecke.

Schlimmerweise bekommen Sie den Genesungstrank-Zauber erst, wenn Ihr Priester Level sieben erreicht. Sie stoßen jedoch schon in Level vier, kurz vor Level fünf auf ernste Probleme. Dies ist das bisher beste AD&D Spiel und ein echter Herausforderer für den Dungeon Master.

Adrian Pumphrey



Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

	AM	ST	PC
Alcatraz dt.	65,90	65,90	74,90
Alpha Waves dt.	64,90	64,90	65,90
Atomino dt.	64,90	64,90	69,90
B.A.T. dt.	74,90	84,90	74,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90		89,90
Betrayal dt.	69,90	69,90	79,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Billy the Kid dt.	64,90	64,90	69,90
Blue Max dt.	74,90		79,90
Buck Rogers	69,90		69,90
Cadaver dt.	65,90	65,90	65,90
Car Vup dt.	59,90	59,90	
Chaos Strikes Back dt.	64,90	64,90	
Conquest of Camelot	89,90	89,90	99,90
Cougar Force dt.	49,90	49,90	65,90
Crown dt.	59,90	59,90	65,90
Die unendl. Geschichte 2 dt.	64,90		74,90
Dino Wars dt.	54,90	54,90	64,90
Dragon Wars	65,90		74,90
Elvira dt.	74,90	74,90	94,90
Epyx Sporting Gold dt.	59,90	59,90	59,90
Exterminator dt.	64,90	65,90	65,90
Eye of the Beholder			74,90
F-16 Falcon dt.	71,90	65,90	89,90
F-16 Mission Disk 2 dt.	54,90	54,90	
Flight of the Intruder dt.	74,90		89,90
Galactic Empire dt.	74,90	74,90	89,90
Geisha dt.	65,90	65,90	74,90
Genghis Khan dt.	89,90		89,90
Great Courts 2 dt.	65,90	67,90	67,90
Harpoon dt.	74,90		99,90
Immortal dt.	64,90	64,90	
Indiana Jones Adventure dt.	65,90	65,90	71,90
Kick Off 2 dt.	59,90	59,90	
Kick Off 2 Data Disk dt.	39,90	39,90	
Kings Quest 4	89,90	89,90	89,90
Kings Quest 5			89,90
Klax dt.	49,90	49,90	64,90
Legend of Faerghall dt.	65,90	65,90	74,90
Leisure Suit Larry 3 dt.	85,90	85,90	89,90
Lemmings dt.	59,90	59,90	59,90
Links			89,90
Loom dt.	69,90	69,90	69,90
Loopz dt.	54,90	54,90	65,90
Lords of Doom dt.	65,90	65,90	65,90
Lost Patrol dt.	59,90	59,90	74,90
Maniac Mansion dt.	67,90	67,90	67,90
Mean Streets dt.	59,90	59,90	69,90
Metal Masters dt.	64,90	64,90	64,90
MIG 29 Fulcrum dt.	79,90	79,90	89,90
Moonbase			94,90
M.U.S. dt.	65,90	65,90	71,90
NAM 1965 - 1975 dt.	74,90	74,90	89,90
N.A.R.C. dt.	59,90	59,90	65,90
Navy Seals dt.	65,90	65,90	
Nightshift dt.	54,90	54,90	54,90
North and South dt.	64,90	64,90	65,90
Operation Stealth dt.	59,90	59,90	74,90
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	63,90	63,90	63,90
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	69,90	69,90	
Powerslide dt.	59,90	59,90	
Red Baron VGA			89,90
Rick Dangerous 2 dt.	59,90	59,90	59,90
Rings of Medusa dt.	65,90	65,90	65,90
Rise of the Dragon			84,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.			84,90
Sim City dt.	74,90	74,90	69,90
- Terrain Editor dt.	39,90		39,90
- Architecture 1 dt.			39,90
- Architecture 2 dt.			39,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 3 dt.	86,90	86,90	89,90
Space Quest 4 VGA			89,90
Speedball 2 dt.	65,90	65,90	...

SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGE !!!

Zubehör

Disketten	5,25"2D	10er Pack	5,90
	5,25"HD	10er Pack	12,90
	3,5"2DD	10er Pack	9,90
	3,5"2HD	10er Pack	19,90
Speichererw.	Amiga 500 512KB m. Uhr		
	abschaltb.		129,00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3,5" abschaltbar		179,00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3,5" abschaltbar		179,00
Sound Blaster	dt. Handbuch		339,00
Ablib Soundk.	dt. Handbuch		239,00
Game Card	XT/AT		39,90
Joystick	Quickshot II plus		14,90
	Competition PRO STAR		39,90
	Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24,90

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

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a

Postfach 1213

D-8350 Plattling

Tel. 09931/6917

Fax 09931/8876

Bevor wir mit diesem Überblick anfangen, sollte ich vielleicht hervorheben, daß wir hofften, die ST und Amiga-Versionen dieses Spiels zu haben; die Version für den PC wurde bereits vor einigen Monaten veröffentlicht.

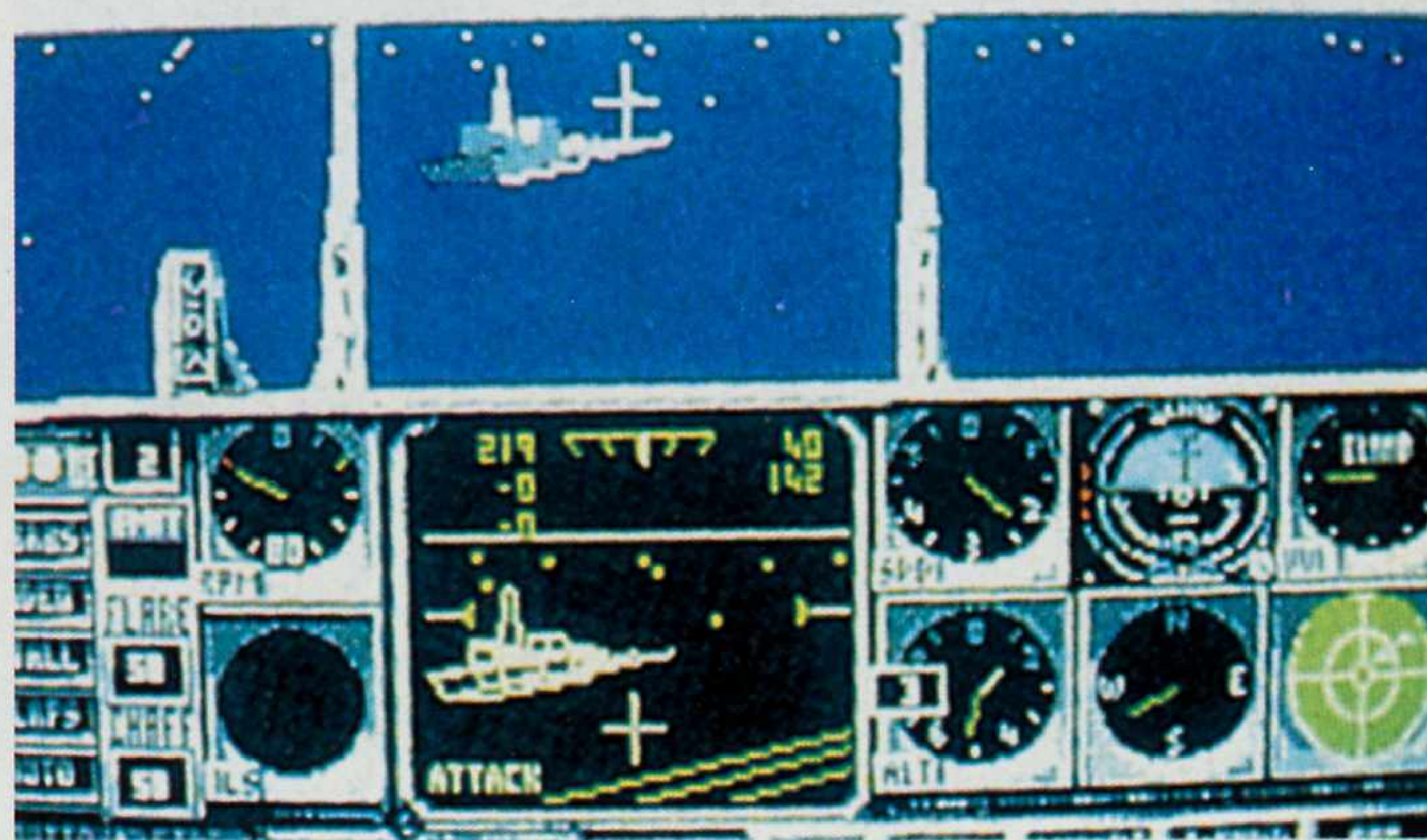


Leider trafen beide Versionen erst nach Redaktionsschluß ein, daher beschreiben wir hier die PC-Version plus Bildschirmfotos von ST und AMIGA. Ein Gesamtüberblick folgt noch.

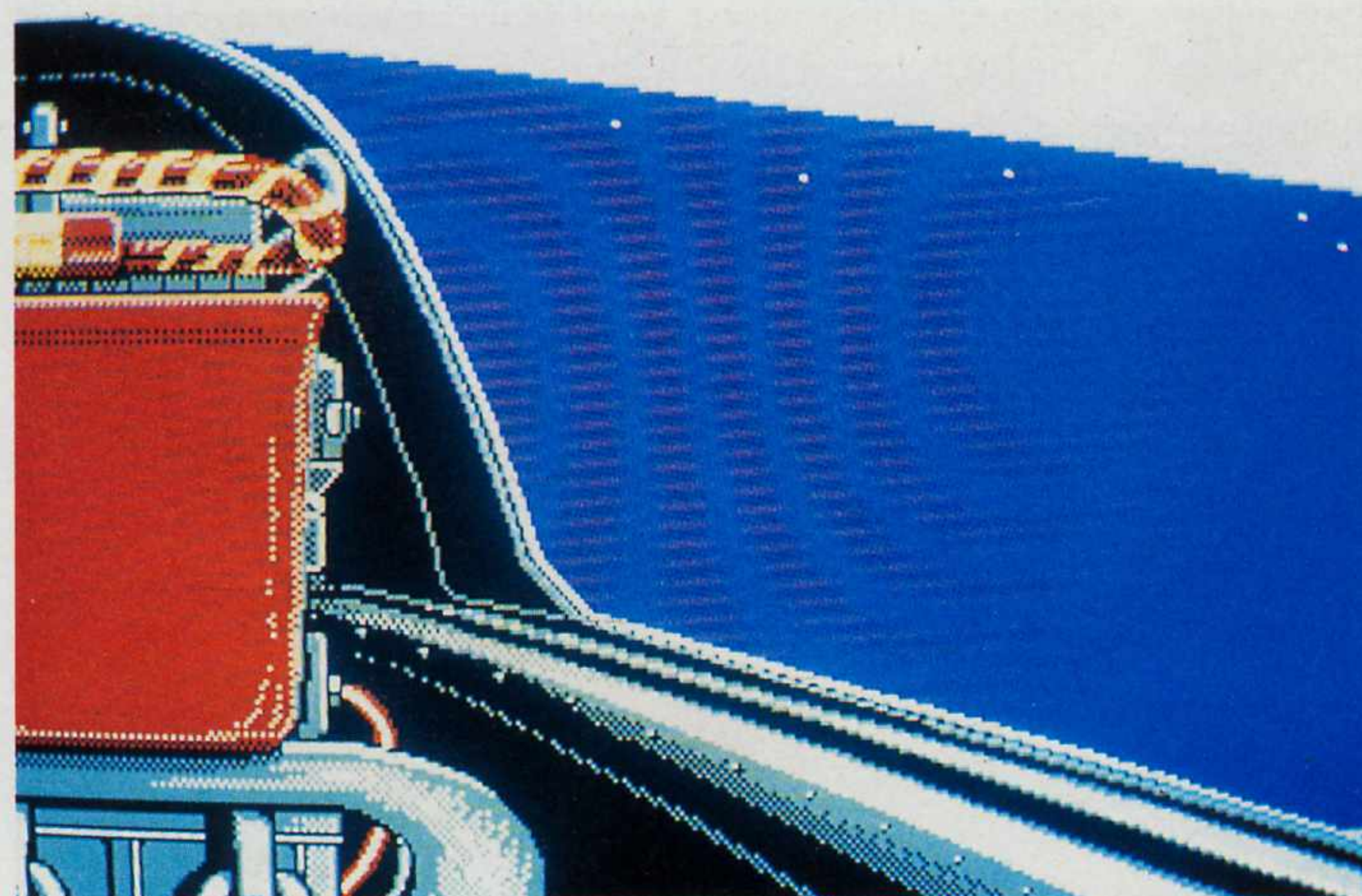
Nach FALCON und TANK! hat das Softwarehaus 'Spectrum Holobyte' sein Augenmerk auf den Vietnamkrieg gerichtet und eine Simulation des unliebsamen A-6 Intruder zusammen mit der F-4 Phantom herausgebracht. Der Grund, warum dieses Spiel nicht A-6 Intruder genannt wird liegt darin, daß diese Simulation mit einem Buch von Stephen Coonts, der selbst eine Intruder in Vietnam flog, verbunden ist. 'Flight of the Intruder' ist eine Simulation des Luftkrieges über Vietnam. Achten Sie auf die besonderen Präsentationspackungen die einen Abdruck des Buches enthalten. Nicht nur, weil das Buch einen Einblick über das Spiel gibt, sondern weil es auch sonst ein besonders gutes Buch ist. Also holen Sie es sich, bevor Sie das Spiel spielen, und auch dann, wenn Sie eigentlich keine Flugsimulation mögen.

Der Linebacker-Feldzug beginnt in 'Nam' und zukünftigen Helden steht eine große Auswahl an Einsätzen mit genauso wählbaren sekundären Zie-

len bevor. Einige dieser Einsätze, vor allem das Bombardieren von vermutlichen Nachschublagern sind wegen ihrer reinen Punktlosigkeit ziemlich unüblich. Lesen Sie zuerst das Buch und Sie werden sich mit den Charakteren identifizieren, die ihr Leben einsetzen während sie wertlose Ziele anfliegen.



Obwohl das Buch von einem Mann handelt, der ein wirklich großes Ziel treffen will (was auch Inhalt des Spiels ist), gibt es viele andere Ziele, die ebenso in Erwägung gezogen werden



sollten. Das soll einfach heißen, daß es eine große Auswahl gibt. Nachdem Sie einen Einsatz (oh, und natürlich auch Ihr Flugzeug) ausgewählt haben, ist es eine gute Idee, die Landkarte zu betrachten und einige Streckenpunkte aufzuschreiben. Dann raffen Sie

sich auf und machen sich zu einem Hochgeschwindigkeitsstart von Ihrer Basis bereit. Abheben ist einfach, aber die Landung geht umso schwerer. Vor allem bei schlechtem Wetter. Befinden Sie sich aber erst einmal in der Luft können Sie mit Ihrem DIANNE Radar, Such- und Bomben Computer nach dem Ziel suchen

Intruders sind Präzisionsbomber. Wenn Sie in diesem Spiel lieber gegen die MiG-21 kämpfen wollen, nehmen Sie eine Phantom. Mit einem Intruder sollten Sie sich lieber nicht von ei-

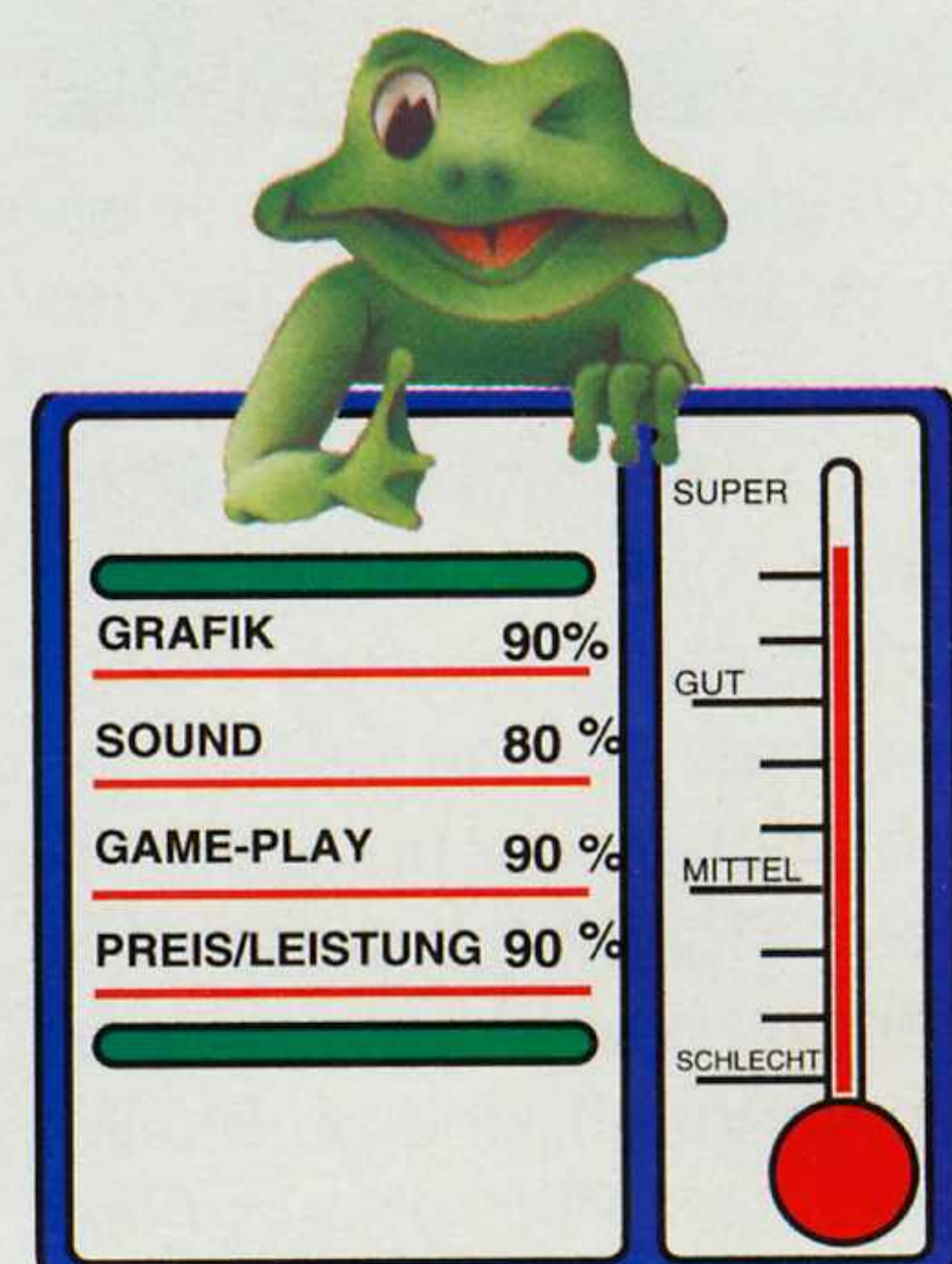
ist das schnell, leicht zu Fliegen und ziemlich reizvoll. Die Soundeffekte sind recht nett, da die Geräusche gesampelt wurden und damit diesem Spiel einen Hauch von Realität hinzufügen, das nicht nur ein einfacher Flugsimulator sein soll.

Ich selbst mag 'Flight of the Intruder', da es einen Tempowechsel bietet, zwischen dem militärischen Kampfsimulator der hauptsächlich Tieffliegen und Allwetter-Angriffe fordert und der Phantom, die freiwillige Aufregung und Luftschlachten ermöglicht. Die Landung auf dem Träger ist immer noch mein Problem, aber dies ist ein Spiel, das Sie noch lange, nach dem Falcon und seinen Mission-Disketten der Sprit ausgegangen ist, spielen werden.

Duncan Evans

AMIGA & ST

Beide Versionen bieten schnelle Animation und anständige Grafik die an den VGA PC Standard reicht. Warten Sie auf die volle ST- und Amiga-übersicht nächsten Monat.



Sollte es Ihnen zu frühligshaft erscheinen, um Ski or Die zu spielen, so holen Sie sich doch einfach ein paar Eis aus Ihrer Kühltruhe und schon sind Sie in der richtigen Stimmung.



Wenn Sie zu den Menschen gehören, die bei dem Versuch, auf Rollschuhen zu stehen aufs Gesicht fallen, wählen Sie am besten den practice (Übungs.-)mode.

Dort können Sie sich auf den Wettkampf in fünf spaßigen Schneedisziplinen vorbereiten. Ich bin mir sicher, daß Sie bei einer Veranstaltung mehr als einmal einen blauen Hintern davontragen.

Der Downhill Blitz ist die schwierigste der Bahnen und eine der zwei traditionellen Veranstaltungen zu denen Sie geladen sind. Ziel ist es, so schnell wie möglich den Berg hinab zu gleiten ohne dabei Ski-Krank zu werden. Die Schwierigkeit liegt darin, daß Sie ab einem bestimmten Punkt leicht zu übersteuern neigen und über die Kante des Abgrunds hinausbrechen.

Ärgerlicherweise kosten Sie Stürze Zeit, und wenn Sie den Feuerknopf drücken um mit dem Spiel fortzufahren, kann es Ihnen passieren, daß Sie sich auf einer anderen, längeren Piste befinden.

Um so mehr Spaß macht es, die Piste mit voller Geschwindigkeit hinabzugleiten, ohne an einem Baum hängen zu bleiben. Besser, Sie halten bei einem

Sprung den Feuerknopf gedrückt damit Sie in der Lage sind, alle Arten von Sprüngen zu vollführen, dabei einen Sturz in rauhes Gelände vermeiden und dazu noch extra Punkte für eine abwechslungsreiche Abfahrt erhalten. Die Snowboard Half-Pipe ist so eine Art Skateboarding auf Eis.

Obwohl hier die Grafiken etwas einfacher sind, machen die Stunts um so mehr Spaß. Drücken Sie zum Beispiel den Feuerknopf

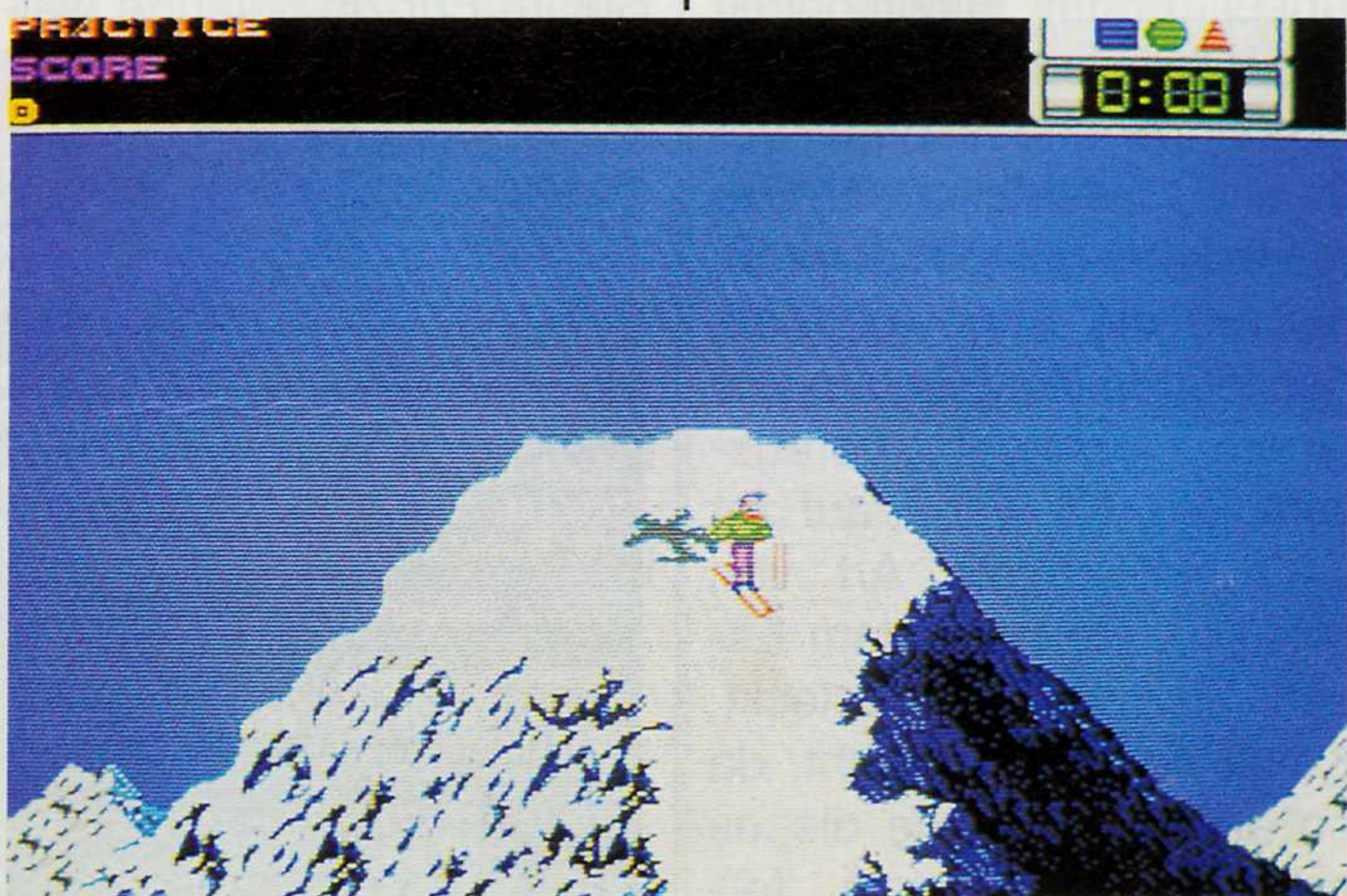


sobald der Skater die Kante der Piste erreicht, vollführt er einen Handstand. Weitere kleine Details, wie etwa

Veranstaltung von allen, da es sich dabei um eine Mega-Schneeballschlacht handelt.

Die 'Acro Aerials' sind für mich die beste Veranstaltung: Eine Schanze, über die Sie bis in den Himmel springen können. Wabbern

Sie mit dem Joystick von links nach rechts, und Sie gewinnen mehr Geschwindigkeit und Höhe. Je mehr



fallende Schneeflocken, dienen zur Auflockerung der Atmosphäre. Wenn Ihnen 'Too-Bin' gefallen hat, werden Sie sicher beim 'Innertube Thrash' teilnehmen wollen. Dabei stecken Sie Ihren Hintern in den aufgeblasenen Schlauch eines Lastwagenreifens und machen auf einem steilen Hang eine Wettfahrt gegen Ihren Partner. Der 'Snowball Blast' war die trivialste

doppelte Saltosrückwärts Sie vollbringen, umso besser.

Fünf Schiedsrichter saßen in der Juri und halten die Punkte in die Höhe, die Ihnen für jeden Ihrer drei Sprünge verliehen wurden. Die Menge jubelt, wenn Sie einen interessanten Sprung vollbringen. Rodney's Winter Wonderland ermöglicht es Ihnen, die Piste die nach

Ski or Die

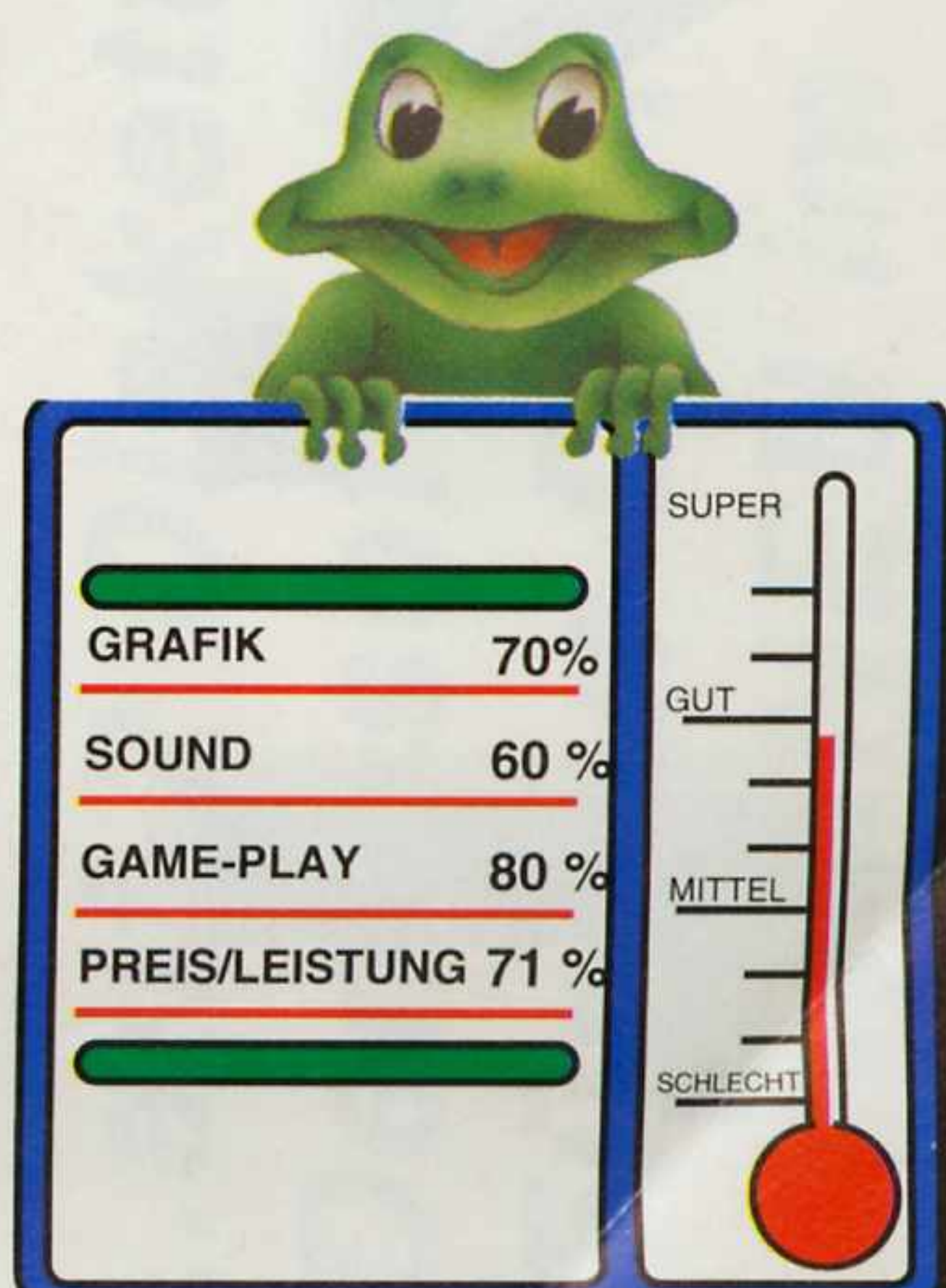
der jeweiligen Veranstaltung benannt ist, hinabzufahren. Die beste Wahl, die Sie treffen können ist 'Compete All', welche, wie der Name schon sagt, es Ihnen ermöglicht mit fünf weiteren Teilnehmern an allen Veranstaltungen nacheinander teilzunehmen. Doch zuerst müssen Sie sich in Rodney's Ski Shop für die Teilnahme anmelden.

Abwechslung ist bei diesem Spiel Motto des Tages, unglücklicherweise ändert sich jedoch die Qualität des Wettbewerbs von Veranstaltung zu Veranstaltung. Dadurch ist es zwar Wert, daran teilzunehmen, nicht jedoch sein Leben dafür zu lassen.

Kerry Culbert

PC

Diese Version kam bereits vor einiger Zeit heraus. Die EGA-Graphikensind sauber und deutlich. Für ein PC Spiel ist die Steuerung gut und die Soundeffekte sind nicht zu mager. 75%





Dieses Spiel sollte mit einer Warnung des Gesundheitsministers versehen werden die in etwa lautet: "Achtung, Ein Blick auf die Anfangsbilder kann ernste Alpträume verursachen".

In schauerlichem Technicolor präsentiert sich Demoniak - der Schurke des Geschehens - neben dem der Teufel wie ein Schmutsekätzchen aussieht. Ihre Hauptaufgabe im Spiel ist es, ihn davon abzuhalten, daß er Böses im Universum anstiftet.

Unser erster Sichtkontakt findet bei dem bösen Ende eines Abendessens vor dem Fernseher statt. Demoniak hat keine Manieren, bis auf die Angewohnheit, den letzten Rest Gehirn aus einem Schädel herauszulecken. Ich wette, auf der Erde ist er die Art von Mensch, die nach dem Essen den Teller ausleckt. Keine schöne Aussicht, da so ein Monster wie dieses schnellstes Handeln fordert. Johnny Sirius, der erste Hybrid, der aus einem Verhältnis zwischen Mensch und Außerirdischem entstand, ist der einzige, der Demoniak davon abhalten kann, das Universum zu unterwerfen sobald er das Tor in unsere Welt betritt.

Um diesen Kampf zu gewinnen, müssen Sie den Zugang versiegeln, über den er in unsere Welt gelangen

kann. Dies ist nur mit einer Art Bombe möglich, die den Zugang aus der Erinnerung löscht. Ist unser Johnny nun der einzige und beste für diesen Auftrag? Dies ist das Interessante an diesem Textadventure. Für den Fall, daß er in Schwierigkei-

ermöglichen, Gedanken anderer Leute zu lesen. Um Demoniak besiegen zu können, müssen Sie zu den Planeten Fundamenta und Freezyassov reisen und dort die für die Bombe nötigen Teile zu holen. Diese Bombe wird von dieser Welt



ten gerät, kann Johnny die Identität jeder Person annehmen. Dadurch können Sie im Prinzip solange wei-

sein, und ist die einzige Möglichkeit zur Rettung des Universums.

Leider ist der Text am An-

```

Madlok.
Outside main entrance.
shut. A thickset prison guard stands impassively in the shadows
of the alcove, blocking the entrance to the prison. On the main
entrance door is a solid hand pad.
Sondra, Flame and Doc Cortex are here. Flame is burning
furiously. Flame is carrying a burning thick stick. Doc Cortex
is carrying a burning hefty firebrand.
Turn: 369

The thickset guard says, "I'm sorry, I can't let you in until
all the guns of your party have been handed over to me."

>cast sleeping spell on thickset guard
You say the magic words!
The thickset guard has just fallen asleep.

Sondra shivers.

>press hand pad
As you touch the scanning-pad, your hand is scorched by searing
heat!!!
look
>cast sleeping spell on thickset guard
press hand pad
  
```

terspielen, bis alle Charakter das Zeitliche gesegnet haben. Sie müssen einfach nur "become" (=werde) und dahinter den Namen der betreffenden Person angeben.

So ist es nützlich, für einige Zeit in Sondra zu schlüpfen. Sondra ist ein schöner Vogel mit telepathischen Fähigkeiten, welche Ihnen

fang des Spieles nicht sehr genau geschrieben, so daß selbst das Abheben leichter gesagt als getan ist. Das Problem liegt darin, daß im Text nicht genau steht, in welche Richtung man gehen muß, wenn man die Schleuse des Raumschiff passiert hat. Der Schlüssel zum Erfolg ist das Wissen, wann man in welchen der vier Helden schlüpfen muß,



um das beste Ergebnis zu erzielen. So ist es zum Beispiel sehr leicht, auf dem kalten Freezyassov im Schnee umzukommen. Wenn man jedoch 'Flame' dazu bringt, sich selbst und einige Zweige anzuzünden, kann die Crew überleben, ohne zu erfrieren. Johnny Sirius ist ein gewöhnlicher Held, Madlok kann Zauber aussprechen und so weiter. Es gibt eine große Auswahl an Charakteren die etwas Spaß in den langweiligen Text bringen, der wie ein Roman erscheint.

Die Gefangenen auf dem Eisplaneten sind geringere Charakter aber dennoch lebhaft Persönlichkeiten. Nehmen wir z.B. mal Bleeder, den außerirdischen Vampir, der sich nach richtigem Blut sehnt, obwohl er gerade deshalb hier ist. Die Kray-Zwillinge gehen überall zusammen hin, mit ihren zwei Köpfen und einem

Körper, 'Jack the Stripper', dessen Unterschied zu Jack the Ripper darin liegt, daß er statt einem Messer lieber Deckel von kleinen Dosen verwendet.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, sind einige der Namen an bekanntes angelehnt. Die im Labor gefundenen Laser und Sprechgeräte können später verwendet werden. Mit den Waffen können Sie gleichzeitig bis zu drei verschiedene Figuren auf einmal treffen. Da Sie es aber nicht sehen können läßt es das Spiel nicht zu einem Tötungsspiel werden. Obwohl Sie das Schicksal jedes Charakters beeinflussen können, hat die Geschichte ein bestimmtes Ziel.

Dennoch hat dieses Spiel drei wesentliche Fehler. Zum einen sind die Anweisungen im Text teilweise unklar formuliert. Zweitens

ist es nur mit sehr wenigen Bildern versehen, denen es zudem an Details fehlt. Heutzutage ist man bei einem Textadventure schon an etwas mehr Illustrationen gewöhnt. Schließlich ist das Befehlssystem zu komplex, da es zu viele Befehle gibt, um an Informationen zu gelangen, so daß man hierüber leicht verzweifelt.

Die gute Seite ist vielleicht, daß es viel Text für Textfans gibt. Weiterhin die Möglichkeit, in jede von weit über fünfzig Figuren schlüpfen zu können. Um ehrlich zu sein, empfiehlt sich dieses Spiel nur für Adventure-Fanatiker.

Kerry Culbert

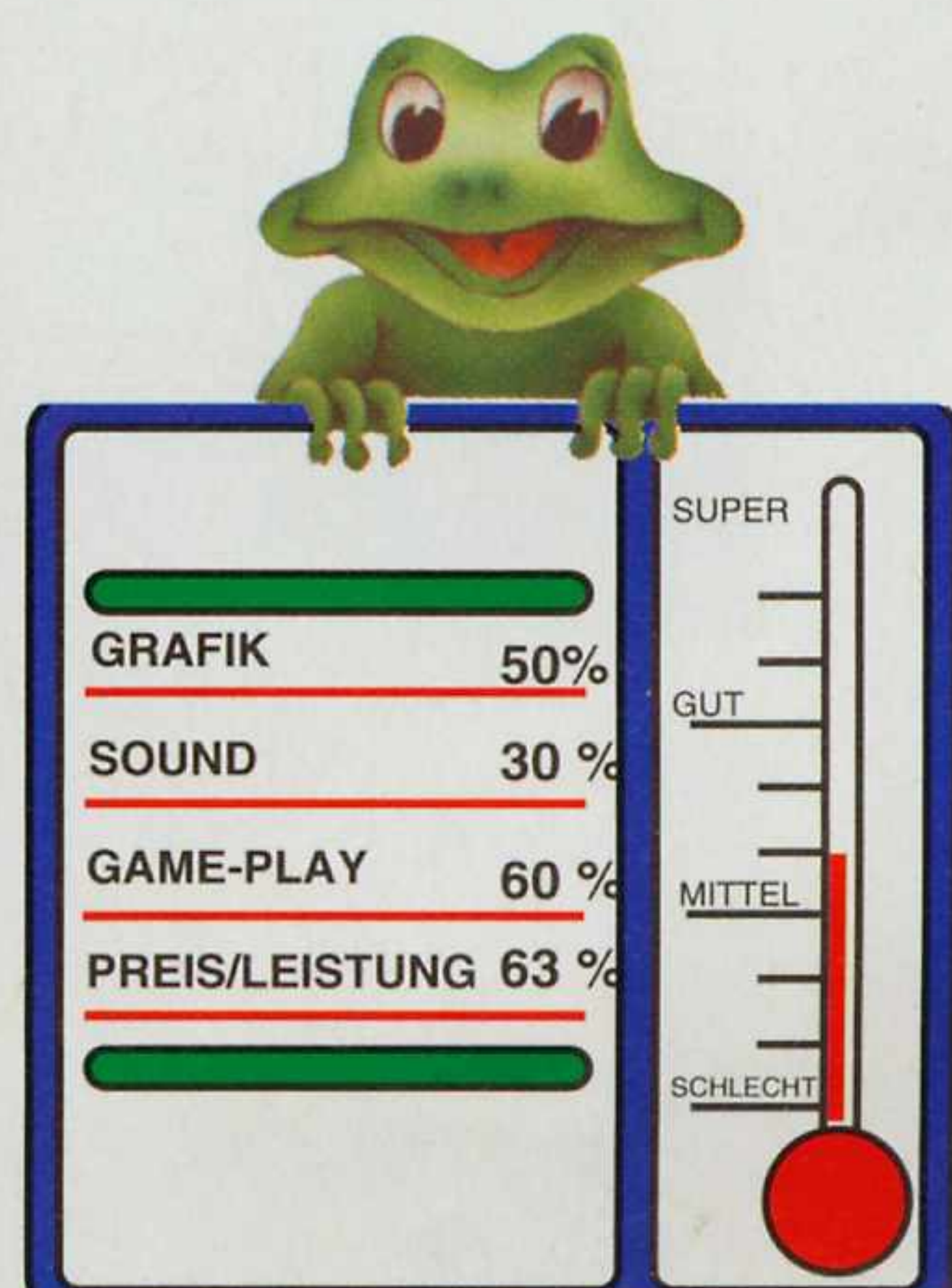
Doc Cortex.
Briefing room. Turn: 338

>go in
Proteus's hatch is closed.

>press pad
Your hand tingles and Proteus's hatch slides open.

>go in
Briefing room.
Concealed soft lights and a silent air conditioner make this seem larger than it is. Little room will be required while travelling, owing to the brevity of most sub-space journeys. Anyway, there's just enough space for the team to crash out in here. Pray the pilot doesn't have the same thought. The top section of an escape pod pokes its head (a hatch that's shut) into the room from below. A short, narrow passageway leads east into what must be the Bridge. The hatch to the outside world lies open. There's an oval pad on this last hatch.

in
press pad
in



**..auf 2 Disketten. Anwenderprogramme,
Demosoftware und Spiele.
Für nur DM 19,80.
Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.**



Railroad Tycoon

Hatten Sie auch schon immer das Verlangen, ein reicher Kapitalist zu sein? Mit Railroad Tycoon, einem Spiel mit halsbrecherischem Wettbewerb zwischen konkurrierenden Eisenbahngesellschaften haben Sie nun auch die Möglichkeit, einer zu werden.

Die Idee zu diesem Spiel entstand durch das Brettspiel '1830'. Jeder der das Brettspiel kennt wird auch mit der Computerversion zurechtkommen.

Ihnen wird die Führung einer Eisenbahn übergeben, mit dem Auftrag, die Konkurrenz zu schlagen und Ihr Schienennetz auszubauen. Das ist natürlich nicht sehr einfach, und eine Niederlage ist schnell erlitten. Nachdem Sie sich ein Gelände ausgesucht haben, wird das Land gerodet, Schienen (entlang den Ansiedlungen) verlegt und eine Dampflock gebaut. Mit der Lok transportieren Sie anschließend Passagiere und Fracht von Station zu Station.

Hier ist es wichtig zu wissen, daß sich eine Siedlung bald in eine große Stadt verwandeln kann wenn Ihre Gesellschaft erfolgreich ist. Bei dem Bau Ihrer Strecke müssen zwei Punkte beachtet werden. Je steiler das Gefälle, und je mehr Kurven auf der Strecke sind, umso langsamer wird Ihr Zug vorankommen. Langsame Züge bedeuten wiederum kleinere Einnahmen, was Ihren Gesamtgewinn schmälert. Bei dem Verlegen der Schienen müssen auch bestimmte

Ortsfaktoren beachtet werden, da verschiedene Güter an einer bestimmten Stelle hergestellt werden (Stadt, Farm, Fabrik) und zu einer anderen Stelle (meist eine andere Stadt oder Fabrik) gebracht werden müssen.

Gebiete, an denen man das Spiel spielen kann. Amerika ist in zwei Gebiete geteilt, den Osten und den Westen. In jedem gibt es eine Anzahl von Mitstreitern, die auf den damaligen, wirklichen Gesellschaften beruhen. Die

kaufen. Wenn denen das gelingt haben Sie schon verloren.

Ihre Hauptaufgabe ist es, eine Verbindung zwischen zwei Gebieten zu schaffen über die dann der Güter- austausch stattfindet. Eine



Der Bestimmungsort von jedem Gepäckstück ist auf einem Schein eingetragen. Insgesamt gibt es drei Gepäcksätze, einen für Amerika, einen für England und einen für Europa. Jeder entspricht einem der vier

Vorgehensweise der Gesellschaften hängt von denen Managern ab. So wird eine Gesellschaft versuchen, Sie aus einem bestimmten Gebiet zu vertreiben, während eine andere versuchen wird, Sie aufzu-

Schwierigkeit liegt darin, daß jeder Streckenabschnitt sehr viel kostet. Daher muß jeder Schritt sorgfältig geplant werden. Vor allem dürfen sich keine Schienen kreuzen, und das Streckennetz muß erweiter-



KORONA SOFT

Wir haben Geburtstag. Feiern Sie mit uns!

Postfach 3115
4830 Gütersloh
Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90
MS-DOS 89,90

Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Editon	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	69,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90

Back to the Future III

Amiga 69,90 | MS-DOS 69,90
ST 69,90 | C-64 Disk 49,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90

Sim City + Populous

Amiga 89,90 | MS-DOS 89,90
ST 89,90

Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang, rufen
Sie uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

5 Jahre KORONA-SOFT Am 1. Juni 1991 steigt die Party!

Wir möchten mit Ihnen unseren Geburtstag feiern und haben uns dazu etwas einfallen lassen. Kommen und besuchen Sie uns am 1. Juni 1991 (langer Samstag)! Von 10.00 bis 16.00 Uhr ist bei uns der Bär los! Jede Menge Spiel und Spaß, Wettbewerbe und natürlich auch was fürs leibliche Wohl.

Außerdem spendieren wir bei unserem „5jährigen“ jedem Play-Time-Leser einen Warengutschein im Wert von 5,- DM. (Freuen Sie sich auf unseren 50sten...)

Let's have a party! In unserem Laden in der
Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

Jubiläums- Warengutschein (pro Person)

DM 5,-

5 Jahre Korona-Soft!
Gültig vom 1. 6. 91 – 30. 6. 91



bar sein. Da auch die Stationen viel Geld kosten, sollten Sie lieber kleinere (=billigere) bauen um mehrere entlang einer Strecke anlegen zu können. Neben den Stationen können Sie auch Signalanlagen bauen, die den Zugverkehr regeln und somit Zusammenstöße verhindern. Schließlich müssen Sie auch noch die Züge in Ihre Erwägungen einbeziehen.

Anfangs haben Sie nur eine einzige Lok, die fast wie eine Rakete aussieht und

auch ähnliche Eigenschaften aufweist. Mit einem wachsenden Netz wächst auch die Auswahl an Zugmaschinen. Wenn das Spiel erst läuft, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Da wären etwa Erweiterungen an Bahnhöfen, der Bau von Fabriken, und natürlich der Wettbewerb. Der Bau von Bahnhöfen und Fabriken kostet zwar Geld, erhöht aber das Einkommen, während der Wettbewerb mit einem Gegner recht riskant sein kann. Züge können ebenso umgelegt wer-

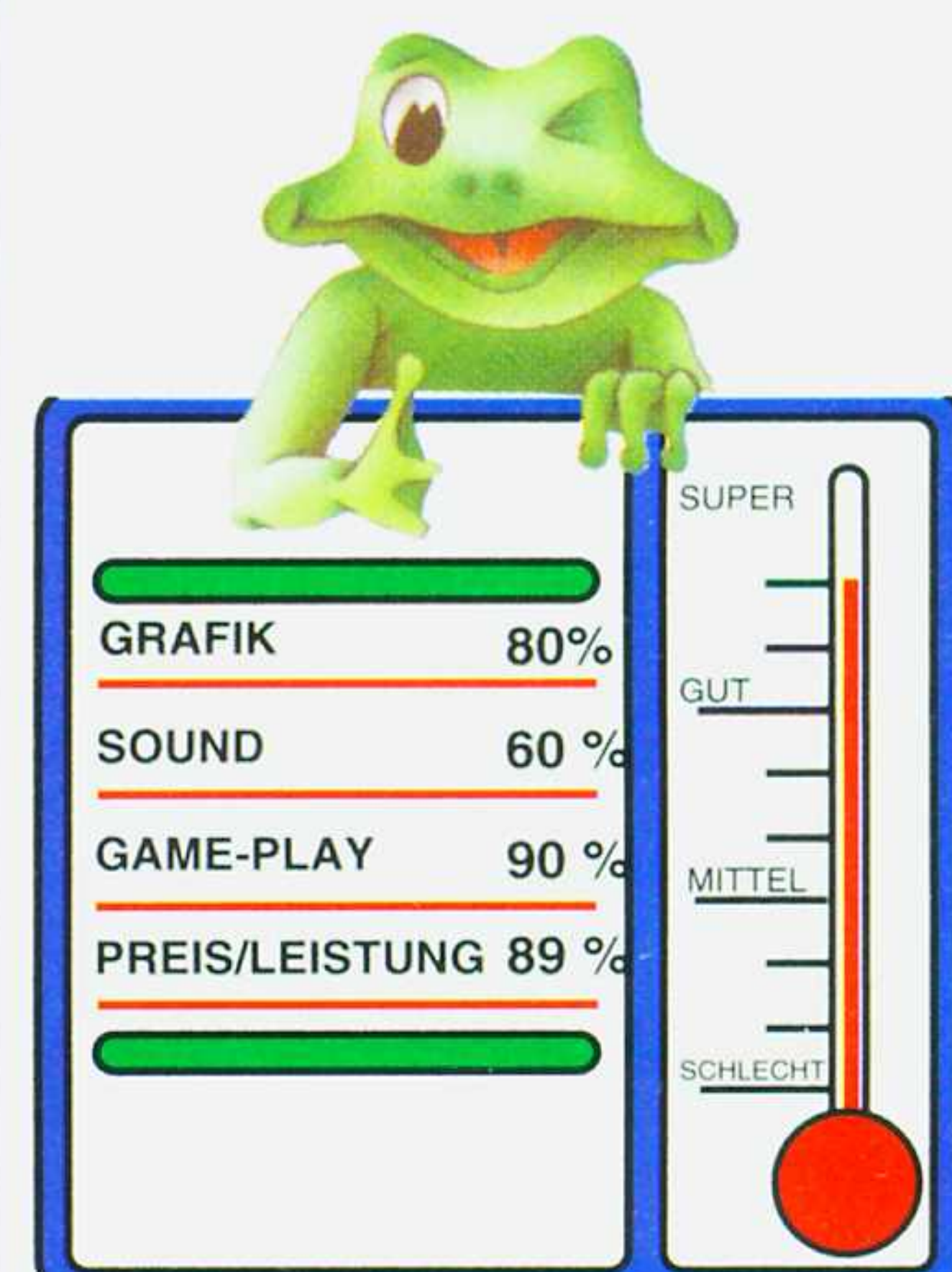
den und die Fracht kann an den jeweiligen Bestimmungsort angepasst werden.

So viel zum Spiel, nun zur Grafik und dem Sound. Die Graphiken sind der schön gemalt, es gibt mehrere Landkarten mit sauber eingezeichneten Schienen. Szenen von fahrenden Zügen mit qualmendem Schlot lockern auf schöne Weise die Atmosphäre auf. Alles in allem schaut das Spiel recht ordentlich aus, aber ist etwas verzwickelt. Neben einer Anzahl von Schwierigkeits-

stufen, die auch dem Anfänger ein einfaches Spielen ermöglichen, kann man die Spielgeschwindigkeit wählen. Das Handbuch ist ziemlich übersichtlich und enthält ferner zusätzliche Informationen über Züge, deren Geschichte, Bau und deren Herkunft. Glücklicherweise gibt es auch Auskunft, wie man das Spiel spielt. Die mitgelieferten Karten sind leicht verständlich.

Einzig störend ist vielleicht, daß das Spiel über die Tastatur gespielt wird. Daher wäre es sinnvoller gewesen, die Tastenbelegung auf eine eigene Karte zu drucken. Andererseits sind die Anweisungen leicht verständlich und Sie werden schon bald die schönsten Strecken bauen. Ich bin diesem Spiel verfallen, die Graphiken sind schön, es ist eine wirkliche Herausforderung und es gibt viel auf dem Bildschirm zu sehen. Es ist zwar nicht einfach zu gewinnen, aber das Leben ist es ja auch nicht.

Mark Ulyatt



Impressum

Verlag: CT Computec Verlag GmbH&Co.KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg

leitender Redakteur: Arthur Kreklau **leitender Redakteur U.K.:** Duncan Evans **Redaktion U.K.:** Kerstin Kneffel, Oliver Menne, Christian Müller, Walter Konrad **Layout:** Anja Stöberlein **Geschäftsführer:** Adolf

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



Battle Storm

Wenn Sie nach einem wilden Wochenende aufwachen und Ihr Haus in Trümmern liegt ist das noch nichts allzu ungewöhnliches. Verrät ihnen jedoch ein Blick aus dem Fenster, daß die ganze Welt in Schutt und Asche liegt, ist etwas faul.

Also besteigen Sie ihren, für alle Fälle gerüsteten Kleinwagen und begeben Sie sich nach außen. Das butterweiche Fullscreen-Scrolen der sehr fremdartig anmutenden Landschaft läßt auf vielfältige Angreifer schließen. Nachdem Sie die erste Angriffswelle überstanden haben, sammeln Sie die Hülsen, um Ihre Energie zu erneuern und weitermachen zu können.

Wenn Sie das einige Male wiederholt haben, werden Sie mit ein Mutterschiff konfrontiert. Ein Pfeil zeigt Ihnen den Weg zu Ihrem Opfer. Das Mutterschiff fliegt langsam den Bildschirm entlang und wirft Minen. Weichen Sie diesen aus und zerstören Sie das Mutterschiff, dann erhalten Sie neben einem erneuerten Schutzschild eine verbesserte Bordwaffe. Nach ein paar versenkten Mutterschiffen sind Sie dadurch in der Lage, alles in Ihrem Umkreis zu vernichten.

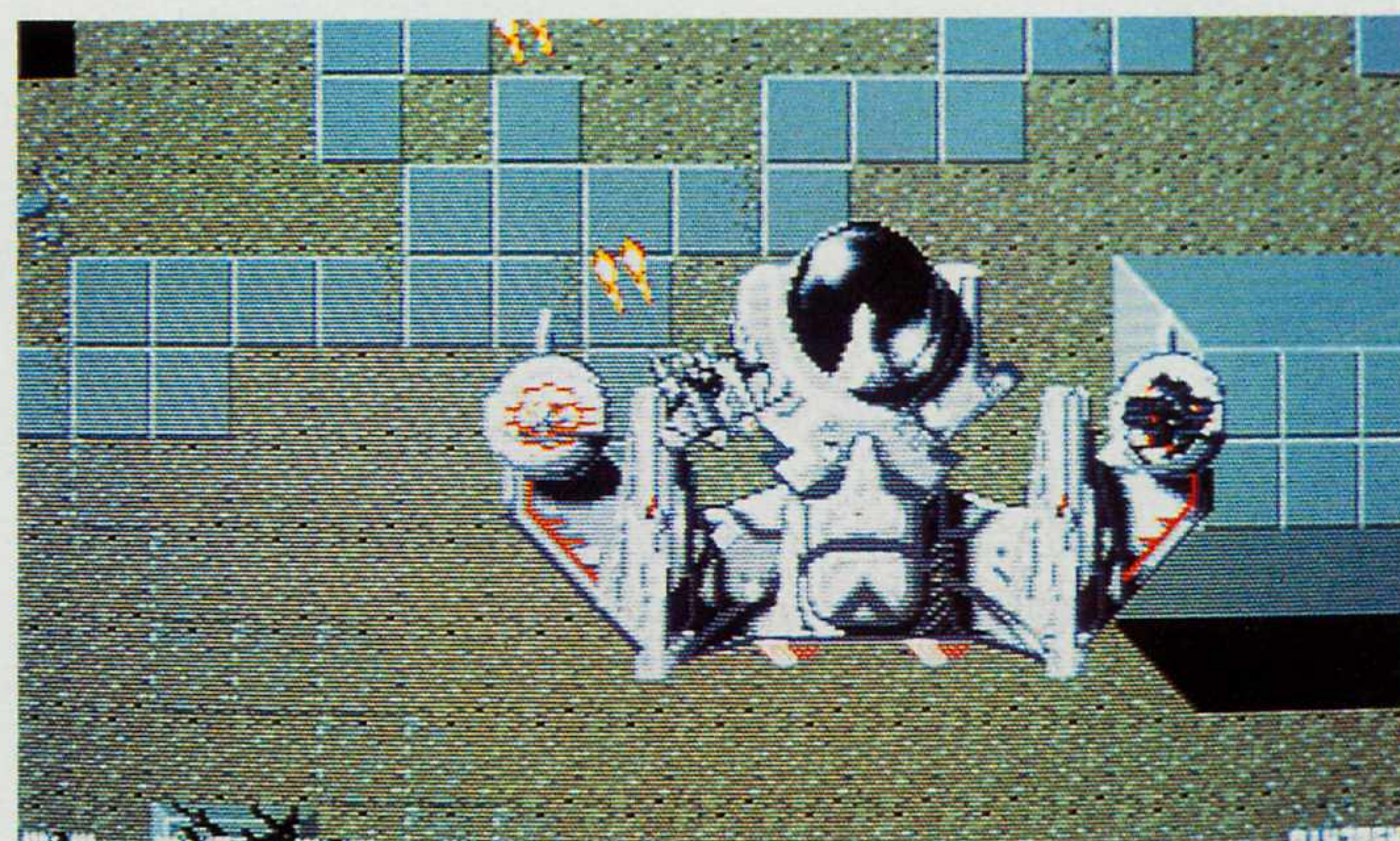
Während Sie spielen, müssen Sie sich auch um Ihre Bewaffnung kümmern. Eini-

ge Ihrer Kanonen sind in der Lage, ständig zu schießen, andere wiederum nur dann, wenn auch der Gegner das Feuer eröffnet. Manchmal werden Sie mit zwei oder drei Raumkreu-



zern anstatt des Mutterschiffes konfrontiert. Deren Zerstörung bewirkt aber nur eine Erneuerung der Schutzschilder.

Nach einigen Mutterschiffen schweben Sie schließ-



lich vor dem 'Battlestorm'. Dieser hat seitlich je zwei Scheiben, die zerstört werden müssen um das Schiff unschädlich zu machen.

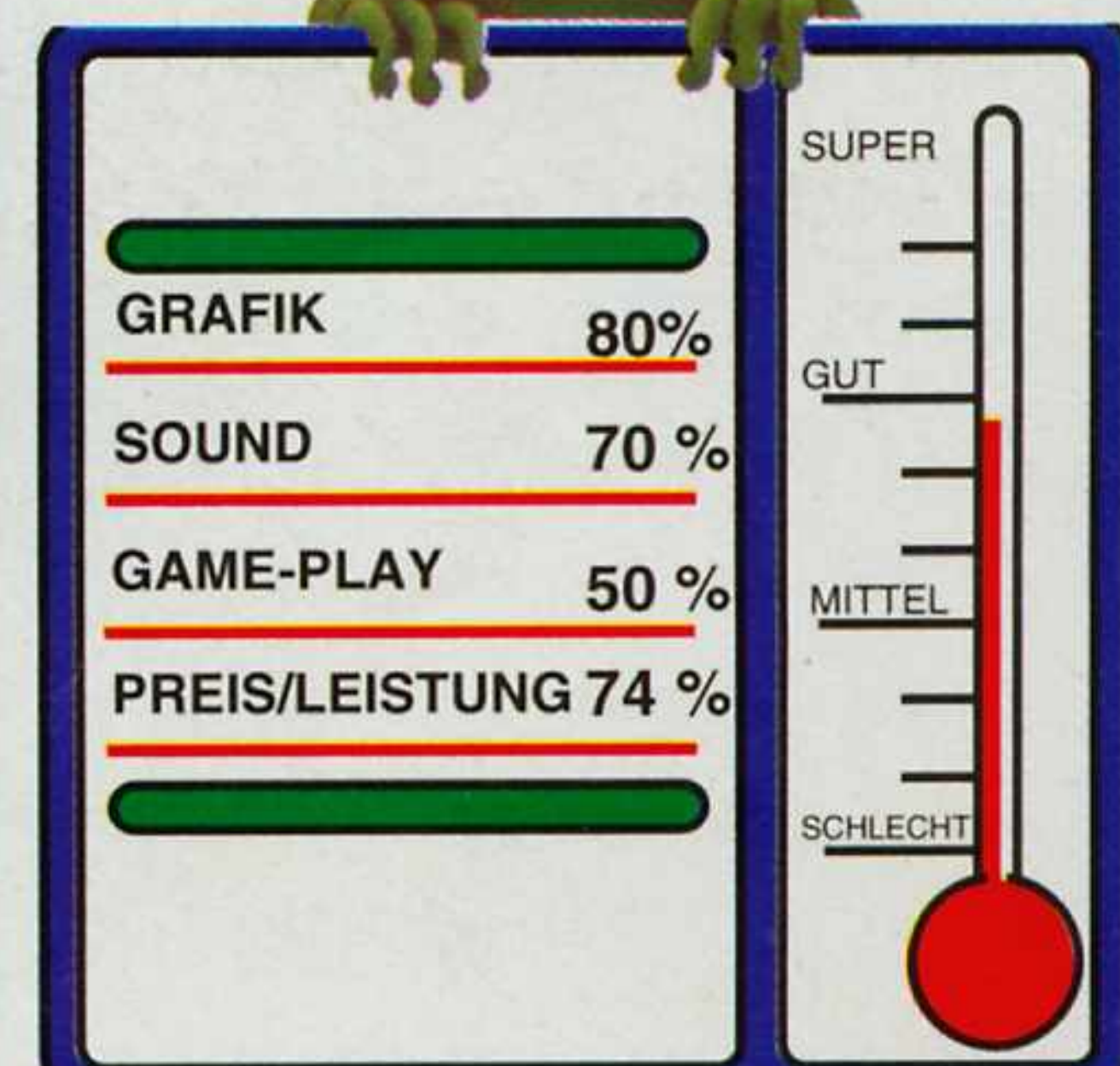
Nun kommt Abwechslung in das Spiel. Schießen Sie die Geschütztürme ab, während Sie aufwärts fliegen damit Sie unbeschadet gegen den großen Feind antreten können, der am

Ende des Levels auf Sie wartet. Alle Gegner an den Levelenden bestehen aus einer zentralen Gestalt in der Mitte, umgeben von zwei Kleineren an den Seiten. Sprengen Sie die bei-

sant. Während die beiden Seiten Sie unter Beschuß nehmen, sondert die Mitte eine klebrige Masse auf Sie ab, die Ihr Schiff trägt werden läßt. Die Landschaft ändert sich zwar, aber es kommen wieder die gleichen Angriffswellen und Mutterschiffe, bis Sie einem Battlestorm begegnen. Sie werden sogar die bekannten Fahrzeuge finden, die Ihnen ein zusätzliches Schutzschild verleihen. Auf höheren Levels können Sie begrenzt Raketen aufnehmen. Obwohl diese zwar ihr Ziel selbst finden, sind sie zu langsam, um einen Angriff abzuwehren.

Eigentlich ist es schade, daß sich das Spiel wiederholt, da es mit etwas mehr Abwechslung ein gutes Ballerspiel wäre.

Adrian Pumphrey



Play Time

berg 1, Telefon 0911/5325-0, Fax 09128/14340 **Chefredakteur:** Christian Geltenpoth
 ry Culbert Mark Ulyatt **Redaktion Deutschland:** Alexander Wiederhold, Thorsten Szameitat, Dieter
 olf Silbermann **Vertrieb:** Gong Verlag GmbH **Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf **Anzeigenkontakt:**
Druck: Heckel Druck, Nürnberg **Grundkonzept Layout:** Profund Werbung, Fürth/Stadeln

Schon immer war die Gier Triebfeder der Menschheit, vor allem zu Zeiten der Lehensherrschaft. Machen Sie mit, herrschen Sie über Leben und Tod, regieren Sie mit einem Messer hinter Ihrem Rücken und einer Armee im Hintergrund.



Es gibt zahlreiche Ähnlichkeiten zwischen diesem und anderen Programmen, da kommen einem vor allem 'Risiko' und 'Defender of the Crown' in den Sinn. Ein Vergleich ist jedoch kurz, da beide Spiele mehr Strategie verlangen und bis vielleicht auf 'Risiko' eine

bemerkenswertere Grafiken haben.

Dennoch kann es einen Nachmittag gut ausfüllen, wenn sich mehrere Freunde zum Errichten eines Reiches einfinden. Es gibt vier, um Macht wetternde Teilnehmer von denen der Computer alle für Sie übernehmen kann, wenn Sie faul sind. Jeder Teilnehmer hat drei Punkte zu vergeben, einen für Lebenskraft

Herrscher der fremden Armee. Zu Anfang des Jahres können Sie Geld in Ihre neuen Besitzungen fließen lassen, indem Sie Märkte und Kirchen erbauen lassen und die Händler mit Waren versorgen. Dadurch wird die innere Stabilität der Region erhöht, Sie steigen in der Gunst der Bevölkerung und Ihr Gewinn durch Steuern wird höher.

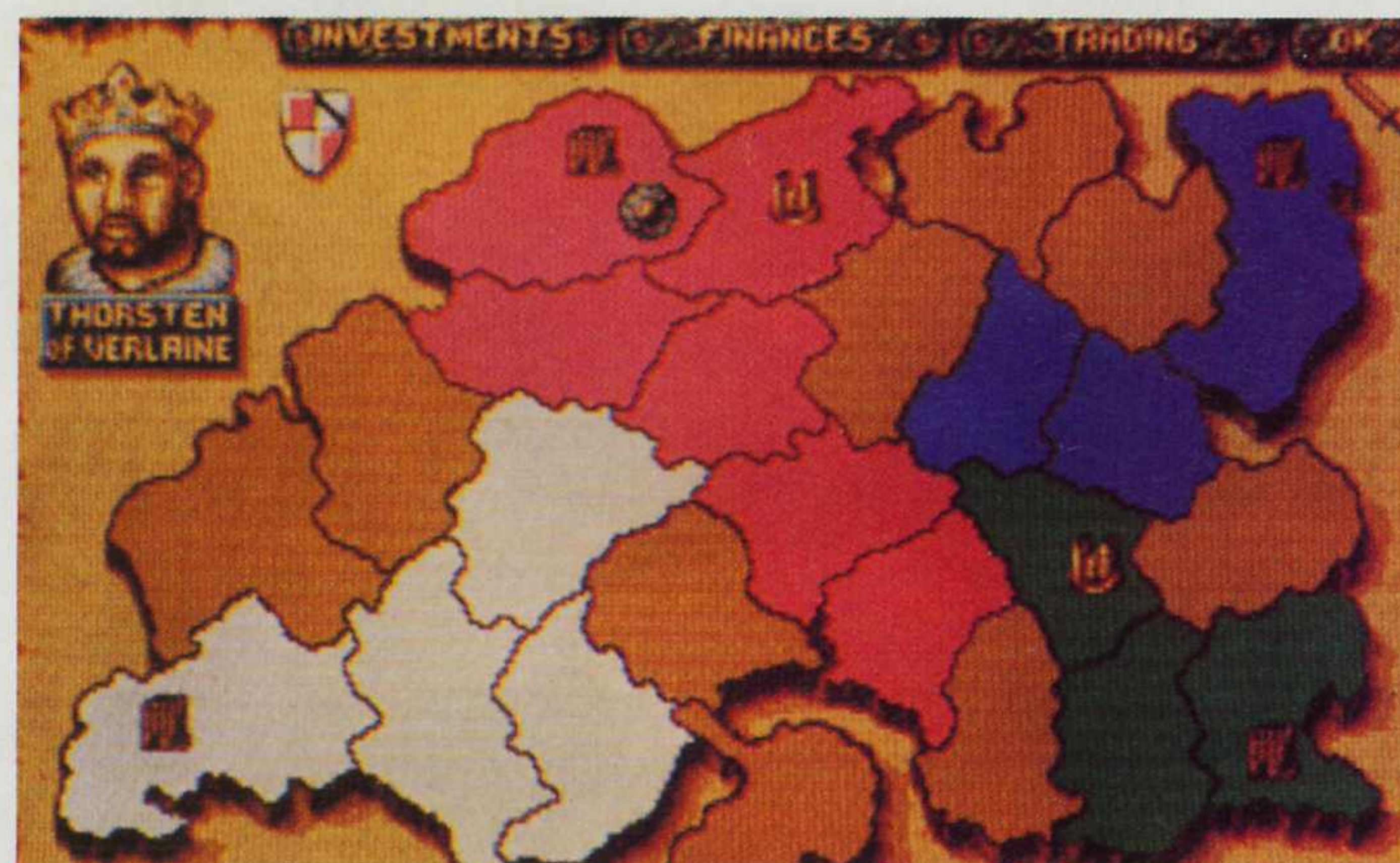
zum Aufbau Ihres Heeres. Ein neues Heer kann dann aus seiner Heimat gesandt werden, um die Besitztümer zu verstärken, oder um neues Land zu erobern. Da Sie Ihre Soldaten bezahlen, lassen Sie sie auch etwas für Ihr Geld machen.

Der Schwerpunkt des Spieles liegt in der Politik. Das ganze ist ein dreckiges Geschäft mit Kolaborateuren in Ihrem Heer, Umsturzplänen in Ihrem Land und befristeten Friedensverträgen mit Ihren Nachbarn. Die Graphik ist durchschnittlich, umso mehr liegt der Schwerpunkt auf der Handlung.

Es ist etwas langsam, drei Computergesteuerten Spielern zuzusehen, wie ihr Reich zerstückelt wird, bevor Sie endlich zum Zug kommen. Die Natur des Spieles läßt darüber aber hinwegsehen, was jedoch keine Entschuldigung für die gute, aber dennoch ziemlich einfache Handlung ist.

Ein schönes Spiel für Leute, die ihre Nase in die Welt der Strategiespiele stecken wollen, jedoch nichts für ernsthafte Kriegsspieler.

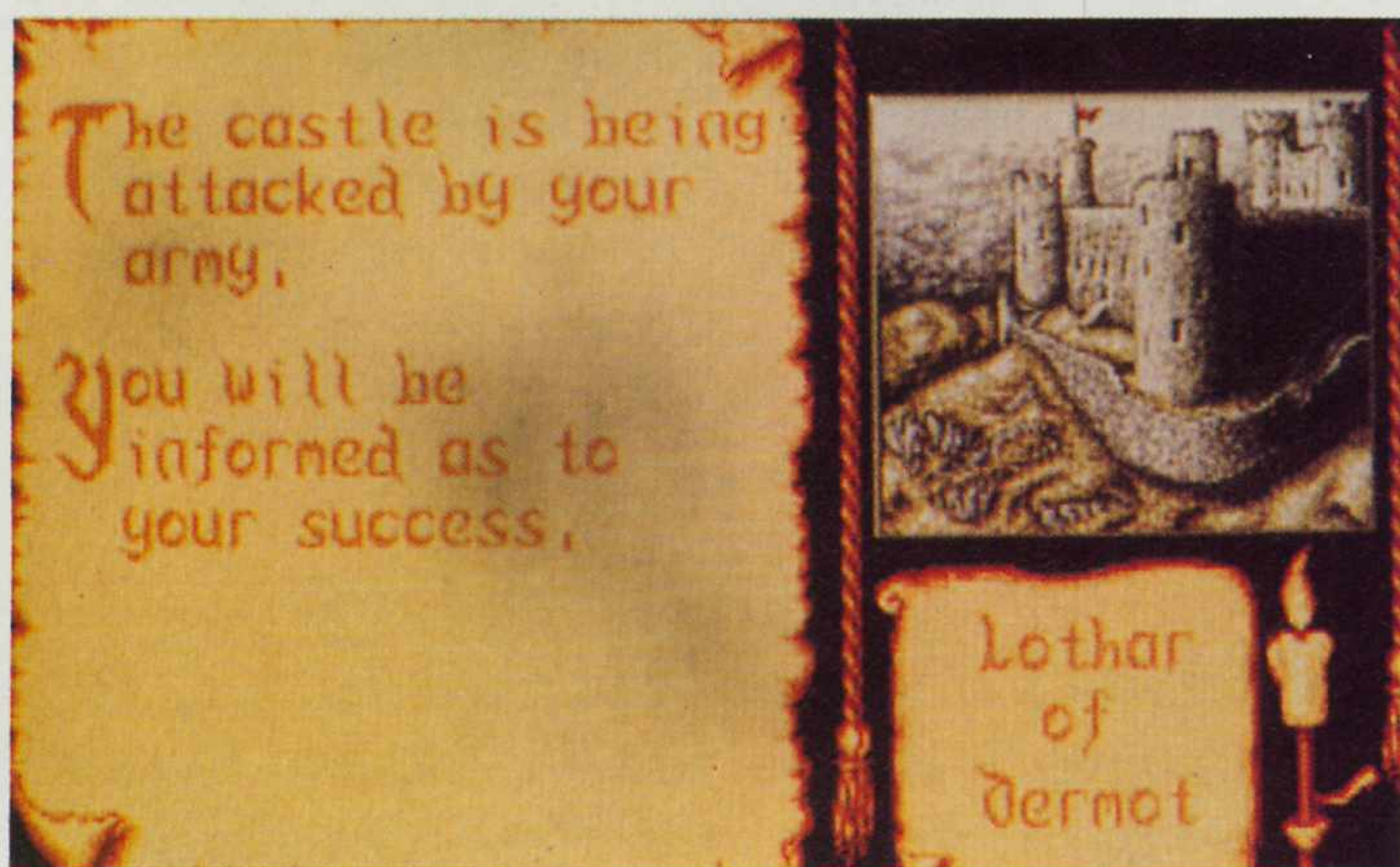
Adrian Pumphrey



(eine Art zu gewinnen ist, den Gegner zu überleben), einen für Führungskraft und einen für das Charisma. Haben Sie Ihre Punkte verteilt und dem Computer die Steuerung der drei verbleibenden Spieler übergeben, kann es losgehen.

Am Anfang überwiegen die neutralen Stellen auf der Landkarte. Sobald aber Ihre oder eine fremde Streitmacht das Land besetzt gehört es Ihnen oder dem

Gehen Ihnen die Vorräte aus, oder haben Sie einen überschuß produziert, so können Sie das durch etwas handeln ausgleichen. Da Sie in der Lage sind, nur einmal im Jahr zu handeln, kann eine Fehlkalkulation fatale Auswirkungen haben. Wenn Sie etwa alles benötigte Essen verkaufen, stirbt Ihre Armee. Eisen ist nicht nur ein Wertgegenstand zum Handel sondern auch ein wichtiger Faktor



ELECTRONIK-WELT AUSTRIA

Gameboy	ÖS	1.290,-
Cass. z.B. Cat Trap	ÖS	299,-
DRAGONS LAIR	ÖS	499,-
u. s. w. 50 verschieden		
GAMEBOY LICHT	ÖS	299,-
Tasche aus Stoff F GB	ÖS	299,-
NES-Cass., 45 versch.	ÖS	499,-
Tasche für NES	ÖS	299,-
... und vieles mehr!		
SEGA MEGA DRIVE	ÖS	2.990,-
Cass. f. SEGA MEGA DRIVE ...		
PHELIOS	ÖS	590,-
... und vieles mehr!		
Super Famicom incl. Cass.	ÖS	5.990,-
SEGA GAME GEAR	ÖS	2.990,-

erhältlich bei:

Fa. Alt Ges.m.b.H.

Elektronikgroßhandel

Favoritenstraße 40

A-1040 Wien

Tel. (02 22) 5 05 33 01, 6 51 08 02

Fax: (222) 65 75 61



Sie und neun weitere Partygäste stehen unter Mordverdacht, als einer der Besucher umgebracht wird. Daher müssen Sie in die Rolle eines Meisterdetektivs schlüpfen, um den Mord aufzuklären.

Einige von Ihnen sind vielleicht nicht mit Cluedo aufgewachsen, daß in irgendeiner Schublade lag und nur herausgeholt wurde, wenn die Sonne nicht scheinen wollte, oder ältere Verwandte zu Besuch kamen. Doch wie viele von Ihnen kennen 'Cluedo-Master Detective'? Wohl nicht sehr viele von Ihnen - es sei denn, Sie waren letztes Jahr in den

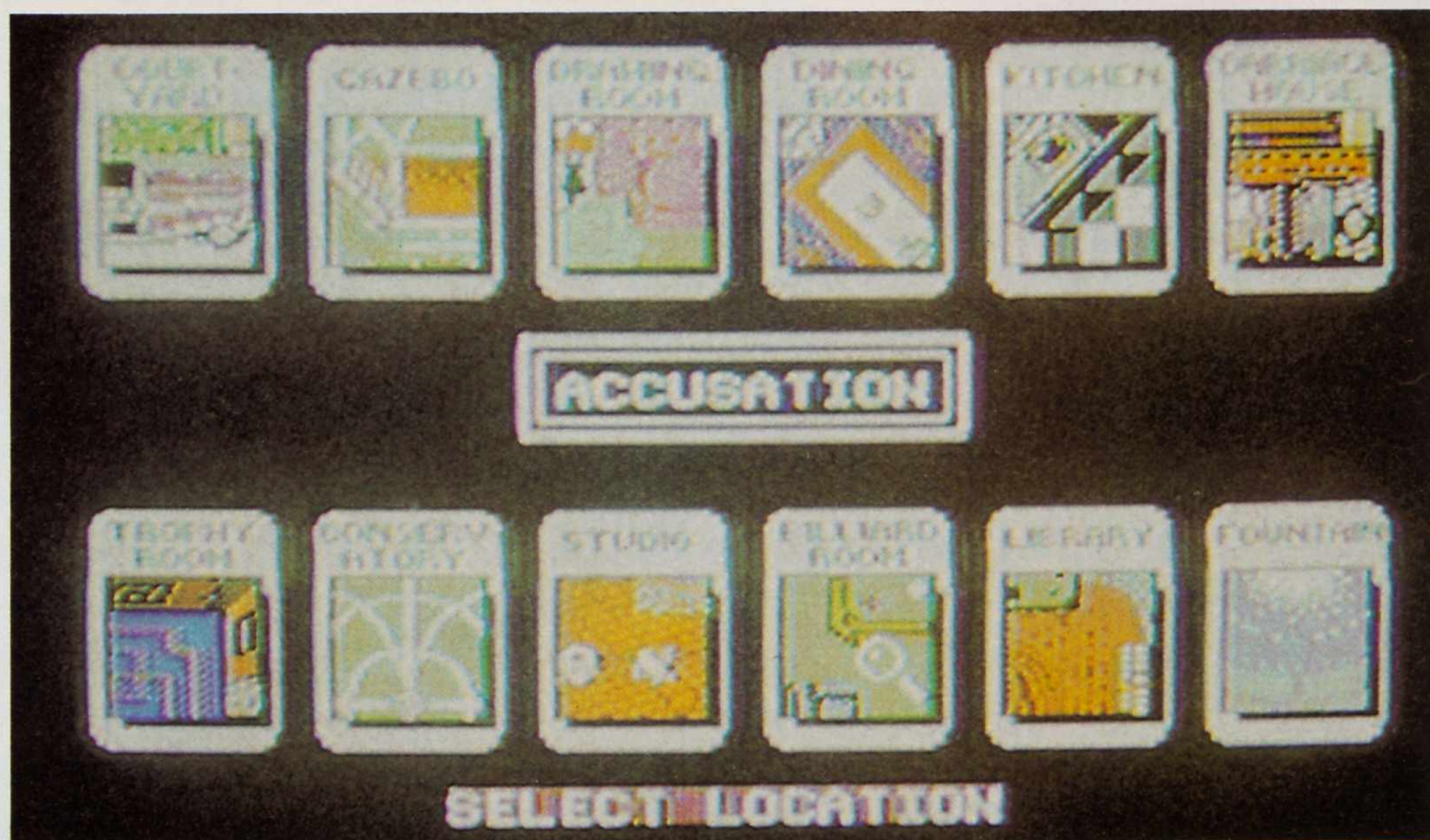
SOUNDBLASTER 338.-
NEU: incl. VOICE EDITOR
 Original dt. Handbuch v. Distributor
375.- + SOUNDBLASTER
STEREO CHIPS
AdLib SOUNDCARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

A-10 TANK KILLER	81.90
BANE O. COSMIC FORCE	65.90
BATTLESTORM	65.90
■ BLUE MAX	78.90
BUCK ROGERS	71.90
CENTURIO, DEF. O. ROM	65.90
■ CHIP CHALLENGE	75.90
CHUCK YEAGERS AFT. 2	71.90
■ COMMAND H.Q.	88.90
CONQUEST-CAMELOT	84.90
COUNTDOWN	63.90
DAS BOOT	78.90
DEATH KNIGHT O. KRYN	69.90
DICK TRACY	65.90
DRACHEN VON LARS dt.	61.90
■ EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA dt.	89.90
■ ELITE PLUS VGA dt.	82.90
FLIGHT O. INTRUDER dt.	88.90
GREAT COURTS II	73.90
HARD DRIVIN 2	69.90
INDIANA JONES III dt.	69.90
KINGS QUEST V VGA	94.90
K. L. A. X dt.	59.90
■ KNIGHTS OF THE SKY	69.90
LARRY 3 dt. Version	83.90
LEMMINGS	59.90
LOOM dt.	69.90
■ LIGHTSPEED	69.00
■ MONKEY ISLAND dt. VGA	83.90
M.U.D.S.	71.90
MIG 29 - FULCRUM	79.90
NAM dt.	82.90
NIGHTSHIFT LUCASFILM dt.	53.90
PGA TOUR GOLF	65.90
■ QUEST FOR GLORY II	79.90
RALE GLAU EDITION	70.90
RAILROAD TYCOON dt.	82.90
■ RED BARON	84.90
RISE O.T. DRAGON SIERRA	83.90
SHANGHAI II	75.90
SILENT SERVICE II dt.	82.90
■ SIM EARTH dt.	87.90
SORC. GET ALL TH. GIRL	64.90
SPACE QUEST III DEUTSCH	82.90
■ SPACE QUEST IV VGA	82.90
SUPREMACY	81.90
THEXDER II-FIRE HAWK	62.90
ULTIMA VI	79.90
■ U.M.S. II dt.	82.90
WARLORDS	64.90
WING COMMANDER AT	78.90
MISSION DISK	37.90
NUR PC GAMES!	

Okay Soft

AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
 TELEFON 09674/1279
 FAX 09674/1294

Cluedo Master Detective



USA. Da die Amis nichts belassen können wie es ist, haben sie auch dieses Spiel mit mehr Mordwaffen, mehreren Räumen und ein paar mehr Verdächtigen versehen.

Unter den neuen Verdächtigen befinden sich Mme. Rose, Sgt. Gray, M. Brunette und Miss Peach. Zusätzlich haben Sie einen Schraubenschlüssel, etwas Gift

nes anderen Spielers zu werfen. Wollen Sie sich Ihre Hinweistafeln ansehen, könnte es Probleme geben, da Sie dann Ihre Mitspieler bitten müssen, wegzusehen.

Eine weitere unübliche Eigenschaft hat das Spiel bei einer Vermutung. Bisher wurde immer von dem Spieler zu Ihrer Rechten (oder der daneben) eine Karte ge-

Mitspieler und Sie haben ein sehr schnelles Spiel. Sind die Computerspieler auf der untersten von drei Stufen, können Sie dieses Spiel in unter fünf Minuten gewinnen.

Etwas Atmosphäre wird durch die Bemerkungen der Computerspieler eingehaucht. Daneben erhält man dadurch auch Hinweise, wie der Computerspieler vorankommt. Die Darstellung des Spielbrettes ist durch die zwölf Spieler etwas überfüllt. Einzige Kritik betrifft den Sound. Dieser klingt ziemlich verstimmt, und könnte eher aus einem Nebelhorn stammen.

Adrian Pumphrey



und ein Hufeisen (welches nicht jedem Glück bringt). Daneben noch ein paar neue Orte außerhalb, wie Gazebo, Fountain und Courtyard. Es gibt immer noch die geheimen Gänge zwischen einigen Orten, jedoch erhalten Sie nun auch Hinweistafeln. Eine solche Tafel erlaubt es Ihnen, einen Blick in die Karten ei-

zeigt, die Ihre Vermutung widerlegt. Nun zeigen alle Spieler, die Ihre Theorie widerlegen können, die entsprechende Karte. Das bedeutet, mit einer einzigen Vermutung sind Sie in der Lage, eine Waffen-, Zimmer und Personenkarte gleichzeitig zu sehen. Verbinden Sie diese Möglichkeit mit einem Blick in die Karten ihrer

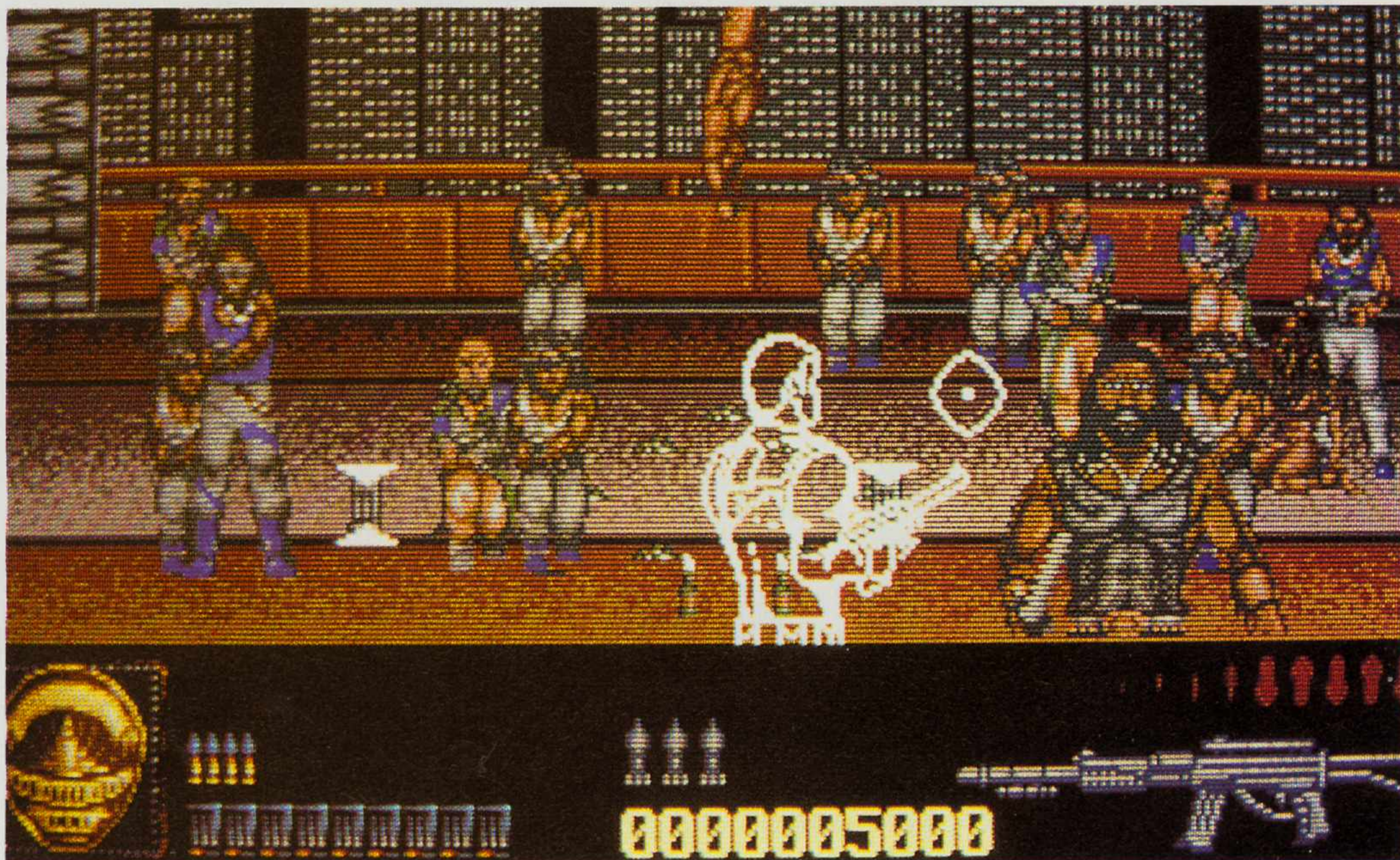


Als ich vor einigen Jahren zum ersten Mal den Streifen Predator sah, hatte ich Angst, alleine durch den Wald zu gehen. Seitdem erinnert mich das Rascheln der Zweige an den halb-sichtbaren Predator von einem anderen Planeten, der kam, um mich mit seiner Laserwaffe zu töten.



Da ich ein großer Fan von Arnold Schwarzenegger bin, ist es nicht verwunderlich, daß ich drei Mal in dem Film war. Das gleichnamige Spiel habe ich auch nur unterbrochen, um etwa die Katze zu füttern.

PREDATOR 2



Bei diesem Ballerspiel konnte man Arnolds Spiegelbild in seiner üblichen Art über den Bildschirm laufen-

sehen. Auch in 'Predator II' gibt es viele Muskeln zu sehen. Wenn Sie jedoch Arnold sehen wollen, werden

Straßen von Los Angeles. Rivalisierende Drogenkartelle aus Jamaica und Kolumbien liefern sich



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

Titel: PT 5/91

C-64 Amiga Atari PC

A-10 Tank Killer	-	--	82,90	--	82,90
Antares	DV	--	69,90*	--	--
Back to the Future 3	DA	42,90*	65,90	65,90	65,90*
Bards Tale 3	DA	49,90	69,90	--	76,90
Battlestorm	DA	42,90*	69,90	69,90	69,90
Brat	DA	--	65,90*	65,90*	--
Chaos strikes back	DV	--	65,90	65,90	--
Chuck Yeagers V. 2	DA	--	69,90	69,90	76,90
Cybercon 3	DA	--	65,90*	65,90*	76,90*
Death Knights of Krynn		60,90	76,90*	--	76,90
Drachen von Laas	DV	--	65,90	65,90	65,90
Elite Plus	DA	--	--	--	89,90
Eye of the Beholder	DV	--	76,90*	--	76,90
Feudal Lords	DA	--	69,90	--	--
Flight of the Intruder	DA	--	76,90*	76,90*	89,90
Gods	DA	--	65,90	65,90*	--
Hill Street Blues	DV	--	69,90	69,90	69,90*
Killing Cloud	DA	--	65,90	65,90	--
Midwinter 2		--	a.A.	a.A.	a.A.
NAM 1965-75	DA	--	76,90	76,90	89,90
Navy Seals	DA	--	69,90*	69,90	--
PGA Tour Golf	DA	--	69,90	--	69,90
Predator 2	DA	--	65,90*	65,90*	65,90*
Railroad Tycoon	DV	--	82,90*	--	82,90
Secret of Monkey Island	DV	--	76,90*	76,90*	89,90
Sim Earth	DV	--	--	--	89,90
Ski or die	DA	42,90	69,90	--	69,90
Skull & Crossbones	DA	--	69,90	69,90	69,90*
Speedball 2	DA	--	69,90	69,90	--
Sorcerer get all	--	--	--	--	76,90
Super Cars 2	DA	--	65,90	65,90*	--
Super Monaco Grand Prix	DA	42,90	65,90	--	--
Supremacy	DA	44,90	66,90	66,90	89,90
Turrican 2	DA	42,90	65,90	65,90	--
U.M.S. 2	DA	--	76,90	76,90	89,90
Warlock The Avenger	DA	42,90	65,90	65,90	--
Wonderland	DA	--	76,90	76,90*	82,90
Zarathrute	DA	--	65,90	65,90*	--

ACHTUNG - SONDERAKTION !

Wenn Sie bei Ihrer Bestellung uns mitteilen, daß Sie auf die

Zeitschrift "PLAY TIME"

bestellen, bekommen Sie auf Ihre Bestellung: **2 DM Rabatt.**

Vorbestellungen:

Spiele, die mit einem * gekennzeichnet sind, waren bei Anzeigenschluß (20. 4. '91) noch nicht lieferbar. Diese Spiele können SIE jetzt schon bestellen, und werden am selben Tag nach Erscheinen ausgeliefert! Vielleicht sind SIE schon da!

Lösungsbücher:

Cadaver	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	dt.	19,90
Dragon Wars		29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
ELVIRA	dt.	29,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Kings Quest 1-5 je	dt.	29,90
Legend of Fairhail	dt.	29,90
OperationStealth	dt.	29,90
Secret of Monkey	dt.	29,90
Ultima 6	dt.	29,90

Andere Bücher auf Anfrage !

DA = deutsche Anleitung
DV = komp. in deutsch
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Ladengeschäft

Spiel & Hobby

Marktplatz 29

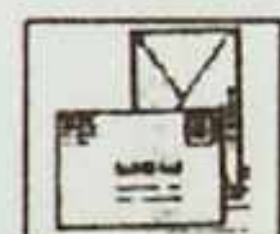
6231 Schwalbach /Ts.

Versandabteilung



Tel. 0 61 96 / 32 76

Aktuelle Preisliste



Für folgende Systeme:

Amiga, C-64, PC, Atari, Gameboy, Sega Mega D, nur gegen frankierten Rückumschlag erhältlich.

Versandkosten

NN: 8,00 VK: 4,00

Versandkosten FREI:

Bestellung ab: 90,00

Nur bei lieferbaren Artikeln gültig !!!

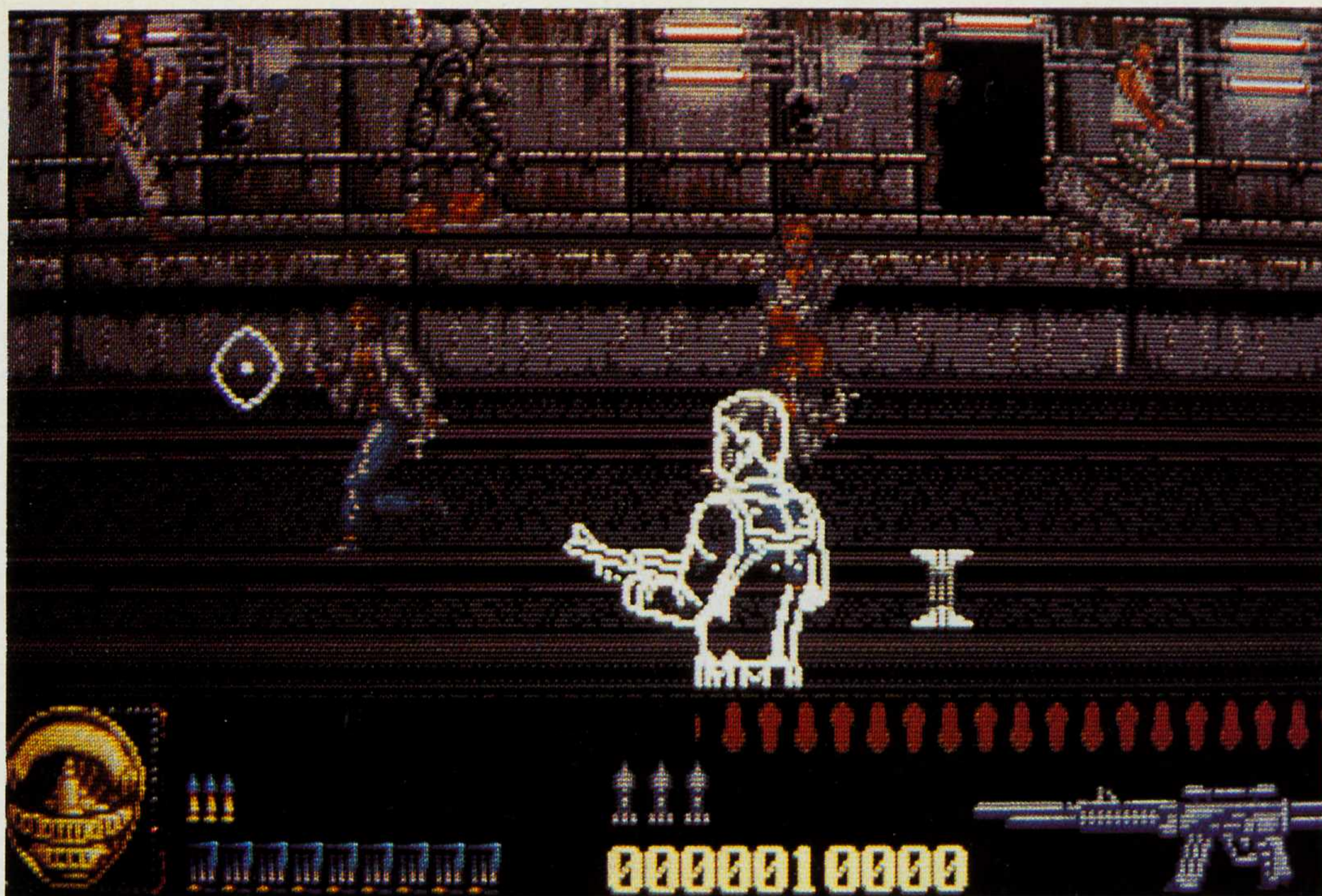


Sie noch etwas auf die gleichnamige Kinoversion warten müssen.

Leider ist im Spiel nichts von ihm zu sehen. Grund dafür ist eine Neugestaltung des Spieles. Die Aufmachung erinnert an 'Operation Wolf'. Vor einem durchsichtigen Cop, Harrigan, scrollt der Bildschirm von links nach rechts. Mit Ihrer Maus können Sie Mitglieder von Drogenbanden ins Ziel nehmen. Die Geschichte spielt im Sommer des Jahres 1997 auf den

Straßenschlachten mit der Polizei. In der Rolle des Detective-Lieutenant Mike Harrigan haben Sie Mühe, mit diesen Problemen fertig zu werden. Doch da gibt es etwas schleichendes, unsichtbares und tödliches das Ihnen noch weitaus mehr Sorgen bereiten wird.

Es jagt Menschen einfach so, als Sport. Aus FBI-Berichten entnehmen Sie die Aussagen des einzigen Überlebenden eines Angriffes vor zehn Jahren in Mittelamerika. Darin wird er-



zählt, das Ungeheuer sei in der Lage, sich vollständig zu tarnen. Kugeln könnten diesem Horror auf Beinen nichts anhaben. Während sich Harrigan nun seinen Weg durch vier Level freischießen muß, darf er den Predator nicht treffen. Der erste Level spielt in den gewalt gefüllten Straßen von L.A., wo ein Haufen Krimineller nur darauf wartet, Sie abzuschießen.

In diesem und allen nachfolgenden Leveln sind Sie mit Ihrer 45er Magnum Automatic und 5 Magazinen be-

waffnet. Da es für Sie viel zu Schießen gibt, können Sie neue Munition auf dem Spielfeld sammeln. Darunter befinden sich auch Raketen, Gewehre und andere Waffen. Sie können immer nur eine benutzen, daher ist es wichtig, sich die Raketen für wirklich große Ziele aufzuheben.

Zum Beispiel, wenn ein Bus voller Killer auf Sie zugefahren kommt, Scharfschützen aus dem Hinterhalt auf Sie schießen und weitere Ganoven hinter Kisten lauern. Vergessen Sie auf keinen

Fall, daß Sie das Dreieck in der Bildschirmmitte nicht treffen dürfen. Daneben sollten Sie auch keine Frauen und Polizisten treffen. Ich bin kein großer Fan von solchen Spielen, da ich im Grunde eine friedliche Seele bin. Viele andere Leute mögen jedoch dieses blutige Spiel, schon wegen dem weichen Scrolling und der vielen Action.

Die Graphiken sind für einen ST recht bunt, die Umgebung ändert sich mit jedem Level. Besteht der Predator im ersten Level nur

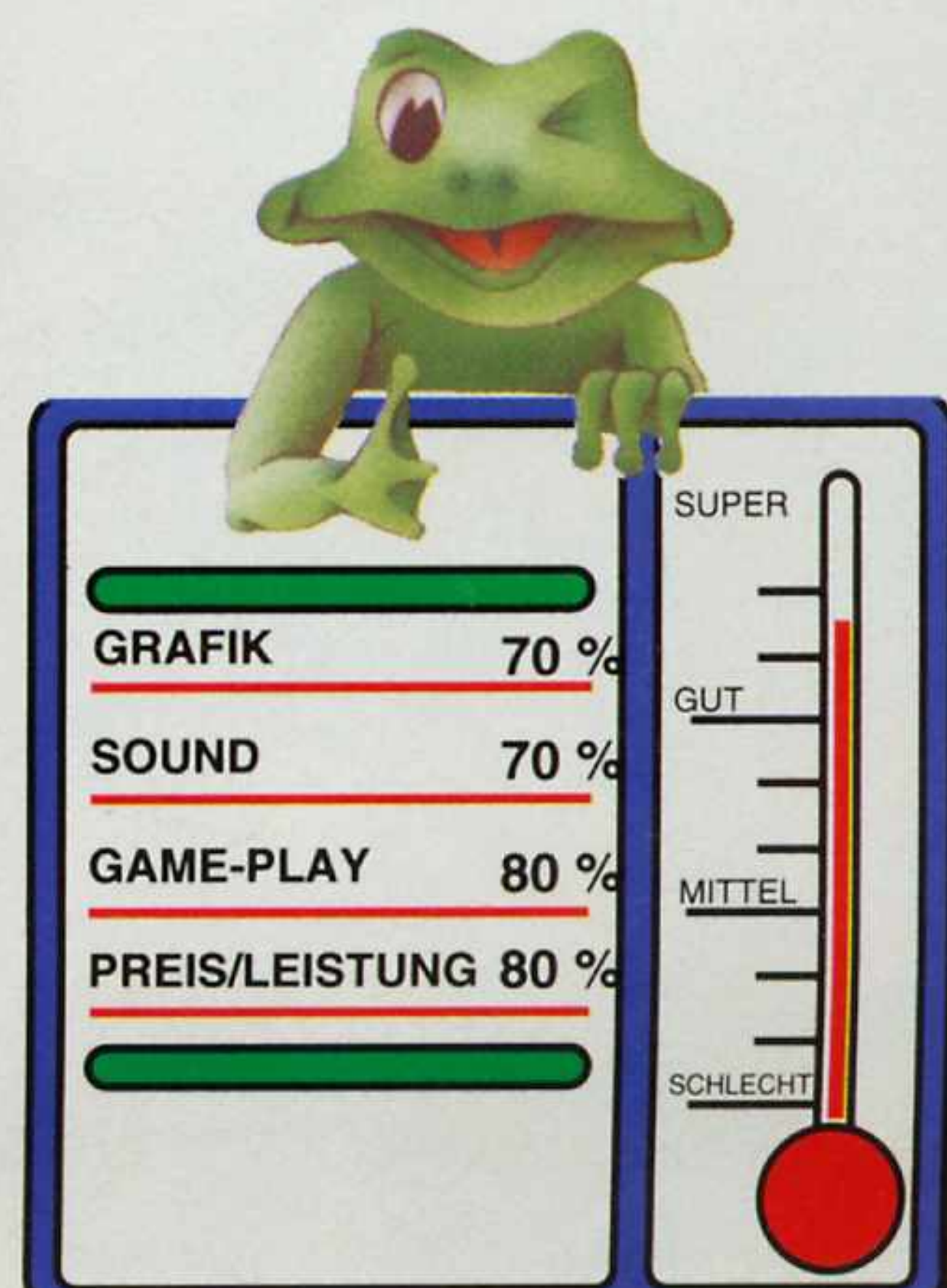
aus einem verschwommenen Dreieck, so kriegen Sie im Verlauf des Spieles mehr und mehr von seinem schrecklichen Aussehen zu Gesicht. Im dritten Level offenbart er sich Ihnen in der U-Bahn, im vierten Level müssen Sie dann das FBI vor seinen Angriffen schützen. Versuchen Sie, mehr auszuteilen, als Sie einstecken, da Sie sonst aus verständlicher Weise zu viel Energie verlieren würden.

Unglücklicher Weise ist das leichter gesagt, als getan, da Sie von sovielen Seiten unter Feuer genommen werden. Zur Erleichterung sind Energiepunkte über den ganzen Schirm verteilt, die Sie stärken. Eine Schande ist es, wenn Sie ihre Dienstmarke verlieren weil Sie zu viele Unschuldige, wie etwa die Texaner in Level 2, getroffen haben. Das ist manchmal gar nicht so leicht, da diese Personen in Ihrem Schußfeld stehen.

Wenn Sie solche Schießspiele mögen, ist Predator II genau das Richtige für Sie. Wollen Sie jedoch Arnold's Muskeln sehen, schauen Sie sich lieber den Film an.

Spaß beiseite, dies ist ein spielbares Spiel, auch wenn es nicht so dramatisch wie Operation Wolf ist.

Kerry Culbert



Hat es sich bei UMS um eine reine taktische Militärsimulation gehandelt, so ist sein Nachfolger, UMS II, um einiges komplexer geworden.



nen Krieg auslösen könnte. Der Spieler hat die Möglichkeit, daß Spiel an seine Bedürfnisse anzupassen. Die Steuerung des Spieles erfolgt mit der Maus über drop-down-Menues. Ferner sind viele Tasten mit den wichtigsten Funktionen belegt. Manche der Menuepunkte führen zu weiteren Windows mit einer großen Auswahl an Befehlen.

Auf der Menueleiste sind, von links nach rechts, folgende Optionen: File, Level, Map, Display, Phases

UMS II

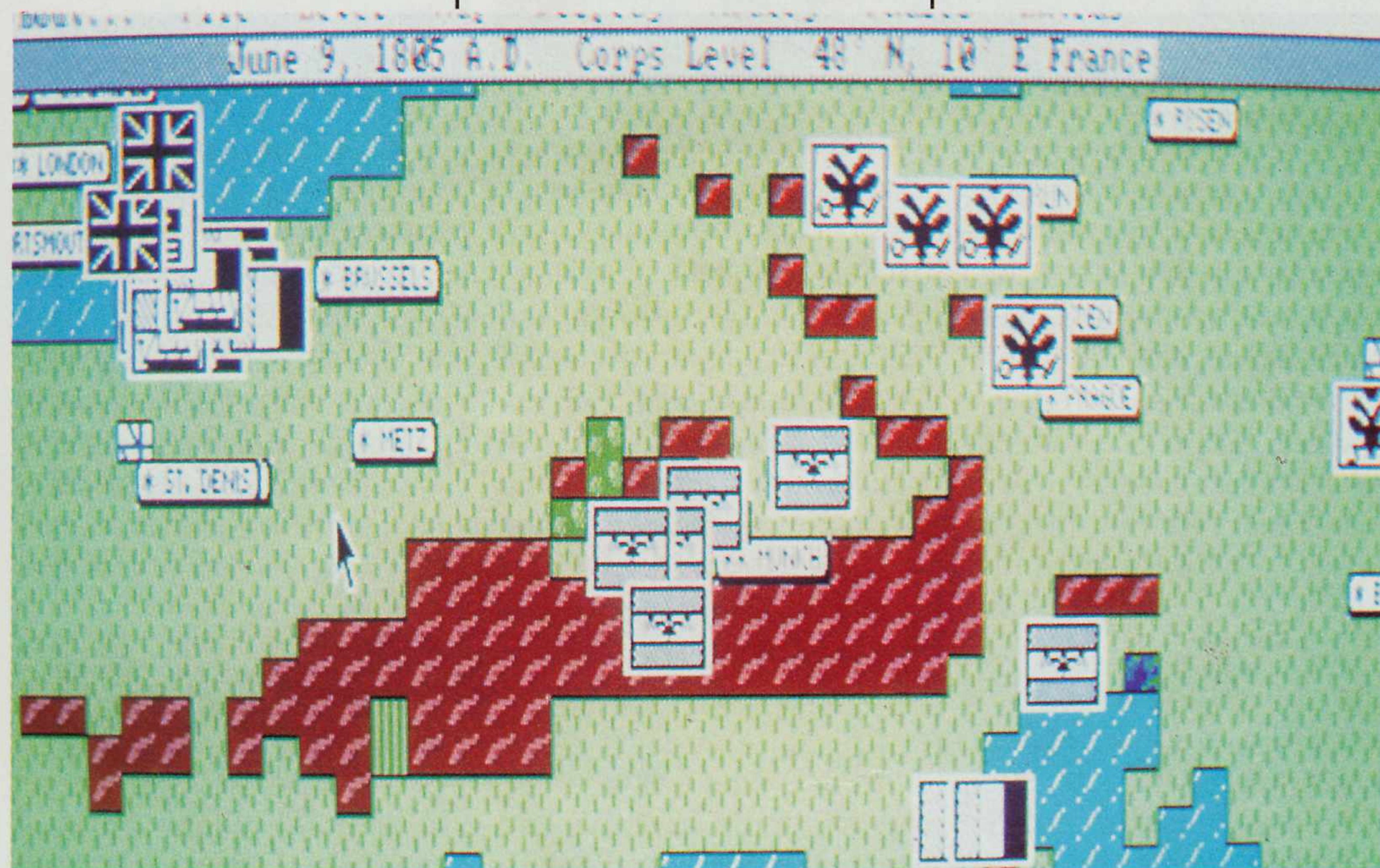
die 'Operation Overlord' aus dem zweiten Weltkrieg verfügbar. Außerdem kann von hier aus der Spielstand auf einem Epson oder Atari-Drucker gedruckt werden. Mit den nächsten drei Op-

und wie der Name schon sagt, modifizieren Sie damit Ihr Szenario. Die Art und Weise, mit der die Schlachten entschieden werden ist im Handbuch beschrieben und hängt von verschiedenen Faktoren ab.

In diesem Menue können nun die Auswirkungen der einzelnen Faktoren, wie Moral, Führungskraft und Landschaft auf das Gesamtergebnis geändert werden. Zusätzlich erlaubt Ihnen die 'master control' alles im Spiel zu verändern. Darunter befindet sich die Stärke Ihrer Einheiten, Preise für verschiedene Güter oder etwa das Wetter. 'Phases' ist die wohl wichtigste Option, weil über dieses Menue alle Güter und Nationen befehligt werden. Über die 'Orders' Option geben Sie Befehle an Ihre Streitkräfte, legen den Staatshaushalt und die Produktion fest oder beeinflussen die Politik.

Steuereinnahmen können Sie zugunsten einer Stadt oder Region verwenden, um dadurch neue Truppen zu rekrutieren oder Häfen und Stützpunkte bauen. Die 'diplomacy' Option zeigt Beziehungen zu anderen Ländern und erlaubt dem Spieler, eine Beziehung zu ändern.

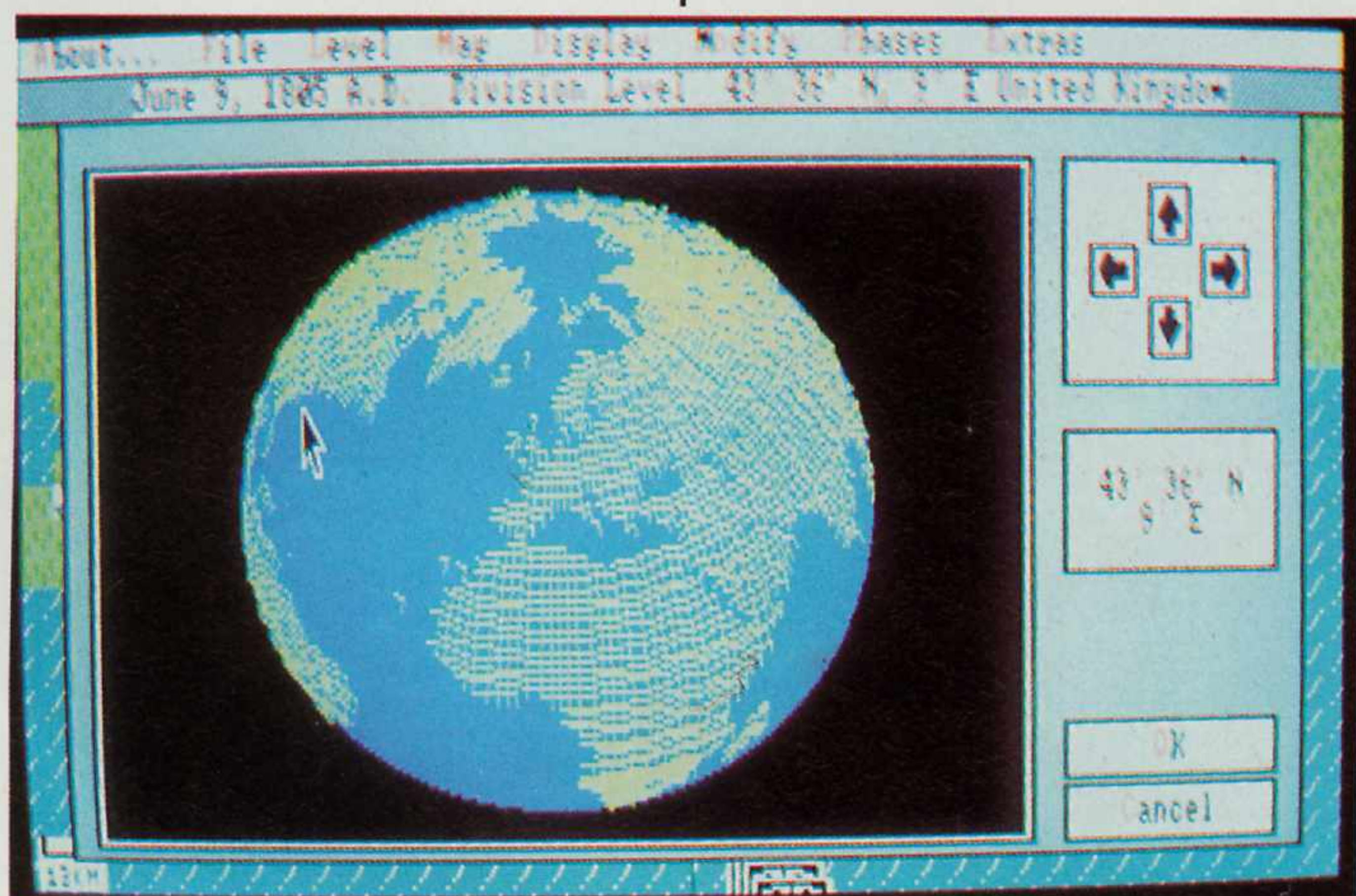
Mit der 'move unit' Funktion lassen sich Einheiten verschieben, jedoch ist es meist einfacher, die Maus zu benutzen. Wenn Sie eine Einheit mit der Maus anklicken, erscheint ein Fenster mit den Daten, ein weiteres mit den verschie-

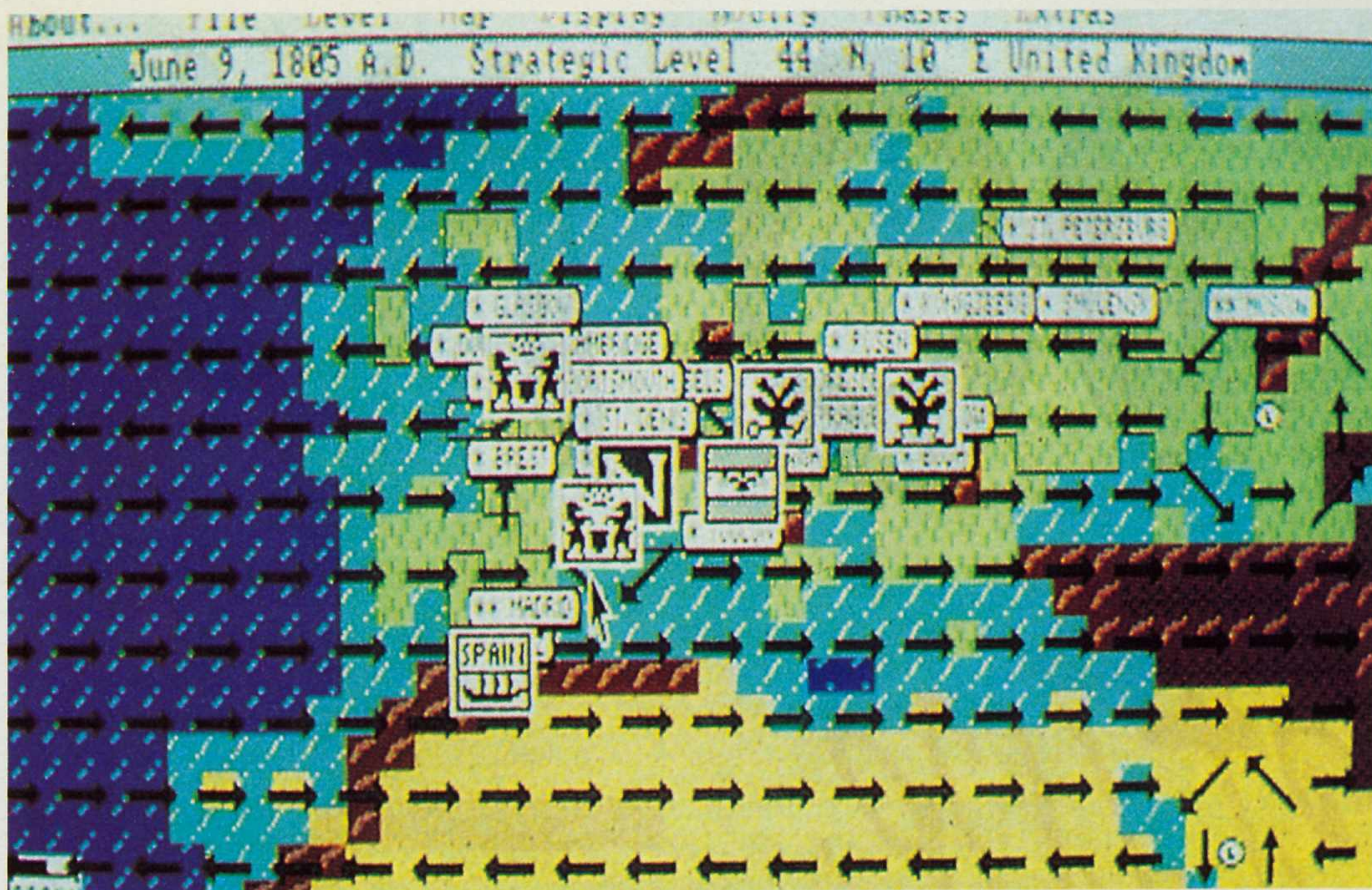


In dieser strategisch-logistischen Simulation kann, wenn nötig, die ganze Welt mit einbezogen werden. UMS II ist die umfassendste und detaillierteste Simulation dieser Art, die ich je gesehen habe. So beinhaltet sie jeden nur erdenklichen Faktor, der ei-

und Extras. Die File Option ist für die Programmauswahl zuständig und ermöglicht das Laden und Sichern von Szenarios. Drei Szenarios werden bereits mit der Simulation ausgeliefert. Neben den alexandrischen Feldzügen oder den napoleonischen Kriegen ist noch

tionen läßt sich der Level und die Darstellung einstellen. Im 'Level' Menue stellt man den Maßstab der Karte ein, im 'Map' Menue läßt sich einstellen, welches Gebiet auf der Karte zu sehen ist. Das 'Display' Menue ermöglicht Ihnen einzustellen, welche Informationen auf der Karte zu sehen sind. Um hier nicht den Rahmen zu sprengen entfällt eine genaue Auflistung aller Möglichkeiten. Begnügen Sie sich mit dem Wissen, daß Sie den Kartenmaßstab von 'global' bis '50 Meilen' wählen können. Sie können sich, von der Temperatur an jedem beliebigen Ort bis zu der Lage von Hauptstraßen und Flüssen, alles auf der Karte darstellen lassen. 'Modify' ist der nächste Menuepunkt,





denen Möglichkeiten. Die Anweisungen sind von Einheit zu Einheit verschieden, aber dennoch so, daß jede Eventualität möglich ist. Um nicht mit jeder Einheit extra arbeiten zu müssen, lassen sich mehrere unter einem Führer zusammenfassen. Dadurch ist es ausreichend, nur dem Führer eine Anweisung zu geben. Diese Befehlsstruktur ist mehrlagig, so daß z.B. ein Marschbefehl an Napoleon von diesem an seine Generäle weitergegeben wird.

Diese wiederum ihre Colonels anweisen, die dann ihre Brigaden befehligen,...

und so weiter. Es gibt zwar keine Option, um sich sein Szenario selbst zu entwerfen doch die drei vorhandenen können auf vielfältige Weise verändert werden. Jedes Szenario beinhaltet zahlreiche Länder welche je von einem Spieler oder dem Computer übernommen werden können. Deshalb sind alle möglichen Kombinationen aus Spielern und Computergesteuerten Ländern möglich. Auch die Bedingungen für den Sieg lassen sich ändern, um so verschiedene Strategien verwenden zu können. Soviel zu der Steuerung, doch nun zum äußeren Er-

scheinungsbild. Leider ist die Darstellung und der Sound nicht so gelungen, wie die Steuerung. Die Landkarte ist sehr unübersichtlich, selbst wenn nur wenig dargestellt werden soll.

Befinden sich mehr Informationen auf der Karte, ist es ein absolutes Wirrwar. Eine Lösung ist, sich die Informationen nur dann zeigen zu lassen, wenn sie gebraucht werden, und den Maßstab anzupassen. Dieses Verfahren bringt aber weitere Schwierigkeiten mit sich: Die langsame Darstellung. Sie sehen dann nämlich, wie der Rechner Käst-

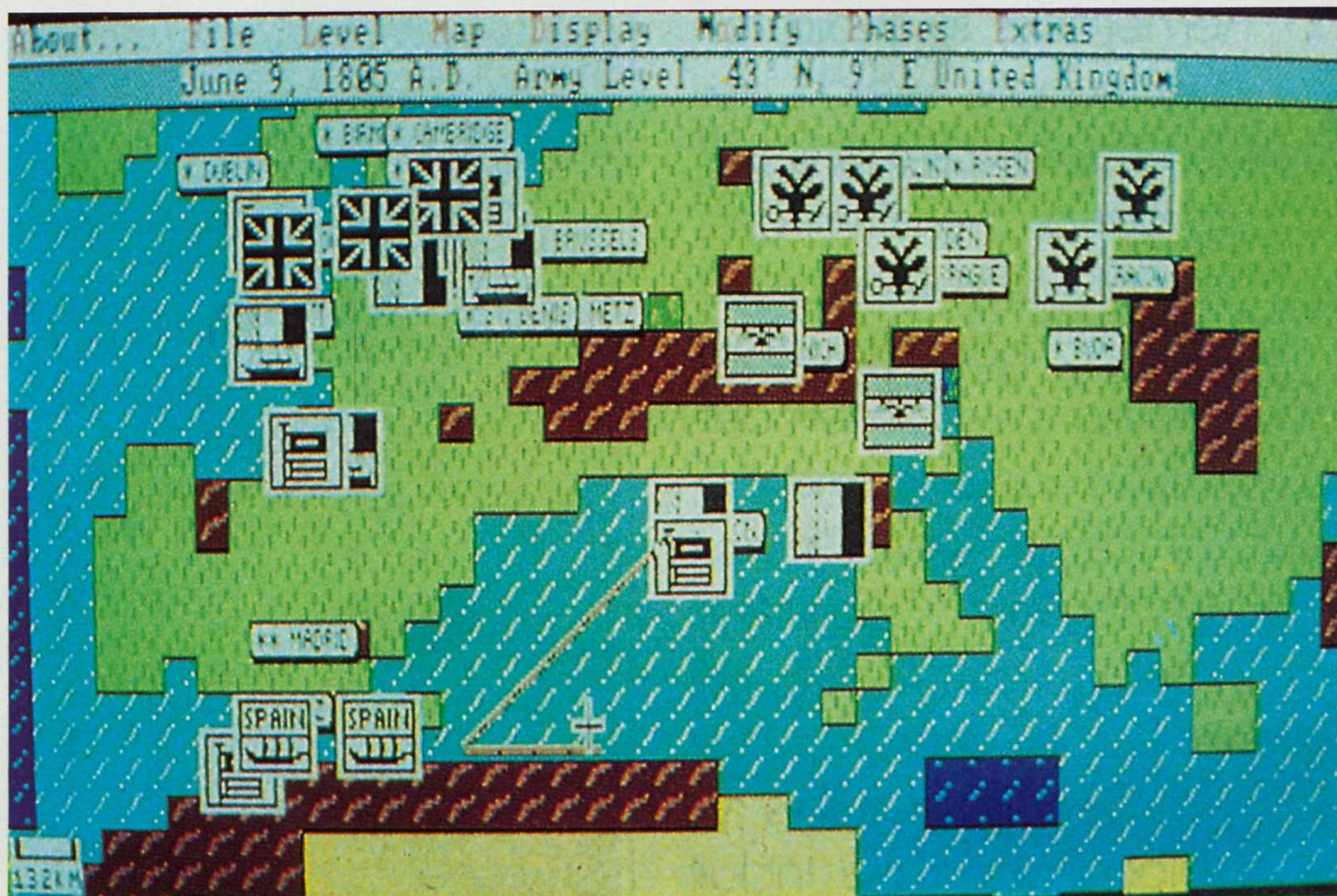
chen für Kästchen der Karte aufbaut.

Sind Sie ein geduldiger Mensch, macht es Ihnen vielleicht nicht so viel aus. Ansonsten werden Sie wohl ungeduldig mit den Fingern auf den Tisch klopfen. Neben der langsamen Graphik sind auch die Rechenroutinen sehr zeitaufwendig, wenn man bedenkt, daß der Rechner bis zu einhundert Länder verwalten muß.

Sind Sie ein Freund komplexer Spiele, ist UMS II genau das richtige für Sie. Rechnen Sie aber mit unsauberen Landkarten und langen Wartezeiten. Dies ist sicherlich die komplizierteste Kriegssimulation, die ich je sah.

An sich wäre es ein fantastisches Spiel, doch wird es durch die Geschwindigkeit in seiner Qualität stark gemindert.

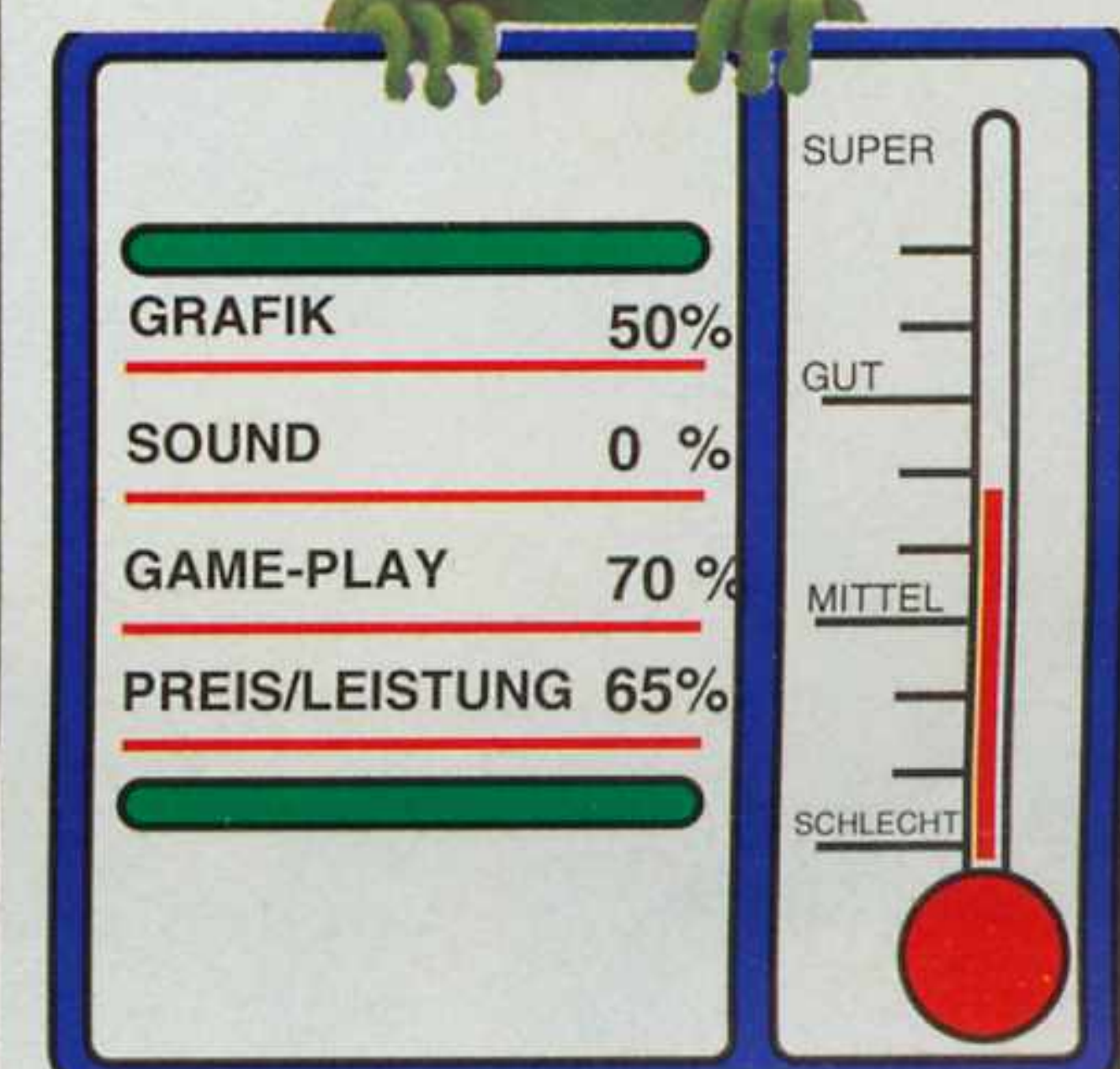
Mark Ulyatt



PC

'UMS II' auf dem PC zu spielen war noch frustrierender als auf dem ST.

Mit einer EGA Karte war die Landkarte sauber und leicht lesbar. An der Tatsache jedoch, daß auch hier die Graphikausgabe und das Spiel selbst sehr langsam sind, ändert auch ein schnellerer als unser 8 MHz PC nicht viel.





MERCHANT COLONIES

Kolonialisierung ist, für Sie als fleißigen Händler, die einzige Möglichkeit um an etwas Reichtum zu kommen.

Natürlich können Sie auch in ein anderes Land einmarschieren, um durch Brandschatzung reich zu werden. Voraussetzung ist aber eine entsprechend starke Streitmacht. In Anbetracht von Piraten, einem übervorsichtigen Manager und unerforschten Ländern, erreichen Sie nur bei guter Vorausplanung Ihr Ziel.

Nichts läßt einen Händler schneller scheitern, als Fehlinvestitionen in unrentable Unternehmungen. Bevor Sie Einnahmen verzeichnen können, müssen Kolonien gegründet werden. Dazu stehen Ihnen drei verschiedene Arten von Schiffen, mit jeweils unterschiedlicher Bewaffnung und Frachtraum zur Verfügung. Kaufen Sie sich eines und versenden Sie Ihre Arbeiter. Es stehen Ihnen sieben unterschiedliche Kolonisten mit verschiedenen

Aufgaben bereit. Der Siedler ist grundlegend wichtig, um Land fruchtbar zu machen.

Mit der Ernte können Sie dann Handel treiben. Soldaten schützen ihre Bürger vor Angriffen der Eingeborenen und anderen Händlern, Abenteurer suchen verschiedene Mineralvorkommen, Arbeiter verwan-

für seine Zeit und Anstrengung bezahlt werden. Nur eine Mischung aus verschiedenen Geschäften wird eine Kolonie zum Erfolg führen. Ist das Schiff segelklar, müssen Sie ein Ziel auswählen.

Mit der Maus können Sie nun Ihr Ziel bestimmen. Der Globus bietet Ihnen die meisten Möglichkeiten. Durch



deln ihr Rohmaterial in gewinnbringendere Güter, Lehrer unterrichten die Eingeborenen, bauen Kaufhäuser für ihren Güteüberschuß und Ingenieure schließlich bauen Brücken über unüberwindliche Gewässer. Jeder Siedler muß

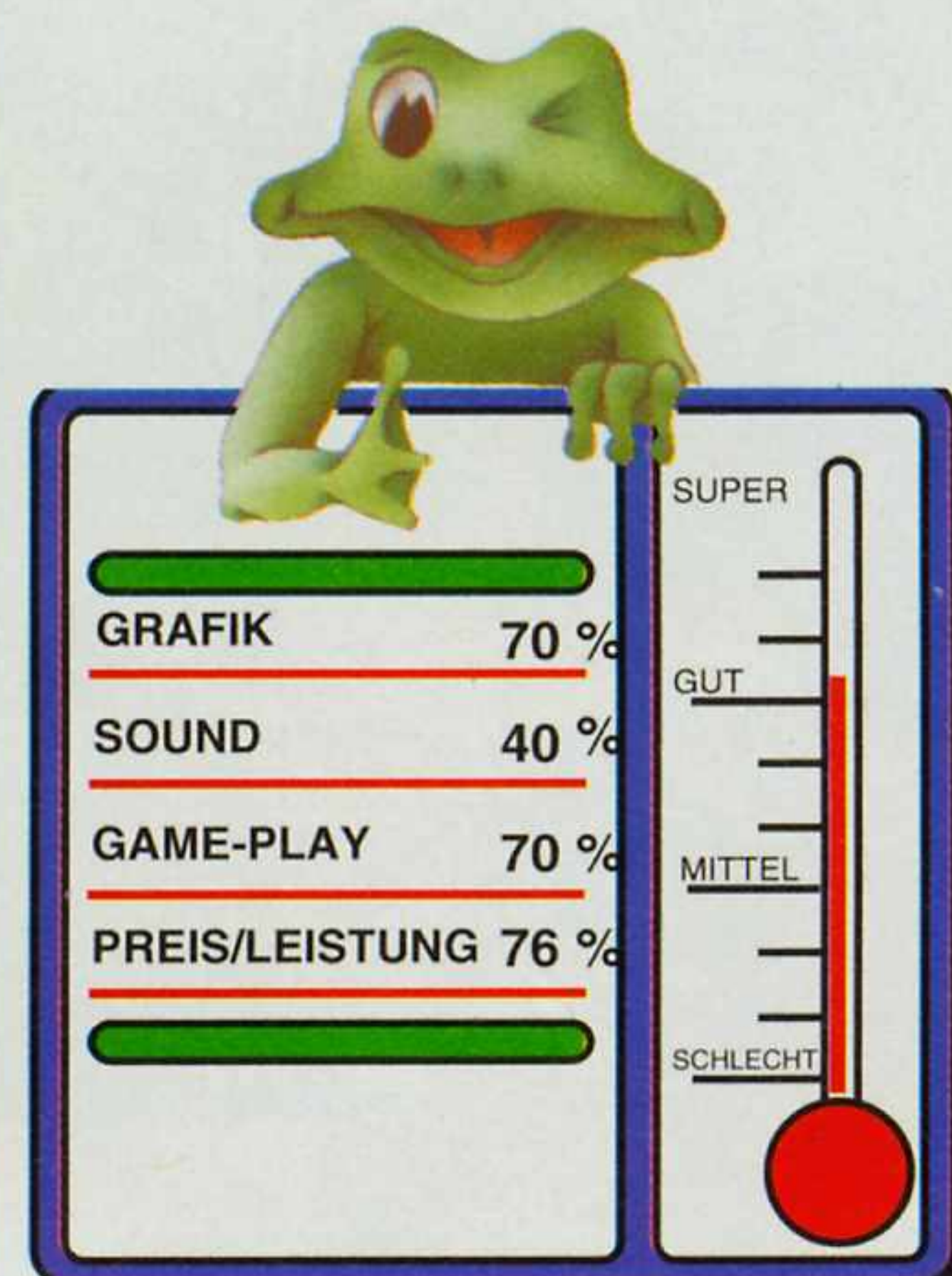
dessen Anwahl erscheint eine Weltkarte auf dem Bildschirm. Nun können Sie sich gewünschte Gebiete herausvergrößern. Sie können nur an einem Hafen anlegen. Befindet sich am Anfang eine Vielzahl unbebauter Häfen auf der Karte so

wird es im weiteren Spielverlauf immer schwieriger, eine Landungstätte zu finden.

Es gibt zwei Formen der Navigation. Um in die Nähe Ihres Heimathafens zu gelangen, können Sie drei Orientierungspunkte für Ihr Schiff festlegen. Danach müssen Sie Ihr Schiff mit Hilfe eines Streckenpunktes auf einer Vergrößerung der Karte zu Ihrem Hafen lotsen. Nach dem Anlegen verteilen Sie Ihre Siedler nach dem gleichen Verfahren. Sobald Sie einen Siedler anklicken, können Sie ihn bauen lassen. Machen Sie das aber nur, wenn Ihnen durch ein Icon gezeigt wird, daß es sich um fruchtbares Land handelt. Produzieren Ihre Kolonien endlich Waren, können Sie die Märkte nach guten Preisen absuchen.

Der Hersteller hat nicht gerade einen guten Ruf, doch dieses Spiel kommt seinem gesteckten Ziel recht nah. Es ist ein wirklich gutes Strategiespiel, auch, weil es in verschiedenen Sprachen zu haben ist.

Adrian Pumphrey



Programm	Amiga	Atari	IBM	C 64 Disk
3 D Konstr. Kit	119,95	119,95	119,95	-
Animation Studio	249,95	-	-	-
688 Attack Sub	64,95	-	74,95	-
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95	-
Aces o. t. Great War	74,95	74,95	87,95	-
Accolade in Action	74,95	-	74,95	49,95
Adidas Championship	59,95	-	-	44,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95	-
Airline Transp. Pilot	-	-	87,95	-
Alcatraz	64,95	64,95	64,95	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	-
Apprentice	56,95	56,95	-	37,95
Atomino	62,95	62,95	67,95	37,95
Atomix	54,95	39,95	58,95	34,95
Awesome (m. T-Shirt)	79,95	-	-	-
B. A. T.	89,95	84,95	79,95	54,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95	44,95
Back to the Future III	69,95	69,95	-	-
Back to the Golden Age	74,95	74,95	-	-
Bad Lands	59,95	59,95	54,95	39,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	-
Bane o. t. Cosmic Force	89,95	-	89,95	-
Bards Tale II	64,95	-	54,95	44,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95	48,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	-
Battle Master	74,95	69,95	74,95	-
Battle Storm	64,95	64,95	64,95	-
Betrayal	72,95	72,95	79,95	59,95
Big Bang	39,95	39,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95	-
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	-
Blockout	64,95	64,95	69,95	-
Blue Max	74,95	-	79,95	-
Börsenfieber	64,95	69,95	64,95	49,95
Bomber	74,95	74,95	84,95	49,95
Bomber Mission	44,95	44,95	44,95	-
Brainblaster	59,95	59,95	59,95	44,95
Buck Rogers engl.	74,95	-	74,95	64,95
Buck Rogers dtsh.	94,95	-	94,95	84,95
Budokan	69,95	-	69,95	-
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	-
Cadaver	69,95	69,95	64,95	-
Captive	67,95	67,95	67,95	-
Car Vup	69,95	69,95	-	-
Carthage	62,95	-	-	-
Cash	62,95	-	-	-
Castle Master	59,95	59,95	69,95	44,95
Centurion Def. o. Rome	67,95	-	67,95	-
Century	62,95	-	-	-
Challengers	74,95	74,95	74,95	-
Champions of Krynns	68,95	74,95	68,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	66,95	-
Championshiprun	62,95	62,95	-	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	-
Chase HQ II	59,95	59,95	-	49,95
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95	-
Chips challenge	64,95	64,95	74,95	-
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	49,95
Codenamed Iceman#	96,95	96,95	96,95	-
Cohort Fighting f. Rome	69,95	69,95	-	-
Colonels Bequest#	96,95	96,95	96,95	-
Combo Racer	59,95	64,95	-	-
Conquest of Camelot#	96,95	96,95	96,95	-
Cougar Force	49,95	49,95	66,95	-
Countdown	-	-	74,95	-
Crime Time	55,95	55,95	64,95	42,95
Crown	57,95	57,95	64,95	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	-
Damocles	64,95	64,95	-	-
Das Boot	74,95	-	86,95	-
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95	-
Day of the Pharaoh	69,95	69,95	69,95	-
Days of Thunder	69,95	69,95	69,95	-
Defender o. t. Earth	54,95	54,95	-	-
Der Spion d. m. liebte	52,95	52,95	64,95	36,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95	44,95
Die Unendliche Gesch. II	69,95	-	74,95	-
Dino Wars	54,95	54,95	59,95	-
Domination	54,95	54,95	-	34,95
Double Dragon 2	49,95	49,95	54,95	42,95
Drach von Laas	64,95	-	-	-
Dragon Wars	69,95	-	69,95	39,95
Dragonflight	79,95	79,95	-	-
Dragonstrike	74,95	-	74,95	64,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95	-
Dragon Breed	64,95	64,95	-	-
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95	44,95
Drakkhen	69,95	64,95	69,95	-
Duck Tales	64,95	64,95	64,95	-
Dungeon Master#	64,95	64,95	92,95	-
Ecco Phantoms	69,95	69,95	-	-
Elite +	-	-	84,95	-
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95	-
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	-	39,95
Epic	62,95	62,95	-	-
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95	-
Exil	64,95	64,95	-	-
Eye of the Beholder	-	-	74,95	-
Exterminator	62,95	62,95	64,95	44,95
F-15 Strike Eagle	-	-	82,95	-
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95	49,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95	-
Fatal Heritage	69,95	-	-	-
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	-	-
Feudal Lords	67,95	-	-	-
Final Battle	64,95	64,95	-	-
Final Command	68,95	68,95	68,95	-
Finale	64,95	64,95	69,95	-
Final Whistle	39,95	39,95	-	-
Flimbos Quest	64,95	64,95	-	44,95
Flight o. t. Intruder	-	-	89,95	-
Flip it and Magnose	49,95	49,95	-	-
Flood	69,95	69,95	-	-
Full Metall Planet	59,95	59,95	64,95	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95	54,95
Future Basketball	64,95	64,95	-	-
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95	-
Geisha	64,95	64,95	68,95	-
Genghis Khan	82,95	-	83,95	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95	-
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95	-
Golden Axe	69,95	62,95	-	42,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	-
Gremilins II	62,95	54,95	62,95	44,95
Gunboat	64,95	-	64,95	-
Gunship	59,95	59,95	79,95	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95	-
Hard Nova	-	-	74,95	-
Harley Davidson	74,95	-	74,95	-
Harpoon	74,95	-	98,95	-
Hillstar	69,95	66,95	64,95	54,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	-
Hot Rod	64,95	64,95	-	44,95
Icerunner	49,95	-	-	-
Immortal	69,95	69,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	72,95	-
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	-
Invest	59,95	59,95	64,95	42,95
Insects in Space	59,95	59,95	-	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95	49,95
Ishido	64,95	-	74,95	-
Island of lost Hope	54,95	-	-	-
It came from the desert#	72,95	-	72,95	-
ICFTD-ANTHEADS#	41,95	-	-	-
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95	-	49,95

GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES

*****NEUERÖFFNUNG*****

unsere Ladengeschäftes
IM WILDEN SÜDEN
seit **1. MÄRZ 91**
THE BEST OF SHOPPING

F U N N Y S O F T W A R E

OLIVER heck
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,-

Eilzuschlag DM 6,50

bei diesen Spielen Sind 1 MB erforderlich - Für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns -
nicht immer - aber immer mehr!

Programm	Amiga	Atari	IBM	C 64 Disk
Jack Nicklaus Golf Unli.	72,95	-	74,95	-
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95	42,95
James Pond	59,95	59,95	-	-
Khalaa	69,95	69,95	69,95	44,95
Kick Off II	58,95	58,95	64,95	44,95
Kind of Magic I	59,95	59,95	-	-
Kind of Magic II	59,95	59,95	-	44,95
Kind of Magic III	64,95	-	-	-
Kings Bounty	72,95	-	74,95	54,95
Kings Quest IV#	96,95	96,95	96,95	-
Klax	48,95	48,95	59,95	42,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95	-	-
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	54,95
Knights o. t. Sky	-	-	84,95	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	-
Life & Death	69,95	69,95	69,95	-
Light Corridor	58,95	58,95	74,95	-
Leisure Suit Larry II#	96,95	96,95	96,95	-
Leisure Suit Larry III#	96,95	96,95	96,95	-
Larry Triple (1-3)	139,95	149,95	-	-
Lemmings	62,95	62,95	74,95	-
Lettrix	59,95	59,95	62,95	-
Light Corridor	58,95	58,95	74,95	-
Links	-	-	86,95	-
LOGO	64,95	64,95	64,95	42,95
Loom	75,95	75,95	75,95	-
Loopz	49,95	49,95	62,95	42,95
Lord of the Rings	74,95	-	86,95	-
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95	44,95
Lords of War	49,95	-	-	-
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95	-
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-	44,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	-
Magic Fly	69,95	69,95	-	-
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	42,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	-	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95	-
Megatraveller	69,95	69,95	79,95	-
Merchant Colony	74,95	74,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95	-
Midnight Resistance	59,95	59,95	-	42,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95	-
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95	49,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	-	42,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95	-
Monty Python	59,95	59,95	69,95	43,95
M.U.D.S.	69,95	69,95	74,95	44,95
Murder	64,95	64,95	69,95	49,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95	-
Mystical	62,95	62,95	64,95	-
NAM-Vietnam	69,95	69,95	82,95	-
Narc	62,95	62,95	62,95	42,95
Navy Seals	66,95	66,95	-	-
Necronom	69,95	-	-	-
Neuromancer	69,95	-	69,95	44,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95	-
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95	39,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95	44,95
Ninja Remix	64,95	64,95	-	-
Nitro	59,95	59,95	-	-
Obitusmit T-Shirt	82,95	-	82,95	-
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95	44,95
Omnicon Conspiracy	64,95	62,95	-	-
On the Road	69,95	69,95	69,95	-
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95	-
Pang	64,95	64,95	64,95	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	-
Paradroid 98	64,95	64,95	-	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	-
Pirates	63,95	68,95	59,95	46,95
Platinum	59,95	59,95	59,95	49,95
Platinum Top 4	59,95	-	-	-
Plotting	62,95	62,95	-	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95	-
Police Quest II#	96,95	96,95	96,95	-
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95	62,95
Populous	68,95	68,95	68,95	-
Populous New Land	35,95	44,95	29,95	-
Power Monger	74,95	74,95	-	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-	-
Power Pack	69,95	69,95	-	-
Power Slide	63,95	63,95	-	-
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95	-
Projectyle	68,95	68,95	-	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.	-
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95	39,95
Puzznik	64,95	64,95	-	42,95
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95	-
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95	-
Railroad Tycoon	-	-	84,95	-
Rainbow Island	59,95	49,95	-	42,95
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	-	-
Red Baron	-	-	86,95	-
Red Lightning	74,95	74,95	74,95	-
Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	-	-
Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95	54,95
Resolution 101	64,95	64,95	64,95	-
Return of Medussa 2	66,95	66,95	-	-
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95	34,95
Rings of Medussa	64,95	64,95	64,95	46,95

Programm	Amiga	Atari	IBM	C 64 Disk
Riders of Rohan	62.95	62.95	79.95	-
Robocop II	62.95	62.95	-	-
Rogue Trooper	59.95	59.95	59.95	-
Romance o. t. three Kingd.	99.95	-	99.95	-
RVF Honda	59.95	59.95	-	-
S.C.I.	59.95	59.95	-	-
Saint Dragon	64.95	64.95	-	46.95
Search for the King	64.95	-	-	-
Secret of Silver Blades	69.95	69.95	69.95	64.95
Sega Master Mix	62.95	62.95	-	-
Shadow of the Beast II	82.95	89.95	-	-
Sherman M 4	69.95	69.95	69.95	-
Shuffle	59.95	-	-	-
Sim City	68.95	68.95	69.95	49.95
Sim City Terrain Ed.	39.95	39.95	39.95	-
Sim City + Populous	79.95	79.95	79.95	-
Sim Earth	a.A.	a.A.	96.95	-
Simulcra	62.95	62.95	-	-
Ski or Die	69.95	-	-	-
Skull & Crossbones	64.95	64.95	64.95	42.95
Space Quest III#	96.95	96.95	96.95	-
Speedball II	64.95	64.95	-	-
Spindizzy Worlds	64.95	64.95	-	-
Spirit of Exalibur	74.95	-	-	-
Starflight	64.95	69.95	64.95	44.95
Starlord	69.95	-	-	-
Stratego	64.95	64.95	74.95	-
Street Rod	54.95	a.A.	55.95	-
S.T.U.N. Runner	59.95	59.95	68.95	42.95
Subuteo	69.95	69.95	69.95	44.95
Super Monaco Grand Prix	62.95	-	-	42.95
Super Off Road	64.95	64.95	64.95	-
Super Skweek	54.95	54.95	54.95	-
Supremacy	75.95	75.95	89.95	-
Swords & Galleons	64.95	-	-	-
T.N.T.	68.95	68.95	-	49.95
Team Suzuki	62.95	62.95	-	-
Team Yankee	72.95	72.95	82.95	-
The Hunt for Red Octob.	-	62.95	72.95	-
The Killing Game Show	59.95	59.95	-	-
The Winning Team	69.95	69.95	-	54.95
The Untouchables	59.95	59.95	-	39.95
Their finest Hour	74.95	74.95	74.95	-
Thene Park Mysterie	65.95	65.95	69.95	-
Thunderstrike	64.95	64.95	72.95	-
Tie break	64.95	64.95	64.95	39.95
Toki	64.95	64.95	-	-
Tom & the Ghost	69.95	69.95	69.95	-
Torvak t. Warrior	64.95	-	-	-
Total Recall	62.95	62.95	69.95	49.95
Tournament Golf	64.95	54.95	64.95	39.95
Tower of Babel	64.95	64.95	-	-
Tower Fra	74.95	-	-	-
Toyota Celica	59.95	59.95	-	-
Tracon 2	89.95	-	-	-
Transworld	62.95	62.95	68.95	44.95
Traders	69.95	69.95	-	-
Turrican	54.95	54.95	-	44.95
Turrican 2	64.95	64.95	-	-
TV Sports Basket Ball	74.95	-	79.95	-
Typhon of Steel	74.95	-	-	-
Ultima V	74.95	74.95	74.95	64.95
Ultimate Ride	62.95	-	-	-
UMS II	72.95	72.95	82.95	-
USS John Young	54.95	-	-	29.95
Vaxine	59.95	59.95	59.95	-
Venus the Flytrap	51.95	51.95	-	-
Viking Child II	69.95	69.95	-	-
Voyager	69.95	54.95	49.95	-
Vroom	64.95	64.95	-	-
Warlock the Avenger	64.95	64.95	-	-
Warlords	69.95	-	69.95	-
Warriors of Darkness	72.95	72.95	72.95	49.95
Wayne Gretzky Icehockey 2	a.A.	a.A.	-	-
Wild West World	84.95	-	-	-
Wing Commander	a.A.	a.A.	84.95	-
Wings	72.95	-	-	-
Wings of Death	68.95	68.95	-	-
Wolfpack	72.95	72.95	84.95	-
World Champ. Box. Manager	54.95	54.95	54.95	44.95
World Championship Socc.	64.95	59.95	64.95	39.95
Wonderland	75.95	75.95	89.95	-
Wrath of the Demon	69.95	69.95	69.95	-
Wreckers	66.95	66.95	66.95	46.95
X - Out	54.95	54.95	-	-
Xenon II	69.95	69.95	64.95	-
Xiphos	69.95	69.95	64.95	-
Zak McKracken	69.95	69.95	69.95	44.95
Zarathrusta	62.95	62.95	-	-
Zellard	-	-	84.95	-
Zombi	69.95	69.95	69.95	44.95
Z - Out	59.95	-	-	-



BACK TO THE FUTURE III

Obwohl die Produktion der futuristischen DeLorean Prototypen bereits vor Jahren in Nordirland eingestellt wurde, wird er im Film 'Zurück in die Zukunft', Teil III gebührend geehrt.

Doc zu retten. Etwas kann nicht stimmen, wenn er sich als gewöhnlicher Waffenschmied wohl fühlt.

Das Spiel orientiert sich stark am gleichnamigen Film und beginnt da, wo Doc auf einem Pfer-

Draufsicht.

Die erste Sequenz ist leicht genug um sie ohne den Verlust eines Lebens zu bestehen, vorausgesetzt Sie sind mit der Steuerung vertraut. Hier müssen Sie sich abwechselnd vor fallendem

Die zweite Sequenz ist noch leichter, doch es hat den Anschein, als würde sie nicht mehr Enden wollen.

Reiten Sie über ein Gewehr erlangen sie zusätzliche Feuerkraft, reiten Sie jedoch gegen Felsen oder einen Kaktus, verlieren Sie ein Leben. Daneben gibt es noch gelbe Büsche die Ihr Pferd betrunken machen.

Die Anfangsgraphiken wirken ziemlich unrealistisch, da sie keine große Ähnlichkeit mit Doc oder Marty haben. Im ersten Level werden sie aber klarer und deutlicher. Während Sie die Schlucht entlangreiten, verschlechtert sich die Graphik wieder. Dennoch gibt es einige Feinheiten, wie etwa den Schattenwurf der Pferde und Felsen. Im dritten Teil des Anfangslevels wird es schon etwas kniffliger. Ich finde, man hätte ein extra Leben vergeben sollen wenn jemand schon so weit gelangt. Das Problem ist, daß Sie hier selten mehr als zwei Leben haben werden, vor allem, da die Anzahl der zu vermeidenden Gegenstände steigt.

Ihr Versuch, Clara zu retten, bevor sie in die Schlucht fällt bringt Sie in die Stadt. Dort geht die Schießerei mit noch mehr Bösewichten weiter, welche im Begriff sind, die Bank auszurauben.

Generell ist der erste Level gut spielbar, vor allem Dank seiner schnell bewegten Szenen. Trotzdem muß ich den Verfassern des Handbuchs widersprechen, wenn sie schreiben, man solle nur auf Indianer schießen. Sie müssen auch schon mal auf die Kavalerie

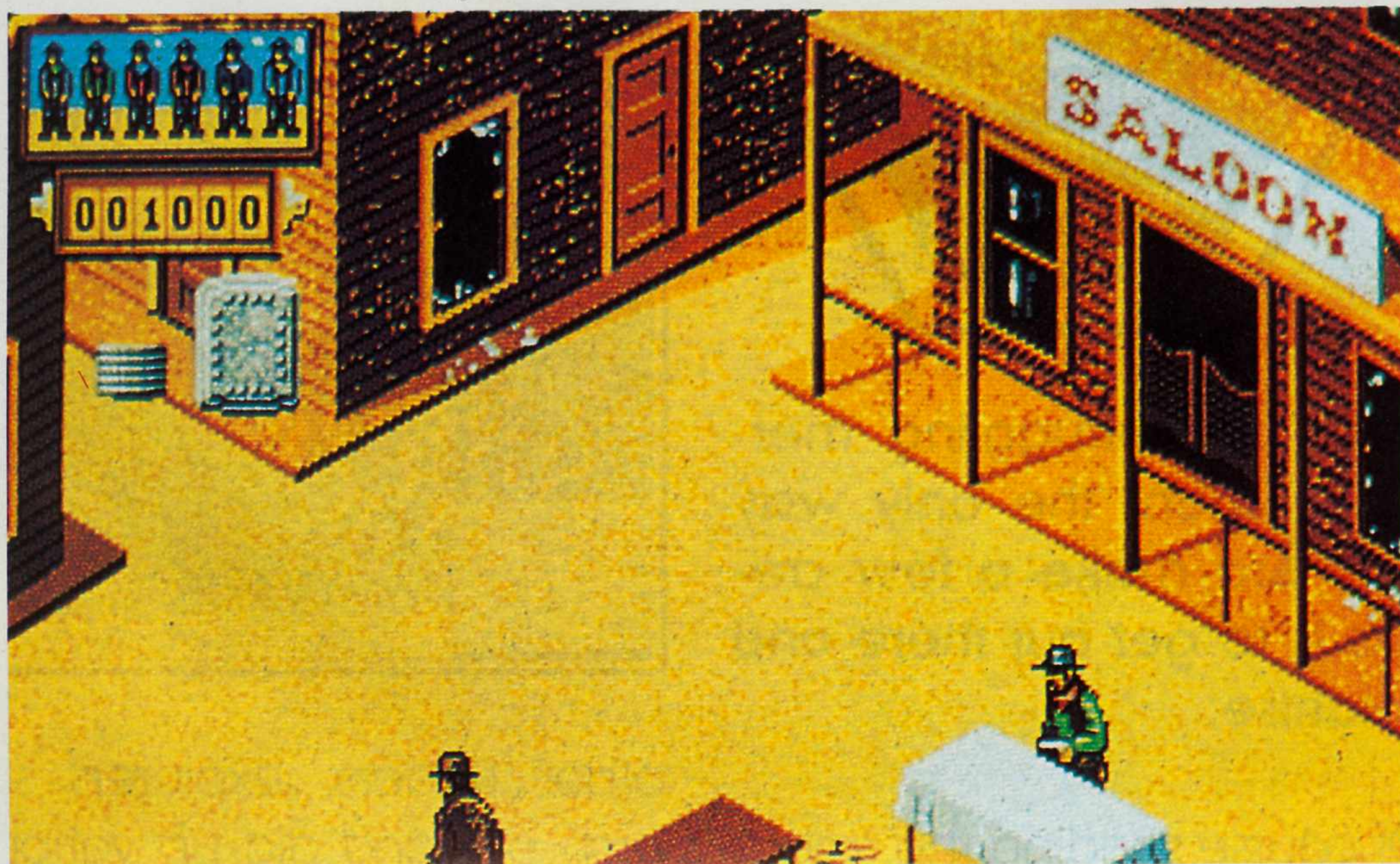


**The buckboard's out of control!
It's heading for the Ravine!**

Es scheint fast so, als würde sich Doc, obwohl unfreiwillig hier, im Jahre 1885 wohl fühlen. Marty findet den Sportflitzer in einem stillgelegten Schacht und macht sich auf den Weg,

derücken sitzt und auf ängstliche Indianer schießt. Als sich Doc in der Schlucht zwischen Kavalerie und den Indianern befindet, wechselt die Darstellung von seitlichem Scrollen zur

Geröll ducken, Felsspalten überspringen und Indianer abschießen. Richtiges Timing ist nötig, wenn Sie über Spalten springen oder schnelle Folgen von Springen und Bücken ausführen.





schießen, wenn Sie nicht ein Leben verlieren wollen. Level zwei bringt nach all dieser Action etwas leichte Unterhaltung. Marty und Doc sind auf einem Fest unter freiem Himmel und nehmen dort an einem altmodischen Schießspiel teil. Marty ist diesmal im Mittelpunkt der Handlung, als er auf hüpfende und fliegende Enten schießt, Scharfschützen und Revolverhelden ausschaltet. Ziel ist diesmal, so oft und so schnell wie möglich zu schießen. Könnten Bufords Leute auch zurück-schießen wäre dieser Teil vielleicht etwas interessanter. Die Enten sind die einfachsten Ziele, doch bringen andere Objekte mehr Punkte. Damit bleibt es Ihnen überlassen, worauf Sie zielen wollen. Auch getroffene Hindernisse erhöhen Ihren Score.

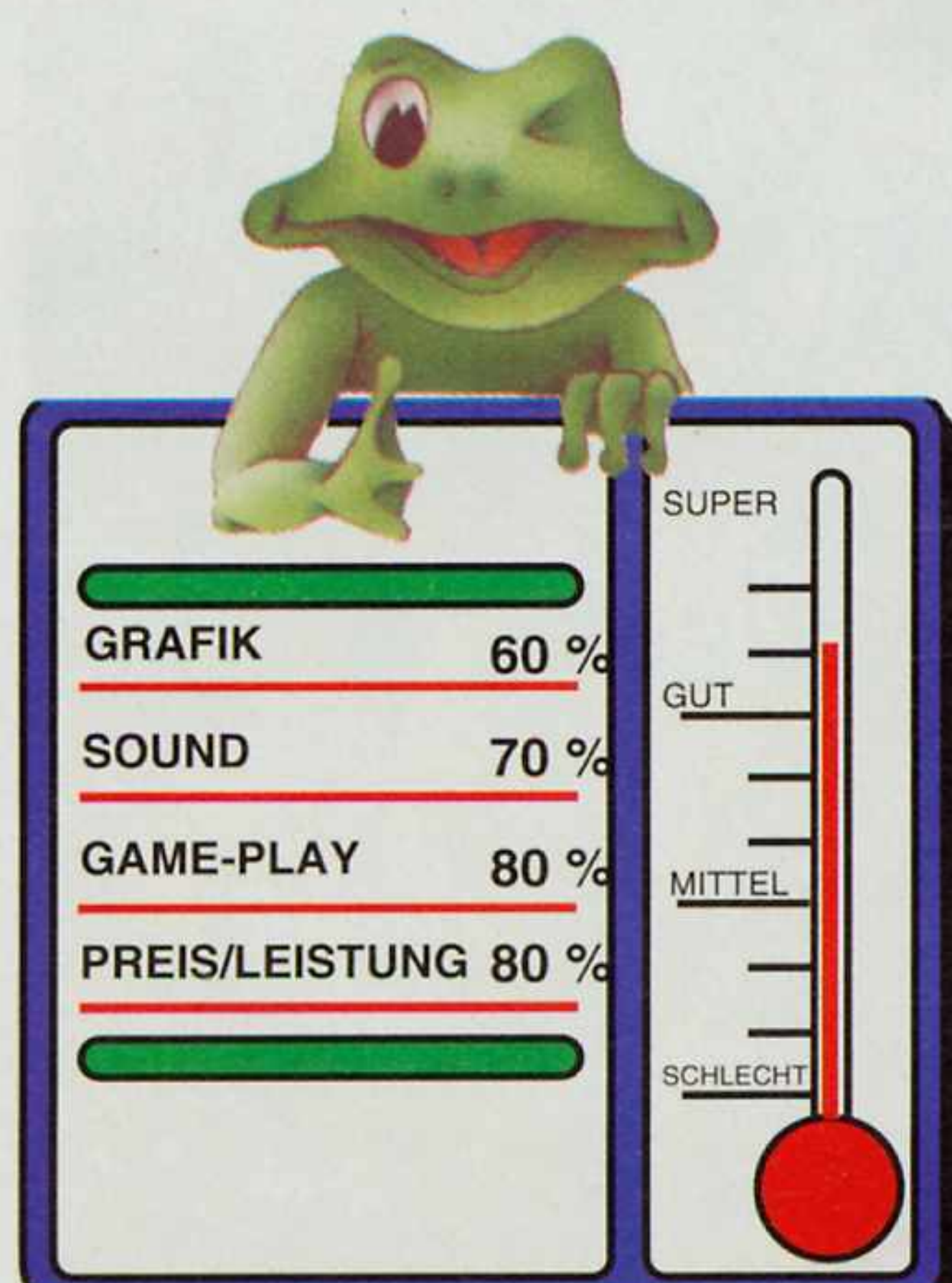
Als Marty während der Einweihung der Turmuhr von Buford's Leuten angegriffen wird, muß er diese mit Kuchenplatten vertreiben. Zu den Klängen von Countrymusik werden Sie von den Gangstern aus Fenstern und Türen unter Beschuß genommen. Da die Tortenplatten zu schnell verfeuert werden, müssen Sie sich neue holen. Zum Glück gibt es einen unendlichen Vorrat, doch den werden Sie brauchen, wenn Sie alle sechs Bösewichte mit-samt ihrem Boss vom Bildschirm holen wollen. Jeder muß dreimal getroffen werden, bevor er verschwindet. Alles Glückssache, wenn

Sie die Platte durch Kurbeln des Joysticks in Richtung des Bösewichtes werfen.

Im letzten Level geht um die Rückkehr. Der DeLorean hat auch schon bessere Zeiten gesehen und die beiden Zeitreisenden müssen ihn auf 88 mph bringen, wollen sie in ihr Zeitalter zurück. Marty läuft hinten am Zug los und muß Holz-scheite für die Lok sammeln, damit der Zug schnell genug wird. Das ist leichter gesagt als getan, da sich sowohl Buford's Gang als auch die Lokführer auf dem Zug befinden und Ihnen mit- allen möglichen Sachen den Weg nach vorne versperren wollen. Auch hierfinden wieder die Torten-platten Verwendung, jedoch können diese nichts gegen Wassertürme ausrichten.

Stellenweise ist dieses Spiel zu leicht, zumindest ist jedoch viel Abwechslung enthalten.

Kerry Culbert



BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

	ST	AM
A-10 Tank Killer (1 MB)*	78 ⁹⁵	
Atomino	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Bane of Cosmic F.*		85 ⁹⁵
Battle Command	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)		64 ⁹⁵
Cadaver	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Chaos strikes b. 1 MB	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Chips Challenge	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Dragonflight	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Final Whistle		29 ⁹⁵
Flood	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Gods	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Great Courts 2		64 ⁹⁵
Imperium	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Kick Off 2	51 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Killing Game Show	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Legend of Faerghail	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Leis. S. Larry 1-3*	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Lemmings	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Loopz	51 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
M.U.D.S.	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵	52 ⁹⁵
Monkey Island	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Operation Stealth	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Pang	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Panza Kick Boxing	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Paradroid '90	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Plotting	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Powermonger	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Puzznic	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Speedball 2	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵
Spindizzy Worlds	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Super Monaco GP	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Super Off Road	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Their finest Hour	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Turrican 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)		71 ⁹⁵
Wings of Death	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵

C-64/128

	Kass.	Disk.
Atomino	26 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Big Box (30 Titel)	44 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Buck Rogers*		58 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	37 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Chips Challenge	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	37 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Indy Jones Action	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Kick Off 2	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Klax	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Loopz	26 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	44 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Puzznic	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Rainbow Islands	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Rings of Medusa		41 ⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	44 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Super Monaco GP	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Super Off Road	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Turrican 2	29 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Ultima 6*		64 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	26 ⁹⁵	48 ⁹⁵

IBM PC

	3,5"	5,25"
Atomino*	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Bane of Cosmic F.*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Buck Rogers*	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Challengers (4 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Chips Challenge	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Ishido	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Kick Off 2	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Leis. S. Larry 1-3*	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Leis. S. Larry 3 dt.	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Links	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵

IBM PC

	3,5"	5,25"
M.U.D.S.	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Monkey Island	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Red Baron*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Rise of the Dragon*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Secret Missions	37 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Silent Service 2	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵
Sim Earth	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Space Quest 4*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Super Off Road	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Wing Commander*	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵
Wonderland	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Brat, Command H.Q., Eye of Beholder, Fate, Ski or Die, Revelation, Sorcerers, Warlock

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST (je 19⁹⁵)

Archipelagos, Circus Attractions, Crystal Castles, Grand Monster Slam, Pacmania, Rock'n Roll, Shufflepuck Café, Spherical, Willow, X-Out

Airborne Ranger, Barbarian 2, Black Tiger, Carrier Command, Double Dragon 2, Games Summer Edition, Microprose Soccer, Scramble Spirits, Silent Service, Space Harrier 2, Tempest

AMIGA (je 19⁹⁵)

Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray

Captain Fizz, Garrison 1+2, Gemini Wings, Gold Runner, Leonardo, Microprose Soccer, Ninja Spirit, Out Run, Photon Paint, Scramble Spirits, Skate of the Art, Starglider 2, Terrorpods, Willow

C-64 Kassette (je 9⁹⁵)

Aaargh, Circus Attractions, Spherical, Spitting Image, Star Ray, Tetris

C-64 Diskette (je 9⁹⁵)

Aliens, BQ Quest for Tyres, Dambusters, Dark Side, Leather Goddesses, Mind Roll, Ninja Scooter, Rock & Wrestle, Street Sports Football, Transformers

IBM PC 5.25" (je 19⁹⁵)

Archipelagos, International Karate, Maniax, Quiwi

Aaargh!, Airborne Ranger, Carrier Command, Hacker 2, Impossible Mission 2, Indiana Jones, Solomons Key, Virus, Willow

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).

■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!

■ Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.

■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.

■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 25 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



INSECTS IN SPACE

Es war einmal, vor laaanger Zeit, da lebte tief im Herzen Deutschlands eine vollbusige, engelhafte Frau namens Helen Bak..."

Nein, ich will Sie nicht auf den Arm nehmen, so beginnt dieses Spiel wirklich. Die ganze Idee hinter diesem Spiel ist es, umher zu fliegen und dabei widerliche Weltraum-Insekten zu jagen und Babies vor einem schlimmeren Schicksal als dem Tod zu bewahren.

Schlimmeres Schicksal bedeutet hier, über den gesamten Bildschirm verteilt zu werden. Wenn Sie so wie ich denken, nämlich dass man Babies höchstens als Türstopper oder Mittags-snack nutzen kann, wird Sie das nicht weiter stören. Ansonsten liegt es an Ihnen, dieses Gemetzel an Unschuldigen zu beenden.

Wenn Sie schon einmal Defender (in einer seiner unzähligen Versionen) gespielt haben, dann werden Sie sich bei diesem Spiel

gleich zurechtfinden. Bis auf kleine Unterschiede ist die Steuerung gleich. Der größte Unterschied liegt im Raumschiff, da es sich um

Heldin des Spiels ein Engel ist. Als solcher trägt Sie nur ein Paar Flügel, sonst nichts. Die Spritebewegung ist interessant (!), vor allem



kein Raumschiff sondern um Helen handelt. Die Joysticksteuerung ist einfach, doch müssen Sie auf Ihren Bremsweg achten, der bei Richtungswechsel auftritt. Ändern Sie Ihre Richtung im falschen Moment, laufen Sie Gefahr, mit Insekten zu kollidieren statt auszuweichen.

Da wir über Fortbewegung sprechen, sollte vielleicht erwähnt werden, daß die

da Helen eine größere Oberweite als Elvira hat.

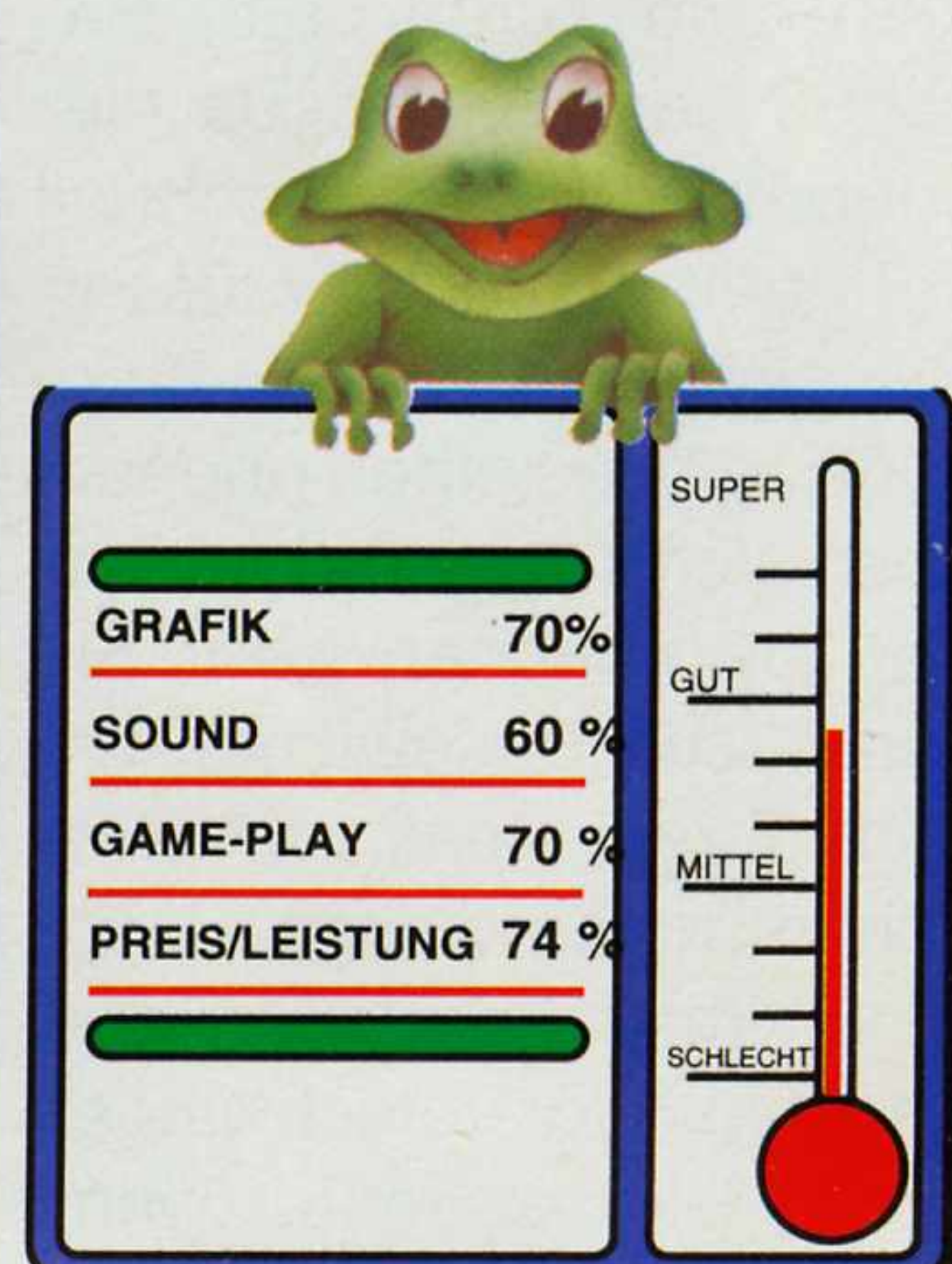
Die feindlichen Insekten kommen in allen Formen und Größen, einschließlich Grashüpfern, Totenkopfmotten und Maden. Ich kann nur sagen, jemand hatte viel Spaß beim Schreiben dieses Spieles. Unglücklicherweise haben alle Insekten nur die eine Auswirkung, den Verlust eines von Helen's Leben.

Haben Sie alle Insekten mit Ihren Laseraugen getötet (Ich dachte, daß kann nur Superman), kommen Sie in Level zwei, dann drei, ..., mit dem selben Hintergrund, den gleichen Insekten und Babies. Was gibt es also noch?

Nunja, Sie müssen die Babies nicht unbedingt am Leben lassen. Wenn Sie gefallen daran finden, können Sie die Babies auch abschießen oder den Insekten überlassen. Retten Sie sie doch, so werden Sie mit extra-Punkten belohnt und Sie können sich eventuell bessere Waffen, extra-Babies oder Schutzschilder kaufen.

Insgesamt sind die Graphiken gut, die Aufmachung ist gelungen. Das Spiel besitzt zwar keine große Originalität, dennoch gefällt es mir wegen der Geschwindigkeit und einfach der Abwechslung halber gut.

Mark Ulyatt



GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL	399,-
+ 1 Spiel	
PC Engine GT -Handheld***	699,-
+ 2 Spiele	
1943 **	109,-
Adv. Island ***	99,-
Aero Blaster**	99,-
Cadash**	99,-
Columns ***	99,-
Dead Moon**	99,-
Dragon Curse ***	99,-
Final Match Tennis***	99,-
FZero Champion	89,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg. Hero Tonma**	109,-
Motorader II **	109,-
Parasol Stars **	99,-
Puzzleboy***	99,-
S.C.I.**	99,-
T.V.Sports Football **	109,-
Young Masters	89,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Download II ***	119,-
CD Hellfire **	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vasteel	119,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Bubble Bobble US ***	69,-
Chessmaster US***	69,-
Cyraid US **	69,-
Double Dragon US***	65,-
Dragons Lair US **	69,-
Dr. Mario dt **	55,-
F1 Spirit jp **	65,-
Fastest Lap jp **	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Gargoyles Quest dt***	55,-
Gremlins II US **	65,-
Hunt f. Red Oct. US	65,-
King of the Zoo dt	55,-
Kung Fu Master US	65,-
Loops US **	65,-
Marus Mansion US	69,-
Nobunagas Ambit. US ***	79,-
NBA All Stars US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Parodius jp ***	69,-
Rolans Curse US**	69,-
R-Type jp ***	69,-
Solomons Club jp **	65,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
WWF Super Stars US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	149,-
Gameight	39,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	29,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Baseball 91	65,-
Chase HQ	65,-
Columns **	65,-
Devilish	65,-
Head Buster	65,-
Kinetic Junction	65,-
Mickey Mouse ***	65,-
Psychic World	65,-
Sokoban ***	65,-
Super Monaco GP **	65,-
Wonderboy **	65,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Arcade Power Stick	99,-
Aleste jp**	99,-
Aeroblasters jp***	99,-
Ambition of Caesar jp**	119,-
Atomic Robokid*	99,-
Budokan US***	119,-
Crack Down jp**	69,-
Devil Hunter Yoko jp**	99,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp **	59,-
Fatal Labyrinth us **	109,-
Gaiars jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Gynoug jp**	99,-
Ishido US***	119,-
J.M. Football US***	109,-
James Pond us ***	119,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Midnight Resistance jp ***	119,-
PGA Tour Golf ***	139,-
Super Airwolf jp	109,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Heli jp***	99,-
Wonderboy III jp**	59,-
Zany Golf US	59,-

Super Famicom

Bereits erschienen sind:

Actraiser, Augusta Golf, Big Run
Bombuzal, Darius Twin, Final Fight
F-Zero, Gradius III, Great Battle
Pilot Wings, Populous, Ultraman

Magazine

Console Club No.1	deutsch
erscheint alle zwei Monate	
1/2-91, 3/4-91, 5/6-91 je	15,-
Mean Machine	englisch
monatlich, je Ausgabe	12,-

C64 Super Stars

Atomino **	39,-
Bundesliga Manager **	45,-
Buck Rogers**	69,-
Challengers**	55,-
Champions of Krynn***	75,-
Chips Challenge***	45,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Epyx Sporting Gold	49,-
Gunship**	55,-
Kick Off II	45,-
Last Ninja 3 **	55,-
Lotus Esprit Turbo	45,-
Ralf Glau Edition **	69,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Silent Service*	55,-
Star Control **	55,-
Starflight*	49,-
Stealth Fighter*	55,-
Super Monaco GP	45,-
Super off Road Racer	45,-
SWIV	45,-
System 3 Pack **	59,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Turrican II***	45,-
Ultima VI***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Chips Challenge***	69,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Larry 3er Pack ***	129,-
Lemmings ***	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing***	79,-
Power Monger***	79,-
Puzznic***	69,-
Populous***	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
Turrican II***	69,-

ATARI ST

Atomino **	69,-
California Challenge*	35,-
Car Vup*	69,-
Enchanted Land	59,-
Killing Cloud **	69,-
Legend of Fairhail**	79,-
Master Blazer**	75,-
Merchant Colony	85,-
MIG 29 Fulcrum*	95,-
Monster Pack	69,-
NAM *	85,-
Nightshift*	59,-
Power UP **	79,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Super Monaco GP	69,-
Super off Road Racer**	69,-
SWIV **	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	75,-
UMS II	85,-

IBM

4D Sports Boxing**	85,-
Aircraft Sc. Designer**	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Atomino *	75,-
Bane of the Cosmic Forge***	99,-
Death Knights of Krynn **	85,-
Dschingis Khan*	99,-
Eye of the Beholder**	85,-
Invest **	79,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Knights of the Sky**	109,-
Larry 3er Pack ***	129,-
Leisuresuit Larry III dt**	99,-
Links**	99,-
Links Course Bountiful*	45,-
Links Course Firestone*	45,-
Megatraveller *	95,-
MIG 29 Fulcrum*	105,-
NAM *	95,-
Panza Kick Boxing**	85,-
Railroad Tycoon***	99,-
Secret of Monkey Island VGA***	99,-
Silent Service II***	99,-
Sim Earth***	99,-
Sorcerer Get All Girls **	75,-

Space Quest IV VGA***	99,-
Test Drive 3 Road&Cars **	39,-
Their Finest Hour***	89,-
UMS II	99,-
Ultima VI***	99,-
Wing Commander***	109,-/99,-
Wing Com. Secret Miss. Disc***	45,-

ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Force***	99,-
Blue Max **	85,-
Cadaver***	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Chips Challenge***	69,-
Das Boot **	85,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Great Courts II***	75,-
Larry 3er Pack ***	129,-
Lemmings***	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
PGA Tour Golf ***	75,-
Power Monger***	79,-
Secret of the Monkey Island***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican*	59,-
Turrican II***	69,-
Ultima V***	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Atomino *	69,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Chips Challenge ***	69,-
Dschingis Khan*	99,-
Edition Vol 1 *	75,-
Feudal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Harpoon	85,-
Hill Street Blues	69,-
James Pond**	69,-
Killing Cloud *	85,-
Merchant Colony	85,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Monster Pack	69,-
NAM *	85,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Power Up **	79,-
Puzznic**	69,-
Ralf Glau Edition **	79,-
Romance of the 3 Kingdoms***	119,-
Ski or Die **	75,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Super Monaco GP	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
SWIV **	69,-
Thalion First Year*	65,-
Their Finest Hour***	79,-
UMS II	85,-
Wolfpack**	85,-

Slimline Laufwerk	189,-
-------------------	-------

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr. 26, 8000 München 70

089 / 7605151



Als das Spiel unter seinem ursprünglichen Namen **`THRUST`** auf einem 8-Bit BBC erschien, entwickelte es sich zu einem Klassiker.

Zusammen mit ein paar Verbesserungen wurde nun in **`Zarathrusta`** die Spielidee erneut aufgegriffen. Mit Ihrem Raumschiff fliegen Sie mehrere Planeten an, um dort versteckte Kristalle zu sammeln. Der Kristall kann sich auf der Planetenoberfläche, oder aber innerhalb eines Höhlensystems befinden.

Jeder Planet ist anders beschaffen, und so müssen Sie jedesmal einen neuen Weg nehmen. Schon bald werden Sie feststellen, daß die Bewohner ihren Kristall ungern hergeben. Um Sie am Diebstahl des kostbaren Steines zu hindern, wurden die ausgefallendsten Hindernisse auf der Oberfläche und in den Höhlen aufgestellt. Darunter befinden sich etwa Selbstschußanlagen, Magnetfelder, Droiden, automatische

Türen, Schalter und die schrecklichen **`Ramrods`**! Neben den zahlreichen Geschütztürmen und anderen Unannehmlichkeiten stellt auch der Planet selbst eine Gefahr dar.

Eine Berührung der Oberfläche mit Ihrem Raumschiff, und schon müssen Sie von neuem beginnen!

wirklich ist. Tatsächlich fangen Sie bei einem ganz leichten Level an und die Anforderungen steigen in erträglicher Weise. Das schwierigste ist die Steuerung Ihres Raumschiffes: die Lenkung und der Schub.

Sind Sie einmal mit den ersten Missionen vertraut,

Einsätzen noch etwas zu üben.

In späteren Levels ändert sich die Anziehungskraft, teilweise wird sie sogar vertauscht. Ergo: Anstatt nach unten, wird Ihr Schiff nach oben angezogen. Nach endlosen Bemühungen, Ihr Schiff unter Kontrolle zu bringen, müssen Sie hier von neuem beginnen.

Das kann sehr schwer zu meistern sein. Einen Tip kann ich Ihnen geben: Stellen Sie einfach Ihren Monitor auf den Kopf, dann **`fällt`** Ihr Schiff wieder nach unten. Daneben erhalten Sie noch einige liebevolle Farbeffekte.

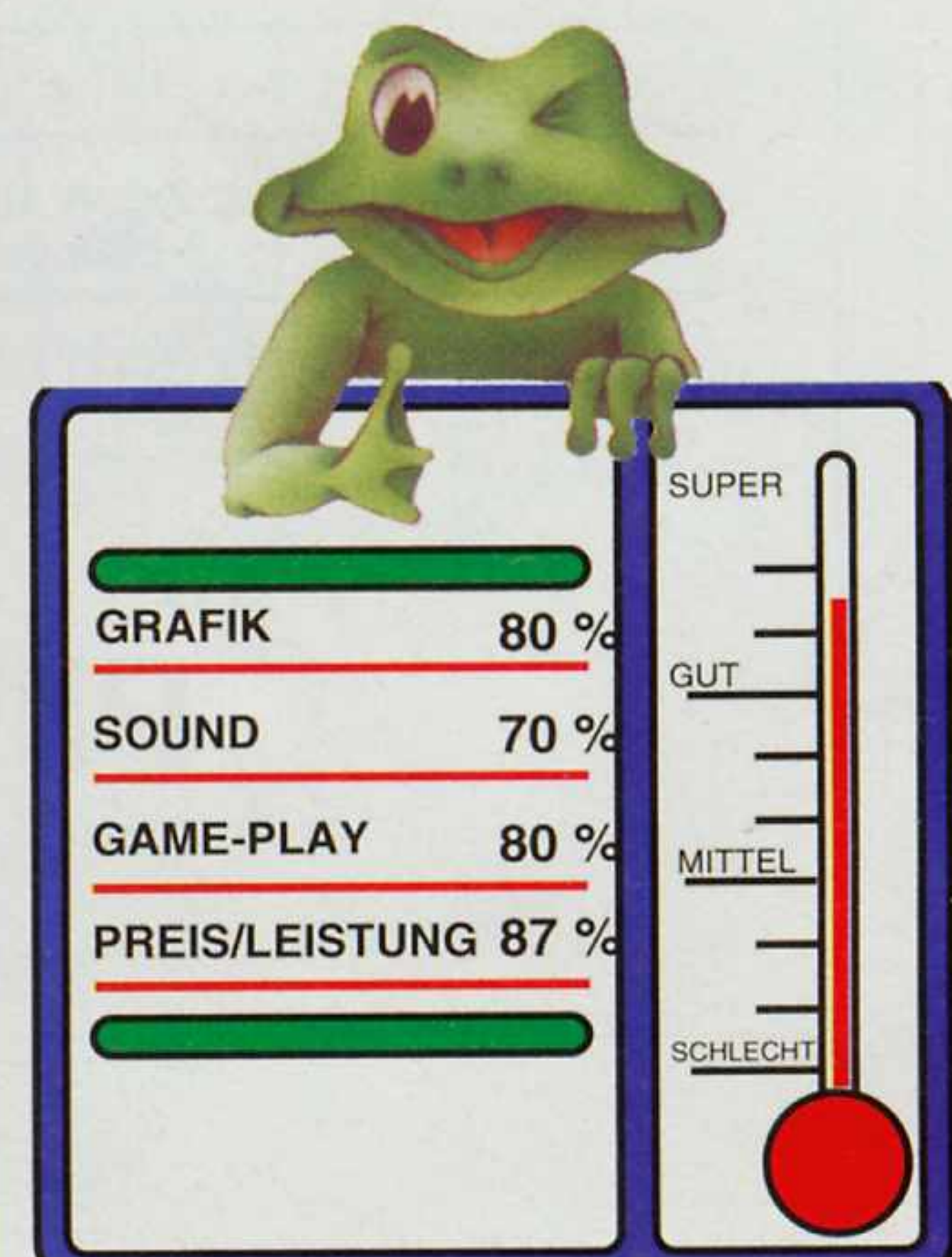
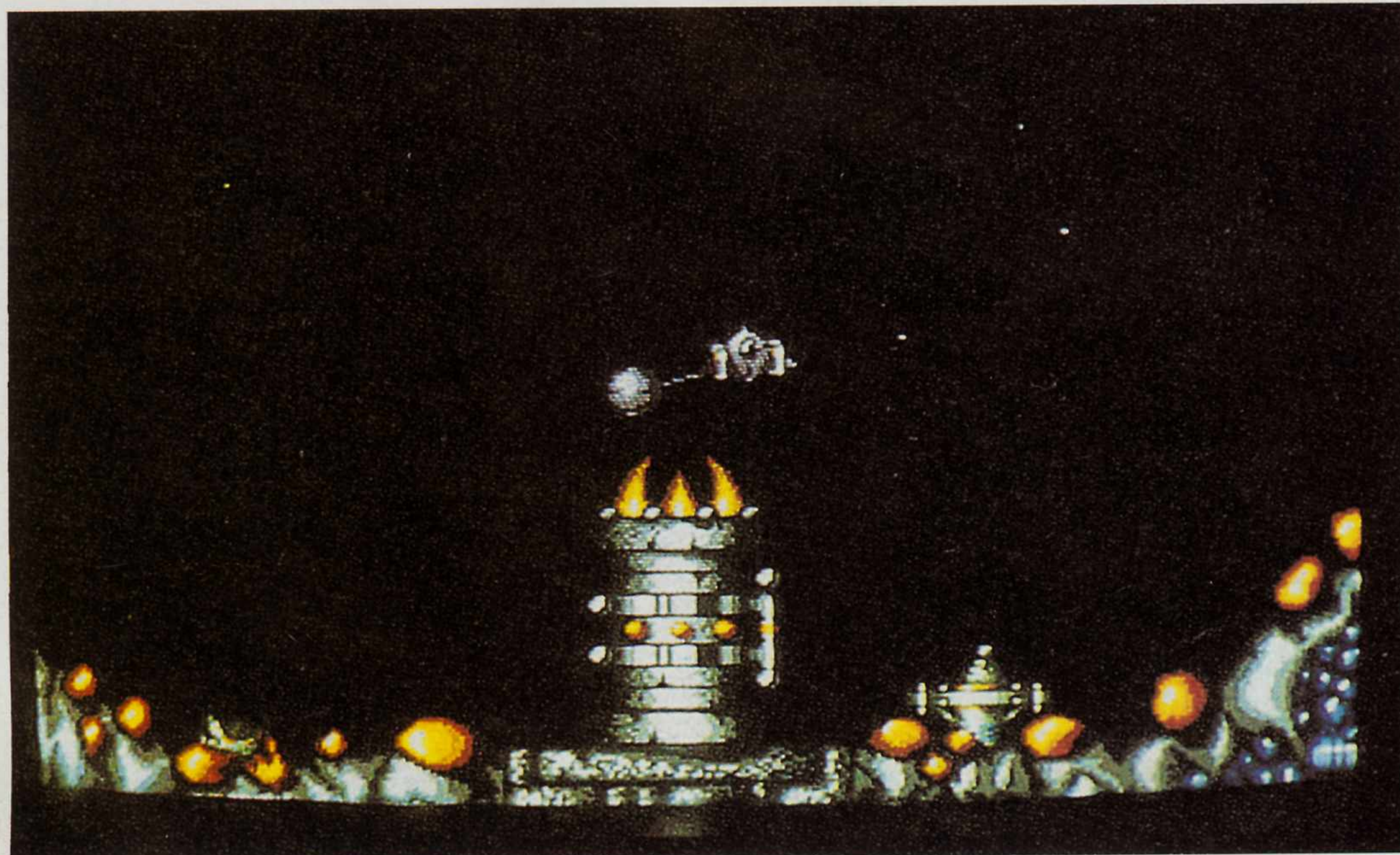
Insgesamt ein sehr genießbares Spiel, nicht bloß eine Umschreibung (des alten Spiels) für den Amiga. In jeder Weise verbessert. Mit vielen vielen Levels mehr gibt es immer einen neuen Anreiz zum weiterspielen.

Mark Ulyatt



Da jeder Planet eine andere Anziehungskraft ausübt, wird Ihnen das Ausweichen zusätzlich erschwert. Dadurch erscheint das Spiel schwerer, als es anfangs

stellen sie kein großes Hindernis dar. Ein Passwortsystem erlaubt Ihnen, frühere Missionen zu überspringen, doch ist es immer eine gute Idee, vor schwereren

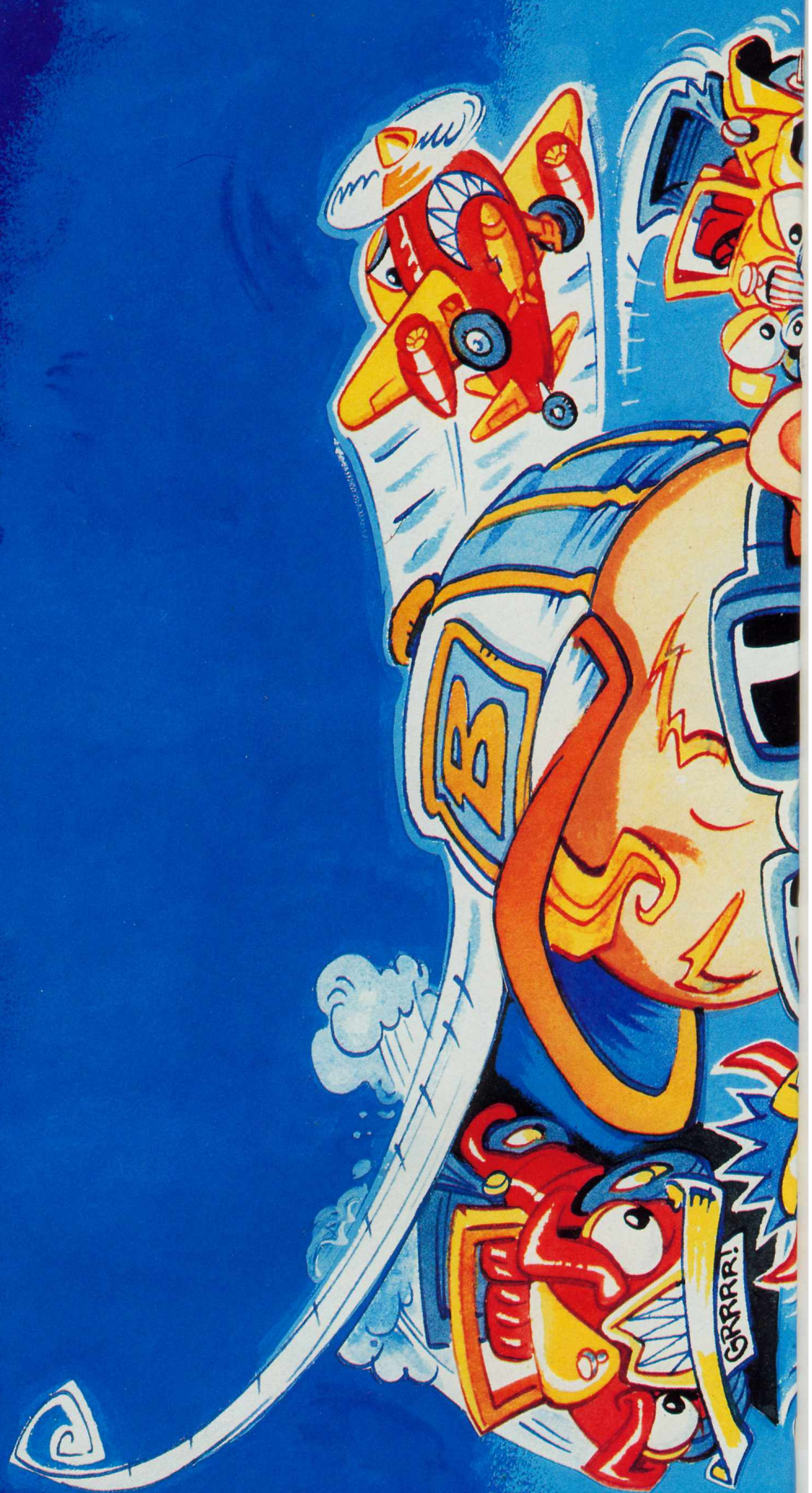




श्रीगणेशाय नमः









ELITE PLUS

Aus den Spielen vergangener Jahre stechen einige besonders ins Auge. Elite ist eines dieser klassischen Spiele, das Spieler auf der ganzen Welt gefesselt hat.

Nun haben auch Besitzer eines PCs die Möglichkeit, eine Neuauflage dieses klassischen Spieles auf Ihrem Rechner zu nutzen. Keine groben Graphiken und nicht weniger als 16 Farben mit EGA/VGA. Ganze 256 Farben im MC-GA-Mode. Nicht nur die Graphik wurde verbessert, auch die Missionen wurden aufgemöbelt und das Spiel unterstützt nun auch Roland und Addlib Soundsysteme. Auch am Spieldesign wurden einige Änderungen vorgenommen. Mausbesitzer können die Icons nun auch Anklicken, anstatt die Funktionstasten benutzen zu müssen.

Für diejenigen, die mit diesem Spiel noch nicht vertraut sind: Das original Elite ist ein Handels- und Kampf-

spiel (um die Wahrheit zu sagen, hauptsächlich ein Kampfspiel). Auf der Jagd nach dem begehrten Titel (Elite Pilot) handeln, (um sich die teure aber nötige Ausrüstung kaufen zu können), und schießen Sie sich

mit Computern und Nahrungsmitteln zwischen diesen zwei Welten ist am einträglichsten. Stabilisieren sich jedoch die Preise, sinkt Ihr Gewinn. Mit Ihrem neu gewonnenen Reichtum können Sie dann Ihr Schiff



den Weg durch acht Galaxien frei. Handel ist eine einfache Sache, bestehend aus dem Kauf verschiedener Güter in einer, und deren Verkauf in einer anderen Galaxie. Das alles in der Hoffnung auf Profit. Es gibt eine Anzahl verschiedener Welten, von schwerer Industrie bis zu armem Ackerbau reichend. Der Handel

auftanken, Ihren Raketenvorrat aufstocken, Ihre Laser verbessern, den Frachtraum vergrößern, und so weiter, und so weiter...

Die Anzahl an Erweiterungen ist zwar begrenzt, doch spielen alle eine bestimmte Rolle auf Ihrem Kreuzzug, ein 'Elite' Pilot zu werden. Manchmal ist es schwierig,

von einem zum anderen Planeten zu gelangen. Die Regierungen der verschiedenen Planeten geben Auskunft, mit wieviel Feinden Sie auf Ihrer Reise konfrontiert werden. Unglücklicherweise finden Sie die exotischsten Güter und Preise nur auf Planeten mit labilen Regierungen.

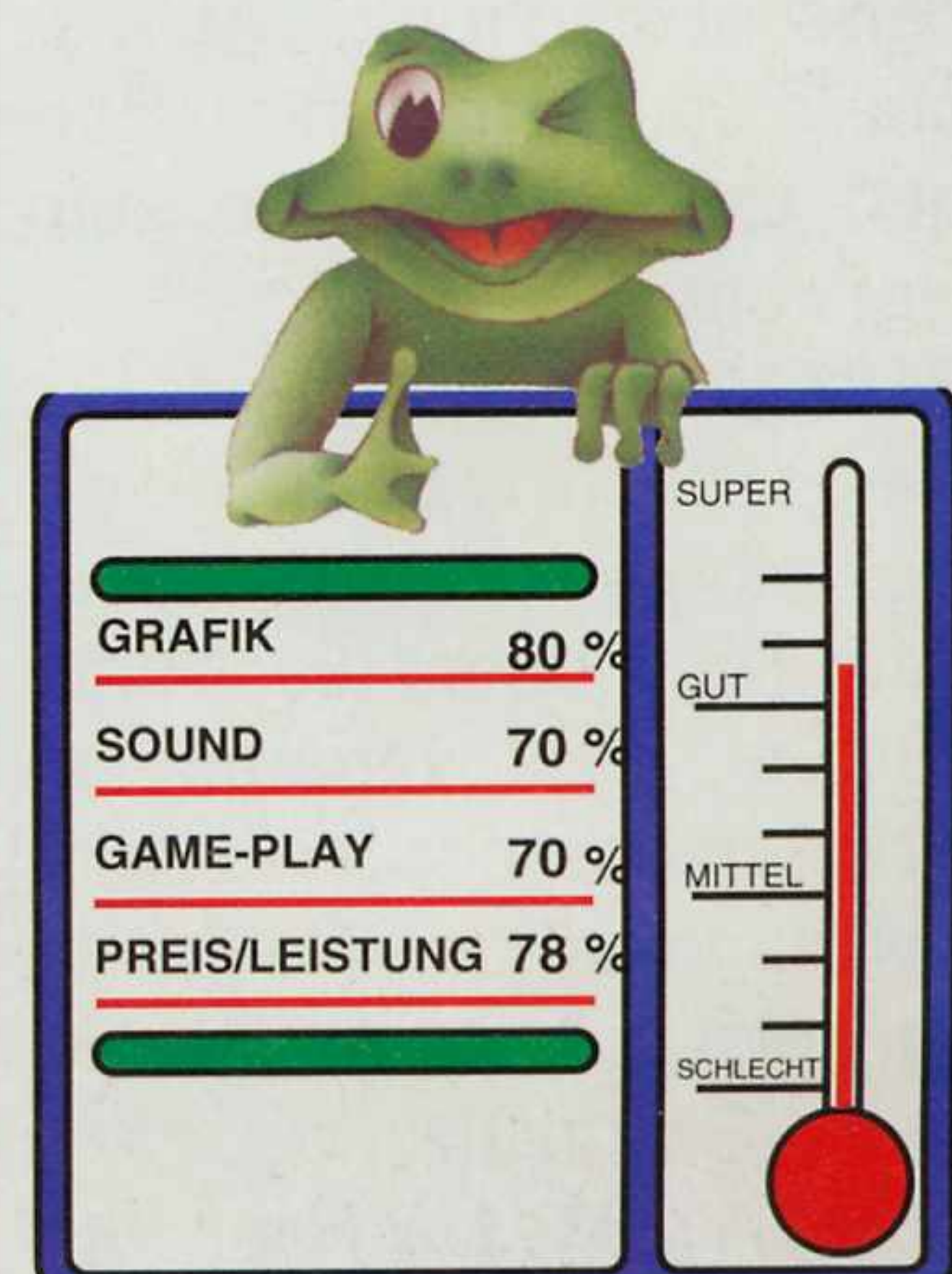
Sie müssen nicht unbedingt ein ehrlicher Händler sein, doch führt dies am ehesten zum Erfolg. Fühlen Sie sich aggressiv, können Sie in die Rolle eines Kopfgeldjägers schlüpfen, um Ihr Guthaben aufzustocken. Auf ihren Flügeln werden Sie auf die Thargoiden und deren Schiffe stoßen. Diese insektoide Rasse ist tödlich und mag nichts lieber, als Menschen zu jagen. Wird Ihnen eine Mission angeboten, so nehmen Sie an, um etwas Abwechslung in das Spiel zu bringen.

Trotz seines Alters ist dies ein gutes Spiel, verglichen mit neueren Spielen aber etwas langweilig. Das was dieses Spiel zum Klassiker macht, ist die Tatsache, das es trotz seines Alters eine der besten Weltraumhandelsimulationen ist.

Adrian Pumphrey

NEU! Anwenderprogramme und Spiele.
Auf 2 Disketten.

Jetzt im Zeitschriftenhandel. Für nur DM 19,80.





Twin Peaks letzter Erfolg macht deutlich: Amerikanische Kleinstädte sind ein beliebtes Thema.

Bei diesem Spiel sind manche Figuren mindestens genauso ausgefallen, wie bei Twin Peaks. Da gibt es 'Fat Sam' und seinen Hund, der Alkoholschmuggler ('moonshiner') zum Frühstück verspeist, Petula, die Tochter des Sheriffs, die eine gute Informantin ist und Tucker, den Boss der beiden Schwarzbrenner Ike und Billy Joe.

Ihre Aufgabe ist es nun, eine Ladung Schwarzgebrannten über die Staatsgrenze zu bringen. Dabei sitzt Ihnen 'Fat Sam' im Nacken und andere Gestalten versuchen Ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Sie werden angenehm überrascht, wenn Sie annehmen, es ist ein reines Autorennen. Die Soundeffekte sind ausgezeichnet und ein wesentlicher Teil des Spiels. Auf dem Anfangsbild sehen Sie den Sheriff, wie er neben der Straße eine Zigarre genießt und dabei zufrieden ein Liedchen trällert. Es herrscht eine ruhige Atmosphäre mit erhabenen Bergen und Vögeln, die zum Horizont fliegen.

Bald jedoch läßt uns Fat Sam wissen, was Sache ist. Aus einem vorbei brausendem Truck tönen die Worte: 'Diese verdammten Schwarzbrenner sind wieder unterwegs'. Banjomusik setzt ein, als wir Helden und Schurken in einer großen Staubwolke ver-

schwinden sehen. Die Musik spielt weiter, als das wirkliche Rennen beginnt.

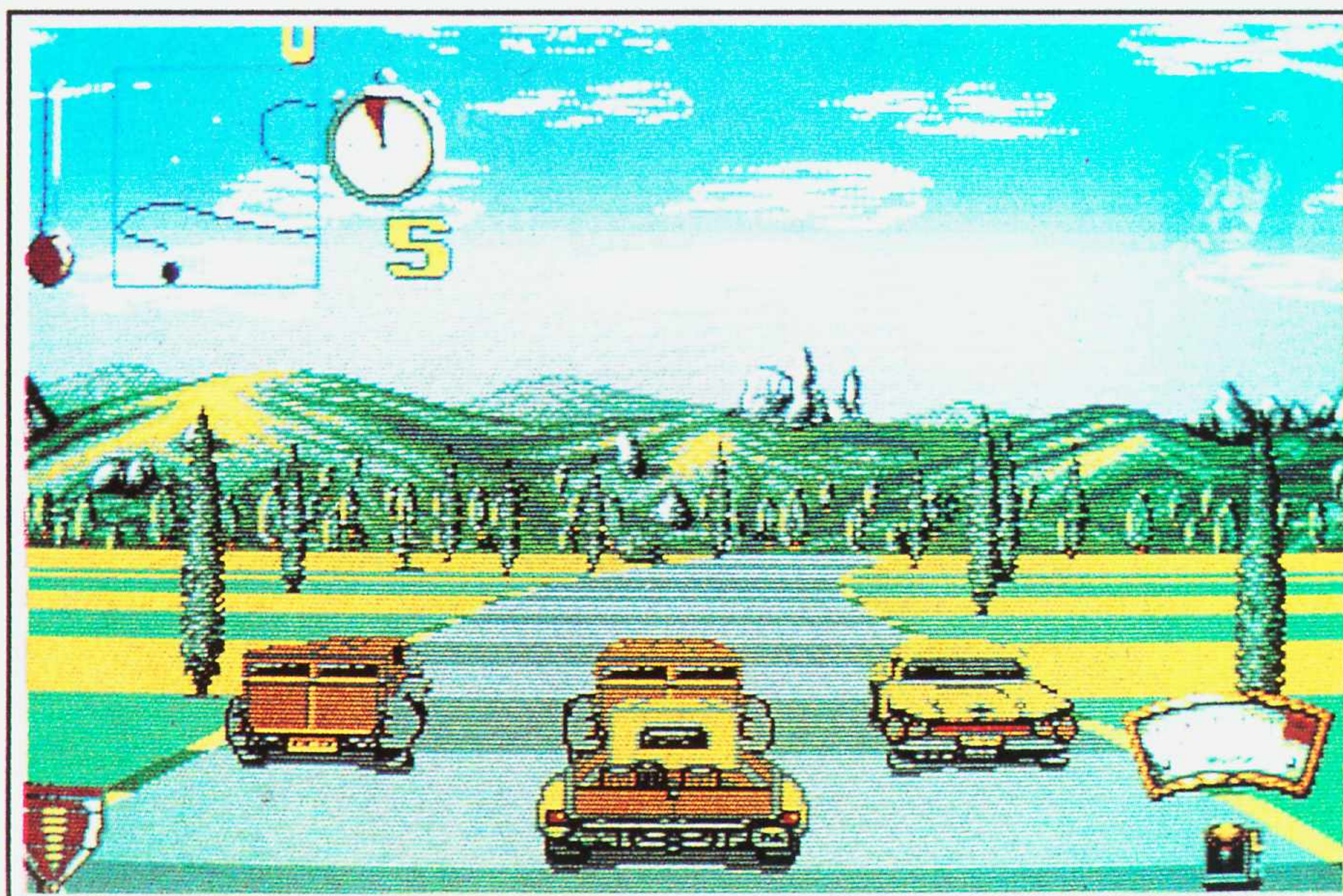
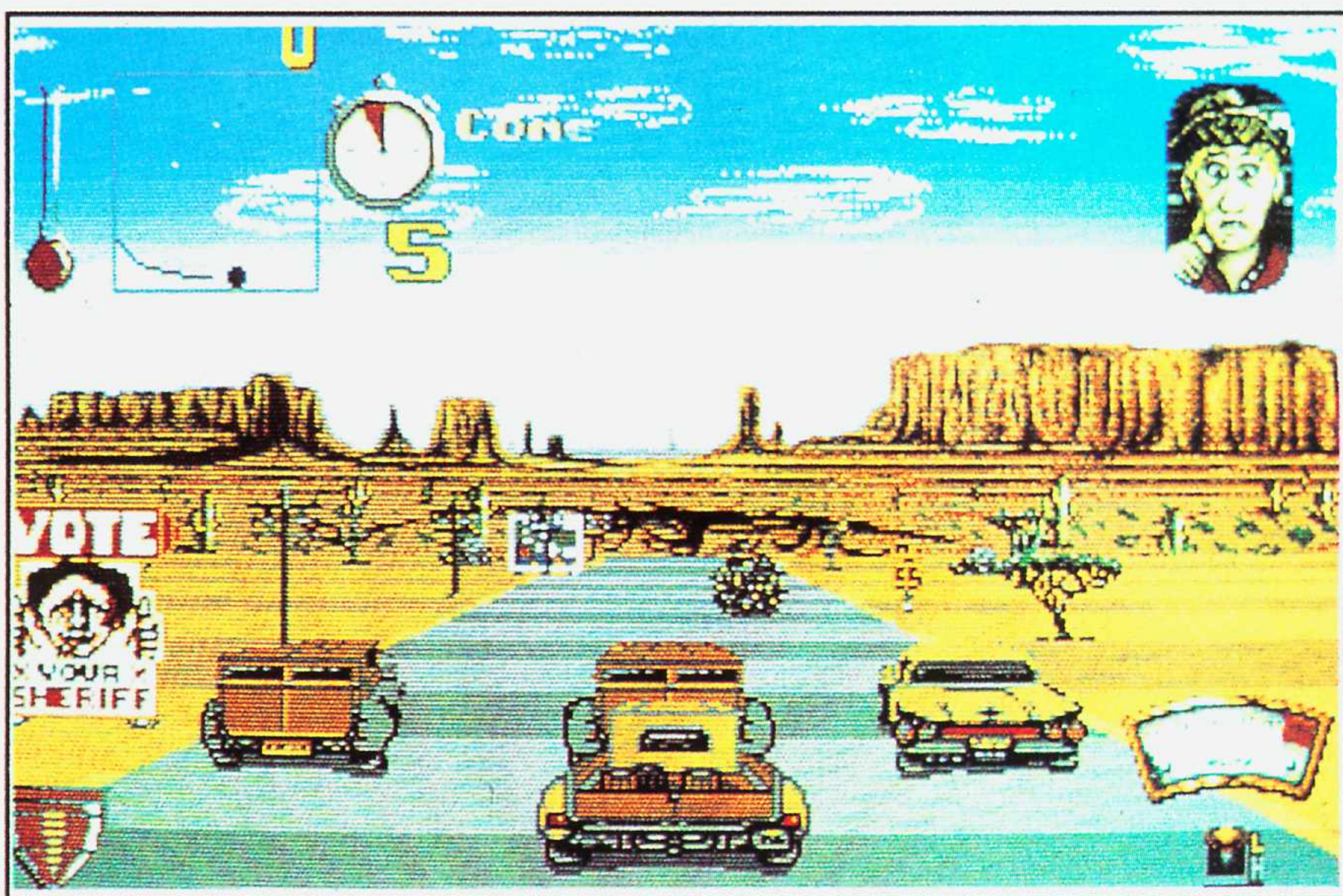
Viele kleine Klänge sind eingebaut, um noch mehr Realität in das Geschehen zu bringen. Etwa das Rumpeln des Trucks auf der Piste, oder die gut gemachten Bremsgeräusche. Als Sie die Werkstatt verlassen, spielt die Musik ohne störende Unterbrechung weiter. Dieses Spiel be-

sticht nicht nur mit seinen ausgezeichneten Soundeffekten, sondern auch mit seinem interessanten Konzept. Nicht die Geschwindigkeit ist wie bei den meisten anderen Autorennen, ausschlaggebend sondern die vielen verfügbaren Hilfsmittel um mit Vollgas vorwärts zu kommen. Enttäuschend ist die Tatsache, daß Sie, da Sie ständig beschleunigen und wieder bremsen müssen, kaum

rechtzeitig die Grenze erreichen.

Zum Glück gibt es jedoch andere Sachen, die diesen Umstand wett machen. Drücken Sie die Space-Taste, wenn Ihnen Sheriff FatSam zu dicht auf die Pelle rückt. Dadurch verfeuern Sie etwas von Ihrem Schwarzgebrannten, vermeiden aber, von der Straße gedrängt zu werden bevor Sie die Grenze errei-

moonshine



THE RACERS



chen. Sie sollten das allerdings nur im absoluten Notfall machen, da Sie den Schnaps verkaufen müssen. Betreten Sie die Ersatzteilhandlung und Sie können einen getuneten 'Woodman U6' Motor kaufen, oder die Reifen wechseln lassen. Falls Sie die Orientierung verloren haben sollten, können Sie sich eine Straßenkarte kaufen. Mit Schwarzgebranntem kann man nicht sehr viel

Geld machen. Gelingt es Ihnen nicht, schneller als die anderen Schmuggler zu sein, werden Sie nicht imstande sein sich irgend etwas zu kaufen. Ein Thermometer links oben zeigt Ihnen ob Ihr alter Truck überhitzt ist. Darunter können Sie einer Karte entnehmen, wie weit es noch ist. Es ist wichtig zu wissen, wieviel Schnaps man noch hat. Deshalb können Sie unten links sehen, wieviel Sie ge-

laden haben. Auf Ihrem Weg liegen viele Hindernisse, die gemieden werden müssen. Neben Geröll und Schnee auf dem 'Snow Peak' gibt es auch Hindernisse, die einfach umgefahren werden können.

Dazu zählen auch die Straßensperren, die zur Seite fliegen, wenn Sie darüberbrechen. Machen Sie sowas jedoch zu oft, wird Ihre alte Kiste zu heiß.

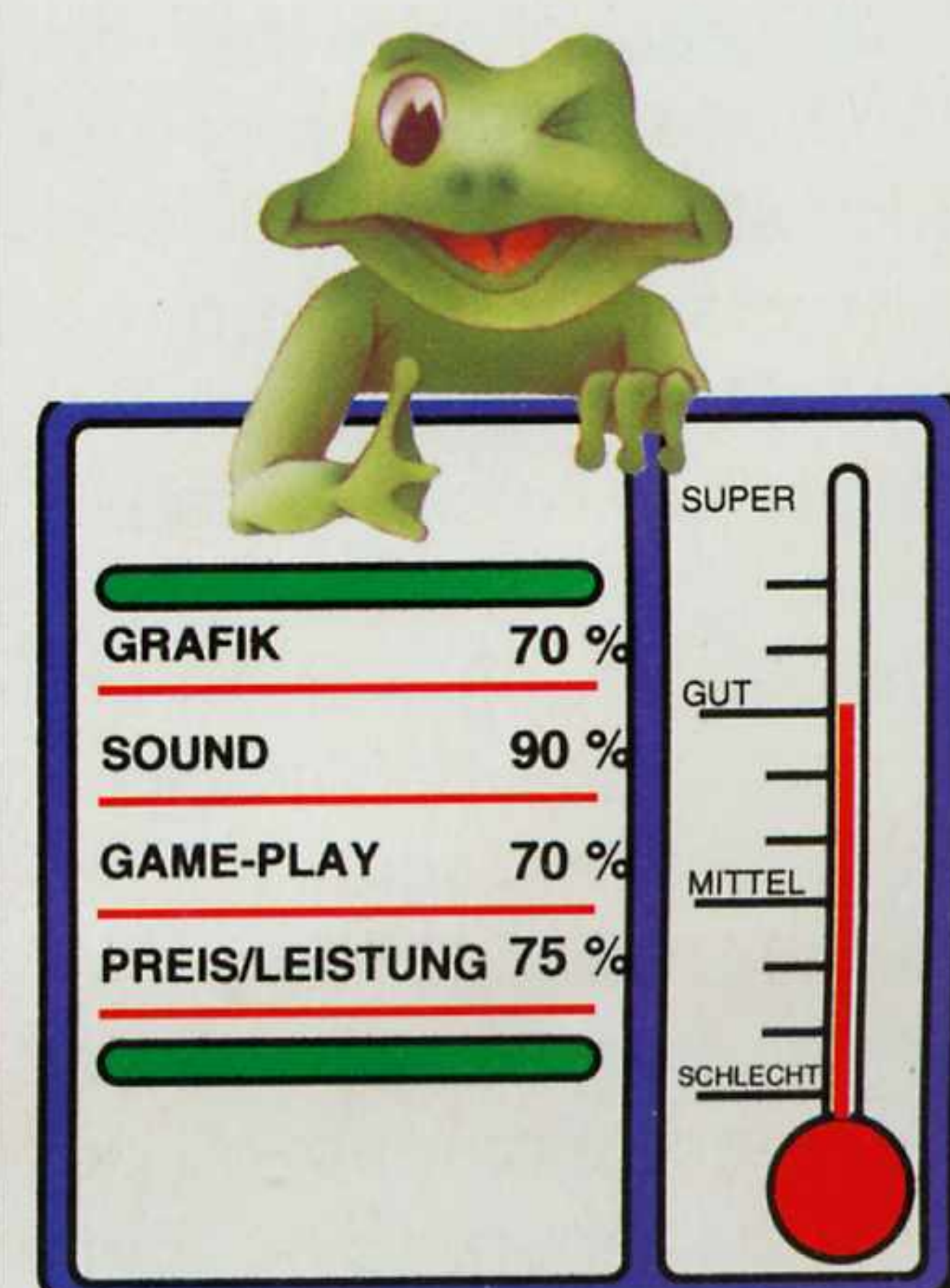
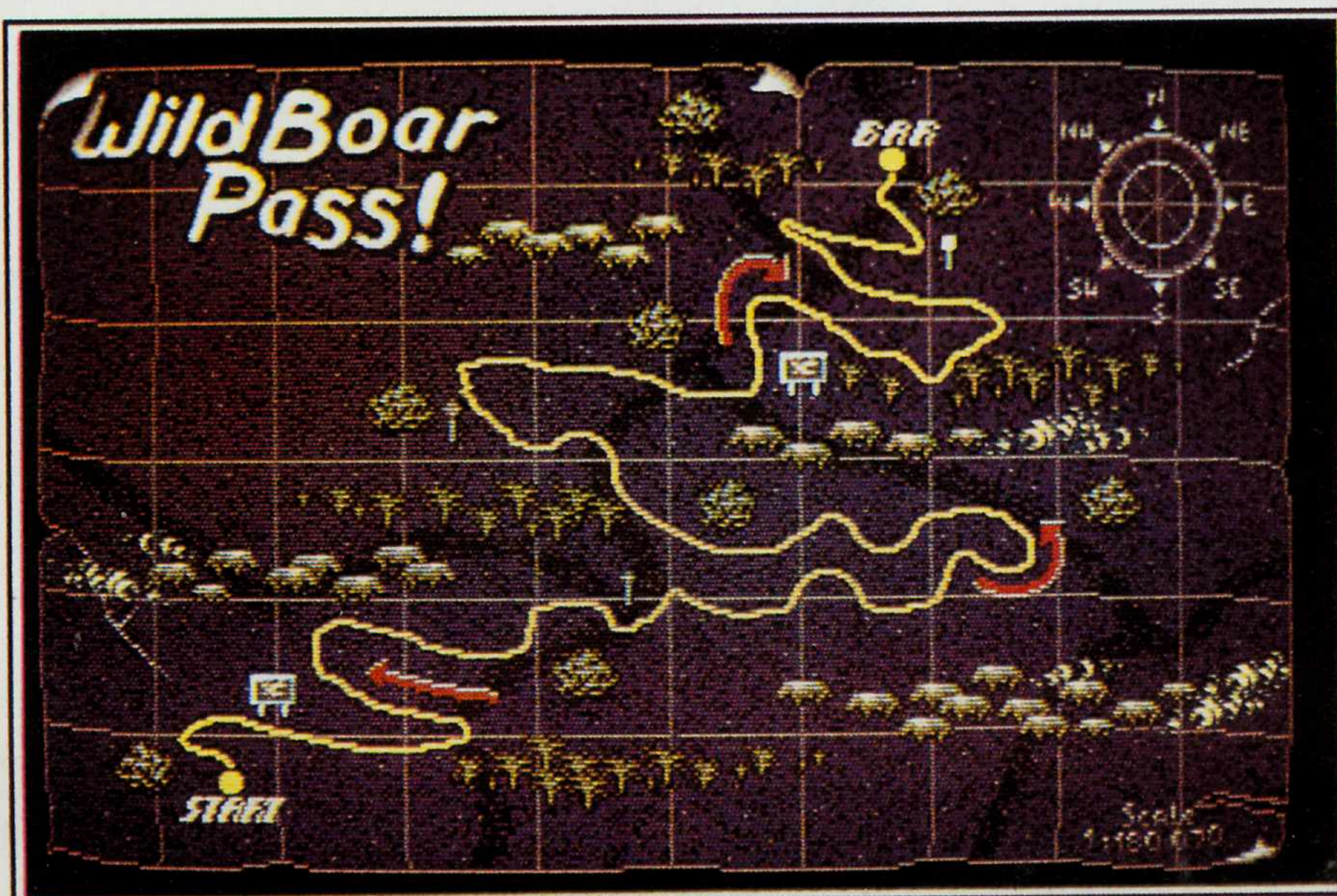
Dann müssen Sie zum Abkühlen an den Straßenrand und werden nicht mehr rechtzeitig fertig. Die besten Überlebenschancen haben Sie, wenn Sie beide Möglichkeiten kombinieren. Weichen Sie den Schnapsfässern nicht aus, da diese Ihren Vorrat aufstocken.

Obwohl die Schmugglerthematik dieses Spiel etwas interessanter gestaltet, ist die Graphik während des Rennens enttäuschend. Routen wie der 'Wild Boar Pass' und 'Snow Creak Valley' verschiedene Hintergrundgraphiken, Hindernisse und Objekte haben, erscheint die bunte Graphik recht undeutlich, unsauber und grob. Das ist eine Schande, da die Bilder gut zum Spielgedanken passen und die Anfangsgraphik ein Blickfang ist.

Die begrenzte Zeit und die hohe Geschwindigkeit Ihrer Verfolger macht dieses Spiel recht schwer. Benutzen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Hilfsmittel und verlassen Sie sich nicht nur auf Ihre reinen Fahrkünste. Dann werden Sie auch Morgen noch Schnaps verkaufen können.

Kerry Culbert

Reviews



MOONFALL



Im Jahre 2052 machte sich das erste Raumschiff der Menschheit auf den Weg zu dem Sternensystem Wolf 359. Zum Unglück der Crew dieses Schiffes landeten sie auf dem einzigen Platz im Universum, der von wahnsinnigen Robotern besetzt ist.

Einziges Ziel im Leben dieser Roboter ist es, Profit zu machen. In ihrer Gier haben sie alle Planeten des Sternensystems angebohrt, um dort Erz zu fördern.

Ich kann nur vermuten, was die Roboter mit dem gewonnenen Erz kaufen... Der einzige bewohnbare Planetoid ist ein Mond, genannt 'Frontier Alpha'. Dort lebt, neben den Roboforms, wie sie genannt werden, eine kleinäugige, humanoide Rasse, die Remusianer. Ursprünglich wurden die Roboforms von den Remusianern geschaffen. Über die Jahrhunderte hinweg jedoch stürzten die Robos ihre humanoiden Herren, bis schließlich die Remusianer zu ihren Sklaven wurden.

Der Besatzung war es unmöglich, zur Erde zurückzukehren, da sie sonst in ihrer Mission versagt hätte. Daher wollten sie versuchen, mit den Roboforms in Frieden zu leben. Eine gute

Idee? Das Problem liegt darin, daß die Roboforms nichts von solchen guten Ideen halten, und so kurzerhand unsere Crew zur Zwangsarbeit in Minen und Fabriken steckten. Ab hier treten Sie in Erscheinung. Sie sind Mitglied in der menschlichen Freiheitsbewegung, und dazu der erste Mensch, dem eine Handelserlaubnis auf 'Frontier Alpha' erteilt wurde. Also versuchen Sie, die Roboforms mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.

Um diese bösen, profitgierigen Maschinen zu beseitigen, müssen Sie genügend Geld verdienen, um sämtliche Waffen aufzukaufen. Selbst für Donald Trump eine schwierige Aufgabe, werden Sie jetzt denken. Und damit haben Sie vollkommen Recht. Ihr Transportmittel ist ein Frachter der 'X-terminus' Klasse, offensichtlich ein Überbleibsel der Star Wars Saga. Ihre Wissenschaftler haben

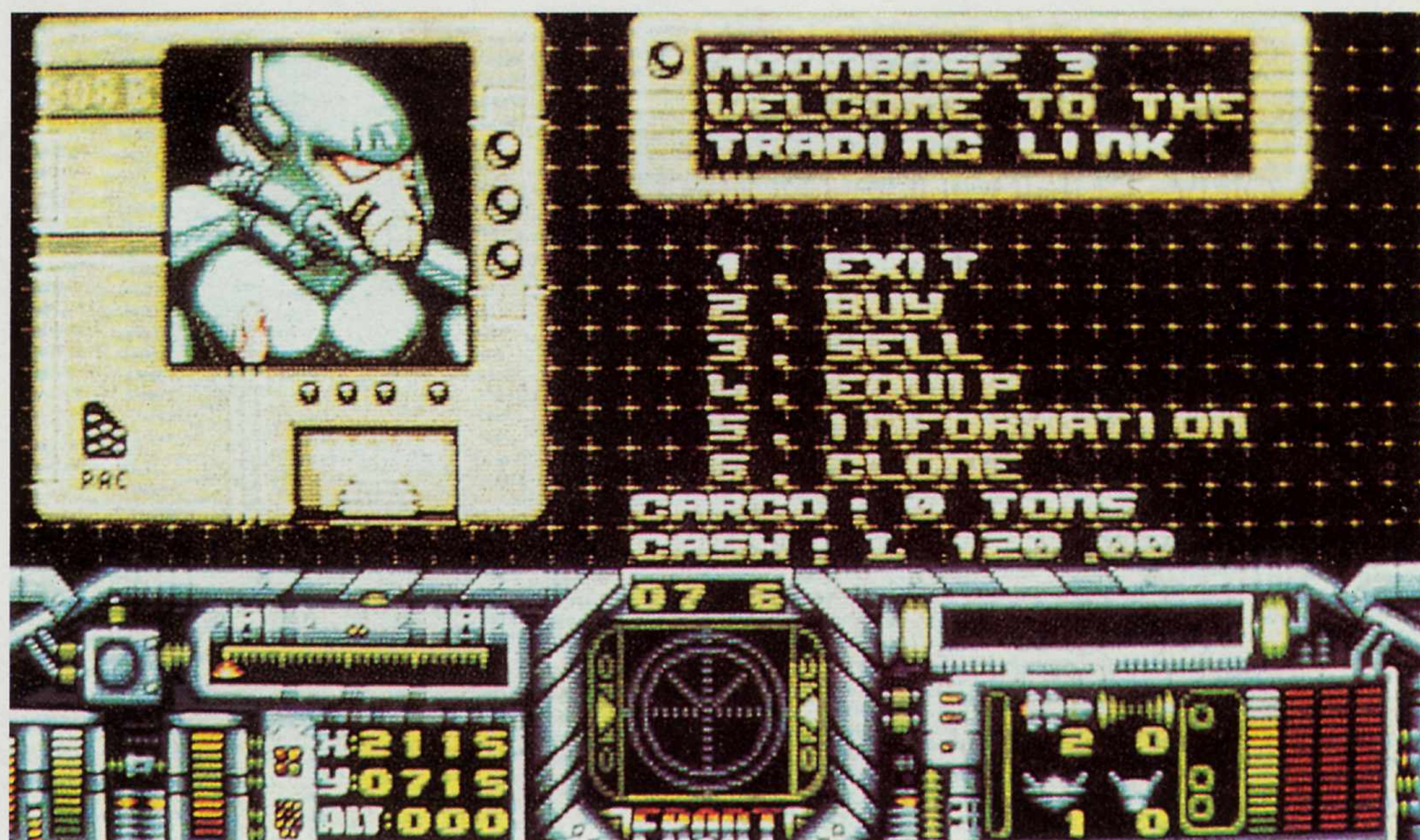
ihm im Verborgenen stärkere Maschinen und bessere Waffen eingebaut. Wie Sie sehen, ist Frontier Alpha ein ziemlich unfreundlicher Ort an dem alle Händler skrupellose Wesen sind, die bloß darauf warten, Sie über den Haufen zu

Unterschied, daß der Handel zwischen Mondstädten und nicht im Raum stattfindet. Ein großer Unterschied, oder? Es gäbe einen, wäre der Mond etwas interessanter. Ich habe Pfannkuchen gesehen, die mehr Aufsehen erregten.



schießen und sich an Ihrer Fracht zu bereichern. Na, klingelts? Sollte es. Moonfall ist ein Abklatsch des wohl bekanntesten 3-D Spiel aller Zeiten, 'Elite'. Auch Moonfall ist eine 3-D Handelssimulation, mit dem

Ich darf natürlich die Städte nicht vergessen. Gelingt es Ihnen, eine Stadt zu finden, was sicherlich zu den schwierigeren Seiten dieses Spiels gehört, können Sie dort Landen und Handel





mit den Ansässigen treiben. Nach Ihrer Landung gelangt Ihr Schiff in eine 3-D Kiste, die vorgibt, ein Raum zu sein. Von hier aus können Sie Handel treiben, oder in eine andere Kiste gelangen, worin sich (ich zitiere) eine `Kneipe` befindet. Was

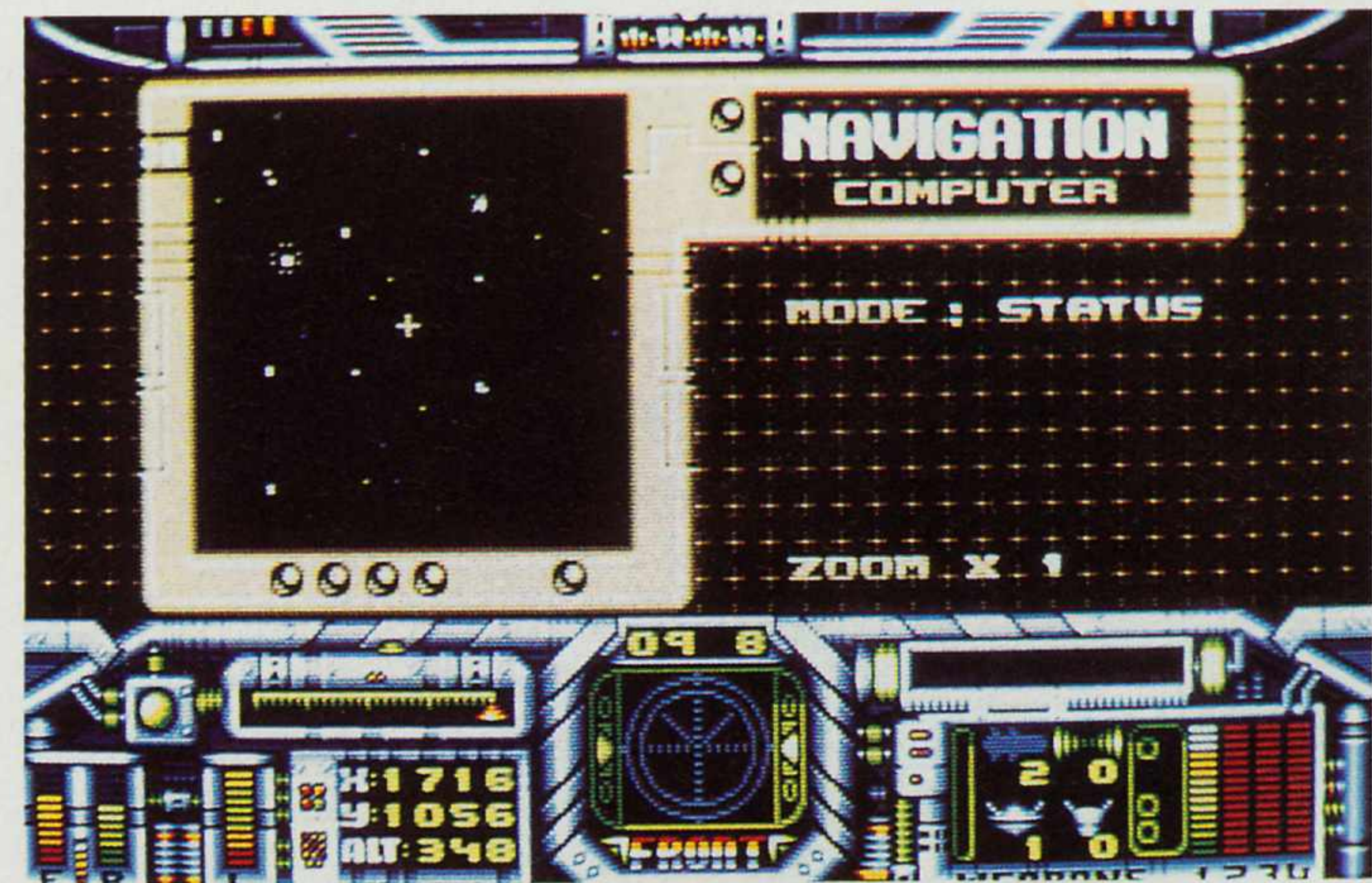
Hier erfährt man etwa die besten Tagespreise, daher lohnt sich ein Besuch. Im ersten Raum können Sie Handeln und Ihren Frachter aufrüsten. Das macht viel mehr Spaß! Es gibt eine Vielzahl an Zubehör, etwa extra-Schutzschilder, Treib-

darunter exotische Tiere, Chemikalien, oder die unglaublich nützlichen Ameisenfarmen, deren Verwendung mir immer noch schleierhaft ist.

Wenn Sie mit der Fracht beladen sind und die Stadt mit den besten Preisen wissen, machen Sie sich auf die Suche nach einem Ort, an dem Ameisenfarmen wirklich benötigt werden. Dies ist der Hauptteil des Spieles, und wie bei allen Spielen dieser Machart müssen Sie sich einen Weg durch eine feindselige Umgebung suchen. Angekommen verkaufen Sie Ihre Fracht, um mit dem Gewinn mehr Güter kaufen zu können, usw.

sind die Wechsel zwischen Tag und Nacht, die manchmal mit einem Sternenhimmel enden. Obwohl die Landschaft ständig wechselt, ist das Scrolling ziemlich weich. Ein Hauptproblem ist, daß es zu lange dauert, bis man irgendwo ankommt. Wenn Sie zu der entfernten Stadt wollen, die den Höchstpreis für diese sagenhaften Ameisenfarmen zahlt, haben Sie genug Zeit, um sich einen Kaffee zu machen. Begegnen Sie anderen Händlern, werden die meisten direkt auf Sie zufliegen und das Feuer eröffnen. Werden sie zu oft von Ihnen getroffen, ergreifen sie die Flucht und hinterlassen Minen. Das bringt zwar interessante, aber sich wiederholende Verfolgungsjagden.

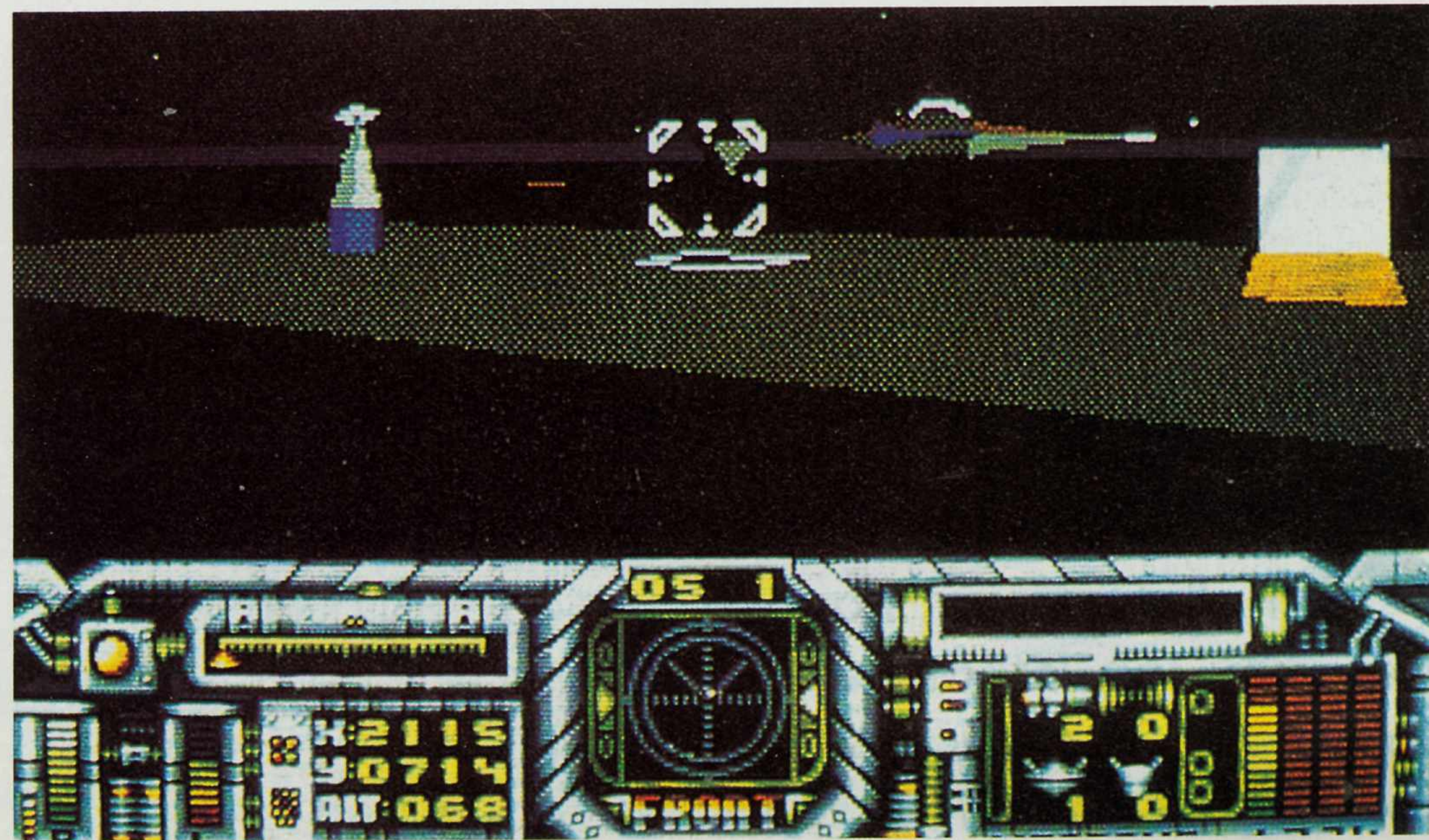
Dies ist ein Weltraum-Kampf- und Handelsspiel, auf einen Planeten übertragen. Die Idee ist schon alt, und ich werde wohl früher oder später etwas mit mehr Schwung spielen gehen.



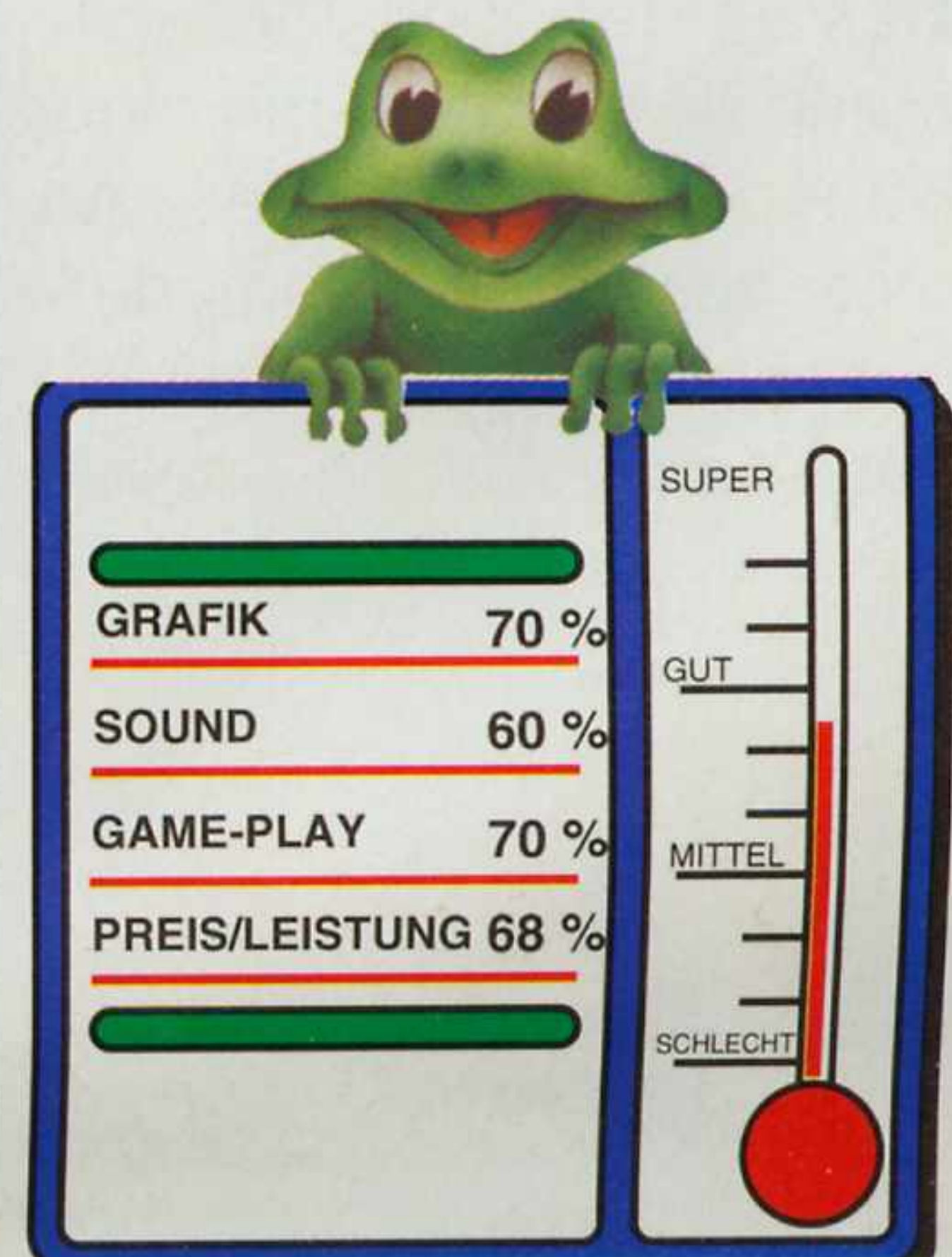
in aller Welt, besser Frontier Alpha, eine Kneipe auf einem vornehmlich von Robotern bewohnten Mond sucht, ist mir rätselhaft. In diesem Fall ist die Kneipe eine schier unerschöpfliche Quelle an Informationen.

stoff, Solarzellen, Laser, Raketen und eine Menge anderer Sachen, die die Schiffsqualität sowie Ihr Leben verbessern. Außerdem können Sie eine Palette unterschiedlichster Güter kaufen oder verkaufen,

Trauriger Weise ist dieser Teil des Spiels nicht gerade besonders. Die Farben und Formen auf dem Planeten sind zwar alle sehr schön aber uninteressant. Sie fliegen über eine Planetenoberfläche, die alle fünf Minuten anders aussieht. Das beste an dieser Landschaft



Mark Ulyatt



AMERICAN FOOTBALL SPECIAL

Duncan Evans
schlüpft diesmal in
seine gepanzerte
Rüstung und wirft einen
definitiven Blick auf die
American-Football Szene.

Der Januar wird in dunkler Erinnerung bleiben, da eine erwartungsgemäß schlechte Mannschaft, die Giants, den bis dahin als sehr Angriffsstark geltenden Bills den Marsch blies. In diesen 40 Minuten wurden die aufregendsten und schärfsten Touchdowns der letzten Jahre vollbracht.

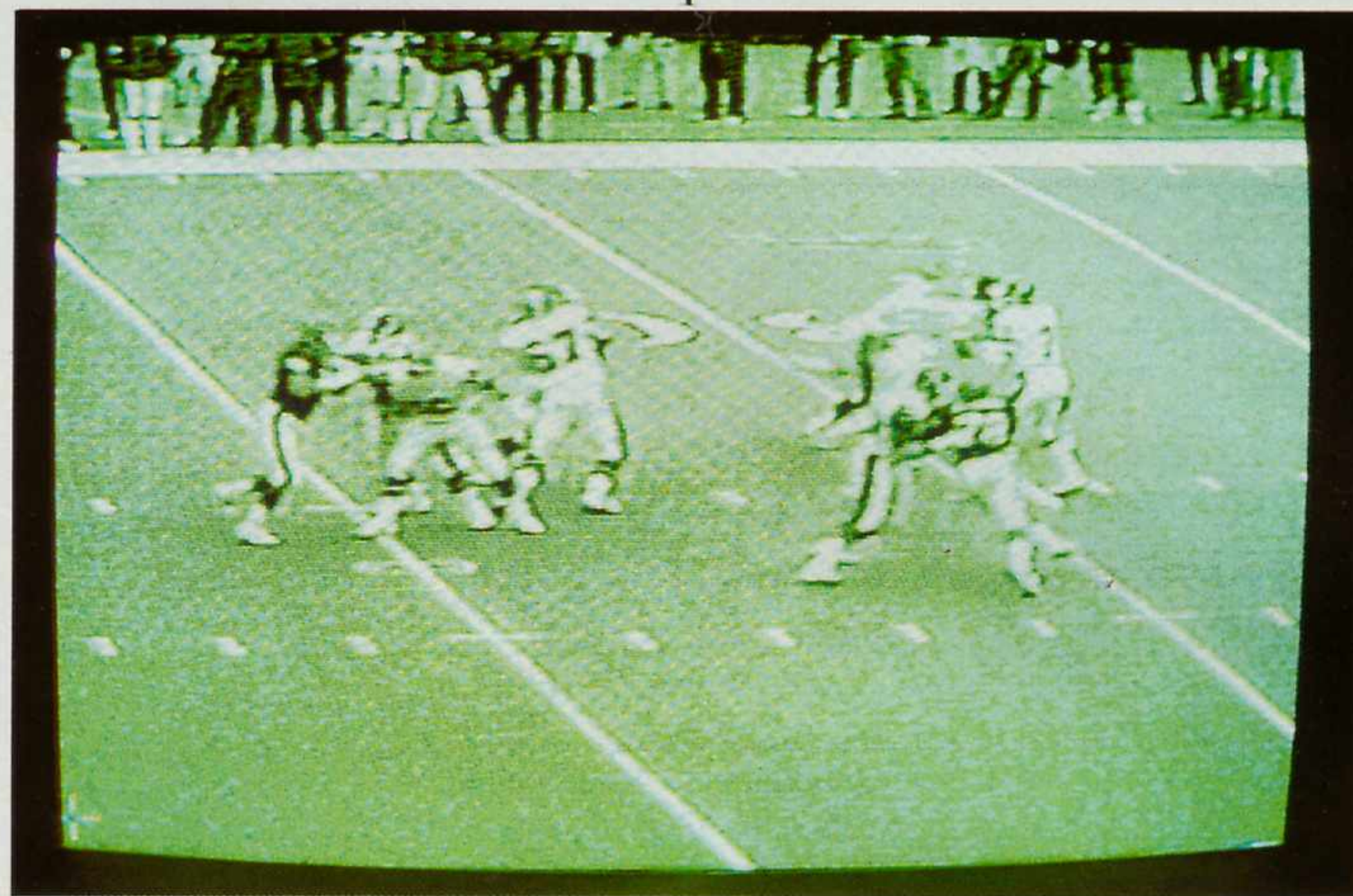
Den Fans steht die Erlösung aus ihrer Langeweile in der Spielfreien Zeit kurz bevor, da die "World League" des American Football mit ihrer zehn Wochen dauernden Saison beginnt. Lesen Sie deshalb besser unsere spaßige Einführung in American Football und bringen Sie in Erfahrung, welche Spiele auf Ihrem Computer laufen.

AMERICAN FOOTBALL - DIE ANGRIFFSPIELER

Quarterback -

Das ist der höchstbezahlte Mann des Teams, mit einer Kanone anstatt eines Armes gesegnet, fotomodellhaftem Aussehen (zumindest am Anfang seiner

Laufbahn) und der sexuellen Ausdauer eines ganzen Kaninchengeheges. Seine Aufgabe ist es, den Ball feldabwärts, entweder zu einem Mitspieler (einem Fänger) seines Teams oder zu der unglückseligen Person, genannt Carrier (Ballträger) zu werfen.



Während des Werfens versucht das gegnerische Team, bestehend aus riesigen ex-Verbrechern, auch bekannt als 'Linebackers', den Quarterback zu überwältigen. Und das mit der Absicht, seine Chancen auf eine Fernsehlaufbahn nach seiner Pensionierung zu ruinieren. Quarterbacks sind entweder schnell oder Marmelade.

Running Back -

Seine wichtigste Aufgabe ist, den Ball vom QB (Quar-

terback) zu nehmen und dann zu versuchen, hoffnungsvoll über das Schlachtfeld bis in die Endzone des Gegners zu laufen. Oder zumindest weit genug für einen 'first down' (erste Bodenberührung des Balles).

Viele 'Running Backs' ver-

speisen große Currywürste vor dem Spiel. Das ist wichtig, damit sie den nötigen Blitzstart haben, um zwischen einer Horde 300 Pfund schwerer Jungs durchzukommen, deren einziges Ziel es ist, sie wie einen Käfer zu zerdrücken.

Verständlicherweise können die meisten 'Running Backs' daher nicht ruhig auf einer Stelle sitzen, da die Angst vor dem Zerquetschtwerden ständig vorhanden ist.

Wide Receiver -

Gewöhnlicher Weise ist er sowohl der beliebteste im ganzen Umkreis als auch der schnellste Mann auf dem Feld. Er lebt, um zu feiern, und diese finden für ihn in der Endzone statt.

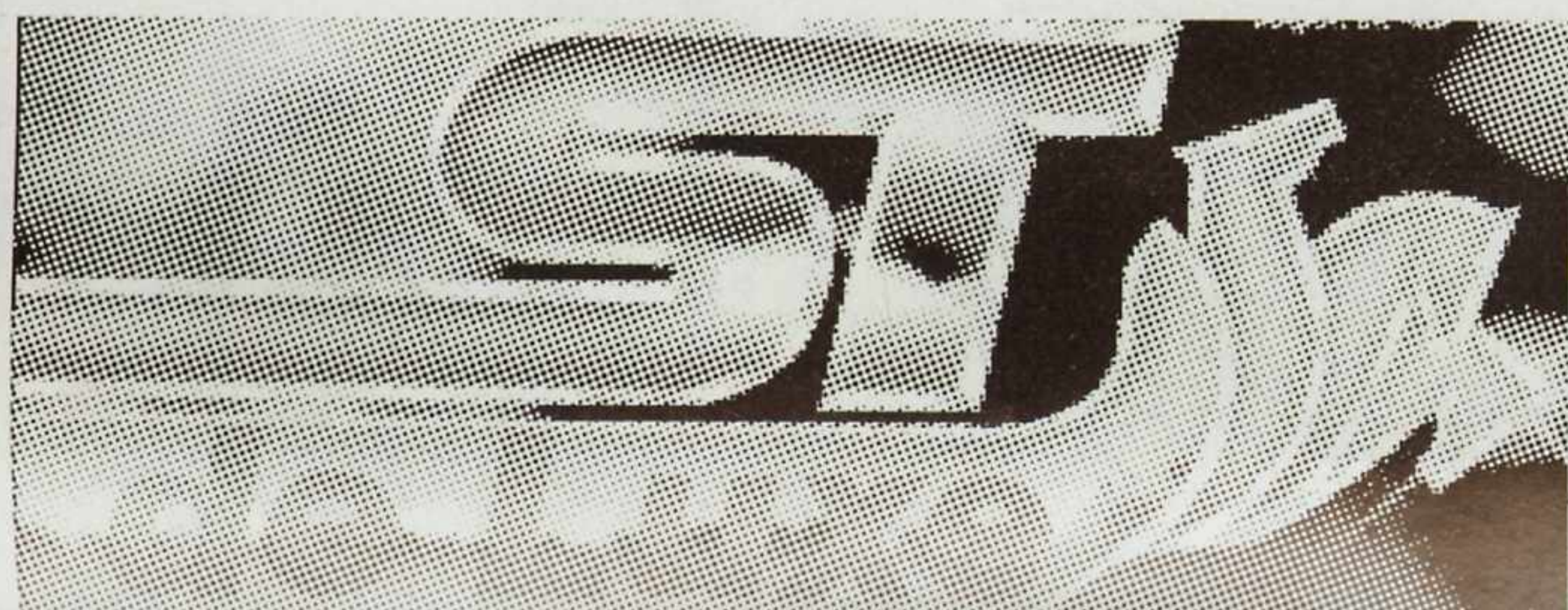
Wenn ein Pass durch den Quarterback gespielt wird, muß es dem Wide Receiver durch Handzeichen mitgeteilt werden, da dieser normalerweise mit seiner Stereoanlage verbunden ist.

Tight End -

Überraschender Weise ist das keine Anspielung auf die Unfähigkeit des Spielers, nach dem Spiel zu stehen, noch handelt es sich dabei um außergewöhnliche körperliche Beschwerden.

Gemeint ist die Position, die es auf der Linie, auf der das Gedränge stattfindet, einnimmt. Der 'TightEnd' ist der vielseitigste Spieler auf dem Feld, da er wie ein Stürmer blockt, wie ein Wide Receiver fängt und mit dem Ball wie ein Running Back läuft. Dennoch wird er meist durch die strahlenden Stürmer in den Schatten gestellt.

Das stört ihn jedoch nur wenig, allein der Anblick, wie der Running Back zu Tode getrampelt wird, als er zur



Software
für Ihren AMIGA
im Zeitsch

Endzone schlendert, ist ihm Befriedigung genug, seine Aufgabe gut erledigt zu haben. Auf diese Art erhöht er die Chance, sein Pensionierungsalter zu erleben.

Offensive Line -

Besteht aus einem Mittelstürmer (center), zwei Wächtern (guards) und zwei Angreifern (tackles). Allesamt wirklich sehr große Burschen.

Der Center hat eine entscheidende Rolle im Spiel, da er zuerst den Ball zwischen den Füßen zum Quarterback spielt, dann die Gegner blockt. Ein Team mit einem Center, der eine Vorliebe für Bohnen hat, ist ein Team mit Problemen. (Jedes Böhnchen gibt ein Tönchen...)

DIE ABWEHR

Defensive Line -

Diese besteht aus dem 'Nose Tackle' und den 'Defensive Ends', gleich dahinter stehen die 'Linebacker'. Der 'Nose Tackle' ist weder ein Elefantenmensch, noch versucht er, jemandem die Nase auszureißen (zumindest nicht, wenn die Schiedsrichter zusehen). Dennoch ist er sooo groß, daß er mit einem Kran auf seine Position gehoben werden muß. Er hechtet nach vorne und versucht, die Gegner umzuwerfen. Sollte denen ihr Leben mehr Wert sein, als ihr Vertrag, so wird der QB oder der Running Back das Ziel. Die Defensive Ends haben die gleiche Aufgabe wie der NoseTackle, nur sind sie

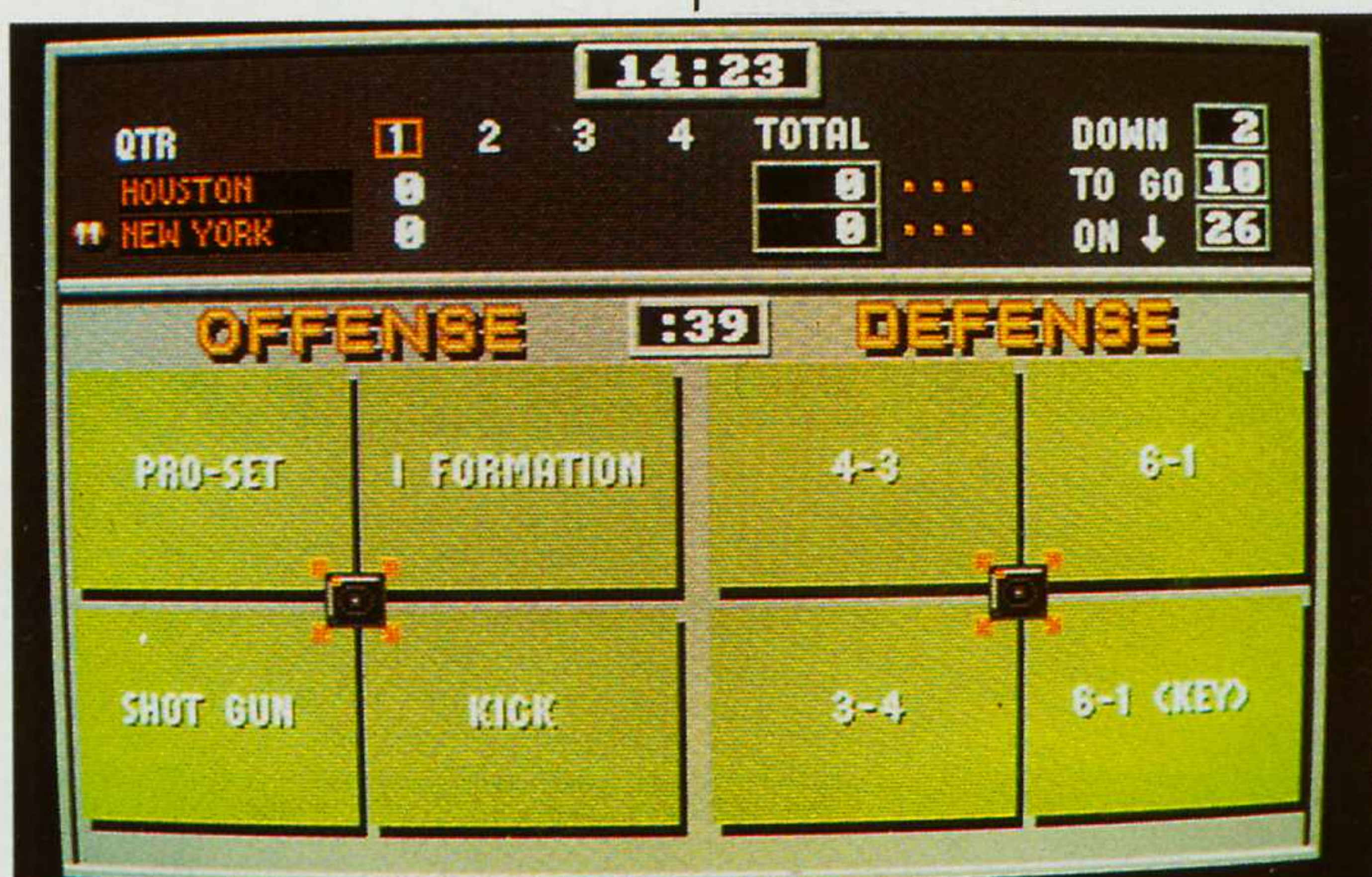
Aufgabe im ganzen Spiel. Das es eine ziemlich ungefährliche Aufgabe ist sieht man daran, daß bei den Cornerbacks noch die meisten Gliedmaßen vorhanden sind. Cornerbacks müssen die 'Wide Receivers' decken, und sie am fangen des Balles hindern. Das wäre leicht, könnte man den Burschen einfach aufreiben, oder ihm den Hintern versohlen, doch das ist nicht erlaubt. Stattdessen muß sich der Cornerback auf seinen scharfen Verstand und seine berauschende Geschwindigkeit verlassen um seinen Rivalen mit Versen, wie: "Hey, Ich habe gehört, deine Mutter bietet ihre Dienste für Trainerfeiern an" zu reizen.

es zwei prinzipiell unterschiedliche Arten von Spielen.

Zum einen die Action-Variante, zum anderen die Strategie- und Management orientierten Spiele. Die fünf hier vorgestellten Spiele sind Mirrorsoft's klassisches TV Sports Football, EA's John Maddens Football, Accolades 4th & Inches, und die Managementart in Form von Head Coach v3 und Monday Night Manager.

TV Sports Football (ST / Amiga / PC / C64)

Als dieses Spiel zu Weihnachten '88 herausgebracht wurde, war es eine Sensation und entwickelte sich zu einem Kassenschlager. Ab da wagte sich nie-



Kicker/Punter -

Gewöhnlich ist diese Position für Britische Spieler vorgesehen, da diese nicht gut genug sind, um eine andere zu halten. Statt Intelligenz ist hier die göttliche Gabe nötig, einen ovalen Ball durch enge, 50 yard entfernte Torpfosten zu schießen. Da diese Spieler nur wenig Schaden erleiden, haben sie gute Aussichten, im Ruhestand Fernsehansager zu werden. Vorausgesetzt, sie haben noch genug Zähne.

leichter und flinker, während die absolute alpträumhafte Bedrohung von den 'Linebackers' ausgeht. Nur zu wenig Worten fähig und von Geburt an Menschliches Fleisch gewöhnt, ist der typische Linebacker die perfekt-verrückte Tötungsmaschine. Einem Linebacker über den Weg zu laufen, ist, wie ein Verhältniss mit der Frau eines Mafiabosses zu haben.

Cornerbacks -

Diese haben die schwerste



Safeties -

Es gibt zwei Ausführungen, einer deckt das 'Tight End', der andere schlendert umher und wartet, daß etwas passiert. Das ist ziemlich schwer, da die Stürmer den Verlauf des Passes durchgeben, so daß dann der Receiver den schwachen Safety gewöhnlich hinter Stacheldraht finden wird.

AMERICAN FOOTBALL - DIE COMPUTERSPIELE

Für den Football-Fan gibt

mand, den Schleier dieses überlegenen Actionspiels zu lüften, geschweige denn, dem nahe zu treten.

Es scheint, als hätte die Perfektion dieses Spiels jeden davon abgehalten, sich weiter zu plagen. Sie können in einer Saison mit soviel Teams aus der NFL um den Superbowl spielen, wie Ihnen recht ist. Zuvor müssen Sie entscheiden, mit welcher Art von Team Sie spielen wollen, da jeder Spieler nach gewissen Kriterien bewertet wird (etwa

re-Power
oder ST. Jetzt NEU
riftenhandel.

AMIGA
Fun

AMERICAN FOOTBALL SPECIAL

Geschwindigkeit und Umfang).

So lange die Gesamtpunktezah stagniert und kein Spieler mehr als acht Punkte pro Runde macht, können Sie Ihr Team nach belieben umstellen. Exzellente Stürmer aber ein hoffnungsloser Punter? Schrecklich gemeine Linebacker aber ein blinder Quarterback? Die Wahl liegt bei Ihnen.

Die Graphiken auf dem Feld sind super, mit zahlreichen Extras wie Halbzeitberichten, TV-Studios, Cheerleadern, winkenden Spielern und spuckenden Trainern.

Gewöhnlich kann man aus vier Formationen aus-

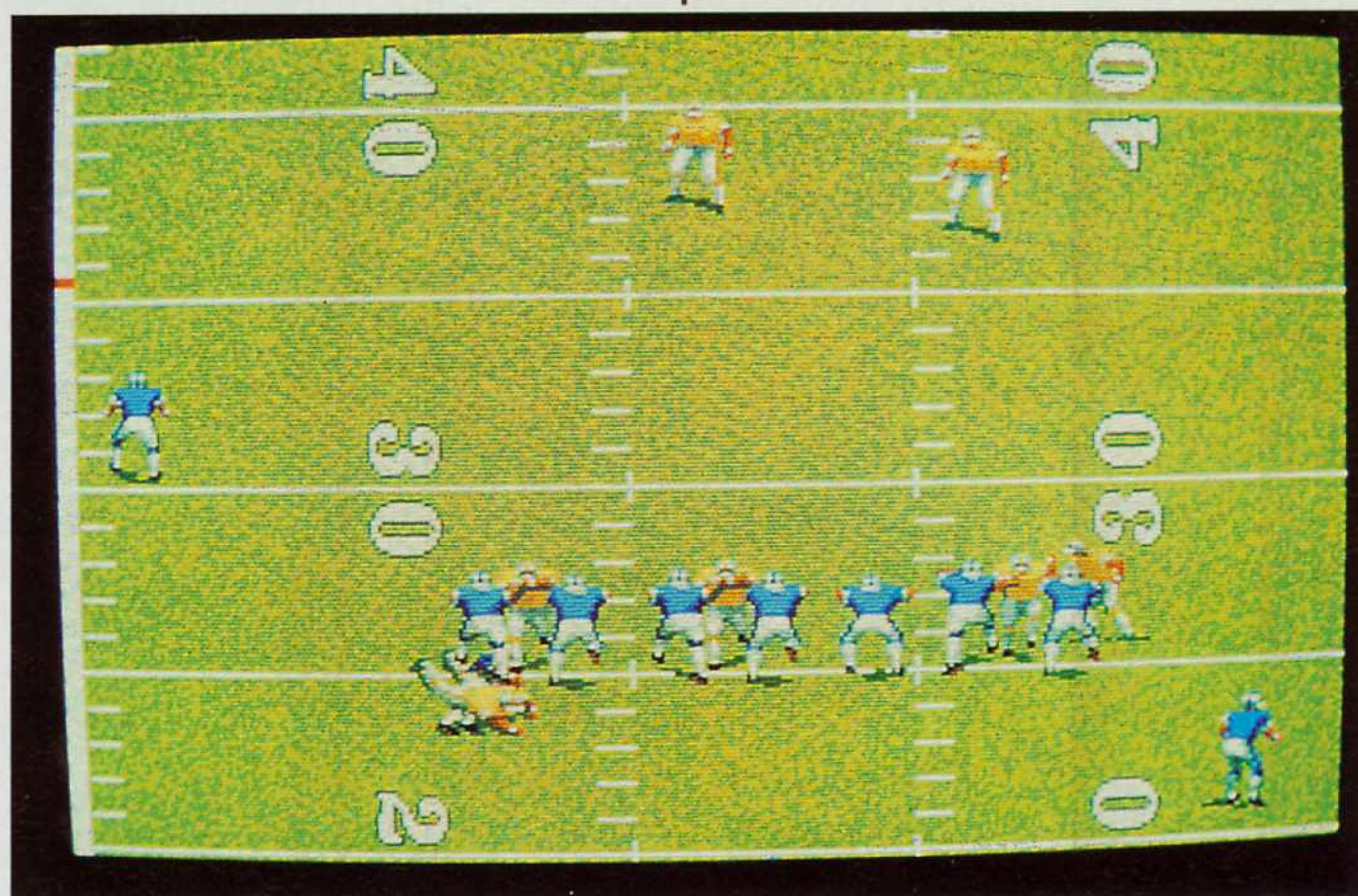
wählen, gefolgt von weiteren vier Spielen, die abhängig von der Formation sind. Nicht gerade eine große Auswahl, doch ermöglicht jeder Angriff verschiedene Angriffswege und die Chance auf einen Pass, Lauf oder einen Kampf. Was dieses Spiel so aufregend macht, ist die Möglichkeit, zu Improvisieren.

Sollte Ihr Receiver gedeckt sein und sich ein Cornerback auf seinem Weg befinden, das Spiel also am abbrechen ist, wird es Zeit, etwas zu unternehmen. Nehmen Sie Ihren Tight End, werfen Sie ihm den Ball zu und lassen ihn vor. Entdecken Sie eine Lücke in der Mitte, mimen Sie einen

Randall Cunningham oder einen John Elway und laufen Sie um Ihr Leben.

Graphisch das beste, vollgepackt mit Action und sehr unterhaltsam ist dieses sowohl Action- als auch Strategiespiel bisher unüber-

deren. Auf dem Megadrive werden die Spiele in Form von kleinen Graphiken, wie auch bei TV Sports Football, gezeigt. Bei den Computerversionen gibt es eine Menge Parameter, die es Ihnen erlauben, so ziemlich



troffen. Eine gute Nachricht ist auch, daß es wieder in den Geschäften zu haben ist, als Teil des Powerpacks.

John Madden's Football (Megadrive, PC, C64)

Wußten Sie schon, daß John Madden der große Dicke war, der die Raiders in den frühen 80ern zum Sieg im Superbowl führte? Anschließend wurde er Fernsehkommentator im Amerikanischen Fernsehen.

Er ist auch auf der Innenseite der Verpackung zu sehen, und ich rate Ihnen, verbrennen Sie sie lieber, bevor jemand zu Tode erschreckt.

John Madden's Football bietet Geradeausangriffe einzelner Spieler. Nun, von Geradeausangriffen kann man nicht gearde reden. Das Spiel enthält an die 80 Angriffs- bzw. Verteidigungs-Spielzüge. Eine Anfängerauswahl an neun Spielen ermöglicht Ihnen einen leichten Einstieg in dieses Spiel. Es sollte erwähnt werden, daß die PC sowie C64 Versionen ziemlich grobe Benutzerschnittstellen haben. Die Megadrive-Version hingegen wurde hier verbessert und bietet auch sonst einige Unterschiede zu den beiden an-

jede Änderung vorzunehmen.

So können z. B. das Feld, das Wetter oder auch die Spieler geändert werden. Befinden Sie sich schließlich auf dem Feld, sind die Graphiken auf dem C64 und PC mit CGA recht enttäuschend (Achtung, auf meinem Amstrad PC2086 lief das Spiel nicht!).

Dagegen ist die Graphik mit einer EGA-Karte und auf dem Megadrive gut. Nachdem Sie sich eines aus den zahlreichen und großartigen Spielen ausgesucht haben, können Sie sich der sportlichen Seite dieses Spiels zuwenden.

Um ehrlich zu sein, finde ich diese etwas zu leicht. Streben Sie ein gutes Ein-Mann Spiel an, ist John Madden's Football eine ausgezeichnete Wahl. Vor allem für Megadrive Besitzer, da ihre Version eher wie TV Sports Football aussieht.

4th & Inches (C64/Amiga)

Dieses Spiel war eigentlich der Vorläufer von TV Sports und wurde sehr gut aufgenommen, als es auf dem C64 erschienen ist. Leider ist die Amiga-Version nicht ganz so gut wie die auf dem C64, ermöglicht aber dennoch ein annehmbares Ein-



Mann Spiel.

Die austauschbaren Spieler erlauben es, daß Spiel nach Ihrem Geschmack abzuändern. So werden die Spieler nach bestimmten Fähigkeiten bewertet (nicht ganz so viele wie bei TV Sports),

nur, so lange es geht, nicht erwischt zu werden und drücken dann den Feuerknopf; schon geht's ab. Das Fangen hängt vom angespielten Spieler und seiner Deckung ab. Dies ist jedoch recht einfach, so daß sich



einschließlich, wie schwer es ist, sie zu Boden zu werfen oder wie schnell sie laufen können. Dadurch können Sie einen sehr flinken 'Running Back' haben, der zu Boden geht, sobald er

das Spiel zu einer Schlacht auswächst. In nur fünf Minuten je Viertelzeit können Sie dennoch viele Punkte machen.

Im Spiel übernehmen Sie den Ball und laufen so



angepackt wird, oder einen vorbrechenden Kraftprotz wie Christian Okoye.

Die Graphiken auf dem Feld sind enttäuschend, da Sie einen Seitenblick anstatt die Draufsicht zeigen. Hat das Spiel jedoch erst einmal begonnen, erfüllen sie ihre Aufgabe. Es sind mehr Spiele als in TV Sports verfügbar, abhängig von Ihrer gewählten Formation. Meist erreichen Sie auch, worauf Sie aus sind, wobei manche Spiele effektiver als andere sind.

Pässe sind bei diesem Spiel einfach, da Sie nicht Zielen müssen. Sie vermeiden

schnell wie möglich Feldaufwärts. Dabei ist es recht amüsant, sehr großen Spieler wie Mike Truck zusehen, die recht träge sind. Nach einiger Übung sind Sie im Stande, den Computer jedes Mal zu besiegen. Ist Ihnen TV Sports zu schwer, werden Sie dieses Spiel mögen.

Head Coach v3 (Amiga, ST, PC)

Head Coach ist vor allem für Freunde von Spielern zu empfehlen, da für jede wichtige Position zahlreiche vorhanden sind. Sie übernehmen die Führung des

AMERICAN FOOTBALL SPECIAL

neuesten Teams in der Liga mit dem etwas ungewöhnlichen Namen 'Schoburg Franklins' (negativ ist, daß Sie sich kein Team selbst aussuchen können, positiv aber, daß Sie die Franklins in jede gewünschte Liga stecken können). Diese bunte Truppe vielversprechender Aufsteiger und Totschläger müssen Sie zu den Superbowl-Lorbeeren führen.

Das ist nicht leicht, und Sie sind gut, wenn Sie die Entscheidungsspiele in der ersten Saison meistern. In Ihrem Quartier können Sie Ihre Spieler betrachten, um zu sehen, welcher gut ist und welcher nicht. Haben etwa einen tollpatschigen

Wide Receiver, können Sie ihn ersetzen.

Im Trainingscamp verschaffen Sie sich einmal im Jahr einen Einblick in die Qualitäten Ihrer Spieler. Aus zwei Gründen ist es wichtig, über diese Ergebnisse auf dem Laufenden zu bleiben. Zum einen wissen Sie dann, wen Sie auswechseln können, zum anderen gibt es am Ende der Saison die Collegeauswahl. Damit können Sie Ihr 'altes Eisen' ersetzen.

Am Spieltag erhalten Sie eine Übersicht über die Stärke der anderen Mannschaften in Angriff und Abwehr. Sodann beginnt das Spiel. Das Feld sowie die Ballposition werden graphisch

FRANKLINS TRAINING CAMP			
ALL MEMBERS OF THE SQUAD ARE FULLY FIT			
SELECT		Press (RETURN) to return to menu	
SPEED TRIAL		SCHOBURG LINEBACKERS: 7	
WIDE RECEIVERS			
CORNERS			
SAFETIES			
RUNNING BACKS			
LINEBACKERS			
DEFENSIVE ENDS			
TIGHT ENDS			
QUARTERBACKS			
ROSE TACKLES			
CENTERS			
GUARDS			
TACKLES			
KICKERS			
PUNTERS			
EXIT PROGRAM			
		Age	Ability
	Richie Wallace	22	GOOD
	Chadwick Clark	27	GOOD
	Joel Pitts	24	GOOD
	Fitch Aslett	35	GOOD
	Steve Green	31	GOOD
	L.Q. Edwards	22	GOOD
	Radley Zachary	28	GOOD

SCHOBURG TEAM CHANGE			
OFFENSE		DEFENSE	
A) QB	B.W. Vincent	L) DE	Phil Redford
B) RB	Joe Kowalski	M) NT	Jay Macek
C) RB	Lance Sinko	N) DE	Moses Pastana
D) WR	Kim Van Obendorf	O) LB	L.Q. Edwards
E) T	Don Black	P) LB	Joel Pitts
F) G	Moses Smith	Q) LB	Fitch Aslett
G) C	Pietro Emery	R) LB	Chadwick Clark
H) G	Clayton Spagnola	S) CB	Lester Maguire
I) T	Camden Springs	T) CB	Duane Gerould
J) TE	Randy Clark	U) S	Scott Starring
K) WR	Galvin Green	V) S	Rob Dylan
Punt Kicks		Kick-Off Kicks	
W) PR	Scott Starring	Y) KR	Kim Van Obendorf
X) PR	Al Carver	Z) KR	Duane Gerould
To change a player, enter a Position Code, or Press (RETURN) to Exit ->			

dargestellt, doch neigt man dazu, das zu übersehen, da die meiste Information als Text vorliegt. Es gibt 26 Arten des Angriffs und 21 der Abwehr.

Alle Angriffsweisen sind deutlich erklärt und bieten viel Abwechslung. Leider können Sie aber nicht bestimmen, welcher Running Back den Ball kriegt. Dasselbe gilt auch für die Receiver. Es gibt kein größeres Ärgernis, als mit ansehen zu müssen, wie Ihr RB ganze drei yards vor der Linie zu Boden gerissen wird. Bis auf diese Kleinigkeit funktionieren Ihre Angreifer zufriedenstellend und erregen ziemliches Aufsehen. Über die Abwehr bin ich nicht so glücklich. Alle 21 Abwehrmöglichkeiten sind nur Formationen, keine richtigen Spielpläne. Sie können zwar mehr Linebacker ins Spiel bringen, doch Sie können ihnen keine Anweisungen zukommen lassen. Eine Seite stärker zu decken, oder Einmann-Deckung sind dadurch nicht möglich. Dennoch sind die Spiele aufregend, und Ihr erster Applaus ist sehr befriedigend. Außer der Spielerauswahl läßt sich leider nichts anderes zwischen den Spielen machen. Dadurch wird die Collegeauswahl am Ende der Saison zu einem Höhepunkt dieses Spieles. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre nutzlosen Spieler loszuwerden und neues Blut aufzunehmen. Durch den Gang ins Trainingslager wird das Spiel sehr schön abgerundet.

Monday Night Manager (ST/Amiga/PC)

Soweit es mich betrifft, ist dies das aufregendste Spiel aus der ganzen Reihe. Leider haben mir die Jungs von 'Strike Force Design' (der Hersteller) gesagt, daß es immer noch nicht fertig gestellt ist. Dadurch reicht dieser Artikel hier nicht ein-

mal zu einer Neuvorstellung, sondern ist bloß der neueste Bericht über ein wirklich gelungenes Spiel. Wie bei Head Coach steht Ihnen auch bei Monday Night Manager eine unterhaltsame Saison bevor, mit der Collegeauswahl am Saisonende.

Dieses Spiel geht jedoch viel weiter und beinhaltet wirkliche Abwehrspiele, Kauf und Verkauf von Spielern, Aufklärungsmissionen, Spieler die sich während der Saison verbessern oder verschlechtern und viel Graphik. Eigentlich sind die hervorragenden Graphiken, sowie



reichlich digitalisierte Bilder im gesamten Spiel herausragend. Am Anfang können Sie jedes Team aus der NFL spielen, und dessen Trainer werden. Die Teams sind peinlichst aufgeführt, in jedem an die 50 Spieler. Jeder Spieler wird, in jedem Team, in jeder Liga gesondert gewertet. Daraus ergibt sich die unglaubliche Anzahl von 1200 Spielern im Spiel.

Zu Ihrer Erleichterung arbeiten Kundschafter für Sie. Das bedeutet auch, daß Sie mit den 49'ers spielen können, wenn Sie ein leichteres Spiel wollen. Schätzen Sie hingegen eine richtige Her-

AMERICAN FOOTBALL SPECIAL

ausforderung, dann spielen Sie mit den Patriots. Zwischen den Spielen können Sie jede Woche die Geschicklichkeit Ihrer Spieler oder deren Fitness trainieren, Kauf, bzw. Verkaufangebote machen (am Ende der Saison können Sie hier auch Ihre Auswahl treffen) und Ihren Gegner ausspähen.

An Spieltagen, (oder Mon-

Die Maus ist hier wohl die schnellste und sauberste Art, dies zu erledigen. Ist das Spiel gewählt, lehnen Sie sich zurück und schauen Sie sich die digitalisierten Bilder der Highlights des Spieles an. Es ist zwar kein Echtzeit-Fernsehen, zeigt Ihnen jedoch auf graphische Weise das Geschehen.

Selbstverständlich erhalten

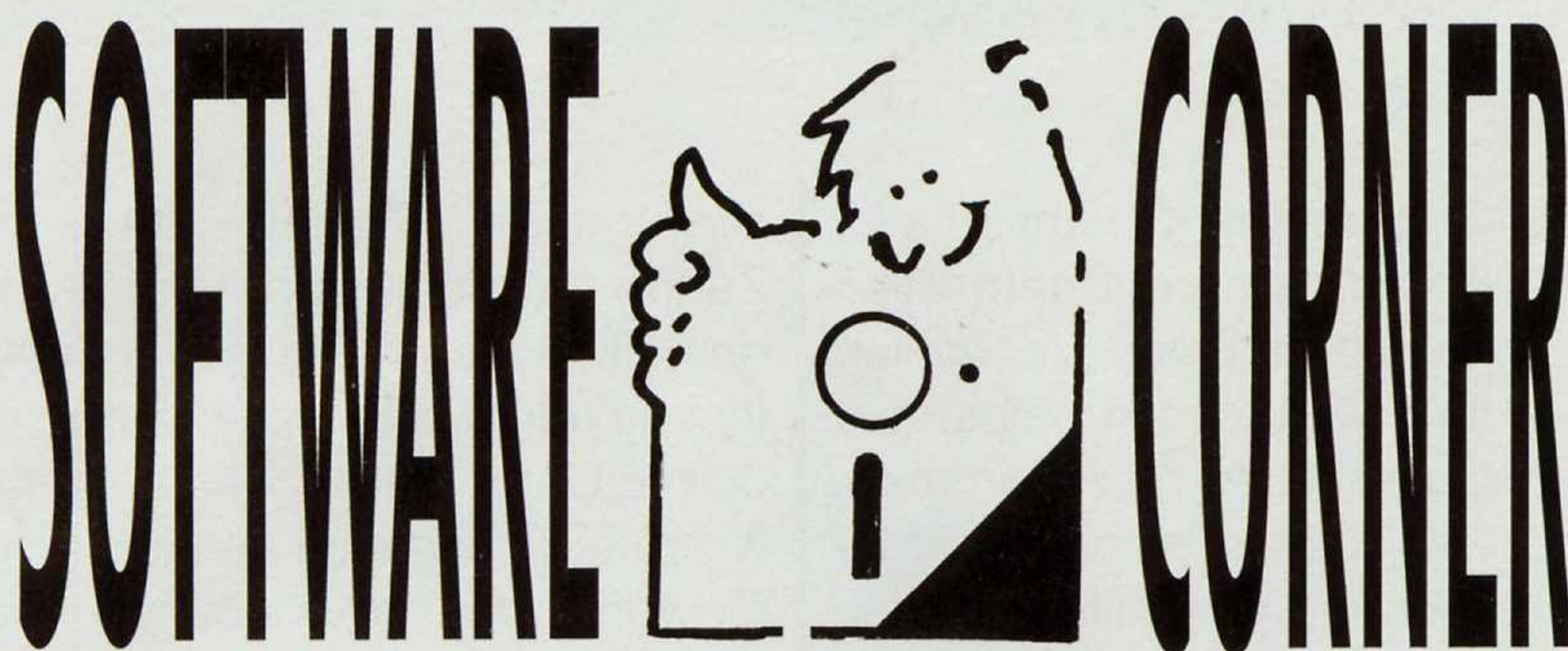
tagnacht, wie der Titel andeutet) steht Ihnen eine Anzahl verschiedener Taktiken zur Auswahl, jede von einer anderen Formation ausgehend, wodurch das Spiel viel schneller wird. Das gute daran ist, daß die Abwehrspiele dieselben Möglichkeiten bieten, wie ich sie bei 'Head Coach v3' aufgezählt habe. Bestimmten Spielern kann eine bestimmte Position zugewiesen werden. Dadurch erhalten Sie das essentielle an Football-Strategie, die auf Manndeckung basiert. Nachdem Sie ein Spiel gewählt haben, müssen Sie die Positionen vergeben.

Sie das Ergebnis auch als Text. Wie ich schon sagte, steckt Monday Night Manager immer noch in der Entwicklung.

Achten Sie aber im Verlauf des Jahres auf sein Erscheinen, verbunden mit einem Exklusivbericht in diesem Heft.

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1
Telefon
06 21 / 40 23 87
Telefax
06 21 / 44 47 73



Öffnungszeiten:
Mo. – Fr.
9.30 – 13.00
und 15.00 – 22.00
Mittwoch geschlossen
Samstag
10.00 – 22.00

Die Sensation in Deutschland

Wir präsentieren exklusiv für Deutschland

LASER DISC GAMES

für Amiga 500 - Atari ST - IBM kompatibel

Dragons – Lair

bald auch Space Ace, Afterburner, F 15 Strike Eagle

DM 199,00

Interface inklusive Steuersoftware und Dragons Lair

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation – in letzter Sekunde – Die Amiga-Sensation

Genießen Sie auch den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielhallen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser-Disc kostet DM 199,—. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 998,— im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.

Stop – aus Original Dragons Lair Spielautomaten – Stop

Anfragen von Großhändlern willkommen !



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Ein hoch auf das mächtige Reich von TSR. Anders gesagt, erhält die schier unendliche Reihe an TSR-Erzeugnissen weiteren Zuwachs in ihrer `Champions Of Krynn` Reihe.

Da das Ergebnis der Zusammenarbeit von TSR/SSI nicht 100% erfolgreich war, wurde das System geändert. Dennoch stimmt es noch nicht ganz. In diesem Adventure sucht eine Gruppe nach einer anderen. Unglücklicherweise kommt sie zu den Feierlichkeiten einer Horde Skelett-Krieger die von einem vormals als gutem Kerl angeführt werden. Im Moment ist dieser aber sehr tot und sehr böse. Jedenfalls schlagen die Guten die Bösen, und müssen dann mit der neuen Bedrohung fertig werden, indem sie das magische Schwert finden, oder einen Ober-Bösen töten (etwas schwer). Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Sie haben eine Auswahl an Anfangs-Charaktären. Entweder Sie nehmen eine

Gruppe aus `Champions Of Krynn`, eine mit dem Spiel gelieferte oder Sie stellen Ihre Mannschaft selbst aus Charaktären zusammen. Das Spielsystem ist identisch mit den von `Champions Of Krynn` und dreht

Bewegungs-, Schieß- und Zaubermöglichkeiten, dargestellt. Haben Sie schon jemals ein Rollenspiel auf dem Computer gespielt, wissen Sie, was ich meine. Obwohl die verfügbaren Zauber ziemlich gemischt



sich um einen Haupttext mit Graphikanzeige. Dazu gibt es Optionen für die Handlungen der Charaktäre. Sie können zwischen Maus, Tastatur und Joysticksteuerung wählen, doch die Maus ist am bequemsten. Die Tastatur wird bei jeder Steuerungsart gelegentlich gebraucht. Kampfszenen werden wie gewöhnlich aus der Draufsicht, zusammen mit

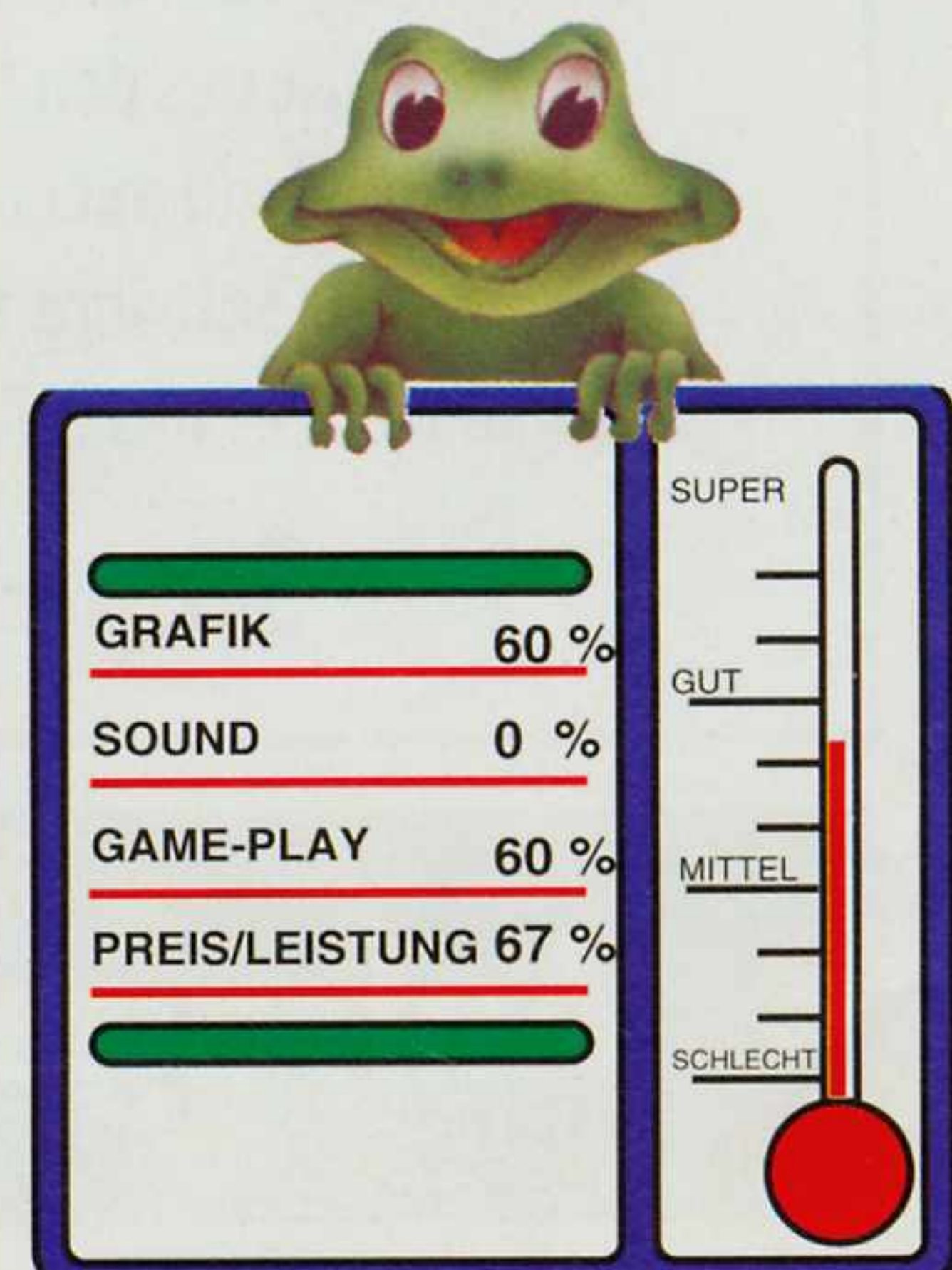
sind, sollten Sie aufpassen, wenn Sie Gebietszauber aussprechen, um nicht gerade Ihre Gruppe zu rösten. Die Geschwindigkeit der Handlung orientiert sich an den jeweiligen Figuren /Monstern.

Etwas begrenzt sind die kampfflosen Möglichkeiten. Zumindest ist aber bewegen, suchen und heilen vorhanden. Es wäre ja auch et-

was komisch, könnte man sich nicht bewegen. Figuren können Gegenstände untereinander tauschen, Ausrüstung kaufen oder verkaufen. Der Aufstieg in höhere Level geht über Erfahrung, doch es braucht dazu auch Übung. Extra-Level verleihen zusätzliche Trefferpunkte und Kampf /Zauberfähigkeiten. Es gibt keine Soundeffekte, die Graphik ist für EGA angemessen und sieht recht gut aus. Dennoch kann es etwas schwierig sein, zwischen Freund und Feind auf dem Kampfbildschirm zu unterscheiden.

Dieses Spiel ist ein ziemlich gewöhnliches Computer-Rollenspiel. Schlecht ist, daß Sie das Handbuch nach Hinweisen, wie etwas zu tun ist, durchsuchen müssen. Gut ist das große Kampffeld, mit viel Platz für Taktik. Andererseits sehen Sie aber immer nur einen kleinen Ausschnitt.

Mark Ulyatt





NAVY SEALS

Der Golf war in den letzten Monaten oft das Tagesgespräch.

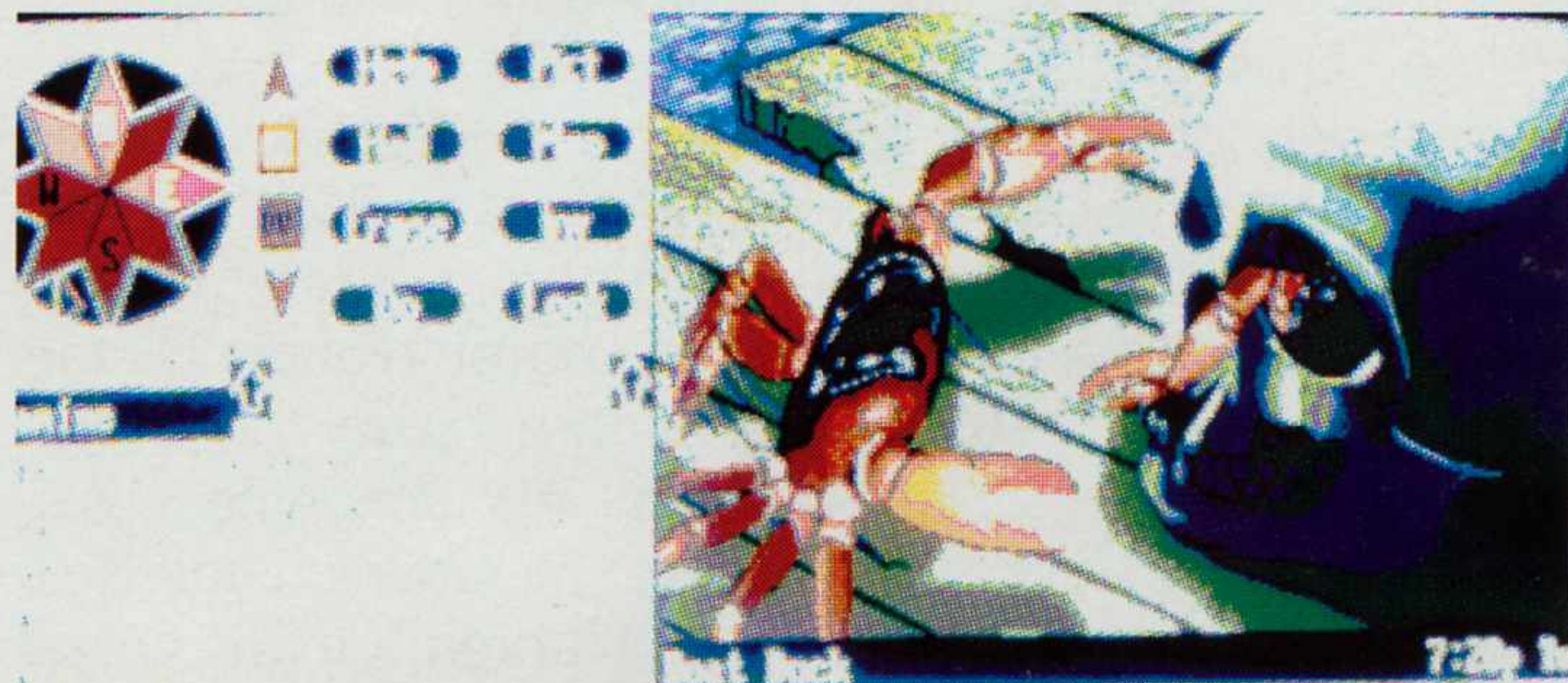
Möglicherweise hatten 'Orion Pictures', die Macher des Streifens 'Navy S.E.A.L.S.' diese Vorahnung. Vielleicht lasen sie Nostradamus' Prophezeiungen und wollten einen Film vor dem Ereignis drehen. Aber was hat das alles mit Ihnen zu tun?

Nun, zu vielen Action-Filmen erscheint auch ein Action-Spiel, Navy S.E.A.L.S. macht da keine Ausnahme. Doch in vielen Fällen sind die Spiele nicht gerade das, was man Einfallsreich nennen würde. Navy S.E.A.L.S. ist zwar nicht zu Ideenreich, dennoch ein gutes Spiel, das es versteht, für Abwechslung zu sorgen. Bei den S.E.A.L.S. handelt es sich um eine, fünf Mann starke Einsatztruppe ähnlich dem Britischen S.A.S. Die Aufgabe lautet, in die feindlichen Stellungen und Lager einzudringen. Dort müssen Sie einen Piloten und Copiloten befreien, die

über dem Golf mit ihrem Hubschrauber vom Himmel geholt wurden. Schon bald ist der Pilot von den S.E.A.L.S. in Sicherheit gebracht, der Copilot entflohen den Folterungen. Jedoch entdeckten Sie während Ih-

den daraufhin ein zweites Mal die S.E.A.L.S., mit der Aufgabe, die Waffen zu zerstören.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Das Spiel beginnt mit der Invasion der S.E.A.L.S.



rer Befreiungsaktion, daß diese Araber besser bewaffnet sind, als zuerst angenommen. Ihre Lager und andere Verstecke sind mit Stinger-Raketen von hoher Zerstörungskraft bestückt. Diese Boden-Luft-Raketen wurden erst kürzlich erfolgreich an einem Passagierflugzeug getestet.

Der US-Geheimdienst glaubt, diese Minderheit stellt eine ernsthafte Bedrohung für die US-Bevölkerung dar. Die USA entsen-

im Hafen von Oman. Diese fanatischen Araber erwarten wohl schon Schwierigkeiten, da überall bewaffnete Posten aufgestellt sind. Die Wachen stellen eine ernstzunehmende Bedrohung Ihrer Mission dar, da sie aus verschiedenen Winkeln schießen können. Sie sind dazu nicht in der Lage. Trotzdem sind Ihre Männer trainiert, stark und akrobatisch. Dadurch können manchmal recht spannende Momente entstehen. Auf der Unterseite eines Steges

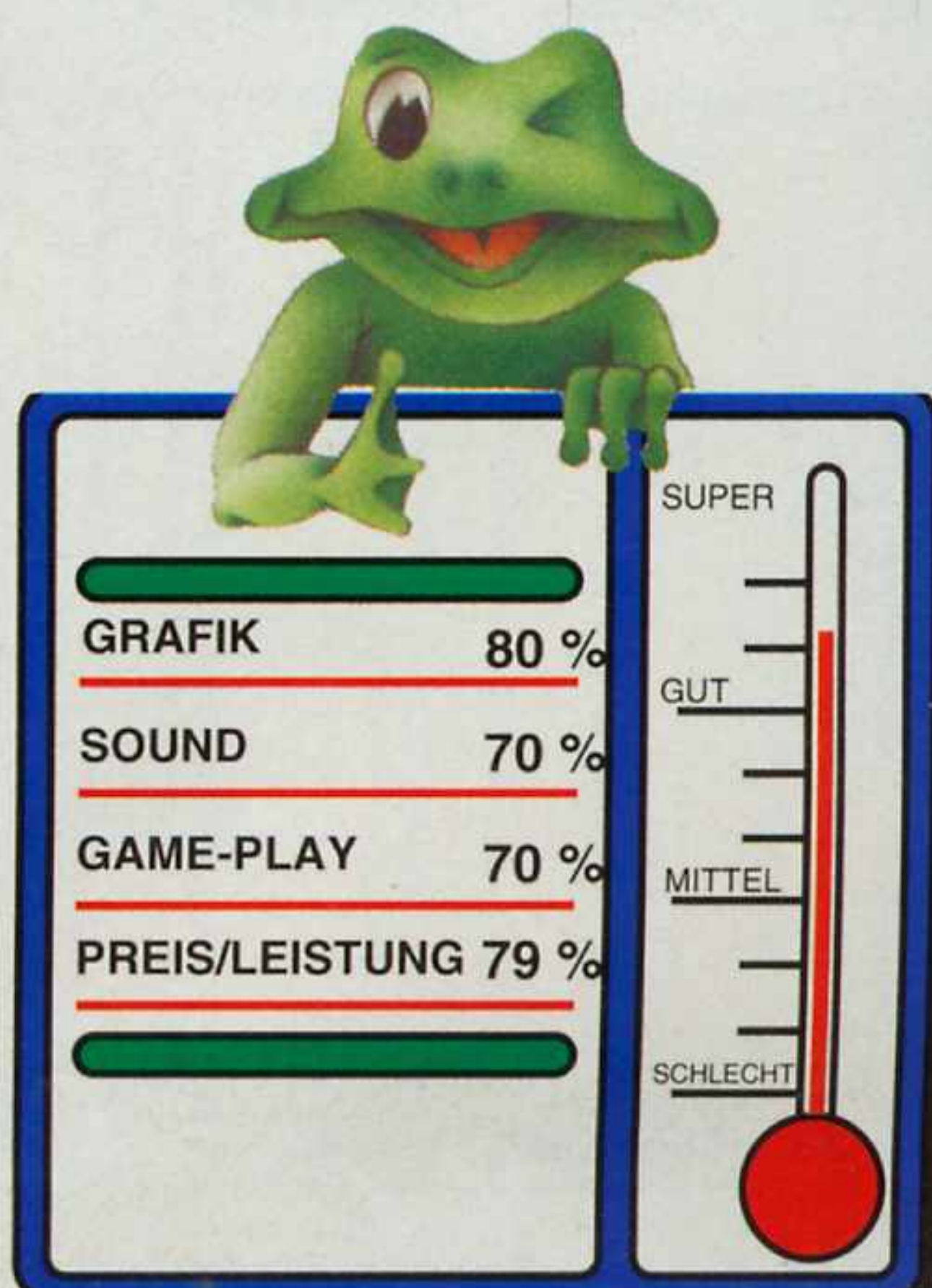
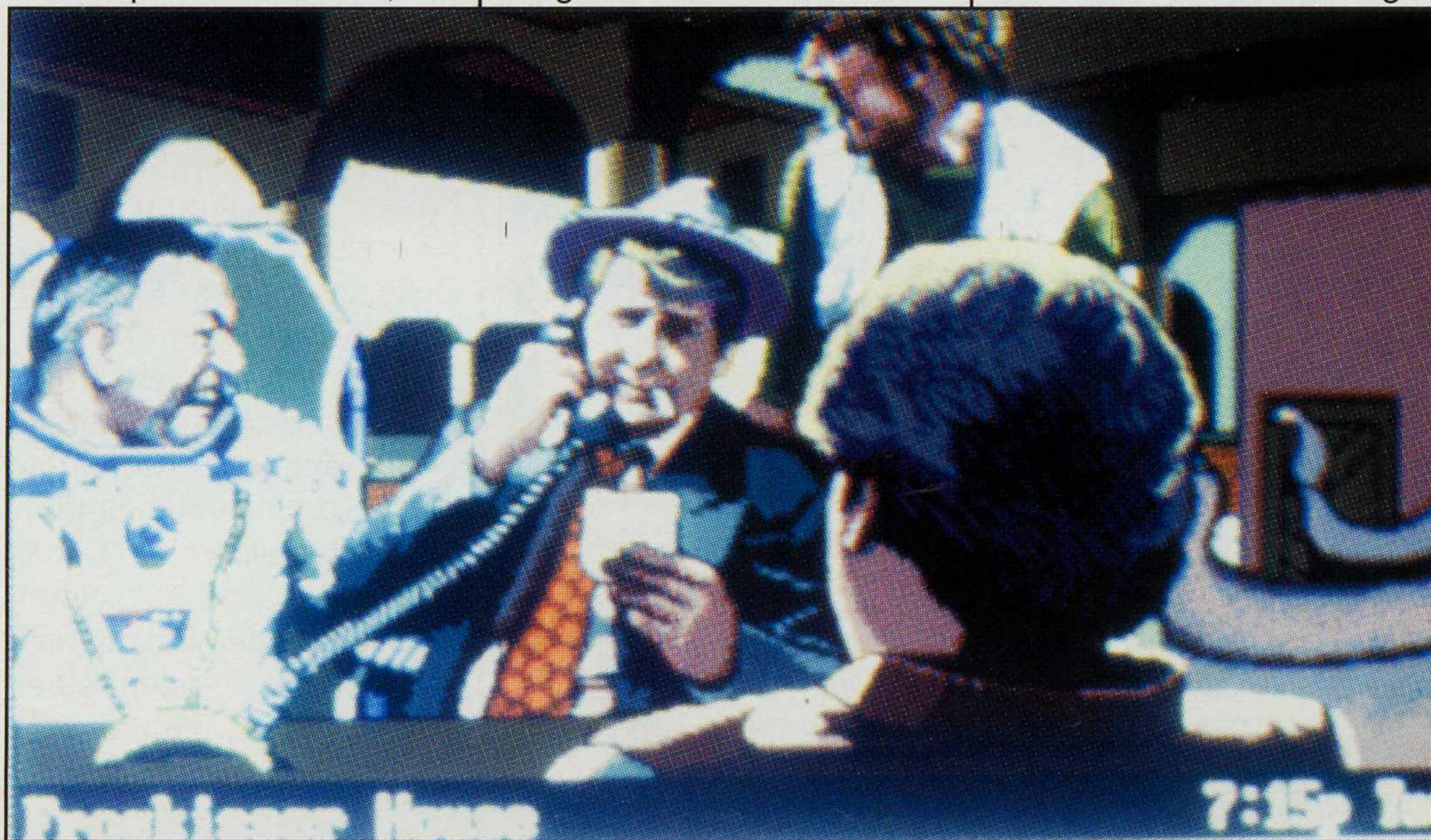
hängend, können Sie sich nach oben schwingen, um einen Araber zu erstechen, der sich der Gefahr unter ihm nicht bewußt war.

Wie die meisten Film-Lizenz-Spiele handelt es sich um ein Plattform-Spiel, und wird Sie für einige Zeit beschäftigen. Das Spiel ist zwar etwas schwer, doch spielbar genug, um Sie alle sieben Level schaffen zu lassen.

Andrew Banner

Commodore 64

Die C64 Version dieses Spiels ist nur auf Cartridge zu haben und besitzt sehr schöne Graphiken und Sound. Auch die Animation ist sehr weich und ohne Ruckeln. Das Spiel selbst ist identisch mit dem ST, abgesehen von einigen digitalisierten Bildern, zu denen der C64 nicht fähig war. 82%



Budget Software

Axel's Magic Hammer

Helfen Sie dem mutigen Helden Axel bei der Bekämpfung der 'Günstlinge des Bösen' und dem unheimlich bösen Drachen Nilmerg.

Auf seinem Weg zu Lucy, seiner Liebsten, kämpfen Sie gegen Götter in einer Stadt, zerstören Killerpinguine auf einem Eisfeld oder bekämpfen Pygmäen im Dschungel. Die Liste der Gefahren ist endlos und das Spiel ist daher nichts für ängstliche Gemüter.

Unser Held ist allen möglichen unangenehmen Geschehnissen ausgesetzt, während er horizontal über den Bildschirm huscht. Sollten Sie versagen, muß die arme alte Lucy noch schlimmeres als den Tod erleiden. Gute Graphik, nette Soundeffekte, ein explodierender Axel (wenn er stirbt) und

viele bewegliche Objekte machen dieses zu einem guten Spiel.

Auf Axels Weg gibt es noch viele Dinge zu sammeln, die sein Leben erleichtern. Dazu zählen etwa Wurfhämmer, Schutzschilder und Helme. Dieses gute Spiel eignet sich besonders für die Ruhepausen zwischen den etwas ernsteren Kampfspielen. Ebenfalls für den ST verfügbar. 86%

California Games

Hier haben Sie wirklich sechs Spiele auf einmal. Doch obwohl teilweise recht nett, sind die meisten Spiele zu albern und scrolen zu schlecht, als das sie ernst genommen werden könnten.

Sie können wahlweise einzelne Teile spielen, oder alle der Reihe nach, wobei sich die Disziplinen sehr in

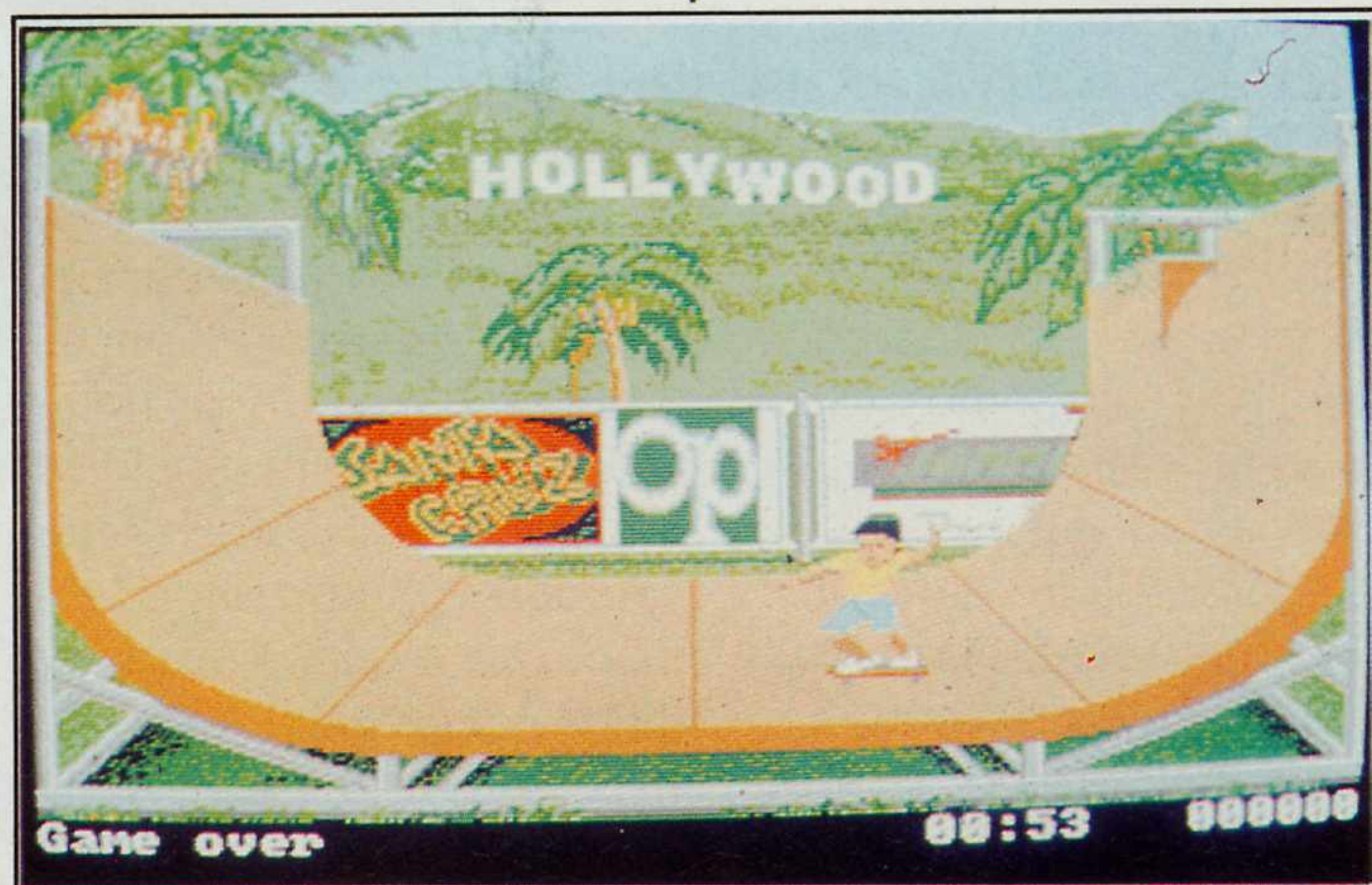
ihrer Qualität unterscheiden. In der 'Half Pipe' wird von Ihnen Skateboardfahren in einer Grube verlangt. Ich selbst fand diese Disziplin entmutigend, da es schwer ist, schnell genug zu werden um Stunts auszuführen.

Die gleiche Kritik kann auch gegen das BMX-Rennen angeführt werden. Wenigstens waren hier die Hintergrundgraphiken in Ordnung. Als schönste Disziplin zählt natürlich das Rollschuhfahren, da wir uns ja

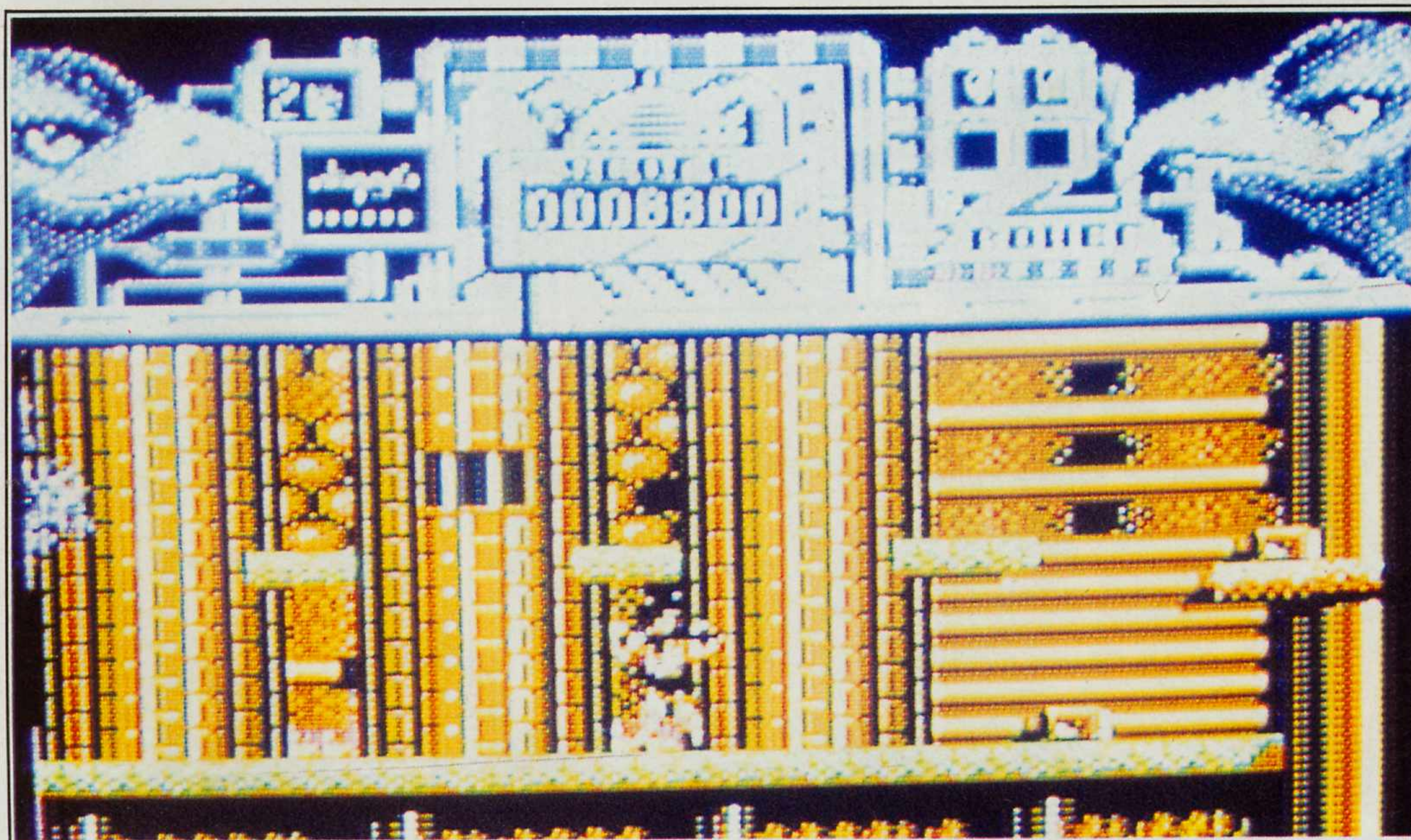
im sonnigen Californien befinden. Dementsprechend sind auf den Graphiken auch Küstenmotive zu sehen.

Der Anblick eines baumelnden Zopfes, während seine Bikinibekleidete Trägerin über Randsteine springt ist eine wahre Augenweide.

Etwas enttäuschend war das Surfen, da Sie den Feuerknopf drücken müssen, um loszulegen. Drücken Sie ihn jedoch, bevor die Welle bei Ihnen ist, endet das mit Ihrem ertrinken.



Sechs Spiele in einem: California Games

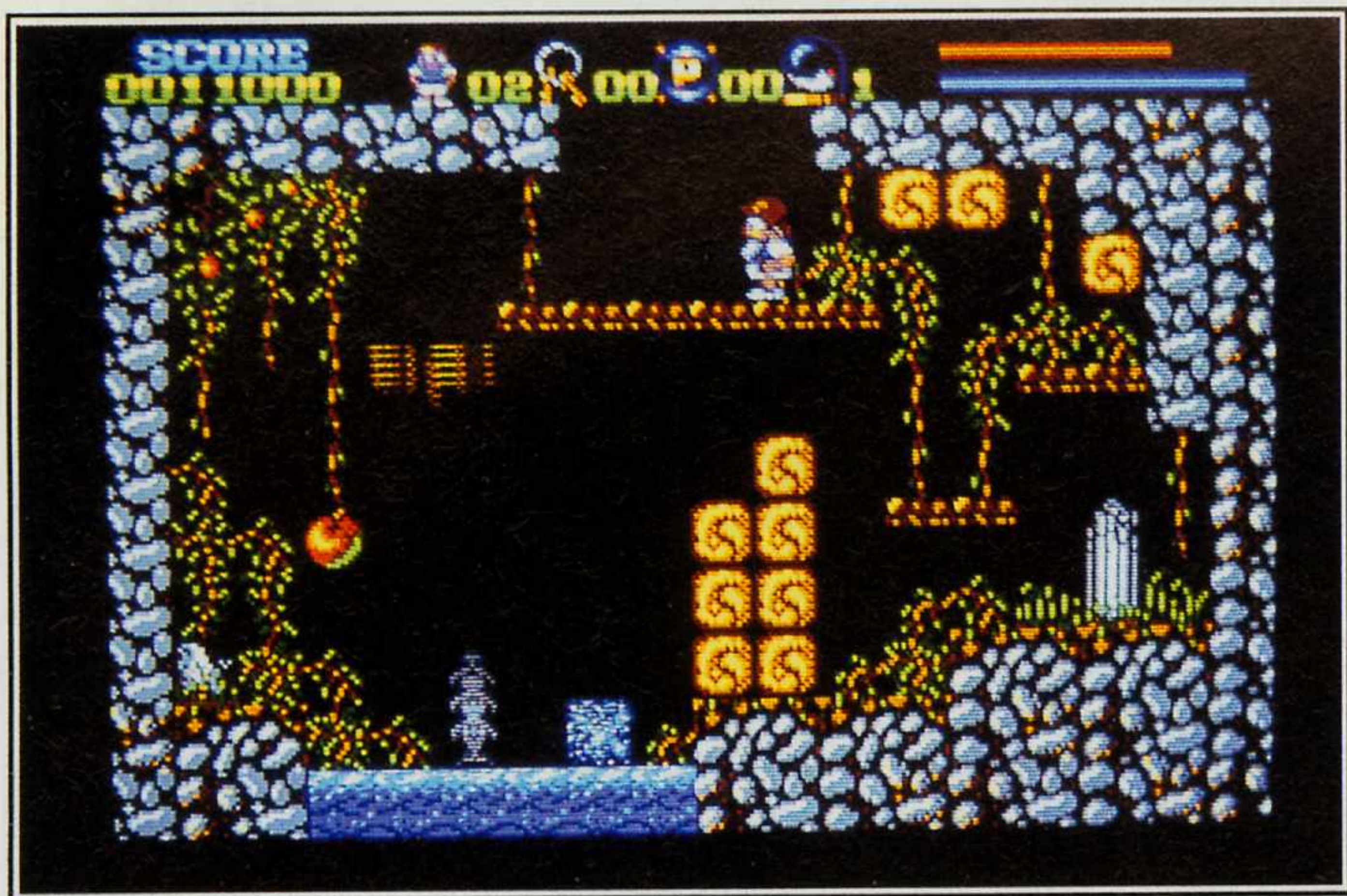


Szene aus Axel's Magic Hammer

'Foot Bag' ist die seltsamste Sportart, die ich je sah. Sie müssen versuchen, einen Ball durch alle möglichen Fußtritte in der Luft zu halten, um dadurch Punkte zu ergattern.

Zuletzt kam das 'Flying Rise', daß mich sehr an Frisbee-Werfen erinnert. Es ist schwer, den Frisbee mit der vorgegebenen Steuerung unter Kontrolle zu halten.

Obwohl California Games viele bunte und belustigende Spiele beinhaltet, sind die meisten aus dem einen oder andern Grund nicht sehr spielbar. 55%



Bei Driller versuchen Sie sich im Bohrtrupp.

Driller

Hier stehen Sie vor einer ziemlich komplexen Aufgabe. Als Leiter eines Bohrtrupps sind Sie bemüht, Löcher in einen Mond zu graben, durch welche ein Gas entweichen soll, das kurz vor seiner Explosion steht.

Explodiert es, so wird Ihr Planet aus seiner Umlaufbahn geschleudert und die ganze Bevölkerung wandert über den Jordan.

Erschwert wird Ihr Vorhaben durch die begrenzte Zeit und die verantwortlichen Unholde. Diese haben alle Arten von Fallen und Waffen für Sie aufgestellt. Ihre Mission ist es, die Explosion zu vermeiden, indem Sie die Mondoberfläche erforschen und in allen achtzehn Sektoren Löcher graben, durch die das Gas entweichen kann. Das Spiel ist ziemlich schwer, da Sie zuerst die richtigen Bohrstellen finden, und Energiekristalle für die Energieversorgung sammeln müssen. Dazu müssen Sie noch Ihre Haut vor den Feinden schützen.

Die Graphiken sind sehr gut, mit gefüllten Polygonen, viel Farbe und detaillierten Fahrzeugen. Die Steuerung erfolgt sowohl über Maus als auch Tastatur. Obwohl das Spiel gut aussieht, fehlt es ihm am nötigen Schwung und Elan,

auch die Bewegungen sind eher langsam.

Driller ist für Amiga und PC erhältlich. 74%

Forgotten Worlds



Gut und Böse kämpfen in "Vergessenen Welten"

Vergessen Sie bei diesem Spiel alle Außerirdischen, Ihre Feinde sind die Götter der Zertsörung, angeführt von Kaiser Bios.

Dennoch erinnern mich die verschiedenen Götter stark an Außerirdische und Roboter. Der Kaiser schuf Halbgötter, die dann Städte vernichtet haben. Nun sind die Geister der Getöteten wütend und haben die Gestalt eines Rächers angenommen.

Raten Sie mal, wen Sie spielen!? Wären Sie da nicht auch sauer, wenn eine göttliche Ausgeburt daherkommt und Ihre ganze Zivi-

lisation vernichtet? Wie ich schon sagte, ist die Geschichte mit den Göttern nur Augenwischerei. Der 'Gute' schaut aus wie Rambo mitsamt Raketenwerfer, die 'Bösen' hingegen laufen in unterschiedlichen Raumanzügen umher.

Im Wesentlichen ist es ein Ballerspiel mit seitlichem Scrolling in Turrican-Manier. Nur eben nicht ganz so gut. Der Gesamteindruck ist, als würde man durch Sirup waten, da sich sowohl der 'Gute' wie auch die 'Bösen' ziemlich langsam bewegen.

Da die Sprites über ein Drittel des ganzen Bildschirms belegen, ist es nicht leicht, Kugeln, Strahlen und Raketen auszuweichen. Zu Anfang werden Sie mit einem

Pan) und einer Bazooka (Panzerfaust) ausgerüstet. Jeweils in der Mitte und am Levelende können Sie zusätzliche Schmankerl in einem Laden erstehen (diese Läden sind wohl gegen die Götter immun?!?). Schmankerl sind etwa Rüstungen, mehrschüssige Waffen und Medizin.

'Forgotten Worlds' ist für ST und Amiga zu haben. 64%

Gary Linecker Soccer

Vor der Gazza-Manie gab es das Gary-Linecker-Fieber. Fans von Football-Programmen wissen schon, wovon ich rede.

Die Verpackung verspricht, daß es sich um das "...realistischste Fußballspiel überhaupt" handelt. Als Kick Off Fan würde ich da gewiß nicht so weit gehen, doch die C64 Version ist ein angemessenes Elf-Mann-Fußball. Es ist nicht sehr überraschend, daß das Ziel des Spieles darin liegt, Ihr Team zur Spitze der ersten Liga zu bringen.

Dieses Spiel können Sie sowohl alleine als auch zu zweit spielen, Sie haben die Wahl der Feldoberfläche und der Mannschaftsfarben. Das Feld scrollt vertikal und je länger Sie den Feuerknopf gedrückt hal-

Jetpack (es sei denn, Sie können fliegen wie Peter



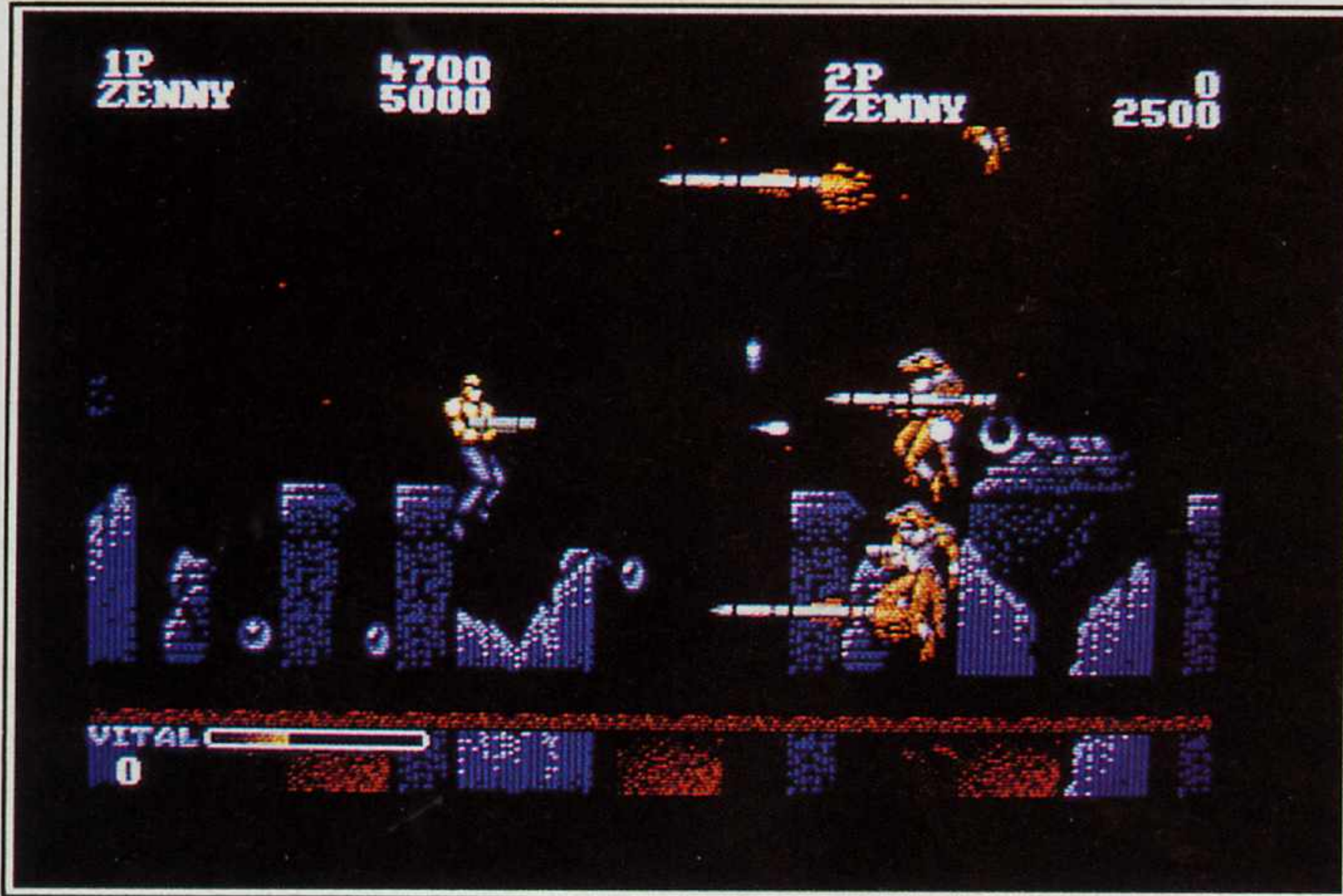
Super Scramble Simulator (Text Seite 84)

ten, umso weiter fliegt der Ball.

Besser, Sie verwenden bei diesem Spiel einen empfindlichen Joystick. Da die Torwarte automatisch gesteuert werden, sind Ihre Siegesaussichten nicht zu groß. Abgesehen von einer Kleinigkeit scrollt das Spiel angemessen gut. Doch da das Spiel selbst nicht gera-

doch vielleicht waren ihre Sinne durch das Massaker geblendet. Wie auch immer, nun sind die Xamoxianer auf Rache aus. Hier treten Sie in Erscheinung, weil Sie, ob Sie es nun glauben oder nicht, diese Tötungsmaschine sind. Da haben die armen Skryksis nichts mehr zu lachen, oder?! Nur mit Ihrer treuen Pistole,

Nur mit Ihrer treuen Pistole,



Xamos' Welt

de schnell ist, kann es Ihnen passieren, daß Sie sich zur falschen Zeit am falschen Ort in einem falschen Winkel zum Ball befinden.

Die Amiga-Version ist vergleichbar schlechter als am C64, doch ich habe schon schlimmere gesehen. 71%

Xamox

Willkommen in der Welt Xamox, einem einstigen Paradies, wo die friedlichen Xamoxianer unbesorgt ihren Geschäften nachgehen konnten.

Doch es dauerte nicht lange, da wurde diese friedliche Idylle durch die Invasion der schrecklichen Skryksis jäh beendet. Die wenigen überlebenden Xamoxianer flüchteten in den Untergrund, wo sie die absolute Tötungsmaschine entwickelten.

Etwas außergewöhnlich für eine so friedliche Rasse,

einem Maschinengewehr, Lasern und einem Raketenwerfer (Ich dachte, der Bursche heißt Hawkeye, nicht Rambo) bewaffnet, ist es Ihre Aufgabe, jeden Level zu erschließen. Dabei müssen Sie Puzzlestücke (da wahr wohl ein Sägezahnfreak an der Arbeit) sammeln und allen Skryksis die Ihnen zu Nahe kommen das Licht auspusten.

Natürlich geht Ihnen früher oder später die Munition aus, wenn Sie auf Ihrer Reise keine neue aufnehmen. Die Pistole (die schwächste Waffe) ist mit einer John Wayne Ladeautomatik ausgerüstet (immer genug Schuß parat), dadurch haben Sie immer etwas Schutz. Das Spiel selbst ist ein Plattform-Ballerspiel mit gutem Scrolling, weicher Animation und excellenter Musik. Ein wenig zu kurz gekommen sind die Soundeffekte.

Interessanter Weise erscheinen die Puzzlestücke immer zufällig, so daß kein Spiel dem anderen gleicht. 83%

Super Scramble Simulator

Wie Ihnen der Name vielleicht schon verrät, geht es hier rund um das Fahren mit einer Geländemaschine auf einer hügeligen Strecke.

Jeder, der schon einmal bei

hungsanzahl angezeigt. In der Mitte des Bildschirms können Sie sehen, was als nächstes auf Sie zukommt. Die Soundeffekte sind sehr mager ausgefallen, doch es gibt viele Meldungen, die Ihnen mitteilen, daß Sie zu schnell, zu langsam, zu steil, etc. waren. Wie Sie sehen werden, gibt es ziemlich viele Wege um zu stür-



Eine "saubere" Sache: Super Scramble Simulator (ein weiteres Bild auf Seite 83)

dieser Sportart zusah, weiß, wie dreckig man dabei wird oder gar leicht vom Motorrad fällt. Glücklicher Weise bleiben Sie bei dieser Simulation sauber.

Sowohl Strecke als auch das Motorrad werden seitlich dargestellt. Dadurch bezieht sich die Steuerung nur auf Gaspedal und die Gangschaltung, das Lenken entfällt, da Sie keine Kurven fahren müssen. Das Gelände sieht ziemlich natürlich aus, mit seinen vielen steilen Hügeln und Sprüngen. Haben Sie jedoch schon einmal selbst so einen Sprung gewagt, so mußten Sie mit einem geprellten Hintern rechnen. Um bestimmte Hindernisse zu meiden oder Brücken zu überqueren, müssen Sie dennoch etwas Lenken (rauf/runter mit dem Joystick).

Eigentlich ist das Spiel mit seinem schönem Hintergrund recht annehmbar, bis auf die etwas zu gering detaillierte Strecke. Dazu wird noch der Gang, die Geschwindigkeit und Umdre-

zen.

Obwohl diese guten Ideen schön ausgearbeitet sind, ist das Spiel etwas rau. Damit meine ich aber nicht das Fahren!

Ebenso für ST und Amiga zu haben. 68%

Tiger Road

Sehr laut, sehr bunt und sehr schnell; Dies waren meine ersten Eindrücke von 'Tiger Road'.

Vergessen Sie einfach den Alltag und ergötzen Sie sich an der mutwilligen Gewalt und der Vielzahl an Leichen in diesem Gemetzel von Kixx.

Viele Level, viele 'normale' Bösewichte, eine faire Anzahl harter Gegner und natürlich der Superheld (besser: Schurke) am Ende des Levels zeichnen dieses Spiel wie kein anderes aus. Der Held des Stückes (was heißt, Sie wollen seinen Namen wissen? Wen interessiert denn schon der Name?) schwingt eine sehr ge-



Laut, bunt und schnell: Tiger Road

meine Axt, hat viele Leben und ist härter als Granit, wohl aber genauso dumm. Würden Sie etwa auch ein Gebäude durch den Haupteingang betreten, in dem sich genug Schwertfuchtelnde Irre befinden, um einen dritten Weltkrieg anzufangen?

Dank seiner größeren Waffe ist unser Held jedoch klar im Vorteil. Überleben Sie lange genug, gibt es vielleicht einige Extra-Waffen.

Außerdem befinden sich Vasen entlang der Wege, welche beim Zerschlagen Bonuspunkte oder Energie liefern.

Wie ich schon sagte, schnell, wild, bunt und blutig, zumindest, wenn es Blut gäbe.

Doch wie wir alle wissen, bluten Pixel nicht. Wäre das nicht der Fall, dann würden Sie nach dem Spiel in Blut ertrinken. 76%

Der intergalaktische Spielespaß!



Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel! Für nur DM 19,80!

Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

AMIGA * AMIGA * AMIGA

MEGAMIGHTY INTRO DESIGNER

Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, eigene IFF-Grafiken, Sprites, Zeichensätze und Musiken zu einem tollen Vorspann zu kombinieren. Näheres siehe Testberichte asm 04.91, Amiga Joker 01.91, Amiga Special 10.90

Bestell-Nr.: MID

34,90 DM

CREATE A SHAPE V2.0

Wollten Sie schon immer professionell Animationen und Grafiken erstellen, um diese in eigene Programme einzubinden? Dann ist CAS das richtige Werkzeug für Sie! Näheres siehe Testbericht asm 03.91.

Bestell-Nr.: CAS

69,90 DM

TWINTRIS

Endlich erhältlich - der garantierte Spielspaß für bis zu 9 Spielern. Näheres siehe Testberichte asm 11.90, Amiga Special 10.90, Amiga Dos 12.90.

Bestell-Nr.: TW

39,90 DM

BIG VIC

Grafiken einfach vom Amiga zum C64 konvertieren. Speicherung mit Spezialkabel direkt auf die 1541. Es kann von fast allen Amiga-Grafik-Formaten in alle gängigen C64-Grafik-Formate und umgekehrt gewandelt werden. Kabel auch erhältlich.

Bestell-Nr.: BV OK (ohne Kabel)

49,90 DM

C64/128 * C64/128 * C64/128

DISK MAG CREATOR

Mit dem DMC wird jeder noch so Unerfahrene in die Lage versetzt, sich eigene und individuelle Disketten-Zeitschriften zu kreieren. Bis zu 150 Berichte oder Programme können durch den DMC verwaltet werden.

Bestell-Nr.: DMC

24,90 DM

Public Domain * Public Domain

226 PD-Disketten für den C64/128 und 60 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

**Digital
Marketing**

Software - Werbung - Drucke

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

☎ (0 24 35)

20 86, 12 95, 4 28

Unter der Lupe: SUPREMACY

SUPREMACY ist ein Weltraum-Strategie-Spiel in Echtzeit.

Als Spieler muß man sich in vier verschiedenen Levels (Schwierigkeitsstufen) behaupten; in jedem einzelnen steht man einem Gegner gegenüber, dessen

32 Planeten System). So wird die Frage, wie man gewinnt ziemlich knifflig.

Das Kontrollsystem ist ziemlich komplex und braucht einige Zeit zur Gewöhnung. Daher ist es gut mit dem ersten Level zu starten (Wotok und seine acht Planeten), auch wenn

Stufe wechseln, um irgendwann später die Idealwerte einzugeben. Dabei muß man darauf achten, daß nicht zu hohe Steuern verlangt werden, da sonst das Bevölkerungswachstum negativ wird, was in letzter Konsequenz zum Aussterben führt.

langsam, dumm und sein einziger Vorteil ist Stärke. Der Blitzkrieg auf seinem Planeten mit schlecht ausgerüsteten Truppen oder ein langsamerer Versuch, bei dem Geld angehäuft wird, um die Truppen besser ausstatten zu können sind nur zwei von vielen verschiedenen Möglichkeiten, ihn zu besiegen.

Es ist auch möglich, den Level nur durch den Aufenthalt auf der "Starbase" mit gleichzeitigem Truppenaufbau zu gewinnen. Generell ist der erste Level nur dazu da, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Der zweite Level ist dagegen um einiges schwieriger und dürfte Ihnen so manches Problem bereiten.

Ihr Gegner ist ziemlich gerissen und macht so gut wie keine Fehler, Ihnen dagegen werden einige unterlaufen. Wollen Sie diesen Level schnell hinter sich bringen, werden Sie voraussichtlich verlieren. Besser ist es, die Starbase als eine Rohstoffresource zu verwenden und eine Anzahl von Planeten um die Basis herum aufzubauen und somit die Bevölkerung zu vervielfachen.

Benutzen Sie danach die Ressourcen vom Basisplaneten, beschaffen Sie sich durch Besteuerung der Kolonien das nötige Geld und formen Sie mehrere starke Truppenverbände. Das hört sich nun natürlich alles viel einfacher an, als es tatsächlich ist. Sondern, Ihr Gegner, ist nämlich auch nicht gerade untätig. Es gibt zu der letztgenannten Vorgehensweise noch eine Alternative, die zwar langsamer aber dafür sicher zum Ziel führt: Dazu müssen Sie zu-



Fähigkeiten variieren. Die Optionen beinhalten: Ressourcenbeschaffung (Essen, Treibstoff/Benzin Energie), mehrere Schiff- und Truppentypen Terraforming Besteuerung. Im ersten Level - ein acht Planeten System - trifft man auf einen ziemlich dummen Gorilla. Im sechzehn Planeten System des zweiten Levels haben wir es mit einer Spezies zu tun, die vornehmlich telepathische Eigenschaften hat, während der dritte Level (mit einem 32 Planeten System) ein reptilähnliches Wesen antreten läßt. Aber die absolute Herausforderung stellt sich erst durch ein kleines Wesen mit dem Namen "Rorn" (ebenfalls in einem

es eher unwahrscheinlich ist, zu verlieren.

Wirklich gut an diesem Spiel ist, da man nicht ewig versuchen muß, alles ganz genau zu machen. Stimmen der Steuersatz oder andere Zahlen noch nicht 100%ig, so kann man zunächst in eine andere

Andererseits führen zu niedrige Steuern zu einer Überbevölkerung und läßt viele Menschen den Hungertod sterben. Die Raumschiffe sind daher zur "Bevölkerungsumschichtung" denkbar gut geeignet. Der erste Level ist also relativ einfach. Der Gegner ist



erst einmal den Transport zwischen den einzelnen Planeten sehr gut durchorganisieren. Die "Starbase" wird in diesem Fall als eine Art "Farm" verwendet, zusammen mit vielen Solar-Energie-Satelliten, die die nötige Energie zur Verfügung stellen. Vergrößern Sie Ihre Bevölkerung so schnell wie möglich und setzen Sie sodann die Steuern nach oben, sobald die Population Ihr Maximum erreicht hat. Somit verringern Sie die Bewohneranzahl und füllen Ihre Kassen.

Ausreichend Geld ist die wichtigste Voraussetzung für eine erfolgreiche Mission. Kolonisieren Sie also umliegende Planeten, bis Sie genügend Mittel besitzen, ein starkes Heer auf die Beine zu stellen. Nun können Sie zum Angriff übergehen. Sollten Sie sich für diese Methode entscheiden, empfehle ich Ihnen, Smines Planeten anzugreifen, da Sie dadurch nicht nur in Besitz brauchbaren Landes (und Ausrüstung) kommen sondern gleichzeitig die Energie von Smine verringern.

Wenn Sie jedoch jetzt denken, Smine würde nicht die gleichen tückischen Pläne gegen Sie aushecken, sind Sie leider falsch gewickelt. Stellen Sie sich schon einmal auf schwere Verteidigungsschlachten ein. Zum Glück sitzt Smine ganz gerne herum und macht längere Zeit gar nichts. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Truppen einigermaßen ungestört aufzubauen, allerdings nicht, beim Aufbau Zeit zu verschwenden. Plazieren Sie sicherheitshalber einige Garnisone auf Ihren Kolonien, damit auch diese Attacken von Smine abwehren können. Dies bringt natürlich das Problem mit sich, daß Sie mitunter zu wenig Truppen für einen Angriff auf Smines Basis zur Verfügung haben. Der beste Weg besteht





NAME: WOTOK
 SPECIES: BANANABUS
 GALACTIC DOMAIN: 8 PLANET
 NEURAL LAPALITY: 3%
 PHYSICAL LAPALITY: 90%

WOTOK HAS NO BRAIN.
 DESPITE HIS GREAT STRENGTH
 YOU WILL ONLY REQUIRE 40%
 NEURAL LAPALITY TO WIN.

FEATURES:  CYANIDE TIPPED
 TITANIUM
 HORN.

VIEW OPPONENT CHALLENGE

wahrscheinlich darin, drei Planeten mit je vier Kämpfern auszustatten und diese zum Kampf gegen Smines Basis abzugeben, sobald der Zeitpunkt gekommen ist. Insgesamt benötigen Sie übrigens 24 Warriors, um ganz sicher zu gehen. Als letzter Gegner bleibt nun nur noch das Reptil "Krat" übrig - eine überaus schwere Nuß zu knacken! Ich habe es auf jeden Fall nie geschafft, Krat zu besiegen, trotz jeder Menge stressiger Versuche. Die einzige Chance, diesen Level erfolgreich abzuschließen, scheint ein langer und zäher Kampf zu sein.

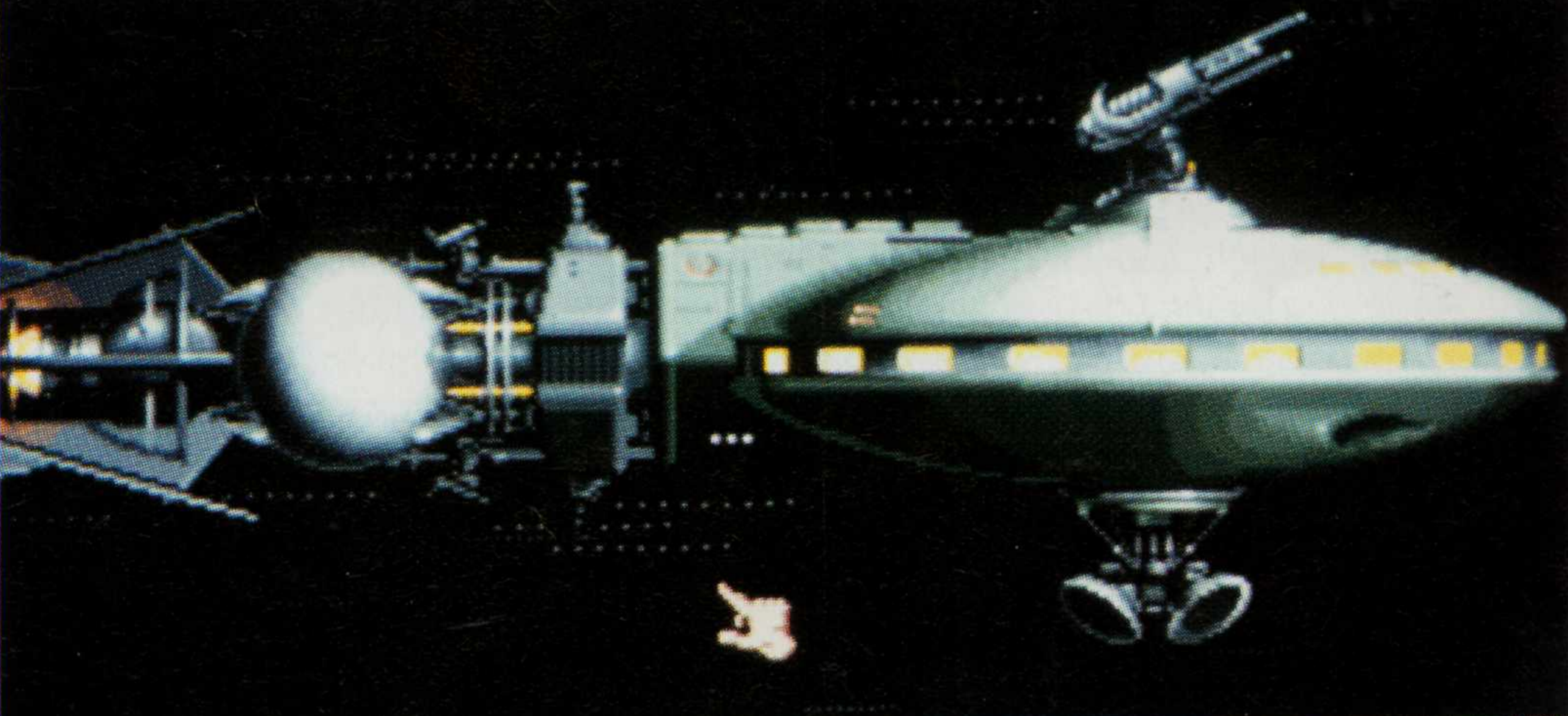
Bauen Sie drei oder vier schwerbewaffnete Basen auf und festigen Sie Ihre Stellung. Sobald Krat dann einen neuen Planeten besiedeln will, greifen Sie diesen an. Mit etwas Glück gewinnen Sie die Schlacht und ergattern jede Menge Leute, Treibstoff und Geld, vielleicht sogar Raumschiffe! Das Wichtigste scheint auch hier zu sein, alle Operationen schnell und präzise durchzuführen.

Bauen Sie also wieder Ihre Bevölkerung so schnell wie möglich auf, um dann die Steuern zu erhöhen. Vergessen Sie auf keinen Fall, den überaus wichtigen

Treibstoff zu fördern, da die Produktion von größeren Raumschiffen eine Unmenge an Energie verbraucht. Was mich am meisten verwirrt hat, war das Vertauschen der verschiedenen Raumschiffstypen. Überprüfen Sie also des öfteren, ob sich Ihre Einheiten auch wirklich dort befinden, wo Sie denken.

Viel Spaß beim Spielen und vergessen Sie nicht - nur ein toter Alien ist ein guter Alien...

MARK ULYATT/
 STEFANIE ARZBERGER



< ELY > CARRIES FOUR FULLY EQUIPPED PLATOONS INTO BATTLE.
 > TYPE : B-29 BATTLE CRUISER

STARBASE	COST	CAPACITY	DATA
56989 : CREDITS	5250 : CREDITS	600T. : PAYLOAD	0 : YOU HAVE



Leserbriefe

Senden Sie Ihre Leserbriefe an:
CT-Verlag • Redaktion Play Time • Postfach • 8500 Nürnberg 1

Hallo "Play Time"-Team, ich bin 17 Jahre jung und habe mir kürzlich die erste Ausgabe von "Play-Time" gekauft. Ganz ehrlich, vorerst reizte mich natürlich der Preis, doch als ich die ersten Seiten durchgeblättert hatte, fand ich immer mehr Gefallen an dieser Ausgabe. Ich warte schon lange auf eine konkurrierende Zeitung, nun hat's ja wohl geklappt, oder? Was ich toll finde, ist der Preis für die nächsten Ausgaben. "Negativ" fand ich nur die Seitennummerierung, warum diese in die Mitte drucken, wenn es rechts unten am Blattrand auch geht? Naja, abgesehen von diesem kleinen "Druckfehler" finde ich "Play Time" absolut lesenswert. Stark, nur weiter so!!

Andreas Gebhard

Anmerkung der Redaktion: Zunächst einmal herzlichen Dank für das Kompliment. Was die Seitennummerierung betrifft: über eine Umstellung der denken wir nach - zu dieser Ausgabe konnten wir jedoch leider keine Änderung mehr vornehmen.

Zuerst möchte ich Ihnen zum Erscheinen von "Play Time" auf dem deutschen Markt gratulieren. Es gibt zwar schon eine Reihe anderer Spiele-Magazine, doch belebt Konkurrenz das Geschäft und außerdem ist die Übersichtlichkeit von "P.T." schon jetzt unerreicht.

Bei der Lektüre des Heftes stieß ich jedoch auf einige "Falschmeldungen", die ich mir zu berichtigen erlaube: 1. KICK OFF II (Pc-Update) Es ist natürlich klar, daß ein Aktion-/Sportspiel auf einem 8 Mhz XT nicht die Atmosphäre vermittelt, die auf einem 286/386er entstehen würde. Da zumindest in Deutschland ein XT-System nicht mehr dem technischen Standard entspricht, verzerrt der Test die Spielqualität von Kick Off II doch erheblich.

2. PGA TOUR GOLF Beim Schlag muß die Maustaste dreimal gedrückt werden: Erstens, um den Schlag zu beginnen, zweitens, um die Schlagkraft festzulegen und drittens beim Zurücklaufen der Power-Anzeige. So entstehen keine Schwierigkeiten, einen technisch sauberen Schlag auszuführen.

3. THE SECRET OF MONKEY ISLAND Das Ziel des Spiels ist es nicht allein, die drei Prüfungen zu bestehen, denn sie sind nur die "Aufnahmeprüfung" in den Kreis der Piraten. Sind die Prüfungen bestanden, so beginnt das eigentliche Spiel erst. Es wird in dem Text darauf hingewiesen, daß man bereits gespielte Szenen mit Hilfe der ESC Taste überspringen könne, doch wird die Abspeicherungsfunktion (F5) völlig übergangen, obwohl diese weitaus sinniger ist.

4. KING'S QUEST 5 Das "langsame Spieltempo" wird wahrscheinlich wieder durch einen 8 Mhz XT verursacht. Außerdem hätte ich mir hier

einen Hinweis auf die spezielle 256-Farben-VGA Version gewünscht.

Für ein Feedback der "PLAY TIME" Redaktion wäre ich sehr dankbar und ich bin auf die nächste, umfangreichere Ausgabe von "P.T." gespannt, zumal der Preis von DM 4,90 konkurrenzlos günstig ist.

Frank Schifferstein

Anmerkung der Redaktion: Ihre Kritik wurde an unsere englische Redaktion weitergeleitet. In Zukunft werden wir alle Spieltests von unserer deutschen Redaktion überarbeiten lassen. Derartige Fehler dürften damit der Vergangenheit angehören.

Hallo, "PLAY TIME" Redaktion! Ich habe eine Frage an euch. Und zwar: Warum testet ihr keine Schneider/Amstrad CPC-Spiele? Und das, obwohl der Großteil der Redaktion sogar in England sitzt, wo doch der CPC viel, viel populärer und weiter verbreitet ist, als bei uns! Über eine Stellungnahme und über CPC-Tests in der nächsten Ausgabe würde ich mich sehr freuen.

Steffen Süs

Anmerkung der Redaktion: CPC-Tests werden wir soweit aufnehmen, als die CPC-Version gleichzeitig mit anderen Versionen auf den Markt kommen.

Nach meiner Erfahrung sehr zu empfehlen.

Kein Wunder, daß Florian auf die neuen formatierten 3 1/2" Disketten von Sony schwört: Seit sein Papa die nämlich für sich entdeckt hat, entdeckt Florian an seinem Papa ganz neue Seiten. Denn plötzlich hat er viel mehr Zeit, mit Florian herumzutollen, und das machen die beiden schließlich am allerliebsten.

Ist doch toll, oder? Mit unseren neuen formatierten 3 1/2" Disks spart man tatsächlich eine ganze Menge Zeit. Je nach Aufzeichnungsdichte bis zu 18 Minuten bei zehn Disketten. Eignen tun sie sich für IBM und IBM-kompatible Geräte mit MS-DOS-System. Also keine Zeit mehr verlieren!

It's a Sony.



TOP TEN

Amiga

1	Lemmings	Psygnosis
2	Speed Ball 2	Mirrorsoft
3	PGA Tour Golf	Electronic Arts
4	Power Up	Ocean
5	VIZ	Virgin
6	NAM	Domark
7	SWIV	Storm
8	Bards Tale 3	Electronic Arts
9	Turrican 2	Anco
10	Final Whistle	Anco

PC

1	Gauntlet 3	US Gold
2	Sim Earth	Ocean
3	Colossus Chess X	CDS
4	Electrocop	US Gold
5	Links	SSI-US Gold
6	Kick Off 2	Anco
7	Daily Double	CDS
8	F-19 Stealth Fighter	Microprose
9	Wing Commander	Mindscape
10	Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft

Atari

1	Lemmings	Psygnosis
2	Final Whistle	Anco
3	VIZ	Virgin
4	Power Up	Ocean
5	F-19 Stealth Fighter	Microprose
6	Turrican 2	Anco
7	Speed Ball 2	Mirrorsoft
8	Castle Master	Domark
9	Kick Off 2	Anco
10	Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft

C 64

1	Last Ninja 3	System 3
2	VIZ	Virgin
3	Creatures	Thalamus
4	Dizzy Collection	Code Masters
5	Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft
6	Big Box	Beau Jolly
7	Turrican 2	Anco
8	Super Monaco Grand Prix	US Gold
9	System 3 Premier Collection	System 3
10	Lotus Turbo Challenge	Gremlin Graphics

Armstrad

1	Dizzy Collection	Code Masters
2	Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft
3	Back to the Furture 3	Mirrorsoft
4	Total Recall	Ocean
5	Power Up	Ocean
6	Golden Axe	Virgin
7	Fists of Fury 2	Virgin
8	Hollywood Collection	Ocean
9	Big Boc	Beau Jolly
10	Super Monaco Grand Prix	US Gold

TIPS & TRICKS

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 5 x 100,- DM ausgelost!

Senden Sie Ihre Tips & Tricks an:

CT-Verlag • Redaktion Play Time • Postfach • 8500 Nürnberg 1

Space Quest 4: Roger Wilco and the Time Rippers

Nachdem Space Quest 3 ein zwar amüsantes, aber wegen der eingefahrenen Lösungswege für Space Quest-Veteranen recht zülig zu überwindendes Abenteuer war, drohen bei der Bewältigung des vierten Teils der Saga erneut lange Nächte und rotgeränderte Augen. Die neuen Abenteuer des Weltall-Raumpflegers Roger Wilco glänzen nicht nur durch Sound- und Grafikeffekte, sondern bieten auch eine Fülle von nervenaufreibenden Rätseln, Fallen und Tücken.

Dem übernachtigten Adventurefan kann endlich geholfen werden: Mit der folgenden Lösung wurden 300 von 315 erreichbaren Punkten erspielt, wobei die fehlenden Punkte auf die Auslassung von Arcade-Sequenzen gehen dürften, die für die eigentliche Lösung irrelevant sind.

Nach der Anfangssequenz landet Roger Wilco im Zeitsektor Space Quest 12, wo er mitten im zerstörten Xenon steht. Zunächst geht Roger nach rechts aus dem Bild und -Sierra-Erfahrene ahnen es schon- nimmt das Seil mit, das im Schutt liegt. Im weiteren Verlauf dürfte Roger recht schnell auf zwei skurrile Gestalten treffen: Zum einen läuft ein aufziehbarer rosa Plüschhase trommelnd durch die Straßen, den wir vorerst weitertrommeln lassen. Zum anderen torkelt ein Cyborg, ein zombieartiges Wesen, willenlos umher, den unser Held besser in Ruhe lassen sollte. Spieler, die auf dramatische VGA-Todesfälle stehen, sollten jedoch vorher abspeichern und den Zombie ansprechen.

Weiter gehts nach links in das übernächste Bild. Hier steht ein zurückgelassener Raumgleiter, aus dem Roger den im Handschuhfach liegenden Laptop mitnimmt. Jetzt kann sich Roger um den Hasen kümmern. Er versteckt sich im Hauseingang am oberen Bildrand und legt mit dem Seil eine Schlinge aus. Schon naht der rosa Plüschhase, um sich einfangen zu lassen. Jetzt speichern, da der Cyborg -äußerst ungelegen- auch oft nach dieser Szene erscheint! Am besten verläßt Roger das Bild am oberen Rand. Dort stößt er auf einen verlassenen Panzer und findet eine alte Granate im Innern der Kampfmaschine. Wenn man diese Granate mitnimmt, kommt man erneut in den Genuß einer ausgezeichneten Todesszene... also besser liegenlassen oder vorher speichern.

Nun verläßt Roger die Szene am rechten Bildrand und stößt im übernächsten Bild auf zwei Abwasser-schächte. Durch das linke Gitter gelangt er in einen kleinen Kellerraum. Hier wird das Glas vom Schreibtisch genommen und der Knopf unter der Matte gedrückt. Es erscheint eine dreidimensionale Projektion, die man sich anhören sollte. Danach öffnet Wilco die Luke am linken Rohr. Roger gelangt in ein Kanalsystem, in dem er nicht lange allein bleibt. Durch die Entlüftungsgitter fließt ein ätzender Schleim, den unser Held mit dem Glas einfängt, sobald sich die blubbernde Masse nicht mehr bewegt.

Danach klettert Wilco die Leiter hinauf und beobachtet die Landung eines Patrouillenschiffes der Sequel Police. Er geht nach rechts zum Raumschiff und steigt in den Fahrwerksschacht des Schiffes ein. Das Raumschiff macht sich nun mit dem blinden Passagier auf den Weg zum Supercomputer. Nach der Landung auf der Raumgleiterplattform geht Roger nach links und beobachtet, wie eine Zeitmaschine der Sequel Police landet. Sowie beide Polizisten in ihr Gespräch vertieft sind, steigt Wilco so schnell wie möglich in die Zeitmaschine ein. Nach Überwindung des Kopierschutzes muß der auf dem Monitor sichtbare Code abgeschrieben werden, damit man später nach Xenon zurückfliegen kann.

Dann tippt man einfach zwei verschiedene Codes ein und die Zeitmaschine versetzt Roger nach Estros im Zeitsektor Space Quest 10. Es ist übrigens egal, welche Codes benutzt werden, nur müssen es zweimal verschiedene sein. Der Trick ist also, daß es hier keinen Trick gibt.

Auf Estros steigt Roger aus der Zeitmaschine und geht nach links ins nächste Bild. Dort geht er die Treppe nach unten bis er den Schatten einer Frau und den eines Vogels sieht. Roger geht wieder nach oben und zurück zur Zeitmaschine. Dort benutzt er die Treppe, die vor der Zeitmaschine in die Tiefe führt. Kaum steht Roger auf der unteren Plattform, wird er auch schon von einem Riesenvogel ergriffen, der ihn

in sein Nest wirft. Bald wirft der Greif die Leiche eines Polizisten der Sequel Police hinterher, dem Roger einen in Papier eingewickelten Kaugummi abnimmt. Dann wird es Zeit zur Flucht: Roger steigt durch das Loch, das sich vorne rechts im Nest auftut und läßt sich wagemutig ins Ungewisse fallen. Es folgt nicht etwa das beliebte "Restore, Restart, Quit"-Panel, sondern ein dramatischer Amazonasüberfall. Deren wohlgeformte Anführerin Zondra zwingt Roger, in ihr U-Boot einzusteigen, da er diese irgendwann in der Zukunft betrogen und verlassen hat. Zondra ist grün vor Eifersucht und sinnt auf Rache. Fans von Todesszenen versuchen hier zu entkommen, während Leute, die im Spielverlauf weiterkommen möchten, der Aufforderung folgen. Es folgt eine längere Animation, in der Roger in die Festung der Amazonas entführt wird. Nachdem Roger auf dem Foltersessel gefesselt ist, taucht eine Seeschlange auf, die die Amazonas vertreibt. Sowie die Seeschlange mit den Tentakeln die Fesseln gelöst hat, drückt Roger auf den roten Knopf links am Foltersessel. Unser Held kommt daraufhin frei und muß sich sofort eine der Sauerstoffflaschen rechts neben dem Stuhl greifen, um diese ins Maul der Seeschlange zu werfen. Roger's Ansehen bei den Amazonas (und auch der Score) steigt beträchtlich. Zur Feier des Tages wird er zu einem Einkaufsbummel in die Galaxy Galleria eingeladen. Dort verschwinden die Amazonas sofort auf das Laufband, um sich dem Konsumrausch hinzugeben. Roger hebt Zondras verlorene ATM-Karte auf und geht links auf das Laufband.

Achtung: In der Galaxy Galleria kann Wilco in der Anfangsphase nur einen Fehler machen. Die Benutzung der Rolltreppen am Ausgang zaubert sofort einen Polizisten hervor, dem Roger dann nicht mehr entkommen kann. Restore, Restart, Quit! Zunächst kauft er bei Big & Tall neue Kleidung, die er mit seinen aus Space Quest 3 verbliebenen Buckazoids bezahlt. Dann geht's zu Monolith Burger, wo er sich um einen Job als Hamburgerkoch bewirbt.

Hier folgt ein Arcade-Game, in dem man möglichst viele Hamburger herstellen muß. Alternativ kann man sich auch vor Spielbeginn unter Punktabzug ausklinken und dennoch 34 Buckazoids verdienen. Allerdings sollten auch hartgesottene Adventurer und Spieler mit leichten motorischen Störungen zumindest mal in das Spiel reinschauen. Nachdem Roger wegen zu hoher Fehlerquote bei der Hamburgerproduktion gefeuert wurde, sammelt er den vom Besitzer erbost hinterhergeschleuderten Zigarrenstummel auf. Zwischendurch kann Roger übrigens mal ein bißchen im Skate-o-rama umherfliegen, da eine schnelle Bewegung in diesem schwerelosen Raum im weiteren Spielverlauf noch wichtig wird.

Dann geht's zurück zum Geldautomaten neben dem Softwareladen, den Roger jetzt wegen Überfüllung noch nicht betreten kann. Beim Geldautomaten steckt Wilco die ATM-Karte ein und muß den negativ ausfallenden Identifikationstest abwarten. Ein Blick auf Zondra's ATM-Karte verrät, was jetzt gefragt ist: Roger muß sich als Frau verkleiden, um ihr Konto räumen zu können. Also geht's zu Sack's, wo er sich unter spöttischen Bemerkungen der Verkaufsdroidin ein Kleid und eine Perücke kauft und anzieht. Danach kann Roger 2001 Buckazoids von Zondras Konto abheben (Keine Panik, Zondra taucht nicht mehr im Spiel auf...). Inzwischen hat sich der Softwareladen geleert. In der Ramschkiste links am Eingang holt sich Roger ein Space Quest 4 Lösungsbuch und bezahlt 5 Buckazoids beim Verkäufer. Die anderen Spiele sollte man sich ansehen, aber nicht kaufen. Dann geht's weiter zu Radio Shock. Hier kauft Wilco den Pocket Pal Connector in der Rubrik Electronic Gadgets und wählt irgendeinen der angebotenen Stecker. Hier sollte gespeichert werden!

Danach zieht sich Wilco bei Sack's wieder um.

Jetzt geht Roger in die Spielhöhle. Hier kann sich Roger vorne links mit dem Spielautomaten "Astro Chicken" vergnügen, was aber für den Fortgang der Handlung unerheblich ist. Beim Rundgang durch die Spielhöhle landet plötzlich eine Zeitmaschine der Sequel Police. Nachdem einer der beiden Polizisten die Halle verlassen hat, muß Roger schnellstens zum Ausgang flüchten. Dann stürzt sich Roger ins Skate-o-rama und fliegt möglichst weit nach oben, um die Verfolger ebenfalls in den schwerelosen Raum zu locken. Sowie die beiden Verfolger hinterherkommen, versucht Roger, durch den rechten Ausgang zu entkommen. Vorsicht: Sowie Roger sich nicht mehr bewegt, wird er unweigerlich von der Sequel Police abgeschossen! Selbiges gilt, wenn Roger mit einem der Skater kollidiert und sekundenlang hilflos im schwerelosen Raum rotiert. Nachdem unser Held den Ausgang erreicht hat, muß er nach links bis zur Spielhöhle rennen und dort in die Zeitmaschine steigen. Rennen ist hier wörtlich gemeint: Steht Roger nämlich gemütlich auf dem Laufband,

wird er erneut zur fetten Beute der Sequel Police. Der jetzt einzugebende Flugcode setzt sich aus den Zeichen im Kaugummipapier und denen vom Hintbook auf Seite 4 zusammen. Da sich das SQ4 Hintbook tückischerweise nur einmal öffnen läßt, sollte man gleich den Zahlencode auf Seite 7 abschreiben...

Roger landet nun in den Ulence Flats im Zeitsektor Space Quest 1. Er geht in die Bar und entdeckt eine Schachtel Streichhölzer auf dem Tresen. Bevor er diese einstecken kann, wird er von den am Tresen herumlungenden Monochrome Boys provoziert. Nachdem die miesen Monochrome Boys Roger aus der Bar geworfen haben, rächt sich unser Held. Er wirft die vor der Bar abgestellten Motorräder um, was zu einer wilden Verfolgungsjagd führt. Danach geht er zurück zur Bar, wo er nun die Streichhölzer mitnehmen kann. Gelegentlich muß Roger den Monochrome Boys ausweichen, die ihn mit ihren Motorrädern überfahren wollen. Hier empfiehlt es sich, die Spielgeschwindigkeit zu verringern, um kurz vor dem Zusammenprall mit den Motorrädern zur Seite springen zu können. Mit der Zeitmaschine geht's dann zurück in den Zeitsektor Space Quest 12 (sofern man sich anfangs den Code notiert hat, der beim ersten Einstieg in die Zeitmaschine auf dem Panel zu sehen war). Nach der Landung geht Roger zum Eingang nach rechts. Endlich kommt der grüne Schleim zum Einsatz, mit dem Wilco das Türschloß zerstört. Der folgende Tunnel ist durch drei Lasersperren gesichert. Zunächst zündet sich Roger die Zigarre an, worauf die Laserstrahlen im Rauch sichtbar werden. Das Codepanel rechts an der Wand dient zum Drehen der drei Sperren. Mit verschiedenen Zahlencodes (123, 234, 012, 321, 222 etc.) kann man die 3 Ringe bewegen, bis die Laserstrahlen aller drei Sperren senkrecht stehen. Nach Überwindung der Sperre trifft Wilco auf ein Plattformsystem in drei Ebenen, die natürlich wieder von mehreren Killerdroiden bewacht werden. Anfangs sollte sich Roger zunächst wieder in den Tunnel mit der Lasersperre flüchten, um dem einen oder anderen Blechkameraden zu entgehen. Die klobigen Kästen an den Seiten der Plattformen sind nicht etwa Zigarettenautomaten, sondern dienen zum Anschluß des Laptops, das dann eine Karte aller drei Plattformenebenen anzeigt. Das Problem ist, da man den bei Radio Shock gekauften Adapter nur zufällig auswählen kann und keinen Hinweis bekommt, welcher der richtige ist. Also muß Roger die Steckdose mit dem Adapter vergleichen, zur Galaxy Galleria zurückfliegen und den Adapter umtauschen. Dann entnimmt er dem Plüschhasen die Batterie und setzt sie in das Laptop ein. Danach muß noch der Adapter eingesetzt werden. Alternativ dazu kann man auch ein vorher gespeichertes Spiel laden und gleich den richtigen Stecker auswählen. Da man dann aber wieder der Sequel Police entkommen muß, die beim Rückflug nicht mehr auftaucht, ist der Rückflug weniger nervenaufreibend. Dann muß Roger zur Computerzentrale (programming chamber). Dazu geht er die erste Abzweigung links, die im übernächsten Bild direkt in die programming chamber führt. Die Tür wird mit dem im Hintbook enthaltenen Code geöffnet. Nun erscheint direkt der Bildschirm des Zentralcomputers. Auf dem Screen müssen alle Icons außer dem SQ4-Icon angeklickt und auf das Toiletten-Icon gesetzt werden. Nachdem das Gehirnicon gelöscht wurde, formatiert der Computer Wilcos Gehirn, d.h. jetzt setzt erneut der Zeitdruck ein.

Bei der ersten Anschlussbox am Eingang zur programming chamber kann Roger sich mit dem Laptop eine Karte des Plattformsystems holen. Er geht jetzt zur dritten Ebene und marschiert in Vohauls Hauptquartier, wo der Unhold in der Gestalt von Wilcos Sohn schon geifernd auf sein Opfer wartet. Zwischendurch kann er auf der dritten Ebene erneut das Laptop anschließen, worauf Vohauls Antlitz auf dem Schirm erscheint und unseren Helden darüber informiert, daß dessen Sohn in den Klauen des Bösewichts zappelt.

In Vohauls Hauptquartier muß Roger dann miterleben, daß Vohaul wundersamerweise die Gestalt von Rogers Sohn angenommen hat. Nachdem Vohaul die Diskette zur Rückverwandlung von Rogers Sohn höhnisch in den Abgrund geworfen hat, naht das entscheidende Showdown: Roger kämpft mit Vohaul und versucht, ihn in den Laserstrahl auf der Mitte der Plattform zu werfen. Vohaul wird dann gelähmt. Jetzt muß Roger noch schnell die Leiter herunterklettern und kommt mit der Diskette wieder hinauf. Die Diskette muß -wen wundert's- in die Computerkonsole eingesteckt werden. Nun drückt Roger auf die Knöpfe "Disk Upload" und "Disk Download". Das folgende Happy End mit Vater-Sohn-Umarmung bedarf dann keiner weiteren Einmischung seitens des Spielers, der nun mit tränenfeuchten Augen in den Sonnenaufgang blinzelt und sich auf Space Quest 5 freuen darf...

Christoph Holowaty

LEMMINGS (Amiga)

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1. -----	LCAOLMFPDL	MFMCAJNNFJ	NJMFLGALHM
2. IKJLDJCCCK	CKOLMFNQDY	FMCMKMMOFW	IMGLGKOMHY
3. NJLDLCADCY	CCJJLDMBEX	ICENLONPFX	ONHGCKLNHV
4. HLDLBIOECP	MJHLDMCCEQ	CINOMFMQFJ	FLGKJNMOHJ
5. LDLCAJNFCK	NHLDMCEDEN	GCKILLHBGQ	LGCNOMFPHX
6. LHBIJLLGCU	JLLMBIOEEM	KKINLHGCGL	GIOLMNHQHQ
7. LBANLLLHCV	LDMCCJNFEP	OJNLHGADGX	GAJKLDMBIO
8. CINLNDHICV	DMCOJMLGEL	HLDLGIOEGY	IJJNLIGCIM
9. CEKHMDLJCO	ICGOONLHER	LDLGAJNFGS	OKNLIGGDIR
10. IJJMDLCKCV	CKONNLIIEV	DLGKJNLGGN	HLDMGOOEIR
11. OJOLHCELCM	CAKJOMIJEW	LGANOLDHGX	LDMGGJLFIJ
12. HMDLCINMCY	IKJOLICKEO	GKNOLDLIGU	DMGIJNLGIO
13. OLNHCEJNNCN	NHOLICALEY	GAJHMMHJGW	MGCNOLEHIP
14. DLCIJNMOCM	KMEICIOMEM	OKHMELGKGS	GINNLDMIIV
15. LCAOLMDPCY	OLICGKNNET	OIMDLGALGJ	GCKHMDMJIX
16. CMONOLHQCN	LICKLOOEUE	HMDLGMMNGU	KJHMDMGKIP
17. CEJHLFLBOX	ICAONOLPET	MDLGEKLNGO	NKMDMGALIN
18. IJJNNLBCDX	CINNOMOMQEV	DLGIJLMOGS	HMDOGMNMII
19. OJLNHCEDDU	CAJJLFMBFY	LGENLMDPGT	MDMGCJLNIO
20. HLFLCIOEDT	KJJLFMCCFT	GINNMDLQGK	DMGIJLMOIV
21. LNHCAKNFDS	NHLFMCADFM	GCKKNNHBHX	MGANNMDPIU
22. NHCMKLNGOP	HLNICINEFJ	IJJLFLGCHW	GINNMDMQIN
23. HCEOLNNHOM	LFMCEKLFFT	NJLFLGADHT	GCKJNNIBJJ
24. CMONLNHIDV	FMCMKLLGFM	HLFLGMOEHP	IKKNNIGCJR
25. CAKJMFHJDL	MCENLLFHFY	LFLGAJNFHV	NKLFOGADJJ
26. IKJONLBKOR	BIONNFIIFN	FLGIKLLGHN	ILFMGMNEJS
27. NJMFLCALDU	CCJJMFMJFT	NGGOLLFHHS	LFMGEKLFJL
28. JOFHCINMDL	MJHMFMCCKFM	GONNLNHIHO	FMGIJNLGJR
29. ONHCEJNNDQ	NHMFMCALFV	GEKJMFHJHX	MGANNLGHJP
30. NLBIKNOODJ	JMFMGKNMFS	MKJONHGKHK	GMONNOIIJT

robert cavric

TETRIS (Game Boy)

Beim Einschalten das Steuerbild nach unten drücken, bis man das Titelbild hinter sich gelassen hat. So hat man die Level 10-19.

tobias kollewe

PUZZLE ROAD (Game Boy)

LEVEL CODE

2	SHMT
3	HAIA
4	IRCG
5	NUHO
6	OSIN
7	BUNO
8	UGOU
9	RIKR

F-16 FALCON (Amiga)

Für die Piloten, denen immer im heißesten Gefecht die Munition ausgeht, hier eine große Hilfe: einfach gleichzeitig SHIFT-CONTROL-X drücken, und schon kann man wieder ein paar Migs vom Himmel holen, man hat naemlich wieder ein volles MG und 8 Sidewinder unter den Flügeln.

MICKEY MOUSE (Game Boy)

LEVEL CODE

2	SZWS
3	ZS2S
4	ZZPS
5	SW3S
6	SXES
7	ZW4S
8	ZX9S
9	—
10	WZFS
11	XSJS
12	XZKS
13	WWMS
14	XWAS
15	XWAS
16	XXOS
17	S2SZ
18	STWZ
19	Z22Z
20	SP3Z

SLY SPY

Wer als Code Nummer 007 eingibt, kann im Spiel an beliebiger Stelle "SHAKEN NOT STIRRED" eingeben und erhält dadurch unendlich viele Credits.

jörg rabe

THE SPY WHO LOVED ME (Amiga)

Um unendlich viele Leben zu bekommen, tippt man am beliebiger Stelle MISS MONEYPENNY ein.

NEVERENDING STORY 2 (Amiga)

Zwei Paßwörter: PHZANLO / QCFDGQB

GRAND MONSTER SLAM (Amiga)

Im Hauptmenü? einfach LOOSERS.HELP! tippen, und schon kann man nicht mehr verlieren.

THE KILLING GAME SHOW (Amiga)

Wer in der Get-Ready-Sequenz die HELP-Taste drückt, erhält eine Übersichtskarte vom Level.

pontus henrikson

MIDNIGHT RESISTANCE (Amiga)

Man bekommt unendlich viel Leben, wenn man während der Hiscore-Liste das "Wort": ITSEASYWHENYOUKNOWHOW eingibt. Das Programm nimmt das mit "CHEAT ON" zur Kenntnis.

max bantleon

TURRICAN 2 (Amiga)

Um in das Musik-Menü zu kommen, gibt man im Titelbild "SPACE" ein. Der Cheat ist aktiviert, wenn man die Tasten 1,4,2 und zweimal ESC drückt.

ruben dennenwaldt

HORRORZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga)

Paßwörter: 2.Level: WOLFMAN
3.Level: HAMMER
4.Level: LUGOSI
5.Level: NOSFERATU
6.Level: GARLIC

Codewort: BOGEYEATER - dieses Codewort (für unendlich viele Leben) tippt man bei der Paßwortabfrage ein, drückt die "Return"-Taste und landet so im ersten Level. Die Paßwortabfrage erscheint wieder, wenn man die "Escape"-Taste drückt. Durch Eingeben eines gewünschten Paßwortes landet man in einem gewünschten Level und kann so das Spiel auch in anderen Leveln beginnen.

ROCK'N'ROLL (Amiga)

Wenn man bei "Enter your name". das Wort "COUNTRY" eingibt, hört man nur die Hintergrund-Musik, wenn man das Wort "MAGIC MAP" eingibt, kann man beim Spielen die Karte des Levels zur Hilfe nehmen. Beim Wort "RAINBOW ARTS" eingibt, erscheint zunächst "000000000000". Die Kombination "ABCCDEFGCCBA" ermöglicht das Spielen in einem gewünschten Level: Schlüssel: AB ist der gewünschte Level, CC sind zwei beliebige Ziffern, DEFG ist die Quersumme des gewünschten Levels, CC (s.o.), BA ist der gewünschte Level rückwärts. Beispiel: gewünschter Level: 13 - Kombination: 13 00 3334 00 31

tanja kugust

LETTRIX

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379

LEGEND OF THE LOST

Paßwörter: RHINO, STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA, FINALE, EDLER1, EDLER2, EDLER3, EDLER4, EDLER5, EDLER6, EDLER7

BACK TO THE FUTURE 2

Gibt man im Pausenmodus "THE ONLY NEAT THING TO DO" ein, hat man unendlich viel Energie. Mit der "y"-Taste kommt man in den nächsten Level.

bastian schrader

SIM CITY (C-64)

Gibt man während des Spiels "F1" ein, bekommt man - dabei spielt der Kontostand keine Rolle - 4000\$ (=Anfangsbetrag).
Beispiel: Kontostand 1200\$ - "F1" - Kontostand 4000\$
Kontostand 9000\$ - "F1" - Kontostand 4000\$

VENDETTA (C-64)

Wenn man bei Feuer, "POLM", Winkel nach links und Winkel nach rechts gedrückt hält, kommt man einen Level weiter.

phillip knobloch

NINJA WARRIORS

1. "CapsLock" drücken
- 2.1. "May the forces be with you" für unendliche Energie
- 2.2. "Cheddass" für unendliche Credits
- 2.3. "Warp Factor One, Mr Sulu", dabei auf 1-6 drücken, so startet man im jeweiligen Level.
(2.1.-2.3. WAHLWEISE!)
3. Mit "THE TERMINATOR" explodiert der Ninja
4. Durch "MONTYPYTHON" kommen die Gegner rückwärts
5. Mit "SKIPPY" fliegen die Feinde durch die Luft
6. "A SMALL STEP FOR A MAN" bewirkt, daß man größere Sprünge machen kann
7. Gibt man "STEVE AUSTIN" ein, gerät man mit einem Druck auf "S" in eine Art Zeitlupenmodus
8. nochmal "Capslock" drücken

andreas richter/ laszlo barczy

KICK OFF 2

1. Meist ist der vorgegebene Torwart schlecht! Also beide prüfen und den besseren einstellen.
2. Für friedliebende Naturen (die nicht foulern!) ist der Schieri Willis geeignet, da er hart ist und der Compi dann Rot sieht.
3. Angeschnittene Bälle kommen (fast) immer gut.
4. Bei einem Angriff aufs Tor kann man schräg (!) aufs Tor zusteuern und dann ins kurze Eck (!) schießen. Andere Möglichkeit: Auf die Torwartauslinie zulaufen, etwa 10 m davor um 90° drehen, kurz vorm Elfmeterpunkt wieder drehen und ins Tor kicken.
5. Wenn man "ESC" drückt, kann man sich aus einer brenzlichen Situation befreien und eine Führung mit nach Hause nehmen.
6. Hat man einen Gegner verletzt, so fehlt dieser in der zweiten Halbzeit, oder er ist zumindest langsamer.

tobias thiemann

TRANSWORLD (MS-DOS)

Irgendeinen Spielstand abspeichern, Programm verlassen und über "Norton Commander" den abgespeicherten Spielstand editieren. Firmenname suchen (Zeile 55); zwei Zeilen darunter befindet sich die Bargeldsumme. Diese tauscht man gegen 999999999999, und schon kann man sich so viele LKW's kaufen wie man will!

sebastian korten

SILKWORM (Amiga)

Für unendlich viele Leben, im Auswahlmenü "Scrap 28" eingeben. (Screen blitzt kurz auf !)

tobias hörmann

CAR YUP (Atari ST & Amiga)

Gibt man in der Highscoreliste "PUSSY-CAT" ein, sollte man 9 Leben haben. Falls man dann noch "ARNIECAR" eingibt, hat man 1 Mio. Punkte mehr.

dennis

ALLE BELEIDIGUNGEN UND ANTWORTEN ZU DER DEUT- SCHEN VERSION VON THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1. "An Deiner Stelle würde ich zur Landrat-
te werden!" "Hattest Du das nicht vor Kurz-
em getan?"
2. "Du bist kein echter Gegner für mein ge-
schultes Gehirn!" "Vielleicht solltest Du es
mal benutzen!"
3. "Mit meinem Taschentuch werde ich
Dein Blut aufwischen!" "Also hast Du doch
den Job als Putze bekommen!"
4. "Ich kenne einige Affen, die haben mehr
drauf als Du!" "Aha, also warst Du beim
letzten Familientreffen!"
5. "Du hast die Manieren eines Bettlers!"
"Ich wollte, daß Du Dich wie zuhause
fühlst!"
6. "Willst Du hören, wie ich drei Männer zu-
gleich besiegte?" "Willst Du mich mit Dei-
nem Geschwafel ermüden?"
7. "Dein Schwert hat schon bessere Zeiten
gesehen." "Du wirst Deine rostige Klinge
nie wieder sehen!"
8. "Ich hatte mal einen Hund, der war klü-
ger als Du!" "Er muß Dir das Fechten bei-
gebracht haben!"
9. "Menschen fallen mir zu Füßen, wenn
ich komme!" "Auch bevor sie Deinen Atem
riechen?"
10. "Trägst Du immer noch Windeln?" "Wie-
so? Die könntest Du viel eher gebrauchen!"
11. "Mein Schwert wird Dich aufspießen wie
einen Schaschlik!" "Dann mach nicht damit
'rum wie mit einem Staubwedel!"
12. "Du kämpfst wie ein dummer Bauer!"
"Wie passend, und Du wie eine Kuh!"
13. "Deine Fuchtelei hat doch nichts mit
Fechtkunst zu tun!" "Doch, doch, Du hast
sie nur nie gelernt!"
14. "Niemand wird mich verlieren sehen,
auch Du nicht!" "Du kannst so schnell da-
von laufen?"
15. "Meine Narbe im Gesicht stammt aus ei-
nem harten Kampf!" "Aha, mal wieder in
der Nase gebohrt?"
16. "Jeder hier kennt Dich doch als uner-
fahrenen Dummkopf!" "Zu schade, daß
Dich überhaupt keiner kennt!"

ruben dennenwald

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (Amiga)

Als Namen: 1.Spieler: "IN A BIG
COUNTRY" (Achtung: Y=Z!)
2.Spieler: "FIELDS OF FIRE", man
kommt immer weiter, egal auf wel-
chem Platz man ist, oder: 1.Spieler:
"MONSTERS" 2.Spieler: "SEVEN-
TEEN", ein kleines Ballerspiel;
(Spielernummer beachten!)

david troll

BELEIDIGUNGEN UND DIE DAZUGEHÖRI- GEN ANTWORTEN FÜR DEN SCHWERTMEI- STER

1. "Hast Du eine Idee, wie Du hier lebend davon kommst?"
"Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen!"
2. "Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet!"
"Also hast Du doch den Job als Putze bekommen!"
3. "Überall in der Karibik kennt man meine Klinge!" "Zu
schade, daß Dich überhaupt niemand kennt!"
4. "Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters!" "Viel-
leicht solltest Du es endlich mal benutzen!"
5. "Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?" "Willst
Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?"
6. "Kluge Gegner rennen weg wenn sie mich sehen!" "Auch
bevor sie Deinen Atem riechen?"
7. "Ich werde jeden Tropfen Blut aus Dir melken!" "Wie pas-
send, Du kämpfst wie eine Kuh!"
8. "Jetzt weiß ich wie dumm und verkommen man sein
kann!" "Aha, Du warst beim Familientreffen!"
9. "Jetzt gibt es keine Finte mehr, die Dir hilft!" "Doch, doch,
Du hast sie nur nie gelernt!"
10. "Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie
Du!" "Du kannst so schnell davonlaufen?"
11. "Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren!"
"Du wirst Deine rostige Klinge nie wiedersehen!"
12. "Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein!"
"Hattest Du das nicht vor Kurzem getan?"
13. "Nach meinem letztem Kampf war meine Hand blutü-
berströmt!" "Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?"
14. "Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich getroffen!"
"Er muß Dir das Fechten beigebracht haben!"
15. "Alles was Du sagst ist dumm!" "Ich wollte, daß Du Dich
wie zuhause fühlst!"
16. "Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden!"
"Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel!"

ruben dennenwald

Das LEMMINGS-CODES- GEWINNSPIEL

In der letzten Ausgabe der Play Time hatten wir Sie dazu aufgerufen, uns die von Ihnen herausgefundenen Lemmings-Code zuzusenden. Das Ergebnis sehen Sie auf diesen Tips&Tricks-Seiten: die kompletten Lemmings-Codes. Doch nun zu unserem Gewinnspiel. Aus der Vielzahl der Einsendungen haben wir fünf gezogen - die glücklichen Gewinner erhalten jeweils 100 Mark! Und hier sind sie:

Ralf Bittner
4836 Herzebrock-
Clarholz

Bastian Ohta
4006 Erkrath 1

Ulrich Ackermann
7057 Winn.-Hanwei-
ler

Sven Jerabek
7500 Karlsruhe 41

Christian Bußmann
4270 Dorsten 19

Herzlichen Glück-
wunsch!

Übrigens: Ab der nächsten Ausgabe werden alle veröffentlichten Tips&Tricks honoriert!

Spiel- Komplett- Lösungen

Jede in Play Time veröffentlichte Komplett-Spiele-Lösung honieren wir übrigens mit 500 Mark!

Allerdings sollten Sie uns schon die Lösungen zu aktuellen Games zuschicken und vor allem keine, die in anderen Computer-Magazinen schon einmal veröffentlicht wurden.

Und so sollte Ihre Einsendung aussehen:

Der Lösungstext sollte bereits fehlerfrei auf Diskette abgespeichert sein, wobei es nicht wichtig ist, ob Sie nun den Text auf dem C64, dem Atari, Amiga oder PC geschrieben haben. Dazu benötigen wir noch sämtliches Kartenmaterial oder sonstige Illustrationen, die zur Erläuterung notwendig sind.

Richten Sie so Ihre Einsendung an:

**CT Verlag -
Redaktion Play Time,
Tips&Tricks
Postfach,
8500 Nürnberg 1**

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—	Lemmings	59,90	69,90	59,90
Aprentica	54,90	—	54,80	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,00	—	—	Leisure suit Larry 3	85,90	99,90	85,90
Airline Transport Pilot	—	99,00	—	Loom	70,90	79,90	70,90
Alcatraz	69,90	79,90	69,90	Lost Patrol	59,90	—	59,90
Backgammon	54,90	—	—	Light Quest	64,90	69,90	64,90
Bane of the cosmic forge	89,00	89,90	—	Links	—	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,00	52,90	Loops	57,90	—	57,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Blue Max	77,00	79,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Buck Rogers	69,90	69,50	—	MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	—	M.U.L.E. DELUXE	79,00	—	—
Battle Command	69,90	—	69,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90	NARC	65,90	—	65,90
Big Business	56,90	64,90	56,90	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Budokan	65,90	64,90	—	PC Globe 4.0	—	149,00	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Crown	65,90	72,90	65,90	Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Cadaver	62,90	—	62,90	Pool of Radiance	—	—	65,90
Codename Iceman	88,90	74,90	—	Populous	65,90	65,90	65,90
Colonels Bequest	89,90	99,90	89,90	Port of call	—	79,90	—
Conquest of Camelot	90,90	99,90	89,90	Powermonger	64,90	69,90	64,90
Corporation	63,90	—	63,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Corvette	73,90	—	—	Reederei	49,90	59,90	41,50
Cricket Captain	60,90	—	60,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	58,90
Car Vup	68,90	—	68,90	Rings of Meduas	65,90	65,90	59,90
Chace HQ 2	68,90	—	65,90	Super Monaco Grand Prix	64,00	—	64,00
Countdown	—	79,00	—	Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Crimewave	69,00	79,90	69,90	Space Quest 4	—	87,90	—
Das Boot	—	79,90	—	Star Control	—	72,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Stratego	—	74,90	63,90
Dragon wars	68,90	70,90	—	Speedball 2	69,90	—	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Spielend lernen -6 Jahre	59,90	—	—
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Spindizzy World	64,90	—	—
Elvira	79,90	99,90	79,90	Stellar 7 (VGA)	—	69,90	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
EPIC	89,90	79,90	—	The Second World	53,90	69,90	53,90
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
F 19 Stealth Fighter	68,90	85,90	68,90	Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Final Battle	62,90	—	62,90	Titano	50,90	49,90	—
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—	Team Suzuki	65,00	—	65,00
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Traders	69,00	74,90	—
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90	UMS 2	63,90	—	—
Gettysburg	79,00	79,90	79,00	Ultima 5	70,90	79,90	70,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Ultima 6	—	79,90	—
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90	Wings	72,90	79,90	—
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Wings of Death	67,90	—	67,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90	Wonderland	69,90	79,90	—
Harpoon	87,90	—	—	Warlords	69,00	74,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90				
Inter.Soccer Challenge	59,90	84,90	59,90				
International Icehockey	69,00	—	—				
Invest	58,90	—	58,90				
Ishido	62,90	72,90	62,90				
Kick off	58,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	—	78,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	—	84,90	—				

**Speichererweiterung
für A 500, Akku-Uhr,
abschaltbar**
119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk,
abschaltbar, durchg. Bus DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar
durchg. Bus DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel) DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.

Hardware PC

Adlib m. Juke Box DM 229,00
Adlib m. Composer DM 279,00
Soundblaster dt. Anl. DM 339,00
Gravis Mousestick DM 199,00
VGA Kart 512 Kb DM 289,00

Super Famicon/Mega Drive Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.



Game Gear

Farbspielkonsole von SEGA für die Westentasche Nein, auch wenn es sich so anhört, beim GAME GEAR handelt es sich nicht um einen neuen Laufschuh der bekannten Sportmarke aus Californien, son-

dern um den neusten Mitbewerber um dem Westentaschenspielkonsolenmarkt oder besser Handheld-Computermarkt.

Rein äußerlich versteht es der GAME GEAR durch ein schlichtes und funktionelles Design zu gefallen. Was jedoch wesentlich interessanter ist, sind seine hard- und softwaremäßigen Leistungsmerkmale, die folgend kurz umrissen werden sollen. Der GAME GEAR verfügt über einen 83 mm LCD-Farb-Bildschirm, auf dem sich aus einer Palette von 4096 Farben 32 gleich-

zeitig darstellen lassen.

Der 16 KB Video RAM sorgt für anschauliche Bewegungen und Spielabläufe, die, dank der Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms, auch bei Nacht zu verfolgen sind. Um auch im Soundbereich eine entsprechende Qualität zu bieten, verfügt der GAME GEAR über einen eingebauten Lautsprecher, sowie über einen Kopfhöreranschluß, der für einen satten Stereosound sorgt. Das interessanteste Leistungsmerkmal stellt aber der TV/Video-Tuner dar, mit dessen Hilfe es möglich ist, über den GAME

GEAR alle gängigen TV-Programme zu empfangen, sowie ihn als Monitor für Videokameras einzusetzen.

Diese ganzen, ausgezeichneten technischen Merkmale haben natürlich einen relativ hohen Stromverbrauch zur Folge.

Wesentlich länger als ein bis zwei Stunden ist der Game Gear ohne Batteriewechsel deshalb kaum zu betreiben. Nichts für eine lange Autofahrt, sondern eher etwas für den allmorgendlichen Weg in zur Schule.

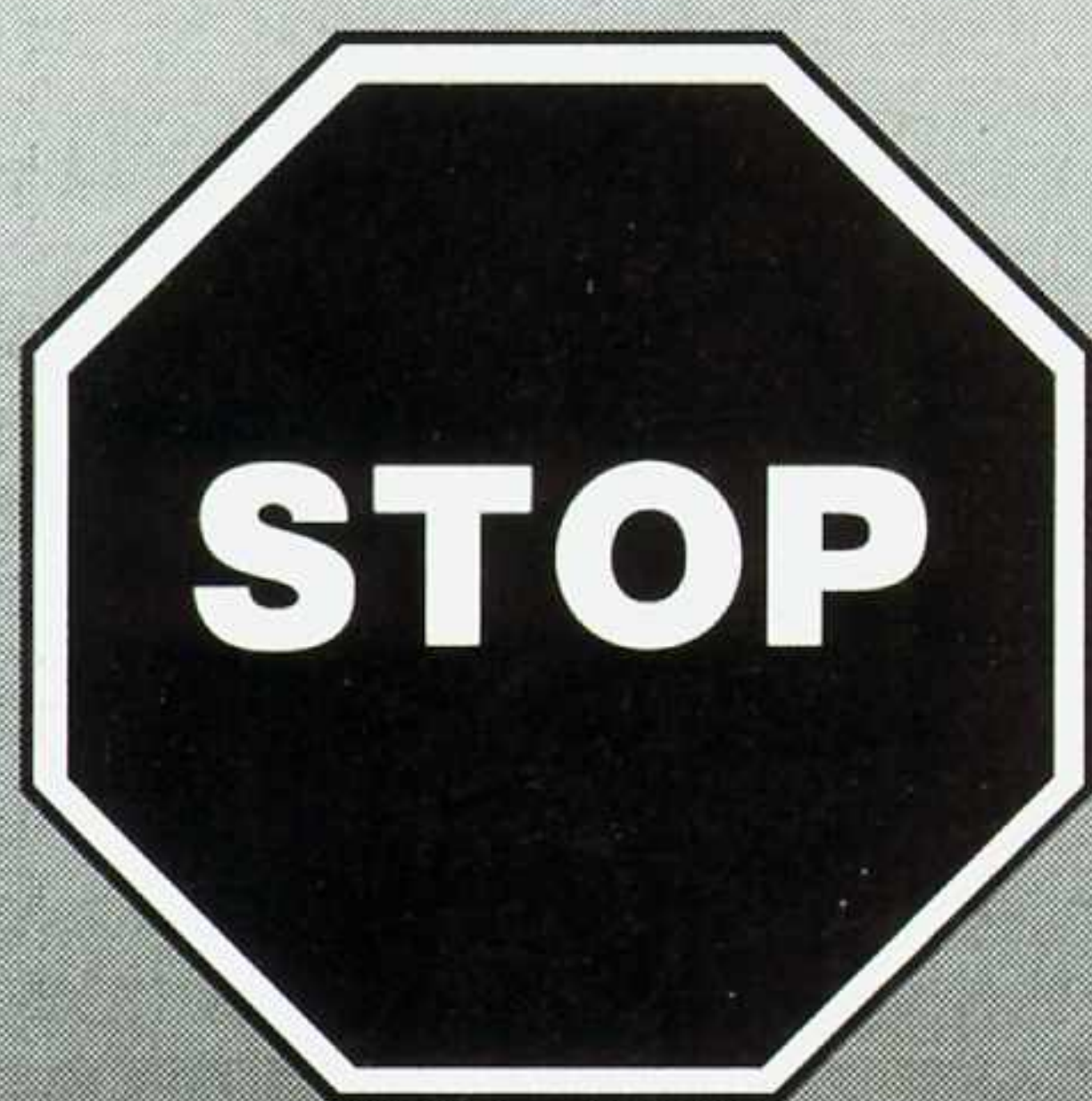
Die Lösung des Problems: der Game Gear-Adapter, mit dem einem der "Saft" nie ausgeht. Alternativ gibt es natürlich die Möglichkeit, die Hand-Held-Konsole mit Akkus zu betreiben. Zwar schlägt die Anschaffung eines Ladegeräts am Anfang ganz schön zu Buche, doch schon nach kurzer Zeit dürfte sich ein solcher Kauf ausgezahlt haben.

Doch was bringt eine überzeugende Hardware, wenn die entsprechende, unterstützende Software fehlt. Ohne Software kann auch die beste Konsole keine Maus mehr anlocken. Maus. Micky Maus. Das ist das Stichwort.

Theo
**KRANZ
VERSAND**

presents

GAMES, WITH POWER!



MEGA DRIVE: VERYTEX, VALIS III, JAMES POND, SPIDERMAN, DICK TRACY, KA GE GL... **PC-ENGINE:** BONKS ADVENTURE II, PARASOL STARS, WONDERBOY 3... **NEO GEO:** RAGUY, GHOST PILOTS... **Lynx:** WORLD SOCCER... **Game Gear:** CHASE H.Q., BORENCH... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt!

Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

**STAPELWEISE
Sonderpreise!**

VERSAND PER NN. 8.-DM. BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. IRRTUMER VORBEHALTEN.
JULIUSPROMENADE 11 8700 WÜRZBURG
Tel. 0931/57 16 01
88 16 99



Bietet überzeugende Leistung für wenig Geld - der Game Gear von SEGA.

Castle of Illouision



Castle of Illouision.

Mit Micky Maus erwarb SEGA die Lizenz für einen Namen und eine Figur, die vom Bekanntheitsgrad noch vor dem amerikanischen Präsidenten liegt.

Und daraus wurde: Castle of Illusion, ein Spiel für jedes Alter, zeitlos, aufwendig, fesselnd.

Auf seinem Weg zur bösen Hexe Mizrabel, die die liebliche Minnie gefangen hält,

wird unser Held von bezaubernden Hintergrundgrafiken begleitet, die mit viel Liebe zum Detail erstellt wurden.

Um diese Aufgabe zu bewältigen, kann Micky rennen, springen, sich ducken, Gegenstände aufsammeln und diese dann gegen die diversen Gegner einsetzen.

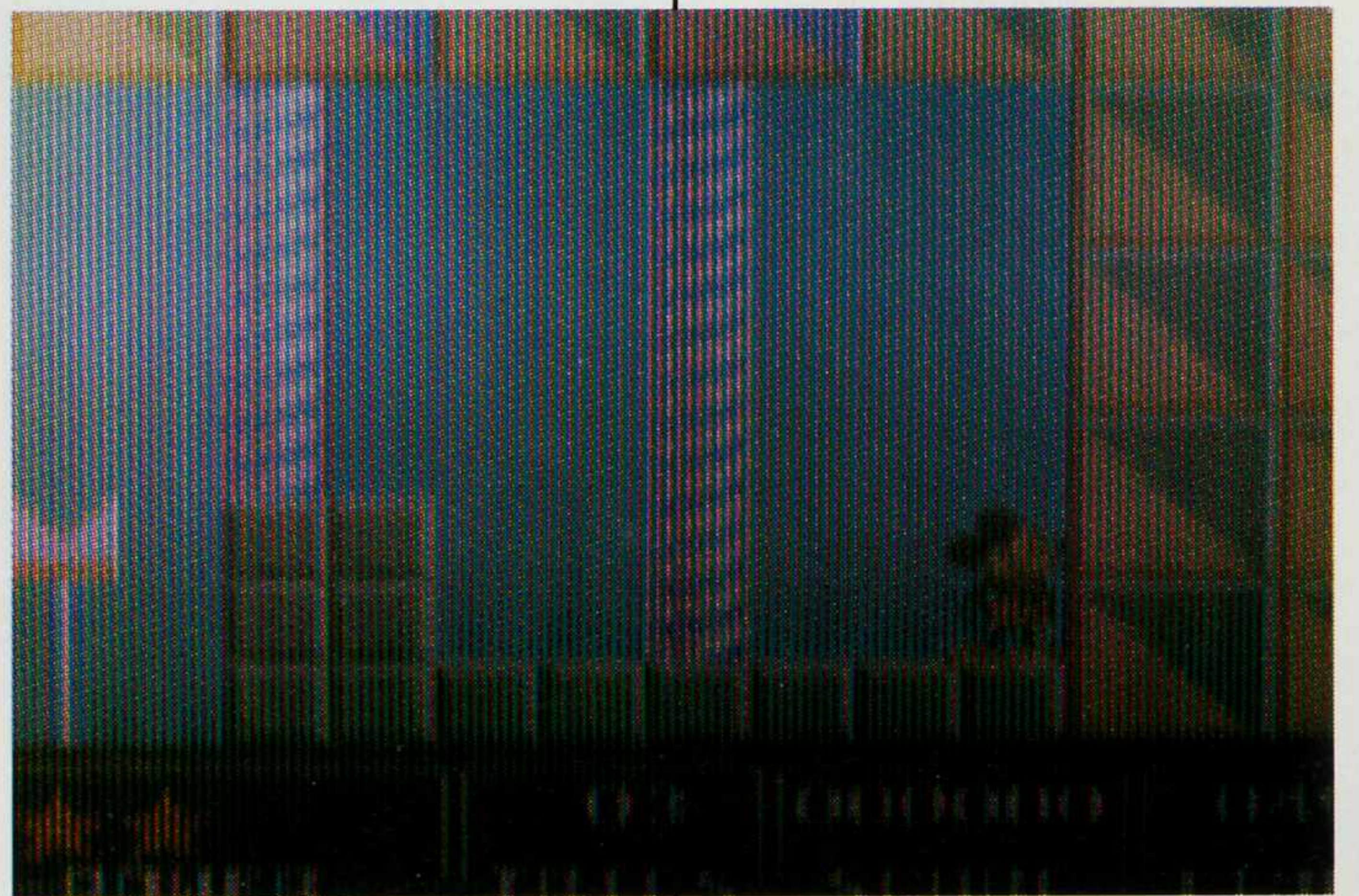
Herrlich anzusehen, wenn die kleine Maus rennt und dann urplötzlich abbrems,

daß die Füße qualmen, oder wild mit den Armen rudern vor einem Abgrund steht und das Gesicht verzieht.

Insgesamt stellt das Schloß der Illusionen unsere Maus vor sechs Levels, die aus

und andere unangenehme Zeitgenossen auf Micky.

Sollte sich trotz aller Vorsicht einmal die Lebensenergie drastisch verringern und ein "Game over" den Bildschirm ausfüllen, kann der entnervte Spieler



Jedem bekannt: Micky Maus

jeweils drei Ebenen bestehen. Jede Ebene liefert ihr eigenes unverkennbares Szenario. Gartenlandschaften, unterirdische Kanäle, Flüsse, Geleesümpfe und vieles mehr, lassen den Held zahlloser Comics nicht zur Ruhe kommen.

Und als ob die Landschaft alleine nicht schon tückisch genug wäre, warten da auch noch schleichende Riesenpilze, Spinnen, Fledermäuse, Baumgeister

per "Continue-Funktion" noch zweimal in diesen Level zurückkehren und sein Glück versuchen.

Auch wenn beim Testgerät die Schärfeeinstellung noch einige Wünsche offen ließe, was sich übrigens auch nachteilig auf die Spielbarkeit von "Castle of Illusion" auswirkte, kann dieses Spiel zweifelsohne als absolutes Muß für jeden GAME GEAR Besitzer angesehen werden.

STEIRERFUNK

Fordern Sie unsere Preisliste an !

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele 2.990,- ÖS.
Mit Spiel nach unserer Wahl 3.490,- ÖS.
Mit Spiel nach Ihrer Wahl 3.890,- ÖS.

Wir führen ! ! !

Nec PC Engine, Nec Turbo Express GT
Nintendo Gameboy und Famicom
SEGA Gam Gear, Atari Lynx
SNK NEO GEO,
An- und Verkauf gebrauchter Konsolen und Modulen.

Annastraße 18 - 8020 Graz / Austria - Tel. (03 16) 91 89 68

SEGA MEGA DRIVE

Ladenverkauf

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

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

Game Play

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

NEC Core Graf X

Blitzversand

GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1
NINTENDO ENTERTAINMENT System Amerika

GAME BOY

GAME GEAR

Konsolen-Spiele



SHANGHAI 2

War bisher die Unschärfe des Bildschirms noch zu verkraften, so macht sie das folgende Spiel völlig unspielbar: SHANGHAI 2

Ein altes Spiel für ein neues Gerät, prinzipiell keine schlechte Idee, aber bei



Mit asiatischen Schriftzeichen gekennzeichnete Steine

dieser Umsetzung des Spielhallen Hits für den GAME GEAR ging wohl so einiges daneben.

Die mit asiatischen Schriftzeichen und Symbolen gekennzeichneten Spielsteine, die in mehreren Schichten übereinander aufgebaut werden und nach dem Memory-Verfahren auseinander gesucht werden müs-

sen, sind kaum zu erkennen, geschweige denn zu unterscheiden. Da tröstet auch die Tatsache, daß man unter sechs verschiedenen Formen des Aufbaus wählen kann, nur wenig. Und hat man dann doch einmal ein zusammengehöriges Steinepaar auffindig gemacht, gibt einem die holprige und ungenaue Steuerung den Rest, so daß

man geneigt ist, dieses Modul Richtung Papierkorb wandern zu lassen.

Schade, wenn man bedenkt, das der Mitbewerber ATARI dieses Problem sehr sauber gelöst hat, und es dieses Spiel eigentlich verdient hätte in jeder Sammlung vertreten zu sein. In dieser Form sei jedoch von Kauf abgeraten.



DEVILISH

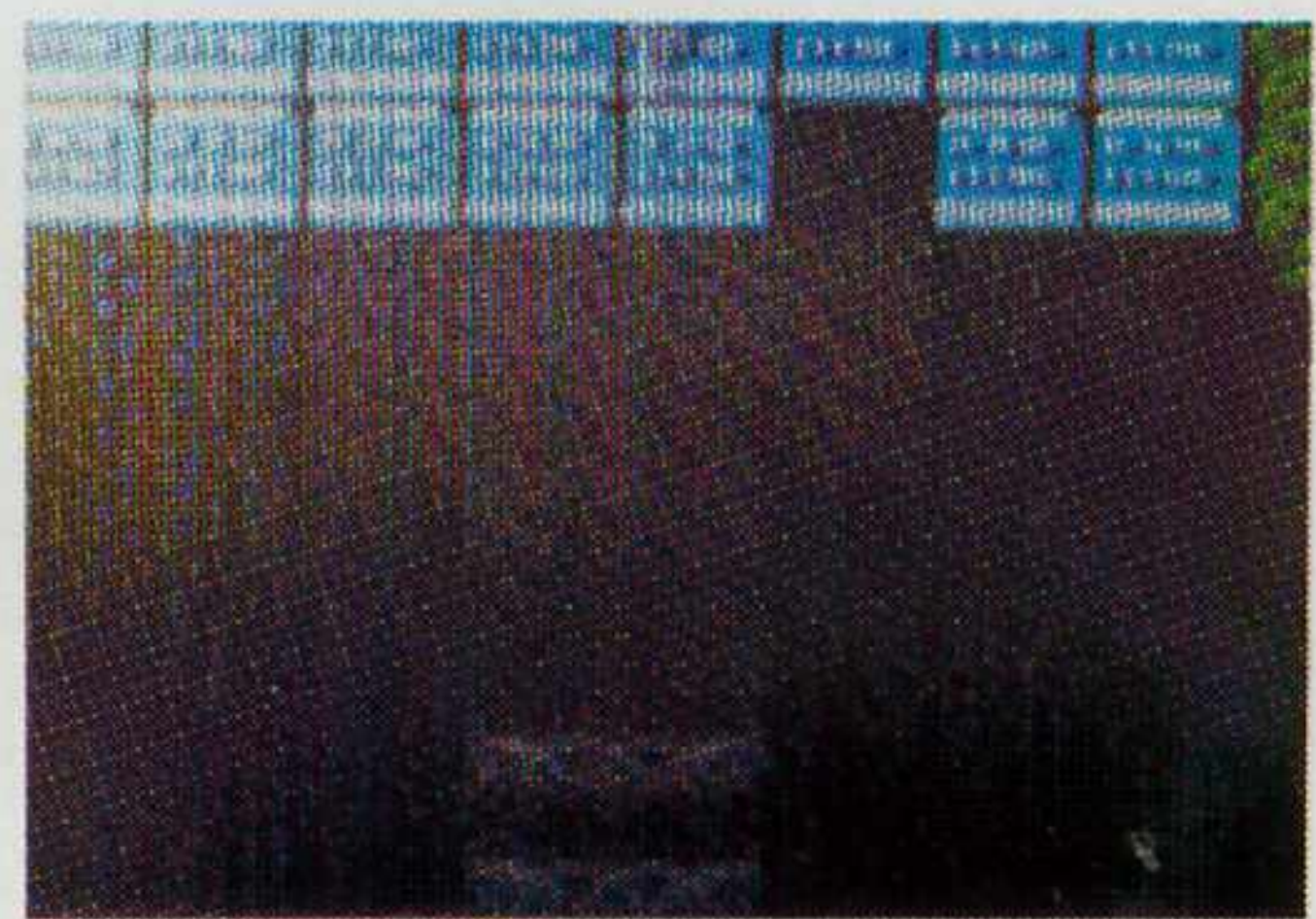
Anders bei folgendem Spiel: DEVILISH Teuflich ist sie nicht gerade, diese Mischung aus Penota und Starbattle, aber sehr amüsant und durchaus brauchbar, um sich ein paar vergnügliche Stunden vor dem GAME GEAR zu gönnen.

Ziel eines jeden Levels ist es, seine Penota-Kugel, möglichst ohne Verlust, mit dem Penota-Balken durch die Gänge und Kanäle der Unterwelt zu steuern. Dabei wird diese immer wieder von den verschiedenen Hindernissen in unterschiedlicher Weise reflektiert, so daß der Spieler ständig auf der Suche nach der richtigen Schlägerstellung ist. Um Kurven oder besonders breite Stellen in den Gängen zu bewältigen, kann der Spieler über den Feuerknopf vier verschiedene Schlägertypen aktivieren, von denen ein jeder seine speziellen Fähigkeiten und auch Eigenarten hat.

Grafisch und soundmäßig gehört DEVILISH sicher zu

den anspruchsvolleren Spielen und vor allen die Endgegner in jedem Level sind sehr aufwendig in Szene gesetzt.

Obwohl es sich bei DEVILISH nicht um eines der üblichen Ballerspiele handelt, kann man es doch durchaus diesem Genre zurechnen. Nur die Wahl der Mittel zur Vernichtung des Gegners, beziehungsweise zur Säuberung der Gänge, ist eine andere. Es müssen ja nicht immer Laserkanonen sein.



Teuflich?

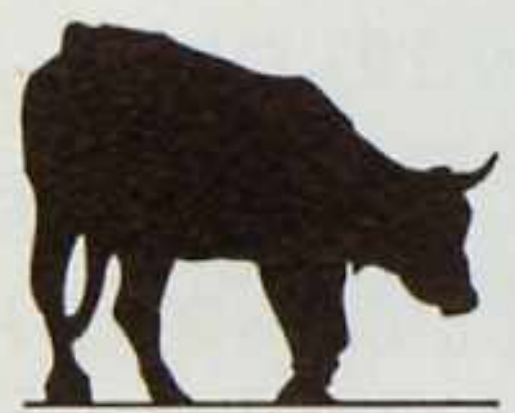
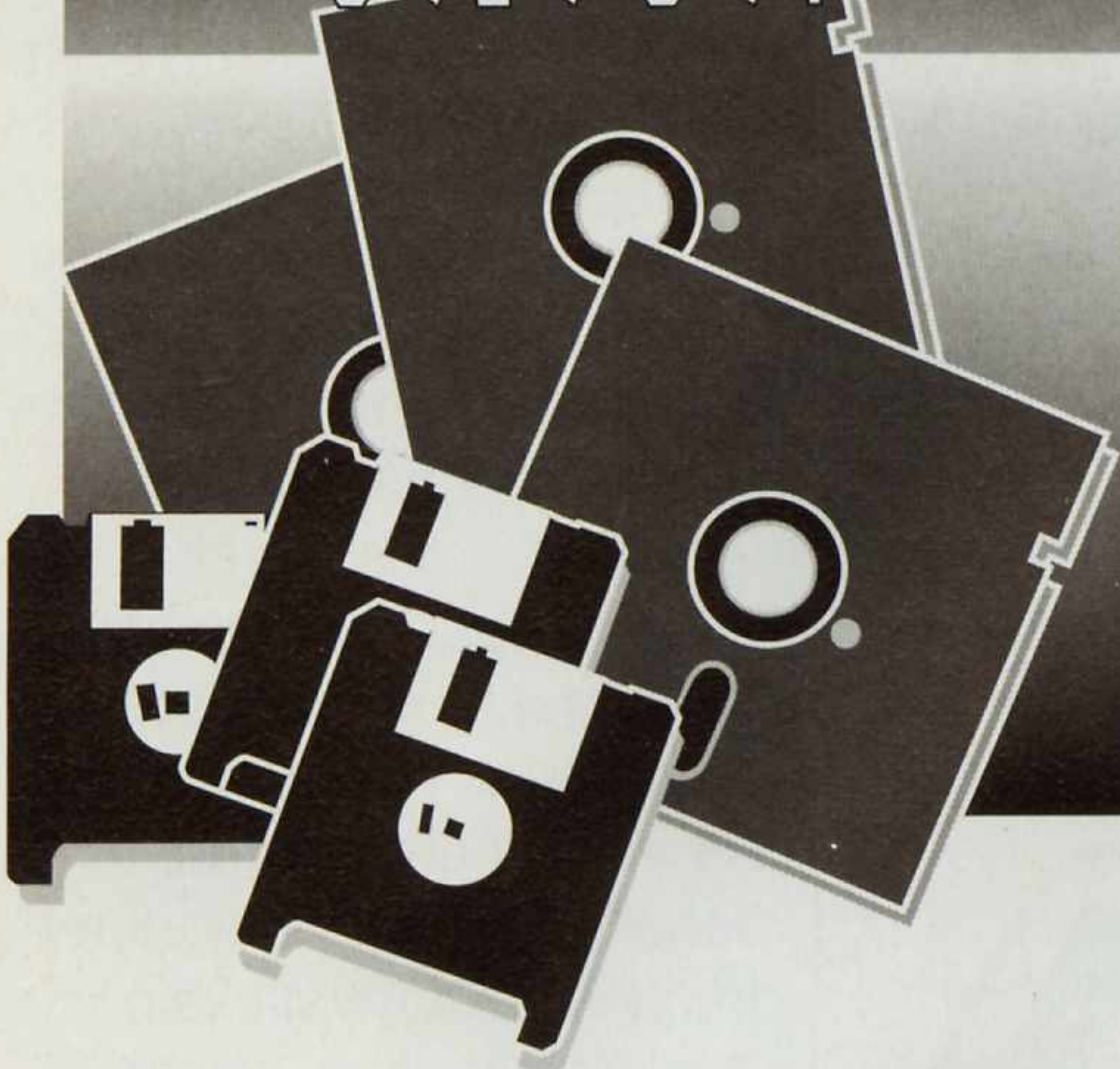
Fazit: Betrachtet man die sonstige Qualität von Produkten aus dem Hause SEGA, so muß man sagen, das der GAME GEAR für 299.- DM bestimmt nicht konkurrenzlos ist, zumal der hohe Batterieverbrauch nicht als besonders wirtschaftlich zu erachten ist.

Thorsten Szameitat

QUALITÄTSDISKETTEN

ZU SUPERPREISEN

3 1/2" / 5 1/4"



GTI

5,25" HD		5,25" HD		3,5" DD		3,5" HD	
10 Disk. DM	5,90	10 Disk. DM	11,90	10 Disk. DM	9,90	10 Disk. DM	19,90
20 Disk. DM	11,80	20 Disk. DM	23,80	20 Disk. DM	19,80	20 Disk. DM	39,80
30 Disk. DM	17,70	30 Disk. DM	35,70	30 Disk. DM	29,70	30 Disk. DM	59,70
50 Disk. DM	29,50	50 Disk. DM	59,50	50 Disk. DM	49,50	50 Disk. DM	99,50
100 Disk. DM	54,00	100 Disk. DM	114,00	100 Disk. DM	94,00	100 Disk. DM	194,00
250 Disk. DM	135,00	250 Disk. DM	285,00	250 Disk. DM	235,00	250 Disk. DM	485,00
500 Disk. DM	245,00	500 Disk. DM	545,00	500 Disk. DM	445,00	500 Disk. DM	945,00
1.000 Disk. DM	490,00	1.000 Disk. DM	1090,00	1.000 Disk. DM	890,00	1.000 Disk. DM	1890,00

GRÖßERE MENGEN AUF ANFRAGE

BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG

GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, D-6370 Oberursel
Telefon (0 61 71) 7 30 48, Telefax (0 61 71) 83 02, BTX *GTI#

Bitte senden Sie mir folgende Artikel : _____ Disketten 5,25" DS/DD _____ Disketten 3,5" DS/DD
_____ Disketten 5,25" DS/HD _____ Disketten 3,5" DS/HD

Name/Adresse _____

Ich bezahle ☐ mit Scheck ☐ bar (bitte per Einschreiben) ☐ per Nachnahme
☐ mit Kreditkarte Nr. _____ Verfalldatum _____ Lieferung mit ☐ Post oder ☐ UPS

Wir akzeptieren folgende Kreditkarten: American Express, Diners Club, Eurocard, Visa.

Behörden, Universitäten und Großfirmen werden auf Rechnung beliefert. Porto DM 6,00 bei Vorkasse, DM 10,00 bei Nachnahme.
Preise im Ausland abzüglich 14% MWSt. + DM 15,00 Porto bei Vorkasse, DM 20,00 bei Nachnahme.



NEU!

**Utilities,
Demosoft-
ware und
Spiele auf
2 Disketten.**

**Für nur DM 19,80 im
Zeitschriftenhandel.**





Diesen Monat befassen wir uns mit einer Reihe US-Gold Sega Erscheinungen. Schauen Sie auch im nächsten Monat wieder rein, wenn wir uns mit dem Sega-Megadrive und Nintendo befassen werden.

Paperboy



Dieses Spiel erinnert mich an meine Zeit als Zeitungsjunge. Obwohl die Straßen von Belfast nicht so gefährlich waren, wie in diesem Spiel.

Ich mußte nicht an sieben Tagen der Woche arbeiten und Autos oder Rasenmähern ausweichen, als ich

meine Zeitungen vor die Türen brachte.

Was diesem Spiel an Graphik fehlt, ersetzt es durch interessante Hindernisse. Sie können leichte, mittelschwere oder schwere Straßen spielen, im schwersten Level sind Breakdancer, Pudel und diese Verkehrshütchen verstreut. Die Hintergrundmusik ist recht schnell und paßt gut zum Geschehen. Es ist zwar unanständig, doch es macht trotzdem viel Spaß, Fensterscheiben von Nichtabnehmern einzuwerfen, um so neue Kunden zu gewinnen. Dennoch ein warnendes Wort. Es ist leicht, große Hindernisse zu umfahren und dann so etwas einfaches wie ein Schild mit der Hausnummer zu übersehen. Es fordert eines Ihrer Leben, dagegen zu fahren.

'Paperboy' scrollt die Bordsteine schön auf und ab, doch passen Sie auf, daß Sie keine Sterne sehen, wenn Sie irgendwo dagegen fahren. Alle Häuser die Sie beliefern müssen, wer-

den Ihnen gezeigt, bevor es losgeht. Außerdem kommt der Zeitungsträger selber in die Schlagzeilen, wenn er überfahren wird.

In meinen Tagen wurde man bloß gefeuert, wenn man die Klasse nicht bestanden hatte. Dieses Spiel macht Spaß, doch ist es zu einfach, wenn Sie nicht gerade den schwierigsten Level spielen. 69%

Impossible Mission Platform

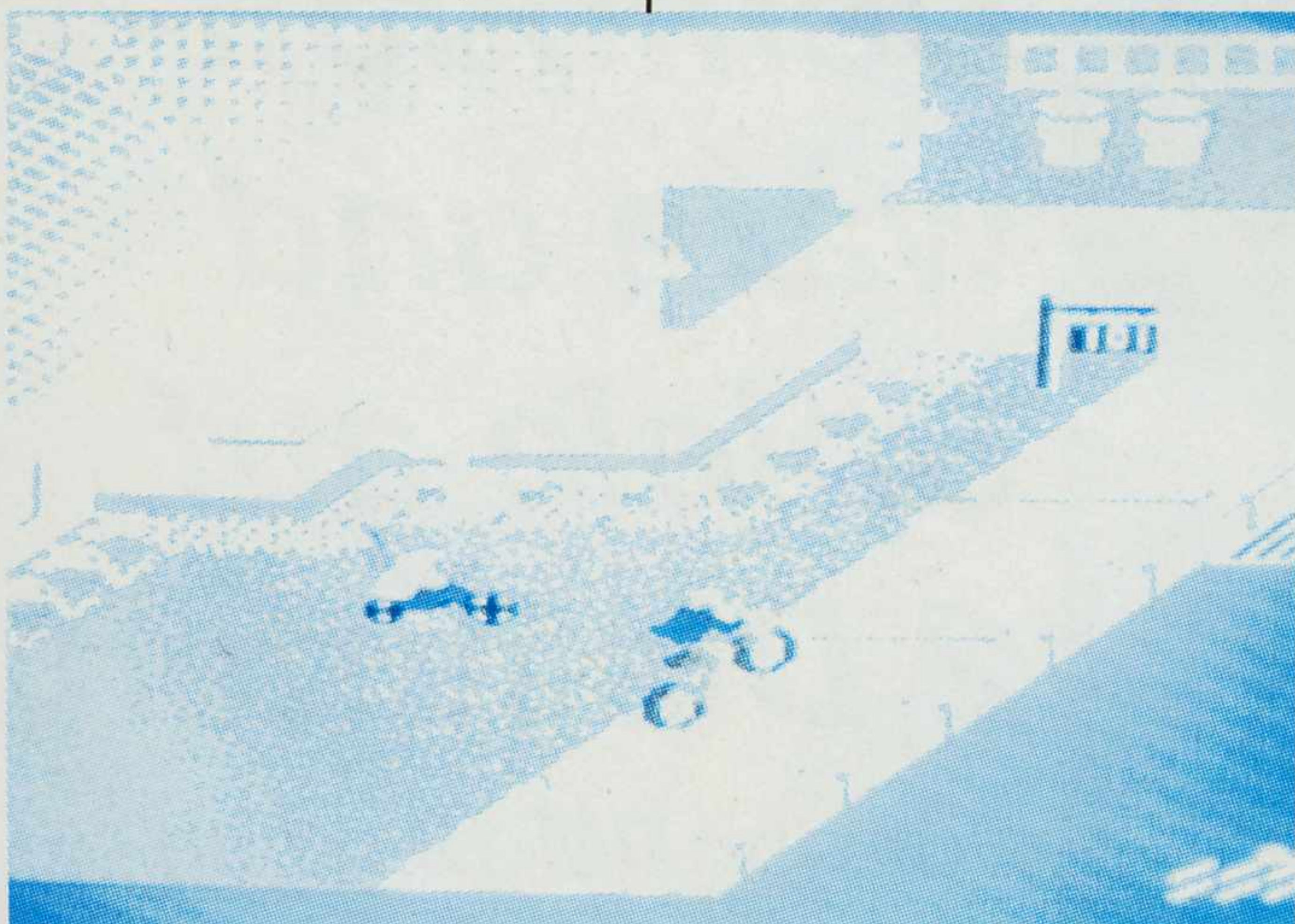


Ein klassisches Plattformspiel. Aufgabe ist, Puzzlestücke aus allen möglichen und unmöglichen Verstecken, wie Betten und Tischen, zu finden und zusammenzusetzen. Nur dadurch können Sie in den unterirdischen Kontrollraum gelangen. Sie werden sich wundern, wenn Sie denken, daß sei einfach. Auf den meisten Plattformen befinden sich Roboter, die nur darauf warten, Sie

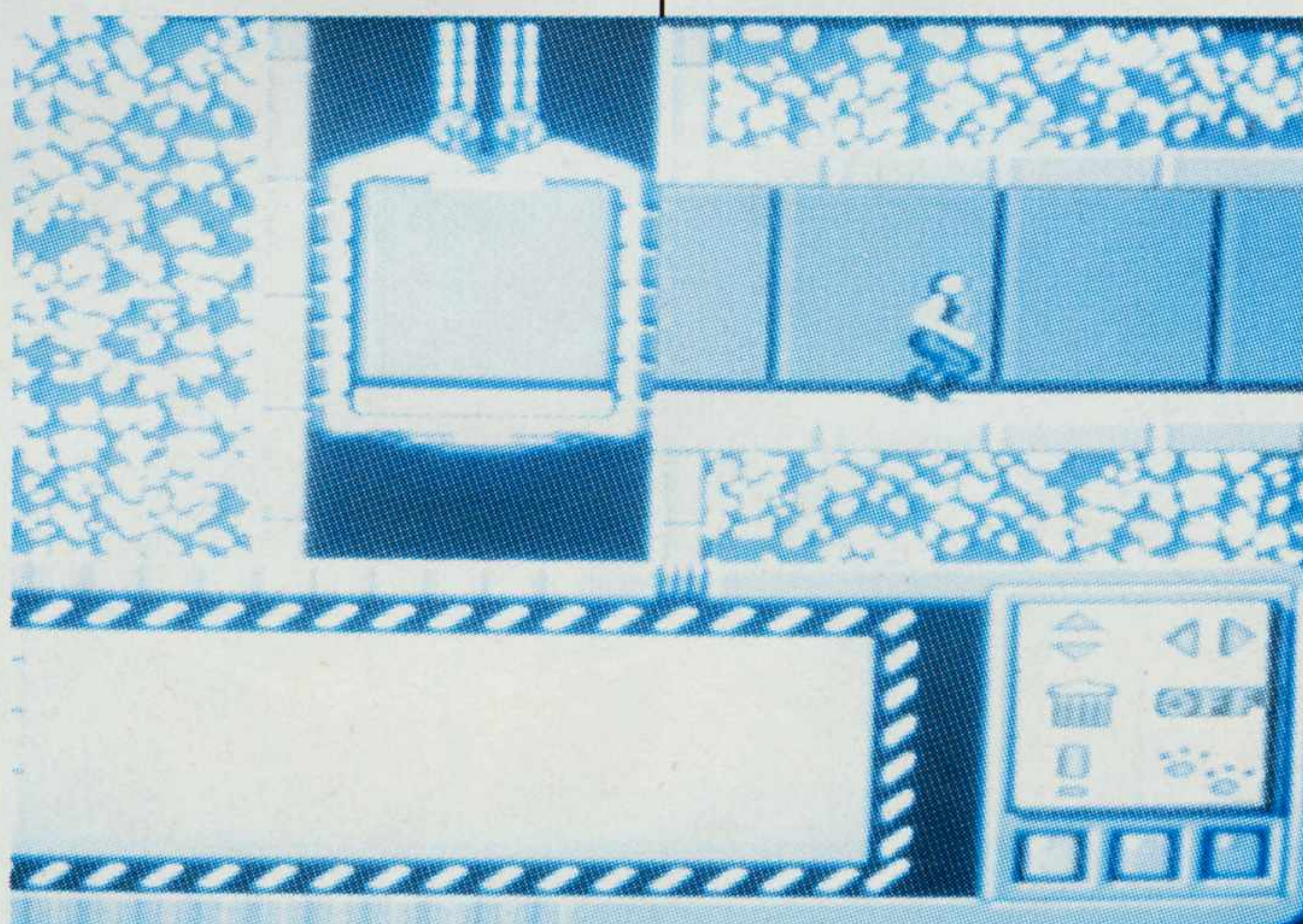
zu einem Kartoffelchip zu rösten. Es geht schneller, mit Saltos von Ebene zu Ebene gelangen, anstatt die Fahrstühle zu benutzen. Wenn Sie merken, die Hindernisse in einem Raum sind zu schwer, um ihn zu passieren, benutzen Sie einfach den Lift. Damit können Sie in einen anderen Raum gelangen, der vielleicht die nötigen Waffen zur Zerstörung der Roboter enthält.

Eine einfache Karte am Ende des Liftschachts zeigt Ihnen die bereits durchsuchten Räume. Die zu suchenden Objekte sind da schonfarbiger und genauer. Wenn Sie vor einem Gegenstand stehen, können Sie durch drücken des Joysticks nach oben feststellen, ob er einen Hinweis beherbergt. Handeln Sie schnell, wenn Sie das Bild eines schlafenden Roboters sehen. Zu Ihrem Vorteil können Sie damit alle Roboter für kurze Zeit außer Betrieb setzen. Jedes der neun Puzzles in diesem Spieles besteht aus vier Stücken. Jedes mal, wenn Sie ein Puzzle zusammensetzten, erscheint ein Buchstabe aus Elwins Passwort. Haben Sie alle neun, sind Sie fertig. Durch die Vielzahl an Robotern braucht man etwas zu lang zum Spielen und es ist dadurch etwas zu schwer.

71 %



Szene aus Paperboy



Möglich oder unmöglich? Impossible Mission Platform

Indiana Jones and The last Crusade



Die Titelmelodie am Anfang dieses Spiels ist unverwechselbar.

Das Spiel hat eine sehr gute Graphik: prächtige Weinranken, Wasserfälle, große Hüte und alles mögliche Safari-outfit. Die Bilder könnten genauso der Anfang eines Films sein.

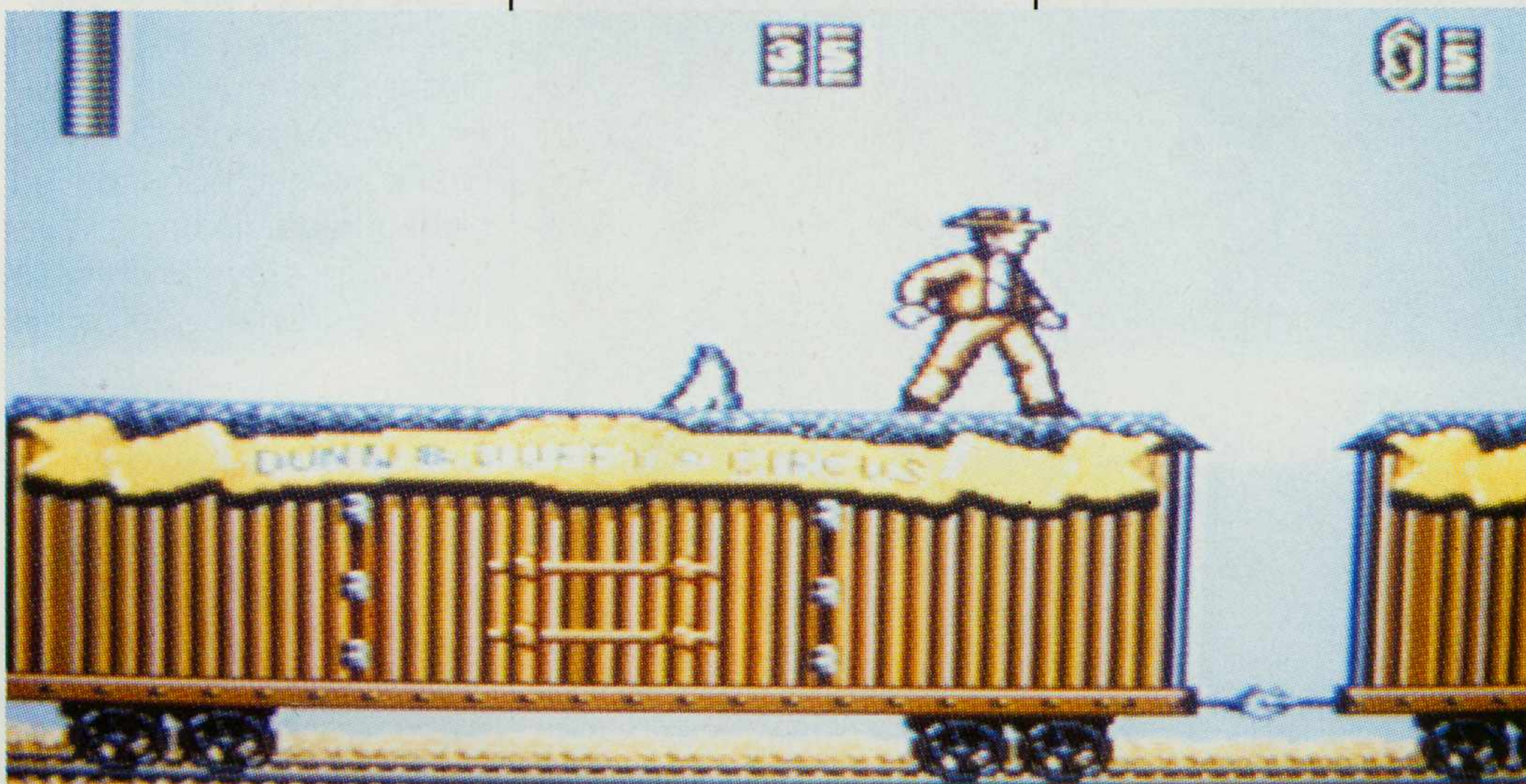
Wie gewöhnlich ist unser Held auf der Suche nach verschiedenen Artefakten. Der Höhepunkt ist die Entdeckung des Heiligen Schreins im sechsten und letzten Level. Daneben gibt es noch andere wertvolle Gegenstände zu sammeln. In der ersten Szene sind Sie auf der Suche nach dem Kreuz von Coronado, während Sie mit Leichtigkeit Cowboys abwehren. Andere Abenteuer entführen Sie tief in Katakomben, lassen Sie die Mauern von Schloß Brunwald besteigen, die Grabstätte aus

der Luft suchen und schließlich auch finden. Auf dem Weg begegnen Sie verschiedenen Gestalten, darunter Indianer, Giraffen und anderen Tieren wie Nashörner. Diese könnten sich fatal bemerkbar machen, wenn Sie den falschen Weg nehmen. Zum Glück reist Indy gut ausgerüstet, mit einer Peitsche. Damit muß er im dritten Level Feuerbälle, im vierten Ratten, und im letzten Level Pendel abwehren. Es wird Ihnen möglich sein, durch alle Level ziemlich gut voran zu kommen, wenn Sie sich an die richtige Reihenfolge der Trittsteine gegen Ende des letzten Levels erinnern. Dieses Spiel ist ein definitives Muß für alle Indy Fans. 80%

Gauntlet



Obwohl das Konzept von diesem Spiel einfach ist, ist es um so fesselnder.



Ein fesselndes Spiel: Indiana Jones

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburgerstr. 68
2360 Bad Segeberg



FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

AMIGA 500 incl. Appetizer **779,-**
Monitor 1084 S **579,-**

Software-Sonderangebot für AMIGA-Fans
Spiele von MAGIC - SOFT

- DITRIS • THINK TWICE • ICERUNNER •
- BACKGAMMON • NAPOLEON •
- SPACE ASSAULT •

je Spiel nur **DM 39,94** zzgl. Versandkosten

Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Fordern Sie unseren neuen Flashpoint-Katalog an. Bitte legen Sie einen adressierten A5 Umschlag und 2 DM in Briefmarken bei.

0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Sammeln Sie einfach so viele Punkte, solange Sie überleben können. Auf Ihrem Weg durch Gewölbe und Tunnel begegnen Sie dabei allen möglichen Geistern und Dämonen in allen Größen und Formen. Sie können wählen, ob Sie lieber ein Krieger, Hexer, Elf oder weiblicher Krieger sind. Thor, seine mächtige

Axt schwingend, ist wahrscheinlich der tödlichste, doch der Elf ist schnell und der Hexer kann von seinen Zaubern gebrauch machen. Diese findet er unterwegs.

Die Zauberer sind nicht gerade leicht zu bezwingen. Zeitweise werden sie durchsichtig, so daß Ihre Schüsse einfach hindurchfliegen, ohne Schaden anzurichten.

Entlang des Weges befinden sich auch einige Hilfsmittel. Sammeln Sie zum Beispiel Schlüssel, öffnen sich Türen zu höheren Levels.

Das fesselnde an diesem Spiel sind die vielen Gegner, die besiegt werden sollen. Auch die Gestaltung der Räume ändert sich durch Aussehen und verschiedene Hindernisse.

76 %

Kerry Culbert

Konsolen-Spiele

NES SUPER SET

Nintendo scheint jetzt mit dem schon älteren "Entertainment System" noch einmal einen großen Coup landen zu wollen, indem sie ein neues Software-Hardware-Paket auf den Markt werfen: Das Super Set!

Es beinhaltet das altbekannte und bewährte NES, ein Cartridge mit drei Spielen und das sogenannte "NES Four Score". Letzteres ist zugleich auch die interessanteste Neuerung, denn mit diesem kleinen Adapter läßt sich eine ganze Menge anstellen. Sie müssen z.B. bei "Shoot'em up"-Spielen keine Pausen mehr einlegen, um Ihre stark in Mitleidenschaft gezogenen Finger wiederzubeleben.

Das Feuern übernimmt ab sofort die eingebaute "Turbo"-Funktion, die mit dem "Autofire" des alten "Quickshot II" zu vergleichen ist. Der eigentliche Clou dieses Gerätes ist aber die Vier-Spieler-Option, von der auch der Name "Four Score" abgeleitet wurde. Hier hat Nintendo wirklich eine Marktlücke entdeckt und geschlossen, denn es bereitet doch entschieden mehr Vergnügen, mit vier Spielern die gewöhnungsbedürftigen Control-Pads "zu bearbeiten" als alleine vor dem Bildschirm zu sitzen.

Kommen wir nun zu dem mitgelieferten Cartridge, auf dem wir die beiden Klassiker "Super Mario Bros." und "Tetris" finden. Da bestimmt jeder unter Ihnen diese Spiele schon einmal gesehen hat, spare ich mir an dieser Stelle jeden Kommentar. Nur eines: Sowohl Grafik als auch Sound sind nicht gerade die beste Werbung für das ansonsten nicht zu unterschätzende NES.

Als drittes Spiel wurde "Nintendo World Cup", das genau diese vier Spieler-Option unterstützt, auf das Modul gespeichert. Der Name "World Cup" allein war Anlaß genug, um dieses neue Gerät sofort in Betrieb zu nehmen. Nach einigen, sehr übersichtlich gestalteten Voreinstellungen, wie



Das Nintendo Entertainment System mit Four Score 4-Player-Adapter.



Nintendo World Cup

z.B. Art des Verteidigungs- und Angriffsspiels und Verhalten des Torhüters kommt man endlich zum eigentlichen Spiel. Zuvor hatte ich mich mit Hilfe der sehr gut gestalteten Anleitung schlaue gemacht, Über welche Schußvarianten "World Cup" verfügt. Da wären sowohl Flug- als auch normaler Kopfball, Fallrückzieher und Turboschuß. Damit verfügt dieses Fußballspiel über die wesentlichen Bestandteile, die einen echten "Champion" ausmachen.

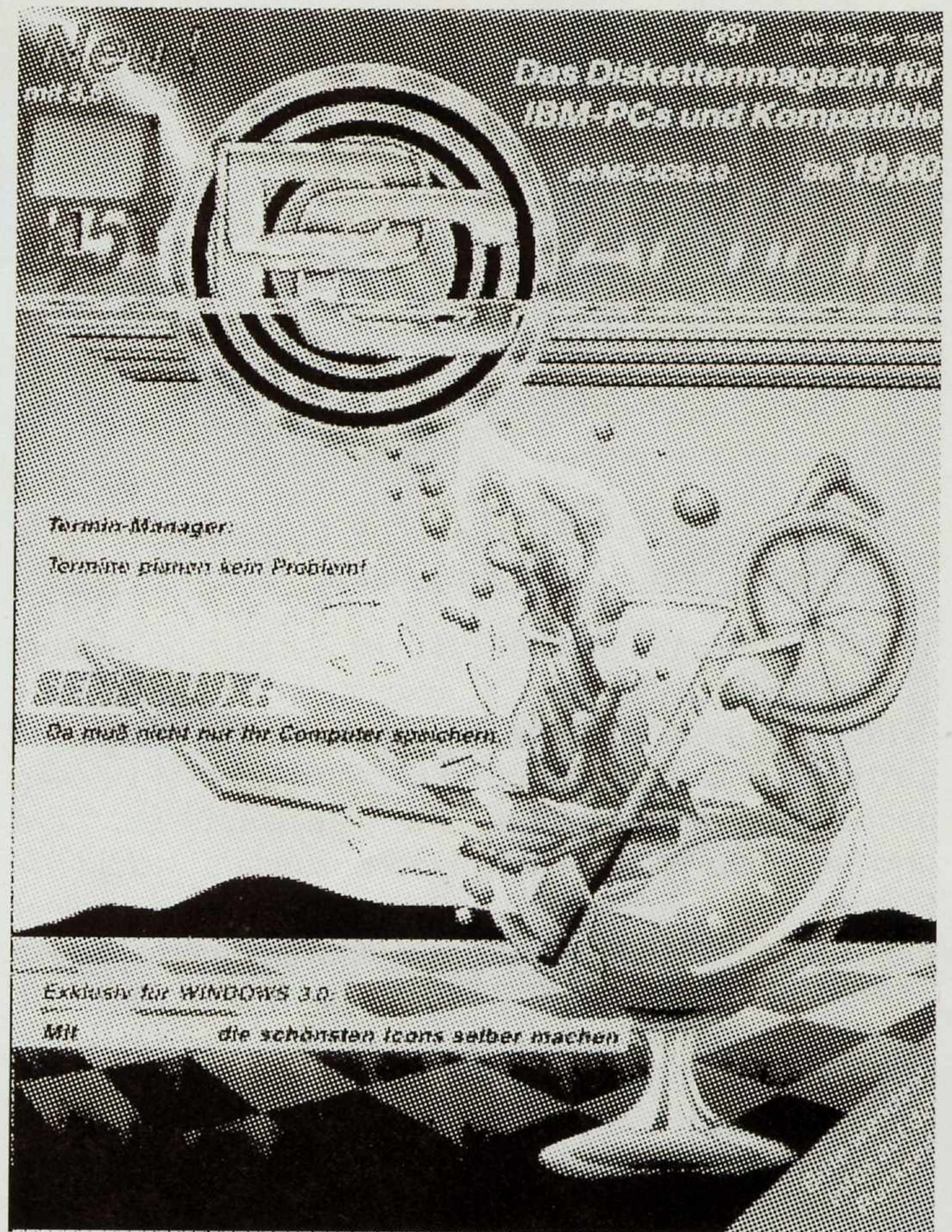
Allerdings hat die Sache noch einen kleinen Haken: Für den heimischen Solokicker kommt einfach keine Spielfreude auf. Gründe dafür sind das ständige Flackern der Sprites, sobald sich mehr als vier Spielfiguren auf dem grünen Rasen befinden, das schlechte Scrolling und die auf Dauer nervtötende Musik. Sollte sich aber die Gelegenheit bieten, mit mehre-

ren Freunden zusammen eine Partie zu wagen, so läßt sich dem Spiel doch noch etwas abgewinnen. Jetzt kann man sehr gut mit dem Mitspieler kombinieren und fabelhafte Tore schießen. Das Spiel macht zu viert wirklich dermaßen Spaß, so daß die schweren grafischen Mängel sehr schnell vergessen sind. Außerdem besteht im Vier-Player-Modus die Möglichkeit, verschiedene Rasentypen auszuwählen.

Fazit: Diese drei Spiele werden für viele kaum Anlaß sein dieses Paket zu erwerben. Allein der vier-Player-Adapter kann meines Erachtens zum Kauf dieses Sets reizen, wobei aber zu beachten ist, daß dieser vielversprechende "Four Score" auch schon "solo" zu haben ist.

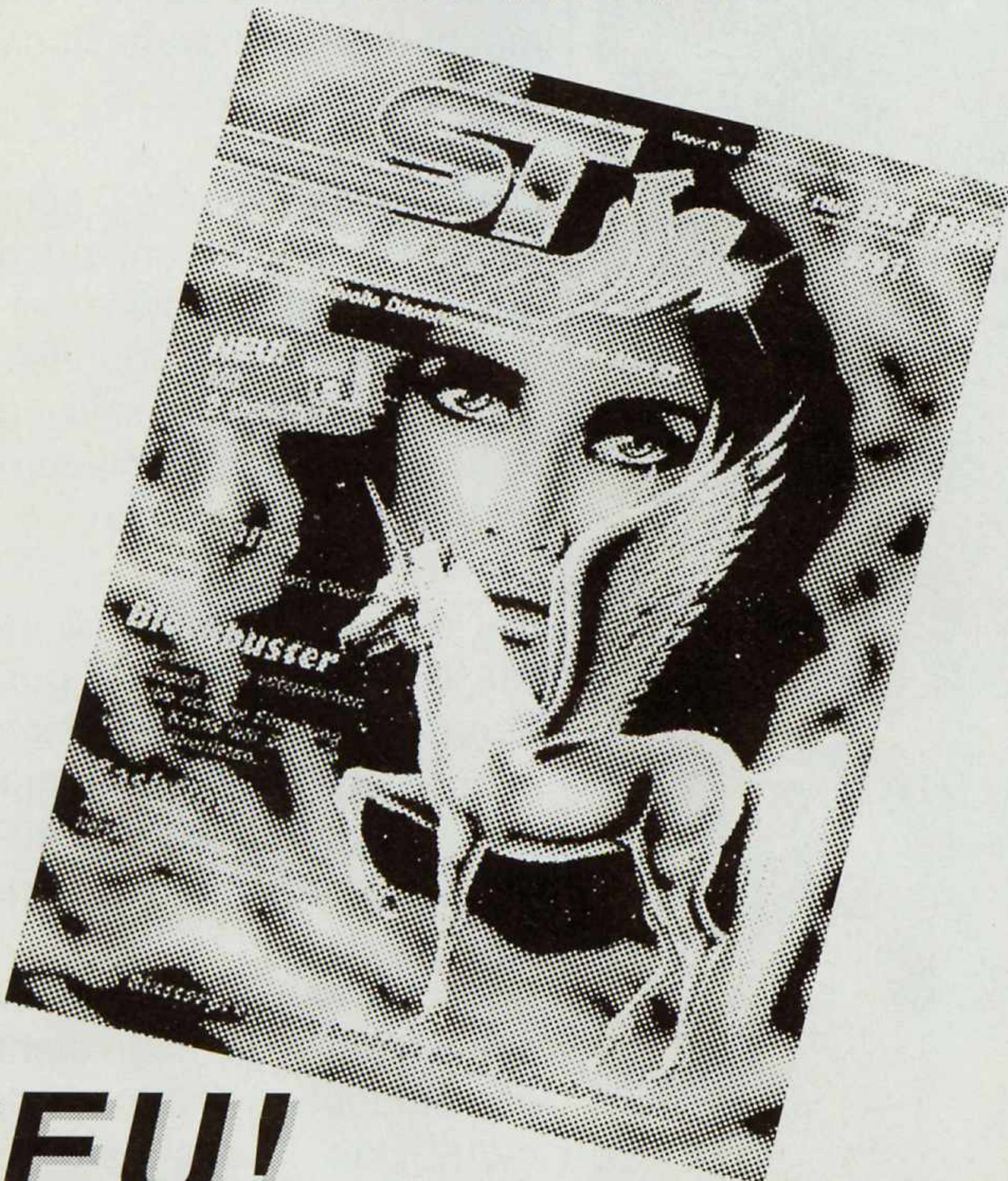
Oliver Menne

Professionell!



Für nur DM 19,80.
Jetzt Neu im Zeitschriftenhandel.

Software-Power für Ihren ST.



NEU!

Anwenderprogramme, Demos und Spiele auf
2 Disketten. Für nur DM 19,80.
Bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

ANZEIGENSCHLUSS

für
Play Time
Ausgabe 7/91

24. MAI 1991

Wenden Sie sich an:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45 - 47
4100 Duisburg 1
Tel.: 02 03/3 05 11-11
Fax.: 02 03/3 05 11-34

Konsolen Spiele

OFF ROAD

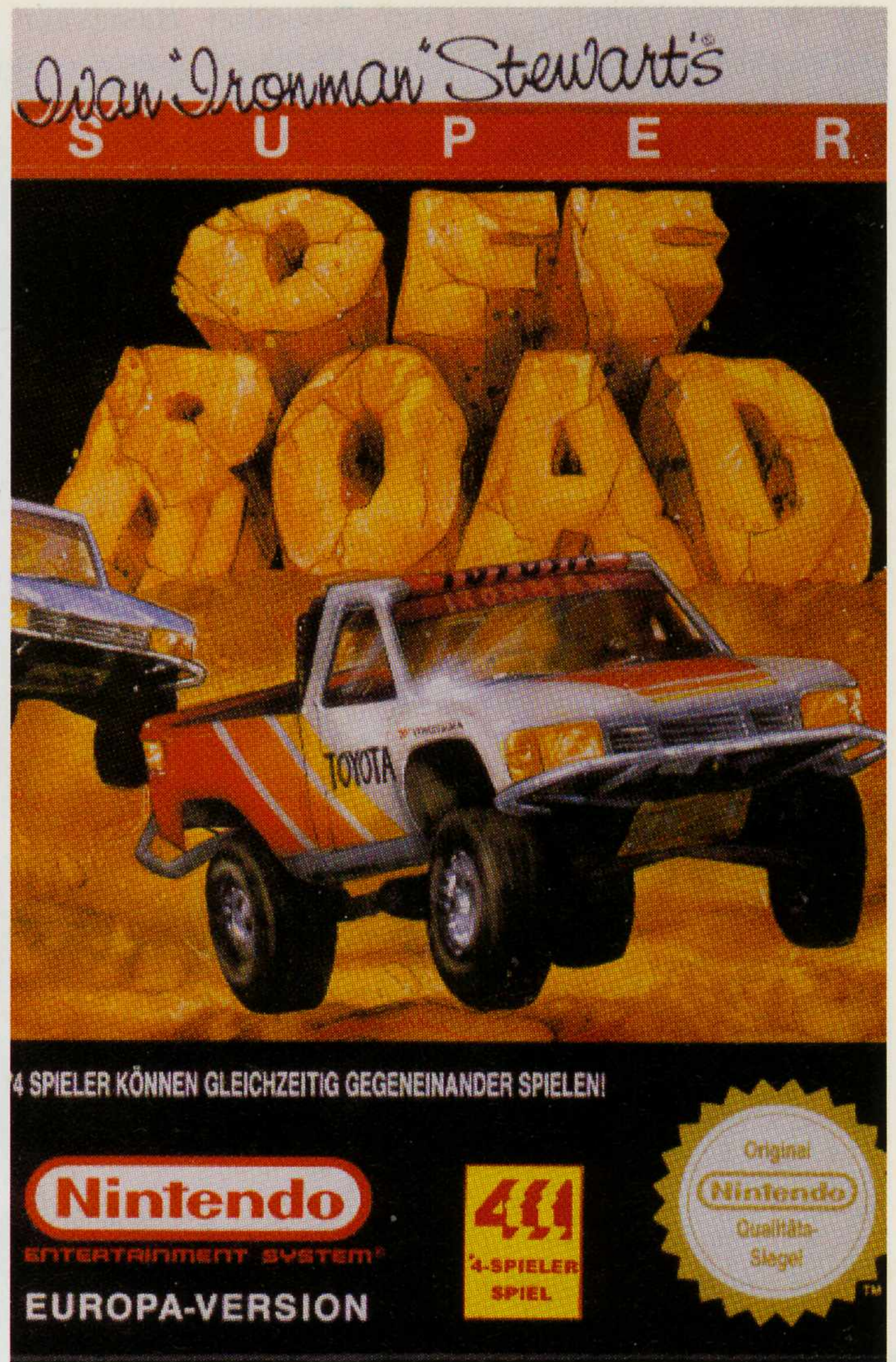
Van 'Ironman' Stewart's Super Off-Road ist dem bekannten Arcade-Spielautomaten nachempfunden worden und ist neben "World Cup Soccer" das zweite Spiel, das mit dem neuen "Four Score" arbeitet.

Natürlich können Sie dieses Cartridge auch mit Ihrem normalen NES betreiben. Der Besitz dieses neuen Gerätes ist also nicht unbedingt notwendig.

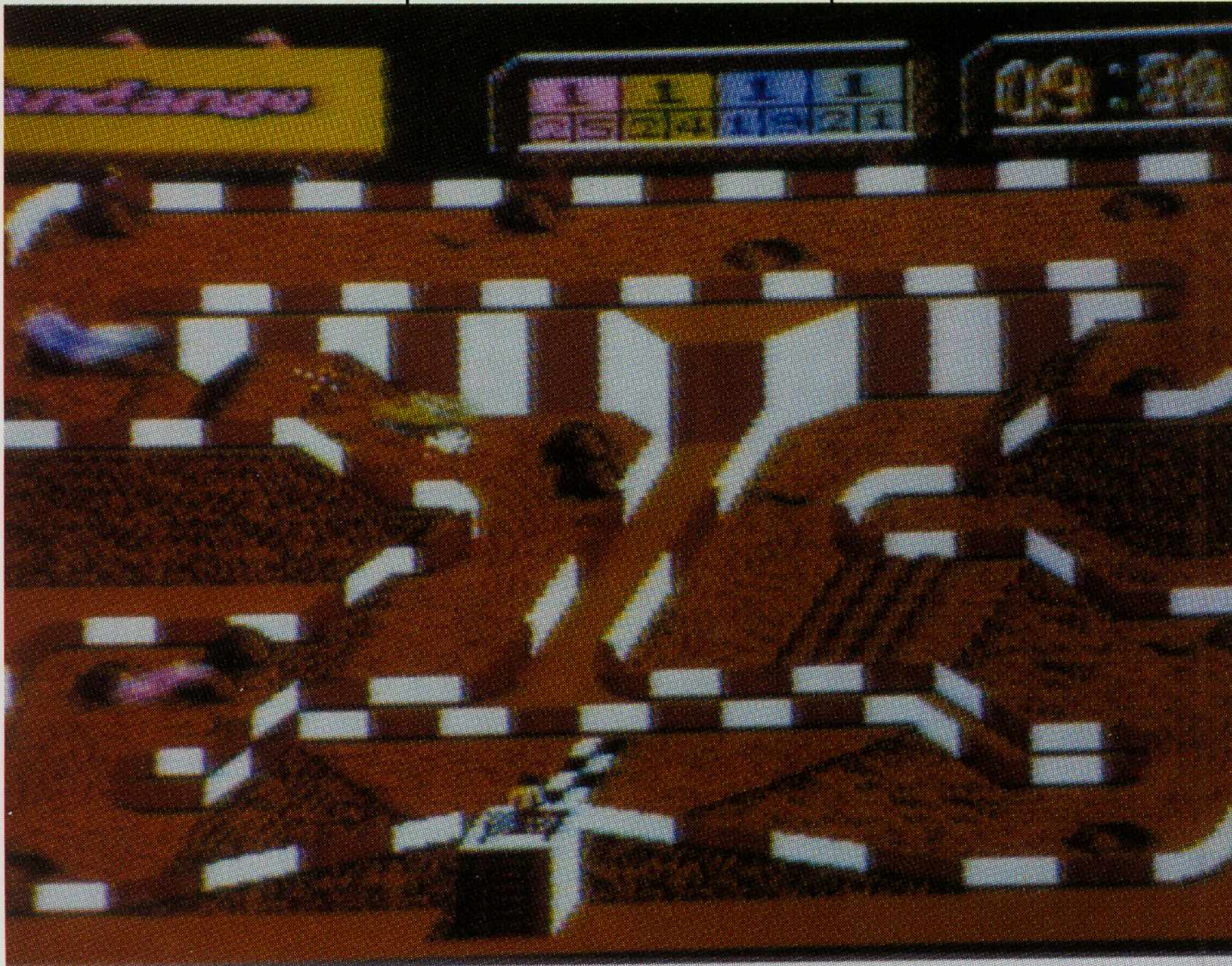
Ihre Aufgabe ist es, auf einer sehr schwierigen Geländestrecke möglichst als erster

durchs Ziel zu gehen. Dabei erscheinen hin und wieder nützliche Gegenstände, wie z.B. "Nitro-Boost"-Einheiten oder Geldsäcke. Letztere sind besonders wichtig, da Sie nach Beendigung einer Runde in Ironman's Speed Shop einkaufen können. Hier erhalten Sie bessere Reifen, Stoßdämpfer, Höchstgeschwindigkeit, mehr Pferdestärken und die äußerst wichtigen Nitro-Treibstoff-Einheiten.

Die Grafik besticht mehr durch die hervorragenden "Standbilder" als durch die Animation während des



Super Off Road Racer



Im Vier-Spieler-Modus sind heiße Rennen angesagt.

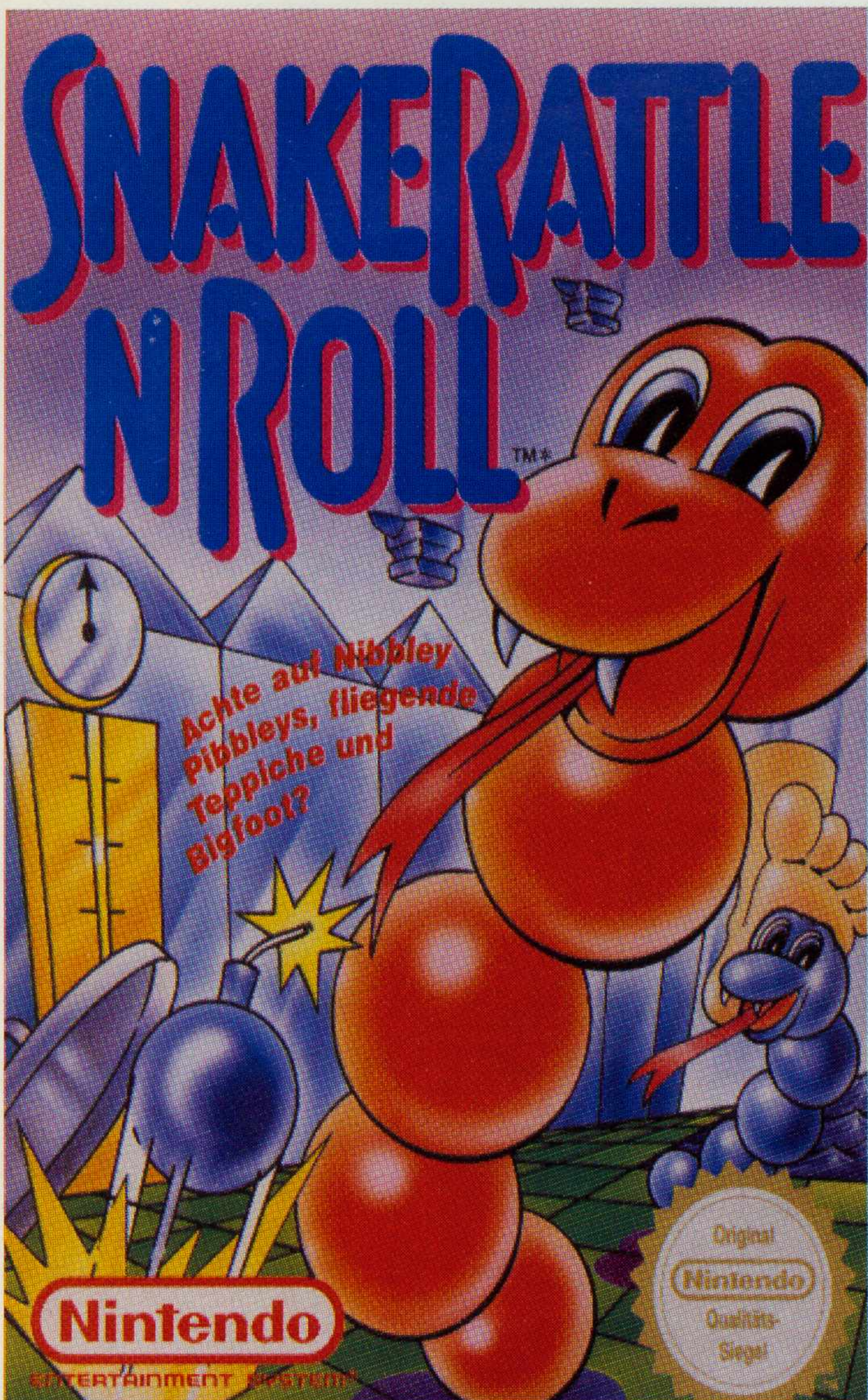
Rennens. Trotzdem, oder vielleicht gerade deswegen, macht das Spiel wahnsinnigen Spaß.

Die Musik wurde sehr schön komponiert und auch gut umgesetzt, obwohl eigentlich mehr die Soundeffekte (sprich: Motor- und Fahrgeräusche der Wagen) im Vordergrund stehen.

Bei diesem Spiel heißt es wie der einmal Action pur, denn wer möchte sich schon von einem seiner Freunde als schlechten Autofahrer bezeichnen lassen.

Aber keine Bange, spätestens nach 20 Runden steht der eindeutige Sieger fest, betritt das Podest und ... wird gefeiert.

Oliver Menne



Snake Rattle 'n' Roll

Die beiden Schlangen "Rattle" und "Roll" sind die Helden des gleichnamigen Spiels "Snake Rattle 'n' Roll".

Das Ziel des Spiels besteht im Grunde genommen nur darin, alle elf Level zu durchlaufen. Es muß keine Prinzessin gerettet und auch kein Königreich zurückerobert werden. Tut das nicht richtig gut, einmal so entlastet zu werden? Mit Last hat auch das Ende einer jeden Runde zu tun, denn um in den nächsten Level vorstoßen zu dürfen, muß erst die Glocke einer speziellen Waage ertönen, die dann wiederum das rettende Tor öffnet. Nur wie bekommt man soviel Gewicht auf die Waage, daß der Zeiger die Glocke überhaupt berührt?

Hier treten die Nibbley Pibbles in Erscheinung (zugegeben ein sehr ausgefallener Name!). Wenn Sie eine dieser wild umher hüpfenden Kugeln mit Ihrer Zunge erwischen, so verlängert sich der Schwanz Ihrer Schlange um ein Segment. Wenn Sie genügend dieser Kugeln gesammelt haben, beginnt das Ende des Schwanzes zu blinken, und das nötige Gewicht ist erreicht. Um diese Angelegenheit nicht so einfach zu gestalten, wie sie jetzt klingt, gibt es auch einige Mitbewohner und Gegenstände, die Ihnen das Leben schwer machen: Mr. Bigfoot und Mr. Icefoot, die Schlangendozer und Rasierklinken, die Ambosse und Nadelkissen. Einige dieser Spießgesellen haben es nur auf einen Teil



Amiga ☆ Atari ☆ ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64
Bayne of the Cosmic Force	89,95	-	89,95	-
Betrayal (deutsch)	74,95	Vorbestellung möglich!	74,95	59,95
Buck Rogers	74,95	-	59,95	39,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	-
Cadaver (deutsch)	62,95	62,95	-	59,95
Champions of Krynn (dt.)	69,95	-	74,95	59,95
Chaos strikes back (dt.)	64,95	59,95	-	39,95
Chip's Challenge	59,95	59,95	-	-
Cruise for a corpse (dt.)	59,95	59,95	69,95	-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	-	74,95	59,95
Das Boot	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	79,95	-
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	59,95
Deuteros *	59,95	59,95	-	-
Dragon Wars (dt.)	69,95	-	69,95	39,95
Duck Tales	66,95	66,95	66,95	39,95
Elite Plus	-	-	84,95	-
Elvira (deutsch)	79,95	79,95	99,00	-
Eye of the beholder	74,95	-	74,95	-
Falcon Mark II	-	-	Vorb. mögl.	-
Fantasy World Dizzy	19,95	19,95	-	-
F-16 Falcon (dt.)	79,95	69,95	99,00	-
F-16 Falcon Missions 1 o. 2 je	54,95	54,95	-	-
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74,95	74,95	89,95	59,95
F-29 Retaliator (dt.)	59,95	59,95	-	-
Genghis Khan (deutsch)	99,00	-	99,00	-
Gods	59,95	59,95	-	-
Golden Axe	59,95	59,95	-	39,95
Great Courts 2	66,95	66,95	69,95	-
Hunter	59,95	59,95	-	-
Invest (deutsch)	59,95	59,95	-	39,95
James Pond	59,95	59,95	-	-
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	24,95	-	-
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - The final whistle	34,95	34,95	-	-
King's Quest 5	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	(VGA 99,-)
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	-
Leisure Suit Larry 3 (deutsch)	-	-	94,95	-
Lemmings	59,95	59,95	59,95	-
LHX Attack Chopper (dt.)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99,00	-
M1 Tank Platoon (deutsch)	74,95	74,95	89,95	-
Midwinter II *	74,95	74,95	79,95	-
Mig-29 Fulcrum (deutsch)	79,95	79,95	79,95	-
NAM (dt.) *	74,95	74,95	79,95	-
Night Shift	54,95	54,95	54,95	39,95
Operation Stealth (deutsch)	59,95	59,95	69,95	-
Paradroid 90	59,95	59,95	-	-
Pirates (dt.)	59,95	59,95	64,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-	-
Pool of Radiance (dt.)	64,95	-	66,95	59,95
Power Monger (deutsch)	69,95	69,95	V.mö.	-
Red Baron	-	-	99,00	-
Railroad Tycoon (deutsch)	79,95	79,95	89,95	-
Return of Medusa	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.
Shadow Dancer	59,95	59,95	-	39,95
Shanghai II	-	-	79,95	-
Silent Service 2 (deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	84,95	-
Sim City	76,95	76,95	76,95	-
Sim Earth (deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99,00	-
Space Quest 3 (deutsch)	-	-	94,95	-
Space Quest 4	-	-	89,95	(VGA 99,-)
Speedball 2	59,95	59,95	-	-
Super Monaco Grand Prix	59,95	59,95	-	39,95
The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	89,95	-
The Secret Weapons of Luftwaffe	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-
Toki	59,95	59,95	-	-
Trans World (deutsch)	66,95	66,95	74,95	39,95
Turrican 1	54,95	54,95	-	39,95
Turrican 2	59,95	59,95	-	39,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	-	-	79,95	59,95
Univ. Military Simulator 2 (dt.)	74,95	74,95	79,95	-
Wing Commander	V.mö.	-	74,95	-
Wing Commander Mission Disc 1	-	-	39,95	-
Wing Commander Mission Disc 2 *	-	-	39,95	-
Wolfpack (dt.)	79,95	-	94,95	-

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	99,-
2. Laufwerk für Amiga (3,5")	169,-
Sound Blaster (dt. Handbuch)	349,-
Adlib-Karte (dt. Handbuch)	249,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

Konsolen Spiele



Putzige Grafik, gutes Game-Play - ein echter Hit!



des Schwanzes abgesehen. Andere hingegen fackeln nicht lange und verzichten auf so ein lächerlich kleines Segment. Mit "Rattle'n'Roll" ist es Nintendo wieder einmal gelungen, einen Volltreffer zu landen. Ein Jump'n'Run Spiel, das selbst echte Profis ins Schwitzen bringen wird. Dazu trägt zum größten Teil die fantastische Grafik bei, die absichtlich witzig und comichaft gehalten wurde. Aber nicht nur die hervorragende Animation hat ein dickes Lob verdient, auch die Hintergrundgrafiken wurden sehr schön gezeichnet.

Die Musik unterstreicht den ohnehin schon positiven Gesamteindruck. Es wäre sicher mehr als unverschämt gewesen, zuerst den Namen des Spiels vom alten Rockklassiker "Shake, Rattle & Roll" abzukupfern und dann einen langweiligen Sound zu verwenden. Aber zum Glück ist dieser Fall ja nicht eingetreten. Dieses Spiel hat einfach alle notwendigen Qualitäten: Gute Grafik, guter Sound und vor allen Dingen ein einwandfreies Gameplay. Ein Muß für alle Fans von Geschicklichkeitsspielen.

Oliver Menne



Faxanadu

Fantasyrollenspiele erscheinen nicht allzu oft auf einem Videospielsystem.

Ein Grund dafür ist, daß für Spiele dieses Genres meistens aufwendige Tastatureingaben benötigt werden, die über eine Konsole einfach unmöglich zu realisieren sind. Allerdings gibt es noch eine Möglichkeit: Man formt das ehemalige Rollenspiel zu einem reißerischen Actionadventure um. Genau dies ist im Fall "Faxanadu" eingetreten. Die Hintergrundstory mutet etwas Klischeehaft an, aber das scheint ja so üblich zu sein. Eolis, die Stadt der Elfen, die sich einst an Frieden und Wohlstand erfreute, steht nun am Rande der Vernichtung. Meteore prasseln auf den Weltbaum nie

der. Ungeheuer treiben ihr Unwesen, Brunnen vertrocknen, und die Elfen werden vom Grauen geschüttelt. Jetzt treten Sie ins Spielgeschehen. Als vor Kraft strotzender Jüngling, verschlingt es Sie nach jahrelanger Wanderschaft zurück in Ihre Heimatstadt. Dort erfahren Sie von den bisherigen Geschehnissen und erhalten vom König den Auftrag, das unterzugehen drohende Reich zu retten, indem Sie den gemeinen Initiator des Schreckens erledigen. Sie machen sich also auf den harten Weg den Weltenbaum zu durchwandern. Dieser besteht aus acht verschiedenen Städten (Level), in denen Sie die unterschiedlichsten Gegenstände erwerben können, die zum erfolgreichen Ab-

schluß Ihrer Mission beitragen. Im allgemeinen wurde das Spiel sehr Benutzerfreundlich programmiert, d.h. man kann ohne Probleme Gegenstände kaufen, verkaufen oder Informationen erlangen. Der Kampfmodus wurde allerdings

mancher Gegner zu langsam ist. Die Grafik ist anständig und kann sich während des ganzen Spiels wirklich sehen lassen. Auch die Animation wurde nicht zu sehr vernachlässigt. Alles gut und schön, werden Sie jetzt denken. Doch zu

notwendig, allerdings schmälert es doch sehr die anfängliche Spielfreude. Meiner Meinung nach ist den Programmierern außerdem ein gravierender Fehler unterlaufen: Die bereits erledigten Gegner erscheinen wieder, sobald

Die vielen Musikstücke ändern sich mit jedem neuen Raum und schaffen die richtige Atmosphäre. Abschließend läßt sich sagen, daß "Faxanadu" sicherlich nicht zu den besten Actionadventures gehört, die das Licht der Software



Auf dem Weg in die erste Stadt...



... um dem König zu helfen.

nicht besonders sorgfältig ausgearbeitet, denn es steht nur ein Schlag zur Verfügung, der zudem für die schnellen Bewegungen

früh gefreut! "Faxanadu" verfügt über kein Bildschirmscrolling! Das ist zwar für ein "Semi-Rollen-spiel" auch nicht zwingend

man den vorherigen Bildschirm wieder betritt. Auf diese Weise läßt sich mit relativ einfachen Monstern sehr viel Geld verdienen.

welt erblickt haben, aber immerhin zu den wenigen, die auf einer Konsole erhältlich sind.

Oliver Menne

PD + Shareware

- ☐ AUTOMENUE 1 DISK
- ☐ ALL-AUF 1 DISK
- ☐ GS-AUFTRAG 1 DISK
- ☐ GS-EAR 1 DISK
- ☐ GS-ADRESS 1 DISK
- ☐ GS-MENU 1 DISK
- ☐ CTO EHO + EA 2 DISK
- ☐ RW-BUCH 1 DISK
- ☐ RW-KASSE 1 DISK
- ☐ RW-MENU 1 DISK
- ☐ RW-FILE 1 DISK
- ☐ 4DOS V3.02 2 DISK
- ☐ LZEXE 1 DISK
- ☐ LZEXE TOOLS 1 DISK
- ☐ LHARC 1 DISK
- ☐ ARC-PACK 2 DISK
- ☐ LIGHTING PRESS 1 DISK
- ☐ LIGHT. PR. CLIP ARTS 5 DISK
- ☐ BLACK MAGIC 3 DISK
- ☐ MEGA CAD V2.0 3 DISK
- ☐ MATHE ASS 1 DISK
- ☐ TREEVIEW 1 DISK
- ☐ VIRUSCAN 1 DISK
- ☐ KDIR 1 DISK
- ☐ FILE EXPRESS 3 DISK
- ☐ PC-OUTLINE 1 DISK
- ☐ TELUX 2 DISK
- ☐ WAMPUM V4 1 DISK
- ☐ FORM MASTER 1 DISK
- ☐ FB-COPY 1 DISK
- ☐ EM87 1 DISK
- ☐ FORMGEN 1 DISK
- ☐ FORM FILLING 1 DISK
- ☐ AS-EASY-AS V4 1 DISK
- ☐ OPTIKS 1 DISK
- ☐ ICONVERT 1 DISK
- ☐ VPIC 1 DISK
- ☐ GRAPHIC WORKSHOP 1 DISK
- ☐ GRASP 3 DISK
- ☐ PRIVATE PRINTER 1 DISK
- ☐ VIRUS CENTRAL 1 DISK
- ☐ KLICK UP 1 DISK
- ☐ CARDSTAR 1 DISK
- ☐ PIANOMAN 1 DISK

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

NEUE DISKETTEN PREISE

	10 Stück	100 Stück	Menge
3.5" 2DD DM	9.00	DM 85.00	
3.5" HD DM	17.90	DM 160.00	
5.25" 2D DM	5.30	DM 50.00	
5.25" HD DM	11.90	DM 100.90	

PD + Shareware Spiele

- ☐ SHOOTING GALLERY (V) 1 DISK
- ☐ MAH-JONGG (V) 1 DISK
- ☐ MAH-JONGG (H/E) 1 DISK
- ☐ CLONE INVATERS (C/E/V) 1 DISK
- ☐ FACETRIS (H/C/E/V) 1 DISK
- ☐ CAPTAIN COMIC (E) 1 DISK
- ☐ BACKGAMMON 1 DISK
- ☐ HUGOS HOUSE OF H. (E) 1 DISK
- ☐ FIESTA SIMUL. (C/E/V) 1 DISK
- ☐ FORD SIMUL. II (C/E/V) 2 DISK
- ☐ JEEP SIMUL. (C/E/V) 2 DISK
- ☐ MIRAMAR 1 DISK
- ☐ 3D CHESS PSION (H/C) 1 DISK
- ☐ 3D CHESS CYRUS (E) 1 DISK
- ☐ POPCORN (C/E/V) 1 DISK
- ☐ SUPER PINBALL (C) 1 DISK
- ☐ SOLITILE (V) 1 DISK
- ☐ SNARFS (E) 1 DISK
- ☐ PINBALL GAMES (E) 1 DISK
- ☐ BOXQUEST (E) 1 DISK
- ☐ NYET II (TETRIS) (H/C/E/V) 1 DISK
- ☐ STRIKER (C) 1 DISK
- ☐ KUNG FU LOUIE (E/V) 3 DISK
- ☐ PC-FENDER (E) 1 DISK

Preise

für PD und Shareware Disketten

5.25" Format Einzelpreis DM 2.50

3.5" Format Einzelpreis DM 3.00

V=VGA, E=EGA

H=Hercules, C=CGA

TEX Schriftsatz 25 HD Disketten

5.25" DM 100.-

3.5" DM 120.0



Gratis
Katalog Disketten



3.5" Color
10 Disketten
je 2 Stück in
Rot, Blau, Grün,
Orange und Gelb.

DM 9.90

100 Stück
DM 90.-



Deutsche Handbücher

- ☐ GS-Auftrag DM 19.80
- ☐ PC-Tipp-Trainer DM 19.80
- ☐ Chemical DM 24.80
- ☐ Mega Cad V2.0 DM 24.80
- ☐ FloDraw DM 19.80
- ☐ PC-Adress DM 16.80
- ☐ Lighting Press DM 16.80
- ☐ The Draw DM 16.80
- ☐ Family History DM 16.80
- ☐ 4DOS DM 19.80
- ☐ Treeview DM 16.80
- ☐ Point & Shoot DM 16.80
- ☐ Window Boss DM 19.80
- ☐ ARC-Pack DM 19.80
- ☐ 10 Profi Tools DM 16.80
- ☐ ALT DM 16.80
- ☐ DOS-Utilities DM 16.80
- ☐ DOS-Utilities 2 DM 19.80
- ☐ Newkey DM 19.80
- ☐ Master Key DM 14.80
- ☐ FluShot + DM 16.80
- ☐ Automenu 4.5 DM 16.80
- ☐ PC Outline DM 19.80
- ☐ Black Magic DM 16.80
- ☐ Xlisp DM 24.80
- ☐ Insta Calc DM 19.80
- ☐ File Express DM 19.80
- ☐ Turbo Pascal Tools 1 DM 19.80
- ☐ Turbo Pascal Tools 2 DM 19.80
- ☐ Windows Utilities DM 19.80
- ☐ Sidewriter + Printer Util. DM 16.80
- ☐ GT Powercomm DM 19.80
- ☐ Klick Up DM 19.80
- ☐ Pianoman DM 16.80
- ☐ Nethack DM 19.80
- ☐ EGA Spiele DM 16.80

BESTELLUNG

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Seite angekreuzten Programme im Format:
3,5" ☐ 5,25" ☐

Name/Vorname

Str./Hausnummer

PLZ/Ort

per Nachnahme zzgl. DM 6.00 ☐ Vorkasse zzgl. DM 3.00 ☐

Konsolen Spiele



Haben Sie schon einmal mitgefiebert bei der wohl zweit-schnellsten Mannschafts-sportart der Welt, wenn das Spiel auf des Messers Schneide stand?

Sicherlich können wohl die wenigsten eine rote Leder-kugel mit einem fulminan-

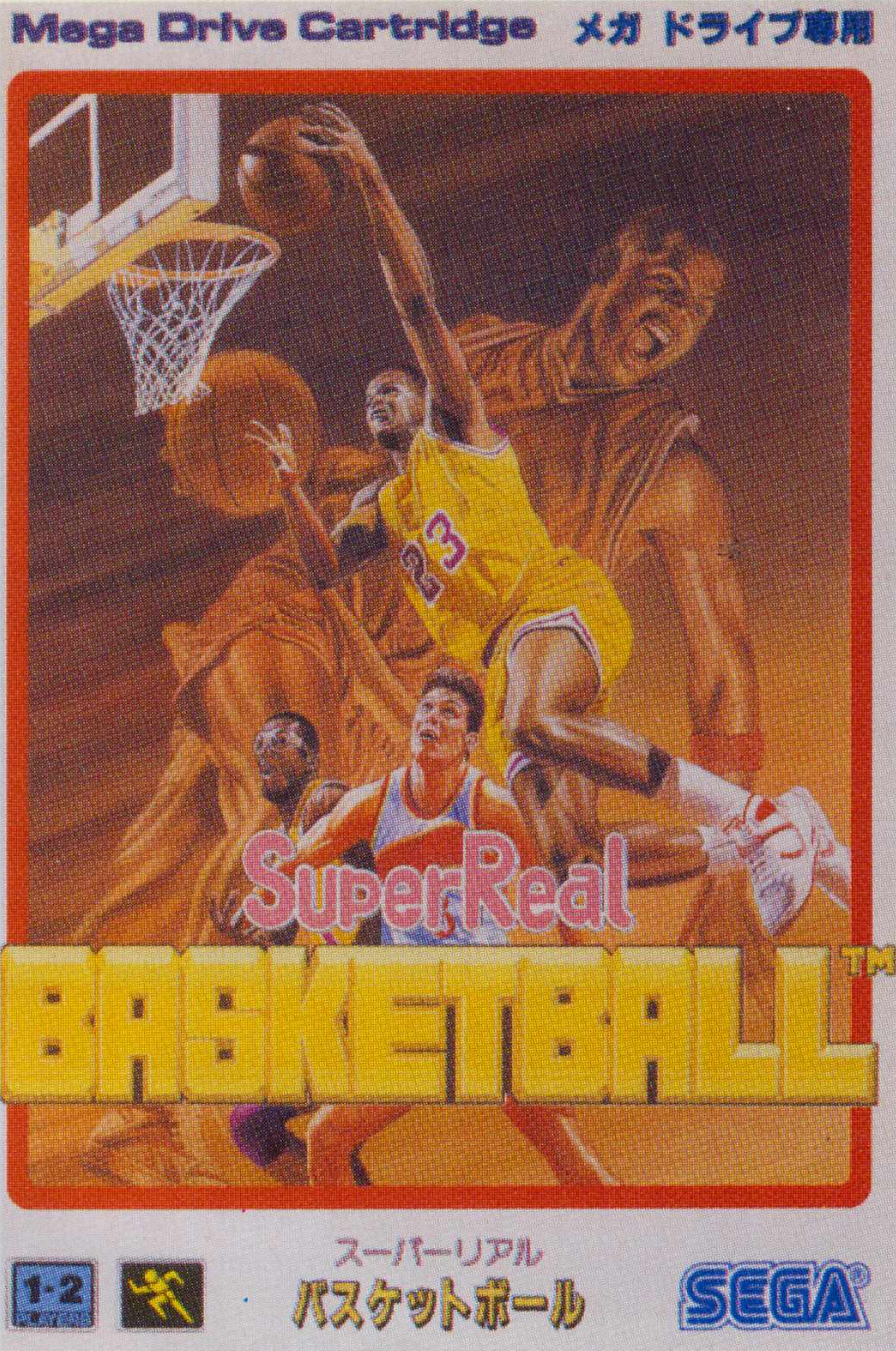
hervor. Zum einen wurde weitgehend auf Feinheiten zugunsten vermehrten Spielspaßes verzichtet (was mit dem Titel nicht ganz in Einklang zu bringen ist). Zum anderen sind die wirklich spektakulären Elemente, die diesen Sport ausmachen, mit viel Liebe zum Detail ins Bild gesetzt. Somit wird insgesamt ein, dem Spiel gerecht werden der, flotter Spielfluß erreicht. Getestet habe ich die japanische Originalversion. Deshalb wird auf Bedienung und Ablauf ausführlicher als üblich eingegangen. Doch mit ca. DM 30,- weniger an Investition ge-



Das Demo-Spiel von Basketball

tem Sprung von der Freiwurflinie in einen 3,05 m hohen Ring drücken. Da muß man schon weit über den großen Teich gucken, um so etwas "real" zu sehen. Klar, daß sich allein aus diesem Grund das neue Sportgame von SEGA an den Vorbildern im Mutterland des Korbspiels orientiert - und das konsequent. Unter den Myriaden von Sportspielen sticht dieses jedoch aus zwei Gründen

gegenüber der inzwischen erhältlichen amerikanischen Ausgabe, die sich nur durch das englische Beiheft unterscheidet, sollte dies hinreichend erklärt sein. Nach dem Aufstarten der Cartridge erscheinen übliche Optionen, wie One- und Two-Player-Mode. Den Demofile können Sie sich anfangs anschauen, dann aber schnell wieder vergessen, weil man kanns ja schließlich besser. Grundsätzlich



Super Real Basketball

gibts die Wahl zwischen einem Einzelspiel (exhibition) und dem Turniermodus (tournament), in dem Sie sich in drei harten Spielen zum Finalsieg punkten können. Im "team select menu" entscheiden Sie sich für eine von acht Mannschaften. Alle basketballverrückten Metropolen Amerikas sind hier vertreten. Nachteil: Infos über die Spielstärke der einzelnen Teams erfahren Sie erst während des Spiels. Deshalb: Das rechnerisch beste Team, die N.Y. Busters, ist zwar zugleich das mit der geringsten Treffsicherheit; wollen Sie Ihr Spiel aber nicht unbedingt nur mit Dreipunktewürfen entscheiden, ist dies kein besonderer Nachteil, denn den "Slamdunk" beherrschen alle Spieler aller Mannschaften (unreal). Mit New York fährt man also auf alle Fälle gut. Die zweitstärkste Mannschaft, die Houston Legs, sind aller-

dings meine persönliche erste Wahl, aufgrund ihrer Ausgeglichenheit in den vier bewerteten Sparten Paß, Treffsicherheit, Defenstärke und Schnelligkeit. Des weiteren werden in einem Infomenü während der Aus- und Halbzeiten die fünf Spielpositionen individuell umbesetzt (unreal: Bei nur fünf zur Verfügung stehenden Spielern würde wohl keiner das Ende eines echten Basketballspiels miterleben).

But now, let's get the action Und wirklich, der Jump (Sprungball) beeindruckt durch eine außergewöhnliche Perspektive, läßt Sie auf weitere solche optischen Leckerbissen hoffen. Doch Ernüchterung folgt auf dem Fuße. Die oft strapazierte "45-Gradschrägvon-oben-Halbfeld-Draufsicht" breitet sich aus. Der eigentliche Augenschock besteht aber in den über die Mattscheibe zuckelnden



Bewegte Bilder...

Fleischbergen, deren trauriges Abbild durch einen Monsterbasketball komplettiert wird, der den Spielern (ü) bis zur Hüfte reicht (unreal). Dennoch, obwohl das Auge ja bekannterweise mitspielt, bleibt es doch immer nur Mittler zwischen Spielidee und Spielspaß. Der aber ist anfangs zweifellos gegeben...

Doch leider kommts erst noch einmal ganz dicke. Unter Kontrolle haben Sie den jeweils ballführenden

Knopfdrücken auf C den Ball abzuknöpfen. Befinden Sie sich in der Abwehr (optional Mann- oder Raumdeckung) schalten Sie mit B die einzelnen Spieler durch, um dem Ball auf der Spur zu bleiben. Der A-Button dient der Auszeitnahme, natürlich nur bei Spielunterbrechung und Ballbesitz. Das Paßspiel wird durch Knopf C gesteuert, wobei sich der Gegner gern dazwischen wirft und Ihnen den Ball abhuchst. Mit kom-

LA Lakers		SPD	FGS	SHY	DEF	POINTS	SHOT	FOL
HACKMAN	5	8	6	5	0	0	0	0
STACK	6	7	5	6	0	0	0	0
WARD	7	5	7	7	0	0	0	0
BROWN	4	7	7	4	0	0	0	0
SWAYZE	4	7	7	4	0	0	0	0

Man to Man		FW	L	SWAYZE
GRD	L	WARD		
CEN		HACKMAN		
GRD	R	STACK		
FW	R	BROWN		

Quarter 1
TIME 12:00
0-0
SEGA

Immer den aktuellsten Spielstand

Spieler Ihrer Mannschaft. Auf wundersame Weise können Sie aber nicht ins Aus laufen. So sehr Sie sich auch anstrengen, es geht immer wie am Schnürchen an der Linie entlang. Die Mannschaftskameraden können nicht nach eigenem Wunsch angepaßt werden, meist erreicht man nur den Nächststehenden. Während der Defense muß man vor dem Gegenspieler herumzappeln und darauf hoffen ihm mit apatischem

biniertem Einsatz der B- und C-Taste (Sprung-Paß) schaffen Sie hier Abhilfe und können das Spielfeld schnell überbrücken. Direkt beeinflussen (hinsichtlich der Treffsicherheit) lassen sich nur die Dunkings und Freiwürfe: ein gleichmäßig wandernder Balken muß in einer roten Zone gestoppt werden, die 100-prozentige Treffer garantiert. Ausgelöst wird der Wurf durch ein zweimaliges B. Dann fliegt der Ball immer genau Rich-



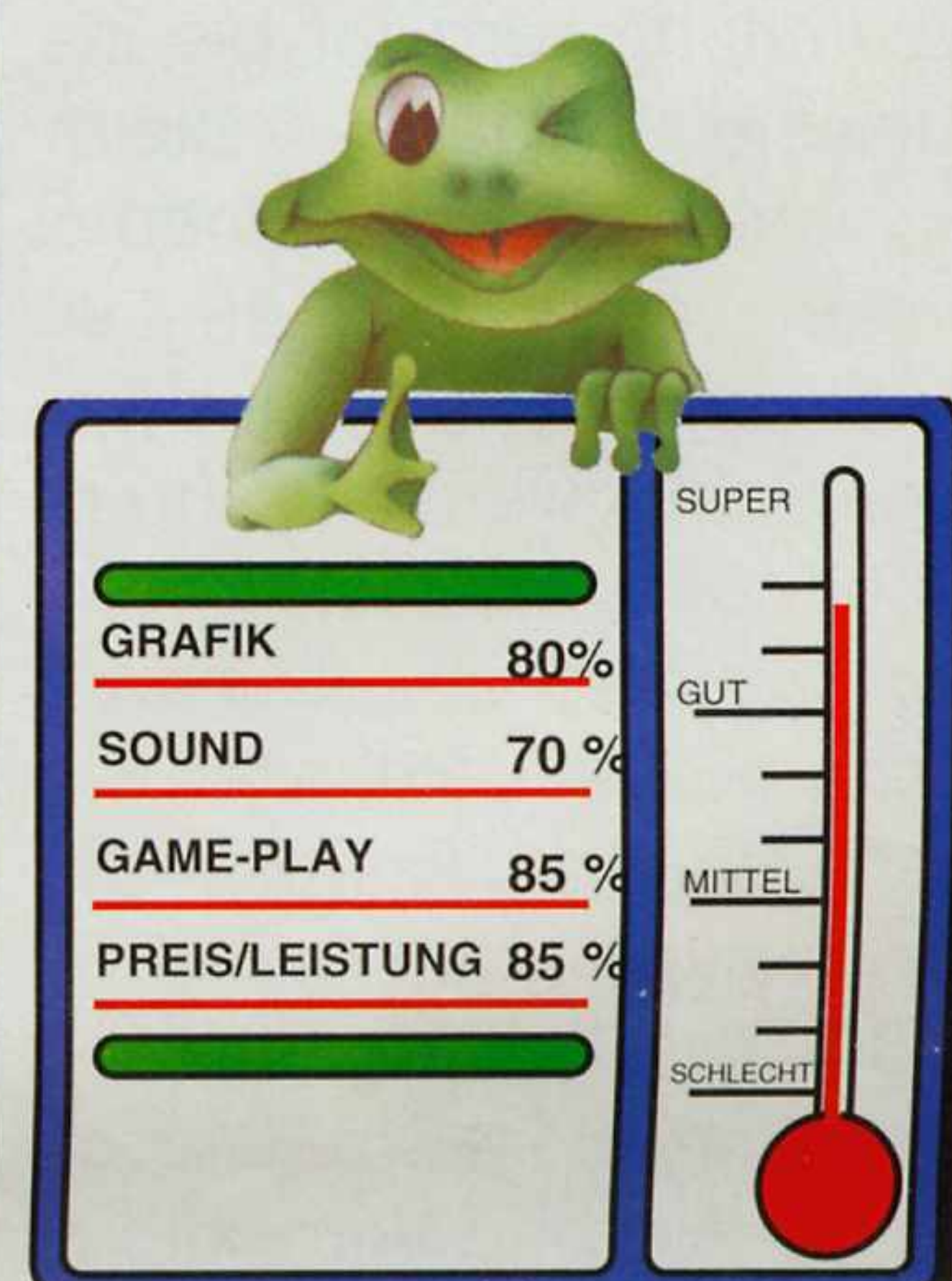
... voller Action!

tung Korb, egal wohin Sie geworfen haben. Werfen können Sie also aus jeder Distanz, aber merke: je näher, desto treff. Drücken Sie aber hinter den 6,40 m der Dreipunktlinie ab, schaltet das Bild um. Einer der Special Effects erscheint in Form einer schön gezeichneten und teilanimierten Ansicht des Wurfers.

Überhaupt sind es diese Umschaltsequenzen, die das Spiel sehenswert machen. Schießen Sie etwa in der gegnerischen Zone, schalten sich ebenfalls verschiedene dynamisch animierte Dunkingszenen in Großaufnahme ein, die Sie nun selbst (mittels erwähntem Balkenstopp) abschließen müssen. Den Dreh hat man aber bald raus, womit wir beim eigentlichen Knackpunkt einer Bewertung wären: Die möglichen Spielsituationen routinieren sich sehr bald und die CPU-Gegner sind allesamt nicht gut genug, um Sie lange aufzuhalten. Lediglich im Hard-Level könnten Sie in Bedrängnis kommen, wenn Sie nicht über die ausreichende Fingerkondition verfügen. Die sich ständig wiederholenden Spielabläufe werden nicht für eine längere Spielmotivation ausreichen. Wäre da nicht die grandiose Two-Player-Option, die, wie so oft, die Kartoffeln aus dem Feuer holt. Das aber tut sie auf sehr kurzweilige Weise. Denn jetzt gehts erst richtig

los. Sie werden sich nur noch so um die Ohren fliegen. That's real! Durch den, eingangs bemängelten, einfachen Spielablauf nun erst möglich, wagt das Spiel hin und her. Gleich ob Joypad-virtuose oder nicht, beide Teams liegen Kopf an Kopf. Da kann mein wirklich nur froh sein, da der ganze Spaß nicht durch eine Unmenge taktischer Einstellmöglichkeiten verdorben wird. Zum Schluß sollte ich noch erwähnen, daß der gebotene Sound zwar Ihre 16 Bit nicht so recht auslastet, die aber wirklich toll animierten Actionsequenzen nun doch das "SUPER REAL ..." rechtfertigen.

Also, wenn Sie nicht gerade ein SEGA-Einsiedler sind und im alleinigen Kampf Mensch-Maschine Ihr Heil sehen, sondern den besten Freund (dann wohl ärgsten Feind) abzocken wollen holen Sie sich dieses Duell der Lüfte. SLAM IT !



Konsolen Spiele



Besiegen Sie den Diktator!" lautet der Untertitel des strategischen Actionknüllers von SEGA. Wieder mal das alte Gut gegen Böse Spielchen.

Die Republik Aria, einst Teil der freien Welt, fiel dem Machthunger ihrer eigenen Militärs zum Opfer. Tyrannei und totale Versklavung der Bevölkerung waren die Folge. Das Sagen hat gegenwärtig der Oberkommandant HERZOG EINS. Ihm sehen Sie sich als der hochrangiger General einer geheim aufgebauten Rebellenarmee gegenüber. Noch besteht ein relatives Gleichgewicht zwischen beiden Seiten. Sie mobilisieren Ihre Truppen zu Wasser, zu Lande und in der Luft für den entscheidenden Kampf.

Von ausschlaggebender Bedeutung wird Ihr bis ins Kleinste ausgearbeiteter Schlachtplan sein. Überraschungsangriff, Ausfall, Rückzug. Das sind nur wenige Schlagworte aus Ihrem Repertoire. Verlieren Sie sich nicht in kleineren Scharmützeln. Behalten Sie den Überblick. Befreien Sie die Welt. Werden Sie HERZOG ZWEI! So martialisch die Story des Spiels auch klingt, Tod und Vernichtung

rücken in weite Ferne, stecken Sie erst einmal mit-tendrin. Im 1-Personen-Spiel gehts gegen die CPU als HERZOG EINS. Dem 2-Personen-Spiel entsprechend werden die Rollen aufgeteilt. Den Feind greifen Sie in acht verschiedenen Schlachtetappen an, die sich aus jeweils vier Spielstufen zusammensetzen. Da es in jeder Etappe gilt, das feindliche Hauptquartier in einem Gebiet zu zerstören, haben Sie 32 Einzelkämpfe vor sich. Der Sieger wird zum neuen Oberkommandierenden ernannt. Eine wirklich harte Nuß, wie sich herausstellen wird.

Eine Paßwortabfrage bewahrt Sie allerdings davor die 32 am Stück zu spielen. Nützlich kann sich auch das auf Wunsch gesplittete Bild erweisen, in dem Sie neben Ihren eigenen Aktionen, die Ihres Gegenspielers verfolgen können. Nicht ganz einfach, wenn man nicht gerade ein Chamäleon ist. Bei zwei Spielern ist das Bild natürlich ausnahmslos unterteilt. Die Statusleiste am oberen Bildschirmrand gibt Ihnen aber auch beim Einzelschirm Informationen über Zustand und Energie Ihrer, sowie des Gegners Armee. Sie als Kommandant der Rebellen haben grundsätzlich nur eine Spielfigur unter direkter Kontrolle, trotzdem laufen in Ihren Händen alle Fäden zusammen.

Diese Spielfigur ist dreifach einsetzbar: Als Infanteriesoldat mit tragbarer Kanone, eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten aber



niedrigem Energieverbrauch. Desweiteren als spritschluckender Angriffsjäger mit durchschlagender Feuerkraft (allerdings nur auf fliegende Ziele) und hoher Geschwindigkeit. Zur

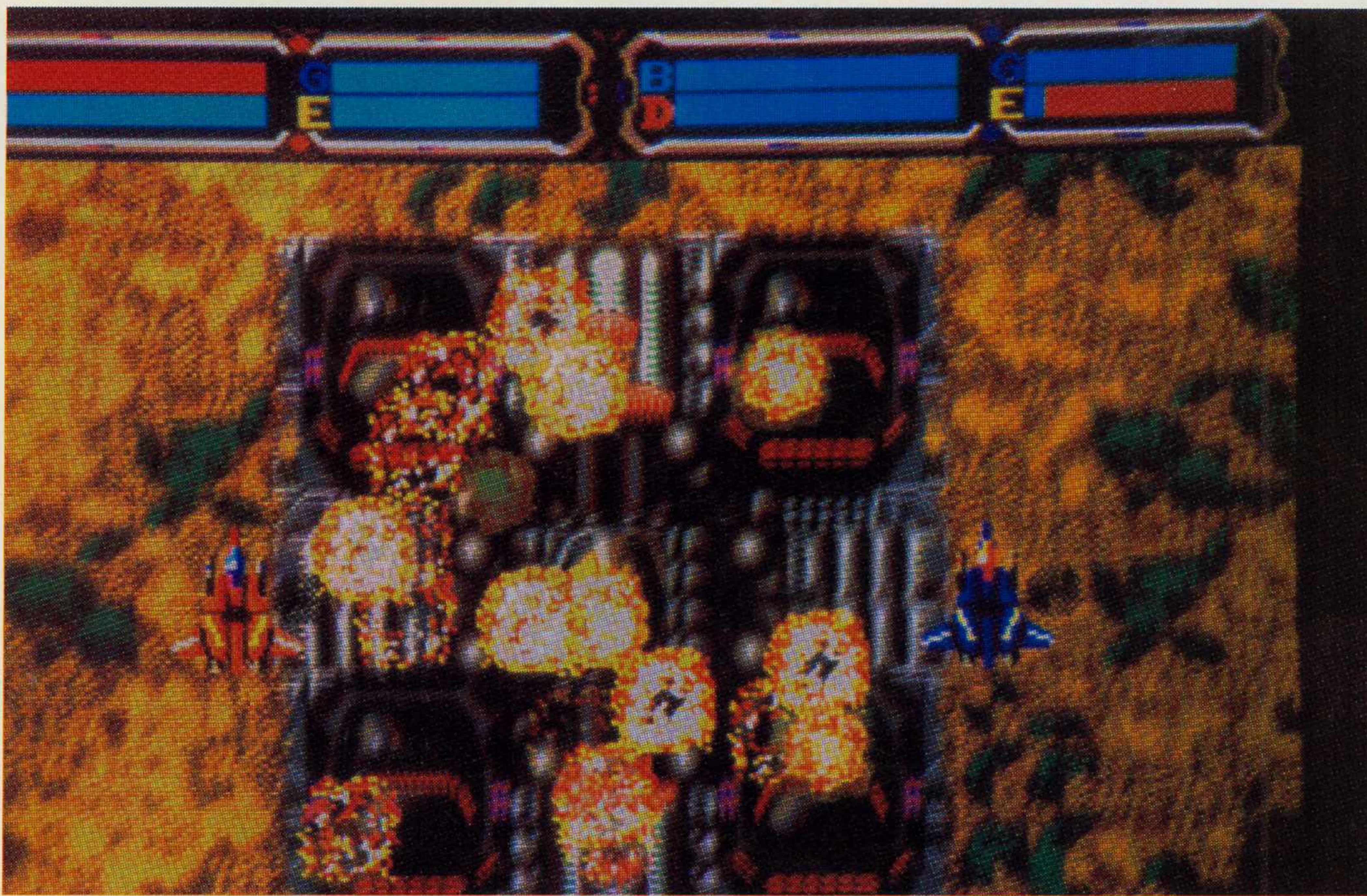
multifunktionalen Strategiebildschirm einblenden. Er ist sowohl Auftragsbuch, als auch Infoschirm für die laufende Auseinandersetzung. Hier kaufen Sie Waffen und Truppen, hier erteilen Sie



Fantastische Grafik und schnelle Action.

Beförderung Ihrer Truppen und Waffen in einen bestimmten Kampfabschnitt dient ein Flugtransporter. Neben der Vogelschau auf das Schlachtfeld, das Sie in Ausschnitten und fein scrollend durchfliegen, -laufen, können Sie jederzeit einen

Ihrer Armee Befehle. Hier verschaffen Sie sich mit Hilfe eines Radars Überblick über den gesamten Kriegsschauplatz. Das nötige Kleingeld für Ihren Einkaufsbummel in den Waffenschmieden verdient sich durch laufende Addition so



Auf dem Bildschirm ist einiges los...

nebenbei fast im Schlaf. Wobei die Eroberung eines feindlichen Lagers eine besonders stattliche Summe einbringt.

Das Angebot an Waffengattungen und Marschbefehlen erscheint mit jeweils acht Wahlmöglichkeiten auf den ersten Blick nicht besonders üppig. Doch aufgepaßt, erst die richtigen Kombinationen aus beidem, zur richtigen Zeit bestellt und in Marsch gesetzt, kann zum Erfolg führen. Das ist die Kunst des kleinen Heerführers. Haben Sie

endlich mal die vier Level einer Schlachtetappe siegreich beendet, können Sie sich ein neues Betätigungsfeld suchen. Unterschieden sind die einzelnen Etappen lediglich nach geographischen Gegebenheiten und der Anzahl der neutralen Lager. Nach dem vermittelten ersten Eindruck möchte ich Ihnen als derzeitiger HERZOG ZWEI noch ein paar Tips mit in die Schlacht gehen, denn es ist anfangs doch sehr niederschmetternd, wie HERZOG EINS in den eigenen Reihen wü-

tet. Doch niemals aufgeben. Es zählt sich aus.

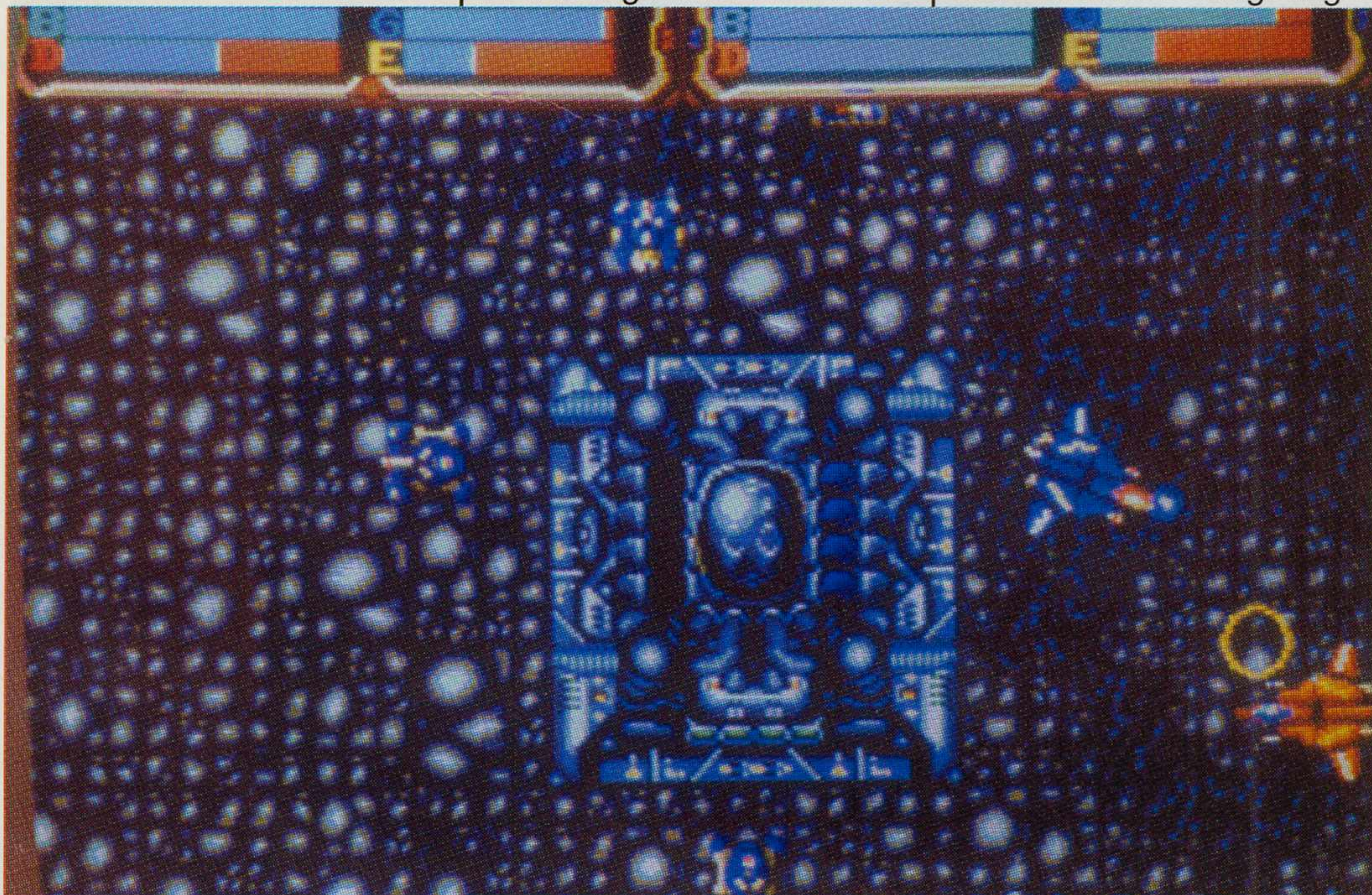
Auf jeden Fall sollten Sie sich zu Beginn einer jeden Auseinandersetzung auf die neutralen Lager konzentrieren, die Ihnen, sobald besetzt, als vorgeschobene Nachschublager dienen. Arbeiten Sie sich langsam an das gegnerische Headquarter vor, um es mit einem vernichtenden Schlag einzunehmen. Umgeben Sie eroberte Lager sofort mit einem Verteidigungsring um sie zu sichern und Überraschungsangriff-

fen vorzubeugen. Lernen Sie Ihrer Armee, die richtigen Befehle zu erteilen. Vorsicht im Strategieschirm. Ein falscher Knopfdruck zur falschen Zeit kann fatale Folgen haben. Prägen Sie sich die einzelnen Befehls-, Waffen- und Truppencodes gut ein, bis Sie auf Anhieb wissen, wofür jeder einzelne Code steht. Behalten Sie immer Ihre Statusbalken im Auge. Stürzt etwa der Transporter wegen Energiemangels vollbeladen ab, ist auch die gesamte Ladung futsch. Beobachten Sie ständig die Manöver des Gegners. Eröffnen Sie viele kleine Nebenkriegsschauplätze, um von Ihrem eigentlichen Ziel, der Vernichtung des feindlichen HQ, abzulenken. So sollte es Ihnen schließlich gelingen die Krone zurückzuerobern.

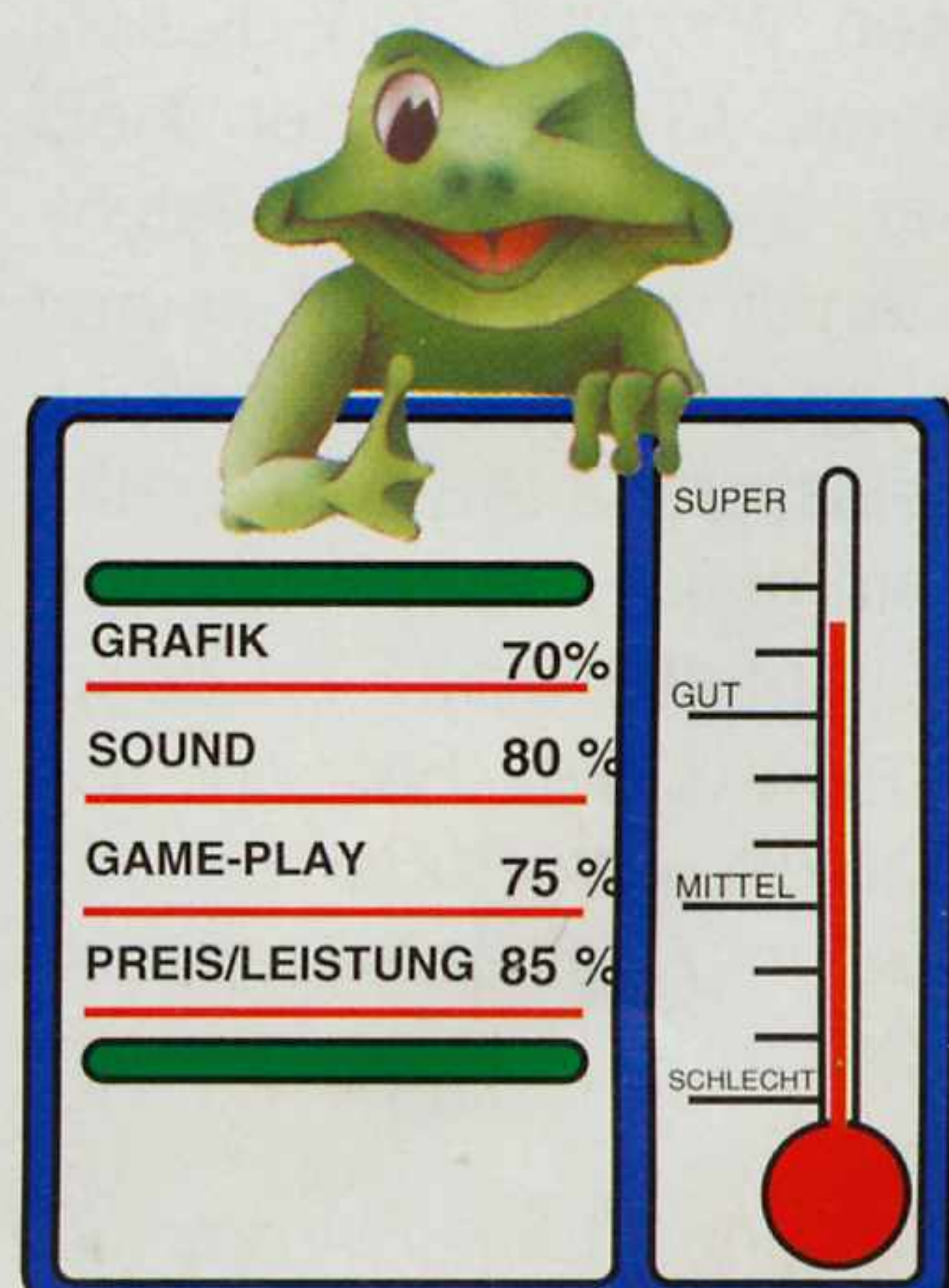
Anzumerken wäre vielleicht noch das HERZOG ZWEI wahrlich kein Spiel für Schnellschieser ist. Nur Beharrlichkeit in der Analyse der Geschehnisse und der eigenen Fehler, Kreativität und Ideen im Kombinieren von Waffe und Befehl versprechen einen Fortschritt. 16 Bit sind eben nicht leicht auszurechnen.

Ausgestattet mit einer informativer Grafik und einem guten Dutzend fetziger Techno-Songs wird HERZOG ZWEI langandauernde Beschäftigung in Aussicht stellen. Viel Spaß fürs Geld.

DER HERZOG IST TOD.
ES LEBE DER HERZOG!



Die Angriffe aus der Vogelperspektive (siehe auch Bildausschnitt oben)



Konsolen Spiele



Hier steht sie also, noch ganz warm und feucht, die verlagseigene PC-Engine. Heute und in Zukunft werden wir an dieser Stelle immer ein paar ausgewählte Spiele für Sie unter die Lupe nehmen.

Als Auftakt präsentiere ich Ihnen hier `Young Masters`. Vielleicht haben Sie dieses Spiel ja schon, wissen aber noch gar nicht davon. Sie fragen sich warum? Wie Sie rechts oben sehen, ist auf dem Cover nur der japanische Originaltitel zu sehen. Falls Ihnen der freundliche Verkäufer nicht den Namen gesagt hat, dürfte es schwer für Sie sein, den richtigen Namen zu erfahren. Es sei denn, Sie können japanisch.

Nun, Spaß beiseite, widmen wir uns also diesem Spiel. Unser kleiner Held hat es nicht sehr leicht. Ständig wird er auf seinem Weg durch böse Tierchen belästigt. Überall wo er hinkommt scheint er nicht sehr beliebt zu sein. Sind es im ersten Level Fliegen und Katzen auf Rädern, kommen im zweiten Aquariumfische auf ihn zugeschwommen. Im vierten Level wird er gar

von Krokodilen bedroht. Wie Sie sehen, kommen allerlei Probleme auf Sie, in der Rolle unseres Helden, zu. Doch geben Sie nicht zu früh auf. Während Sie fröhlich durch die Landschaft schlendern, können Sie Ihre Angreifer einfach überspringen. Achten Sie bei einem Sprung jedoch auf die Fliegen über Ihnen. Kommen Sie in eine unausweichliche Lage, können Sie auch Gebrauch von Ihrer Pistole machen. Vergessen Sie auf Ihrem `Spaziergang` nicht, die üppig verteilten Äpfel und Kekse zu sammeln.

Diese schmecken nicht nur sehr gut, sondern erhöhen auch noch Ihren Score. Glücklicherweise gibt es da doch noch Wesen, die zu Ihnen halten. Stellen Sie sich auf einen der blauen



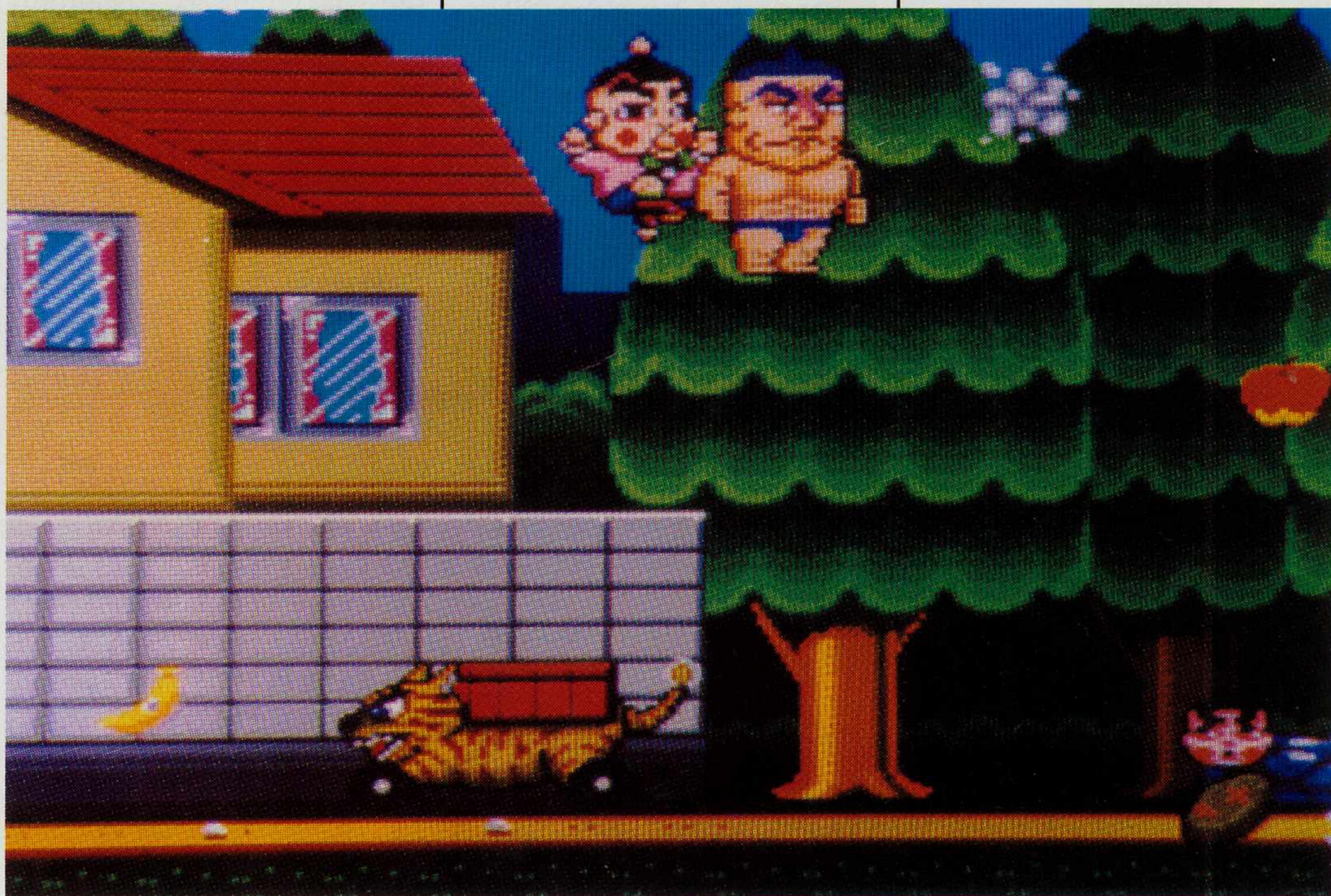
Hügel und drücken Sie die Steuerung nach oben. Je nach Ort verwandelt sich nun ein Apfel oder Keks in ein Bonusteil.

Wenn Sie nun ein solches Döschen aufnehmen, kommt Ihnen vielleicht ein Sumo-Ringer zu Hilfe, oder Ihre Waffe wird verbessert. Ihr Sumo-Ringer eilt Ihnen dann voraus, und macht Ihnen den Weg frei. Ein anderes Döschen versetzt Ihre Angreifer für einige Zeit in Tiefschlaf. Dann können Sie unbesorgt auf Ihrem Weg voranschreiten. Viel-

leicht beschert Ihnen das Glück ja auch ein Paar Flügel.

Werden Sie dadurch aber nicht zu leichtsinnig! Sie wissen gar nicht, wie schnell Sie mit einer Fliege zusammenstoßen können.

Ist Ihnen das Glück wirklich wohlgesonnen, können Sie sogar mit dem Beistand eines Hubschraubers oder einer fliegenden Untertasse rechnen. Im zweiten Level sollten Sie sich auch vor den Löchern im Boden in acht nehmen. Wollen Sie



Die Young Masters machen vor nichts halt.

schneller vorankommen, können Sie sich einfach in einen Hund verwandeln. Als solcher kommen Sie natürlich schneller voran, doch können Sie Ihre Waffe

Neben den digitalisierten Stimmen dürfte ein Europäer auch an der Graphik das Herkunftsland erkennen. Für hiesige Augen wirken die bunten Bilder teil-



Tanzende Nilpferde und überraschte Gesichter

nicht mehr benutzen. Wollen Sie einen Level so schnell wie möglich passieren, kann ich Ihnen den Rat meines kleinen Bruders mit auf den Weg geben: Sobald Sie den Sumo-Ringer vor sich haben, laufen Sie hinter einer Katze her. Meistläuft diese bis zum Ende des Levels. Nehmen Sie etwa im dritten Level gleich den ersten Bonus auf. Nun läuft der Sumokrieger vor Ihnen her und beschützt Sie.

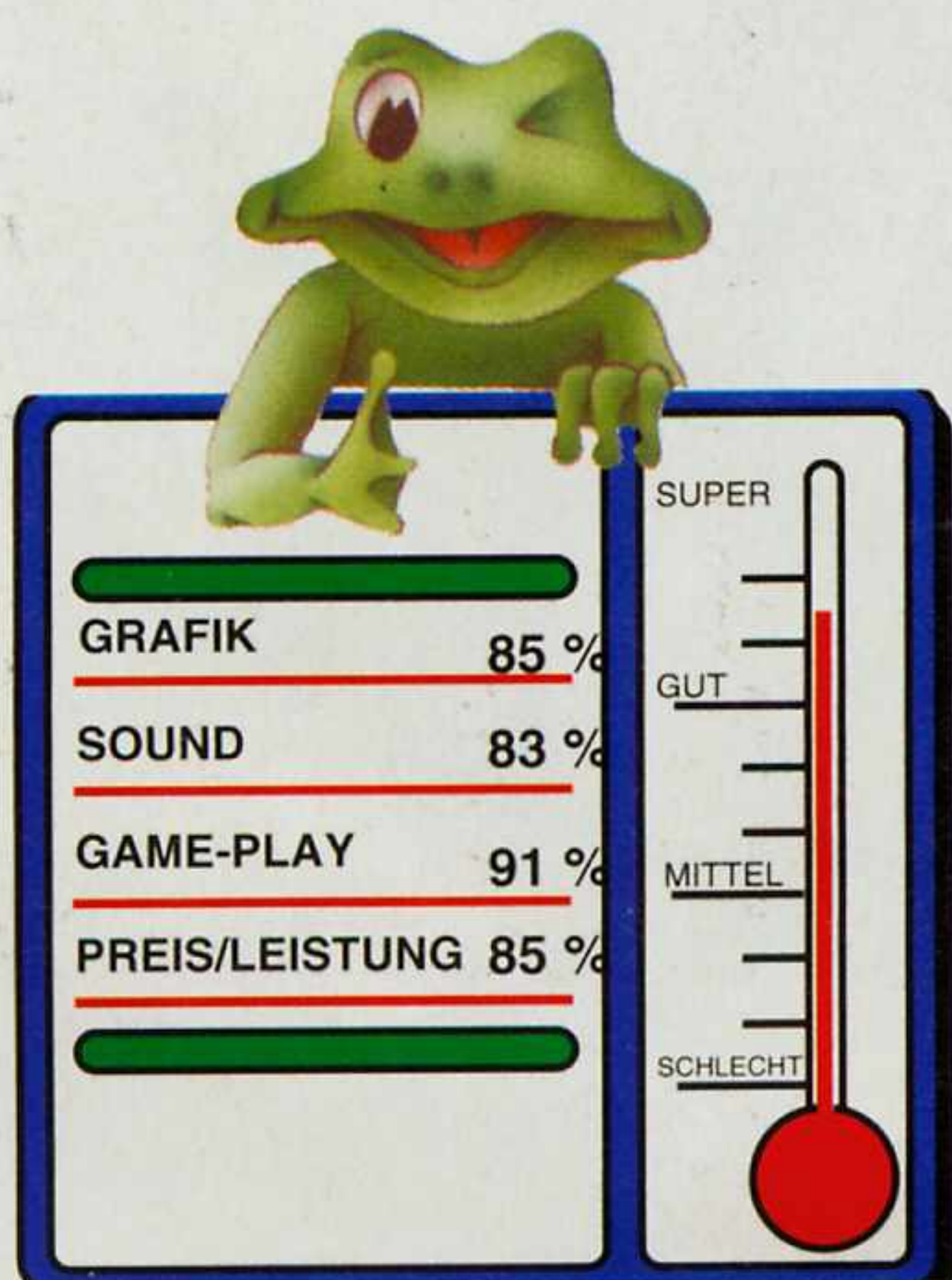
Kommen Sie zu einer Katze, die in die gleiche Richtung läuft, wie Sie, versuchen Sie einfach, Schritt zu halten. Viel Spaß...

Verwöhnte Augen werden bei diesem Spiel nicht enttäuscht sein. Das butterweiche Scrolling und die Hintergrundmusik tragen dem wesentlich bei. Dieses Spiel ist vielleicht eine nette Abwechslung zu den so häufig vorkommenden Ballerspielen.

weise etwas kitschig. Vermißt habe ich bei diesem Spiel ein Demo, wie es bei vielen anderen zu sehen ist. Dadurch sind Sie nicht in der Lage, als Unwissender zu erfahren, was Sie alles erwartet.

Wegen der langen Level ist es manchmal störend, wieder vom Levelanfang zu starten. Abwechslung bedeutet dieses Spiel aber allemal.

Dieter Kneffel



Wer kennt sie nicht, die liebe kleine Alice aus dem Wunderland.

Mit ihren Abenteuern in der bizarren Spiegelwelt hat sie schon so manches Herz erobert. In diesem Spiel führen Sie Alice durch die manchmal nicht ganz ungefährliche Phantasiewelt. Alice läuft auf einer schwebenden, schachbrettartigen Ebene. Hier versuchen nun diese Wesen, Alice in den Abgrund zu stoßen. Wurden Sie schon jemals von einem Fliegenpilz geschubst? Hier ist das durchaus möglich. Ihre Gegner versuchen, Sie von dem Plateau abzudrängen. Dazu werfen sie zum Beispiel mit bunten Bällen nach Ihnen. Sind Sie nicht in der Lage, den Angreifern auszuweichen, oder sie zu überspringen, können Sie von Ihren eigenen Kugeln Gebrauch machen. Wie auch Ihre Gegner, können Sie sich den Weg mit bunten Kugeln frei schießen. Je

länger Sie den Knopf drücken, desto größer werden Ihre Bälle. Haben Sie es in der ersten Lage lediglich mit Heinzelmännchen und Fliegenpilzen zu tun, kommen im zweiten Level bereits Spielzeugroboter auf Sie zu. Nehmen Sie sich vor allem vor den großen schwarzen Kugeln mit Totenkopfaufdruck in acht! Diese zerplatzen in drei kleine Kugeln. Um Ihre Chancen zu erhöhen, befinden sich entlang des Weges grüne Kisten mit besonderem Inhalt. So erhalten Sie zu den Extraleben auch Schutzschilder. Neben den Gegnern wechselt mit jedem Level entsprechend der Hintergrund. Laufen Sie etwa durch Eisfelder, so müssen Sie mit Pinguinen fertig werden. Es ist von Vorteil, daß Sie stets an der gleichen Stelle weiterspielen können, wo Sie aufgehört haben. Am Ende des Levels kommt der (fast schon obligatorische) große Levelende-Gegner. Im ersten Level ist es etwa die böse Hexe. Haben Sie auch diese große Herausforderung gut überstanden, hüpfen Sie durch den Spiegel in den nächsten Level. Sollte es Ihnen nicht gelingen, auf Anhieb in einen höheren Level zu kommen, können Sie durch das inte-

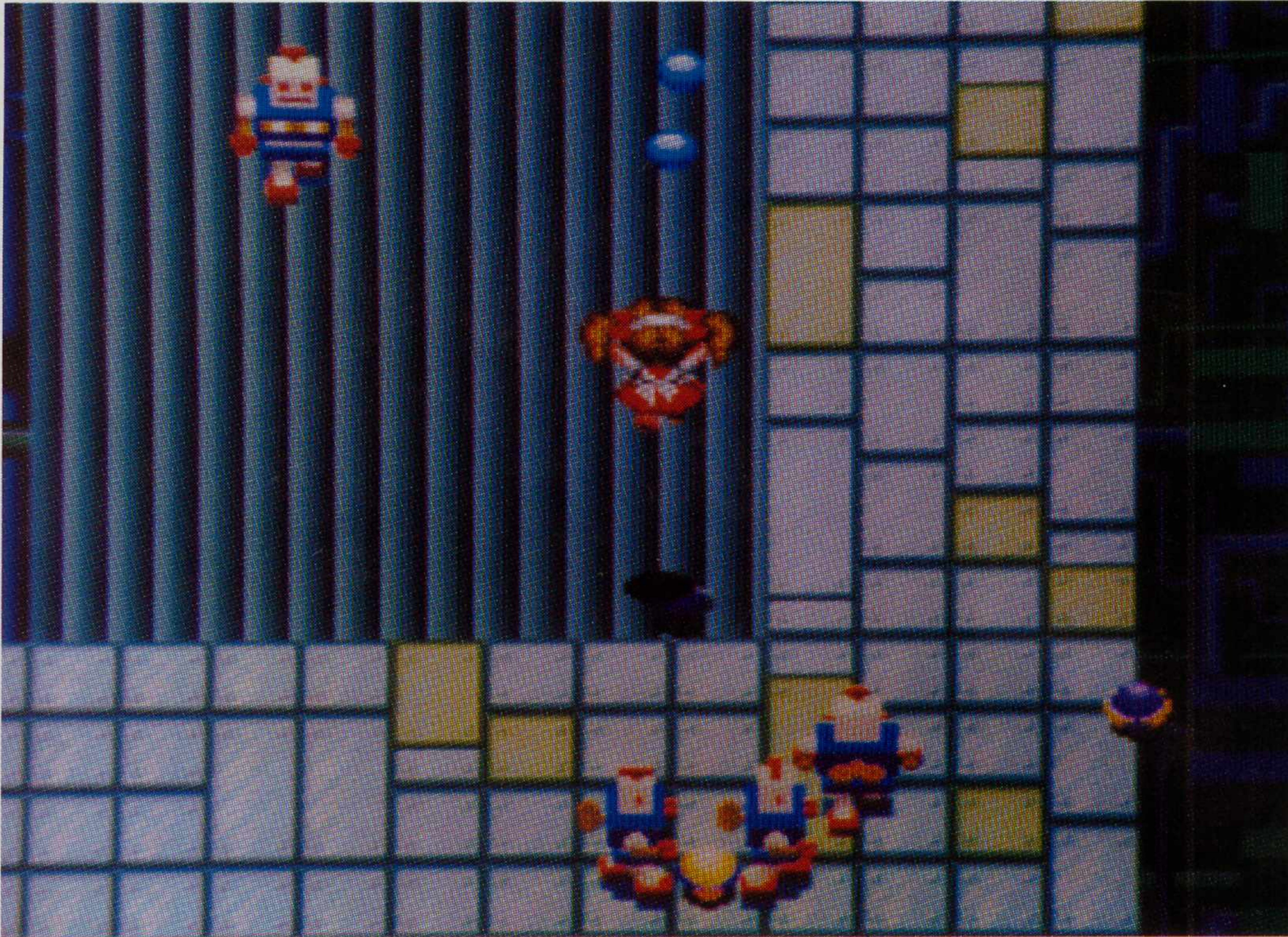
Konsolen Spiele

grierte Demo wenigstens einen kurzen Einblick in höhere Level erhalten. Vielleicht ist das Anreiz genug, um weiter zu spielen. Obwohl dieses Spiel keine graphischen Höhepunkte birgt, ist die Grafik recht gut abgestimmt. Im Gegensatz zu vielen Konsolenspielen kommt man bei diesem Spiel auch ohne Blutver-

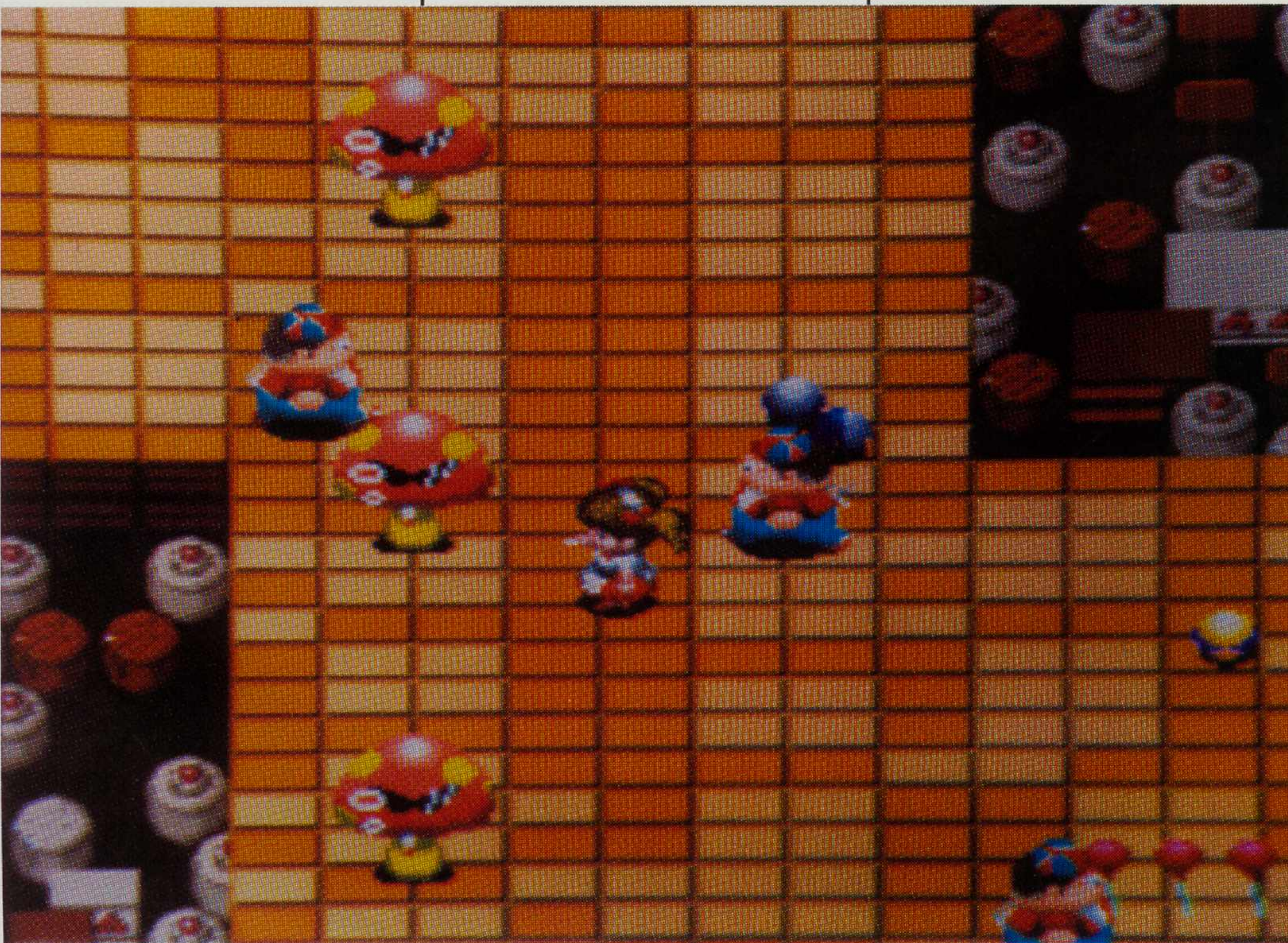
gießen ans Ziel (oder wenigstens zum nächsten Level).

Dennoch kommt auch hier die Aktion nicht zu kurz. Trotz dieses Aspekts ist das Spiel stellenweise definitiv zu schwer. Dadurch vergeht einem nach einigen vergeblichen Versuchen die Lust am spielen. So wird es schon einige Zeit beanspruchen, bevor Sie über die ersten Level hinauskommen. Da macht es sich schon vorteilhaft bemerkbar, daß Sie immer ab dem höchsten, schon gespielten Level weiter machen können. Über den Sound schreibe ich bewußt ganz zuletzt, da er nicht gerade die ersten Plätze belegt. Es ist schon fast übertrieben, überhaupt von `Sound` zu schreiben. Besser, Sie schalten Ihre Stereoanlage wieder ein.

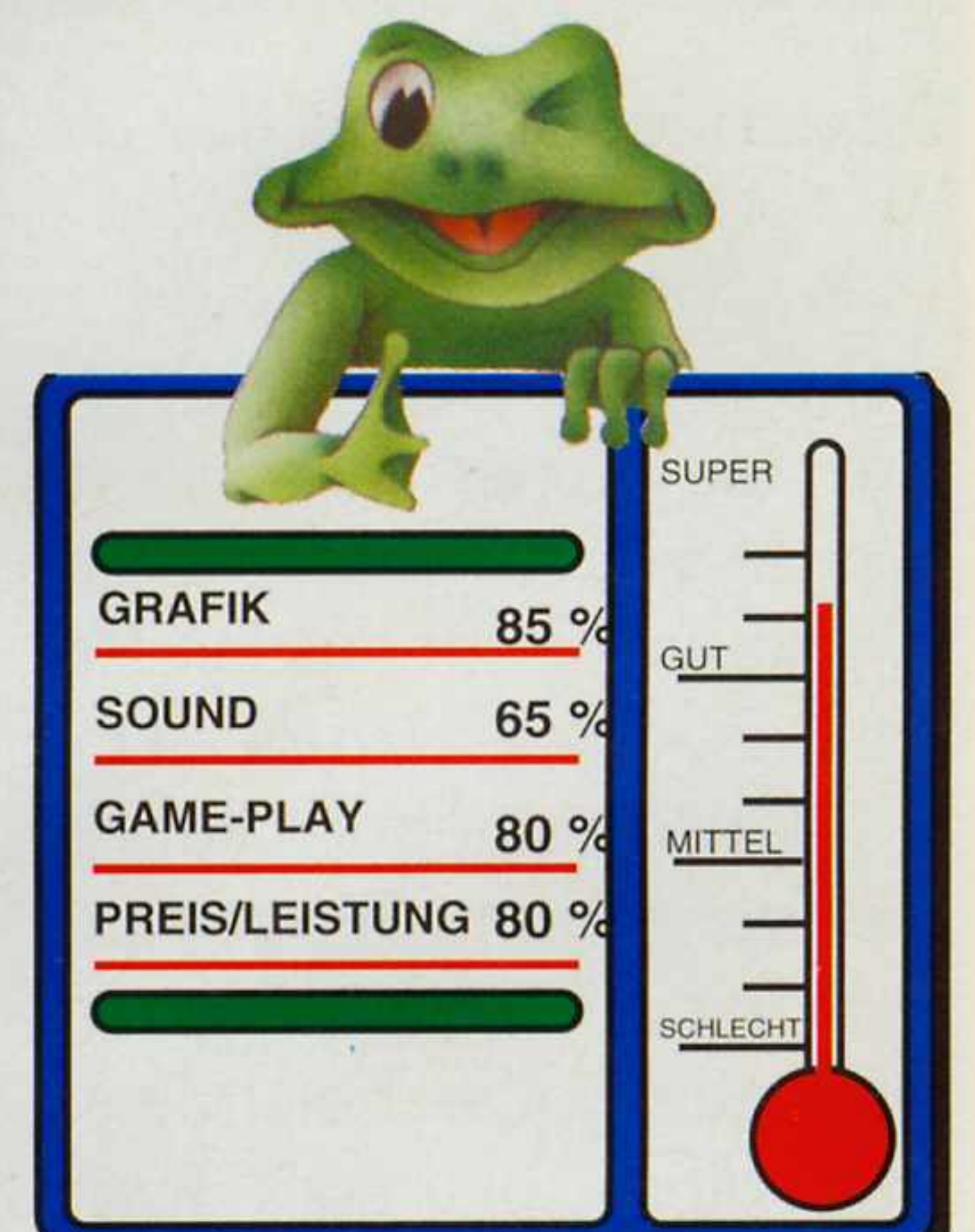
Dieter Kneffel



Wo es im zweiten Level schon Spielzeugroboter sind, die Sie vom Plateau stoßen wollen...



... versuchen es im ersten "nur" Fliegenpilze, Sie um Ihr Bildschirmleben zu bringen.



Nachdem der böse Gamma die drei Helden dieses Spiels ihrer Spielsachen beraubt hat, will er ihnen selbst an den Kragen.

Doch das lassen unsere tapferen Jungs natürlich nicht über sich ergehen.



Jetzt sind Sie gefordert. Helfen Sie unseren Helden im Kampf um ihr Spielzeug und Leben. Sie steuern unsere fliegenden Helden über das Spielfeld. Dabei müssen Sie alles 'wegpusten', was Ihnen in den Weg kommt.

Kenner des Klassikers 'Hybris' wissen, was ich meine. Einmal kommen Spielzeugpanzer auf Sie zugerollt, zum anderen werden Sie gleichzeitig aus der Luft an-

griffen. Trios befindet stehen Ihnen drei verschiedene Waffen zur Verfügung. Die Laserkanone kann nur geradeaus schießen, wohingegen die Bummerangs ihr Ziel selbst finden. Mit diesen beiden Waffen können Sie sowohl Angreifer aus der Luft, als auch auf dem Boden vernichten. Mit Ihrem Laserschwert können Sie nur Angriffe aus der Luft abwehren. Durch einen Knopfdruck wechseln die

Waffen etwas zu erleichtern, können Sie auf Ihrem Flug die verschiedensten Bonus teile sammeln. Dadurch können Ihre Schutzschilder verbessert werden, Ihre Waffen werden schneller oder Sie selbst können sich schneller über den Screen

zu kommen, müssen Sie den Attacken geschickt ausweichen, und beide Fahrzeuge vernichten. Von der Idee ist dieses Ballerspiel ja nichts neues. Die Grafik ist für eine PC-Engine entsprechend gut und auch schön gemalt. Auch auf



Kampf um Leben und Spielzeug...!

bewegen. Doch Vorsicht! Genauso, wie Sie schneller werden, indem Sie einen Ball mit einem Luftballon nach oben aufnehmen, werden Sie wieder langsam, wenn der Pfeil auf dem Ball nach unten zeigt! Statt dem fast schon zur Gewohnheit gewordenem Monster am Levelende ha-

ben Sie die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Am Levelende befinden Sie sich über einer Autorennbahn. Unter Ihnen fahren zwei riesige Rennwagen und beschießen Sie mit Raketen und wer weiß was sonst noch. Um weiter



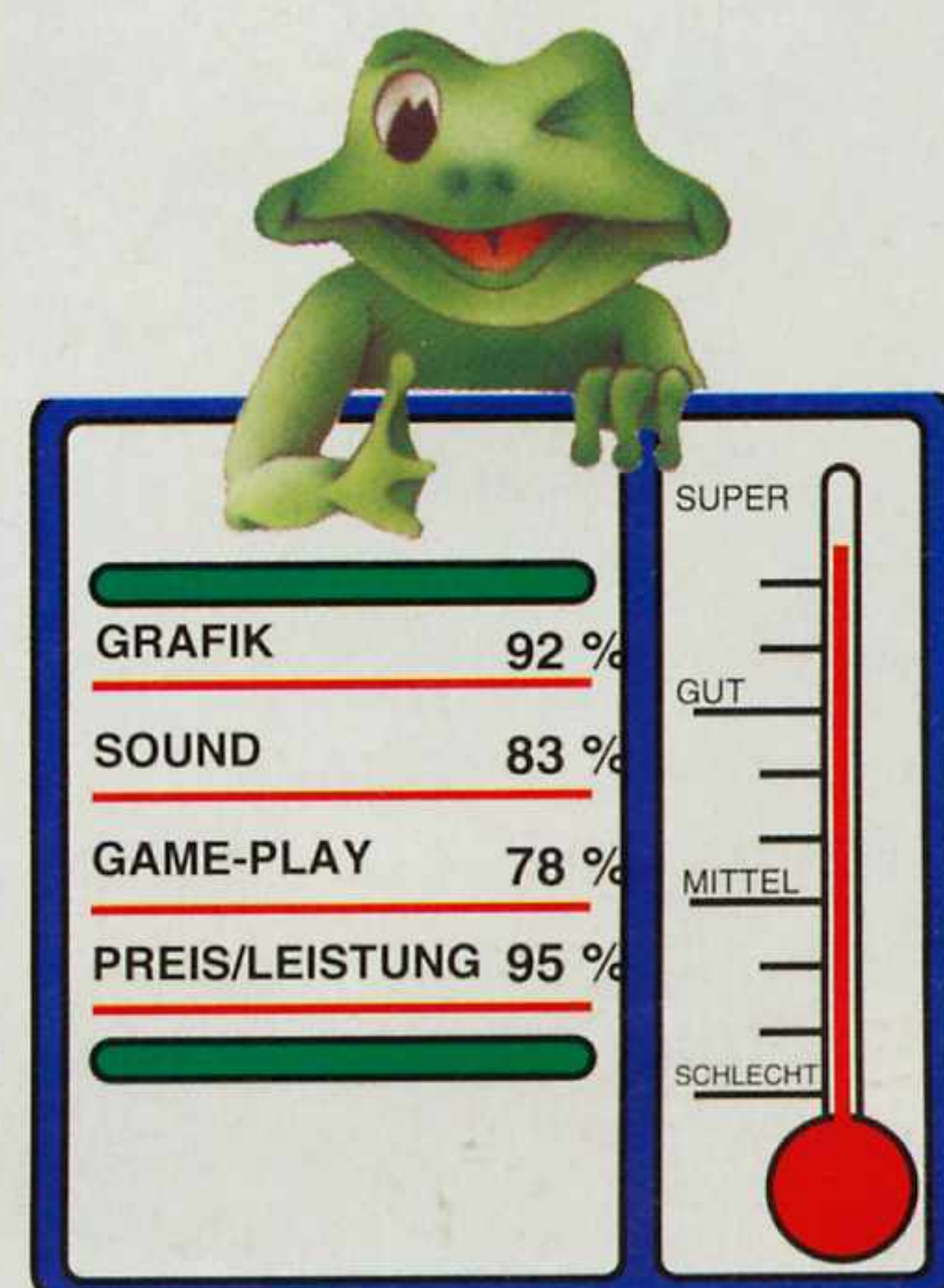
Zu dritt ein starkes Team.

gegriffen. Die Angreifer wechseln von Level zu Level. Sind es im ersten Level besagte Panzer, müssen Sie im zweiten besonders auf die plötzlich auftauchenden Quietschenten aufpassen. Je nachdem, wer sich an der Spitze des

ben sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Am Levelende befinden Sie sich über einer Autorennbahn. Unter Ihnen fahren zwei riesige Rennwagen und beschießen Sie mit Raketen und wer weiß was sonst noch. Um weiter

ben sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Am Levelende befinden Sie sich über einer Autorennbahn. Unter Ihnen fahren zwei riesige Rennwagen und beschießen Sie mit Raketen und wer weiß was sonst noch. Um weiter

Dieter Kneffel



Rat on a Stick

Sitzen Sie bequem, meine Damen und Herren? Fein, dann kann es ja losgehen. Willkommen bei 'Rat On A Stick', der neuen Rubrik für Brett- und Rollenspiele.

Zukünftig werde ich Sie hier monatlich über die neuesten Nachrichten, Gerüchte und Skandale aus der Spielwelt auf dem laufenden halten. Hinzu noch eine Fülle an Neuvorstellungen (ca. vier in diesem Heft). Vielen Dank an "The Computer Shop", Sunderland, für ihre Hilfe (Raten Sie mal, wo der genannte arbeitet...). Ich denke, zuerst sollten die



Neuigkeiten kommen. Zusammen mit den letzten Neuerscheinungen überschwemmt 'Workshop' den Markt mit noch mehr 'Complete Guide To ...' (vollstän-

dige Lösung für ...) Veröffentlichungen. Darin das übliche Gemisch an alten und neuen Gesetzen, merkwürdigen Anregungen und unglaublichen Schlüssen. Daneben haben sie ein neues Produkt, basierend auf der 'RIP' Comicreihe, das einen ziemlich guten Eindruck macht. Dabei handelt es sich um ein vollständiges Horror-Rollenspiel.

Für die vorhergehenden Spiele gibt es eine neue Welt (Dark Sun) und einige neue Novellen und Szenarien. Bei den anderen Herstellern gibt es nicht soviel Neues. 'West End' haben einige neue 'Paranoia'-Szenarien in ihrem gewöhnlichen, respektlosen Stil herausgegeben. Ob Sie sie nun mögen oder nicht, Sie werden sie nicht aufhalten können. Auch von 'ICE' gibt es jetzt einige neue Szenarien für das 'MERP' System (oder 'Rolemaster', wenn Ihnen etwas sagt). Umgehend soll noch eine neue Städte sammlung, beruhend auf 'Minas' 'It-hil/Morgul' ausgeliefert werden. Ich hoffe, ich kann Ihnen im nächsten Heft nähere Auskünfte geben.

Nun kommen wir zu den Neuvorstellungen. Aus verständlichen Gründen kann ich nicht allzusehr auf neue

Szenarien (und ähnliche Sachen) eingehen. Trotzdem werde ich versuchen, Ihnen einen Geschmack zu geben, ohne das Rezept zu verlieren.

Als erstes ist eine Szenari-

ne, miteinander verbundene Abenteuer aufgeteilt.

Ist das erste für Charaktere mit Level eins bis zwei geeignet, so eignet sich das letzte Abenteuer mehr für Level vier bis sechs. Es ist



ensammlung namens "The Necromancers's Lieutenant" (Des Magiers Lieutenant) von ICE auf der Liste. In den dunkleren Regionen des 'Southern Mirkwood' müssen sich die Charaktere mit einer Übermacht Orcs, angeführt von einem mächtigen Zauberer, messen. Wie gewöhnlich ist das Abenteuer in mehrere klei-

zwar möglich, ein und dieselben Charaktere für alle Teile zu verwenden, doch sinnvoller, andere zu verwenden. Zu den Aufgaben zählen ein oder zwei Orc-Hinterhalte, eine wegela-gerte Orc-Armee (Wer? Wir?!) und die Herausforderung eines starken Hexers in seinem Lager. Das ist die übliche Mi-

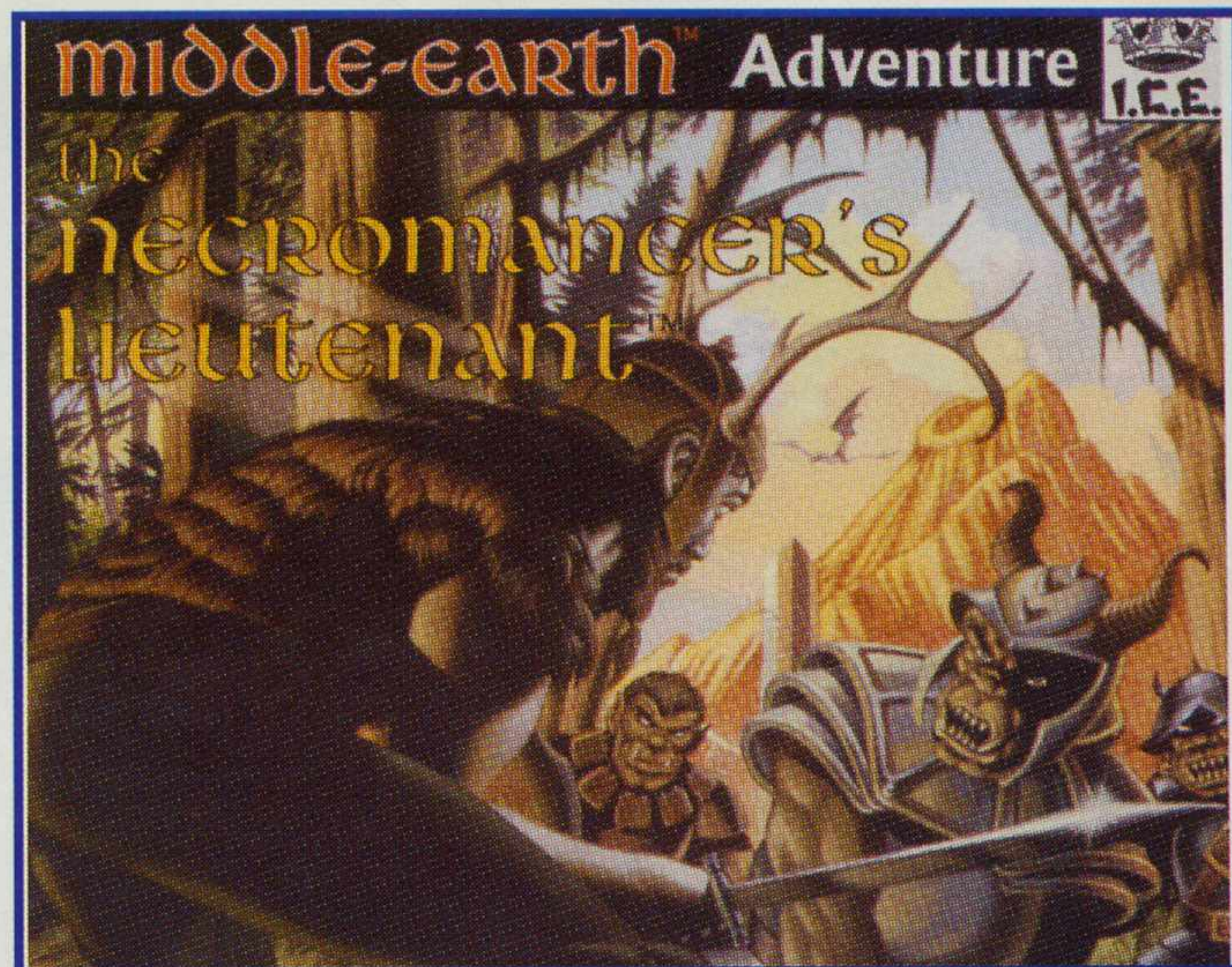
schung guter Ideen und Präsentation, die für alle ICE-Produkte typisch sind. Als nächstes kommen zwei Paranoia-Szenarien, bei- des Fortsetzungen anderer. 'Gamma Lot' behandelt die Rückkehr von 'Randy der Wundereidechse' und ist- die Fortsetzung zu 'OrcBu- sters', wenn hier Fortset- zung das passende Wort ist. Neben Randy gibt es die guten alten Ritter des 'Cir- cular Object', viele liebens- werte, neue Kräfte und Er- scheinungen von Merlin, Morgana, Robin Hood und seinen Vogelfreien, 'Poof the Magic Dragon' und natürlich den Störenfrieden.

Wer jetzt etwas vermißt, ist vielleicht mit den 'Clone- Rangers' richtig bedient. Diese haben alle klassi- schen Zutaten von Para- noia: Viel Spaß, schreckli- che Wortspiele, eine neue Auffassung der Geschichte und natürlich viel Tod, Ver- stümmelung, Mord, Verrat und noch mehr Tod.

Twilight: Cycle 2000 ist ein seltsames kleines Tierchen. Die Spieler sind sowohl auf Paranoia wie auf Twilight: 2000 Format vorhanden. Doch lassen Sie sich nicht auf den Arm nehmen, egal, welches System Sie haben, die Unruhestifter werden sterben. Da die Enden (An- fänge und alle anderen Teil- e ebenso) sooo brutal sind, macht Paranoia viel Spaß. Nachdem die Vorgänger, die 'Vulture Warriors Of Di- mension X' (Die Geierkrie- ger aus der Dimension X) alles verwüstet haben, wird eine Gruppe rekrutiert um die Dinge wieder richtig zu rücken. Es ist wohl unnötig, zu erwähnen, daß diese versagt. In der Zwi- schenzeit bringt sie jedoch Verwüstung, Tod und Mas- senmord - kurzum, sie kom- men von ihrem Weg ab. Eigentlich gibt es hier nichts neues, doch die Unruhestif- ter begegnen hier echten Kommies und verwüsten wirklich den Computer.

Soviel zur leichtherzigen Seite der FRP. Der Gegen- stand folgender Beschrei- bung ist schon seit einiger Zeit im Umlauf, jetzt jedoch in einer Schachtel erhält- lich. Ravenloft (vom Szena- rio des selben Spiels stam- mend) ist noch eine weitere AD&D Version mit einer be- sonderen Umgebung. In diesem Fall ist es ein ziem- lich gutes Angebot an bar- barischem Horror. Bei die- ser Version 'aus der Schachtel' sind abweichen- de Gesetze, vier große, far- bige Landkarten der 'Welt' und zahlreiche, sehr schö- ne A4 Karten mit Boden- plänen und kleinen Kunst- werken beigelegt.

Gewöhnlich bin ich von TSR-Erzeugnissen wegen der vielen Wiederholungen nicht sehr beeindruckt. In diesem Fall haben sie aber ganze Arbeit geleistet, in- dem sie eine passende Welt, zusammen mit ihren eigenen Gesetzen und Ein- wohnern, mitgeliefert ha- ben. Diese kann als 'stand



alone' (=unabhängig) Welt für diejenigen mit einem Hang zu barbarischem Hor- ror dienen, oder in ein ganz neues Milieu gegliedert werden, um so eine ganz andere Welt zu erhalten. In diese können dann ge- gentlich Charaktere durch ihre Aktivitäten gezeichnet werden. Das ist schön prä- sentiert, mit lieblichen Kunstwerken und einigen interessanten Ideen für Szenarien, doch Sie benöti- gen die vollständigen

AD&D Handbücher, um sauber arbeiten zu können. Eine weitere Anzahl an Szenarien steht kurz vor ih- rer Herausgabe, Ravenloft (das Szenario) ist bereits zu haben.

Das soll es also für dieses Mal gewesen sein. Ich spü- re schon den Mond, also sehen wir uns im nächsten Monat wieder.

Mark Ulyatt



ROLLENSPIELE

Willkommen in dieser neuen Rubrik von Play Time!

Hier werden ab sofort alle größeren (und vor allem interessanten) Rollenspiele getestet, die künftig erscheinen.

Für alle, die einsteigen wollen ist in dieser Ausgabe eine kurze Übersicht der bekanntesten Rollenspiele in Deutschland. (An die Freaks: überspringen Sie diesen Teil ruhig, es gibt nichts zu verpassen.)

Aber vielleicht wissen Sie ja gar nicht, was ein Rollenspiel ist, oder wie es funktioniert?

Macht nichts, es folgt eine Erklärung, die Ihnen diese extravagante Art von Spielen vielleicht näherbringen, oder sogar schmackhaft machen wird. Für ein Rollenspiel benötigen Sie kein

Spielbrett, oder irgendwelche Karten, nein, ein Rollenspiel findet größtenteils in Ihrer Phantasie statt, Sie brauchen höchstens ein paar Würfel, einen Stift, ein Blatt Papier und natürlich gute Freunde (etwa 3-8 Mitspieler), mit denen Sie sich immer wieder treffen, ein Rollenspiel ist schier endlos. Jeder der Gruppe "schlüpft" nun in seine eigene erschaffene Persönlichkeit, den sogenannten Charakter.

Diese Spielerfigur, die Sie nun lenken, hat ihre besonderen Schwächen und Stärken. Sie kann vielleicht gut mit Waffen umgehen, ist dafür aber nicht gerade schlau usw... Mit ihrem Charakter erleben Sie vielleicht gefährliche Abenteuer, stehen furchterregenden Feinden gegenüber, oder lösen knifflige Aufgaben. Diese Abenteuer denkt sich der Spielleiter (auch oft Meister genannt) schon vor dem Treffen aus, oder er bedient sich eines sog. Moduls, in dem die zu lösenden Probleme fertig gearbeitet sind. (die meisten Module sind von durchschnittlicher Qualität, d.h. wenn Sie erst einmal Erfahrungen mit Rollenspielen haben, sind ihre eigenen Ideen wahrscheinlich besser.)

Sehr wichtig ist dann noch der Hintergrund, d.h. wie sieht das Land aus und auf welchem technischen Level ist die Menschheit. (das kann so ziemlich alles sein, von der Steinzeit bis zur fernen Zukunft, in der Sie mit Raumschiffen andere Planeten besuchen, vielleicht

gibt es sogar Magie, mit der Zauberer durch ein paar Formeln mächtige Energien beschwören, - alles ist möglich!)

Um das noch etwas verständlicher zu machen folgt ein kurzer Ausschnitt aus einem Abenteuer. (der Hintergrund ist mit unserem Mittelalter vergleichbar; die Gruppe soll ein paar Räuber fangen, - Dead or Alive!)

Spielleiter: Den Gang, den Ihr gerade betreten habt, ist ungefähr 2 m hoch und 1 m breit. Wände, Boden und Decke bestehen aus groben Mauerwerk. Fackeln, die an den Wänden befestigt sind, tauchen alles in ein flackerndes Licht.

Spieler A (ein großer Barbar mit einer Streitaxt in der Hand): Ich gehe voraus, betrachte dabei jedoch mißtrauisch die Wände.

Spieler B & C: Wir folgen.
Spielleiter: Nach etwa 50m endet der Gang an einer eisenbeschlagenen Tür.

Spieler A: ich schaue durchs Schlüsseloch.

Spielleiter: Das ist aber sehr unfein und die Strafe folgt auch sogleich. Vor der Tür befindet sich nämlich eine getarnte Bodenplatte, die eine Falle auslöst. Als Du Dich gerade vor der Tür bücken willst, schießen kleine Giftpfeile aus der Wand, die sich, da Du als Barbar nur einen Lendenschurz trägst, ungehindert in Deine Haut bohren.

Spieler A: Ich war doch vorsichtig; hätte ich die Löcher in der Wand nicht bemerken können?

Spielleiter: Das habe ich schon überprüft, du hast versagt. (hätten die Würfel von vorhin ein anderes Ergebnis gezeigt, wäre es dem Barbaren vermutlich gelungen die nun entdeckte Falle zu entschärfen oder zu umgehen.)

Spieler A: (Fluch, den wir unmöglich drucken können); (der Spieler verzeichnet den Schaden auf seinem Charakterbogen)

Spielleiter: Diese Barbaren haben eine Ausdrucksweise...

Wie Sie sehen, ist ein Rollenspiel extrem abwechslungsreich, spannend und witzig. Sie werden (d.h. Ihr Charakter) immer wieder in gefährliche Situationen kommen und mit Problemen konfrontiert werden, die Sie nicht erwarten. Werden sich Ihre Spielerfigur damit herumschlägt, sitzen Sie in gemütlicher Runde in Ihrem Sessel. Was will man mehr!?!)

Welche Anforderungen muß ein Rollenspiel erfüllen, um als perfekt zu gelten?

Nun ja, die Regeln sollten möglichst realistisch, dabei aber schnell durchzuführen sein, denn das Wichtigste ist schließlich das Spielen des Charakters. Falls eine Regel Ihres Rollenspiels zu umständlich ist, ändern Sie die Regel oder erfinden Sie kreativ eine neue. Sein Sie flexibel!

D & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

BASIS SET

Einführung in das Rollenspiel



Dies ist wohl das bekannteste Rollenspiel der Welt! Und zu Recht, denn D&D liegt sicherlich über dem quali-

tativen Durchschnitt.

Wie der Titel schon besagt, geht es hauptsächlich um mittelalterliche Verließe. Bei der Charaktererschaffung

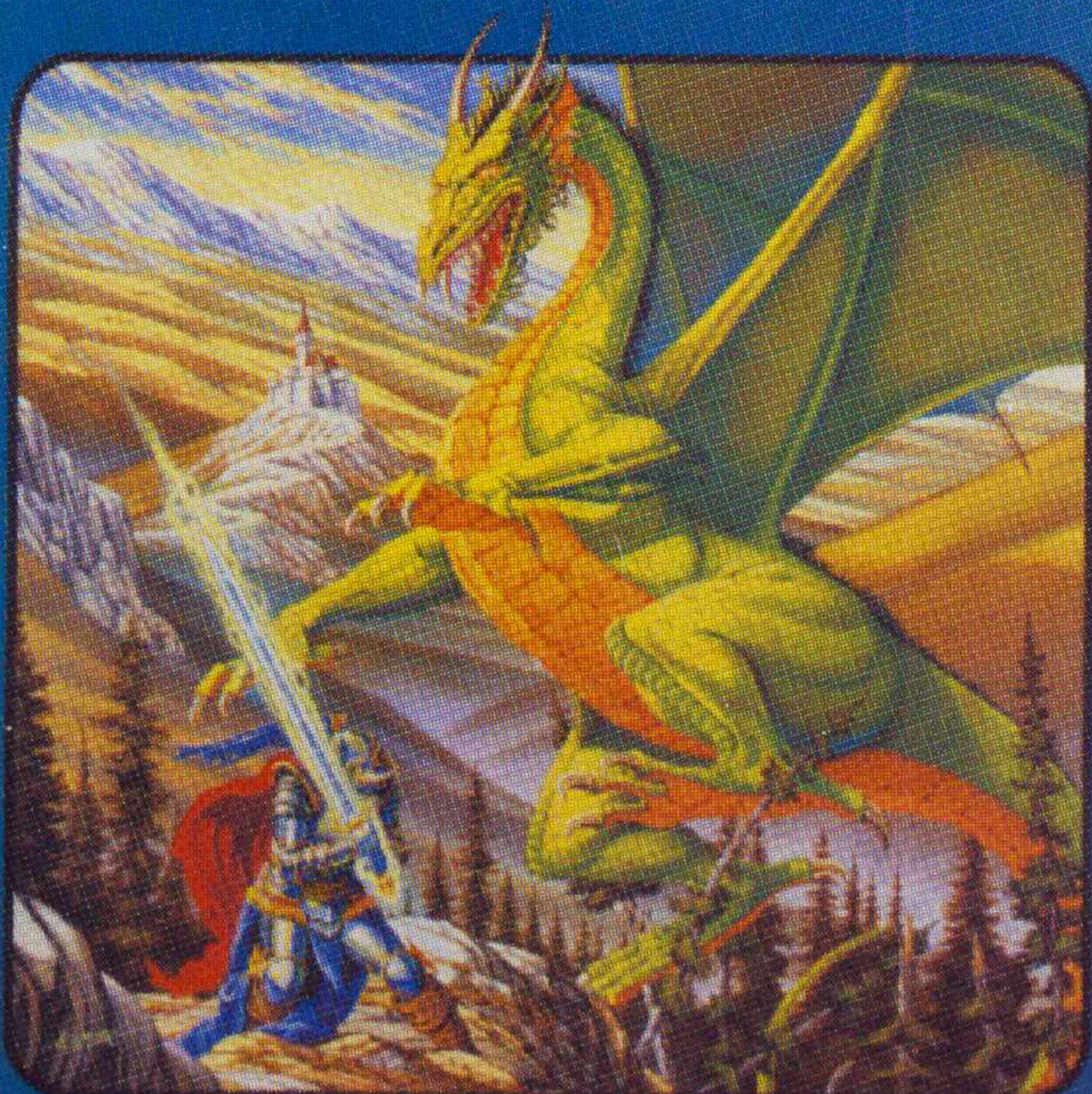
D & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

AUSBAU SET

Neue und umfassende Regeln für die Erfahrungsstufen 15-25



D & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

MASTER SET

Master-Regeln für die Erfahrungsstufen 26-36



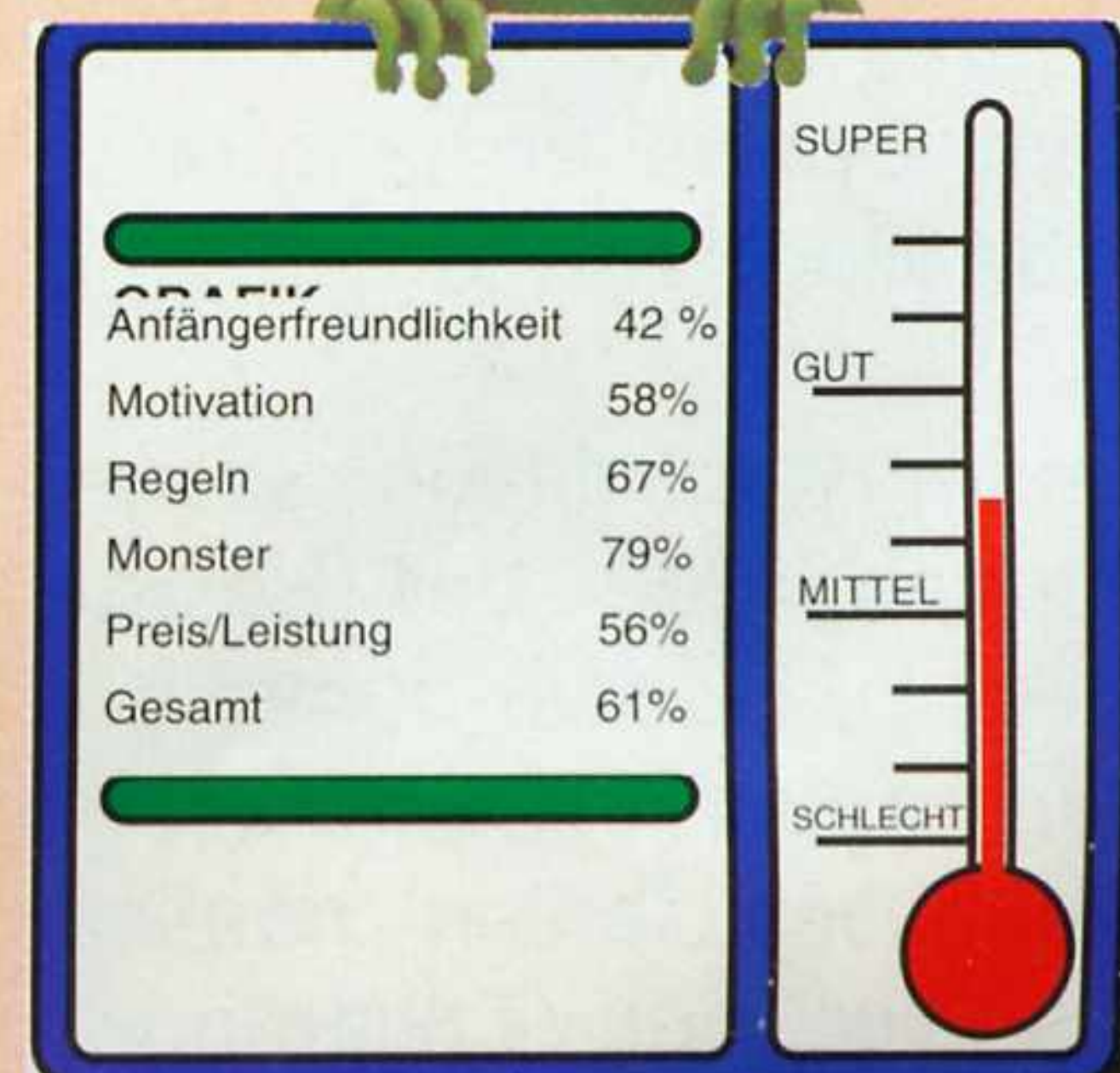
haben Sie eine große Auswahl: vom axtschwingenden Kämpfer bis zum blitzwerfenden Zauberer ist alles dabei. Schade ist nur, daß die verschiedenen Rassen (wie Elfen, Zwerge, usw...) ihren "Beruf" nicht frei wählen dürfen (z.B: Elfen sind automatisch halb Kämpfer und halb Zauberer, es gibt keine Elfendiebe...).

Ein weiterer Nachteil ist der große Stärkeunterschied zwischen den Klassen (ein Dieb wird niemals so mächtig sein wie ein Kleriker usw.). Dies bewirkt leider, daß schwächere Figuren kaum gespielt werden, da das Überleben in der Welt von D&D nicht gerade einfach ist. Die durchaus realistische Kampfregel ist rasch durchzuführen und rückt das eigentliche Rollenspiel in den Vordergrund.

Beim Ausstaffieren Ihres Helden mit Kampfgerät haben Sie bestimmt nicht die Qual der Wahl, - die Auswahl ist nämlich klein und es gibt kaum Unterschiede

zwischen den einzelnen Waffen (man trifft mit einem Degen genauso gut wie mit einer Hellebarde und den Schaden, den man jeweils damit anrichtet, ist auch annähernd gleich). Die riesige Masse an Monstern, die dem Spielleiter zur Verfügung stehen, werden den Spielern das Fürchten lehren.

Im großen und ganzen ist D&D ein gutes Rollenspiel. Jedes der vier Sets (Basis-, Experten-, Ausbau- und Masterset) kostet ungefähr 30 DM, was für ein paar Hefte und Würfel etwas viel ist. (Bild Expertenset s. Seite 126)



D & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

EXPERTEN SET

Erweiterte Regeln für die Erfahrungsstufen 4-14



Das Expertenset von D & D (Bericht s. Seite 125)

AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)

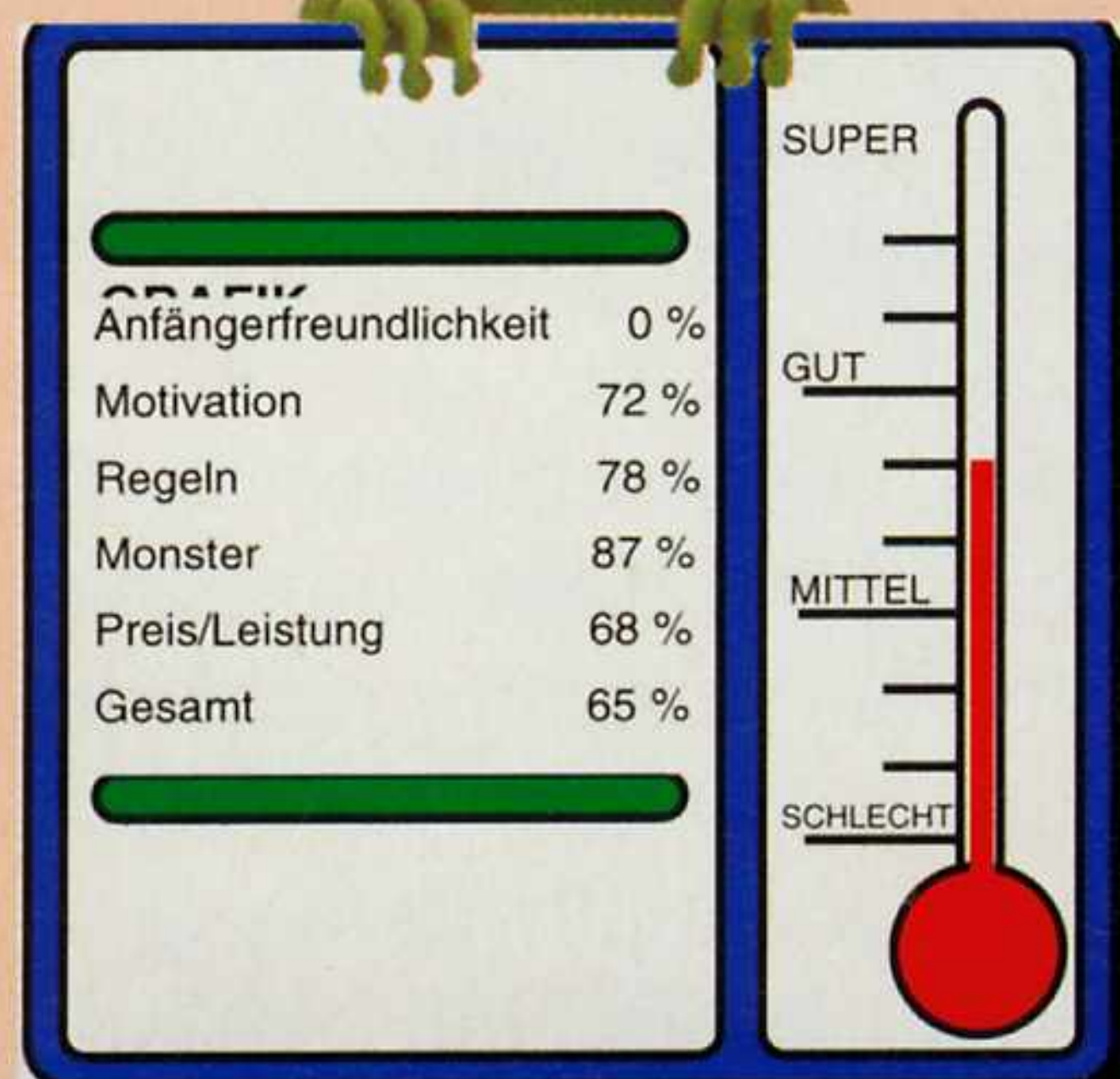
Hierbei handelt es sich um eine Weiterentwicklung von D&D, d.h. die Regeln sind erheblich besser.

Viele Nachteile wurden behoben, zum Beispiel ist die Charakterauswahl großzügiger (es gibt Klassen wie Waldläufer und Assassin) und die Waffenliste ist umfangreicher. Alle Klassen sind nun gut spielbar, da die Machtunterschiede auf ein erträgliches Maß abgemindert wurden. Die zwei Monsterhandbücher sind geradezu genial, Sie bieten dem Spielleiter phantastische Möglichkeiten.

Leider wird davon ausgegangen, daß der Konsument D&D, oder zumindest ein anderes Rollenspiel kennt, es fehlen nämlich grundlegende Erklärungen

für Anfänger. Falls Sie D&D spielen, können Sie die Regeln Schritt für Schritt übertragen. Die Monster sind übertragbar.

AD&D ist in mehreren Büchern erschienen, d.h. es fehlen Würfel und sonstige Zusätze (wie zum Beispiel Charakterbögen). Die Wichtigsten sind das Spielerhandbuch, die zwei Monsterhandbücher und das Handbuch für Spielleiter.



AD & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Advanced Dungeons & Dragons®

Das offizielle MONSTER HANDBUCH I

von Gary Gygax



Vorsicht! In diesen Seiten verstecken sich mehr als 400 Monster. Dieses offizielle Handbuch von Gary Gygax, Vater der Fantasy-Rollenspiele, ist DIE QUELLE für Spieler und Spielleiter, um mitbelos fantasievolle Begegnungen im AD&D Spiel zu erschaffen.

Art. Nr. 8136/1

AD & D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Advanced Dungeons & Dragons®

Das offizielle SPIELER HANDBUCH

von Gary Gygax



Dies ist das erste Buch in der Reihe der weltberühmten Rollenspiellisten. Es gibt jedem erfahrenen bis fortgeschrittenen Spieler die notwendigen Informationen und bietet neue Tips, Hinweise und Anregungen.

Art. Nr. 8538/5

AD&D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Advanced Dungeons & Dragons®

Das offizielle MONSTER HANDBUCH II

von Gary Gygax



Dieses offizielle Handbuch von Gary Gygax, Vater der Fantasy-Rollenspiele, enthält eine vollständige, alphabetische Sammlung

Art. Nr. 8236/0

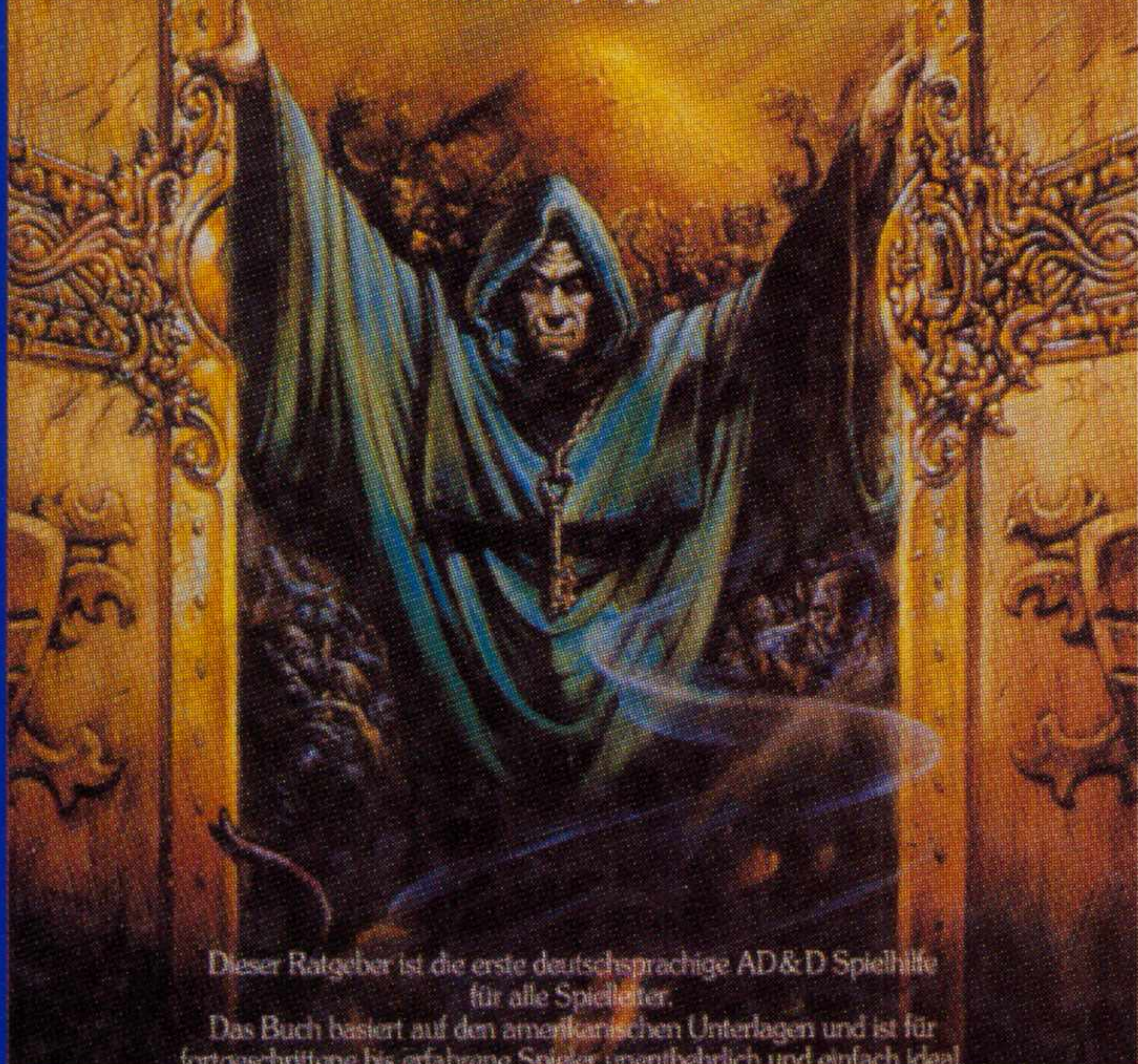
AD&D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Advanced Dungeons & Dragons®

Das offizielle HANDBUCH FÜR SPIELLEITER

von Gary Gygax



Dieser Ratgeber ist die erste deutschsprachige AD&D Spielhilfe für alle Spielleiter.
Das Buch basiert auf den amerikanischen Unterlagen und ist für fortgeschrittene bis erfahrene Spieler unentbehrlich und einfach ideal.

Das Schwarze Auge (DSA)

Die Helden des Schwarzen Auges bestreiten in einer mittelalterlichen Welt, genannt Aventurien, ihr Leben.

Dieses System ist für Einsteiger sehr gut geeignet, die Einführung ist nämlich so umfangreich und detailliert, daß sie wahrscheinlich schon "der erste Mensch" verstanden hätte. Die Möglichkeiten bei der Charakterwahl lassen zu wünschen übrig (Sie beginnen wahrscheinlich alle als Abenteurer ohne spezielle Fähigkeiten und können sich nach jedem Aufstieg ein bißchen weiterentwickeln; sollten Sie jedoch das Glück haben, am Anfang eine eigenständige Klasse wählen zu dürfen, stehen Sie, was Macht und damit Einfluß betrifft, weit über ihren Mitspielern. Dies kann die Motivation und Spielfreude mindern).

Nachteilig sind auch die viel zu lang dauernden Kämpfe (das werden Sie vor allem merken, wenn Ihre Charaktere schon einige Erfahrungen gesammelt haben), weil sie den Spielfluß hemmen.

Das Schwarze Auge kann mit der Zeit etwas langweilig werden, da Ihr Held, nachdem Sie die nötigen Mittel haben, (übrigens, die Grundausstattung mit Geld zu Beginn des Spiels ist ziemlich ungerecht; mit etwas Glück besitzen Sie 100 mal soviel wie ihre Mitspieler!) um ihn ordentlich auszurüsten, kaum noch Gefahr läuft, zu sterben. Das liegt auch teilweise an der etwas zu klein geratenen Auswahl an Monstern (die dann für meinen Geschmack auch noch zu phantasielos entworfen sind).

Das Schwarze Auge ist in mehreren Ausgaben erschienen, da gibt es einmal

ROLLEN SPIELE

das schon ältere Basis- und Ausbauspiel und dann noch die Schwertmeistersets, die direkt auf das neue Basis-spiel aufgebaut sind. In den Schwertmeistersets sind die Grundregeln erweitert und das Magiesystem ist ganz neu gestaltet (um Magie zu gebrauchen, benötigt man mindestens drei Runensteine, die durch unterschiedliche Kombinationen verschiedene Zaubersprüche ergeben; jede Charakterklasse kann Magie einsetzen...). Zwar ist die Kampfregel extrem realistisch, aber während Sie den Sieger einer Auseinandersetzung ermitteln, können Sie bequem eine Tasse Kaffee trinken (Gäh!).



		SUPER	
GRATIS		GUT	
Anfängerfreundlichkeit	87 %	MITTEL	
Motivation	40 %	SCHLECHT	
Regeln	31 %		
Monster	35 %		
Preis/Leistung	37 %		
Gesamt	43 %		

Mers Middle-Earth

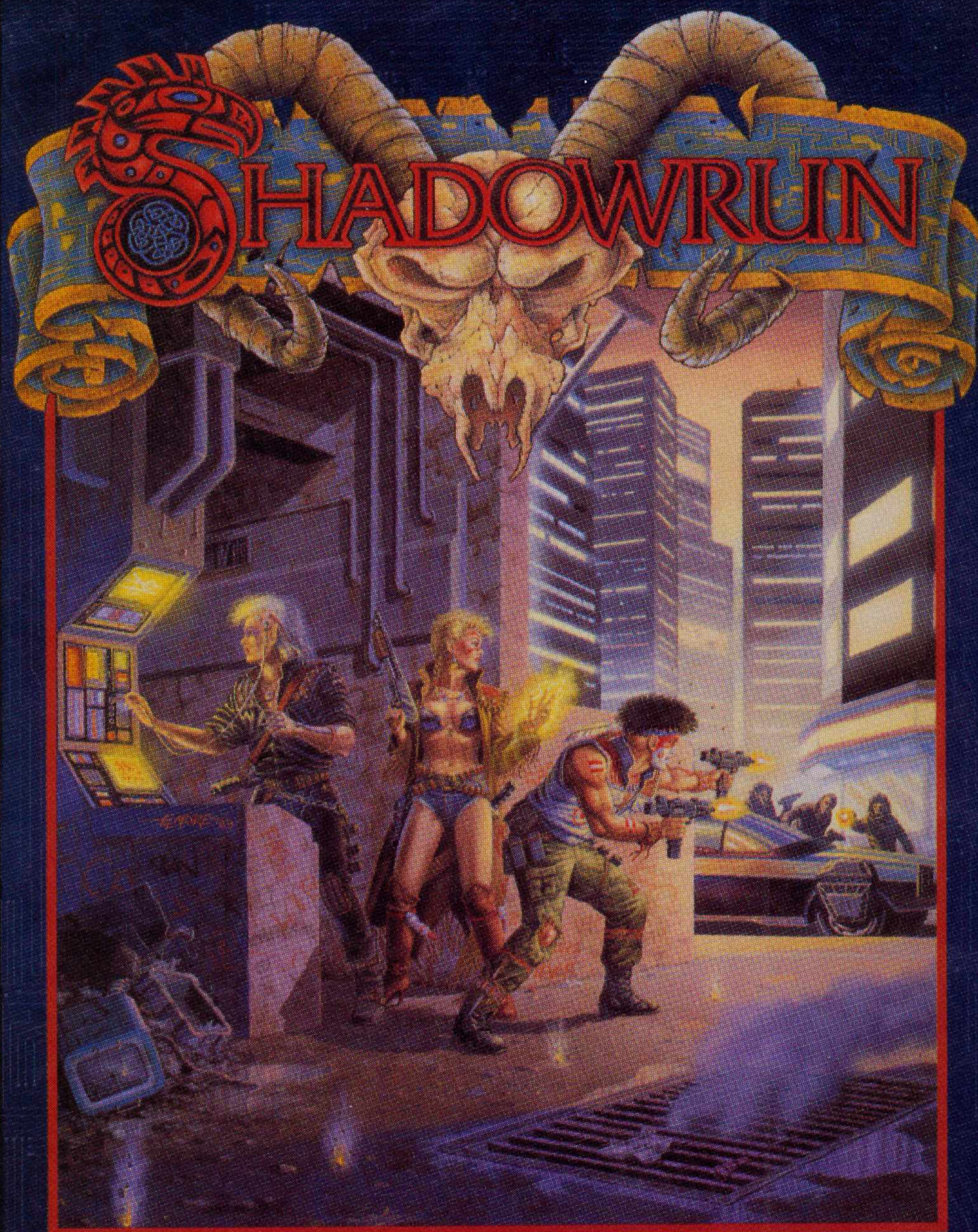
Vielleicht haben Sie "Herr der Ringe" gelesen (sehr empfehlenswert, ein muß für jeden Fantasy-Freak); wenn ja, dann kennen Sie schon den gesamten Hintergrund von Mers.

Zur Charaktererschaffung stehen Ihnen über zehn Rassen zu Verfügung, die nicht nur unterschiedliche Eigenschaften besitzen, sondern auch noch spezielle Fertigkeiten ausüben können. Den "Beruf", den ihr Held erlernt, entscheidet nur zu Beginn über Ihre Fähigkeiten, nach jedem Stufenaufstieg können Sie entscheiden, in welcher Richtung Sie sich weiterbilden. Mit dieser Regel ist Mers vielen anderen Rollenspielen eine Nasenlänge voraus. Es gibt jedoch einen großen Nachteil: fast immer wenn Sie eine Regel durchführen wollen, benötigen Sie eine Tabelle (das Spiel enthält über 20 Seiten Tabellen!), in der Sie nachlesen müssen, was genau passiert. Dieser Umstand hat besonders im Kampf eine lähmende Auswirkung auf das Spielgeschehen. Die Monster sind zwar sehr schön bildlich beschrieben, aber sie beschränken sich leider auf jene, die schon in den Geschichten Tolkiens vorkommen.

Mers können Sie relativ preiswert erstehen, da alle Informationen in einem Set, das nur etwa 40 DM kostet, enthalten sind.



ANFÄNGERFREUNDLICHKEIT	
Anfängerfreundlichkeit	37 %
Motivation	48 %
Regeln	43 %
Monster	39 %
Preis/Leistung	71 %
Gesamt	47 %



DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL

Shadowrun

Wir schreiben das Jahr 2050. Die Verschmelzung von Mensch und Technik begann im späten 20. Jahrhundert.

Durch die Verschmelzung von menschlichen Bewußtsein mit Computern wurde nicht nur die Anwendung leichter, sondern es ergab sich die Möglichkeit, Cyborgs zu bauen. Dann kehrten nach einer dreitausend-jähriger Pause die mystischen Energien zur Erde zurück und damit Kreaturen wie Elfen, Drachen und Orks, die man bestenfalls

aus Sagen kannte. Eine Zeit des Aufruhrs, der Panik und des Chaos folgte, primitive Kulturen befreiten sich aus der Unterdrückung, indem sie die großen Nationen mit Magie bedrohten, das globale Telekommunikationssystem brach unter den Angriffen eines Computervirus zusammen und Seuchen rafften die Menschheit dahin. Durch diese weltweiten Katastrophen zerfielen die meisten Staaten, oder wurden entmachtet. Riesige Konzerne nützten dies korrupt aus und über-

nahmen die Regierung. Erst mit der Zeit entwickelte sich aus der Anarchie eine Ordnung. Neue Nationalstaaten wurden von Naturvölkern gegründet und das alte Telekommunikationsnetz wurde durch eine spezielle Technik ersetzt, die unter dem Begriff Matrix bekannt wurde. In dieser Welt leben die Schattenläufer, Leute die alle möglichen Aufträge annehmen, vom Diebstahl von Informationen bis zu Beseitigungen, um mit dem verdienten Geld einen höheren Lebensstandard zu erreichen.



Shadowrun - fantastisch illustriert. Hier die Abbildung des westlichen Drachens.

Bei der Erschaffung Ihres Schattenläufers müssen Sie sich zuerst für eine Rasse entscheiden. Falls Sie beschlossen haben ein Elf, Zwerg, Ork oder Troll (sog. Metamenschen) zu werden, verfügen Sie zwar über höhere maximale Werte bei Ihren Attributen, müssen dafür jedoch zum Ausgleich eine Allergie in Kauf nehmen, die einem das Leben ganz schön schwer machen kann.

Metamenschen haben aber noch einen zweiten Nachteil, sie können sich nämlich zu Beginn nicht so gut ausbilden, wodurch sie viel schwächer werden als normale Menschen. Danach haben Sie die Wahl zwischen einem Zauberer oder einer magieunbegabten Spielerfigur. Leider können weltliche Charaktere nie so mächtig wie Magier werden, was die Spielfreude schmälern kann. Die Kampfregeln sind realistisch und basieren auf einem gut ausgeklügelten System, das durch das Zusatzbuch "Stäbensamurai" ergänzt wird. Die einzelnen Charaktere unterscheiden

sich hauptsächlich in ihren Fertigkeiten. Sind Sie ein erprobter Nahkämpfer, oder ziehen Sie es vor, sich ihre Gegner mit einer Uzi vom Hals zu halten? Vielleicht sind Sie auch auf die Führung von Fahrzeugen spezialisiert, die Sie mit Unterstützung von Cyberware mit Ihren Gedanken lenken können, oder Sie sind ein Decker, der wie ein Flüstern durch die Datenbanken riesiger Firmen huscht und Informationen klaut, die er später teuer verkauft. Shadowrun ist ein Rollenspiel für Fortgeschrittene, Anfänger dürften bei der etwas wirren und unklaren Erklärung der Regeln überfordert sein.



CRATIK		SUPER	
Anfängerfreundlichkeit	13 %	GUT	
Motivation	71 %		
Regeln	43 %		
Monster	27 %		
Preis/Leistung	54 %	MITTEL	
Gesamt	46 %		
		SCHLECHT	

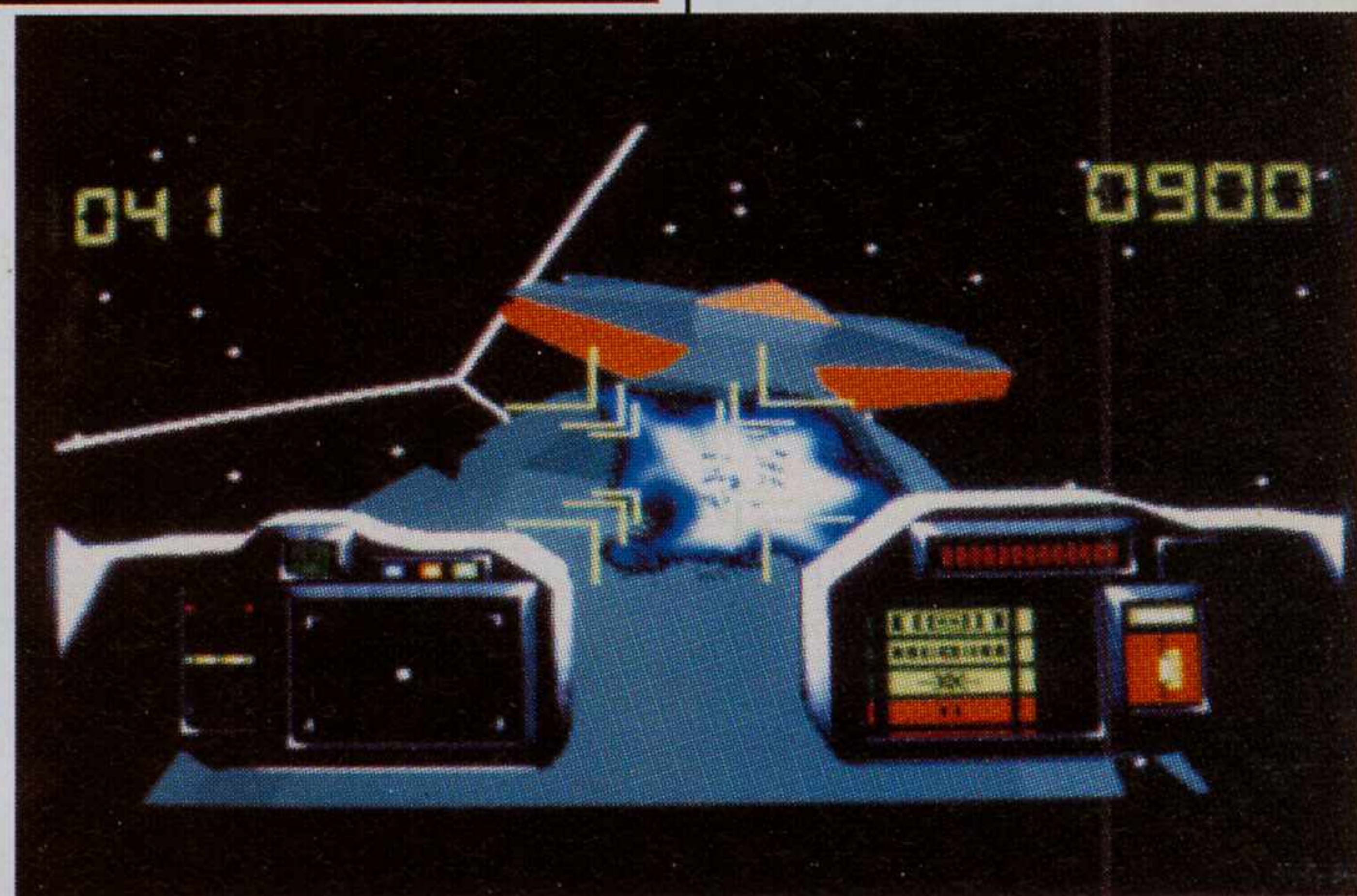


Vorschau auf Play Time 7/91



Als eine der ersten Computer-Spiele-Magazine präsentiert Play Time in der nächsten Ausgabe Virtuality, das welterste System mit virtueller Realitätsdarstellung, das auch bezahlbar ist. Foto links: das Sichtgerät von Virtuality.

Und so dürfte ein typisches Virtuality-Spiel aussehen. Wie weit die Entwicklung ist, welche Software zu erwarten ist und was das System sonst noch zu bieten hat, lesen Sie in der neuen Play Time.



Die Robot-Hand, ein weiterer Bestandteil von Virtuality. Über Sie sollen die Steuerungen vorgenommen werden - Joystick good bye! Doch das ist nur eines von vielen Features!

Neben den brandheißesten News finden Sie natürlich auch in der nächsten Ausgabe folgende Rubriken:

Spieletests - über 50 Seiten Multi-Format-Tests!

Konsolenspiele - Gameboy, Game Gear, NES...

Budget-Software - die preisgünstigsten Spiele auf dem Markt

Top Ten - die aktuellen Gallup-Charts

Rollenspiele - neue Spielvorstellung

Tips&Tricks - so schaffen Sie die kniffligsten Games

**Die neue Play Time
ab 14.Juni im Zeit-
schriftenhandel!**

Reizend!

Mit **5.-** seid Ihr dabei

Es ist endlich soweit: Nun gibt es **ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK** auch für Euren **Commodore 64/Diskette**. Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen! Seid Ihr neugierig? Dann fordert bitte die **spielbare Demo-Diskette (C 64/Diskette)** an, **und zwar unter Einsendung von 5,- DM und eines frankierten (1,70 DM) und adressierten Rückumschlages**. Schickt dann Euren Demo-Wunsch an folgende Adresse: **UNITED SOFTWARE GMBH, Stichwort: Reizend**, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2. Die vollständige Version wird ab Mitte April im Handel erhältlich sein.



United Software

Ruf doch mal an!



HANSE - VERMEER - YUPPI

Die RALF GLAU EDITION

Lernen Sie Ralf Glau persönlich kennen.

In ausgewählten Häusern demonstriert er die Spiele "Hanse", "Vermeer", "Yuppi's Revenge" und gibt Autogramme. Genaue Zeiten und Orte erfahren Sie ab dem 12. April unter der Tel.-Nummer: (0 52 44) 4 08-18. Sie möchten nicht so lange auf das Autogramm warten? Kein Problem! Schicken Sie einen frankierten und selbst-adressierten Rückumschlag an: **United Software GmbH, Kennwort: Ralf Glau**, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2. Die ersten 250 Einsender erhalten das Original-Autogramm, alle anderen die Portrait-Postkarte.

United Software

'NAM

★ 1965 ~ 1975 ★

Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe

Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. . . .

Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt

“ 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums ”

“ 'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren. ” CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe

© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

DOMARK

