Belgien bfr. 129,- • Luxemburg lfr. 129,- • Holland hfl. 7,90- • Italien Lit. 6900,- • Österreich öS 49,- • Schweiz sfr. 6,50

# DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

7/92

EVT 3.6.1992
J11426E

# Play Time

HEFT+BRILLE
DM 6,50

## Kosmisch!



*Spiel des Monats:*

**PLANETS EDGE**

*Alptraum im Weltraum*

## Kostenlos!



**Ab sofort:**

**MARIOS MAGIC**

**SUPER SONIC**

*Konsolenpower ohne Aufpreis!*

## Kapitalistisch!



*Koggen, Gilden, Hanseaten*

*Piratenhatz im Patriziernerz*

**PATRIZIER**

## Kolossal!

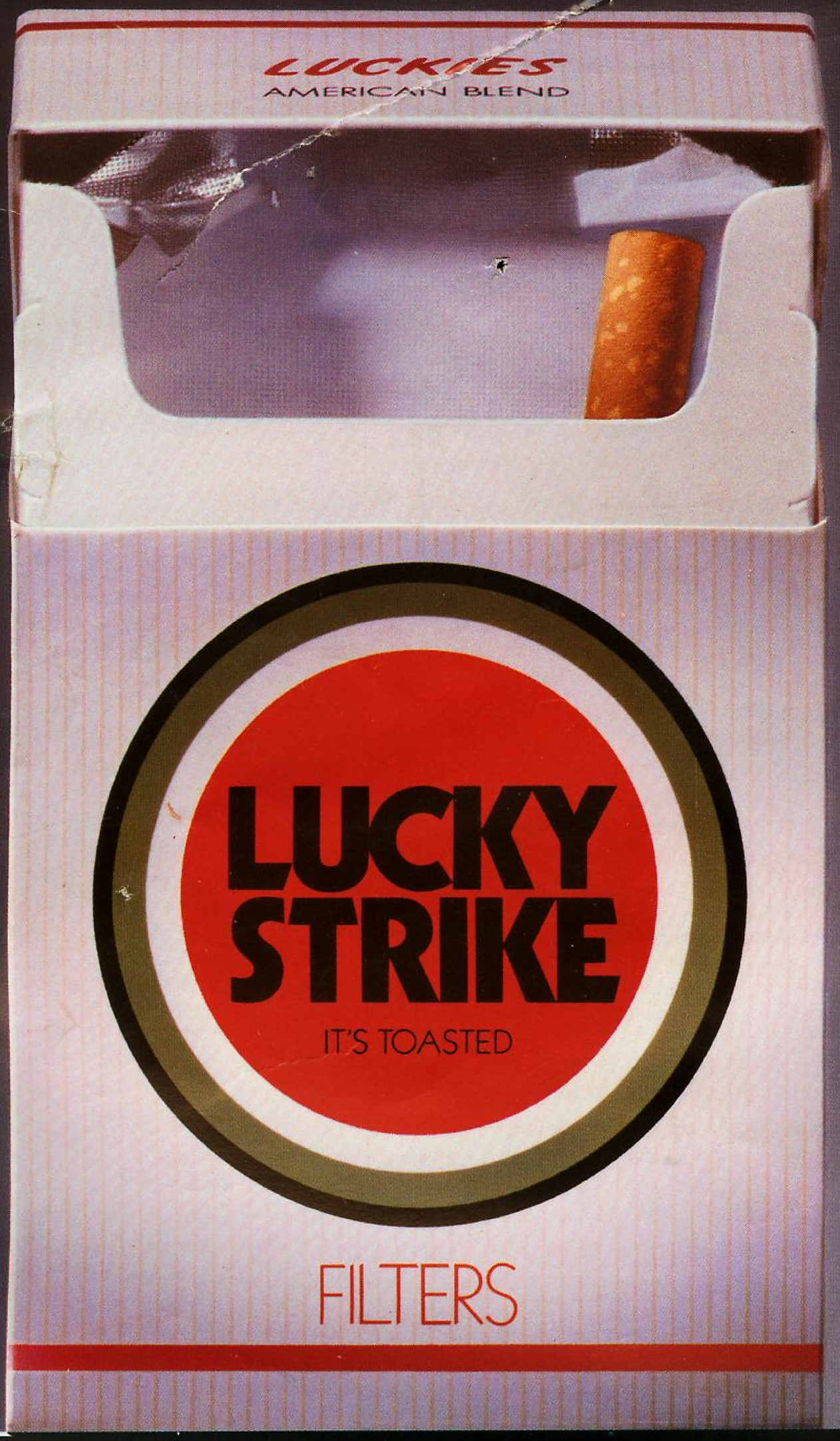
**INDIANA JONES™ FATE OF ATLANTIS**

**PACIFIC ISLANDS**

*Das Riesen-Doppelposter!*

**32 Seiten Tips & Tricks Komplettlösung: Amberstar**

# Don’t panic.




106-162

# Lucky Strike. Sonst nichts.

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

## PLAY TIME PROFIL

FOLGE 7



### OLIVER MENNE

**Alter:** 19

**Laufbahn:** 1982 erste Kontakte mit dem guten, alten Brotkasten geknüpft. Dann mit vielen Systemen geliebäugelt: Archimedes, Amiga, Atari ST. Die Entscheidung viel dann 1987 zu Gunsten eines leistungsstarken PCs. Über kleine Umwege in Form diverser Diskettenmagazine direkt in der Play Time Redaktion gelandet.

**Hobbys:** Autofahren, Musik, Billard, Rollenspiele

**Was er mag:** Deep Purple, Biergärten, Pizza in jeder Form, das Ruhrgebiet

**Was er nicht mag:** Hinterhältigkeit, Rassismus, schlechte HiFi-Anlagen, Arroganz

## *STERN ODER NICHT STERN - Das ist hier die Frage*

Ultima 7 und Links gaben uns dieses mal eine recht schwere Aufgabe auf. Beide Programme sind wahre Juwelen der Programmierkunst, doch leider wird dies erst ersichtlich, wenn gewaltige Rechenpower ans Werk geht. Sollten wir diesen beiden nun Star-Ehren angedeihen lassen oder nicht? Wir entschieden uns dagegen, da wir nicht von unserer Hardware-Konfiguration ausgehen durften, sondern uns nach dem Potential der überwiegenden Mehrzahl unserer Leser richteten. Und die hat weder 486er Rechner mit Tower-Power, noch getunte 500er zu Hause stehen. Allen "Durchschnitts-Usern" hätten wir mit einem Stern einen Knopf an die Backe genäht. Und das wollten wir wahrlich nicht.



## *Super Sonic*

Was uns für die Nintendo-Fans recht war, ist uns für die immer größer werdende Gemeinde der Sega-Jünger billig. Jetzt habt auch Ihr Eure eigenen Seiten, auf welchen Ihr alles an Neuerscheinungen für Segas Mega Drive, Master System und Game Gear findet. Viel Spaß bei der Lektüre Eurer neuen Lieblings-Rubrik.

Natürlich wollten wir unser Versprechen, das wir Euch in der letzten PLAY TIME gegeben haben, auch einhalten.

Unter Berufung auf § 1 Abs. 1 Satz 1 der ZugabeVO. wurde uns jedoch untersagt, Euch dieses super Gimmik einfach zu schenken. Wer auf diese glorreiche Idee gekommen ist? Dreimal dürft Ihr raten wer mit dieser **Technik** versucht, uns vom **Markt** zu drängen...

Netter Versuch Kollegen, aber so schafft Ihr es nicht. Unsere Leser wissen, was sie für DM 6,50 erwarten können, z.B. **3D-Brille** + Heft + 2 A1-Poster + Tips&Tricks-Booklet etc. etc....

## *Laura Bow - Wo?*

Hoffentlich seid Ihr nicht allzu enttäuscht, wenn Ihr weder das Review von **Laura Bow** in diesem Heft findet, noch über die **Aces of the Pacific** staunen könnt. Bei der Vorankündigung dieser beiden Titel im letzten Heft hatten wir uns nämlich ganz auf den Release-Schedule von Sierra verlassen, und wurden leider enttäuscht. Die Programme seien leider noch nicht soweit, hieß es lapidar. Schade, doch leider nicht zu ändern. Die Tests werden natürlich schnellstmöglich nachgereicht, denn aufgehoben ist nicht aufgeschoben, oder so ähnlich.

## *Endlich ist es gelungen!*

Das scheueste Wesen der Play Time Redaktion wurde auf Zelluloid gebannt. Wie einst Graf Dracula vor Knoblauch und Weihwasser panisch flüchtete, Konnte ER bisher nicht optisch fixiert werden. Wer ist´s? All diejenigen, die die Play Time Profile aufmerksam studiert haben, dürften IHN ohne größere Schwierigkeiten identifizieren können. Schreibt uns, Kennwort "Das Phantom". Wer richtig tippt, kann eins von fünf Überraschungspaketen gewinnen!



Die Hits des Monats


***PC***

| | |
|---|---|
| Planets Edge | Seite 20 |
| Patrizier | Seite 24 |
| Dune | Seite 28 |

***AMIGA***

| | |
|---|---|
| Patrizier | Seite 24 |
| Easy AMOS | Seite 62 |
| Eye of the Beholder II | Seite 76 |
| Project X | Seite 63 |

***C 64***

| | |
|---|---|
| Budokan | Seite 64 |
| Bug Bomber | Seite 68 |

***GAME BOY***

| | |
|---|---|
| Faceball 2000 | Seite 80 |

***MEAG DRIVE***

| | |
|---|---|
| Jordan vs. Bird | Seite 93 |


## *Indiana Jones IV - und kein Ende in Sicht!*

Selten zuvor hat ein Spieleprogramm bereits im Vorfeld soviel Wirbel erzeugt wie oben genanntes. Zur Aufklärung der geneigten Leserschaft sei uns folgender kleiner Zwischenbericht gestattet. Der Vertriebspartner von Lucasfilm Games in Deutschland wird Softgold/Rushware sein. Diese haben ein berechtigtes Interesse an der pünktlichen Berichterstattung, da sie mit dem Erscheinen des fertigen Spiels konform gehen soll. Da wir von der Play Time, offensichtlich als einziges deutsches Computer-Spiele-Magazin, diesen Wunsch respektieren, werden wir Euch einen ausführlichen und vor allen Dingen vollständigen Bericht zu diesem Teil liefern, wenn wir es als fertige und komplette Version in Händen halten. Solltet Ihr also, aus welchen Quellen auch immer, etwas über die Sound, bzw. Grafikfähigkeiten des Teils erfahren, wertet diese mit Vorsicht. Da wir die Ungeduld der Indy-Fans nicht mit Volltests der Preview-Version befriedigen wollen, haben wir uns etwas, wie wir meinen, Besseres einfallen lassen. In dieser Ausgabe findet Ihr ein zweites Poster von Indiana Jones IV, das Euch zeigt, das wir am Ball bleiben, aber die Spielregeln dabei nicht außer Acht lassen. Da wir auf Euer Verständnis bauen und Euch sicherlich mit dem Volltest mehr geholfen ist als mit dem dritten, fünften oder zwölften Review der Preview-Version. In diesem Sinne, habt noch etwas Geduld, der Test folgt bald.

# INHALT

## JAGUAR XJ 220



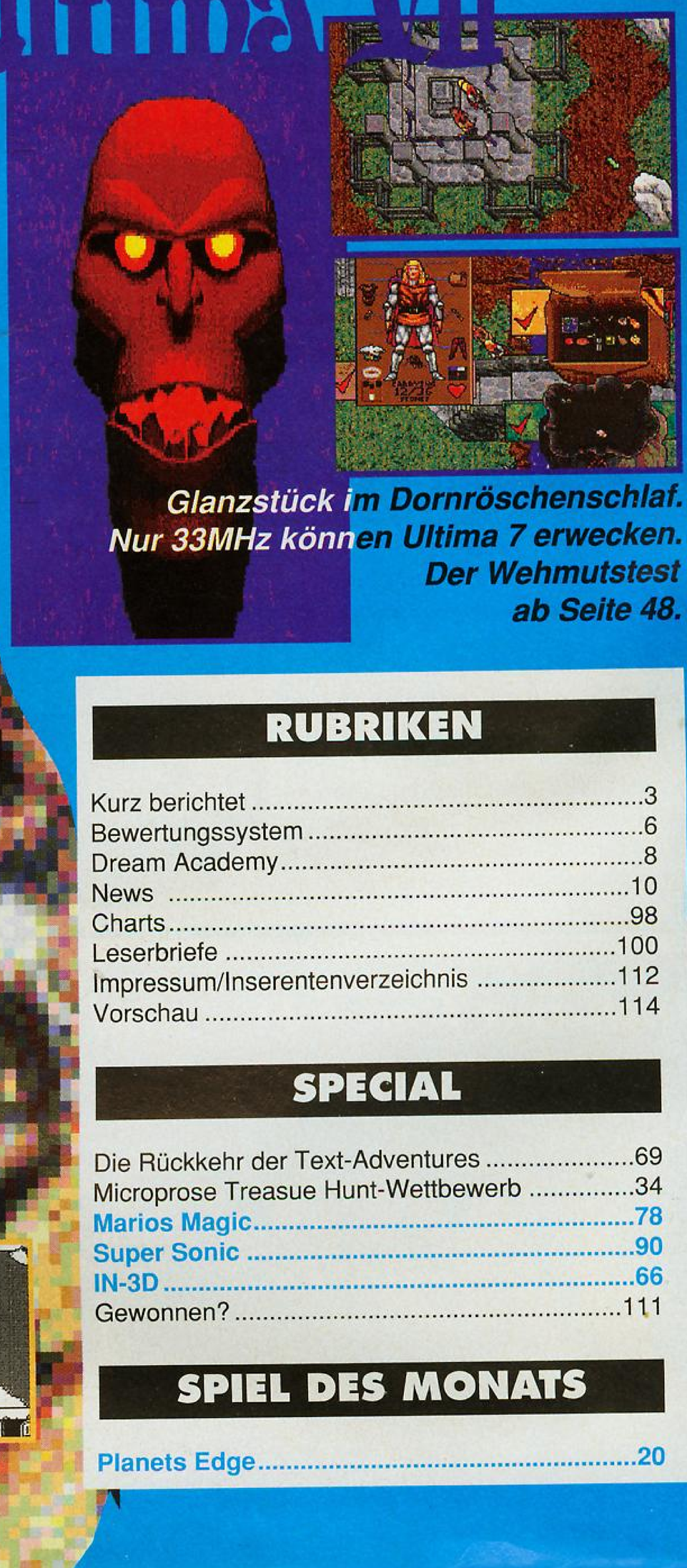
*Die Briten kommen! Nach den Lotus Challenges fetzt Englands neuester Exportschlager auf die Bildschirme.*
*Auf Seite 67.*

## EPIC



*Der designierte Wing Commander Ersatz für Amiga -User stellt alles in den Schatten, was Euch bisher an animierter Vektorgrafik um die Ohren geflogen ist.*
*Ab Seite 52 wird´s episch.*

## Ultima VII



*Glanzstück im Dornröschenschlaf. Nur 33MHz können Ultima 7 erwecken. Der Wehmutstest*
*ab Seite 48.*

## MARIOS MAGIC



*Kaum klingelt´s an den Kinokassen ist OCEAN zur Stelle. Diesmal mit Hook auf Seite 85.*

## RUBRIKEN


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


## SPECIAL


Die Rückkehr der Text-Adventures ..... 69
Microprose Treasue Hunt-Wettbewerb ..... 34
**Marios Magic** ..... **78**
**Super Sonic** ..... **90**
**IN-3D** ..... **66**
Gewonnen? ..... 111

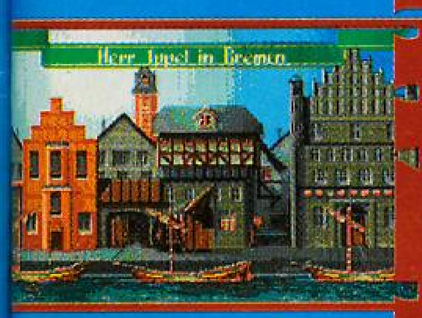

## SPIEL DES MONATS


**Planets Edge** ..... **20**

# AUSGABE 7/92



***Mittelalter made in Germany. Ab Seite 24.***

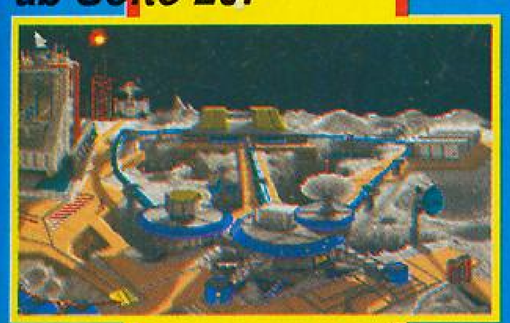



**PLAY PATRIZIER**

**PLANETS EDGE**



***Perry Rhodan läßt grüßen. Die Erde ist Weg! Spiel des Monats ab Seite 20.***



**HOLT EUCH DEN SCHATZ!**

***Und wieder entleert Play Time sein Füllhorn über seinen treuen Leser. Diesmal in Zusammenarbeit mit Microprose und United Software. Der große Treasure Hunt-Wettbewerb ab Seite 34.***



**NEU! NEU! NEU!**

**SUPER SONIC**

***Jetzt endlich kommen auch die Sega-Jünger zu ihrem Recht. Sonic spurtet ab Seite 90.***





## REVIEW


*PC*
Double Mind ..... 43
Dune ..... 28
Fighter Command ..... 42
Kid Pix ..... 40
Pacific Islands ..... 36
**Patrizier ..... 24**
Ultima 7: The Black Gate ..... 48
Vengeance of Excalibur ..... 47
Wing Commander DeLuxe ..... 41

*AMIGA*
Battle Isle Data Disk ..... 39
Bravo Romeo Delta ..... 51
Die Hard 2 ..... 29
Discovery ..... 44
Easy AMOS ..... 62
Elvira - The Action Game ..... 56
Epic ..... 52
Global Effect ..... 46
Jaguar XJ 220 ..... 67
John Barnes European Football ..... 59
Legend ..... 37
Links ..... 57
Panzer Battles ..... 58
Project X ..... 63
Race Drivin` ..... 60
Silver Games ..... 54
Sport Game Hits ..... 38
Ten Gai ..... 54

*ST*
Deliverance ..... 61
Les Stars ..... 45

*C 64*
Budokan ..... 64
Bug Bomber ..... 68
Winter Super Sports ..... 68


## PREVIEW


*PC-AMIGA-ST*
Aces of the Pacific ..... 32
Daemons Gate 1 ..... 30
Flag ..... 26
Theater of War ..... 50
Zool ..... 22


## KONVERTIERUNGEN


*PC*
Airbus A320 ..... 74
Hot Rubber ..... 75
Mega Lo Mania ..... 77
Steigenberger Hotelmanager ..... 75
USS John Young ..... 75
Wreckers ..... 74

*AMIGA*
Castles ..... 74
Eye of the Beholder II ..... 76
Paperboy II ..... 77
Police Quest 3 ..... 77

*ST*
Alcatraz ..... 76
Knights of the Sky ..... 76


## KONSOLEN


*GAMEBOY*
Burgertime DeLuxe ..... 81
Faceball 2000 ..... 80
Hook ..... 85
Mega Man III ..... 83
Metroid 2 ..... 89
Missile Command ..... 84
Monopoly ..... 82
Ninja Boy ..... 82
Spanky´s Quest ..... 84
Star Trak 25th Anniversary ..... 79
Super Hunchback ..... 89
Ultimate Golf ..... 81

*GAME GEAR*
Ax Battler ..... 96
Clutch Hitter ..... 96
Crystal Warriors ..... 97

*MEGA DRIVE*
Desert Strike ..... 93
Jordan vs. Bird ..... 93
Magical Guy ..... 94
Ninja Burai ..... 94
Paperboy ..... 91
Super Turbo Outrun ..... 91
Test Drive II ..... 92
Trouble World ..... 92

*MASTER SYSTEM*
Sagaia ..... 95
Shadow of the Beast - Megamix ..... 95

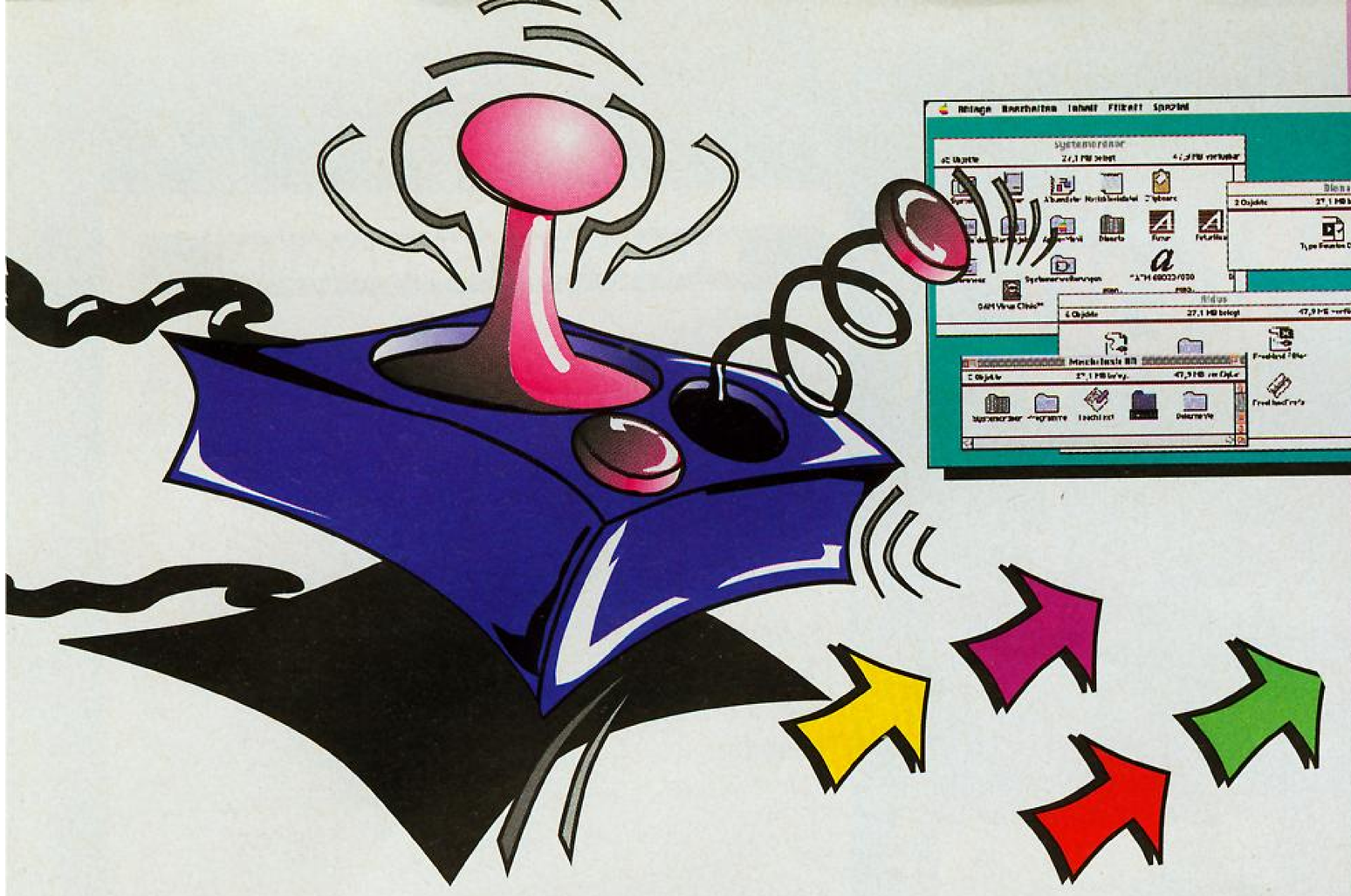
*NES*
Air Fortress ..... 88
Batman ..... 88
F15 Strike Eagle ..... 86
Little Ninja Brothers ..... 86
Racket Attack ..... 87
The Adventures of LOLO ..... 87

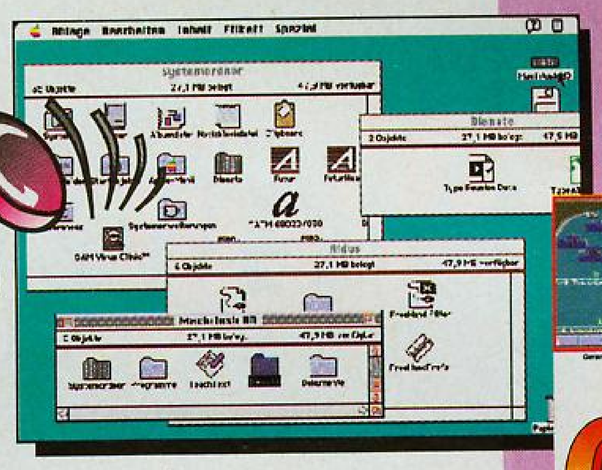

## ROLLENSPIELE


Stard ´92 ..... 108


## BRETTSPIELE


Geister ..... 106
Heimweh ..... 107
Schlafmütze ..... 106








# Auf dem Prüfstand

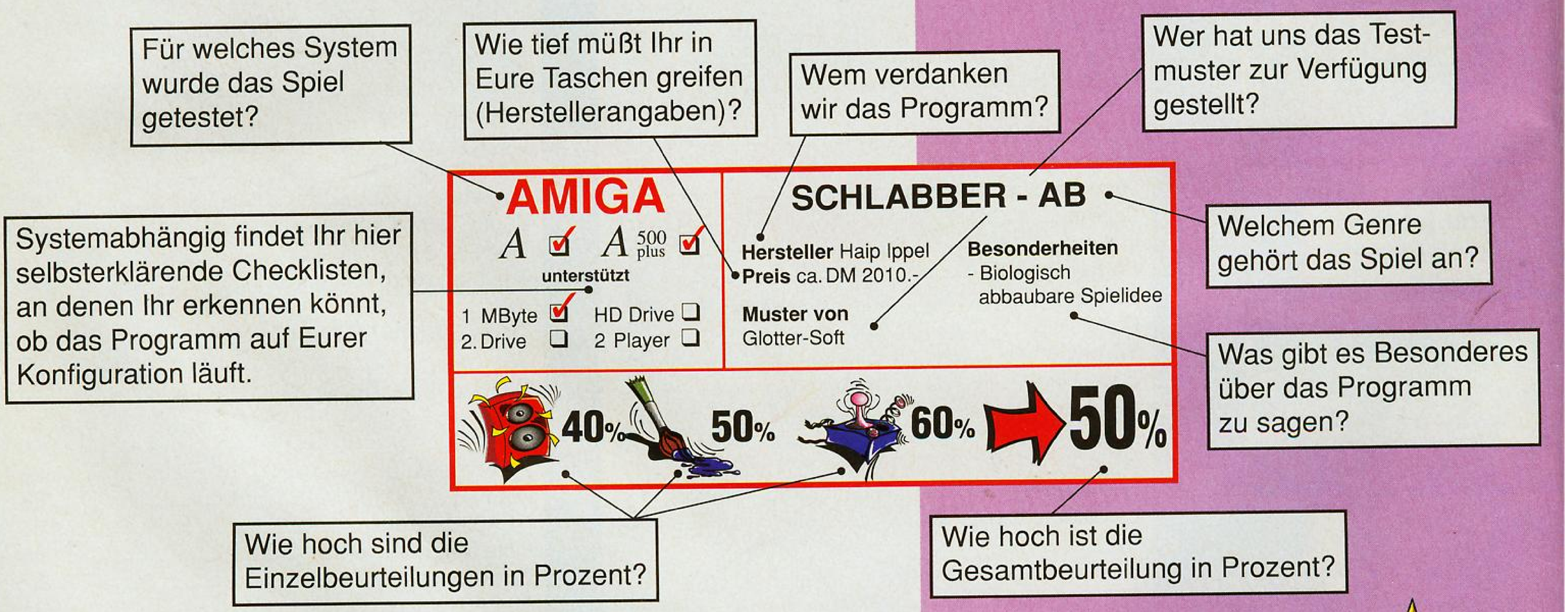
Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen.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

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

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

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

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




**DER PLAY TIME *Star***

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

PLAY TIME Star Amiga

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

LUTSCH CALIPPO SCHLÜRF CALIPPO SCHMATZ

FRESS LUTSCH CALIPPO FIZZ SCHLÜRF CALIPPO ZITRONE-ERDBEER FRESS

Das heißeste Spiel des Sommers

# Computer Freaks ans Kommando. Stoppt den Calippo Fresser!

# 25.000 Computerspiele gratis.




Achtung, der verschlingt alles: das neue Calippo Zitrone-Erdbeer und das prickelnde Calippo Fizz.

Schnell sein ist alles. Wer nämlich bei den ersten 25.000 Anrufern ist, bekommt unser Computerspiel gratis. Alle anderen müssen eiskalt kopieren. „Stoppt den Calippo Fresser" gibt's für den Commodore Amiga unter 06106/19707 und für den C 64 unter 06106/19709.

LUTSCH CALIPPO SCHLÜRF CALIPPO SCHMATZ




# DREAM ACADEMY

# Die PATRIZIER AKADE

## Drei Männer und noch ein Spiel:

***Der ehemalige Thalion-Chef Holger Flöttmann gründete vor etwa einem Jahr das neue Softwarehaus ASCON. Mit Patrizier schickt er sich nun an, der etablierten Konkurrenz das Fürchten zu lehren. Wie es zu diesem genialen Handelsspiel kam, erfahrt Ihr in diesem Bericht.***

### Das Team

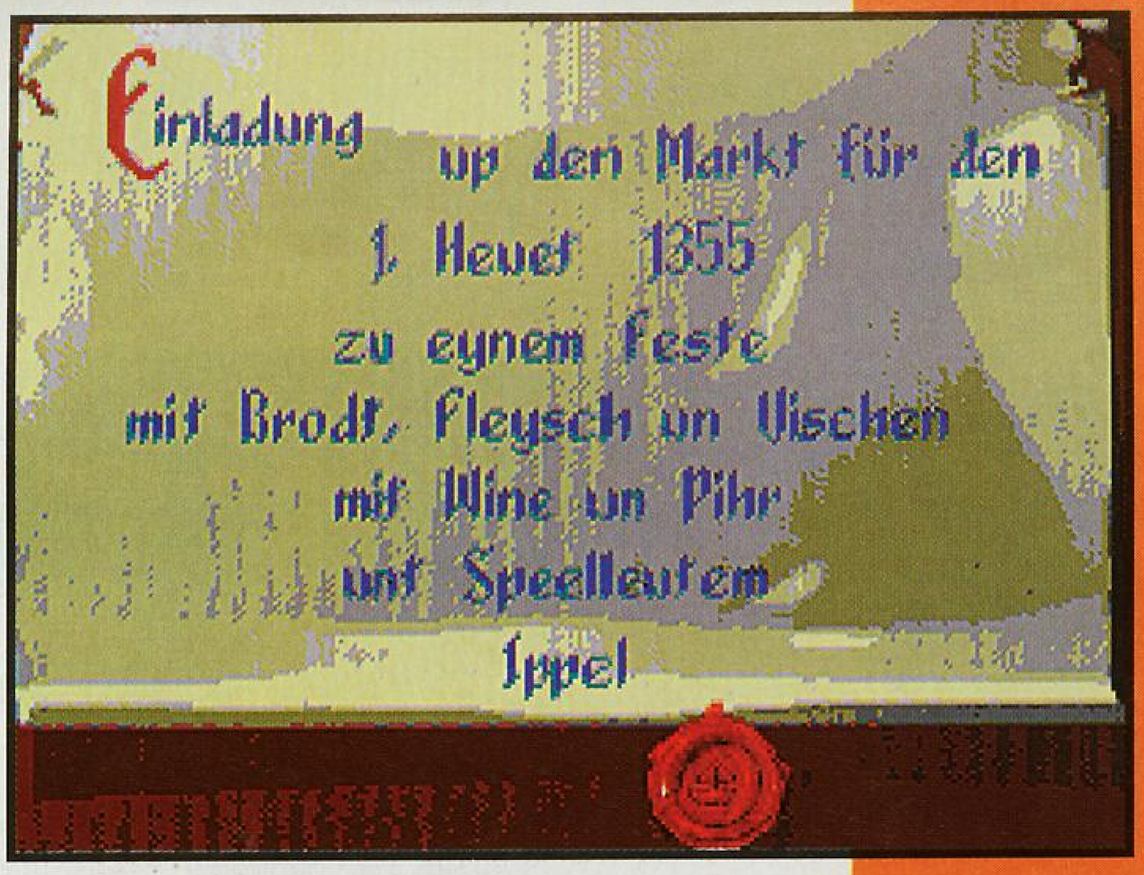
**Bernd Ludewig, Thomas Schlötes** und **Jörg Büsching** sind für diese prachtvolle Wirtschaftssimulation, die neue Maßstäbe setzt, verantwortlich. Verblüffenderweise ist es ihr erstes Computerspiel, das über ein großes Softwarehaus veröffentlicht wird. Der Grundstein zu **Patrizier** wurde allerdings schon etliche Jahre früher gelegt. Kennengelernt haben sich die drei auf dem Gymnasium. Dort kamen sie, wie viele andere Programmierer auch, zu Beginn der achtziger Jahre im üblichen Informatikkurs zum ersten Mal mit dem Computer in Berührung. Es handelte sich dabei um den legendären Apple II, mit seinerzeit sensationellen Grafikmöglichkeiten, und dem weniger bekannten Wang 600. Alleine die Leistungskurswahl der drei, die auf Physik und Mathe und Geschichte fiel, läßt die Vorlieben erkennen, die sich zu Beginn der Neunziger noch stärker äußern sollten. Während des Studiums, das ihnen akademische Weihen in Informatik, Chemie und Elektrotechnik bringen sollte, legten sie sich einen Computer zu. Die Wahl fiel seinerzeit auf den Atari ST, auf dem sie dann ihre ersten Erfahrungen mit Computerspielen, insbesondere durch Wirtschaftsimulationen, machten. Schon damals fiel ihnen der starre Handlungsablauf ohne irgendwelche spielerische Abwechslung und die öde grafische Darstellung mit langweiligen Textkolonnen in unübersichtlichen Tabellen als spielerische Schwachpunkte auf. 1984 faßten sie schließlich den lebensbeeinflußenden, da jahrelang beibehaltenen, Entschluß, selbst eine Wirtschaftssimulation zu entwickeln.






## Die Entwicklung

Ihre Leistungkursvergangenheit sollte ihnen bei der Konzeption von Patrizier zu gute kommen. Von Anfang an stand fest, daß das Spiel historisch realitätsgetreu und atmosphärisch dicht präsentiert werden sollte. Die Zufallssteuerung im Spiel, die üblicherweise für die Handelspreise und Geschehnisse sorgt, sollte auf ein Minimum reduziert werden. So werden die Preise der Waren intern, betriebswirtschaftlich korrekt, aus Angebot und Nachfrage errechnet. Die Geschehnisse des Spiels sind aus der Geschichte entnommen und lassen sich nicht beeinflussen. Die ganzen Informationen wurden übrigens aus den Staatsarchiven der ehemaligen DDR genommen und entsprechen so absolut genau den Daten aus der Zeit der Hanse. Die Computerspieler, Robospieler genannt, sollten geschickt, aber nicht unfair das Spielsystem des menschlichen Spielers beeinflussen. Den Programmierern war es außerdem sehr wichtig, daß Fehlentscheidungen den Spieler nicht in aussichtslose Situationen bringen und korrigierbar sind. Patrizier unterscheidet sich so deutlich von Spielen wie Winzer und Black Gold, die relativ schnell berechenbar sind. Als Spieler muß man die Warenströme sehr genau beoachten und die Eigenschaften einer Ware ermitteln. Zum Beispiel basiert Lübecks Wirtschaft auf Fertigwaren. Sollte man zu viele Rohstoffe einführen, würde eine Überproduktion eintreten und der Preis der Fertigprodukte sinkt unter den Rohstoffpreis, was zur Folge haben wird, daß Lübeck Konkurs anmelden muß. Von einem angehenden Betriebswirt wurde das Spiel schließlich eingehend auf die wirtschaftliche Korrektheit überprüft.





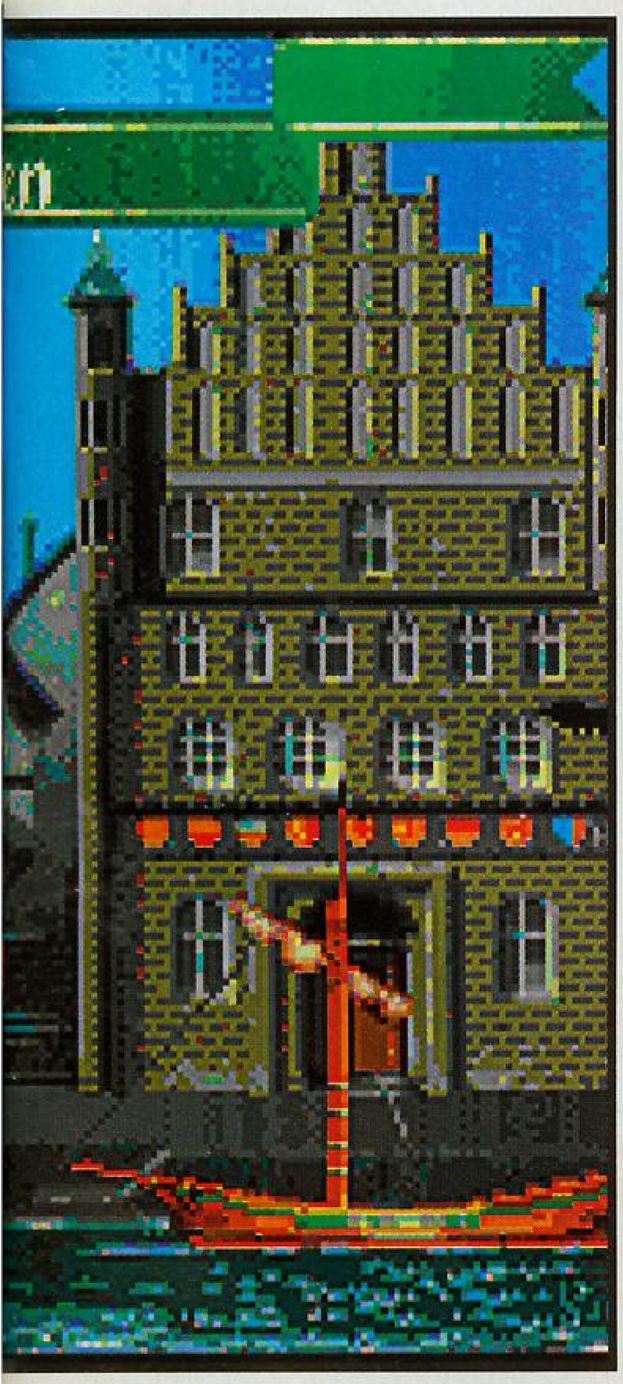




## Der Weg zu ASCON

Unter Freunden wurde das Programm schließlich verteilt. Als man von dort außerordentlich positive Resonanz bekam, wurde über mehrere Umwege schließlich **ASCON** gefunden. **Holger Flöttmann** fand Gefallen an dem Programm und sorgte dafür, daß das Spiel einer kosmetischen Verbesserung unterzogen wurde. Alle Grafiken wurden von der ursprünglichen 16-Farben Grafik auf die 256-Farben-VGA-Grafik umgezeichnet und wunderschön animiert. Es wurden auch noch zusätzliche Szenen wie die Seeschlacht mit Piraten eingebaut. So fand die Entwicklung schließlich nach mehr als acht Jahren endlich ihr Ende. Kaum ein Spiel wird wohl eine längere Entwicklungsgeschichte vorweisen können, doch wie heißt es so schön: Was länge währt wird endlich gut !

*(hi)*



## Das DREAM ACADEMY-Gewinnspiel

5 x Patrizier (Amiga) — 5 x Patrizier (PC) — 5 x Play Time Abo

Anläßlich der zehnten Folge der Dream Academy wollen wir Euch mit **Spielen** und **Play Time Abos** beschenken. Allerdings wollen wir dafür auch von Euch was. Und zwar Eure Meinung! Was müßt Ihr tun?

1. Füllt den Fragebogen sorgfältig aus!
2. Schneidet, reißt oder beißt diesen Abschnitt heraus!
3. Schickt ihn bis spätestens 8.7.1992 an folgende Adresse:

**CT-Verlag GmbH & Co KG**
**Kennwort "DREAM ACADEMY"**
**Gufidaunerstraße 13**
**8501 Schwarzenbruck**

**Die DREAM ACADEMY Umfrage**

1. Für welche Computer sollen die Entwicklungen beleuchtet werden?
   ❑ **Amiga** ❑ **PC** ❑ **C64** ❑ **ST** ❑ **Andere**:_____
2. Welche Spielegenres sollen bedacht werden?
   ❑ **Action** ❑ **Advent.** ❑ **Sport** ❑ **Tüftel** ❑ **Andere**:_____
3. Welche DREAM ACADEMY gefiel Euch am besten?
   ❑ **Apidya** ❑ **Battle Isle** ❑ **Mad TV** ❑ **Dynablaster** ❑ **Andere**:_____

Was wollt Ihr lesen? Kreuzt Eure Meinung zum Thema an!

| | Mehr | Genau richtig | weniger |
|---|---|---|---|
| 4. Persönliches zu den Programmierern | ❑ | ❑ | ❑ |
| 5. Details aus der Entwicklung | ❑ | ❑ | ❑ |
| 6. Fakten zur Firma | ❑ | ❑ | ❑ |
| 7. Previews zu laufenden Projekten | ❑ | ❑ | ❑ |

Eure Note für die **DREAM ACADEMY** von 1-6 (Schulnotenskala) ❑

Ich möchte ein ❑ **PC-Spiel** ❑ **Amiga-Spiel** ❑ **Playtime Abo** gewinnen!

Name, Vorname

Straße

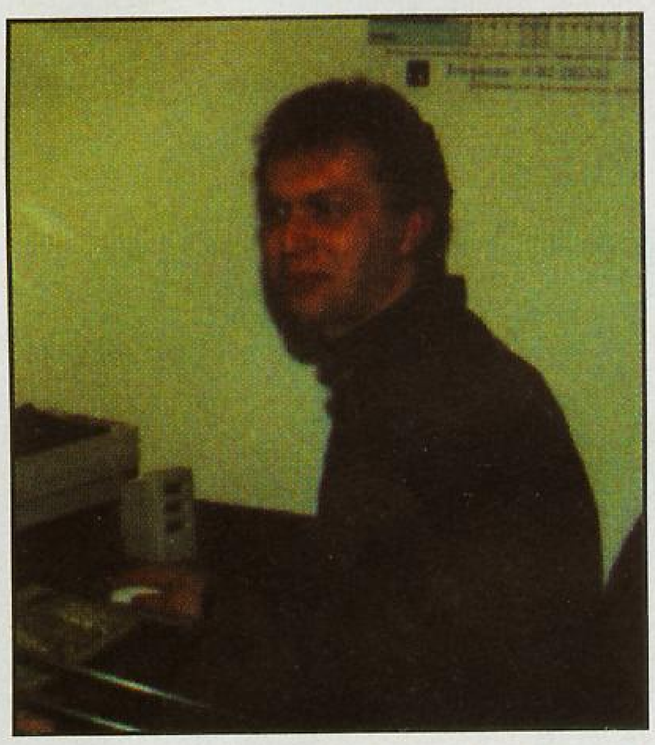
Wohnort

Mein Computersystem

# NEWS of the World



## Holger Flöttmann in der Play Time Redaktion



Anläßlich der Übergabe der Endversion des aktuellsten **Ascon**-Spiels "**Patrizier**" besuchte der Geschäftsführer des vielversprechenden deutschen Softwarehauses die Redaktionsräume der Play Time in Schwarzenbruck. Nach über zweieinhalbjähriger Vollzeitentwicklung ist es nun vollbracht. Mit tollen Grafiken und äußerst exaktem geschichtlichem Background präsentiert sich hier ein erfreulich gutes Spiel. Grund genug, es in dieser Ausgabe sowohl eingehend zu testen, wie auch im Rahmen der Dream Academy, die Hintergründe der Entstehung zu durchleuchten. *(ts)*

## 159 indizierte Spiele

Die aktuelle Liste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, listet 159 Computerspiele auf. Neu hinzugekommen sind Navy Seals und Moonstone. Für alle Interessenten veröffentlichen wir an dieser Stelle die Adresse zum Bezug der aktuellen Liste:

**BPS für jugendgefährdende Schriften**
**Postfach 20 03 55**
**5300 Bonn 2**

## Umsatzplus bei Commodore

Einen steigenden Netto-Umsatz konnte der Frankfurter Technologie-Konzern **Commodore** verzeichnen. Der Netto-Umsatz betrug 371,6 Millionen Dollar, wovon ein Netto-Gewinn von 40,1 Millionen Dollar verblieb. Diese Zahlen nannte **Irving Gould**, **Chairman of the Board and Chief Executive Officer** von **Commodore International Limited**. Noch in diesem Jahr, sollen weltweit vier Millionen Amigas verkauft werden, die auch bisher maßgeblich am Umsatz von **Commodore** beteiligt waren. Schon jetzt wird der Amiga vom Verkaufserfolg auf eine Ebene mit dem C 64 gestellt, der weltweit 12 Millionen mal verkauft werden konnte. *(ts)*

## Neues aus der Bücherwelt




***Ausgerechnet ein Computer***

"Wollten Sie noch nie etwas mit einem Computer zu tun haben? Hat Ihr Chef nun einen für Sie bestellt? Verstehen Sie nicht worüber Ihre eigenen Kinder reden? Sagen Sie sich: "Ausgerechnet ein Computer"? Keine Angst. Dieses Buch wird Ihnen Ihre Zweifel und Berührungsängste in kürzester Zeit nehmen."
Schon die einleitenden Sätze lassen klar erkennen, mit welcher Thematik sich "**Ausgerechnet ein Computer**" beschäftigt und an wen es sich richtet. Für knapp DM 25,- erhält der erwachsene Leser hier eine "Schritt für Schritt" Einführung in das Thema seiner (Alp-)Träume. Ohne jegliche EDV-Vorbildung werden auch dem absoluten Einsteiger die technischen Grundzüge und die primären Einsatzgebiete des Computers vermittelt. Die Themenkreise umfassen dabei unter anderem die Bestandteile des PC, seine Leistungscharakteristika sowie eine Einführung in die Arbeit mit ihm. Die Autorin, **Renate Felmet-Starke**, beschränkt sich dabei wirklich auf ein Minimun an Fachchinesisch und schafft es durch ihren lockeren und prägnanten Schreibstil, daß sich der Leser zu keinem Zeitpunkt verloren vorkommt.




***Mein erster Computer***

In der nunmehr zwölften Auflage, erscheint der Bestseller unter den Einsteiger-Büchern nochmals in neuem Gewand. Der Wegweiser zum ersten eigenen Computer von **Rodnay Zaks** und **Michael Horsch** ist das meistgekaufte Einsteigerbuch. Auch in der überarbeiteten Version, finden sich im Inhalt, unter anderem, wieder folgende Punkte: Aufbau und Funktion der Computer-Hardware, Übersicht und Einsatz anwendungsspezifischer Software, Auswahl der individuellen Hardware-Peripherie, Übersicht über Betriebssysteme und Programmiersprachen, Fehlervermeidung und Behandlung. Der **Sybex**-Verlag bietet mit "**Mein erster Computer**" zum Preis von knapp DM 30,-, jedem Einsteiger eine gelungene Starthilfe. *(ts)*

## Boris zu Bomico

Zuwachs hat die Firma Bomico aus Kelsterbach erfahren. Mit **Boris Kunkel**, Mitbegründer des Softwarefirma **Demonware**, hat man sich im Bereich Produktentwicklung und -betreuung einen erfahrenen Mann sichern können. Wir wünschen von hier viel Erfolg im neuen Job. *(ts)*






## Kings Quest 6

Mit fantastischen Grafiken und brillianter Farbpalette präsentiert **Sierra** den sechsten Teil seiner **Kings Quest** Saga. Im Spielprinzip und Spielaufbau stark an die ersten Teile angelehnt, bietet Teil sechs jedoch jede Menge neuer Features, Aufgaben und Herausforderungen. Brillant in Szene gesetzt und aufwendig untermalt, geben diese ersten Bilder einen ersten Eindruck und lassen auf mehr hoffen. *(ts)*



## Mirages neuer Streich

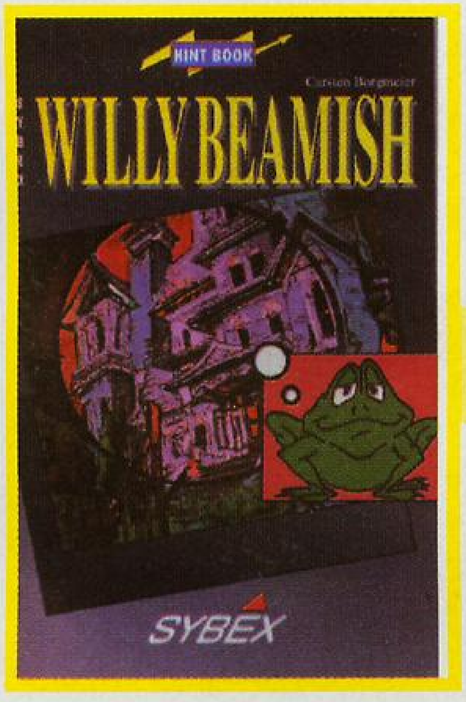
Getreu der Firmenphilosophie "Lieber wenige, aber dafür außergewöhnlich gute Spiele" herauszubringen, hat man, in dem relativ jungen englischen Softwarehaus, nun ein neues, in bester Jump ´n Run-Manier gehaltenes Spiel fertiggestellt: **Humans**. Neu, witzig und grafisch sehr ansprechend, wandern unsere Vorfahren aus dem Neandertal durch die Steinzeitwelt und sorgen auf ihre ganz persönliche und einfache Art für jede Menge Spaß. Ersten Bildern folgt in Kürze der ausführliche Test. *(ts)*



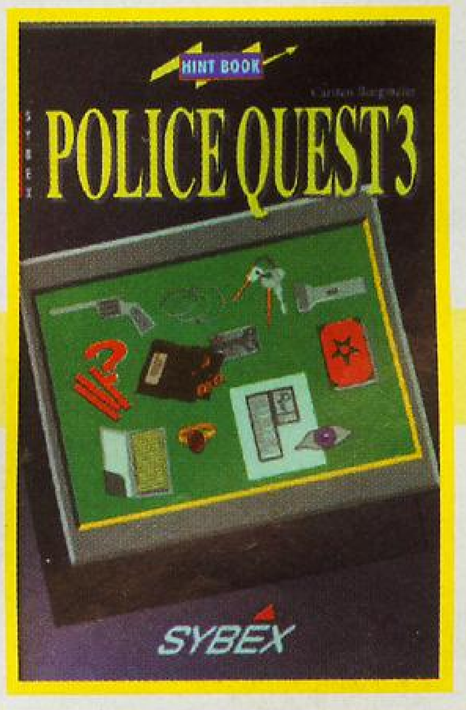




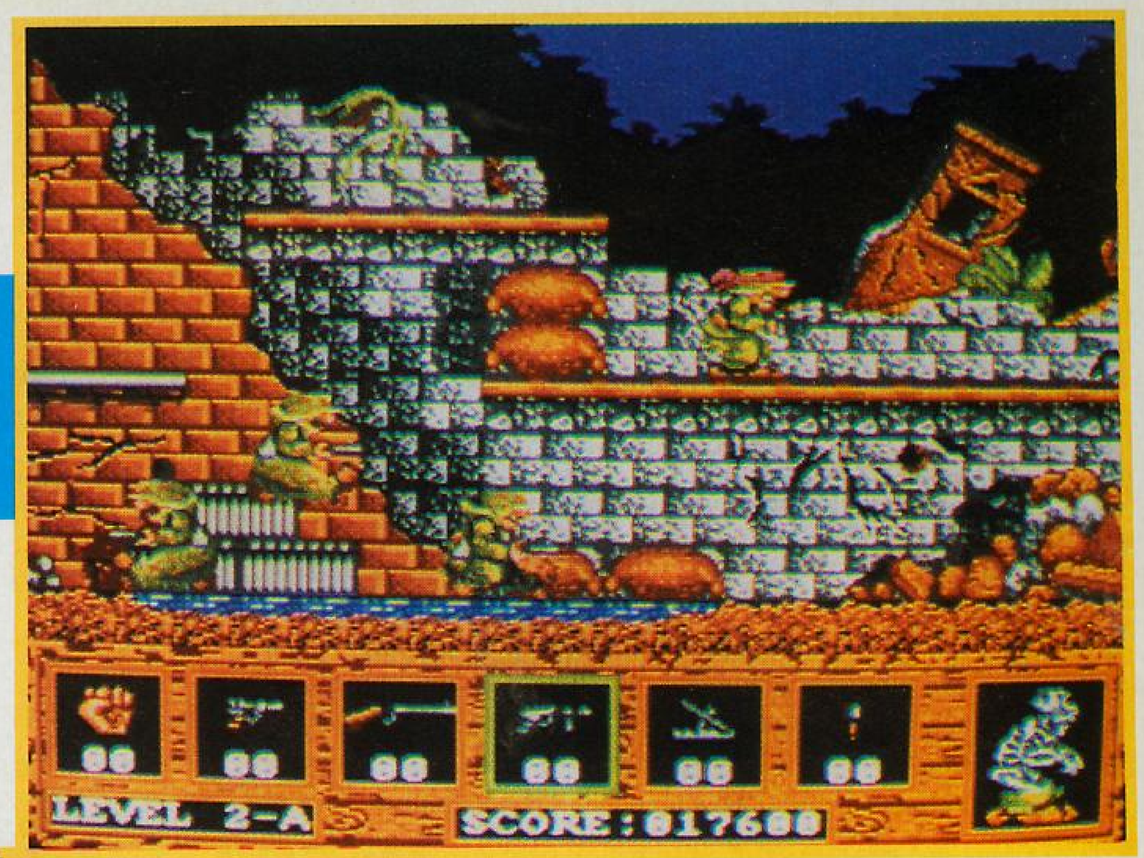

## Komplett Neu




Aus dem **Sybex**-Verlag kommen zwei neue Komplettlösungen zu aktuellen Computerspielen.
Beide Male zeichnet **Carsten Borgmeier** als Autor verantwortlich, was einem schon augenscheinlich durch die bis aufs Datum identischen Vorworte demonstriert wird. Trotz dieser anfänglichen Innovationsschwäche, finden hier alle "Police Quest 3" und "Willy Beamish" Geplagten der Weisheit letzten Schluß. Auf jeweils 70 Seiten wird in leicht verständlicher und teils sehr unterhaltsamer Sprache der Handlungsstrang der einzelnen Spiele dargelegt. Die Abbildung von Icons und Schlüsselszenen in schwarz/weiß lockern die textlichen Darlegungen entsprechend auf. Zu einem Preis von DM 9,80 sicherlich beide Male eine interessante Investition. *(ts)*



# NEWS of the World







## Eins, zwei, drei, vier Sturmtruppen

Die hinterletzten, dümmsten, dreistesten und liebenswürdigsten Soldaten machen sich, nachdem sie die Comiclandschaft im Sturm erobert haben, nun für die Invasion Deines Computers bereit. Die Sturmtruppen, ursprünglich der Feder des Comiczeichners **Bonvi`s** entsprungen, feiern mit Donner und Gebrüll ihr Computerdebüt. Aus dem italienischen Softwarehaus **iDEa** kommt dieses amüsante Spielchen, in dessen Verlauf die Fortbewegungsarten zwischen Füßen, Motorrädern, Jeeps und Flugzeugen wechselt. Dabei gilt es als Anführer des Haufens, eine Vielzahl von Waffen aufzusammeln und einzusetzen. Für Leute die schon an der Comicversion nichts auszusetzen hatten, dürfte auch die Compiumsetzung interessant sein. *(ts)*

## Top 10 Zubehör und Top 5 der Anwenderprogramme

Auch diesen Monat erstellte **Frau Nemitz** von der Firma **Leisuresoft** für uns die folgenden Top 10 bzw Top 5 Liste, die Euch einen Überblick über die derzeit besten Zubehörartikel und Anwenderprogramme geben soll.

**Zubehör**

| Platz | Bezeichnung | Hersteller |
|---|---|---|
| 1 | Quickjoy Junior | Quickjoy |
| 2 | Floppy Quader | Sunnyline |
| 3 | Quickjoy 2 Turbo | Quickjoy |
| 4 | Quickjoy 2 | Quickjoy |
| 5 | Floppy Quader 10 | Sunnyline |
| 6 | Staubsch.Col.Multi IBM | Rustika |
| 7 | Quickjoy 6 | Quickjoy |
| 8 | Comp.Pro Star | Dynamics |
| 9 | Mouse Matte | Sunnyline |
| 10 | Quickjoy 7 Top Star | Quickjoy |

**Anwenderprogramme**

| Platz | Titel | Hersteller | System |
|---|---|---|---|
| 1 | X-Copy Tools | Cachet | Amiga |
| 2 | Viruscope 1.6 | Maxon | Amiga |
| 3 | Geos 64 Vers.2.0 | Markt &Technik | C64 Disc |
| 4 | Virus Control | Markt & Technik | Amiga |
| 5 | Viruskiller Prof.2.0 | Mediencenter | Amiga |

*(ts)*

## HOPPALA!

Haben wir doch tatsächlich in der letzten Nummer was vertauscht! Nur gut, daß nicht nur uns so etwas passiert. Es handelt sich um das Spiel “Mission Impossible”. Irrtümlich von uns als Master System Cartridge vorgestellt, können es vorläufig nur NES-Besitzer in Ihre hungrigen Konsolen stopfen. Sorry Palcom! *(ak)*

## Nicht ganz perfekter General

In der Ausgabe 7/92 ist uns ein kleiner Malus unterlaufen.
**The Perfect General** wird entgegen des Testtextes komplett in deutscher Dokumentation erscheinen, so daß niemand in Übersetzungsprobleme kommen wird. Wir danken für den Hinweis aus Mühlheim. *(ts)*

# Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

**Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International**

## Ihr wollt die Soundfreiheit? Dann holt sie Euch!

# SOUND BLASTER 2.0


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

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

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

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

# NEWS of the World

NEWS ••• NEWS •••

# BLACK

## Obskurer Sektenkult inmitten Deutschlands



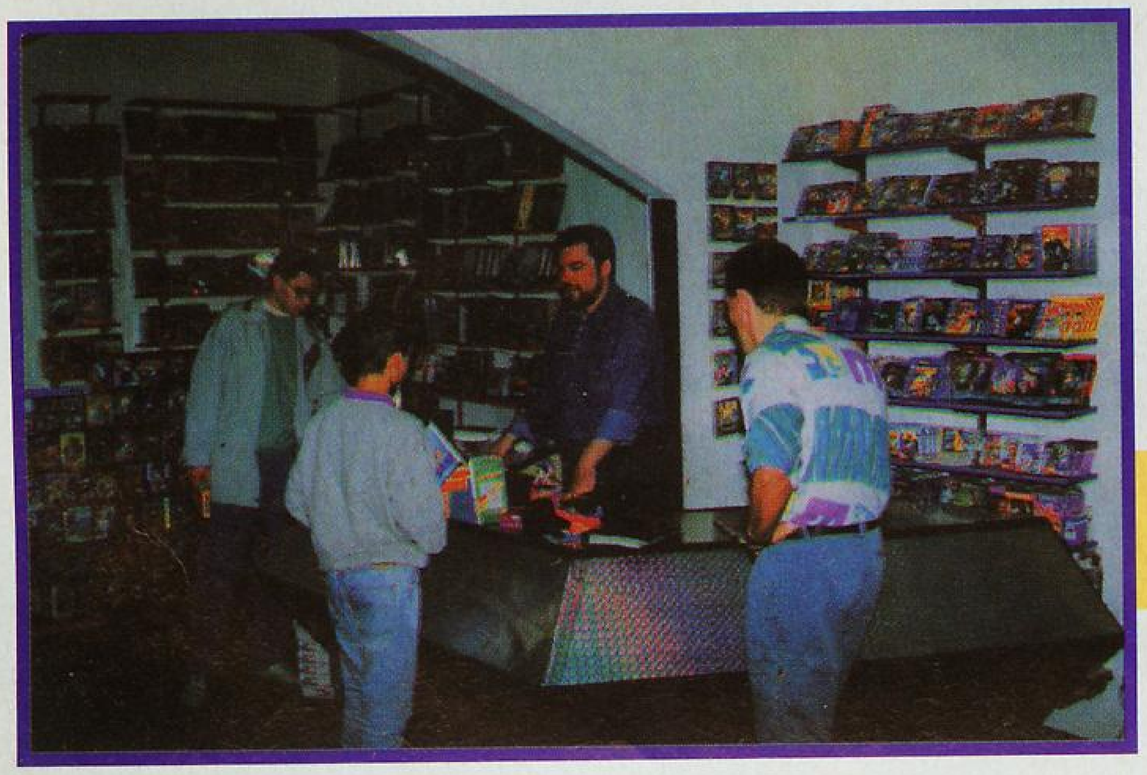
Seit geraumer Zeit arbeitet das französische Softwarehaus Lankhor an der Fertigstellung von Black Sect. Das "Drehbuch" zum Spiel hat man in die Mitte Deutschlands verlegt, genauer gesagt ins tiefste Erzgebirge. Untermalt von einer ganzen Reihe stimmungsvoller und auch schauriger Grafiken, kann man sich an 34 verschiedenen Schauplätzen, aufgeteilt in 17 Innen- und 17 Außenansichten, umsehen, forschen, ausruhen, suchen, abwarten... Doch wonach gilt es zu suchen?
Isidor ist ein kleines, fast vergessenes Dorf. Das "Unglück" nimmt seinen Lauf, als Dein Großvater, seines Zeichens bis zu seinem Ableben Dorfältester, ermordet wird. Mit seinem Lebenssaft, verschwindet auch das magische Zauberbuch, welches die Bewohner des Dorfes bis dato vor den dunklen Mächten schützte. Seitdem verbreiten sich Angst und Schrecken im Dorf. Eine unheimliche schwarze Sekte treibt ihr böses Spiel. Also Zeit mit dem Hokuspokus aufzuräumen. Zu allererst gilt es, den geheimen Eingang zum Schloß der Schwarzen Sekte zu finden. Klar, daß man den Mord an seinem Opa nicht ungerächt lassen möchte. Weitaus wichtiger als die Rache, ist jedoch das Wiederauffinden des Zauberbuches, welches dem Dorf endlich wieder Frieden und Sicherheit bringen würde.
Daß das Haus Lankohr schon einiges an Kriminalerfolgen auf-



*Das anwesende Galaxy-Team (v.l.n.r.): Roland Brosell, Polyxeni Tsombanoglou und Wolfgang Walden.*



# GANZ UND GAR GALAKTISCH



Rund 1.000 Computerspieletitel und 400 Konsolenmodule aus dieser und aus anderen Galaxien kann man in Bavarias offizieller Hauptstadt München, genauer in der Plinganserstr. 26, in Augenschein nehmen. Im Juli 1990 entstand an dieser Stelle ein Softwareshop, der es sich zum Firmenprinzip gemacht hat, nur qualitativ hochwertige Spielesoftware in seine Regale zu packen. Die beiden Geschäftsführer **Wolfgang Walden** und **Roland Brosell** finden dabei tatkräftige Unterstützung durch **Polyxeni Tsombanoglou** (und ich dachte schon, mein Name wäre interessant), die sich um die Händlerbetreuung kümmert, sowie den Auszubildenden **Udo Bichlmann** und den freien Mitarbeiter **Alexander Radler**. Erste Berührungspunkte mit der Computerspielewelt sammelte **Wolfgang Walden** gleich zu Beginn dieser Ära, also zu Zeiten der Interton-Konsole. Etwas später fand **Roland Brosell** zu den Spielen. Und das auf die althergebrachte Weise, nämlich mit einem Commodore C64. Den Blick in die Zukunft wagend, vermuten beide, daß sich der PC weiter auf dem Vormarsch befindet und sich in absehbarer Zeit als Standard etablieren wird. Doch bis dahin werden sicherlich noch drei bis vier Jahre vergehen. Einen ähnlichen Entwicklungszyklus sagen sie dem Game Boy voraus, es sei denn, der kompatible Nachfolger läßt nicht ganz so lange auf sich warten. Auch ansonsten wird dem Konsolenmarkt, und hier insbesondere den Super NES, wenn es denn offiziell eingeführt ist, eine gewinnbringende Zukunft vorhergesagt. Wenn Ihr mal in der Gegend seid, schaut Euch mal um.

*(ts)*

# SECT

NEWS ••• NEWS ••• NEWS •••

# NEWS of the World

zuweisen hat, wissen wir spätestens seit "Mortville Manor" aus den Jahr 1987 und natürlich "Maupiti Island" von 1990.
1992 kommt nun mit "Black Sect" ein neues Mystery Adventure mit dunklen Gestalten, Mystik und um finstere Machenschaften. Untermalt von passenden Sound-Effekten und stimmungsvoller Musik entsteht eine wirklich mystische Stimmung.
Die Autoren Jean-Piere Godey und Jean-Claude Lebon sind schon seit mehreren Jahren passionierte Adventure Freaks, die tagsüber Ihrer Arbeit als Pädagogen nachgehen und in ihrer Freizeit an Black Sect arbeiteten bzw. arbeiten. Für die Grafiken zeichnet der neunzehnjährige Serge Fiofos verantwortlich, der sich anschickt, ein ganz Großer dieses Genres zu werden. *(ts)*







***BLACK SECT-der neue Adventureknaller der Maupiti Island-Macher. Atmosphärischer Hokuspokus erwartet Euch im mittelalterlichen Deutschland.***


TOP-ANGEBOT!

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

**Falcon F-16**
Der F-16 Simulator jetzt bei uns im Pack mit der Mission-Disk 1 für Amiga nur 49.90

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

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

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

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

**Amiga-Super-Hits**
Flight of the Intruder DEUTSCH 49.90
Steigenberger Hotelmanager 49.90
Bundesliga Manager Professional 69.90
Pinball Dreams 59.90
Formula One Grand Prix (Microprose) 69.90
Turricane II 39.90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

**Disketten ab 42 Pfennig ? ? ?**

Sie brauchen Disketten. **Klar!** Sie wollen gute Disketten? (Vielleicht mit einem Jahr Garantie?) **Genau!!** Und Sie wollen möglichst wenig dafür bezahlen? **Erst recht klar!!!**

| | | | Also dann: | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3.5" 2DD | ab 10 Stück | 0.89 | 3.5" HD | ab 10 Stück | 1.59 |
| | ab 100 Stück | 0.79 | | ab 100 Stück | 1.49 |
| | ab 200 Stück | 0.75 | | ab 200 Stück | 1.47 |
| | ab 400 Stück | 0.74 | | ab 400 Stück | 1.45 |
| 5.25" 2D | ab 10 Stück | 0.49 | 5.25"HD | ab 10 Stück | 0.99 |
| | ab 100 Stück | 0.47 | | ab 100 Stück | 0.89 |
| | ab 200 Stück | 0.45 | | ab 200 Stück | 0.85 |
| | ab 400 Stück | 0.42 | | ab 400 Stück | 0.84 |

**Alle** unsere Disketten haben ein (1) Jahr Garantie! (Versuchen Sie das 'mal wo anders zu bekommen!) Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben (TIP: Blättern Sie doch schnell Ihre Zeitschrift durch und vergleichen Sie 'mal)! **Bestellen können Sie gleich** (Postkarte, Brief) **oder FAX** (0911/268973) **oder per Telefon** (0911/288286)

**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 [redacted] für nur 29.90 für Ihren AMIGA bekommen können!




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

Wen da nicht das Lemmings-Fieber packt, den bestraft das Leben!!! Gleich bestellen!

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

# NEWS of the World

NEWS SEGA™ from DOMARK NEWS •••





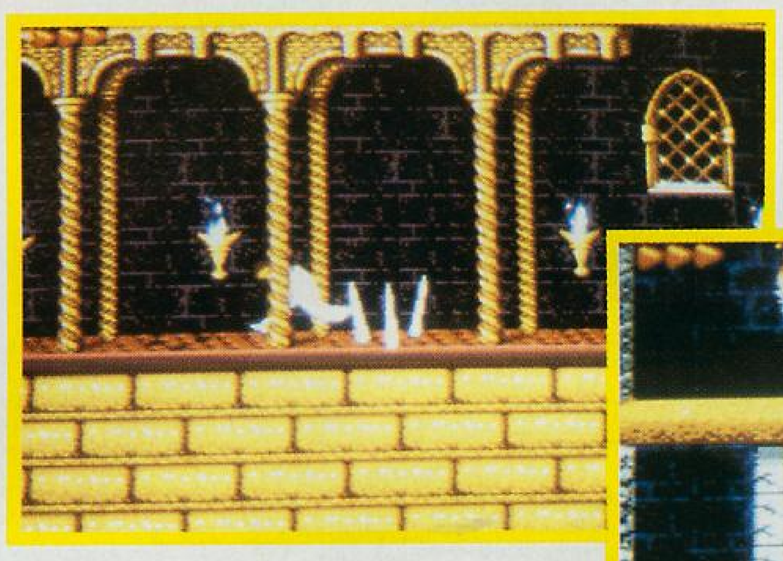

## Master System

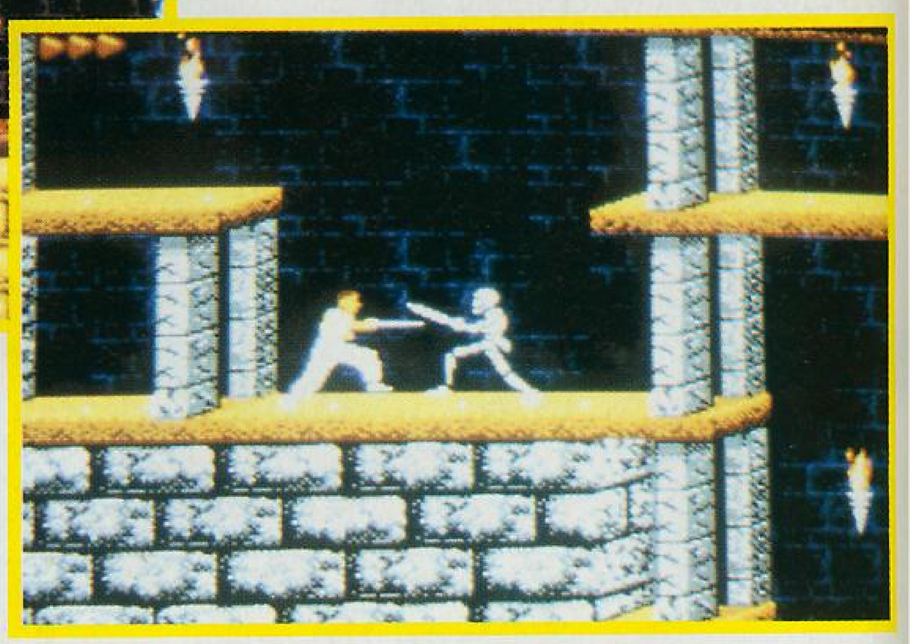
Endlich können sich auch die Master Systemer an der erfrischenden Umsetzung des Spieleklassikers **Space Invaders** erfreuen. Was vor kurzem noch Amiga und PC Usern Freude machte, kommt jetzt auch für das **MS** unter dem Titel **Super Space Invaders** in die Regale.



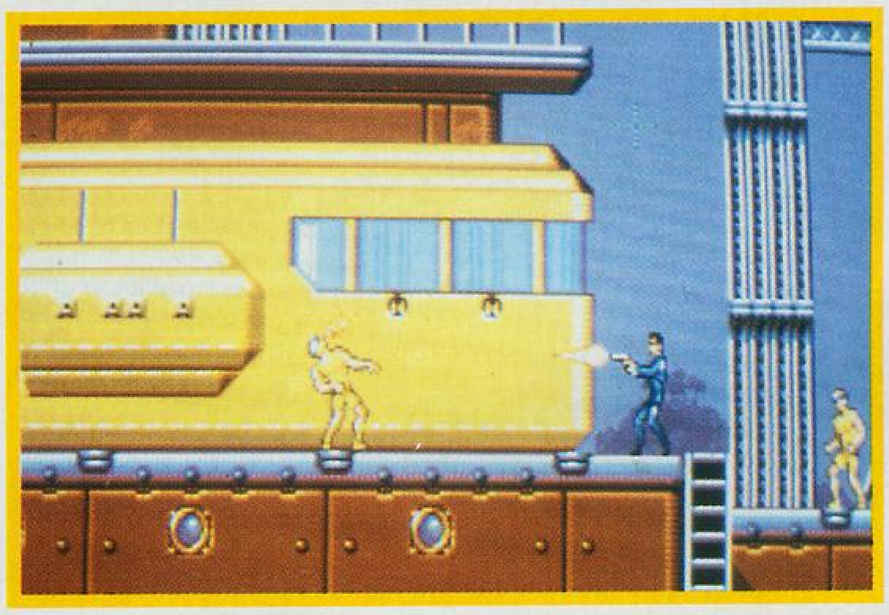

# Domark Sega Mastersystem

**Eine sehr vielversprechende Verbindung verbirgt sich unter den Gemeinschaftslogo Domark/Sega. Und durchgestartet wird gleich mit einer ganzen Reihe von umgesetzten Domark-Top-Computer-Titeln.**

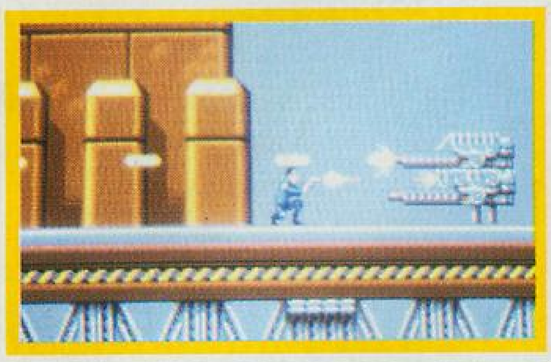


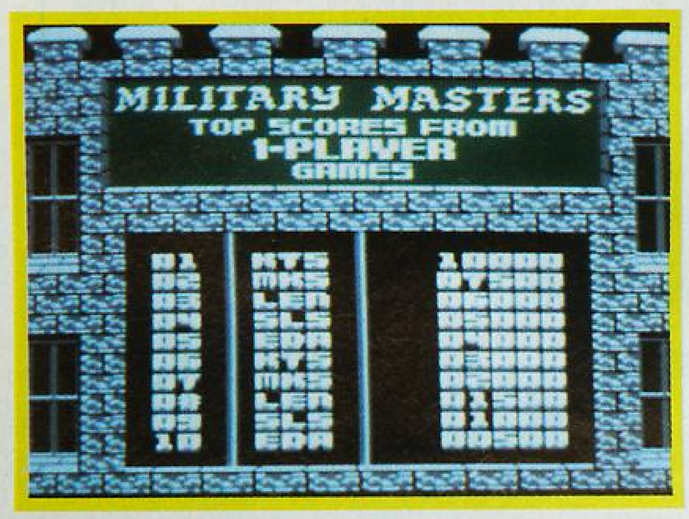


Mit **Prinz of Persia** reiht sich eine weiteres, hochkarätiges Spiel in die **MS**-Umsetzungsreihe und läßt das Jump ´n Run-Herz höherschlagen.



007, mehr müsste man eigentlich gar nicht schreiben. **Bond**, James Bond, säubert jetzt auch den **MS**-Bildschirm von allen Bösewichten mit weißen Katzen auf dem Arm.

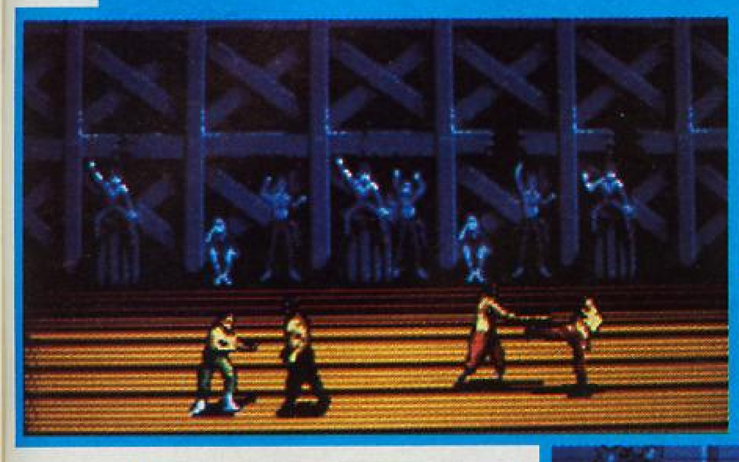


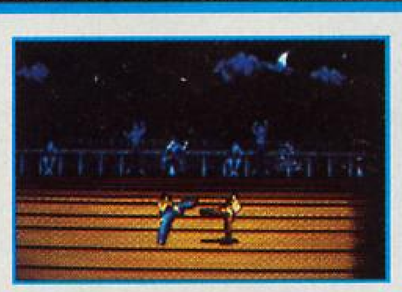


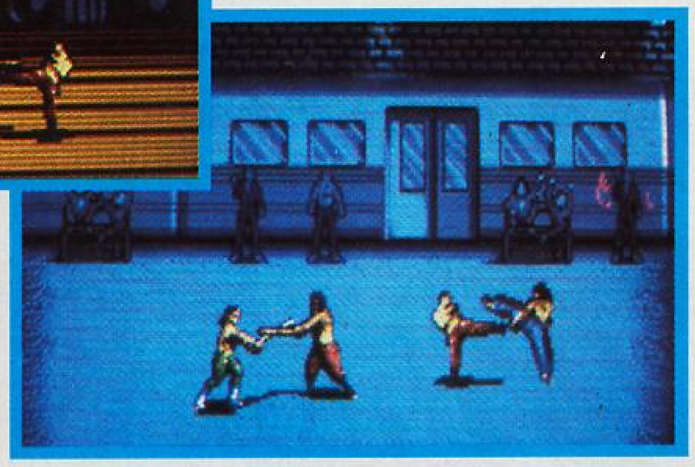

Ohne große Verzögerung zur Computerversion kommt auch **Rampart** zu **MS**-Ehren und wird auch die hier die Strategie-Fans fesseln.





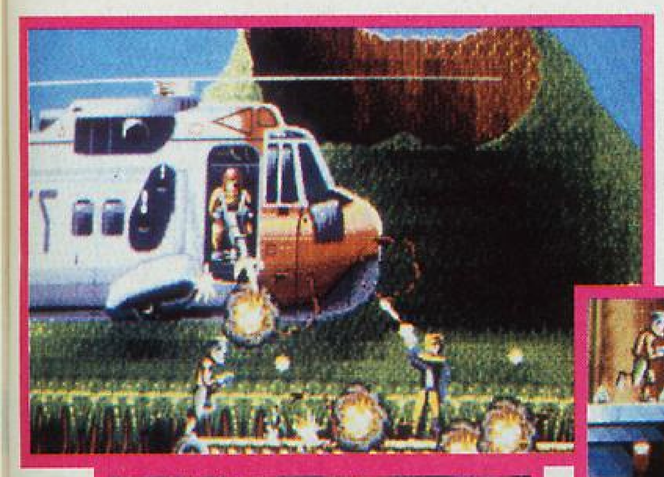






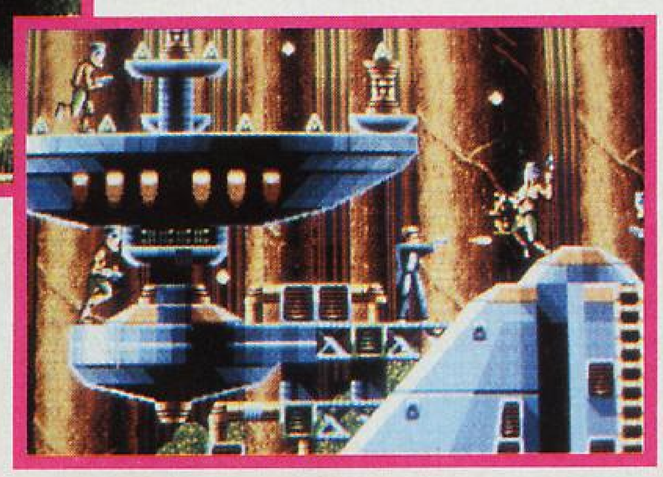
Fighten darf man dann mit den **Pitfigthern**. Realistisch wie selten, kann man sich bei den illegalen Grubenkämpfen mit Kratzen, Hauen und Beissen seinen Lebensunterhalt verdienen.

---



*Bond (Mega Drive)*





## Mega Drive

Auch die 16-Biter wurden nicht vergessen und profitieren von der Zusammenarbeit **Domark/Sega**.

Die ersten zwei Produkte einer ganzen Reihe von neuen Spielen sind **Bond** und **Paperboy**, beides alte Bekannte mit gutem Namen (Paperboy-Test auf Seite 91).










*Paperboy (Mega Drive)*


GAME-EXPRESS

Erlkaweg 21 - 7730 Villingen
Tel. 07721/56799 oder 852606
Fax 07721/1081

**Wir liefern "alle Spiele" für "jedes Computersystem" das auf dem Markt erhältlich ist *** ca. 2000 Spiele und viel Zubehör *****

### AMIGA - ATARI

| | |
|---|---|
| Airbus A320* | 99.95 |
| Apidya* | 69.95 |
| Battle Isle* | 72.95 |
| **Bike GP*** | **59.95** |
| Covert Action* | 85.95 |
| **Bundesliga Prof.Manager*** | **69.90** |
| Birds of Prey* | 75.95 |
| Castles* | 72.50 |
| **Das schwarze Auge*** | **74.95** |
| **Einmal Kanzler sein*** | **73.95** |
| Elvira 2* | 74.90 |
| Fate Gates of Dawn* | 76.90 |
| Formula One GP* | 82.95 |
| Gaunlet 3* | 62.95 |
| Harpoon 1.2.1* | 77.50 |
| Heimdall* | 73.50 |
| Kings Quest 5* | 85.95 |
| **Lotus Esprit Turbo Chal.*** | **65.95** |
| Lemmings* | 59.50 |
| **Locomotion*** | **59.95** |
| Leisure Larry 3* | 86.95 |
| Leisure Larry 5* | 79.95 |
| Mega Lo Menia* | 68.95 |
| Monkey Island* | 72.95 |
| Oh,No!More Lemm.* | 48.95 |
| Popolous 2 | 69.50 |
| **Project X*** | **59.95** |
| RoboCop 3* | 59.95 |
| SimCity + Populous* | 68.95 |
| Sim City Arch. 2* | 39.95 |
| Sim City Terrain Edit.* | 39.95 |
| Silent Service 2* | 78.95 |
| **The Simpsons*** | **59.95** |
| Terminator 2* | 59.95 |
| Turrican 2* | 62.95 |
| Ultima 5* | 70.95 |
| **X-Copy Professionel*** | **88.95** |

und viele mehr...

### IBM

| | |
|---|---|
| **Aces of Pacific*** | **89.95** |
| **Bundesliga Prof.Manager*** | **69.95** |
| **Civilization*** | **94.90** |
| **D/Generation*** | **82.50** |
| **Darklands*** | **105.95** |
| **Dark Seed*** | **89.95** |
| **Das schwarze Auge*** | **92.95** |
| Elvira 2:Jaws of Ce.* | 86.95 |
| Eye of the Beholder* | 75.95 |
| F-117 A Nighthawk* | 94.50 |
| Falcon 3.0* | 99.50 |
| **Flugsimulator 4*** | **169,-** |
| **Heimdall*** | **79.95** |
| Kings Quest 5* | 86.95 |
| Leisure Larry 5* | 86.95 |
| **Locomotion*** | **69.95** |
| Monkey Island 2* | 82.50 |
| Silent Service 2* | 79.50 |
| Sim City + Populous* | 79.50 |
| **Star Trek*** | **82.50** |
| **Ultima Underworld*** | **89.95** |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Budokan* | 116.95 |
| Centuion* | 116.95 |
| Cyberball* | 107.95 |
| **EA-Hockey*** | **116.95** |
| **F-22 Interceptor*** | **107.95** |
| Golden Axe 2* | 107.95 |
| Ghouls'n Ghosts* | 116.95 |
| Sonic* | 107.95 |
| Shining in the Darkn.* | 134.95 |
| Wonder Boy 3* | 107.95 |
| MEGA-DRIVE + Sonic* | 386.75 |
| **MEGA-DRIVE o. Sp.*** | **289,-** |
| Mega-DRIVE jap. | 300,- |
| Arcade Power Stick | 109.50 |
| Cleaning Kit | 35,- |
| **Infra Red Joypad** | **91,-** |
| Joypad | 45.60 |
| **Adapter Jap.-Deut.** | **29,-** |
| **Software Konverter** | **118.60** |

**24 h Bestellservice**
bis zu **30%** auf den empf.Verkaufspreis
Katalog anfordern !

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| **Factory Panic*** | **62.95** |
| Halley Wars* | 71.95 |
| **Joe Montana Footb.*** | **71.95** |
| Ninja Gaiden* | 71.95 |
| Out Run* | 71.95 |
| Slider* | 71.95 |
| Sonic* | 71.95 |
| Wonder Boy* | 53.95 |
| **World Class Leaderb.*** | **71.95** |
| **Game Gear Grundger*** | **289,-** |
| Gear to Gear Kaabel | 18.20 |
| Netzteil | 27.50 |
| TV Tuner | 190,- |

### MASTER SYSTEM 2

| | |
|---|---|
| Asterix* | 89.95 |
| Alex Kidd 4* | 89.95 |
| California Games* | 80.95 |
| Global Defence* | 44.95 |
| Ghostbusters* | 80.95 |
| Out Run Europa* | 98.95 |
| Mickey Mouse* | 89.95 |
| MASTER SYSTEM 2 + Sonic + Alex | 193,- |
| Netzgerät | 29.95 |
| Light Phaser | 119,- |
| Action Chair | 309,- |
| Control Pad | 19.95 |
| Infra Red Joypad | 79.95 |
| Rapid Fire | 28.95 |
| Kabel Sega-Euro AV | 24.95 |

***dt.Anleitung und/oder dt.Version**

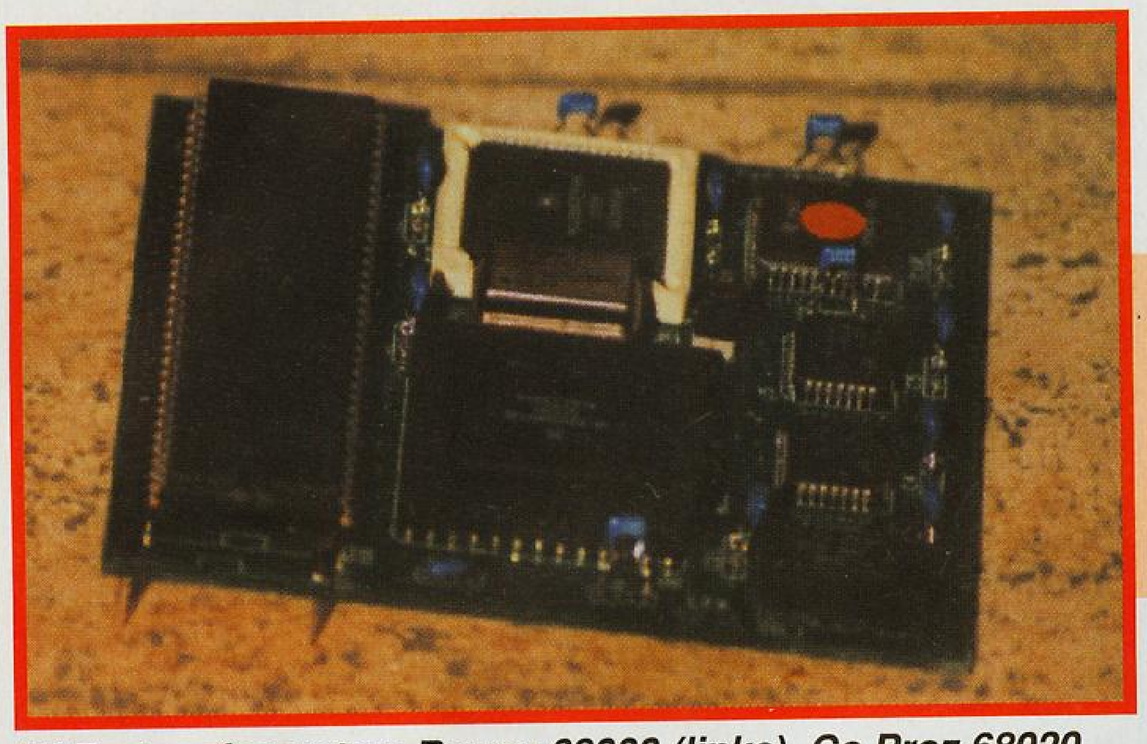
Lieferung per NN DM 9,- - Vorkasse DM 6,- - Express DM 7,- - Ausland EC DM 15,-
* Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten ! *

# News of the World

NEWS ••• S ••• NEWS ••• S •••

# SOFT & SOUND

**Soft & Sound weiß, was sich Amiga Besitzer wünschen: Einen schnelleren Rechner für möglichst wenig Geld.**



*Hi-Tech auf engstem Raum: 68000 (links), Co.Proz.68020 (mitte oben) und der Quarz mit der höheren Taktrate (mit-*

Da man diesen Bedarf klar erkannt hatte, war es bei der Soft&Sound eigenen innovativen Flexibilität nur eine Frage der Zeit, bis das fertige Produkt auf dem Tisch des Hauses lag. Waren A2000 Besitzer bisher sowieso schon durch die offene Bauweise Ihres Systems gegenüber den A500 Usern im Vorteil, wurde dieser Vorsprung nun wettgemacht. Die "BI-Turbo System!"-Karte vereinigt auf engstem Raum alles, was man von einer Turbo Karte erwarten kann. Neben dem neuen 68020 Chip finden sich noch zwei weitere Sockel auf der Platine, die den Co-Prozessor für noch bessere Rechnerausnutzung, und den dafür benötigten Quarz aufnehmen können. Die Installation ist ein Kinderspiel: Gehäuse öffnen (Garantie-Verlust!), Abdeckung und Tastatur entfernen, vorsichtig den großen, fetten Chip ganz links heraushebeln (jawohl, es handelt sich bei diesem fetten Käfer um den 68000er), die Platine einsetzen, den 68000er wieder eindrücken, die beiden Schalter nach außen legen, alles wieder zumachen und los geht`s. Bei der ganzen Operation ist im Prinzip nur darauf zu achten, daß die Beinchen der Chips und des Sockels weder verbogen noch abgerissen werden, und die Kabel keinen Knick abbekommen. Mit den beiden Schaltern läßt sich die Karte ein-und aus- (nur bei ausgeschaltetem Computer!), und bei Bedarf (und reichlich vorhandenem Speicher) ein 256KByte großes Cache zu- und wegschalten. Sollte die Installationshürde mit Erfolg genommen sein, kann man sich der beigepackten Test-Software erfreuen, und sich von der geschwindigkeitsmäßigen Steigerung überzeugen. Immerhin taktet der Prozessor nun nicht mehr mit Siebenkommairgendwas, sondern mit fetten 24 MHz (Ohne Co-Proz. 14MHz).


## Computersoftware Steffen Müller

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

| | Amiga | Atari |
|---|---|---|
| 3 D Konstruction Kid + Video kpl. dt. | 114,00 | 105,00 |
| Abondoned Places kpl.dt. | 72,50 | a.A. |
| **Adv. Destroyer Simulator dt.** | **73,50** | – |
| Agony dt. | 59,50 | a.A. |
| Amberstar kpl. dt. | 74,00 | 74,00 |
| Air Combat Aces dt. | 77,00 | 77,00 |
| Airbus 320 1 MB dt. | 89,50 | 89,50 |
| Apidya dt. | 65,00 | a.A. |
| **Battle Command dt.** | **58,00** | – |
| **Battle Ile (neue Karten)** | **45,00** | – |
| Battle Isle dt. | 69,50 | a.A. |
| **Battlehawks 1942** | **59,50** | – |
| Bandit Kings of China dt. (1 MB) | 78,50 | a.A. |
| Barbarian II dt. | 58,00 | 58,00 |
| Big Buisiness dt. | 54,50 | 54,50 |
| Birds of Prey dt. 1 MB | 74,00 | a.A. |
| **Black Gold kompl. dt.** | **62,50** | **62,50** |
| Blitzkrieg May 1940 | 60,00 | – |
| **Blue Max dt.** | **69,50** | **69,50** |
| Bundesliga Manager Professional kplt. dt. | 69,50 | a.A. |
| Cadaver komplett dt. | 64,00 | 64,00 |
| Cadaver Level Disk. dt. | 38,50 | 38,50 |
| Castles kpl. dt. | 69,50 | - |
| Celtic Legends dt. | 69,50 | 69,50 |
| Conquestator kpl. dt. | 72,50 | a.A. |
| **Das Boot dt.** | **69,50** | **a.A.** |
| Deuteros dt. | 69,50 | 69,50. |
| Die Kathedrale kpl. dt. | 79,50 | – |
| Dynablaster dt. | 59,50 | 59,50 |
| Elvira II kpl. dt. 1 MB | 74,00 | 74,00 |
| **ELVIRA kpl. dt.** | **69,00** | **69,00** |
| **Epic dt.** | **67,00** | **a.A** |
| Eye of Beholder, komplett dt. | 74,50 | – |
| FATE-Gates of Dawn, komplett dt. | 69,50 | 69,50 |
| F-15 Strike Eagle 2 | 74,50 | 74,50 |
| F-16 Falcon + Missionsdisk 2 dt. | 77,00 | 77,00 |
| **F-19 Stealth Fighter dt.** | **75,00** | **75,00** |
| F-29 Retaliator dt. | 57,00 | 57,00 |
| Flight of the Intruder, dt. | 78,50 | 78,50 |
| Flight Simulator II dt. | 88,00 | 88,00 |
| Formel one Grand Prix dt. | 76,00 | 76,00 |
| **Genghis Khan (1 MB) dt.** | **77,50** | **a.A.** |
| Ghobliiins dt. | 62,50 | 62,50 |
| Great Courts II (1 MB) klp. dt. | 64,00 | 64,00 |
| Harpoon Version 1.2.1 dt. + Battle Set 2 | 70,00 | |
| Heart of China kpl. dt. | 72,50 | – |
| Heimdall 1 MB kpl. dt. | 69,50 | 69,50 |
| Hill Street Blues, kpl. dt. | 59,50 | 59,50 |
| HUNTER, dt. | 69,50 | 69,50 |
| **John Madden Football dt.** | **62,50** | **a.A.** |
| Kaiser, dt. | 92,50 | 92,50 |
| Kick off II + Player Manager + Kick off II Final Wystle dt. | 62,50 | 62,50 |
| Kings Quest V (1MB)kpl. dt. | 82,00 | a.A. |
| Knights of the Sky dt. | 75,00 | 75,00 |
| Larry III, kpl. dt. | 84,50 | a.A. |
| Larry 5 kpl. dt. | 82,00 | a.A. |
| **Leander dt.** | **59,50** | **59,50** |

| | Amiga | Atari |
|---|---|---|
| Legend dt. | 69,50 | a.A. |
| Legend of Fairghail, kpl. dt. | 67,50 | 67,50 |
| **LEMMINGS dt.** | **57,00** | **57,00** |
| LEMMINGS (100 neue Level) dt. | 45,00 | 45,00 |
| **LINKS-Golf (Festplatte benötigt) dt.** | **74,00** | – |
| LOOM kpl. dt. | 69,50 | 69,50 |
| **Lost Patrol kpl. dt.** | **57,00** | **57,00** |
| **M-1 TANK PLATOON dt.** | **75,00** | **75,00** |
| Manchester United Europe, dt. | 59,50 | 59,50 |
| Maupiti Island komplett dt. | 59,50 | 59,50 |
| Mega Lo Mania + First Samurai dt. | 74,00 | a.A. |
| Mercenary III dt. | 69,50 | a.A. |
| Microprose Mastergolf dt. | 75,00 | 75,00 |
| Midwinter II, kpl. dt. | 76,00 | 76,00 |
| **MIG-29 FULCRUM dt.** | **77,00** | **77,00** |
| MONKEY ISLAND kpl. dt. | 69,50 | 69,50 |
| **Monkey Island II kpl. dt.** | **79,50** | **a.A.** |
| M. U. D. S. kpl. dt. | 57,00 | – |
| **NAM "VIETNAM" dt. Anl.** | **67,50** | **67,50** |
| Oil Imperium kpl. dt. | 39,50 | – |
| **ON THE ROAD kpl. dt.** | **59,50** | **59,50** |
| **Pacific Island** | **69,00** | **69,00** |
| Panzer Battles | 62,50 | – |
| PGA Tour Golf dt. | 57,00 | – |
| **PGA Golf + Leveldisk dt.** | **72,50** | |
| **Pinball Dreams dt.** | **57,00** | **a.A.** |
| **PIRATES dt.** | **58,00** | **58,00** |
| Pitfighter dt. | 62,50 | 62,50 |
| Populous dt. | 47,00 | 47,00 |
| **Populous 2 dt.** | **69,50** | **69,50.** |
| **Powermonger dt.** | **57,00** | **64,50** |
| Powermonger Data-1.Weltkrieg | 39,50 | 39,50 |
| Railroad Tycon kpl.dt. (1 MB) | 76,00 | 76,00 |
| Realms kpl. dt. | 69,50 | 69,50 |
| Red Baron dt. 1 MB | 75,00 | – |
| Rise of the Dragon kpl. dt. | 79,50 | – |
| **Red Storm Rising dt.** | **57,00** | **52,00** |
| Robocop 3 dt. | 59,50 | 59,50 |
| **Romance of 3 Kindoms II** | **99,00** | – |
| Second World kpl. dt. | 52,00 | 52,00 |
| Shadowlands kpl. dt. | 67,00 | 67,00 |
| Silent Service II, dt. (1 MB) | 77,00 | 77,00 |
| **Sim Ant 1 MB kpl. dt.** | **82,00** | – |
| Sim City dt | 67,00 | 67,00 |
| Sim City + Populus dt. | 69,50 | 69,50 |
| Space Ace II dt. | 69,50 | a.A. |
| Space Quest III, kpl. dt. | 79,00 | a.A. |
| Their Finest Hour (B. o. B.) dt. | 69,50 | 69,50 |
| Their Finest Hour Miss. Disk 1 | 42,50 | 42,50 |
| Titus the Fox dt. | 57,00 | 57,00 |
| ULTIMA V dt. | 72,50 | 72,50 |
| ULTIMA VI dt. | 75,00 | a.A. |
| **Vroom dt.** | **62,50** | **62,50** |
| Warlords. 1 MB | 63,50 | – |
| Warlock the Avenger dt. | 58,50 | – |
| **WOLFPACK (1 MB) dt.** | **69,50** | **a.A.** |
| Wrestle Mania dt. | 62,50 | 62,50 |

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

**AMIGA-SONDERANGEBOTE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Archipelagos | 24,50 | F-16 Combat Pilot | 39,50 | Mig 29 Sov. Sigt. | 39,50 | Tresure Island Dizzy | 24,50 |
| Bards Tale III | 39,50 | Flood dt. | 29,50 | Rambo 3 | 29,50 | Turrican I dt. | 39,50 |
| CABAL | 35,00 | Footb. Manager 1 dt. | 24,50 | Run the Gauntlet | 34,50 | Wings of Fury | 39,50 |
| Carrier Command | 29,50 | Imperium dt. | 39,50 | Starflight dt. | 39,50 | Winter Olympiade dt. | 24,50 |
| Centurion Def. of R. | 39,50 | Klax | 34,50 | Strike Force Harrier dt | 34,50 | X-Out dt. | 34,50 |
| Conqueror (Panzer) | 34,00 | Kult | 34,50 | Tennis Cup | 35,00 | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Amiga Maus | 49,00 | Amiga 500 Speichererw. | | Amiga Laufwerk | |
| ATARI LYNX Gerät | 197,00 | – 1MB abschb. + Uhr | 89,00 | Slimline 3,5 extern | |
| Game Boy + Zubehör | 154,00 | – auf 2,5 MB + Uhr | 310,00 | Bus + abschaltbar | 167,00 |
| Game Gear + Spiel | 289,00 | – auf 2MB + Uhr | 279,00 | | |
| | | – 1MB+Dung. Master + Chaos Strikes Back kpl.dt. | 159,00 | | |

Great Courts II + Manch. United Europa + 4 Player Adapter + 4 x Quickshot Apache 1 Joystick 137,00

Commodore BTX Set AMIGA 500 79,50

X-Copy Prof. + Hardware Tools dt. AMIGA 500 73,50

Viruscope 1.6 AMIGA 500 57,00

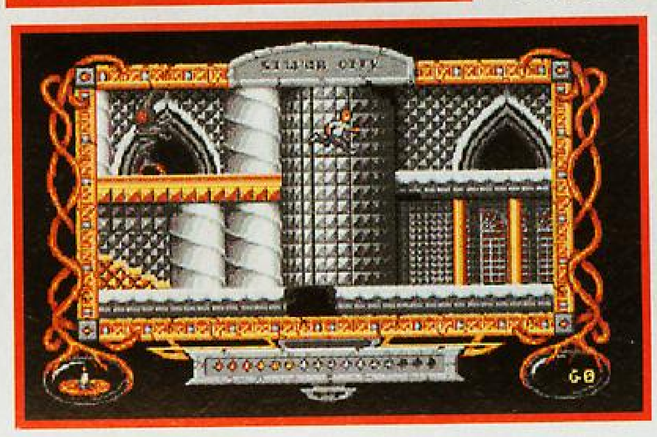
VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,– DM, Nachnahme + 8,–, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 12,– DM.
Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich. 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spiele versandkostenfrei.**


# PC ACTION 6/92

Für das PC-Diskettenmagazin scheint nicht das zu gelten, was der Bran che sonst immer nachgesagt wird. Nein, es wird bei PC ACTION kei softwaremäßiges Sommerloch geben. Im Gegenteil. Man hat eine wirklichen Knaller an Land gezogen. Die Unendliche Geschichte II - da Spiel zum Film. Hier hatte einmal ein anderes Softwarehaus als OCEA




beim Erwerb der Rechte für eine So wareumsetzung eines Kinofilms die Nas vorn. Das renommierte Schweizer LINE Label konnte sich nun beweisen und h das auch in eindrucksvoller Art und Wei getan. Geschaffen wurde ein einmalig Arcade Adventure, das selbst diejenige die den Kinofilm nicht gesehen haben, di sen traurigen Umstand vergessen läßt.



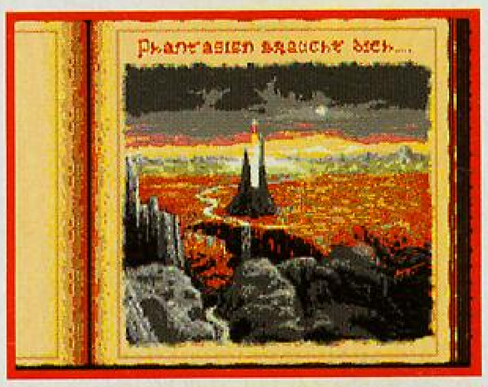
Laß Dich nach Phantasien tr gen, den Ort aller Geschicht und Träume, die die Mensch zum Leben so nötig haben. Wird es Dir in der Rolle v Bastian gelingen, Phantasi vor dem Untergang zu rette Kämpfe gegen übermächti Giganten, wende all De Geschick und Taktik an, um

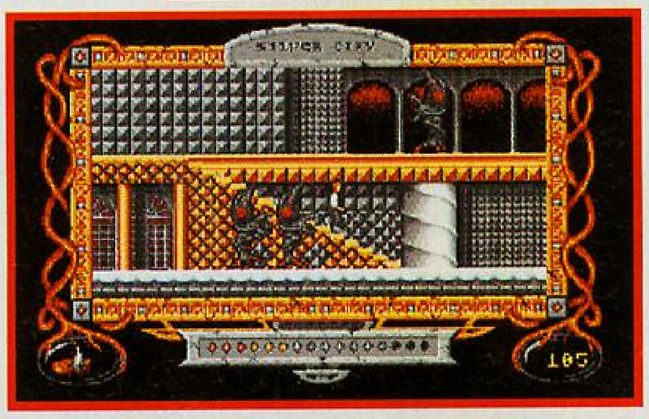


***Dieses Bild beweist: Kleiner geht´s fast nicht mehr.***

Man sollte schon das Performance-Programm bemühen, da es sonst sehr schnell zu sehr langen Gesichtern kommen kann. Denn wer meint, aus seinem A500 nun einen NASA-tauglichen Power-Rechner gemacht zu haben, und sich dessen an seinem Lieblingsspiel vergewissern möchte, könnte einen leichten Enttäuschungs-Rückschlag erleiden. Wunder vollbringt leider auch diese Erweiterung nicht. Es läßt sich zwar eine spürbare Beschleunigung bei verschiedenen, grafikintensiven Spielen feststellen, (wir benutzten zum Test Red "The Flop" Baron von Dynamix, Links "Der Folterspanner" von Access und Ultima "Klick-and-Wait" VI von Origin) doch stellt sich keinesfalls das erwartete Feuerwerk in kaum zu bändigender Geschwindigkeit ein, das wir uns als Berufsoptimisten ausgemalt hatten. Man muß bei seinen Erwartungen an diese Karte mit beiden Beinen fest auf dem Boden des Machbaren bleiben. Es ist nun mal nicht zu schaffen, aus einem A500 eine Maschine mit der Rechenleistung eines 386ers mit 25 MHz und mehr zu zaubern. Noch nicht jedenfalls.
Fazit: Zum Preis von DM 399,- (plus ca. DM 180.- für den Co.Proz.) erhält der Käufer ein Stück HiTech im Kleinstformat. Platzsparend wird dem Rechner Geschwindigkeit abgerungen, die er von sich aus nicht bereit war zu leisten. Die Rede ist hier von der zwei- bis dreifachen Performance. Die primäre Anwendung dürfte sich im Bereich von Ray Tracing und Mandelbrot bewegen. Wo gerechnet wird, ist man mit der Karte gut aufgehoben. Bei Spielen hat sich wie gesagt der echte "Aha-Effekt" nicht eingestellt. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Sollte sich die Karte durch Ihren konsumentenfreundlichen Preis auf breiter Front durchsetzen, werden sicherlich in Zukunft immer mehr Software-Hersteller ihre Produkte auf den "Schrittmacher" abstimmen. Eine Entwicklung ähnlich der Harddisk ist somit im Bereich des Möglichen.
Der Preis geht in Ordnung, doch wie oben erwähnt: Unmögliches wird sofort erledigt - Wunder dauern etwas länger. *(ak)*


DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II
DAS ARCADE ADVENTURE



Schergen der verführerischen Xayide zu überlisten. Treffe auf Bastians Freunde, den gemütlichen Felsenbeisser mit seinem Junior, und bestehe eine atemberaubende Verfolgungsjagd auf dem Glücksdrachen Fuchur durch die Täler Phantasiens. Das Beste aber kommt noch... Dieses Spiel ist für sämtliche PC-Besitzer interessant. Ja, für alle. Eben auch die, die bislang immer so benachteiligt waren, da kaum mehr Spiele für z.B. Hercules-Grafikkarten oder CGA-Grafik erscheinen. Diesmal auf PC ACTION zu haben, ein tolles Spiel für alle Grafikstandards.
**Ab 5. Juni für nur sage und schreibe DM 19,80 bei Eurem Zeitschriftenhändler erhältlich.**
Rettet Phantasien, denn sie sollte weiter bestehen...
...**DIE UNENDLICHE GESCHICHTE**.



# Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

*ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren supergeilen Softwarekatalog.. Mit 1,40 DM in Briefmarken seid auch ihr dabei!*

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

*** laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service**

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| Battle Isle Data Disk | 49.90 |
| Castles dt. | 74.90 |
| Dune ** | 84.90 |
| Easy AMOS | 84.90 |
| Elvira Arcade | 69.90 |
| Epic ** | 69.90 |
| Eye of Beholder II | 84.90 |
| Fire and Ice * | 69.90 |
| Global Effect * | 74.90 |
| Humans ** | 79.90 |
| Jaguar * | 79.90 |
| John Barns European Football | 69.90 |
| Legend ** | 74.90 |
| Panzer Battles | 64.90 |
| Pazific Islands ** | 74.90 |
| Police Quest 3 dt. | 89.90 |
| Project X ** | 64.90 |
| Race Drivin ** | 69.90 |
| Sensible Soccer * | 64.90 |

**Links**
Amiga * ..... 94.90
PC ..... 94.90

**Der Patrizier dt./***
Amiga..... 79.90
AST..... 79.90
PC..... 94.90

**PC**

| | |
|---|---|
| A-Train **/* | 94.90 |
| Airbus 320 ** | 104.90 |
| Buck Rogers 2 | 94.90 |
| Chessmaster 3000 | 74.90 |
| Civilization dt. | 104.90 |
| Das schwarze Auge dt. | 94.90 |
| Dune ** | 94.90 |
| Dungeonmaster * | 79.90 |
| Elvira 2 ** | 99.90 |
| Eternam ** | 94.90 |
| Fighter Command | 84.90 |
| Gateway * | 84.90 |
| Global Effect | 84.90 |
| Kid Pix * | 84.90 |
| Monkey Island II dt. | 94.90 |
| Pacific Island ** | 84.90 |
| Perfect General * | 94.90 |
| Pinball Dreams ** | 74.90 |
| Planets Edge | 79.90 |
| Rampart * | 84.90 |
| Special Forces * | 89.90 |
| Star Trek 25th An. ** | 84.90 |
| Steel Empire ** | 84.90 |
| Steigenberg Hotel Manager ** | 64.90 |
| Super Tetris | 94.90 |
| Treasures of Savage Frontier | 79.90 |
| Ultima Trilogy 2 | 89.90 |
| Ultima 7 | 89.90 |
| Uncharted Waters | 104.90 |
| Vengeance of Excalibur | 89.90 |
| Wreckers ** | 79.90 |
| Flightstick | 99.00 |
| MACH1 plus/Analog Joystick | 59.00 |
| MACH 3/Analog Joystick | 79.00 |

**Wing Commander deluxe**
PC ..... 104.90

**C 64**

| | |
|---|---|
| Budokan | 44.90 |
| Bug Bomber ** | 39.90 |
| Catalypse | 39.90 |
| Familienduell dt. | 39.90 |
| Ultima Trilogie 2 | 74.90 |
| Winter Supersports 92 | 39.90 |

**Atari ST**

| | |
|---|---|
| Alcatraz ** | 69.90 |
| Deliverance | 64.90 |
| Knights of the Sky | 84.90 |
| Sensible Soccer * | 64.90 |

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| Mega Drive incl.2 Pads+Sonic | 329.00 |
| Desert Strike | 119.00 |
| Jordan vs Bird | 119.00 |
| John Madden 92 | 109.00 |
| Wonderboy 5 | 139.90 |
| Winter Challenge | 129.90 |

**GAME GEAR**

| | |
|---|---|
| Chessmaster | 74.90 |
| Crystal Warrior | 74.90 |
| Donald Duck | 74.90 |
| Golden Axe | 64.90 |

5000 KÖLN 41 **VERSAND**
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49
Köln 41 Laden
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170
Wir führen natürlich auch Programme für Gameboy, NES und Lynx.

| KleinGEDRUCKTES | VERSANDKOSTEN Rechnungswert | Ihr Anteil |
|---|---|---|
| * Vorankündigung | bis 80.- DM | 8.- DM |
| ** Deutsche Anleitung | bis 140.- DM | 4.- DM |
| Sicherheitsverpackung auf Wunsch ( 2.50 DM ) | ab 140.- DM | kostenlos |
| | bei Vorkasse | max. 4.- DM |
| | Ausland | leider 25.- DM |
| Irrtümer und Preis-Änderungen vorbehalten | UPS | zusätzlich 4.-DM |
| | Eilpost | zusätzlich 6.50 DM |

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

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



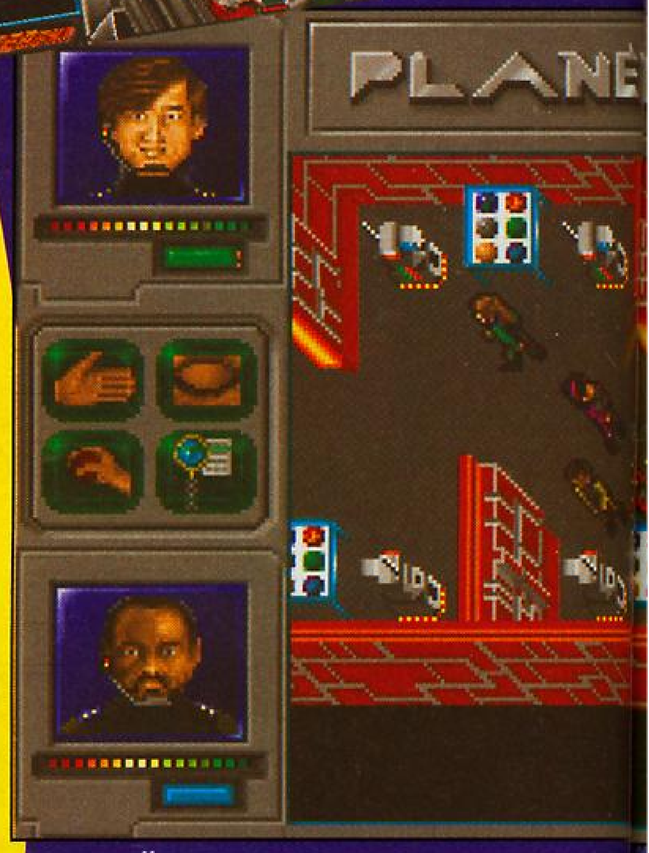
HELLO, TEAM. AS YOU MAY ALREADY SUSPECT, YOUR GENETIC PREDECESSORS HAVE DIED IN THE LINE OF DUTY. FORTUNATELY THE RECONNAISSANCE TEAMS THAT WE SENT OUT WERE ABLE TO RECOVER EVERYTHING THAT THE PREVIOUS CONTACT TEAM GATHERED. YOU MAY NOTE SLIGHT DIFFERENCES IN YOUR ABILITIES, BUT YOU ARE AFTER ALL CLONES. WE CANNOT CAUTION
ENOUGH THAT ALTHOUGH YOU MAY HAVE WI
WELSON, OSAI AND KATYA'S MEMORIES, Y
IN MANY WAYS DIFFERENT PEOPLE. PLEA
CAREFUL IN THE FUTURE.






**Wenn man sein Fahrrad oder seine Brieftasche verliert, kann man ja immer noch hoffen, daß sie von einem freundlichen Menschen beim nächsten Fundbüro abgegeben wird, aber was, wenn die komplette Erde samt aller Fundbüros darauf selbst abhanden kommt? Passiert ist dies alles bei "Planet's Edge", dem neuesten Werk des "Might and Magic"-Programmierer-teams um Eric Hyman.**

# PLANET'S EDGE




***Jede Ähnlichkeit mit „Ultima"...***

Im Frühling des Jahres 2045 wird ein Objekt gesichtet, das sich von außerhalb des Sonnensystems der Erde nähert. Was man zunächst für einen Kometen hält, stellt sich schon sehr bald als fremdes Raumschiff heraus, das in den Erdorbit einschwenkt. Alle Kommunikationsversuche mit den Außerirdischen verlaufen ziemlich einseitig, da sich das Raumschiff zu allen Funksprüchen von der Erde einfach ausschweigt oder sie etwas verzerrt wieder zurückstrahlt. Schließlich verlieren trotz aller Warnungen der UN die Chinesen die Nerven und schicken eine Staffel Raum-Abfangjäger zu einem Präventivschlag gegen das fremde Raumschiff los, aber der geht ganz fürchterlich in die Hose. Zwei Erdumkreisungen später ist vom Alienschiff plötzlich ein gewaltiger Blitz zu sehen, ein gewaltiger Impuls elektromagnetischer Strahlung wird auf der Mondbasis aufgefangen, und im selben Moment bricht jegliche Verbindung zur Erde ab - kein Wunder, denn allem Anschein nach ist die gute alte Erde schlicht und einfach mit allem, was sich darauf befand, verschwunden. Auch das fremde Raumschiff sieht gar nicht mehr so gut aus, genauer gesagt, es treibt nur noch in Form einiger großer Trümmer an genau der Stelle, an der die Erde jetzt nicht mehr ist. Seltsamerweise stellt sich jedoch heraus, daß sich der Mond jetzt nicht, wie man vielleicht erwarten möchte, auf den Weg zu einem kleinen Ausflug aus dem Sonnensystem aufmacht, sondern weiterhin auf seiner Umlaufbahn um das Gravitationszentrum der Erde verharrt. Offensichtlich wurde die Erde also nicht wie befürchtet vernichtet, sondern in einer Raum-Zeit-Blase unbekannter Natur eingehüllt. Eine sehr ausführliche Analyse der Trümmer des fremden Schiffes zeigt, daß anscheinend ein Gerät, das den Namen "Centauri-Drive" erhält und sich an Bord des Raumschiffes befand, für das rätselhafte Verschwinden der Erde verantwortlich ist. Dummerweise wurde auch diese Apparatur von der Zerstörung des Alienraumschiffes arg mitgenommen, und genau das ist die Stelle, an der Ihr als Kommandant der U.N.F.A ULYSSES in die Handlung einsteigt. Die Aufgabe, vor die Ihr und Eure vierköpfige Crew gestellt werdet, lautet einfach, die Galaxis zu bereisen und acht Teile zu besorgen, die nötig sind, um den "Centauri-Drive" wieder in Gang zu bringen. Sagte ich 'einfach'? Tja, die Aufgabenstellung an sich ist es wohl, aber bei der Ausführung schaut die Sache schon ganz anders aus. Das gesamte zu bereisende Universum bietet nämlich nicht weniger als 112 (!) einzelne Sternsysteme, von denen jede Sonne wiederum von bis zu zehn Planeten umkreist wird.

Also wo anfangen? Von Eurem Chef, Commander Polk, kommt der Vorschlag, sich zunächst einmal im Alpha-Centauri-System umzuschauen, von wo das fremde Raumschiff offenbar kam. Die Ingenieure der Mondbasis haben inzwischen aus einer alten Raum-



schiffhülle, einem unversehrt gebliebenen Antriebsaggregat des Schiffes der Außerirdischen und verschiedenen Kleinteilen ein Vehikel zusammengebastelt, mit dem Ihr Euch auf den Weg durch die Galaxis machen könnt. Auf Alpha Centauri angekommen, entdeckt die Mannschaft auf einem kleinen, unwirtlichen Planetoiden eine Station der Außerirdischen, die jedoch nur noch von Androiden bewohnt wird. Hier lassen sich jede Menge Informationen über die acht Sektoren ergattern, in die das bekannte Universum aufgeteilt ist. Da planloses Herumfliegen genauso wenig bringt, wie sich in Rambo-Manier mit jedem vorbeifliegenden Raumschiff anzulegen, ist wohl klar, und daher sollte man besonderen Wert darauf legen, sich eine gute Strategie auszudenken, nach der man die Sektoren abklappert, mit wem man Handel treibt und welcher der vielen verschiedenen Rassen man besser aus dem Weg geht - zumindestens solange, bis man stärker als sie ist. Alle Planeten können aus dem Orbit abgetastet werden, um festzustellen, ob die Lebensbedingungen an der Oberfläche erträglich sind, ob sich bestimmte Rohstoffe fördern lassen, die zum Bau von Ausrüstungsgegenständen und Raumschiffteilen benötigt werden, oder ob sich gar eine außerirdische Siedlung oder etwas ähnliches finden läßt. In letzterem Fall kann man die Crew auf den Planeten hinabteleportieren lassen, ein "Scotty, beam me up, there's no intelligent life on this planet !" wird man dabei zum Glück nicht zu hören bekommen, denn in jeder Siedlung ist eine Menge geboten; vom Raumschiffabsturz über eine Versteigerung bis zum intergalaktischen Zoo trifft man so ziemlich alles... Durch den Handel mit vielen verschiedenen Kreaturen gelangt man schließlich nach und nach an die heißbegehrten Einzelteile des Centauri-Drives, an Baupläne für schnellere und bessere Schiffe oder an technische Informationen, um die Qualität der Ausrüstung zu steigern. Doch bis zur endgültigen Rettung der Erde ist es ein langer und dornenreicher Weg, der aber, soweit ich das feststellen konnte, mit einer gehörigen Portion Geduld und Kombinationsgabe durchaus zu bewältigen ist. Bei solch einem komplexen Software-Epos darf selbstverständlich auch die technische Seite nicht vernachlässigt werden, und wie bereits bei der Story können die Mannen von New World Computing auch hier brillieren. Die Grafik ist (besonders bei der Kommunikation mit fremden Raumschiffen) wirklich gelungen, allein die Unmengen an guten Planetenbildern sprechen für sich. Die Hintergrundmusik gibt sich unaufdringlich und hinterlegt das ganze Abenteuer recht passend. Wen sie dennoch stört, der kann sie, genauso wie die ebenfalls sehr guten Geräuscheffekte natürlich abschalten. Mit am wichtigsten ist bei dieser Spielegattung ja auch das Gameplay, und auch hier bleibt kaum ein Wunsch offen. Die Steuerung der Charaktere erfolgt über Tastatur oder Maus, alle Kommandos sind schnell und effizient zu erreichen. Lediglich die Tatsache, daß man bei Planeteneinsätzen immer eine Figur steuert und die anderen drei ein Stück hinter- und nebenher laufen, störte mich ab und zu ein wenig. Manchmal kommt es nämlich vor, daß ein oder mehrere Crewmitglieder an einem Hindernis hängenbleiben oder den eben besuchten Raum nicht verlassen. Bis man das dann richtig bemerkt hat, kann es passieren, daß man mit dem Rest der Besatzung schon beinahe auf der anderen Seite der Station angekommen ist. Dann heißt es wieder den ganzen Weg zurück und den Kumpel abgeholt ! Das ist aber auch wirklich der einzige Kritikpunkt, den ich an Planet's Edge finden konnte, ansonsten ist es wohl das Beste in diesem Genre seit dem legendären 'Starflight' und wird Euch angesichts der wirklich monumentalen Aufgabe sicherlich mehrere Wochen vor der "Kiste" fesseln können. Und falls es Euch tatsächlich gelingt, die Erde zurückzuholen, dann könnt Ihr immer noch einen zweiten Versuch starten, da es für praktisch jedes Rätsel mehrere Lösungsmöglichkeiten gibt. Get it! *(mm)*






***...ist rein zufällig!***




***...und „Star Trek"...***







1 *Shipyards*
2 *Launching Pad*
3 *Warehouse*
4 *Crew Quaters*
5 *Research*
6 *Save Game*
7 *Load Game*
8 *Quit to DOS*

**PC** unterstützt

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

**ROLLENSPIEL**

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

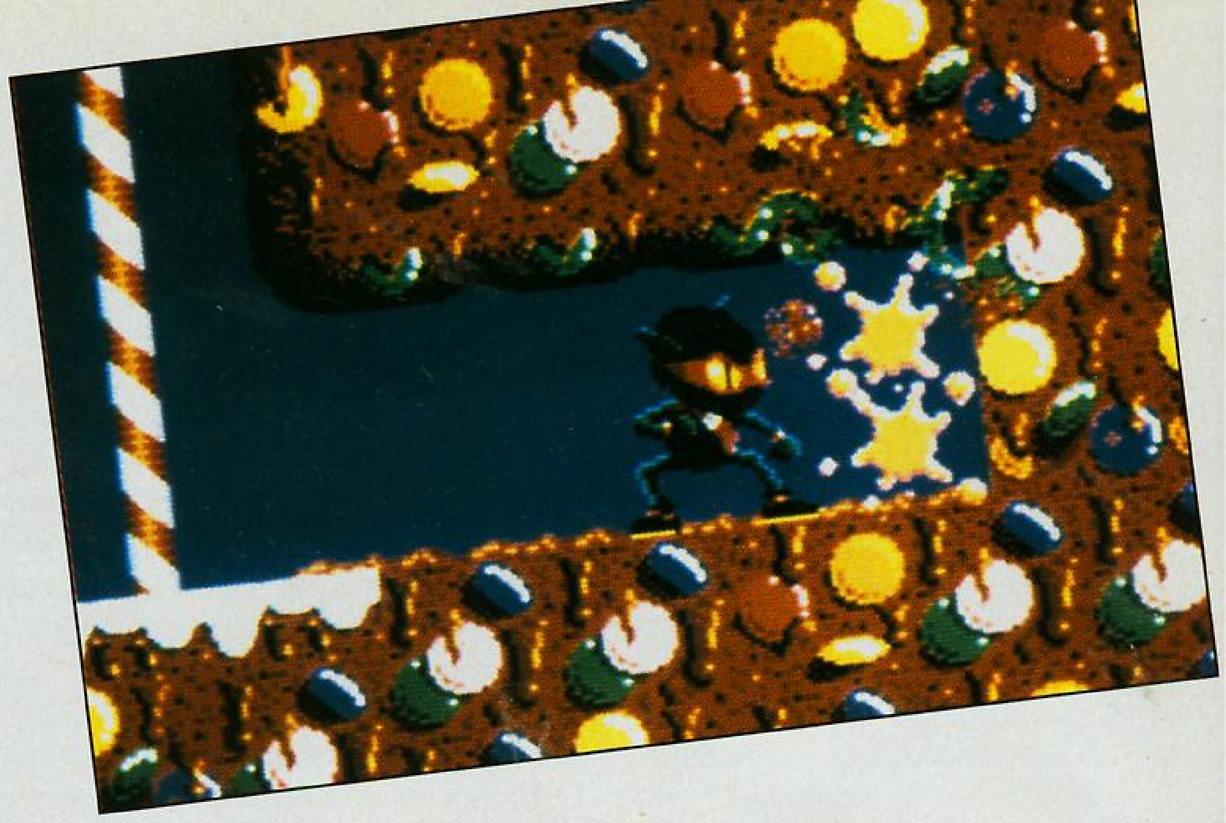
**Hersteller** New World Computing
**Preis** ca. DM 120,-
**Muster von** Leisuresoft

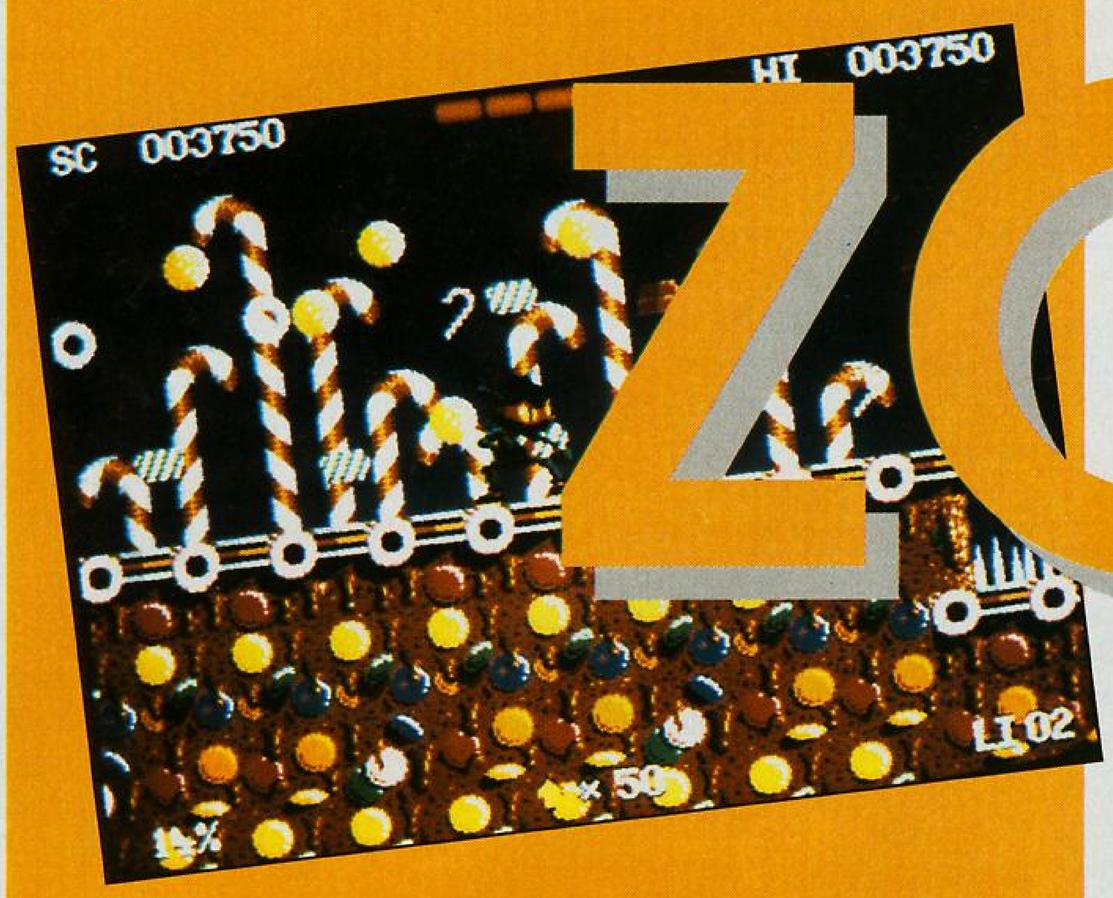
**Besonderheiten**
- Sternenkarte und Notizblock liegen bei.




PLAY TIME Star PC



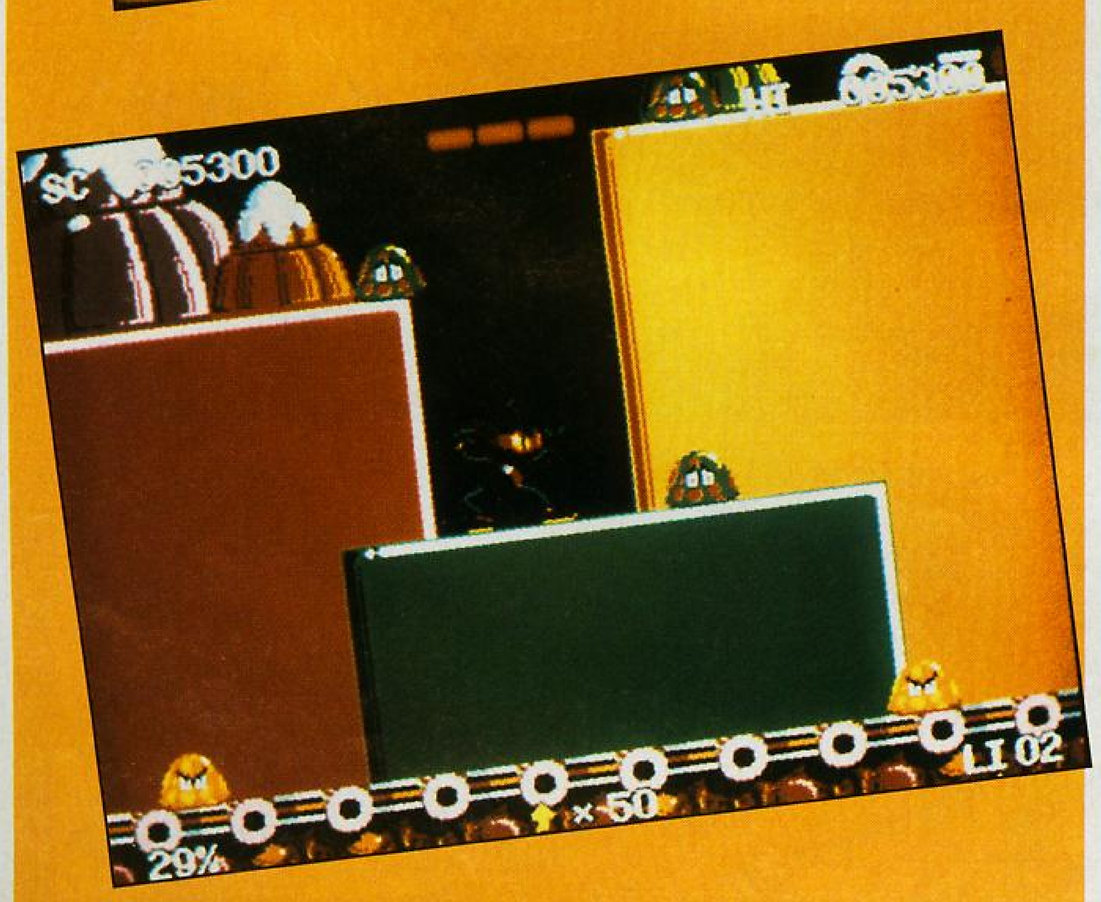



# ZOOL

## Der Ninja aus dem All

**Nicht Hulk Hogan ist der Held dieses neuen Arcade-Adventures von Gremlin, sondern ein ganz gewöhnlicher Ninja Krieger mit Namen Zool.**




Er sieht aus wie ein Black Sonic und auch sonst sind gewisse Ähnlichkeiten zum kleinen blauen Sega-Hüpfer nicht abzustreiten. Ähnlich schnell und ähnlich bunt rennt, springt, schlägt, tritt und schießt sich unser Zool durch seine Welten. Und das alles in feinster Fullscreen-Grafik mit nicht minder tollem Parallax-Scrolling. Was ein rechter Ninja ist, der verfügt natürlich auch über ein ganzes Arsenal an vielversprechenden Waffen, mit den man sich das Leben etwas erleichtern kann. Dabei ist das Gameplay zwar nicht neu, wer jedoch keine Sega Konsole mit entsprechendem Sonic Modul sein Eigen nennt, wird begeistert sein. Schnell und ruckelfrei bewegt sich der asiatische Speedy Gonzales durch die Monitorlandschaften und begegnet in den einzelnen Welten, den unterschiedlichsten Gegnern, Gefahren, Hindernissen und Aufgaben. In der Welt der süßen Versuchungen wackeln die Wände, platzen die Kirschen, beißt und sticht die Schokolade. Doch da ein Ninja ja gegenüber einer jeden weltlichen Versuchung imun ist (oh Mann, was für ein Leben), kann sich Zool dann im Land des Werkzeugs mit Schrauben, Krokodilklemmen und Dübeln herumschlagen. Wem das alles zu banal erscheint, der wird sich sicher im Land der Musik gerne von Pianos, Trompeten, Trommeln und Cassettenlaufwerken in die Enge treiben lassen. Wäre bei Zool nicht die absolut augenscheinliche Verwandschaft zum Sega-Maskotchen festzustellen, könnte man es fast als innovativ umschreiben und sollte es dann auch diesbezüglich bewerten. So muß man aber, rechtfertigender Weise, hier einen klaren Abstrich machen und zumindestens im Bezug auf Innovation einen Gang zurückschalten. Trotzdem bleibt ein durchaus gelungens Spiel für alle PC- (ca DM 100.-), Atari ST- (ca. DM 90.-) und Amiga- (ca.DM 90.-) Besitzer, die es Anfang August in den Softwaregeschäften erstehen können.

*(ts)*

**JUMP `N RUN**

**PC + AMIGA + ST**

**Hersteller** Gremlin
**Preis** s. o.
**Muster von** Hersteller



***Helmi sagt: "O.K."!***

# BARGON ATTACK



**Monster, Aliens und Drachen kann wirklich jeder umbringen, solange er nur einen Computer oder eine Spielkonsole sein Eigen nennt. Kauft man sich aber ein Videospiel, bei dem sich die gekillten Biester dann als reale Gestalten auf die Erde beamen, so ist das etwas merkwürdig.**

Diese Typen sind Bargonier, so wie auch der Verkäufer in dem Laden, in welchem das Spiel gekauft wurde, und ihr Ziel ist es, die Erde zur Kolonie zu machen (was dann mit uns passiert kann sich jeder selbst ausmalen). Sie haben an dem "Großen Spiel" teilgenommen, das direkt auf die Computer der nichtsahnenden Erdbewohner übertragen wird, einige sterben in diesem Spiel, doch die meisten materialisieren sich auf der Invasionsflotte, die sich auf die Erde zubewegt. Eine Sekte, die "Reformkirche für kosmische Partnerschaft" spielt eine immer mächtiger werdende Rolle, doch Du, der Retter der Erde bekommst Unterstützung von einem ihrer Mitglieder. Was die Sekte mit den Invasoren zu tun hat, kannst nur Du herausfinden. Einige sind schon auf der Erde, leben in den Katakomben unter Paris und es würde mich nicht wundern wenn es wirklich so wäre, bei den Typen, die man in Paris trifft. Um die Erde zu retten, muß der Heimatplanet der Bargonier zerstört werden und die verbliebenen Bargonier auf der Erde sollte auch noch das Messer treffen. Nur mit Beobachtungsgabe, Logik und eisernen Nerven ist das Spiel zu bestehen, denn die einzige Religion, die die Bargonier kennen ist der Tod, Raubüberfälle sind ihr Hobby. Dabei ist das Spiel extrem gut gemacht, die Grafik und Animation erinnert an einen Videofilm und der Sound mit Sprachausgabe (in der B-Version leider nur französisch) bringt die Soundkarte an ihre Grenzen. *(mg)*








*Schaurig-schönes Alienjagen im Europa der Neunziger. Wer darauf verzichtet, ist selber schuld.*







Münztoilette...

**ADVENTURE**

**PC**

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

**Hersteller** Coktel Vision
**Preis** ca. DM 90,-
**Muster von** Hersteller



*Helmi sagt: "Super"!*







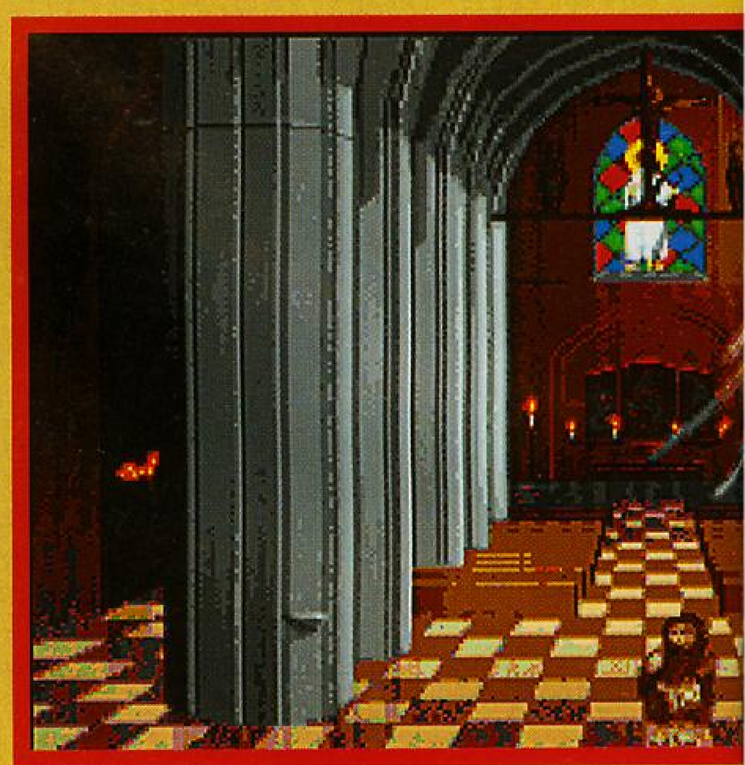

*Der Marktplatz steht für das Hauptauswahlmenü.*



# PATRIZIER

**Wer bei Wirtschaftssimulationen an verstaubtes Gameplay mit trockenen Zahlenkolonnen und Krümelgrafiken denkt, darf sich einer Gehirnwäsche unterziehen. Patrizier ist als die innovativste Wirtschaftssimulation seit Ports of Call anzusehen.**

Das Gütersloher Softwarehaus ASCON, das vom ehemaligen THALION-Chef Holger Flöttmann gegründet wurde, entwickelte in mehr als zwei Jahren ein Wirtschaftsspiel von internationaler Qualitiät. Wer etwas über die Entwicklung erfahren will, sollte zu unserer DREAM ACADEMY auf die Seiten 8 und 9 zurückblättern. Dort kann man Patrizier übrigens umsonst ergattern, wenn man Glück hat.
Das Geschehen findet im Europa des 17. Jahrhunderts statt. Zunächst ist der Spieler noch ein Angehöriger des gemeinen Pöbels. Doch mit der Auswahl des Familienwappens zu Beginn startet man vielleicht die steilste Karriere, seit der Fugger-Clan aus Augsburg die Finanzwelt zu seinem uneingeschränktem Machtgebiet erklärte. Anschließend sucht man sich noch den Ort seiner Residenz aus. Die verschiedenen Städte werden dabei über verschiedenen Wappen am Screen dargestellt. Am Anfang sollte man darauf bedacht sein, sein Geldvermögen zu vermehren. Dazu läßt man ein Schiff zuerst planen und dann bauen. Jedem der Schiffe aus dem hoffentlich später gigantisch großen Segelpark darf man selbstverständlich auch einen Namen geben. Für jedes Schiff muß man natürlich auch Gebühr für das Anlegen im Hafen bezahlen. Mit diesen Schiffen begibt man sich auf die Weltmeere und versucht, mittels geschickter Handelstaktik Geld zu scheffeln. Will man ein Schiff auf Reisen schicken, geht man am besten vorher in die Kneipe und heuert dort eine Mannschaft an. Man darf sich allerdings nicht wundern, wenn sich einmal niemand für einen Job finden sollte. Hat man seine Mannschaft zusammen, begibt man sich in sein Büro und sucht sich auf der Europakarte, die zwei Bildschirme groß ist und wunderbar scrollt, einen geeigneten Zielhafen aus. Jeder Hafen sieht dabei anders aus, dank geschickter Anordnung der Gebäude wird man sich aber gleich zurechtfinden. Zu Beginn wird man lediglich konventionelle Handelswaren einkaufen, um diese dann mit größtmöglichem Gewinn wieder zu verscherbeln. Sollte man auf dem Schiff keinen Frachtraum mehr haben, kann man in jedem Ort auch ein Lager mieten und dort die Waren unterbringen. Will man sich später eine Kogge (die Königin unter den Schiffen) bauen, kann es sein, daß man Rohstoffe wie Roheisen und Pech aus ganz Europa heranschippern muß, damit es überhaupt gebaut werden kann. Mit dem Geldverdienen ist es allerdins

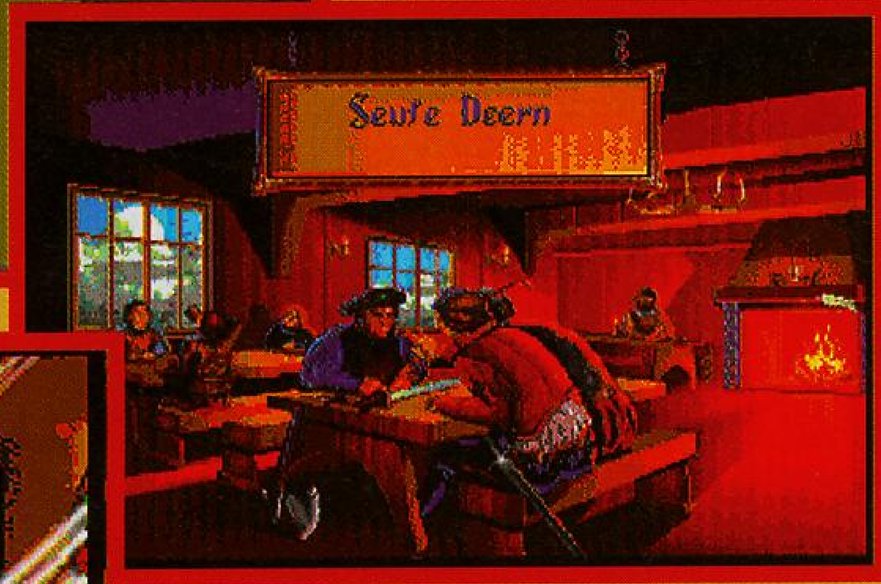


*In der Kathedrale kann man sich göttlichen Beistand erbeten.*

*Im Badehaus geht´s voll ab...*











noch nicht genug, denn schließlich soll einem ja Ruhm und Anerkennung zuteil werden. Dazu ist es günstig, wenn man sich von einem buckligen Werber, der ein Bruder von Quasimodo sein könnte, mit einer reichen Kaufmannstochter verkuppeln läßt und so Eintritt in die bessere Gesellschaft findet. Unlautere Methoden wie das Bestechen von Ratsmitgliedern während eines erfrischenden Bades umgeben von Rubens-Mädchen sind zwar nicht ehrenhaft, jedoch sehr karrierefördernd. Eine großzügige Spende an die Kirche oder an Bettler tut der Beliebtheit unter dem Volk auch gut. Sollte man einmal über sehr viel Geld verfügen, kann man einer Gilde beitreten, und so politische Präsenz erlangen. Die Popularität unter dem Volk wird duch ein großzügiges und sehr kostspieliges Fest mit Wein, Weib und Gesang auch enorm steigen. Historisch originalgetreue Schlachten oder Brände in den Handelsstädten sorgen für finanzielle Verluste, sind jedoch eine gelungene Abwechslung für das Spiel. Leider treiben sich auf der Nordsee auch Piraten herum, diese kann man entweder vom Computer verscheuchen lassen, oder man nimmt die Kanone in einer außergewöhnlichen Actionsequenz selbst in die Hand. Dort sieht man zwei Spielfiguren stehen, die für das Laden und abfeuern zuständig sind. In einer dreidimensionalen Darstellung kann man so persönlich für den Untergang der Piratenschiffe sorgen. Es sind noch genügend weitere Details wie scrollende Informationskarte über die Geschehnisse in Europa oder Waffeneinkäufe beim Waffenschmied vorhanden. Eine Aufzählung aller Details würde jedoch den Rahmen dieses Testberichts sprengen. Alle Handlungen werden mit unterschiedlichen Grafiken, die meist schön animiert sind, dargestellt. Die VGA-Grafiken sind wunderbar gelungen und äußerst farbenprächtig. Das Spiel ist zwar sehr komplex, die Spielbarkeit ist mit der Maus jedoch hervorragend und selbst Neulinge werden sich ziemlich schnell im Spiel zurechtfinden, denn alles was man tun muß, ist Gebäude oder Gegenstände anzuklicken. Sollte man nicht so viel Zeit haben, kann man auch nur eine schnelles Spielchen anwählen. Bis man den höchsten Grad, den des Partiziers, erreicht, werden allerdings mehrere Wochen vergehen, wie es sich für eine anständiges Spiel gehört. Man kann ASCON nur ein Lob aussprechen. Mit PATRIZIER haben sie ein neues Referenzprogramm in Sachen Wirtschaftssimulation geschaffen, das Maßstäbe bei Grafik und Spielbarkeit setzt. Selbst die Musik paßt atmosphärisch sehr gut dazu. Wer bisher mit Wirtschaftssimulation wie Black Gold oder Winzer nichts anfangen konnte, bei PATRIZIER werden sogar Actionfans zum Kapitalisten. *(hi)*

## Atari ST

Die ST-Version muß sich mit abgespeckten Grafiken und leicht schwächerem Sound zufrieden geben, das Gameplay ist jedoch genauso exzellent.

## Amiga

Der Sound ist beim Amiga in Ordung, die Grafiken und das Gameplay entsprechen jedoch der sehr guten ST-Version.

PLAY TIME Star PC Amiga Atari

**PC** unterstützt

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

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Ascon
**Preis** ca. DM 120,-
**Muster von** Ascon

**Besonderheiten**
- komplett in Deutsch
- Neues Referenzprogramm für WiSims

70% 85% 90% → **87%**

**ATARI** unterstützt

| | | | |
|---|---|---|---|
| 520 ST | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 1040 ST | ☑ | s/w | ☐ |
| Mega ST E | ☐ | Farbe | ☑ |
| TT | ☐ | 2.Drive | ☑ |

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**

**Hersteller** Ascon
**Preis** ca. DM 100,-
**Muster von** Ascon

**Besonderheiten**
- komplett in Deutsch

65% 75% 90% → **83%**

**AMIGA**
A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☐ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**

**Hersteller** Ascon
**Preis** ca. DM 100,-
**Muster von** Ascon

**Besonderheiten**
- komplett in Deutsch

70% 75% 90% → **84%**



# FLOG

**Je älter desto verschrobener. In Ermangelung eines Fernsehers mit Kabelanschluß, auf dem sich North-Hearn, einer der letzten Zauberer nach Miraculix, jeden Samstag Nachmittag die "American Gladiators" hätte anschauen können (echt irre), hat er sich einfach sein eigenes Spiel gezaubert.**

Unter dem Namen Deskworld (Tischwelt, wirklich einfallsreich) hat er mit markigen Zaubersprüchen, die wohl nicht im Druidenhandbuch stehen, eine zweigeteilte Welt erschaffen. Getrennt wird dieses Land durch einen Fluß entsprechender Größe, über den es nur eine einzige passierbare Brücke gibt. Auf jeder Flußseite gibt es ein Dorf und in jedem Dorf leben eine ganze Reihe verschiedener Menschen. Man findet, vorausgesetzt man sucht: Händler, Apotheker, Räuber, Soldaten, Maurer... und, man höre, sehe und staune, eine Fahne.
Wie bereits zu Anfang erwähnt, hat der Oberdruide ein gewisses Unterhaltungsbedürfnis, und so müßen alle zwanzig Jahre die Fetzen fliegen. Das heißt, die beiden Dörfer treffen sich zur Schlacht um die Fahnen. Zwanzig Jahre hat man solala nebeneinander hergelebt und dann muß man sich die Helme verbeulen. Damit auch jeder seine Aufgabe ernst nimmt, winken dem Sieger zwanzig Jahre Frieden und relativer Wohlstand. Die Verlierer müßen über den gleichen Zeitraum dem drolligen Druiden zu Diensten sein.
Also springst Du in die Rolle eines Majestätics und übernimmst die Führung eines der beiden Dörfer. Aber anstatt auf einem Schild umhergetragen zu werden und zu hoffen, daß einem der Himmel nicht auf den Kopf fällt, solltest Du dafür Sorge tragen, daß von den 50 potentiellen Soldaten und Arbeitern möglichst viele in Deine Dienste treten. Umsonst ist ja bekanntlich nichts, also braucht man Gold, um die Soldaten zu besolden und die Arbeiter für den Bau der Schutzmauern zu entlohnen. Zu Anfang noch begrenzt, hat man im weiteren Verlauf des Spiels die Möglichkeit mittels handelstechnischem Geschick oder gegebenenfalls auch räuberischer Aktionen, den Goldbestand erheblich zu vergrößern. Und wenn die Realität keine Möglichkeiten mehr bietet, muß eben die Magie herhalten.
Von Level zu Level wird es dann natürlich auch schwieriger sich auf sein Gegenüber einzustellen, daß heißt ihn zu besiegen. Insgesamt sorgen acht Levels für langanhaltenden Spielspaß (8 x 20Jahre = 160 Jahre). Um der Verwirrung noch die Krone aufzusetzten, ist es jedem Spieler freigestellt, wo er seine Fahne positioniert. Es bedarf also schon einiger Übung, bis man den optimalen Standort ausgeknobelt hat. Desweitern besteht die Möglichkeit, von Anfang an seine Kampftaktik festzulegen. Im Verteidigungsmodus beurteilt der Soldat selbst die Stärke seines Gegenübers und zieht daraus dann die entsprechenden Schlüsse (Angriff oder Verteidigung). Der Vorteil liegt hier in der Entscheidungsabnahme. Der Soldat wählt selbst die vermeintlich "sicherste" Methode (immerhin in 60% der Fälle).






Der Vorteil des Angriffsmodus liegt in der gebündelten Schlagkraft gegenüber stärkeren Gegnern. Sollte es beispielsweise zu einem Kampf gegen einen Drachen kommen, besteht hier die Möglichkeit, daß mehrere Einheiten zusammenhelfen, um sein Gegenüber zu besiegen. Im Verteidigungsmodus wird es schwer sein, mehr als eine Einheit zum Kampf zu bewegen.
Taktisch von Bedeutung ist ebenso die Zerstörung von Schlüsselgebäuden. Auch im Verhandeln sollte der "Chef" bewandert sein, den hier zeigt es sich, welchen Gegenwert er für sein knapp bemessenes Kapital erhält. Und wenn schon Krieg, dann auch richtig. Der Einsatz von Saboteuren gilt zwar als extrem unschicklich, aber der Zweck heiligt auch hier die Mittel.
Drachen kommen und gehen wie es ihnen gefällt, so daß man nur hoffen kann, sie gehen zuerst auf die andere Seite des Flusses.
Ab Anfang August, können sich Besitzer von PC (ca DM 90,-), Atari ST (ca. DM 80,-) und Amiga (ca. DM 80,-) auf dem 7x7 Monitorbilder großen Schlachtfeld tummeln.
*(ts)*

**STRATEGIE**

**PC + AMIGA + ST**

**Hersteller** Gremlin
**Preis** s. o.
**Muster von** Hersteller



***Helmi sagt: "Super"!***

# SPIELEN OHNE ENDE ?
# MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

# WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

**Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN**

## Hardware

**AMIGA 500 Speichererweiterung**

| | |
|---|---|
| - auf 2.5 MB | 222,– DM |
| - auf 2.5 MB mit Uhr | 248,– DM |
| - auf 1 MB | 59,– DM |
| - auf 1 MB mit Uhr | 69,– DM |
| - ext. Laufwerk 3.5 | 159,- DM |
| **Soundblaster 2.0 dt. Version** | **279,– DM** |
| - mit CMS CHIPS | 333,– DM |
| **Soundblaster pro 3 dt. Version** | **498,– DM** |
| - mit Windows 3.1 | 579,– DM |
| **Adlib compatible Soundkarte** | **129,– DM** |

**WIR VERSENDEN AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!**

## GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

| | |
|---|---|
| - TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit | nur 399,– DM |
| - COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten | nur 179,– DM |
| - TURBO SYSTEM mit RED BARON | nur 477,– DM |
| - TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 | nur 577,– DM |
| - TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON | nur 655,– DM |

## Spiele zum Kaufen!

| | AMIGA | | MS-DOS |
|---|---|---|---|
| Pacific Island* | 79,90 DM | Shadowlands* | 79,90 DM |
| Monkey Island II* | 79,90 DM | Aces of the Paccific | 84,90 DM |
| Red Baron* | 79,90 DM | Dark Seed* | 89,90 DM |
| Shuttle* | a.A. | Pacific Island* | 82,90DM |
| Wing Commander | a.A. | Dune* | 89,90 DM |
| Mad TV | a.A. | Links Pro* | 89,90 DM |
| Jaguar XJ 210* | 74,90 DM | J.White Whirlwind | 89,90 DM |
| | | Powermonger* | 79,90 DM |
| | | Dungeon Master* | a.A. |

Alle Spiele mit* werden als deutsche Vollversion oder mit deutscher Anleitung geliefert.

**Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06**

# Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

**O-1034 Berlin**,Boxhagener Str.23,Tel.: Ost-Berlin/5892067 • **O-1071 Berlin**,Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee,Telefon auf Anfrage
**O-1330 Schwedt/Oder**,Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/31620 • **W-2000 Hamburg 76**,Beethovenstr.57,Tel.:040/224633 • **2000 W-Hamburg**,
Beim Schlump 21,Tel.: 040/458115 • **2820 W-Bremen 71**,Fresenbergstr. 54,Tel.:0421/607404 • **W-2300 Kiel**,Sternstr.18 (am Wilhelmplatz),
Tel.:0431/970046 • **O-3014 Magdeburg**,Braunschweiger Str.104, • **W-3100 Celle**,Im Kreise16, Tel.:05141/214411 • **W-3300 Braunschweig**,
Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • **O-3300 Schönebeck**,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage • **W-4000 Düsseldorf 30**, Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187
**W-4040 Neuss**,Hamtorstr. 20,Telefon auf Anfrage • **W-4050 Mönchengladbach**,Neusser Str.210,Tel.:02161/601556 • **W-4100 Duisburg 1**,
Ulrichstr.2-4,Tel.:0203/21084 • **W-4250 Bottrop 1**,Essener Str. 6,Tel.:02041/21973 • **W-4290 Bocholt**, Nordwall 13,Tel.: 02871/184123
**W-4300 Essen1**,Moltke Str.36,Tel.:0201/207629 • **W-4330 Mülheim**,Delle 47,Tel.: 0208/390370 • **W-4350 Recklinghausen**,Dortmunder Str.31,
Telefon auf Anfrage • **W-4400 Münster**,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/278515 • **W-4440 Rheine**,Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • **W-4500 Osnabrück**,
Petersburger Wall 17,Tel.:0541/586809 • **W-4630 Bochum**,Herner Str.383,Tel.:0234/531018 • **W-4690 Herne**, Hauptstr.178,Tel.:02325/53643
**W-4800 Bielefeld**,Schloßhofstr.1,Tel.:0521/138033 • **W-5000 Köln 1**,Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806 • **W-5000 Köln 41**,Gottesweg 149,
Tel.: 0221/446499 • **W-5400 Koblenz**,Markenbildchen Weg 24,Tel.:0261/31848 • **W-5500 Trier**,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532
**W-5600 Wuppertal**,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118 • **W-5787 Olsberg**, Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753 • **W-5800 Hagen,**
Bergischer Ring 5,Tel.:02331/26774 • **W-5840 Schwerte,**Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • **W-5880 Lüdenscheid**, Forum am Sternplatz2,
Tel.:02351/21900 • **W-6000 Frankfurt a.M.**,Wielandstr.25,Tel.:069/590180 • **W-6100 Darmstadt,**Holzhofallee 1a,Telefon auf Anfrage
**W-6300 Gießen**,Neustadt 25,Tel.:0641/65756 • **6348 W-Herborn**,Westerwaldstr. 4,Tel.:02772/41332 • **6360 Friedberg**,Kaiserstr. 201,
Tel.:06031/61917 • **W-6500 Mainz 1**,Kirschgarten 6,Tel.:06131/237665 • **W-6600 Saarbrücken**,Stengelstr.8,Tel.:0681/582771
**W-6650 Homburg**,Karlsbergstr.16,Tel.:06841/15142 • **W-6670 St. Ingbert**,Ludwig Str. 14,Tel.:06894/382850 • **W-6680 Neunkirchen**,Bahnhofstr.
13,Tel.: auf Anfrage • **W-6733 Hassloch**,Langgasse52,Tel.:06324/2092 • **W-6800 Mannheim**,Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203
**O-7033 Leipzig**,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781 • **W-7500 Karlsruhe 1**,Lessingstr.5,Tel.:0721/853360 • **W-8000 München**, Ringeisenstr.8,
Tel.:089/531764 • **W-8500 Nürnberg**,Findelwiesenstr.37,Tel.:0911/467744 • **W-8900 Augsburg**,Heini-Dittmar-Str. 17,Tel.:0821/581993
**W-8960 Kempten**,Kronenstr.33,Tel.:0831/17762 • **O-9102 Limbach-Oberfrohna**,Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage

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

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

# DUNE

## DER WÜSTENPLANET

**"Arrakis, ein glühendheißer Wüstenplanet, bewohnt von einem wilden Volksstamm, den Fremen, und von riesigen Sandwürmern; ein Planet, der die Quelle der wertvollsten Substanz des Universums ist - Spice." Auf diesem Planeten - auch Dune genannt - muß Paul Atreides der größten Herausforderung entgegentreten: Er entwickelt sich zum Messias einer alten Weissagung ...**

Manchen Spieleherstellern sollte man grundsätzlich alles zutrauen - aber eine Computerspiel-Fassung von Frank Herberts Roman-Epos "Der Wüstenplanet"? Das schien mir bis vor kurzem noch so unwahrscheinlich wie ein Jump 'n Run-Spiel zu "Krieg und Frieden". War schon die erfolgreiche Kinofassung von 1984 etwas verwirrend für Leute, die das Buch noch nicht kannten, so mußten die Programmierer der Computerversion umso mehr auf eine vernünftige Sortierung und Kürzung des umfangreichen Stoffes achten. Was die Spieledesigner von "Cryo Interactive Entertainment" letztendlich aus dem Wüstenplaneten gemacht haben, läßt sich gar nicht so leicht in Worte fassen: Eine Art Strategiespiel mit Adventure-Einflüssen ist wohl die treffendste Umschreibung. Wie im Roman, dreht sich in dem Spiel alles um die wertvollste Substanz des gesamten Universums - "Spice". Das Spice, eine Droge mit deren Hilfe die Raumflotten-Navigatoren nur durch Gedankenkraft in die entferntesten Winkel der Galaxie reisen können und der neben zahlreichen positiven Nebenwirkungen auch Bewußtseinserweiterung und Lebensverlängerung zugeschrieben wird, kann nur auf einem einzigen Planeten abgebaut werden, dem unwirtlichem Wüstenplaneten Arrakis. Wie oder warum das Spice ausgerechnet auf Arrakis entsteht, weiß keiner so genau. Nicht einmal der Imperator des Universums selbst, der die lukrativen Schürfrechte für das Spice dummerweise an zwei verfeindete Familien vergeben hat. Fest steht nur, daß das Spice in engem Zusammenhang mit den gigantischen Sandwürmern steht, die mit ihren kilometerlangen Leibern den Sand von Arrakis umgraben. Die Geschicke eines der verfeindeten Häuser muß der Spieler übernehmen. Als Paul Atreides, Sohn von Herzog Leto von Atreides, muß sich der Spieler, ohne so recht zu wissen, was ihm noch alles blüht, auf die Suche nach Fremen-Kolonien machen, die für seine Familie den Gewürzabbau übernehmen. Als Fremen bezeichnen sich die wenigen Ureinwohner, die gelernt haben, sich in unterirdischen Behausungen vor der trockenen Hitze auf Arrakis zu schützen. Vom Haus der Harkonnen, das die Schürfrechte bereits einige Jahre länger innehat als die Atreiden, wurden die Fremen nur versklavt und gequält. Paul fällt es wegen solch schlechter Erfahrungen der Fremen natürlich umso schwerer, deren Vertrauen zu gewinnen. Im Spielverlauf kristallisiert sich aber allmählich die Tatsache heraus, daß Paul mehr ist, als nur ein Fremder der es auf das Spice abgesehen hat: Paul entwickelt sich zu "Muadib", ein den Fremen verheißener Befreier, dessen Bestimmung es ist, das unterdrückte Volk von dem Joch der Harkonnen zu befreien und den Wüstenplaneten in ein grün-blühendes Paradies zu verwandeln... Das Spiel vermittelt von Anfang an eine fast mystische Atmosphäre. Die stimmungsvoll düster anmutenden Grafiken halten sich genau an den Film und die (tadelos ins Deutsche übersetzten) Dialoge mit den anderen Figuren setzen der Stimmung die Krone auf. Der Spieler ist angehalten, seinen eigenen Lösungsweg zu finden, trotzdem tut man gut daran, auf gut gemeinte Ratschläge beispielsweise von Pauls Mutter oder vom Familienratgeber Duncan zu hören. Besonders faszinierend an dem Spiel ist, daß nach und nach immer größere und grundverschiedene Aufgaben auf den Spieler zukommen und Pauls Fähigkeiten (Telepathie, Charisma usw.) mit dem Spielverlauf langsam vielfältiger werden. Mit der Ausbildung der Fremen zu Widerstandskämpfern kann Paul erst beginnen, wenn er das absolute Vertrauen des obersten Fremenführers geniest, mit der pflanzlichen Kultivierung einzelner Landstriche dagegen kann nur mit der Unterstützung des Ökologen Kynes begonnen werden, das wiederum steigert die Motivation der Fremenkämpfer, deren alter Traum damit nämlich in Erfüllung geht. Mit der Zeit eröffnen sich ungeahnte Zusammhänge, und letztendlich fügen sich alle Dinge auf Arrakis, einschließlich der geheimnisvollen Sandwürmer, zu einem geschlossenen Bild. Der Sound, den man leider nur mit einer Soundkarte hören kann, verdient übrigens dasselbe Prädikat wie die animierte 256-Farben-Grafik: Sehr empfehlenswert!

*(tb)*










***Auch Frank Herbert hätte wohl seine wahre Freude an dieser meisterlichen Umsetzung seines Romans.***






| PC unterstützt | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick | ☑ | HD Drive | ☑ |
| Maus | ☑ | Ex.Ram | ☑ |
| Tastatur | ☑ | Hercules | ☐ |
| AdLib | ☑ | CGA | ☐ |
| Soundblaster | ☑ | EGA | ☐ |
| Roland | ☑ | VGA | ☑ |

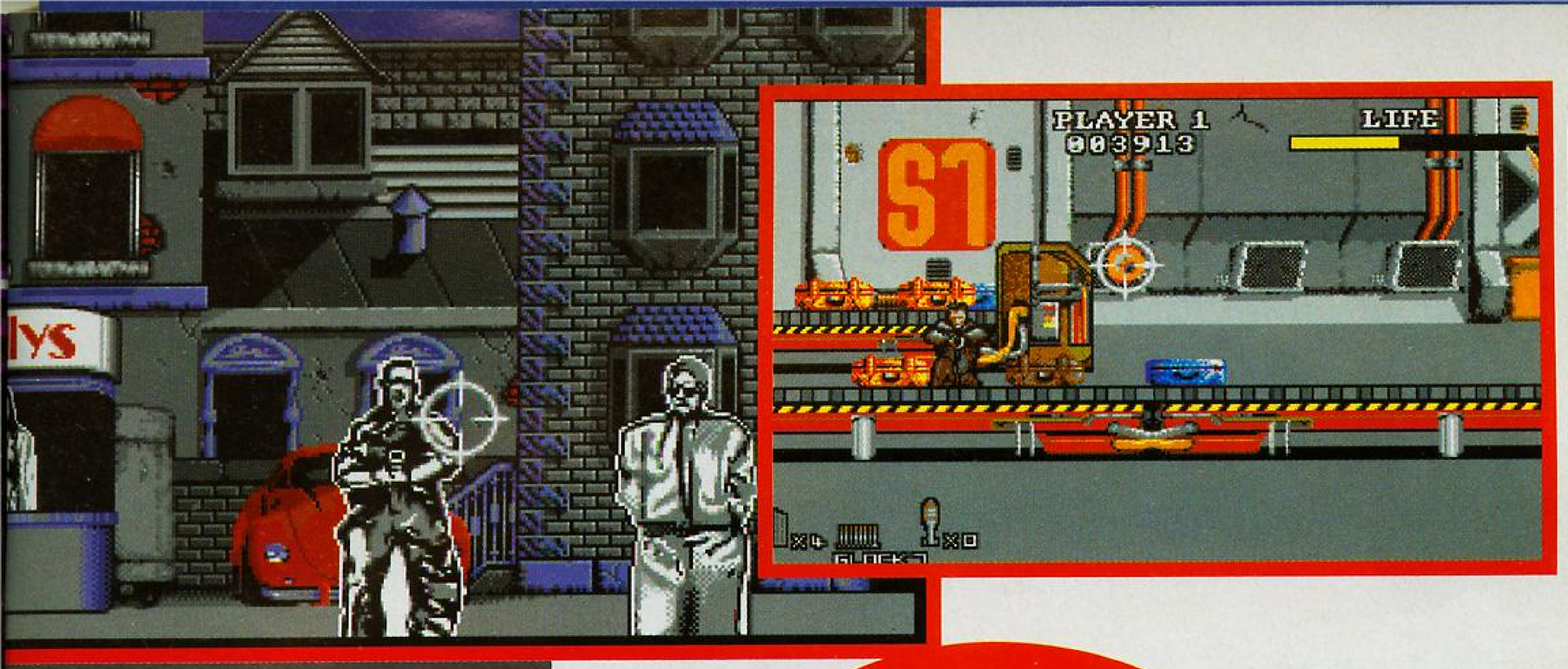
**ROLLENSPIEL**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Virgin
**Preis** ca. DM 100,-

**Muster von**
Funny Software

**Besonderheiten**
- Spiel in drei Sprachen enthalten
- Soundtrack auf CD erhältlich

90% 95% 95% **94%**




# DIE HARD DIE HARDER

**Unter diesem frommen Wunsch verbirgt sich natürlich nichts anderes als die Compi-Umsetzung des gleichnamigen Action-Thrillers mit John McClane alias Bruce Willis in der Hauptrolle. Während Du jedoch im Kino nur colaschlürfender und popcornmampfender Zuschauer bist, übernimmst Du hier den aktiven Part.**

Eine Eliteeinheit, die wahrscheinlich mit der miesen Besoldung im öffentlichen Dienst unzufrieden ist, übernimmt im Handstreich einen internationalen Airport. Na ja, der Grund für dieses Fehlverhalten interessiert uns hier nicht so sehr, als vielmehr die Drohung der schwer Bewaffneten: Sie wollen nämlich jedes einschwebende Passagierflugzeug abschießen. Nach dem Motto "Viel Feind, viel Highscore" übernimmst Du den Auftrag, die öffentliche Sicherheit und Ordnung wieder ins rechte Lot zu bringen. In insgesamt fünf Levels, die sich unter anderem in der Gepäckhalle, in einem Flughafennebengebäude sowie auf einem Jetflügel abspielen, greifen Dich massenweise Elitekämpfer an, daß die Rohre nur so rauchen! Das Dauergeballere erinnert mich stark an das indizierte Arcadespiel "Operation Golf". Auch hier kannst Du durch Treffer auf bestimmte Icons Deinen Muni-Bestand aufbessern, kugelsichere Westen anziehen, durch Erste-Hilfe-Päckchen Lebensenergie verbessern oder effektivere Waffen bekommen. Das Arsenal reicht von der österreichischen 9 mm-Glock über das M-16 Sturmgewehr bis zur, durch zahlreiche terroristische Aktivitäten bekannten, AK-47 Kalaschnikov. Wenn Du der Übermacht zu unterliegen drohst, kannst Du auch Handgranaten einsetzen. Bevor Du gleich in das eigentliche Geschehen einsteigst, solltest Du zuerst die Option "Target Range" wählen. Hierbei handelt es sich um einen Schießstand der Polizei, in dem verschiedene Freund-Feind-Scheiben auftauchen. Diese Übung ist wichtig, denn auch auf dem Flughafengelände tummeln sich massenweise unschuldige Zivilisten, die Du als Polizeibeamter natürlich nicht behelligen darfst. Die Hard 2 wird mittels Joystick, Maus oder "Lichtgewehr" (Frage mich nicht, wo Du das Ding herbekommst) gespielt. Mit der Maus läßt sich meiner Meinung nach das jeweilige Ziel durch das Fadenkreuz am besten anvisieren. Während die Grafik eher durchschnittlich ist, hört sich das Geballere sehr realistisch an. Wundere Dich deshalb nicht, wenn Deine Hütte von einer SEK-Einheit umstellt wird, weil Deine rührend besorgten Nachbarn glauben, Du würdest Dir mit ein paar schießwütigen Einbrechern ein echtes Feuergefecht liefern!

*(mr)*

***Die Hard 2 ist der aktuelle Spitzenreiter im Rennen um einen Platz in den BPS-Charts.***







## AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☑ |

## ARCADE-ACTION

**Hersteller** Grandslam
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Leisuresoft

**Besonderheiten**
- Codeabfrage
- deutsche Anleitung
- Highscore
- nur für Ballerfreunde

85% 50% 65% → **67%**


# GAMEPOINT

## PC-Spiele

| | |
|---|---|
| Airbus 320 | 129,00 |
| Falcon 3.0 | 99,90 |
| Indiana Jones 4* | 89,90 |
| Might & Magic III | 89,90 |
| More Lemmings | 49,90 |
| More Lemmings (Stand alone) | 79,90 |
| Secr. of Monkey Island II dt.* | 89,90 |
| Ultima 7 | 94,90 |
| Wing Commander II | 89,90 |

*= bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
**Bitte vorbestellen!**

## Lösungen

Jede Lösung erhalten Sie bei uns für DM 15,-. Lieferbar sind die Lösungen aller gängigen Spiele, wie z.B.: Larry V, Secret of Monkey Island II, Space Quest IV, Robin Hood (Conquest of the Longbow), Police Quest III, Eye of the Beholder, Willy Beamish, Might & Magic III und viele andere.

## Neue Shareware-Spitzengames

Jede Disk nur DM 5,-

**Secret Agent Man 1**
Ein weiteres Jump- and Rungame von Agogee

**Cosmo**
Das brandneue Supergame von Apogee. Tolle Grafik, toller Sound.

**Sim City**
Jetzt gibt es dieses tolle Spiel in der uneingeschränkten Shareware-Version.

**Apogee Shareware-Pack**
6 Disketten für nur ..... **DM 20,-**
Commander Keen 1, 4 und 6, Duke Nukum, Crystal Caves, Paganitzu, Dark Ages.

**Deutsche Shareware-Handelssimulationen:** Professionell Spiele für langen Spielspaß, alle zusammen nur ..... **DM 20,-**
Imbiß V 5.4, Börse 2000 und Markt, Pipeline, Derby-Star.

Wir liefern Ihnen PD-und Sharewareprogramme für fast jegliche Anwendung. Suchen Sie etwas Bestimmtes? Schreiben Sie uns oder rufen Sie an!

**Lieferbedingungen:** Geliefert wird gegen Nachnahme oder Vorkasse. Versandkosten pauschal DM 5,-. Bei NN-Lieferung + DM 3,-

**Ihr Vorteil:** Wir liefern Ihnen alle gängigen Spieletitel und PD- und Sharwareprogramme, die in der Fachpresse vorgestellt werden – auch im Abo!

**NEU!** Nur für VGA-Karten. – Fordern Sie unseren großen Bilder-Katalog auf Disketten an. Mit Berichten, Neuerscheinungen, Demos, Tips & Tricks und jede Menge Grafik. Nur DM 15,- für mind. 3 HD-Disketten...
... oder kostenlos unseren Gesamtkatalog mit Spielen, Zubehör und PD- und Sharewareprogrammen zu allen Themengebieten.

**GAMEPOINT**
**Andreas Hirtz · Rabenstr. 19a**
**7958 Laupheim**
**Tel. 07392/1717-4 oder 6**
**Fax 07392/17279**

# DAEMONSGATE 1

## Doroan's Key

**Aus dem Hause Gremlin kommt ein neues Rollenspiel, welches sich anschickt, gegen die ganz Großen dieses Genres in den Ring zu steigen.**

Ausgangspunkt ist diesmal das Königreich Elsopea. Seit sechs Monaten gab es nun schon keine Lebenszeichen mehr aus diesem Land, welches einst zu den bedeutendsten und ältesten auf dieser Welt mit Namen Hestor gehörte. Aber eigentlich hat das auch keinen so wirklich gestört, da die Elsopeaer ein ohnehin verschrobenes und heruntergekommenes Völkchen waren. Und so hat man sich bis dato auch nicht weiter mit dieser Problematik auseinandergesetzt. Doch plötzlich tauchten erstmals äußerst befremdliche Berichte über eine Dämonenarmee im Lande Elsopea auf, die auch für die anderen Königreiche eine nicht unbeträchtliche Bedrohung darstellen sollte.

Als sich die Gerüchte zu handfesten Tatsachen verhärteten, versuchte man mit vereinten Kräften, sich dem seltsamen Feind entgegenzustellen. Doch vergeblich.

Soweit zur Vorgeschichte. Von nun an verdichtet sich das "Spiel-" Geschehen auf eine, von den Dämonen belagerte Stadt: Tormis. Abgeschnitten vom Rest der Welt, verharren die Bewohner innerhalb der noch schützenden Mauern ihrer Stadt, in banger Erwartung, was die nahe Zukunft wohl bringen mag.

### Der Auftrag

Zeit für Dich, ins Spielgeschehen einzugreifen. In der Rolle des Captain Gustavus, seines Zeichens Boss der imperialistischen Burgmauer und Torwächter, gilt es Tormis zu retten. Doch wie? Keiner weiß, woher die Dämonenarmee kam und was sie will. Gerüchteweise hatte man jedoch von einem alten Elsopeaner gehört, der unter Umständen zur Lösung des Geheimnisses beitragen könnte. Doch dieser muß erstmal gefunden werden. Und alleine wird man die Flucht aus der belagerten Stadt wohl auch nicht schaffen. Logischerweise braucht man also noch eine Reihe von Mitstreitern (acht), die sich mit auf den Weg ins Ungewisse machen. In der Zusammensetzung der Gruppe liegt dann auch schon der erste Pluspunkt gegenüber bisherigen Rollenspielen. Die Charaktere werden nicht von Spieler mit Charaktereigenschaften ausgestattet, sondern sind bereits "vollwertige" Mitglieder der Gesellschaft, die auch im Verlauf den Spiels eigenständig weiterleben, und das unabhängig von den Aktionen der anderen Gruppenmitglieder.

Ach ja, Daemonsgate 1 ist kein Spiel für Romantiker, da die Zeit nicht auf Eurer Seite ist. Keiner weiß, wann die Dämonenarmee zuschlägt und wie lange die Stadt Widerstand leisten kann. Es gilt also, sich zu sputen.

Die fünf Basiselemente, auf denen das Spiel aufbaut, sind die Landreisen, die Stadtreisen, der Kampf, die Gespräche und die Magie.

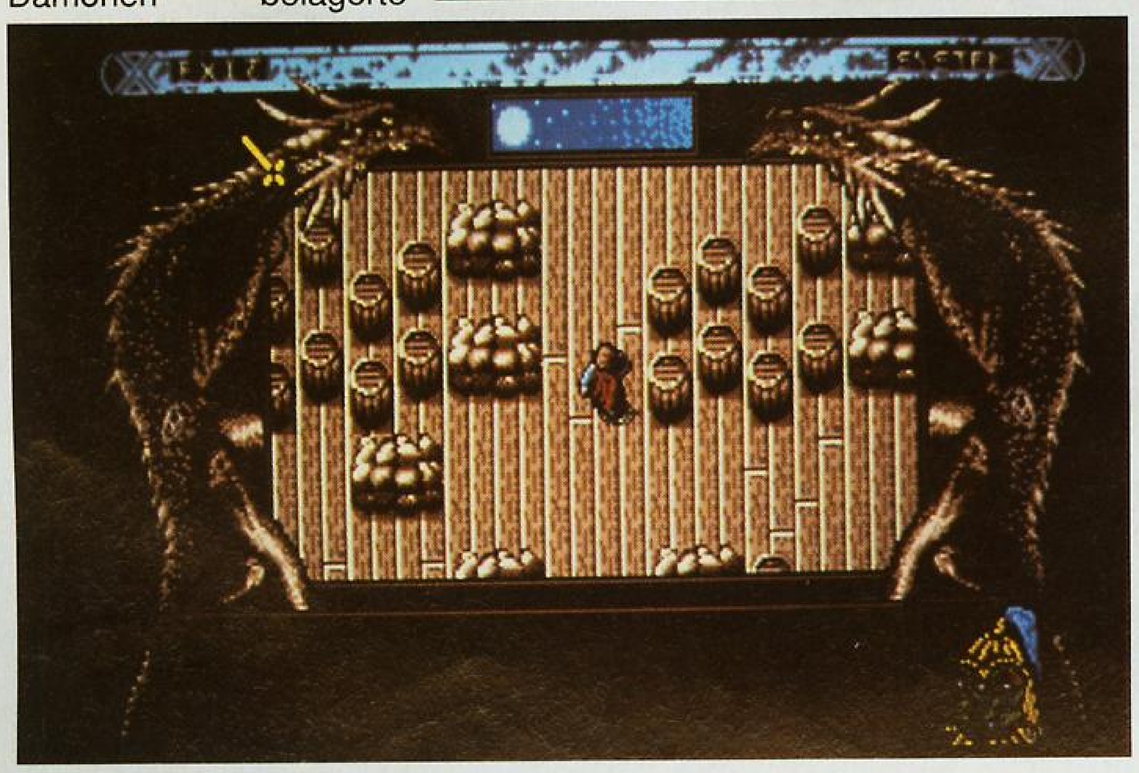
128 Charaktere, die eigenständig handeln, denken und fühlen (soweit es die Rechenleistung zuläßt), verleihen dem Spiel eine gewisse Eigendynamik.

Erscheinen wird Daemonsgate Mitte Juli auf PC (ca. DM 100.-) Atari ST (ca. DM 90.-) und Amiga (ca DM 90.-) *(ts)*










**ROLLENSPIEL**

**PC + AMIGA + ST**

**Hersteller** Gremlin
**Preis** s. o.
**Muster von** Hersteller



***Helmi sagt: "O.K."!***

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

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

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

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

Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

## Bestellservice:

| Baden: Freiburg | Württemberg: Aalen | N-Sachsen: Hannover | Hessen: Frankfurt | Saarland: Homburg | Bayern: München |
|---|---|---|---|---|---|
| 10-18.30 Uhr | 10-18.30 Uhr | 10-18.30 Uhr | 12-18 Uhr | 14-18 Uhr | 12-18 Uhr |
| 0761/382590 | 07361/680663 | 0511/321796 | 069/613282 | 06841/64587 | 089/761908 |

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

## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| 3D Konstruktions Kit | 119,95 | 119,95 | 119,95 |
| A.T.P. Airline | - | - | 87,95 |
| Aces o.t. Pacific | - | - | 89,95 |
| Abondoned Places | 78,95 | - | - |
| Adams Family | 72,95 | - | - |
| Advantage Tennis Tour | 59,95 | - | 69,95 |
| Air Sea Supremacy | 74,95 | 74,95 | 89,95 |
| Air, Land & Sea | 84,95 | - | 89,95 |
| Air Support | 64,95 | - | - |
| Airbus 320 | 94,95 | 94,95 | 94,95 |
| Airline | - | - | 72,95 |
| Alcatraz | 64,95 | 64,95 | 69,95 |
| Amberstar | 81,95 | 81,95 | - |
| Another World | 64,95 | 64,95 | 72,95 |
| Apydia | 72,95 | - | - |
| B 17 Flying Fortress | - | - | 104,95 |
| B.A.T 2 | - | - | a.A. |
| Baby Jo go home | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Bane of the Cosmic F. dt. | - | - | 84,95 |
| Bandit Kings | 82,95 | - | 82,95 |
| Barbarien 2 | 64,95 | 64,95 | - |
| Battle Isle | 74,95 | 74,95 | 79,95 |
| Birds of Prey | 74,95 | - | - |
| Bitmap Brother Coll. | 64,95 | 64,95 | - |
| Black Crypt | 64,95 | - | - |
| Black Gold | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Black Sect | 78,95 | - | 89,95 |
| Boo Quest | - | - | 89,95 |
| Buck Rogers 2 | - | - | 72,95 |
| Bundesliga Man. Prof. | 69,95 | a.A. | 69,95 |
| Castles | 72,95 | - | 79,95 |
| Castles Data Disk | - | - | 44,95 |
| Castles of Dr. Brain | 88,95 | - | 88,95 |
| Celtic Legends | 74,95 | - | - |
| Chuck Yeager Air Combat | - | - | 79,95 |
| Civilization dt. | - | - | 104,95 |
| Conquestator | 78,95 | - | - |
| Covert Action | 87,95 | 87,95 | 94,95 |
| Crisis i.t. Cremlin | - | - | 104,95 |
| Darkmann | 72,95 | 72,95 | - |
| Darkseed | - | - | 98,95 |
| Das schwarze Auge | 78,95 | 78,95 | 89,95 |
| Death or Glory | - | - | 86,95 |
| Delivery | 67,95 | - | - |
| Devious Desings | 64,95 | 64,95 | - |
| Die Kathedrale | 83,95 | 83,95 | 83,95 |
| EccoQuest dt. | - | - | 89,95 |
| Elvira Mistress 2 | 78,95 | - | 89,95 |
| Epic | 72,95 | - | 78,95 |
| ESS Mega | - | - | 86,95 |
| Eternam | - | - | 89,95 |
| Eye of Beholder dt. | 74,95 | - | 84,95 |
| Eye of Beholder 2 | 78,95 | - | 78,95 |
| Exodus 3010 | 78,95 | - | - |
| F 117 A Nighthawk | - | - | 88,95 |
| F-15 Operation Disk | - | - | 49,95 |
| F-15 Strike Eagle 2 | 82,95 | 82,95 | 82,95 |
| F-16 Falcon 3.0 dt. | - | - | 104,95 |
| Fascination | 74,95 | 74,95 | 89,95 |
| Fate Gates of Dawn | 76,95 | 76,95 | - |
| Fire + Ice | a.A. | a.A. | a.A. |
| Fireteam | 64,95 | - | - |
| Flight o.t. Intruder | 77,95 | 77,95 | - |
| Flight Planner | - | - | 72,95 |
| Formula O. Grand Prix | 79,95 | 79,95 | - |
| Free D.C. | - | - | 94,95 |
| Global Effect | 84,95 | - | 89,95 |
| Gobliiins | 72,95 | - | 72,95 |
| Gods | 62,95 | 62,95 | 78,95 |
| Great Courts Tennis 2 | 68,95 | 68,95 | 74,95 |
| Gunship 2000 | - | - | 87,95 |
| Harpoon 2 | 78,95 | - | 89,95 |
| Heart of China dt. | 84,95 | - | 94,95 |
| Heimdall dt. | 74,95 | 84,95 | 89,95 |
| Hook | 72,95 | - | 78,95 |
| Hyperspeed dt. | - | - | 99,95 |
| Indiana Jones Adv. | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Indiana Jones 4 | a.A. | a.A. | a.A. |
| James Pond II | 64,95 | 64,95 | |
| Jimmy White Snooker | 69,95 | 69,95 | - |
| John Madden Football | 64,95 | - | - |
| John Barns Football | 64,95 | - | - |
| Kid Gloves II | 64,95 | 64,95 | - |
| Kings Quest 5 dt. | 86,95 | - | 99,95 |
| Knightmare | 74,95 | 74,95 | - |
| Knights o.t. Sky | 87,95 | 87,95 | 94,95 |
| Laura Bow II | a.A. | a.A. | a.A. |
| Leander | 74,95 | - | - |
| Legend | 72,95 | 72,95 | - |
| Legend of Fearghail | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Leisure Suit Larry 3 dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Leisure Suit Larry 5 dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Lemmings | 62,95 | 62,95 | - |
| Lemmings Data Disk | 54,95 | 54,95 | 54,95 |
| Lemmings Standal. Vers. | 62,95 | 62,95 | 74,95 |
| L`empereur dt. | - | - | 99,95 |
| Les Manley lost in L.A. | - | - | 89,95 |
| Lethal Xcess | 67,95 | - | - |
| Links (nur Hd) | 98,95 | - | 86,95 |
| Links II (Pro) | - | - | 86,95 |
| Links Bartan Creek | - | - | 44,95 |
| Links Bayhill Course | - | - | 44,95 |
| Logical | 59,95 | 54,95 | 59,95 |
| Lord of the Rings II | - | - | 84,95 |
| Lotus Espr.Tur. Chal.2 | 69,95 | 69,95 | - |
| M-I Tank Platoon | 74,95 | 74,95 | 87,95 |
| Mad TV | a.A. | - | 86,95 |
| Magic Candle II | - | - | 78,95 |
| Magic Pockets | 64,95 | 62,95 | - |
| Manchester Un. Eur. | 59,95 | 59,95 | 78,95 |
| Martian Memorandum | - | - | 86,95 |
| Master Golf | 79,95 | 79,95 | - |
| Maupiti Island | 64,95 | 64,95 | 74,95 |
| Mega Twins | 64,95 | 64,95 | - |
| Megatraveller 2 | - | - | 79,95 |
| Mercs | 64,95 | - | - |
| Midwinter 2 | 78,95 | 78,95 | 104,95 |
| MIG 29 Super Fulcrum | 86,95 | 86,95 | 99,95 |
| Might & Magic 3 dt. | 89,95 | - | 89,95 |
| Monkey Island | 89,95 | 89,95 | 94,95 |
| Monkey Island II dt. | 89,95 | - | 89,95 |
| Monkey Island e. | - | - | 74,95 |
| Monster Pack II | 64,95 | - | - |
| No. 1 Collection | 69,95 | 69,95 | 79,95 |
| On the Road | 69,95 | 69,95 | - |
| Ork | 67,95 | - | - |
| Panzer Battles | 64,95 | - | - |
| Paperboy II | - | - | 64,95 |
| Pacific Islands | 72,95 | 72,95 | 72,95 |
| Parasols Stars | 64,95 | 64,95 | - |
| PGA Cours Disk | 42,95 | - | 42,95 |
| PGA Tour Golf Plus | 78,95 | - | 82,95 |
| Pirates | 63,95 | 68,95 | 64,95 |
| Pit Fighter | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Police Quest 2 | 86,95 | 96,95 | 86,95 |
| Police Quest 3 dt. | 86,95 | - | 86,95 |
| Pools of Darkness | 72,95 | - | 74,95 |
| Populous II | 67,95 | 67,95 | - |
| Power Monger | 74,95 | 74,95 | - |
| Power Mo. Data Disk | 42,95 | 42,95 | - |
| Projekt-X | 64,95 | - | - |
| Rampart | - | - | 78,95 |
| Race Drivin | 72,95 | - | - |
| Railroad Tycon | 78,95 | 74,95 | 84,95 |
| Realms | 74,95 | 74,95 | - |
| Red Baron dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Riders of Rohan | 62,95 | - | 79,95 |
| Rise o.t. Dragon dt. | 82,95 | - | 86,95 |
| Robin Hood (Sierra) dt. | - | - | 86,95 |
| Robocop 3 | 64,95 | - | - |
| Rocketeer | - | - | 78,95 |
| Roger Rabbit | 72,95 | - | 78,95 |
| Romance o.t.Kingd. 2 | 104,95 | - | 104,95 |
| Sanctuary | 79,95 | - | 79,95 |
| Search for the Titanic | - | - | 74,95 |
| Secret Weap. o. Luftw. | - | - | 94,95 |
| Secret Weapon HE 162 | - | - | 44,95 |
| Secret Weapeons P80 | - | - | 49,95 |
| Shadow Lands | 72,95 | 72,95 | - |
| Shanghai 2 | - | - | 87,95 |
| Shuttle deutsch | - | - | 114,95 |
| Silent Service 2 | 78,95 | 78,95 | 82,95 |
| Sim Ant dt. | 89,95 | - | 89,95 |
| Sim City & Populous | 79,95 | 79,95 | 79,95 |
| Sim Earth | | - | 96,95 |
| Sorcerer´s Appliance | - | - | 86,95 |
| Soul Chrystal | 72,95 | - | 78,95 |
| Space M.A.X. | 72,95 | - | 78,95 |
| Space Quest 4 dt. | 89,95 | - | 86,95 |
| Special Forces | 87,95 | 87,95 | - |
| Star Control | 72,95 | - | 72,95 |
| Star Treck | - | - | 78,95 |
| Starbyte Super Soccer | 69,95 | 72,95 | 74,95 |
| Steel Empire | 78,95 | 78,95 | 84,95 |
| Steigenberger Hotel M. | 59,95 | - | 64,95 |
| Strike II | - | - | 74,95 |
| Srike Commander | - | - | a.A. |
| Strike Fleet | 64,95 | 64,95 | - |
| Suspiciuos Carco | 64,95 | - | - |
| Taking of Beverly Hills | - | - | 72,95 |
| Terminator 2 | 62,95 | 62,95 | 74,95 |
| The Games Winter Chal. | - | - | 82,95 |
| The Oath | 64,95 | - | - |
| Their finest Hour | 74,95 | 74,95 | 74,95 |
| Titus the Fox | 64,95 | - | - |
| Top League | 74,95 | 74,95 | 88,95 |
| Treasure of.Sav. Front | - | - | 78,95 |
| Turtles II | 64,95 | 64,95 | 74,95 |
| Twiglight 2000 | - | - | 89,95 |
| Ultima 4 - 6 | - | - | 89,95 |
| Ultima 7 | - | - | 89,95 |
| Ultima Martian Dreams | - | - | 79,95 |
| Ultima Under World | - | - | 89,95 |
| Uncharted Water | - | - | 114,95 |
| USS John Young 2 | 64,95 | - | 74,95 |
| Utopia | 74,95 | 74,95 | - |
| Vengeance of Excalibur | 78,95 | - | 84,95 |
| Vroom | 64,95 | 64,95 | - |
| Wayne Gretzky 2 K.C. | 69,95 | 69,95 | 79,95 |
| Willy Beamish | 78,95 | - | 86,45 |
| Wing Col + Miss I+II | - | - | 104,94 |
| Wing Commander II | - | - | 78,95 |
| Wing Com. II Miss D.1 | - | - | 49,95 |
| Winter Super Sports | 67,95 | - | 67,95 |
| WWF Wrestlemania | 74,95 | 74,95 | 82,95 |

## HARDWARE + ZUBEHÖR

**PC Power Pack**
**386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte**
**1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +**
**Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett** **DM 3.187,00**

**JOYSTICKS:**

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

**JOYSTICKS PC:**

| | | |
|---|---|---|
| Competition Pro, transparent-blau | DM | 89,95 |
| Gravis schwarz | DM | 92,95 |
| Gravis transparent | DM | 96,95 |

**ZUBEHÖR:**

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

**SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:**

| | | |
|---|---|---|
| mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate | DM | 74,00 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate | DM | 79,00 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon | DM | 144,95 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island | DM | 153,95 |
| mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. | DM | 134,95 |

**SPEICHERERWEITERUNG**
**für A 500 Grundversion erweiterbar auf:**
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
**für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:**
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
**für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:**
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
**für A 1000 extern 2.0 MB** **DM 498,00**

**LAUFWERKE zu SUPERPREISEN**

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

**Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:**

| | | |
|---|---|---|
| A508 52 MB (Quantum LPS 52) | DM | 1.217,00 |
| A508 105 MB (Quantum LPS 105) | DM | 1.519,00 |
| Mehrpreis je 2 MB RAM | DM | 196,00 |

**Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:**

| | | |
|---|---|---|
| A2008 52 MB (Quantum LPS) | DM | 1.139,00 |
| A2008 105 MB (Quantum LPS 105) | DM | 1.439,00 |
| A2008 182 MB (Quantum LPS 182) | DM | 1.998,00 |
| Mehrpreis je 2 MB RAM | DM | 196,00 |

**Festplatten Golem SCSI für A500:**

| | | |
|---|---|---|
| Golem 50 MB | DM | 969,00 |
| Golem 100 MB | DM | 1.269,00 |

**Festplatten Golem SCSI für A2000:**

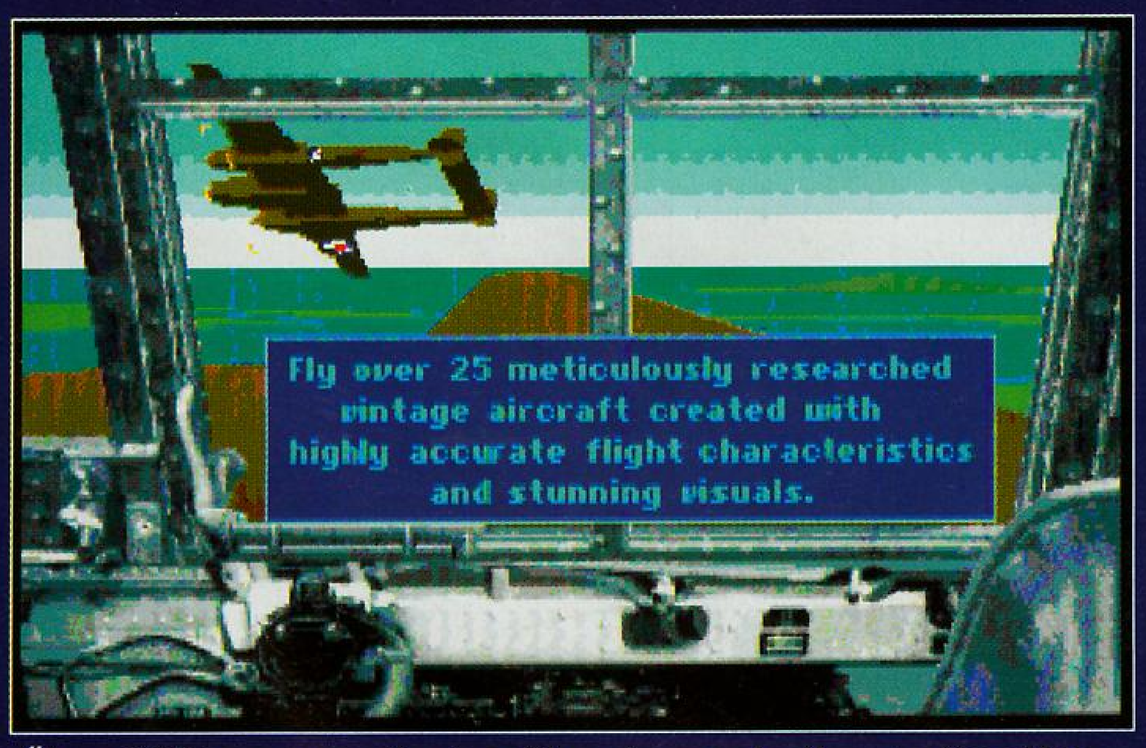
| | | |
|---|---|---|
| Golem 50 MB | DM | 969,00 |
| Golem 100 MB | DM | 1.269,00 |
| Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram | DM | 1.498,00 |
| Flicker Fixer für A500/2000 | DM | 299,00 |
| Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. | DM | 899,00 |

| | | |
|---|---|---|
| Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt. | | |
| mit CMS-Chips (Stereo) | DM | 367,00 |
| ohne CMS.Chips (Mono) | DM | 298,00 |
| Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl. | | |
| mit CMS-Chips (Stereo) | DM | 333,00 |
| ohne CMS.Chips (Mono) | DM | 264,00 |

**Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1289,-** **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

# A·C·E·S OF THE PACIFIC

**Nach dem "Warzenschwein" und "Red Baron" folgt nun mit "Aces Of The Pazific" ein weiterer Flug/Luftkampfsimulator von Dynamix. Diesmal geht es um den Kampf der Amerikaner gegen die Japaner im Pazifik nach dem japanischen Überfall auf Pearl Harbour im Dezember 1941.**

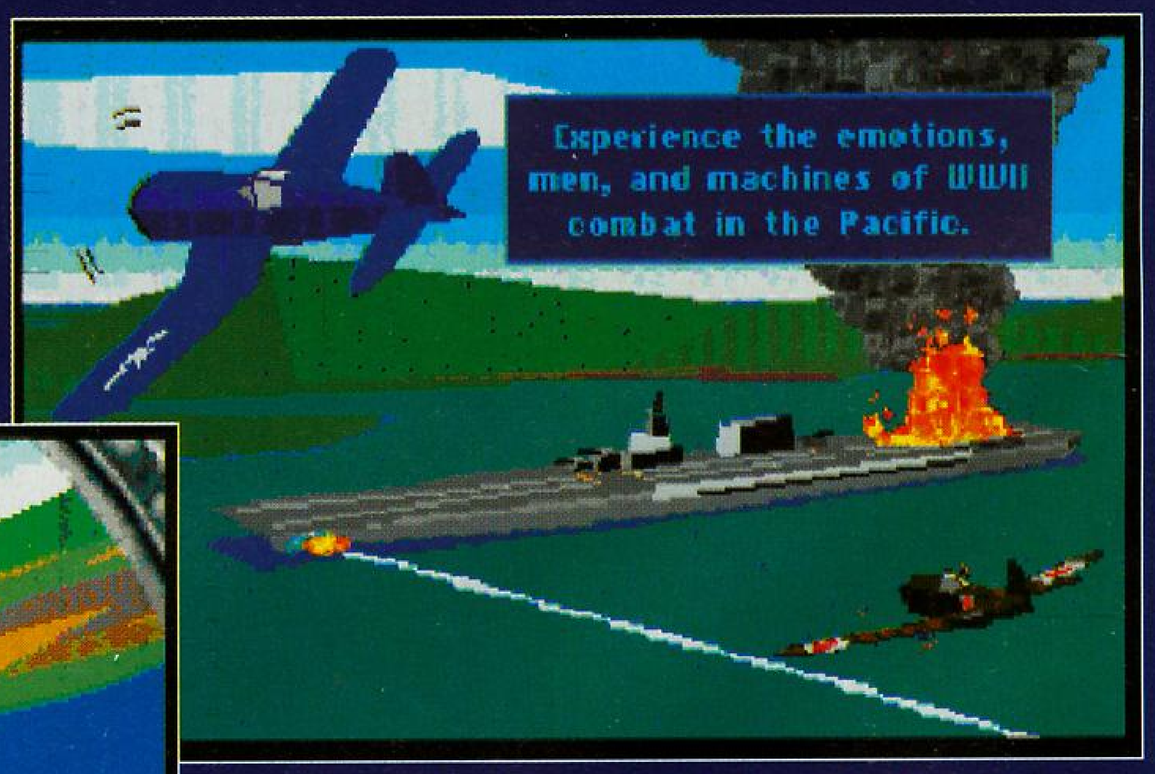



*Über 25 Flugzeuge, in den Flugeigenschaften an ihre Vorbilder angepasst, können geflogen werden.*




*Die Cockpitinstrumente sind eingescannt und lassen so das richtige Feeling aufkommen.*

Dieser Kampf schließt die ganze weite Fläche des Pazifik ein, durch die Flugzeugträger waren die kriegerischen Handlungen nicht mehr nur auf das Festland beschränkt, mit Angriffen durch Flugzeuge mußte überall gerechnet werden. Vom Korallenmeer bis nach Midway war ein langer Weg für die Amerikaner, die sich erst einmal von dem Schock des Überraschungsangriffes auf den Stützpunkt ihrer Pazifikflotte erholen mußten. Den Sieg bei Midway hatten sie dabei vor allem ihren elektronischen Gehilfen, dem Radar- und Funkpeilsystem zu verdanken, die es ihnen ermöglichten, ihre Einheiten optimal zu plazieren. Dieser Sieg war der Anfang dessen, was wie wir alle wissen mit den Atombombenabwürfen über Hiroshima und Nagasaki endete. Auf diesem Weg stehen dem Spieler über 30 verschiedene Flugzeugtypen zur Verfügung, darunter die legendäre P38-Lightning oder die japanische A6M Zero. Gespielt werden kann auf japanischer oder amerikanischer Seite, es stehen unterschiedlichste Missions zur Verfügung, vom Torpedoabwurf bis hin zum Luftkampf ist alles dabei. Weiterhin besteht noch die Chance, eines der Asse persönlich zu treffen und auch Greg "Pappy" Boington, vielen bekannt aus der Fernsehserie "Pazifikgeschwader 215" ist mit dabei. Die Flugzeuge sind ziemlich realistisch gestaltet und teilweise digitalisiert. Die schnelle und detailreiche Grafik und der Sound aus der Soundblasterkarte tragen ihren Teil dazu bei, den Spielspaß noch zu steigern. Kleine Feinheiten wie ein Mission Recorder oder der Flug in Geschwaderformationen runden das Spielgeschehen ab, so daß dieses Spiel nicht gleich nach den ersten Missionen langweilt, sondern ein Dauerbrenner auf der Festplatte bleibt. *(mg)*




*Die External - Views bestechen durch ihren Detailreichtum.*

**SIMULATION**

**PC**

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Sierra
**Preis** ca. DM 120,-
**Muster von** Hersteller



***Helmi sagt: "Super"!***

# Wial Versand Service GmbH

# WIAL-VERSAND GmbH

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

## C64 Disketten

| | |
|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT DT. | 79,90 |
| ALIEN STORM | 38,90 |
| BATTLECOMMAND DT. ANL. | 38,90 |
| BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT. | 49,90 |
| BUCK ROGERS | 59,90 |
| BUDOKHAN DT. ANL. | 49,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. | 38,90 |
| CHAMPIONS COMPILATION | 45,90 |
| CHAMPIONS OF KRYNN DT. | 59,90 |
| CHART ATTACK DT. ANL. | 54,90 |
| CISCO HEAT | 38,90 |
| CONQUESTADOR KOMPL. DT. | 59,90 |
| CURSE OF THE AZURE BONDS DT. | 57,90 |
| DEATH KNIGHTS OF KRYNN | 59,90 |
| DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. | 29,95 |
| DINGSDA KOMPL. DT. | 39,95 |
| ELVIRA ARCADE ACTION | 39,90 |
| ELVIRA KOMPL. DT. | 54,90 |
| EXILE DT. ANL. | 44,90 |
| FINAL FIGHT DT. | 38,90 |
| GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER | 59,90 |
| GLÜCKSRAD KOMPL. DT. | 29,95 |
| GUNSHIP DT. | 47,90 |
| HUDSON HAWK | 38,90 |
| INDY HEAT | 39,90 |
| JAMES BOND COLLECTION | 54,90 |
| JETSONS | 25,90 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE DT. | 38,90 |
| MANIAC MANSION KOMPL. DT. | 54,90 |
| MAX PACK COMPILATION | 49,90 |
| NEURONICS DT. ANL. | 39,90 |
| NORTH AND SOUTH DT. | 37,90 |
| OUTRUN EUROPE DT. | 42,90 |
| PARASOL STARS DT. ANL. * | 39,90 |
| PIRATES DT. | 47,90 |
| PITFIGHTER | 39,90 |
| POOLS OF RADIANCE | 58,00 |
| POTPANIC DT. ANL. | 34,90 |
| POWER HITS COMPILATION | 59,90 |
| POWER UP COMPILATION | 49,90 |
| PROJECT: STEALTH FIGHTER DT. | 49,90 |
| RAINBOW COLLECTION DT. | 40,90 |
| RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. | 64,90 |
| REBEL RACER DT. ANL. | 34,90 |
| ROBOZONE DT. | 38,90 |
| RODLAND DT. | 38,90 |
| RUBICON | 39,90 |
| RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. | 39,90 |
| SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE | 49,90 |
| SIMPSONS DT. | 38,90 |
| SMASH TV DT. ANL. | 38,90 |
| SOCCER STAR COMPILATION | 47,90 |
| SOUL CRYSTAL KOMPL. DT. | 39,90 |
| SPACE GUN | 39,90 |
| SPEEDBALL 2 DT. | 39,90 |
| SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. | 42,90 |
| STARBYTE NO. 1 COLLECTION | 49,90 |
| STARBYTE SYPERSOCCER DT. * | 47,90 |
| SUPER HEROES | 54,90 |
| SUPER SIM PACK DT. | 49,90 |
| SUPER SPACE INVADERS | 39,90 |
| SUPREMACY | 59,90 |
| TERMINATOR 2 | 45,90 |
| TESTDRIVE 2 COLLECTION | 59,90 |
| TETRIS DT. ANL. | 39,90 |
| TO HOT TO HANDLE COMPILATION | 54,90 |
| TURBO CHARGE | 38,90 |
| TURTLES 2 | 40,90 |
| VOLFIELD | 40,90 |
| WETTEN DAS ...? | 39,95 |
| WINZER KOMPL. DT. | 45,90 |
| W.W.F. WRESTLING | 42,90 |
| ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. | 54,90 |

## Sonderposten C64 Disk

| | |
|---|---|
| AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II- | 15,90 |
| ARKANOID 2 | 19,90 |
| BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. | 17,90 |
| BATMAN CAPED CRUSADER | 14,90 |
| CYCLES | 24,90 |
| F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128) | 29,90 |
| FERRARI FORMULA 1 | 19,90 |
| GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION | 12,90 |
| HEROES OF THE LANCE | 14,90 |
| HUNT FOR RED OCTOBER ( MOVIE ) | 19,90 |
| IRON LORD | 19,90 |
| J. NICKLAUS GOLF INCL SCENERY | 19,90 |
| MANCHESTER UNITED 1 | 24,90 |
| MICROPROSE SOCCER | 14,90 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 19,90 |
| OIL IMPERIUM KOMPL. DT. | 14,90 |
| RAMBO 3 | 19,90 |
| ROCK 'N' ROLL DT. ANL. | 14,90 |
| SHADOW WARRIORS | 14,90 |
| SKI OR DIE | 19,90 |
| SPEEDBALL | 14,90 |
| SPEEDBALL 2 | 19,90 |
| STARFLIGHT DT. | 24,90 |
| STEEL THUNDER - PANZERSIMULATION - | 19,90 |
| STRIDER 2 | 17,90 |
| STRIKE FLEET | 24,90 |
| STUNT CAR RACER | 14,90 |
| SUMMER OLYMPIAD | 14,90 |
| TEST DRIVE 2 DT. ANL. | 15,90 |
| TURRICAN 1 DT. ANL. | 15,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 15,90 |
| UNTOUCHABLES | 14,90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## PC/IBM

| | |
|---|---|
| ACES OF THE PACIFIC VGA | 79,90 |
| AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA | 95,90 |
| ANOTHER WOLD DT. ANL. | 69,90 |
| A.T.A.C. DT. ANL. VGA * | 95,90 |
| A TRAIN * | 89,90 |
| B 17 -MICROPROSE- DT. ANL. VGA * | 95,90 |
| BANE OF COSMIC FORGE NUR 3.5 " | 34,90 |
| BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT | 72,90 |
| BARDS TALE 3 DT. ANL. | 29,90 |
| BATTLE ISLE DT. | 79,90 |
| BATTLETECH 2 CRESENT HAWK | 85,90 |
| BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED - | 69,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. | 79,90 |
| CADAVER DT. VERS. NUR 3.5 " | 39,90 |
| CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL. | 29,90 |
| CHESSMASTER 3000 | 75,90 |
| CIVILISATION KOMPL. DT. | 99,90 |
| DARK QUEEN OF KRYNN VGA * | 75,90 |
| DARK SEED DT. ANL. VGA * | 85,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE - DEUTSCH VGA | 89,90 |
| DUNE KOMPL. DT. VGA | 89,90 |
| ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - | 89,90 |
| ETERNAM DT. ANL. VGA | 89,90 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA | 69,90 |
| FALCON 3.0 NUR 386/25 MHZ DOS 5.0 DT. | 99,90 |
| FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA | 85,90 |
| FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. * | 85,90 |
| GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA * | 79,90 |
| GLOBAL CONQUEST VGA | 89,90 |
| GLOBAL EFFECT DT. ANL. VGA * | 75,90 |
| GREAT COURTS 1 NUR 5.25 " | 29,90 |
| GREAT COURTS 2 DT. | 69,90 |
| GUNSHIP 2000 DT. | 85,90 |
| HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25 " | 29,90 |
| HEIMDALL KOMPL. DT. | 89,90 |
| HEROE'S OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA * | 85,90 |
| HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL. | 75,90 |
| IMPERIUM DT. ANL. | 29,90 |
| INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT. | 85,90 |
| INDIANA JONES 4 ENGL. VGA * | 75,90 |
| JIMMI WHITE SNOOKER VGA * | 79,90 |
| KID PIX (D PAINT FÜR KINDER) KOMPL. DT. | 79,90 |
| KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD | 95,90 |
| LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT. | 85,90 |
| LEATHER GODDESSS OF PHOBOS 2 | 99,90 |
| LEGEND | 75,90 |
| LEMMINGS | 45,90 |
| LINKS NUR VGA | 79,90 |
| LINKS SCENERY DISKS JE | 39,90 |
| MAD T V KOMPL. DT. | 85,90 |
| MEGA LO MANIA DT. ANL. VGA * | 89,90 |
| MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. | 89,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA | 89,90 |
| NCAA BASKETBALL VGA * | 69,90 |
| OIL IMPERIUM KOMPL. DT. | 24,90 |
| PLANETS EDGE VGA | 89,90 |
| POOLS OF DARKNESS VGA | 69,90 |
| POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT. | 85,90 |
| POPULOUS DT. | 29,90 |
| POWERMONGER DT. ANL. * | 75,90 |
| PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY - | 16,90 |
| RAILROAD TYCOON DT. | 84,90 |
| RAMPART DT. ANL. VGA * | 69,90 |
| REALMS DT. ANL. VGA | 79,90 |
| RED BARON VGA | 89,90 |
| SEA ROGUE VGA | 79,90 |
| SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS. | 78,90 |
| SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE | 85,90 |
| SECRET WEAPONS MISSION P38 | 35,90 |
| SECRET WEAPONS MISSION P80 | 34,90 |
| SECRET WEAPONS SCENERY HE 162 | 34,90 |
| SILENT SERVICE 2 DT. | 89,90 |
| SIM A N T KOMPL. DT. VGA | 89,90 |
| SIM EARTH DT. VERS. VGA | 89,90 |
| SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA | 89,90 |
| SHANGHAI 2 DT. ANL. | 89,90 |
| SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA | 85,90 |
| SPACE QUEST TRILOGY 1 - 3 | 109,90 |
| SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA | 119,90 |
| STARTREK - 25TH ANNIVERSARY - VGA | 72,90 |
| STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. | 59,90 |
| STEEL EMPIRE VGA | 85,90 |
| STORMVJK SU 25 DT. | 29,90 |
| TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS - VGA | 79,90 |
| TREASURE OF SAVAGE FRONTIER VGA | 75,90 |
| ULTIMA 7 DT. KURZANLEITUNG | 79,90 |
| ULTIMA TRILOGY ( U4-U6) DT. KURZANL. | 99,90 |
| ULTIMA UNDERWORLD DT. KURZANL. | 89,90 |
| UNCHARTED WATERS | 99,90 |
| WAYNE GRETZKY 2 INCL. CANADA CUP | 75,90 |
| WING COMMANDER VGA | 72,90 |
| WING COMMANDER 2 VGA | 79,90 |
| WING COMMANDER DELUXE EDITION | 105,90 |
| WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS | 45,90 |
| WING COMM. 2 SP. PACK 386/486 Soundbl. | 39,90 |
| WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE | 39,90 |
| WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA | 75,90 |
| WIZARDY 7 VGA * | 85,90 |
| WWF WRESTLEMANIA VGA | 69,90 |

Spiele auf CD ROM auf Anfrage

## Soundkarten/Zubehör

| | |
|---|---|
| AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT. | 129,90 |
| AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000 | 469,90 |
| CD ROM LAUFWERK INTERN | 679,00 |
| SCREEN BEAT | 69,90 |
| - AKTIVBOXEN FÜR ALLE SOUNDKARTEN | |
| SILICON MAUS / SERIELL 3 TASTEN | 45,90 |
| SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH | 249,00 |
| SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH | 449,00 |
| SOUNDMASTER 2 COVOX | 199,90 |
| ROLAND LAPC 1 & MIDI | 849,90 |
| ROLAND MIDIBOX MCB 1 | 269,90 |
| THUNDERBOARD - SOUNDKARTE - | 249,90 |

## Atari/Amiga

| | |
|---|---|
| ADAMS FAMILY DT. ANL. * | 65,90 |
| AIRBUS 320 1MB DT. | 95,90 |
| AIR SUPPORT DT. ANL. * | 59,90 |
| AGONY DT. ANL. | 59,90 |
| ALCATRAZ DT. ANL. | 65,90 |
| AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB | 79,90 |
| ANOTHER WORLD DT. ANL. | 59,90 |
| APIDYA DT. ANL. | 65,90 |
| AWARD WINNERS COMPILATION | 69,90 |
| B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB * | 79,90 |
| BATTLE ISLE DT. | 75,90 |
| BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. | 49,90 |
| BIRDS OF PREY DT. ANL. 1 MB | 79,90 |
| BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMP. | 69,90 |
| BLACK CRYPT 1MB DT. ANL. | 59,90 |
| BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED 1 MB | 75,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. | 69,90 |
| CONQUESTADOR KOMPL. DT. | 65,90 |
| CONQUEST OF THE LONGBOW * 1 MB | 85,90 |
| DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALS.- DT. * | 79,90 |
| DEATH KNIGHTS O. KRYNN K. DT.1MB | 69,90 |
| DYNABLASTER 1 MB DT. ANL. * | 79,90 |
| ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| EPIC DT. ANL. | 65,90 |
| EXODUS 3010 DT. ANL. * | 65,90 |
| EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 ENGL.1 MB | 75,90 |
| F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB | 75,90 |
| FATE GATES OF DAWN DT. | 69,90 |
| FIRE AND ICE DT. ANL. * | 65,90 |
| FIRST SAMURAI/MEGA LO MANIA PACK | 75,90 |
| FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB | 72,90 |
| GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB * | 65,90 |
| GOBLIIINS DT. ANL. | 65,90 |
| HARLEQUIN DT. ANL. | 59,90 |
| HARPOON 1.21 DT. ANL. | 79,90 |
| HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL. | 45,90 |
| HEIMDALL DT. VERS. | 75,90 |
| INDY HEAT DT. ANL. | 59,90 |
| JAGUAR XJ 220 DT. ANL. | 59,90 |
| JIMMI WHITES SNOOKER DT. | 69,90 |
| JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. | 65,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. | 59,90 |
| KATHEDRALE KOMPL. DT. | 85,90 |
| KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT. | 85,90 |
| KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB | 75,90 |
| LARRY 5 1 MB KOMPL. DT. | 85,90 |
| LEANDER DT. | 59,90 |
| LEGEND DT. ANL. | 69,90 |
| LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE- | 79,90 |
| LOCOMOTION DT. ANL. | 59,90 |
| LOTUS TURBO 2 DT. | 59,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1MB | 75,90 |
| MAGIC POCKETS DT. | 59,90 |
| MANCH. UNITED EUROPE DT. | 59,90 |
| MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB * | 79,90 |
| MYTH | 59,90 |
| O R K DT. ANL. | 59,90 |
| PANZERBATTLES 1 MB | 59,90 |
| PAPERBOY 2 DT. ANL. | 59,90 |
| PARASOL STARS DT. ANL. | 65,90 |
| PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL. | 69,90 |
| PGA GOLF COURSES DT. ANL. | 39,90 |
| PINBALL DREAMS DT. ANL. | 59,90 |
| POOL OF DARKNESS 1 MB | 69,90 |
| POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT. | 85,90 |
| POPULOUS 2 DT. | 65,90 |
| POWERMONGER DATA DISK DT. | 39,90 |
| PROJECT "X" DT. ANL. | 59,90 |
| RACE DRIVIN DT. ANL. | 69,90 |
| RAILROAD TYCOON DT. 1 MB | 75,90 |
| REALMS DT. ANL. | 69,90 |
| RED BARON DT. ANL. 1MB | 79,90 |
| ROBOCOD -JAMES POND 2- | 59,90 |
| ROBOCOP 3 KOMPL. DT. | 59,90 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB | 85,90 |
| SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. | 78,90 |
| SENSIBLE SOCCER DT. ANL. * | 65,90 |
| SHADOW LANDS DT. ANL. | 75,90 |
| SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB | 75,90 |
| SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB | 89,90 |
| SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. | 74,90 |
| SIM EARTH DT. * | 75,90 |
| SIMPSONS DT. ANL. | 59,90 |
| SOCCER STAR COMPILATION | 65,90 |
| SOUL CRYSTALL KOMPL. DT. | 69,90 |
| SPACE ACE 2 1 MB | 79,90 |
| SPACE CRUSADE DT. ANL. | 65,90 |
| SPACE M*A*X DT. ANL. | 69,90 |
| SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT. | 85,90 |
| SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. * | 99,90 |
| SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB | 75,90 |
| STARBYTE SUPERSOCCER DT. | 69,90 |
| STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT. | 54,90 |
| STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB | 75,90 |
| STORM MASTER | 65,90 |
| TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS | 69,90 |
| TERMINATOR 2 | 59,90 |
| THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB | 69,90 |
| THEIR FINEST HOUR MISSION | 39,90 |
| THUNDERHAWK | 69,90 |
| TITUS THE FOX DT. ANL. | 59,90 |
| TURTLES 2 | 65,90 |
| ULTIMA 6 1 MB | 75,90 |
| USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. | 59,90 |
| UTOPIA DT. | 69,90 |
| UTOPIA NEW WORLDS | 39,90 |
| VENEGEANCE OF EXCALIBUR | 75,90 |
| VROOM DT. | 65,90 |
| WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB | 69,90 |
| WILLY BEAMISH 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| WOLFCHILD | 59,90 |
| W.W.F. WRESTLING DT. ANL. | 65,90 |
| ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. | 64,90 |

## Leerdisketten

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

## Preihits Amiga

| | |
|---|---|
| ADVANCED DESTROYER SIMULATOR | 29,90 |
| ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 | 29,90 |
| ALL TIME FAVORITES COMPILATION | 19,90 |
| AUSTERLITZ | 24,90 |
| BARBARIAN 2 -PSGNOSIS | 29,90 |
| BARDS TALE 3 DT. ANL. | 29,90 |
| BATTLECHESS 1 DT. ANL. | 29,90 |
| BILLARD SIMULATOR 2 | 29,90 |
| BLADES OF STEEL ICEHOCKEY | 19,90 |
| BLOODWYCH | 29,90 |
| BUDOKHAN | 29,90 |
| CELICA GT 4 RALLEY | 29,90 |
| CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL. | 29,90 |
| CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. | 34,90 |
| CHASE H. Q. | 29,90 |
| CHUCK YEAGERS 2.0 | 29,90 |
| COMBO RACER | 29,90 |
| DEADLINE -INFOCOM- | 29,90 |
| DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION | 49,90 |
| DYNASTY WARS | 15,90 |
| ENCHANTER - INFOCOM - | 29,90 |
| F-16 COMBAT PILOT | 34,90 |
| F16 FALCON COLLECTION DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| F18 INTERCEPTOR | 29,90 |
| FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| GOLDEN AXE | 29,90 |
| GRAND MONSTER SLAM | 24,90 |
| GREG NORMAN ULTIMATE GOLF | 29,90 |
| HARD DRIVIN 2 | 29,90 |
| HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - | 29,90 |
| IMMORTAL 1 MB DT. | 29,90 |
| IMPERIUM DT. ANL. | 29,90 |
| IRON LORD | 29,90 |
| ITALIA 90 SOCCER | 29,90 |
| JAMES POND UNDERWATERAGENT | 29,90 |
| JET - SUBLOGIC - | 15,90 |
| JUPITERS MASTER DRIVE | 29,90 |
| KLAX | 29,90 |
| LAST NINJA 2 | 24,90 |
| LEMMINGS | 39,90 |
| LOOPZ | 29,90 |
| LORDS OF THE RISING SUN | 29,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 1 | 29,90 |
| MIDNIGHT RESTISTANCE | 29,90 |
| M.U.D.S. KOMPL. DT. | 24,90 |
| MYSTICAL | 24,90 |
| NEW YORK WARRIORS | 29,90 |
| NORTH & SOUTH | 29,90 |
| ONSLAUGHT | 29,90 |
| OPERATION HARRIER | 15,90 |
| PACMANIA | 29,90 |
| PAPERBOY | 24,90 |
| PLANETFALL | 29,90 |
| PLOTTING | 29,90 |
| POOL OF RADIANCE 1 MB | 34,90 |
| POPULOUS DT. | 29,90 |
| POPULOUS DATA | 16,90 |
| POWERDRIFT | 29,90 |
| POWERDROME | 19,90 |
| POWERMONGER DT. | 24,90 |
| PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS) | 29,90 |
| RAINBOW ISLANDS | 29,90 |
| ROCKET RANGER DT. VERSION | 29,90 |
| SAINT DRAGON | 29,90 |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | 29,90 |
| SHERMAN M 4 | 29,90 |
| SHUFFLEPACK CAFE | 29,90 |
| SIMULCRA | 15,90 |
| SIR FRED | 24,90 |
| SKI OR DIE DT. | 29,90 |
| SPACE HARRIER 2 | 29,90 |
| SPEEDBALL 2 DT. ANL. | 45,90 |
| STARFLIGHT | 29,90 |
| STARGLIDER 2 | 29,90 |
| STUNT CAR RACER | 29,90 |
| SUMMER EDITION | 29,90 |
| SUPAPLEX | 29,90 |
| SUPER OF ROAD RACER | 29,90 |
| TENNIS CUP | 29,90 |
| THUNDERSTRIKE | 29,90 |
| THYPOON THOMPSON | 29,90 |
| TOM AND THE GHOST | 29,90 |
| TURBO OUTRUN | 29,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24,90 |
| TV SPORTS BASKETBALL | 29,90 |
| UNREAL 1 MB | 29,90 |
| UNTOUCHABLES | 29,90 |
| VENUS FLYTRAP | 29,90 |
| VOODOO NIGHTMARE | 29,90 |
| VOLLEYBALL SIMULATOR | 19,90 |
| WARGAME CONSTRUCTION KIT 1 MB | 29,90 |
| WATERLOO | 29,90 |
| WOLFPACK 1 MB DT. ANL. | 34,90 |
| X OUT | 24,90 |
| Z OUT | 24,90 |
| ZORK 1-3 JEWEILS | 29,90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Amiga Zubehör

| | |
|---|---|
| 1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. | 239,90 |
| 1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT. | 279,90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 24,90 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A500 | 199,00 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000 | 219,00 |
| DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS | 19,90 |
| ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3 | 39,90 |
| EXTERNES LAUFWERK 5,25" | 189,90 |
| EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion | 139,90 |
| GENIUS TRIPLE MAUS | 49,90 |
| INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" | 159,90 |
| INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" | 149,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 | 29,90 |
| JOYSTICK COMPETITION PRO STAR | 39,90 |
| MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER | 49,90 |
| MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG | 9,90 |
| MOUSEMATTE | 6,90 |
| REIS MAUS INCL. PAD & HALTER | 59,90 |
| SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK | |
| 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI | 319,90 |
| SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB | 69,90 |
| X-COPY 2 PROFESSIONAL TOOLS | 74,90 |

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
**BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI**
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.$^{00}$ - 18.$^{00}$, Freitag 9.$^{00}$ -17.$^{00}$

# HOL DIR DE

**Jetzt geht`s ab! Im Juni startet bundesweit die große Treasure Hunt Schatzsuche. Schnell in die Schnüfflerstiefel gesprungen und die Lupe vor´s Auge geklemmt und schon kann´s los gehen. Einen Tip können wir Euch vorab schon geben. Ihr solltet mal in der nächsten Zeit die Softwareabteilungen der großen Kaufhäuser durchstöbern. Überall dort, wo Ihr das große Treasure Hunt-Abzeichen seht, warten schon in diesem Stadium der großen Schatzsuche super Preise auf Euch. Schleicht Euch einfach an und fragt nach den Microprose-Goodies. Holt sie Euch, die T- und Sweatshirts, Baseball-Kappen, Tragetaschen, Sonnenbrillen und die Microprose-Maskottchen,die "Red Bugs". Aber das ist erst der Anfang.**
**Bald werden überall in Deutschland in ausgesuchten Kaufhäusern Eure Softwarehelden auftauchen. Hauptdarsteller**

## *Dreimal könnt Ihr ganz vorne mit dabei sein!*

**1.** **Sobald Ihr in irgendeinem Kaufhaus das Treasure Hunt-Abzeichen seht, fragt nach den Microprose-Geschenken. Holt Euch T- und Sweatshirts, Baseballkappen, Tragetaschen und Sonnebrillen.**

**2.** **An bestimmten Tagen (die Termine erfahrt Ihr in der nächsten PLAY TIME) werden in ausgesuchten Kaufhäusern Rubbelkarten durch die Microprose-Softwarehelden verteilt. Auch hier gibt´s was für Euch. Neben kleinen Microprose Gewinnen verlost PLAY TIME hier 500 Test-Abos und Software im Gesamtwert von DM 5.000,-!**

*In diesen Kaufhäusern werden die Treasure Hunt-Logos auftauchen.*

KARSTADT Aktiengesellschaft

KAUFHOF Warenhaus AG

Quelle

Horten Horten Horten

HERTIE

*Wann und wo genau das Microprose-Team die Rubbelkarten verteilt, steht in der nächsten PLAY TIME. Und die kommt am 8.Juli 1992!*



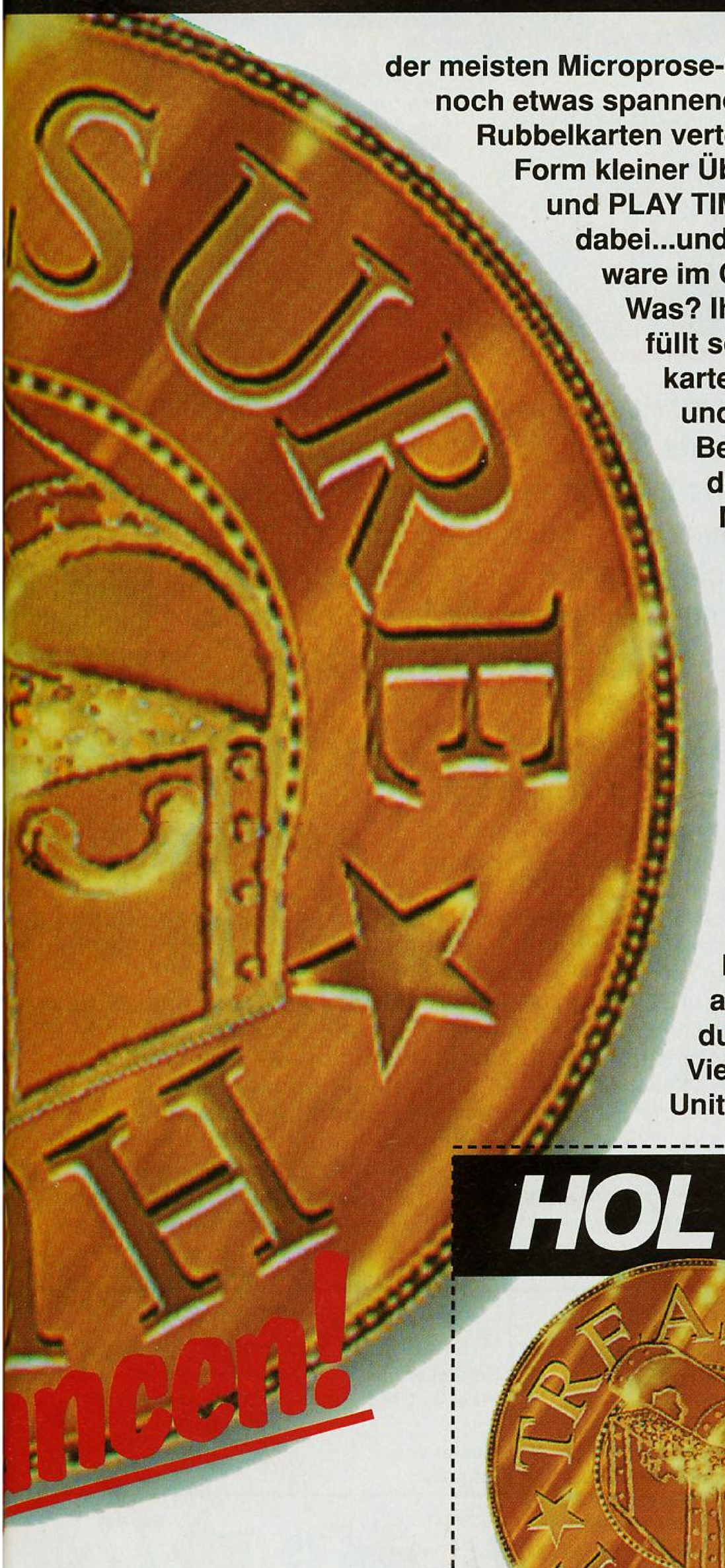
**3.** **Die ganz große Sahne erwartet Euch, wenn Ihr die ausgefüllte Postkarte einschickt. Dann habt Ihr die Möglichkeit, eine der drei geheimnisvollen Schatzkisten zu gewinnen, deren genauer Inhalt bislang wohlbehütet ist.**

**Jeder hat 3 Gewinnch**

*Eine Aktion von:*

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

# EN SCHATZ!




**der meisten Microprose-Simulationen werden leibhaftig vor Ort sein. Um das Ganze noch etwas spannender zu gestalten, werden an jeden von Euch die Treasure Hunt-Rubbelkarten verteilt. Zu jeder vollen Stunde könnt Ihr Euch dann die Gewinne in Form kleiner Überraschungen abholen (jede Karte gewinnt!), die Microprose und PLAY TIME für Euch bereithalten. Das PLAY TIME Team verlost dabei...und jetzt Augen auf...wahnsinnige 500 Test-Abos und...Spielesoftware im Gesamtwert von unglaublichen DM 5.000,-!!!**

**Was? Ihr seid immer noch nicht zufrieden, wollt noch mehr? Na dann, füllt so schnell wie möglich die auf dem Umhefter befindliche Postkarte aus (sollte die verschwunden sein, nehmt bitte den Vordruck) und beteiligt Euch an dem großen Treasure Hunt-Wettbewerb. Bestimmt den Softwarehelden Eurer Wahl, so z.B. den Piraten, den Golfer oder den Piloten, die stellvertretend für die typischen Microprose-Spiele stehen. Gebt Eure Meinung ab, welche Simulationen für Euch am interessantesten sind und was Microprose in Zukunft verstärkt angehen sollte. Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall, denn hier warten Sie endlich auf Euch, die eigentlichen "Treasures". Tja, wie es aber mit Schatzkisten immer so ist, keiner weiß genau, was sich darin verbirgt. Wir wollen hier aber das Geheimnis schon ein klein wenig lüften:**

***1. Preis: Ein Gewinn im Wert von DM 2.000,-***
***2. Preis: Ein Gewinn im Wert von DM 1.000,-***
***3. Preis: Ein Gewinn im Wert von DM 500,-***

**Doch bevor Ihr Eure Schatztruhe bergen könnt, müßt Ihr die abenteuerliche und spannende, aber auch lustige Schatzsuche durchstehen.**

**Viel Spaß dabei wünschen Euch das Team von Microprose, United Software und PLAY TIME.**

ncen!

United Software

## HOL DIR DEN SCHATZ!




An Microprose-Games gefallen mir am besten:

- ❑ Flugsimulation
- ❑ Sport-, Rennsimulation
- ❑ Strategie / Adventure

Bestes Microprose Spiel: _____

Mein Computer: _____

Ich lese regelmäßig: _____

Ich kaufe meine Spiele bei: _____

Play Time

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

United Software

**Coupon ausschneiden und senden an:** ***United Software GmbH, Kennwort: Treasure Hunt, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2***




# PACIFIC ISLANDS

**Schlachtfeldsimulationen sind seit "Team Yankee" eine feste Größe auf dem Computersektor. Mit "Pacific Islands" hat dieses Spiel einen Nachfolger bekommen, der nicht nur die Komplexität und Möglichkeiten von "Team Yankee" besitzt, sondern diese noch um einige Optionen erweitert.**

Wir schreiben das Jahr 1995 und befinden uns somit in ferner Zukunft. Das Atoll Yama Yama irgendwo im Pazifik ist in die Hände des bösen Feindes gefallen. Der Feind ist diesmal nicht der Warschauer Pakt (Zeichen der Entspannung) sondern Nordkorea, die Waffen sind aber trotzdem aus Beständen des östlichen Bündnisses zusammengewürfelt. Man trifft auf Altbekanntes, den T72, Flakpanzer vom Typ SA9 und so weiter. Der Kommandeur, na eben der Spieler, kehrt mit seiner Einheit gerade vom Persischen Golf zurück (keine Ahnung, was er da getrieben hat) und muß nun diesen strategisch wichtigen Außenposten von den Invasoren befreien. Das Atoll besteht aus insgesamt fünf Inselchen, also ist ein ganz schönes Programm zu bewältigen. Diese Inseln sind in einzelne Schlachtfelder aufgeteilt, in denen eine oder mehrere Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit zu erfüllen sind. Dabei gilt es noch, die Übersicht über die vier einzelnen Kampfeinheiten zu behalten und diese taktisch günstig zu steuern und zu positionieren. Diesmal ist es nicht der Rechner, der multitaskingfähig sein sollte, sondern der Spieler der sich in einzelne Alter Egos aufteilen muß. Zwei der Einheiten bestehen aus jeweils vier Panzern des Typs M1, also das Modernste, was die amerikanische Waffentechnologie derzeit zu bieten hat. Die anderen beiden Einheiten sind jeweils gemischte Gruppen aus Kampfpanzern und Truppentransportern mit TOW Panzerabwehrraketen. Diese Truppentransporter sind vom Typ M113, ein besonders leichter (weil aus Aluminium) und schneller Panzertyp, der auch als Amphibienfahrzeug eingesetzt werden kann. Diese Panzergruppen werden jeweils durch ein Fenster am Bildschirm dargestellt. Daneben ist noch eine Statusleiste mit der Zeit, den verschiedenen Stärken von Invasions- und Angriffstruppen und der weißen Fahne zur Kapitulation.

Die Fenster der Einheiten stellen entweder die Position auf der Karte dar, zeigen den Status der Fahrzeuge an oder bieten eine pseudodreidimensionale Sicht der Umgebung, dabei kann noch auf Zoom oder Nachtsichtgerät umgeschaltet werden. Neben den Angriffswaffen führen alle Einheiten auch noch Minen und Rauchgranaten mit, um einen schnellen Rückzug zu ermöglichen. Gesteuert wird im Kartenfenster durch Markieren eines Wegpunktes, zu dem sich die Einheiten, je nach Geländebeschaffenheit, verschieden schnell bewegen. Auf der Straße werden dabei bis zu 50 Meilen pro Stunde erreicht, im Gelände, Wasser oder Dschungel geht`s entsprechend langsamer.

Gekämpft wird im 3D-Fenster, die Waffenart wird per Icon gewählt und dann das Ziel per Mausklick beschossen. Natürlich muß bei beweglichen Zielen der entsprechende Vorhalt einkalkuliert werden.

Das Statusfenster gibt eine Übersicht über Beschädigung der einzelnen Fahrzeuge, sowie deren Betriebsstoff- und Munitionsstand, hier können auch Reparaturen durchgeführt werden.

Die Installation verläuft problemlos, Grafikkarte und Sound können individuell konfiguriert werden. Wer "Team Yankee" nicht kennt, dem empfehle ich, die knapp 80 Seiten der englischen Anleitung zu lesen und die Trainingsmission zu spielen, um mit dem Handling der einzelnen Fenster und Schlachtfeldsichten klarzukommen. Ist die Trainingsmission erfolgreich verlaufen, geht`s auf in den Kampf. Nach der Kopierschutzabfrage kann der Spieler seine Einheiten aufstellen und ausrüsten, Artillerieunterstützung zu festgesetzten Zeiten anfordern und auch Rauchgranaten abfeuern lassen.

Dann gilt es, den Flughafen zu zerstören, Munitionsdepots hochzunehmen und Radarstationen betriebsunfähig zu machen. Alles in allem ist man eine Weile beschäftigt und für Leute denen schon der Vorgänger gefallen hat, ist das Spiel mit seiner VGA-Grafik und dem Soundblastersound durchaus empfehlenswert.

## AMIGA

Die Grafik auf dem Amiga kann sich sehen lassen und braucht sich hinter der 256farbigen PC-Version durchaus nicht verstecken. Der Sound ist sogar besser als der, der Soundblasterkarte. Bedienungskomfort bringt wie auf dem PC die Maussteuerung. Auch die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist beachtlich und die Objekte sind auch in der 3D-Ansicht noch ziemlich ansehnlich. Auch auf dem Amiga ist das Spiel für Fans von "Team Yankee" zu empfehlen. *(mg)*

### PC unterstützt

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

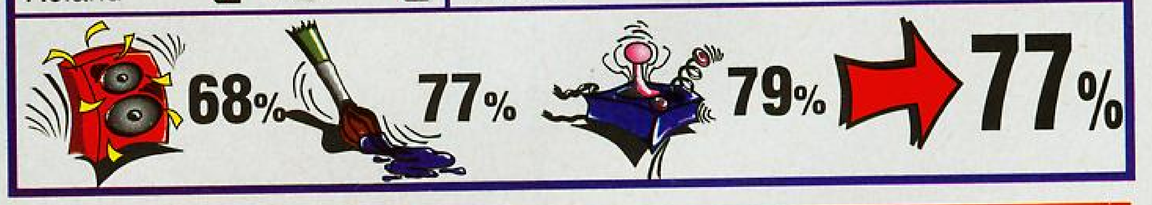
### STRATEGIE

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Empire
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- auch als Amiga Version
- 3 Landkarten des Kampfgebietes




### AMIGA

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | ☑ | A 500 plus | ☑ |

**unterstützt**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

### STRATEGIE

**Hersteller** Empire
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- auch als PC Version
- 3 Landkarten des Kampfgebietes



# CEG-COMPUTER

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

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| **A 500 Speichererweiterung** Uhr; Akku; abschaltbar | **67,- DM** |
| **A 500 2 > 8MB Speichererweiterung** 2 MB bestückt | **359,- DM** |
| **A 500 PLUS 1MB Speichererweiterung** auf 2 MB-Chipram | **119,- DM** |
| **A 2000 2 > 8MB Speichererweiterung** 2MB bestückt | **329,- DM** |
| **3,5" Laufwerk extern** | **139,- DM** |
| **3,5" Laufwerk mit Trackdisplay** | **179,- DM** |
| **MAUS optomechanisch** | **55,- DM** |
| **MAUS volloptisch** | **99,- DM** |
| **Handscanner JS-105-M1** | **429,- DM** |
| **AMIGA 500 PLUS** | **749,- DM** |
| **AMIGA 2000d-(Kick 2.0)** | **1259,- DM** |
| **AMIGA 600** | **809,- DM** |
| **AMIGA 600 + 20MB-HD** | **1109,- DM** |
| **Monitor 1084S** | **499,- DM** |
| **TV-Modulator** | **49,- DM** |
| **CDTV-Grundausstattung** | **1149,- DM** |
| **CDTV-Computerset** | **1449,- DM** |

**SEGA**

| | |
|---|---|
| **SEGA MEGA DRIVE inkl. Sonic the Hedgehog** | **379,- DM** |
| **SEGA MEGA DRIVE** | **280,- DM** |
| **SEGA MASTER SYSTEM** inkl. A, Kidd + Sonic t. Hedgehog | **188,- DM** |
| **GAME GEAR** inkl. Columns | **279,- DM** |

| **SEGA Module z. Beispiel:** | **Game Gear** | **Master** | **MEGA** |
|---|---|---|---|
| **Sonic the Hedgehog** | **72,- DM** | **89,95 DM** | **109,- DM** |
| **Super Monaco GP** | **54,- DM** | **81,- DM** | **109,- DM** |
| **Joe Montana Footb.** | **72,- DM** | **90,- DM** | **109,- DM** |

**weitere Module auf Anfrage**

**NEU • NEU • Schließen Sie einen analogen PC-Joystick an Ihren AMIGA an !**
**Mit unserem AMIGA-ANALOG-ADAPTER für sage und schreibe 15,90 DM**

**PC**

| | |
|---|---|
| **HI-Colour Grafikkarte VGA 1 MB-32000 Farben** | **279,- DM** |
| **14" SVGA-Colour Autoscan Monitor 1024 x 768** | **685,- DM** |
| **14" SVGA-Colour Autoscan Monitor 1024 x 768** non interl. | **785,- DM** |
| **Soundkarte ADLIB-kompatible inkl. Boxen** | **179,- DM** |
| **Kompatible PC´s ab 386SX - 16 MHz schon ab . . .** | **915,- DM** |

**Rabattstaffel bei Spielbestellung für Amiga & PC**

| **Sie bestellen...** | **Rabatt auf den offiziellen VK** | **Wert** | **Sie zahlen** |
|---|---|---|---|
| **1 Spiel** | **25 %** | **99,- DM** | **74,25 DM** |
| **3 Spiele** | **30 %** | **297,- DM** | **207,90 DM** |

**zzgl. Versandkosten + 8,- DM, über 5 kg 20,- DM**

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

OASE

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


# LEGEND

**Wieder einmal wird ein friedliches Ländchen von dunklen Mächten bedroht. Uraltes Böses versucht, die Macht in Trazere zu übernehmen und eine Gewalt- und Willkürherrschaft zu errichten.**







Dieses Vorhaben ist selbst den Göttern ein Dorn im Auge. So inspirieren sie vier wackere Abenteurer, gegen die Anhänger des Bösen einzuschreiten. Unsere Gruppe von Helden setzt sich aus verschiedenen Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen. So gibt es einen kriegerischen Berserker, einen Runenmeister mit magischen Kenntnissen, einen ninjamäßigen Assassin sowie einen Troubadour, dessen kämpferisches Talent auch nicht zu verachten ist. Ein Inventory der mitgeführten Gegenstände jedes Einzelnen kann natürlich jederzeit aufgerufen werden. Sollte der eine oder andere Gegenstand benötigt werden, oder will man an Infos über den Gegner herankommen, besucht man die nächstgelegene, freundlich gesonnene Stadt. Dort gibt es meist einen Schmied mit fertigen Waffen und Rüstungen, eine Taverne, in der die Gerüchte und Tips gegen etwas Trinkgeld nur so umherschwirren, eine Apotheke mit Heilmitteln für verletzte Helden sowie einen Krämer mit diversen Tränken und Zutaten. Das "Herz" dieses Spiels stellt ein Übersichtspanorama dar, auf dem nicht nur die Städte, Ortschaften und Burgen von Trazere aufgeführt werden, sondern auch die Bewegungen der einzelnen Armeen. Es erscheinen außerdem Mitteilungen, daß diese oder jene Burg im Moment belagert wird oder eine Stadt in gegnerische Hände fiel. Durch ein Mond- bzw. Sonnensymbol wird Tag und Nacht verdeutlicht. Nähert sich eine feindliche Einheit, heißt es entweder, sich zu verstecken oder - bei wohlüberlegter Abschätzung der eigenen Kräfte - anzugreifen. Bei dem anschließenden Kampf bestimmt man zuerst die daran teilnehmenden Helden. Das dann stattfindende Getümmel läuft in Echtzeit ab und kann von schräg oben mitverfolgt werden. Der Spielstand ist natürlich speicherbar. Bei diesem Spiel kommen Maus und Tastatur zum Einsatz. Die Codeabfrage besteht aus der genauen Bezeichnung eines im Geschehen vorkommenden Gebäudes. Legend warf mich zwar nicht unbedingt vom Hocker, ist aber als durchschnittliches Spiel vor allem für Anfänger durchaus annehmbar. *(mr)*




## AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
**unterstützt**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☐ |
| 2. Drive | ☐ | 2 Player | ☐ |

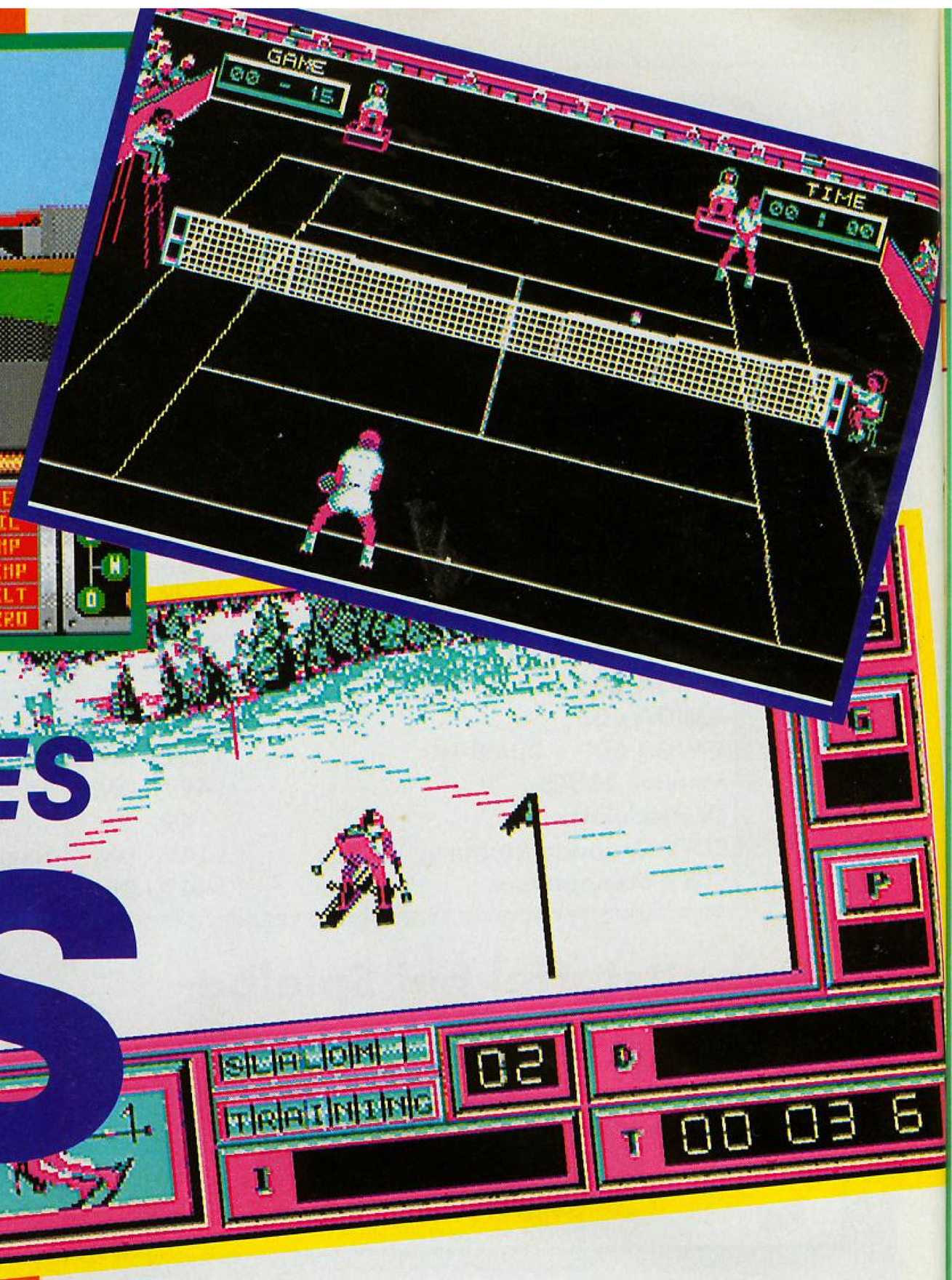
## ROLLENSPIEL

**Hersteller** Mindscape
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Leisuresoft

**Besonderheiten**
- englischer Screentext
- Spielstand speicherbar






# SPORT GAMES HITS

**Mit "Sport Games Hits" ist eine Compilation auf dem Markt, die vier mittelmäßige Sportspiele beinhaltet. Diese Spiele entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard, VGA-Grafik oder Soundblastersound ist nicht zu erwarten und auch der Spielkomfort läßt sehr zu wünschen übrig.**

Die Anleitung zu diesen Spielen wurde in ein kleines Heftchen gepreßt, das durch die miese Druckqualität und zu kleine Schrift fast nur mit der Lupe lesbar ist. Da bei dem Umfang der Anleitung jedem Spiel nur wenige Seiten zur Verfügung stehen, bleiben einige Fragen offen, Hilfe zu Ladeproblemen oder sonstigen Schwierigkeiten fehlt völlig.

Das erste Spiel ist **GREAT COURTS**, eine Tennissimulation, die über dem restlichen Niveau dieser Spielesammlung steht. Ein kleiner Boris Becker oder eine Steffi Graf brauchst Du nicht sein, um mal gepflegt Tennis zu spielen. Der Computer braucht auch nicht übermäßig ausgerüstet sein, eine Herkuleskarte reicht völlig. Nach dem Intro, muß eine Kopierschutzabfrage beantwortet werden, dann erscheint das Hauptmenü. In diesem kann dann unter den verschiedensten Optionen gewählt werden. Für besonders narrische Tennisfreaks hält das Programm eine Art Freundschaftsspiel parat, in dem man ohne große Voreinstellungen gleich loslegen kann. Erste Trainingseinheiten mit der Ballmaschine, um die Steuerung kennenzulernen, sind empfehlenswert. Nach erfolgter Eingewöhnung kann dann schon mal auf den Platz gerannt werden, um schnell ein Spielchen zu wagen, bevor es in das Turniergeschehen geht. Dabei sind neben dem Einzel auch Doppel möglich, den Part des Gegenspielers übernimmt der Computer. Wie im real life sind wahlweise einer, zwei oder drei Gewinnsätze möglich. Gesteuert wird mit dem Joystick, im Junior-Mode übernimmt der Rechner das Bewegen und man kann sich auf den Schlag konzentrieren, in den anderen Modi mußt Du schon selbst rennen. Dieses Bewegen und Schlagen erfordert schnelles Handeln, denn die Möglichkeiten die verschiedenen Schläge zu beeinflussen, sind so vielfältig, wie es nur geht (allerdings kann im Schlagmodus der Spieler nicht mehr bewegt werden, da der Joystick dann den Schläger kontrolliert). "Great Courts" war bestimmt einmal ein super Sportspiel auf dem PC, für Tennisfreaks, die nicht viel ausgeben wollen ganz empfehlenswert.

Das nächste Spiel in der Runde ist **SUPERSKI**, eine ziemlich müde Skisimulation in CGA-Grafik. Die Disziplinen Slalom, Riesenslalom, Skispringen und Abfahrt können sowohl trainiert, als auch im Wettkampf gespielt werden. Dabei sind auch noch drei Schwierigkeitsgrade von leicht bis schwer einstellbar, was sich in der Pistenqualität und Kurvenhäufigkeit ausdrückt. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick oder der Tastatur. Das Männchen muß zwischen den Toren, die ziemlich eng gesteckt sind hindurchmanövriert werden, die Bewegungen sind eckig und unkontrollierbar, der Sound ist nur Gequäke aus dem normalen Lautsprecher im PC.

Ein Vertreter des Autorennsports ist **HARD DRIVIN`**, in EGA-Grafik ganz schön anzusehen und recht schnell, der Sound ist aber auch nur Gequieke aus der Blechkiste. Zwei Strecken stehen zur Wahl, entweder "Speed" oder "Stunt". Das Auto wird wahlweise mit Joystick, Maus oder Tastatur gesteuert und hat entweder Schalt- oder Automatikgetriebe. Die eine Strecke muß einfach nur so schnell wie möglich durchfahren werden, bei der anderen sind Sprünge, Loopings und andere Scherze eingebaut. Dabei gilt es die Geschwindigkeitsbegrenzungen nach Möglichkeit einzuhalten, wer von der Strecke abkommt hat nur 10 Sekunden Zeit, um sein Auto wieder auf die richtige Bahn zu bringen. Da es aber nur eine Strecke gibt, ist das Spiel sicher bald langweilig. Das letzte Spiel in der Schachtel heißt **ASPAR MASTER GRAND PRIX** und ist eine Rennsimulation auf dem Motorrad. Die Geschwindigkeitsweltmeisterschaft ist das große Ziel, wer in acht Grand Prix Rennen Sieger bleibt, der ist Gewinner dieser Weltmeisterschaft. Auch hier gilt, wie bei den anderen Spielen, Grafik und Sound sind mittelmäßig und wer die acht Rennen mal gewonnen hat, kann das Spiel wegschmeißen, da es dann langweilt. *(mg)*

**Great Courts:.....66%**
**Superski: .....40%**
**Aspar Master GP: 45%**
**Hard Drivin`: .....60%**

**PC**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**
**Hersteller** UBI Soft
**Preis** ca. DM 70,-
**Muster von**
Funny Software

**SPIELESAMMLUNG**
**52%**



# BATTLE ISLE

## DATA DISK

**Falls jemand schon alle Karten von Battle Isle durchgespielt haben sollte, kann er nun seine Schlachtstrategien mit den neu erschienenen Datadisketten verfeinern.**

Insgesamt gibt es 24 neue Karten für den Einspielermodus und acht neue Karten für den Zweispielermodus. Zusätzlich wurde noch je eine Bonuskarte versteckt. Spielerisch hat sich im Vergleich zum Original, das man für die Data-Disks unbedingt benötigt, ein bißchen was getan. Man kann nun auch mit seinen Schiffen über Flüsse in das Landesinnere vordringen. Dadurch entstehen oft komplett neue Spielesituationen, die ausgebuffte Battle Isle-Strategen herausfordern werden. Die Grafik der Inseln wurde gegen zwei neue Szenarien ausgetauscht. Man bewegt sich nun entweder durch eine Wüstenszenario oder eine Eislandschaft, die beide grafisch gut und abwechslungsreich gestaltet wurden. Man kann die Data-Disks nur erfahrenen Spielern, die die Original-Maps schon durchgespielt haben, empfehlen, denn der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch. In einem über 70 Seiten starken Handbuch wurde die Geschichte von Battle Isle fortgeführt. Sie ist schön zu lesen und befindet sich deutlich über normalen Handbuch-Niveau. Als Fazit bleibt nur zu sagen: Battle Isle, The Battles continues !

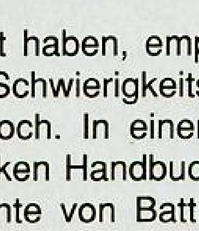
*(hi)*

**STRATEGIE**

**AMIGA/PC**

**Hersteller** Blue Byte
**Preis** ca. DM 60,-
**Muster von** Hersteller

***Helmi sagt: "Super"!***




# WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden
und es werden täglich mehr.
**Wir warten auf Sie...**

## AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

**Alle aufgeführten und lieferbaren Aktikel haben wir ständig am Lager!**

| Unser Angebot für Sie | | Amiga | Atari | PC/IBM |
|---|---|---|---|---|
| > A-Train | | | | a.A./VB |
| Abandoned Places | DV | 76,90 | | |
| Aces of the Pacific | | | | a.A./VB |
| Addams Family | | a.A./VB | | |
| A 320 Airbus | | 82,90 | 82,90 | 119,90 |
| Agony | DA | 64,90 | | |
| Alien Breed | DV | 64,90 | | |
| Amberstar | DV | 76,90 | | |
| Apidya | DA | 69,90 | | |
| Birds of Prey | DA | 76,90 | | |
| Black Crypt | DA | 64,90 | | |
| Black Gold | DV | 69,90 | 69,90 | 76,90 |
| Buck Rogers 2 | | a.A./VB | | 89,90 |
| Bugbomber | | 64,90 | | |
| Bundesliga Manager prof. | DV | 76,90 | | 76,90 |
| Civilisation | DV | | 119,90 | |
| Conquest of Longbow | DV | | | 89,90 |
| > Das schwarze Auge | | a.A./VB | | a.A./VB |
| > Deliverance | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Double Dragon 3 | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Dynablasters | | a.A./VB | | |
| ECO Quest | DV | | | 89,90 |
| Elvira 2 | DV | 76,90 | 76,90 | 89,90 |
| Epic & 3D Brille | DA | 69,90 | | 76,90 |
| Eye of the Beholder 2 | DA | 82,90 | | 76,90 |
| Face Off | | 64,90 | 64,90 | |

**VERSANDKOSTEN:**
NACHNAHME 9,-
VORKASSE 4,-
EXPRESS 7,- AUFPREIS
KARTON 3,- AUFPREIS
DA=DEUTSCHE ANLEITUNG
DV=DEUTSCHE VERSION

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Falcon 3.0 | DA | | 119,90 | |
| Fire & Ice | | a.A./VB | a.A/.VB | |
| Formula One G.P. | DA | 76,90 | 76,90 | |
| Gatew. Savage Frontier | | 76,90 | | 69,90 |
| Global Conquest | | | | 89,90 |
| Global Effect | | | | a.A./VB |
| Gobliins | DV | 69,90 | 69,90 | 76,90 |
| Gods | DA | 64,90 | 64,90 | 76,90 |
| Go Simul. | DV | 64,90 | 64,90 | 64,90 |
| Harlequin | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Heimdall | DA | 82,90 | 82,90 | 76,90 |
| > Hostile Breed | | a.A./VB | | |
| Hudson Hawk | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Indiana Jones 4 | | | | a.A./VB |
| Indy Heat | DA | 64,90 | 64,90 | |
| > Jack Nicklaus Sign. E | DA | | | 89,90 |
| James Pond 2 | DA | 64,90 | 64,90 | |
| > Jim Power | | a.A./VB | | |
| John Maddon Football | DA | 64,90 | | |
| Kid Gloves 2 | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Kings Quest 5 | DV | 76,90 | | 119,90 |
| Knightmare | | 69,90 | 69,90 | |
| Leander | DA | 76,90 | 64,90 | |

| Unser Angebot für Sie | | Amiga | Atari | PC/IBM |
|---|---|---|---|---|
| L'Empereur | | | | 119,90 |
| > Legend | | 69,90 | 69,90 | |
| Lethal Excess | DA | 69,90 | | |
| > Links | DA | 82,90 | | 99,90 |
| Locomotion | DV | 64,90 | | |
| Lotus Turbo Chall. 2 | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Mad TV | DV | a.A./VB | | 89,90 |
| > Might & Magic 3 | DV | 76,90 | | 89,90 |
| Monkey Island 2 | DV | a.A./VB | | 89,90 |
| Nova 9 | | | | 89,90 |
| Ork | DA | 64,90 | | |
| > Pacific Islands | DV | 69,90 | 69,90 | 76,90 |
| Parasol Stars | DA | 64,90 | 64,90 | |
| > Patrizier | | a.A./VB | | |
| Pegasus | DA | 64,90 | | |
| Pinball Dreams | DA | 64,90 | | |
| Planets Edge | | | | 89,90 |
| Pools of Darkness | | 69,90 | | 76,90 |
| Popoulus 2 | DA | 69,90 | 69,90 | |
| Projekt X | DA | 64,90 | | |
| Railroad Tycoon | DV | 76,90 | 76,90 | 76,90 |
| > Rampart | | | | a.A./VB |
| Realms | DV | 69,90 | 69,90 | 82,90 |
| Red Baron | DA | 76,90 | | 89,90 |
| Return of Medusa | DV | 69,90 | 69,90 | 76,90 |
| Robocop 3 | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Rocketeer | | | | 89,90 |
| Rubicon | DA | 64,90 | 64,90 | |
| > Sensible Soccer | | a.A./VB | | |
| Shadowlands | DA | 69,90 | 69,90 | |
| Sim Ant | DV | 89,90 | | 89,90 |
| Space Crusade | | 64,90 | 64,90 | |
| Space Max | DV | 69,90 | | 76,90 |
| Space Quest 4 | DV | 76,90 | | 89,90 |
| Special Forces | DA | 84,90 | 84,90 | |
| Star Trek 25 th | DA | | | 76,90 |
| Tennage Turtles 2 | DA | 64,90 | 64,90 | 69,90 |
| Tennis Cup 2 | DA | | | 76,90 |
| Titus the Fox | DA | 64,90 | 64,90 | 69,90 |
| Ultima 6 | DA | 76,90 | | 82,90 |
| > Ultima 7 | DA | | | 89,90 |
| Ultima Underworld | DA | | | 89,90 |
| Uncharted Waters | | | | 139,90 |
| Video Kid | DA | 64,90 | 64,90 | |
| Vroom | DA | 69,90 | | |
| Wayne Gretzky 2 | DA | 64,90 | | 69,90 |
| Winter Challenge | DA | | | 82,90 |
| Wizardy 7 | | | | a.A./VB |
| Wolfchild | DA | 64,90 | 64,90 | |

**Bestellungen ab DM 100,- versandkostenfrei!**
**Schriftliche Bestellungen nur an:**
**World of Wonders**
**(Versandzentrale)**
**Marktplatz 39**
**6231 Schwalbach/Ts.**

**Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!**

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:
- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

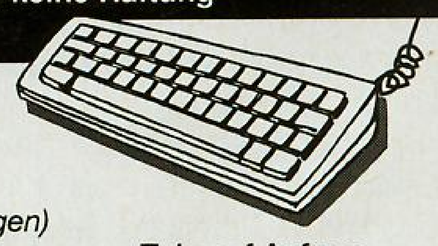
Sammelbesteller: Es lohnt sich!

**Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller!**

| | | |
|---|---|---|
| **Schleswig Holstein** | **04531-84800** | **Mo-Fr: 10-17 Uhr** |
| | **0461-44006** | **Mo-Fr: 17-21 Uhr** |
| **Niedersachsen** | **06051-69688** | **Mo-Fr: 14-21 Uhr** |
| **Nordrhein-Westfalen** | **02195-7758** | **Mo-Fr: 14-21 Uhr** |
| **Rheinland-Pfalz** | **06232-18947** | **Mo-Fr: 17-21 Uhr** |
| **Baden Würtemberg** | **07171-68983** | **Mo-Fr: 18-22 Uhr** |
| **Bayern** | **0821-513001** | **Mo-Fr: 10-18 Uhr** |
| **Hessen/Zentrale** | **06196-84747,84748,3276** | **Mo-Fr: 10-19 Uhr** |
| | **06196-82467** | **Mo-Fr: 19-21 Uhr** |
| **Bestellung per Fax** | **06196-82467** | **Mo-Fr: 10-19 Uhr** |

**Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung**

**2,-** Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!



Ladengeschäfte *(Öffnungszeiten tel. erfragen)*

| | |
|---|---|
| 0-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68 | Tel.: auf Anfrage |
| W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13 | Tel.: 0461-44006 |
| W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278 | Tel.: 0511-691487 |
| W-4047 Dormagen, Krefelderstr. 11-13 | Tel.: 02133-41136 |
| W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70 | Tel.: 069-886401 |
| W-6231 FFM-Höchst/Schwalbach/Ts., Marktplatz 39 | Tel.: 06196-84747 |
| W-6460 Gelnhausen/Hailer, Heimatfriedring 11 | Tel.: 06051-69688 |
| W-8900 Augsburg, Hunoldsgraben 11 | Tel.: 0821-513001 |

Demnächst auch in Dresden, Wien, Bad Oldeslohe, Berlin, Mannheim...




# KidPix

**Malen macht allen Kindern Spaß. Computerspielen aber auch. Ein sinnvoller Kompromiß wäre da ein Malprogramm extra für Kinder! Bei Brøderbund hat man diese Marktlücke erkannt und "Kid Pix" entwickelt.**

Kinder ab 5 Jahren - zumindest alle, die ich kenne - werden bekanntlich wie magisch von Computern aller Art angezogen. Sei es am Game Boy oder am PC, an jedem Spiel muß rumprobiert werden. Zugegeben, Actionspiele aller Art fördern bei den Jüngsten bereits die Koordination von Hand und Auge, trotzdem bleiben dabei deren reichlich vorhandene Phantasie und Kreativität auf der Strecke. Will der Daddy seinem Kind den frühen Einstieg in die Computerwelt nicht verwehren und ihm die Abstumpfung jener förderlichen Eigenschaften aber ersparen, so sollte er den Kauf von kindgerechten Lernprogrammen ins Auge fassen. "Kid Pix" von Brøderbund Software ist ein Zeichen- und Malprogramm für Kinder, dem man die Absicht, Kinder zu fördern anstatt sie zu verwirren, ganz gut abnehmen kann.

Unterstützt werden alle gängigen Grafikauflösungen bis hin zum SuperVGA-Standard. Es empfiehlt sich allerdings anfangs eine niedrigere Auflösung (320x200 Punkte) zu wählen, da man auf der ziemlich schmal ausgefallenen Menüleiste am linken Bildrand sonst recht wenig von den symbolisch dargestellten Malwerkzeugen erkennen kann. An Werkzeugen ist im Grunde eigentlich alles vorhanden, was ein Programm für Große auch hat: Freihändiges Malen mit verschiedenen Pinselstärken, Linien, Rechtecke und Ovale gehören zu den grundlegenden Funktionen. Ein Farbeimer auf der Menüleiste repräsentiert das Auffüllen von geschlossenen Figuren oder Kurvenzügen mit einer der (leider nur) 16 Malfarben. Über diese normalen Funktionen hinaus besitzt "KidPix" allerlei Werkzeug, das ich mir für ausgewachsene Malprogramme eigentlich auch wünschen würde. Unter dem Icon "Der magische Pinsel" bieten sich einem eine Vielfalt von lustigen Spezialeffekten an. An erster Stelle sollte da der automatische "Baumstammgenerator" erwähnt werden, der unseren sechsjährigen Tester in wahre Verzückung brachte. An jeder beliebigen Stelle des Bildschirms malt "KidPix" auf Mausklick einen kleinen, per Zufallsgenerator erzeugten Baum an. Für Landschaftsbilder aller Art erwies sich diese Option als unschätzbarer Vorteil. Mehr lustig als sinnvoll sind Spezialpinsel wie der "Klecksende Füller", der "Seifenblasenspender" und der "Bildverwischer". Kurz gesagt, von der Spraydose bis zum Vergrößerungsglas kann der Junior in diesem Menü alles finden, was sein Herz begehrt. Bedauerlich ist leider auch hier, daß die Symbole für die einzelnen Effekte ziemlich klein geraten sind und kaum wiedererkannt werden. Mit einer Vielzahl vorgefertigter Figuren kann man sein Kunstwerk mittels der "Stempel"-Option versehen. Ein Alphabet ist natürlich auch dabei, für Soundkarten-Rechner sogar mit Sprachausgabe. Die Buchstaben lassen sich, wie die Stempelfiguren mittels der Maus an einer beliebigen Stelle des Bildes plazieren. Zur Abrundung ist natürlich auch eine Speicherfunktion enthalten, die alle Kunstwerke im PCX-Format auf Papi's Festplatte knallt. *(tb)*

**MALPROGRAMM**

**PC**

**Hersteller** Brøderbund
**Preis** ca. DM 70,-
**Muster von**
United Software



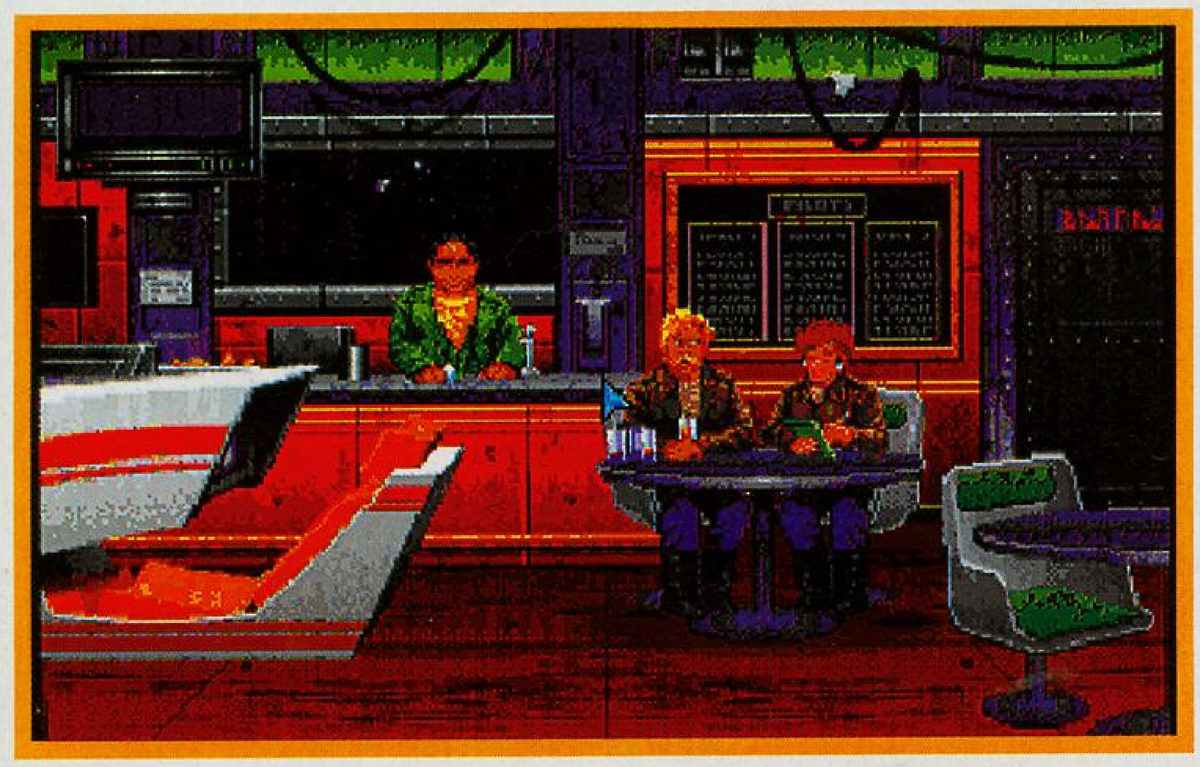
***Helmi sagt: "GUT"!***

# WING COMMANDER DELUXE

**Das Spiel Wing Commander ist mittlerweile jedem Computerfreak bekannt, auch den zweiten Teil samt Secret Missions kennt jeder.**

Origin bringt nun den ersten Teil mit den kompletten Secret Missions als "Deluxe Edition" heraus, zu einem Preis, für den es früher gerade mal den nackten Wing Commander gegeben hat. Daraus läßt sich rein wirtschaftlich gesehen schließen, daß der Stern des Wing Commander am verblassen ist und der Verkauf wieder angekurbelt werden soll. Interessant an dieser Edition sind ohnehin nur die zusätzlichen Missions, den ersten Teil haben die echten Flügel-Chefs sowieso schon durchgespielt. In den Secret Missions II geht es um die Verfolgung und Zerstörung eines Kilrathi-Schiffes mit einer Superwaffe an Bord. Diese Superwaffe hat eine irdische Kolonie vollkommen zerstört. Die "Tigers Claw" wurde zu Hilfe gerufen, fand aber nur noch Ruinen vor. Deshalb macht sie





sich jetzt an die Verfolgung der kilrathischen Flotte und dringt dabei tief in die feindlichen Sektoren ein. Dazu müssen die Jäger natürlich den Weg freischießen und die "Tigers Claw" vor den Angriffen der feindlichen Schiffe schützen. Das Mutterschiff schleicht sich außerhalb der kilrathischen Ortung in den Sektor ein, in den sich die Flotte mit der Superwaffe zurückgezogen hat. Dort wird der "Tigers Claw" eine Falle gestellt, aber dank der Feuerkraft ihrer Jäger kann sie sich befreien. Durch die Zerstörung eines Versorgungsdepots ist der Nachschub in diesem Sektor nicht mehr gewährleistet und die feindlichen Schiffe werden eine leichte Beute für die Scimitars und Raptors. Die letzte Mission, die Zerstörung des Schiffes mit der Superwaffe, ist dann relativ leicht, die Aufklärung hat den Standort ausgemacht und die Jäger haben eine leichte Beute, da der Treibstoffmangel den Gegner lähmt.

Soweit zu den Missions. Über Grafik und Sound brauche ich nichts zu sagen, sie entsprechen dem üblichen Umfeld Wing Commanders. Nur einige neue Schiffe und die Möglichkeit durch ein Zusatzprogramm die Missions auch außerhalb der Reihenfolge zu spielen, erweitern die ohnehin schon großen Möglichkeiten dieses immer wieder beeindruckenden Spiels. *(mg)*

| | |
|---|---|
| **Wing Commander** | **85%** |
| **Secret Mission I** | **80%** |
| **Secret Mission II** | **80%** |

**PC**

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Origin
**Preis** ca. DM 149,-
**Muster von**
PC Computercenter

**SPIELESAMMLUNG**

**82%**


**PD & Shareware Pakete**

**❑ Game Pack I CGA**
Popcorn, Nyet II, Ford Sim.II, Stiker, Miramar, Fiesta Sim., Maze Cube, Jeep Sim. **DM 25.00**

**❑ Game Pack II EGA / VGA**
Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle12, Dame12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon **DM 25.00**

**❑ Game Pack III EGA / VGA**
Hugos House I + II, Last half of Darkness, Frac, Robot I + II, Quatris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika **DM 25.00**

**❑ Game Pack IV EGA/VGA**
Commander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gallery, Snake Snap, Dangerous Dave, Russian Front II, Facetris, Solitile, Clone Invaders. **DM 25.00**

**❑ Game Pack V EGA/VGA**
Boxquest (Sokoban), Bushido, Sharks, Kung Fu Louie, Miner, PC - Fender, Alien & Bananoid, Avoid the Noid. **DM 25.00**

**❑ Windows 3.0 Font Pack**
36 Schriftfonts **DM 15.00**

**❑ Windows 3.0 ATM Font Pack**
Schriftfonts für dem Type Manager **DM 15.00**

**❑ Windows 3.0 BMP Pack**
10 5.25" b.z.w.5 3.5" Disketten voll mit Hinter - grundbilder **DM 25.00**

**❑ Windows Pack I**
Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! **DM25.00**

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

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

**Paketpreise wie angegeben.**

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

**Public Domain & Shareware Disketten**

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

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

**Deutsche Handbücher**

| | | |
|---|---|---|
| ❑ GS - Auftrag | DM | 19.80 |
| ❑ GS - EAR | DM | 19.80 |
| ❑ Mega Cad V2.0 | DM | 24.80 |
| ❑ 4DOS | DM | 19.80 |
| ❑ Lighting Press | DM | 16.80 |
| ❑ XBTX | DM | 19.80 |
| ❑ Graphic Workshop | DM | 19.80 |
| ❑ EGA - Spiele | DM | 16.80 |
| ❑ EtikettenStar | DM | 19.80 |
| ❑ Windows Utilities | DM | 19.80 |
| ❑ Automenu | DM | 16.80 |
| ❑ ARC - Pack | DM | 19.80 |
| ❑ File Express | DM | 19.80 |
| ❑ Wampum | DM | 19.80 |
| ❑ Mathe Ass | DM | 19.80 |

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

**LEERDISKETTEN**

| | 10 Stück | 100 Stück | Menge |
|---|---|---|---|
| 3.5" DD | DM 9.00 | DM 85.00 | ..... |
| 3.5" HD | DM 15.90 | DM 140.00 | ..... |
| 5.25" DD | DM 5.30 | DM 50.00 | ..... |
| 5.25" HD | DM 9.90 | DM 90.00 | ..... |

**Deutsches Handbuch**
**VIRUSCAN**
**DM 19.80**
❑

**GAME BOY**
**Das Buch**
**38 Spiele**
**völlig aufgelöst**
**DM 19.80**
❑

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

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

# FIGHTER COMMAND

**Leider sind sehr viele Strategiespiele durch die symbolhafte Darstellung ihres Spielablaufs zu abstrakt und unrealistisch. Erfreulich, daß ein Programm wie Fighter Command hingegen auch noch Anklänge an eine Flugsimulation bietet.**

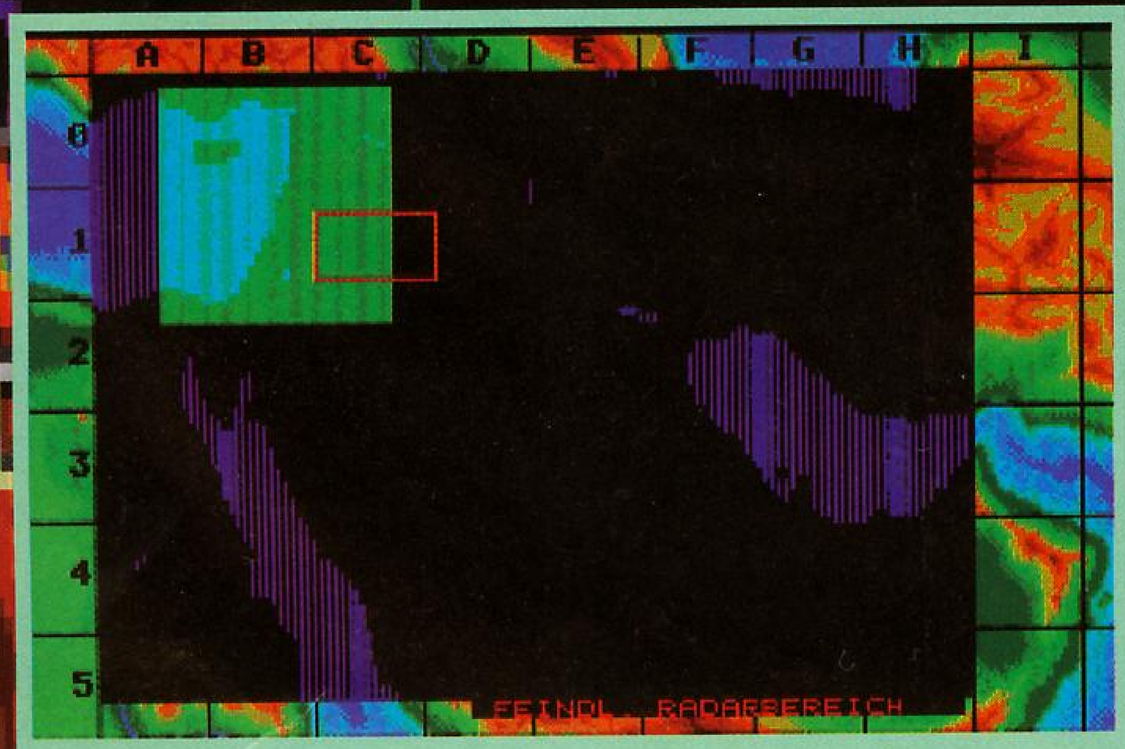



Das Hauptthema liegt diesmal im Nahen Osten, ein Krisenherd, der seit Jahren für kriegerische Auseinandersetzungen und internationalen Terrorismus sorgt. In insgesamt 28 Einzelszenarien unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen lassen sich die verschiedensten Konflikte nachvollziehen. Dabei beschränkt sich dieses Strategiespiel auf den Luftkrieg mit seinen charakteristischen Formen: Neben Aufklärungs- und Transportflügen müssen Jäger-, Bomben- und Erdkampfmissionen geplant und durchgeführt, gefährdete Flugplätze in geheime Stellungen verlegt sowie verschiedenste Einheiten unter Berücksichtigung der Rohstofflage aktiviert, aufgefrischt oder aufgelöst werden. Dabei kommen natürlich die unterschiedlichsten Waffensysteme moderner Luftwaffen zum Einsatz. Jagdflugzeuge westlicher und östlicher Bauart wie Phantom, Tornado, F-16, Mirage, aber auch MiGs unterschiedlichster Serien treten in Luftkämpfen gegeneinander an. AWACS-Träger werden zur Erweiterung des eigenen Radarbereiches losgeschickt. Strategische Bomber, zu denen die fast schon antiquierten, aber immer noch effektiven B-52 zählen, daneben aber auch modernere F-117, TU-16 und 22, zerstören in Höhenabwürfen Infrastruktur und Moral des Gegners. Kampfhubschrauber wie die Apache, Hind, Lynx oder Bell-UH greifen feindliche Panzerverbände an, bevor diese über die Grenze in eigenes Gebiet vorpreschen können. Scud-, Exocet-, Patriot- und S.A.M-Raketen werden mehr oder minder zielgenau gegen tief im Hinterland versteckte Stellungen abgefeuert. Doch nicht nur der Feind kann die eigenen Streitkräfte in die Knie zwingen. Der Druck der Weltöffentlichkeit oder der Abfall von Alliierten bei zu hartem Vorgehen gegen den Gegner, aber auch die durch schwere Verluste bei Menschen und Vorräten bedingte Kriegsmüdigkeit der eigenen Bevölkerung läßt so manche allzu kriegslüsterne Regierung scheitern. Ein einmal entflammter Konflikt läuft in Echtzeit ab. Durch die Komplexität des Spieles wird man anfänglich einige Niederlagen einstecken müssen. Fighter Command wird mit der Maus gesteuert. Neben einer strategischen und einer Radarkarte kann auch eine stark vergrößernde Satellitenkarte ausgewählt werden, auf welcher Du, wie bereits erwähnt, in der Lage bist, ziemlich detailliert Flugzeuge während ihrer Mission bzw. Bodenziele zu beobachten. Obwohl man sich über den moralischen Standpunkt derartiger "Spiele" sicherlich streiten kann, ist Fighter Command für Freunde dieses Genres gewiß ein interessantes und empfehlenswertes Programm. *(mr)*




*Nichts für Pazifisten.*




*Fighter Command bietet Strategie pur.*

**PC** unterstützt

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

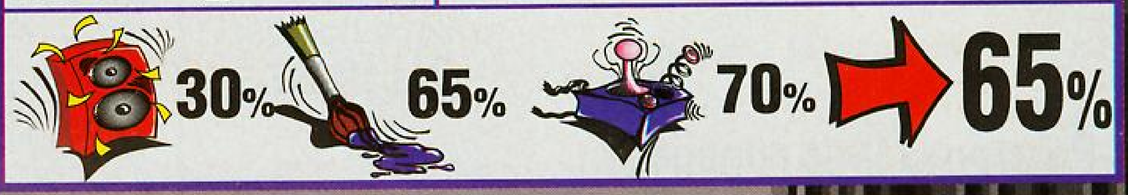
**STRATEGIESPIEL**

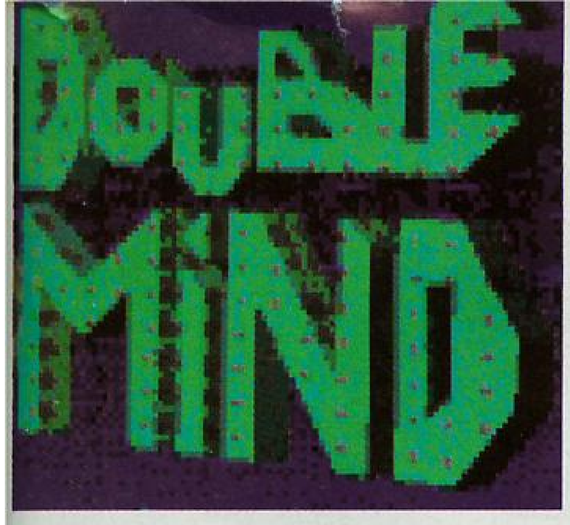
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Impressions
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- deutsches Handbuch
- deutscher Text im Spiel
- mind. 286er






**Wenn man an Denkspiele für den PC denkt, kommt zuerst das gute alte "Tetris" und alle seine mehr oder minder guten Nachahmungen, dann kommt noch "Mah Jongg" und das war´s dann auch schon.**




*Ideal für jeden Büro-PC. Double Mind hilft über den Tag.*

Das es auch anders geht, zeigt uns die Firma Art & Fun. Das Spiel "Double Mind" ist es wert, in die Gattung der Knobelspiele aufgenommen zu werden, die Spielidee unterscheidet sich wohltuend von dem, was man bis jetzt gewohnt war.
Das Spielfeld besteht aus 13 mal 10 Steinen, daneben gibt es die Punkteanzeige und ein Feld mit einem Muster. Dieses vorgegebe-



ne Muster muß nun auf dem Spielfeld nachgebaut werden, wobei die Position der auf dem Musterfeld entsprechen muß und auch die Steinfarben übereinstimmen sollten. Dazu kann man die Steinreihen auf dem Spielfeld horizontal und vertikal verschieben oder auch umdrehen. Ist ein Stein an seiner richtigen Position kann er nicht mehr verschoben werden. Auch die Reihen in deren Schnittpunkten der Stein liegt, lassen sich dann nicht mehr bewegen. Es ist eine ganze Menge an Denkarbeit nötig, um mit geschicktem Ziehen auch noch die Steine, die man an anderer Stelle des Musters braucht, beweglich zu halten. Das Punktesystem ist auch etwas anders aufgebaut als üblich, zu Spielbeginn werden 1.000 Punkte vergeben, jeder Zug kostet 10 Punkte, wird der Level gelöst gibt es wieder 500 Punkte dazu.
Sind einmal die Punkte auf Null oder der Level ist nicht mehr lösbar, weil ein wichtiger Stein festliegt gibt es die Möglichkeit, trotzdem weiterzumachen. Dazu bekommt der Spieler alle 5 Levels drei "Continues", die er nach Bedarf einsetzen kann. Gesteuert wird mit der Maus, Sound kommt leider nicht aus der Soundblasterkarte, aber den braucht man bei einem Denkspiel sowieso nicht. Damit das Spiel nicht so schnell langweilig wird gibt es zwei Modi, für Anfänger oder Experten. Eine "Bosstaste" sorgt dafür, daß der Chef nichts mitkriegt, wenn man sich seine grauen Zellen im Büro zerbricht. Der Büroschlaf fehlt jedenfalls in den nächsten Wochen, bis der letzte der 50 Levels gelöst ist. Für Tüftler und Denker sicherlich ein Spiel, das sie nächtelang vor dem Computer schwitzen läßt. *(mg)*

**PC** unterstützt

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

## DENKSPIEL

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Art & Fun
**Preis** ca. DM 70,-

**Muster von**
Leisuresoft

**Besonderheiten**
- schlichtes Denkspiel mit Klassiker-Qualitäten.




★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine
international Entertainment GmbH

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

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

| Titel | Amiga | Atari |
|---|---|---|
| Abondoned Places | 69,90 | - |
| Airbus 320 | 88,90 | 88,90 |
| Alcatraz | 62,90 | 62,90 |
| Amberstar | 74,90 | 74,90 |
| **Apydia** | **68,90** | **-** |
| Barbarian 2 | 59,90 | 59,90 |
| **Battle Isle** | **68,90** | **68,90** |
| Birds of Prey | 77,90 | - |
| **Black Crypt** | **66,90** | **-** |
| Black Gold | 68,90 | 68,90 |
| **Bundesliga Man. Prof.** | **68,90** | **68,90** |
| Castles (d) | 68,90 | - |
| Celtic Legends | 72,90 | - |
| Conquestator | 72,90 | - |
| **Covert Action** | **83,90** | **-** |
| **Das schwarze Auge** | **74,90** | **74,90** |
| **Elvira Mistress 2** | **69,90** | **69,90** |
| Eye of the Beholder (d) | 69,90 | - |
| **Eye of t. Beholder II** | **74,90** | **-** |
| Fate Gates of Dawn | 69,90 | 69,90 |
| Flight of the Intruder | 78,90 | 78,90 |
| Formula Grand Prix | 76,90 | 76,90 |
| Gobliiins | 68,90 | 68,90 |
| Great Courts Tennis II | 67,90 | 67,90 |
| Harpoon 2 | 74,90 | - |
| Indiana Jones 4 | a.A. | - |
| Indiana Jones Adv. | 64,90 | 64,90 |
| Jimmy White Snooker | 69,90 | 69,90 |
| **John Madden Footb.** | **59,90** | **-** |
| Knight Mare | 68,90 | - |
| Knights of the Sky | 76,90 | 76,90 |
| Leisure Suit Larry 5 | 78,90 | - |
| Lemmings | 58,90 | 58,90 |
| Lemmings Data Disk | 49,90 | 49,90 |
| Lethal Xcess | 64,90 | - |
| **Links** | **96,90** | **-** |
| Lotus Esprit Turbo Ch. 2 | 59,90 | 59,90 |
| **Mad TV** | **78,90** | **-** |
| Magic Pockets | 59,90 | 59,90 |
| Midwinter 2 | 76,90 | 76,90 |
| Might & Magic 3 dt. | 78,90 | - |
| Monkey Island | 74,90 | 74,90 |
| **Monkey Island II** | **84,90** | **-** |
| No. 1 Collection | 66,90 | 66,90 |
| **Pacific Island** | **69,90** | **69,90** |
| PGA Tour Golf Plus | 74,90 | - |
| Pinball Dreams (e) | 62,90 | - |
| **Police Quest 3** | **78,90** | **-** |
| **Pools of Darkness** | **69,90** | **-** |
| Populous 2 | 68,90 | 68,90 |
| Power Monger Data Disk | 39,90 | 39,90 |
| Railroad Tycoon | 72,90 | 72,90 |
| Realms | 68,90 | 68,90 |
| Red Baron dt. | 79,90 | - |
| Romc. of the three Kingd. | 294,90 | - |
| Robocop 3 | 58,90 | 58,90 |
| Rules of Engagement | 59,90 | - |
| **Shadow Lands** | **69,90** | **69,90** |
| **Space Quest 4** | **74,90** | **-** |
| Special Forces | 78,90 | 78,90 |
| **Stormmaster** | **69,90** | **69,90** |
| Silent Service 2 | 79,90 | 79,90 |
| Sim Ant (d) | 84,90 | - |
| Soul Crystal | 69,90 | - |
| Terminator 2 | 57,90 | 57,90 |
| Their finest Hour Miss. Disk. | 36,90 | 36,90 |
| The Oath | 59,90 | - |
| **Titus The Fox** | **66,90** | **66,90** |
| Ultima 6 dt. | 69,90 | - |
| Vroom | 63,90 | 63,90 |
| Willy Beamish | 74,90 | - |

| Titel | IBM |
|---|---|
| 3 D Konstruktions Kit | 99,90 |
| **Aces of Pacific** | **78,90** |
| Airline | 64,90 |
| Award Winners | 69,90 |
| Battle Isle | 78,90 |
| Black Gold | 72,90 |
| Bundesliga Manager Prof. | 68,90 |
| Castles | 74,90 |
| Civilization (e) | 82,90 |
| **Civilization dt.** | **94,90** |
| Chessmaster 3000 | 79,90 |
| **Darkssed** | **94,90** |
| Die Kathedrale | 81,90 |
| EccoQuest | 79,90 |
| **Elvira Mistress 2** | **84,90** |
| ESS Mega | 84,90 |
| **Eternam** | **84,90** |
| **Eye of the Beholder 2** | **68,90** |
| **Falcon 3.0 dt.** | **99,90** |
| F 16 Falcon 3.0 dt. | 89,90 |
| Golden Eagle | 69,90 |
| Gobliins | 68,90 |
| Gods | 72,90 |
| Great Courts Tennis 2 | 69,90 |
| Gunship 2000 | 84,90 |
| Harpoon 2 | 84,90 |
| Heart of China dt. | 84,90 |
| Hero Quest Twin Pack | 74,90 |
| Hyperspeed | 92,90 |
| Indiana Jones 4 | a.A. |
| Indiana Jones Adv. | 68,90 |
| Leisure Suit Larry 5 dt. | 82,90 |
| Lemmings | 72,90 |
| Lemmings Data Disk | 49,90 |
| Life & Death 2 | 68,90 |
| Links | 78,90 |
| L´empereur | 88,90 |
| Mad TV | 82,90 |
| Magic Candle 2 | 74,90 |
| **Manchest. Unitd. Europe** | **74,90** |
| Megatraveller 2 dt. | 78,90 |
| Might & Magic 3 dt. | 82,90 |
| **Monkey Island 2 dt.** | **84,90** |
| Police Quest 3 dt. | 78,90 |
| Pools of Darkness | 72,90 |
| Railroad Tycoon | 82,90 |
| Robin Hood (Sierra) | 88,90 |
| Rocketeer | 76,90 |
| Rogger Rabbit | 74,90 |
| Secret Weapons o.t.L. | 84,90 |
| **Secr.Weap. o.L. HE162** | **44,90** |
| Shuttle dt. | 109,90 |
| Silent Service 2 | 79,90 |
| **Sim Ant** | **78,90** |
| Sim Earth | 86,90 |
| **Space M.A.X.** | **72,90** |
| Special Force | 78,90 |
| Starbyte Super Soccer | 74,90 |
| **Star Trek** | **74,90** |
| Tennis Cup 2 | 72,90 |
| The Games Winter Chall. | 79,90 |
| Their finest Hour | 72,90 |
| Their finest Hour Mission | 36,90 |
| **Ultima 4-6** | **85,90** |
| Ultima 6 + 3,5" | 74,90 |
| **Ultima 7** | **82,90** |
| **Ultima Triologie** | **79,90** |
| **Ultima Underworld** | **86,90** |
| Uncharted Water | 94,90 |
| Willy Beamish dt. | 79,90 |
| Wing Commander 2 | 78,90 |
| Wing Commander 2 Miss. D.1 | 46,90 |
| **Wing Commander Coll.** | **99,90** |

**notwendiges Zubehör**

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

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# DISCOVERY

**Noch vor ungefähr 500 Jahren spukte in den Köpfen der Gelehrten und des einfachen Volkes die Vorstellung, die Erde wäre eine flache Scheibe. Die Wagemutigen, welche sich deren Rand nähern sollten, würden unweigerlich in schaurige Abgründe oder in ein allesverzehrendes Feuer stürzen. Gerade der Klerus setzte diese Anschauung als unabänderlich voraus. Zweifler an der Scheibentheorie wurden kurzerhand als Ketzer auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Nur gut, daß es bereits damals etwas pfiffigere Zeitgenossen gab, die ihre Nasen etwas weiter als über die nächste Dorfmauer recken wollten!**

Gerade rechtzeitig zum Jubiläumsjahr der Entdeckung Amerikas lädt Dich Discovery ein, eine bis dahin unbekannte Welt zu erforschen. Als ein mit etwas Bargeld ausgestatteter junger Reeder hast Du im Jahr des Herrn 1491 die Wahl, ob Du das in den Hafenkneipen gesponnene Seemannsgarn glaubst und Deine Schiffe auf die Suche nach dem geheimnisvollen Eldorado schickst, auf Kaperfahrt ziehen, neuen Siedlungsraum entdecken oder einfach aufs Gratewohl alles auf Dich zukommen läßt. Doch zunächst solltest Du überlegen, welcher Schiffstyp für eine Entdeckungsreise am geeignetsten ist. Dicke Handelsschiffe werden erst beim Aufbau von Handelsbeziehungen, Kriegsschiffe zum Schutz der dann viel befahrenen Schiffahrtslinien benötigt. Ein schneller, leichtbewaffneter Klipper wäre dagegen ideal. Da Deine Mittel ausreichen - ein Kredit wäre zu diesem Zeitpunkt etwas verfrüht - baust Du also zwei dieser Segler, diese Anzahl gestattet Dir auch eine gute Kontrolle über ihre Aktivitäten.







***Wer auf Columbus´ Spuren wandeln möchte, ist mit Discovery bestens bedient.***

Nach einiger Zeit auf hoher See erhältst Du die Meldung, daß Land gesichtet wurde! Deine Männer gehen sofort daran, das bewaldete Areal zu roden. Du gibst den Befehl, einen Hafen und eine Siedlung zu bauen. Langsam entsteht eine richtige kleine Kolonie. Zum Schutz der gerade gewonnenen Rohstoffe und Güter läßt Du Lagerhäuser bauen. Ein Trupp Männer wird losgeschickt, um das unbekannte Landesinnere zu erforschen. Nun ist es Zeit, mit Handelsschiffen die neuen Produkte in die alte Heimat bringen zu lassen. Doch fremde Schiffe auf Kaperfahrt wollen Dir die neuen Schätze abringen. Es kommt zu Seegefechten! Durch ungeschickte Planung droht Deine Kolonie auszuhungern oder vom Gegner erobert zu werden! Die Konkurrenz, die es auszuspionieren gilt, schläft nämlich nicht! Zum Glück kannst Du als Einsteiger zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen und Geschwindigkeiten wählen. Auch der Ausgangspunkt Deiner Entdeckungsreisen ist entscheidend. So macht es schon einen Unterschied, ob Du vom ehemals mächtigen Spanien, dem bis dahin noch ziemlich unbedeutendem Britannien, Portugal, Frankreich, Holland, Genua oder gar Preußen in See stichst. Sechs Welten stehen zur Auswahl, entdeckt zu werden. Neben einem unberührten Amerika gibt es auch noch fiktive Welten, von denen tätsächlich keine Vorinformationen erhältlich sind. Dir steht zwar eine "Weltkarte" zur Verfügung, doch unbekanntes Gebiet wird darauf natürlich nicht dargestellt. Erst mit fortschreitender Erforschung schwinden die weißen Flecken. Zusatzinfos versorgen Dich mit den letzten Neuigkeiten über andere Schiffe, Kolonien oder Siedlungen. Die Handhabung des Spiels ist relativ einfach. Via Maus werden diverse Icons angeklickt, deren Befehle die ansonsten automatisch ablaufende Handlung nach Deinem Willen beeinflussen. Auch das deutsche Handbuch und der im Spiel vorkommende deutsche Text erleichtern den Einstieg in "Discovery". Leider ist eine musikalische Untermalung lediglich im Intro zu hören. Auch die Grafik des Spiels - abgesehen von den Zwischensequenzen - ist im Hinblick auf die Symbole, die stellvertretend für Siedler, Soldaten etc. stehen, etwas zu "niedlich" geraten. Interessant fand ich, daß zu jedem Jahr, welches im Spiel begonnen wurde, entsprechende Textpassagen zur Geschichte der Kolumbusfahrten erscheinen. Discovery ist eine Wirtschaftssimulation, die vor allen Dingen Anfängern zu empfehlen ist. *(mr)*



| AMIGA | | | |
|---|---|---|---|
| A ☑ | A 500 plus ☑ | | |
| unterstützt | | | |
| 1 MByte ☑ | | HD Drive ☑ | |
| 2. Drive ☑ | | 2 Player ☑ | |

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**

**Hersteller** Impressions
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Hersteller

**Besonderheiten**
- deutsches Handbuch u. Spieltext
- Karte der Reisen des Kolumbus



1406 ASCON 25. Heuet

Der Deutsche Orden beschuldigt
die Besatzung der Ascon
des unerlaubten Waffenhandels
mit den Heidenvölkern
des Ostens.
Er verfügt die Beschlagnahme
der Waffen,
das Schiff wird bis
auf weiteres festgehalten.

DER PATRIZIER

DIE SPIELBARE PATRIZIER-DEMO-DISKETTE
Amiga oder
MS-DOS 3,5"/5,25",
(bitte System angeben)
gegen DM 6,– in Brief-
marken bei Selling Points,
PATRIZIER-DEMO, Carl-
Bertelsmann-Str. 53,
4830 Gütersloh.

DER PATRIZIER
WETTBEWERB
Ascon verlost
5 x ein Jahresabo der
"Play Time". Postkarte bis
zum 30.9.1992 an: Selling
Points, Carl-Bertelsmann-Str.
53, 4830 Gütersloh,
Kennwort: Dürer.
Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

# STARS

## Verdienen es die vier in dieser Compilation enthaltenen Spiele wirklich, als "Stars" bezeichnet zu werden?

In "Builderland" mußt Du dem Hauptcharakter, einem kleinen Jungen, den Weg durch vierzig Levels ebnen. Dazu dienen Dir




*Builderland*

verschiedene Bausteine, die mit dem Joystick über jeweilige Hindernisse wie Abgründe, Flammengruben und Abhänge plaziert werden. Hinzu kommen noch diverse Gegner, die Du mittels Bomben und anderen Waffen bekämpfen kannst. Dein Punktestand wird durch das Vertilgen von herumliegendem Obst erhöht. Die Musik bei dieser Mischung aus Strategie und Beat 'em up ist peppig. Die Sprites sind leider etwas zu klein geraten.

Bei "Skweek" besteht der "Gag" darin, 99 Felder rosa einzufärben bzw. zu "dekontaminieren". Dabei muß sich Skweek vor verschiedenen Fallen und Gegnern hüten. Der ebenfalls in dieser Spielesammlung enthaltene Nachfolger "Super Skweek" bietet mehr Levels




*Skweek*




*Bumpy*




*Super Skweek*

mit zusätzlicher Bewaffnung und Extra-Leben. In der 2-Player-Option könnt Ihr gegeneinander oder gegen den Compi antreten. Der Schwierigkeitsgrad ist dreifach einstellbar. Der Spielstand kann gesaved werden. Absolut langweilig kam mir "Bumpy" vor, ein Spiel, in dem Du einen hüpfenden Ball über wackelige Plattformen lenken mußt. Dabei sammelst Du soviele Gegenstände wie möglich. Diese erhöhen wiederum Deinen Punktestand. Die Anleitungen sind überwiegend in Französisch geschrieben. Abgesehen von "Builderland" bewahrheitet sich das bei einer Compilation wie dieser herrschende Vorurteil, daß wieder einmal längst überholte oder gähnlangweilige Ladenhüter unter neuer Aufmachung verramscht werden sollen!

*(mr)*

**EINZELWERTUNGEN:**
**Builderland .....40%**
**Skweek .....20%**
**Superskweek .....25%**
**Bumpy .....5%**

**ATARI**
**Hersteller** Loriciel
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von**
Hersteller

**SPIELESAMMLUNG**
**23%**

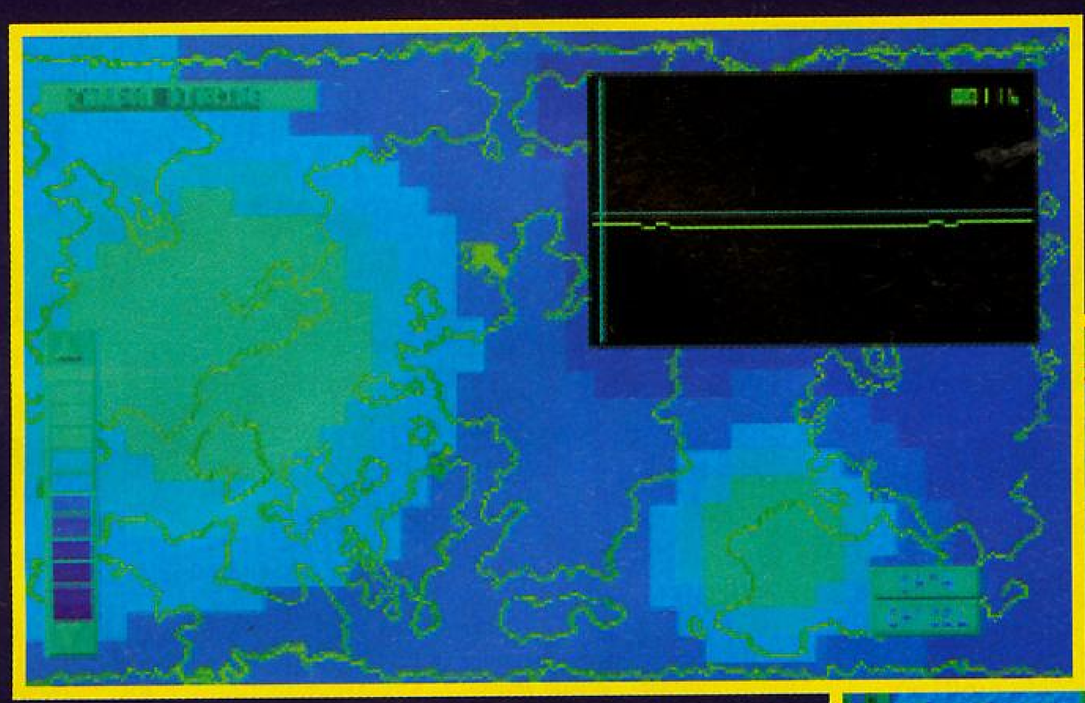
**Wer von uns wollte nicht schon mal gerne Politiker spielen, alles besser machen als "die da oben", die wirtschaftliche Entwicklung und den Schutz der Umwelt verträglicher gestalten sowie Kriege oder andere Konflikte verhüten?**

# GLOBAL EFFECT

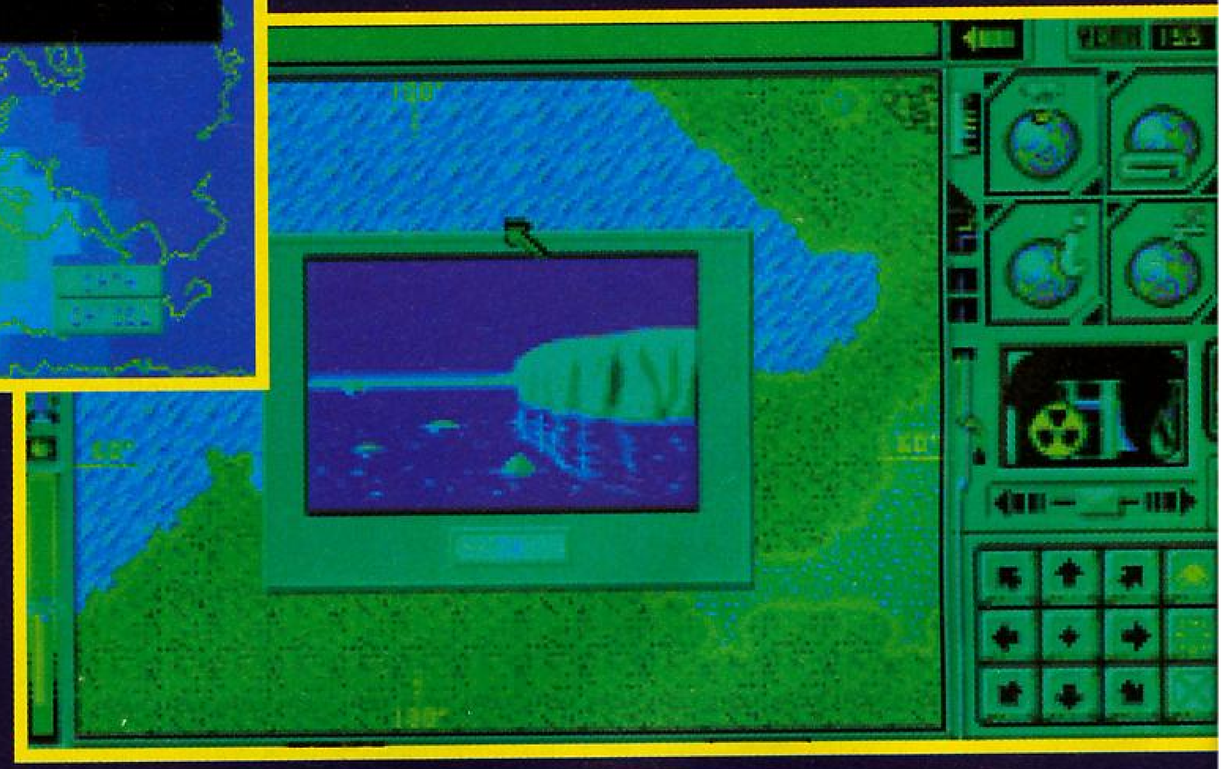
Wer träumte nicht schon davon, ferne und unberührte Planeten zu kolonialisieren, deren Rohstoffe zu finden und gewinnbringend abzubauen oder schlicht und einfach zu einem natürlicheren Leben auf einer selbstbewirtschafteten Farm zurückzufinden? Derartige "Planspiele" bzw. Gedankengänge relativ anschaulich durchführen zu können, ist für Compi-Enthusiasten keine große Debatte. Programme wie Sim City oder Sim Earth versetzen uns in die Lage, Entscheidungen zu treffen, von denen - im abstrakten Sinn - eine Stadt oder ein Kontinent abhängen. Eine Kombination aus Strategie- und Wirtschaftsspiel stellt "Global Effect" dar. Bei diesem Spiel hast Du die Kontrolle über ein komplettes Öko-System mit drei Hauptszenarien. Einerseits kannst Du einen neuen Planeten kultivieren und ihn immer bewohnbarer machen. Egal, ob dieser überwiegend bewaldet, reich an Mineralien, gefährlich mit seinen vulkanischen Aktivitäten und Erdbeben ist oder eher wüsten- bzw. steppenartigen Charakter besitzt. Andererseits kannst Du eine Welt, die durch die Politik Deiner "Vorgänger" in einen nuklearen Winter gestürzt wurde oder gar durch rigorose Umweltverschmutzung schon fast zerstört ist, deren Erwärmung durch Industrie und Abgase die Polkappen schmelzen läßt bzw. durch rücksichtlosen Abbau aller lebenswichtigen Resourcen schon fast den Bach runterschwimmt, durch umsichtige Entscheidungen wieder regenerieren. Im dritten Szenario wirst Du mit den beiden Hauptkonflikten einer bereits bestehenden und mehr oder minder blühenden Gesellschaftsordnung konfrontiert. Zum einen bedrängt Dich ein wirtschaftlicher Konkurrent, der die Industrie seines Landes um den Preis des ökonomischen und ökologischen Gleichgewichts voranbringen will. Zum anderen steht Dir ein militärischer Aggressor gegenüber, für den jede kriegerische Auseinandersetzung zur Durchsetzung seiner politischen Vorstellungen nur allzu recht und das Wohl Deiner Bürger leider viel zu egal ist... Unter Berücksichtigung der Dir zur Verfügung stehenden Energie, Zeit und Vorräte bist Du in der Lage, die für "Global Effect" notwendige Infrastruktur zu schaffen. Während der Schwerpunkt im Kriegsszenario mehr auf dem Bau von Hauptquartieren, Häfen, Raketenbasen und Flughäfen liegt, werden bei einer Neukolonisierung wohl eher Wälder und Steppen gerodet, Farmen aufgebaut sowie Ortschaften und ganze Städte gegründet. Im Handbuch werden Dir die dafür notwendigen "Construction Tools" erläutert, denn schließlich sind für eine bewohnbare Stadt neben den Wohnhäusern auch noch Kraftwerke und Müllentsorgungsanlagen notwendig! Daß jedoch neben den von Menschen geschaffenen Problemen auch noch natürliche Widrigkeiten wie Erdbeben, Vulkantätigkeiten und andere Katastrophen auftauchen können, darf nicht unberücksichtigt bleiben. Global Effect wird per Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert.

Dabei kannst Du allein, zu zweit oder auch gegen den Compi antreten. Das übersichtliche Display und die sinnvoll angeordneten und mit den entsprechenden Symbolen versehenen Icons tragen sehr zur guten Spielbarkeit des Programmes bei. Die Codeabfrage, bei der ein bestimmtes Muster stellvertretend für ein Zeichen aus dem Handbuch eingegeben werden muß, ist etwas umständlich. Da Du ein derartiges Spiel nicht an einem Tag beenden wirst, kannst Du den Spielverlauf selbstverständlich auf einer formatierten Diskette abspeichern oder - falls, vorhanden - auf der Festplatte installieren, wobei ca. 2 MByte freier Speicherplatz benötigt werden.

*(mr)*

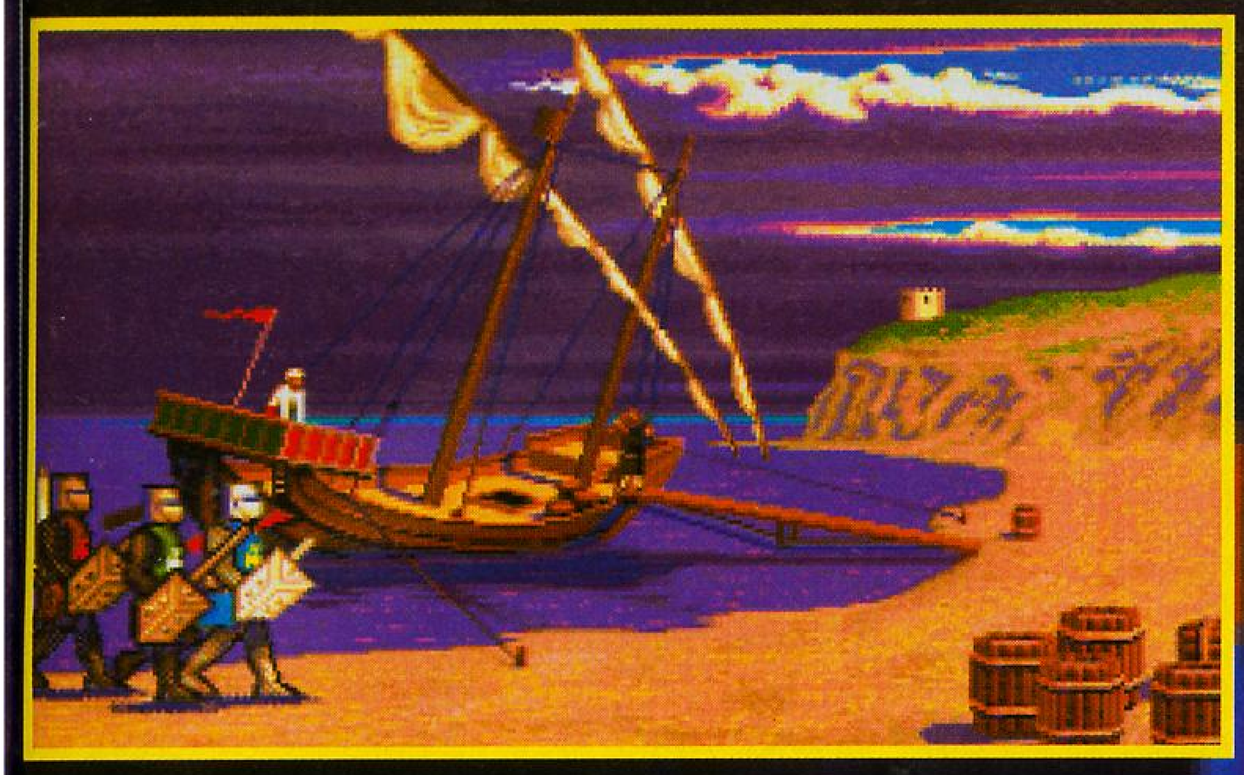






| AMIGA | | | | WIRTSCHAFTSSIMULATION | |
|---|---|---|---|---|---|
| A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt | | | | **Hersteller** Millenium<br>**Preis** ca. DM 80,- | **Besonderheiten**<br>- Festplatte empfohlen<br>- 2 Player gleichzeitig<br>- Modem möglich |
| 1 MByte ☐ | HD Drive ☑ | **Muster von** Electronic Arts | | | |
| 2. Drive ☑ | 2 Player ☑ | | | | |








# Vengeance of Excalibur

**Sagen und Mythen haben die menschliche Phantasie desöfteren zu den obskursten Höhenflügen veranlaßt. König Arthus, die Tafelrunde, Merlin der Zauberer, Excalibur und der heilige Gral sind teilweise Produkte dieser Phantasien, der Realitätsanteil und historische Wahrheitsgehalt ist eher gering.**

Nichtsdestotrotz ein Grund ein Computerspiel daraus zu machen. Nachdem in "Spirit of Excalibur" alle Aufgaben gelöst sind, folgt nun der zweite Teil, die "Vengeance of Excalibur". Nach der Installation und dem Lesen der dreisprachigen Anleitung, kann sich der Spieler vier Ritter der Tafelrunde zu einem Team zusammenstellen und mit ihnen die aus dem Schloß geraubten Schätze suchen. Diese sind von einem Sir Breuse und einem Ungeheuer geraubt worden. Nebenbei sind auch das Schwert Excalibur, die Handschuhe der Macht, ein Zauberbuch und die dazugehörige Zauberin verschwunden und der König wurde zu Stein. Ohne diese Gegenstände können sich die Mächte der Finsternis im Königreich breitmachen und so haben die vier Ritter nur wenig Zeit, um alles zu finden. Ihre Suche führt sie nach Spanien, dort haben sie sieben Aufgaben zu erfüllen. Diese Aufgaben lassen sich in guter alter Adventure-Manier nur durch Sammeln von Gegenständen und Gesprächen mit den verschiedensten Typen lösen. Eine Karte gibt die Übersicht über die vier Ritter, die auch getrennt gesteuert werden können. Die Tips von umherziehenden Reisenden führen die Ritter dann zum Ziel, aus den Schlachten und Kämpfen sollten sich die vier tunlichst heraushalten, solange sie nicht sicher die Stärkeren sind. Gesteuert wird mit der Maus, die Grafik ist VGA-Standard und der etwas magere Sound kommt aus der Soundkarte, die deutschen Übersetzungen der Texte sind aber eindeutig mißglückt. Wer sich den historischen Stoff im vergnüglichen Überblick reinziehen will, dem empfehle ich den Film "Hank - Der Schrecken der Tafelrunde" mit Bing Crosby. Ansonsten mein Gruß an die Programmierer bei Virgin "Du mir geben a lot of Dollars, dann ich Dir übersetzen die Texte richtig. Compris?".

*(mg)*





**PC** unterstützt

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

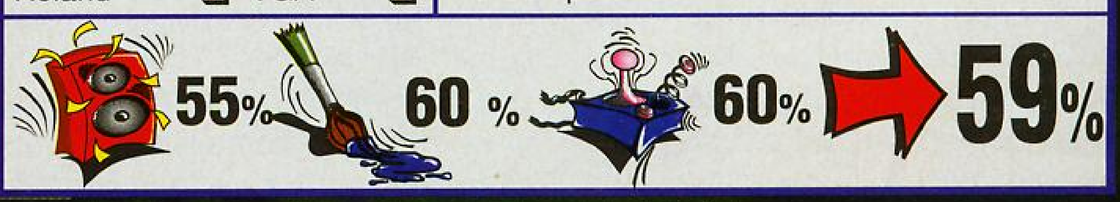
**ADVENTURE**

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Virgin
**Preis** ca. DM 140,-

**Muster von**
PC Computer Center

**Besonderheiten**
- Landkarte als Gimmick
- 11 Installationsdisketten
- mehrsprachig



# Ultima VII

**Nach dem sensationellen Erfolg von "Underworld", wurde der siebte Teil der Ultima-Saga mit gemischten Gefühlen erwartet. Ist Origin auch diesmal in der Lage, sich selbst zu übertreffen und damit endgültig die absolute Spitzenposition auf dem Rollenspielsektor einzunehmen?**

Die Hardwareanforderungen lassen auf einiges hoffen, schließlich läuft "The Black Gate" nur auf einem 386er mit einem Megabyte Erweiterungsspeicher und mindestens 524K RAM. Wer in den vollen Genuß (glasklare Sprachausgabe, phantastischer Sound) einer mittelalterlichen Spielewelt kommen möchte, muß allerdings noch 40K RAM mehr freischaufeln.

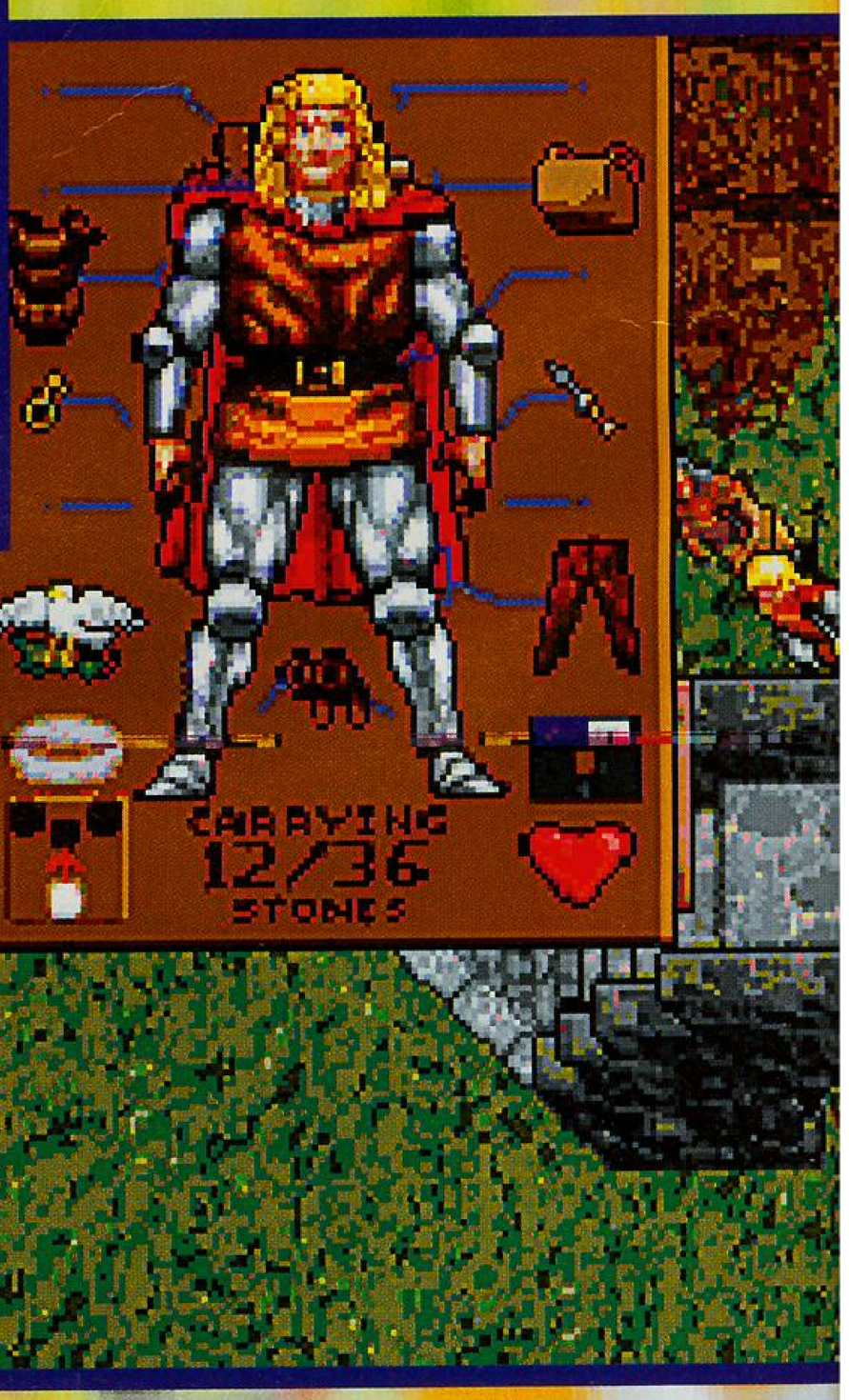
Schon allein das Intro ist wieder fabelhaft in Szene gesetzt worden. Ihr sitzt gerade vor Eurem Rechner und versucht ein Spiel zu starten (natürlich Ultima 7), da produziert ein rotmaskierter Haderlump ein äußerst unangenehmes Bildschirmrauschen auf Eurem Monitor. Doch nicht genug der Frechheiten, denn zu allem Unglück versucht er Euch in einem sehr unterschwelligen Ton klarzumachen, daß er binnen kurzer Zeit Herrscher über Britannia sein wird. Da Ihr ohnehin nicht mehr viel daran ändern könntet, würde Euch nichts anderes mehr übrigbleiben, als vor ihm niederzuknien und ihn als neue Verkörperung aller Tugenden zu verehren. Kaum hat der finstere Geselle ausgesprochen, beginnt der längst vergessene Moonstone zu leuchten. Ein



## *Quo Vadis, Avatar?*

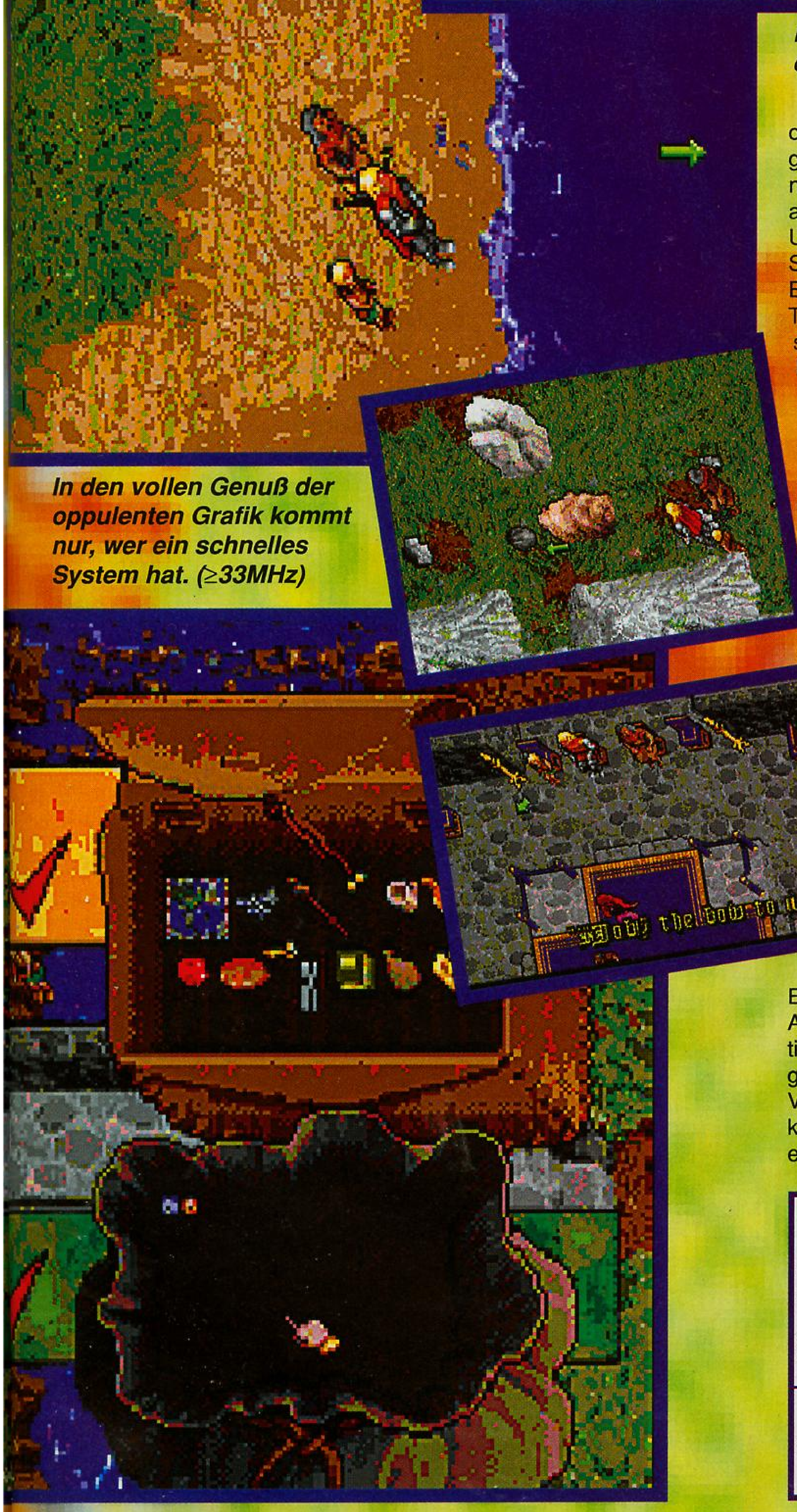
Zeichen dafür, daß das Tor zu einer anderen Zeit in einem anderen Raum wieder offensteht. In Trinsic erwartet Euch bereits Euer langjähriger Freund Iolo. Er hat sich seit Eurem letzten Besuch stark verändert, denn schließlich sind in der Zwischenzeit 200 Britannia-Jahre vergangen. Außerdem macht er Euch mit dem ersten Auftrag vertraut, in dem es darum geht, den mysteriösen und zugleich bestialischen Mord (ein Mann ist auf widerwärtige Weise gevierteilt worden) aufzuklären. Die Bewohner dieser Stadt führen alles auf einen schrecklichen, rituellen Kult zurück, jedoch erhaltet Ihr gezielte Informationen, daß der arme Christopher (seines Zeichens Schmied) eine kleine Auseinandersetzung mit dem Ortsführer des Fellowships hatte. Hier sind wir auch gleich beim entscheidenden Punkt. Während Eurer Abwesenheit hat sich diese Sekte wie ein Schwarm Heuschrecken über ganz Britannia ausgebreitet und versucht nun, möglichst viele Einwohner in ihren Bann zu ziehen. Wer sich dieser Gruppierung anschließt, genießt viele Vorteile. Er wird so gut es geht unterstützt und braucht sich auch in schlimmen Notlagen keine Sorgen um seine Zukunft zu machen. Das Fellowship wird`s schon richten!

An die alten Tugenden, die von einem strahlenden Helden, dem Avatar, verbreitet wurden, kann sich so ziemlich niemand mehr erinnern. Selbst das tatsächliche Vorhandensein des einstigen Retters wird angezweifelt, und wer dennoch an den Überlieferungen festhält wird von einem Großteil der Bevölkerung milde belächelt. So hat es also wenig Sinn sich als Avatar auszugeben, denn man hält Euch dann höchstens für einen Schwindler und Betrüger, der die



Menschheit um ein paar Goldstücke erleichtern möchte.
Der eigentliche Auftrag läßt sich nur schwer erahnen. Ich glaube allerdings, daß der wahre Charakter des Fellowships aufgedeckt werden soll. Ganz sicher bin ich mir aber nicht, denn schließlich ist sogar Lord British ganz begeistert von dieser um sich greifenden Organisation. Hoffentlich setzt er da nicht auf`s falsche Pferd!
Die Story ist also wieder einmal einfallsreich und läßt genügend Spielraum für eigene, unabhängige Aktivitäten. Kann Ultima 7 jedoch auch programmtechnisch überzeugen? Fangen wir bei den unzähligen Pluspunkten an. Die Karte ist extrem ausführlich geworden, was aber auch zum Teil auf die Tatsache zurückzuführen ist, daß Stadt und freie Landschaft nahtlos aneinandergrenzen. Wenn Ihr also eine Stadt verläßt, so schaltet sich nicht etwa der altbekannte "Zoom"-Effekt ein, sondern Ihr wandert gemütlich durch Wälder und Wiesen, klettert auf Berge



***In den vollen Genuß der oppulenten Grafik kommt nur, wer ein schnelles System hat. (≥33MHz)***

***Das lästige Eintippen entfällt völlig.***

oder macht einen kleinen Spaziergang am Strand. All dies ist auf der neuen Oberfläche möglich. Doch auch in anderen Punkten gibt sich Ultima 7 überraschend realistisch. So besitzen viele Häuser mehrere Etagen, die natürlich über eine Treppe miteinander verbunden sind und auf diese Weise auch betreten werden können.
Die Grafik sprüht geradezu vor Detailreichtum und läßt keine Einzelheiten vermissen. Besonders die vielen Städte schillern in den prächtigsten Farben und versetzen den Spieler in das mittelalterliche England (dieser Eindruck entsteht jedenfalls bei mir). Ein ganz besonders tolle Idee ist das Avatar-Museum. Nicht nur die unterschiedlichen Steine, sondern auch das Horn und das Spinett können hier ausprobiert werden (Kommentar Iolo: Also eigentlich gehören die Sachen ja Dir ...). Dabei sind alle Gegenstände, sei es Buch, Kerze, Glas oder Schwert, wohl proportioniert worden, so daß dieser gewisse lebensnahe Eindruck noch verstärkt wird.
Auch die Steuerung wurde perfektioniert, denn lästige Tastatureingaben gehören nun endgültig der Vergangenheit an. Stattdessen kann wirklich alles und jeder mit einem Mausklick angewählt werden. Bei Unterhaltungen gibt Ultima 7 beispielsweise das typische Schlüsselwort (je nachdem, in welche Richtung man das Gespräch lenken möchte) einfach in einer kleinen Liste an und - ZAPP - ein Mausklick genügt, um seinem Gegenüber den entsprechenden Begriff an den Kopf zu werfen.
Sound und Musik sind von allererster Güte. Die Sprachausgabe zu Beginn des Spiels kann jeden faszinierten Soundblaster-Besitzer wirklich vom Hocker reißen. Sie ist noch verständlicher, noch betonter als bei "Underworld" und wird darüber hinaus sogar teilweise im Spiel verwendet. Die Musikstücke wurden allesamt phantastisch komponiert und lassen auch vom technischen Aspekt her keine Wünsche offen. Bombastische Hörner erklingen im Vorhof des gewaltigen Palastes und düstere, schleppende Lieder fangen die melancholische Atmosphäre der ländlichen Gebiete ein.
Nach so viel Lob, kommt jetzt allerdings der große Dämpfer. Nicht nur, daß die Kämpfe in einem mittleren Chaos enden, weil jeder wie wild auf dem Nächstbesten herumhackt. Nein, wer Ultima 7 wirklich ernsthaft spielen möchte, benötigt als Mindestkonfiguration zwar einen 386er, allerdings mit dem kleinen Zusatz 33MHz. Ohne diese hohe Rechengeschwindigkeit, ruckelt und zuckelt der stolze Avatar vor sich hin, und das auch noch in einem unbeschreiblichen Schneckentempo. Das wirkt sich natürlich nicht nur negativ auf die Beurteilung der Grafik (wirklich eine Schande; nicht ein Hauch von Animation und Scrolling), sondern auch entscheidend auf das Gameplay aus. Durch dieses Scroll-Debakel sinkt mit der niedrigen Spielbarkeit auch die Langzeitmotivation, denn es ist nicht gerade berauschend, von einem Haus zum anderen zu kriechen.
Da die meisten PC-Besitzer allerdings nur einen SX auf ihrem Schreibtisch stehen haben, müssen wohl viele Interessierte auf dieses wunderbare Spiel verzichten. Es sei denn, daß es sich um richtige Ultima-Fanatiker handelt, die Land und Leute aus den ersten sechs Teilen nach 200 Jahren einfach einmal wiedersehen möchten. Wenn das der Fall ist, lohnt sich die Anschaffung bestimmt, denn in dieser relativ großen Zeitspanne hat sich einiges verändert.

*(om)*

**PC** unterstützt

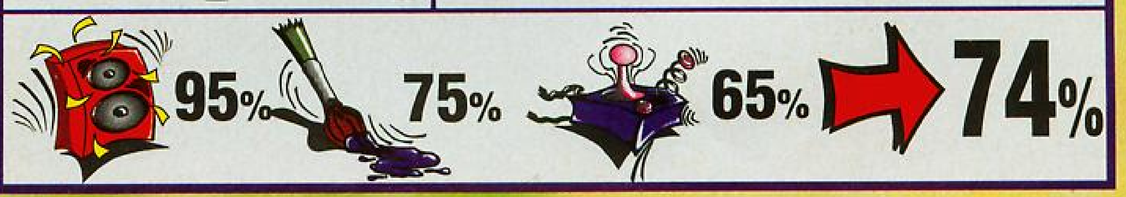
| | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick | ☐ | HD Drive | ☑ |
| Maus | ☑ | Ex.Ram | ☑ |
| Tastatur | ☑ | Hercules | ☐ |
| AdLib | ☑ | CGA | ☐ |
| Soundblaster | ☑ | EGA | ☐ |
| Roland | ☑ | VGA | ☑ |

**ROLLENSPIEL**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Origin
**Preis** ca. DM 140,-

**Muster von**
Rushware

**Besonderheiten**
- Stofflandkarte
- Aluminium-Rune
- mind. 386er mit 2MB Ram und 33 MHz






# THEATER of WAR

**Aus Bochum, genauer gesagt aus dem Hause Starbyte, kommt ein neue, "Risiko" verwandte Kriegssimulation. "Theater of War" wird Euch in die Zeit des ersten Weltkriegs zurückversetzen. Und natürlich geht es dabei um die territorialen Erweiterungsgelüste der einzelnen Länder.**



Auf einer Europakarte gilt es zunächst das eigene, expansionswillige Land auszuwählen. Interessanterweise wird bei der Einteilung der Landkarte noch zwischen Nord und Süd unterschieden. Hat man sich sodann entschieden, welches Land man sein eigen zählen möchte, wählt der Computer mittels Zufallsgenerator die drei gegnerischen Parteien aus. Die Landkartengrafik füllt dreiviertel des Bildschirms, einviertel beansprucht die Menüleiste auf der linken Seite. Angezeigt werden die Auswahlfenster Rohstoffe, Kolonien, Fabriken, Produktion, Basen, Revolte, Analyse, sowie Zugende und Spielername. Hintergedanke zum Spiel und eigentliches Spielprinzip ist die Feststellung, daß zum Kriegsgewinn nicht nur die militärische Handlungsschiene gehört, sondern auch Geld und Politik. Konsequenterweise wird dann auch gerade diesen Punkten besondere Bedeutung beigemessen, will heißen, daß politisches und finanzielles Taktieren ebenso gewichtet wird, wie der taktisch kluge Einsatz von Infantrie, Artillerie, Marine und Luftwaffe. Und auch der Einsatz des landeseigenen Geheimdienstes will wohl überlegt und geschickt durchgeführt sein. Ganz im Zeichen der Manipulation, können auch anzuzettelnde Revolutionen, unvorhergesehene Wirtschaftskrisen und unsaubere politische Machenschaften am eigenen Nervenkostüm rütteln. Die Anleitung verspricht, daß sich das Spiel jedesmal anders gestaltet, da es über 4.791.465 verschiedene Ausgangspositionen verfügt. Wem die theoretischen Gefechte auf Dauer nicht genügen, der kann sich in einigen Actionsequenzen nach Lust und Laune austoben. Dabei bedient sich "Theater of War" einer recht einfachen Bedienerführung, die es auch dem Neuling gestattet, sehr schnell aktiv und gewollt am Spielgeschehen teilzunehmen. Der Preview-Sound zeigte erfreuliche Tendenzen und lies eine gewisse Eigendynamik nicht vermissen. "Theater of War" sollte man sich schon mal vormerken.

*(ts)*

**PREVIEW**

**AMIGA**

**Hersteller** Starbyte
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von**
Hersteller

***Helmi sagt: "GUT"!***



# BRAVOROMEO DELTA

**Hardcore-Strategen können sich auf ein Strategiespiel nach typisch amerikanischem Muster freuen. Karge Grafiken, kaum Sound und wahnwitzig viele Details stehen bereit.**

Das Wichtigste wäre damit über BraRoDe aus dem Hause Free Spirit Software bereits ausgesagt. Die Geschichte ist ebenso wie das Gamplay nicht ganz auf dem neuesten Stand, denn der Kalte Krieg ist in diesem Spiel immer noch am Laufen. Die Sowjets haben während eines großen Marine-Manövers die Hälfte ihrer Raketen ins Meer gesetzt und einen begrenzten nuklearen Erstschlag auf miltiärische Ziele in den vereinigten Staaten gestartet, der in weniger als sechs Minuten stattfinden dürfte. Als Spieler hat man nun die Aufgabe, einen Gegenschlag der Amerikaner detailgenau zu planen und auszuführen. Dieser sollte jedoch auch nur militärische Objekte zum Ziel haben, denn eine Eskalation des Konfliktes muß unbedingt vermieden werden. Interessanterweise kann man nach der Planung die Fronten wechseln, Kommandeur einer sowjetischen Raketenbasis werden und so dem (eigenen) amerikanischen Gegenschlag antworten. Das ganze Geschehen spielt sich auf drei unterschiedlichen Screens ab, die von einem Hauptscreen aus angewählt werden können. Im Control-Menü kann man die Bombermannschaften in Bereitschaft versetzen, den Status der Einheiten prüfen oder U-Boote kommandieren. Im Tactical-Warnig Menü erhält man ständig Nachrichten über die Position der Raketen oder das Verschwinden derselben. Hauptsächlich hat man allerdings im Nuclear Strike Plan Generator mit dem Planen des Gegenschlags zu tun. Hat man die Art des Gegenschlags gewählt (Ob Bravo, Romeo oder Delta), geht es daran, die Ziele auszuwählen und die Stärke des Sprengkopfes zu bestimmen.

Das komplett englische Handbuch stellt höchste Ansprüche an die Fremdsprachenkenntnisse des Spielers und enthält auch allgemeine Atomkriegsstrategien der USA. Der Druck des Handbuches ist allerdings teilweise sehr schlecht und manche Icons sind nur als schwarze Kästen zu erkennen. An Grafik und Sound darf man keine Ansprüche stellen, zweckmäßig ist noch sehr freundlich ausgedrückt. Lediglich erfahrene Strategen sollten sich an dieses Spiel wagen. *(hi)*




*Der atomare Gegenschlag - geplant wird er hier.*

*Befehl an KaLeu - Abtauchen!*


## PD + SHAREWARE PAKETE

**Game Pack I (CGA)**
Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker, Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim. Fiesta Sim.
❑ DM 25.00

**Game Pack II (VGA)**
Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Skat, Pinball Games, Battle Fleet, Bachgammon.
❑ DM 25:00

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

**Game Pack IV**
Comander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gall. Dangerous Dave, Snake Snap, Russian Front II, Facetris, Clone Invaders, Solitile.
❑ DM 25.00

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

**Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch**
DM 21.00
❑

**Original Microsoft Mouse**
nur
DM 79.00
❑

**Trackball**
Seri. mit Treiber
DM 69.00
❑

**Bestellung**

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:
PC 3.5" ❑ PC 5.25" ❑ Gratis Katalog - Disk ❑

Name: _____ Bank: _____
Str.: _____ Kto.Nr.: _____
PLZ / Ort: _____ BLZ: _____

per Nachnahme zzgl. DM 7.00 ❑ Vorkasse DM 3.00 ❑ Lastschrift Portofrei ❑

**Public Domain Studio Nürnberg GmbH**
Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg
TEL.:0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64


**AMIGA**

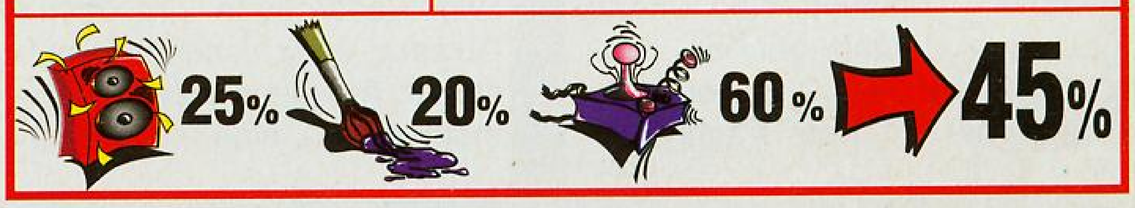
A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ❑ 2 Player ❑

**STRATEGIE**

**Hersteller** Free Spirit
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Leisuresoft

**Besonderheiten**
- 1MByte erforderlich
- Grafisch monoton



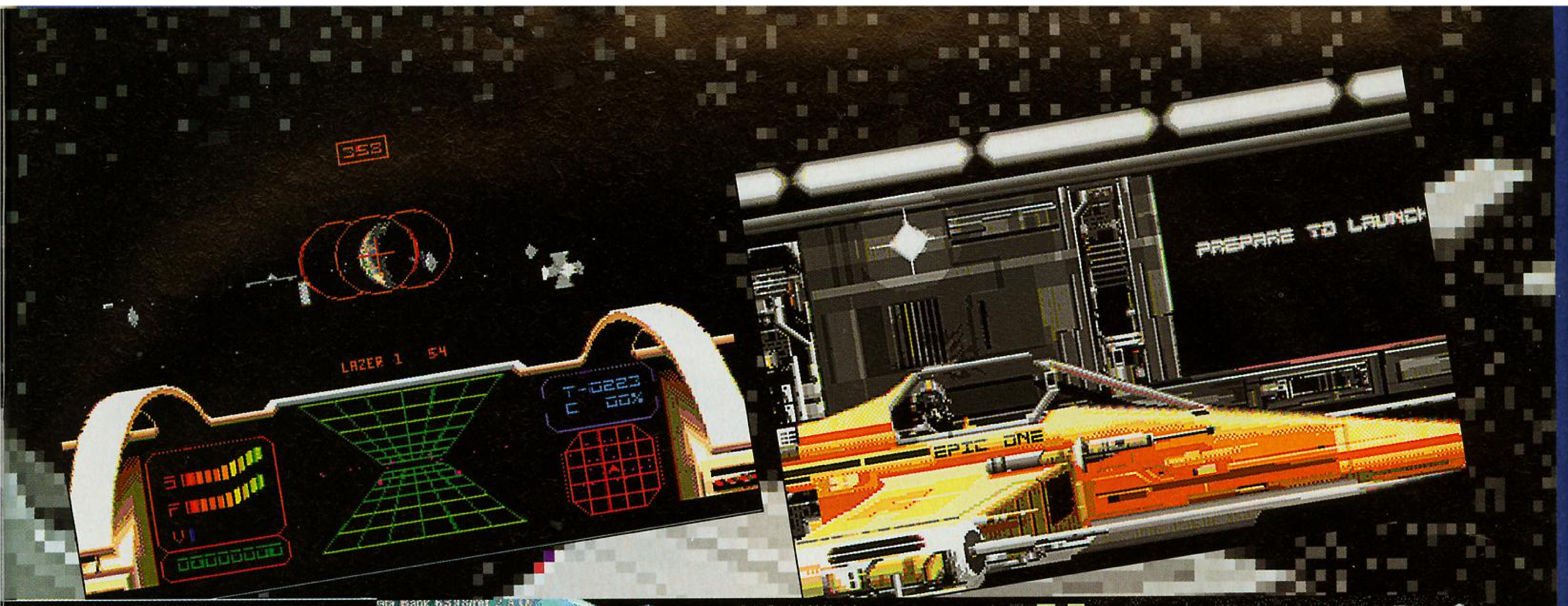



# Epic

**Die Epik läßt das Herz eines jeden Germanisten höherschlagen. Ocean versucht diese Form der erzählenden Dichtung nun auch allen Amigafans schmackhaft zu machen, denn ihr neuestes Werk "Epic" kann sowohl Anhänger des strikten Vektorglaubens als auch eingefleischte Ballerfanatiker begeistern.**

Wir schreiben das schicksalhafte Jahr 6014. Die Bewohner eines fernen Planeten sehen sich der größten Gefahr ihrer langen Geschichte gegenüber. Die Sonne Magellanic wird sich in wenigen Tagen zu einer gewaltigen Supernova verwandeln. Die daraus resultierende Druckwelle wird einige Planeten aus dem Sonnensystem einfach herausblasen. Keine überaus berauschende Zukunftsvision, denkt sich der oberste Sicherheitsrat und plant eine groß angelegte Evakuierung. Da bietet sich der unbewohnte Planet Ulysees 7 auf der anderen Seite des Sonnensystems geradezu an, jedoch ist diese einleuchtende Lösung logischerweise mit einem Problem verknüpft. Der Weg zu Ulysees 7 führt nämlich direkt durch die neutrale Zone der Rexxoner. Dieses aggressive Volk sieht jegliches Eindringen in ihr Hoheitsgebiet als vorsätzliche Kampfhandlung an und würde selbst bei speziellen Notlagen keine Ausnahme machen. Doch wer nicht wagt, der nicht gewinnt. So machen sich also über 8.000 Transporter auf, eine neue Zivilisation auf Ulysees 7 zu gründen. Doch leider ist es bis dahin ein weiter Weg, denn wie gesagt, greifen die Sternenkreuzer Rexxons ohne Rücksicht an. Die Hoffnung von 60 Millionen Menschen liegt nun auf den beiden Zerstörern Battleaxe und Redstorm, die von den neuentwickelten Jägern der Epic-Klasse unterstützt werden. Diese speziellen Kampfschiffe verfügen über einen beschleunigungsstarken Antrieb, zwei Radargeräte und über ein Dutzend verschiedene Kampfsysteme. Auf diese Weise sollte es möglich sein, eine breite Schnei-









se in die Reihen der Rexxonkrieger zu schlagen und damit das gefahrlose Vorankommen der unbewaffneten Schiffe zu sichern. Außerdem besteht eine ständige Verbindung zu den beiden Mutterschiffen, die so gezielte Anweisungen und das Ziel der nächsten Mission weiterleiten können.

Die durchdachte Hintergrundstory, die übrigens in einem phantastischen Intro bewundert werden darf, läßt eindeutig Parallelen zu der Trilogie "Kampfstern Galaktika" erkennen, denn kein anderer SF-Streifen hatte bisher solch eine Massenrettung zum Inhalt. Die grafischen Details lassen ebenfalls auf das große Vorbild schließen. Die großräumigen Landebahnen an den Seiten der Sternenkreuzer, die typische Jägerform und die unzähligen Displays sind meiner Meinung nach hinreichende Beweise.

Nachdem man die erste Mission erhalten hat, befindet man sich auch schon in den unendlichen Weiten des Weltraums. Das jedoch nicht ganz allein, denn ein tückisches Minenfeld ist von den Schergen Rexxons ausgelegt worden! Um die ganze Sache noch etwas zu erschweren, muß man in diesem Gewimmel auch noch ein feindliches Schiff verfolgen und zur Strecke bringen. Kein leichtes Unterfangen!

Diese Hetzjagd präsentiert sich in bester Wing Commander-Manier, jedoch weisen alle Flugkörper ausgefüllte Vektorgrafik auf. Trotz der vielen Objekte wirkt "Epic" zu keinem Zeitpunkt lahm und die rasante Geschwindigkeit, die schon im Intro Beachtung gefunden hat, wird auch im Spiel beibehalten. So ist es kein Problem, im Minenfeld herumzuflitzen, sei es aus der Sicht des Piloten oder irgendeiner anderen, denn insgesamt kann der Weltraum aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden. Dies verstärkt den Eindruck, eine inoffizielle WC-Konvertierung vor sich zu haben, natürlich umso mehr.

Die Soundeffekte sind im Gegensatz zur oppulenten Grafik etwas mager und beschränken sich lediglich auf kleinere Schußgeräusche und Explosionen. Dafür werden dem Spieler allerdings auch ein paar nette Sprachausgaben geboten, die zwar nicht durch ihre Vielzahl, aber durch ihre erstaunliche Qualität beeindrucken. In Sachen Musik hält sich "Epic" auch eher zurück, denn bis auf die bombastsiche Klassikorgie im Intro, ist von ihr wenig zu hören. Fazit: Allen Wing Commander-Fans, die nur einen Amiga ihr Eigen nennen, sei dieses Spiel besonders ans Herz gelegt. Diejenigen, die nur in einer kleinen Weltraumschlacht ihr Glück finden, sollten sich "Epic" trotzdem unbedingt einmal ansehen. *(om)*



***Die Außenansicht kann sich wirklich sehen lassen.***

***Das Cockpit erinnert in Ausschau und Funktion deutlich an Wing Commander.***

PLAY TIME Star Amiga

## AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

unterstützt

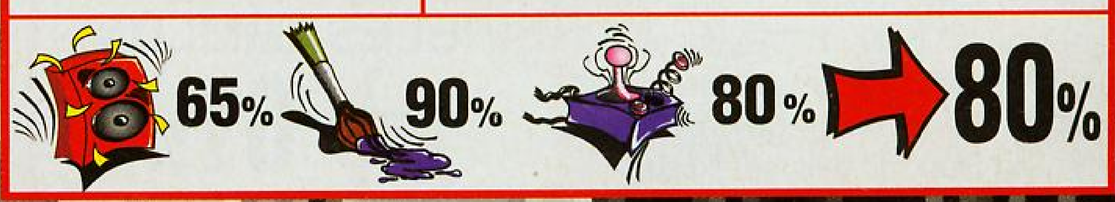
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☐ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

## ARCADE ADVENTURE

**Hersteller** Ocean
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Funny Software

**Besonderheiten**
- 3D-Poster mit Brille



# SILVER GAMES

**Der ungekrönte Compilationmeister UBI-SOFT setzt seine Sammelwelle fort. In Ermangelung kreativer Ideen bei der Namensgebung muß diesmal der Titel SILVER GAMES genügen.**



PUFFI´S SAGA



ASPAR MASTER GRAND PRIX

Dieser Sampler ist ausnahmlos für Geschicklichkeitsfans gedacht. Qualititativ schlägt sich diese Zusammenstellung gut, quantitativ könnte jedoch ein bißchen mehr als die vier Spiele geboten werden.

Zum Auftakt gibt es ein unbekanntes Rennspiel namens **ASPAR MASTER GRAND PRIX**. Daß dieses Spiel keinen hohen Bekanntheitsgrad erreichte, läßt sich alleine durch die Qualität begründen. Schlechte Grafik aus der Vogelperspektive kombiniert mit sehr ruckeligem Scrolling und schlechter Spielbarkeit dank geringer Übersichtlichkeit neutralisieren die wenigen positiven Ideen komplett. **PUFFY´S SAGA** kann dagegen schon mehr gefallen. Als recht origineller Mix aus Gauntlet und Pac Man läßt es sich am ehesten beschreiben, der Zahn der Zeit knabberte jedoch schon deutlich an den Prozentpunkten in Sachen Gameplay. TWIN WORLD von Blue Byte bietet nochmals bessere Qualität. Es ist nett gemachtes Jump and Run mit teils sehr schönen Grafiken und ist dank überzeugender technischer Qualität auch heute noch erstaunlich erfrischend in Sachen Spielspaß. Den überzeugenden Abschluß dieser Compilation macht der Fast-Plattformklassiker **RICK DANGEROUS**. Den Titelhelden, dessen Eltern Indiana Jones und Minni Maus sein könnten, steuert man durch mehr als hundert Screens. Dabei ist man immer auf der Suche nach versteckten Schaltern und auf der Flucht vor gefährlichen Felsen und pfeileschießenden Negerlein. Mittlerweile gibt es zwar schon einen Nachfolger, doch das beste Spiel dieser Compilation ist **RICK DANGEROUS** mit Sicherheit. Die Spiele haben zwar allesamt schon mehrere Jahre auf ihren Buckel, altertümlich ist der Spielspaß allerdings trotzdem nicht.

*(hi)*



RICK DANGEROUS

**EINZELWERTUNGEN:**

| | |
|---|---|
| PUFFY´S SAGA | 53% |
| TWIN WORLD | 63% |
| RICK DANGEROUS | 74% |
| AM GRAND PRIX | 39% |

**AMIGA**

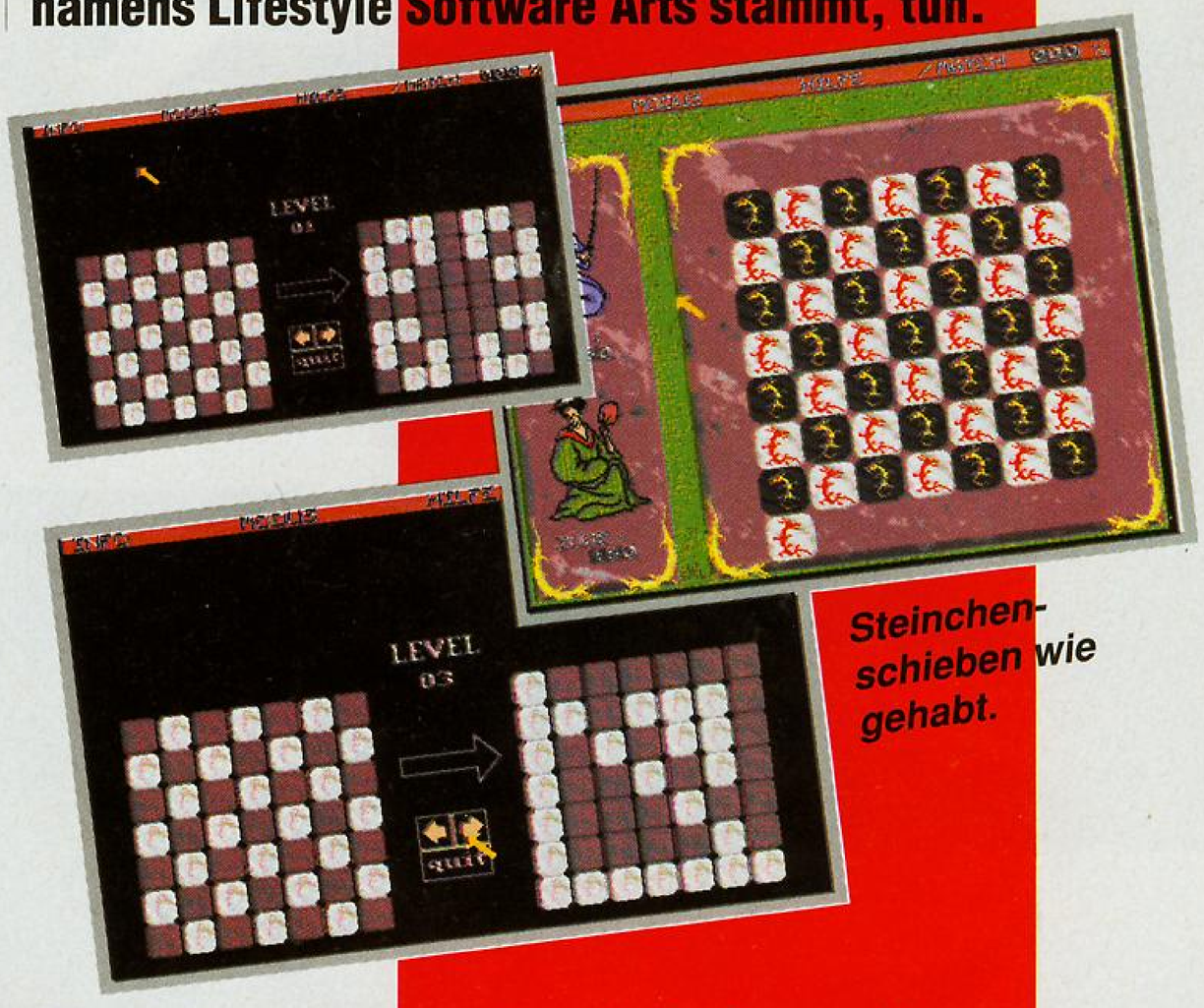
**Hersteller** UBI Soft
**Preis** ca. DM 70,-
**Muster von**
Hersteller

**SPIELESAMMLUNG**

**61%**

# TEN-GAI

**Sollte immer noch jemand Gefallen daran finden, Steinchen zu verschieben, kann er das bei diesem Spiel, das von einem neuen deutschen Softwarehaus namens Lifestyle Software Arts stammt, tun.**



*Steinchen-schieben wie gehabt.*

Daß sich die Anleitung über das eigentliche Spiel relativ bedeckt hält und mit einer Geschichte aus einem alten Shinobi-Kloster aufwartet, sollte noch nicht auf ein mäßiges Spielvergnügen hinweisen. Die Aufgabe des Spiels besteht darin, ein vom Computer vorgegebenes Spielfeld nachzubauen. Das Spielfeld hat eine Größe von sieben mal sieben Feldern und ist immer komplett mit schwarzen und weißen Steinen aufgefüllt. Vom rechten und vom unteren Rand aus kann man neue Spielsteine auf das Brett schieben. Dabei wird die komplette Reihe horizontal oder vertikal verschoben. Wenn man eine bestimmte Konstellation erzeugen will, braucht man sehr viel Übersicht und Geduld, denn einfach ist diese Aufgabe bestimmt nicht. Selbst nach einer Stunde intensiven Spielens hat man Schwierigkeiten, einfache Konstellationen zu erzeugen. Diese Herausforderung mag für Knobelfans ja noch sehr reizvoll sein, doch ein unentschuldbarer Fehler ist den Programmierern unterlaufen. Will man das vorgegebene Spielfeld ansehen, muß man dazu auf einen zweiten Screen umschalten. Hat man sich den Screen eingeprägt, schaltet man wieder zurück und... und... und... wartet zwanzig Sekunden bis man weiterspielen kann. Dummerweise muß man sehr oft auf den zweiten Screen umschalten, außer man zeichnet das Spielfeld ab. Wieso die Programmierer nicht einen kleinen Hilfsscreen implementieren konnten, ist wohl deren Geheimnis. Durch diesen Fehler wird ein eigentlich nettes Spiel in Sachen Spielspaß komlett ruiniert. Die grafische Aufmachung ist nicht einmal schlecht, sogar der Soundtrack ist gut gelungen. An verschiedene Optionen wie Zweispielermodus und Zugvorschlag wurde gedacht. Man weiß sogar ständig, wieviel Prozent des Levels man schon gelöst hat. Eine Überarbeitung des Spiels könnte den Verkaufszahlen guttun.

*(hi)*



**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
**unterstützt**

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

**DENKSPIEL**

**Hersteller** Life Style Arts
**Preis** ca. DM 50,-
**Besonderheiten**
keine

**Muster von**
Hersteller



# IBIRD

MADE BY AQUARIUS

POWER-GFTWG: i386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50MB (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS.

intel inside

Mad TV

MONKEY ISLAND 2

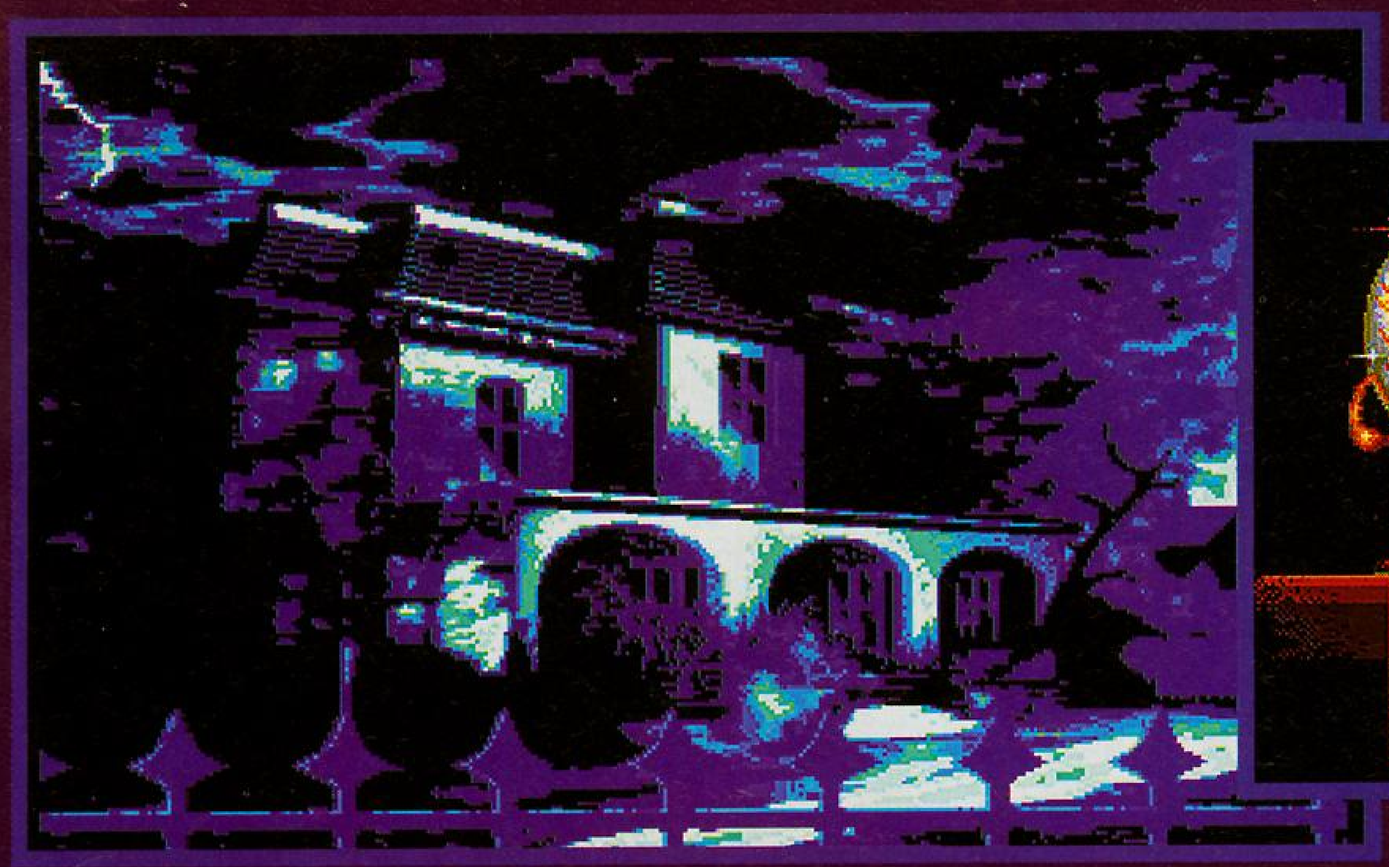
2999.-

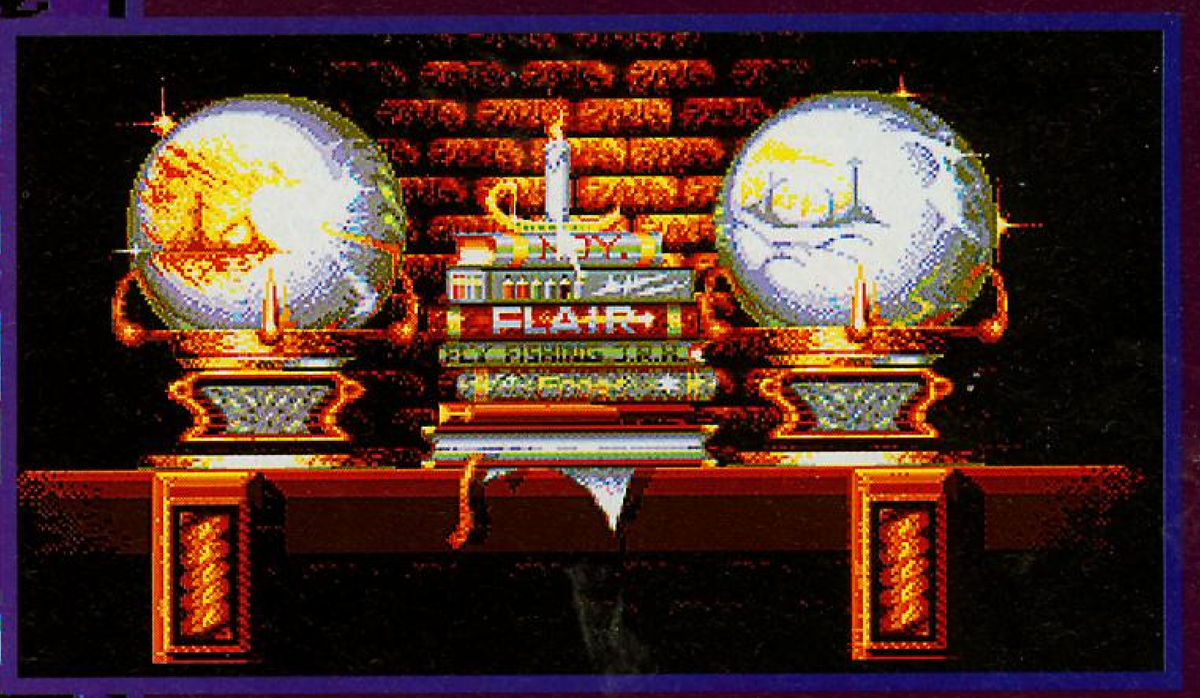
Z-COMMUNICATIONS

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTERDISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIC CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.

ASI COMPUTER

REYNOLDS





# ELVIRA
## The Arcade Game

**Nachdem Elvira alias Cassandra Peterson in den Vereinigten Staaten als Horrorhostess in einer TV-Gruselshow zu einer wahren Kultfigur avancierte, wurde die Schreckensmaid in unseren heimischen Gefilden eher durch den gleichnamigen Film des Regisseurs James Signorelli sowie - wie könnte es anders sein - die beiden Compi-Elvira-Adventures bekannt.**






Nachdem die Bewältigung dieser Abenteuer ja nicht gerade unkompliziert ist, gibt es für Freunde der etwas leichteren Unterhaltung das Elvira-Arcade Game. Dabei handelt es sich um ein typisches Jump ´n Run-Spielchen, das vor allem durch seine reichlich mit weiblichen Reizen ausgestattete Hauptfigur auffällt. Das Intro überbrückt die Ladezeit der zwei Disketten mit digitalisierten Bildern aus dem Film, die mit der passenden Musik untermalt werden. Danach kannst Du auswählen, ob Du Elvira in das Land des Feuers oder des Eises begleiten willst. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist dreifach einstellbar. Erfreulicherweise kann man auch zwischen vier Sprachen auswählen, zu meinem nicht minderen Vergnügen war auch die von nicht gerade wenigen Compi-Fans gesprochene oder zumindest verstandene Sprache Deutsch dabei! Egal für welches Land Du Dich entscheidest, auf jeden Fall mußt Du in einem labyrinthartigen Gelände nach diversen Schriftrollen, Schlüsseln und Schatzkisten stöbern. Wie kann es anders sein, sonst wäre es ja langweilig, hindern Dich natürlich reichlich unangenehme Gegner wie z. B. düstere Kleriker, garstiges Gewürm, eklige Riesenmücken, unkalkulierbare Feuerbälle sowie archaische Flugsaurier an dem Gelingen Deiner Suche. Zu Deiner bzw. Elviras Verteidigung stehen Wurfdolche und später auch Schleuderdiamanten zur Verfügung. Bei genügend Treffern explodieren dann die vorwitzigen Gegner in einem wahren Funkenregen. Sollte die Lebensenergie des tapferen Mädels durch die Widrigkeiten des ziemlich lebensfeindlichen Gebietes, zu tiefes Springen oder durch Angriffe der zahlreichen Gegner absinken, wird diese durch Kreuze, Runensteine sowie anscheinend äußerst nahrhafte Speisen und Getränke, die sich am Wegesrand finden, wieder aufgepeppt. Falls Elvira trotzdem entseelt umkippen sollte - keine Bange! Sie hat nämlich ganze neun Leben zur Verfügung. Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert. Die Grafik verdeutlicht die bizarren Landschaften, bei denen schon mal ein Schneegestöber oder Lavaströme vorkommen, die diversen Sprites sowie Elvira selbst recht gut und bietet ruckelfreies Scrolling. Wurde die Mistress einmal von Ihren Gegnern verletzt, tat mir Ihr gepeinigtes Stöhnen richtig in der Seele weh!

*(mr)*

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
**unterstützt**

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

**JUMP´N RUN**

**Hersteller** Flair Software
**Preis** ca. DM 70,-

**Muster von**
PC Computercenter

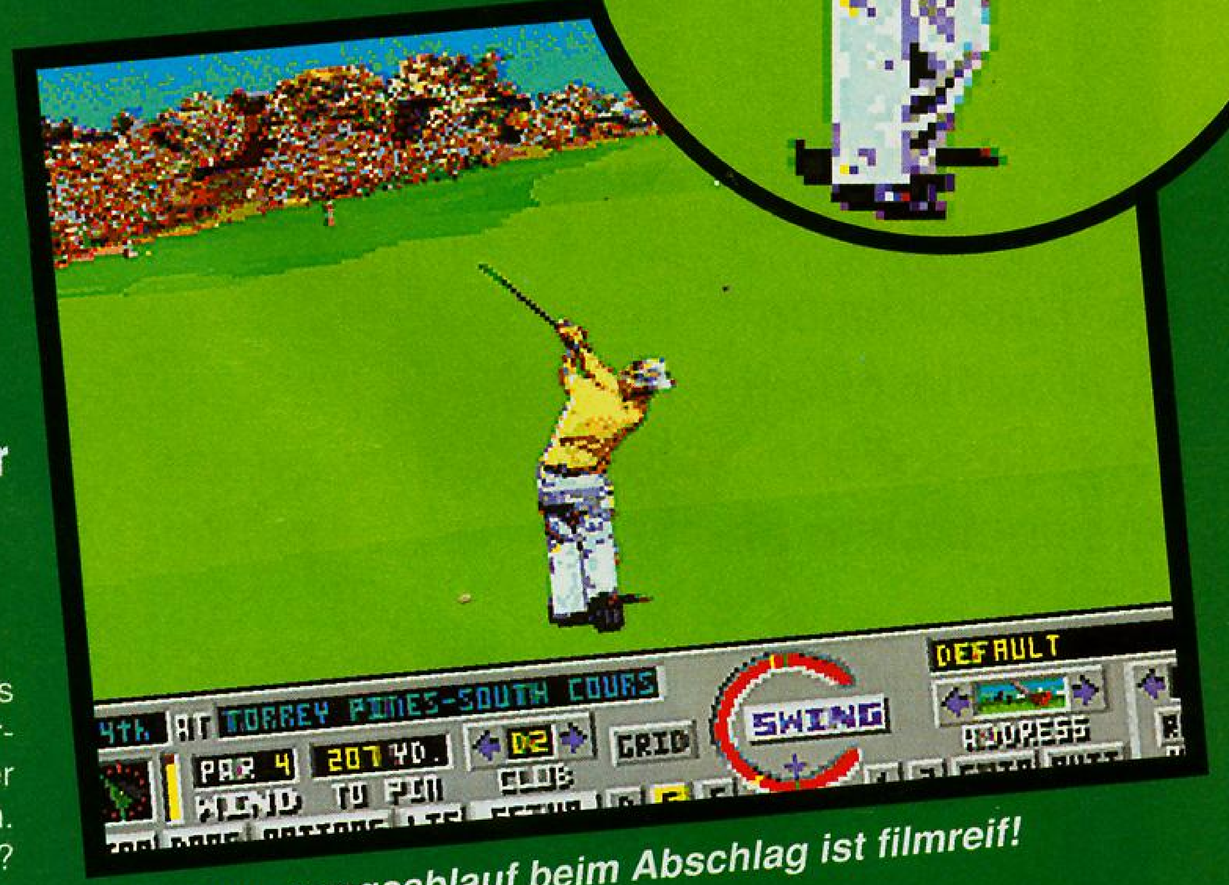
**Besonderheiten**
- Continue-Funktion
- deutscher Text

65% 70% 70% 69%




# LINKS

**Eben mal für eine Runde Golf (das Spiel- nicht das Auto) aufs Green, wer würde das nicht gerne tun? Leider ist Golf ein elend teurer Sport. Wohl dem der einen Computer hat, kann er doch für wesentlich kleinere Beträge diesem edlen Sport fröhnen.**




*Der Bewegungsablauf beim Abschlag ist filmreif!*

Die PC-User hatten bisher gut lachen, gab es doch für sie eine Unmenge an solcher Software, und die Amigianer guckten in die Röhre. Eine Golfsimulation namens "Links" sorgte vor den PC-Monitoren für glückliche Gesichter, während der Amigawelt nur der grüne Neid blieb. Das hat sich nun geändert! Endlich gibt es "Links" auch für Euch! Ob die Amigaversion auch das halten kann, was sie auf dem PC verspricht, wird sich zeigen. Doch beginnen wir von vorn. Da wäre eine gute, und eine schlechte Nachricht. Die Gute: Das Warten hat sich gelohnt! Die Schlechte: "Links" läuft nicht auf jedem Amiga. Mindestens 1 MEG Speicherchen sollte vorhanden sein, mehr wäre besser und eine Turbokarte ist anzuraten. Du hast noch keine Festplatte? Schade, die ist unbedingt nötig. Das dürfte zwar die Verbreitung dieses Produktes nicht gerade in schwindelnde Höhen treiben, aber ich finde diese Entwicklung durchaus positiv. Endlich kann der Amiga zeigen, was wirklich in ihm steckt. Wer würde schon die Fähigkeiten eines PCs an einem XT ohne Festplatte und EGA-Grafik messen? Liest Du mir noch zu? Dann kann ich wohl annehmen, daß Dein Amiga diese Bedingungen erfüllt. Also, was erhältst Du nun für Dein Geld? Ein Golfspiel, das keine Wünsche offenläßt! Die Einstellmöglichkeiten sind schlichtweg überwältigend. Ob Du nun nur ein bißchen üben willst, oder ernsthaft, alleine oder mit mehreren, eine Runde wagen möchtest, die Zahl der Löcher, Tees, Spielniveau und Schläger, Du kannst alles einstellen. Das geht bis zu der Stellung Deiner Füße und den Winkel zwischen Schläger und Ball. Nach jedem Schlag wird das Spielfeld neu aufgebaut, was in annehmbarer Zeit geschieht. Die Grafik ist ausgezeichnet und die Soundeffekte sparsam, aber stimmungsvoll. Nach kurzer Eingewöhnungszeit ist das Programm ausgezeichnet spielbar und schnell verliert man das Gefühl nur hinter dem Rechner zu sitzen. Bisher gab es auf dem Amiga kein Golfspiel, daß realistischer als "Links" ist. Erwähnte ich schon die wirklich gelungene Grafik? Wer einen Amiga mit reichlich Speicher und Festplatte hat, oder noch besser einen A3000 sollte entweder einem Golfclub beitreten oder sich "Links" kaufen. Beides ist gut angelegtes Geld. Die etwas deftigen Hardwarevoraussetzungen halten mich zwar von einer allzu guten Bewertung ab, aber die A3000 User können sich ja noch einen kleinen "Play Time Star" dazudenken.

*(rr)*

***Das "Putten" wird durch ein einblendbares Grid vereinfacht.***




**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

**SPORTSPIEL**

**Hersteller** Virgin
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
PC Computercenter

**Besonderheiten**
- kein Kopierschutz
- deutsches Handbuch
- mind. 1MByte
- nur mit Festplatte

70% 70% 80% **74%**




# PANZER BATTLES

**Als Unternehmen "Barbarossa" wurde der verhängnisvolle Rußlandfeldzug der deutschen Wehrmacht auf Geheiß Hitlers vom deutschen Oberkommando bezeichnet.**

Mit Panzer Battles können die wichtigsten Stationen dieser düsteren Ereignisse der Jahre 1941 - 1944 mit einer relativ hohen historischen Authentizität auf Bataillonsebene nachempfunden werden.

Ungeachtet der -sicherlich gerechtfertigten - Stimmen, welche die moralische Rechtfertigung eines derartigen "Kriegsspiels" mahnend anzweifeln, sind solche Strategieprogramme vor allem im angelsächsischen Raum unter Enthusiasten, die sich selbst als "Wargamer" bezeichnen, ziemlich beliebt und verbreitet. Die Rolle des gegnerischen Generals nimmt entweder der Rechner oder ein interessierter Mitspieler ein. Der Schauplatz wird mit der notwendigen Detaillierung eines doch ziemlich abstrakten Strategiespiels dargestellt. So sind Gewässer, Straßen und Ortschaften ohne weiteres als solche erkennbar, die verschiedenen Einheiten sind mit dem jeweilig richtigen taktischen Symbol versehen. Die einzelnen Befehle aktiviert man mit der Maus oder durch diverse Menüoptionen. Die unterste taktische Einheit bei Panzer Battles ist das Bataillon, welches mit anderen Bataillonen zu Divisionen, Regimentern bis hin zum Korps zusammengefaßt wird. Der Spieler kann für derartige Kriegshandlungen typische Geräuschkulissen wie Explosionen von Minen, MG-Geknatter und Artilleriefeuer wahlweise einblenden lassen. Es stehen insgesamt sechs Szenarien zur Auswahl. Der Angriff der deutschen Wehrmacht wird durch den Schauplatz bei Minsk am 27. Juni 1941 dargestellt. Dann folgt der Wintereinbruch, als die Deutschen schon vor den Toren Moskaus standen. Der Vorstoß zum Kaukasus kann durch den Schauplatz bei Charkow vom 12. Mai 1942 nachvollzogen werden. Beim Unternehmen Zitadelle versuchen am 12. Juli 1943 starke deutsche Panzerkräfte, wobei die Führung erstmals die neuen "Tiger" einsetzt, noch einmal die Offensive an sich zu reißen. Der langsame, jedoch unaufhaltsame Rückzug zeichnet sich dann bei Kanev am 23. September 1943 ab, wobei die Sowjets erstmals Fallschirmjäger absetzen, um den Rücken der deutschen Front am Dnjepr zu zermürben. Der endgültige Zusammenbruch ist bei Korsun am 10. Februar 1944 ersichtlich. Neben den oben angebotenen können außerdem mit dem Zusatzprogramm "Warplan" eigene Szenarien erstellt werden. Das "Scenario Booklet" sowie das "Game Manual" sind nur in englischer Sprache, ein Umstand, der das ohnehin schon komplexe Spiel leider etwas erschwert.

*(mr)*

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑

**unterstützt**

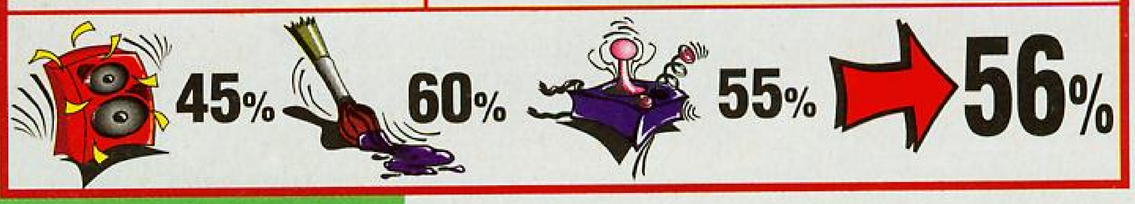
1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

**STRATEGIESPIEL**

**Hersteller** SSG
**Preis** ca. DM 80,-

**Besonderheiten**
- englisches Handbuch

**Muster von**
Leisuresoft

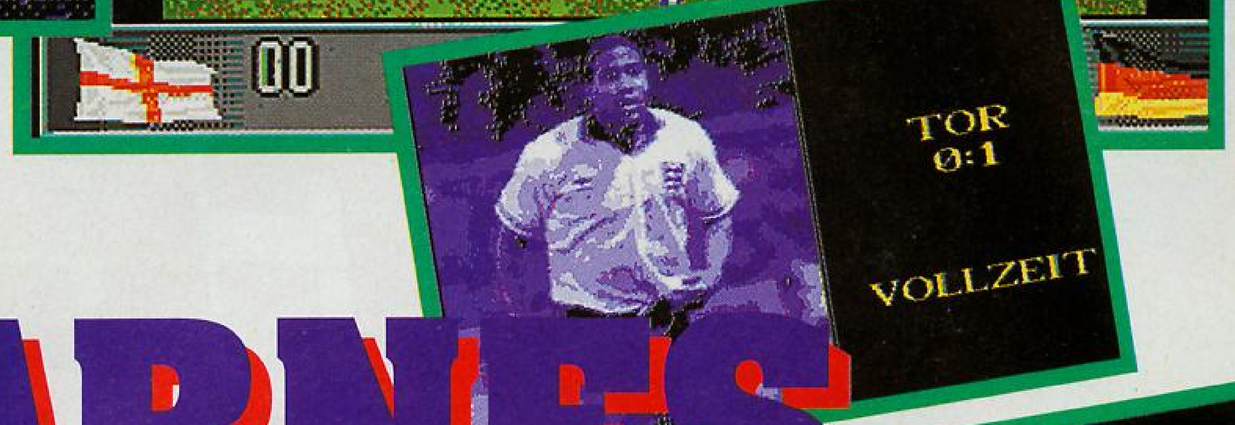










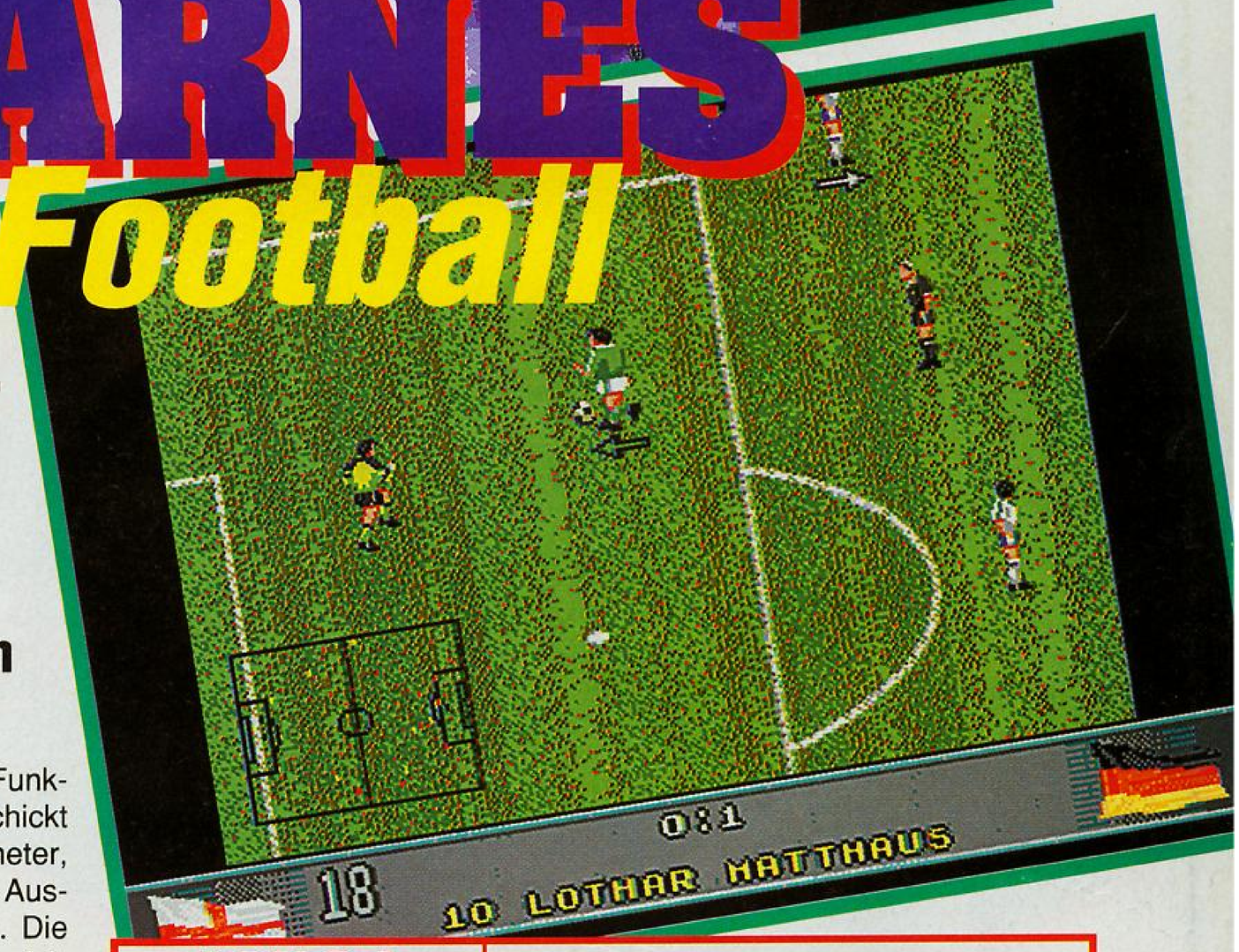






# JOHN BARNES
## European Football

**Nach Manchester United und Manchester United Europe erscheint nun schon das dritte Fußballspiel des englischen Softwarehauses KRISALIS. Ob die Qualität weiter gestiegen ist, erfahrt ihr in diesem Freundschaftsspiel.**




Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich das Spiel stark geändert. Sowohl die Grafik als auch die Spieloptionen wurden komplett neu gestaltet. So kamen als Neuerung zum Beispiel Wettereinflüße hinzu. Ein kräftger Regen kann die Standhaftigkeit der 22 Recken stark beeinflussen und zu glitschigen Rutschpartien führen. Neben dem Arcademodus, in dem man eine schnelles Spielchen gegen den Computer oder eine Freund wagen kann, gibt es nun den Turniermodus für die EM ´92. Zuerst muß man einmal die Schnelligkeit des Spielgeschehens verarbeiten, denn das Scrolling ist tadellos und verflixt schnell. Leider ist der Bildschirmausschnitt ein wenig schmal geraten, die Übersichtlichkeit leidet darunter relativ stark. Man hat zwar mit einer optionalen Übersichtskarte, wie man sie aus Kick Off kennt, versucht, diesen Malus wettzumachen, doch dank des rasanten Geschehens darf man kaum einen Blick auf diese Karte werfen, wenn man den Ball nicht in seinem Netz haben will. Die Steuerung wurde recht geschickt gelöst, denn dank ausgetüftelter Joystickkombinationen kann man problemlos Heber, angeschnittene Flanken oder scharfe Schüsse erzielen. Hat man Joypads von Konsolen zu Hause kann man sogar diese benützen, die zahlreicheren Funktionstasten wurden hier geschickt einbezogen. Sogar an Elfmeter, gelbe und rote Karten und Auswechslungen wurde gedacht. Die Auswechslungen machen sich zwar spielerisch nicht sonderlich leistungssteigernd bemerkbar, als netter Gag sind sie allemal gut gelungen. Der Sound ist besonders geglückt, realistischere Stadionatmosphäre hat man bis jetzt kaum verspürt. Jubelnde und pfeifende Zuschauer kennt man ja, vielleicht auch deren Lärm mit den Tröten, doch selten hat man ein depremierenderes Klatschen bei einem Pfostenschuss gehört. An Realitätstreue ist das Spiel kaum noch zu überbieten, selbst die Hautfarben der Spieler, deren Namen bei einer Ballberührung eingeblendet werden, sind realistisch. Nun fehlen Ruud Gullit neben der schokobraunen Hautfarbe nur noch die wehenden Rastalocken. Dem Programmierteam kann man eigentlich keinen Vorwurf, machen. Mehr konnten sie in ein Fußballspiel nicht hineinpacken. Doch der zu kleine Spielfeldausschnitt und der allzu flotte Ablauf nagen an der Spiebarkeit, ein Probespiel sollte es jedem Fußballfan aber auf alle Fälle wert sein. *(hi)*

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

**SPORTSPIEL**

**Hersteller** Krisalis
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
PC Computercenter

**Besonderheiten**
- Spiel zur EM ´92
- Joypads können verwendet werden

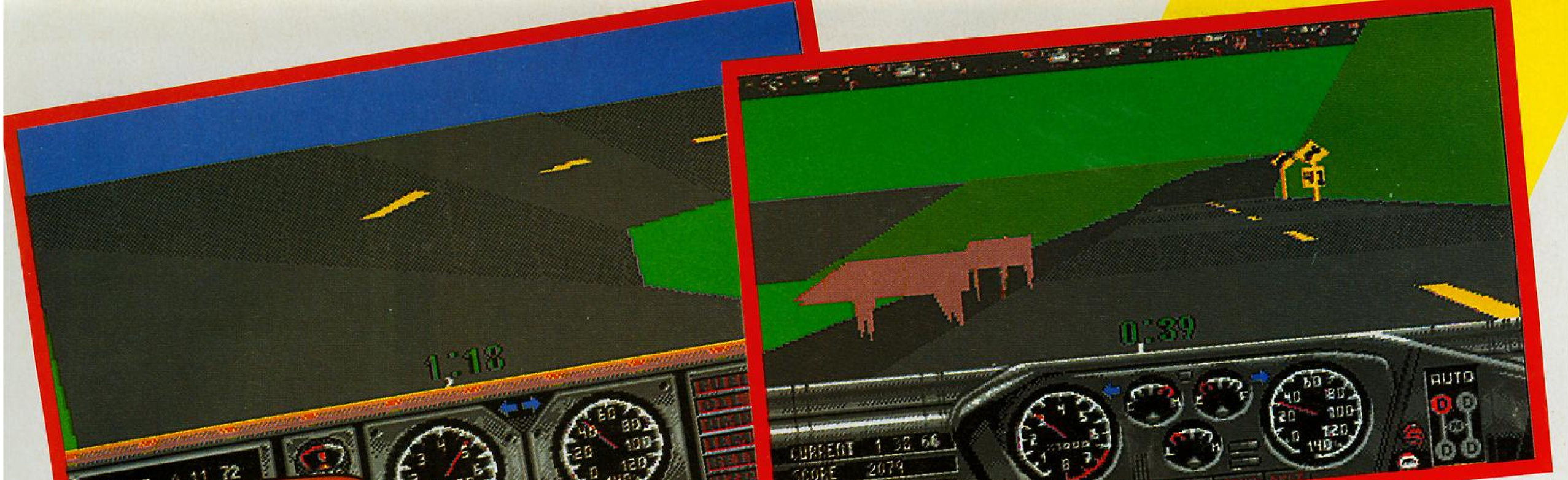



**MultiMedia Soft**
**Wir vermieten Computerspiele**

O-1035 BERLIN, Schreinerstraße 54, Tel. 00372-5891312
2000 HAMBURG 20, Heußweg 67, Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, Wendemuthstr. 57, 040-6528426
O-2130 PRENZLAU, Neubrandenburger Str. 76, Tel. auf Anfrage
4407 EMSDETTEN, Frauenstr. 23, Tel. auf Anfrage
4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54, Tel. 02327-10063
4800 BIELEFELD 16, Brakhofstr. 21b, Tel. 0521-763918
5100 AACHEN, Mörgensstr. 4, Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146
8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8, Tel. 09431-1720

**Spiel & Spaß durch Mieten**
per POST leider nicht möglich

**Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen, rufen Sie uns an! Tel. 0241 - 407893 von 15-19 Uhr.**




# Race Drivin´

**Für Motor-Psychos und Geschwindigkeitsfanatiker wurde der Klassiker "Hard Drivin`" unter dem überaus einfallsreichen Titel "Race Drivin`" neu überarbeitet. Hat diese Rennsimulation jedoch letztendlich mehr zu bieten als seine Vorgänger?**

Beim Öffnen der Packung fällt zunächst einmal das dem eigentlichen Programm beigefügte Riesengimmick auf: Der abendfüllende VHS-Action-Streifen "...and they walked away" zeigt eineinhalb Stunden lang spektakuläre Crashs, die in der amerikanischen Rennsportszene der Jahre ´89 und ´90 den Pistenstaub aufwirbeln ließen. Das etwas kurze Intro läuft über eine Extra-Diskette und ist meiner Meinung nach so überflüssig wie der Kropf meiner seligen Urgroßmutter. Mein Tip hierzu: Einmal ansehen und anschließend den Datenträger neu formatieren. An der Vektorgrafik hat sich gegenüber dem "alten" Hard Drivin´ nicht viel geändert. Lediglich einige am "Horizont" (de)plazierte Gebäudesilhouetten wollen räumliche Tiefe vermitteln. Die Speed- und Stuntstrecke mit Looping und "offener" Brücke wurde mehr oder minder direkt von Hard Drivin` II übernommen. Zusätzlich hast Du aber noch die Qual der Wahl zwischen zwei neuen Tracks, und zwar einer kurvigen Autocross-Strecke sowie einem mit Hindernissen nur so gespicktem Superstunt-Parcours. Hier werden vom "fahrerischen" Können alles verlangende Steigungen, Korkenzieherdrehungen, Tunnels, Achterbahn und sogar ein unterbrochener Looping geboten. Je nach Art der Rennstrecken könnt Ihr unter drei "Kisten" unterschiedlicher Bauart auswählen. Der Sportster ist ein robustes Allroundfahrzeug, während der Roadster eine gute Kurvenlage aufweist. Der schnittige Speedster besitzt eine bessere Beschleunigung und höhere Endgeschwindigkeit und ist somit eher für langgezogene Geraden geeignet. Alle drei Wagen können wahlweise mit Automatik- oder Schaltgetriebe ausgestattet werden. Das Schalten erfolgt über Tastatur oder Joystick, während zum Lenken die Maus erforderlich ist. Beim Buddy Racing trittst Du gegen einen vom Compi geschaffenen Gegner an. Mittels Modem - falls vorhanden - kannst Du auch direkt gegen einen Deiner motorsportbegeisterten Kumpels fahren. Die ultimative Herausforderung bietet das Championship Race, hierzu stellst Du Dich, falls Dich Deine Rundenzeit qualifiziert, dem momentanen Champ. Wird der Schlitten einmal auf das Dach gelegt, gegen die nächste Balustrade gejagt oder aus dem Looping katapultiert, zeigt - wie bereits bei Hard Drivin` - ein Replay diese Glanztaten noch einmal aus der Sicht des Zuschauers. Die Punktbesten dürfen sich in eine Highscoreliste eintragen. Leider weist das Programm keine Continue-Funktion auf, wenn alle Mühlen nur noch qualmende Schrotthaufen sind, muß neu gebootet werden. Dafür ist aber die Anleitung deutsch und vermittelt außerdem noch einige Fahrtips. Der Sound bringt das monsterartige Motorengebrüll und burn-out-mäßige Reifenquietschen ganz gut rüber. Der Kaufpreis ist jedoch lediglich durch den beigelegten empfehlenswerten VHS-Film gerechtfertigt. *(mr)*




**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑

**unterstützt**

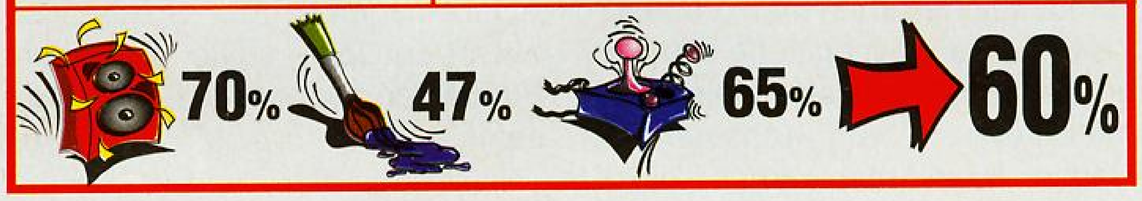
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☑

**SIMULATION**

**Hersteller** Domark
**Preis** ca. DM 70,-

**Muster von**
Funny Software

**Besonderheiten**
- 2-Player gleichzeitig
- per Modem spielbar



# DELIVERANCE

**Du bist "Stormlord", der Herr der Stürme, ein archaischer und streitaxtschwingender Halbgott. Da Du die Seite des Guten vertrittst, bist Du von den verzweifelten Feen des blühenden Reiches Llyn Cerrig zu Hilfe gerufen worden.**



***Ein Lob an die Grafiker. Toll, wie hier mit nur sechzehn Farben umgegangen wird.***

Die böse Königin Bahd ließ nämlich die bezaubernden Geschöpfe gefangennehmen. Weil die Unselige einen Pakt mit Satan einging, schmoren die Feen in dessen höllischem Palast. Daß der Weg bis zu diesem dunklen Gemäuer alles andere als ein angenehmer Spaziergang wird, kannst Du Dir natürlich vorstellen! Die Schergen des Satans in ihrer unterschiedlichsten Form stellen sich Dir entgegen. Du mußt gegen geflügelte und gehörnte Monster, gegen Riesenechsen und Spinnen kämpfen. Dafür steht Dir ein schier unerschöpflicher Vorrat an Streitäxten zur Verfügung. Es gilt auch, geheimnisvolle Mechanismen mit stählernen Riesenfäusten zu überwinden. Aber mit der Befreiung der spitzohrigen Kleinen alleine ist es noch längst nicht getan. Stormlord muß sie sicher durch die Hölle und den verzauberten Wald bis in den Himmel geleiten, wo die kombinierten Kräfte des Guten, das Böse ein für allemal besiegen können. Du bewegst Stormlord mittels Joystick über horizontale Ebenen und vertikale Leitern und Sprossen. Die verschiedenen Monster in den vier Levels sind gut animiert. Die 16-Farben-Grafik ist ohnehin sehr detailliert. Leider gehen die Geräusche beim Fortbewegen des Helden und des Axtwerfens mit der Zeit auf die sowieso schon gespannten Nerven. Zur Erfüllung seiner großen Aufgabe stehen unserem Helden drei Leben zur Verfügung, deren Energie durch Ruhepausen und diverse erbeutete Münzen wieder aufgepeppt werden kann. An jedem Levelende wartet schon der obligatorische Obermotz auf Dich, dessen jeweilige Schwachstelle Du aber selbst herausfinden mußt.

*(mr)*





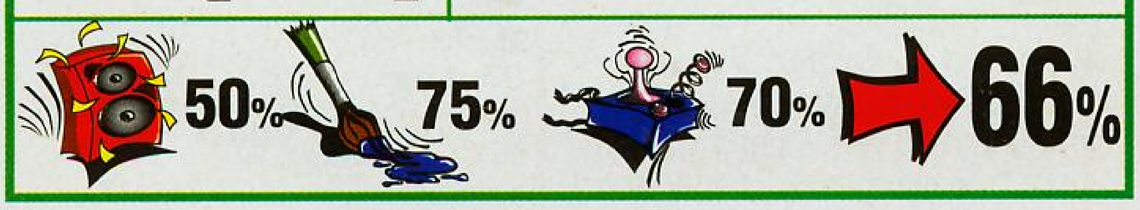
## ATARI
**unterstützt**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 520 ST | ☑ | HD Drive | ☐ |
| 1040 ST | ☑ | s/w | ☐ |
| Mega ST E | ☑ | Farbe | ☑ |
| TT | ☐ | 2. Drive | ☐ |

## ARCADE-BEAT ´EM UP

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

**Besonderheiten**
- Deutsche Anleitung
- Poster als Gimmick





**Groovers Paradise**
Postfach 200 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724
Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM

GROOVERS PARADISE

**Software zu Hammerpreisen!!!**

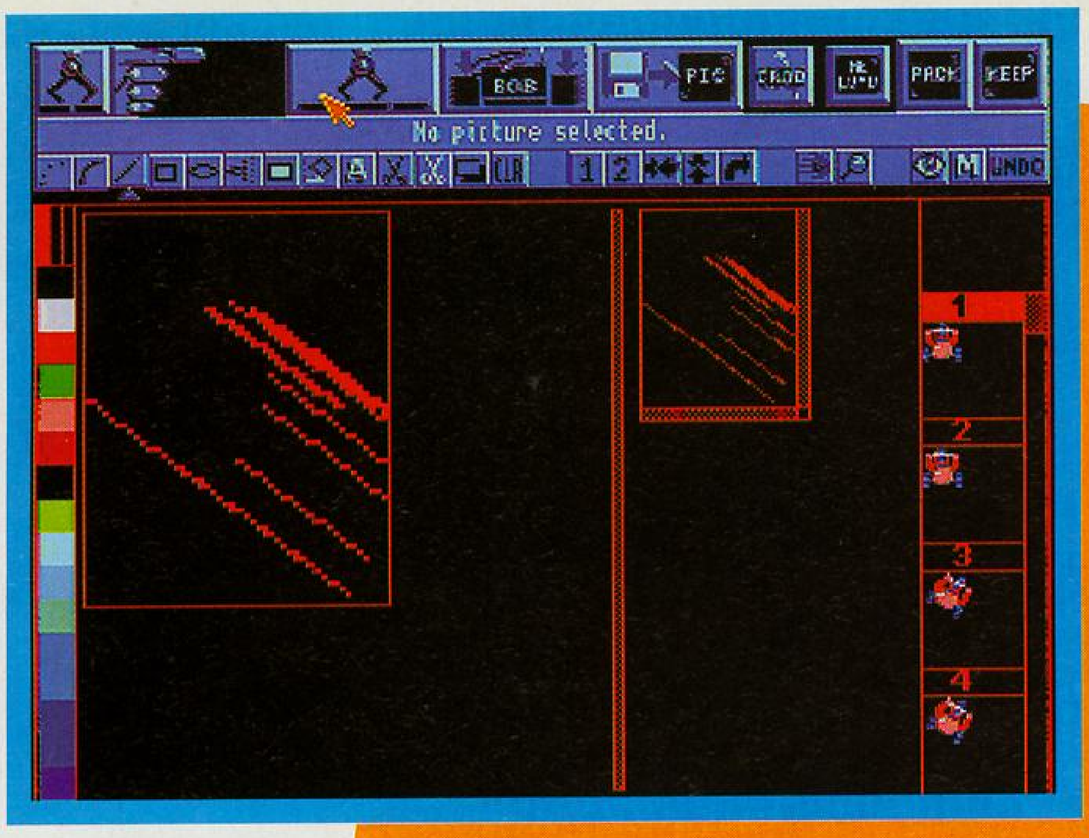
**AMIGA**

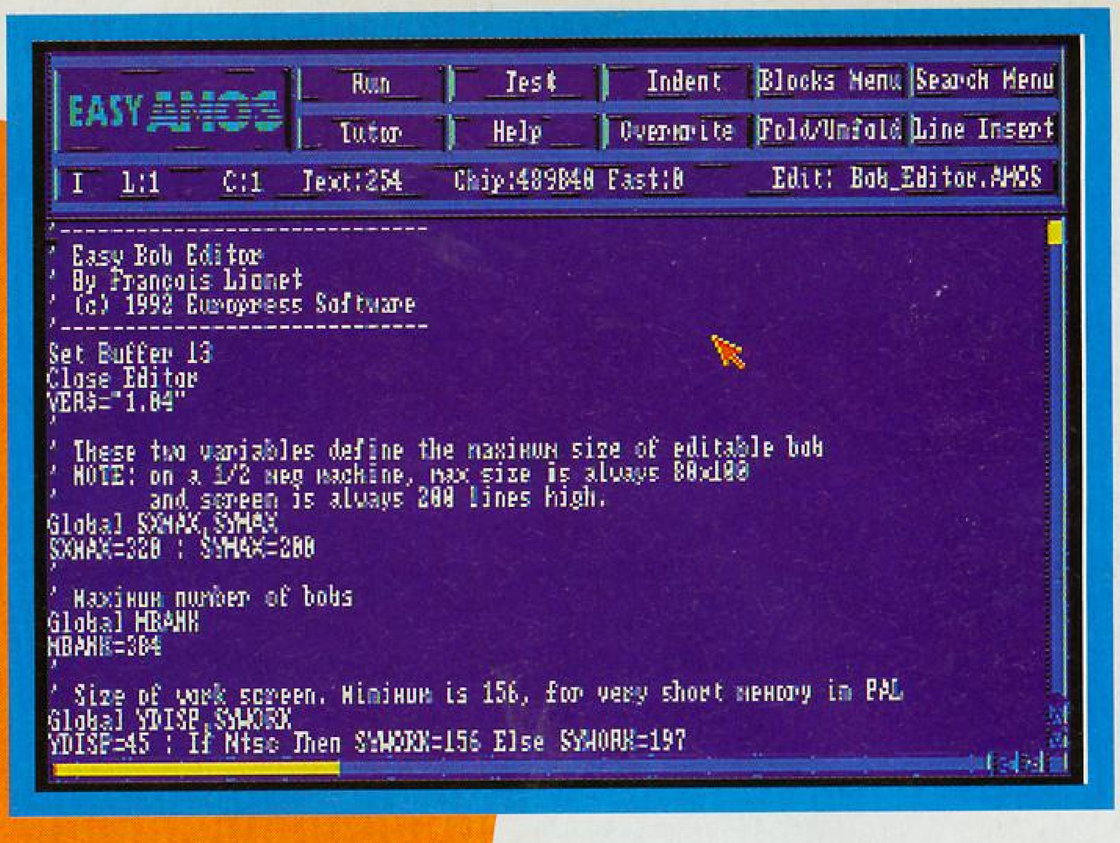
4D SPORTS BOXING 19,90
4D SPORTS DRIVING 19,90
AGONY 63,95
AIR,LAND,SEA 87,90
AIRBALL 7,95
ALPHA WAVES 15,90
AQUANAUT 15,90
ARCHIPELAGOS 11,50
ARMALYTE 15,90
ARTIFICIAL DREAMS 7,95
ARTURA 9,99
AUSTERLITZ 11,50
BACKLASH 15,90
BAD COMPANY 12,90
THE BALL GAME 15,90
BARBARIAN 2 63,90
BATTLE CHESS 27,90
PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL 9,99
BETRAYAL 19,90
BEYOND DARK CASTLE 15,90
BIG RUN 63,90
BLACK CRYPT 67,95
BLADE WARRIOR 15,90
BLASTEROIDS 15,90
BOMBER MISSION 15,90
BURGER MAN 9,99
CAPTAIN FIZZ 22,00
CAPTAIN PLANET 15,90
CARRIER COMMAND 15,90
CASTLES 79,90
CHALLENGER 9,99
CHAMBERS OF SHOALIN 15,90
THE CHAMP 9,99
CHAMPION OF THE RAJ 15,90
CHAMPIONSHIP RUN 11,90
CHARIOTS OF WRATH 13,90
CHESSMASTER 2100 25,90
CHRONO QUEST 2 15,90
CISCO HEAT 19,90
BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL 15,90
CODENAME ICEMAN 95,90
COLOSSUS CHESS 15,90
CONFLICT IN EUROPE 11,50
CRICKET 12,90
CROSSBOW 15,90
CUSTODIAN 9,99
CYBERBALL 11,50
DAILY COVER GIRL POKER 63,90
DARK CENTURY 9,95
DARK FUSION 9,99
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER 15,90
DEFLEKTOR 11,50
DEJA VU 2 15,90
DEVISOUS DESIGN 15,90
DOGS OF WAR 15,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING 15,90
DRAGON SPIRIT 11,50
EAGLE'S RIDER 11,50
ELVIRA 2 : JAWS OF... 79,90
ENCOUNTER 12,90
ENGLAND FOOTBALL 15,90
ESPIONAGE 11,90
THE EXECUTIONER 15,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 91,90
FALLEN ANGEL 11,90
FED. OF FREE TRADERS 15,90
FERRARI FORMULA ONE 27,90
FEUDAL LORDS 15,90
XR FIGHTER MISSION 11,50
FINAL CONFLICT 15,90
FIRE & FORGET 9,95
FIREZONE 11,50
FLIGHTPATH 737 9,99
FROSTBYTE 9,99
ten GALACTIC CONQUEROR 9,95
GALAXY FORCE 11,50
GEMINI WING 15,90
GFL GOLF 11,50
GHOST CHASER 9,99
GLOBULUS 15,90
GOLDRUNNER 9,99
GOLDRUNNER 2 9,99
GREAT COURT TENNIS 19,90
GUNSHIP 67,90
HARRIER COMBAT 15,90
HEART OF THE DRAGON 15,90
HORROR ZOMBIES 15,90
HOTSHOT 11,50
HUNT FOR RED OCTOBER 15,90
HYDRA 11,50
H[GAR DER SCHRECKLICHE 63,90
ICE PALACE 11,50
IMPACT 7,95
INDIANA JONES 3 ADV. 79,90
INDY HEAT 63,95
INSECTS IN SPACE 13,90
INTERPHASE 13,90
JUG 9,99
JUMP JET 9,99
JUPITER PROBE 9,99
KARTING GRAND PRIX 9,99
KEEF THE THIEF 15,90
KILLING CLOUD 15,90
KNIGHT FORCE 9,95
LAS VEGAS 11,50
LEGEND OF THE LOST L 11,50
LEISURE SUIT LARRY 1 79,90
LEISURE SUIT LARRY 5 79,90
LEMMINGS 39,90
LIGHT CORRIDOR 11,90
M1 TANK PLATOON 91,90
MANHATTAN DEALERS 15,90
MAYDAY SQUAD HEROES 11,90
MENACE 23,90
MERCENARY 1 15,90
MICROPROSE MASTER GOLF 91,90
MINDROLL/THALAMUS 15,90
MOTORBIKE MADNESS 11,50
MOUSETRAP 9,99
THE MUNSTERS 9,99
MYSTICAL 11,90
NETHERWORLD 11,90
OFF SHORE WARRIOR 9,95
OH NO! MORE LEMMINGS 63,90
ONSLAUGHT 9,95
OPERATION HARRIER 15,90
ORK 63,95
PACMANIA 15,90
PASSING SHOT 15,90
PHALANX 7,95
PINBALL WIZARD 16,90
PLUTOS 7,95
POP UP 9,99
POPULOUS 2 79,95
PREDATOR 2 15,90
THE PRESIDENT IS MISSING 15,90
PROJECT X 63,95
PROSOCCER 2190 15,90
PROSPECTOR 11,50
PYRAMAX 12,90
QUADRALIEN 12,90
QUASIMODO 11,50
QUESTION OF SPORT 17,90
RENAISSANCE 11,90
ROBOZONE 15,90
ROCKFORD 15,90
RODEO GAMES 11,50
ROLLER COASTER RUMBLER 11,90
ROTOX 15,90
ROUND THE BEND 15,90
S.T.U.N. RUNNER 11,50
SAINT & GREAVSIE 9,99
SECONDS OUT 11,90
SECRET OF MONKEYISLAND 79,90
SEVEN GATES OF JAMBALA 15,90
SHOCKWAVE 15,90
SILENT SERVICE 2 91,95
SINBAD 15,90
SKYCHASE 9,95
SLAYGON 9,99
SLIPSTREAM 9,99
SONIC BOOM 15,90
SPACE BATTLE 9,99
SPACE HARRIER 2 15,90
SPACE QUEST 4 79,95
SPECIAL FORCES 91,90
SPORTING TRIANGLES 15,90
STARBLAZE 9,99
STARGLIDER 2 15,90
STARGOOSE 11,50
STEIGAR 9,99
STRIKER 11,90
STRYX 15,90
SUMMER OLYMPIAD 11,90
THAI BOXING 11,50
THUNDERSTRIKE 15,90
TIME BANDIT 9,99
TIN TIN ON THE MOON 15,90
TURBO TRAX 13,90
TURTLES 15,90
TV SPORTS FOOTBALL 15,90
UNDER PRESSURE 11,50
VAXINE 15,90
VETERAN 12,90
WARP 13,90
WATERLOO 9,95
WEB OF TERROR 11,90
WILD STREETS 9,95
WINDWALKER 15,90
WINTER CHALLENGE 15,90
WINTER OLYMPIAD 11,90
WOLFPACK 19,90
WORLD CUP 90 15,90
WRANGLER 13,90
XIPHOS 15,90
YOLANDA 15,90
ZARATRUSTA 13,90

**IBM PC 3.5"**

ARCADE BONANZA 9,99
ARCHIPELAGOS 11,90
AUSTERLITZ 15,90
BACK TO THE FUTURE 3 15,90
BACKGAMMON 9,95
BATTLE CHESS 27,90
BLACKJACK 9,95
BLOODWYCH 9,95
BOULDERDASH CON. KIT 9,99
CISCO HEAT 15,90
COLLOSUS CHESS 15,90
CONFLICT IN EUROPE 15,90
CRAZY CARS 2 9,95
DAILY COVER GIRL POKER 71,95
DARK CENTURY 9,95
DRAKKHEN 15,90
ELVIRA 2 : JAWS OF.... 95,95
ENGLAND FOOTBALL 19,90
EYE OF HORUS 11,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 91,95
FERRARI FORMULA ONE 27,90
FOOTBALL MANAGER 15,90
GALATIC CONQUEROR 9,95
GFL BASEBALL 11,50
GFL FOOTBALL 15,90
GFL GOLF 11,50
HOTSHOT 9,99
IMPACT 9,99
INDIANAPOLIS 500 79,95
KILLING CLOUD 15,90
KING OF CHICAGO 15,90
KNIGHT FORCE 9,95
MASTER BLASTER 9,95
MAYDAY SQUAD HEROES 11,90
MURDER IN SPACE 11,50
MYSTICAL 11,90
NETHERWORLD 11,90
NEVERMIND 19,90
NINJA RABBIT 11,50
OFF SHORE WARRIOR 9,95
OOZE 15,90
OPERATION COMBAT 15,90
PGA TOUR GOLF PLUS 87,95
POKER 11,90
PREDATOR 2 15,90
PRO LEAGUE BASEBALL 9,99
QUADRALIEN 11,90
RODEO GAMES 15,90
SAFARI GUNS 11,50
SILENT SERVICE 2 91,95
SINBAD 15,90
SPACE GAMES 9,99
SPORTING TRIANGLES 15,90
SWORD OF SAMURAI 71,94
TITAN 9,95
TURTLES 15,90
TV SPORT - BASKETBALL 15,90
WATERLOO 15,90
WILD STREETS 9,95

Mindestbestellmenge 30,— DM. • Lieferung nur solange Vorrat reicht!
Bitte Ersatztitel angeben.




# EASY AMOS

**Wollte man bisher Spiele auf dem Amiga entwickeln und war bar jeglicher Programmierkenntnisse, so mußt man auf das SEUCK (Shoot Em Up Construction Kit) zurückgreifen. AMOS war nur für Lernwillige geeignet, konnte jedoch im Gegensatz zu SEUCK zur Entwicklung unterschiedlichster Spiele genutzt werden.**




PLAY TIME Star Amiga

Der Haken bei AMOS war, daß dem Anwender einiges an Ehrgeiz und Geduld abverlangt wurde. Dies verhinderte eine weite Ausbreitung des exzellenten Entwicklungskits. Mit Easy AMOS setzte sich Europress das Ziel, auch absolute Anfänger in die Lage zu versetzen, leistungsfähige Programme zu entwickeln. Als Verbesserung zum Vorgänger ist die Vereinfachung vieler Dinge und die anwenderfreundlichere Benutzeroberfläche anzusehen. Schritt für Schritt wird man in dem äußerst umfangreichen, 400 Seiten starken Handbuch an seinen Amiga herangeführt. Selbst wenn man kaum weiß, wie man ihn einschaltet, nach gründlicher Durcharbeitung des Manuals wird man in der Lage sein, Anwenderprogramme, Spiele und Demos von passabler bis guter Qualität zu erstellen. Leider sind dazu gute Englischkenntnisse notwendig, eine deutsche Version wird es wohl wie beim Vorgänger nicht geben. In den einzelnen Kapiteln wird von der Bedienung der Tastatur und des Editors über das Beherrschen von Variablenarten und einfachen Kommandos bis hin zu komplexen Programmstrukturen geführt. In äußerst einfach zu bedienenden Utilities kann man Bobs (Sprites) entwerfen, Hintergrundgrafiken malen oder Zeichensätze editieren. Zum Erstellen von Musiken gibt es einfache SOUND-Befehle oder es besteht die Möglichkeit, Musikstücke aus bekannten Musikprogrammen wie Soundtracker einzubinden. Sogar SAMPLES können benutzt werden. Will man schließlich Spiele entwickeln, kann man zuerst die Listings der vorhandenen Demospiele durcharbeiten. Diese Listings sind sehr ausführlich dokumentiert und liegen in zwei Versionen vor. In der zweiten Version kann man mit dem Computer den Programm-Code Schritt für Schritt durcharbeiten. So erfährt man alles über die Spritedarstellung, deren Kollisionsabfrage bis hin zum Parallaxscrolling. Während des ganzen Lernvorgangs wird man von einem Computertrainer geprüft. Nach jedem Kapitel wird anhand verständlicher Abfragen, die man nur bei gründlichem Lernen beantworten kann, der Leistungsstand überprüft. Sollte man auch das letzte Kapitel hinter sich gebracht haben, bekommt man vom Computer sogar ein Zeugnis über den Lernerfolg ausgestellt. Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Programm dank einfacher Benutzeroberfläche tatsächlich sehr viel anwender- und einsteigerfreundlicher. Selten habe ich ein besser geschriebenes Handbuch gesehen. Es ist sogar mit zahlreichen witzigen Kommentaren und Zeichnungen versehen. Trotzdem kann Easy Amos nur ernsthaften Programmieraspiranten empfohlen werden, denn Progammierasse werden auch damit nicht vom Himmel fallen. Schlummernde Talente können aber geweckt werden. *(hi)*

**Programmentwicklungskit**

**AMIGA**

**Hersteller** Europress
**Preis** ca. DM 120,-
**Muster von**
Europress



***Helmi sagt: "Spitze"!***






# PROJEKT X

**Ins Irrsinnige mutierte, insektenförmige Druiden, von wahnsinnigen Weißkitteln mittels Röntgenstrahlen erschaffen, bedrohen die Föderation! Einst wurden sie wegen ihrer Monströsität zum Untergang verurteilt, auf den Planeten Ryxx verbannt.**

Doch in diesem unwirtlichen und kargen Exil gelang es den Kreaturen, nicht nur ihr elendes Dasein zu retten, sondern sich auch noch prächtig zu entwickeln! Da die Druiden schreckliche Rache geschworen haben, überträgt man Dir die heroische Aufgabe, die interplanetarische Gemeinschaft vor dieser Bedrohung zu retten. Doch Dein Flug ist lang und steinig! Zuerst mußt Du nämlich nach Ryxx finden, wobei sich Dir verschiedene Weltraummonstren und ein Asteroidengürtel in den Weg stellen. Kaum auf dem Planeten angekommen, gelangst Du in einen Vulkan, zur Abkühlung in ein unterirdisches Gewässer, bis Du schließlich in den Kavernen der Monstren landest. Am Ende jedes dieser fünf Levels erwartet Dich der schon obligatorische Obermotz. Die Anspannung wird zwischen den einzelnen Levels von überwältigenden Zwischenbildern aufgelockert. Nur gut, daß Du zwischen drei verschiedenen Raumern wählen kannst. Als erstes gibt es den Hyperion-Kreuzer, der eine eher durchschnittliche Bewaffnung und Geschwindigkeit aufweist, dafür aber keine nennenswerten Nachteile zeigt. Der Jäger HK 7 der Scout-Klasse besitzt eine äußerst hohe Geschwindigkeit, dafür aber keine allzu schweren Waffen. Der Schlachtraumer Erux II ist, mit einem riesigen Waffenarsenal bestückt, aufgrund der schweren Ladung aber natürlich nur äußerst behäbig. Um das ganze Geschehen für Einsteiger nicht allzu frustfördernd zu machen, kann entweder ein Rookie- oder Arcademodus gewählt werden. Außerdem stehen Dir das deutsche Handbuch, ein Demo sowie fünf Leben zur Verfügung. Du merkst sicher, daß es sich bei Project-X um ein megamäßiges Ballerspiel handelt, daß geradezu klassische Elemente aufweist. Kein Wunder, wurde dieses Programm von keinem geringerem als Team 17, bekannt durch ihr aufsehenerregendes Erstlingswerk "Alien Breed", geschaffen. Auf jeden Fall erinnerte mich Project X von der Machart her sehr stark an das unlängst auf dem Markt erschienene "Apydia". Die 32-Farben Grafik scrollt absolut ruckelfrei mit 50 Einzelbildern pro Sekunde. Dazu hörst Du fetzigen Sound, der aus einem Rave- oder Oldtimemodus ausgewählt werden kann. Im Spiel selbst werden digitalisierte Spracheffekte eingesetzt. Natürlich setzt ein Game von dieser Größenordnung mindestens 1 MByte voraus. Zweifelsohne ist mit Project-X ein neuer, langersehnter Stern am Himmel der Ballerspiele erschienen!

*(mr)*

PLAY TIME Star Amiga

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

**SHOOT ´EM UP**

**Hersteller** Team 17
**Preis** ca. DM 70,-
**Muster von** Funny Software

**Besonderheiten**
- Highscore
- deutsche Anleitung
- Poster

85% 90% 85% 87%

soft-point

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

**Sie finden uns in folgenden Städten:**

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

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

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

**Demnächst auch in:** Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Heilbronn, Amsterdam !

*aktuelle Sonderangebote:*

| | |
|---|---|
| Soundblaster | DM 279,- |
| 512 kB mit Uhr | DM 59,- |
| 2,5 MB mit Uhr | DM 259,- |

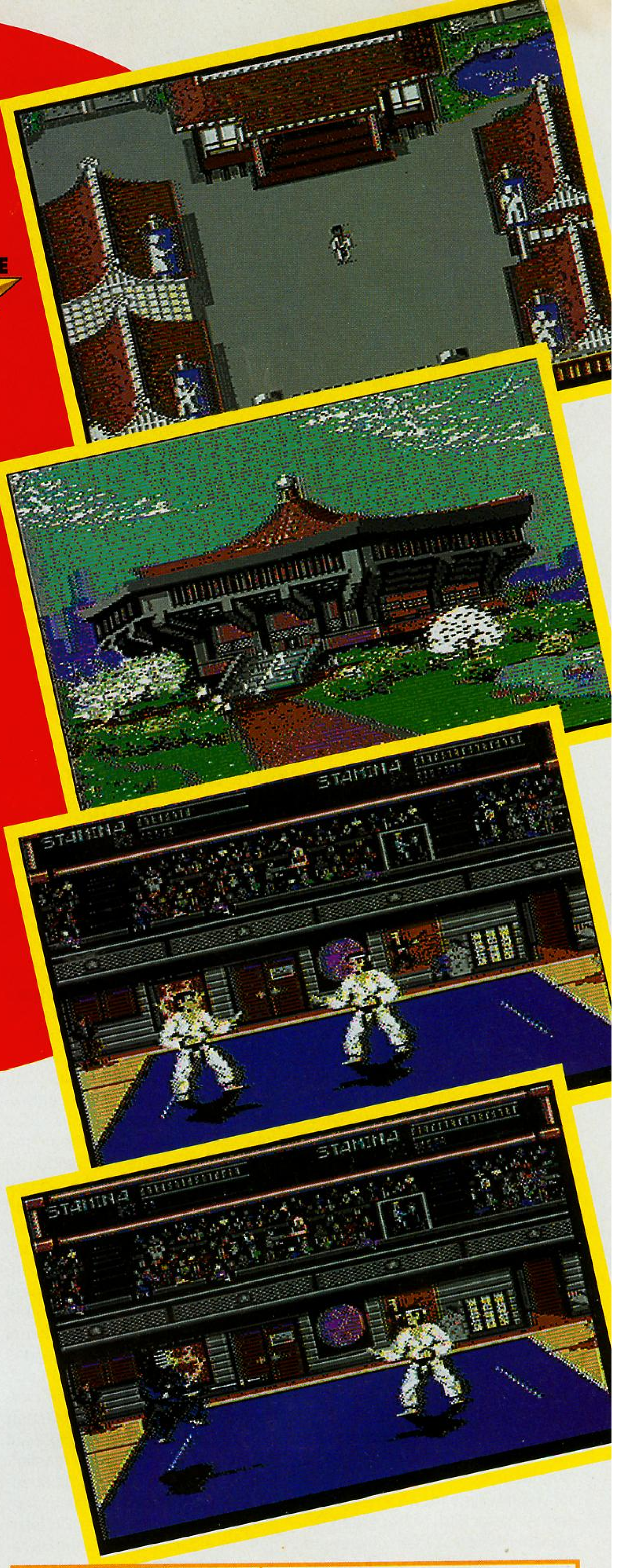
**Wenn auch Sie eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:**
**Telefon-Hotline: 05121/2 55 66 oder 05121/3 56 86**

# BUDOKAN

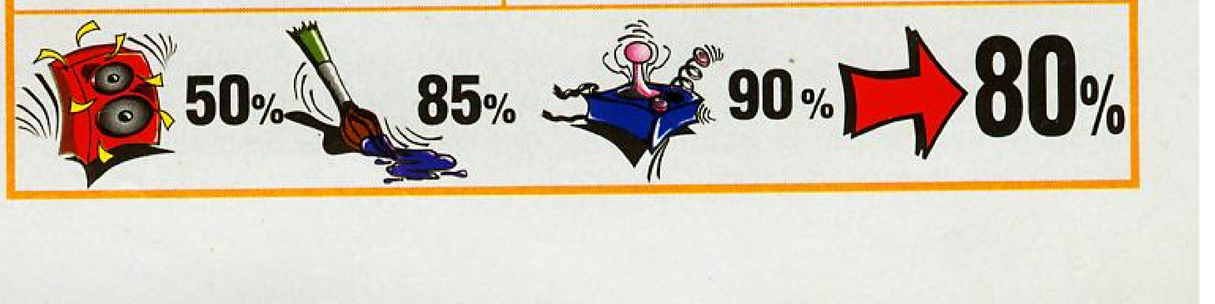
**Die bisher erschienen Versionen des Kampfsport-spektakels konnten auf dem PC, dem Amiga und dem Mega Drive ausnahmslos begeistern. Sensationellerweise gelingt dies auch der überraschend erschienenen C64 Version, die uns ausnahmsweise einen Ganzseitentest wert ist.**

PLAY TIME Star C64

Bei diesem Spiel handelt es sich um kein primitives Beat´em Up nach Art von Double Dragon oder Street-Fighter, sondern vielmehr um eine realitätsnahe Simulation von vier traditionellen japanischen Kampfsportarten. Zunächst findet man sich im Hof einer Sportschule wieder. Dort kann man nun eine von vier Hallen aufsuchen und sich einer Sportart widmen. Bevor man sich in den Budokan, den achteckigen Austragungsort der Wettkämpfe, mit zwölf Meistern begibt, sollte man sich in diesen Übungshallen alle notwendigen Fertigkeiten aneignen. Im Jiyu-renshu-Modus übt man ganz für sich alleine. Man verteidigt sich dabei gegen einen imaginären Feind und soll so die Kraft zur Selbsterkenntnis finden. Fühlt man sich befähigt genug, kann man einen Trainingskampf gegen einen Übungsmeister wagen. Dort lernt man, verschiedene Bewegungsabläufe zu kombinieren und ein Gefühl für die Distanz zu bekommen. Der Gegner paßt sich dabei Deinen kämpferischen Qualitäten an und läßt Dir so auch eine Siegchance. Am Ende des Kampfes kann man von Toiko Sensei, dem Lehrer, erfahren, was er von Deiner Leistung hält. Je mehr man trainiert, desto mehr Ausdauer und Widerstandsfähigkeit erlangt man, die im Budokan bitter benötigt wird. Jede der vier Sportarten wartet mit unterschiedlichen Kampfmethoden auf. Karate wird nur mit dem Körper ausgetragen, während bei Kendo ein Schwert, bei Nunchaku zwei durch eine Kette verbundene Holzstäbe und bei Bo eine 1,80 m lange Bambusstange als Waffe eingesetzt werden. Durch eine intelligente Joysticksteuerung kann man pro Disziplin bis zu zwanzig verschiedene Bewegungen ausführen. Will man im Turnier überhaupt den Hauch einer Chance haben, muß man diese Bewegungen perfekt ohne langes Überlegen beherrschen. Der große Reiz des Spiels besteht natürlich darin, den höchsten Meistergrad, den Ju-Dan, zu erreichen. Wochenlange Beschäftigung ist bei diesem Ziel allerdings garantiert. Budokan kann getrost als beste C64-Umsetzung der letzten Jahre bezeichnet werden. Die Hintergrundgrafiken und Animationen wurden fast pixelgenau auf den C64 übertragen. Der durchschnittliche Sound ändert nichts an den Klassikerqualitäten und dank technischer Klasse findet Weihnachten dieses Jahr für C64-Besitzer mitten im Sommer statt. *(hi)*




| C64 | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>-- Deutsche Anleitung | **Hersteller** Electronic Arts<br>**Preis** ca. DM 60,-<br>**Muster von** United Software |



# Auf nach Weinheim
## an der Bergstraße

**Der weiteste Weg lohnt sich!**

## MN-Hobby Soft

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

**Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.**

***Computerspiele Module***

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

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

**Auf nach Wiesloch**

# ComputerWorld A.Triffterer

0 20 51 / 5 83 63
Ladenverkauf:
Friedrichstr. 191
5620 Velbert 1

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

## Gameboy

| | |
|---|---|
| Gamelight | 34.- |
| Lupe | 24.- |
| Koffer | 35.- |
| Carry All | 40.- |
| GameBoy Safe | 20.- |
| Cleaning Kit | 20,- |
| Light Max | 69,- |
| Batterie-Pack | 69,- |
| Turtles 2 | 69,- |
| Probotector | 69,- |
| Terminator 2 | 69,- |
| Fortified Zone | 79,- |
| Mega Man 2 | 69,- |
| Elevator Action | 69,- |
| Final Fantasy 2 | 109,- |
| Kid Icarus | 69,- |
| Prince of Persia | 79,- |
| Blades of Steel | 69,- |
| R-Type | 54,- |

Game Gear:
Joe Montana
79,-

| | |
|---|---|
| Princess Bloblette | 54,- |
| Fastest Lap | 79,- |
| Tecmo Bowl | 89,- |
| Kung Fu Master | 54,- |

Über 120 weitere Spiele am Lager, bitte Liste anfordern!

## Sega-Mega

| | |
|---|---|
| Gynoug | 119,- |
| F-22 Interceptor | 119,- |
| CaliforniaGames | 119,- |
| Toki | 119,- |
| Robocod | 119,- |
| Toejam & Earl | 119,- |
| Hellfire | 109,- |
| Quackshot | 119,- |
| John Madden 92 | 119,- |
| Thunderforce 3 | 109,- |

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

## Lynx

| | |
|---|---|
| Grundgerät II | 199,- |
| Ninja Gaiden | 79,- |
| XYBots | 79,- |
| Bill & Ted | 79,- |
| Viking Childs | 79,- |
| Stun Runner | 79,- |
| Crystal Mines | 69,- |
| Warbirds | 69,- |
| Robotron 204 | 79,- |
| Scrabyard Dog | 69,- |

Weitere Spiele auf Anfrage.

Versand: +5 DM

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

# Groß Electronic
## Hardware · Software · Zubehör

| | AM | ST | PC |
|---|---|---|---|
| A 320 Airbus dt. | 99.90 | 99.90 | 99.90 |
| Abandoned Places dt. | 69.90 | | 69.90 |
| Agony dt. | 59.90 | | |
| Amberstar dt. | 74.90 | 74.90 | |
| Another World dt. | 59.90 | 59.90 | |
| Apydia dt. | 64.90 | | |
| Barbarian II dt. | 59.90 | 59.90 | |
| Bards Tale Trilogy dt. | | | 79.90 |
| Battle Isle dt. | 69.90 | | 89.90 |
| Birds of Prey dt. | 74.90 | 74.90 | |
| Bundesliga Manager Prof. dt. | 69.90 | | 69.90 |
| Cadaver dt. | 64.90 | 64.90 | 89.90 |
| Cadaver: The Payoff dt. | 39.90 | 39.90 | |
| Castle of Dr. Brain dt. | | | 89.90 |
| Castles dt. | 64.90 | | 74.90 |
| Castles Data Disk dt. | | | 39.90 |
| Celltic Legends dt. | 69.90 | | |
| Chessmaster 3000 | | | 79.90 |
| Civilization dt. | | | 89.90 |
| Conquest of the Longbow VGA dt. | | | 79.90 |
| Covert Action dt. | 74.90 | | 89.90 |
| Cruise for a Corpse dt. | 69.90 | 69.90 | 69.90 |
| Eco Quest dt. | | | 89.90 |
| Eye of the Beholder VGA dt. | 69.90 | | 79.90 |
| Eye of the Beholder 2 VGA dt. | | | 79.90 |
| Elvira 2-Jaws of Cerberus dt. | 74.90 | | 79.90 |
| Falcon 3.0 dt. | | | 99.90 |
| Fascination dt. | 64.90 | 64.90 | 84.90 |
| Fate Gates of Dawn dt. | 69.90 | 69.90 | |
| Flames of Freedom dt. | 74.90 | 74.90 | 89.90 |
| Flight of the Intruder dt. | 79.90 | 79.90 | |
| Glücksrad dt. | 44.90 | | 54.90 |
| Godfather dt. | 64.90 | | 64.90 |
| Grand Prix Formula One dt. | 74.90 | 74.90 | 89.90 |
| Great Courts 2 dt. | 64.90 | 64.90 | 64.90 |
| Heart of China VGA dt. | 79.90 | | 89.90 |
| Indiana Jones 3 dt. | 64.90 | 64.90 | 69.90 |
| Indiana Jones 3 VGA dt. | | | 89.90 |
| Indiana Jones 4 VGA dt. | | | 89.90 |
| Kings Quest 5 VGA dt. | 89.90 | | 99.90 |
| Larry 5 VGA dt. | 89.90 | | 89.90 |
| Leander dt. | 59.90 | | |
| Lemmings dt. | 59.90 | 59.90 | 79.90 |
| Lemmings Data Disk dt. | 39.90 | 39.90 | 59.90 |
| Lemmings 2 dt. | 59.90 | | 64.90 |
| Les Manley: Lost in L.A. dt. | | | 79.90 |
| Lotus Turbo Challenge 2 dt. | 59.90 | 59.90 | |
| Mad TV dt. | 69.90 | | 79.90 |
| Manchester United Europe dt. | 59.90 | 59.90 | 79.90 |
| Maniac Mansion dt. | 64.90 | 64.90 | 64.90 |
| Mega-Lo-Mania dt. | 69.90 | 69.90 | |
| Mega Twins dt. | 59.90 | 59.90 | |
| Might & Magic 3 VGA dt. | | | 89.90 |
| Moonstone | 64.90 | | |
| Pirates dt. | 59.90 | 59.90 | 59.90 |
| Police Quest 3 VGA dt. | | | 89.90 |
| Populous 2 dt. | 69.90 | 69.90 | |
| Powermonger dt. | 64.90 | 64.90 | 79.90 |
| Powermonger World War 1 dt. | 39.90 | 39.90 | |
| Railroad Tycoon dt. | 79.90 | 79.90 | 89.90 |
| Realms dt. | 64.90 | | |
| Red Baron VGA dt. | 74.90 | | 89.90 |
| Secret of Monkey Island dt. | 69.90 | 69.90 | 69.90 |
| Secret of Monkey Island dt. VGA | | | 79.90 |
| Secret of Monkey Island 2 dt. | 79.90 | | |
| Secret of Monkey Island 2 dt.VGA | | | 79.90 |
| Silent Service 2 dt. | 79.90 | 79.90 | 79.90 |
| Sim Ant | | | 89.90 |
| Sim Earth dt. | 74.90 | | 89.90 |
| Secret Weapons of Luftwaffe | | | 89.90 |
| Secret Weapons Miss. P38/P80 | | 39.90 | |
| Space Quest 4 VGA dt. | 74.90 | | 89.90 |
| Special Forces dt. | 74.90 | 74.90 | |
| Star Trek dt. | | | 79.90 |
| Starbyte Super Soccer dt. | 64.90 | | 74.90 |
| Steigenb. Hotelmanager dt. | 64.90 | | 64.90 |
| Traders dt. | 64.90 | 64.90 | |
| Ultima 6 dt. | 69.90 | 69.90 | 79.90 |
| Ultima 7 dt. | | | 79.90 |
| Uncharted Waters | | | 99.90 |
| Utopia dt. | 69.90 | 69.90 | |
| Willy Beamisch VGA dt. | 74.90 | | 89.90 |
| Wing Commander VGA | | | 79.90 |
| W.C. Secret Missions 1 od. 2 | | | 39.90 |
| Wing Commander 2 VGA dt. | | | 89.90 |
| W.C. 2 Speach Accessory Pack | | 39.90 | |
| W.C. 2 Special Operations 1 | | | 49.90 |
| Winter Challenge dt. | | | 74.90 |
| Wolfchild dt. | 59.90 | 59.90 | |
| Zak McKracken dt. | 64.90 | 64.90 | 64.90 |

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

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Disketten | 5.25" | 2D | 10er Pack | 4.90 |
| | 5.25" | HD | 10er Pack | 12.90 |
| | 3.5" | 2DD | 10er Pack | 9.90 |
| | 3.5" | 2HD | 10er Pack | 16.90 |
| Speichererw. 512 KB mit Uhr, abschaltbar | | | | 99.00 |
| Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar | | | | 159.00 |
| Sound Blaster Version 2.0 dt. | | | | 299.00 |
| Game Card PC/XT/AT bis 16 MHz, 2 Gameports | | | | 39.90 |
| Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports | | | | 59.90 |
| JoystickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64) | | | | 14.90 |
| Competition-PRO STAR (Amiga, ST,C64) | | | | 39.90 |
| Quickshot 123 (PC/XT/AT) | | | | 24.90 |
| Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard) | | | | 99.00 |

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

**Händler-Anfragen erwünscht ! ! !**

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

# BACHEM SOFTWARE vom FEINSTEN

| Titel | PC | AMI | ST | C64D |
|---|---|---|---|---|
| Award Winners | 69,90 | 59,90 | 69,90 | -,- |
| Blues Brothers dt. Anl. | 65,90 | 65,90 | 65,90 | 39,90 |
| Bundesliga Manager Professionell dt. | 69,90 | 69,90 | -,- | -,- |
| Champions | 59,90 | 48,90 | 48,90 | 39,90 |
| Double Dragon 3 | -,- | 59,90 | 59,90 | 39,90* |
| Epic | -,- | 57,90 | 57,90 | -,- |
| Double Dragon 3 | -,- | 59,90 | 59,90 | 39,90* |
| F15 Strike Eagle II dt. | 75,90 | 75,90 | 75,90 | -,- |
| Godfather dt. Anl. | 75,90 | 75,90 | -,- | -,- |
| Kings Quest 5 | -,- | 82,90 | -,- | -,- |
| Leisure Suit Larry 5 VGA | 82,90 | 82,90 | -,- | -,- |
| Lethal Xcess dt. Anl. | -,- | 69,90 | 69,90 | -,- |
| Populous 2 dt. | -,- | 79,90 | 79,90* | -,- |
| Sim Ant | 82,90 | 82,90 | -,- | -,- |
| Space Crusade | -,- | 56,90 | 56,90 | -,- |
| Space Max komplett dt. | 76,90 | -,- | -,- | -,- |
| Space Shuttle dt. Anl. | 122,90* | 99,90* | -,- | -,- |
| Space Quest 4 | 95,90 | 86,90* | -,- | -,- |
| Startbyte Super Soccer dt. | 79,90* | 79,90* | 79,90* | 46,90* |
| Super Heroes Compilation | -,- | 69,90 | -,- | 49,90 |
| Team Yankee 2 | 79,90* | 72,90 | -,- | -,- |
| Terminator 2 dt. | 69,90 | 59,90 | 59,90 | 38,90 |
| Top League | 79,90 | 69,90 | 69,90 | -,- |
| Ultima 7 | 82,90* | -,- | -,- | -,- |
| Ultima Trilogy 2 | 85,90* | -,- | -,- | 74,90 |
| Ultima Underworld | 85,90* | -,- | -,- | -,- |
| Wing Commander | -,- | 75,90* | -,- | -,- |

## Hardware

| | |
|---|---|
| **Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's** | **239,90** |
| **Soundblaster 2.0 deutsch** | **239,90** |

## CD ROM für PC

| | |
|---|---|
| Kings Quest 5 | 98,90* |
| Larry 5 | 99,90* |
| Red Storm Rising & Carrier Command | 92,90 |
| Space Quest 4 | 98,90 |
| Stellar 7 | 98,00 |
| Wing Commander + Secret Mission 1&2 | 139,00 |
| Wing Commander + Ultima 6 | 139,00 |

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

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

**SOUNDBLASTER** ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR:
**neu PC + AMIGA**
**Version 2.0**
**SET 2.0**
**PRO 3**
279.-
320.-
598.-

| | | PC | Amiga |
|---|---|---|---|
| Aces of Pacific | DA | 74.90 | a.A |
| Alcatraz | DA | 72.90 | 63.90 |
| Award Winner C. | DV | 68.90 | 54.90 |
| Battle Isle | DV | 81.90 | 66.90 |
| - Data Disk 1 | | 45.90 | 43.90 |
| Castles | | 72.90 | 63.90 |
| Das schwarze Auge | DA | 82.90 | a.A |
| Deliverance | DA | --.-- | 85.90 |
| Dune | DV | 73.90 | --.-- |
| Elvira 2 | DV | 78.90 | 66.90 |
| Epic | DA | 71.90 | 63.90 |
| Eye of Beholder 2 | DV | 79.90 | 71.90 |
| Fighter Bomber | DA | 68.90 | 63.90 |
| Fighter Command | DA | 68.90 | 63.90 |
| Kings Quest 5 | DV | 89.90 | 66.90 |
| Lemmings | DA | 41.90 | 36.90 |
| - Data Disk | DA | 57.90 | 40.90 |
| Links | | 83.90 | 71.90 |
| - Zus.Disk 1-6 | je | 39.90 | --.-- |
| Mad TV | DV | 81.90 | 66.90 |
| Monkey Island 2 | DV | 78.90 | 77.90 |
| More Lemmings | DA | 68.90 | 54.90 |
| Pacific Island | | 71.90 | 63.90 |
| Pancer Battle | | 67.90 | 54.90 |
| Race Drivin | | 71.90 | 63.90 |
| Space Quest 4 | DV | 82.90 | 66.90 |
| Steigenb. Hotel. | DV | 59.90 | 51.90 |
| Ultima 7 | DA | 82.90 | --.-- |
| Willy Beamish | DV | 82.90 | 66.90 |
| Wing Commander 2 | DA | 82.90 | --.-- |
| Wing Com.Deluxe | DA | 92.90 | --.-- |
| Wreckers | DA | 65.90 | --.-- |
| Zak Mc Kracken | DV | 64.90 | 60.90 |

*VERSANDKOSTEN :*
Nachnahme DM 6.- Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.-

# OKAY SOFT
**AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING**
**Tel. 09674-1279 Fax -1294**
*hotline news -8405*

## Reden und schreiben kann jeder. Wir packen Euch aber was auf´s Heft!

## Die ultimative NUOPTIX 3D-Brille!

# IN-3D

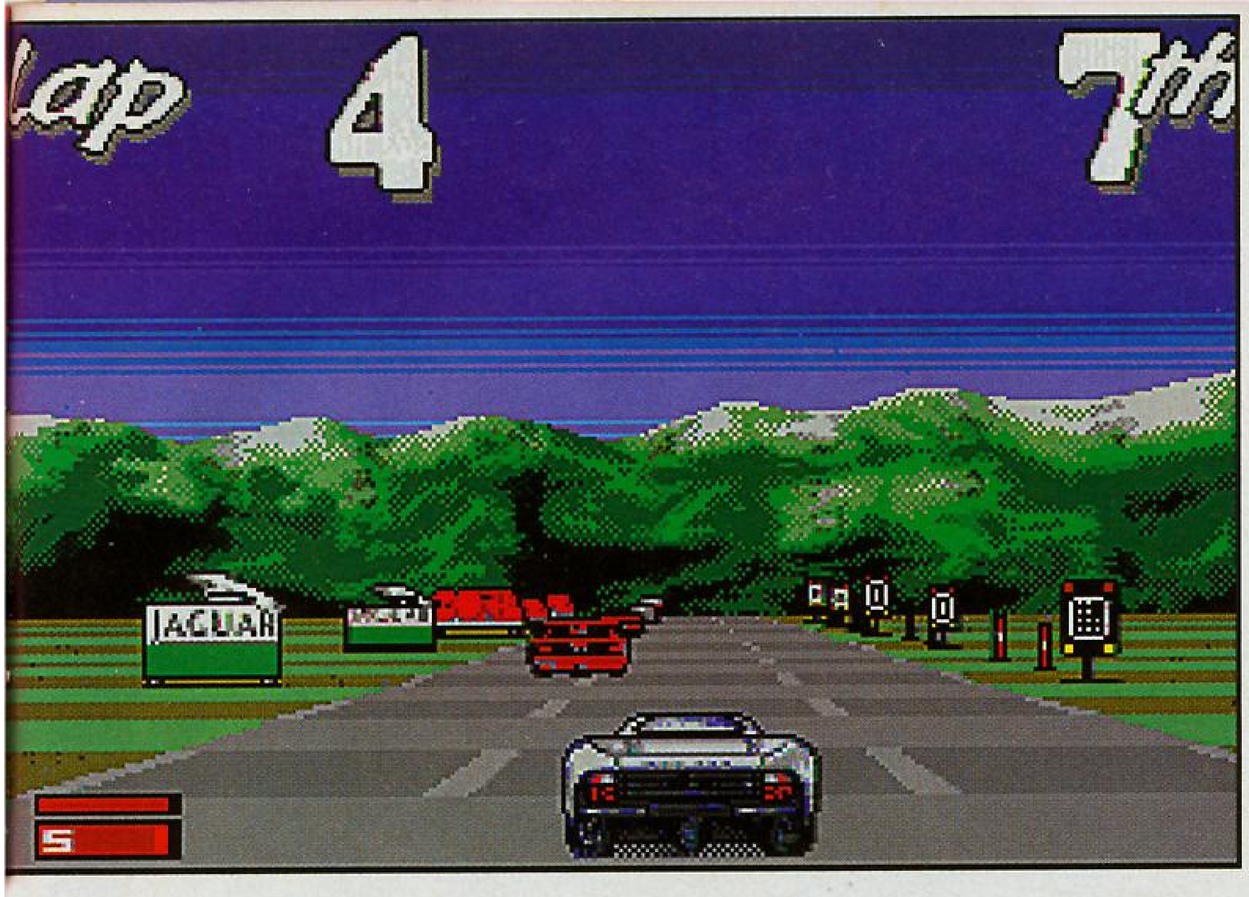
**Es ist soweit! Ihr habt es ja nicht anders gewollt! Unsere Geduld ist erschöpft! Wir haben es satt, uns immer nur verbal bei Euch für Eure Treue zu bedanken.**

Damit wir uns richtig verstehen,es handelt sich hierbei nicht um die billige Rot-Grün-Krümel-Gülle. Mit diesen Glotz-Verstärkern seid Ihr bei allen horizontal scrollenden Games der absolute Durchblicker-Chef! Wie durch ein Wunder werden Euch völlig neue Grafik-Orgien entgegenschlagen. Die Objekte bekommen eine plastische Dimension, ohne Verzicht auf Spielbarkeit oder Grafik. Also noch mal zum Mitdenken: Ihr habt jetzt eine 3D-Brille mit der Ihr jedes horizontal-scrollende Game mit 3D-Effekt erleben könnt. Das nennen wir Danke sagen! Ach ja, noch was: Sollte sich RTL-Plus dazu entschließen, ihre "Früchtchensendung" wieder mit 3D-Effekt auszustrahlen, Ihr seid dabei!




Play Time

Für Leute mit vier Augen oder Zwei-Spieler Geizhälsen, die sich nur eine Play Time kaufen wollen: Die zweite NUOPTIX 3-D Brille gibt´s beim Optiker.
Hersteller: Telcast, München.





## PD + SHAREWARE PAKETE

**Game Pack I (CGA)**
Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker, Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim. Fiesta Sim.
❑ DM 25.00

**Game Pack II (VGA)**
Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Skat, Pinball Games, Battle Fleet, Bachgammon.
❑ DM 25:00

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

**Game Pack IV**
Comander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gall.Dangerous Dave, Snake Snap, Russian Front II, Facetris, Clone Invaders, Solitile.
❑ DM 25.00

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

**Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch**
DM 21.00
❑

**Original**
Microsoft Mouse
nur
**DM 79.00**
❑

**Trackball**
Seri. mit Treiber
**DM 69.00**
❑

**Bestellung**

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:
PC 3.5" ❑ PC 5.25" ❑ Gratis Katalog - Disk ❑

Name: _____ Bank: _____
Str.: _____ Kto.Nr.: _____
PLZ / Ort: _____ BLZ: _____

per Nachnahme zzgl. DM 7.00 ❑ Vorkasse DM 3.00 ❑ Lastschrift Portofrei ❑

**Public Domain Studio Nürnberg GmbH**
Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg
TEL.:0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64


# JAGUAR XJ 220

**Der -bisher- unangefochtene Meister in Sachen ultraschnellem Autorennen, Lotus Turbo Esprit II, wird von Cores neuestem Produkt Jaguar XJ220 herausgefordert. Wer wird als erster ins Ziel kommen?**




Wie bei Gremlins Renner wird auch hier der Bildschirm gesplittet, so daß der Hinterherfahrende durch einen gewagten, schnellen Blick auf den Schirm des Gegners auf kommende Kurven besser reagieren kann. Dessen Fahrzeug wird auf dem eigenen Schirm durch ein rotes Dreieck gekennzeichnet. Die Strecken weisen neben Regen, Nebel, Pfützen, Baustellen, Steinen, Tunnels, Engstellen und einigen weiteren Hindernissen eine meist verwirrende Vielzahl von Werbeplakaten am Straßenrand auf, die nur allzu leicht mit den auf Kurven hinweisenden Richtungspfeilen verwechselt werden können. Ein Ausrutscher in die Botanik hat jedoch keine höchst dramatischen Folgen, da der Wagen zwar beschädigt wird, das Rennen jedoch in jedem Fall fortsetzen kann. Da tumbes Herumrasen auf Dauer nervt, hat man sich zwecks Langzeit-Motivationssteigerung etwas Neues einfallen lassen. Die Spieler - je nachdem, einer oder zu zweit - versuchen, die Weltmeisterschaft zu gewinnen. Hierfür wurde das übliche Punktereglement übernommen. Um sozusagen miteinander gegeneinander zu fahren, starten beide Spieler für das Jaguar-Team. Daher kann man auch ganz freundschaftlich die Team-Meisterschaft in Angriff nehmen, ohne sich zwangsläufig ständig gegenseitig von der Piste zu schießen. Gestartet wird jedes Spiel in England. Drei Pisten gilt es hintereinander zu bezwingen, wobei sich deren Schwierigkeitsgrad ständig erhöht. Die Anzahl der Runden kann vor Rennbeginn festgelegt werden. Nach jedem Rennen wird das erfahrene Preisgeld dazu verwendet, eventuell entstandene Schäden am Boliden wieder ausbeulen zu lassen, um danach, frisch lackiert, ins nächste Rennen zu starten. Hat man England hinter sich gelassen, kann auf einer Weltkarte das nächste Land, mit charakteristischer Pistenbeschaffenheit bereist werden (Brasilien ist eine ebensolche wert!). Das kostet jedoch eine Kleinigkeit, was ebenfalls aus der Preisgeldkasse bestritten werden muß. Die herausragenden Eigenschaften des Programms stellen zweifellos zum einen die Möglichkeit das Spiel nach jedem Rennen auf einer separaten Disk abzuspeichern, und - Trommelwirbel - der Strecken-Editor dar. Bergauf, bergab, links oder rechts rum, kein Problem! High-Speed Fanatiker können sich jetzt tatsächlich Ihren Traum-Parcours zurechtschnitzen. Da der Editor absolut vorbildlich aufgebaut ist, steht dem Nachbau der Hausstrecke nun nichts mehr im Weg. Da man auch noch zwischen dem Sound aus dem fahrzeugeigenen CD-Player mit verschiedenen Melodien und den erstklassigen Motordröhn-FX wählen kann, wurde eigentlich alles bestens programmiert. Nur eines trübt die Ode an die Renn-Zunft. Die Gegner sind nur allzu leicht zu bezwingen, und wer jedes Rennen im ersten Anlauf gewinnt könnte bald von Gähn-Krämpfen geschüttelt vom Stuhl kippen. Hiergegen helfen jedoch im allgemeinen Armlehnen oder der Two-Player-Mode. *(ak)*

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
**unterstützt**

1 MByte ☑ HD Drive ❑
2. Drive ☑ 2 Player ☑

**SPORTSPIEL**

**Hersteller** Core
**Preis** ca. DM 80,-

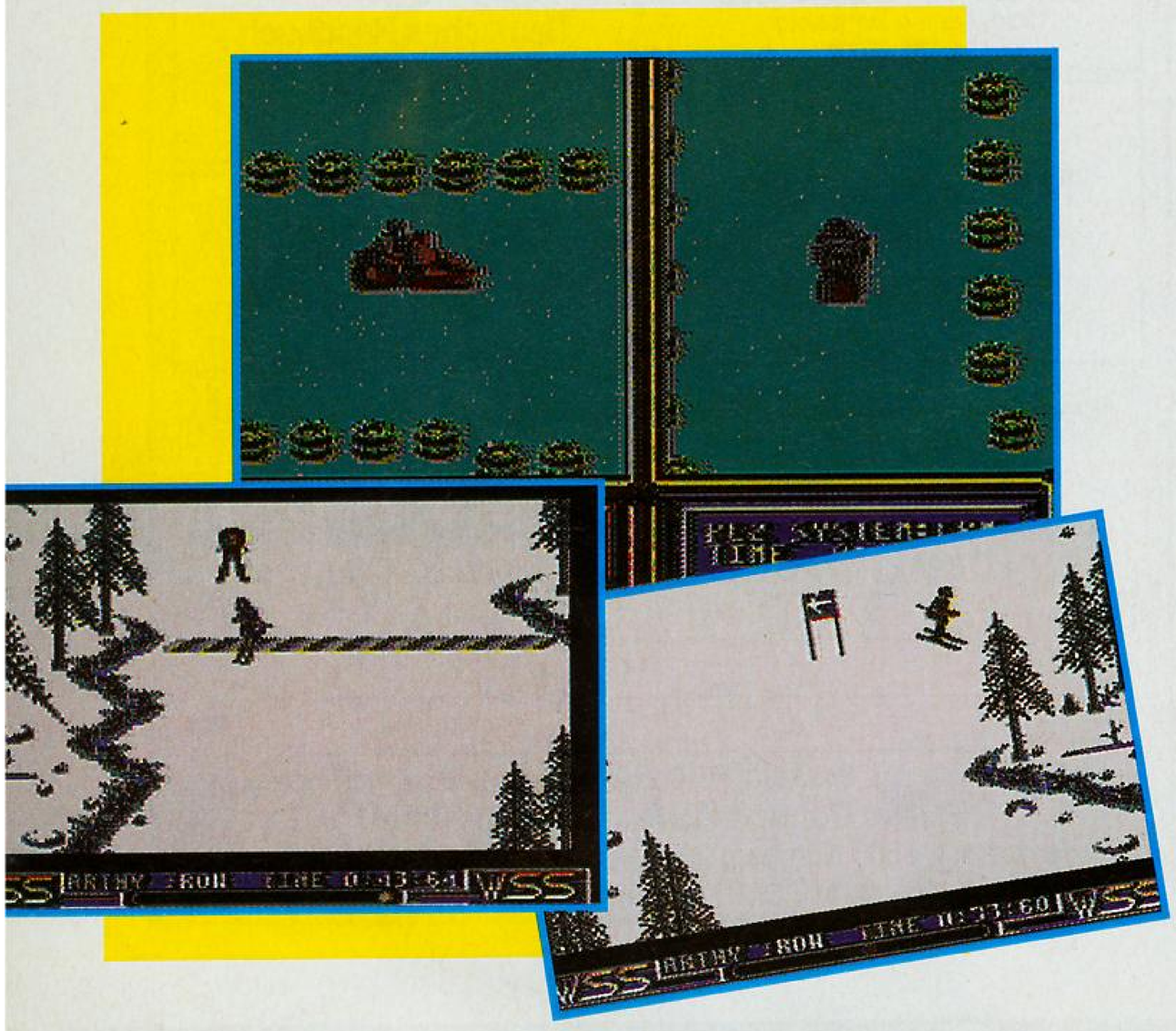
**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- 2-Player-Mode
- Speicherfunktion
- Streckeneditor



# Winter Supersports 92

**Nachdem uns in der letzen Ausgabe schon Superski 2 nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen konnte, erhalten die vernachlässigten C64-Besitzer nun in Form von Winter Supersports ihre Olympia-Nachlese.**



Bis zu sechs Spieler und die Möglichkeit, teilweise gegeneinander antreten zu können, versprechen ein heißes Sportspektakel. Leider findet man jedoch kaum innovative Ideen in diesem Spiel. Wie gewohnt werden die spielerisch fast identischen Disziplinen Abfahrt und Riesenslalom aufgeboten. In schönster Worldgames-Slalom-Manier steuert man sein Sprite durch eine tadellos vertikal scrollende Rennstrecke. Auch die Grafik ist ziemlich gut gelungen, doch der Spielwitz kann sich nicht in die Punkteränge wedeln. Das Schneemobilrennen und das Rodeln gleichen sich ebenfalls. Im Wettkampf gegen einen Freund oder den Computer hat jeder sein eigenes, viel zu unübersichtliches Grafikfenster und versucht, möglichst schnell seine Runden zu drehen. Das Bobrennen ist ebenfalls wieder geklaut, dieses Mal aus Wintergames und technisch sehr gut gelungen, der Spielwitz fliegt allerdings in der dritten Kurve aus der Bahn. Den Eisschnelllauf gibt es wieder in zwei Varianten. Dank einer gut gelungenen 3D-Darstellung kombiniert mit einer reizvollen Steuerung kommt sogar Spielspaß auf, mögen sich die Unterschiede der beiden Varianten auch auf das Auftauchen von Holzbalken beschränken. All American Pro Ski ist schließlich eine Abwandlung des alpinen Skilaufs und in den Staaten angeblich sehr populär. Der Spielwitz erreicht jedoch nur provinziellen Bekanntheitsgrad. Für mich als alten C64-Liebhaber bleibt leider nur folgendes Fazit: Obwohl technisch und grafisch gut gelungen, ist es den alten Games Titeln von Epyx unterlegen. Nur wer noch keine Sportspiele besitzt, kann mit der Anschaffung von WSS liebäugeln. Über Freizeitsportlerleistungen kommt er damit allerdings nicht hinaus.

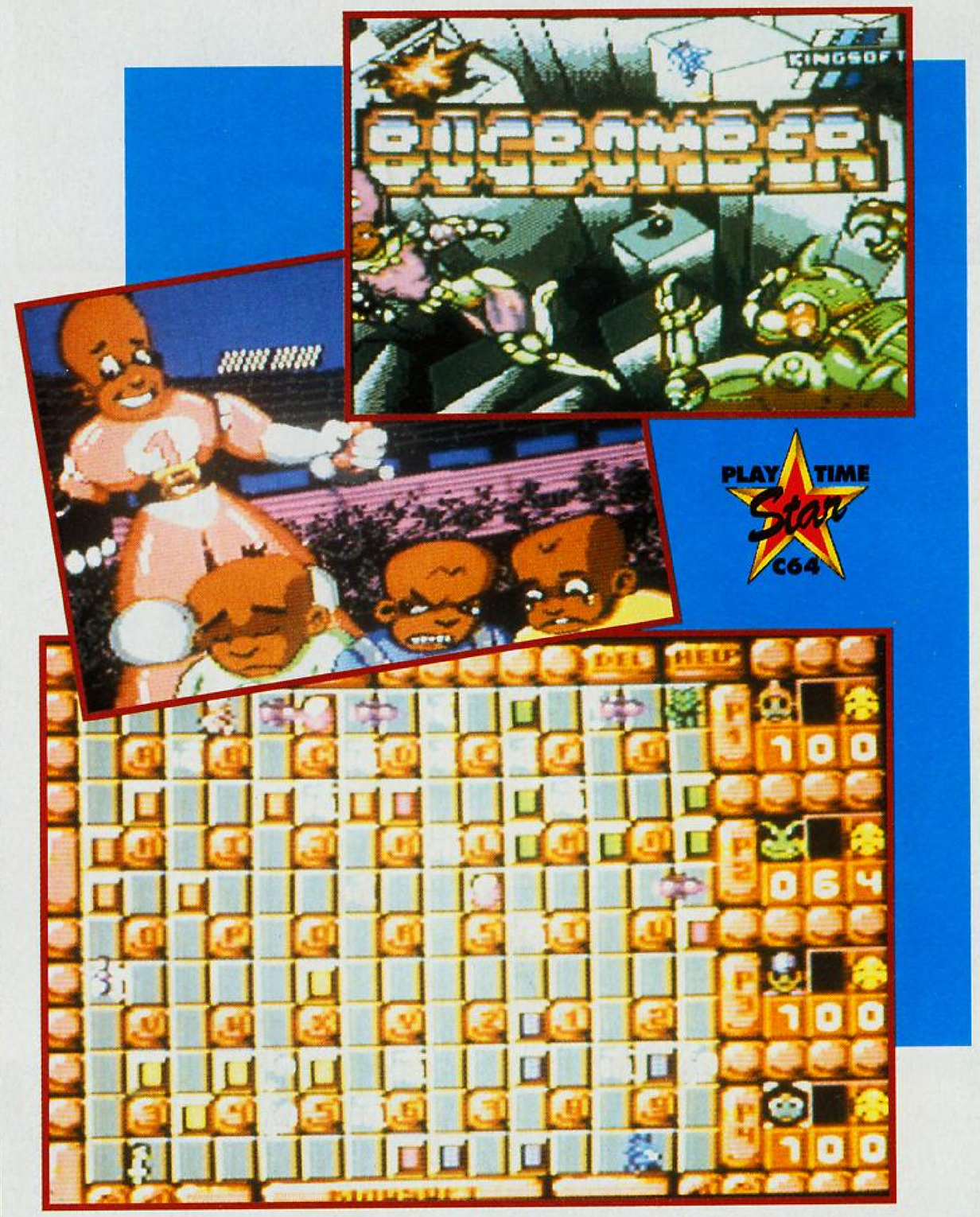
*(hi)*

| C64 | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- 1-6 Spieler | **Hersteller** Flair Software<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** United Software |

50% 70% 50% → 58%

# BUG BOMBER

**Fröhlich bombt es sich inzwischen auch auf dem C64 weiter. Daß der legendäre Brotkasten noch einiges zu leisten vermag, zeigt diese Umsetzung, die wir für Euch getestet haben.**




Wie schon die Amiga-Version, wartet Bug Bomber mit 1.600 Levels(!) auf, in welchen gegen max. drei Gegenspieler (mit 4 Spieler-Adapter) oder gegen den Computergegner gebombt werden muß. Unter anderem können Wände gebaut, Minen gelegt, Blitze abgefeuert, Bomben gelegt und sogar Roboter unterschiedlicher Intelligenz und Taktik auf die Gegner losgelassen werden. Selbst auf dem guten alten 64er tummeln sich Scharen von Objekten in den engen Gängen, ohne daß der Spielfluß ins Stocken gerät. Exzellente Grafik, die besonders im Titelbild und in den Zwischenbildern deutlich wird, und knallige (BOOOMMMM...) Soundeffekte begleiten das Spielgeschehen auf dem Bildschirm.Per Adapter, der gesondert bei Kingsoft zu erstehen ist, können wie gesagt, bis zu 4 Mitspieler gleichzeitig teilnehmen. Dann scheppert's allerdings im Labyrinth, wenn an allen Ecken eine Mine platzt oder eine Bombe hochgeht. Vorsicht ist geboten, wenn der Gegner mit schwerem Geschütz und dem Flammenwerfer auffährt, was allzu schnell ein jähes Ende bereiten kann.Jedenfalls kann die C64-Version problemlos mit der des Amiga gleichgestellt werden, was natürlich nicht zuletzt dem Spielprinzip zuzuschreiben ist. Es scheint also doch noch möglich zu sein, gute Software für den Brotkasten zu produzieren. Hoffen wir gemeinsam mit der C64-Gemeinde auf weitere derartige Umsetzungen.

*(wk)*

| C64 | ARCADE-ACTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- bis zu 4 Spieler gleichzeitig | **Hersteller** Kingsoft<br>**Preis** ca. DM 50,-<br>**Muster von** Kingsoft |

65% 95% 85% → 82%

# Die Rückkehr der Textadventures

**In einer Zeit, in der imposante Pixelorgien und ausufernde Grafikabenteuer um die Gunst des verspielten Nachfragers buhlen, erlangen längst totgesagte Softwareleichen neuen Ruhm: Textadventures sind aus dem Dornröschenschlaf erwacht.**

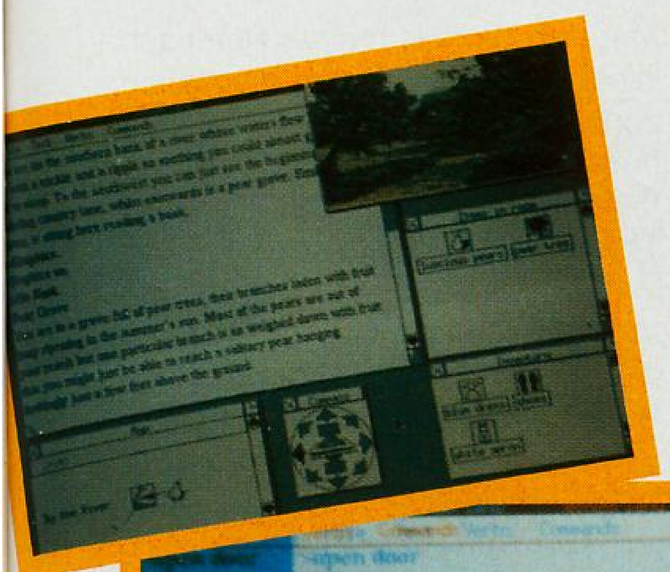
PLAY TIME zeigt, daß die wortgewaltigen Odysseen nicht nur dem vom Alter gebeugten Spieler Tränen der Rührung eingedenk nächtelanger Dungeonstreifzüge entlocken, sondern durchaus dem heutigen Niveau digitaler Volksbelustigung entsprechen.

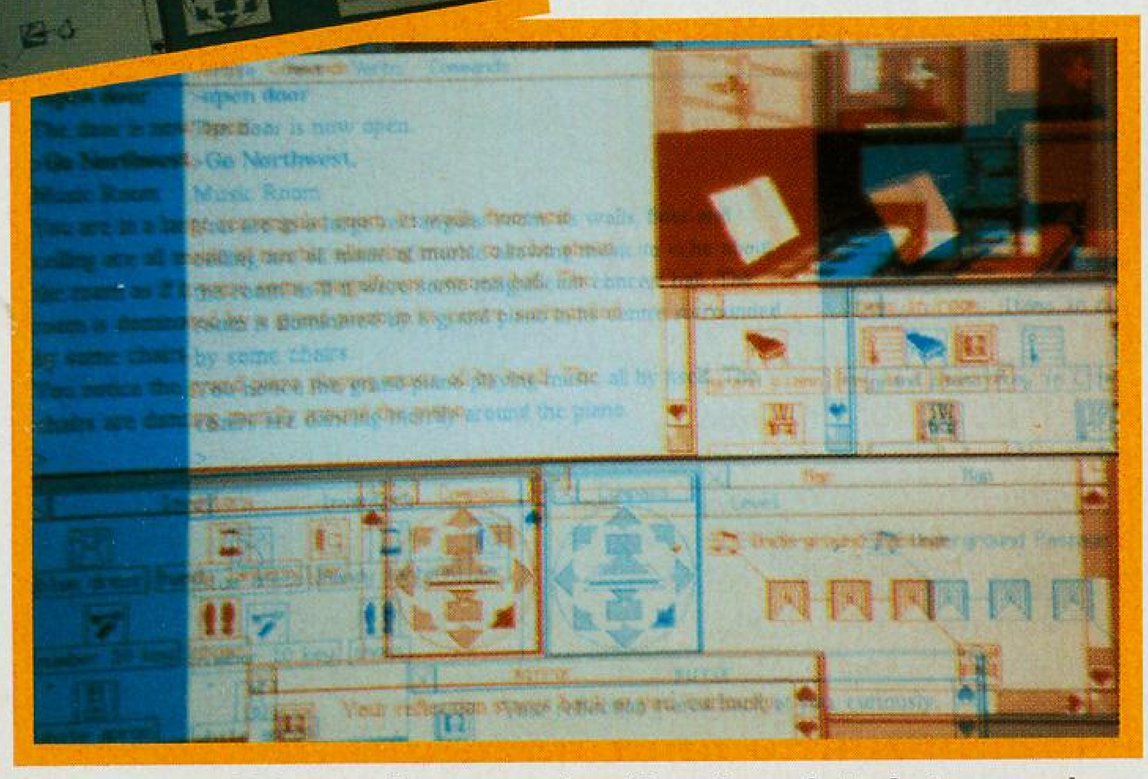
## Wonderland

***PC, Amiga***
***ca. DM 100,-***

Ein literarischer Bestseller des 19. Jahrhunderts läutete die Renaissance der Textadventures ein: In Wonderland steuert der Spieler die Titelfigur Alice durchs Wunderland und durch eine völlig neuartige Benutzeroberfläche, die Kompaß, Wortlisten, Grafik, Automapping und natürlich den Text enthält. Doch der Komfort hat seinen Preis: 5 Megabyte Festplatte müssen geopfert werden, während mindestens ein 286-Prozessor auf dem Mainboard thronen sollte. Bei der Amiga-Version muß man dagegen mit 1 MB RAM aufwarten, um die Reise durch das Wunderland genießen zu können. Doch der Hardware-Aufwand lohnt sich angesichts feinster Grafik und zum Teil recht knackiger Puzzles.

Wer nun meint, das Hint-Book sei in Form der Romanvorlage in jedem einigermaßen gut ausgestatteten Kinderzimmer zu finden, der wird vergebens in den Regalen der kleinen Schwester wühlen. Zwar kann der literarisch Bewanderte stets die Motive und die Rahmenhandlung des Buches wiedererkennen, die Hürden und Klippen auf Alices Wegen sind jedoch den Köpfen der Programmierer von Magnetic Scrolls entsprungen. Dafür greift dem Verzweifelten eine Hilfefunktion unter die achselzuckenden Arme, die sehr elegant stufenweise die Mysterien des skurrilen Wonderlands enthüllt.
Wer seit frühester Kindheit bei abendlichen Märchenstunden vor dem Schlafengehen schon an Omis Lippen hing, wird von Wonderland begeistert sein. Allerdings nur, falls man später mit ebensolcher Begeisterung den Worten des Englischlehrers gelauscht hat, denn die angelsächsischen Texte von Wonderland sind recht anspruchsvoll.





***Wonderland bietet alles, was das Herz begehrt: Automapping, Kompaß, Grafik sind auf der Benutzeroberfläche vereint.***

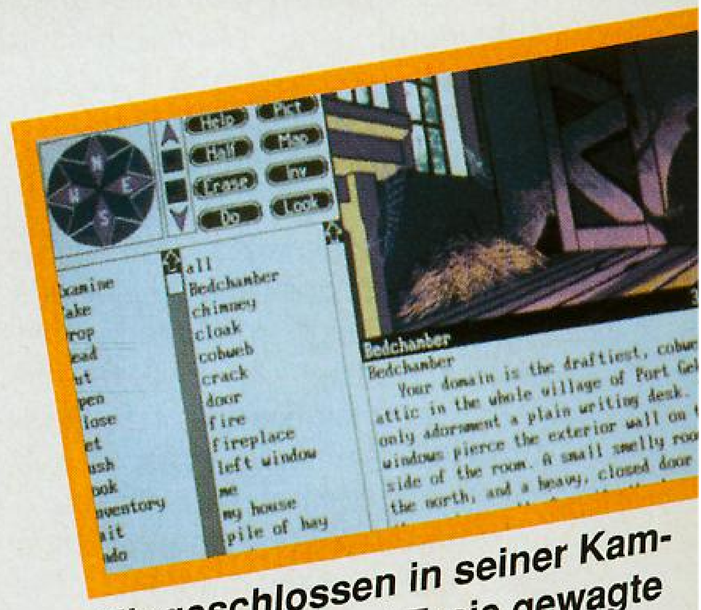
## Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls

## Spellcasting 201: Sorcerer's Appliance

***PC***
***ca. DM 120,-***

Wer vor dem PC unversehens in hysterisches Gelächter ausbricht, muß nicht unbedingt aus Versehen seine Festplatte gelöscht haben. Spellcasting 101 und 201 sorgt mit aberwitzigem Humor und einer originellen Story für entsprechende Eskalationen.

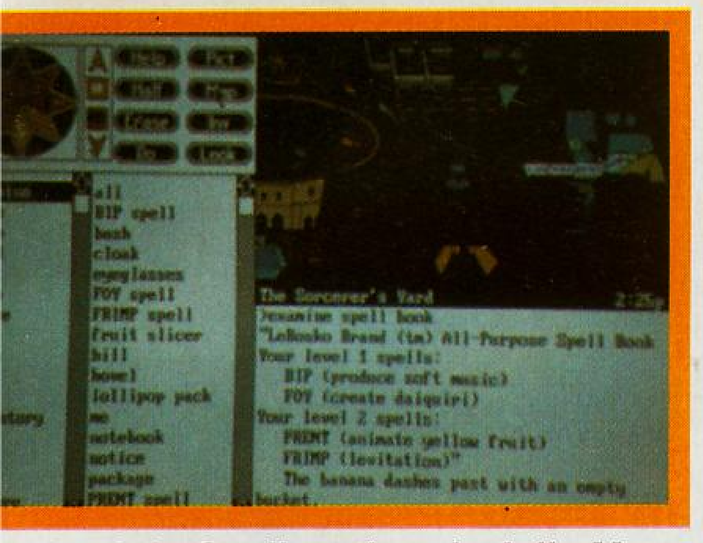
Ernie Eaglebreak, Held des Text-Epos, wird nämlich vom Schicksal grausam gebeutelt. Der pubertierende Jüngling droht Opfer seines bösen Stiefvaters zu werden, der ihn als Handlanger in einem Drachenstall verdingen will. Doch Ernie träumt von einer steilen Karriere als Magier, um seine heimliche Flamme Lola Tigerbelly mit magischen Einlullungs-Hokuspokus zu betören.
Daher flüchtet der verhinderte Casanova in die Universität für Magie, um die verzauberte Hörsaalbank zu drücken. Dort verhelfen ihm exzessive Uni-Orgien und erste von Beschwörungsritualen begleitete Flirts zu magischer Rei-




***Eingeschlossen in seiner Kammer, schmiedet Ernie gewagte Pläne. (Spellcasting 101)***

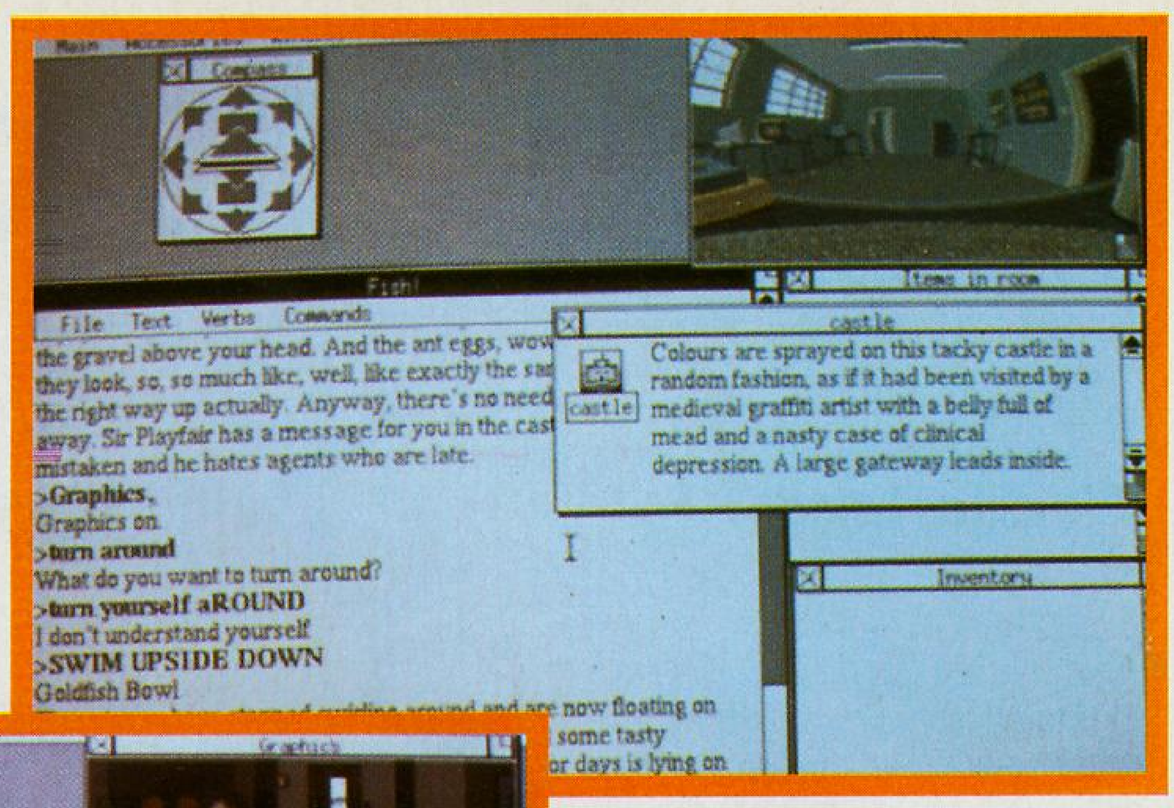


***Der Campus der magischen Uni wurde im zweiten Teil des frivolen Hokuspokus umgebaut. (Spellcastng 201)***



***Auch in Spellcasting darf die Maus mitmischen. (Spellcasting 201)***

send über die Tastatur, sondern kann mit der Maus komplette Befehle aus Wortlisten auswählen. Zu guter letzt darf der Spieler den Grad der erotischen Ausschweifung bestimmen: Im "Nice"-Modus erreichen Eroberungsversuche gerade mal das Niveau von Klassenparty-Knutschereien, während im "Naughty"-Modus zumindest dem Papst eine leichte Röte über das Gesicht ziehen dürfte. Dennoch bleibt die eindeutige Zweideutigkeit stets im Rahmen des guten Geschmacks.




***Als Goldfisch-Geheimagent darf man in Fish! einer Verschwörung im Aquarium nachgehen. (Fish!)***

fe. Doch während Ernie noch im Folge-Koma einer Studentenparty liegt, überfallen die Schergen eines Unholdes die Universität und rauben den geheimen Schatz der Universität samt der Gelehrten. Der verlassene Campus ist nun der Ausgangspunkt eines Kreuzzuges durch Peloria zur Rettung der Zauber-Uni. Dicht auf den Spuren der Bösewichter und der weiblichen Landbevölkerung reist der Zauberstudent bis zum Fort Blackwand, wo die Odyssee in einem infernalischen Finale zwischen Gut und Böse gipfelt.

Eingeweihte ahnen bereits, welcher Software-Poet eine derart skurrile Story ersonnen haben könnte: Steve Meretzky, Text-Guru und Autor vieler legendärer Adventures, sorgt auch diesmal wieder für brüllendes Gelächter vor dem Monitor. Mit Spellcasting 101 kredenzt Meretzky dem belesenen Abenteurer eine Mischung aus Feuerzangenbowle und Fantasy-Parodie, die selbst verhärmte Tabellenkalkulatoren in pubertär kichernde Freaks verwandelt. Doch im Gegensatz zu den legendären Vorgängern wie "Hitchiker's Guide" begnügt sich der Meister diesmal nicht mit reinem Text, sondern wartet mit einer Wonderland-ähnlichen Benutzeroberfläche auf, die jedem Schauplatz teilweise animierte Grafiken und eine Karte des Schauplatzes zuordnet. Die Streifzüge des lüsternen Zauberlehrlings können per Mausklick auf den Kompaß gesteuert werden. Der noch vom letzten Zwerchfellrüttler geschüttelte Spieler irrt bei der Texteingabe nicht fingerkreiselnder Erotik in den Naughty-Modus umschaltet, wird mit einem dreckigen Gelächter aus der Soundkarte verhöhnt. Zudem wurden die ohnehin schon guten Grafiken noch etwas aufgepeppt und ein Soundblastertreiber eingebaut. Die Puzzles des zweiten Teils wirken noch rätselhafter als beim Vor-



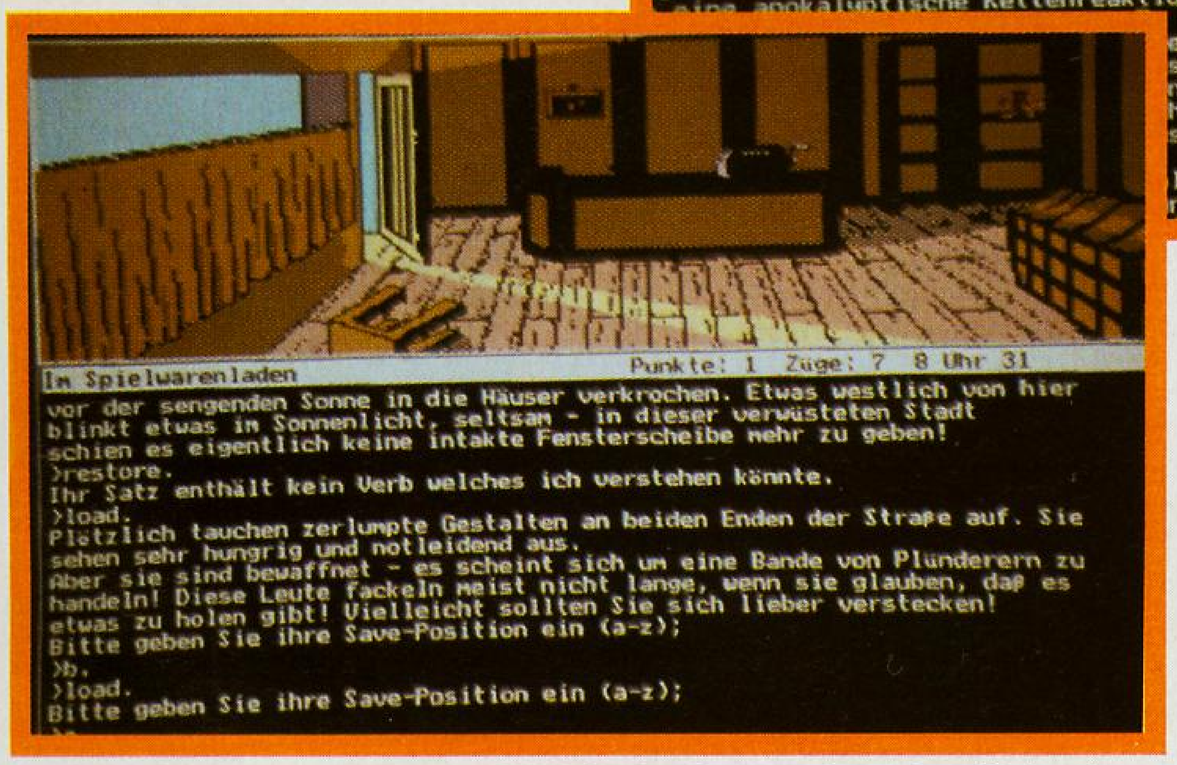

***Ein Yuppie in Nöten: Unbekannte Neider sägen in Corruption an der Karriereleiter.***

Kaum hatten sich dann die Fans vom ersten Teil erholt, griff Meretzky erneut tief in die Komödien-Fundus und machte mit dem Nachfolger "Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance" abermals den Ernst des Lebens zunichte. Ernie ist nun im zweiten Universitätsjahr und strebt die Aufnahme in eine Studentenverbindung an. Doch wo ein Wille ist, ist auch ein Puzzle: Eine Woche lang hat Ernie seine Eignung durch bestandene Mutproben zu beweisen, deren Erfüllung zudem vom Studentenführer eifrig sabotiert wird. Schließlich bedarf die Universität erneut der Rettung durch den Zauberlehrling.

Beim zweiten Teil des verbalen Schenkelklopfers hat Meretzky sogar noch mehr Lacher eingebaut. Wer in freudiger Erwartung




***Mittelmäßige Grafik und technische Ausführung ergeben ein mittelmäßiges Spiel: Das Stundenglas.***




***Die alte Kiste rechts im Bild beherbergt eine Parallelwelt, die gerettet werden will. (Das Stundenglas)***

## The Magnetic Scrolls Collection

***PC, Amiga***
***ca. DM 100,-***

Magnetic Scrolls meldet sich nach Wonderland mit einer Compilation zurück, die drei absolute Klassiker beinhaltet. Die genialen Abenteuer "Fish!" "Corruption" und "Guild of Thieves" schlummern auf 11 Disketten, wobei die wundersame Vermehrung der Datenträger auf die Verwendung der komfortablen Wonderland-Benutzeroberfläche mit englischem Parser zurückzuführen ist. Wiederum dienen feinste Grafiken der Erbauung des Lesers.

In "Guild of Thieves" übernimmt der Abenteurer die Rolle eines aufstrebenden Langfingers, der in die Gilde der Diebe aufgenommen werden will. Der junge Dieb soll auf Geheiß des Gildenführers seine Qualifikation innerhalb einer Aufnahmeprüfung beweisen, in der er prall gefüllte Schatztruhen, Juwelen und Geldbündel mitgehen lassen soll.

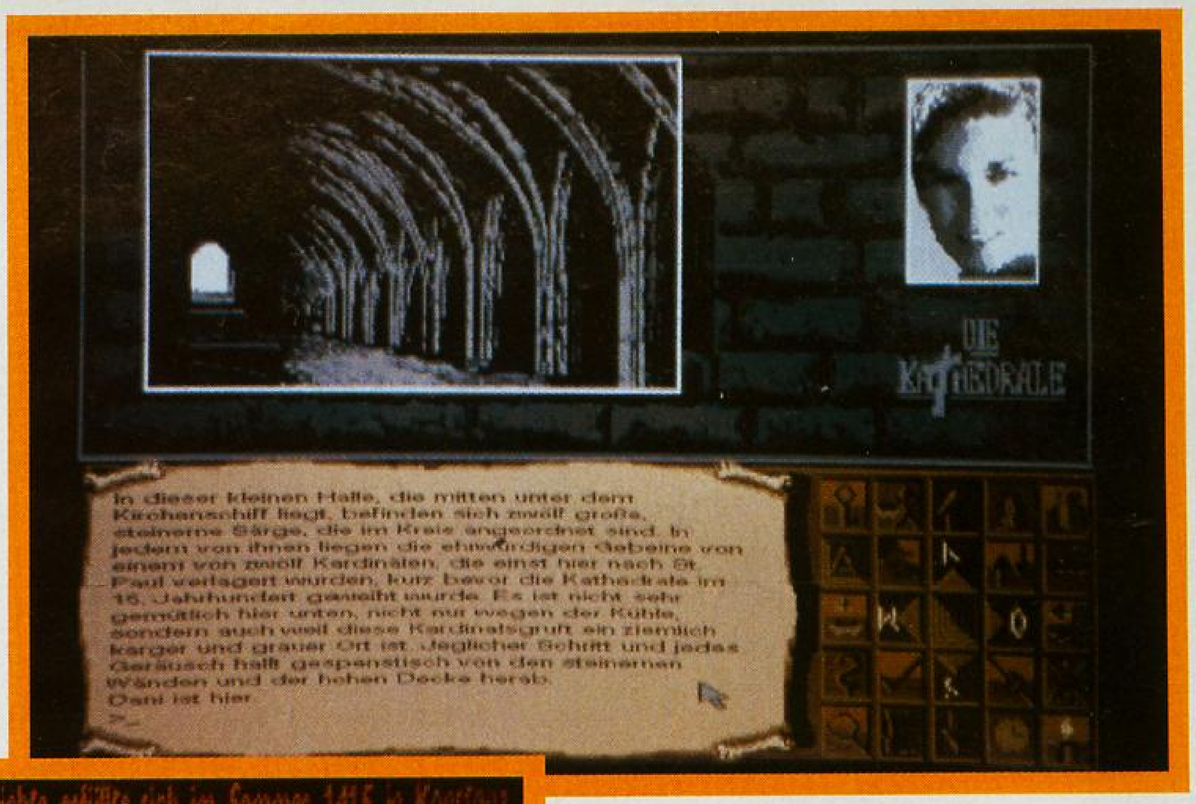
Bei Fish! herrscht Panik im Aquarium: Das Imperium des Fischkönigs wird von einem Geheimbund namens "The Seven Deadly Fins" bedroht. Also eilt man als biederer Goldfisch ins Unterwasserschloß,

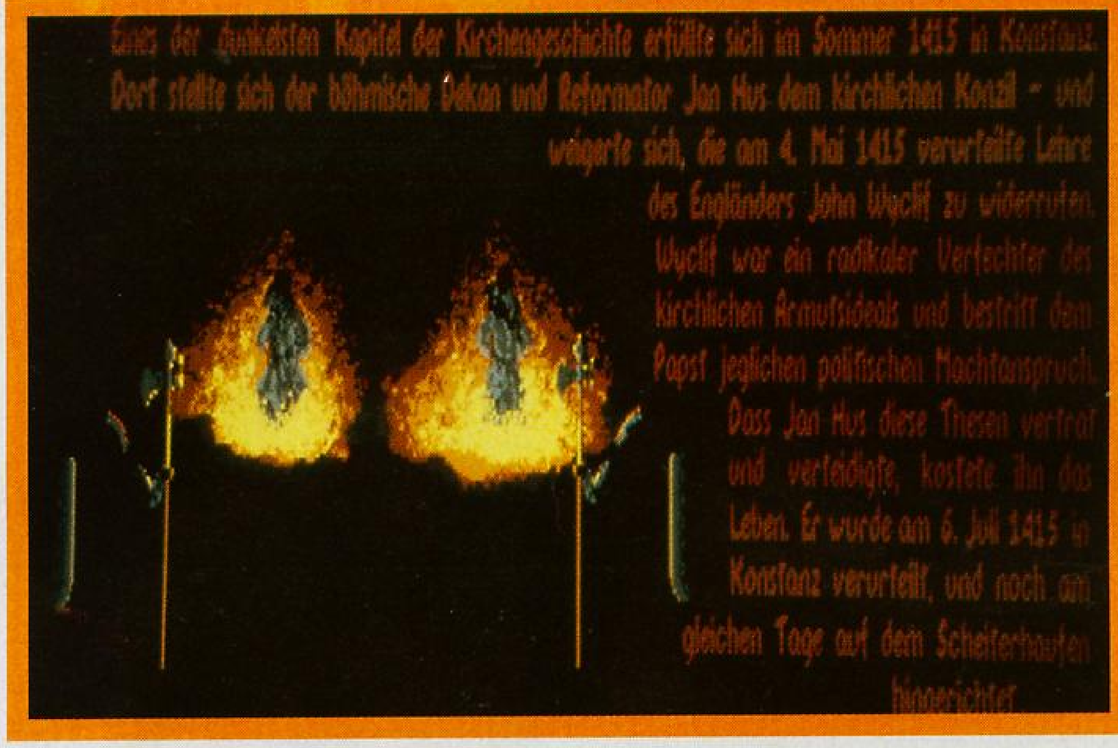
um dort zum schuppigen Geheimagenten ernannt zu werden und den Unholden auf die Flossen zu klopfen.
Der Wirtschaftskrimi "Corruption" hält sich fern vom feuchten Element. Vielmehr geht es um harte Münzen, die in der Londoner City gescheffelt werden sollen. Als schnöseliger Yuppie steht der Spieler vor einer steilen Karriere. Doch ein Neider spinnt voller Mißgunst ein teuflisches Intrigennetz, um den feschen Sakkoträger ins Stolpern zu bringen. Bis der Bösewicht enttarnt ist, darf nicht einmal mehr dem Taschenrechner getraut werden...
Wer das phantastische Trio von Magnetic Scrolls noch nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen. Was hier zum günstigen Preis geboten wird, übertrifft so manche gestammelte Werke anderer Compilation-Höker.

## Das Stundenglas

***PC, Amiga, Atari ST***
***ca. DM 90,-***

Nach dem atomaren Super-GAU ziehen mutierte Plünderer hordenweise durch die Ruinen ehemaliger Zivilisationszentren. Auf der Flucht vor einer solchen Street-Gang stößt der Spieler auf eine geheimnisvolle Truhe, die er in der Not als Versteck nutzen will und dabei unversehens in eine Parallelwelt stürzt. Der Besuch des Helden kommt den Bewohnern dieser Welt durchaus gelegen: Nur ein Mensch kann das geraubte Stundenglas wiederbeschaffen, das den Schlüssel zum Geheimnis der Zeit darstellt. Ein ortsansässiger Unhold hat nämlich feineren Sand in die verzauberte Sanduhr gefüllt. So rinnt die Zeit viel schneller als geplant durch das Stundenglas. Angesichts der verlockenden Chance, die Zeit in der eigenen

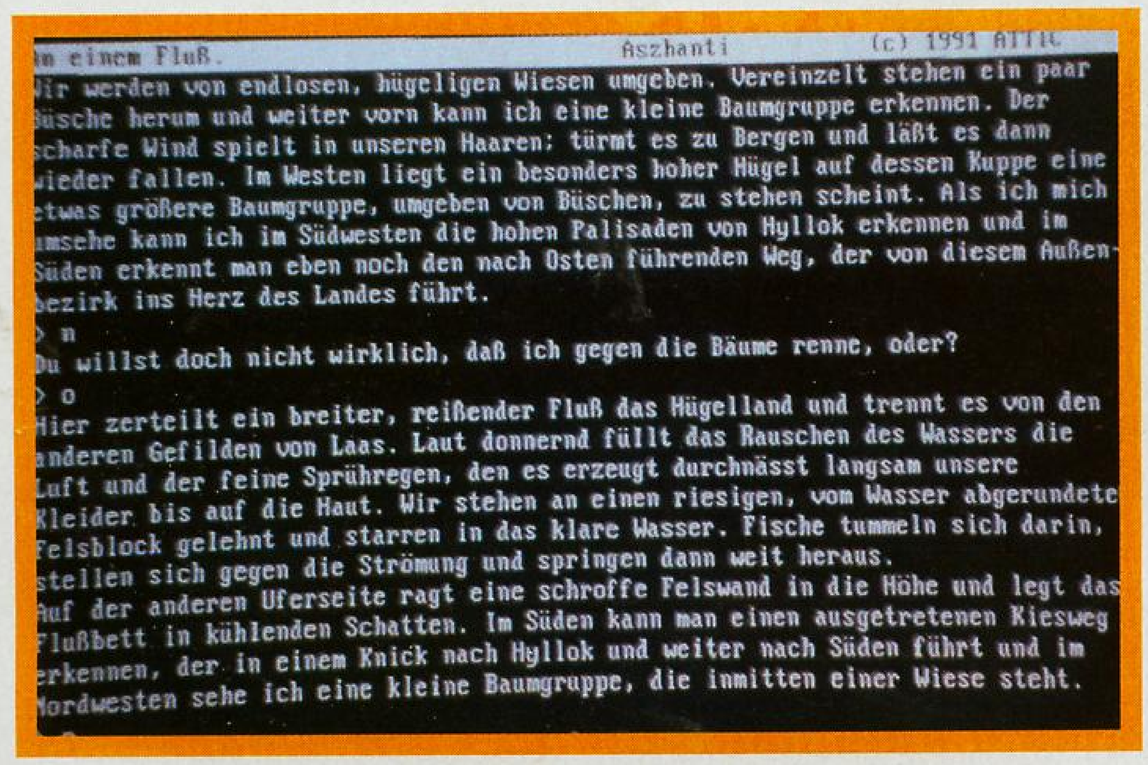



***Die Rache der mittelalterlichen Inquisitionsopfer schlummert noch heute im Gemäuer des Gotteshauses.***



***Per Tastendruck wird das magische Reich von Laas mit Grafiken illustriert.***




***Man spricht deutsch: Der gutmütige Parser verträgt längere Befehle in der Muttersprache (Laas).***

Welt mit Hilfe des Stundenglases wieder zurückdrehen zu können und dabei die in ökologisch traurigem Zustand befindliche Weltkugel vor noch zu begehenden Umweltsünden zu bewahren, macht sich der wackere Parser-Freak flugs auf die Suche nach dem Kleinod.
Deutsche Textadventures sind rar. Um so löblicher ist der Versuch des Programmiererteams Weltenschmiede, das vernachlässigte Genre im deutschsprachigen Raum aufzupäppeln. Dabei beeindruckt vor allem die ungewöhnliche Grundidee des Abenteuers. Leider wurde das phantasievolle Szenario im Verlauf der Odyssee nicht so konsequent fortgeführt, wie man es von konkurrierenden Schwert- und Zauberstabschwingern gewöhnt ist. Wenn der Spieler in einer klassischen Fantasy-Welt auf den Fischer Friedhelm und die Hexe Hedwig stößt, dann wirkt das so stillos wie Hänsel und Gretels Dungeon-Streifzüge durch Ultima Underworld.
Zudem scheint auch noch der Parser verzaubert zu sein und neckt den Reisenden zuweilen mit glatten Falschmeldungen und unpassenden Antworten. Das Wortgefecht wird von einigen schlichten Grafiken illustriert, die jedoch ebenfalls nicht immer zum richtigen Moment eingeblendet werden. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles ist im ersten Abschnitt des Abenteuers auf so moderatem Niveau gehalten, daß man das

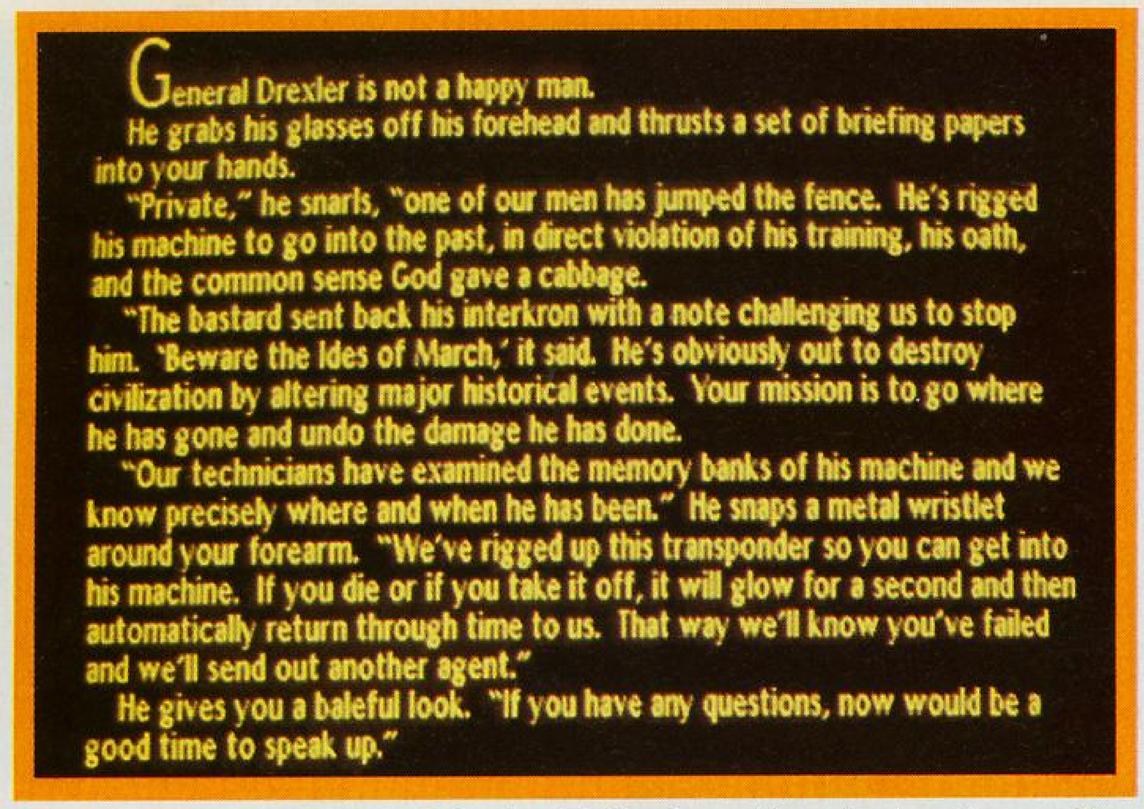
***Eingeschloßen in die Kathedrale, beginnt ein dramatischer Kampf ums nackte Überleben.***

Alter der Zielgruppe an einer Hand abzählen kann. Erst im zweiten Teil gehen die zu lösenden Aufgaben über reine Sammlertätigkeiten hinaus.
Textfreaks sollten sich eher den Mysterien des zweiten Versuchs der Weltenschmiede annehmen und in der Kathedrale nach dem Rechten sehen.

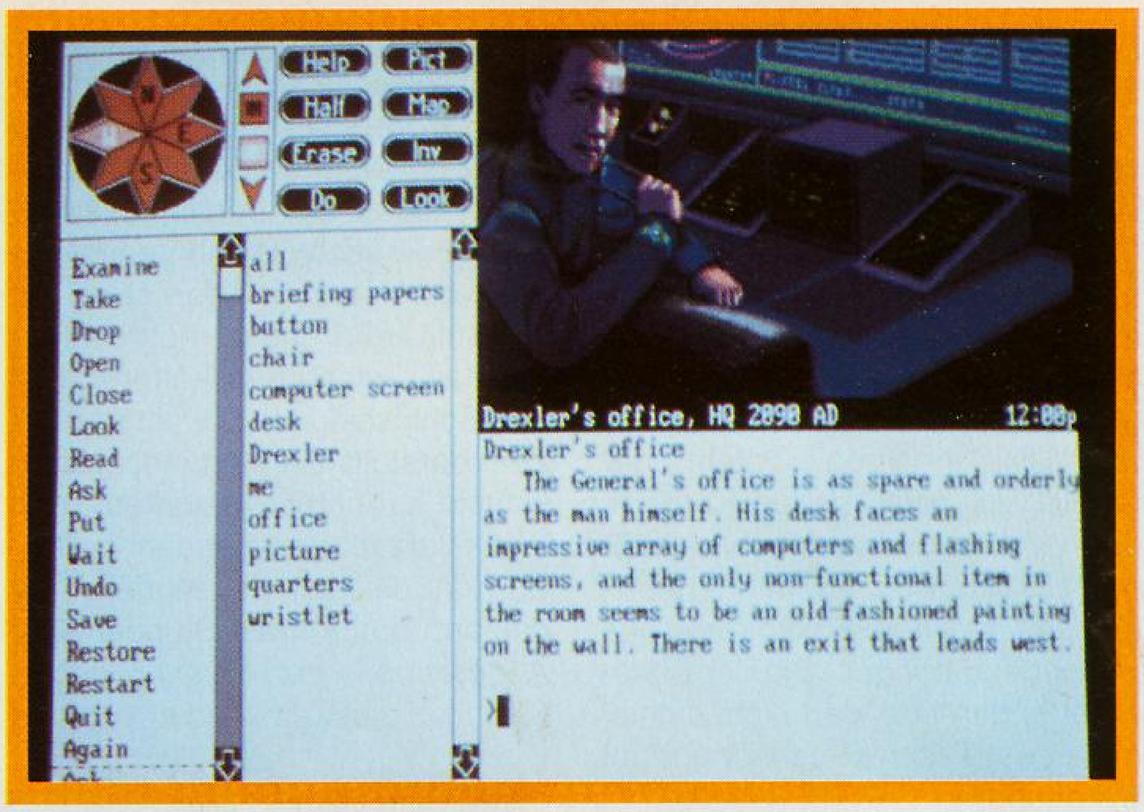
## Die Kathedrale

***PC, Amiga***
***ca. DM 100,-***

Deutschland dümpelt im tiefsten Mittelalter umher, als ein zorniger Inquisitor auf den Ketzer Jan Huus aufmerksam wird. Da damals ohnehin an jeder Ecke die Scheiterhaufen loderten, wird der vorlaute Bengel kurzerhand auf einem ebensolchen hingerichtet. Währenddessen zieht sein nichtsahnender Adoptivbruder als Architekt einen riesigen Bauauftrag an Land: Er ist vom Klerus dazu auserkoren worden, die Kathedrale in Schönau zu errichten. Doch das Frohlocken des Baumeisters schlägt in finsteres Grollen um, als er erfährt, daß der ansässige Bischof an Jans Scheiterhaufen gezündelt hat und für dessen Tod verantwortlich ist. Die Rache des vergrätzten Architekten schlummert fortan im Gemäuer der Kathedrale...
Mehrere hundert Jahre später darf nun der Abenteurer als nichtsahnender Tourist das geweihte Haus besuchen. Dort trifft er eine frühere Klassenkameradin, mit der er einige seltsame Entdeckungen macht. Vom Anblick der blondgelockten Schönheit berauscht, wird unser Held aus Versehen über das Wochenende im Gotteshaus eingeschlossen. Da trotz trauter Zweisamkeit und reichem Vorrat an Meßwein ausufernde Partys in Gotteshäusern weniger angebracht sind, muß sich der Gefangene statt dessen im Überlebenstraining üben. Aus vergilbten Dokumenten geht nämlich hervor,




*Durch ein Intro darf sich der Zeitreisende mit der dramatischen Situation vertraut machen. (Timequest)*




*Der Chef des Instituts grollt: Ein Mitarbeiter hat eine Zeitmaschine aus der Garage geklaut. (Timequest)*

daß just an diesem Wochenende die vom Baumeister entfesselten dämonischen Kräfte in der Kathedrale wüten werden...

Die Genialität des teils authentischen, teils fiktiven Plots wird zudem noch von einer optimal bedienbaren Benutzeroberfläche und einem verständnisvollen Parser gekrönt. In der Kathedrale bleibt der Tourist von englischem Text gänzlich verschont und kann mit über 33 mausgesteuerten Icons ins Geschehen eingreifen. Sogar Worte aus den Ortsbeschreibungen können per Mausklick in die eigene Befehlszeile übernommen werden.

Als Bauherr des verwunschenen Gotteshauses zeichnet wieder die deutsche Weltenschmiede verantwortlich, die nach dem technisch und spielerisch mittelmäßigen Stundenglas nun einen echten Hit gelandet hat.

Der Gang zum digitalisierten Beichtstuhl sei damit auch dem weniger frommen Abenteurer ans Herz gelegt.

## Die Drachen von Laas

***PC, Amiga, Atari ST***
***ca. DM 80,-***

Die beiden abenteuerlustigen Jünglinge Smirga und Aszhanti haben das triste Dorfleben im Fantasy-Kaff Hyllok gründlich satt. Also schauen sie kurz beim Dorfschmied und beim ansässigen Magier zum Erwerb einschlägiger Zaubersprüche und Waffen vorbei, um im Hügelland von Laas aufregenden Abenteuern und ihrer steilen Karriere als Zauberer bzw. Krieger entgegenzustreben. Nach den zu erwartenden Gefechten mit Trollen, Orks und ähnlichen Monstern treten schließlich die Drachen von Laas zum entscheidenden Show-down gegen die Helden an.

Die Drachen von Laas und deren Kumpels werden in Attics Textabenteuer nach klassischer Rollenspielmanier rundenweise attackiert, während der Spieler per Tastendruck zwischen Smirga und Aszhanti hin- und herschalten und sich deren individuelle Fähigkeiten zunutze machen kann. Soll also dem bösen Troll mit dem Schwert eins übergebraten werden, greift Smirga ein. Wenn jedoch zünftiger Hokuspokus angemessen erscheint, schwingt Aszhanti den Zauberstab. Die Ortsbeschreibungen können zudem per Tastendruck grafisch illustriert werden.

Obwohl sich der deutsche Parser den einen oder anderen Kalauer abringt, bleibt die Atmosphäre der Drachen-Saga von Attic immer noch erhalten. Für Tolkien-Fans sind die Drachen von Laas auf jeden Fall die beschwerliche Reise wert.

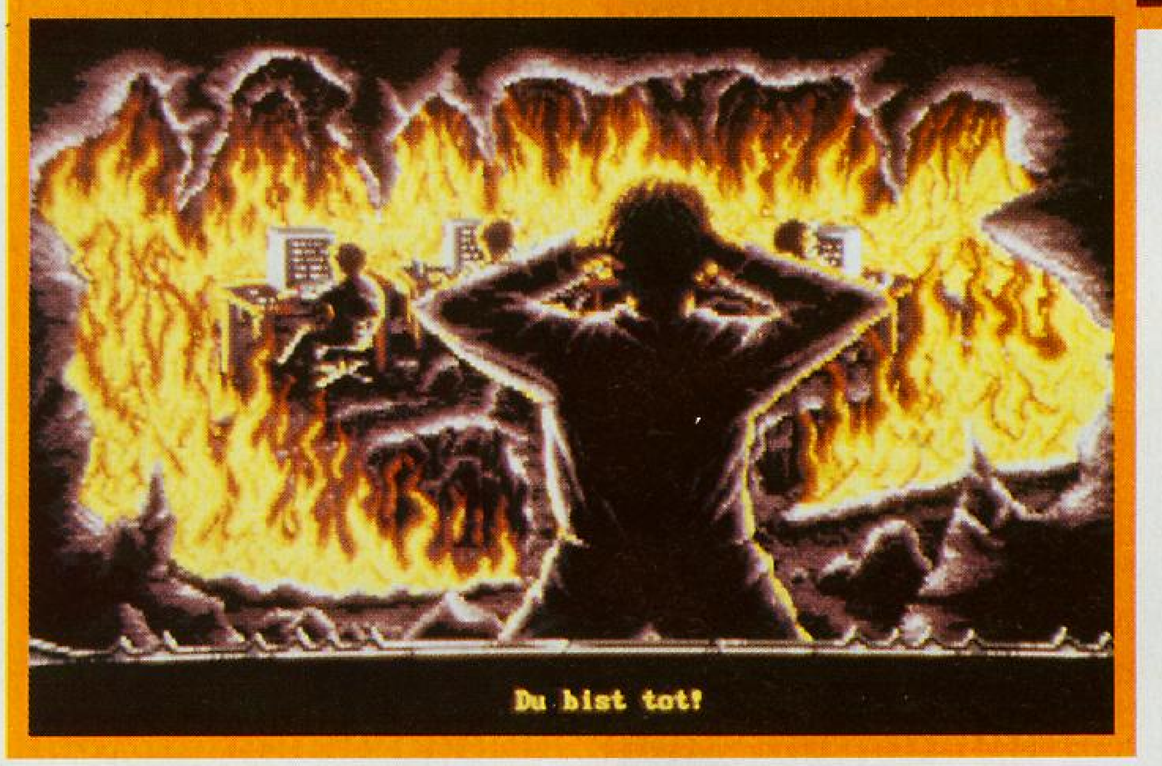
## The Lost Treasures of Infocom

***PC, Amiga, Atari ST***
***ca. DM 120,-***

Die Preview in PLAY TIME 5/92 hat den Textadventure-Freaks bereits den Schaum in die Mundwinkel getrieben: Activision hat 20 der bekanntesten Infocom-Legenden als dickes Compilation-Paket gebündelt und auf den amerikanischen Markt geworfen. In den nächsten Tagen sollte die Wortflut auch deutsche Abenteurer beglücken. Neben einem dicken Hint-Book und Karten für alle Spiele sowie der ausführlichen Anleitung sind 20 Klassiker enthalten, darunter auch das glorreiche Hitchhiker's Guide to the Galaxy, die Zork-Trilogie und der Grusel-Hammer Lurking Horror. Von gnadenloser Science-Fiction-Satire über tiefschürfende Dungeonstreifzüge bis hin zum knallharten Horror-Trip ist kaum ein Genre von Infocom verschont geblieben. Activision kredenzt die Infocom-Fossilien in Originalfassung. Die Klassiker entbehren daher bis auf wenige Ausnahmen jeglicher Grafik, Automapping und ähnlichen neumodischen Kinkerlitzchen. Wen Zweifel an der Faszination eines erstklassigen Plots ohne Grafik plagen, kann sich die Adventure-Kost auch häppchenweise einflößen. Nicht Activision, sondern Virgin Games vertreibt seit längerer Zeit einzelne Infocom-Perlen zum Dumpingpreis von 20 bis 30 DM. Dazu zählen auch Kostbarkeiten wie Steve Meretzky's Leather Goddesses of Phobos oder Wishbringer, die in der Activision-Bibliothek nicht enthalten sind.




*Soul Crystal: Die besorgten Eltern von Dave ahnen nicht, wo ihr Sprößling wirklich seinen Urlaub verbringt.*




*Trauerfälle werden bei Soul Crystal mit monumentalen Zwischenpanels ausgekostet.*

## Timequest

***PC***
***ca. DM 100,-***

Panik in der Gegenwart: Ein meuternder Offizier des Temporal Corps hat eine Zeitmaschine entwendet und in der Vergangenheit wichtige historische Daten verändert. Ein harmloser Schabernack eines verwirrten Army-Leutnants? Mitnichten! Die kleinen Manipulationen werden in eine weltbedrohende Gefahr ausarten, sofern der Spieler nicht selbst in die nächste Zeitmaschine steigt und in der Vergangenheit nach dem Rechten sieht.

In den sechs Zeitzonen warten Rätsel über Rätsel auf den Parser-Junkie: Wurde Cäsar am Montag oder erst am Dienstag erdolcht, oder ist der böse Temporal Corps-Offizier gar dem sündigen Blick der ägyptischen Königin verfallen? Dank kleiner Streiche des Zeitreisenden geschieht Greuliches: Attilas Hunnenhorden geißeln ganz Europa, Napoleon findet seine Schlachtpläne nicht mehr und die Mayas hämmern den spanischen Eroberern Beulen in die Helme.
Der Abenteurer muß zur Abwendung des drohenden Übels insgesamt zehn geschichtliche Ereignisse korrigieren und den Geschichtsbanausen wiederum in einer anderen Zeitzone aufspüren, um weitere Freveltaten am Lauf der Geschichte zu verhindern.
Grafik und Benutzeroberfläche entsprechen der gewohnt guten Qualität der Spellcasting-Abenteuer aus gleichem Hause. Im Gegensatz zum erwähnten Erotik-Lachsack halten sich die Gags in Timequest jedoch in Grenzen, da angesichts der drohenden Gefahren entschlossenes Handeln statt unmotiviertem Gekicher gefordert ist. Trotzdem ist der Zeitreisende in Timequest sehr gut aufgehoben, sofern er über die bei Textabenteuer fast schon obligatorischen Englischkenntnisse verfügt.

## Ooze

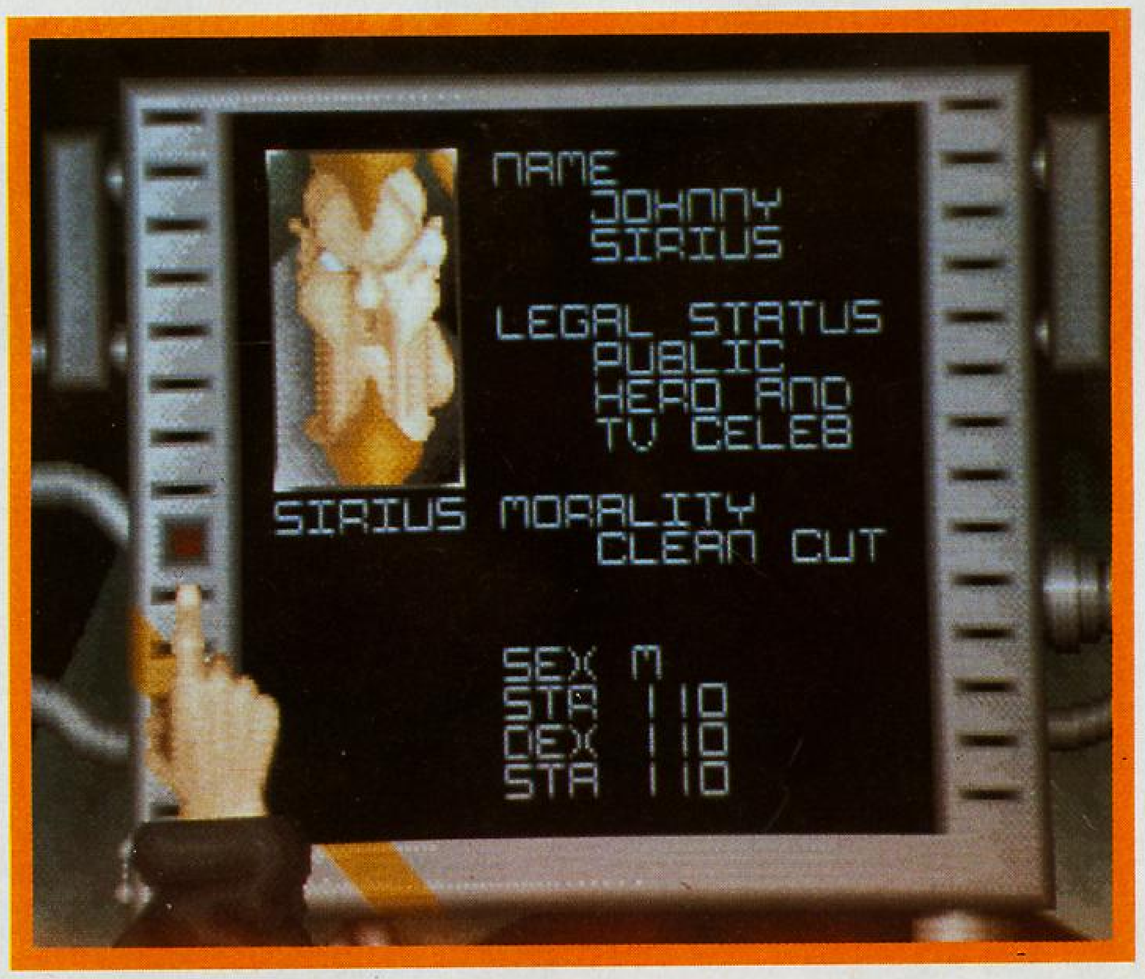
***PC, Amiga, Atari ST***
***ca. DM 70,-***

Ham Burger ist begeistert: Sein verblichener Onkel hinterläßt ihm eine ehrwürdige Landhausresidenz. Kaum richtet sich der frischgebackene Hausherr in Carfax Abbey ein, poltern und toben auch schon die ersten Hausgeister im Gemäuer. Doch nicht alle Zombies, Trolle und Gespenster sind Gesellen mit finsteren Absichten, sondern entpuppen sich als regelrechte Frohnaturen. Die Spukidylle wäre perfekt, wenn nicht noch der unwirsche Dämon Ooze in den Gemächern der Villa hausen würde.
Gemeinsam mit den vom Dämon gegängelten Gespenstern schmiedet der Held nun einen gewagten Schlachtplan, um den Finsterling zu vertreiben...
Ooze präsentiert sich grafisch eher schlicht. Die auf dem Cover gepriesenen Zwischenbilder versteckten sich beim PC-Testexemplar teils hartnäckig im Textgewirr, während die angekündigten nervenzerfetzenden Soundeffekte einer geheimnisvollen Stille weichen mußten. Dafür erträgt der deutsche Parser wenigstens abgekürzte Befehle.
Das wichtigste Tool bei der Programmierung von Ooze war eine riesige Schippe, auf die das Dragonware-Team alles genommen hat, was in einem typischen Horror-Szenario als gruselig gilt. Während die modrige Stimmung im verfallenen Spukhaus stilvoll eingefangen wurde, bewegen sich die Gags auf völlig unterschiedlichem Niveau. Teils wirft sich der Hausherr von Carfax Abbey vor Vergnügen kreischend unter den Tisch, dann wieder reicht der verbale Mummenschanz gerade mal für ein müdes Mundwinkelzucken. Textpuristen sollten also nur dann zugreifen, wenn Steve Meretzkys gelungenere Belustigungsversuche wegen sprachlicher Barrieren verwehrt bleiben.

## Soul Crystal

***PC, Amiga, Atari ST, C 64,***
***ca. DM 70,- bis 100,-***

Nach endlosen Debatten hat sich Dave Parker seinen ersten Solourlaub außerhalb elterlicher Obhut erkämpft. Die Flucht vor der Geißel pubertären Tatendrangs führt den 17jährigen Schüler ins schottische Hochland. Kaum stürzt sich der frisch Entkommene vor der untergehenden Abendsonne in die kühlenden Fluten eines Bergsees, rutscht er auch schon in eine von Zauberern, Orks und Einhörnern bevölkerte Parallelwelt. Wenn das die Mutti wüßte...
Die Rückkehr an den Urlaubsort wird dem Schüler durch einen Alchemisten verwehrt, der von Dave tatkräftige Unterstützung beim Kampf gegen einen Tyrannen fordert. Erst dann soll der jugendliche Urlauber wieder in die Realität entlassen werden.
Starbyte hat ein Herz für germanische Leser: Die Reise durch die bizarre Sagenwelt ist komplett in Deutsch verfaßt. Gesteuert wird nicht etwa per Tastatureingabe, sondern durch Mausklick auf Menüleisten. Die an sich recht einfache Benutzerführung bewirkt dabei jedoch grotesk entstellte Befehlssätze. Will der Spieler zum Beispiel ein T-Shirt ausziehen, muß der Befehl "Verliere T-Shirt" aus den Menüpanels zusammengeklickt werden. Trost spendet angesichts dieses Gestammels ein erstklassiger Soundtrack, stimmungsvolle Grafiken und atmosphärisch dichte Beschreibungen der Schauplätze. Der Parser beliebt vor allem bei unsinnigen Aktionen zu scherzen, was bei deutschen Textadventures regelmäßig eher peinlich wirkt. Soul Crystal dagegen schlägt sich beim Witzereißen noch recht wacker. Eingefleischte Meretzky-Fans werden dennoch die scharfzüngigen Kommentare des Altmeisters den coolen Sprüchen auf Schulhofniveau vorziehen. Alle Computerversionen von Soul Crystal bieten solide Unterhaltung in nahezu gleicher technischer Qualität. Wer sich nur ungern durch englische Vokabel-Urwälder schlägt, sollte durchaus einmal mit Starbytes Neuling das Raum-Zeit-Kontinuum durchbrechen.




***Dr. Cortex treibt die härtesten Recken der Galaxis zusammen, um im Planetenurwald nach dem Rechten zu sehen.***



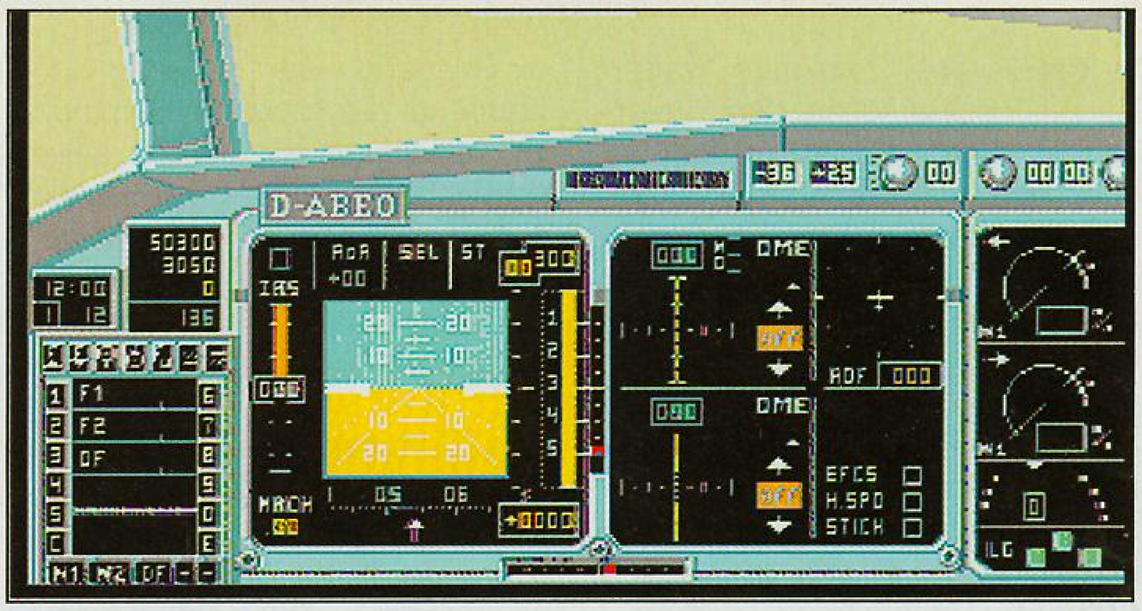
***Dr. Cortex hat nichts zu lachen : Ein verpatztes Experiment ruft Miesling Demoniak auf den Plan.***

## Demoniak

***PC, Amiga, Atari ST***
***ca. DM 30,- bis 100,-***

Dr. Cortex ist verzweifelt. Durch ein von ihm verpatztes Experiment wird das Universum von einem intergalaktischen Finsterling names Demoniak heimgesucht. Flugs heuert der Gelehrte eine Abenteurer-Gruppe zur Rettung des Weltalls an. Die herbeigeeilten Recken vereinen alle Vorzüge, die man von einer zünftigen Rollenspiel-Party erwartet. Da darf weder der muskelbepackte Killer noch die feministische Amazone und schon gar nicht der bärtige Magier fehlen. Zu guter letzt wird die Wortflut durch einige Intro- und Zwischengrafiken garniert. Da sich in der Welt der Worte neben dem Obermiesling auch noch dessen Schergen verbergen, darf auch fleißig von Schußwaffe und Zauberstab Gebrauch gemacht werden. Wer sich in der Rolle des Party-Führers Johnny Sirius langweilt oder den Helden durch Schusseligkeit in den Tod treibt, kann durch einen kurzen Befehl jederzeit die Rolle eines der etwa 50 anderen Gestalten des Abenteuers annehmen. Gerade dieser Gag sorgt jedoch für handfeste Identitätskrisen beim Spieler. Kaum hat der belesene Glücksritter einige Male die Rolle gewechselt, schwimmt er auch schon hilflos im verbalen Chaos, während die von Comic-Autor Alan Grant ersonnene Dämonen-Hatz mit hintergründigem Humor und Tiefgang immer rästelhaftere Wege geht. Da haben die Programmierer von Palace die Bezeichnung Rollenspiel etwas zu wörtlich genommen.
Demoniak bleibt dennoch ein Tip für fortgeschrittene Text-Freaks, die ohnehin auf der Suche nach sich selbst sind oder trotz der zuweilen verlockenden Bäumchen-wechsle-dich-Option mit eiserner Disziplin an einer Rolle festhalten können. *(ch)*

# A320 AIRBUS



**Flugsimulatoren sind entweder auf den fliegerischen Aspekt beschränkt oder stellen das Fliegerische zurück und bieten dafür Action pur. Nur selten gelingt es, in einem Simulator beides zu vereinigen.**

Die Simulation "A 320 AIRBUS" beschränkt sich auf die fliegerische Seite, Flugphysik und Navigationsfähigkeiten stehen im Vordergrund. Auch ein Aufstieg in der Hierarchie der Lufthansa ist möglich. Vor dem Erfolg haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt und so ist erstmal ein dickes Handbuch zu lesen, bevor die Kiste in die Luft geht. Dazu kommen dann noch Karten über die Luftkorridore und Lagepläne von Flughäfen mit allen zugehörigen Navigationspunkten und Funkfeuern. Leider ist das Handling etwas umständlich und verwirrend bis die Motoren gestartet sind. Bedient wird der Vogel mit der Tastatur und geflogen wird mit dem Joystick oder der Maus. Für Leute, die Fliegen pur haben wollen sicherlich das richtige Spiel.

*(mg)*

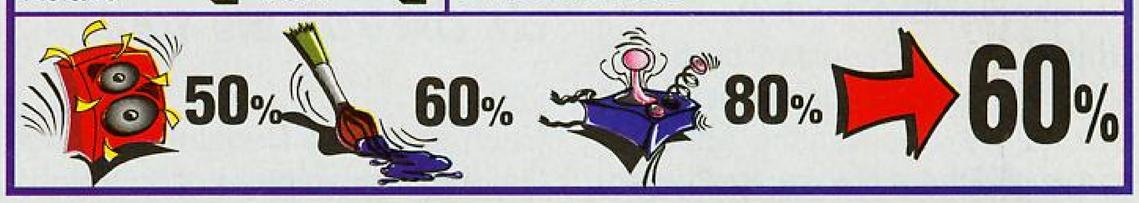
| PC unterstützt | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick | ☑ | HD Drive | ☑ |
| Maus | ☑ | Ex.Ram | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Hercules | ☐ |
| AdLib | ☑ | CGA | ☐ |
| Soundblaster | ☑ | EGA | ☐ |
| Roland | ☐ | VGA | ☑ |

**SIMULATION**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Thalion
**Preis** ca. DM 120,-

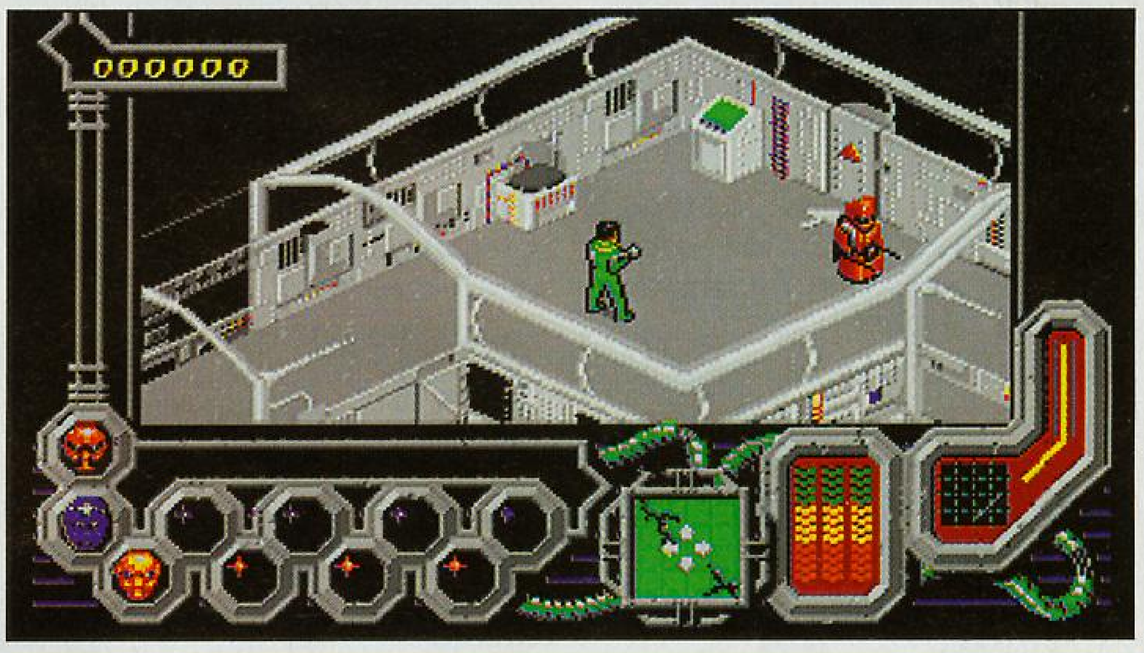
**Besonderheiten**
- reiner Flugsimulator
- mind. 386er

**Muster von**
United Software




# WRECKERS

**Als Führer des orbitalen Raumstationen-Säuberungskommandos kommt der Spieler von "Wreckers" ganz schön ins Schwitzen. Mit Köpfchen und Knöpfchen gilt es, eine Invasion von Bakterien abzuwehren.**



Auf dem Amiga und dem Atari war das Weltraumspiel "Wreckers" (Volltest in Ausgabe 11/91) seinerzeit ein Riesenerfolg. Die PC-Version hat im Bezug auf die Flüssigkeit der Grafik natürlich einiges an Federn lassen müssen. Auch der Sound beschränkt sich über den Lautsprecher auf die Schußgeräusche. Trotzdem ist der Spielspaß weitgehend erhalten geblieben. Die Steuerung über den Joystick ist sehr gewöhnungsbedürftig, dafür ist der nervige Kopierschutz, mit Abfrage der Originaldiskette endlich weggefallen. Im großen und ganzen ist aus "Wreckers" auch für den PC ein ordentliches Actionspiel geworden. Wer eine Soundkarte hat, wird darüberhinaus mit Musik in der Qualität der Originalversionen verwöhnt.

*(tb)*

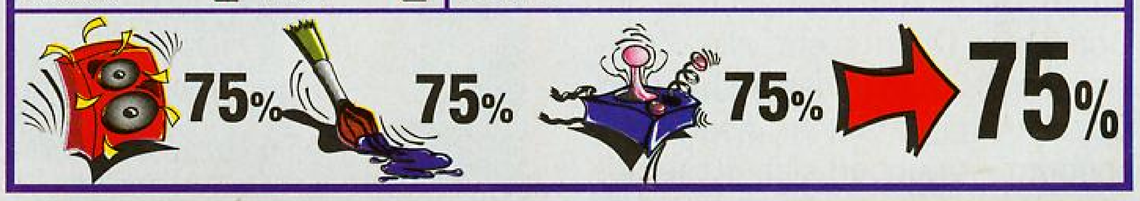
| PC unterstützt | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick | ☑ | HD Drive | ☑ |
| Maus | ☐ | Ex.Ram | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Hercules | ☑ |
| AdLib | ☑ | CGA | ☑ |
| Soundblaster | ☑ | EGA | ☑ |
| Roland | ☑ | VGA | ☑ |

**SHOOT `EM UP**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Audiogenic
**Preis** ca. DM 80,-

**Besonderheiten**
- Weltraumschießspiel mit 8-Wege Scrolling
- deutsche Anleitung

**Muster von**
Bomico




# CASTLES

**Wer sich schon immer eine Burg bauen wollte, kann dies nun auch auf seinem Amiga tun. Dazu darf man die Rolle eines Königs übernehmen und das gemeine Volk als Arbeitspersonal einsetzen.**




Mit einer Eintragung im Grundbuch kann man den Besitz allerdings nicht bestätigen. Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, wobei die Stufe "Bauer" lediglich zum Einspielen dient und die drei anderen als eigentliche Spielstufen gedacht sind. Die Geschehnisse werden während des eigentlichen Spiels eingeblendet. Als König empfängt man ab und zu mehr oder weniger angenehmen Besuch. Die Hauptaufgabe des Spiels besteht jedoch darin, eine oder mehrere Burgen an strategisch wichtigen Punkten zu bauen und somit die wilden Länder der Kelten zu unterwerfen. Die grafische und akustische Realisation steht der PC-Version in nichts nach. Die Steuerung ist allerdings ein bißchen träge geraten und ein Mausklick wird vom Programm oft eine Sekunde später ausgeführt.

*(hi)*

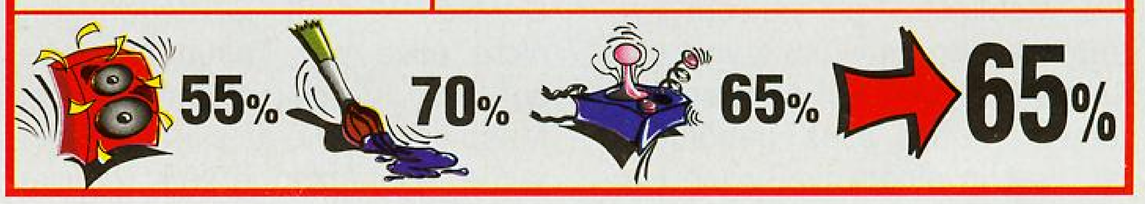
| AMIGA | | | |
|---|---|---|---|
| A | ☑ | A 500 plus | ☑ |
| unterstützt | | | |
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

**STRATEGIE**

**Hersteller** Interplay
**Preis** ca. DM 80,-

**Besonderheiten**
- 1 MByte erforderlich
- komplett in Deutsch

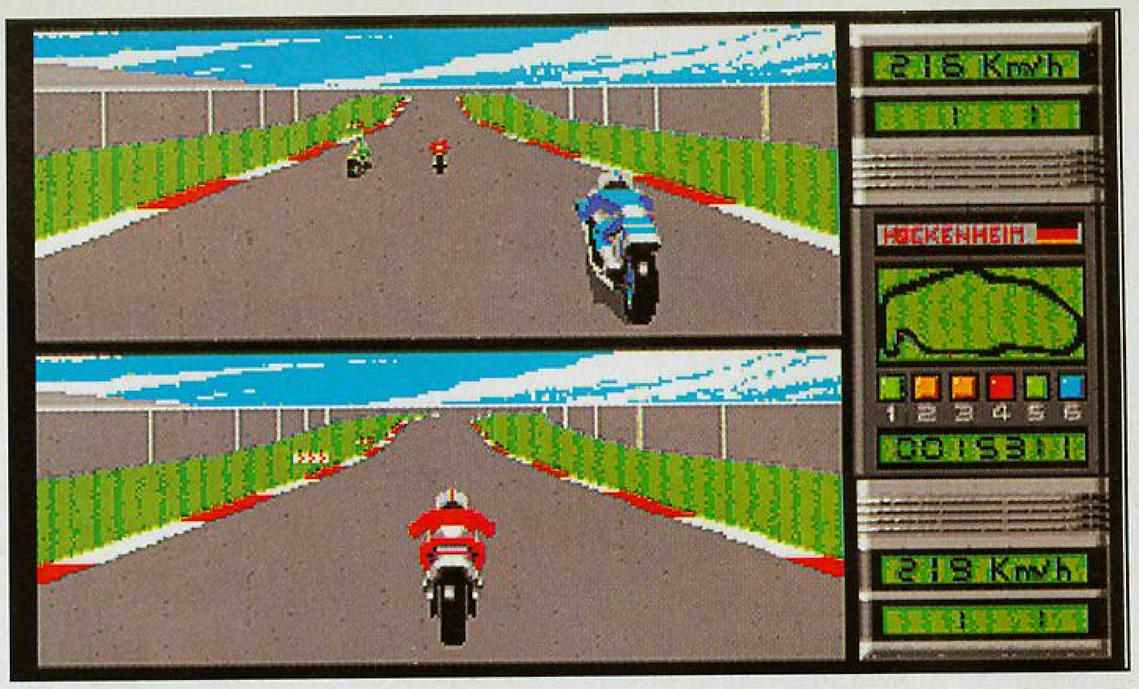
**Muster von**
United Software



# HOT RUBBER

**Bei Hot Rubber stehen Dir vier heiße Rennschüsseln der 500ccm-Klasse zur Auswahl.**

Der Gangwechsel erfolgt entweder automatisch oder manuell. Mit Hilfe der Tastatur oder noch besser mit einem Joystick bewegst Du Deinen Heizer auf insgesamt zwölf Rennstrecken. Darunter sind authentisch nachempfundene Rundkurse wie Assen, Hockenheim, Le Mans, Salzburgring und Silverstone. Natürlich kannst Du Dich in einem Trainingsmodus mit den entsprechenden Strecken und Deiner Maschine vertraut machen. Hot Rubber bietet einen 2-Player-Modus an. Ist die Steuerung des Motorrads bei dieser Simulation erfreulicherweise sehr exakt, so enttäuscht der etwas "lahme" Sound. Hier hätte ich schon ein fulminanteres Dröhnen des Brüllmotors erwartet! Als Kopierschutz muß die Originaldiskette auch beim Spielen von der Festplatte im Laufwerk bleiben. Das Display ist so aufgebaut, daß in der unteren Hälfte des Screens das Geschehen abläuft, die obere Hälfte zeigt die Gesamtstrecke mit der jeweiligen Position der Fahrer als Pixel an. Außerdem wird die aktuelle Geschwindigkeit und eine Stoppuhr eingeblendet. Also, auf was wartest Du noch? Gib Gummi, Mann! *(mr)*




**PC** unterstützt

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

**SIMULATION**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Palace
**Preis** ca. DM 80,-

**Muster von**
United Software

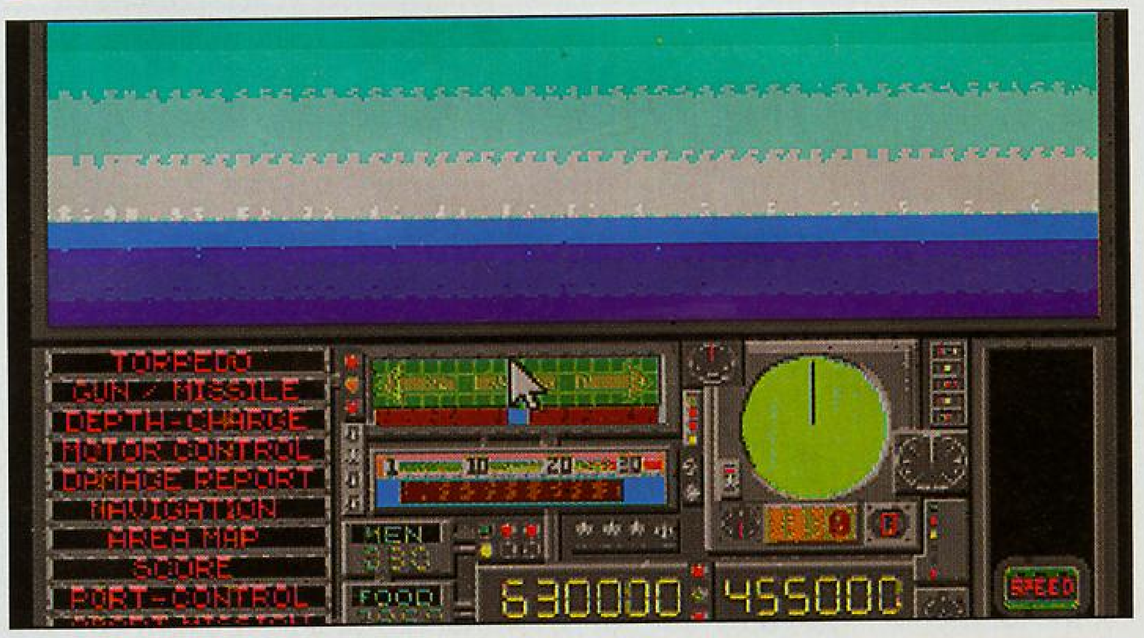
**Besonderheiten**
- deutsche Anleitung
- Poster als Gimmick
- 2 -Player-Modus




# USS JOHN YOUNG

**Himmel, hilf! Welcher wilde Affe hat da die Leute von Magic Bytes gebissen, nach der gefloppten Amigaversion nun auch noch eine derartige Umsetzung für den PC auf den Markt zu werfen?**

Was auf der Verpackung großspurig als "Naval Warship Simulation" angepriesen wird, ist in Wahrheit alles andere als eine akkurate Simulaton. Laut "Handbuch" (hat zwar 35 Seiten, ist aber nur DIN A5), das zudem noch für die Amiga- bzw. Atari ST-Version bestimmt war, befindet man sich als Kommandant des Zerstörers USS John Young auf großer Fahrt, um Gebiete wie die Falklandinseln und die Straße von Hormuz von allen Gegnern zu befreien. Zunächst wird die Einsatzart festgelegt, was sich aber lediglich auf die Anzahl der zu zerstörenden Gegner auswirkt. Dann schippert man los, schaltet unmotiviert zwischen einer handvoll Auswahlbildschirmen hin und her, sichtet mit viel Glück einmal einen Gegner und ist dann entweder versenkt, bevor man noch richtig weiß, wie einem geschieht, oder man ist zufälligerweise gerade auf dem richtigen Screen und kann sich noch etwas wehren. Die einzige Mühe scheinen sich die Programmierer bei der Umsetzung der Grafik gemacht zu haben, die ist nämlich noch das Erträglichste am ganzen Spiel. *(mm)*




**PC** unterstützt

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

**SIMULATION**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Magic Bytes
**Preis** ca. DM 80,-

**Muster von**
United Software

**Besonderheiten**
- keine




# Steigenberger Hotel Manager

**Simulationen erobern die Spielewelt, nahezu alle Bereiche des Lebens werden im Computer dargestellt. Management Simulationen sind ein Teil dieser Entwicklung, hier geht es weniger um Action als um Geld.**

Die liebe, reiche Tante in Amerika wurde abberufen, um die Harfe im Himmel zu spielen und der gute Neffe hat aus der Erbmasse eine ansehnliche Summe guter Dollars auf dem Konto. Natürlich war es immer sein Traum, ein eigenes Hotel zu eröffnen. Damit das Spiel nicht langweilig wird, können bis zu vier Spieler mit- und gegeneinander den Traum vom eigenen Hotel träumen. Dem angehenden Jungmanager stehen dabei alle Möglichkeiten offen. Bei all diesen Möglichkeiten muß vordringlich immer auf`s Geld geschaut werden und der richtige Kompromiß zwischen Komfort und Sparsamkeit gefunden und die geschäftsschädigenden Aktionen der Mitspieler (bzw. des Computers) abgewehrt werden. Das Szenario sorgt von selbst dafür, daß keine Langeweile aufkommt, wer schon einmal Arthur Haileys "Hotel" gelesen hat, der weiß was auf ihn zukommt. Alles was man sich von einer Wirtschaftssimulation wünschen kann ist auch verfügbar, dazu kommt noch VGA-Grafik mit 256 Farben und Soundblastersound. *(mg)*




**PC** unterstützt

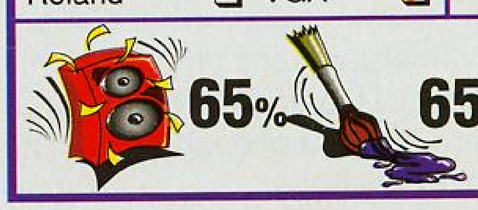
| | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick | ☐ | HD Drive | ☑ |
| Maus | ☑ | Ex.Ram | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Hercules | ☐ |
| AdLib | ☐ | CGA | ☐ |
| Soundblaster | ☑ | EGA | ☑ |
| Roland | ☐ | VGA | ☑ |

**WIRTSCHAFTSSPIEL**
**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** Bomico
**Preis** ca. DM 80,-

**Muster von**
PC Computercenter

**Besonderheiten**
- "Do Not Disturb" Anhänger als Gimmick



# KNIGHTS OF THE SKY

**Diese Flugsimulation wurde in der PC-Version nur knapp von Red Baron geschlagen, lag aber etwas vor Blue Max.**



Doppeldecker-Fans des Atari-Geschwaders werden sich freuen, daß dieses Programm nunmehr auch in der Konvertierung für "ihren" Compi zu haben ist. Auf der Seite der Entente trittst Du gegen die zeitgenössischen deutschen Fliegerasse an. Bei den anschließenden Luftkämpfen kommen realistische Einlagen wie Mündungsfeuer und peinliche Ladehemmungen vor. Leider erscheinen trotz der Wahl zwischen 20 der legendärsten fliegenden Kisten die Cockpits doch ziemlich gleich, auch einen Unterschied beim "Kurbeln" der einzelnen Muster kann man kaum feststellen. Für eine Flugsimulation ist es außerdem ziemlich einfach, die Maschinen in der Luft zu halten. Über die Grafik kann jedoch nicht gemeckert werden, anders als bei der Konvertierung von Red Baron für den Amiga ist das Fliegen mit den Knights beim Atari weitgehend ruckelfrei. Auch der Sound des Propellers und der Bord-MGs hört sich ziemlich realistisch an. Anders als bei PC und Amiga, ist die Atari-Konvertierung leider nicht über Modem zu spielen. Luftsiege oder auch Niederlagen können in einem Replay aus allen möglichen Blickwinkeln wiederholt werden.

*(mr)*

**ATARI** unterstützt

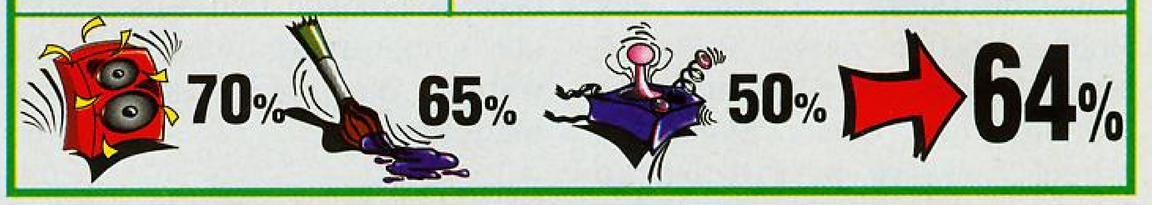
| | | | |
|---|---|---|---|
| 520 ST | ☐ | HD Drive | ☑ |
| 1040 ST | ☑ | s/w | ☐ |
| Mega ST E | ☑ | Farbe | ☑ |
| TT | ☐ | 2. Drive | ☐ |

**SIMULATION**

**Hersteller** Microprose
**Preis** ca. DM 90,-

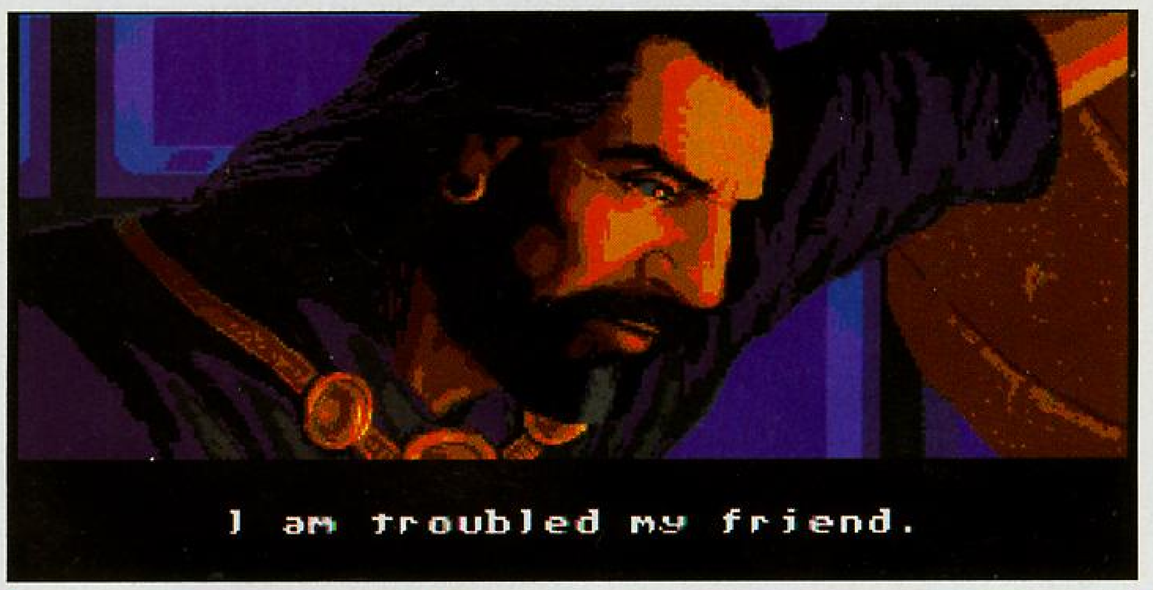
**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- Nicht über Modem spielbar
- Karte der Flandern-Front beiliegend




# EYE OF THE BEHOLDER II

**Alle, die im ersten Teil mühelos und voller Begeisterung auf ihrem Amiga den Beholder aus der Kanalisation vertrieben haben, können nach Waterdeep zurückkehren.**




Eye of the Beholder II ist ein vorzüglich gelungener Rollenspielcocktail mit angenehmem Schwierigkeitsgrad. In diesem Abenteuer hat man es mit einem Elfenmagier zu tun, der vom sechzehnstöckigen Temple of Doom aus, die Stadt mit Greueltaten heimsucht. Selbstverständlich kann man seine Charaktere aus Teil eins übernehmen, doch lediglich bis Erfahrungsstufe 13. Die Amigaversion steht der PC-Version kaum nach. Die Grafiken wurden wunderbar auf die geringere Farbpalette des Amiga konvertiert, der Sound schlägt sich für Rollenspielverhältnisse sehr gut und das Spielsystem läßt keine Mängel erkennen.

Ich konnte lediglich einen Mangel feststellen. Der Schwierigkeitsgrad ist eigentlich sehr niedrig und ringt erfahrenen Dungeonisten vielleicht ein Wochenende Spielzeit ab, daß jedoch bereits geschlagene Monster wieder an der gleichen Stelle auftauchen, ist auf Dauer sehr nervend.

*(hi)*

**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

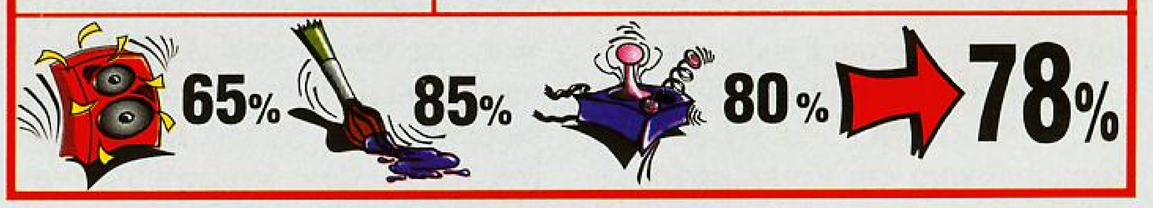
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

**ROLLENSPIEL**

**Hersteller** SSI
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Softgold

**Besonderheiten**
- 1 MByte erforderlich
- englische Version getestet.




# ALCATRAZ

**Mittlerweile scheint auf dem Softwaresektor die große Zeit der geheimnisumwitterten Eliteeinheiten angebrochen zu sein.**




Neben den mit Baretten versehenen Special Forces von Microprose erschien auch Alcatraz von Infogrames. Bei der Atari-Konvertierung, bekommt ein ninjamäßiges SWAT-Team den Auftrag, einen Drogenbaron, der sich auf der ehemaligen Gefängnisinsel Alcatraz eingenistet hat, dingfest zu machen. Natürlich soll außerdem so ganz nebenbei der Drogen- und Finanzvorrat sowie die Bande des Großdealers, gelinde gesagt, "neutralisiert" werden. Lediglich mit ein paar Wurfdolchen und Sprengladungen ausgestattet, kann sich das 2er-Team auf der Insel mit Flammenwerfern, MP´s und Handgranaten ausrüsten. Hüten sollte man sich vor Minen und den allzeit bereiten Wachen. Natürlich kann dieses Action-Spiel auch alleine gespielt werden, wobei dann die Zweiteilung der Perspektive wegfällt. Da Kommando-Einheiten meist lautlos operieren, ist während des Spiels nur das Geräusch der Waffen und das markerschütternde Stöhnen der Getroffenen zu hören. Daß dieses Action-Game auch in der Atari-Konvertierung ganz und gar nichts für sensible und friedfertige Charaktere ist, brauche ich wohl nicht extra zu erwähnen. *(mr)*

**ATARI** unterstützt

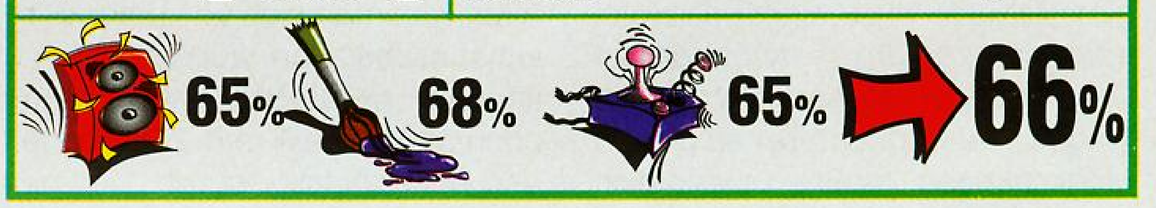
| | | | |
|---|---|---|---|
| 520 ST | ☑ | HD Drive | ☐ |
| 1040 ST | ☑ | s/w | ☐ |
| Mega ST E | ☑ | Farbe | ☑ |
| TT | ☐ | 2. Drive | ☐ |

**ARCADE-ACTION**

**Hersteller** Infogrames
**Preis** ca. DM 90,-

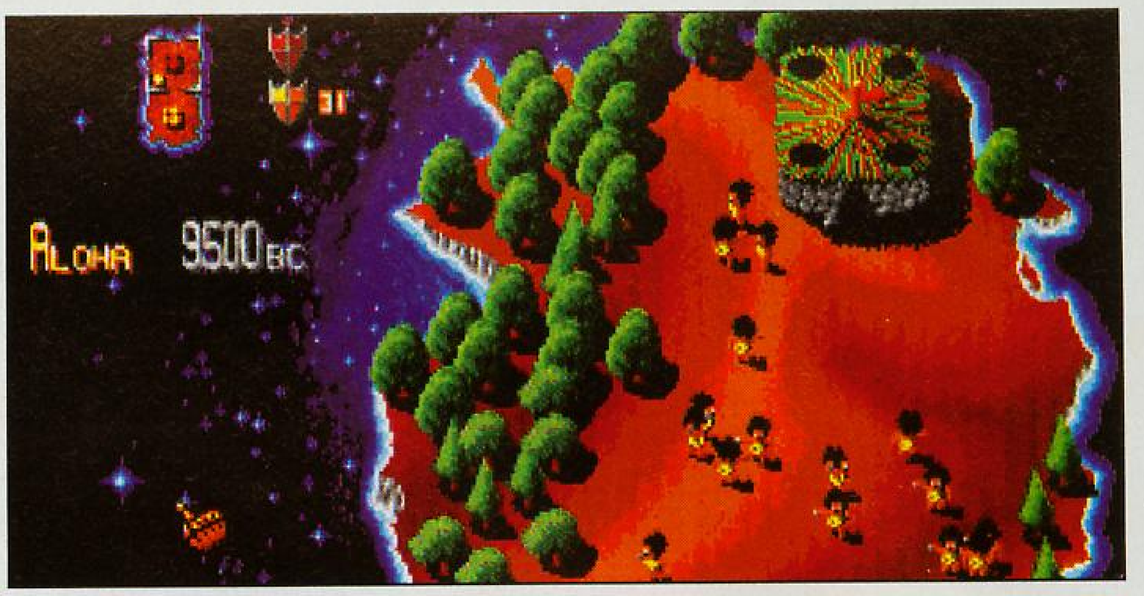
**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- deutsche Anleitung
- 2 Player gleichzeitig
- geteilter Screen
- Code-Abfrage



# MEGA lo MANIA

**Der Populous-Sim City-Verschnitt MEGA LO MANIA von Sensible Software ist nun auch für den PC vom Olymp herabgestiegen.**




Die bescheidene Aufgabe des Spielers besteht darin, die ewige Gottheit zu werden. Ständig enstehen neue Planeten und um diese beginnt dann ein heißer Streit unter den Megalomaniacs. Will man das höchste Ziel erreichen, muß man lediglich eine neue Zivilsation erschaffen. Gott sei Dank muß man sich nicht selber prügeln, man kann menschliche Figuren auf den Planeten schicken und versuchen, die Herrschaft über diesen zu erlangen. Zunächst muß man sich einen von vier Demi-Göttern auswählen, mit dem man sich dann in den Kampf begibt. Wenn man sich einen Planeten unter den Nagel reißen will, muß man insgesamt 27 Inseln erobern. Jede dieser Inseln ist noch auf drei Epochen aufgeteilt. Dann beginnt das eigentliche Spiel. Man muß Leute einteilen, die sich mit der Entwicklung von Waffen beschäftigen. Sollte man diese dann haben, gilt es die Armee geschickt einzusetzen. Die Grafiken sind sehr gut gelungen und deutlich besser als die der Amigaversion. Über den PC-Piepser ist sogar eine verständliche Sprachausgabe zu hören. An Populous II reicht dieses Spiel zwar nicht heran, sehr reizvoll ist es aber auf alle Fälle. *(hi)*

**PC** unterstützt

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

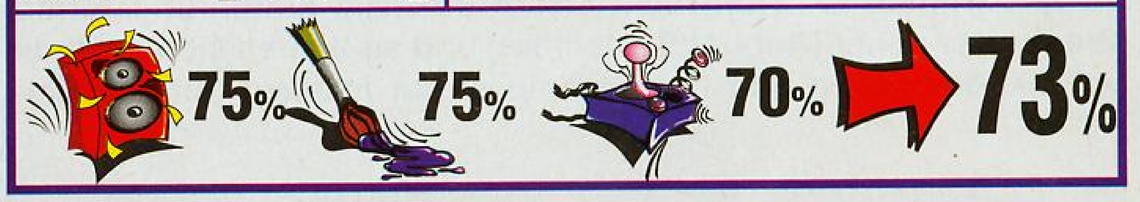
**ADVENTURE**

**Getestet auf T-Bird von ASI Computer**

**Hersteller** UBI Soft
**Preis** ca. DM 80,-

**Besonderheiten**
- Festplatte erforderlich

**Muster von**
Hersteller




# PAPERBOY II

**Wer sich schon mal sein karges Taschengeld als Zeitungsjunge aufgebessert hat, weiß, daß dieser Job alles andere als locker ist.**

Abgesehen von der Strampelei auf irgendeinem altersschwachem Drahtesel haben es auch noch hinterlistige Köter, rücksichtlose Autofahrer und reifenstoppende Gulligitter auf Dich abgesehen. Die Alpträume eines jeden Zeitungsausträgers werden wahr! Kommt man an einem Friedhof vorbei, erscheinen Geister. Bei dem unheimlichen alten Haus werden die monsterköpfigen Wasserspeier lebendig und spucken mit Feuerbällen. Da sollst Du auch noch aufpassen, daß Du nicht durch einen allzu kühnen Wurf mit Deiner Zeitung Fenster einwirfst, alte Leute vom Schaukelstuhl stößt oder aufgebockte Autos auf darunterliegende... na ja, erwähnen wir d a s lieber nicht! Du weißt, daß Dich der Verlag bei zu vielen Fehlern unerbittlich rauswirft, und das wäre ja wohl oberpeinlich. Paperboy II kann allein oder zu zweit gespielt werden. Das Programm wird mittels Joystick gesteuert. Obwohl der Grundgedanke dieses Spiels ja ganz lustig ist und einige ganz nette Gags vorkommen, ist jedoch die einfache Grafik längst nicht mehr auf heutigem Niveau. Auch die Quäk-Töne, die zur musikalischen Untermalung hörbar sind, reißen einen nicht vom Hocker. *(mr)*




**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

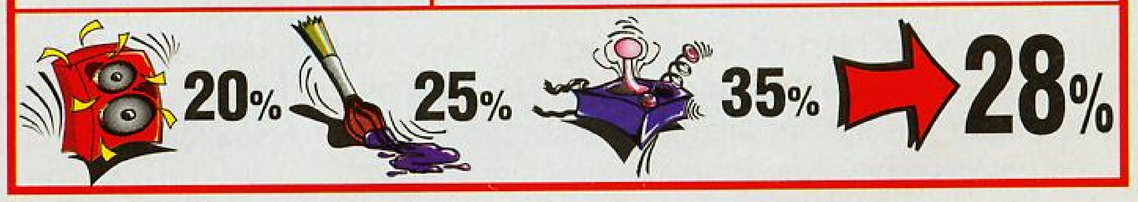
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☐ | HD Drive | ☐ |
| 2. Drive | ☐ | 2 Player | ☑ |

**ARCADE-ACTION**

**Hersteller** Mindscape
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**
Hersteller

**Besonderheiten**
- 2 Player möglich
- Highscore
- Einfache Grafik




# POLICE QUEST III

**Nun können sich die Amigafans bereits zum drittenmal auf die Straßen begeben und die Rolle des amerikanischen Cops Sonny Bonds übernehmen.**

Die PC-Version konnte durch farbenprächtige digitalisierte Grafiken und einem exklusiven Soundtrack vom MIAMI VICE-Musiker Jan Hammer gepaart mit einem flottem Spielsystem überzeugen.
Auf der Amigaversion ist davon allerdings nicht mehr allzuviel übrig geblieben. Die Grafiken wurden auf den Qualitätsstandard "zweckmäßig" heruntergezeichnet und sind farblich äußerst monoton. Die Animation der Figuren mag ja noch sehr gut sein, leider muß die Spielfigur mit 6 Farben auskommen und schleicht recht gemächlich über den Screen. Ohne ein zweites Laufwerk braucht man hier erst gar nicht beginnen, doch ein sehr umständliches Ladesystem sorgt auch bei zwei Laufwerken für graue Haare dank nervig langsamer Laderoutinen. Die Spieloberfläche und die interessante Geschichte retten den Spielspaß allerdings noch in brauchbare Wertungszonen. Mit der Maus können alle Aktionen durch einfaches Klicken ausgeführt werden, was über die sonstigen technischen Mängel gerade noch hinwegschauen läßt. Nur absoluten Police Quest Fans und Sierra-Fanatikern kann dieses Spiel so empfohlen werden. *(hi)*




**AMIGA**

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

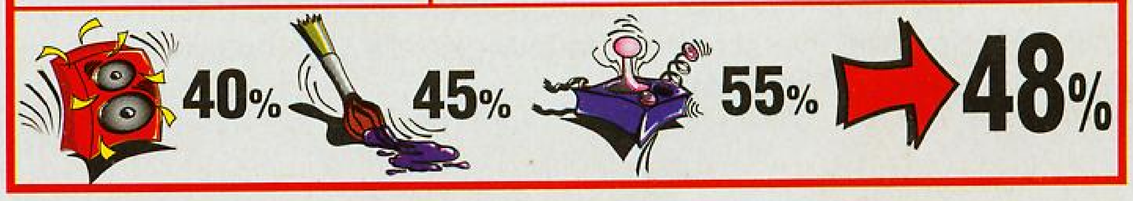
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 MByte | ☑ | HD Drive | ☑ |
| 2. Drive | ☑ | 2 Player | ☐ |

**ARCADE-ADVENTURE**

**Hersteller** Sierra
**Preis** ca. DM 120,-

**Muster von**
Bomico

**Besonderheiten**
- Komplett in Deutsch
- 1MByte erforderlich
- 2. Laufwerk empfehlenswert





# MARIOS MAGIC

## MARIO WÄCHST UND GEDEIHT

**Klein hat es angefangen, groß soll es weitergehen. War Mario`s Magic bisher der Inbegriff für Game Boy-Spieletests und News, so haben wir ab dieser Ausgabe auch für Besitzer von NES-Konsolen alles Wichtige zusammengetragen und unter und dem Mariosignee niedergeschrieben. Bisher wurde wohlweislich darauf verzichtet, Spiele für das Super NES zu testen oder vorzustellen, da es ja bekanntlich in Deutschland noch nicht offiziell eingeführt worden ist. Nun rückt dieser offizielle Einführungstermin aber immer näher (August/September) und so häufen sich auch die Vorankündigungen und Newsschnipsel auf meinem Schreibtisch. Also werden wir nun peu à peu anfangen, Euch auch diese Spiele vorzustellen, um dann bei der Einführung voll durchzustarten und alles zu testen, was uns in die Hände fällt. Nichtsdestotrotz wollen wir uns nun dieser Ausgabe widmen und da möchte ich Euch ein Modul ganz besonders ans Spielerherz legen: Faceball 2000. Mit der alten Midi Maze Spielidee, können sich nun auch alle Game Boy-Spieler durch die Labyrinthgänge jagen und jagen lassen.**
**Also bis zur nächsten Ausgabe, und allen, die sich jetzt schon Richtung Süden befinden, einen schönen Urlaub.**
***Euer Thorsten***

## POPEYE II
### FÜR GAME BOY

**Die Rückkehr des Spinats**

Ein Plattformspiel mit fünf Levels und einer Reihe geheimnisvoller Türen kommt, schätzungsweise im Juli ´92,von **Activision**. Comic und TV-Held Popeye muß schon jede Menge Spinat zu seinen Bizeps befördern, um seine Olivia und ihre Freunde zu beschützen. Wer es gerne anders mag, beziehungsweise Spinat nicht ausstehen kann, der darf auch den Part des brutalen Brutus übernehmen. *(ts)*

## SNEAKY SNAKES
### FÜR GAME BOY

Arcade-Action mit deutscher Anleitung verspricht das Schlangenspiel aus dem Hause Tradewest. Ein bis zwei Spieler schlängeln sich durch die sechzehn Landschaften, immer auf der Suche nach der Schlange Sonia, die vom Nasty Nibbler (sag mal, wer kommt den auf solche Namen?) entführt wurde und nun als Nachspeise dienen soll. Die Vorankündigung verspricht witzige Grafiken und eine hohe Spielbarkeit und einen voraussichtlichen Releasetermin im Juli ´92. *(ts)*

## GAME BOY TOP 10

Auch in diesem Monat hat sich in Punkto Subjektivität und Top 10 Zusammenstellung nichts geändert, und so folgen nun wieder völlig emotional meine persöhnlichen Favoriten zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Ausgabe (Werte in Klammern entsprechen der Vormonatsplazierung):

| | | |
|---|---|---|
| Platz 1 | **Figthing Simulator** | (1) |
| Platz 2 | **Faceball 2000** | (-) |
| Platz 3 | **Probotector** | (2) |
| Platz 4 | **Battletoads** | (4) |
| Platz 5 | **Final Fantasy Legend 2** | (3) |
| Platz 6 | **Final Fantasy Adventure** | (5) |
| Platz 7 | **Double Dragon** | (6) |
| Platz 8 | **Robocop** | (9) |
| Platz 9 | **Castelian** | (7) |
| Platz 10 | **Terminator 2** | (10) |

Für diesen Monat ausgespielt hat Tetris, welches für das neu hinzugekommen Faceball 2000 Platz schaffen mußte. Ansonsten haben sich nur einige Plazierungen verschoben, da teilweise die Gameplaywertung bei längerem Spiel doch nachließ.

*(ts)*

## TIPS & TRICKS

### TERMINATOR 2

Level 1
Die Türme müssen unbedingt in dieser Reihenfolge zerstört werden: 4/1/5/2/3.
Wenn Ihr dann am Ende wieder vor der Planierraupe steht, sollet Ihr Euch bei jedem Schuß auf die Knie werfen, um anschließend blitzschnell aufzuspringen und kräftig zu feuern.

Level 2
Immer auf der obersten Ebene bleiben. Wenn Ihr jedoch in eine Sackgasse geratet, ein Stockwerk tiefer gehen.

Level 3
Hier kann Euch nur eine gewaltige Portion Glück das Leben retten.

Level 4
Ihr solltet Euch vor allem unten und möglichst weit rechts halten. Auf den hartnäckigen LKW solange schießen, bis er nicht mehr getroffen werden kann.

*Christian Adolf*

### MEGA MAN 2

Level 2 - A1 A3 B3 C3 D2 D4
Level 3 - A1 A3 B3 C3 D1 D2 D4
Level 4 - A2 A3 B1 B3 C3 D1 D2 D4
Level 5 - A2 A3 B1 B4 C3 D1 D2 D4
Level 6 - A2 A3 B1 B4 C1 C2 D1 D4
Level 7 - A2 A3 B1 B4 C1 C2 C3 D1
Level 8 - A2 A3 B1 B2 B3 C2 C3 C4 D2 D3
Level 9 - A2 B1 B2 B4 C2 C3 C4 D2 D3

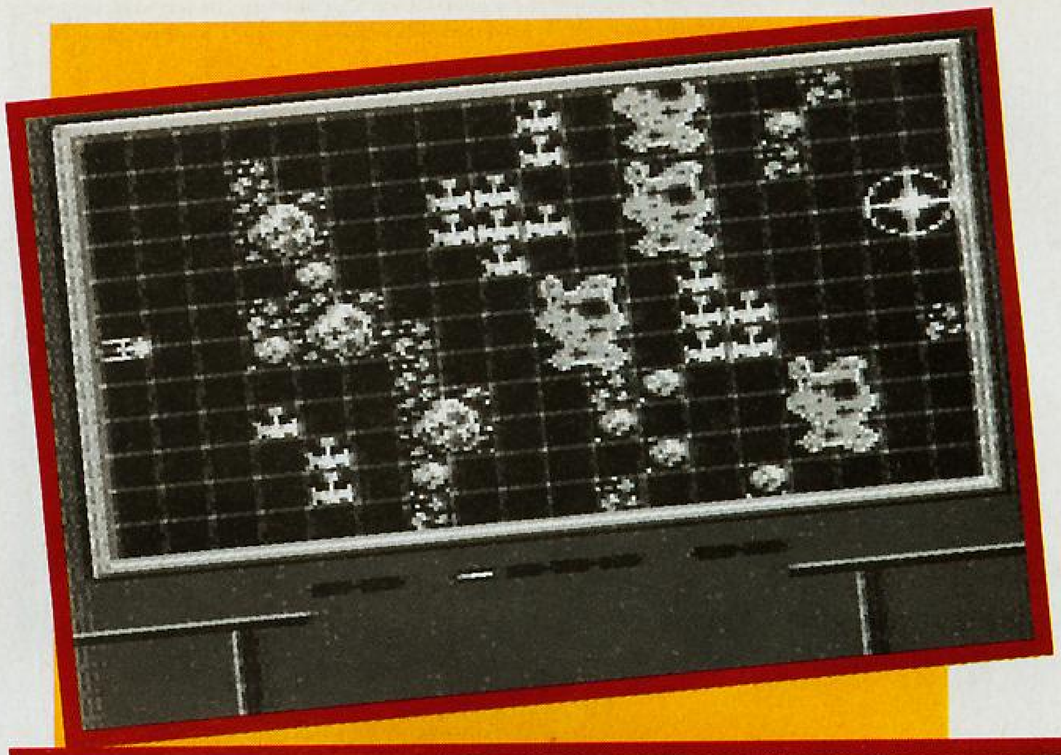
*Ronald Gygax*

### DYNABLASTER

Hier das Codewort für den 50. Level (Game Boy)!
Es lautet: MNDJ3HK1FN CM2H20BKGF

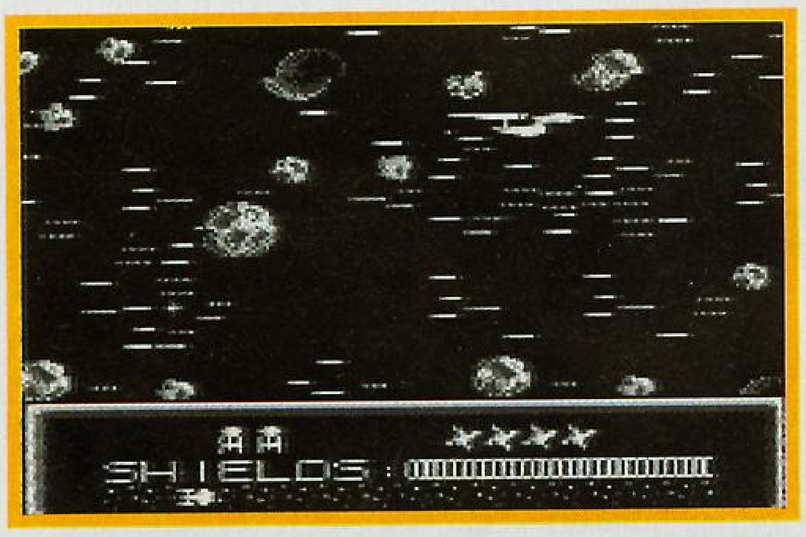
*Dennis Hobbiesiefken*

# STAR TREK 25th Anniversary



**Gerade noch rechtzeitig zum allgemeinen Star Trek Rummel, der aus Anlaß des 25-jährigen Jubiläums stattfindet, wurde die Enterprisemannschaft auf den Game Boy gebeamt.**

Mit dem PC-Spiel, das wir in unserer Aprilausgabe zum Spiel des Monats kürten, hat die Handheld-Version leider nicht allzuviel zu tun. Hat man andachtsvoll, wie es sich für einen wahren Trekkie gehört, der leicht verstimmten Version der Titelmelodie gelauscht, übernimmt man dann ohne weitere Kommandos die Rolle von Captain James T. Kirk und besucht die Welten, die

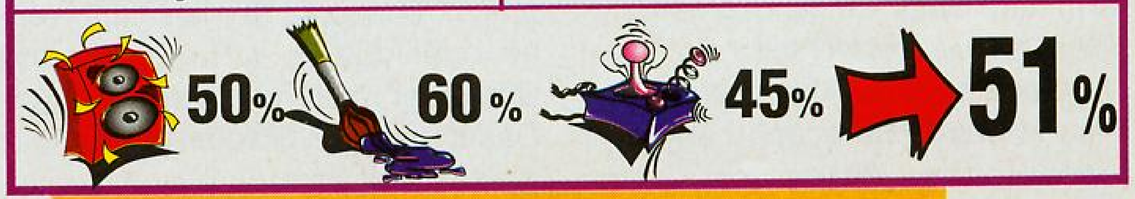



nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Das Schicksal der ganzen Galaxie liegt natürlich wieder einmal in Deinen Händen. Die Doomsday-Maschine terrorisiert das gesamte All und bringt eine Flut von Zerstörung über den Weltraum. Der Proto-Matter-Fusion-Disruptor ist die einzige Möglichkeit, ein großes Unheil zu verhindern. Doch wie Fernsehserien so spielen, die bösen Klingonen klauten eben dieses Wundergerät und zerteilten es auf zwölf Teile, welche sie wiederum auf drei verschiedenen Planeten versteckten. Die U.S.S Enterprise macht sich nun auf den Weg, diese Teile zusammenzusuchen. Bevor man auf diesen Trip geht, erhält man auf dem berümten Screen in einer grafisch nett gemachten Briefingsequenz seine Befehle. Auf einer fuzzeligen Übersichtskarte beginnt anschließend das Abenteuer. Man steuert sein drei Pixel hohes Raumschiff relativ beschränkt über den Screen und wartet auf den Actionteil, denn egal wie man steuert, den Gefahren kann man auf der Karte nicht ausweichen. So kommt man dann in Asteroidenfelder, in eine Horde von Klingonenraumschiffen oder sonstigen neckischen Weltraumbewohnern. In Nemesis Manier steuert man anschließend sein Raumschiff durch ein horizontal scrollendes Szenario, in dem man entweder Felsbrocken ausweicht oder Klingonenkreuzer Lasersalven verabreicht. Die einzige spielerische Idee besteht darin, daß man seine Energie auf das Schutzschild, die Geschwindigkeit und die Bewaffnung aufteilen kann. Sollte man trotz des harten Schwierigkeitsgrad auf einen Planeten angekommen sein, steuert man sein Männchen durch eine grafisch wenig berauschende Landschaft, setzt seinen Tricoder ein, um die Teile zu finden und erfreut sich an den gelungenen Zwischengrafiken. Der Charme des Spiels besteht lediglich darin, daß man das Gefühl hat, Captain Kirk zu sein. Würde das Spiel nicht Star Trek heißen, hätte man längst das Modul gewechselt.

*(hi)*

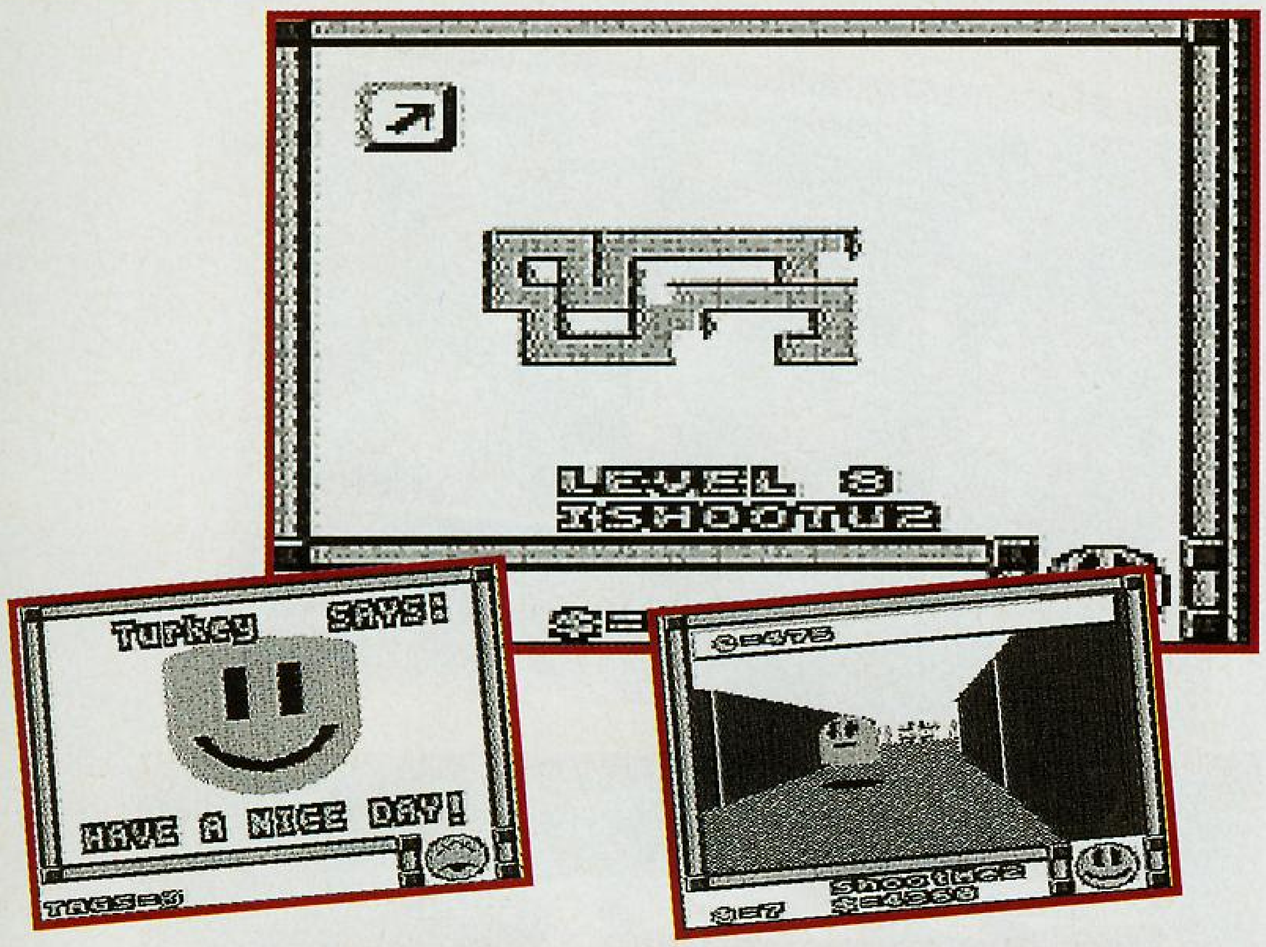



| GAME BOY | ÄCTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Mißglückter Versuch, in der Star Trek Erfolgswelle mitzuschwimmen | **Hersteller** Nintendo<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** Zapp |





# MARIOS MAGIC

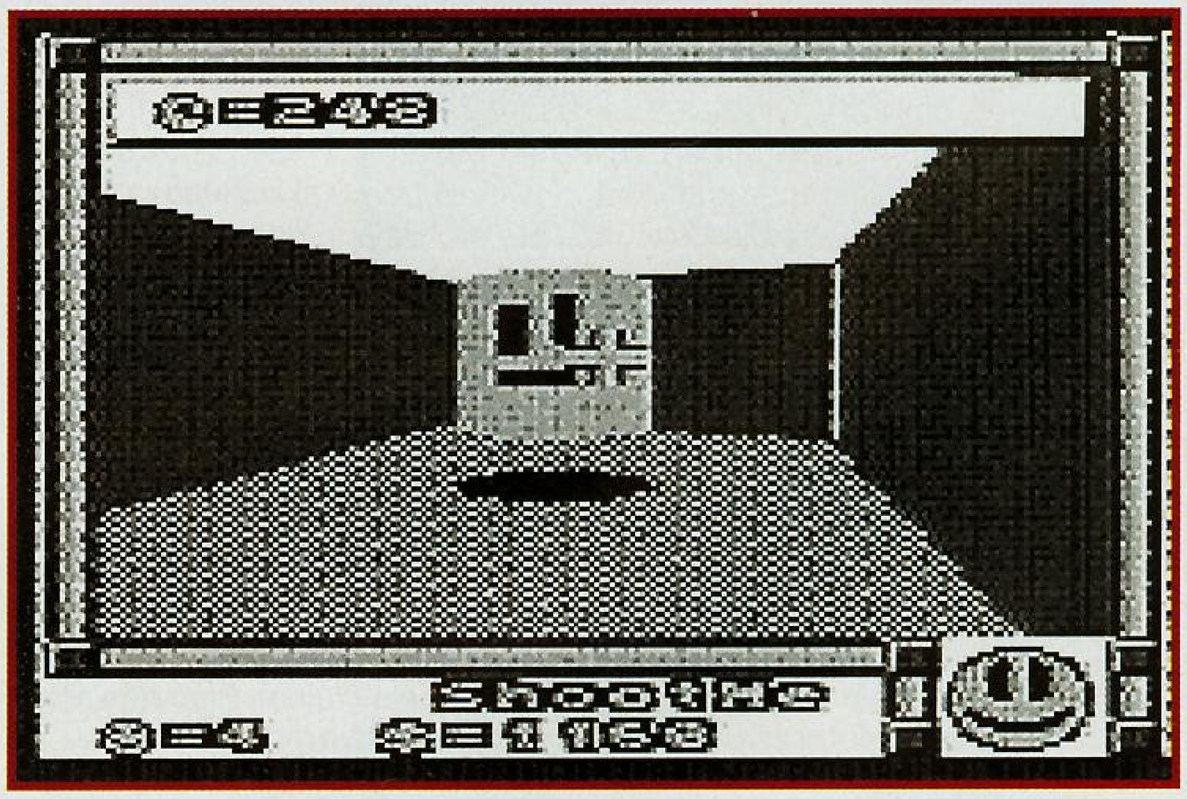



# FACEBALL 2000

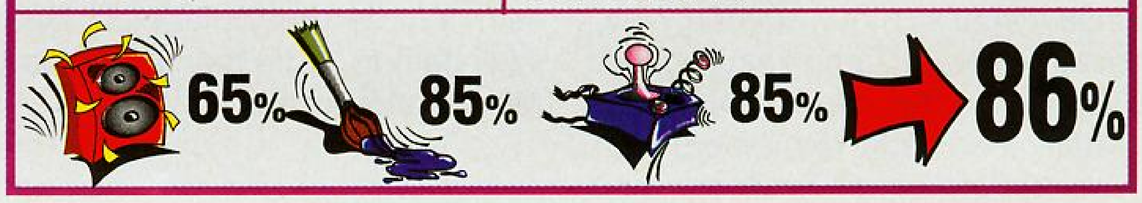
**Ein Spiel in "virtueller 3D-Umgebung" für den Game Boy? Haha, da lacht der Besitzer eines 33Mhz PCs doch nur. Aber zu früh gelacht, denn die flüssige Grafik dieses Spiels stellt so manches VGA-Programm gehörig in den Schatten. "Uääh!", wird manch einer sagen, "das sind doch die gräßlichen Dinger aus der Acid-Zeit". Ganz recht - die Smilies sind wieder da.**

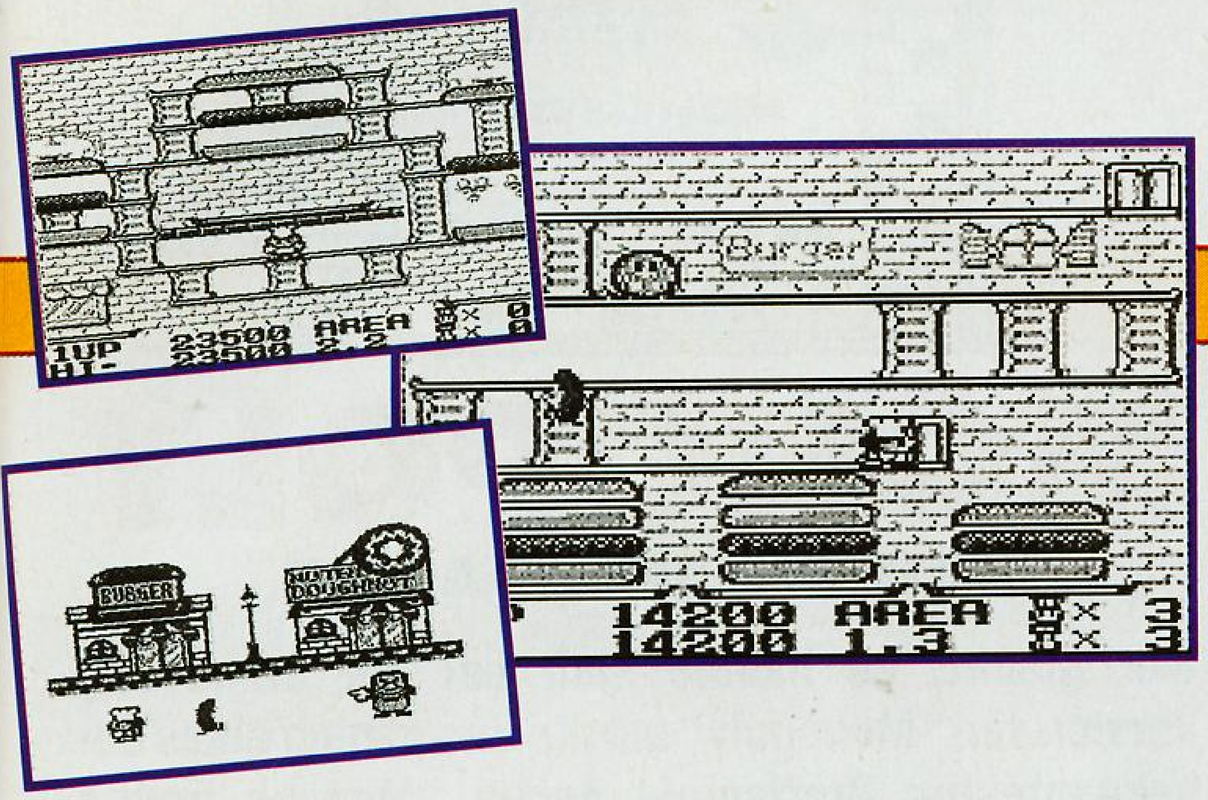
Diesmal aber gleich in vier verschiedenen Ausführungen: Kugelrund wie gewohnt, zylinderförmig, unten rund und oben flach, oder oben rund und unten flach. Ihr Unwesen treiben die gelben Figürchen diesmal in "Faceball 2000" als computergesteuerte Gegner in einem Labyrinthspiel mit feinster grafischer Aufmachung. Programmiert sind Turkey, Gremlin und Rover, und wie die "smiloiden" Bösewichte in dem Spiel sonst noch heißen, allein auf die Vernichtung der 1 bis 4 menschlichen Abenteurer, die sich in das Cyberscape-Labyrinth wagen. Die Anspielung auf Cyberspace bezieht sich offensichtlich auf die flüssige 3D-Vektorgrafik, mit der das Spiel den Game Boy bis zum absoluten Ultimum ausreizt. Dargestellt wird das Labyrinth in Fluchtpunktperspektive aus der Sicht der eigenen, schwebenden Spielfigur. Schwarze Rechtecke stellen die Wände und Abgrenzungen dar, die den (oder die) Spieler von den Ausgängen der über siebzig (!) Levels trennen. Mittels des Richtungskreuzes kann man nach vorne oder zurück schweben, nach links oder nach rechts schwenken. Damit sich der Spieler in den teilweise recht umfangreichen Irrgärten nicht verläuft, zeichnet eine Automapping-Funktion den Weg der Spielfigur automatisch auf und gibt diese auf Druck der Select-Taste als Lageplan jederzeit wieder. Mit dem Auffinden der Ausgänge allein, ist die Arbeit natürlich nicht getan: Mit steigendem Schwierigkeitsgrad der Levels kommen immer neue Smiloids mit gefährlicheren Eigenschaften hinzu, die zielstrebig durch die Labyrinthe schweben. Der "Ishootu"-Smiloid beispielsweise (aus den alleruntersten Levels) wohnt bevorzugt in gut abgeschirmten Wandnischen, dreht sich unentwegt um die eigene Achse und gibt dabei per Zufallsgenerator einzelne Schüsse in alle Himmelsrichtungen ab - relativ harmlos. "Turkey" oder "Gremlin" dagegen, die ungefähr ab dem 20. Level erstmalig auftauchen, verfolgen den Spieler regelrecht, bombardieren ihn zielstrebig und können selbst auch einige Volltreffer wegstecken. Der Spieler verfügt mit seiner eigenen Kugelschleuder über eine ebenfalls nicht zu verachtende Waffe, deren Feuerkraft auch ohne Nachladen zum Glück nie versiegt. Weitere Feinheiten, wie beispielsweise die reichlich in Wandnischen versteckten "Pods", welche Spieltips, zusätzliche Leben, und allerhand sonstiges Werkzeug für den Spieler bereithalten, machen "Faceball 2000" für einzelne Spieler zu einer dauerhaften Herausforderung. Teleport-Felder, unsichtbare Wände, Geheimtüren usw. runden das Ganze noch ab. Richtig interessant wird es aber erst, wenn sich zwei oder mehr Spieler - mittels Game-Link - im Cyberspace einfinden: Vier gegen die Smiloids, Zwei gegen Zwei gegen die Smiloids oder Drei gegen Einen gegen die Smiloids - die Levels können quasi in beliebiger Gruppenaufteilung durchquert werden. Meiner Meinung nach ist "Faceball" eines der wenigen Spiele, für das sich die Anschaffung mehrerer Module im Freundeskreis wirklich lohnt. *(tb)*

PLAY TIME Star Game Boy




| GAME BOY | STRATEGIESPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- "Virtueller" 3D-Spiel<br>- bis zu 4 Spieler | **Hersteller** Bullet Proof Software<br>**Muster von** Funny Software<br>**Preis** ca. DM 70,- |

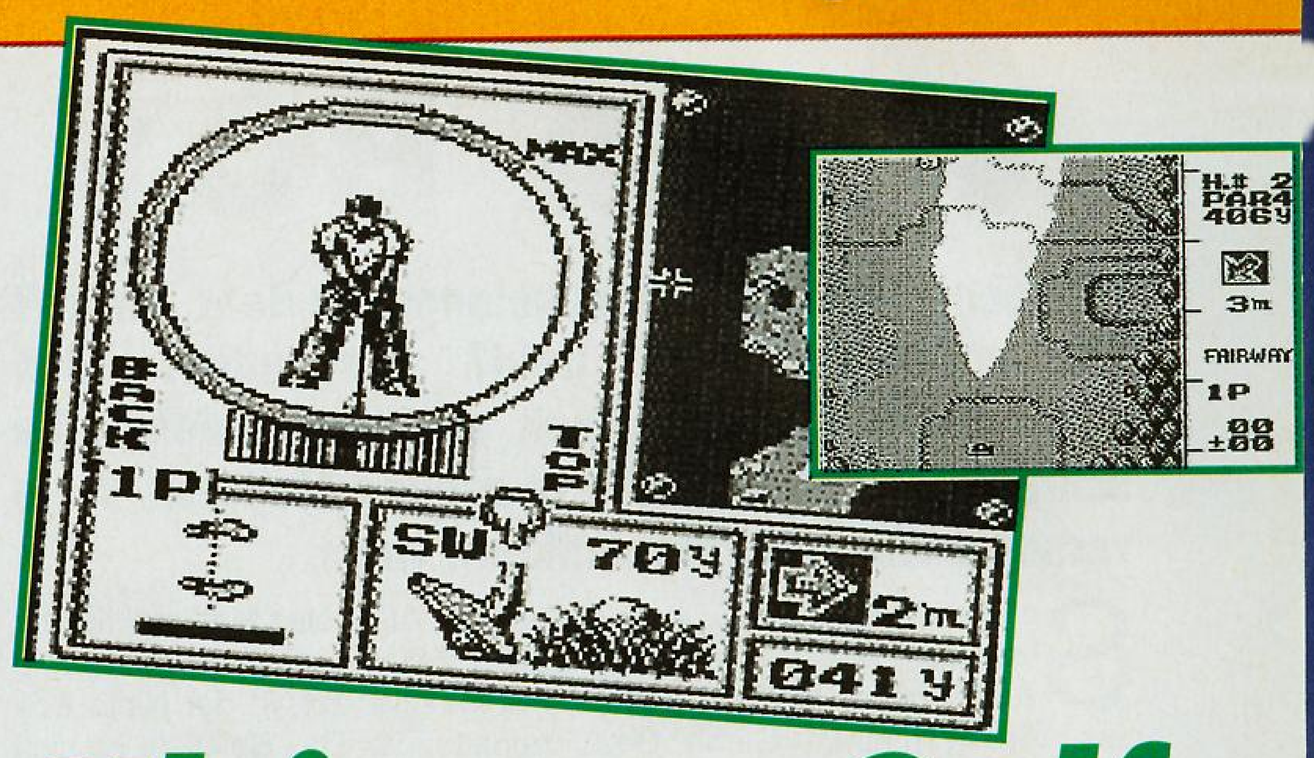





# Burger Time Deluxe

**Nach Elevator Action findet nun mit Burger Time Deluxe ein weiterer Spielhallenoldie den Weg auf die gelbgrüne Einfarbigkeit des Game Boy-Displays.**

Allen, die nicht (mehr) wissen, worum es bei Burger Time Deluxe ging, sei es eingangs kurz erklärt. Als Spieler steuert man einen kleinen Koch (richtig putzig - kurze Beine, aber eine riesige Kochmütze) durch diverse Levels voller Plattformen und Leitern, in denen zu allem Überfluß auch noch verschiedene Einzelteile von Ham-, Cheese- und sonstigen Burgern herumliegen. Über diese Brötchenhälften, Fleischstücke etc. muß unser fleißiger Koch drüberlaufen, woraufhin die Einzelteile eine Etage nach unten plumpsen, um sich irgendwann zum begehrten Fast Food zu vereinen. Damit die Sache nicht zu einfach wird, wuseln außer unserem Koch noch alle möglichen Gegner in Form von Würstchen, Spiegeleiern oder bissigen Kartoffeln über die Plattformen, um ihm bei Berührung gehörig die Leviten über ausgewogene Ernährung zu lesen. Daß bei solch einer Gelegenheit eines der anfangs drei Bildschirmleben in Richtung digitales Wölkchen entschwindet, versteht sich von selbst. Glücklicherweise ist man den marodierenden Nahrungsmitteln nicht hilf- und schutzlos ausgeliefert. Zu Beginn des Spiels trägt der Bildschirmkoch einen Pfefferstreuer mit fünf Ladungen bei sich, die er bei Bedarf und auf Knopfdruck seinen Widersachern in die Augen bzw. in den Dotter streut, um sie für einige Sekunden außer Gefecht zu setzen. Außerdem lassen sich die herabfallenden Hamburgerteile hervorragend zur Würstchen- und Spiegeleierjagd einsetzen, was natürlich mit reichlich Bonuspunkten belohnt wird. Darüberhinaus erleichtern verschiedene Extras das Bildschirmleben, angefangen bei Extraleben und neuen Pfefferladungen bis hin zur "smart bomb" für die Küche, die alle Gegner auf dem Bildschirm auf einen Schlag vertilgt... Alle vier erfolgreich überstandenen Bilder bekommt man als Lohn für seine Mühen ein Paßwort geliefert, um gleich wieder zu Beginn des neuen Levels einsteigen zu können. Die technische Ausführung des Ganzen läßt zwar nicht gerade Begeisterungsstürme aufkommen, aber man hat auch schon Schlechteres auf dem Game Boy gesehen. Die Grafik liegt (vor allem wegen der recht witzigen Animationen zwischen den Levels) etwas über dem Durchschnitt, aber der Sound beginnt recht bald zu nerven, aber man kann ihn ja gottlob zurückdrehen. Leider ist das Spielprinzip eben schon so alt und verbraucht, daß man dafür sicherlich keinen Preis für besondere Originalität einheimsen kann, aber wenn man ein paar nostalgischen Erinnerungen nachhängen will, ist Burger Time Deluxe gerade richtig. *(mm)*




# Ultimate Golf

**Eine Golfsimulation ist auf dem Game Boy anscheinend schwerer zu realisieren als ein Actionspiel. Diese Vermutung kann einem leicht in den Kopf kommen, wenn man sich die magere Auswahl von - bis vor kurzem noch - einem einzigen Vertreter anschaut.**

Mit "Ultra Golf" wird jetzt endlich eine interessante Alternative angeboten. Ein guter Schlag hängt beim Golf nicht allein von der Zielsicherheit des Spielers ab: Das Schlägerprofil, die Fußstellung und nicht zuletzt die genaue Dosierung der eigenen Muskelkraft müssen vor jedem Schlag sorgfältig überdacht werden. "Ultra Golf" geht auf diese Besonderheiten des Golfspiels sehr genau ein. Windrichtung und Windstärke werden zu jedem Loch zufällig festgesetzt und angezeigt. Anhand dieser Faktoren und der Untergrundbeschaffenheit (Wiese, Rasen oder Sandbunker) muß der Spieler sich einen geeigneten Schläger auswählen, die Fußstellung korrigieren und Schlagstärke sowie Zielrichtung anpassen. Beim Schlagen selbst ist eine flinke Reaktion vom Spieler gefordert, denn die Ausholbewegung der animierten Spielfigur muß rechtzeitig unterbrochen werden, bevor der kreisende Schläger die "Maximum Power"-Marke überschreitet.

Während der Golfschläger beim Schlag dem Ball entgegensaust, kann durch einen zweiten Tastendruck Top- oder Backspinn, d.h. die Eigenrotation des Balles, beeinflußt werden. Trotz der zahlreichen Parameter ist "Ultra Golf" auch für Anfänger in Sachen Golf keine Überforderung. Im Gegenteil, meistens passen die vom Game Boy vorgeschlagenen Einstellungen sehr gut, um den Ball mit "Birdy" oder zumindest "Bogey" ins Loch zu befördern. Gefeaturet werden von dem Spiel immerhin 36 grundverschiedene Spielgelände mit Waldgebieten, Flüßen und kleinen Seen. In der scrollbaren Übersichtsgrafik zur Orientierung vor jedem Schlag, werden diese grafisch auch ganz gut vermittelt. Als Spielmodi stehen "Tournament" mit verstellbarer Turnierlänge für Single-Spieler, sowie zwei Wettbewerbsarten für 2 Spieler zur Auswahl. Gespielt wird der 2-Spieler-Modus übrigens mit einem einzigen Game Boy. *(tb)*

| GAME BOY | JUMP`N RUN |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Spielhallenoldie<br>- Paßwort alle 4 Bilder | **Hersteller** Data East<br>**Preis** ca. DM 80,- |
| | **Muster von** Hersteller |

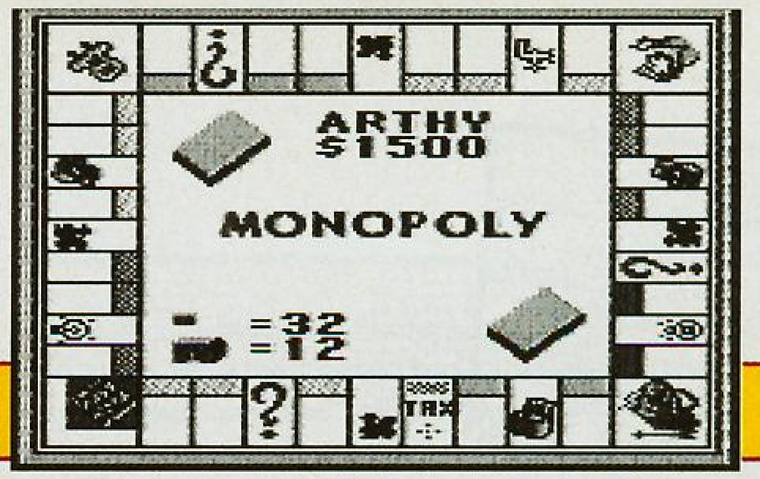



| GAME BOY | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- 2 Spieler-Modus mit einem Gerät | **Hersteller** Ultra Games<br>**Preis** ca. DM 70,- |
| | **Muster von** Top 4 |





# MARIOS MAGIC



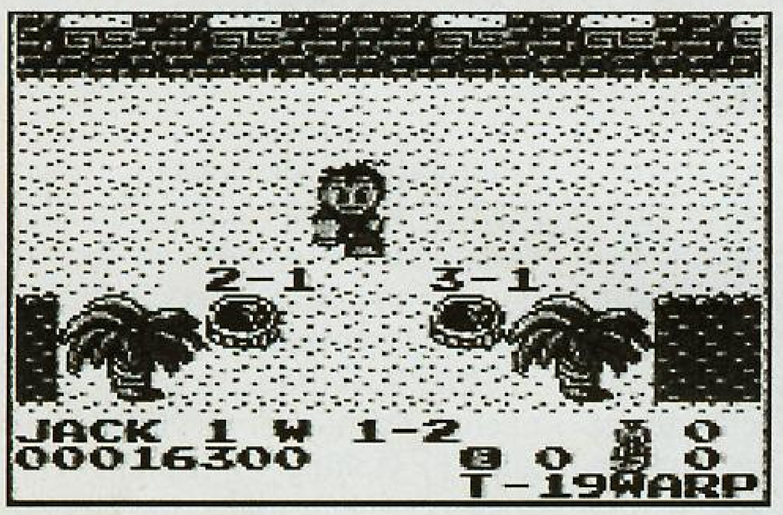

# NINJA BOY

# MONOPOLY

## ZEIT FÜR SPEKULANTEN

**Was gehört alles zu einem gelungenen Beat ´em up? Ein unerschrockener Held? Vorhanden. Eine entführte Prinzessin? Auch da. Haufenweise die schrecklichsten Gegner? In rauhen Mengen! Viele verschiedene Kampftechniken ? Hmm...**

So in etwa sah meine Checkliste aus, als ich Ninja Boy zum ersten Mal zu Testzwecken in meinen Game Boy gestöpselt hatte. Aber zunächst ein kurzer Abriß der Hintergrundstory: Da wäre zunächst einmal der Held des Spiels, ein kleiner Ninja mit Namen Jack. Er lebte glücklich im Ninjaland, bis eines Tages der böse Dragon Shogun die liebliche Prinzessin Ling Ling (jap. für "kaputte Fahrradklingel") entführte.




Also macht sich der kleine Kung-Fu-Knirps auf, die holde Maid zu erretten. Allerdings wurde mir nach ein paar Minuten klar, daß Ninja Boy nicht einfach ein normales 08/15-Schlägerspiel ist. Dafür gäbe es auch nicht allzuviel her, zumal sich die Kampftechniken auf Zuschlagen, eine Art Sprungkick und einen (begrenzt anwendbaren) "Superschlag" beschränken. Es muß also noch etwas anderes geben, das Ninja Boy aus der untersten Mittelklasse des Beat ´em up - Genres hochzieht.

Und das ist die Kombination mit verschiedenen Actionadventure-Elementen, was mir, wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, die Einordnung auch nicht gerade erleichtert hat. Als erstes Merkmal fiel mir beim Spielen die sehr seltsame Perspektive auf, in der Ninja Boy gehalten ist. Das Spielfeld an sich ist in Vogelperspektive zu sehen, die Akteure sind allerdings von der Seite zu bewundern. Hat man sich daran erst einmal gewöhnt, fällt es nicht mehr allzu schwer, die überall herumliegenden Steine zu zerschlagen. Das ist besonders wichtig, da sich darunter häufig diverse Boni und/oder Spezialgegenstände verbergen. Teilweise ist man sogar nur mit Hilfe bestimmter Gegenstände in der Lage, den einen oder anderen Endgegner überhaupt zu besiegen. Damit man sich aber nicht stur durch alle Bilder prügeln muß, wurden ab und zu noch ein paar Levelwarps versteckt. Manchmal gelangt man auch mit etwas Glück in einen Bonuslevel, wo sich dann eine ganze Menge Extrapunkte und eventuell sogar ein Extraleben ergattern lassen. Die Grafik des Ganzen liegt leider nur im Mittelfeld, aber der orientalische Sound, den man während des Spiels zu hören bekommt, ist vom Feinsten. Der eigentliche Spielspaß hingegen hält sich in Grenzen, da sich das Schema "Gegner umhauen, Steine kaputtschlagen und durch die Tür" schlicht und einfach von Bild zu Bild immer wiederholt und daher sehr schnell langwelig wird.

*(mm)*

**Wer glaubt, es handle sich bei der Game Boy Version von "Monopoly" um die Umsetzung eines der bekanntesten Brettspiele neben "Mensch ärgere Dich nicht", der liegt durchaus richtig.**

Das Regelwerk zum Spiel hält sich sehr streng an die Vorgaben des Brettbruders. Oberstes Ziel ist es dabei, wie im Original der reichste Spieler zu werden. Möglichkeiten dazu bekommt man durch das Kaufen, Vermieten und Verkaufen von Eigentum, sprich Straßen und Häusern, zu den unterschiedlichsten Bedingungen.

Nach dem Titelbild, erscheint zum ersten Mal das Gesamtspielfeld aus der Vogelperspektive, unverkennbar der Brettversion nachempfunden. Sollte man ausnahmsweise keine Lust zum aktiven Spielen haben, kann man sich an dieser Stelle dann ein interaktives Demospiel vorführen lassen, in dessen Verlauf alle wichtigen Features auftauchen. Zuerst wird die Zahl der Mitspieler festgelegt. Es besteht die Auswahl aus acht Computercharakteren mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, die alle auf dem beigelegten Faltblatt ausführlich beschrieben werden. Via Game-Link, können auch "Humans" gegeneinander spekulieren, würfeln, bauen, kaufen, sich vom Glück verwöhnen lassen, auf das Finanzamt fluchen, Erbschaften einstreichen, im Lotto gewinnen oder gegebenenfalls in den Knast wandern. Denn genauso wie beim Vorbild, hat auch die Game Boy-Version zwei Stapel mit Aktionskarten, die unverhoffte Änderungen für den Spieler hervorrufen können. Per Zufallsgenerator, werden die zwei Würfel dann auf das Spielfeld gerollt und veranlassen den jeweiligen Spielstein zu einer sofortigen Vorwärtsbewegung in Richtung neues Feld. Je nach dessen Beschaffenheit, kann es dann entweder zu einer sofort vollstreckten und grafisch putzig unterlegten Aktion kommen, auf die der Spieler keinen Einfluß nehmen kann (Der Gang in den Knast; Die Bareinzahlung an das Finanzamt...), oder es erscheint ein Auswahlmenü, in dem die im einzelnen möglichen Aktionen aufgezeigt werden (Kaufen, Verkaufen, Karte ziehen usw.) Das aktuelle Feld mit der betroffenen Spielfigur, wird dann auf der unteren Hälfte des Bildschirms groß angezeigt.




Resümierend bleibt festzuhalten, daß es sich bei "Monopoly" um eine durchaus brauchbare "Vergameboyung" des Spieleklassikers handelt, wenngleich die Frage offenbleibt, ob man nicht, zumindestens in der Game Link-Version, doch lieber zum Original zurückkehren sollte.

*(ts)*

**GAME BOY** — **BEAT ´EM UP**

**Besonderheiten**
- Große Anzahl Extras

**Hersteller** Culture Brain **Muster von** Laguna
**Preis** ca. DM 80,-

75% 55% 50% → **58%**

**GAME BOY** — **WIRTSCHAFTSSIMULATION**

**Besonderheiten**
- 2 Spieler via Game Link

**Hersteller** Parker Brother **Muster von** Top 4
**Preis** ca. DM 70,-

70% 75% 70% → **72%**



# MARIOS MAGIC



macht und das Waffen-Menü sorgen für genügend Abwechslung. In dieser Box kann man sich unter den erbeuteten Waffen die für den nächsten Gegner jeweils günstigste Waffe aussuchen. Am Ende jeder der sechs Levels bekommt man einen gewaltigen Obermotz, genannt Big Boss, vor die Nase gesetzt, dem man seine Waffe abnehmen kann. Sollte man diesen beseitigt haben, wird er zwar nicht zurückkehren wie die anderen, doch das eine oder andere Leben kostet so ein Kampf meistens doch. Die ergatterten Meisterwaffen können durch das Aufsammeln von Energiekugeln auf eine höhere Stufe gebracht werden, recht viel leichter wird der Kampf gegen das Roboter-Imperium allerdings dadurch auch nicht. Alle Turrican II-erprobten Actionfans, werden wissen, was sie erwartet. Pfeilschnelle Arcade Action mit flottem Scrolling in alle Richtungen, aufpeitschendem Sound und sehr guter Spielbarkeit. Der Schwierigkeitsgrad dürfte bei Anfängern allerdings für eine Portion Frust sorgen .

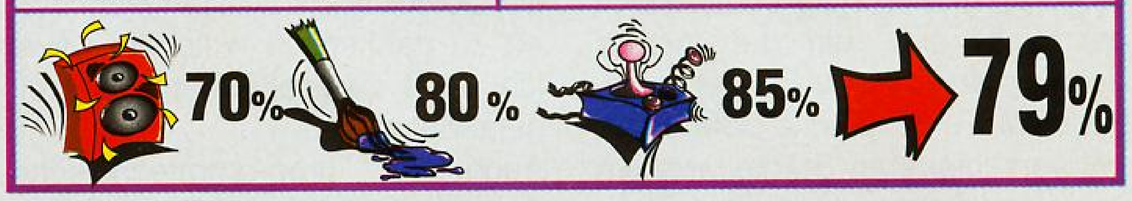
*(hi)*

# MEGA MAN III

**Während die Kids in Amerika schon eifrig Mega Man 4 spielen, müssen wir uns mit der Folge Dr. Wily´s Rache zufriedengeben. Diese ist aber außerordentlich gut gelungen und dürfte Actionfans einige Zeit auf Trab halten.**

Unser stählerner Held steht in seinem dritten Abenteuer natürlich seinem bislang härtesten Widersacher gegenüber. Die Stadt wurde von Dr.Wily´s Roboter wieder heimgesucht, und Ihr müßt wieder für Ruhe und Ordnung sorgen. Ein Schwierigkeitsgrad, der es in sich hat, hält sogar erfahrene Actionroutiniers für einige Zeit in den ersten Levels fest. Denn sollte man einen der vielen kleinen Gegner besiegt haben, muß man sich sputen, denn nach wengen Sekunden taucht er wieder auf. Neue Elemente wie ein Fließband, das einem das Weiterkommen teilweise sehr schwer

| GAME BOY | ARCADE-ACTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Erstklassige Arcade-Action<br>- sehr hoher Schwierigkeitsgrad | **Hersteller** Nintendo<br>**Preis** ca. DM 70,- |
| | **Muster von**<br>Galaxy |





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

FUNNY-SOFTWARE
Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

| Baden: Freiburg | Württemberg: Aalen | N-Sachsen: Hannover | Hessen: Frankfurt | Saarland: Homburg | Bayern: München |
|---|---|---|---|---|---|
| 10-18.30 Uhr | 10-18.30 Uhr | 10-18.30 Uhr | 12-18 Uhr | 14-18 Uhr | 12-18 Uhr |
| 0761/382590 | 07361/680663 | 0511/321796 | 069/613282 | 06841/64587 | 089/761908 |

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

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?...

SEGA MASTER

| | |
|---|---|
| Master System II incl. Sonic | 194,00 |
| Master System II | 144,00 |
| Alex Kidd 4 | 84,95 |
| Asterix | 94,95 |
| Back to the Future 2 | 84,95 |
| Basketball Nightmare | 84,95 |
| Bubble Bobble | 94,95 |
| Donald Duck (Dine Caper) | 94,95 |
| Ghostbusters | 84,95 |
| Indiana Jones | 94,95 |
| Laser Ghost | 94,95 |
| Micky Mouse | 94,95 |
| Pro Westling | 64,95 |
| Sonic | 94,95 |
| Spidermann | 94,95 |
| The Flintstones | 84,95 |
| Wonder Boy 3 | 84,95 |

SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Mega Drive d. o. Spiel | 289,00 |
| Mega Drive jap. o. Spiel | 264,00 |
| Mega Drive incl. Sonic | 389,00 |
| Mega Drive Action Replay | 149,00 |
| E-Swat | 111,95 |
| E-A Eishockey | 129,95 |
| F-22 Interceptor | 111,95 |
| Fire Mustang jap. | 86,95 |
| Ghols`n Ghosts | 121,95 |
| Golde Axe 2 | 111,95 |
| Gynoug jap. | 82,95 |
| Jewel Master | 104,95 |
| Kings Bounty | 101,95 |
| Mickey Mouse 2 | 121,95 |
| Phantasy Star III | 124,95 |
| Phelios | 111,95 |
| Road Rast | 111,95 |
| Quack Shot | 111,95 |
| Shadow of the Beast | 131,95 |
| Sonic | 111,95 |
| Strider | 131,95 |

| | |
|---|---|
| Thunder Force 3 | 101,95 |
| Toki | 119,95 |
| Two Crude Dades US | 109,95 |
| Wrestle War | 111,95 |
| Wonderboy 5 US | 119,95 |

SEGA GAME GEAR

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

NINTENDO

| | |
|---|---|
| Nintendo Super Set | 289,00 |
| NES Entertainement-set | 219,00 |
| A Boy and his Blob | 84,95 |

| | |
|---|---|
| Airwolf | 94,95 |
| Batman | 89,95 |
| Bayou-Billy | 114,95 |
| Blades of Steel | 94,95 |
| Gauntler 2 | 94,95 |
| Knight Rider | 94,95 |
| Mega Man 2 | 94,95 |
| Paperboy | 64,95 |
| Probotector | 99,95 |
| Simpsons | 114,95 |
| Solstice | 84,95 |
| Turbo Racing | 109,95 |

GAME BOY

| | |
|---|---|
| Gameboy incl. Tetris | 156,95 |
| Accu + Netzteil | 69,95 |
| Caseboy | 24,95 |
| Gameboy-Lampe | 34,95 |
| Gameboy-Lupe | 24,95 |
| Gameboy-Verstärker | 49,95 |
| Gameboy-Koffer | 34,95 |
| Gameboy-Taschen | 24,95 |
| Adventure Island | 69,95 |
| Alleyway | 47,95 |
| Amazing Spiderman | 47,95 |
| Battletoads | 77,95 |
| Boomers Adventure | 57,95 |
| Bubble Bobble | 67,95 |
| Castlevania | 67,95 |
| Double Dragon II | 64,95 |
| Duck Tales | 67,95 |
| F1 Race & 4 Spieler Ad. | 67,95 |
| Final Fantasy | 87,95 |
| Final Fantasy Adv. | 87,95 |
| Fortified Zone | 77,95 |
| Gremlings 2 | 77,95 |

| | |
|---|---|
| Gargoyle`s Quest | 54,95 |
| Hunt for Red October | 74,95 |
| Marble Madness | 64,95 |
| Mickey Mouse | 74,95 |
| Mysterium | 69,95 |
| Nemesis | 69,95 |
| Ninja Gaiden | 84,95 |
| Nobumaga`s Anbition | 84,95 |
| Pinball-Rev.o.Gator | 49,95 |
| Roger Rabbit | 77,95 |
| Side Pocket | 52,95 |
| Simpsons | 69,95 |
| Skate or Die/Bad`n Rad | 67,95 |
| Super Mario Land | 49,95 |
| Tennis | 49,95 |
| World Cup | 52,95 |
| WWF Superstars | 69,95 |

ATARI LYNX

| | |
|---|---|
| Lynx Grundgerät | 198,00 |
| Lynx Tasche groß | 44,95 |
| lynx Adapt. Zig.Anz | 34,95 |
| Lynx Netzteil | 24,95 |
| Blue Lightning | 69,95 |
| California Games | 74,95 |
| Checkered Flag | 67,95 |
| Chips Challlenge | 69,95 |
| Elektrocop | 69,95 |
| Hard Driving | 79,95 |
| Ishido | 77,95 |
| Klax | 74,95 |
| Pac-Land | 77,95 |
| Paperboy | 74,95 |
| Road Blasters | 74,95 |
| Robo Squasch | 69,95 |
| Rygar | 74,95 |
| Shanghai | 74,95 |
| Slime World | 69,95 |
| S.T.U.N Runner | 77,95 |
| War-Birds | 67,95 |
| Xenophobe | 74,95 |
| Zarlor Mercenary | 69,95 |

... aber nur in unseren Ladengeschäften!



# MARIOS MAGIC

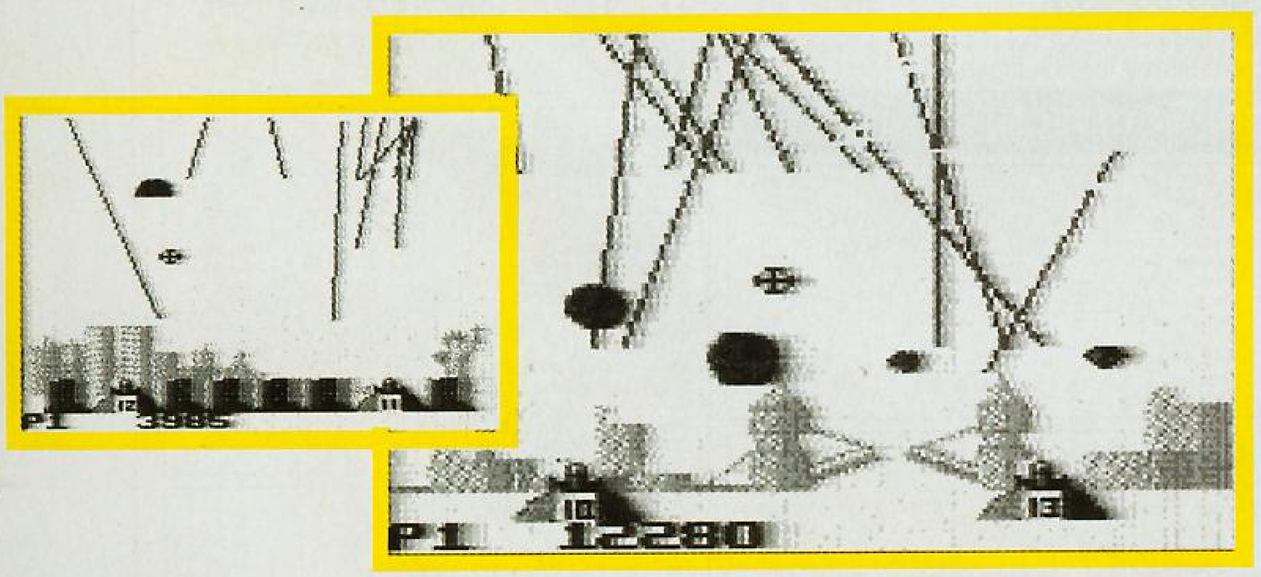
# MISSILE COMMAND

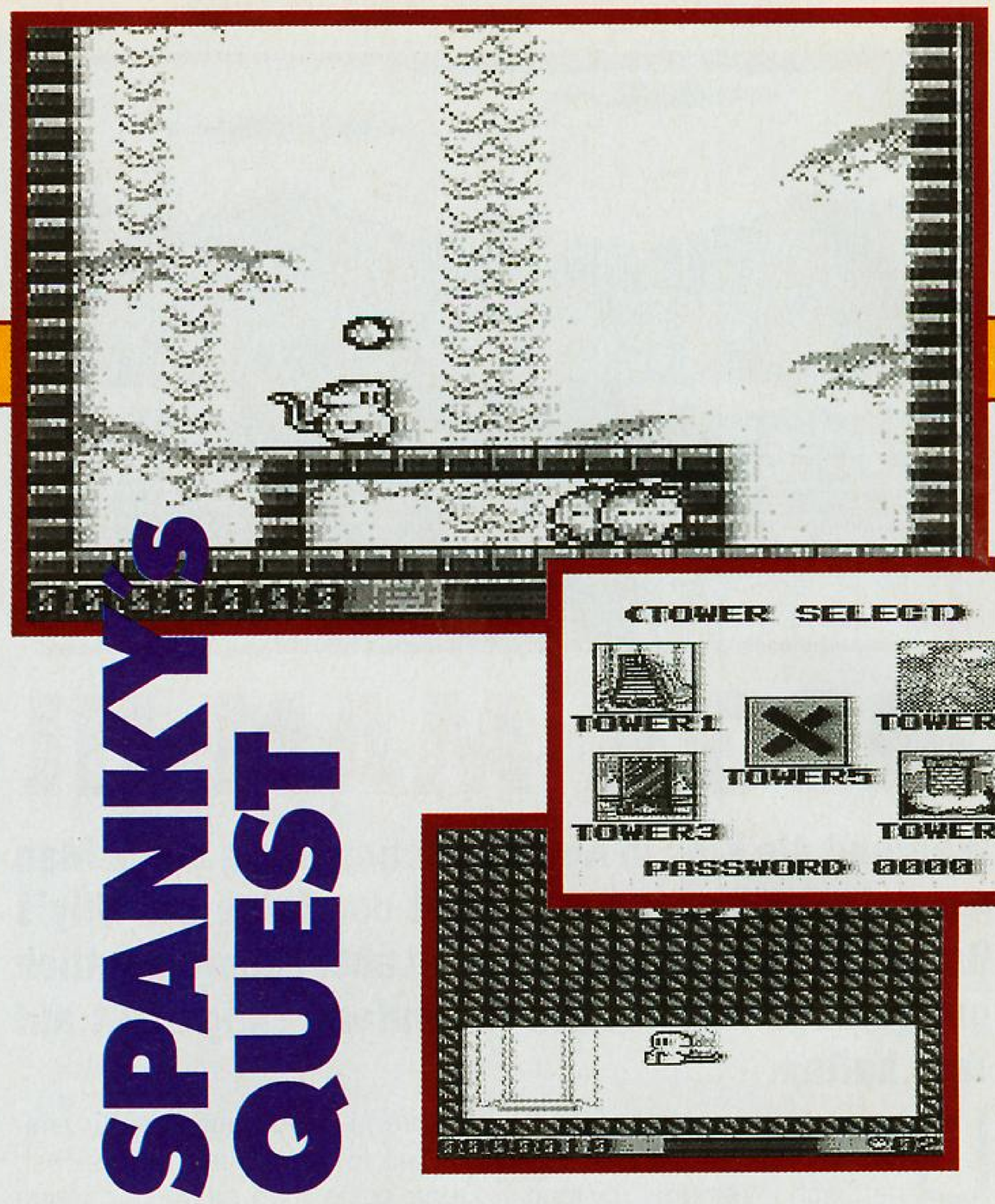
**Vor vielen Jahren stritten sich zwei Video-automaten um die Krone des besten Arcadespiels. Die Rede ist natürlich von den Kultklassikern "Defender" und "Missile Command", an die sich allerdings nur die Wenigsten erinnern werden.**

Die Jungs von Accolade möchten Euch jedoch nicht weiter im Dunkeln tappen lassen und bringen deshalb die atemberaubende Raketenmission für den Game Boy heraus. Die etwas abstrakte Story bemüht sich gar nicht erst, ein gehaltvolles Spiel vorzugaukeln. Es geht wieder einmal um`s blanke Überleben. 16 verschiedene Städte werden von einer weiterentwickelten Zivilisation unter Beschuß genommen und Eure Aufgabe ist es nun, diesen Angriff erfolgreich abzuwehren. Unterstützt werdet Ihr dabei von zwei unabhängigen Anti-Raketen-Basen, mit denen die gefährlichen Vögel vom Himmel geholt werden können. Die Steuerung des dazu nötigen Zielkreuzes ist leider ziemlich unpräzise programmiert worden, so daß die Zerstörung einiger Häuser vor allem in Streßsituationen unvermeidbar ist. Außerdem verspricht die äußerst knapp gestaltete Anleitung unendlichen Spielspaß für geübte und ungeübte Game Boy-Fans. Beim Test habe ich davon allerdings kaum etwas bemerkt, denn bereits nach wenigen Minuten erreichte ich schon die fünfte Stadt, die sich von den anderen nur durch die schwache Hintergrundgrafik unterschied. Ich wage also gar nicht daran zu denken, in welchem Level ich nach zwei Stunden Spielzeit gelandet wäre...

Auch der programmtechnische Aspekt kommt bei "Missile Command" etwas zu kurz. Die Grafik ist äußerst mittelmäßig, obwohl Accolade ausschließlich Standbilder verwendete und auf diese Weise aufwändige Animationen eingespart hat. Auch der Sound ist eine herbe Enttäuschung. Eine langweilige Titelmusik leiert aus dem kleinen Lautsprecher und die Soundeffekte (Rausch-Rausch) können ebenfalls nicht beeindrucken.

Klassiker hin - Klassiker her. Heutzutage sollte man wirklich in der Lage sein, eine bessere Umsetzung zu programmieren. *(om)*




# SPANKY QUEST

**Zur Zeit scheinen viele Softwareproduzenten ein schwaches Spiel durch eine außergewöhnliche Hintergrundstory aufpeppen zu wollen, um wenigstens beim Betrachten der Verpackung Neugierde zu erwecken.**

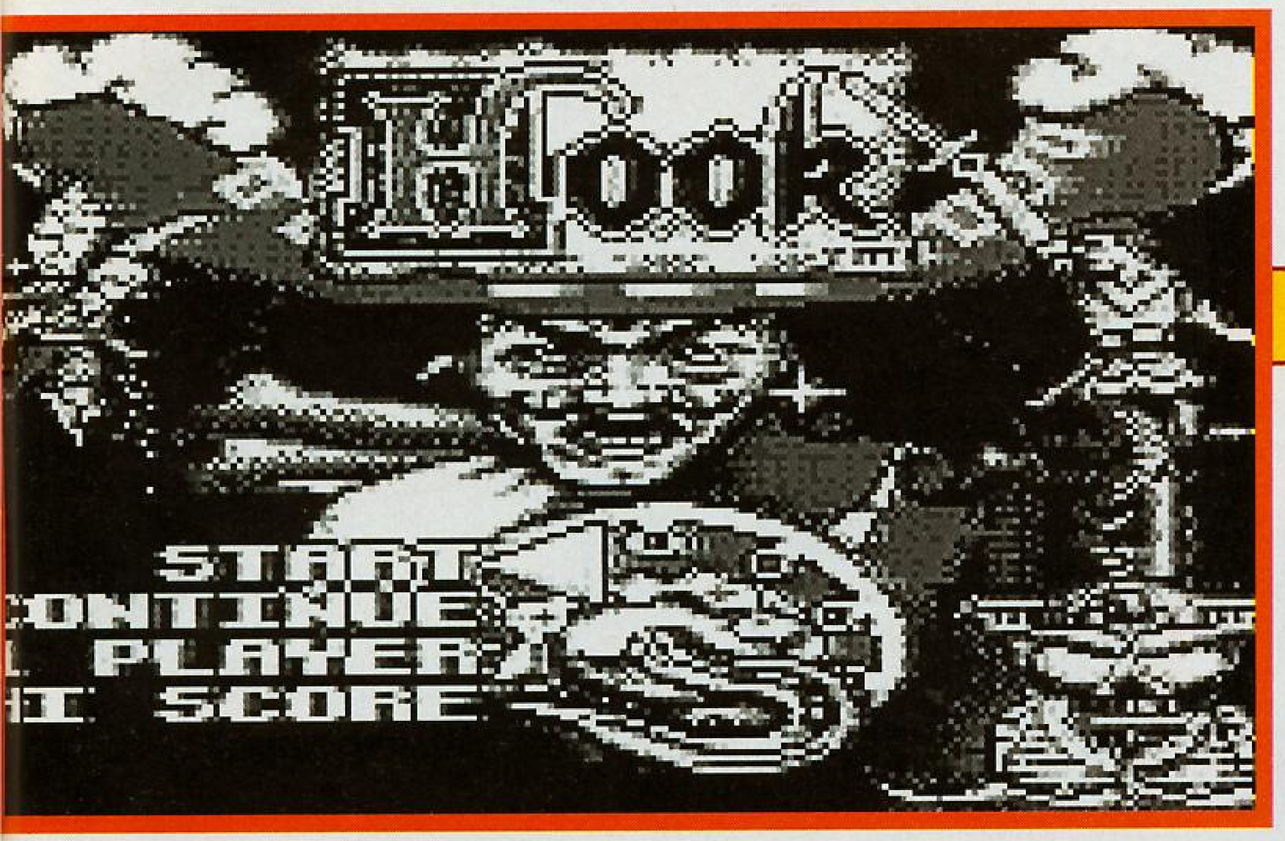
Ein niedlicher Affe namens Spanky lebte vor vielen Jahren in den mysteriösen Wäldern Mopolands. Eines Tages, Spanky wollte sich gerade genüßlich in seine Hängmatte werfen, regnete es Ziegelsteine vom Himmel, die sehr bald eine bedrohliche Gestalt annahmen. Meterhohe Türme ragten plötzlich wie uralte Eichen über die Wipfel der anderen Bäume und verunstalteten den märchenhaften Wald bis zur Unkenntlichkeit. Eine geheimnisvolle Stimme flüsterte: "Ich bin gekommen, um Finsternis auf diese Welt zu bringen!" Und um ihre wahnsinnige Macht einmal zu demonstrieren, verwandelte sie Spankys geliebte Früchte in einen disziplinlosen Haufen hinterhältiger Lebewesen. Spankys einzige Chance bestand nun darin, zum Schloß der bösen Hexe zu gelangen und diesem Spuk ein Ende zu bereiten. Fünf Welten müssen von diesem gemeinen Kleingemüse befreit werden. Dies ist nicht ganz so einfach, denn Spanky steht nur eine Waffe zur Verfügung, die die gewünschte Wirkung zeigt. Der magische Ball. Um seine ganzen Fähigkeiten zu entfesseln, muß jedoch etwas kompliziert gehandelt werden. Es muß nämlich nicht nur mit einem gezielten Kopfstoß getroffen, sondern es sollte auch noch im richtigen Moment der B-Knopf gedrückt werden. Durch das hektische Treiben, das zuweilen auf dem LCD-Bildschirm herrscht, wird gerade diese Steuerung Taitos neuestem Werk zum Verhängnis. Sie ist nämlich nicht nur viel zu langsam und äußerst träge, sondern auch noch unpräzise und selten wirkungsvoll.Die Grafik ist nicht gerade berauschend, jedoch erfüllt sie voll und ganz ihren Zweck. Das Scrolling ist etwas unsauber und sollte Spanky wirklich animiert sein, so ist das in Anbetracht seiner Größe nur schwer zu erkennen. Soundtechnisch hat "Spanky`s Quest" auch nicht allzu viel drauf. Die guten Musikstücke zeichnen sich nach einiger Zeit durch permanente Wiederholungen aus und werden auch so sehr schnell langweilig. *(om)*

| GAME BOY | SHOOT ´EM UP |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Spielhallenklassiker | **Hersteller** Accolade<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** Galaxy |

20% 40% 45% → **36%**

| GAME BOY | JUMP ´N RUN |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Deutsche Anleitung | **Hersteller** Taito<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** Bomico |

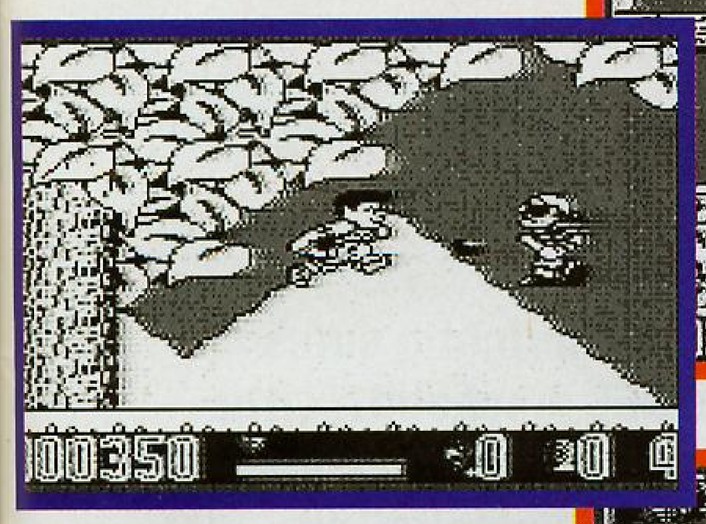
35% 40% 55% → **45%**

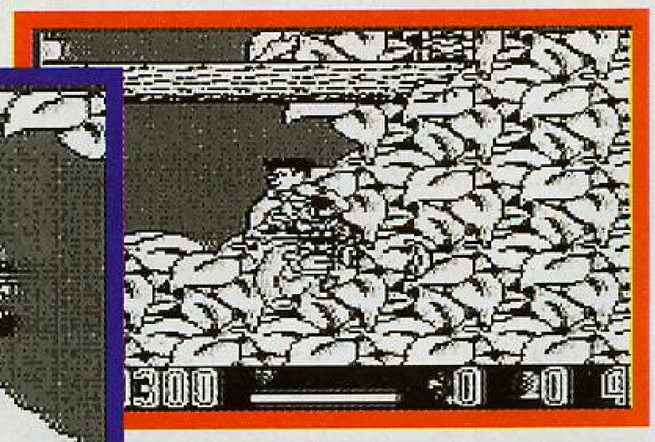


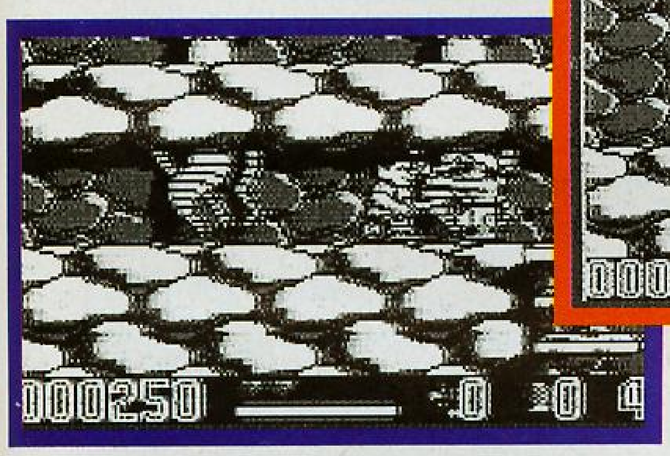

# MARIOS MAGIC

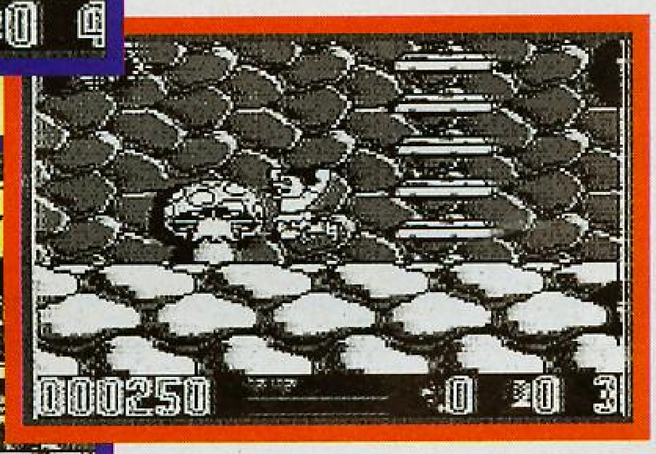


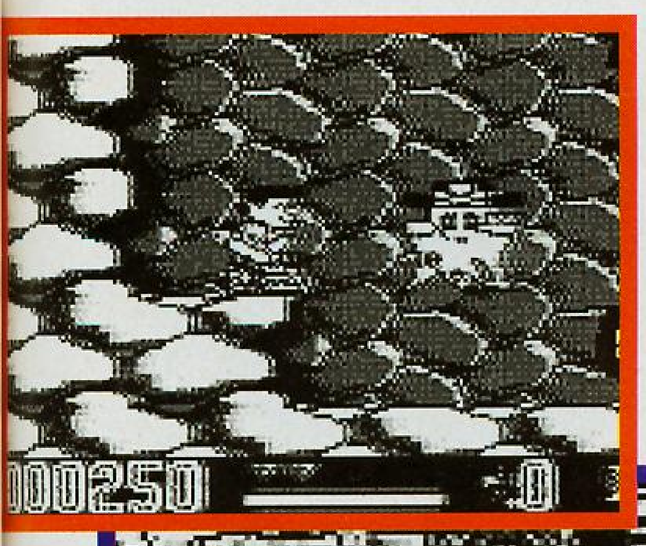
# HOOK



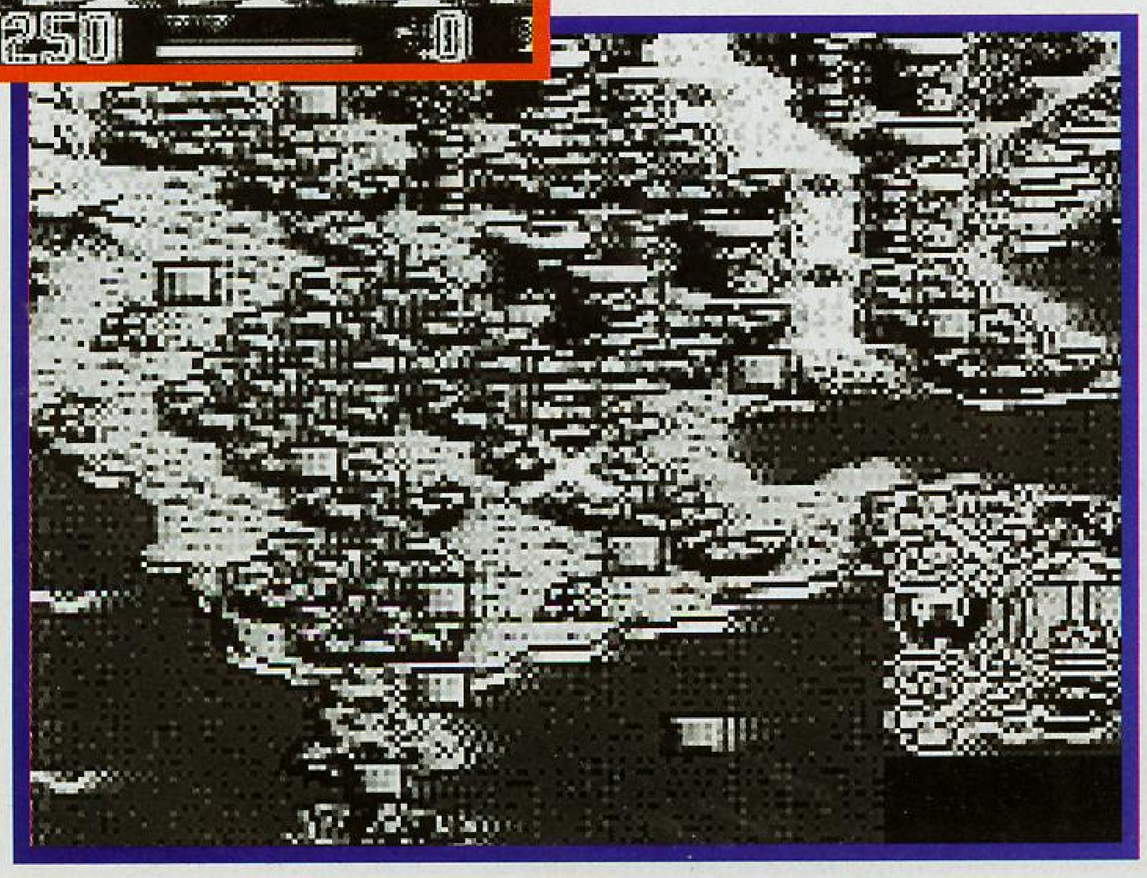



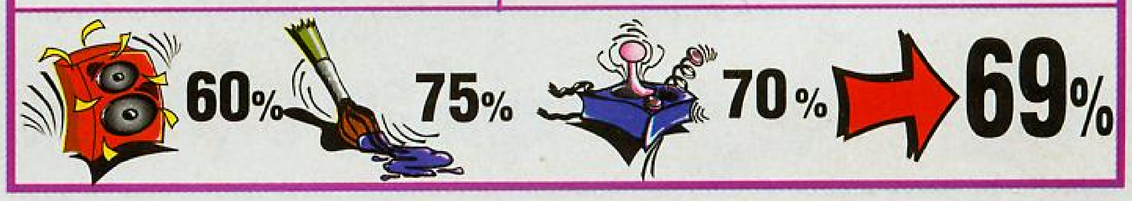




**Kaum hat der Film an den Kinokassen die Millionengrenze überschritten, trudelt auch schon die Game Boy-Version des Lizenzmonopolisten OCEAN ein. Den bösen Hook sollte man mit der Unterstützung der süßen Tinkerbell, im Film verkörpert von Julia Roberts, auch besiegen können.**



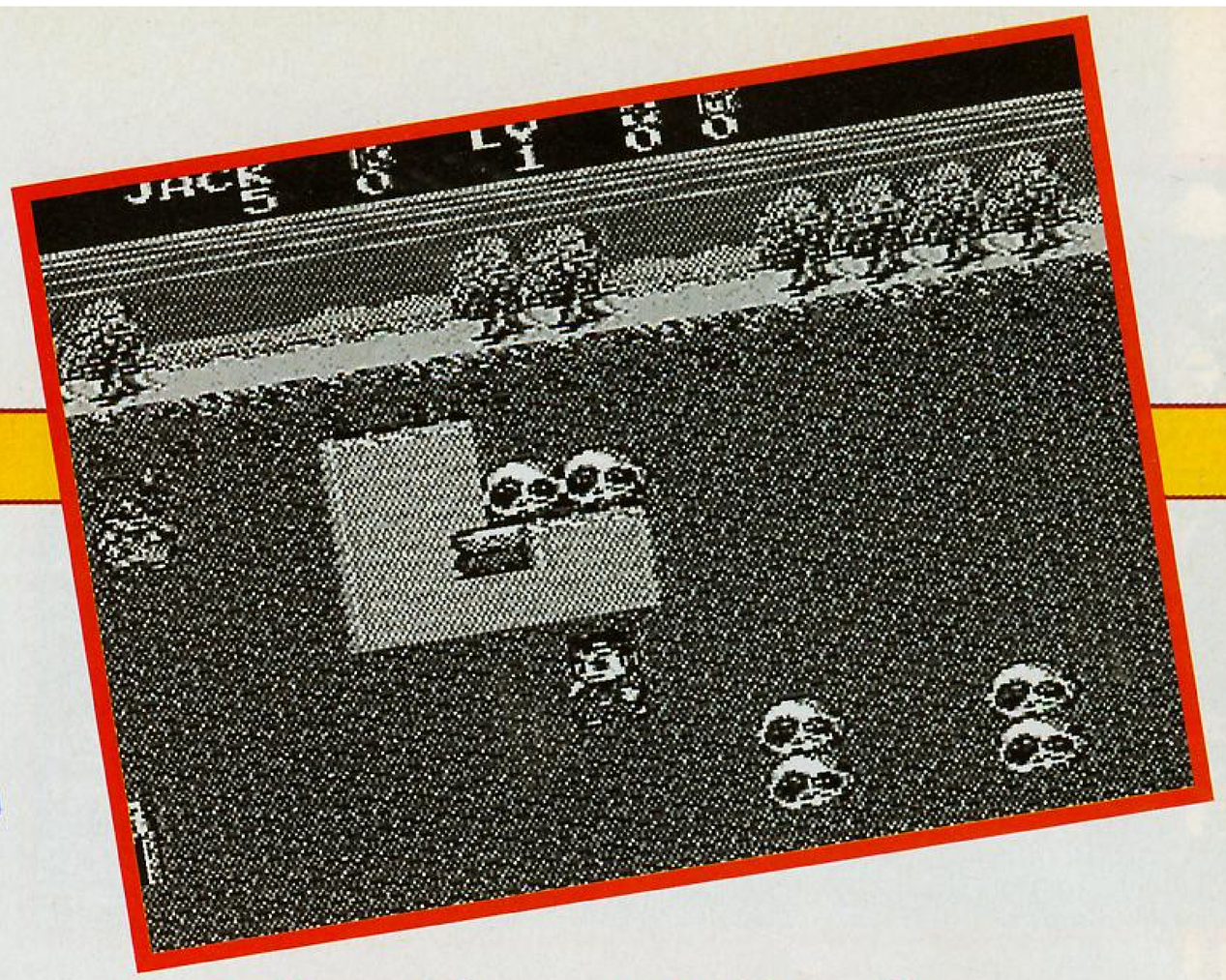
Im Gegensatz zu manchen anderen Filmversoftungen von OCEAN, man denke nur an Terminator II oder Navy Seals, ist HOOK sogar ganz gut gelungen. Ein Plattformspiel der niedlichen Sorte ist daraus geworden. Die Spieldesigner haben glücklicherweise an genügend Abwechslung gedacht, so daß die Motivation auch länger anhalten wird. Das Spiel hat zwar bis auf ein paar Schauplätze nicht viel mit dem Film zu tun, doch die Peter Pan Atmosphäre kommt sehr gut rüber. Mit seinem Holzschwert bewaffnet macht man sich auf ins Neverland, um Hook, den bösen Piratenkapitän, zu besiegen. Auf einer grafisch gut gelungenen Landkarte kann man sich zunächst aussuchen, was man als nächstes besuchen will. Der Kompaß zeigt einem dabei an, was zur Auswahl steht. So kämpft man sich zum Beispiel durch die Pirateninsel, taucht durch die Tiefen des Meeres oder kämpft mit Rufio. In diesen Spielebenen muß man immer alle auflesbaren Gegenstände sammeln, einige nette Extras erleichtern die Aufgabe dabei ein bißchen. So kommt auf Knopfdruck die gute Fee Tinkerbell herangeschwebt und verscheucht die Piraten mit ihrem Zauberstaub. Ein Metalldetektor zeigt einem auf Wunsch an, wo bestimmte Gegenstände versteckt sind. Sollte man tauchen, muß man versuchen, durch rhythmisches Knopfdrücken einen guten Schwimmstil zu erreichen. In den zahlreichen Nebenspielen muß man meist einen hartnäckigeren Piratengesellen besiegen, den krönenden Abschluß bildet natürlich der Kampf gegen Hook. Technisch ist das Spiel tadellos gelungen und überzeugt durch ruckelfreies Scrolling in alle Richtungen und schön animierte Spielfiguren. Die aufzusammelnden Gegenstände sind zwar leider etwas schwer zu erkennen, doch dafür ist die Hintergrundgrafik sehr detailliert und abwechslungsreich. Die Steuerung geht in Ordnung und überzeugt durch pixelgenaue Abfragen. Manchmal schlittert der gute Peter Pan etwas zu lange dahin, bis er zum Stillstand kommt. Alle Peter Pan-Fans bekommen mit Hook ein solides, familienfreundliches Plattformspiel. geboten. Innovative Ideen wird man zwar kaum finden, doch als Film-Tie-In geht es voll in Ordnung. *(hi)*

| GAME BOY | JUMP ´N RUN |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- solide Fimumsetzung | **Hersteller** Ocean<br>**Preis** ca. DM 75,- |
| | **Muster von**<br>Galaxy |





# MARIOS MAGIC



# F15 Strike Eagle

**Microprose steht für Qualität. Das hat der gute "Wild Bill" oft genug bewiesen. Ob es nicht ein ganz kleines bißchen an Größenwahn grenzt, eine der namenhaftesten Simulationen "F15 Strike Eagle" für das NES umzusetzen, wird sich allerdings noch zeigen.**

Ziel des Spiels ist es immer noch, möglichst viele Missionen erfolgreich abzuschließen, um auf diese Weise einen höheren Dienstgrad zu erreichen. Beim Anblick der einzelnen Aufträge wurde es mir persönlich wieder einmal richtig schlecht, denn einen gewissen Hang zum Makaberen kann man der Programmierercrew nicht absprechen. Zunächst muß man sich mit einem kleinen Bombenangriff auf Libyen qualifizieren, doch ist das nur ein kleiner Rückblick auf die Geschehnisse des Jahres 1986. Das Ganze gipfelt schließlich in der Befreiung Kuwaits 1991. Sehr geschmackvoll! Noch weniger geschmackvoll ist grafische Gestaltung ausgefallen. Das Scrolling ist unsauber, die Sprites flackern und die Hintergrundgrafik hält sich ebenfalls in Grenzen. Das alles ist man ja vom NES gewohnt, von Microprose jedoch nicht. Untypisch ist auch die unglaublich zähe und zugleich eintönige Steuerung, denn es muß lediglich auf die Taste "B" (Missile) gehämmert werden, um alle Gegner aus dem Weg zu räumen. Schade! *(om)*



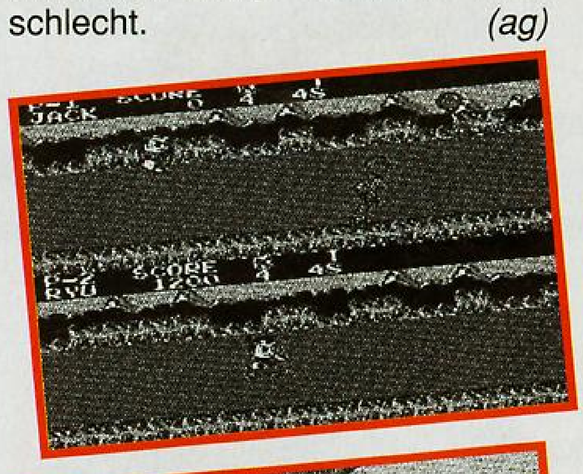

| NES | SIMULATION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- erfolgloser Versuch einer Flugzeug-Simulation | **Hersteller** Microprose **Muster von**<br>**Preis** ca. DM 80,- Laguna |

25% 40% 50% → 36%

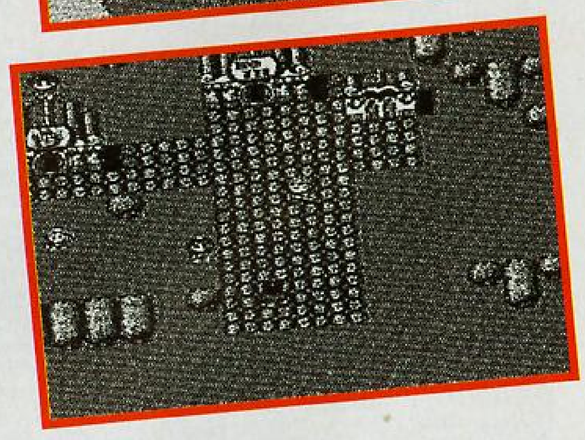
# Little Ninja Brothers

**Es wurde wirklich Zeit, daß ein richtig gutes Action-Adventure für das NES erscheint. "Little Ninja Brothers bietet sowohl Kampfsequenzen im Beat ´em up-Stil, sowie einen Rätselteil für Freunde kniffliger Probleme.**

Ganz Chinaland schwebt in der Gefahr von der Untergrundorganisation "Yoma Clan" terrorisiert zu werden. In ihrer Gewalt befindet sich der Kaiser des Reichs, machtlos seinen Geiselnehmern ausgeliefert. Auch der weise Mentor von Jack und Ryu hört von der Katastrophe und schickt die beiden Ninja-Schüler aus, dem Yoma Clan das Handwerk zu legen.
Wie schon gesagt ist Little Ninja Brothers für zwei Spieler geeignet. In den Kämpfen gegen die Handlanger der Mafia verfügt Ihr somit über doppelt soviel Zerstörungskraft, allerdings müßt Ihr Euch in den Krämerläden der Städte doppelt soviele Gegenstände kaufen, so daß sich dieser Umstand wieder ausgleicht. Außerdem erfahrt Ihr von den freundlichen Einwohnern eine Menge nützlicher Neuigkeiten, die Euch in Eurem Abenteuer weiterhelfen. Zu guter letzt gibt es sogar noch sportliche Wettkämpfe, durch die Ihr die Fertigkeiten der beiden Ninjas verbessern könnt.
Grafik und Sound sind für das NES ganz akzeptabel, jedoch läßt der gesamte Adventure-Part etwas zu wünschen übrig. Trotzdem nicht schlecht. *(ag)*





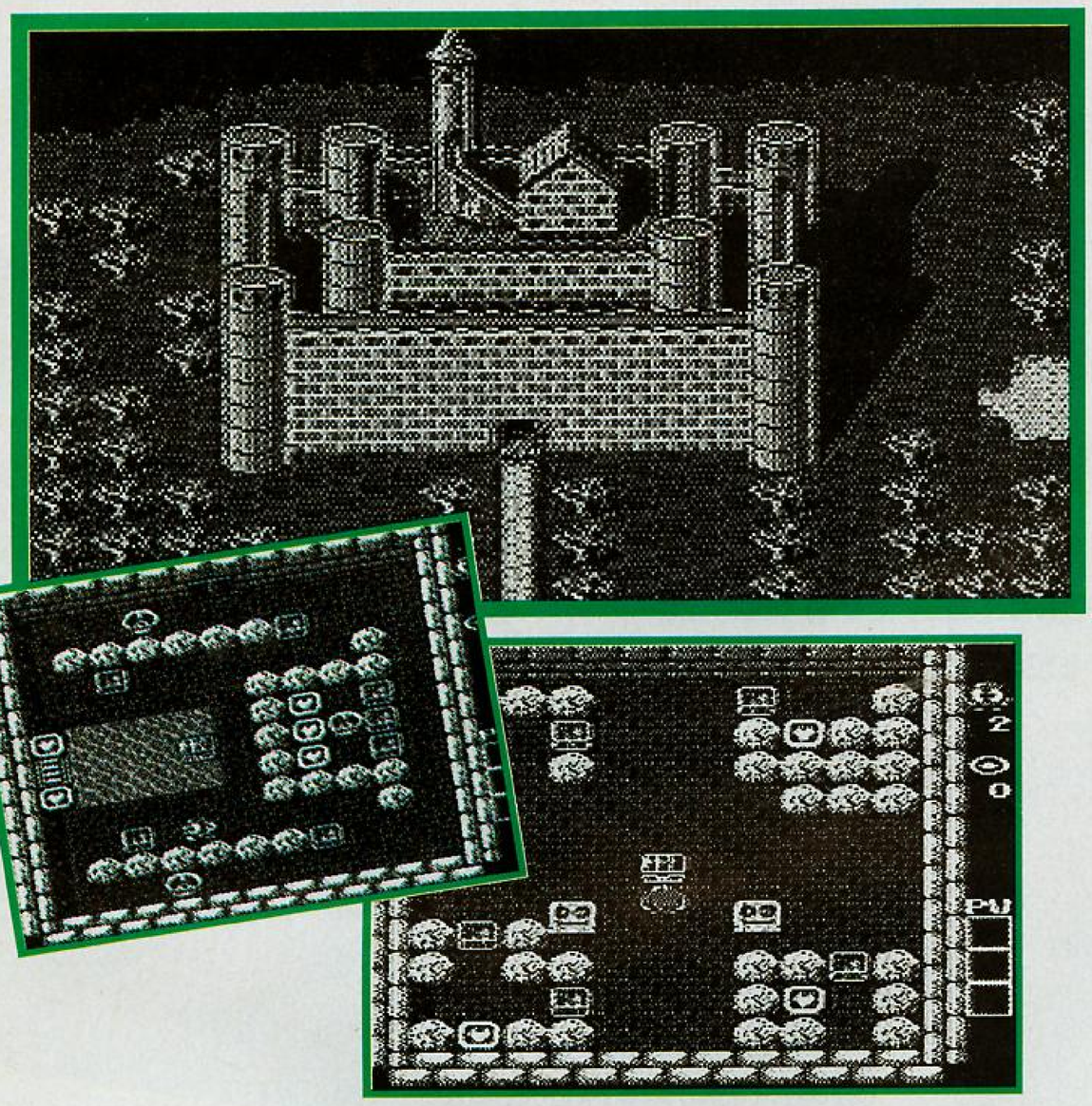


| NES | ARCADE ADVENTURE |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- englische Anleitung<br>- Action- und Rollenspiel in einem | **Hersteller** Cultuer-Brain **Muster von**<br>**Preis** ca. DM 90,- Laguna |

65% 60% 60% → 61%

# Adventures of Lolo

**Lolo ist genau das Richtige für alle Boulderdash-Liebhaber. Denkspiele sind für das NES sowieso am besten geeignet, denn weder besonders gute Grafik noch Sound sind in diesem Genre für ein starkes Game von nöten.**



Ein gewaltiger Erzteufel hat den Untergang des Königreichs Eden geplant. Um das zu verhindern, wurde Prinzessin Lala ausgeschickt, schnell lebensrettende Helfer zu suchen, doch sie fiel den Schergen des bösen Feindes in die Hände. Prinz Lolo machte sich daraufhin sofort auf, seine Schwester zu befreien. Er ist zwar nicht besonders kräftig oder geschickt, aber sehr mutig und intelligent. Obwohl Klugheit die schärfste Waffe ist, wird es trotzdem sehr schwer werden, die fast endlosen Irrgärten im Geisterschloß zu durchqueren und den schrecklichen Obermotz zu besiegen. Die Story ist zwar alles andere als einfallsreich, aber wen interessiert das schon, wenn sich das Spiel selbst recht ordentlich präsentiert. Und genau das ist bei Lolo der Fall. An den langsam schwieriger werdenden Levels, wird selbst ein Freak früher oder später längere Zeit überlegen müssen, um die zahlreichen komplexen Rätsel zu lösen. Viele verschiedene Gegenstände, Monster und andere Extras sowie der variierende Untergrund, sorgen immer wieder für eine neue Herausforderung. Grafik und Sound sind durchaus von ausreichender Qualität, um wirklich ein gutes Spielfeeling aufkommen zu lassen.

*(ag)*

| NES | STRATEGIE | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- englische Anleitung | **Hersteller** HAI<br>**Preis** ca. DM 90,- | **Muster von**<br>Laguna |

55% 50% 80% → 69%

# MARIOS MAGIC



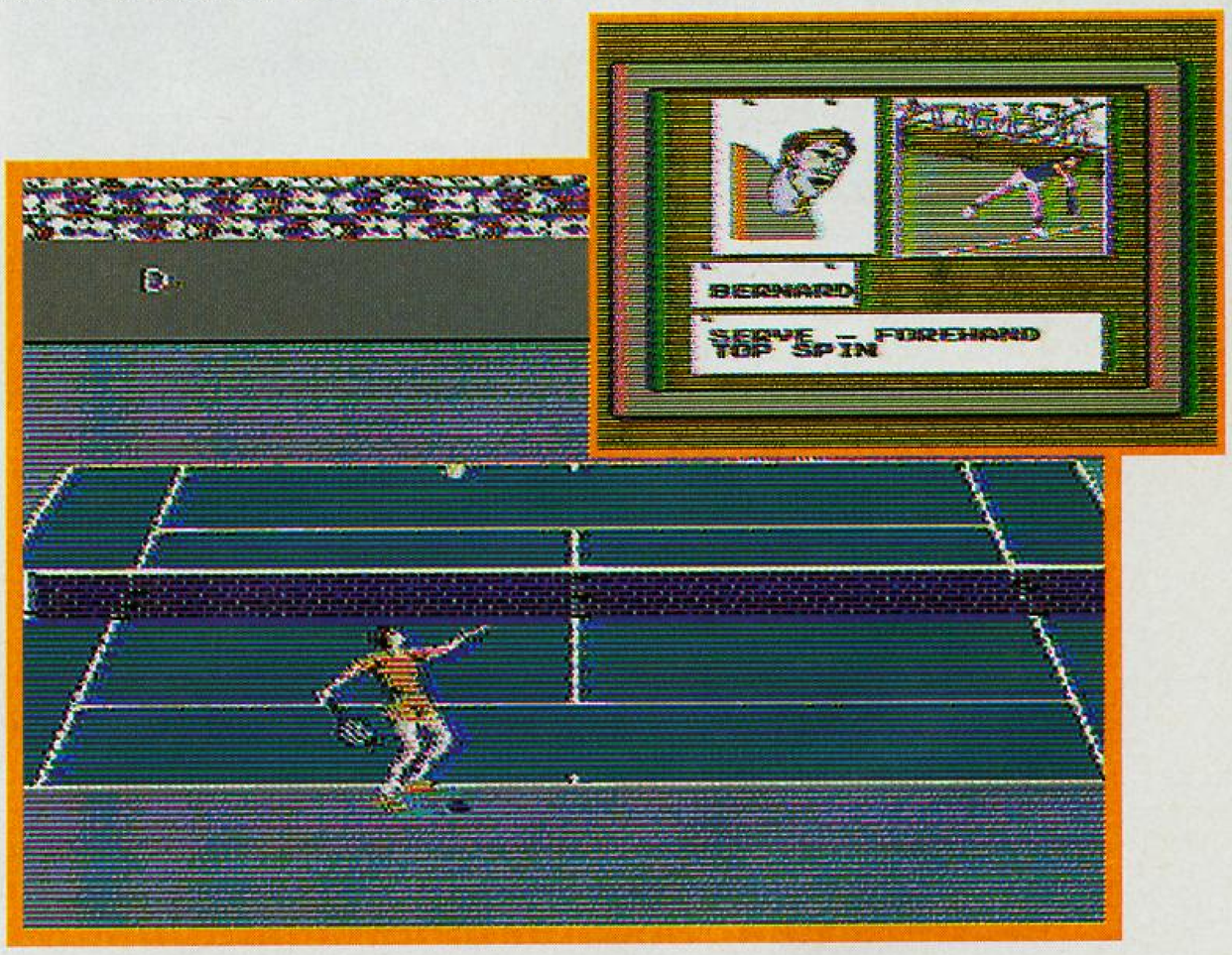
# Racket Attack

**Die Schläger greifen an...! Rennt um Euer Leben... Nein, keine Angst, es ist nur das neue Sportspiel für das NES, an dem alle Tennisfans ihre Freude haben werden.**

Racket Attack bietet dem Spieler überraschend viele Möglichkeiten. So mancher Profi wird zum Beispiel sein Match lieber auf Rasen, als auf dem Sand- oder Hartplatz austragen, nachdem der Belag für die Geschwindigkeit ein nicht zu vernachlässigendes Medium ist. Vor jedem Match habt Ihr die freie Wahl unter den Cracks. Jeder der "Filzballprügler" hat nämlich andere Qualitäten, der eine beherrscht eben den Aufschlag meisterhaft, der andere das Spiel am Netz. So ergeben sich immer wieder neue Kombinationen, die verhindern, daß es allzu schnell langweilig wird. Unterstützt wird dies noch durch viele verschiedene Schlagtechniken, wie angeschnittene Bälle (Slice und Spin) und Volleys. Schon vor dem Aufschlag muß man sich entscheiden, wo und wie man den Ball ins Feld des Gegners schlägt, immer mit der Hoffnung ein As und damit den Punkt zu machen.

Akzeptable Grafik und sehr guter Sound (mit Sprachausgabe!) erhöhen die Spielfreude um ein weiteres. An die Steuerung wird man sich allerdings erst gewöhnen müssen, denn es dauert seine Zeit, bis man weiß, wie nah man zum Ball hin laufen muß, um ihn optimal zu retournieren.

*(ag)*




| NES | SPORTSPIEL | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- starke Sprachausgabe | **Hersteller** Nintendo<br>**Preis** ca. DM 120,- | **Muster von**<br>PC Computercenter |

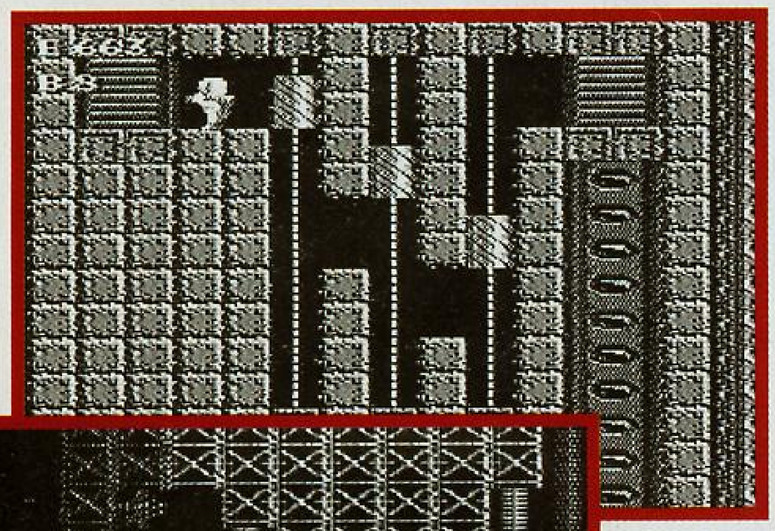
75% 55% 60% → 61%

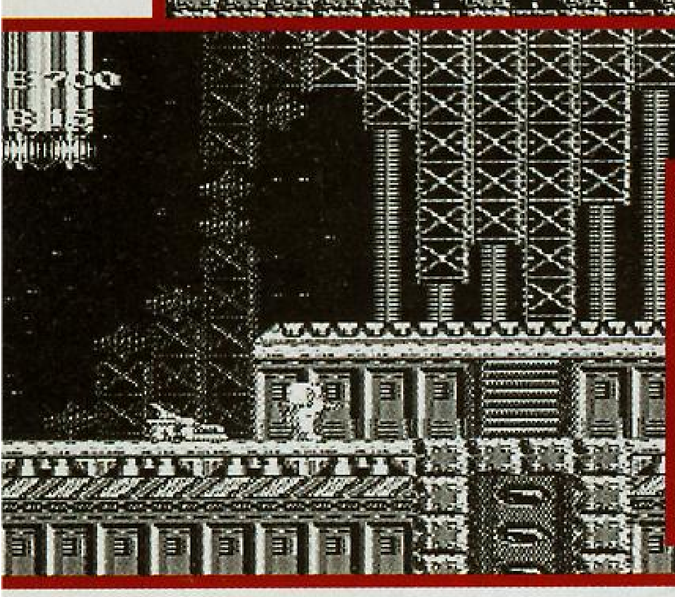


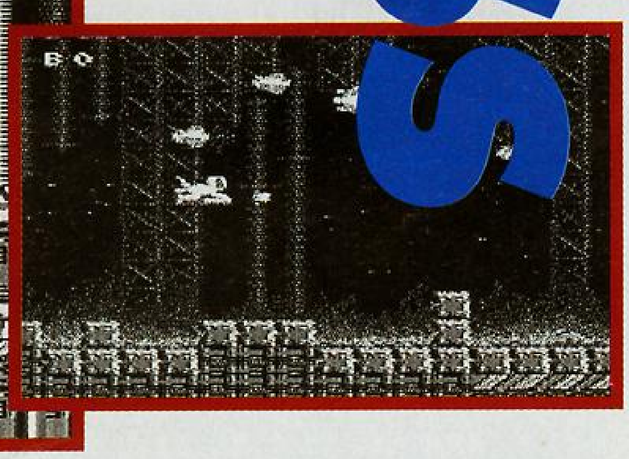
# MARIOS MAGIC

# AIR FORTRESS

**Daß gewöhnliche Ballerorgien nicht mehr besonders gut beim Käufer ankommen, scheint auch der Softwareproduzent Hal begriffen zu haben. Aus diesem Grund wurden in "Air Fortress" gleich zwei Spielprinzipien miteinander verbunden.**





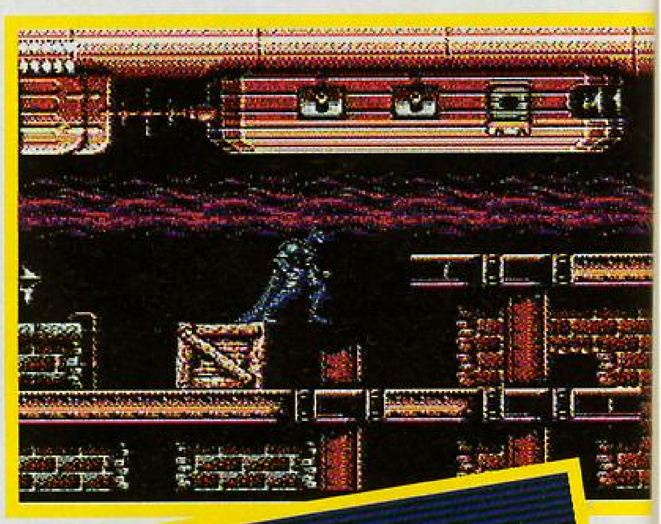


Hal Bailman (der Vorname ist vom Hersteller bestimmt rein zufällig gewählt worden!) ist der erfolgreichste Spezialagent des Planeten Farmel. Der nächste Auftrag wird der wichtigste seiner bisherigen Laufbahn werden, denn diesmal muß er seinen Heimatplaneten Farmel vor acht überdimensionalen Kampfschiffen retten.
Wie bereits erwähnt, spaltet sich das Spiel in zwei unabhängige Teile. Zunächst muß der Weg zum Raumschiff von den bösartigen Außerirdischen gesäubert werden, um dann in einer netten Jump ´n Run-Sequenz die Kommandozentrale auseinanderzunehmen. "Air Fortress" zeichnet sich dabei besonders durch den geringen Schwierigkeitsgrad aus, denn unschaffbare Gegner sind eher Mangelware. Der Frustrationsgrad ist also gleich null.
Grafik und Musik kann man ruhigen Gewissens als gelungen bezeichnen, obwohl Hal auf herausragende Standbilder oder soundtechnische Neuerungen gänzlich verzichtet hat. Das Scrolling ist butterweich und zeigt niemals den typischen NES-Flimmer-Effekt. *(om)*



# BATMAN

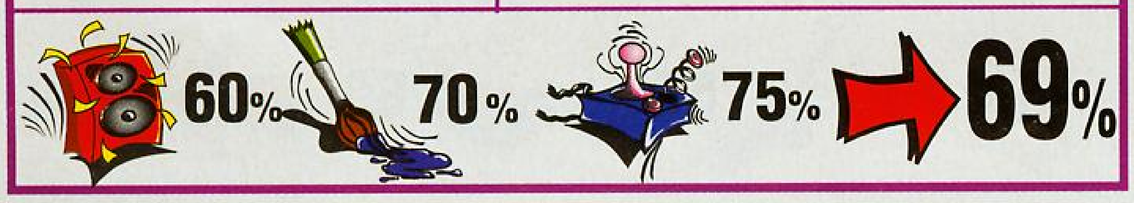
**Als Held zahlreicher Comicabenteuer hat sich Batman längst einen Namen gemacht. Nun versucht Sunsoft, den dunklen Beschützer auch auf dem NES zu etablieren.**





Wie der Untertitel "Return Of The Joker" unweigerlich vermuten läßt, ist dieser finstere Geselle wieder Dreh- und Angelpunkt des Geschehens. Der Joker - viele Kriminelle halten ihn für den genialsten Verbrecher des 20. Jahrhunderts - führt einmal mehr Böses im Schilde. Damit ihm aber diesmal auf keinen Fall die muskelbepackte Fledermaus in die Quere kommt, hat er eine ganze Armada hochkarätiger Bösewichter angeheuert. Daß sich Batman nicht davon abschrecken läßt, dürfte jedem eingefleischten Comicfan klar sein. Es geht ja schließlich um die Rettung seiner Heimatstadt Gotham City...
Grafikfetischisten werden mit Batman voll und ganz zufrieden sein. Die Sprites wurden für NES-Verhältnisse gut animiert, was in Anbetracht ihrer Größe keine Selbstverständlichkeit ist. Auch die Gestaltung des Hintergrunds ist phantastisch ausgefallen, lediglich das Scrolling gibt Anlaß zu Kritik. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Gameplay, denn erst nach gut zwei Dutzend "Batmännern" hat man sich mit der etwas schwierigen Steuerung vertraut gemacht. Fazit: Nicht nur für Fans! *(om)*

| NES | SHOOT `EM UP |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Paßwortfunktion | **Hersteller** Hal<br>**Preis** ca. DM 80,-<br>**Muster von** Laguna |



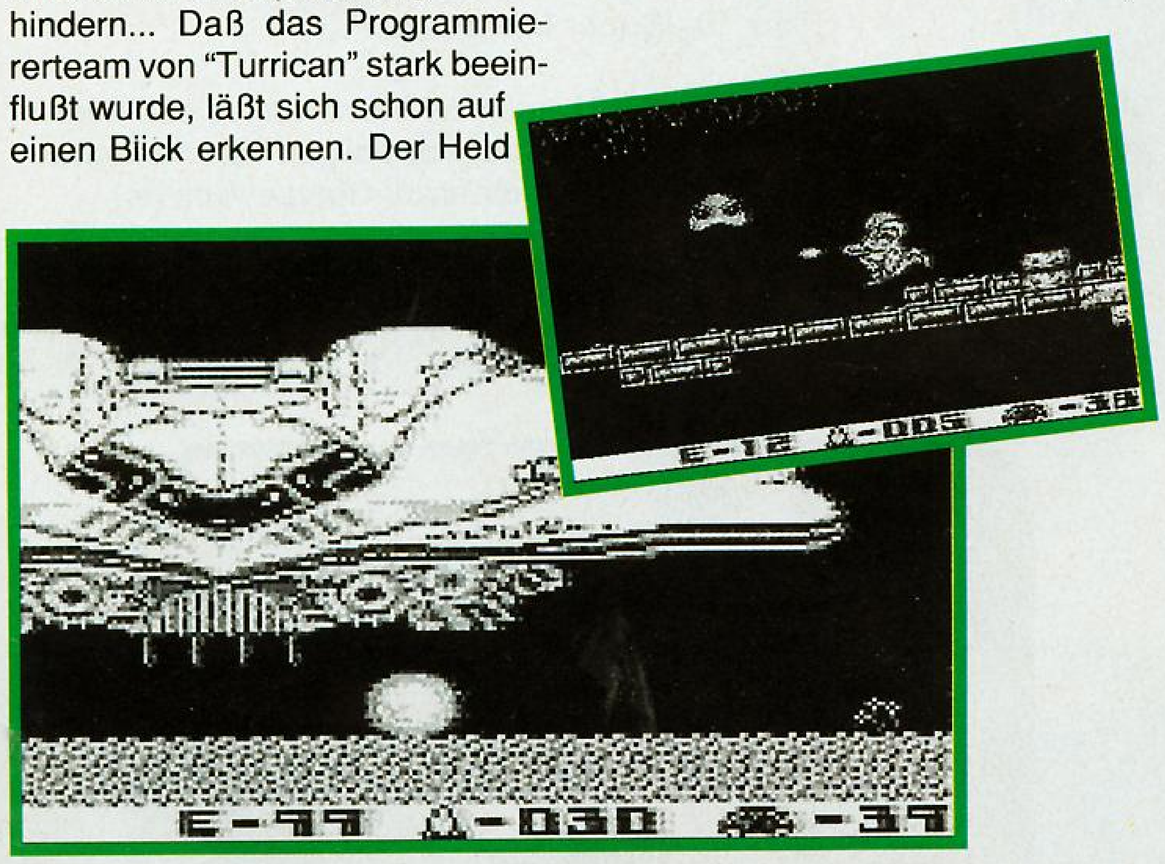

| NES | ARCADE ACTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Paßwortfunktion<br>- Spiel zur Comicserie | **Hersteller** Sunsoft<br>**Preis** ca. DM 80,-<br>**Muster von** Laguna |



# METROID 2

**Nachdem der Actionknaller "Turrican" als Game Boy-Version mehr oder weniger in der Versenkung verschwand, witterten viele Softwarehäuser ihre große Chance. Nintendo hat den Braten anscheinend zuerst gerochen, denn mit "Metroid 2" präsentieren sie ein artverwandtes Spielprinzip, das seine wahre Herkunft kaum verleugnen kann.**

Im Jahre 2000 beschließt der galaktische Rat einstimmig, einen Trupp "Space Hunter" in die unendlichen Weiten des Weltalls zu entsenden, um fremde Zivilisationen und unbekannte Planeten zu erforschen. Diese Untersuchungen erweisen sich mehr als erfolgreich, so daß in der allgemeinen Euphorie die Entdeckung einer neuen Rasse vollkommen unterschätzt wird. Das Schicksal nimmt seinen Lauf. Wie in Ripley Scotts SF-Kultschinken "Aliens" entwickeln sich die harmlosen Gestalten zu fiesen Ungeheuern, die der Menschheit nach dem Leben trachten. Aus diesem Grund wird ein alter Veteran unter den Weltraumjägern reaktiviert. Samus Aran soll sein ganzes Geschick daransetzen, die ungebetenen Gäste zu vertreiben. Insgesamt halten sich 39 Metroiden (schrecklicher Name, oder?) in den verschachtelten Gängen der Unterwelt auf. Alle müssen sie um die Ecke gebracht werden, um eine weitere Fortpflanzung zu verhindern... Daß das Programmiererteam von "Turrican" stark beeinflußt wurde, läßt sich schon auf einen Blick erkennen. Der Held bewegt sich wie sein Vorbild durch ein verstricktes Labyrinth, daß sich in alle Richtungen ausdehnt. Extrawaffen können genauso aufgenommen werden, wie lebensrettende Energiepillen und zusätzliche Munition. Außerdem besteht die Möglichkeit, den riesigen Weltraumkrieger in einen winzigen Molekülball zu verwandeln. Noch Fragen? Um die Motivation noch ein wenig anzuheben, kann auf bestimmten Podesten der Spielstand abgespeichert werden. Zum Glück geschieht dies nicht durch eine zeitraubende Paßwortabfrage, sondern modulintern über eine integrierte Batterie. Phantastische Idee! Die grafische Ausarbeitung, zeigt sich vor allem in Punkto Animation äußerst ungenau. Trotzdem ist sie aber durchaus als gut zu bezeichnen, denn der häufig auftretende Wisch-Wasch-Effekt tritt bei "Metroid 2" nicht auf. Bei den Soundeffekten können besonders die tollen Schußgeräusche überzeugen. Fazit: Turrican ist out, Metroid 2 ist in! *(om)*



# MARIOS MAGIC





# Super Hunchback

**Irgendwann in den Pionierzeiten der Computerspiele in den frühen Achtzigern sorgte eine kleine, bis dahin unbekannte Softwarefirma namens OCEAN für eine Sensation. Das Spiel Hunchback belegte in der Spectrum- und C64-Version wochenlang die Spitzenposition der Charts.**

Nun, 10 Jahre später, zu Zeiten von VGA-Grafik und CD-Soundqualität entsann sich der jetzige Softwaregigant OCEAN seiner Anfänge. Die Hauptfigur aus Hunchback, der bucklige Glöckner Quasimodo, erlebt sein Comeback auf dem Game Boy. Während man sich in der Urversion lediglich über unendliches Burggemäuer kämpfte und entgegenkommenden Speeren auswich, wurde das Spielprinzip für den Game Boy enorm aufgepeppt. Ein kleines interessantes Plattformspiel mit abwechslungreichen Warpzonen ist daraus geworden. Der Sound erinnert ebenfalls an die Achtziger, Tacos "Puttin´ on the ritz" wurde kompetent umgesetzt. Als buckliger Held hat man die schlichte Aufgabe, seine Esmerelda aus dem Turm mit der größten Glocke zu retten. Dazu läuft man durch insgesamt 9 Levels und kämpf sich von Glocke zu Glocke, die man mit einem geschickten Sprung zum Bimmeln bringt. Dazwischen rollen einem gewaltige Felsbrocken entgegen, die man aber auch als Sprungbrett benutzen kann, und läßt sich im Schloß von Kanonenkugeln umschwirren. Neben energiebringenden Früchten und lebensschenkenden Extrabuchstaben kann man auch kleine Glocken einsammeln. Hat man fünf Stück davon gesammelt, erhöht sich der Score-Multiplikator und bonuspunkteverdächtige Warp-Level, warten in schwarzen Löchern. Der gute alte Hunchback erlebt auf dem Game Boy ein nettes, jedoch kein atemberaubendes Comeback. Nostalgiker können einen Blick auf das Modul werfen, könnte sein, daß dann bei einigen die Glocken läuten. *(hi)*

| GAME BOY | ARCADE ACTION | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Turrican Konkurrent<br>- starke Anleitung | **Hersteller** Nintendo<br>**Preis** ca. DM 70,- | **Muster von**<br>Galaxy |

70% 75% 85% → **78%**

| GAME BOY | JUMP ´N RUN | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Comeback des Uraltspiels | **Hersteller** Ocean<br>**Preis** ca. DM 70,- | **Muster von**<br>Zapp |

55% 65% 75% → **67%**



# Super SONIC

## SUPER SONIC - DIE ERSTE

**Warum gibt es kein Sonic`s Magic? Immer wieder wurde uns diese Frage gestellt. Die Antwort ist dabei ganz einfach. Wir wollten zuerst einmal ausprobieren, wie diese Art der Gestaltung bei Euch ankommt und dann aufgrund Eurer Zuschriften entscheiden, inwieweit wir dieses Konzept weiterverfolgen können und sollen. Da nun die Begeisterung kein Ende genommen hat, haben wir natürlich sogleich die Konsequenz daraus gezogen und werden mit dieser Ausgabe den Super Sonic starten. Von nun an werden wir über alles rund um den Game Gear, das Master System, Mega Drive und zukünftig dann auch das CD Rom in dieser speziellen Rubrik, die einheitlich mit dem Sonic gekennzeichnet ist, berichten. Dazu gehören natürlich auch News aus der Szene sowie etwaige Zubehörprodukte, Neuheiten und so fort. Natürlich interessiert uns auch an dieser Stelle wieder Eure Meinung, so daß wir Euch hiermit bitten, an die unten genannte Adresse zu schreiben, und uns zu sagen, was Euch gefällt oder wo Ihr noch Verbesserungen für nötig haltet. Es soll ja schließlich Euer Heft sein. schreibt also an:**

**CT Verlag/Play Time**
**Kennwort: Super Sonic**
**Gufidaunerstr. 13**
**8501 Schwarzenbruck**

**Unter allen Einsendungen, die uns bis zum 15.07.1992 erreichen, verlosen wir drei Kennenlernabos der Play Time. Ich wünsche Euch nun viel Spaß mit dem ersten Super Sonic Spezial.**
***Euer Thorsten***

## INDIANA JONES 3

### Die Game Gear Keilerei

Kurz vor der Veröffentlichung steht die Game Gear Adaption des Computerspiels **Indy 3**. In alter Jump`n Run Manier gilt es, auf den Spuren von Indiana Jones zu wandern. Was im Film sehr abenteuerlich und spannend anzusehen war, verliert etwas an Reiz, wenn man es auf den Game Gear Screen bannt. Trotzdem sind die Grafiken teils sehr detailliert und versuchen etwas von der Filmatmosphäre einzufangen.
Und auch der Indy-Sprite kann durchaus als solcher identifiziert werden. Handlungstechnisch wurden die actionreichsten Passagen des Films umgesetzt und aneinandergefügt. An Seilen durch Höhlen und unterirdische Gänge, auf Zügen und in Loren kann man den bösen Nazis, die sich zu Hauf in dieser Wildnis aufhalten, ganz schön einheizen.
Auch dieses Spiel wird aus dem Hause **U.S. Gold** zu uns kommen und um die DM 80,- kosten. Voraussichtlich können wir es in der Ausgabe 10/92 testen und Euch dann Näheres dazu sagen. *(ts)*

## TOP 10 GAME GEAR

Was dem einen recht ist, ist dem anderen billig. Also gibt es von nun an auch für den Game Gear die hoffnungslos subjektiven Top 10 aus meiner Hand:

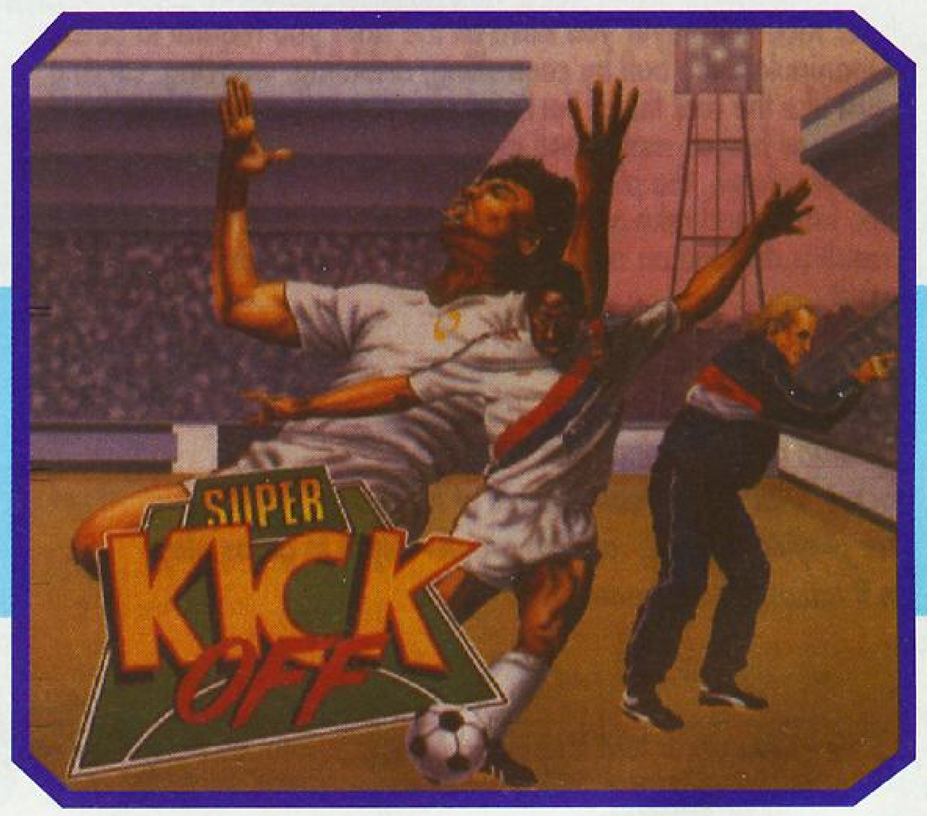
| | | |
|---|---|---|
| Platz | 1 | **Donald Duck** |
| Platz | 2 | **Chase H.Q.** |
| Platz | 3 | **Ninja Gaiden** |
| Platz | 4 | **Mickey Mouse** |
| Platz | 5 | **Shinobi** |
| Platz | 6 | **Wonderboy** |
| Platz | 7 | **Putter Golf** |
| Platz | 8 | **Golden Axe** |
| Platz | 9 | **Ax Battler** |
| Platz | 10 | **Super Monaco G.P.** |

Ab der nächsten Nummer, werdet ihr auch die Plazierungen des Vormonats in Klammern wiederfinden, was bei der erstmaligen Veröffentlichung aus verständlichen Gründen nicht möglich ist. *Erspielt von (ts)*

## SUPER KICK OFF

### FÜR DEN GAME GEAR

Eines der besten Fußballspiele auf allen Sega Systemen soll **Super Kick Off** für den Game Gear sein. Klar. Bei einem Namen wie **U.S. Gold** kann man natürlich auch schon einiges erwarten. Extrem schnelle Grafiken, die jeweils einen schmalen Ausschnitt des Spielfeldes wiedergeben, können wirklich überzeugen. Aus acht Mannschaften kann ausgewählt werden, von Italien bis Brasilien wird gekickt.
Und das gegen zum Teil sehr starke Computergegner, mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sowie differenzierten taktischen Grundeinstellungen. Das eher unwichtige Kriterium Sound bildet dann auch den Wermutstropfen in der Gesamtbetrachtung. Hier wurde eher gespart als geklotzt. Aber gut. Im Vergleich zur Master System Version besticht die Game Gear Version durch exellente grafische Darstellung und außerordentliche Spielbarkeit.
Sportfreunde dürfen sich freuen. Vorraussichtlicher Release: Anfang August. *(ts)*



# PAPERBOY

**Die Geschichte vom schnellsten und besten Zeitungsausträger der gesamten Nachbarschaft ist auf dem Brotkasten bereits zu einer unsterblichen Legende geworden. Tengen versucht nun auf dem Mega Drive, eine ähnliche Paperboy-Euphorie zu entfachen.**

Die Zeit eines Zeitungsjungen ist knapp bemessen. Kurz vor der Schule schnell auf das handgerechte BMX-Rad geschwungen, radelt er von Haus zu Haus, um zu den ofenfrischen Brötchen auch das nötige Lesefutter zu liefern. Daß dies in der allgemeinen Aufbruchsstimmung der frühen Morgenstunde kein leichtes Unterfangen ist, ist wohl nicht nur dem Betroffenen selbst bewußt. Herumstreunende Hunde, spielende Kinder und rasende Autofahrer machen dem gestreßten Buben das Leben schwer.

Zu allem Übel gilt es auch noch, das Blättchen haargenau in den dafür vorgesehenen Postkasten zu werfen (oder zumindest vor die Haustür), denn wird dieses Ziel verfehlt (zerbrochene Scheiben sind durchaus keine Seltenheit in dieser Straße), so ist der Kunde erst einmal vergrault und kündigt sein Abonnement ohne große Umschweife.

Um diese verärgerten Leser wieder zurückzugewinnen, kann man schließlich nur noch versuchen, am nächsten Tag eine Bonuszeitung vor die Türe zu legen.

Das unvermeidbare Defizit kann wiederum durch Aufnahme von Zeitungspaketen ausgeglichen werden. Auf diese Weise ist der Radler auch dazu gezwungen, ständig zwischen Straße und Gehweg hin und her zu springen. Eine äußerst gefährliche Angelegenheit!

Grafisch hat sich gegenüber der spielerisch starken Urversion wenig getan, denn lediglich die Hintergrundgrafiken wurden detailierter und farbenprächtiger gestaltet. Animation und Scrolling sind guter Durchschnitt, obwohl ich mir die Gestaltung des BMX-Riders etwas schöner und vor allem größer gewünscht hätte. Die mittelmäßige Grafik wird vom üblen Sound noch ein ganzes Stück untertroffen. Die unverständliche Sprachausgabe zwingt zum konzentrierten Hinhören und kann auch dann nicht besonders begeistern. Die musikalische Untermalung hält sich in Grenzen, wird jedoch von den gnadenlos schlechten Soundeffekten überschattet. *(om)*




| MEGADRIVE | ARCADE ACTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- deutsche Anleitung<br>- ultimativ letzte Konvertierung | **Hersteller** Tengen<br>**Preis** ca. DM 120,-<br>**Muster von** Virgin |

25% 55% 65% → 49%

# Super SONIC



# Turbo OUT RUN




**Sega versucht offensichtlich noch einmal groß abzukassieren. Das scheint auch ganz einfach. Man nehme den Uralt-Klassiker "Out Run", versehe ihn mit dem Zusatz "Turbo" und bringe das Produkt für das hauseigene Mega Drive auf den Markt. Ob diese Rechnung aufgehen kann?**

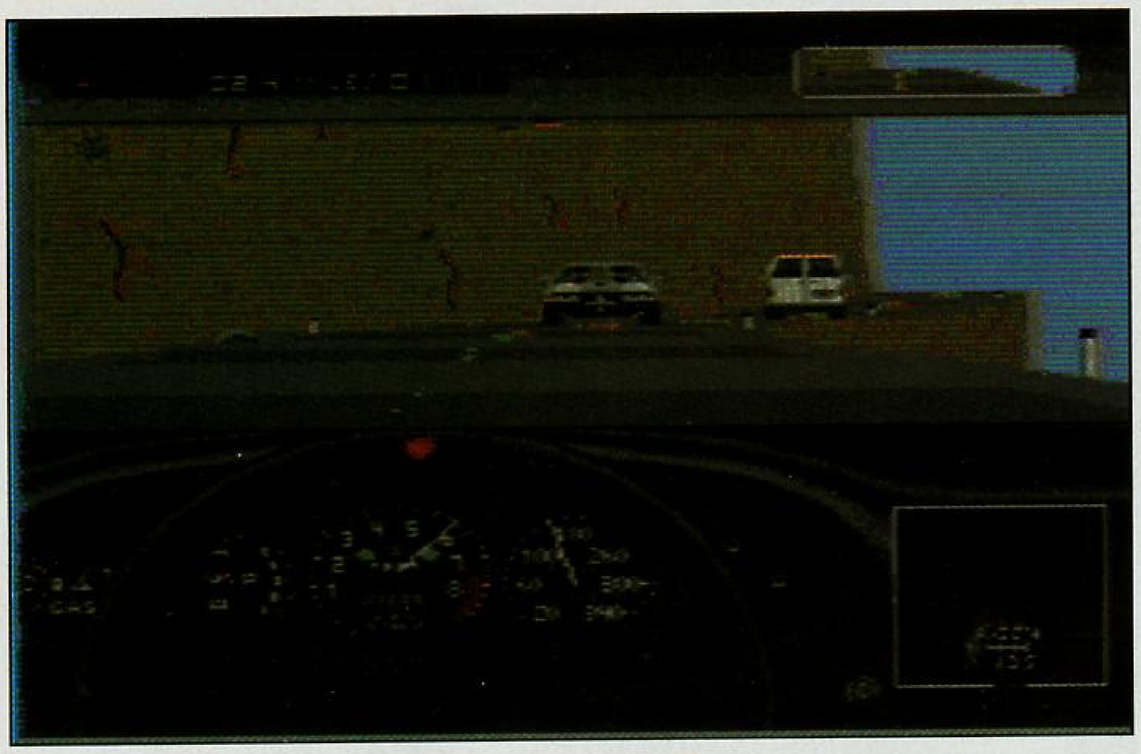
Die Story hat sich allerdings ein wenig geändert. Ihr unternehmt nicht nur eine kleine Spritztour ins Grüne, sondern beteiligt Euch an dem berühmten und zudem illegalen "Cross Country Road Race", wie es aus zahlreichen Filmen ("Auf dem Highway ist die Hölle los") bekannt sein dürfte. Am Start seht Ihr Euch zahlreichen Widersachern gegenüber, die mit ihren PS-starken Rennboliden (Porsche, Lamborghini) eine nicht zu unterschätzende Konkurrenz darstellen. Zum Glück haben sich Eure Mechaniker etwas ganz Besonderes einfallen lassen, damit Ihr den Wettstreit der Motormonster für Euch entscheiden könnt: Der affenstarke Super-Boost. Dieser Turbo-Lader erhöht die Geschwindigkeit des Ferraris auf satte 400 km/h, kann jedoch nur bei guter Kühlung eingesetzt werden. Schnellt Eure Boost-Anzeige erst einmal in den kritischen, roten Bereich, so müßt Ihr Euch mit der ganz normalen Motorleistung begnügen. In dieser Zeit machen Euch vor allem die aufgemachten Bullenschaukeln stark zu schaffen, denn diese versuchen mit allen Mitteln die geltenden Verkehrsregeln durchzusetzen. Sobald Ihr an einem Checkpoint angekommen seit, könnt Ihr Euer Fahrzeug in bester Mantamanier aufmotzen. Ein leistungsstärkerer Motor, ein neuer Turbo oder ein Satz Breitreifen garantieren das weitere Vorankommen. Grafisch hat sich einiges getan, denn im Gegensatz zum Vorgänger "Out Run" wurde das Scrolling stark verbessert. Die tolle Geschwindigkeit vermittelt ein viel besseres Fahrgefühl und erhöht außerdem die Spielbarkeit. Die Hintergrundmusik wurde auch sauber programmiert, jedoch können die brachialen Soundeffekte mehr überzeugen, denn gerade der Turbo dröhnt in bester Ferrari-Qualität. *(om)*

| MEGADRIVE | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- deutsche Anleitung | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 120,-<br>**Muster von** Virgin |

60% 70% 75% → 70%



# Super SONIC



# TEST DRIVE 2

**Richard Gere muß es ähnlich gegangen sein, als er zu Beginn von "Pretty Woman" mit dem silbernen Lotus Esprit seines Anwalts Richtung Beverly Hills brausen wollte. Aber dabei hatte er noch Glück und mußte nicht mit dem Joypad antreten...**

Bei der Mega-Drive-Version von "Test Drive II - The Duel" bleibt einem das nicht erspart. Wer das beliebte Gasfuß-Opus schon vom Amiga her kennt und mag, der darf sich über eine gelungene Umsetzung freuen: Auch die Konsolenversion kommt mit ordentlicher Grafik, schönem Intro und dem nötigen Schuß Geschwindigkeit daher. Neben vier Schwierigkeitsstufen und drei verschiedenen Strecken darf der Spieler auch hier ein Kraftfahrzeug seiner Wahl - mit Handschaltung oder Automatik - bestimmen. Gefahren wird entweder gegen die Stoppuhr oder gegen einen Computergegner.

"Test Drive II" ist sicherlich kein schlechtes Spiel, mir persönlich aber auf die Dauer zu eintönig. Zu schwierig und gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung (von der Schaltung ganz zu schweigen), zu einfallslos das ganze Spielkonzept. Geschwindigkeit ist das einzige, was bei diesem Spiel zählt, so daß für die nötige Abwechslung kaum mehr Platz bleibt. Minuspunkte sammelt "The Duel" außerdem mit der öden und völlig ausdruckslosen Musik und der ungenauen Kollisionsabfrage (es macht schon fast Spaß, die Leitpfosten rechts und links der Fahrbahn der Reihe nach umzunieten!). Für diesen Preis sollte da schon ein wenig mehr geboten sein, denn ein echtes Fahrgefühl kommt in dem schlingerndem Softwarevehikel kaum auf.

Aber jeder, der "Test Drive II" schon auf dem Amiga kennen- und liebengelernt hat, darf hier blind zugreifen. Wer auf Rennsportsimulationen steht, "The Duel" aber noch nicht kennt, sollte die Geldbörse nicht vor einem ausgiebigen Probespiel zücken. Ist Euch ein gehöriger Schuß Action jedoch lieber als eine halbherzige 3D-Perspektive, so empfehle ich als temporeiche Alternative den unerreichten soon-to-be-Klassiker "Roadrash".

*(sg)*



# TROUBLE WORLD

**In dem soeben eingetroffenen Jump ´n Run Modul geht es um Dinosaurier, die gegen eine Übermacht fieser Robotern kämpfen müssen. Über die genaue Hintergrundstory, kann ich leider nichts berichten, da mir die japanischen Schriftzeichen der Anleitung nicht geläufig waren! Trotzdem ist "Trouble World" auch ohne Japanischkenntnisse zu bewältigen.**

Wie anfangs schon erwähnt schlüpft Ihr in die Rolle eines Dino, der die bösen Roboter vernichten muß. Damit dies nicht ganz so einfach wird haben sich die Programmierer etwas Besonderes ausgedacht. Ihr könnt nicht ganz so simpel wie in anderen Games dieses Genres, die Gegner mit Euren Waffe - einem großen Hammer - plätten, sondern müßt erst die Gerüstplatten des Levels damit zertrümmern! Kommt dann einer der Roboter und fällt in dieses Loch, in dem er eine Weile stecken bleibt, müßt Ihr ihm flink noch eins auf den Blechschädel geben! Habt Ihr alle Roboter auf diese Art und Weise erlegt, geht´s auf zur nächsten Stage. Dieses Spiel, das nach erstem Betrachten, sicherlich nicht zuletzt durch die wundervoll animierten kleinen schuppigen Dinos, etwas an das inzwischen zu den Klassikern zählende "Bubble Bobble" erinnert, ist jedoch nur bezüglich des Gameplays mit diesem zu vergleichen und ansonsten völlig eigenständig. Es macht immer wieder Spaß, in den gut ausgetüftelten Levels den Killer-Robots und anderen diversen Gegnern zu zeigen, wer der wahre Jäger in diesem Game ist. Die Palette an Extras und Gags reicht von Geschwindigkeitsschuhen, Trampolins, Beamfelder à la Enterprise, Schwebeplattformen, dem Unverwundbarkeitsklassiker bis über eine Bowlingkugel, die, auf der obersten Plattform "ins Spiel gebracht", wahre Wunder wirkt! An Gegnern gibt es auch für jeden Geschmack etwas - wie wäre es beispielsweise mit dem Turboschnellen R200, der den Gedanken, Euer Heil in der Flucht zu suchen, im Nu zu nichte macht!

Musikalisch wird in "Trouble World" einiges geboten, sind die Stücke doch durch die Reihe zwar technisch nicht sonderlich hochwertig aber trotzdem sehr gut! So bleibt letztlich nur zu sagen, daß sich Plattformfreaks dieses gute Game, wenn es bei uns erhältlich sein wird, nicht entgehen lassen sollten.

*(ss)*

**MEGA DRIVE** — **SIMULATION**

**Besonderheiten**
- englische Anleitung (cool geschrieben!)

**Hersteller** Ballistic
**Preis** ca. DM 120,-
**Muster von** Top 4

30% 65% 55% **49%**

**MEGA DRIVE** — **JUMP ´N RUN**

**Besonderheiten**
- 2 Spieler können gleichzeitig spielen

**Hersteller**
**Muster von** Top 4

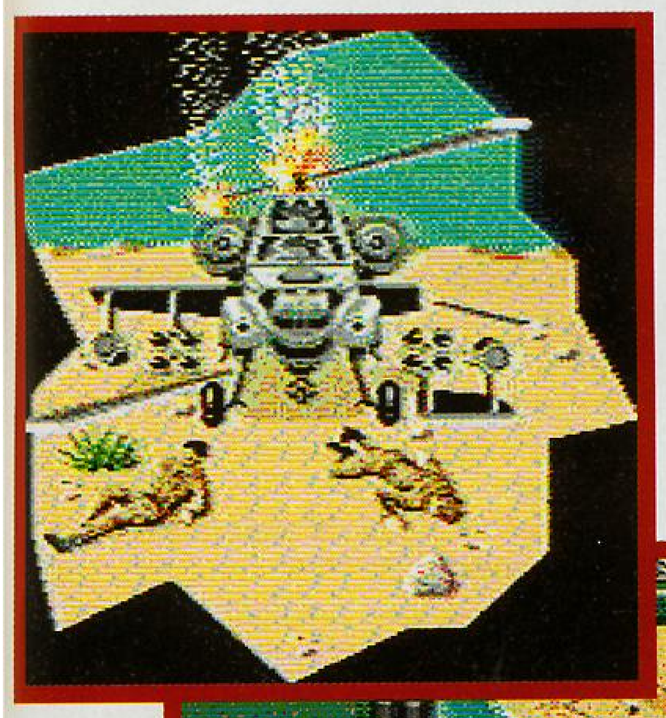
65% 70% 70% **69%**



# DESERT STRIKE

**.. und wieder kommt mit "Desert Strike - Return to the Gulf" ein neues Helikopter-Game auf die Mega-Drive-Gemeinde zu. Zu der ohnehin nicht sonderlich neuen Story: Ein verrückter Militarist im Mittleren Osten hat sich in den Kopf gesetzt, wieder mal einen Krieg anzuzetteln.**

Die USA, ja nicht unerfahren in solchen Dingen, sendet Dich, einen Heli-Piloten in das Krisengebiet, um von Dir wieder alles ins rechte Lot schießen zu lassen. In Desert Strike fliegt Ihr in einer Art schrägen Vogelperspektive über vier grafisch schön gemachten Szenarien, um am finalen Ende selbst den "Madman" den Garaus zu machen. Das Game bietet Euch jede Menge Action und wer meint, daß vier Level zu wenig bieten, täuscht sich, denn die sind ziemlich umfangreich, so daß sicherlich nicht so schnell Langeweile aufkommt. In Eurer ersten Mission, fliegt Ihr von Eurem Flugzeugträger direkt in eine Wüstenlandschaft, um dort genau nach Plan, mit Eurer knapp bemessenen Munition, die aus MG-Schüssen, kleinen Raketen und Suchraketen besteht, Radaranlagen, Flugzeuge und andere Ziele zu zerstören. An der Steuerung bleibt nichts zu wünschen übrig und auch das Scrolling geht flüssig und ruckelfrei von statten. Mein Rat: Desert Strike ist nichts für Alien-Angriffswellen-Vernichter, sondern für diejenigen, die eine Prise Strategie in ihrer Ballerlust nicht missen wollen! *(ss)*

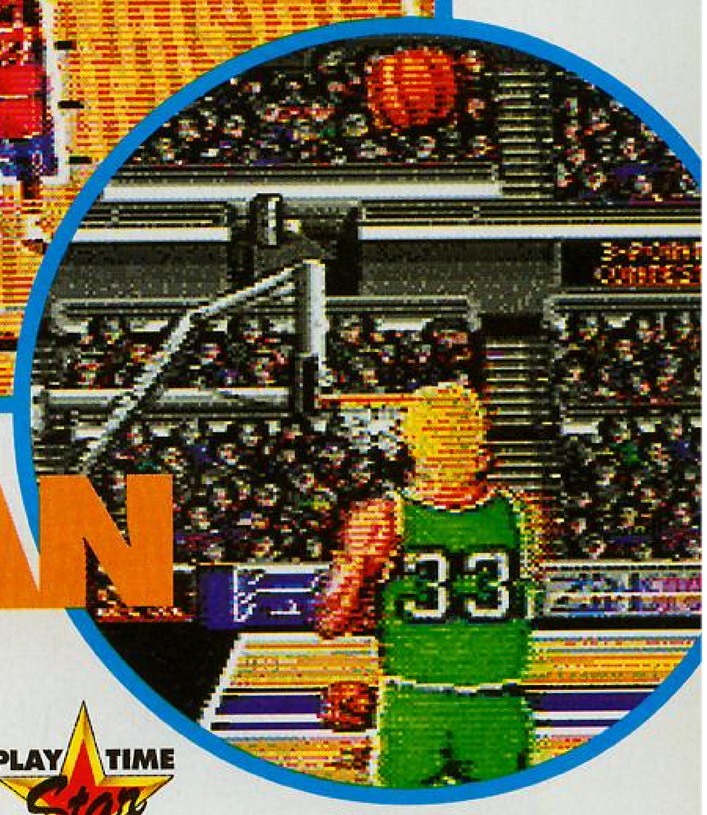








# JORDAN vs BIRD



**Zweifelsohne erfreut sich Basketball bei uns einer immer größeren Beliebtheit und zweifelsohne brachten auch deswegen schon viele Softwarefirmen Sportspiele heraus.**

So steigt auch Sega auf dem Mega Drive mit dem Modul "Jordan vs Bird", das nach den zwei wohl bekanntesten nordamerikanischen Basketballern benannt wurde, voll ins Geschehen ein. "Jordan vs Bird" ist ein reines One and One Basketballspiel, das heißt: Ihr müßt möglichst viele Bälle innerhalb eines Zeitlimits im Korb versenken, während Euch Euer Gegnspieler daran zu hindern versucht. Habt Ihr einmal den Ball versenkt, wechselt Ihr die Position und der andere nimmt Euren Platz ein, während Ihr wiederum versucht, ihn daran zu hindern den Ball zu landen. Möglich ist dabei natürlich auch, daß der Verteidiger in Ballbesitz kommt, um dann ebenfalls einen Treffer zu landen. Das Game bietet Euch jedoch nicht nur diese Spielvariante, sondern es stehen noch folgende Optionen zur Wahl: Slamdunk-Wettbewerb mit anschließender Jury-Bewertung und ein "Dreier-Shoot Out", in dem Ihr möglichst viele Bälle jenseits der Drei-Punkte-Linie innerhalb eines Zeitlimits versenken müßt.

"Jordan vs Bird" bietet Euch Animation pur - es ist immer wieder eine Freude, Michael AIR Jordan bei einem zu weiten Sprung gegen die Korbhalterung prallen zu sehen oder sich an der Sprungtechnikanimation zu ergötzen. Da es auch an Spielwitz, Steuerung und Sound nichts zu mäkeln gibt, kann ich nur sagen - zugreifen, denn diese Game bietet viel fürs Geld! *(ss)*

PLAY TIME Star Mega Drive

| MEGA DRIVE | SHOOT 'EM UP |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- Ballerspiel mit Strategieelementen | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 120,-<br>**Muster von** Top 4 |

55% 60% 70% → **63%**

| MEGA DRIVE | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- super Animation<br>- große Sprites | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 120,-<br>**Muster von** Top 4 |

70% 85% 75% → **78%**



Super
# SONIC

# MAGICAL GUY

**Japanische Module sind in der Regel ein Fall für sich, sind sie doch häufig in ihrer Muttersprache verfaßt. Jeder normale Mitteleuropäer wird da natürlich verbissen mit der Anleitung kämpfen und nach wenigen Minuten völlig entkräftet in seinem Sessel versinken.**



Jump ´n Run-Spiele haben in dieser Beziehung sicherlich einen großen Vorteil, denn bis auf die meist mittelmäßige Hintergrundstory verpaßt der Käufer eigentlich wenig. So ist es auch bei diesem Spiel. Ihr steuert einen kleinen Zauberlehrling, der auf Knopfdruck jeden beliebigen Gegenstand verzaubern kann. Dieses Teil kann nun als lebendige Angriffswaffe dem dreisten Gegner entgegengeschleudert werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, eine magische Schutzhülle zu erzeugen, um den Attacken der lustigen Haudegen (Stachelpunker, Blubberfische und rollende Abfallwagen) mit Gelassenheit entgegenzusehen. Das ist aber nicht alles, denn unser kleiner Held, der ab und zu sogar digitalisierte Schreie von sich gibt, kann auf Anweisung winzige Batmanflügel ausfahren und mit ihrer Hilfe größere Strecken zurücklegen.
Auch spielerisch gibt sich Segas neueste Produktion abwechslungsreich, denn es muß nicht nur blind in der Gegend herumgehüpft werden, sondern kleine Gags (z.B. nimmt ein Hubschrauber das Schulhaus unter Beschuß und der Nachwuchshexer muß diesem Dauerfeuer geschickt ausweichen) lockern das Spielgeschehen enorm auf. Am Ende eines Levels macht Euch dann noch der obligatorische Chefmiesling das Leben schwer.
Alle grafischen Details wurden besonders farbenfroh in Szene gesetzt und sowohl Animation als auch Scrolling sind von hoher Qualität. Die Hintergrundgrafik ist aber mindestens genauso stark programmiert worden, wobei ebenfalls der in mehreren Ebenen scrollende Bildschirm zu loben ist. Erwähnenswert ist auch die flotte Musik, die geschickt hinter den guten Soundeffekten versteckt wurde. Vielleicht ist dies aber auch nur geschehen, um die vielen Wiederholungen im Hauptthema zu überschatten. Wer weiß? *(om)*

| MEGA DRIVE | JUMP ´N RUN | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- japanische Anleitung | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 100,- | **Muster von**<br>Top 4 |

65% 85% 85% **79%**



# NINJA BURAI

**Wer von "Warsong" (Test Ausgabe 06/92) begeistert war, wird von "Ninja Burai" zumindest angetan sein, denn Sega verlegte lediglich den Schauplatz des Schlachtgetümmels in den Fernen Osten. Das Spielprinzip hat sich hingegen kaum verändert.**

Eines vorweg. Um Ninja Burai ernsthaft spielen zu können, sollte man entweder eine ganze Menge Pioniergeist mitbringen oder wenigstens der japanischen Schriftzeichen mächtig sein. Die Hintergrundstory läßt sich aus diesem Grund nur sehr vage anhand der prächtigen Introbilder bestimmen.
Ein Stoßtrupp finsterer Schergen ist an einer der idyllischen Küsten Nippons eingefallen und verbreitet nun mit grausamer Brutalität Furcht und Schrecken unter der wehrlosen Bevölkerung (Jackie Chans "Meister aller Klassen" läßt grüßen!). Die Regierung ist nahezu machtlos und schickt in ihrer Not eine Spezialeinheit zur Bekämpfung der ungeliebten Eindringlinge. Diese Gruppe besteht aus vier stolzen Recken. Ein Speerkämpfer, ein Bogenschütze und ein Schwertmeister unterstehen der Führung eines geschmeidigen Degenfechters, der außerdem ein wenig im Magiekundeunterricht aufgepaßt hat!
Die Aufgabe der vier Recken scheint klar. Schritt für Schritt soll das ganze Land von den üblen Gestalten gesäubert werden, wobei in jeder Ebene ein starker Obermotz um die Ecke gebracht werden muß. Sind diese strategischen Punkte erst einmal zurückerobert, erhält die Heldenschar eine kleine Belohnung in Form einiger Goldstücke, für die entweder neue Kampftechniken angeeignet oder wichtige Lebenspunkte regeneriert werden können.
Grafisch präsentiert sich "Ninja Burai" in bester Verfassung. Nicht nur die tollen Introbilder können faszinieren, auch die Darstellung des Szenarios wurde durchdacht programmiert. So können beispielsweise lange Hügelketten den Weg zum eigentlichen Feind versperren und einen zeitaufwendigen Umweg provozieren. Ebenfalls sehr interessant sind die toll animierten Kampfsequenzen, die zwischen den Kontrahenten entstehen, sobald sie aufeinander losgelassen werden. Die musikalische Untermalung ist äußerst düster ausgefallen, was der gespannten Stimmung jedoch zu gute kommt. Für Fans!

*(om)*

| MEGA DRIVE | STRATEGIE | |
|---|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- japanische Menüführung und Anleitung | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 120,- | **Muster von**<br>Top 4 |

70% 80% 70% **73%**




# Super SONIC



# SAGAIA

**Wieder einmal hat ein neues Shoot ´em Up das Licht der Sega Master Welt erblickt - Sagaia. Dieses Spiel macht mit seiner Hintergrundstory - ein friedlicher Planet wurde im Handumdrehen von Scharen fremder Aliens heimgesucht und gänzlich verwüstet - im Alltagsgrau der Ballergames keine Ausnahme.**

Wie gut, daß es zwei überlebende Raumschiffe gibt, die gerade im All waren als der Angriff erfolgte. So müßt Ihr selbstverständlich die Sache in die Hand nehmen, als Euch erneut ein Notruf erreicht, der von ebenfalls attackierten Planeten ausgesendet wurde. So stehen Euch gleich am Anfang der Mission zwei in ihrer Basisbewaffnung verschiedene Raumschiffe zur Verfügung, eines lediglich mit normalem Einzelschuß und einer Art Bodenbombardement-Kanone, das andere jedoch schon mit Blastern nach oben, unten und nach vorne ausgerüstet. Sagaia schneidet in Punkto Grafik nicht schlecht ab, tummeln sich doch massig Gegner, Schüsse und andere diverse Hindernisse auf dem Bildschirm, die einem das Überleben ganz schön schwer machen. Die Levelanwahl ist bei Sagaia ebenfalls ganz gut ausgetüftelt worden, so kann man nach jeder gewonnen Stage seinen Weg, der über eine Vielzahl von Planeten führt, selbstständig anwählen. Etwas billig gemacht ist jedoch der Hintergrund des ersten Levels, der eine Art Parallax-Wirkung vermitteln soll, dabei jedoch nur ein bißchen von links nach rechts "wabbelt". Auch flackern besonders die, etwa bei der Hälfte des Levels erscheinenden, Zwischenendgegner und die in späteren Levels besonders massiv auftauchenden Gegnergeschwader gewaltig! Hierfür sind jedoch die Endgegner sehr schön geworden, sind sie doch von einer beachtlichen Größe und flackern nicht - was aber vermutlich an der Tatsache liegt, daß der animierte Hintergrund dann wegfällt und sich anstelle dessen dem Spieler ein ödes Schwarz zeigt. Ist in diesem Bereich auch Kritik fällig gewesen, zeigt sich das Spiel ansonsten von einer soliden Seite mit seinen zahlreichen Levels, passable Musikstückchen und ein paar Extras sind vorhanden, die dem Spielgeschehen doch einen gewissen Pepp geben.

*(ss)*




**MASTER SYSTEM** | **ARCADE-ACTION**

**Besonderheiten**
- Deutsche Anleitung

**Hersteller** Taito
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Virgin

50% 50% 55% → 52%



# SHADOW OF THE BEAST

**Die Anleitung verspricht in bedeutsamen Worten, daß es sich bei "Shadow Of The Beast - Mastermix ´92" um ein Abenteuerspiel der Superlative handelt. Ob sich dieser grafische Hochgenuß wenigstens auf dem Master System auch spielerisch zu einem Renner entwickelt, bleibt jedoch abzuwarten.**

Die Story dürfte vielen Lesern bekannt sein. Ein kleiner Junge wird von den finsteren Helfern des Dämonen Maletoth entführt und in das dunkelste Verlies gesperrt. Diese Umgebung kann sich natürlich nur negativ auf die weitere Entwicklung des Buben auswirken, so daß er langsam aber sicher zu einem gemeinen Monster (Beast) mutiert. Er vegetiert nun voller Haß vor sich hin, vollführt eine Schandtat nach der anderen und weidet sich im Leid seiner unzähligen Opfer. Ein wirklicher Widerling!
Dieses ekelhafte Verhalten ändert sich jedoch schlagartig, als er mit ansehen muß, wie sein eigener Vater den Schergen Maletoths zum Opfer fällt. Plötzlich sind die alten Erinnerungen wieder da, und er entdeckt doch noch einen guten Kern in seinem eiskalten Herzen. Um dieses Schicksal anderen Jünglingen zu ersparen, versucht er nun dem teuflischen Herrscher den Garaus zu machen...

Ihr steuert Euren Helden zunächst auf einer vertikal scrollenden Ebene und macht Euch daran, jede überflüssige Pixelansammlung in tausend Stücke zu zerschlagen. Dazu stehen Euch allerdings nur zwei Schlagtechniken zur Verfügung, so daß die muntere Prügelei sehr schnell langweilig wird. Die mehr als unpräzise Kollisionsabfrage tut ihr Übriges dazu.
Die einzige Abwechslung, die "Shadow Of The Beast" zu bieten hat, sind die unterschiedlichen Schauplätze. Befindet Ihr Euch zu Beginn in einer hinreißenden Landschaft, so führt Euch im zweiten Level eine Treppe in die Tiefen des Untergrundes. Das war aber auch schon alles.
In Punkto Grafik kann Tecmagiks Masterumsetzung durchaus überzeugen. Das Scrolling ist einwandfrei, die Animation sauber und der detaillierte Hintergund läßt die richtige Stimmung aufkommen.

*(om)*

**MASTER SYSTEM** | **ARCADE-ACTION**

**Besonderheiten**
- Deutsche Anleitung

**Hersteller** Tecmagik
**Preis** ca. DM 80,-
**Muster von** Virgin

55% 85% 25% → 41%

Super SONIC

# Ax Battler




**Die goldene Axt. Begeisterte Spielhallenfreaks und sparsamere Mega Drive-Besitzer werden sich an diese Wunderwaffe nur allzu gut erinnern können, war sie doch Gegenstand vieler aufregender Abenteuer.**

Dieses Kunstobjekt des Schmiedehandwerks brachte seinerzeit aber nicht nur viele Monster ins Schwitzen, sondern beschützte mit seinen magischen Fähigkeiten ein ganzes Königreich. Jetzt scheint das friedliche Land jedoch langsam zu zerbrechen, denn die Axt wurde vom Chefgauner persönlich entwendet, dem furchterregenden "Death Adder". Die Bevölkerung zittert vor seiner uneingeschränkten Macht, und so ist es für den verzweifelten König kein leichtes Unterfangen, einen geeigneten und vor allem wagemutigen Helden zu finden. Eines Tages taucht jedoch ein unerschrockener Recke namens "Ax Battler" auf, der hilfsbereit seine Unterstützung anbietet. Der Untertitel "A Legend Of Golden Axe" ließ mich erst auf eine wilde Bildschirmprügelei schließen, doch wurde ich schnell eines besseren belehrt. "Ax Battler" stellt eine etwas seltsame Mischung aus Action- und Rollenspiel dar, denn man bewegt seinen aggressiven Axtschwinger zunächst auf einer rollenspielähnlichen Ebene, die beim Betreten eines Dungeons in einen vertikal scrollenden Bildschirm übergeht. Hier kann nun wieder fröhlich herumgewütet werden, daß die Fetzen nur so fliegen. Skelette, Schlangen, Fledermäuse, alle fallen sie den gnadenlosen Axtstreichen zum Opfer. Leider erscheinen einige dieser Gegner so urplötzlich, daß man kaum die schwere Waffe gegen sie erheben kann. Schade, denn dadurch stürzt die ansonsten gute Spielbarkeit in das undankbare Mittelmaß ab. Um wenigstens den Schein eines Rollenspiels zu wahren, kann in unzähligen Wildnissequenzen kräftig Geld verdient werden (bestimmt nicht durch ehrliche Arbeit!), mit dem zum Glück die abhanden gekommene Lebensenergie restauriert werden kann. In Sachen Sound und Grafik hat Segas Programmiererteam ganze Arbeit geleistet. Die Songs wurden schön komponiert und ebenso in Szene gesetzt. Ähnliches kann man von den wunderschönen Grafiken behaupten, die von tollen Animationen und einem phantastischen Scrolling unterstützt werden.

*(om)*

| GAME GEAR | ARCADE ACTION |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- englische Anleitung | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** TOP 4 |

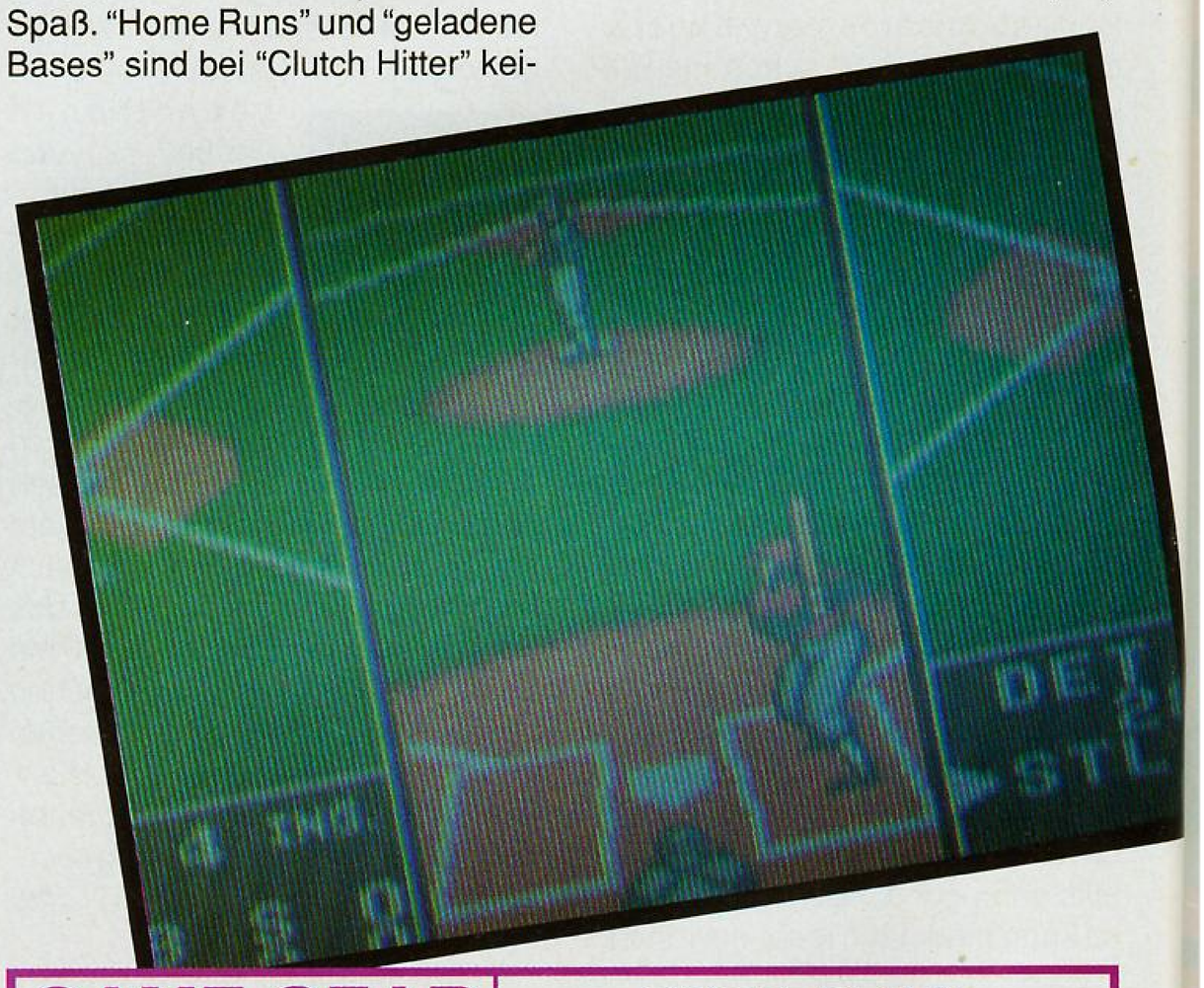
75% 85% 60% → 70%

# Clutch Hitter

**Wer "Super League" auf dem Mega Drive kennen und lieben gelernt hat und gleichzeitig ein nettes Sportspiel für seinen kleinen Begleiter sucht, wird von "Clutch Hitter" begeistert sein.**

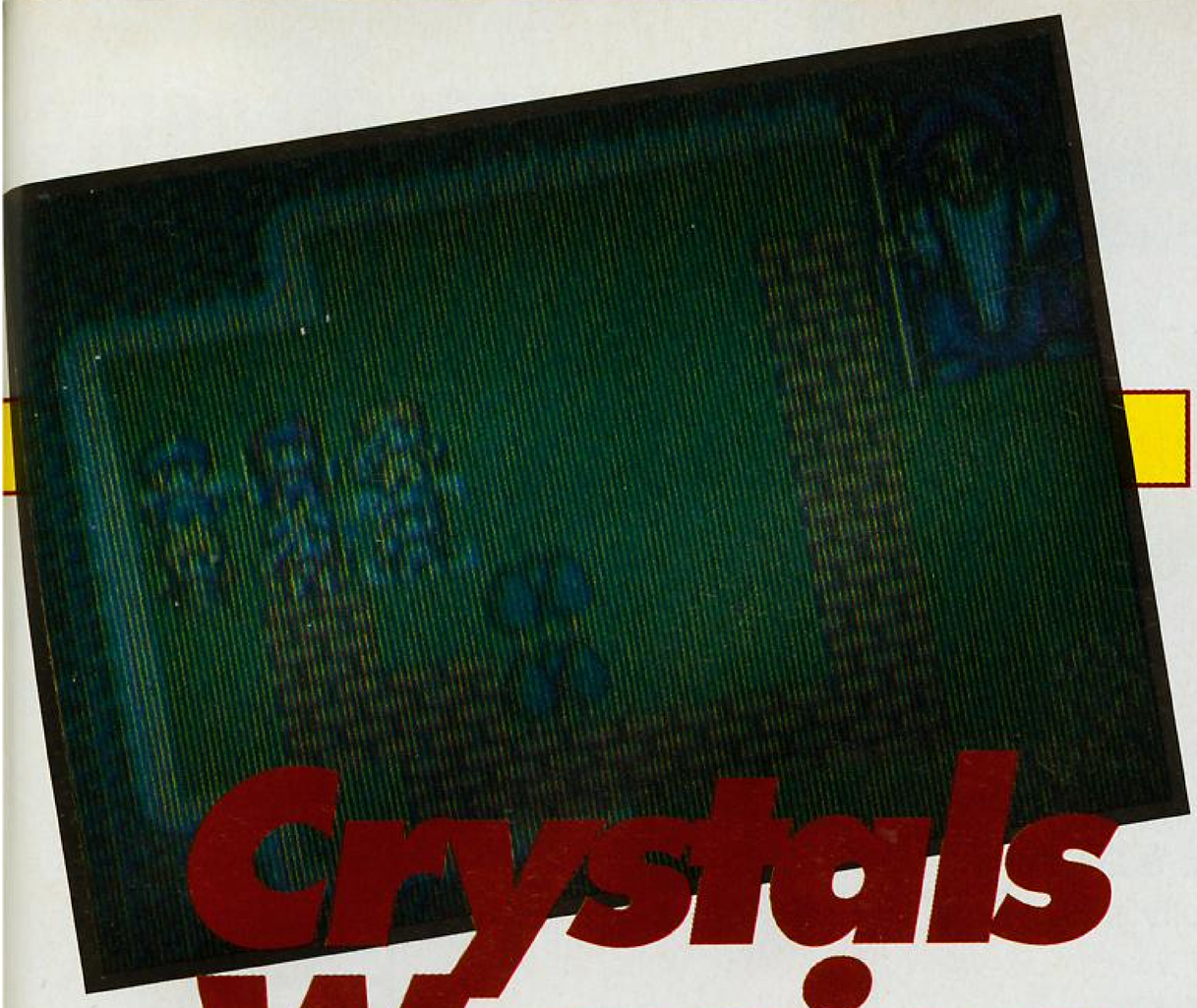
Allerdings muß ich auch eine kleine Warnung vorausschicken, denn Segas neuestes Modul hat zwar das komplette Regelwerk intus, jedoch findet dieses in der ausführlichen Anleitung kaum Erwähnung. Alle deutschen Game Gear-Besitzer, die gerne einmal in das Spiel hineingeschuppert hätten, sind also wieder auf sich allein gestellt. Schade. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euer Lieblingsteam aus einer riesigen Mannschaftspalette auswählen, die übrigens alle vier Nationalligen umfaßt. In diversen Kabelkanälen könnt Ihr Euch ja ´mal über die verschiedenen Teams informieren, so daß Ihr wenigstens eine geringe Chance gegen die starken Computergegner habt. Diese erweisen sich nämlich oft als ziemlich harte Brocken, treffen sie doch jeden noch so gut geworfen Ball mit übermenschlicher Genauigkeit. Trotzdem sind diese Mannschaften durchaus zu schlagen, denn ihre Werfer präsentieren sich nicht in allzu guter Form. Dank diesem Umstand macht das Spiel wirklich Spaß. "Home Runs" und "geladene Bases" sind bei "Clutch Hitter" keine Seltenheit und vermittelt dem begeisterten Baseballfan ein gewisses Erfolgerlebnis. Außerdem wird dadurch der Action-Charakter in den Vordergrund geschoben, was der Langzeitmotivation deutlich zu gute kommt. Der Bildschirmaufbau wurde dem der Mega-Cartridge "Super League" stark nachempfunden, lediglich das Outfield wird in einer etwas flacheren Perspektive dargestellt. Diese Betrachtungsweise schränkt die Spielbarkeit jedoch ein wenig ein, denn hohe Flugbälle können nur mit viel Glück gefangen werden. "Clutch Hitter" kann aber auch in grafischer Hinsicht begeistern. Die Spieler sind toll animiert, und auch das sanfte Scrolling ist von aller bester Qualität. Hörenswert ist, im Gegensatz zu den üblen Soundeffekten, die musikalische Untermalung, obwohl sie weitaus besser programmiert als komponiert wurde. Fazit: Gerade der 2-Spieler-Modus macht einen Heidenspaß und kann mehrere Stunden an das Game Gear fesseln.

*(om)*



| GAME GEAR | SPORTSPIEL |
|---|---|
| **Besonderheiten**<br>- englische Anleitung<br>- „Super League"- Clone | **Hersteller** Sega<br>**Preis** ca. DM 70,-<br>**Muster von** TOP 4 |

55% 80% 80% → 75%



# Crystals Warrior

**Für alle diejenigen, die sich in Bezug auf Strategie-Spiele mit einem Schuß Fantasie auf dem Game Gear etwas vernachlässigt gefühlt haben, ist jetzt ein neuer Hoffungsträger auf dem Weg zu Eurem Händler. Mit Crystal Warriors beschreitet Sega neue Pfade im Land der Handheld-Strategiespiele.**

Die Geschichte zu "Warrior" ist schnell geschildert, gibt sie doch im Bereich Fantasy nicht mehr viel Neues her. Auf der Welt Tyramus, wo die Magie bei den Bewohnern ein ganz alltäglichen Anteil am Leben hat, ward solange Friede, wie die vier magischen Element-Kristalle in dem Schloß des Königreiches Arliel ruhten und über den Frieden wachten. Als jedoch ein böser Scherge aus den dunklen Labyrinthen des Königreiches emporstieg und drei der mächtigen Kristalle in seinen Besitz bringen konnte, zerfiel der herrschende Friede im Land. Da sich nur noch der Erdkristall im Besitz der Guten befand und es abzusehen war, daß der dunkle Lord Grym sich auch des letzten bemächtigen wollte, entschloß sich Prinzessin Iris, in deren Rolle Du schlüpfst, die Initiative zu übernehmen, um mit ihrer Truppe Grym entgegenzutreten. Crystal Warriors zeigt sich aus der "Ultima-Ansicht" von oben. Im Anfangsszenario steht Ihr mit einer Party, die sich aus Heilern, Zauberern, Fightern und Rangers zusammensetzt noch auf der heimatlichen Burg. Doch schon in nächster Nähe warten Knechte des Feindes, die Ihr noch sehr leicht mit ein paar Zaubersprüchen und dank Eurer tatkräftigen Kämpfer zur Hölle schicken könnt. Durch eine geschickte Aufstellung der Truppe sind auch bald die restlichen der verbleibenden Gegener hinweggeputzt, die aber schon eine wesentlich härtere Nuß darstellen und mit ein wenig taktischem Gefühl erledigt werden müssen. Die rundum gutgezeichneten Spielfiguren und die ebenfalls zur verfügungstehenden rund 15 Zaubersprüche wie Heilung, Energieblitz und andere geben dem Spiel eine zusätzliche Note, die dieses Game erst richtig reizvoll macht. Die Zaubersprüche stehen jedoch genau wie Rüstungen und Waffen nicht gleich alle am Anfang zur Auswahl, sondern müssen erst mit dem nach mühsamen Kämpfen verdienten Geld, in den nach jedem Szenario erscheinenden Shops teuer erstanden werden. Bei "Warrior" macht es einfach Spaß, seine Charaktere mit zunehmender Erfahrung und Ausrüstung in den Kampf zu schicken und sich Runde für Runde mit dem nicht zu verachtendem Compi-Gegner zu messen! *(ss)*

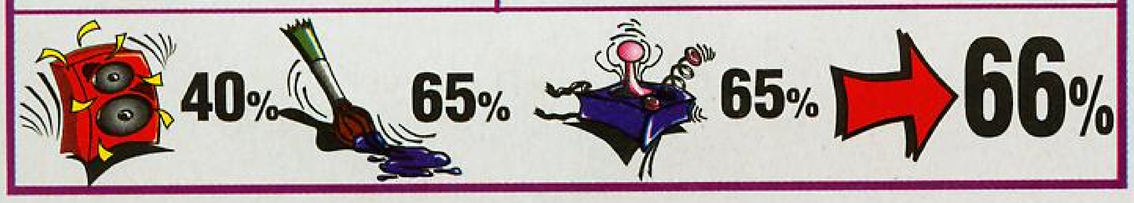
**GAME GEAR**

**STRATEGIE**

**Besonderheiten**
- Batteriegepuffertes Modul

**Hersteller** Sega
**Preis** ca. DM 80,-

**Muster von**
TOP 4





★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine international Entertainment GmbH

**Tel. 0711 / 81 27 36**

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

| Game Gear | |
|---|---|
| Axe Battler (d) | 62,90 |
| Devilish | 77,90 |
| Donald Duck | 72,90 |
| Dragon Crystal | 64,90 |
| Factory Panic | 64,90 |
| G-Loc | 64,90 |
| GG Aleste 2 jap. | 74,90 |
| Griffin jap. | 64,90 |
| Halley Wars | 72,90 |
| Joe Montana Football | 64,90 |
| Mickey Mouse | 72,90 |
| Ninja Gaiden | 72,90 |
| Psychic World | 54,90 |
| Putter Golf | 54,90 |
| Shinobi | 73,90 |
| Sonic the Hedgehog | 73,90 |
| Super Golf jap. | 57,90 |
| Super Monaco GP | 54,90 |
| The Berlin Wall jap. | 64,90 |
| Wonder Boy | 54,90 |

| Sega Master | |
|---|---|
| Alex Kidd 4 | 81,90 |
| Asterix | 92,90 |
| Back to the Future 2 | 81,90 |
| Basketball Nightmare | 81,90 |
| Donald Duck (Dime Capper) | 92,90 |
| Ghostbuster | 79,90 |
| Indiana Jones | 89,90 |
| Laser Ghost (f. Pistole) | 92,90 |
| Mickey Mouse | 89,90 |
| Pro Wrestling | 67,90 |
| Sagata | 89,90 |
| Shadow of the Beast | 102,90 |
| Sonic | 92,90 |
| Spiderman | 89,90 |
| The Flintstones | 82,90 |
| Wonder Boy 2 | 82,90 |

| Sega Mega | |
|---|---|
| California Games | 94,90 |
| E - Swat | 109,90 |
| F-22 Interceptor | 109,90 |
| Fire Mustang jap. | 89,90 |
| Ghoulsen Ghost | 114,90 |
| Golden Axe 2 | 104,90 |
| Gynoug jap. | 77,90 |
| James Pond 2 | 96,90 |
| John Madden | 87,90 |
| Junction jap. | 52,90 |
| Kid Chameleon | 114,90 |
| Klax | 99,90 |
| Paper Boy | 107,90 |
| Thunder Force 3 | 99,90 |
| Toki | 96,90 |
| Turbo Out Run | 107,90 |
| Winter Challenge | 109,90 |
| Wonderboy 5 | 113,90 |
| Wrestle War | 109,90 |
| Zero Wing | 107,90 |

| Lynx | |
|---|---|
| Blue Lightning | 72,90 |
| California Games | 72,90 |
| Checkered Flag | 69,90 |
| Elektrocop | 72,90 |
| Hard Driving | 76,90 |
| Ishido | 79,90 |
| Klax | 79,90 |
| Pac Land | 79,90 |
| Paperboy | 79,90 |
| Road Blasters | 79,90 |
| Robo Squash | 67,90 |
| Rygar | 76,90 |
| S.T.U.N. Runner | 79,90 |
| Shanghai | 72,90 |
| Slime World | 72,90 |
| War - Birds | 69,90 |
| Xenophobe | 72,90 |
| Zarlor Mercenary | 72,90 |

| Game Boy | |
|---|---|
| Adventure Island | 67,90 |
| Alleyway | 49,90 |
| Amazing Spiderman | 49,90 |
| Baseball | 49,90 |
| Battletoads | 72,90 |
| Boomers Adventure | 57,90 |
| Bubble Bobble | 63,90 |
| Castlevania 2 | 67,90 |
| Double Dragon 2 | 63,90 |
| Duck Tales | 64,90 |
| Dynablaster | 52,90 |
| F 1 Race & 4 Spieler Ad. | 69,90 |
| Final Fantasy Adventure | 89,90 |
| Final Fantasy Legend 2 | 89,90 |
| Fotified Zone | 76,90 |
| Gargoyle´e Quest | 51,90 |
| Gauntlet 2 | 66,90 |
| Hunt F. Red October | 76,90 |
| Mickey Mouse | 76,90 |
| Ninja Gaiden | 82,90 |
| Nobunaga´s Ambition | 89,90 |
| Pinball -Rev. Gator | 47,90 |
| Rogger Rabbit | 79,90 |
| Side Pocket | 51,90 |
| Skate or Die/Bad Rad | 66,90 |
| Sneakey Snakes | 76,90 |
| Super Mario Land | 47,90 |
| Tennis | 47,90 |
| World Cup | 51,90 |
| WWF Superstars | 62,90 |

| NES | |
|---|---|
| A Boy and his Blob | 79,90 |
| Airwolf | 99,90 |
| Batman | 87,90 |
| Bayou Billy | 112,90 |
| Blades off Steel | 99,90 |
| Bubble Bobble | 86,90 |
| Gauntlet 2 | 99,90 |
| Knight Rider | 99,90 |
| Mega Man 2 | 99,90 |
| Probotector | 99,90 |
| Puzznic | 79,90 |
| Rad Racer | 89,90 |
| Simpsons | 117,90 |
| Wrestlemania Chall. | 97,90 |

| Zubehör | |
|---|---|
| Action Replay f. Sega Mega | 149,00 |
| Control Pad f. Master | 27,90 |
| Control Stick f. Master | 47,90 |
| Converter f. Mega Drive | 134,90 |
| Game Boy + Tetris | 148,90 |
| Game Gear Grundgerät | 286,00 |
| Game Gear incl. Sonic + Netzt. | 344,00 |
| GB - Koffer | 32,90 |
| GB - Lampe | 32,90 |
| GB - Lupe | 27,90 |
| GB - Netzteil + Accu | 64,90 |
| GB - Tragetasche | 27,90 |
| GB - Verstärker | 47,90 |
| Japan Adapter f. Sega Mega | 32,90 |
| Joypad f. Mega Drive | 44,90 |
| Light Phaser f. Master | 109,90 |
| Lynx Adapter Zi. Anzü. | 29,90 |
| Lynx Grundgerät 2 | 198,00 |
| Lynx Netzteil | 27,90 |
| Lynx Tasche groß | 32,90 |
| Master Gear Adapter | 62,90 |
| Mega Drive + Sonic (d) | 324,00 |
| Mega Drive o. Spiel (d) | 274,00 |
| NES Grundgerät | 214,00 |
| NES Lightgun | 64,90 |
| NES Spielebox | 18,90 |
| NES Superset | 279,00 |
| Power Stick f. Mega Drive | 109,90 |
| Rapid Fire Unit f. Master | 27,90 |
| Sega Master System 2 | 147,00 |
| Sega Master System 2 incl. Sonic | 198,00 |
| Wide Gear f. Game Gear | 39,90 |

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# Die Charts des Monats

**Die Charts des Monats werden ermittelt durch**

**media control**

## ST

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (5.Mo) | Airbus A 320 *(Thalion)* |
| 2 | (6.Mo) | Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)* |
| 3 | (4.Mo) | Formula 1 Grand Prix *(Microprose)* |
| 4 | (5.Mo) | Populous II *(Electronic Arts)* |
| 5 | (2.Mo) | Pinball Dreams *(21st Century)* |
| 6 | (2.Mo) | Special Forces *(Microprose)* |
| 7 | (3.Mo) | Ultima VI: False Proph. *(Origin)* |
| 8 | (6.Mo) | Battle Isle *(Blue Byte)* |
| 9 | (5.Mo) | Steigenberger Hotelman. *(Bomico)* |
| 10 | (5.Mo) | Birds of Prey *(Electronic Arts)* |

## AMIGA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (5.Mo) | Monkey Island II *(Lucasfilm)* |
| 2 | (6.Mo) | Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)* |
| 3 | (9.Mo) | Lemmings *(Psygnosis)* |
| 4 | (5.Mo) | Civilization *(Microprose)* |
| 5 | (3.Mo) | Falcon 3.0 *(Spectrum Holobyte)* |
| 6 | (NEU) | Airbus A 320 *(Thalion)* |
| 7 | (3.Mo) | Star Trek *(Interplay)* |
| 8 | (7.Mo) | Gunship 2000 *(Microprose)* |
| 9 | (5.Mo) | Mad TV *(Rainbow Arts)* |
| 10 | (6.Mo) | F-117 Nighthawk *(Microprose)* |

## PC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (8.Mo) | Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)* |
| 2 | (2.Mo) | Beau Jolly´s Big Box |
| 3 | (9.Mo) | Pirates *(Microprose)* |
| 4 | (3.Mo) | WWF Wrestling *(Ocean)* |
| 5 | (5.Mo) | Air Sea Supremacy *(Ubi Soft)* |
| 6 | (5.Mo) | The Simpsons *(Ocean)* |
| 7 | (2.Mo) | Conquestador *(GDG)* |
| 8 | (5.Mo) | Terminator II *(Ocean)* |
| 9 | (2.Mo) | Starbyte Super Soccer *(Starbyte)* |
| 10 | (3.Mo) | Winzer *(Starbyte)* |

## C64

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (11.Mo) | Secret of Monkey Island *(Lucasfilm)* |
| 2 | (3.Mo) | Airbus A 320 *(Thalion)* |
| 3 | (12.Mo) | Lemmings *(Psygnosis)* |
| 4 | (5.Mo) | Mega Lo Mania *(Image Works)* |
| 5 | (3.Mo) | Silent Service II *(Microprose)* |
| 6 | (5.Mo) | Lotus Turbo Chall. II *(Gremlin)* |
| 7 | (3.Mo) | Amberstar *(Thalion)* |
| 8 | (2.Mo) | Special Forces *(Microprose)* |
| 9 | (2.Mo) | Air Sea Supremacy *(Ubi Soft)* |
| 10 | (NEU) | Formula 1 Grand Prix *(Microprose)* |

# KONSOLENCHARTS

## LYNX

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Hard Drivin` | 95% |
| 2 | Toki | 79% |
| 3 | Awesome Golf | 75% |
| 4 | Scrapyard Dog | 75% |
| 5 | Checkered Flag | 72% |

## GAMEGEAR

| | | |
|---|---|---|
| 1 | The Lucky Dime C. | 91% |
| 2 | Sonic | 89% |
| 3 | World Class Lead. | 82% |
| 4 | Chase H.Q. | 80% |
| 5 | Wonderboy | 76 % |

## GAMEBOY

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Battle Toads | 91% |
| 2 | Final Fant. Adv. | 90% |
| 3 | Final Fant.Leg. II | 90% |
| 4 | Pipe Dreams | 86% |
| 5 | Faceball 2000 | 86 % |

## NES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Super M. Bros. 3 | 93% |
| 2 | North & South | 92% |
| 3 | Maniac Mansion | 92% |
| 4 | Mega Man III | 90% |
| 5 | Final Fantasy I | 88% |

**In den Konsolencharts präsentieren wir die Spie mit den besten Wertunge (Nicht von media control ermittelt).**

# Das besondere C64-Magazin auf Diskette!




**Besonders** viele Programme erhalten Sie jeden Monat auf Magic Disk 64. Angefangen von einfachen Utilities für jeden Tag bis hin zu umfangreichen Anwendungen, für die Sie sonst tief in die Tasche greifen müssen. Auch Spiele werden natürlich geboten. **Besonders** viele Kurse, Hilfen und Tips erhalten Sie mit jeder Ausgabe. Fragen von Lesern werden ausführlich beantwortet und anhand von Beispielen verdeutlicht.

**Besonders** viele Tests präsentieren wir in jeder neuen Magic Disk 64. Nicht nur aktuelle Spiele werden genau unter die Lupe genommen, sondern auch Anwenderprogramme und Hardwareneuheiten.

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

**Jetzt im Zeitschriftenhandel**

Profund-Werbung GmbH Furth/Stadeln

# Hallo Play Time!




**Bei den letzten Leserbiefen beobachtete ich zu meinem größten Entsetzen immer mehr den Trend, abgedroschene Themen aus anderen Zeitschriften hier noch einmal aufzuwärmen. Muß das denn sein? Mit dem Leserforum haben wir die Möglichkeit, etwas eigenständiges auf die Beine zu stellen, das wirklich ein Eigenleben entwickeln kann, und soll! Aber das kann ich nicht im Alleingang. Dazu brauche ich Eure Hilfe. Also, wo ist er denn nun? DEIN Leserbrief?**

## "Marios Magic"

Hallo Play Time! Ich habe gerade Eure neue Ausgabe vor mir liegen und denke mich trifft der Schlag! Marios Magic! Super!!!! Ist das nun eine einmalige Sache, oder habt Ihr vor, daraus eine regelmäßige Einrichtung zu machen?

*Alexander Deuterner*

**Marios Magic ist eigentlich keine Eintagsfliege. Wir haben nicht vor MM wieder abzusetzen, da wir es für eine sehr gute Idee halten. Doch das letzte Wort sprechen hier, wie überall unsere Leser.**

Liebe Play Time! Ich finde Marios Magic total super. Dadurch hebt sich Eure Zeitschrift deutlich von anderen ab. In anderen Zeitschriften gibt es meistens nur 3-5 Tests für den Game Boy. Ich werde die PT in Zukunft nur wegen Marios Magic kaufen, da keiner mehr sonderlich viel Tests für den C64 (den ich auch habe) bringt. Nur der Name und die Mario Figur sind total bekloppt. Er spielt doch nicht in jedem GB-Spiel mit!!! Es sollte auch ein G.B. Spiel des Monats geben. Könnte MM noch größer werden, wenn andere Artikel wegfallen? Macht bitte weiter so! Euer treuer Leser

*Jürgen Bromant*

**Daß Du MM so gut findest freut uns natürlich. Allerdings halten wir den Namen und die Mario Figur für eine prima Idee! Mario ist inzwischen ja zu einem richtigen Wahrzeichen geworden, auch ohne in jedem GB-Spiel auftauchen zu müssen. Wie Du beim Lesen dieser Ausgabe schon bemerkt haben wirst, haben wir Marios Magic bereits erweitert. In Zukunft werden nun auch sämtliche NES-Spiele unter dieser Rubrik rezensiert. Das mit dem GB-Spiel des Monats ist eine gute Idee, die ich auf der nächsten Redaktionssitzung vorschlagen werde.**

Hi Play Time! Ich finde das mit Marios Magic echt super, da ich ein treuer Nintendo-Fan bin und einen Game Boy besitze. Ihr solltet aber auch einen Comic von Mario und Luigi bringen. Auch ein Poster von einem Game Boy-Spiel wäre prima.

*Andre Seite*

**Die Grafik des GB eignet sich leider nicht so toll für ein Poster, aber man kann ja auch ein gezeichnetes Motiv nehmen. Wie wäre das? Einen Mario Comic können wir leider nicht so ohne Weiteres bringen, da der Gute eine gesetzlich geschütztes Markenzeichen ist.**

Hallo Play Time! Als ich das Heft 5/92 in der Hand hatte, war ich sehr erstaunt über Marios Magic. Das habt Ihr wirklich super gemacht!!!! In Heft 12/91 steht das es Mario 3 auch für den Game Boy gibt. Stimmt das? Wenn ja, könnt Ihr mir sagen, wann es auf den deutschen Markt kommt und was es kostet?

*Kai Hans*

**Wann Mario 3 erhältlich sein wird ist uns leider auch nicht bekannt. Als wir Nintendo Europe danach befragten, verhielten sich die Jungs wie die Sphinx und hüllten sich in Schweigen. Wie sagt man in Bayern? Schau ´mer mal!**

## Stress

Hy Play Time! Erst einmal möchte ich mich zum Thema Streß, welches D. Michael in 4/92 angesprochen hat, äußern. Meint der etwa, daß wir Schüler keinen Streß haben? Und ob! Wir haben genauso viel Streß! Die ganze Lernerei mit den Schulaufgaben usw. Ich sitze täglich zwei Stunden an meinen Hausaufgaben und kann mich dann erst an meinen PC "pflanzen". Nun, da ich mich wieder abgeregt habe, möchte ich wissen, ob bei Euch nur Männer Leserbriefe schreiben?!

*Eure Simone*

P.S. Hoffentlich könnt Ihr meine Schrift lesen!

**Nach einiger Übung ist es uns tatsächlich gelungen, Deinen Brief über weite Stellen hinweg zu entziffern. Obwohl uns nicht nur "Männer" schreiben, sind Briefe von weiblichen Lesern so häufig wie die Zähne einer Henne. Traut Ihr Euch nicht, oder wollt Ihr nicht?**

## Mahnmann 1

Hallo Play Time Team! Der Brief von Herrn Mahnmann ist eine einzige Unverschämtheit. Zigarettenwerbung ist zwar nicht besonders anschauenswert, aber sich darüber so aufzuplustern! Was sagt Herr Mahnmann eigentlich zu Zigarettenautomaten, die auf der Straße stehen? Nach der Schule könnte sein Sohn sich ja Zigaretten ziehen, nicht wahr? Doch da ich keinen öffentlichen Streit anzetteln möchte, denke ich mir den Rest. Laßt Euch

von solchen Leuten nicht beeindrucken!!!

*Sebastian Koppelmeyer*

**Als Unverschämtheit empfanden wir den Brief von Dieter (?) Mahnmann eigentlich nicht. Wir haben uns sogar darüber gefreut! Selten haben wir in der Redaktion so lange gelacht. Obwohl unserem Chefred. das Lachen im Halse stecken blieb.**

## Mahnmann 2

Hallo Play Time! Hat man da noch Töne? Beschweren sich doch glatt einige Zeitgenossen darüber, daß es in Eurer Zeitschrift auch Zigarettenwerbung gibt. Ich weiß gar nicht, was das ganze Theater soll, denn ich bin der festen Überzeugung, daß Werbung höchstens einen Markenwechsel beeinflussen kann, aber (unter normalen Lebensumständen und normaler Erziehung, Herr Mahnmannn) nicht dazu führt, daß ein zwölfjähriger Junge durch Werbung plötzlich diese ekligen, stinkenden Qualmstengel in den Mund nimmt und wie ein kaputter Auspuff raucht. Vielmehr beginnen Jugendliche mit dem Rauchen, wenn sie aus dem Freundeskreis sozusagen "verführt" werden (haben Sie Ihrem Sohn auch den Umgang mit anderen Leuten verboten, Herr M.?), und das auch nur, um einmal auszuprobieren, wie das so ist. Sollte Ihr Sohn aber trotzdem suchtgefährdet sein, dann dürften die Gründe hierfür nicht in der Werbung zu suchen sein, denn schließlich könnten Sie auch Werbung für Alkohol (schalten Sie eigentlich immer den Fernseher aus Herr M.?), Gummibärchen, Bücher, Autos, Computer, etc. verbieten, da eigentlich alles zu einer Sucht werden kann. Überdenken Sie (und andere Leser) mal Ihre Meinung über die gefährliche, weltumfassende Manipulation der Menschen durch machtgierige Werbeleute.

*Anastasios Hatzis*

**Die Annahme, Werbung könnte dazu führen, daß jemand zum Raucher wird, entbehrt tatsächlich jeder Grundlage. Der Konsumterror hat bestimmt schwerwiegendere Auswüchse, als den Hinweis auf eine bestimmte Zigarettenmarke. Aber da mich das Ganze allmählich zu langweilen beginnt, möchte ich nicht mehr dazu schreiben. Wer aber der Meinung ist, daß man dazu noch viel mehr sagen müsste, kann gern auf einen Kaffee (huch, schon wieder ein Suchtmittel) vorbeikommen, und die Sache mit mir ausdiskutieren.**

## Mahnmann zum Letzten

Liebe Play Time! Als ich mir die Leserbriefe der PT 5/92 durchlas, hätte mich beinahe der Schlag getroffen. Der Grund: Dr. Manfred Mahnmann. Da dachte ich mir doch, daß mir der Name bekannt vorkommt. Also gut, meine ganzen X-Hefte aus dem Schrank gekruscht und... aha, da haben wir es ja. Ein Leserbrief der so anfängt: "Der Anlaß meines Schreibens ist die Ausgabe 2/91 ihres Blättchens. Mein 17 Jahre alter Sohn pflegt(e) es, sich Ihre Zeitschrift zu kaufen. Blablablabla (siehe Play Time 5/92). ...trotz des derzeit tobenden Krieges...(er regte sich über das Cover auf)..." Gezeichnet Dr. Waldemar Mahnmann. Kaum ein Brief hat jemals so viele erboste Reaktionen seitens der Leserschaft hervorgerufen, wie der des angeblichen Dr. Mahnmann. Wir sind der Sache spaßeshalber nachgegangen. Ergebnis: Herr Mahnmann existiert nicht. Irgendjemand hat mal wieder gemeint er müßte unbedingt..., nun gut. Und nun Play Time 5/92: wieder ein Dr. Mahnmann! Diesmal aber Dr. Manfred Mahnmann. Wie gesagt wäre ich bei diesem Leserbrief beinahe vom Stuhl gekippt. Aber dem habt Ihr es gezeigt!!! Macht weiter so!

**Tatsächlich, Manfred, der Finstere, hatte schon einmal zugeschlagen. Ob er das aus Gründen der Selbstdarstellung, oder aus Sendungsbewußtsein macht, würde mich brennend interessieren. Aber was soll es! Wir hatten unseren Spaß, Ihr auch. Danke Manfred! Doch wir möchten nun hier und jetzt das Thema "Mahnmann" beenden.**

## Okkultes

Ich hätte eine Frage an alle Leser! Wie ernst nehmen eigentlich Rollen- und Fantasyspieler die Inhalte der Spiele. Da in allen Spielen okkulte Dinge wie Zauberei, Hexerei, Spiritismus und Magie vertreten sind.

*Boris*

**Was soll das, da haben wir gerade den Fall Mahnmann in all seiner schillernden Komik hinter uns gebracht, da will uns schon wieder so ein Schlaumeier ein abgelutschtes Bonbon ins Heft kleben. Dieses Thema wurde in anderen Zeitschriften so lange ausgekaut, daß es schon stinkt. Wir haben nicht vor, dort weiterzumachen, wo Andere nach langen, nervtötenden Diskussionen endlich aufgehört haben. Netter Versuch, Boris. Aber zu plump eingefädelt.**

## C 64

Hallo Ihr! Könnt Ihr mir sagen, ob es für den C64 etwas gibt, das ihn leistungsfähiger macht? Ich las in einer anderen Zeitschrift, daß es in Amerika eine Festplatte für den C64 geben soll. Es soll auch ein 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk für den C64 geben, da kann man angeblich auch PC-Spiele reinschieben (das ist kein Aprilscherz!). Der Datenversatz soll aber mittelmäßig sein.

*Sascha Samtleben*

**Eine Festplatte für den C64 ist zwar machbar, aber eigentlich unsinnig. Der gute, alte Brotkasten kann, im Verhältnis zu seinem Arbeitsspeicher, geradezu gigantisch viel auf Disk speichern. Zudem würde eine C64-Festplatte in keinem Zusammenhang mit seinem Preis stehen! 3,5 Zoll Diskettenlaufwerke werden sogar von Commodore angeboten. Man kann dann zwar auch PC-Spiele hineinstecken, aber leider nicht laufen lassen. Im Ernst: Es ist unmöglich, auf einem C64 PC-Programme zu fahren. Da will Dir jemand ein Ei auf die Schienen nageln!**

## Etikettenschwindel

Hallo Play Time! Als treuer PT-Leser beschloß ich mir wieder einmal, ein Orginalspiel zu bestellen. Also blätterte ich in Ausgabe 5/92 und erblickte auf Seite 89 eine Anzeige. Ich schaute mir die Liste sorgfältig an und was konnte ich erblicken?! Amiga: Formula 1 Grand Prix für DM 11,50, Locomotion für DM 9,99. Da diese Games gute Tests bekamen und brandneu waren, entschloß ich mich, sie zu bestellen. Eine Woche später erhielt ich ein Päckchen. Mit der Sicher-

heit, ein Schnäppchen gemacht zu haben, öffnete ich das Paket. Doch was ich dann erblicken mußte, ist eine UNVERSCHÄMTHEIT! Ich bekam zwar die Spiele, aber Formula 1 und Locomotion waren nicht von Microprose und Kingsoft, sondern von Micro Value und Byte Back. Diese beiden Spiele hätten in Eurer Zeitschrift bestimmt keine Wertung über 9% bekommen, um es einmal milde auszudrücken. Fazit: Immerhin habe ich jetzt zwei Disketten auf die ich eine Sicherheitskopie von "Workbench" und "Amiga Basic" anfertigen kann. Aber ich bin DM 30,49 los!

**Obwohl Du Deinen Namen nicht angegeben hast, nehmen wir einmal an, daß Dein Schreiben der Wahrheit entspricht. Leider können wir gegen unseriöse Machenschaften nicht unmittelbar vorgehen. Aber wir können unsere Leser davor warnen! Falls die Firma anderer Meinung ist, sind wir bereit, deren Version dieser Geschichte zu drucken. Wir möchten jedoch noch darauf hinweisen, daß Ihr bitte sehr genau nachlest, welche Titel angeboten werden. Es gibt nun einmal verschiedene Autorenn-Simulationen, aber die, die Du meinst, heißt mit vollem Namen Microprose Formula One Grand Prix. Also: Augen auf beim Softwarekauf und lieber mal vor der Bestellung bei der entsprechenden Firma anrufen.**

## Kunst

Hallo Play Time! Ich finde Eure Zeitschrift sooo toll, daß ich das ganze Lob nur mit einer Zeichnung (s.o.) ausdrücken kann!

*Marc Sulser*




## Versender

Liebe Play Time Redaktion! Mein 11-jähriger Sohn und ich sind seit Monaten begeisterte Leser Eurer Zeitung. Es wäre mir ein sehr großes Anliegen, wenn Ihr meinen Brief, zumindest das Wichtigste davon veröffentlichen würdet. Als ich am 21.04.92 per FAX bei Lifestyle Arts die Spiele "Red Baron" und "Budokan" bestellte, mit dem Vermerk, daß man mir mitteilt, wenn diese nicht lieferbar sind, dachte ich, die Sache wäre ein gutes Geschäft. Red Baron zu 59,90 DM und Budokan zu 24,90 DM zuzüglich 6,50 DM Versandkosten. Wie Ihr Euch denken könnt, kam nicht das Bestellte, sondern es wurde "Mystical" geliefert. Der Preis war auch völlig überhöht: 24,90 DM + 6,50 DM Versandkosten wären 31,40 DM gewesen. Bezahlt habe ich aber 37,90 DM. Lifestyle begeht außerdem noch mehrere Formfehler, was ihre AGB betrifft. Ein Abmahnungsverfahren über eine bekannte Verbraucherschutzorganisation werde ich einleiten. Bitte warnt Eure Leser davor, bei dieser "Firma" Software zu bestellen. Es wirft auch kein gutes Licht auf ein Magazin, wenn solch unseriöse Anbieter es als Werbeträger benutzen. Sicher weiß ich, daß Ihr nichts dafür könnt. Wenn so etwas bekannt wird, solltet Ihr Euch aber überlegen ob Ihr in Zukunft von solchen "Firmen" Anzeigenaufträge annehmt. Mit freundlichen Grüßen

*Bernd und Daniel Häuser*

**Leider können wir nicht nachprüfen, ob derartige Schreiben der Wahrheit entsprechen. Zu denken gab mir jedoch, daß in den letzten Tagen mehrere Briefe ähnlichen Inhalts eingingen. Man könnte darauf schließen, daß oben genannte Firma gelegentlich etwas merkwürdige Geschäftspraktiken an den Tag legt. Sollte dies nicht der Wahrheit entsprechen, würde ich mich über eine Zuschrift der Firma Lifestyle Arts sehr freuen. Selbstverständlich sind wir gerne dabei behilflich, diese Mißverständnisse aufzuklären.**

## Transformer

Hi Play Time! Ich kaufe mir Eure Zeitschrift zwar nicht immer, aber in letzter Zeit immer öfter. Ich habe auch eine Frage an Euch. Vor einiger Zeit habe ich einen Transformer bekommen, der aus meinem Amiga einen PC machen soll. Gibt es so etwas überhaupt? Wenn ich den Transformer lade, blinkt der Bildschirm kurz auf. Dann erscheint folgende Schrift: Available Memory: 498kB Drive A: is df1: B: is df2: Please insert a DOS Diskette in Drive A:. Wenn ich Return drücke, so erscheint auf dem Bildschirm, daß ich Drive A: überprüfen soll, ob es bereit ist, oder ein Disk Error vorliegt. Nun frage ich mich, ob man mit Hilfe dieses Transformers PC-Programme laden kann.

*Paul Reifi*

**Commodore hat das trübe Stück Software einmal auf den Markt gebracht. Dabei handelte es sich um einen reinen Softwareemulator. Gedacht war das als Billigversion, statt der (damals) teuren XT- Karte. Allerdings war das Teil so schlecht, daß sich Commodore erbarmte und es vom Markt nahm. Wenn Du nach dem Laden des Transformers keine Amiga Diskette, sondern eine DOS Disk in Dein internes Laufwerk legst, kannst Du auch ein wenig MS-DOS spielen. Zu recht viel mehr ist der Transformer leider nicht zu gebrauchen.**

## Outing

Hallo PT! Da jeder Fragen an Euch hat, wollen wir nicht zurückstehen. Unsere Frage geht an "rr", nach seinem Outing auch bekannt als Rainer Rosshirt. Wie lebst Du, wo alle wissen, an wem sie sich rächen müssen, für die manchmal etwas spitzigen Antworten. Aber mach weiter so. In den Worten meines Lehrers: "Du bist auf dem richtigen Pfad, Bursche." Und laß Dich nicht von Rachebriefen unterkriegen! Let´s play!

*Lars, Marko, und Fettmann*

**Wie ich jetzt lebe? Wie jeder andere auch! Ich stehe morgens auf und sammle die Steine ein, die nächtens durch das Fenster flogen. Dann wechsle ich die zerstochenen Rei-**

**fen an meinem Auto und fahre zur Arbeit. Mittags kaufe ich für mich, und den scharfen Dobermann, den ich mir neulich anschaffen mußte, etwas zu essen. Abends wieder Reifenwechseln, heimfahren und Steine aufsammeln. Stinknormaler Tagesablauf also! Etwas lästig sind nur die kleinen Kinder, die mit dem Finger auf mich zeigen und "Buhmann" rufen.**

## Erlaubnis

Hi Tea Time! Wir finden es köstlich, unseren Leserbrief bei Euch verewigt zu sehen. Wir sind so frei und geben Euch die Erlaubnis, die Idee mit der Lowscore aufzugreifen. Wir wünschen Euch viele langweilige und witzige Leserbriefe.
Yours sincerely

*Dr. Winston EBoogie und Co.*

P. S. Bitte diesmal nicht den "Co. " vergessen, denn der war ganz beleidigt.
P. P. S. Ach, da fällt uns ein, daß wir eigentlich auch etwas gewinnen müßten, da uns die Idee kam.

**Uuuups. . . . hab ich doch glatt den "Co. " vergessen. Ist mir das aber peinlich. Kann man das je wieder gut machen? Zu Eurem P. P. S. möchte ich noch erwähnen: Ihr habt doch schon etwas gewonnen! Meine Bewunderung ob Eurer guten Idee und noch zusätzlich meine Zuneigung, obgleich sich Diese in Grenzen hält. Ist das gar nix? Wollt Ihr NOCH mehr, gieriges Gelichter?**

## Lynx

Liebes Play Time Team! Ich möchte Euch zu Eurer Zeitschrift gratulieren. Sie ist wirklich prima. Und ich kann Euch beruhigen, es ist nichts daran auszusetzen. Ich hätte nur einige Fragen über den Lynx II. 1. Gibt es technisch einen Unterschied zwischen dem alten und dem neuen Lynx? 2. Kann man die Spiele vom alten auch auf dem neuen Lynx spielen? 3. Glaubt Ihr an eine Zukunft des neuen Lynx?

*Mario Blünegger*

**Da Du gar so hübsch schmeicheln kannst, sind wir auch nett und veröffentlichen Deinen Brief. 1. Die technischen Unterschiede sind minimal. Der Neue schaltet, im Pausenmodus nach einiger Zeit die Hintergrundbeleuchtung ab und ist auch sonst nicht mehr so gierig auf Batterien. 2. Aber ja! 3. Da mein Anwalt momentan im Urlaub ist, möchte ich z.Zt. nichts darüber sagen.**

## Zwischenmenschliches

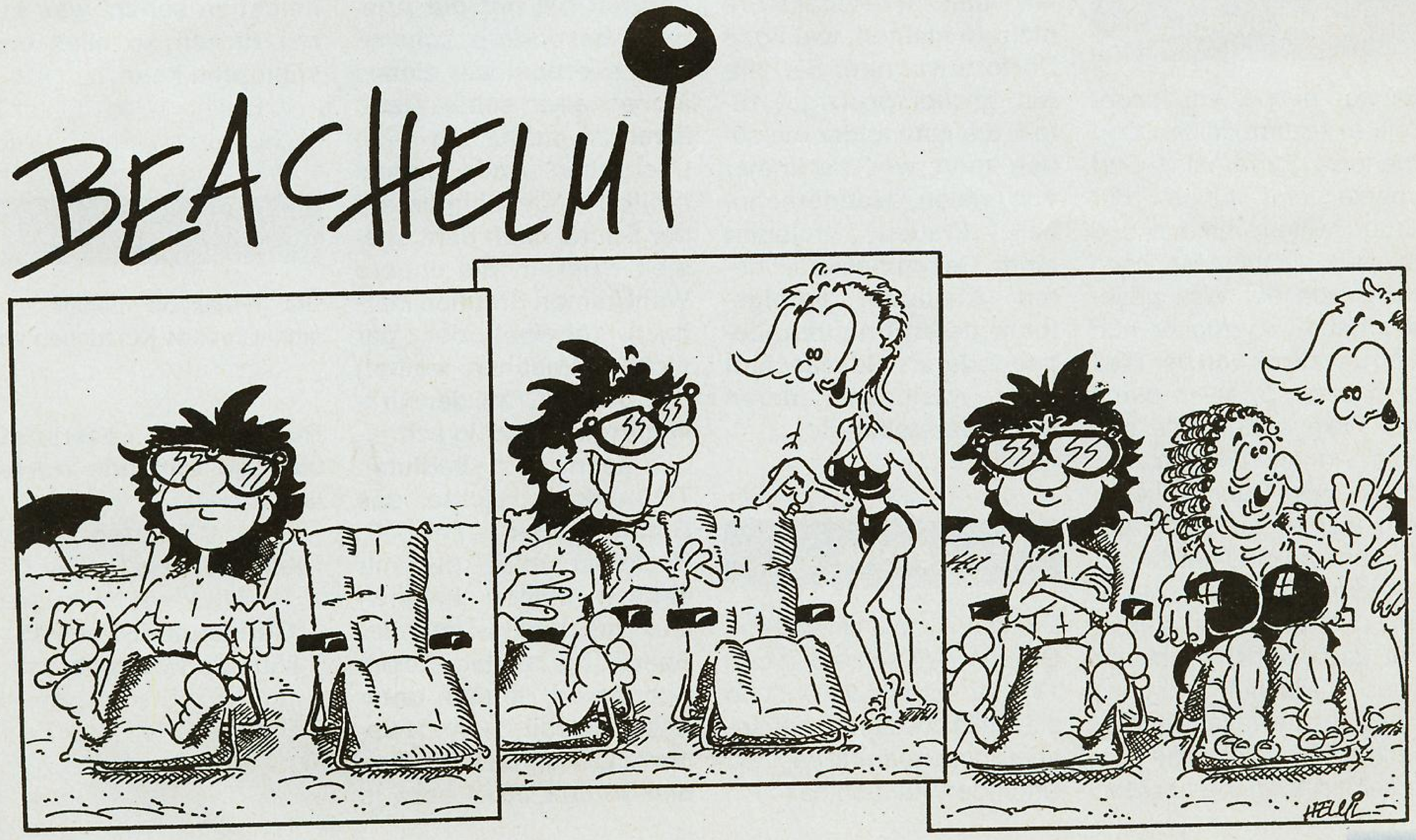
Hey Leute!!! Seit neuestem finde ich Eure Zeitschrift super (!), denn 1. ist Euer Blatt um die Hälfte billiger als herkömmliche Computer-Zeitschriften, und 2. kenne ich einen Star aus eurer Red. persönlich. Ja, er hat mit mir gesprochen, und mir sogar die Hand geschüttelt. Diese habe ich seitdem nicht mehr gewaschen. Daher lese ich auch Leserbriefe! Nun ja, zur Sache. Ich hätte etwas konstruktive Kritik für Euch: Sagt mal, denkt Ihr eigentlich was bei der Bewertung von Computerspielen, oder tippt Ihr mit geschlossenen Augen auf einem Taschenrechner herum, bis sich eine schöne Zahl ergibt (Civilization)? Denn 81% für das obergenialste Spiel seit Railroad Tycoon ist entschieden zu wenig! Einen Stern hätte es auf jeden Fall verdient! Haut rein und grüßt mir die Hühner!

*FCN*

**Jeder weiß, daß wir bei der Bewertung der Spiele mit geöffneten Augen so lange auf einem Taschenrechner herumtippen, bis sich eine schöne Zahl ergibt! Auch habe ich Dir nie die Hand geschüttelt! Ich wollte nur meine Armbanduhr wiederhaben, die Du mir geklaut hast.**

## Der Club

Hallo Nr. 1! Wir finden Eure Zeitschrift super, sie wird von Ausgabe zu Ausgabe besser. Sie ist für uns die Nr. 1 in Deutschland. Wir alle lesen sie schon seit der 1. Ausgabe und bewundern Eure Fortschritte. Euer Bewertungskasten ist der beste, den wir je gesehen haben. Als wir mal wieder die



Soundso kauften, lasen wir doch tatsächlich, daß auch sie einen neuen Bewertungskasten machen wird. Das zeigt doch, daß die noch Nr. 1 Angst vor Euch hat. Von diesem Tag an haben wir beschlossen, keine anderen Computerzeitschriften mehr zu kaufen als Eure. Zudem haben wir einen Play Time Fan Club gegründet und haben jetzt schon viele Mitglieder. Die Zahl steigt weiter! Und wir, der P. T. F. C. wollen, daß die Nr. 1 bald auf unserer geliebten Play Time steht.
P.S. Wie Ihr diesen wahnsinnigen Mahnmann fertig gemacht habt, fanden wir voll zünftig. Tschüß

*Der P. T. F. C.*

**Hach Jungs, das habt Ihr aber schön gesagt! Eigentlich fand ich, daß Ihr etwas zu dick aufgetragen habt, aber als ich Euren Brief unserem Chefred. zeigte, kullerten dicke Tränen über seine eingefallenen Wangen, er streichelte zärtlich über die Zeilen und murmelte mit erstickender Stimme: " Die Guten. . . . . !"**

## Es war einmal ...

Es war einmal vor langer Zeit, in einem kleinen Dorf irgendwo im Wald. Dort wohnte ein Junge, der außer seinem Zimmer und seinem Computer noch nichts von der Welt gesehen hatte. So zog er nun aus, um etwas von der Welt zu sehen. Als er so durch den Wald schlenderte sah er einen alten Mann, der hinter einem Baum kauerte. Nun war er neugierig geworden und ging auf ihn zu. Der Junge fragte ihn, wer er sei, und der Mann verriet ihm, daß er einst Redakteur einer Zeitschrift namens Play Time gewesen sei. Sodann holte er gleich die letzte seiner Ausgaben hervor. Der Junge war sichtlich interessiert und blätterte voller Neugierde in dem Heft herum. Dort sah er ein beidseitig bedrucktes Poster und einige Seiten namens "Marios Magic", die ihm sehr gut gefielen. Jedoch mußte er mit Bedauern feststellen, daß das Logo der PT auf dem Poster viel zu groß war. Auch wollte er wissen, da er ja selber einen Computer hatte, ob die Spiele bei denen "HD Drive" angekreuzt war nur auf Festplatte liefen, oder ob er sie auch mit ständigem Diskettenwechsel spielen konnte. Als er nun alles durchgesehen hatte, und die Zeitschrift zurückgeben wollte, war der alte Redakteur nicht mehr da. Darum steckte er die Zeitschrift ein und ging von dannen. Doch er schwor sich, von diesem Tage an, immer diese eine Zeitschrift zu kaufen, bis an sein Lebensende.
P. S. Dieser Bericht beruht auf Tatsachen und wurde nicht erfunden.

*Marcus Eberlein*

**Unmöglich! Dieser Bericht kann gar nicht auf Tatsachen beruhen. Wo doch allgemein bekannt ist, daß PT-Redakteure nicht in kleinen, waldigen Dörfern wohnen. Sie fahren große, protzige Autos, die man leider nie sehen kann, weil sie immer von vielen, wunderschönen Frauen umlagert sind. Geschmackvoll deren Kleidung, wohlgeföhnt deren Frisuren, begehrt deren Gesellschaft und verlogen deren Selbstdarstellung.**

## Lynxlos

Die Play Time... Unendliche Größen. Wir schreiben den 14.4.92. Es ist 7.50 Uhr und die Religionsstunde hat soeben begonnen. In meinen zitternden Händen halte ich die Play Time 5/92 und würde sie am liebsten zerreißen, als ich keinen einzigen Lynx-Test darin finden konnte. Voller Wut schleuderte ich die Play Time wieder in die Schultasche zurück. Jetzt werdet Ihr sicher sagen, daß kein neues Spiel auf den Markt gekommen ist! Vorschlag... Ihr könntet ja mal das Zubehör testen. Danke im Voraus.
Euer treuer Play Time Leser

*Joachim Leiter*

**Tolle Idee! Die Tasche für den Lynx, das Teil für den Zigarettenanzünder.... prima Sachen zum testen. Hat nur einen Haken, keiner hat die Teile, Atari am allerwenigsten (schönen Gruß an Herrn Huber!). Und was nun Du Schlaumeier? Etwas ins Grübeln kamen wir jedoch über den Zusammenhang zwischen Religionsstunde und Play Time.**

## In eigener Sache

**Wer hat nun den Highscore- bzw den Lowscore für Leserbriefe gewonnen? Beim langweiligsten Leserbrief fiel mir die Auswahl besonders schwer. Die Leserpost war dieses Monat eine echte Qual! Zweimal mußte ich mich übergeben und dreimal bin ich eingeschlafen auf der Suche nach dem ödesten Brief. In die engere Wahl kamen Stephan Merbach (obwohl der gar nicht mitmachen wollte!) und Stefan Graß, der wirklich irre langweilig schreiben kann. Den absoluten Tiefpunkt erreichte das Drama aber mit C. Hackenschmidt, der mir einfach seinen Lebenslauf zuschickte. Von der Spannung her lag dieses Schriftwerk knapp unter dem Niveau von "Flipper". Lieber C. - für Deinen Amiga 500+ geht in den nächsten Tagen ein Spiel raus. Ich muß nur noch das Passende suchen, da "Paragliding" eigentlich schon zu spannend für Dich wäre.
Den Preis für den "besten" Leserbrief zu verteilen, war schon einfacher. Nach kurzem Überlegen entschied ich mich für Günther Fricke. Zwar nicht wegen seines Briefes (der war Quatsch), sondern wegen der Zeichnung von mir, die er beilegte. Obwohl ich keine Ähnlichkeit feststellen konnte, ist ihm das Vieh aber derartig herzig gelungen, daß es nun über meinem Schreibtisch hängt. Vor einer Veröffentlichung dieses Bildes möchte ich absehen, weil ich Angst habe, jemand könnte doch die eine oder andere Ähnlichkeit bemerken. Leider hat diese Nase aber nicht dazugeschrieben welchen Computer er hat. Hallo Günther. . . . melde Dich nochmal!
Alle Anderen, die nicht erwähnt wurden, nicht böse sein. Ich werde die Aktion ein andermal wiederholen. Hat mir echt Spaß gemacht zu sehen, was Euren Hirnen so alles entschlüpfen kann.**

***rr***

**Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.**

**Richtet Eure Leserbriefe bitte an folgende Adresse:**

**CT-Verlag**
**Kennwort: Hallo Play Time!**
**Gufidauner Straße 13**
**8501 Schwarzenbruck**

# ON-LINE

## DIE SERVICE SEITEN

### DER HARD-/SOFTWARESUPPORTER IN DEINER NÄHE

### Postleitzahlen ab 1000

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

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

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

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr.. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

### Postleitzahlen ab 2000

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

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

### Postleitzahlen ab 3000

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

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

**TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC.** Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiel-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - FUNNY SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

### Postleitzahlen ab 4000

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

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

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. Soft & Sound Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

**Multi Media Soft** - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Brakhofstr. 21 B, Tel.: 0521/763918, **Spiele-VERLEIH**, kein Versand.

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

### Postleitzahlen ab 5000

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

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

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

### Postleitzahlen ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. Spielesoftware + Konsolen.

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

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

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

### Postleitzahlen ab 7000

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

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

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

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

### Postleitzahlen ab 8000

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

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

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

### Österreich

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

# GEISTER

# SCHLAF-MÜTZE

**'Ein Amerikaner in Paris', das Musical dürfte vielen von Euch ein Begriff sein. Ein Amerikaner in Venedig vermutlich weniger. Es gibt sicherlich nicht nur einen dort, doch Alex Randolph lebt dort seit einigen Jahrzehnten. In diesem Jahr soeben 70 Jahre jung geworden, kann er sich über mangelnde Auftragslage nicht nur allein aufgrund seines bekannten Namens nicht beklagen. Allein sein Klassiker 'Twixt' hat dem Schachliebhaber und Shogiexperten weltweit Aufmerksamkeit gesichert. Die Nähe zum Schach und artverwandten Formen läßt sich in vielen seiner Spiele immer wieder entdecken.**

Ebenso wie 'Twixt' gehört auch GEISTER, das vor Jahren im nicht mehr existenten Verlag Bütehorn erstmalig erschien, zu den reinen Endspielen. Kaum wird eine Partie GEISTER angefangen, befindet man sich bereits in der Endphase des Spiels. Jeder falsche Zug kann daher zum vorzeitigen Verlust des Spielgewinns führen. GEISTER läßt sich am besten als taktisches Psychokomponentenspiel bezeichnen. Eine echt gewagte Definition, aber ich halte sie dennoch für treffend.




Das Duell der acht guten und acht bösen Geister findet im Kellergewölbe eines alten Schloßes statt. In GEISTER wird aber nicht etwa das uralte Lied von Gut gegen Böse gespielt. Jeder der beiden Spieler erhält vier gute und böse Geister, mit denen er das Spiel für sich entscheiden will. Auf dem sechs mal sechs Steinplatten großen Gewölbe stehen sich je acht Geister zu Beginn des Spiels gegenüber. Ihre Augen sind hohl und tief und ihr Gewand ist blütenweiß. Sie sehen alle 16 absolut gleich aus - von vorne! In der Mitte des Rückens trägt jeder Geist eine rote Markierung, die ihn als bösen Geist brandmarkt und eine blaue, die ihn als guten Geist kennzeichnet. Keiner der Spieler weiß somit, welche Gesinnung die Geister haben, die ihm mit regloser Miene gegenüberstehen .

Jeder der Spieler hat abwechselnd einen Zug. Waagerecht oder senkrecht, vor oder zurück. Geschlagen wird ein gegnerischer Geist, indem auf sein Feld gezogen wird. Auf der anderen Seite gibt es jeweils zwei Ausgänge an den Seiten, durch die nur ein guter Geist entschweben darf und somit das Spiel gewonnen hat. Es gibt zwei weitere Siegmöglichkeiten. Fängt ein Spieler alle guten Geister seines Gegenübers, hat er die Partie für sich entschieden. Das ist auch der Fall, wenn es einem gelingt, daß der Gegner alle vier eigenen bösen Geister fängt.

Der Spielverlauf selbst läßt selbst introvertierte Typen von Spielern gnadenlos ihren Adrenalinspiegel hochtreiben. Auf der einen Seite muß auf die zahlenmäßige Präsenz der eigenen Geister geachtet werden, um nicht einfach von den gegnerischen Geistern überrollt zu werden. Andererseits hat ein Spieler mit einem eisernen Pokerface die Möglichkeit, seinen Mitspieler in nagende Zweifel zu stürzen. Im besonderen, wenn der Gegner schon drei böse Geister erwischt hat. Ein weiterer und das Spiel ist beendet! Und genau das macht den Reiz von GEISTER aus. Nicht nur das taktische Geschick ist ausschlaggebend, vielmehr wiegt auch das psychologische Moment schwer, will man GEISTER gewinnen. GEISTER ist prägnant in den Regeln, kurz, knapp und damit überschaubar, was im positiven Sinne von dem Spiel und seinem Verlauf nicht behauptet werden kann. Jedes Spiel ist so unberechenbar wie die vorherigen und reizt somit immer wieder von neuem. Und das kann beileibe nur von den wenigsten Spielen behauptet werden.

**Als Quickie für Zwischendurch empfiehlt sich nachhaltig SCHLAFMÜTZE, das aufgrund des gleichzeitigen Spielens einer Spielrunde alle Reste von zur Verfügung stehender Konzentration abverlangt.**

Es gibt Spielkarten in vier Farben mit je einem Substantiv. Zwölf dieser Karten werden am Anfang des Spiels kreisförmig in die Mitte des Tisches gelegt. Je nach Zahl der Mitspieler erhält jeder Spieler eine festgelegte Anzahl von Karten auf die Hand. Das Spielziel gestaltet sich einfach. Wer zuerst sämtliche Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.



Der Streß, der mit dem Spielen von SCHLAFMÜTZE verbunden ist, sollte keinesfalls unterschätzt werden, da alle Spieler gleichzeitig spielen. Es wird eine Farbe bestimmt und schon entsteht totale Hektik. Jeder der Spieler versucht, als erster anhand seiner eigenen Karten in Verbindung mit den ausliegenden ein Doppelwort zu bilden. Schnelligkeit ist demnach unentbehrlich. Das Wort sagen und die Karte ablegen, geschieht fast gleichzeitig. Die zuletzt abgelegte Karte gibt wiederum die Kartenfarbe an, auf die Wörter gebildet werden dürfen. Schlafmütze ist unter dem Gegröhle der anderen zum Schluß derjenige, der zum Schluß allein noch Karten auf der Hand hat.

## GEISTER

***Verlag:*** Noris
***Autor:*** Alex Randoph
***Preis:*** ca. DM 25,-
***Spielerzahl:*** 2 - 5



**WERTUNGEN IN PROZENT**

***Spielmaterial:*** 63 %
***Spielregeln:*** 58 %
***Spielreiz:*** 97 %

***Helmi sagt: "O.K."!***

## SCHLAFMÜTZE

***Verlag:*** Salagames
***Autor:*** Detlef Wendt
***Preis:*** ca. DM 22,-
***Spielerzahl:*** 3 - 8



**WERTUNGEN IN PROZENT**

***Spielmaterial:*** 68 %
***Spielregeln:*** 67 %
***Spielreiz:*** 74 %

***Helmi sagt: "O.K."!***

# Heimweh

**Wer heute eine Wohnung sucht, steht echt auf dem Schlauch. Wohnungsnot allerorten. Um überhaupt das Traumgespinst eigene Wohnung harte Realität werden zu lassen, braucht man diverse Dinge, um nicht von vornherein chancenlos dazustehen. Da wäre zunächst die Verdienstbescheinigung. Ohne Knete keine Wohnung. Als nächstes stellt sich die Kleiderfrage. Vor allem seriös sollte sie wirken. Ein polizeiliches Führungszeugnis ist neben einer Wohnungskarte, die es beim haifischähnlichen Makler gibt, ebenso nötig wie genügend Geld. Braucht man halt immer.**

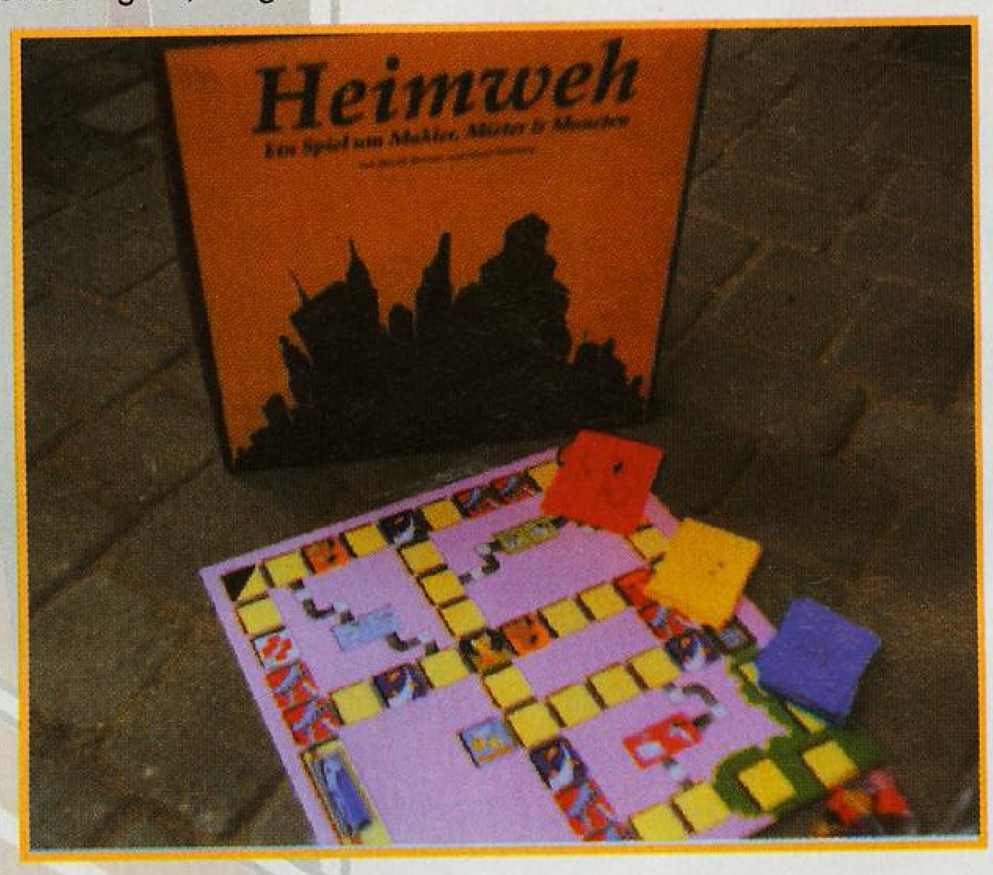
Dieser Ansicht sind zumindest die Berliner Autoren Oliver Führding und Hauke Murken, die einschlägige Erfahrungen in Sachen Wohnungssuche gesammelt haben. Und damit stehen sie sicherlich nicht weit weg von der Wirklichkeit. Ihr Spiel HEIMWEH, in dem es um Makler, Mieter und Moneten geht, läßt sich im Grunde schon als Realsatire bezeichnen. In HEIMWEH geht es demnach um das Ausschalten der zahlreichen Mitbewerber hinsichtlich einer heißersehnten Wohngelegenheit.

Als erstes brauchen diejenigen, die hinter einer Wohnung herjagen, jede Menge Kleingeld. Arbeitsfelder auf dem Spielplan ermöglichen dies. Trifft die eigene Spielfigur auf ein Arbeitsfeld, gibt es Geld. Einmal gewürfelt mit einem normalen 6er-Würfel, dann mal 100 und der Arbeitslohn steht fest. Jetzt kann versucht werden, an die für einen Wohnungssuchenden wichtigen Dinge zu gelangen. Felder, auf denen man einen Fälscher besuchen kann, sind dazu unabdingbar. Gegen eine kleine Gebühr verhilft einem der Fälscher zu einer Verdienstbescheinigung, einer Kleiderkarte oder einer amtlichen Bestätigung, die bestätigt, daß man eine amtliche Bestätigung hat. Gemeinerweise weiß man jedoch nie, was der Dunkelmann einem auf das Auge drückt. Kann schon sein, daß einen unverhofft ein Hund oder ein Kind beglückt.

Wohnungskarten, die zur Besichtigung einer der drei freien Wohnungen (wirklich aus dem Leben gegriffen!) berechtigen, gibt lediglich der Makler heraus. Fälschung ist leider nicht drin! Je mehr Wohnungskarten bereits herausgegeben wurden, umso teurer wird dieser nicht zu vermeidende Spaß.

Nun, immerhin besteht die Möglichkeit, all diese Dinge seinen lieben Mitstreitern zu stehlen. Das ist zwar nicht ganz fein, aber innerhalb Wohnungssuchender sind alle miesen Tricks erlaubt. Dummerweise kommt man während des Spiels ab und an unverhofft zu einem Kind oder einem Hund. Aber auch für diesen Fall ist vorgesorgt. Hunde und Kinder können in einem eigens dafür vorgesehenen Heim abgegeben werden, um reinen Gewissens vor seinen zukünftigen Vermieter treten zu können. That's real life!

Zufallsfelder bedingen die Ziehung einer Zufallskarte im Spiel. Hier wird man mit den Höhen und Tiefen des Lebens vertraut gemacht. Besitzt man gerade einen Hund und die Glückskarte "Die Pharmaindustrie braucht Nachschub. Sämtliche Haustiere verschwinden unter mysteriösen Umständen" taucht auf, hat man verdammt viel Glück gehabt. Dumm dagegen ist das Bestechen des falschen Vermieters zu nennen, zumal 800,- DM kleine Flügel bekommen. Wer trotz all dieser Schicksalsschläge immer noch unerschütterliches Vertrauen in sein Glück hat, kann im Spiel-Casino seine Fälschungen und sein mühsam ergaunertes und/oder erarbeitetes Geld im wahrsten Sinne des Wortes auf's Spiel setzen.




Bei all diesen Aktionen können Willis helfen. Was das ist? Das sind unermüdliche Helfer, die nicht viel fragen, aber dafür alles tun, was man von ihnen verlangt. Willis können im Wald angeheuert werden, kosten eine kleine Gebühr, die sich aber schnell amortisiert. Willies dürfen arbeiten, ausrauben und zwar alles und jeden, Karten beim Fälscher kaufen, im Casino spielen und noch einiges mehr. Mit anderen Worten: nützliche Typen!

Das große Schlußfinale wird durch das Besichtigen einer der drei zur Verfügung stehenden Wohnungen eingeläutet. Hat ein Wohnungssuchender all seine Fälschungen beieinander, genügend Cash auf der Hand und eine Wohnungskarte, rennt er zu einer Wohnung, besichtigt sie und mietet sie daraufhin an. Jetzt kann er sich genüßlich zurücklehnen und freuen - bis zur nächsten Mietpreiserhöhung!

HEIMWEH ist schon ein verrücktes Spiel! Als ich den instabilen gelb/schwarzen Karton zum ersten Mal in den spielerischen Fingern hielt, hatte ich bei weitem nicht das Gefühl, das Superspiel in Händen zu halten. Und tatsächlich weist HEIMWEH nichts an besonderen und originellen Spielmechanismen auf. Man bekommt leicht das Gefühl, das war doch alles schon mal da. Und trotzdem - die Mischung macht's! Einfache Spielmechanismen und ein Riesenspaß, das zeichnet HEIMWEH aus. Vielleicht gerade deshalb, weil es so eng am Nerv der aktuellen Problematik Wohnungsnot liegt, das uns alle betrifft oder zumindest betroffen machen sollte. *(jg)*

## Heimweh

***Autor:*** Hauke Murken & Oliver Führding
***Preis:*** ca. DM 40,-
***Spielerzahl:*** 2 - 6



**WERTUNGEN IN PROZENT**

| | |
|---|---|
| ***Spielmaterial:*** | 37 % |
| ***Spielregeln:*** | 54 % |
| ***Spielreiz:*** | 83 % |

***Helmi sagt: "O.K."!***

SPIEL RAUM

**Entdeck' die Welt der Spiele!**

Rollenspiele
Brettspiele
Importspiele
Miniaturen
u.v.m. in
großer Auswahl

Bestellservice!

Eine aktuelle Auswahl unserer Spielevielfalt findet Ihr in unserer kostenlos anzufordernden Broschüre.

4500 Osnabrück
Hasestr. 48
Tel. 05 41/2 11 52

4400 Münster
Frauenstr. 40
Tel. 02 51/4 49 21

*Hamburg, 10.30 Uhr. Nach über vierstündiger Anreise stehen wir nun völlig durchnäßt vor den geschlossen Pforten des Curio-Hauses. Hier sollte nunmehr zum 16. Mal das jährliche "Supertreffen aller Rollenspieler Deutschlands" stattfinden. Doch wo sind die über 2.000 Besucher, die dieses Jahr erwartet werden, abgeblieben? Haben sie sich vor uns versteckt? Keinesfalls, denn wie wir von zwei ebenfalls tropfnassen Spielbrettrecken erfahren, hat Laurin sein gesamtes Programm gekippt und den Ort der Veranstaltung kurzerhand in die Mensa der benachbarten Universität verlegt.*

# STARD '9

Hier herrscht reges Treiben, denn die Räumlichkeiten sind für eine Veranstaltung diesen Ausmaßes mehr als ungenügend. In den drei kleinen Sälen sind zahlreiche Tische aufgestellt worden, die das Vorankommen der Menschenmassen stark behindern. So gelangen wir auch erst nach einer guten halben Stunde zum Public Relations-Manager des Organisators Laurin. Er betonte, daß Laurin vollkommen unschuldig an diesem Dilemma sei, denn einzig und allein die Buchungszentrale des Curio-Hauses sei dafür verantwortlich. Die anwesenden Rollenspieler scheinen da ganz anderer Meinung, denn Gerüchten zufolge, soll sich Laurin viel zu spät um eine Reservierung gekümmert haben. Ohne das großzügige Angebot der Uni Hamburg wäre Stard '92 samt der andauernden Regenfälle buchstäblich ins Wasser gefallen. Werfen wir uns also gleich ins Getümmel. An den vielen Spieltischen sitzen faszinierte Freaks jeder Altersschicht (elf- bis fünfzigjährige trauten sich in das Haus an der Rothenbaumchaussee). Daß alle einen geruhsamen bzw. aufregenden Spielenachmittag verbringen möchten ist offensichtlich, allerdings geben die unterschiedlichsten Systeme oft Anlaß zu kleineren Disputen. Die diesjährigen Renner sind: Das Schwarze Auge (viele deutsche Fans würden wohl oder übel dem weitverbreitesten System fanatisch bis in die Hölle folgen...), Dungeons & Dragons bzw. AD&D (auch diese Primaten sind noch nicht ausgestorben), Paranoia (ein Wahnsinnsspiel, im wahrsten Sinne des Wortes!), RuneQuest (der alte Klassiker gibt auch heute noch alle grundlegenden Prinzipien des Rollenspiels vor) und Harnmaster.



***Die fernöstlichen Strategen kamen auch auf Ihre Kosten.***



Letzteres zeichnet sich übrigens besonders durch die phantastische Schilderung der Harnworld und die ausgeklügelten Charakterregeln aus. Bei einem Interview mit Christian Gschwendtner (seines Zeichens Harnleiter - äh, nein, wir meinen Spielleiter) betonte dieser ferner die einzigartigen Möglichkeiten, seinen Helden nach Wunsch in jeder Richtung weiterzuformen. So könne man jede historische oder imaginäre Figur naturgetreu und äußerst realistisch abbilden, ohne aber jemals diesen schrecklichen "Unsterblichkeitslevel" zu erreichen. Als Kenner einer ganzen Menge anderer Systeme erscheint sein Urteil durchaus gerechtfertigt und ist bei weitem nicht zu viel des Lobs. Harnmaster ist ja seit Anfang diesen Jahres auch in Deutsch erhältlich, bis Beginn '93 soll sogar Harnworld in unserer Sprache aufgelegt werden.

Einen exzellenten Vortrag über die Basiselemente eines jeden Rollenspiels hielt der Übersetzer RuneQuests am Beispiel des dazugehörigen Systems. Als erstes seiner Art wurde bekannterweise D&D 1974 ins Leben gerufen. Doch mehrere unzufriedene Fantasy-Freaks setzten sich bald zusammen und kreierten so drei Jahre später RuneQuest. Die beiden geforderten Vorraussetzungen, nämlich Realitätsnähe und simple Handhabung, wurden hierbei optimal erfüllt. Selbst heutzutage hätten es viele Systeme nötig, sich eine Scheibe des ausgeklügelten Regelwerks abzuschneiden. Zum Beispiel gibt es bei RuneQuest keine Klassen oder gar Rassenklassen wie bei D&D bzw. DSA, sondern jeder Held kann frei alle vorstellbaren Berufe parallel ergreifen. Selbst auf das unlogische Abenteuerpunkte- und Stufensystem wurde gänzlich verzichtet. RuneQuest ist also immer noch sehr aktuell und auf keinen Fall ein alter Hut. Das gleiche gilt für seine Weiterentwicklungen, allen voraus das relativ bekannte Stormbringer. Die dazugehörige Welt "Gloranta" beschreibt phan-

tastische und fremdartige Länder, Kreaturen, Völker mit ihren Sitten und Kulten, die neben den Kreationen anderer Systeme zumindest ebenbürtig erscheint.
Leider hat sich Das Schwarze Auge nicht gerade (wie die oben genannten) mit Ruhm bekleckert. DSA mag zwar quantitativ in Deutschland ganz vorne liegen, qualitativ ist aber immer noch einiges daran auszusetzen. Zum einen muß gesagt werden, daß das Preis/Leistungsverhältnis absolut nicht stimmt. Für das gute Dutzend Boxen ist man nämlich ziemlich schnell DM 500,- ärmer, ein anderes System ähnlicher Güte kostet da etwa nur



Honigwein aus einem stilvollen Horn zu trinken, ist schon ein tolles Erlebnis.

92

ein Fünftel. Ferner sind die Regeln zu komplex und ihre Anwendung verschlingt kostbare Zeit, viele Spielergruppen haben deshalb zumindest die langatmige Kampfregel drastisch vereinfacht, um den Geschehensfluß während einer Kampagne nicht immer wieder zu stören. Andere Mängel haben wir teilweise schon weiter oben angesprochen (Stufen, Rassenklassen...). Es ist uns deshalb ein Rätsel, warum soviele Fantasy-Freaks, andere Systeme absolut ignorierend, blindlings auf DSA schwören, als wäre es das Nonplusultra. Man sollte doch wenigstens die Offenheit besitzen, sich mit den Alternativen vertraut zu machen. Wer dann immer noch DSA huldigt, hat natürlich für sich persönlich das Rollenspiel seiner Wahl gefunden.

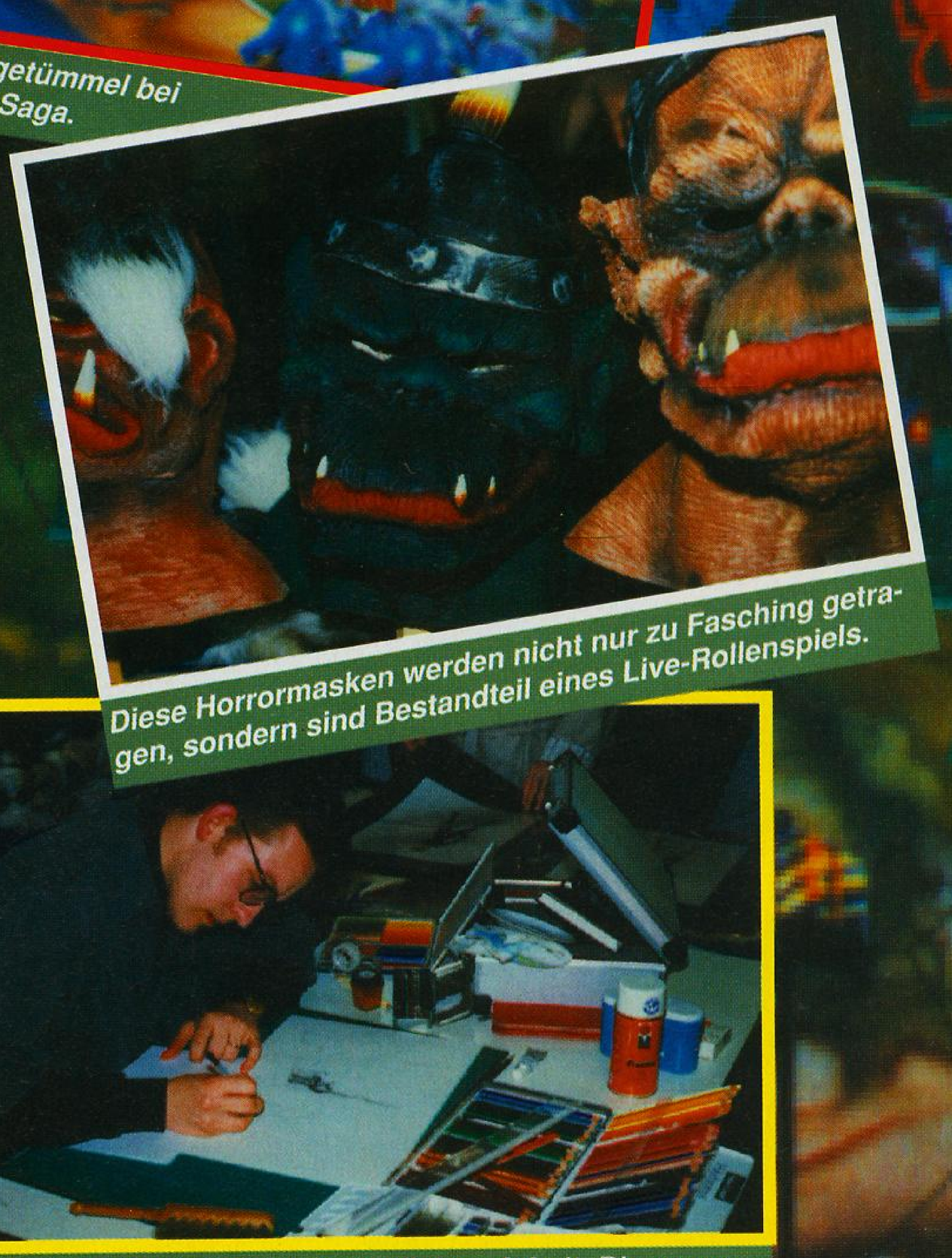


Das Schlachtgetümmel bei der Claymore-Saga.



Mit Kettenhemd und Panzer auf der Stard '92.

Wie üblich kommen auf solchen Veranstaltungen auch die Brettspieler auf ihre Kosten. So stampfen auf der einen Seite tonnenschwere Mechs über die Schlachtfelder des vierten Jahrtausends (Battletech), während sich gleich am Nebentisch eine Horde halbstarker Orks und Goblins im Schlamm um die Bloodbowl-Meisterschaften prügeln. Zum Glück kann man diese hochstrategischen Auseinandersetzungen auch etwas gesitteter austragen. Abalone ist für die etwas pazifistischeren Spieler genau das richtige. Wer für diese abstrakten Regeln nur wenig übrig hat, vergnügt sich vielleicht lieber mit der Geschichte Englands. Die zahlreichen Invasoren (von den Römern bis zu den Normannen, undsoweiter...) garantieren den begeisterten Britannia-Freaks aufregende Stunden. Andere wiederum bevor-



Diese Horrormasken werden nicht nur zu Fasching getragen, sondern sind Bestandteil eines Live-Rollenspiels.



Ein Fantasy-Zeichner bei der täglichen Arbeit. Die verwendete Farbpalette ist wirklich beeindruckend.



Nicht nur für Engländer. Der Strategiehammer "Britannia" wurden von vielen begeistert gespielt.



Die Claymore-Saga aus der Vogelperspektive. Dieses Massenkampfsystem könnte ein großer Erfolg werden.



Die Spieler lauschen den Anweisungen des Profis.



Penible Genauigkeit ist bei der Bemalung eines solchen Prachtstücks eine der Grundvoraussetzungen.

zugen die Machtkämpfe im feudalen Japan. Doch es kann nur Einen geben, der die höchste Ehre, nämlich Shogun zu sein, erringt. Neben vielen weiteren interessanten Brettspielen, stellte MB sein neustes Kind, die Claymore Saga vor. Damit wird es etwa gegen Juni ´92 ein großartiges Massenkampfsystem geben. Der klassische Hintergrund, die Bösen meinen wiedereinmal sie könnten die Guten besiegen, lassen auf ein hervorragendes Spiel hoffen. Allerdings benötigt man für dieses mittelalterliche Spektakel mit Feuer und Schwert ziemlich viel Platz. Das Brett allein raubt nämlich schon gut zwei Quadratmeter.

Sehr beeindruckend ist der Stand der Drachenschmiede. Dort können sich Life-Rollenspieler mit den nötigen Utensilien ausstatten. Masken, Rüstungen und sogar Waffen (hauptsächlich Schwerter) werden feilgeboten. Wie wir von einem der vielen verkleideten Besucher erfahren, muß man für eine derartige Fantasy-Ausrüstung ganz schön tief in die Tasche greifen. Eine Kettenhaube kostet so etwa DM 300,-, für einen kompletten Panzer hat man immerhin um das sechs- bis siebenfache zu berappen, beim ungeheuren Arbeitsaufwand erscheint dies jedoch gerechtfertigt. Aber was soll`s..., schließlich gibt es noch viel teurere Hobbys.

Neben der üblichen Verköstigung der Mensa gibt es sogar Met. Schon nach wenigen Schlucken wird einem klar, warum die alten Germanen so viel für ihr stark berauschendes Honigbier übrig hatten. Getrunken wird selbstverständlich traditionell aus echten Hörnern...

Hocherfreut zeigen sich "Störtebekers Erben" über unseren Besuch. Der seit ´91 eingetragene Verein verzeichnet immerhin schon über 50 stolze Mitglieder. Für einen geringen Unkostenbeitrag, kann man eine ganze Menge Vergünstigungen in Anspruch nehmen. Eine umfangreiche Spielebibliothek steht frei zur Verfügung und natürlich kann man sämtliche Neuerstehungen anderer Mitgliedern antesten. Darüberhinaus stellt die Beschaffung ausländischen Materials, sei es Literatur oder Spiele, kein Problem dar und können sogar verbilligt besorgt werden. Weiterhin bestehen natürlich Connections zu anderen großen Clubs im deutschsprachigen Raum. Falls Ihr also an einer Mitgliedschaft interessiert seid, wählt doch einfach mal die 0 40/6 52 62 49. Bei Störtebekers Erben seid Ihr immer goldrichtig, denn solltet Ihr nicht aus dem Hamburger Umfeld kommen, verraten sie Euch sicher, wo ein Verein dieser Art in Eurer Nähe zu finden ist. Dank der "Erben" hatten außerdem viele auswärtige Rollenspieler die Möglichkeit an dieser Messe teilzunehmen, sie vermittelten nämlich solidarisch Unterkünfte.

Nach der doch noch relativ gut gelungenen Veranstaltung hoffen wir schon mal auf Stard ´93. Vielleicht sehen wir uns ja...

*(ag/om)*

# Preise satt - die große Gewinnausschüttung

**Wow! In den letzten Wochen hat sich ein wahres Postkartengebirge vor dem Play Time Basislager aufgefaltet. Jetzt endlich haben wir es bezwungen und die Gewinner unserer drei Competitions rausgemeisselt. Also schnell die Glotzkorken über die Seite schwadronieren lassen, vielleicht seid Ihr ja von unserem Expeditionsteam bei der Erstbesteigung entdeckt worden. Sämtlichen Gewinnern wird dann in den nächsten Tagen ein mehr oder minder gefülltes Überlebensgeschenkpäckchen zugehen. Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß beim Suchen!**

**ABSAHNEN!**
**ABRÄUMEN!**
**ABGREIFEN!**

## Gewinner HUDSON Geburtstags-Gewinnspiel

**10x ADVENTURE ISLAND GAME BOY**
Guntran Schlein
Rotenburg
Pierre Wolf
Bochum
Michael Krätschmer
Linsengericht
Rainer Rosch
Kitzingen
Ralf Möller
Langen
Uli Kleber
Weinheim
Sven Jehle
Güneburg/Leinheim
Markus Sugg
Friedrichshafen
Selina Wobb
Worms
Thorsten König
Höchberg

**10x ADVENTURE ISLAND NES**
Marco Becker
Großzimmern
Matthias Klostermeier
Tuntenhausen
Yousif Ledner
Mainz-Kastel
Ralf Herzel
Moormeerland
Ali Öztürk
Weilheim/Teck
Claus Feige
Salmünster-Hausen
Klaus Edelmann
Worms
Marc-Oliver Anthes
Isernhagen
Uwe Lege
Mühlheim/Ruhr
Simon Ernst
Altenbeken

**10x JACKIE CHANS ACTION KUNG FU NES**
Anne Leiner
Zweibrücken
Denis Rzytki
Waghäusel
Belinda Reuter
Duisburg
Henry Heydemann
Prora
Cornelia Mohr
Altrip
Stefan Rücker
Hamburg
Harring Ketelsen
Hemmingstedt
Rainer Steffens
Escheburg
Markus Hülse
Berlin
Bernd Oswald
Villingen-Schwenningen

## Gewinner MICROPROSE Gewinnspiel

**1. Sechs Programme für Amiga**
Christian Reußwig
Frankenthal

**2. Vier Programme für PC**
Thomas Gieseler
Frankfurt/Oder

**3. Zwei Programme für PC**
Martin Hesterberg
Dortmund

**4.-15. Je ein Programm für PC**
Alexander Stauffer
Pulheim
Dirk Schröder
Overath
Stefan Kluckhenn
Münster-Hiltrup
Ulf Bohmann
Mering

**für AMIGA**
Markus Engel
Neuweiler-Breitenberg
Daniel Hübner
Königsbrück
Ron Geerds
Bremen
Karsten Wenke
Gernlinden
Andreas Kuss
Rödental
Marcus Horst
Leverkusen
Michael Luczak
Herten
Siegfried Hüttl
Reut

## Gewinner PINBALL DREAMS COMPETITION

**1.Platz 1 CD-Player**
Mike Höhner
Jungeroth

**2.-20.Platz je einmal Pinball Dreams für Amiga**
Tim Trendelmann
Petershagen
Peter Wojciechowski
Bremen
Jan-Christoph Grönitz
St. Augustin
Ralf Hohmann
Dormagen
Jonny Müller
Parchen
Ch. Heidmann
Wuppertal
Mario Schultz
Prenzlau
Thomas Mewes
Arnsberg
Christian Hoffmann
Merseburg
Hedi Steffl
Düsseldorf
Carsten Pflug
Cottbus
Thorsten Hödl
Ampfing
Jens Steube
Schwalbach
Michael Gründer
Ratingen
Heiko Stintmann
Neumünster
Olaf Kügel
Hamburg
Uwe Zeilinger
Nürnberg
Thorsten Reinecke
Scharrel
Marcel Bock
Herborn
Wolfgang Sax
Köln

**21.-100.Platz je eine spielbare Demoversion Pinball Dreams für Amiga**
Rolf Schwarz
Mühlheim/Ruhr
Sebastian Spaich
Korb
Markus Grove
Georgsmarienhütte
Thomas Franke
Borchen
Philip Geldmacher
Sprockhövel
Erich Büttner
Heitersheim
Axel Hunke
Gütersloh
Gerhard Thomas
Hagen
Markus Lesniok
Salzgitter
Andreas Schubert
Frankfurt/Oder
Martin Dreisbach
Hilchenbach
Oliver Demuth
Hamburg
Fernando Azevedo
Königsbrunn
Lawrence Lang
Berlin
Ramona Meihack
Berlin
Sven Buettner
Rinteln
Markus Waltherr
Neuhaus
Timo Kuhlmann
Hambergen
Claus Gärtner
München
Steffen Lindner
Erbach
Daniel Layher
Backnang-Steinbach
Andreas Hesse
Walsrode
Thomas Bauer
Westhausen
Patrick Henstra
Voerde
Hendrik Gries
Burbach-Wahlbach
Thomas Strohhäker
Wilbad
Matthias Riedmann
Rieneck
Robert Theißinger
Olsbrücken
Swen Fiedler
Köln
Wolfgang Klein
Leverkusen
Peter Geyer
Forchheim
Joerg Burkhart
Offenbach-Bieber
Markus Weigand
Freigericht-Somborn
Stojan Kasparek
Nürnberg
Marco Frank
Hof/Saale
Frank Reichart
Mademühlen
Stephan Daburger
Traunreut
Ingo Thieme
Aschersleben
Thomas Fischer
Freising
Mathias Joseph
Stuttgart
Stefan Götz
Niedertraubling
Stephan Wilhelmy
Bonn
Peter Stutzinger
Düsseldorf
Thomas Kruse
Barßel
Patrick Wendt
Staufenberg
Dorian Heidenreich
Kirchlengern
Christian Sievert
Beckdorf
Patrick Eising
Riedenburg
Christoph Lange
Braunschweig
Marcel Schmidt
Essen
Thomas Nerge
Nienstädt
Christian Lehnert
Nürnberg
Oliver Herkommer
Olbernhau
Parick Franz
Billigheim
Mirco Röhle
Solingen
Dieter Carstens
Essen
Frank Waßmuth
Berlin
Reiner Mucke
Wuppertal
Dennis Peistrup
Glandorf
Otmar Klag
Bolanden
Stefan Lelewel
Oberursel
Alexander Deak
Radolfzell
Thorolt Bohnet
Sulzfeld
Christoph Bauer
Kirchanschöring
Björn Söndgen
Eschweiler
Tom Niemeyer
Bremen
Matthias Arnold
Pegnitz
Peter Fischer
Hamburg
Paul Gaub
Hettenheidelheim
Torsten Wichmann
Jade
Erwin Behr
Gablingen
Jan Husmann
Oldenburg
Lars Wichmann
Horst/Holstein
Alexander Werz
Worms
Marco Kunert
Hamburg
Andreas Mühlberger
Furth im Wald
K. Göthe
Hamburg
Axel Baumann
Braunschweig
Klaus Malte
Hannover
Marcel Nehrke
Delmenhorst
Angela Bucher
Offenburg
Andre Kaiser
Saarbrücken
Volker Friese
Harsewinkel
Marc Tüpprath
Mühlheim

***Impressum Play Time***

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

**Anschrift der Redaktion:**
CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Gufidaunerstraße 13,
8501 Schwarzenbruck

**Chefredakteur:**
Christian Geltenpoth *(cg)*

**Leitender Redakteur:**
Arthur Kreklau *(ak)*

**Redakteur PR:**
Thorsten Szameitat *(ts)*

**Redaktion Deutschland:**
Alexander Geltenpoth *(ag)*,
Oliver Menne *(om)*, Stefan Gnad *(sg)*,
Walter Konrad *(wk)*, Markus Gurnig *(mg)*,
Thomas Borovskis *(tb)*, Simon Schmid *(ss)*,
Hans Ippisch *(hi)*, Mathias Ritz *(mr)*,
Martin Müller*(mm)*, Rainer Rosshirt *(rr)*,
Joachim Goemann *(jg)*,
Christoph Holowaty *(ch)*

**Redaktion England:**
Adrian Pumphrey *(ap)*, Marc Newton *(mn)*

**Koordination Redaktion und Layout:**
Christian Müller *(cm)*

**Layout:**
Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner,
Andrea Haus

**Geschäftsführer:**
Adolf Silbermann

**Vertrieb:**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**
Roland Bollendorf

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

**Druck:**
Christian Heckel GmbH & Co.
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

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

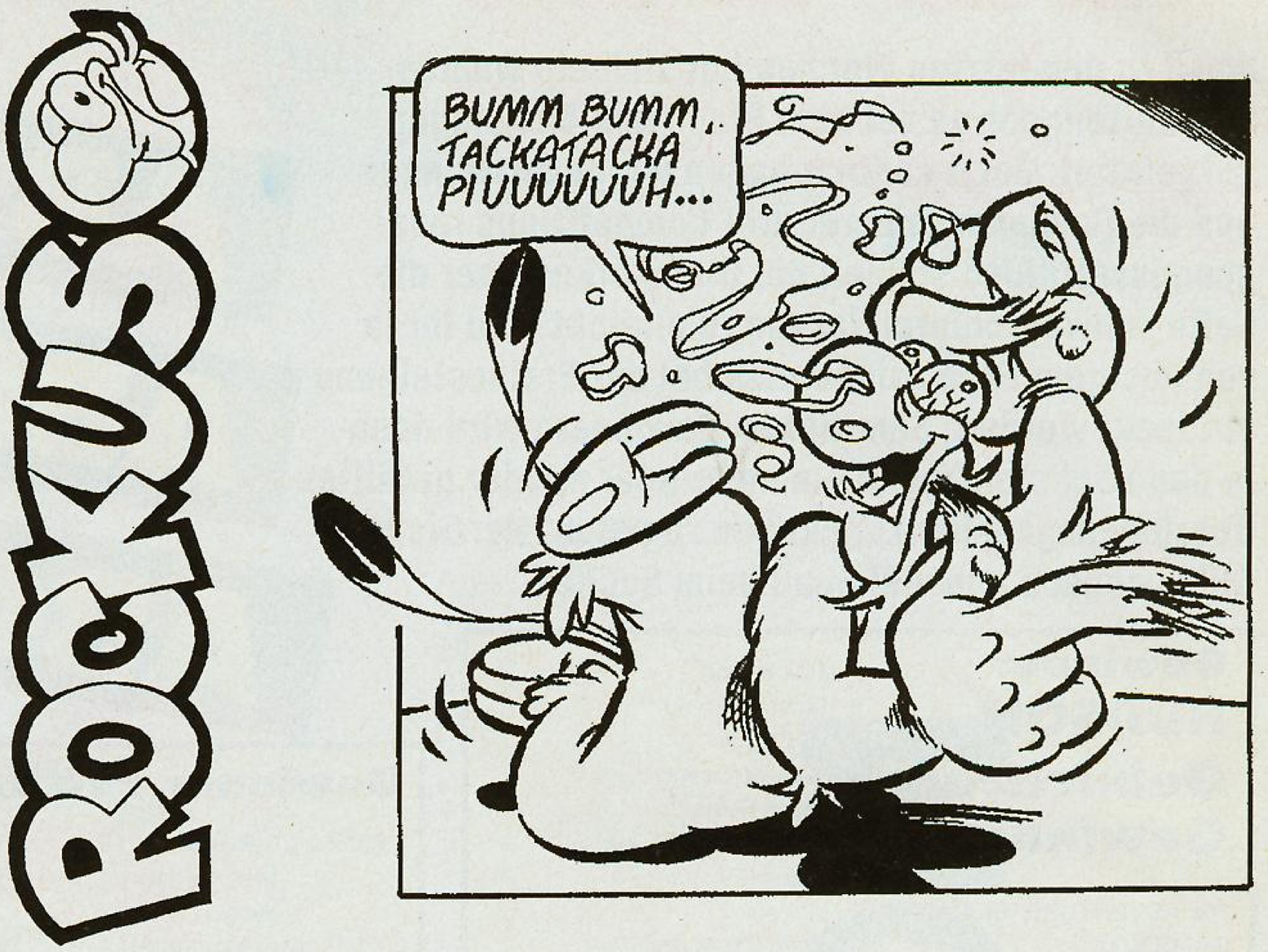


**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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



Wir danken der Zeitschrift ***CTW*** für die freundliche Unterstützung.





## *Inserenten dieser Ausgabe*


Ascon ..... 45
ASI (Aquarius) ..... 55

Bachem ..... 65
BAT/Lucky Strike ..... 2

Computer E. Glücks ..... 37
Computer World Velbert ..... 65
Computersoftware Müller ..... 18
CPS ..... 13

Funny-Software ..... 31,83

Game-Express ..... 17
Game Point ..... 29
Groß-Electronic ..... 65
Groovers Paradise ..... 61

Joysoft ..... 19

Langnese ..... 7

Multimedia Soft ..... 59

Okay-Soft ..... 65

Public Domain Studio Nbg. ..... 41,51,67

Skyline ..... 43,97
Soft&Sound ..... 27
Soft-Point ..... 63
Spiel(t)raum ..... 107

T.S. Datensysteme ..... 15

United Software ..... 115,116

Wial ..... 33
World of Wonders ..... 39

# SUPER!




**Monat für Monat die aktuellsten**

**Spiele-News frei Haus!**

Hol` Dir das

# TEST-ABO

**JETZT PLAY TIME 2 MONATE KOSTENLOS TESTEN!**

**Dazu gibt es noch als Dankeschön**

**die Super-Spiele-Sammlung**

**kostenlos auf Diskette für**

**AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,**

**die auf jeden Fall Dir gehört!**

**Also sofort Coupon ausfüllen**

**und absenden!**

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

**Ja**, ich will **PLAY TIME** testen - 2 Monate kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** die Super-Spiele-Sammlung auf Diskette (bitte System ankreuzen!). Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, erhalte ich **PLAY TIME** im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur **DM 4,33** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Mein Computer -System:

- ❑ AMIGA
- ❑ PC
- ❑ ATARI ST
- ❑ C64

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

# Vorschau Ausgabe 8/9/92





## Totgesagte leben länger

**Nachdem man nun schon längere Zeit nichts mehr aus dem Hause Thalamus gesehen hat, erscheint dieser Tage Borobodour - Planet of Doom für den Amiga. Unter dem Motto "Kill or be Killed!" darf wieder vor farbenfrohen Hintergründen geballert werden bis die Fetzen fliegen. Hat uns gerade noch gefehlt, oder? Abwarten.**

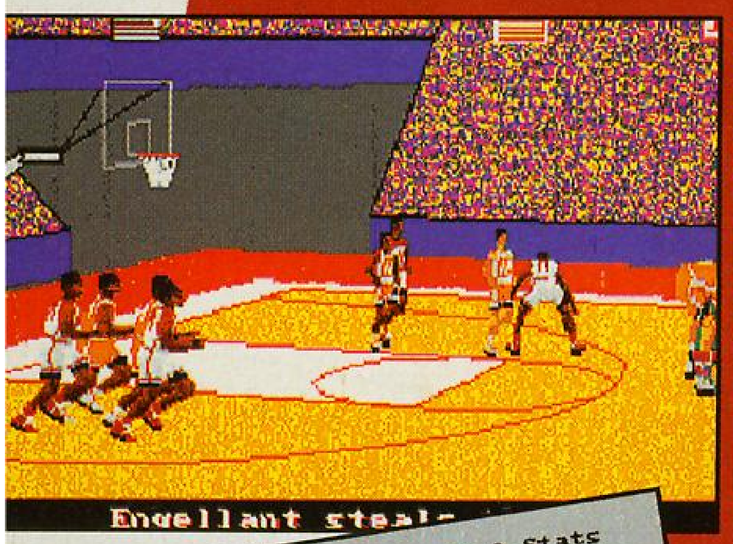



## Bush Buck

**In der Rolle des Bush Buck begebt Ihr Euch auf die weltweite Suche nach solch seltsamen Gegenständen wie einer bananenförmigen Briefmarke, einem Poda-Poda Reifen oder einem Erinnerungsglas vom Goombay-Festival. In Carmen Sandiego-Stil werden in diesem Spiel geographische Allgemeinkenntnisse geschult bzw. abgefragt. Ob das Teil auch Spaß macht, oder nur langweilig Schulwissen paukt, erfahrt Ihr nächsten Monat.**

## Road to the Final Four

**Aus dem Hause Bethesda Softworks, das bereits mit Wayne Gretzky Ice Hockey eine Sportsimulation erster Klasse abgeliefert hat, folgt nun der Versuch diesen Erfolg auf die quietschenden Bretter, die den Basketball-Spielern die Welt bedeuten, zu übertragen. Es handelt sich um eine Kampfansage an das bereits etwas ältere TV Sports Basketball.**




**Können Versprechungen wie "Graphics and sound effects so realistic you´ll believe you´re court-side!" oder "Unique, real-time AutoCam feature gives you the feel of live network TV coverage." gehalten werden, oder handelt es sich nur um prahlerische Angabe?**

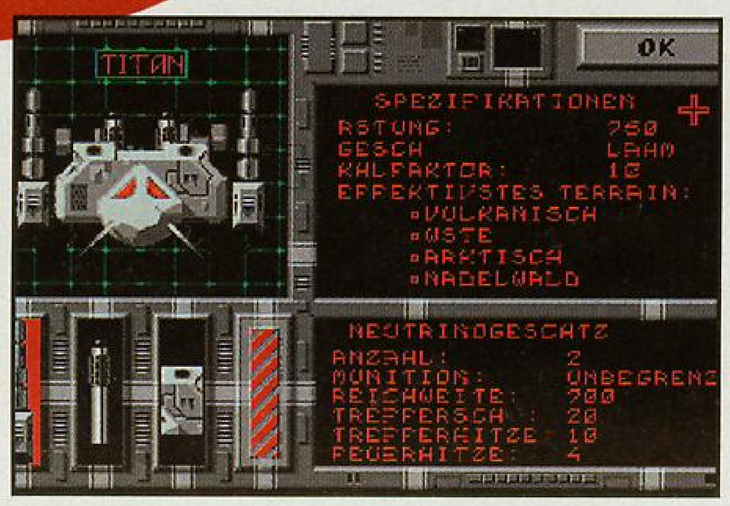



## Zero Wing

**Konsolenbesitzer werden oft als Baller-Fans verunglimpft. Titel wie Zero Wings für das Mega Drive tragen nicht gerade dazu bei, diesen Ruf zu widerlegen. Aber was soll´s? Wem´s Spaß macht...**

## Steel Empire

**Strategie und Action kommen im Normalfall nur sehr schwer zueinander. Immer wieder werden Versuche gestartet, diese beiden Genres miteinader zu verknüpfen, um Fans beider Spielarten zu befriedigen. Mit Steel Empire gibt es einen neuen Anwärter auf diese Misch-Kombo. Nicht Fisch - nicht Fleisch, oder "Die Mischung macht´s".**




**Holt sie Euch!**
**Play Time**
**8/9/92**
**erscheint am**
**8.7.1992**

# PINBALL DREAMS




- 4 verschiedene Spielsituationen
- realistischer Stereo-Sound
- erhältlich für Amiga
- demnächst: C64 und MS-DOS

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Im Vertrieb der

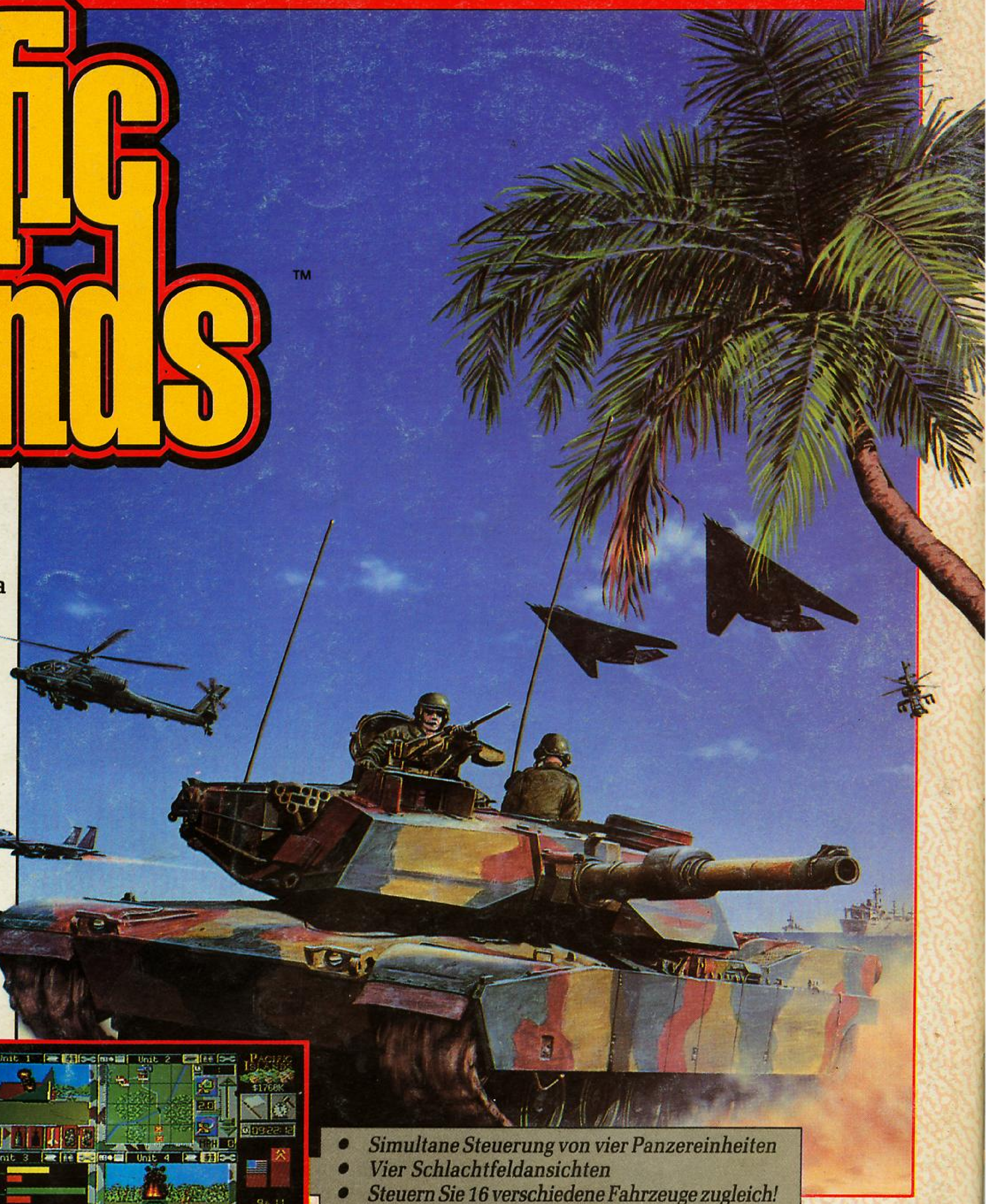
"Liebling, ich habe den Flipper getilt" heißt es ab sofort vor Deutschlands Bildschirmen, wenn Maus oder Keybord allzu heftig durch die Gegend gewirbelt werden. Denn Pinball Dreams ist eine so realistische Flipper-Simulation, daß sie selbstverständlich auch die TILT-Funktion enthält. Alles wie vorm richtigen Flipper - in vier verschiedenen Spielvariationen rollt die Kugel, der echte Stereo-Sound unterstützt diese Live-Atmosphäre. Kein Wunder, daß die Fachpresse einhellig begeistert ist. Power Play: "Auf dem Amiga gibt´s zur Zeit nichts Vergleichbares." Play Time: "Lang erwartet, endlich erreicht. Doch warum reden, spielen!" Also los: Same Player shoots again...

United Software

EIN UNTERNEHMEN DER GRUPPE

PACIFIC ISLANDS: DIE FORTSETZUNG VON TEAM YANKEE!

# Pacific Islands™



**1995...** Uneinsichtige sowjetische Kommunisten haben mit Unterstützung Nordkoreas das Pazifikatoll Yama Yama besetzt. Sie kehren mit Ihrer Panzereinheit gerade vom Persischen Golf zurück und müssen diesen wichtigen Außenposten befreien.
***Pacific Islands: Das taktische Rennen gegen die Zeit.***

## Tolle Action in 3D

- Actionbetonte 3D-Echtzeit-Panzer simulation in Empires einzigartiger Bit-Map-Technologie.
- Gebäude explodieren nach Direkttreffern.

## Sie geben die Befehle

- Alle fünf Inseln des Yama Yama Atolls müssen zurückerobert werden.
- Sie entscheiden, auf welche Weise Jede Insel angegriffen wird.
- Umfangreiche Briefings vor Jeder Schlacht.

## Panzerschlachten

- Testen Sie Ihren Panzer in über dreißig nervaufreibenden Schlachten.
- Befreien Sie Dörfer, zerstören Sie Munition slager, unterbrechen Sie Nachschublinien im Dschungel, verteidigen Sie Brücken.

## Militärische Hardware

- T72, BMP Truppentransporter, Hughes 500 Helikopter und SA9 Luftabwehrpanzer
- Sie haben Ausrüstung im Wert von $50,000,000 zur Verfugung.
- Infrarotsichtgeräte, Laser-Entfernungsmesser, TOW Raketen, DPICM Artillerieunterstützung.

## Finanzieren Sie Ihren Feldzug

- Finanzielle Belohnungen für zerstörte Feindeinrichtungen.
- Geldstrafen für zerstörtes Eigenmaterial.

## Kommunikationsmittel

- Satellitenschüsseln, Radartürme, Sendemasten.
- Entdecken Sie die Spähtrupps des Gegners, bevor diese Ihre Stellung verraten.

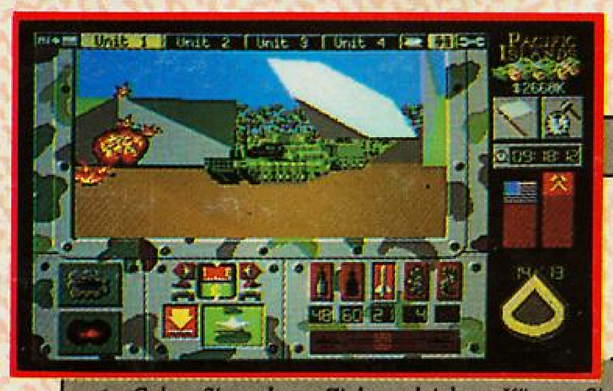
## Einzigartige Steuerung

- Scrollende Geländekarten, ständig aktualisierte Lageberichte.
- Bitten Sie um Artillerieunter stützung, legen Sie Minenfelder an.




- *Simultane Steuerung von vier Panzereinheiten*
- *Vier Schlachtfeldansichten*
- *Steuern Sie 16 verschiedene Fahrzeuge zugleich!*

*Ein elegantes und doch einfaches System macht dies möglich.*



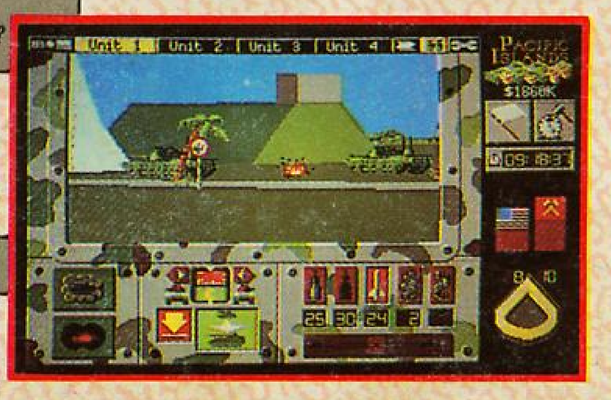
- *Sie müssen so schnell wie möglich alle Kommunikation seinrichtungen zerstören. Je länger Sie brauchen, desto besser ist der Feind über Ihre Stärke und Position im Bilde.*



- *Gehen Sie mehrere Ziele zugleich an: Können Sie in 40 Minuten ein Rollfeld zerstören, einen Konvoy abschirmen und eine Erkundungsmission durchführen?*



- *Kaufen Sie Ihre Ausrüstung ein.*
- *Reichen Zeit und Geld, um die beschädigten Ketten zu reparieren und den Besatzungen ein bißchenRuhe zu verschaffen?*



- *Acht verschiedene Kampffahrzeuge, die so detailreich dargestellt sind, daß man Jede einzelne Niete sieht!*
- *M1 Abrams, M2 Bradley, M113 Truppentransporter.*

EMPIRE SIMULATION

Die abgebildeten Bildschirm-Graphiken illustrieren den Spielblauf. Sie sind nicht notwendigerweise Bestandteil der vorliegenden Software, da die Qualität und die Darstellung der Graphiken abhängig vom eingesetzten Computer-Systemen differiert. Ebenfalls abhängig vom Computer-System sind einige Optionen unter Umständen nicht installiert.
© 1987 Presidio Press

4 THE STANNETTS,
LAINDON NORTH TRADE CENTRE,
BASILDON, ESSEX SS15 6DJ.
TEL: 052444/08047

**AVAILABLE FOR IBM PC & COMPATIBLES, AMIGA AND ST**

© 1991 EMPIRE SOFTWARE, OXFORD DIGITAL ENTERPRISES. GAME DESIGN BY MYSTERY MACHINE. ALL RIGHTS RESERVED