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

DAS COMPUTER SPIELE-MAGAZIN

10/92

EVT 02.09.1992
J11426E

Play Time

NUR DM
4,90

Strategisch!

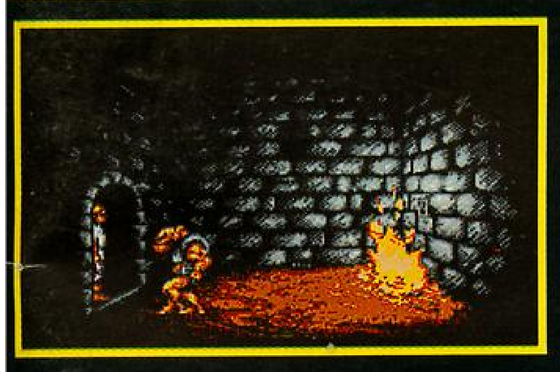


Spiel des Monats:

VIKINGS

Die Wikinger kommen!

Höllisch!



Lure of the Temptress

Dungeon Action im Adventure-Gewand

Heimisch!



DARKLANDS

Das Rollenspiel-Epos vor geschichtlichem Hintergrund

Manisch!

Mit Riesenposter "PREMIERE"

32 Seiten Tips & Tricks
Komplettlösung: DARKSEED !







THE POINT OF NO RETURN

THE EDGE

PLANET



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!

Komplett in Deutsch

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™

Das Phantom

Das Rätsel ist gelöst, das Phantom demaskiert. In Ausgabe 7/92 zeigten wir Euch das bis dahin einzige Foto von... Genau! Hansgeorg Hafner war's. Seines Zeichens einer der Play Time Layouter. Als solcher jetzt "geoutet", ist er von allem, was einem Kamera-Objektiv ähnelt, überhaupt nicht mehr wegzubekommen. Über die Überraschungspakete dürfen sich freuen:
Jürgen Kremmer, Hanau
Uwe Weichenhain, Kassel
Stefan Koberstein, Oberursel
Carsten Knobloch, Delmenhorst
Steffen Walkenar, Eschweiler

Endlich hat das Warten ein Ende!

Das Sagenumwobene Super NES ist endlich offiziell in Europa gelandet. Der Monat August des Jahres 1992 wird vielen Videogamern für lange Zeit unvergesslich bleiben. In seiner (des Monats) Mitte brach eine neue Epoche an. Zu dieser Zeit begann der Verkauf des Super NES bundesweit in Deutschland. Die Zeiten der megateuren Japan-Direktimporte geht ihrem Ende zu. Doch wird das so viel gepriesene "Super Famicom" den Erwartungen auch gerecht? Die zur Einführung ebenfalls offiziellen Module haben wir unseren gewohnt kritischen Tests unterzogen. Trotzdem waren bereits zwei Stars zu vermelden. Kein schlechter Anfang möchte man meinen. Doch der Ärger für die User ist schon programmiert. Durch die Produktpolitik werden USA-Module nicht auf Europäischen Geräten laufen. Ebenso verhält es sich mit den Japanischen Modulen auf den Europäischen Konsolen. Das bedeutet, das auch deutsche nicht auf japanischen, und japanische nicht auf amerikanischen... Aber was soll's. Die Adapter Industrie wird's Nintendo danken. Das Super NES hat auf jeden Fall ab sofort seinen festen Platz in der Play Time.

Batman - die Zweite



Gotham Citys berühmtester Einwohner ist wieder da. Nachdem er sich im ersten Teil mit Kim Basinger und Jack Nicholson herumbalgte, geben sich im zweiten Teil Michelle Pfeiffer und Danny DeVito die Gangster-Ehre. Wer jetzt glaubt, Ocean hätte sich die Rechte an diesem Film gesichert, um die User aller Systeme mit einer Filmumsetzung zu überschwemmen, der irrt. Ein Branchen-Riese konnte sich die Rechte an diesem Stück exklusiv sichern. Nicht SEGA oder Nintendo haben diesmal die Nasen vorn, nein, Atari wird "BATMAN RETURNS" ausschließlich für den Lynx vermarkten. Ob diese Aktion das große Lynx Comeback einläuten wird? Zu wünschen wäre es ja. Den Test des Games findet Ihr auf Seite 113

Die Hits des Monats

PC
Darkland Seite 31
Laura Bow II Seite 32
Push Over Seite 38
Hardball III Seite 42
D/Generation Seite 46

Amiga
Vikings Seite 20
Sensible Soccer Seite 62
Civilization Seite 90

C64
Creatures II Seite 81

Super NES
Super Aleste Seite 98
Sim City Seite 99
Super Mario World Seite 102

Mega Drive
Krusty's House of Fun Seite 108

PLAY TIME PROFIL (Folge 9)



Alexander Geltenpoth

Alter: *19*
Laufbahn: *1982 erste Begegnung mit Computern (einem Apple IIe) und damit gleichzeitig die erste Auseinandersetzung mit Rollenspielen (Return to the Herakles, Ultima...). Zwei Jahre später Umstieg auf einen C64, danach Amiga. 1985 waren die richtigen Rollenspiele fällig, angefangen mit dem Schwarzen Auge, D&D, AD&D, Sternengarde, Mers und Shadowrun. Mit allen Systemen nicht so ganz zufrieden erstellt man eben sein eigenes, das hoffentlich bis Ende dieses Jahres für den Markt fertiggestellt werden kann.*
Was er mag: *Freiheit und Unabhängigkeit, gute Musik (Heavy Metal), komplexe Strategiespiele, und Science Fiction-Literatur, abends aber auch mal in Ruhe einen heben und dem Kartenspiel frönen.*
Was er nicht mag: *Hektik und Streß, schlechte Nachrichten, Falschheit.*

Play Time? - Logo!

Such's und gewinn' !
In dieser Ausgabe haben wir zwei Play Time Logos versteckt. Das besondere an ihnen ist ihre Farbe. Sie haben nämlich keine. Es gilt zwei Schwarz/Weiß-Logos zu finden, die Seitenzahlen auf denen Ihr sie findet zu addieren, und auf einer Postkarte an die Redaktion zu schicken. Zu gewinnen gibt's natürlich auch 'was: Nämlich 5 Play Time Frei-Jahresabos.

INHALT

Impressum Play Time

Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 09 11/53 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, Dieter Steinhauer, Simon Schmid

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

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.

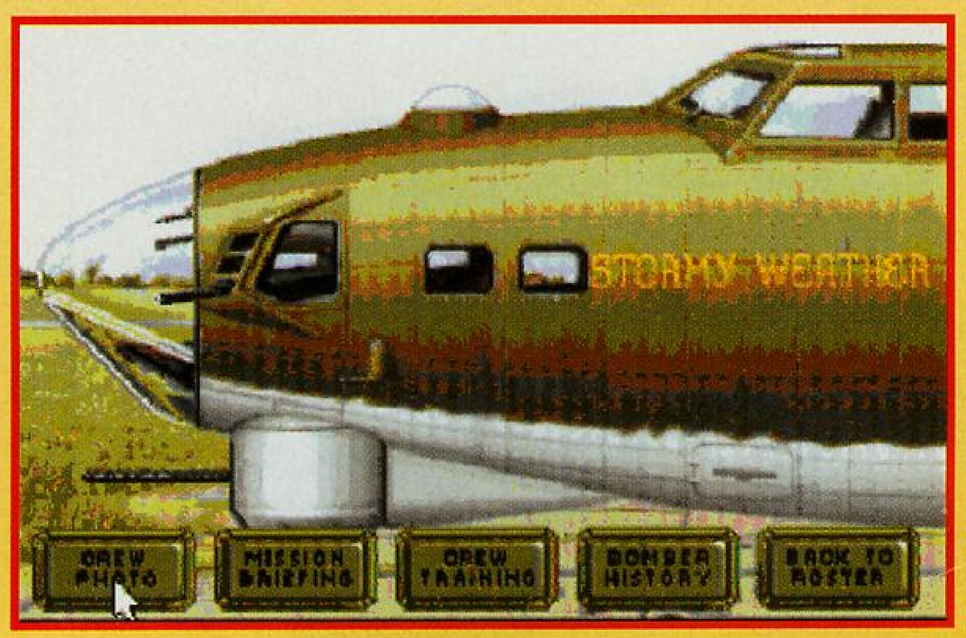
Urheberrecht:
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift ***CTW*** für die freundliche Unterstützung.

SCHRECKEN AUF DISKETTEN



Es gibt zweierlei Wege, wie Disketten Schrecken verbreiten können. Zum einen, wenn die Qualität der gespeicherten Daten jenseits von Gut und Böse ist, und zum anderen, wenn sich die Programmierer im Grusel-Genre versuchen. Alles Wissenswerte über letzteres findet Ihr im Schauer-Special ab Seite 84.



DER MICROPROSE DOPPELSCHLAG

B17 Flying Fortress und Darklands. Zwei neue Anwärter auf Spitzenplätze in den Charts? Von Microprose ist man ja mittlerweile fast nichts anderes mehr gewohnt. Die Tests findet ihr auf den Seiten 30 und 31.

RUBRIKEN

Kurz berichtet 3
Bewertungssystem 6
Dream Academy 8
News 10
Charts 114
Leserbriefe 118
Inserentenverzeichnis 81
Vorschau 130

SPECIAL

Schrecken auf Disketten 84
MARIOS MAGIC 94
SUPER SONIC 104
So bestellst Du richtig! 82

GEWINNSPIEL

Konami Formula One 93
Sid "PC Computer Center" Meier 126
Play Time? Logo! 3
Treasure Hunt 56

SPIEL DES MONATS

Vikings 20

REVIEW

PC

A-Train 51
Airbucks 41
B17-Flying Fortress 30
Crisis in the Kremlin 33
Darklands 31
D/Generation 46
European Championship 92 48
Gateway 49
Global Conquest 37
Grand Prix Unlimited 44
Hardball III 42
Heroes of the 357th 50
J.R.R. Tolkiens "The two Towers" 59
Laura Bow- The Dagger of Amon Ra 32
Push Over 38
Prophecy of the Shadow 40
Rampart 26
SWOTL - DO 335 "Pfeil" 52
The Adventures 58
Theatre of War 28
World Tennis Championship 54

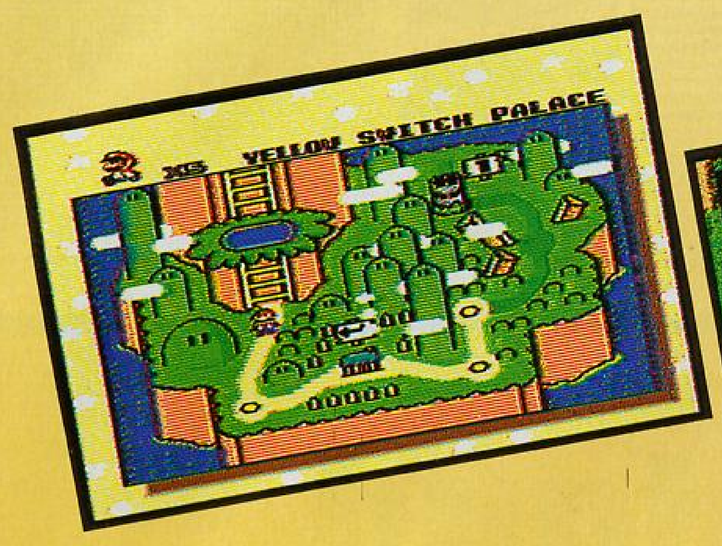
AMIGA

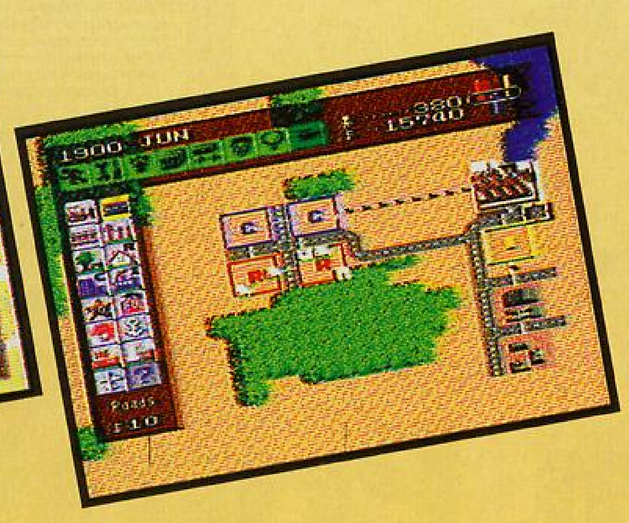
Big Game of Fishing 78
Football Champ 71
Guy Spy 57
Graham Taylors Soccer Challenge 70
Hook 63
Lure of the Temptress 74
Mega Sports 72

AUSGABE 10/92

MARIOS MAGIC präsentiert: Das Super NES

Lang erwartet, hochgelobt, endlich zu haben. Nintendos neuester Kraftakt im Spiele-Sektor wird der Videospiel-Szene neuen Schwung geben. Da das beste Gerät nur so gut sein kann wie die dafür erhältliche Software, findet Ihr reichlich Tests ab Seite 98







Vikings waren vor ca. 1000 Jahren, im großen und ganzen, kein schöner Anblick.

Das hat sich mittlerweile geändert. Unsere Skandinavischen Nachbarn sind mittlerweile sympathische Gesellen, und ihre versofteten Vorfahren bringen Strategie pur, ab Seite 20



COMPETITIONS SATT

Zu gewinnen gibt es wieder reichlich. Konami läßt drei Rennbahnen springen, Die Treasure Hunt dreht auf, das PC Computercenter zivilisiert, und wir legen noch was dazu. Wer nicht nur an Erfahrung gewinnen will: Seite 3, 56, 93, 126.

Plan 9 from outer Space 60
Regent.....76
Risky Woods 64
Sensible Soccer 62
Striker.....80
Tiny Skweek.....75
Top Wrestling 61

ATARI ST
European Football Champ 73

C 64
The Dizzy Collection 69
Creatures II 81

PREVIEW

BAT II 36
Sabre Team 22
Troddlers.....22
T.V. Sports Boxing 24

KONVERTIERUNGEN

PC
Conquestador.....92
Cruise for a Corpse 92
Die Hard II 91
Guy Spy 91
Hook.....92
The Carl Lewis Challenge 91

AMIGA
Civilization 90
D/Generation.....90
Mega Fortress 90

C 64
Bonanza Bros.....89
The Addams Family 89
Space Crusade 89

KONSOLEN

GAME BOY
Amazing Tater 95
Jack Niklaus Golf 95
Maru's Mission 96
Snow Brothers.....95

NES
World Champ 97

SUPER NES
Castlevania IV 100
F-Zero 99
R-Type 101
Sim City.....99
Super Aleste.....98
Super Mario World 102
Super Probotector 100
Super Soccer 102
Super Tennis.....103
Turtles in Time 103
The Legend of Zelda 101

GAME GEAR
George Foreman KO Boxing.....112
Olympic Gold.....112

MASTER SYSTEM
Champions of Europe 106
Monaco Super GP II.....106
Wimbledon 107

MEGA DRIVE
David Robinson's Supreme Court....110
Krusty's Super Fun House 108
Olympic Gold.....110
Warrior of Rome II.....105
Splatterhouse II 108
Tazmania 109

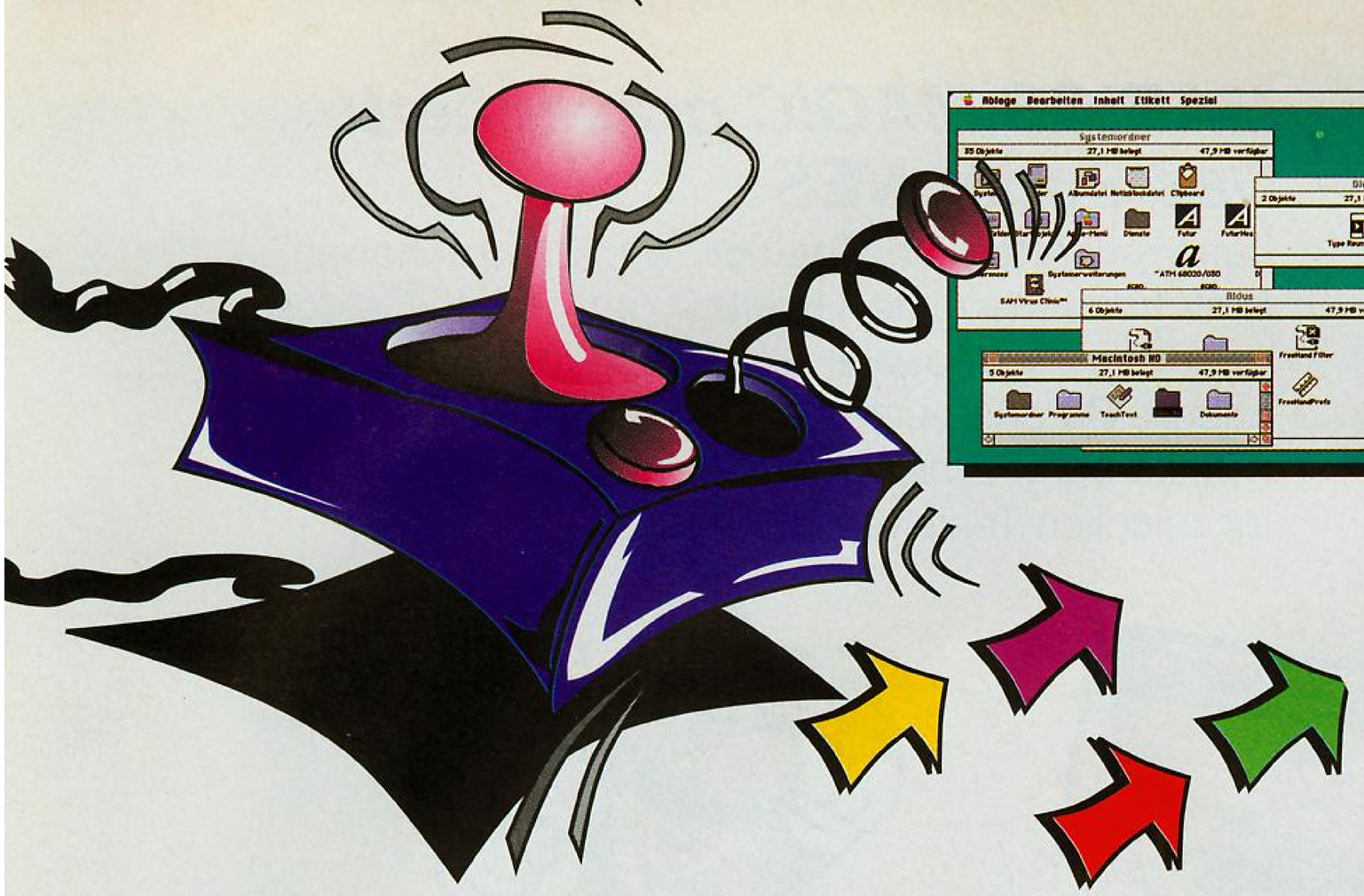
LYNX
Batman Returns 113

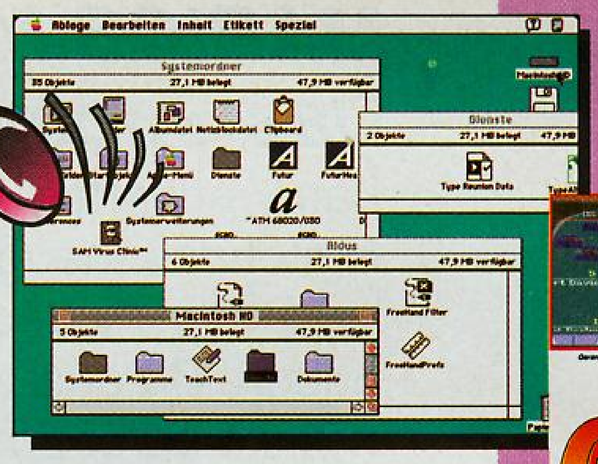
ROLLENSPIELE

Elfenbaum 124

BRETTSPIELE

Ashes of the Empire.....122
Automania 122
Droids.....122







Auf dem Prüfstand

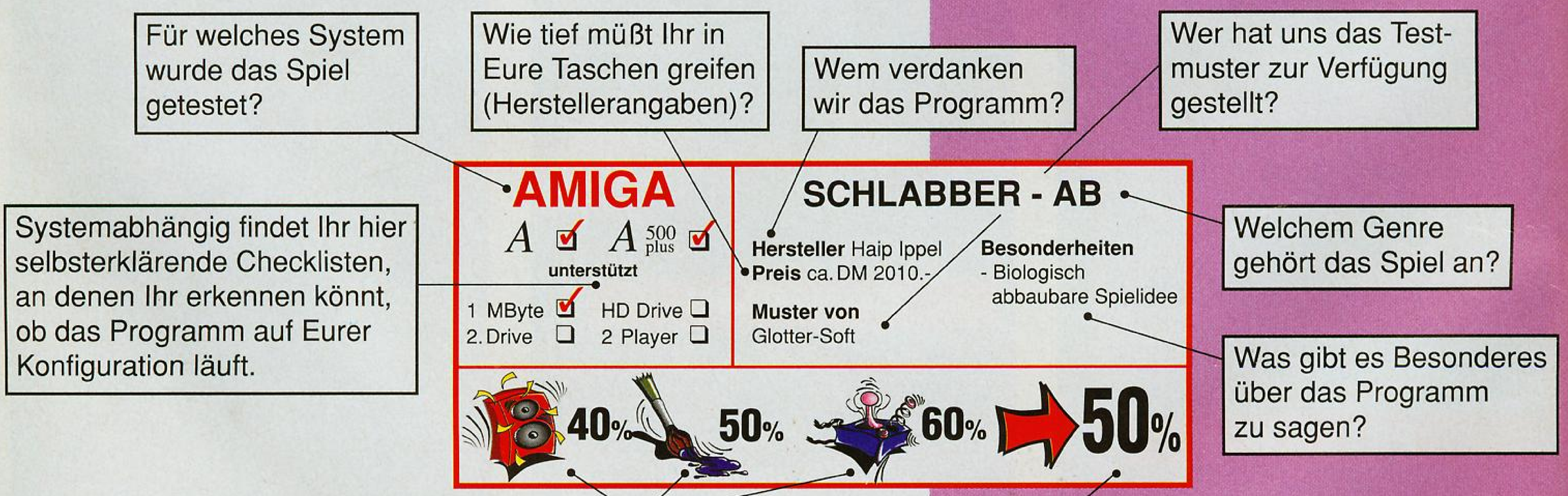
Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen. 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 TBIRD 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

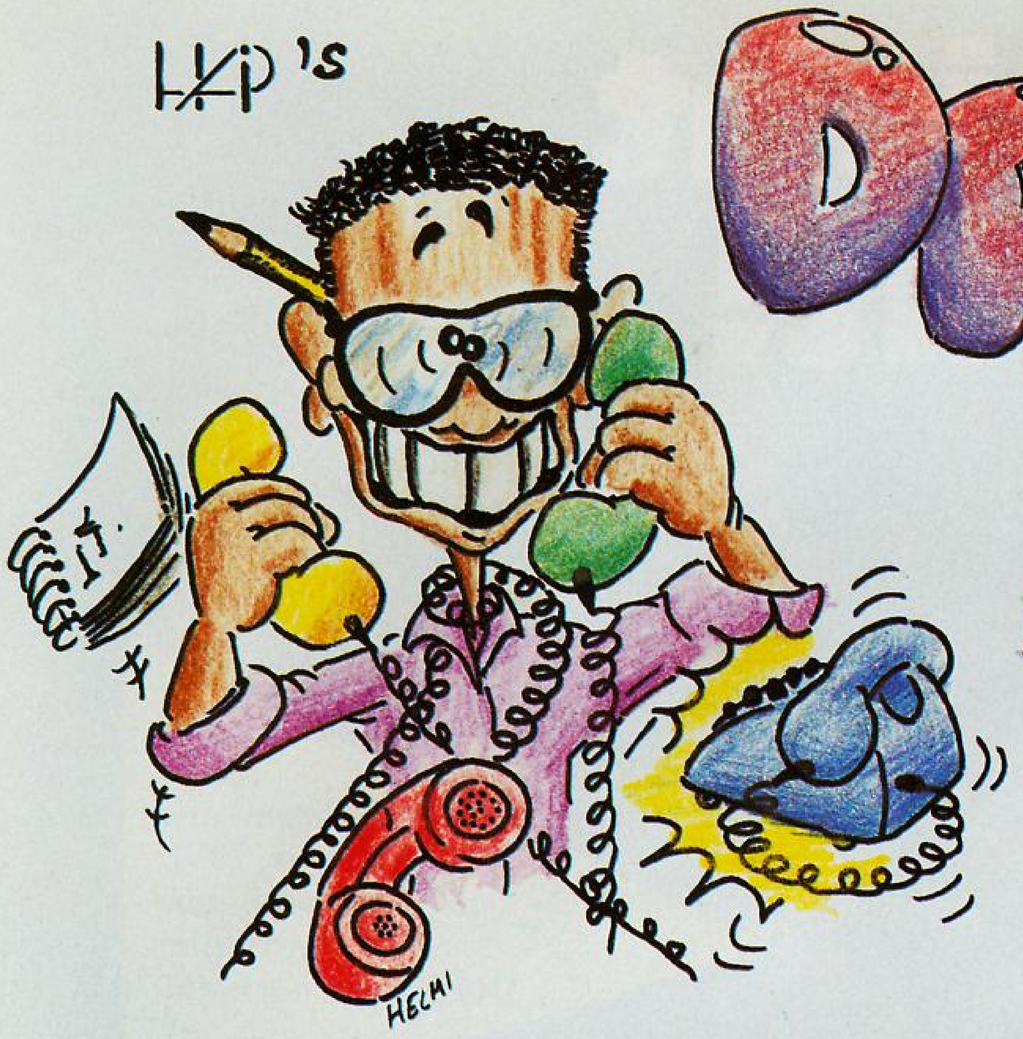
CPS

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



DREAM ACADEMY

Thalion, das zur Zeit mit dem Flugsimulator AIRBUS A320 und dem Rollenspielepos AMBERSTAR vordere Ränge in den Media-Control-Charts belegt, düst mit NO SECOND PRICE direkt in die erste Startreihe unter den Motorradrennspielen.

Es begann 1989...

Auf der PC-Show 1989 in London sorgte die kleine deutsche Software- Firma Thalion für atemloses Staunen unter den Presseleuten, als sie erstmals ein Demo des Motorradrennspiels "No Second Prize" der Öffentlichkeit vorführte. Sogar Programmierasse wie Jez San, der damals durch seine beiden Stargliderspiele Maßstäbe bei 3D Grafiken setzte, zeigten sich von der Geschwindigkeit der 3D-Vektorgrafik beeindruckt (gerüchteweise existiert von dieser Reaktion ein Video). Bis zum heutigen Tage wurde man jedoch immer wieder auf spätere Erscheinungstermine vertröstet, doch wenn nicht ein Kolbenfresser das Thaliontriebwerk außer Betrieb setzt, dürfen wir noch vor Weihnachten mit dem Eintreffen der Amiga- und ST-Versionen rechnen.

1992 - Das Team auf der Zielgeraden

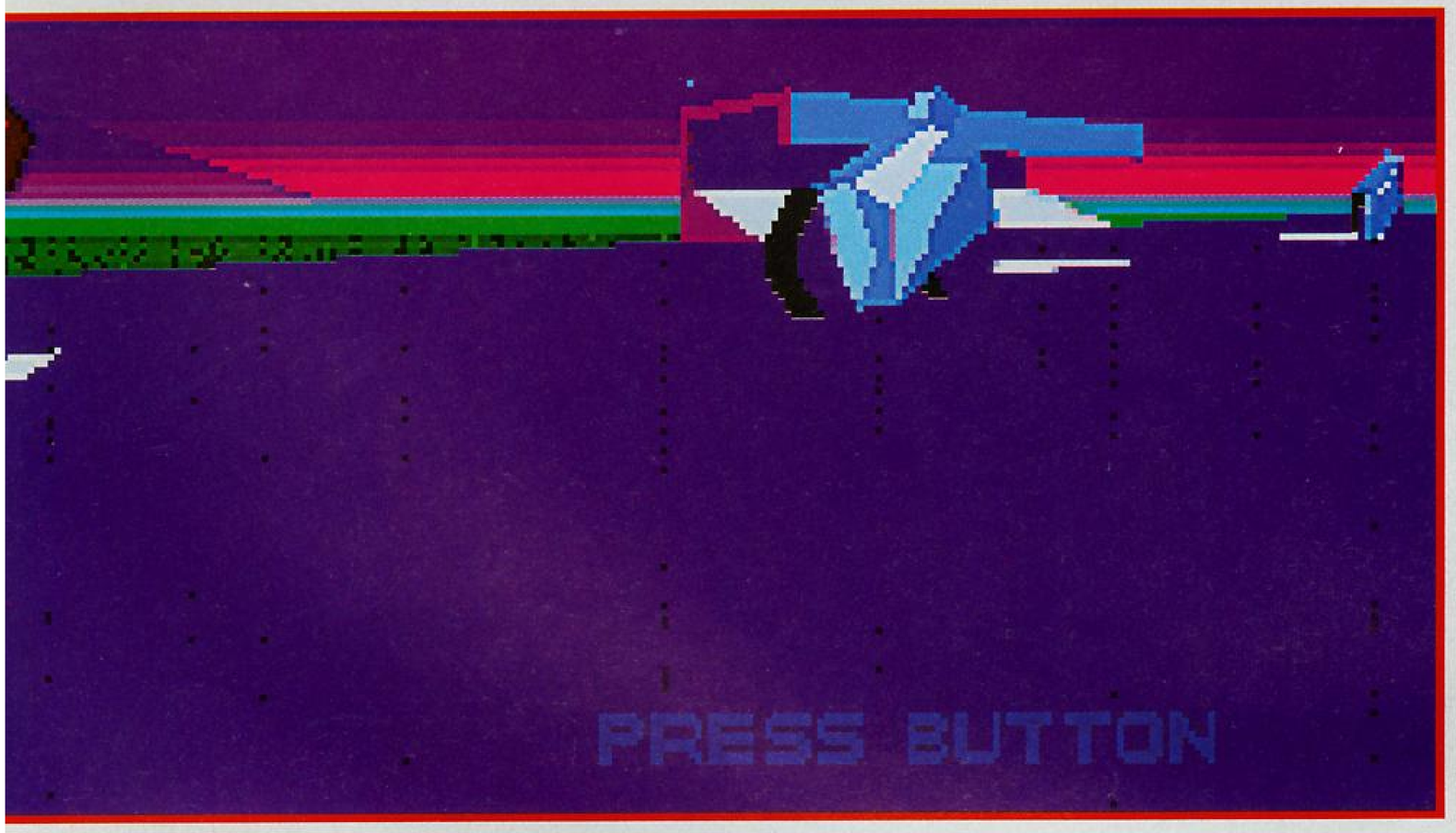
Producer und Entwicklungleiter Erik Simon führte uns bei einem Besuch der Gütersloher Thalion-Büros die aktuelle Version vor, die einen exzellenten Eindruck hinterließ. Programmierer Christian Jungen und Grafiker Thorsten Mutschall tüftelten dort an den letzten Details des Spiels, das Musik von dem Berliner Mathias Steinwachs enthalten wird, der sich erst mit bemerkenswerten 31 Jahren durch den Amberstar-Soundtrack erste Lorbeeren erwarb.

Konzept und Design

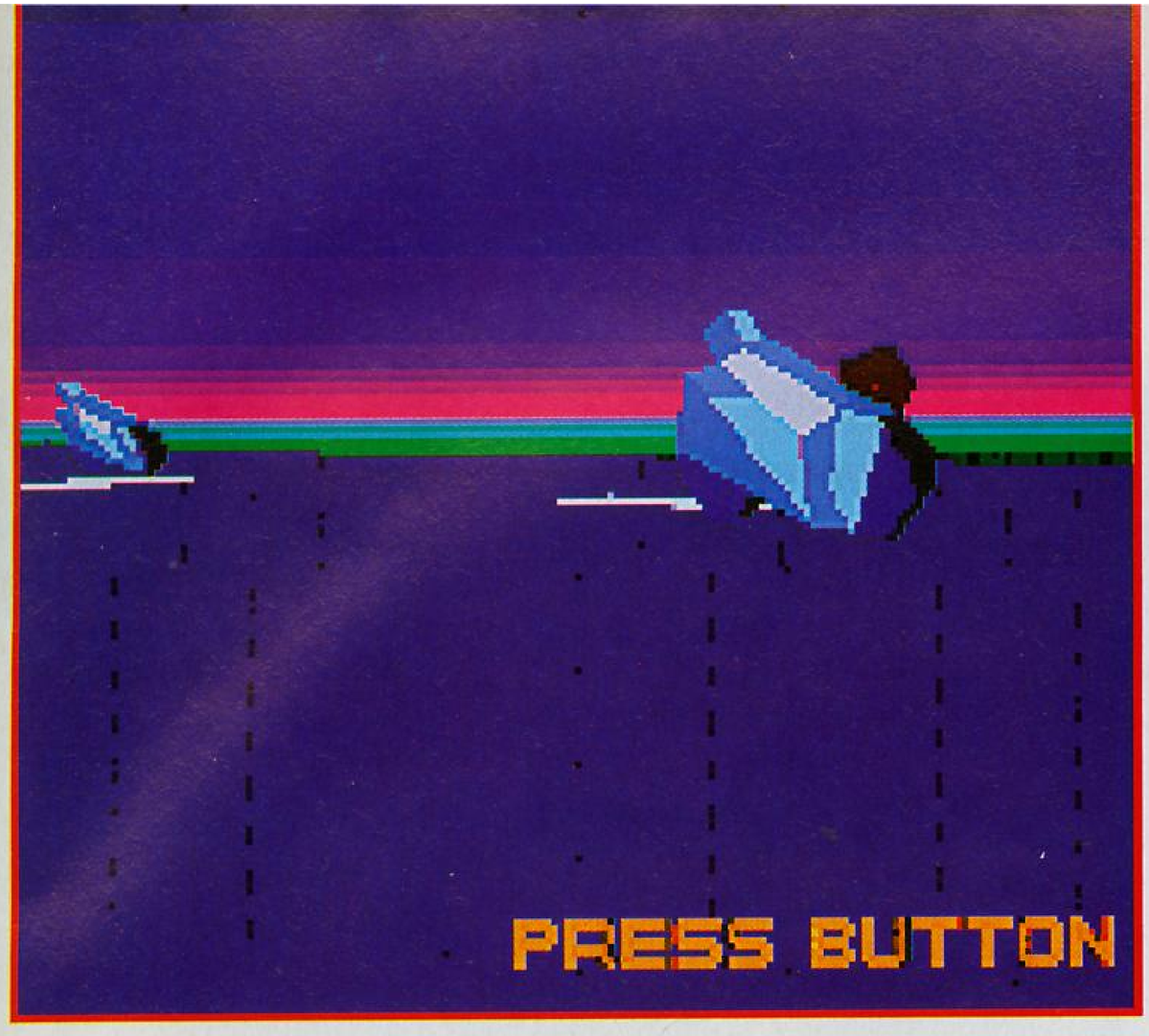
Im Vergleich zu älteren Motorradrennspielen wie Super Hang On oder The Cycles wurde ein anderes Spielkonzept aufgegriffen. Man fährt ausnahmsweise nicht gegen



NO SECOND











ein Dutzend anderer Fahrer um die Weltmeisterschaftspunkte oder sonstige werbewirksame Trophäen. Bei No Second Prize dreht sich alles um sechs Yuppies, deren Hobby das Motorradfahren ist. Auf insgesamt zwanzig Rundkursen, die echten Rennstrecken nachempfunden sind, fahren diese sechs Freizeitrocker Rennen um einen einzigartigen Preis aus. Es dreht sich um ein legendäres englisches Motorrad, von dem nur zwei Stück gebaut wurden. Und da ein Exemplar leider im Laufe der Zeit in den Abstellräumen eines unbekannten Millionärs verschwunden ist, gibt es nur einen ersten, und leider keinen zweiten Preis. Jeder der zur Auswahl stehenden Charaktere wartet mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen auf. Mag der eine vielleicht auch unglaublich schnell durch die Kurven flitzen, so wird er auf den Geraden meist nur die Auspuffrohre seiner Konkurrenten sehen, während sich ein anderer nur ungern überholen läßt und dies durch ausgesprochen lästiges Hin- und Herwackeln zu verhindern sucht. Während des Rennens wird als Hilfe immer der Name des Fahrers eingeblendet, der vor einem liegt, so daß man sich vorher schon über eventuelle Überholmanöver Gedanken machen kann.

Um nicht alle zwanzig Rennstrecken an einem Stück fahren zu müssen, wurde an eine Speichermöglichkeit gedacht. Doch die Programmierer vergaßen dabei nicht, daß durch ständiges Abspeichern, wenn man weiter gekommen ist, und anschließendes Laden, wenn man einen Fehlversuch hinter sich hat, ein schnelles Weiterkommen erschummelt werden kann. Aus diesem Grund kann man auch nur begrenzt oft abspeichern, wodurch man bis zum Genuß des Schlußbildes wohl einige Wochen im Sattel sitzen muß.



Die Technik

Den entscheidenden Vorsprung auf der Rennstrecke erfährt sich No Second Prize durch die spektakuläre technische Realisation. Bisher waren in den meisten Rennspiele gezeichnete Grafikelemente zu sehen. Dank ausgefeilter Zoomroutinen wurden so die Bäume, Straßenschilder und Motorräder vergrößert und es ergab sich ein mehr oder weniger überzeugendes Fahrgefühl. Leider sind auch mit den schnellsten Zoomroutinen bei hoher Elementeanzahl kaum fließende Grafiken möglich. Deshalb schlug man bei Thalion einen ähnlichen Weg ein, wie ihn Geoff "Formula One" Crammond bei Stunt Car Racer nahm. Mit ausgefüllten Vektorgrafiken wird der Screen aufgebaut, Details gehen dabei zwar verloren, doch durch die hohe Polygonanzahl wird dieser Nachteil fast wieder wettgemacht. Mit über 25 Hertz, das heißt über fünfundzwanzigmal pro Sekunde, wird der Bildschirm neu aufgebaut. Dadurch ergibt sich für das menschliche Auge fast der Eindruck einer fließenden Animation und es eröffnet sich ein bisher nie dagewesener Geschwindigkeitsrausch. Durch die Vektorgrafik macht das Spiel einen äußerst futuristischen Eindruck. Um dieses Erlebnis voll auskosten zu können, kann man dabei auf verschiedene Kameraperspektiven schalten oder Wiederholungen von vorangegangenen Fahrszenen anschauen. Das spektakulärste Ereignis ist die Verfolgung des Rennens aus der Hubschrauberperspektive, die den Führenden des Feldes im Objektiv behält. Rasante Kameraschwenks stellen die Grafikeinlagen von Stunt Car Racer und Formula One Grand Prix dabei in den Schatten.

Welche Formate?

Die Amiga und ST-Version unterscheiden sich in den Rennsequenzen in Qualtität und Schnelligkeit praktisch nicht, lediglich die gut gelungenen Zwischenbilder nutzen die zahlreicheren Farben des Amiga aus. Man kann nur hoffen, daß die Endversionen die Rennboxen bald verlassen werden und das Rennen um die Gunst der Käufer aufnehmen werden. Einen Platz in der ersten Startreihe haben sie auf alle Fälle sicher. *(hi)*

Leisuresoft mit neuem Logo

Alles wandelt und verändert sich. Und auch bei der Firma **Leisuresoft** aus Bönen setzt sich dieser Trend fort. Ein neues ersetzt das bisher bekannte "Always foreward Logo" und gibt dem Ganzen einen neue Richtung. *(ts)*





Höflesmarkt mit funny software

Anläßlich des traditionellen Höflefestes in Stuttgart-Feuerbach, traf sich die spielbegeisterte Zunft am **funny softwar**e Grill- und Bierstand, oder vergnügte sich "indoor" bei den neuesten Spielen. Trotz teilweise bedecktem Himmel, konnte man sich über Zuspruch nicht beklagen und die Steaks vom Grill waren ein Gedicht. Feste muß man auch als Redakteur feiern, wie sie fallen und meistens fallen sie einem sehr gelegen. *(ts)*



Loriciel in neuen Räumen

Die normalerweise etwas lauere Sommerzeit ausnutzend, hat das französische Softwarehaus Loriciel seine neuen Büroräume in der

7 rue du Fossé Blanc
in
92624 Gennevilliers cedex

bezogen. Klar, daß sich dadurch auch die Telefon- und Faxnummern geändert haben. Als da wären:

Telefon: (1) 46 88 28 38
Fax: (1) 47 90 93 93.

Wie unser Bild zeigt, ein sonniges Plätzchen, von dem aus wir in Zukunft eine ganze Reihe von neuen Softwareprodukten erwarten dürfen.

(ts)



Emmanuell zu Coktel

Loriciels sympathische Pressesprecherin, **Emmanuell Kreuz**, wird in Zukunft mit **Coktel Vision** ein anderes großes französisches Softwarehaus pressetechnisch betreuen. "Die neue Herausforderung reizt mich, obwohl ich mich bei Loriciel immer sehr wohl gefühlt habe". Also ein Abschied mit einem lachenden und einem weinenden Auge. **Sabine David**, bisherige Pressesprecherin von **Coktel Vision** sieht Mutterfreuden entgegen und wird nach dem verdienten Urlaub einen anderen, weniger reiseintensiven Aufgabenbereich bei **Coktel** übernehmen. Wer im Hause **Loriciel** die entstehende Lücke schließen wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest. *(ts)*





Linel und Ecosoft

Zukünftig wird es ein neues Label aus Appenzell in der Schweiz geben. Unter denm bereits gut eingeführten Linel-Label, werden in Zukunft vermehrt Rollen- und Strategiespiele auf den Markt kommen, während sich mit **Ecosoft** alles das schmücken darf, was in den Actionbereich fällt.
Und sogleich kann man unter dem **Ecosoft** Label mit zwei neuen Programmen aufwahrten. **Olympix**, eine nicht ganz ernst gemeinte Sportsimulation und **Kiro`s Quest**, ein neues Arcade-Action Spiel.
Tests folgen baldestmöglich. *(ts)*

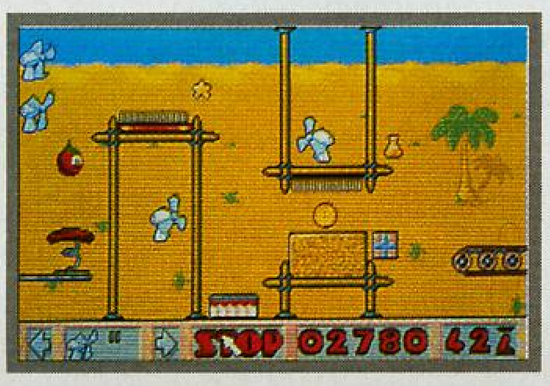
PSYGNOSIS

Die neuen Psygnosis-Spiele

Psygnosis präsentiert im Vorfeld der großen Messen seine Spieleneuheiten. Viermal haben die Programmierer-Teams sich wieder mächtig ins Zeug gelegt. Erstes Produkt, mit Erscheinungstermin im Oktober, wird **Cytron** sein. Der Spieler steuert dabei einen robotertechnische Neuentwicklung, die sich bei Bedarf in zwei Teile zerlegen läßt. Natürlich besteht die Aufgabe darin, ein von Invasoren besetztes Gebiet zu säubern. Die Möglichkeit der dualen Robotersteuerung stellt dabei sicherlich das interessanteste, technische Novum dar.
Ebenfalls im Oktober wird **Armour Geddon Teil 2** für den Amiga erhältlich sein. Mit schnelleren Grafiken, aufwendigerem Gameplay und komplexeren Fahrzeugen dürfen wir uns auf einen mitreißenden Arcade-Simulator freuen.
Als Dritter im Bunde, stellt sich **Bill & Ted`s excellent Tomato Game** dem spielfreudigen Publikum. Zumindest vom Titel gibt es wohl eine nahe Verwandschaft zu "Bill and Ted`s excellent adventures" und den "Killer Tomatos". In der Rolle von Terry Tomato, ist es Deine Aufgabe, Freundin Tracy aus den Klauen von Squirrel Sam zu befreien. Der Weg zum Ziel führt über einhundert Levels mit cartoonmäßigen Grafiken.
Mit Erscheinungstermin im September, ist **Beast 3**, ein Coktail aus den ersten beiden Teilen, das erste Spiel aus dieser Reihe, welches wir Euch als Test präsentieren können, soweit alles planmäßig läuft. 800 K Musik, 2MB Grafik-Speicher und achtwegiges Parallax-Scrolling sind nur einige der wesentlichen Features.
Es gibt also einiges, was unsere Herzen höher schlagen lassen kann.

(ts)





WORLD OF COMMODORE
MIT AMIGA 92
MS-DOS-PC-DIVISION
AMIGA-DIVISION
NETWORKING-DIVISION
CONSUMER-DIVISION
FRANKFURT 26.-29.11.'92

Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt auf C64, Amiga und MS-DOS ■ Besuchen Sie die großen Distributoren ■ Erleben Sie Premieren der heißesten Spiele live mit Nur auf der World of Commodore mit Amiga '92, der einzigen von Commodore autorisierten Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie in folgenden Karstadt-Reisebüros:
1000 Berlin 42 - Steglitz -, Schloßstr. 7–10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5–33; 4600 Dortmund 1, Westenhellweg 30–36; O-8012 Dresden, Prager Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schadowstr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Hamburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Hannover 1, Große Packhofstr. 39–45; 5000 Köln 1, Breite Str. 103–135; O-7010 Leipzig, Neumarkt 38; 8000 München 2, Neuhauser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14

NEWS of the World

Prism Leisure jetzt mit deutscher Niederlassung

Seit dem 1.Juni 92, findet man in Soest/Westfalen, die deutsche Niederlassung des großen Softwareproduzenten **Prism Leisure**. Verantwortlich für diesem Bereich zeichnet kein Geringerer als **John Kellas**, ehemaliger Vertriebsleiter der **Rushware GmbH**. Von Soest aus, wird nun der deutsche Markt direkt beliefert und somit durch eine umfassende Softwarereihe bereichert.
Großes bahnt sich auch schon in Kürze an. **Footballmanager 3**, ein völlig neu konzipiertes Spiel, versucht an die Erfolge der "Vorgänger" anzuknüpfen und wird für alle Systeme erscheinen. *(ts)*

Die Zwei von Selling Points

Spätestens seit der erfolgreichen Einführung des Ascon-Hits "Der Patrizier", hat auch die Firma **Selling Points** aus Gütersloh die Szene wachgerüttelt. Mit hohem Einsatz und unermüdlichem Tatendrang haben **Martina Strack** und **Wolfram von Eichborn** dann auch zwei der ganz Großen in der Softwarebranche auf Ihre Seite ziehen können: **Electronic Arts** und **Psygnosis** lassen sich von nun an durch Herrn **von Eichborn** hier in Deutschland vertreten.
Warten wir ab, was als Nächstes kommt. *(ts)*

Anwender und Zubehör Top Ten,

übermittelt, trotz unmenschlicher Temperaturen, von **Frau Nemitz** aus dem Hause Leisuresoft:

Zubehör:

Platz	*Titel*	*Hersteller*
01	QS-123 Warrior 5 PC	Quickshot
02	Comp. Pro Star	Dynamics
03	Quickjoy 2 Turbo	Quickjoy
04	Floppy Quader 15	Sunnyline
05	Quickjoy Junior	Quickjoy
06	Analog Sabre	Suncom
07	QS-130F Python 1	Quickshot
08	Merlin	Suncom
09	Quickjoy 2	Quickjoy
10	Comp. Pro 5000 Schwarz	Dynamics

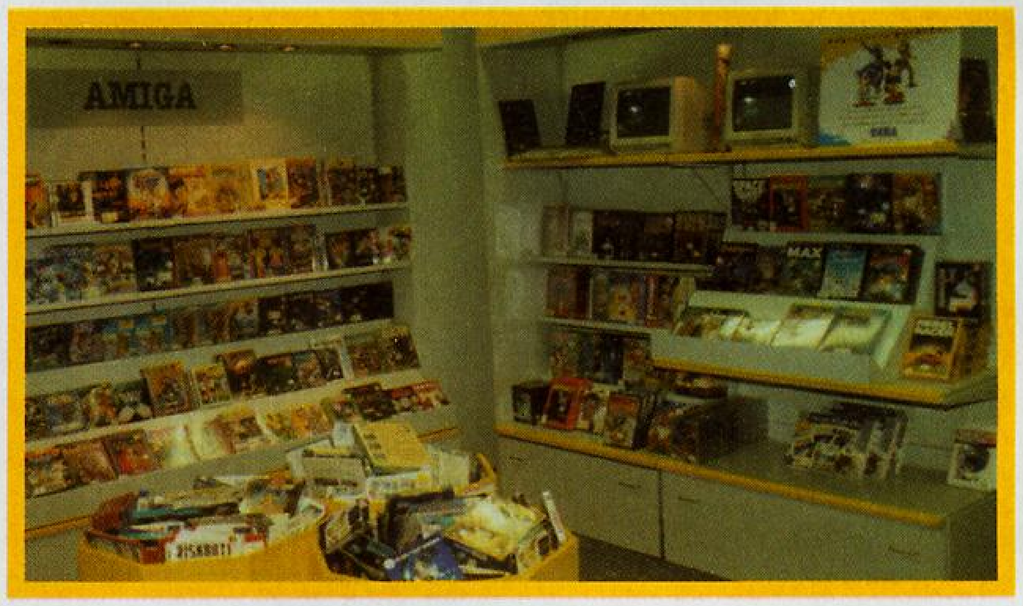
Anwenderprogramme:

Platz	*Titel*	*Hersteller*	*System*
01	X-Copy Tools	Cachet	Amiga
02	Viruscope 1.6.	Maxon	Amiga
03	Kindwords 3.0	Disc Company	Amiga
04	Amos	Mandarin	Amiga
05	Virus Control 3.0	MSPI	Amiga

Teuflisch fix abgetippt von (ts)

Rainers Software Schlaraffenland

Wer in der Frankenmetropole, für Ortsunkundige also in Nürnberg, an Spielesoftware denkt, der meint das **PC Computercenter** in der Färberstr. 20. Und da vor allem die Kellergewölbe.
Zwischen Räucherstäbchen und quellenden Lavaquellen (Achtung, das war ein Scherz) residiert hier **Rainer Roßhirt**. Ja, richtig, seines Zeichens oberster Leserbriefguru des CT Verlags und freiwillige Feuerwehr in Sachen akuter Softwareunterstützung. Da es bei den heutigen Gehältern gar nicht mehr möglich ist, nur noch bei einer Firma auf der Gehaltsliste zu stehen, hat auch er einen Nebenjob. Und wenn er nicht gerade in einer meditativen Phase Leserbriefe schreibt oder sich aufgrund eben solcher in Therapie begeben muß, dann ist er täglich hier anzutreffen. Und er hat alles



was Ihr braucht. Abgesehen von den knapp 500 verschiedenen Computertiteln, so wie den weit über 500 Konsolen Titeln, die er ständig auf Lager hält, hat er auch alles, was die Hardwareseite des Spielerherzens begehrt. Und sollte mal der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß etwas nicht vorrätig ist: Don`t Panic. Ein Griff zum Telefon und 24 Stunden später liegt das Teil auf dem Tisch (wenn lieferbar). In ansprechendem Ambiente hat jeder Gelegenheit sich umzusehen und zum Teil auch zum Ausprobieren. Fragen beantwortet er, ganz im Gegensatz zu seinen sonstigen Gepflogenheiten (Leserbriefe), nüchtern, sachlich, fair und kompetent. In den ein-einhalb Jahren, in denen es diese spezielle Abteilung an diesem speziellen Ort nun gibt, hat er es geschafft zur Umsatznummer eins unter den PC-Leisuresoft-Abteilungen zu avancieren (Tusch!!).





Streng nach dem Motto: "Für jeden alles", findet man auch einige Exoten bereits (Neo Geo, Apple und Super NES) und andere Exoten immer noch (CDTV und ST) im Programm. Und permanent wackeln die Wände, denn ständig finden megastarke Aktionen in diesen Gemäuern statt, vom Sonic Wettbewerb bis zur Deutschen Meisterschaft im Lotus Turbo Esprit Challenge II. Und manchmal ist auch einer von uns dort zu finden, meistens zur Mittagszeit.
Ach herrje, jetzt hätte ich sie beinahe vergessen, die bezaubernde **Yanet**, die immer so lieb lächelt und als rechte und linke Hand des Patrons bezeichnet werden kann. **PC Computercenter** in Nürnberg, für alle Franken sicherlich die unumstrittene Nummer eins.
(ts)

A320

A·I·R·B·U·S



An alle Piloten:
Der A320
landet demnächst
auch in Amerika

Erhältlich für
Amiga, PC, Atari ST

THALION

entwickelt in Zusammenarbeit mit

Lufthansa und Deutsche Airbus

NEWS of the World

Frohe Kunde aus Kaarst

Schnell mal vorbeigeschaut und gleich eine Menge zu sehen bekommen. Im Glaspalast der Firma **Softgold**, konnte man wiedermal, neben den netten jungen Damen, die in ihrer Arbeit nun durch einen ehemaligen Kollegen von der ASM, **Guido Alt**, unterstützt werden, auch eine Menge neuer Software bewundern.
Nummer eins: **X-Wing** aus dem Hause **Lucasarts**. Bekannt aus der Star Wars-Saga, kann nun auch der normalsterbliche Computeruser in das Cockpit dieses genialen Raumgleiters steigen.
Ab Dezember für alle PCianer.
Nummer zwei: **Spelljammer-Pirates of Realmspace** von **SSI**. Eine aufsehenerregende Mischung aus Fantasy und Sience Fiction in Form eines epischen 3D-Rollenspiels. Zuerst für alle PC`s, später, schätzungsweise im Dezember dann für alle Amigas.
Alle weiteren Neuheiten aus dem Hause **Softgold**, findet Ihr wohlsortiert an den entsprechenden Stellen im Heft. *(ts)*





Computercamp

In Kooperation mit dem Softwarehaus **Bomico** fand vom 17.-25. Juli 1992 im Landkreis Wesermarch ein Computercamp für 14 Jugendliche im Alter von 11-14 Jahren statt. Doch nicht nur die Spiele der Firma **Bomico** fanden regen Anklang. Eine Einführung in die verschiedenen Anwendungsbereiche von Personal Computern stand ebenso auf dem Programm, wie eine umfangreiche Freizeitgestaltung ohne Computer. Mit von der Partie war auch Bomico`s **Marketingassistent Oliver Gubba**, um den Kids bei Fragen zu Computerspielen zur Seite zu stehen. *(ts)*

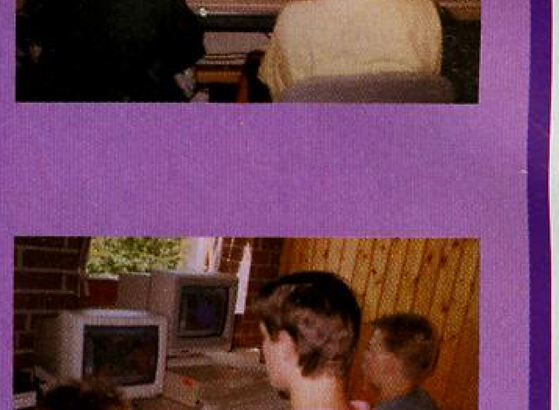


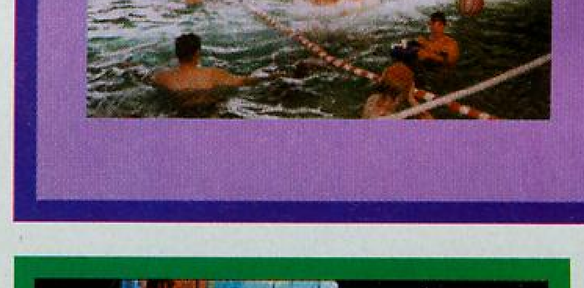








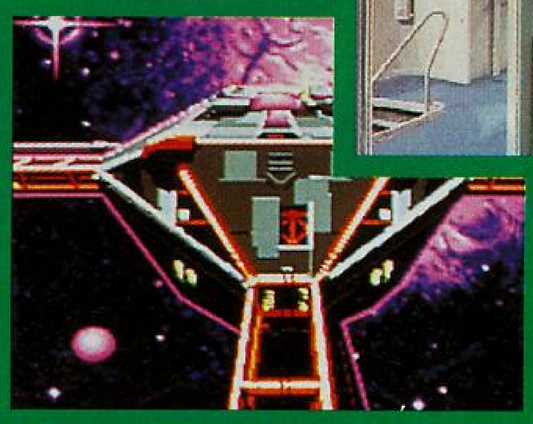






Microprose Hot-Shots

Eine ganze Palette neuer Programme erreichte uns aus England.
Microprose, anerkannter Spezialist für Flugsimulationen, stellt sich weiter unter Beweis.
Mantis: XF 5700 Experimental Space Figther ist ein futuristisches Rollenspiel mit actiongeladenen Zwischensequenzen. Dabei sind über einhundert Missionen zu erfüllen.
Lang erwartet, präsentiert sich nun auch **Rex Nebular** in fast vollendeter Form. Auf einem fiktiven Planeten gibt es nur den famosen Weiberhelden Rex Nebular, der in der Lage zu sein scheint, eine verschollen Vase von unsagbarem Wert wiederzubeschaffen. Puzzles über Puzzles warten auf eine Lösung.
The Challenge of the Five Realms aus der Softwareschmiede **Paragon Software** ist ein Fantasy-Rollenspiel feinster Machart. Ein komplexer Handlungsplot und feinste Grafiken sorgen für höchsten Spielgenuß.
Formula One wird es ab Oktober endlich auch für den PC geben, so daß auch hier der Asphalt mit Gummi überzogen werden kann.
Zur gleichen Zeit soll die **Mission Disk** zum **Falcon 3.0** erscheinen. Titel dieser Campaign Disk: **Fighting Tiger**. Einsatzgebiete sind Indien, Japan und Korea.
In der Tradition der F15 Serie kommt nun der dritte Teil: **F15 Strike Eagle 3**. Mit einem neuen, revolutionären System lassen sich dreidimensionale Polygon- und Bitmap-Technik miteinander verbinden. Sieht fein aus.
Als letztes Programm in diesem Sammelsurium von Kurzpreviews haben wir hier den Beginn einer neuen Simulationsreihe zum 2.Weltkrieg. **Task Force 1942** beschäftigt sich mit den Schlachten im Pazifik, verfügt über Nachtkampf-Simulationen und zahlreiche Strategie-Features. *(ts)*





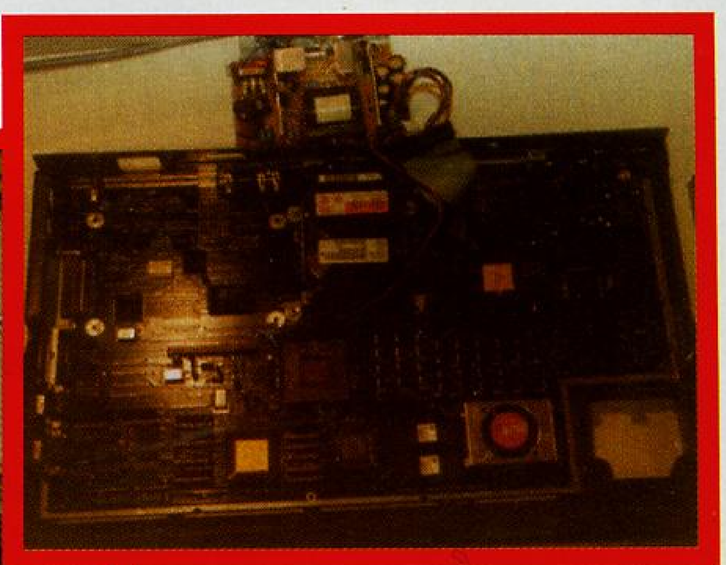


NEWS of the World

Falcon 030

Im Frankfurter Dorint Hotel gab es die erste offizielle Präsentation des neuen **Atari** Falgschiffs, des Falcon. Schon seit Monaten kursierten die verschiedensten Gerüchte über den ST Nachfolger, einige kamen sogar sehr nahe an die Wahrheit heran (O-Ton **Alwin Stumpf**). Die volle Wahrheit entpuppte sich dann jedoch nur als Halbwahrheit. Auf dem Tisch vor uns stand nun ein ST in einem Anthrazit-Ton. Doch dieses einzige, oberflächlich erkenntliche Neuheitenanzeichen, wird sich bis zur öffentlichen Präsentation auf der Atari-Messe in Düsseldorf wieder in das ST-beige wandeln. Äußerlich also kein Novum. Aber dann. Denn die Caramelfüllung steckt unter der Haube. Der **Falcon 030** ist das erste Modell einer neuen Generation von Atari-Computern, die größtenteils kompatibel zu den bisherigen TOS-Maschinen sein soll (man beachte hierzu aber bitte Murphys Gesetz), aber mit wesentlichen Neuerungen aufwarten kann. So kann zum Beispiel mit VGA-Monitoren gearbeitet werden, ebenso, wie mit dem RGB-Standard. Eine integrierte Festplatte und ein Diskettenlaufwerk sind ebenso "serienmäßig" wie die Midi-Schnittstelle, der Videoausgang, der Fernsehanschluß, die SCSI-Schnittstelle und alle Standardports, inclusive zwei STE-kompatiblen erweiterten Joystickports, von denen jeder Anschlußmöglichkeiten für vier Padles und eine Lichtpistole hat. Angeblich haben sich schon zahlreiche, namhafte Softwarehäuser bereiterklärt, speziell Spiele die unter Multi-TOS, den neuen Falcon-Betriebssytem, laufen, zu entwickeln. *(ts)*





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

Crystals of Arborea	29.90	Colossus Chess X	19.90
Z-Out	29.90	OOOPS Up (Der HIT)	19.90
Quartz (Der HIT)	**19.90**	3-D-Pool (Simulation)	19.90
Tetra Quest (Arcade)	19.90	**Shadow of the Beast 2**	**39.90**
Internat. 3-D-Tennis	19.90	Nevermind	19.90
Hollywood Poker Pro	19.90	Buck Rogers (kompl. Dt.)	49.90
Barbarian 2 (Psygnosis)	**39.90**	Budokan	29.90
Master Blazer (HIT)	29.90	Globulus (Der HIT)	19.90
Shinobi (Das ORIGINAL)	29.90	Ninja Spirit	29.90
Apprentice (HIT)	19.90	**DUNE** (deutsche Version)	**49.90**
E-Motion (HIT)	**19.90**	Fusion	19.90
Galaxy-Force	19.90	**KINGS's QUEST 4**	**39.90**
10-Spiele Pack	**29.90**	X-Out	29.90
Interphase	19.90	Neuromancer	19.90
Atomic Robokid	29.90	Blood Money (Der HIT)	29.90
Legend of Faerghail	39.90	Black Shadow (Arcade)	19.90
ISS (Incr.Shrinking S.)	29.90	Art of Chess (Schach)	19.90
Grand Slam Tennis	19.90	**Oil Imperium dt.**	**29.90**

Bundesliga Manager Professional
Jetzt auch für den PC (VGA) und natürlich AMIGA. Spitzen Tests und bei uns jetzt zu dem Preis: Für **69.90**

Ihre **Disketten** sind so wichtig wie Ihr Computer

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

3.5" 2DD	10 Stück	8.90	5.25" 2D	10 Stück	4.90
	100 Stück	79.90		100 Stück	47.90
	200 Stück	149.90		200 Stück	89.90
	400 Stück	295.90		400 Stück	169.90
3.5" HD	10 Stück	15.90	5,25" HD	10 Stück	9.90
	100 Stück	149.90		100 Stück	89.90
	200 Stück	295.90		200 Stück	169.90

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

T.S. Datensysteme
DENISSTR. 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · ☎ 0911/28286

FLIGHT OF THE INTRUDER

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

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

Vikings (Der Hit)
Wir haben für den Amiga KINGDOM OF ENGLAND 2 für nur DM 89.90

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

PC-Software zu unglaublichen Preisen

Portal (Adventure)	29.90
Tau Ceti (Arcade-Adventure)	19.90
Psycho (Adventure zum Film)	29.90
Black Monday (Börsen-Adventure)	29.90
Chuck Yaeger's AFT (Flug-Sim.)	
...r Automate...	

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

C-64 DISK-SUPERHITS zu SUPERPREISEN

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

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/28286

Die aktuellen Hits!!! natürlich alle in Deutsch

Dark Queen of Krynn	PC 69,90	Amiga 59.90
Air Bucks	PC 79.90	Amiga 79.90
Hook	PC 79.90	Amiga 69.90
Conquestador	PC 69.90	Amiga 69.90
DUNE (der Hit!!!)	PC 79.90	Amiga 49.90
Lure of Temptress	PC 79.90	Amiga 69.90
Aces of the Pacific	PC 79.90	Amiga 69.90
Epic	PC 79.90	Amiga 69.90
Patrizier	PC 89.90	Amiga 79.90
Civilisation	PC 89.90	Amiga 89.90
1869	PC 89.90	Amiga 79.90
Dagger of Amon Ra	PC 99.90	
Pushover	PC 69.90	Amiga 59.90
D/Generation	PC 89.90	Amiga 69.90
Hardball 3	PC 89.90	
Sensible Soccer		Amiga 59.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

_____
_____
_____
_____
_____

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

PT 10

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

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

NEWS of the World

NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••



Neues Spiel, neues Glück.

Anläßlich der nun folgenden Buchneuheiten-Vorstellung, freuen wir uns, Euch auch gleich ein entsprechendes Gewinnspiel präsentieren zu können.
Lest den Text also aufmerksam, damit Ihr am Ende die Gewinnspielfrage auch richtig beantworten könnt.
Alle drei Bücher haben eines gemeinsam. Als Autorennamen findet man sowohl auf Robin Hood (Hint Book) und dem dreihundertzweiundfünfzig Seiten starken **Sierra Online** Buch, **Carsten Borgmeier**. Bekannt als fleißiger Vielschreiber und Verfechter der Theorie: "Kennst Du ein Vorwort, kennst Du alle", verwendet er auch bei Robin Hood Altbewährtes. Ansonsten ist es wiedermal übersichtlich und leicht nachvollziehbar und somit seine fast zehn Mark wert.
Für alle Larry, Roger und Co. Fans, sprich alle Fans von **Sierra Online**-Spielen, gibt es jetzt eines der wohl umfassensten Komplettlösungsbücher zu den Produkten dieses Softwarehauses. 25 Spiele werden hier bis zum manchmal bitteren Ende durchgespielt und auf Diskette gibt es auch noch ein PC-Sample zu Laura Bow 2. Kostenpunkt: Knappe DM 30,-. Für Fans eine lohnende Investition, doch für den Sierra-Normal-Spieler wahrscheinlich 20 bezahlte Komplettlösungen zu viel. *(ts)*

Gewinnspiel:

Um eines von 15 neuen Computerbüchern aus dem **Sybex-Verlag** zu gewinnen, müß Ihr uns nur folgende Frage beantworten, diese auf eine Postkarte (und bitte nur auf eine solche) kleben und einsenden an:

CT Verlag
Kennwort: Sybex
Isarstr. 32
W-8500 Nürnberg 60

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Firmenzugehörige, sowie deren Verwandte, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.)

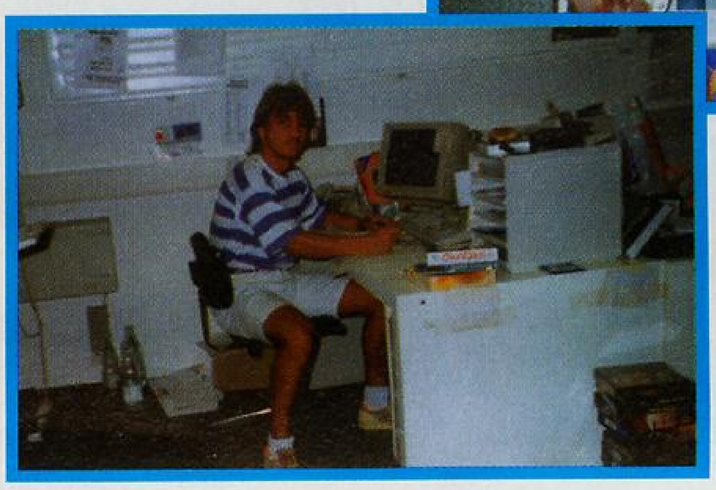
Frage:
Wieviele Seiten hat das Sierra Online-Buch?

Der Spaß am Spielen
Zu Besuch bei Joysoft in Köln

Seit 1983 behauptet sich nun schon eine Frau im hartumkämpften Spielesoftwaremarkt. **Gabi Hartmann** wagte zu dieser Zeit den Schritt ins untemperierte Wasser, die Zukunft der Computer im Home-Entertainment-Markt stand noch in den Sternen. Doch der einschlagende Erfolg gab ihr schnell die Bestätigung, den richtigen Weg gewählt zu haben. Und so dauerte es auch nur knapp zwei Jahre, bis sich der erste von insgesamt drei Umzügen zwischen 1983 und 1991 vollzog. Parallel liefen dabei die Ladengeschäfte (bis dato fünf, Tendenz steigend) und der Versandhandel, der momentan auf rund 50.000 Kunden zurückgreifen kann. Und für diese gibt es dann auch den aufwendig gestalteten Bestellkatalog. Die gelernte Rechtsanwaltsgehilfin und zweifache Mutter beschäftigt zur Zeit elf festangestellte Mitarbeiter und erwirtschaftet einen Umsatz von mehreren Millionen Mark. Auch hier stoße ich bezüglich zukünftiger Tendenzen auf folgende Meinung: "Der PC wird in Zukunft eindeutig das Rennen machen, da die Entwicklung von Spielesoftware ohnehin weg vom schlichten Ballerspiel und hin zu immer komplexeren und anspruchsvollern Strategie- und Rollenspielen geht", so Frau Hartmann. "Videokonsolen", argumentiert **Herr Hostettler**, verantwortlich für den Einkauf bei Joysoft, "werden immer häufiger als Zweitgeräte eingesetzt und werden sich über kurz oder lang am Markt etablieren".
"Um in diesem schnelllebigen Geschäft bestehen zu können, genügt es nicht, nur Hits erkennen zu können. Man muß auch sein Ohr am Markt haben und manchmal das Gras wachsen hören", weiß Frau Hartmann aus langjähriger Erfahrung heraus zu berichten. Für die unmittelbare Zukunft, sucht man noch nach geeigneten Räumlichkeiten und Mitarbeiter, um so das Ladengeschäft im Ruhrgebiet noch weiter auszubauen, damit möglichst viele das Joysoft Angebot direkt vor Ort in Augenschein nehmen können. *(ts)*









"World of Commodore", Frankfurt

Vom 26. bis 29. November lädt **Commodore** zur ersten eigenen Messe nach Frankfurt. Um die 150 Aussteller präsentieren alles rund um Commodore´s Produktpalette. Hauptzielgruppe der "WOC" sind sicherlich hauptsächlich alle Amigianer, aber auch für C64- und PC-Besitzer dürfte einiges geboten werden.
Natürlich sind wir auch auf dieser Messe mit unserem **Ferrari Testarossa-Rennsimulator** vertreten, wer also auf der CSS kein Glück hatte, kann´s hier nochmal versuchen.

Ausführliche Infos zur "WOC" in der nächsten Ausgabe, oder in den im September neu erscheinenden Spielemagazinen **"AMIGA GAMES"** und **"PC GAMES"**.

Amos-The Creator jetzt in Deutsch

Das aus dem Hause **Europress** kommende Programm Amos-The Creator, welches bis dato nur mit englischem Handbuch erhältlich war, kann nun verdeutscht werden. Jeder, der sein englisches Orginal-Handbuch an die

Horma-Computerware,
Daimlerstr. 7,
W-7293 Pfalzgrafenweiler

einschickt, erhält gegen DM 30.-, in bar oder als Scheck (incl. Porto), ein deutsches Handbuch. *(ts)*

ELITE 2

Nun kommt er endlich. Der langersehnte Nachfolger des legendären **Elite** streckt seine Fühler aus. In einer Welt der fernen Zukunft jagt ein Abenteuer das andere. Halte Dein Schiff immer auf dem neusten Stand der Technik und Du wirst auch die aussichtlosesten 3D-Kampf-Sequenzen überstehen. Über einhundert Sternensysteme gilt es zu bereisen. Theorien über Planeten-Formationen spielen ebenso eine Rolle, wie Oberflächentemperaturen und mögliche chemische Verbindungen.
Erscheinen wird **Elite 2** zunächst für den PC, später dann für Amiga und ST. *(ts)*

Joysoft
Inh. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigenüber 50seitigen Softwarekatalog. Anrufen lohnt sich!

D/Generation **

Amiga 49.90
PC 94.90

Hardball III

PC 84.90

AMIGA		PC	
1869 dt.*	89.90	1869 dt.	94.90
Ashes of Empire*/**	94.90	A-Train amerik.	99.90
Carl Lewis Olymp. Challenge **	64.90	Airbucks **	84.90
Civilisation dt.	84.90	Ashes of Empire */**	99.90
Dark Queen of Krynn	69.90	Carl Lewis Olymp. Challenge **	84.90
Der Patrizier dt.	79.90	Conquestador dt.	79.90
Dizzy Collection	64.90	Crisis in the Kremlin **	94.90
Grah.Taylors Soccer Challenge**	69.90	Der Patrizier dt.	94.90
Hook **	69.90	Gateway	84.90
Humans **	79.90	Global Conquest **	99.90
Lure of Temptress **	74.90	Grand Prix Unlimited	84.90
Mega Sports Compilation	64.90	Guy Spy **	84.90
Myth **	69.90	Heroes of the 357th **	84.90
Oil Imperium	19.90	Hong Kong MahJong **	77.90
Push Over **	69.90	Laura Bow 2 dt.	96.90
Risky Woods **	69.90	Lord of the Rings 2	84.90
Sensible Soccer **	64.90	Prophecy of the Shadow	79.90
Space Max **	64.90	Theatre of War **	84.90
Striker Soccer 1Mb**	69.90	World Tennis Championship **	84.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Push over **

PC 79.90

Viking fields of Conquest */**

Amiga 69.90

SuperNES		MEGA DRIVE/GAME GEAR	
Grundgerät *	339.00	Mega Drive incl. Pad+Sonic **	329.00
F-Zero *	99.90	MD:Olympic Gold **	119.90
Sim City *	99.90	MD:Tazmania **	109.90
Super Probotector *	139.90	Game Gear incl.Sonic+Netzteil	329.00
Super Tennis *	99.90	GG:Olympic Gold **	84.90
Super Wrestlemania *	149.90	GG: Super Kick off	84.90
Atari Lynx		**C64 Disk**	
Batmans Return	66.00	Black Gold	44.90
Casino	66.00	Catalypse **	39.90
Shadow of the Beast *	66.00	Creatures 2 **	39.90
Steel Talons *	66.00	Oil Imperium	9.90

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
Mönchengladbach NEU!
Friedrichstr. 29

Solange GEDRUCKTES reicht	VERSANDKOSTEN Rechnungswert	Ihr Anteil
* Vorankündigung ** Deutsche Anleitung	bis 149.- DM	8.— DM
	ab 149.- DM	kostenlos
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)	bei Vorkasse	max. 4.- DM
	Ausland	leider 25.- DM
Irrtümer und Preis - änderungen vorbehalten	UPS	zusätzlich 4.-DM
	Eilpost	zusätzlich 7.50DM

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

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

NEWS of the World

NEWS ••• NEW

CSS

•• NEWS •

CSS
Computer Shopper Show Köln

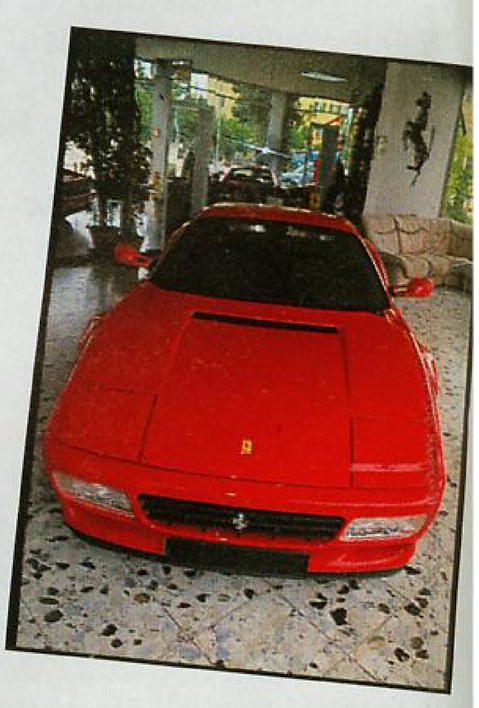
Am 8.Oktober ist es wieder soweit. Dann öffnen sich für vier Tage allen Computerbegeisterten die Hallentore zur CSS in Köln. Die Neuigkeit: Neben Herstellern von Amiga-Produkten sind auch zum ersten Mal Atari (hauptsächlich mit dem Lynx) und SEGA vertreten. Die Messe wandelt sich damit von der reinen Amiga-Messe zur Entertainment-Ausstellung, auf der laut Veranstalter ca. 120 Firmen vertreten sein werden. Insgesamt 30.000qm stehen diesen dazu zur Verfügung, wieviele davon tatsächlich belegt werden können, bleibt abzuwarten.
Der Schwerpunkt der Veranstaltung liegt weiterhin, so Geschäftsführer Hollax (Ami Shows), auf der Ausstellung und dem Verkauf von Hard- und Software.

So gibt es auch nur zwei wirkliche Highlights:

1. Der SEAT-Fahrsimulator
Hier kann fahren, wer Lust und Laune hat. Sicherlich kein Traumwagen, aber Spaß macht´s allemal. Als Hauptgewinn winkt dem besten und glücklichsten Fahrer ein SEAT Ibiza, den zweiten Preis stellt ein SEAT Marbella dar.

2. Die Ferrari Testarossa Rennsimualtion
Das zweite, und wohl größte Highlight, wird natürlich von uns selbst präsentiert. Auf dem PLAY TIME-Stand wird er stehen - ein echter Testarossa, mit allem drum und dran.
Und in genau diesen dürfen sich alle Kids, denen das Losglück hold war, hineinsetzen und über die Out Run-Strecke heizen, was die Kiste hergibt (natürlich nur simuliert!). Ja, Ihr habt richtig gelesen: Hineinsetzen, Gas geben, lenken und bremsen! Die Simulation wird dabei auf eine 12qm große Leinwand projeziert, ein Höllenspektakel also. Auf der Messe stellen wir Euch ebenfalls zwei Neuheiten auf-dem Computer-Zeitschriftenmarkt vor:
"AMIGA GAMES" und "PC GAMES", zwei neue Spielemagazine aus dem Hause "PLAY TIME".

Weitere Daten zur CSS Köln:



Ticket-Preise:

Entertainment-Halle	
Erwachsen	DM 10.-
Schüler und Studente	DM 6.-
CSS komplett	
Erwachsene	DM 17.-
Schüler und Studenten	DM 12.-
Vorverkauf	
Erwachsene	DM 15.-
Schüler und Studenten	DM 10.-

Öffnungszeiten

Donnerstag, 8.10.	10.00 - 18.00h
Freitag - Sonntag, 9.-11.	19.00 - 18.00h

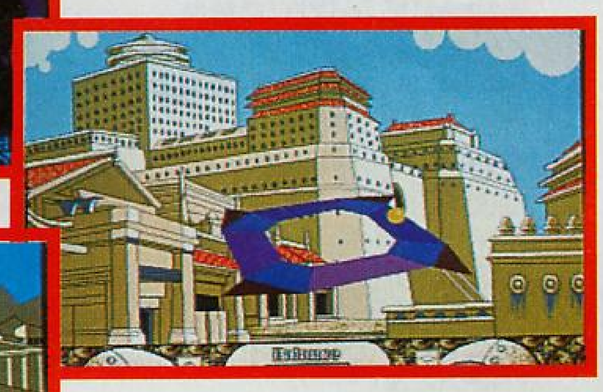
Übernachtungsmöglichkeiten:
Informationen können über das Fremdenverkehrsamt Köln eingeholt werden.

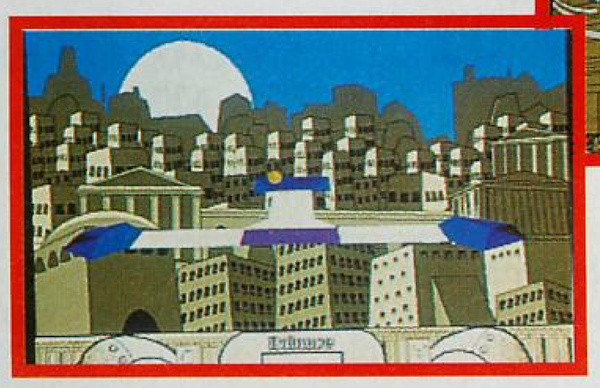


Von Prinzen und Königen

Als eines der ersten Softwarehäuser hier in Deutschland, konnte sich im Jahre 1982 die Firma **Kingsoft** aus Aachen einen Namen machen, und das mit einem Schachprogramm für den Commodore PET 2001/CBM 8032. Ein Jahr später folgten dann die Umsetzungen für den VC-20 und den C-64.
Es folgten noch eine ganze Reihe erfolgreicher Produkte, hauptsächlich für den C-64, wie zum Beispiel Space Pilot. Nach einigen Exkursionen auf dem C-16 und dem Plus/4, wendete man sich dann Spielen für den Amiga und den ST zu.
1991 folgte dann ein Spiel, basierend auf einer der bekanntesten Comicfiguren unserer Zeit, **Hägar der Schreckliche**.
In der jüngsten Zeit gab es mit **Bug Bomber** und **Locomotion** zwei weitere erwähnenswerte Spiele. Bis dato wurden ca. 160 Titel veröffentlicht, Tendenz natürlich steigend.
Seit 1987 geht man bei **Kingsoft** bezüglich der Distribution eigene Wege. Und das sehr erfolgreich. Vobis und Toy`s are us werden so regelmäßig mit neuster Spielesoftware direkt aus Aachen versorgt.
"Zukünftig wird sicherlich der PC mehr und mehr den Spielmarkt dominieren und wir werden dieser Entwicklung natürlich Rechnung tragen", so **Herr Schäfer, Gründer und Geschäftsführer von Kingsoft**.
So gab es dann auch vor Ort schon einmal die neusten Produkte zu sehen, die wir Euch hier erstmals bildlich vorstellen und zu gegebener Zeit dann einem ausführlichem Test unterziehen. *(ts)*







ACCOLADE Ist in Frankfurt attic Ist in Frankfurt ELECTRONIC ARTS Ist in Frankfurt EMPIRE SIMULATION Ist in Frankfurt MAXDESIGN Ist in Frankfurt MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE Ist in Frankfurt MILLENNIUM Ist in Frankfurt PSYGNOSIS Ist in Frankfurt Spectrum HoloByte® Ist in Frankfurt THALION Ist in Frankfurt UBI SOFT Entertainment Software 21ST CENTURY ENTERTAINMENT Ist in Frankfurt U.S. GOLD® Ist in Frankfurt

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

WORLD OF COMMODORE MIT AMIGA 92 FRANKFURT 26.-29.11.92

United Software

EIN UNTERNEHMEN DER ESCOM GRUPPE

VIKINGS

Defender of the Crown am guten alten 64er war und ist wahrscheinlich immer noch ein klassischer Renner. Bis jetzt gab es schon zahlreiche Neuauflagen des Spielprinzips, aber niemals hat eine solche Kopie, die Erfolge des Originals übertroffen. Doch Defender-Nachfolger Vikings scheint schon nach den ersten Blicken auf die Anleitung zumindest ebenbürtig zu sein...

PLAY TIME Star Amiga

Willi der Eroberer hat erst kürzlich das Zeitliche gesegnet und damit ist es vorbei mit der Einigkeit unter den Normannen. Den Wikingern ist das nur Recht, Zwietracht bedeutet weniger Widerstand und das gestaltet die Raubzüge viel einfacher. Die Sachsen- und Normannenfürsten hegen jedoch selbst ehrgeizige Pläne, nämlich König über ganz Großbritanien zu werden.

Als Herrscher hat man es nicht leicht, wie beim Schach will jeder Zug gut überlegt sein. Zu Beginn besitzt jeder Spieler eine gewaltige Festung, das sogenannte Homecastle und die paar Ländereien, die daran angrenzen. Aus ihnen bezieht er nicht nur seine monatlichen Steuereinahmen, sondern auch Rohstoffe, wie Stein, Holz und Eisen. Für letzteres muß allerdings erst eine Erzader gefunden und eine Mine gebaut werden. Rohmaterialien werden beim Bau oder bei Reperatur von Burgen, Häfen, Schiffen und Katapulten, bzw. für die Ausrüstung der meisten Soldaten benötigt. Truppen können direkt aus der Bevölkerung rekrutiert werden, aber natürlich ist nur ein bestimmter Teil fähig, auch effektiv zu kämpfen. Um immer genug Nachwuchs zu haben (der "Verschleiß" an der Front ist groß), sollte man darauf achten, daß ausreichend Nahrung vorhanden ist, d.h. immer genügend Felder bestellt werden.

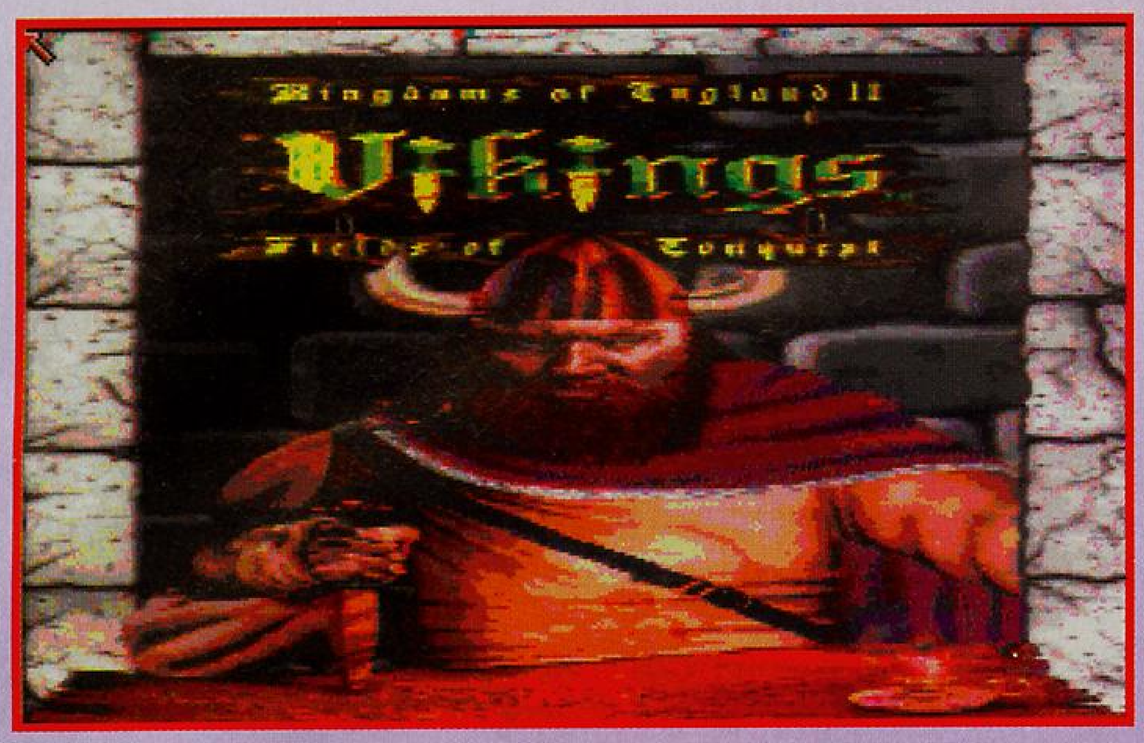
Schwert- und Piketräger, sowie Bogen- und Armbrustschützen erfordern keinen speziellen Ausbildungsort, dagegen müssen Ritter, ob nun zu Pferde oder nicht, Champions und Armeen, ebenso wie Katapulte in größerern oder kleineren Burgen ausgehoben werden. Selbstverständlich kann man nicht beliebig viele Truppen trainieren (außer im Homecastle), auch aus diesem Grund rentiert es sich also, eine stärkere Befestigung zu errichten.

Jeder Feudalherr versucht möglichst viele Länder einzunehmen, um mehr Steuern zu kassieren, mit denen er wieder neue Soldaten anwerben kann. Diese brutale Expansionspolitik führt ziemlich schnell zu Konflikten, die größtenteils in offenen Feldschlachten ausgetragen werden. Eine ganze Menge verschiedener Punkte wurden hier aufs Genaueste beachtet: Terrain (berittene Truppen haben in Wäldern Nachteile...), Moral, Erschöpfungsgrad, das Verhältnis im Vergleich mit der Anzahl der Gegner und Einflußbereiche (benachbarte Burgen sowie die Verteidigung von Heimatboden haben positive Auswirkungen). Nach einer Auseinandersetzung kann der Verlierer, die Überlebenden in ein benachbartes Gebiet zurückziehen. Wird eine Armee komplett vernichtet, oder es gibt kein angrenzendes freundliches Land, geht diese Einheit verloren.

Das Einnehmen gegnerischer Festungen ist am schwierigsten, dazu benötigt man nämlich mehrere der teuren Katapulte. Mit ihnen legt man nach und nach die Mauerabschnitte in Schutt und Asche, dabei beschießen die feindlichen Bogen- und Armbrustschützen allerdings die Belagerungsmaschinen, um sie an der Zerstörung der Wälle zu hindern. Eigene Fernkämpfer geben Feuerschutz und dezimieren so schon mal die feindlichen Truppen, setzen sich dabei aber selbst dem Beschuß aus. Erst nach dem Sturmbefehl beginnt die Schlacht richtig. Falls der Angreifer nicht alle Mauern durchbrochen hat, muß er mit verminderter Effizienz kämpfen, im Falle eines Sieges erbeutet er dafür eine noch intaktere Burg, d.h. die Reperaturkosten sind geringer. Eine schon etwas beschädigte Festung kann auch von einer Armee, die über keine Katapulte verfügt, angegriffen werden.

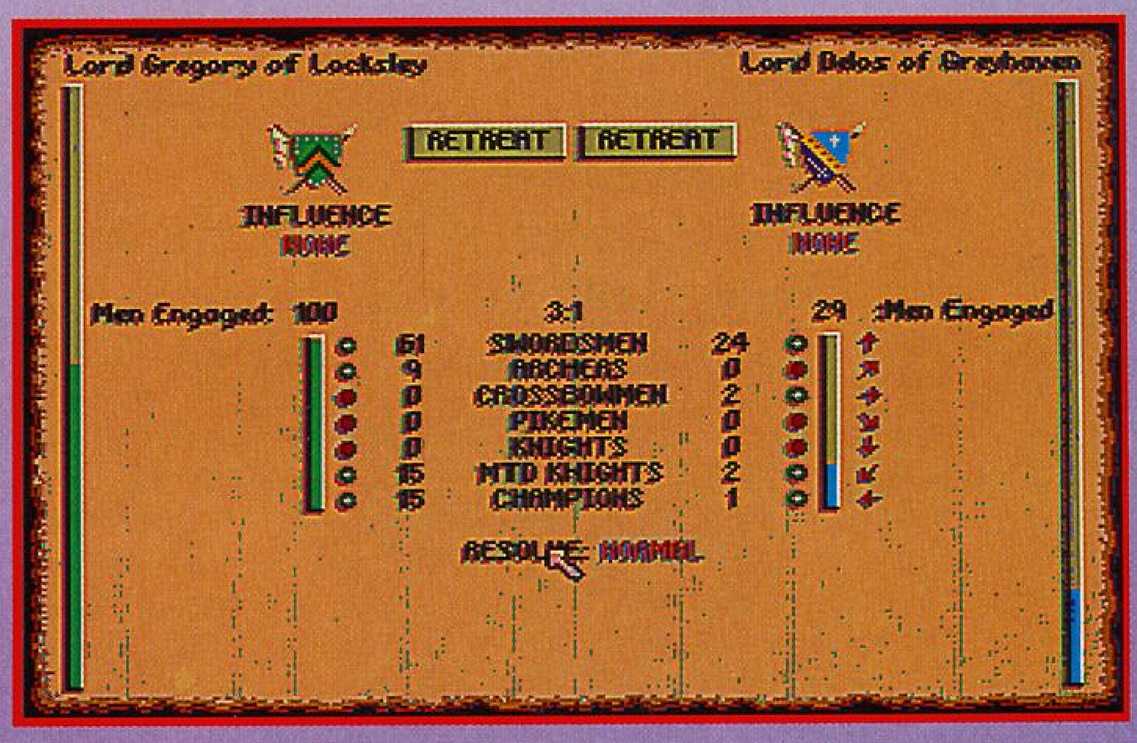
Ähnlich risikoreich ist eine Invasion von See. Sollte man nämlich den kürzeren ziehen, ist die Armee mit allen Mannen des Todes, da sie weder fliehen, noch sich zurückziehen kann. Um Schiffe zu bauen, benötigt man erst einen Hafen. Beim Errichten einer derartigen Anlage, wird automatisch eine kleine Galeere fertiggestellt, die eine der maximal fünf Flotten repräsentiert. Neue Schiffe können problemlos in vorhandene Flotten eingegliedert werden, sogar der Austausch













auf See zwischen zwei Flotten ist genauso wie bei den Armeen an Land möglich. Leider gibt es keine Seeschlachten, feindliche Schiffe können also nicht versenkt werden. Vielleicht werden die Programmierer dieses fehlende Detail bei der angekündigten Fortsetzung (Krieg um Europa!) noch einfügen.

Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig um die Vorherrschaft in England, Schottland, Irland, einem Teil Norwegens und Islands kämpfen. 199 Länder sind insgesamt auf der Karte, von denen mindestens (je nach Einstellung) 125 erobert werden müssen, bevor man die Königswürde erlangt. Der Computer steuert beliebig viele Gegner, man kann sich also sozusagen erstmal ein Demo anschauen, bevor man voll einsteigt. Natürlich sind die künstlichen Intelligenzen wieder einmal haushoch unterlegen, die außergewöhnliche Komplexität macht dies jedoch verständlich. Der Computer steuert daher seine Armeen etwas anders, das Gelände scheint ihn in keiner Weise zu behindern, d.h. er kann vor allem in Bergen, Hügeln und Wäldern weiter ziehen und er muß nicht erst Schiffe bauen, um andere Inseln einzunehmen. Erklärt wird dieser Umstand dadurch, daß der Computer die Wikinger vertritt und die sind eben etwas mobiler... Auch ein erhöhter Schwierigkeitsgrad verändert nichts an seinen Überlegungen und daraus resultierenden Zügen, er beginnt das Spiel dadurch nur mit mehr Truppen und Territorien. Trotzdem ist die Auseinandersetzung mit dem Computer durchaus reizvoll und bringt eine Menge Spannung mit sich. Aber erst eine Schlacht unter Freunden verspricht wahren Genuß.

Hervorragende Grafik macht den Anblick der Karte zum Vergnügen. Spiel- und steuerungstechnisch gesehen hätte Vikings meiner Meinung nach nicht besser gelöst werden können. Einfache Zugriffe auf alle Optionen beschleunigen dieses Marathon-Game recht effektiv. Abgesehen von einer kleinen Begrüßungsmusik, bleiben die Lautsprecher stumm, dies stört aber nicht weiter, denn bei einem stundenlangen Spiel wie diesem, würde man den Sound sowieso bald abdrehen. Natürlich können Vikings-Spielstände abgespeichert werden, dazu benötigt man leider eine formatierte DOS-Diskette, da ein solches Programm nicht integriert ist. Aber jetzt zurück zu Vikings, ich hab` noch eine Rechnung offen, mit Lord Gregory of Locksley... *(ag)*

GS

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

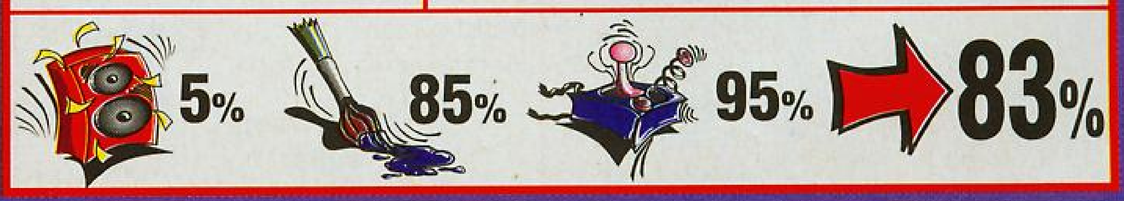
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 6 Player ☑

STRATEGIE

Hersteller Realism Entertainment
Preis ca. DM 120,-
Muster von Leisuresoft

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- 6 Player





Troddlers

Die Magiergesellen Hokus und Pokus sind auf dem besten Weg, ihren Herrn und Meister in den Wahnsinn zu treiben. Egal was sie auch tun sollen, sie tun immer genau das Gegenteil.

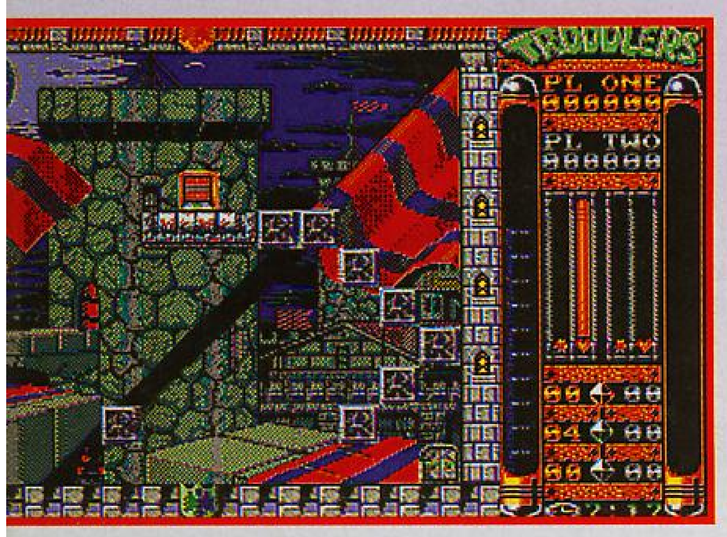
So wenn sie zum Beispiel ihre Zaubersprüche lernen sollten. Statt zu büffeln und zu schwitzen, sieht man sie nur sitzen und dabei des Meisters Kirschen essen. Am Ende seiner Geduld, schickt Divinius seine Helferlein in die Jahrhunderte lang nicht mehr aufgeräumte Rumpelkammer, in der Hoffnung, dort seien sie gut aufgehoben und könnten kein Unheil mehr anrichten. Doch anstelle die Aufräumarbeiten in Angriff zu nehmen, konnten die zwei ihre Comicsammlung mit in die Kammer nehmen. Kurz vor dem Mittagessen beschlich die beiden dann doch ein unangenehmes Gefühl. Wenn Divinius sehen würde, daß sie wieder nur gefaulenzt hätten, würde ihm vielleicht wirklich und endgültig der Geduldsfaden reißen. Also machen sie sich flux daran, einige der Kisten umzuschieben. Als man sich so immer weiter in das Innere der Kammer vorarbeitet, stoßen sie, unter Kilos von Spinnweben vergraben, auf eine Kiste mit der Aufschrift: Warnung! Gremlinartige Wesen seien darin. Nicht berühren. Nicht berühren, und jetzt erst recht, aber erst später. Vielleicht könnte man die Troddlers ja zur Arbeit einspannen und hätte so Zeit für das ein oder andere Schläfchen. Zur gleichen Zeit versucht der Ober-Magier Ersatz für seine unfähigen Gesellen zu schaffen, in Form zweier Troddlers.

Doch wie es der Zufall so will, öffnet sich die Kiste völlig unbeabsichtigterweise und ein Troddler nach dem anderen erscheint auf der Bildfläche, um Sekunden später durch einen Teleporter zu verschwinden. Als Meister Divinius den Raum betritt und mit magischem Kugelauge erblickt, was hier geschehen ist, befördert er seine Handlanger mit kräftigem Tritt und dem Auftrag alle Troddlers wieder einzufangen, auch in den Teleporter.

Also los gehts. Doch mit dem Einfangen allein ist es ja noch nicht getan.

Ebenso müßen die Kleinen vor den herumstreunenden Zombis beschützt werden. Zusammen geht es durch 160 Levels, wobei es in jedem Level eine spezielle Aufgabe zu erfüllen gilt. Teilweise an Lemmings erinnernd, überzeugt Troddlers durch eine gute Spielbarkeit und kunterbunte Grafiken. Ab Oktober für den Amiga. Eine Super NES-Version ist in Vorbereitung. *(ts)*





STRATEGIE

AMIGA

ASI

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

Helmi sagt: "super"!



Sabre Team

Jeder kennt wahrscheinlich die GSG 9. Aber wer kennt schon die S.A.S., Englands Pendant zu dieser Spezialeinsatztruppe. Krisalis versetzt Dich an die Spitze dieser Truppe und hofft, daß Du den Anforderungen dieses neuen Strategie-Spiels denn auch gewachsen bist.

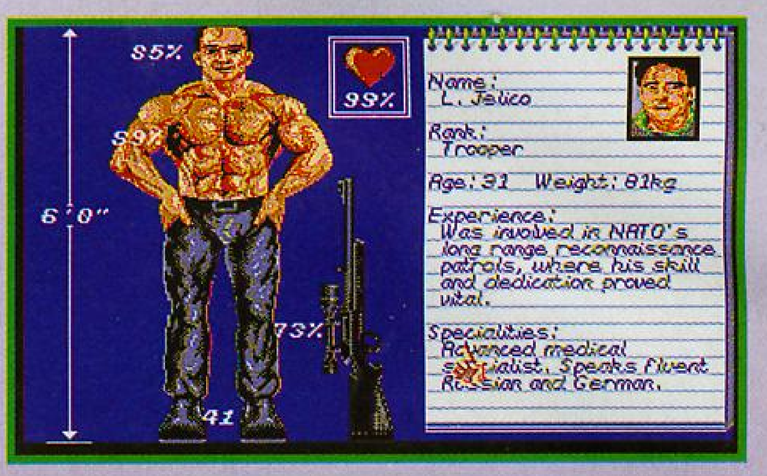
Trainiert auf den absoluten Ernstfall und mit den besten Waffen ausgerüstet, warten die Jungs nur darauf, im Zentrum der feindlichen Aktivitäten eingesetzt zu werden. Doch vor dem Einsatz solltest Du Dir aus den Besten die Allerbesten herauspicken, um größtmögliche Erfolgsaussichten zu haben.

Fünf Missionen sind zu erfüllen. Darunter so reizvolle Gegenden wie der Dschungel oder ein Ozeandampfer. Auswahlmöglichkeiten bestehen reichlich, dafür sorgt die umfangreiche Datenbank über Mensch und Material. Satter Sound und ansprechende Grafiken verleihen den einzelnen Szenarien die richtige Atmosphäre und unterstreichen das faszinierende Gameplay. Alles läuft hier über Menüsteuerung, jeder Schuß will genau überlegt und ausgeführt sein. Sogar der saloppe Schuß aus der Hüfte will gelernt werden. Zudem lassen sich alle Aktionen aus den verschiedensten Blickwinkeln verfolgen, was die Motivation noch fördert. Jede Mission hat verständlicherweise ihren eigenen Auftrag.

So müßen je nach Gebiet Gefangene oder Geiseln befreit, Militär-Basen geräumt oder Atomwaffenbauten gestoppt werden. Das Waffenarsenal umfaßt vom G3 bis zur MP5 A3 alles, was des Söldners Herz begehrt. Darüberhinaus kann man sich auch mit CS-Gas oder Granaten die Weste vollstopfen. Über die Menüsteuerung können dann alle wichtigen Aktionen veranlaßt und gelenkt werden. So zum Beispiel das Öffnen und Schließen von Türen, Bewegungen in alle acht Richtungen, Objekte aufnehmen, Laden der Waffen, Statistikabfragen und noch vieles mehr.

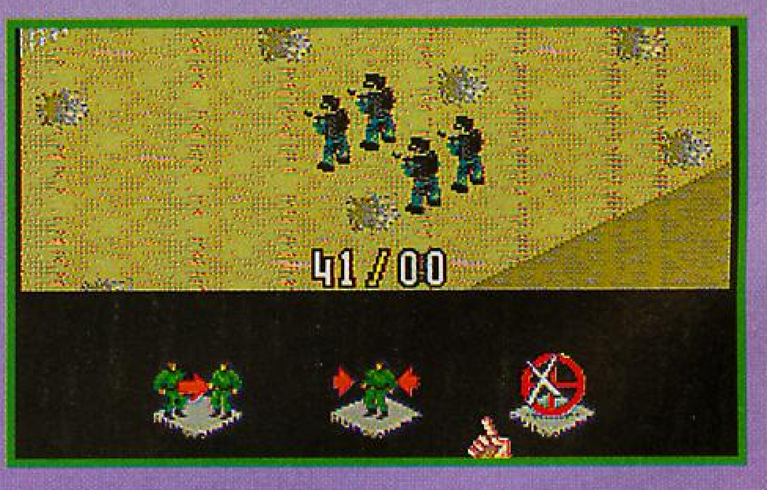
Ob Sabre Team in Deutschland unter dem Titel GSG 9 erscheinen wird oder doch den ursprünglichen Titel behält, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.

(ts)









STRATEGIE

AMIGA

ASI

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

Helmi sagt: "gut"!



Die einzige PC - Sound Card, die 4 Sound Standards unterstützt.

SOUND GALAXY

Der Computer wird nie mehr wie früher klingen...

Die ultimative Soundkarte für Ihren PC



Voll kompatibel zu ADLIB, Disney Sound Source,Sound Blaster und Covox Speech Thing.

Die Sound Galaxy NX ist die einzige Soundkarte, welche zu allen vier gängigen Sound Standards kompatibel ist.

Die Sound Galaxy NX bietet Ihnen daher die maximale Auswahlmöglichkeit aus der derzeitigen und zukünftigen Softwarebibliothek.

Das galaktische Soundvergnügen ist einfach zu installieren.
Ein Super Sound Softwarepaket und die notwendigen Lautsprecherboxen sind natürlich im Lieferumfang beinhaltet.

Sound Galaxy Produkte erhalten Sie im guten Fachhandel.

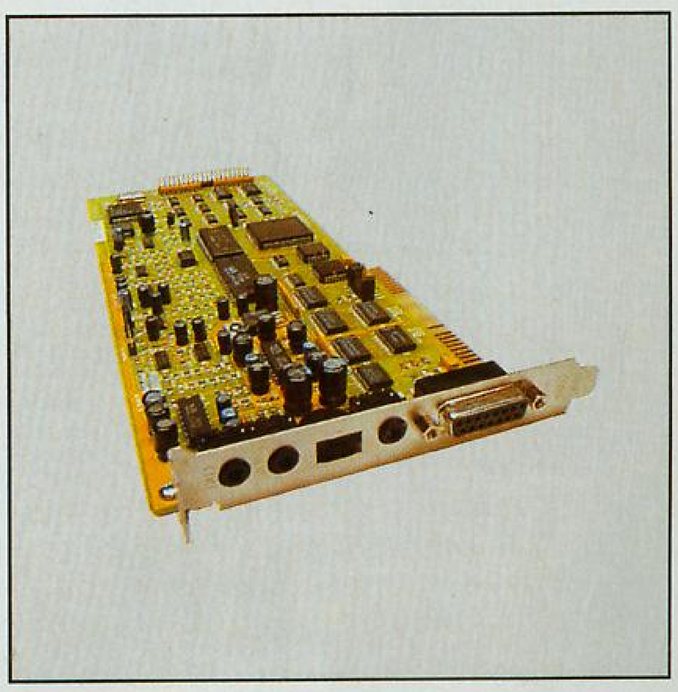


KM
COMPUTER UND KOMMUNIKATION

KM Computer und Kommunikation Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48, 7314 Wernau

GALAKTISCHE DATEN:

- *entspricht Microsoft Multimedia Level 1*
- *11 unabhängige FM-Sound Kanäle*
- *DAC - für digitalisierte Sprachwiedergabe*
- *ADC - für Sprachaufzeichnung*
- *MIDI Schnittstelle*
- *CD - ROM - Schnittstelle*
- *4 - Watt - Verstärker*
- *Game Port*
- *Software Paket mit:*
  - *Monologue*
  - *Galaxy Master*
  - *Band in a Box*
  - *Play it by Ear*
  - *etc.*
- *2 Lautsprecherboxen*
- *optional:*
  - *CD ROM Laufwerk*
  - *Midi Kit*
  - *Microfon*



exklusiv bei KM

Tel. 0 71 53 - 3 10 95 - 98 • Fax 0 71 53 - 3 82 86

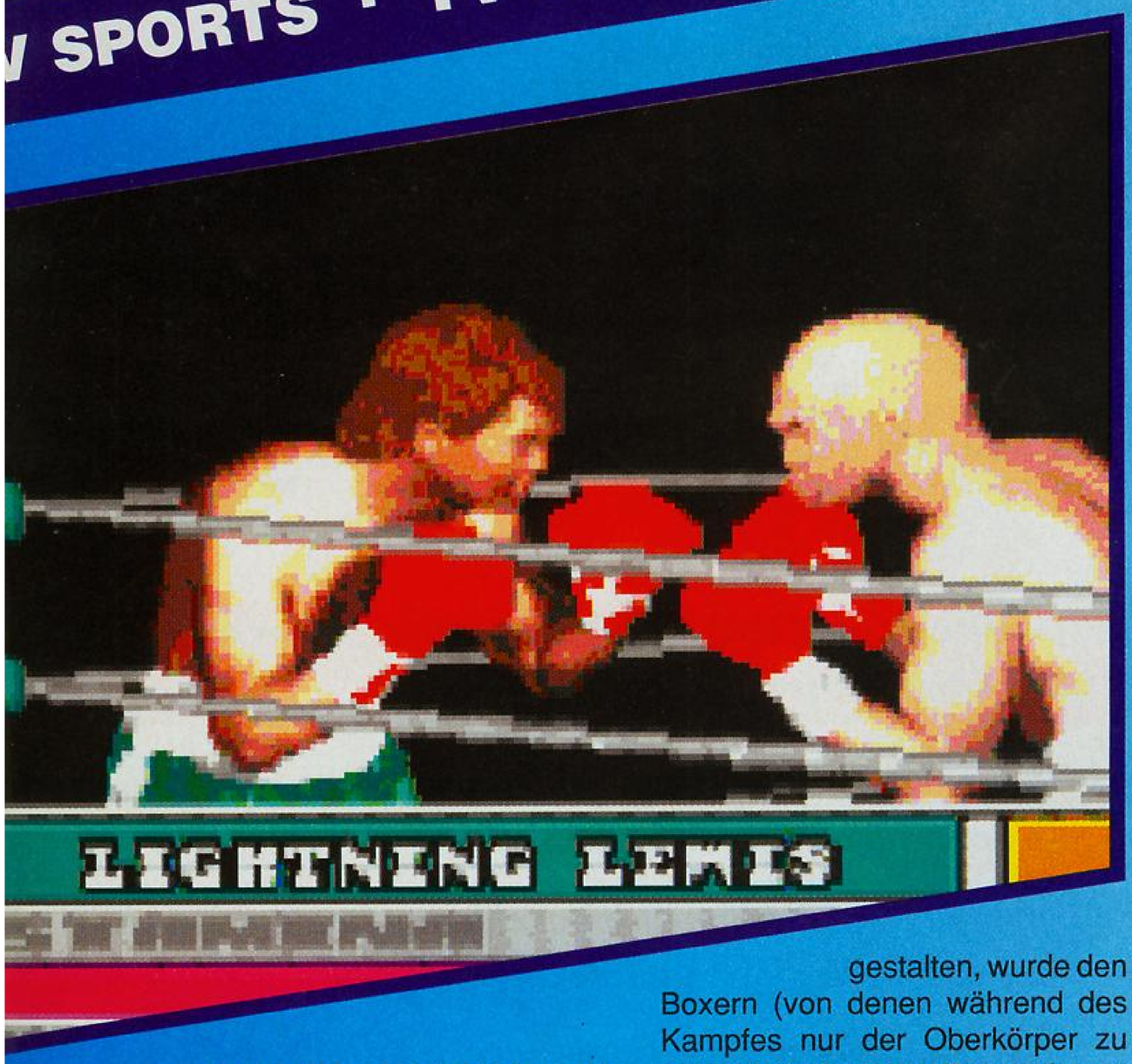
Die ultimative Soundkarte für Multimedia-, Schulungs-, Präsentations-, Unterhaltungs- und Windowsanwendungen.

TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS

BOXING

TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS · TV SPORTS

Um gute und actionreiche Sportsimulationen zu finden, braucht man als Amiga- oder Konsolenbenutzer gar nicht erst lange zu suchen. Vor allem im Bereich von Karate- und Boxspielen ist der PC seinen flinken kleinen Kollegen um Jahre hinterher. Mit "TV Sports Boxing" bewegt sich der Markt jetzt endlich auch in diese Richtung: 256-Farben-Grafik, realistische Animationen, eine gute Joysticksteuerung und jede Menge drumherum...





Besonders viel bedarf es eigentlich nicht, um einen PC-Besitzer so richtig glücklich zu machen. Man filmt verschiedene Schlagbewegungen zweier Boxer, retuschiert die so erhaltenen Sequenzen mit 256 Farben hübsch nach und verknüpft jede einzelne Schlagsequenz mit einer Bewegung des Joysticks. Dazu noch eine paar Strategieelemente und digitalisierte "Uuuuhs" und "Aaaahs", und fertig ist der Spieleknüller.

Daß Ähnliches vor TV Sports Boxing noch von keinem Hersteller zustande gebracht wurde, wundert mich schon ein bißchen, denn viel mehr als das eben Geschilderte steckt hinter dem Spiel eigentlich nicht. Trotzdem, TV Sports Boxing hat alles, was ein Spiel braucht: Boxkämpfe können gegen den Computer oder einen zweiten Spieler ausgetragen werden. Man hat die Möglichkeit, einen Boxer nach eigenen Prioritäten selbst zu kreiren, ihn nach und nach auszurüsten, und wenn möglich zum Spitzensportler zu managen. Der Schwerpunkt liegt aber eindeutig beim Kampf, und um diesen einigermaßen variantenreich zu gestalten, wurde den Boxern (von denen während des Kampfes nur der Oberkörper zu sehen ist) ein gutes Repertoire an Bewegungen und Schlägen verliehen. Von verschiedenen Deckungen über Haken bis zu langen und kurzen Schlägen an Kopf oder Körper ist alles möglich, was im Boxsport erlaubt und gebräuchlich ist. Ein Joystick ist dabei allerdings unbedingte Voraussetzung. Die Bewegungen der Boxer sind auch auf einem 10 MHz AT relativ realistisch animiert (Etwas abgehackt zwar...) und auch der düstere Hintergrund mit Blitzlichtgewittern usw. bringt die Atmosphäre einer amerikanischen Boxarena ganz gut rüber. Wer bei den ersten Kämpfen schon nach ein paar Schlägen auf den Boden geht, braucht sich übrigens nicht weiter zu wundern, denn nicht nur der Spieler, sondern auch seine Computerfigur lernt mit der Zeit dazu, teilt härter aus und kann auch schon bald mehr einstecken. Realisiert wurde dieser "Erfahrungsgewinn" über ein Punktesystem, wie es aus Rollenspielen bekannt ist. Für jede erdenkliche Fähigkeit (Resistenz von Kinn und Körper, Kondition etc.) gibt es einen Punktwert. An Witz fehlt es dem Spiel bei all der Realitätsnähe trotzdem nicht.

Vor allem hinter den Ausrüstungsgegenständen, die sich für das schwer erkämpfte Preisgeld nach den Kämpfen erstehen lassen, verbirgt sich ein kräftiger Schuß Humor. Eine Tabasco-Sauce, die den Tiger im Boxer wecken soll und Ähnliches. Was so ein Schnickschnack bringt, ist freilich eine andere Frage, aber dem Spieler bleiben schließlich noch andere Möglichkeiten, auf seine Boxkarriere Einfluß zu nehmen: Mit genug Kapital kann der Manager gewechselt werden und auch den Besuch von Lehrgängen im Trainingscamp sollte man nicht vernachlässigen. Unter dem Strich bleibt mir über TV Sports Boxing eigentlich nur Positives zu sagen - auf das endgültige Erscheinen des Spiels können Sportspiel-Fans wirklich gespannt sein.

SPORTSPIEL

PC

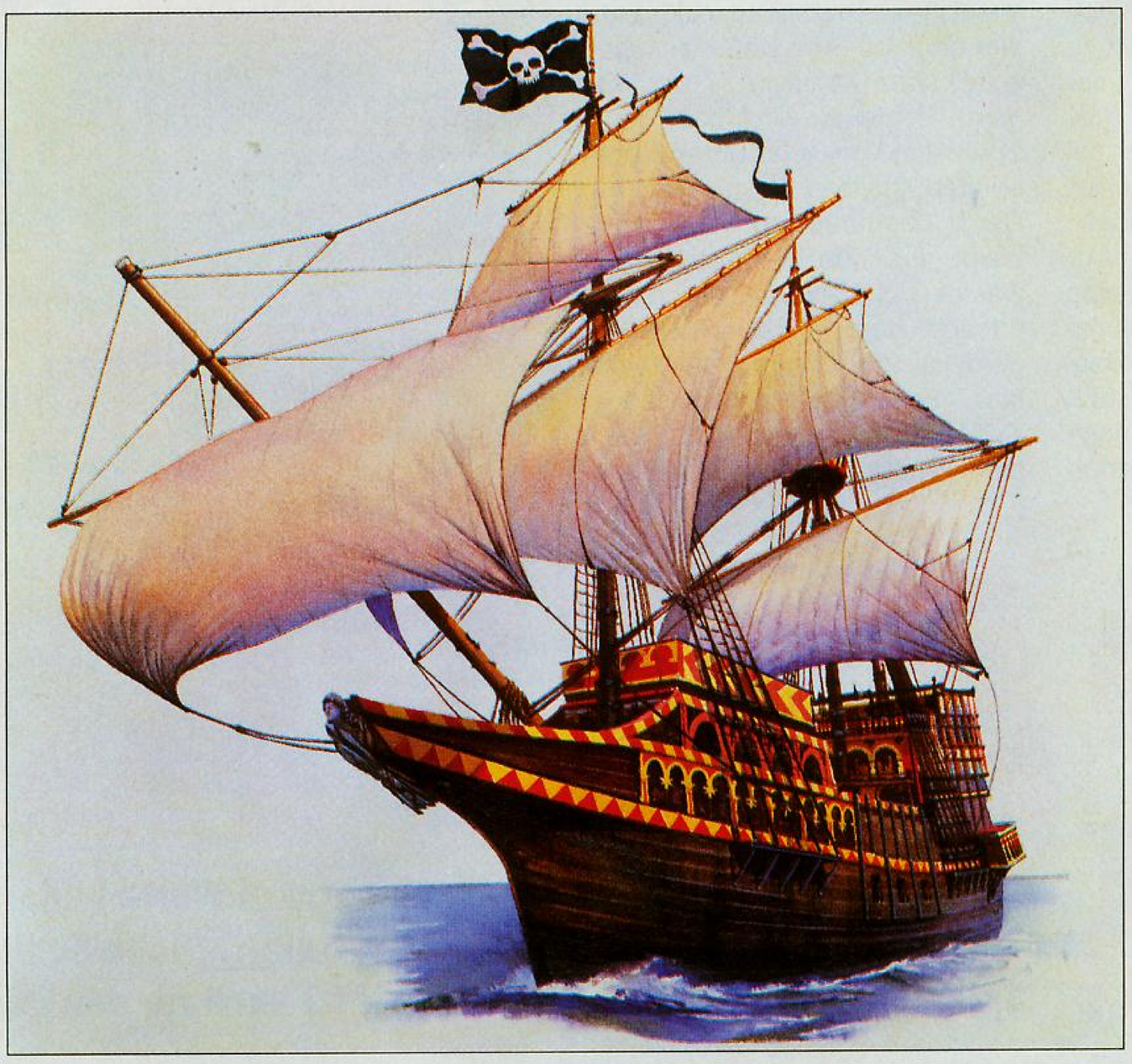
Getestet auf I-Bird von ASI Computer

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM --,-
Muster von Mindscape



Helmi sagt: "Super"!

Noch heute könntest Du Herrscher über eine Eisenbahngesellschaft werden, eine neue Zivilisation schaffen oder Dir die Zeit unter Piraten in der Karibik vertreiben!



Du könntest natürlich auch zeitig schlafen gehen!

Bei solchen phantastischen Abenteuern wirst Du aber kein Auge zukriegen! In jedem Spiel hat Sid Meier, Guru unter den Game-Autoren, taktische Rollenspiele eingebaut, um Eure Phantasie zu beflügeln und Euren Verstand zu schärfen. Du kannst also endlich Deinen Traum vom wilden Zugfahren wahrmachen, mit Dshingis Khan kämpfen und überleben oder in spanischen Meeren mit einer Galeone auf Kaperfahrt gehen. Oder würdest Du Dich etwa mit weniger zufrieden geben?

MICROPROSE™
SIMULATION · SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

"Railroad Tycoon", "Civilization" und "Pirates".

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504 326



RAMPART

Fertig - Zielen - Feuer! Mehr als dieser drei Worte bedarf es nicht, um den Sinn von Rampart zu erklären. Das mittelalterliche Schießspiel aus der Spielhalle wird von Electronic Arts jetzt auch für den PC vertrieben.



Rampart ist ein echter Baller-Knaller. Vor allem wenn Ihr es zu mehreren spielt. Hier werden Freundschaften auf eine harte Probe gestellt.

Eine gewichtige Erkenntnis, die dem Eiskrem-Spezialisten schon seit langem geläufig ist, läßt sich durchaus auch auf Videospiele beziehen: Oft ist es das Einfache, das der wahre Kenner dem Luxuriösem vorzieht. Diesen Satz scheint sich Hersteller Electronic Arts auch zum Vorsatz genommen haben, als er sich an die Konvertierung des Spielautomaten Rampart machte. Was dabei für den PC herausgekommen ist, kann sich sehen lassen - purer Ballerspaß ohne große Hintergrundstory und ohne überflüssige Regeln. Als erstes wird sich der Käufer wohl über das kleine Präsent freuen, das der Hersteller mit in die Packung gelegt hat: Die EA Sportarmbanduhr aus fernöstlicher Massenproduktion taugt zwar so gut wie gar nichts, aber eine freundliche Geste ist es allemal und einem geschenkten Gaul schaut man schließlich nicht... Weitere Beilagen sind da noch zwei Disketten, die im installierten Zustand immerhin 3,5 MByte auf der Festplatte belegen, und ein deutsches Handbuch, das die kinderleichte Bedienung und die nicht vorhandene Hintergrundstory noch auf stolze 15 Seiten streckt. Nach Drücken der F1-Taste ("Declare War") geht es bei Rampart gleich voll zur Sache. Jeder der (maximal drei) beteiligten Mitspieler wählt sich eine Farbe und ein Stück Land. Eine schmucke kleine Burg bekommt er gleich hinzugebaut. Die erste Aufgabe ist es nun, eine - zunächst - kleine Anzahl von Kanonen logistisch geschickt in seinen eigenen Burgmauern anzuordnen. Ein markiges "Ready - Aim - Fire!", das über eine Soundblaster-Karte genossen, wirklich erstklassiges Spielhallen-Feeling vermittelt, gibt allen Spielern dann freie Schußerlaubnis. Schießen auf was überhaupt? Na auf die Burgmauern der anderen Spieler natürlich! Mit einem Fadenkreuz zielt jeder auf die Burgmauern des Freundes, den er am wenigsten mag, und schon fällt dessen mittelalterliches Prachtbauwerk unter den abgefeuerten Kanonenkugeln scheibchen weise in sich zusammen. Begleitet wird das ganze Spektakel von einer ohren betäubenden Knallerei - einfach herrlich. Damit überhaupt noch was übrig bleibt, ist jede Kampfrunde auf wenige Sekunden beschränkt, danach geht es dann an den gemeinschaftlichen Wiederaufbau. Ebenfalls einem knappen Zeitlimit unterstehend, muß man in dieser Aufbaurunde sein gebeutelt es Schloß wieder herrichten, nach Möglichkeit noch größer als zuvor - denn das gibt Bonuspunkte und Bonuskanonen. Allzu einfach wird einem das übrigens nicht gemacht, denn die Mauerstücke, die dem Spieler dazu zur Verfügung gestellt werden, haben nur selten die richtige Länge, um in die Lücken zu passen. Eine gewisse Erfahrung mit Tetris kommt dem Spieler hierbei aber sehr zugute. Schaffen es alle Spieler den geschlossenen Mauerzug wieder herzustellen, geht es in die nächste Kampfrunde - und so weiter und so fort. Als Ergänzung zur Spielhallenversion wurde dem Spiel noch ein "Enhanced Modus" angefügt, der noch einigen Schnickschnack wie Propagandaballons, Superkanonen und Artillerietruppen ins Spiel bringt. Ein gänzlich anderes Spielziel verfolgt ein Spieler, der sich ohne menschliche Gegner in das Abenteuer stürzt. An die Stelle der feindlichen Burgen tritt dann nämlich eine Armada von computergesteuerten Schiffen, die einem das Burgherren-Leben schwer machen. Der Schwierigkeitsgrad ist im Solospiel aber selbst in der Stufe "Very Easy" immer noch so hoch, daß man mit einem tränendem Auge an den Multiplayer-Modus zurückdenkt. Rein technisch gibt es an der Umsetzung überhaupt nichts zu bemängeln. Der Sound ist wie schon erwähnt hervorragend übernommen worden. Tastatur, Maus und Joystick werden gleichermaßen unterstützt, so daß es auch im 3-Spieler-Modus nicht zu Gedränge vor dem Bildschirm kommt. In Punkto Grafik fallen eigentlich keine Highlights auf, dafür werden kontinuierlich saubere Grafiken aus der Populous-Schrägperspektive gezeigt, die sich im 256-Farben Modus wirklich sehen lassen können. Vor allem an den Details, wie den hübsch animierten Explosionen und Bränden usw. sieht man, daß Rampart nicht nur mit Sachverstand sondern auch mit viel Liebe gestaltet wurde. Manchmal sind es eben doch die einfachen Dinge...

(tb)

PC unterstützt

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

SHOOT 'EM UP

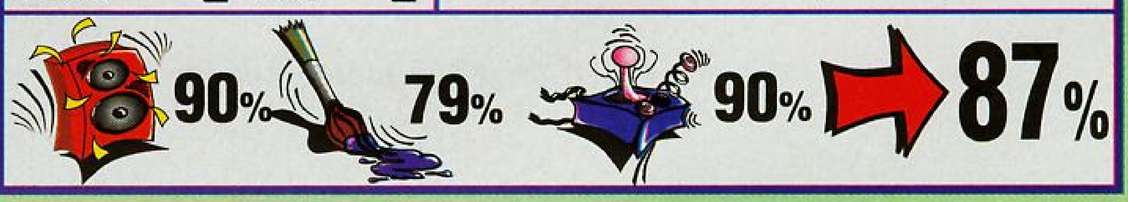
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller
Electronic Arts

Preis ca. DM 110,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- Konvertierung des gleichnamigen Spielhallenklassikers
- Sprachausgabe



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



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

Bei diesen unglaublich echt erscheinenden Situationen, die Dich tief in den Schleudersitz drücken, gibt es keine Ausrede für Unlust! Diese wirklichkeitsgetreuen Simulationen geben Dir eine 3D-Perspektive aus dem Cockpit Deines Jet-Fighters auf das spannende Luftkampfgeschehen. Außerdem kannst Du Bodenkämpfe in Deinem eigenen Panzer bestehen. Jedes Spiel erfordert gut geschulte Fähigkeiten, um Strategien, Aufgaben und Feldzüge zu planen, und ist eine wirkliche Herausforderung.

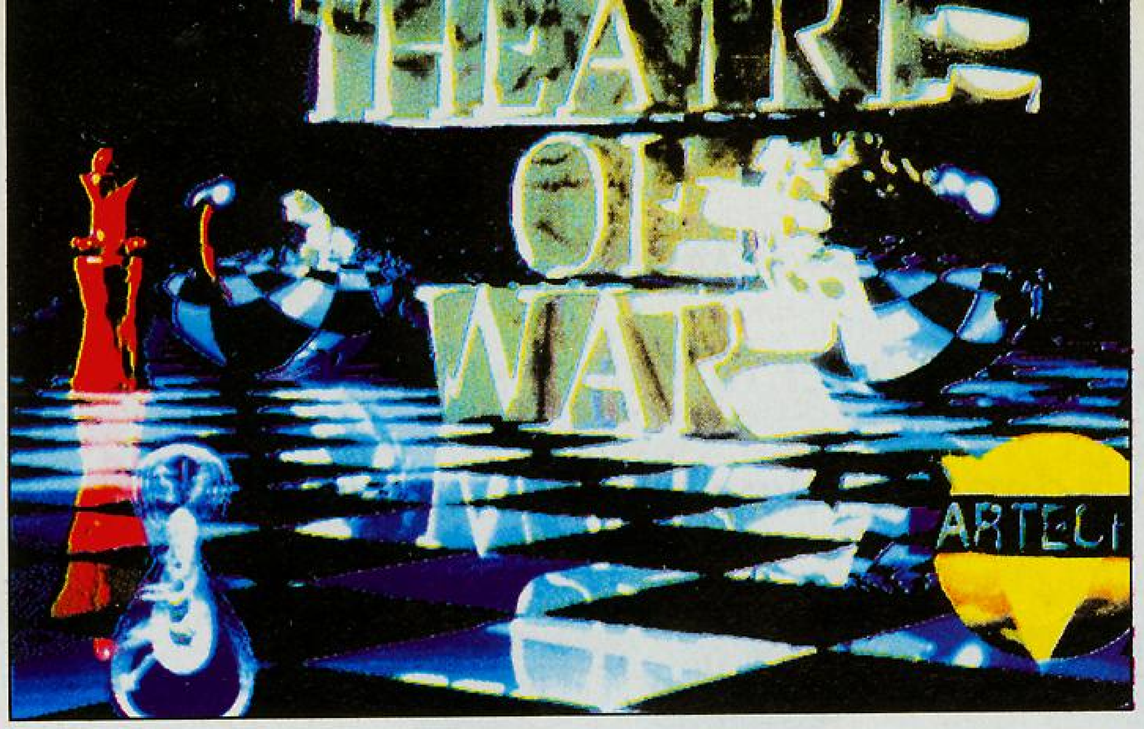
MICROPROSE™
SIMULATION · SOFTWARE

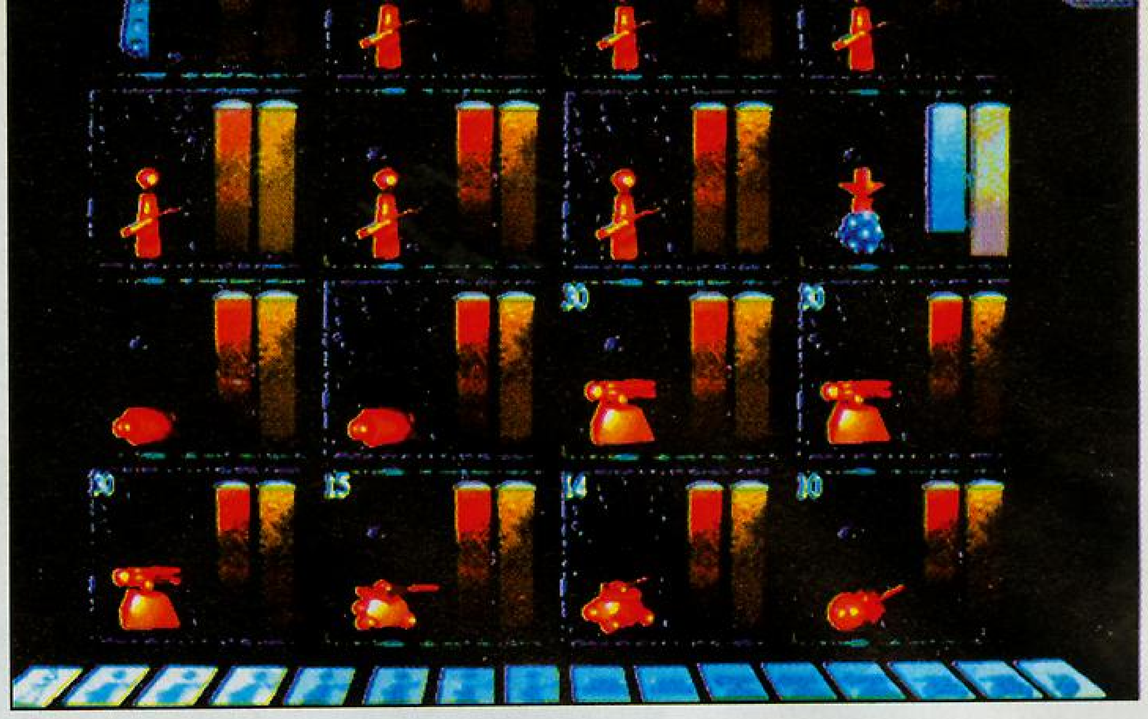
Die absolute Unterhaltungssoftware

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

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504 326



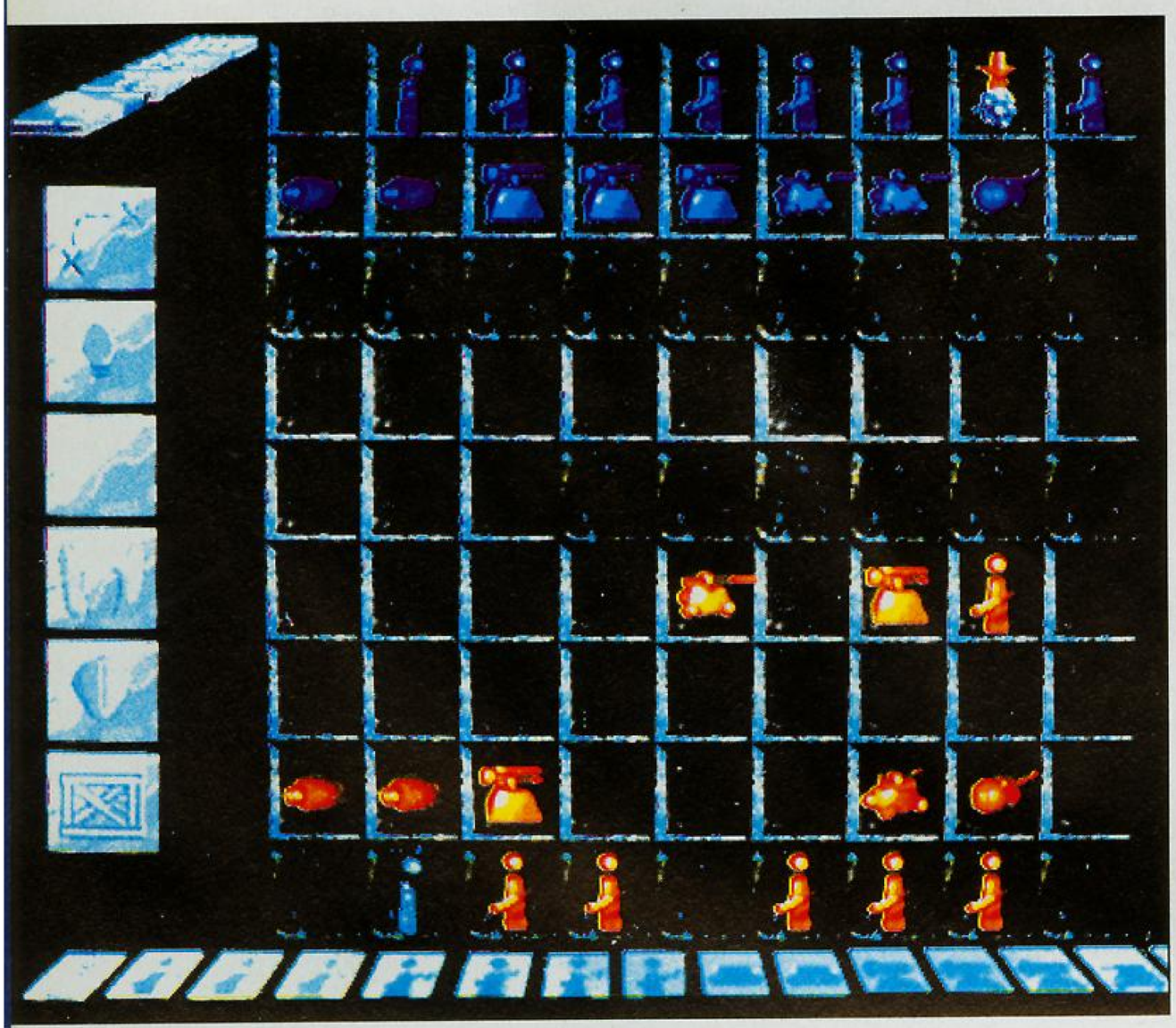


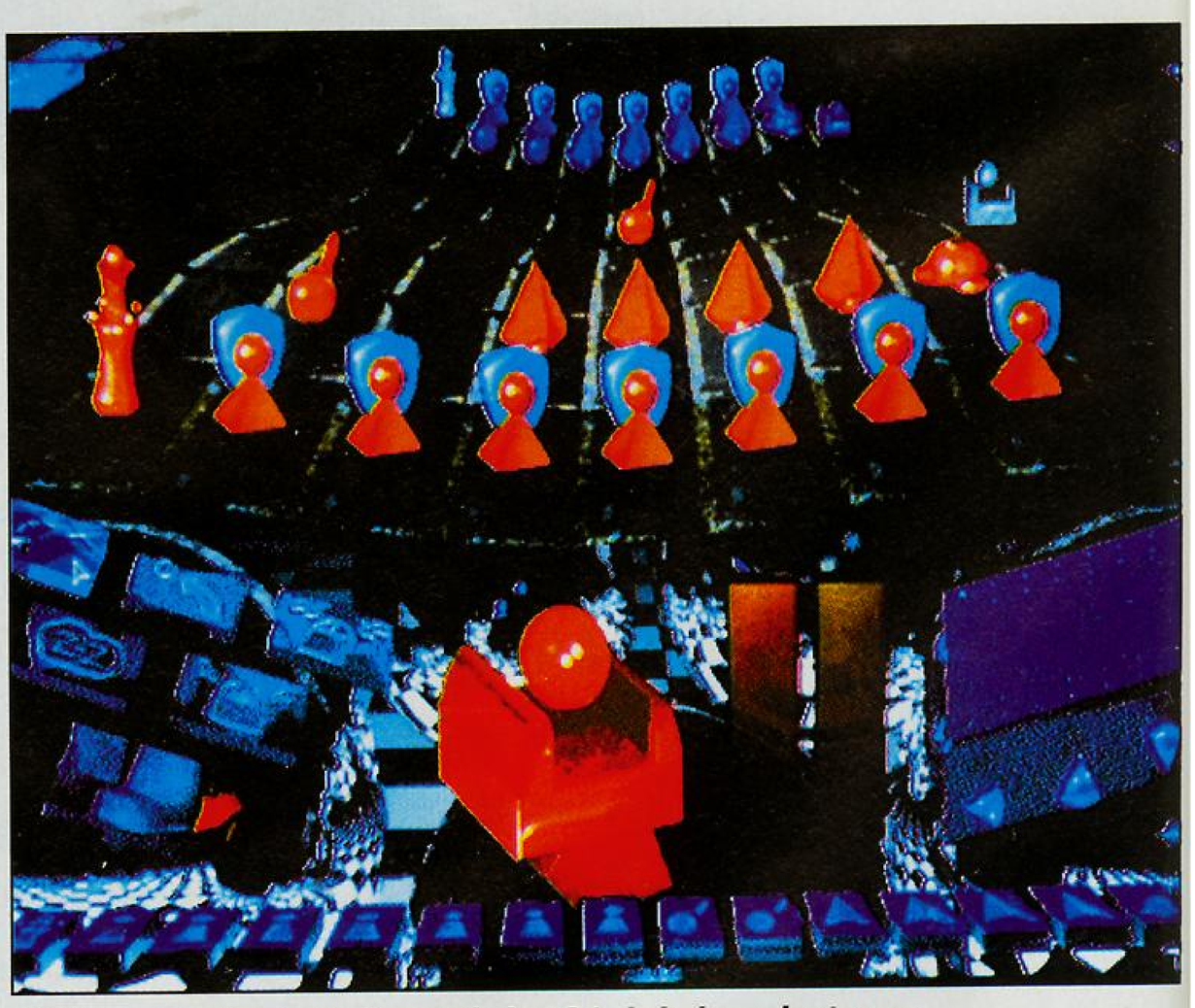
Theatre of War

Kritiker behaupten oft, "Kriegsspiele" wären reine Erfindungen von Softwareherstellern, die eine zunehmende Verrohung und Kontaktarmut der Jugend hervorrufen und überhaupt erst seit Erfindung des Compis möglich wären.

Daß jedoch eines der ältesten Brettspiele überhaupt, nämlich das respektierte und international anerkannte Schach, das "Spiel der Könige", nichts anderes als ein Strategiespiel ist, bei dem es letztendlich darum geht, eine feindliche "Armee" zu schlagen, und mit dem sich bereits Menschen aller Epochen und Kulturkreise beschäftigten, wird durch seine frappierende Ähnlichkeit zu "Theatre of War" wieder einmal mehr als deutlich.

Auch dieses Spiel läuft, ebenso wie andere dieses Genres, auf einem schachbrettähnlichen Feld ab, wobei einzelne Symbole - oder anders ausgedrückt Spielfiguren - stellvertretend sind für Anführer, Soldaten und Kriegsgerät. Drei Figurensets mit verschiedenen Szenarien, die unterschiedliche Epochen darstellen, stehen hierbei zur Auswahl. Dabei ist natürlich durch die differenzierte Einsatzmöglichkeit der einzelnen "Waffen" eine spezifische Strategie und Taktik gefordert. So stehen Dir in der Welt des Mittelalters Bogenschützen, Bauern, Fechter, Katapulte und ein Kaiser zur Verfügung, wobei vordringlich im Nahkampf "gefochten" wird. Der Modus des 1. Weltkriegs tendiert mehr zu weitreichenderen und beweglicheren Waffen wie MG's, Panzern, Kanonen, aber auch Minen und effektivere Versorgung der Soldaten. Die hochtechnisierte, "unpersönliche" kriegerische Auseinandersetzung mit modernen Stealth-Bombern, Raketen und Radar wird bei der Wahl des "Contemporary"-Sets deutlich. Das Ziel des Spiels ist jedoch in allen drei Zeitepochen das gleiche. Du mußt versuchen, durch geschicktes strategisches Handeln wie z.B. Offensive, Aufklärung, Defensive und Rückzug sowie durch das entsprechende taktische Einsetzen des Dir zur Verfügung stehenden Gerätes den gegnerischen Anführer, ganz gleich, ob dieser als "Kaiser" oder "General" bezeichnet wird, zu schlagen. Dabei kannst Du gegen einen Mitspieler oder gegen den Compi antreten. Die Zeit zwischen den einzelnen Spielzügen kann vorher eingestellt werden. Ansonsten läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Es kann aber auch ein Zeitraffer aktiviert werden. Der Spielstand ist speicherbar. Das Spiel selbst wird mittels Maus durch Anklicken verschiedener, etwas umständlicher Icons mit unterschiedlichen Befehlen wie "schießen", "ausruhen" , oder "in Stellung gehen" gesteuert. Theatre of War unterstützt hochauflösendere Super-VGA-Grafikkarten, wobei die dazu erforderliche Treibersoftware im Programm enthalten ist. *(mr)*





Vielleicht sieht so Schach im 21.Jahrhundert aus.

PC unterstützt

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

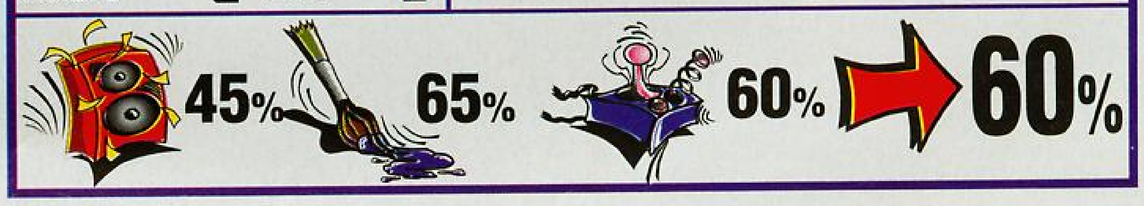
STRATEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Artech
Preis ca. DM 110,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- Festplatte nötig
- deutsche Anleitung
- per Modem spielbar
- SVGA-Option



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 #

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

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

Bestellservice:

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

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

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	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
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard`s Tale`t	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	-	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Davious Designs	64,95	64,95	-
D`Generation	64,95	-	94,95
Dungeon Master	-	-	79,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	a.A.
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Fire + Ice	64,95.	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
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
Leather God of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	a.A.	a.A.	a.A.
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L`Empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Line Troon North	-	-	44,95
Links (nur HD)	98,95	-	86,95
Links Barton Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lotus M.200	a.A.	a.A.	a.A.
Lure of Temptress	72,95	-	79,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Mantis	-	-	121,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	a.A.	a.A.	a.A.
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Planet`s Edge	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	a.A.	a.A.	-
Rex Nebula	a.A.	a.A.	a.A.
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
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
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcraft	a.A.	a.A.	a.A.
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Comtroll 2	a.A.	a.A.	a.A.
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	-
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

1./2. Okt.`92 große Fete
bei Funny Software
1. 2 jähriges Jubiläum Stuttgart
2. 1 jähriges Jubiläum Freiburg
3. Neueröffnung Düsseldorf
Feiern Sie mit uns.
In allen Filialen ist der Bär los.
Viele Überraschungen!!!

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
Sound Galaxy	DM	298,00

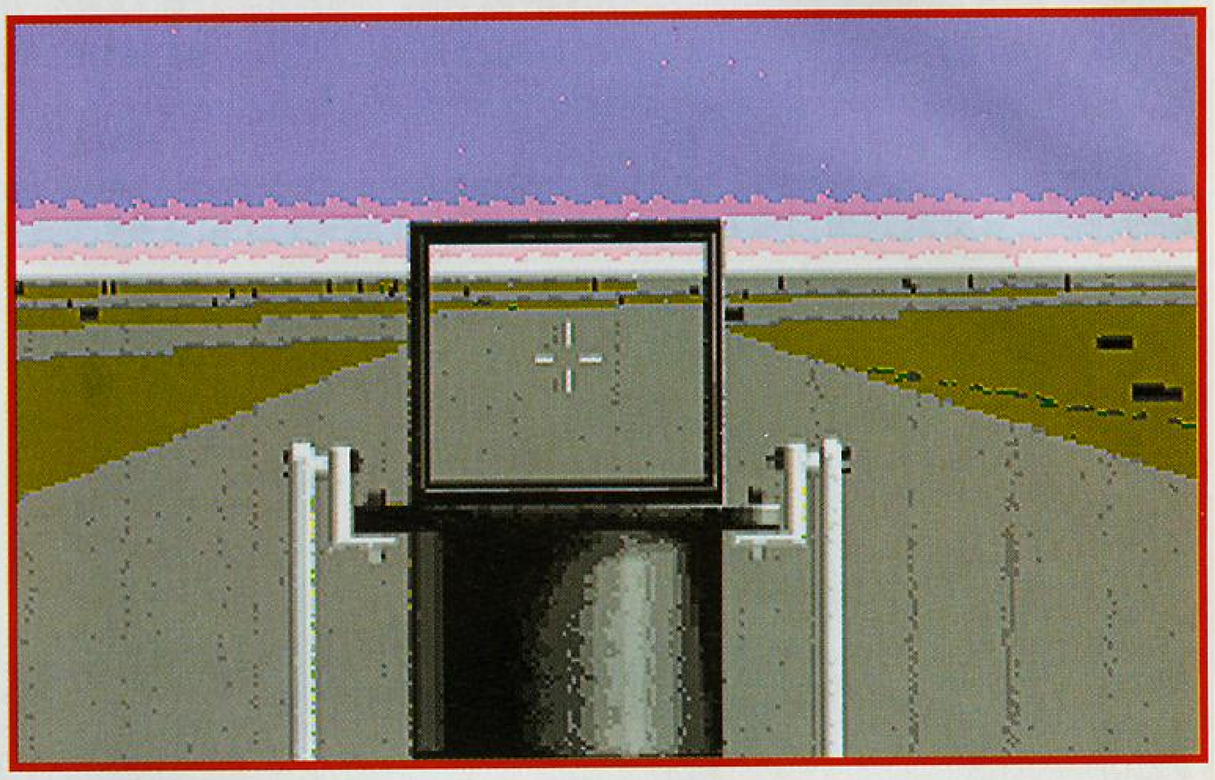
Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 dt.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 engl.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

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





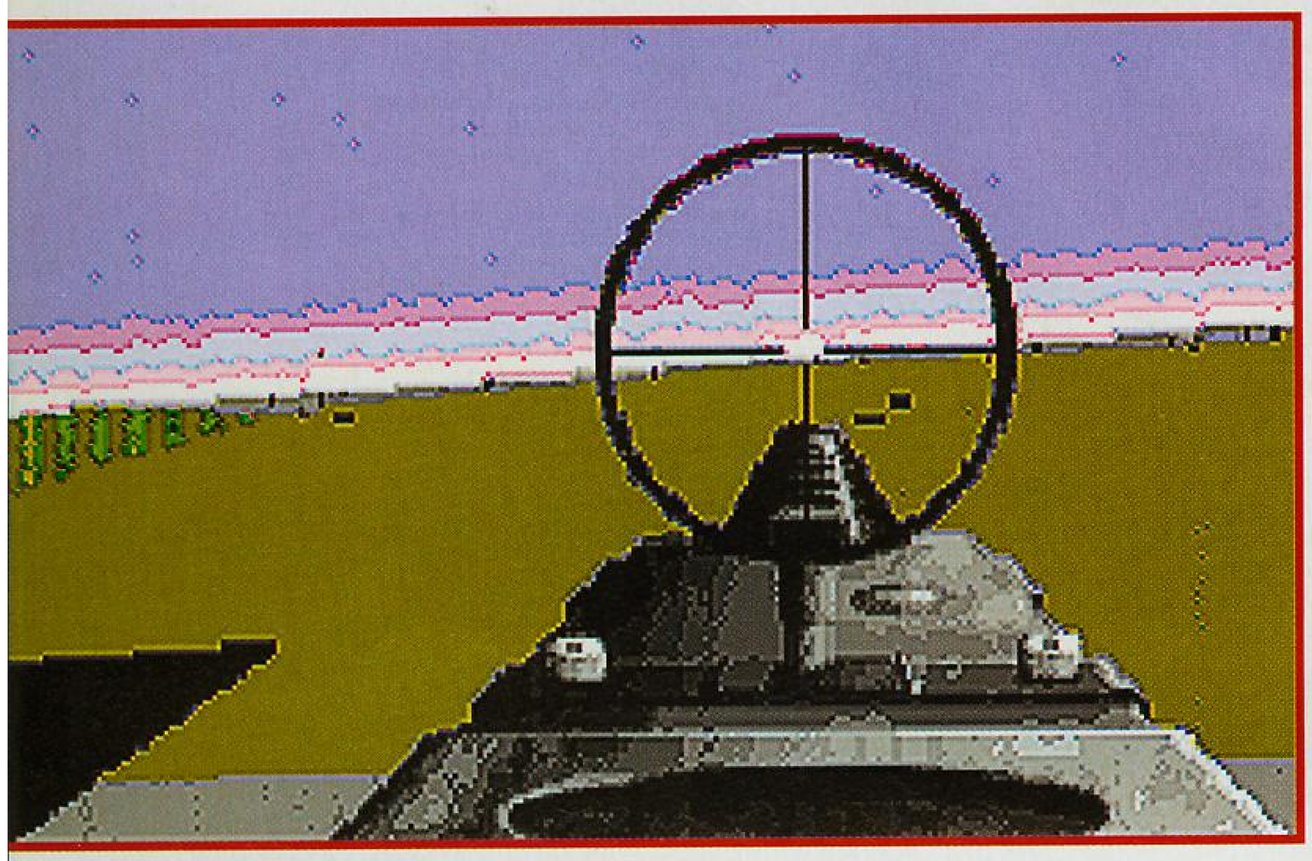


Mit aufwendigem Werbespektakel angekündigt, ziemlich umstritten, jetzt erhältlich: Die brandneue Flugsimulation des Hauses Microprose versetzt Dich zurück in die aus heutiger Sicht unbegreifliche Zeit des Zweiten Weltkrieges.

B-17 Flying Fortress

Anfänglich begeistert die Simulation. Ein stimmungsvolles Intro mit zeitgenössischen Swing-Melodien sowie die Möglichkeit, eine ganz persönliche Maschine mit eigenem Decal und Namen auswählen zu können, läßt zunächst Großes erwarten. Auch der erste Einsatzbesprechungs-Modus mit (fast) authentischen Aufklärungsfilmen der Haupt- und Nebenziele, einer gut detaillierten Flugkarte, wobei allerdings einige Städtenamen falsch ausgeschrieben wurden, und der Vorstellung der verschiedenen Besatzungsmitglieder ist sehr motivierend. Ein absolutes Novum ist ohne Zweifel das authentische, auf den ersten Blick etwas verwirrende Armaturenbrett mit sehr gut dargestellten, detaillierten Instrumenten. In einem Trainingsmodus mit Übungsflügen über England kannst Du Dir die notwendige Praxis aneignen. Du kannst Dich aber auch durch Aktivierung einer Art Autopilot über die ersten brenzligen Situationen retten. Mit verschiedenen Optionen kann der Schwierigkeitsgrad und die Detailgenauigkeit der Grafik eingestellt werden. Insgesamt sind 25 unterschiedliche Missionen gegen die deutsche Rüstungsindustrie, SS-Kasernen, V2-Basen oder sonstige Wehrmachtsziele zu bestehen. Nach erfolgreichem Abschluß des jeweiligen Auftrages winken Beförderung und Orden, aber auch der Absprung über feindlichem Gebiet, Kriegsgefangenenlager, Lazarett oder gar "KIA". Wem der Flug von Großbritannien nach Mitteldeutschland zu langweilig wird, kann eine Zeitrafferoption zum nächsten wichtigen Ereignis (Flakfeuer, Jägerangriff oder Erreichen des Einsatzzieles) benutzen. Anders als die letzten Highlights dieses Genres wie Falcon 3.0 oder Aces of the Pacific begnügt sich B17 mit vergleichsweise bescheidenen Anforderungen an Deinen Rechner, natürlich auf Kosten von denkbaren Extras wie etwaigen digitalisierten Funksprüchen, die diese Simulation sicherlich abgerundet hätten. Eine arge Enttäuschung ist leider der eigentliche "Flug". Die Vektorgrafik vermittelt keineswegs die "absolute Fluger-fahrung", wie sie für dieses Programm immer wieder angepriesen wurde: Auch im höchsten Detaillevel ist sie nur kalter Kaffee. Die B17s sind viel zu klobig und einfach dargestellt, eine angreifende Me-109 erscheint als simpler Pixel und ist nur im letzten, kurzen Moment überhaupt als Flugzeug zu identifizieren. Vom eigentlichen Ziel und der Landschaft bekam die Besatzung wegen der großen Angriffshöhe zum Glück auch im Original wenig mit. Ist eine Maschine getroffen, zieht sie einen lieblos dargestellten, nahezu unbeweglichen schwarzen Balken hinter sich her. Tränen des Frusts und der Verzweiflung kamen mir in der Bordschützensequenz: Die Geschütztürme lassen sich nämlich nur derart langsam bewegen, daß sich ein angreifender Abfangjäger unmöglich im Visier halten läßt. Dazu kommt, daß die Motoren- und Bordwaffengeräusche etwas zu unspektakulär anzuhören sind. Leider, leider haben es sich die Jungs von Microprose hier viel zu einfach gemacht!

(mr)



PC unterstützt

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

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Microprose
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- deutsches Handbuch
- B17 Poster
- Festplatte erforderlich

65% 55% 70% **62%**

Microprose hat sich im Laufe der Jahre einen schon unverschämt guten Namen in der Software-Branche errungen. Rollenspiele betreffend besitzten sie allerdings noch recht wenig Erfahrung und so dürfte das lang angekündigte Darklands nicht ganz an die gewöhnlich hohe Qualität anderer Spiele dieses Hauses heranreichen. Aber man läßt sich ja gerne angenehm überraschen…

Darklands





Allein schon der Umfang dieses Monsterprogramms ist gigantisch, über 17 MB schluckt dieser Titan von der Festplatte. Die Beanspruchung derartiger Massen an Speicherplatz rechtfertigt sich nicht nur durch gute Grafik, Animation und Sound, viel eher die revolutionäre Spielidee ist hierfür verantwortlich. Mit Darklands wurde versucht eine ganze Epoche aus der Sicht mehrerer Helden darzustellen.

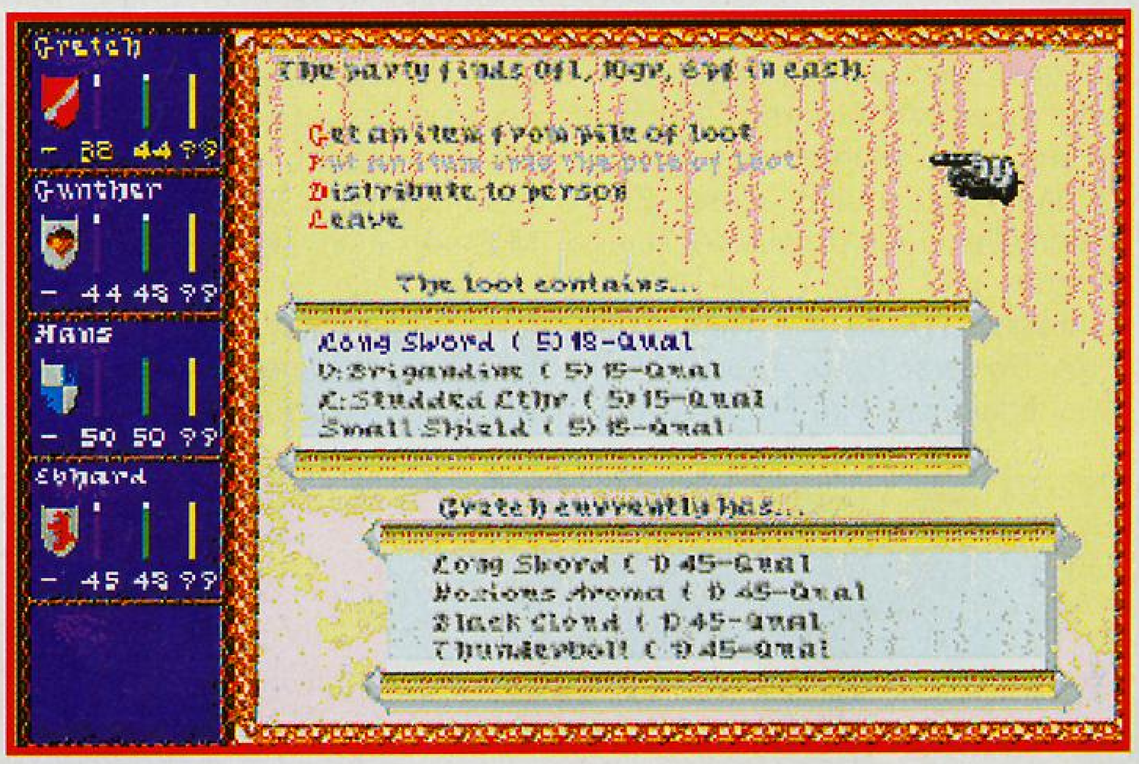
Das Mittelalter, mit seinen verzwickten religiösen Ansichten, den unterschiedlichen Ständen und mystischen Sagen erwartet Euch. In der Wildnis lauern Raubritter und Diebe jedem Wanderer auf, es ist jedoch nicht viel besser, einem hohen Bischof auf Reisen zu begegnen, denn der verlangt gleich einem Blutsauger seine Abgaben, immer im Namen der Kirche und Gottes versteht sich. Inquisition und Simonie waren an der Tagesordnung, ehrliche Vertreter Jesu hingegen seltene Spinner. Teufelsanbeter, wie die abtrünnigen Templer stellen gläubigen Christen nach und versuchen den Untergang der Welt durch ihren allmächtigen Gott Baphomet herbeizuführen. Selbst wenn man keinem Mitglied dieser korrupten Gesellschaft über den Weg läuft, gilt es noch genügend andere Gefahren zu bestehen. Nachts durchstreifen Wölfe die Wälder, die sämtliche Zweibeiner als willkommene Gäste zu ihrem Bankett betrachten. Drachen, Dämonen und schlimmere Kreaturen tyrannisieren die Bevölkerung und verwüsten die Länder.

Die menschenfeindlichen Verhältnisse in den Städten sind kaum besser. Neben den bekannten Gilden der Handwerker und Kaufleute gibt es nämlich die der Diebe und Bettler. Man sollte das Betreten dunkler Gassen vermeiden, zu leicht wird man Opfer eines hinterhältigen Überfalls und in so einem Moment sind Stadtwachen weit und breit nicht zu sehen. Diese urbanen Zentren bieten jedoch viele Vorteile, hervorragende Waffen- und Rüstungsschmiede helfen die Ausrüstung zu verbessern, in Tavernen kann man mal in Ruhe einen heben und eine ungestörte Mütze Schlaf zu sich nehmen. Darüberhinaus erhält man Informationen und kleinere Aufträge, die nicht nur gut belohnt werden, sondern auch noch Ruhm mit sich bringen.

Die Charaktere und deren Entwicklung sind in einer bisher ungesehenen Genauigkeit und Qualität ausgearbeitet. Ein halbes Dutzend Attribute und knapp zwanzig Fertigkeiten und unzählige Berufe zeichnen jeden Helden als Krieger, Alchemisten, Kleriker, Dieb oder Waldläufer aus. Beliebige Mischungen sind über die Fähigkeiten leicht erreichbar, so daß wahre Multitalente und Spezialisten Teil jeder guten Abenteurergruppe sind.

Kämpfe werden im modernsten Ultima-Stil ausgetragen, nur daß hier anstatt mächtiger Zaubersprüche hochwirksame “Potions” auf den Feind geworfen, bzw. Heilige zur Unterstützung angerufen werden können. Mehrere Angriffsformen im Nahkampf sowie ausgeklügelter Einsatz von Fernwaffen, sei es nun mittels der guten alten Armbrust oder neuartiger Pistolen und Musketen, tragen zur hohen Detaillierung und Komplexität bei. Sämtliche Funktionen sind problemlos per Maus oder Tastatur anzuwählen. Übersichtliche Menüs verhindern, daß einem allzuschnell graue Haare wachsen in diesem Spiel der unglaublich vielen Möglichkeiten. Trotzdem ist Darklands ein Spiel für Spezialisten, ähnlich wie Civilization an hervorragende Strategen appellierte, wird nur ein wahrer Rollenspieler (oder Historiker?) Spaß daran finden. Das Fehlen eines eindeutigen Auftrags sowie die riesige Karte des Heiligen Römischen Reichs, verführen nämlich vorschnell dazu, die Flinte ins Korn zu werfen. *(ag)*

PLAY TIME Star PC





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 Microprose
Preis ca. DM 120,-

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Gimmick: Karte

Muster von
Hersteller

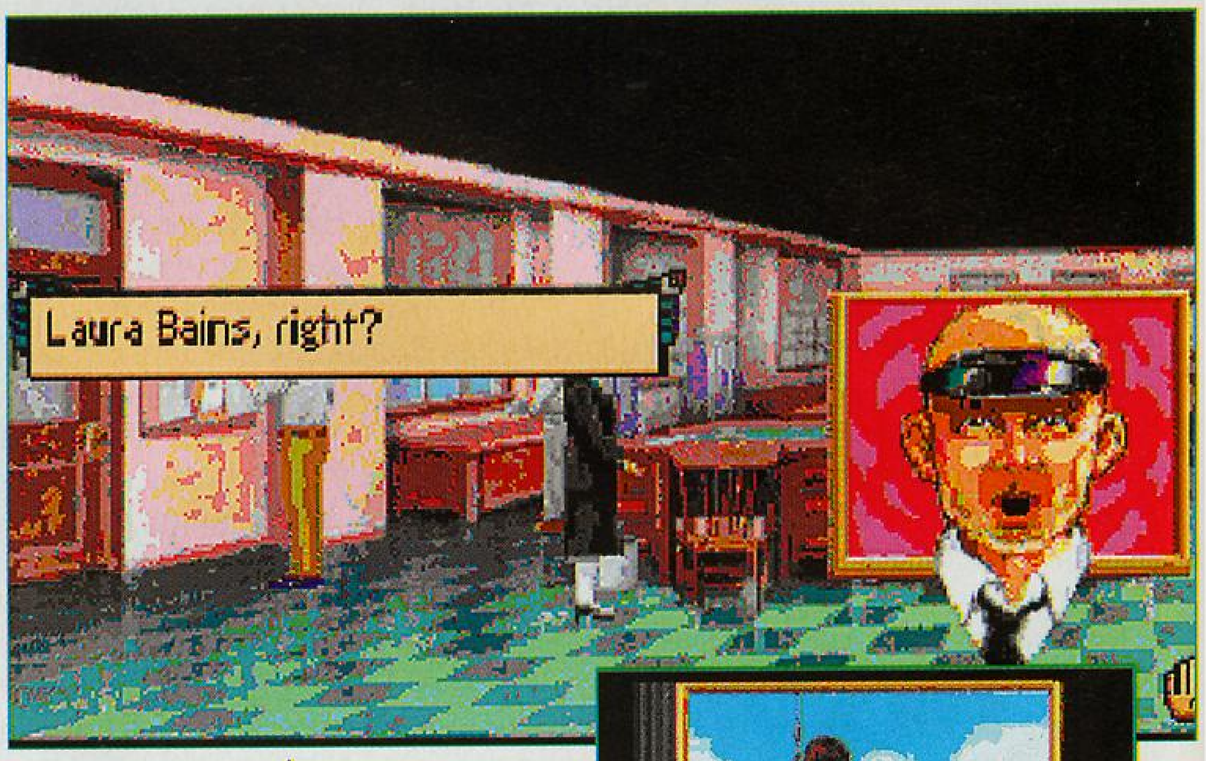
60% 70% 90% **78%**





LAURA BOW 2

Alle werden erwachsen, manche früher, manche eher später, und so ist es nicht verwunderlich, daß auch die Figuren, die uns der Computer auf die Mattscheibe bringt, einen Alterungsprozeß durchlaufen.



Die kleine "Laura Bow", wir erinnern uns sicher noch daran, wie sie mitgeholfen hat, einen Mord in einem Farmerhaus aufzuklären, ist nun erwachsen geworden und tritt in New York ihre erste Stelle an. Nach einer Fahrt mit dem Zug trifft sie in "Big Apple" ein und begeht ersteinmal alle Fehler, die man in dieser Stadt so begehen kann.

Zuerst läßt sie ihren Koffer unbeaufsichtigt stehen, damit er auch gut gestohlen werden kann, dann zeigt sie auch noch ihren Geldbeutel und ist ihn auch schon los. Laura läßt sich durch diese Zwischenfälle aber nicht aus der Ruhe bringen und begibt sich in die Redaktionsräume der New York Daily Register News Tribune. Der Chefredakteur, ein Freund ihres Vaters, hat Laura eine Stelle als Reporterin verschafft. Natürlich ist die erste Story, die Laura zu schreiben hat, die mysteriöse Geschichte eines Mordes auf einem Schiff und der damit verbundene Diebstahl eines altägyptischen Artefakts aus dem Leyendecker Museum. Als Zeitlimit bleiben Laura knapp 24 Stunden, um mit der Story wieder in der Redaktion zu sein. Wie wir es von Laura erwarten, macht sie sich auch in "The Dagger of Amon Ra" an die Aufklärung des Falles.

Mit dem Taxi begibt sie sich zur Eröffnung einer Ausstellung in das Museum und beginnt, als Klatschreporterin getarnt, ihre Nachforschungen. Mehr von der Story wird nicht verraten, da könnte ich Euch ja gleich sagen, wer der Bösewicht ist. Was ich aber noch verrate und das sogar sehr gerne ist, daß die Jungs von Sierra hier ein Meisterwerk von einem Spiel geschaffen haben. Sämtliche Grafiken sind Zeichnungen von Originalschauplätzen im New York der 30´er Jahre, die Autos, die Kleidung der Leute, alles wurde genau recherchiert. Dazu kommt noch der Sound, für Leute die Swing und Jazz mögen empfehle ich dringend den Kauf einer Soundkarte, was bei meinem Computer aus der Soundblaster kommt, klingt einfach toll. Die Figuren bewegen sich leider etwas ruckartig, aber das stört kaum. Mit dem Steuerungssystem über die Icons ist das Spiel sehr benutzerfreundlich und könnte ein Klassiker im Softwaremarkt werden. *(mg)*

PLAY TIME Star Amiga





PC unterstützt

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

ADVENTURE

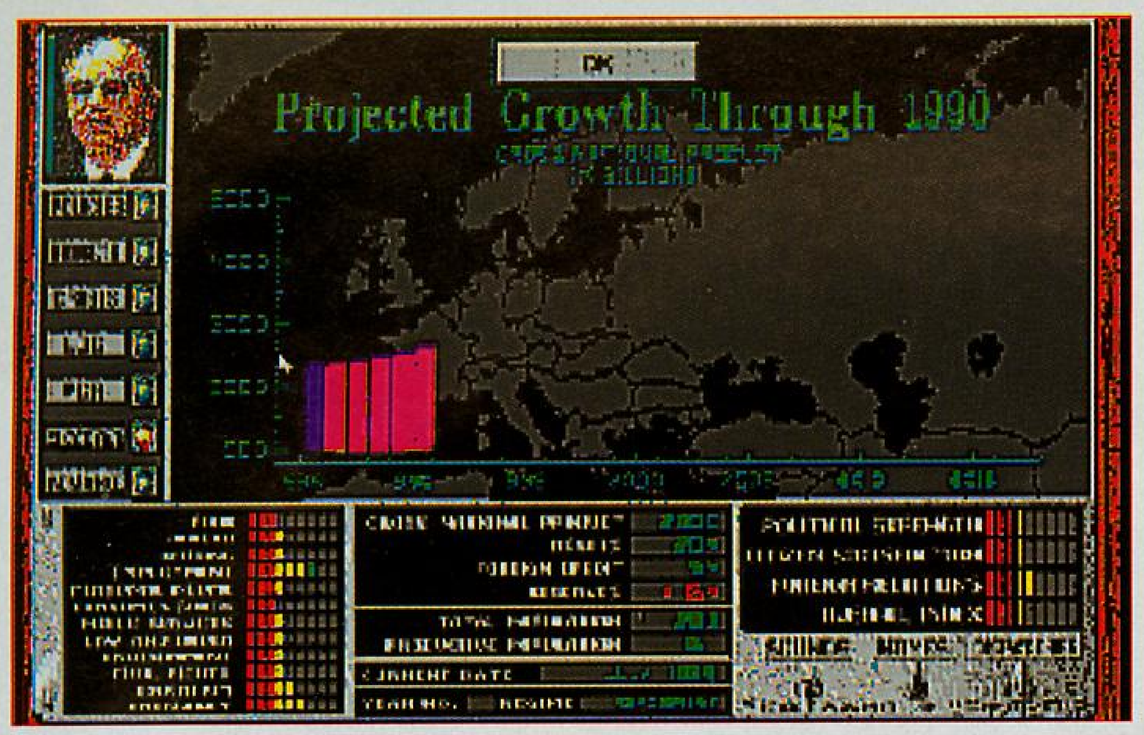
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- gezeichnete Hintergrundbilder
- toller Sound

95% 90% 87% 90%



Crisis In The Kremlin

Ein Militärputsch brachte "Glasnost" und "Perestroika" in Höchstgefahr. Die sich langsam öffnende Sowjetunion drohte, sich dem Westen endgültig zu verschließen. Jetzt ist es an Euch, diese Katastrophe gar nicht erst zum Ausbruch kommen zu lassen.

Crisis In The Kremlin" versetzt Euch nach 1985. Konstantin Tschernenko liegt im Sterben und verschiedene Fraktionen kämpfen um die Macht im Kreml. Ihr könnt Euch nun entscheiden, für welche Gruppierung Ihr ins Rennen gehen möchtet. Als stockkonservativer HardLiner, überzeugter Reformist oder gemäßigter Nationalist. Danach steht Euch die Tür zur großen Weltpolitik offen. Der Budgetplan muß wohldosiert sein, so daß Hungersnöte und Arbeitslosigkeit endlich wieder Fremdwörter im russischen Sprachgebrauch werden. Außerdem melden sich die unterschiedlichen Minister und Ratgeber manchmal zu Wort, die Euch eine wichtige Entscheidung abverlangen. Sollen wir die Truppen aus Afghanistan abziehen? Sollen wir die Mittelstreckenraketen reduzieren? Oder sollen die Aufstände in den baltischen Staaten mit Waffengewalt niederschlagen werden? Sogar Cessna-Flieger Matthias Rust und der versuchte Militärputsch sind mit von der Partie!

Die Jungs von Spectrum Holobyte haben ihre Hausaufgaben sauber erledigt, so scheint es jedenfalls auf den ersten Blick. Politisch und wirtschaftlich sind alle Schritte einwandfrei nachzuvollziehen. Sogar CNN ist ganz und gar hingerissen von dieser Politik-Simulation: "Es ähnelt in allen Einzelheiten verblüffend den tatsächlichen Begebenheiten!"
Ich meine aber, daß "CITC" zwar inhaltlich und grafisch durchaus überzeugen kann, jedoch der Kern eines richtigen Computerspiels verfehlt wurde. Man klickt einfach einmal wild in der Gegend herum, sieht sich die fabelhaften Videoeinblendungen an und handelt strikt nach der alten Physikerregel "Actio = Reactio". Schlechten Nachrichten kann sofort entgegengewirkt werden, und das auch noch durch einen einfachen Tastendruck. Als kleines Grafikdemo eignet sich die "Krise" auch nur bedingt, sind doch die Festplattenoperationen sehr zeitaufwendig und ermüden den Spieler schon nach kurzer Dauer. Schade! *(om)*

PC unterstützt

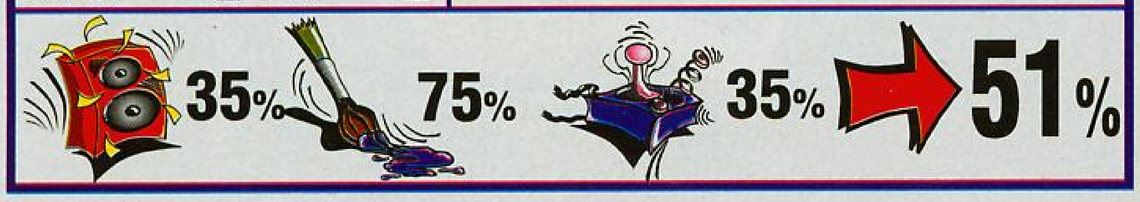
Joystick	☐	HD Drive	☐
Maus	☑	Ex.Ram	☐
Tastatur	☐	Hercules	☐
AdLib	☑	CGA	☐
Soundblaster	☑	EGA	☑
Roland	☑	VGA	☑

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Spectrum Holobyte
Preis ca. DM 130,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Spiel zur Weltpolitik
- wahre Begebenheiten



NEUES von den Belmonts

Kampf der Generationen gegen Dracula



KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM™ SOFTWARE

Für den GAME BOY™

Für das Nintendo® Entertainment System

Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM NEU!

Der Belmont-Clan auf Vampir-Jagd: Mystische Peitsche und eine Portion Weihwasser!

Da kriegt selbst Dracula das Gruseln:
wenn sich die Belmont-Family
in 5 Castlevania-Adventures durch
alle 3 Nintendo Spielsysteme peitscht.
Auf der Jagd nach Dracula und seinem Heer von Untoten
und Monstern.
Bewaffnet bis an die Zähne.
Vampir-Jagd hat Tradition im Belmont-Clan. Alles, was man darüber
wissen muß, wird an das älteste Kind vererbt.
Eines der berühmtesten Familien-Mitglieder: Trevor Belmont. Der
erste Träger der Belmont-Kriegsherren-Chromosomen.
Seine schärfsten Waffen erhielt er vom Poltergeist "King":
mystische Peitsche, Weihwasser, Bumerang ...
Im Kampf gegen das Böse stehen ihm seine Nachfolger Christopher
und Simon in nichts nach. Simon Belmont gilt sogar als der
tapferste, mutigste und stärkste Kämpfer. Clever und mit jeder
Menge Geschicklichkeit setzt er dem finsteren
Grafen und seinen Monstern nach.

Dracula kitzelt die Nerven im SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SPIELETYP:

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 160 Mark

73% GRAFIK
84% MUSIK
84% SOUNDEFFEKTE

83% SPIELSPASS

VIDEO GAMES CLASSIC

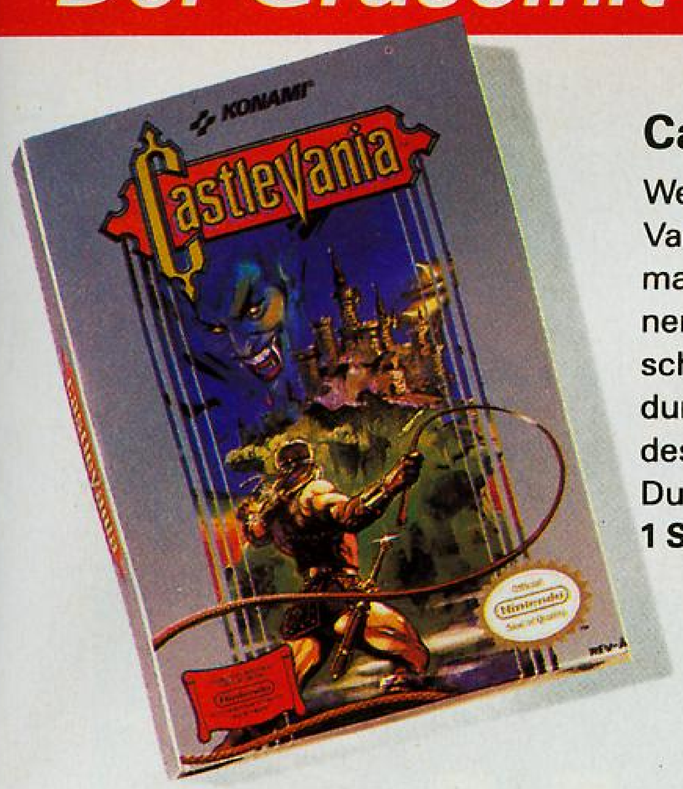
NEU!

Super Castlevania IV

Spielespaß der neusten Generation
Simon Belmont als Überflieger im Top-Spiel.
VIDEO GAMES 1/92 ist richtig hingerissen:
"Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds."
30 Songs und 80 Soundeffekte. Dazu jede Menge gute Spielideen.
11 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 1/92: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Der Gruselhit im Nintendo® Entertainment System

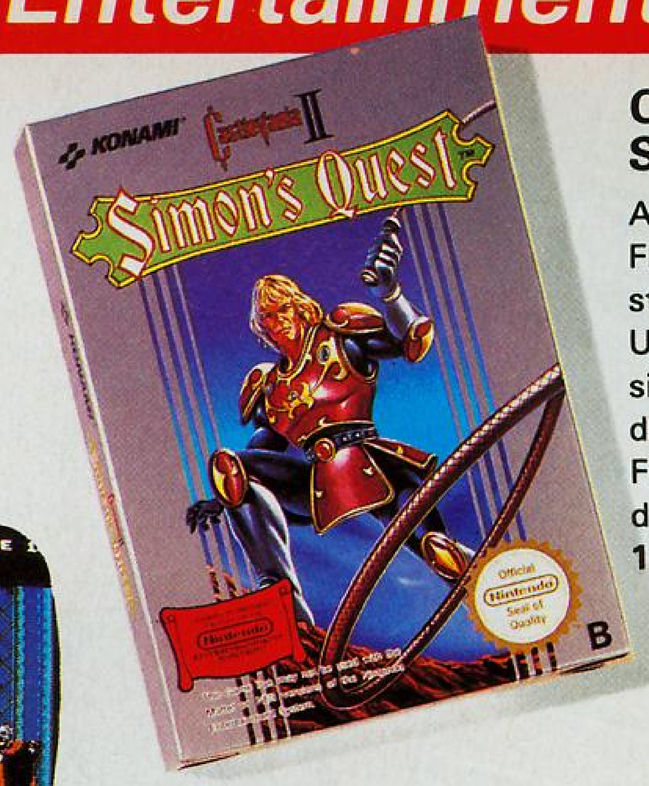


Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.

1 Spieler

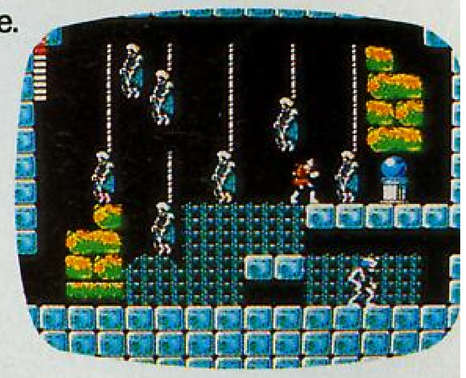




Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.

1 Spieler



CASTLEVANIA 3
NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Soundmenü

84% GRAFIK
80% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE
85% SPIELSPASS

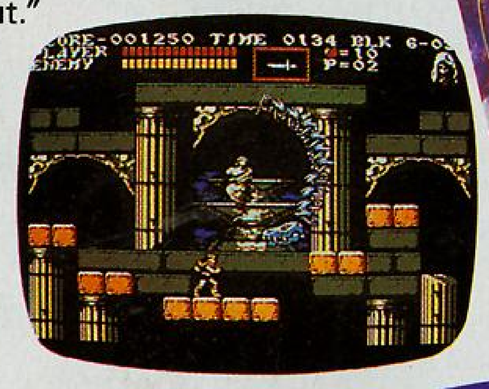
VIDEO GAMES CLASSIC

Castlevania III - Dracula's Curse

NEU!

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für **VIDEO GAMES 2/92** das "Highligh der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."
Für **ASM 6/92** steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."

17 Level
1 Spieler





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

Im Urteil der Fachpresse VIDEO GAMES 2/92:
85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Dracula geistert durch Euren GAME BOY™



Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt **VIDEO GAMES 2/91**: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."

4 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse VIDEO GAMES 2/91:
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

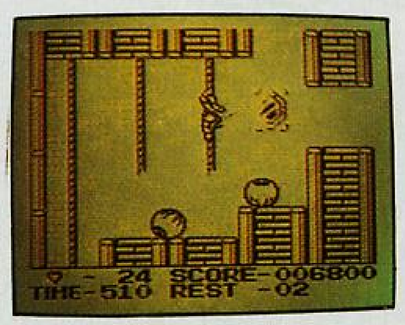




Castlevania II - Belmont's Revenge

Rollende Riesenaugen - mutierte Frösche. Gegen solche Widerwärtigkeiten peitscht sich Christopher Belmont zu Dracula höchstpersönlich durch, um seinen Sohn aus der Hand des Vampirs zu retten.
"Super", wertet **POWER PLAY 10/91.** "...sämtliche Spielabschnitte (sind) harmonisch, fair und intelligent aufgebaut.

4 Level • 1 Spieler



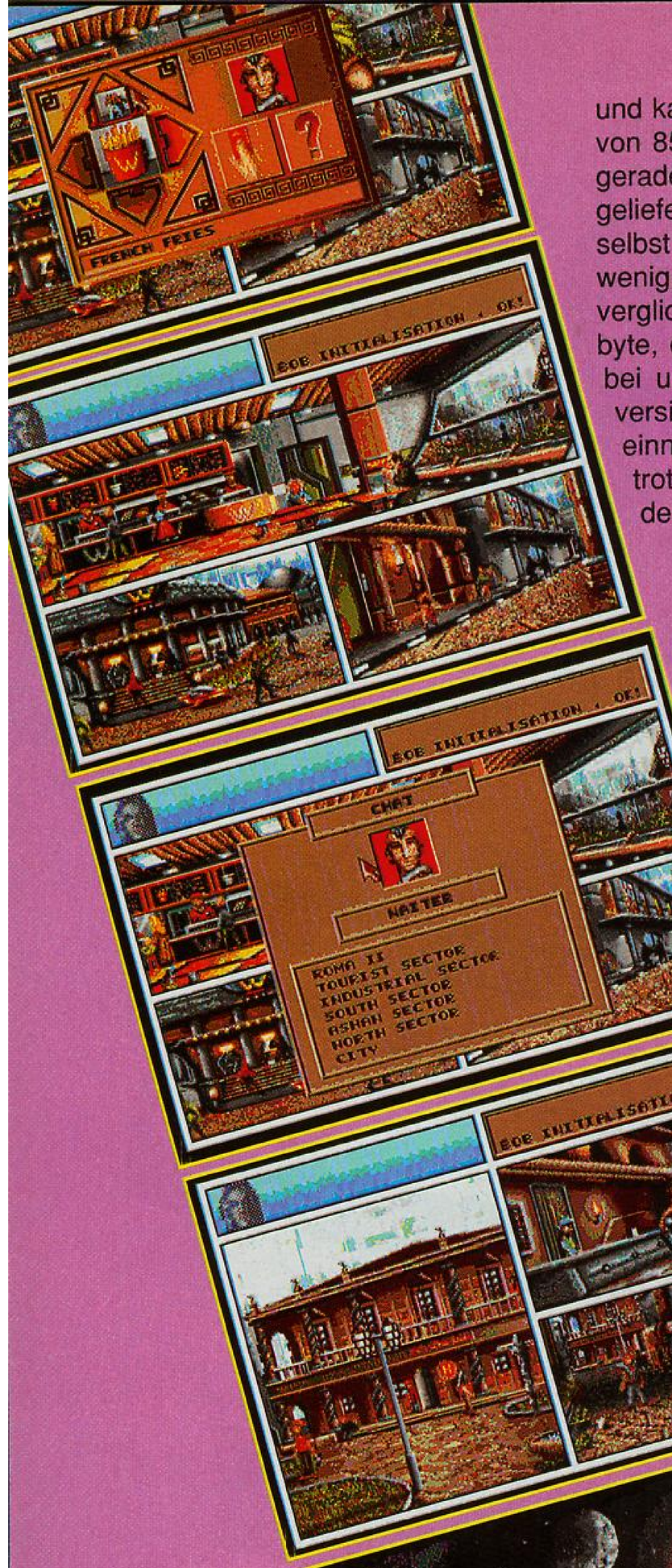
Im Urteil der Fachpresse POWER PLAY 10/91
82% Spielspaß

KONAMI®

Superstarke VideospieleSpaß

Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77





Der zweite Teil des Weltraumabenteuers "Bat" erschien schon vor gut einem dreiviertel Jahr für den Atari. Die Umsetzung für den PC, die jetzt bald erhältlich sein dürfte, ist keineswegs eine nur halbherzig nachgeschobene Konvertierung, sondern gehört eindeutig ins Spitzenfeld der PC-Spiele.

Habt Ihr schon mal etwas von Bat 2 gehört? Nein? Etwas anderes habe ich eigentlich auch nicht erwartet. Das Grafikadventure gab es nämlich bis jetzt nur in einer Version für den Atari. Dieses "nur" soll dabei natürlich keinerlei Abwertung für diesen - vor allem musikalisch - überaus nützlichen Rechner bedeuten, nur leider befindet sich der Klassiker gerade in Punkto Spieleangebot genau wie der C64 auf dem absteigenden Ast. So ist es auch kein Wunder, daß dieses Adventure, das immerhin schon im vergangenen Winter erschien, kaum die Beachtung fand, die es meiner Meinung nach verdient - die meisten Atari-Rechner werden eben doch von Musikern und weniger von Spielefreaks benutzt. Bereits die Atari-Version (nachzulesen in PT Ausgabe 2/92) begeisterte unseren Redakteur Thorsten Szameitat und kam auf eine Gesamtwertung von 85% - und das obwohl Bat 2 gerade mal auf vier Disketten ausgeliefert wurde. Vier Disketten sind selbst für ein gutes Spiel nicht wenig, kann man hier einwenden; verglichen mit den fünfzehn Megabyte, die allein schon die kürzlich bei uns eingetroffene PC-Vorabversion auf meiner Festplatte vereinnahmt, sind vier Disketten trotzdem ein Pappenstiel. Von dem gigantischen Umfang, den Bat 2 für den PC haben wird, ist allerdings kein Megabyte zuviel - wie sich allein schon beim Betrachten des kurzen Vorspanns herausstellte: Hundertprozentige Grafiken (im Wing Commander Stil) und hundertprozentiger Sound. Für den Sound bekommen unsere Atari-Brüder übrigens ein besonderes Bonbon in die Packung gelegt. Eine externe Soundkarte mit Batteriebetrieb und einem Anschluß für einen Lautsprecher oder Verstärker sorgt dort für echten Soundkarten-Klang. In wieweit auch die PC-User in den Genuß der "MV16"-Karte kommen (mit Aufpreis?), wird sich noch zeigen; AdLib- und Soundblaster-Unterstützung werden in der Endversion auf alle Fälle auch integriert sein. Die Handlung des Grafikadventures, das man wegen des Kampf- und Charakterpunktesystems ebenso gut als Rollenspiel deklarieren könnte, klingt vielleicht etwas verwirrend: Handlungsort ist die Großstadt Roma II auf dem Planeten Shedishan. Als BAT-Agent ("Büro für weltliche Angelegenheiten") muß der Spieler das futuristische Roma II durchforsten. Insgesamt warten drei schwierige Abenteuer auf den Helden. Die erste Aufgabe ist, dem finsteren Monopolisten Koshan genug Aktienanteile für den überaus wichtigen Rohstoff Echiatom wegzuschnappen. Über die anderen beiden Abenteuer wird im Handbuch nicht viel gesagt, von einer Steigerung im Vergleich zur ersten Aufgabe wird dort aber gesprochen. Aus über 200 Handlungsorten soll die Stadt bestehen; neben dem wirklich stimmungsvollen Stil, in dem die Bilder gezeichnet sind, birgt die Grafik noch andere, zum Teil sehr innovative Eigenheiten: Zum einen sind alle (!) Räume, Straßenzüge, Bars usw. ständig animiert, am Bildschirm herrscht quasi nie Ruhe. Zum anderen werden die Screens nach einem Ortswechsel nicht einfach gegeneinander ausgetauscht, sondern auf dem Bildschirm wie zu einer Comic-Seite arrangiert. Paßt eine Grafik dann nicht mehr ganz in das ihr zugeordnete Comicfenster, kann der Ausschnitt mittels Mausbewegung hin- und hergeschoben werden. Außerdem sind in den Abenteuern noch zahlreiche Actionelemente versteckt. Von den vier grafisch hervorragend programmierten Flugsimulatoren, über verschiedene Kampfsituationen, bis zu drei Arcadespielen in der Spielhalle ist alles dabei, was auch dem Action-Fan Spaß macht. *(tb)*

PREVIEW

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Ubi Soft
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller



Helmi sagt: "Super"!

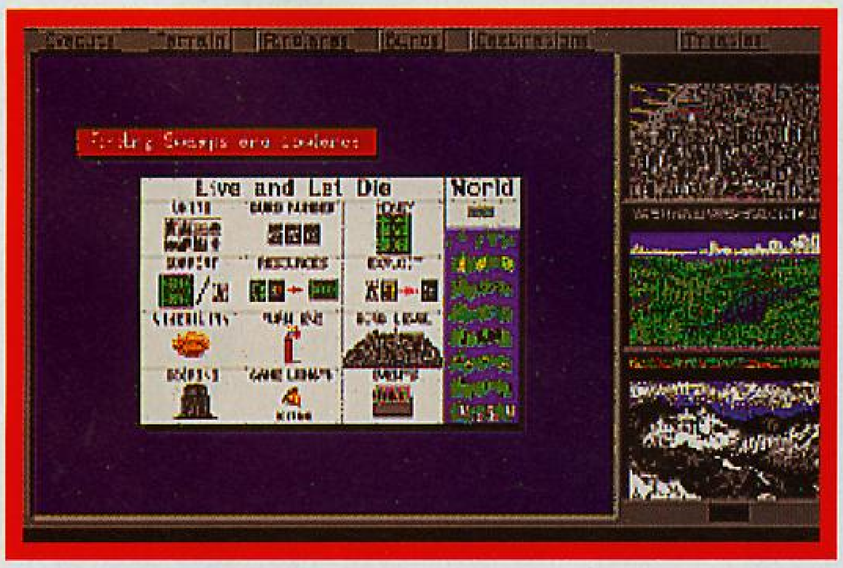


GLOBAL CONQUEST

Schnelle Eroberungen und Entdeckungen per Mausklick, unsere Vorfahren hätten daran noch nicht geglaubt. Mit moderner Technik ist (fast) alles möglich. Per Satellitenaufklärung und den Mitteln moderner Kriegsführung ist man in der Lage, zu erobern, bevor der Gegner überhaupt weiß, was los ist.

Im Klartext heißt das für den User, ein weiteres Strategiespiel will gekauft werden.
Doch "Global Conquest" ist nicht eines der Strategiespiele der üblichen Sorte, bei denen Auftrag und Gelände bekannt sind. Das Gelände muß erst einmal erkundet werden, dazu können in den drei oder vier Städten die dem Spieler zugeteilt sind Fahrzeuge vom Atom U-Boot bis zum Panzer hergestellt werden. Mit den Panzern wird dann das Gelände erkundet und eventueller Widerstand in Zusammenwirkung mit Artillerie und Bombergeschwadern im Keim erstickt. Doch allein mit dem Erobern anderer Städte und Landstriche ist es nicht getan. Die Umstellung der Wirtschaft auf die Produktion von kriegswichtigen Gütern verlangt natürlich auch eine entsprechende Materialwirtschaft und Rohstoffversorgung. Die Panzer, Schiffe und Flugzeuge benötigen leider Treibstoff und Munition.
Bis zu drei Gegner machen das Leben schwer und in den vielen Menüs bleibt einem oft das Wichtige verborgen. Die Steuerung mit der Maus ist gut gelungen, die Grafik etwas mager aber detailgenau. Die eigenen sechs verschiedenen Einheiten hat man immer im Auge. Die Gags, die das Programm auflockern sollen, wirken etwas zu verkrampft, ein Angriff von Aliens auf ein Munitionsdepot oder ein Papstbesuch und ein damit verbundener Waffenstillstand sind doch etwas einfallslos. Als reines Strategiespiel ist "Global Conquest" nicht sehr überzeugend, eine Beschränkung auf wesentliche Spielaspekte und das Weglassen unnötiger Zusätze hätte dem Spiel sicher mehr positive Aspekte gebracht.

(mg)



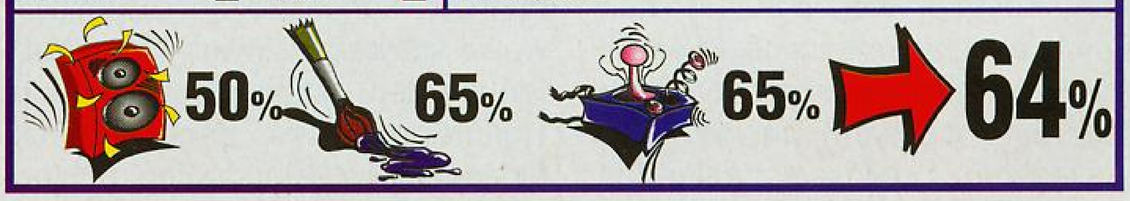




PC unterstützt			
Joystick	☑	HD Drive	☑
Maus	☑	Ex.Ram	☐
Tastatur	☑	Hercules	☐
AdLib	☑	CGA	☐
Soundblaster	☐	EGA	☑
Roland	☐	VGA	☑

STRATEGIE
Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller Microplay
Preis ca. DM 110,-
Besonderheiten
- Darstellung in höchster Auflösung

Muster von
Microprose



SOFTWARE-CENTER

Wir vermieten und verkaufen
Computerspiele
für Ihr System

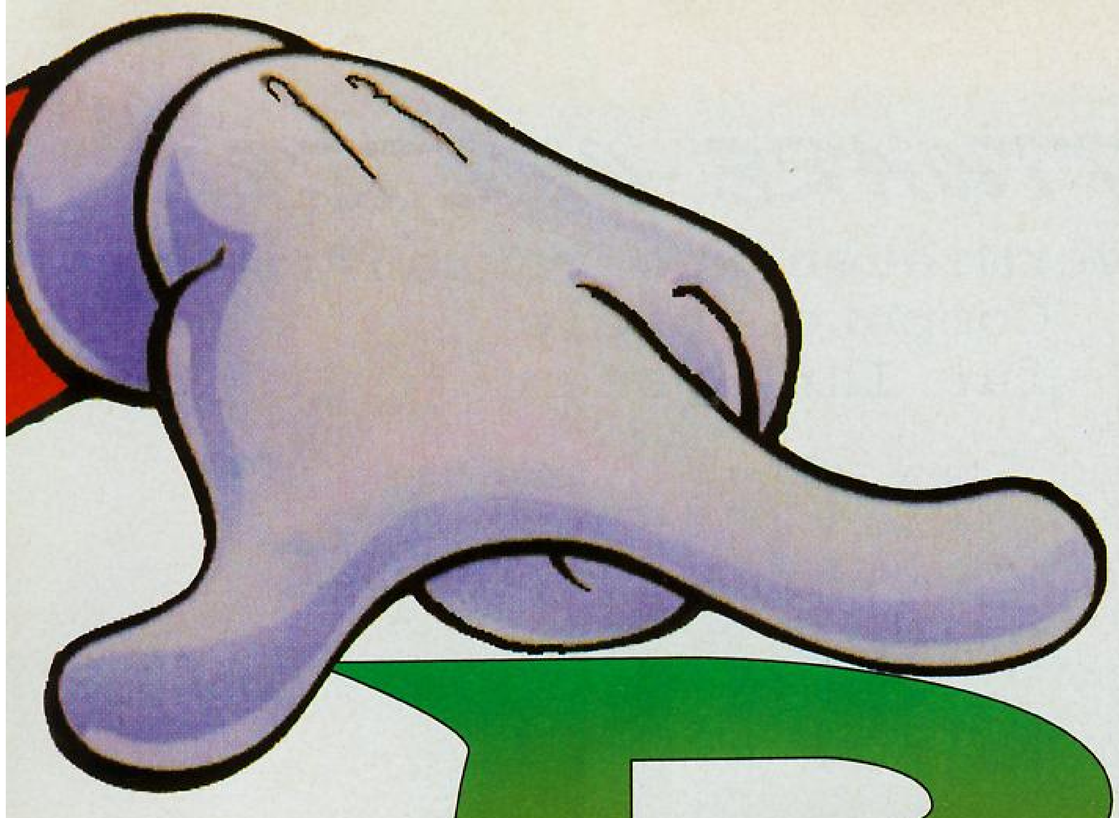
WO ???

4350 Recklinghausen
OERWEG . 4
Tel.: 02361 / 109331

4600 DORTMUND 1
KRIMSTR . 8
Tel.: 0231 / 7281079

Wir bieten Ihnen einen umfangreichen Service
ohne Anmelde - bzw. Clubgebühren
Wir haben jedes Spiel zum anschauen ausliegen
Einheitliche und günstige Verleih- und Verkaufspreise
Schauen Sie doch einfach mal in Ihrer Filiale rein
Wir freuen uns auf Ihren Besuch

Aktuelle Sonderangebote
Symphony Soundkarte
Adlib Com,patible Soundkarte nur 89,- DM
Media Concept (Soundblaster
Compatible mit Sprachausgabe) nur 179,- DM
Wenn auch Sie ein Software - Center in Ihrer Stadt eröffnen möchten, dann fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere Informationsunterlagen aus Recklinghausen an.

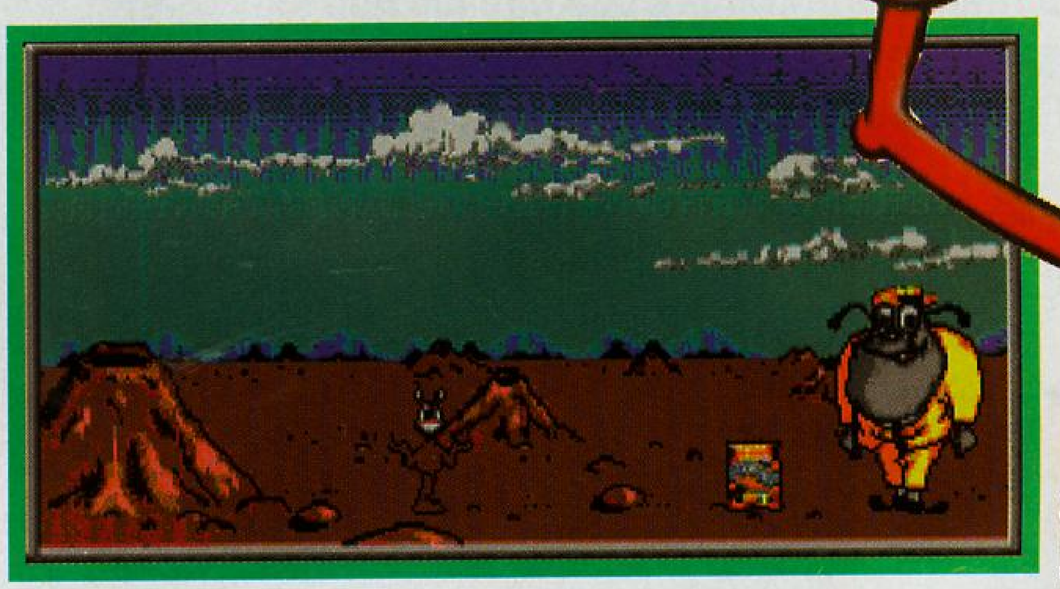


Diese Neuerscheinung als eine Abkupferung von Lemmings zu bezeichnen, wäre vielleicht ein bißchen zu weit gegangen. Gewisse Parallelen zwischen Push-Over und Lemmings sind aber so deutlich, daß sie selbst ein Maulwurf nicht übersehen könnte...

Push-Over

PLAY TIME Star PC

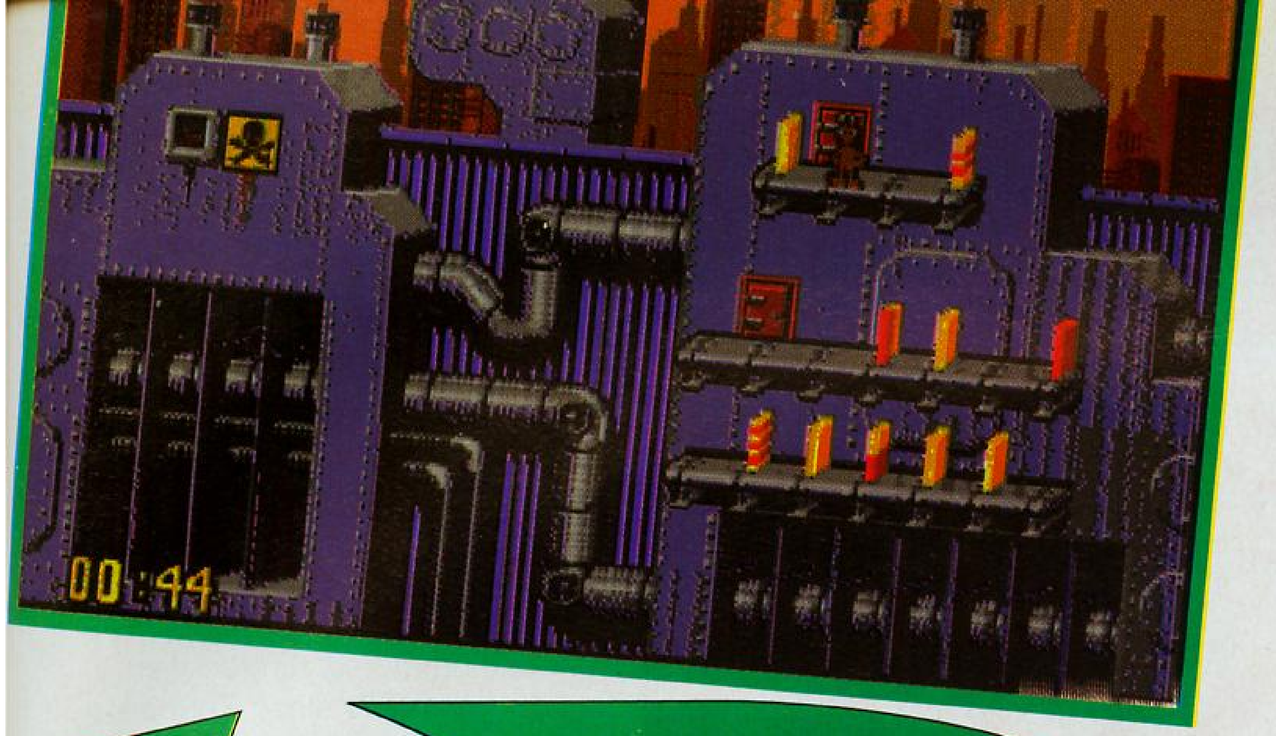
Der Name Colin Curly dürfte wohl kaum einem deutschen Teenager bekannt sein. In Amerika schaut das natürlich ganz anders aus, denn da stehen Colin Curly und das so bezeichnete Werbefigürchen (mit der riesigen Zunge) für die Werbekampagne einer großen Süßigkeitenfirma, die durch ihre angeblich ganz vorzüglichen "Quavers"-Fruchtgummis bekannt und in aller Munde ist. Wie der Teufel es will, fällt jenem Colin Curly eines schönen Tages sein ganzer Vorrat an leckeren Quavers in einen Ameisenhaufen (wer das bisher Gelesene schon schwachsinnig findet, der sollte sich jetzt besser setzen, es kommt noch dicker). Als der hungrige Colin schon die Hoffnung auf seine überaus leckeren Quavers aufgeben will, taucht plötzlich sein guter alter Freund, die Ameise G.I.Ant auf und bietet dem Vielfraß ihre Hilfe an. Doch so einfach, wie G.I.Ant sich die Rettung der überaus leckeren Quavers vorstellt, geht es natürlich nicht: Der Ameisenhügel ist nämlich kein Gewöhnlicher - es handelt sich um den Eingang zum Dominoreich, in dem schon etliche Rätsel auf das Insekt warten. Mit dem Sprung durch das Einstiegsloch übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Ameise. Mit Joystick oder Tastatur wird das Tierchen durch eine unterirdische Miniwelt aus neun verschiedenen Kontinenten, mit insgesamt hundert verschiedenen, bildschirmfüllenden Rätseln geführt. Jeden einzelnen Level betritt G.I.Ant durch eine Eingangstür, und ihre Aufgabe ist es, den Bildschirm durch eine Tür, die zum nächsten Level führt, wieder zu verlassen. Um diese Pforte aber erst einmal zu öffnen, muß G.I.Ant sämtliche Dominosteine, die in dem mehrstöckigen Raum herumstehen, mit einem einzigen Schubs flachlegen. Weil die Dominosteine im Dominoreich aber Einiges mehr drauf haben, als die bei uns Menschen verwendeten, verwandelt sich dieses Vorhaben ganz schnell in eine ziemlich knifflige Angelegenheit. Einfach nur "Plumps", machen in Push-Over nämlich allein die einfachen, ganz gelben Steine. Es gibt da allerdings noch acht weitere Sorten von Steinen, die sich durch ihre Musterung und Funktionsweise voneinander unterscheiden. Steine mit einem dünnen Längsstreifen beispielsweise schweben, wenn sie getroffen werden, langsam nach oben. Überschlagblöcke dagegen, mit einem dicken Querstreifen, richten sich nach dem Fallen immer wieder erneut auf und wandern solange weiter, bis sie von einem anderen Stein gestoppt werden. Es gibt dann auch noch Stopper, Überbrücker, Explosionsblöcke, Verzögerer etc. - an Varianten wurde in dem Spiel wirklich nicht gespart. Des Spielers erste Aufgabe ist es, den richtigen Anfangsstein zu finden. Wenn dieser dann ermittelt ist, gilt es verschiedene Schwachstellen in den Steinreihen ausfindig zu machen, die dem korrekten Ablauf der Kettenreaktion stören. In den meisten Fällen reicht es aus, wenn man G.I.Ant ein oder zwei Steine aufnehmen und an anderer Stelle wieder abstellen läßt. Allzu offensichtlich sind die falschen Steine natürlich nicht plaziert - es bedarf eines guten Sinnes für logische Zusammenhänge, um auch in höheren Levels noch durchzu-



Dominosteine muß man feiern ...



... wie sie fallen.



PUSH-OVER



blicken. Der Schwierigkeitsgrad ist ein bißchen höher als bei Lemmings - viel Herumprobieren ist also auch bei Push-Over offen angesagt. Eine Zeitbeschränkung von 30 - 50 Sekunden sorgt dafür, daß ein höherer Level nicht ohne weiteres im ersten Anlauf geschafft werden kann. Dafür gibt einem die sinnvolle Paßwortfunktion (Lemmings läßt schon wieder grüßen) die Gelegenheit, bereits gelöste Rätsel nach Belieben zu überspringen. Grafisch präsentiert sich Push-Over etwas einfacher als Lemmings. Das animierte Intro allerdings ist sagenhaft - genauso wie die musikalische Begleitung des ganzen Spiels über die Soundkarte. Was Weltraum-Hintergrundbilder und dazu galaktisch schwelende Musik oder was sonst noch alles in dem Spiel vorkommt, mit einem Ameisenhaufen und ein paar Tüten Fruchtgummis zu tun hat, ist mir allerdings schleierhaft. Aber man soll Äußerlichkeiten ja bekanntlich nicht überbewerten.

(tb)

PC unterstützt

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

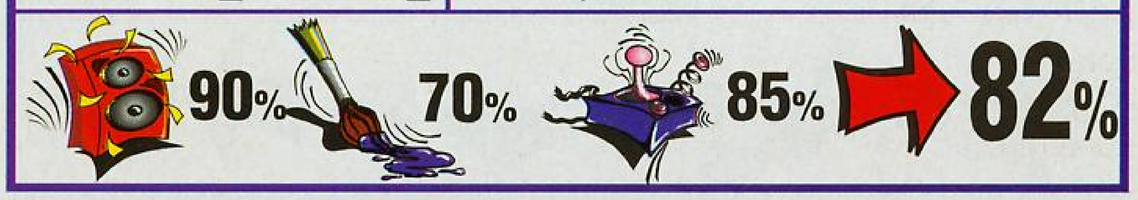
DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 100,-

Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten
- witziges Denkspiel mit 100 Levels
- hervorragendeHintergrundmusik



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	AM	AT	Titel	IBM
1869	**74,90**	-	**1869**	**89,90**
Airbus 320	88,90	88,90	**A-Train**	**94,90**
Air Support	**62,90**	-	Aces of Pacific	78,90
Amberstar	74,90	74,90	**Ashes of Empire**	**a.A.**
Apydia	68,90	-	**ATAC**	**a.A.**
Battle Isle	68,90	68,90	Award Winners	69,90
Battle Isle Data	**44,90**	-	**B-17**	**98,90**
Birds of Prey	77,90	-	Battle Isle	78,90
Black Crypt	66,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	68,90	Castles	74,90
Castles (d)	68,90	-	Civilization dt.	94,90
Celtic Legends	72,90	-	Darkssed	94,90
Civilisation	**83,90**	-	EccoQuest	79,90
Covert Action	83,90	-	Elvira Mistress 2	84,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	**Elvira 3**	**a.A.**
Dune	**69,90**	-	**Epic**	**74,90**
Epic	**69,90**	**69,90**	Eternam	84,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Eye of the Beholder 2	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Eye of t. Beholder II	74,90	-	**Gateway**	**76,90**
Exodus 3010	**78,90**	-	Gobliins	68,90
Fate Gates of Dawn	69,90	69,90	**Grand Prix Unlimited**	**76,90**
Formula Grand Prix	76,90	76,90	Gunship 2000	84,90
Gobliiins	68,90	68,90	Harpoon 2	84,90
Harpoon 2	74,90	-	Hero Quest Twin Pack	74,90
Indiana Jones 4	a.A.	-	Hyperspeed	92,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones 4	a.A.
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Indiana Jones Adv.	68,90
John Madden Footb.	59,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	**Lemmings**	**72,90**
Lemmings	58,90	58,90	Lemmings 2	a.A.
Lemmings 2	**a.A.**	**a.A.**	Life & Death 2	68,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Links	78,90
Links	96,90	-	**Links 386**	**99,90**
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	59,90	L´empereur	88,90
Lotus Esprit 3	**a.A.**	**a.A.**	**Lure of Tempress**	**74,90**
Lure of Tempress	**69,90**	-	Mad TV	82,90
Mad TV	78,90	-	Magic Candle 2	74,90
Magic Pockets	59,90	59,90	Manchest. Unitd. Europe	74,90
Midwinter 2	76,90	76,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Monkey Island	74,90	74,90	**Perfect General**	**88,90**
Monkey Island II	84,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
No. 1 Collection	66,90	66,90	Pools of Darkness	72,90
Pacific Island	69,90	69,90	**Push over**	**64,90**
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	**Rampart**	**74,90**
Police Quest 3	78,90	-	Robin Hood (Sierra)	88,90
Pools of Darkness	69,90	-	Rocketeer	76,90
Populous 2	68,90	68,90	Rogger Rabbit	74,90
Power Monger Data Disk	39,90	39,90	Secret Weapons o.t.L.	84,90
Push Over	**64,90**	**64,90**	Secr.Weap. o.L. HE162	44,90
Railroad Tycoon	72,90	72,90	Shuttle dt.	109,90
Realms	68,90	68,90	Silent Service 2	79,90
Red Baron dt.	79,90	-	Sim Ant	78,90
Risky Woods	**64,90**	-	Sim Earth	86,90
Robocop 3	58,90	58,90	Space M.A.X.	72,90
Rules of Engagement	59,90	-	**Space Quest5**	**a.A.**
Shadow Lands	69,90	69,90	Special Force	78,90
Space Quest 4	74,90	-	Starbyte Super Soccer	74,90
Special Forces	78,90	78,90	Star Trek	74,90
Stormmaster	69,90	69,90	**Strike Commander**	**a.A.**
Silent Service 2	79,90	79,90	Their finest Hour	72,90
Sim Ant (d)	84,90	-	Their finest Hour Mission	36,90
Soul Crystal	69,90	-	Ultima 4-6	85,90
Striker	**69,90**	**69,90**	Ultima 6 + 3,5"	74,90
Their finest Hour Miss. Disk.	36,90	36,90	Ultima 7	82,90
The Oath	59,90	-	Ultima Triologie	79,90
Titus The Fox	66,90	66,90	Ultima Underworld	86,90
Wing Commander I	**a.A.**	-	Willy Beamish dt.	79,90
			Wing Commander 2	78,90
			Wing Commander 2 Miss. D.1	46,90
			Wing Commander Coll.	99,90
			War of the rocks	**a.A.**

notwendiges Zubehör

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

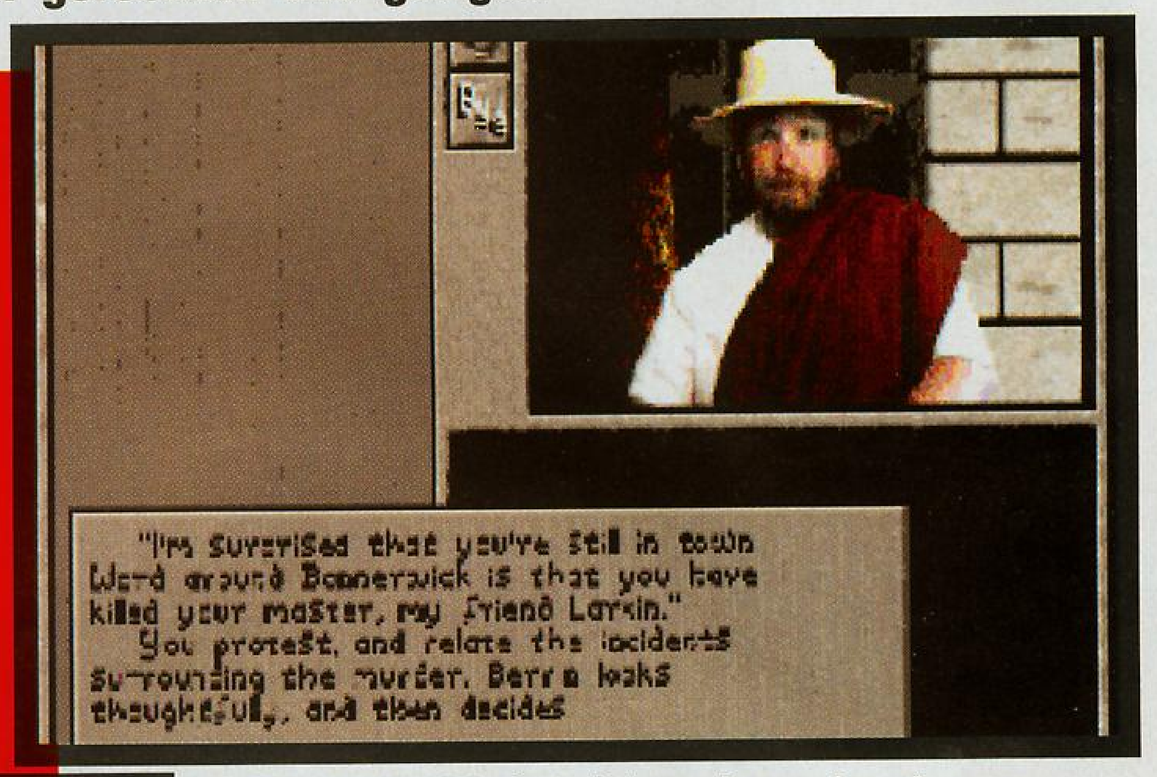
★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

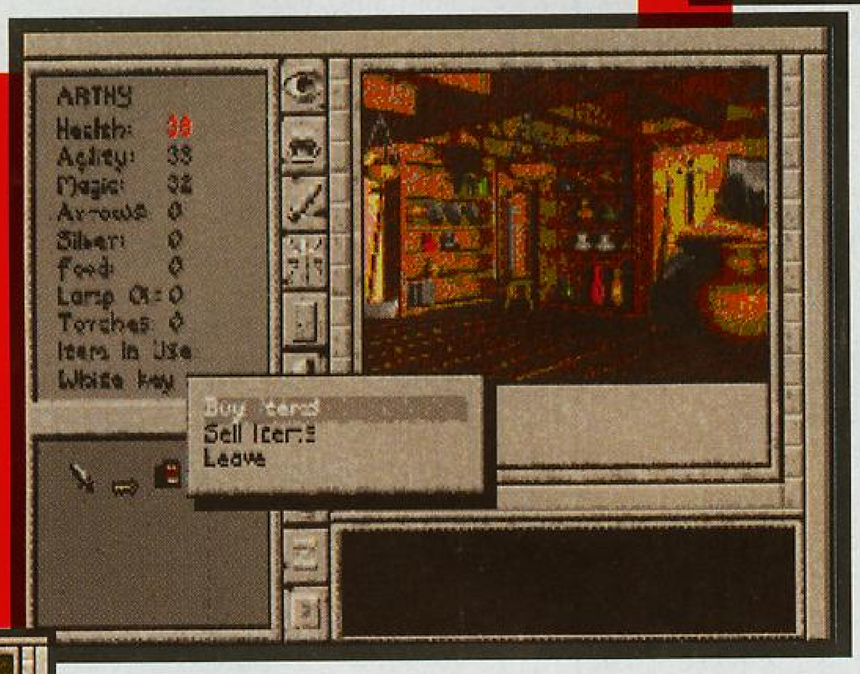
PROPHECY OF THE SHADOW

Vor langer, langer Zeit war die Magie noch weitverbreitet, die Magiergilde hoch angesehen und die Menschen lebten zufrieden unter gerechten und gütigen Königen. Doch vor kurzem verschwand die alleinige Thronerbin, die vom Volk geschätzte und geliebte Prinzessin Elspeth, unter sehr mysteriösen Umständen. An ihrer Stelle regiert nun Cam Tethe mit eiserner Hand.

Seine Bemühungen, die Prinzessin zu finden, scheinen bei weitem nicht so intensiv zu sein wie seine Anstrengungen, die Mitglieder der Magiergilde von Silverdale gefangenzunehmen oder verschleppen zu lassen, all das unter dem Vorwand, sie hätten Schuld an der Entführung der Prinzessin. Nun sind nur noch sehr wenige Magiekundige übrig, die meisten davon im Untergrund; einer der wenigen Tapferen, die sich gegen das Dekret Cam Tethes noch immer offen zur Magie bekennen, ist Euer Lehrmeister Larkin von Bannerwick, der Einsiedler und Heiler auf Eurer kleinen Insel. Als Ihr Euch eines Tages gerade zur Kräutersuche auf den Weg in den Wald machen wollt, taucht plötzlich ein Bandit auf und ermordet Larkin mit einem vergifteten Wurfdolch, ohne daß Ihr eine Chance hättet, Euren Meister vor diesem Schicksal zu bewahren. So ist der Held also plötzlich auf sich allein gestellt und findet sich, vor der schwierigen Aufgabe, die Mörder und Drahtzieher der ganzen Verschwörung zu finden, wieder. Weshalb hat sich die ehemals blühende Insel seit Cam Tethes Herrschaft langsam in eine Wüste verwandelt und wieviel Wahrheit steckt in der alten Prophezeihung, nach der ein lange verstorbener Erzschwarzmagier zurückkehren und eine Zeit der Dunkelheit über Bannerwick und alle anderen Dörfer und Städte mit sich bringen wird? Eine sehr fesselnde Aufgabe, vor die Euch "Prophecy of the Shadow" stellt, doch man hätte mehr daraus machen können. So aber wandert Ihr alleine durch die Gegend, das umliegende Terrain wird in Vogelperspektive gezeigt und das Ganze mutet streckenweise etwas wie eine der frühen Ultima-Folgen an. Zu Beginn könnt Ihr zwar Euren Charakter etwas verändern, dieses Frage-und- Antwortspiel wirkt sich aber lediglich auf die Verteilung der Lebensenergie-, Beweglichkeits- und Magiepunkte aus. Diese drei Werte machen dann auch Euren Spielercharakter aus, weitere Attribute oder gar verschiedene Abenteurerklassen sucht man leider vergeblich. Wie gesagt, die normale Ansicht Eurer Welt erfolgt von oben und wird durch diverse digitalisierte Animationssequenzen aufgelockert, wenn Ihr beispielsweise auf einen Gesprächspartner trefft und Euch mit ihm unterhaltet. Die unvermeidbaren Kämpfe mit verschiedenen Monstren, die die Wälder durchstreifen oder mit den Schergen des Cam Tethe finden auf der gleichen Karte statt wie Eure Wanderungen und lassen leider auch keine strategisch geplanten Auseinandersetzungen zu. Entweder man läßt einen Zauberspruch auf das Feld des Gegners los oder wählt ihn nach einem "Attack"-Befehl an. Dann wird solange aufeinander eingeprügelt (automatisch und in Echtzeit), bis einer der Kontrahenten umfällt. Solltet Ihr dieser Kontrahent sein, hilft nur noch das Laden eines früher gespeicherten Spielstandes. Die Titelmusik sowie die Soundeffekte sind durchweg recht gut, nur seien Besitzer eines Thunderboards gewarnt, ich hatte nämlich ziemliche Schwierigkeiten damit, dieses Ausgabemedium (trotz angeblicher Kompatibilität zum Soundblaster) zu benutzen. Fazit: Trotz einer recht guten Atmosphäre wirkt die Ausführung nicht so richtig up to date. Von SSI hätte ich mir zumindest den guten (spiel-)technischen Standard eines ihrer AD&D-Produkte gewünscht, so aber reicht's lediglich für einen Platz im Mittelfeld.

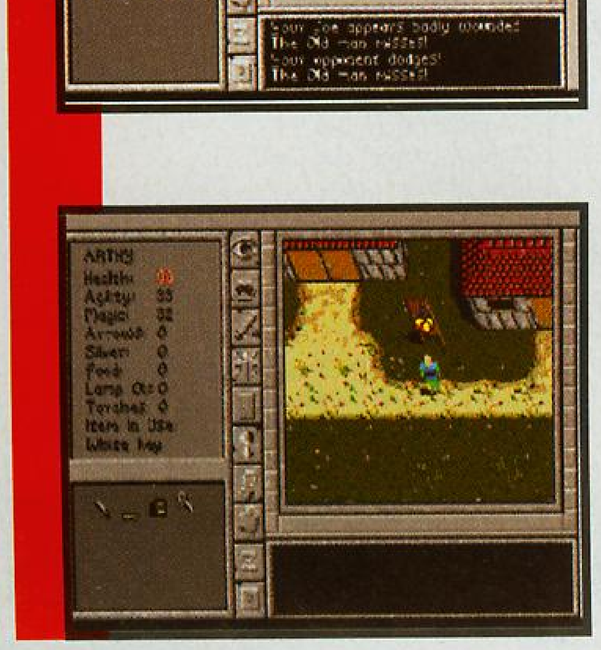
(mm)





SSI verabschiedet sich mehr und mehr von ihren Standard-Rollenspielen. Prophecy ist die neueste Variante





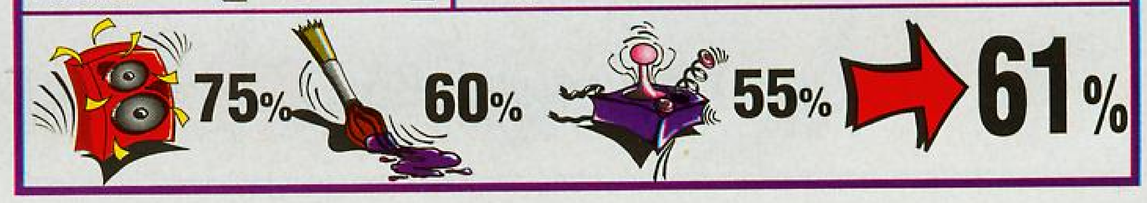
PC unterstützt			
Joystick	☐	HD Drive	☑
Maus	☑	Ex.Ram	☐
Tastatur	☑	Hercules	☐
AdLib	☑	CGA	☐
Soundblaster	☑	EGA	☐
Roland	☑	VGA	☐

ROLLENSPIEL
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller SSI
Preis ca. DM 120,-

Besonderheiten
- englisches Handbuch

Muster von
Softgold



AIR BUCKS

Simulation, das ist anscheinend das neue Zauberwort für den PC. Nahezu alles, was im Leben so auf uns zukommt, kann auch simuliert werden, wobei die klassischen Arten Schießen, Fahren, Fliegen genauso Beachtung finden, wie Wirtschaft und soziale Themen.

In "Air Bucks" geht es wieder mal darum, eine Fluggesellschaft gleichen Namens auf die Füße zu stellen und am Leben zu halten. Das Spiel beginnt im Jahr 1946 (Du bist dann 25 Jahre alt) und dauert bis zu Deiner Pensionierung ca. 40 Jahre später. Aller Anfang ist schwer, mit einer DC 3, 100.000 Dollar Startkapital und Landerechten in Miami ist kein großer Staat zu machen, so heißt die Devise "Expansion". Zum Ende eines jeden fiktiven Spieljahres vergibt die Luftfahrtindustrie ihre Auszeichnungen an Unternehmen, die den größten Umsatz, die umfangreichste Luftflotte und die meisten Linienverbindungen besitzen. Natürlich ist es Dein großes Ziel, diese Auszeichnungen zu erhalten. Doch das Leben ist grausam und so ist es schon eine Leistung, unter den ersten Zehn zu bleiben sowie die Gesellschaft bis zu Deinem Rentenalter zahlungsfähig zu halten. Beispiele aus dem richtigen Leben gibt es zur Zeit genug, die Wehen des Golfkrieges sind auf dem Luftfahrtsektor noch lange nicht überwunden, das Sterben kleinerer Luftverkehrsgesellschaften hat begonnen und sogar die Lufthansa hat ihren Chefmanager ziehen lassen. Durch die Pull-Down Menüs ist die Steuerung mit der Maus recht einfach und so gibt es nach kurzer Zeit keine Umsatzeinbußen, die mit Bedienungsfehlern zu entschuldigen wären. In regelmäßigen Abständen informiert das Programm über Erfolg oder Mißerfolg, Zu Jahresende gibt es sogar eine Zusammenstellung von Presseartikeln über wichtige Ereignisse im Jahreslauf. Die Konkurrenz schläft natürlich auch nicht und die Trans Global International, GT Great Times und International sind ernstzunehmende Gegner, die wahlweise vom Computer oder von Mitspielern gesteuert werden, so daß bis zu vier Leute gegeneinander spielen können. Die Grafik ist etwas sparsam aber dafür auch schnell im Aufbau und die AdLib Soundkarte wird auch unterstützt. Das Spiel wird seiner Vorgabe als Wirtschaftssimulation durchaus gerecht. Durch den Mehrspielermodus kommt auch so schnell keine Langeweile auf, für Leute die nicht jeden Tag eine Wirtschaftssimulation spielen, ist durch die einfache Benutzerführung und das gute deutsche Handbuch ein guter Einstieg gegeben.

(mg)



Grüß´ mir die Sonne ...

PC unterstützt

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

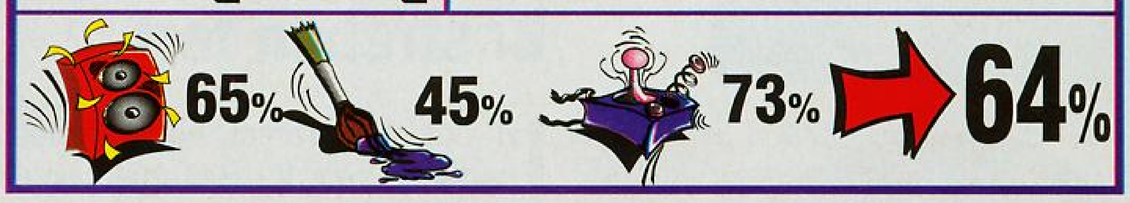
WIRTSCHAFTSSIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Impressions**Besonderheiten**

Preis ca. DM 100,- - deutsche Anleitung

Muster von
Hersteller



U.S. GOLD®

Legend of Valour

The Dawning

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

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

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

Spielbare Demo-Diskette

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

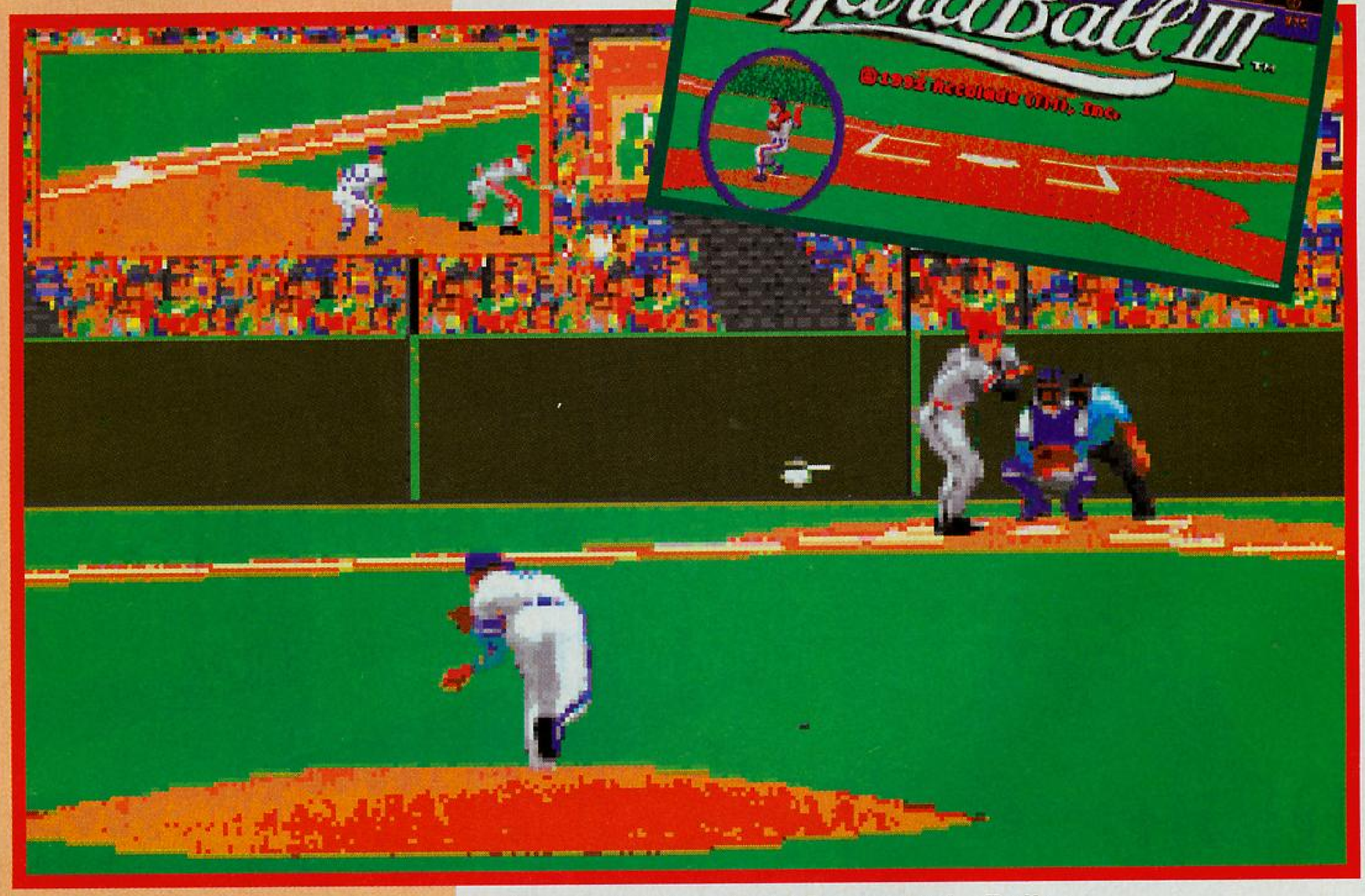
HARDBALL III

Mit den "Winter Games" hat sich Accolade einen Namen unter den Sportspielherstellern gemacht und auch einen neuen Standard an Grafik, Sound und Benutzerfreundlichkeit gesetzt. Auch "HardBall III", die neue Baseballsimulation, setzt dieses Bestreben fort.

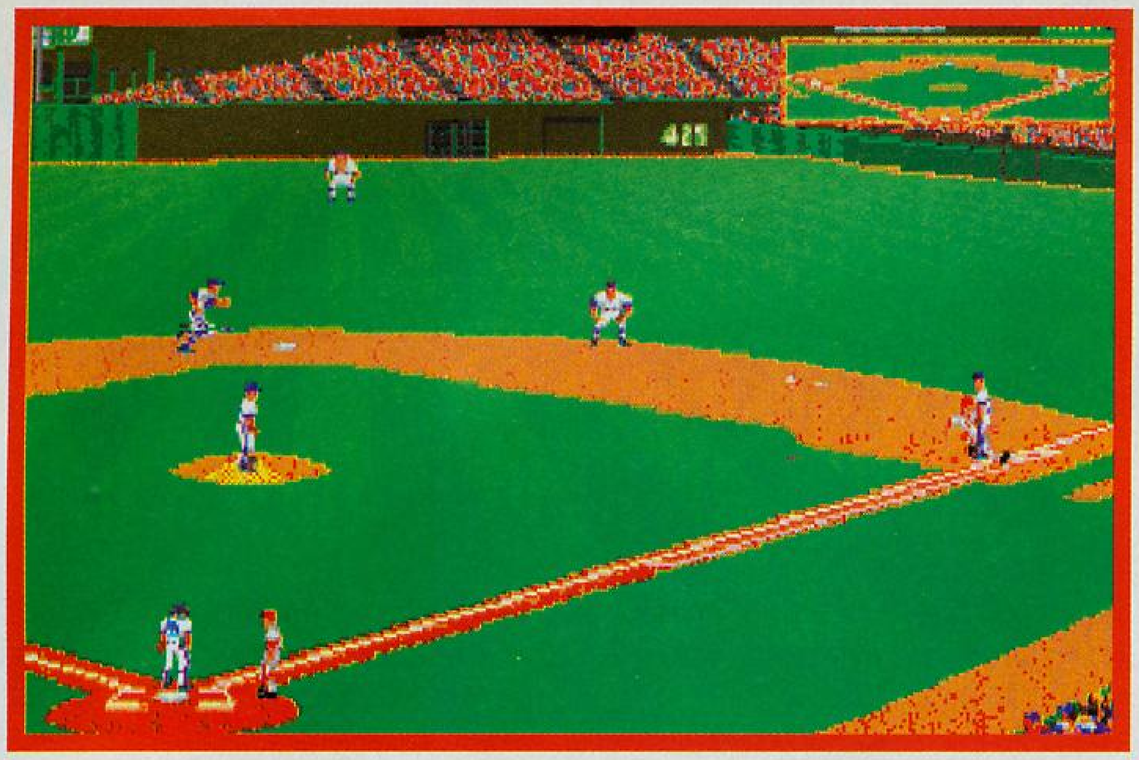
In das Programm wurde alles gepackt, was für Baseball wichtig ist und natürlich noch ein paar Sachen mehr. Die Installation ist einfach und die Auswahl der Features erfolgt mit der Maus. Bevor der Spielspaß beginnt, empfehle ich auf jeden Fall, das Handbuch zu lesen (englisch). Bei meinem Exemplar fehlten die Seiten 1-13 und 36-49, es bleibt zu hoffen, daß dies nicht bei jedem ausgelieferten Spiel der Fall ist. Trotz dieses Mangels gab es aber bei der Handhabung des Spiels keine Probleme, die beiden "Quick Access Cards" geben einen guten Überblick über Tastaturbelegung oder Joystickbewegungen. Allerdings sind die Bewegungsabläufe sehr komplex und so muß man sich eine Menge Tastenbelegungen oder Joystickbewegungen merken. Das Programm bietet neben dem reinen Sportspiel auch noch einen Managementteil, in dem Spieler eingekauft oder verkauft werden können sowie Mannschaftsaufstellungen vorgenommen werden können.

Wenn dann der Ligastart vor der Tür steht, ist es sicher von Vorteil, zuvor die Trainingsfunktion des Programms reichlich genutzt zu haben und die Tastenbelegung auswendig zu können. In einem Ligaspiel bleibt wenig Zeit, erst einmal nachzuschauen, welche Taste, welche Aktion auslöst. Damit das Spiel nicht langweilig wird, gibt es acht verschiedene Spielplätze an unterschiedlichen Orten mit anderer Spielumgebung. Die Grafik mit den digitalisierten Spielern, die sich fast lebensnah bewegen und der 256-Farbdarstellung erinnert fast schon an eine Sportübertragung im Fernsehen, sogar die Kommentare des Sportreporters fehlen nicht. Dabei spricht Al Michaels, ein US Sportreporter, schon auf dem PC Lautsprecher ziemlich deutlich, wer eine Soundkarte hat kann natürlich Live-Sound genießen. Mit den unterschiedlichen Bildschirmdarstellungen sowie der Zoomfunktion kann man sich fast schon seine eigene Sportschau gestalten und seine Homeruns aus fünf verschie-





Hardball III - Eine würdige Fortsetzung der Accolade Sportspiel - Reihe. Baseball at its best!



Ob Short-Stop oder Out-Fielder, hier hat der Spieler alles unter Kontrolle.

denen Perspektiven beobachten. Ist dann ein Spieltag abgeschlossen oder die Ligasaison mit ihren 162 Spielen beendet, kann der Drucker zum Leben erwachen. In einer Art Zeitungsseite druckt er die Statistiken und Spielberichte.

Wer schon Karriere bei anderen Baseballsimulationen gemacht hat, für den übernimmt das Programm einfach die Daten aus Vorgänger- oder Konkurrenzprogrammen.

All diese Features erfordern natürlich Rechenleistung und so ist mindestens ein 386er Rechner notwendig, um ein ruckfreies Scrolling und schnellen Grafikaufbau zu gewährleisten. Eine schnelle Grafikkarte und eine Soundkarte tragen dann auch noch dazu bei, den Spielspaß zu erhöhen. Ein Joystick ist weniger wichtig, es ist ergonomischer und genauer mit dem Ziffernblock der Tastatur zu spielen. Wem die Anforderungen, die das Spiel an die Hardware stellt, nicht zu hoch sind, der kann sich mit "HardBall III" eine Sportsimulation ins Haus holen, die zumindest für die überschaubare Zukunft das Optimum an Baseball auf dem Computer darstellt.

(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 Accolade
Preis ca. DM100,-
Besonderheiten
- 256 Farben Grafik
- digitalisierte Spieler

Muster von
Accolade

85% 89% 80% 85%

soft-point

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

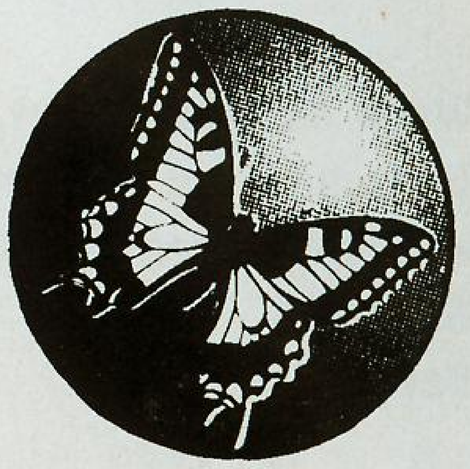
Sie finden uns in folgenden Städten:

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

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

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

4600 Dortmund 1
Kaiserstr. 210
Tel.: 0231/59 47 11



Demnächst auch in: Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Heilbronn, Amsterdam, Düsseldorf, Aurich und Wien

Aktuelle Sonderangebote:

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

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

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

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

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

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

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

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

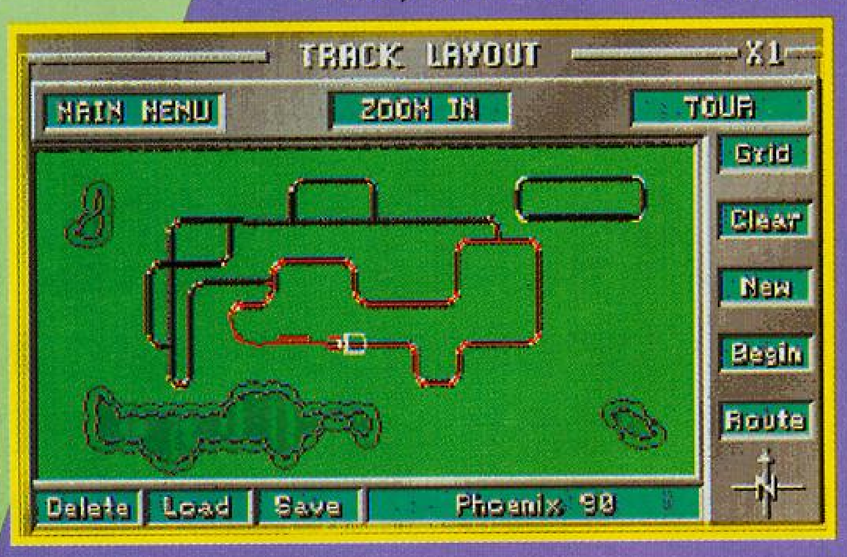
GRAND PRIX UNLIMITED

Wenn es darum geht, heiße Rennboliden auf den Bildschirm zu übertragen, kämpft Accolade an vorderster Front. Das stellen sie mit "Grand Prix Unlimited" wieder einmal überdeutlich unter Beweis.

Auch wenn es sich nicht um eine astreine Simulation handelt, so sind doch alle Weichen für spannungsgeladene Rennabende gestellt. In der Weltmeisterschaftsrunde könnt Ihr Euren großen Vorbildern Senna, Mansell oder Prost sowohl nacheifern als auch im sportlichen Wettkampf gegen sie antreten. "GP Unlimited" hat nämlich nicht nur alle Kurse und Wagentypen intus, sondern auch die klangvollen Namen der rasenden TOP-Piloten sind dem Programm nicht fremd.

Überzeugend ist vor allem die tolle Optionenvielfalt, die alle wesentlichen Gesichtspunkte einschließt. Die Länge der Strecke und die Anzahl der Mitbewerber spielen genauso eine Rolle, wie das momentane Wetter und die Konfiguration des PS-Monsters. Letztere ist stark von den äußeren Bedingungen abhängig, denn auf einer regennassen Fahrbahn solltet Ihr die flinken Monteure lieber profilstarke Reifen aufziehen lassen, als mit glatten Slicks das Rennen anzutreten.

Bevor Ihr Euch hinter das Steuer setzt, solltet Ihr die Strecke erst einmal ablaufen, um Euch auf diese Weise mit den örtlichen Begebenheiten vertraut zu machen. Hierbei ist unbedingt auf besonders steile Kurven zu achten, die ein starkes Abbremsen erfordern. Danach ist eine kleine Trainingsrunde angesagt. In dieser können letzte Verbesserungen vorgenommen werden. Quietschen die Bremsen? Ist die Lenkung zu direkt? Oder müssen gar die Stabilisatoren einen besseren Bodenkontakt vermitteln? All diese Fragen müßt Ihr Euch in dieser Aufwärmphase stellen, denn sonst habt Ihr im harten Kampf um die begehrten Weltmeisterschaftspunkte kaum eine Chance.



Das Rennen beginnt, sobald die grüne Signallampe auf Grün springt. Leichte Drängeleien haben oft schwerwiegende Folgen. So kann ein kleiner Unfall eine ungewollte Massenkarambolage provozieren, in die auch scheinbar unbeteiligte Fahrer hineingezogen werden können. Ein solches Ende ist natürlich mehr als enttäuschend!

Nach der ersten Kurve ist es allerdings vorbei mit diesen Anfangsschwierigkeiten. Die Motoren erreichen ihre Höchsttemperatur und die wilde Verfolgungsjagd ihren Lauf. Habt Ihr die Computergegner zu absoluten "Anfängern" (Novice) deklassiert, so ist es kein Problem, die Pole Position einzunehmen und auch bis ins Ziel zu behalten. Bei einer höheren Spielstufe wird das schon schwieriger. Die Fomel 1-Wagen kleben nun förmlich aneinander und gönnen sich keinen Meter Spielraum. Überholmanöver werden zu einer äußerst riskanten Aktion und scheitern oft an allzu engen Kurven, die vom aggressiven Fahrstil mancher Piloten gemein ausgenutzt werden.



Obwohl "Grand Prix Unlimited" mehr zum Actionspiel tendiert, wurde doch sehr viel Wert auf eine gewisse Realitätsnähe gelegt. Dies bemerkt man spätestens dann, wenn nach übertriebender Kurvenfahrt, der Reifenabrieb so groß wird, daß der Wagen zu ruckeln beginnt. Ein kurzer Boxenstop behebt jedoch solche Mängel in wenigen Sekunden und das Rennen kann reibungslos fortgesetzt werden.

Nennt man einen schnellen Rechner sein Eigen, so kann Accolades neuestes Spektakel auch durch seine tollen Grafiken überzeugen. In der Detailstufe "high" zieren Hochhäuser und Zuschauer den Fahrbahnrand und in Monaco wird die legendäre Tunneldurchfahrt zum wahren Vergnügen. Die Geschwindigkeit ist keinen Deut zu langsam, wodurch man wirklich das Gefühl bekommt, mit 300 Sachen über den Asphalt zu dübeln. Die mageren Soundeffekte können da allerdings wenig Unterstützung bieten. Obwohl der charakteristische, hochtourige Motorenklang sehr gut getroffen wurde, fehlt ihm doch der letzte Biß und vor allem die angemessene Lautstärke.



Fazit: "Grand Prix Unlimited" bietet eine Menge Fahrspaß, doch verleiht ihm der integrierte Streckeneditor erst die richtige Würze. Fabelhaft!

(om)



PC unterstützt

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

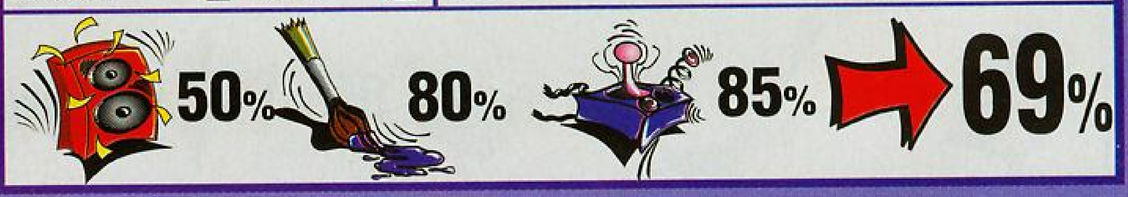
SPORTSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- viele Optionen

Muster von Accolade



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
- Laufwerk 3.5	139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version
jetzt nur 199,– DM
- mit CMS CHIPS
jetzt nur **289,– DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version
jetzt nur 398,– DM
- mit Windows 3.1
jetzt nur **498,– DM**

Adlib compatible Soundkarte
jetzt nur 129,– DM

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

- Bi TURBO SYSTEM 68020	nur 399,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM	nur 499,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM	nur 699,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten	nur 179,– DM

Ab sofort wird keine Mark mehr in die Werbung gesteckt!
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.

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

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage
O-1034 Berlin
Boxhagener Str.23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr.6
Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.:03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr.57
Tel.:040/224633
2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.:0421/607404
W-2300 Kiel
Sternstr.18 (am Wilhelmplatz)
Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str.104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
ImKreise16
Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwederstr.10
Tel.:0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr.11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimatstättenweg 23
Tel.:05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/465663
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
EssenerStr. 6
Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen1
MoltkeStr.36
Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str.31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr.8
Tel.:0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.:0541/586809
W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage
W-4630 Bochum
Herner Str.383
Tel.:0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.:02325/53643
W-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
MarkenbildchenWeg 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-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.:02371/224338
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz2
Tel.:02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.:02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.:06031/61917
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.:0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr.16
Tel.:06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.:06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr.13
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr.17
Tel.:0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr.5
Tel.:0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Telefon auf Anfrage
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.:07621/49690
W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.:089/533716
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088

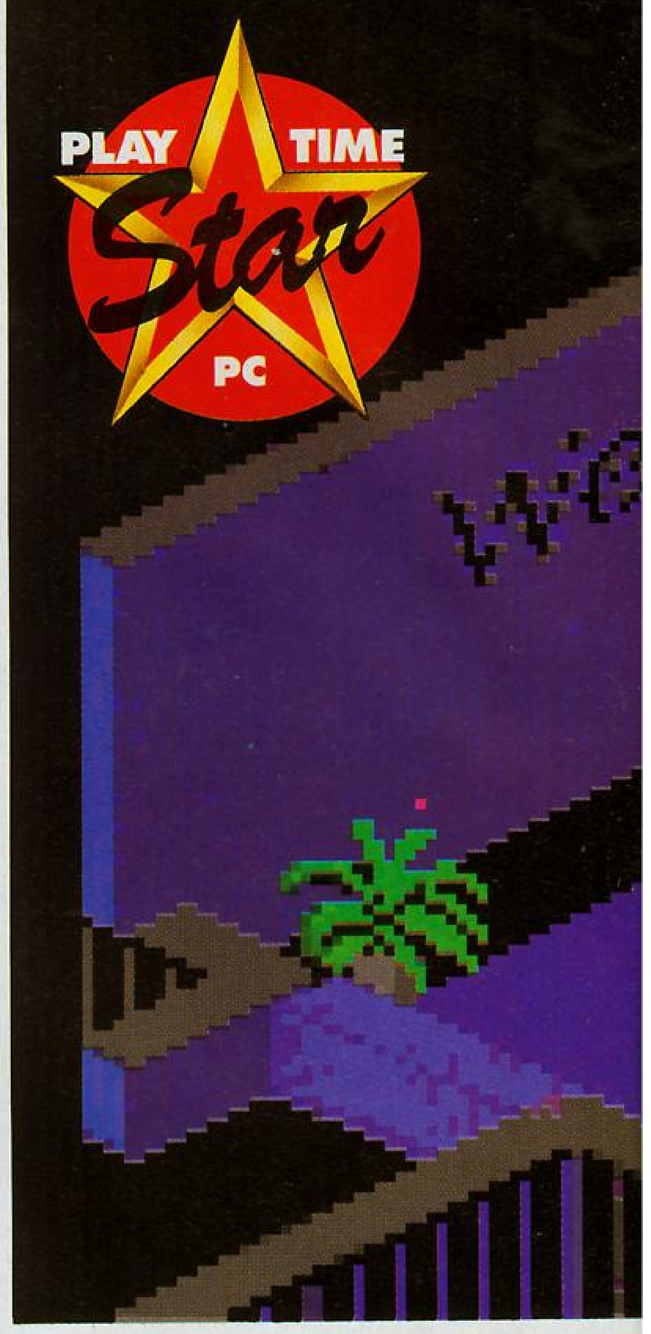
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr.37
Tel.:0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr.33
Tel.:0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

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

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

D/Generation

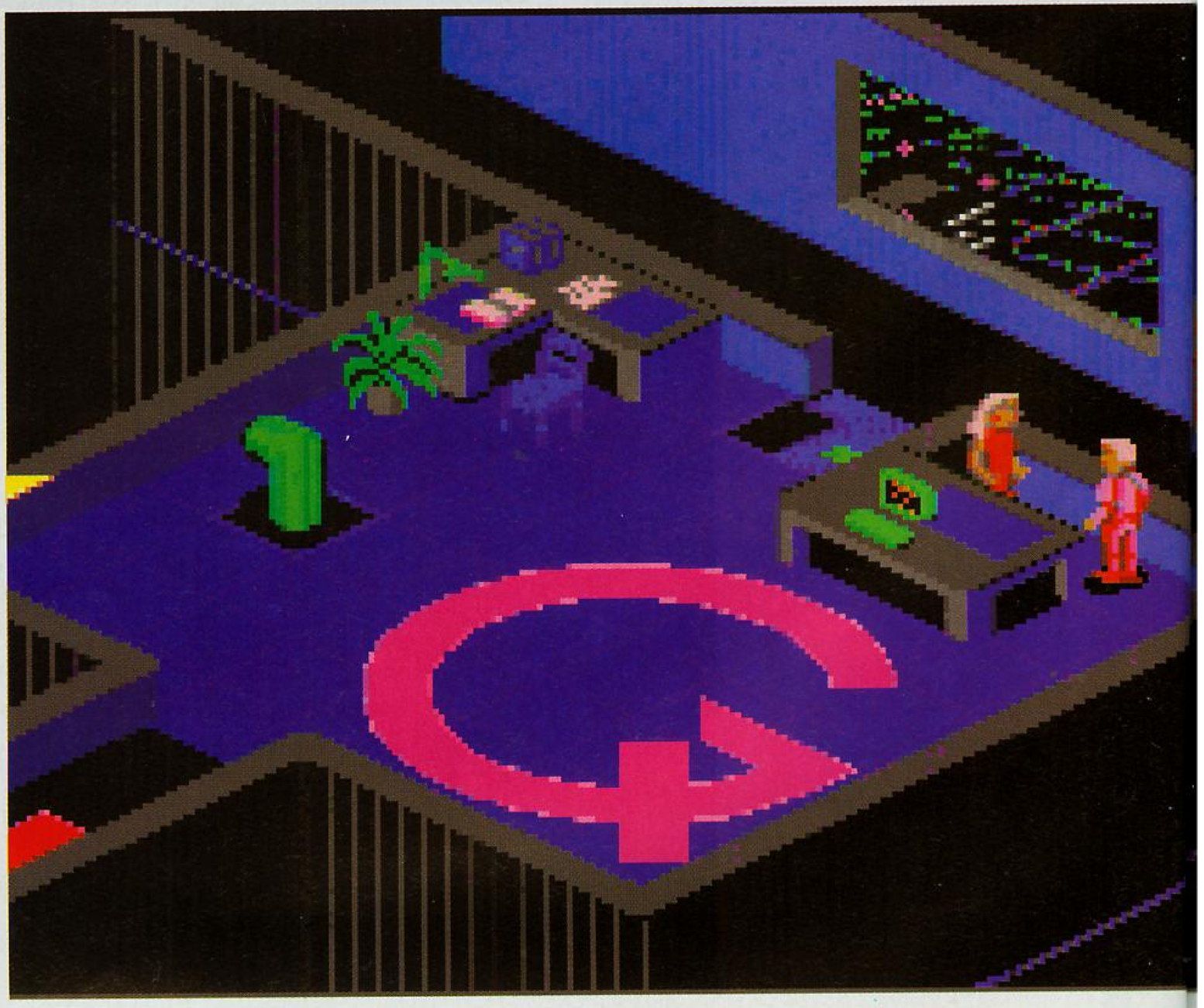
In Singapur ist die Hölle los! Nein, vom sündigen Nachtleben ist an dieser Stelle nicht die Rede, sondern von einer ähnlich schlimmen Bedrohung für die Menschheit. Im Laborhochhaus eines Rüstungskonzerns spielen die genetischen Clones verrückt und drohen auszubrechen.

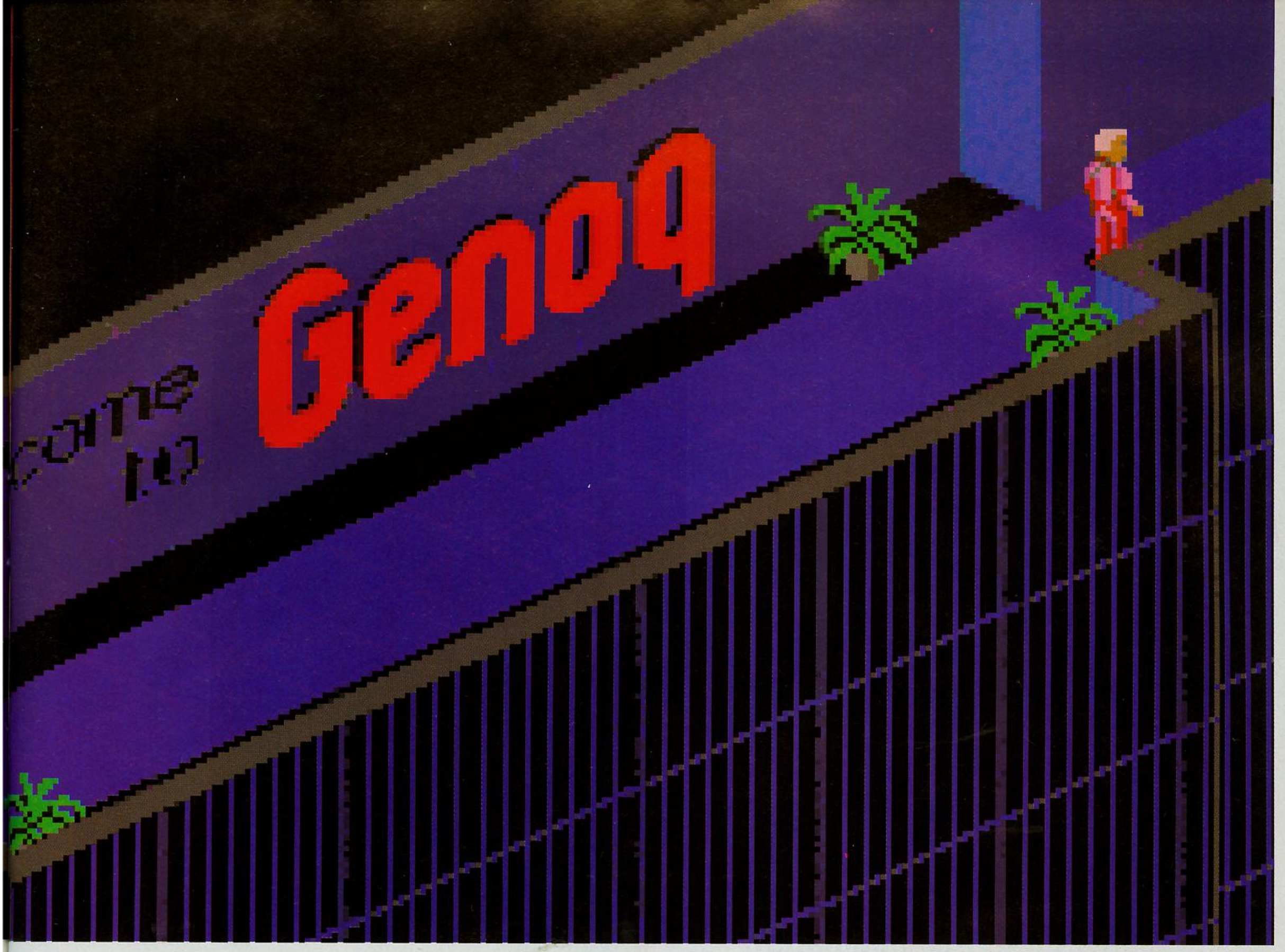


Bei D/Generation sollte man sich nicht vom ersten Eindruck leiten lassen: Im Vergleich zu den großspurigen Versprechungen auf der Packungsrückseite ist das, was man anfangs auf dem Bildschirm zu sehen bekommt nämlich wirklich etwas mager. Nach "virtual reality" sehen die ersten Räume in dem 3D-Actionadventure auch mit Einsatz von viel Phantasie beim besten Willen nicht aus. Aber Vorsicht - wie so oft, täuscht auch hier der erste Eindruck über die wirklichen Qualitäten eines Spiels hinweg. Bei D/Generation sind besagte Qualitäten ausnahmsweise im Bereich "Sehr gut bis hervorragend" auf der Bewertungsskala anzusiedeln. Um D/Generation dem geneigten Leser etwas näherzubringen, beginnt man am besten bei dem etwas eigenartigen Titel des Spiels: Ein Organismus der D/Generation ist ein intelligentes Wesen, das die Realität beeinflussen kann, indem es sich in alle erdenklichen Gegenstände verwandeln kann. Genauer gesagt, täuscht er das dem Menschen mittels "virtueller Realität" (daher also "virtual reality") nur vor. Außer der Tatsache, das D/Generation-Organismen Menschen nicht besonders mögen, weiß ich ehrlich gesagt auch nicht gerade viel über diese Wesen - zu Gesicht bekommt man die D/Generation nämlich erst am Schluß des Actionadventures. Reichlicher Kontakt war mir aber bereits mit der A, B und C/Generation vergönnt, die sich dem Spieler bis zu der erstrebten Konfrontation mit ihrem genetischen Nachfolger in den langen, langen Weg stellen. Antreffen kann der Spieler die gefährlichen Wesen in einem hochtechnisierten Wolkenkratzer in Singapur. Als Bote eines Päckchens von unbekanntem Inhalt aber überragender Wichtigkeit, landet er auf dem Dach des Wolkenkratzers der "Genoq Corporation" (der Name allein verheißt schon nichts Gutes). Bestimmt ist das Päckchen für Derrida, den Leitenden Wissenschaftler des Gentechnik-Konzerns. Seit Tagen sind Derrida und etliche Mitarbeiter von Genoq völlig von der Außenwelt abgeschnitten. Die Killer-Organismen der A, B und C/Generation, auf deren gentechnische Produktion sich der asiatische Konzern spezialisiert hatte, haben die Kontrolle über das Gebäude erlangt und alle Angestellten entweder getötet oder gefangen. Schlimmer als diese Nachrichten, ist freilich die Tatsache, daß irgendwo in dem Haus auch der Prototyp einer D/Generation herumwandert, besser gesagt "herumholografiert". Sein Panzer soll härter sein als blanker Stahl, quasi unzerstörbar. Das Ausbrechen der D/Generation würde eine Gefahr für die gesamte Menschheit darstellen. Ausgerüstet mit diesem Wissen betritt der Spieler die Empfangshalle des Gebäudes. Bereits hier offenbart

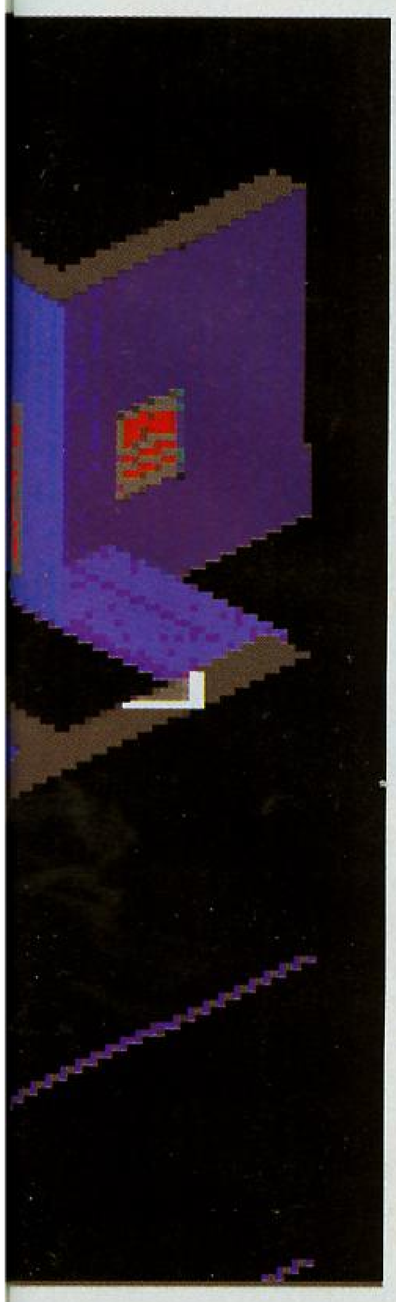








sich die Schwierigkeit der Aufgabe: Die Empfangsdame kauert ziemlich hilflos hinter ihrem Schreibtisch, während die automatische Verteidigungsanlage des Gebäudes wahllos auf alles losfeuert, was sich in dem Raum bewegt. Geschickt muß der Spieler am toten Winkel der Selbstschußanlage vorbeischleichen und den Deaktivierungsschalter betätigen. Die befreite Sekretärin kann daraufhin nach weiteren Informationen befragt werden und schließlich zum Ausgang des Raumes geführt werden. Für eine solche Rettung einer Person bekommt der Spieler übrigens ein Bonusleben - und das kann er wirklich gebrauchen - hinzuaddiert. Die einzelnen Levels sind sinnvoll auf die verschiedenen Stockwerke des Hochhauses aufgeteilt und lassen dem Spieler weitgehend die Freiheit, seinen eigenen Weg zur Lösung jedes Abschnitts zu gehen. Bereits in der ersten Stufe findet man eine Laserpistole, mit der man sich Vertreter der A/Generation, hüpfende rote Kugeln, und Vertreter der B/Generation, stampfende blaue Spiralen, wirkungsvoll vom Leib halten kann. Gegen die C/Generation, das sind Organismen mit der Begabung, sich als menschlicher Flüchtling zu tarnen, sind da schon andere Methoden angesagt - aber ich will Euch nicht den Spaß daran nehmen, das selbst zu entdecken... Im Hinblick auf die technische Realisierung steht D/Generation auch sehr gut da. Die Spielfiguren und die vielfältigen Gegner sind sehr sauber und witzig animiert. Der Sound ist über Lautsprecher oder Soundkarte auf das Zweckmäßige beschränkt und trägt mit Schritt- und Schußgeräuschen ganz gut zur actiongeladenen Handlung nach bester "Die Hard"-Manier bei. Abschließend sei mir ein rein subjektiver Vergleich mit einem Klassiker für den Commodore 64 erlaubt. "Impossible Mission" gibt es in völlig aufpoliertem Gewand jetzt auch für den PC - der Titel: D/Generation *(tb)*





PC unterstützt

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

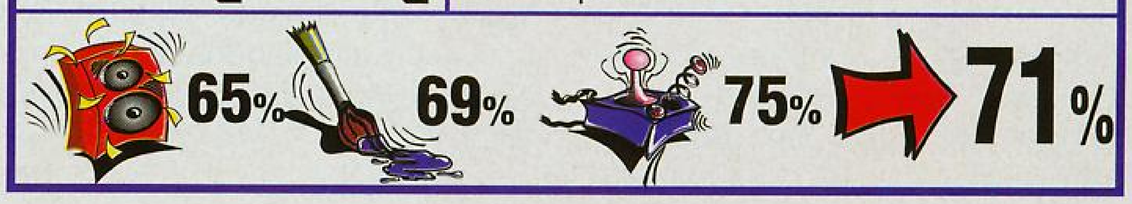
ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

HerstellerMindscape
Preis ca. DM 120,-

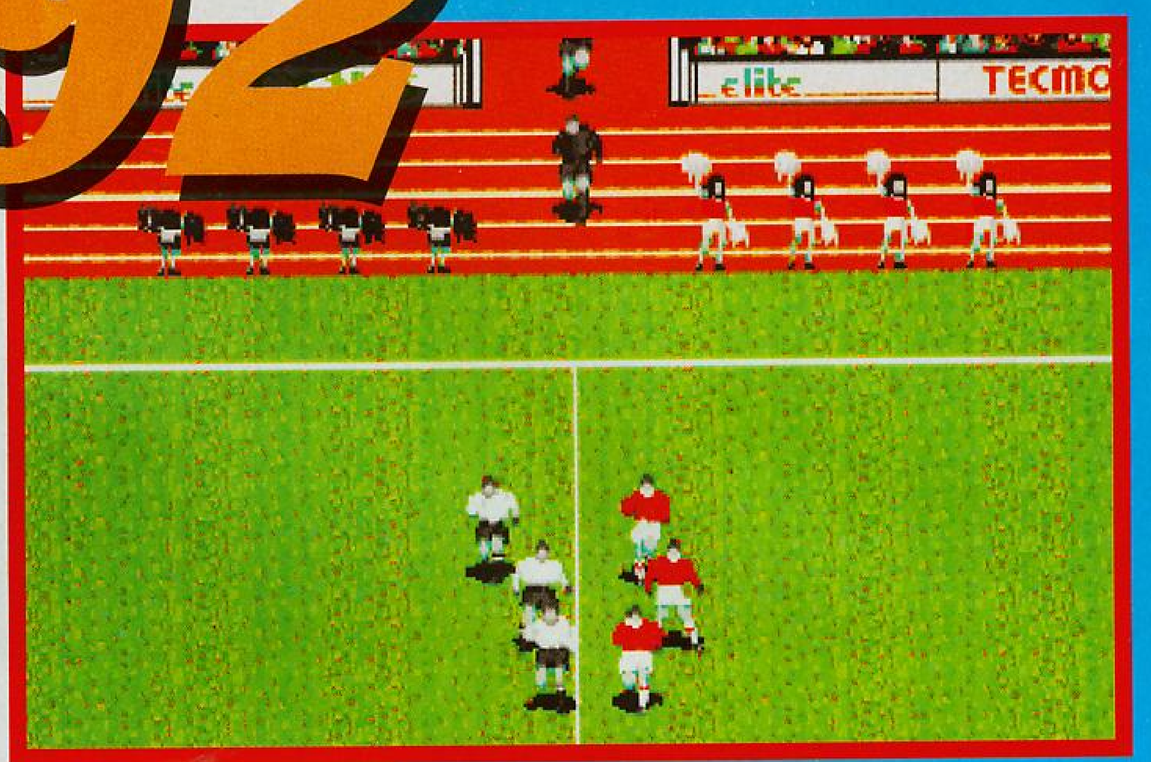
Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten:
-Actionadventure mit animierter 3D-Grafik
-enthält Denk und Ballerspiel-Elemente



EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

In die Nachwehen um die Fußballeuropameisterschaft bringt jetzt auch Spielhallenausstatter Tecmo seinen Beitrag ein: Sonderlich begeistern konnte European Championship 1992 allerdings nicht.



Klassischer "Fußballer-Einlauf".



Die Stimmung stimmt.

Was in "European Championship 1992" als die authentische Umsetzung des Spielhallenklassikers "Worldcup 90" verkauft wird, erinnert stark an die allerersten Vertreter der Sparte Computerfußball. In der viersprachigen Anleitung klingen verschiedene Eigenschaften, wie "Wiederholung und Speichern von besonders gelungenen Toren und Spielen, rote und gelbe Karten usw." natürlich schon verlockend. Was sich allerdings wirklich hinter diesen Sprüchen verbirgt, läßt einem Computerfreak, der sich schon an Fußballspielen wie "John Barnes European Football" oder "Kick off" versuchen konnte, ganz schnell die Kinnlade herunter klappen: Als einzelner Spieler hat man schon von Anfang an keinerlei Wahlmöglichkeit, ob man vielleicht im Practice-Modus oder in einem kurzen Freundschaftsspiel erste Spielerfahrungen sammeln möchte - derartige Features unterstützt das Spiel nämlich nicht. So steigt man also notgedrungen gleich beim den ersten von vier Qualifikationsspielen ein. Verlieren ist dabei übrigens nicht ratsam, denn anders als nach den offiziellen UEFA-Regeln muß wirklich jedes Spiel glatt gewonnen werden, um in die nächste Runde vorzurücken. Eine ausgesprochen dumme Einschränkung, die ein realistisches Nachspielen der EM '92 quasi unmöglich macht. Der dicke Wurm steckt allerdings nicht im eigensinnigen Regelwerk, sondern im Spielgeschehen, genauer gesagt vor dem gegnerischen Tor: Der Torwart ist praktisch nicht zu überwinden. Im Handbuch ist zwar gleich von drei erfolgversprechenden Angriffstechniken - Scherenschlag, direkter Kopfball und direkter, gerader Schuß - die Rede, mir gelang es aber nicht, in den ersten sechs (!) Spielen auch nur ein einziges Tor zu schießen (den zu Hilfe gerufenen Kollegen übrigens auch nicht). Diesem Manko begegnet man im Zwei-Spieler-Modus natürlich nicht, dafür hat das ständige gegeneinander Antreten überhaupt nichts mehr mit dem Thema EM '92 zu tun. Besonders innovativ sind außerdem weder Sound noch Grafik. Zwischen der EGA- und VGA-Darstellung sind kaum Unterschiede festzustellen und auch mit eingebauter Soundkarte gewinnt das Spiel nicht an Reiz.

(tb)

PC unterstützt

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

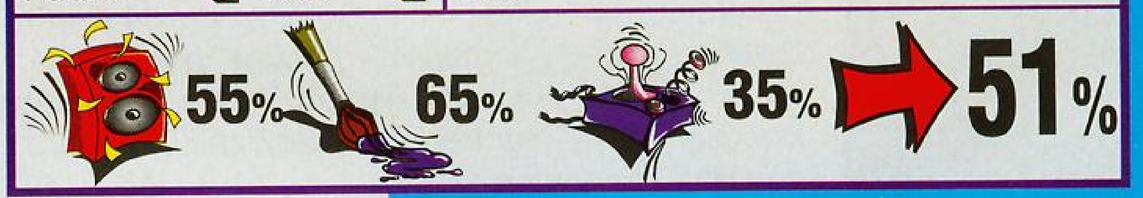
SPORTSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Tecmo
Preis ca. DM 100,-

Muster von
Elite

Besonderheiten
- zwei-Spieler-Modus
- unreal. Regelwerk
- hoher Schwirigkeitsgrad



GATEWAY

Wir befinden uns wieder einmal in ferner, ferner Zukunft, die Menschheit hat sich im Weltall breitgemacht und erforscht unbekannte Planeten?







Die Venus ist von besonderem Interesse, dort hat eine unbekannte Rasse gigantische Tunnelanlagen geschaffen, die nun nach technischen Errungenschaften dieser Rasse, die "Hechee" genannt wird, durchsucht wird. In "Gateway" bist Du als Spieler einer dieser Forscher und durchkämmst in bewährter Adventureart Stollen und Tunnel. Durch einen Zufall wurde eine Raumstation der Hechee aus dem Überraum geholt und so stehen der Erde 1.000 überlichtschnelle Raumschiffe dieser Rasse zur Verfügung, um damit das Weltall zu erkunden. Leider haben diese Schiffe einen Nachteil, die Steuerungsmechanismen sind für Menschen nicht durchschaubar. So fliegen die Forscher nach einem Programm, das vor über 500.000 Jahren in die Bordcomputer dieser Schiffe gespeist wurde. Dementsprechend hoch ist auch die Verlustrate, aber was dem Fortschritt dient, ist wichtiger als Menschenleben.

So findest Du Dich zum Spielanfang auf der Raumstation, die sinnigerweise Gateway genannt wird, wieder und Dir bleibt noch etwas Zeit, in die Bar zu gehen oder die Station zu erkunden. Die Story ist an diesem Spiel aber nicht das Besondere, sondern der Spielablauf. Konzipiert ist das Spiel als Text-Adventure, nur einige Bilder (in 256 Farben) und unauffälliger Sound lassen von den Fähigkeiten des PC ahnen. Wie in alten Zeiten auf dem C 64 wird mit "North", "Take", "Use" und so weiter der Spielablauf bestimmt. Der Wortschatz ist im Gegensatz zu C64 Programmen allerdings wesentlich erweitert und sogar komplizierte Sätze wie "Put the debit card in the PV comset and then look at the desk" versteht das Programm ohne Probleme. Für Puristen lassen sich der Sound und die Bilder komplett abschalten und man hat dann den reinen Textbildschirm vor sich. Für den PC ist diese Art zu spielen recht ungewöhnlich, aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit fühlt man sich wie in einem Roman in dem man den Fortgang der Story selbst bestimmen kann. Zu den action- und soundüberladenen PC-Games eine sicherlich interessante Alternative.

(mg)

PC unterstützt

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

TEXT-ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Legend
Preis ca. DM 110,-

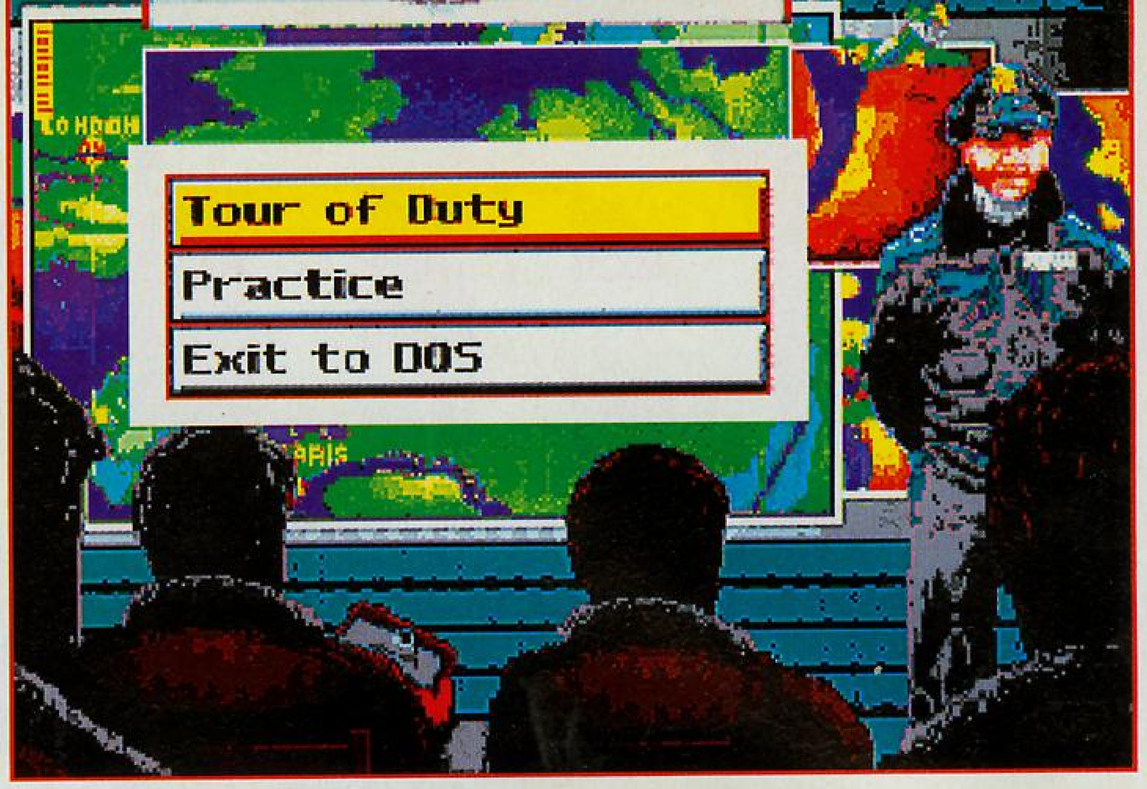
Besonderheiten
-Bild und Sound abschaltbar

Muster von
PC Computercenter

60% 75% 75% → **72%**

The Heroes of the 357TH

Den zweiten Weltkrieg als Mitglied der Luftwaffe oder Air Force zu erleben, ist Spielziel der unterschiedlichsten Computerspiele, die uns die verschiedenen Hersteller beschert haben.





Die Heroes bleiben deutlich hinter "Chuck Yeager" zurück.

Dabei kann dann zwischen unterschiedlichen Flugzeugtypen und Einsätzen gewählt werden, um anschließend im Cockpit irgendeiner Mühle zu sitzen. Nach Fliegen, Kämpfen und Landen gibt es dann noch ein paar gute Ratschläge und dann ist die nächste Mission fällig. In "Heroes of the 357th" ist es Aufgabe des Spielers als Mitglied einer Staffel von P51 "Mustang" Jagdeinsitzern verschiedene, auf den authentischen Aufgabenbereich dieses Flugzeuges zugeschnittene, Einsätze zu fliegen und die Hoch´s und Tief´s dieser Staffel mitzuerleben.

Wer sich in Spielen dieses Typs auskennt, kommt auch ohne große Einweisung sofort mit dem Flugzeug zurecht und hat keine Probleme, die Kiste in der Luft zu halten Trotzdem ist es empfehlenswert, das Handbuch zu lesen, neben Infos zum Handling der Mustang und technischen Daten der verschiedenen eigenen und gegnerischen Flugzeugtypen gibt es auch noch einen historischen Überblick über den Werdegang der Staffel. Dabei sollte allerdings zwischen dichterischer Freiheit und historischer Wahrheit unterschieden werden, es ist jedenfalls kaum möglich, daß ein Fieseler "Storch" der P51 überlegen ist. Ansonsten ist das Handbuch aber informativ gemacht, beschränkt sich auf wichtige Informationen und fordert mit seinen knapp 70 Seiten keine besonderen literarischen Ambitionen beim Leser. Das Spiel zu installieren, stellt auch keine besonderen Anforderungen an Mensch oder Material und so kann man sofort in das Spielvergnügen starten. Im Hauptmenü wird zwischen Training oder Einsatz gewählt und dann aus Luftkampf, Bomber eskortieren, Bodenangriff oder Abfangen einer V1 die entsprechende Mission ausgewählt. Danach soll die Maschine mit Waffen, Zusatztanks und auch Bomben je nach ausgewählter Mission bestückt werden.





In einer Art Briefing gibt es die wichtigsten Punkte des Flugplanes und dann sogar einen Film in dem die Angriffsziele dargestellt werden. Danach folgt die Startsequenz, in der als Trickfilm der Start einer Rotte Mustangs von ihrem Heimatflughafen irgendwo an der Südküste Englands gezeigt wird. Auch über die Navigation beim Zielanflug braucht man sich keine großen Gedanken zu machen, aus der Vogelperspektive sieht der Spieler wie seine Maschine zum Einsatzgebiet fliegt. Dort angekommen ist endlich Fliegen angesagt, im Cockpit der Maschine geht's zum Angriff auf die unterschiedlichen Ziele. Die Grafik im Cockpit ähnelt der Cockpitgestaltung von "Chuck Yeagers Air Combat", die Darstellung von Horizont und Boden ist dagegen sehr mager, außer einer grünen Fläche gibt es nichts zu sehen, nur die Bodenziele werden als Quader unterschiedlicher Größe dargestellt. Mit den 6 Maschinengewehren und der Zusatzbewaffnung wird das Ziel angegriffen, oder die feindlichen Jäger abgeschossen. Nach erfolgreichem Einsatz genügt der Druck auf die Esc-Taste, um sicher im heimatlichen Fliegerhorst anzukommen. Dort angekommen gibt es das Debriefing und die Punktwertung, dann gehts wieder zum Hauptmenü.

Die Cockpitgrafik ist gelungen, die Hintergrundgrafik ist für den VGA-Standard entschieden zu mager. Auch der Sound erinnert trotz AdLib-Unterstützung mehr an eine Nähmaschine und ist auf die Dauer nervtötend. Dafür entschädigt dann das Flugverhalten und die präzise Steuerung sowie die Vielzahl der Einsatzmöglichkeiten und die trickfilmartigen Animationssequenzen. *(mg)*

PC unterstützt

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

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller
Electronic Arts

Preis ca. DM 110,-

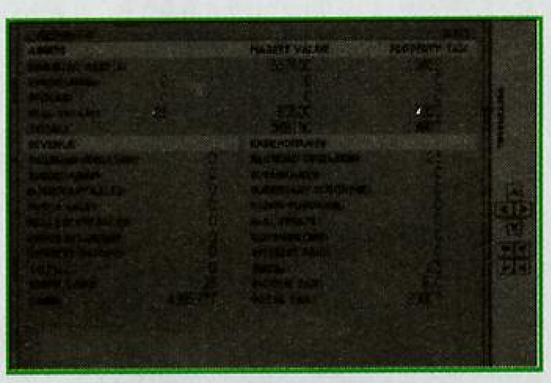
Besonderheiten
- Uhr als Gimmick in der Packung

Muster von Hersteller

56% 60% 70% 61%

A-TRAIN

Verkehrskollaps hier, Stau da, ein jeder kennt die Meldungen aus Funk und Fernsehen, in denen wieder einmal davon berichtet wurde, daß einige tausend Leute ihre Zeit im Stau verbracht haben.





Mobilität ist nun mal eines der höchsten Gebote unserer Gesellschaft. Dabei wird aber nicht auf die Möglichkeiten des öffentlichen Nahverkehrs zurückgegriffen, die in den meisten Städten auch unmöglich gestaltet sind (auch in meiner Heimatstadt), sondern der individuelle Verkehr mit Auto, Motorrad, Fahrrad etc. ist der Hauptlastträger.
Wenn Du in dem Spiel "A-TRAIN" Erfolg haben willst, dann ist das oberste Gebot, die Leute in Deine Züge zu locken, die Du als Inhaber einer Eisenbahngesellschaft betreust. Aller Anfang ist schwer, auch für Computerspieler. Zuerst bist Du nur der Inhaber eines mickrigen Gleisstranges und eines abgehalfterten Zuges. Eine bessere Zukunft verspricht ein bescheidener Kredit, mit dem Schienen gebaut, Zuggarnituren angeschafft, Personal bezahlt und Ländereien erworben werden sollen. Sind endlich mehr Züge und Schienen da, steht das Austüfteln eines Fahrplans bevor. Auf diese Art kommst Du dann zu immer mehr Geld (hoffentlich!) und mit diesem Geld gilt es dann, ein Imperium aufzubauen. Züge allein sind halt nicht die Welt, erst Fabriken und Wohnraum (natürlich beides mit Zuganschluß) versprechen finanzielle Sicherheit. Um all dieses sicher zu beherrschen ist es natürlich oberstes Gebot, die Anleitung dieses Spiels gelesen zu haben.

Mit ihren 140 Seiten ist sie ziemlich umfangreich, der englische Text ist informativ, schweift aber ab und zu von dem Spiel ab und zitiert dann irgendein Buch, daß in Deutschland sowieso keiner kennt. Gespielt wird mit der Maus, das System ist Besitzern von SimCity bekannt, nur sind mehr Menüs und Steuerungsmöglichkeiten vorhanden. Das Spielfeld präsentiert sich schräg von oben, die Grafik ist detailliert, Häuser, Schienen und Straßen gut gestaltet. Der Sound ist auch ok und keineswegs nervtötend. Dazu noch die gut ausgenutzte Spielidee, so das der Entstehung Deines neuen Imperiums nichts im Wege stehen sollte. *(mg)*

MultiMedia Soft

Spiel & Spaß durch MIETEN !

O-1035 BERLIN, ...	Edisonstraße 63 ;	Tel. 030-63812505
O-1150 BERLIN, ...	Mark Twain Straße 7;	
O-2130 PRENZLAU, ..	Neubrandenb.Str.76;	Tel. 03984-6547
O-5020 ERFURT, ...	Meienbergstraße 20	
O-8046 DRESDEN, ...	Pirnaer Landstr. 239;	Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ..	Heußweg 67;	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, .	Wendemuthstr. 57;	Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, .	Saselerstraße 134 d;	Tel. 040-6528426
2390 FLENSBURG, ...	auf Anfrage	
4000 DÜSSELDORF, .	auf Anfrage	
4100 DUISBURG 1, ...	Gravelottestraße 28;	Tel. 0203-674946
4407 EMSDETTEN, ...	Frauenstraße 23;	Tel. 02572-89646
4630 BOCHUM 6, ...	Sommerdellenstr.54;	Tel. 02327-10063
4800 BIELEFELD 16,	Brakhofstraße 21b;	Tel. 0521-763918
5100 AACHEN, ...	Mörgensstraße 4;	Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, ...	**NEU**-Kölnstraße 51;	Tel. 02421-56146
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8;	Tel. 09431-1720

> > Testen Sie die neusten Spiele. < <
Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was Sie sich kaufen möchten.

Rent a Game

Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft** *- Laden eröffnen ? Rufen Sie uns an !*
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

PC unterstützt

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

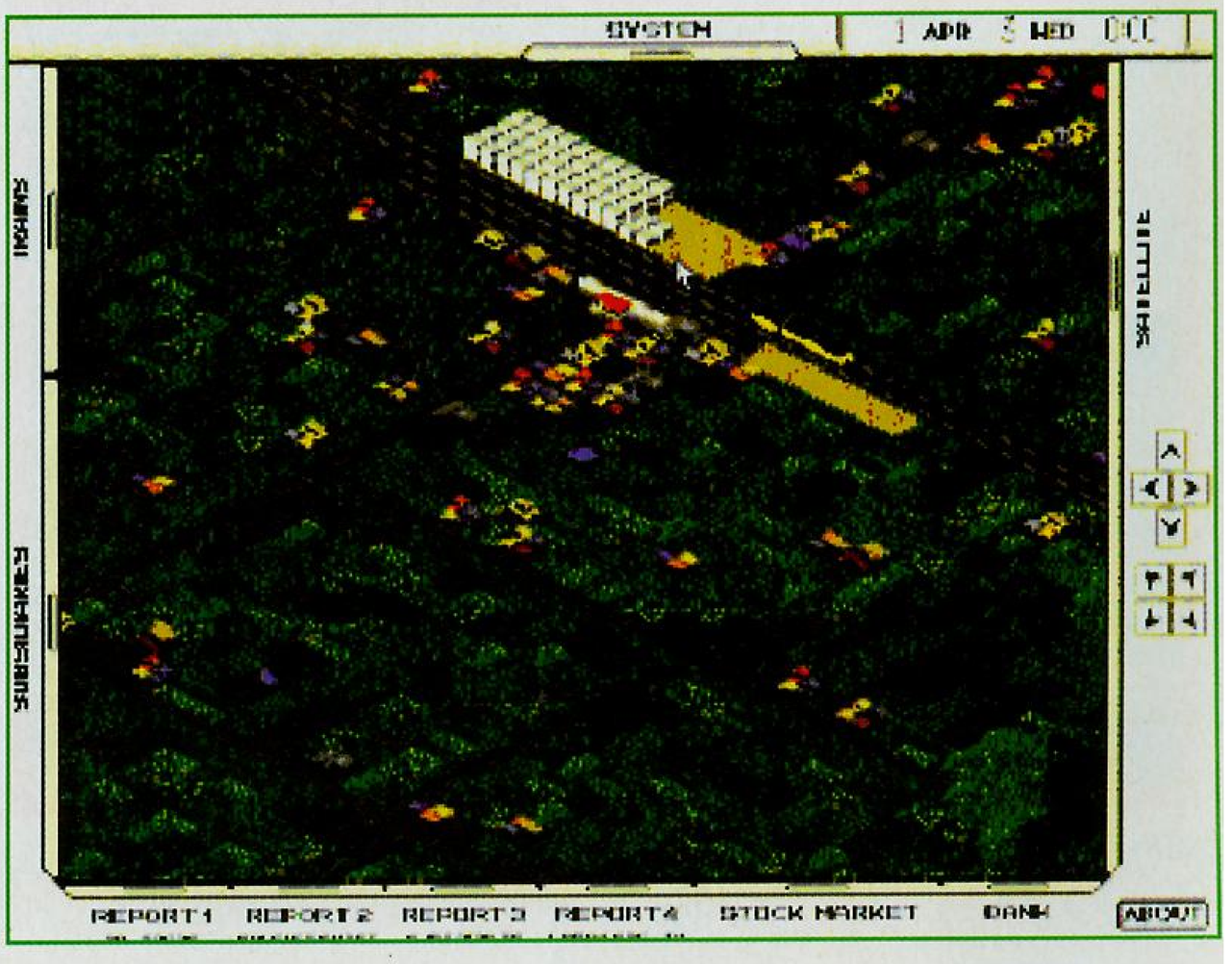
SIMULATION
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Maxis
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Joysoft

Besonderheiten
- unterstützt beide Diskettenformate
- umfangreiches englisches Handbuch





THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

DO-335 "Pfeil"

Die Flut der Arsenalerweiterungen des Weltkrieg II-Flugszenarios "SWOTL" will nicht enden. Es erschienen bereits die vom historischen Standpunkt mehr dem Koreakrieg zuzuordnende P-80 "Shooting Star" sowie die authentische P-38 "Lightning" für die amerikanische Seite.



Dem Motto "Geheimwaffen der Luftwaffe" eher gerecht wurde eine jüngst auf den Markt gekommene Simulation des kaum mehr eingesetzten Strahljägers HE-162 "Volksjäger", mit dem rasch ausgebildete Hitlerjungen gegen die alliierten Bomberströme "verheizt" werden sollten. Das Geheimarsenal wird nun mit der neuen Zusatzdiskette der DO-335 "Pfeil" nahezu vervollständigt.

Dieses gleichzeitig als Jäger und Jagdbomber konzipierte Flugzeug wies einige weitaus unorthodoxe Merkmale auf. So hatte die Do als eine der letzten geplanten Kampfflugzeuge mit Kolbenmotor neben einem herkömmlichen Zugpropeller im Bug einen Druckpropeller im Heck, ein raketenförmiges Heckleitwerk sowie ein für die damalige Zeit noch ungewöhnliches Bugfahrwerk. Die seltsame Anordnung der beiden Propeller ermöglichten der "Pfeil" eine weitaus höhere Geschwindigkeit als jedem anderen zeitgenössischem zweimotorigen Kampfflugzeug. Dieser Vorteil wurde jedoch durch eine unzureichende Manövrierfähigkeit wieder zunichte gemacht. Im Mai 1945 erbeuteten die Alliierten zahlreiche DO-335 in verschiedenen Stadien der Fertigstellung auf dem Betriebsgelände der Firma Dornier in Oberpfaffenhofen. Man fand außerdem Pläne, nach denen die DO mit unterschiedlich angeordneten Strahltriebwerken ausgestattet werden sollte. Daneben wollte man zwei an den Tragflächen zusammengefügte "Pfeile" in einer Art Zwillingskombination erstellen. Mindestens zwanzig einsatzfähige Muster fanden schließlich den Weg zu den wenigen, in den Endtagen des Zweiten Weltkrieges zusammengeschmolzenen Luftwaffeneinheiten. Ob mit ihnen noch aktiv in das Kampfgeschehen eingriffen wurde, ist nicht bekannt. Es wäre müßig, an dieser Stelle zu spekulieren, ob der Krieg durch eine starke Konzentration der DO's im Zusammenwirken mit deutschen Geheimwaffen einen anderen Verlauf genommen hätte - allenfalls wäre die Herrschaft des Nationalsozialismus mit seinen unseligen Folgen für Deutschland noch verlängert und die Atombombe vielleicht gegen Berlin eingesetzt worden. Doch für eine Flugsimulation wie "SWOTL" ist die interessante DO-335 "Pfeil" sicherlich eine Bereicherung. Die Zusatzdiskette bietet insgesamt acht neue, mehr oder minder fiktive Missionen, die das übliche Thema der Reichsverteidigung beinhalten. Dazu zählt natürlich das Abfangen von amerikanischen Bomberverbänden und Jagdflugzeugen sowie Bodenangriffe im Rahmen des Unternehmens "Bodenplatte". Man kann natürlich auch mit Hilfe des Mission-Builders eigene Missionen entwerfen. Die Grafik ist SWOTL-Standard. Darüberhinaus hört sich der Sound der beiden Kolbenmotoren äußerst realistisch an. Natürlich ist das SWOTL-Hauptprogramm zum Spielen dieser Zusatzdiskette unbedingt erforderlich. In diesem Zusammenhang erscheint jedoch der Preis von ca. DM 60,- für lediglich ein Flugmuster im Gegensatz zu dem für mittlerweile ca. DM 80,- erhältlichen "Secret Weapons of the Luftwaffe"-Basisspiel leider kaum mehr angemessen.

(mr)



Eine der exotischen "Secret Weapons".

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 Lucasfilm
Preis ca. DM 60,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- engl. Handbuch
- Hauptprogramm erforderlich
- mind. 16 - 25 MhZ

70% 80% 65% **73%**

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
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLECOMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	45,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	42,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
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.	39,95
DYNABLASTER DT. ANL. *	39,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G-LOC DT. ANL.	44,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	29,95
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT	39,90
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
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
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 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
ROBOCOD -JAMES POND 2- DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SIMPSONS DT.	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
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-	9,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURT DT. ANL.	15,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	9,90
IRON LORD	9,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE SSI	17,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL - ACCOLADE -	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
STRIKE FLEET	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. ANL. VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC DT. ANL. 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 VGA	89,90
B 17 -MICROPROSE- DT. ANL. VGA *	95,90
BATTLE ISLE VGA DT.	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CADAVER DT. VERS. NUR 3.5 "	39,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 3000	75,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
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
DIE HARD 2 DIE HARDER DT. ANL.	69,90
DOUBLE DRAGON 3 DT. ANL.	69,90
DUNGEONMASTER DT. ANL.	79,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA	79,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR - VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25 MHZ DOS 5.0 DT.	99,90
FREE DC DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA	79,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. VGA	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 1 NUR 5.25 "	29,90
GUNSHIP 2000 VGA DT.	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HONG KONG MAHJONG VGA	75,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA	75,90
ISHAR DT. ANL. VGA	75,90
JACK NICLAS SIGNATURE EDITION VGA	85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD NUR 5,25"	49,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSS OF PHOBOS 2	99,90
LEGEND OF KYRANDIA VGA *	79,90
LEMMINGS	45,90
LEMMINGS DATA STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
LINKS PRO NUR 386ER VGA	99,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPTRES VGA	75,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE KOMPL. DT. VGA	99,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS DT.	29,90
PROPHECY OF THE SHADOW SSI	75,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA	69,90
RISE OF THE DRAGON KOMPL. DT. VGA	49,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY 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 NUR 5,25"	49,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	34,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA *	99,90
STARTREK - 25TH ANNIVERSARY - VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS - VGA	79,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 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
WILLY BEAMISH KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	49,90
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
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDY 7 VGA *	85,90
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP DT. ANL.	79,90

Spiele auf CD ROM auf Anfrage

Soundkarten/Zubehör

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
SCREEN BEAT - AKTIVBOXEN FÜR ALLE SOUNDKARTEN	69,90
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

Atari/Amiga

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. 1 MB	85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AGONY DT. ANL.	95,90
AIR WARRIOR 1 MB	79,90
AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB	79,90
APIDYA DT. ANL.	65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ASHES OF EMPIRE 1 MB *	85,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
BATTLE ISLE DT.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 1 MB	79,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMP.	69,90
BLACK CRYPT 1MB DT. ANL.	59,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL. DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. ANL. 1 MB	65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW * 1 MB	85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *	79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
D-GENERATION DT. ANL.	54,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALS.- DT. *	79,90
DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSSIM. - 1 MB	85,90
DREADNOUGHTS DATA JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
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
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL.	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 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. 1 MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUY SPY 1 MB	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
ISHAR DT. ANL.	75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE-	79,90
LORD OF THE RINGS DT. ANL. 1 MB	69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB	75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *	79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL.	79,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POPULOUS 2 DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE *	39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
RISKY WOODS DT. ANL. 1 MB	59,90
ROBOCOD -JAMES POND 2-	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT.	54,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	69,90
TERMINATOR 2	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK	69,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA NEW WORLDS	39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	69,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WIZKID DT. ANL. *	59,90
WOLFCHILD	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOOL DT. ANL. *	59,90

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

4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H. Q.	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME : ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBO RACER	19,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	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
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESTISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NAM VIETNAM	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKERSTAR/17 &4/KARTENSPIEL	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
RVF HONDA	29,90
SAINT DRAGON	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
STARFLIGHT 2 1 MB DT. ANL.	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STRATEGO	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
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
WONDERLAND 1 MB	29,90
X OUT	24,90
Z OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion	139,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
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

* = 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}

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

Mindscape präsentiert nun endlich das Programm, auf das viele Tennisfans lange gewartet haben. Bei "World Tennis Championships" handelt es sich um eine faszinierende Simulation, die dem ungeübten Bildschirm-Lendl den Schweiß aus den Poren treibt.



Nach der relativ flotten Installation belegen satte 17 MB die wohlgefüllte Festplatte. Nach wenigen Spielminuten wird jedoch der Grund dieser Speicherorgie sonnenklar. Hat man erst einmal die nervenaufreibende Codewortabfrage (schlimmer geht es kaum!) hinter sich gebracht, so wird man durch ein wunderschön digitalisiertes Intro entlohnt, das auch nach mehreren Starts durchaus begeistern kann.

Zunächst muß ein eigener Spieler kreiert werden, der dann am internationalen Tenniszirkus teilnimmt - vorerst aber nur als Nummer 48! Bei dieser Zeremonie erweisen sich vor allem die englischen Einheiten als ein ernsthaftes Problem, denn "sechs Fuß" ist doch für viele eine eher unbekannte Größe. Diese Hürde sollte aber mit Hilfe eines guten Lexikons schnell zu meistern sein, so daß man gleich zum wesentlichen Teil übergehen kann. Im Hauptmenü lassen sich verschiedene Einstellungen treffen. Sowohl die Spielgeschwindigkeit als auch die Spielsteuerung kann dem individuellen Geschmack angepaßt werden. Die automatische Schlägerführung ist allerdings wenig zu empfehlen, da der Computer nur sehr träge auf die heranfliegenden Bälle reagiert. Selbst ist der Mann! Mit diesem Grundsatz geht es dann auch zum ersten Training, bevor man mit dem Flugzeug nach Melbourne jettet. In dieser Generalprobe versucht man alle Schlagtechniken zu perfektionieren. Hier zeigt sich auch zum ersten Mal der starke Simulations-Charakter von WTC. Der gelbe Filzball darf nämlich nicht blindlings über das Netz gedroschen, sondern die Bewegungsabläufe müssen möglichst präzise einstudiert werden, um eine hohe Trefferquote zu erzielen. Während des Spiels kann der Mouse-Crack zwischen zwei Ansichten wählen. Steht er auf schnelle Vektorgrafik aus Sicht des Spielers, so wird seinen Wünschen automatisch entsprochen. Fernsehorientierte Sportler werden allerdings auch nicht enttäuscht, denn WTC kann wirklich jede Perspektive liefern. Man muß sich nur die entsprechende Kameraposition heraussuchen.

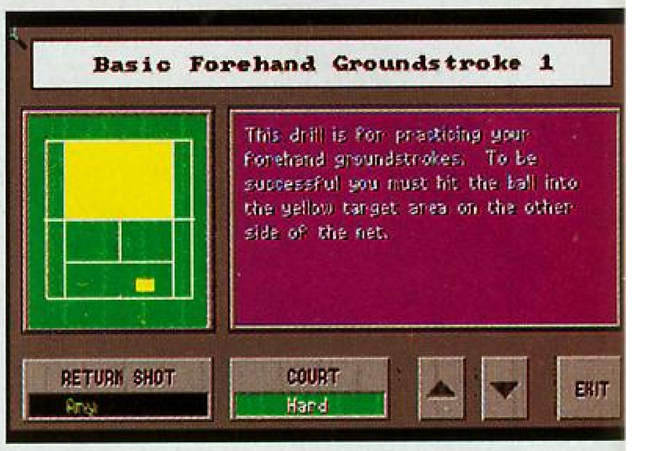
Nach einer Trainigseinheit registriert der Rechner alle Schwächen und alle Stärken, die natürlich umgehend im persönlichen Informationsbogen abgelegt werden. Die Gegner sind also gewarnt!

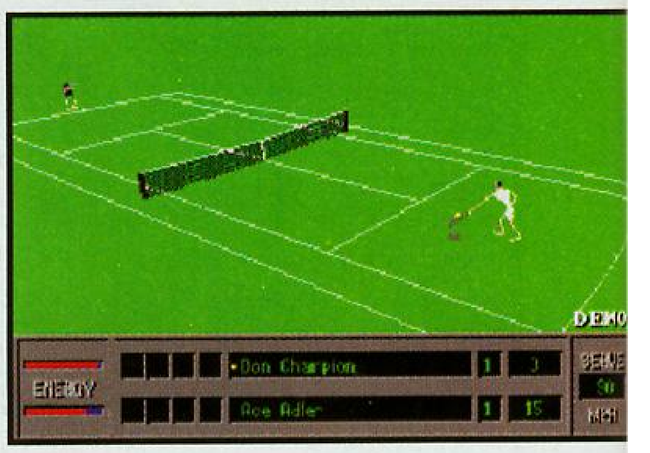
Erfahrungsgemäß laufen die ersten Trainigsspielchen sehr vielversprechend ab. Das sollte aber nun wirklich kein Grund sein, um überheblich in das folgende Match zu gehen. Bei Turnieren wird nämlich bedeutend härter gespielt als bei belanglosen Schaukämpfen, was oft deftige Niederlagen zur Folge hat. Trotzdem sollte man sich auch von einem "6-0" nicht einschüchtern lassen, denn so schnell ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Alles eine Sache der Übung!

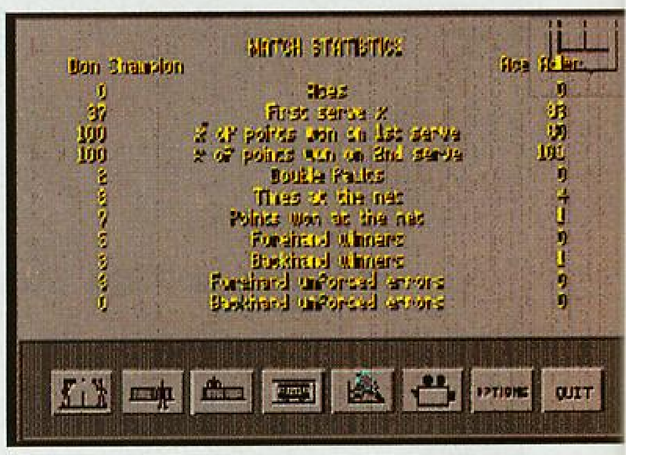
Besitzer eines schnellen Rechner werden in Punkto Grafik natürlich wieder einmal bevorteilt. Das Spielfeld läßt sich butterweich in alle Richtungen scrollen und nach einigen Turnieren kann man sich mit der Rolle des aufsteigenden Tennisspielers wirklich identifizieren. Auch die anderen Ansichten können gefallen, wobei die Hintergrundgrafiken speziell modifiziert werden können. Sowohl Schiedsrichter als auch Publikum und Balljunge werden auf Befehl ausgeblendet, so daß ein etwas flüssigerer Spielablauf erzeugt werden kann. Die Soundeffekte pendeln sich leider im gesunden Mittelmaß ein, denn eine klare Sprachausgabe und der originalgetreue Klang des Balls beim Bodenkontakt sind mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden.

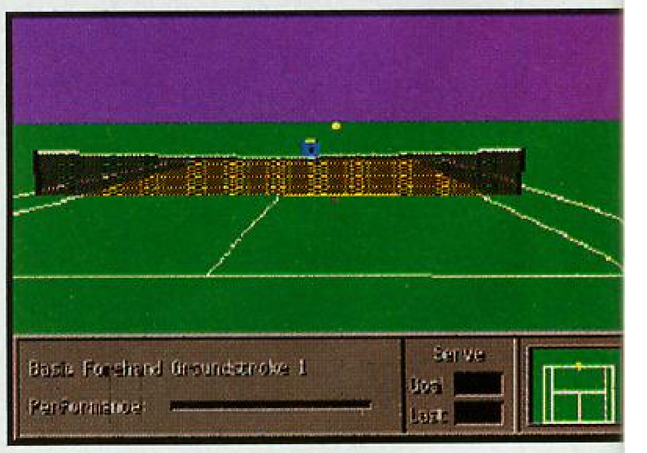
Fazit: Mindscape hat es geschafft, auch dem PC-Besitzer die Sportart "Tennis" schmackhaft zu machen. Feierabendspieler sollten sich den Kauf jedoch zweimal überlegen, denn es müssen schon viele Stunden investiert werden, um "WTC" in den Griff zu bekommen.

(om)









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

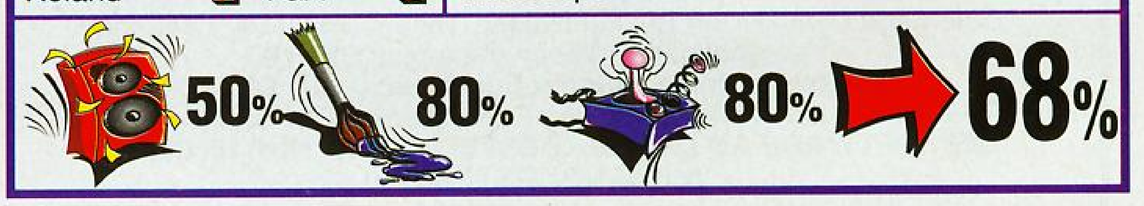
SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 90,-

Muster von Mindscape

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- nervige Sicherheitsabfrage



ES KOMMT!

H•E•X•U•M•A

Das Auge des Kal - Auf den Spuren einer uralten Legende ...

Für AMIGA und PC



AMIGA oder PC
DEMO-DISK
GEGEN 5,-DM
IN BAR ODER
BRIEFMARKEN!

AB SOFORT BEI:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: HEXUMA DEMO
MAX-PLANCK-STR. 9
2420 EUTIN

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000

Händlernachweis von:
Software 2000 • Max-Planck-Straße 9 • 2420 Eutin • Tel. 0 45 21 / 80 04 - 0

Die Treasure Hunt geht weiter!

Alle Schatzjäger und jene, die es noch werden wollen, können anhand der folgenden Liste abchecken, wann und wo sie aktiv werden sollten. Nachfolgend also der dicht gedrängte Treasure Hunt Terminplan:

Horten	Zwickau (Do und Fr jeweils 1/2 Tag, Sa den ganzen Tag)	3.9. / 4.9. / 5.9
Karstadt	Hannover	4.9. / 5.9.
Karstadt	München	11.9. / 12.9.
Karstadt	Nürnberg	18.9. / 19.9. (Lorenzkirche)
Karstadt	Köln	25.9. / 26.9.
Kaufhof	Stuttgart	1.10. / 2.10.
Karstadt	Essen	2.10.
Karstadt	Berlin	9.10. (Müllerstraße)
Karstadt	Berlin	10.10. (Hermannplatz)
Karstadt	Magdeburg	16.10. / 17.10.
Karstadt	Hamburg	23.10. / 24.10.
Horten	Aachen	30.10. / 31.10.
Karstadt	Magdeburg-Rheyd	6.11. / 7.11.
Kaufhof	Frankfurt	6.11. / 7.11.
Karstadt	Dortmund	13.11. / 14.11.
World of Commodore	Frankfurt	26.11. / 29.11.

Vor Ort gibt's dann die starken Preise und die Rubbelkarten, mit denen Ihr an der Schlußverlosung teilnehmen könnt.

Und da gibt's die Mega-Hammer-Preise:

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

Viel Erfolg bei der Schatzsuche wünschen Euch :

MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE

Play Time

United Software



Die Qualität der Grafiken täuscht über die tatsächliche Qualität des Spiels hinweg.

Guy Spy

Glaubt man den Spots auf der Verpackung, dann hat man ein völlig neues, tolles, super animiertes Adventure vor sich, das mit Originalmusik und Soundeffekten der Extraklasse ausgestattet ist.

Was "Guy Spy" dann wirklich bietet, entspricht nicht im geringsten den Versprechungen der Werbung. Das Spiel ist von der Grafik her durchaus gut gemacht, auch die Personen bewegen sich recht flüssig aber das wars dann leider auch schon. Das Intro informiert in einem kleinen Zeichentrickfilm über die Situation. Der Held ist ein englischer Spion, der den bösen Baron von Max (sehr sinnig) ausschalten (sprich umlegen) muß. Da unser Superspion im Auftrag der "International Security" arbeitet, ist er natürlich prädestiniert für diesen Job. Baron von Max hat eine Massenvernichtungswaffe, die "Doomsday Machine" in seine Gewalt gebracht. Sein weltweiter Spionagering hat nun auch die legendären "Crystals of Armageddon" ausgemacht, die der böse Baron braucht, um seine Waffe mit der nötigen Energie zu versorgen. Das ist so ungefähr die Story in Kurzform, mehr ist aus der Einführung im Handbuch herauszulesen. Das Handbuch ist komplett in Englisch geschrieben und enthält neben der Story und den Ladeanweisungen auch noch Beschreibungen der einzelnen Situationen, die bewältigt werden müssen. Von einer U-Bahnstation über die Schweizer Berge bis hin zu einem Araberkampf und Pyramiden ist so ziemlich jeder für Spione und Bösewichter interessante Ort miteinbezogen.

Nach dem Intro kauft sich unser Held, der übrigens wie eine Kreuzung von Rambo mit Herman Munster aussieht, eine U-Bahnfahrkarte und begibt sich über die Rolltreppe in den Untergrund. Dort angekommen sieht er eine abfahrende U-Bahn, mit der von Max geflüchtet ist sowie eine Reihe finsterer Gestalten mit Maschinenpistolen, die dann auch sofort das Ballern anfangen. Wie es sich für einen echten Helden gehört, muß natürlich fleißig zurückgeschossen werden. Gesteuert wird mit dem Joystick oder der Tastatur, wobei die Tastatur vorzuziehen ist, da die Joystickparameterabfrage sehr schlampig programmiert wurde. Kampf ist in diesem Spiel der tragende Aspekt, ob mit MP, Muskeln oder anderen Hilfsmitteln. So ist das Spiel quasi als Ausgleich all denen zu empfehlen, die sich sonst einen Spaß daraus machen, Katze, Kanarienvogel oder Hund zu verprügeln.

(mg)

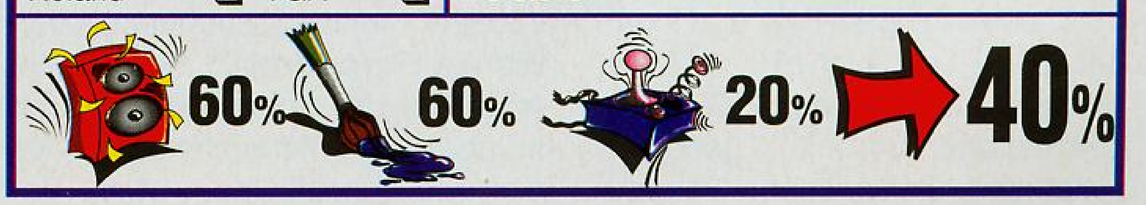


PC unterstützt			
Joystick	☑	HD Drive	☐
Maus	☐	Ex.Ram	☐
Tastatur	☑	Hercules	☐
AdLib	☑	CGA	☑
Soundblaster	☑	EGA	☑
Roland	☐	VGA	☑

ARCADE-ADVENTURE
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Readysoft
Preis ca. DM 90,-
Besonderheiten
- Poster als Gimmick

Muster von
Hersteller



THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

	PC	Amiga
1869	**75,-D**	**63,-D**
A.T.A.C.	*87,-H	
Aces of t. Pacifik	75,-H	
Air Support		*51,-H
AV8B Harrier	* H	
B 17 Flying Fortr.	***87,-H**	***72,-H**
Bane of cosm. ferge	63,-D	63,-D
Bards Tale 3	24,-H	24,-H
-Trilogy (RT 1-3)	75,-H	*69,-H
Battle Isle	63,-H	63,-H
-Darta Disk	39,-H	39,-H
Bike GP		*51,-H
Birds of Prey	*81,-H	69,-H
Black Crypt		*54,-H
Centerbase		*57,-H
Chuck Y.Air Combat	75,-D	
Civilisation	**87,-D**	**72,-D**
Crisis in Kremlin	**81,-D**	
Daily Cov. Girl Pok	57,-H	51,-H
Dark Queen o. Krynn	*75,-D	*63,-D
Darklands	***99,-D**	
Das schwarze Auge	**75,-D**	***63,-D**
Der Patrizier	**75,-D**	***63,-D**
Double Dragon 3	57,-H	51,-H
Dune	75,-D	57,-D
Dungeon Master	63,-D	
Dungeon M./Chaos S		*51,-H
Dyna Blaster	*63,-H	57,-H
Eco Quest	75,-H	*63,-H
Elvira 2 Jaws of C	75,-D	63,-D
Epic	*73,-H	66,-H
Espania 92	69,-H	57,-H
Eye of Beholder 2	75.-D	75,-D
F 117A Nighthawk	87,-H	
F 15 Str. Eagle 2	72,-H	72,-H
F 15 Str. Eagle 3	*87,-H	
F 19 Stealth Fight	81,-H	72,-H
Falcon 3.0	87,-D	
-Mission Disk 1	51,-H	
Fire and Ice		51,-H
Formula one GP	*87,-H	72,-H
Gateway	**63,-E**	
Gateway t.saf. Fron	75,-D	57,-D
Global Conquest	87,-H	
Grand Prix unlimit	63,-H	
Grandmaster Chess	63,-H	
Gunship 2000	87,-H	75,-H
Heroes of the 357th	**72,-H**	
(Electronic Arts)		
Hook	*73,-H	*66,-H
Indiana Jones 3	75,-D	63,-D
Indiana Jones 4	75,-E	
Ishar	63,-H	*63,-H
Jaguar XJ 220		51,-H
Jim Power		*63,-H
Laura Bow 2	**75,-D**	

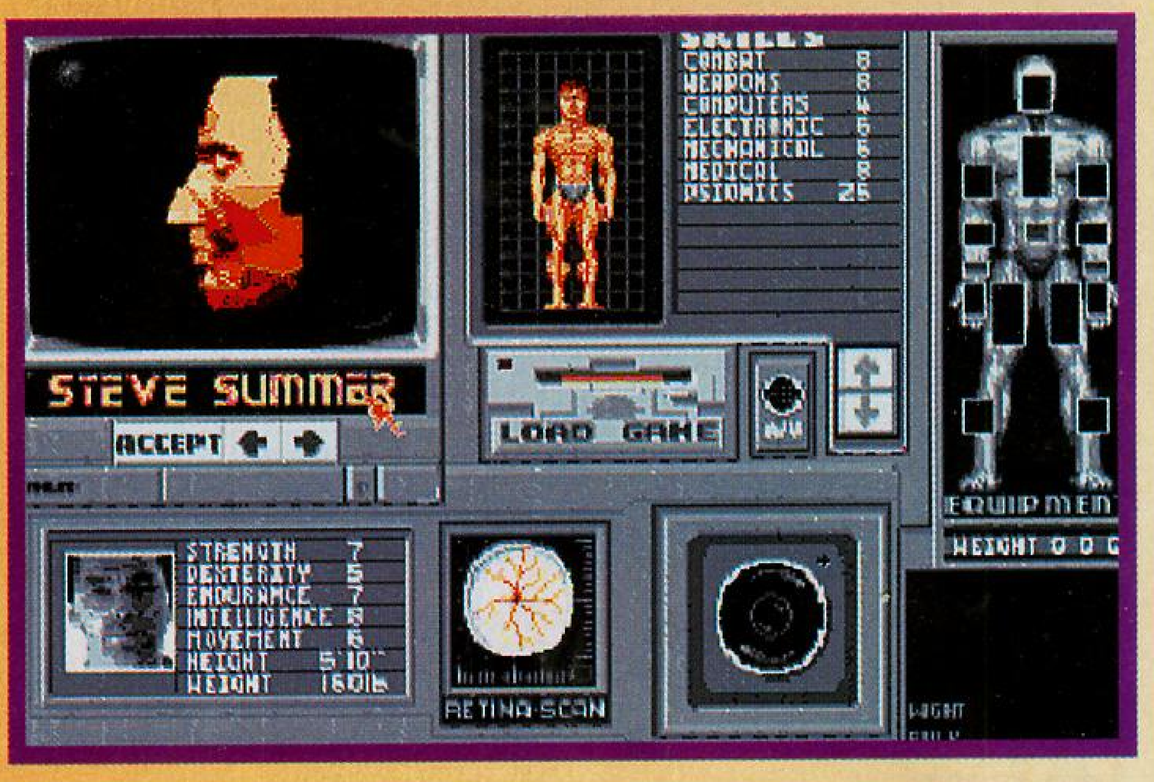
	PC	Amiga
Lemmings 2		* H
Les Manley Lost LA	63,-D	
Locomotion	57,-D	51,-D
Lord of the ring 2	72,-H	
Lure o.t.Tempress	75,-H	63,-H
M1 Tank Platoon	81,-H	72,-H
Mantis	99,-H	
Microp.Master Golf	*87,-H	72,-H
Midwinter	72,-H	60,-H
Might and Magic 3	75,-D	63,-D
Monkey Island 2	75,-D	75,-D
Perfect General	75,-D	*69,-D
Pirates	54,-H	54,-H
Planets Edge	*75,-D	
Pools of Darkness	75,-D	63,-D
Populous 1	24,-H	24,-H
Populous 2		63,-H
Powermonger	72,-H	
Data Disk		33,-H
Prophecy of shadow	***75,-D**	***63,-D**
Railroad Tycoon	81,-H	72,-H
Rebel Racer	*59,-H	52,-H
Red Baron	75,-H	63,-H
Red Zone		*51,-H
Rex Nebula	* H	
Risky Woods	***63,-H**	**54,-H**
Robin Hood Conqu.		*63,-H
Rules o. Engagement	69,-H	*54,-H
Scenario	*63,-D	*57,-D
Secret Weap of LW	75,-E	
-He 162	33,-E	
-P 38 oder P 80	27,-E	
Sensible Soccer		51,-H
Shadow o.t.Beast 3		* H
Silent Service 2	72,-H	72,-H
Sim Ant	*88,-D	88,-D
Sim City/Populous	73,-H	73,-H
Sim Earth	95,-H	*73,-H
Space Max		57,-D
Special Forces	***81,-H**	**72,-H**
Sports Collection	*63,-H	57,-H
Super Hero		*51,-H
Super Tetris	72,-H	66,-H
Task Force	*87,-H	
Theatre of War	72,-H	
Their finest Hour	63,-H	63,-H
-Mission Disk	27,-H	27,-H
Treas.of sav.front	*75,-D	*63,-D
Ultima Trilogy 2	81,-H	
Ultima 7	81,-H	
Ultima Underworld	81,-H	
Wing Commander		*81,-D
Wing.Comm Edition	95,-H	
Wing Commander 2	79,-D	
WC 2 Spec.Op.1 od. 2	44,-H	
Zak Mc Cracken	57,-D	57,-D

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar **E** = englische Version **D** = Spiel ganz in Deutsch **H** = Handbuch in Deutsch Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preisliste (für Amiga, PC und C64) 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-**
Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich
Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MONDSTR.52 • 3500KAS-



F14-TOMCAT



CORPORATION

THE ADVENTURERS

- CORPORATION
- F14-TOMCAT
- SUPREMACY

Unter dem Namen "The Adventurers" hat Core Design drei sehr unterschiedliche Programme zu einer Compilation zusammengefaßt, als da wären: Supremacy (ein intergalaktisches Strategiespiel), Corporation (ein 3D-Action-Adventure) sowie der Luftkampfsimulator F-14 Tomcat.

Bei diesem thematischen Rundumschlag wurde leider die Qualität der einzelnen Produkte etwas vernachlässigt, so daß eine Spielesammlung ohne irgendwelche software- oder spieltechnischen All-Time-Stars auskommen muß. Beginnen wir mit dem meiner Meinung nach schwächsten Programm der Compilation, dem vor gut einem Jahr erschienenen "Corporation". Die Aufgabe des Spielers besteht hier darin, als Agent einer futuristischen Spionageabteilung in die Firmengebäude der Roboterfirma UCC einzudringen und dort nach Beweisen zu suchen, um den Verdacht zu festigen, UCC würde gesetzeswidrig mit genmanipulierten Lebewesen experimentieren. So rüstet man sich also einen von mehreren wählbaren Charakteren aus, betritt das in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik dargestellte Gebäude, schießt ab und zu einmal auf einen Wachroboter und sucht ansonsten nach den Genlabors. Die einzigen Lichtpunkte der ansonsten recht schwachen Grafik bilden die Bitmap-Gegner, der Rest des sehr klein geratenen Blickfensters hält sich in eintönigem Grau. Auch der Spielablauf gibt sich recht zäh und langweilig, wodurch Corporation vermutlich als erstes wieder von der Festplatte verschwindet.



SUPREMACY

Einen etwas besseren Gesamteindruck hinterläßt der Flugsimulator F-14 Tomcat. Insbesondere die Grafik ist wirklich schön anzusehen, mitsamt den recht detailliert dargestellten Flugzeugen und stimmungsvollen Bitmap-Explosionen. Leider krankt auch hier der Spielspaß etwas an mangelnder Abwechslung. Als einziger Einsatztypus steht der Luftkampf auf dem Programm, und nicht einmal hier kann man seine Mühle selbst bewaffnen und ausrüsten. Somit bleibt es eben bei den recht monotonen Einsätzen: Starte vom Flugzeugträger "A" und fange bei Punkt "B" eine Staffel von "C" gegnerischen Flugzeugen ab, die sich aus Richtung "D" nähern.

Das beste Bild der Zusammenstellung gab das eineinhalb Jahre alte Strategiespiel Supremacy ab, in dem es für den Spieler gilt, ein Planetensystem im Wettlauf gegen einen von vier wählbaren Gegner zu erobern. Hierzu können von dem anfangs beschränkten Budget Raumschiffe, Nahrungs- und Rohstoffabriken gebaut werden, mit denen nach und nach Planet um Planet besiedelt wird. Natürlich ist Euer Widersacher auch nicht untätig und versucht seinerseits, die einzelnen Welten für sich zu beanspruchen. Daß bei solchen Gelegenheiten von Zeit zu Zeit die Waffen sprechen, versteht sich eigentlich von selbst. Damit Eure Truppen nicht gleich aufgerieben werden, könnt Ihr sie mit verschiedenen Ausrüstungsgegenständen ausstatten und so vom ungepanzerten Kämpfer mit Standardwumme bis zum Elitekrieger mit Hochenergieschild und Raketenwerfer so ziemlich alles produzieren, was das Strategenherz begehrt. Die Aufmachung von Supremacy spricht dabei mit seiner Iconsteuerung und seiner (für ein Strategiespiel) opulenten und zum Teil animierten Grafik nicht nur die reinen Strategiepuristen an, auch als Durchschnittsgambler kann man schon etliche Stunden mit Supremacy verbringen, bevor die Spannung nachläßt.

Alles in allem kommt "The Adventurers" nicht so recht aus der Mittelklasse heraus, zumal auch nur drei gebotene Spiele nicht gerade ein Übermaß an Großzügigkeit darstellen. Ihr solltet also wirklich nur zugreifen, wenn Ihr noch keines des enthaltenen Programme Euer Eigen nennt, ansonsten halte ich den Preis bei der Qualität und Anzahl der gebotenen Spiele für zu hoch.

(mm)

EINZELWERTUNGEN	
Corporation	52%
Supremacy	69%
F14-Tomcat	67%

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer
Hersteller Core Design
Preis ca. DM 120,-
Muster von
PC Computercenter Nürnberg

SPIELESAMMLUNG

63%

LORD OF THE RINGS



THE TWO TOWERS

Vor etwa einem halben Jahr erschien "Herr der Ringe" als Rollenspielumsetzung der phantastischen Trilogie Tolkiens. Viele dürften gespannt auf den zweiten Teil "Die zwei Türme" gewartet haben und hier ist er endlich!

Die Gefährten" beschrieb den Weg des Rings vom Auenland über Bruchtal bis Lorien. Dort bekam die Gemeinschaft von den Elben Boote geschenkt, mit denen sie flußabwärts fuhren. Doch bei den Fällen des Rauros lauerten ihnen mehrere Orks auf, Pippin und Merry wurden verschleppt, Boromir sogar getötet. In Unkenntnis dieser Ereignisse machte sich inzwischen Frodo mit Sam auf, den Ring alleine zum Schicksalsberg zu bringen, um ihn dem Feuer zu übergeben. Aragorn versucht, mit Hilfe von Legolas und Gimli die Orks einzuholen und die beiden Hobbitbrüder zu befreien...

Die Steuerung ist komplett wie im ersten Teil gelöst, d.h. mehrere Icons ermöglichen absolute Befehlsgewalt. Genauso verhält es sich mit Grafik, Animation und Sound, es wurde eben das erfolgreiche Konzept weiter verwendet. "Two Towers" verspricht aber eine ganze Menge mehr Spaß, die Charaktere haben bereits ein paar Erfahrungen gesammelt und sind besser ausgerüstet. Außerdem bestehen jetzt die Gegner nicht mehr hauptsächlich aus gefürchteten Nazgul und Balrogs, sondern aus primitiven Orks, man kann sich also voll in die Schlacht werfen.

Kleinere Abweichungen vom Buch gestalten das Spiel noch um einiges interressanter. Zum Beispiel sollte man die berühmte Klinge Anduril nicht vor der Burg Theodens unbewacht ablegen, der flüchtende Grima läßt dieselbe nämlich gern mitgehen. Am besten übergibt man sämtliche Waffen Gimli oder Legolas, der dann vor dem Tor wartet. Auch Frodos Abenteuer in Mordor verläuft etwas anders. Kleinere Scharmützel mit den kampflustigen Uruks sind nur schwer vermeidbar, aber Frodo ist in seinem Mithrilpanzer ja nahezu unverwundbar, um Sam steht es da viel schlechter...

Alle Tolkien- und Rollenspielfans sollten sich "Two Towers" auf keinen Fall entgehen lassen. (Man muß den ersten Teil übrigens nicht zwangsläufig gelöst haben.)

(ag)

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

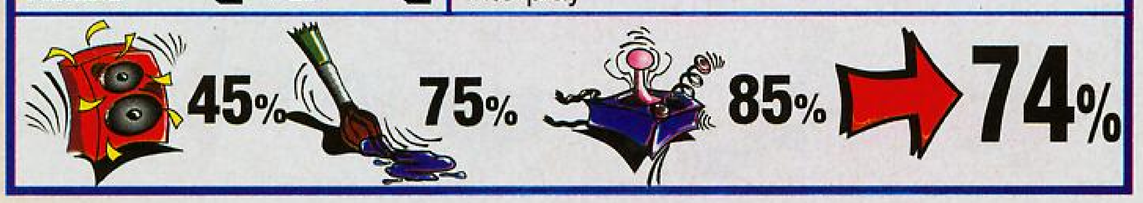
ROLLENSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Interplay
Preis ca. DM --,-

Muster von
Interplay

Besonderheiten
- Außergewöhnlich umfangreiche deutsche Anleitung



Groovers Paradise

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

GROOVERS PARADISE

Software zu Hammerpreisen!!!

Amiga

3D POOL	18,95
4D SPORTS BOXING	19,90
ALPHA WAVES	15,90
ANTARCTIC ADVENTURE	10,95
ANTHEADS	15,95
APB	10,95
AQUANAUT	15,90
ARTIFICIAL DREAMS	7,95
ARTURA	9,99
ATOMIC ROBOKID	16,90
AUNT ARTIC ADVENTURES	10,95
AUSTERLITZ	11,50
AWESOME	19,90
BACK TO THE FUTURE 3	15,95
BALLISTIX	14,90
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLE COMMAND	8,50
BEACH VOLLEY	15,95
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BIONIC COMMANDO	15,90
BLOODWYCH	15,90
BOMBUZAL	10,95
BRAINSTORM	8,50
BUBBLE +	16,90
CAPTAIN FIZZ	22,00
CAPTAIN PLANET	15,90
CARRIER COMMAND	15,90
CARTHAGE	18,90
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
THE CHAMP	9,99
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHASE H.Q. II	8,50
CHRONO QUEST	18,90
CHRONO QUEST 2	15,90
CISCO HEAT	19,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	11,50
CONTINENTAL CIRCUS	10,95
CRICKET	12,90
CROSSBOW	15,90
CUSTODIAN	9,99
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK CENTURY	9,95
DARK FUSION	9,99
DARK SPYRE	14,90
DARKMAN	8,50
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEADLINE	10,95
DEJA VU 2	15,90
DOGS OF WAR	15,90
DOUBLE DRAGON	10,95
DUGGER	13,90
ENCHANTER	10,95
ENCOUNTER	12,90
ENGLAND FOOTBALL	15,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE	15,90
THE EXECUTIONER	15,90
FAERYTALE ADVENTURE	21,95
FALLEN ANGEL	11,90
FED. OF FREE TRADERS	15,90
FEUDAL LORDS	15,90
FINAL CONFLICT	15,90
FINAL COUNTDOWN	15,95
FIRE & FORGET	9,95
FIREZONE	11,50
FIRST SAMURAI	15,95
FLIGHT OF THE INTRUDER	25,95
FLINTSTONES	11,50
FLIP IT	10,95
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORGOTTEN WORLDS	15,90
FROSTBYTE	9,99
GALACTIC CONQUEROR	9,95
GEMINI WING	15,90
GERM CRAZY	13,90
GFL GOLF	11,50
GRAIL ADVENTURE	9,99
GRAVITY	14,90
GREAT COURT TENNIS	19,90
GRID START	9,99
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN'2	10,95
HATE	9,99
HEART OF THE DRAGON	15,90
HITCHHIKERS GUIDE	10,95
HORROR ZOMBIES	15,90
HOTSHOT	11,50
HUNT FOR RED OCTOBER	15,90
HYDRA	11,50
INSECTS IN SPACE	13,90
INTERPHASE	13,90
KEEF THE THIEF	15,90
KILLING CLOUD	15,90
KNIGHT FORCE	9,95
THE KRISTAL	26,90
LEGEND OF THE LOST L	11,50
LEMMINGS	39,90
LICENCE TO KILL	10,95
LIGHT CORRIDOR	11,90
LOCOMOTION	9,99
LORDS OF RISNG SUN	19,95
MAGNETIC SCROLLS COLL.	21,50
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MANHATTAN DEALERS	15,90
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MEAM STREET	15,95
MEGLOMANIA	15,95
MENACE	23,90
MERCENARY 1	15,90
MIDWINTER 2	29,90
MIG-29	21,95
MINDROLL/THALAMUS	15,90
MOTORBIKE MADNESS	11,50
MOUSETRAP	9,99
THE MUNSTERS	9,99
MYSTICAL	11,90
NARC	8,50
NAVY MOVES	15,90
NAVY SEALS	8,50
NECRONOM	16,90
NETHERWORLD	11,90
NIGHTBREED	15,95
NINJA WARRIORS	10,95
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OMNICRON	10,95
ONSLAUGHT	9,95
ORBIT 2000	9,99
PAC-LAND	15,90
PACMANIA	15,90
PHOTON PAINT SURFACE DISC	13,95
PIT-FIGHTER	15,95
PLANET FALL	10,95
PREDATOR 2	15,90
PROSOCCER 2190	15,90
PROSPECTOR	11,50
PYRAMAX	12,90
QUADRALIEN	12,90
QUADREL	15,90
QUASIMODO	11,50
RACE DRIVIN'	15,95
RADIO CONTROLLED RACER	9,99
RED HEAT	15,95
RENAISSANCE	11,90
RESOLUTION 101	19,90
ROBOCOP II	8,50
ROBOZONE	15,90
ROCKET RANGER	10,95
ROCKFORD	15,90
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROLLING RONNIE	10,95
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUGBY	15,95
RUNNING MAN	15,90
SAINT & GREAVSIE	9,99
SECONDS OUT	11,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	15,90
SHOCKWAVE	15,90
SHUFFLEPUCK CAFE	10,95
SIMULCRA	15,95
SINBAD	15,90
SKULL & CROSSBONES	15,95
SKYCHASE	9,95
SONIC BOOM	15,90
SORCERER	10,95
DER SPION,DER MICH LIEBTE	10,95
SPIRIT OF EXCALIBUR	10,95
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPOT	10,95
SPY VS SPY 2	16,90
STARBLAZE	9,99
STARGOOSE	11,50
STARRAY	11,90
STEIGAR	9,99
STORMBALL	19,90
STRIKER	11,90
STRYX	15,90
SUMMER OLYMPIAD	11,90
SUPER CARS 2	21,95
SUPERSTAR ICE HOCKEY	13,95
TERRY'S BIG ADVENTURE	15,90
TETRIS	15,95
THAI BOXING	11,50
THUNDER JAWS	15,95
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95
TURBO TRAX	13,90
TURTLES	15,90
TV SPORTS BASKETBALL	16,95
TV SPORTS FOOTBALL	15,90
UMS 2	29,90
THE UNTOUCHABLES	15,95
WARP	13,90
WEB OF TERROR	11,90
WILD WHEELS	8,50
WINGS	15,95
WINGS OF FURY	10,95
WINTER OLYMPIAD	11,90
WISH BRINGER	10,95
WOLFPACK	19,90
WORLD CUP 90	15,90
WRANGLER	13,90
XENON	10,95
XENON 2	10,95
XIPHOS	15,90
XYBOTS	10,95
YOLANDA	15,90
ZORK I	10,95
ZORK II	10,95
ZORK III	10,95

IBM PC 3.5"

APB	10,95
ARCADE BONANZA	9,99
ARCHIPELAGOS	11,90
BACK TO THE FUTURE 2	18,95
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLEMASTER	10,90
BLADE WARRIOR	15,95
CISCO HEAT	15,90
COLOSSUS BRIDGE 4	15,90
CRAZY CARS 2	9,95
DARK CENTURY	9,95
ENGLAND FOOTBALL	19,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	15,95
FALCON	21,95
SORCERORS GET ALL THE GIRLS	27,90
GFL FOOTBALL	15,90
GFL GOLF	11,50
HARD DRIVIN'	10,95
HARD DRIVIN'2	10,95
HEART OF CHINA	29,90
KINGS QUEST V	29,90
KRISTAL	25,90
LAPTOP CHESS	15,95
LICENCE TO KILL	10,95
LONGBOW	29,90
LOST PATROL	18,95
MIG-29	21,95
NETHERWORLD	11,90
OFF SHORE WARRIOR	9,95
POLICE QUEST 3	29,90
RED BARON	29,90
RED OCTOBER 2	15,90
RISE OF DRAGON	29,90
SKULL & CROSSBONES	15,95
SPACE QUEST 3	29,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	10,95
SPORTING TRIANGLES	15,90
SPORTS SPECTACULAR	15,95
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95
VIRTUAL WORLDS • Collection (Driller, T. Eclipse, Castlemaster, Crypt)	17,95
VOYAGER	18,95
WINGS OF FURY	10,95
WOLFPACK	19,90
'NAM 1965-1975	21,95

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

Um am Markterfolg eines Kinohits teilzuhaben ist es inzwischen ja üblich, ein passendes Computerspiel herauszubringen. Gremlin geht hier ganz neue Wege: Mit "Plan 9 From Outer Space" soll jetzt das Spiel zum "schlechtesten Film aller Zeiten" erscheinen.

Plan 9 from Outer Space

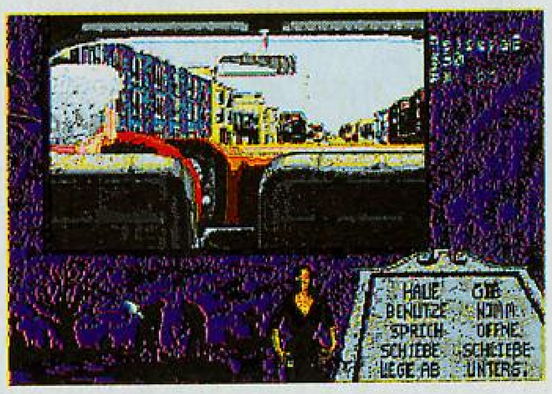


Häßlicher Vogel, dieser Produzent!











Daß man selbst mit einem wahnsinnig schlechten Film noch reich und bekannt werden kann, zeigte Regisseur Edward Wood mit seinem Kinofilm "Plan 9 From Outer Space" schon 1959. Als ziemlich hilfloser Versuch, noch auf den schon längst abgefahrenen Science Fiction-Zug der Fünfziger aufzuspringen, wurde aus dem skurilen Streifen ein vollendeter Reinfall. Plumpe Filmtricks, unzusammenhängende Dialoge und ein hoffnungsloses Durcheinander im Drehbuch ließen - wenn man den Beschreibungen glaubt - die Zuschauer in Hundertschaften aus den Kinosälen rennen. "Es scheint, als wäre der Film in irgendeiner Garage gedreht worden" und "Plan 9 ist so schlecht, daß ihn eine seltsame Faszination umgibt" soll Autor John Brosnan (wer ist das?) einst gesagt haben. Wer Plan 9 nicht kennt und diesen Behauptungen auch keinen Glauben schenkt, hat jetzt mit dem Spiel zum Film die erstmalige Gelegenheit sich eine eigene Meinung darüber zu bilden: In der Packung des Spiels, das Gremlin jetzt in einer eigenen deutschen Version auf den adventureverwöhnten Markt bringt, liegt nämlich ein ungekürztes (Uaah!) VHS-Video des "Gruselschockers" bei. Wer sich, wie ich, zuerst über die Videokassette hermacht und sich nach 79 ganz amüsanten Minuten an die Lösung des Grafikadventures machen will, der findet wahrscheinlich nicht den Knüller vor, den er erwartet hat. Im Gegensatz zum Film ist das Spiel allenfalls gutes Mittelmaß. Schon bei der Spielaufgabe begegnet dem Spieler nichts Außergewöhnliches: Seine Aufgabe ist es, sechs verschollene Filmspulen von Plan 9 aufzuspüren und wieder zusammenzukleben, denn sonst würde der Film nie erscheinen. Das Abenteuer beginnt der Spieler im Büro seines Auftraggebers, einem brummigen Filmproduzenten. Mit einem Reisepaß und ein paar Dollars ausgerüstet, kann man zu Beginn in den Filmstudios herumstöbern, um sein Inventar mit diversen, nützlichen Gegenständen, Schlüssel oder Hints, zu erweitern. Wie üblich kommt man hier mit dem Motto "Einsacken, was geht" ganz gut über die Runden. Wer die Studios gleich verlassen will, kann sich auch erst ein bißchen auf der Straße und in verschiedenen Kneipen umsehen oder mit dem Taxi verschiedene andere Orte der Stadt besuchen. Eine große Auswahl an Fahrzielen hat man dabei anfangs allerdings nicht, denn genau wie alle Gegenstände ist das "Wissen" über neue Orte in den anderen Räumen versteckt - in Form von Zettelchen oder Werbeprospekten zum Beispiel. So bekommt das Spiel einen ziemlich linearen Ablauf, der den Spielspaß eher beschneidet als fördert. Mit den zehn Verben, die der Spieler per Mausklick mit allen sichtbaren Gegenständen zu Zwei- oder Vierwortsätzen kombinieren kann, kommt man im ganzen Spiel eigentlich ganz gut zurecht - mal abgesehen davon, daß das monotone Untersuchen, Nehmen und Öffnen aller möglichen Dinge - anders kommt man in Plan 9 leider nicht weit - schon nach zwei, drei Stunden ziemlich öde wird. Von der technischen Seite her gesehen, kann Plan 9 ebenfalls nur stellenweise glänzen. Eine ausgesprochen gute Idee sind die digitalisierten Filmsequenzen, die der Spieler sich betrachten kann, wenn er erst mal eine Filmspule aufgestöbert hat. Die gruselige Begleitmusik kommt über eine Soundkarte ebenfalls gut rüber. Der Bildausschnitt ist mit rund einer drittel Bildschirmseite aber etwas zu klein geraten und nimmt den ganz witzig gemalten und teilweise auch animierten Grafiken ein Stück von ihrem Reiz.

(tb)



PC unterstützt

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

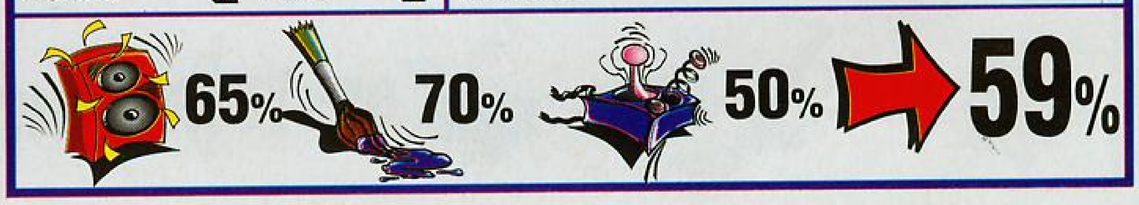
GRAFIKADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 100,-

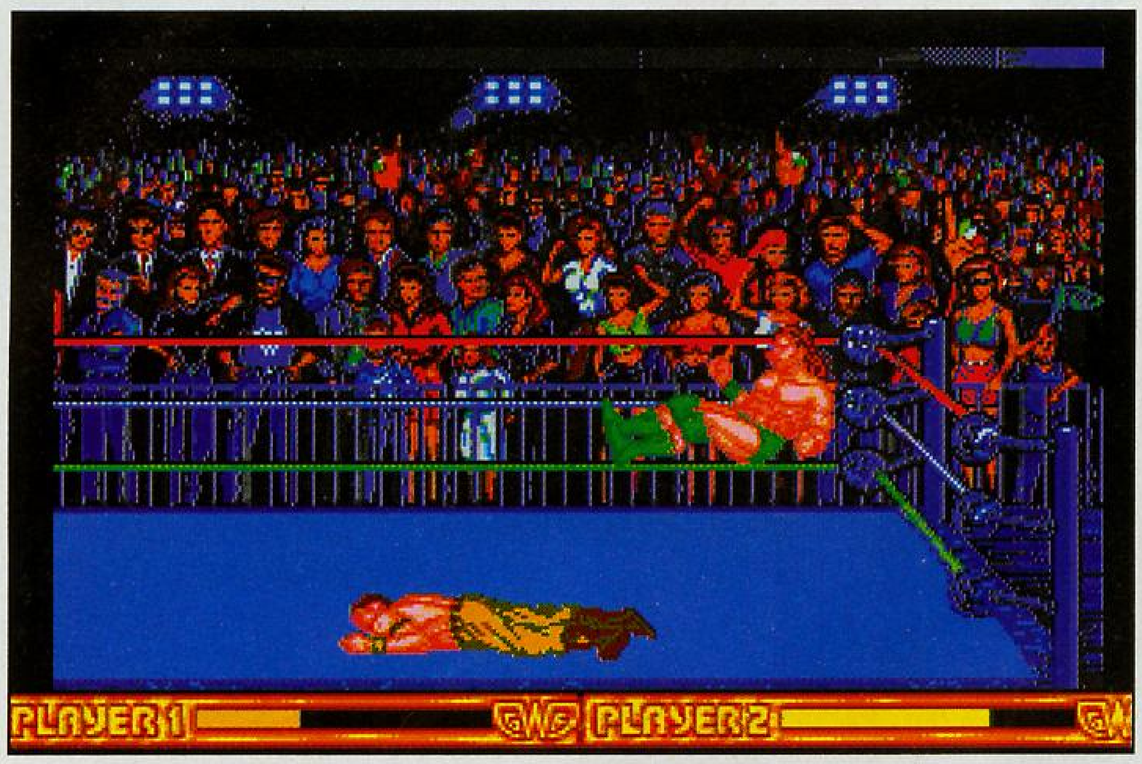
Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- Videokassette der Filmvorlage enthalten
- Programm und Handbuch in deutsch



TOP WRESTLING

Die in letzter Zeit sehr rührigen Italiener von Genias bieten die sechzehn besten Ringer auf, um uns zum Kauf von Top Wrestling zu überreden. Schon der Konkurrent WWF Wrestling von Ocean animierte uns höchstens zum beherzten Gähnen....



Wrestling ist nicht jedermans Sache. Wrestling Programme schon gar nicht.

An Spiel-Optionen läßt Top Wrestling nichts zu wünschen übrig. So kann man alleine oder zu zweit antreten, einen einzelnen Kampf oder ein ganzes Turnier um den Goldenen Gürtel bestreiten. Zum Einspielen empfiehlt es sich zunächst, alleine im Zweispielermode anzutreten. Die über zehn Bewegungsmöglichkeiten beinhalten eigentlich alles, was man aus den Wrestling-Shows im Fernsehen kennt. Nach kurzer Einspielzeit spielt sich das Spiel ganz gut. Die sechzehn verschiedenen lebendigen Kleiderschränke sind schön groß und detailliert gezeichnet, sie bewegen sich teilweise jedoch etwas holprig und unnatürlich durch den Ring. Um für Langzeitmotivation zu sorgen, kann man die Spielstände während eines Turniers abspeichern. Die Aufmachung des Spiel ist gut gelungen. Ein Nachrichtensprecher kündigt in TV-Sports-Manier das Turnier an, verschiedene Zwischengrafiken lockern das Geschehen auf und Heavy-Metal-musik begleitet das Geschehen. Die Musik ist jedoch leider nicht jedermann´s Geschmack und so reduziert sich das Spiel nach kurzer Zeit auf ständig gleiche Bewegungsabläufe, denn unterschiedliche Taktiken der Gegner konnte ich wirklich nicht ausmachen. Zu zweit macht es noch ganz ansehnlichen Spaß, doch alleine werden sich nur absolute Wrestlingfans bis zum Goldenen Gürtel durchcatchen. Seltsamerweise erreicht kein Wrestlingspiel die spielerischen Qualitäten des legendären Rock´n´Wrestle. Das Ocean-Spiel und Top Wrestling gleichen sich fast wie Brüder, am Ende hat jedoch die italienische Variante die Nase vorn.



Schlecht ist das Spiel keinesfalls, doch aufgrund der spielerischen Eintönigkeit halte ich mich lieber an andere Spielgenres. Vielleicht hätten eine Weltrangliste, auf der man sich hocharbeiten kann, und unterschiedliche Gegnertaktiken den Spielspaß gesteigert. So bleibt es bei einer gnädigen Durchschnittswertung.

(hi)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

unterstützt

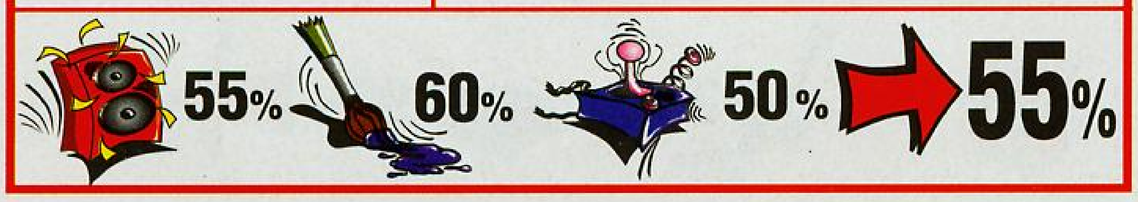
1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☑

SPORTSPIEL

Hersteller Genias
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- Hochglanzposter

Muster von
Hersteller



Softsale

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

05021/910416 und 910417

IBM

1869***	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM
Aces of the Pacific **	74,90 DM	Gateway	70,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	70,90 DM
A-Train	92,90 DM	Indiana Jones 4*	82,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	79,90 DM
B-17 Flying Fortress**	89,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	Rampart* *	73,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Sim Ant	74,90 DM
Darklands**	A.A.	Sim Life***	A.A.
Dark Queen of Krynn	67,90 DM	Star Trek**	70,90 DM
Das schwarze Auge*	74,90 DM	Ultima 7**	78,90 DM
Epic**	70,90 DM	Ultima Underworld**	78,90 DM
Eye of the Beholder 2*	79,90 DM	W. Comm. Deluxe**	89,90 DM
F-117 A Nighthawk**	81,90 DM	X-Wing***	A.A.

Civilization* nur 82,90 DM

AMIGA

1869***	76,90 DM	Das schwarze Auge*	63,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Deliverance**	54,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	63,90 DM
B-17 Flying Fortress*	A.A.	Lemmings**	54,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Lotus T. Ch. 2**	54,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Bitmap Br. Coll.**	54,90 DM	Pinball Dreams**	56,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Sim Ant nur 72,90 DM

ATARI

Airbus A 320*	89,90 DM	Popolous II**	63,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Silent Serv. II**	73,90 DM
Form. I Gr. Prix**	74,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Legend**	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Lotus T. Ch. 2** nur 54,90 DM

Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!!

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Jeder 100. Besteller erhält "sein" Spiel

GRATIS

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250 ,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

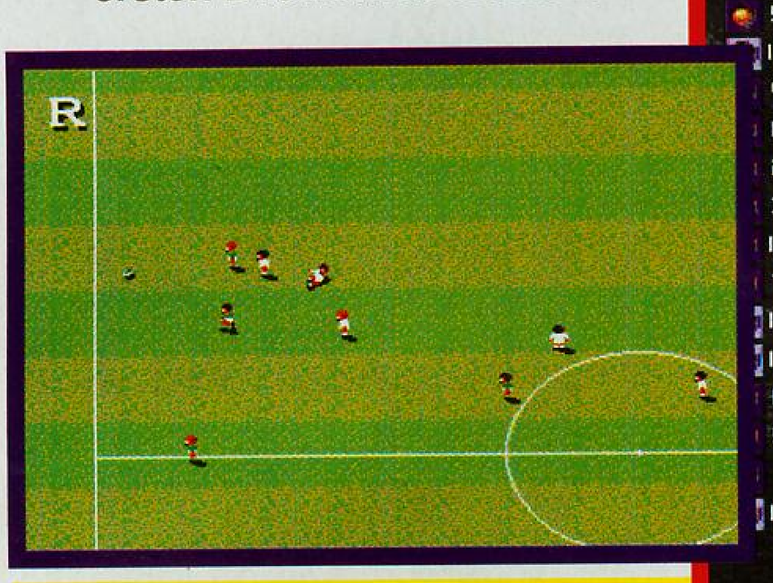
Vor knapp vier Jahren landete das Sensible Software-Team mit Microprose Soccer für den C64 einen kapitalen Hit, der noch jetzt als Fußballklassiker gilt. Nun kommt ihr zweites Fußballspiel, das einen ähnlichen Weg vor sich haben dürfte.

Sensible SOCCER

PLAY TIME Star Amiga

Auf den ersten Blick kann man nicht allzuviel Unterschiede zum Vorgänger oder dem verwandten Kick Off II feststellen. Grafische Neuerungen sind zunächst kaum auszumachen. Aus der Vogelperspektive verfolgt man wie gehabt das Geschehen auf dem Rasen, der sich nun über den ganzen Bildschirm erstreckt, was sich für die Spielbarkeit dank guter Übersicht als sehr positiv erweist. Die kleinen, aber fein animierten Spielfiguren laufen wieselflink über den Rasen und können bei der Ballführung durch die angezeigte Trikotnummer einwandfrei den echten Spielern zugeordnet werden, die in der Aufstellungsliste aufgeführt sind. Andreas Möller zum Beispiel flitzt wesentlich flotter über den Screen als Abwehrrecke Andreas Brehme, und sollte bei einem Spiel gegen Holland ein dunkelhaariger Ballartist in Richtung gegnerisches Tor laufen, so ist höchste Vorsicht geboten, denn es könnte sich dabei um Ruud Gullit handeln. Auf Ermüdungserscheinungen ausgelaugter Spieler sollte man sofort mit einer Auswechslung reagieren, wenn man nicht ständig hinter den Gegnern hinterherlaufen will. Das Scrolling des Spiels ist tadellos und die Spielbarkeit ist äußerst realistisch.

Sensible Soccer wirkt auf den ersten Blick etwas schlicht...





...auf den zweiten Blick besticht jedoch die Options-Vielfalt.

Die Mitspieler verfolgen genau die vorgebene Taktik und laufen stets anspielbar über den grünen Rasen, der bei eingeschalteter Witterung dank kräftigen Regens oft wie eine Eisfläche anmutet. An Spieloptionen wurde so ziemlich alles eingebaut was den Spielspaß erhöht. Verschiedene Turniermöglichkeiten wie Europameisterschaft, Euroliga oder die Möglichkeit, daß sich mit bis zu 64 Spieler beteiligen zu können, sorgen ebenso für Abwechlsung, wie die abspeicherbaren Höhepunkte der Spiele. An Soundeffekten werden realistische Digi-Soundeffekte geboten, die in Massen auf der zweiten Diskette zu finden sind. Daß es an Schußvarianten und Freistoßmöglichkeiten nicht mangelt, versteht sich natürlich von selbst. Da das ganze Spiel noch mit deutschen Bildschirmtexten abläuft, bleibt mir als Spieletester leider kein Möglichkeit, Verbesserungsvorschläge anzubringen. Mehr als exzellente Spielbarkeit, gute Grafiken, tollen Sound und spielerische Abwechslung kann man bei Fußballspielen dieser Art nicht aufbieten.

(hi)



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

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

SPORTSPIEL

Hersteller Renegade
Preis ca. DM 90,-

Muster von
PC Computercenter

Besonderheiten
- Fußballspiel Nr. 1
- deutsche Texte

75% 75% 95% **83%**

Hook



Große Mühe gaben sich die OCEAN-Programmierer bei der Entwicklung von Hook, dem Spiel zum Blockbuster-Flop von Steven Spielberg. Entgegen sonstiger Gepflogenheiten wurde aus Hook ein ansprechendes Movie-Game, das sichtlich von The Secret of Monkey Island inspiriert ist.

Ein tolles Intro, das eine ganze Diskette belegt, stimmt ungewohnt aufwendig für OCEAN-Spiele auf die Handlung ein. In filmartigen Sequenzen wird kurz die Geschichte erzählt. Peter Bannings, ein bis dahin normaler Geschäftsmann, wird eines Tages von einem seltsamen Ereignis überrascht. Seine Kinder wurden entführt. Da stellt er plötzlich fest, daß er in seiner Kindheit Peter Pan war und diese Entführung von Kapitän Hook, seinem ärgsten Widersacher, inszeniert wurde. Nun bleibt ihm nichts anderes übrig, als Neverland, die Heimat von Hook, aufzusuchen und dort in einem letzten Kampf seinen Widersacher endgültig zu besiegen und so seine Kinder zu befreien. Hier beginnt der Einsatz des Spielers. Man findet sich plötzlich mit seiner gewöhnlichen Kleidung in Neverland wieder, wird von einer kleinen Fee namens Tinkerbell umschwirrt und trägt nichts außer einem Brief, einem kaputten Handtelefon und seinem Scheckbuch bei sich. Der grafische Aufbau erinnert sofort an die Movie Games von Lucasfilm. Auf der oberen Hälfte sehen wir Peter Pan vor unterschiedlichen Hintergrundgrafiken, während die untere Hälfte mit mehreren Icons gefüllt ist, über die man die verschiedenen Funktionen anwählen kann. Zusätzlich sind noch Porträts von Hook und Peter Pan zu sehen, an deren Mienenspiel man seine Fortschritte ablesen kann. Sollte ein Lächeln über Peter´s Gesicht huschen, so hat man eben eine wichtige Handlung erledigt. In der ersten Hälfte des Spiels ist man damit beschäftigt, sich Piratenkleidung zu beschaffen, denn nur als Pirat verkleidet, erhält man Zutritt zu Hooks Schiff. Dazu läuft man durch sämtliche Bars, Geschäfte und sonstige Orte wie die Verbrecherallee, spricht mit allerlei Gesindel und schnappt vielleicht so interessante Informationen auf. Will man zu ein bißchen Geld kommen, sollte man sich vielleicht vom seltsamen Dr. Chop, der herrlich animiert wurde, ein paar Goldzähne reißen lassen. In der zweiten Hälfte des Spiels begibt man sich auf die Suche nach Hook, um ihn dann letztendlich zu besiegen.

Das ganze Programm ist angenehmerweise in Deutsch. Die Unterhaltungen sind zwar ab und zu ganz witzig, sie wiederholen sich jedoch auf Dauer und sind auf keinen Fall so interessant wie die Dialoge in Monkey Island II. Technisch ist das Programm ordentlich gelungen, auf die vier Disketten muß nicht allzuoft zugegriffen werden, so daß auch ein Laufwerk zum Spielen ausreicht. Die Spielfigur ist schön animiert und wird sogar beim Gehen vergrößert und verkleinert. Das Scrolling ist ruckelfrei und die Hintergrundgrafiken machen eine gute Figur, an das vermeintliche Vorbild reichen sie jedoch nicht heran. Der Sound fügt sich angenehm in das Spiel ein, ohne sonderlich aufzufallen. Die Rätsel sind teilweise etwas schwierig zu lösen, doch ein Gespräch mit Tinkerbell kann ab und zu nützliche Hinweise einbringen. Insgesamt gesehen macht das Spiel einen guten Eindruck, die Filmgeschichte wurde gut adaptiert, letztlich wurde aber die Qualität des Vorbilds nicht erreicht. Technisch braucht sich das Spielsystem zwar nicht zu verstecken, doch die Dialoge und Rätsel sind noch ein bißchen einfallslos. Wer jedoch Monkey Island I & II schon durchgespielt hat oder ein hoffnungsloser Pan-Fan ist, sollte einen Blick auf Hook werfen. Das beste Oceanspiel zu einem Film ist es allemal.

(hi)





Die Ähnlichkeit zu Monkey Island ist nicht zu übersehen. Leider beschränkt sie sich nur auf die Qualität der Grafik.



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐

2. Drive ☐ 2 Player ☐

ARCADE-ADVENTURE

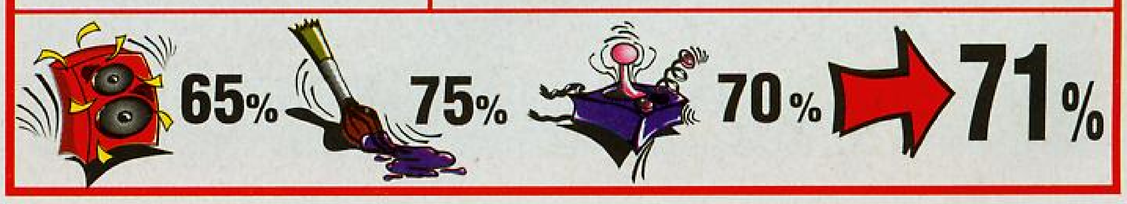
Hersteller Ocean

Preis ca. DM 90,-

Muster von Funny Software

Besonderheiten

- Spiel zum Film
- 1 MByte erforderlich
- Komplett in Deutsch



RISK WOODS

Glücklich und zufrieden lebten die Mönche des Verlorenen Landes. Die Tage waren mit dem Hüten und Vervollkommnen ihrer alten, unergründlichen Weisheit bestens ausgefüllt. Da fegten die rohen Horden des teuflischen Draxos über das Land und vernichteten alles und jeden, der sich ihnen in den Weg stellte. Die Mönche, ihr geheimnisvolles Wissen nicht preisgebend, wurden zur Strafe in Statuen verwandelt. Nur ein einziger, nämlich der junge Krieger Rohan, wagt es, den dunklen Skelettkriegern Draxos' Widerstand zu leisten.

Ja, er faßt sogar den Entschluß, in die Risk Woods zu ziehen und die versteinerten Mönche zu befreien. Um das Land endgültig vom demütigenden Joch des Tyrannen zu befreien, muß Rohan letztendlich Draxos in die Hölle zurückschicken, aus der er gekommen ist.

Nach der etwas umständlichen Codeabfrage aus dem englischen Handbuch warten insgesamt acht Levels auf Dich, in denen es nur so von Skeletten, Flügelmonstern, Teufeln und anderen Ungeheuern wimmelt. Aber auch unter den Mönchsstatuen haben sich Gegner eingeschlichen, die sich urplötzlich gegen Dich wenden, an die versteckten, gemeinen Fallen gar nicht zu denken! Am Ende eines Levels und damit am Eingang zur Verbindungshöhle in das nächste Abenteuer, wartet der in diesem Genre schon obligate Obermotz auf Deine jungen Knochen. Jedoch nicht nur diese Unholde machen Dir das Leben schwer! Du hast auch gegen die Dir nur beschränkt zur Verfügung stehende Zeit zu bestehen. Ist diese nämlich auf ihre unaufhaltsame Weise abgelaufen, wirst Du wieder an den Anfang des betreffenden Levels geschickt. Verzagtheit ist jedoch nicht angesagt, jetzt muß gehandelt werden! Immerhin bist Du ja mit Deiner nicht zu verachtenden Kampftechnik und mit einem Vorrat spitzer Wurfdolche ausgestattet. Außerdem kannst Du mit den Münzen, die Du von nahezu jedem erledigten Gegner erbeutest (vorausgesetzt, die nachrückenden Feinde lassen Dir Zeit dazu), im "Ye olde shoppe" zusätzliche und effektivere Waffen wie Feuerbälle, Morgensterne und Boomerangs kaufen. Icons, die den Shop kennzeichnen, findest Du am Ende jeden Levels. Auf Deinem gefahrvollen Weg siehst Du ab und zu auch noch andere Icons, die durch unterschiedliche Symbole auf Extrapunkte, Lebensenergie, temporäre Unverwundbarkeit sowie Extrawaffen hinweisen.

Doch Vorsicht! Manche bringen keinen Bonus, sondern Punkt-, Energie-, und Zeitverlust ein. Außerdem mußt Du sogenannte "Augenschlüssel" sammeln, die Dich durch entsprechende Türen führen und auch mal als Waffe eingesetzt werden können - jeder Gegner, der sich auf dem Screen befindet, wird mit ihnen zerstört. Bei diesem Beat 'em up kommt der Joystick zum Einsatz. Insgesamt elf verschiedene Musikstücke wurden für Risky Woods komponiert. Die Sprites sind relativ groß und ruckelfrei dargestellt. An der Unterseite des Screens befindet sich ein Statusfeld, das den Punktestand, die Zeit, die restlichen Deiner drei Leben, Energie und Dein momentanes Inventory anzeigt. Das nicht gerade einfache Spiel ist mehr für Veteranen dieses Genres zu empfehlen.

(mr)



Die ansprechende Grafik und der hörbare Sound helfen der Knüppel-Orgie über den "Durchschnitts-Berg".



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

unterstützt

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

BEAT 'EM UP

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

Besonderheiten
- engl. Handbuch
- Armbanduhr als Gimmick
- Highscore nicht speicherbar

70% 70% 60% **66%**

Drei gute Gründe, weshalb Sie Mitglied im Fun Club werden sollten...



Grund 1: Sie erhalten Ihr gewünschtes Diskettenmagazin zum absoluten Vorzugspreis. Sie sparen dabei nicht nur im Vergleich zum empfohlenen Verkaufspreis, sondern erhalten Ihre Ausgabe sogar noch kostenlos ins Haus - die Porto- und Versandkosten übernehmen wir.
So verpassen Sie keine einzige Ausgabe und können Ihre Sammlung von Monat zu Monat erweitern.

Golden Disk 64
Nur DM 17,-/Ausgabe
Wer hochwertige, grafisch und soundtechnisch sehr gute Spiele sucht, für den ist ''Golden Disk 64'' das Richtige. Übrigens: diese Spiele finden Sie nur exklusiv auf ''Golden Disk 64''!

Game on
Nur DM 7,50/Ausgabe
Das Diskettenmagazin für alle Spielecracks. Action pur finden Sie hier auf zwei vollgepackten Diskettenseiten, dazu Spieletests der aktuellen Neuerscheinungen auf dem Softwaremarkt und, und, und...

Amiga Fun
Nur DM 17,-/Ausgabe
Spielespaß für alle Amiga-Fans. Auf der Ausgabe gibt's ein vollwertiges Spiel. Natürlich sind alle Genres vertreten, von Action- bis zu Adventure- und Sportspielen und, und, und...



Magic Disk 64
Nur DM 9,50/Ausgabe
Auf einer zweiseitig bespielten Diskette finden Sie bis zu 360kB-Software und News für den C64 - also Utilities und Spiele in Hülle und Fülle. Kurse sowie nützliche Tips&Tricks vervollständigen Ihr Wissen über Programmierung und Anwendung.

PC Action
Nur DM 17,-/Ausgabe
PC Action, das bedeutet hochwertige Spiele und starke Anwenderprogramme für Ihren PC - auf 3,5'' oder zwei 5,25''-Diskette(n) - also Software in Hülle und Fülle zu einem starken Preis.

PLAY TIME
Nur DM 4,33/Ausgabe
Wollen Sie brandaktuelle News und fachlich kompetente Information über alle neuen Spiele, und das Monat für Monat? Dann ist PLAY TIME genau das Richtige für Sie. Auf über 116 Seiten Lesevergnügen pur; dazu gibt's jeden Monat das tolle Tips& Tricks-Booklet und ein Riesenposter kostenlos!

AMIGO!
Nur DM 18,-/Ausgabe
AMIGO! das sind zwei Disketten vollgepackt mit mit starken Spielen, hilfreichen Tools und aktuellen Informationen rund um den Amiga.

Grund 2: Als Mitglied im Fun Club erhalten Sie Ihre persönliche Clubkarte und Ihr Club-Scheckheft. Damit haben Sie dann Zugriff auf stark vergünstigte Hard- und Softwareangebote und viele andere Serviceleistungen.
So sparen Sie Monat für Monat beim Einkauf von Spielen, Anwenderprogrammen, Hardware und Zubehör.



Die Clubkarte. Ihr persönlicher Weg zu günstigen Angeboten.

Grund 3: Als Abonnent erhalten Sie eines der unten abgebildeten Spiele zu einem fast unglaublich günstigen Preis. So bedanken wir uns für Ihren Beitritt zum Fun Club, dem übrigens schon mehr als 10.000 Mitglieder angehören und der somit zu einem der größten Computerclubs Deutschlands gehört.

5th Anniversary
C64
Nur DM 20,-
In diesem tollen Sampler zum fünfjährigen Bestehen von Rainbow Arts befinden sich folgende Spielehits, die Sie alle mit einer Bestellung bekommen:
Denaris, Jinks, Garrison, Bad Cat, Spherical, Danger Freak, Realm o.t. Trolls, Startrash, Graffiti Man, Rock'n'Roll.

Eye of the Beholder
AMIGA/PC
Nur DM 29,-
Oppulentes Fantasy-Rollenspiel im Dugeon-Master-Stil. Fantastische Grafik und super Sound machen dieses Game zum absoluten Hit!

Monkey Island 2
AMIGA/PC
Nur DM 29,-
In diesem Abenteuer von Lucasfilm-Games schlüpfen Sie in die Rolle von Guybrush Threepwood und stellen sich dem bösen Piraten LeeChuck. Grafisch brilliant, soundtechnisch perfekt.

Might&Magic III
AMIGA/PC
Nur DM 29,-
Die einzige Alternative zu ''Eye of the Beholder''; bei Might&Magic III kämpfen Sie in unterschiedlich grafischer Umgebung gegen die schrecklichsten Monster und Ungeheuer. Top-Bewertungen in der Fachpresse!

Indiana Jones III
AMIGA/PC
Nur DM 29,-
Das Action-Adventure zum Film. Steuern Sie Indiana Jones durch dieses komplexe und faszinierende Spiel. Ein Muß für alle Amigianer.

Logical
C64
Nur DM 10,-
Dieses aktuelle Spiel von Rainbow Arts ist der Knüller für alle Tüftel-Fans. Logical bekam von allen Spielemagazinen durchweg gute Bewertungen.

Zak McKracken
C64/AMIGA
Nur DM 19,-/29,-
Wohl eines der besten Adventures für den C64. Lösen Sie viele Rätsel und steuern Sie Ihre Spielfigur durch grafisch einmalige Landschaften und Räume.



Und wir packen noch ein's oben drauf! Unter den ersten 500 Einsendern verlosen wir

100 Spielepakete für C64, AMIGA und PC

1 T-Bird PC
i 386/SX-25 Intel, 2MB, HD 50 MB (17ms),
14'' VGA Color-Monitor
Soundkarte, Boxen
MS DOS 5.0, Textverarbeitung, Viruspolice,
Macs Opera
plus MAD TV und Monkey Island 2



Wer da nicht zum Fun Club kommt, ist selber schuld. Alle anderen füllen die Postkarte aus und dann nichts wie ab damit. Die Zeit läuft!

FUN CLUB MITGLIEDSANTRAG

Ja, ich will Mitglied im FUN CLUB werden. Das von mir gewünschte Diskettenmagazin und das Spiel zum Clubbeitritt habe ich angekreuzt. Ich gehe keine sonstigen Verpflichtungen ein. Die Lieferung erfolgt jeden Monat pünktlich und beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe. Zum Clubbeitritt bekomme ich meine persönliche FUN CLUB-Mitgliedskarte sowie das FUN CLUB Scheckheft.

Zum Clubbeitritt möchte ich folgendes Spiel (max. 1 Stück, Preis wie angegeben; bitte System ankreuzen!):

- ❑ Eye of the Beholder II AMIGA ❑ PC ❑
- ❑ Indiana Jones 3 AMIGA ❑ PC ❑
- ❑ Monkey Island II AMIGA ❑ PC ❑
- ❑ Might&Magic III AMIGA ❑ PC ❑
- ❑ Zack McKracken AMIGA ❑ C64 ❑
- ❑ 5th Anniversary (nur C64)
- ❑ Logical (nur C64)

Gewünschtes Magazin:

- ❑ Magic DIsk 64 (DM 9,50/Monat)
- ❑ Game on (DM 7,50/Monat)
- ❑ Golden Disk 64 (DM 17,-/Monat)
- ❑ Amiga Fun (17,-/Monat)
- ❑ PC Action (DM 17,-/Monat)
- ❑ Amigo! (DM 18,-/Monat)
- ❑ PLAY TIME (DM 4,33/Monat)

Die Lieferung des gewählten Spieles erfolgt erst nach Bezahlung der ersten Rechnung.
Gewünschte Zahlungsweise (Bitte ankreuzen):

- ❑ halbjährlich ❑ jährlich (PLAY TIME nur jährlich möglich)
- ❑ bequem per Bankeinzug:

Name der Bank .....

Kontonummer.....

BLZ.....

- ❑ gegen Rechnung

Datum, 1.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)
*

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: CP/CT Verlagsgruppe, Vertriebsservice, Postfach, 85 Nürnberg 1. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Meine Adresse:
(unbedingt eintragen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

1828

Antrag ausschneiden, ausfüllen und absenden an:

CP/CT Verlagsgruppe
Vertriebsservice
Postfach
8500 Nürnberg 1

Widerrufsbelehrung:
Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: CP/CT Verlagsgruppe, Vertriebsservice, Postfach, 85 Nürnberg 1. Die Lieferung kann jeweils nach 12 Monaten sechs Wochen vor Ablauf gekündigt werden und verlängert sich ansonsten um weitere 12 Monate.
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.
* Ich bin einverstanden, dass die Post bei einem Adresswechsel dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

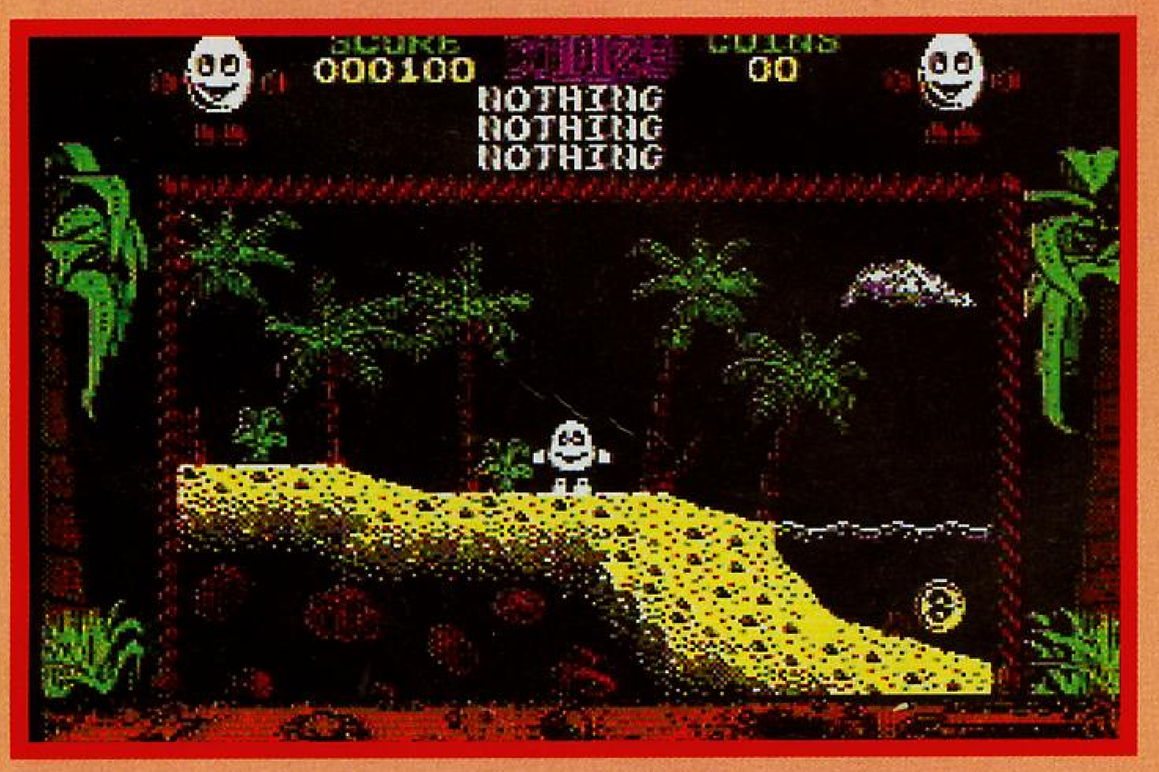




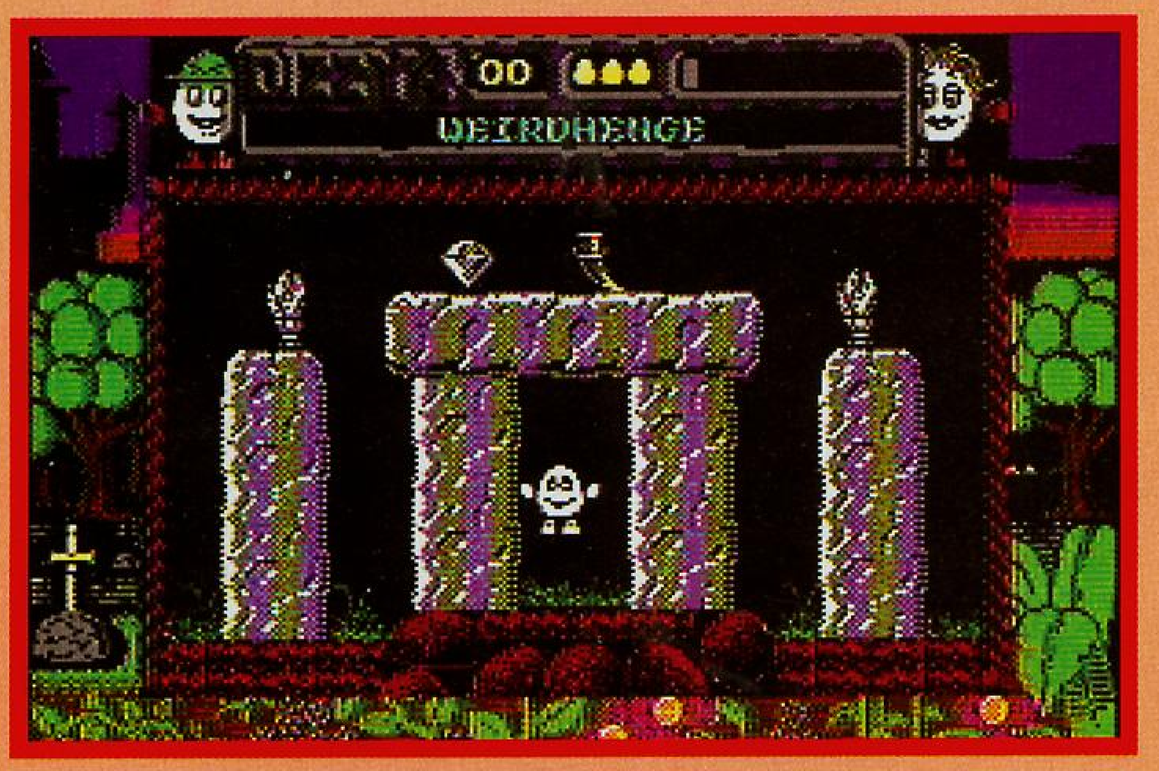
DIZZY COLLECTION

In England erreichte fast jedes Spiel aus der Dizzy-Reihe die Spitzenposition in den Gallup-Charts. Für ein Billigspiel boten die Dizzy-Games auch überraschend viel Spielspaß und originelle Unterhaltung.

Auf dem C64 wird "gedizzied" auf Teufel komm raus.



Fünf verschiedene Dizzys zum Preis von einem.



Alle vier Dizzy-Spiele wurden nun in die Dizzy-Collection gepackt, als Bonus wurde noch ein neuer Teil namens Magic Land Dizzy mit auf die eine Diskette kopiert. Alleine der Umfang von einer Diskette für fünf Spiele läßt Rückschlüsse auf deren Machart zu. Vier der fünf Spiele gleichen sich fast wie ein Dizzyei dem anderen. Den Helden des Spieles steuert man in bester Jump and Run-Manier durch unterschiedliche Bildschirme und erwehrt sich niedlicher Gegner. Die Steuerung ist ziemlich ungewöhnlich und schwierig, doch nach kurzer Zeit schlägt Dizzy problemlos seine Salti. Unterwegs kann man unterschiedliche Gegenstände aufsammeln, wie zum Beispiel Kisten oder Zaubersprüche, die man später braucht, um einen Bildschirm verlassen zu können. Je nach Name des Spiels wurden noch verschiedene Gegner eingebaut. In der Fantasy Welt begegnet man netten Zauberern und ausgewachsenen Drachen, während man auf der Treasure Insel durch Baumhäuser und Goldminen springt. Die Amigaversionen können alle durch gute Grafiken bestechen, doch die C64-Versionen könnten alle problemlos als Spectrum-Version durchgehen. Leider wurden die Originale auf dem Spectrum entwickelt, und der Einfachheit halber wurde exakt die gleiche Grafik auf dem C64 verwendet. Das Ergebnis sind monochrome Grafiken und ebenso einfarbige Sprites. Zu allem Überfluß wurde anscheinend das Programm auch gleich mitübernommen, den von den Scrollingfähigkeiten des C64 merkt man bei diesen Spielen nichts. Jeder Bildschirm wird einzeln aufgebaut, lediglich die Bildschirmumrandungen machen von den Multicolorfähigkeiten des C64 Gebrauch. Als einziger Ausreißer in Sachen technische Ausnutzung bleibt Fast Food Dizzy zu erwähnen, doch hier handelt es sich um eine wenig spaßige Pac Man Variante, die schon nach kurzer Zeit langweilig wird. Insgesamt gesehen schneidet die Compilation nicht gerade gut ab. Die Spiele sind allesamt hoffnungslos veraltet und zu diesem Preis ebenso hoffnungslos überteuert. Nur Nostalgiefans sollten mal in die Dizzywelt hineinschnuppern, andere werden bitter enttäuscht sein.

(hi)

EINZELWERTUNG

Dizzy	34%
Fast Food Dizzy	25%
Fantasy World Dizzy	38%
Treasure Island	42%
Magic Land Dizzy	43%

C64

Hersteller Code Masters
Preis ca. DM 70,-
Muster von
Hersteller

SPIELESAMMLUNG

39%

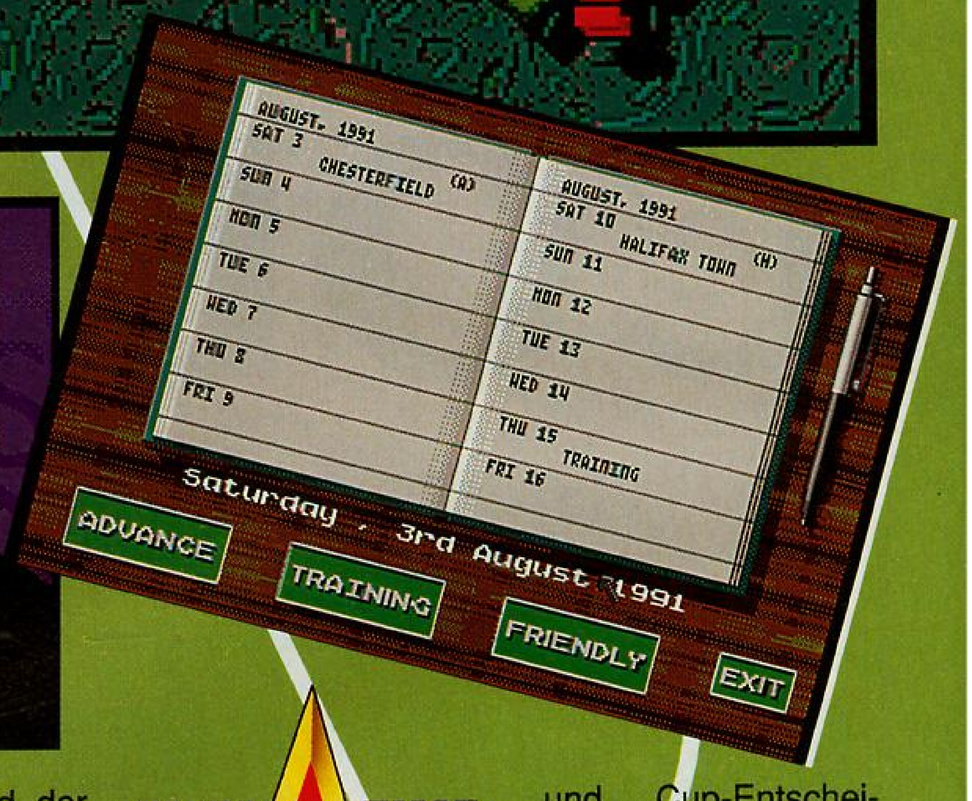
Graham Taylor Soccer Challenge



Mittlerweile veröffentlicht das englische Softwarehaus Krisalis sein viertes Spiel zum Thema Fußball. Es steht jedoch keine Fortsetzung von Manchester United an, bei GT-Soccer Challenge handelt es sich ein ausgewachsenes Strategiespiel im Stile des Bundesliga Manager.

Mit der Unterstützung des englischen Nationaltrainers Graham Taylor und dem englischen Fußballverband entwickelten die fußballverrückten Programmierer von Krisalis eine vorzügliches Spiel, das der deutschen Konkurrenz das Fürchten lehren wird. In zwei unterschiedlichen Spiel-Varianten muß man seine Qualitäten als Trainer beweisen. Die ersten Sporen kann man sich dabei in der Kreisklasse auf den provinziellen Bolzplätzen erspielen. Einer kometenhaften Karriere dank flotter Aufstiege von der 3., über die 2. und die 1. Division in die Eliteliga steht dann eigentlich fast nichts mehr im Wege, außer..., den spielstarken Konkurrenzteams. Sollte man letztendlich sogar in der Premier Division eine Plazierung unter den ersten Fünf erreichen, erhält man ein Paßwort, das zum Spielen des zweiten Teils berechtigt.





Als Trainer hält man praktisch alle Fäden in der Hand, die ausführliche deutsche Anleitung und der größtenteils deutsche Bildschirmtext erleichtern das Ziehen derselbigen jedoch recht erheblich. Dazu spielt sich das Ganze noch sehr gut, es muß nie nachgeladen werden und die Steuerung durch die vielfältigen Menüs per Maus ist sehr komfortabel. Das wichtigste Utensil während der Trainertätigkeit ist der Terminkalender, in dem die Spieltage automatisch notiert sind. Dazu kann man noch zusätzlich Trainingstage oder Freundschaftsspiele ansetzen, wobei die Spieler jedoch nicht überstrapaziert werden sollen, denn allzu häufiges Trainig fördert die Verletzungsanfälligkeit. Vielfältige Trainingsmöglichkeiten stehen einem dabei zur Verfügung, die neben der Kondition auch die technischen Fertigkeiten verbessern können. Spielerverpflichtungen, Vertragsverhandlungen oder Spielbeobachuntgen gehören natürlich auch zum Aufgabenbereich eines englischen Managers. Auf Wunsch kann man sich dann bei Spieltagen, egal ob Ligabetrieb und Cup-Entscheidungen anstehen, auf die Trainerbank oder Tribünen anderer Stadien setzen, und ein Fußballspiel beobachten. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, sich durch Spielbeobachter über die Leistungen anderer Spieler zu informieren. Es würde im Rahmen dieses Testberichts zu weit gehen, alle Details anzusprechen, die für viel Abwechslung im Traineralltag sorgen. Grafisch und soundmäßig hält sich das Spiel zurück, doch an Komplexität und Spielbarkeit ist diese Fußballsimulation nicht zu übertreffen. Wer ein Faible für Strategiespiel hat, darf auf Graham Taylor Soccer Challenge auf keinen Fall verzichten.

(hi)





AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller Krisalis
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Bomico

Besonderheiten
- Komplett in Deutsch
- 2 Spielvarianten
- Komplex und dennoch exzellent spielbar



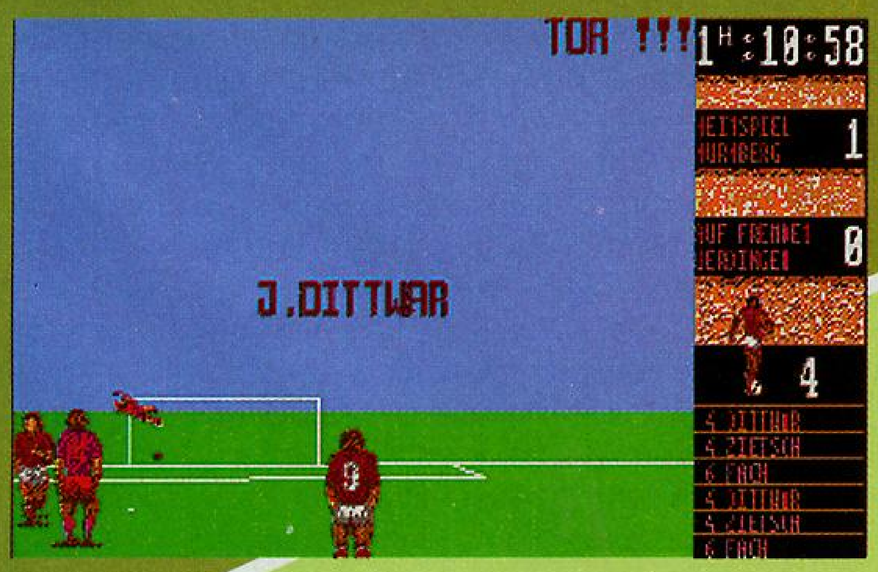


Football Champ

Der "3D Soccer"-Nachfolger gibt Euch die Möglichkeit, an Meisterschaften vier verschiedener Nationen teilzunehmen. Simulmondo legt gleichzeitig großen Wert auf Authentizität im Hinblick auf tatsächlich existierende Mannschaften und Einzelspieler - zumindest was deren prominente Namen betrifft.

Ein Klaus Augenthaler oder ein Rudi Völler hat aber mit seinem sich auf dem Compi-Rasen tummelnden Equivalent wenig gemein. Wohl kaum wirkt ein Spieler in der Realität so hölzern wie bei Football Champ. Es stehen insgesamt vier Meisterschaften der Saison 90/91 zur Auswahl, nämlich unsere Bundesliga, die Big League, Division 1 oder Campionato Italiano. Ihr lenkt jeweils eine von Euch vorher ausgewählte Mannschaft mit dem Joystick gegen jemand aus Eurem Freundeskreis oder einem willkürlich vom Rechner ausgewählten Gegner. Vor dem Anpfiff habt Ihr die Möglichkeit, die Spieler Eueres Teams in sämtlichen Slots unabhängig von deren tatsächlicher Nummer auf ihrem Trikot einzusetzen. Neben der ruckelnden Grafik ist zu bemängeln, daß in diesem Programm keine Musik bzw. die in einem Spiel dieses Genres üblichen Geräusche wie Johlen der Fans, Pfiffe oder ähnliches, sondern lediglich ein müder Tritt gegen das Leder, zu hören ist. Auch ist keine Schlachtenbummlerkulisse, sondern nur ein mitten in die Landschaft plaziertes Spielfeld zu sehen. Dadurch will leider so gut wie keine "Atmosphäre" aufkommen. Der Spielstand ist speicherbar. Vor dem Einstieg in das Geschehen muß ein Wort aus dem Handbuch eingegeben werden. Ein "Champ" unter den Fußballsimulationen ist dieses Programm gewiss nicht, schon gar nicht mit dem stolzen Preis von ca. DM 80,-

(mr)



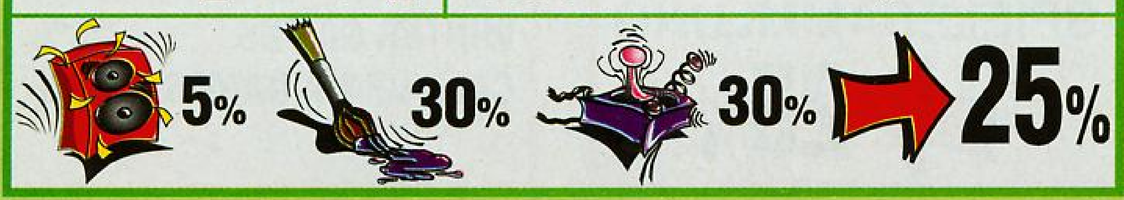
ATARI unterstützt			
520 ST	☑	HD Drive	☐
1040 ST	☐	s/w	☐
Mega ST E	☐	Farbe	☑
TT	☐	2.Drive	☑

SPORTSPIEL

Hersteller Simulmomdo
Preis ca. DM 80,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Joystick erforderlich
- deutsche Anleitung
- Zwei Spieler gleichzeitig



Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist...
...aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch !!!

Quicksoft

31.6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A.T.A.C	DA	Vorb.	95.72
A-Train	DV	Vorb.	82.04
Aces of the Pacific	DA	Vorb.	82.04
Aces of the Great War	DA	61.52	75.20
Addams Family	DA	54.68	54.68
Amberstar	DV	75.20	75.20
Ashes of Empire	DA	68.37	82.04
Apidya	DA	61.52	---
Airbus A 320	DA	75.20	95.72
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bargon Attack	DA	Vorb.	61.52
Battle Isle	DV	68.37	81.39
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Civilisation	DV	Vorb.	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	88.88
Conquest of the Longbow	DV	82.05	82.05
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Carl Lewis Challenge	DA	68.37	68.37
Cruise for a Corps	DV	61.52	68.37
D-Generation	DA	41.00	68.37
Dark Seed	DV	61.52	68.37
Darklands	DA	---	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	68.37
Deliverance	DA	54.68	Vorb.
Das Schwarze Auge	DV	68.37	68.37
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	75.20	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Dynablaster	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Epic	DA	61.52	75.20
Espania-The Games 92	DA	61.52	75.20
Eternam	DA	---	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	75.20	82.04
Falcon 3.0	DA	---	83.97
Fire and Ice	DA	54.68	Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DA	---	82.04
F-19 Stealth Fighter	DV	61.52	82.04
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	78.62
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	82.04
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Heart of China	DV	68.37	82.04
Heimdall	DV	75.20	75.20
Heros of the 375th	DA	75.20	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 4	DV	Vorb.	82.04
Jaguar XJ 220 (1MB)	DA	54.68	---
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	---
Jim Power	DA	61.52	61.52
Kings Quest 5	DV	82.04	95.72
Knights of the Sky	DA	68.37	82.04
Laura Bow 2	DA	Vorb.	82.04
Legend	DA	61.52	61.52
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Larry 1 (VGA)	DV	68.37	82.04
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.04
Lemmings	DA	54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot&ADD ON	DA	54.68	61.52
Lethal Excess	DA	58.10	---
Links	DA	82.04	88.88
Links Professional	DA	---	88.88
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lotos Esprit T.Ch. 3 !!	DA	61.52	---
Mad TV	DV	68.37	82.04
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Midwinter 2 - Flames of..	DV	78.62	95.72
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	61.52	61.52
Parasol Stars	DA	54.68	54.68
Perfect General	DA	68.37	75.20
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Plan 9 from Outer Space	DA	68.37	68.37
Populous 2	DV	61.52	61.52
Project-X	DA	54.68	---
Rampart	DA	61.52	68.37
Sensible Soccer	DV	61.52	61.52
Sim Ant	DV	82.04	82.04
Startrek 25th Anniver.	DA	68.37	68.37
Strip Poker Deluxe 2	DA	54.68	61.52

Programm		Amiga	IBM
Special Forces	DA	78.62	78.62
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Super Tetris	DA	68.37	78.62
The Humans	DA	61.52	61.52
Think Cross	DV	47.84	54.68
Turrican 2	DA	20.48	---
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA	Vorb.	75.20
Ultima Underworld	DA	---	82.04
Winter Challenge	DA	---	75.20
Wizardy 7	DA	---	Vorb.
Wing Commander	DA	Vorb.	75.20
Wing Commander 2	DA	---	82.04
Wing Commander 2 Op.1	DA	---	41.00
Wolfchild	DA	54.68	---
Zool	DA	61.52	Vorb.

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Hardware:

Soundblaster Pro 3.0	DV	---	429.95
Soundblaster 2.0	DV	---	254.95
Joystick Analog X-tra	DA	---	80.20

PC alle Konfigurationen vom 80286 bis zum Eisa 80486-88 MHZ. **SUPERGÜNSTIG!** Rufen Sie uns an - wir machen Ihnen ein individuelles Angebot. Alle von uns verwendeten Komponenten sind A-Ware und keine 2. oder 3.Ware.

31,6 % Nachlaß auf alle Computerspiele in unserem Programm...

Wie ist das überhaupt möglich?
Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **Gleichen Preis!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?
Amiga, IBM und kompatible, Atari St, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?
Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?
Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC), empfohlener Verkaufspreis: DM 99.00 - 99.00 * 0,684 = **67.72**

Vorteile für Euch
1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neusten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?
Telefon 1: 07720/31046
Telefon 2: 07720/31068
Telefon 3: 07720/32083
Telefax: 07720/33069
Schriftlich: **Quicksoft**
Bärenstraße 8
7730 VS-Schwenningen

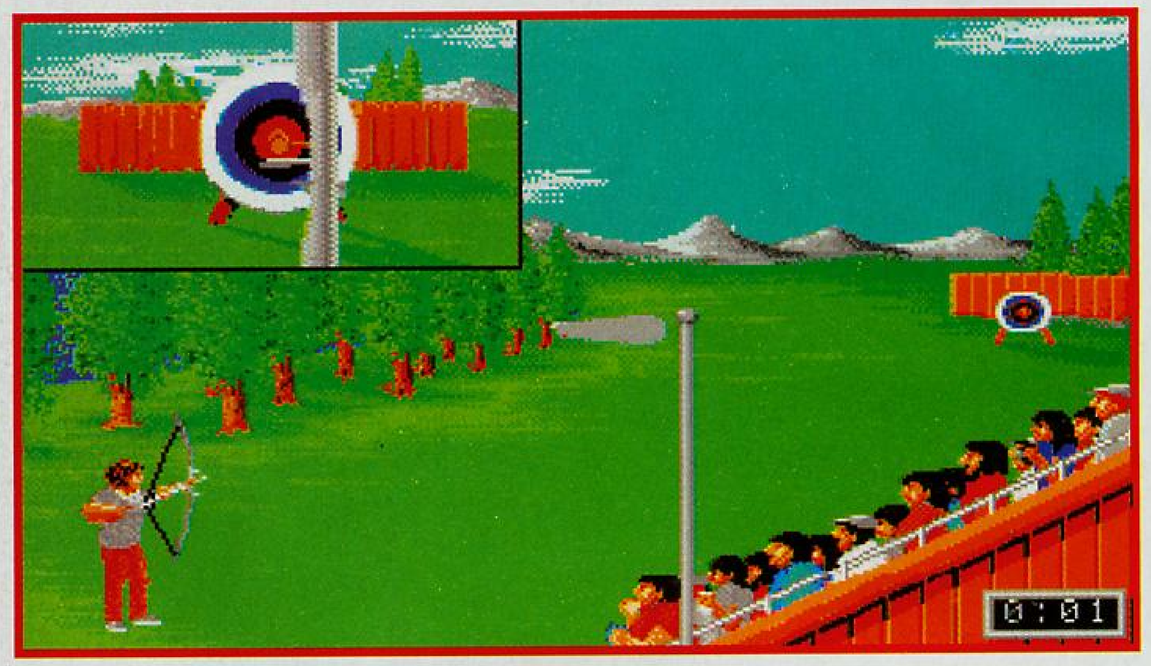
Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme, ca. 5000 Artikel
Schutzgebühr: ..... DM 5.00
Versandkosten Inland ..... DM 12.00
Vorkasse ..... DM 10.00
UPS ..... DM 15.00
UPS Vorkasse ..... DM 12.00
Ausland Vorkasse ..... DM 25.00
Ausland Nachnahme ..... DM 30.00

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten.

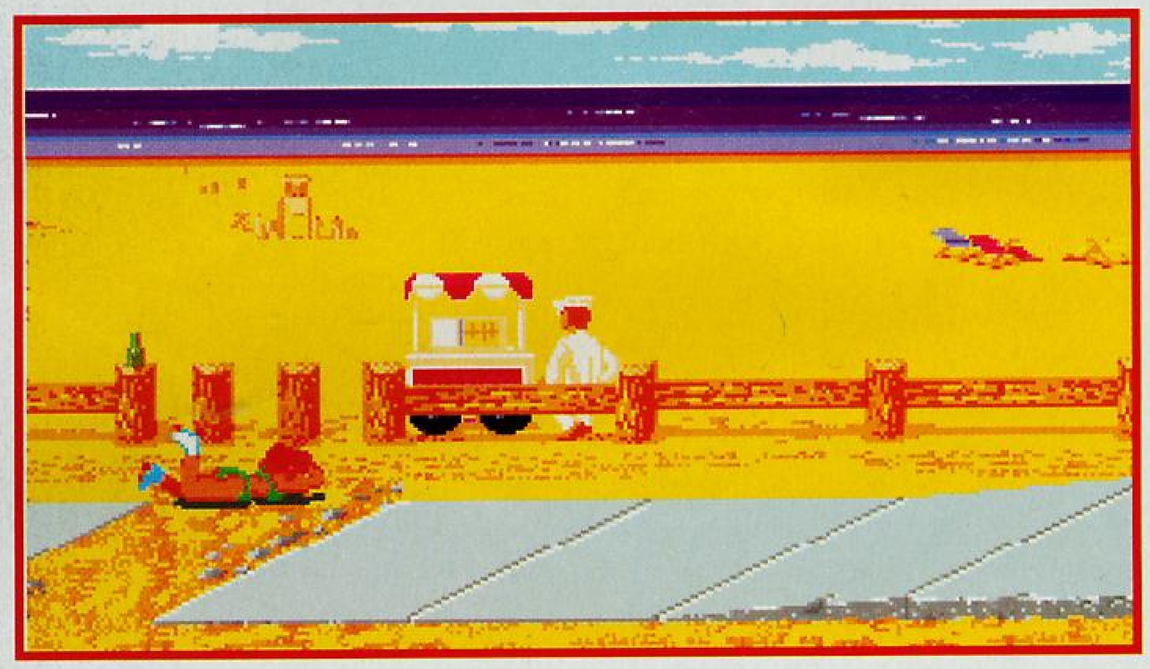




MEGA SPORTS







Sport ist Mord! Besonders in einer Compilation, die fünf verschiedene Spiele mit sage und schreibe 35 unterschiedlichen Sportarten beinhaltet. Ist diese Sammlung wirklich so megamäßig, oder doch nur wieder ein müder Versuch, ein paar alte Ladenhüter zu verramschen?

Summer Games I und II" lassen sich miteinander kombinieren, so daß Du in den unterschiedlichsten Leichtathletik- und Schwimmdisziplinen gegen einen Mitspieler antreten kannst. Zu Beginn hast Du die Option, welche Farben eines Landes Du am Trikot tragen willst. Orginellerweise erklingt nach Deiner Wahl die Nationalhymne, der von Dir favorisierten Nation. Nach der obligatorischen Entzündung des olympischen Feuers kannst Du Dich außerdem in Tontaubenschiessen, Rudern, Kajak, Fechten und Springreiten versuchen. Es besteht die Möglichkeit, alle verfügbaren Sportarten durchzuziehen oder sich auf nur auf eine Disziplinen zu konzentrieren.

"The Games Summer Edition" bietet Dir weitere klassische Wettbewerbe wie z. B. Bogenschießen, bei dem Du sechs Versuche hast, Turmspringen, Hürdenlauf, Radfahren, Hammerwurf, den kniffligen Stabhochsprung und verschiedene Turnarten. Kalt wird es bei den "Winter Games". Dort heißt es Skier oder Schlittschuhe anschnallen, um bei einem Biathlonrennen, einem etwas albernen Skispringen, Eisschnellauf oder Bobfahren zu brillieren. Beim Eiskunstlauf mußt Du Deine eigene Choreographie erstellen. Insgesamt vier Spieler können gegeneinander wetteifern.

Geschicklichkeit ist angesagt, wenn Du Dich in den "California-Games" versuchst. Hier trittst Du als ein Mitglied eines von einer Privatfirma gesponsorten Teams gegen drei Mitspieler an. Skateboardfahren, Rollerskating, Frisbeewerfen und BMX-Radfahren hat wohl jeder schon einmal ausprobiert. Einen optimalen Strand zum Wellenreiten hat jedoch selten jemand vor der Haustür. Daß aber die Disziplin "einen Ball auf einem Fuß zu jonglieren" wettbewerbsfähig ist, davon hatte ich bis jetzt noch nichts gehört. Bei allen fünf Programmen kommt der Joystick zum mehr oder minder effektiven Einsatz. Doch leider ist zu sagen, daß bei dieser Compilation wieder einmal Qualität besser gewesen wäre als Quantität. Die Spiele, die seit Mitte/Ende der achtziger Jahre auf dem Markt sind, stechen allesamt in trauriger Weise durch ruckelndes Scrolling und einfache Sprites hervor. Wer mehr Wert auf zweifelhaften Fun als auf gute Grafik legt, soll sich die Sammlung kaufen, jeder andere sollte die Finger davon lassen und den Kaufpreis von immerhin achtzig Mark besser in einem Paar anständiger Turnschuhen anlegen! *(mr)*

AMIGA

Hersteller US GOLD
Preis ca. DM 80,-
Muster von
Leisuresoft

SPIELESAMMLUNG

25%

EINZELWERTUNGEN:

SUMMER GAMES 20%
SUMMER GAMES II ...20%
THE SUMMER GAMES EDITION 35%
WINTER GAMES 20%
CALIFORNIA GAMES ..30%

European Football Champ

Die Europameisterschaft ist zwar schon längst wieder in Vergessenheit geraten, doch mit der Spielautomatenumsetzung von Taito´s Football Champ steht einem Endspielspielsieg Deutschlands gegen Holland nichts mehr im Wege.



Im Gegensatz zu Sensisoccer, das an anderer Stelle im Heft getestet wird, vermittelt dieser Vertreter eher den Charakter eines Actionspiels. Aus der Schrägsicht hetzen ungewohnt große Spielfiguren hinter dem rundem Leder her und kümmern sich herzlich wenig um das Zusammenspiel. Taktische Varianten kann man hier getrost vergessen, Ball annehmen und ab Richtung gegnerisches Tor ist hier die Devise. Komplexe Spielmodi treten ebenso in den Hintergrund. Entweder man wählt sich ein Team und spielt die Europameisterschaft durch, wobei hier auf Tabellen gänzlich verzichtet wurde oder man spielt gegen einen Freund. Zeitlupenwiederholungen oder Wettereinflüsse gibt es auch nicht. Lediglich ein umhertorkelnder Schiedsrichter, der einige Pfund zu viel auf der Waage hat, sorgt durch ständigen Umfallerscheinungen für Heiterkeit.
Der Spielfeldausschnitt ist dank der prächtigen Größenverhältnisse leider recht unübersichtlich, so daß ein gespieltes Abspielen selbst für große Ballartisten zum Lotteriespiel wird. Die am oberen Bildschirmabschnitt eingeblendete Übersichtskarte sieht zwar ganz hübsch aus, tiefere spielerische Ergiebigkeit besitzt sie jedoch nicht. Die Grafiken wirken allesamt recht grob, besonders wenn ein Spezialeffekt eingeschaltet wird. Sollte man ein Tor erzielt haben, wird auf Nahaufnahme umgeschaltet, und das Ergebnis sind Pixel von Bauklotzgröße, die abscheulich aussehen.
Die Musik ist von mäßiger Qualität und die Soundeffekte sind nicht sonderlich originell. Das ständige Ruckeln des Bildschirms ist zwar spielerisch unerheblich, doch sehr nervend und vermeidbar. Jeder wahre Fußballfan sollte sich unbedingt Sensible Soccer zulegen, denn der European Football Champ hat noch einige Trainingslager notwendig, bevor auf einen Wechsel nach Italien hoffen kann.

(hi)



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

SPORTSPIEL

Hersteller Domark
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- Automatenumsetzung

Muster von
Bomico

55% 55% 40% **49%**

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
☐

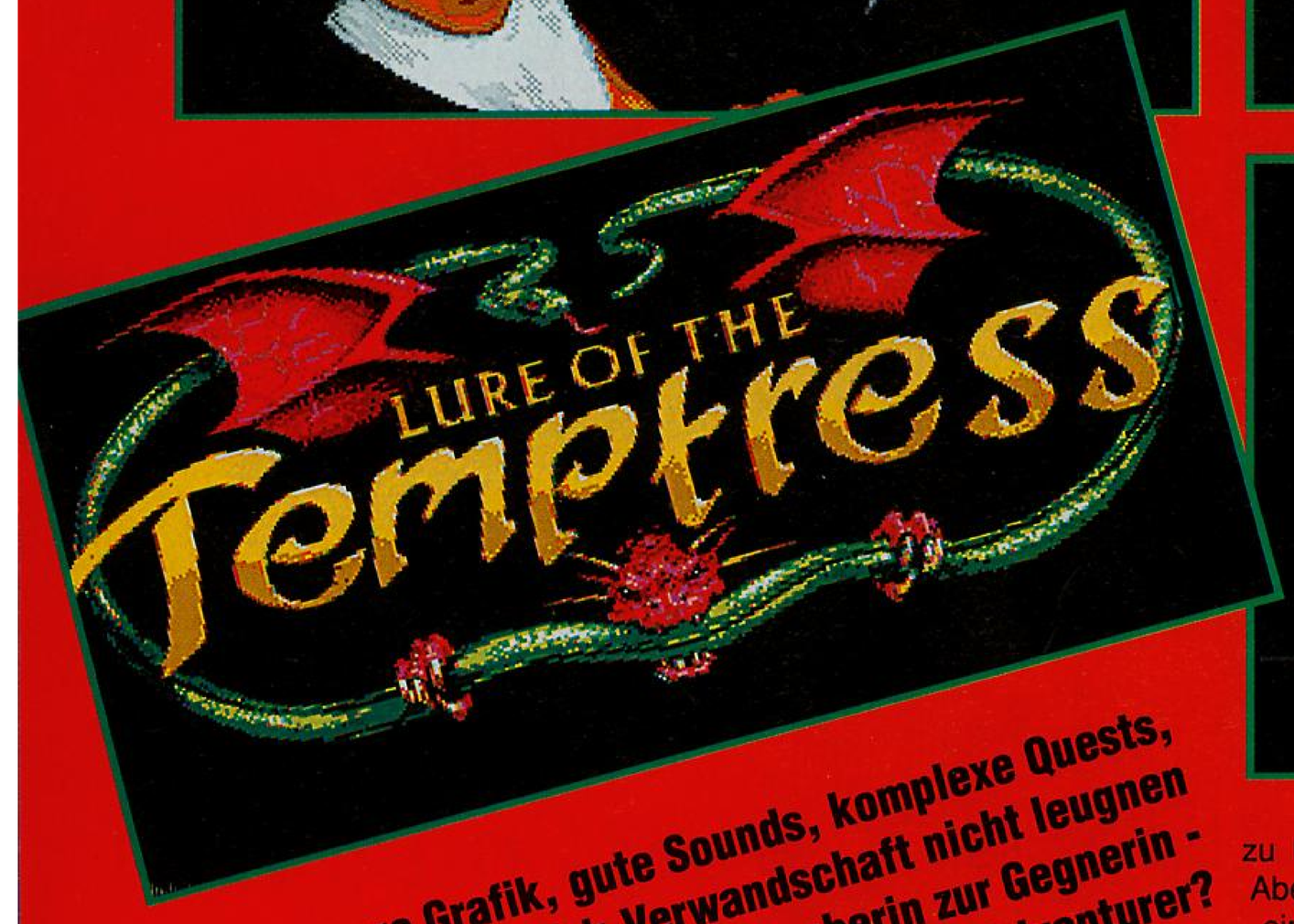
GAME BOY
Das Buch
38 Spiele
völlig aufgelöst
DM 19.80
☐

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** ☐









Eine saubere Grafik, gute Sounds, komplexe Quests, Skorl-Monster, die ihre Ork-Verwandschaft nicht leugnen können sowie eine machthungrige Zauberin zur Gegnerin - nach was sonst gelüstet einem gestandenem Adventurer? Doch überdies verspricht ein richtiges "Eigenleben" der verschiedene Charaktere und ein Parser, der Sierra-unübliche, anspruchsvolle Dialogoptionen mit den diversesten Gegenübern zuläßt, Lure of the Temptress zu einem Sahnestückchen dieses Genres werden zu lassen...

Nach unruhigen Jahren der Zwietracht und des Haders gelingt es dem König endlich, sein riesiges Reich zu einen. Als sich jedermann anschickt, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, erreicht ein abgekämpfter Bote den Hof. In einer fernen Stadt namens Turnvale soll ein Aufruhr, initiiert von der Magierin Selena, angezettelt worden sein. Aufs Neue ruft der kampfesmüde König seine Mannen zusammen, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Doch diesmal hatte er seine Gegner bei weitem unterschätzt. Anstelle eines unzureichend bewaffneten Bauernheeres tritt ihm eine gut ausgerüstete Skorl-Armee gegenüber. Nach hartem Kampf wendet sich das so oft bewährte Kriegsglück - der König und die meisten seiner Ritter fallen im ehrenhaften, verzweifelten Kampf. Als die Skorls das Schlachtfeld auf der Suche nach Beute abschreiten, finden sie als einzigen Überlebenden Dich, Diermot, den sein Pferd gleich zu Beginn der Metzelei abgeworfen hatte. Als Du erwachst, stellst Du fest, daß Du in einem Kerker gefangengehalten wirst. Du schwörst bei Deiner Ehre, bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zu entkommen und - tja, da mußt Du schon selbst drauf kommen! Nur soviel sei gesagt: Neben Deiner Hauptmission hast Du drei Quests zu lösen, die Dich in zahlreiche Abenteuer führen. Namentlich in ein Dorf, in ein Schloß und ein Höhlensystem. Hilfestellung bieten Dir die vielen Charaktere, die Du auf Deinem Weg triffst. Über das ausgefeilte Parser-System kannst Du die für das Spiel notwendigen Fragen stellen, erhältst zwischen dem Geplapper Deiner neuen Bekannten von Zeit zu Zeit wichtige Informationen und kannst anderen Charakteren sogar Befehle erteilen. Wie in einem "virtuellen Theater" führen die Figuren in diesem Grafik-Adventure ein richtiggehendes Eigenleben. Triffst Du auf jemanden, wird er sich bei Deiner Rückkehr kaum noch am selben Ort befinden, sondern längst seinen Geschäften nachgegangen sein. Ein treuer Gefährte ist jedoch Ratpouch, ein Hofnarr, dessen Späße die Skorls absolut nicht verstehen wollen und den Du deshalb erst einmal von einer Folterbank befreien mußt. Der Text und die Anleitung dieses Adventures ist glücklicherweise in Deutsch. Die wunderbaren Animationen und die gute Grafik lassen eigentlich keine Wünsche offen. Lediglich die Maussteuerung ist etwas haarig. Die Ladezeiten halten sich in Grenzen, eine Festplatte wäre natürlich in Hinblick auf die vier Disketten, über die das Spiel läuft, mehr als empfehlenswert. Der Schwierigkeitsgrad läßt auch denjenigem eine Chance, der sich nicht so gut in diesem Genre auskennt. Andererseits ist Lure of the Temptress ebenso für absolute Adventure-Freaks ein "Muß".

(mr)





AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ADVENTURE

Hersteller Virgin
Preis ca. DM 75,-

Muster von
Funny Sofware

Besonderheiten
- Festplatte empfohlen
- 4 Disketten
- Poster
- Deutscher Text

65% 75% 80% 76%

TINY SKWEEK

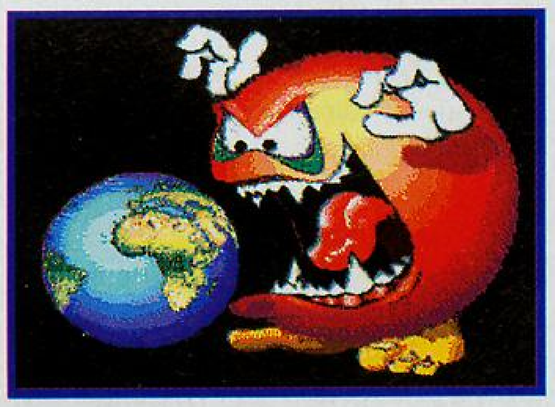




Nicht minder frech, verrückt und nervig als ihr Urvater Skweek, sind die lustigen Außerirdischen wieder auf der Erde eingefallen.

Erneut mußt Du die critterartigen kleinen Monster in ihre Schranken weisen, um schließlich das Geheimnis ihres Ursprungs lösen zu können. Um der agilen Viecher Herr zu werden, lotst Du sie in ihre Schlafplätze. Dabei muß immer ein Skweek auf den Platz seiner entsprechenden Farbe geschickt werden. Gemeinerweise läuft der Kleine so lange in eine von Dir befohlene Richtung, bis er auf ein Hindernis, also einen anderen Skweek, eine Wand oder eine andere Barriere trifft. Dann muß er erneut auf den nächstgünstigsten und kürzesten Weg zu seinem Bestimmungsort geschickt werden. Außerdem ist eine bestimmte Zeitvorgabe zu berücksichtigen. Ganze 100 Levels mit verschiedenen geometrischen Mustern, unterschiedlicher Skweek-Konstellation und dementsprechendem Schwierigkeitsgrad sind zu meistern.

Um nicht jedesmal neu beginnen zu müssen, besteht die Möglichkeit, mit einem bestimmten Code in einen höheren Level Deiner Wahl einzusteigen. Eine lustige Musikbegleitung erstreckt sich über das gesamte Spiel. Tiny Skweek wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur gesteuert. *(mr)*





AMIGA

A ☑ A 500 plus ☐
unterstützt

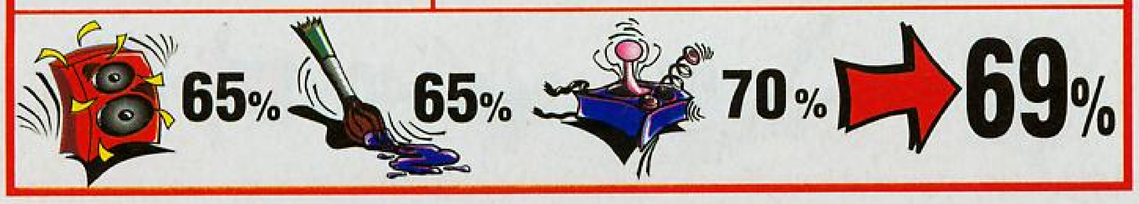
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☐

DENKSPIEL

Hersteller Loriciel
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Loriciel

Besonderheiten
- aufgewärmter Klassiker
- Joystick, Maus empfohlen



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 Pacif.	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 Triol.	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 Tetrit	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	—
Eternam	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 Commander Del.		DA	—
Humans		aA/VB	—	99,90			
Indiana Jones 4	EA	aA/VB	89,90	Wing Commander II	DV	—	99,90
Indy Heat	DA	64,90	—				
Jaguar XJ 220	DV	69,0	—	DA = Deutsche Anleitung /			
John Madden Footb.	DA	64,90	—	DV = Deutsche Version			
Links	DA	76,90	99,90	aAVB = 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-1016 Wien	Theobaldgasse 20 u. Maria-Hilfer-Str. 23-25		NEU
O-2130 Prenzlau	An der Schnelle 68		NEU
W-2060 Bad Oldeslohe	Bahnhofstr.		NEU
W-2390 Flensburg	Batteriestr. 13		
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278		
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13		
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70		
W-621 Schwalbach/Ts.	Marktplatz 39	Tel.: 06196/3276	Zentrale
W-6460 Gelnhausen	Heimatfriedring 11		
W-8900 Augsburg	Hunoldsgraben 11		

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

Regent

Wirtschaftssimulationen, die im mittelalterlichen Deutschland spielen, scheinen in Mode zu kommen. Nachdem mit Ascon´s *Patrizier* und *1869* von Max Design zwei hervorragende Vertreter aus diesem Genre erschienen waren, mühen sich nun die österreichischen Newcomer von Martin Economic Simulations mit REGENT um höhere Testehren.



Ein schön gebundenes, deutsches Handbuch, sieben Disketten und eine edle Verpackung aus schönstem Kiefernholz lassen zunächst ein ungewöhnliches Spielvergnügen erwarten. Doch nach wenigen Spielminuten erweist sich REGENT als Wirtschaftsimulation alten Schlages, und der Spieler darf sich durch unzählige Menüs klicken, die mit wahren Massen an Zahlen aufwarten und den Spieler ein ums andere mal vor ernsthafte Gedächtnisschwierigkeiten stellen. Das Spiel beginnt im Jahre 1109. Die Pest und mehrere Frankenkriege waren nun überstanden, doch es erweist sich als fast noch schwieriger, einen Regenten zu finden, der Ruhe ins deutsche Reich bringt.

Bis zu vier Spieler können sich nun ins Rennen um den höchsten Titel begeben. Man startet als gewöhnlicher Bürger, der mit Herr angesprochen wird, und gerne den Rang eines Königs erreichen möchte. Als wichtigstes Argument für eine Beförderung in bessere gesellschaftliche Verhältnisse ist das gute alte Bankkonto anzuführen. Je mehr Ländereien man besitzt, um so mehr Soldaten sollte man allerdings auch in seinen Reihen haben, um sich gegen eventuelle Angriffe zu schützen. Das Volk soll sich natürlich auch redlich vermehren können, was durch niedrige Besteuerung und nahrhafte Versorgung mit Lebensmitteln begünstigt wird. Die Soldaten können neben konventioneller Kriegsführung auch zu weniger legalen, aber um so effektiveren Raubzügen und Erpressungen eingesetzt werden. Handel kann man mit so ziemlich allem betreiben, was unter anderem die Landwirtschaft, den Bergbau, das Geldwesen und die Kleiderproduktion einschließt. An Komplexität ist das Spiel kaum zu übertreffen, doch technisch haben die Programmierer nicht den aktuellen Stand erreicht. Der Umfang von sieben Disketten ist für ein so einfaches Handelsspiel unzumutbar. Die verschiedenen Menüs wurden zwar mit recht schönen Grafiken aufbereitet, doch das ständige Diskettenwechseln läßt mich stark an den Fähigkeiten der Programmierer zweifeln. Spielerisch ergeben sich auf Dauer leider auch keine Neuigkeiten und der langsame Spielfluß sorgt im Einspieler-Modus für geringen Spielspaß. Sollte man jedoch gerne im Freundeskreis vor dem Monitor sitzen, kann sich das ein oder andere spaßige Duell entwickeln, wie es früher bei Kaiser und Fugger üblich war. Aus der klassischen Wirtschaftssimulation wurde mit REGENT das letzte rausgeholt, doch wer zieht PACMAN heute noch Wing Commander vor?

(hi)







AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Hersteller Martin Economic Simulations
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- 2 Versionen
- Holzschachtel

45% 60% 40% 47%

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	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!

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

Play Time

Achtung ! Achtung !

Neu in Stuttgart !
Computerspiele-Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

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

Außerdem bieten wir an :
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

CEG - COMPUTER

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

AMIGA

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

Rabattstaffel bei Spielbestellung für Amiga & PC

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

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

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

OASE

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

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

Gebrauchte *Game Boy* Spiele

zu Superniedrigpreisen
Geld sparen, da macht das Spielen erst richtig Spaß!

1 Addam's Family	54,95
2 Bat Man 2	59,95
3 Battletoads	54,95
4 Blades Of Steel	49,95
5 Castelvania Adventure	29,95
6 Doubel Dragon II	47,95
7 Duck Tales	49,95
8 Faceball 2000	58,95
9 F-1 Race	49,95
10 Final Fantasy Adventure	63,95
11 Fighting Simulator	52,95
12 Final Fantasy Legend II	64,95
13 Gauntlet II	49,95
14 Gremlins II	59,95
15 Hook	48,95
16 Kid Icarus	43,95
17 Megaman 2	52,95
18 Prince Of Persia	49,95
19 Simpsons: Escape	49,95
20 Super Mario Land	29,95
21 Terminator 2	58,95
22 Tiny Toon Adventure	54,95

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





Big Game Fishing

Blauer Himmel, weiße Jachten, einen Drink in der einen und die Hochseerute in der anderen sonnengebräunten Hand. Stimmungsbilder, die Assoziationen an Earny Hemmingways'"Der alte Mann und das Meer" wachwerden lassen.

Ich war froh, den heimatlich, trüben Dorfteich für eine Weile hinter mir zu lassen, um mich, wenn auch "nur" mit meinem altbewährten Amiga, auf die Jagd nach den blau-blitzenden Riesen der Meere zu begeben. Eine Angelsimulation auf dem Compi? Ich war mehr als gespannt, ob das Programm wirklich das hielt, was die actiongeladenen Screenshots auf der Packung versprachen... Kaum im Jachthafen angekommen - die Vorhersage versprach idealstes Angelwetter, klickte ich auf das entsprechende Icon, um mich in den nächsten Store zu begeben. Dort kann man das nötige Equipment einkaufen. Mit Rücksicht auf die mir zugestandenen, nicht allzu reichlichen Mitteln, wurde rasch ein Boot gemietet sowie Angelschnur, Köder, Lockmittel, Haken, Treibstoff und Batterien für das Funkgerät erstanden. Im Hafen holte ich mir noch schnell die neuesten Infos über die letzten kapitalen Fänge ein und legte anhand der Seekarte meinen Kurs unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Treibstoffmenge meinen Kurs fest. Schließlich sollte mein digitalisiertes Boot nicht ohne den nötigen Sprit auf offener See treiben, auf Gedeih und Verderb, den sich in diesen Breiten ständig ändernden Wetterverhältnissen ausgeliefert und - nur mit Funkgerät und Fackeln ausgerüstet - auf Rettung hoffend.
Hochmotiviert legte ich schließlich ab und erreichte schließlich die Fanggründe, in denen hoffentlich Schwarzer und Blauer Marlin, Schwert- und Thunfisch auf einen vermeintlichen Extrahappen lauerten. Schon glitt der sorgfältig ausgesuchte Köder an der reißfesten Angelschnur in die mit Hilfe des Echolots ermittelte Tiefe. Zu Berücksichtigen war auch die Wassertemperatur, die sich im Lauf des Tages rasch erwärmen sollte. Mit Hilfe meines Joysticks änderte ich etwas die Rutenhaltung und stellte die Schnurbremse auf einen optimalen Wert ein. Ich sah den Möwen bei ihrer Jagd nach Kleinfischen zu, kippte von Zeit zu Zeit etwas Lockmittel über Bord und veränderte ab und zu die Geschwindigkeit meines Bootes. Und wartete... und wartete... Nach der letzten Packung Fisherman's Friend war meine Geduld sowie der Tag zu Ende und ohne einen einzigen Biß wurde Kurs auf den Hafen genommen. Da ich keinen Fang verkaufen konnte, um mich mit neuen Vorräten einzudecken, war das ergebnislos verlaufende "Big Game" erst einmal vorbei. Bei diesem Spiel kommen Joystick, Tastatur und Maus zum Einsatz. Leider erklingt das ziemlich realistische, doch mit der Zeit etwas einschläfernde Motoren- und Wellengeräusch im einfachen Mono-Sound aus nur einem Lautsprecher. Drei Schwierigkeitstufen können eingestellt werden. Die Anleitung ist in Deutsch verfaßt. Neben einigen digitalisierten Zwischenbildern erstreckt sich der Blickwinkel nur über das Heck des Bootes, in dem man das Echolot, die Köder, die Angelrute und das Funkgerät sieht, auf das dahinter schäumende Kielwasser. Den Kurs der Jacht kann man aus dieser Einstellung leider nicht beeinflussen. Die an sich gut gemeinte Umsetzung der Idee, mit Hilfe des Compis etwas Big Game-Atmosphäre aufkommen zu lassen, ging genauso in die Hosen und langweilte letztendlich wie der Versuch eines anderen Programmes, durch welches das eigentlich reizvolle Drachenfliegen nachvollzogen werden sollte. *(mr)*



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

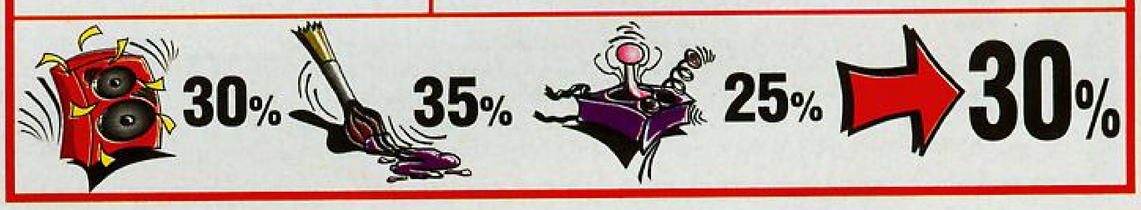
1 MByte ☐ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☐

SPORTSPIEL

Hersteller Simulmondo
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Monosound
- Highscore



Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
ATAC dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Aquaventura dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquestador dt.	74.90		74.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eternam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Gobliiins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90	64.90	89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lure of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a.A.
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outher Space dt.			99.90
Planets Edge			89.90
Police Quest 3 dt.	74,90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90		
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
Secret Weapons Miss. DO-335			44.90
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th. dt.			79.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

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

Disketten	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.				279.00
Sound Galaxy NX				320.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST)				39.90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)				79.00
Quickshot 123 (PC)				24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)				79.00
Advanced Gravis -schwarz- (PC)				89.00

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

Händler-Anfragen erwünscht !

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefon 08582/8639
Telefax 08582/8625

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

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

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

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

Auf nach Wiesloch

Computersoftware Steffen Müller

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

	Amiga	Atari
1869 kpl.dt.	69,50	a.A.
3 D Konstruction Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00
Abondoned 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	–
Airbus 320 1 MB dt.	89,50	89,50
Apidya dt.	65,00	a.A.
Battle Command dt.	**58,00**	–
Battle Isle (neue Karten) dt.	**45,00**	–
Battle Isle kpl.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 Buisiness dt.	54,50	54,50
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.
Black Gold kompl. dt.	**62,50**	**62,50**
Blue Max dt.	**69,50**	**69,50**
Bundesliga Manager Professional kplt. dt.	69,50	a.A.
Cadaver Prg. dt.	45,00	64,00
Cadaver Level Disk. dt.	38,50	38,50
Castles kpl. dt.	69,50	-
Conquestator kpl. dt.	72,50	a.A.
Covert Action 1MB kpl.dt.	**76,00**	**a.A.**
Cure of the Tempress kpl.dt.	**65,00**	**a.A.**
Das Boot dt.	**69,50**	**a.A.**
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-19 Stealth Fighter dt.	**75,00**	**75,00**
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Flight of the Intruder, dt.	65,00	77,00
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Formel one Grand Prix dt.	76,00	76,00
Genghis Khan (1 MB) dt.	**77,50**	**a.A.**
Ghobliiins dt.	62,50	62,50
Global effect kpl. dt. + Uhr	**69,50**	**a.A.**
Great Courts II (1 MB) klp. dt.	64,00	–
Harpoon Version 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00	–
Heart of China kpl. dt.	72,50	–
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	–
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50
Jaguar XJ 220 dt.	**57,00**	**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 Wystle dt.	62,50	62,50
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	77,00	-
Knights of the Sky dt.	75,00	75,00
Larry III, kpl. dt.	84,50	a.A.

	Amiga	Atari
Larry 5 kpl. dt.	77,00	-
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.	69,50	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 + First 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)	40,00	–
NAM "VIETNAM" dt. Anl.	**67,50**	**67,50**
Oil Imperium kpl. dt.	39,50	–
ON THE ROAD kpl. dt.	**59,50**	**59,50**
Pacific Island kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Patrizier kpl.dt.	69,50	a.A.
Perfect General dt.	79,50	–
PGA Tour Golf dt.	57,00	–
PGA Golf + Leveldisk dt.	**72,50**	
Pinball Dreams dt.	**57,00**	**a.A.**
PIRATES dt.	**58,00**	**58,00**
Populous dt.	39,50	39,50
Populous 2 dt.	**67,00**	**67,00**
Powermonger dt.	**39,50**	**64,50**
Powermonger Data-1.Weltkrieg	39,50	39,50
Railroad Tycon kpl.dt. (1 MB)	76,00	76,00
Realms kpl. dt.	69,50	69,50
Red Baron kpl. dt. 1 MB	75,00	–
Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	–
Red Storm Rising dt.	**57,00**	**52,00**
Regent kpl.dt.	69,50	–
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 dt.	39,50	39,50
Titus the Fox dt.	57,00	57,00
ULTIMA V dt.	57,00	-
ULTIMA VI dt.	69,50	69,50
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	Footb. Manager 1 dt.	24,50	Rambo 3	29,50	Tresure Island Dizzy	24,50
Bards Tale III dt.	35,00	Imperium dt.	39,50	Run the Gauntlet	34,50	Turrican I dt.	39,50
CABAL	35,00	Klax	34,50	Starflight dt.	39,50	Wings of Fury	39,50
Centurion Def. of R.	35,00	Kult	34,50	Stratego dt.	39,50	Winter Olympiade dt.	24,50
Conqueror (Panzer)	34,00	Metall Monster dt.	45,00	Strike Force Harrier dt	34,50	X-Out dt.	34,50
F-16 Combat Pilot	35,00	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Tennis Cup	35,00	Amiga Maus	49,00
						ATARI LYNX Gerät	197,00
Amiga 500 Speichererw.		– auf 2MB + Uhr	265,00	Amiga Laufwerk Slimline 3,5		Game Boy + Zubehör	154,00
– 1MB abschb. + Uhr	69,50	– 1MB+Dung. Master + Chaos		ext. Bus + abschaltb.	165,00	Game Gear + Spiel	289,00
– auf 2.5 MB + Uhr	275,00	Strikes Back kpl.dt.	155,00	intern Bus + abschaltb.	149,50		

Great Courts II + Manch. United Europa + 4 Player Adapter + 4 x Quickshot Apache 1 Joystick 135,00

Commodore BTX Set AMIGA 500 75,00

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.bis Sa. 9-22 Uhr persönlich oder schriftlich.
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spiele versandkostenfrei.**



Verlagsvertretung

VECTOR
Medienmarketing GmbH



0203 - 305 11 51/55

Fax:

0203 - 305 11 33-34

ComputerWorld A.Trifferer

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

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

Gameboy

Koffer	35.-
Carry All	40.-
Game Boy Safe	20.-
Cleaning Kit	29,-
Light Max	69,-
Batterie-Pack	69,-
Turtles 2	69,-
Probotector	69,-
Batman (Joker)	69,-
Super R.C. Pro	54,-
Mega Man 2	69,-
Hudson Hawk	59,-
Hook	59,-
Track Meet	59,-
Viking Child	69,-
Blades of Steel	69,-
Star Saver	69,-
Tiny Toon	69,-
Hook	59,-
Blues Brothers	49,-
Castlevania II	69,-

NES

Airwolf	85,-
Double Drag. 3	119,-
Mega Man 2	109,-
Mega Man 3	99,-
Super Mario 3	119,-
Monster Pocket	109,-

Sega-Mega

Olympic Gold	129,-
Toki	119,-
Herzog 2	119,-
Gaiares	129,-
Robocod	119,-
Toejam & Earl	119,-
Hellfire	109,-
Quackshot	119,-
John Madden 92	119,-

Sega Master

Olympic Gold	119,-
A.Senna GP	89,-
Wimbledon	109,-

Lynx

Toki	79,-
Casino	79,-
Hydra	79,-
Viking Child	79,-
Hockey	79,-
Crystal Mines	69,-
Warbirds	69,-
Rampart	79,-
Scrabyard Dog	69,-

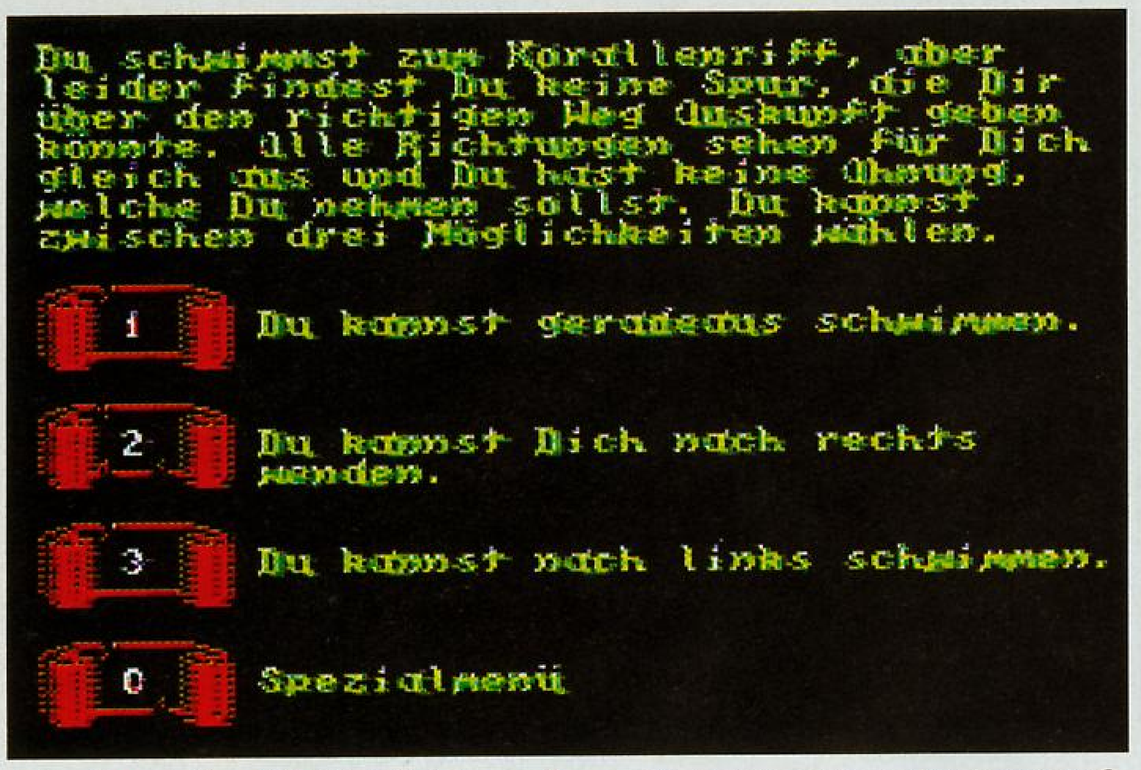
Game Gear

Olympic Gold	89,-
AX-Battler	69,-
Dragon Crystal	69,-
Donald Duck	79,-
Super Kick Off	89,-
Sonic	79,-

Bitte fordern Sie die kostenlosen, umfassenden Listen unter Angabe Ihres Systems schriftlich an.

SCHWERT & MAGIE

Das Programmierer von der German Design Group, die mit Conquestador einen beachtlichen Erfolg erzielt haben, setzen nun ihre Fantasy-Rollenspiel-Serie Schwert und Magie fort.



Die Qual der Wahl: Wohin sollen wir denn nun schwimmen?

Mit den gewöhnlichen Rollenspielen hat dieses Spiel bis auf Eigenschaftspunkte der Spielfigur wenig gemein. Auf der Diskette sind die Folgen "Unter Wasser" und "Insel und Wunder" enthalten, die sich lediglich in der Spielgeschichte unterscheiden. Bis auf eine schwache Titelgrafik mit guter Musik beschränkt sich die audiovisuelle Unterhaltung auf die Wahl verschiedener Zeichensätze und plumpe Soundeffekte. Am ehesten läßt sich das Programm noch als Textadventure bezeichnen, wobei der Begriff Adventure ein bißchen überheblich ist. Die Hauptbeschäftigung des Spielers besteht darin, die Massen von Text, die auf dem Bildschirm erscheinen, zu lesen und dabei vielleicht einige Sachen zu notieren. Selbst kann man keine Texte eingeben, denn ein Parser existiert bei diesem Spiel nicht. Man kann lediglich ab und zu zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten wählen und so den weiteren Ablauf der Geschichte beschränkt beeinflussen. Der Spielwitz hält sich leider auch in Grenzen, denn sonderlich innovativ oder gut geschrieben sind die Texte auch nicht. Nochnicht einmal Minigrafiken in Form von Sprites wurden in das Programm integriert. Die Auswahl der angebotenen Zeichensätze ist noch das innovativste am ganzen Programm, aus Übersichtlichkeitsgründen empfehle ich hier den Science-Fiction Zeichensatz. Weiter Detail gibt es leider nicht, die man bei Schwert&Magie aufführen könnte.Der Schwierigkeitsgradist wohl für Kleinkinder gedacht, denn durch einfaches Ausprobieren wird man der Lösung des Spiel nach wenigstens 2 Stunden auch auf die Schliche kommen. Und wenn man das Spiel gelöst hat, wird man diese Diskette kaum ein zweites Mal einlegen, außer man hat sie dann vernünftigerweise formatiert. Spielerisch bestehen eigentlich kaum Unterschiede zum Lesen eines Buches. Das Lesen eines Buches ist weniger anstrengend, kostet keinen Strom und der "Spielstand" kann in Form von Einlegen eines Zettels "gespeichert" werden. Die Handlung läßt sich jedoch lediglich durch das Überblättern von Seiten beeinflussen. Schwert & Magie bietet leider keine Speichermöglichkeit und geringe Beeinflußungsmöglichkeiten. Bei diesem Spiel sollten eigentlich nur die zugreifen, welche die ersten Folgen gerne gespielt haben, wenn es solche denn überhaupt gibt. Und wer jetzt noch immer Interesse an diesem Spiel hat, sollte sich möglicherweise darüber aufklären lassen, daß es auch andere Computerspiele gibt, die schöne Grafik und viel Abwechslung bieten.

(hi)

C64

Besonderheiten
- komplett in Deutsch

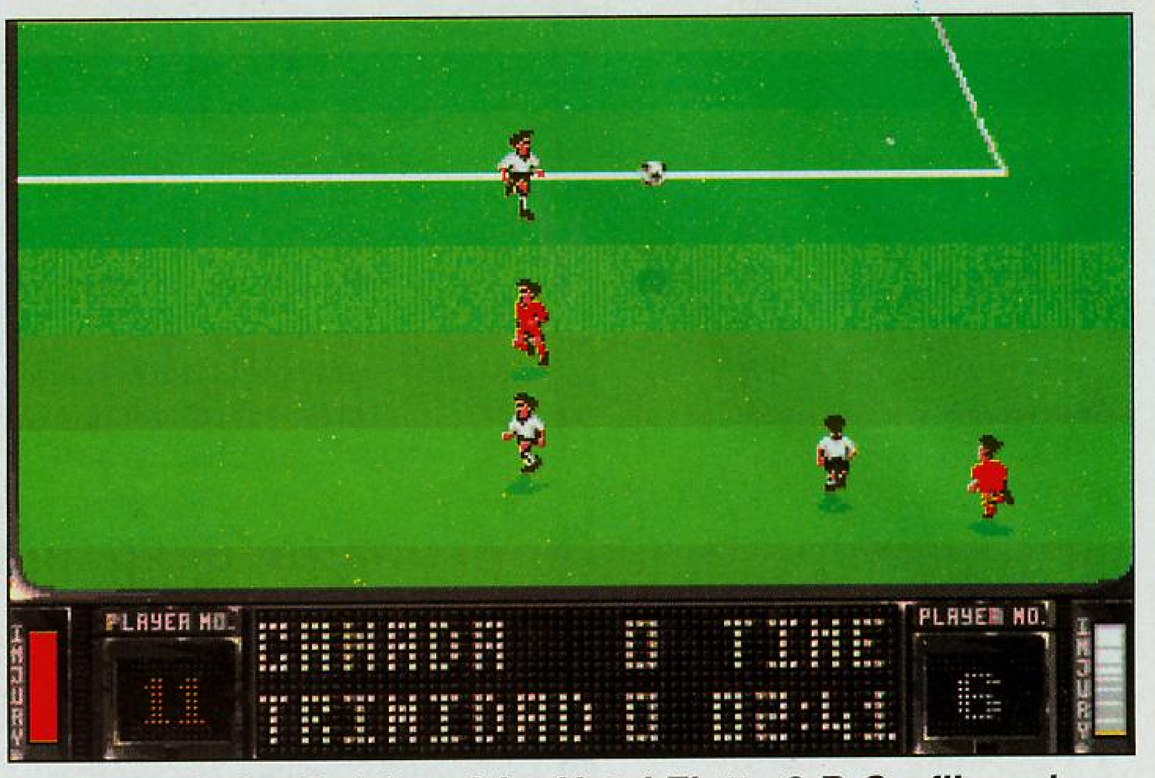
TEXTADVENTURE

Hersteller German Design Group
Preis ca. DM 40,-
Muster von Leisuresoft

20% 5% 20% → 16%

STRIKER

Die EM ist vorbei, die Sportschau erscheint auch nicht alle Tage. Fußballfans, die stolze Besitzer eines mit mindestens 1 MB RAM bestückten Amiga sind, brauchen deshalb noch lange nicht den Kopf hängen lassen.



Da zappelt der Spielspaß im Netz! Flotte 3-D Grafik und Replaymodus runden Striker ab.

Striker bietet Euch die Möglichkeit, Mannschaften aus insgesamt sechzig internationalen Teams auszuwählen. Ihr habt die Wahl, allein gegen einen vom Compi geführten Gegner oder gegen einen guten Freund anzutreten. Neben einem Demo zum Eingewöhnen könnt Ihr zunächst einmal ein Freundschaftsspiel austragen oder gleich ein regelrechtes Turnier beginnen. Das Spiel läuft nach den internationalen Fußballregeln ab. Tore werden mit dem frenetischen Beifall Eurer treuen Fans bejubelt, die Trillerpfeife des Schiris sowie das Gekeuche der Spieler läßt durchaus eine typische Atmosphäre aufkommen. Neben gemeinen Fouls könnt Ihr die Stärke bestimmen, mit denen Ihr das Leder tretet. Wie im richtigen Spiel müßt Ihr den Ball nach taktischen Gesichtspunkten plazieren. Um dazu den richtigen Überblick über das Geschehen zu behalten, erscheint ein kleines Feld, auf dem die einzelnen Spieler als Pixel dargestellt werden, rechts auf dem Display, ein Umstand, der leider den Blick auf das eigentliche Geschehen etwas beeinträchtigt. Dafür werden wichtige Momente im Replaymodus wie auf einer Art Videorekorder aufgezeichnet, die Ihr nach Belieben vor- und zurückspulen sowie Revue passieren lassen könnt. Zur Kontrolle der einzelnen Spieler wird die Nummer des dem Ball am nächsten Befindlichen angezeigt. Auch sein Energie- bzw. Verletzungsgrad ist durch eine Grafik ersichtlich. Leider ist die Joystick-steuerung bei Striker etwas ungenau. Obwohl durchaus bessere Fußballsimulationen erhältlich sind, macht das "Kicken" mit Striker trotzdem Spaß. Das Game ist deshalb nicht nur für Einsteiger dieses Genres interessant.



Pünktlich zum Beginn der Bundesligasaison kommt Striker.

(mr)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

SPORTSPIEL

Hersteller Rage Software
Preis ca. DM 80,-
Muster von Leisuresoft

Besonderheiten
- 1- und 2-Player
- deutsche Anleitung
- Joysticksteuerung

45% 60% 65% → 55%

CREATURES II

Clyde Radcliffe, seines Zeichen Angehöriger des Fuzzy-Wuzzy-Clans, vermählte sich nach Beendigung des ersten Abenteuers mit Bonnie und sicherte sich durch neunköpfigen Nachwuchs seine Altersversorgung.



Nun wurde jedoch beim alljährlichen Ausflug an das Meer die Idylle zerstört. Auf zwei bisher unbekannten Inseln haben sich die ausgerottet geglaubten Dämonen verschanzt, Folterkammern eingerichtet und zu allem Überfluß den Nachwuchs entführt. Da Clyde nun seine Kinder unter allem Umständen wieder haben will, steht dem Spieler ein zünftiges Geschicklichkeitsabenteuer mit 18 Hauptlevels und etlichen Zwischenbildschirmen bevor.

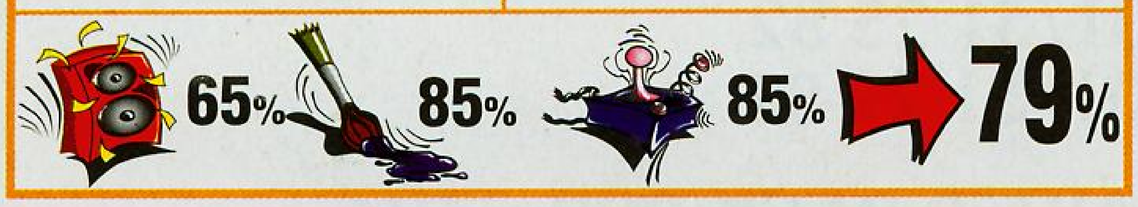
Im Vergleich zum Vorgänger, der bereits durch tolle Grafiken und originelles Gameplay zu überzeugen wußte, darf sich Thalamus bei Creatures II sicher sein, das derzeit beste C64-Programm im Angebot zu haben. Damit dürften sie auch für alle C64-Besitzer eine lange Durststrecke beendet haben. Mit Sicherheit wird Creatures II eines der letzten Spiele sein, das nur für den C64 entwickelt wird.

Man steuert seinen Helden über die drei Inseln, die jeweils aus sechs Levels, zwei Folterbildschirmen, 2 Zwischenbildschirmen und einem Dämonenteil bestehen. Von dem niedlichen Aussehen der Dämonen sollte man sich nicht täuschen lassen, ohne ein breites Waffenarsenal wäre man gegen sie nämlich schutzlos. Von Natur aus ist Clyde in der Lage, Feuer zu spucken. Die Dämonen in der Folterkammer geben nach überstandener Röstung freiwillig einen Zaubertrank frei, der das Waffenarsenal um eine weitere Schußmöglichkeit aufstockt. In den Zwischenbildschirmen kann man durch das Befördern von Fuzzys Bonus-Münzen ergattern. Sollte man fünf Münzen gesammelt haben, so bekommt man dafür ein Extraleben spendiert. Nach erfolgreichem Ausbruch im Dämonenbildschirm muß man seine geretteten Kinder in Ugh!-Manier zur nächsten Insel tragen, um das Abenteuer anschließend dort fortsetzen zu können. Grafisch wurde Creatures II exzellent inszeniert, so bunte und schön animierte Grafiken habe ich selten auf dem C64 gesehen, der Sound paßt zum Spiel, nervt jedoch auf Dauer. Ein hoher Schwierigkeitsgrad und viele spielerische Feinheiten sorgen für dauerhafte Motivation, die kein C64-Besitzer versäumen sollte. Oder wollt Ihr die 9-Nachwuchsfuzzys im Stich lassen ?

(hi)

PLAY TIME Star C 64

C64	ARCADE-ACTION
Besonderheiten - nur für C 64 entwickelt	**Hersteller** Thalamus **Preis** ca. DM 60,-
	Muster von Bomico



ESSER SOFT KÖLN
Inh. Christa Esser

AMIGA+AMIGA+AMIGA+AMIGA			P C + P C + P C + P C + P C + P C		
1869	DV	69.-	1869	DV	83.-
Air Warrior	E	73.-	Aces of the Pacific	DV	77.-
California Games 2	DA	56.-	Air Warrior	E	73.-
Carl Lewis Challenge	DA	56.-	B-17 Flying Fortress	DA	93.-
Civilisation	DV	77.-	Das schwarze Auge	DV	84.-
Dark Queen of Krynn	E	63.-	Der Patrizier	DV	84.-
Das schwarze Auge	DV	73.-	Dungeon Master	DA	73.-
Der Patrizier	DV	69.-	Espana 92	DA	73.-
Dojo Dan	DA	56.-	FS Airport & Facility	E	35.-
Espana 92	DA	66.-	FS Scenery Tahiti	E	56.-
Exodus 3010	DV	66.-	Global Conquest	DA	93.-
Fire & Ice	DA	56.-	Indiana Jones 4	DA	84.-
G Loc	DA	56.-	Laura Bow 2	DV	77.-
Global Effect	DA	73.-	Les Manley Lost in LA	DA	70.-
Graham Taylor Soccer	E	56.-	Links 386 Pro	E	96.-
Guy Spy	DA	63.-	Lure of Temptress	DV	77.-
Int. Sports Challenge	DA	63.-	Mega Sports	DA	66.-
Jaguar XJ 220	DA	56.-	Perfect General	DA	83.-
Jim Power	DA	63.-	PGA Golf Windows	DA	91.-
Links Course Bountiful	E	37.-	PGA Courses Windows	DA	35.-
Links Course Firestone	E	37.-	Plan 9 from Outer Space	DA	91.-
Lord of the Rings	DV	73.-	Powermonger	DA	79.-
Plan 9 from Outer Space	DA	73.-	Prophecy of Shadow	E	69.-
Police Quest 3	DV	69.-	Soundblaster 2.0	DA	229.-
Regent	DV	69.-	Soundblaster Pro 2.0	DA	399.-
Sensible Soccer	DA	56.-	Sound Galaxy NX	E	279.-
Striker	DA	56.-	Theatre of War	DA	79.-
Winter Super Sports	DA	56.-	Wing Commander 2	DV	91.-

** bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar*

Wir überzeugen durch Service !

Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software – Cartridges, sowie Software für andere Computer–Systeme

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC–Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Inserenten dieser Ausgabe

Airbrush 61
Aklaim 132
Ami Shows 115

CEG Computer 77
Computer World Velbert 79
CPS 7

DIF Games 77

ELA 77
Esser 81

Funny Software 29,97

Groovers 59
Groß 79

Hartung Spiele 111,113

Joysoft 17

Lynx Versand 82

KM Computer 23
Konami 33,34,35

Maxion 43
Microprose 25,27
MN-Hobby Soft 79
Müller Software 79
Multimedia Sot 51

OKAY Soft 82

Paradies 77
Pfister 57
Public Domain Studio Nbg. ... 73

Quicksoft 71

Rumir's Magic 125
Rushware 2

Schneider 83
Skyline 39,107
Soft&Sound 45
Soft 99 83
Softpoint 43
Software 2000 55
Software Center 37
Software Versand 83
Splatking 82

T.S. Datensysteme 15
Top 4 77

United Software 13,19,131
U.S. Gold 41

Wial 53
World of Commodore 11
World of Wonders 75

So bestellst Du richtig!

Spiele über den Versandhandel zu ordern, hat viele Vorteile: In der Regel sind die Games sofort verfügbar, günstiger und man erspart sich den Weg zu seinem Softwareladen. Wenn da nicht.... ja wenn da nicht die Probleme mit der Bestellung wären. Worauf muß man achten, was kann passieren und wieviel muß man tatsächlich für die Games bezahlen? Auf diese Fragen wollen wir hier Antworten geben:

1. Telefonische Bestellung

Wenn Du per Telefon Spiele anforderst, mußt Du generell mit höheren Versandkosten aufgrund der Nachnahmegebüren rechnen. Du solltest Dich also generell erkundigen,

a) ob das Spiel vorrätig ist
b) wann Du mit Deinen Spielen rechnen kannst
c) wie teuer das Spiel ist (mit Angebot vergleichen!)
d) wie hoch die Versandkosten ausfallen

Wir raten Dir, diese Daten auf jeden Fall zu notieren, damit Du sie später überprüfen kannst. Vergiß nicht, Dein Spielesystem anzugeben (AMIGA, PC etc.) und vergewissere Dich beim Versender auch, ob das Spiel auf Deinem System funktionsfähig ist (vor allem wichtig bei PCs (Grafikkarten!) und AMIGA 500plus, 600).

2. Schriftliche Bestellung

Eine schriftliche Bestellung sollte folgendermaßen aufgebaut sein:
Hiermit bestelle ich:
Spielname, Spielsystem (Deine Version bzw. Grafikkarte mit angeben), Preis, Versandkosten (Adresse nicht vergessen!)
Dazu ist noch folgendes zu beachten: Bezahlst Du gegen Vorkasse (Bargeld oder Scheck), fällt die hohe Nachnahmegebühr weg, was bleibt sind die üblichen Versandkosten. Bestellungen per Nachnahme haben dagegen den Vorteil, daß Du erst bezahlen mußt, wenn das Spiel auch wirklich ankommt. Bei einer schriftlichen Bestellung solltest Du deswegen immer vermerken (Lieferung innerhalb ... Wochen). Mehr als zwei Wochen darf eine Lieferung dabei eigentlich nicht dauern.
Ersatzlieferungen:
Einige Versender meinen im Recht zu sein, Ersatzlieferungen anstelle der eigentlich bestellten Ware zu verschicken. Um ein solches Vorgehen zu verhindern, sollte folgender Satz der telefonischen und schriftlichen Bestellung angehängt sein:
Keine Ersatzlieferungen. Falls Spiel nicht vorhanden und innerhalb ... Wochen lieferbar, bitte Geld zurück, bzw. Bestellung stornieren.

Bitte nicht lesen !
So fing Alles in den Kleinanzeigen an.
Jetzt haben wir einjähriges Jubiläum !

LYNX Versand
Udo Oestreich

SCHEVENSTR. 24 - W-4650 GELSENKIRCHEN 1
☎ 0209 20 72 22 ☎ FAX 0209 20 72 22
Versand für LYNX - NINTENDO GAME BOY
NINTENDO NES - SUPER NES
SEGA SPIELE - SEGA ZUBEHÖR

LYNX		GAME-BOY	
Ninja Gaiden	65.90	Viking Child	62,-
Lynx Casino	65,90	Teny Toon	59,-
Batman	65,90	Bugs Bunny 2	59,-
Scrapyard Dog	59,90	F1-Racer + 4Spieleeradap.	62,-
Rampart	59,90	Batterieset m.	59,-
Grundgerät	190,-	Netzteil	

Stand: August 1992

Alle Spiele mit deutscher Anleitung
Fordern Sie Ihre kostenlose Verkaufsliste an.
TOP - Angebote mit englischer Anleitung
Spiele-Pakete - Zubehör-Sets
Kauf auf Rechnung ab 3 Bestellungen
Bestellen können Sie schriftlich oder
telefonisch von 17 - 20 Uhr (0209) 20 72 22
oder per FAX (0209) 20 72 22
Auslieferung ab Lager bis 20.30 Uhr
Unsere Versandkosten:
NACHNAHME + 6 DM - AB 100 DM NUR NN

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

		PC	AMIGA
1869	DV	80.90	72.90
A TRAIN		89.90	--.--
ACES OF PACIFIC	DV	74.90	--.--
AIR BUCKS	DA	72.90	A.A.
AIRBUS A 320	DA	87.90	85.90
APIDYA	DA	--.--	60.90
AQUAVENTURA	DA	--.--	54.90
AWARD WINNER C.	DV	68.90	54.90
B17 FLYING FORT.	DA	88.90	--.--
BATTLE ISLE	DV	81.90	66.90
- DATA DISK	DV	45.90	43.90
BUNDESLIGA M.PROF	DV	69.90	66.90
CALIF.GAMES II	DA	75.90	53.90
CAPTAIN COMIC 2	DA	64.90	--.--
CARL LEWIS CH.	DT.	72.90	53.90
CASTLE DR. BRAIN	DV	79.90	66.90
CIVILIZATION	DV	89.90	71.90
CONQUESTADOR		71.90	69.90
D GENERATION	DA	73.90	47.90
DARK QU.O.KRYNN		69.90	59.90
DARKSEED	DA	89.90	--.--
DAS SCHWARZE AUGE	DV	82.90	69.90
DER PATRIZIER	DV	80.90	66.90
DIE HARD 2		A.A.	53.90
DUNGEONMASTER	DA	71.90	A.A.
EPIC	DA	71.90	63.90
ELVIRA 2	DV	78.90	66.90
ESPANA '92	DA	71.90	63.90
EUROP. CHAMP.'92		66.90	--.--
EYE OF BEHOLDER 2	DV	84.90	77.90
FALCON 3.0	DA	86.90	--.--
G LOC		--.--	54.90
GATEWAY(F. POHLS)		72.90	--.--
GLOBAL CONQUEST	DA	86.90	A.A
GRAHAM TYLOR CHA.		--.--	53.90
GRAND PRIX		A.A.	72.90
GRAND PRIX UNLIM.		72.90	--.--
GUY SPY	DA	71.90	59.90
HOOK	DT.	72.90	53.90
KINGS QUEST 5	DV	89.90	66.90
LARRY V	DV	82.90	66.90
LAURA BOW II	DV	75.90	66.90
LINKS	DA	83.90	71.90
- DISK 1-7 JE		39.90	38.90
LINKS 386 PRO		89.90	--.--
LURE OF TEMPTRESS		74.90	63.90
M1 TANK PLATOON		81.90	72.90
MAD TV	DV	81.90	66.90
MAGIC POCKETS		69.90	54.90
MEGA FORTRESS		75.90	A.A.
MEGA SPORTS	DA	66.90	A.A.
MIGHT + MAGIC 3	DV	82.90	66.90
MONKEY ISLAND 2	DV	78.90	77.90
MYTH		--.--	53.90
PERFECT GENERAL	DA	80.90	71.90
PINBALL DREAMS		A.A	54.90
PLAN 9 F.O.SPACE	DV	86.90	68.90
POLICE QUEST 3	DV	82.90	66.90
POPULOUS II		A.A	63.90
POWERMONGER	DA	77.90	19.90
- WW1 DATA		--.--	34.90
PUSH OVER		66.90	54.90
REALMS	DV	73.90	63.90
REGENT	DV	--.--	65.90
SENSIBLE SOCCER	DT.	--.--	53.90
SILENT SERVICE 2	DA	82.90	72.90
SIM ANT	DV	88.90	77.90
SPACE QUEST 4	DV	82.90	66.90
SPECIAL FORCES		78.90	72.90
STRIKER	DT.	--.--	53.90
THEATRE OF WAR	DA	76.90	--.--
ULTIMA 6	DA	79.90	63.90
ULTIMA 7	DA	82.90	--.--
ULTIMA UNDERWORLD	DA	82.90	--.--
WILLY BEAMISH	DT.	82.90	66.90
WING COMMANDER 2	DV	86.90	--.--
- SPEECH AC.PACK	DA	38.90	--.--
WINTER CHALLENGE	DA	73.90	--.--
WORLD TENNIS '92		75.90	--.--
ZAK MC KRACKEN	DV	64.90	60.90
TOWN WITH NO NAME	CD	63.90	--.--
MONKEY ISLAND I	CD	89.90	--.--
SWOTL INCL. 3 MISS	CD	89.90	--.--

---------- ORIGINAL vom deutschen Distributor: ----------
SOUND BLASTER
- Version 2.0 incl. Soundboard 249.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 295.-
- PRO 3, mit OPL 3 Chip 498.-
- PRO 3, + Windows 3.1 598.-

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

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

GOTCHA! PAINTBALL!

SPLATKING

HAT ALLES, WAS GOTCHA – ANFÄNGER UND
GOTCHA –PROFIS BRAUCHEN!
TEL. 0 41 01/51 25 82
FAX 0 41 01/51 29 88

DER TIP: GOTCHA STARTER PACK 299,– DM

Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi	16.30-19.00
Die & Do	19.00-20.00
Fr	15.30-18.00

Amiga: 1869 dt.74.90- A320 Airbus dt.89.90- Amberstar & Loes.dt..99.90- Black Crypt dt..64.90 Buck Rogers k.dt.74.90-Civilisation k.dt..84.90-Cruise for corpse k.dt..59.90-Kathedrale k.dt..74.90 DAS komp dt...74.90 - Dynablaster dt...69.90 - Fire & Ice dt...64.90 - Jimmy W. Snooker dt...59.90 Lure of the temptress k.dt..69.90 - Mad TV k.dt.....74.90 - Maniac Mansion & Loesung dt.....89.90 Might & Magic 3 k.dt...74.90-Mega-lo-mania k.dt...54.90-Parasol Stars dt..59.90-Patrizier dt..74.90 Sensible Soccer dt..64.90 - Ultima 6 dt..69.90- X Copy Tools...89.90- Zack McKrakken k.dt...69.90

Atari ST: A320 Airbus dt..94.90- Bundesliga Mangaer dt..54.90- Colonels Bequest (Sierra) 84.90 Cruise for corpse komp.dt..64.90 - Elvira 2 k. dt..79.90 - F16 Falcon dt..64.90 - Fire & Ice dt..64.90 Fate- gates.. dt..74.90 - Leathal excess dt...64.90 - Lemmings & Data..89.90- Parasol Stars dt..64.90 Pirates dt...64.90 - Rolling Ronny dt...59.90 - Monkey island k.dt...74.90 - Special Forces dt...79.90 Spirit of Adventure k.dt..69.90 - Top League(Sam)..74.90 - Ultima 6 dt...74.90 - Winning 5....49.90

PC/MSDOS: A320 Airbus dt..104.90-Bundesliga Manager Pro.dt.74.90-Carmen Sandiego..49.90 Cruise for a corpse k.dt..79.90 - Death Knights of Krynn.49.90 - Dragon Wars.49.90 - DSA dt.84.90 Eye of the beholder dt..79.90 - Hook dt...84.90 - Indianer Jones 4...89.90 - Mad TV komp.dt...89.90 PGA Tour Golf & Courses dt..79.90 - Pirates dt..69.90 - Powermonger dt.79.90 - Rampart dt..74.90 Shadow Sorcerer dt......49.90 - TV -Sports Boxing dt......49.90 - TV -Sports Basketball dt......49.90

jedes Spiel 29.90 DM - 5 Stueck = 135 DM - 3 aus 10* = 75 DM

Amiga: Afterburner, Archipelagos, Arkanoid, Baal, Bad Company,Batman- movie, Battle Squadron Blasteroids, Chambers of shaolin, Conqueror, Cyberworld, Deadline , Defender of earth, D. Dragon Dyter 07, European Soccer, Eye of horus,Fusion,Great Courts,Hollywood Poker Pro,Hostages, Kult Lords of chaos, Magic Marble, Magicland Dizzy, Midnight resistance, Moonwalker, New zeal.story Nebulus, Nevermind, Oil Imperium, Paperboy, Puffys Saga,Resolution 101,Rick Dangerous,Sir Fred Speedball, Spellbound, Street hockey, Strider, Stryx, Subbuteo, Turrican, Thyphoon thomson, X-Out

Atari ST: Bubble Bobble, Cisco heat, Crossbow (W. Tell), Defenders of earth, Frenetic, Icehockey Killdozers, Mad Prof.Mariati, Magicland Dizzy, Manix, Nebulus, New Zealand Story, Off Shore W. Phobia, Quartz, R-Type, Rainbow warrior, Rainbow island, Satan, Speedball, Strider,Stunt car racer Tau Ceti, Team Suzuki, Turrican, Weird Dreams (nicht STE), World Soccer, X-Out, Xenon, Z-Out

MSDOS: AM/FM Trivia, Blue Angel 69 , Boulderdash 2, Conqueror, Digital Compact Risk 1 o. 2 Krymini,MUDS,Oil Imperium, Omnicron, Planetfall,Promised Lands,Tip Trick,Wishbringer,Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM - 5 Stueck = 175 DM - 3 aus 10* = 95 DM

Amiga: Altered Destiny,Apprentice,Atomino,Back Gammon Royal,Brainblasters, Calefornia Games Day of pharao dt, Days of thunder, Deathtrap, Dragons of flame dt,Fire & Brimstone,Flood,Frenetic Future Classics (Sam), Germ crazy, Gravity,Hillsfar dt,Hound of shadow,Imortal,Impossamole,Klax Iron Lord k.dt, Jetsons Adv, Keef the thief, Khalaan k.dt, Killing Cloud dt,Knights of Krystallion dt. Lords of the rising sun dt, MUDS k.dt.,Moonshine Racers dt, Nightbreed Adv, Ninja Remix, Omega Over the net, Prehistorik, Red Storm rising dt, Rodland, Shadow of the beast, Sleeping gods lie dt Stormball dt, TV-Sports Football, Think Cross, Tip Off, Twinworld dt,Turrican 2,Waterloo, Xiphos

Atari ST: AMC, Afterburner,Atomino,Day of pharao,Dragons of flame dt,Fire & Brimstone, Flood Flimbos Quest, Heroes of the lance dt, Infestation , Inspector Griffu k.dt , James Pond, Khalaan k.dt Magic Fly, Magic Pockets, Moonshine Racers dt, Omega, P47 Thunderboldt, Prehistorik, Projectyle Rodland, Shadowgate Adv,Silent Service,Stormlord,Tower of Babel,Turrican 1 o.2,SWIV,Wolfpack

MSDOS: Atomino, Bards Tale 2 o.3,Fire,Iron Lord dt,Manchester United, Paperboy, Third Courier

jedes Spiel 49.90 DM- 5 Stueck = 225 DM - 3 aus 10*= 125 DM

Amiga: 4 Wheel Drive(Sam),BAT k.dt,Betrayal dt, Brat, Bundesliga Man., Cardinal of Kremlin dt Celtic Legends dt , Chuck Rock, Coin Op Hits 2 (Sam), Curse of the azure bonds dt,Drachen v.Laas Dragon Wars k.dt, East vs West dt, Edition 1(Sam) k.dt, F-16 Falcon dt, First Samurai dt, Hunter dt Lemmings , MIG 29-Fulcrum dt, Milestones (inkl. Spherical), Megatraveller dt, Nightshift, Pegasus Player Manager, Ralf Glau Ed (Sam) dt, Pool of Radiance dt, Search for the king dt , Speedball 2 dt Supremacy dt, Torvak the warrior, Tower of Babel, Ultima 3 o.5, Wheels of fire (Sam), Wonderland

Atari ST: Brat, Cadaver dt, Captive (Rol), Curse of the azure bonds dt, Drachen von Laas dt, E.S.S Flight Command, Flight of the intruder , Imortal , Imperium , Midwinter , Ultima 4 , Winning Team

*Sie nennen uns 10 Titel aus einer Preisgruppe und erhalten hieraus 3Titel nach unserer Wahl Irrtum vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Bei Nichtabnahme von Sendungen stellen wir DM 20 in Rechnung - Versandkosten: Vorkasse + 4 DM, Nachnahme telefonisch + 10 DM schriftlich + 7 DM, Selbstabholung frei (nach Vereinbarung) Ausland nur Vorkasse +15 DM Bankverbindung: Postgiroamt Berlin Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10) - dt = deutsche Anl.

	AMIGA	ATARI	IBM
A-320 Airbus	82,90	82,90	103,90
Aces of the Pacific	-	-	88,90
Action Pack	67,90	67,90	-
Addams Family	62,90	62,90	-
Another World	59,90	62,90	69,90
Aquaventura	62,90	-	-
A.T.A.C.	-	-	99,90
B-17 Flying Fortress	-	-	99,90
Battle Isle Data Disc	48,90	-	48,90
Birds of Prey	75,90	80,90	-
Black Crypt	59,90	-	-
Bug Bomber	59,90	-	68,90
Carl Lewis Challenge	62,90	-	74,90
Carrier Strike	-	-	89,90
Civilization	84,90	-	99,90
Conflict Corea	-	-	75,90
Conflict Middle East	69,90	-	82,90
Crises in the Kremlin	-	-	98,90
D-Generation	48,90	-	75,90
Darklands	-	-	118,90
Dark Queen of Krynn	-	-	75,90
Dark Seed	-	-	88,90
Das Schwarze Auge	74,0	74,90	88,90
Der Patrizier	74,90	-	88,90
Die Hard II	62,90	62,90	-
Dune	78,90	-	82,90
Dyna Blaster	68,90	-	75,90
Epic	69,90	69,90	82,90
Elvira II	75,90	75,90	88,90
Eternam	-	-	82,90
Falcon 3.0 Mission Disk I	-	-	62,90
Fire and Ice	65,90	-	-
Gateway	-	-	74,90
Global Conquest	-	-	89,90
Grand Prix unlimited	-	-	74,90
Hard Ball III	-	-	75,90
Harpoon 1.21	75,90	-	88,90
Harpoon Battleset III	39,90	-	39,90
Harpoon Battleset IV	39,90	-	39,90
Harpoon Seen. Editor	48,90	-	48,90
Hero Quest & Witchlord	69,90	69,90	75,90
Heroes of the 375th	-	-	84,90

	AMIGA	ATARI	IBM
Indiana Jones 4	-	-	88,90
Ishar-Legend of the Fortress	-	-	74,90
Legend	69,90	69,90	75,90
Lemmings	62,90	62,90	75,90
Lord of the Rings	65,90	-	75,90
Lord of the Rings II	-	-	84,90
Lure of the Temptress	68,90	-	75,90
Mad TV	75,90	-	89,90
Mantis	-	-	118,90
Microprose Master Golf	84,90	84,90	99,90
Monkey Island II (kpl.dt.)	89,90	-	89,90
Myth	62,90	-	-
Obitus	59,90	59,90	74,90
Oh No! More Lemmings (Data)	48,90	48,90	62,90
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)	62,90	62,90	68,90
Pacific Island	69,90	69,90	75,90
PGA Tour Golf Windows	-	-	94,90
Planets Edge	-	-	89,90
Police Quest III	75,90	-	88,90
PopulousII	67,90	67,90	-
Powermonger	74,90	74,90	75,90
Projekt X	62,90	-	-
Rampart	-	-	75,90
Red Zone	62,90	-	-
Risky Woods	67,90	-	75,90
Sensible Soccer	62,90	-	-
Shanghai II	-	-	82,90
Sim Ant	84,90	-	85,90
Sim City & Populous	69,90	69,90	82,90
Sim Earth	-	-	89,90
Space Max	68,90	-	75,90
Special Forces	84,90	85,90	94,90
Steel Empire	69,90	69,90	75,90
Stone Age	62,90	-	-
Super Tetris	76,90	-	85,90
The Dagger of Amon Ra	-	-	88,90
Volfield	62,90	62,90	62,90
Warriors of Releyne	69,90	69,90	-
Wing Commander II Sp.Op.2	-	-	48,90
World Chess-Sargon V	-	-	89,90

SOFTWARE-VERSAND
Tel. 0 60 21/ 7 54 12

M. Englberger / S. Nisser Kneifel
Bahnhofstr. 57 • 8752 Mainaschaff

Bestellannahme: Mo-Sa. 17-22 Uhr persönlich. Sonst Anrufbeantworter. Auch schriftliche Bestellungen jederzeit erwünscht. Fast alle Spiele lieferbar. Kompl. Liste wird auf Wunsch zugesandt. Versand: Nachnahme + 8,– DM, Ausland nur Vorkasse EC-Scheck + 16,– DM. Irrtum vorbehalten. (Druckteufel)

PREIS

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.

99

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

		Amiga	PC
1869	DV	64,99	79,99
A 320 Airbus		86,99	99,99
Aces of the Pacific	DV		76,99
Air Support		54,99*	
ATAC (Anf. September)			98,99*
AV8B Harrier (Ende September)			98,99*
B 17 Flying Fortress		79,99*	98,99
Bard's Tale Trilogy		72,99*	79,99
Battle Isle	DV	64,99	79,99
Battle Isle Data Disk	DV	43,99	43,99
Birds of Prey		72,99	89,99*
Bug Bomber		39,99	54,99
Bundesliga Manager Professional	DV	64,99	64,99
Civilisation	DV	76,99	92,99
Covert Action	DV	76,99	86,99
Darklands (Ende August)	DV		104,99*
Daily Sports Cover Girl Strip Poker		54,99	59,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge (Amiga September)	DV	64,99*	79,99
Der Patrizier	DV	64,99	79,99
Double Dragon 3		52,99	59,99
Dune		62,99	72,99
Dungeon Master	DV		69,99
DUNGEON Master & Chaos Strikes Back (September)		59,99*	
Dyna Blaster (für PC Mitte September)		59,99	68,99*
Eco Quest	DV	68,99	79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	DV	64,99	79,99
Epic		79,99	79,99
Espana '92		59,99	72,99
Eye of the Beholder 2 (Amiga in engl.)	DV	79,99	79,99
Falcon	DA		92,99
Falcon 3.0 Mission Disk 1 (September)	DA		52,99*
Fire & Ice		54,99	
Formula One Grand Prix		69,99	92,99*
Global Effect		64,99	76,99
Global Conquest			98,99
Grand Master Chess			64,99
Grand Prix Unlimited			64,99
Great Courts 2	DV	59,99	59,99
Hägar	DV	39,99	
Indiana Jones 4 (engl.)			79,99
Ishar-Legend of Fortress			72,99
Jaguar XJ 220		54,99	
Laura Bow 2: The Dagger	DV		79,99
Legend		59,99	59,99
Leisure Suit Larry 5	DV	64,99	79,99
Les Manley in: Lost in LA			64,99
Links 386 Pro			98,99
Locomotion	DV	39,99	54,99
Lord of the Rings	DV	64,99	72,99
Lord of the Rings 2			76,99
Lure of Temptress	DV	59,99	64,99
Mad TV	DV	64,99	79,99
Mantis (Mitte September)			104,99*
Microprose Master Golf (Anf. September)			98,99*
Might and Magic 3	DV	64,99	79,99
Monkey Island 2	DV	79,99	79,99
Myth		56,99	
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)		49,99	54,99
Perfect General	DV	76,99	79,99
PGA Tour Golf Plus		64,99	72,99
PGA Tour Golf Windows			89,99
Pinball Windows			79,99*
Plan 9 from Outer Space	DV	89,99	108,99
Powermonger			76,99
Police Quest 3		69,99	79,99
Rampart			64,99
Red Zone		54,99*	
Risky Woods		59,99	64,99*
Robin Hood (Conquest of the Longbow)		64,99*	79,99
Scenario (Ende August)	DV	59,99*	64,99*
Sensible Soccer		54,99	
SOUND GALAXY NX CARD (Incl. deutsches Handbuch)	DV		249,–
Space Quest 4	DV	64,99	79,99
Space Max		54,99	76,99
Special Forces		76,99	86,99
Sports Collection (Inianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tiebreak)		59,99*	64,99*
Star Treck			72,99
Task Force (Mitte Oktober)			98,99*
Theatre of War			76,99
Ultima 7: The Black Gate			79,99
Ultima Underworld: The Stygian Abyss			79,99
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6)			79,99
Wing Commander (Oktober)	DV	88,99*	
Wing Commander 2	DV		89,99
Wing Commander Spez. Operation 2			34,99
Wing Commander 2 Spez. Operation 2			39,99
Wing Commander 2 Speech Accesory Pack			34,99
Wing Commander de Luxe (Wing. 1 und Spez. 1&2)			94,99

Joysticksangebote für Amiga und PC mit kostenloser Preisliste anfordern!

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

Alle oben genannten Preise sind inkl. 14% MwSt.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1 MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte**. Die mit **DV** markierten Spiele sind **komplett deutsch**, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert, außer die 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 (können aber inzwischen lieferbar sein). Vorbestellungen sind grundsätzlich möglich. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 8,– (per Scheck oder per Banküberweisung Kto. 121 511 69, BLZ 391 501 00, Kreissparkasse Eschweiler) zuzüglich MwSt. Ab einem Bestellwert von DM 240,– Versand- und Portokostenfrei. Bestellungen aus dem Ausland nur per Vorkasse plus DM 16,– (Euroscheck oder Banküberweisung). **Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an.**
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/2 83 83 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

Inh.: Thomas Klumm

Monstren, Mumien, Mutationen

SCHRECKEN AU

Es ist Mitternacht... Der fahle Schein des Monitors taucht die Tastatur in ein unwirkliches Licht. Ein hämisches Gelächter aus der Soundkarte hallt durch den Raum. Meine schweißnasse Hand umklammert krampfhaft die Maus, die sich gespenstisch quietschend über die wurmstichige Tischplatte bewegt. Wie in Trance schiebe ich mir Kartoffelchips in den Mund, während ich per Mausklick durch unheimliche Friedhöfe und gruselige Spukhäuser schleiche.
PLAY TIME wagt sich in die finstersten Gruften des Softwarekellers, um 13 entsetzliche Bitmap-Alpträume zu erleben. Welche Schrecknisse werden über uns hereinbrechen? Welche greulichen Kreaturen werden uns erwarten? Packt Omis Kruzifix ein und kommt mit in das Software-Gruselkabinett - wenn Ihr Euch traut....

Don't go alone

PC
ca. DM 30.-

An weisen Ratschlägen mangelt es den Geisterbeschwörern des amerikanischen Softwarehauses Accolade nicht, wenn unerschrockene Abenteurer in einem finsteren Spukhaus nach dem Rechten sehen sollen. Wie der Titel bereits andeutet, ist der stirnbandgeschmückte Einzelgänger mit Killerinstinkt weniger geeignet, um die dunkle Seele des "Ancient One" zu erhellen, der sich in das zehn stöckige Etablissement samt seiner Geisterkumpels eingenistet hat. Vielmehr bedarf es einer vierköpfigen Gruppe von Parapsychologen, die zu mitternächtlicher Stunde weihwasserspritzend die Gruften erkunden. Doch der ungebetene Besuch erfreut sich des besonderen Mißvergnügens des "Ancient One", der flugs seine Schergen zur Begrüßung in die endlosen Korridore ausschwärmen läßt. Taucht dann ein Bettlakenträger oder die Inkarnation des Hubba-Bubba-Kaugummis vor den schreckensgeweiteten Augen der Helden auf, kommt es nach traditioneller Rollenspiel-Sitte zur Fehde. Dabei greifen die Geisterjäger zu verschiedenen Waffen oder einer chemischen Mixtur, um sich das Gruselgesindel vom Hals zu halten. Währenddessen treibt der okkulte Gegner mit Grimassen und Kettengerassel das Angstbarometer der Glücksritter in die Höhe. Ist die Spukgestalt besiegt, erscheint oft ein Schlüssel oder ein ähnlich nützliches Sammlerstück. Zwischendurch ist auch noch das eine oder andere Rätsel zu knacken.
Trotz des recht moderaten Schwierigkeitsgrades und der schon leicht überholten EGA-Grafik entbehrt das Rollenspiel-Hokuspokus nicht eines gewissen spirituellen Charmes. Selbst jüngere Geschwister und Kindergartenabsolventen dürfen angesichts der eher augenzwinkernd inszenierten Geisterstunde über die knarrenden Dielen des Spukhauses schleichen. Da der Gruselschinken derzeit nur noch etwa DM 30,- kostet, kann hier sogar noch preiswert gezittert werden.



Gott kennt Gnade, der Poltergeist nicht: Der schwebende Bettlakenträger treibt das Angstbarometer der vier Helden in die Höhe.

UF DISKETTEN



Horror Zombies from the Crypt

Amiga, ST, PC
DM 30,- bis 80,-

In weit höhere Regionen stößt der Adrenalinspiegel des kühnen Zockers beim gruseligen Jump & Run-Spektakel Horror Zombies of the Crypt vor. Hier treibt es einen Jüngling mit lockigem Haar in ein verwunschenes Gemäuer, in dem kopflose Jungfrauen, taumelnde Zombies und blutdürstige Vampire für zähneklappernde Kurzweil sorgen. Die Geisterstunde ist mit den bekannten Jump & Run-Attributen in Szene gesetzt worden: Der Held wird per Joystick durch die Gruften geführt, in denen er verschiedene Extras, Waffen und Bonuspunkte einsammeln und die lichtscheuen Bewohner des Anwesens überwältigen darf. Als Lohn der Angst lockt am Levelende ein Paßwort, das den zügigen Zutritt in höhere Regionen des Geisterhauses erlaubt. Gar grausliche Soundeffekte untermalen die Odyssee des Jägers und Sammlers, während an blutigen Spezialeffekten nicht gespart wurde. Ein Tritt ins spirituelle Fettnäpfchen wird mit einer schauerlichen Köpfungsanimation bestraft. Der Spuk hat sich auf dem Amiga und Atari zum recht ansehnlichen Schocker entwickelt, der auch länger Spaß macht. Beim PC schaudert der Spieler zunächst sicher mehr vor der wässerigen Kollisionsabfrage. Dennoch ist Gremlins Gruseltournee die Reise nach Transsylvanien wert, wenn futuristische Endgegner und gepanzerte Roboter anderer Actionreißer nicht mehr ausreichend ängstigen.

Lurking Horror

PC, Amiga, ST
ca. DM 150,-
(Compilation)

Auch Studenten haben Alpträume. Die haarsträubendste Schreckensvision ist ohne Zweifel im Hörsaal eingeschlossen zu werden - womöglich noch zusammen mit einem Professor.
Infocom weiß, was den Jungakademiker schreckt: In Lurking Horror wird eine menschenleere Universität zum Schauplatz des Grauens, in der man als Student in einer tiefschwarzen Nacht vom Schneesturm eingeschlossen wird.
Während der Held in den heiligen Hallen der Wissenschaft verzweifelt an einer dringenden Semesterarbeit werkelt, beginnt die Alma Mater ihr wahres Gesicht zu enthüllen: Horrorvisionen im Computerraum, unheimliche Hausmeister und skurrile Hacker zerren an den filigranen Nerven des Kommilitonen, der angesichts des sich anbahnenden Horrortrips den Tag seiner Immatrikulation verflucht.
Wer ernsthaft auf der Suche nach traumatischen Erlebnissen ist, der wird bei Lurking Horror fündig. Obwohl Lurking Horror als klassisches Infocom-Textadventure jeglicher Pixelpracht entbehrt und der zuweilen etwas dümmlich wirkende Parser nicht mehr dem neuesten Stand entspricht, darf ordentlich gezittert werden. Infocom hat ein literarisches Prachtstück auf den Markt geworfen, nach dessen Lektüre selbst Steven King und Boris Karloff hysterisch wimmernd unter dem nächsten Schemel zu finden wären. Eine akademische Vorbildung ist zum Genuß des Uni-Traumas zwar nicht erforderlich, jedoch sollte der Leser der angelsächsischen Sprache mächtig sein. Die einzige Chance, dieses unheimliche Fossil aus grauer Computervorzeit zu ergattern, ist der Erwerb der Activision-Compilation "The Lost Treasures of Infocom" zum Preis von rund 150 DM. Die Investition lohnt sich, da außerdem 19 weitere Infocom-Bestseller enthalten sind.

Last Half of Darkness

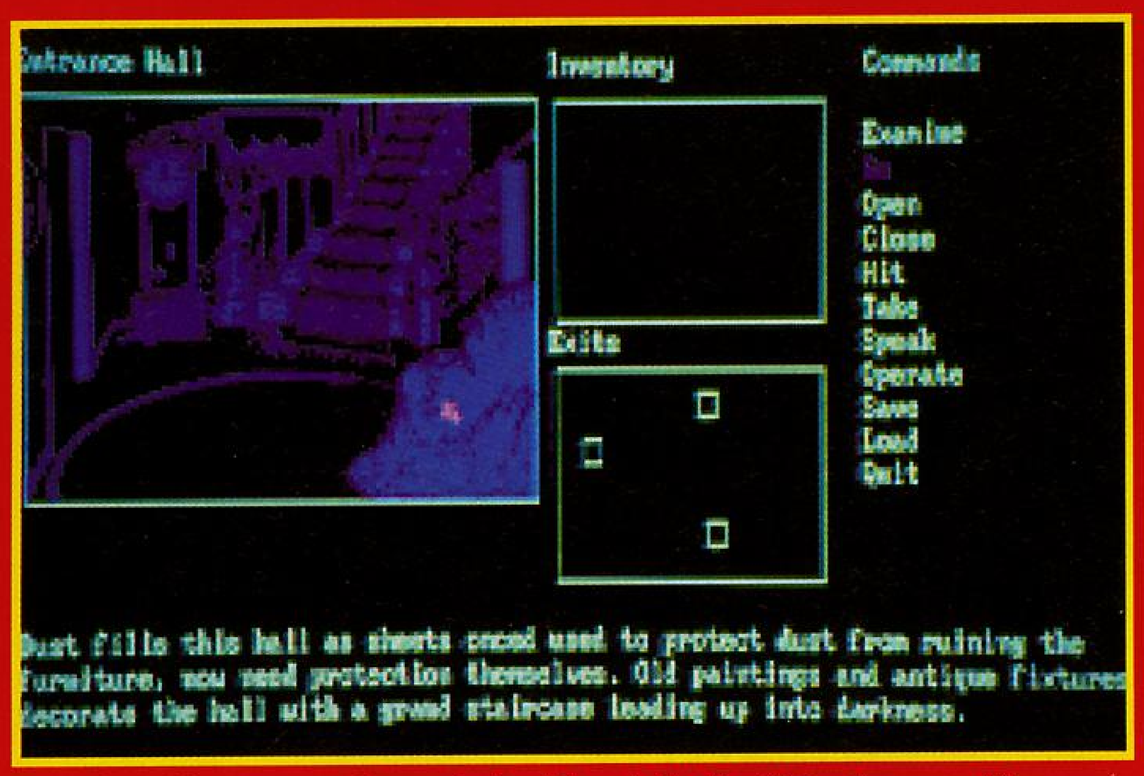
PC
ca. DM 6,- (+ $ 20 Shareware-Gebühr)

Mit einer Tante kann fast jeder aufwarten. Eine Tante, die zudem der Hexenkunst mächtig ist, ist da schon seltener vorzuweisen. Wie auch immer, die rührige Dame in Last Half of Darkness arbeitete an einem neuen Zaubertrank, der jedes andere magische Gebräu in den Schatten stellen sollte. Da die Tante jedoch während des Experimentierens auf mysteriöse Weise verschied, obliegt nun dem Abenteurer das Vergnügen, sich das magische know-how anzueignen und die Mixtur zu vollenden. Dazu muß zum Unmut verschiedener Dämonen und Geister das marode Spukhaus der Verwandten erforscht werden.
Die letzte Hälfte des Dunkels darf nach bewährter Textadventure-Manier durch die Geistesblitze des Tüftlers erhellt werden. Der Schauplatz wird zudem mit stimmungsvollen Szenenbildern in EGA und VGA illustriert, während ein Inventory-Fenster den Blick auf die mitgeführten Habseligkeiten des Erben erlaubt. Solider Grusel-Komfort wird außerdem durch



Horror Zombies from the Crypt: In der Krypta ist der Zombie los.

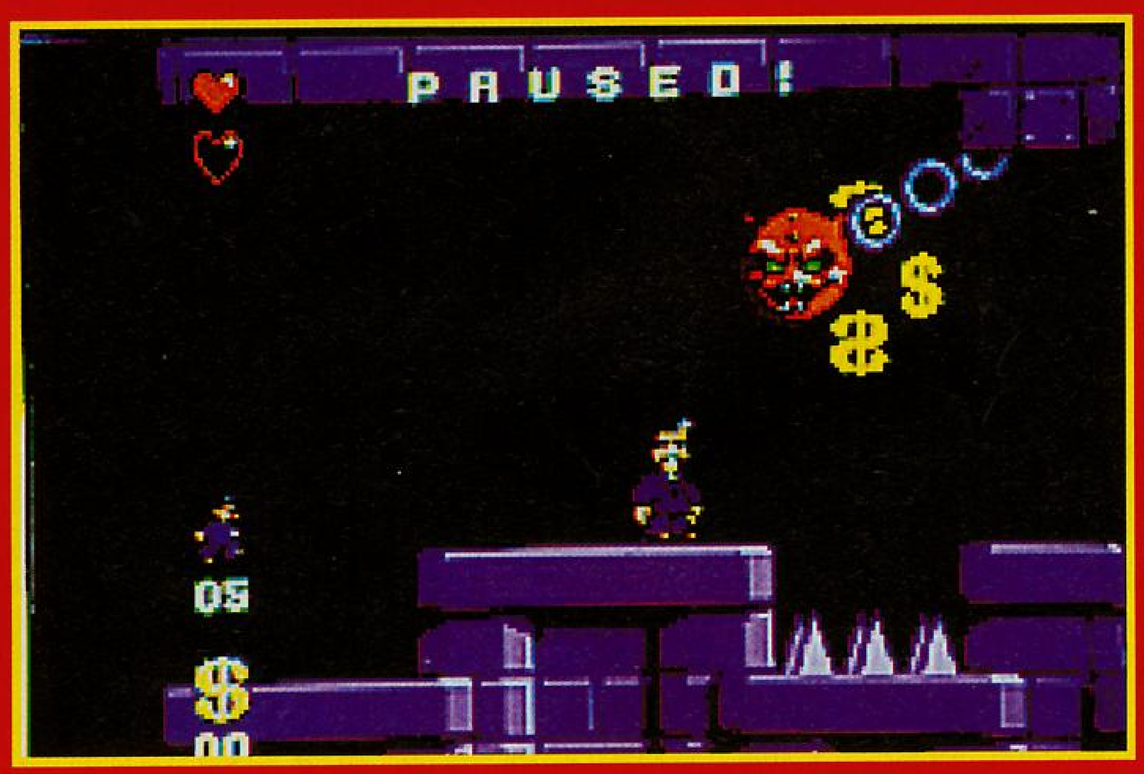




Ein Spukhaus muß auch bei Last Half of Darkness überwunden werden.



Zu dritt muß im Maniac Mansion die Freundin vor einem irren Professor gerettet werden. Beim ersten Opfer rechts kommt jede Hilfe zu spät.



Unerbittlich grinst das tödliche Pendel. Ocean beschert mit der Addams Family ein keineswegs leicht zu bewältigendes Actionspektakel.



Sind´s die Augen, geh´zur Night Breed: Rübezahl seziert die Heldenpixel.

Wortlisten, Mausbedienung, Funktionstastenbelegung und Exit-Anzeige geboten. Da bei diesem Shareware-Programm auch noch der Preis stimmt, sollten Hobby-Van-Helsings nicht vor einer Bestellung beim PD-Händler ihres Vertrauens zurückschrecken.

The Addams Family

Amiga, ST
ca. DM 90,-

Es darf wieder mal gehüpft und gerannt werden: Oceans Action-Filmversoftung der verschrobenen Horror-Familie, die bereits auf den Zwerchfellen von Millionen ahnungslosen Kinobesuchern wüteten, darf außer auf Konsole nun auch auf Amiga und ST genossen werden. Denn das Familienoberhaupt des Addams-Clans erbittet vom Spieler joystickbewehrte Hilfe bei der Suche nach seinem im Horrorhaus verschollenen Familie. Die großzügig gestaltete Immobilie wartet mit gruseltypischen Räumlichkeiten auf, bei denen natürlich auch eine moderne Familiengruft und ein Garten mit unheimlicher Botanik und Ziergalgen nicht fehlen darf. Das Spielgeschehen orientiert sich an genreüblichen Plattformorgien: Einerseits darf der Sammlerleidenschaft nach Extras gefrönt werden, andererseits harren verschiedene Gegner und Fallen der Überwindung. Verschiedene Geheimgänge und versteckte Türen beherbergen besondere Schätze für den Pixelhüpfer. Die knuffige Comic-Animation der Sprites und ordentliches Gameplay löst auch bei Zombiehassern Wohlwollen aus. Damit hopst die Addams Family locker in die oberen Ränge der Gruselgilde.

Night Breed

PC, Amiga, ST
ca. DM 80,-

Ocean hat neben einigen gelungenen Filmumsetzungen auch immer wieder mal eine wahre Tragödie im Programm. So geschehen bei Night Breed, der Umsetzung des bei blutgierigen Cineasten beliebten, weil mit Special Effects gespickten Horror-Streifens. Die Versoftung artet in ein wirres Joystick-Gestochere mit verschiedenen Hack & Slay-Einlagen und screenfüllenden Scharmützelszenen aus. Der im Bitmap-Labyrinth umherirrende Spieler sucht auf dem in diesem Genre unvermeidlichen Friedhof nach dem verborgenen Nekropolis, der Stadt der Toten. Dort gilt es, bizarre Monster-Sprites zu überwinden und sich irgendwie durch die zermürbende Schreckensszenen zu boxen. Zwar verstanden die Geistergrafiker ihr Handwerk, das schwache Gameplay überschreitet jedoch derweil die Grenze zur Unspielbarkeit. Zudem wird der Zocker von einigen vollkommen unsinnigen Zwischeneinlagen gepeinigt, die eigentlich nur mit des Zufalls Hilfe zu bewältigen sind.

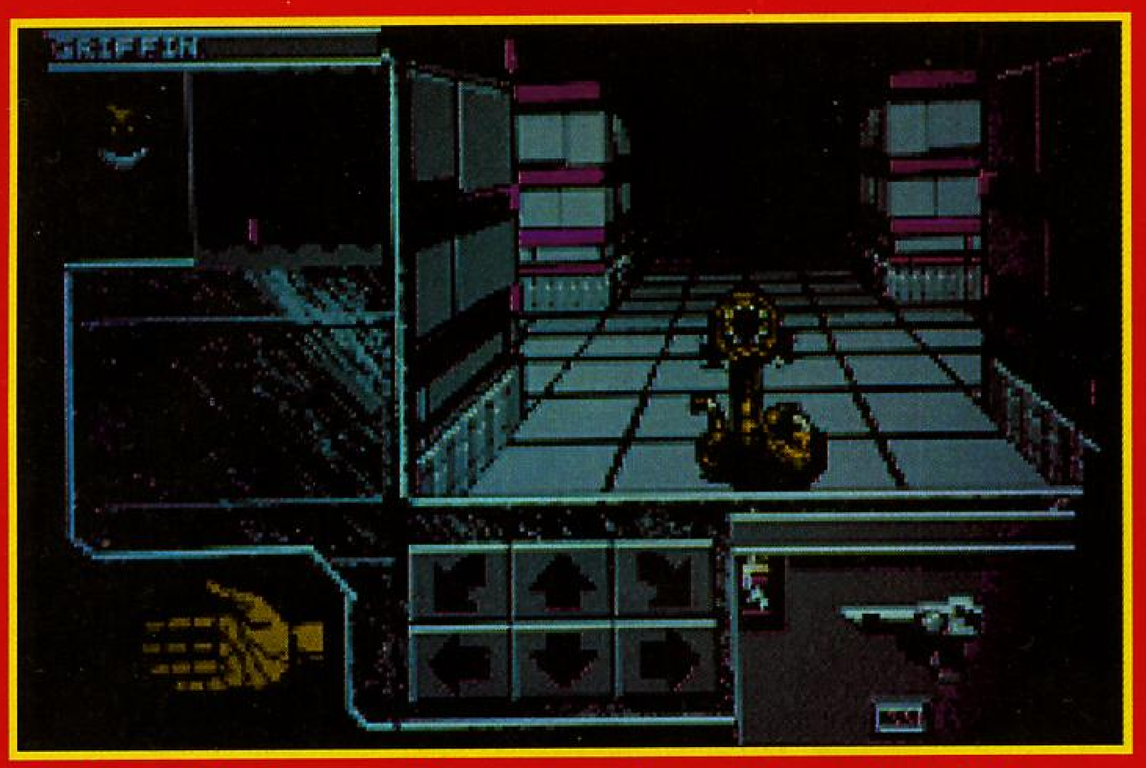
Night Breed kann angesichts des verhunzten Spielablaufs keinen Untoten aus dem Grab locken. Die reißerische Packungsanpreisung verrät, daß der Alptraum nun begonnen hätte. Die unfreiwillige Warnung ist durchaus ernstzunehmen. Trotzdem sollen sowohl PC-, als auch Amiga- und ST-Freaks mit Oceans Trauerspiel behelligt werden. Rette sich wer kann!

Xenomorph

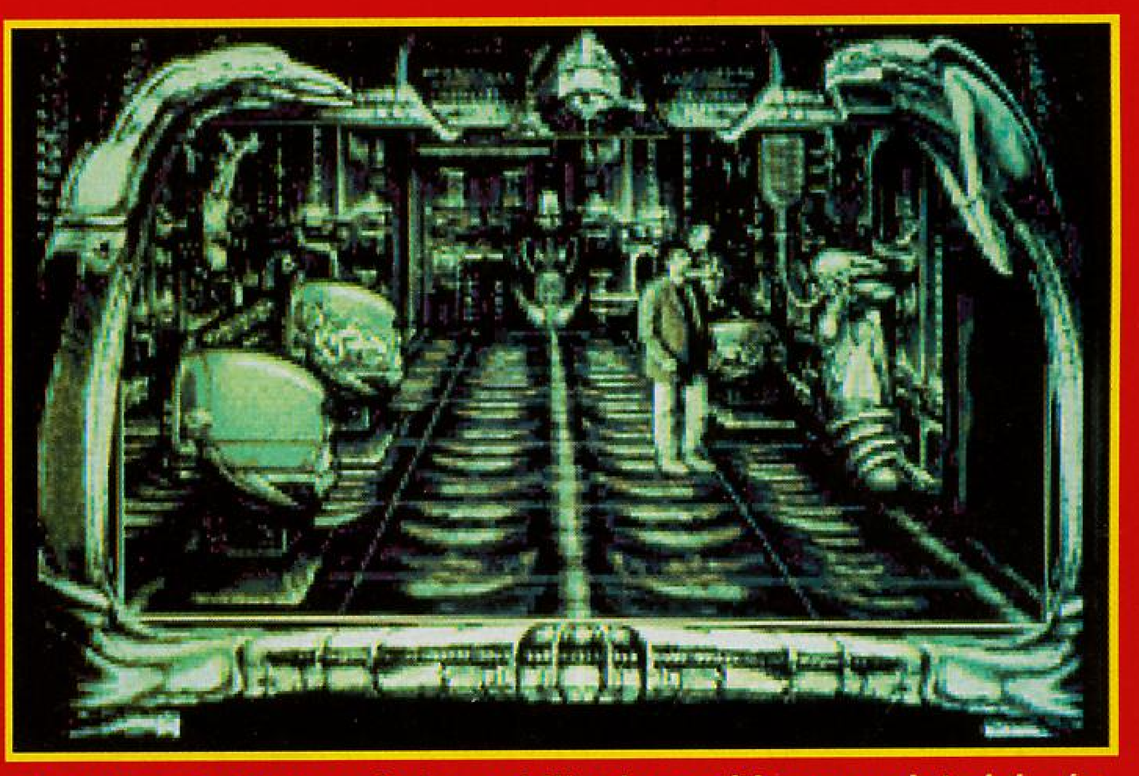
PC
ca. DM 30,-

Panik im Weltall! Astronaut Griffin erleidet auf einem Routineflug durch die Galaxis Schiffbruch. Die Rettungskapsel katapultiert den Unglücklichen dann endlich auf die Minenkolonie Sirius B. Doch statt die Gastfreundschaft der 200 Minenarbeiter strapazieren zu können, stapft der verdutzte Raumpilot durch eine auf mysteriöse Weise verlassene Raumstation. Der Grund des Übels ist schnell entdeckt: Mutierte Aliens haben die Kontrolle übernommen und die Astronautenschar mit Mann und Maus pulverisiert. Griffin durchmißt mittels Mausklick auf das Bewegungspanel die schier endlosen Labyrinthe auf der Suche nach Waffen, Munition und Lebensmitteln. Zwischendurch darf mit befremdlichen Apparaten hantiert und nicht minder eigentümliche Außerirdische mit der Laserpistole gegrillt werden. Trotz nicht allzu berauschender Grafik ist die Einsamkeit des High-Tech-Labyrinths atmosphärisch prächtig gelungen. Obwohl Xenomorph bereits im Jahre 1989 erschien, scrollt das Bild beim Szenenwechsel blitzschnell mit und wird nicht umgeblendet. Die unversehens attackierenden Glibber-Scheusale sorgen dazu zeitweise für eine geradezu unerträgliche Spannung.

Die Väter von Xenomorph haben sich zwar kräftig beim Kinohit "Alien" bedient, dennoch ist Xenomorph die Reise in die Grusel-



Panik im Weltraum: Aliens bewohnen die gestrandete Raumstation Xenomorph.



Dark Seed: Dawson´s Immobilieninvestition erweist sich als Flop; Der Untermieter bewohnt einen unsichtbaren Teil des Anwesens.



Elvira - Mistress of the Dark: Wo die Monster hinlangen, hilft auch kein Clerasil mehr.



Im zweiten Teil der Elvira-Saga hat sich am zickigen Kampfsystem wenig geändert: Tausend Tode müssen gestorben werden, ehe das Gruselgesindel vom Bildschirm weicht.

Galaxis allemal wert. Das betagte Adventure ist nämlich in der Top Shots-Reihe von Softgold zum absoluten Dumping-Preis von ca. DM 30,- erschienen. Wer jetzt nicht den Greifarm ausfährt und zupackt, der hat einfach kein Herz für Aliens.

Maniac Mansion

PC, Amiga, ST
ca. DM 80,-

Drei Gestalten huschen in finsterster Nacht um Dr. Freds Haus. Denn dort darbt ihre Freundin Sandy im Verlies des irren Wissenschaftlers und soll bei einem verrückten Experiment verheizt werden. Da der Tierschutzverein bei Menschenversuchen keinen Handlungsbedarf erkennt, darf der Abenteurer das Heldentrio zur Rettung der Schönen ausschwärmen lassen. Dabei kann per Druck auf die Funktionstasten zwischen den Akteuren hin- und hergeschaltet werden. Die jugendlichen Recken werden per Maus und Befehlsmenüleiste durch die unheimlichen Gemächer gesteuert. Zwar hat der Zahn der Zeit schon recht gefräßig an den Grafiken genagt, doch das Maniac Mansion ist derart mit Gags und Rätseln gespickt, daß auf pixelstrotzende Effekthascherein gar nicht erst zurückgegriffen werden muß. So lockt dieses Frühwerk von Lucasfilm auch heute noch scharenweise willige Retter an. Unerschrockene Geisterjäger können das Maniac Mansion getrost heimsuchen.

Dark Seed

PC
ca. DM 130,-

Mike Dawson ist seit kurzem stolzer Besitzer einer prächtigen, wenn auch leicht verfallenen viktorianischen Landhausresidenz. Was der Makler verschwiegen hat: Über einen Spiegel hat der Bewohner Zugang zu einer dämonenbewohnten Parallelwelt. Doch schon vor der Entdeckung des Zugangs ergreift das alte Haus Besitz von Dawson. Während einer tiefen Bewußtlosigkeit pflanzen die Dämonen ein Embryo in den Kopf des Hauseigentümers. Seitdem quälen rasende Kopfschmerzen und enormer Zeitdruck, da der schreckliche Sprößling bereits nach drei Tagen schlüpfen soll.
Während der Aspirinverbrauch im Hause Dawson ins Unermeßliche steigt, darf der Spieler wichtige Ereignisse nicht verpassen. So sendet das alte Autoradio in der Garage nur zu bestimmten Zeiten schicksalschwangere Prophezeihungen und gutgemeinte Tips eines mysteriösen Gönners. Zwischendurch taucht man dann mit Dawson in eine absonderliche Traumwelt ein, die mit beängstigenden Phantasiebildern eine geradezu pervers-abstruse Faszination auf den Betrachter ausübt.
Derartige Schrecken können nur einem Hirn entsprungen sein: H.R. Giger, Künstler aus der Schweiz und Erschaffer des berühmten "Alien", hat erstmals für ein Computerspiel den Pixel-Pinsel geschwungen. Giger, dessen Geisteszustand angesichts seiner düsteren Visionen bei Psychoanalytikern übel beleumundet sein dürfte, hat mit den Dark Seed-Grafiken ein phantastisches Meisterwerk geschaffen, das zumindest optisch noch lange seinesgleichen suchen dürfte.
Auch die reale Welt, die nicht von Giger in Szene gesetzt wurde, besticht durch stimmungsvolle Grafiken in gedämpften Tönen. Das Gameplay hinkt trotz bequemer Mausbedienung mangels Langzeittauglichkeit zwar etwas hinterher, aber diesmal hat die Optik tatsächlich viel herausgerissen.
Falls die Gänsehaut zwei Wochen nach Spielende noch nicht verschwunden ist, darf vertrauensvoll den Hautarzt konsultieren. Oder vielleicht sollte lieber gleich ein renommierter Psychiater zu Rate gezogen werden...

Elvira - Mistress of the Dark

PC, Amiga, ST
ca. DM 100,-

Horror-Star Elvira, deren Oberweite beängstigen Druck auf ihr nachtschwarzes Gewand ausübt, ist in den USA durch die gleichnamige TV-Show zur Göttin der Gothics avanciert. Immerhin reichte der Ruhm, um Accolade zur Erschaffung eines Software-Denkmals zu bewegen. Elvira bewohnt im gleichnamigen Gruselabenteuer ein Schloß, das sie zum Touristentreff für Horrorwochenenden umbauen will. Da verwundert es nicht, daß es im Gemäuer spukt, nein, schlimmer noch, die üppig geformte Teufelsbraut wird von den Untoten in der Küche gefangengehalten! Die ausladende Figur der dunklen Schönen treibt die Motivation der männlichen Zockergilde zur Hilfeleistung in



Hugo darf ein klassisches EGA-Spukhaus zum Shareware-Preis durchstöbern.

ungeahnte Höhen. Der Spieler darf nun die Burg erkunden und die Eigentümerin von einfallsreich gestalteten Zombies und Gespenstern befreien. Zudem sollten fleißig Hexenkräuter gesammelt werden, die Elvira in der zurückeroberten Küche zu magischen Mixturen zusammenbraut. Damit kann das lichtscheue Gesindel ohne lästige Vollkontakt-Scharmützel beseitigt werden. Denn gerade der Zweikampf mit Schwert oder Dolch ufert in ein schwammigeres Gestochere als beim Sackhüpfen im Tiefschnee aus. Die unerfreulichen Waffengänge trüben den Spielspaß erheblich, obwohl viele wahrlich blutgetränkte VGA-Bilder und greulicher Schauersound für Zähneklappern sorgen. Wer sich doch noch mit der Kampfsteuerung anfreundet und über einen Fast-Food gestählten Magen verfügt, darf sich dennoch gepflegt ängstigen.

keine einzige Metzgerszene aus dem Schauer-Epos, das nun mit einem neuen Kampfsystem garniert wurde. Doch auch der zweite Versuch der Konfliktsimulation mit überirdischen Kräften mißlang. Tröstend schreitet wiederum die gelungene Grafik und die im Gegensatz zum ersten Teil etwas höhere Rätseldichte ein. Ähnlich wie der erste Teil ergattert auch Elvira 2 das Prädikat: "Besonders blutig".

Elvira 2: The Jaws of Cerberus

PC, Amiga, ST
ca. DM 100,-

Elvira kehrt zurück - das Leichenzählen geht weiter: Zumindest in den USA rechtfertigte der Erfolg des ersten Teils des Grusel-Epos mit der vollbusigen Hauptdarstellerin eine schauerliche Neuauflage. In "Jaws of Cerberus" darf der Unerschrockene mit Vergnügen feststellen, daß Elvira nun ein Filmstudio ihr eigen nennt. In den drei Kulissen und den Produktionsbüros treibt erneut eine okkulte Macht ihr Unwesen. Diesmal erscheint der Obermotz in Form des Cerberus, einer dreiköpfigen Promenadenmischung mit beachtlichen Ausmaßen. Zur Füllung von fünf Disketten bedarf es natürlich auch hier des zusätzlichen Einsatzes einer Kleinmonsterschar, bestehend aus Hexen, Zombies und ähnlichen zwielichtigen Gestalten, die außerhalb der Drehpausen eigentlich nichts auf dem Studiogelände verloren haben sollten. Wiederum zwackte die BPS prompt und die Holde verschwindet auf geheimnisvolle Weise im Labor des verschrobenen Wissenschaftlers. Allein ihr Freund Hugo sucht die Vermißte und muß sich im Haus des Professors mit abgefahrenen Gestalten, Laborgerät und natürlich dem bösen Weißkittel persönlich herumschlagen.
Hugo's House of Horrors ist ein recht amüsanter Shareware-Alptraum, der an die frühen Sierra-Adventures erinnert. Befehle müssen unter den screenfüllenden Grafiken eingetippt werden, während der Retter selbst per Tastatur bewegt wird. Inzwischen ist bereits ein zweiter Teil in ähnlichem Outfit auf den Markt geworfen worden. Angesichts des geringen Preises sind beide Teile spielenswerte Persiflagen auf die typischen X-rated-Filmmonster, obwohl die Rätseltiefe nicht mit professionelleren Programmen mithalten kann.

Hugo's House of Horrors

PC
ca. DM 6,- (+ $ 20 Shareware-Gebühr)

Die liebliche Penelope ist offensichtlich nicht gerade die Hellste. Denn wer einen Babysittertermin im Haus eines irren Professors annimmt, muß Greuliches befürchten. Ebensolches geschieht

Plan 9 from Outer Space

PC
ca. DM 130,-

Tausende von einst erwartungsfrohen Kinobesuchern ballten drohend die Fäuste gen Vorführkabine, forderten ihr Geld zurück und verfluchten Regisseur und Drehbuchautor. "Plan 9 from outer Space" ist der anerkannt schlechteste Film aller Zeiten. Dennoch oder gerade deshalb schreckte Gremlin Graphics vor einer Versoftung des Streifens mit unfreiwilligen Kultstatus nicht zurück. Der Held soll die verschwundenen Filmrollen des Alienfilms aus den späten 50er Jahren wiederfinden. Flugs arbeitet sich der findige Schnüffler durch skurrile Grusel-Kulissen und ständige Seitenhiebe gegen den Leinwandflop.
Gesucht wird per Maus und Menüleiste; zur Fortbewegung reicht ein Klick auf den jeweiligen Bildausschnitt. Leider trübt die zickige Maussteuerung den sonst recht erfreulichen Gesamteindruck. Im opulenten Grafikrausch gehen nämlich einige wichtige Details unter, wobei auch Zugänge zu weiteren Räumen nicht immer ohne weiteres anklickbar sind.
Der in Plan 9 from Outer Space betriebene Grusel-Mummenschanz lehnt sich recht eng am Film an, so daß man den Streifen nach ausreichenden Genuß einschlägiger Getränke vor Spielbeginn über sich ergehen lassen sollte. Gremlin hat nämlich die Wichtigkeit der cineastischen Vorbildung für das Verständis der Gags durchaus erkannt und den Film als VHS-Videokassette mit deutschen Untertiteln beigelegt. Wer schon immer ein Freund von Abstrusitäten war, darf auch hier zuschlagen.

(ch)

Titel	Genre	Besonderes	Schockeffekt
Don't go alone PC; ca. 30,- DM	Rollenspiel	einfacher Schmunzelschocker für Rollenspiel-Einsteiger	durchschnittlich
Elvira PC, Amiga, ST; ca. 80.- DM	Adventure	detaillierte VGA-Grafiken mit Pixelleichen und Schauermonstern und schwacher Kampfsteuerung	durchschnittlich
Elvira 2 PC, Amiga, ST; ca. 120,- DM	Adventure	noch mehr Muffensausen für Blutrünstige mit kaum verbesserter Kampfsteuerung	durchschnittlich
Xenomorph PC; ca. 30,- DM	Adventure	solider Weltraum-Horror für Alien-Fans mit unheimlicher Atmosphäre	gut
Maniac Mansion PC; ca. 80,- DM	Adventure	lustige Spukhaussafari trotz der vom Alter gezeichneten Grafik	gut
The Addams Family Amiga, ST; ca. 80,- DM	Jump & Run	anspruchsvoller Horror-Hüpfer im Comic-Look für Spieler mit Brandblasen auf den Handinnenflächen	gut
Horror Zombies PC, Amiga, ST; ca. 90,- DM	Jump & Run	Joystick-Jagd auf legendäre Leinwandgrößen des Gruselgenres, beim PC leichte Mängel in der Steuerung	gut
Lurking Horror PC, Amiga, ST; ca. 150,- DM	Textadventure	Alptraumgeeigneter Psychoterror mit reinem Text; nur in der Infocom-Compilation erhältlich. Beim Amiga und ST mit Gruselsound untermalt.	gut
Last Half of Darkness PC, Shareware	Textadventure	preiswertes Textabenteuer mit grafischer Benutzeroberfläche; Fortsetzung wird bei Registrierung zugesandt (Gebühr: 20 $)	gut
Night Breed PC, Amiga, ST; ca. 80,- DM	Hack & Slay	hirnloses Bitmap-Blutbad, in dem der Spielspaß ertränkt wird	ungenügend
Dark Seed PC; ca. 130,- DM	Adventure	grafisch genial, spielerisch nicht ganz einwandfrei	gut
Hugo's House of Horrors PC, Shareware	Adventure	preiswertes EGA-Abenteuer im Stil der ersten Sierra-Abenteuer, Fortsetzung wird bei Registrierung zugesandt (Gebühr: 20 $)	ausreichend
Plan 9 from Outer Space PC; ca. 130,- DM	Adventure	abgefahrene Verulkung der Gruselfilmindustrie der 50er Jahre mit zickiger Steuerung	durchschnittlich

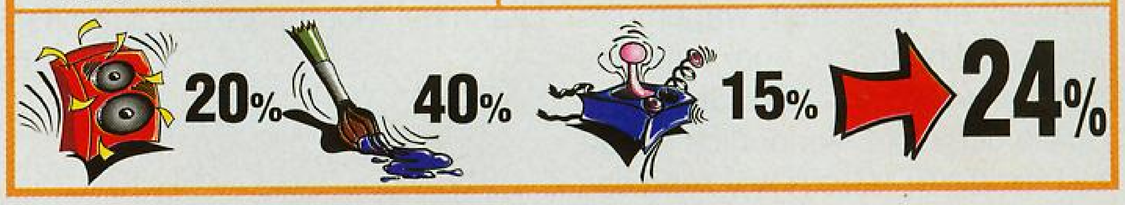
THE ADDAMS FAMILY



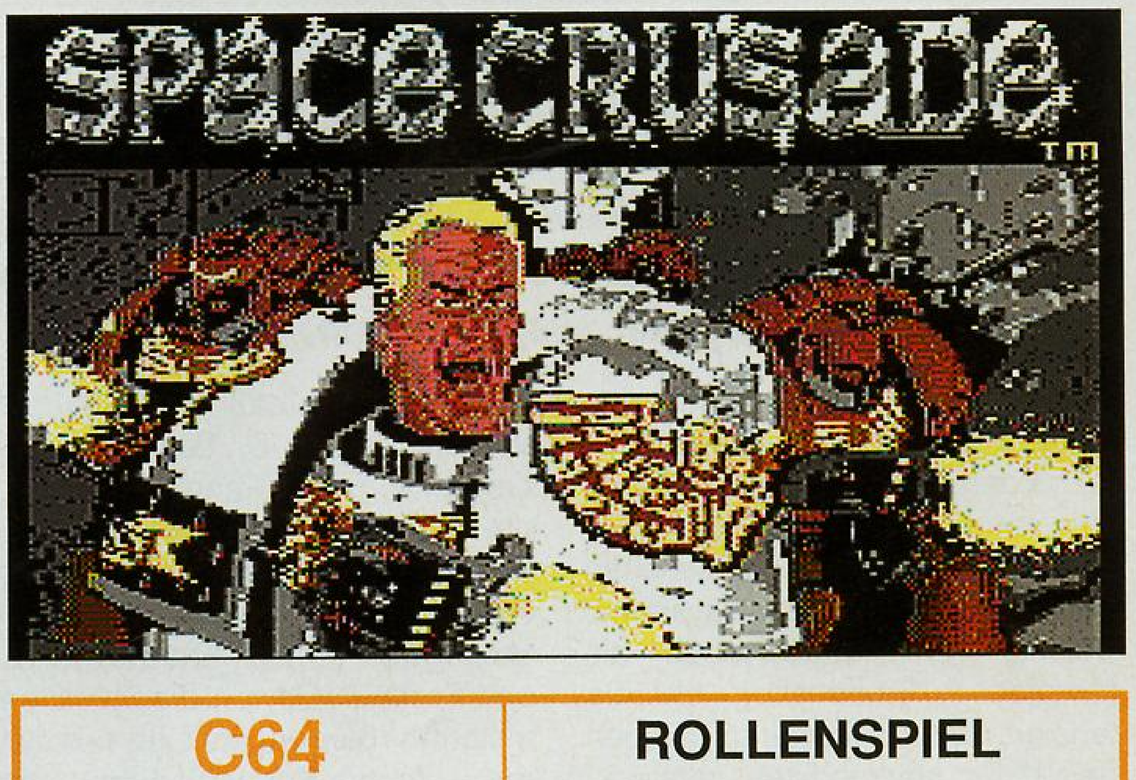
Ocean schreckt nicht davor zurück, die vernachlässigten C64-Besitzer weiterhin mit furchtbaren Umsetzungen ihrer Filmlizenzen zu versorgen.

The Addams Family macht zunächst noch einen passablen Eindruck, die Titelmusik kann man sich noch anhören und an eine Titelgrafik wurde zumindest gedacht. Die Anzeigenleiste während des Spiel sieht sogar hervorragend aus, ebenso wie die fein gezeichnete und nett animierte Spielerfigur. Doch wenn man das erste Mal den Joystick bewegt und den Sound während des Spiels zu Gehör bekommt, fühlt man sich in alte Zeiten zurück versetzt. Primitivste Jump and Run Action, die sogar vom legendären Miner in den Schatten gestellt wird, sorgt für neue Rekordzeiten beim "Wie schnell erreiche ich die Reset-Taste"-Wettbewerb. Das Spiel kommt ohne Scrolling aus, Umblenden in Sekundenabständen ist angesagt. Will man seinen Helden Gomez, der auf der Suche nach seiner verlorenen, unheimlich verrückten Familie ist, zum Sprung bewegen, so muß man den Feuerknopf betätigen. Alleine diese seltsame Steuervariante verhindert jeglichen Spielspaß, der durch eine intelligentere Joystickbelegung vielleicht aufgekommen wäre. Der Sound während des Spiels gibt Anlaß zur Vermutung, daß der Sound-Chip seinen Geist aufgegeben hat und zum Rauschgenerator wurde, doch berauschend ist das Spiel nicht. *(hi)*

C64	JUMP´N RUN
Besonderheiten - Der pontentielle Top-Hit im Jahre 1982!	**Hersteller** Ocean **Preis** ca. DM 50,-
	Muster von Bomico



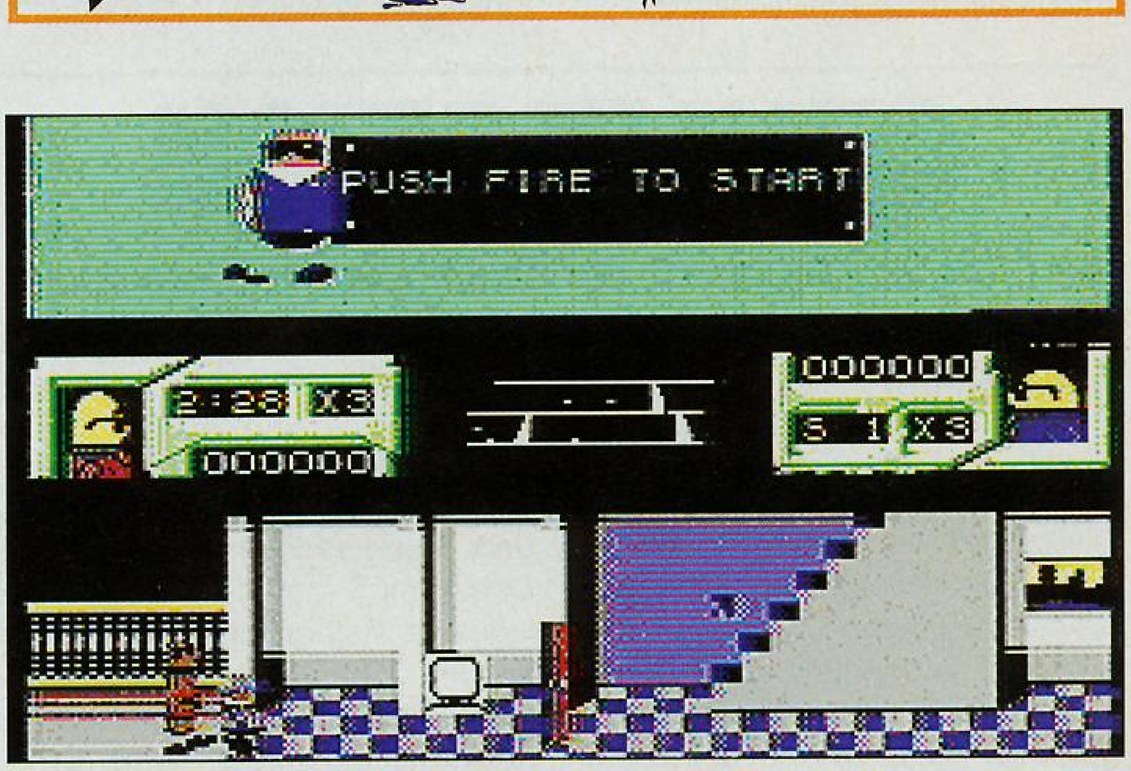
SPACE CRUSADE



Dem Vorläufer "Hero Quest" waren trotz der mäßigen Qualität in England gute Verkaufszahlen beschert. Als nächstes Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen Gremlin und dem Brettspielhersteller Games Workshop begibt man sich nun in Space Crusade auf den Kreuzzug durch den Weltraum.

Mit seiner fünfköpfigen Truppe kann man insgesamt zwölf Missionen bestreiten, die im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich interessanter ausgefallen sind. Bis zu drei Spieler können sich beteiligen, während der Computer immer die Rolle des bösen Alien übernimmt. Zu Beginn des Spiels wählt man eine Truppe aus und versorgt diese mit verschiedenen Waffen. Nacheinander sind dann die Spieler an der Reihe. Der Spieler, der einen Auftrag mit den meisten Punkten beendet hat, wird mit einer Auszeichnung belohnt. Spielerisch halten sich die Unterschiede zur Amigaversion in Grenzen, es ist technisch in Ordnung und durchaus interessant zu spielen. Auf eine 3D-Darstellung, bei der die Bewegungen angezeigt werden, muß man leider verzichten. Spielerisch hat dies keinen Einfluß, die monochrome 3D-Darstellung des Standbildes ist aber grafisch gut gelungen. Die verschiedenen Grafikicons und Übersichtskarten machen einen guten Eindruck und lassen ein gutes Spielgefühl aufkommen.C64 Fans können bedenkenlos zugreifen.*(hi)*

C64	ROLLENSPIEL
Besonderheiten - trotz schwachem Sound ein gutes Spiel	**Hersteller** Gremlin **Preis** ca. DM 50,-
	Muster von Leisuresoft

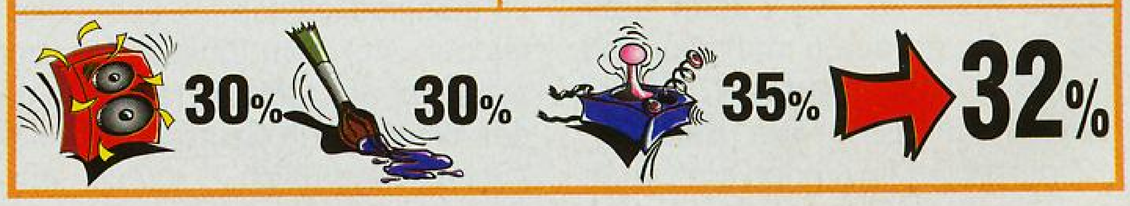


BONANZA BROS.

Mobo und Robo sind frisch eingeflogen worden aus dem Legoland und sollen aufgrund ihrer hervorragender Qualifikationen als Diebe die Sicherheitsanlagen eines Geschäftes überprüfen.

Auf dem Mega Drive erwies sich dieses Spiel dank guter Grafiken und hervorragender Spielbarkeit noch als recht interessant. Auf dem Amiga mußten unverständlicherweise erhebliche Qualitätsabstriche hingenommen werden, und auf dem C64 sollte man besser die Finger davon lassen. Man düst mit seinem Männchen durch relativ kleine Levels und sammelt vorgegebene Gegenstände auf. Behindert wird man dabei von ziemlich einfältigen Gegnern, denen man am besten aus dem Weg gehen sollte. Der große Spaßfaktor des Spiels, die Möglichkeit, daß zwei Spieler gleichzeitig antreten können, wurde zwar beibehalten, doch der zweite Faktor, nämlich die Grafikqualität, geht gegen Null und hebt den Zweispielerbonus fast völlig auf. Das Scrolling ist gut gemacht, doch die Interrupts flackern unerträglich und die Hintergrundgrafiken sind lieblos zusammengeschustert worden. Die spielerische Abwechslung ist sehr beschränkt und der nervtötende Sound trägt noch seinen Teil zum frühen Ausschalten bei. Sollte US Gold weiterhin Umsetzung in dieser Qualität für den C64 veröffentlichen, steht dem Ableben des C64 nichts mehr im Wege. *(hi)*

C64	ARCADE ACTION
Besonderheiten - 2 Spieler gleichzeitig	**Hersteller** US Gold **Preis** ca. DM 50,-
	Muster von Leisuresoft



MEGA FORTRESS

Absolute Hardcore-Simulation-Fans, die mit Vorliebe mehrere hundert Seiten englischer Handbücher durcharbeiten, sollen einen Blick auf Mega Fortress werfen, das auf dem Roman "Flight of the Old Dog" von Dale Brown basiert.

In Mega Fortress ist es nicht damit getan, die Motoren zu starten, die Bremsen zu lösen und in die Lüfte zu entschweben. Vor dem Vergnügen haben die Götter langes Studieren der Handbücher gelegt. Sollte man nach einigen Stunden die Bedienung einigermaßen beherrschen, so kann man sich an die zahlreichen Missionen wagen, die abwechslungsreich und teilweise sehr schwierig sind. Die Grafik des Spiels ist nicht sonderlich spektakulär, die 3D-Grafik während des Fluges ist auch nicht allzu flott, doch dem Spielspaß tut das keinen Abbruch. Obwohl das Spiel auf nur zwei Disketten Platz findet, ist der Besitz von zwei Laufwerken zum vernünftigen Spielen dringend zu empfehlen. Wer gute Englischkenntnisse besitzt und sich gerne mit der Bedienung eines B52-Bombers vertraut machen möchte, kann bei Mega Fortress zugreifen. *(hi)*



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

SIMULATION
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Three-Sixty
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Mindscape

Besonderheiten
- zwei Laufwerke empfehlenswert
- 1 MByte notwendig
- multi askingfähig


45%

55%

70%
54%

D/GENERATION

Durch künstliche Gen-Manipulation erzeugte Neogen-Prototypen der D/Generation sind im Sicherheitstrakt des Genoq-Labors in Singapur ausgebrochen.

Als Du auf dem Dach des Gebäudes landest und in die darunterliegenden Räume eindringst, merkst Du, daß niemand mehr da ist, um die tödlichen Fallen des Sicherheitssystems, welches Dich fatalerweise als feindlichen Eindringling charakterisiert, zu deaktivieren. Neben den dafür notwendigen versteckten Schaltern mußt Du nach Mechanismen und Sicherheitsschlüsseln suchen, um verschiedene Türen zu öffnen. Informationen geben Dir Computer und verschreckte Mitglieder des Personals. Aber am wichtigsten ist die Tatsache, daß Du zunächst Waffen, wie z. B. Laserpistolen, Gewehre und Granaten findest, um die Mutanten abzuwehren. Insgesamt müssen an die 120 Räume durchsucht werden. Die Steuerung erfolgt über Joystick und Tastatur. Obwohl die Spielidee einigermaßen originell ist, fällt bei der Amiga-Konvertierung die Grafik leider etwas zu einfach aus. Die diversen "Clues" zum Weiterkommen sind ziemlich einfach zu enträtseln. Die ständige Diskettenwechslerei zu Beginn des Spiels nervt ohne zweites Laufwerk. Musik gibt es auch nur im Intro. *(mr)*



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

ARCADE-ACTION
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Mindscape

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- zwei Disketten


30%

45%

50%
43%

CIVILIZATION

Stell` Dir vor, Du lenkst die Geschicke der Menschheit, angefangen vom Jahr 3000 v. Chr. bis zu den ersten Raumflügen.

Warst Du bei Sim City nur Bürgermeister, so kannst Du bei Civilization als Häuptling, Kriegsherr, Prinz, König oder gar Kaiser Stämme und Städte gründen, Verbindung zu anderen Kulturen aufnehmen, diese bekriegen oder mit ihnen Handel treiben, Erfindungen austauschen und, und, und... Daneben hast Du die Möglichkeit, zunächst einen Planeten Deiner Wahl zu gestalten oder auf tatsächliche Verhältnisse zurückzugreifen. Als Führer über die Dir Anvertrauten mußt Du Dich natürlich auch um das Wohl der Deinen kümmern. Die Entscheidung liegt bei Dir, Ihnen ein Leben in Wohlstand und Komfort oder ein jämmerliches Dasein mit Kriegen und Hungersnöten zu bereiten. Dabei muß natürlich auch eine logische Reihenfolge eingehalten werden: Ohne Stadt keine Ausgangsbasis, ohne technische Voraussetzungen auch keine Erfindungen. Du hast bei Civilization neben der Wahl Deines Ranges die Option, gegen wieviele andere Stämme bzw. Kulturen Du antreten willst. Dabei helfen Dir Berater aus unterschiedlichsten Lebensbereichen. Vor dem Einstieg ist aber zunächst ein gründliches Studium des beigefügten deutschen Handbuches unerläßlich. (mr)



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

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

STRATEGIE
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Micropose
Preis ca. DM 100,-

Muster von
Micropose

Besonderheiten
- erfordert Farbmonitor
- deutsches Handbuch
- Maus empfohlen


80%

65%

70%
70%

GUY SPY

Als Agent der International Security Organisation erhält Guy Spy die dringliche Order, Baron von Max zu stoppen. Bereits auf dem Bahnsteig erwartet Guy ein Abfangkommando mit Maschinenpistolen.

Nachdem er sich die Fratzen mit einigen gut gezielten Schüssen vom Leib gehalten hat, führt ihn die Mission in die Schneewelt der Schweizer Alpen. Ausgerechnet in der Gondel vor ihm warten bereits die nächsten Spitzbuben mit Pistolen und Dynamitstangen... Mehr soll hier nicht verraten werden! Auf jeden Fall erlebt er noch diverse Abenteuer, quer über den Globus verstreut, bis er den Baron unschädlich machen kann. Du lenkst den comicartigen, animierten Charakter Guys mit Hilfe des Joysticks. Leider fällt die Steuerung etwas träge und ungenau aus. Die wunderbare Musik macht diesen Umstand aber wieder wett. Der einmal erreichte Spielstand kann gesaved werden. Auf dem Display wird auf eine angenehm unauffällige Weise sowohl der Munitions- als auch der Lebensvorrat unseres Helden angezeigt. Das Programm erinnert von der Grafik her an das Arcade-Spiel Dragon's Lair. Du hast die Option, zwischen drei Schwierigkeitsstufen auszuwählen. Das Handbuch ist zwar englisch, aber für das Bestehen des Spiels nicht unbedingt notwendig. *(mr)*



AMIGA

A ☑ A 500 plus ☐

unterstützt

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

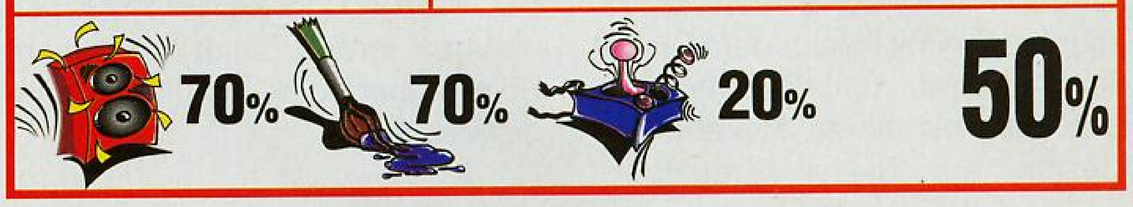
ARCADE-ACTION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Readysoft
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Empire

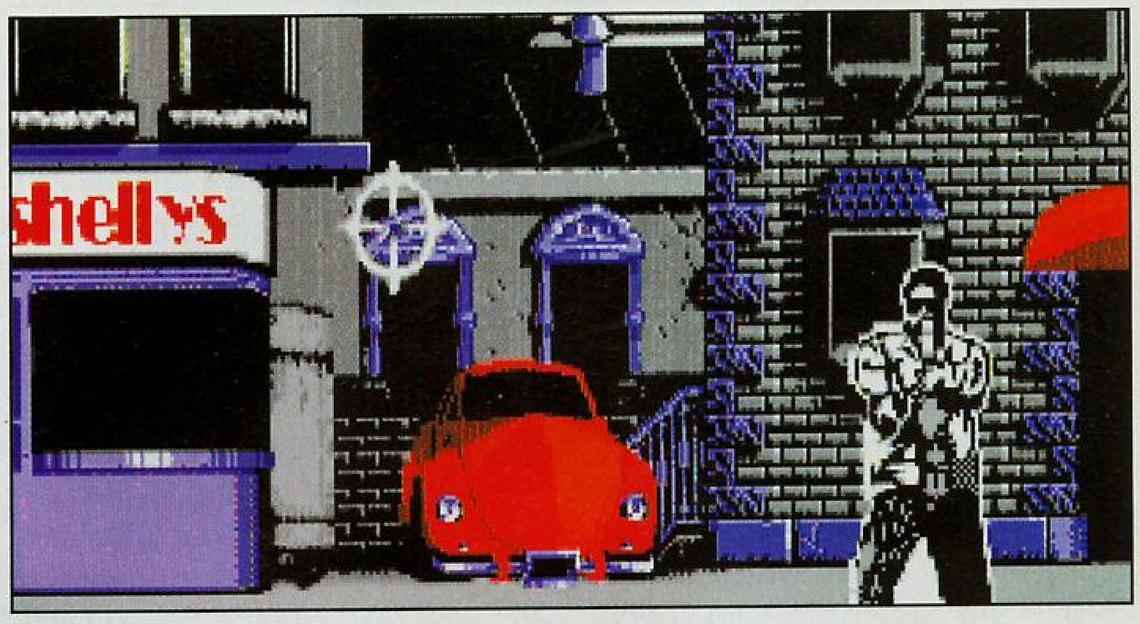
Besonderheiten
- Poster
- englisches Handbuch
- Joystick empfohlen



DIE HARD II

Fast ein Jahr nachdem der Film in deutschen Kinos lief, kommt von Grandslam nun die Computerumsetzung des Kassenschlagers "Die Harder" mit Bruce Willis.

Was herauskam war ein Ballerspielchen á la "Operation sowieso", das auch nach der Konvertierung für den PC keine rechte Freude aufkommen läßt. So ballert man sich durch verschiedene Filmszenen, nietet Terroristen gleich dutzendweise um, versucht, keine unbeteiligten Passanten niederzuschießen sowie die Umgebung einigermaßen heil zu lassen, da man andernfalls mit Punktabzug bestraft wird. Die Grafiken sind sowohl unter VGA- wie auch unter EGA-Auflösung wirklich nicht berauschend, man muß sich sogar richtig anstrengen, wenn man die Unterschiede der VGA- zur EGA-Grafik sucht, denn auch dort sieht es so aus, als würde mit höchstens 16 Farben gearbeitet. Auch die Animation der Figuren ist nicht gerade das Gelbe vom Ei, genausowenig wie die ziemlich mäßigen Soundeffekte und die ebenfalls recht schlampig vom Film übernommene Titelmelodie. Abgesehen davon, daß die ständig gleichbleibende Herumballerei nicht gerade sehr motivierend ist, erschien mir der Schwierigkeitsgrad auch noch einige Stufen zu hoch angesetzt. *(MM)*



PC unterstützt

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

SHOOT´EM UP

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Grandslam
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Leisure Soft

Besonderheiten
- Filmumsetzung



THE CARL LEWIS CHALLENGE

Leider nicht mehr ganz rechtzeitig zur Olympiade in Barcelona bringt Psygnosis nun auch die Umsetzung der "Carl Lewis Challenge" für MS-DOS heraus, damit sich die sportliche Betätigung der PC-User nicht nur auf Computergolf beschränkt.

Geboten werden dabei die fünf Leichtathletik-Sportarten 100m-Lauf, 110m-Hürden, Speerwerfen sowie Hoch- und Weitsprung, an denen Ihr Euch mit bis zu drei weiteren Mitspielern versuchen könnt. Neu hinzugekommen ist im Vergleich zu anderen Vertretern dieses Genres die Option, neben den reinen Actionsequenzen auch noch auf die physische Verfassung der Athleten durch einen entsprechend ausgeklügelten Trainingsplan einzuwirken. Auch der eigentliche Wettkampf zeigt sich von seiner besten Seite. Nachdem Ihr Euch eine von drei grundverschiedenen Steuerungsarten ausgesucht habt, je nach persönlichem Geschmack mehr geschwindigkeits-, reaktions- oder rhythmus-betont, geht's end-lich zur Sache. *(MM)*



PC unterstützt

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

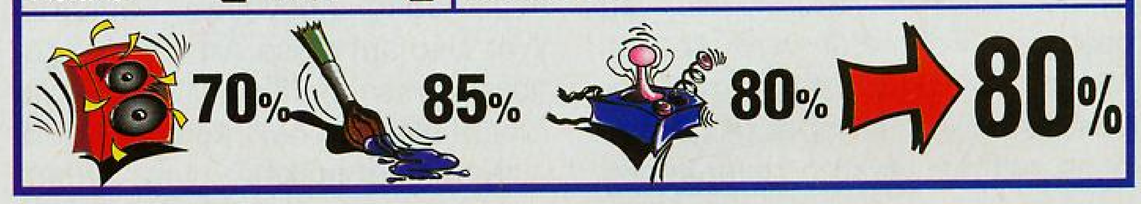
SPORTSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Leisuresoft

Besonderheiten
- drei verschiedene Steuerungsarten



CRUISE FOR A CORPSE

Eine Einladung zu einer Kreuzfahrt auf dem Mittelmeer wird keiner so schnell abschlagen, daß aber kurz nach dem Auslaufen des Schiffes ein Mord geschieht, wirkt sich doch nachhaltig auf den Erholungswert dieser Reise aus.



Als Inspektor Raoul Dusentier nimmt der Spieler in "Cruise For A Corpse" natürlich sofort die Ermittlungen auf. Von der Bilge über Unter- , Haupt- und Oberdeck muß sich Raoul mit Informationen eindecken, die zur Aufklärung des Mordes beitragen sollen. Einige Räume, insbesondere die Privatkabinen sind zuerst nicht zugänglich, auch der Laderaum ist abgesperrt. Verdächtig ist zunächst jeder auf diesem Schiff, angefangen mit Hector dem Diener über Ehefrau und Tochter des Getöteten bis hin zu den anderen Gästen auf dieser Kreuzfahrt. Gesteuert wird mit der Maus, klickt man auf einen Gegenstand, so erscheint eine Liste der Benutzungsmöglichkeiten. Auf diese Art lassen sich sogar Gegenstände miteinander verknüpfen und sinnvolle Gespräche führen. Die Grafik bietet 256 Farben und ist schön gezeichnet. Die Personen bewegen sich flüssig über den Bildschirm und das Schiff schaukelt wie auf hoher See. Da die Lösung des Falls einige Zeit in Anspruch nehmen wird, kommt bei diesem Spiel sicher so schnell keine Langeweile auf.

(mg)

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

ARCADE ADVENTURE

Hersteller Delphine Software
Preis ca. DM 100,-
Muster von Leisuresoft

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Poster als Gimmick
- 256 Farben VGA

67% 89% 78% → **79%**

CONQUESTADOR

Der Mensch wird wohl immer ein Jäger, Sammler und Entdecker bleiben. Auf jeden Fall zielt die Spieleindustrie auf diese rudimentären Triebe und versucht, Spiele herzustellen, in denen wir unser Ego befriedigen können.



Wer von uns wäre nicht gerne Gouverneur einer Südseeinsel, ein Eroberer der neue Kontinente entdeckt oder ein Pirat, der in den südlichen Gewässern sein Unwesen treibt. Mit "Conquestador" ist das alles möglich, auf dem Planeten Paradise (sinniger Name) im Orion-Sektor um das Jahr 1800, wird der Spieler zum Befehlshaber über Schiffsflotten, Admiräle, Gouverneure und alles was dazugehört. Da Du nicht der einzige Eroberer der neuen Welt bist, es können bis zu vier Spieler mitmachen, gibt es natürlich Neid und Mißgunst. Doch vor den Erfolg haben die Götter erst einmal den Schweiß gesetzt. Die deutsche Anleitung wirkt mit ihren ca. 70 Seiten recht unscheinbar, ist aber so mit Informationen zu Spielablauf und Bedienung vollgepumpt, daß man manche Seiten öfter lesen muß. Die VGA-Karte kann mehr und auch aus der Soundkarte wäre noch mehr zu holen gewesen. Die Mischung aus wirtschaftlicher und strategischer Komponente ist aber gut gelungen und auch Liebhaber von Action kommen bei den Schlachten auf ihre Kosten.

(mg)

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

STRATEGIESIMULATION

Hersteller G D G
Preis ca. DM 100,-
Muster von PC Computercenter Nürnberg

Besonderheiten
- Poster als Gimmick
- umweltunfreundliche Verpackung mit viel Plastik

63% 70% 75% → **73%**

HOOK

Beinahe gleichzeitig mit der Amigafassung erscheint bei Ocean die Computerumsetzung des Kinoknüllers HOOK von Steven Spielberg für MS-DOS-Rechner.



Als Peter Pan, inzwischen erwachsen geworden und stolzer Familienvater, eines nachts nach Hause kommt, findet er mit einem Dolch eine Nachricht an die Kinderzimmertür geheftet: Die Kleinen haben Sehnsucht nach ihrem Papi... Gezeichnet: Kapitän Hook. Jetzt seid Ihr gefordert. Die Fee Tinkerbell bringt Euch nach Nimmerland und dort steht Ihr dann vor der Aufgabe, Eure Kinder wiederzufinden und den bösen Kapitän endgültig in einem großen Showdown zu besiegen. Peter Pan wird, ähnlich wie bei Monkey Island, mit der Maus sehr komfortabel gesteuert. Auch bei der wirklich gelungenen und farbenfrohen Grafik sind die Ähnlichkeiten zum Lucasfilm-Game kaum zu übersehen. Während des Spiels plätschert die Hintergrundmelodie leise vor sich hin, ansonsten hüllt sich das Programm größtenteils in Schweigen. Dies gilt auch für die so gut wie nicht vorhandenen Soundeffekte. Resümee: Trotz eines unbestreitbaren Plagiatvorwurfes ein ziemlich ansprechendes Stück Software ohne größere Schwächen, allerdings auch ohne besonders neue oder innovative Features. Wer also auf diese Art von Actionadventures steht, sollte "Hook" ruhig einmal bei seinem Softwarehändler probespielen. *(mm)*

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

ACTIONADVENTURE

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 90,-

Muster von Bomico

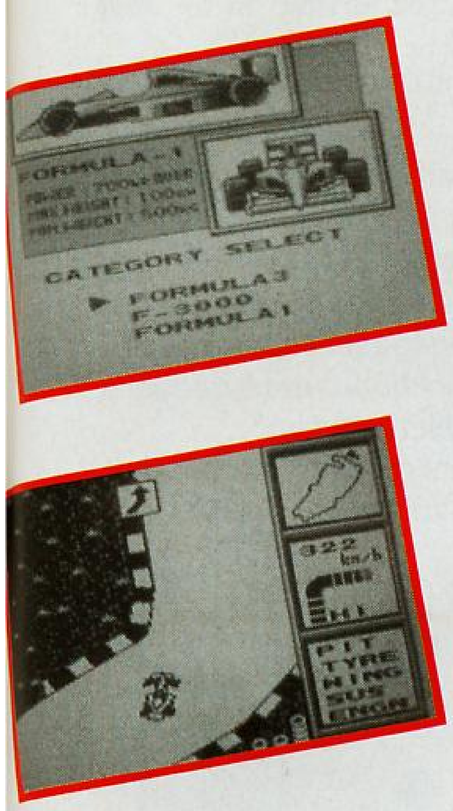
Besonderheiten
- Spiel zum Film

60% 85% 70% → **73%**

THE SPIRIT OF F1

COMPETITION

Silverstone, England. Langsam zieht die Morgenröte am Horizont auf und bedeckt die Landschaft, rund um eine der berühmtesten Rennstrecken der Welt, mit einem leichten, blumigen Schleier. Am Start befinden sich nur zwei einsame Piloten, eingemummt in ihre High-Tech-Rennanzüge, bereit zum Duell im Morgengrauen. Nur einen Hauch voneinander entfernt, graben sich die Antriebsräder des Lotus Honda Turbo und des Williams Honda FW 11 in den noch taunassen Asphalt. Wisch. Mit einem kräftigen Armschwung bewegt sich die Startfahne halbkreisförmig nach unten. Vorbei ist die morgendliche Romantik. Alles, was bleibt, ist der Rauch von verbranntem Benzin und der leichte Duft von abgeriebenem Gummi.





LUST AUF MEHR?

Konami, Darda und Play Time machen es möglich. Gleich dreimal könnt Ihr die fantastische "Formula One Scalextric"-Autorennbahn von Darda gewinnen. Auf 820 cm Doppelspurschienen könnt Ihr zeigen, wer besser aus dem Bett gekommen ist und das Rennen im Morgengrauen für sich entscheidet. Komplett mit zwei Formel-1 Rennwagen, VDE-geprüftem 12-Volt-Trafo, zwei Handreglern, zwei Kreuzungsschienen, Leitplanken, Stützen für Steilkurven, Fahnen, Ersatzschleifkontakten und ausführlicher Bedienungsanleitung, wird dieser Superpreis den Gewinnern ins Haus geliefert. Beim Abbremsen flackert die Turbolampe, um alles möglichst Realitätsnah darzustellen.

Neben diesen Hammerpreisen, spendiert Konami auch noch siebenmal Software aus dem eigenen Haus. Und was ein waschechtes Gewinnspiel ist, so darf auch eine waschechte Gewinnfrage nicht fehlen:



820 cm spannende Autorennen:
"Formula One - Scalextric" von Darda.

In welcher Stadt steht das Vorbild zum Darda Formula1-Set?

Antwort bitte auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:
CT Verlag
Kennwort: F1
Isarstr. 32;
8500 Nürnberg 60.

Bitte vergeßt Euren Absender nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlags sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

(ts)



MARIOS MAGIC

MARIO STARTET DURCH

Morgen Jungs (und natürlich Mädels). Sommerferien und die Play Time-lose Zeit gut und unbeschadet überstanden? Außer in Bayern, die haben noch bis Mitte dieses Monats Ferien, darf keiner mehr so richtig nach Herzenslust mit dem Game Boy unterm Arm ins Schwimmbad wandern. Aber gut. Dafür gibt es ja die Play Time wieder pünktlich jeden Monat. Warum keine Ausgabe im August?
Klare Suppe. Zum einen wollten wir alle auf den längst fälligen Vier-Wochen-Trip auf Verlagskosten nach Alaska und zum anderen konnten wir über die warmen Sommermonate nicht für die Qualität unseres Produktes garantieren.
Adel verpflichtet. Wer konnte schon ahnen, welche Lawine sich vom Softwareberg löst und an die Redaktionstür pocht. Bei weitem kein Schnee von gestern, sondern erstklassige Ware fiel uns da zwischen die Pfoten. Stoff genug für zwei Mario-Ausgaben.
Zudem gelang es uns nach zähen Vertragsverhandlungen, zwei neue Schreiber aus dem Land der Schwaben für die nächste Saison zu verpflichten. Den Leuten um Stuttgart sicherlich ein Begriff, schwingen ab dieser Ausgabe Doc Thunderstick und Rainer W. ihre begnadeten Federn zum Wohle aller SNES- und Mega Drive-Besitzer. Freut Euch also auf eine randvolle und abwechslungsreiche Ausgabe.

Euer Thorsten

BEACH VOLLEYBALL

Jetzt auch offiziell in deutschen Landen über das Label Laguna. Freizeitspaß mit Ursprung in Kalifornien, wo die braungebrannten Schönheiten sich in der Sonne räkeln (Oh, ich schweife ab). Zwei gegen Zwei geben hier ihre letzten Schweißperlen, um in der Hitze des Tages, nach vereinfachten Volleyballregeln den Sieg und die Prämie mitzunehmen. *(ts)*

EURO FOOTBALL CHAMP

Auch Laguna zeigt die SNES Krallen. Mit einen Spiel rund um das runde Leder. Sowohl Action (im Spiel) als auch Strategie (im Managerteil) sorgen für ausreichende Einsatz- und Spielmöglichkeiten. Und wer nicht aufpaßt wird gefoult. *(ts)*

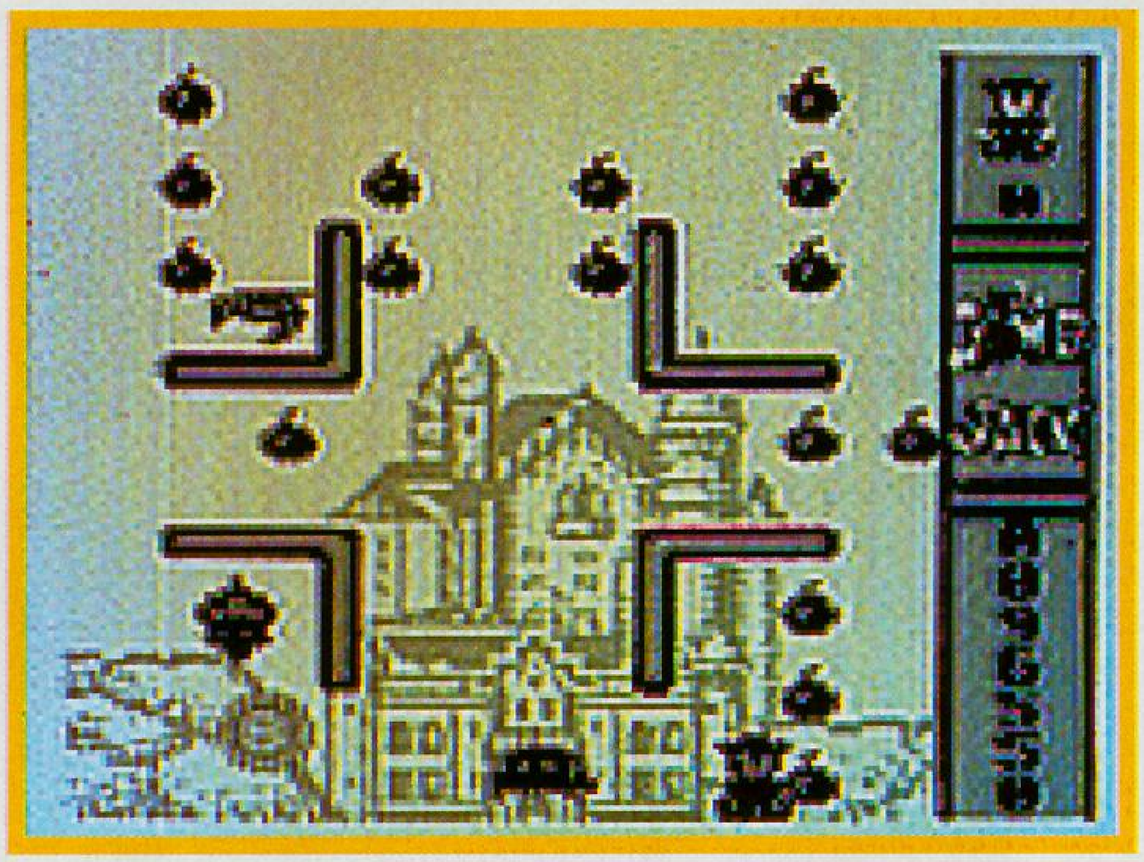
GAME GENIE

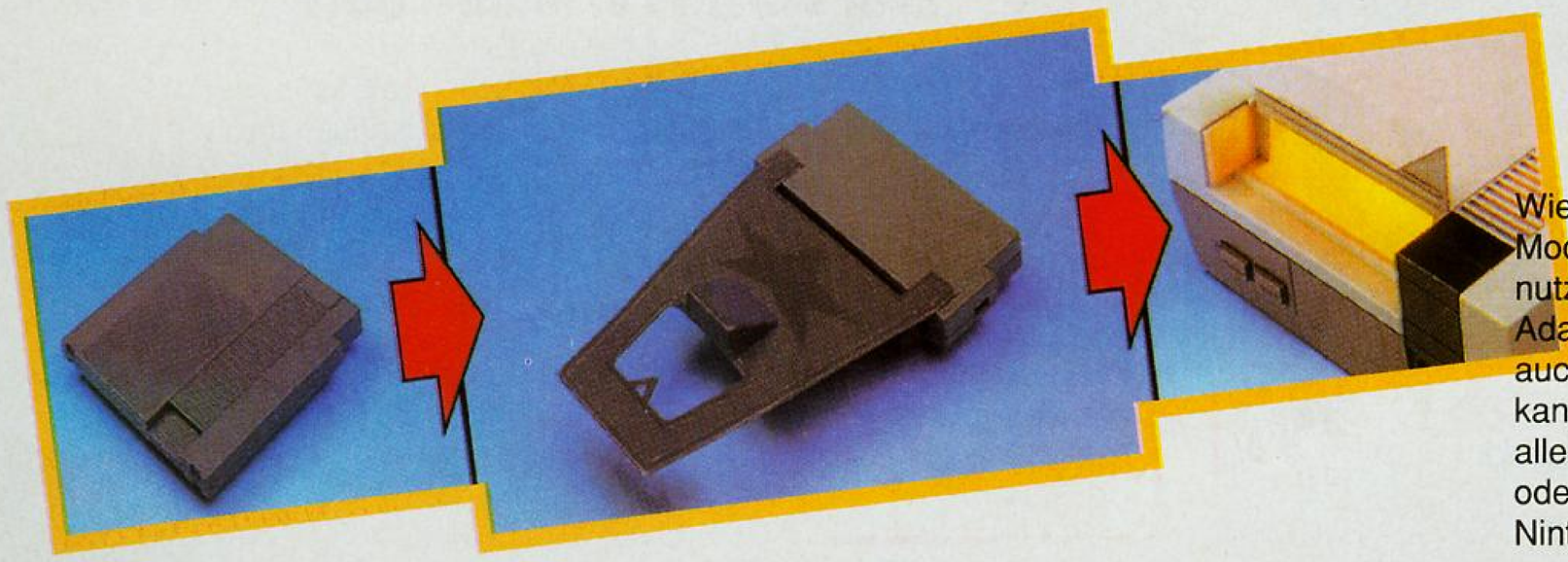
Es gibt wohl nichts langweiligeres, als bei einem faszinierenden Spiel immer wieder von vorne anfangen zu müßen, nur weil irgend so ein Schnösel vergessen hat, eine Paßwort- oder Continue-Funktion einzubauen. Die Firma Otto Simon hat die Lösung für dieses Ärgernis: Game Genie verleiht vielen Spielen mehr Power, mehr Action und mehr Schnelligkeit. So kann man zum Beispiel in jede beliebige Welt einsteigen oder sich unendlich viele Leben besorgen. Und alles ganz einfach durch die Eingabe bestimmter Codes, die man dem Handbuch entnehmen kann.
Kosten soll der Game Genie um die DM 150,-. *(ts)*

INFOGRAMES NEWS

Zwei neue Spiele aus dem Hause Infogrames sollen noch in diesem Monat fertiggestellt werden.

Als Automatenspiel noch in den Tiefen des Spielerhirns gefangen, kann nun einjeder auch auf dem Game Boy mit Bomb Jack sein Glück versuchen. Ziel ist es, möglichst viele der herumlungernden Bomben einzufangen und dabei allerlei Feindesvolk zu umgehen. Dabei lassen sich sowohl der Spiellevel, wie auch die Bewegungsgeschwindigkeit des Bomb Jacks einstellen. Auch an die Continue-Funktion wurde gedacht, welche sich bei über 60 Levels auch als sehr hilfreich erweist.
Zweiter im Bunde ist Pop Up, das schelmische Spiel mit dem kleinen Ball, den es durch die 100 Level zu lenken gilt. Paßwortfunktion und High-Scores gehören selbstverständlich dazu. *(ts)*

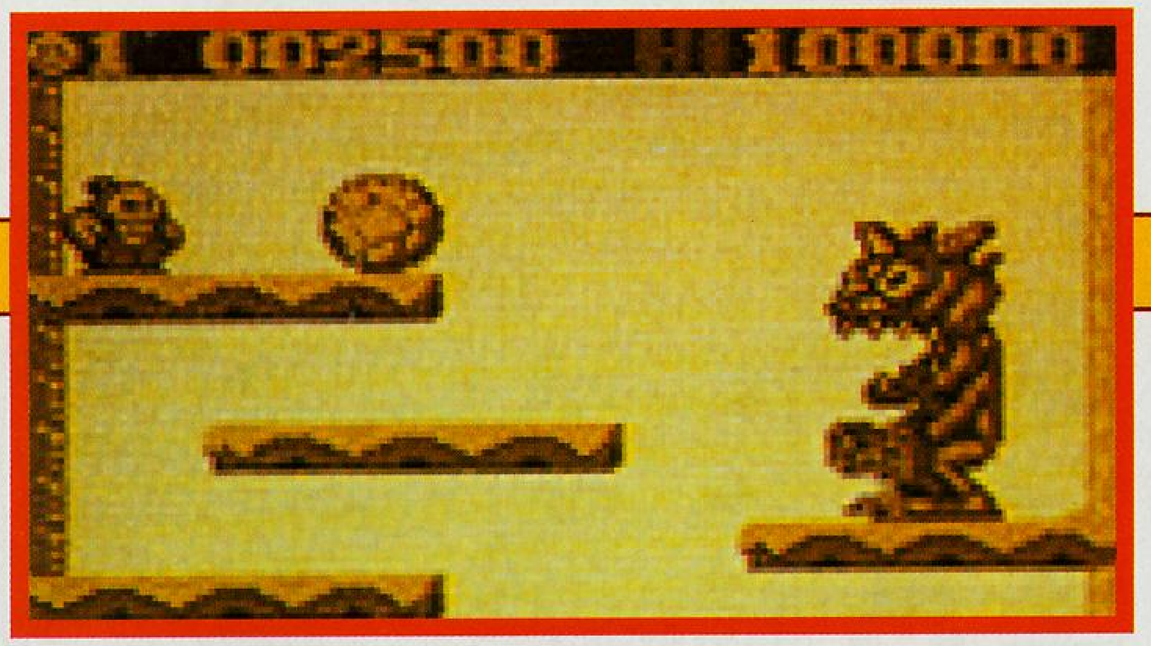




GAME KEY

Wie die meisten wissen, lassen sich amerikanische Module auf europäischen NES-Maschinen nicht nutzen. Findige Erfinder haben darum einen Adapter, den Game Key entwickelt, mit dem sich nun auch diese Module problemlos verwerten lassen. So kann man auch mal die Spiele spielen, von denen alle Welt spricht, die offiziell aber bei uns noch nicht oder überhaupt nicht vertrieben werden. Ob Nintendo das gefällt?.

(ts)



SNOW BROTHERS

Für die ersten Schneebälle im Freien ist es momentan noch zu warm. Die "Snow Brothers" sitzen jedoch bereits in den Startlöchern, um ihre Gegner auf dem kleinen grünen Game Boy-Bildschirm nach allen Regeln der Kunst einzuseifen. Eine ideale Möglichkeit, sich via Minimodul auf die kalte Jahreszeit einzustimmen?

Mitnichten. Was "Capcom" in der ansprechenden Verpackung bietet, ist Langeweile pur. Wie oberflächlich und lieblos die Gestaltung dieses Jump´n Run-Spiels angegangen wurde, merkt man schon im Intro. Nach dem obligatorischen Nin-tendo-Pipser fällt der Blick des Betrachters auf ein ebenso stilles wie stumpfsinniges Titelbild. Mit Druck auf die Start-Taste befindet man sich dann sofort mitten im Spielgeschehen. Traurig, denn so darf man jedesmal, wenn man seinen Game Boy aufs Neue einschaltet, wieder im ersten Level beginnen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen oder eine Paßwortabfrage sucht man bei den "Snow Brothers" vergebens. Wenigstens sorgt eine Continue-Funktion ersatzweise dafür, daß der Spieler das Modul nicht schon nach den ersten fünf Minuten entnervt in die Ecke wirft.

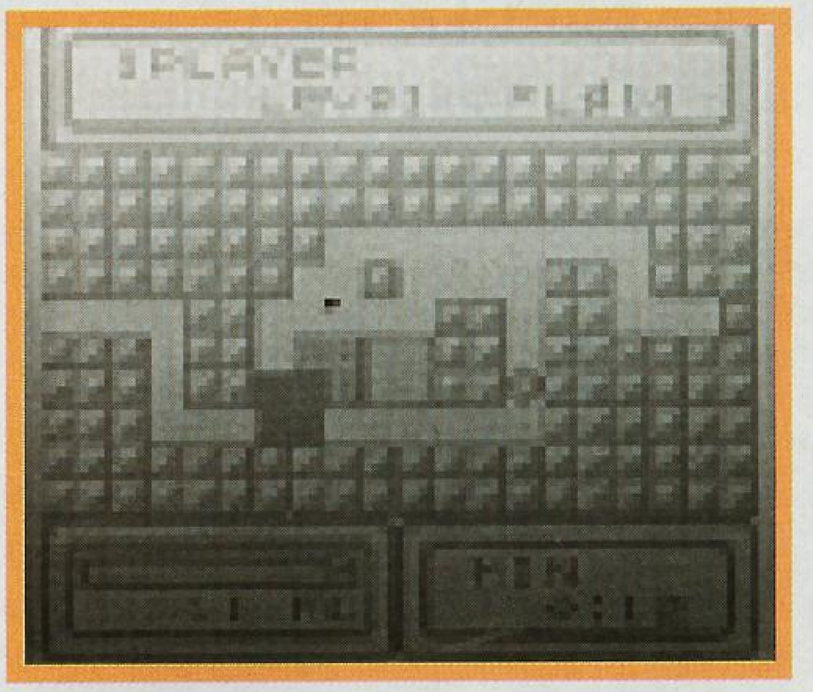
Über Grafik und Spielbarkeit läßt sich indes nichts Schlechtes sagen. Die Figuren sind sauber animiert und mitunter sogar putzig anzusehen (z. B. wenn sich ein Monster aus einer Eiskugel befreit, kurz schüttelt und dann munter weiterläuft). Pluspunkte sammelt das Spiel auch mit den vielen Bonussymbolen, mit deren Hilfe Tom, der Held des Spiels, seine eisigen Fähigkeiten stetig verbessern und perfektionieren kann. Die musikalische Untermalung der Schneeschlacht haut einen hingegen nicht unbedingt vom Hocker.

Fazit: Auch die aufgezählten Vorteile können nicht darüber hinwegtäuschen, daß "Snow Brothers" ein klassisches Low-Budget-Spiel ist, bei dem die Hersteller nur ver-gessen haben, den Preis ent-sprechend anzupassen. Daß der-artige Games neuerdings jedoch regelmäßig mit gut DM 70,- zu Buche schlagen, ist mir in letzter Zeit öfters aufgefallen (man denke z. B. an "Missile Command"). "Ir-gendetwas stimmt da nicht", denkt sich da der unbeteiligte Beobach-ter, argwöhnt der Preistreiberei und investiert seine Mäuse lieber in eine höherwertigen Alternative.

(sg)

GAME BOY	JUMP´N RUN	
Besonderheiten - Continue Funktion	**Hersteller** Capcom **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Funny Software

30% 55% 15% → 32%



MARIOS MAGIC



AMAZING TATER

Wie schrieb Thomas Borovskis in seinem Review zu "The Adventures of Star Saver" (Ausgabe 8-9/92) noch gleich? "Bei Action-Spielen, egal für welches System, könnte man in den meisten Fällen die Hintergrundstory getrost weglassen."

Recht hat er, nur ist die leider in den anderen Spielgenres oftmals nicht besser. Gäbe es hingegen einen Preis für die originellste und abgefahrenste Hintergrundidee, so ginge der in diesem Monat sicherlich an "Ama-zing Tater". Einmal im Jahr lädt König Wassermelone die jungen Gemüse zu sich an den Hof, um anhand einer Reihe kniffliger Tests zu ermitteln, wer für die Aufnahme in die ehrenwerte Runde der Gar-tenritter in Frage kommt. Spud ist einer von den Greenhorns, für die der langersehnte Tag der Be-währung gekommen ist. Wird es ihm gelingen, sich gegen seine Konkurrenten Rooty Carrot, Pepo the Red Pepper und Arnie Egg-plant durchzusetzen?

"Amazing Tater" ist ein echtes "Gute-Laune"-Spiel, das von der ersten Sekunde an Spaß macht. Gleich nach dem gelungenen Intro erwartet den Spieler im Hauptmenü ein umfangreiches Angebot: Aus vier Spielmöglichkeiten (Beginner-, Puzzle-, Practice- und Action-Mode) darf ausgewählt werden. Daß hier kein weiterer handheldtechnischer Schnellschuß vorliegt, merkt man nicht nur im "Übungskeller", in dem die Jungspunde von Major Tomate höchstpersönlich mit der Materie vertraut gemacht werden.

Ziel des Spieles ist es, sich durch ein Labyrinth von Türen, Mauern, Löchern, verrückbaren und unverrückbaren Blöcken und vielem mehr, einen Ausgang zu bahnen. Um die mitunter aussichtslos erscheinenden Situa-tionen meistern zu können, muß der Spieler seine grauen Zellen ganz schön anstrengen. Vier Schwierigkeitsstufen und Levels mit bis zu 30 Bildschirmen sorgen dafür, daß der Gemüsekontest nicht allzuschnell langweilig wird. Daß dabei auch an eine Paß-wortfunktion und einen 2-Spieler-Modus gedacht wurde, erfreut. Die Grafik ist recht einfach gehalten, dafür wissen Sound und Ge-schwindigkeit umso mehr zu gefal-len. Schade ist nur, daß eine Pau-senfunktion vergessen wurde. Trotzdem: Für Freunde von Denk- und Knobelspielen ist "Amazing Tater" ein heißer Tip!

(sg)

GAME BOY	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Übungsmodus für Anfänger - 2-Spieler-Modus	**Hersteller** Atlus **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Funny Software

75% 45% 80% → 73%



MARIOS MAGIC

Mit Mario hat dies Spiel zwar nichts zu tun, doch der Spielspaß bewegt sich bei diesem Arcade-Action-Spektakel von Jaleco in ähnlich hohen Bereichen.

Bei einem Spaziergang durch den Central Park enführte ein böser Scherge Maru´s Freundin, seine liebste Cori. Da ihm die Polizei sowieso nicht glauben würde, macht er sich also ausgestattet mit 200 Gesundheitspunkten und einer einfachen Waffe auf den Weg durch insgesamt sechs Levels mit insgesamt 15 Stufen, die in verschiedenen Ländern spielen. Ein schönes Intro zeigt die Entführung und entläßt den Spieler dann in den ersten Level, der in Amerika spielt. In gewohnter Turrican-Manier springt man dann durch die grafisch detailliert und abwechslungreich gestalteten Landschaften, die von niedlichen, aber nichts destotrotz gefährlichen Gegnern bewohnt werden. Spielerische Abwechslung ist dabei Trumpf. So kann es zum Beispiel passieren, daß man plötzlich auch an der Decke entlanglaufen kann oder sich mit Harpune bewehrt den angreifen Haifischen gegenübersieht, weil man sich plötzlich unter Wasser befindet. Beseitigte Gegner hinterlassen entweder Blasen, die den Lebenspunktestand erhöhen, oder an spendablen Tagen sogar Extrawaffen, die das Weiterkommen erheblich erleichtern. Wenn sich Maru am Ende einer Stufe befindet, findet nach einem netten Dialog mit dem Obermotz ein großer Showdown statt, an dessen Ende sich der (hoffentlich) besiegte Obermotz großmütig zeigt, und neben einer besonders guten Extrawaffe einen Tip zum Aufenthaltsort von Cori abgibt. Grafisch und technisch befindet sich das Modul auf einem hohen Niveau. Der Spielspaß und der Sound stehem dahinter in keiner Weise zurück, so daß man Maru´s Mission jedem Action- und Jump´n Run-Fan nur besonders ans Herz legen kann. *(hi)*



Marus Mission

Jack Nicklaus Golf



Obwohl Bernhard Langer weiterhin versucht, an Erfolge vergangener Tage anzuknüpfen, erreicht er einfach nicht die Klasse eines Jack Nicklaus. Accolade ist sich dieser Tatsache sicherlich bewußt ...

Ein Spiel für den Game Boy umzusetzen, das als PC-Version vor allem durch seine detaillierten und naturgetreuen Grafiken begeistern konnte, scheint ein eher unmögliches Unterfangen. Trotzdem hat sich Accolade dieser Herausforderung gestellt und wirft nun ein hervorragendes Sportspiel auf den Markt, das sich vor dem "großen Meister" kaum verstecken muß.

"Jack Nicklaus Golf" bietet dem passionierten Golfspieler eine Fülle von Auswahlmöglichkeiten. Erstaunlicherweise können bis zu vier Spieler an einem Turnier teilnehmen, wobei sowohl der Schwierigkeitsgrad als auch das jeweilige Geschlecht festgelegt werden kann. Hat man diese Zeremonie erst einmal hinter sich gebracht, so geht es auf zum ersten Loch. Hier muß beim Caddy zunächst der richtige Schläger geordert werden, um nicht über das Ziel hinauszuschießen. Dann ein letzter Blick auf die aktuelle Windrichtung, und schon kann man die Keule schwingen. Natürlich lassen sich mit dieser Methode nur sehr langsam sichtbare Erfolge verbuchen, so daß man bereits nach wenigen Minuten zu weiteren Hilfsinstrumenten greift. Die Vogelperspektive ist zum Beispiel äußerst nützlich, wenn es darum geht, den Parcours mit allen seinen Begebenheiten genau einzuschätzen. Wo befindet sich ein Wasserloch? Kann mein Ball in diese Richtung abdriften? Diese Fragen muß man sich als erfahrener Profigolfer in heiklen Situationen mehr als einmal stellen.

Äußerst gelungen sind auch die unterschiedlichen Hintergrundgrafiken. Bäume, Sandgruben und Wassergräben sind deutlich zu erkennen und können durchaus überzeugen. Die Animation des Golfers steht dem natürlich in nichts nach und vor allem die sagenhafte Geschwindigkeit (fünf Sekunden) beim Bildschirmaufbau ist faszinierend.

Fazit: Jack Nicklaus spielt auch auf dem Game Boy einen "Eagle" und kann nicht nur wahre Golffanatiker in seinen Bann ziehen! *(om)*

GAME BOY	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - niedlich und abwechlungsreich	**Hersteller** Jaleco **Preis** ca. DM 65,-	**Muster von** Funny Software

80% 75% 85% → 81%

GAME BOY	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Paßwortfunktion - originalgetreue Bahnen	**Hersteller** Accolade **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Softgold

40% 80% 75% → 63%

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

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • 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
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282

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

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
Ghosibusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Westling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
E-Swai	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
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 Rasi	111,95
Quack Shoi	111,95
Shadow of the Beast	131,95

Ab1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

Strider	131,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

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

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES 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
Chessmaster	84,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

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

Gremlings 2	77,95
Gargoyle`s Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad`n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

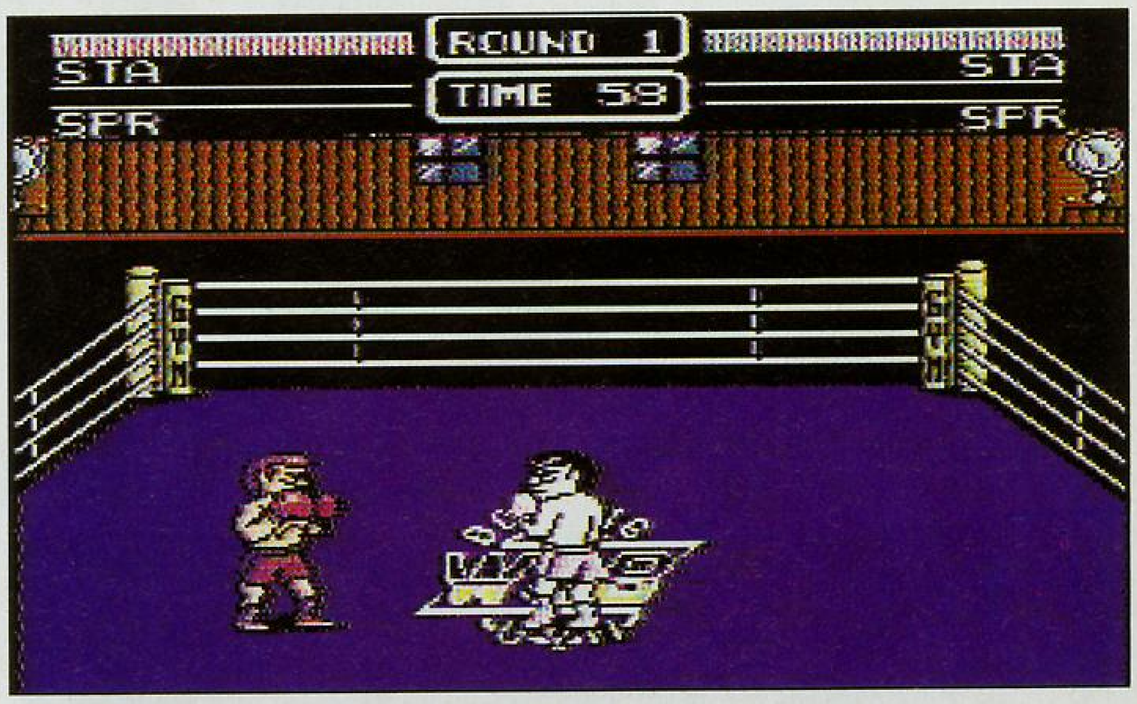
ATARI LYNX

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

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften !

WORLD CHAMP

Nach der Wiedervereinigung ist das Boxgeschehen auch für die deutschen Sportfans wieder interessant geworden, besitzen doch die neuen Bundesländer zahlreiche und vor allem gute Ringakteure.

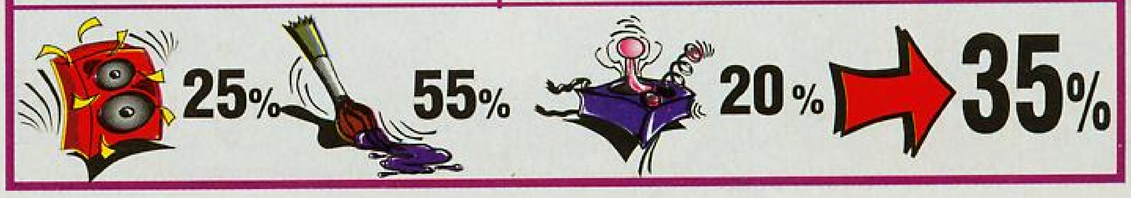


Daher ist es kaum verwunderlich, daß Taito seinen "World Champ" auch in Europa ins Rennen schickt. Wer jetzt aber schweißtreibende Kämpfe und packende Auseinandersetzungen erwartet, ist einmal mehr auf dem falschen Dampfer. Genau das Gegenteil ist der Fall!

Der Weltmeister entpuppt sich als ein harmloses Schaf im Wolfspelz. Werden in der Anleitung noch die unterschiedlichsten Schlagtechniken in den Vordergrund gestellt, so kommt während des Spiels die herbe Enttäuschung. Wie bei einem drittklassigen Ballergame muß der begeisterte Techniker hier die Feuertaste bearbeiten, um den Ring schließlich als Sieger zu verlassen. Deshalb stellten die Computergegner für mich auch kein ernstzunehmendes Problem dar, und bereits nach fünfzehn Minuten konnte ich meinen ersten Titel entgegennehmen. Sehr seltsam!
Wer den "Champ" lieber realistisch spielen möchte, kann zwischen jedem Kampf einen Sparringspartner gnadenlos auf die Bretter schicken und auf diese Weise seine Schnelligkeit, Stärke und Ausdauer trainieren. Diese Vorgehensweise ist aber nicht unbedingt notwendig.
Die Grafik tendiert zum besseren Durchschnitt, obwohl die Sprites sehr lieblos animiert wurden und teilweise sogar flackern. Dafür ist dem Programmiererteam allerdings das Scrolling sehr gelungen und auch die verschieden Hintergünde sind nicht abgrundtief schlecht. Soundtechnisch bleibt es bei den guten Ansätzen. Die Sprachausgabe winselt kläglich aus dem Lautsprecher und die wenigen Musikstücke sind wohl ein schnelles Minutenprodukt.
Fazit: Obwohl der 2-Spieler-Modus einiges gutmacht, handelt es sich bei Taitos "World Champ" um eine langweilige Prügelei, die mit 90 Märkern reichlich überbezahlt ist.

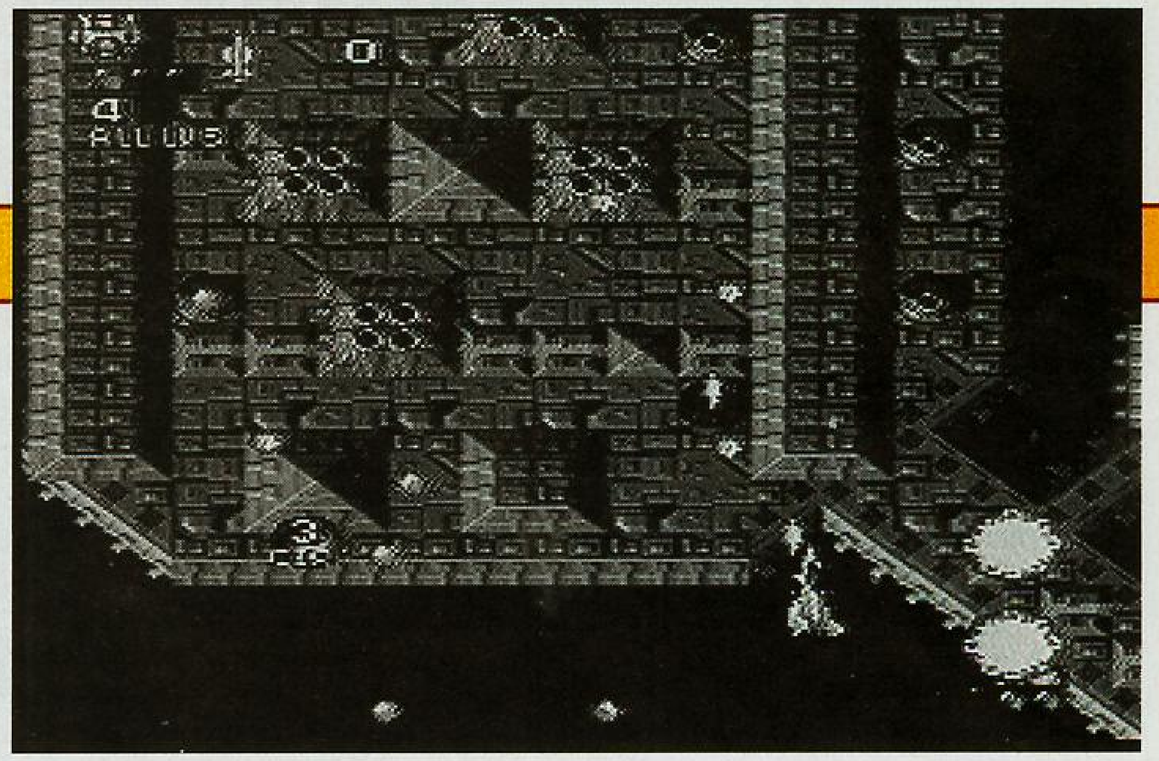
(om)

NES	SPORTSPIEL
Besonderheiten - Turnier- und 2-Spieler-Modus - Paßwortfunktion	**Hersteller** Taito **Preis** ca. DM 90,-
	Muster von PC Computercenter



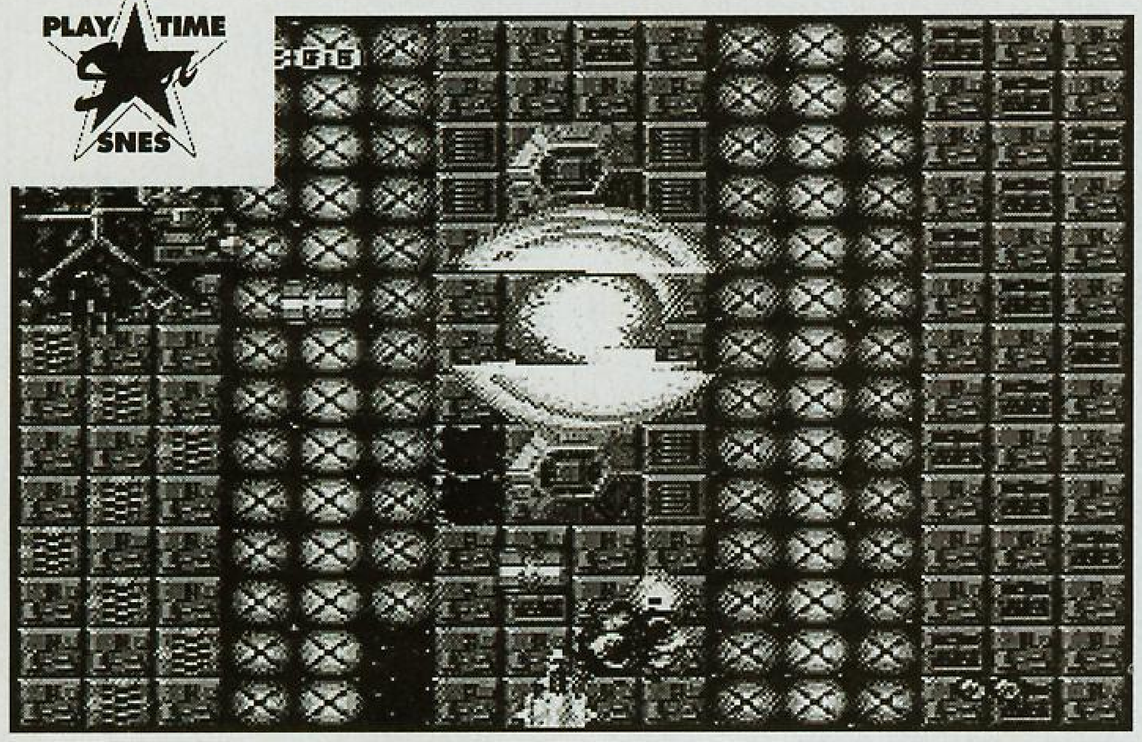


MARIOS MAGIC



Super Aleste

PLAY TIME SNES



Das Ballerspiel der Superlative ist da! Kaum einer wagte noch zu hoffen, aber die Leute haben es tatsächlich geschafft: das erste ruckelfreie Ballerspiel für NINTENDO's Zugpferd ist eingetroffen.

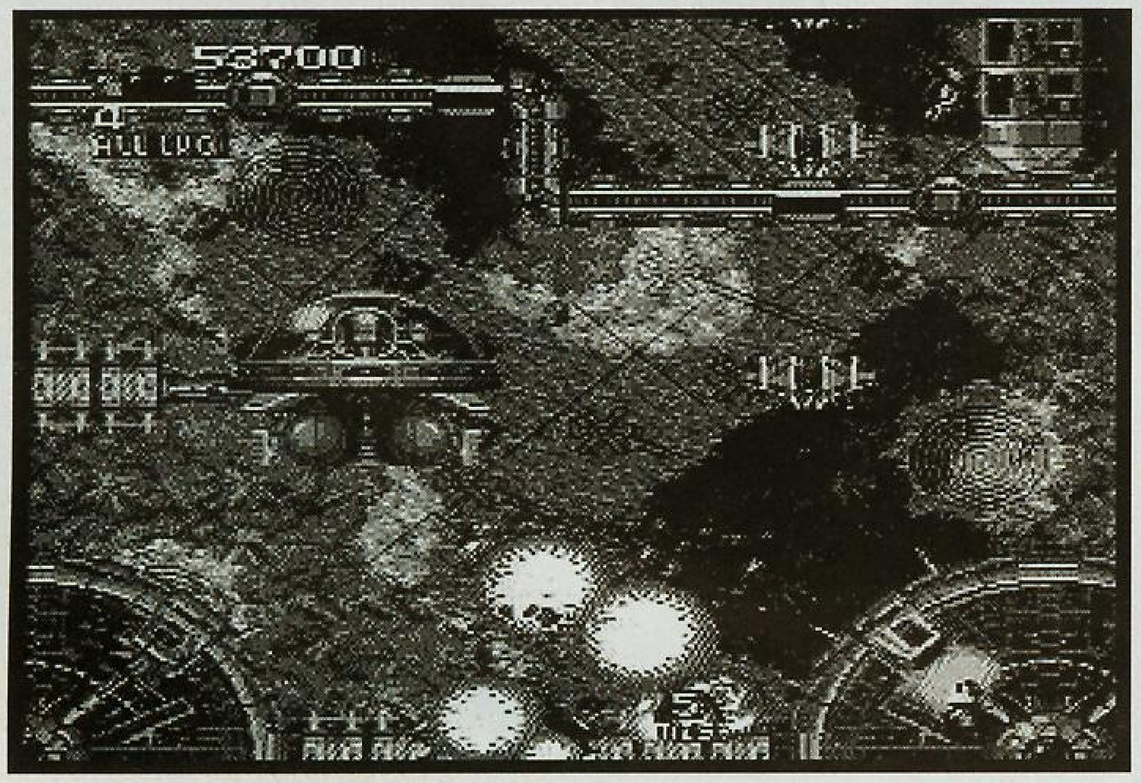
Da der Arbeitstakt der CPU eine feststehende Tatsache ist, mußte eine Reihe von (fast) unmerklichen Programmiertricks angewendet werden (vermeintliche Sprites wurden auf die Scrolling-Ebenen "gepint", wenn Obermotze auftauchen, wird vorher schon ganz sanft das Scrolling "abgebremst"). Im Endeffekt ist das Ergebnis ein Spiel, das seinesgleichen sucht, produziert von einem Team, das ebenfalls seinesgleichen sucht. Schauen wir uns das Ding einmal im Detail an. Schon die Wahl des ALESTE-Thema's seitens Nintendos ließ viele Insider schon im Vorfeld tief Luft holen. Diese Serie ist bisher eine SEGA-Hochburg gewesen. Angefangen von den 8-Bit-Versionen POWER STRIKE (Spielhallen-ALESTE für das MASTER SYSTEM) und GAME GEAR ALESTE bis zum M.U.S.H.A. ALESTE für's MEGA DRIVE waren alle Hits gewesen und die Ankündigung einer MEGA-CD-Version läßt die Fortsetzung dieser Tradition mehr als erahnen. Dem gegenüber waren die bisher gelieferten direkten Vergleiche zum MD nicht unbedingt Glanzstücke (THUNDER FORCE III, DARIUS II). Die Geschichte ist die übliche " Rettet-die-Welt"-Story mit einem neuen Prototypen und der Über-Super-keiner-weiß-ob-es-funktioniert-Technik.

Bei SNES-Intros bleiben wir inzwischen ziemlich cool, da 80% aller 3D-Chip-Einsätze ausschließlich dort stattfinden Also rein ins Options-Menü. Dort findet man unter anderem fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade, drei davon standardmäßig (easy to hard) und zwei weitere mit besonderen Gags (Verlangsamung des Bullet-Speed à la BATTLE SQUADRON, Verwandlung explodierender Gegner in Wolken von Geschoßen). Die Bewaffnung umfaßt insgesamt acht Typen einschließlich der Satelliten, wobei jede Waffenart nach jeweils 3 bzw. 6 Power Ups um eine Stufe ausgebaut wird. Es handelt sich hierbei allesamt um bekanntbewährte Sachen, einschließlich der Smart-Bomb. Die Power-Ups müssen nicht eingefangen werden wie beim MD, sondern befinden sich in "Überraschungs-Eiern" (Grüezi, WONDERBOY), die recht einfach zu erwischen sind. Gleiches gilt für die Symbole für Waffen(-wechsel), Extraschiffe und Zusatzbomben: Anballern und darüber fliegen. Wir starten mit 3 Schiffen, die je zwei Treffer zum Abschmieren benötigen. Nur keine Panik, es gibt unendlich viele Continues, wobei jeweils der Ort der Löffelabgabe oder der Anfang des Levels als Startpunkt ausgewählt werden können. Angesichts von 12 langen Levels erscheint dies auch äußerst vernünftig. Die zu erledigenden Aufgaben sind gut gemixt, wobei RAY mir von einem alten PC-ENGINE-Spiel namens GUNHEAD erzählte, das die wenigsten kennen, aber dennoch stellenweise wohl Pate stand für SUPER ALESTE. Toll ist der

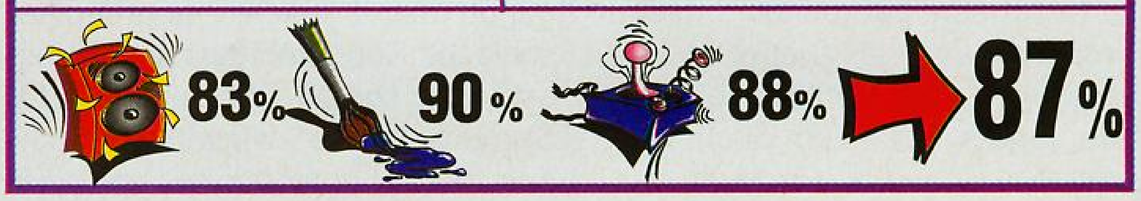


Einsatz des 3D-Chip in einem Ballerspiel, z.B. beim Angriff auf eine Weltraumfestung (Zoom-Effekt). Auch sonst ist das Game ein grafischer Leckerbissen, kombiniert mit einem tollen Sound und einer Musik, die endlich einmal wieder über lange Strecken die Möglichkeiten der Hardware ausschöpft. Daher stört es auch absolut nicht, daß die schwierigen Stellen des häufigeren angegangen werden müssen. Hier erleben wir die eigentliche Premiere der Gattung Ballerspiele auf dem SNES. Genuß ohne Reue ist angesagt!

Doc Thunderstick



SNES	SHOOT 'EM UP	
Besonderheiten - jap. Sprachausgabe - Endlos-Continue	**Hersteller** Toho **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** Top 4



F-Zero

Im 26. Jahrhundert ist die "Formel 1" längst Schnee von Gestern. Die Motorfreunde der Zukunft bevorzugen heiße Luftkissenboote, die eine Geschwindigkeit von über 400 mph erreichen können.

Leider läßt sich "F-Zero" nicht zu zweit spielen, so daß sich nur ein Einzelkämpfer durch die unterschiedlichen Ebenen schlagen darf. Natürlich kann auf jeder Welt ausgiebig trainiert werden, wobei vor allem die scharfen Kurven im Langzeitgedächtnis abgelegt werden müssen, um heftige Kollisionen mit der Leitplanke zu vermeiden. Diese unscheinbaren Zusammenstöße zehren erheblich an dem bestehenden Energievorrat, der erst kurz nach der Startlinie wieder aufgefrischt werden kann.
Kaum werden die Weltmeisterschaftsläufe eingeläutet, geht es auch schon richtig los! Die Boliden werden ausgewählt und auf ihren Startplätzen plaziert. Hochgezüchtete Motoren jaulen auf, Spannung liegt in der Luft. Wer hat wohl den besten Start? Beschleunigungsstarke Renner werden hier natürlich leicht bevorteilt, denn die großen, schweren Kollegen kommen nur sehr langsam auf Trab. Dafür können sie aber auf langen Geraden kräftig zulegen und holen auf diese Weise die verlorenen Meter leicht wieder auf. Vom technischen Gesichtspunkt hat also jeder Fahrer (auch die Computergegner) die gleichen Voraussetzungen, so daß einem ausgewogenen Rennen nichts im Wege steht. Einen kleinen Schuß Hinterhältigkeit muß man allerdings unbedingt im Hinterkopf behalten, denn die hemmungslosen Formel 0-Piloten kennen kein Erbarmen. Da wird geschubst und gedrängelt, geschnitten und ausgebremst, ohne daß auch nur eine Regel verletzt worden wäre. Bei diesem Sport ist einfach alles erlaubt.
Die Raumschiffsprites wirken klobig und sind nur sehr mittelmäßig animiert worden, ganz im Gegensatz zum sauber scrollenden Straßenbelag. Dieser kann "F-Zero" auch gerade noch einmal retten, denn er fließt endlos lang in den Hintergrund und bietet eine atemberaubende Geschwindigkeit. Der Sound klingt anfangs verblüffend gut, doch sinkt die Begeisterung sehr schnell und der Lautstärkeregler muß einmal mehr in Anspruch genommen werden.

(om)





MARIOS MAGIC



Sim City

Die Anhänger leistungsstarker Wirtschaftssimulationen schwören mittlerweile auf die hohe Rechengeschwindigkeit eines PCs. Daß aber das Super NES beim Spiel der Großen auch noch ein Wörtchen mitzureden hat, beweist Nintendo mit der Umsetzung von "Sim City".

Als Bürgermeister einer Kleinstadt werdet Ihr in das harte Managerleben geworfen. Wohnsiedlungen müssen auf dem beschränkten Territorium genauso ihren Platz finden, wie die monströsen Betonbauten der Großindustrie. Außerdem solltet Ihr Euer Augenmerk auf eine perfekte Verkehrsverbindung legen und mit Hilfe von öffentlichen Verkehrsmitteln die Automassen möglichst aus der Innenstadt fernhalten. Dadurch wird das Bevölkerungswachstum ernorm gesteigert und Eure einzige Einnahmequelle - die Steuer - bereichert Euch von Runde zu Runde.
Nach dem Spielstart müßt Ihr zunächst die gewünschte Umgebung festlegen. Befinden sich viele Wasserquellen auf dem Gebiet, so verkleinert sich der vorhandene Baugrund natürlich nicht unerheblich, und der Expansionspolitik sind Grenzen gesetzt. Andererseits tragen kleine Seen und Grünflächen zum Wohlbefinden der Bevölkerung bei, und die Einwanderungsrate schnellt nach oben.
Sehr nützlich sind auch die zahlreichen Diagramme und Analysen, die nicht nur die Meinung der Einwohner wiederspielgelt, sondern auch die Besiedlungsdichte aller örtlichen Begebenheiten anzeigt. Dabei ist besonders auffällig, daß sich das SNES mit enorm kurzen Rechenzeiten zufriedengibt, so daß ein toller Spielfluß garantiert ist.
Grafisch orientiert sich Nintendos Version an den großen Vorbildern. Die Karte ist detailliert genug, um alle wichtigen Einzelheiten schnell zu erkennen. Die flotte Kaufhausmusik verschwindet auch nach einigen Stunden Spielzeit nicht in der Versenkung, hält sich aber angenehm im Hintergrund.
Obwohl uns leider nur die englische Version zur Verfügung stand, wird gegen Ende des Jahres eine komplett eingedeutschte Endfassung erscheinen. Originalgetreu!

(om)



SNES	ARCADE-ACTION
Besonderheiten - schnelles Scrolling	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-
	Muster von Hersteller

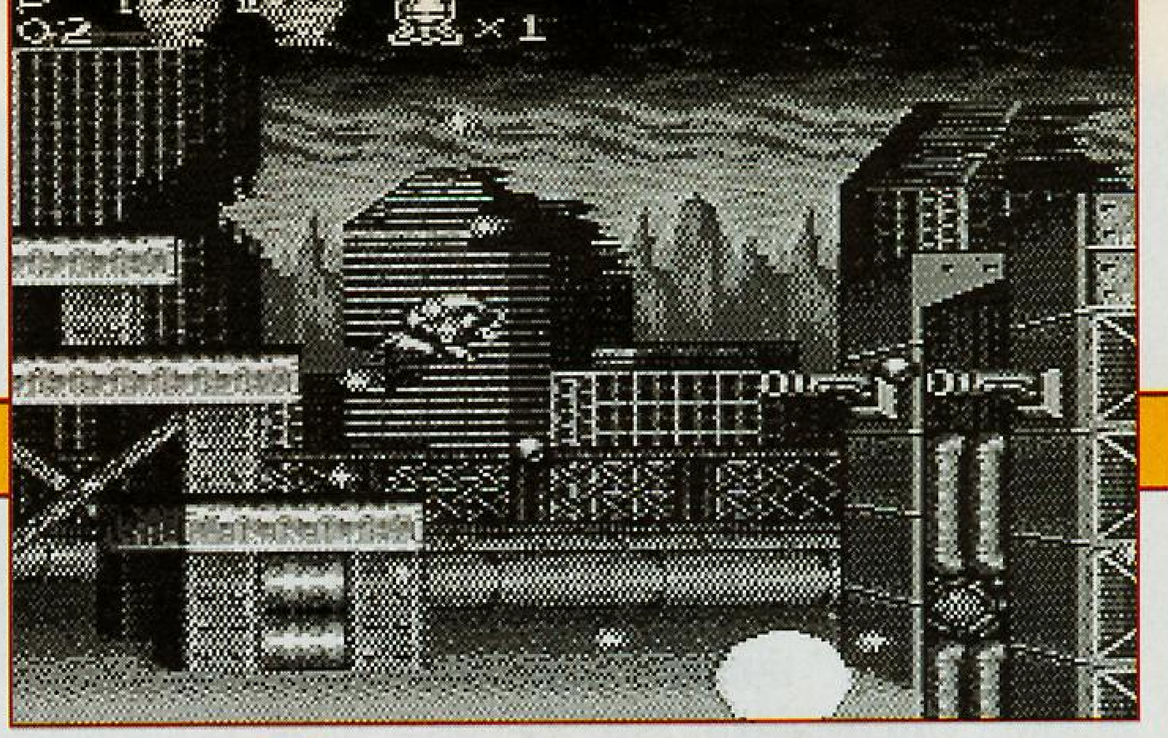
45% 65% 65% 55%

SNES	SIMULATION
Besonderheiten - Speicherakku	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-
	Muster von Hersteller

60% 75% 85% 80%



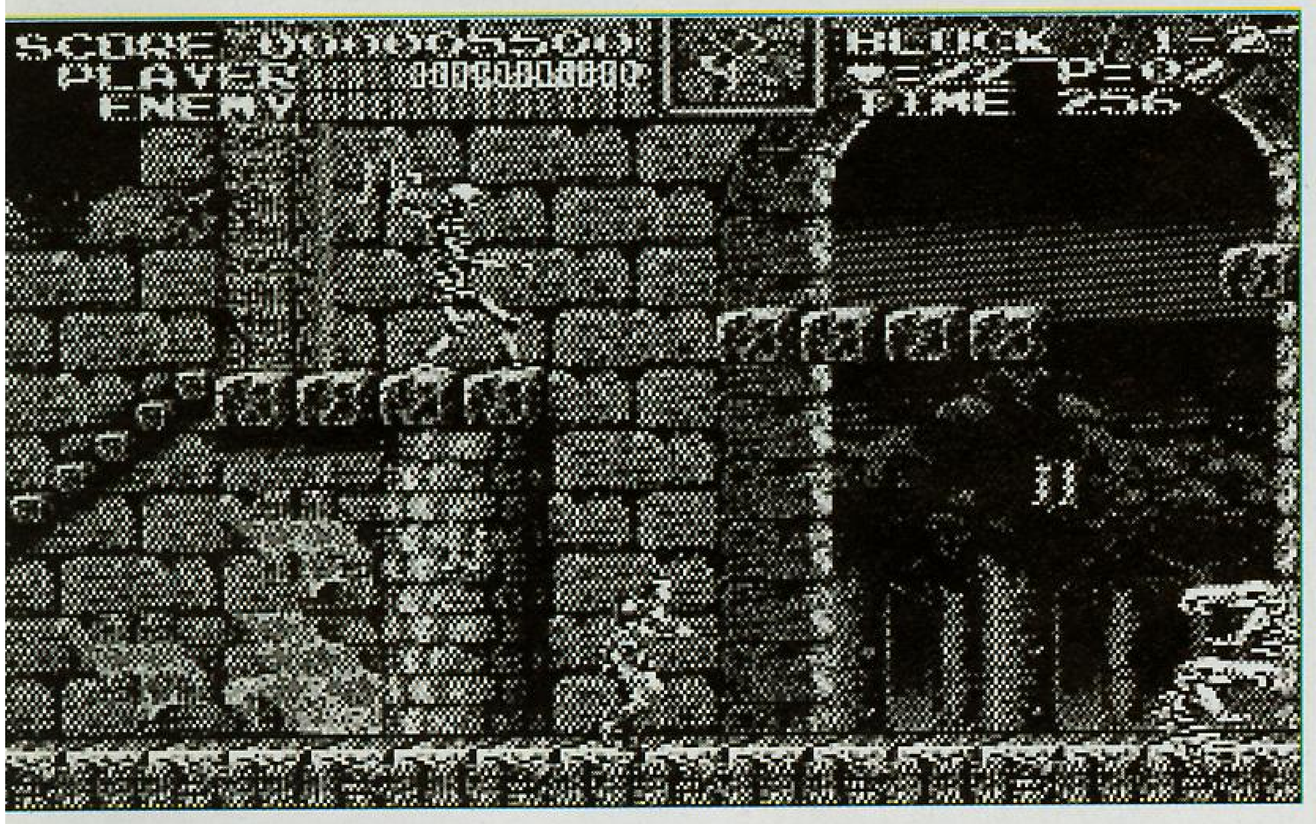
MARIOS MAGIC



Ein großes Übel unserer Zeit ist, daß durch die Medien und im besonderen durch das Fernsehen viel vom eigentlichen Schrecken dieser Welt verloren geht. Wer kann sich schon heutzutage noch ernsthaft vor Dracula, Frankenstein und Co. fürchten, wenn er auch nur einmal "Die Familie Munster" oder "Hildas wilde Horrorschow" gesehen hat?

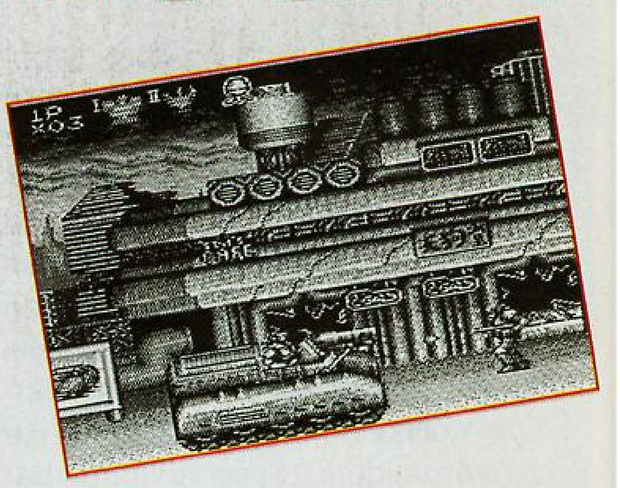
Und doch gibt es sie, die Gesetzmäßigkeiten des Grauens. Und eine von ihnen prophezeit, daß der Evel Knivel der Vampire, Dracula, alle hundert Jahre ins Reich der Lebenden zurückkehrt, um sich einen tomatensaftmäßigen Cocktail zu mixen. Und schon stecken wir mitten drin, in einem neuen Konami-Spiel, welches uns mit einem gekonnt in Szene gesetztem Intro mit Hintergrundgeschichte in die richtige Stimmung manövriert. Den letzten beißen die Vampire, und so fällt die Wahl, wer denn nun wieder Frieden über Transylvanien bringen darf, auf den guten Simon Belmont. Doch bevor gepflockt werden darf, gilt es die menschliche Fledermaus (oder umgekehrt oder wie oder was?) überhaupt erst einmal zu finden. Und los gehts. Den muskulösen und flimmerfreien Simon-Sprite müßen wir durch abwechslungsreiche und größtenteils unfreundliche Landschaften sowie zahlreiche Gebäuderuinen mit instabilen Fußböden und gespenstische Gehöfte lenken. Gegen Skelette und Ghools gibt es Peitschen und Ketten, Sprünge und Schwünge. Realistischer Sound und gigantische, schwankende, an den Rosenkrieg mit Michael Douglas erinnernde Kronleuchter, geben dem Ganzen eine überzeugende, wenn auch eigenwillige Note. Den Vergleich mit anderen Jump and Run-Plattformspielen braucht Castlevania 4 auf jeden Fall nicht zu scheuen, auch wenn die Schwierigkeit oder besser die Stärke der Gegner nicht unbedingt tosenden Beifall verdient. *(ts)*

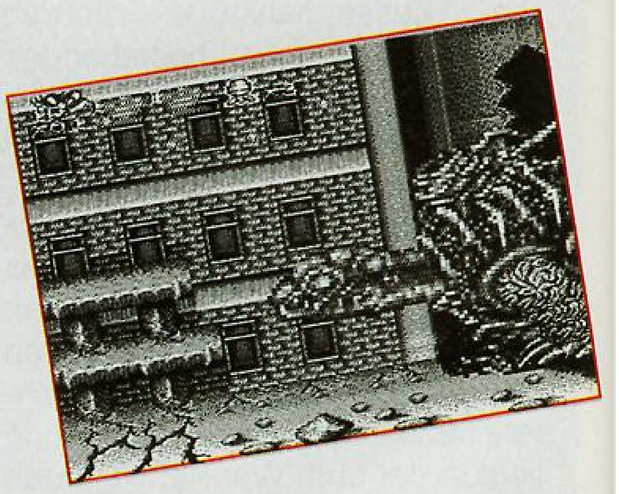
Castlevania IV



Super Probotector

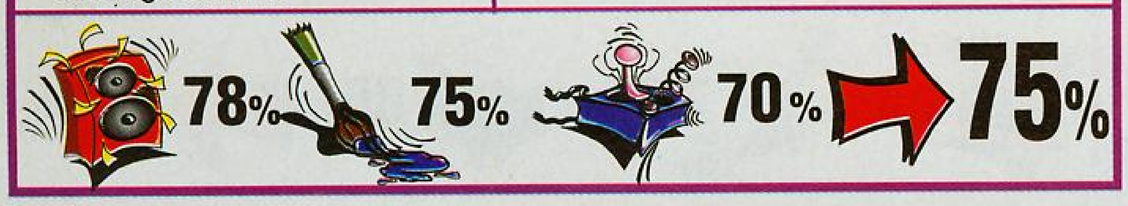
Als alter MG-Schütze (und somit auch als Esel, der das 16 Kilo Teil immer mit sich rumtragen durfte) ist es mir unverständlich, wie diese Super Probotectoren stundenlang die Umwelt mit Blei, Lasern oder anderen Geschoßen eindecken können, ohne auch nur ein einziges Mal nachzuladen oder das heiße, glühende Rohr zu wechseln.





Aber wir verlieren uns schon wieder in Details. Fakt ist, daß man in Konamis Superprobotector sowohl alleine als auch zu zweit spielen kann und das es s..schwer ist. Die Schnelligkeit der Abläufe, die Vielzahl der Gegner und die zahlreichen Extrawaffen und Bonussymbole lassen einen auch bei vollklimatisierten Büros ins Schwitzen kommen, könnte ich mir vorstellen. Wenn einem aber sowieso schon der Wärmeschweiß auf der Stirn steht und der Chefredakteur einem den Redaktionsschlußtermin mit Textmarker hinter das linke Ohr schreibt, rechts stehen die unentgeltlich zu leistenden Überstunden, dann hat man echt ein Problem. Feine kleine Probotectorensprites lassen sich präzise durch die Landschaft lenken und verursachen per Dauerfeuer ein wunderschönes Feuerwerk. Extrawaffen findet man zu Hauf an allen Ecken und Enden, doch nicht immer ist es ratsam sich auch zu bedienen. Ein dramatischer, zum Spielverlauf adäquater Sound sorgt für zusätzliche Stimmung und ergibt in Kombination mit den hohen Anforderungen an den Pad-Akrobaten einen langanhaltenden Spielspaß. Für Freunde des Shoot`em Up Game-Genres ein heißer Tip. Alle andern sollten sich darüber im Klaren sein, daß hier die Reaktion weit vor dem Denken rangiert. *(ts)*

SNES	DENKSPIEL
Besonderheiten - vierter Teil der unendlichen Gruselgeschichte	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Hersteller



SNES	DENKSPIEL
Besonderheiten - unendlich viel Munition	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 120,- **Muster von** Hersteller



THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

Nachdem sich "The Legend Of Zelda" auf dem konventionellen NES bereits in die Herzen vieler Adventurefans gespielt hat, versucht Nintendo diesen Erfolg nun auf ihrer neuesten Hardware zu wiederholen.

In einem fernen Königreich verbreiteten lange Zeit finstere Gestalten Furcht und Schrecken unter der wehrlosen Bevölkerung. Doch dann versiegelten die weisen Ratgeber des Königs das Tor zur dunklen Dimension mit sieben mächtigen Bannsprüchen und das Böse konnte endgültig eingedämmt werden. Dies war allerdings nur von kurzer Dauer, denn kaum wiegten sich die friedlichen Bewohner in Sicherheit, machten sich auch schon die Heerscharen eines abtrünigen Zauberers in den immergrünen Landstrichen breit...
Unser jugendlicher Held wird seit Tagen von fürchterlichen Alpträumen geplagt. Die Hauptrolle in diesen "Dämmerfilmen" spielt eine wunderhübsche Prinzessin, die in einem moderigen Kerker gefangengehalten wird und verzweifelt nach Hilfe fleht. Unerschrocken macht sich der Jägerssohn auf, die Königstochter zu befreien und die Schergen in ihre eigene Welt zurückzustoßen.
Sowohl grafisch als auch soundtechnisch ist "Zelda" ein wahrer Hochgenuß. Die Musikstücke sind abwechslungsreich, vielfältig und vor allem bombastisch. Betritt man die Eingangshalle des Thronsaals, so wird man von einem wahren Posaunenorchester empfangen, das sich beinahe die Lunge aus dem Leib bläst. Auch die Hintergrundgrafiken können sich durchaus sehen lassen. Bei strahlendem Sonnenschein leuchten die blühenden Felder, aber sobald auch nur ein Tropfen Regen fällt (Super!), verdunkelt sich die gesamte Landschaft und die Atmosphäre ist mehr als gespannt. Spielerisch gibt die Legende auch viel her, obwohl logische Rätsel gänzlich fehlen. Die zahlreichen Bonusgegenstände und -waffen versüßen das Spiel ungemein und müssen zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden. Erfreulich ist auch der Umstand, daß die fertige Endversion komplett eingedeutscht wird! Ein gutes Arcade-Adventure mit Rollenspieleinflüssen! *(om)*



SNES	ARCADE-ADVENTURE	
Besonderheiten - Speicherfunktion	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** Hersteller

85% 80% 70% → **76%**

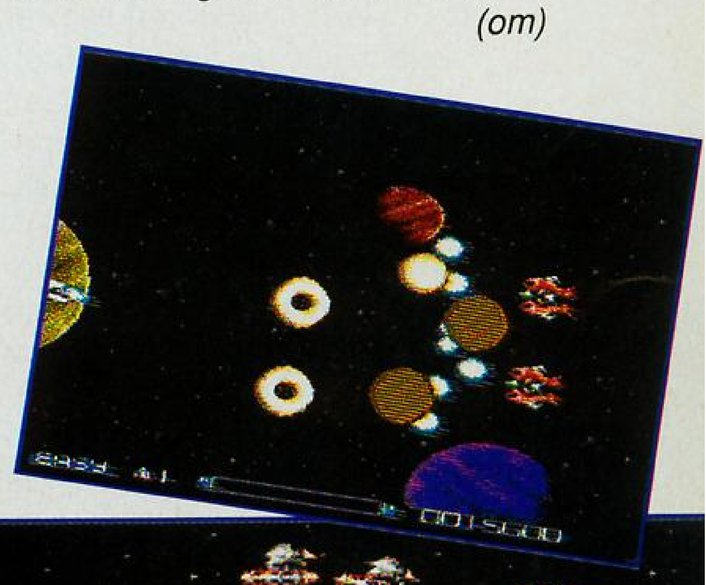
MARIOS MAGIC



R-Type

Auf dem Softwaremarkt tummeln sich mittlerweile so viele Ballerspiele, daß ihre momentane Anzahl kaum noch festgehalten werden kann. Daß ein Großteil dieser Programme aus übler Ausschußware besteht, dürfte zweifellos bewiesen sein. R-Type ist hingegen ein würdiger Vertreter der wenigen Metzelorgien, die es geschafft haben, in den Softwareolymp aufzusteigen.

Die Story ist allerdings bestimmt nicht der Punkt, der R-Type von der breiten Masse abhebt. Einfallende Mutantenhorden wüten im gesamten Sonnensystem. Bislang ist dieser schier unbesiegbaren Armee noch kein Flugobjekt, sei es noch so gut bewaffnet, entkommen. Das Ministerium für interstellare Sicherheit möchte diesem fürchterlichen Treiben jedoch endlich einen Riegel vorschieben und schickt aus diesem Grund sein letztes Schlachtschiff der Klasse "R" aus, um den Bösewichtern Einhalt zu gebieten.
Die "R-9" zeichnet sich vor allem durch seine drei verschiedenen Kampfsysteme aus. Der durchschlagsschwache, aber immerhin ziemlich flotte Laserschuß kann die leicht gepanzerten Raumschiffe problemlos vom Bildschirm fegen. Um einen stärkeren Gegner kräftig eins vor den Latz zu knallen, muß schon das blaue Supergeschütz aktiviert werden. Dies dauert leider einige Sekunden, so daß man den zahlreichen Gleitern praktisch wehrlos ausgeliefert ist. Hält man den Feuerknopf etwas länger gedrückt, so kann noch mehr Energie auf die Laser gegeben werden.
Grafisch unterscheidet sich "R-Type" kaum von der Amiga-Version. Das Scrolling ist butterweich, die Sprites sind ruhig und sauber animiert. Auch die Hintergrundgrafiken sind stimmungsvoll und farbenfroh gezeichnet, doch strotzen sie nur so vor wissenschaftlicher Unmöglichkeit (Jupiter neben Pluto?). Die Soundeffekte halten sich in Grenzen, obwohl das nette Intro den Lautsprechern alles abverlangt. Explodiert jedoch ein feindliches Raumschiff, so ist nur ein leises Klingeln zu hören, was dem Spielfieber nicht gerade förderlich ist.
(om)





SNES	SHOOT `EM UP	
Besonderheiten - Continuefunktion	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Hersteller

50% 75% 80% → **69%**



MARIOS MAGIC

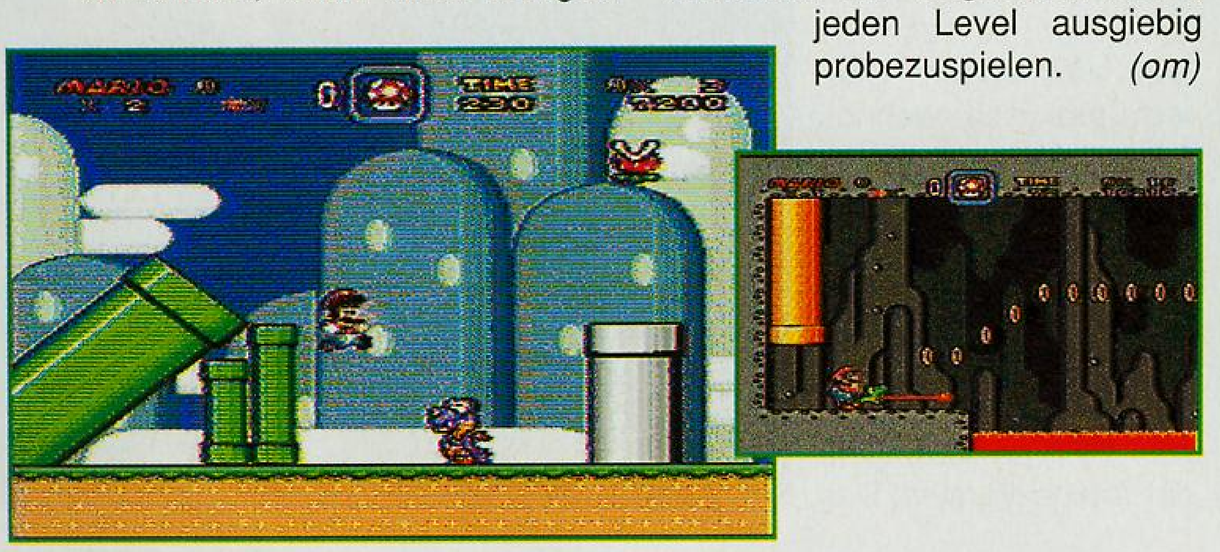
Super Mario World

PLAY TIME SUPER NES

Auf Nintendos Prachtstück kommt die Titel- und Leitfigur Mario zu neuen Ehren. Die "Super Mario World" ist das reinste Paradies für alle Anhänger des Jump`n`Run-Kults, denn die Programmierer haben es diesmal tatsächlich geschafft, tolle Grafiken mit einem bestechenden Gameplay zu verbinden.

Bei der Geschichte greift Nintendo allerdings auf Altbewährtes zurück. Die holde Königstochter ist einmal mehr in die Hände eines gemeinen Bösewichts gefallen und erbittet nun von ihrem alten Freund Mario Hilfe. Der Weg zum Schloß des Unholds erweist sich aber als hart und beschwerlich. In den zahlreichen Ebenen (Donut Plains) machen ihm die Killer-Schildkröten schwer zu schaffen, und die finsteren Stollen der unterirdischen Höhlen beherbergen auch allerlei Ungeziefer. Grüne Vampirfledermäuse, schleimige Insekten und zermalmende Granitsteine trachten hier dem rotbemützten Südländer nach dem Leben. Zum Glück erhält er aber von einem Dinosaurier tatkräftige Unterstützung. Das prähistorische Urvieh kann nicht nur die verstreuten Bonusfrüchte in sich aufnehmen, auch einen lästigen Gegner läßt es mit seiner schnellen Zunge ganz blaß aussehen. Einmal kurz herumgewirbelt und schon ist er im tiefen Schlund verschwunden. Der dadurch zugeführte Brennwert gibt Yoshi neue Energie und er kann seinen Nasenlöchern sogar ein paar kleine Flämmchen entlocken...

Ein dickes Lob verdient vor allem die grafische Darstellung. Der Hintergrund paßt haargenau ins Spielgeschehen und scrollt außerdem in mehreren Ebenen. Die Sprites wurden ebenso toll gezeichnet wie animiert, was vor allem bei den niedlichen Schildkröten zum Ausdruck kommt. Um das ganze abzurunden, wurden gewaltige Riesenräder, Achterbahnimitationen und viele Plattformen verwendet. Zusätzlichen Reiz beinhaltet die Speicherfunktion, die eine lästige Codewortabfrage ersetzt und außerdem die Möglichkeit bietet, jeden Level ausgiebig probezuspielen. *(om)*



SNES	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - Speicherfunktion - 96 Level	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Hersteller

75% 80% 85% → **81%**

Super Soccer Formation

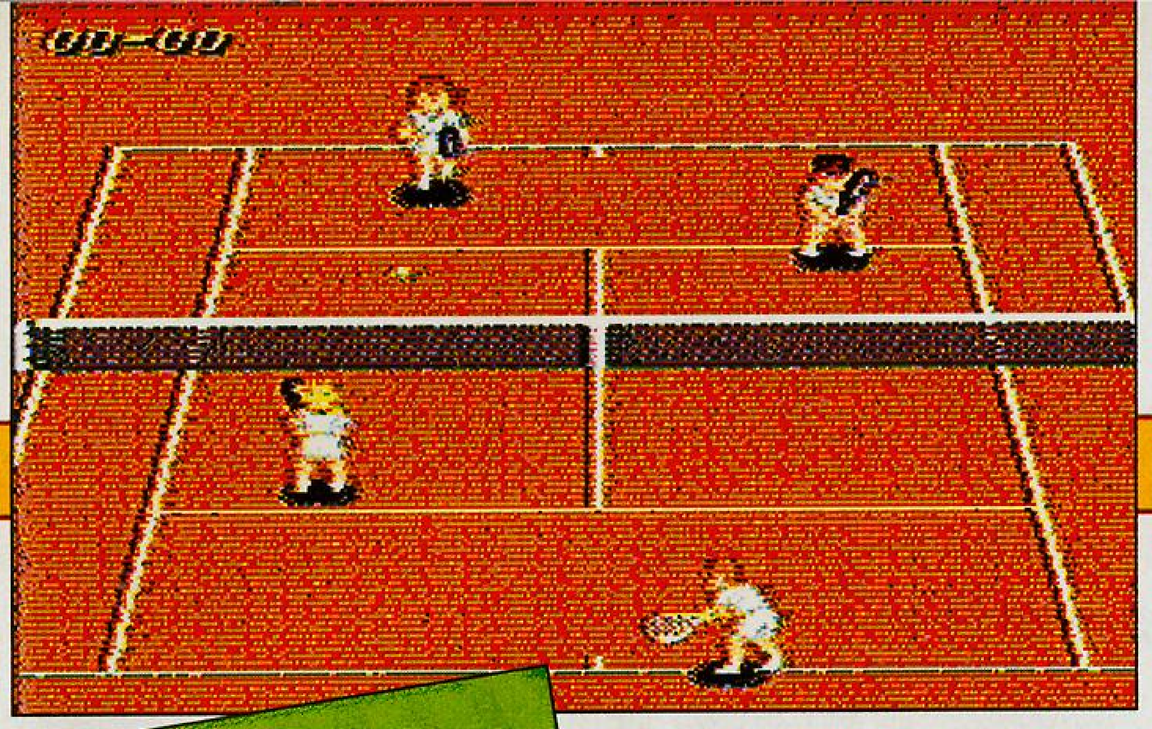
Im Hinblick auf die Fußballweltmeisterschaft 1994, veröffentlicht Nintendo jetzt schon ihren ganz persönlichen Titelaspiranten. "Super Soccer" soll sich nahtlos in die Riege der großen Spiele einfügen. Ob ihm das gelingt?

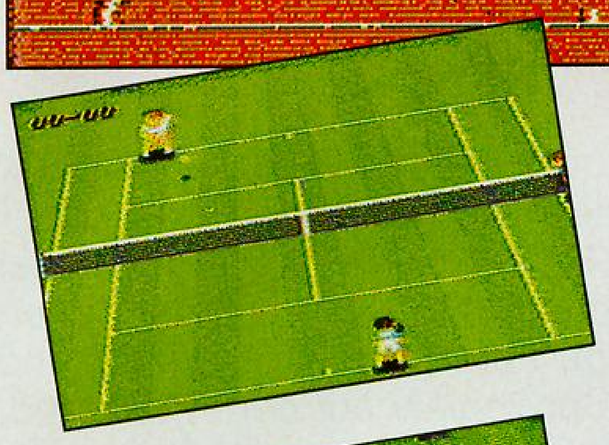
An Optionen mangelt es der "Ballerei" bestimmt nicht. Nachdem Ihr Euch für ein Einzelspiel oder ein komplettes Turnier entschieden habt, könnt Ihr festlegen, wie gespielt werden soll. Steht Euch der Sinn nach einem Match gegen den Computer, gegen einen humanoiden Gegner oder möchtet Ihr Euch zu zweit der allmächtigen Rechenpower stellen? Ihr habt die Wahl. Danach muß nur noch die gewünschte Taktik festgelegt werden! Aggressiver Angriffsfußball kann nur die Aufstellung "4-2-4" zur Folge haben, hingegen eignet sich "5-3-2" für eine verteidigende Mannschaft sehr viel besser. Grafisch präsentiert sich "Super Soccer" wirklich nicht schlecht. Die Sprites sind sauber gezeichnet und bewegen sich geschmeidig über den grünen Kunstrasen. Außerdem wurde der 3D-Chip zum ersten Mal richtig eingesetzt. Man kann schier endlos in die Ferne blicken, ohne das das Spielfeld ab einer gewissen Entfernung einfach abreißt und sich die realistische Darstellung in Luft auflöst. Das Scrolling ist ebenfalls butterweich. Vielleicht schon etwas zu weich, denn die dadurch erzeugte, lahme Geschwindigkeit hemmt die Spielbarkeit ungemein. Oft sitzt man an seinem Joypad und versucht krampfhaft den aktivierten Spieler mechanisch anzutreiben. Die Folge sind dann meistens bleibende Daumenverletzungen. Diese können aber auch durch das hektische Mittelfeldgebolze entstehen, denn kaum hat man den Ball im Zweikampf erobert, so verliert man ihn schon wieder an den nächstbesten Kontrahenten. Eine Hauptregel wird in der Anleitung allerdings völlig verschwiegen: Tore schießt nur der Computer! Äußerst frustrierend! *(om)*

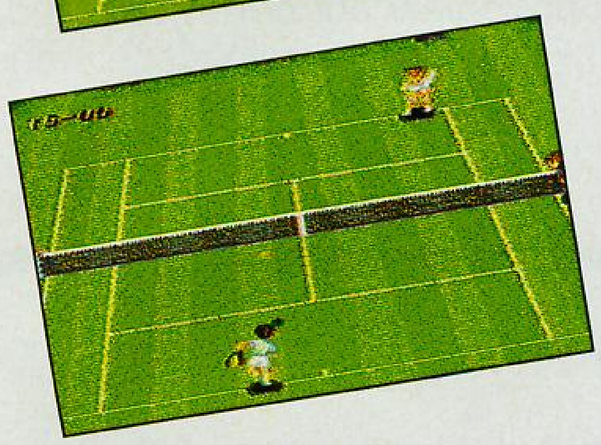


SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Options Vielfalt	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Hersteller

50% 80% 35% → **56%**







Super Tennis

Gestandene Tennisprofis wissen, was ein packendes Filzballspiel ausmacht. Möglichst viele Schlagtechniken müssen sehr einfach einzusetzen sein, und ein Schuß Realitätsnähe darf natürlich auch nicht fehlen.

Super Tennis" vereint diese beiden Gesichtspunkte perfekt miteinander. Nachdem Ihr Euch entschieden habt, ob Ihr ein Einzel, Doppel oder eine ganze Meisterschaft spielen möchtet, präsentiert sich Euch eine Palette ausgewählter Spieler, die ausnahmsweise sogar die holde Weiblichkeit miteinschließt. Einem gemischten Doppel steht also nichts im Wege. Danach muß nur noch der gewünschte Belag festgelegt werden. Gerade diese Option beeinflußt den späteren Spielverlauf nicht unerheblich, denn auf Rasen springt der Ball bedeutend flacher ab, als beispielsweise auf einem harten Teppichboden. Auf dem Platz geht dann die Post ab. Ob Volley-Stop, Top-Spin oder Lob, Nintendos Tennisknüller hat nahezu alle Schläge intus. Sogar der legendäre Becker-Hecht wurde nicht vergessen.

Außerdem müßt Ihr Euch zu einer Spielweise entschließen. Entweder Ihr werdet zum eiskalten Grundlinienspieler, der sein Gegenüber durch exakte Passierbälle zur Verzweiflung bringt, oder Ihr zieht ein druckvolles "Serve And Volley"-Spiel auf. Letzteres empfiehlt sich besonders auf dämpfendem Rasen, denn hier können unerreichbare Volley-Stops zum Erfolg führen.

Die flotte Titelmusik wird von den exzellenten Soundeffekten weit übertroffen. Tobendes Publikum, realistische Ball- und Schlaggeräusche und klar verständliche Sprachausgaben versetzen den SNES-Besitzer direkt auf den Center Court. Die Grafik wirkt zunächst etwas klobig. Doch beim näheren Hinsehen können viele Details entdeckt werden. So hebt der Spieler beim Top-Spin leicht vom Boden ab, um noch ein wenig mehr Kraft in den Schlag zu legen und den Volley federt er sauber ab, indem er leicht in die Knie geht. Ich bin zwar kein Tennis-Professor, doch sieht das alles schon sehr naturgetreu aus. *(om)*

SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - verblüffend viele Schlagvarianten	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Hersteller

75% 80% 85% → **79%**

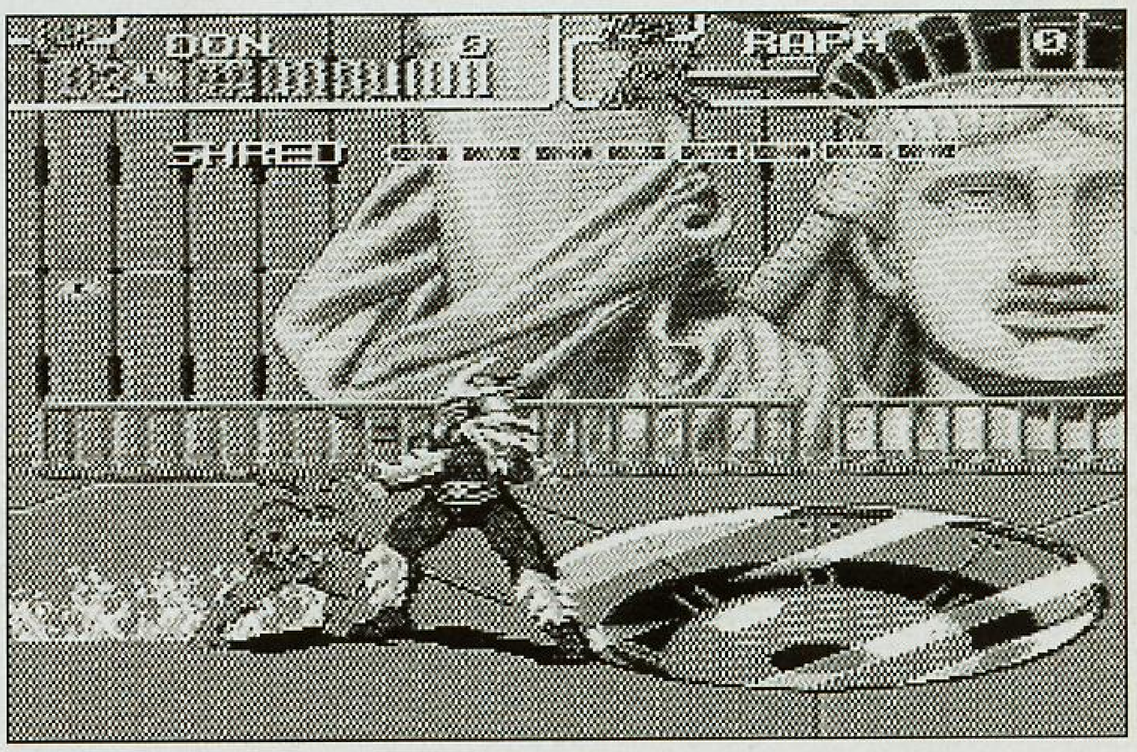


MARIOS MAGIC

T.M.N.T. Turtles in Time

Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor. Turtles in Time, so der offizielle Titel des vierten Teils der Schildkröten-Saga.

Das Turtles auch nur Kröten sind, erkennt man spätestens dann, wenn man sie einträchtig vor der Glotze sitzen sieht und sie sich den Panzer plattliegen. Und als man nun so einträchtig den Abendnachrichten folgt, geschieht das Unfassbare. Vor den Augenpaaren eines Millionenpublikums, reißt sich Kollege Shredder im wahrsten Sinne des Wortes die amerikanische Freiheitsstatue unter den Nagel. Was nun folgt, sind die üblichen Shredder-Drohungen wie man sie halt kennt. Keine Frage, daß sich die vier Namensvetter der großen Maler auf den Weg machen. Ein oder zwei Spieler können in verschiedenen Modi ins Kampf-Spiel-Geschehen eingreifen. So besteht die Möglichkeit, normal jeden Level zu durchkämpfen (insgesamt sind es neun, von denen jeder als "Einstiegslevel" ausgewählt werden kann), oder wettbewerbsmäßig auf Schnelligkeit zu spielen. Dabei hat man beide Male die Möglichkeit, zu entscheiden, ob man selbst verletzt werden kann oder nicht. Doch eigentlich macht das nur Sinn, wenn man auf Zeit kämft. Im Zwei-Spieler-Modus kann man, wenn man möchte, auch gegeneinander antreten. Im Zweikampf zeigt sich dann, wer Kröten-König ist. Die Qual der Wahl bei der Spielerauswahl kann einem keiner abnehmen, doch wer den größtmöglichen Erfolg erzielen möchte, sollte es zuerst mit Donatello, dem Bo-Kämpfer versuchen. Mit seinem Kampf-Stock erzielt man die höchste Trefferquote und auch technisch ist das Handling der Waffe ein optischer Genuß. Überhaupt wirken alle Techniken und Aktionen detailgetreu geplant und inszeniert. Außer Bo lassen sich das Ninja-Schwert (Leonardo), die Nunchakus (Michelangelo) oder die Sai-Gabeln (Raphaelo) aus dem fernöstlichen Waffenarsenal auswählen. *(ts)*



SNES	DENKSPIEL	
Besonderheiten - jedes Level einzeln anwählbar	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Hersteller

85% 80% 90% → **86%**



Super SONIC

Die sonnige Zeit ist vorbei.

Eisiger Wind weht durch die unendlichen Hallen der Warenhäuser und Spezialgeschäfte. Neben dem geliebten Mega Drive steht da doch jetzt noch eine 16-Bit Maschine von dieser Game Boy Firma. Darf man den Versprechungen der Werbung glauben schenken, werden wir nun einen ganz schön heißen Winter erleben, denn Sega und Nintendo werden sich sicherlich nichts schenken. Letztendlich werden aber wohl die Kunden von diesem harten und zähen Ringen profitieren.
Die Preise werden sinken, der Service sollte sich verbessern und die Qualität muß zwangsläufig noch steigen. Also sehen wir dem ganzen doch eher gelassen entgegen.
Ganz anders sieht es da beim Gear aus. In absehbarer Zukunft scheint es hier keinen ernstzunehmenden Gegner zu geben, es sei den, der Lynx 2 würde so langsam mal aus den Startlöchern kommen. In dieser Ausgabe haben wir für den Gear mit George Foremans K.O. Boxing und Olympic Gold zwei solide Sportspiele auf dem Prüfstand. Es lohnt sich also auf jeden Fall wieder hereinzuschauen.

Bis dann
Euer Thorsten.

Aus dem Ticker der Softwareneuheiten

Wie uns aus gut unterrichteten Kreisen mitgeteilt wurde, stehen einige Neuveröffentlichungen für den Gear kurz vor der Tür:

Klax, Bart vs. Space Mutants, Frogger, Griffin, Mappy, Indiana Jones 3, Rastan Saga.
Jede Menge Neues also, so Sonic will, schon in der nächsten Ausgabe. *(ts)*

Mega Drive an der Spitze

Nach einer Umfrage der englischen Computer-Händler-Zeitung **CTW,** liegt das Sega **Mega Drive** der Zeit ganz klar an der Spitze in der Gunst bei den Käufern.
Gewählt haben 141 Spezial-Händler in Großbritannien. *(ts)*

Hop und Top

Zusammen mit **Frau Nemitz** von **Leisuresoft** habe ich für Euch ab sofort auch immer die Top 5 für Master und Mega. Here we go:

Master System

Platz	1	Olympic Gold
Platz	2	Wimbledon
Platz	3	Indiana Jones
Platz	4	Asterix
Platz	5	A.Senna Super Monaco GP

Mega Drive

Platz	1	Olympic Gold
Platz	2	Kid Chameleon
Platz	3	Quack Shot
Platz	4	Wonderboy 5
Platz	5	Mickey Mouse

So, jetzt gibt es auch diesbezüglich nichts mehr zu nörgeln. *(ts)*

Die Top 10 der Game Gear Spiele

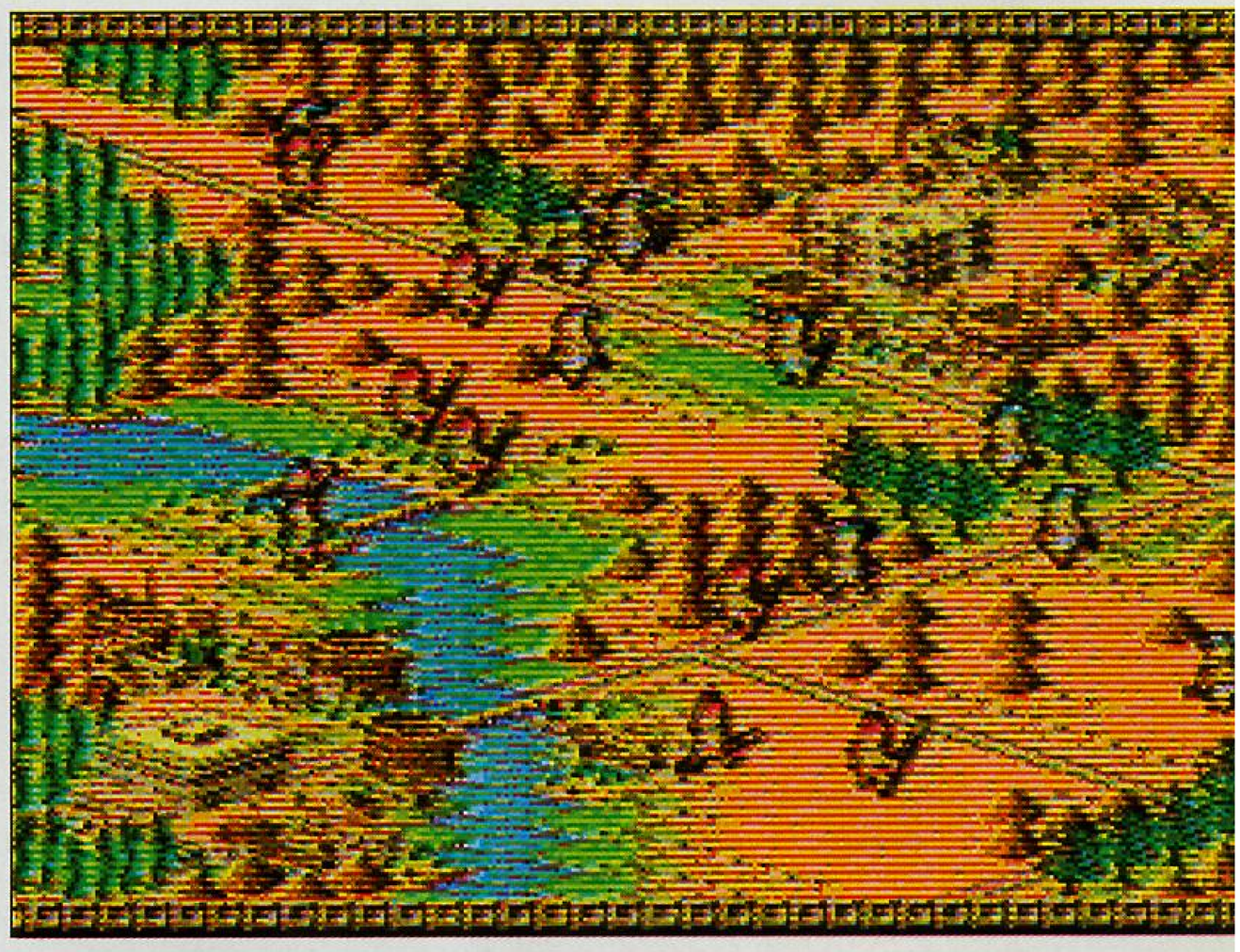
Als begeisterter Handheldgamer kann ich es einfach nicht lassen. Jeden Monat ist es wie ein Zwang. Ich muß mich einfach vor mein PowerBook knien und Euch sagen, was in meiner Gear-Schublade gerade los ist. Herausgekommen sind wie immer meine hoffnungslos subjektiven, jeder erhebungstechnischen Grundlage entbehrenden Gear Top 10.

Platz	1	Ninja Gaiden	(3)		
Platz	2	Sonic	(1)		
Platz	3	Georg Foreman	(-)		
Platz	4	Donald Duck	(2)		
Platz	5	Olympic Gold	(-)		
Platz	6	Shinobi	(5)		
Platz	7	Chase HQ	(4)		
Platz	8	Spiderman	(6)		
Platz	9	Mickey Mouse	(-)		
Platz	10	Putter Golf	(9)		

Verabschiedet bis zur nächsten Erhebung haben sich Ax Battler, Super Monaco GP und Wonderboy. Was soll`s, vielleicht beim nächsten Mal.
Aus der Glaskugel von (ts)



Super SONIC



Nachdem MICRONET bereits in der Ankündigungsphase dieses Spiels in den führenden U.S.-Magazinen erheblichen Rummel veranstaltete, lauerten wir mit einer Mischung von Neugierde und Mißtrauen auf das Erscheinen.

WARRIOR of ROME 2

Im Vergleich zu 'herkömmlichen' Strategiespielen sollte bei WARRIOR OF ROME II alles besser sein: Umfang, Grafik, Motivation und Komplexität mit einem richtigen 2-Spieler-Modus auf Echtzeitbasis als 'Zuckerle'.
Rein zufälligerweise war ich beim Eintreffen des Testmoduls der 'SVD' (Stratege vom Dienst). Schnell ein paar Tüten und Flaschen zwanglos um den Zockerhocker gestapelt und schon ging's los.Vom Thema und Titel her baut das Spiel auf dem Vorgänger WARRIOR OF ROME auf, einem Spiel mit Höhen und Tiefen bei Technik und Herausforderung auf der einen und Grafik und Umfang auf der anderen Seite. In 4 Levels kämpfte sich Caesar damals durch die Reihen kretischer Piraten bis ins Wohnzimmer von Cleopatra. Im vorliegenden zweiten Teil schickt der Senat den als gefährlich eingestuften Julius auf Metzeltournee durch aufständige Provinzen in der Hoffnung, ihn dadurch loszuwerden. Zum Spielen kann nun zwischen dem 'Select-Map' - und 'Campaign-Modus gewählt werden. Im ersten Falle stehen 20 verschiedene Karten mit unterschiedlichsten Anforderungen zur Auswahl, die wahlweise gegen den Compi oder einen Mitspieler absolviert werden können. Hierbei stehen 5 Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Wählt Ihr dagegen den Modus mit der historischen Reihenfolge an Ereignissen, steht Euch eine Reise über 15 Stationen bevor, die es granatenmäßig in sich hat. Der Spielablauf sieht so aus, daß der Gegner (die blaue Partei) aus der Landschaft radiert werden muß, damit der Level als gewonnen zählt. Zu Lande und zu Wasser wird hierbei das Letzte von uns abverlangt, denn die Wege zum Erfolg sind sehr unterschiedlich und nicht einfach zu erkennen. Die Szenerie wird von guten und schlechten Menschen bevölkert. Beide Seiten vermehren sich ständig und aus ihren Reihen sind die Soldaten für neue Legionen zu rekrutieren, beides symbolisiert durch die Dichte und Größe von Gebäuden. Jede Truppe wird dabei durch ein Legionärssprite verkörpert, welches unmaßstäblich durch die Gegend läuft oder reitet. Wird ein Gebäude oder Schiff angegriffen, so geschieht dies unter Begleitung von Feuer und Rauch, im Falle der eigenen Festung mit warnender Digi-Stimme. Die Anleihen bei POPULOUS (div. Systeme) sind dabei unverkennbar, die 3D-Grafik aus der 75% Adlersicht inbegriffen. Gesteuert wird das Game mit der für Konsolen bislang genialsten Window-Benutzeroberfläche. Das Joypad übernimmt dabei die 'Anklick'-Funktion der 'Maus' beim PC. Mit ihm können nun Menüs aufgerufen, stufenlos gezoomt und je nach Wunsch umarrangiert werden. Bis zu 6 Fenster können dabei platzsparend übereinander gelegt werden, während darunter die Landschaft mit den Akteuren immer sichtbar bleibt. In Kombination mit der hervorragend gestalteten Anleitung wird es ermöglicht, ein sehr komplexes Spiel in Minutenschnelle steuern zu lernen (Englischkenntnisse sind dabei wie so oft sehr hilfreich). Bei dem 2-Spieler-Modus ändert sich an der Benutzerführung nichts, lediglich der Screen ist vertikal unterteilt (vgl. auch HERZOG ZWEI, MD). Ein kleiner Wermutstropfen ist die geringe Kontrastgebung bei der Farbauswahl, hier hätte etwas mehr die hervorragend detaillierte Oberflächengestaltung hervorgehoben werden sollen. Die Animation der Sprites ist im Reich der Komik angesiedelt. Ob beim Festungsbau, Schiffe rudern oder Reiten treibt es das Wasser ins Auge. Sogar ein Legionärsballet, welches im Sound-Menü die 24 (!) Stücke tänzerisch interpretiert, wurde dem Modul spendiert. Geht der Energiebalken einer Einheit Richtung Reserve, wird das entsprechende Sprite rot (ggf. samt Pferd und Ruhezelt), ist er bei Null angelangt, steigt es als Engelein mit einem Silvesterraketenpfeifen gen' Wolkenhausen. Dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spiel (zumindest gegen den Computergegner) rattenschwer ist. Hut ab, MICRONET! In diesem Teil steckt eine Menge an Innovation auch grundlegender Art. Spielerisch ist die Synthese von POPULOUS, HERZOG ZWEI und WARRIOR OF ROME II eine gelungene Sache, für Anfänger allerdings etwas schwer geraten.

Doc Thunderstick



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Pufferakku

STRATEGIE

Hersteller Micronet
Preis ca. DM 120,-
Muster von Top 4

78% 74% 87% **82%**



Super
SONIC

SUPER MONACO GRAND PRIX II

Ayrton Senna ist der autofahrenden Bevölkerung längst ein Begriff geworden. Auch wenn er dieses Jahr seinen Weltmeistertitel von 1991 nicht verteidigen wird, so gehört er doch zu den wenigen Toppiloten des Formel 1-Rennsports.

In Segas neuestem "Renner" könnt Ihr Euch hinter das Steuer eines durchzugsstarken Flitzers klemmen und in dieser etwas unbequemen Position eine ganze Saison, ein einzelnes Rennen oder eine Trainingsrunde in Angriff nehmen. Bevor es aber dazu kommt, müssen zahlreiche Entscheidungen getroffen werden. So kann in einem Extramenü die Art des Reifens, der Schaltung und sogar der Neigungsgrad des Spoilers festgelegt werden. Die objektive Beurteilung des Kurses darf dabei allerdings nicht außer Acht gelassen werden. Entscheidet Ihr Euch schließlich für eine schweißtreibende Saison, so könnt Ihr mit Eurem Vehikel auf den ruhmreichen Strecken von Silverstone, Hockenheim oder Monaco um wertvolle Weltranglistenpunkte kämpfen.

"Ayrton Senna`s Grand Prix 2" zeigt wieder einmal eindrucksvoll, daß man sich über das Master System kein vorschnelles Urteil erlauben sollte. Was hier in Sachen Grafik geleistet wurde, hat mehr als einen dicken Lobstrich verdient. Die digitalisierten Bilder zu Beginn des Spiels lassen eine tolle Atmosphäre aufkommen und geben dem verdrossenen Master-Besitzer neue Hoffnung. Ein Superspiel? Leider nicht! Obwohl sich die Grafik auf der Piste noch erheblich steigern kann, ist außer dem visuellen Vergnügen nicht viel geblieben. Trotz des phantastischen Hintergrunds, des sauberen Scrollings und der angemessenen Animation, macht "Ayrton Senna" irgendwie keinen Spaß. Haarsträubende Manöver sind eher die Seltenheit, und die Geschwindigkeit kann bedenkenlos als Schneckentempo bezeichnet werden. Auch die Soundeffekte können wenig begeistern, lassen sie doch allzu leicht auf einen auffrisierten Rasierapparat schließen. Schade!

(om)



CHAMPIONS OF EUROPE

Die Fußball-EM zieht Ihre Kreise. Auch auf dem Master System dürfen die begeisterten Joypad-Kicker nun um die begehrte Trophäe kämpfen. Ein zweifelhaftes Vergnügen!

Champions Of Europe präsentiert sich zunächst ganz im Stil der großen Vorbilder. Die vielen, nützlichen Optionen versprechen ein realistisches und abwechslungsreiches Fußballspiel mit ganz besonderen Qualitäten. Die gewünschte Mannschaft wird auf einer übersichtlichen Europakarte ausgewählt und auch das Wetter und der Schiedsrichter kann den ganz persönlichen Spielgewohnheiten angepaßt werden.



Hat man sich endlich dazu entschlossen, ein kleines Probespiel zu wagen, so wird man jedoch herb enttäuscht. Die Spieler bewegen sich über den Platz wie eine Altherren-Truppe, die nach den ersten Minuten bereits erschöpft nach Luft japst. Langsamer geht es kaum!

Wer jetzt aber animmt, daß diese ruhige Geschwindigkeit tolle Kombinationsmöglichkeiten hervorbringt, liegt vollkommen daneben. Der Ball wird lediglich von einer Spielhälfte in die andere getragen und nur ab und zu läßt sich ein Spieler zu einem ungefährlichen Torschüßchen hinreißen. Von einer spannungsgeladenen Endrunde kann also kaum die Rede sein und erst recht nicht von dem "Sportereignis 1992 auf dem Master System" (Zitat).

Was sich anhand der Bildschirmfotos kaum erkennen läßt, wird vor dem Bildschirm zur bitteren Wahrheit. Animation und Scrolling? F e h l a n z e i g e ! Stattdessen wurde viel Wert auf stimmungsvolle Titelbilder und gut gestaltete Menüs gelegt. Ob das der Sinn eines Sportspiels ist? Ich glaube nicht! Soundtechnisch haben die Besten Europas ebenfalls sehr wenig zu bieten. Bis auf die hörenswerte Titelmusik gibt es nur undeutlichen Klangbrei, der unter anderem die Schußgeräusche beinhalten soll.

(om)

MASTER SYSTEM — **SPORTSPIEL**

Besonderheiten
- Produktion wurde von Ayrton Senna überwacht

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

45% 85% 65% → **65%**

MASTER SYSTEM — **SPORTSPIEL**

Besonderheiten
- Turniermodus
- Elfmeterschießen

Hersteller Tecmagik
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

45% 35% 25% → **39%**

WIMBLEDON

Kaum ist das jährliche Spektakel auf dem heiligen Rasen beendet, reißen sich auch schon wieder diverse Softwarehersteller um die Rechte an dem klangvollen Namen "Wimbledon". Diesmal hat Sega das Rennen gemacht.

Leider scheint sich der Softwareproduzent aber wenig mit den tatsächlichen Begebenheiten vertraut gemacht zu haben, denn in Segas "Wimbledon" kann der geneigte Spieler problemlos zwischen drei verschiedenen Belägen auswählen. Hartplatz, Rasen oder Sand, wie hätten sie es denn gern? Sehr realitätsnah, meine Herren!
Hat man diesen ersten Schock verwunden, so präsentiert sich doch



ein akzeptables Sportspiel mit technischen Raffinessen. Zunächst stehen ein gutes Dutzend Weltranglistenspieler zur Auswahl, die alle über unterschiedliche Qualitäten verfügen. Ist der eine schneller im Antritt, so zeichnet sich der andere vielleicht durch starkes Volley- oder Grundlinienspiel aus. Die Wahl wird wieder einmal zur Qual (vor allem, wenn man gegen einen Freund oder Bekannten antritt). Als letzter Punkt muß festgelegt werden, ob nun ein Doppel oder ein Einzel gespielt wird. In ein laufendes Turnier kann nur mit dem entsprechenden Paßwort ("God Save The Queen?!") eingestiegen werden, das ist wohl selbstverständlich.

Auf dem Spielfeld stehen dem Nachwuchs-Becker zwei Schlagtechniken zur Verfügung: Top-Spin und Lob. Obwohl sich dies sehr mager anhört, kann man seinen Gegenüber trotzdem fabelhaft ausspielen, indem man ihn mit knallharten Direktabnahmen über den Platz hetzt.

In Punkto Grafik zieht sich "Wimbledon" ganz geschickt aus der Affäre. Die Spielersprites wurden relativ klein gehalten, so daß die schlechte Animation nur bei näherer Betrachtung auffällt. Das Scrolling ist akzeptabel und hemmt den Spielfluß zu keinem Zeitpunkt. Mittelmäßig ist auch die musikalische Untermalung, die zwar oberflächlich betrachtet einen guten Eindruck hinterläßt aber bereits nach wenigen Minuten das Nervenkostüm stark belastet.

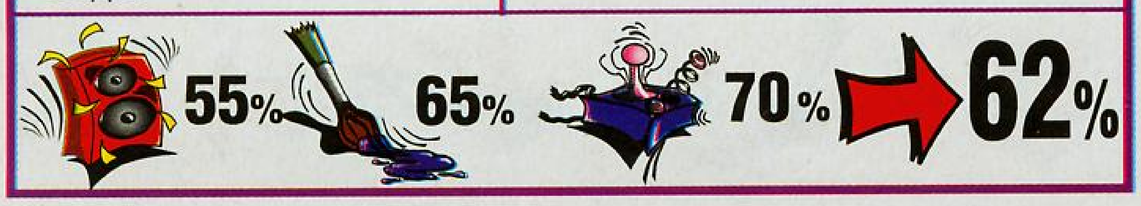
(om)

MASTER SYSTEM

SPORTSPIEL

Besonderheiten
- Passwortfuntion
- Doppel

Hersteller Sega
Preis ca. DM 110,-
Muster von Leisuresoft



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: 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
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
Spiderman	79,90
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
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
Paper Boy	107,90
Slime World jap.	84,90
Splatterhouse2	109,90
Taz Mania	97,90
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	
Batmans Return	79,90
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
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
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
Hudson Hawk	62,90
Hunt F. Red October	76,90
Ninja Gaiden	82,90
Nobunaga´s Ambition	89,90
Pinball -Rev. Gator	47,90
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
Yoshi	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
Blue Shadow	89,90
Bubble Bobble	86,90
Flinstones	92,90
Gauntlet 2	99,90
Knight Rider	99,90
Mega Man 2	99,90
Puzznic	79,90
Rad Racer	89,90
Simpsons	117,90

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 ★



Super SONIC

Krusty´s Super Fun House

PLAY TIME Star Mega Drive

Fast jedes Zimmer im Fun House wird von ekligen Ratten bevölkert und selbst Krusty, der gerissene Clown hat seine Probleme, sie in die aufgestellten Fallen zu locken, um die widerlichen kleinen Nager für immer zu beseitigen.

Zum Glück sind die behaarten Langschwänze nicht besonders schlau. Sie laufen ganz einfach immer geradeaus, bis ihr Weg blockiert ist, um dann ebenso direkt wieder zurück zu wuseln. Krusty muß also nur sämtliche Hindernisse wegräumen oder eine Umleitung bauen. Dazu stehen ihm Rohre, Steine, Katapulte und Gläser zur Verfügung, mit denen die Ratten direkt in die Falle geschickt werden können.



Krusty´s Super Fun House ist die optimale Mischung aus Jump´n´Run und Denkspiel. Zahlreiche Gegner, Selbstschußanlagen, sowie waagrecht und senkrecht schwebende Plattformen sprechen alle Joystickakrobaten an, während die vielen unterschiedlichen Objekte, die hin und her getragen werden können, selbst in diesem Genre geübte Spieler ins Grübeln bringen. Längere Spielfreude ist also durchaus gewährleistet.
Die Schwierigkeit der einzelnen Levels nimmt in einem gesunden Maß beständig zu, so daß am Anfang erst einmal grundliegende Spielzüge geübt werden, man mit der Zeit aber immer länger darüber nachdenken muß, wie das gestellte Problem wohl zu lösen sei.
Leider gibt es nur sehr wenige verschiedene Musikstücke, vor allem in den längeren Levels verzichtet man recht gern auf den bald nervenden Sound. Die FX sind aber recht ordentlich und verstärken die witzige Atmosphäre (das niedliche "Plop", wenn eine Ratte zerplatzt reizt die Lachmuskeln ungemein...).
Grafik im Comic-Stil setzt sich immer mehr durch und kommt meistens, wie auch hier, sehr gut an. Spitzen Animation und Scrolling sind ja sowieso ein Markenzeichen des Mega Drive, aber die dümmliche Reaktionen der Plagegeister, kurz bevor sie in die ewigen



Jagdgründe geschickt werden und kleinere Blödeleien unseres Helden sind so hervorragend umgesetzt, daß man sich immer wieder den Bauch halten muß.
Viel Spaß bei der unkonventionellen Rattenvernichtung, so ein wandernder Flohzirkus hat´s eh nicht anderes verdient. *(ag)*

MEGA DRIVE	DENKSPIEL	
Besonderheiten - engl. Anleitung	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Flashpoint
40%	80%	95% → 87%

Splatterhouse 2

"Splatterhouse 2"? Automateninteressierte Horrorfans werden bei diesem Titel sicherlich aufhorchen, denn in der Spielhalle führte für sie kein Weg an diesem Schocker vorbei.



Die Story könnte direkt aus der Elm Street stammen. Eure Freundin Jennifer ist seit Tagen in einem fürchterlichen Alptraum gefangen und kann sich ohne Eure Hilfe nicht aus diesem mörderischen Dämmerzustand befreien. Als furchtloser Recke legt Ihr Eure Arbeitskluft an und mit Eishockeymaske (Jason?) und Baseballprügel geht`s nun ab in die abstrakte Traumwelt. Hier kreuzen rote Schleimwesen Euren Weg, die sich wunderbar an die Wand klatschen lassen. Zum Glück recyclen sich diese Schauergestalten ganz von selbst, und die widerlichen Flecken verschwinden schon nach wenigen Sekunden.



Als kleine Schwierigkeit erweisen sich die überdimensionalen Regenwürmer, die sich wie Kletten an Eure Beine heften. Sind diese Schergen erst einmal überwunden, wartet auch schon der obligatorische Chefmiesling auf Euch, der sich durch unterschiedliche Extrawaffen auszeichnet. Ihn zu besiegen stellt eigentlich die einzige Herausforderung dar, denn alle anderen Gegner lassen sich problemos beseitigen.
Auf dem stilgerechten Cover werden "Killer Knockout Punches" ebenso angepriesen, wie "Bone Crushing Action" und eine "Smashing Good Time". Diese tollen Stellen muß ich leider verpaßt haben, so daß ich nur langweilige Knüppelorgien auf meinem Notizblock zu verzeichnen hatte.
Obwohl die Grafik sehr farbenfroh gestaltet wurde, kann ich ihr nicht viel abgewinnen. Das Scrolling beschränkt sich auf das Nötigste und die klobigen Sprites sind zu allem Übel auch noch schlecht animiert. Einzig und allein der zweite Level kann durch seine hübschen Totenschädel begeistern. Musikalisch spielt sich ebenfalls nicht viel ab, auch wenn einige Soundeffekte angemessen getroffen wurden. Der perfekte Horror!
(om)

MEGA DRIVE	ARCADE-ACTION	
Besonderheiten - Automatenumsetzung	**Hersteller** Namco **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Top 4
40%	35%	25% → 32%

Super SONIC



T MANIA



Der tasmanische Teufel. Gerade noch mit einer kleinen Nebenrolle in den "Tiny Toons" beschäftigt, kommt auch schon das große Geschäft. Sega widmet ihm ein tolles Jump`n Run-Spiel, das sich anschickt, in die Fußstapfen des blauen Stachelpunkers Sonic zu treten.



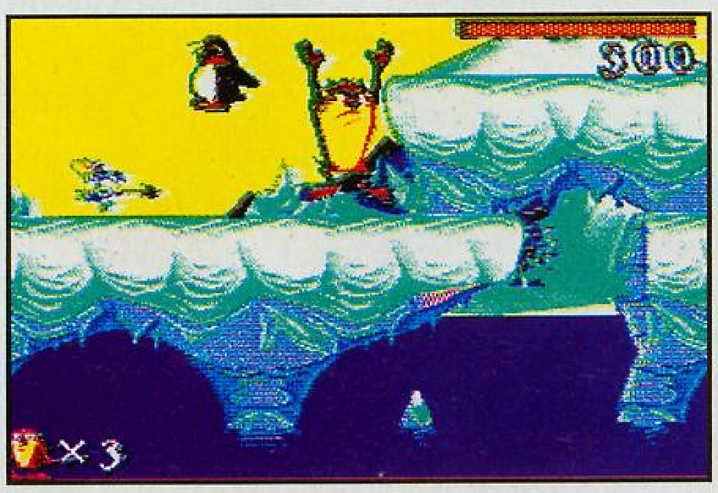
Es begab sich zu der Zeit, als Großvater Taz vor versammelter Mannschaft die skurilsten Geschichten zum besten gab. Nachdem die langweiligen Episoden seines Lebens endlich durchlaufen waren, kam auch schon der wirklich interessante Teil. Die Sage vom tasmanischen Adler. Die Eier dieses riesigen Federviehs geben ein phantastisches Mahl für einen gefrässigen, tasmanischen Teufel ab und selbst dem betagten Großvater war dieses unbeschreibliche Vergnügen nur einmal vergönnt. "Wie der Opa, so der Enkel", denkt sich das jüngste Mitglied der Familie Taz und macht sich auf den langen Weg zu den Hochebenen der kleinen Insel.

Die Reise führt ihn zunächst durch das benachbarte Wüstengebiet, in dem allerlei Gefahren lauern. Tückischer Treibsand, rasende Spinnen und vereinzelte Bomben machen dem hungrigen Wirbelwind das Leben schwer. Glücklicherweise können diese Hindernisse sehr leicht aus dem Weg geräumt werden. Durch einen schnellen Knopfdruck verwandelt sich der brave Vielfraß in einen verschlingenden Orkan, der durch seine enorme Geschwindigkeit alles aus dem Weg räumt.

Natürlich wurde eine gehörige Portion Witz nicht vergessen. So betreten im Dschungel pinkfarbene Mäuse die Bildfläche, die dem suchenden Taz mit geschärften Pfeilspitzen ans Leder wollen. Die ersten Lachkrämpfe stellen sich jedoch spätestens ein, sobald sich die niedlichen Buschmänner zur Beratung zurückziehen und der Häuptling hektisch Anweisungen erteilt.

"Taz Mania" ist vor allem in grafischer Hinsicht ein Genuß. Das Scrolling ist butterweich, die Animation brilliant und die rasante Geschwindigkeit gönnt dem faszinierten Spieler kaum eine Atempause. Schade, daß die Soundeffekte da nicht ganz mithalten können und dadurch die Gesamtnote um einige Prozent drücken. Exzellent!

(om)





MEGA DRIVE	JUMP ´N RUN
Besonderheiten - keine Paßwortfunktion - bekannt aus „Bugs Bunny"	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 120,-
	Muster von Top 4





Super
SONIC

OLYMPIC GOLD

Mit Olympic Gold wird die wohl nicht so schnell abebbende Serie von Sportspielen, die man schon zu C64er Zeiten für "Heimsportler" programmierte, auch auf dem Mega Drive ihre Anhänger finden.

Das US Gold-Team legte das Auslieferungsdatum des Moduls mit den sieben zur Verfügung stehenden Disziplinen zum richtigen Zeitpunkt fest. Aktueller Anlaß - klar, die Olympischen Spiele. Auch in Olympic Gold könnt Ihr Euch, ebenso wie in Barcelona, in den Disziplinen Hammerwerfen, Stabhochsprung, Turmspringen, 110-Meter-Hürden, Bogenschießen, 100-Meter-Lauf und 200 Meter Schwimmen versuchen. Hierbei stehen immer jeweils drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Bei den Geschwindigkeitsdisziplinen treibt Ihr Euren Athleten durch die wohl inzwischen obligatorisch gewordene Methode die Buttons abwechselnd im Einklang mit Eurem Läufer oder Schwimmer zu drücken, an. Wie Ihr Euren Bildschirmsportler zu Höchstleitungen antreibt wird Euch selbstverständlich in der Anleitung erklärt, bei einer Disziplin jedoch, ist das Ganze etwas ausgefeilter - dem Turmspringen. Da sich zweifelsohne jeder bei der großen Anzahl an Sprungvarianten, -kombinationen irgendwann nicht mehr auskennen würde, wann welcher Knopf zu drücken ist, hat man sich etwas Besonderes ausgedacht. So erscheint auf Wunsch ein Compi-gesteuerter Springer und ein kleines Joypad, das anzeigt wie der richtige Bewegungsablauf ist, um von der Jurie ein optimales Ergebnis zu erhalten.

Die Grafik von Olympic kann zwar nicht zur Spitzenklasse gerechnet werden, weiß aber nicht zuletzt durch kleine Einlagen wie ein kleines Feuerwerk das nach einem anstrengende Wettkampftag abgeschossen wird, zu gefallen. Eine Aufstellung der derzeitigen Rekordhalter in den Olympischen Disziplinen kann auch abgerufen werden und falls Ihr einen Rekord überbietet erscheint natürlich Euer Name in derselben. Fazit: Für Compi-Sportler durchaus lohnend. *(ss)*



MEGA DRIVE	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - aktuelle Liste der derzeitigen Weltrekorde	**Hersteller** U.S. Gold **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** PC Computercenter

50% 60% 65% → **60%**



David Robinson`s Supreme Court

Vielleicht habt Ihr ja das Spitzenspiel zwischen den Chicago Bulls und den Trail Blazers gesehen und hungert jetzt nach noch mehr Basketball?! - Dann ist dieses Game genau das richtige für Euch.

Mittlerweile gibt es ja schon eine ganze Menge Sportspiele für das Mega Drive, darunter auch mehrmals Basketball in verschiedenster Form und Ausführung. Doch ich möchte behaupten, daß David Robinson`s Supreme Court den anderen an realistischer Präsentation überlegen ist.

Die lebensnahen Bewegungen und zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten der Profis versetzen Euch direkt ins Geschehen und garantieren einen Riesenspaß. Selbstverständlich wurden sämtliche Regeln genau berücksichtigt und verhindern damit ein unfaires Match. Ganz nebenbei bemerkt, der Computer ist ein recht hartknäckiger Gegner, drei verschiedene Spielstärken helfen den Neulingen zum Glück am Ball zu bleiben. Eine tolle Stimmung kommt natürlich erst auf, wenn zwei Könner gegen einander antreten; spektakuläre Pässe, phantastische Slamdunks und kunstvolle Fernwürfe, die mit drei Punkten belohnt werden, gehören zu den vielen Tricks, ein Spiel zu gewinnen. Die Grafik ist durchaus akzeptabel, so daß die verschiedenen Spieler leicht auseinander gehalten werden können. Dies ist extrem wichtig, ein Abwehrspieler macht sich bei Würfen auf den Korb nämlich bei weitem nicht so gut wie ein Offensivspieler, dafür kann er aber besser blocken. Computergesteuerte Basketballer laufen selbständig auf ihre zugewiesenen Positionen und decken immer bestimmte Gegner, d.h. man muß in der Verteidigung aufpassen an seinem Mann zu bleiben, sonst wird es diesem nicht schwer fallen, mal schnell zwei Punkte zu machen. Ihr seht schon, die vielen Möglichkeiten sorgen mit Sicherheit dafür, daß David Robinson`s Supreme Court nicht langweilig wird.

Ausreichend gute Hintergrundmusik und FX turnen so richtig an und runden das Ganze damit passend ab. Ein Klassespiel, das man sich vor allem als Basketball-Fan auf keinen Fall entgehen lassen sollte. (ag)

MEGA DRIVE	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - engl. Anleitung	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** PC Computercenter

50% 85% 90% → **80%**

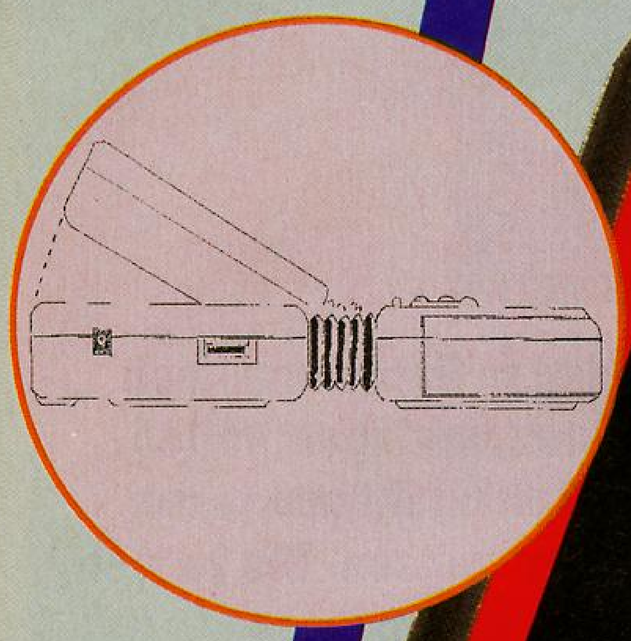
SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM! *





Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION
Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer!
(über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH

Die Spiele mit dem Panda.

HARTUNG SPIELE·BERLIN



Super SONIC

George Foreman`s KO Boxing



Flying Edge beschert uns Georg Foreman`s KO Boxing. Auf der Verpackung grinst uns ein Knäblein, zart und fein, entgegen, das ein wenig wie mein kleiner Bruder aussieht.

Nach Mickey Tysons Abstieg in die Schmuddelwelt, wo jeder was von Geld und Drogen hält, dürfte Big George der schwergewichtigste Boxer in der aktuellen Weltrangliste sein. Seine aktuelle Bilanz erstreckt sich über 75 Kämpfe, in denen er nur drei Niederlagen zu verbuchen hatte. Nach dem Start bekommt man eine letzte Chance, noch einige Hautfetzen zu verschonen, indem man erstmal die langsamere Geschwindigkeit anwählt. Okay. Wir haben es so gewollt. Und schon stehen die Kolosse auf der Sega-Matte und suchen die Konfrontation. Über maximal 10 bittere Runden geht jeder einzelne Kampf. Die technischen Möglichkeiten sind vielfältig aber übungsbedürftig. Und wenn gar nichts mehr hilft, dann wird es Zeit für den Superpunch. Wer sich auch nach der Zahl 10, die irgendjemand durch den Raum flötet, noch ausgiebig am Boden rekält, ist wahrlich ebenso KO, wie derjenige, der zum drittenmal in einer Runde auf die Bretter geht. Richtig spaßig wird es allerdings erst, wenn via Link-Kabel der Zwei-Spieler-Modus eingeschal-tet wird. Nun kann sich zeigen, wer als erster den Lucky Punch landet. Die einzelnen Techniken kön-nen sich durchaus sehen lassen und entsprechen in etwa der Realität. Für Freunde des Boxsports ein sicherlicher Volltreffer. *(ts)*



GAME GEAR	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - erste Boxsimulation auf auf dem Game Gear	**Hersteller** SEGA **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Virgin

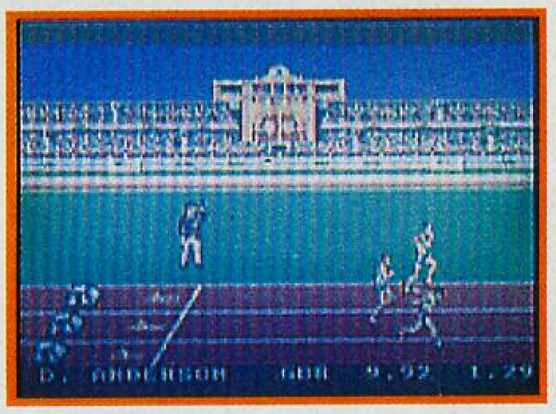
70% 80% 80% 77%

Olympic Gold



Während sich unsere Athleten in Barcelona noch die Lunge aus dem Hals rennen, springen, reiten, fahren, liege ich in meinem Lehnstuhl und lasse meinen Game Gear für mich schwitzen. Bis zu vier Lehnstuhlsportler können sich hier messen.

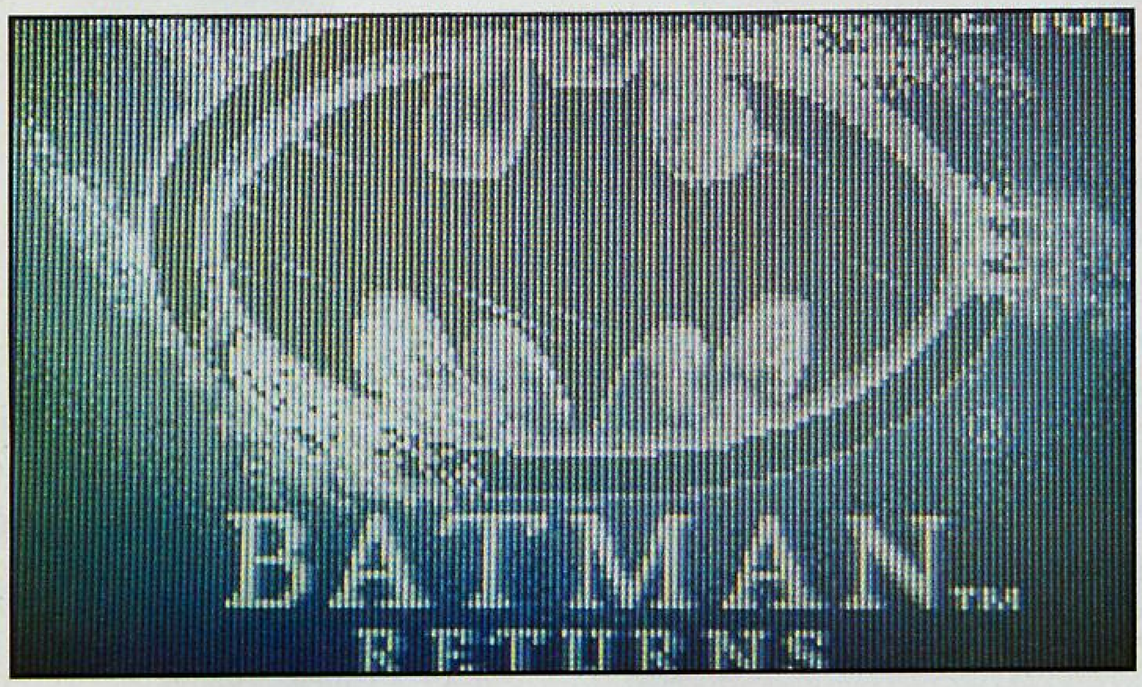
Dazu stehen folgende Disziplinen zur Auswahl: 100 Meter Sprint; 110 Meter Hürden, Hammerwerfen, Bogenschießen, Kunstspringen vom Turm, Lagenschwimmen und 200 Meter Freistil. Um allen Verständigungsmißklängen entgegenzuwirken, kann man gleich zu Beginn die entsprechende Sprache anwählen. Dannach kann man ins Trainingslager abwandern und sich ersteinmal mit den einzelnen Disziplinen vertraut machen. Hat man das dann alles ersteinmal im Griff, könnte eine Mini-Olympiade genau das Richtige sein.
Aus den sieben Disziplinen wird eine ausgewählt, in der es nun gilt, den Besten zu ermitteln. Die Animationen aller Sportarten sind sehenswert, auch wenn aufgrund der Größe so manches Detail im Verborgenen bleibt. Hat man sich dann ersteinmal an alles gewöhnt, dann kann der große Augenblick kommen. Nun gilt es für olympisches Gold alle sieben Diszilinen durchzustehen und erfolgreich zu beenden. Name und Anzahl der Spieler, sind dabei nur organisatorische Abfragen. Die einzelnen Techniken sind relativ einfach zu erlernen, erst in der Anwendung offenbaren sich dann immer noch ein paar Kleinigkeiten, denen vorher keinerlei Bedeutung geschenkt wurde. Am elegantesten, da kann man sagen was man will, sind die Sprünge vom Turm. Am interessantesten ist die Bogenschießcompetition und am meisten Spaß macht der 110 Meter Hürdenlauf. Grafisch fein, hätte ich mir noch einige Disziplinen mehr gewünscht, aber man kann wohl nicht alles haben. *(ts)*



GAME GEAR	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - viele verschiedene Disziplinen	**Hersteller** SEGA **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Virgin

80% 85% 75% 81%

Batman Returns



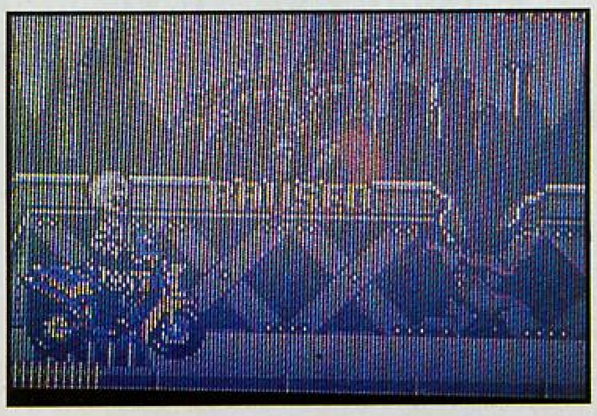
Filmumsetzungen von actionreichen Filmen, wo es an allen Ecken und Enden knallt und schallt kennt man ja zu genüge, denke man nur an Terminator und Die Hard 1 und 2, um nur drei zu nennen. Auch die Umsetzung des anerkanntermaßen schlechtesten Films aller Zeiten, Plan 9 from outer space, schien Erfolg zu versprechen.

Doch hätte man absehen können, wie Batman Returns werden würde, hätte wohl niemand Unsummen für eine Lizenz zur Computerspielumsetzung bezahlt. Und dann auch noch für eine Exklusiv-Lizenz, was heißen soll, daß Atari, so steht es im Vertrag, für die ersten sechs Monate nach Anlaufen des Films alle Rechte für die Computerumsetzung inne hat. Klar, daß nach sechs Monaten kein gesteigertes Interesse an einer solchen Filmleiche bestehen dürfte. Doch auch lizenztechnisch scheint es einige Unklarheiten zu geben. Selbst wenn die Game Boy Version nicht Batman Returns sondern Batman 2 heißt und auch sonst herzlich wenig mit den Film gemein hat, kann das ja wohl auch nicht im Sinne des Erfinders sein. Von der Mega Drive Version, die zur Zeit wenigstens noch den Namen Batman Return inne hat, ganz zu schweigen. Doch wie dem alles auch sei, machen wir uns auf die Suche nach den Pinguin-Man. Gefrustet vom Leben und seinem Aussehen, überzieht er die Stadt mit Terror und Gewalt. Seine Helfershelfer durchziehen die Straßen und verbreiten Angst und Schrecken. Zeit für Mr. Fledermaus, kräftig ins Geschehen einzugreifen. Leider steht ihm dazu nur eine einzige Schlagmöglichkeit zu Verfügung, was die ganze Angelegenheit schon an den Rand der Einfallslosigkeit treibt. Also durchkämpt man mit seinem vorzeigbar animierten Batman (man beachte bitte die technisch vorzügliche Vorwärtsrolle) die aufwendigen Szenarien, die sehr eng an die Filmhandlung anglehnt und größtenteils auch sehenswert sind.

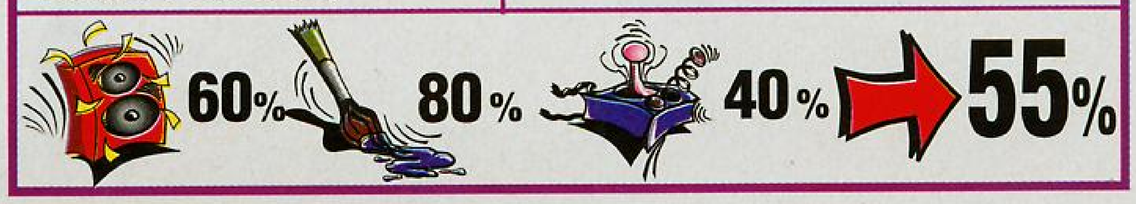
Doch wie bereits erwähnt, sind die Handlungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt, was das ganze Spiel zudem sehr einfach macht, da man ohnehin nicht viele Möglichkeiten hat, auf die zahlreichen neuen Gegner zu reagieren. Also ist auch keine längeranhaltende Motivation zu "befürchten". Was letztendlich bleibt, ist die Feststellung, das Batman Returns sicherlich aufwendig und filmnah umgesetzt wurde, das Spielen selbst aber nur im begrenzten Maße die Glückshormonproduktion anregt. Am besten sollte man sich zuvor in den Film gezwungen haben, um dem Spiel eine besondere Note abgewinnen zu können. *(ts)*







LYNX	BEAT 'EM UP
Besonderheiten - Einzige lizensierte Batman II Umsetzung	**Hersteller** Atari **Preis** ca. DM 80,-
	Muster von Hersteller



SUPER SPIELE - SUPER PREISE

Die Video LCD Spielehits

SUPER VISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:

SuperVision LCD Video Game SV 100 (Mit Chrystball Modul) 119,- DM

-Block Buster	SV100/01	29.90 DM
-Hash Blocks	SV100/02	29.90 DM
-Carrier	SV100/04	29.90 DM
-Eagle Plan	SV100/05	29.90 DM
-P52 Sea Battle	SV100/06	29.90 DM
-Linear Racing	SV100/07	29.90 DM
-Pac Boy and Mouse	SV100/08	29.90 DM
-Ssnake	SV100/09	34.90 DM
-Alien	SV100/10	29.90 DM
-Hero Kid	SV100/11	29.90 DM
-Mah Jongg	SV100/12	29.90 DM
-Challenger Tank	SV100/13	29.90 DM
-Police Bust	SV100/14	29.90 DM
-Pro Tennis	SV100/15	29.90 DM
-Chimera	SV100/16	34.90 DM
-Space Fighter	SV100/17	29.90 DM
-Honey Bee	SV100/18	29.90 DM
-Olympic Trias	SV100/19	34.90 DM
-Matta Blatta	SV100/20	34.90 DM

Game Master LCD Video Game GM 6622 99,- DM (mit Falling Block Modul)

-Go Bang	GM6622/01	19.95 DM
-Continental Galaxy	GM6622/02	19.95 DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95 DM
-Space Castle	GM6622/04	19.95 DM
-Bubble Boy	GM6622/05	19.95 DM
-Kung Fu	GM6622/06	19.95 DM
-Pinball	GM6622/07	19.95 DM
-Tennis	GM6622/08	19.95 DM
-Fußball	GM6622/09	19.95 DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Die Charts des Monats

Die Charts des Monats werden ermittelt durch

media control

PC

1	(3.MO)	Monkey Island II *(Lucasfilm)*
2	(1.MO)	Civilization *(Microprose)*
3	(2.MO)	Sensible Soccer *(Mindscape)*
4	(8.MO)	Airbus A 320 *(Thalion)*
5	(9.MO)	Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)*
6	(5.MO)	Pinball Dreams *(21st Century)*
7	(15.MO)	Lemmings *(Psygnosis)*
8	(7.MO)	Formula One Grand.. *(Microprose)*
9	(3.MO)	Battle Isle Data Disk *(Blue Byte)*
10	(2.MO)	Epic *(Ocean)*

C64

1	(2.MO)	T. M. Hero Turtels *(Image Works)*
2	(5.MO)	Beau Jolly´s Big Box *(Beau Jolly)*
3	(6.MO)	WWF Wrestling *(Ocean)*
4	(8.MO)	Terminator II *(Ocean)*
5	(8.MO)	The Simpsons *(Ocean)*
6	(12.MO)	Pirates *(Microprose)*
7	(5.MO)	Conquestador *(GDG)*
8	(NEU)	U.S.S. John Young Spec. *(Verlag R. Kleing.)*
9	(NEU)	Familien Duell *(PCSL)*
10	(3.MO)	Elvira-Mistr. o. t. Dark *(Flair)*

AMIGA

1	(NEU)	Der Patrizier *(Ascon)*
2	(2.MO)	Das Schwarze Auge *(Attic Software)*
3	(2.MO)	Indiana Jones IV *(Lucasfilm)*
4	(8.MO)	Monkey Island II *(Lucasfilm)*
5	(8.MO)	Civilization *(Microprose)*
6	(9.MO)	Bundesliga Man. Prof. *(Software 2000)*
7	(2.MO)	Aces of the Pacific *(Dynamix)*
8	(6.MO)	Falcon 3.0 *(Spectrum Holo.)*
9	(10.MO)	Wing Commander II *(Origin)*
10	(4.MO)	Airbus A320 *(Thalion)*

ST

1	(6.MO)	Airbus A 320 *(Thalion)*
2	(15.MO)	Lemmings *(Psygnosis)*
3	(4.MO)	Formula 1 Grand Prix *(Microprose)*
4	(14.MO)	Monkey Island *(Lucasfilm)*
5	(2.MO)	Ultima VI: The False Pr. *(Origin)*
6	(6.MO)	Silent Service II *(Microprose)*
7	(6.MO)	Amberstar *(Thalion)*
8	(5.MO)	Special Forces *(Microprose)*
9	(8.MO)	Lotus Turbo Chall.II *(Gremlin)*
10	(2.MO)	Their Finest Hour *(Lucasfilm)*

KONSOLENCHARTS

NINTENDO

1	Hard Drivin`	95%
2	Awesome Golf	75%
3	Scrapyard Dog	75%
4	Checkered Flag	72%
5	Ishido	66%

GAME GEAR

1	Sonic	89%
2	World Class Lead.	82%
3	Factory Panic	71%
4	Halley Wars	60%
5	Solitaire Poker	55%

GAME BOY

1	Battle Toads	91%
2	Final Fant. Adv.	90%
3	Final Fant.Leg. II	90%
4	Choplifter II	85%
5	Battle Bull	84%

SUPER NES

1	Super M. Bros. 3	93%
2	Maniac Mansion	92%
3	Mega Man III	90%
4	Final Fantasy I	88%
5	Boulder Dash	86%

In den Konsolencharts präsentieren wir die Spiel mit den besten Wertunge der letzten drei Ausgaben (nicht von media control ermittelt).

Endlich!
Die Supermesse für Computerspiele!



ENTER TAINMENT 1992

KölnMesse

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

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

Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

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

SEAT → **Fahrsimulator-Wettbewerb!**
Mit großem **SEAT IBIZA-Fahrsimulator-Wettbewerb.** Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

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

Unter der Schirmherrschaft von:
AMIGA Play
Video Games
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

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

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

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

Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:
Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln1
Theaterkasse am Rudolfplatz NEXT, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1
Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1
Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1
Complay I, Hohenzollernring 29, 5000 Köln 1
Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:
AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40

Hallo Play Time!

Mein Gott- war das eine Hitze in den letzten Tagen. Zum Glück nenne ich auch noch ein "Notebook" mein Eigen, mit dem kann man sich dann in einen lauschigen Biergarten zurückziehen und im Schatten uralter Bäume, mit einer "Radler" (halb Bier, halb Limo) in der verschwitzten Hand die Leserbriefe beantworten. Und selbst das war schwer auszuhalten. Umso mehr freute ich mich natürlich über die vielen Leserbriefe, die trotz Urlaubszeit, Hitze und Freibädern den Weg zu uns gefunden haben. Auch unter verschärften Umständen habt ihr mich nicht hängen lassen. Danke Jungs (und natürlich Mädels) - Ihr seid großartig!

Sega

Liebe Play Time
Hey Leute! Ihr seid die beste Computer Zeitschrift, die es gibt. Ich hätte nur zwei Fragen zur Ausgabe 7/92.
1. Was heißt "horizontal scrollendes Spiel"?
2. Hat das Sega Master System II irgendwelche Nachteile zum Alten? Euer treuer Fan

Thomas Tafelmeier

Vielen Dank für die Blumen.
1. Horizontal kommt von Horizont. Im Klartext bedeutet das von links nach rechts, oder umgekehrt. Scrollen kann man am besten mit Bewegen übersetzen. Spiel ist eine Tätigkeit, die man ohne bestimmten Nutzen, nur so zum Spaß ausübt.
2. Eigentlich wurde mit der Einführung des Sega Master Systems II nur das Design geändert. Es hat also keinen Nachteil.

Amiga Sorgen

Hi Play Time!
Seit einigen Monaten lese ich mit Begeisterung Eure Zeitschrift. Echt spitze finde ich das Bewertungssystem (die Kröte war ja schrecklich). Allerdings solltet Ihr etwas aktueller sein. Nun habe ich noch einige Fragen zum Amiga 600.
Ab wann ist er erhältlich? Wird es dafür Festplatten geben? Was sind Memory-Cards (einen Einschub dafür hat er doch?)? Welche Vorteile hat der A600? Was ist ein Freezermodul? Wie kann ein Softwareversandhaus z.B. Formula 1 Grand Prix für 11,50 DM anbieten? Das können doch keine Originale sein, oder?
In der Hoffnung, daß Ihr meine Fragen bald beantwortet verabschiedet sich:

Robert

Der A600 sollte in Deinem Computerladen schon Staub angesetzt haben. Natürlich kann man ihn auch mit fester Platte ordern. MemCards sind scheckkartengroße Karten, auf denen man speichern kann. Theoretisch werden auch einmal Programme dafür erscheinen, die dann wesentlich schneller als von Disk geladen werden könnten. Nach den Vorteilen des A600 suche ich auch noch. Ein Freezermodul ist ein Zusatz, mit dem man ein Programm an einer beliebigen Stelle anhalten und manipulieren kann. Wie manche Versender ihre Preise anzetteln können, entzieht sich meiner Kenntnis. Jedoch solltest Du bei derartigen Sonderangeboten alle Augen offen halten. Es gab im Leserforum ja schon einmal eine derartige Diskussion.

Bewertungsfragen

Hi Play Time!
Eure Zeitschrift ist wirklich gut! Die erste Ausgabe war wirklich... Aber dann die Ausgaben von 4/92 bis 7/92 waren dann in Ordnung. Aber jetzt zum Thema. Wie bewertet Ihr eigentlich? Euer Durchschnitt stimmt fast nie mit denen anderer Zeitschriften überein. Warum? Bei "Bravo Romeo Delta" habt Ihr eine Bewertung von 45%, der Soundso hat nur 4% gegeben. Warum ist da so viel Unterschied? Könntet Ihr mal etwas Ordnung in Euere Zeitschrift bringen?

Andreas Bauer

Erst einmal vielen Dank, daß unsere letzten Ausgaben Deine Zustimmung gefunden haben. Wir hoffen, daß das auch in Zukunft so bleibt. Wie wir bewerten? Ich hoffe ehrlich, richtig und gerecht! Warum die Jungs von anderen Zeitschriften nicht unsere Meinung haben, ist uns auch ein Rätsel.
Der Unterschied kommt ganz einfach daher, daß wir deren Meinung nicht übernehmen, wir bilden uns unsere eigene! Wäre Dir geholfen, wenn alle Zeitschriften über dieselben Spiele dasselbe berichten?

Trio

Hallo Play Time
ich finde Eure Zeitschrift echt super! Ich kaufe sie schon seit 1/92, und finde daß Ihr Euch ganz schön gebessert habt. Zum krönenden Abschluß habe ich auch noch drei Fragen.
1. Woher habt Ihr eigentlich die ganzen Tips?
2. Ich habe mich schon oft gefragt, wo der kleine, süße Frosch mit den süßen, grünen Füßchen geblieben ist?
3. Ich habe vor, mir eine Speichererweiterung zuzulegen, und wollte fragen, ob Ihr auch Speichererweiterungen verkauft?
Bitte antwortet so schnell es geht!

Björn

1. Die ganzen Tips haben wir von unseren Lesern, die so freundlich sind, sie uns zuzusenden.
2. Hier und jetzt wollen wir ein ganz großes Geheimnis verraten! Der Frosch hat nie existiert! Er war nur eine gezeichnete Figur! Eine Erfindung! Ich hoffe mit dieser grauenvollen Enthüllung haben wir niemanden zu arg getroffen, aber es mußte einfach einmal gesagt werden. Ich konnte es nicht länger für mich behalten.
3. Es tut uns ja fürchterlich leid Jungs, aber wir verkaufen weder Speichererweiterungen, noch Software! Wir verkaufen Zeitschriften!

Sega-Lo-Mania

Hallo Leute!
Ich lese nun Eure Zeitschrift schon eine ganze Weile. Bisher habt Ihr aber nie Post von mir erhalten. Das soll sich nun gründlich ändern!
Ich habe daheim einen PC stehen, aber alles was ich auf dem mache, ist arbeiten. Da mir gelegentlich der Sinn nach einem kleinen Spielchen steht, werde ich mir demnächst ein Mega Drive zulegen. Dazu hätte ich aber noch einige Fragen!
1. Stimmt es, daß Mega Lo Mania auch für das Mega Drive herauskommt?
2. Ich habe gelesen, daß die Jungs demnächst etwas einbauen, damit auf einem deutschen M.Drive keine Spiele aus USA und Japan laufen!!!!!! Habt Ihr auch schon davon gehört?
3. Angeblich sollen schon Raubkopien von Mega Drive Spielen erhältlich sein. Ehrlich?
Bitte beantwortet meine Fragen und macht weiter so!

Tobias Römink

Nur arbeiten auf dem PC? Joystickport kaputt, Monitor explodiert, oder was ist los? Aber da wir hier ein freies Land haben, mach nur weiter so! Daß Du Dir ein M.D. kaufen willst, spricht nun wieder für Dich, drum werde ich auch Deine Fragen nach besten Wissen und Gewissen beantworten. Mega Lo Mania auf dem M.D.? Wie kommst Du denn darauf? Technisch wäre das zweifellos zu machen, aber ich habe bisher nicht die zarteste Andeutung oder den Hauch eines Gerüchtes darüber vernommen. Auch der nette Herr von Sega guckte nur ganz verwundert, als ich Ihn darüber befragen wollte.
Daß es die Jungs von Sega ganz gerne sehen würden, wenn Japan und USA Spiele nicht auf deutschen Geräten laufen ist klar. Sie grübeln auch schon einige Zeit darüber nach, wie das zu bewerkstelligen wäre. Ganz so einfach scheint es jedoch nicht zu sein. Zumindest in nächster Zeit wird so eine "Auslandsfalle" also nicht zu erwarten sein.
Deine dritte Frage stürzte mich in eine Glaubenskrise. Ich kann einfach nicht glauben, daß mich schon wieder einer nach Copies löchert. Also gut, ich habe gehört, eine Box bietet Mega Drive Games als File für den Amiga an. Das ist aber auch schon alles. Denke ich. Falls ich nicht so ganz auf dem Laufenden sein sollte, lasse ich mich gerne eines Besseren belehren.

Zeugs & Woar

Hallo Play Time Redaktion!
Wenn ich nun so vor meinem Compi (A500) sitze, und die Ausgaben der PT vergleiche, finde ich, daß Ihr Euch wirklich verbessert habt. Besonders wegen des Tips&Tricks Heftchens. Aber nun zu meinen Fragen.
1. Wieso richtet Ihr nicht eine Demo- oder Anwenderprogrammecke ein? Was spricht dagegen?
2. Ist eine Sicherheitskopie eine Raubkopie?
3. Würdet Ihr eigentlich Bilder von Euch verschicken? Oder wie wäre es mit Autogrammen?
4. Ihr könntet doch eigentlich zwei Tips&Tricks Heftchen in die PT einbauen! Geht das?
5. Da ich ein begeisterter "Turrican 1+2" Spieler bin, habe ich alle Levels auf Papier gezeichnet und würde sie Euch gerne schicken. Geht das? Oder geht das nur auf Disk?

Euer Fan Franz Niestroj

1. Gegen eine Demo- oder Anwenderprogrammecke spricht eigentlich nur eines: Unser Chefredakteur! Nun aber mal im Ernst, Anwenderprogramme haben in unserer Zeitschrift nix zu suchen, dafür gibt es mehr als genug. Demoecke stand mal zur Diskussion, wurde aber auch wieder verworfen, da das Echo der Leser nicht gerade berauschend war. Aber auch das wird schon von einer anderen Zeitschrift durchgezogen, und wir möchten uns nur ungern an anderen orientieren! Wir wollen da unser eigenes Ding machen!
2. Eine Sicherheitskopie ist keine Raubkopie! Bei der einen hast Du das Orginal, bei der anderen nicht. Genau das ist der Unterschied von legal und illegal.
3. Warum wollt Ihr eigentlich ständig Bilder und Autogramme von uns? Wenn Ihr Geld, Spiele oder Ratschläge wollt verstehen wir das ja noch, aber Autogramme?! Da kommen wir nicht mehr mit. Und wie immer, wenn wir etwas nicht einsehen, wir weigern uns!
4. Wir könnten auch fünf Tips&Tricks Hefte "einbauen", aber ob das so schrecklich sinnvoll wäre?
5. Du (und natürlich auch alle anderen) können Ihre Tips auf Papier, Disk, und was Euch noch so einfällt schicken. Wir nehmen alles, wenn es nicht detoniert oder/und unappetitlich ist.

Martins Sorgen

Hi Play Time
Ich habe mal ein paar Fragen an Euch!
1. Warum bietet Ihr keinen Sammelordner für die Play Time an?
2. Kann man die Ausgaben 2/92 und 12/91 nachbestellen?
3. OK, ich weiß, daß Ihr von Raubkopierern nicht gerade die beste Meinung habt, aber beantwortet meine Frage trotzdem. Sind gecrackte Games mit Trai-

ner genauso verboten wie Copies vom Orginal?
4. Was passiert, wenn man mich mit meinen ca. 300 Kopien erwischt?
So, das wars. Gruß an alle!

Martin, Hamburg

1. Weil wir noch darüber nachdenken, ob wir einen machen sollen.
2. Man kann jede Ausgabe ab 1/92 noch nachbestellen. Einfach ein paar Zeilen schreiben, und die gewünschten Hefte kommen per Nachnahme ins Haus geflattert.
3. Sind geklaute Autos, an denen man den Motor und das Fahrwerk verbessert genauso verboten wie geklaute Autos, die man einfach nur fährt?
4. Das hängt davon ab wie alt Du bist, ob Du gelegentlich welche verkaufst, und ob ein Staatsanwalt Dir unbedingt eine "reinwürgen" will. Wir können, und dürfen zwar keine Rechtsberatung geben, aber da wir hier in Deutschland die Todesstrafe abgeschafft haben, solltest Du es überleben. He, Martin, mach keinen Mist und steh wieder auf, war nur ein Scherz! Mal im Ernst! Die Strafe wird eigentlich nicht nach der Anzahl der Disketten bemessen, sondern welchen Schaden Du einer Softwarefirma zugefügt hast. Und da gab es schon die abenteuerlichsten Auslegungen! Aber welcher Staatsanwalt sollte ein Interesse daran haben, einen kleinen "Otto-Normal-Diskettenverbraucher" auf Jahre hinaus mit schwerem Kerker zu belegen? Wenn Du gelegentlich im stillen Kämmerlein ein Spielchen wagst, das nicht aus dem Laden stammt, wird sich kaum einer daran hochziehen. Das soll aber auch kein Freibrief sein.

Bewerbung

Sehr geehrte Damen und Herren,
da ich ein riesiger Computerspielefreak bin, und mich schon seit Jahren mit Ihnen beschäftige, wollte ich anfragen, welche beruflichen Voraussetzungen man mitbringen muß, um bei Ihnen in der Redaktion mitarbeiten zu können. Ich selbst habe letztes Jahr mein Abitur gemacht und bin zur Zeit bei der Bundeswehr.
Für die Beantwortung meiner Frage möchte ich mich bei Ihnen bedanken.

Wenk Alexander

**Sehr geehrter Herr Wenk,
vielen Dank für das Interesse, das Sie unserem Haus entgegenbringen. Die Beantwortung Ihrer Anfrage gestaltet sich allerdings als zweischneidig! Daß Sie Ihr Abitur gemacht haben und bei der Bundeswehr sind, mag zunächst für Sie sprechen. Obgleich Sie uns Ihre Durchschnittsnote verschweigen, können wir doch davon ausgehen, daß Sie inzwischen Lesen und Schreiben ebenso gewohnt sind, wie das Ausführen von Befehlen.
Eine Mitarbeit von Ihnen in unserer Redaktion gestaltet sich dennoch als unmöglich, da Sie nach eigenen Angaben ein riesiger Spielefreak sind, und unsere Räumlichkeiten nur eine Gesamthöhe von 2,25 Meter besitzen. Sollten Sie aber in der Lage sein, Befehle auch kriechend auszuführen, werden wir die Angelegenheit nochmals überdenken.
Ok Alexander, wenn Du nun immer noch für und mit uns arbeiten möchtest, schreib doch mal einen kleinen Artikel, und laß uns den zusammen mit etwas mehr Information über Dich zukommen. Dann werden wir weiter sehen.**

Bewerbung zum Zweiten

Sehr geehrte Damen und Herren
Betr. Heimarbeit
Ich bin 19 Jahre alt und sitze im Rollstuhl. Deshalb habe ich auch Schwierigkeiten eine Arbeitsstelle zu finden. Stellen Sie auch Heimarbeiter ein, die für Ihre Zeitschrift arbeiten?
Bitte lassen Sie mir eine Nachricht zukommen.
Vielen Dank im Voraus

Anja Kneveler

Liebe Anja, auch für Dich gilt eigentlich das, was ich gerade geschrieben habe. Im Prinzip wäre das natürlich schon denkbar, allerdings hätten wir gerne mehr Informationen über Dich und eine Probe Deines Schreibstils. Ich bin gerne bereit, Dein Schreiben unserem Chefred. weiterzugeben.

Kritik & mehr

Hallo Leute!
Dieser Brief wird Euch wohl nicht gefallen, aber es muß einfach sein! Ich glaube, das wird die härteste Kritik die Sie je bekommen haben! Los!
1. Ihre Angaben sind total falsch! Indy 4 gibt es bereits auf dem Amiga! Ich habe es! Und Sie behaubten doch glatt in der Ausgabe 8/9, daß Indy 4 nie für den Amiga kommen wird! Also...
2. Ihre Zeitschrift ist total unaktuell! Sie testen in Ausgabe 8/9 das Programm "Switchblade 2". Wissen Sie, daß wir das Jahr 1992 schreiben, und andere das Game 1991 testeten?
3. Ihre Bewertungen sind total falsch! Wie kann ein Game wie Tiny Toons auf dem Game Boy eine genauso gute Grafik haben wie Monkey Island 2 auf dem Amiga? Verbessern Sie Sich!
4. Den ganzen Konsolenteil können Sie ruhig weglassen. Der stört nur!
5. Wie kommen Sie darauf, daß Humans eine bessere Grafik hat als Monkey Island 2? Wo haben Sie Bewerten gelernt?
6. Das Bewertungssystem ist total unübersichtlich!
7. Anstatt ein Miniheft für Lösungen beizulegen, sollten Sie diese lieber groß ins Heft drucken.
So, nach all den negativen Sachen auch mal was positives!
1. Die Poster sind in Ordnung.
2. Ihr gebt ganz gute Berichte an die Leser.
Und nun äußert Euch mal schön, oder traut Ihr Euch nicht? Dann.... Puhh, Loser!

Bye Ass

**Lieber Ass (wie kommt Ihr nur auf solche Namen?),
mit Deiner Kritik werden wir eigentlich spielend fertig, entbehrt sie doch jeglicher sachlicher Grundlage. Ich werde Dir das sogar erklären! Ganz langsam.
1. Wenn Du Indy 4 für den Amiga hast, mag das ja ganz toll für Dich sein, aber vom Softwarehaus kann es nicht sein, die haben es selbst nicht! Auf einen Test verzichteten wir deshalb, weil wir nur eine offizielle Version haben möchten, und nicht Deine dunklen Quellen anzapfen wollen.
2. Wir ziehen es in der Regel vor, ein Programm zu testen, wenn es in den Läden erhältlich ist. Manche Zeitschriften testen Vorabversionen. Das hat zur Folge, daß die Kunden manchmal monatelang auf das Erscheinen eines Games warten müssen. Findest Du es so sinnvoll, einen Test so früh wie möglich zu drucken?
3. Die Bewertung der Grafik steht natürlich immer im Zusammenhang mit**

dem Gerät auf dem dieses Spiel läuft. Natürlich wissen wir, daß der Game Boy eine schlechtere Grafik hat als der Amiga, aber ein Spiel kann den GB genauso gut ausnutzen, wie ein anderes den Amiga. Denk mal darüber nach, ehe Du rumnölst.
4. Dich stört der Konsolenteil? Sehr viele andere Leser nicht. Sollen wir Dich als Maß aller Dinge nehmen?
5. Wo hast Du gelernt, eine sachliche Kritik zu äußern?
6. Siehe Punkt 4.
7. Ebenso
Aber auch an Deinem Brief habe ich etwas Positives gefunden: Er war mit einer sehr schönen Briefmarke frankiert!

T Bird

Liebe Play Time Redaktion
daß Eure Zeitschrift megalässig, informativ, kreativ usw. ist, brauche ich Euch ja nicht zu sagen. Doch ich brauche mehr Input, welches ich in Form von primitiven Fragen erwerben möchte.
1. Sind 25 Mhz (T Bird) zu wenig? Ultima VII und Falcon 3.0 brauchen doch 33?
2. Lohnt sich die Anschaffung eines T Bird? Kann am mit ihm auch arbeiten? Ist er ein normal erweiterbarer PC?
3. Werden in 2-3 Jahren die 386er die Stellung eines heutigen 286er mit 12 Mhz haben?
4. Haben PCs und deren Spiele Zukunft?
5. Kann man platzsparend eine Festplatte erweitern?
6. Was sollen die 8/9 Ausgaben?
Euer treu inputierender

Daniel Henning

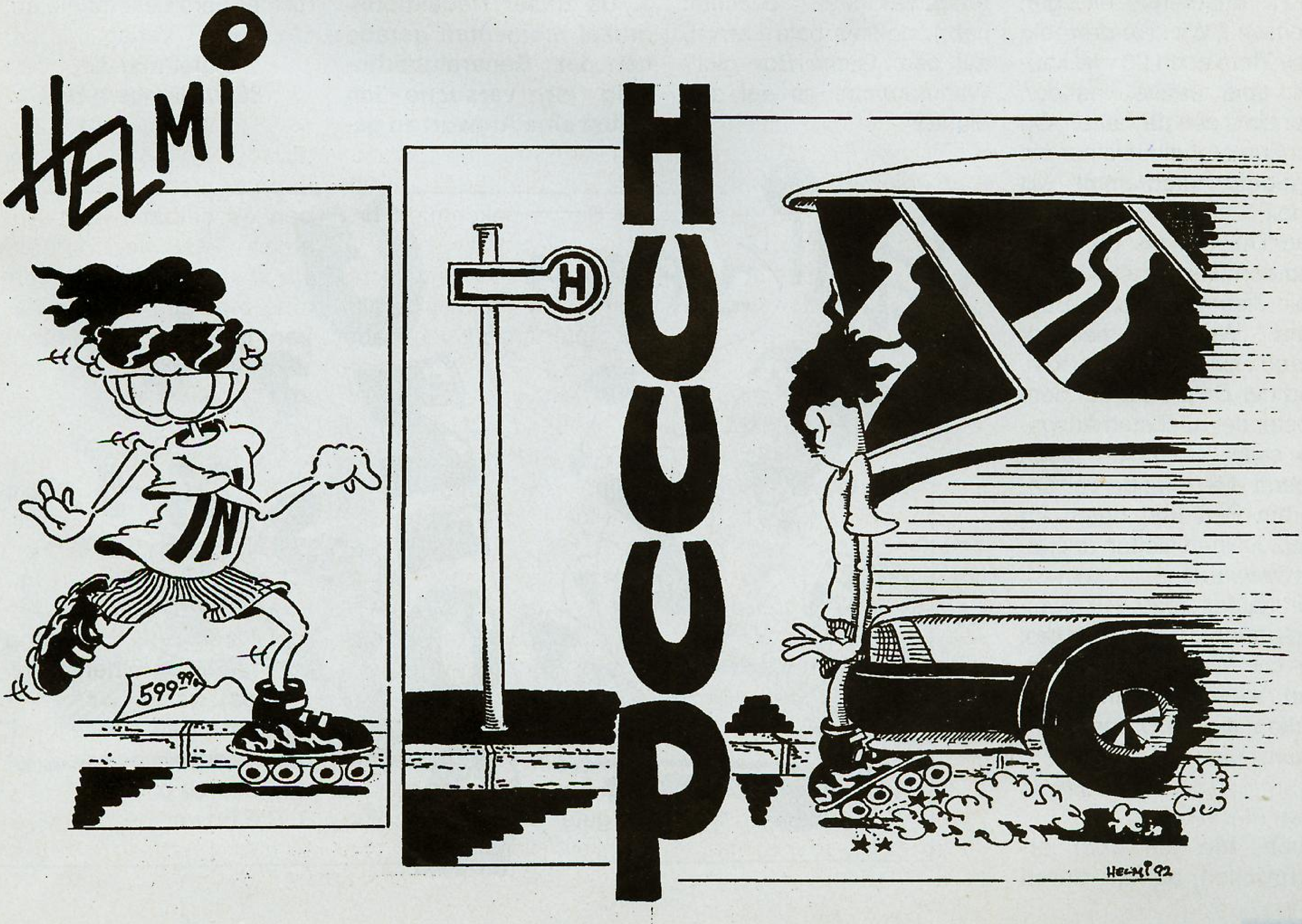
1. 25 Mhz zu wenig? Wofür? Es stimmt allerdings schon, daß die ersten Spiele schon zu haben sind, die mit der Rechenleistung eines 386er nicht mehr zufrieden zu stellen sind.
2. Der T Bird ist ein ganz normaler PC, nur eben etwas schöner! Natürlich kann man mit ihm auch arbeiten. Ob sich die Anschaffung lohnt, mußt Du selbst entscheiden.
3. Da sich unser Redaktionsorakel heute frei genommen hat, um sich neue Dauerwellen machen zu lassen, wage ich keine rechtsverbindliche Antwort. Allerdings denke ich schon, daß in drei Jahren ein PC mit 25 Mhz zum alten Eisen gehört.
4. Wetten daß?
5. Festplatten sind nicht so ohne weiteres erweiterbar. Es gibt zwar die Möglichkeit so etwas softwaremäßig mit Packern zu machen, aber ich rate zu einer Neuen.
6. Diese 8/9 Ausgabe ist eine Doppelnummer, da selbst wir Urlaub machen!

Nochmal T Bird

Hi Play Time
ich habe nur einige Fragen und keine Kritik. Als ich zum ersten mal den T Bird sah, dachte ich mir, den muß ich haben. Nun habe ich aber einige Fragen dazu!
Gibt es ein Fernsehmodul für den T Bird? Lohnt es sich den T Bird zu kaufen? Gibt es Scanner und Drucker dafür? Kann man mit dem T Bird lernen mit Computern umzugehen? Würdet Ihr mir ein CDTV oder einen T Bird empfehlen?

Sascha

Zwar gibt es kein "Fernsehmodul" wie Du es vom Amiga her im Kopf haben wirst für den TB, aber es gibt die "Screenmachine". Die kann das alles, und noch viel mehr. Allerdings zu einem Preis, der weitab vom Alltäglichen liegt. Ob sich die Anschaffung des TB lohnt



mußt Du selbst entscheiden. Lese doch einmal den Brief über dem Deinigen! Klar - es gibt Drucker und Scanner usw. dafür. Kann man mit einem Opel das Autofahren lernen? Das einzige was T Bird und CDTV gemeinsam haben ist die Farbe! Es sind völlig verschiedene Geräte, für völlig verschiedene Anwendungen. Da ich keine Ahnung habe, was Du damit machen willst, kann ich Dir da auch keinen Rat geben.

Ein Herz für Rosshirt

Hallo Onkel Rosshirt!
Wir alle lieben Dich, ja... Dich! Aus diesem Grunde haben wir auch einen "R.R. Fan Club" gegründet. Den RRFC!
Jeder Test, den Du schreibst, ist für uns wie die Bibel. Wir kaufen uns zu 80% nur Deinetwegen die Play Time! Bitte drucke diesen Brief ab. Und erfülle uns unseren einzigen Wunsch. Wir werden die Play Time auch 20 mal kaufen, aber erfülle uns den Wunsch, der da lautet: Oh Angebeteter gib uns nur ein einziges Autogramm! Mit Foto?
Und Du, der Du die Kraft und den Geist hast, was ist Dein liebstes Game Boy-Spiel? Wenn es machbar ist, oh Heiliger, so soll Dein, und nur Dein Foto auf dem Poster der nächsten Ausgabe sein. Wir knien jeden Abend eine Stunde vor unserem Bett und beten für Dich, Deinen Neffen und allen Verwandten.
Wir kaufen jede PT zweimal, nur um Deine Artikel an die Wand zu hängen, und sie zu sammeln in dicken, dicken Ordnern.
Sei mit uns!

Der "RRFC".

Huch, bin ich aber erschrocken, als ich Euren Brief öffnete. Ich kann mich des Gefühls nicht erwehren, daß Ihr mich auf ganz subtile Art verarschen wollt. Habt Ihr nicht ein wenig zu dick aufgetragen? In Wirklichkeit sind derartige Lobeshymnen immer ziemlich verlogen. Ich hasse die Wirklichkeit! Aber ich bin mir im Klaren darüber, daß sie der einzige Ort ist, wo man ein ordentliches Steak bekommt.
Also tu ich so, als ob alles echt wäre, hänge mir Euren Brief über mein Bett, und jedesmal wenn das Leben mir auf die Zehen steigt, lese ich ihn und freue mich des Redakteursdaseins.

Zukunftssorgen

Ich habe einige Fragen an Euch, die ich und bestimmt auch andere Leser gerne beantwortet haben möchten.
1. Stimmt es (wie Ihr in der Ausgabe 5/92 berichtet habt), daß es bald Larry 5 auf dem Game Boy gibt? Wann kommt es auf den Markt?
2. Ab wann kann ich das SuperNES bekommen? Lohnt es sich das SNES zu kaufen, oder sollte ich lieber warten bis das Wondermega erschienen ist, damit ich keine böse Überraschung erlebe.
3. Was würdet Ihr als heutigen PC-Standard ansehen, der auch noch in 3-4 Jahren noch nicht veraltet ist?
Viele Grüße von

Gregor A.

1. Ähh... eigentlich sollte es sich herumgesprochen haben, daß das mit Larry 5 für den Game Boy ein Aprilscherz war. Sorry, is nich.
2. Das SuperNES sollte in den nächsten Tagen (ich schreibe diese Zeilen Mitte August) in den Läden auftauchen. Ich bin sicher, daß sich die Anschaffung eines SNES lohnen wird. Ein Wonder-Mega, das vielleicht einmal erscheinen wird, hat mit der Qualität des SNES eigentlich nix zu tun.
3. Da unser Redaktionsorakel momentan gerade bei der Generalüberholung ist, versuche ich selbst eine Antwort zu geben. Ein 486er ist zweifellos das Gerät der Stunde, obwohl ein 386er auch noch ganz gut mithalten kann. Was in 3-4 Jahren Standard ist? Gerade bei Computern ist diese Zeitspanne eine Ewigkeit! Vor 4 Jahren war ein C64 noch ein Top-Gerät und XTs, die man heute nur noch aus dem technischen Museum, oder als Ladenhüter kennt, waren absoluter Stand der Dinge. Auch ein toller 486er wird in 4 Jahren wahrscheinlich nur noch nostalgischen Wert haben. So ist das nun mal eben. Nix ist auf Dauer! Wenn Du etwas mit dauerhaften Wert haben möchtest, kaufe die Play Time.

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.**

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

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/ Oder, Ringstr.. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

Postleitzahlen ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw, die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-44006, Mo-Fr 17-21 Uhr.

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

Postleitzahlen ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-691487, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC. Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** 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.**

Wir vermieten SEGA - SOFTWARE. MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club,** Inh. M. Tabbert, Dahlenerstr. 507, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166-33871

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. Soft & Sound Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

Multi Media Soft - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Milser Str. 25, Tel.: 0521/771701, **Spiele-VERLEIH**, kein Versand.

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

Postleitzahlen ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

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

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

Postleitzahlen ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. Spielesoftware + Konsolen.

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

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

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

Postleitzahlen ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.

Wir setzen Maßstäbe - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

Neueröffnung! Wenn es um Ihr 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. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

Postleitzahlen ab 8000

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

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

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

Österreich

Abenteuer aus dem Briefkasten - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - Crime, SF- und Fantasy-Spiele. **Kostenlose Informationen** bei: SSV Klapf-Bachler OEG,Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.:A-0316/919327

AUTOMANIA

Ian Livingstone ist vielleicht manchem unter Euch vom Namen her ein Begriff, denkt man nur an die Solorollenspielbücher, die er in England und in Deutschland bekannt gemacht hat. Auch das GAMES WORKSHOP-Spiel DRAGON MASTERS stammt von ihm. Er arbeitet aber nicht nur als freier Autor, vielmehr hat er seit zwei Jahren seinen eigenen, kleinen Verlag, der in jedem Jahr exakt ein neues Spiel in einer limitierten Auflage von 1.000 Stück herausbringt.

Das erste Spiel dieser Reihe hieß BOOM TOWN und wies noch einige spielerische Ungereimtheiten auf. Im Oktober letzten Jahres stellte er auf der großen Spielveranstaltung SPIEL in Essen AUTOMANIA vor, das alles in allem als gelungen angesehen werden darf.

AUTOMANIA hat nichts mit verrückten Autorennen im Sinn, sondern beschäftigt sich mit den Giganten der Automobilindustrie, die weltweit ihre Produkte loszuschlagen suchen. Der Export in Millionenhöhe ist also das goldene Kalb, um das die Spielenden tanzen. Jeder



Spieler bekommt dieselbe Anzahl von Autos, die er versucht im Wettkampf gegen die anderen gewinnträchtig auf die Auslandsmärkte zu bringen. Die sechs verschiedenen Länder, in die exportiert werden kann, weisen aber eine völlig unterschiedliche Nachfrage auf. Von daher kann insgesamt immer nur eine bestimmte Anzahl von Autos von diesen Importländern aufgenommen werden.

Das Spiel selbst läuft in mehreren Phasen ab. Zunächst erhält jeder Spieler zwei Marktinformationskarten, mit denen er die normalen Marktgesetze zu seinen Gunsten und zu Ungunsten der Mitspieler verändern kann. Eine nur schwerlich zu kalkulierende Unsicherheitsgröße, die das millionenschwere Geschäft zu einem Risiko macht. Danach teilen die Spieler ihre Produkte wahlweise auf die Länder auf, in die sie exportieren wollen. Sowohl die Anzahl der Autos, als auch der Verkaufspreis können in festabgesteckten Grenzen selbst bestimmt werden, ebenso wie der aufzuwendene Werbeetat.

Die Werbung ist ein entscheidender Faktor im Rennen um das Verbraucherinteresse. Wer dort am meisten investiert, verkauft alle Autos, die er in dem betreffenden Land stehen hat. Sollte noch Nachfrage dieses Landes an Automobilen bestehen, verkauft derjenige zuerst, der am zweitmeisten Geld für Werbung ausgegeben hat.

Im Grunde sind dies bereits die charakterisierenden Spielelemente von AUTOMANIA. Das Spiel ist deshalb so reizvoll, da alle Spieler immer gleichzeitig ihre Produkte den Märkten andienen. Es ergeben sich quälende Fragen zum Spielverlauf. Wieviel Werbung haben die anderen Exporteure geschaltet? Wieviele Produkte bieten sie an den verschiedenen Märkten an? Welche Marktinformationen verändern das bestehende Marktgefüge und auf welche Weise? Diese Komponenten machen AUTOMANIA zu einem spannenden Spiel mit vorwiegend taktischen Elementen und einem Schuß Psychostreß. Zwei Nachteile seien nicht verschwiegen. Das Spiel ist nur für vier bis sechs Spieler geeignet und es ist nur vereinzelt - allein schon aufgrund der streng limitierten Auflage - über spezielle Fachgeschäfte erhältlich, wenn überhaupt! Die Regeln sind übrigens u.a. auch in Deutsch verfaßt. Für alle, die sich durch nichts zurückschrecken lassen, folgt im Bewertungskasten die Orignalbezugsadresse von AUTOMANIA.

Joachim Goemann

AUTOMANIA

Verlag: Livingstone Games
Autor: Ian Livingstone
Preis: ca. DM 60,-
Spielerzahl: 4 - 6

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 72 %
Spielregeln: 67 %
Spielreiz: 88 %



Helmi sagt: "Gut"!

Bezugsadresse:
Über Spezialläden oder direkt von LIVINGSTONE GAMES, GB-Kew, Surrey, TW9 2HQ, 11 Pagoda Ave.
Tel. + Fax: 081/9488872

D

Die Blechlawine rollt

DROIDS ist kein reines Kampfspiel, bietet aber bis zu vier Spielern die Möglichkeit, brillante Techniken des Zerbeulens von Kampfmaschinen zu zelebrieren. Nicht Menschen befehden sich in direkter Konfrontation, vielmehr benutzen sie, sozusagen als Medium, furchterregende Roboter, die sich die metallhaltigen Fäustchen um die nicht vorhandenen Ohren schlagen. In DROIDS sehen diese Plastikroboter zwar eher lieb und nett aus, aber das paßt durchaus zum Spiel, das einen witzig, originellen Charakter trägt.

Die Elektronik sorgt für die nötige Action

Das Spiel selbst läuft in drei grundlegenden Phasen ab. Zunächst wählen die Spieler aus vier unterschiedlichen Arten von Befehlssteinen sieben derselbigen aus, um danach ihren Roboter zu programmieren hinsichtlich Bewegung und Aktion. Anschließend werden die kleinen Elektronikmaschinen in Bewegung gesetzt.

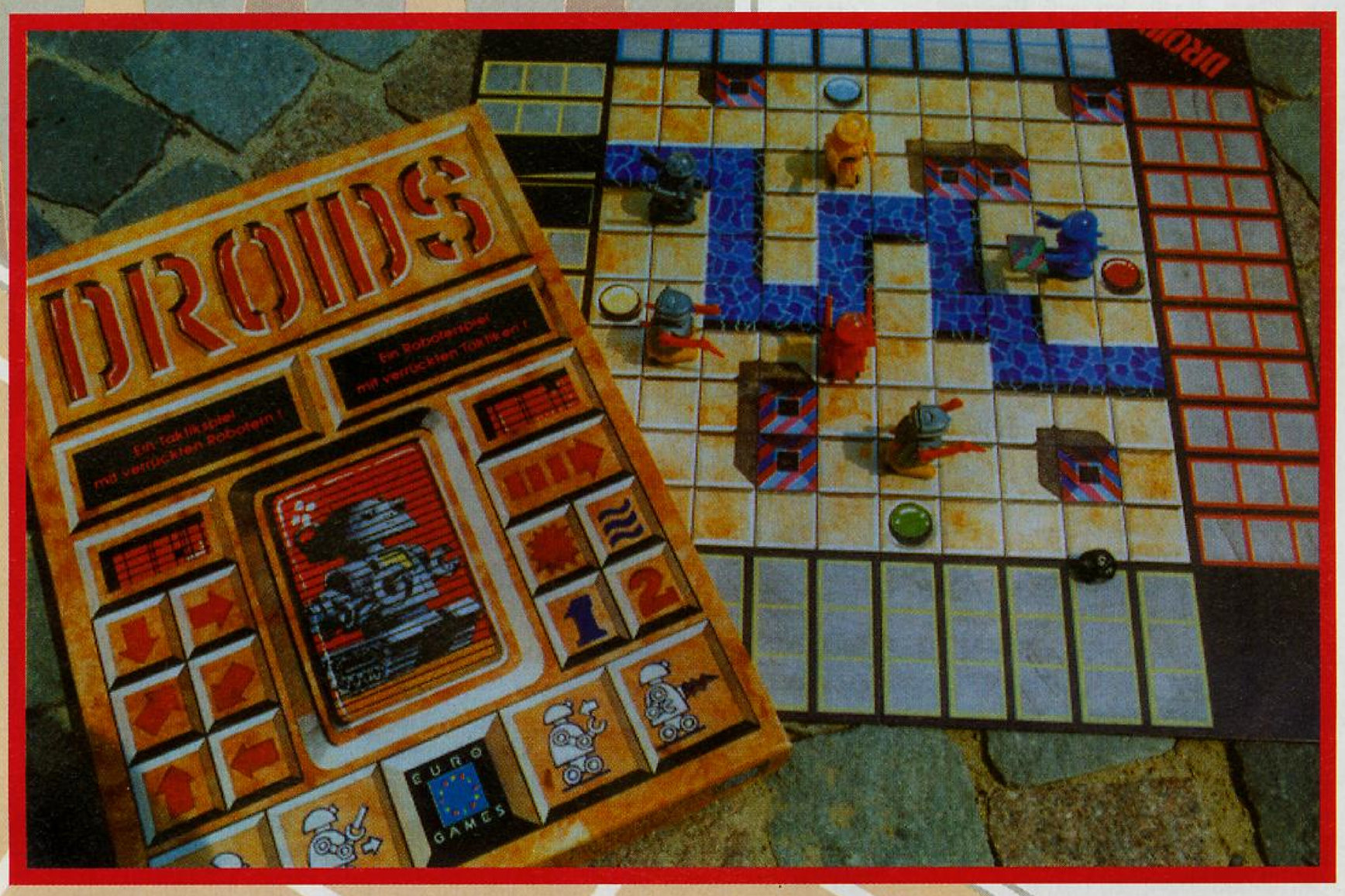
Das Austeilen der Befehlssteine, die die einzelnen Programmierschritte bedingen, stellt den ersten Akt in der unendlichen Geschichte dieses Robotszenarios dar. Es gibt Befehle für die Bewegung, für Aktionen wie Aufheben, Ablegen oder Schießen, für die Bewegung im oder aus dem Wasser heraus und nicht zuletzt für die Reparaturroboter, die entsprechend ihrer Bezeichnung lädierte Metallkörper wieder fittrimmen können.

Nachdem jeder Spieler nach eigener Wahl insgesamt sieben Steine der verschiedenen Arten gezogen hat, programmieren die Spieler abwechselnd mit einem Befehlsstein innerhalb der dafür vorgesehenen Sensoren ihre Roboter. Die Sensoren befinden sich an den Rändern des Spielplans und beziehen sich jeweils speziell auf eine Felderreihe des Terrains, in dem die Roboter agieren. Es können maximal drei Befehle pro Sensor programmiert werden, so daß der Aktionsradius der Roboter punktuell eingeschränkt ist.

Die Bewegung der Roboter ist einfach gehalten. Ein, zwei oder beliebig viele Felder gleitet ein Roboter weiter, je nach Symbol auf den Programmierplättchen. Die Aktionen ermöglichen den Robotern, im Spiel befindliche Hindernisplättchen aufzunehmen oder abzulegen zum Schutz gegen gegnerische Roboter. Weitere Aktionsplättchen ermöglichen gezielte Schüsse auf andere Roboter oder auch das nicht unwichtige Übermitteln eines Befehls an gegnerische Blecheimer, die daraufhin völlig fehlgeleitet in Richtungen gehen, die der Besitzer mit Sicherheit nicht programmiert hat.

DROIDS

Verspürt Ihr so manchesmal ungezügelte Aggressionen, die Ihr zu kompensieren sucht? Selbst in unser hochtechnisierten Welt verfügen wir längst nicht über die Möglichkeiten, die sich in einer Welt von Morgen im Jahre Wasweißich bieten. Trost kann Euch vielleicht DROIDS bieten, ein verrücktes Spiel aus dem französischen Verlag EUROGAMES, der bereits seit Jahren verzweifelt versucht, auf dem deutschen Markt Fuß zu fassen. Daß es nun endlich klappen könnte, liegt an der neuen Vertriebsmöglichkeit über Queens-Carrom, die die Produktlinie von EUROGAMES für Deutschland übernommen haben.



Metallische Gemeinheiten

Logisch, daß die Elektronik nicht lange mitspielt, im besonderen, wenn die gegnerischen Roboter es auf den eigenen abgesehen haben. Je geringer die Distanz zum Zeitpunkt eines Schusses ist, desto größer der Schaden, den ein Roboter davonträgt. Je nach Heftigkeit eines Einschusses werden ein bis drei Sensoren deaktiviert und der eigene Bewegungsradius drastisch eingeschränkt. Zum Glück gibt es Reparaturroboter, die zwar langsam, dafür umso wirkungsvoller inaktive Sensoren wieder zum elektronischen Leben erwecken können.

Grundsätzlich kann jeder Beteiligte an DROIDS das reine Kampfgetümmel suchen. Um die Sache aber abwechslungsreicher zu gestalten, liegt dem Spiel neben der Grundspielregel und der Roboter-Bedienungsanleitung ein Szenarienheft bei, in dem unterschiedliche Ausgangsstellungen beschrieben stehen. Das Szenario 3 'Die goldenen Flöhe' stellt als Medium eine besonders gelungene Geschichte dar. In dem Fluß, der sich mitten durch den Spielplan schlängelt, wurden gepanzerte Container versenkt, die eine wertvolle Fracht beinhalten - allerdings nicht nach menschlichem Ermessen! Das aufgeregte Piepsen der Roboter drückt aber klar aus, daß sie größtes Interesse an der Ladung haben. Schaut man in das Innere der Container, verwundert dies kaum! 10 Millionen elektronische Flöhe halten sich in jedem Container auf. Das hält selbst der coolste Robbi nicht aus. Alle Roboter versuchen, die Container aus dem Fluß zu bergen, müssen aber bei ihren Aktionen höllisch aufpassen, daß die anderen sie dabei nicht behindern oder gar außer Funktion setzen.

Die meisten der Szenarien sind für die Spielerzahl zwei bis vier gedacht. Unter anderem gibt es auch ein Szenario, mit dem sich ein Spieler allein die Zeit vertreiben kann. Ein Killer-Roboter ist außer Kontrolle geraten und muß eine Zwangsjacke verpaßt bekommen, bevor er den eigenen Roboter zu Metallmus verarbeitet. Gesteuert wird der elektronisch fehlgeleitete Roboter durch eine Programmierkarte, die zufällige Befehle produziert.

Auf Erfolg programmiert

Man kann DROIDS ohne Probleme mit variabler Spielerzahl spielen, selbst das Soloszenario kann vom spielerischen Wert her überzeugen. Was will man mehr? Eine etwas sorgfältiger bearbeitete Regel vielleicht, die einige winzige Detailfragen abrundend erläutert und insgesamt übersichtlicher gehalten ist. Wenn auch die Regel im Großen und Ganzen recht stimmig und ausführlich bearbeitet wurde. Mehr zu kritisieren gibt es nicht. Warum auch? Das Spielsystem ist ausgereift, bietet feingliedrige, taktische Möglichkeiten. Das Spielmaterial ist aufwendig und trägt zusätzlich zur Atmosphäre und zum Spielspaß bei. Nach dem zuletzt veröffentlichten Spiel VERTIGO ist es EUROGAMES damit ohne Zweifel gelungen, einen weiteren Beweis zu liefern, daß es möglich ist, Spiele zu konzipieren und zu produzieren, die abseits vom großen Durchschnittsspielmüll bestehen können. Bleibt zu hoffen, daß der Verlag seinen Standard halten kann und auch in Zukunft mit weiteren außergewöhnlichen Spielideen überzeugen kann.

Joachim Goemann

DROIDS

Verlag: EUROGAMES
Autor: D. Ehrhard
Preis: ca. DM 69,-
Spielerzahl: 1 - 4

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 98 %
Spielregeln: 83 %
Spielreiz: 87 %



Helmi sagt: "Gut"!

The ASHES of Empire

Wie bitte? Schon wieder The Ashes of Empire? War das nicht erst in der letzten Ausgabe? Absolut richtig, aber hierbei handelt es sich um das gleichnamige Brettspiel, bei dem es sich trotz einiger Ähnlichkeiten mit der Computerumsetzung, doch um ein eigenständiges Spiel handelt.

Nach der Erfindung des Hyperantriebs, der es der Menschheit ermöglichte weiter ins Weltall vorzustoßen, gab es endlich eine Möglichkeit, das Problem der Bevölkerungsexplosion auf der Erde human zu lösen. Innerhalb weniger Jahre wurden 40 Planeten besiedelt und das neue Sternenreich war schon so groß, daß eine Durchquerung mehrere Monate dauerte. Neue politische Zentren entstanden, um die Administrationsprobleme so gering wie möglich zu halten. Eine extreme Wirtschaftskrise setzte schließlich der Sternenkonföderation ein Ende. Die Erde verlor sämtliche Kolonien, da sie aufgrund existenzieller Probleme keinen Planeten mehr in irgendeiner Weise unterstützen konnte. Wenige Planeten konnten ihren technischen Stand aufrechterhalten, doch diese gründeten bald neue Reiche, die politisch, wirtschaftlich und schließlich sogar militärisch gegeneinander vorgingen, um ihre Vorherrschaft in der bis jetzt bekannten Galaxis auszudehnen.

Jeder Spieler ist natürlich der Anführer eines derartigen Nachfolgestaats. Man könnte meinen, daß es sich hierbei also um ein etwas verändertes Risiko, Shogun oder sonstwas handelt, aber weit gefehlt. The Ashes of Empire erfordert neben der militärischen auch wirtschaftliche und politische Planung. Zum Beispiel ist Handel nur mit befreundeten Staaten möglich, diese dürfen dann allerdings nicht angegriffen werden! Dazu müssen erst die politischen Verhältnisse geändert werden und das dauert seine Zeit.

Jeder Planet verfügt über eine bestimmte Anzahl Fabriken, Werften, Bodentruppen und Bevölkerungseinheiten. Außerdem ist es vorteilhaft, immer ein paar Jägerstaffeln zur Verteidigung in der Umlaufbahn zu halten.

Fabriken stellen die benötigten Rohstoffe und Materialien her, die zum Bau von neuen Fabriken, Werften, Jägern, Transportern und natürlich für die Ausrüstung der Bodentruppen gebraucht werden. Es gibt dreierlei verschiedene Fabrikarten, d.h. drei unterschiedliche Hauptrohstoffe sind Grundlage jedes Bauprojekts. Man sollte also möglichst immer über ausreichend Öl, Stahl und High-Tech verfügen, um sich gegen die Mitspieler behaupten zu können.

In einer Werft können jede Runde beliebig viele Sternenschiffe eines Typs gebaut werden, vorausgesetzt die Resourcen reichen aus. Es ist also von Vorteil, wenn jeder Planet sowohl eine Transporter- sowie eine Jägerwerft aufweist, überraschende Invasionen und daraus folgende Planetenverluste haben nämlich dann zumindest keine größeren übergreifenden Folgen auf andere Kolonien.

Bodentruppen sind nicht nur da, um einer Invasion entgegenzuwirken, mit ihnen wird auch die Bevölkerung kontrolliert. Eine ungenügende Anzahl Bodentruppen führt früher oder später unweigerlich zu Aufständen. Es kann also durchaus passieren, daß ein Angriff zurückgeschlagen wurde, der Planet im nachhinein wegen der hohen eigenen Verluste dafür einer Revolution zum Opfer fällt.

Zum Glück sind die Kampfregeln ziemlich einfach gestaltet, die hohe Komplexität des ganzen Spiels reicht aus, genug um die Ohren zu haben. Um einen Eroberungsfeldzug erfolgreich zu beenden, müssen erst Jäger- und Transporterflotten ausgesandt werden. In der Umlaufbahn des Planeten angekommen, prallen zuerst die Jäger aufeinander, gewinnt der Angreifer kann er sofort eine Invasion mit den Bodentruppen an Bord der Transporter starten. Im Falle einer Niederlage müssen sich die verbliebenen Schiffe zum Heimatplaneten zurückziehen, um sich neu zu sammeln. Mißlingt nur die Bodenoffensive, kontrolliert der Angreifer weiterhin die Umlaufbahn, jedoch nicht den Planeten.

Für meinen Geschmack ist der Umfang dieses Spiels etwas zu groß, eine durchschnittliche Dauer von ungefähr fünf Stunden beweist das. The Ashes of Empire gibt es aber auch als Postspiel, bei dem höhere Komplexität ja eher vorteilhaft ist. Zuhause sollte man sich dann doch besser an die Computerversion halten.

(ag)

The Ashes of Empire

Verlag: Friedhelm Merz
Preis: ca. DM 120,-
Spielerzahl: 2 - 8



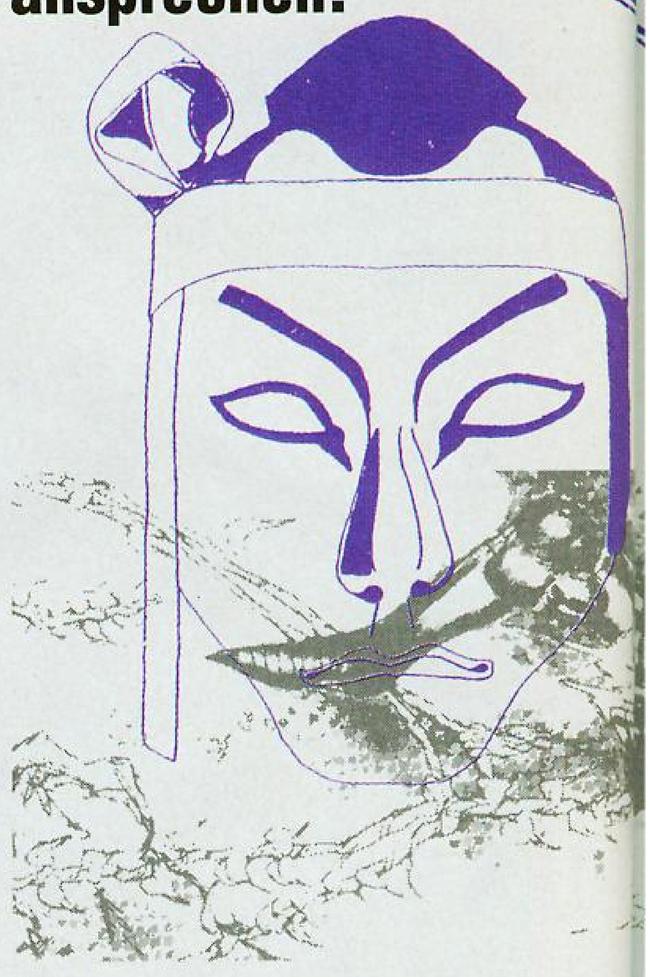
WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 80 %
Spielregeln: 70 %
Spielreiz: 40 %

Helmi sagt: "O.K."!

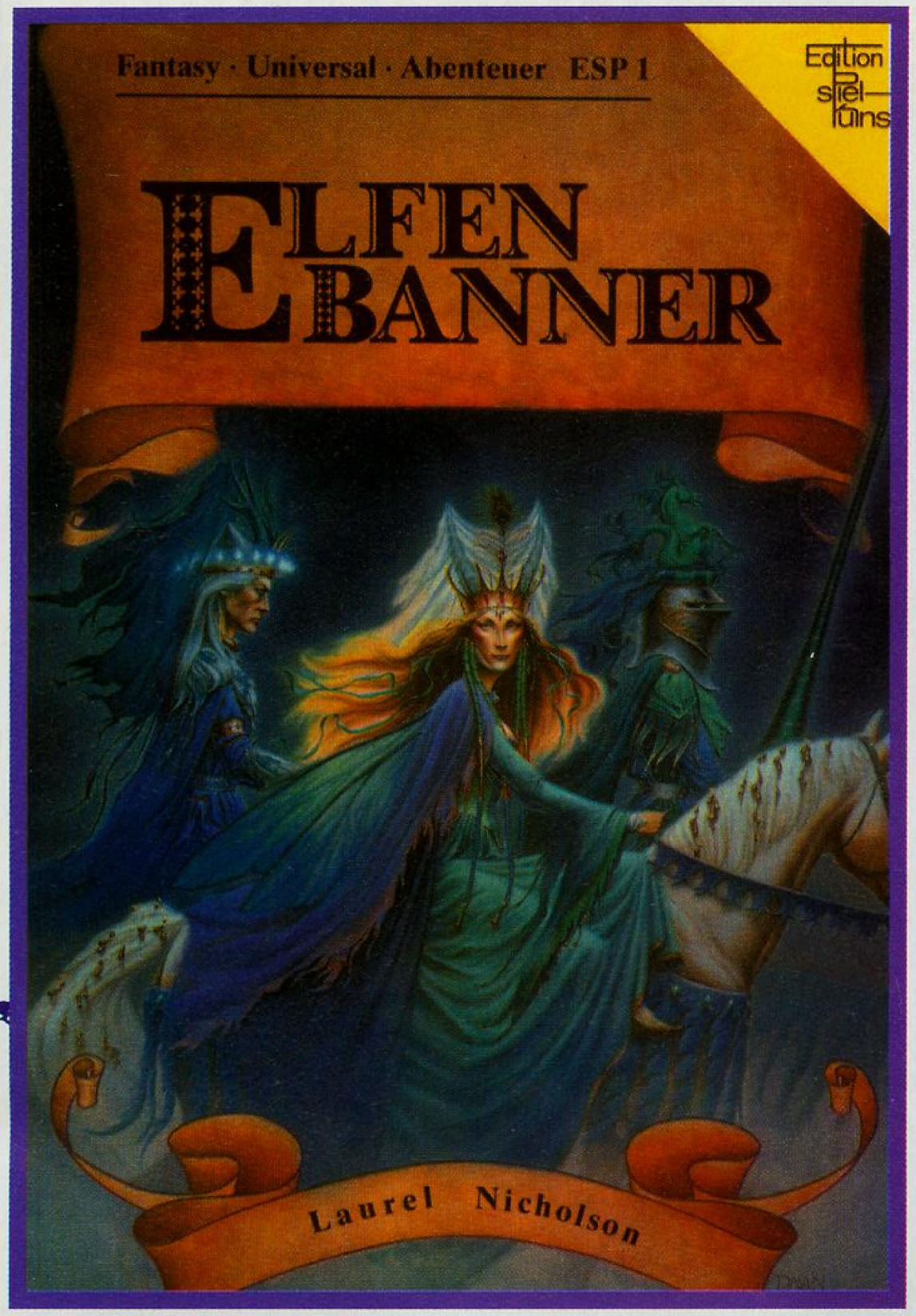
ELFENBANNER

Eine wirklich phantastische Grundidee und Vorgeschichte zeichnet diese Kampagne für alle niedrigstufigen Helden aus. Der relativ einfache Weg zum Erfolg gibt Anfängern auch mal eine Chance, während gut belohnte Nebenaufgaben die erfahrenen Spieler ansprechen.



Das Königreich schwebt in großer Gefahr, die Goblinheere Drogars sind wieder auf dem Marsch. Nur ein uraltes magisches Artefakt unvorstellbarer Macht (nämlich das Elfenbanner), könnte jetzt noch helfen, doch es wurde vor mehreren Jahrzehnten bei einem großen Feuer in der Burg ein Opfer der Flammen. Es





scheint keine Rettung zu geben, außer wenn eine Gruppe die hohen Gefahren einer Zeitreise auf sich nähme und das Banner rechtzeitig herbeischafft. In der Vergangenheit angekommen trifft die Spielergruppe auf große Probleme, denn es glaubt natürlich keiner an ihren Auftrag. Die einzige Möglichkeit besteht darin, das Banner zu stehlen! Dabei müssen die Helden darauf achten, nicht allzusehr in den Lauf der Geschichte einzugreifen, ansonsten verändert sich nämlich die Zukunft und damit vielleicht auch die Existenz der Gruppe. Sollte zum Beispiel die jugendliche Ausgabe einer Spielerfigur getötet werden....

(ag)



ELFENBANNER

Verlag:	Welt der Spiele
Preis:	ca. DM 20,-
Spielerzahl:	2 - 6 der Stufen 2 - 5
Systeme:	DSA, (A)D&D, Midgard, Mers

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial:	75 %
Spielregeln:	75 %
Spielreiz:	60 %



Helmi sagt: "O.K."!

Wir haben garantiert das richtige Spiel für Dich!

Über 1.500 Spiele auf mehr als 200 Seiten!



Beinharte Video - Games

Die besten und neusten Module für **SEGA GAME GEAR** und **SEGA MEGA DRIVE** zu gnadenlos günstigen Preisen! Und natürlich die Konsolen selbst!

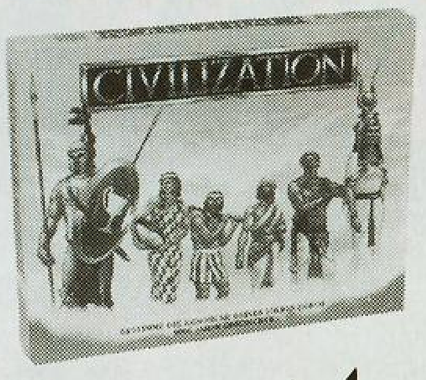
Komplette Rollenspiel-Systeme

Aus Deutschland, England und USA: Krimi, Spionage, Fantasy, Horror, Science Fiction, Superhelden, Dark Future.

Faszinierende Gesellschaftsspiele

✔ Brettspiele aller Art ✔ Außergewöhnliche Kartenspiele
✔ Taktikspiele ✔ Fantasy- und Science Fiction
✔ Alles für Solospieler (Patiencen, Geduldsspiele etc.)

Rumir´s epochales Kennenlern-Angebot: **CIVILIZATION,** das gigantische Brettspiel von Kult-Autor Francis Tresham



für absolut prähistorische DM 59,–

Du sparst DM 20,–

Bestell-Schniepel einsenden oder rund um die Uhr anrufen:

☎ **0 61 81 / 26 0 96**

RUMIR´S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 -16 · 6450 Hanau 1

Bestell - Schniepel

☐ **JA,** ich bestelle das epochale **CIVILIZATION BRETTSPIEL** für nur DM **59,–** und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR´S MAGIC-Katalog kostenlos ins Haus! Ich zahle ☐ per Nachnahme(zzgl.NN-Gebühr) ☐ mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,–

☐ **NEIN,** an **CIVILIZATION** habe ich kein Interesse, aber den brandneuen RUMIR´S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen: **Her damit** – und zwar für nur DM 5,– in Briefmarken per Umschlag.

Name

Vorname

Straße/ Hausnummer

Ort/PLZ Telefon

PLT 10/92

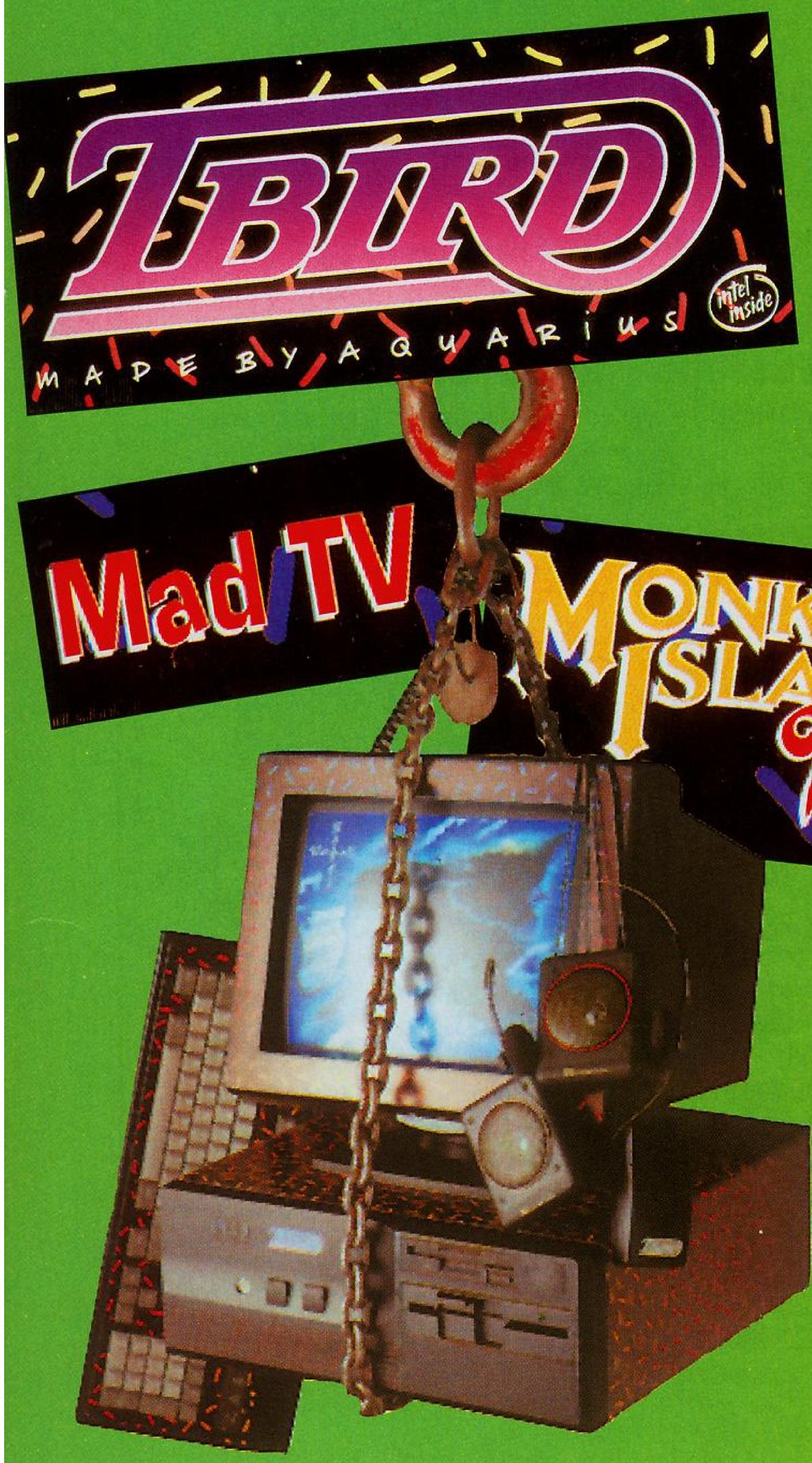
COMPUTER UND MEHR

Großes CIVILIZATIONG
exklusiv i

Mitmachen

1. Preis:

Einen kompletten T´Bird mit allem Drum und Dran: 386SX-Prozessor, 2 MB-RAM, 50 MB-Platte und VGA-Farb-Monitor. Die Soundkarte ist natürlich ebenso dabei, wie zwei prächtige Boxen, MS-DOS 5.0, Textverarbeitung, PC+Virus-Police und MACS Opera. Und der Hammer: Die zwei Spiele-Knüller MONKEY ISLAND 2 und Mad TV gibt´s obendrein!



ASM COMPUTER

Die PC-Fun-Division hat diesen Monat zusammen mit Eurem Play Time-Team etliche Leckereien ausgesucht: Daß CIVILIZATION schon längst ein Spiele-Klassiker aus dem Hause Microprose ist, ist inzwischen jedermann bekannt. Wir verlosen 20 von **Sid Meier persönlich signierte Originalspiele.** Um dem Ganzen noch eins´drauf zu setzen: Einer von Euch kann bald einen funkelnagelneuen T´Bird von Aquarius sein eigen nennen!

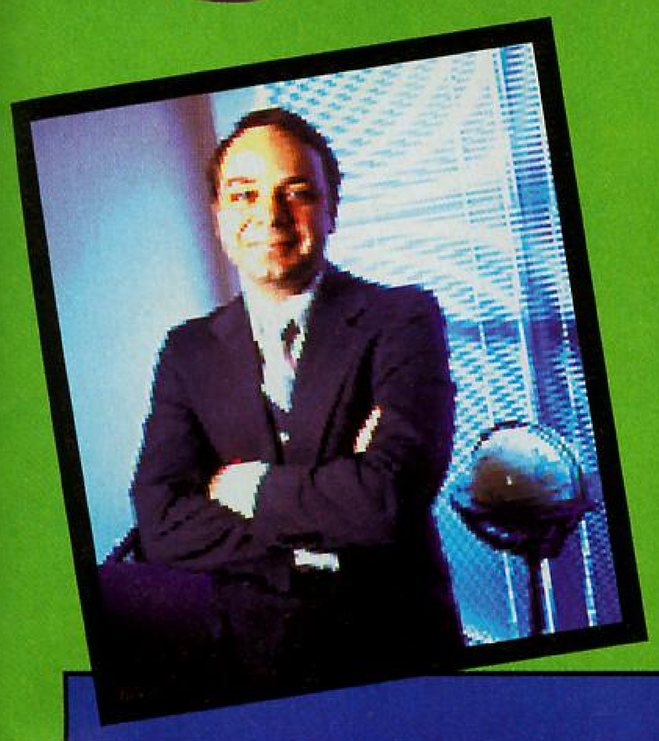
In Eurem PC-Computer-Center könnt Ihr die Gewinnkarte abgeben...

1000 Berlin 30 · Wittenberg 4
1000 Berlin 48 · Buckower Chaussee 100
2400 Lübeck-Moisling · August-Bebel-Straße 25- 29
3400 Göttigen · Im Carree
4000 Düsseldorf · Erkrather Straße 169-179
4150 Krefeld · Ostwall 138
4200 Oberhausen-Sterkrade · Am Neumarkt
4300 Essen · Limmbecker Straße 12-16
4400 Münster · Wolbecker Straße 16a
4790 Paderborn · Herlesstraße 5
5430 Montabaur · Industriestraße 20-24
5600 Wuppertal 2 · Unterdörnen 93
6108 Weiterstadt · Friedrich-Schäfer-Straße 2
6200 Wiesbaden · Appelallee-Didierstraße 27
6236 Eschborn · Philipp-Helfmann-Straße 2-4
6330 Wetzlar · Herkules-Center
6500 Mainz-Hechtsheim · Alte Mainzer Straße 164
6600 Saarbrücken · Saar-Galerie
6630 Saarlouis · Ahornweg 1-34
7910 Neu-Ulm · Wegenerstraße 1
8000 München 2 · Westenrieder Straße 32
8390 Passau · Schießstattweg 60
8400 Regensburg · Im Köwe-Zentrum
8440 Straubing · Hebbelstraße 14
8500 Nürnberg · Färberstraße 20
8520 Erlangen · Nürnbergerstraße 88
8600 Bamberg · Im Atrium
8900 Augsburg · Eichleitnerstraße 14
8906 Gersthofen · Dieselstraße 5a
8940 Memmingen · Schlachthofstraße 53

ewinnspiel • Tolle Preise

Play Time

+ gewinnen!



2.-21. Preis:

Es hat uns viel Mühe gekostet - aber jetzt sind sie endlich da und Ihr könnt sie gewinnen: 20 von Sid Meier handsignierte CIVILIZATION! Von Liebhabern werden dafür Höchstpreise geboten!

Hand signiert!

Sid Meier's

CIVILIZATION™

So wird`s gemacht: Setzt einfach die Adresse Eures PC-Computer-Centers in die Postkarte ein und gebt diese dort ab. Solltet Ihr nicht den Vorzug eines PC-Computer-Centers in Eurer Nähe haben - kein Problem: Sucht Euch einfach die Adresse des nächstgelegenen Centers aus, auf eine Postkarte kleben und ab mit der Post! Einsendeschluß ist der 7. Oktober 1992.

Absender:

Vorname

Name

Alter

Straße und Hausnummer

PLZ Ort

COMPUTER UND MEHR

60 Pfennig, die sich lohnen!

Hier bitte Euer PC-Computer-Center eintragen

Postkarte

PC-Computer-Center
FUN-Division

Straße

PLZ Ort

Die Bombe platzt...

PC Games Disc & Mag

AMIGA Games Disc & Mag



AMIGA Games Disc & Mag

Ab 23. September im Zeitschriftenhandel.

Amiga-Spiele und mehr auf über 100 Seiten. Mit Diskette für nur DM 4,-.

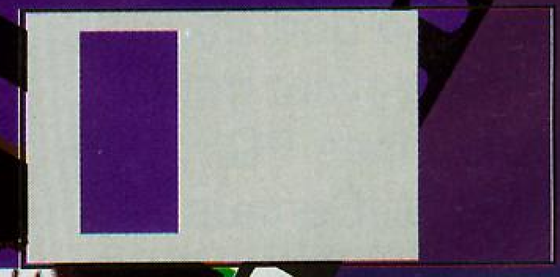
Mit Spiel-Diskette in jedem Heft!

PC Games Disc & Mag

PC-Spiele pur & alles, was den PC zur Spielmaschine macht.

Mit Diskette inkl. 2 Super-Spielen für DM 4,- ab 16. September überall im Zeitschriftenhandel.





nur DM 4,-

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 11/92



MYTH

Nach Gods nun Myth. Starke Screenshots können beeindrucken doch nur ein entsprechendes Game erhält auch den begehrten Play Time Star. Ob es dazu reicht?

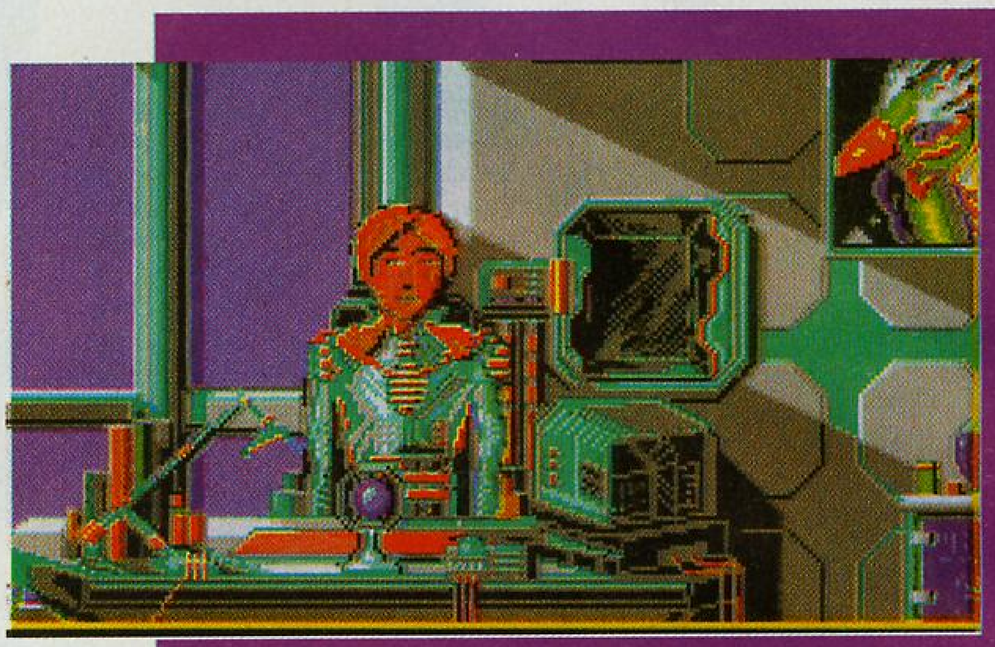
MARIOS MAGIC

Marios Magic hat nächstesmal wieder einen eindeutigen Super NES Schwerpunkt. The Final Fantasy Legend II und Super Adventure Island schreien genauso nach Tests wie Arcana und Xardion. Super Sonic lässt es mit Chuck Rock Steinzeitlich krachen.



PREMIERE

Starker Vorspann, schwaches Spiel. Immer? Nicht immer. Aber immer öfter. Auch bei Premiere?



CENTERBASE

Wirtschaft, Strategie, Science Fiction. Centerbase bringt von allem satt. Nur schön anzusehen, oder auch spielbar?



1869

Eine maritime Wirtschaftssimulation und Österreich lassen sich auf den ersten Blick nicht so recht miteinander in Einklang bringen. Doch was die Jungs von Max-Design mit 1869 abgeliefert haben hat alles was ein Spiel braucht.



Holt sie Euch!
Play Time
11/92
erscheint am
7.10.1992

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

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







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



Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

Unter Lizenz von

Schmidt Spiele

DIE SCHICKSALSKLINGE

attic

ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1

FANTASY PRODUCTIONS

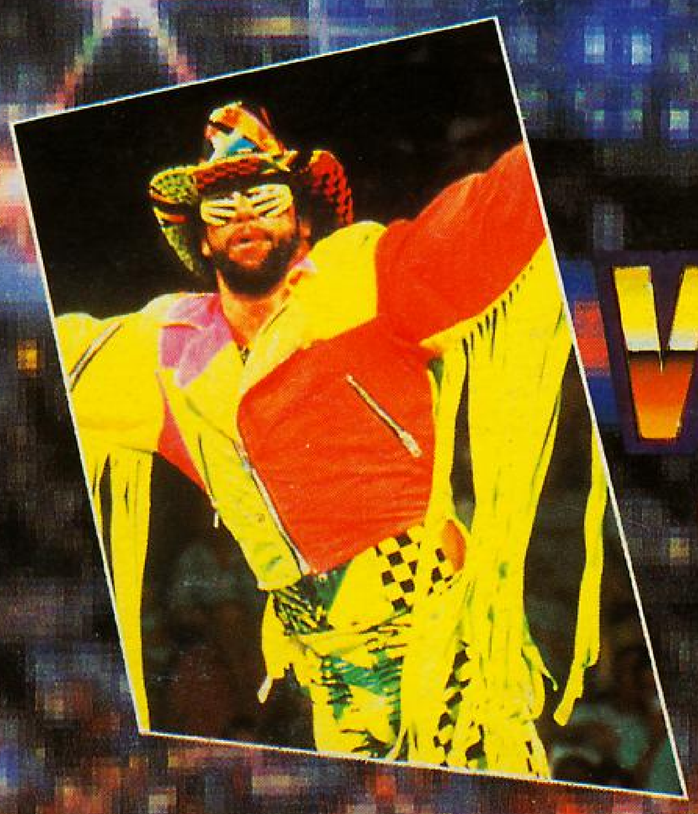
We unchain your fantasies...

...on your

Amiga, IBM PC and Atari ST

LASS KNACKEN, BABY!

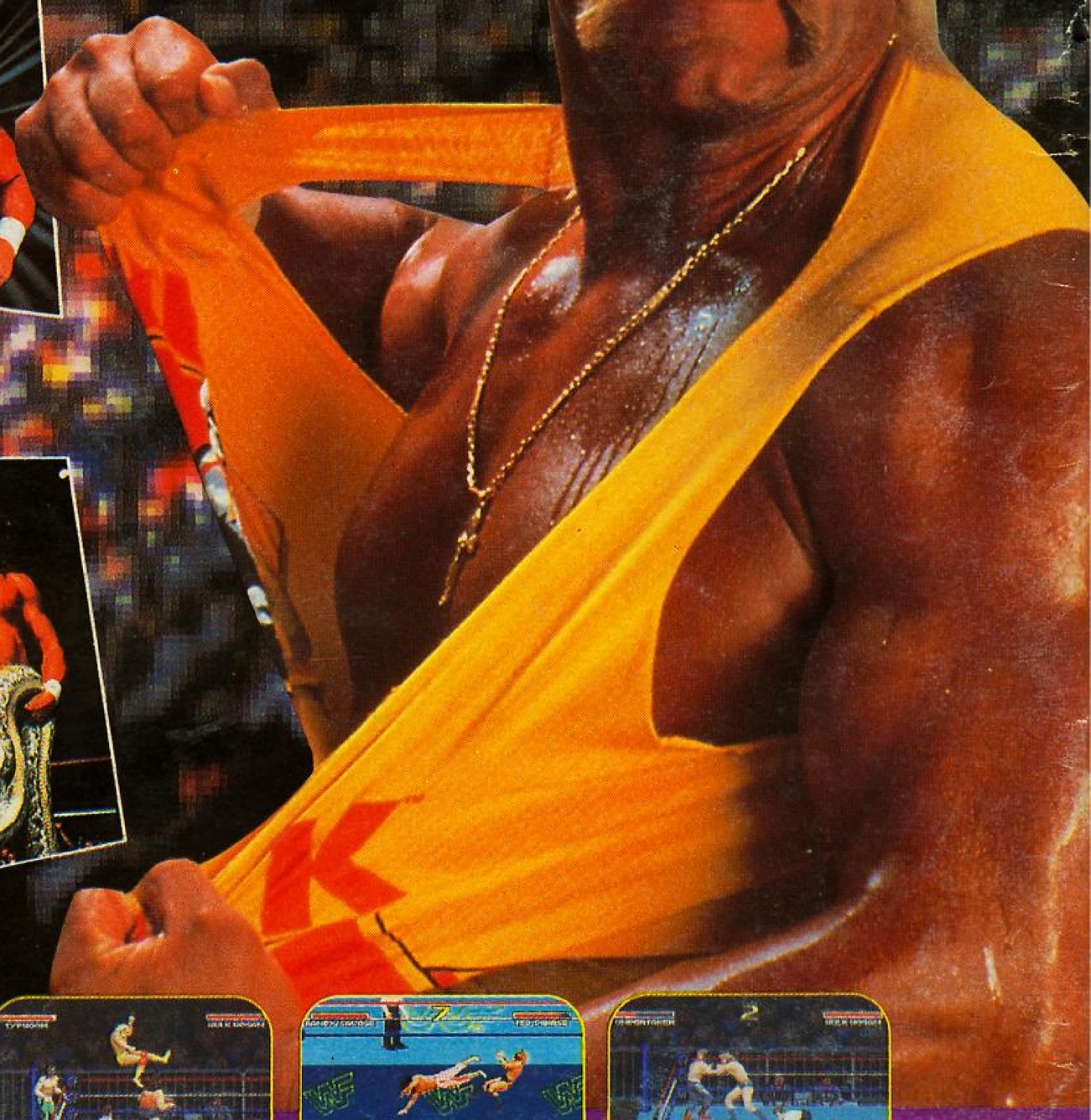
WWF SUPER WRESTLEMANIA



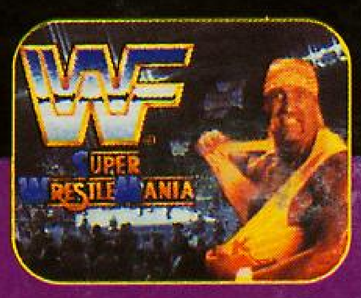


















Screenshots SNES-Version



Die Superstars der WWF* heizen ein!

Einzel- und Teamkämpfe, 1 - 2 Spieler-Option, mit allen wichtigen Griffen, Hebern und Würfen: Catch as catch can – für Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ und das Super-NES™





LICENSED BY Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WWF™ Super WrestleMania™ is a trademark of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. All rights reserved. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive chararcter names, titles, logos, and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. LJN™ is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All rights reserved.

GAME BOY™ COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Akklaim® Entertainment GmbH