Belgien bfr. 99,- • Luxemburg lfr. 97,- • Holland hfl. 5,90- • Italien Lit. 3900,- • Österrreich öS 37,- • Schweiz sfr. 4,90

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

8/9 ´92

EVT 08.07.1992
J11426E

Play Time

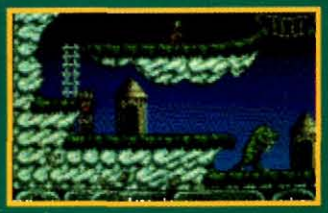
NUR DM
4,90

Aufsteigend!



Spiel des Monats:
Aces of the Pacific
Pearl Harbour - it´s judgement day

Aufreizend!



The Humans
Zauberhafte Jump`n Run-Action

Aufregend!



CES Chicago - Sommer ´92
Messebericht plus Sonderbeilage
Spiele-Hits ´92/´93

32 Seiten Tips & Tricks
Komplettlösung: Gateway of the Savage Frontier!

American Graffiti.



106-157

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).

Groovy...? Goofy...? Gufi...!

Es reicht! Wahrlich sonderbare Stilblüten trieben viele Zuschriften, die uns unter der Redaktionsadresse erreichten. Um es ein letztes Mal klar zu stellen, wir sind kein Außenposten von Euro Disney gewesen, auch hatten wir an der Geburtsstätte der Play Time wenig zu tanzen.
Der seltsame Straßenname hat seinen Ursprung im Namen der Partnerstadt Schwarzenbrucks Gufidaun, Südtirol.
Um den armen Briefträger von seinen allmorgendlichen Lachanfällen zu befreien und natürlich auch um dem gesteigerten Interesse an der Play Time Rechnung zu tragen, sind wir umgezogen. Die neue Anschrift lautet ab sofort:

CT Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Play Time
Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

Mit der kürzeren Anbindung an eine Großstadt werden wir in Zukunft den Softwaremarkt noch besser abklopfen können, die Szene kräftig beschnuppern und durcheinanderwirbeln.

Wo bleibt sie nur? Die Schöne!

Und wieder wurden wir vertröstet. Die heißersehnte Flugsimulation der B17 Memphis Belle läßt nun schon sehr lange auf sich warten. Schade. Um uns die Wartezeit zu verkürzen, hat sich Microprose aber etwas Außergewöhnliches einfallen lassen. Play Time war zur jährlichen Air Show der Royal Air Force in England geladen. Lest den stimmungsvollen Bericht eines gehetzten Redakteurs, unseres Rasenden Reporters Thorsten ab Seite 22.

Die Hits des Monats

PC	
Eternam	Seite 34
Shanghai 2	Seite 38
EPIC	Seite 75
AMIGA	
The Humans	Seite 24
Fire & Ice	Seite 50
Bitmap Brothers Vol. 1	Seite 58
Monkey Island 2	Seite 76
GAME BOY	
Tiny Toons	Seite 80
Batman	Seite 81
Altered Space	Seite 84
Turn´n Burn	Seite 85
NES	
Battletoads	Seite 86
MEGA DRIVE	
Joe Montana 2	Seite 91



Das Cover - Das Poster

Krynn, die Dritte. Nach den "Champions" und den "Death Knights" lieferte SSI die nächste Folge der Krynn-Reihe ab. Diesmal scheint sich das Matriarchat durchsetzen zu wollen. Dabei sieht die Gute gar nicht mal so garstig aus, oder sollte mit "dark" eher ihr Gemüt gemeint sein? Wie auch immer, uns jedenfalls hat sie es dermaßen angetan, daß die echsenbekränzte Maid auf dem Titel sowie einem Poster prangt. Wir meinen, ein ansehnlicher Beitrag zur sommerlichen Freikörperkultur. Uuh! Hot!

Play Time

Computer PC Und mehr

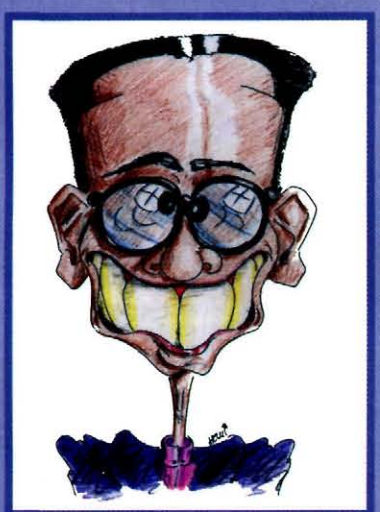
Civilization handsigniert

MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE

Play Time und PC Computercenter, Euer Partner für alles im Hard- und Softwarebereich, haben es geschafft. Nach stundenlangen Telefonaten sind sie endlich eingetroffen. 25, von Sid Meyer handsignierte Versionen von Civilization, exklusiv für alle Play Time Leser. Freut Euch auf einen megastarken Wettbewerb in der Ausgabe 10/92 und gewinnt diese einzigartigen Prunkstücke. Nur in der Play Time! ***(ts)***

PLAY TIME PROFIL FOLGE 8

HANS IPPISCH (HAIP IPPEL)



Alter: 24

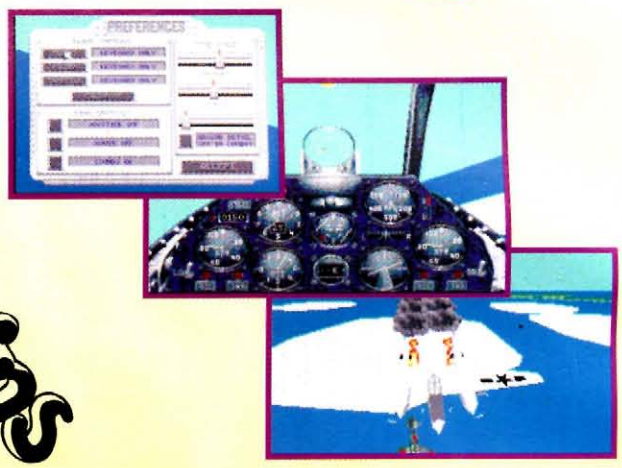
Laufbahn: 1984 am Gymnasium, folgten intensive Auseinandersetzungen mit dem Commodore 8296.
1986 wurde mit Rainbow Arts ein Vertrag geschlossen. Das erste Produkt fiel leider der BPS zum Opfer, womit er sein eigenes Spiel nicht kaufen durfte!! Von da an ging es recht flott und in loser Folge programmierte er Spiele für den C64, unter anderem Danger Freak, Rock´n ´Roll, Kangarudy und das aktuelle UGH! Seit 1990 schreibt er für mehrere Magazine in Sachen Computerspiele, arbeitet als DJ im Colosseum, und studiert Wirtschaftswissenschaften in Bamberg.

Was er mag: Unabhängigkeit vom Materiellen, glücklich und zufrieden mit sich selbst sein und jederzeit jemanden haben, zu dem man gehen kann. Mit Albin O. oder Petra A. im Cafe sitzen und plaudern.

Was er nicht mag: Das Drängen auf Fertigstellung und die Lizenzabrechnung immer zwei Monate zu spät bezahlen.
Lügen, nur um selbst seine Haut zu retten und anderen Unbeteiligten zu schaden.

INHALT

Der "Rote Baron" wird vor Neid erblassen. Dynamix hat sich wieder einmal selbst übertroffen und bringt mit "Aces of the Pacific" eine geradezu perfekte Flugsimulation auf den Markt. Historische Missionen sind natürlich genauso mit von der Partie wie packende Geschwaderkämpfe. Der Leckerbissen für alle Hobbypiloten erwartet Euch als Spiel des Monats ab Seite 20.





Punk oder Funk? In der Musikwelt zwei krasse Gegensätze, bei den "Cool Croc Twins" brüderliche Zweisamkeit. Über Test und Gewinnspiel dürfen Krokodilstränen gelacht werden, ab Seite 28.

RUBRIKEN

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

SPECIAL

Summer CES Chicago 64
Doppelpaß per Joystick 69
MARIOS MAGIC 78
Microprose Air Show 22
SUPER SONIC 89
Trojan Phazer 110

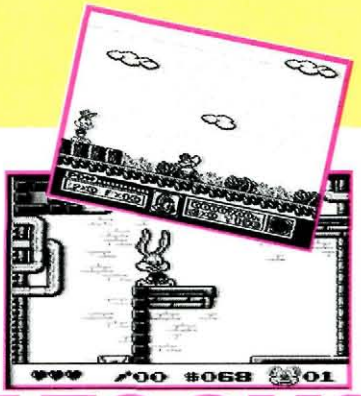
GEWINNSPIEL

Cool Croc Twins 28

SPIEL DES MONATS

Aces Of The Pacific 20

AUSGABE 8/9 '92

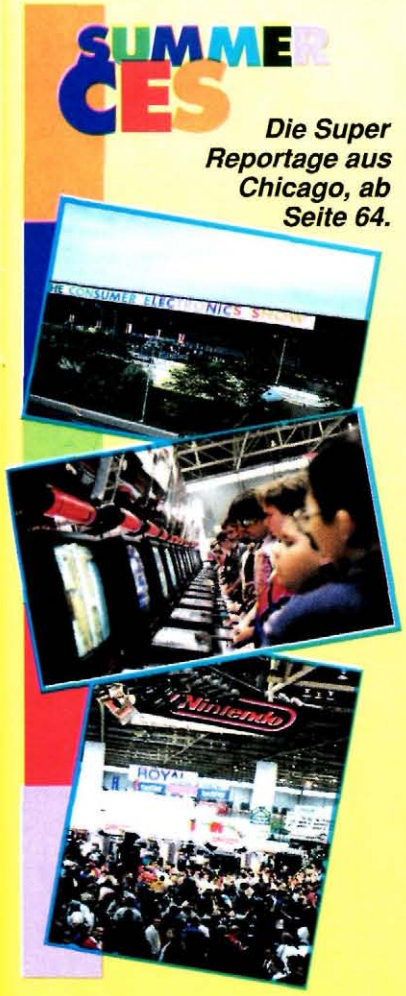


Bugs Bunny hat es satt, im Schatten von Roger Rabbit zu verweilen. In Zukunft wird er zusammen mit seinen drei Kumpanen sowohl auf dem Game Boy als auch auf dem NES vertreten sein. In Marios Magic ab Seite 78.

TINY TOONS



AIR-SHOW ab Seite 24.



Die Super Reportage aus Chicago, ab Seite 64.

REVIEW

PC
Bargon Attack 36
Bush Buck 37
Cool Croc Twins 28
Darkseed 42
Dark Queen Of Krynn 44
Das Schwarze Auge 46
Eternam 34
Free D.C.I. 41
NCAA 43
Shanghai 2 38
Sargon 5 40
Treasures Of The Savage Frontier 32

AMIGA
Another World 49
Aquaventura 62
Ashes Of Empire 26
Bitmap Brothers Vol. 58
Borobodur 57
Fire & Ice 50
Ishar 48
Jim Power 56
Steel Empire 49
Switchblade 2 61
The Addams Family 52
The Humans 24
TV Sports Baseball 59
Warriors Of Relyne 54

ATARI
Stone Age 60

C64
Ugh! 63
Winter Camp 63

PREVIEW

Daughter Of Serpents 77
Haunted 23
History Line 64
Inca 30
Paladin 2 77
Plan 9 30
Premiere 29

KONVERTIERUNGEN

PC
Epic 75
Shadowlands 75
Winter Supersports 2 75

AMIGA
Space Quest 76
Monkey Island 2 76
Mad TV 76

ATARI
Discovery 74
Elvira 2 74

C64
Double Dragon 3 74

KONSOLEN

GAME BOY
Altered Space 84
Batman 81
Dick Tracy 82
Star Saver 82
Tiny Toons 80
Turn And Burn 85

GAME GEAR
Alien Syndrom 96
Pac Man 97
Spiderman 96

MEGA DRIVE
Arch Rivals 90
Devilish 92
Joe Montana Football 2 91
Rolling Thunder 2 90
Super Fantasy Zone 92
Zero Wing 94
Galaxy Force 94
Slime World 95
Traysia 95

NES
Bucky O`Hare 83
Battletoads 86
High Speed 87
Monster In My Pocket 88
Tiny Toons 88

ROLLENSPIELE

Der Thronerbe 108
Garan, der Bettlerjunge 108
Stein der Anklage 109

BRETTSPIELE

Gold Connection 107
Kommissar X 107
Kopf oder Knopf 106



Auf dem Prüfstand

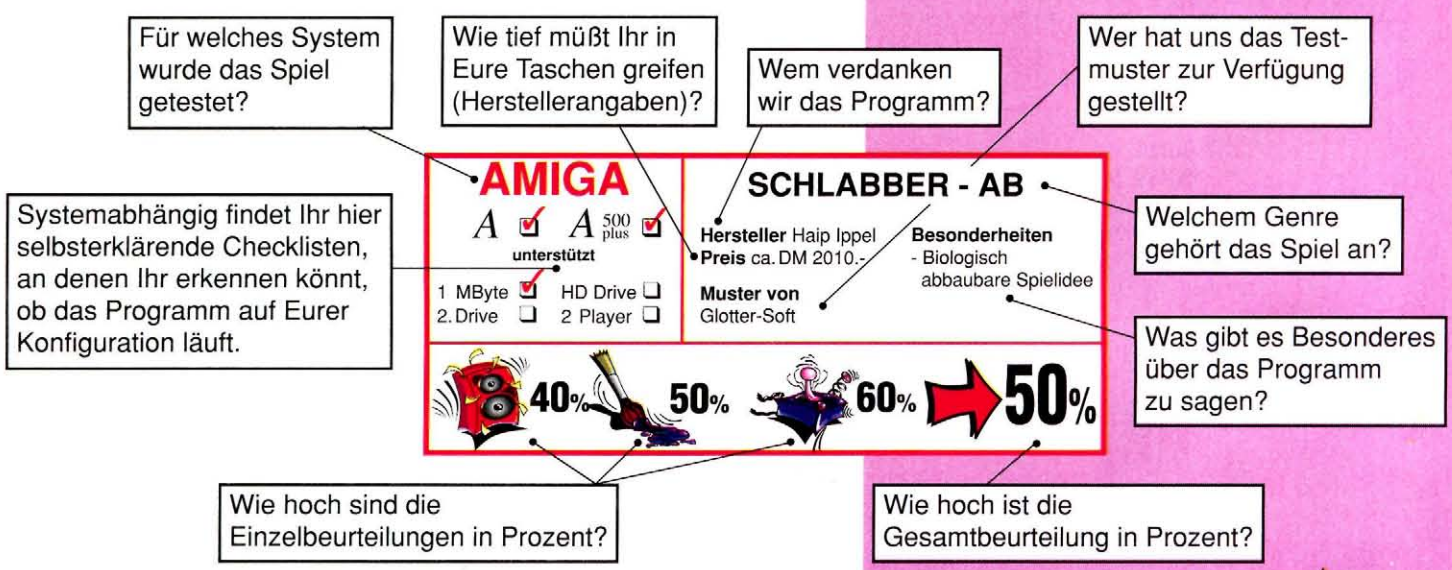
Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen. 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 - Jump´n Run - Beat´em up - Shoot´em up	3	3	4
Arcade - Adventure	2	3	5
Text - Adventure	2	2	6
Denkspiel	1	2	7
Simulation	4	4	2
Rollenspiel	2	3	5
Strategie	1	3	6
Sportspiel	2	4	4
Wirtschaftsspiel	1	3	6
Spielesammlung	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.

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

CPS

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



Darklands-

Microprose´s Rollenspiel Debüt



Wie es zum ersten Rollenspiel des amerikanischen Marktführers bei Simulationen Microprose kam, welche Arbeit dahinter steckt und was wir in Zukunft von Microprose erwarten können, verriet uns Programmierer Arnold Hendrick in einem Interview.

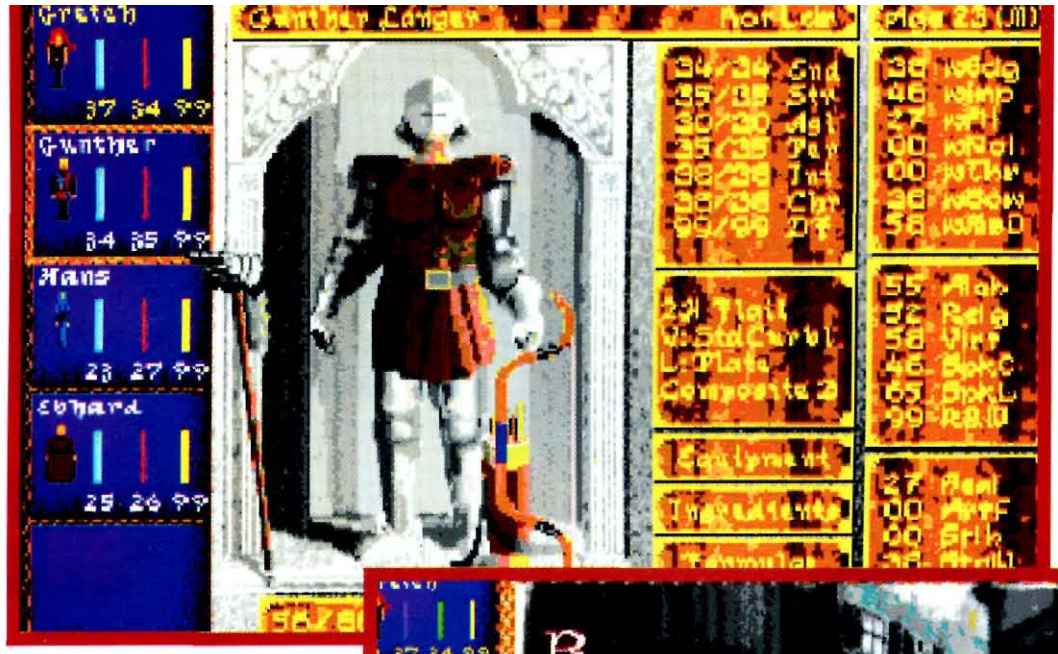
Arnold Hendrick im Detail

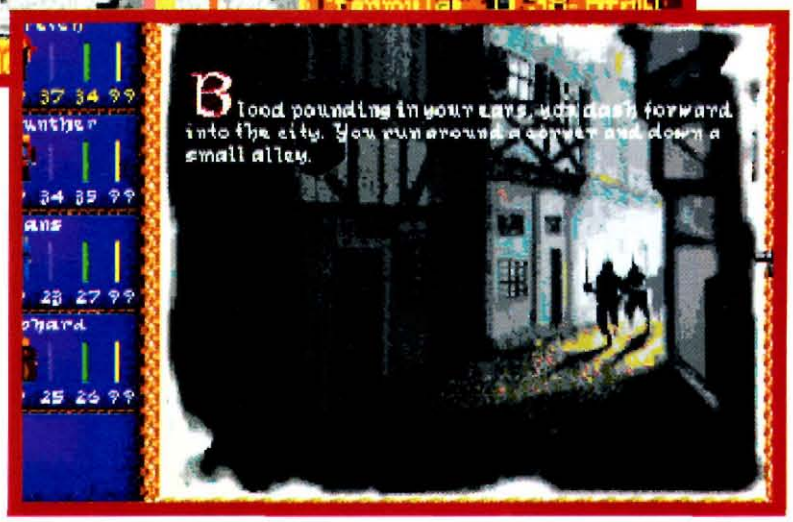
Arnold Hendrick, der sich mit seinen 42 Jahren in der routinierten Programmiergilde befindet, arbeitet seit sechs Jahren in der amerikanischen Niederlassung von Microprose. Insgesamt verdient er sich seine Brötchen schon über zwanzig Jahre in der Spieleindustrie. Er war mit der Entwicklung von Brettspielen beschäftigt und stieg dann erst in den Computerspielebereich ein. Vor Darklands arbeitete er zusammen mit Sid "Civilization" Meier an den C64-Versionen von Pirates und Red Storm Rising. Unter seinen Fittichen entstanden für den C64 der erste Hubschraubersimulator Gunship und die Flugsimulation F19, die mittlerweile als Klassiker in die Computerspielgeschichte eingegangen sind.

Die Entwicklungsgeschichte von Darklands

Im Februar 1990 wurde mit der Entwicklung von Darklands begonnen. Dem ging eine Marktanalyse voraus, welche die Entscheidung von Microprose, in den Rollenspielbereich einzusteigen, begründet. Da Arnold, der mit der Entwicklungsleitung beauftragt wurde, ein Hochschuldiplom in europäischer Geschichte besitzt, lag es nicht allzufern, als Hintergrundgeschichte eine historische exakte Story zu wählen. Sein Spezialgebiet ist dabei das 15. Jahrhundert, das seiner Meinung nach am interessantesten war, da die Kraft der Mythen und brutalen Kämpfe in einem Rollenspiel gute Verwendung finden könnte.

Begonnen wurde mit der Entwicklung von Darklands im Februar 1990. Bis April 1990 experimentierte das meist 14 köpfige Team (insgesamt arbeiten in den amerikanischen Microprose-Büros über 100 Leute) an den technischen und spielerischen Möglichkeiten herum.





Alle geschichtlichen Hintergründe entsprechen, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, den genauen zeitlichen und historischen Hintergründen des damaligen Deutschlands. Das grafische Design und die Aufteilung auf drei Teile hebt Darklands ebenfalls von den Konkurrenten ab. Im Vergleich zu den SSI Spielen wurden jedoch nur die besten und spannendsten Geschichten implementiert, um spielerisch langatmige Durchhänger zu vermeiden. Neben Programmierern und Grafikern wurden mehrere Spieldesigner benötigt, was einen deutlichen Mehraufwand an Arbeit bedeutete. Etwa zwei Jahre später, im Frühjahr 1992 wurde die endgültige Version fertiggestellt. Die größten Probleme ergaben sich dabei durch die schnell anwachsende Datenmenge. Über eine halbe Million Wörter, was in etwa einem mittlerem Roman entspricht, und Dutzende von VGA Grafiken ließen den Speicherbedarf des Spiels rasch auf knapp 20 Megabyte wachsen, die es auf der Festplatte in der endgültigen Version einnimmt. Damit befindet es sich in den Dimensionen von Actionspektakeln wie Wing Commander.

Welche Hardware ?

An Hardwarevorraussetzungen genügt bei Darklands ein 286er mit 12 Mhz. Bereits mit 20 MHz läßt es sich optimal spielen. Die Entscheidung über den Hardwarebedarf fällt zunächst beim ganzen Entwicklungsteam, die endgültige Entscheidung trifft dann Präsident "Wild" Bill Stealy, denn das Programm soll von so vielen Anwendern wie möglich genutzt werden können. In den Staaten ist seit zwei Jahren der 386er als Standardkonfiguration anzusehen, dort ist er auch zum Preis von nur 1100 Dollar zu haben (umgerechnet knapp 1800 DM). Soviel kostet übrigens auch der billigste Macintosh, der nach den PC´s am weitesten verbreitet ist. Aus diesem Grund wird auch nur noch die VGA-Karte unterstützt. Würde man auch noch andere Karten unterstützen wollen, entspräche der Mehraufwand bei weitem nicht den zusätzlichen Einnahmen durch Käufen weniger EGA-Karten-Benutzern. Im Gegensatz dazu wird allerdings so ziemlich jede erhältliche Soundkarte unterstützt.



Die persönlichen Favoriten

In seiner Freizeit beschäftigt sich Arnold mit Brettspielen, liest viel und spielt gerne am Piano klassische Musik. Auf die einsame Insel würde er einen Hubschrauber mitnehmen, der mit seinen 2.000 Spielen beladen ist, denn zu viele Spiele wären zu gut, um sie zurückzulassen. Wenn er sich beschränken müßte würde er, neben seiner Frau und seinem Piano, zur Zeit Civilization mitnehmen. Sein Lieblingspiel wechselt jedoch alle sechs Monate. Weiterhin würde sich in seinem Reisegepäck ein Computer befinden, mit dem er sich bei Langeweile selber Spiele programmieren würde. Brettspiele wie Megatraveller und Moonquest wären weitere Favoriten, doch leider finden sich auf der einsamen Insel keine Mitspieler. *(hi)*

Von Alten Hasen, u
und tatkräftigen



Der Gebäudekomplex der Firma ASI.



Ein Garant des Erfolgs: Rolf Wiehe.

Es kommt nicht häufig vor, daß eine junge Firma schon kurz nach der Gründung zum Inbegriff für neue Ideen, unternehmerisches Geschick und Weitsicht in der Produktplanung avanciert. Daß ein solches Unternehmen dann auch noch aus Deutschland kommt, verwundert im gleichen Maße, wie es auch erfreut. Grund genug, einen Blick hinter die Kulissen von **Aquarius Systems International** in Bad Homburg zu werfen.

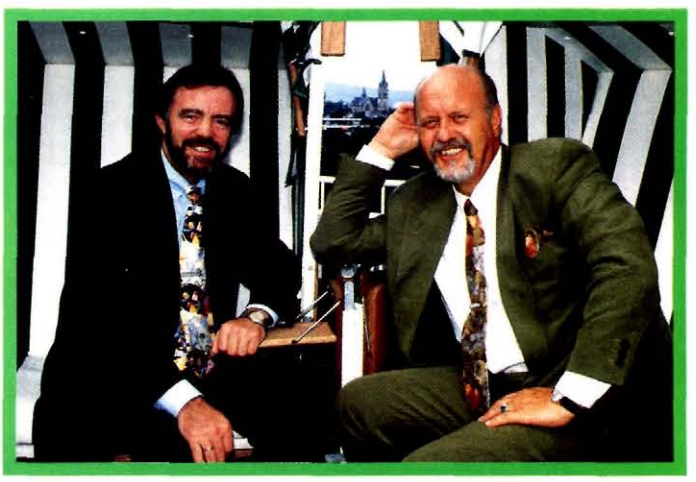
Gesagt getan und es folgte, in sommerlich entspannter Strandkorbatmosphäre, ein persönliches Interview mit **Rolf Wiehe,** einem der beiden ASI Gründer und der zuständigen Pressesprecherin **Carmen Recknagel.** *Um das Gründer-Doubel zu komplettieren, fehlt natürlich* noch der zweite im Bunde, **Winfried Hoffman,** der im gleichen Maße für den Erfolg von **ASI** verantwortlich ist.

Garant für den schnellen Aufstieg war und ist neben einem detaillierten Langzeitplan auch die umfassende Marktkenntnis des Gespanns **Wiehe/Hoffmann.** Beide standen zuvor bei Commodore unter Vertrag, wo sie maßgeblich an den Erfolgen, vor allem dem des Amiga, beteiligt waren. Unstimmigkeiten mit dem amerikanischen Management ließen dann auch zum erstenmal Gedanken an einen Ausstieg bei Commodore und einen Einstieg in die Selbstständigkeit aufkommen. Neben einer gewissen Freiheit im entscheidungstechnischen Sektor, sollte auch mehr Raum für Freizeit ein Ergebnis des Unternehmertums sein. Während sich ersteres konsequenterweise von selbst ergibt, sollte sich der Wunsch nach letzterem auch weiterhin vor der Erfüllung drücken. Und so müssen noch heute die geplanten Tennisstunden häufig verschoben oder abgesagt werden.

Gegründet wurde **ASI** am 9. Oktober 1989 in Bad Homburg, wo auch heute noch der Hauptsitz angesiedelt ist, von dem aus die Geschicke der Firma geleitet werden. Geplantes Umsatzziel des ersten Jahres waren 30 Millionen mit Tennis und Golf, erreicht wurden 101 Millionen, allerdings ohne daß beide den Court oder das Green gesehen hätten. Nachdem man geeignete Partner sondiert und für die eigenen Vorstellungen und Pläne gewonnen hatte, konnte man sich der Händleröffentlichkeit präsentieren. Mit dem Ziel, alternative und moderne Technologie mit erstklassiger Ausstattung zu günstigen Preisen anzubieten, und den bereits *bestehenden, hervorragenden Kontakten zur Branche, gelang es innerhalb* von nur vier Wochen, 40 Händler zu gewinnen. Dabei konnte man auf ein detailliertes und umfangreiches Unternehmenskonzept zurückgreifen, welches in akribischer Kleinstarbeit von Wiehe im Verlauf eines Krankenhausaufenthalts (Grund war ein unglücklicher Gartenarbeitsunfall mit beinahen Langzeitfolgen) erstellt wurde. Zu Beginn beschränkte sich die Produktpalette noch auf eine "Taiwankiste" ohne eigene Identität, um die herum dann rasch die Produktlinien **"Easy Line",** mit den etwas einfacheren, und **"Mega Line"** mit den anspruchsvolleren Geräten konstruiert wurden.

Um auch zukünftig den hochgesteckten Zielen und Anforderungen gerecht werden zu können, entsteht in Sömmerda in den neuen Bundesländern, auf Grundlage der ehemaligen Robotronwerke, eine hypermoderne Fertigungsanlage. Auf 68000 qm können dann 2000 Einheiten pro Tag gefahren werden,

Das ASI-Duo Wiehe/Hoffmann



NEWS of the World

ı, neuen Systemen en Innovationen







oben: Kapitalstruktur Januar '92
mitte: ASI Vertriebswege
unten: der Umsatz im Vergleich

womit man zum größten PC-Hersteller in Europa aufsteigen würde. Fertigungs- und Entwicklungsstandorte befinden sich heute in Taiwan, Rußland, Mexiko und Deutschland. Von Tijuana in Mexiko hat man fast Blickkontakt zum Marketing und Vertriebscenter in San Dieogo (USA), von wo aus die Offensive gegen den amerikanischen Markt gesteuert wird. Um an allen Fronten erfolgreich bestehen zu können, bedarf es eines einsatzfreudigen und belastbaren Teams von derzeit 450 Mitarbeitern. Neben den Vertriebswegen Systemhändlern, Distributoren und Add-on Vertrieb, erwies sich OEM als Volltreffer. Unter anderen zum Beispiel für das Versandhaus Quelle. Hier liefert **ASI** die Hardware, die die OEM-Partner benötigen, um sich ihre eigene Computermarke aufbauen zu können. Heute beträgt der Anteil von OEM am Gesamtumsatz von **ASI** ca. 50 %.

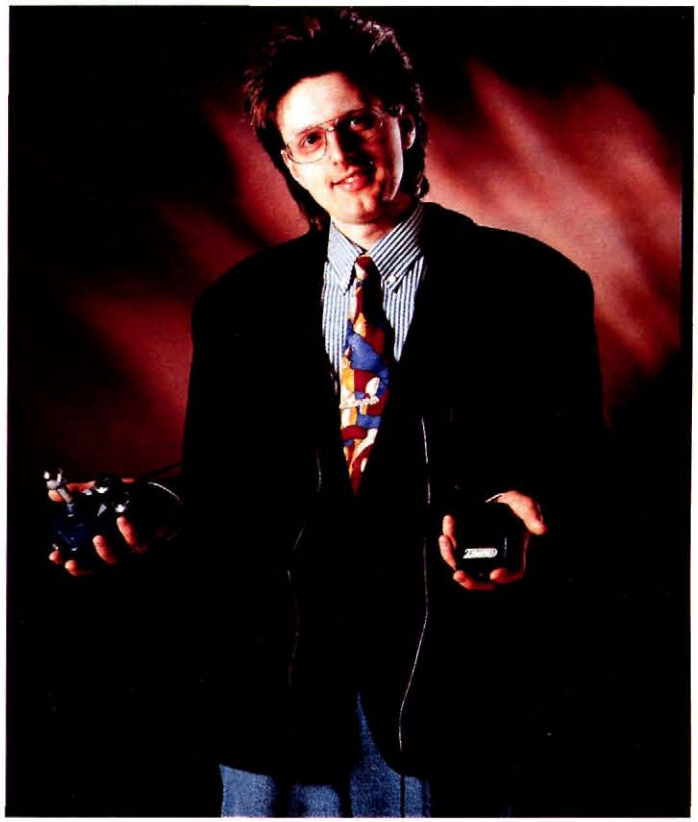
Der Grafik können wir die Umsatzzahlen der letzten Jahre entnehmen und auch die Schätzung für dieses Jahr. Schon jetzt steht fest, daß diese sehr wahrscheinlich um weitere 30 Millionen Mark übertroffen werden kann, wobei diese Zahlen keine Daten zum amerikanischen Markt enthalten.

Auch über den **T-Bird,** Spieleflagschiff der Bad Homburger Computerbauer, gibt es erfreulich Neues zu berichten. Den **T-Bird 2** wird es definitiv geben, es war also beileibe keine Eintagsfliege. In welcher Konfiguration, ob mit oder ohne CD-Rom, das bleibt vorläufig noch geheim. Und so paßt dann auch das ASI-Motto zur gesamten Konzeption und spiegelt auch einen Teil der Erfolgsphilosophie dieser bemerkenswerten Firma wieder: Immer etwas anders als die Mitbewerber.

(ts)

T-Bird Club

ASI Computer aus Bad Homburg präsentieren den **T-Bird Club:** Alle Freunde des **T-Birds** können hier kostenlos Mitglied werden und somit das umfangreiche Service-Angebot des Clubs nutzen. Wichtigste und zugleich lobenswerteste Einrichtung ist die Hotline. Gerade Einsteiger haben häufig Probleme, die sie schier zur Verzweiflung treiben, für die es aber auch eine ganz einfache Lösung gibt. Das nötige Know How liefert die Hotline. Ein weiterer Schritt in Richtung einfache Handhabung und vorbildlicher Kundenbetreuung. Sollten Fragen zur bereits installierten Software (M.I. 2, Mad TV und Macs Opera) auftauchen, kann man sich direkt an den heißen Draht wenden und erhält hier umgehend umfassende Hilfe. Für die etwas fortgeschrittenen User gibt es eine eigene Mail-Box mit jeder Menge Infos. Und natürlich auch einen **T-Bird Club Präsidenten: Jörg Hanke,** seines Zeichens Systemspezialist für MS-DOS Computer. Seine Meinung zum aktuellen DV-Markt: "Die grauen Herren der DV-Welt haben lange genug Langeweile verbreitet - jetzt bringen wir Power und Spaß mit dem PC". Na, dann mal los.



T-Bird Präsident Jörg Hanke

(ts)

NEWS of the World

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



Yves Guillemot

BAT 2 kurz vor der Auslieferung

Im Gespräch mit **Yves Guillemot** wurde uns bestätigt, daß die langersehnte und erwartete Fortsetzung der BAT Saga kurz vor der Auslieferung steht. Auch das Programmierer-Team präsentierte sich jetzt zum erstenmal geschlossen der Öffentlichkeit.

(ts)



Das BAT II Team

Neue Adresse Millennium

Seit dem 11.06.1992 befinden sich die neuen Büroräume des Softwarehauses **Millennium Interactive Limited** in:

Quern House
Mill Court
Great Sheleford
Cambridge
CB2 5LD

Telefon: 00 44 - 22 38 44 89 4
Fax: 00 44 - 22 38 44 98

Auch der Name hat sich geändert: Statt "Logotron Entertainment Limeted" jetzt eben "Millennium Interactive Limited".

(ts)

OLYMPIA-Zeit, Simulationszeit

Auch **Psygnosis** möchte seinen Teil vom Sommer-Olympia-Kuchen. Fünf Disziplinen stehen auf dem Programm des Track and Field Simulators. Darüberhinaus kann man auch die Managerfunktion übernehmen und so dem Team zum Sieg verhelfen.
Ab Juli für Amiga, ST, und PC.

(ts)

Zool vor der Auslieferung

Amiga-Fans in die Startlöcher. Zool kommt definitiv in den ersten Juliwochen in den Handel. Bereits ausführlich als Preview vorgestellt, liefern wir Euch den Test nach der "Sommerpause".

(ts)



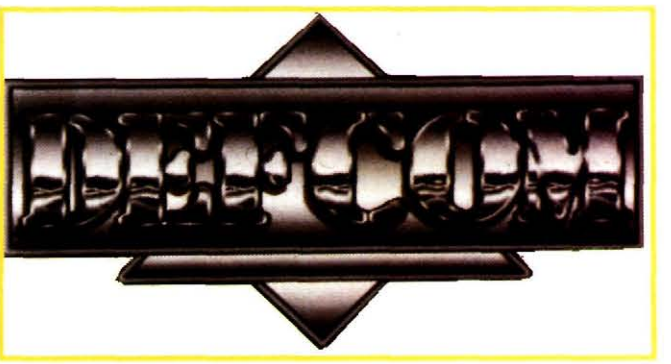
Psygnosis bringt uns die Zeit der alten Römer in unsere High-Tech-Buden. In der Rolle des Diogenes, des Garnisions-Kommandeurs von Charthaginian, ist es Deine Aufgabe, mit Götterhilfe, List und Tücke, den Aufstieg des Römischen Reiches zu stoppen. Alle ST-User können so dann, ab August, die Geschichte neu schreiben.

(ts)

Evoker

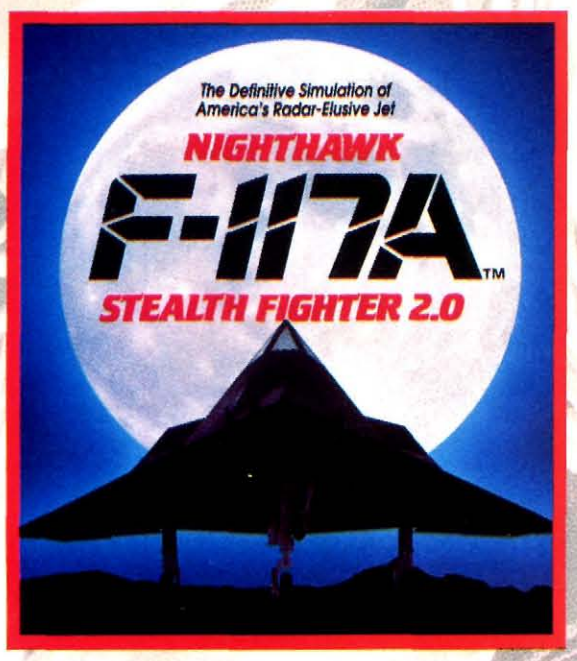
Kurz vor Weihnachten wird das neueste Werk aus dem Hause **Defcom** in die Regale gelangen. **Evoker** soll als Jump 'n Run Spiel 130 Farben gleichzeitig auf dem Amiga darstellen. Über 100 Freunde und Gegner werden Euch begegnen, die spezifisch auf das jeweilige Verhalten des Spielers reagieren (Künstliche Intelligenz). Darüber hinaus wird es eine ganze Reihe Riesenmonster, rätselhafte und actionlastige Levels, Parallaxscrolling, Zwei-Player-Modus und, und, und geben. Eine PC-Version ist ebenfalls in Planung.

(ts)



Wenn Sie das Beste aus sich herausholen wollen...

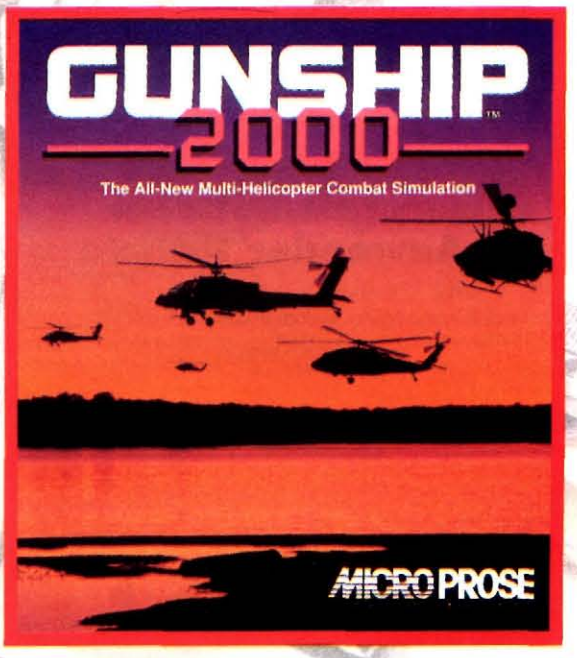
"Wie bei jedem MicroProse-Produkt ist der erste Eindruck hervorragend - es gelingt ihnen immer, eine gewisse'Vollständigkeit' zu vermitteln, die andere Simulationen selten erreichen." ACE-Kritik von "F-117A"



"Was die Grafiken, den Sound und die Spielfreude betrifft, ist "F-117A" MicroProses bisher beste Simulation, und das ist das höchste Lob, das ich aussprechen kann, wenn ich an die bisherigen Leistungen dieser Firma denke." *ACE Okt. 91*

"Die beste Allround-Flugsimulation auf dem Markt." *PC Leisure Sept. 91*

"MicroProse hat die maßgebliche Simulation herausgebracht."
Strategy Plus Nov. 91



"Wozu braucht man Fernsehen, wenn es ein Unterhaltungsprogramm von dieser Qualität auf dem PC gibt? "Gunship 2000" ist ein weiterer Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele."
PC Leisure Sept. 91

"Die Verbindung von großartigem Spielerlebnis und dynamischem Realismus machen diesen Flugsimulator zum bisher gelungensten auf dem Markt." *PC Format Okt. 91*

"Ein überwältigender Erfolg."
Strategy Plus Nov. 91

...wählen Sie das Beste

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Spiele für Kenner

"F-117A" und "Gunship 2000" sind bei allen guten Software-Fachhändlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD, GB. Tel. +44 (0) 666 504 326

NEWS of the World



NEWS ••• ••• NEWS ••

Neue Programme für MAD TV

Wer von den ständigen Wiederholungen im Fernsehen die Nase voll hat, kann ab Juli zumindest bei seinem verrückten Fernsehsender Mad TV das Programm auffrischen. Auf der MAD TV-DATENDISKETTE, zu der man das Originalprogramm benötigt, befinden sich 200 neue Filme, Shows, News, Werbespots und Serien. Eine besonders verrückte Neuheit, die uns **Kristin** von **Softgold** noch nicht verraten wollte, ist im übrigen auch noch enthalten. Zum Preis von ca. DM 50,- sollte sich jeder MAD-TV-Direktor diesen Nachschub nicht entgehen lassen. Den Test der Amigaversion dieser originellen Wirtschaftssimulation könnt Ihr übrigens in dieser Ausgabe nachlesen.

(hi)

Leisuresoft Zubehör und Anwender Hitliste

Also Sie scheut ja keine Mühe. Selbst in der Hitze der Sommermonate, hat uns Frau Nemitz aus der Leisuresoft-Zentrale in Bönen mit den aktuellen Hitlisten versorgt. Here we go:

Zubehör Top 10

01	Staubschutz Col. Multi	von	Rustika
02	Warrior 5 (PC) QS 123	von	Quickshot
03	Mouse Matte	von	Sunnyline
04	Competition Pro Star	von	Dynamics
05	Floopy Quader 10	von	Sunnyline
06	Quickjoy Junior	von	Quickjoy
07	Merlin	von	Suncon
08	Gamen Boy Car Adapter	von	Logic 3
09	Quickjoy 2	von	Quickjoy
10	Quickjoy 3 Superchall.	von	Quickjoy

Anwenderprogramme

01	Geos 64 Version 2.0	von	MSPI	für	C64
02	Adorage V1.6	von	H.S.&Y.	für	Amiga
03	Transwrite 2.0	von	Gold Disk	für	Amiga
04	Macs Opera	von	Rainbow Arts	für	PC
05	Moviesetter	von	Gold Disk	für	Amiga

Fleißig abgetippt von ts

Storm over Doria

Der **Internationale Lynx Club** macht es möglich: Hier eines der ersten Bilder von **Storm over Doria** für den Lynx. Voraussichtlich wird es noch bis Juli dauern, bis die ersten Exemplare ausgeliefert werden. Wir bleiben am Ball. Für das Bild geht nochmals unser Dank an den **Lynx Club**.

(ts)

Data Disk Vroom

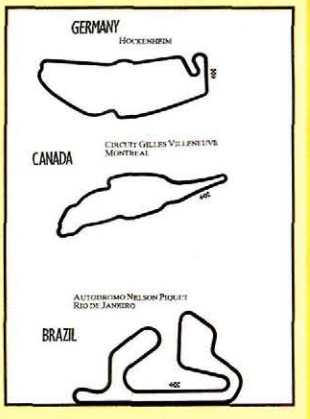
Aus Frankreichs Softwarerennstall **Lankhor** kommt nun die lang erwartete Data Disk zu Vroom. Damit stehen den Rennfahrfanatikern sechs komplett neue Strecken zur Verfügung. Gummi kann man jetzt auch in Italien, Mexico, Portugal, Deutschland, Kanada und Brasilien auf den Asphalt schmieren. Vroom Data bietet darüber hinaus allen ST Besitzer die Möglichkeit, auf allen Rennstrecken nun auch im Wettkampfmodus mit Joystick, die Geschicke der F1 Piloten zu lenken. Logisch, daß die Data Disk nur mit der Orginal Vroom Diskette spielbar ist.

(ts)









NEWS of the World

Light Pen Pen für Amiga und C64 - Mehr Schatten als Licht

Trojan hat sich das bescheidene Ziel gesetzt, mit der Einführung seines Lightpens, die Maus für den Amiga überflüssig zu machen oder C64-Besitzern neuen Bedienungskomfort zu verschaffen. Den Lightpen stöpselt man anstatt des Joytsicks oder der Maus in den dafür vorgesehenen Port. Mit dem stiftähnlichen Gerät, das über zwei Tasten verfügt, kann man Menüs oder Icons direkt auf dem Bildschirm anklicken, indem man es waagrecht knapp vor dem Screen hält. Die Handhabung erweist sich im Vergleich zur Maus als äußerst unpraktisch. Das mitgelieferte Malprogramm KWIKDRAW kann in keiner Weise überzeugen und die Anwendung über den mitgelieferten Driver bei Programmen wie DPAINT, Photopaint oder einem indizierten, kampforientierten Schachspiel bereitet schon nach einer halben Stunde Schmerzen im Arm. Der Light Pen ist ziemlich dick und versperrt oft auch die Sicht auf das, was man anklicken will. Hinzu kommt, daß sich der Driver bei der Anwendung fremder Programme als ziemlich unzuverlässig erweist. Auf dem C64 liegt das Malprogramm PENMASTER in der Verpackung, dessen Leistungsmerkmale jedoch hoffnungslos veraltet sind. Noch nicht einmal die Qualitität vom sechs Jahre alten Koalapainter wird erreicht. Mit einem talentierten Programmierer hätte der Lightpen zumindest für C64-User eine lohnenswerte Anschaffung sein können. Mit einem mitgelieferten Basic-Programm kann man sich zwar selbst Software entwickeln, jedoch auch nur in Basic und somit höchstens zum Experimentieren. Abschließend kann man keinen vernünftigen Grund festellen, der den Kauf rechtfertigt. Die Handhabung ist nach kurzer Zeit anstrengend und die mitgelieferte Software veraltet.

(hi)



Die Lösung Eu

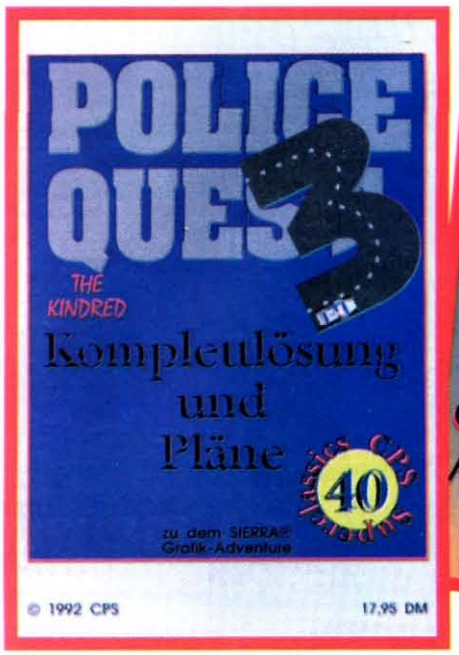
CPS Frank Heidak ist seit Jahren Garant für erstklassige Komplettlösungen und deutschsprachige Anleitungen zu aktuellen Spielen.



Frank Heidak im Gespräch.







Ein Ausschnitt aus der Angebotspalette.

Mitte des Jahres 1988 begann die Firma **CPS Frank Heidak** mit dem Erstellen und Vertreiben von Lösungshilfen. Ende des gleichen Jahres gesellte sich dann auch der Softwarevertrieb hinzu. Die Angebotspalette erweiterte sich dann gegen Ende des Jahres 1990 um Game Boy und Mega Drive Module. Anfang dieses Jahres entschied man sich dann, das komplette offizielle Programm der Firmen Sega und Nintendo anzubieten. Der Umfang aller Arbeit beschert zehn festen sowie zwischen 15 und 25 freien Mitarbeitern, die in erster Linie mit der Erstellung der Lösungshilfen betraut sind, einen Arbeitsplatz. Für den Inhaber und Gründer, **Frank Heidak,** begann die Konfrontation mit dem Medium Computer noch sehr unscheinbar. Kaum glaublich, daß sich der Erwerb eines gebrauchten VC 20 ("Hatte nur einen Fuffi gekostet"), so einschneidend und prägend auf seinen weiteren Werdegang auswirkte. Ohne jegliche Abspeichermöglichkeit, programmierte er seine ersten Figuren und Programme in Basic und erfreute sich an deren Lauffähigkeit. Dem VC 20 folgten dann ein C64 sowie ein Amiga. Doch gelernt hat er etwas ganz anderes: Bürokaufmann. Einblick und Verständnis zum Verhalten der Kunden vermittelte ihm eine anschließende Ausbildung zum Erzieher. So waren auch die ersten Actionspiele nicht ins Programm aufgenommen worden, da sie in keinster Weise den Ansprüchen des Inhabers gerecht wurden. Bis heute versucht **Frank Heidak,** nur vom Markt erprobte und von ihm selbst für gut befundene Programme ins Kundenangebot aufzunehmen. Dieses Angebot kann jeder Kunde dem dreimonatigen Kundenmagazin entnehmen, welches es kostenlos für alle Alt- und Neukunden gibt.

Am Beispiel der Soundkarte erklärte Herr Heidak, warum es nicht immer ratsam ist, der erste zu sein. Kurz nach der Einführung der Karten auf dem deutschen Markt, kamen Anbieter mit günstigeren Quellen und sorgten für einen Preisverfall in diesem Marktsegment von DM 600,- auf DM 350,-. Klar, daß ein zuvor aufgebautes Lager über Nacht zur Kapitalfalle wurde. Außerdem sei bei neuen Produkttrends eine kontinuierliche und

urer Probleme

ge
zu

ausreichende Belieferung nicht immer gewährleistet. Vielmehr sei es wichtig, eine Konstanz aufzubauen und auch aus betriebswirtschaftlichen Erwägungen heraus etwas Luft einzuplanen. Für die weitere Entwicklung im Computermarkt, hält es Herr Heidak für unumgänglich, daß speziell Frauen und auch Computerunbedarfte näher an dieses Medium herangeführt werden. Dazu sei es zwingend erforderlich, durch eine möglichst einfache erste Handhabung dem Computer den Mythos der High Tech Maschine zu nehmen. Ebenso ist er davon überzeugt, daß sich über kurz oder lang eine PC-Mindestkonfiguration als Standard etablieren wird. Diese umfaßt dann mindestens eine 386er, mit 4MB Ram und einer 120 MB Platte, Grafik- und Soundkarten inclusive. Wohlgemerkt mindestens. Und das werde dazu führen, daß "Computern" wieder elitärer wird, da sich nur eine bestimmte Altersgruppe mit entsprechendem Einkommen an diesen Standard anpassen kann. Einzige Chance für die breite Masse sei die baldestmögliche Einführung eines neuen Amigas, der es ermöglichen würde, sowohl grafisch als auch von der Rechenleistung den PC`s Paroli zu bieten.



Der Konsolenmarkt werde weiterhin expandieren, speziell dem Super NES werden noch große Chancen und Möglichkeiten bescheinigt, ebenso wie den CD-Roms. Der ST werde auf absehbare Zeit aufgrund seines guten Preis/Leistungsverhältnisses und aufgrund der bereits verfügbaren Midi-Software, nur noch im Musikbereich eine Rolle spielen.



Im Bereich der Spiele trägt **CPS** durch seine Komplettlösungen (die übrigens keinem Raubkopierer die nachträgliche Aufwertung seiner illegalen Kopie bringt, da immer wieder an entscheidenen Stellen auf das Orginal-Handbuch verwiesen wird) und deutschsprachigen Anleitungen seinen Teil zur einfacheren Handhabung bei. Seit neuestem werden diese Komplettlösungen in einem Vierfarbeinband ausgeliefert, um so einem häufig geäußerten Kundenwunsch zu entsprechen. Beziehen kann man sie in Computerabteilungen, in Shops und ausgesuchten Buchhandlungen. Bei Bestellung erhält man die reine Textinformation, ohne die optische Aufbereitung. Seit Anfang 1991 werden auch Anfragen von Großhändlern bearbeitet. Für alle Spielverzweifelten bietet **CPS** sicher die Lösung ihrer Probleme.

(ts)

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	84.90
Pazific Islands **	74.90
Police Quest 3 dt.	89.90
Project X **	84.90
Race Drivin **	69.90
Sensible Soccer *	64.90

Eternam

Shanghai II

PC je 94.90

PC

1869 **/*	94.90
A-Train **	94.90
Aces of Pacific	96.90
Airbus 320 **	104.90
B 17 */**	104.90
Bargon Attack	69.90
Chessmaster 3000	74.90
Civilization dt.	104.90
Darklands**/*	114.90
Darkseed	99.90
Das schwarze Auge dt.	94.90
Der Patrizier dt.	94.90
Dune **	94.90
Dungeonmaster	79.90
Epic **	79.90
Gateway	94.90
Global Effect dt.	84.90
Kid Pix dt.	84.90
Leather Goddesses 2 *	119.90

PC

Lure of Temptress *	94.90
Perfect General **	94.90
Rampart */**	84.90
Sargon V **	94.90
Treasures of Savage Frontier	79.90
Ultima Underworld **	89.90
CD-ROM	
Chessmaster 3000	99.90
Crystallia	124.90
Gobliiins *	129.95
Kings Quest V **	104.90
Larry I *	104.90
Space Quest IV *	104.90
Supremacy *	84.90
Ultima 1-6	199.90
Joysticks	
Gravis Analog	99.00
Thrustmaster Flight Stick	219.00
Thrustmaster Weapon Control	219.00

Bitmap Brothers

Amiga..... 69.90

Joe Montana II **

Mega..... 119.90

Gameboy/NES

GB:Kid Icarus	64.90
GB:Super Off Road	79.00
GB:Tiny Toon Adventure	69.90
NES:Battle Toads	99.00
NES:Hook	109.00
NES:Tipp off	99.00

MEGA DRIVE

Mega Drive incl. Pad+Sonic	329.00
Jordan vs Bird	119.00
John Madden 92	109.00
Kid Chameleon	109.90
Wonderboy 5	139.90
Winter Challenge	129.90

Atari ST

Der Patrizier dt.	79.90
Elvira II	89.90
Deliverance	64.90
Sensible Soccer *	64.90

GAME GEAR

Olympic Gold *	84.90
Chessmaster	74.90
Crystal Warrior	74.90
Donald Duck	74.90

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

* Vorankündigung
** Deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Bestellungswert	Ihr Anteil
bis 80.- DM	8.- DM
bis 140.- DM	4.- DM
ab 140.- DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4.- DM
Ausland	leider 25.- DM
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.

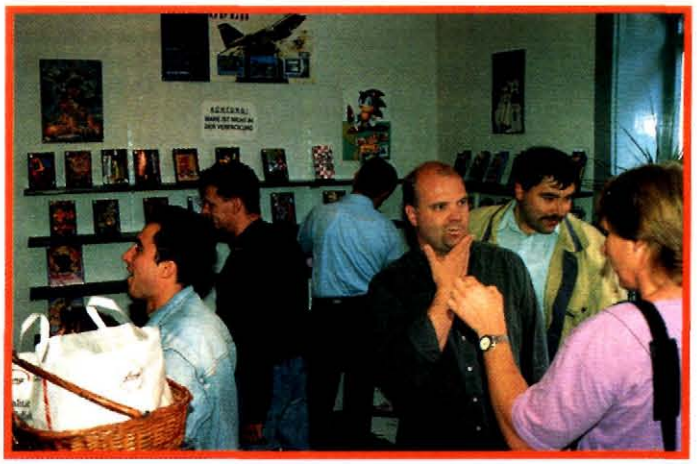


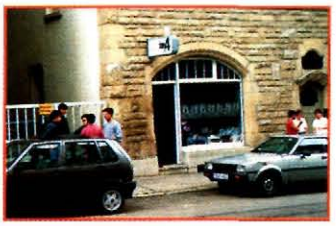
La Boum-Die große Top 4 Fete

Ein Jahr Top 4 Ladengeschäft in Stuttgart

Nahe dem Zentrum der Schwabenmetropole, gab es am 6.6.1992 ganz schön was zu feiern. Genau ein Jahr ist es nun her, daß die beiden Sandkastenfreunde Rainer Wekwerth und Dieter Mainka ihr Ladengeschäft für Konsolenspiele in der Hackstr. 30 eröffneten.

Zuvor hatten sie schon gut ein Jahr lang Erfahrung im Versandgeschäft gesammelt, und konnten so schon auf gewisse Erfahrungswerte zurückgreifen. Überhaupt scheinen Computerspiele schon immer die große Leidenschaft von Rainer zu sein. Seit über 15 Jahren beschäftigt er sich schon mit dieser Art der Freizeitgestaltung. Aber nicht nur der reine Unterhaltungseffekt fesselt sein Interesse, auch die Erstellung von Spielen ließ und läßt den gelernten Grafik- Designer so manche Nacht vor dem Computer verbringen. Nach dem bisher wohl bekanntesten Werk, dem "Steigenberger Hotelmanager", arbeitet er mit seiner Firma "First Step" an einem neuen Strategiespiel, zu dem leider, trotz bohrender Fragen, noch nichts Näheres zu erfahren war. Die Idee zum Einstieg in die Welt des Bit- und Bytesverkaufs, entstand so wie die besten Ideen immer entstehen. Aus eigener, erfolgloser Suche nach etwas, das scheinbar keiner bieten konnte. Also löste er sich kurzer Hand von seiner Werbeagentur und beschäftigte sich fortan mit dem Verkauf von Konsolenspielen. Warum "nur" und gerade Konsolenspiele: "Die Zukunft im Spielemarkt wird nur noch den Konsolen gehören". Von der Leistung nur noch geringfügig hinter den Spiele-PC´s , bieten die Konsolen der neuen Generation (Mega Drive, Super NES...), alles, was zur aktuellen Freizeitgestaltung gehört: Tolle Spiele, schnelle Ladezeiten, reichhaltige Auswahl, und ein gesundes Preis/Leistungsverhältnis. Gerade in Punkto Auswahl ist man da bei Top 4 genau richtig aufgehoben. 250 verschiedene Titel lassen die Herzen aller Mega Drive-, Super NES-, Neo Geo- und Game Gear-Besitzer höher schlagen. Doch nicht nur der reine Verkauf zählt bei TOP 4. Kundenzeitung, Testmöglichkeit der Spiele vor dem Kauf, Postspiele, Wettbewerbe usw. sowie ein geplanter Spieleclub mit eigenen Räumlichkeiten, sind Beispiele für eine aktive Kundenbindung und Betreuung. Daß auch der Verwaltungswust in geordneten Bahnen verläuft, dafür sorgt,





Fete pur rund um die Uhr



mal so nebenbei, Dieter Mainka. Denn hauptberuflich ist er eigentlich Versuchsingeneur in Zuffenhausen bei der Firma, die nicht ausschließlich Sportwagen herstellt und auch kein Quadrat als Firmenzeichen hat. Angefangen sich ernsthaft mit Computerspielen zu beschäftigen, hat er vor ca. drei Jahren. Zusammen bilden die Beiden ein TOP-Team für alle Konsolenuser.

(ts)

Rainer und Dieter on the Top

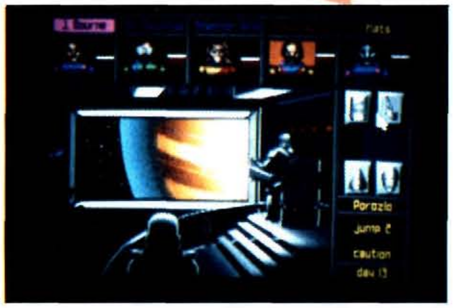






Megatravellers zweiter Streich

Aus dem Hause **Empire** kommt nun die Fortsetzung der Reisen durch das Universum bzw. die Galaxien . Betitelt als "Quest for the Ancients", stellt es völlig eigenständiges Rollenspiel dar, welches mit 127 Welten, starken *Grafiken und einer Reihe animierter Sequenzen aufwartet.* Angelehnt an den ersten Teil gibt es ein erweitertes Wirtschaftssystem mit mehr Handlungsfreiheit und Optionen. Mit dem bereits in Teil 1 bewährten PAL-System zum Erstellen von Rollenspielen, setzt man auch in Teil 2 auf bereits Erprobtes. Erscheinen wird es in Kürze für den PC, ST und Amiga. *(ts)*







Red Zone
Zeit für Rennfahrer

Eine neue bzw. weitere 3D-Vektor-Grafik-Motorrad-Rennsimulation kommt aus dem Hause **Psygnosis**. Auf den verschiedensten Kursen gilt es wieder, sich aus dem Fahrerpulk an die Spitze zu kämpfen und durch den Gewinn von ausreichend Weltranglistenpunkten am Ende der Saison als Sieger auf dem Treppchen zu stehen. *(ts)*

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/2 83 83

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

PREIS 99

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

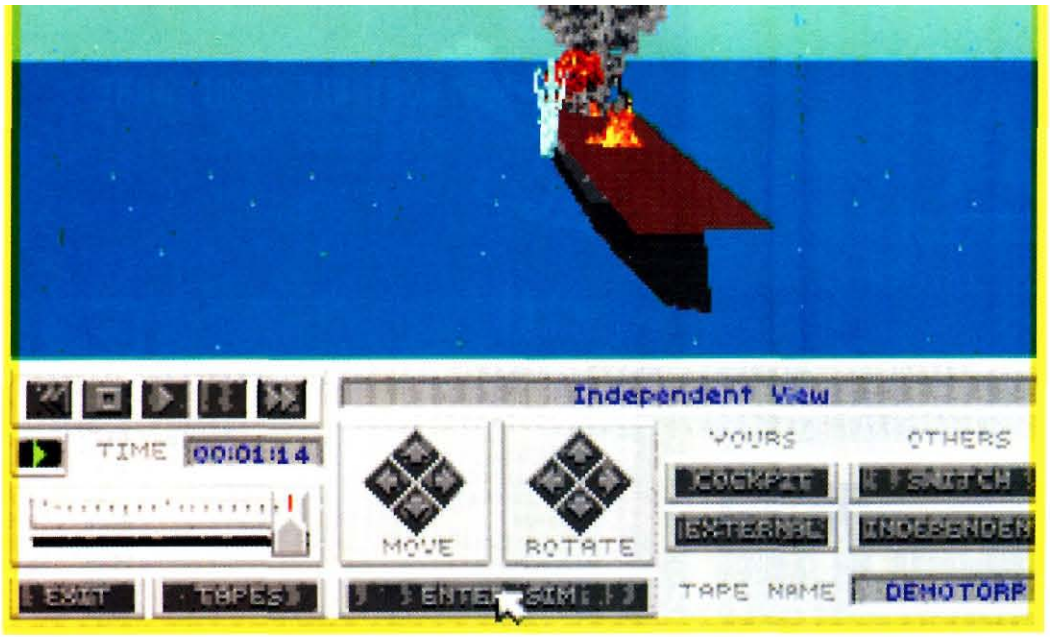
	Amiga	PC
A 320 Airbus	86,99	99,99
Aces of the Pacific		79,99
Action Pack (Kick Off, Turrican 1+2, X-Out)	59,99	
Air Support	54,99	
Apidya	59,99	
Aquaventura	54,99	
B 17 Flying Fortress	79,99*	95,99*
Bard's Tale Trilogy	72,99*	79,99
Battle Isle	64,99	79,99
Battle Isle Data Disk	46,99	46,99
Birds of Prey	72,99	89,99*
Bitmap Brothers Collection	64,99	
Black Crypt	56,99	
Buck Rogers 2	79,99*	79,99*
Bug Bomber	39,99	54,99
Bundesliga Manager Professional	64,99	64,99
Der Patrizier	64,99	79,99
Carl Lewis Olympic Chall	56,99*	68,99*
Civilisation	79,99	92,99
Covert Action	76,99	86,99
Crisis in the Kremlin		92,99
Darklands		98,99
Daily Sports Cover Girl Strip Poker	54,99	59,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge	64,99*	79,99
D-Generation	56,99*	
Dune		72,99
Dungeon Master		64,99*
Dyna Blaster	59,99	68,99
Eco Quest	68,99	79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	64,99	79,99
Epic	79,99	79,99
Eternam		86,99
Eye of the Beholder 2	79,99	79,99
Fire & Ice	54,99	
Formula One Grand Prix	76,99	92,99*
Gateway to the Savage		79,99
Global Effect	68,99	79,99
Great Courts 2	59,99	59,99
Hägar	39,99	
Heroes of the 357th		79,99
Indiana Jones 4 (engl.)		79,99*
Jaguar XJ 220	54,99	
John Madden Football	56,99	
Laura Bow 2: The Dagger		79,99
Legend	59,99*	59,99
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99
Locomotion	39,99	54,99
Lord of the Rings	56,99*	72,99
Lord of the Rings 2		72,99*
Mad TV	64,99	79,99
Might and Magic 3	64,99	79,99
Monkey Island 2	79,99	79,99
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59,99
Perfect General	76,99*	79,99*
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pinball Windows		79,99*
Police Quest 3	69,99	79,99
Rampart		64,99*
Robin Hood (Conquest of the Longbow)	64,99*	79,99
Sensible Soccer	54,99*	
Space Quest 4	64,99	79,99
Special Forces	76,99	
Star Treck		72,99
Super Tetris		79,99
Ultima 7: The Black Gate		79,99
Ultima Underworld: The Stygian Abyss		79,99
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6)		79,99
Wing Commander 2		79,99
Wing Commander 2 DEUTSCH		89,99
Wing Commander de Luxe (Wing. 1 und Spez. 1&2)		89,99

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB; PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die entsprechend mit „englisch" gekennzeichneten). Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4").
Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig. Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 6,50 Versandspesen. Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preisliste mit unserem "Schnäppchen-Markt".

Versand 99
Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83

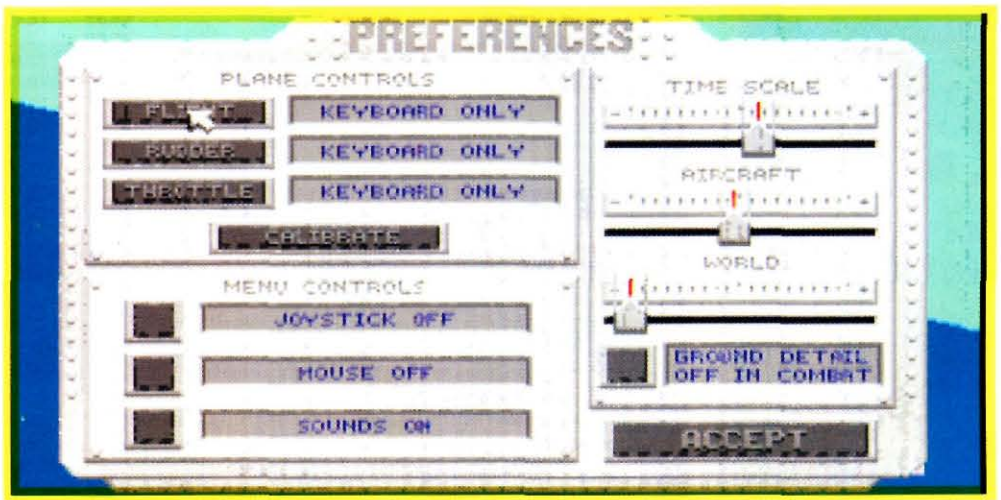
Inh.: Thomas Klumpp



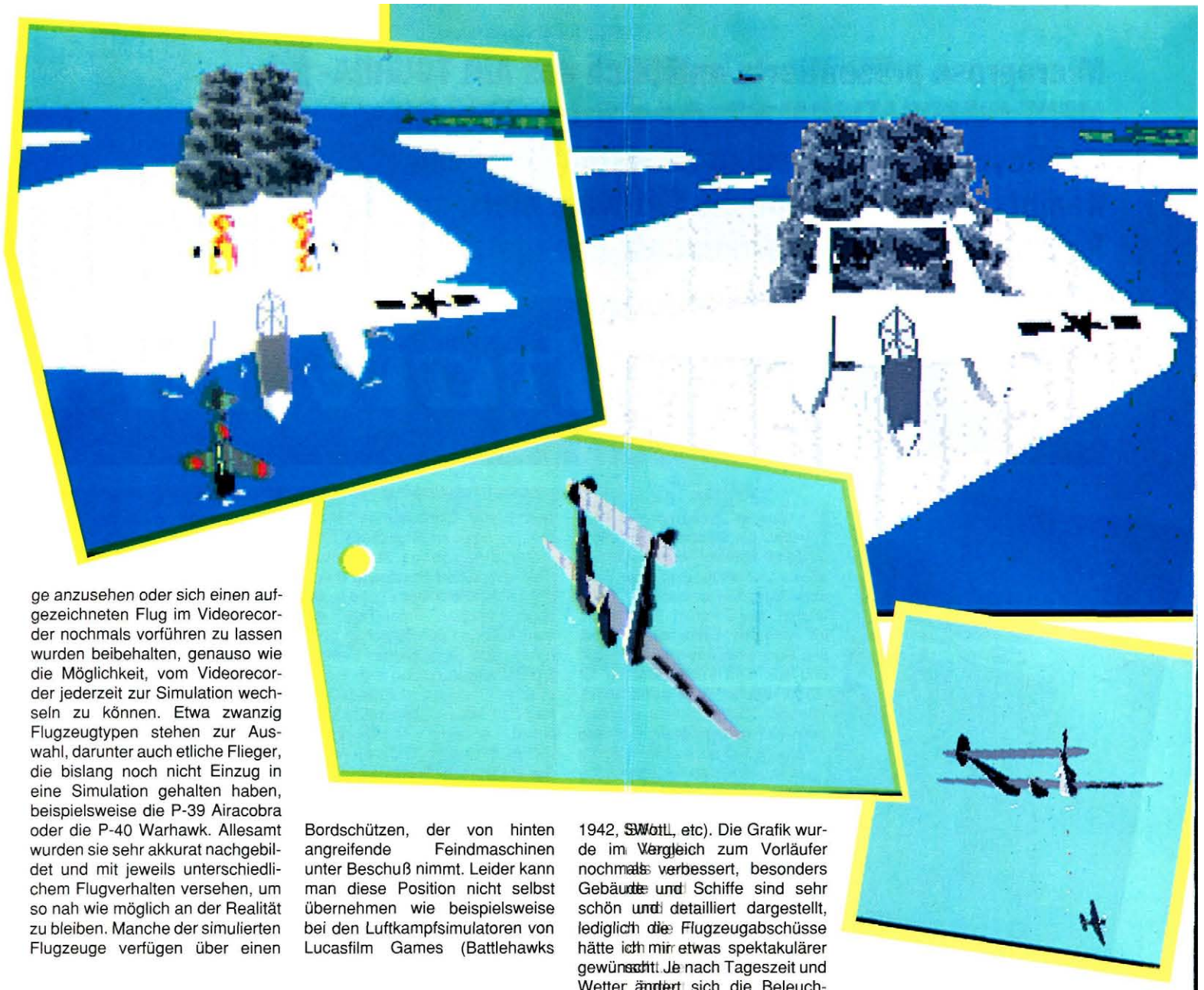
Aces of the Pacific

Hoppla! Jetzt hätte ich um ein Haar über meinen ausgiebigen Flugstunden versäumt, diesen Test zu schreiben. "Aces of the Pacific" macht es einem aber auch wirklich nicht leicht, sich vom Bildschirm loszureißen und sich aus dem digitalen Cockpit zu schwingen.

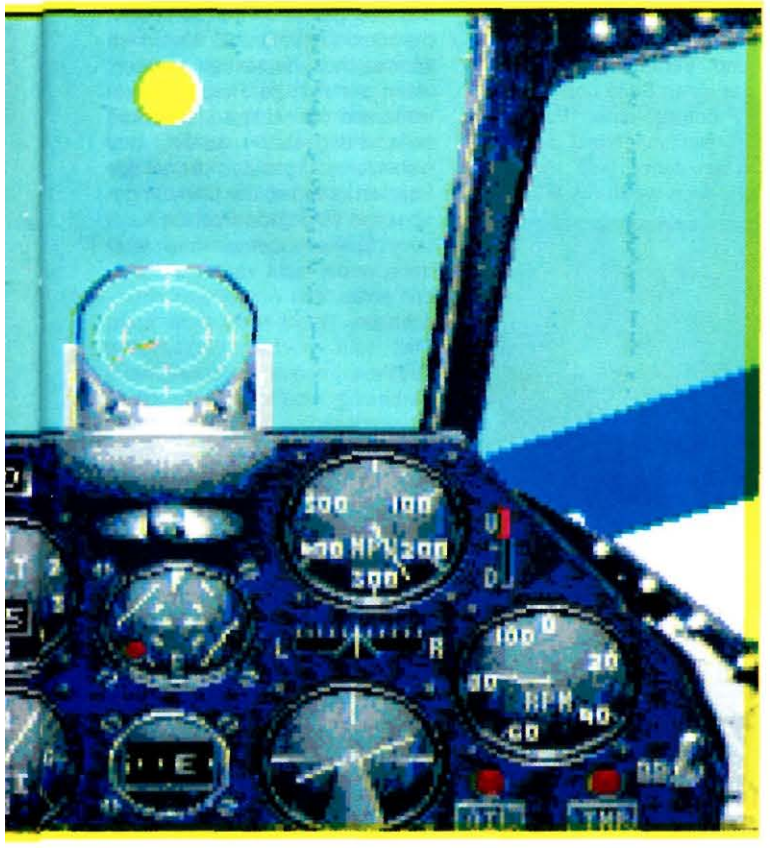
Inzwischen hat es ja wirklich lange genug gedauert, bis wir Euch das gute Stück nun in der endgültigen Version vorstellen können, aber ich finde, das Warten hat sich mehr als gelohnt. Vom ersten Auswahlbildschirm bis hin zum eingebauten Missions-Videorecorder merkt man sofort, daß hier wiederum das "Red Baron"-Programmiererteam von Dynamix am Werk war. An der Handhabung hat sich also im Vergleich zum Vorläufer praktisch nichts geändert, außerdem steht auch hier wieder eine Vielzahl von verschiedenen Missionen zur Auswahl, so z.B. das Eskortieren von Bombern, Angriffe auf Schiffe oder Bodenziele, Geschwaderkampf, usw. Darüberhinaus besteht auch wieder die Möglichkeit, sich mit den Fliegergrößen des Pazifik im Luftkampf Mann gegen Mann zu messen. Ebenfalls geblieben ist die Möglichkeit, sich für eine Truppengattung zu entscheiden (Army, Navy oder Marines auf amerikanischer Seite, Army oder Navy bei den Japanern), und dann nacheinander mehrere zufällig ausgewählte Aufträge in einer Kampagne zu bestreiten. Dabei hat man die Auswahl aus verschiedenen Zeiträumen von 1941 bis 1944, außerdem stehen - je nach Truppengattung - verschiedene Flugstaffeln zur Wahl mitsamt der dort stationierten Fliegerasse. Wer will, kann sich also zur Corsair-Staffel den berühmt berüchtigten "Schwarzen Schafen" unter Major "Pappy" Boyington versetzen lassen. Auch die Optionen, eine Mission nach historischem Vorbild zu fliegen, sich die im Programm integrierten Flugzeu-







ge anzusehen oder sich einen aufgezeichneten Flug im Videorecorder nochmals vorführen zu lassen wurden beibehalten, genauso wie die Möglichkeit, vom Videorecorder jederzeit zur Simulation wechseln zu können. Etwa zwanzig Flugzeugtypen stehen zur Auswahl, darunter auch etliche Flieger, die bislang noch nicht Einzug in eine Simulation gehalten haben, beispielsweise die P-39 Airacobra oder die P-40 Warhawk. Allesamt wurden sie sehr akkurat nachgebildet und mit jeweils unterschiedlichem Flugverhalten versehen, um so nah wie möglich an der Realität zu bleiben. Manche der simulierten Flugzeuge verfügen über einen Bordschützen, der von hinten angreifende Feindmaschinen unter Beschuß nimmt. Leider kann man diese Position nicht selbst übernehmen wie beispielsweise bei den Luftkampfsimulatoren von Lucasfilm Games (Battlehawks 1942, SWOTL, etc). Die Grafik wurde im Vergleich zum Vorläufer nochmals verbessert, besonders Gebäude und Schiffe sind sehr schön und detailliert dargestellt, lediglich die Flugzeugabschüsse hätte ich mir etwas spektakulärer gewünscht. Je nach Tageszeit und Wetter ändert sich die Beleuchtung, bei Nacht erscheinen die Sternbilder am Himmel, fliegt man unter einer Wolke durch, so verdunkelt sich der Screen ein wenig, und wem das alles noch nicht reicht, der sollte einmal bei bedecktem Himmel die Wolken durchstoßen und dort oben einen Sonnenaufgang erleben; ich sage Euch, bei dem Anblick kann man ins Schwärmen kommen! Wesentlich erweitert wurde die Kommunikation mit den Staffelmitgliedern. Je nach Stellung (Flügelmann oder Staffelführer) kann man seinen Kameraden Befehle geben, den Flügelmann zu Hilfe rufen, falls man mal wieder eine Zero am Heck hängen hat und sie partout nicht abschütteln kann, oder die Prioritäten einzelner Boden- bzw. Seeziele durchgeben. Gesteuert wird das Ganze über Maus, Tastatur oder Joystick, insbesondere wird auch der "Thrustmaster"-Joystick mitsamt Gashebel und Fußpedalen für die Seitenruder unterstützt. *(mm)*



PLAY TIME Star PC

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 *Dynamix*
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Leisuresoft

Besonderheiten
- unterstützt "Thrustmaster"-Joystick
- Poster liegt bei



Microprose präsentierte anläßlich des AIR TOURNAMENT INTERNATIONAL 92, der offizellen Flugshow der Royal Air Force, seine neuesten Flug- und Kampfsimulationen. Ob die Software hielt, was der Rahmen versprach, verraten wir Euch jetzt.



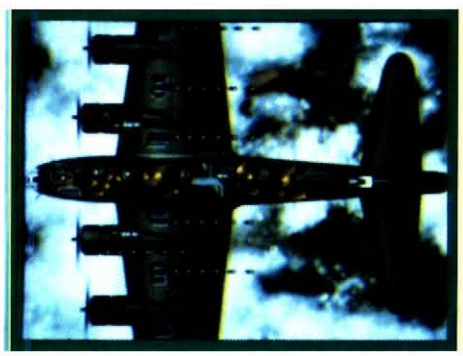
Flügelshow in En



Nach eineinhalb Stunden Flug traf ich noch relativ optimistisch in London Heathrow ein. In meiner grenzenlosen Güte, hatte ich auch das freundliche Angebot von *Alison Fennah*, ihres Zeichens PR Managerin bei Microprose, abgelehnt, mich vom Flughafen abzuholen. "Kein Problem. Ich finde Euch schon". Ja, aber wie. Erstmal 30 Minuten Underground vom Feinsten bis Paddington Station. Dann 30 Minuten warten und Eis essen. Und weiter ging's per Train über Swingdon, erneut 30 Minuten warten, bis Tremble. Endstation. Im wahrsten Sinne des Wortes. Die Sonne schien, der Wind pfiff und aus dem Kühlwassertrog für Züge, tropfte, leise plätschernd, Wasser. Außer mir war wohl keiner hier ausgestiegen. Der Zug verschwand schon am Horizont und Stille kehrte ein. Mein Optimismuspegel war bei minus 294. Irgendetwas mußte hier falsch gelaufen sein. Das alles konnte unmöglich richtig sein. Das Schild " Taxi and Bus" war so ein Strohhalm für Ertrinkende. Von minus 294 auf plus 10 stieg der Pegel, als der Taxifahrer auf Anhieb wußte, wo ich hin wollte. Und nach weiteren 30 Minuten, unglaublich: Ein Haus mit einem großen Schild: Microprose. Wenn jetzt noch drin ist, was drauf steht haben wir wieder plus 294.

Und Bingo.

Simon P. Butler (Marketing Service Manager) drehte fröhlich pfeifend seine Runden mit einem Transporter voller Software und *Yvette Weir* (PR Executive) wartete schon an der Tür. So sollte es sein. Ersten Einblicken in *"Haunted"*, dem neuen Microprose Gruselhaus-Ausgangs-Suchspiel, folgte ein kurzer Rundgang durch die Räumlichkeiten und ein abschließender Small-Talk mit dem Kollegen der Zeitschrift "Tilt" (Frankreich) und Yvette. Danach 1,5 Stunden Autofahrt zum Hotel, duschen und auf zum Essen. Dem feudalen Mahl folgte eine feuchte Nacht, in einer Top-Discothek (höhö), an deren Ende nur noch die Microprose Pressedame, der freundliche Kollege von dem anderen deutschen Magazin mit den drei Buchstaben und ich übrig blieben. Starke Startvoraussetzungen für den nächsten Tag. Punkt 10.30 Uhr oder so, fanden wir uns am Airbase Boscombe Down in Salisbury ein. Während sich draußen Tornados, Migs und F16s ein Stelldichein gaben, hörten wir drinnen alles Wissenswerte über Microprose. *Paul Moodie* berichtete über Umsatzzahlen, Grundsätze, Struktur und Verantwortungsbereiche auf der einen Seite und die neuesten Produkte, deren Funktionen und Zielsetzungen auf der anderen. Dazwischen jede Menge zu Essen, auch wenn die Hähnchen recht schnell ausgingen. Noch während *Jimmy Jewd* von seiner Bomber-Pilotenzeit aus dem zweiten Weltkrieg berichtete, kam sie. Die



B 17









B17

Memphis Belle schwebte, angetrieben durch ihre zwei Propellormotoren, unter dem Beifall aller Schaulustigen, über den Airport, um dann ihren Platz in der Reihe der Militärflieger einzunehmen.

Seit drei Monaten gehört *Vector Graphix* nun zu Microprose. Erstes Werk von *Andy Craven* und seinem Team unter dem neuen Label wird eben diese geschichtsträchtige Simulation rund um den B 17 Bomber sein. Sieben Monate nachdem der Film in unsere Videotheken gekommen ist, können nun die Hobby- und Freizeitpiloten, die Geschicke der amerikanischen Besatzungen und ihrer Bomber in die Hände nehmen. 25 Missionen können nur bestanden werden, wenn der richtige Flieger ausgewählt und die richtige Mannschaft zusammengestellt wurde und wenn zur richtigen Zeit, die richtige Position innerhalb der Crew eingenommen wird (jede Position kann vom Spieler übernommen werden), wobei nicht vergessen werden sollte, den Autopiloten einzuschalten, wenn man nicht mehr Pilot sein möchte. Fantastische Grafiken und eine unvergleichliche Stimmung beherrschen diese Simulation.

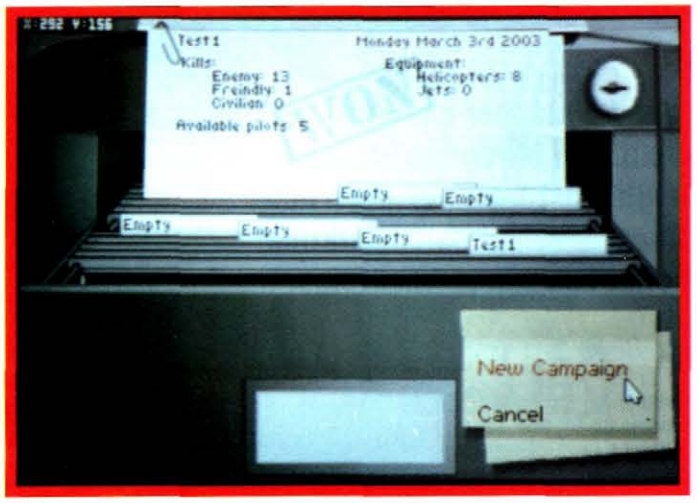
Weniger realistisch, dafür um so schneller fliegen die Jungs in



ATAC



ngelland



ATAC

A.T.A.C.

Advanced Tactical Air Command von *Argonaut Software* läßt alle Drogendealer auffliegen. Als Special-Force mit 250 Undercover-Agenten und vier F-22 Jägern, ist der übergeordnete Auftrag, den Schneekönigen kräftig einzuheizen. Erstmals vermischen sich hier die Merkmale einer Flugsimulation mit denen eines Strategiespiels. Ab September auch in Deutschland. Bisher nur videomäßig fertiggestellt:

Harrier

Neue Programmiertechnik und die gewohnte Microprose-Qualität lassen aber auch so schon eine positive Vorstimmung aufkommen.
Leider konnte zu den anderen Hoffnungsträgern (Darklands und Global Conquest) noch nichts gezeigt werden. Doch zumindestens zu Darklands haben wir ja schon fleißig vorgearbeitet, wie unser Dream Academy-Redakteur H.lppisch zu berichten weiß.

Harrier





Harrier

Schade nur, daß es noch keine fertigen Versionen gab, die man testmäßig hätte verwenden können. Wäre theoretisch der beste Anlaß gewesen, aber gut. Vielleicht ist die Presse ja auch immer etwas zu ungeduldig.

Spaß hat es allemal gemacht, und es bleibt abzuwarten, was man sich bei Microprose anläßlich einer eventuellen Weltraumflugsimulation einfallen läßt.

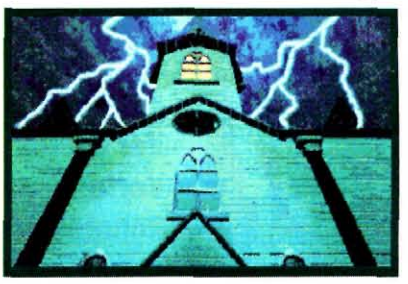
(ts)

JÄGER DER GEJAGTEN

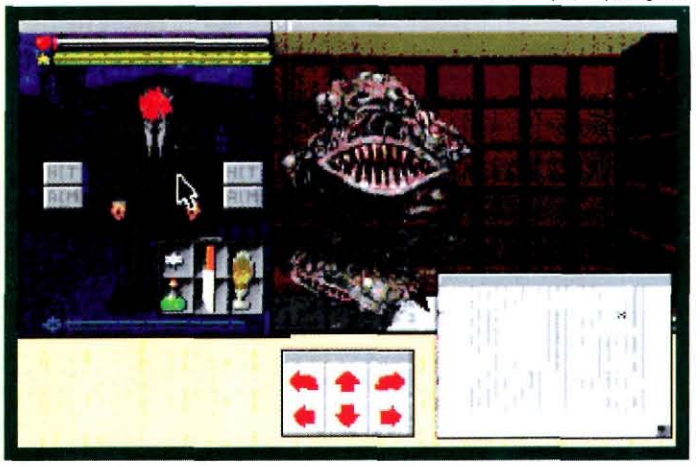
Haunted, so der derzeitige Arbeitstitel des neuen Großprojekts unter dem MicroProse-Lable.



Blitze erhellen die Nacht, Donnerschläge durchbrechen die Stille der Einsamkeit. Vor uns ein Haus im besten Norman-Bates-Mutterhausstil. Die Tür offnet sich leise knarrend. Wir betreten ohne ersichtlichen Grund dieses ungastliche Gemäuer. An



len wir schnellstmöglich raus an die frische Luft und nicht zum Vermodern in die Gruft (also manchmal wundere ich mich über mich selbst).
Somit wäre der Handlungsplot auch schon grobkörnig umrissen.
Magnetic Scolls zeichnet für dieses neue dreidimensionale Rollenspiel (übrigens



Norman und die "miscreations" in feinster, dreidimensionaler Darstellung

dem Aufgang zur Treppe konnten wir uns erinnern. Doch dann wurde es Nacht, und wir verloren Orientierung und Besinnung. Wieder zurück im Reich der Realität wird es auch schon ernst. Unter bester soundtechnischer Begleitung wol-





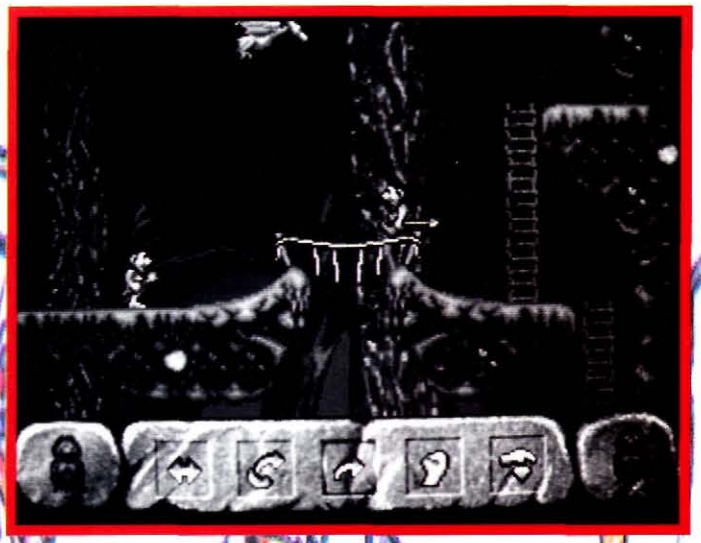
mit nur einer Rolle (Stand: 23.06.1992) verantwortlich, mit dem wir offiziel im November`92 rechnen dürfen. Endlose Korridore werden von mehr als 20 "miscreations of live" bevölkert. Natürlich ist nicht jede "miscreation" von übler Natur, einige sind sogar unverzichtbar, um den Ausgang zu finden. Vor den anderen sollte man einen gewissen Respekt haben. Sie werden nämlich von dem gesteuert, der uns in den ganzen Schlamassel hat reinrutschen lassen. Doch wer ist es? Vielleicht der Gärtner? Und wieso? Was will er, sie, oder es von uns? Vielleicht unsere Smarties? Auch der Preis hüllt sich noch in Nebelschwaden. Aber eins ist sicher, es wird sich auf nahezu jedem PC spielen lassen. Schönen Gruß an Deine Mutter, Norman. *(ts)*

PLAY TIME Star Amiga

The Humans HURRA, HURRA!!!

IM TEST!!!

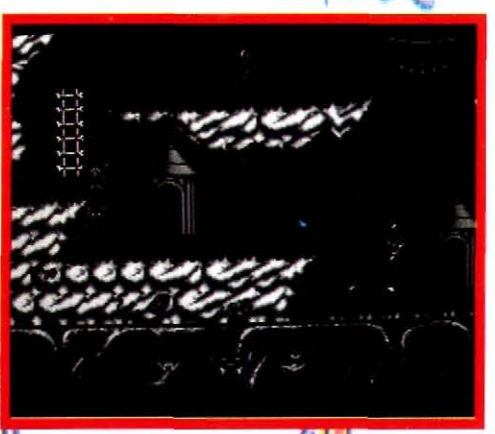
Vor Ort haben wir die Macher unserer Vorfahren besucht. Bei Mirage in England konnten wir ausgiebigst testen, fragen und staunen. The Humans schickt sich wirklich an, ein potentieller Lemmings-Nachfolger zu werden.



Jumpen und Runnen wie unsere Vorfahren. Prädikat: Besonders putzig!

Genau genommen handelt es sich um eine Kompromißlösung aus der unglaublichen Spielbarkeit der Lemminge und den hohen Ansprüchen von Amiga-Usern an die grafische Gestaltung. Ziel ist es, den Humans in ihrer Entwicklungsgeschichte unter die Arme zu greifen. Ihnen zu zeigen, was es heißt, in einer Zivilisation zu leben. Endlich die Umweltverschmutzung, den Lärm und Müll in allen Einzelheiten genießen zu können. Auf dem Screen bekommt man sequenziel Bilder des Neandertals vorgesetzt, welches sich allem Anschein nach aus Plattformen und Leitern zusammensetzte. Unterhalb dieser Plattformwelt befindet sich die Menüleiste. Mit ihrer Hilfe können die geduldig wartenden Humans zu Aktionen bewegt werden, die sie von alleine niemals ausgeführt hätten. Der Auserwählte wird durch einen kleinen Pfeil über seinem Kopf gekennzeichnet und kann sich nun links und rechts über die Plattform bewegen, die Leitern rauf und runter klettern und den nächsten Human (durch Fire-Button-Klick) aktivieren. Nach der Aktivierung bekommt man einen der realistischsten und amüsantesten Animationsvorgänge auf dem Amiga zu sehen. So zum Beispiel bei der Entdeckung des Rads, wenn die kleinen Jungs balancierenderweise auf dem Steinrad umherrollen. Das ganze Spiel setzt sich aus grafischen Puzzels zusammen, die aufeinander aufbauen und nur in der richtigen Reihenfolge einen Sinn ergeben. Mittels der bereits erwähnten Menüleiste können die Humans laufen, klettern, Gegenstände einsammeln usw. Besonders lustig sind die Sequenzen, in denen sich zwei Bartträger auf die Schulter nehmen, um eine höhere Plattform zu erreichen. Ich habe ja schon einige tolle Spiele gesehen, aber dieses schießt wirklich den Steinzeitvogel ab.

(ts)





AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

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

ARCADE ACTION

Hersteller Mirage
Preis ca. DM 90,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- fantastische Animationen

95% 90% 95% **93%**

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
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLECOMMAND DT. ANL.	38,90
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
DIE HARD 2 DIE HARDER DT. ANL.	39,90
DINGSDA KOMPL. DT.	39,85
DYNABLASTER DT. ANL. *	39,90
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.	29,85
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK	38,90
INDY HEAT	38,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
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
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
TURBO CHARGE	38,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	39,95
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPERSPORTS 92 DT. ANL. *	44,90
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
AIRBORN RANGER	17,90
ARKANOID 2	19,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	17,90
CYCLES	24,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
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
PANZERSTRIKE SSI	17,90
RAMBO 3	19,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL - ACCOLADE -	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEEL THUNDER - PANZERSIMULATION -	19,90
STRIKE FLEET	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. ANL. VGA *	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA	79,90
AIR BUCKS DT. ANL. VGA	75,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
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
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLE ISLE DT.	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BLOODWYCH	29,90
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
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA *	95,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	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
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR - VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25 MHZ DOS 5.0 DT.	99,90
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
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25 "	29,90
HEROE'S OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA *	85,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KID PIX (D PAINT FUR KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA *	79,90
LEATHER GODDESSS OF PHOBOS 2	99,90
LEGEND	75,90
LEMMINGS	45,90
LEMMINGS DATA STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY DISKS JE	39,90
LURE OF TREMPRES VGA *	75,90
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
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA *	89,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS DT.	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA *	69,90
REALMS DT. ANL. VGA	79,90
RED BARON VGA	89,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
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
SPACE MAX KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1 - 3	109,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	44,90
STARTREK - 25TH ANNIVERSARY - VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
STORMVJK SU 25 DT.	29,90
SUPER TETRIS DT. ANL. VGA	79,90
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 SPECIAL OPERATIONS 2	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

Spiele auf CD ROM auf Anfrage

Soundkarten/Zubehör

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
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	239,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	399,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEO BLASTER	629,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Atari/Amiga

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. * 1 MB	85,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AGONY DT. ANL.	95,90
ALCATRAZ DT. ANL.	59,90
AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB	79,90
APIDYA DT. ANL.	65,90
ARENA DT. ANL.	59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
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
BOROBODUR DT. ANL.	65,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CASTLES DT. ANL. * 1 MB	85,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT. *	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW * 1 MB	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALS - DT. *	79,90
DELIVERANCE DT. ANL.	59,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	65,90
DISCOVERY DT. ANL.	69,90
DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSSIM. - 1 MB	85,90
DREADNOUGHTS DATA JE	42,90
DUNGEONMASTER/CHAOS STRIKES BACK DT.	65,90
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
FIRE AND ICE DT. ANL.	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. * MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEIMDALL DT. VERS.	75,90
HUMANS DT. ANL. *	65,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER *	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE-	59,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.	59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
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
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	59,90
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
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE *	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
PROJECT "X" DT. ANL.	59,90
PUSH OVER DT. ANL. *	65,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
REALMS DT. ANL.	69,90
RED BARON DT. ANL. 1MB	75,90
RISKY WOODS DT. ANL. 1 MB *	59,90
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
SPACE ACE 2 1 MB	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	79,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	59,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	69,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *	85,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	99,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	75,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	54,90
STORM MASTER	75,90
STRIKER DT. ANL.	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	59,90
TERMINATOR 2	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	59,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	69,90
THUNDERHAWK	39,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	69,90
TURTLES 2	59,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	65,90
UTOPIA DT.	59,90
UTOPIA NEW WORLDS	69,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR	39,90
VROOM DT.	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	65,90
WILLY BEAMISH 1 MB KOMPL. DT.	69,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	79,90
WOLFCHILD	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	59,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	65,90
	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

Preishits Amiga

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	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
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
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBO RACER	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DYNASTY WARS	15,90
ENCHANTER -INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. * MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE INFOCOM	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 - SIERRA - 1 MB	29,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO - SIERRA - 1 MB	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	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
PARADROID 90	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
RVF HONDA	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M 4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
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
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
UNREAL 1 MB	29,90
ULTIMA 6 1 MB	49,90
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 JEWELS	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" DI. 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
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A 500	99,90
SCANNER MUSTEK 105. TEXT & GRAFIK	
105mm SCANBREITE,400 DPI,DATASCANSOFTW.	299,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL TOOLS	74,90

Strategie-Fans aufgepaßt. Der Neuaufsteiger des Jahres, das englische Softwarehaus Mirage, präsentiert ein neues, äußerst komplexes Strategiespiel. Anläßlich unseres Besuchs, konnten wir die Endversion direkt vor Ort testen.



ASHES OF EMPIRE

An die jüngste geschichtliche Entwicklung, den Verfall der ehemals kommunistischen UdSSR, angelehnt, hat Mike Singleton mit seinem Team ein kleines Meisterwerk geschaffen. Obwohl hier keine wahren Konflikte nachgespielt werden, beruht das gesamte Spielprinzip auf der Auf- und Ablösung einiger Staaten aus dem Staatenbund (Konföderation). Deine Aufgabe ist es nun, diesen Auflösungsprozess zu verhindern, beziehungsweise zu stoppen. Das heißt, die abtrünnigen Gebiete müßen befriedet werden, um so den Zusammenhalt des Bundes zu gewähren. Im Spiel gibt es fünf Teilgebiete, die sich wiederum aus je 40 Provinzen zusammensetzen. In der Gemeinschaft bilden sie die CSR, die Confederation of Syndicalist Republics. Jede dieser fünf Republiken hat natürlich auch einen Präsidenten. In der Hirachie geht es dann runter bis zum Provinzverwalter. Kontrolle über die einzelnen Gebiete gewinnt der, dem es gelingt, möglichst viele Entscheidungsträger auf seine Seite zu ziehen. Zu Beginn startet man mit einer eingeschränkten Auswahl an Hilfsmitteln. Darunter zum Beispiel medizinische Versorgung, Gold, Diamanten, Waffen und Nahrungsmittel. Nun gilt es herauszufinden, wen man womit ködern kann. Eine Reihe von Kartenansichten helfen, durch das Empire zu reisen. Um auch einen Arcade-Teil im Spiels zu haben, gibt es einige 3D-Travel-Fight-Sequenzen, in denen man sich per Landmobil oder Flieger fortbewegen kann, beziehungsweise sich mit den "Abtrünnigen" rumschlagen darf oder muß. Natürlich bringt ein Sieg nicht nur die Hilfe des Besiegten ein, sondern auch die Rohstoffe der Provinz. Verhandelt und informiert wird über eine Reihe verschiedener Icons, von dem jeweils das Richtige ausgewählt werden muß. Manchmal artet dies in ein Knobelspiel aus. Die richtige Frage zur falschen Zeit, oder umgekehrt, und aus ist der Traum. Wichtig für den Erfolg ist auch die Nutzung eines entsprechend zusammengestellten Teams, um sich so der Informationen und Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder bedienen zu können. Und, um den Spieler nicht in einen lethargischen Zustand verfallen zu lassen, geht das Ganze noch gegen ein enges Zeitlimit. Stundenlanger Spielspaß ist garantiert. Mit Ashes of Empire präsentiert uns Mirage nun schon den dritten Knaller in seiner noch jungen Firmengeschichte.

(ts)



Beim Test vor Ort zeigten uns die Programmierer auch die Feinheiten



Fast wie im richtigen Leben.

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

STRATEGIE

Hersteller Mirage
Preis ca. DM 100,-

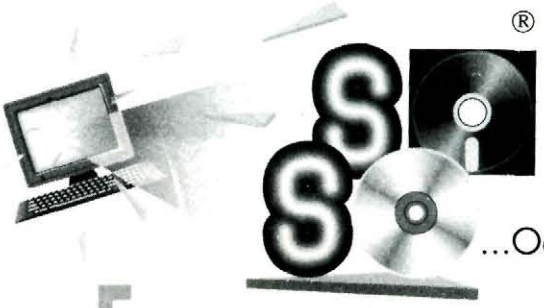
Besonderheiten
- sehr komplex

Muster von
Mirage

80 | 80% | 85% | 84%

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**

SOFT & SOUND - PARTNER IN ÖSTERREICH • SCHWEIZ und NIEDERLANDE GESUCHT

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

... AUCH WIR STECKEN AB SOFORT KEINE MARK MEHR IN DIE WERBUNG!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten Soft & Sound-Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum: Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ...
... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

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

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45, Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • **O-1034 Berlin,** Boxhagener Str.23,Tel.: 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 Kreise 16, Tel.:05141/214411 • **W-3300 Braunschweig,** Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • **O-3300 Schönebeck,** Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage **W-3343 Wolfenbüttel,** Heimatstättenweg 23, Tel.:05331/61820 • **W-4000 Düsseldorf 30,** Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187 • **W-4040 Neuss,** Hamtorstr. 20,Tel.:02131/278967 • **W-4050 Mönchengladbach,** Neusser Str.210,Tel.:02161/601556 • **W-4100 Duisburg 1,** Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084 • **W-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-Iserlohn1,** Hans-Böckler-Str. 36, Telefon auf Anfrage • **W-5880 Lüdenscheid,** Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900 • **W-6000 Frankfurt a.M.,** Wielandstr.25,Tel.:069/590180 **W-6100 Darmstadt,** Holzhofallee 1a,Tel.:06151/318755 **W-6300 Gießen,** Bahnhofstr. 6, Tel.:0641/71967 • **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-7800 Freiburg,** Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage • **W-7850 Lörrach,** Kreuzstr. 104, Tel.:07621/49690 • **W-8000 München,** Ringeisenstr.8, Tel.:089/533716 • **W-8134 Pöcking,** Schloßberg 2, (Im Bahnhof Possenhofen), Tel.: 08157/4088 •**W-8360 Deggendorf,** Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • **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,** Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

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

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

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







Kaum Unterschied zwischen Funk und Punk (rechts)und den beiden Redaktions-Cool-Crocs (links).



The Cool Croc T



Entertainment International überrascht uns mit einem äußerst witzigen Spiel von, um und mit zwei coolen Krokos. Es gibt viele, differierende Auffassungen darüber, was wirklich cool ist. Armani-Klamotten, rote Sportwagen, Knutschflecken am Fuß oder Eiswürfel in der Unterhose? Für Krokos gibt es diesbezüglich keine Diskussion.

Cool ist Funk and Punk und eine Krokette, der man zeigen kann wie cool Kroko ist. Und wie immer, wenn Kroketten (= weibliche Wesen) ins Geschehen eingreifen, wird es kompliziert. Unsere Helden Punk Croc und Funk Croc sehen sich nun genau diesem Problem gegenübergestellt. Denn die "Handtaschen in spé-Lady" kann sich für keinen der beiden entscheiden und sucht kurzerhand das Weite. Doch um auch in Zukunft ihre Eitelkeit befriedigen zu können, machen sich die beiden Krokos auf, die Entflohene zurückzuholen. Durch coole zehn Welten mit noch cooleren 60 Levels geht die Reise. Die dunkelsten Urwälder, die eisigsten Seen und die abgedrehtesten Städte müßen von den Kroko Twins durchgebattlet werden. Immer vorausgesetzt es ist nicht zu uncool. Euch steht es dabei frei, in welche Krokohaut Ihr schlüpfen wollt. Von den Fähigkeiten besteht da jedoch kein Unterschied. Zitat zum Spielprinzip: "Ihr müßt mich durch 60 echt hammerharte Levels kriegen, damit ich am Ende mit Daisy abdüsen kann. Klar? Zum Springen müßt Ihr bloß Feuer drücken und dann alle Lichter anknipsen, und schon geht`s nix wie durch alle Levels durch. Na ja, unterwegs sind da so ein paar Idioten, die die Lichter immer wieder ausmachen, laßt bloß die Finger von denen, die sind echt tödlich."

In Punkto Steuerung sei noch gesagt, daß Ihr hier die Möglichkeit habt, zwischen einer "klassischen" und einer "abgedrehten" Version zu wählen. Zweite kann dabei als echt freakig bezeichnet werden. Und sollte das dann alles einmal durchgestanden sein, bleibt immer noch die Frage, wer ist der Coolste im ganzen Land und gewinnt somit endgültig das Herz der Young Kroko Lady, die mit richtigem Namen übrigens Daisy heißt? Doch bis dahin ist es noch eine langer und cooler Weg durch die sauber gezeichneten und farbenprächtigen Hintergrundgrafiken mit immer neuen Lichterkombinationen und den witzigen Sprites in Fingerhutgröße. Erscheinen soll und wird das Ganze Anfang Juli für alle gängigen (PC und Amiga) und auch die etwas schwerer gängigen (ST und C64 (Diskette und Kassette)) Systeme.

(ts)



PC unterstützt

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

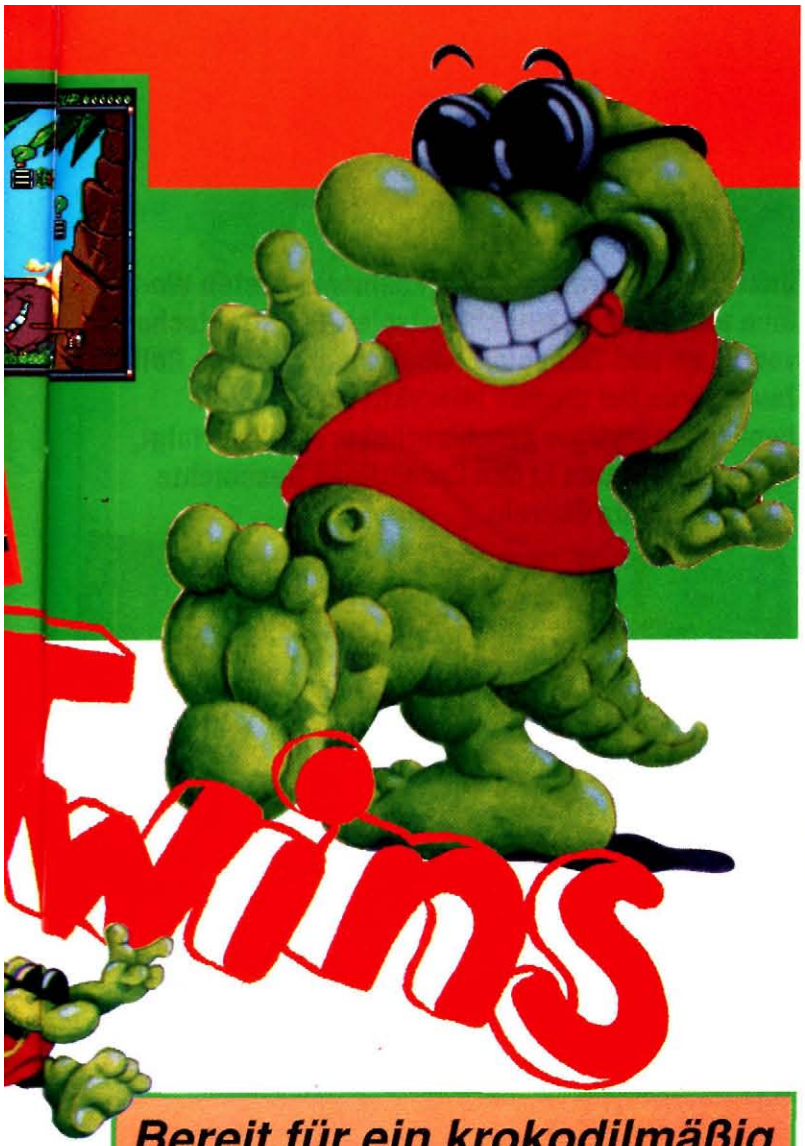
JUMP 'N RUN

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller
Arcade Master
Preis ca. DM 90,-
Muster von
Entertainment Intern.

Besonderheiten
- Anleitung im Posterformat
- T-Shirt + Mütze als Gimmick





Bereit für ein krokodilmäßig cooles Gewinnspiel?

Here it is
The Cool Croc Twins Competition

Diesen Monat starten Entertainment International und Play Time ein völlig abgefahrenes, zur Sommerzeit passendes, Gewinnspiel mit noch abgefahreneren Preisen.

Die Frage der Fragen

Wenn Ihr den nebenstehenden Bericht über das neueste Entertainment International Spiel gelesen habt, fällt es Euch sicherlich nicht schwer, uns Folgendes zu beantworten:

Wie heißen die beiden Spielfiguren, die sich in "The Cool Croc Twins" durch 10 Welten und 60 Levels trollen müßen, um am Ende ihrer Herzdame gegenüberzustehen?

Schreibt die beiden Namen auf eine Postkarte und schickt sie an:

CT Verlag
Kennwort: Cool Croc
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Und natürlich gibt es auch eine Menge zu gewinnen. Unter allen Einsendern verlosen wir

10 x megacoole T-Shirts
10 x megamegacoole Sonnenbrillen
10 x megamegamegacoole Baseball Mützen
25 x neueste Entertainment Software.

Also raus aus der Hängematte und mitgemacht.
Wir wünschen Euch von hier aus viel Glück.

PREMIERE

bei CORE-Design

Von den bei Core unter Vertrag stehenden Heimdall-Programmierern gibt es Neues zu vermelden. Mit Premiere erreichte uns ein in acht Ebenen scrollendes Plattformspiel, welches sich über sechs Levels erstreckt.



Die enge Titel-Verwandschaft zum deutschen Kabelkanal Premiere hat dabei durchaus ihre Berechtigung: Auch hier dreht sich das Szenario rund um den Film. Oder besser gesagt um das Verschwinden eines bestimmten Films, der kurz vor der Aussendung steht. Um eine mittelprächtige Katastrophe, sprich herbe Image- und Gewinnverluste für den Sender zu vermeiden, liegt es nun an der joysticksteuerbaren Spielfigur, die Filmrolle rechtzeitig wiederzufinden. Gesucht werden kann und muß in sechs verschiedenen Studioaufbauten. Western, Horror, Fantasy, Cartoon, B-Movie und Sience Fiction bilden die passenden Hintergründe auf der Suche nach der verlorenen Filmdose. Der Spielcharakter namens Clutch Cable kann auf so bewährte Fortbewegungsarten wie Laufen und Springen zurückgreifen und wenn es denn sein muß, kann er auch kräftig treten. Als nicht ganz neu erweist sich dabei die Möglichkeit, durch fleißiges Aufsammeln von umherliegenden Waffen, in kurzer Zeit ein beachtliches und kaum noch tragbares Waffenarsenal mitzunehmen. In jedem Level gibt es natürlich so seine Tücken und Türen, Tore und Fallen. Auf jeden Fall gibt es zu jeder Falle einen Fallenneutralisator, der aber zuerst einmal gefunden werden muß. Sollte der Energiebalken in den kritischen Bereich absinken, wird es Zeit, Fast Food nachzureichen, welches sich vereinzelt am Wegesrand befindet. Als Königin der Fast-Food-Waren erweist sich dabei die Turtle-Pizza, die fluxkompensatormäßig den gesamten Energiebalken wieder auffüllt. Versprochen wird ein einzigartiger Comic-Stil vom Golden-Joystick-Award Winner Jerr O`Caroll (Heimdall). Ab August `92 für den Amiga für ca. DM 90.-. In Deutschland über Bomico erhältlich.

(ts)









Plan 9 from outer space

Selten, daß sich ein Softwarehaus die Rechte an einem alten Film sichert. Noch seltener, daß es sich dabei um einen schlechten Film handelt. Ganz selten, daß man darauf auch noch so stolz ist, daß man den Film in voller Länge dem Spiel beipackt. Ob sich der Aufwand lohnt oder ob Spiel gleich Film ist, wird sich zeigen.



Worum gehts? Von einem Filmboss als Privatschnüffler angagiert, sollst Du Dich auf die Suche nach den fehlenden Teilen einer Filmrolle machen. Weltweit gilt es nun, zu operieren. Schnüffeln, sprechen, schauen, handeln. Und das in über 70 verschiedenen Umgebungen, die jeweils per Flugzeug oder Taxi erreicht werden können. Maus- oder Cursorsteuerung zeigen den Weg und lassen auch "ernsthafte" Konversationen zu. Auf der Suche nach den Filmsequenzen ergibt sich immer wieder die Möglichkeit, sich einzelne Teile des Films (Orginal Plan 9) in den verschiedenen Kinos anzuschauen. Auch der Schneideraum muß gefunden werden, um dort die Einzelteile zusammenzufügen. Involviert in das ganze Geschehen sind Vampira, der Prototyp eines Vamps und Vorbild einiger anderer bekannter TV-Stars, Tor Johnson, der ehemalige Wrestling-Star mit dem Eierkopf und Bela Lugosi, ein Synonym für den modernen Dracula (Im Jahre 1931 wohlgemerkt). Alle sorgten mit Rat und Tat sowohl im und für den Film, als auch im Computerspiel für Verwirrung. Erscheinen wir das alles unter dem Gremlin-Schriftzug Mitte Juli für PC, ST und Amiga. Dabei liegt der Preis zwischen 80 und 100 DM. *(ts)*

JUMP 'N RUN

PC/ST/AMIGA

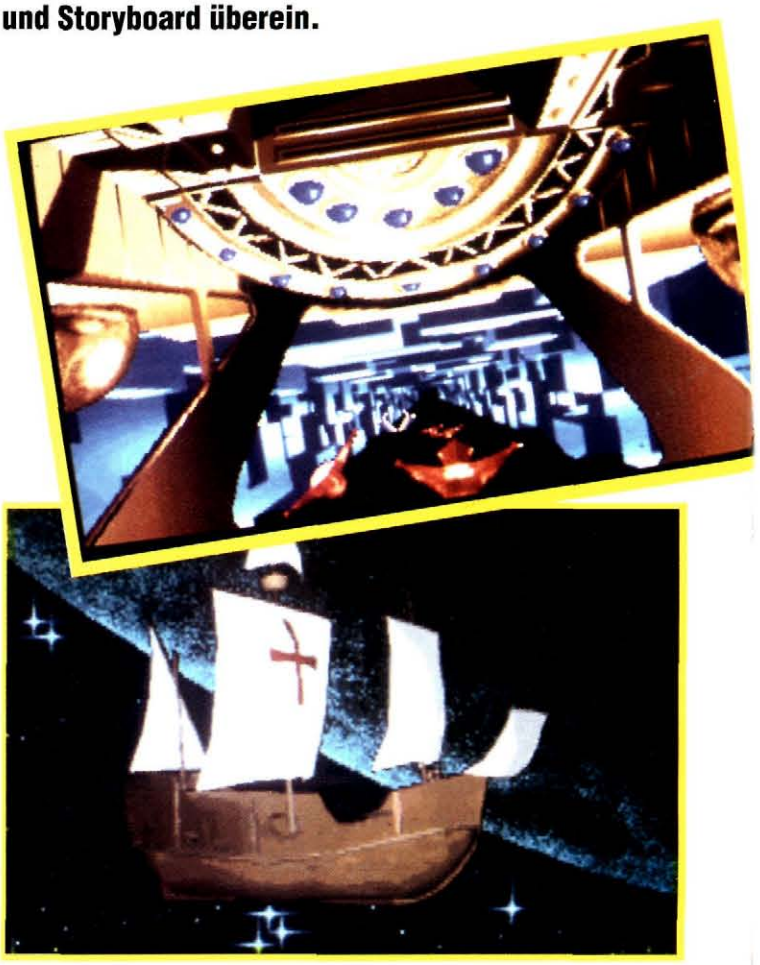
Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Helmi sagt: "O.K."!



Inca

Coktel Vision präsentiert mit seinem neusten Werk Inca ein weiteres 3D-Echtzeitspiel. Die Vermischung von Raum und Zeit spielt dabei die exponierte Rolle. Zwar wurde bei diesem interaktivem Film kein hundertprozentiger geschichtlicher Abriß verfolgt, dennoch stimmen in den Grundzügen Geschichte und Storyboard überein.



Wie schon beim letzten Coktel Vision Erfolg "Fascination", gehen auch diesmal digitale Videosequenzen und computerberechnete Grafiken Hand in Hand und verschmelzen so zu einer ansehnlichen Einheit. Backgroundstory zu Inca liefern die Entdeckungsreisen des Christoph Columbus, was in Anbetracht der Festlichkeiten in diesem Jahr zu seiner Person auch naheliegend ist. Zeitlich versetzt kann der Spieler nun auf eigene Reisen gehen und den Verlauf der weiteren Geschichte je nach Belieben und Können mitbestimmen. Dabei werden alle Entscheidungen und Aktionen nach ihrer Wirkung hin berechnet und führen dann zu entsprechenden Resultaten. So kann es sein, daß durchaus dem Verlauf unserer Geschichte Rechnung getragen wird. Ebenso kann es aber zu völlig anderen, "unwirklichen" Aktionen kommen. Im Verlauf des Spiels wechseln dabei die Aktionszenen mit den Adventureteilen.

Ganz besonderer Wert wurde auf die soundtechnische Untermalung gelegt. Verschiedenste Stilrichtungen, wie Klassik, Jazz und Blues wurden eingebaut und geben dem Spiel eine ganz eigene Note.

Ab Oktober in Deutschland erhältlich. *(ts)*

ARCADE ACTION

PC

Hersteller Coktel Vision
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller

Helmi sagt: "GUT"!



ALARM IN DEUTSCHLAND!

FUNNY-SOFTWARE

INH. OLIVER RECK

DER WOLF IM SCHAF-PELZ

TELEFON
07 11 - 8 56 85 34

JETZT ANRUFEN



WIR BIETEN DIE RIESENAUSWAHL: SPIEL UM SPIEL DIE NASE VORN.

Ihr Entertainment-Center mit Biß
Stuttgarter Str.99
7000 Stuttgart-Feuerbach
im "Biberturm"

Filialen: in Freiburg, Schreiberstr.18
Telefon 07 61 - 38 25 90
in Aalen, Storchenstr.5b
Telefon 0 73 61 - 68 06 63
in Hannover, Georgswall 3
Telefon 05 11 - 32 17 96

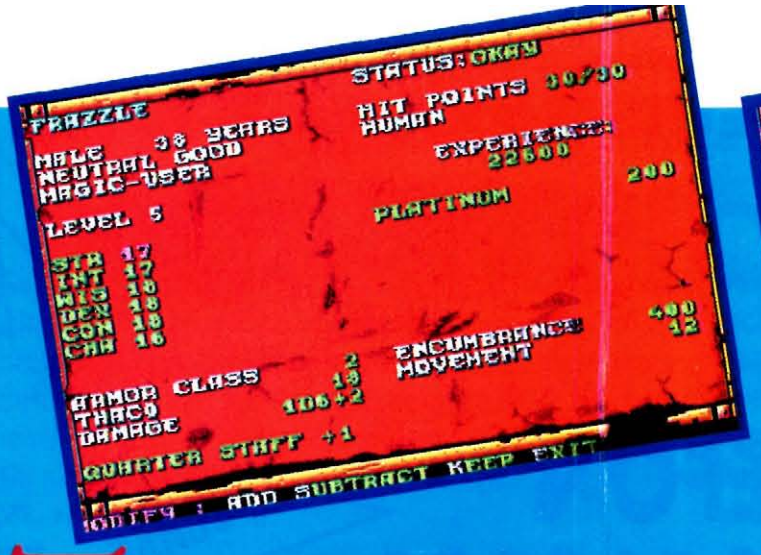
demnächst Präsentation:

REGIONALSENDER STUTTGART
RADIO ★PLUS★
UKW 101,3

REGIONALSENDER STUTTGART
STADT RADIO
UKW 107,7

Verleih von Konsolen, Cartridges und Geräten

DIE FUNNY-SOFTWARE PRÄSENTIERT SICH AUCH IN RTL, SAT1 UND PRO7





Treasures of the Savage Frontier



Was uns aus Fernsehen, Politik und Kino bekannt ist, wird nun auch bei den Computerspielen langsam zur Normalität. Ist der erste Teil auf dem sinkenden Ast, so wird schnell der zweite Teil nachgeschoben, der natürlich noch besser und schöner ist, und sofort stimmt die Kasse wieder.

Bei Spielen der Serie "Dungeons and Dragons", die ja sowieso aus einer Art Baukasten stammen, ist es selbstverständlich leicht, eine neue Story, die auf den Vorgängern basiert, zu unterlegen, die Grafik etwas aufzupeppen und schon ist ein neues Rollenspiel fertig. So geht es auch in "Treasures Of The Savage Frontier" mehr um die Story, die verschiedenen Typen und Charaktereigenschaften, als um irgendwelche großartigen Grafik- oder Soundeffekte. Die Helden aus dem Vorgängerspiel, das man also wenigstens in den Grundzügen kennen sollte, wurden aus ihrem wohlverdienten Urlaub gerufen, da es mit den Monstern schon wieder Probleme gibt. Die Stadt Llorkh, irgendwo im Süden, wird immer noch von der bösen Seite der Macht kontrolliert. Nachdem unsere Helden dieser Seite auf dem Schlachtfeld von Ascore eine empfindliche Niederlage beigebracht haben, hofften die Zwerge in Llorkh auf ihre Befreiung und begannen einen Aufstand gegen die Zhentarim, ihre Besatzer. Dieser Kampf, von den Zwergen wie ein Guerillakrieg geführt, nimmt eine dramatische Wende, als frische Legionen der Zhentarim auftauchen und in den Kampf eingreifen. Der Anführer der Zwerge, Milzor, hat einen Hilferuf ausgesandt und die einzigen, die noch etwas für die Zwerge tun können, sind die Helden, die auch die Schlacht bei Ascore gewonnen haben. Also ist es wieder nichts mit dem Faulenzen, auf in den Kampf. Natürlich kann sich jeder Spieler sein Team selbst zusammenstellen, die Charakterstärken bestimmen oder Elfen, Zwerge und was es sonst noch so gibt, dem Team hinzufügen. Gesteuert werden diese Typen mit der Maus und über verschiedene Schlüsselwörter, die dann ein Menü oder eine Aktion auslösen. Vor den Erfolg haben aber die Programmierer den Schweiß gesetzt, zuerst sollten die beiden englischen Handbücher gelesen werden, um genug Wissen über Spielbedienung und Hintergrund zu bekommen. Die Grafik ist etwas sparsam, aber detailliert, der Sound aus der Karte ist hörbar, nur die Bedienung über die Schlüsselwörter ist kompliziert. Wer sich in dieser Art Rollenspiel wohlfühlt und vor dem ersten Teil der Serie lange gegrübelt hat, dem ist auch der zweite Teil zu empfehlen. *(mg)*



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 SSI
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- Fantasy Rollenspiel

Muster von
Funny Soft

56% 65% 66% **64%**

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:

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

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
1869	a.A.	a.A.	a.A.
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Adams Family	72,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.
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	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
A-Train	-	-	a.A.
Aces of the Pacific	**-**	**-**	**89,95**
Das schwarze Auge	**78,95**	**78,95**	**89,95**
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
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	-	a.A.
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
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
Death or Glory	-	-	86,95
Delivery	67,95	-	-
Der Patrizier	a.A.	a.A.	a.A.
Devious Desings	64,95	64,95	-
D`Generation	-	-	a.A.
EccoQuest dt.	78,95	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
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 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	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Free D.C.	-	-	94,95
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
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Hyperspeed dt.	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95.
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
Jim Power	64,95	-	-
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	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.	89,95.
Legend	72,95	72,95	-
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	-	-
Link Troon North	-	-	44,95
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	-
Global Effect	**84,95**	**-**	**89,95**
Jaguar XJ 220	**64,95**	**-**	**-**
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
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	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
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
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	-
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Planet`s Edge	-	-	89,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Power Monger	74,95	74,95	a.A.
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Psyborg	64,95	-	-
Rampart	-	-	78,95
Mad TV	**78,95**	**-**	**86,95**
Dune	**a.A.**	**-**	**78,95**
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.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	a.A.	a.A.	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
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 Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	-
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
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
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**
Battle Isle Data	**42,95**	**-**	**42,95**
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
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	67,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

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

JOYSTICKS:

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

JOYSTICKS PC:

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

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129.00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB **DM 498,00**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	144,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5.25" 1.2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

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

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

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

Festplatten Golem SCSI für A500:

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

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem 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**

Hallo, der hübsche blonde Jüngling auf dem Bild da, das bin ich, DON JONZ, der Superheld. Nein, nicht der verweichlichte Kaugummikauer, der immer mit so einem schwarzen Wagen ohne Pferde ´rumfährt und den Ihr Euch in der flimmernden Kiste ansehen könnt. Ich liefere solide Arbeit, was bei dem Job, den ich habe, nicht so ganz leicht ist, aber einen echten Superhelden wie mich wirft so schnell nichts aus der Bahn, dazu bin ich viel zu hübsch und intelligent und...

ETERNAM













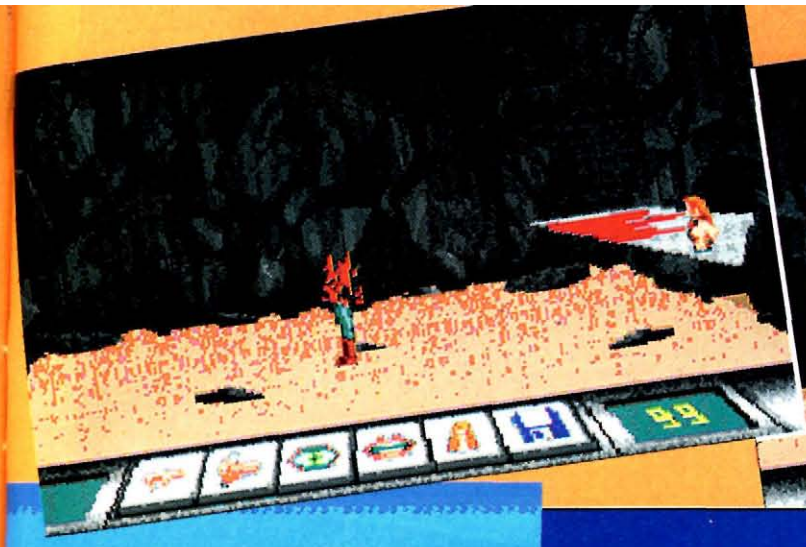


Wo war ich stehengeblieben? Ach ja, bei meinem Job, der ist eigentlich ganz einfach. Sobald ein Mutant nur seine Tentakeln über die Sicherheitszone hinaus spreizt, kriegt er eine aufs Dach. In der Kreditkartenzentrale wurde eingebrochen? Kein Problem, der gute alte Don und sein Raumturbo machen sich auf die Fersen der ärgsten Bösewichte! *Meistens enden solche Ausflüge in* der Leichenhalle, in der ich die Übeltäter gleich abliefere. Was kann ich Euch noch erzählen, hm? Ach ja, trotz meiner überbreiten Heldenbrust ist kein Platz mehr für Orden auf dem Hemd, außerdem mache ich mir nicht viel aus solchem Krimskrams, da kann ja keiner mehr die Haare auf meiner Brust sehen. Die United Forces of Orion - das ist mein Heimatplanet - haben mir schon 254 dieser Klimperdinger verliehen, auf die Gehaltserhöhung warte ich heute noch. Da steckt bestimmt Mikhael Nuke dahinter, der alte Ganove. Wenn er, wie es jeder Sterbliche manchmal tut, auf die Bank geht nimmt er nicht seinen Kugelschreiber mit sondern die 734er Magnum. Er hat keine Kumpel und außer mir auch keinen einzigen lebenden Feind mehr. Sein Adressbuch liest sich wie eine Sammlung von Todesanzeigen. Moment, *ich muß mal schnell* nach der Post sehen. Woah! Ich habe eine Woche auf ETERNAM, dem Vergnügungsplanet mit Virtual Adventure Simulator gewonnen. Zur Feier des Tages zieh ich mir jetzt erstmal meine Lieblings-CD rein, Babel´s Rebel Label (hat mir schon sechs Hausverweise eingebracht). So eine tolle Sache kann natürlich nur so einem tollen Typen wie mir passieren, weil ich eben doch der Beste, Schönste, Stärkste (laber,laber)...

An dieser Stelle klinken wir uns aus, bevor die Selbstbeweihräucherung uns noch die Bildschirme und Tastaturen verklebt und wenden uns den wichtigen Dingen im Leben zu. Das erwähnte Eternam ist ein einzig großer Vergnügungspark und die einzige Stelle im Universum, an der man noch die Reichtümer der guten alten Erde besichtigen kann. Dort sind verschiedene Epochen der Erdgeschichte nachgestellt und mit Roboterwesen bevölkert. Auf die Erde dürfen nur ein paar Wissenschaftler, die sich auf das Entziffern von Baedekers Manuskripten oder der Rekonstruktion des Originalrezepts von Sauerbraten spezialisiert haben. Die restliche Erdbevölkerung, oder was davon noch übrig ist, *tummelt sich auf dem Pla*neten Orion und hat natürlich ein immenses Bedürfnis nach Freizeit, Spaß und Erholung. Dieses Bedürfnis haben die Vergnügungsparks abgedeckt, bis auch sie zu klein wurden. Dann kam so ein Schlaumeier auf die Idee, einen ganzen Planeten zum Vergnügungspark zu machen. Ein Planet wurde gesucht und gefunden. Die Dragoons, eine Echsenrasse, bewohnten nur ein sechstel ihres Planeten und erklärten sich bereit, einen planetenweiten Vergnügungspark zu gestatten. Diese Aktion wurde dann mit etlichen Litern eines Getränks namens Herpetos gefeiert.

Das Erwachen der Dragoons war schmerzhaft. Nachdem sie bei Morgengrauen von einer Armada Planierraupen verjagt wurden, die die Grundfeste von Eternam legten, zogen sie sich auf eine Insel zurück, von der aus sie aus Rache jeden Unvorsichtigen rupften, der sich ohne Begleitung dorthin wagte.

Eigentümer des Vergnügungsparks ist ein gewisser Funi, der Direktor von Funi Artefacts Kinetic Entertainment. Er hat sich mit diesem Park natürlich eine Menge Feinde gemacht und sein Haupt-









feind, MacGorky hat einen Koffer voller Credits für dessen Kopf ausgesetzt. Der Erzfeind unseres Don Jonz, der böse Nuke, ergriff unverzüglich die Gelegenheit. Er ernannte sich zum "interaktiven Terroristen" und machte sich zu den Dragoons auf. Dort versprach er ihnen Macht, Ruhm, Kaugummibilder und Fotos aus Schundblättern. Das genügte den Dragoons, um ihn zu vergöttern.

So war die Einladung, Eternam zu besuchen kein zufälliger Gewinn, sondern von Funi gesteuert, um den Superhelden auf seinen Planeten zu bekommen. Dort angekommen würde sich nach Funis Plan unser Don von selbst auf die Jagd nach Mikhail Nuke machen. Tracy, eine Datenerfassungskraft





in der Verwaltung von Eternam ist seine Verbindungsperson. Sie hat sich in das Computernetz eingeklinkt, da sie frühzeitig erkannte, daß die Dragoons auch das Computersystem mit dem alle Vorgänge auf Eternam gesteuert werden



in ihre Gewalt bringen wollten. Sie hat durch verschiedene Überwachungsgeräte den Überblick über den gesamten Planeten und kann so Don Jonz in kritischen Situationen unter die Arme greifen. Selbstverständlich ist sie blond, hat lange, wohlgeformte Beine und ist sogar noch intelligent.

Don Jonz bewegt sich mittels seiner Füße über den Planeten, solange er sich nicht in einer besonderen Situation befindet scrollt eine wunderschön gemachte, dreidimensionale Grafik in seiner Augenperspektive mit der vollen Kraft der VGA-Karte über den Bildschirm. Befindet sich unser Held in einem Haus oder an einem wichtigen Platz, wechselt die Darstellung. Das Fenster bleibt gleich, nur ist der Held jetzt für den Spieler sichtbar und somit leichter zu steuern. Diese Situationen sind dann teilweise so phantastisch animiert, daß man echt nach dem Videorecorder sucht, mit dem der Trickfilm auf den Monitor gespielt wird. Die Steuerung über die Tastatur ist problemlos, genial einfach und simpel. Das Spiel kommt mit den Befehlen "Spreche", "Nehme", "Benütze", einem Informationsbildschirm über Inventar und Gesundheitszustand und einem Systemmenü für Diskettenbenutzung und Soundeinstellungen aus, ohne den Eindruck zu erwecken, es würde etwas fehlen. Die Spielfigur ist damit problemlos über die Inseln mit den unterschiedlichen Zeitepochen, vom alten Ägypten bis zu HiTech Städten, zu steuern. Vorher empfiehlt sich die Lektüre der Anleitung, die allein durch ihre Aufmachung und lockere Sprache zu einigen Lachern hinreißt. Für Leute, die sich an Adventures freuen können, ist dieses Spiel der neue Kult. Lassen wir zum Schluß noch einmal unseren Helden zur Sprache kommen "Gülps, Schluck". *(mg)*

PLAY TIME Star PC

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 infogrames
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- phantastische Grafiken und toller Sound

Muster von
Hersteller

75% 94% 89% **88%**



BARGON ATTACK

Böse Aliens gibt es, wenn man verschiedenen Forschern, selbsternannten Wissenschaftlern, religiös Verklemmten und sonstigen Dampfplauderern glaubt, in dem uns umgebenden Weltraum genug.

Die meisten haben natürlich nichts anderes im Sinn, als die Erde zu unterjochen und uns Menschen zu Sklaven zu machen, zu fressen oder uns ihre Brut in den Bauch zu legen.
Dazu werden sie über kurz oder lang die direkte Konfrontation wählen und mit ihren fliegenden Untertassen, Kugelraumern oder der guten alten Enterprise auf der Erde landen. Dagegen kann man dann nur wenig machen, weil wir Menschen ja viel zu viel damit beschäftigt sind, uns gegenseitig das Leben schwer zu machen und unsere Aufmerksamkeit nicht in den Weltraum gerichtet ist, sondern auf den bösen Nachbarn der schon wieder in der Mittagspause den Rasenmäher anwirft.
Aber die Aliens sind schon unter uns. Die Methode, die sie gewählt haben ist viel subtiler als wir uns das jemals vorgestellt haben. Sie nutzen unser Faible für die Computer und dringen in Form von Computerspielen in unser Leben ein. Dort sollen wir sie dann bekämpfen und töten. Aber die Rache ist fürchterlich. Die Bargonier, so heißen die Typen, die mit dem Spiel "Bargon Attack" in unser Leben eingedrungen sind, materialisieren sich als leibhaftige Gestalten auf der Erde, sobald sie der Spieler im Computer gemeuchelt hat. Kontaktstellen sind die Läden, in welchen das Computerspiel verkauft wird. Die Typen dort sind alles getarnte Bargonier, die auf diesem Weg mit ihren Artgenossen die Invasion der Erde vorbereiten. Das Spiel, das wir auf unserem Computer spielen, erleben die Bargonier auf ihrem Heimatplaneten live. Dort heißt es das "Große Spiel" und ist ein Massenspektakel wie bei uns ein Meisterschaftsspiel im Fußball. Die am Bildschirm getroffenen Bargonier sterben auf ihrem Heimatplaneten wirklich. Nur einige materialisieren sich auf ihrer Kriegsflotte wieder, aber diese wenigen genügen. Diejenigen die erfolgreich sind oder wie sie sagen "...den Weg gefunden haben..", haben also immer einen Verwandten oder Freund zu rächen oder sie wollen sich für die im Augenblick des Todes ausgestandene Angst revanchieren. Von ihnen ist kein Mitleid zu erwarten. Das Wort "Mitleid" existiert in ihrer Sprache nicht, denn sie sind fanatische Krieger. Tod und Gewalt sind ihre Religion, Raubüberfälle ihr Hobby. Nun hat es auch meinen Computer erwischt, die Bargonier haben es geschafft, ihr Spiel auf meine Festplatte zu bringen. Von diesem Spiel komme ich nicht mehr los, es ist wie eine Sucht. Paris ist der Schlüssel zur Vernichtung der Bargonier, dort halten sie sich versteckt. Auf der Fahrt durch Paris werde ich Zeuge eines Mordes und bin mittendrin im Kampf um die Erde. Vor dem Hintergrund des Eiffelturms, am Seineufer entlang führt mich mein Weg, ein Weg den jeder von uns irgenwann einmal geht, wenn die Bargonier die Erde ganz übernommen haben. Von Zeit zu Zeit begegne ich einem Mitglied der Reformkirche für kosmische Partnerschaft. Sein Gesicht ist von einer Kapuze verhüllt und er macht einen ziemlich finsteren Eindruck. Diese Sekte ist in der letzten Zeit in Paris aufgetaucht, keiner weiß etwas über ihre Ursprünge. Mein Ziel aber ist der Planet Bargon, nur dort kann ich die Erde retten...
Soweit so gut. Die Story ist gut, das Intro überzeugt durch 256-Farben Grafik und Sprachausgabe, was dann kommt ist etwas enttäuschend. Die Figur bewegt sich nur müde über den Bildschirm, die Grafik ist auch nicht mehr das, was im Intro zu sehen war und das Handbuch läßt den Spieler ziemlich schnell alleine. Die Benutzung von Gegenständen ist gut gelöst, sogar verschiedene Einsatzmöglichkeiten sind machbar, aber etwas mehr Hilfe bei dieser komplexen Programmgestaltung wäre schon nötig gewesen. Auch der Sound wirkt sparsam und paßt sich der Grafik an. Das Spiel ist schön ausgedacht und auch gut gemacht, die Story ist mitreißend aber dann wird die Sache zu schnell Mittelmaß und es bleibt halt nur ein Rumrenn-, Kämpf- und Klick-Adventure übrig. Zu viele Fragen sind unklar, so daß für Spieler, die keine 100%igen Adventurefreaks sind, leider schnell Langeweile aufkommt.

(mg)



PC unterstützt

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

ADVENTURE
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Coktel Vision
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- Kopierschutz mit Farbcodetabellen

Muster von
Hersteller

66% 74% 70% **70%**

C E G - C O M P U T E R

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

AMIGA • 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 FAchhandler
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)



Bush Buck

Im Film-Buisness gibt es den "Goldenen Truthahn", einen Anti-Oskar für das schlechteste Stück Zelluloid des Jahres. In der Softwarebranche existiert solch eine "Auszeichnung" leider noch *nicht, aber sollte sie je eingeführt werden, ist* Bush Buck von Activision wohl einer der heißesten Anwärter auf diesen Titel.

Als ich das Programm in die Finger bekam und mir die Texte auf der Verpackung durchlas, schien es eigentlich noch ganz interessant zu werden. Nach der Beschreibung erwartete ich eine Art "Indiana Jones und die 5 verlorenen Schätze", aber was sich mir nach dem ersten Anspielen auf dem Bildschirm darbot, übertraf so ziemlich alles, was mir an Softwaremüll je untergekommen ist. Schon die Hintergrundgeschichte - man soll verschiedene "seltene und schöne Gegenstände für das größte Ereignis des Jahres, das weltweite Frage-Festival" sammeln - hört sich schon wahnsinnig spannend an, oder? Die nächste Katastrophe ist die Grafik, die zwar als "spektakulär" und "farbenfroh" angepriesen wird, in Wahrheit aber spektakulär schlecht ist und höchstens von Menschen mit schweren Sehfehlern farbenfroh genannt werden kann. Selbst unter VGA-Auflösung hat man den Eindruck, vor schlecht gemalten EGA- Bildern zu sitzen, und selbst wenn man mit F6 in den 256-Farben-Modus überwechselt, werden lediglich der Farbabstufung der Weltkarte zwei oder drei weitere Grüntöne hinzugefügt, alles andere behält die Qualität einer Grafik aus den Gründerjahren der farbigen Computerbilder. Der Sound, der übrigens nur während des eigentlichen Herumreisens zu hören ist, bietet Anlaß zu weiteren Nervenzusammenbrüchen, kann jedoch sogar abgeschaltet werden (Applaus!). Der größte Witz an dem Programm ist und bleibt aber das Gameplay. Der gesamte Spielablauf sieht folgendermaßen aus: Nach der absolut lächerlichen Kopierschutz-Abfrage erhält man eine Liste von 5 Gegenständen, die man zu suchen hat. *Nun wählt man ein Flugzeugicon* an, sucht sich einen Zielflughafen aus und fliegt dorthin. Befindet sich keines der gesuchten Teile in der Stadt, fliegt man eben zur nächsten. Das geht so lange, bis man die 5 Teile beisammen hat. Zumindest theoretisch. Ich kann mir nämlich beim besten Willen nicht vorstellen, daß jemand freiwillig und ohne Zwang länger als eine Viertelstunde mit Bush Buck zubringt (ich mußte ja leider...). Man hat übrigens sogar die Auswahl unter 3 Schwierigkeitsstufen: Im Anfängermodus erhält man ein gesuchtes Teil sofort, wenn man in einer Zielstadt landet, bei "Fortgeschrittener" leuchtet erst ein Icon auf, das man dann anklicken muß, und wagt man sich gar an die "Meisterklasse" heran, dann leuchtet gemeinerweise nicht einmal mehr das Icon auf, und man muß es JEDESMAL in einer neuen Stadt drücken - ach wie hinterlistig ! Am meisten Spaß machte mir immer *noch die Nachricht "20 file(s) deleted"*, nachdem ich Bush Buck wieder gelöscht hatte. Bush Buck ist in etwa so nützlich wie ein Kropf und macht genausoviel Spaß wie Bauchschmerzen. Laßt bloß die Finger weg! *(mm)*

PC unterstützt

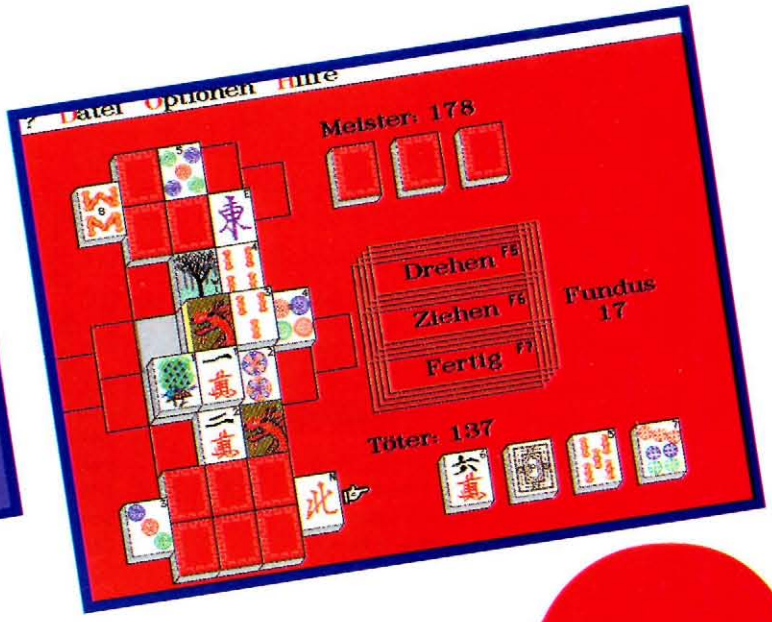
Joystick	☐	HD Drive	☑
Maus	☑	Ex.Ram	☐
Tastatur	☑	Hercules	☐
AdLib	☑	CGA	☑
Soundblaster	☑	EGA	☑
Roland	☐	VGA	☑

DENKSPIEL
Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller Activision **Besonderheiten**
Preis ca. DM 90,- - Weltkarte liegt bei

Muster von Hersteller



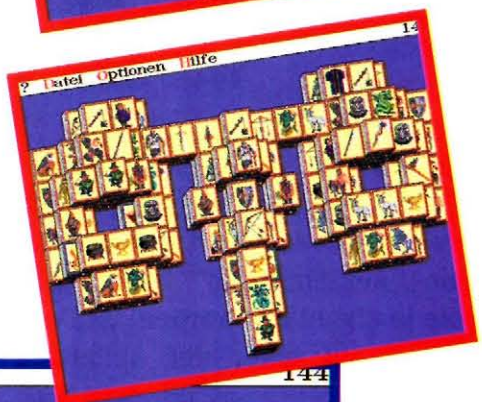




SHANGHAI 2 Dragon's Eye

Ungefähr dreitausend Jahre hat das chinesische Mah Jongg Spiel inzwischen auf dem Buckel, aber dank immer ausgefeilterer Computerunterstützung merkt man ihm dieses Alter wirklich nicht an. Ganz besonders gilt das für den neuesten Sproß des Genres "Shanghai II - Dragon's Eye" von Activision.







Obwohl sicherlich viele von Euch das Spielprinzip von Mah Jongg bereits kennen, sei für alle Unwissenden in groben Zügen umrissen, worum es dabei eigentlich geht: Mah Jongg ist eine Art Mischung aus Domino und Patience, bei der aus 144 Spielsteinen eine - auch mehrstöckige - Figur aufgebaut wird. Von diesen 144 Steinen gehören nun jeweils vier zusammen, und das eigentliche Spielziel besteht darin, immer zwei passende Dominos zu entfernen, um so nach und nach die gesamte Figur abzutragen. Das hört sich vielleicht einfach an, aber da die Steine nur dann weggenommen werden dürfen, wenn kein anderer Stein auf ihnen liegt und sie nach rechts oder links keinen direkten Nebenstein besitzen, wird die Sache schon ganz schön kniffelig. Allzu leicht hat man sich in eine Situation manövriert, aus der heraus keine Lösung mehr möglich ist, da sich alle restlichen Steine gegenseitig blockieren. Der anfängliche Grundaufbau ist identisch mit dem des Vorgängers, jedoch lassen sich noch zwölf weitere vorgefertigte Figuren laden, die alle den Tieren des chinesischen Horoskops nachgebildet sind. Wem diese ganze Viecherei immer noch nicht reicht, der hat darüberhinaus die Möglichkeit, sich mit dem eingebauten Spielfeldeditor auf komfortable Weise beliebig viele eigene Figuren zu basteln. Neben der klassischen Variante bietet Shanghai II noch einen weiteren Spielmodus an, genannt "Dragon's Eye" - das Auge des Drachen. Im Gegensatz zu Mah Jongg, das auch alleine Spaß macht, sind bei Dragon's Eye immer zwei Kontrahenten erforderlich, wobei selbstverständlich der Rechner wahlweise einen Part davon übernimmt. Die Spiel-







regeln sind dabei denen des Mah Jongg sehr ähnlich, außer daß ein Spieler versuchen muß, eine bestimmte Figur - den Drachen - aufzubauen, während der "Drachentöter" alles daransetzt, dies zu verhindern, indem er wiederum passende Paare von Spielsteinen entfernt. Alle Spielvariationen lassen sich auch von zwei menschlichen Mitspielern bestreiten, was dem Ganzen natürlich einen zusätzlichen Reiz verschafft. Zugegeben, bei Denk- und Strategiespielen spielen Grafik und Sound eine recht untergeordnete Rolle, sofern die Spielidee und Motivation stimmen, aber bei Shanghai II tat mir das fast leid, da neben dem süchtigmachenden Spielkonzept auch noch besonderer Wert darauf gelegt wurde, das ganze Programm in einen Augen- und *Ohrenschmaus zu* verwandeln. Besonders hervorheben möchte ich hier nur die hervorragend gezeichneten Spielsteine, von denen es auch noch neun verschiedene ladbare Versionen gibt, von den klassischen Sets über Kartenspiele und Flaggen bis hin zu herrlich gemalten Tierbildern. Wahlweise besteht außerdem noch die Möglichkeit, sich beim Entfernen zweier Steine kleine Animationen anzeigen zu lassen, die sich ebenfalls je nach Thematik der Steine verändern. Beinahe genausoviel Mühe haben sich die Programmierer mit der unaufdringlichen chinesischen Hintergrundmusik sowie mit den vielen verschiedenen Soundeffekten während des Spieles gegeben. Auch die Spieloptionen lassen praktisch nichts aus, was das Spielerherz begehrt. Auf Wunsch zeigt das Programm entfernbare Steinpaare an, mischt die verbleibenden Steine neu durch, gibt Hinweise zum Spielverlauf sowie taktische Tips zur Vorgehensweise. Als weiteres kleines, aber sehr sinnvolles Detail empfand ich die sofortige Meldung, sobald keine weiteren Züge mehr möglich sind. Bei allen anderen mir bekannten PC-Mah Jongg-Programmen suchte man sich erst etliche Minuten ab, bevor einem klar wurde, daß wirklich nichts mehr ging. Wenn Ihr also eine wirklich gepflegte Art der Entspannung (und nebenbei des Konzentrationstrainings!) sucht, hier ist sie - Shanghai at its best ! *(mm)*

PLAY TIME Star PC

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 Activision
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Galaxy

Besonderheiten
- Beschreibung des chinesischen Horoskop im Handbuch



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

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

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN
Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name		Amiga	PC-IBM	Name		Amiga	PC-IBM
1869	DV	aA/VB	aA/VB	Locomotion	DV	64,90	aA/VB
A 320 Airbus	DV	99,90	119,90	Megatraveller 2	DV	82,90	82,90
Aces of the Pacific	DA	—	99,90	Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Addams Familiy	DA	64,90	76,90	NCCA Basketball	EA	—	89,90
Agony	DA	64,90	—	Ork	DA	64,90	—
Alcatraz	DA	76,90	—	Pacific Island	DV	69,90	76,90
Amberstar	DV	76,90	—	Paperboy 2	DA	64,90	69,90
Aquaventure	DA	64,90	—	Parasol Stars	DA	64,90	—
A-Train		—	aA/VB	Patrizier	DV	aA/VB	aA/VB
Bane of the Cosmic	EA	76,90	76,90	Perfect General		aA/VB	aA/VB
Bards Tale Triology	DA	—	89,90	Planets Edge	DA	—	76,90
Battle Isle	DV	76,90	89,90	Pools of Darkness	EA	76,90	82,90
Battle Isle Data	DV	49,90	49,90	Project X	DA	69,90	—
Black Crypt	DA	64,90	—	Race Drivin	DA	69,90	—
Borobodur	DA	69,90	—	Regend	DV	aA/VB	aA/VB
Buck Rogers 2	EA	76,90	82,90	Roger Rabbit	DA	aA/VB	89,90
Castles	DA	69,90	76,90	Samurai Way of the	DA	—	69,90
Celtic Legends	DV	76,90	—	Sargon 5	DA	—	82,90
Chessmaster 3000	EA	—	82,90	Sim Ant	DV	89,90	89,90

Neu !!! Achtung - Österreich - Achtung !!! Neu
Tel.: 0222 / 5 87 90 81
Versand & Laden in Wien

Conquestador	DV	76,90	89,90	Space Crusade	EA	69,90	aA/VB
Das Schwarze Auge	DV	69,90	82,90	Space Max	DV	69,90	76,90
Deliverance	DA	64,90	—	Space Quest 4	DV	82,90	89,90
Die Hard 2	DA	64,90	—	Special Forces	DV	82,90	aA/VB
Dune	DV	—	82,90	Star Trek 25th	DA	—	76,90
Eco Quest	DA	—	89,90	Storm Master	DA	69,90	76,90
Elf	DA	69,90	—	Super Tetris	DA	—	89,90
Elvira Arcade	DA	64,90	76,90	Titus the Fox	DA	64,90	69,90
Elvira 2 Adv.	DV	76,90	89,90	Top Banana	DA	64,90	—
Epic	DA	69,90	76,90	Ugh	DA	aA/VB	—
Etemam	DV	—	89,90	Ultima 6	DA	76,90	89,90
Fire & Ice	DA	64,90	—	Ultima 7	DA	—	89,90
Global Effect	DA	76,90	89,90	Ultima Underworld	DA	—	89,90
Go	DA	64,90	64,90	Vikings		aA/VB	—
Harlequin	DA	64,90	—	Vroom	DA	69,90	—
Hook	Da	69,90	—	Wing Command. Del.	DA	—	99,90
Humans		aA/VB	—	Wing Commander 2	DV	—	99,90
Indiana Jones 4	EA	aA/VB	89,90				
Indy Heat	DA	64,90	—				
Jaguar XJ 220	DV	69,90	—	DA = Deutsche Anleitung			
John Madden Footb.	DA	64,90	—	DV = Deutsche Version			
Links	DA	76,90	99,90	aAVB = auf Anfrage / Vorbestellung möglich!			

Telefonischer Bestellservice
Jetzt noch schneller !!!

Schleswig-Holstein	04531-84800	Mo-Fr:	10-17 Uhr
	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr:	14-21 Uhr
Nordrhein-Westfalen	02195-7758	Mo-Fr:	14-21 Uhr
Hessen/ZENTRALE	06196-84747 und		
	84748, 3276	Mo-Fr:	10-19 Uhr
	06196-82467		19-21 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	0821-513001	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

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

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

LADENGESCHÄFTE (Öffnungszeiten tel. erfragen) Ladenpreise variieren:

A-1000 Wien	Theobaldgasse 20	Tel:	0222/5879081	NEU
O-2130 Prenzlau	An der Schnelle 68	Tel:	auf Anfrage	NEU
W-2060 Bad Oldeslohe	Bahnhofstr.55	Tel:	04531/84800	NEU
W-2390 Flensburg	Batteriestr. 13	Tel:	0461/44006	
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	Tel:	0511/691487	
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	Tel:	02133/41136	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	Tel:	069/886401	
W-6231 Schwalbach/Ts.	Marktplatz 39	Tel:	06196/3276	ZENTRALE
W-6460 Gelnhausen	Heimatfriedering 11	Tel:	06051/69688	
W-8900 Augsburg	Hunoldsgraben 11	Tel:	0821/513001	

Demnächst in:
Dresden, Berlin, Mannheim, Leverkusen, Tübingen...

Sargon V

WORLD CLASS CHESS



"Was kommt nach dem Chessmaster 3000? Geht es denn überhaupt noch besser?" Zur Beantwortung dieser Fragen waren alle Hersteller von Schachprogrammen mit dem Erscheinen des besagten Programms aufgerufen. Den jüngsten Konkurrenten nehmen wir unter die Lupe.

Nach dem Erscheinen von Software Toolworks Chessmaster 3000 (Test in Heft 5/92) stand für alle nachfolgenden Schachprogramme vor allem eines fest: Sie werden es sehr, sehr schwer haben. Der erste Hersteller, der sich der Herausforderung des Chessmasters stellt, ist bereits ein alter Hase im Rennen um die klügsten Züge: Activision wartet jetzt mit Sargon V auf. Oberflächlich hat sich tatsächlich einiges getan. Verschiedene VGA-Figurensätze, hübsche Hintergrundbilder und die Unterstützung von Soundkarten sorgen für das richtige Feeling beim Spiel der Könige. Bei der Bedienung des Programms kann auch hier auf das vollständige Trio der PC-Eingabegeräte zurückgegriffen werden. Am bequemsten geht es freilich mit der Maus, was dem Spieler allein schon durch die Benutzerführung über sinnvolle Pulldown-Menüs nahegelegt wird. Über den Punkt "Bearbeiten" aus dem Hauptmenü lassen sich die verschiedenen grafischen und klanglichen Optionen nach Belieben verstellen. Die Umschaltung von 2D- auf 3D-Ansicht ist ebenso möglich, wie die Auswahl von verschiedenen Melodie-effekten für die einzelnen Schachzüge. Schon nach kurzer Spielzeit wird man wahrscheinlich von der Option "Spielerhand und Sargonhand deaktivieren" Gebrauch machen. Die grafische Spielerei, die sich nämlich hinter dieser Idee verbirgt (eine Hand fährt langsam vom oberen Bildschirmrand, nimmt die angeklickte Figur auf und setzt sie an der neuen Position wieder ab) stört bereits nach der ersten Partie mehr als sie erfreut. Was den ernsthaften Schachspieler natürlich mehr interessiert als solche Äußerlichkeiten, sind die technischen Eigenschaften der Schachsimulation. Hierzu kann nur gesagt werden, daß auch in Sargon V alle Möglichkeiten integriert sind, die dem Schachfreund am Herzen liegen. Für die Anleitung des Schachunkundigen steht das "Lernprogramm"-Menü mit Kombinationsübungen, Endspielübungen und beispielhaften Partien zu Auswahl bereit. Für den weit fortgeschrittenen Spieler läßt sich Sargon mittels des "Niveau"-Menüs an gehobene Ansprüche anpassen. Nur neun vorgegebene verschiedene Denktiefe-Einstellungen lassen sich dem Computer aufzwingen, etwas wenig, wenn man bedenkt, daß der Konkurrent Chessmaster dem Spieler sogar erlaubt, sich ein regelrechtes "Persönlichkeitsprofil" für den Computer zurechtzuschneidern. Die Anzahl der vorausberechneten Züge und die Zeit, die Sargon dafür benötigt, lassen sich zum Glück noch einmal von Hand im selben Hauptmenüpunkt verändern. Zusätzliche Optionen, wie das Ausdrucken eines Partiestandes oder das Abrufen einer Empfehlung für den nächsten Zug machen das Spiel durchaus interessant, zumal sowohl das Handbuch als auch die Anleitung in Deutsch verfaßt wurden. Gesagt werden muß aber auch, daß ein direkter Vergleich mit Chessmaster 3000 wohl eher zugunsten des letzteren ausfällt. *(tb)*

PC unterstützt

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

DENKSPIEL

Hersteller Activision
Preis ca. DM 100,-

Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten
- Umfangreiche Spielmöglichkeiten
- Anleit. u. Spiel deutsch
- Tutorial für Anfänger

60% 75% 70% **69%**

FREE D.C.!

Wir befinden uns wieder einmal in ferner, ferner Zukunft. Die Menschheit hat sich zum wiederholten Male selbst vernichtet, nur wenige haben überlebt und befinden sich in einer Art Reservat irgendwo im All.



Das Reservat hat den sinnigen Namen "Human Zoo" und ist aus den Überresten von Washington D.C. zusammengesetzt. Die letzten acht Menschen fristen im Dschungel oder in den Ruinen des einstigen Regierungsviertels ihr Dasein.

Doch auch unter den restlichen Menschen ist die Neigung zu Gewalt und Zerstörung vorhanden. In "Free D.C!" wird nun die schwere Aufgabe, die wenigen Überlebenden zu retten, in die Arme eines gewissen Avery Zedd, einen ehemaligen Detektiv, gelegt. Einer der Reservatsbewohner hat es geschafft, mit einer Erfindung die gesamten Roboter und die kybernetische Ausrüstung der letzten Bastion der Menschheit unter seine Kontrolle zu bekommen. Schwere Kampfroboter, die ihn eigentlich besiegen sollten, gehorchen nun wie Schoßhündchen und machen die Mission von Avery Zedd besonders gefährlich. Der gute Zedd wird begleitet von einer Wattson Escorteinheit, einem kleinen Roboter mit Sinn für Humor, der auch als Transportmittel dient. Bewaffnet ist unser Held mit einer mickrigen Laserkanone, die, wie sollte es auch anders sein, so gut wie gar nichts nützt. Täuschen und Tarnen heißt die Devise, Avery ist immer in Bewegung. Die Grafik nutzt die 256 Farben der VGA Karte voll aus, wirkt aber immer düster und unfreundlich und auch die Fähigkeiten der Soundblaster Pro sind miteinbezogen. Das Intro besticht dann auch mit Sprachausgabe, eingescannten Bildern und der Möglichkeit, die ersten Sätze von Avery selbst auszuwählen. Die Bedienung mittels Maus ist einfach und gut gegliedert, wird im Spielfeld auf etwas geklickt, bewegt sich Avery dorthin, im Menübereich gibt es drei Buttons und eine Art Kartenbildschirm. Damit sich der gute Avery auch fleißig auf die Suche macht, ist ihm eine Bombe eingepflanzt worden, die nach genau zwölf Stunden explodiert. Ob der Computer dann auch mit hochgeht kann ich noch nicht sagen, wer sich für dieses Spiel entscheidet, hat sicherlich Gelegenheit herauszufinden, was nach Ablauf dieser Frist passiert. *(mg)*



PC unterstützt

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

ARCADE ADVENTURE
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Cine Play
Preis ca. DM 100,-
Besonderheiten
- Stereo Sound
- Sprachausgabe

Muster von
Funny Software

79% 76% 64% **70%**

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
☐

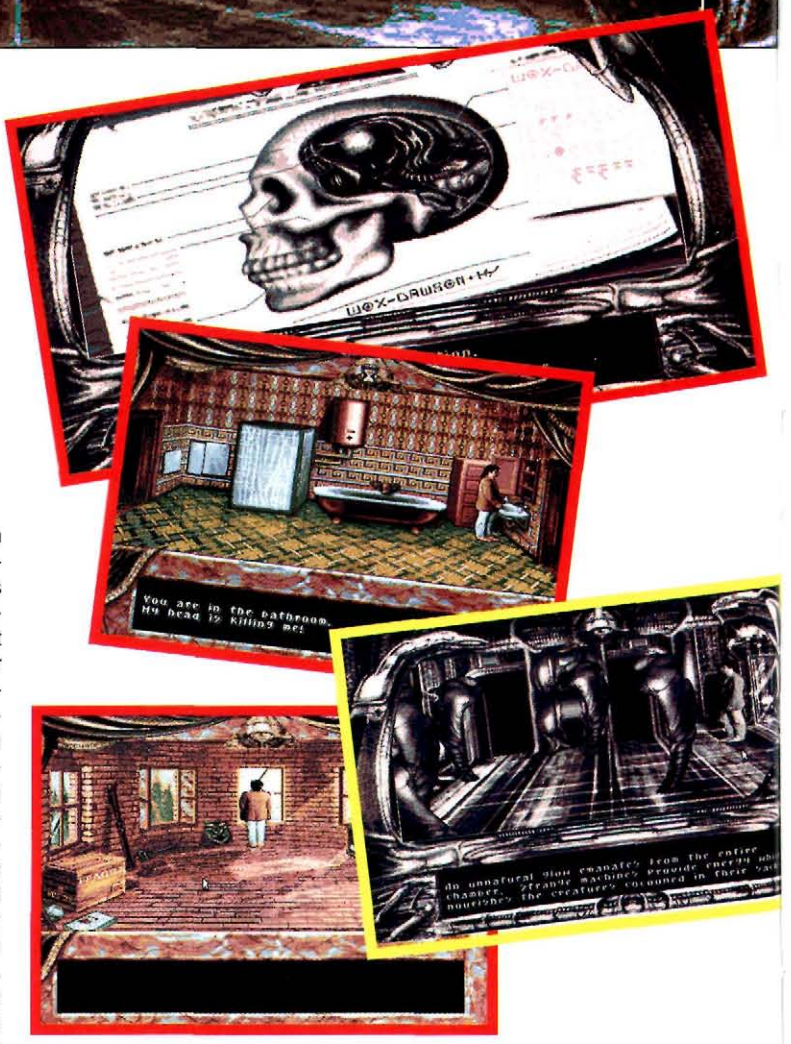
GAME BOY
Das Buch
38 Spiele
völlig aufgelöst
DM 19.80
☐

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** ☐



Es ist früh am Morgen. Ihr wacht aus einem schrecklichen Alptraum auf und stellt noch etwas benommen fest, daß Ihr von gräßlichen Kopfschmerzen geplagt werdet. Nachdem die meisten von uns so etwas schon einmal nach einer durchlebten Nacht mitgemacht haben, denkt man sich als normaler Spieler von Darkseed zu Beginn noch nichts dabei, die Hauptperson des Abenteuers in eben jenem Zustand vorzufinden.



Ein Aspirin verhilft Mike Dawson, dem vom Spieler gesteuerten Helden der Geschichte, wieder einigermaßen auf die Beine, aber wer jetzt denkt, damit sei die Sache vergessen, der *irrt sich ganz gewaltig*. Wie man nämlich etwas später herausfindet, rühren die Kopfschmerzen nicht von ein oder zwei Gläschen zuviel her, sondern von einem abscheulichen Experiment außerirdischer Monster, das während eines dieser Alpträume an Mike durchgeführt wurde. Die Fremden haben Mike einen kleinen Alienembryo in den Kopf gepflanzt, der dort gut behütet und geschützt heranwachsen soll. Daß sich der kleine Alienbalg bei seinem Wachstum nebenbei an Mike´s Gehirn gütlich tun wird, liegt wohl ebenso auf der Hand wie die Tatsache, daß Mike schnellstens etwas unternehmen muß, wenn er nicht will, daß ihm in wenigen Tagen der Wind durch den hohlen Schädel bläst und dabei merkwürdige Geräusche verursacht. Zugang zu Dawsons Haus verschaffen sich die Aliens dabei durch einen großen Standspiegel, durch den auch Mike in die Paralleldimension der Außerirdischen schlüpfen kann, sobald erst einmal ein herausgebrochenes Stück des Spiegels wiedergefunden wurde. Die meisten Grafiken in dieser Parallelwelt wurden von keinem Geringeren als Hans Rudi Giger gestaltet. Sehr viele von Euch werden den Künstler und einige seiner Werke ohnedies kennen, alle anderen verweise ich zum Beispiel auf den Film "Aliens", bei dem Giger unter anderem das Alienmonster und dessen gestrandetes Raumschiff entworfen und konstruiert hat. Wenn man sich erst einmal ein paar Minuten auf der *anderen Seite des Spiegels* aufgehalten hat, wird einem klar, weshalb unser Held jede Nacht von Alpträumen geplagt wird. Zartbesaiteten Gemütern droht bei den herrlich gruseligen und abgedrehten Grafiken wohl auch ein möglicher Alptraum, aber auch dem Rest der Spielergemeinde wird spätestens beim ausgezeichneten Soundtrack der eine oder andere Schauer den Rücken hinabrieseln. Selten habe ich eine so dichte Atmosphäre in einem Adventure erlebt wie hier, und obwohl (oder gerade weil) die Programmierer auf vordergründige Schreckelemente verzichtet haben, geht einem das ganze Szenario unglaublich unter die Haut. Euer Alter Ego wird ähnlich wie bei den Sierra-Adventures gesteuert, d.h. Ihr könnt Mike Dawson über einen einfachen Mausklick auf dem Bildschirm umherlaufen lassen, auf einen anderen Mauszeiger *umschalten und dann Gegenstände* aufsammeln, untersuchen und benutzen. Zum begehbaren Spielgebiet gehört neben Dawsons Haus und der Parallelwelt noch ein unheimlicher Friedhof und ein kleines verträumtes Städtchen samt Bibliothek und Krämerladen. Dabei spielt die interne Spielzeit eine ganz zentrale Rolle. So schließen z.B. die Bibliothek und der Friseur um 18 Uhr, der Nachbar lädt Mike für 16 Uhr zu sich ein, und wenn man den Termin verpaßt, ist der andere natürlich sauer oder weg oder beides, wie im richtigen Leben. A propos Zeit: Achtet im Spiel auch besonders darauf, am Abend nach Hause zu kommen, da sich Mike einfach dort hinlegt, wo er sich gerade befindet, wenn ihm die Äuglein zufallen. Zuhause geht er ins Bett, andernfalls ist das Beste, was einem widerfahren kann, eine Nacht auf der Parkbank, schlimmstenfalls wird man von einem Alien zur (ewigen) Ruhe gebettet.

(mm)

PC *unterstützt*

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

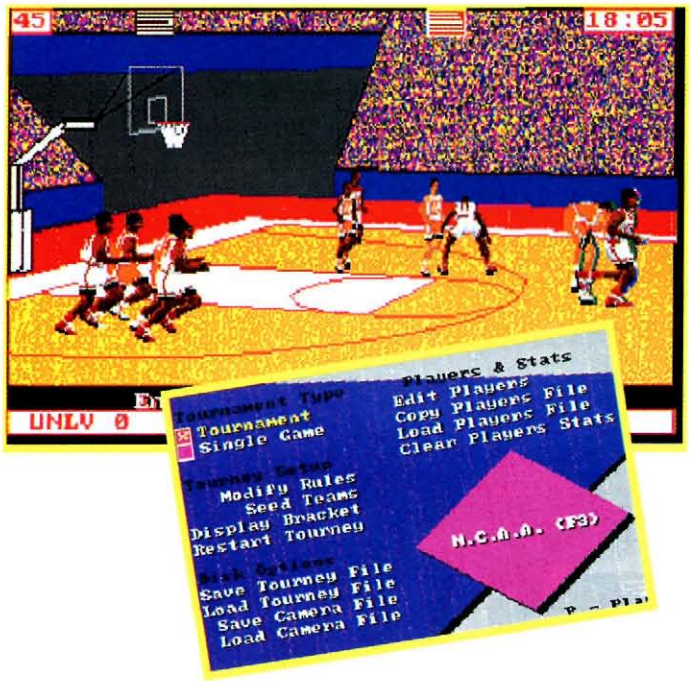
ARCADE-ADVENTURE

Hersteller Bomico
Preis ca. DM 110,-

Besonderheiten
- Grafiken von H.R.Giger

Muster von
Cyberdreams





NCAA Basketball

Nach "One on One" und "Two on Two" seinerzeit für den C64 und "TV Sports Basketball" war an Basketballsimulationen kaum noch etwas Gutes auf den Markt gekommen. "NCAA Basketball - The Road to the Final Four" erhebt jetzt Anspruch auf die Position des Marktführers.

Als die "most realistic basketball simulation", die es heutzutage für den PC gibt, preist Softwarehersteller Bethesda Softworks sein "NCAA - Road to the Final Four" an. Nachdem ich NCAA Basketball inzwischen öfters gespielt habe, würde ich das Spiel eher als "most kompliziert and umständlich" einstufen. So richtig schlecht ist das Programm dabei eigentlich nicht, nur ist die Steuerung per Tastatur oder Joystick derart ungeschickt gewählt, daß selbst ein "One on One"-geübter Spieler seine Koordinationsprobleme bekommt. Sämtliche Joystickstellungen sind willkürlich mit irgendwelchen Aktionen der Spielfiguren verknüpft, deren Zusammenhang jedem neuen Spieler ziemlich unklar sein dürfte. Sich an die Steuerung der Spieler zu gewöhnen, ist natürlich nur eine Frage der Zeit, aber die hausbackene Grafik mit Spielfiguren, die quadratische Köpfe haben und sich wie Breakdancer bewegen, ist eher ein Zeichen von unzeitgemäßer Programmiertechnik. Von einem Programm, das die Aufschrift "1991-92 Edition" trägt, darf der Käufer schließlich realistisch animierte VGA-Grafik erwarten. Völlig aus der Reihe tanzt aber der Sound aus dem PC-Lautsprecher: Unter anderem bekommt der Spieler wirklich gute digitalisierte Sprache zu hören. Zwischen Speaker- und Soundkartenausgabe ist kaum ein Unterschied zu bemerken. Positiv fällt bei NCAA Basketball auch das umfangreiche "Drumherum" auf. Als Simulation der amerikanischen Studentenmeisterschaften, enthält das Spiel verschiedene Elemente eines Liga-Managers. Mit einer vorgefertigten oder selbsterstellten Mannschaft hat der Spieler sich den Weg ins Finale zu erspielen. Durch verschiedene Modi, kann man entweder als aktiver Spieler oder auch nur als Coach teilhaben. Wer Basketball freilich am aktivsten erleben möchte, der sollte das Geld für das Spiel besser in einen echten Basketball investieren - das ist an dieser Stelle auch mein gutgemeinter Tip. *(tb)*

PC unterstützt

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

SPORTSPIEL
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Bethesda Softworks
Preis ca. DM 100,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- englisches Handbuch
- digitalisierte Soundeffekte
- Tournament-Hintergrund



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

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

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

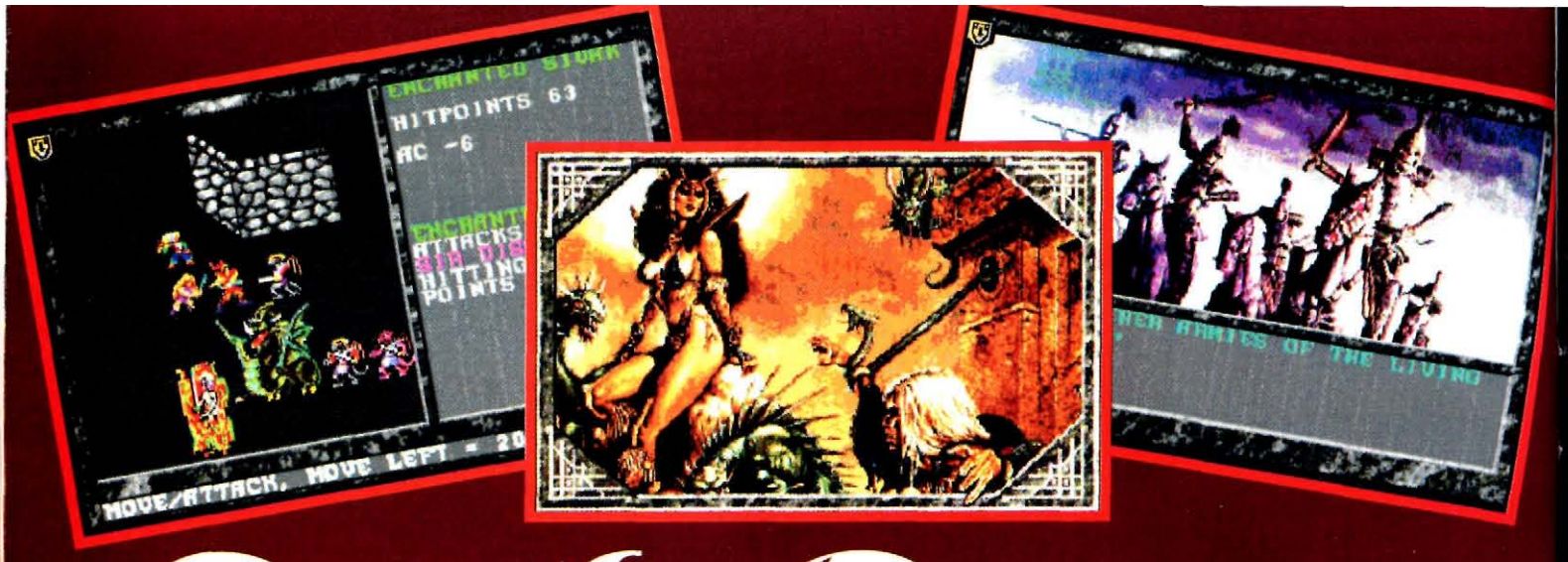
Titel	Amiga	Atari
Abondoned Places	69,90	-
Airbus 320	88,90	88,90
Alcatraz	62,90	62,90
Amberstar	74,90	74,90
Apydia	**68,90**	**-**
Barbarian 2	59,90	59,90
Battle Isle	**68,90**	**68,90**
Birds of Prey	77,90	-
Black Crypt	**66,90**	**-**
Black Gold	68,90	68,90
Bundesliga Man. Prof.	**68,90**	**68,90**
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
Fire + Ice	**62,90**	**-**
Flight of the Intruder	78,90	78,90
Formula Grand Prix	76,90	76,90
Global Effect	**78,90**	**-**
Gobliiins	68,90	68,90
Great Courts Tennis II	67,90	67,90
Harpoon 2	74,90	-
Hook	**72,90**	**72,90**
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
Legend	**69,90**	**-**
Keisure 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**
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	-
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	-

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
Dune	**74,90**
EccoQuest	79,90
Elvira Mistress 2	**84,90**
Epic	**78,90**
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
Global Effect	**83,90**
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
Hook	**74,90**
Hyperspeed	92,90
Indiana Jones 4	82,90
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
Ultima 4-6	**85,90**
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 ★



Dark Queen of Krynn

Krynn und kein Ende! Gut ein Jahr nach Death Knights of Krynn liefert SSI nun mit "The Dark Queen of Krynn" den offiziellen dritten Teil dieser AD&D-Endlosserie, die dereinst mit Champions of Krynn ihren Anfang nahm.

Wiederum befinden sich die kampferprobten Recken in Ansalon und erholen sich gerade vom mörderischen Kampf gegen den bösen Lord Soth und seine Draconierhorden, als sie ein Brief von General Laurana erreicht. In diesem Brief beglückwünscht der General die Helden zu ihrem fantastischen Sieg, bittet sie aber bei der Gelegenheit, sofort nach Palanthas zu kommen, da die Mächte des Bösen nicht ruhen und bereits eine neue Bedrohung ihre gierigen Krallen nach Krynn ausstreckt. Wie es scheint, haben einige Draconier die Zerschlagung ihrer Armee überstanden und sammeln sich jetzt im Süden, um über Palanthas herzufallen. Noch sind das unbestätigte Gerüchte, aber sollte es tatsächlich zum Schlimmsten kommen, so wäre es sicherlich besser, entsprechend vorbereitet zu sein. Daher bittet Euch der General, nach Caergoth zu eilen und diesen unheilvollen Geschichten nachzugehen. So beginnt also die Geschichte genau dort, wo "Death Knights of Krynn" seinen Abschluß fand, und logischerweise ist die Zeit auch an den Spielercharakteren nicht spurlos vorbeigegangen. Ihr könnt sowohl Eure altgedienten Begleiter vom Vorgänger mitsamt aller Erfahrungspunkte, magischen Waffen und Ausrüstungsgegenständen übernehmen oder aber eine komplett neue Gruppe von Helden erschaffen. Solltet Ihr Euch für letzteres entscheiden, so wird vom Programm dafür gesorgt, daß jeder Charakter der neuen Gruppe mit einer Million Erfahrungspunkten und einer gewissen Grundausstattung auf die Welt kommt, damit er auch den ersten Kampf überlebt. Der geht übrigens gleich gegen drei Drachen, aber nachdem die Kämpfer und Zauberer bereits die zwölfte Stufe erreicht haben (bei Mehrfachklassen natürlich entsprechend weniger), sollte dieser Kampf eigentlich kein größeres Problem darstellen. Im vorliegenden Teil der Saga um Krynn können Eure Charaktere maximal bis zur vierzigsten Stufe aufsteigen, zumindestens theoretisch, da die dazu benötigten Erfahrungspunkte, wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, jenseits von Gut und Böse liegen. Jedenfalls geht es bei The Dark Queen of Krynn von Anfang an recht ordentlich zur Sache, und da man auch das bewährte Spielsystem der Vorgänger übernommen hat, fühlt man sich auch im neuen Teil sehr schnell heimisch. Die Grafiken wurden weiter verbessert, insbesondere wird nun der 256-Farben-Modus der VGA-Karte endlich so richtig ausgenutzt. Leider gilt dies nur für die 3D-Aussicht und die Bildchen bei Begegnungen mit Fremden oder Feinden, an der Grafik während eines Kampfes hat sich so gut wie nichts geändert. An Soundkarten wird eigentlich alles unterstützt, was momentan Rang und Namen hat, angefangen bei AdLib bis zum Roland-Synthi, wobei das Hauptthema und die Begleitmusik das gesamte Rollenspiel sehr stilvoll unterlegt. Geblieben ist auch der alte Kritikpunkt, daß während des Kampfes der Sound wieder vom PC selber stammt und gar kläglich vor sich hinpiepst. Da dieser Punkt wohl seit der Zeit, als SSI-Spiele das erste Mal Soundkarten unterstützten bemängelt wird, kann ich nicht verstehen, warum nicht endlich etwas dagegen unternommen wird. Neben der Grafik und der Musik wurde auch an den Inhalten gefeilt, d.h. es wurde wieder eine ganze Reihe von neuen Monstern ins Spiel integriert, angefangen bei Bakali-Kriegern über Seeschlangen bis hin zu Meeresdrachen kann jetzt eine ganze Menge von Monstern aus der (Unter-)Wasserwelt als Gegner auftauchen. Alles in allem ein wirklich würdiger Nachfolger, den Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet, wenn Ihr in Krynn eine zweite Heimat gefunden habt.

(mm)



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 SSI
Preis ca. DM 100,-

Muster von
Softgold

Besonderheiten
- Charaktere aus Death Knights of Krynn können übernommen werden.

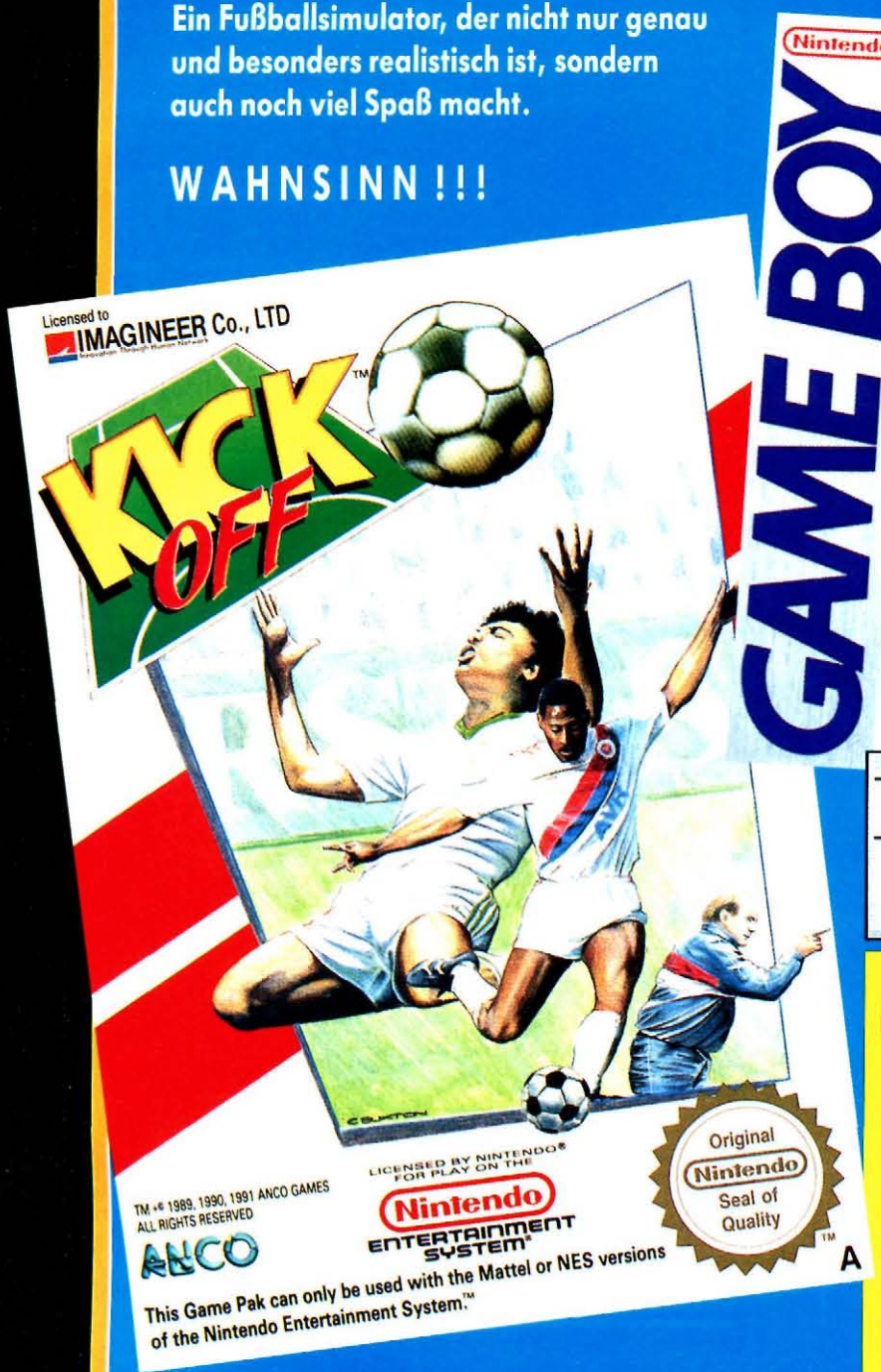
65% 80% 85% **80%**

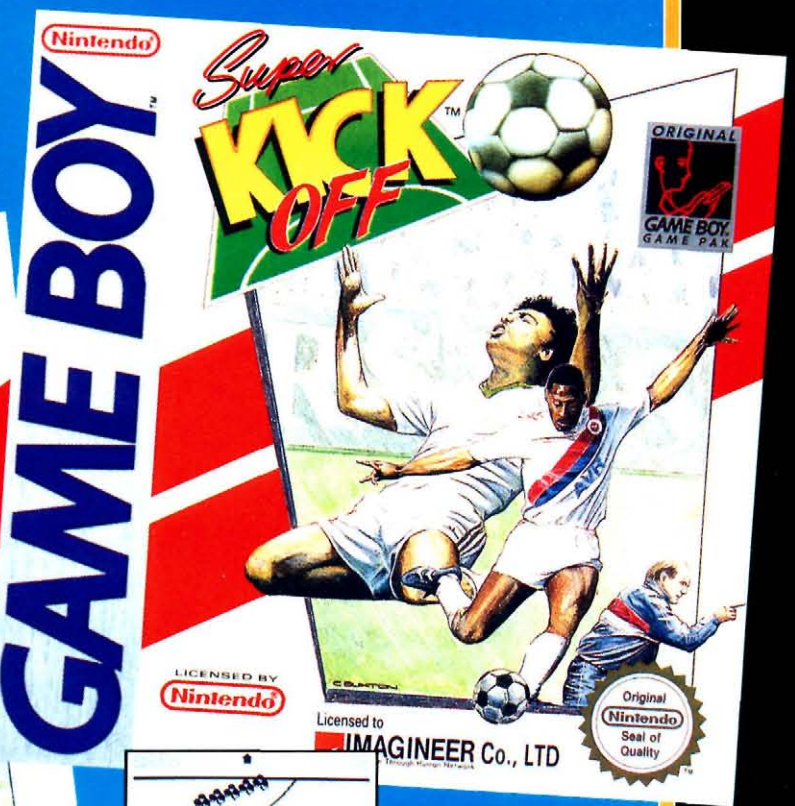
Passend zur EM'92

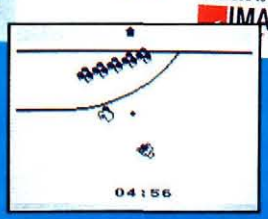
IRRES TEMPO • ZENTIMETERGENAUE PÄSSE • TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fußballsimulator, der nicht nur genau und besonders realistisch ist, sondern auch noch viel Spaß macht.

WAHNSINN !!!











Nintendo®

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert - mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften:

TEMPO
PRÄZISION
AUSDAUER
AGGRESSION

Original Nintendo Seal of Quality ™

Nintendo®, GAME BOY ™, the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

Vertrieb: ***RUSHWARE*** Microhandelsgesellschaft mbH • Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 • Telefon: 02131/607-0 • Telefax 02131/607111

Manche Leute meinen, DSA sei zu einfach. Manche Leute meinen, DSA sei langweilig. Manche Leute meinen, DSA sei nicht komplex genug. Tja, so kann man sich irren... Bislang hatte man als passionierter Rollenspieler ja nicht gerade eine überwältigende Auswahl an renomierten Rollenspielsystemen am Computer, lediglich SSI mit ihren AD&D-Reihen der Champions of Krynn bzw. des Drachenlanze-Zyklus und den zwei "Eye of the Beholder" Folgen bildeten eine löbliche Ausnahme.



DAS SCHWARZE AUGE

DIE SCHICKSALSKLINGE

Nun jedoch haben sich die Programmierer von Attic mit dem Schmidt Spiele Verlag zusammengetan, um das erste deutsche Fantasy-Rollenspielsystem "Das Schwarze Auge" für den heimischen Rechner umzusetzen. Daß die Jungs dabei ganze Arbeit geleistet haben, kann ich Euch ja jetzt schon verraten. Die Hintergrundgeschichte nimmt ihre Anfänge bereits einige Jahre in der Vergangenheit, als sich der stolze Thorwalerseemann und Krieger Hetmann Hyggelik für eine Expedition in das gefährliche und noch weitgehend unerforschte Orkland von Zyklopen eine ganz besondere Klinge schmieden ließ: Grimring, der Orkenspalter, die "Schicksalsklinge", die dem ersten Teil dieser Trilogie ihren Namen gibt. Leider konnte dieses sagenhafte Schwert den Thorwaler nicht vor einem heimtückischen Überfall einer großen Gruppe Orks bewahren, bei dem seine Reisegruppe bis auf einige tapfere Männer aufgerieben wurde und Hetmann selbst den Tod fand. Die wenigen Überlebenden setzten ihren Anführer in einem namenlosen Grab irgendwo in den weiten Steppen des Orklandes bei und kamen auf dem Rückweg nach Thorwal ums Leben. Seit diesen Ereignissen sind nun schon einige Jahre vergangen und die legendäre Grimring blieb verschollen. Doch nun sammeln sich Heere im Norden des aventurischen Reiches und schicken sich an, unter der Leitung eines mächtigen Orkführers über Thorwal herzufallen. Die Chancen, im offenen Kampf gegen die geeinten Orkenstämme zu bestehen stehen mehr als schlecht, jedoch sind die Orks und besonders ihre Schamanen leicht zu beeindrucken, und falls es einer tapferen und schlauen Abenteurergruppe gelingen sollte, den sagenhaften Orkenspalter zu finden, könnte wohl die drohende Gefahr abgewendet werden. Um dieses hochgesteckte Ziel zu erreichen, benötigt Ihr natürlich erst einmal eine Abenteurergruppe, die Ihr mit einem eigenen Charakterer-schaffungs-Programm generieren könnt. Dabei habt Ihr die Auswahl aus zwölf Abenteurertypen, vom Zwerg über verschiedene Elfenarten bis zu Druiden und Magiern. Die guten und schlechten Eigenschaften einer jeden Figur schlagen sich in vierzehn Attributen, über fünfzig Talentwerten und, bei magischen Charakteren, nochmals mehr als achtzig Zauberfähigkeiten nieder. Wem dies alles zuviel wird, der hat ja noch die Möglichkeit, das gesamte Spiel und auch die Charaktererschaffung auf einer Anfängerstufe in Angriff zu nehmen, bei der sich der Spieler praktisch überhaupt nicht um die einzelnen Talente kümmern muß, der Computer übernimmt dann die kleinen Einzelheiten. Hat man sich dann also eine sechsköpfige Truppe zusammengestellt, geht´s auf ins Getümmel. Nach dem wirklich gut gemachten Intro, in dem Euch nochmal genau erklärt wird, worum es eigentlich





geht, findet sich die Gruppe in Thorwal wieder, der Heimatstadt eines wilden und stolzen Seefahrervolkes. Von dort aus wird nun Schritt für Schritt ein Großteil des Nordlandes erkundet, immer auf der Suche nach zehn Kartenstücken, die zusammengesetzt einmal den Fundort der legendären Schicksalsklinge zeigen sollen. Diese Kartenstücke sind auf die über fünfzig eigenständigen Städte und Dörfer verteilt, die im Lauf des Spieles besucht werden können. Da wohl kaum einer der Eigentümer eines Kartenteils das gute Stück umsonst herausrückt, hat Eure Gruppe neben der eigentlichen Hauptaufgabe auch noch zehn weitere "Abenteuer im Abenteuer" zu bestehen. Die ganze Angelegenheit gestaltet sich recht schwierig, da Eure Charaktere zu Beginn noch alles andere als die geborenen Kämpfer oder Zauberer sind, so daß bereits die Begegnung mit einer etwa gleichgroßen Räuberbande sehr schnell zum Desaster führen kann. Man sollte also genau abwägen, wann sich ein Kampf auszahlt und wann man besser Fersengeld gibt. Anders als beispielsweise beim AD&D-Konzept können nämlich die magiebegabten Figuren wesentlich seltener auf ihre Zauberfähigkeiten zurückgreifen, da sich die zur Verfügung stehenden "Astralpunkte" nur sehr langsam wieder regenerieren und man ein "Energy-Emporium" á la Bard's Tale vergeblich sucht. Natürlich gibt es entsprechende Tränke, um dieser Schwäche zu begegnen, aber die sind sündteuer und die Gruppe, die ein Alchemierezept findet, mit dessen Hilfe sie sich diese Wässerchen selbst brauen kann, sollte sich glücklich schätzen.



In finsterer Höhlenatmosphäre, hat das Kämpfen 'was richtig familiäres.

Bei der gesamten Spielkonzeption wurde besonderer Wert auf die Details gelegt. So sind Geschäfte und Tavernen eben nur zu bestimmten Zeiten geöffnet, wer in fremde Häuser einbricht muß mit der Stadtwache rechnen und auch wenn man mit einer Fackel oder Laterne ein unterirdisches Verlies betritt, tappt man ohne ein entsprechendes Zunderkästchen weiterhin im Dunkeln. Auch sollte man sich in Acht nehmen, bei Gesprächen allzu unverschämt zu werden oder sich danebenzubenehmen, da die Bewohner Aventuriens ein recht gutes Gedächtnis besitzen und so beispielsweise ertappte Taschendiebe beim nächsten Besuch in der gleichen Taverne sofort wieder hinausgeworfen werden. Die grafische Darstellung der Suche ist an die AD&D-Reihen angelehnt, d.h. in Städten und Dungeons betrachtet man seine Umgebung durch ein 3D-Fenster in der linken oberen Ecke des Bildschirms, wobei die Qualität der Grafiken allerdings ganz erheblich über der des Vorbildes liegt und sich am ehesten mit dem ersten "Eye of the Beholder"-Teil messen kann. Die Reisen über Land werden auf einer schön gezeichneten Karte des Nordlandes gezeigt, und da die Entfernungen größtenteils auf Schusters Rappen überwunden werden müssen, stehen auch etliche Übernachtungen in freier Natur auf dem Plan. Die Darstellung der Kämpfe erfolgt in bewährter AD&D-Manier mit dem Blickwinkel von schräg oben. Auch hier haben die Leute von Attic ganz klar die Nase vorne, die Animation der Spielercharaktere und der Gegner ist wirklich sehr gut gelungen, besonders das Dahinscheiden einer Figur ist sehenswert und von Figur zu Figur verschieden. Eine Hexe löst sich beispielsweise in ein Rauchwölkchen auf und läßt nur noch die roten Schuhe zurück, ein Berglöwe zuckt noch ein paarmal mit dem Hinterlauf, bevor er endgültig den Geist aufgibt, usw. Wer nicht alles von Hand machen will, kann auch dem Computer die Steuerung des Kampfes überlassen, wobei der dann aber z.B. nicht gerade sparsam mit der verfügbaren Astralenergie Eurer Helden umgeht. Auch das Kartografieren nimmt Euch der Rechner freundlicherweise ab, das Automapping geht ganz in Ordnung, hätte aber durchaus noch besser gestaltet werden können. Aber zumindest um sich einen schnellen Überblick über die Umgebung zu verschaffen, ist der Stadtplan wohl ausreichend. Viele unterschiedliche Gebäude warten darauf, besucht zu werden, vom Waffen- und Kräuterladen bis zu verschiedenen Tempeln der zwölf Götter Aventuriens ist alles geboten, was man sich wünscht. Die Steuerung Eurer Gruppe findet größtenteils mit der Maus statt, während eines Kampfes oder bei der Bewegung in der Stadt könnt Ihr allerdings auch auf die Cursortasten zurückgreifen. Um die unterschiedlichsten Handlungen auszuführen, erscheinen am rechten Bildschirmrand je nach Örtlichkeit, Zeit und Umständen verschiedene Icons, die dann nur noch angeklickt werden müssen.



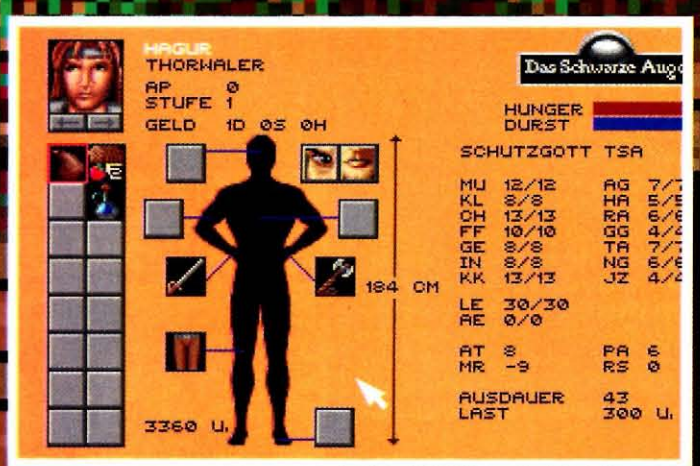
Das Mittagessen scheint zu wissen, was auf es zukommt.



Hier möchte man am liebsten selbst mit seiner Schrankwand einziehen.

Insgesamt gesehen läßt "Die Schicksalsklinge" alles Vergleichbare von SSI reichlich alt aussehen, darum sollten auch die eingefleischtesten AD&D-Freaks ihre Vorurteile über Bord werfen und sich das gute Stück einmal ansehen !

(mm)



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 Attic
Preis ca. DM 120,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Umsetzung des ersten deutschen Rollenspielsystems.



...und ewig sprießen die Fortsetzungen. Das neueste Kind von Silmarils Software erweist sich erst bei genauem Hinsehen als der Nachfolger von"Crystals of Arborea". Außer der Handlung hat der stramme Sohn auch fast nichts mehr mit seinem Vater gemeinsam.

Ishar

Handbuchmuffel haben beim ersten Blick auf die Karte von Kendoria - die Insel auf die es den Spieler in Silmarils neuestem Werk "Ishar" verschlägt - vielleicht dasselbe Dejà Vu-Erlebnis wie ich: "Die Umrisse kommen mir aber bekannt vor...". Und tatsächlich, die Fantasy-Insel ist schon einmal der Handlungsort eines anderen Rollenspiels gewesen. "Crystals of Arborea", verrät das englische Handbuch, legte vor knapp einem Jahr den Handlungsgrundstein für das neue Abenteuer. Seit die Hauptperson des ersten Teils, Prinz Jarel, durch seine erfolgreiche Suche nach den "Kristallen der Harmonie" auf dem Inselstaat für Ordnung gesorgt hatte, sind leider einige haarsträubende Dinge passiert: Schon wenige Jahre nachdem Jarel seine friedliche und weise Herrschaft über Arborea (von Jarel umbenannt in Kendoria) antrat, mußte er sie durch einen Jagdunfall - Peng - unfreiwillig wieder abtreten. Für das Königsamt über ein schmuckes Eiland wie Kendoria, gibt es natürlich mehr Anwärter als Steuerzahler, was dann auch der Grund dafür war, daß sich das Reich schon kurze Zeit nach dem Ableben Jarels in eine chaotische Anarchie verwandelte. Einer, der sich jene schlimmen Zustände zunutze machte, trat auch prompt auf die Bildfläche: Der Magier Krogh nistete sich mit seinen brutalen und unverschämten Horden in Kendoria ein und errichtete sich am Rande des Reiches die finstere Festung Ishar. Jenem Bösewicht soll nun der Spieler auf den Pelz rücken. Zu Hilfe nehmen kann er sich dabei maximal vier weitere Abenteurer, die er auf seinen Reisen durch Kendoria treffen und anheuern kann. Die Eigenständigkeit, die innerhalb dieser Abenteurergruppe herrscht, hat mich dabei ziemlich überrascht. Über jede Entscheidung des Spielers, die die Aufnahme oder den Rausschmiß eines Gruppenmitglieds bedeutet, wird innerhalb der Partie extra noch einmal demokratisch abgestimmt. Man sollte auch nicht jedem Gruppenmitglied unbedingt blind vertrauen, wie im richtigen Leben kann es durchaus passieren, daß ein vermeintlicher Freund sich mit den bescheidenen Besitztümern der anderen Abenteurer aus dem Staub macht. Auf lange Sicht beschneidet dieser "eigene Kopf" jedes Charakters die Handlungsfähigkeit des Spielers aber nicht drastisch, im Gegenteil sogar, es haucht dem Spiel eine willkommene Portion Leben ein. Die Bedienoberfläche von Ishar erinnert in keiner Weise an das Vorgängerspiel, das Mausinterface wurde weiter optimiert und sehr benutzerfreundlich gestaltet. Vor allem das Kämpfen geht recht erfrischend und flink von der Hand: Der Spieler klickt in der Bildleiste seiner eigenen fünf Abenteurer den Richtigen für den nächsten Angriff kurz an, und schon zeigt ihm ein roter Klecks auf dem Antlitz des Gegners die erzielten Trefferpunkte. Da die Kämpfe (mit hübsch animierten Gegnern) in Echtzeit ablaufen, bleibt dem Spieler selbst bei solcher Vereinfachung kaum Zeit zum Verschnaufen. Ein besonderes Lob sollte übrigens der Grafik zugesprochen werden: Auch ohne die Festplatte über die Maßen mit Megabytes zu überschwemmen (nur 1,6 MB für das Spiel mit VGA- und Soundkartenunterstützung), bringt Ishar wirklich Bemerkenswertes auf den Monitor. Das Ausloten der Farbpaletten zwischen sanft pastellen und dunkelblau düsteren Eindrücken ist vorbildlich gelungen. Die ganze Insel gleicht einer lichten Heidelandschaft, durchzogen von Flüssen und Birkenhainen - ein Paradies. Die grafische Darstellung der Fortbewegung in die vier Himmelsrichtungen funktioniert ähnlich wie in den Spielen der Bard's Tale-Reihe. Die Grafik zu jeder Position auf der Landkarte ist nicht, wie zu "The Hobbit"-Zeiten als Bitmap abgespeichert, sondern wird nach jedem Schritt perspektivisch neu aufgebaut. Das heißt, daß auch weit entfernte Objekte schon sehr früh etwas kleiner und mit Blauschleier versehen, am Horizont zu erkennen sind - das wirkt gut und spart Speicherplatz. Weiter erhöht wird die Dichte der Spielatmosphäre durch nette Soundeffekte - am PC natürlich nur mit Soundkarte -, die den Spieler je nach Standort mit Fluß-, Wind-, Vogel- und Froschrauschen usw. berieselt. Ziemlich unwitzig und plump ist leider wieder der Kopierschutz ausgefallen, der den Spieler selbst in den spannendsten Situationen mit Fragen zum Handbuch nervt. Außerdem hatte die vorläufige Version, die uns in der Redaktion zum Test vorlag, noch einige Bugs im Bezug auf die Stabilität. Bis zum Erscheinen der endgültigen PC-Version werden diese aber hoffentlich schon längst im Softwarehimmel sein. Innovative Neuerungen braucht sich der Käufer von Ishar zwar nicht zu erwarten, dafür bekommt er ein Spiel, das leicht zu bedienen, technisch ausgereift und vor allem atmosphärisch sehr gelungen ist.

(tb)





PREVIEW

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Silmarils
Preis ca. DM 90,-
Muster von Selling Points

Helmi sagt: "Gut"!



STEEL EMPIRE

In den letzten Jahrhunderten verbreitete sich die Menschheit über riesige Teile der Galaxis. Doch langsam werden die lebensnotwendigen Rohstoffe knapp, der Kampf um die letzten Resourcen beginnt.



Auf dem zuvor friedlichen Planeten Orion landeten gleich fünf im Wettstreit liegende Militärmächte, um sich hier zu bereichern. Ihre rasche Expansion führt zu einer verheerenden Platznot; bald kommt es zu den ersten Konflikten, denn jeder versucht seine Herrschaft weiter auszubauen. Die Kriege werden mit den neuesten High Tech-Waffen und -Maschinen geführt, tonnenschwere kybernetische Roboter stehen sich auf den Schlachtfeldern



gegenüber. Raketen, Laser, Napalmwerfer und sogar moderne Neutrino-Kanonen werden ohne Gnade eingesetzt. Selbst die härteste Panzerung aus Titan kann nicht verhindern, daß auch große Cyborgs explodieren, oder durch hohe Temperaturen schmelzen. Sämtliche Fabriken arbeiten auf Hochtouren, um den irrsinnigen Materialverschleiß an der Front wieder auszugleichen. Doch die Kosten für den Bau neuer Kriegsmaschinen, Festungen und Fabriken verschlingen riesige Summen, langwierige taktische Planung ist vonnöten, wenn man am Ende über seine Gegner triumphieren will.

Bis zu fünf Spieler, die teilweise auch vom Computer gesteuert werden können, haben die Möglichkeit, sich gleichzeitig auf Orion eine Schlacht zu liefern. Die vielen verschiedenen Waffensysteme, Cyborgs, Geländearten und Angriffstaktiken appellieren an geübte Strategen. Der Kampf selbst kann wahlweise als Actionsequenz vom Spieler übernommen werden, oder man überläßt diesen Teil dem schneller reagierenden Computer. Zur Übung besteht sogar die Möglichkeit, kurze Zweikämpfe auszutragen.

Die Grafik ist recht ordentlich gemacht, ebenso die FX. Leider fehlt eine Hintergrundmusik vollständig, aber wahrscheinlich würde sie bei diesem mehrstündigem Spektakel sowieso ziemlich bald nerven.

Millenium hat mit Steel Empire wirklich ein hervorragendes Strategie-Spiel geschaffen, auch wenn die Grundidee sicherlich vom relativ bekannten Brett-Rollenspiel "Battletech" abgekupfert wurde.

(ag)

ANOTHER WORLD

Die Designer von Future Wars benötigten für Another World ganze zwei Jahre Entwicklungszeit. Der Schöpfer schuf unsere Erde zwar in sechs Tagen, er konnte jedoch auf Extras wie Zaubersprüche zurückgreifen, während das Delphine Team nur mit konventionellen Mitteln arbeiten konnte.



Ein exzellentes Intro versetzt den Spieler in einzigartiger Weise in eine andere Welt, an deren Existenz man bei abgedunkelten Raum und Sound aus der Stereoanlage innerhalb weniger Minuten glaubt. Als junger, erfolgreicher Wissenschaftler namens Lester Chaykin fährt man frohen Mutes mit dem Ferrari in das Labor, bringt die Sicherheitskontrolle hinter sich und startet an seinem Computer, der natürlich mit der neuesten Holographietechnik aufwarten kann, ein Experiment. Während die kleinen Partikel in dem Kreisel fast auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt werden, findet leider eine Gewitter statt. Und wie das Spieleheldenleben so spielt, es macht "Zooom!" und man ist in eine andere Welt gebeamt worden. Nun beginnt das Abenteuer. Am ehesten läßt sich das Spiel noch als Action Adventure bezeichnen. Von nun an steuert man mittels Joystick seine Figur durch die fremde Weld. Die einzelnen Szenen sind nur knapp breiter als ein Bildschirm, meist wird umgeblendet. Zu Beginn befindet man sich noch in der Natur, weicht furchterregende Raupen und Krabben aus, während man sich später in den Gemächern von nicht weniger schrecklichen Kreaturen aus Käfigen, abgeschlossenen Räumen und arger Bedrängnis befreit. Dazu kann man umherliegende Laserpistolen aufsammeln oder sonstige Tricks anwenden. Spielerisch sind keine allzu großen Innovationen zu erwarten, Laufen, Hüpfen und Ducken ist angesagt. Doch technisch wurde das ganze hervorragend inszeniert. In bisher einmaliger Polygongrafik-Technik wurde die Grafik realisiert. Noch nie habe ich neben Prince of Persia eine besser animierte Spielfigur gesehen. Bestimmte Szenen wie das Aufnehmen der Waffe oder der Tod duch Raupengift werden spielfilmartig in Nahaufnahme eingeblendet. Begleitet wird das Ganze von einem vorzüglichen Sound und erleichtert durch ein Paßwortsystem. Wer nicht so sehr Wert legt auf spielerischen Tiefgang, wird an Another World viel Freude haben. Er kann sofort loslegen, ohne die knappe Anleitung zu kennen. Wer jedoch dauerhaften Spielspaß sucht und der tollen Grafik nach ein oder zwei Stunden nichts mehr abgewinnen kann, sollte vorher ein ausführliches Probespiel machen.

(hi)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

STRATEGIE

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

Besonderheiten
- 5 Spieler gleichzeitig
- deutsche Anleitung

40% 70% 90% **79%**

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ACTION-ADVENTURE

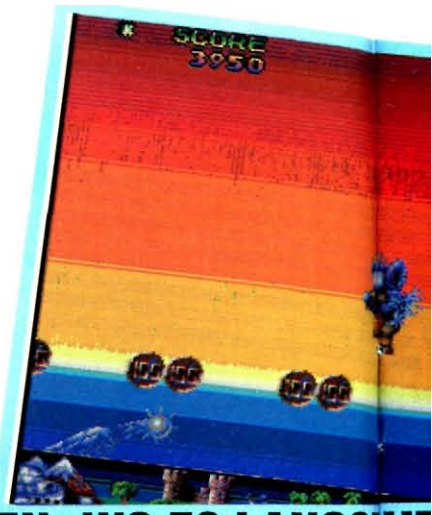
Hersteller US Gold/Delphin
Preis ca. DM 70,-
Muster von Funny Software

Besonderheiten
- einzigartige Polygongrafik

75% 85% 60% **70%**



PLAY TIME Star Amiga



DER AMIGA ZEIGT KONSOLENSPIELEN, WO ES LANGGEHT

FIRE & IC

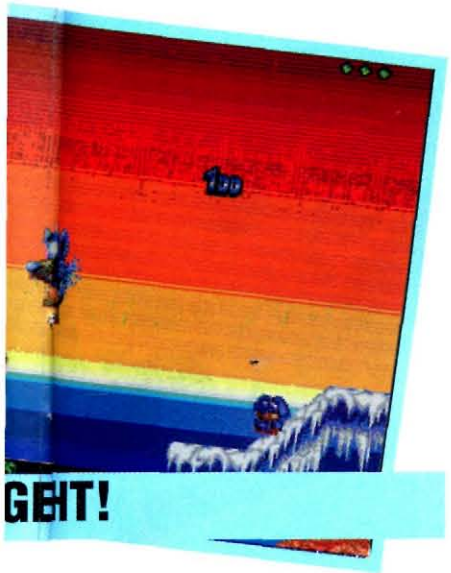
Kultprogrammierer Andrew Braybrook, von dem die Hits Paradroid, Uridium, Intensity und Rainbow Island stammen, brennt im künftigen Plattformklassiker Fire & Ice ein wahres Feuerwerk an Einfällen ab.



Der Held Cool Coyote, der problemlos das höchste Treppchen in Sachen Niedlichkeit und Witzigkeit erringt, wurde von Glemm auserwählt, den Bösewicht Suten zu schlagen. Nur er scheint dafür geeignet, denn Menschen sind dafür zu ungeschickt, Walrosse zu langsam und Peskimos zu dumm. So verläßt Cool Coyote nun sein schmuckes Iglu und begibt sich auf die lange Reise. Insgesamt sieben Welten wird er dabei besuchen. Allerhand Gegnern wird er auf dieser Odysee begegnen. Um sie zu beseitigen, hat unser schlauer Hund eine recht unkonventionelle Methode. Er schleudert solange Eiskügelchen auf den Gegner, bis dieser einfriert. Sollte sich dieser im Zustand tiefster Unterkühlung befinden, genügt ein lässiger Sprung darauf und er zerfällt in tausend Stücke. Zu lange sollte man sich dabei mit dem Sprung allerdings nicht Zeit lassen. Denn je nach Witterung taut dieser wieder auf und das Spielchen beginnt von Neuem. Wenn man Glück hat, gibt der Gegner bei seiner Dematerialisierung einen Teil des Schlüssels frei, den man unbedingt komplett haben muß, wenn man den Level durch das Tor verlassen will. Man kann jedoch über Hintertürchen in einen anderen Level gewarped werden, ohne daß man die sechs Teile zusammen hat. Ab und zu wird man von einem kleinen Hund names Poppy begleitet. Er ist zwar deutlich langsamer, jedoch äußerst nützlich. Ähnlich dem Satelliten in Spielen wie R-Type, unterstützt er Euch durch enorme Eis(feuer)kraft. Durch mehrmaliges, schnelles Eis(feuer)knopfdrücken kann man ihn sogar ein Stück voraus schicken und sich so vor den Skifahrern schützen, die den Berg herabsausen. Sollte man seinen treuen Gefährten bis zum Levelende an seiner Seite haben, winkt sogar ein Zusatzleben.



Die Vielfalt der Gegner in Fire & Ice ist eine wahre Pracht. Auf dem Nordpol wird man von Möwen bedrängt, die sich während ihres Fluges erleichtern, oder man sieht schneeballwerfenden Eskimos in die Augen. Dummerweise ist es auf dem Nordpol auch noch recht rutschig, und wenn man sich auf dem Berg befindet, muß man sich ständig gegen das Abrutschen wehren. Skifahrende Vögel, herumrobbende Walrosse und abrechende Eiszapfen wollen natürlich in der Kategorie "unangenehme Zeitgenosse" auch nicht fehlen. Ähnlich turbulent geht es auf den folgenden sechs Welten weiter. In Schottland machen Kilt tragende Ureinwohner, Hasen, Raben und Mäuse, die aus ihren Baumhöhlen



GEHT!

Julian Eggebrecht von Factor Five unterstützten Andrew Braybrook als Technische Berater. Der Himmel erstrahlt in den prachtvollsten Farbverläufen und zur Krönung geht er auch nocht fließend vom Tag in die Nacht über. Das Scrolling, teilweise sogar parallax, in alle Richtungen ist wunderbar schnell, wenn auch nicht absolut ruckelfrei. Die Steuerung ist exzellent und die Kollisionsabfrage recht großzügig. Unser Held ist sehr witzig animiert, wenn er in den Schatten geht, wird er sogar dunkler und bevor er in den Abgrund stürzt, rudert er entzückend mit seinen Pfoten. Über alle Levels sind unsichtbare Bonusblöcke verteilt, die auf Beschuß Extrawaffen freigeben. Umherfliegende Wolken erweisen sich nach mehrfachem Beschuß als Schneebombenspender (alias Smartbomb), schießt man allerdings zu lange auf sie ein, werden sie zornig und verwandeln sich in heftig blitzende Gewitterwolken.

Die Levels unterscheiden sich sowohl grafisch als auch spielerisch enorm, und ständig sorgen neue Spielelemente wie plötzlich entstehende Brücken und heitere Rutschpartien für viel Abwechslung. Es wird praktisch nicht nachgeladen und somit ergeben sich auch keine unnötigen Wartezeiten. Anhand einer Übersichtskarte kann man zu Beginn des Levels eine Route planen, gezielte Abstecher sind allerdings sehr extralebenträchtig. Der Schwierigkeitsgrad wird später sehr happig, somit ist aber wochenlange Unterhaltung garantiert. Dank der exzellenten Grafik, des passablen Sounds und der erfrischenden Ideen entfaltet sich bei Fire & Ice ein spielerischer Hochgenuß,wie man es seit Turrican II nicht mehr erlebt hat. Den Titel Spiel des Jahres '92 für den Amiga hat das Spiel praktisch in der Tasche, wer auf etwas Besseres wartet, sollte sich einfrieren lassen, sonst erlebt er diesen Tag vielleicht nicht mehr.

(hi)



flitzen, das Leben zur Tortur. Unter Wasser geht es schließlich mit Schildkröten, Krabben und Tintenfischen weiter, während man im Dschungel die Akupunktur durch die Speere der Eingeborenen und fleischfressende Pflanzen vermeiden sollte. Durch den Tempel erreicht man schließlich den Himmelsgarten, von dem aus die letzte Welt, das mumienbesetzte Ägypten samt dem finalen Endgegner, unserem feuerballwerfenden Suten, nicht mehr fern ist.

Zu Beginn des Spiels fühlt man sich erst einmal deutlich an Turrican II erinnert, was auch kein Wunder ist, denn Holger Schmidt und

soft-point

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

Sie finden uns in folgenden Städten:

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

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

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



Demnächst auch in: Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Heilbronn, Amsterdam, Düsseldorf, Aurich und Wien – ab ca. September –

Aktuelle Sonderangebote:

Soundblaster	DM	**279,-**
512 kB mit Uhr	DM	**59,-**
2,5 MB mit Uhr	DM	**259,-**
AMIGA-Reparatur: *Heute gebracht, morgen gemacht*		
AMIGA-Komplett-Check	DM	**25,-**

Wenn 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



Jump`n Run Spaß in Perfektion bietet der kleine Kojoten-Köter für alle Amigianer. Endlich ´mal wieder!

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
- Wie Turrican, nur besser und niedlicher









The Addams Family

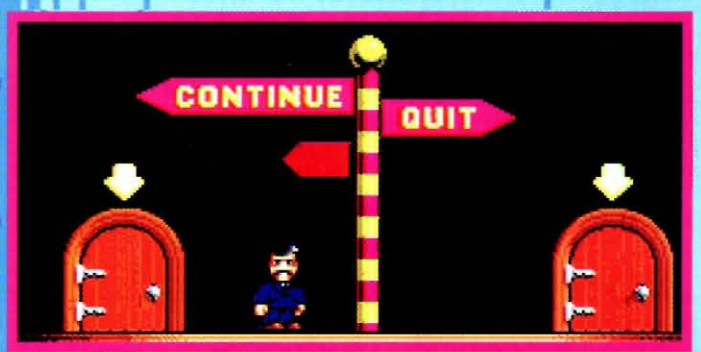
Spätestens nach den ersten Folgen der gruseligen "Addams-Family" und ihren horrorshowmäßigen Artgenossen, den "Munsters", erkannte ich, daß mein eigener liebreizender Familienclan eine Horde von Waisenknaben ist. Tja, auch bei den Addams gibt es nur mal kleine Problemchen, wobei das folgende Abenteuer nicht gerade unter die üblichen Familienstreitigkeiten fällt.

Nachdem nämlich Onkel Fester durch ihren Fluch willenlos wurde, gelang es der raffgierigen, verschlagenen Abi Craven, den Rest der Gruselfamilie zu überlisten und in deren eigener viktorianischer Riesenvilla einzusperren. Zu allem Überfluß ist Morticia in irgendwelche Dungeons des Spukhauses entführt worden. Allein dem gewitzten Gomez gelang es, den düsteren Machenschaften zu entgehen. So begibt er sich zusammen mit Dir auf die Suche nach seinem Filius Pugsley, dem Töchterchen Wednesday sowie Granny, um anschließend Morticia zu befreien und last but not least den lieben Fester aus dem Bann des Fluchs zu lösen. Um jedoch den üblen Gesellen, die nichts als Streß über seine Familie gebracht haben, das Handwerk ein für allemal zu legen, stellt sich Gomez in der Endsequenz Judge, dem bösen Gehilfen Abis´, zum letzten Zweikampf. Die Suche nach den lieben Seinen führt Gomez durch das liebliche Grundstück mit dem anheimelnden Galgen, dem alten Baum, dem lauschigen Friedhof mit eigener Familiengruft, alsdann in das Haus selbst. Dort sind alle möglichen Räumlichkeiten zu durchsuchen, denn wer weiß, ob die Familienmitglieder nicht im Spielzimmer, der Galerie, der Küche oder gar im Musikzimmer versteckt sind (Mann, wie heizen die die Hütte bloß?). Gomez beginnt seine Suche mit zwei Leben, die aber im Verlauf des Abenteuers auf fünf Leben erhöht werden können. Daneben findet er ab und zu einige Dollars, mit welchen er seine allzu strapazierte Energie wieder aufpeppt. Auf seinem Weg begegnen ihm alle möglichen Arten von Gegnern, die er durch simples Draufspringen erledigt. Lediglich die Sprites mit den spitzen Köpfen sollte er meiden, da sich sonst der Gute in Wohlgefallen auflöst. Der Abschluß eines jeden Levels führt zur Begegnung mit einem jeweiligen Obermotz und somit nach siegreichem Zweikampf zur Befreiung eines Mitglieds der Addams-Family. Zur Unterstützung findet unser Gomez ab und an einige mehr oder minder hilfreiche Gegenstände, die ihm als Schutzschild oder eine Art Super-Joggingschuhe dienen. Mit einer niedlichen Mütze kann er sogar kurze Strecken fliegen. Daneben hilft ihm das freundliche Thing durch gezielte Tips weiter. Diese sind auch bitter nötig, denn es gilt auch, diverse Geheimtüren zu entdecken und geheimnisvolle Schalter zu betätigen. Die lustige Musik ist durchgehend. Leider ist das Spiel nur für einen Spieler vorgesehen. Hierbei kommt lediglich der Joystick zum Einsatz. Die einzelnen Sprites sind zwar etwas klein geraten, ansonsten ist die Grafik durchaus witzig.

mr



Klein-Gomez auf Befreierfüßen. Aber ´mal ehrlich, normalerweise sollte man froh sein, wenn die Verwandtschaft weg ist.



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

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

JUMP ´N RUN

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 90,-

Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- nur Joystick
- mind. 1 MByte
- Continue-Funktion

65% 60% 72% **66%**

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel		PC 3,5 o. 5,25 DM	Amiga DM
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4 Vorb. mögl.	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	—
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	—
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Populous II	dt.	—	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilization	dt.	82,50	—
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	—	69,50
7.78	Castles	dt.	—	79,90
7.79	Amberstar	dt.	—	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	—
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AC, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

NEU

AMIGA & PC

SOFTWARE & ZUBEHÖR

		PC	Amiga			PC	Amiga
Aces of Pacific		74.90	--.--	Links	DA	83.90	71.90
Airbus A 320	DA	87.90	85.90	- Disk 1-5 je		39.90	--.--
Another World	DA	68.90	54.90	M1 Tank Platoon		81.90	72.90
Apidya	DA	--.--	60.90	Mad TV	DV	81.90	66.90
Aquaventura	DA	--.--	54.90	Might + Magic 3	DV	82.90	66.90
Award Winner C.	DV	68.90	54.90	Monkey Island 2	DV	78.90	77.90
Baby Jo	DA	76.90	66.90	More Lemmings	DA	36.90	33.90
Badlands		59.90	52.90	No 1 Collection	DA	72.90	a.A.
Bane of Cosm.F.	DA	77.90	66.90	NCAA Basketball		70.90	--.--
Bargon Attack		69.90	--.--	Paragliding	DA	70.90	66.90
Battle Isle	DV	81.90	66.90	Pinball Dreams		a.A	54.90
Bitmap Brot.Vol.1	DV	71.90	54.90	Police Quest 3	DV	82.90	66.90
Borobodour		--.--	63.90	Pools o.Darkness		69.90	60.90
Bundesliga M.Prof	DV	69.90	66.90	Populous II		a.A	63.90
Bush Buck	DV	89.90	--.--	Powermonger		a.A	19.90
Cadaver	DV	82.90	60.90	- WW1 Data		--.--	34.90
Casino		67.90	a.A	Railroad Tycoon	DA	76.90	72.90
Civilization	DV	89.90	--.--	Realms	DV	73.90	63.90
Darkseed	DA	89.90	--.--	Sargon 5		76.90	--.--
Das schwarze Auge	DA	82.90	--.--	Shanghai 2		82.90	--.--
Deliverance	DA	--.--	85.90	Silent Service 2	DA	82.90	72.90
Epic	DA	71.90	63.90	Sim Ant	DV	88.90	77.90
Eternam		85.90	--.--	Simpsons	DA	69.90	54.90
Elvira 2	DV	78.90	66.90	Space Quest 4	DV	82.90	66.90
Eye of Beholder 2	DV	84.90	71.90	Special Forces		a.A.	72.90
Falcon 3.0	DA	86.90	--.--	Steel Empire		68.90	63.90
Fighter Bomber	DA	68.90	63.90	Storm Master	DA	68.90	63.90
Flames o.Freed.	DV	87.90	72.90	Teenage Turtles 2	DA	68.90	54.90
Global Effect	DA	76.90	63.90	Titus the Fox	DV	69.90	54.90
Gods	DV	71.90	54.90	Treas.Sav.Fron.		70.90	--.--
Grand Prix		--.--	72.90	Ultima 6	DA	79.90	63.90
Great Courts 2	DA	69.90	60.90	Ultima 7	DA	82.90	--.--
Heimdall	DA	74.90	66.90	Ultima Underworld	DA	82.90	--.--
John Madden Foot.		--.--	54.90	Warr.of Relyme	DA	--.--	64.90
Kaiser	DV	91.90	85.90	Wild West World	DA	81.90	77.90
Kings Quest 5	DV	89.90	66.90	Willy Beamish	DV	82.90	66.90
Larry V	DV	82.90	66.90	Wing Commander 2	DV	86.90	--.--
Legend	DA	70.90	66.90	- Speech Ac.Pack	DA	38.90	--.--
Lemmings	DA	41.90	36.90	Winter Challenge	DA	73.90	--.--
- Data Disk	DA	36.90	31.90	Zak Mc Kracken	DV	64.90	60.90

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR:

SOUND BLASTER
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-
- PRO 3, mit OPL3 Chip 598.-
- PRO 3, + Windows 3.1 698.-

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

OKAY SOFT AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING 09674-1279 Fax -1294

Wichtige Termine
für die nächste Play Time:

Ausgabe: 10/92

Erscheinungsdatum: 02.09.92

Anzeigenschluß: 04.08.92

Druckunterlagenschluß: 06.08.92

Tel.: 02 03 / 305 11 51 und 55

Fax: 02 03 / 305 11 34

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

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

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

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

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

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



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

MAKS

start a new game

PC, Amiga, C 64, SEGA und Nintendo

Probespielen ?
Kein Problem !
Unsere PC's warten auf Euch !

MAKS Software GmbH

NEU in Düsseldorf !

Glockenstraße 31 / Im Münstercenter

Airbus A320	PC / Am	94,95 DM
Civilization	PC	99,95 DM
Falcon 3.0 (DOS 5.0)	PC	99,95 DM
Formula 1 GP	Am	79,95 DM
Might & Magic 3 dt.	PC	79,95 DM
Sim Ant	PC / Am	89,95 DM

.... und viele andere - Preisliste anfordern !
Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM
- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten -

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

Warriors of Releyne



Alle Strategiefans, die an Perfect General Gefallen gefunden haben, dürfen sich bedenkenlos Warriors of Releyne zulegen. Sogar Battle Isle Strategen können einen Blick auf das neue Spiel von Impressions werfen, denn selten habe ich eine bessere Mischung aus beiden Strategiegenres gesehen.

Impressions haben mit Warriors of Releyne ein solides Strategiespiel abgeliefert. Die ausführliche deutsche Anleitung führt mit *einer netten Geschichte in das* Geschehen ein. Die Handlung spielt während der Invasion von Releyne. Man kommandiert eine Schar von releynischen Kriegern,



die man am besten zum Sieg gegen dahrkische Gruppen führt. Das Ganze wurde mit Rollenspielelementen, einer feinen Benutzeroberfläche und klassichen Strategieelementen angerichtet und ergibt so ein vorzügliches Abenteuer. Jedes Spielgebiet ist in die altbekannten sechseckigen Felder aufgeteilt, 78 Felder breit und 48 Felder hoch. Verschiedene Geländearten erleichtern oder erschweren das Vorankommen oder beeinträchtigen Verteidigungs- und Angriffsfertigkeit. Über 20 verschiedene Spielfiguren sorgen durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften für genügend Abwechslung. In einzelne Runden aufgeteilt, muß man seine Figuren zunächst positionieren, dann bewegen und schließlich zum Angriff treiben. Neutrale Spielfiguren kann man durch mehr oder weniger langes Bezirzen für die eigene Armee gewinnen. Auf den beigelegten Disketten sind leider bis jetzt nur drei Szenarien enthalten, dank eines passablen Editors kann man sich jedoch in kurzer Zeit neue Landschaften mit neuen Regeln schaffen. Letztendlich kann man einzelne Szenarien kombineren und so ganze Feldzüge ausführen. Technisch ist das Spiel gut gelungen. Die Benutzeroberfläche *ist sehr anwender*freundlich und bereitet selbst Anfängern keine Probleme. Die Grafiken sind für ein Strategiespiel gut gelungen und auch genügend abwechslungreich. Der Sound schlägt sich ganz wacker und fällt zumindest nicht unangenehm auf. Sollte man sich zu zweit vor den Monitor begeben, können sogar prächtige Spielesessions entstehen. Daß das Ganze auch noch in deutscher Sprache abläuft, sofern man die richtige Flagge im Anfangsmenü rauspickt, sorgt für Freude. Wer auf der Suche nach einem neuen, nicht zu trockenen Strategiespiel ist, kann bei Warriors of Releyne zugreifen. Ein kurzes Probespielchen und der eingebaute Editor werden ihn überzeugen. *(hi)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

STRATEGIE

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

Besonderheiten
- Editor eingebaut
- *Komplett deutsch*



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,-
Super R.C. Pro	54,-
Mega Man 2	69,-
Elevator Action	69,-
Hook	59,-
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,-
Toki	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
Aces of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	64.90
Apydia dt.	64.90		
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Black Crypt dt.	59.90		
Black Gold dt.	64.90		74.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Darkseed dt.			99.90
Dune dt.			79.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eternam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Gobliins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
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
Links	79.90		89.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Pacific Islands dt.	64.90		74.90
Pinball Dreams	59.90		
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	a.A.
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Shadowlands dt.	64.90		a.A.
Space Crusade dt.	59.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th. dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steel Empire dt.	64.90		64.90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Team Yankee 2 dt.	64.90		74.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 6 dt.	69.90	a.A.	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 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		
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!!!

Diskette	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,				89.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				299.00
JoystickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)				39.90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)				79.00
Quickshot 123 (PC/XT/AT)				24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)				79.90
Advanced Gravis -schwarz- (PC/XT/AT)				89.00

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 0 85 82/15 99
Telefon 0 85 82/86 39
Telefax 0 85 82/86 25

Head Line

Ihre Filme
für
Play Time

zuverlässig
schnell
preiswert

Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1
Tel.: 02 03 / 3 05 11 73
Fax: 02 03 / 3 05 11 35

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
Abandoned Places kpl.dt.	72.50	a.A.
Adv. Destroyer Simulator dt.	**39.50**	–
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 Isle (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.	55.00	55.00
Big Business 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.
Covert Action 1MB dt.	**76.00**	**a.A.**
Das Boot dt.	**69.50**	**a.A.**
Deuteros dt.	69.50	69.50
Die Kathedrale kpl. dt.	79.50	–
Discovery-Columbus dt.	**69.50**	**a.A.**
Dynablaster dt.	64.50	64.50
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	–
Eye of Beholder II (1 MB)	**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.**
Gladiators dt.	62.50	62.50
Global effect kpl. dt.	**69.50**	**a.A.**
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	–
Helmdall 1 MB kpl. dt.	69.50	69.50
Hit Street Blues kpl. dt.	59.50	59.50
Jaguar XJ 220 dt.	**62.50**	**a.A.**
John Madden Football dt.	**62.50**	**a.A.**
Kaiser. dt.	92.50	92.50
Kick off II + Player Manager + Kick off II Final Wyssle dt.	62.50	62.50
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	79.50	–

	Amiga	Atari
Knights of the Sky dt.	75.00	75.00
Larry III. kpl. dt.	64.50	a.A.
Larry 5 kpl. dt.	79.50	–
Leander dt.	**62,50**	**a.A.**
LEMMINGS dt.	**45,00**	**45.00**
LEMMINGS (100 neue Level) dt.	39.50	39.50
LINKS-Golf (Festplatte benötigt) dt.	**74,00**	–
LOOM kpl. dt.	65.50	69.50
Lost Patrol kpl. dt.	**57,00**	**57.00**
M-1 TANK PLATOON dt.	**75,00**	**75.00**
MAD-TV kpl. dt.	**69,50**	**a.A.**
Manchester United Europe, dt.	59.50	59.50
Maupiti Island komplett dt.	59.50	59.50
Mega Lo Mania + Fest Samurai dt.	74.00	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. (original)	49.50	–
NAM "VIETNAM" dt. Aeil.	**67,50**	**67,50**
Oil Imperium kpl. dt.	39.50	–
ON THE ROAD kpl. dt.	**59,50**	**59,50**
Pacific Island kpl. dt.	**69,00**	**69.00**
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**
Populous dt.	47.00	47.00
Populous 2 dt.	**67.00**	**67.00**
Powermonger dt.	**57,00**	**64,50**
Powermonger Data-1 Waffenleg	39.50	39.50
Railroad Tycoon kpl dt. (1 MB)	76.00	76.00
Realms kpl. dt.	69.50	69.50
Red Baron kpl. 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**	–
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.
Space Quest IV. kpl. dt.	**82.00**	–
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.	65.00	–
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)	**49.50**	**69.50 dt.**
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	Treasure 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	Fordb. Manager 1 dt.	24.50	Run the Gauntlet	34.90	Wings of Fury	39.50
Carrier Command	29.50	Imperium dt.	39.50	Starflight dt.	39.90	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
						ATARI LYNX Gerät	197.00
Amiga 500 Speichererw.		– auf 2MB + Uhr	279.00	Amiga Laufwerk Slimline 3.5		Game Boy + Zubehör	154.00
– 1MB abschalt. + Uhr 70.00		– 1MB+Dung. Master + Chaos		ext. Bus + abschaltb.	167.00	Game Gear + Spiel	288.00
– auf 2,5 MB + Uhr 299.00		Strikes Back kpl.dt. 159.00		intern Bus + abschaltb.	149.50		

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

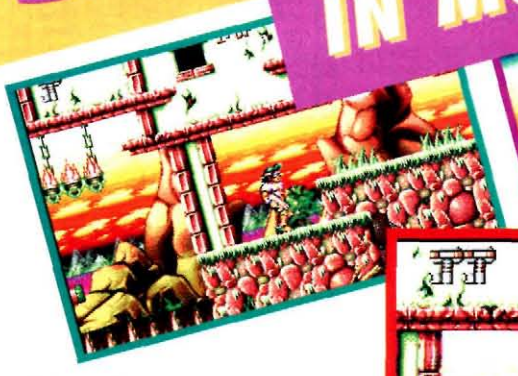
Viruscope 1.6 AMIGA 500 57.00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 5.- DM, NN/Versand + 9.50, Ausland nur Vorkasse: EC Scheck + 15.- 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.**

Wurden einstmals liebliche Maiden von bösen Drachen geraubt, so werden heutzutage frühreife Präsidententöchter von garstigen Aliens gekidnappt. Sandte man damals einen tapferen Recken zur Rettung aus, so erledigt diesmal der Chef einer Sondereinheit den Job.

JIM POWER

IN MUTANT PLANET











Jim Power hat´s nicht leicht. Wobei dieser triefäugige Kraftwürfel noch relativ leicht zu besiegen ist.

Der Typ heißt Jim Power, das Töchterlein hört auf den betörenden Namen Samantha. Während Jim noch gar nicht weiß, wie er den Aliens folgen soll, wird Samantha auf einem Mutantenplaneten festgehalten. Ihr Daddy, der gleichzeitig Präsi von Amerika ist, soll als eine Art Lösegeld, das Geheimnis einer neuen, ultimativen Waffe, mit der man die ganze Welt beherrschen könnte, an den bösen Vulkhor verraten... Jim, mit einer Automatikwaffe und einer Schutzbrille versehen (ja, das hat er beim Gotcha-Spielen gelernt) wird, dank der neuesten Erfindung Professor Ossuzhovs, auf den Lichtjahre entfernten Planeten gebeamt. Dort muß er fünf Levels überstehen, um Samantha endlich in seine Arme zu schli... äh, um aus heroischem Antrieb heraus auf seine selbstlose Art, das Leben von Millionen von Erdenmenschen zu retten. Sein Weg führt ihn durch einen düsteren Wald, eine unheimliche Stadt, durch dunkle Höhlen, Krater und schließlich ins Meer. Während er in den ersten drei Levels auf Schusters Rappen, also auf seinen Kampfstiefeln dahin stapft, kann er die letzten beiden auf einem Düsengefährt durcheilen. Dabei hat er, diverse mutierte Gegner zu bekämpfen, z. B. Zombies, Höllenhunde, Geier, fleischfressende Pflanzen, Spinnen und noch etliche andere grimmige Gestalten. Sein von daheim mitgebrachtes Pistölchen reicht dafür allerdings schon bald nicht mehr aus. Nur gut, daß Jim sein Arsenal bald mit acht verschiedenen Waffen, darunter einem Mehrstrahler und einer allesvernichtenden "Smartbombe", für den Gegenwert von Diamanten kaufen kann. Dabei können einige der Ungeheuer überhaupt nicht abgeschossen werden, sondern müssen vielmehr trickreich vermieden werden. Aber dies allein ist nicht das Hauptproblem: Auf seinem Weg muß Jim sehr vorsichtig auf Säuretropfen, Fallgruben mit angespitzten Pfählen, Flammen, Stalaktiten und fatale Fässer achten. Zum Überfluß hat er, schwingende Plattformen zu überwinden, um Icons mit verschiedenen Extras zu erreichen. Darunter sind Schutzschilde, Zusatzzeit und -leben sowie wichtige Schlüssel zum Öffnen von Türen zu finden. Du stehst Jim mit Hilfe der Tastatur oder eines Joysticks bei, wobei Dir die deutsche Anleitung Erläuterungen zum Spiel gibt. Die Musik ist durchgehend. Leider wirken die Monstren etwas steifbeinig. Fans von Jump´n Run-Spielen werden aber durchaus auf ihre Kosten kommen.

(mr)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

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

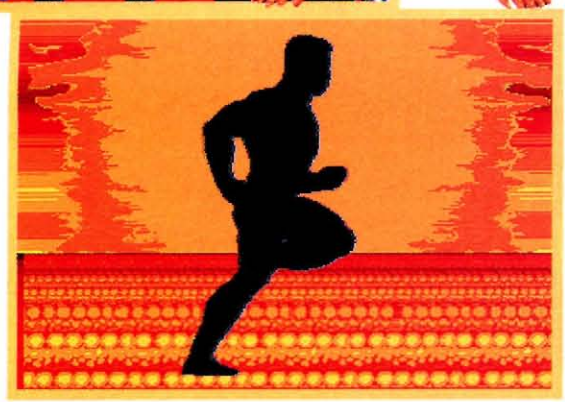
ARCADE-JUMP ´N RUN

Hersteller Loriciel
Preis ca. DM 70,-
Muster von Funny Soft

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

65% 60% 65% **64%**





Hattest Du Dich nach vier gähnlangweiligen Patrouillenjahren im oberen Weltraum nicht schon seit langem nach einem abwechslungsreichen Einsatz gefreut? Nachdem der größenwahnsinnige Supergangster Dr. Ragnova aus dem angeblich ausbruchsichersten Gefängnis Deines Heimatplaneten nach Borobodur, den Planeten des Grauens, floh, beauftragten sie Dich, den Ausbrecher wieder hinter schwedische Gardinen zu bringen.

Thomas Pfister Spieleversand

Telefon 0561-2 44 53

PC-Spiele-Liste (Amiga + C 64 auf Anfrage)

Aces of Pacific	75,-	D	Lightspeed	81,-	H
Air, Land, Sea	75,-	H	Locomotion	57,-	D
*B 17	87,-	H	Lord of Rings	69,-	H
Bards Tale 3	23,-	H	M1 Tank Platoon	81,-	H
-Construction Kit	63,-	H	Magic Candle 2	69,-	H
-Trilogy	75,-	H	Midwinter	72,-	H
Battle Chess 2	63,-	H	Might and Magic 3	75,-	D
Black Gold	77,-	D	More Lemming Data	51,-	H
Budokan	23,-	H	-Stand Alone	57,-	H
*Carl Lewis Olympia	63,-	H	Patton strikes back	75,-	H
Castles	69,-	H	Perfect General	75,-	D
-Data Disk	32,-	H	Pirates	55,-	H
Chuck Y. Air Combat	70,-	D	Police Quest 3	75,-	D
Civilization	87,-	D	Populous 1	23,-	H
Command HQ	72,-	H	*Powermonger	75,-	H
Covert Action	81,-	H	Railroad Tycoon	81,-	H
*Crisis of Cremlin	87,-	H	*Rampart	63,-	H
Daily Sp. Strip Poker	57,-	H	Red Baron	75,-	D
*Darklands	94,-	H	Red Storm Rising	72,-	H
*Das Schwarze Auge	75,-	D	Rick Dangerous 2	54,-	H
*Der Patrizier	75,-	D	Rise of Dragon	75,-	D
*Dungeon Master	63,-	D	Rules of Engag.	69,-	E
*Dyna Blaster	63,-	H	Secret of Monkey Island	75,-	D
Ecos Quest	77,-	H	Secret Weapons of LW	79,-	E
Elite	55,-	H	-Scenery	je 29,-	E
Elite Plus	87,-	H	Silent Service 2	72,-	H
Elvira 2	75,-	D	Space Quest 3	75,-	D
F 117 Nighth. 2	87,-	H	Space Quest 4	75,-	D
F 15 Strike E.2	72,-	H	Starbyte No. 1	72,-	D
F 19 Stealth	81,-	H	Star Trek	69,-	H
Falcon 3.0	87,-	D	Starflight 2	63,-	H
Flames of Freedom	87,-	H	Starglider 2	69,-	H
Games Winter Chall.	75,-	H	Super Tetris	75,-	H
Global Effect	75,-	D	Swords of Samurai	57,-	H
Gunship 2000	87,-	H	Terminator 2	63,-	H
Harpoon 1.2.1	75,-	H	Timequest	72,-	H
-Battleset #4	32,-	H	Ultima Trilogy	95,-	H
Heart of China	75,-	H	Ultima 7	75,-	H
*Heroes of the 357	75,-	H	Ultima Underworld	85,-	H
Hyperspeed	87,-	H	UMS	66,-	H
Indiana Jones 3	75,-	D	UMS 2	81,-	H
*Indiana Jones 4	75,-	E	-Planet Editor	57,-	H
Kings Quest 4	75,-	D	Willy Beamish	75,-	H
Kings Quest 5 VGA	87,-	D	Wing Commander de Luxe	105,-	H
Larry 1	75,-	H	WC 1 Secr. Miss	je 38,-	H
Larry 5	75,-	H	Wing Commander 2	79,-	D
Laura Bow 2	75,-	D	WC 2 Special Op.1	44,-	H
Lemmings	69,-	H	Winzer	72,-	D

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preisliste (bitte System angeben) gegen frankierten Rückumschlag.
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten.
Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-, V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244 36 465).
Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.
Nachnahme **zusätzlich** 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr. **Kein Ladenverkauf**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

VVVV KAMPFPREISE ^^^^

borobodur

▪ planet of doom ▪

Das Ganze wäre kein allzu großes Problem gewesen, hätte sich bei der Landung Deines altersschwachen Raumers nicht ein kleines Mißgeschick ereignet. Nun ist das einstmals so stolze Schiff nur noch ein rauchender, verbogener Metallhaufen, in dessen Innerem Deine leider allzu notwendige Ausrüstung verglüht. Lediglich mit drei Handwaffen, einer Cloning-Maschine mit vier Zusatzleben und einem Transforizer ohne Munition machst Du Dich auf den Weg. Das Spiel besteht aus drei wesentlichen Abschnitten. Zum einen mußt Du Dich in einer Jump´n Run-Sequenz durch verschiedene Ebenen schlagen, wobei Dir glitschige Rampen, Säuretümpel, wackelige Plattformen, Würmer und totenkopfspeiende Fratzen das Leben zur Hölle machen. In einem Denkspiel hast Du daraufhin eine Art Puzzle zu vervollständigen, um einen Obermotz zu überwinden. Danach erfolgen 3D-Abschnitte, in denen Dir ein Gefährt zur Verfügung steht, mit dem Du in Shoot´em up-Manier Hindernisse umfährst und diverse Gegner abschießt. Leider sind bei dem Testmuster keinerlei Abschußgeräusche der Waffen zu hören. Zeigt sich deshalb keine oder nur eine geringe Trefferwirkung bei den Gegnern, die sich zum Teil nicht einmal aus kniender Schußposition erwischen lassen? Entweder herrscht auf dem Planeten Borobodur nur eine äußerst geringe Schwerkraft oder an der Joysticksteuerung des Helden ist etwas faul. Jedenfalls hüpft Spezialagent Johnson etwas zu salopp und ruckelig über diverse Hindernisse. Als Pluspunkte sind wenigstens die deutsche Anleitung und die levelbegleitende Musik anzuführen.

(mr)

In Turrican-Manier wird alles, was sich bewegt, weggeknallt. Alles, was sich nicht bewegt, auch.



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

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

ARCADE-ACTION

Hersteller Thalamus
Preis ca. DM 70,-

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

Muster von
Funny Software



the bitmap brothers Volume 1

PLAY TIME Star Amiga

▪ XENON ▪
▪ CADAVER ▪
▪ SPEEDBALL 2 ▪

Die Bitmap-Bros. haben in England fast den Status von Popstars, deren Singles allesamt die Charts stürmen. Ihre erste Compilation geht ohne weiteres als Best Of-Album durch. Es sind zwar nur drei Titel enthalten, doch was für welche...

Den Anfang macht ihr Debütspiel **XENON**, das zum Zeitpunkt des Erscheines mit einer arcademäßigen, technischen Inszenierung und einem hammerharten Schwierigkeitsgrad für Aufsehen sorgte. Beim Spiel handelt es sich um einen Vertikalscroller der klassischen Sorte. Mit seinem Raumgleiter fliegt oder fährt man durch futuristisch gestylte Landschaften und beschäftigt sich mit entgegenkommenden Gegnern. Das Extrawaffensystem war damals geradezu revolutionär, konnte es doch mit mehrfach ausbaubaren Schußvarianten aufwarten, die zu einem Chaos auf dem Bildschirm führten. Die Endgegner hatten eine überwältigende Größe und waren von überrollender Überzeugungskraft. Das Spiel läßt selbst heute noch manche Baller-Konkurrenten im ersten Level stehen. von einem sensationellem Charakter kann man jedoch bestimmt nicht mehr sprechen.

Weiter gehts es mit **CADAVER**, dem ersten Nicht-Action-Spiel von den Gebrüdern Bitmap. In einem Action-Adventure, das die isometrische Grafikdarstellung, die zu Zeiten von Knightlore im Zenit ihres Erfolges stand, wiederbelebte. Als Zwerg Karadoc wandelt man durch die dunkelsten Verliese, bekämpft die greulichsten Drachen und sammelt möglichst viele Gegenstände. Eine exzellente Grafik und viele Rätsel machten dieses Spiel zu einem Klassiker, der auch heute noch für längere Zeit an den Monitor fesseln kann, dank Nachschub in Form von "The Payoff" sogar mit neuen Levels.

Den krönenenden Schlußpunkt setzt das futuristische Sportspiel **SPEEDBALL II**, in dem man sich an die fairen Sportlermanieren der Zukunft gewöhnen kann. Alleine oder zu zweit rollt man mit seinen menschlichen Kampfmaschninen über das Spielfeld, teilt Schläge aus, steckt hoffentlich weniger davon ein und versucht, die Eisenkugel im Tor unterzubringen. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde sogar ein kleiner, aber feiner Strategieteil mit Pokalmodus, Transfermöglichkeiten und Trainingssessions integriert. Exzellente Musikuntermalung ist bei diesem exzellenten Action-Sportspiel selbstverständlich auch enthalten.

Als Fazit läßt sich sagen, daß man qualitativ kaum mehr von einer Compilation erwarten kann, quantitativ vielleicht schon, doch alles kann man eben auch nicht haben.

(hi)

EINZELWERTUNG:

XENON	65 %
CADAVER	85 %
SPEEDBALL 2	82 %

AMIGA

Hersteller Bitmap Brothers
Preis ca. DM 90,-
Muster von
PC Computercenter

SPIELESAMMLUNG

78%



Xenon



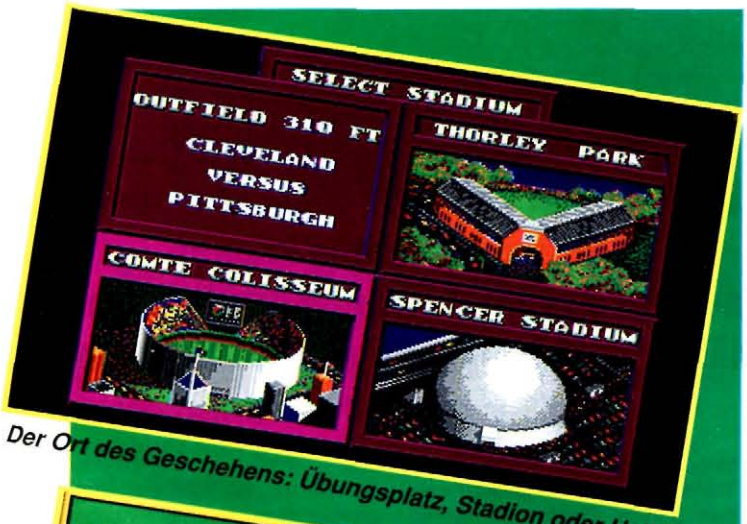
Cadaver



Speedball 2

TV Sports BASEBALL

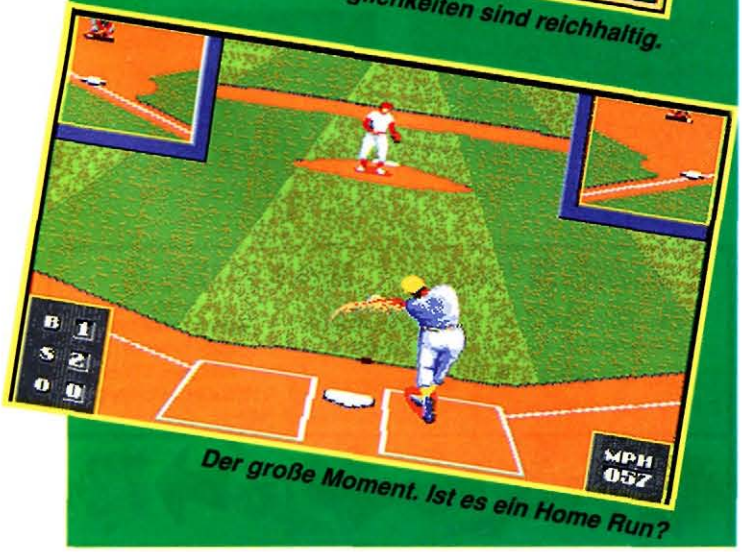
Wer von Euch "Die Indianer von Cleveland" gesehen hat, kennt sich mit dem etwas komplizierten Regelwerk der Sportart Baseball bestimmt bestens aus.



Der Ort des Geschehens: Übungsplatz, Stadion oder Halle.



Die Auswahlmöglichkeiten sind reichhaltig.



Der große Moment. Ist es ein Home Run?

Allen anderen mag vielleicht der Name TV Sports Baseball ein Begriff sein, denn er war im Auftrag einer großen Sportartikelfirma häufig im Werbefernsehen zu bewundern. Trotzdem ist Baseball nicht gerade des Deutschen liebstes Kind, sind doch hierzulande eher Fußball, Handball und Basketball vorherrschend. Dies könnte sich jedoch im Zuge der olympischen Sommerspiele 1992 sehr schnell ändern. Wie alle vier Jahre, so wird auch in Barcelona eine Vorführdisziplin präsentiert, die vielleicht in das feste Programm aufgenommen wird. Diesmal ist es Baseball!

Da nicht jedem von Euch die Regeln klar sein dürften, möchte ich sie Euch anhand des Spiels Yankees (om) gegen Bears (ag) näherbringen. Das Spiel beginnt und die Bären verteilen sich auf dem Spielfeld. Dabei betreten drei Spieler das Outfield und vier das Infield. Unter ihnen befindet sich der "Pitcher" (Werfer), der sich auf dem sogenannten Hügel positioniert. Jetzt läuft auch der erste Spieler der Yankees ein. Er stellt sich neben das Home Base und erwartet ungeduldig den ersten Wurf. Kollege Geltenpoth zielt, drückt auf den Knopf und wirft links am Base vorbei. "Inside - Ball One", tönt die mechanische Stimme des Schiedsrichters. Freude kommt unter den Yankees auf, denn sie wissen, daß noch drei ähnliche Würfe das Weiterkommen ihres Kameraden bedeuten. Alexander hat aber seine Lektion gelernt und wirft diesmal entsprechend vorsichtiger. Seine Rechnung geht auf und ich schlage in einem Anfall plötzlicher Hektik über den Ball. Höhnisches Gelächter auf der gegnerischen Bank. Wenn ich mir noch zwei solche Schnitzer erlaube, bin ich "Out"!. Doch der nächste Schlag sitzt! Der Ball landet im Outfield und wird erst nach einigen Sekunden vom Fänger unter Kontrolle gebracht. In der Zwischenzeit habe ich das erste Base erreicht und mein zweiter Schlagmann betritt die Arena. Er versagt allerdings genauso wie mein dritter Spieler, so daß nun gewechselt wird. Mein Fängerteam verteilt sich auf dem Spielfeld und die Bären müssen nun versuchen, die knallharten Bälle zu treffen. Gesagt, getan! Gleich der erste Spieler hämmert den leicht angeschnittenen Ball in die Zuschauertribüne und erzielt damit einen Home Run für Chicago. Es steht nun 1:0! Die nächsten Schlagmänner sind weniger erfolgreich. Sie treffen zwar mit unglaublicher Genauigkeit, doch wird jeder Ball von einem meiner Spieler aus der Luft gepflückt.

Das bedeutet, daß der betroffene Spieler "Out" ist .

Im direkten Vergleich zu "TV Sports Football" schneidet Cinemawares Baseball nicht ganz so gut ab. Zwar ist es ihnen gelungen, die Spielbarkeit stark zu erhöhen, doch fehlen die witzigen Animationen und Pausengags, die das American Football-Spiel auszeichneten. Auch die taktische Seite wurde etwas vernachläßigt, denn es können lediglich Spieler ausgewechselt und die Aufstellung verändert werden.

Ansonsten ist alles beim alten geblieben. Es besteht sowohl die Möglichkeit, eine komplette Saison zu spielen, als auch ein kleines Freundschaftspiel zu wagen. Der zweite Spieler wurde dabei natürlich nicht vergessen.

Die grafische Gestaltung ist wieder einmal hervorragend ausgefallen. Die Sprites sind phantastisch gezeichnet und bis in das kleinste Detail animiert. Zu Wünschen übrig läßt allerdings das etwas ruckelige Scrolling. In Punkto Sound hätte ich allerdings etwas mehr von Cinemaware erwartet. Zwar sind die digitalisierten Kommentare des Schiedsrichters klar verständlich und die klatschenden Geräusche des Balles sind auch wunderbar getroffen, jedoch erscheint mir nur ein Musikstück als etwas dürftig.

Fazit: "TV Sports Baseball" hebt sich ganz klar von seinem Konkurrenten "Earl Weaver 2" ab, denn es tendiert eigentlich mehr zum Actionspiel als zur ernstgemeinten Simulation! Eines ist dabei aber sicher: "Bo knows Baseball!"

(om)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

SPORTSPIEL

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

Besonderheiten
- hervorragende Animation der Spieler

50% 80% 80% 74%

STONE AGE



Denkspielfans, die auf die fünfzehnte Neuauflage von Vier gewinnt, Shanghai oder Tetris verzichten können, sollten einen Blick auf den neuesten Streich von Eclipse werfen. Stone Age dürfte für frischen Wind in den grauen Zellen sorgen.

Ein kleiner, grüner Drache mit dem Niedlichkeitsfaktor vom allseitsbekannten Möchtegernfeuerwehrmann Grisu hat sich beim Spielen in einem komplexen Höhlensystem verlaufen. Du sollst ihn jetzt wieder zurück zu Papa Drache bringen. Hundert Levels erwarten Dich dabei. Jeder Level ist einen Bildschirm groß und enthält sowohl einen Eingang als auch einen Ausgang. Der Drache soll nur sicher und möglichst schnell über das Spielfeld geleitet werden. Noch nicht einmal böse Monster behindern ihn dabei, lediglich ein Zeitlimit in Form von abrennenden Kerzen, die für Licht im Höhlensystem sorgen, macht meist ernsthafte Schwierigkeiten. Leider kann man unseren putzigen, 10 Pixel großen Helden nicht so einfach über das Spielfeld steuern, denn das besteht nur aus wenigen Steinen. Manche Steine lassen sich jedoch horizontal oder vertikal in eine oder in zwei Richtungen steuern und können so als Transportplattform eingesetzt werden. Einige Plattformen lassen sich nur betreten, wenn man den passenden Schlüssel dazu hat. Andere wiederum dienen als Teleporter, die Scottie´s "Beam me Up" überflüssig machen. Schließlich sind einige nicht allzu stabil und zerbröseln, wenn man sie einmal begangen hat. Erfeulich ist hingegen der Zeitspender, der leider auch sehr selten zu finden ist. Alle Steine können mittels Spacetaste ferngesteuert werden, was die Sache jedoch nicht gerade stark vereinfacht, denn die späteren Levels sind sehr kniffelig ausgefallen und erfordern eine gute Übersicht vom Spieler. Das Spiel spielt sich erfreulich flott und macht einen technisch frischen Eindruck. Ein Paßwortsystem gehört selbstverständlich dazu, ebenso wie eine grafisch gute Aufbereitung. Für Denkspielverhältnisse ist in dieser Hinsicht sehr viel Aufwand getrieben worden. Verschiedene Steinsätze und mehrere Hintergrundgrafiken wurden eingebaut, die dem Spiel eine gute Atmosphäre verpassen. Der Titelheld wurde nett animiert, die acht verschiedenen Musikstücke sind angenehm anzuhören und die 100 Levels dürften selbst Höhlenexperten längere Aufenthalte in der Finsternis garantieren. Eclipse hat nach Monster Business und Lethal Xcess wieder einmal bewiesen, daß sie qualitätiv zu den besseren Firmen in Deutschland zählen. Wer auf der Suche nach einem netten Denk- und Geschicklichkeitsmix ist, kann bei Stone Age zugreifen. Eine C64- und PC-Version folgen in Kürze.

Atari ST

Die ST-Version gleicht der Amiga Version aufs Haar. Lediglich am Sound kann man leichte Unterschiede festellen. *(hi)*

ATARI
unterstützt

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

DENKSPIEL

Hersteller Eclipse
Preis ca. DM 80,-
Muster von Eclipse
Besonderheiten wie Amiga

70% 60% 75% **72%**

AMIGA
A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

DENKSPIEL

Hersteller Eclipse
Preis ca. DM 80,-
Muster von Eclipse
Besonderheiten
- Dual-Diskette
- Amiga u. ST-Version auf einer Diskette

70% 60% 75% **72%**





Switchblade II

Mit Abrüstung allein ist es eben nicht getan: Nach jahrundertelangem Frieden vernachlässigten die Bewohner von Cyberworld ihre Kriegerkaste, die Blade-Knights.

Diese hatten einst den größten Feind der Menschen, den Herrn der Vulkane, siegreich in seine Schranken gewiesen. Nun ist nur noch Hiro, ein letzter Nachkömmling der Knights übrig. Als alter Raufbold hat er bereits in jungen Jahren seinen Schwertarm eingebüßt, den er aber durch eine künstliche, mit allen möglichen Waffen aufgemotzte Prothese ersetzte. Wiederum fangen die Vulkane an zu grollen - der böse Herrscher Havoc versucht erneut, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um das Übel gleich an der Wurzel zu packen, macht sich Hiro in die Androiden-Unterwelt auf, um Havoc ein für allemal unschädlich zu machen. In sechs Levels stellen sich ihm jedoch gürteltierartige Roboter, Laserfallen, Stromkreise, Flugmaschinen und andere Gegner entgegen. Durch Schächte und Aufzüge muß Hiro seinen Weg zu Havocs Palast erkämpfen. Mit den Münzen, die er von den besiegten Feinden erbeutet, kann er an verschiedenen Stellen sein Waffenarsenal durch den Kauf von Messern, Pistolen, Lasern, Flammenwerfer, Raketen, Drachenwaffen und Shuriken aufstocken. Der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels ist in den ersten Levels sehr einfach, erhöht sich jedoch später kontinuierlich. Leider sind die Gegner immer wieder diesselben. Wenn man ein paar Laserfallen oder Androiden geknackt hat, fängt das Spiel deshalb sehr schnell an, langweilig zu werden. Auch Geheimtüren und -gänge sind mehr als offensichtlich dargestellt. Das Scrolling ist etwas ruckelig. Neueinsteiger oder Ballerfreaks, die auf Grafik keinen großen Wert legen, können aber mit Switchblade II durchaus auf ihre Kosten kommen. *(mr)*

ATARI
unterstützt

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

JUMP 'N RUN

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 65,-

Muster von
funny soft

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Joystick erforderlich



Groovers Paradise
Postfach 410 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724
Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM

Software zu Hammerpreisen!!!

AMIGA

AGONY	63,95
AIR,LAND,SEA	87,90
AIRBALL	7,95
ALPHA WAVES	15,90
ANTHEADS	15,95
AQUANAUT	15,90
ARCHIPELAGOS	11,50
ARMALYTE	15,90
ARTIFICIAL DREAMS	7,95
ARTURA	9,99
ATOMIC ROBOKID	16,90
AUSTERLITZ	11,50
AWESOME	19,90
BACK TO THE FUTURE 3	15,95
BACKLASH	15,90
BAD COMPANY	12,90
THE BALL GAME	15,90
BALLISTIX	14,90
BARBARIAN 2	63,90
BATTLE CHESS	27,90
BATTLE SQUADRON	16,90
PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL	9,99
BETRAYAL	19,90
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BIONIC COMMANDO	15,90
BLACK CRYPT	67,95
BLADE WARRIOR	15,90
BLASTEROIDS	15,90
BOMBER MISSION	15,90
BRAINSTORM	8,50
BUBBLE +	16,90
BURGER MAN	9,99
CAPTAIN FIZZ	22,00
CAPTAIN PLANET	15,90
CARTHAGE	18,90
CASTLES	79,90
CHALLENGER	9,99
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
THE CHAMP	9,99
CHAMPION OF THE RAJ	15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHAMPIONSHIP RUN	11,90
CHARIOTS OF WRATH	13,90
CHRONO QUEST	18,90
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
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK CENTURY	9,95
DARK FUSION	9,99
DARK SPYRE	14,90
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEFLEKTOR	11,50
DEJA VU 2	15,90
DEVIOUS DESIGNS	15,95
DEVISOUS DESIGN	15,90
DISC	15,95
DOGS OF WAR	15,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	15,90
DRAGON SPIRIT	11,50
DUGGER	13,90
EAGLE'S RIDER	11,50
ELVIRA 2 : JAWS OF...	79,90
ENCOUNTER	12,90
ENGLAND FOOTBALL	15,90
ESPIONAGE	11,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE	15,90
THE EXECUTIONER	15,90
F-15 STRIKE EAGLE 2	91,90
FALLEN ANGEL	11,90
FAST BREAK	16,90
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
FLINTSTONES	11,50
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORGOTTEN WORLDS	15,90
FROSTBYTE	9,99
fun: GALACTIC CONQUEROR	9,95
GALAXY FORCE	11,50
GEMINI WING	15,90
GERM CRAZY	13,90
GFL GOLF	11,50
GHOST CHASER	9,99
GLOBULUS	15,90
GOLDRUNNER	9,99
GOLDRUNNER 2	9,99
GRAIL ADVENTURE	9,99
GRAVITY	14,90
GREAT COURT TENNIS	19,90
GRID START	9,99
GUNSHIP	67,90
HARRIER COMBAT	15,90
HATE	9,99
HEART OF THE DRAGON	15,90
HORROR ZOMBIES	15,90
HOTSHOT	11,50
HUNT FOR RED OCTOBER	15,90
HYDRA	11,50
HGAR DER SCHRECKLICHE	63,90
ICE HOCKEY	9,99
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
THE KRISTAL	26,90
LAS VEGAS	11,50
LEATHERNECK	9,99
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
LOCOMOTION	9,99
M1 TANK PLATOON	91,90
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
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
MOONSHINE RACERS	19,90
MOTORBIKE MADNESS	11,50
MOUSETRAP	9,99
THE MUNSTERS	9,99
MYSTICAL	11,90
NAVY MOVES	15,90
NECRONOM	16,90
NETHERWORLD	11,90
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OH NO! MORE LEMMINGS	63,90
ONSLAUGHT	9,95
OPERATION HARRIER	15,90
ORK	63,95
PAC-LAND	15,90
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
RESOLUTION 101	19,90
ROBOZONE	15,90
ROCKFORD	15,90
ROCKY	9,99
RODEO GAMES	11,50
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUNNING MAN	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	97,90
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPY VS SPY 2	16,90
STARBLAZE	9,99
STARGLIDER 2	15,90
STARGOOSE	11,50
STARRAY	11,90
STEIGAR	9,99
STORMBALL	19,90
STRIKER	11,90
STRYX	15,90
SUMMER OLYMPIAD	11,90
THAI BOXING	11,50
THUNDER JAWS	15,95
THUNDERSTRIKE	15,90
TIME BANDIT	9,99
TIN TIN ON THE MOON	15,90
TITAN	9,95
TURBO TRAX	13,90
TURTLES	15,90
UNDER PRESSURE	11,50
VAXINE	15,90
VETERAN	12,90
WARP	13,90
WATERLOO	9,95
WEB OF TERROR	11,90
WELLTRIS	16,90
WILD STREETS	9,95
WINDWALKER	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
BATTLEMASTER	10,90
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
DEJA VU	33,00
DRAKKHEN	15,90
ELVIRA 2 : JAWS OF....	95,95
ENGLAND FOOTBALL	19,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	15,95
EYE OF HORUS	11,90
F-15 STRIKE EAGLE 2	91,95
FERRARI FORMULA ONE	27,90
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	16,90
GALATIC CONQUEROR	9,95
SORCERORS GET ALL THE GIRLS	27,90
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
KRISTAL	25,90
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MASTER BLASTER	9,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
NETHERWORLD	11,90
NEVERMIND	19,90
NINJA RABBIT	11,50
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OOZE	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
SPORTING TRIANGLES	15,90
SWORD OF SAMURAI	21,94
TITAN	9,95
TURTLES	15,90
WATERLOO	15,90
WILD STREETS	9,95
WORLD CUP '90	15,95

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

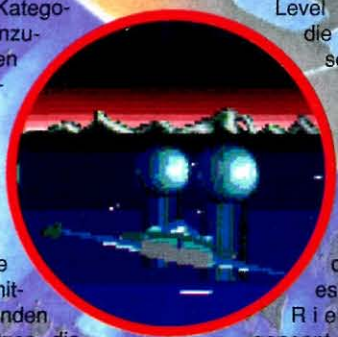


Ein Spiel, das sich nahtlos in die Psygnosis-Produktionen einreiht. Fulminante Grafiken, guter Sound bilden den Rahmen für eine mittelmäßige Spielidee. Ein Rendezvous der Sinne.

AQUAVENTURA

Was kommt heraus, wenn sich Psygnosis das legendäre C64-Spiel Encounter von Paul Woakes und das weniger berühmte Moonfall von 21st Century vornimmt? Nein, nicht Shadow of the Beast in 3D, sondern das feuchte Actionspektakel Aquaventura.

Den vollmundigen Versprechungen auf der Verpackung, daß man darin nun das seit Jahren erwartete Megaspiel finden wird, sollte man nicht ganz Glauben schenken. Ein solides Actionspiel mit leichtem High Tech-Touch ist daraus geworden. Die Spielgeschichte ist wieder einmal unter der Kategorie "belanglos" einzuordnen. Den nuklearen Holocaust hast Du in Forschungslabors unter Wasser überlebt. Insgesamt gibt es acht Kolonien mit Überlebenden, die durch Tunnels miteinander verbunden wurden. Nun setzen die bösen Außerirdischen ein. Dieses Mal nennen sie sich Spurcianer, sie plündern und rauben jedoch wie eh und je. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die Spurcianer, die sich mit Pyramiden, Generatoren und Raumschiffen auf der Erde eingenistet haben, wieder zu verjagen. Mit seinem Raumschiff fliegt man dazu mit Panoramablick über der Wasseroberfläche und orientiert sich auf seinem Radarschirm.



Zunächst muß man in jedem Level die Solarschilde, die die Pyramiden schützen, zerstören. Anschließend fliegt man zur Pyramide und jagt die vier Kraftfeldgeneratoren in die Luft. Hat man dies erledigt, bekommt man es noch mit einer Riesenameise, genannt Wächter, zu tun. Spätestens hier wird man mit seinen einfachen Laserwaffen nicht mehr allzuweit kommen, doch mit den guten alten Raketen geben selbst Riesenameisen klein bei und öffnen den Weg in den Tunnel, durch den man in den nächsten Level gelangt. Der kann leider nicht einfach durchflogen werden, feindliche Streitkräfte patrouillieren ständig, um das Waffendepot zu schützen. Sollte man es dennoch schaffen, erwarten einen Zusatzwaffen und Energie. Während des ganzen Spiels wird man keine Sekunde zum Ausruhen finden, denn die ständige feindliche Bedrohung und die gefährliche radioaktive Strahlung auf der Erdoberfläche nagen an den Schutzschilden. Allzuviel Neues erlebt man in den anderen sieben Levels nicht, doch die gute technische Qualität machen Aquaventura zu einem guten Actionspiel. Die 3D-Grafik kombiniert Polygon- und Bitmap-Technik und ist recht flott geworden, so daß ein gutes Fluggefühl ensteht. Exzellente Psygnosis-typische Zwischenbilder, gut gelungener Sound und Anleihen aus Flugsimulatoren lassen die spielerische Eintönigkeit verblassen.

(hl)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ACTION

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-
Muster von Joysoft

Besonderheiten
- Remake von Encounter

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



Luis Trenker hätte seine Freude gehabt ...

WINTER CAMP

Thalamus, die unseren guten alten C64 seit Jahren mit erstklassigen Spielen wie Quedex, Delta, Sanxion oder Creatures versorgen, legen mit Winter Camp ein brauchbares Geschicklichkeitsspiel der niedlichen Sorte in die leeren C64-Regale.

Als Maximus Maus hat man dank eines heldenhaftens Einsatz beim Erobern der Flagge den Job als Rettungs-Ranger im Winter Camp ergattert, bei dem man dummerweise die klitzekleine Aufgabe hat, eine drohende Lawinenkatastrophe abzuwenden. In insgesamt 8 Etappen muß man sich bis zum Gipfel vorkämpfen und dabei allerhand Schwierigkeiten überwinden. Zunächst steht ein



Kurs bei der Eislaufschule an, in der man nach guter alter Dekathlon-Rüttelmanier drei Gegner, die mit Koffern und Flammenwerfern ausgerüstet sind, hinter sich lassen muß. Anschließend begibt man sich zu seinem ersten richtigen Einsatz auf das Eis, das von Touristen, Eishockeyspielern und Curlingteams bevölkert wird, und rettet Fische und gestürzte Eisläufer aus bedrohlichen Situationen. Die anschließende Schneeballschlacht mit herumtollenden Bären ist nicht weniger gefährlich, besonders wenn sie rot sind. Da Touristen selbst im Winter ein Bad im Fluß nehmen, sollte man bei der folgenden Flußpatrouillie auf die Hilfsmittel in den vorbeischwimmenden Körben zurückgreifen. Hat man sich dann noch aus der Geltscherspalte befreit, sollte man sich mittels Ski an den Fuß des Berges begeben, und der Lawine ins Auge blicken. Sämtliche Levels wurden grafisch gut realisiert und mit vielen Gags aufgepeppt. Technisch bieten sich dem Spieler Parallaxscrolling und flotte Animationen gepaart mit einem passenden Soundtrack. Wenn man scheitert, wird man grafisch effektvoll von der Lawine überrollt und darf glücklicherweise im selben Level weitermachen. Die Levels sind erfrischend abwechslungreich und die Motivation hält lange an. Wenn man alle Levels geschafft hat, hält sich das "Ich spiel' nochmal"-Syndrom zwar in Grenzen, doch C64-Besitzer werden für dieses Spiel in Anbetracht der mageren Auswahl dankbar sein. Das Winter Camp erreicht keine Klassikerqualitäten, einen Besuch ist es allemal wert.

(hi)

C64	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - Niedlichkeitsfaktor 1 A	**Hersteller** Thalamus **Preis** ca. DM 50,-	**Muster von** Bomico

60% 70% 70% **67%**

UGH!

Der C64-Klassiker Space Taxi erlebt nun sein Comeback auf dem guten alten C64. Das PlayByte-Geschicklichkeitsspiel wurde vom Amiga gekonnt auf den C64 umgesetzt.



Da werden Erinnerungen an frühe C64-Tage wach.

Als steinzeitlicher Jungunternehmer versucht man, mit einem prähistorischen Hubschraubervorläufer Karriere zu machen, indem man Männchen, Frauen und Opis von Plattform zu Plattform fliegt, und dafür satte Fluggebühren kassiert. Sollte man sehr schnell sein, erhöht sich sogar der Scoremultiplikator. Da



Auch alte Ideen können heute noch ihren Reiz haben.

die Rotoren selbstverständlich per pedes betrieben werden, muß man mit gezielten Steinwürfen den herumstehenden Bäumen Früchte entlocken. Weitere Schwierigkeiten bereiten die herumtrampelnden Triopteri, die Landemanöver gar nicht schätzen, und schlafende Dinosaurier, deren Atmung eine mitreißende Wirkung hat. Sollte der Wasserspiegel einmal ansteigen, muß man sich mit seinen Transportaufträgen beeilen, denn das Tauchen fällt unserem Jungen ein wenig schwer. Die über 50 Levels bieten sehr viel Abwechslung, insbesondere im Zweiplayermodus stehen gewitzte Aufgaben an. Die Grafik hat die Umsetzung erstaunlich gut überstanden, sie wartet zwar mit weniger Farben auf, doch die Animationen sind immer noch sehr niedlich und spaßig. Das Spiel ist sehr gut spielbar und es müssen im Vergleich zur Amiga-Version spielerisch keine Abstriche gemacht werden. Die Paßwörter aus der Amigaversion kann man leider nicht benutzen, neue Paßwörter müssen erst erspielt werden. C64-Freunde können sich über die gelungene Umsetzung freuen, insbesondere wenn sie gerne zu zweit gleichzeitig spielen.

(om)

C64	ACTION	
Besonderheiten - 2 Spieler gleichzeitig - Space Taxi Remake	**Hersteller** Play Byte **Preis** ca. DM 40,-	**Muster von** HAIP Software

65% 70% 80% **74%**

Blue Byte´s neue

History Line

Die Mülheimer Firma Blue Byte setzt ihren Höhenflug fort. Nachdem sie mit Great Courts II und spätestens durch Battle Isle den deutschen Spielemarkt eroberten, steht nun mit "History Line: World War I" ein neuer Hit in den Startlöchern.

Mit der HISTORY LINE wird eine neue Strategieserie ins Leben gerufen, die allen Battle Isle-Fans den Großteil ihrer Freizeit rauben wird. Im ersten Teil, der als PC-Version im September und als Amigaversion im Oktober die Händlerregale erreichen soll, wird die Geschichte des Ersten.Weltkrieges historisch exakt aufbereitet. Geschichtliche Fakten, die für den Ausbruch des Krieges verantwortlich sind, sollen genauso kritisch beleuchtet werden wie der Verlauf und Auswirkungen des Krieges. Als Spieler kann man die Seite wählen, auf der man aktiv wird, daß heißt entweder als Allierter oder als Angehöriger der Mittelmächte begibt man sich

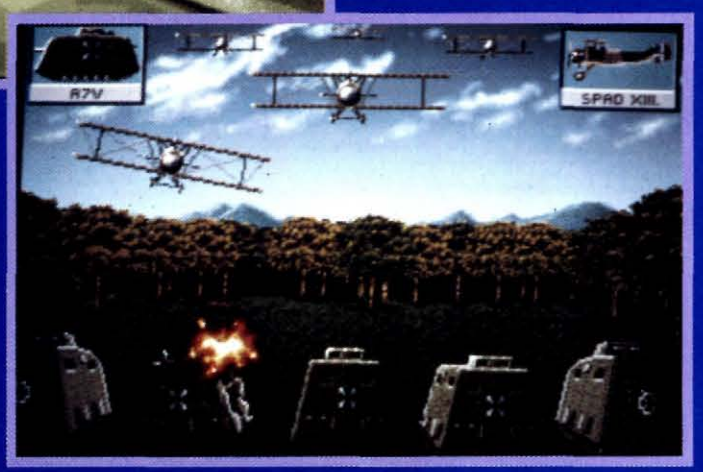


an die Sandkästen der Generäle, kriegsentscheidende Fronten liegen allerdings außerhalb des Einflußbereiches. Zusätzlich wird man während des gesamten Spieles mit Informationen aus dem politischem und alltäglichen Geschehen versorgt, wodurch dem Spiel einen bildender Charakter verliehen wird. Die geschichtlichen Fakten wurden übrigens in Zusammenarbeit mit einem Geschichtsdozenten auf historische Korrektheit überprüft und gehen so ohne weiters als Lehrmaterial durch. Technisch basiert das Spiel auf Battle Isle. Das Spielsystem wurde allerdings noch verbessert und Änderungsvorschläge von Battle Isle-Spielern wurden implementiert. Die Präsentation der Kampfszenen kann mit einer einwandfreien Zoomroutine aufwarten, die auf 386ern mit satten 30 MHz abläuft. Die Anflüge der Flugzeuge wirken so ungeheuer flüssig und dürften für den gewissen Touch Realismus sorgen. Die Erstentwicklung erfolgt übrigens auf dem PC, Amiga-User müssen allerdings keine Befürchtungen haben, denn ihre Version wird nur geringfügig anders sein und auch Turbokarten unterstützen. An Grafikkarten wird bei PCs nur noch die VGA-Karte unterstützt, hinzu kommen jedoch AdLib- und Sound Blaster-Unterstützung, die dank neuer Soundroutinen optimal ausgenutzt werden sollen. An einen weiteren Teil wird schon jetzt gedacht, bei dem der II. Weltkrieg oder die Befreiungskriege als Hintergrund dienen könnten.

(hi)







PREVIEW

PC/AMIGA

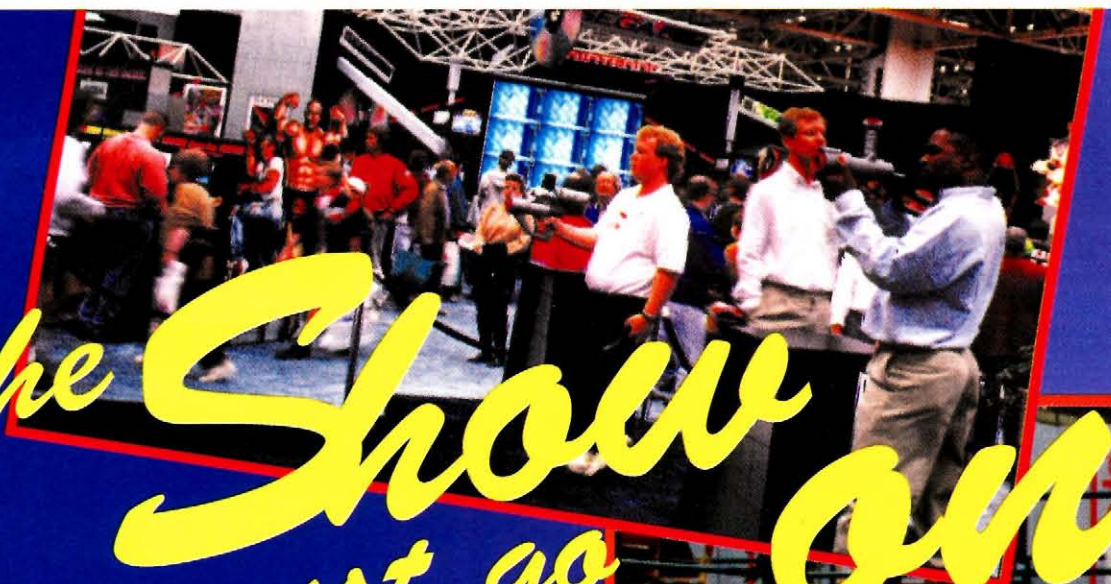
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

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



Helmi sagt: "Super"!

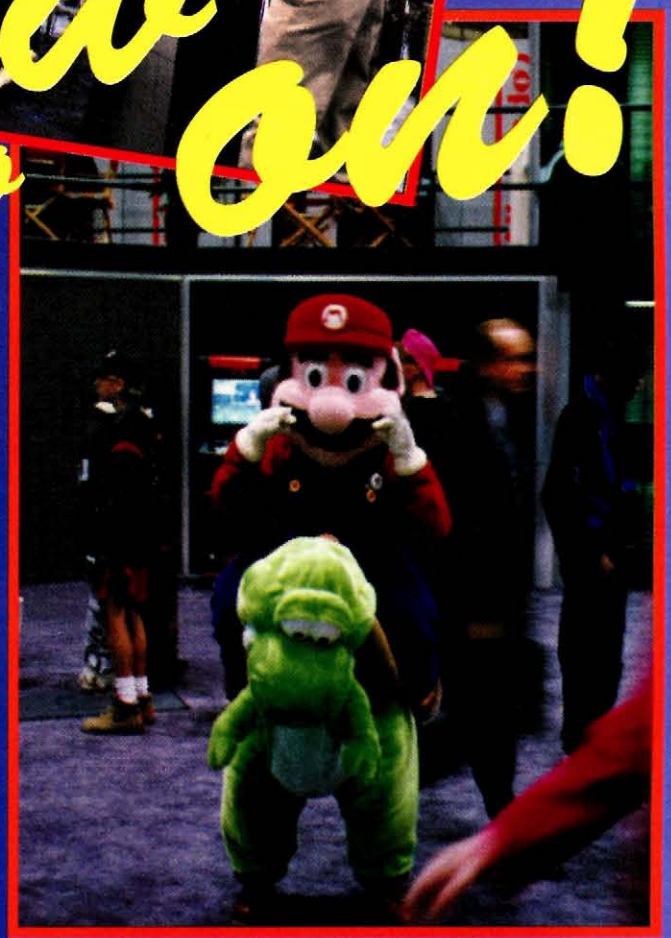
25 JAHRE CONSUMER ELECTRONICS SHOW



The Show must go on!

von Rainer Babiel

Zum ersten Mal in der 25 jährigen Geschichte der CES, wurde an eineinhalb Messetagen den Endkunden Eintritt in die riesigen Hallen des McCormick-Messezentrums in Chicago gewährt. Endlich konnten einmal alle Freaks die neuesten Games direkt ausprobieren und sich im Wettkampf mit Business-Men und gestreßten Journalisten messen. Leider wurde kaum wirklich Neues gezeigt, schließlich hatte die ECTS auch erst vor acht Wochen ihre Messepforten in London geschlossen.



Super Mario auf Yoshi.

Doch in diesem Messebericht werdet Ihr einiges über die größte amerikanische Elektronikshow am Rande des Michigan-Sees finden. Die neuesten geplanten Verkaufsdaten findet Ihr in der Sonderbeilage des Heftes.

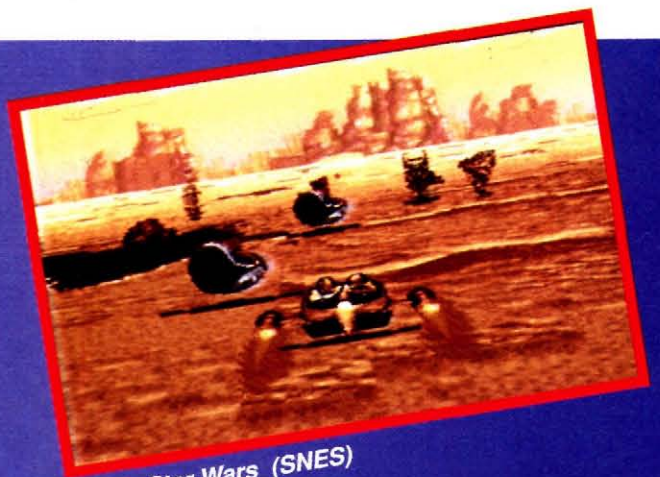
Nachdem der Geschäftsführer von LucasArts - *Lucasfilm Games* *Doug Glen* zu *Sega of America* gewechselt hat, er ist dort als Manager für das *Sega CD* zuständig, und mit ihm vor einigen Monaten knapp dreißig Mitarbeiter gegangen sind/wurden, stellte sich wie schon in London die Frage: Was kommt Neues von der Skywalker-Ranch? Nachdem *Indy IV* nun endlich fertig werden soll, wird es für den PC ersteinmal nur ein neues Spiel geben: *X-Wing*. Es handelt sich dabei um das neueste Spiel von *Lawrence Holland* (Battlehawks, Battle of Britain, Secret Weapons), das auf dem Film "Star Wars" basiert. Schlüpfe in das Cockpit eines Starfighter-Piloten und unterstütze in der rasant schnellen Simulation Luke Skywalker bei seinem Kampf gegen Darth Vader's Imperiale Allianz.
Natürlich bleibt *Lucasfilm* ansonsten nicht gerade inaktiv: Wie der



Road & Track PC (Accolade Preliminary)

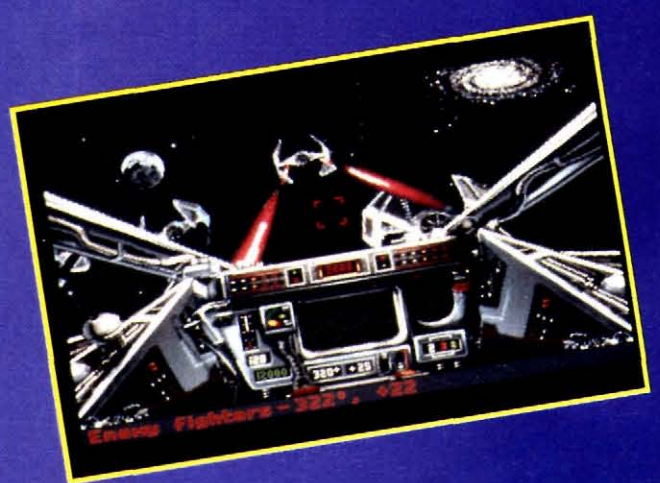
25 JAHRE CON S

Liste zu entnehmen ist, werden so manche Adventures und Simulationen auf andere Computer- und Videospieletypen konvertiert. Für das *Super NES (SNES)* wird es zu Weihnachten das Actionspiel *Super Star Wars* geben. In vierzehn Level kann der Spieler dieses neuen Spiels seine Fähigkeiten unter Beweis stellen: Als Luke Skywalker, Han Solo oder Chewbacca muß der Kampf gegen die dunkle Seite der Macht angetreten werden und so das Universum vor seiner Zerstörung bewahrt werden.



Super Star Wars (SNES)

Am Stand von *Microprose* wurde voller stolz auf einem PC einmal mehr *Darklands* vorgeführt. Und endlich steht auch der (hoffentlich) endgültige Auslieferungstermin fest: Mitte Juli soll es soweit sein. Neben diesem schon aus älteren Berichten allen bekannten Spiel, wurde auch *Advanced Tactical Air Command (A.T.A.C.)* wieder einmal gezeigt: Die kolumbianischen Drogenkartelle sind so reich und mächtig geworden, daß sie durch Bestechung fast alle großen Städte beherrschen und für Chaos und Unruhe sorgen. In einer geheimen Mission soll der Spieler mit einer Einheit von 250 Agenten, vier F-22 Kampfbombern und zwei Helikoptern die Kartelle in Kolumbien zerschlagen und so Ruhe und Ordnung wieder einkehren lassen. *ATAC* ist sowohl Strategiespiel, als auch Simulation: Die Agenten müssen geführt, Angriffspläne erarbeitet und schließlich die Flugzeuge geflogen werden. Neben der PC-Version von *ATAC* ist zur Zeit nur eine Amiga-Version geplant, die erst im November erscheinen soll.



X-Wing

Das Simulationshaus *Maxis* wartete gleich mit zwei neuen Computerspielen auf: *SimLife* und *El Fish*. Diese beiden Simulationen benutzen eine neue, von *Maxis* entwickelte Technik: Artificial Life (AL). Bei dieser Programmiertechnik wird dem Computer eine Art von genetischem Code vermittelt, der nach simplen Vorschriften be- und verarbeitet wird. Durch die Kombination und Mischung verschiedener Software-Gene, entstehen innerhalb der Simulationen neue Lebensformen. So kann entweder der Spieler die Pflanzen und Tiere per Gen-Menüs verändern, oder aber die Veränderungen verselbstständigen sich: Verschiedene Tier- oder Pflanzengattungen werden durch die Simulation schrittweise gekreuzt. Eine Art Evolution am Bildschirm vollzieht sich. Doch jetzt konkret zu den beiden neuen Spielzeugen, wie sie *Maxis* bezeichnet: Mit *SimLife* könnt Ihr alle Lebensformen eines Planeten selbst erstellen und simulieren. Ihr könnte Größe, Aussehen, Temperament, Hitze- und Kältebeständigkeit und vieles mehr für jede einzelne Pflanzen- und Tiergattung vorgeben. Wie das in der Natur so ist, wird über kurz oder lang der Stärkste überleben: Fressen und gefressen werden, lautet die Devise. Natürlich können per Blitzschlag oder andere Katastrophen Landstriche verändert und bestimmte Lebensformen in einigen Gebieten ausgerottet werden. Übrigens: Die schlimmste Katastrophenart die bei *SimLife* eingesetzt werden kann, ist der Mensch. *El Fish* ist ein neues Spiel von einer russischen Programmierergruppe um Tetris-Erfinder *Alexey Pajitnov*. Bei diesem Spiel wird die komplexe Welt eines Aquariums simuliert: Per Gene kann der Spieler das Aussehen und das Verhal-



Sega CD



Menacer

ten einzelner Fischgattungen bestimmen. So ist es zum Beispiel äußerst wichtig, ob eine Gattung nun von Algen lebt, oder lieber kleine Fische verschluckt. Neben AL wurde in *El Fish* auch noch eine weitere neue Technik ausprobiert: AnimaTek. Das ist eine Animations-Technik, bei der anhand der eingegebenen Software-Gene der Fisch ohne Einwirkung von außen erzeugt wird. Sprich jeder Fisch wird vom Programm erzeugt, kein Programmierer bestimmt das Aussehen der Fische.

Weiterhin wurden für beinahe alle Maxis-Programme Lizenzen zur Produktion von Videospielen auf allen unterschiedlichen Systemen verkauft. Einige Spiele sind bereits erhältlich, die anderen werden auf jeden Fall bis zum Sommer nächsten Jahres folgen.

Die Schöpfer der beiden *Eye of the Beholder* Rollenspiele stellten im Konferenzraum von *Virgin Games* ihr erstes *Adventure Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia* vor. Daß dieses Adventure einige Elemente eines Rollenspiels enthält ist eigentlich schon zu vermuten: Der Bösewicht Malcom hat vor 18 Jahren die Königin und den König von Kyrandia umgebracht, sich den magischen Gemstein zunutze gemacht und sich als neuer Herrscher von Kyrandia proklamiert. Als Prinz Brandon ist es nun für Euch endlich an der Zeit, den Mörder der eigenen Eltern zu strafen und die Regentschaft über das Land zu übernehmen. Bei der Suche nach Malcom unterstützt der Herr der Vier Magien den jungen Prinzen indem er ihn in die Geheimnisse der Zauberei einweißt. Unterwegs trifft der Spieler auf viele Menschen, die ihm entweder helfen oder sich ihm in den Weg stellen. Neben der PC-Version wird auch eine für den Amiga in die Geschäfte gelangen. Natürlich wurden auch einige schon bekannte Videospiele vorgestellt (siehe Beilage), aber das einzig wirklich interessante war, daß das PC CD-ROM Spiel *The 7th Guest* auch für das *SNES CD-ROM* erscheinen wird.

Auch die Softwareschmiede *Strategic Simulations Inc (SSI)* war in Chicago vertreten und stellte drei Games vor. *Dark Sun: Shattered Lands, M und Great Naval Battles: North Atlantic 1939-1943.* Bei den ersten beiden Spielen handelt es sich, wie soll es auch anders sein, um Rollenspiele: Mit *Dark Sun: Shattered Lands* kommt ein neues Spiel der *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* Serie. Allerdings mit einem völlig neuem 16-Bit Outfit. Es ist das erste Spiel seit Pool of Radiance (1988), das mit einer völlig neuen Entwicklungsumgebung entstand. So wird es das erste Rollenspiel von *SSI* mit Pop-Up Menüs und Scroll-down Windows sein, 256 Farben-VGA-Grafik unterstützen und voll-animierten Charakteren sein, die in acht Richtungen ruckfrei bewegt werden können.

M ist das erste Spiel einer neuen Science-Fiction Rollenspielreihe, selbstverständlich auch im neuen 16-Bit Gewand: Eine Gruppe von Diplomaten wurde gekidnappet und auf den fernen Planeten Monsoon entführt. Ein Eliteteam wird zur Rettung der Politiker zusammengestellt und zu dem kleinen, fast unbekannten Stern geschickt. Als die Gruppe eintrifft, findet sie ein absolutes Chaos vor. Die Truppe verbündet sich schließlich mit Außerirdischen, die versuchen, die Herrschaft auf Monsoon zu erlangen und Ruhe und Ordnung schaffen will. Als Gegenleistung werden die Außerirdischen bei der Suche nach den Gekidnappten helfen, so die Abmachung.

Mit *Great Naval Battles* startet *SSI* in die Simulatorwelt. Der erste Simulator dieser Reihe heißt *North Atlantic: 1939-1943* und spielt auch dort: Der Seekampf zwischen Briten und Deutschen soll simuliert werden. Der Spieler kann zwischen den Positionen des Flottenkommandanten, des Schiffskommandanten und des Admirals wechseln. So werdet Ihr in die Lage versetzt, einen Angriff zu planen, anzuführen und selbst zu kämpfen.

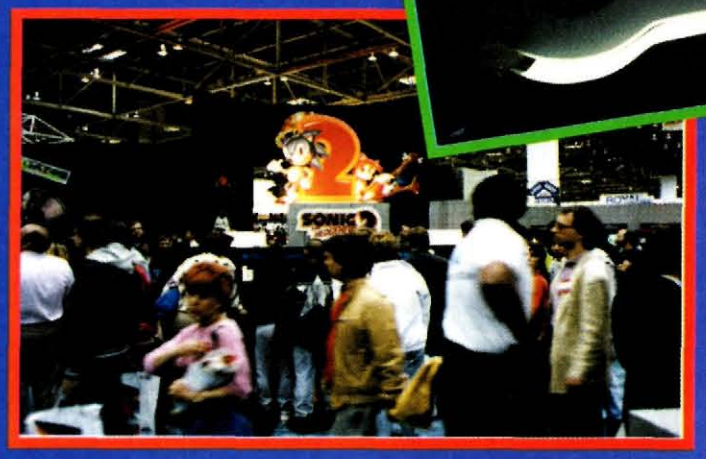
Zwar war *Sierra On-Line* auch auf der CES, aber etwas was noch nicht auf der ECTS gezeigt wurde, gab es zu sehen: *Space Quest 5, Trial by Fire 3, King's Quest 6* und die VGA-Versionen von *Trial by Fire 1* und *Police Quest 1*. Keine neuen Spiele, aber *The Sierra Network (TSN)* wurde ausführlich vorgestellt. *TSN* ist ein Computernetzwerk für PCs, in das Ihr Euch per Modem ein-"loggen" könnt. Was Euch dort dann geboten wird, ist Spielespaß pur: Die verschiedensten Spiele können mit anderen TSN-Benutzern, die sich gerade im Netz befinden gespielt werden. Das Spieleangebot reicht von einfachen Umsetzungen von Brett- und Kartenspielen, bis hin zu dem Flugsimulator Red Baron, der auch gegen einen menschlichen Gegner geflogen werden kann. Für Spielefreaks in den USA ist das Netz super, doch für uns in good old Germany kaum zu bezahlen: Nicht die taschengeldgerechten Mitgliedsbeiträge sind zu hoch, sondern die Telefonkosten - das *TSN* kann nur in den USA erreicht werden und hat leider noch keinen Anschluß in Europa. Und wie Eltern darauf reagieren, wenn man für ein Stündchen 'mal eben in den Staaten anruft, kann sich wohl jeder denken. Aber früher oder später kriegen wir sie alle - auch das *TSN*!

In den USA habe Videospiele einen viel höheren Verbreitungsgrad als bei uns in Europa: In den USA wurden bisher etwa 60 Millionen Videospielesysteme verkauft! *Wieso allerdings für die gleichen* Geräte in den USA wesentlich mehr Spiele zu kaufen sind, ist damit nicht zu erklären. Das liegt offensichtlich einzig und allein an der Geldmacherei der großen Videokonsolenhersteller. Aber zurück zur CES.

Bis Ende dieses Jahres, werden über 75 Spiele für das *NES*, 45 Spiele für den *Game Boy* und 50 für das *Super NES* in den USA neu erscheinen - so *Nintendo of America*. Natürlich kommen die Spiele nicht alle allein von *Nintendo*, sondern die meisten von Firmen, die bei *Nintendo* Lizenznehmer sind. Das wohl interessanteste neue Spiel von *Nintendo* für den Game Boy ist *Super Mario Land 2*. Dazu braucht wohl kein weiteres Wort verloren zu werden. Mit *Lunar Chase* bringt *Nintendo of America* eines seiner ersten 3D-Spiele auf den Markt: Als Panzerfahrer durchlauft Ihr alle Stufen der Ausbildung und werdet später mit einem von zehn Panzern im Kampf gegen feindliche Außerirdische eingesetzt. Damit die Grafik auch schön schnell ist, wurde Vektorgrafik für die Realisation der Simulation eingesetzt. Ein nicht so gräßlich-kriegerisches Spiel ist das Lauf- und Sammelspiel *Special Tee Shot* für das *SNES*. Es handelt sich dabei (entschuldigt, aber es sieht wirklich so aus) um eine Variante des Spiels Marble Madness: Mit einer kleinen Ente ist der Spieler auf einer dreidimensionalen Landschaft unterwegs und muß verschiedene Gegenstände einsammeln. Doch ganz so einfach ist das nicht, denn Wind pustet die Ente zuweilen von der Spielfläche oder der Held rutscht auf Eis aus. Natürlich stellen sich Euch auch so manche Gegner entgegen: Wandernde

SUMER ELECTRONICS SHOW





Sonic 2 - dicht umlagert.

25 JAHRE CONSUMER ELECTRONICS SHOW

Treibsandflächen oder gefährliche Kreisel und alle möglichen Handicaps erwarten Euch in diesem wirklich tollen Spiel. Ein anderes neues Programm für das *SNES* von *Nintendo* ist *Mario Paint.* Mit dem, mit einer Maus ausgelieferten, Programm kann nicht nur gezeichnet, sondern auch komponiert werden. Gemaltes kann, genau wie Noten abgespeichert werden und zu jedem beliebigen Zeitpunkt abgespielt, vorgeführt oder verändert werden. Der Spaß wird durch die vielen mitgelieferten Bildern und Musikstücke noch vergrößert. Wer auf Action- und Ballerspiele steht, kann sich über das neue Spiel *Battle Clash* freuen, daß den *Super Scope 6* unterstützt. Mit dem Panzerfaust-Imitat könnt Ihr bei *Battle Clash* nun auch zu zweit gegeneinander antreten und Aliens und Mutanten das Fürchten lehren.

Wo wir schon einmal bei Eingabegeräten sind: Der Hard- und Softwarehersteller *Ascii* hat das Multifunktions-Joypad *asciiPAD* für das *SNES* auf den Markt gebracht. Mit ihm waren beinahe alle Stände ausgestattet, an denen neue SNES-Games vorgeführt wurden. Die verschiedenen Funktionen sind recht leicht zu erlernen. Eine Firma namens *Fabtech* stellte auf der CES Ihren *Work Boy* für den *Game Boy* vor. Es handelt sich dabei um eine kleine Schreibmaschinentastatur die an den *Game Boy* angeschlossen werden kann. Mit ihrer Hilfe und entsprechenden Programm kann der *Game Boy* im Flugzeug in den Urlaub als Zeitvertreib und vor Ort dann als Sprachencomputer benutzt werden. Es gibt sogar schon Programme, mit denen der *Game Boy* in einen Terminplaner und Taschenrechner umgewandelt werden kann.

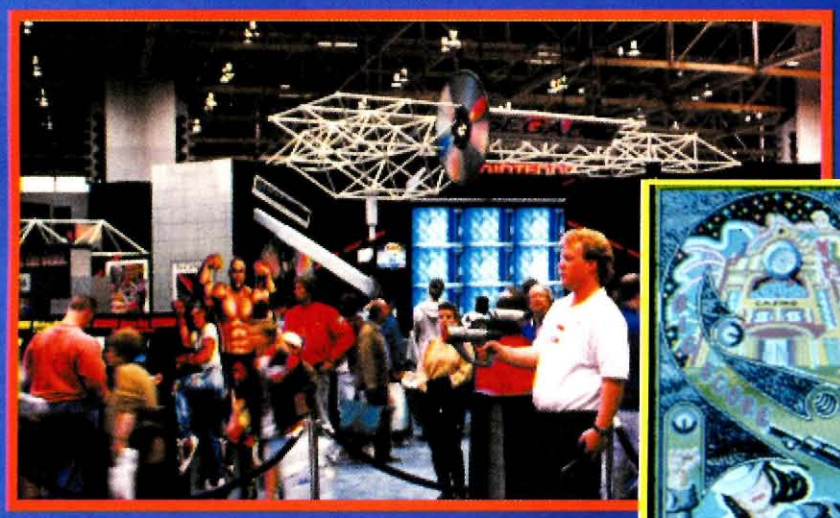
Übrigens dürfen sich alle Nintendo-Spiele Fans auf einen Kino-Schmaus ganz besonderer Art freuen: Es soll ein *Super Mario Kinofilm* gedreht werden, in dem *Danny de Vito* die Hauptrolle spielt. Und natürlich darf knallharte Action auch nicht fehlen: Geplant ist weiterhin die Verfilmung des Hau-Drauf-Spiels *Double Dragon.* Hier soll *Jean Claude van Damme* in die Rolle der Nintendo-Helden schlüpfen. Sehr populär sind in den Staaten zur Zeit auch Romane, die auf Videospielen basieren. Wer weiß, vielleicht wird's bei uns ja auch 'mal was.

Auch am Stand von *Sega of America* gab es einiges zu sehen - es wurde nämlich unter anderem das *Sega CD*, das ist ein Mega Drive mit CD-ROM, und *Sonic the Hedgehog 2* vorgestellt. Leider durften noch keine Fotos von *Sonic 2* gemacht werden, aber eins darf auf jeden Fall gesagt werden: Wer sich Tage und Nächte mit Sonic 1 vergnügte, darf sich auf eine schlaflose Zeit vorbereiten. Das *Sega CD* hat scheinbar ein kleine Schwäche; zwar nicht technischer Art, sondern vom Support her: Die silbernen CD-Scheiben werden angeblich nicht mit dem standart-Format von 160 MByte beschrieben, sondern mit einem speziellen Sega-Format. Die Folge: Nur *Sega* kann die CDs produzieren. Der Preis für die Produktion soll angeblich bei 10 US$ liegen; der Normalpreis für eine Standard-CD beträgt hingegen etwa 3 US$. Diese Preisunterschied von über 300% könnte doch so den einen oder anderen Spieleentwickler abschrecken. Aber probieren geht über studieren - warten wir es lieber ab. Genau wie *Nintendo* zeigte auch *Sega* eine Panzerfaust-ähnliche Wumme für ihre Konsole: Den *Menacer.* Ob diese Geräte allerdings in Europa ein solche Verbreitung finden werden wie in den USA läßt allerdings doch zweifeln - oder hoffen?

Leider war man am Stand von *Sega* scheinbar so unzureichend auf die Messe vorbereitet, daß keine Screenshots vorhanden waren und zusätzlich das Fotografieren teilweise untersagt wurde. Leider müßt Ihr also abwarten, bis wir die neuen Spiele für das *Game Gear* und das *Mega Drive* in den nächsten Ausgaben genauer vorstellen. Einen Vorgeschmack darauf könnt Ihr ja schon einmal durch einen Blick in die Liste bekommen.

Neben den beiden größeren Herstellern von Videospielen, darf das *Lynx* natürlich nicht vergessen werden: Zwar mußte jeder Messebesucher lange Ausschau halten, bis der *Atari*-Stand endlich gesichtet werden konnte, doch dort wartete man mit unheimlich vielen Titeln für den kleinen Handheld auf: Bis zum Jahresende sollen insgesamt 80 Spiele für den *Lynx* erhältlich sein. Kaum zu glauben, aber wahr!

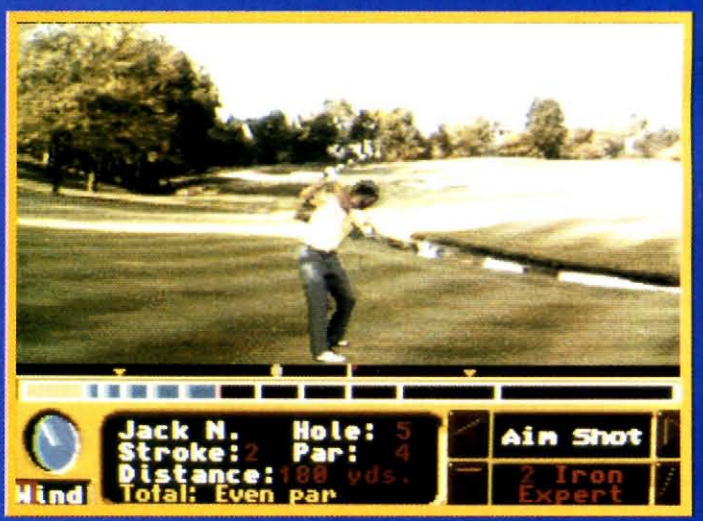
In der Sonderbeilage zu dieser Ausgabe findet Ihr die Neuerscheinungen; natürlich wurde jedes Genre berücksichtigt.



Menacher Mega Drive



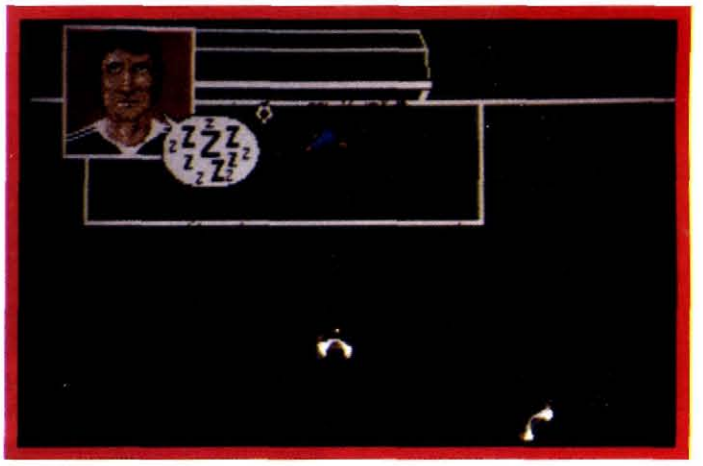
Pinball



Nicklaus CDTV

Doppelpaß per Joystick

Wenn es im englischen Strafraum lichterloh brennt, Berti Vogts mit hektischen Flecken am Spielfeldrand umhereilt und die Italiener im Mittelfeld zaubern, wittern die Softwarehäuser das große Geld. So drängelt sich im Schlepptau der Fußball-EM ein imposantes Aufgebot an Fußballsimulationen in den Regalen der Softwareshops. Selbst Veteranen des Genres und ausgemachte Flaschen sind im Handel plötzlich wieder präsent und hängen sich an den rollenden EM-Zug. PLAY TIME huldigt den Grasnarben-Helden und entlarvt die Amateure.



So heiß schießt Lineker nun wieder auch nicht. Doch der Dumping-Preis tröstet über Schwächen im Spiel hinweg.

Gary Lineker's Hot-Shot

Für eine Ablösesumme von nur etwa 20 Mark traut sich auch Gary Lineker im Schutze der EM mit seinem Hot Shot wieder in die Verkaufsräume und Preislisten des Fachhandels. Bei Gary Linekers Soccer-Match thront der Mannschaftskapitän über dem Spielfeld und lenkt seine Balltreter aus der Vogelperspektive. Wie so oft bei Fußballsimulationen, wird der Spieler gesteuert, der dem Ball am nächsten ist. Dreh- und Angelpunkt der Schußkraft ist auch hier die Dauer des Feuerknopfdrucks. Grafisch ohnehin eher durchschnittlich, erinnert die Animation der Mannschaften an das gute alte Tischfußball. Dafür werden Tore mit Zuschauergejohle belohnt, während gefoulten Gegenspielern masochistisches Gestöhne entlockt werden kann. Lineker verschont den Spieler vor langen Anleitungen und verwirrenden Einstellmöglichkeiten. In der untersten Stufe ist der Schwierigkeitsgrad recht gering und die Steuerung noch akzeptabel. Der heiße Schuß des englischen Stürmer-Stars ist wahrlich keine Glanzleistung. Vor allem zu zweit macht das Gebolze aber trotzdem Spaß und ist damit ein Tip für alle, die ihr Geld nicht in der Bundesliga verdienen und dennoch ihr Computer-Dasein nicht ohne Fußball-Software fristen wollen.

International Soccer Challenge

Microprose bläst zum Angriff: Nach dem furiosen Erstlingswerk Microprose Soccer läßt die englische Softwareschmiede erneut die Wadenmuskeln spielen, um die Fans in Ekstase zu versetzen. Und tatsächlich versteht Microprose etwas von rasanter Zerstreuung. Mit einer spektakulären Zoom-Perspektive hinter dem ballführenden Spieler rast man über den heiligen Rasen großer Sportarenen und trickst Kicker aus aller Herren Länder aus. Da jedoch das Spielfenster relativ klein geraten ist, fällt das Grinsen des Zockers nicht



Die Optionsfülle hält sich bei International Soccer Challenge in sinnvollen Grenzen.



Panik im Strafraum: Ein halbbewerter Gegner nähert sich dem verzweifelten Torhüter.

ganz so breit aus wie die verblüffende Zoom-Wirkung und die herrliche Animation es verdient hätte. Als Wirkungskreis für den Fußball-Helden steht die Weltmeisterschaft und eine "Super-Liga" zur Wahl, wobei letztere mit den eigenen Lieblingsclubs besetzt werden kann. Wer also schon immer mal Real Madrid eins überbraten wollte, findet dort den adäquaten Gegner. Die Steuerung als oft benörgelte Achillesferse einer Fußballsimulation kann bei International Soccer Challenge voll und ganz überzeugen. Auch der Anfänger kann sich oft durch die gegnerischen Horden mogeln. Zur Perfektion bedarf es jedoch einiger Erfahrung, die man im Trainingsmodus sammeln darf. International Soccer Challenge bietet die wohl ausgetüfteltste Steuerung im ganzen Fußballzirkus. Angeschnittene Bälle sind ebenso spielbar wie präzise Pässe. Einen weinerlichen Eindruck machte jedoch zuweilen die Grafik, die beim Testexemplar teilweise erhebliche Bugs im Bildaufbau aufwies. Microprose hat damit eine actionbetonte Fußball-Schlacht auf den Markt geworfen, die genau die erforderlichen Optionen bietet, aber dennoch nicht überladen wirkt.



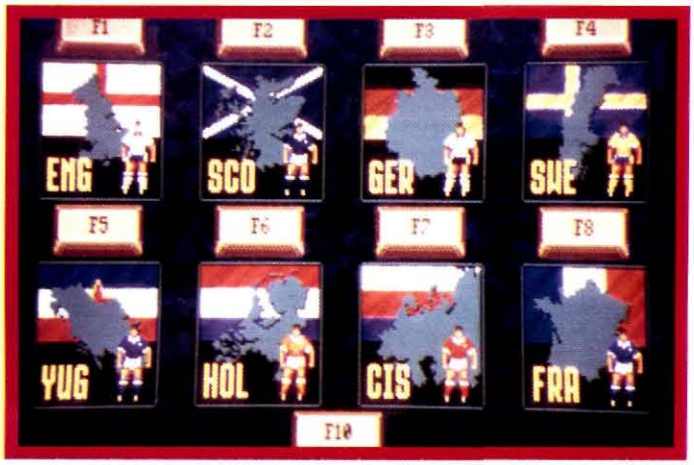
Die Grasnarbenschlacht mit Manchester United kann wegen guter Steuerung und Animation gefallen.



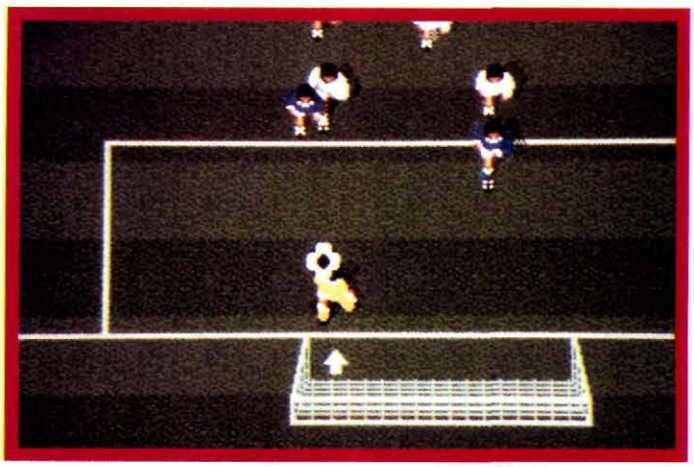
Eine Prise Taktik ist dabei: Der Teamchef muß die Mannschaft einteilen und die Aufstellung festlegen.

Manchester United Europe

Rache für Italien: Den fußballerisch arg gebeutelten Angelsachsen darf nun mittels einer rasanten Kicker-Simulation aus dem Hause Krisalis zu neuem Ruhm verholfen werden. Zum einen kann der Joystick-Bolzer direkt auf dem Spielfeld als Mannschaft von Manchester United ins Geschehen eingreifen, zum anderen lockt eine Management-Sektion, bei der den trittstarken Recken durch entsprechendes Training Leben eingehaucht werden kann. Objekt der sportlichen Begierde ist bei Manchester United Europe der Gewinn des Europa-Cups. Im Stadion wird dann so ziemlich alles geboten, was ein Fußball-Fan von einer solchen Simulation erwarten darf: Straf- und Freistöße,Verlängerung und Elfmeterschießen treiben die Spannung im digitalen Stadion auf den Siedepunkt. Der Joystick-Jongleur kann jeweils den Spieler steuern, der dem Ball am nächsten steht. Je nach Stickbewegung bolzt man auf Feuerknopfdruck einen langen Pass oder knallt das Leder direkt gen Tor. Obwohl die Steuerung einer elfköpfigen Bolzerhorde ein echter Ritterkreuzauftrag für ambitionierte Programmierer ist, haben die Coder von Krisalis ganze Arbeit geleistet. Taumelt die eigene Elf in den ersten Minuten noch stümperhaft über den Rasen, kann man nach einigem Training durchaus schon die gegnerische Abwehr terrorisieren und



Es muß nicht immer Deutschland sein: Acht Teams dürfen bei John Barnes über den Platz gehetzt werden.



Rache für Italien: In einer actionreichen Kicker-Simulation darf der englischen Elf zu Lorbeeren verholfen werden.

den Torhüter zu akrobatischen Rettungsaktionen zwingen. Fordernder wird dann ein Match mit zwei oder vier Spielern. Das I-Tüpfelchen auf diesem gelungenen Fußballfest sind leicht bedienbare Zwischenpanels und ordentliche Grafik. Nur der Management-Teil verdient die Bezeichnung nicht: Nach der Änderung der Mannschaftsaufstellung hat es sich bereits ausgemanagt. Weiterem Tatendrang darf dann auf dem Spielfeld nachgegangen werden.

John Barnes European Football

Rechtzeitig zur EM läßt es sich Krysalis nicht nehmen, nach Manchester United Europe noch eine Fußballsimulation auf den Markt zu werfen. Und tatsächlich weist der jüngste Sproß aus Krysalis' Kickerfamilie durchaus Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger auf. Diesmal verharrt der Spieler jedoch nicht nur beim englischen Nobelverein, sondern darf patriotische Gefühlen ausleben. Jede der acht EM-Nationalmannschaften kann per Joystick zum Schrecken der gegnerischen Abwehr werden. Auch bei John Barnes European Football ist die Steuerung gelungen, wirkt aber vergleichsweise noch etwas flüssiger als beim Vorgänger. Selbst Realismusfanatiker können dem Stadion-Spektakel bis auf wenige Details kaum etwas ankreiden: Jede EM-Mannschaft besteht aus "echten" Spielern, die in Schweden eingesetzt wurden. Rasta-Kicker Rutt Gullitt aus Holland erscheint zum Beispiel tatsächlich in Dunkelbraun und bei den Deutschen hämmert Rudi Völler das Leder ins Gegnertor. Nur die Verletzung von Matthäus und der Ausschluß Jugoslawiens entzog sich den hellseherischen Fähigkeiten von Krisalis. Der Spielfeldrand wird zusätzlich noch von Polizei, Trainern und johlenden Zuschauermassen gesäumt. Sogar der Wettergott mischt im Fußballzirkus mit: Flugs kann sich das sonnenbestrahlte Grün in eine glitschige Schlammgrube verwandeln. Die Geräuschkulisse der Amiga-Version sorgt mit Fan-Gesängen, Böllern und Schiri-Pfiffen erst recht für Westkurven-Stimmung. Diesmal verzichtete Krisalis auf großspurige Management-Versprechungen. Vielmehr steht Action im Vordergrund: Bis zu 2 Spieler dürfen sich mit Doppelpässen beharken. Auch bei John Barnes wurde auf das Regelwerk geachtet. An Freistöße, Elfmeter und Verlängerung wurde ebenso gedacht wie an rot-gelben Farbenzauber bei Schiedsrichterermahnungen. Damit steht dem Anpfiff nichts mehr im Wege.



Fußball für Puristen: Bis zu 2 Spieler dürfen sich bei Microprose Soccer an der excellenten Spielbarkeit erfreuen.



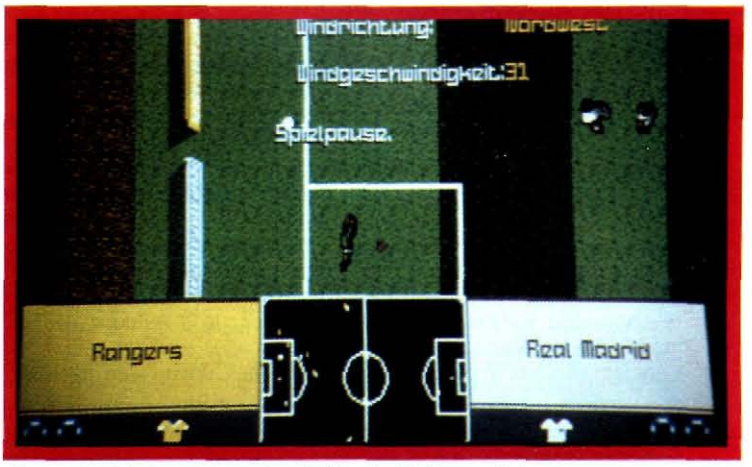
Emlyn Hughes International Soccer begeistert durch Farbenpracht und gute Animation.

England Championship Special

Die Engländer sind ein wahrlich sensibles Inselvölkchen: Nicht nur Manchester United Europe dient der Erhöhung der angelsächsischen Frustrationstoleranz, sondern auch England Championship Special soll über die WM-Schmach 1990 hinwegtrösten. So muß sich der Spieler mangels Alternativen mit der Rolle der elf englischen Recken anfreunden, mit denen eine selbstgebastelte Europameisterschaft bestritten wird. Aus der Vogelperspektive darf der Spieler dann die Kicker-Phalanx gen Gegnertor treiben. Per Druck auf den Feuerknopf grätscht der gesteuerte Spieler dem Gegner in die Beine, um ihn des Balles zu berauben. Schüsse werden ebenfalls per Feuertastendruck ausgelöst. Damit es die Insulaner nicht so schwer wie in der WM haben, ist der Schwierigkeitsgrad eher moderat gehalten. Selbst wenn der schlaffen Zockerhand der Joystick minutenlang entgleitet, fällt beim Match gegen die computersimulierten Luxemburger erst nach einiger Zeit das erste Tor. Doch vor allem im 2-Spieler-Modus kommt wahres Fußball-Fieber auf: Die recht großen Sprites wuseln so flink über den Platz, daß man die etwas unbeholfene Animation noch gerne verzeiht. Angesichts solcher Rasen-Hektik wird der Action-Hungrige gar nicht erst mit taktischen Fragen oder gar Management-Einlagen verschreckt. England Championship Challenge ist damit ein guter Tip für Joystick-Rüttler und Optionshasser.

Soccer Star

Daß spinnwebenbehängte Ladenhüter in Verbindung mit älteren Bestsellern immer noch für eine Compilation gut sind, hat sich bei den Softwarehäusern bereits herumgesprochen. Eine aufwendige Tarnung hat Empire für das schwache Gazza 2 ersonnen: Neben dem schlichtweg genialen und ausgezeichnet spielbaren Microprose Soccer darf sich der Fußballer noch mit dem grafisch sehr guten und spielerisch akzeptablen Emlyn Hughes International Soccer und dem legendären Kickerfest Kick Off 2 von Anco trösten. Soccer Star wurde das Quartett getauft und ist mit drei guten und einem schwachen Fußballspiel eine lohnenswerte Anschaffung. Gazza 2 leidet vor allem an grafischen Unsauberheiten und mangelnder Spielbarkeit. Da hilft auch kein eingebauter Management-Teil mehr aus dem Mittelmaß. Kick Off 2 gängelt den Neuling zunächst mit einer sensiblen Steuerung, die jedoch nach einer Gewöhnungsphase ihre Genialität nicht verbirgt. Neben dem Europa-Pokal können weitere Datendisketten geordert werden, die den Tatendrang der beständig wachsenden Fangemeinde noch weiter beflügeln. Obwohl Emlyn Hughes International Soccer zu den actionbetonten Balltreter-Simulationen zählt, droht



Gazza 2: Tiefsten Provinzfußball gibt`s auch in digitalisierter Form.

dem ungeduldigen Helden eine ungeheure Optionsfülle. Doch auch der schnelle Sprung auf das Spielfeld ist möglich. Dort blickt der Kapitän von einer seitlich erhöhten Perspektive auf den Rasen. Animation, Sound und Steuerung lassen nur wenig Nischen für Nörgeleien. Microprose Soccer mag vielleicht grafisch nicht mehr auf dem neuesten Stand der Möglichkeiten sein. Die Steuerung jedoch übertrifft eigentlich immer noch alles, was sich sonst so auf den digitalen Fußballplätzen herumtreibt. Bis zu 2 Spielern dürfen sich in der WM austoben. Ambitionierte Fußballer sollten daher milde über das häßliche Entlein in der Riege hinwegsehen und zugreifen.



Trauerspiel statt Fußballspiel: European Superleage kann weder grafisch noch spielerisch überzeugen.



Der Anblick der Sekretärin haucht dem Strategen auch kein Leben mehr ein. (European Superleage)



Noch lächelt der Bundesliga Manager beglückt: Die Bilanzen verbergen sich in einem anderen Panel.

European Superleague

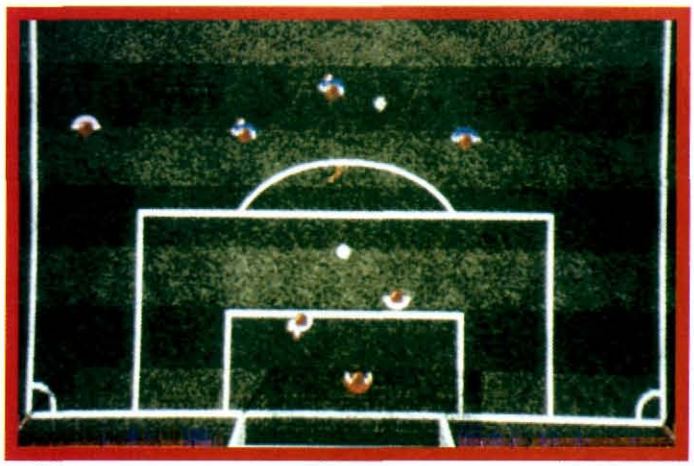
Manche Coder-Teams riskieren schon mal einen Blick in die Kristallkugel, wenn die Spielideen ausbleiben. So geschehen bei CDS, die als Tatort für den Fußballmanager nicht etwa eine biedere Landesliga wählen. Nein, der mausklickende Manager wird zu Höherem berufen: In einer fiktiven europäischen Superliga mit acht Topvereinen darf der Manager seinem Tagewerk nachgehen und Ablösesummen festlegen, Trainingsbücher beschreiben und fleißig am Spielerkarussell drehen. Dabei fließen noch halbherzige Rollenspielversuche mit per Mausklick wählbaren Antwortalternativen ein. Trotzdem geht European Superleague im Aufgebot der Fußballmanager wahrlich mit Mann und Maus unter. Man habe sich bemüht, so der Beipackzettel, "das beste elektronische Fußballspiel" zu erschaffen. Der Hersteller beliebt zu scherzen. Denn ein derart schlampig programmiertes Machwerk findet man selbst im EM-Rummel selten, wo die Käufer auch mit Oldie-Simulationen belästigt werden. Wer angesichts der schwachen Amiga-Grafik und der katastrophalen EGA/CGA-Grafik für den PC auf innere Werte des Programms hofft, wird vergebens suchen. Die spielerische Tiefe bewegt sich auf Gartenteich-Niveau, die Handlungsmöglichkeiten des Managers sind lachhaft und die Zusammenhänge selbst für Grundschüler sofort durchschaubar. Angesichts dieser Eigentorserie stört es dann auch nicht weiter, daß in der PC-Version noch nicht einmal Grafik- und Mausadapter automatisch erkannt werden und selbst bei korrekter Einstellung ein einziger Mausklick oft ein Fenster öffnet und sofort wieder schließt. Zum Glück kann mit European Superleague nur ein Spieler eingeschläfert werden. Man benötigt angesichts dieses zweifelhaften Fußballvergnügens nicht die "Hand Gottes" von Diego Maradonna, um den Reset-Schalter zu betätigen.



Masochistische Manager dürfen sich mit Torszenen geißeln. (Bundesliga Manager Professional)

Bundesliga Manager Professional

Die Fußball-Recken von Software 2000 schlagen sich wacker: Ruhmbekränzt in vielen Tests, hielt der Bundesliga Manager Professional monatelang die Top-Position der Verkaufs-Charts. Wie der Titel des Werks bereits verrät, hetzt man als Manager nicht hinter Bällen hinterher, sondern rafft vornehmlich Geld in den Chefetagen zusammen. Doch auch bei der Mannschaftsaufstellung und der Trainingsgestaltung muß der Teamchef eingreifen oder auch im Transfer- und Werbegeschäft nach dem Rechten sehen. Eifrige Jugendarbeit beschert dem Team hoffnungsvolle Nachwuchstalente, ohne hohe Ablösesummen bezahlen zu müssen. Je nach Schwierigkeitsstufe nimmt der Detailreichtum sprunghaft zu: Sieg- und Niederlage können in höheren Spielstufen schon einmal davon abhängen, ob als Linksaußen versehentlich ein Rechtsfüßler gewählt wurde. Bleibt die Fanunterstützung wegen zu hoher Eintrittspreise aus, schlägt´s den sensiblen Fuß-



Zart besaitete Teamchefs verlangten nach der Augenbinde, wenn die Gegner sich nicht vom Strafraum vertreiben lassen. (Starbyte Super Soccer)

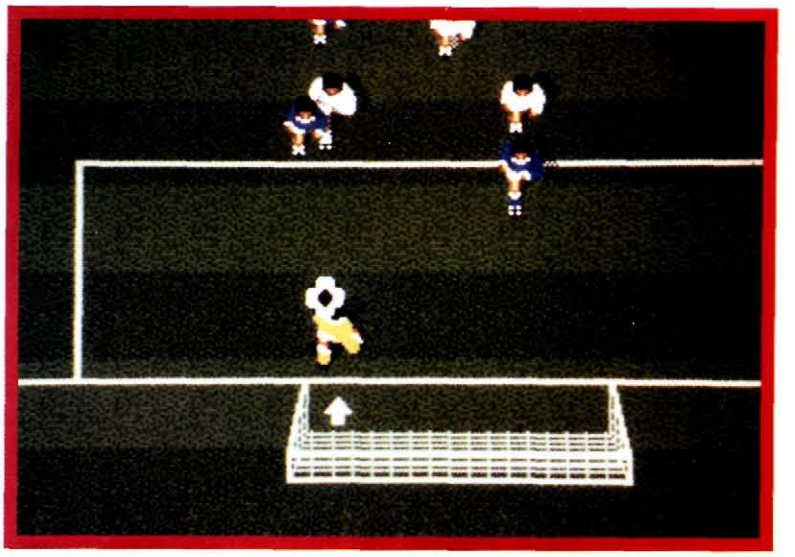


Football Manager 2 war vor Jahren vor allem in England ein Bestseller.

ball-Recken sowohl aufs Gemüt als auch auf die Einsatzfreude. Die Bedienbarkeit leidet trotz der spielerischen Komplexität nicht: Per Mausklick können alle Menüs intuitiv bedient werden. Auch grafisch verwöhnt Bundesliga Manager Professional das Zockerauge: Für ein Strategiespiel ist die Farbenpracht auf allen Systemen weit überdurchschnittlich ausgefallen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird das Managerleben durch wirklich spannende Torszenen garniert. Da rutscht einem schon mal eine lautstarke Anfeuerung für die eigene Mannschaft heraus, wenn die Kameraden in den gegnerischen Strafraum stürmen. Vier Spieler dürfen gemeinsam durch die bundesdeutsche Stadionlandschaft toben und sich obendrein noch von einigen guten Gags belustigen lassen. Bundesliga Manager Professional ist ein El Dorado für Options- und Strategie-Fetischisten und hangelt sich damit an die Spitze der managenden Fußballwelt.

Starbyte Super Soccer

Wenn Fußball-Bosse mit Millionen jonglieren, Menschenhandel mit Mittelstürmern betreiben und sich durch die Bundesliga managen, will Starbyte in den Chefetagen der Vereine nicht fehlen. Mit Starbyte Super Soccer sollen dem Bundesliga Manager Professional die Rosinen aus den Talentkadern gepickt werden. Und der zunächst grafisch so bescheiden wirkende Manager hat es faustdick hinter den Fußballerwaden: In der Bedienbarkeit und Übersichtlichkeit übertrifft der Balltreter der Bochumer Softwareschmiede sogar noch den Bundesliga Manager Professional. Die Optionsfülle ist dagegen nicht ganz so erdrückend wie beim Konkurrenten. Obwohl Details wie die Wahl von Links- und Rechtsfüßlern fehlen, verdient Starbytes Management-Simulation wahrlich den Namen "Super Soccer". Auch hier darf sich der schweißgebadete Manager mit spannenden Torszenen geißeln, mit Spielern handeln, Werbung plazieren, Kredite aufnehmen und Eintrittspreise festlegen. Zudem ereilen den Teamchef so manche Schicksalsschläge: Mal ist der Stürmerstar verletzt, mal verabschiedet sich der einzige Torwart der Mannschaft für mehrere Wochen, um einer Zuschauerin hinterherzusteigen oder der Recke in der Verteidigung lehnt mit an Bosheit grenzender Hartnäckigkeit die angebotene Vertragsverlängerung ab. Die Menüs sind durchweg intuitiv zu bedienen; ein Handbuchstudium ist also nur in Einzelfällen und bei der Kopierschutzabfrage erforderlich. Das einzige echte Manko ist die nicht immer erklärte Kostenherkunft in den Bilanzen und die sich teilweise wiederholenden Zufallsereignisse. Zu guter Letzt verabschiedet sich Starbyte Super Soccer mit einem knallharten Schockeffekt: Beim Programmausstieg wird die Zeit angezeigt, die man vor dem Monitor verbracht hat und erinnert an die vielen Dinge, die man noch erledigen wollte...



In einer actionreichen Simulation darf der englischen Elf zu Lorbeeren verholfen werden. (England Championship...)

Football Manager 2

Lange war er aus den Verkaufsregalen verschwunden, doch zur EM darf wieder mal Katastrophenalarm in den Softwareshops gegeben werden: Football Manager 2 kehrt diesmal mit einem Expansion Kit-Anhängsel zum vermeintlichen Sonderpreis in poppiger Verpackung zurück. Der Football Manager fristet nämlich ein für heutige Verhältnisse recht tristes Dasein: Abgesehen von Spielerein- und Verkauf, Trainingseinteilung, Taktikfestlegung und dem Einsammeln von Sponsorengeldern dreht der Teamchef Däumchen. Zwischendurch werden Spielszenen eingeblendet, deren Grafik an den entgleisten Filzstift eines Dreijährigen erinnert. Immerhin verspricht die Maussteuerung beim PC Spannung: Offensichtlich werden die Menüs doch nicht gemäß deutscher Anleitung per Maus sondern per integriertem Zufallsgenerator gesteuert. Vor einigen Jahren konnte der Football Manager noch mildes Lob einheimsen; heute reißt weder Spieltiefe noch Grafik vom Hocker. Durchwachte Nächte aus den Kindertagen der Computerwelt haben dem Veteran einen Anflug von Ruhm beschert, der heute jedoch angesichts konkurrierender Simulationsschwergewichte zunehmend verblaßt... *(ch)*

Simulation	Art	Spieler-zahl	Schwierig-keit	Meisterschaften	Handlungsoptionen	Besonderes
Starbyte Super Soccer PC, Amiga, ST, C 64 ca. 100 DM	Management	bis 6	einstellbar	8 Fußballwelten	Spielertransfer, Werbung, Mannschaftsaufstellung, Training, Stadienausbau, Eintrittspreise, Kredite, Termingelder, Fußball-Toto	Programm in Deutsch, einblendbare Torszenen
Bundesliga Manager prof. PC, Amiga, ST ca. 90 DM	Management	bis 4	einstellbar	Europapokal, Deutsche Meisterschaft	Spielertransfer, Werbung, Mannschaftsaufstellung, Training, Stadienausbau, Eintrittspreise, Kredite	Programm in Deutsch, "echte" Vereinsnamen, auch Ost-Vereine, einblendbare Torszenen
Football Manager 2 PC, Amiga, ST ca. 80 DM	Management	1	einstellbar	Landesmeisterschaften	Spielertransfer, Mannschaftsaufstellung, Training, Sponsorengelder	Spielszenen und Menüs in nicht zu unterbietender Alptraumgrafik
European Superleague PC, Amiga, ST ca. 80 DM	Management	1	einstellbar	fiktive Superliga	Spielertransfer, Mannschaftsaufstellung, Training	Programm in Deutsch
Manchester United Europe PC, Amiga, ST ca. 90 DM	Action	bis 4 (Amiga und ST)	leicht	Europapokal	Mannschaftsaufstellung und Spielkontrolle, Matchlänge	
Gary Lineker's Hot-Shot! Amiga, ST ca. 20 DM	Action	bis 2	einstellbar	Englische Liga	Spielerkontrolle, Trikotfarben, Matchlänge	
England Championship Special PC, Amiga, ST ca. 80 DM	Action	bis 2	leicht	fiktiver Europapokal	Spielerkontrolle, Matchlänge, Wetter	Spieler übernimmt immer die englische Mannschaft
Intern. Soccer Challenge Amiga, ST ca. 90 DM	Action	bis 2	einstellbar	Weltmeisterschaft, "Super-Liga"	Spielerkontrolle, Trainingsmöglichkeit, Matchlänge	Programm in Deutsch
John Barnes European Football Amiga, ST (mind. 1 MEG) ca. 100 DM	Action	bis 2	mittel	Europameisterschaft	Mannschaftsaufstellung, Arcade oder EM, einstellbares Wetter und Matchlänge	Programm in Deutsch, "echte" Spielernamen, bei Amiga Soundeffekte wie Beifall, Böller etc.

DOUBLE DRAGON III

Der Urahn aller Beat´em Up´s denkt noch lange nicht an den Rücktritt. Zum Metusalemtreffen kommt es jetzt schließlich auf dem Oldie unter den Heimcomputern, dem C64.

Nachdem die beiden Vorgänger auf diesem Rechner lediglich fanatische Prügelfans zu begeistern wußten, macht der dritte Teil eine relativ gute Figur. Storm schaffte es, eine technisch ordentliche Version zu programmieren und so wenigsten durchschnittlichen Spielespaß zu bieten. So kann man sich sogar zu zweit durch die Straßen prügeln und auf ein breites Waffenarsenal mit Nunchakos, Granaten und *Schwerter zurückgreifen. Die Grafik* während des Spiels ist leider nicht sonderlich detailliert geworden, das Scrolling ist allerdings sanft und die anstürmenden Gegner sind von ernormer Hartnäckigkeit. Doch dank der zehn Continues hat man sogar Chancen, mehr als einen Level zu sehen. Die Animationen sind guter Durchschnitt und der Sound enspricht dem üblichen Straßenflair, denn die unheimliche Stille wird von den Knuff-Geräuschen nur ziemlich mäßig unterbrochen. Wer den Automaten liebt, kann einen Blick auf die C64-Umsetzung wagen. *Solide Prügelaction ohne sonderlichen Anspruch wird geboten.*

(hi)



C64	BEAT ´EM UP
Besonderheiten - 2 Spieler gleichzeitig	**Hersteller** Storm **Preis** ca. DM 50,- **Muster von** Leisuresoft

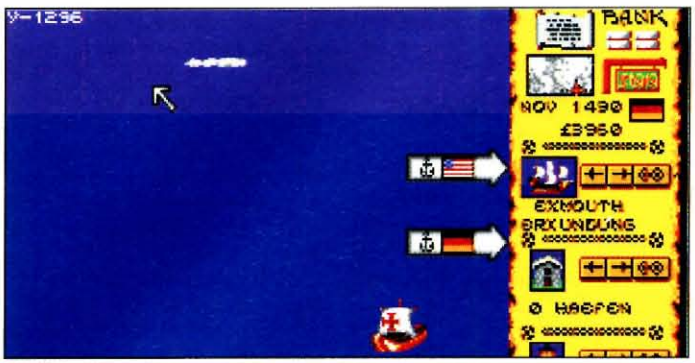
55% 60% 60% **59%**

DISCOVERY

Rechtzeitig zum Kolumbusjahr kannst Du nun auch auf Deinem Atari mit der Konvertierung von Discovery auf Entdeckungsreise gehen.

Hierbei rüstest Du als junger Reeder verschiedene zeitgenössische Schiffstypen aus, um neue Kolonien zu entdecken, Kämpfe mit konkurrierenden Nationen zu bestehen, feindliche Handelsschiffe zu kapern oder die neugewonnenen Rohstoffe zu verkaufen.
Daneben mußt Du Dich natürlich auch um die neugegründeten Siedlungen kümmern. Gemäß Deinen Entscheidungen roden die Neubürger Wälder, errichten mit den Hölzern Wohn- und Lagerhäuser, Kirchen und nicht zuletzt sichere Häfen für die Handelsschiffe. Natürlich darf auch die Rekrutierung von schlagkräftigen Milizen sowie deren Stationierung in befestigten Forts nicht vergessen werden, denn die Ureinwohner lehnen sich bald gegen Deine Kolonisationspolitik auf! Leider ist die Grafik - ausgenommen bei den Zwischensequenzen, die Dir Informationen zur Geschichte oder über Deine Konkurrenten bieten - etwas einfach und ruckelig. Fans dieses Genres werden mit ähnlichen Wirtschaftsspielen, die gerade auf dem Markt erscheinen, besser bedient.

(mr)



ATARI unterstützt				WIRTSCHAFTSSIMULATION	
520 ST	☑	HD Drive	☐	**Hersteller** Impressions	**Besonderheiten**
1040 ST	☑	s/w	☐	**Preis** ca. DM 70,-	- deutsche Anleitung
Mega ST E	☐	Farbe	☑		- Maussteuerung
TT	☐	2.Drive	☐	**Muster von** Funny Soft	- für Anfänger geeignet

48% 35% 60% **51%**

ELVIRA II

THE CLAWS OF ZERBERUS

Endlich kommen auch Atari-Besitzer in den nahezu uneingeschränkten Genuß dieses Grafik Adventures. Die bezaubernde Mistress hat Eure Hilfe nämlich mehr als nötig.

Hat doch so ein wüstes Höllentier unsere kesse Freundin bei Dreharbeiten in den Black-Widow-Filmstudios gekidnappt! Während Du die verschiedenen Kulissen des Studios, nämlich *ein viktorianisches Spukhaus*, einen Irrgarten sowie einen schaurigen Friedhof nach ihr durchsuchst, hast Du es neben kniffligen Rätseln natürlich auch mit einer Latte von unheimlichen Gegnern zu tun. Deine Fähigkeiten hängen davon ab, in welchen von vier Charakteren Du hineinschlüpfst. Bei der Atari-Konvertierung wurde leider der hilfreiche "Bewegungssensor", der angreifende Monster lokalisiert, glatt "übersehen". Dafür ist der Text im Handbuch wie auch im Spiel selbst komplett in *Deutsch. Die Grafik kann zwar* nicht mit der eines entsprechend ausgerüsteten PCs mithalten, ist aber - mit herrlichen Animationen versehen - trotzdem ein Augenschmaus! Untermalt wird das Geschehen mit stimmungsvoller Musik.

(mr)



ATARI unterstützt				ADVENTURE	
520 ST	☐	HD Drive	☑	**Hersteller** Accolade	**Besonderheiten**
1040 ST	☑	s/w	☐	**Preis** ca. DM 70,-	- komplett in Deutsch
Mega ST E	☐	Farbe	☑		- Maussteuerung
TT	☐	2.Drive	☐	**Muster von** Funny Soft	- 7 Disketten - Festplatte empf.

80% 75% 75% **76%**

WINTER SUPERSPORTS '92

Die Ski- und Rodelsaison ist lange vorbei, nur ein paar Unermüdliche treiben sich noch auf den Gletschern herum.



Beim ersten Spielstart wird nach der Rechnerkofiguration gefragt und die Eingabegeräte eingestellt (ich jedenfalls konnte einstellen was ich wollte, der Joystick gab nichts her). Eingangsgrafik und lange Ladezeiten erinnern sehr an die Herkunft des Programms, auch die unterschiedlichen Menüs und Zwischenbilder hinterlassen keinen guten Eindruck. Die Grafikauflösung ist nicht sehr hoch, es werden auch nur 16 Farben verwendet. Bis dann endlich die erste Disziplin gespielt werden kann sind schon mindestens 5 Zwischengrafiken weggeklickt, die wohl bei Amiga und Atari Ladezeiten überbrücken sollten, beim PC aber so überflüssig sind wie ein Kropf. Gezeigt werden die meisten Disziplinen aus der Vogelperspektive, der Bildschirm scrollt nach unten und die Figur entspricht in ihrer Größe einer Ansammlung von ca. 20 Staubkörnern auf dem Monitor. Für diesen Preis ist auf jedenfall ein wesentlich besseres Spiel erhältlich.

(mg)

PC unterstützt

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

SPORTSPIEL
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Flair Software
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten keine

60% 45% 45% → 48%

EPIC

War EPIC auf dem Amiga schon eine kleine Sensation, so geht erst bei der PC-Version (einen flotten Rechner vorrausgesetzt) so richtig der Punk ab!



Das Ganze läuft unglaublich flott ab, bedenkt man die Unmengen von Raumschiffen, die auf dem Monitor bewegt werden. Dabei sind die Hardwareanforderungen zum Glück nicht so hoch geschraubt wie beispielsweise bei einem "Wing Commander 2". Auch mit wesentlich weniger Rechnerleistung läßt EPIC ein hervorragendes Flugfeeling aufkommen, bleibt die Grafik flüssig und läßt sich der Raumjäger ausgezeichnet steuern. Beim Sound hat man die Auswahl zwischen allen wichtigen Soundkarten, und sogar aus dem eingebauten PC-Lautsprecher erklingen (verhältnismäßig) gute digitalisierte Schuß- und Explosionsgeräusche während des Kampfes. Auf die sonst hervorragende Titel- und Hintergrundmusik muß allerdings bei dieser Option verzichtet werden. Die Festplatteninstallation geht problemlos vonstatten, vorausgesetzt, man hat noch knappe 7MB frei.

PLAY TIME Star PC

(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

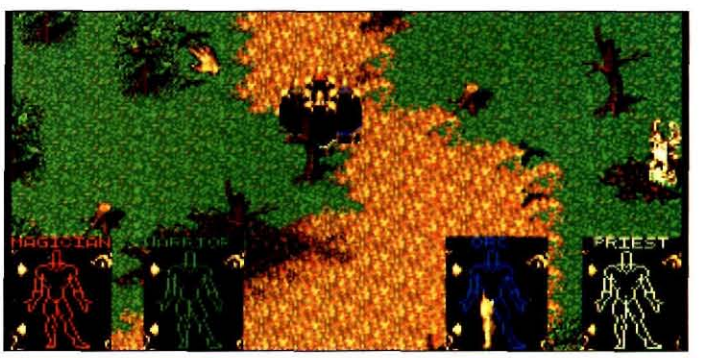
Hersteller Ocean
Preis ca. DM 100,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- 3D-Poster mit zugeh. Rot/Grün-Brille

85% 90% 80% → 86%

SHADOWLANDS

"Basierend auf einer uralten Legende", von der weder ich noch schätzungsweise irgend ein anderer je ein Wörtchen gehört hat, ist die Handlung von Shadowlands: Als untoter Geist eines Kriegerprinzen, führt der Spieler vier Abenteurer auf einen Rachefeldzug.



Wer sich nach der Lektüre der deutschen Seiten im Handbuch von Shadowlands voller Vorfreude auf "die vollkommen neue und einmalige Rollenspielerfahrung" an den PC setzt, der wird - sofern er bereits Kontakt mit Ultima & Co hatte - allerhöchstens sein Schweppes-Gesicht aufsetzen. So schön bunt die VGA-Grafik auch sein mag, schlecht erkennbar und unübersichtlich ist sie leider auch. Die vier Abenteurer, die der Spieler per 3D-Schrägansicht durch das Rollenspiel führen muß, sind so klein, daß er sie de facto in keiner Spielsituation unterscheiden kann. Das Handbuch führt in 30 Seiten eigentlich recht geschickt und stimmungsvoll an die Fantasy-Handlung heran, nur ist der Unterschied zwischen den Sprüchen auf der Packung und dem, was das Spiel an Grafik, Sound und Steuerbarkeit bietet, eben zu krass, um von uns weiterempfohlen zu werden.

(tb)

PC unterstützt

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

ROLLENSPIEL
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

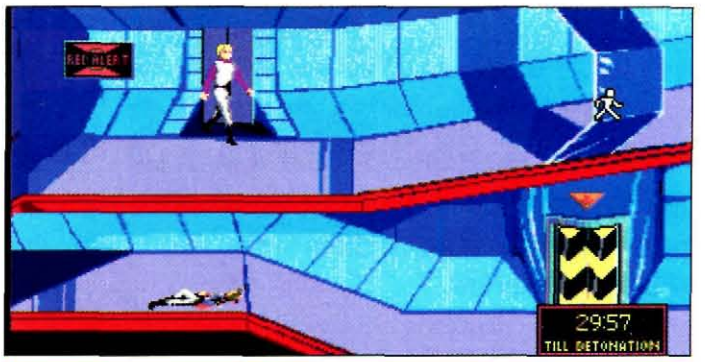
Hersteller Domark
Preis ca. DM 100,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- viersprachiges Handbuch
- *umständliche Steuerung, selbst mit der Maus*

40% 40% 40% → 40%

SPACE QUEST I

Unser Raumabenteurer Roger Wilco schrubbt wieder einmal schmutzige Decks, die nie zuvor ein Mensch geschrubbt hat, und Sierra setzt wieder einmal seine Spiele mit verstaubter Programmierkunst um, wie sie kein Amigafan mehr sehen will, wenn er die Amiga-Umsetzungen von Monkey Island I & II erlebt hat.



Space Quest I ist eine Neuauflage für alle Amigafans, die über mindestens 1 MByte Speicher, Turbokarte und Harddisk oder zumindest zwei Laufwerke verfügen. Gewöhnliche Amigas mit 1 MByte Speicher und nur einem Laufwerk geben spätestens bei den ersten Wanderungen durch die Raumschiffkorridore dem Spieler in Form von Unspielbarkeit und Schneckentempo das unübersehbare Zeichen zum Ausschalten. Alleine um den Vorspann einzuladen, müssen die sechs Disketten mehrere Male gewechselt werden. Die grafische Qualität ist leider auch nicht das, was man sich unter 32-Farben Bildern vorstellt. Ich konnte maximal gerade an die 20 Farben zählen, als ich den Vorspann "genoß" oder besser, über mich ergehen ließ. In den späteren, langsam und ruckelig scrollenden Szenarien vermutete ich einen XT-Emulator mit 5 MHz Taktfrequenz in meinem Amiga. *(hi)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ARCADE ADVENTURE

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- für vernünftiges Spielen: 1 MB, HD und Turbokarte erforderlich

50% 55% 40% **45%**

MAD TV

Endlich kann man den niveaulosen Privatsendern, die uns pausenlos mit blanken Busen und primitiven Gewinnspielen nerven, auch auf dem Amiga Konkurrenz machen.



Grafisch und soundmäßig muß man im Vergleich zur PC-Version keine Abstriche machen. Man übernimmt die Leitung eines Fernsehsender und versucht, den Job zur Zufriedenheit seines ewig unzufriedenen Boß zu erledigen. Dazu kauft man möglichst attraktive Spielfilme, Serien und Reportagen oder man produziert selber kostengünstigere Shows, die man dann sogar weiterverkaufen kann. Daß man während des Arbeitstages von 17.00 Uhr bis 1.00 Uhr ständig alle Hände voll zu tun hat und das Werben um Bettys Gunst meist harsch abgewiesen wird, ist dabei nur logisch. Technisch hat das Spiel bei der Umsetzung gelitten. Bei jedem Szenenwechsel wird auf die Diskette zugegriffen, es wird nur das NTSC-Format genutzt und gelegentliches Bildschirm-Flackern tritt auf. Der gesamte Spielfluß leidet darunter leider relativ stark, doch die interessante Spielidee und die Amigagerechten Grafiken lassen einen darüber hinwegblicken. Für alle, die nicht nur auf Ballerspiele stehen, ist MAD TV somit sehr empfehlenswert. *(hi)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Hersteller
Rainbow Arts
Preis ca. DM 100,-
Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten
- 1.Fernsehsimulation
- 1 MB benötigt

70% 75% 85% **81%**

MONKEY ISLAND 2
LE CHUCKS REVENGE

Unser leicht tolpatschiger Möchtegern-Pirat Guybrush schlägt nun auch auf dem Amiga zurück. Mit einer grafisch, technisch und spielerisch famosen, selbstverständlich deutschen Amiga-Umsetzung zeigt Lucasfilm dem Rivalen Sierra, wie Movie-Games auf dem Amiga auszusehen haben.



Die Hardwareanforderungen sind im Vergleich zu anderen neuen Amigaspielen wie Links und Space Quest I recht bescheiden ausgefallen. Lediglich 1 MByte Speicher wird verlangt, und schon steht ungebremstem Spielespaß nichts mehr im Wege. Das Spiel platzt geradezu vor lauter Gags und Witzen, die wir unserem Kollegen Boris "Doc Bobo" Schneider zu verdanken haben. Grafisch kann man absolut zufrieden sein. Daß auf dem Amiga nur 32 Farben zum Einsatz kommen, fällt kaum auf. Die Spielgeschwindigkeit ist exzellent und dank geschickter Buffer-Technik wird nur selten nachgeladen, so daß auch nur ein Laufwerk den Spielfluß kaum beeinträchtigt. *(hi)*

PLAY TIME Star Amiga

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ARCADE ADVENTURE

Hersteller Lucasfilm
Preis ca. DM 100,-
Muster von Softgold

Besonderheiten
- 1 MByte erforderlich
- Kein zweites Laufwerk oder HD nötig!

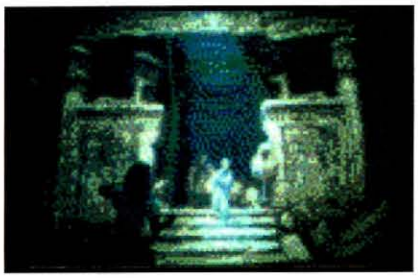
75% 85% 95% **88%**

TOCHTER DER SCHLANGEN

Die Programmierer von "Hound of Shadow" haben wieder zugeschlagen. "Daughter of Serpents" ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, welches unter dem Electronic Arts Label erscheinen wird.



Erstellt wurde das Spiel unter SIGNOS (Scripted Interactive Graphic Novel Operating System). Stimmung und Storyboard finden Anlehnung am Erstlingswerk. Alle Aktionen werden über Icons gesteuert, die sich dem jeweiligen Handlungsstrang anpassen, was einem das Durchforsten ganzer Iconkataloge erspart.





Die Zeit des Geschehens: 1920. Der Ort: Alexandria/Ägypten. Der Handlungsstrang ist verworren und komplex. Irgendwie hängt das Ganze mit der antiken Bibliothek, im Altertum die größte der Welt, in Alexandria zusammen. Und mit einem geheimnisvollem Buch über verbotenes Wissen.

Wichtiger wie immer, ist die richtige Auswahl des Charakters. Sechs Eigenschaften müßen dabei bestimmt werden. Dabei wird versucht zu verhindern, daß Übercharaktere entstehen. So können Akademiker nicht über magische Fähigkeiten verfügen, was auch den Bezug zur Realität herstellen soll.

Alle Grafiken sind für sich betrachtet kleine Kunstwerke, die in erster Linie durch ihre Liebe zum Detail überzeugen. Die düstere Stimmung wird durch sie zum größten Teil mitbestimmt. Im gesamten Verlauf des Spiels, passen sich die Textpassagen dem jeweiligen Verlauf an, was gerne als eine Art Intelligenz umschrieben wird. Dennoch ist es von der eigentlichen Bedeutung des Wortes noch weit entfernt. Resultat dieses Anpassungsversuchs: Drei Spielausgänge sind möglich und garantieren so langanhaltende Spannung. Doch bis dahin gibt es so einige spannende Stunden vor dem Bildschirm. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Mitte Oktober.

(ts)

PREVIEW

AMIGA

Hersteller
Eldritch Software
Preis ca. DM 100,-
Muster von
Electronic Arts



Helmi sagt: "Gut"!

PALADIN 2
THE QUEST CONTINUES

Impression wird Mitte Juli mit einem neuen vielversprechenden Programm aufwarten. Nach dem großen Erfolg von Paladin, kommt nun die Fortsetzung: Paladin 2.



In der Zeit der Legenden, macht sich Brandon, der junge Paladin auf die Suche nach "seinem" Königreich. Mit nur neun seiner Mannen, geht er auf die Reise. In den verschiedensten Gebieten, liegt dem Spiel ein Construction Kit bei, das es einem ermöglicht, völlig neue und eigenständige Spielverläufe zu kreieren. Neben den markigen Zaubersprüchen und dem digitalisierten Sound enthält Paladin 2 viele, mitreißende Zwischengrafiken und einen recht flotten Spielablauf. Der Screen ist gedrittelt. Die linken zwei Drittel sind für den Spielverlauf reserviert, auf dem rechten Drittel sind alle wichtigen und relevanten Daten zum Spiel erfasst. Ein Fantasy Rollenspiel, welches sicherlich auch bei uns ein breites Publikum finden wird.





(ts)

Ländern und Wäldern wartet eine beachtlich große Anzahl von drolligen Wesen darauf, mit uns in Kontakt zu treten. Sei es nun in guter oder weniger freundlicher Absicht. Letztlich entscheiden Mut und Fähigkeiten über sein oder nicht sein. Ob es edler im Gemüt or not, Paladin 2 wartet mit komplexen Grafiken und einer mit Breach 2 vergleichbaren Spielbarkeit auf. Für alle, die gerne selbst basteln,

PREVIEW

AMIGA

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



Helmi sagt: "Gut"!



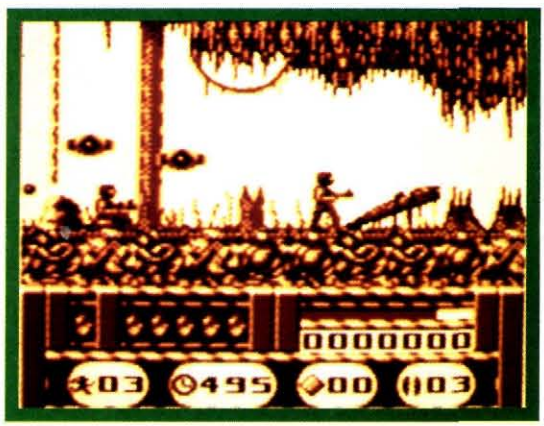
MARIOS MAGIC

MARIO UND DIE LÜFTE

Spätestens seit Top Gun erfreuen sich Flugsimulatoren immer steigenderer Beliebtheit. Doch bis dato wurde dieses Thema für alle NES und Game Boy User zum Alptraum. Was sich hier bisher als "Flugsimulation" präsentierte, konnte man wirklich nicht ruhigen Gewissens als Simulation bezeichnen. Allerhöchstens handelte sich dabei um mehr oder minder durchschnittliche Actionspiele mit Flugzeugen. Von simulationstechnischen Aspekten war da herzlich wenig zu spüren. Doch glücklicherweise ist auch diese Zeit vorbei. Absolute Entertainment und Microprose füllen eine Lücke, die eigentlich nie hätte entstehen dürfen. "Turn and Burn" ist die erste wirkliche Flugsimulation für den Game Boy, bei der auch die Flugeigenschaften des Fliegers beeinflußt werden können und den Kampfhandlungen strategische Überlegungen zugrunde liegen. Ähnliches kommt mit F15 von Microprose im Dezember für den Game Boy heraus. Also endlich Zeit für Flieger und Überflieger.

In eine ganz andere Richtung weist der neue Konami-Knaller. "Tiny Toons" ist alles andere als ein Simulation und beileibe nicht winzig. In feinstem Cartoon-Stil können sich hier alle Buster und Co. Fans an einer außergewöhnlichen Grafik und zahllosen Gags erfreuen. Hasenscharf!
Für alle Freunde der menschlichen Fledermaus gibt es nun den zweiten Teil von Batman, der im Gewand der Gerechtigkeit dem Bösen die Flügel stutzt. Für alle Jump-, Fly-, Beat- and Run-Fans.
Und auch sonst hat sich wieder allerhand getan und das Nintendo Games Spektrum ist wieder um einige lobens- und erwähnenswerte Spiele bereichert worden.
Viel Spaß auf Euren Marios Magic Seiten,

Euer Thorsten



Van Damme für den Game Boy

Der neuste Streifen mit Jean Claude van Damme "Universal Soldier" findet auch sogleich seine Computerspielumsetzung auf dem Game Boy. **Accolade** bringt das Spiel zum Film, wobei noch nicht sicher ist, was zuerst erscheinen wird.

(ts)

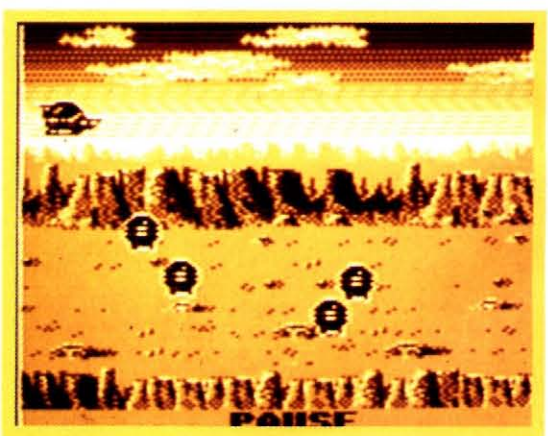
International Karate

Loriciels Einstieg in den Super NES Markt bringt uns gleich eines der besten Kampfsportspiele aller Zeiten in den Modulschacht. Panza Kick-Boxing wird auch unter dem neuen Titel die Fans begeistern. *(ts)*



Starhawk

Ebenfalls aus dem Hause **Accolade** kommt eine neuer Shoot ´em Upper.
Starhawk wird sich in die Gilde der horizontalscrollenden Ballerspiele für den Game Boy einreihen und Mitte September erhältlich sein.
(ts)



Wave Race

Für alle Wasserratten bringt **Nintendo** höchstpersönlich "Wave Race", eine Jet-Ski Rennsimulation für bis zu vier Spieler. Ab August erhältlich.

(ts)



WORKBOY

Fabtek bietet an, was wohl keiner gesucht hat: Den **Work Boy**, eine Zusatztastatur, die es ermöglicht, den Game Boy als leistungsstarken Übersetzungscomputer einzusetzen, beziehungsweise bei entsprechender Softwareunterstützung auch komplexere Spiele in Angriff nehmen zu können. Doch aufgrund der relativen Unhandlichkeit und der restriktiven Produktpolitik bei **Nintendo**, die den Game Boy als reines Spielzeug sehen und plazieren will (ist Euch schon aufgefallen, daß Ihr einen Game Boy niemals in den Computerabteilungen findet, sondern immer im separaten Spieleteil oder in der Spielzeugabteilung), ist ein Erfolg mehr als fraglich.

(ts)

Galaxy 5000

Über die Firma **Softgold** kommt das Activisionspiel Galaxy 5000 für das NES auf den deutschen Markt. Versprochen wird uns ein rasantes, futuristisches Sport-Rennspiel mit 36 verschiedenen Rennkursen auf neun Planeten. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich da um eine Rennsimulation aus der nahen Zukunft (51. Jahrhundert), bei dem der Spieler gegen die Zeit und natürlich auch gegen seine Gegner, auf zum Teil äußerst widrigen Strecken mit allen möglichen Hindernissen, zu kämpfen hat. Fahren, springen, Reserven und Siegesprämien sammeln, alles das gehört dazu, wenn man mit einem der fünf zur Auswahl stehenden Turbocrafts und den unterschiedlichsten Waffensystemen im ein oder zwei Player-Modus bestehen möchte.
Komplexität und äußerst gute Spielbarbeit werden versprochen. Der Test wird zeigen, inwieweit die Versprechungen gehalten werden können.

(ts)

Die Game Boy Top 10

Simsalabim. Wo er`s nur immer hernimmt? Gute Frage. Doch es gibt keinerlei Richtlinien, Berechnungsformeln oder sonstige Erhebungsgrundlagen für diese megasubjektiven Charts. Keiner außer mir ist dafür verantwortlich, da sie einzig und allein meinem persönlichen Geschmack zum Zeitpunkt der Erstellung unterliegen. So kann es auch durchaus einmal sein, daß ein Spiel im Vormonat noch ziemlich weit oben zu finden war und in der aktuellen Ausgabe überhaupt nicht mehr vertreten ist. Und dabei erscheinen wirklich nur Spiele, die ich auch selber spiele. Tja, sie kommen und sie gehen.
Hier kommen erstmal wieder die aktuellen Charts:

Platz	1	**Tiny Toon**	(-)
Platz	2	**Figthing Simulator**	(1)
Platz	3	**Turn and Burn**	(-)
Platz	4	**Faceball 2000**	(2)
Platz	5	**Probotector**	(3)
Platz	6	**Battletoads**	(4)
Platz	7	**Batman 2**	(-)
Platz	8	**Final Fantasy Legend 2**	(3)
Platz	9	**Double Dragon**	(7)
Platz	10	**Terminator 2**	(10)

Die Zahlen in Klammern geben wie immer die Vormonatsplazierung an. Herausgefallen sind diesmal Final Fantasy Adventure, Robocop und Castelian. Bis nächtes Mal.

(ts)

IMPORTE - NEUHEITEN

FLASH POINT The Genius in Games

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT`s

MEGA DRIVE

Robinson Sup. Court US	109,94
Krusty´s Fun House US	109,94
Sports Talk Baseball US	119,94
Arch Rivals US	99,94
Alisia Dragon US	99,94
Sword of Vermillion US	109,94
Turbo Out Run jap.	79,94
Develish US	99,94
Steel Empire jap.	99,94
J. M. Football´92 US	89,94
Golden Axe II US/jap.	89,94
The Immortal US	109,94
Dick Tracy jap.	59,94
Toe Jam & Earl jap.	99,94

GAME BOY

Batman II	64,94
Hook	59,94
F-1 Race	64,94
Final Fantasy Adventure	79,94
Tiny Toons Adventure	64,94
Track Meet	64,94
Yoshi	49,94
F-14 Turn & Burn	64,94
The Adv. of Star Saver	54,94
Metroid II	49,94
Faceball 2000	64,94

GAME GEAR

Simpsons US	69,94
G. Foreman Boxing US	69,94
Spiderman US	69,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

0 45 51 / 40 97

Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enter-prices Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch abgefaßt (US-, D- oder jap.)

Fordern Sie das aktuelle Videospiele-Magazin an. Senden Sie einen adressierten und mit DM 1,40 frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.



MARIOS MAGIC

Sweet Little Tiny Toons

Spätestens seit dem Kinokassenknaller Roger Rabbit, weiß wieder jeder, was oder wer ein Toon ist. Eine Verniedlichung dieser Spezies, die Tiny Toons, zeigten unlängst im englischen und ausschnittsweise auch schon deutschen Privatfernsehen, was ihnen Spaß macht.

Den Puls der Zeit fühlend, *setzt auch Konami auf die* kleinen Kuscheltiere und präsentiert mit der Game Boy Version von Tiny Toons ein außergewöhnlich gutes Modul.

Für Jump`n Run Artisten stehen drei der bekantesten Toons zur Auswahl: Buster, Plucky und Hampton. Alle drei verfügen über annähernd die gleiche Sprungkraft, unterscheiden sich aber in ihren "Schuß-" oder besser "Wurfwaffen". Ob Ihr nun lieber Möhren in Bogenbahnen schleudert oder Fässer über den Boden rollt, obliegt Eurer Wahl, wobei es zeitweise ratsam ist, zwischen den einzelnen Charakteren zu wechseln. Die Gesamtstruktur des Spiel wirkt sehr verschachtelt, die einzelnen zu begehenden oder besser zu behüpfenden Levels sind teilweise mit mehreren Zwischenlevels belegt, die lobenswerterweise einander nicht gleichen, was sich wiederum positiv auf den anhaltenden Spielspaß auswirkt. Auf seinem Weg durch die Vielzahl der ober- und unterirdischen Landschaften, sollte der jeweilige Toonlenker alle Diamanten und Bonuswaffen einheimsen, alle Schatztruhen öffnen und allen unfreundlichen Toons die Meinung sagen.

Grafisch ist Tiny Toon sicherlich ein absoluter Game Boy Leckerbissen. Feinstes Scrolling in zwei Ebenen und Grafiken mit lobenswerter Liebe zum Detail suchen auf dem froschgrünen Game Boy Screen ihresgleichen.

Untermalt und gleichzeitig abgerundet wird das Ganze durch eine toonmäßige Musik, die dem verspieltem Charakter nur zu gerecht wird.

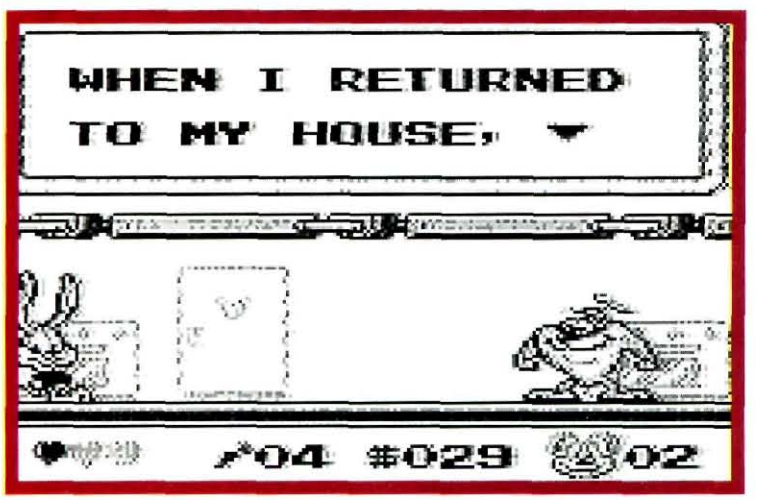
Ein neuer Knüller von Konami und ein ganz heißer Tip für meine schrecklich subjektiven Top 10.

(ts)







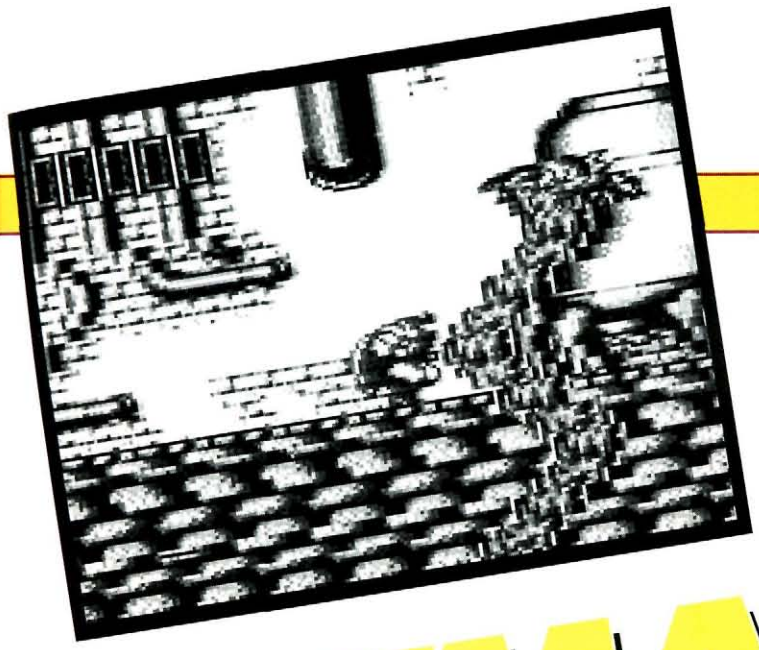




PLAY TIME Star Game Boy

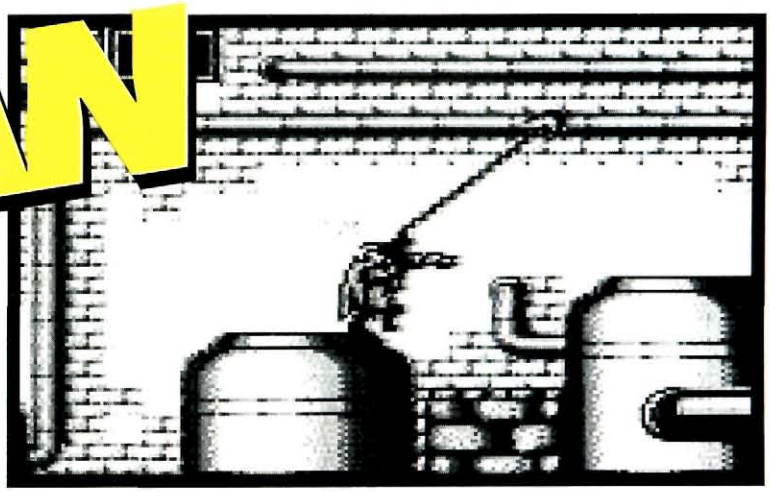
GAME BOY	JUMP 'N RUN	
Besonderheiten - lobenswerte Grafik	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Konami

85% 95% 90% **90%**



Superheld Batman wird anscheinend nie mehr zur Ruhe kommen. Der Grund seines neuesten Abenteuers ist - wie so oft - der geniale Verbrecher Joker. Was der Spieler diesmal gegen die Bedrohung von Gotham City unternehmen kann, zeigt der Test von "Return of the Joker".

BATMAN
The Return of the Joker



Gotham City steckt wieder bis zum Hals im Ärger. Aus den Erzminen der Stadt wurden wertvolle Vorräte an seltenen Metallen gestohlen. Eines dieser hochgiftigen Metalle taugt zu allem Überfluß auch noch zur Herstellung von Raketenwaffen. Nur ein genialer Verbrecher kann hinter dem Raub stecken - der Joker ist zurück! Die Polizei erkennt schon bald ihre Machtlosigkeit und ruft den einzigen, der den genialen Joker in die Schranken weisen kann - Batman. Und der Superheld kommt keineswegs mit leeren Händen nach Gotham City zurück. Für seinen Kampf gegen die Unterwelt tritt Batman diesmal mit seinem Batarang, einem Wurfhaken, einer speziellen Klettertechnik und einem Superschlag an. Der Spieler am Game Boy kann diese Fähigkeiten auch recht schnell beherrschen. Das Spiel ist in vier Levels aufgeteilt, die man nicht unbedingt der Reihe nach, sondern in beliebiger Abfolge durchspielen kann. Als einzige Auflage für den Eintritt in den vierten und letzten Level, muß der Spieler bereits alle vorhergehenden Levels einmal geschafft haben. Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich aufgebaut und bergen auch nach dem zwanzigsten oder dreißigsten erfolglosen Versuch immer noch genug Motivation zum Weiterspielen. Das Scrolling und die Animation der Figuren und des Hintergrundes (Wassereinbrüche im Kanalisationssystem, gefährliche Fluten usw.) sind vom Besten, was der Game Boy zu bieten hat. Der Schwierigkeitsgrad ist in Anbetracht der verschiedenen, recht leicht zu erlernenden, Aktionsmöglichkeiten als ziemlich "pikant" aber nicht als übertrieben schwer zu bezeichnen. Fazit: Ein technisch ausgereiftes Jump´n Run- und Beat´em up-Spiel, das man guten Gewissens weiterempfehlen kann.

(tb)



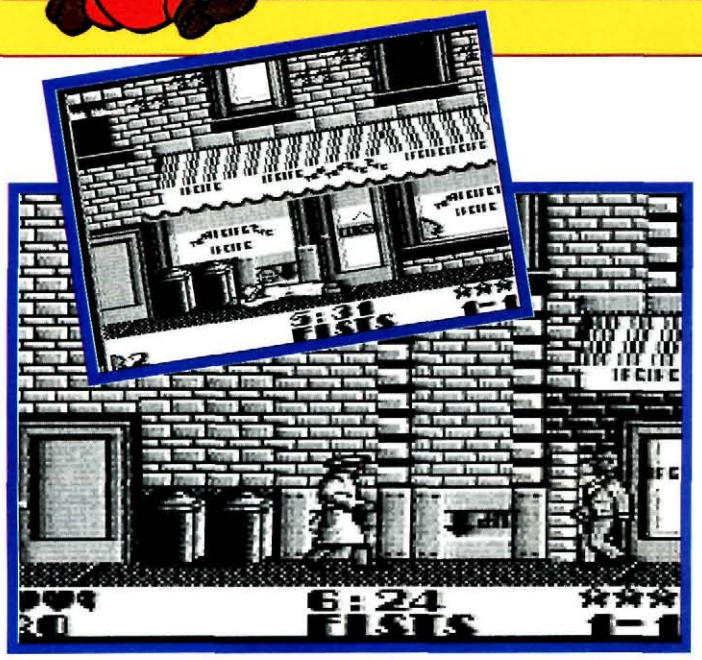
PLAY TIME Star Game Boy

GAME BOY	BEAT ´EM UP	
Besonderheiten - Level frei wählbar - 3 Schwierigkeitsstufen	**Hersteller** Sunsoft **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** ZAPP

70% 85% 80% 79%



MARIOS MAGIC



DICK TRACY

Wie der Film, so das Spiel!

Der Vorspann war ja noch ganz lustig, doch was diesem folgte, war mehr oder minder Mittelklassesoftware ohne Ansprüche.

Auf der einsamen Suche nach Big Boy Caprice, der eigenmächtig seinen Aufenthalt hinter schwedischen Gardinen vorzeitig beendet hat, wandert Dick Tracy durch Häuserschluchten, Wohnungen und Firmengewölbe. Soweit erkennbar, stellen sich ihm eine Reihe schwerer Jungs in den Weg, deren Angriffshaltung jedoch so durchsichtig ist, daß meist ein einziger Leberhacken ausreicht, um der Sache ein schnelles Ende zu bereiten. Daß das Leben in der Großstadt nicht ungefährlich ist, weiß jeder, also sollte man auch auf alles achten, was da unachtsam aus dem Fenster geworfen wird. Beachtet man jedoch die entsprechenden Warnhinweise stellt auch das kein besonderes Hindernis dar. Muß man sich zu Anfang noch mit bloßen Fäusten seinen Widersachern gegenüberstellen, so finden sich im weiteren Verlauf doch eine Reihe von Extrawaffen am Wegesrand, ebenso wie die obligatorische Bonuszeit und der nötige Energiestoß für unseren Regenmantelwanderer. Waffenmäßig kann man sich von der Pistole über Tränengas bis hin zur Handgranate alles unter den Mantel stopfen.

Wie bereits angedeutet, läßt die Darstellungsqualität mehr als zu wünschen übrig, die Sprites übertreffen sich an Einfallslosigkeit, und auch der Sound kommt über die Mittelmäßigkeit nicht hinaus. Was dennoch als halbwegs gelungen bezeichnet werden kann, ist zum einen die Steuerung, auch wenn man schlecht sieht, was man steuert, und zum anderen die Zwischen- und Endgrafiken. Ansonsten nur für Dick Tracy Fans, die auch sonst alles kaufen würden.

(ts)

GAME BOY	SHOOT`EM UP	
Besonderheiten - Spiel zum Film	**Hersteller** Banda **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Zapp

35% 35% 45% 39%



The Adventures of Star Saver

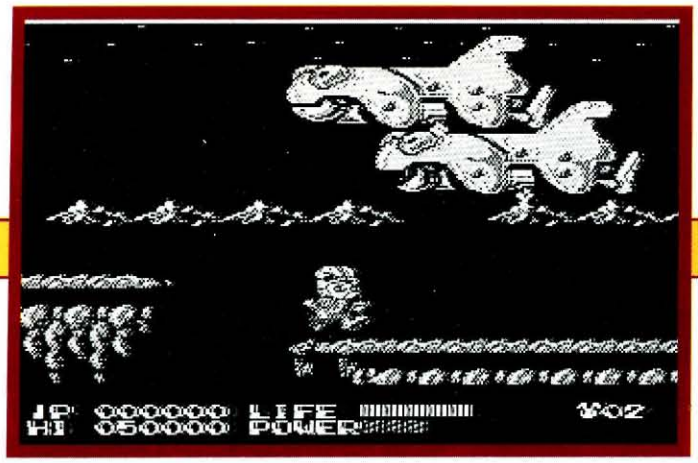
Bei Actionspielen, egal für welches System, könnte man in den meisten Fällen die Hintergrund-Story getrost weglassen. Star Saver ist dafür ein Paradebeispiel.

Eines lauen Sommerabends werden Kevin und seine kleine Schwester Connie von außerirdischen Wesen in den Weltraum entführt. Der Grund dafür ist eine geplante Invasion der Erde - kein ungewöhnlicher Auftakt für ein gewöhnliches Game Boy-Spiel also. Wie man sich denken kann, stoßen alle Bemühungen der Aliens, Kevin als Spion anzuheuern, auf unfruchtbaren Boden. Kurzerhand wird der Erdling aus dem Raumschiff befördert und - man kann wahrlich von Glück reden - von einem telepathischen Roboter namens Tom Wolf vor dem schmerzlosen Weltraumtod gerettet. Der Plan Kevins und seines neuen mechanischen Freundes setzt der Handlung des Spiels eine traurige Krone auf: In der metallenen Haut des Roboters will Kevin das feindliche Hauptquartier infiltrieren, um seine Schwester heil nach Hause zu bringen, und nebenbei noch die ganze Invasion stoppen. Was sich hinter der dummen Handlung von Star Saver letztendlich verbirgt, ist ein ganz gewöhnliches Jump`n Run-Spiel, das zwar von einer ausgesprochen schönen Hintergrundmusik begleitet wird, sonst aber kaum hervorstechenden Eigenschaften besitzt. Beim Getappse der etwas klein geratenen Spielfigur kann kaum von Animation gesprochen werden, dafür ist das Scrolling des Hintergrundes sehr sauber programmiert und kein bißchen verwischt. Auf dem Weg durch die verschiedenen Levels kann sich der Spieler einer stets geladen Handfeuerwaffe bedienen, die durch aufsammeln von PowerUp-Symbolen bis zur Dreifach-Kanone aufgemöbelt werden kann. Etwas befremdlich sind die Monster, die sich einem in den Weg stellen: Hasen, Hunde und Fledermäuse usw. haben mit dem Weltraum-Szenario eigentlich nur wenig zu tun. Sehr viel angenehmer zeigt sich Star Saver aber in Punkto Schwierigkeitsgrad und Bedienbarkeit. Auch ohne langes Üben lassen sich die ersten Levels ganz gut überwinden und längerfristig betrachtet, werden die Käufer des Moduls wohl doch mehr Freude als Ärger mit dem Spiel haben.

(tb)

GAME BOY	JUMP `N RUN	
Besonderheiten - Durchschnittliche Grafik, aber guter Sound	**Hersteller** Taito **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** ZAPP

75% 50% 68% 64%





BUCKY O'HARE

Obwohl Konami in den letzten Monaten mehr und mehr ins Kreuzfeuer der Kritik geraten sind, bringen sie jetzt verstärkt Module für das NES heraus.

Zum Glück, denn bei "Bucky O`Hare" handelt es sich um ein ansprechendes Action-Spiel, das über die letzten Fehltritte bestimmt hinweghelfen wird.
Bucky? Bucky? Buck Rogers! Ich wußte doch, daß dieser Name einen tieferen Sinn hat. Was liegt näher, als die tollkühnen Abenteuer des Weltraumvagabunden in die Tierwelt zu verlegen. Der böse Obermotz als Kröte und der edle Retter als Meister Langohr. Keine schlechte Idee! Im dunkelsten Teil des Universums hat "KOMPLEX", der androide Chef aller Kröten, Anordnung gegeben, so viele Mitglieder der "gerechten Vereinigung" wie möglich in Gefangenschaft zu nehmen. Dies gelingt jedoch nur zum Teil. Obwohl er Dead-Eye Duck und die Aldebaranische Katze Jenny in seine Gewalt gebracht hat, fehlt im doch die Hauptperson: Bucky O`Hare. Auf diese Weise kann er seinen finsteren Machenschaften nicht ungestört nachgehen, und so setzt er einen Großteil seiner Kröten-Armee auf den verärgerten Hasen an. Dieser läßt sich da natürlich nicht lumpen und versucht nun, seine Gefährten zu befreien ...
Konamis neuestes Werk zeichnet sich besonders durch die extrem hohe Geschwindigkeit aus. Der sprunggewaltige Hase wetzt mit schnellen Schritten durch die Landschaft, so daß dem Auge des Spielers oft gefährliche Gegner entgehen. Deshalb kommt es oft zu unvermeidlichen Energieverlusten, die kaum wieder ausgeglichen werden können. Extrawaffen sind eher Mangelware, obwohl vereinzelt Power-Ups und Bonuspunkte auftauchen. Die Grafik kann ruhigen Gewissens als gut bezeichnet werden, wobei vor allem das hervorragende Scrolling auffällt. Die verschiedenen Hintergrundgrafiken sind sauber ausgearbeitet worden und die Animation des Helden ist ebenfalls zufriedenstellend. Musikalisch hat "Bucky O`Hare" nicht ganz so viel zu bieten, lediglich die Soundeffekte lassen etwas Weltraumatmosphäre aufkommen. *(om)*

NES	ARCADE ACTION
Besonderheiten - englische Anleitung	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 110,-
	Muster von Konami



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:

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

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

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 Wrestling	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 (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
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
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

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

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

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Galden	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
Gauntlet 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

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

Gargoyle`s Quest	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaider	84,95
Nobumaga`s Ambition	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 Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95



MARIOS MAGIC

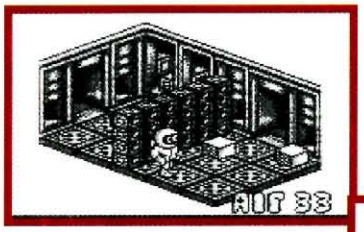
ALTERED SPACE

Mit Altered Space verspricht der Walkman-Erfinder Sony ein echtes "3D Alien Adventure" für den Game Boy. Was man sich in Japan unter diesem Begriff vorstellt, war uns bis heute selbst neu. Die Hauptperson in dem Abenteuer ist der Astronaut Humphrey. Als einziger Teilnehmer einer bemannten Expedition zum Mars wurde er von außerirdischen Zunftgenossen, genannt Zaks, überfallen und in deren Raumschiff verschleppt.

Die Aufgabe des Spielers ist es, aus demselben möglichst heil zu entkommen. Da die Zaks nicht etwa Sauerstoff, sondern reinstes Chlorgas zum unbeschwerten Durchatmen in ihrer Umgebung benötigen, ist Humphrey stets auf einen ausreichenden Vorrat an Atemluft für seinen Raumanzug angewiesen. Auf seinem Weg durch die über 250 Räume des Raumkreuzers kann Humphrey außer den zufällig verstreuten Sauerstofflaschen auch noch andere Gegenstände, wie Waffen, Schlüssel für Sicherheitstüren und einiges an weiterer Ausrüstung einsammeln, was ihm den Weg zur Fluchtkapsel im obersten Stockwerk des Schiffes erleichtert. Um die Räume unbehelligt durchqueren zu können, muß der Spieler einigermaßen geschickt vorgehen, denn oft ist der Weg von Zaks, Wachrobotern oder anderen Hindernissen versperrt. Um dieselben Räume nicht mehrere Male zu durchlaufen, ist man zu Beginn deshalb gut damit beraten, sich eine eigene Karte zu zeichnen, später übernimmt diese Aufgabe dann ein Computermodul, das der Spieler mit etwas Glück in einem der Räume finden kann. Die dreidimensionale Ansicht aus der Schrägperspektive setzt die Spielidee wirklich gut ins Bild und auch der Sound kann sich hören lassen. Besonderen Spaß bereiten aber die trickreiche Anordnungen von Fallen, Hindernissen und Hilfsmitteln, die jeden einzelnen Raum zu einer kleinen Knobelei machen.

(tb)

PLAY TIME Star Game Boy













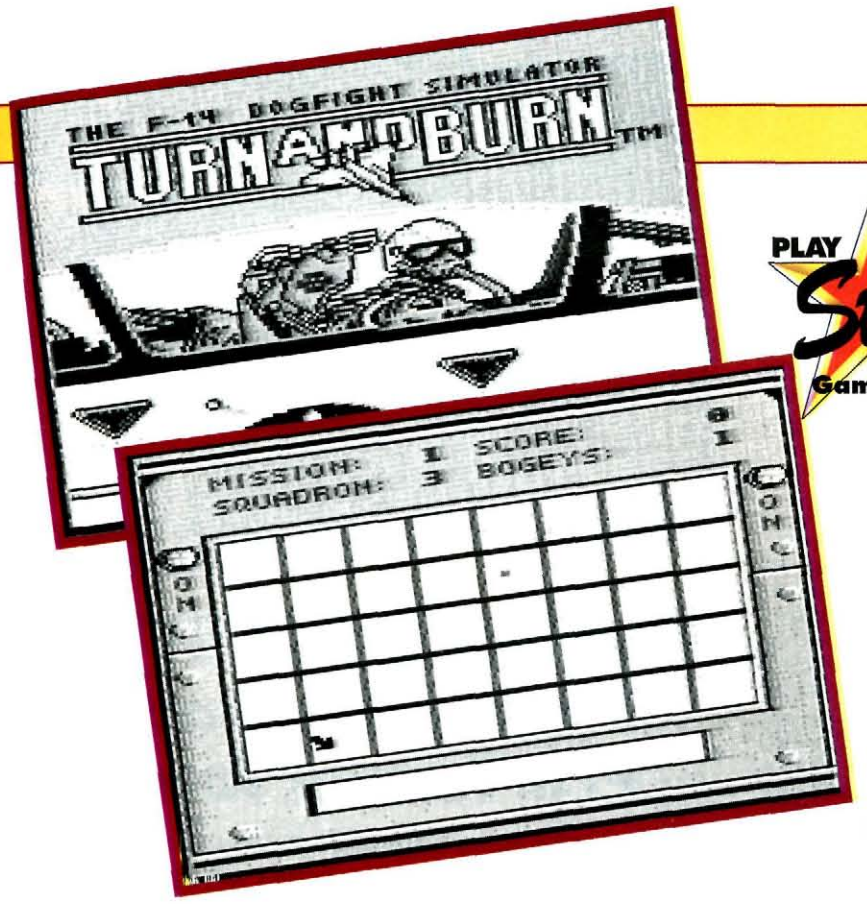






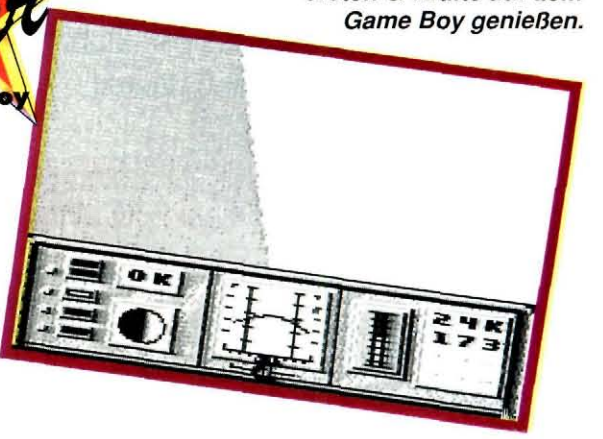
GAME BOY	ACTION ADVENTURE	
Besonderheiten - witziges Action Adventure - 250 verschiedene Räume	**Hersteller** Sony Imagesoft **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** ZAPP





PLAY TIME Star Game Boy

WOW! Anschnallen, Sauerstoffmaske aufsetzen und endlich die ersten G-Kräfte auf dem Game Boy genießen.

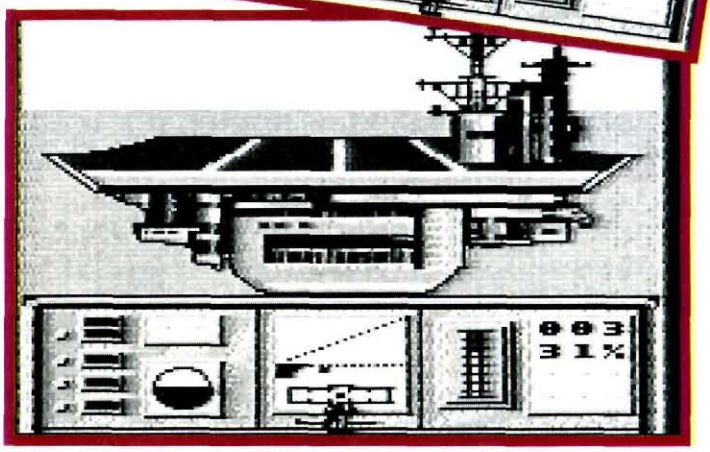


Die erste ernstzunehmende Flug/Kampfsimulation für den Game Boy erreichte uns von Absolute Entertainment. Simuliert wird eine amerikanische F14 in verschiedenen Einsätzen.

TURN 'N BURN

Trotz der verhältnismäßig geringen Zahl der Kontrollelemente, können alle wichtigen Flug- und Angriffstaktiken via Game Boy gesteuert, beziehungsweise beeinflußt werden. Zu Beginn eines jeden Fluges gilt es, die Mission auszuwählen. Unterschiede bestehen hier jeweils in der Feindstärke und der eigenen Waffenbestückung. Sobald eine geeignete Auswahl getroffen wurde, wird man augenblicklich ins Cockpit gehievt und es beginnt der erste der drei Flugteile Start, Flug, Landung.
Ist ausreichend Schub vorhanden (99%), wird die Landebahn freigegeben und dem Start steht nichts mehr im Wege. Das Display ist in der Cockpiteinstellung gedrittelt, wobei das untere Drittel von der Indstrumententafel belegt wird und der restliche Screen der "Landschaftsdarstellung" dient. Angezeigt wird ein Radarwarner, der Waffenstatus, der künstliche Horizont, das Computerdisplay, der Kraftstoffvorrat, die eigene und die Feindposition sowie die Stellung des Steuerknüppels. Auf dem Computerdisplay wird der Radarkegel angezeigt und die relative Feindposition. Nähere Informationen zur genauen Position, Anzahl und Stärke der feindlichen Flieger kann man über diverse Informationsscreens ermitteln.
Die Darstellung ist durchweg detailliert und im besonderen die Landeanflüge zum Flugzeugträger und die Auftankaktion am Tank- und Versorgungsflugzeug verdienen Lob. Steuerung und Bedienung der gesamten Simulation sind äußerst einfach gehalten und präzise auszuführen. Für alle Flug- und Kampfbegeisterten ein ganz heißer Tip.
(ts)





GAME BOY	SIMULATION
Besonderheiten - erste Flugsimulation für Game Boy	**Hersteller** Absolute Entertainment **Muster von** Flashpoint **Preis** ca. DM 70,-

65% 80% 95% **81%**



MARIOS MAGIC

Auf dem Game Boy haben sie den "Turtles" bereits vor wenigen Monaten den Rang abgelaufen. Jetzt präsentieren sie sich auf dem NES deshalb als ein wahres Meisterwerk der Programmierkunst.

Battletoads

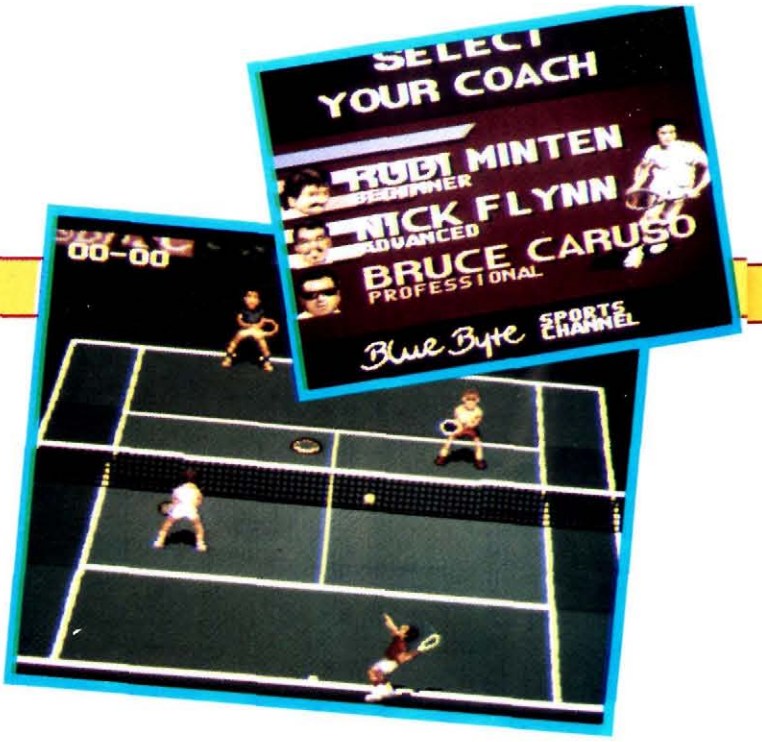
Die drei "Battletoads" Rash, Zitz und Pimple begleiten die entzückend süße Prinzessin Angelica zurück zu ihrem Heimatplaneten Erde. Kurz vor der Ankunft auf der "Leisure Station" kommt es allerdings zu einem folgenschweren Zwischenfall. Die dunkle Königin macht sich die ausgelassene Stimmung zu Nutzen und läßt die holde Königstochter samt ihres obersten Beschützers entführen...

Der erste Level erweckt zunächst den Eindruck, daß es sich bei "Battletoads" um ein simples "Golden Axe"-Remake handelt. Ihr könnt entweder Rash oder Zip über ein horizontal scrollendes Kraterfeld steuern, auf dem die unterschiedlichsten Schreckensgestalten auf Euch lauern. Die beiden Kröten erweisen sich dabei als eine schlagkräftige Truppe denn habt Ihr erst einmal einen Gegner so richtig in Eurer Gewalt, so holt Euer amphibialer Helfer zu einem finalen Monsterhieb aus, gegen den kein Kraut gewachsen ist. Allen "Unkenrufen" zum Trotz ist "Battletoads" aber auf keinen Fall ein gewöhnliches Haudraufspiel, sondern Rare hat es vielmehr geschafft, geballte Action mit witzigen Zwischensequenzen zu paaren. Der Abwechslungsreichtum ist bisher unerreicht. So muß nicht nur blind gewütet werden, nein, Euer Geschick ist auch bei anderen Aufgaben gefragt. Es muß beispielsweise permanentem Laserfeuer ausgewichen werden, einen Krater gilt es möglichst unbeschadet hinabzuklettern und ein packendes Motorradrennen darf natürlich auch nicht fehlen. Über Grafik und Musik läßt sich eigentlich nur eines sagen: Spitzenklasse! Für das NES umwerfend gut! *(om)*



NES	JUMP 'N RUN	
Besonderheiten - 2 Spieler Modus	**Hersteller** Rare **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Soft Gold

80% 95% 90% **88%**



ADVANTAGE BLUE BYTE - Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Die Konsolenpremiere von Blue Byte wird gegen Ende des Jahres auf dem Super NES mit Jimmy Connor´s Pro Tennis Tour, dem inoffiziellen Great Courts II - Sequel, stattfinden, von dem wir Euch schon jetzt erste Originalbilder zeigen können.

In einem grafisch hervorragenden Tennisspiel können sich vom Anfänger bis zum Profi alle Tenniscracks in die Haut von Jimmy Connors begeben und eine komplette Tennnissaison durchspielen oder nur zu einem einfachen Einzel- oder Doppelmatch antreten. Bereits zu Beginn des Spiels wird der 3D Chip des Super-NES ausgiebig genutzt. Auf der Weltkarte, welche die verschiedenen Austragungsorte der Turniere mit entsprechenden Grafiken darstellt, wird hemmungslos gezoomt, bis der Prozessor qualmt. Die vielen Spielvarianten und verschiedenen Schlagmöglichkeiten sorgen für einen deutliche Weiterentwicklung gegenüber von Great Courts II. Alle Knöpfe des Joypads wurden dabei mit Funktionen belegt, so gibt es zum Beispiel vier verschiedene Aufschläge und sechs verschiedene Schlagmöglichkeiten während des Ballwechsels. Meine anfängliche Befürchtung, die Einspielzeit würde sich länger hinziehen, hat sich allerdings nicht bewahrheitet. Schon nach wenigen Minuten erweist sich die Joypadbelegung als sehr spielerfreundlich. Beim ersten Probespielen entwickelten sich länger andauernde Matches zwischen Programmierer Thomas Häuser und meiner Wenigkeit, meine Great Courts Erfahrung kam mir dabei zu Gute, doch dem gezielten Aufschlag konnte ich meist nur wenig entgegensetzen. Der knappe Sieg über den leichtesten Computergegner brachte mir eine erste Gage ein und ließ keinen Zweifel daran, daß uns mit Jimmy Connors Pro Tennis Tour, das übrigens von UBI Soft veröffentlicht wird, ein Sportspielknaller für das SNES erwartet. Mit diesem Qualititätsstandard bei Konsolenentwicklungen hat Blue Byte keine internationale Konkurrenz zu fürchten. In Sachen Strategiespielen gehören sie mit zu den Besten der Softwarebranche, Great Courts II ist unumstritten eine der besten Computertennis-Spiele. Man kann Blue Byte nur wünschen, daß sie sich auch international etablieren können und so einem Entwischen der amerikanischen und japanischen Konkurrenz im Weg stehen. *(hi)*

SPORTSPIEL	
S-NES	
Hersteller Blue Byte **Preis** noch unbekannt **Muster von** Blue Byte	*Helmi sagt: "Spitze"!*



MARIOS MAGIC

HIGH SPEED

In den 60er Jahren hatte eigentlich niemand für möglich gehalten, daß eine ganze Generation die wunderbaren Flipperautomaten in ihr Herz schließen wird. Kein Wunder, denn schließlich war man damals darauf fixiert, einem Automaten möglichst viel Geld zu entlocken. Einfach Geld einwerfen und spielen. Das ist ja langweilig...

Ein Flipper neuerer Bauart ist "High Speed". Er glänzte schon in der Spielhalle durch sein kunterbuntes Design und seine aufwendigen Dezibelattacken. Leuchtete erst einmal die rote Polizeilampe in Verbindung mit diesem ohrenbetäubenden Heulsignal, so durfte man sich der bewundernden Blicke anderer Zocker sicher sein. Rare hat sich redlich bemüht die richtige Flipperatmosphäre am NES aufkommen zu lassen, jedoch ist dies aufgrund der ungenügenden Hardwarebedingungen geradezu zum Scheitern verurteilt. Es wurden aber nicht nur alle Funktionen des großen Vorbilds übernommen, sondern einige Gimmicks und Bonuslevel wurden kurzerhand hinzugefügt. Tornados (nein, nicht die Flugzeuge!) befördern die kleine Eisenkugel geradewegs in Richtung "Out", Wasserpfützen verlangsamen den Spielfluß und giftige Regenwolken zerstören das metallische Geschoß auf der Stelle. Das Programmiererteam hat sich zum Glück nicht nur Hinterhältigkeiten einfallen lassen, auch nette Bonussequenzen sind wesentlicher Bestandteil des Spiels. Eine Art Air-Hockey ist genauso vertreten wie ein rasantes Autorennen, indem es gilt, die gegnerischen Fahrer durch gezielte Schüße zur Strecke zu bringen.
Da uns leider nur die amerikanische Version (NTSC) zur Verfügung gestellt werden konnte, lassen sich über die Grafik nur vage Aussagen treffen. Aufgrund der unterschiedlichen Grautöne würde ich aber behaupten, daß eine außergewöhnlich große Farbpalette verwendet wurde. Das Scrolling ist sauber, und die Gestaltung des Flippers ist zwar umfangreich, aber auf keinen Fall unübersichtlich ausgefallen.
In soundtechnischer Hinsicht ist man leider bei den guten Ansätzen stehengeblieben. Die Sprachausgabe ist unverständlich, die Effekte sehr zurückhaltend und auch die Musik allenfalls durchschnittlich.

(om)



NES	ARCADE ACTION
Besonderheiten - Automatenumsetzung - englische Anleitung	**Hersteller** Rare **Preis** ca. DM 80,-
	Muster von Soft Gold



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

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

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN
Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

GAMEBOY		MEGA DRIVE	
Addams Family	69,90	Alisia Dragon	104,90
Batman 2	69,90	Burning Force	a.A.
Beetlejuice	64,90	Carmen Sandiegeo	104,90
Faceball 2000	74,90	Desert Strike	104,90
Fighting Simulator	69,90	EA Hockey	94,90
Final Fantasy Legend 2	69,90	Hellfire	59,90
Flash	69,90	James Pond 2	89,90
Fortified Zone	a.A.	Jordan vs. Bird	94,90
Gauntlet 2	74,90	Magical Guy	a.A.
Hook	69,90	Rings of Power	124,90
Monopoly	74,90	Super League	a.A.
Nail & Scale	64,90	Sword of Vermilion	109,90
Pipedream	49,90	Turbo Out Run	94,90
Square Deal	69,90	Two Crude Dudes	104,90
Star Saver	59,90	Warsong	119,90
Terminator 2	74,90	Wonderboy in Monsterl.	114,90
Ultimate Golf	a.A.	World Cup Soccer	89,90
WWF Wrestling	69,90		
andere Module auf Anfrage		andere Module auf Anfrage	

Neu !!! Achtung - Österreich - Achtung !!! Neu
Tel.: 0222 / 5 87 90 81
Versand & Laden in Wien

SUPER-NES / FAMICON		NES	
Addams Family	129,90	Adventure Island 2	a.A.
Final Fight Guy	149,90	Adventure of Lolo	a.A.
Formation Soccer	119,90	Air Fortress	a.A.
F-Zero	119,90	Batman	109,90
Lemmings	124,90	Bubble Bobble	94,90
Pilotwings	109,90	California Games	99,90
PGA Tour Golf	124,90	Corvette ZR 1	109,90
Rival Turf	124,90	Flintstones	a.A.
Super Ghouls&Ghost	119,90	Gremlins	109,90
Super R-Type	119,90	Little Ninja Brothers	a.A.
WWF Wrestlemania	119,90	Marble Madness	99,90
andere Module auf Anfrage		North & South	114,90
		Rad Gravity	a.A.
		Time Lord	99,90

Wir vermieten Module ab 3,- DM am Tag
– nur in unseren Geschäften –
Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller!!

Schleswig-Holstein	04531-84800	Mo-Fr:	10-17 Uhr
	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr:	14-21 Uhr
Nordrhein-Westfalen	02195-7758	Mo-Fr:	14-21 Uhr
Hessen/ZENTRALE	06196-84747 und		
	84748, 3276	Mo-Fr:	10-19 Uhr
	06196-82467		19-21 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	0821-513001	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

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

Versandkosten:
NN: 9,- VK: 4,-
Bestellungen ab 150 DM frei

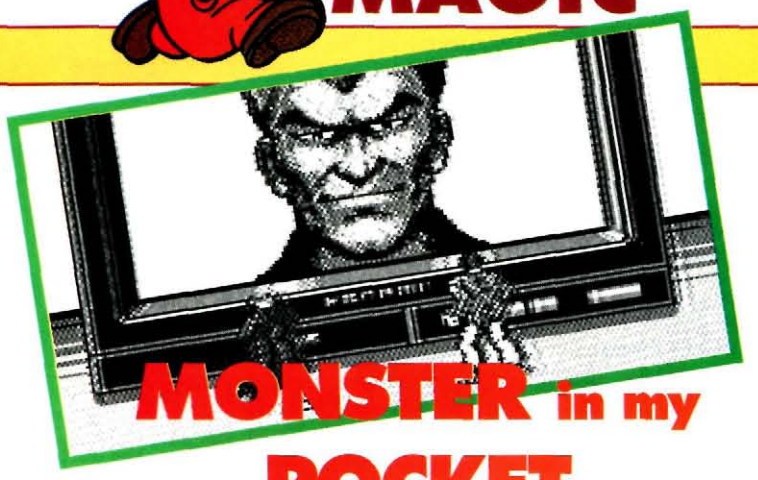
LADENGESCHÄFTE (Öffnungszeiten tel. erfragen) Ladenpreise variieren:

A-1000 Wien	Theobaldgasse 20	Tel:	0222/5879081	
O-2130 Prenzlau	An der Schnelle 68	Tel:	auf Anfrage	
W-2060 Bad Oldeslohe	Bahnhofstr.55	Tel:	04531/84800	
W-2390 Flensburg	Batteriestr. 13	Tel:	0461/44006	NEU
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	Tel:	0511/691487	NEU
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	Tel:	02133/41136	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	Tel:	069/886401	
W-6231 Schwalbach/Ts.	Marktplatz 39	Tel:	06196/3276	ZENTRALE
W-6460 Gelnhausen	Heimatfriedering 11	Tel:	06051/69688	
W-8900 Augsburg	Hunoldsgraben 11	Tel:	0821/513001	NEU

Demnächst in:
Dresden, Berlin, Mannheim, Leverkusen, Tübingen...



MARIOS MAGIC



MONSTER in my POCKET

Geld in der Tasche zu haben, ist ein Umstand, an den ich mich gewöhnen könnte. Wenn sich in dieser aber eine handvoll aufseßiger Unholde breitmachen würde, ginge mir das gehörig gegen den Strich. Bitte? Euch auch? Dann ist "Monster In My Pocket" ja genau das Richtige für Euch, oder etwa nicht?

Da es sich bei diesem Modul wieder einmal um einen farblosen Amerika-Import handelt, kann ich die Hintergrundstory nur in groben Zügen erahnen. Die beiden "guten" Monster Dracula und Frankenstein möchten einen gemütlichen Fernsehabend verbringen, jedoch findet dieser ein abruptes Ende, als das Bleichgesicht Warlock auf dem Bildschirm erscheint. Er faselt irgendetwas von "Machtübernahme" und "entsetzlichem Verderben", wobei seine Mimik durchaus bühnenreif ist. Wenige Sekunden später benutzt er einen grimmigen Spruch, um seinen Forderungen Nachdruck zu verleihen und - Schwupp - die beiden Fernsehmonster verkleinern sich bis auf Teelöffelgröße. Unzählige Gnome, Kobolde und Hexen machen sich nun in der netten Penthouse-Wohnung breit, so daß Eure Aufgabe nun darin besteht, diesem fürchterlichen Treiben ein schnelles Ende zu bereiten. Eure einzige Angriffs- und Verteidigungswaffe ist ein uralter Zauberspruch, der eine kleine Feuerwand vor Euch aufbaut. Was mit denen geschieht, die dort hineinlaufen, könnt Ihr Euch sicher denken ...

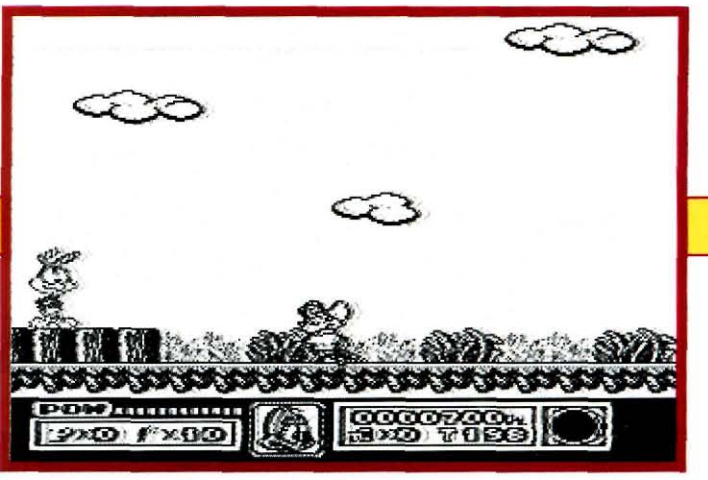
Jump`n Run im Gruselkabinett ist also angesagt. Die dazugehörige Horrorstimmung mag allerdings nicht so richtig aufkommen, es sei denn ruckelndes Scrolling, eintöniger Hintergrund und flackernde Sprites können einem NES-Besitzer noch einen Schauer über den Rücken laufen lassen. Lobenswert ist einzig und allein die nette Animation der beiden Monstersprites, die relativ flott und in beeindruckender Größe über den Bildschirm wandern. Die Soundeffekte sind etwas ermüdend, werden aber - Gott sei dank - von den zufriedenstellenden Musikstücken überschattet.

Obwohl die Steuerung des (Anti-)Helden sehr gut gelungen ist, handelt es sich bei "Monster In My Pocket" um ein äußerst mittelmäßiges Spiel. Keine tollen Gags, keine neuen Ideen, lediglich die Story ist nicht ganz alltäglich. Schade!

(om)

NES	JUMP`N RUN
Besonderheiten - keine	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 110,-
	Muster von Konami

50% 50% 40% **46%**



TINY TONES

Gegenüber der filmtechnischen Brillianz des Kinohits "Roger Rabbit" verblaßt natürlich die einfache Zeichentrickanimation des Klassikers "Bugs Bunny". Aber das ist ja auch gar nicht so wichtig, denn schließlich kann dieses Langohr allein durch seine Redegewandtheit und Raffi-nesse überzeugen.

Konami hat sich nun dazu entschlossen, diesen oberschlauen Naseweiß auf Cartridge zu bannen, und so wird "Tiny Toons" in den nächsten Wochen auch in Deutschland erhältlich sein.

Der berüchtigte Nachwuchsgangster Montana Max hat die süße, kleine Freundin unseres Rübenfressers in ein moderiges Verlies gesperrt. Was macht also ein gewitzter Serienheld? Er wendet sich voller Tatendrang dieser neuen, gefährlichen Aufgabe zu und hofft, die liebliche Babs den Händen des jugendlichen Widersachers zu entreißen. Dieses Unternehmen wäre wohl zwangsläufig zum Scheitern verurteilt, wenn Bugs nicht diese wundervollen Kraftpillen zu sich nehmen könnte. Ihre Wirkung: BB verwandelt sich in Sekundenschnelle in einen seiner drei Gefährten, was die Übernahme aller Spezialfähigkeiten natürlich beinhaltet. Im Dress des lispelnden Duffy Duck kann er für kurze Zeit durch die Lüfte schweben, der Tasmanische Teufel verwandelt sich in einen rasenden Wirbelsturm und der kleine Fuchs (ich konnte ihn beim besten Willen nicht identifizieren) kann durch seine enorme Geschicklichkeit Wände erklettern.

Wer sich schon einmal eine Folge der "Bugs Bunny Show" zu Gemüte geführt hat, wird sich bei diesem Spiel gleich wohlfühlen. Zwar sind die Sprites etwas klein geraten, jedoch macht dies die tolle Animation locker wieder wett. Vor allem der fegende Wirbelwind hat mich fasziniert. Lustig sind auch die leider etwas spärlich gesäten Zwischengrafiken und Standbilder, die den guten Gesamteindruck durch ihre hervorragende Qualität bestätigen. Die Soundeffekte und Musikstücke bleiben hingegen etwas auf der Strecke, allerdings ohne dabei in den roten Bereich abzusinken. Fazit: Meiner Einer ist ein begeisterter Welcher.

(om)

NES	JUMP`N RUN
Besonderheiten - Spiel zur Zeichentrickserie	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 110,-
	Muster von Konami

55% 85% 80% **74%**



SONIC - ER LEBE HOCH!

Bärig angekommen ist unser Super Sonic bei allen, die uns bisher zu diesem Thema geschrieben haben. Und ein Ende des Sonic-Fevers ist noch gar nicht abzusehen. Im Gegenteil. Sonic 2 und Mrs Sonic lassen den kleinen Blauen nochmal so richtig aufleben. Erscheinen werden diese Fortsetzungen fürs Mega Drive, Master System und den Game Gear. Aber damit nicht genug. Aus Japan rollt eine ganze Welle neuer Produkte für die "Segas" heran. Royal Money ein neues Fantasy Adventure für das Mega Drive, Dino Brothers, als Populusverschnitt mit Dinosauriern, ebenfalls fürs MD und High-Shool Dodge-Ball, eine seltsame Fußball Variante. Mehr dazu, und natürlich zum Super-Oberknüller, dem Wondermega, in dieser Ausgabe von Super Sonic.

Sonic-mäßigen Spaß

Euer Thorsten



ACTION REPLAY

Do it yourself. Man muß kein Proficracker sein, um auf dem Mega Drive in den Genuß von unendlichen Leben zu kommen, oder einfach unverwundbar zu sein. Mit Action Replay brechen neue Tage des Spielvergnügens an. Action Replay Modul ins Mega Drive, Spielmodul obenauf gesteckt, ein paar kleine Einstellungen vorgenommen und schon kann es los gehen. Erhältlich ist das ganze zum Preis von ca. DM120,- zum Beispiel bei Top 4 in Stuttgart.

(ts)

TOP 10 GAME GEAR

Subjektiv hoch drei, auch diesen Monat wieder dabei. Meine persönlichen Lieblinge. Irgendwas muß da in der letzten Ausgabe schief gelaufen sein. Nein, ich meine nicht das Brillenwirrwarr, sondern die Top 10 Liste. Irgendjemand hat daran rumgespielt, und schon war die eigentliche Nummer eins (Sonic) überall, nur nicht in den Charts.
Tja, was soll man sagen. Ich nehme die Last der Schuld auf mich, der Rest ist Geschichte.

Platz	1	Sonic the Hedgehog	(-)
Platz	2	Donald Duck	(1)
Platz	3	Ninja Gaiden	(3)
Platz	4	Chase HQ	(2)
Platz	5	Shinobi	(5)
Platz	6	Spiderman	(-)
Platz	7	Wonderboy	(6)
Platz	8	Super Monaco GP	(10)
Platz	9	Putter Golf	(7)
Platz	10	Ax Battler	(9)

In diesem Monat ausgespielt haben Golden Axe und Mickey Mouse.

Entsprungen bei (ts)

WONDERMEGA



Segas Antwort auf Nintendos Super NES ?

In England werden schon Vorbestellungen angenommen. Das Wondermega ist, wie der Name schon vermuten läßt, ein kleines, technisches Wunder. Hinter diesem Name verbirgt sich ein Gerät, welches sowohl als Mega Drive, CD-Rom, CD-Player, wie auch als Karaoke-Maschine genutzt werden kann. Zu der ca. 40 cm langen Konsole, werden serienmäßig zwei Mega Drive Pads mitgeliefert. Erscheinen soll das Ganze im September und über den Preis hüllt man noch den Schleier der Verschwiegenheit. Da bleiben wir dran.

(ts)



Super SONIC

Rolling Thunder



Namco möchte wohl auch endlich in die Riege der Index-Spezialisten aufgenommen werden, denn mit "Rolling Thunder 2" geben sie wieder einmal ein gefundenes Fressen für die Mannen der BPS ab.

Ende des 20. Jahrhunderts verschwinden nach und nach die im Orbit kreisenden Satelliten. Ob sie nun durch riesige Meteoriten oder durch eine durchtriebene Organisation zerstört werden, erscheint völlig nebensächlich. Einzig und allein die Folgen geben Anlaß zu Bedenken. Die gesamte Kommunikation ist so gut wie lahmgelegt, und die Bevölkerung ist aufgrund dieses akuten Informationsmangels außer Rand und Band. Chaos regiert von nun an die Welt, was der terroristischen Gruppierung "Geldra" natürlich zu Gute kommt. Diese skrupellosen Schreckensgestalten nutzen diese Notlage schamlos aus, um endlich die Weltherrschaft an sich zu reißen. Wie im ersten Teil werden die beiden Spezialagenten Albatross und Leila auf diesen Fall angesetzt. Kein anderes Team hatte bisher näheren Kontakt mit den Jungs von Geldra gehabt...

Große Unterschiede zum ersten Teil konnte ich nicht feststellen. Je nachdem, ob Ihr Euch für Held oder Heldin entscheidet, bewegt Ihr Euren Supercop von links nach rechts durch gefährliche Wohngegenden oder durch die unzähligen Etagen eines komplexen Hochhauses. Das nächsthöhere Stockwerk erreicht Ihr, indem Ihr zu einem gewaltigen Megasprung ansetzt und Euch dann geschickt über das Geländer schwingt. Das ist auch schon alles zur Steuerung, was jetzt noch fehlt sind die Gegner. Die treten nicht nur massenhaft in Erscheinung, sondern unterscheiden sich auch in ihrer Güteklasse. So sind viele Gangster in der Lage, den bleihaltigen Geschossen geschmeidig auszuweichen, andere stellen nicht mehr als einen einfachen Kugelfang dar. Die durchaus gute Grafik hat fast mehr als nur einen Lobstrich verdient. Das Scrolling ist butterweich, die Spielfiguren toll animiert und die Hintergrundgrafiken sind ebenso wie die vielen Standbilder liebevoll gezeichnet worden. Die Musik ist eine gesunde Mischung aus japanischer Kaufhausmusik und spannungsgeladenen Bond-Stücken. *(om)*



MEGA DRIVE	ARCADE ACTION
Besonderheiten - Englische Anleitung - 2-Spieler-Modus	**Hersteller** Namco **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Top 4



Arch Rivals

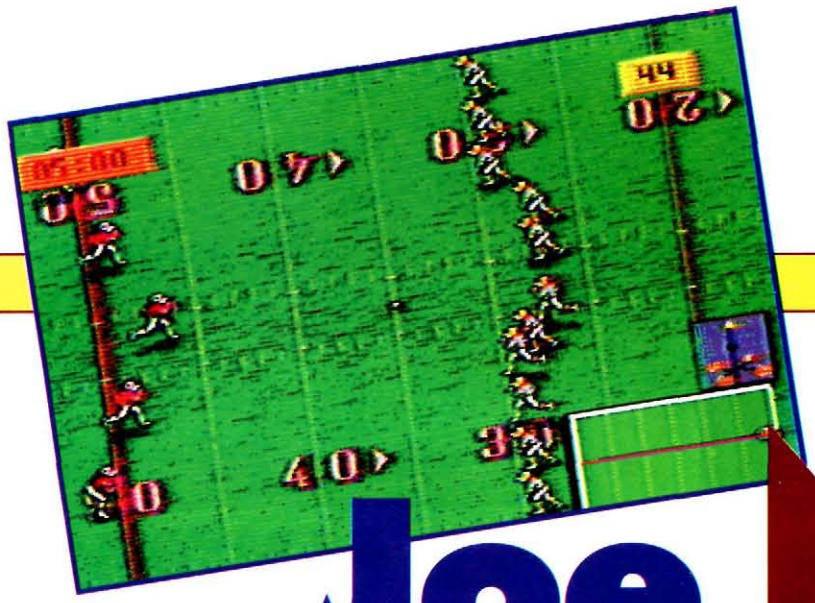
Basketball erfreut sich seit einiger Zeit immer größerer Beliebtheit. Das kann zum Teil daran liegen, daß sich ein deutscher Sportsender endlich dazu durchgerungen hat, die NBA-Finalrunde live zu übertragen. Diese Endspiele hatten es wirklich in sich, was man von der gleichzeitig stattfindenden Fußball-EM nicht behaupten konnte.

Daß es beim Basketball nicht immer auf technische Feinheiten ankommt, versucht Flying Edge mit seinem neuesten Werk eindringlich zu beweisen. Ihrer Auffassung nach, gehört zu einem schönen Spiel mehr als ein paar wunderbare Dunkings oder 3-Punkt-Würfe, denn übertriebene Härte ist der wahre Weg, die Zuschauer zu begeistern. So wurde also schnell in eine einzigartige Sportart entwickelt: Das Basketbrawl.

Zunächst gibt sich "Arch Rivals" den Touch einer Simulation mit leichten Action-Einflüssen. Die verschieden Wurftechniken werden ausführlich beschrieben und auch mehrere Abwehrstrategien können angewendet werden. Nach der Wahl des gewünschten Teams, kann der erfahrene Nachwuchs-Jordan seinen persönlichen Lieblingsspieler auflaufen lassen. Die Palette reicht vom sprungstarken "Rebound King" über den "Top Shooter" bis hin zum rücksichtslosen "Defensive Giant". Das hört sich alles gar nicht mal so schlecht an, doch kann das eigentliche Spiel nicht die hochgesteckten Erwartungen erfüllen. Es präsentiert sich als ein simples "Two-On-Two", bei dem ein wenig herumgehackt werden darf. Saftige Faustschläge in die entzückenden Gesichter der lieben Kontrahenten erfolgen im Sekundentakt und durchdachte Spielzüge sind eher Mangelware. Schade, daß das Gameplay so abgrundtief schlecht programmiert wurde, denn gerade bei der grafischen Umsetzung hat man sich im Hause Flying Edge besonders viel Mühe gegeben. Die fabelhafte Animation und das ebenso gute Scrolling können da nicht mehr viel herausreißen. Die Soundeffekte halten sich in Grenzen, jedoch wurden die digitalisierten Zwischenrufe sehr gut ins Spiel eingepaßt. *(om)*

MEGA DRIVE	SPORTSPIEL
Besonderheiten - Kombiniert Boxsport mit Basketball - Spielhallenumsetzung	**Hersteller** Flying Edge **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Top 4



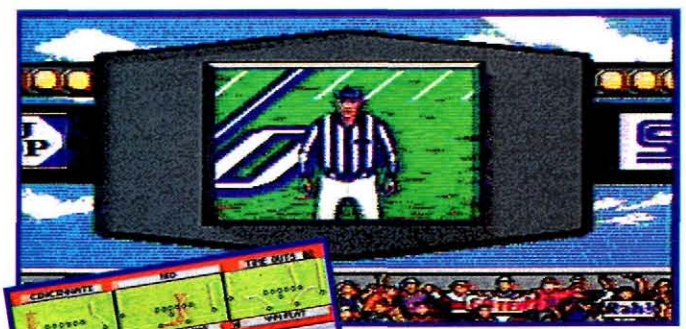


Super SONIC



Joe Montana

Wenn ich nach dem besten Quarterback der letzten Dekade gefragt werde, fällt mir spontan nur ein Name ein: Joe Montana! Im Superbowl-Endspiel 1990 gegen die Denver Broncos ließ er sein Gegenüber John Elway wie einen unerfahrenen Schuljungen aussehen und brachte die gegnerische Verteidigung durch brillante Spielzüge und enorme Übersicht schier zur Verzweiflung.









Ob er mit seinen knapp 33 Jahren nicht langsam ans Aufhören denkt? Kein Gedanke! Sega zeigt sich von dieser tollen Einstellung sichtlich begeistert, denn "Sports Talk Football" widmet sich eingehend San Franciscos kleinem Superstar.

Mit "Joe Montana 2" geht für viele American Football-Fans endlich ein Traum in Erfüllung. Man kann zwar nur in der Kluft der 49ers antreten, jedoch spielt das in Anbetracht der sportlichen Größen keine Rolle. Das Team Montana-Rice ist einfach unschlagbar! Unschlagbar scheinen auch die zahlreichen Strategien, die Montana und seine Abwehrkollegen zur Verfügung stehen. Wenn man die verschiedenen Schußvarianten links liegen läßt, kommt man auf sage und schreibe 30 Angriffs- und 18 Abwehrformationen. Das kann sich doch sehen lassen, oder? Ob Shotgun, Red, Cover oder Blitz, jede Taktik wird auf einer kleinen Tafel verdeutlicht und kann so sehr leicht nachvollzogen werden. Hat man seine Wahl getroffen, so geht es gleich auf das Spielfeld. Dieses scrollt horizontal, was schon vielen Spielen dieser Art zum Verhängnis geworden ist. "Joe Montana" nimmt diese Hürde mit Leichtigkeit. Mehr noch! Gerade diese Kameraperspektive läßt den Joypadsportler mitten im Geschehen sitzen. Dieser Eindruck wird außerdem durch den phantastischen Zoom-Effekt verstärkt, denn nach der Ballabgabe geht`s ab ins Getümmel. Die Kameraeinstellung ändert sich schlagartig, und die geschmeidigen Läufer (oder Fänger) versuchen, den harten Tacklings der gegnerischen Abwehrbrocken zu entgehen. Wer schon einmal ein Footballspiel im Fernsehen gesehen hat, kann sich denken, was zu tun ist! Haken schlagen ist angesagt. Auch sollte man sich nicht scheuen, manchmal einen kleinen Umweg zu laufen, wenn damit einem Verteidigungsspieler aus dem Weg gegangen werden kann.

Beachtlich ist außerdem, daß "Joe Montana 2" das gesamte Regelwerk intus hat, lediglich auf die 2-Punkte-Konversion wurde verzichtet. So beginnt zum Ende einer Halbzeit das Ringen um jede Sekunde. Läuft ein Spieler ins Seitenaus, wirft der Quarterback einen unvollständigen Paß oder nimmt eine der Mannschaften ein "Time Out", so wird die Uhr angehalten und der nächste Spielzug kann sorgfältig geplant werden.

"Montana 2" hat jedoch noch mehr zu bieten, denn neben ausführlichen Statistiken, tollen Zwischengrafiken und vielen Optionen (Wetter, Zoom) wurde zum Glück an einen Liga- und einen 2-Spieler-Modus gedacht.

In Punkto Grafik ist "Sports Talk Football" ein wahrer Leckerbissen. Die Sprites sind wunderschön animiert und können vor allem durch ihre Größe begeistern. Auch die Spielgeschwindigkeit läßt kaum zu wünschen übrig, wobei vor allem der rasend schnell rotierende Ball ins Auge sticht. Der wahre Clou des Spiels ist jedoch die sagenhafte Sprachausgabe. Jeder Spielzug wird von einem Reporter kommentiert und das in einer Qualität, die sich im wahrsten Sinne des Wortes hören lassen kann. Vor allem der Abwechslungsreichtum dieses Plappermauls ist beeindruckend. Satzstafetten wie, "He goes to the left. He`s in trouble. Better hurry, better hurry. Good job by the defense" sind durchaus keine Seltenheit und tragen wesentlich zur überragenden Realitätsnähe bei.

Fazit: Wäre "Joe Montana 2" auf dem Amiga erschienen, so hätte sich "TV Sports Football" ganz schön in Acht nehmen müssen. Auf dem Mega Drive stellt es immerhin ein neues Referenzspiel dar. Spitzenklasse! *(om)*



MEGA DRIVE	SPORTSPIEL
Besonderheiten - Kamera-Zoom - einzigartige Sprachausgabe	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 100,- **Muster von** Virgin Games Hamburg





Super SONIC



DEVILISH

Unbekannte Softwarehäuser versuchen oft, durch *aufgewärmte* Klassiker einen gewissen Bekanntheitsgrad zu erreichen, um dann mit ihrem nächsten Produkt voll durchzustarten. In diesem Fall mußte der Uralt-Klassiker "Break Out" für eine wenig beeindruckende Cover-Version herhalten!

Die Story gibt sich ebenso einfallslos wie dümmlich, obwohl ihr eine gewisse Dramatik nicht abzusprechen ist. Glücklich und zufrieden lebt ein barmherziges Königspaar in einem fernen Land, das unter ihrer vorbildhaften Herrschaft erst so richtig aufblüht. Leider wird diese Idylle durch das Erscheinen des finsteren Ganma - einige nennen ihn auch Fürst der Dunkelheit - getrübt, denn dieser hat es sich zum Ziel gemacht, alles Gute auf dieser Welt gnadenlos zu vernichten. Er fängt also gleich bei Prinz und Prinzessin an und verwandelt *sie kurzerhand in steinerne Klötzchen* (Schläger, Pads). Die entsetzte Bevölkerung hat allerdings genauso unter dem plötzlichen Regierungswechsel zu leiden, denn die finsteren Buben machen sich überall im Land in Form kleiner Felsen breit. Die Grundvoraussetzungen für einen weiteren Arkanoid-Verschnitt sind also gegeben, es fehlt lediglich der Ball. Dieser kommt unter noch mysteriöseren (oder blöderen?) Umständen ins Spiel, denn er fällt eines schönen Tages einfach vom dunkelblauen Sternenhimmel herab. Äußerst originell!

Zwei Neuerungen wurden dem bekannten Spielgeschehen hinzugefügt. Es wird nun nicht mehr auf einem langweiligen Bildschirm gespielt, sondern gleich auf mehreren, die außerdem sowohl in vertikaler als auch in horizontaler Richtung scrollen. Die Steuerung der beiden Pads ist sehr gewöhnungsbedürftig und reagiert auch nach vielen Spielstunden äußerst *unpräzise, so daß sich die Langzeitmotivation* gefährlich dem Nullpunkt nähert.

Die Grafik ist für Mega Drive-Verhältnis allenfalls durchschnittlich und kann lediglich im Bereich Hintergrundgrafik mit anderen Produkten konkurrieren. Auch Musik und Sound wurden lieblos gestaltet und werden nach wenigen Minuten langweilig.

(om)

MEGA DRIVE	ARCADE-ACTION
Besonderheiten - englische Anleitung	**Hersteller** Sage´s Creation **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Top 4

40% 50% 35% **41%**



SUPER FANTASY ZONE

Hinter dem klangvollen Namen des japanischen Moduls steckt ein kurzweiliges Ballergame.

Zur Story, die ich auch ohne Japanischkentnisse aufgrund der ganz lustigen, englischen Demo erzählen kann. Eine plötzlich aufgetauchte, von Euerem Heimatplanetensystem (der Final Fantasy Zone) sichtbare Sternenerscheinung beunruhigt die gesamte Bevölkerung. Und das nicht zu Unrecht, denn nachdem ein ausgesandtes Erkundungsraumschiff, das schwerbeschädigt zurückkehrt, die folgenschwere Nachricht überbringt, daß fremde Aliens bereits damit begonnen haben, die Planeten der Final Fantasy Zone zu brandschatzen, ist natürlich wieder ein Held gefragt, *der mutig genug ist, die Bösewichter in die Flucht zu schlagen!* Nach dieser nicht sonderlich neuen Geschichte jedoch zum Spiel. In "Zone" stellt man eine Art Raumgleiter mit Flügeln und Füßen dar, der sich in dem fließend horizontal scrollenden Game seiner Gegner erwehren muß. Ein kleines Bonbon ist sozusagen, daß je nach Flughöhe der Bildschirm auch noch etwas oben und unten hinausscrollt, so daß die Levels um einiges "geräumiger" werden und sich der Ballerfreak nicht ganz so eingeengt fühlt. Die Hintergrundgrafiken sind in "Zone" nicht das einzig Sehenswerte, sondern auch die lustig gemachten, durchweg gutanimierten Gegner. Daß das Ballern nicht immer nur auf eine Wumme beschränkt ist, versteht sich ja von selbst! So erscheint in jedem der zahlreichen Levels ein Zeppelinshop, der die schönsten Extras bereithält, wenn, ja wenn man nur genug Geld von abgeschossenen Gegnern eingesammelt hat. So bietet dieser Megastrahler, Bumerangschuß, Streuschuß, Speedboots und andere diverse Dinge zu allerdings horrenden Preisen an. Nötig sind diese Waffen aber auf jeden Fall, denn die Invasoren sind größtenteils harte Gegner, die mit dem ödem Einfachschuß zeitraubend "bearbeitet" werden müssen, bis sie zu guter *Letzt endlich in Stücke gehen.*



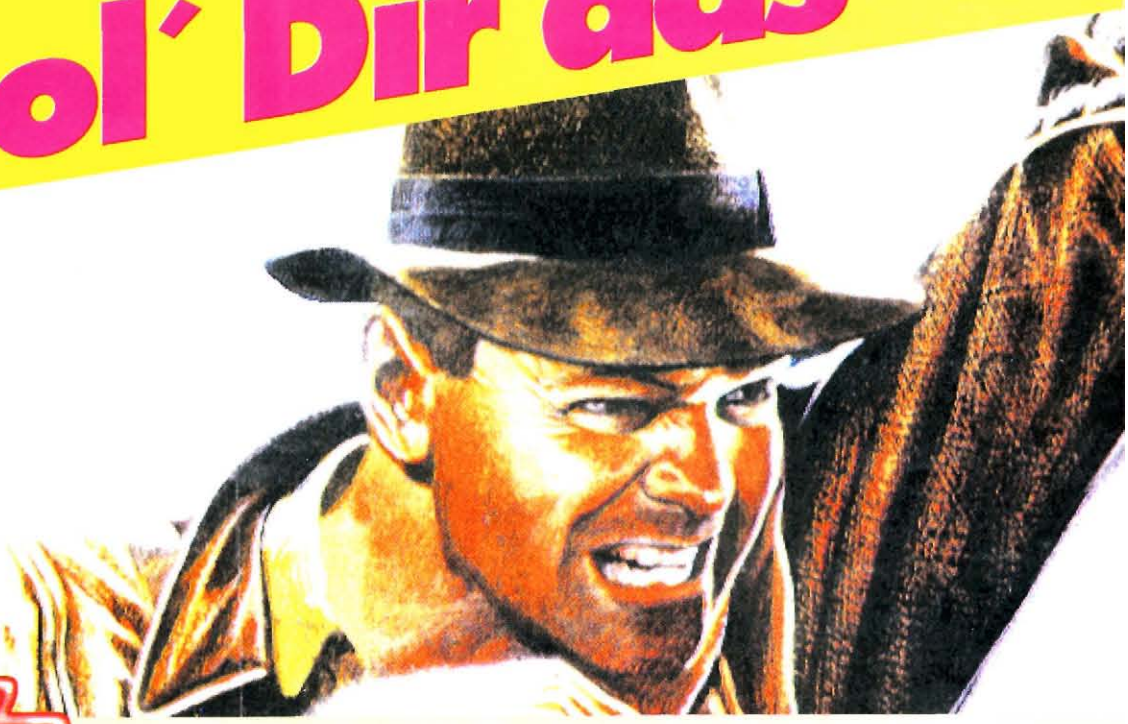
Gefallen konnte auch der gut gemachte Sound, der mich sehr oft zum Mitpfeifen der eingängigen, zum Spiel passenden Melodie verführte. Abschließend meine ich, daß "Zone" sicherlich kein Ballerspiel der Superlative ist, jedoch eine Menge Spaß fürs Geld bietet.

(ss)

MEGA DRIVE	SHOOT ´EM UP
Besonderheiten - japanische Anleitung	**Hersteller** jap **Preis** ca. DM 110,- **Muster von** Top 4

65% 55% 55% **58%**

Hol´ Dir das



Play Time

RIESEN POSTER Special

8 super Postermotive in einem Heft!
Für nur DM 7,- ab 31.7. im Zeitschriften-handel.





Super SONIC



ZERO WING

"Zero Wing" ist nicht etwa der Arbeitstitel einer neuen Produktion findiger Flugzeugkonstrukteure, sondern ein eher durchschnittliches Bildschirmgemetzel ohne jeden Tiefgang.

Im Jahre 2011 entschließt sich der allgemeine Sicherheitsrat dazu, alle acht Sonnensysteme durch gewaltige Raumbasen vor den immer dreister werdenden Raumpiraten zu schützen. Diese tolle Idee schlägt jedoch sehr schnell ins Negative um, da die Weltraumkorsaren kurzerhand Besitz von diesen allgegenwärtigen Beschützern ergreifen. Die Katastrophe scheint perfekt. Permanentes Laserfeuer trifft die vielen Planeten nur allzu hart, so daß nun der letzte Piratenjäger versucht, dem finsteren Treiben Einhalt zu gebieten.

Das Spiel präsentiert sich als klassisches Shoot´em Up-Game, in dem diesmal von links nach rechts abgeräumt werden muß. Galaktische Gegner, die sich vor allem durch ihre Vielfalt und Größe auszeichnen, machen der "Zero Wing" das Leben schwer. Zum Glück ist sie diesen Unholden aber nicht ganz schutzlos ausgeliefert, denn Extrawaffen und Bonusgegenstände sind en masse vorhanden. Ob Lenkraketen oder Lasergeschütz, mit diesen Waffen lassen sich die Reihen der Gegner im Handumdrehen lichten.

Grafik und Sound sind durchaus als gut zu bezeichnen, wobei vor allem die farbenfrohen Sprites ins Auge stechen. Die Hintergrundgrafik ist etwas langweilig gestaltet worden, jedoch läuft das Scrolling butterweich in alle vier Richtungen. Die präzise Steuerung wurde ebenfalls phantastisch programmiert, so daß man auch nach vielen Spielstunden immer noch gerne zu diesem Modul greift. Wer allerdings schon ein sehr gutes Shoot´em Up-Spiel in seiner Sammlung stehen hat, ist mit "Zero Wing" schlecht beraten, denn außergewöhnliche Gimmicks werden hier wirklich nicht aufgefahren.

(om)

MEGA DRIVE	SHOOT ´EM UP
Besonderheiten - deutsche Anleitung	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 100,- **Muster von** Virgin

55% 70% 60% **68%**



GALAXY FORCE 2

Das Sommerloch scheint jetzt auch auf die Softwareindustrie überzugreifen, denn das würde wenigstens die vielen überflüssigen Spiele erklären, die in den letzten Monaten auf den Markt geworfen wurden. Galaxy Force 2 ist eine dieser Produktionen.

Die Story gibt mir wieder einmal Rätsel auf. Entweder möchte sich Sega mit solch einer Rahmenhandlung selbst auf die Schippe nehmen oder sie versuchen allen Ernstes, ihren guten Ruf zu ruinieren. Am Ende der Milchstraße liegt das Sonnensystem Junos - von seinen Einwohnern auch als "Juwel der Galaxie" bezeichnet. Die Bewohner von Junos lebten in Frieden und Wohlstand, bis sich das vierte Imperium dazu entschloß, seinem Machtbereich auch dieses Gebiet des Universums einzuverleiben. Diese letzte Schlacht sollte den Höhepunkt des galaktischen Massakers darstellen. Der grausame Tyrann Halycon sandte also einen Großteil seiner Streitmacht in das kleine System, um jegliche Lebensform für immer auszulöschen. Der Plan ging auf und massive Befestigungsanlagen zierten ab diesem Zeitpunkt die fünf wunderbaren Planeten.

Wie bitte? Das war alles? Wo bleibt denn der unbezwingbare Superheld, der den finsteren Schergen ordentlich Saures gibt? Hier gibt der letzte Satz der Anleitung Aufschluß: "Schnallen Sie sich in Ihren TRX-5 Quasar und bieten Sie Halycon die Stirn..."

Galaxy Force 2 entpuppt sich als eine Mischung aus Space Harrier und Afterburner, nur daß Ihr Euch in einem futuristischen Raumschiff über die zahlreichen Gegner hermacht. Doch wer auf Ballern pur steht, ist hier im falschen Spiel, denn es können lediglich träge Hitzesucher auf die klobigen Gesellen abgefeuert werden. Der Hintergrund bietet auch keine Abwechslung, da sich die fünf Planeten nur geringfügig unterscheiden.

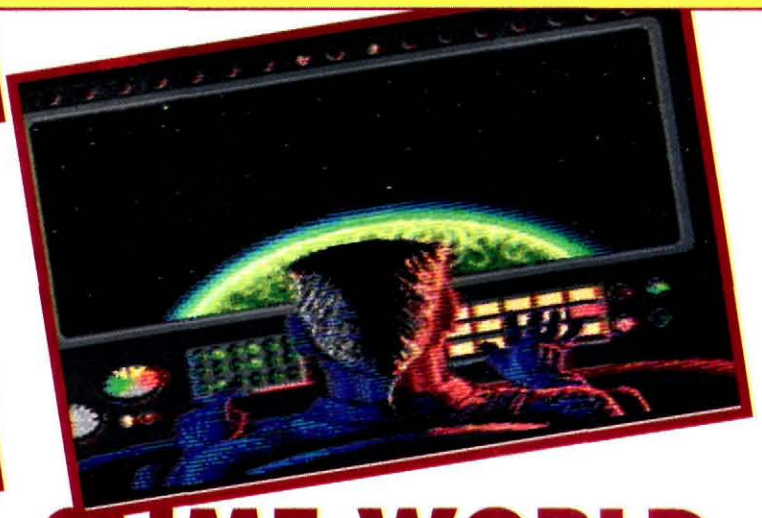
Grafik und Sound pendeln sich im gesunden Mittelmaß ein, was man vom Gameplay nicht gerade behaupten kann. Die unpräzise Steuerung und die lahme Geschwindigkeit sind nur zwei der vielen Negativpunkte, von der tollen Spielidee ganz zu schweigen. Finger weg!

(om)

MEGA DRIVE	SHOOT ´EM UP
Besonderheiten - deutsche Anleitung	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 110,- **Muster von** Virgin

50% 45% 25% **39%**





Super SONIC



TRAYSIA

Spiele im Stil von "The Final Fantasy Legend" sind auf dem Mega Drive noch relativ dünn gesät. Renovation Products möchte diesem Umstand nun abhelfen und schickt Traysia in´s Rennen um die Gunst des Spielers.

Der abenteuerlustige Roy verläßt die Karawane seines Onkels und beginnt eigene Wege zu gehen. Im Königreich "Salon" findet er nicht nur ein paar Freunde, die sich ihm anschließen, er erhält auch den gefährlichen Auftrag, alle Monster aus den nahegelegenen Wäldern und Höhlen zu vertreiben. Nach der Lösung seiner ersten Aufgabe erwartet ihn jedoch eine böse Überraschung...

Traysia verfügt nur über eine ziemlich öde Vorgeschichte, aber ein gutes Spiel würde natürlich alles entschuldigen. Das ganze System ist allerdings schon relativ abgedroschen, in diesem Genre wäre es wirklich Zeit für ein paar Neuerungen.

Wie gewöhnlich können neben der Hauptfigur bis zu drei Charaktere in die Party aufgenommen werden, die sich durch das Abschlachten von unliebsamen Gegnern verbessert. Außerdem gibt es ein paar Zaubersprüche, die sich aber auf Angriffs- und Heilmagie beschränken. Schwierige Rätsel oder kniffflige Aufgaben sind eigentlich nicht vorhanden, es geht ausschließlich darum, den nächsten benötigten Gegenstand zu finden, der einem weiterhilft.

Grafik, Scrolling und Sound sind für das Mega Drive ziemlich ungenügend ausgearbeitet. Vor allem die Begleitmusik reizt empfindliche Nerven sehr schnell. Kurz gesagt, von dieser Hardware ist man höhere Qualität gewohnt.

(ag)

MEGA DRIVE	ADVENTURE
Besonderheiten - englische Anleitung	**Hersteller** Renovation Products **Muss von** Top 4 **Preis** ca. DM 139,-

65% 60% 40% → 51%

SLIME WORLD

Ich komme einfach nicht darauf, warum "Slime World" bei mir permanent eine Assoziation zu grünem Wackelpudding hervorruft. Tatsache ist, daß es bei diesem Spiel an allen Ecken und Enden sabbert und spritzt.

Todd´s Adventures in Slime World" ist a) schon etwas älteren Datums und b) eine ganz passable Mischung aus "Hero", "Jungle Hunt" und "Ghostbusters". Der Einfluß von letztgenanntem Spiel bzw. Film beschränkt sich indes darauf, daß der Spieler alle paar Meter entsetzt Bill Murrays fast schon legendären Ausspruch "Uuaaäääh, es hat mich vollgeschleimt!" rezitieren darf. In der Tat wird in den unterirdischen Gewölben der glibbrigen Welt, in die Raumfahrer Todd nach einer Notlandung seines Raumschiffs geraten ist, auf Teufel komm raus herumgeschleimt.

"Slime World" ist sicherlich kein schlechtes Spiel, nur fehlt es mir hier schlicht und einfach an Abwechslung. Außer Laufen, Klettern, Schießen und Einsammeln hat man als Spieler eigentlich nichts zu tun, so daß die vorgesehene Abenteuertour sehr schnell in Langeweile endet. Daß sich die Programmierer Mühe gegeben haben, beweist die Möglichkeit, zwischen sechs verschiedenen Abenteuern, von "Easy" und "Action" bis "Logic" und "Arcade", auswählen zu können. Auch an einen Demo- und einen Zwei-Spieler-Modus (mit geteiltem Bildschirm) wurde gedacht. Die Grafik (leider ist immer nur ein Teil des Bildschirms ausgefüllt) ist sehr grünlastig, fällt jedoch nicht negativ aus dem Rahmen. Zu gefallen wissen der animierte Vorspann, die matschige Musik und die zum Teil herrlich schrillen Soundeffekte (schön laut aufdrehen!).

Fazit: "Slime World" ist ein liebevoll, jedoch nicht sonderlich einfallsreich aufgemachtes Abenteuerspiel, dem es schlicht und einfach an Abwechslung mangelt. Wer auf Streifzüge in unwirklichen Szenarien aus ist und sich von einem veralteten Spielkonzept nicht abschrecken läßt, darf hier blind zugreifen. Mir persönlich sind 110 Bucks jedoch entschieden zu viel für ein Ticket nach "Slime World".

(sg)

MEGA DRIVE	ARCADE-ACTION
Besonderheiten - 2-Spieler-Modus (geteilter Bildschirm)	**Hersteller** Micro-World **Muss von** Top 4 **Preis** ca. DM 110,-

55% 50% 50% → 51%



Super SONIC

ALIEN SYNDROM

1987 ging eine Raunen durch alle Spielhallen der Welt. Alien Syndrom faszinierte die Automatengamer. Heute, fünf Jahre später, versucht SIMS, diese Faszination nochmals einzufangen. Alien Syndrom für den Game Gear soll den Geist der alten Tage heraufbeschwören. Ob das gelingt?



Schauen wir`s uns an. Nach einer umständlichen und wenig ansehnlichen Einführung in das Storyboard, bekommt man die Auswahl zwischen dem weiblichen (Mary) und männlichen (Rickey) Helden. Technisch bestehet da allerdings kein Unterschied. Die Aufgabe besteht nun darin, die Gänge und Räume der Raumstation nach den Geiseln zu durchforsten, die seit der Invasion durch die glibbrigen Aliens dort festgehalten werden. Und natürlich kriechen und krabbeln diese Aliens in allen Ecken und Enden der Station. Und so heißt es dann auch draufhalten, was die Wumme hergibt, um nicht selber eines der drei Leben einzubüßen. Beim Kampf gegen die tollen Aliensprites kann man auf eine ganze Reihe von Extrawaffen zurückgreifen. Diese befinden sich an den verschiedensten Stellen der Station und sind jeweils mit einem entsprechendem Buchstaben gekennzeichnet. Im Testverlauf erwiesen sich die Feuerbomben als die effektivsten, da sie den größten Streu-Radius aufweisen. Im Verlauf des Gefechts sollte man nach Möglichkeit nicht die Orientierung verlieren, denn trotz der teilweise vorhandenen Wegweiser kann man viel Zeit sparen, wenn man weiß, wo man war und noch hin muß. Grafisch gelungen, lassen auch die Spielsprites wenig Raum zur Kritik. In punkto Spielspaß dürfte dann auch eine ganze Zeit vergehen, bis die Säuberungs- und Befreiungsaktion abgeschlossen ist. *(ts)*

GAME GEAR	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - Import-Version	**Hersteller** Sims **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** Top 4

70% 75% 70% → 72%



SPIDER-MAN vs. KINGPIN

Spinnenmäßig geht es jetzt auch auf dem Game Gear zu. Flying Edge präsentiert unter dem Sega Seal of Quality eine weitere Jump ´n Run Orgie. Ob es sich dabei wirklich um qualitativ hochwertige Software handelt, soll im Folgenden geklärt werden.

Der Vorspann verrät denn dann auch schon gar Wunderliches. Via Fernsehübertragung wird der Bevölkerung mitgeteilt, daß Spiderman mit Hilfe einer ganzen Reihe international bekannter Terroristen, eine Mega-Bombe in der Stadt deponiert hat, die in genau 24 Stunden nur noch einen Trümmerhaufen zurücklassen und die gesamte Umgebung radioaktiv verseuchen wird. Für alle Marvel-Freunde ist klar: Hier kann es sich nur um ein Komplott gegen unseren spinnenhäutigen Freund handeln. Und so ist es dann auch. Oberschurke Kingpin höchstpersönlich hat die Bombe plaziert und versucht dies nun, Spiderman in die roten Stiefel zu schieben, um sich so endgültig seines unerbittlichen Widersachers zu entledigen. Tja, und der Erfolg bleibt dann auch nicht aus. Eine ganze Stadt macht nun Jagd auf Spiderman. Dabei sind sicherlich die 1.000.000 Dollar Belohnung kein zu unterschätzender Ansporn. Für die Spinne heißt das, daß sie bei seiner Suche nach der Bombe nicht nur gegen die Zeit (wir erinnern uns: 24 Stunden) und die Helfershelfer von Kingpin anzutreten hat, sondern auch gegen die gesamte Bevölkerung.

Bevor wir nun die Netze auswerfen, können noch einige Voreinstellungen vorgenommen werden: Der Schwierigkeitsgrad, die verschiedenen Soundeffekte und die einzelnen Musikstücke. Am besten spielt es sich jedoch ohne Musik. Die Steuerung ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, da sich relativ viele Funktionen ansprechen lassen, macht aber nach kurzem Warmspielen um so mehr Spaß. Neben den Standardfunktionen Laufen, Springen, Schlagen kann auch geklettert, getreten, am Seil geschwungen und ein Netz verschossen werden. Über den momentanen Stand der Dinge informiert die Infoleiste auf der linken Seite des Screens. Daneben gibt es noch einen Option-Mode, der einem anzeigt wieviele Schlüssel man sich schon ins Gewand gesteckt hat und wieviele Fotos bereits gemacht wurden. Fotos. Ich vergaß zu erwähnen, daß sich einiges durch den Verkauf von Fotos erwirtschaften läßt. Primär natürlich mit Verbrecherfotos. Ebenso wird als Option angeboten, sich kurzzeitig in Peter Parker zurückzuverwandeln und in dessen Appartment neue Energie zu tanken.

Bis man sich zu Kingpins Penthouse durchgeschlagen hat, sind acht mehr oder minder schwere Levels zu meistern: The Daily Bugle, Waterfront Warehouse, The City Sewers, The Power Station, Central Park, Manhattan und The Subterranean Cavern. In allen Ebenen wurde grafisch anstandslos gearbeitet, Farbwahl und Detailtreue sind als gelungen zu bezeichnen. Für Jump ´n Runner eine Empfehlung. *(ts)*

GAME GEAR	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - zahlreiche Optionen	**Hersteller** Flying Edge **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Top 4

80% 85% 75% → 80%



PAC-MAN

Es gibt ja solche Tage. Ja genau solche. Und an so einem sind wir heute wieder aufgewacht. Warum nur? Aber genug gejammert. Schließlich und endlich werden wir ja auch dafür bezahlt.

Pac-Man. An und für sich ein Phänomän. Doch wer bereits meinen geistreichen Kommentar zu Mrs. Pac-Man für den Lynx (Play Time 7/91) gelesen hat, weiß, was ich über entsprechende Umsetzungen für Handhelds denke. Für Home- und Personal-Computer hat dieses Spiel auch heute noch, im PD- oder Budgetbereich, seine Daseinsberechtigung. Aber nicht, wenn dafür um die 70 Mark gezahlt werden sollen. Das zu seiner Zeit lobenswerte Spielprinzip bedarf wohl keiner weiteren Erklärung. Jeder dürfte bereits in

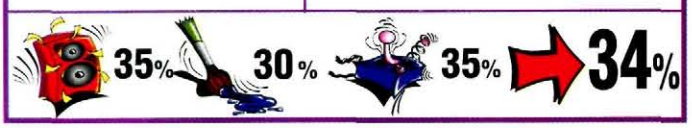


der ein oder anderen Form Steine in einem Labyrinth eingesammelt und dabei Geister eingeschläfert haben. Kommen wir also gleich zu einer möglichst objektiven Betrachtung. Positiv zu bewerten ist zumindestens gleich das erste Auswahlmenü, welches einem auch eine Zwei-Spieler-Option offeriert (Via Gear-to-Gear Kabel). Desweiteren besteht die Möglichkeit, sich wahlweise das gesamte Labyrinth oder eine 50% Ansicht zeigen zu lassen. Im Testverlauf erwies sich die Gesamtdarstellung als übersichtlicher und spielbarer. Grafik und Labyrinthanordnung wurden 1:1 vom Orginal übernommen, was zwar nett klingt, aber doch eher bescheiden aussieht. Die Steuerung ist stark gewöhnungsbedürftig, da Richtungsänderungen schon vor der eigentlichen Aktion angegeben werden müßen. Dies kann leider dazu führen, daß im Lauf einer Verfolgungsjagd, in Bereichen mit mehreren Abzweigungen, leicht mal die falsche angesteuert wird, was sich dann mit einem lauten Mampf bemerkbar macht. In der Infozeile (nur bei Gesamtbilddarstellung) erlischt dann auch sofort eine Pac-Man Lebenssymbol. Der Weg zum angezeigtem Highscore wird dann natürlich um so steiniger. Gepunket werden kann wie gesagt durch das Einsammeln von Food Dots (Nahrungspillen = 10 Punkte), Power Pellets (Powerpillen = 50) und das Verspeisen von Monstern (natürlich nur, wenn man sich zuvor eine Power Pellet eingeschmissen hat). Zwischendurch kann man immer mal wieder ein paar Früchte am Wegesrand vernaschen, deren Erscheinen jedoch zeitlich begrenzt ist.

Empfehlenswert eigentlich nur für Nostalgiker und Sammler.

(ts)

GAME GEAR	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - Oldie	**Hersteller** namco **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Top 4



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 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 werden ermittelt durch

media control

PC

1	(NEU)	Monkey Island II *(Lucasfilm)*
2	(3.Mo)	Pinball Dreams *(21st Century)*
3	(7.Mo)	Bundesliga Man.Prof. *(Software 2000)*
4	(5.Mo)	Formula 1 Grand Prix *(Microprose)*
5	(6.Mo)	Airbus A 320 *(Thalion)*
6	(6.Mo)	Populous II *(Electronic Arts)*
7	(2.Mo)	Might & Magic III *(New World Comp.))*
8	(13.Mo)	Lemmings *(Psygnosis)*
9	(7.Mo)	Battle Isle *(Blue Byte)*
10	(3.Mo)	Special Forces *(Microprose)*

AMIGA

1	(6.Mo)	Monkey Island II *(Lucasfilm)*
2	(6.Mo)	Civilization *(Microprose)*
3	(4.Mo)	Falcon 3.0 *(Spectrum Holobyte)*
4	(7.Mo)	Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)*
5	(4.Mo)	Star Trek *(Interplay)*
6	(2.Mo)	Airbus A 320 *(Thalion)*
7	(10.Mo)	Lemmings *(Psygnosis)*
8	(6.Mo)	Oh No! More Lemmings *(Psygnosis)*
9	(5.Mo)	Eye of the Beholder II *(SSI)*
10	(7.Mo)	F-117 Nighthawk *(Microprose)*

C64

1	(3.Mo)	Beau Jolly´s Big Box *(Beau Jolly)*
2	(10.Mo)	Pirates *(Microprose)*
3	(4.Mo)	WWF Wrestling *(Ocean)*
4	(6.Mo)	Air Sea Supremacy *(Ubi Soft)*
5	(9.Mo)	Bundesliga Man.Prof. *(Software 2000)*
6	(6.Mo)	Terminator II *(Ocean)*
7	(6.Mo)	The Simpsons *(Ocean)*
8	(4.Mo)	Winzer *(Starbyte)*
9	(3.Mo)	Conquestador *(GDG)*
10	(NEU)	Elvira *(Flair)*

ATARI ST

1	(12.Mo)	Secret of Monkey Island *(Lucasfilm)*
2	(4.Mo)	Airbus A 320 *(Thalion)*
3	(5.Mo)	Mega lo Mania *(Image Works)*
4	(13.Mo)	Lemmings *(Psygnosis)*
5	(4.Mo)	Silent Service II *(Microprose)*
6	(6.Mo)	Lotus Turbo Chall. II *(Gremlin)*
7	(2.Mo)	Formula 1 Grand Prix *(Microprose)*
8	(3.Mo)	Special Forces *(Microprose)*
9	(3.Mo)	Air Sea Supremacy *(Ubi Soft)*
10	(4.Mo)	Amberstar *(Thalion)*

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	Spiderman	80%

GAMEBOY

1	Battle Toads	91%
2	Final Fant. Adv.	90%
3	Final Fant.Leg. II	90%
4	Tiny Toons	90%
5	Pipe Dreams	86%

NES

1	Super M. Bros. 3	93%
2	North & South	92%
3	Maniac Mansion	92%
4	Mega Man III	90%
5	Battletoads	88%

In den Konsolencharts präsentieren wir die Spiele mit den besten Wertungen. (Nicht von media control ermittelt).

Ausgabe 7/8/92 LFR. 399 OS. 145.- sFr. 19.80

Neu !
mit 3,5"-Disk

Das Diskettenmagazin für IBM-PCs und Kompatible

ab MS-DOS 3.0

DM 19,80

3,5"

PC Action



POTFUN
Las Vegas und Atlantic City sind out, dank dieser Spielhölle auf dem PC!

DIAMOND BALLS 3
Das Geschicklichkeits- und Gehirntraining in 50 aufregenden Levels!

Mit Leveleditor!

BATTLEZONE
Die wilde Weltraumhatz durch wüste Aliengebiete!

*Heiße **News** und **Spieletests** auf Diskette*

Jetzt im Zeitschriftenhandel

Hallo Play Time!



Was ist los mit Euch? Seid Ihr alle im Urlaub? Liegt Ihr in der Sonne und macht Euch einen faulen Lenz? So wenig Leserbriefe wie in diesem Monat bekam ich selten. Ich hoffe, das Wetter wird bald wieder schlechter.

A500

Hallööööchen! Als ich mir heute die Play Time kaufte, stellte ich mal wieder fest, daß ihr eine der besten Computerzeitschriften überhaupt seid! Besonders gut gefallen mir die Poster und das Play Time Profil. Aber ich habe nicht nur Lob für Euch, sondern auch Sorgen. 1. Ich habe vor, meinen heißgeliebten A500 in ein PC-Gehäuse einzubauen. Ich weiß aber nicht genau, wie man die Mutterplatine oder das Drive einbauen soll. Könnt ihr mir da helfen? 2. Muß ich extra einen Resetschalter einbauen? 3. Da meine gesamten Disketten vom Virus "lamer exterminator" zerstört wurden, suche ich nach einem sehr guten Viruskiller. Könnt Ihr mir einen empfehlen? So, das war´s mal wieder. Macht weiter so, Ihr seid spitze!

Sebastian Meyer

Das mit dem Umbau von Deinem A500 geht eigentlich recht problemlos. Ich habe so etwas selbst einmal gemacht, mit einem Umbausatz der Firma Comptec. Alles was man braucht, lag schon bei, incl. einer Anleitung, die keine Fragen offen lies. Wir brauchen Dir da eigentlich nicht zu helfen. Nur Mut, Du wirst sehen, daß es völlig problemlos ist. Einen Extra-Resetschalter brauchst Du auch nicht, da ja Deine alte Tastatur, wenn auch nun extern, erhalten bleibt. Der Viruskiller auf den ich schwöre, ist "Virus Control 3.0" von M&T. VC wird mit einem umfangreichen Handbuch für DM 69,- ausgeliefert. Dein "lamer" sollte damit dann der Vergangenheit angehören.

Kickstart

Hallo Play Time! Wie viele andere möchte ich keine Kritik üben, sondern Euch ein paar Fragen aufhalsen. 1. Ich besitze einen Amiga 500 plus, und finde es sehr ärgerlich, daß nur ca. 50% der etwas älteren Spiele auf meinem Computer laufen. Ich habe gelesen, daß es am Kickstart 2.0 liegen soll. Könnte ich mit einer Kickstart-Umschaltplatine auf Kickstart 1.3 diese Spiele dann spielen? 2. Muß ich mir extra noch Kickstart 1.3 holen, oder reicht die Umschaltplatine aus? 3. Welche Möglichkeit gibt es noch, die Spiele auf dem A500 plus zu spielen?
Mit freundlichen Grüßen

Dennis

1. Leider weigern sich manche Spiele mit bösartiger Hartnäckigkeit, unter der genialen Kickstart 2.0 zu laufen. Mit einer Umschaltplatine hättest du dieses Problem beseitigt. 2. Du brauchst natürlich auch noch das Kickstart 1.3 Rom dazu. 3. Man könnte die Kickstart auch softwaremäßig emulieren (z.B. mit "zKick"), aber das würde hier zu weit führen.

Atari

Hi Play Time! Ich bin einer von Euren Fans. Von Eurer Zeitschrift habe ich bis jetzt alle Teile, und ich fand sie recht gut, bis die olle Kröte weg war, denn jetzt finde ich sie noch besser. Aber Ihr kennt ja das Geschwafel. Mit der Hoffnung, daß Ihr diesen Brief abdruckt, stelle ich Euch ein paar Fragen. 1. Könntet Ihr vielleicht ein paar Kleinanzeigen mit einpacken? 2. Was suchen eigentlich Konsolen in einer Computerzeitschrift? Sie haben ja auch ihre eigene Zeitschrift (Gamers oder so) und da sind auch keine Computertests dabei. 3. Gibt es "Civilization" auch für einen stolzen ST-Besitzer? 4. Kann man ein Amigalaufwerk auch in einen ST installieren? 5. Wieviel Mann Besatzung hat Eure Crew, und könnte man ein Foto von der gesamten Mannschaft haben? 6. Was für eine Schule muß man besucht haben, um zu so einem Beruf zu kommen? Macht weiter so!

Manuel Hübner

1. Die Sache mit den Kleinanzeigen ist nicht so einfach! Welche Rubrik sollten wir weglassen dafür? 2. Ob manche es wahrhaben wollen oder nicht, Konsolen sind auch Computer! 3. Nein. 4. Siehe 3. 5. Zähle selbst mal im Impressum nach. Alle auf ein Foto? Leider ohne Blutvergießen nicht zu machen. 6. Zu so einem Beruf kommt man nicht, man wird dazu verurteilt.

XT

Hallo Play Time! Eine Sache fehlt mir immer noch in Eurem Heft! Ich bin mit meinem PC 10-III noch nicht auf dem neuesten Stand. Nur zwei 360 Kb Laufwerke und eine schlappe Herculeskarte. Aber solche wie ich wollen eben auch mal was Gutes spielen! Deswegen habe ich eine riesige Bitte an Euch: Schreibt doch bitte sämtliche Hardwarevoraussetzungen bei PC-Spie-

len dazu, sonst weiß ich doch nie, was ich bestellen kann und was nicht!!! Außerdem bin ich ein wenig sauer auf Euren R. Rosshirt mit seinem Wing Commander II-Bericht. Klar kann ich einsehen, daß so ein Superspiel wie WC II nicht bei mir geht, aber muß er deswegen solche wie mich runtermachen? Er hat sogar die 286er mit EGA-Karte zur Sau gemacht, obwohl so ein Rechner schon noch ziemlich gut mitreden kann. über die XT-User hat er geschrieben, daß sie nicht mitreden können und sowieso nur in die Röhre schauen. Bitte laßt auch XT-User etwas gelten!

Benedikt Ziegler

Zur Sau machen wollte ich eigentlich Keinen, und das mit der Röhre bezog sich nur auf das Spiel WC II. Aber Tatsache ist, daß immer mehr Spiele auf den Markt kommen, die zwingend eine VGA-Karte verlangen, genauso wie eine Festplatte, und auch auf einem 286er nicht mehr tadellos laufen. Stand der Dinge ist eben inzwischen ein 386- oder 486er! Das liegt nicht an uns, oder den bösen Zeiten! Die Leute wollen eben immer bessere Grafik, Animation und filmähnliche Spiele. Das verlangt natürlich auch nach der entsprechenden Rechenpower.

Ufo

Hallo! Ich habe mir gestern die Play Time gekauft. Als ich die Leserbriefe las, konnte ich mich vor Lachen gar nicht mehr halten. Besonders der Brief "Ossi" war zum Abgeiern. Nun aber zu meinem Riesenproblem. Mein Vater hat von meiner Schwester zu seinem Geburtstag einen PC aus der Schule bekommen. Aber es ist ein ganz alter (Commodore 8296-D) und mein Vater weiß nicht, wie man darauf Programme startet. Ich wollte nun auch einmal ausprobieren, wie man z.B. Simpsons darauf zum Laufen bekommt. Könntest Du mir vielleicht in leichten, verständlichen Begriffen sagen, wie ich das anstellen kann?

F. Haferkamp

Du kannst Sachen fragen! Weder ich, noch einer in der Red. hat so einen Rechner, den Dein Vater hat, jemals gesehen. Das was wir erfahren haben ist, es handelt sich dabei um einen Vorgänger der heutigen DOS-Maschinen. Womit wir auch Deine Frage leicht beantworten können. Da Euer PC nicht unter DOS läuft, laufen auch logischerweise Programme nicht, die für dieses Betriebsystem geschrieben wurden.

Streiktach

Ich habe gehört, daß die Zeitungen bald streiken werden und da habe ich an Euch gedacht! Werdet Ihr es auch bald tun? Wenn ja, dann laßt es mich wissen. Wenn Ihr nicht streikt, wäre ich ziemlich erleichtert.

Dirk S.

Wir haben eine schlechte Nachricht für Euch. Wir werden nicht streiken! Zudem haben wir auch gar keinen Grund dafür. Wurde doch erst kürzlich die Arbeitszeit auf 65 Stunden pro Woche verkürzt und der Urlaub auf drei Tage verlängert. Wir werden sehr selten von unserem Chefred. geschlagen und manchmal bekommen wir sogar etwas Geld.

Frauenfragen

Hi Play Time! Ihr habt Euch seit Ausgabe 4/92 ganz schön rausgeputzt. Bravo!!! Da Ihr die komischsten Leserbriefe druckt, hoffe ich, daß der da auch mit reinrutscht. Ich habe echt schon einige Computerzeitschriften durchgeleiert, aber mir ist es trotzdem so vorgekommen, daß Ihr auf Platz 1 steht. Ich hätte da auch ein paar Fragen, die mich seit einiger Zeit belästigen: 1. Glaubt Ihr, daß es von Monkey Island noch einen 3. Teil geben wird? 2. Irgendwie komm ich mir bei der Frage ein bißchen blöd vor, wißt Ihr was über "The Secret Of Monkey Island"? Was bitte ist das Geheimnis? 3. Gibt es unseren Freund Roger Rabbit auch für den PC? 4. Wo krieg ich ein paar Megabytes mehr her? 5. Hättet Ihr die Absicht irgendwann dieses lästige "nur" bei DM 4,90 wegzulassen?
ciao, arrivederci, bye

Eure Ivonne

1. Wir können momentan gerade wieder nicht in die Zukunft sehen (kürzlich wurde das Redaktionsorakel gepfändet). Aber da sich M.I. recht gut verkauft, sehe ich nicht ein, warum die Reihe mit dem 2. Teil aufhören sollte. Man denke da nur an "Ultima"! 2. Irgendwie komme ich mir bei der Antwort auch ein bißchen blöd vor, aber ich hab keine Ahnung, was das Geheimnis von Monkey Island ist. 3. Von "Roger Rabbit" ist der zweite Teil vor einiger Zeit schon für den PC erschienen. 4. In jedem gut sortierten Computerladen. 5. Wir wollten das "nur" schon gegen ein "schlappe" tauschen, sind aber davon abgekommen, weil es zu lässig klingt. Das "nur" bleibt!

Super NES

Hallo Play Time! Ich habe mich endlich entschlossen Euch zu schreiben, weil ich eine wichtige Frage habe. Ich habe in der PT 6/92 gelesen, daß das Super NES nach Deutschland kommt, und daß es im günstigsten Fall DM 299,- kosten wird. Ist das wirklich wahr, oder könnte es auch DM 399,- oder DM 499,- kosten? Ihr habt auch geschrieben, daß die Spiele sich unter der 100Mark-Grenze halten würden. Ist das sicher, daß die Preise so niedrig sein werden?

Könnt Ihr nicht Euren Namen unter die Briefe schreiben? Also, das Super NES wird voraussichtlich in den nächsten Wochen bei Euch auftauchen, bei einem Preis von DM 299,-. Die Spiele werden sich um die DM 100,- bewegen.

Sega

Hallo PT!!! Eure Zeitung ist in Ordnung, das Bewertungssystem für die Computer nicht schlecht. Doch nun meine Kritik: Mich würde interessieren, wer die Konsolen testet. In der PT 6/92 habt Ihr das Spiel "Kid Chameleon" getestet. Es bekam nur eine magere Gesamtbewertung von 49%. Das kann doch wohl nicht wahr sein! In der Gamers bekam es die beste Bewertung. Die Tester aus der Gamers müßten es ja am besten wissen, sie testen ja nur Segaspiele.
Mit freundlichen Grüßen

Hendrik

Tja... so ist das nun mal mit der Pressefreiheit. Jeder kann schreiben, was er für richtig hält. Die Leute von Gamers testen wirklich nur Segaspiele. Und ihre Gehaltsschecks werden wirklich nur bei Sega unterschrieben. Sollte das einem etwa zu denken geben?

Gemischtes

Hallo Play Time! Ich glaube mich tritt ein Pferd, Zigarettenwerbung bringen, aber kein "Monkey Island Poster"! Einige Fragen hätte ich auch noch: 1. Kann man bei Euch billig Spiele bestellen? 2. Helmi an der Wand würde auch nicht schlecht aussehen!! 3. Warum habt Ihr eigentlich den süßen, kleinen Frosch wegen ein paar echt -zensiert- Leserbriefen weggelassen? 4. Wird Sonic auch für den Amiga umgesetzt? Es wurden ja schon andere Spiele von Sega übernommen! 5. Ihr könntet doch ruhig mal Panzerschlachten testen!!!

Tobias Michl

1. Njet! 2. Jeder, der unseren guten Helmi an die Wand stellt, bekommt Ärger! 3. Wir finden unser neues Bewertungssystem besser. Das hat mit Leserbriefen recht wenig zu tun. 4. Unser Redaktionsorakel ist doch momentan beim Gerichtsvollzieher, drum können wir zur Zeit echt nicht in die Zukunft sehen. 5. Hast Du sie nicht mehr alle? Wo sollten wir Panzer hernehmen? Eigentlich sind wir auch ganz froh darüber, daß wir hier keine haben! Und warum sollten wir die armen Panzer schlachten?

Raubkopie & Stehlauto

Servus! Seit der ersten Ausgabe lese ich schon Euer Magazin am Bahnhof, und seit der Ausgabe 4/92 kaufe ich es mir sogar! Das liegt daran, daß Ihr immer besser werdet und auch an Eurem günstigen Preis. Für dieses Geld bietet Ihr ziemlich viel. Eine Frechheit finde ich es allerdings, daß ihr Raubkopien mit Autoknacken vergleicht. Ein Auto kann man nicht kopieren (schön wär´s)! Wenn man es klaut ist es weg und der ehemalige Besitzer hat nichts mehr davon. Beim Kopieren von Spielen ist das nicht so. Wenn ich eine Raubkopie besitze, so habe ich diese Keinem weggenommen. Ich bin dafür, daß man Raubkopien zulassen sollte, so wie es bei Videos und Musikkasetten schon der Fall ist. Es liegt ja keine Anleitung bei. Wer eine braucht soll zahlen (ca. DM 25,-). So, das war´s. Macht weiter so.

Slashna

Ja, ich geb´s ja zu: Das Beispiel mit dem geklauten Auto greift nicht zu 100%. Aber Tatsache ist, daß Du mit jeder Raubkopie (geistiges) Eigentum eines anderen benutzt, ohne daß er es Dir gestattet hat. Da das Softwarehaus, der Programmierer, nicht für gute Worte arbeiten, wollen sie (logisch) Geld. Durch diese Zahlung bist Du erst berechtigt, das Programm zu nutzen. Würdest Du umsonst arbeiten? Ich denke nicht. Aber andere, die entweder ein gutes Gewissen, oder keine Kontakte haben, zahlen für Dich mit. Daß man Disketten nicht mit Videos vergleichen kann, versuchte ich schon einmal zu erklären. Bei Disketten gibt es keine Überspielverluste wie bei anderen Datenträgern. Wer eine Platte unbedingt haben möchte, wird sich weiterhin die CD kaufen, statt sich mit der (qualitativ schlechteren) Kopie zufrieden zu geben. Zudem ist auf Kassetten auch so eine Art "Gema-Abgabe" drauf, was nun bei Disketten aber nicht zu machen ist. Oder möchtest Du jemandem erklären, der ein Backup von seiner 1,2 Gbyteplatte machen muß, warum er für die Disketten, die er dafür braucht Deine "Gema-Anteile" mitbezahlen soll.

Datenklau 2

Hallo Play Time! Hier kommt mal wieder einer dieser lästigen Briefe zum Thema Raubkopien. Der Hauptgrund dafür dürfte unbestritten sein. Die Programme liegen einfach weit über einem vernünftigen Preis! Die Hauptgruppe der User sind doch meistens Kids zwischen 9 und 14 Jahren. Will man also erwarten, daß sich 10jährige ein Spiel für DM 90,- kaufen? Ich glaube nicht daß ein Kind in dem Alter so viel Taschengeld bekommt. Was meint Ihr, wenn eine Firma wie Lucasfilm auf die dreiste Idee gekommen wäre, und für ein Superspiel wie Monkey Island für ca. DM 40,- auf den Markt gefeuert hätte, was dann passiert wäre? Der Teufel wäre los gewesen und sie hätten sich vor Aufträgen nicht retten können. Man kann einfach keinen Verlust machen, wenn man ein Superspiel für einen Spottpreis in einer Mammutauflage unter die Leute bringt. Jedem wäre geholfen, und auch die ach so gefürchteten Cracker würden schnell die Koffer packen. Hohe Preise sind die Nahrung für Crackergruppen, denn so lange Spiele über DM 70,- kosten, brauchen sie um ihre Existenz nicht zu fürchten. Mich würde interessieren, was Ihr, und vor allem die Softwarefirmen davon halten. Fazit: Der Preis ist scheiß.... also macht was dran!!!!!!

T.C.S.

Mein Gott Jungchen, nun nimm doch einmal Dein rosa Brillchen ab! Erzählt der mir doch glatt die Mär von den armen Kinderlein, die sich die Preise für ein Spiel nicht leisten können! Diese Kids sind wohl auch in den Mailboxen der Profi-Cracks zu finden? Glaubst Du doch selbst nicht, daß die sich mit dem guten "US-Robotics" den Stoff "saugen". Das Problem dürfte viel mehr bei Leuten liegen, die sich zwar das eine oder andere Game leisten könnten, aber (aus welchem verquerten Grund auch immer) der Meinung sind, alles haben zu müssen. Und da wird selbst dem Papst die Kohle knapp und er liebäugelt mit einem neuen Modem. Die Sache mit Deiner Preispolitik leuchtet mir auch nicht so ein. Mercedes Benz könnte also viel mehr Gewinn machen, wenn sie den 190e für DM 19.000,- anbieten? Komische Logik! Demnach würden sich also gute Spiele, die im Sonderangebot verramscht werden (kannst Du in jedem guten Computershop haben), wie nix verkaufen? Da bist du aber schief gewickelt! Doch lassen wir das für heute. Ich möchte hier weder den Moralapostel spielen, noch habe ich ein Patentrezept für die friedliche Koexistenz von Crackern und Softwarehäusern anzubieten. Falls Ihr von dem Thema die Nase noch nicht voll habt, bringt Eure Meinung zu Papier. Das Fassungsvermögen unseres Briefkasten ist noch lange nicht ausgereizt.

Glaubenskrieg

Nach dem regelmäßigen Genuß Eures Blattes (das ist nicht ironisch gemeint), nicht zuletzt auch der Leserbriefe, hatte ich schon oft das Gefühl, zu irgendeiner Sache auch noch meinen Senf dazugeben zu müssen. Bisher habe ich mich aber immer zurückgehalten. Nun, Ihr wißt ja wie

das ist: Steter Propfen bläht das Schwein. Jetzt ist es genug! Anfangs war das ja noch ganz lustig, Briefe darüber zu lesen, wie sehr sich die Anhänger der verschiedenen Systeme verachten. Aber Religionskriege haben für mich eingeschränkten Unterhaltungswert. Ich habe es satt, von Vertretern der "anderen Seite" behandelt zu werden, als hätte ich eine unappetitliche Krankheit. Ich habe es satt, daß die Vertreter "meiner Seite" (PC-User) sich nur unter sich wohl fühlen, und voneinander verlangen, die "anderen" mit einem Bannfluch zu belegen. Wir sind doch alle Spieler, oder? Wir sind die Narren an den Höfen der grauen Könige, und wir können sehen, wenn denen die Hose rutscht. Wenn die Narren aber untereinander Krieg führen, dann sind sie keine Spieler mehr. Dann sind sie auch nicht besser als die, die sagen, daß ihre Majestät heute aber wieder besonders elegant aussehen. Dann werden die Narren zu Idioten. Auf diese Art Krieg kann ich verzichten! Da macht es mir schon mehr Spaß einen "Kilrathi" zu versengen. Leider meinen manche PC-User, der Spaß würde sich verringern, wenn Amiganer das auch könnten. Natürlich gibt es auch ähnliche Beispiele bei denen. Wenn ich mit jemanden ein Gespräch anfangen will, dann muß ich erst erkunden, welches System er nutzt. Denn wenn man "Wing Commander" einem Amiganer gegenüber erwähnt, dann kommt es einer Kriegserklärung gleich. Also: Narren aller Systeme! Laßt uns den Programm-Machern einheizen! Wing Commander für den Amiga! Dungeon Master für den PC! Ich freue mich schon auf den Tag, an dem ich mit einem anderen Narren fachsimpeln kann, ohne zu wissen, an welchem Hof er seine Witze reißt! Wenn Marketing-Manager der Softwarefirmen die Narren nicht mehr unterscheiden können, dann müssen sie ihre Spiele gleich passend für alle Narren herausbringen. Als dann, bis wir uns in irgendeinem Dungeon begegnen...

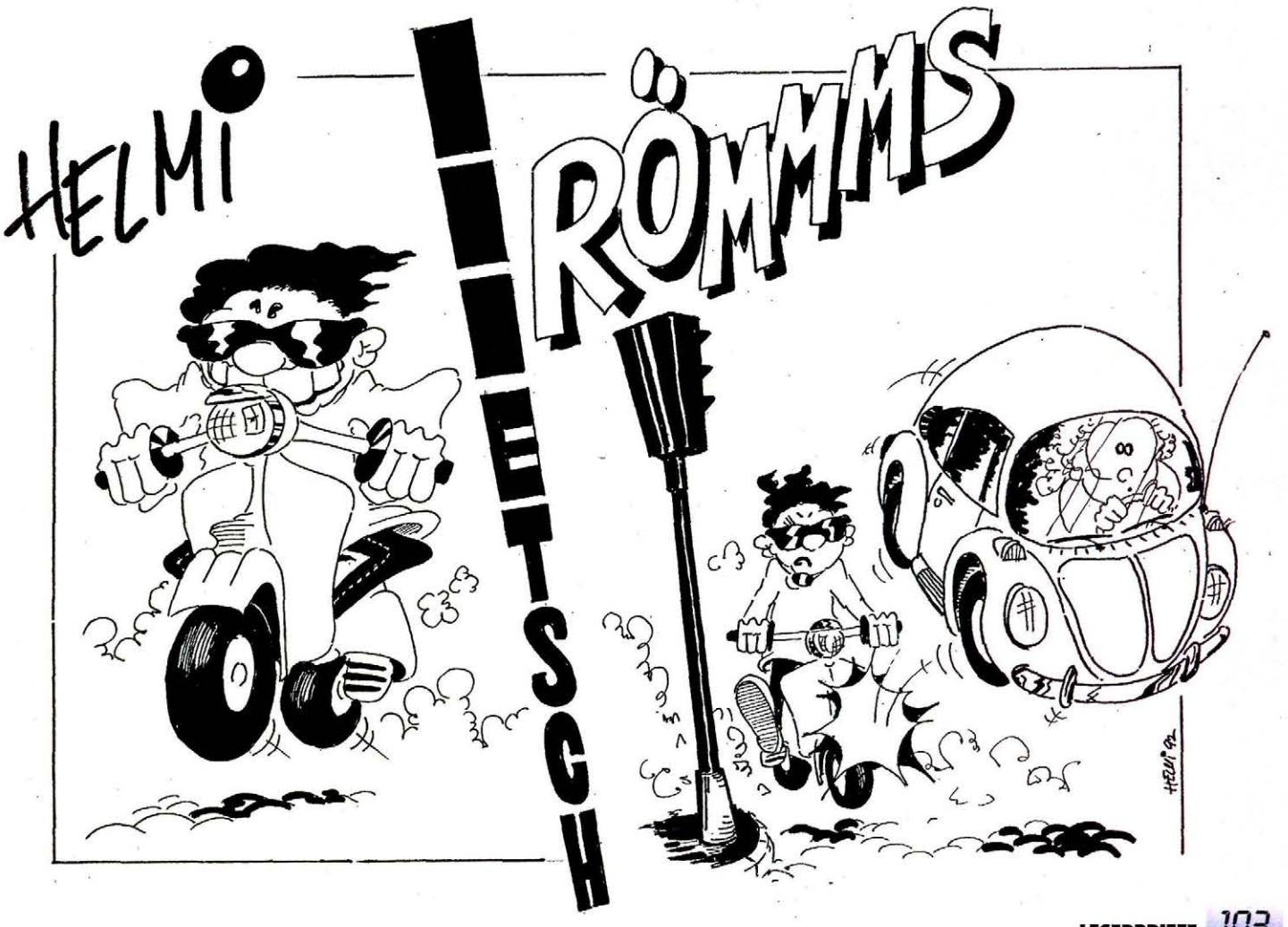
Graphic Jester

Alle Leser sind meine Zeugen: Es ist sonst ganz und gar nicht meine Art, einen Brief ohne meinen Senf abzudrucken. Aber zu Deinem Brief kann ich fast nichts mehr sagen. Ich fand ihn gut, ich fand ihn richtig, ich fand ihn schön. Ich hoffe, daß war nicht der letzte Brief, den wir von Dir bekommen. Wenn Computer die Welle der Zukunft sind, sollten wir die Tastaturen wie Surfbretter benutzen. Der Rechner als soziokybernetisches Infotop ... wow ...

Basic Instinct

Hallo Play Time! Als ich auf meinem Schulweg an meinem Stammkiosk vorbeikam, bemerkte ich das Bild einer neuen Computer-Zeitschrift. Ich zog mein Geld aus der Tasche und gönnte mir die Play Time. Schon als ich die ersten Zeilen gelesen hatte, merkte ich, daß ich mein Geld nicht zum Fenster hinausgeworfen hatte. Nach langer Zeit habe ich dann beschlossen, Euch zu schreiben. Nicht etwa über Mängel, sondern ich möchte Euch einen Vorschlag für die nächste Ausgabe machen. Die Zeitschrift heißt zwar "Spielzeit", aber das macht nichts. Vorschlag: Ihr solltet das Tips & Tricks-Heft vergrößern, und dort z.B. ein GW-Basic Programm für den PC drucken. Denn nur vom Spielen lernt man nichts. und wer nur Spiele im Kopf hat braucht es ja nicht zu lesen.

Wir halten eigentlich gar nichts davon. Nach wie vor sind wir der Meinung, daß das einzig Sinnvolle, was man mit Computern



machen kann, spielen ist. Zu etwas anderem sind diese Blechdeppen eh kaum zu gebrauchen. Merke: Traue nie einem Computer ohne Joystick-anschluß!

Bewerbung

Hallo ihr!! Schon lange Zeit lese ich die Play Time. Sie wird von Nummer zu Nummer besser. Schafft Ihr es eigentlich noch mit Euren Redakteuren, oder habt Ihr vor, Euch zu vergrößern? Falls ja, würde ich mich sehr freuen, bald eine Stellenanzeige von Euch lesen zu können. Ich würde mich glatt bewerben!

Jochen Donner

Also gut, hier ist sie also: Unsere Stellenanzeige! Wir bieten: Angenehme Arbeitsatmosphäre in einem typischen Feuchtbiotop. Rasche Aufstiegsmöglichkeiten (ein Teil unseres Archivs lagert auf dem Dachboden), interessante Sozialleistungen (was wir uns leisten ist wirklich interessant), gleitende Arbeitszeit (Du hast da zu sein, wenn wir Dich brauchen), klare Arbeitsstrukturen (Du bekommst maximal fünf widersprüchliche Aufgaben). Wir erwarten: Keine Widerrede. Lebenslauf und Referenzen unnötig. Wer sich bei uns bewirbt, hat eh keine andere Wahl. Gewerkschafter erwünscht, sofern Mitglied der Gewerkschaft der Sklaven des Römischen Reiches.

An die Leser

Ich möchte hiermit zu einer Diskussion anregen, bei der jeder mal seine Meinung und seinen Frust, zu der derzeitigen Ignoranz von Commodore gegenüber ihren Amiga-Usern, kundgibt. Ich beobachte seit einem gewissen Zeitraum eine erschreckende Entwicklung in der Amiga-Szene. Viele der ehemals begeisterten User steigen um auf die PCs. Wer noch immer etwas anderes behauptet, soll sich mal die rosarote Brille abnehmen! Auch ich muß gestehen, daß ich mittlerweile mit dem Gedanken spiele, bei dieser Entwicklung mitzuziehen, obwohl ich mit zu den ersten, begeisterten Amiga-Usern zähle. Aber Commodore entwickelt den Amiga derzeit zugrunde, und auch ich werde von diesem Zug abspringen, falls sich diese Entwicklung nicht ändert. Commodore versucht die neuen Amigaentwicklungen, egal ob sinnig oder unsinnig, mit Gewalt auf den Markt zu drängen. Jedoch wird übersehen, daß die Zielgruppen für die neuen Amigas noch viel zu klein sind, als daß es sich für Hard-und Softwareentwickler lohnen würde, für diese "Extra"-Versionen herauszubringen. Und für die alten Amigas bekommen die Entwickler nicht mehr die benötigte Unterstützung von Commodore. Zudem sind die Hard- und Softwareweiterentwicklungen am neuen System inkompatibel zu den älteren Modellen und unter dem Stand des erwünschten (Pseudo-VGA-Modus etc.), so daß kein Anreiz zum Kauf dieser Geräte gegeben ist. Mit dieser Strategie wird dieser Computer langsam aber sicher aussterben, da auch die Wünsche in Bezug auf das Betriebssystem und Updates (neue Drucker- und Grafikkartentreiber etc.). Weiterhin von Commodore mißachtet werden. (Service?). Einerseits möchte Commodore angeblich mit dem Amiga in die professionellen Arbeitsbereiche der Computer-Technik vordringen, ignoriert aber schon die Wünsche der "kleinen" Kunden. Worauf die "großen" Kunden sich gleich für ein anderes System entscheiden und die "kleinen" irgendwann folgen werden. Und auch die Soft- und Hardwareentwickler werden sich wohl ihren Kunden anschließen, da sie vom Verkauf ihrer Produkte leben. Somit erklärt sich auch von selbst, weshalb immer weniger Software, und später Hardware, für den Amiga entwickelt und umgesetzt wird. Ich hoffe, daß sich diese Entwicklung noch stoppen läßt und sich möglichst viele Betroffene zu diesem Thema melden. In der Hoffnung, daß sich auch mal die Verantwortlichen von Commodore dazu äußern, und sich die Diskussion zu Herzen nehmen, so daß sich diese vielleicht endlich wieder am Kunden orientieren... Bevor es zu spät ist! Mit freundlichen Grüßen

Christian Hauser

Die Einführung des A500 plus war, zumindest zu diesem Zeitpunkt, falsch, da er für mehr Verwirrung (viele Spiele laufen nicht unter Kick 2.0) als Nutzen sorgte. Die angesprochenen User sind meist Jugendliche, die eben spielen wollen. Auch der A600 ist eindeutig ein Schritt in die falsche Richtung. Auch mich würde die Meinung anderer Leser dazu interessieren. Im Idealfall könnte daraus eine Diskussion entstehen, mit der man ein ganz klein wenig bewegen könnte.

Vier Fragen

Hallo Play Time! Zuerst muß ich Euch natürlich schon mal ein dickes Lob aussprechen. Aber was wäre ein Leserbrief, wenn es nicht irgendetwas zu meckern gäbe.

1. Warum sind die Tips&Tricks Hefte nicht mehr in Farbe, sondern nur noch in Grautönen?
2. In Heft 7/92 ist jetzt auch noch SUPER SONIC zu MARIOS MAGIC dazugekommen (was ich auch gut finde). Aber könnt Ihr davon nicht ein bißchen weglassen und dafür eine richtige BESTENLISTE, die von den Lesern jeden Monat bestimmt werden, drucken?
3. Die Beilage in Heft 7/92 hat mir echt sehr gut gefallen. Wie wär´s denn wenn Ihr einmal eine Sammelbox für die Tips&Tricks Heftchen beilegen würdet? (oder kann man so etwas bei Euch schon bestellen. Wenn ja gebt mir doch mal die Adresse!)

Zu 1. Warum werden Telefonbücher nicht in Farbe gedruckt? Warum ist der Papst keine Frau? Warum kann keiner nachvollziehen daß wir, um den Preis zu halten, an allen Ecken sparen müssen? Nachdem diesen Maßnahmen zuerst meine Aufwandsentschädigung zum Opfer fiel, wird nun auch an der Farbe gespart. Und ob die Griffmarken nun farbig oder grau sind tut Euch doch wohl wirklich nicht weh, oder?
Zu 2. Lesercharts sind immer eine witzige Idee. Also schickt doch einfach ´ne Liste rüber, mit dem was Ihr für das Beste haltet.
Zu 3. Die Geschichte mit der Sammelbox hängt uns ganz schön nach. Aber habt nur weiter etwas Geduld.

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.

Richtet Eure Leserbriefe an:
CT Verlag
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

Der Hard-/Softwaresupporter in Deiner Nähe

Postleitzahlen ab 1000

GAME -PLAY - Die Nr.1 in Berlin Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl**! Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61,Tel.: **030/6912156** Fax:**030/6913838.**

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. Tel.: 07361-680663

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

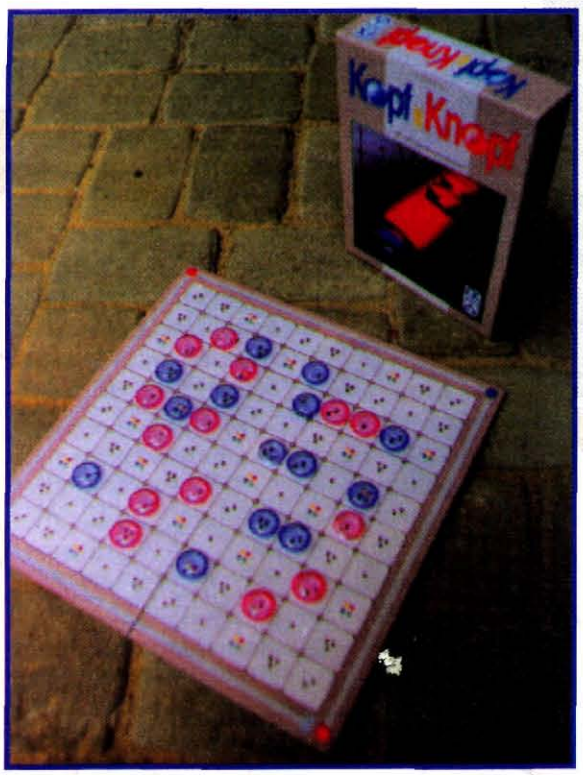
Österreich

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

Kopf oder Knopf GOLD CON

Kleine Spiele sollten nicht unterschätzt werden. Das zeigt sich von Jahr zu Jahr wieder, wenn die Neuerscheinungen eines Jahres gesichtet werden. So auch im Fall von KOPF ODER KNOPF. Der Titel des Spiels paßt genau. Den Kopf braucht man dringend für dieses lupenreine Strategiespiel der anderen Art, der Knopf bzw. die Knöpfe bilden das notwendige Spielmaterial.

Die Regeln für KOPF ODER KNOPF bedürfen keiner langen Erläuterung. Da gibt es den Spielplan, der in 10 x 10 Felder aufgeteilt ist. Jedes Feld weist ein, zwei, drei oder vier Punkte auf und gibt somit die Zugweite eines Knopfes an. Steht ein Knopf - sinnigerweise sind die Knöpfe transparent - auf einem Feld mit drei Punkten, muß er wahlweise senkrecht, waagerecht oder diagonal um drei Felder weit ziehen. Die 4er Punkte dagegen erlauben eine variable Zugweite von ein bis vier Feldern.



Das Spielziel besteht nun, wie könnte es auch anders sein, im möglichst reichhaltigen Schlagen von anderen Steinen. Dazu müssen Bedrohungen aufgebaut werden, die immer aus zwei Steinen gebildet werden. Die Felderpunktzahl beider Steine wird zusammengezogen und gibt somit die Schlagreichweite der Zweier-Kombination vor. Das Schlagen von anderen Steinen wird bei KOPF ODER KNOPF elegant vollzogen. Es wird keinesfalls in gewohnter Form geschlagen, es reicht völlig aus, wenn mit der Punktzahl einer Zweier-Kombination ein gegnerischer Stein erreicht wird. Die bloße Bedrohung fegt einen fremden Stein somit vom Spielbrett!
Ganz so einfach ist es allerdings auch nicht. Nachdem ein Stein bedroht wurde, hat der Spieler, dem dieser Stein gehört, immer noch die Chance, im nächsten Zug den Stein wegzuziehen. Daher sind Doppeldrohungen, d.h. das gleichzeitige Bedrohen von zwei oder mehr Steinen, äußerst effektiv zu nennen.
Es kann natürlich auch geschehen, daß ein Spieler einen Knopf auf ein bedrohtes Feld setzt. Diese passive Bedrohung hat für den Spieler die unangenehme Folge, beim nächsten Zug des Gegners seinen Stein zu verlieren. Vorsicht ist angesagt! Geschlagen werden auch keinesfalls alle Steine, die sich in Bedrohung befinden, sondern nur der Stein, der dem bedrohenden Stein am nächsten liegt. Auch eine Multikombination ist streng verboten. Mehr als zwei Knöpfe dürfen niemals in aneinanderstoßenden Feldern stehen. Geschieht dies dennoch durch die Unaufmerksamkeit eines Spielers, darf der Gegner zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Knopf aus einer Multikombination entfernen. Das Verbot der Multikombination ist die wichtigste Regel im Spiel. Sie verhindert die Anhäufung von Knöpfen in einem Gebiet auf dem Spielplan, so daß die einzelnen Partien spannend bleiben und nicht zu schnell zu einer Spielerseite kippen.
KOPF ODER KNOPF bietet eine wirklich neue Spielidee. Wer Strategiespiele mag, die zu zweit gespielt werden können, hat hier seit längerem wieder die Möglichkeit, nicht die quälend lahme Spielvariante von Spiel x, y. oder z zu spielen.

Kopf oder Knopf

Verlag: F.X. Schmid
Autor: Manfred Ludwig
Preis: ca. DM 25,-
Spielerzahl: 2

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 67 %
Spielregeln: 78 %
Spielreiz: 68 %



Helmi sagt: "O.K."!

Fällt der Name Sid Sackson, wird sofort Aufmerksamkeit erregt. Der Amerikaner, gelernter Ingenieur, der seinen Job an den Nagel hing und als professioneller Spieleentwickler bis heute weiter gearbeitet hat, hat allein über 120 (!) Spiele entwickelt. Ein Teil davon kann getrost heutzutage als moderner Klassiker bezeichnet werden. Die drei bekanntesten dürften FOCUS, ACQUIRE (HOTELKÖNIG, HOTELHAIE) und Bazaar sein.



Aber Sackson arbeitete und arbeitet nicht nur als Spieleautor, sondern auch als Spielberater für Firmen und zudem als Spielekritiker, der zusätzlich eine ganze Reihe von Büchern schrieb. Das Standardwerk, das bei niemandem im Bücherregal fehlen sollte, nennt sich SPIELE ANDERS ALS ANDERE. Sid Sackson ist ein Besessener. Allein daran zu bemerken, daß er in seinem Haus in der Bronx, im Norden New Yorks, über 15.000 Spiele archiviert hat, ob als Schachtelspiele oder in literarischer Form. In diesem Jahr nun ist neu bei Schmidt-Spiele GOLD CONNECTION erschienen, das seinen Forderungen nach Spielen, die Interaktion und vielfältige taktische Möglichkeiten bieten sollen, bei weitem erfüllt.
GOLD CONNECTION ist ein typisches Sackson Spiel, dem man seine deutliche Handschrift sofort anmerken kann. Ein abstraktes Spiel, dem ein Thema aufgedrückt wurde. Die Spieler bewegen sich mittels ihres Spielsteins auf 14 kreisförmig angeordneten Panzerschränken, um deren wertvollen Inhalt in ihre Transportkisten zu befördern. Die Goldbarren in Form von farbigen Holzstücken kommen in sechs Werten und unterschiedlicher Anzahl vor. Dummerweise dürfen die Goldbarren nur in numerisch aufsteigender Folge eingesammelt werden, was das Stehlen erheblich erschwert.

NNECTION • Kommissar X



Die Zugweise kann bis zu zwölf Tresorfelder weit beliebig bestimmt werden. Es gibt da aber ein winziges Detail zu beachten! Zieht der eigene Stein sieben Felder weit, muß mindestens dieser Wert mit zwei Würfeln erreicht werden. Aber der raffgierige Spieler will nicht nur weiterziehen, vielmehr möchte er auch Goldbarren aus den Tresoren stibitzen. Zu der Zugweite wird demnach zusätzlich der Wert der Goldbarren addiert, deren Gesamtsumme erwürfelt werden muß. Zu gierig sollte man also keinesfalls sein, da sonst alle Goldbarren auf das Feld gelegt werden, von dem man aus startet und somit vorläufig keine Chance hat, an diese Barren zu gelangen. Zur Kennzeichnung wird ein sogenannter Basisstein verwendet, der exakt die Position vor dem eigenen Zug anzeigt. Ist man erfolgreich, wird der Basistein nachgezogen und die Beute in der eigenen Transportkiste verstaut.

Somit füllen sich die Transportkisten der einzelnen Gauner mit der Zeit mit wertvollem Edelmetall. Das erregt natürlich den Neid der Kollegen, die verständlicherweise daran interessiert sind, die anderen auszurauben, um somit ein paar Gramm Gold mehr in der eigenen Kiste mit nach Hause zu nehmen. Trifft ein eigener auf einen fremden Spielstein, gibt's logischerweise Zoff! Die Abwicklung dieses Streits entspricht dem normalen Diebstahlversuch in einem Tresor.

GOLD CONNECTION mündet keinesfalls in einer elenden Würfelei, wie vermutet werden könnte, sondern weist tatsächlich vielfältige taktische Möglichkeiten auf. Da bei erfolglosem Würfeln Troststeine vergeben werden, können Würfelwürfe im Nachhinein modifiziert werden, indem pro abgegebenem Troststein ein Würfelpunkt zum Ergebnis hinzugezählt wird. Man darf aber höchstens fünf Troststeine im Vorrat haben!

Ein wenig Kenntnis der Wahrscheinlichkeitsrechnung ist somit nicht schlecht, um seine Chancen insgesamt besser einschätzen zu können. Und der Pokereffekt sollte nicht vergessen werden, der das Spiel deutlich aufwertet. Nach einem erfolgreichen Diebstahl in einem Tresor darf durchaus weitergezogen werden. Die Gefahr eines Mißerfolgs wächst aber auch! Und zuguterletzt sollten die Inhalte der Mitspieler gut im Auge behalten werden, da gerade die höheren Werte nur sparsam im Spiel vorhanden sind. Die Bildung kompletter, farblicher Wertreihen der Goldbarren bringt erhebliche Bonuspunkte.

GOLD CONNECTION ist ein abstraktes Spiel, das aufgrund seiner klar strukturierten Mechanismen schnell zu lernen ist, aber wegen seiner vernetzten Spielelemente und seiner abwägbaren Glückskomponente zu einem Leckerbissen für Spieler anspruchsvoller Spiele wird. Die Ausstattung und die übersichtlich gehaltenen Regeln runden das Spielvergnügen zusätzlich ab.

Ein weiteres Spiel, das unter die Kategorie 'Klein, aber oho!' fällt, nennt sich nichtssagend KOMMISSAR X. Die Spieler müssen eine Flucht von imaginär existenten Dieben rekonstruieren. Die Diebe haben drei Fluchtfahrzeuge zur Wahl. Entweder sie fliegen mit dem Hubschrauber, sie rattern mit dem Motorboot oder sie brausen mit dem knallroten Lamborghini ihren Häschern davon. Da die Diebe sämtliche zur Verfügung stehenden Fluchtfahrzeuge in völlig unterschiedlicher Anzahl und Häufigkeit nutzen, ist es für die Spieler nicht ganz leicht, ihren Fluchtweg nachzuvollziehen.

Zu Beginn einer Spielrunde erhält jeder Spieler dieselbe Anzahl von Fahrzeugkarten, die aber bunt gemischt in die Hände der Spieler gelangen. Die sechs Fahrzeugwechselkarten, mit denen ausschließlich ein Wechsel von einem Fahrzeugtyp in den anderen erlaubt ist, und die sechs Kofferkarten, von denen man recht viel erwischen sollte, werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt, um Chancengleichheit zu wahren. In der ersten Phase des Spiels legen die Spieler abwechselnd eine Karte mit einem Fluchtfahrzeug auf einen Stapel. Die Fahrzeuge fahren entweder links, rechts, geradeaus oder lassen einen Koffer mit Diebesgut stehen. Das zeigt die Vorderseite der Karten, die Rückseite dagegen markiert immer drei dieser vier Möglichkeiten, von denen aber nur eine zutreffen kann. Haben die Spieler gemeinsam den Fluchtweg gelegt, wird der Kartenstapel einfach umgedreht und jetzt wird das Memory-Gedächtnis der einzelnen Spieler gefordert. Um im Spiel zu bleiben, sind nur drei falsche Aussagen zur Rekonstruktion des Fluchtwegs erlaubt. Die Spieler müssen abwechselnd je eine Karte hinsichtlich ihres Fahrzeugs und dessen Fluchtweg richtig definieren. Stößt man auf einen Koffer, kann man sich eine Auszeichnung verpassen. Wer nicht schon während des Spiels ausscheidet, gewinnt, falls er die meisten Auszeichnungen zum Schluß des Spiels vorweisen kann.

(jg)

GOLD CONNECTION

Verlag: Schmidt-Spiele
Autor: Sid Sackson
Preis: ca. DM 50,-
Spielerzahl: 2 - 4



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 73 %
Spielregeln: 78 %
Spielreiz: 87 %

Helmi sagt: "Gut"!

Kommissar X

Verlag: Amigo
Autor: Nik Sewell
Preis: ca. DM 17,-
Spielerzahl: 2 - 6



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 63 %
Spielregeln: 78 %
Spielreiz: 69 %

Helmi sagt: "O.K."!

SPIEL RAUM

Entdeck' die Welt der Spiele!

4500 Osnabrück
Hasestr. 48
Tel. 05 41/2 11 52

4400 Münster
Frauenstr. 40
Tel. 02 51/4 49 21

Rollenspiele
Brettspiele
Importspiele
Miniaturen
u.v.m. in
großer Auswahl

Bestellservice!

Eine aktuelle Auswahl unserer Spielevielfalt findet Ihr in unserer kostenlos anzufordernden Broschüre.

Der Thronerbe

Unter dem Titel dieses "Spielwelt Abenteuers" verbergen sich zwei Kampagnen, die beide in und um Tidford, eine kleine Stadt am Fluß Tuarisc, spielen.

"**Garan, der Bettlerjunge**" drängt die Helden in die Beschützerrolle der wohl ärmsten Gilde Tidfords. Diese Armen wenden sich in ihrer Not vertrauensvoll an die Helden um Hilfe, denn zur Zeit verschwinden immer mehr der Almosenabhängigen spurlos. Allerdings wird dadurch der mysteriöse "Entführer" auf die Gruppe aufmerksam und versucht sie zu beseitigen. Die völlig ahnungslosen Spieler erfahren erst nach und nach Identität und Beweggründe ihres Widersachers, und sind so, zumindest zu Beginn, hinterhältigen Anschlägen und Intrigen ausgeliefert. Selbst nach erfolgreichem Bestehen hat die Gruppe kaum Lohn zu erwarten, denn was könnte eine Bettlergilde schon anbieten?! Dieses Kriminalabenteuer fordert von den Charakteren vor allem Aufmerksamkeit und die Bewältigung komplexer Denkvorgänge. Damit wird es ziemlich ungeeignet für eine Anfängergruppe, Spieler sowie der Meister sollten zumindest über einige Erfahrung verfügen.

Garan, der Bettlerjunge
Spielwelt Abenteuer
für 4 - 6 Helden der Stufen 2 - 3
21 Seiten stark
Systeme: Midgard, DSA

"**Der Thronerbe**" halte ich mit Abstand für das spannendere Abenteuer der beiden. Der rechtmäßige Fürst Tidfords versucht seinen Thron zu erkämpfen, aber der jetzige Herrscher, ein Verwandter, tyrannisiert mit Hilfe seiner privaten Assassinengilde die gesamte Stadt. Die Helden werden somit zu einer Art Leibgarde, deren Aufgabe es ist, sämtliche hinterhältigen Mordanschläge zu vereiteln und den Fürsten zu unterstützen, bis er einen offenen Angriff auf den Despoten wagen kann. Doch überall lauern Verräter in diesem politischen Intrigenspiel um den Thron. Diese Kampagne ist sowohl ziemlich einfach zu leiten, wie zu spielen. Trotzdem versetzt es die Gruppe in die Rolle eines gejagten Wildes, so daß ständig Spannung in der Luft knistert.

Der Thronerbe
Spielwelt Abenteuer
Verlag für F&SF-Spiele
für 4 - 6 Helden der Stufen 5 - 7
35 Seiten stark
Systeme: Midgard, DSA
Preis (für beide Kampagnen): ca. DM 20,-

UNIVERSAL ABENTEUER

Es kann ja wohl jedem Spielleiter einmal passieren, daß es die Helden nach neuen Erlebnissen dür doch die schöpferische Ader will nicht so recht fließen. Also muß eines von diesen Fertigabenteern Aber welches? Bevor ich mit der Bewertung der verschiedensten Kampagnen beginne, stellt ich Frage, welche Ansprüche ein Abenteuer erfüllen muß, um als hervorragend zu gelten.

Die Vorgeschichte:

Die Schwierigkeit einen guten Anfang zu entwerfen, liegt in zwei Punkten. Einerseits benötigt man eine phantasievolle Grundidee, die das gesamte Problem des Abenteuers umfaßt, andererseits gilt es zu überlegen, wieviel den Helden vor Beginn der eigentlichen Handlung verraten wird. Es kann sehr reizvoll sein, den Spielern einige Informationen vorzuenthalten, um später mit ein paar Überraschungen aufzuwarten. Allerdings entmutigt zu wenig Wissen über die kommende Kampagne die Abenteurer, und dies könnte sie leicht dazu verleiten, resigniert das Geschehen nur passiv mitzuverfolgen. Sehr erfahrene Spieler lassen sich dadurch natürlich nicht beirren. Weiterhin muß beachtet werden, daß die Vorgeschichte nicht zu langatmig wird, die Helden brauchen eben "Action", ansonsten könnte es passieren, daß sie am Spieltisch einschlafen...

Die Grundidee:

Dieser Teil stellt wohl die größten Anforderungen an den Szenarienentwerfer. Zu oft werden legendäre Prinzessinen befreit, verschollene Insignien der Macht in dunklen Verliesen aufgestöbert, eine Karawane oder ein Treck Siedler bewacht, so daß sie auch sicher am Bestimmungsort ankommen oder irgenwelche anderen, schon tausendmal vorher dagewesenen Problemchen erledigt. Derartige Grundideen sind bei den selbsterdachten Kampagnen natürlich häufig an der Tagesordnung, aber von einem gekauften Abenteuer erwartet man selbstverständlich, daß es sich von diesem Standard abhebt. Ein paar neuartige oder vielleicht sogar revolutionäre Ideen zeichnen also unter vielem anderen ein Spitzenabenteuer aus. Dabei darf der logische Zusammenhang nicht verlorengehen oder, was fast ebenso schlimm ist, an den Haaren herbeigezogen sein.

Der Hauptteil:

Nun sind wir endlich bei der eigentlichen Kampagne, so wie sie der Held erlebt, angekommen. Damit ist hier auch die Schwierigkeit, die durch zwei Komponenten entsteht, des Abenteuers festgelegt. Einerseits fordern die schrecklichen Monster den "technischen" Teil der Gruppe, hingegen allgemeine Probleme die grauen Zellen der Spieler. Ersteres fällt bei einer gekauften Kampagne kaum ins Gewicht, weil grundsätzlich die passende Anzahl und Stufenhöhe der Helden vorgeschlagen werden, außerdem fällt es wohl jedem Meister leicht, die Werte der Gegner zu modifizieren. Aber es schafft eben nicht jede Gruppe sehr knifflige Rätsel zu lösen, verzwickte Intrigen zu erkennen, die wahre Identität des Hofnarren herauszufinden und selbst bei extremem Zeitdruck noch einen klaren Kopf zu behalten. Noch mehr als die Erfahrung der Charaktere, ist also die Erfahrung der Spieler ausschlaggebend. Leider stehen auf kaum einem Fertig-Abenteuer Empfehlungen wie "Nur für geübte Spieler". Falls sich die gesamte Gruppe zu tief

Stein der Anklage

Hierbei handelt es sich um den 7. Teil der bekannten Drachenlandserie. Er ist durchaus ohne Kenntniss der vorhergegangenen Kampagnen spielbar, obwohl es natürlich ratsam erscheint beim ersten Teil, ("Der schlafende Drache von Iliahad"), der von ähnlich hoher Qualität ist, zu beginnen.

Grundidee und Vorgeschichte dieses Abenteuers sind denkbar einfach. Tar-ewahn-Ungoldos, der gute Zauberer, liegt im Wettstreit mit einem verruchten Gildenmitglied. Beide versuchen, begehrte mystische Artefakte in ihre Gewalt zu bekommen. Doch die Beschaffung dieser unterliegt enormen Gefahren, also entschließt sich Tar-...(ihr wißt schon wer), eine Heldengruppe anzuwerben, die ihr Leben für ihn riskiert. Die Charaktere begeben sich schließlich auf eine Fahrt, die keiner so schnell vergessen wird. Geister, Dämonen, verfluchte Schiffe, fremdartige Völker und deren Sitten erwarten die Gruppe. Mancher Rollenspieler wird den hohen Anteil an Zauberei und Magie für übertrieben und unrealistisch halten, aber gerade dadurch entstehen die ungeahnten Möglichkeiten dieser Welt. Damit wird "Stein der Anklage" nicht nur zu einer phantastischen Kampagne, der Spielleiter kann die gewonnen Informationen über ein neues, noch fremdes Land, sogar in vielen weiteren Abenteuern problemlos verwenden.

(ag)

EINZELWERTUNGEN:

Garan, der Bettlerjunge	55 %
Der Thronerbe	65 %
Drachenland 7	85 %

Drachenland 7
Drachenland Verlag
für 4 - 6 Helden der Stufen 6 - 8
160 (!) Seiten stark
Systeme: (A)D&DMidgard, DSA
Preis: ca. DM 25,-

IM HÄRTETEST

er dürstet,
teuern her.
It sich die

in den komplexen Vorgängen einer Kampagne verstrickt und sich nicht mehr zurechtfindet, muß ein gutes Abenteuer mehrere Lösungen anbieten, wobei die letzte natürlich wie immer den Tod der Charaktere bedeutet. Aber vor dieser "Finallösung" greift man als Spielleiter seinen Helden ja mal ganz gern unter die Arme...

Das Ende:

Spätestens nach kompletter Bewältigung müssen sämtliche Zusammenhänge offensichtlich werden. Spieler, die gar nicht die Möglichkeit hatten alles herauszufinden, neigen dazu, etwas verärgert zu sein, vor allem, wenn sie das gesamte Abenteuer nicht gerade mit Bravour bestanden haben. Ansonsten steht es dem Spielleiter sowieso frei, wie hoch die Belohnung in Gegenständen, Gold und Erfahrung ausfällt. Ein teilweise offener Schluß hat noch besondere Vorteile, es fällt dem Meister dann nämlich ziemlich leicht, seine anschließende, diesmal selbst entwickelte, Kampagne in Szene zu setzen.





Enforcer (Amiga)

The Trojan Light PHAZER

Aufbruch in ein neues Spiele-Zeitalter?

Trojan Software möchte mit der Einführung ihrer Lichtpistolen für den Amiga und den C64 gerne ein neues Spielezeitalter einläuten. Die Einführung von solchen Artikeln hat sich in der Vergangenheit jedoch oft als schwierig erwiesen. Selbst SEGA konnte vor 4 Jahren die 3D-Brille und die Lichtpistole für ihr Master System nicht etablieren, die dann auch kurze Zeit später wieder vom Markt verschwanden.

Dies lag aber nicht zuletzt an den mäßigen Spielen, die die hohen Preise für das Zubehör kaum rechtfertigen konnten. Die Lichtpistole von Trojan schlägt mit 130 Märkern auch ziemlich stark zu Buche. Actionspiele im Operation Ippel-Stil sollten laut Hersteller dadurch allerdings zum Erlebnis werden. Die Pistole wird anstatt des Joysticks einfach in den Port gestöpselt und dank des 1,5 Meter langen Kabels ist auch genügend Freilauf für den Schützen gesichert. Steuerte man bisher in den Spielen ein Fadenkreuz über den Bildschirm, so kann man nun direkt auf den Screen schießen. Bis zu drei Meter Entfernung klappt dies auch wunderbar, weiter wird man dank der begrenzten Kabellänge auch kaum von dem Screen entfernt sein. In allen Spielen ist eine Justiersequenz eingebaut, mit der man seine Zielgenauigkeit einstellen kann, denn das Programm muß schließlich auch wissen, wohin gezielt wird. Technisch konnte die Lichtpistole überzeugen: Sie arbeitet exakt, liegt gut in der Hand und ist sehr leicht.

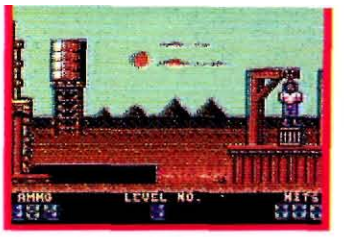
Doch ob sich in der Anwendung ein außerordentlicher Spielspaß einstellt, zeigt sich im Härtetest mit den beigelegten Spielen.

Der Phazer auf dem C64

In der C64-Version liegen satte sechs Spiele bei, die sich auf 2 Disketten befinden. Bei den ersten vier Spielen handelt es sich jedoch um mehr oder weniger kleine Programme, die keinesfalls als Vollpreisspiele durchgehen würden. In **Baby Blue** sitzt ein kleines Baby auf einer Wiese und wird von allen Seiten durch Insekten und Ungeziefer bedroht. Um das Baby bei Laune zu halten, sollte man die umherfliegenden Milchflaschen und Spielsachen abschießen. Die Grafik ist schön bunt und lieblich gestaltet, das Spiel spielt sich auch ganz gut, doch auf Dauer wird jede Milch sauer, sogar im Kühlschrank.
Gunslinger versetzt einen in die schönste Schießbude beim Higgins Country Club. Technisch gut gemacht klappen Pappscheiben hoch, die wieder zum Umfallen gebracht werden sollen. Selbst die vielen Varianten bringen den Spielspaß jedoch nicht zum Ausklappen.
Bei **GooseBusters** handelt sich um das altbekannte Tontaubenschießen, wie es auch schon in Summer Games als Disziplin enthalten war. Die Grafiken sind gut, dank gut ausgetüftelter Flugbahnen hält die Motivation auch relativ lange an.
Ghost Town erinnert an ein Operation Spiel aus der schwarzen Liste. Die Grafik scrollt angenehm ruckelfrei und von unheimlicher Musik begleitet wandert man durch die Geisterstadt. Die ersten zwei Minuten war ich ganz angetan, doch als ich festellte, daß die Grafik dann wieder von vorne beginnt, habe ich es schnell weggelegt. Den letzten Spielen, bei denen sich um relativ aufwendige Programe handelt, wurde je eine Diskettenseite spendiert.
Cosmic Storm erinnert an die C64-Klassiker Mega Apocalypse und Gyruss. Vor einem schön animierten Sternenhimmel schießt man allerlei Feindformationen ab. Aufgelockert wird das Ganze von netten Bonusrunden. Die Grafik ist flott und die Lichtpistole hat ihren ersten brauchbaren Einsatz. Als Vollpreisspiel hätte Cosmic Storm zwar auch keine Chance, doch von den anderen Spielen hebt es sich deutlich ab. Wieviel Spielspaß entstehen kann, zeigt daß letzte Spiel. Doch da dieses Spiel wegen einer Wolfsoperation bei der Bundesprüfstelle seit längerem in Behandlung ist, wird es in Deutschland nicht mit ausgeliefert. Für den C64 ist die Lichtpistole noch eine ganz brauchbare Anschaffung, wenn sie die Softwarehersteller auch in Zukunft unterstützen. **Space Gun** von Ocean macht mit der Pistole deutlich mehr Spaß. Gänzlich anders sieht es allerdings auf dem Amiga auf.



Baby Blue (C64)



Ghost Town (C64)



Cosmic Storm (C64)



Goose Buster (C64)



Firestar (Amiga)



Orbital Destroyer (Amiga)

Der Phazer auf dem Amiga

Hier findet man lediglich zwei Spiele in der Schachtel. Bei **Skeet Shoot** handelt es sich um eine grafisch und soundmässig aufgepeppte Version des Tontaubenschießens, während **Orbital Destroyer** eine verbesserte Version von Cosmic Storm ist. Die 3D-Grafik ist recht flott, die Sprites sind auch ziemlich gut gelungen. Doch in Sachen Spielkomplexität und Spielspaß sind beide nicht des Amiga würdig. Für den Amiga und den ST sind mittlerweile weitere Spiele zum Preis von knapp DM 40,- erschienen, die jedoch unter die Kategorie Pausenfüller fallen. Lediglich **Cyber Assault** ist ein Lichtblick. Man läuft in Aliens-Manier durch Raumschiffkorridore und bläst Aliens um. Die Grafik ist recht flott und teilweise eindrucksvoll. Hätte man mehr Zeit investiert, wäre dauraus vielleicht ein richtig gutes Spiel geworden. *(hi)*

Den Lightphazer gibt außerdem für den Schneider CPC, den ZX Spectrum und den ATARI ST. Bezugsquellen und Informationen über weitere Spiele gibt es unter folgender Adresse:
IFI
Dipl. Ing. Helmut Stechmann
Postfach 210
W 2152 Horneburg
Telefon: 0 41 63-21 76

Spiele für den Trojan Light Phazer:

Titel	System	Wertung	Preis
Baby Blue	C64	33%	enthalten
Goose Buster	C64	48%	enthalten
Ghost Town	C64	38%	enthalten
Cosmic Storm	C64	52%	enthalten
Gunslinger	C64	35%	enthalten
Space Gun	C64	35%	DM 50,-
Orbital Destroyer	Am/ST	39%	enthalten
Skeet Shooting	Am/ST	43%	enthalten
Aliex	Am	28%	DM 39,-
Firestar	Am/ST	35%	DM 39,-
Enforcer	Am/ST	29%	DM 39,-
Cyber Assault	Am/ST	56%	DM 69,-

Gunslinger (C64)



Skeet Shooting (Amiga) ▶



Impressum Play Time

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

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

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth *(cg)*

Leitender Redakteur:
Arthur Kreklau *(ak)*

Redakteur PR:
Thorsten Szameitat *(ts)*

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:
Timothy Wilkins *(tw)*, Paul Rigby *(pr)*

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

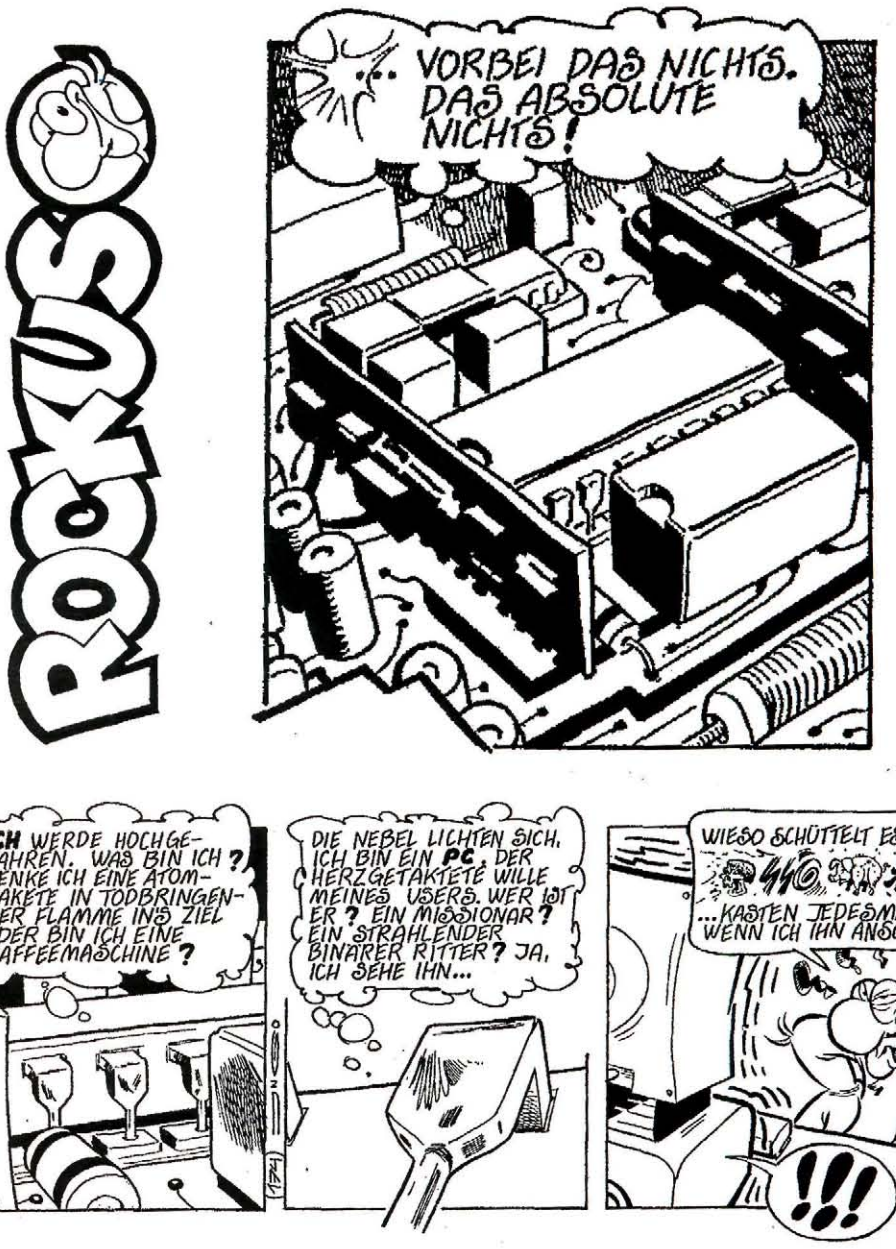
Druck:
Christian Heckel GmbH & Co.
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

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

B.A.T. 2

Computer E. Glücks 37
CPS 7
Computersoftware Müller 55
Computer World Velbert 55
CT-Verlag 93,99

DIF Games 53

Flashpoint 79
Funny-Software 31,33,83

Groovers 61
Groß-Electronic 55

Imagineer 115
Joysoft 17

Lucky Strike 2

Maks Software 53
Microprose 13
MN Hobby-Soft 55

Okay Soft 53

Public Domain Studio Nbg. 41

Rushware 115

SkyLine 43,97
Softgold 115
Soft-Point 51
Soft & Sound 27
Spiel(t)raum 107

Thomas Pfister Computerservice 57
Top 4 53
T.S. Datensysteme 15

United Software 116
Versand 99 19

Wial 25
World of Wonders 39,87

SUPER!



Monat für Monat die aktuellsten Spiele-News frei Haus!

Play Time

JETZT PLAY TIME EINEN MONAT KOSTENLOS TESTEN!

Dazu gibt es noch als Dankeschön die Super-Spiele-Sammlung kostenlos auf Diskette für AMIGA, PC, ATARI ST oder C64, die auf jeden Fall Dir gehört! Also sofort Coupon ausfüllen und absenden!

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 - Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** die Super-Spiele-Sammlung auf Diskette (bitte System ankreuzen!). Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur **DM 4,33** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Mein Computer -System:

- ❑ AMIGA
- ❑ PC
- ❑ ATARI ST
- ❑ C64

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

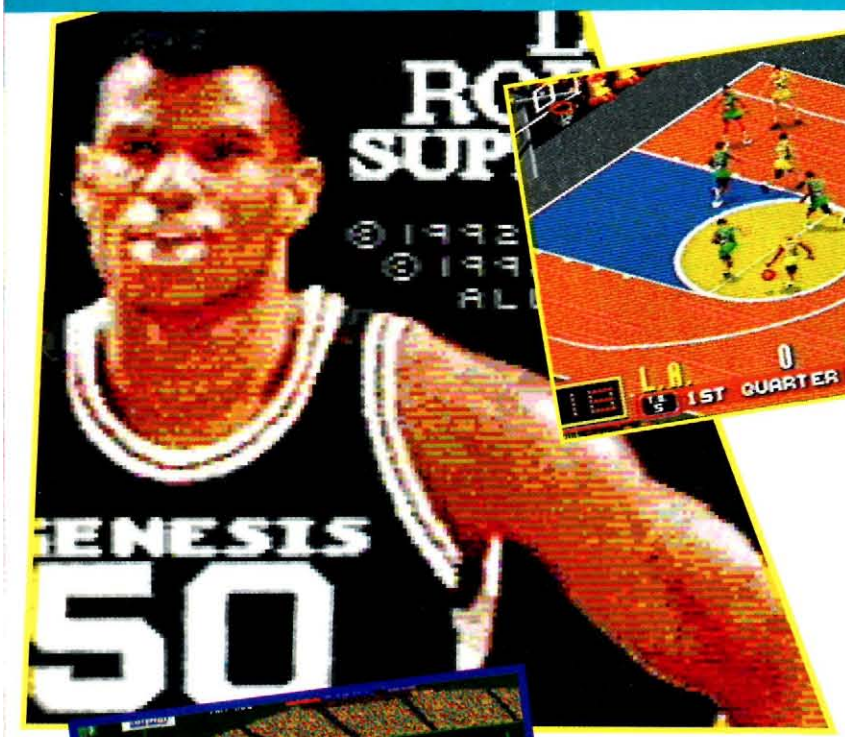
PLZ Wohnort

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

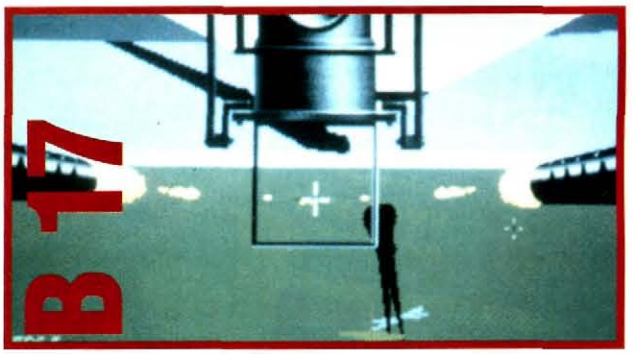
Vorschau Ausgabe 10/92





David Robinson´s Supreme Court

Slam it!
Soviel können wir jetzt schon verraten, der dunkelhäutige lange Lulatsch hatte ein gutes Näschen, seinen Namen für dieses Spiel herzugeben. Wie hoch er sie in Zukunft tragen darf, lest Ihr bald.



Geschichtsträchtig und mit fantastischen Grafiken schwebt diese neue Microprose Simulation in den letzten Zügen vor der Fertigstellung. Brandaktuell haben wir schon vorort für Euch getestet und sagen und zeigen alles Wissenswerte zu Flying Fortress.





Hardball III

Accolades Softwarekeule. Die umfassendste Baseballsimulation soll auch exzellent spielbar sein. Ob Euch der Managerteil erdrückt oder die Bases meilenweit entfernt sind, erfahrt Ihr nach der Sommerpause.



Olympic Gold

Sommerzeit, Halbzeit. Auszeit. Alles das können Sega-Konsolen Besitzer nun auf Ihren Bildschirm, oder den der Eltern bannen. US Gold präsentiert eine der besten Sportsimulationen just in Time für die Olympischen Spiele. Wir haben die offizelle deutsche Version für Euch getestet.



Risky Woods

Dynamic und Zeus Software zeichnen sich für das Programm verantwortlich, Electronic Arts für die Vermarktung und das Beilegen der Uhr und Play Time zeigt Euch was wirklich abgeht in diesem neuen Jump`n Run.

Holt sie Euch!
Play Time
10/92
erscheint am
2.9.1992

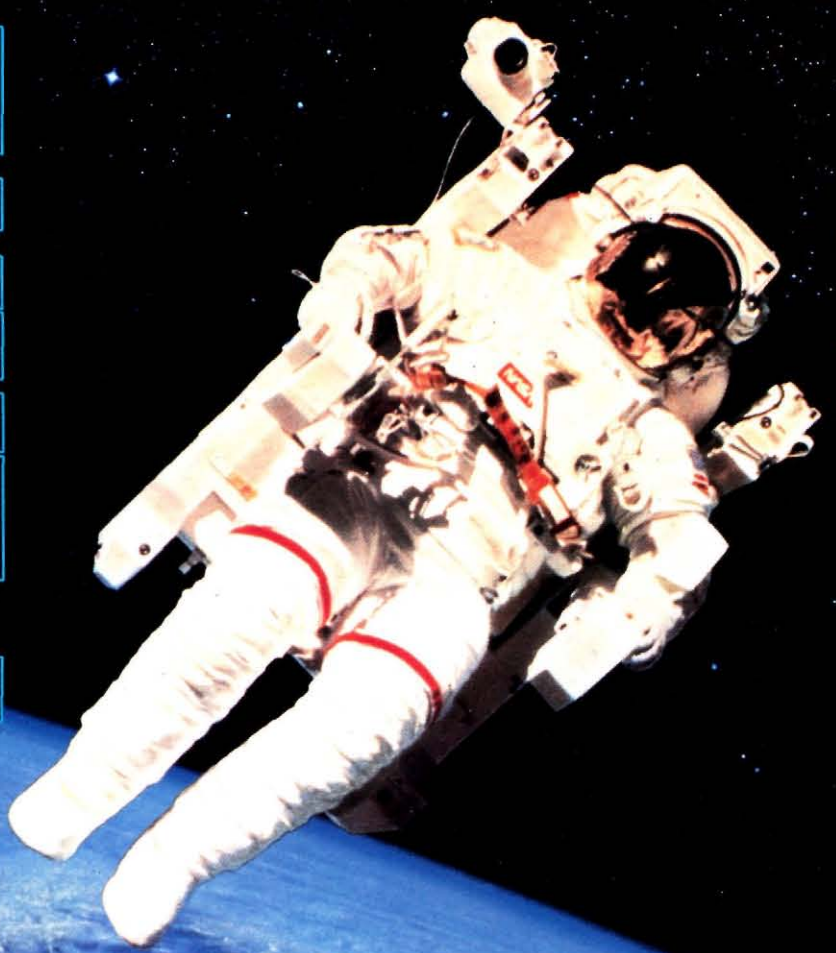






THE POINT OF NO RETURN

PLANET'S EDGE



Komplett in Deutsch

Als Kapitän des U.N.F.A.-Eliteteams führen Sie vier mutige Astronauten in der Suche nach dem verschollenen Planeten Erde. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die acht Bruchstücke des Centauri-Antriebs zu finden, die bei einem Unglück in der Galaxie verloren gingen!
Dieses Rollenspielabenteuer führt den Spieler in ein Universum voller ungeahnter Möglichkeiten. Aus dem Schrott des Raumschifffriedhofs können Sie dutzende unterschiedlicher Schiffstypen bauen und diese mit Waffen ausrüsten, die stark genug sind, die gefährliche Reise zu sichern. Entdecken Sie unbekannte Mineralvorkommen und bauen Sie Erze ab, deren Wert als unschätzbar gilt. Stürzen Sie tyrannische Regierungen, und führen Sie Kämpfe gegen hunderte anarchistischer Sternenkreuzer. Lüften Sie das Geheimnis um einen *Krieg vor 3000 Jahren!*
Zu was Sie sich auch immer entscheiden: es bringt Sie einen Schritt näher an die Lösung des Rätsels um die verschollene Erde! Schnallen Sie sich an, legen Sie Ihr Ziel fest, und heben Sie ab... begeben Sie sich in die Weite des Universums!

- Erforschen Sie dutzende von Sonnensystemen. Auf jedem Planeten erwarten Sie andere Lebensformen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, um das Rätsel zu lösen.
- Bauen Sie ihr eigenes Raumschiff, das Sie auf Ihren wilden Reisen transportieren und schützen wird.
- Erproben Sie Ihr taktisches Geschick und Ihre Waffen, um sich in einer Galaxie zu behaupten, deren Einwohner sich als technisch fortgeschrittene Räuber erweisen.
- Sowohl strategische Kämpfe, als auch actionreiche Echtzeitkämpfe sind möglich, um den individuellen Spielspaß zu unterstützen.
- Rätsel haben oftmals mehrere Lösungen. Experimentieren Sie, und probieren Sie unterschiedliche Lösungswege aus.
- Genießen Sie die fantastischen Grafiken, Animationen und Sounds! Ein Spiel mit epischem Ausmaß!

Von den Entwicklern von Might and Magic

Erhältlich für IBM™-PC EGA, MCGA/ VGA 256-Farben, 640 kB RAM min. Festplatte erforderlich. AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel

Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österrecih: Karasoft; Schweiz: Thali AG

NEW WORLD COMPUTING™

A320

A·I·R·B·U·S



Erhältlich für Amiga, PC, Atari ST

...has landed.

entwickelt in Zusammenarbeit mit

Lufthansa und Deutsche Airbus

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: _____

JETZT Play Time 2 MONATE KOSTENLOS TESTEN!

✔ *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*

Datum, 1. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

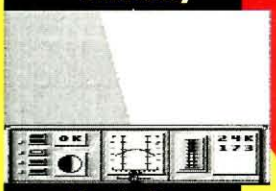
(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
CP Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

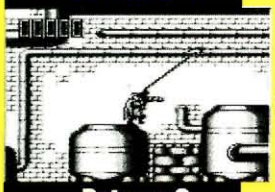




Dick Tracy



Turn´n Burn



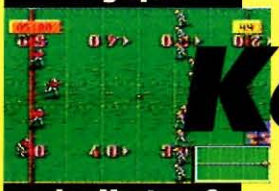
Batman 2



Tiny Toons



Highspeed



Joe Montana 2



Rolling Thunder 2



Traysia



Slime World



Spiderman

GAME BOY
NES



20 Seiten Konsolen Special



MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ Wohnort

Vorwahl Telefon

Play Time

Ich will mein
Testabo!

Bitte mit 60Pfg. freimachen! Danke!

Antwort

Computec Verlag
GmbH & Co. KG
Vertriebsservice "PLAY TIME"

Postfach

8500 Nürnberg 1

☐ Ich bin damit einverstanden, daß die von mir erhobenen Daten gespeichert und verarbeitet werden.



Absender:

Name / Vorname:

Straße:

PLZ / Ort:

Telefon-Nr.:

Geburtsdatum:

Bitte mit 60 Pf. freimachen

United Software GmbH

Kennwort:
Treasure Hunt

Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Sonderbeilage zu Ausgabe 8/9 '92

zusammengetragen von Rainer Babiel

25 JAHRE CONSUMER ELECTRONICS SHOW

Hier ist sie, die megaaktuelleste, absolut umfassendste und wirklich erschöpfende Release-Daten-Liste. Euch und uns stehen verdammt heiße Zeiten ins Haus. Alle aufgeführte Software soll nach Herstellerangaben wie folgt erscheinen:

Release-Daten nach der Sommer-CES für Computer- und Videospiele

Amiga

'Nam 1965-1975	Domark	9/92	Kriegssimulator
ATAC	Argonaut/MicroProse	9/92	FluSi/Strategie
Air Support	Psygnosis	7/92	3-D ActionFluSi
American Gladiators	GameTek	8/92	Sport
Aquaventura	Psygnosis	7/92	Shoot'em-Up
B17 Flying Fortress	Vector/MicroProse	9/92	Action-FluSi
Camp.: A Strat.Fl.Sim.	Domark	6/92	Action-FluSi
Camp.: E. Germ. Jan.1945	Empire	9/92	Kriegssimulator
Carl Lewis Sports Chall.	Psygnosis	9/92	Sport
Cruise for a Corpse	U.S. Gold	6/92	Adventure
CyberSpace	Empire	11/92	Rollenspiel
Daemonsgate-Dorovan's K.	GameTek	7/92	Rollenspiel
Dark Sun: Shattered L.	SSI	11/92	Rollenspiel
Dragon's Lair III	ReadySoft	10/92	Adventure
Dune	Virgin	6/92	Strategie/Adv.
Eye of the Storm	Empire	10/92	Action
F.&F.: The Leg.o.Kyrandia	Westwood/Virgin	7/92	Adventure
G.N.B.:North Atlantic 1939-43	SSI	11/92	Kriegssim.
Guy Spy	ReadySoft	6/92	Action-Adv.
Harrier	MicroProse	11/92	Action-FluSi
Hired Guns	Psygnosis	10/92	Action
International Sports Chall.	Empire	6/92	Sport
Lemmings II	Psygnosis	10/92	Action-Stra.
M	SSI	10/92	Rollenspiel
Red Zone	Psygnosis	7/92	Motorradrennen
Road Warrior	Toolworks	11/92	Action
Shadow of the Beast III	Psygnosis	10/92	Shoot'em-Up
Shadowlands	Domark	9/92	Rollenspiel
The Cult (Arbeitstitel)	Ready Soft	11/92	Adventure

CDTV

Jack Nicklaus Live	Accolade	9/92	Sport: Golf

Atari ST

Agony	Psygnosis	9/92	Action
Air Support	Psygnosis	8/92	
Aquaventura	Psygnosis	7/92	Action-Shoot'em-Up
B17 Flying Fortress	Vector Graph./MicroPr.	9/92	Action-FluSi
Camp.: E. Germ.Jan.1945	Empire	9/92	Kriegssim.
Carl Lewis Sports Chall.	Psygnosis	9/92	Sport
Carthage	Psygnosis	7/92	Action
CyberSpace	Empire	11/92	Rollenspiel
Dragon's Lair III	ReadySoft	10/92	Adventure
Eye of the Storm	Empire	10/92	Action
Guy Spy	ReadySoft	7/92	Action-Adventure
Intern. Sports Chall.	Empire	6/92	Sport
Lemmings II	Psygnosis	10/92	Action-Strategie
Ork	Psygnosis	7/92	Action-Adventure
Red Zone	Psygnosis	9/92	Motorradrennen
Shadow of the Beast III	Psygnosis	10/92	Shoot'em-Up

PC

'Nam 1965-1975	Domark	9/92	Kriegs-Simulator
ATAC	Argonaut/MicroProse	9/92	FluSi/Strategie
American Gladiators	GameTek	8/92	Sport
Armour-Geddon	Psygnosis	9/92	Simulator
B17 Flying Fortress	Vector Graph./MicroPr.	7/92	Action-FluSi
Camp.: A Strat. Fl. Sim.	Domark	6/92	Action-FluSi
Camp.: E.Germ.Jan.1945	Empire	9/92	Kriegssimulation
Carl Lewis Sports Chall.	Psygnosis	9/92	Sport
Cruise for a Corpse	U.S. Gold	6/92	Adventure
CyberSpace	Empire	11/92	Rollenspiel
Daemonsgate - Dorovan's K.	GameTek	7/92	Rollenspiel
Dark Sun: Shattered Lands	SSI	9/92	Rollenspiel
Darklands	MicroProse	7/92	Fantasy-Rollenspiel
Dragon's Lair III	ReadySoft	10/92	Adventure
El-Fish	Maxis	10/92	Simulation
Eric the Unready	Legend	11/92	Adventure
Eye of the Storm	Empire	10/92	Action
F&F: The Legend o.Kyr.	Westwood Studios/Virgin	7/92	Adventure
Floor 13	Virgin	7/92	Action-Adventure
Global Conquest	MicroProse	7/92	Strategie
G.N.B.: N.Atlantic 1939-43	SSI	11/92	Kriegssimulator
Guy Spy	ReadySoft	6/92	Action-Adventure
Harrier	MicroProse	11/92	Action-FluSi
Hero by Night	Mecc	6/92	Action-Adventure
Hired Guns	Psygnosis	10/92	Action
Inspector Gadget	Azeroth	9/92	Adventure
Intern.Sports Challenge	Empire	6/92	Sport
Lemmings II	Psygnosis	10/92	Action-Strategie
M	SSI	8/92	Rollenspiel
Presents Grand P.Unlim.	Accolade	6/92	Fahrsimulator
Shadowlands	Domark	9/92	Rollenspiel
SimLife	Maxis	10/92	Simulation
Snoopy's Game Club	Accolade	6/92	div. Kinderspiele
Spellc. 301: Spring Break	Legend	9/92	Adventure
StarCon.II: The Ur-Quan Mast.	Accolade	8/92	Strategie/Action
Stellar Conflicts	Azeroth	9/92	Action-FluSi
Summer Challenge	Accolade	9/92	Sport
The Cult (Arbeitstitel)	ReadySoft	11/92	Adventure
The Secr.Isl.o.Dr. Quand.	Mecc	6/92	Action-Adventure
X-Wing	Lucasfilm Games	10/92	Raumgleiter-Sim.

PC - CD-ROM

Armour-Geddon	Psygnosis	11/92	Simulator
Dark Sun: Shatt. Lands	SSI	1/93	Rollenspiel
Guy Spy	ReadySoft	7/92	Action-Adventure
Inspector Gadget	Azeroth	1/93	Adventure
Lemmings II	Psygnosis	11/92	Action-Strategie
Loom-talkie	Lucasfilm	7/92	Fantasy-Adventure
Microcosm	Psygnosis	3/93	Action
Murder M.Str. Deadfellows	Compton	7/92	Adventure
Pacific Islands	Empire	7/92	Panzer-Simulation
Secr.Weap. o.t.Luftwaffe	Lucasfilm	10/92	FluSi
Software Jukebox	Compton	7/92	Diverse Spiele
The 7th Guest	Virgin/Trilobyte	9/92	Adventure
The Cult (Arbeitstitel)	ReadySoft	11/92	Adventure
The Secr. o.M.Island	Lucasfilm	7/92	Adventure
Wing Com.& Ultima VI	Origin/Toolworks	7/92	Diverse
Wing Com. CD-ROM Ed.	Origin/Toolworks	7/92	Action, Strat., FluSi

Mac

'Nam 1965-1975	Domark	9/92	Kriegs-Simulator
Dragon's Lair III	ReadySoft	10/92	Adventure
Guy Spy	ReadySoft	7/92	Action-Adventure
Indiana J. a.th. Fate o.A.	Lucasfilm Games	11/92	Adventure
Inspector Gadget	Azeroth	11/92	Adventure
Lemmings	Psygnosis	9/92	Action-Strategie
M	SSI	12/92	Rollenspiel
M.Island 2 - Le Chucks Rev.	Lucasfilm Games	10/92	Adventure
SimLife	Maxis	8/92	Simulation
Time Treks	Earthquake	10/92	Adventure

Game Boy

"Best o.t.B." Champ. Kar.	Electro Brain	9/92	Sport: Karate
Alien 3	LJN	10/92	Shoot'em-Up

Barbie Game Girl for Game B.	Hi Tech Expressions	7/92	Kinderspiel
Battle of the Kingdom	SOFEL	7/92	Action
Beach Volley '92 GB Cup	Taito	7/92	Sport: Volleyball
Bionic Command	Capcom	9/92	Shoot'em-Up
Boxxle II	FCI	7/92	Strategie
Centipede	*Accolade*	9/92	*Shoot'em-Up*
Cool World	Ocean	8/92	Adventure
Crash Dummies	LJN	9/92	Action
Cross Word Challenge	Absolute Entertainment	6/92	Rätsel
Daemonsgate - Dorovan's K.	GameTek	7/92	Rollenspiel
Darkman	Ocean	7/92	Action-Adventure
Dig Dug	Namco	10/92	Lauf- & Sammelspiel
Double Dragon 3	Acclaim	10/92	Shoot'em-Up
Dr. Franken	Kemco	8/92	Action-Adventure
Dracula	Sony Imagesoft	7/82	Action-Adventure
Empire Strikes Back	Capcom/Ubi/Lucasfilm	10/92	Action
Fighting Simulator	Culture Brain	10/92	Kampf-Action
George Foreman's k.o. Box.	Acclaim	9/92	Sport: Boxen
Hammerin' Harry	Irem	11/92	Lauf & Sammel
Hit the Ice	Taito	7/92	Sport
Home Alone II	T*HQ	10/92	Lauf & Sammel
Humans	*GameTek*	10/92	*Action*
Jeep Jamboree	Virgin	9/92	Off-Road Autorennen
J. Connors - Pro Tennis Tour	Ubi	9/92	Sport: Tennis
Kirby's Dream Land	Nintendo	8/92	Lauf- & Sammelspiel
Knight Quest	Taito	7/92	Action-Adventure
Lazlos' Leap	DTMC	7/92	Rennen
Legend of Zod	Vic Tokai	9/92	Rollenspiel
Lethal Weapon 3	Ocean	8/92	Shoot'em-Up
Lunar Chase	Nintendo	4/93	Shoot'em-Up
Kids	Virgin	10/92	Lauf & Sammel
Metal Masters	Electro Brain	8/92	Action
Miner 2049er	Mindscape	9/92	Strategie
Mousetrap Hotel	Electro Brain	8/92	Lauf & Sammel
Ninja Boy 2	Culture Brain	8/92	Action-Adventure
Out of Gas	FCI	10/92	Geschicklichkeit
Rampart	Jaleco	7/92	Strategie
Robin Hood	Virgin	10/92	Action-Adventure
Rocky & Bullwinkle	T*HQ	9/92	Sport
R. Clemens' MVP Baseball	LJN	10/92	Sport: Baseball
Simpsons 2	Acclaim	9/92	Lauf & Sammel
Spanky's Quest	*Natsume*	8/92	*Action-Adventure*
Speedball 2	Mindscape	8/92	Future-Sport
Spy vs. Spy - Op.: Booby Trap	Kemco	8/92	Action-Adventure
Star Wars	Capcom/Ubi/Lucasfilm	10/92	Action
Super Mario Land 2	Nintendo	12/92	Lauf- & Sammelspiel
Super Off Road	Tradewest	9/92	Rennen
Swamp Thing	T*HQ	9/92	Action
Sword of Hope 2	Kemco	8/92	Rollenspiel
Tale Spin	Capcom	2/93	Geschicklichkeit
The Black B. Lure Fishing	Hot-B	8/92	Sport
The Flintstones	Taito	6/92	Lauf & Sammel
The Little Mermaid	Capcom	9/92	Schwimm & Sammel
Tiny Toons II	Konami	9/92	Lauf & Sammel
Titus the Fox	Titus	8/92	Lauf & Sammel
Tom & Jerry	Hi Tech Expressions	6/92	Lauf & Sammel
Track & Field	Konami	9/92	Sport
Trailblazer	*Activision*	8/92	*Action*
Tumple Pop	Data East	7/92	Action-Adventure
Ultima Runes of Virtue	FCI	8/92	Rollenspiel
Universal Soldier	Accolade	9/92	Shoot'em-Up
Battler	Electro Brain	9/92	Sport
Wave Race	Nintendo	8/92	Jet Ski-Rennen
Word Zap	Jaleco	6/92	Strategie
WordTris	Spectrum HoloByte	6/92	Denken
WWF Superstars 2	LJN	10/92	Sport: Ringen
Xenon 2	Mindscape	8/92	Shoot'em-Up
Zen	Konami	9/92	Action

NES

AD&D Dragonstrike	SSI/FCI	8/92	Rollenspiel
AD&D Hillsfar	SSI/FCI	11/92	Rollenspiel
Add´s Family - Animation	Ocean	7/92	Action-Adventure
Adventure Island III	Hudson	7/92	Action-Adventure
Alien 3	LJN	10/92	Shoot'em-Up
Bases Loaded 4	Jaleco	9/92	Sport: Baseball
Batman	Konmai	6/92	Action-Adventure
Brainies	Titus	8/92	Strategie
Break Time	FCI	12/92	Sport: Billiard
Caesars Palace	Virgin	9/92	Glück
Cartoon Workshop	Konami	8/92	Malen
Color Dinosaur	Virgin	11/92	Kinderspiel
Contra Force	Konami	6/92	Shoot'em-Up
Cool World	Ocean	8/92	Adventure
Crash Dummies	LJN	8/92	Action
Darkwing Duck	Capcom	8/92	Action
Def. of Dynatron City	JVC/Lucasfilm Games	8/92	Shoot'em-Up
Dracula	Sony Imagesoft	9/92	Action
Dragon Warrior IV	ENIX	10/92	Rollenspiel
F117A Stealth Fighter	*MicroProse*	10/92	*Kampf-FluSi*
Felix the Cat	Hudson	8/92	Lauf & Sammel
Fighting Sim.: World Champ	Culture Brain	12/92	Kampf-Action
Fisher-Pr. School Bus Driver	GameTek	7/92	Lernspiel
Games 'N The Hood	American Technos	8/92	Diverse
Gargoyles Quest II	Capcom	6/92	Action-Adventure
G. Foreman's k.o. Boxing	Acclaim	9/92	Sport: Boxen
Ghost Lion	Kemco	8/92	Action
Golf Power	Virgin	8/92	Sport
Grand Prix	Konami	7/92	Rennen
Happily Ever After	SOFEL	7/92	Lauf & Sammel
Hermetica	Bullet-Troof	10/92	Strategie
Home Alone II	T*HQ	10/92	Lauf & Sammel
Indy Heat	Tradewest	8/92	Rennen
Jack and the Bean Stalk	Asmik	7/92	Action-Adventure
Joe & Mac	Data East	10/92	Action-Adventure
Krusty's Fun House	Acclaim		
Lethal Weapon 3	Ocean	10/92	Shoot'em-Up
Lost in Las Vegas	Kemco	8/92	Glück
Mega Man 5	Capcom	11/92	Action
Mickey's Safari in Letterland	Hi Tech Expressions	11/92	Lernspiel
Might & Magic	*American Sammy*	8/92	*Rollenspiel*
Moon Crystal	DTMC	11/92	Shoot'em-Up
Noah's Ark	Matchbox Toys	7/92	Strategie
Overlord	Virgin	10/92	Action
Panic Restaurant	Taito	7/92	Geschicklichkeit
Prince of Persia	Virgin	9/92	Action-Adventure
Pyramids of Ra II	Matchbox Toys	10/92	Strategie
Rockey & Bullwinkle	T*HQ	10/92	Sport
Rollerblades	Hi Tech Expressions	11/92	Sport: Rollschuh
Shogun Maeda	Vic Tokai	6/92	Strategie
Simpsons 3	Acclaim	10/92	Lauf & Sammel
Spider-Man	LJN	7/92	Action-Adventure
Swamp Thing	T*HQ	10/92	Lauf & Sammel
Switch Blade	Kemco	9/92	Action
Tecmo Cup	Tecmo	9/92	Sport
Terminator	Mindscape	9/92	Shoot'em-Up
The Blue Marlin	*Hot-B*	9/92	*Action*
The Flash	T*HQ	6/92	Action
Tiny Toon Adventures II	Konami	8/92	Lauf & Sammel
Top Gear	Kemco	7/92	Motorradrennen
Tower of Radia	Tecmo	9/92	Strategie
Ultima Warriors of Destiny	FCI	12/92	Rollenspiel
Ultimate Journey	Bandai	7/92	Action-Adventure
Waldo II	T*HQ	6/92	Action
Widget	Atlus	7/92	Shoot'em-Up
Wizard of Oz	Seta	8/92	Action
Wizardy II: Knight o.D.	American Technos	9/92	Rollenspiel
WWF: Steel Cage Chall.	LJN	7/92	Sport: Ringen
Young Indy	Jaleco	9/92	Action-Adventure

Super NES

"Best o.t.B." Champ. Karate	Electro Brain	9/92	Sport: Karate
AD&D Cruse o.t.Azure Bonds	SSI/FCI	3/93	Rollenspiel
Add´s Family - Animation	Ocean	7/92	Action-Adventure
Amazing Tennis	Absolute Entertainment	7/92	Sport: Tennis
American Gladiators	GameTek	7/92	Sport
Batman	Konami	8/92	Action-Adventure
Batman - The Ret.o.t.Joker	*Sunsoft*	6/92	*Action-Adventure*
Battle Blaze	American Sammy	8/92	Action
Blaze-On	Atlus	9/92	Action
Bombuzal	Kemco	7/92	Action
Brainies	Titus	8/92	Strategie
Bucky O'Hare	Konami	9/92	Lauf & Sammel
B.vs.L. and the NBA Playoffs	Electronic Arts	10/92	Sport: Basketball
California Games II	DTMC	7/92	Diverse Sport
Capcom's NFL Football	Capcom	10/92	Sport: Football
Chuck Rock	Sony Imagesoft	11/92	Action
Claymates	Interplay Productions	8/92	Action
Clue	Parker Brothers	9/92	Strategie
Cool World	Ocean	8/92	Adventure
Cyberspin	Takara	9/92	Action
Death Valley Rally	Sunsoft	10/92	Rennen
Destruction	Kemco	8/92	Action; Strategie
Dinosaurs	*Irem*	9/92	*Action-Adventure*
Dominus	Asciiware	11/92	Action
Dracula	Sony Imagesoft	10/92	Action-Adventure
Dream TV	Triffix	8/92	Action
Dungeon Master	JVC	10/92	Rollenspiel
Empire Strikes Back	Lucasfilm/Ubi/JVC	6/92	Shoot'em-Up

Equinox	Sony Imagesoft	10/92	Action
Fables & Fiends	Virgin	1/93	Adventure
FaceBall 2000	Bullet-Proof	7/92	Future-Sport
Final F. - Mystic Quest	Square	10/92	Rollenspiel
Fist of the North Star	Electro Brain	9/92	Strategie; Action
Gemfire	KOEI	6/92	Shoot'em-Up
GOAL!	Jaleco	7/92	Sport: Fuflball
Gods	Mindscape	9/92	Strategie; Action
Golden Empire	Culture Brain	8/92	Rollenspiel
Golden Fighter	Culture Brain	8/92	Kampf-Action
Goof Troop	Capcom	2/93	Lauf & Sammel
Hermetica	Bullet-Proof	10/92	Strategi
Hit the Ice	Taito	6/92	Sport: Eishockey
Humans	GameTek	9/92	Action
Hunt for Red October	Hi Tech Expressions	11/92	Action-Adventure
Imperium	Vic Tokai	8/92	Shoot'em-Up
James Bond Jr.	T*HQ	7/92	Action
Jeopardy! Featuring A.Trebek	GameTek	6/92	Ratespiel
J.Connors - Pro Tennis Tour	Ubi	8/92	Sport: Tennis
Jojee's Odyssey	Namco	7/92	Action-Adventure
Kawasaki Caribbean Chall.	GameTek	11/92	Rennen
King of Monsters	Takara	9/92	Action
Lennus	Asmik	8/92	Action
Lethal Weapon 3	Ocean	7/92	Shoot'em-Up
Magic Sword	Capcom	7/92	Action
Masters of Monsters	Capcom	9/92	Action
Mechwarrior	Activision	9/92	Shoot'em-Up
Metal Jack	Atlus	8/92	Action-Adventure
Metal Masters	Electro Brain	9/92	Shoot'em-Up
Might & Magic III	American Sammy	10/92	Rollenspiel
Musha	Seta	7/92	Strategie
NBA Super All-Star Chall.	LJN	9/92	Sport: Basketball
NFL Football	Konami	8/92	Sport: Football
NHL Hockey	Electronic Arts	7/92	Sport: Eishockey
Ninja	KOEI	6/92	Action
Noah's Ark II	Matchbox Toys	7/92	Strategie
On the Ball	Taito	7/92	Strategie; Action
Phalanx	Kemco	9/92	Shoot'em-Up
Pro Quarterback	Tradewest	8/92	Sport: Football
Push Over	Ocean	7/92	Lauf & Sammel
Q*Bert III	NTVIC	8/92	Strategie/Denken
Race Drivin'	T*HQ	9/92	Autorennen
Radio Flyer	Ocean	8/92	FluSi
Rampart	Electronic Arts	8/92	Strategie
Robosaurus	T*HQ	10/92	Shoot'em-Up
R.Clemens' MVP Baseball	LJN	7/92	Sport: Basball
Search for the Ultra Force	Electronic Arts	6/92	Shoot'em-Up
Shanghai II	Activision	7/92	Denken
SimEarth	Maxis/FCI	10/92	Simulation
Skulj.: Revolt o.t.Westicans	American Softworks	7/92	Action
Soul Blazer	ENIX	8/92	Lauf & Sammel
Space Megaforce	Toho	7/92	Shoot'em-Up
Spanky's Quest	Natsume	8/92	Action-Adventure
Special Tee Shot	Nintendo	9/92	Geschicklichkeit
Spellcraft	Asciiware	10/92	Strategie
Spider M./X-M.: Arcade's Rev.	LJN	7/92	Action-Adventure
Star Wars	Lucasfilm/Ubi/JVC	6/92	Shoot'em-Up
Street Fighter II	Capcom	9/92	Action
Strike Gunner - S.T.G.	NTVIC	7/92	Shoot'em-Up
Super Bases Loaded II	Jaleco	8/92	Sport: Basball
Super Batter Up	Namco	10/92	Sport: Baseball
Super Battletank	Absolute Entertainment	7/92	Action
Super Battletoades	Tradewest	9/92	Shoot'em-Up
Super Black Bass	Hot-B	10/92	Angeln
Super Bowling	American Technos	9/92	Sport: Bowling
Super Buster Brothers	Capcom	11/92	Lauf & Sammel
Super Double Dragon	Tradewest	8/92	Shoot'em-Up
Super High Impact	Acclaim	6/92	Action
Super Ninja Boy	Culture Brain	9/92	Karate-Action-Adv.
Super Play Action Football	Nintendo	8/92	Sport: Football
Super Power Punch	American Softworks	8/92	Sport
Super R-Type	Irem	9/92	Shoot'em-Up
Super Shadow o.t.B.	Psygnosis/IGS	11/92	Action-Adventure
Super Shooter	Kemco	9/92	Shoot'em-Up
Super Slam Dunk	Virgin	7/92	Sport: Basketball
Super Slap Shot	Virgin	9/92	Sport: Hockey
Super Sonic Blastman	Taito	8/92	Action
Super Star Wars	Lucasfilm Games/JVC	12/92	Shoot'em-Up
Super Strike Eagle	MicroProse	10/92	Kampf-FluSi
Superman	Sunsoft	10/92	Action-Adventure
Swamp Thing	T*HQ	9/92	Lauf & Sammel
Tecmo Cup	Tecmo	7/92	Sport: Football
Teenage M.Ninja Turtles IV	Konami	8/92	Action-Adventure
Terminator	Mindscape	8/92	Shoot'em-Up
Terminator 2	LJN	8/92	Shoot'em-Up
The Blues Brothers	Titus	6/92	Lauf & Sammel
The Combartribes	American Technos	10/92	Action-Adventure
The Duel: Test Drive II	Accolade	9/92	Autorennen
The Irem Skins Game	Irem	9/92	Golf
The Mystical Q. Star.Mickey M.	Capcom	11/92	Lauf & Sammel
The Simpsons: Bart's Nightm.	Acclaim	10/92	Lauf & Sammel
TKO - Super Champ. Box.	SOFEL	8/92	Sport: Boxen
Tom & Jerry	Hi Tech Expressions	11/92	Lauf & Sammel
Top Gear 2	Kemco	9/92	Rennen
Tower of Radia	Tecmo	10/92	Action
Toxic Crusader	Bandai	7/92	Shoot'em-Up
Ultima - The False Prophet	FCI	12/92	Rollenspiel
Ultrabots: Sanction Earth	Data East	8/92	Shoot'em-Up
Universal Soldier	Accolade	11/92	Shoot'em-Up
Utopia	Jaleco	8/92	Strategie
Vegas Dream 2	Hal	9/92	Glücksspiel
Vikings	Interplay Productions	9/92	Action
Warp Speed	Accolade	11/92	Shoot'em-Up
Wheel of F. - Vanna White Ed.	GameTek	7/92	Glücksrad
Wing Commander	Mindscape	8/92	Strat./Kampf-FluSi
Wings 2 - Aces High	Namco	10/92	FluSi
WordTris	Spectrum HoloByte	6/92	Denken

Super NES - CD-ROM

Terraforming	Seika	4/93	Shoot'em-Up
The 7th Guest	Virgin/Trilobyte	6/93	Adventure

Game Gear

Aerial Assault	Sega	6/92	Action
Alien 3	Arena	10/92	Shoot'em-Up
Ariel: The Little Mermaid	Sega	12/92	Lauf & Sammel
Batman Returns	Sega	9/92	Action-Adventure
Chakan: The Forever Man	Sega	12/92	Shoot'em-Up
Chase HQ	Taito	10/92	Autorennen
Chuck Rock	Sega	9/92	Action
David Robinson's Supreme Court	Sega	7/92	Action
Defender of Oawis	Sega	11/92	Shoot'em-Up
Demon's Gate	Gametek	1/93	Rollenspiel
Double Dragon	Virgin	9/92	Shoot'em-Up
Grand Prix Rider	Sega	12/92	Rennen
Holyfield "Real Deal" Box.	Sega	12/92	Sport: Boxen
Home Alone	Sega	11/92	Lauf & Sammel
Indiana J. and the Last C.	Lucasfilm/U.S. Gold	9/92	Adventure
Jeopardy	Gametek	9/92	Ratespiel
Mc Dudes	Virgin	11/92	Lauf & Sammel
Paperboy	Tengen	7/92	Geschicklichkeit
Populous	Tekmajik	12/92	Strategie
Prince of Persia	Tengen	9/92	Action-Adventure
Grand Prix	Absolute	9/92	Autorennen
Rampart	Tengen	9/92	Action
Robin Hood	Virgin	9/92	Adventure
Senna's Super M.G.P.	Sega	8/92	Autorennen
Shadow Beast	Tekmajik	9/92	Action-Adventure
Shinobi II	Sega	12/92	Denken
Sonic The Hedgehog 2	Sega	11/92	Lauf & Sammel
Spider-Man	Flying Edge	6/92	Action-Adventure
Streets of Range	Sega	11/92	Action
Strider 2	Virgin	10/92	Shoot'em-Up
Super Space Invaders	Tengen	8/92	Shoot'em-Up
TaleSpin	Sega	11/92	Shoot'em-Up
Taz-Mania	Sega	19/92	Shoot'em-Up
Terminator	Virgin	7/92	Shoot'em-Up
The Humans	Gametek	10/92	Action
The Majors: Pro Baseball	Sega	11/92	Sport: Basball
Wheel of Fortune	Gametek	7/92	Ratespiel (Glücks-
spiel)			
Wimbledon Tennis	Sega	8/92	Sport: Tennis

Mega Drive

Agassi Tennis	Tekmajik	11/92	Sport: Tennis
Ali Boxing	Virgin	9/92	Sport: Boxen
Alien 3	Arena	10/92	Shoot'em-Up
Amazing Tennis	Absolute	11/92	Sport: Tennis
American Gladiators	Gametek	11/92	Sport
Annet	Renovation	1/93	Shoot'em-Up
Aquarius	Kaneko	11/92	Strategie
Arch Rivals	Flying Edge	7/92	Action
Arcus 123	Renovation	2/93	Rollenspiel
Ariel: The Little Mermaid	Sega	12/92	Lauf & Sammel
A.Senna' S. Monaco G.P. 2	Sega	9/92	Autorennen
B-Bomb	Sega	11/92	Strategie
Baseball	The Software Toolworks	11/92	Sport: Baseball
Batman Returns	Sega	10/92	Action-Adventure
Batman: Return of the J.	Sunsoft	11/92	Action-Adventure
Bowling	Mentrix	9/92	Sport: Bowling

Breach	Treco	9/92	Rollenspiel
Captain America	Data East	10/92	Lauf & Sammel
Chakan: The Forever Man	Sega	11/92	Shoot'em-Up
Chase H.Q.	Taito	10/92	Autorennen
Chess Master 2000	The Software Toolworks	11/92	Schach
Chester ... A Pawsome Adv.	Kaneko	11/92	Lauf & Sammel
Chuck Rock	Virgin	7/92	Shoot'em-Up
Cybercop	Virgin	8/92	Shoot'em-Up
D.Robinson's Sup.Basketball	Sega	6/92	Sport: Basketball
Deadly Moves	Kaneko	11/92	Shoot'em-Up
Death Duel	RazorSoft	8/92	Shoot'em-Up
Dragon's Fury	Tengen	9/92	Lauf & Sammel
E.Holyfield's "Real Deal" Box.	Sega	8/92	Sport: Boxen
Ex Mutants	Sage's Creation	11/92	Shoot'em-Up
Stealth Fighter	MicroProse	3/93	Kampf-FluSi
Fatal Fury	Takara	3/93	Lauf & Sammel
Ferrari Grand Prix	Flying Edge	6/92	Autorennen
Gadget Twins	Gametek	9/92	Adventure
Gemfire	KOEI	8/92	Rollenspiel
George Foreman Boxing	Flying Edge	12/92	Sport: Boxen
Granada 2	Renovation	3/93	Strategie
Greendog	Sega	9/92	Lauf & Sammel
Gunship	U.S. Gold	2/93	Kampfhubschrauber
Home Alone	Sega	12/92	Lauf & Sammel
Indiana J.and the Last C.	Lucasfilm/U.S. Gold	9/92	Action-Adventure
Jeopardy	Gametek	11/92	Action
Kabuki 2	Kaneko	11/92	Strategie
Keeper of the Gates	RazorSoft	10/92	Action-Adventure
King of the Monsters	*Takara*	2/93	*Action-Adventure*
Lemmings	Sunsoft/Psygnosis	6/92	Strategie
Mc Dudes	Virgin	10/92	Strategie
Megalomania	Virgin	1/93	Lauf & Sammel
Metal Fung	JVC	11/92	Action
Mystical Fighter	Dream Works	6/92	Shoot'em-Up
NBA Challenge	Flying Edge	12/92	Sport: Basketball
Nolan Ryan Baseball	Mentrix	7/92	Sport: Baseball
Olympic Gold	*U.S. Gold*	7/92	*Sport*
Out of this World	Virgin	2/93	Action
Pigskin	RazorSoft	9/92	Sport
Pirates	MicroProse	2/93	Adventure
Populous	Virgin	1/93	Strategie
Power Athlete	Kaneko	11/92	Sport
Predator 2	Arena	9/92	Shoot'em-Up
Rampart	Tengen	8/92	Action
RBI-4	Tengen	9/92	Sport
Road Riot 4WD	Tengen	10/92	Autorennen
Road Runner	The Software Toolworks	10/92	Lauf & Sammel
Roger Clemons Baseball	Flying Edge	11/92	Sport: Baseball
Rom. o.t.Three Kingdoms II	KOEI	6/92	Strategie
Side Pocket	Data East	7/92	Sport: Billiard
Smash TV	Flying Edge	8/92	Lauf & Sammel
Solo Flight	MicroProse	3/93	FluSi
Sonic The Hedgehog 2	Sega	11/92	Lauf & Sammel
Sorcerer's Kingdom	Treco	9/92	Rollenspiel
Splatterhouse 2	Namco	7/92	Action
Star Odysses	Sage's Creation	8/92	Action-Adventure
Steel Empire	Flying Edge	6/92	Shoot'em-Up
Steels Talons	Tengen	11/92	Shoot'em-Up
Stormlord 2	RazorSoft	10/92	Action
Streets of Rage 2	Sega	12/92	Shoot'em-Up
Strider 2	U.S. Gold	10/92	Action
Strike Eagle 2	MicroProse	10/92	Kampf-FluSi
Super Battletank	Absolute	10/92	Shoot'em-Up
Super High Impact	Arena	9/92	Sport: Football
Superman	Sunsoft	12/92	Action-Adventure
Sylvester & Tweety	Tekmajik	11/92	Lauf & Sammel
TaleSpin	Sega	11/92	Shoot'em-Up
Taz-Mania	Sega	7/92	Shoot'em-Up
Terminator	Virgin	8/92	Shoot'em-Up
Terminator 2	Arena	10/92	Shoot'em-Up
The Flintstones	Taito	10/92	Adventure
The Humans	Gametek	11/92	Action
The King Salmon	Sage's Creation	8/92	Sport
The Simpsons: Bart vs. S.M.	Flying Edge	6/92	Lauf & Sammel
The Simpsons: Krusty's F.House	Flying Edge	6/92	Lauf & Sammel
TOYS	Absolute	12/92	Action
Unchertered Waters	KOEI	10/92	Rollenwpiel
Vampire Killer	RazorSoft	10/92	Adventure
Warrior of Rome	Bignet	6/92	Sport
Warriors of the Eternal Sun	Sega	8/92	Rollenspiel
Wheel of Fortune	Gametek	6/92	Ratespiel (Glücksrad)
Wolf Child	JVC	10/92	Action
Fortsetzung Mega Drive			
World Class L. Golf	U.S. Gold	8/92	Sport: Golf
World Trophy Soccer	Virgin	9/92	Sport: Fuflball
WWF Wrestling	Flying Edge	10/92	Sport: Ringen
X-Men	Sega	12/92	Shoot'em-Up
Young Galahad	Electronic Arts	9/92	Action-Adventure

Sega CD

Arcade Collector Edition	Sega	11/92	div. Luaf & Sammel
Batman Returns	Sega	11/92	Action-Adventure
Black Hole Assault	Bignet	9/92	Shoot'em-Up
Classics Collector Edition	Sega	11/92	Diverses
DM Skull Deep	JVC/VMI	12/92	Rollenspiel
DM True Identity	JVC/VMI	3/93	Rollenspiel
Dungeon Master	JVC	3/93	Rollenspiel
Final Fight	Sega	11/92	Action
Joe Montana NFL Football	Sega	11/92	Sport: Football
King's Quest 5	Sierra	11/92	Adventure
Leisure Suit Larry	Sierra	3/93	Adventure
Mixed-Up Mother Goose	Sierra	9/92	Kinderspiel
Night Trap	Sega	11/92	Action
Out of this World	Virgin	12/92	Adventure
Pit-Fighter 2	Tengen	3/93	Shoot'em-Up
Police Quest 3	Sierra	12/92	Adventure
Prince of Persia	Broderbund	9/92	Action-Adventure
RBI 4	Tengen	3/93	Sport
Rise of the Dragon	Dynamix/Sega	11/92	Adventure
Role Playing Col. Edition	Sega	11/92	Rollenspiele
Shadow of the Beast	Psygnosis/JVC	3/93	Action-Adventure
Sherlock H.: Consulting Det.	Sega	11/92	Adventure
Shooter Collector Edition	*Sega*	11/92	*Shoot'em-Ups*
Space Quest 4	Sierra	12/92	Adventure
Sports Collector Edition	Sega	11/92	div. Sport
Stellar 7	Sierra	7/92	Weltraumsimulator
Super Star Wars	JVC/Lucasfilm	2/93	Shoot'em-Up
Terminator	Virgin	12/92	Shoot'em-Up
The Secret of Monkey I.	JVC/Lucasfilm	2/93	Adventure
Ultima Underworld	Sega	11/92	Rollenspiel
Willy Beamish	*Sierra*	9/92	*Adventure*
Wolf Child	JVC	1/93	Action
Wonder Dog	JVC/VMI	11/92	Lauf & Sammel
Young Indy	JVC/VMI	1/93	Action-Adventure

C64

Guy Spy	ReadySoft	7/92	Action-Adventure
Wrath of the Demon	Ready Soft	7/92	Shoot'em-Up

Lynx

Baseball Heros	Atari	8/92	Sport:Baseball
Batman Returns	Atari	6/92	Action-Adventure
Battlezone 2000	Atari	9/92	Simulation: Panzer
Daemonsgate	Atari	9/92	Rollenspiel
Dinolympics	Atari	9/92	Strategie
Dirty Larry, Renegade Cop	Atari	9/92	Shoot'em-Up
Double Dragon	Atari	10/92	Shoot'em-Up
Dracula, The Undead	Atari	9/92	Action-Adventure
Eye of the Beholder	SSI	11/92	Rollenspiel
Guardians: Storm Over D.	Atari	9/92	Adventure
Hockey	Atari	8/92	Sport: Hockey
Hydra	Atari	8/92	Shoot'em-Up
Hyperdrome	Atari	8/92	Sport: Future-Fuflball
J.Connors Bad Boy Tennis	Atari	9/92	Sport: Tennis
Kung Food	Atari	9/92	Action
Fortsetzung Lynx			
Lemmings	Psygnosis	11/92	Strategie
Lynx Casino	Atari	7/92	Glücksspiele
Malibu Beach Volleyball	Atari	9/92	Sport: Volleyball
NFL Football	Atari	9/92	Sport: Football
Ninja Gaiden III	Atari	12/92	Action
Pinball Jam	Atari	8/92	Flipper
Pit Fighter	Tengen	8/92	Sport: Kampf
Rolling Thunder	Atari	8/92	Shoot'em-Up
Shadow of the Beast	Psygnosis	8/92	Action-Adventure
Space War	Atari	11/92	Shoot'em-Up
Steel Talons	Atari	8/92	Kampfhubschrauber
Super Off-Road	Tradewest	10/92	Autorennen
Switchblade II	Atari	9/92	Shoot'em-Up
World Class Soccer	Atari	9/92	Sport: Fußball

Puuh! Eine ganz schöne Kiste, was? Eines sei noch angemerkt. Hier handelt es sich um die Release-Daten für die USA und/oder England. Wann Ihr, wie, wo, was erstehen könnt, hängt ganz von den Software- und Versandhäusern ab, klar?

WANTED

?

KOMPLETTLÖSUNG

MERKMALE:
ORIGINELL
AKTUELL

BELOHNUNG:

DM 500,-

Schickt Eure Meisterwerke an:
Computec Verlag GmbH - Komplettlösung
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60
Komplettlösungen von Adventures, Rollenspielen, etc., die in unserem Tips & Tricks-Heft abgedruckt werden, honorieren wir mit DM 500,-!!!
Wichtig ist natürlich die Aktualität.

Play Time

TIPS & TRICKS

Ausgabe 8/9 '92

KOMPLETTLÖSUNG:

AMIGA
PC
C 64
GAME BOY
NES

Gateway to the Savage Frontier



FUN & ACTION GAME on

3 Powergames..
für nur DM 7,90!

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

INHALT

Amiga **Seite 4**
Ringside Boxing • Moonstone • Under Pressure • Captain Blood • Powermonger - World War 1 Edition • Amiga-Freezer-Adressen •

C 64 **Seite 7**
The Simpsons • Bundesliga Manager 2.0 •

Konsolen **Seite 8**
Metroid • Ghosts´n Goblins • Megaman 3 • Power Mission • Sword of Hope • Powerblade • Megaman 1 • Probotector • Prince of Persia • Fish Dude • Turtles 2 •

PC **Seite 13**
Steigenberger Hotelmanager • The Terminator • Starbyte Super Soccer • Gunship 2000 • Epic • Civilization •

Komplettlösung **Seite 15**
Gateway to the Savage Frontier

RINGSIDE BOXING

Wenn Ihr Euch einmal mit einem besseren Boxer der fröhlichen Prügelei widmen möchtet, so müßt Ihr lediglich eine spielfremde Diskette in Euer Laufwerk befördern. Der Rechner tappt jetzt völlig im Dunkeln und lädt den ultimativen Superboxer "Xcopyx". Mit diesem Muskelberg sollte es nun ein Leichtes sein, jeden Gegner auf die Bretter zu legen.

Marc Salm und Michael Hennen

MOONSTONE

Ihr solltet unbedingt den 4-Spieler-Modus aktivieren und alle vier Ritter gleichzeitig spielen, um das Ende Spiels zu erreichen, ohne von den lästigen Computergegnern gestört zu werden.
Wenn Ihr genügend Geld in Eurem Besitz habt, solltet Ihr Euch schleunigst die beste Waffe, aber lediglich die zweitbeste Rüstung zulegen. Befolgt Ihr diesen Rat nicht, erscheinen oft so viele Schergen, daß ein Sieg unmöglich wird. Erst nachdem Ihr Euch alle vier Schlüssel angeeignet habt, empfiehlt sich der Kauf weiterer Gegenstände.

Dirk Schmitz

UNDER PRESSURE

Während des Spiels solltet Ihr "**GRYMALKIN**" (y=z) zu Hilfe rufen.
Folgende Tasten bewirken nun wahre Wunder:
F1 bis F4 - Wahl des entsprechenden Levels
1 bis 8 - Welche Waffe darf`s denn sein?
9 - Schutzschild

Stefan Kaufmann

CAPTAIN BLOOD

Wenn Ihr einem Alien das Wort "**CODE GG 1**" an den Kopf werft, verrät er Euch bereitwillig die Koordinaten eines verwandten Außerirdischen. Dieser zeigt sich von dem Satz "**CODE INFORMATION HELP**" ganz begeistert und gibt Euch die Standorte der gesamten Alienbevölkerung bekannt.

Tim Schlattmann

POWERMONGER - WORLD WAR 1 EDITION

In einem Dorf sollte man zunächst die Erfindungen vorantreiben und gleichzeitig die Geschwindigkeit erhöhen. Im Pausemodus wartet man nun einige Minuten (Zeit genug, um den Kaffee aufzusetzen). Setzt man das Spiel schließlich fort, stellt man sehr schnell fest, daß die gewünschte Erfindung bereits entwickelt wurde. Auf diese Weise sollte auch dieses Strategiespiel keine Schwierigkeit mehr darstellen.

Richard Jashot

AMIGA-FREEZER-ADRESSEN

Alcatraz Leben: 462BD
Zeit : 6D6D

Shadow Dancer Leben: 01EB3C
Magie: 01EB3B

Pang!	Leben: 00DFD5	
Magic Pockets	Credits: 7607B	
Leander	Leben: 7D03B	
Smash TV	Leben: 1A7D	
Brat	Leben: 807B Brücken: 80E5	
Baby Joe	Leben: 12999	Extra: 15F2D
Paperboy 2	Leben Player 1: 16AB0 Zeitungen: 16AC4	Player 2: 6D478
Builderland	Leben: E7A1	
Epic	Zeit: C21C29 Waffe: C20037	
Titus The Fox	Energie: 007E15	
Face Off	Geld: 7CAFD	

Andreas Stenos und Michael Mayr

THE SIMPSONS

Hier sind die Modulpokes, auf die Ihr schon lange gewartet habt. Das Resultat: Unendlich viele Barts machen von nun an die Stadt unsicher!

Level 1 - Poke 3270, 173
Level 2 - Poke 3120, 173
Level 3 - Poke 3119, 173
Level 4 - Poke 3137, 173
Level 5 - Poke 3099, 173

Mariusz Graban

BUNDESLIGA MANAGER 2.0

Die Stadiongröße stellt einen wirtschaftlichen Aspekt nicht unbeachtlicher Größe dar. Aus diesem Grund solltet Ihr Euch trotz eines negativen Kontostandes nicht davon abhalten lassen, die Arena weiter auszubauen. Wie das geht? Ganz einfach! Haltet Ihr Euch erst einmal in den roten Zahlen auf, so stürzt Euch furchtlos in den scheinbaren Ruin und nehmt DM 90.000,- bei Eurer Bank auf. Jetzt schnell das Stadion um eine Einheit aufstocken! Siehe da, durch diesen geschickten Schachzug kostet Euch dieser Umbau keinen Pfennig.

Thomas Wendlinger

METROID
(NES)

Um aus dieser Weltraumballerei als glücklicher Sieger hervorzugehen, solltet Ihr das Codewort **"JUSTIN BAILEY"** eingeben. Dieses Vorbild aller Raumpiloten verhilft Euch kurzerhand zu unendlich vielen Space Huntern.

GHOSTS`N GOBLINS
(NES)

Wenn Ihr in einem bestimmten Level beginnen möchtet, so müßt Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts drücken (halten!) und anschließend dreimal die Taste "**B**" betätigen. Dann den harten Griff langsam lösen und nacheinander eingeben: **"oben", "B", "B", "B", "unten", "B", "B" und "B"**. Über **"A"** kann nun jeder beliebige Level angewählt werden.

Tony Brus

MEGAMAN 3
(NES)

Um Dr. Willy einen gewaltigen Strich durch die Rechnung zu machen, benötigt Ihr zunächst einmal diesen Code, der Euch in seine geheimnisvolle Stadt teleportiert.

Rot	Blau
C5	A1
E1	A3
	B2
	B5
	D3
	F4

POWER MISSION
(Game Boy)

Um jeden Level dieser kräftigen Aufgabe einmal in Augenschein nehmen zu können, benötigt Ihr diese Codes:

Level 2 - BYRBYD
Level 3 - LTNGTH
Level 4 - CHRRGM
Level 5 - TW7ST7
Level 6 - 6PTRTS
Level 7 - 55T5D5
Level 8 - C90VDP
Level 9 - BWFWL8
Level 10 - BYRWGY
Level 11 - LRDMR1

Jürgen Himmelmann

SWORD OF HOPE
(Game Boy)

Wenn Euch nicht gerade die Lust danach steht, monatelang irgendwelche Monsterherden vor Euch herzutreiben, dann gebt diesen Cheat ein, um den 27. Level gefahrlos zu erreichen:

DKDY	GG(Dreieck)Q
2LW(umgedrehtes V)	LTK(Unendlich)

Peter Borsutzky

POWERBLADE
(NES)

Alle Bummerangwerfer aufgepaßt! Der Code für den letzten Level lautet: **JJKD10GJ**

Andreas Schimke

MEGAMAN 1
(Game Boy)

Diese Waffen haben sich als sehr wirkungsvoll gegen die bösartigen Endgegner erwiesen:

Endgegner	Waffe	Fireman	IC
Cutman	FI	Elecman	CU
Iceman	EL	Flashman	IC
Bubbleman	QU	Quickman	FL und HE
Heatman	BU	Enker	P
Dr. Willy	HE, nach der Verwandlung EN		

PROBOTECTOR
(Game Boy)

Um auch bei dieser Ballerei in ein verstecktes Levelmenü zu gelangen, müßt Ihr folgende Kombination im Titelbild eingeben: **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A** und **Start**.
Wer sich lieber an schönen Musikstücken erfreuen möchte, sollte diese Tastenkombination ausprobieren: **oben, unten, links, rechts, B, A** und **Start**.

Philipp Kurz

PRINCE OF PERSIA
(Game Boy)

Um einen erfolgreichen Königssohn abzugeben, müßt Ihr erst einmal alle Ebenen dieses Spiels durchlaufen. Hier eine kleine Hilfe:

Level 2 - 07762075	Level 3 - 25610065
Level 4 - 99116015	Level 5 - 58000105
Level 6 - 44309635	Level 7 - 73917195
Level 8 - 48819685	Level 9 - 33406654
Level 10 - 29703744	Level 11 - 81637774
Level 12 - 43030414	

Emanuel Tippelt

FISH DUDE
(Game Boy)

Level 2.1 - EJ	Level 2.2 - BZ	Level 2.3 - UQ
Level 3.1 - WA	Level 3.2 - NR	Level B.1 - XV
Level B.2 - DA	Level C.1 - TY	Level C.2 - FO
Level C.3 - SE		

Peter Borsutzky

TURTLES 2
(Game Boy)

Alle Schildkröten, die an den schier unbezwingbaren Endgegnern scheitern, sollten jetzt einmal ganz aufmerksam zulesen.

a) Rocksteady
Zuerst über die Munition springen, dann einen geschickten Salto

über den Bösewicht vollführen und schließlich blitzschnell zuschlagen. Jetzt muß den Schüssen ausgewichen werden, bevor der Spaß wieder von vorn beginnt.

b) Bebop
Den Schüssen aus dem Weg gehen und die Ninja-Turtle schräg unter den Bebop stellen. Wer fleissig prügelt, hat die Nase vorn.

c) Krang (1)
Zunächst den Bomben ausweichen, dann über Krangs Ring-Beam springen und draufhämmern. Dann wieder ausweichen ...

d) Pizzamonster
Nach rechts an den Rand springen. Taucht das Monster in der Mitte auf, zuschlagen und anschließend hochspringen. Beim Erscheinen an der rechten Begrenzung einfach nur hochspringen.

e) Shredder (1)
Den Ninja vor Shredder stellen und unter ihm hindurchrutschen, sobald er zum Sprung ansetzt. Dies auf der anderen Seite wiederholen und dann kräftig Hiebe austeilen usw.

f) Steinkrieger
Über die Steinkugel hüpfen und immer etwas unter ihm zuschlagen. Dann wieder über die Kugel ...

g) Traag
Wieder über die Kugel hinweg springen und danach drei Geschosse abwarten, bevor Ihr zuschlagt ...

h) Shredder (2)
Immer über oder unter Shredder reinhämmern.

i) Krang (2)
Solange links bleiben, bis Krang zum zweiten Mal den Boden erschüttert. Dann hochspringen und zum finalen Schlag ausholen.

Paul Malte

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

Die andauernden Geldprobleme gehören nun endgültig der grauen Vergangenheit an, denn mit diesem Cheat könnt Ihr Euch dieser auf alle Zeit entledigen. Senkt doch einfach einmal den Preis für eine Übernachtung auf lächerliche DM 5,- herab. Dies sollte allerdings in der Hochsaison (Mai bis Juni) geschehen, um der Konkurrenz einen gewaltigen Schock zu versetzen. Die Auslastung steigt jetzt natürlich auf 100%, und so sind auch im nächsten Monat alle Betten ausgebucht. Dieser Stand wird seltsamerweise beibehalten und auf Dauer eingefroren. Was tut der gewitzte Hotelkaufmann? Er erhöht den Bettenpreis kurzerhand auf satte DM 300,- pro Nacht und Nase. Wenn das kein Wucher ist!

Christian Reidl

THE TERMINATOR

Nennt man nur einen 286er sein Eigen, so hinterläßt das Spielgeschehen bereits nach wenigen Minuten einen sehr ermüdenden Eindruck. Wenn Ihr allerdings zu den Pfeiltasten auch noch die **SHIFT**-Taste gedrückt haltet, verdoppelt sich die Geschwindigkeit Eures futuristischen Wunder-Roboters.

Roland Leitner

STARBYTE SUPER SOCCER

Wird ein Spieler vom Mannschaftsarzt krankgeschrieben, so gibt es nur eine Methode, um ihn schnellstmöglich wieder auf die Beine zu bringen. Eine Vertragsverlängerung wirkt in solchen Fällen oft Wunder. Auch wochenlange Sperren können auf diese Weise umgangen werden.

Rico Nakoinz

GUNSHIP 2000

In einer Höhe von 50 Fuß werdet Ihr von den feindlichen Jägern nicht entdeckt und könnt diese im Gegenzug durch gezielte Schüsse erledigen.

Dirk Schmitz

EPIC

Alle Weltraumrecken aufgepaßt. Hier sind die Levelcodes für die ersten sechs Aufträge. Möge der Laser mit Euch sein!

Level 2 - Auriga
Level 3 - Apus
Level 4 - Musca
Level 5 - Pyxis
Level 6 - Cetus

Thorsten Waldermann

CIVILIZATION

Ziel Eurer Bemühungen sollte zunächst die Entwicklung der "Darwin`s Voyage" (eine der Grundvoraussetzungen ist Railroad) sein. Sobald nun die Bildschirmmeldung "Mennerich (oder xxx) builds Darwin`s Voyage" erscheint, muß sofort auf die Taste **"Enter"** gehämmert werden. Da dies eine äußerst schnelle Reaktion erfordert, solltet Ihr vor diesem Trick erst einmal abspeichern ...

Thomas Przybylla

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Da wir die Karawane sicher nach Yartar geführt hatten, konnten wir uns mit dem verdienten Geld eine Nacht in der schummerigen Taverne leisten. Wir feierten ausgelassen bis in die tiefe Nacht hinein und hörten den Barden bei ihren melancholischen Geschichten zu. Als wir am nächsten Morgen wieder erwachten, bemerkten wir zu unserem Leidwesen, daß wir unserer gesamten Ausrüstung beraubt wurden. Weil wir momentan keinen neuen Auftrag hatten, beschlossen wir, die dunklen Strassen der Stadt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. In einem engen Gässchen (Karte Yartar; Markierung 3) trafen wir auf eine Gruppe von Gangstern, die einen kleinen Mann bedrohten. Natürlich standen wir ihm sofort hilfsbereit zur Seite und schlugen die finsteren Gestalten in die Flucht. Als Zeichen seiner Dankbarkeit führte Krevish uns zu seinem Kommandanten (Markierung 4), und wir bekamen unsere erste Mission.

Die erste Mission
"In der Stadt Nesme treibt ein böser Kleriker sein Unwesen. Stoppt ihn bevor ein grausamer Bürgerkrieg ausbricht!". Sofort machten wir uns auf den Weg. Mit einem Boot, das wir im Bootsverleih ausgeliehen hatten, gelangten wir nach Nesme.

Die Stadt Nesme
Am Bootsverleih bekamen wir die gestellte Kaution zurück und machten uns von dort aus auf die Suche nach dem Bösewicht. Nach wenigen Stunden entdeckten wir in einem engen, verstaubten Raum eine Geheimtür (Markierung 5). Hinter ihr lauerten schon einige Kreaturen, die nur darauf warteten, unsere heilige Mission zu vereiteln. Schliesslich fanden wir den abtrünnigen Kleriker in seinem Gemach (Markierung 6). Es entbrannte ein gnadenloser

Kampf. Mit Geduld und Spucke konnten wir ihn jedoch besiegen. Neben seiner Leiche fanden wir einen mysteriösen Brief. In ihm stand geschrieben, daß der tote Kleriker einen Freund während des Festes von Mielikki in seinem Geschäft treffen wird. Schnell charterten wir uns nochmals ein Boot und segelten nach Silverymoon.

Das Fest von Mielikki

In Silverymoon angekommen, hatten wir noch drei Tage bis zum Anbeginn des Festes Zeit. So kauften wir uns zunächst einmal Waffen und trainierten unsere Kampffähigkeiten. Im südwestlichen Teil von Silverymoon befand sich ein hervorragendes Geschäft, in dem Zauberutensilien zu erwerben waren. Endlich war es soweit! Das Fest von Mielikki stand bevor! Aufgeregt betraten wir das Geschäft des Banditen (Markierung 7) und gaben uns als Gesandte von Neseme aus. Daraufhin erzählte uns der Besitzer, daß die Zhentarim einen sicheren Weg gefunden hätten, die Wüste zu durchqueren und nun versuchen, den Banditen den Garaus zu machen. Der einzige Mann der die Zhentarim aufhalten könnte, würde sich in einem Gewölbe hier in Silverymoon befinden. Leider war uns schon jemand zuvorgekommen. Das Gewölbe des Magiers Amelior Amanitas war leer. Im nördlichen Teil der Stadt fanden wir wieder eine Geheimtür (Markierung 9), die in einen moderigen Kerker führte. Etwas später konnten wir Erik, einen Freund von Amelior, aus seiner Zelle befreien (Markierung 8). Er erzählte uns, daß Amelior nach Everlund gebracht worden sei.

Die Befreiung von Amelior in Everlund

Wir durchstreiften die Straßen von Everlund, bis wir auf eine Horde von Owlbears trafen (Markierung 4). In dem gleichen Raum fanden wir eine Geheimtür, die in das Verlies führte. Hier wurde Amelior gefangengehalten (Markierung 3). Nach einigen Kämpfen stiessen wir auf den maltretierten Zauberer und konnten ihn schließlich befreien. Hastig berichteten wir dem Magier, was bisher passiert war. Er hatte uns allerdings auch einiges zu berichten: "Es gibt nur einen Weg die Zhentarim aufzuhalten... Vor langer Zeit wurden vier Statuen in Ascore hergestellt. Diese vier machtvollen Gebilde wurden benutzt, um die Stadt aus allen vier Himmelsrichtungen zu beschützen. Als die Stadt dem Druck des Bösen nicht mehr standhalten konnte, wurden Sie über das ganze Land verteilt. Nun haben die Zhentarim General Vaalgamon auserwählt, diese geheimnisvollen Statuen zu suchen. Sie glauben mit ihnen können sie einen sicheren Pfad durch die Wüste öffnen. Durch diesen Pfad wollen sie dann ihre Truppen schicken, um die gesamte Savage Frontier zu erobern. Wir müssen also unbedingt Vaalgamon zuvorkommen, um das Schreckliche zu verhindern."

Amelior händigte uns einen Ring aus und erklärte uns, daß wir unsere Suche in Yartar beginnen sollten. Danach verließ er mit Erik die Stadt in Richtung Secomber.

Der Hinterhalt

Als wir in Yartar nichts Außergewöhnliches fanden, wollten wir die Stadt durch das nördliche Stadttor verlassen. Jedoch war der Weg vor uns durch einen Wagen, der ein gebrochenes Rad hatte, blockiert. Bevor wir reagieren konnten, zogen uns einige Zhentarim eine lange Treppe hinunter und warfen uns in ein übelriechendes Gefängnis. Nach einiger Zeit kam Vaalgamon zu uns in die Zelle und meinte triumphierend, daß wir seine Pläne nicht mehr durchkreuzen könnten. Nach diesen Worten verschwand er spurlos. Wir konnten uns aus unserer Zelle befreien, indem einer durch das Fenster über der Tür kletterte und diese dann von außen öffnete. Nach einem Kampf mit den Wachen (Karte DUNGEON 1; Markierung 1) fanden wir einen weiteren Teil unserer gestohlenen Sachen wieder. In der Mitte des Raumes führte eine Treppe nach oben.

Nach einigen Metern gab jedoch der Boden unter unseren Füßen nach und wir fielen in ein riesiges Aquarium, wo wir den Kampf mit vier Riesenkraken aufnehmen durften. Siegesfreudig und durchnässt kletterten wir aus dem Wasserbecken heraus und gelangten wieder in die trockenen Straßen von Yartar. Da wir nicht wußten, was wir als nächstes machen sollten, besuchten wir unseren Freund Amelior in Secomber. Dieser riet uns, daß wir in Luskan nach einem Turm suchen sollten.

Der Turm von Luskan

Im westlichen Teil von Luskan (Markierung 3) fanden wir schließlich den von Amelior beschriebenen Turm. Im Inneren gelangten wir durch eine Geheimtür (Karte TURM; Markierung 1) in einen kleinen Raum (Markierung 2). Plötzlich schlug die Tür hinter uns zu und wurde zu unserem Unglück durch ein magisches Schloss verriegelt. Nach langem Suchen entdeckten wir eine Falltür, die zu einer Passage (nach Markierung 3) führte. In dem großen Verlies überraschten wir einige Owlbears, die einen Gefangenen auf brutalste Weise folterten (Markierung 4). Nach einem Labyrinth mit vielen falschen Türen nahmen wir die Statue des Ostens in Beschlag (Markierung 5)! Jetzt konnten wir Luskan wieder verlassen und Amelior von unserer heldenhaften Tat berichten. Dieser hatte schon über unsere nächste Mission nachgedacht und ist zu dem Schluß gekommen, dass sich die Statue des Westens auf den Purple Rocks befinden muß.

Der lange Weg zu den "Purple Rocks"

Von Luskan aus (Markierung 4) fuhren wir mit einem Boot nach Türn. Am nächsten Morgen nahmen wir gleich das nächste Schiff nach Gundarlun. Da uns der König bat, seine verschwundene Tochter zu suchen, mußten wir uns einige Tage Aufenthalt in Gundarlun gefallen lassen. In einem geheimen Raum (Markierung 6) fanden wir die Tochter, die sich ihrer Wachen schon entledigt hatte. Aus Dank schenkte uns der König ein nagelneues Schild und sagte uns wir würden am besten in Türn nach einem geeigneten Führer suchen, der uns sicher zu den Purple Rocks begleitet. Also nahmen wir das nächste Schiff nach Türn. Auf halben Weg wurden wir jedoch von einer Riesenkraken angegriffen, und unser Schiff vollständig zerstört. So trieben wir mehrere Tage auf dem Meer, bis wir an die Küste einer Insel gespült wurden. Es war Utheraal ein Teilgebiet der Purple Rocks! Mit einem alten Boot (Markierung 1) konnten wir nach Trisk übersetzen. Gerade noch rechtzeitig konnten wir einer riesigen Armee der Zhentarim die Statue des Westens abnehmen (Markierung 1). Mit unserem kleinen Boot (Markierung 2) ruderten wir nach Neverwinter. Von dort aus ging es nach Secomber zu Amelior, der bereits auf uns wartete. Seiner Meinung nach sollten wir in LLorkh die Statue des Nordens finden.

Die Reise nach Osten

Auf unserem Weg nach Osten lag Loudwater. In der Stadtmitte entdeckten wir Vaalgamon samt einer riesigen Armee (Markierung 2). Da sie uns noch nicht bemerkt hatten, konnten wir in eine kleine Taverne flüchten (Markierung 3). Indem wir die Taverne durch den östlichen Ausgang verließen, konnten wir Vaalgamons Armee umgehen und unsere Reise nach LLorkh ungehindert fortsetzen. Dort angekommen besuchten wir als erstes die Taverne (Markierung 1), um uns etwas umzuhören. Als wir diesen Ort wieder verlassen wollten, wurden wir durch eine Falltür in eine riesige Arena befördert (Karte Dungeon2). Triumphierend nahm uns dort Vaalgamon unsere zwei Statuen ab und versprach, uns nach drei Kämpfen am Leben zu lassen. So kämpften wir gegen Ogres, Hellhounds und Griffons, die wir natürlich standesgemäß abfertigten. Danach warf uns Vaalgamon in ein Gefängnis und verschwand. Als die Wache vorbeikam, hielt unser Zellennachbar sie so fest, daß wir die

Schlüssel greifen und uns und ihn befreien konnten. Im Norden der Arena konnten wir durch eine Geheimtür (Markierung 1) in ein Gewölbe der Zhentarim eindringen. In der Nähe des Ausgangs (Markierung 2) eroberten wir unsere zwei Statuen zurück und fanden die Statue des Nordens! Unser Besuch hatte sich gelohnt! Nachdem wir Vaalgamons Armee in Loudwater erneut umgangen hatten, kamen wir wieder in Secomber bei Amelior an. Er erzählte uns eine alte Legende, nach der sich die Statue des Südens dort befinden würde, wo die Vögel nicht fliegen könnten. Dieser Ort konnten nur die Star-Mountains sein.

Das Labyrinth von Ceptienne

Am Fuße der Star-Mountains konnten wir einen Riesenvogel vor einer Riesenschlange retten. Er erzählte uns, daß am Gipfel der Star-Mountains keine normalen Vögel mehr fliegen könnten, da dort zu starke Winde herrschten. Aus Dank für die Rettung flog er uns dorthin und setzte uns vor einem Labyrinth ab (Karte Dungeon 3). Kaum waren wir einige Meter in die Gänge vorgedrungen, so erschien uns die Besitzerin Ceptienne. Sie schwor uns, daß wir die Statue des Südens niemals finden würden. Nach dieser Hiobsbotschaft verschwand sie so schnell, wie sie gekommen war. Mit Leichtigkeit besiegten wir ihre Drachen (beide Markierungen 1) und eroberten die Statue des Südens trotz der Prophezeiung von Ceptienne (Markierung 2). Am Ausgang wartete der Riesenvogel, der uns wieder am Fuße der Star-Mountains absetzte. Da wir jetzt alle vier Statuen in unserem Besitz hatten, machten wir uns auf den Weg nach Ascore.

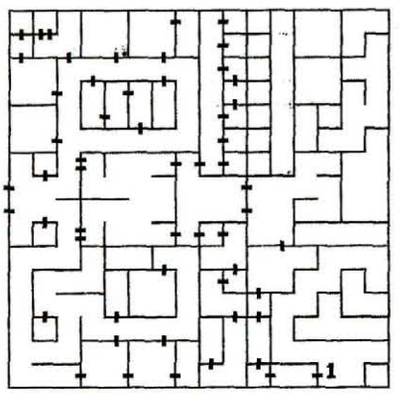
Die Befreiung der Savage Frontier

Unsere Reise führte uns über Sundarbar. Dort entdeckten wir einen wunderschönen Brunnen (Markierung 6). Als wir in ihn hineinschauten, sahen wir unsere Spiegelbilder in Gold schwimmen.

Plötzlich fing der Brunnen zu sprechen an und sagte, daß das eben Gesehene Wirklichkeit werden würde, wenn wir die Statuen in das magische Wasser werfen. Als wir auf seine Forderung nicht eingingen, verwandelte er sich in ein riesiges Monster. Als wir den "Brunnen" besiegt hatten, setzten wir unseren Weg nach Ascore durch das nordöstliche Stadttor fort. Dort angekommen trafen wir auf Vaalgamons Armee (Markierung 1). Nach vier Kämpfen hatten wir den Bösewicht besiegt und gelangten zu den uralten Pyramiden von Ascore. Von allen Seiten kamen Angreifer und durch die Wüste konnten wir die Armee der Zhentarimannen marschieren sehen. Es schien einfach aussichtslos! Doch da entdeckten wir einen Altar. Schnell stellten wir die Statuen darauf und plazierten den Ring von Amelior auf die Spitze einer kleinen Pyramide. Er begann sofort zu glühen und entsandte Strahlen, die unsere Gegner vernichteten. Die Savage Frontier war gerettet!

Lars Preschke

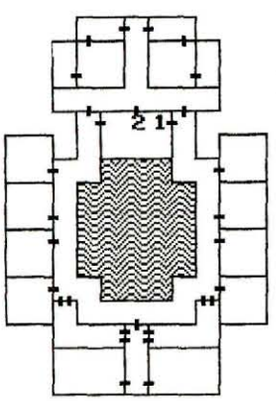
Ascore



1. Vaalgamon

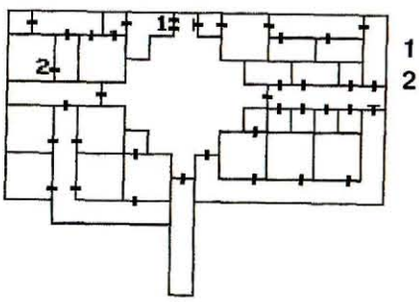


Dungeon 1



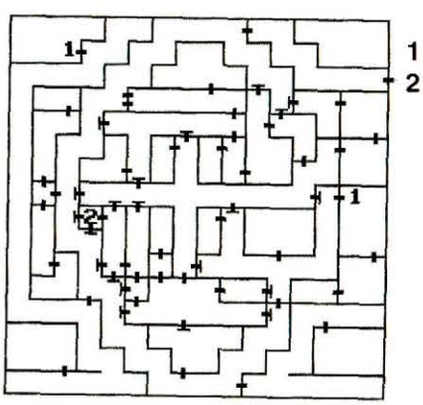
1 Wachen
2 Treppen

Dungeon 2



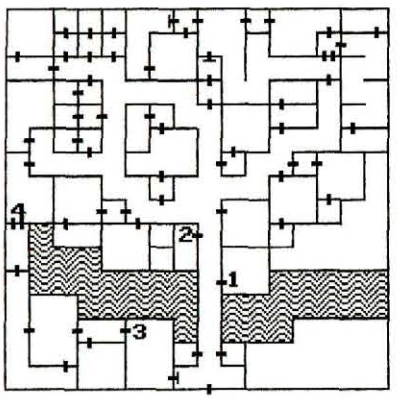
1 Geheimgang
2 Statue Norden

Dungeon 3



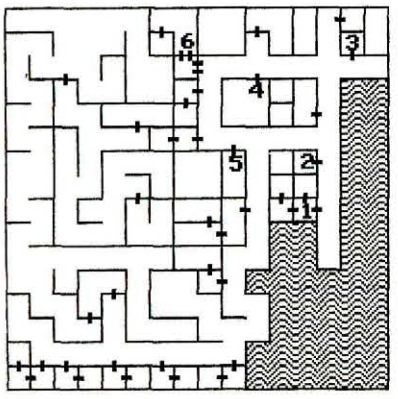
1 Drachen
2 Statue Süden

Everlund



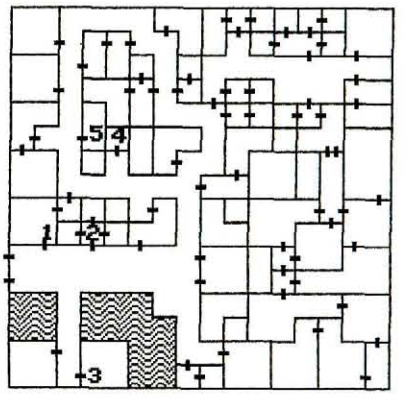
1 Bootsverleih
2 Herberge
3 Amanitas
4 Geheimgang

Gundarlun



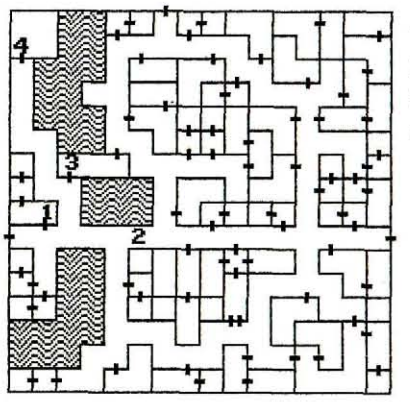
1 Herberge
2 Fährgesellschaft
3 Waffengeschäft
4 Tempel
5 Trainingshalle
6 Jagaerda

Llorkh



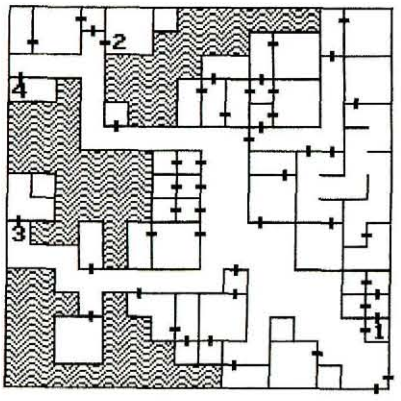
1 Taverne
2 Herberge
3 Bootsverleih
4 Tempel
5 Waffengeschäft

Loudwater



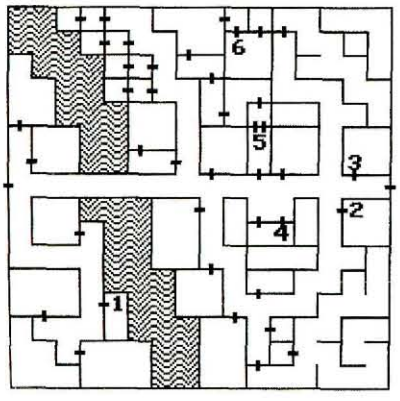
1 Herberge
2 Vaalgam. Armee
3 Taverne
4 Bootsverleih

Luskan



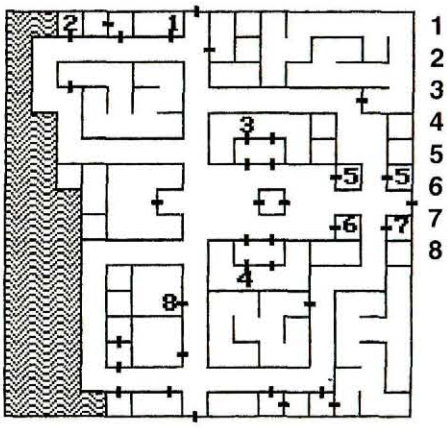
1 Herberge
2 Waffengeschäft
3 Eingang Turm
4 Fährgesellschaft

Nesme



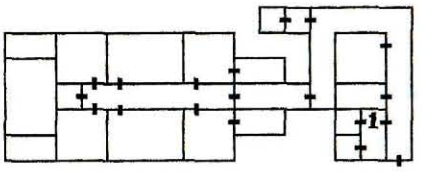
1 Bootsverleih
2 Waffengeschäft
3 Herberge
4 Tempel
5 Geheimgang
6 Kleriker

Neverwinter



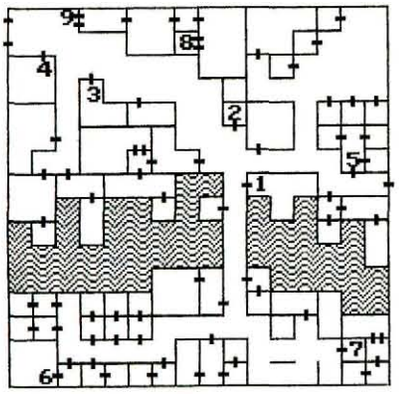
1 Magie-Shop
2 Bootsverleih
3 Tempel Tyr
4 Tempel Oghma
5 Herberge
6 Bank
7 Waffengeschäft
8 Trainingshalle

Port Llast



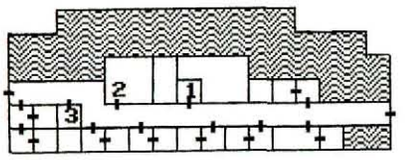
1 Herberge

Silverymoon



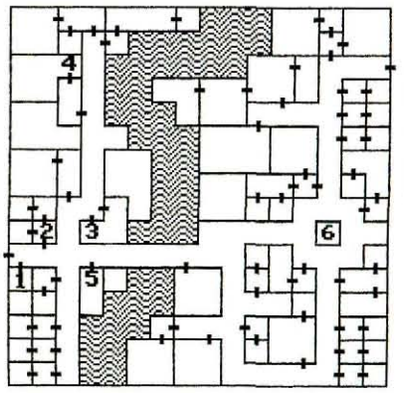
1 Bootsverleih
2 Bank
3 Trainingshalle
4 Waffengeschäft
5 Inn
6 Magie-Shop
7 Geschäft
8 Erek
9 Geheimgang

Secomber



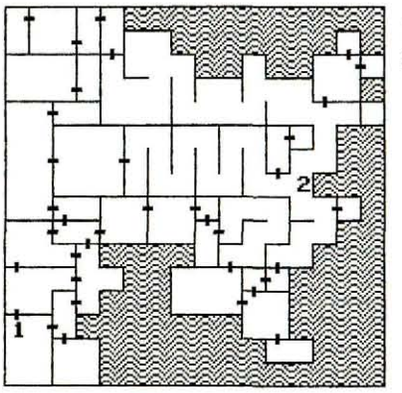
1 Amanitas
2 Bootsverleih
3 Waffengeschäft

Sundabar



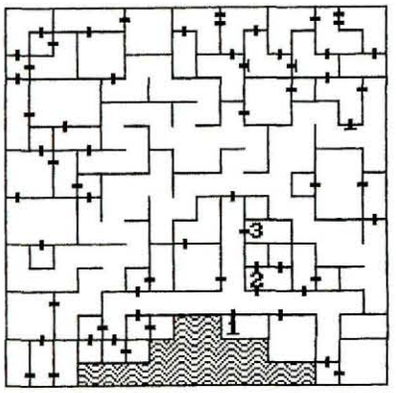
1 Waffengeschäft
2 Herberge
3 Trainingshalle
4 Tempel
5 Bootsverleih
6 Brunnen

Trisk



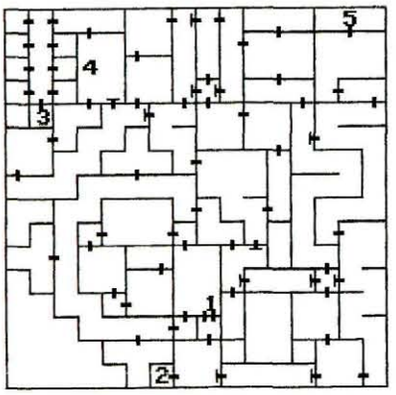
1 Statue Westen
2 Boot

Tuern



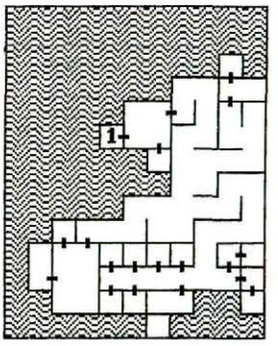
1 Fährgesellschaft
2 Herberge
3 Waffengeschäft

Turm

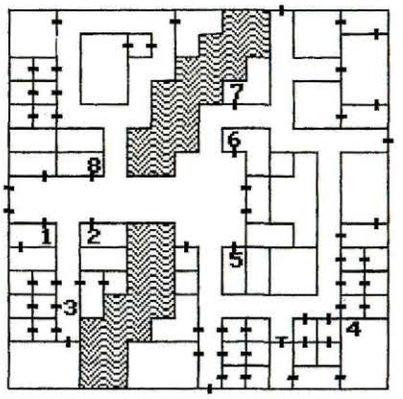


1 Geheimgang
2 Eingang Passage
3 Ausgang
4 Brinshaar
5 Statue Osten

Utheraal



Yartar



1 Herberge
2 Trainingshalle
3 Überfall
4 Kommandant
5 Tempel
6 Bank
7 Bootsverleih
8 Waffengeschäft