

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

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

2/93

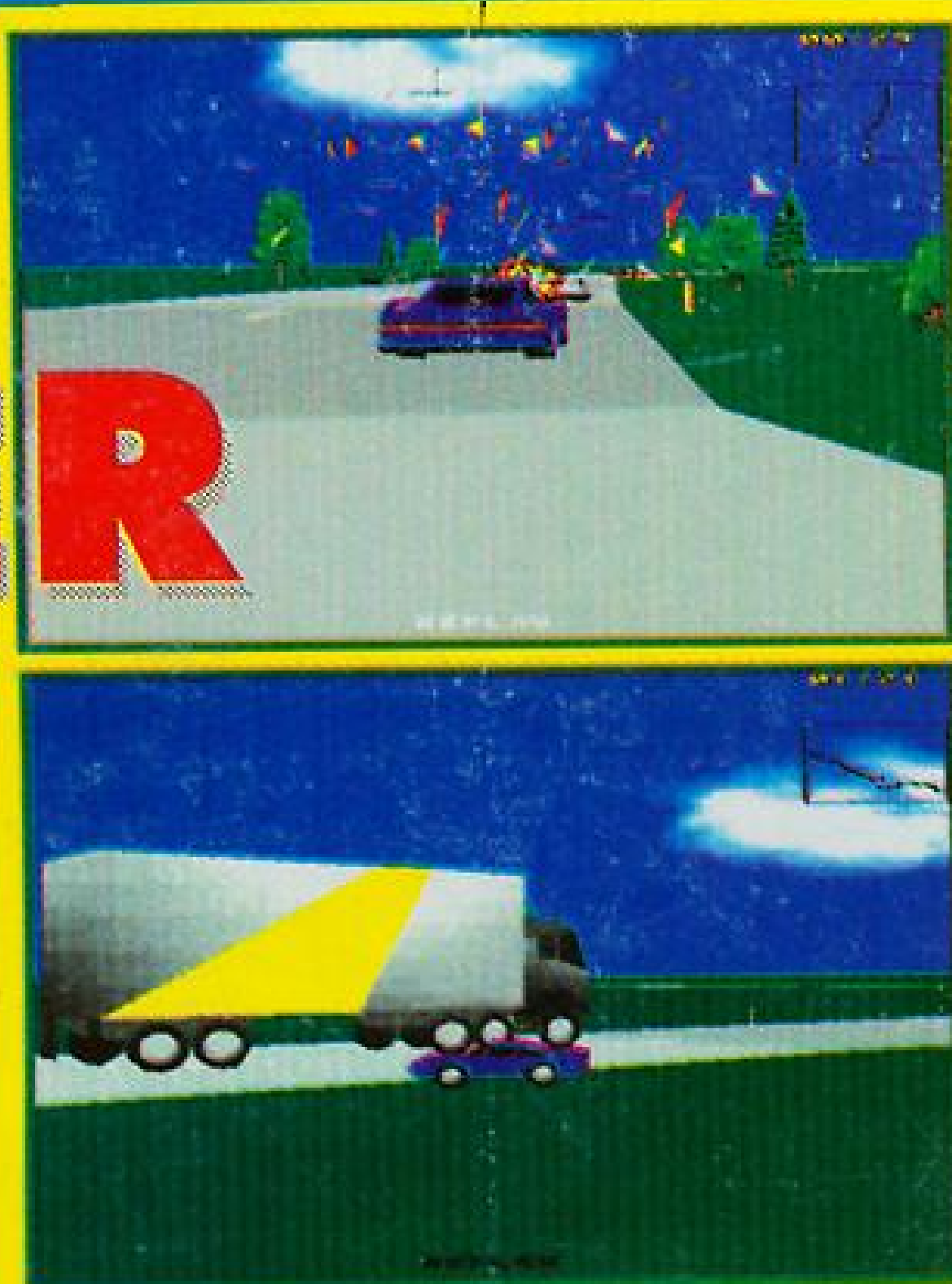
Play time

NUR DM

4,90

Spiel des Monats

CAR & DRIVER



Die abgefahrenere Simulation

- The Magical Quest
- Super Mario Land II
- Actraiser
- Desert Strike
- Star Wars
- Axelay



SUPER NINTENDO NES • GAMEBOY

- Batman Returns
- Steel Talons
- Death Duel
- Gemfire
- Rampart
- Lemmings
- Sonic 2
- J. C. Tennis



MEGA DRIVE GAME GEAR

Mit Super Screenshots

Für AMIGA, PC und alle 16Bit-Konsolen

MEGA-POSTER

THE LEGACY

TEIL 1 WAR WUNDERBAR, TEIL 2 WAR HERVORRAGEND UND TEIL 3 IST DIE ENDGÜLTIGE HERAUSFORDERUNG!

FOOTBALL MANAGER 3

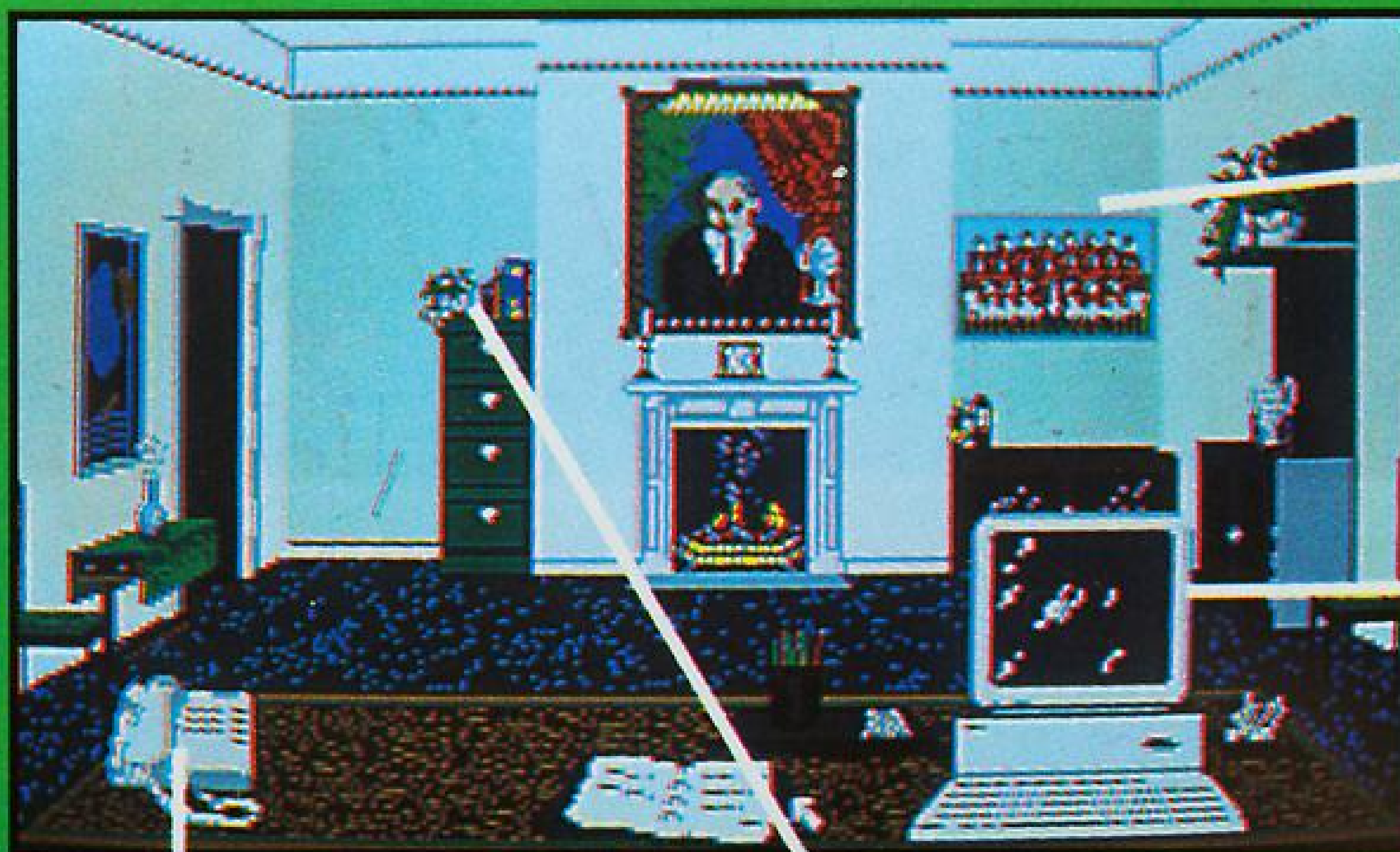


Eine geniale Serie von Fußballsimulationen mit der Möglichkeit alle Aspekte selber unter Kontrolle zu haben. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von ihren Fertigkeiten, organisatorischen Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und auf Turnieren ab.

Viele neue Merkmale wie...

- Geschäftskontakte
 - Karriere
 - Trainingspläne
 - Clubfinanzierungen
- ergänzen sich und machen aus FOOTBALL MANAGER 3 eine absolut komplette Fußballsimulation.

**THE FOOTBALL MANAGER -
SERIE - WELTWEIT MEHR
ALS 1.000.000 EXEMPLARE
VERKAUFT.**



Stellen Sie jeden einzelnen Trainingsplan der Spieler selber auf, um sie alle fit und in guter Form zu halten.

Ihnen steht eine Computeranalyse und Auswertung der einzelnen Spiele zur Verfügung.

Benutzen Sie das Telefon, um Ihre Millionengeschäfte auf dem europäischen Markt zu erledigen

Sie haben genaue Einsicht in die Personalakten Ihrer Spieler, um über die Vertragslängen, besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten jedes einzelnen Sportlers informiert zu sein und die richtigen Entscheidungen zu treffen.

IBM PC & Compatibles-
Amiga/Atari ST-
C64/128, Kassette-
Diskette-

Addictive
LIVE THAT DREAM

Prism Leisure Corporation plc, Unit 1,
Baird Road, Enfield, Middlesex, England EN1 1SJ

©1991 Prism Leisure Corporation plc.
Alle rechte vorbehalten



Die Sache mit den Screenshots...

DTP und Screenshot-Qualität. Zwei Welten prallen aufeinander. Doch Hartnäckigkeit zahlt sich aus. Mit der gleichen zähen Sturheit mit der Ihr zu uns gehalten habt, haben wir an der Qualität der Screenshots gewerkelt. Wenn ich an dieser Stelle den geneigten Leser doch einmal bitten dürfte, noch einmal eingehend den Titel zu betrachten? Na, sind das Screenshots? Der Meinung sind wir auch. Da Bilder aber nicht alles sind, möchte ich die Aufmerksamkeit nunmehr auf den Inhalt der vorliegenden Play Time lenken. Aus verschiedenen Gründen mußten wir uns vom 32-seitigen Tips & Tricks-Heft verabschieden. Doch keine Panik. Neben dem Poster, findet Ihr in der Heftmitte zum herausnehmen und sammeln Eure Tips & Tricks Seiten und die Kult-Rubrik, Rainer Rosshirts Leserbrief-Querschläger. Sollte Euch mal jemand schräg anquatschen, schlagt nach bei Rainer.

In diesem Sinne

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur



PC
Car & DriverSeite 20
IncaSeite 28
The Humans.....Seite 30
DynablasterSeite 31
F1 Grand Prix.....Seite 34
Curse of Enchantia.....Seite 38
Stunt IslandSeite 44

C 64
Kangarudy 2.....Seite 15

Super NES
AxelaySeite 92

Mega Drive
LemmingsSeite 112

Game Boy
Super Mario Land 2...Seite 101

Turbo Duo
Neutopia IISeite 116

Neo Geo
Art of FightingSeite 118

UBI Soft's Jimmy Connors Pro Tennis Tour auf Eroberungstour!



In der letzten Ausgabe zockte das Super Nes-Modul problemlos eine Wertung von 89 Prozent und einen Play Time-Star ab. Darüber hinaus kann sich UBI-Soft nun den Orden des besten Super NES-Tennis-Spiels an das Revers heften. Wir konnten der deutschen UBI-Soft-Vertretung 20 Module für die Play Time-Leser abschwatzen, wofür ich mich bei Isabelle noch einmal herzlich bedanken möchte. Alle, die dieses Modul in ihren Super NES-Schacht stecken wollen, sollen nur eine kleine Frage beantworten. Wie heißen die Vorgängerspiele, die in den vergangenen Jahren auf dem Amiga für Furore sorgten? Als kleiner Tip noch: Sie wurden von Blue Byte entwickelt und von UBI-Soft publiziert.

CT-Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Play Time
Kennwort: Jimmy
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Vergeßt nicht, Eure Adresse und die Antwort auf unsere Preisfrage auf der Postkarte zu notieren. Einsendeschluß ist der 10. Februar 1993.

Alter: 30 Jahre

Laufbahn: Erste Bekanntschaft mit der Welt der Computerspiele durch einen der ersten aufgestellten "Ping Pong"-Automaten im zarten Alter von 13 Jahren am Frankfurter Flughafen. Sinnvollerweise das spärliche Taschengeld für "Space Invaders" etc. in diversen Stammkneipen angelegt. Jahre später Amiga 500 gekauft, mittlerweile kam die große Erfüllung - zumindest vorläufig - mit einem 386er PC.

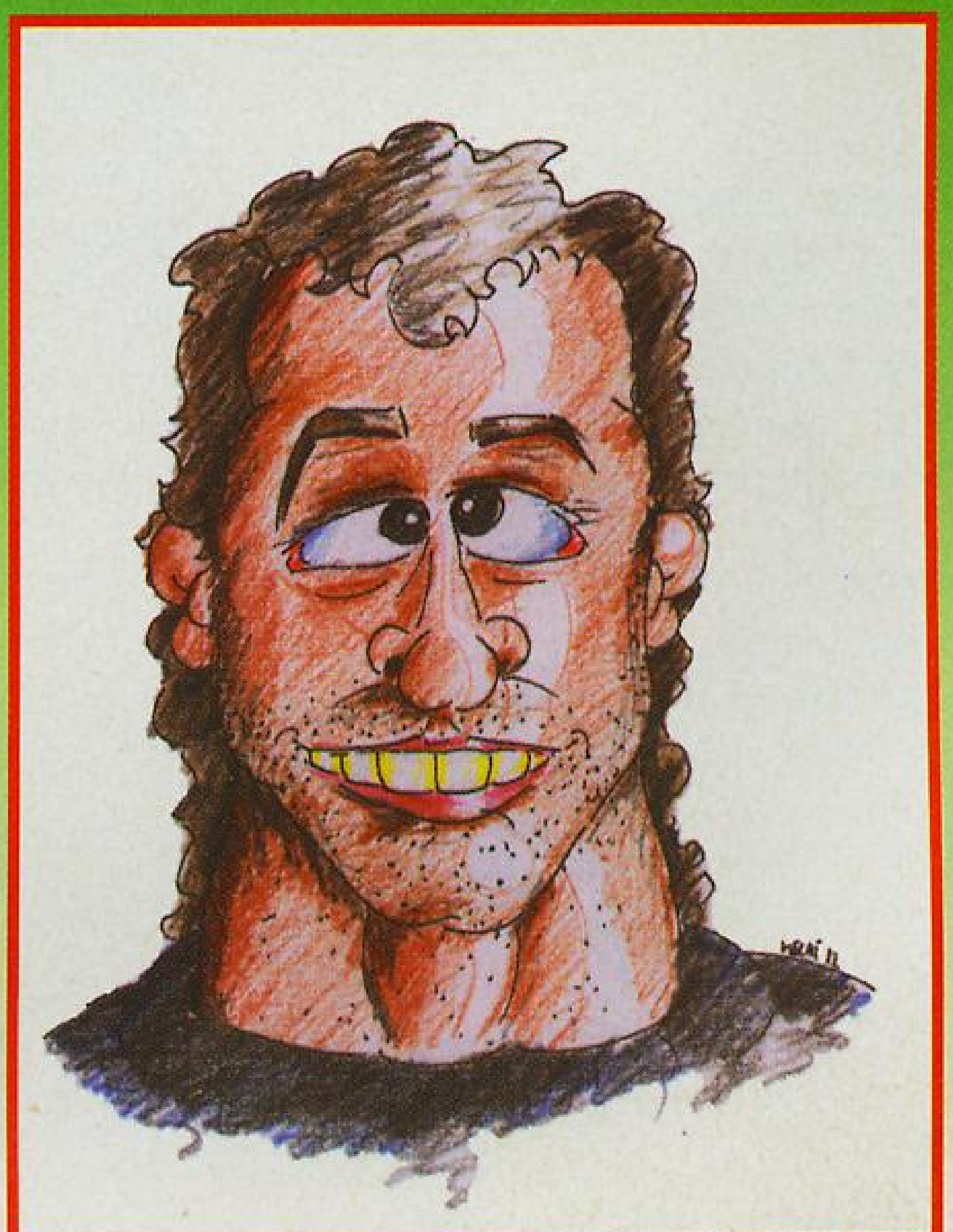
Hobbies: Stephen King-Bücher, Filme mit Robert de Niro und Jack Nicholson, Filme von David Lynch, Musik (B-52's, the Smiths, aber auch Saxon), Biken.

Was er mag: Meine ganz persönliche NFD-Stewardess, mein Moped Marke Harley-Davidson, Originelle Sprüche, Gleichgesinnte, Persönliche Freiheit und Individualität

Was er nicht mag: Arroganz, Engstirnigkeit, Anderen ins Wort fallen, Humorlosigkeit, Spießigkeit.

PLAY TIME PROFIL (Folge 13)

MATHIAS RITZ



INHALT

AUSGABE
2/93

RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Bewertungssystem	6
Dream Academy	8
News	10
Charts	
Leserbriefe	69
Vorschau	130
Tips & Tricks	59

SPECIAL

Neues für C64	
Kangarudy 2	15
World of Commodore	18
Hack Mac	22
Wizardry 7 - Entwicklungsbericht	122
Archimedes	120

GEWINNSPIEL

UBI Soft	3
----------------	---

SPIEL DES MONATS

Car & Driver	20
--------------------	----

REVIEW

PC	
Castles II	46
Curse of Enchantia	38
D-Day	40
Daughter of Serpents	32
David Leadbetter's Golf	26
Dominium	42
Dynablaster	31
Elysium	30
F1 Grand Prix	34
Joe & Mac	48
KGB	20
Inca	28
Sabre Team	49
Sports Collection	41
Stunt Island	44
Star Control II	36
Star Legions	37
The Dream Team	35
The Humans	30

AMIGA

Campaign	58
Doodlebug	56
Gunship 2000	50
KGB	33
Lethal Weapon	51
Lords of Time	54
Motörhead	57
Nicky Boom	55
Road Rash	52
Robosport	53



Seite 110

Jennifer
Capriati Tennis
First Serve Capriati...

World of Commodore
Bericht zur Lage des Amiga.

Seite 18

PREVIEW

Bonny Bricks	33
Veil of Darkness	49
Entity	33
Harrier Jump Jet	27

KONSOLEN

NEO GEO	
Art of Fighting	118

TURBO DUO	
Air "Zonk"	117
Cosmic Fantasy 2	116
Neutopia II	116

GAME BOY	
4 in 1	84
Double Dragon 3	84
Dr. Franken	81
Jeep Jamboree	81
Kirby's Dream Land	100
Soccer Mania	100
Star Wars	86
Super Mario Land 2	101
Tail'Gator	85

SUPER NES	
Acrobat Mission	91
Act Raiser	99
Axelay	92
Desert Strike	88
Earth Light	102
James Bond jr.	91
Mickey Mouse	
The Magical Quest	82
On the Ball	102
PGA Tour Golf	96
Super Ninja Boy	98
Super Play Action Football	93

The Addams Family	90
Wings 2	97
Wrestle Mania	94

NES

Little Samson	105
MC Donaldland	104
Panic Restaurant	104

MEGA DRIVE

Death Duel	110
Gemfire	111
Jennifer Capriati Tennis	110
Lemmings	112
Rampart	112
Steel Talon	109

GAME GEAR

Indiana Jones and the Last Crusade	113
Batman Returns	108
Sonic 2	109

LYNX

Basketbrawl	115
Pinball Jam	114
Zarlor	114

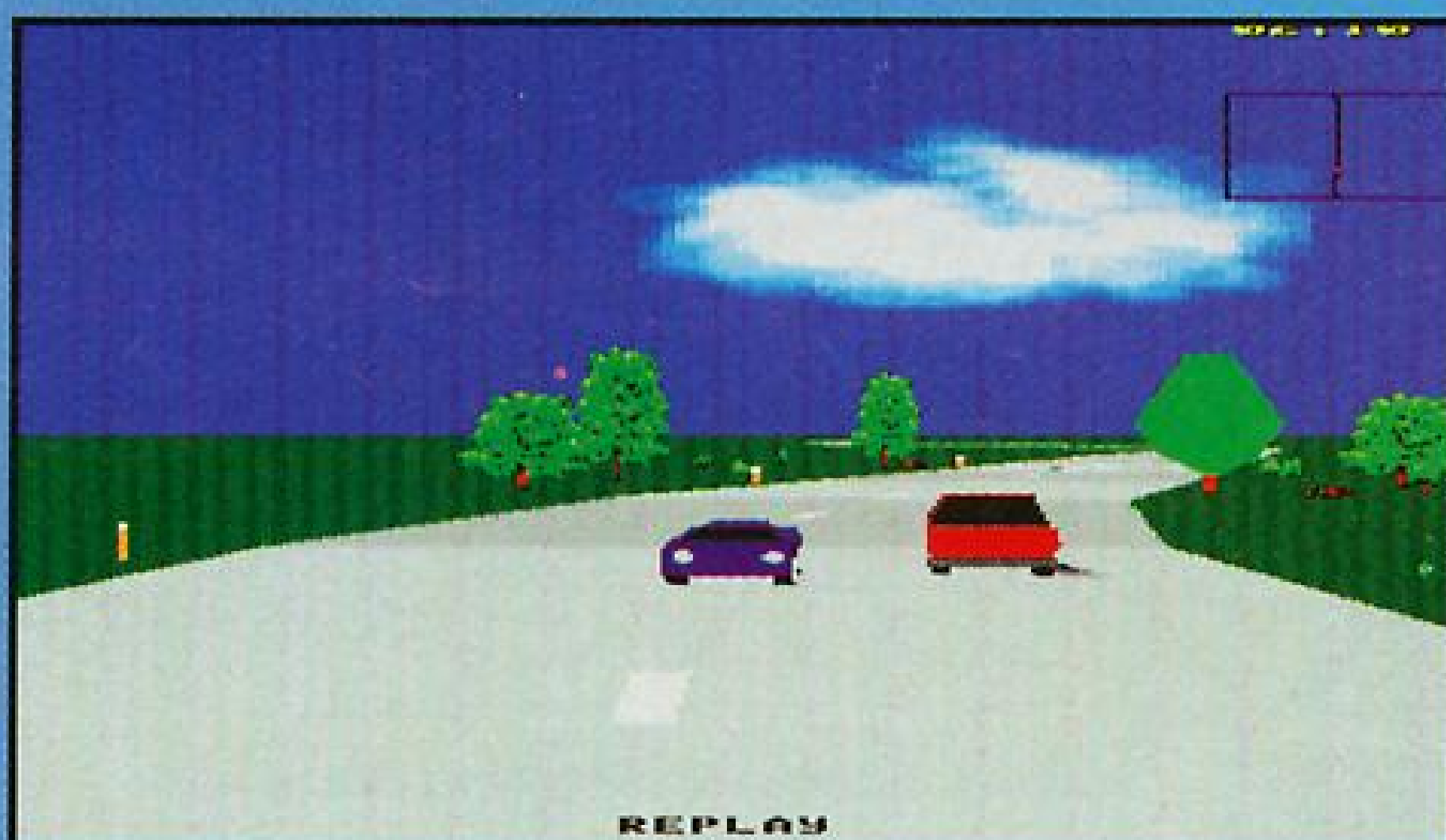
ROLLENSPIELE

Shadowrun	
Deutschland in den Schatten	124

BRETTSPIELE

Pfusch	128
Tal der Könige	128

Car & Driver
Das Spiel des Monats begeistert
auch überzeugte Fußgänger.



Seite **20**

Seite **28**



Inca

Was passiert wenn sich die Incas revanchieren ?



NEO GEO

The Art of Fighting für den
dicken Geldbeutel.

Seite **118**



Seite **86**

Axelay

Baller-Action bringt Satisfaction.

**Beinhart wie
ein Rocker**

Weine nicht, wenn
die Honda brennt



Seite **75**

Seite **101**

Super Mario Land 2
Six Golden Coins
mußt Du finden...

Impressum Play Time

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

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

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Redaktionsberatung:

Christian Müller

Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:

Christian Müller (cm), Alexander Geltenpoth
(ag), Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi),
Rainer Rosshirt (rr), Manfred Kleimann (mk),
Tony Jones (tj)

Freie Mitarbeiter:

Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis (tb),
Mathias Ritz (mr), Martin Müller (mm), Joa-
chim Goemann (jg), Christoph Holowaty (ch),
Thomas Brenner (br), Rainer Weckwerth (rw),
Robert Reischmann (re), Harald Wagner (hw),
Claudia Drotleff (cd)

Redaktion England:

Timothy Wikins (tw), Paul Rigby (pr)

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner, Andrea
Haus, Dieter Steinhauer,
Simon Schmid, Michael Schraut

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 0203/3051111
Fax 0203/3051134

Werbung:

Stephanie Arzberger (sa)

Druck:

Christian Heckel GmbH
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Abonnement:

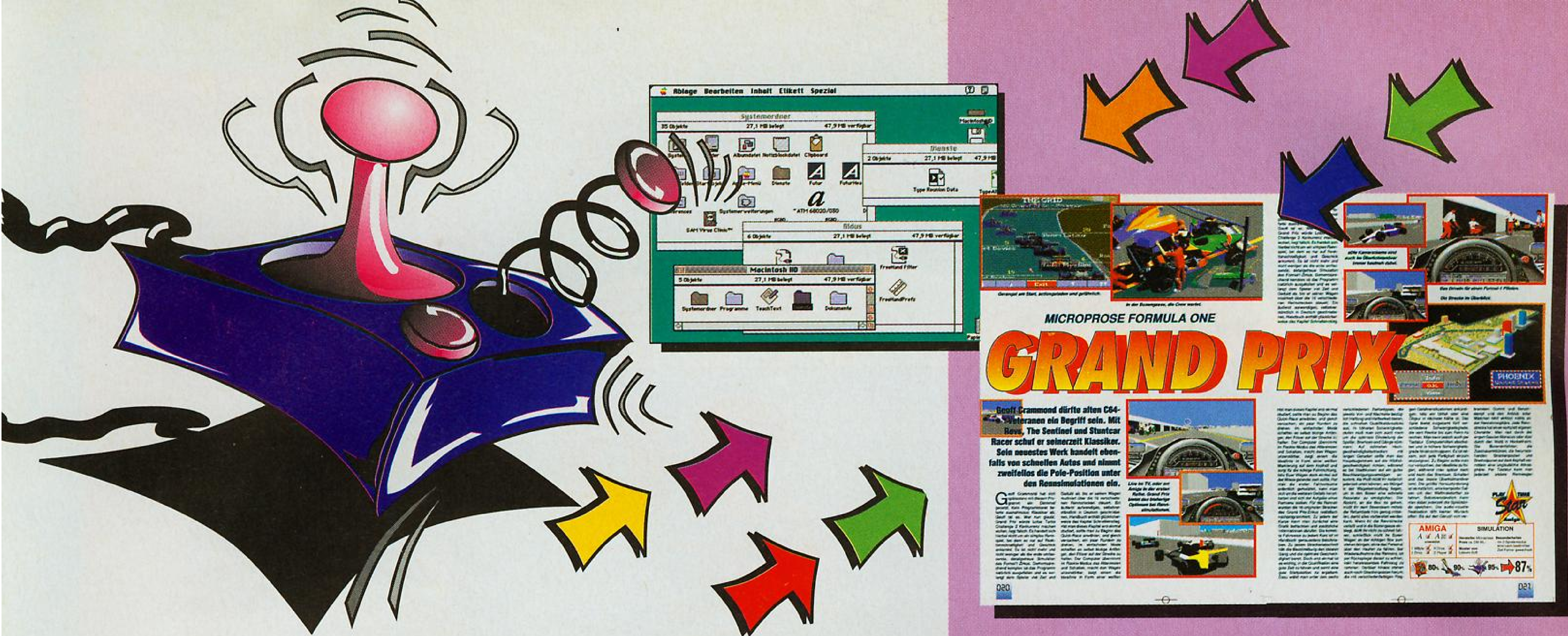
Play Time kostet im Abonnement
(12 Ausgaben) DM 52.-. Ein Abonnement gilt
für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-
ausgegebenen 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.



Auf dem Prüfstand

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

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

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

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

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

Für welches System wurde das Spiel getestet?

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

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

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

AMIGA

A ☒ A 500 ☒
unterstützt

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

SCHLABBER - AB

Hersteller Haip Ippel
Preis ca. DM 2010.-

Muster von
Glottter-Soft

40%

50%

60%

50%

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?

DER PLAY TIME Star

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

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



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



Golden Games
DATA BECKER

Die Original-Spiele zum Super-Preis!

Jetzt kommt der Mega-Spaß ins Spiel



Banania für Windows
DM 39,80
ISBN 3-89011-946-8
Bubble für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-932-8
Cannonade für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-954-9
FunCollection für Windows
DM 49,-
ISBN 3-89011-957-3
Knobelkiste für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-951-4
Mamba 2 für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-923-9

Dieser schrille Spiele-Wahnsinn wird Sie packen, fesseln und nicht mehr loslassen. Denn die Golden Games überzeugen auf allen Ebenen: Mit ausgefeilten Spielideen, tollen Grafiken und super Sounds, um am PC so richtig abzuheben. Da sind mehrstündige Spiele-Sitzungen einfach vorprogrammiert! Für jede Laune gibt's das passende Golden Game. Ob Action, Knobeln oder Geschicklichkeit – mit dieser Serie kommen Sie für wenig Geld voll auf Ihre Kosten.

Banania: Dieses Affentheater müssen Sie erlebt haben! Ein entlaufener Affe rennt durch die 50 Stockwerke eines gigantisch großen Lagerhauses und verteilt überall Bananenschalen. Helfen Sie daher Berti, dem Müllmann, beim Aufräumen und sammeln Sie möglichst viele Punkte.

Bubble: Verfallen auch Sie dem Goldrausch! In diesem heißen Jump-und-Run-Spiel gilt es, das Gold gleich säckeweise aufzuspielen. Doch das ist kein Zuckerschlecken: Um an die Goldsäcke zu gelangen, müssen Sie sich

nämlich erst durch 25 spannende Räume mit vielen Hindernissen hindurchkämpfen.

Cannonade: Verlassen Sie Zeit und Raum! Rund achtzig Jahre nach einer Katastrophe, die beinahe die ganze Welt zerstört hätte, werden Waffen und Befestigungen für eine neue Sportart eingesetzt: Also Ring frei für Cannonade, das Spiel des Jahrhunderts!

FunCollection: Genial – die FunCollection bietet Ihnen den totalen Spaß gleich siebenmal. Ob Action, Strategie oder Geschicklichkeit, ob Flipper oder Puzzle:

Für jede Laune gibt es hier das richtige Spiel.

Knobelkiste: Diese ultrastarke Spiele-Sammlung hat es wirklich in sich. Denn sie enthält 4 hervorragende Denkspiele zum Preis von einem: Insgesamt über 500 verschiedene Level bringen auch Ihre grauen Zellen auf Vordermann.

Mamba 2: Rette sich wer kann – die gefährlichen Mambas greifen an! Bauen Sie ein Netz, um als Spinne Ihrerseits auf Schlangenjagd zu gehen. Doch Vorsicht: jede Spinne lebt nur dreimal!



Ich bestelle:

- ☐ Banania für Windows
- ☐ Bubble für Windows
- ☐ Cannonade für Dos
- ☐ FunCollection für Windows
- ☐ Knobelkiste für Dos
- ☐ Mamba 2 für Windows

Ich bezahle:

- ☐ per Nachnahme
- ☐ per Verrechnungsscheck (zuzügl. DM 5,- Versandkosten, unabh. von der best. Stückzahl.)

Name _____

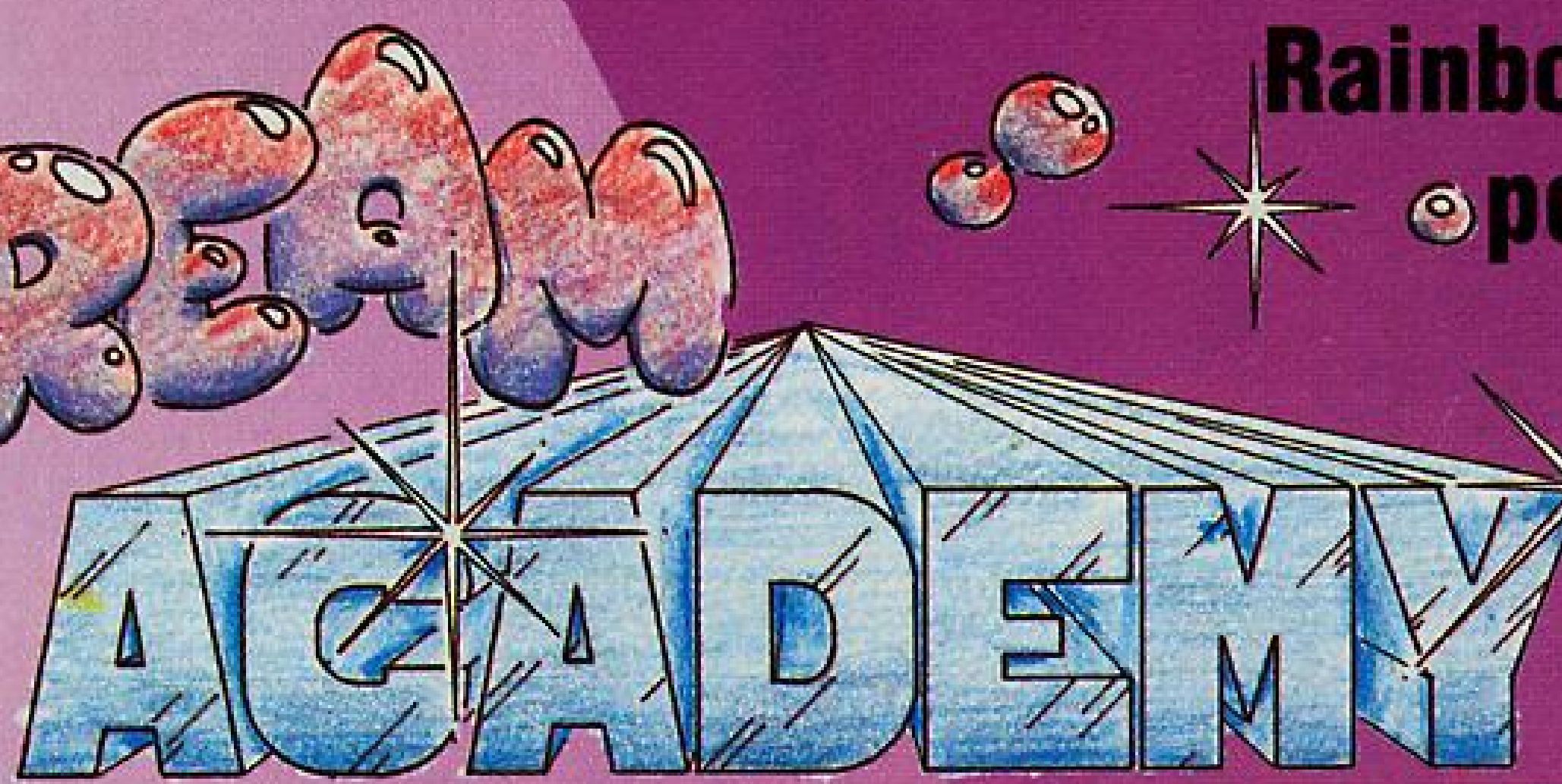
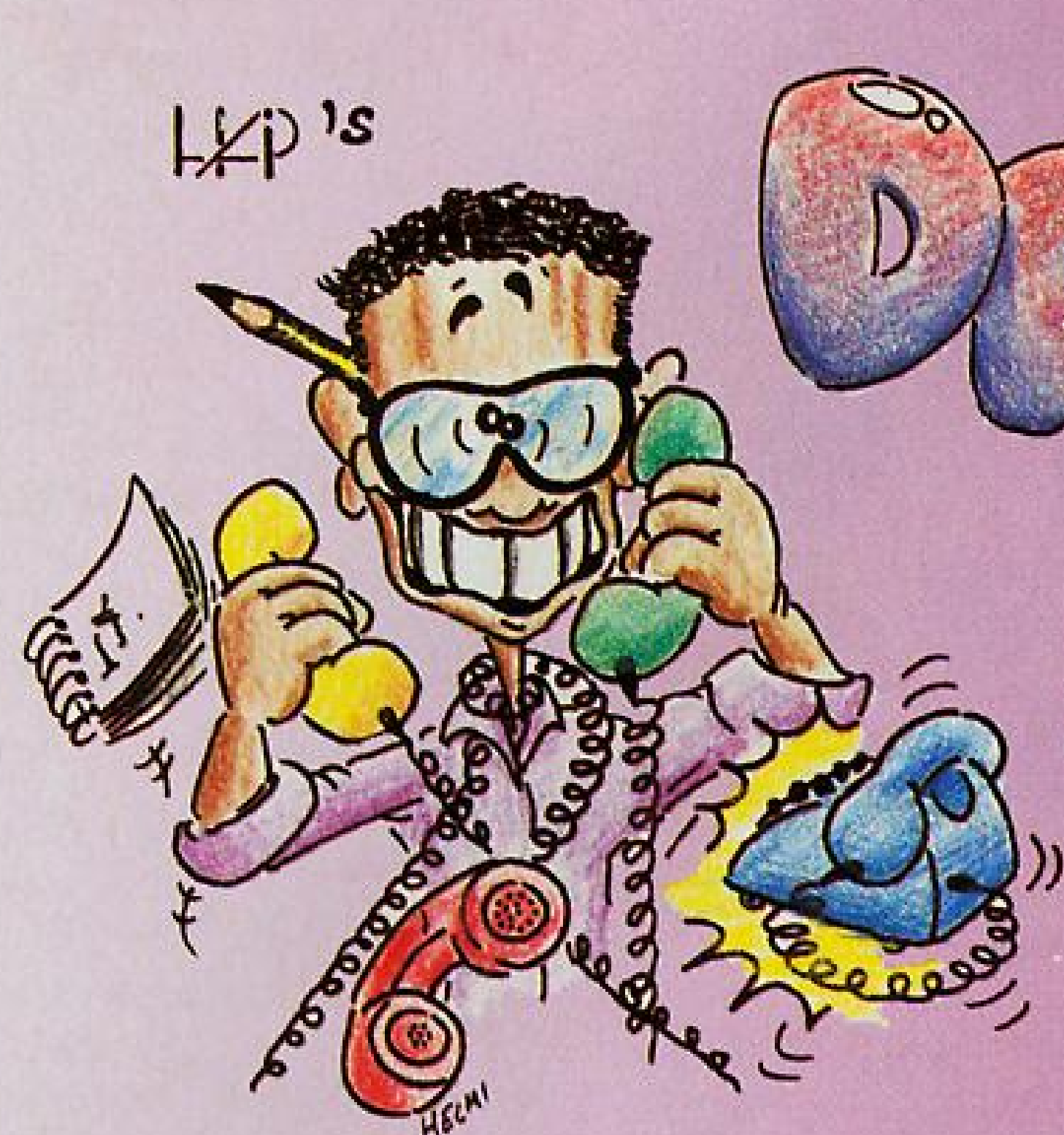
Straße _____

PLZ/Ort _____

DATA BECKER

Einsenden an: DATA BECKER GmbH • Merowingerstraße 30 • 4000 Düsseldorf 1

DIE TURRI



Rainbow Arts Turrican ist einer der populärsten Titel, der jemals von deutschen Programmierern erdacht wurde. Europaweit sorgten beide Teile für Aufsehen und sahten Awards und Verkaufsrekorde im Dutzend ab. Die Ankündigung eines dritten Teils für den Amiga, nehmen wir zum Anlaß, einen kleinen Rückblick auf die Turrican-Geschichte zu werfen. Außerdem können wir schon erste Bilder zu T3 zeigen.

Von Hans Ippisch

TURRICAN'S Geburt

Der Grundstein zur Turrican-Trilogie wurde Ende 1988 gelegt. Manfred Trenz hatte mit Katakis und R-Type für den C64 kapitale Hits entwickelt, wobei es sich interessanterweise um seine beiden ersten Spiele handelt, die er selbst programmiert hatte. Vorher hatte er lediglich als Grafiker bei Giana Sisters mitgearbeitet. Inspiriert von Super Mario Bros und dem Spielautomaten Oscar, machte er sich an das Design zu einem neuen Spiel, wie es bislang auf Computern noch nicht zu sehen war. Spektakuläre technische Daten sorgten schon lange vor dem Erscheinen für Aufsehen. Die Levels sollten über hundert Bildschirme groß sein und in mehreren Ebenen und Richtungen parallax scrollen. Es dauerte fast ein Jahr, bis Turrican endlich fertiggestellt wurde, doch es stellte tatsächlich die Actionwelt auf den Kopf. Die meisten Programmierer rätseln noch heute darüber, wie Manfred Trenz diese technische Glanzleistung vollbrachte. Factor Five kümmerte sich um die Umset-

zung auf den Amiga, die in etwa die gleichen rechner-spezifischen Standards setzen konnte. Turrican sorgte für den Durchbruch der deutschen Programmierkunst in Europa. Deutsche Programmierer waren zu diesem Zeitpunkt gefragt, wie nie zuvor. Den letztendlichen Kultstatus erkämpfte sich Turrican allerdings erst durch den zweiten Teil. Allerorts war Skepsis angesagt, denn niemand glaubte daran, daß sich das Spiel noch wesentlich verbessern ließe. Insbesondere für die C64-Version waren sehr große Zweifel angebracht, denn technisch ließ sich kaum mehr aus der alten Brotkiste herausholen. Manfred machte das Unmögliche jedoch möglich, und sorgte für das einzige echte Parallaxscrolling zweier eigenständiger Bildschirminhalte auf dem C64, das wohl auch das einzige bleiben wird. Unter der Lei-

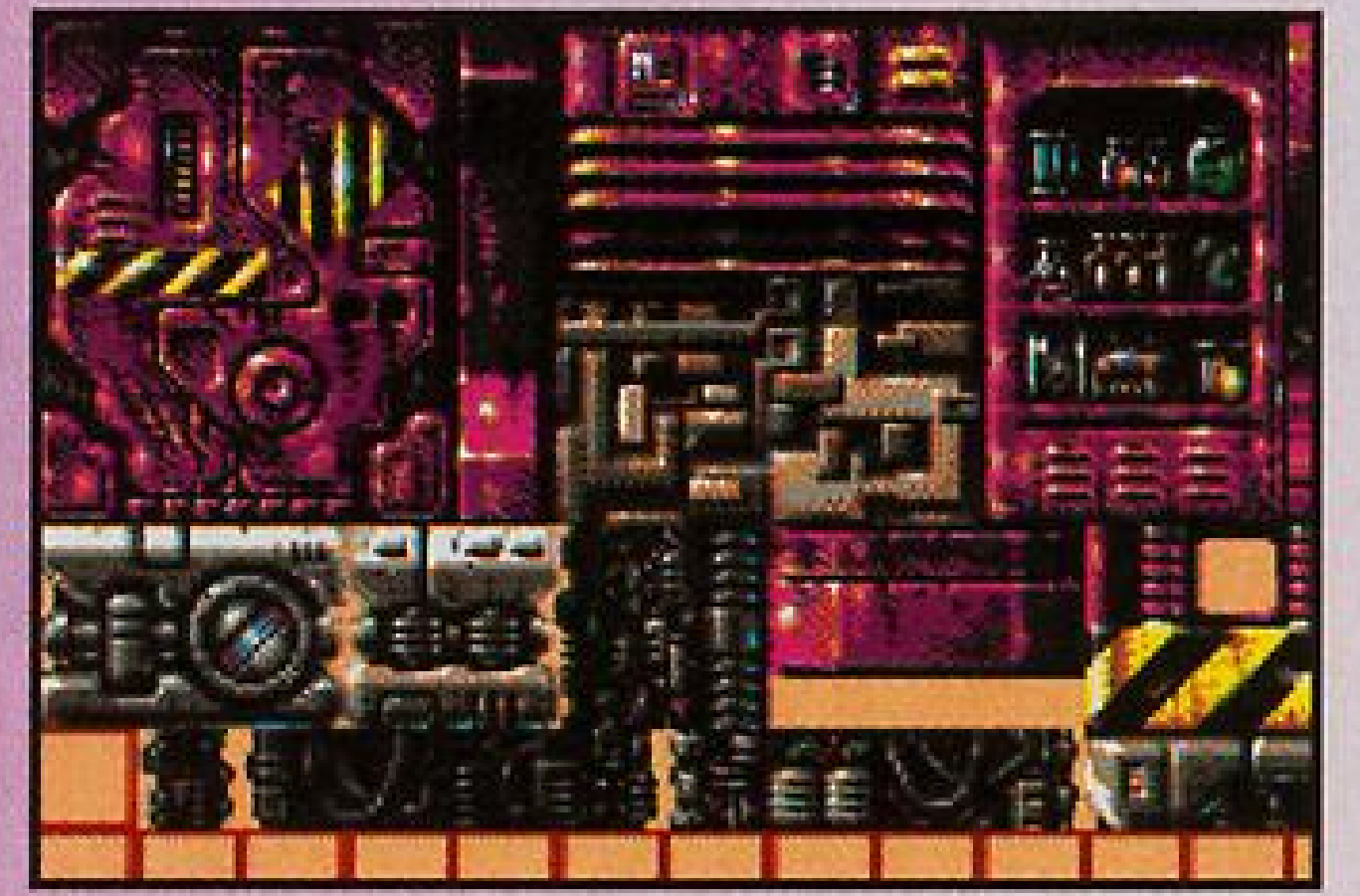
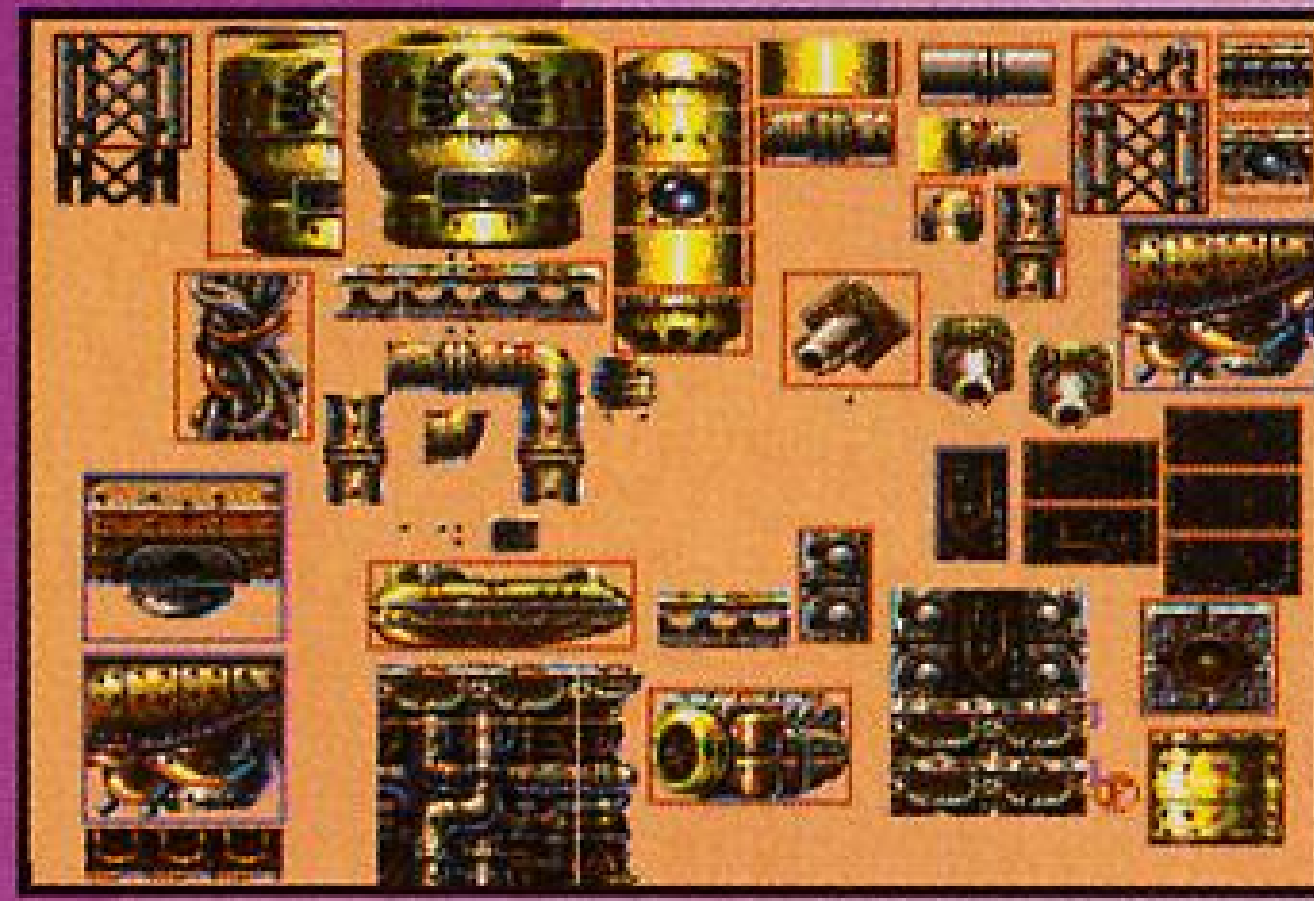
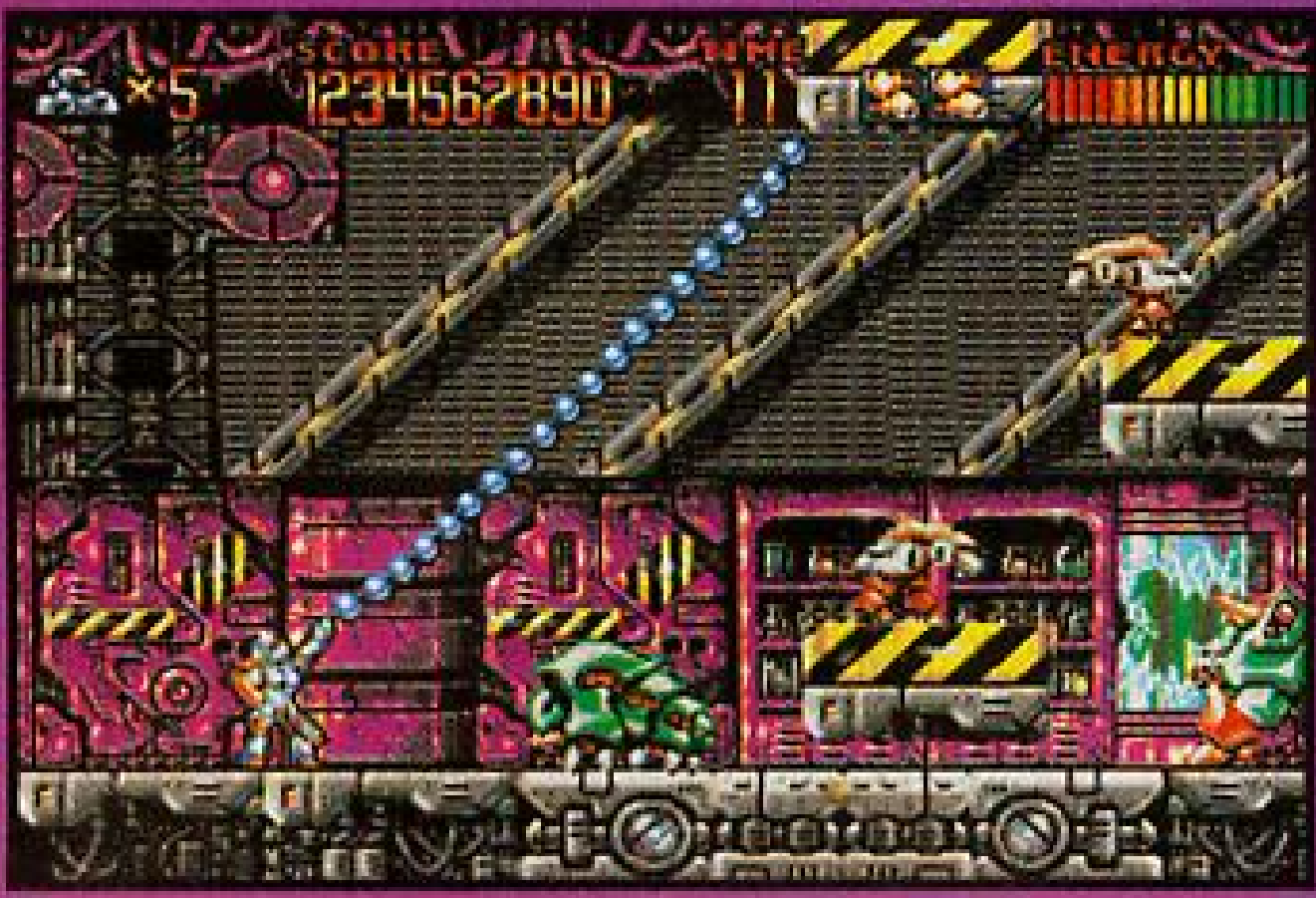
Waren die ersten beiden Teile schon ein Riesenerfolg, so soll Turrican 3 aller Erwartung nach noch eins draufsetzen.

tung von Julian Eggebrecht wurde von Factor Five eine ebenbürtige Amiga-Version erstellt, die auch heute noch als das beste Arcade Action-Spiel im Jump and Rund-Stil auf dem Amiga gilt. Perfektes Scrolling, wunderbare Copper-Himmel und Chris Hülsbecks bester Sound machen das Spiel auch heu-

te noch extrem spielenswert. Nach der Beendigung von Turrican II verließ Julian Eggebrecht Rainbow Arts und schloß sich der Programmierertruppe Factor Five an, wo er für das Spieldesign verantwortlich ist. Nebenbei verdiente er sich seine Brötchen als Redakteur bei verschiedenen Videospiel-Magazinen.



CAN-STORY



TURRICAN auf Konsolenpfaden

Nach der Veröffentlichung des zweiten Teils wurde ein dritter Teil kategorisch abgelehnt, was auch Hunderte von Briefen an die Adresse von Softgold nicht ändern konnten. In der Zwischenzeit erschienen mehr oder weniger gelungene Umsetzungen und Kopien auf verschiedenen Systemen. Accolade veröffentlichte eine schauerliche Mega Drive-Version und eine passable Game Boy-Variante. Beide Spiele dienten auch den Universal Soldier-Spielen als Grundlage, die jedoch jedem echten Turrican-Fan lediglich hartnäckige Kopfschmerzen bereiteten. Manfred Trenz kümmerte sich um die Umsetzung auf das NES, die ihm grandios gelungen ist und spätestens im Frühjahr erscheinen sollte. Factor Five wagte sich höchstpersönlich an neue Versionen für das Super NES und Mega

Drive heran, die unter den Namen Super- und Mega-Turrican erscheinen werden. Beide Versionen machen einen exzellenten Eindruck und sind technisch für beide Systeme herausragend. Die Mega Drive-Version wartet mit programmierten Zoom- und Rotate-Routinen auf, die vielen Programmierern schon jetzt Kopfzerbrechen bereiten. In der Super NES-Variante werden Farben im Überfluß und technische Kabinettstücke am Fließband geliefert. Das Scrolling ist trotz einer hohen Sprite-Anzahl flott und ruckelfrei und der 3D-Chip kommt ausgiebig zu seinem Recht, wobei sogar noch perfekt getrickst und normale Bitmap-Grafik mit Zomeffekten kombiniert wurde. Im ersten Quartal 1993 sollte Turrican sein rechtmäßiges Debüt auf den beiden Paradekonsolen geben.

TURRICAN III

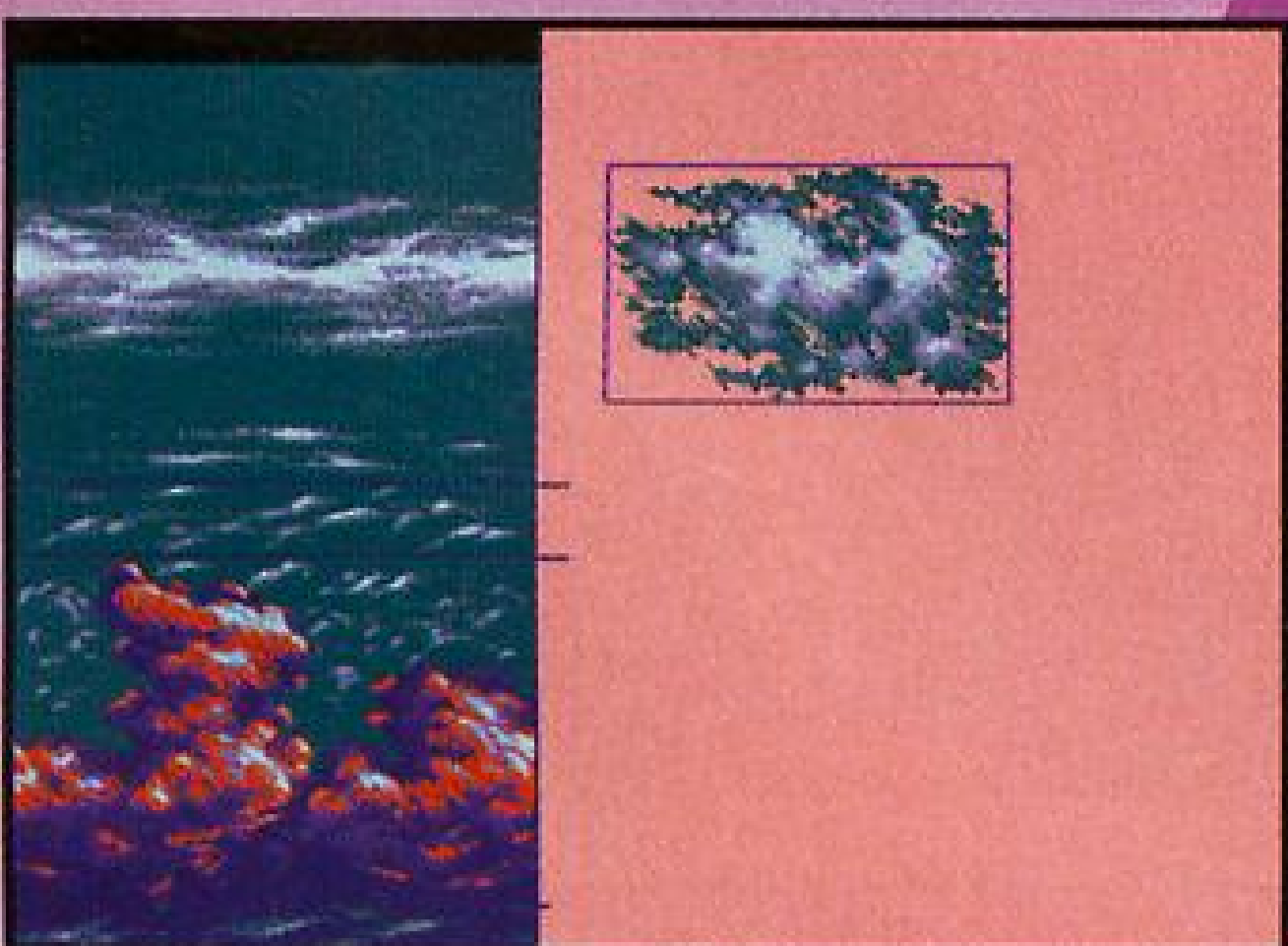
Eine der größten Sensationen in der deutschen Spieleszene war die überraschende Ankündigung von Softgold, Turrican III für den Amiga zu veröffentlichen. Entgegen ursprünglicher Pläne wird es sich dabei nun um die Umsetzung der Mega Drive-Version von Factor Five handeln. Als Programmierer wurden die nicht weniger talentierten Jungs von KAIKO verpflichtet. Dieser Entschluß ist auch äußerst naheliegend, denn die KAIKO-Mitglieder Chris Hülbeck und Frank

Matzke sind in Sachen Sound und Grafik bereits stark in die Entwicklung der Konsolenversionen involviert. Peter Thierolf, der APIDYA, das Amiga-Action-Spiel des Jahres 92, entwickelte, wird die Programmierung übernehmen. Grundsätzlich werden in technischer Hinsicht kaum Abstriche hinzunehmen sein. Da die Module mit einer beschränkten Speicherkapazität von 4 MBit aufwarten, kann man von der Amiga-Version sogar mehr Levels oder umfangreichere Grafiken erwarten. In unserer

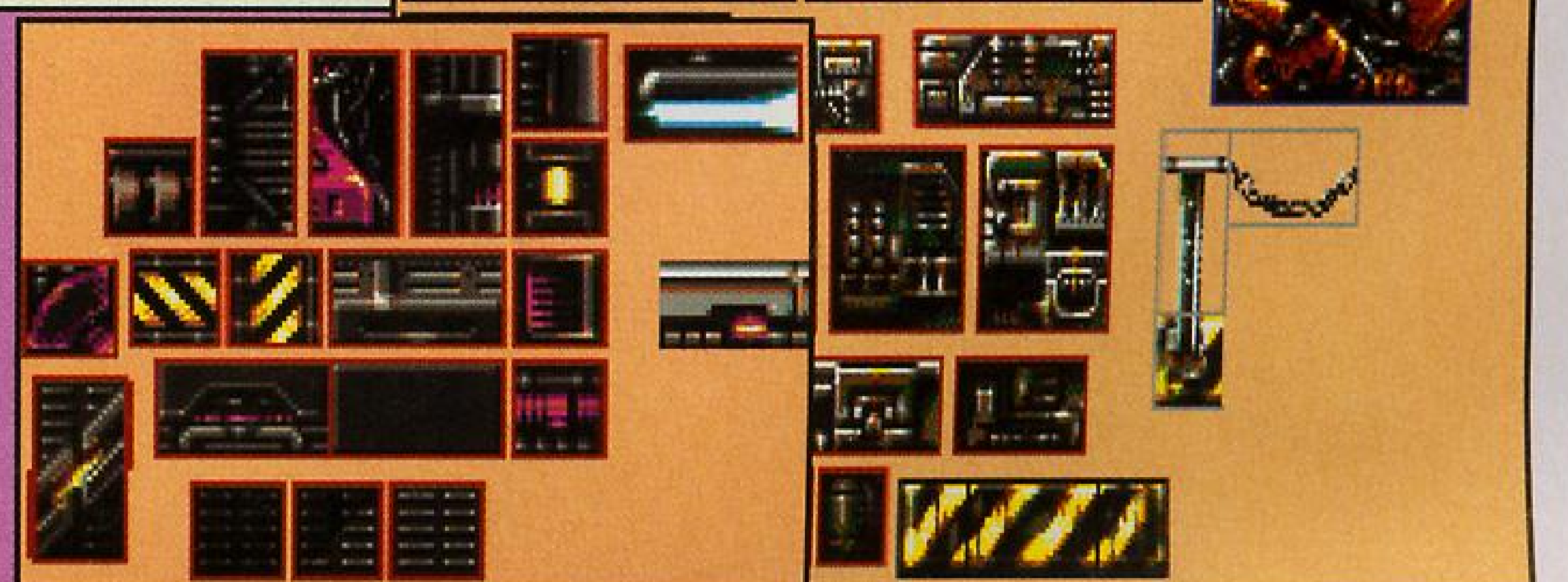
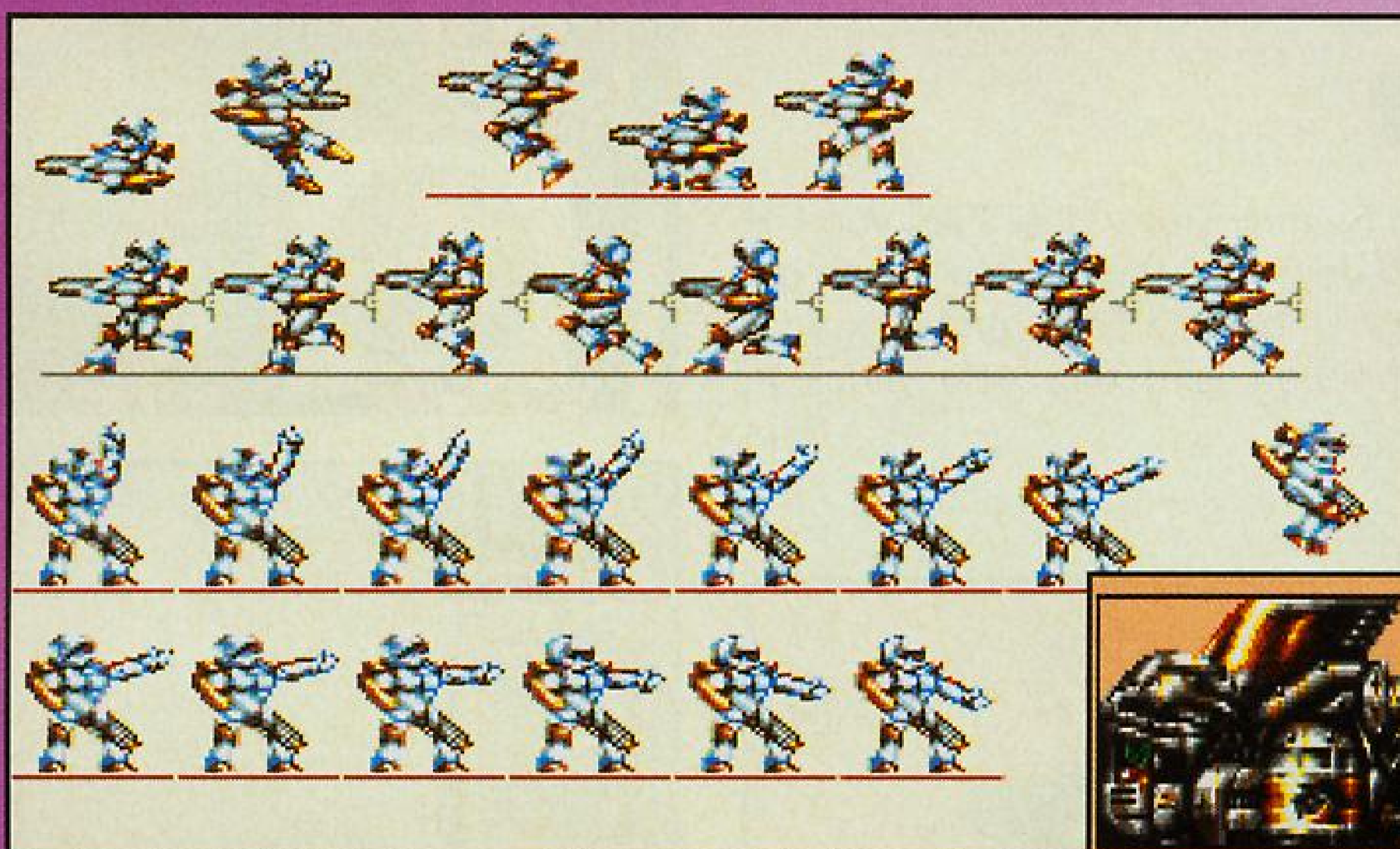
Schwesterzeitschrift AMIGA Games werden wir Euch übrigens in einem exklusiven Development-Diary monatlich auf dem Laufenden halten.

(hi)

Auch die ersten Screen-Shots lassen schon jetzt ein eindeutig positives Urteil zu



Die Bilder aus der Entwicklungsphase zu T3 zeigen schon die hohe Detailvielfalt und die Komplexität dieses neuen Spiels auf, das somit sicher zu einem Hit werden kann.





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

Neue Töne

Sierra überraschte uns mit dem Love-Theme aus "King's Quest 6". Im Stile eines Joe Cocker dreht sich drei Minuten und 55 Sekunden alles um Herz, Schmerz und Schmalz. "Girl in the Tower" heißt das gute Stück und hat durchaus das Zeug auch Nicht-Computerfreaks zu begeistern.

(ts)



Virtual Pilot

Für Simulanten gibt's jetzt was wirklich Feines. Der Virtual Pilot von CH Products (bekannt durch den Standard Joystick Mach 1), vermittelt ein sagenhaftes Steuer-Feeling. Heißer Tip: Unbedingt F1 Grand Prix oder Stunt Island damit probespielen. Vertrieben wird das edle Stück in Deutschland exklusiv von Rushware.

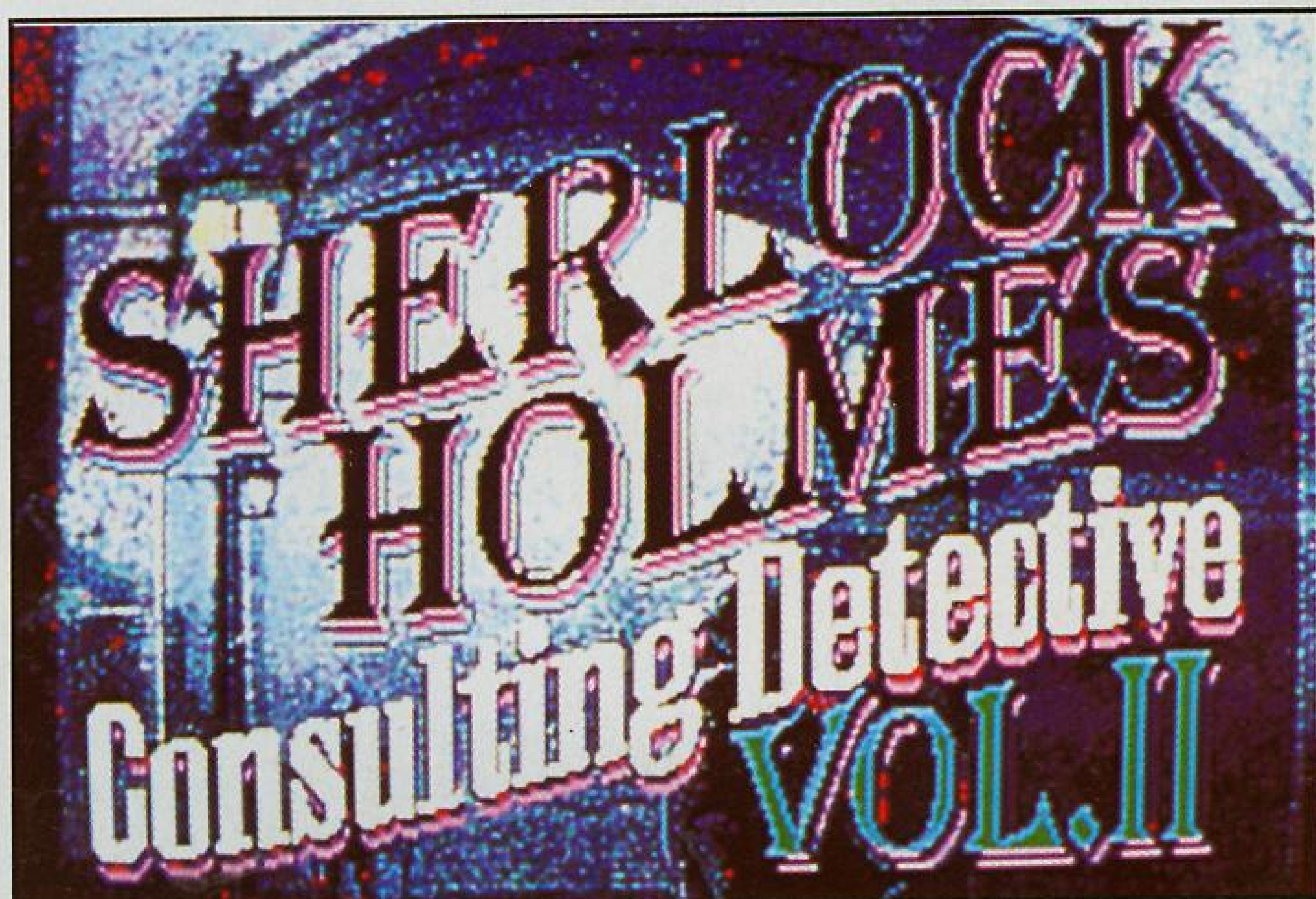
(ak)



Holmes auf CD Rom

"Sherlock Holmes Consulting Detectives Volume 2", so der ausführliche und richtige Titel dieser CD-ROM Version. Diese Version von Mindscape hat allerdings nichts gemein mit dem aktuellen Chartstürmer von Electronic Arts. Dennoch handelt es sich hierbei um einen der besten, zur Zeit verfügbaren, CD-ROM-Titel.

(ts)

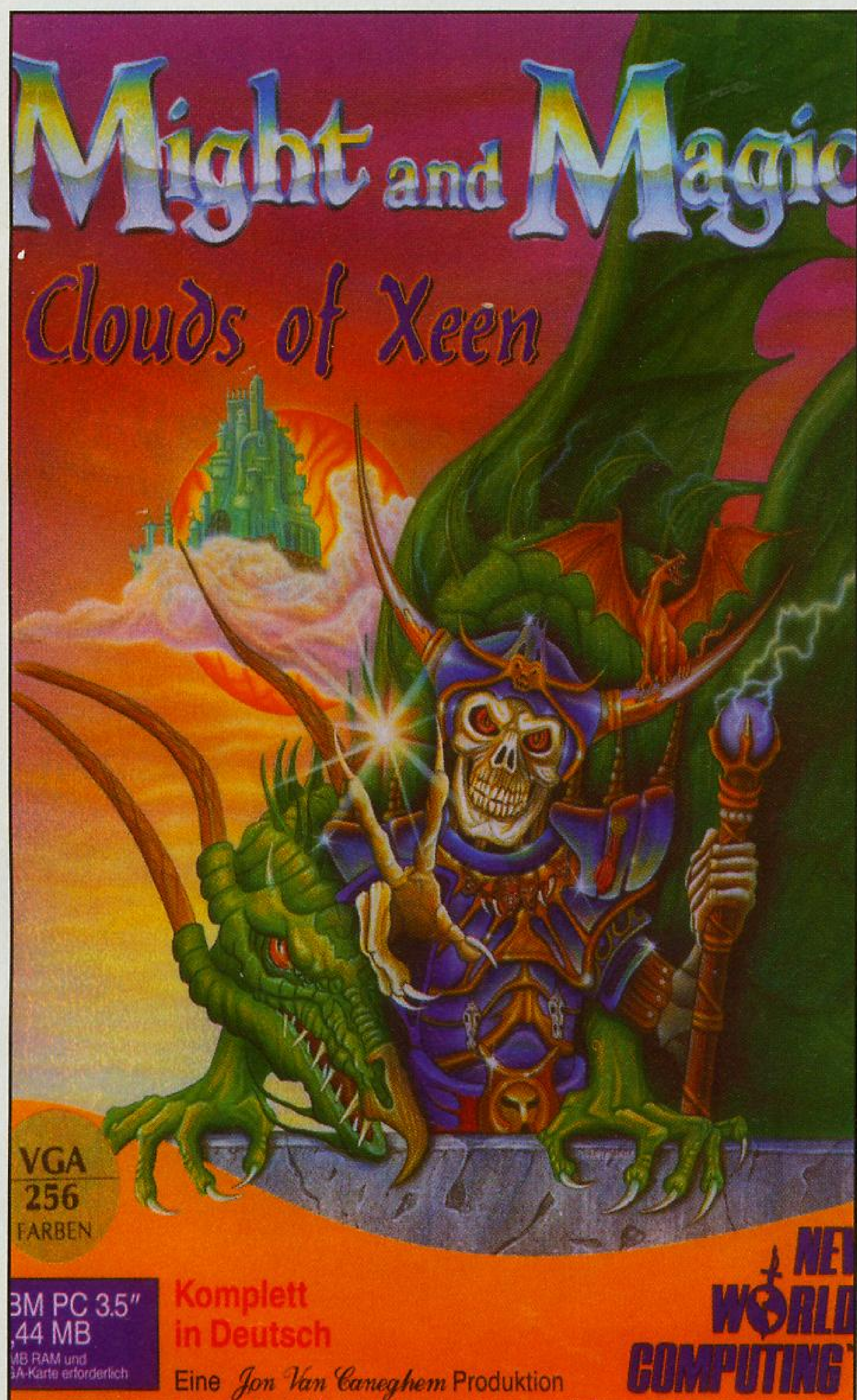


NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS •••

MIGHT & MAGIC IV

in deutsch

Die "Clouds of Xeen" treiben nun auch in deutscher Sprache ihr Unwesen. Zum Preis von 119,- DM gibt es diese Version nahezu überall, oder Ihr macht von Euerem Up-Date-Service Gebrauch, der der englischen Version beilieg.



Might and Magic
Clouds of Xeen

VGA 256 FARBEN

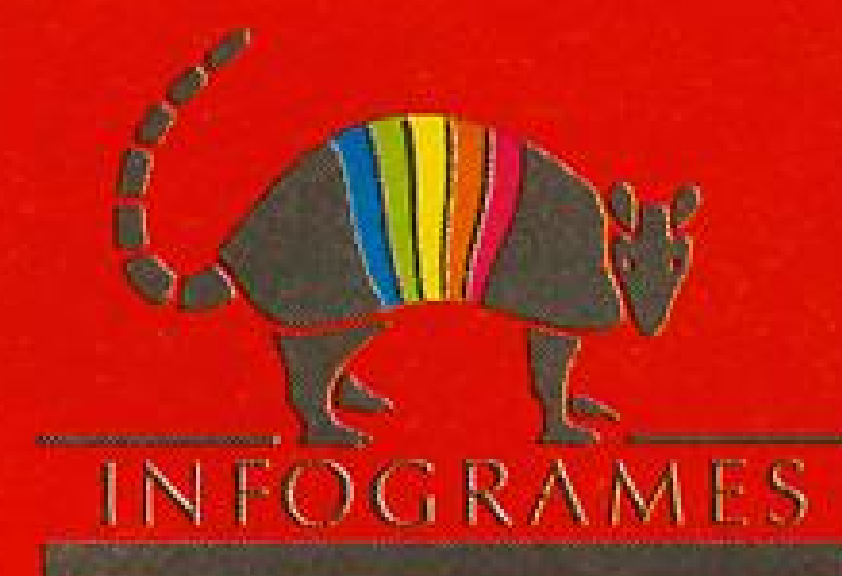
3M PC 3.5" 44 MB
4MB RAM und 3A-Karte erforderlich

Komplett in Deutsch

Eine Jon Van Caneghem Produktion

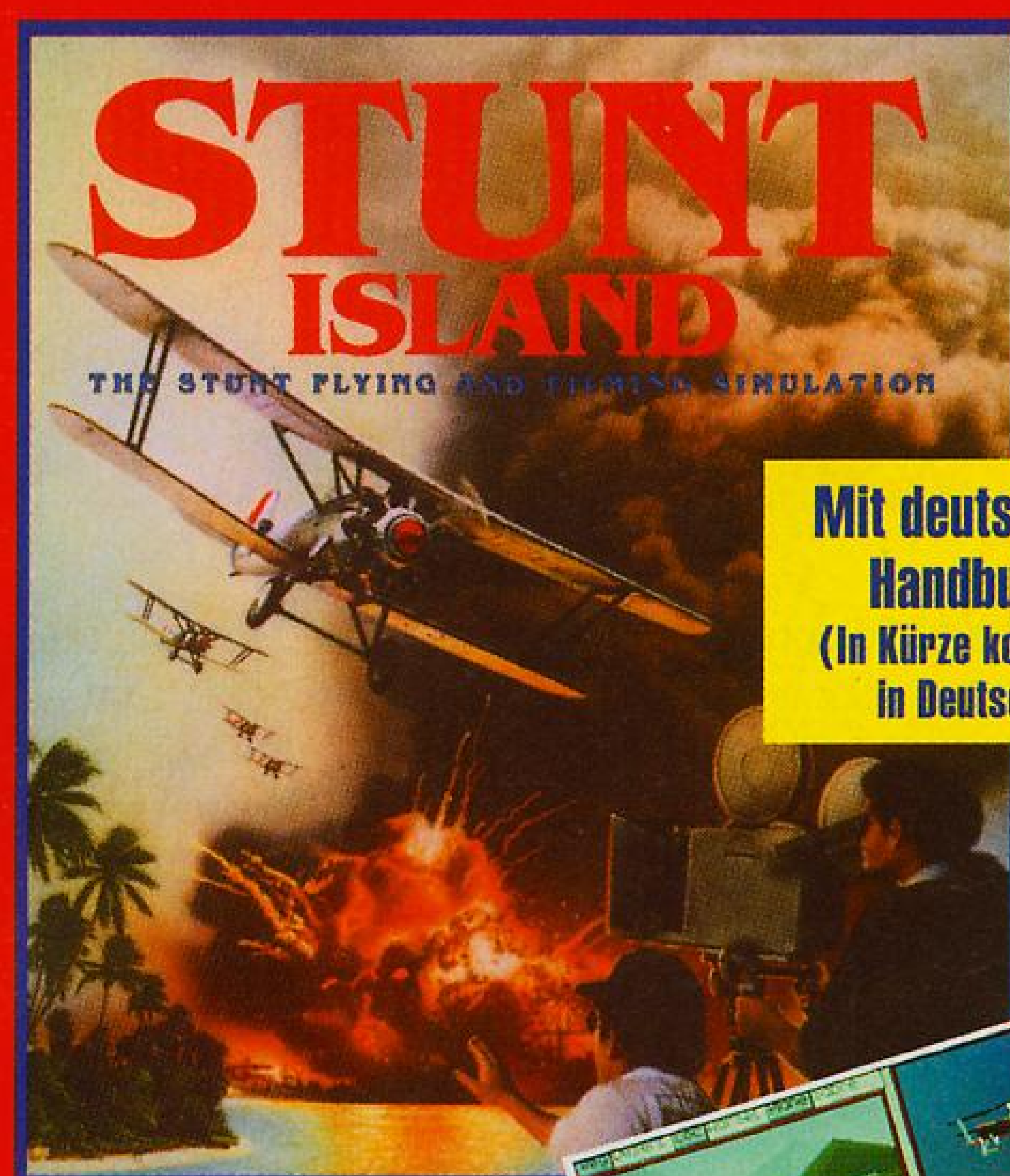
NEW WORLD COMPUTING

Disney
SOFTWARE



HOLLYWOOD RUFT!

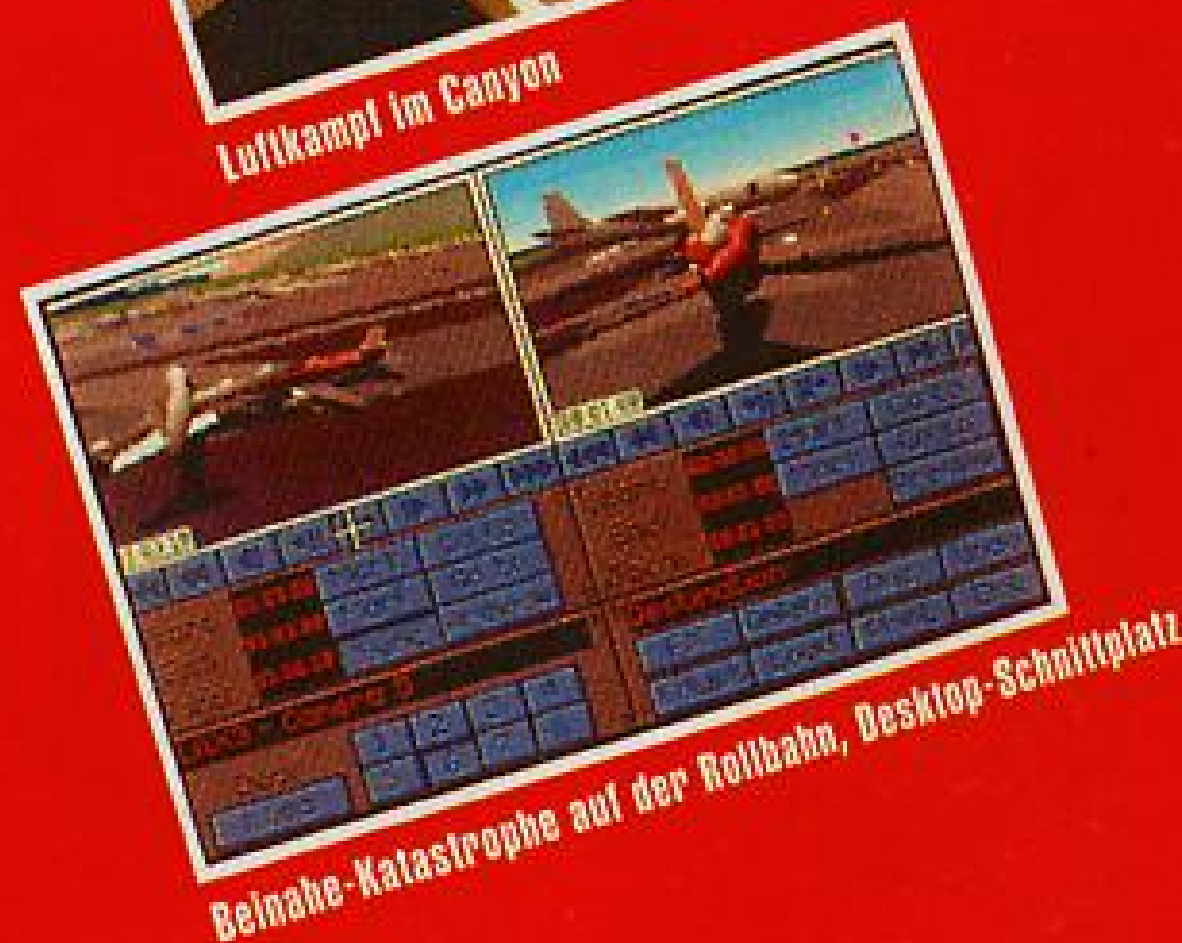
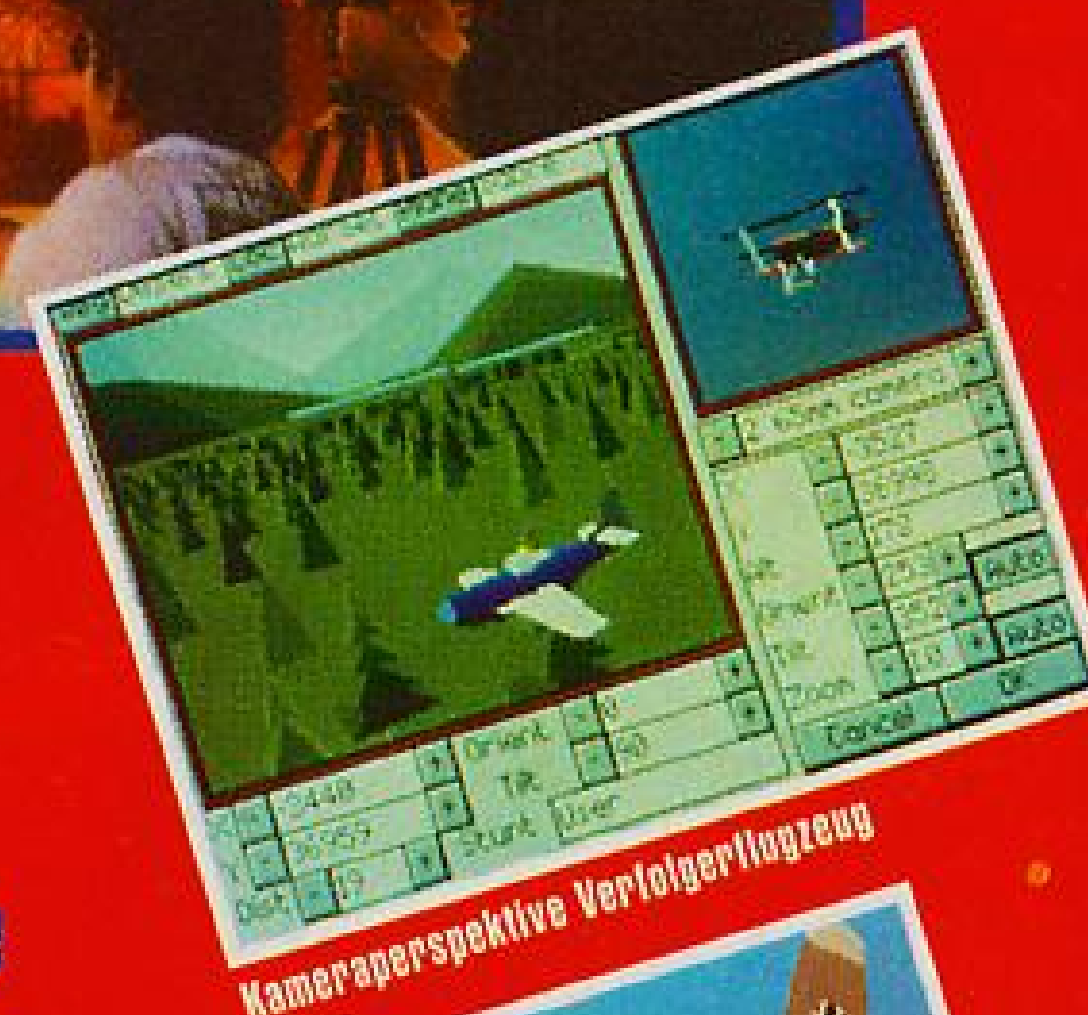
Das gab's noch nie: Mit **STUNT ISLAND** sind Sie Regisseur, Stuntpilot und Kameramann in einer Person.



Mit deutschem Handbuch
(In Kürze komplett in Deutsch)

Greifen Sie mit beiden Händen in Hollywoods Trickkiste: Aus 45 verschiedenen Flugzeugen, über 800 Landschaften und Objekten bauen Sie Ihre eigene Action-Filmproduktion. Sie filmen, synchronisieren, setzen Soundeffekte.

Für PC und Kompatible.



...exklusiv von **BONICO** in Deutschland

NEWS of the World

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

ATARI MIDI KATALOG

In den teilweise sehr unübersichtlichen Midi-Software-Markt kommt nun endlich Licht. Dort wo die Preise für einzelne Softwarepakete zwischen 79.- und 7500.- DM schwanken, soll ein 160-seitiger Katalog Hilfestellung geben. Dieser Katalog ist gegen einen Unkostenbeitrag von DM 10.- direkt bei der Atari Computer GmbH; Am Kronberger Hang 2; W-6231 Schwalbach/Taunus erhältlich. (ts)

It's a SONY

Neue Wege in Sachen Marketing geht der Unterhaltungs-Gigant SONY. In Zusammenarbeit mit der Firma COMAD entstand ein Plattform-Jump and Run, in dem sich alles um SONY's aktuelle Produktpalette dreht. In einem riesigen Labyrinth müssen des Walkmans kleine Kumpel gefunden und befreit werden. Das besondere an dem Game ist der Preis. Kostenlos, Gratis und straffrei darf das Teil kopiert und gespielt werden. Wer nähere Informationen wünscht, wendet sich bitte an:

Comad

Kennwort: Sony

Helenenweg 4

W-7410 Reutlingen

(Bitte das System mit angeben!)



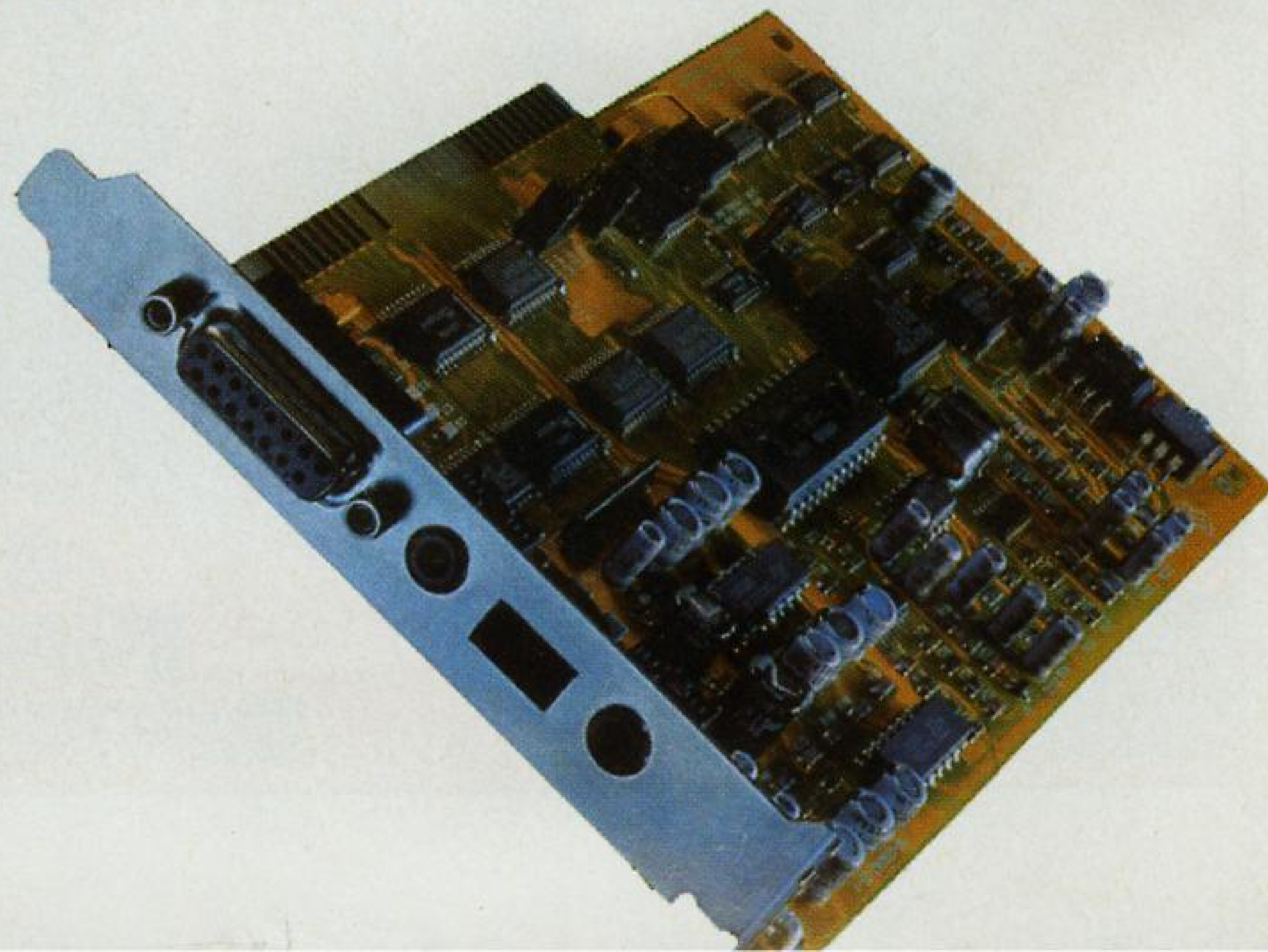
De Luxe Paint 4 AGA

Aus dem Hause Electronic Arts kommt das eigens auf die Fähigkeiten des Amiga 1200 und des Amiga 4000 abgestimmte Grafik und Zeichenprogramm "De Luxe Paint 4 AGA". Mit der Unterstützung der neuen Grafikmöglichkeiten des A-1200/4000, steht dem Anwender so ein äußerst leistungsstarkes Softwarepaket zur Verfügung.



Creative Technology vs. CPC-Computer Distributions GmbH

Zwischen beiden Firmen scheint ein Rechtsstreit immer wahrscheinlicher, da beide für sich in Anspruch nehmen die Rechte am Namen "Sound Blaster" innezuhalten. Doch das Verwirrspiel scheint sich zu entwirren. Die Firma Creative Technology gab in einem offiziellen Statement zu verstehen, daß sie den Namen "Sound Blaster" seit 1989 im Gebrauch hat und notfalls auch vor gerichtlichen Maßnahmen nicht zurückschrecken wird. Eine Reaktion darauf bleibt abzuwarten. (ts)



No Second Prize



NEWS of the World

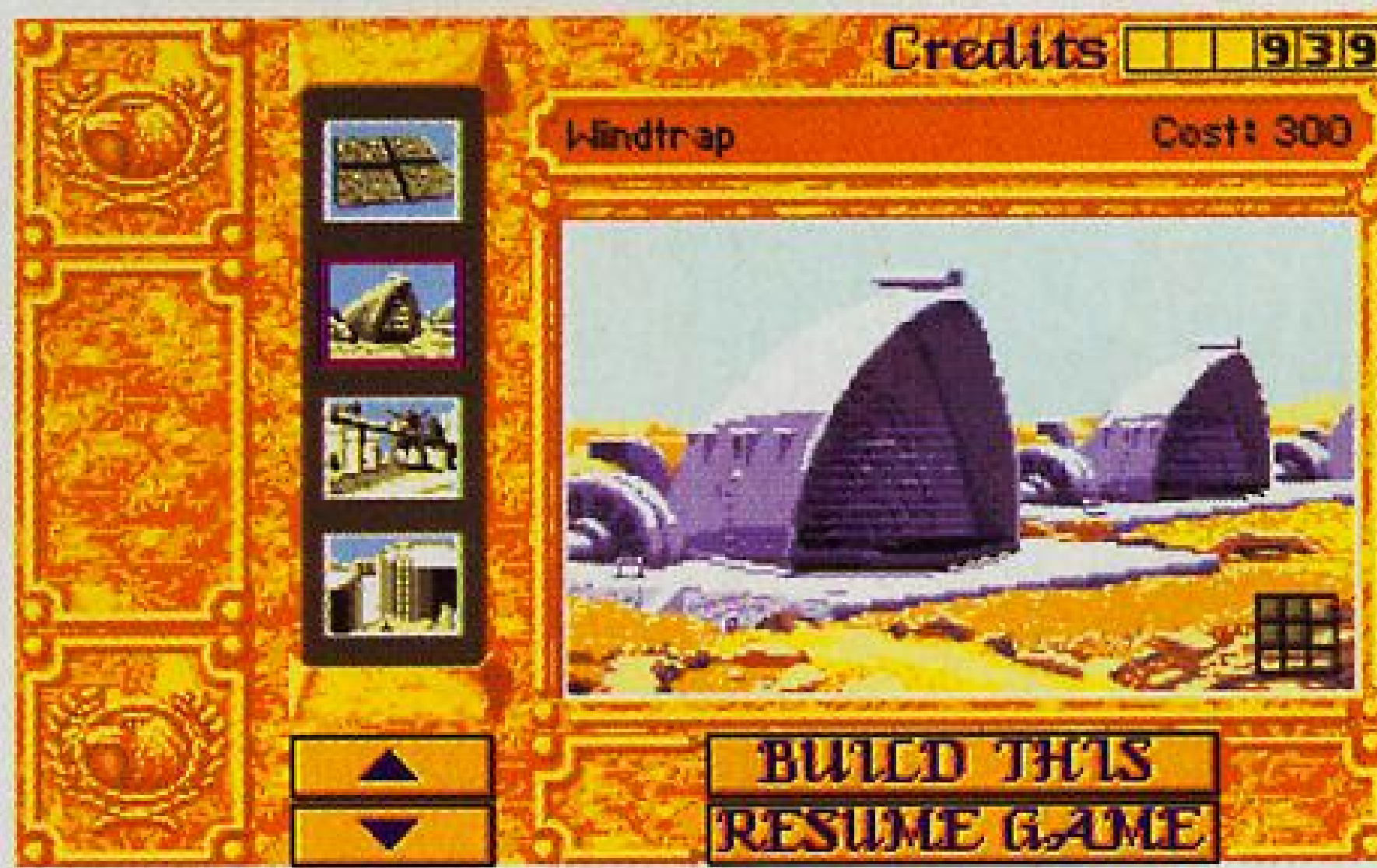
NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS •••

ÜBERFLUG

Neues Jahr, neue Software? Keine Frage. Mit Vehemenz drängen sich die Neuankündigungen auf den erwartungsvollen Markt. Auch wenn einige von ihnen zum Teil schon seit längerem in der Release-Warteschleife verharren. Wie zum Beispiel **"Wing Commander"** und **"Indy 4"**, die nun endlich auch für die Freundin zu haben sind. Dabei stehen die Amiga-Umsetzungen der gerade rechtzeitig zum Weihnachtsfest fertiggestellten PC-Versionen klar im Vordergrund. **"Dune 2"**, mit seinen unglaublichen Sound-Effekten wird dabei ebenso sehnsüchtig erwartet wie **"Darkseed"**. Letzteres wird diesmal, im Gegensatz zur PC-Version wahrscheinlich nicht mehr unter dem Mirage-Distributionslabel firmieren, sondern direkt aus dem Hause der Entwickler, Cyberdreams, kommen. Zwei weitere Umsetzungen basieren auf Erfolgsmodulen für die 16-Biter von Nintendo und Sega. Für Strategie- und Simulationsfreunde dürfte sich der, seiner politischen Brisanz wegen, vieldiskutierte Simulator **"Desert Strike"** als wahre Herausforderung stellen. Der Kämpfer im Manne und User, wird mit der U.S. Gold Amiga- und PC-Version von **"Street-Fighter 2"** auf die Probe gestellt. Auch wenn die Konsolentitel technisch die Nase vorn haben dürften, kann man sich auf die Computerversionen freuen. Weiterer Lichtblick, diesmal für den PC: **"Shadow of the Comet."** Als ultimativer Nachfolger von **"Alone in the Dark"** gehandelt, wirft hier ein neues Großspektakel seine Schatten vorraus. (ts)



Desert Strike: Nach der erfolgreichen MD-Version jetzt auch für alle Amiga-Besitzer erhältlich.



Dune 2: Gespickt mit sensationellen Soundeffekten und tollen Grafiken, kann auch hier wieder der Wüstenplanet erforscht werden.



Tearaway Thomas: Ein Jump and Run für den Amiga, das einen pfeilschnellen (Sonic-ähnlichen) Sprite und lustige Szenarien bietet.



Shadow of the Comet: Unheimliche Vorfälle in düsterer Umgebung bieten allen Grusel-Fans neue Wirkungskreise auf Ihrem PC.

KANGARUDY 2



- FEATURE



In der heutigen Zeit wird es immer wichtiger, bedrohte Tierarten vor dem Aussterben zu bewahren. Ob die sprunggewaltigen Känguruhs auch zu diesen seltenen Exemplaren gezählt werden können, sei einmal dahingestellt. Liebenswert sind sie auf alle Fälle.

Unser wackerer Tierschützer Rudi holt zum zweiten Schlag gegen die grausame Realität aus. Ein gewissenloser Fleischer möchte sich ein paar Mäuse dazuverdienen. Deshalb hat er auch das äußerst delikate Känguruhfleisch in sein Programm aufgenommen und wetzt bereits das Beil, um die ersten Portionen anbieten zu können. Tierschützer Rudi zeigt sich damit gar nicht einverstanden, befreit das arme Tier und versucht, es zurück nach Australien zu bringen.

Transportiert wird das Känguruh auf einem alten Lieferwagen. Mit viel Geschick und etwas Joystickakrobatik (die man allerdings sehr schnell erlernen kann) muß nun der lange, gefährliche Weg nach "Down Under" gemeistert werden. Besonders wichtig ist bei dieser schwierigen Aufgabe, zum richti-

gen Zeitpunkt abzuspringen, Tiere aus dem Weg zu hupen und den phänomenalen Düsenantrieb nicht vergeblich einzusetzen. Schießt das Känguruh einmal über das Ziel hinaus, so kann es den aufgeschnallten Fallschirm als kleine Notbremse benutzen



und von Rudi wieder aufgenommen werden. Auf hoher See sollte man sein Augenmerk unbedingt auf die reißenden Haifische richten, die von Rudi nur mit einem Schuß aus der Harpune erledigt werden können. Der Zwei-Spieler-Modus erweist sich zwar als sehr viel schwieriger als das gewöhnliche Solospiel, garantiert dafür aber auch zusätzlichen Spielspaß und

witzige Situationen. Kleine Zwischenspiele lockern das hektische Treiben gekonnt auf und überzeugen durch ihre phantastischen Ideen.

Die grafische und soundtechnische Seite ist überraschend gut ausgefallen. Animation, Scrolling und Hintergrundgrafiken wurden einwandfrei programmiert und die zahlreichen Musikstücke können sich ebenfalls hören lassen. Unentschlossene sollten "Kangarudy 2" zumindest einmal probieren. Es lohnt sich!

(om)

Quer durch die ganze Welt reist Rudi mittels Lkw, um alle Känguruhs vor dem Fleischermesser zu retten.

C64

Besonderheiten

- Bonusspiel auf Diskette
- 2-Spieler-Modus

ARCADE-ACTION

Hersteller HAIP-Software Muster von
Preis ca. DM 40,- Hersteller



80%



75%



85%



80%

Diese AMIGA-Hits für 19.90

Die Superrenner von Domark im Pack für jeden AMIGA.
Mit: Hard Drivin, A.P.B., Cyberball und S.T.U.N. Runner bei uns nur 19.90!

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

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

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:
Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:
Bards Tale 1 15.90
Marble Madness 15.90
Fusion 15.90
Music Contruction 15.90

AMIGA-Hits für: 15.90

Wir haben die DEUTSCHEN Hits für Ihren AMIGA:
Danger Freak.....15.90
Oil Imperium.....15.90
Khalaan.....15.90
Red October 2.....15.90
Wicked.....15.90
Impact (Der HIT).....15.90
In 80 Tagen um d.Welt.....15.90
X-OUT.....15.90
Nightbreed (Movie).....15.90
Plotting.....15.90
Block Out.....15.90
Bad Cat.....15.90
Munsters.....15.90
Alpha Waves.....15.90
Grand Monster S...15.90
Turrican 1.....15.90
Super Off Road.....15.90
Deflector.....15.90
Wild Wheels.....15.90
Loopz.....15.90
Sly Spy.....15.90
Blue Angel.....15.90
Night Breed Action.....15.90
Pop Up.....15.90
Garrison.....15.90
Xenon 2.....15.90
Mystical.....15.90
Bad Company.....15.90

09 11/28 82 86

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Geisha für AMIGA

Ganz schön aufregendes Adventure für Erwachsene: tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH; - für jeden AMIGA bei uns 19.90

Die neuesten Superpreise:
Ween Amiga 69.90 PC 79.90
Wing Commander Amiga 79.90
Legend o Kyrandia Amiga 79.90

Die Hits für PC:
Quest for Glory 3.....79.90
Sherlock Holmes.....85.90
Wizardry 7.....79.90
F15 Strike Eagle 2.....95.90
Ween.....79.90
King's Quest 6.....79.90
Rex Nebular.....89.90
Summerchallenge.....65.90

Das werden sie uns kaum glauben:
Alone in the Dark

Der aktuelle Hit für PC (lesen mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur 79.90

Die aktuellen Hits:
Beast 3.....Amiga 65.90
Patrizier.....PC79.90 Amiga 59.90
Indiana Jones 4.PC79.90
Pinball Fantasies.....Amiga 59.90
Wizkid.....PC59.90 Amiga 59.90
Alone in the Dark PC79.90
Monkey Island 2PC79.90 Amiga 79.90
Civilisation.....PC89.90 Amiga 79.90
Rome AD 92.....PC79.90 Amiga 69.90
History Line.....PC79.90 Amiga 79.90
Legend of Valour PC79.90 Amiga 69.90
Dynatech.....PC59.90 Amiga 55.90
Pushover.....PC59.90 Amiga 55.90
Ramparts.....PC69.90 Amiga 59.90
Sensible Soccer.....Amiga 49.90
EPIC.....PC59.90 Amiga 59.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

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



Noch eine Rennsimulation?

Schon wieder kreisförmige Bewegungen und mittelmäßiger Sound? Ja, auch ein Redakteur kann Vorurteile haben. Das bringt einfach die Vielzahl der Spiele mit sich, die man in regelmäßigen Abständen zu einem Genre geliefert bekommt.

Manchmal ist alles anders

Es erinnert fast an die weihnachtliche Beschehrungszeremonie, wenn man ausnahmsweise nur in einem einzigen Punkt Recht bekommt: Der Sound ist im Vergleich zum gesamten Spiel leicht unterbemannet. Doch was dann noch bleibt, versteht es einen an das Lenkrad zu fesseln. Damit es soweit kommen kann-

te, haben sich die Jungs und Mädels bei Electronic Arts fachkundige Verstärkung geholt.

Experten unter sich

Vom amerikanischen Markführer in Sachen Autozeitschriften, dem

Magazin "Car and Driver", kamen die wertvollen Anregungen zur Auswahl der Fahrzeuge (von Porsche über Lotus bis hin zum F40) und der herausfordernden Rennstrecken. Ebenso stand man mit Rat und Tat zur Seite, wenn es darum ging, welche fahrtechnischen Besonderheiten bei den einzelnen Fahrzeugen, wie zum Beispiel Kurvenlage, Bremsverhalten und Lenkbewegungen, zu beachten seien.

Reale Strecken

Auch bei der Streckengestaltung wurde nach realen Vorbildern gesucht.

Der New York Highway Number 9 befindet sich ebenso darunter wie

ein kleiner Parkplatz vor einem Supermarkt. Die einzelnen Strecken in der Übersicht:

Strecke 1: New York Highway 9

Aufgabe: Ideal für Erstfahrten

Strecke 2: California Route 1

Aufgabe: siehe Strecke 1

Strecke 3: Arkansas Route 7

Aufgabe: Ausdauer ist auf diesem Mega-Teilstück der Arkansas Route gefragt

Strecke 4: Drag Strip

Aufgabe: Der pure Geschwindigkeitsrausch auf einer kerzengraden Strecke

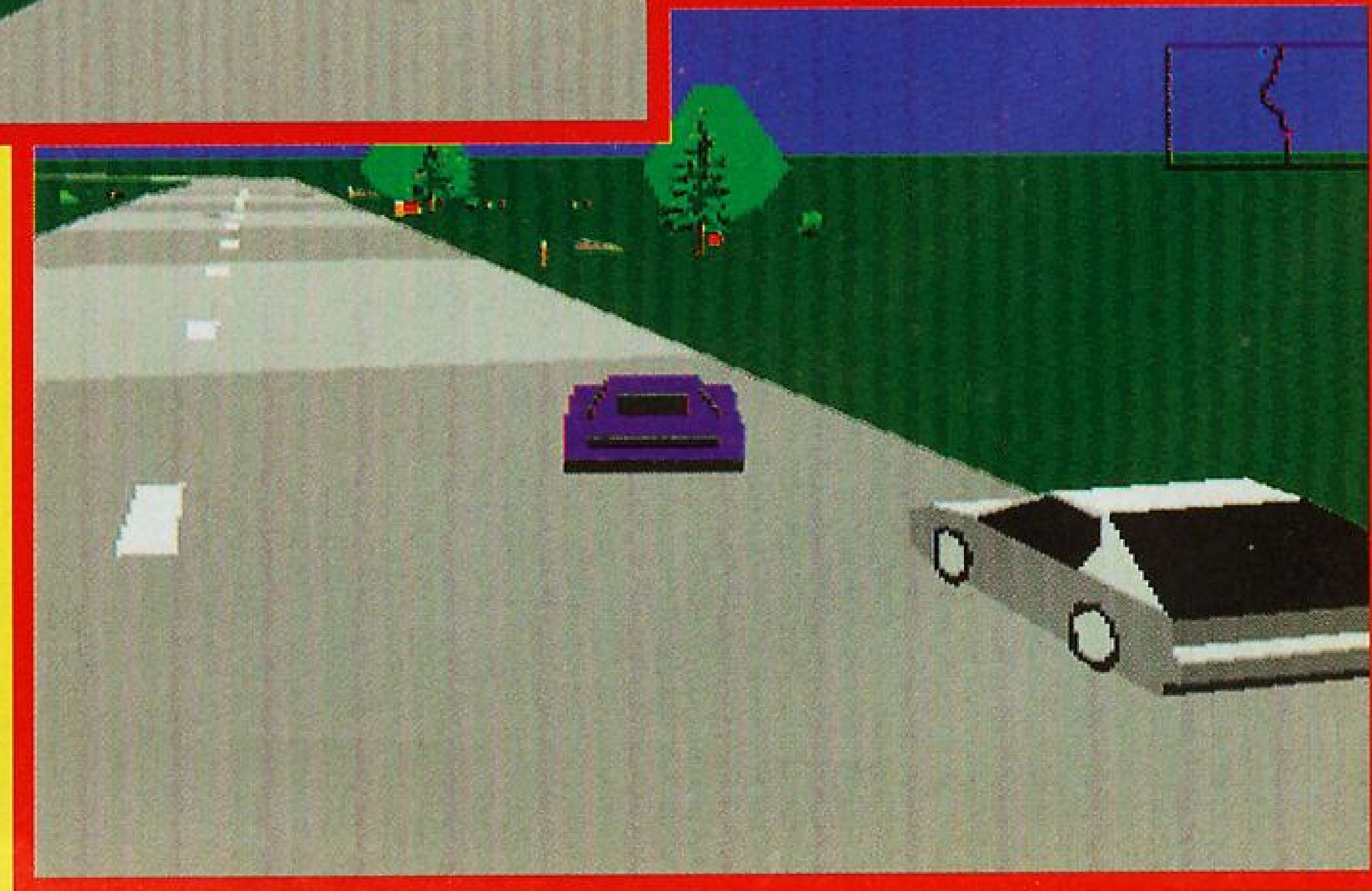
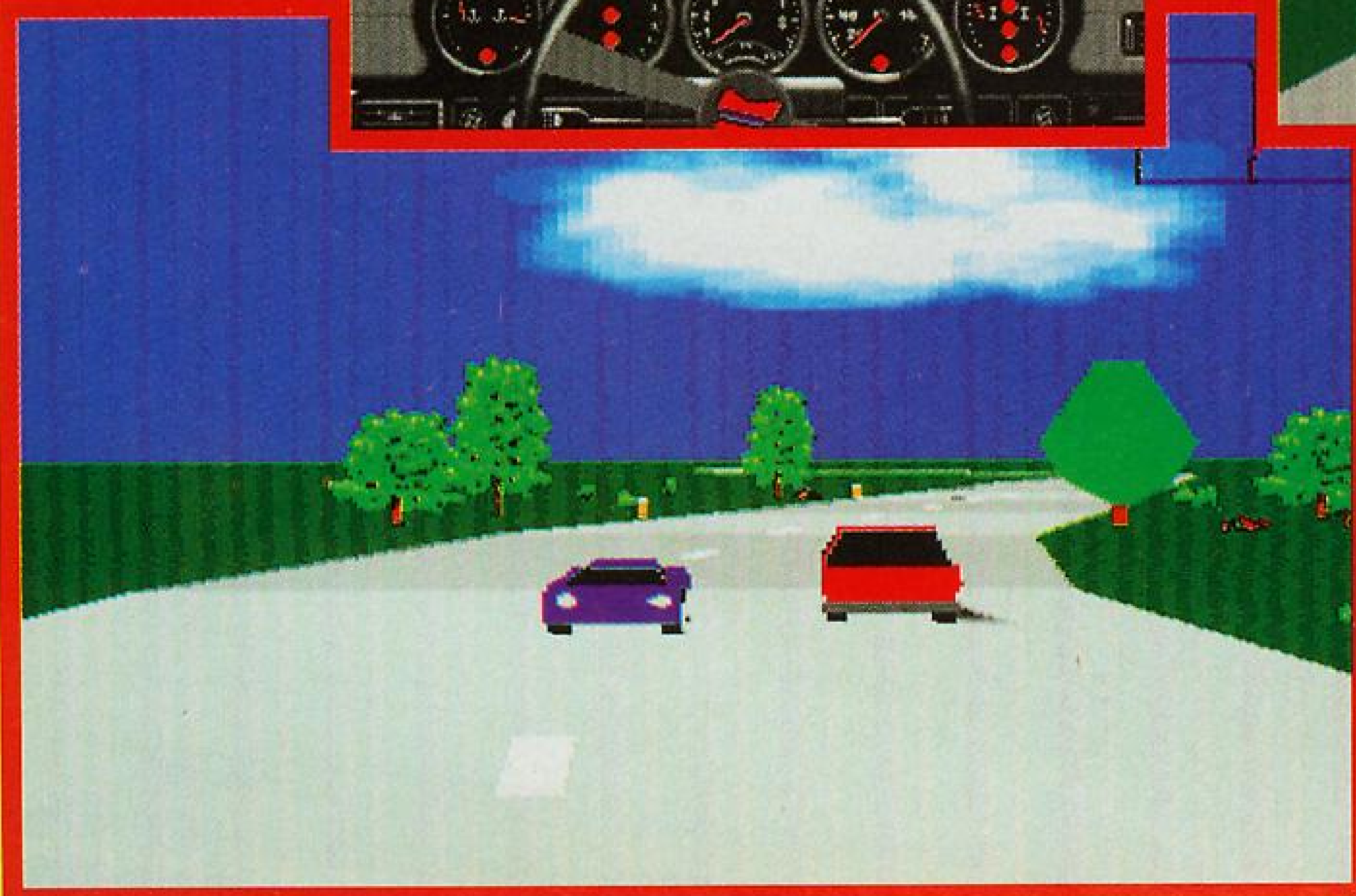
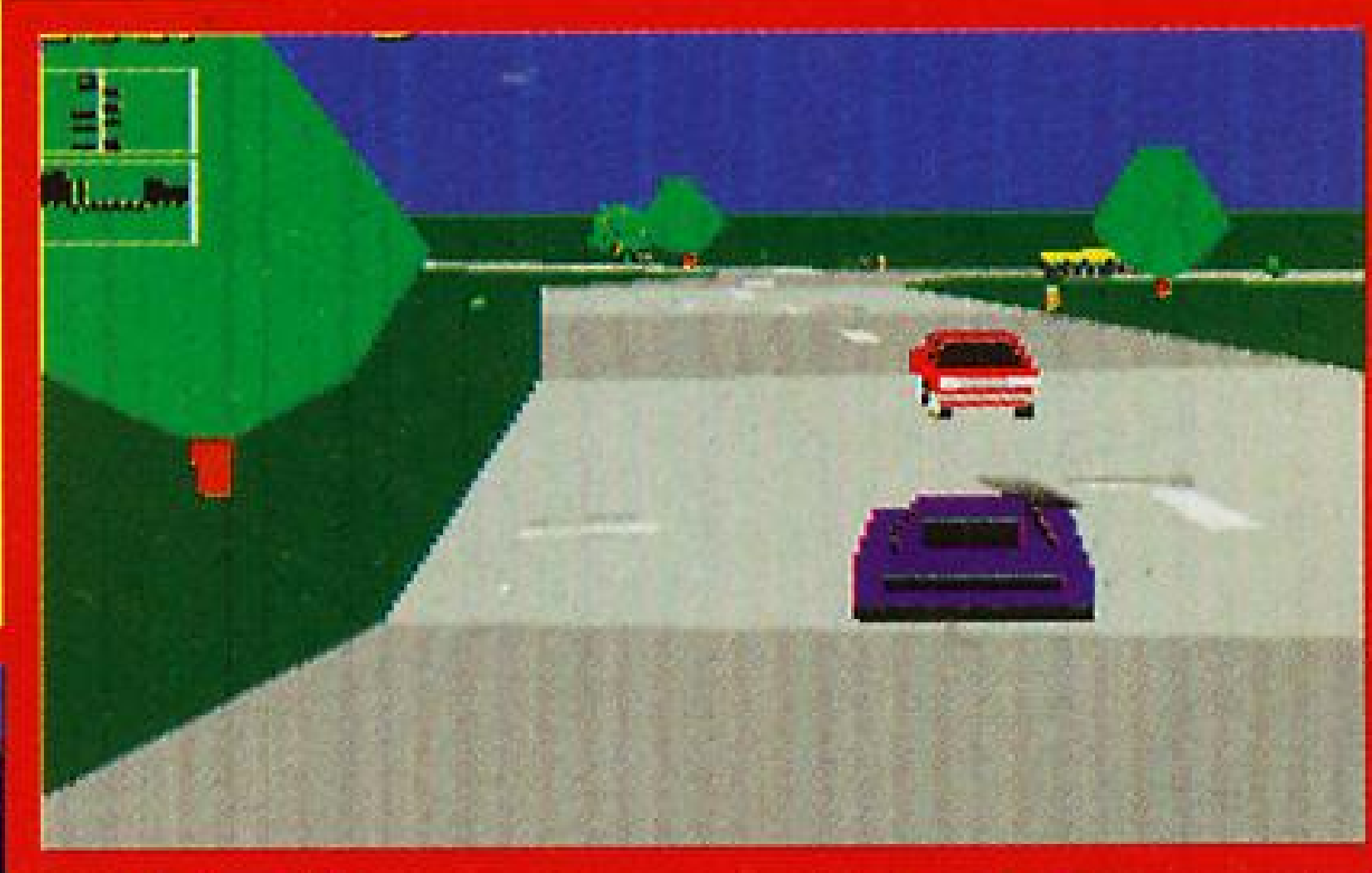
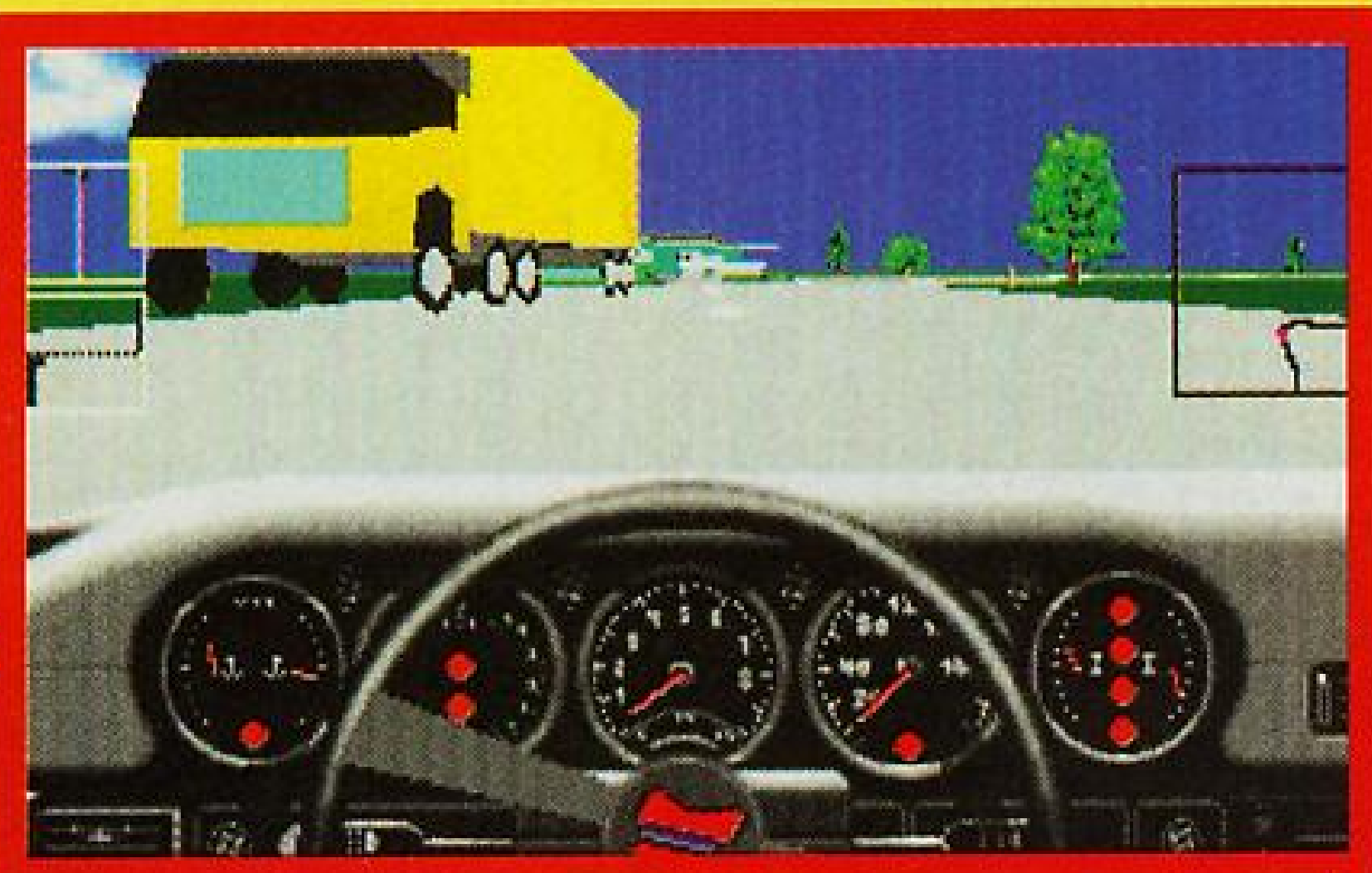
Strecke 5: Autocross

Aufgabe: Hütchenfahren. Jedes umgefahrene Hindernis bringt die obligatorischen Strafpunkte.

Strecke 6: Der Parkplatz

Aufgabe: Für die ersten Fahr- und Parkversuche.

Eine große Auswahl an Kameraperspektiven ermöglicht das Wiederholen einer Szene oder des ganzen Rennens aus unterschiedlichsten Positionen.

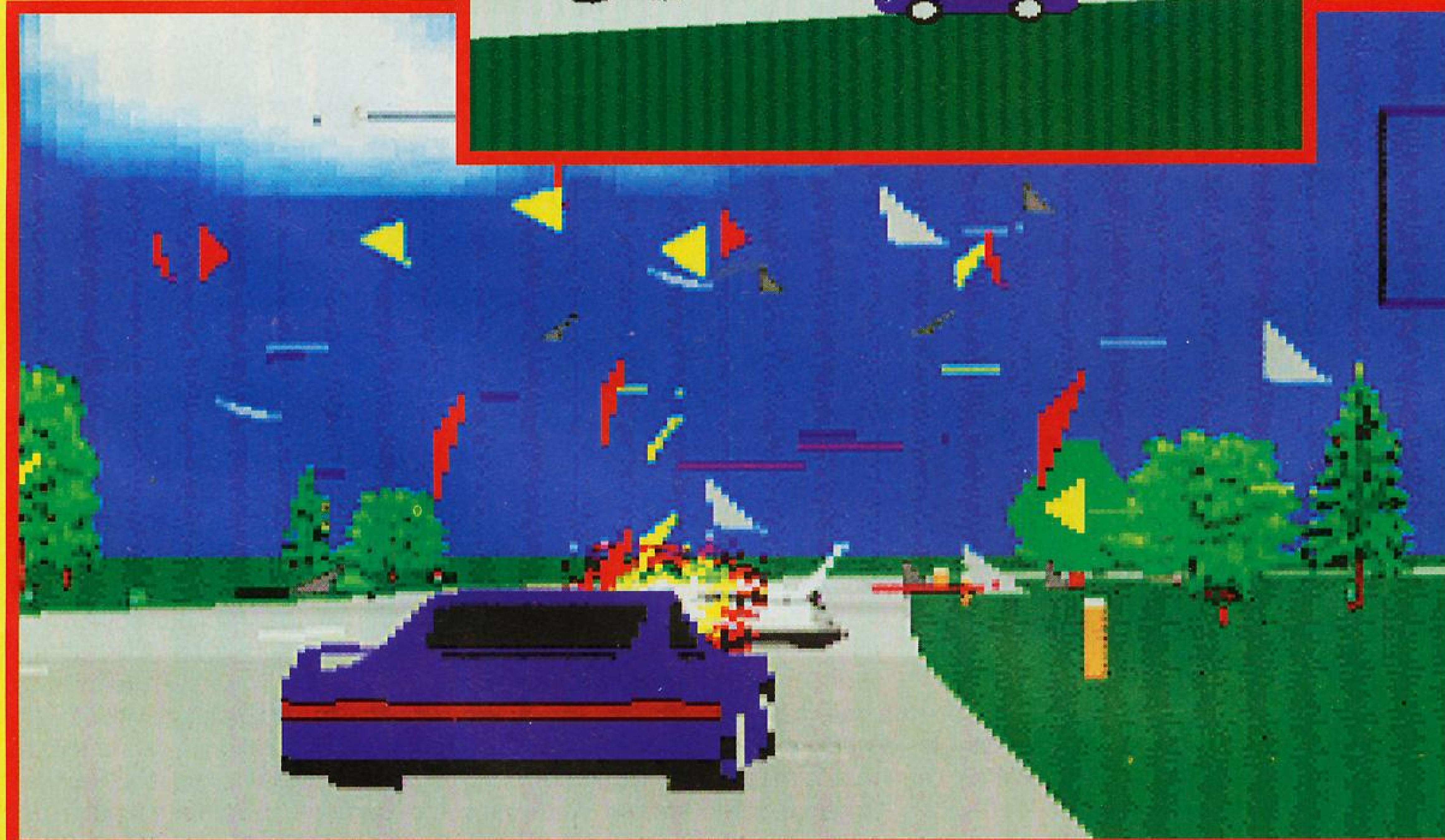


Die eigentliche Stärke des Programms liegt in den innovativen Grafiken und der satten Ablaufgeschwindigkeit. Auf knappen acht Megabyte tummeln sich erstklassige Polygon-Grafiken mit Bimap-Grafik-Effekten. Und das alles in 256 Farben und in High Resolution Technik (400 Zeilen), vorausgesetzt man nennt die richtige Hardware sein eigen (ein 486er mit 33MHz 4 MB Ram und entsprechend schneller VGA Karte wäre sehr empfehlenswert, da in allen anderen Fällen die Grafik weit hinter ihren Möglichkeiten zurück bleibt).

Die Nobelkarossen

Bevor man sich selber in Unkosten stürzt, um sich einmal den Traum zu erfüllen, in einem dieser Sportwagen (siehe Tabelle) zu fahren, wären einige Übungsrunden "on screen" äußerst hilfreich. Zur Auswahl stehen:

Auto 1: Chevrolet Corvette ZR 1
Auto 2: Ferrari F40



Mit einem Porsche 959 sollte man vielleicht lieber nicht so umgehen.

Auto 3: Eagle Talon
Auto 4: Toyota MR 2
Auto 5: Porsche 959
Auto 6: Shelby Cobra
Auto 7: Ferrari 1957 Testarossa
Auto 8: Lotus Esprit Turbo
Auto 9: Mercedes C11 ISMA
Prototype
Auto 10: Lamborghini Countach

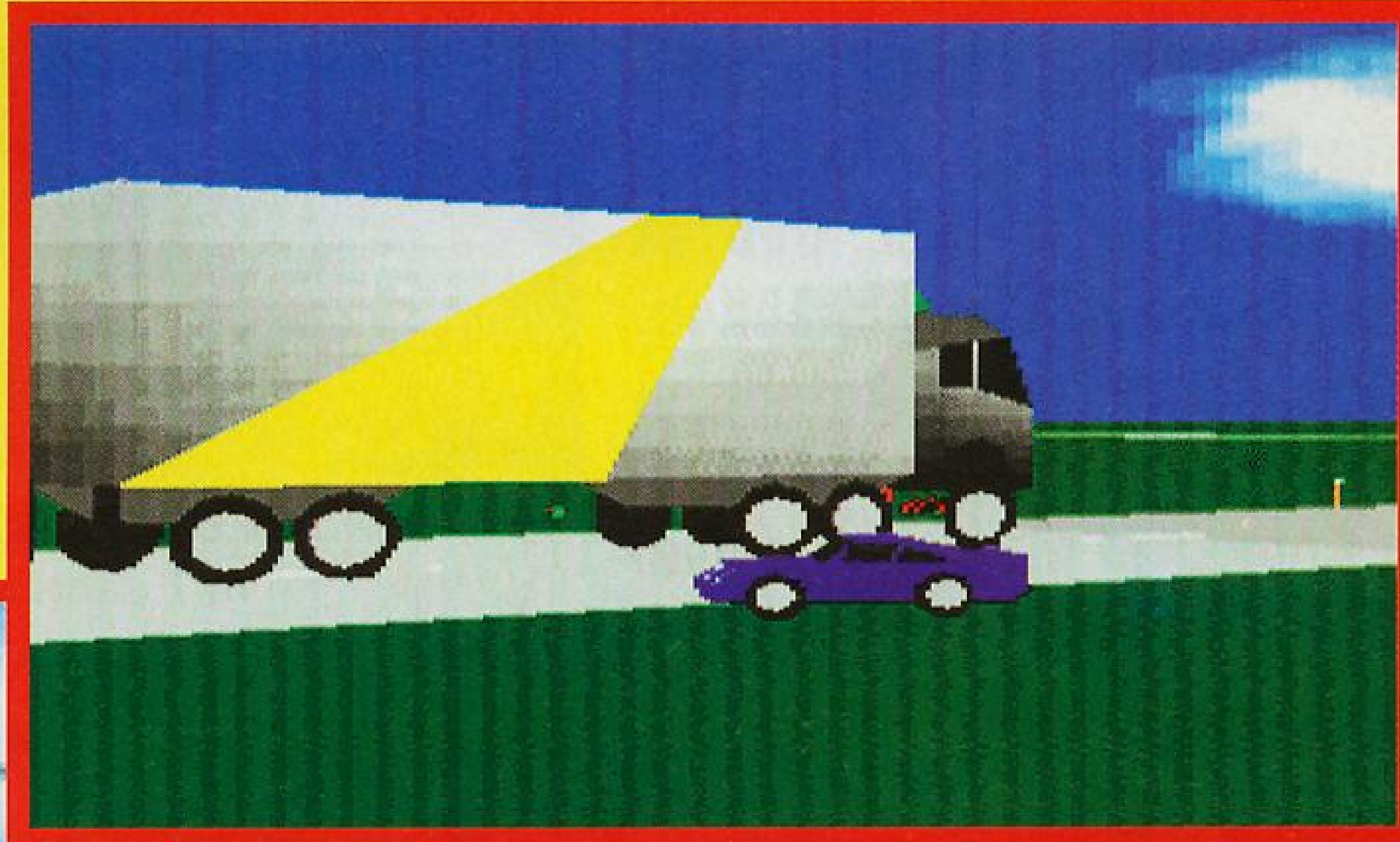
Alles in allem über 2,2 Millionen Mark reiner Warenwert. Da ist es schon um einiges beruhigender, wenn man das erste Kennlernen so oft wiederholen kann, bis man die Technik beherrscht.

Extra Videofunktion

Unfälle, grobe Fahrfehler, taktische Fehler und alle anderen Ver-



Stehen auf dem Parkplatz noch viele Autos im Wege, kann dann auf dem Highway Gas gegeben werden.



gehen werden via Videofunktion festgehalten und können dann nochmals eingespielt werden. So läßt sich zum einen nichts verheimlichen und zum anderen kann man sehr schnell aus seinen Fehlern lernen.

Die Steuerung

Optional wird zwar eine Steuerung via Tastatur/Maus angeboten, doch waren die Ergebnisse mit der Joysticksteuerung nicht zu überbieten. Nur mit dem "Knüppel in der Hand" lassen sich die Kurven eng genug schneiden oder lassen sich die Hütchen gefühlvoll genug umfahren. Ein Richtungswechsel auf der Fahrbahn oder die Inanspruchnahme einer nicht ganz legi-

timen Abkürzung, läßt sich jederzeit durchführen, spart aber nur in den seltensten Fällen wirklich Zeit.

Noch mehr Spaß

Via Null-Modem können sich auch

andere Car-Driver in unser Spielgeschehen einlocken, so daß auch mehrere Spieler gleichzeitig auf einer Strecke ihr Unwesen treiben können. Es lassen sich komplette Wettbewerbe organisieren. Auf das der Beste gewinnt.

Der Vergleich

Vom Aufbau und Prinzip her, läßt sich Car and Driver am besten mit der Test-Drive Serie (1-3) vergleichen. Klarer Punksieger: Car & Driver. Nicht nur die Art der Präsentation spricht ganz klar für das Programm aus dem Hause Electronic Arts. Auch die Motivation wird durch die jeweils größere Auswahl bei Autos und Rennstrecken mit Car and Driver erreicht.

Die technischen Voraussetzungen

Nach Herstellerangaben ist Car and Driver bereits mit einem 286er zu spielen. Doch dann verabschiedet sich mit leisen Schritten jeglicher Spielwitz. Übrig bleibt eine karge Grafik, die aus einem gedrosselten Sportwagen heraus in Augenschein zu nehmen ist. Es ist verständlich, daß die am Anfang ausgesprochene Hardwareempfehlung vom Gros der User nicht zu realisieren ist. Und sicherlich bietet das Programm auch mit weniger, noch mehr als der Durchschnitt. Doch seine Ausnahmestellung nimmt es momentan nur für die entsprechende Hardware ein.

In Progress

Zur Zeit in der Bearbeitung befindet sich eine Zusatzdiskette über deren Inhalt noch nichts stichhaltiges in Erfahrung zu bringen war. Ob sich weitere Wagen oder Wetterkonditionen darauf befinden oder beides oder ganz anderes, man wird sehen.

Auf jeden Fall empfiehlt sich die Anschaffung der Basis-Version, da sie sicherlich zum besten gehört, was derzeit für angehende Rennfahrer auf dem Markt ist. (ts)

PC unterstützt Joystick ☒ AdLib ☒ Maus ☒ Soundblaster ☒ Tastatur ☒ Roland ☒ VGA ☒ Andere ☐		SIMULATION Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Electronic Arts Preis ca. DM 120,- Besonderheiten: - Video-Funktion - Modem-Play Muster von Selling Points

Ein neues Messekonzept auf der Suche nach einem Markt

Im ursprünglichem Sinne unzufrieden mit den Veranstaltern der bisherigen Amiga Messe in Köln, wollte Commodore einen neuen Versuch starten, eine für alle Seiten interessante Messe auf die Beine zu stellen. Und so entschied man sich, nahe den eigenen Bürogebäuden, in den Frankfurter Messehallen, einen neuen Anfang zu machen. Dabei setzte man voraus, daß es grundsätzlich zwei Anwendungsbereiche für Computer gibt, denen man auch Rechnung tragen sollte.



Gemeinsames Engagement für die Olympischen Spiele in 7 Jahren: Commodore und Berlin 2000



Spiel, Satz und Sieg bei UBI-Soft

Zwei Bereiche

Da wären zum einen die, auch wenn ich bei dem Wort Weinkrämpfe kriege, "ernsthaften" User, die sich primär oder ausschließlich mit gezielten Anwen-

dungsproblemen auseinandersetzen. Zum anderen hätten wir da die Spielefanatiker, die außer Sprites und Extrawaffen nichts mehr in ihrer CPU haben. Für beide theoretisch denkbaren Gruppen gab es eine entsprechende Halle.



Neue Perspektiven für neue Software

Oder zumindestens doch einen Hallenteil. Denn zu füllen vermochte man beide nicht. Es soll jedoch auch einige Besucher gegeben haben, die in beiden Hallen etwas für sich entdecken konnten.

Ein neues Messegefühl? Nun darüber kann man geteilter Meinung sein. Es war auf jeden Fall ein Versuch wert. Ein Versuch der auch von Ausstellerseite mit Zeichen der Zufriedenheit quittiert wurde.

Halle 6; 1. Etage

Hier traf sich alles, was unter dem Banner "Anwendung" zu vereinigen war. Sowohl die Hard- wie auch die Softwaresinne wurden hier angesprochen. Und am Commodore-Stand gab es dann auch die gesamte, werkseigene Palette vom Amiga über CDTV bis hin zu den einzelnen PCs, inklusive aller Neuheiten in den jeweiligen Bereichen, zu besichtigen. Zu der jeweiligen Hardware fand man dann auch gleich die passende Peripherie, so wie einige aufwendig dargestellte Anwendungsbeispiele. Podiumsdiskussionen und Soft-

wareneuvorstellungen waren hier ebenso zahlreich wie informativ. Doch wo es nicht richtig knallt, da ist auch nicht viel los. Auch wenn die Stände regelmäßig gut besucht waren, konnte man sich hier doch mehr dem Kauf und der Information widmen. Und deshalb schauen wir doch lieber einmal eine Etage tiefer.

Halle 6; Erdgeschoß

Hier sollte es nun eigentlich richtig zur Sache gehen. Ansätze dazu waren auch schon gesichtet, doch bedarf es noch weiteren Bemühungen, um auf Aussteller- und Besucherseite das richtige Messe-Entertainment-Gefühl aufkommen zu lassen. Wer wissen möchte, was er darunter zu verstehen habe, der möge noch einmal einen Blick zurückwerfen und sich in der Ausgabe 1/92 den entsprechenden Bericht über die Future-Entertainment-Messe in London verinnerlichen. Denn die Besucher sind nur zufrieden, wenn sie etwas erleben können, wenn ihnen, ähnlich wie in einem Freizeitpark, etwas geboten wird. Auf der anderen Seite sind die Aussteller nur dann zufrieden, wenn sie entweder ihre Neuheiten einem möglichst breiten Fachpublikum präsentieren können, was natürlich hohe Besucherzahlen voraussetzt, oder anderenfalls über den Verkauf entsprechender Produkte zumindestens die Messeunkosten wieder hereinholen. Die Imagewerbung war in diesem Fall dann gratis. Wie auch immer, beide Male müssen wahre Massen in die Hallen gelotst





werden. Und die kommen im Entertainmentbereich nur, wenn entsprechende Attraktionen geboten werden. Wie zum Beispiel bei "Action Rally", einer typischen Volksfestattraktion, bei der bis zu 14 Personen in einer Kabine dreidimensionale Abenteuer (Ski, Rally, Wasserrutsche usw.) geboten bekommen, die unter die Haut gehen. Neben solchen aktiven Teilnahmemöglichkeiten lassen sich natürlich alle anderen Produkte auch wesentlich attraktiver präsentieren. So auch beim "Bar-Flying" der Firma Selling Points/Alliance. Eingepackt in einen Klettverschluß-Overall konnte man via Trampolin und klebender Weise an eine entsprechende Wand springen. Ein völlig neues Gefühl, wenn man so kopfüber an einer Wand klebt. Eine andere Möglichkeit sich unterhalten zu lassen, okay ein bisschen Eigenwerbung muß schon sein, bestand am Stand des CT/CP-Verlags. In einer aufreibenden Ferrari-Simulation, konnte sich jeder, dem das Los-Glück hold war, den Traum, einmal in einem echten Ferrari zu sitzen und zu "fahren" erfüllen. Doch von solchen "Publikumsmagneten" müßte es mehr geben, die Besucher honorieren das.

Die Neuheiten

Commodore, als allgegenwärtiger Mitveranstalter, präsentierte seinen neuen Amiga 1200, den endgültigen Nachfolger des überaus erfolgreichen A-500. Herausragendes Merkmal des neuen Hoffnungsträgers ist der leistungsstarke Prozessor, das AA-Chipset und die eingebaute Festplatte. Der mit 14 MHz getaktete Motorola-Prozes-

sor MC 68EC020, soll die fünffache Arbeitsgeschwindigkeit des alten Amigas erreichen. Allerdings wurde erneut keine 100% Kompatibilität zum Vorgänger hergestellt. Zwar sollen es immerhin 95% sein, doch nach Murphy's Gesetz erwischen gerade Dich immer diese verfluchten 5%.

Mit dem aktuellsten Betriebssystem von Commodore, dem Amiga OS 3.0 und der grafischen Benutzeroberfläche Workbench 3.0 präsentiert sich hier ein durchaus zukunftsträchtiges Gerät.

Technisches Amiga High-End präsentierte sich mit dem A-4000, ein als Multimedia propagandiertes Geschloß. Durch seine wahlweise Bestückung mit dem MC 68030 oder dem MC 68040 und dem auch beim A-1200 verwandten Advanced Amiga Chipset eröffnen sich hier multimediale Einsatzbereiche für den A-4000.

Am Kombi-Stand von Selling Points und Alliance konnten dann



Ascon gab sich noch verhalten, schürte aber schon einmal kräftig Feuer für den Nachfolger des Mega-Hits "Patrizier". Auf jeden Fall wird an dem Erfolgsrezept weitergestrickt. Kern- und Angelpunkt der neuen Simulation wird "Elisabeth I" sein. So auch der Titel. Ebenfalls neu: Die CD-Rom Version von "Partizier", die nochmals eine Verbesserung zur

"Legend of Kyrandia", "Nigel Mansell" und den absoluten Überflieger: "Comanche".

Bei UBI-Soft konnte dann ein jeder seine Fähigkeiten in Punkto Spiel, Satz und Sieg unter Beweis stellen. Neben entsprechender Software gab es auch noch tolles Tennis-Equipment beim "Jimmy Connors"-Turnier auf dem Super NES zu gewinnen. Darüberhinaus konnte man sich nochmals "BAT 2" und "Star Wars" zu Gemüte führen.

Auch Microprose ließ sich nicht lumpen und präsentierte als absolutes High-Light "Formula One GP" für den PC, welches sich als stark verbesserte Konvertierung der Amiga-Version präsentierte.

Die Basis für eine zukunftsträgliche Messe wurde mit der WOC zweifelsohne gelegt, doch bleibt abzuwarten, ob sich die Industrie unter der Flagge eines einzigen



Bild oben: Der Fliegenfänger von Güterlosh; Bild rechts: Moderne Präsentationsflächen bei denen, die es sich leisten können; Bild unten: Akrobatik in Lederhosen bei Berlin 2000.

die gesammelten Neuheiten von Electronic Arts, Psygnosis, U.S. Gold und einigen anderen begutachtet werden. "Sherlok Holmes", "Car and Driver", "Road Rash", "Legend of Valour" und natürlich "Lemmings 2". Zusammen mit der "Bar-Flying"-Aktion sicherlich einer der Messe magneten.

Disketten-Version darstellt.

Dynamics präsentierte erstmals seine neuen PC-Joysticks, die komplett anschlussfertig geliefert werden. Einfach einstöpseln und loslegen, wie auf dem Amiga.

Thalion scheute sich nicht, ein komplettes Airbus-Cockpit aufzubauen, um so eine möglichst realistische Atmosphäre zur Präsentation des Dauerbrenners "A 320" zu schaffen.

Etwas freizügiger gab sich Magic Bytes, die mit Ihrem Penthouse-Spiel die scheuen Blicke der männlichen Besucher auf sich zu ziehen wußten.

Am Stand von Rushware gab es neben begnadeter Dudelsackmusik und düsterem Darth Vader-Porträt auch "Wing Commander" für den Amiga, "Nick Faldo's Golf", "Lotus 3",



Hardwareherstellers, der gerne verschweigen würde, daß er selber Teile seines Hardwaresortimentes bei Fremdanbietern kaufen muß, sammeln wird und es möglich und wünschenswert ist, Entertainment-Marktführer wie Sega und Nintendo auszugrenzen. Im Rahmen einer etwas belustigenden Preisverleihung stieß es auf jeden Fall unangenehm auf, wenn sich führende Persönlichkeiten allzu abfällig über Mitbewerber und deren Produkte äußerten.

(ts)





Es ist August 1991, kurz vor dem politischen Aufstand, der das Ende von Gorbatschow und der Sowjetunion einleitete. Noch existiert der allmächtige KGB und regiert das Moskauer Geschäftsleben mit Geld und Gewalt.

In dieser Situation wird Maxim Michailowitsch Rukow von Sibirien nach Moskau versetzt - in die junge Abteilung P des KGB, die für Untersuchungen von Kriminalfällen innerhalb des Geheimdienstes ins Leben gerufen wurde. Bereits im Sommer 1991 war bekannt, daß dem KGB nicht nur saubere und integere Kommunisten angehören, die Schaden vom Volk abwenden wollen, sondern viele die eigene Machtstellung dazu mißbrauchten,

sich selbst und einigen Freunden das Leben durch mehr Macht zu erleichtern. In insgesamt vier Kapiteln muß Rukow erkennen, daß die Sowjetunion vom Idealbild des Kommunismus Welten entfernt war - und das keiner der Mächtigen daran interessiert ist, irgendeine Weltanschauung zu unterstützen, die seine eigene Position gefährden könnte. Hat der vom Spieler gesteuerte Agent Rukow es anfangs nur mit der Aufklärung des Mordes an einem russischen Privatde-

tektiv zu tun, so stößt er bald auf die tiefsten Abgründe der heutigen Moskauer Realität. Ehemalige oder auch noch amtierende Parteifunktionäre lenken (unter anderem) vom "Club der Progressiven" aus die Prostitution, den Waffenhandel und weitere Mafiaverbrechen. Er erhält den Auftrag, dieses

Akten gibt, die auf einen Bearbeiter warten. Der Umgang mit der ungewohnten russischen Mentalität und das bei den meisten wohl geringe Hintergrundwissen machen das Spiel auch nicht gerade leichter. Wer kennt schon die sowjetische Versorgung mit Wodka oder den richtigen Namen Lenins? Glücklicherweise begegnen dem Spieler einige eindeutige Charaktere: Echte Kommunisten, echte Verbrecher oder echte Mafiosis, die die einzig Verwertbaren Hinweise geben. KGB wurde von dem französischen Softwarehaus Cryo entworfen, das sich bereits mit Dune einen Namen machte. Wie auch bei Dune ist die Musik überdurchschnittlich schön und nach längerem Spielen nicht mehr aus dem Kopf zu kriegen. Wer davon trotzdem nicht genug bekommt, kann den Soundtrack wieder auf CD erhalten. Neben der Musik verdient auch die Grafik gute Noten, auch wenn die Stimmung der Stadt längst nicht so gut vermittelt wird wie z.B. die Atmosphäre des London aus Sherlock Holmes. Der zu erforschende Stadtplan Moskaus ist beeindruckend groß, und obwohl das Programm teilweise kartografiert, verliert man leicht den Überblick. Da auch der beste Agent einmal einen Fehler macht,



KGB



Geflecht aufzuklären, aber von hier an ist der Spieler auf sich allein gestellt - wem könnte er schon trauen? Selbst die eigenen Vorgesetzten, die die Abteilung P führen, könnten mit der Mafia zu tun haben. Bereits im ersten Kapitel merkt Rukow im ständigen Kampf gegen die Zeit, daß man mit gutem Umgangston und fairem Verhalten in Moskau nicht weit kommt, der Spieler sollte immer im Hinterkopf behalten, daß es in Sibirien viele



Einfache Gespräche mit Untergebenen tragen zum Spielwitz bei.



Von wegen, überall lauern doch große Gefahren und Verräter.

der in diesem Geschäft schnell zum Ende des Auftrags führt, ist eine Wiederholungsfunktion eingebaut, die die Handlung an den Kapitelanfang oder zur letzten sicheren Situation zurückführt. Vor allem am Anfang wird man mit dieser Funktion gute Bekanntschaft machen. Das völlig neue, von Cryo angekündete Spiel- und Dialogsystem ist anfangs zwar etwas ungewohnt, wesentliche Neuigkeiten finden sich jedoch nicht. Die Icons auf der Bodenleiste stehen für ein System-Menü, für die Karte des aktuellen Aufenthaltsortes und für das Inventar. Zwei weitere Knöpfe dienen der Zeitkompression und der Bedienung des automatischen



Die Schwester des Ermordeten beantwortet bereitwillig alle Fragen, denn wir sind ja vom KGB.



Klar wollen wir, sonst erfahren wir ja nichts!



Handlungsrecorders. Dieser hält die einzelnen Schritte der bisherigen Handlung fest und macht so das eigenhändige Mitschreiben unnötig. Der Mauszeiger ändert seine Funktion abhängig von dem darunterliegenden Objekt, man kann die Funktion aber auch mit der zweiten Maustaste festlegen, und auch das "neue" Dialogsystem verhält sich genauso, wie man es seit Jahren gewohnt ist. Wirklich neu ist hingegen die Druckoption, die einen angeschlossenen Drucker veranlaßt, jede Tätigkeit akribisch zu protokollieren, was zu meterlangen, unübersichtlichen und wegen des Handlungsrecorders sinnlosen Listen führt. Das

sehr dünne Handbuch gibt zur Bedienung und Handlung des Spiels nur wenige wertvolle Tips und ist vermutlich hauptsächlich als Kopierschutzträger entworfen worden. Trotz einiger kleiner Schönheitsfehler ist das Programm sehr gut gelungen und überzeugt vor allem wegen der aktuellen und für Adventures ungewöhnlichen Handlung. Auf nur drei Megabyte Festplattenspeicher zeigt Virgin Games ein komplexes Adventurespiel überdurchschnittlichen Schwierigkeitsgrades, das nicht nur Politikinteressierte wochenlang vor den Bildschirm bannen wird. (hw)

PC unterstützt Joystick ☐ AdLib ☒ Maus ☒ Soundblaster ☒ Tastatur ☒ Roland ☒ VGA ☒ Andere ☐		ADVENTURE Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Virgin Games Preis ca. DM 110,- Besonderheiten - Spiel und Handbuch in Deutsch - Musik auf CD erhältlich	
Muster von PC Computercenter			

Nachdem die erste Folge unserer Hack Mac-Rubrik in der letzten Ausgabe so großen Anklang gefunden hat, haben wir uns nun entschlossen, Euch auch zukünftig die interessantesten Macintosh-Spiele vorzustellen. Voraussetzung für alle Spiele, die wir Euch präsentieren, ist die Lauffähigkeit auf allen Macs, vom SE, über Classic bis zum IIfx. Somit hoffen wir eine große Schar bisher stark vernachlässigter Mac-Besitzer ansprechen zu können, die bisher eher mit QuarkXPress oder Word 4.0 zu kämpfen hatten und von der Spielewelt nicht so viel Kenntnis nahmen.

HACK N

Swamp Gas

Ganz an die Carmen-Sandiego-Serie von Broderbund angelehnt, begibt man sich in Swamp Gas von Robert Cavey und Sean Callahan auf Entdeckungsreise durch ganz Amerika.

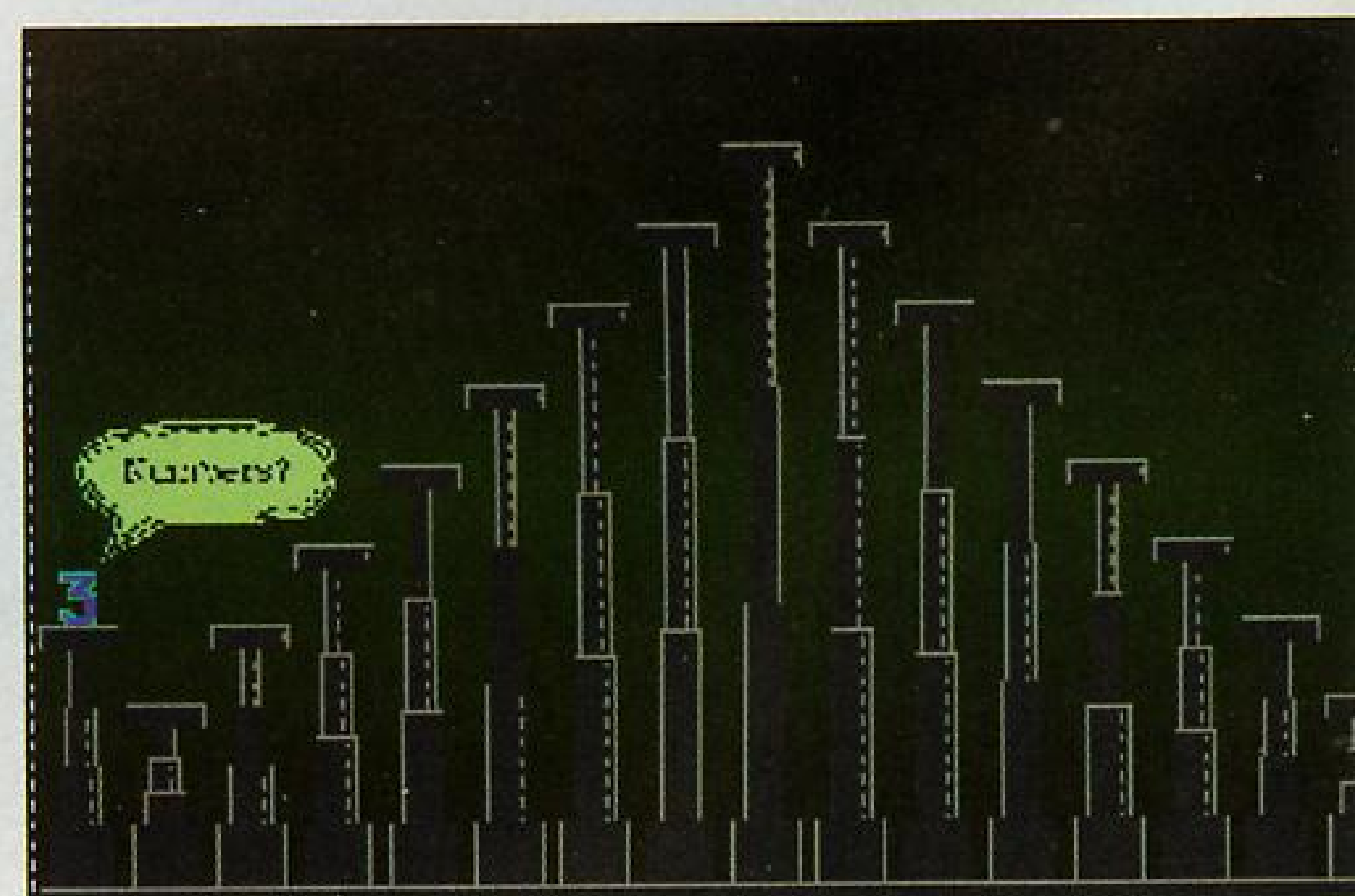
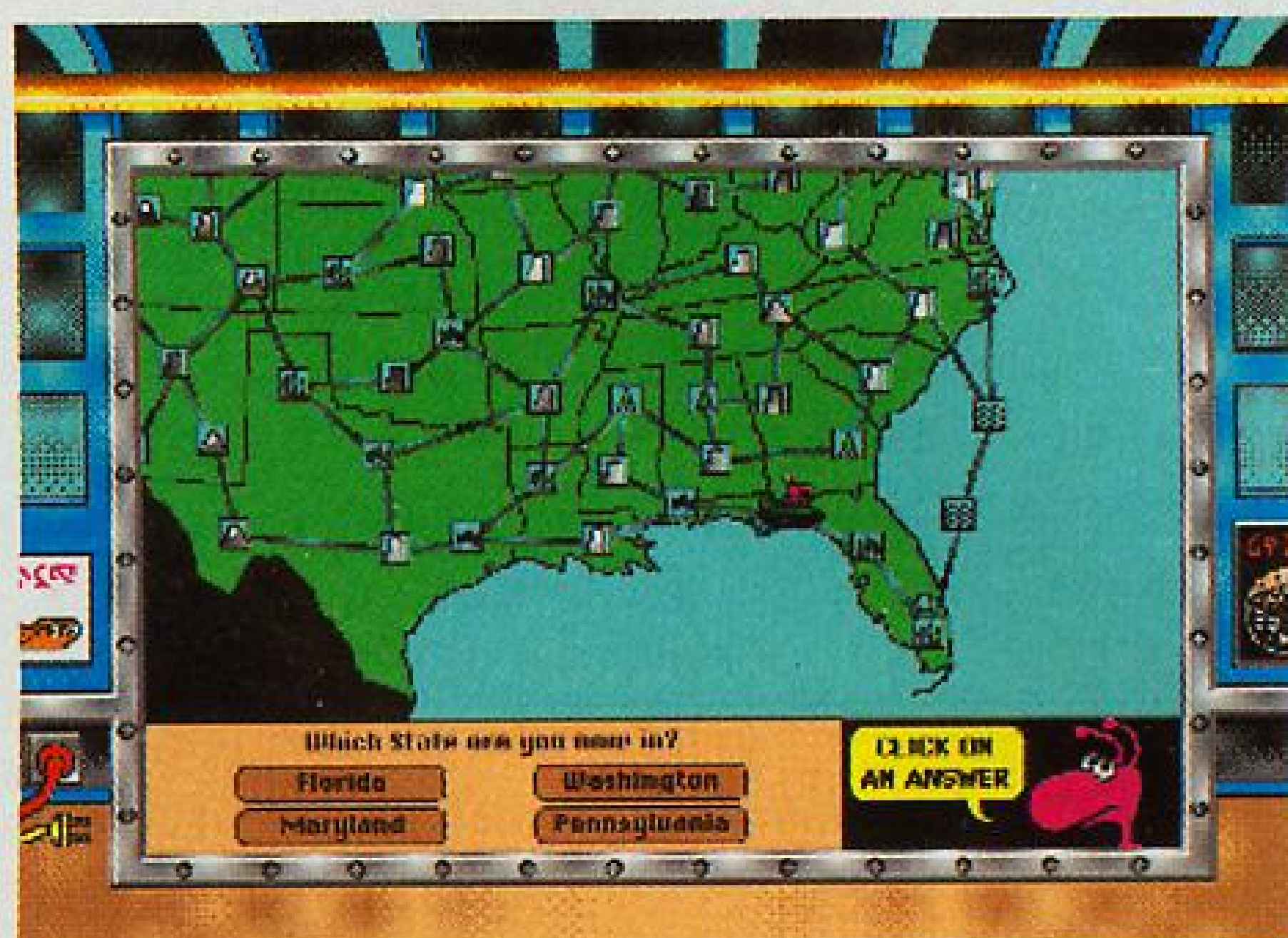
An einem frühen Oktobermorgen im Jahre 1951 war John Hickmeister auf Entenjagd mit seinem Hund Duke. Da beobachtete er plötzlich ein geheimnisvolles Licht am Horizont. Sodann flog ein helles UFO über ihm vorbei, worin er eine Gestalt sehen konnte, die

scheinbar eine Karte der Vereinigten Staaten in Händen hielt. Dummerweise erzählte er dieses Ereignis seinem Freund, der es gleich dem Zeitungsfrüher unterbreitete, worauf John der Stadtidiot wurde.

Als Spieler übernimmt man ausnahmsweise die Rolle eines Außerirdischen, der Amerika erkundet. Dabei lernt man alles über die einzelnen Staaten, Hauptstädte, Großstädte und Wahrzeichen der Orte. Besonderer Reiz entsteht bei diesem Spiel durch den Mehrspielermodus. Bis zu vier Spieler können sich daran beteiligen und ihre Amerika-Kenntnisse zum Besten geben. Die Länge der Mission ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad, der von Anfänger bis Profi reicht. Zwischen fünf und fünfzig verschiedene Orte werden dabei abgefragt, auf Wunsch nach den Hauptstädten oder den Staaten. Jeder der Spieler darf sich zu Beginn ein UFO

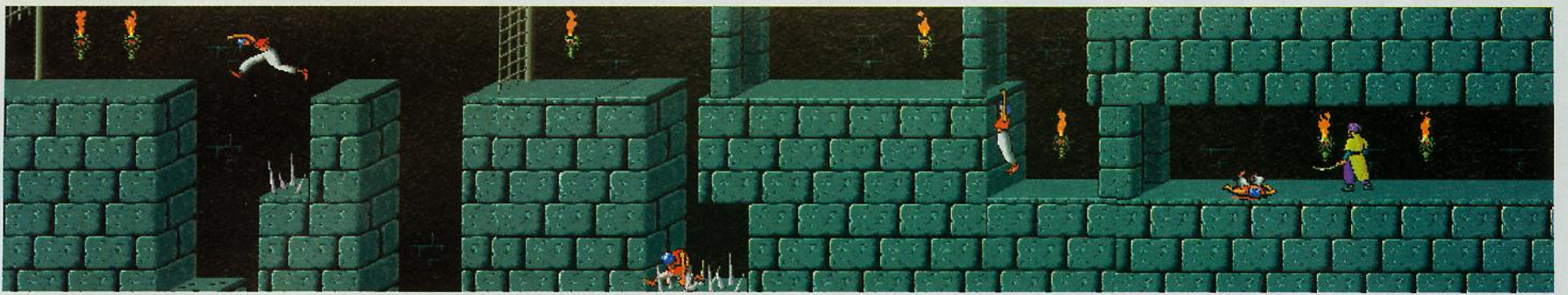
aussuchen, das in diesem Falle den Spielstein darstellt. Auf einer Landkarte, die durch ein Netz überzogen ist, fliegt man nun von Ort zu Ort und beantwortet die extrem schwierigen Fragen, sofern man nicht gerade den größten Teil seines Lebens in Amerika verbracht hat. Am Ende einer Spielrunde darf man sich in der Alien-Arcade vergnügen, die mit vergnüglichen, jedoch nicht sonderlich aufregenden Geschicklichkeitsspielen aufwarten kann. Swamp Gas ist eher unter der Kategorie Lernprogramm einzuordnen und so hauptsächlich für den interessant, der etwas über Amerika lernen will. Zugegebenermaßen bereiten die lustigen Zwischenbilder jedoch im Vierspielermodus enorme Freude. Auf eine Wertung wollen wir dennoch verzichten.

Rätselaufgaben findet man hinter dem Titel 3 In Three wieder. Was das Spiel auch für Nichtamerikaner interessant macht, ist die äußerst witzige Inszenierung, die in humoristischer Hinsicht manchem Cartoonfilm nicht allzu weit nachsteht. Es ist wirklich zum Kugeln, wenn



3 in Three

Die Zahl "3" verirrt sich im Computer und möchte gerne zurück ins Spreadsheet. Ihr sollt ihr dabei helfen, sofern es Eure Englischkenntnisse und Amerika-Erfahrungen zulassen. Ein buntes Sammelsurium verschiedenster



Noch immer ungeschlagen ist die geschmeidige Animation der Spielfigur, die dieses Spiel zu einem Muß für alle Mac-Besitzer macht.

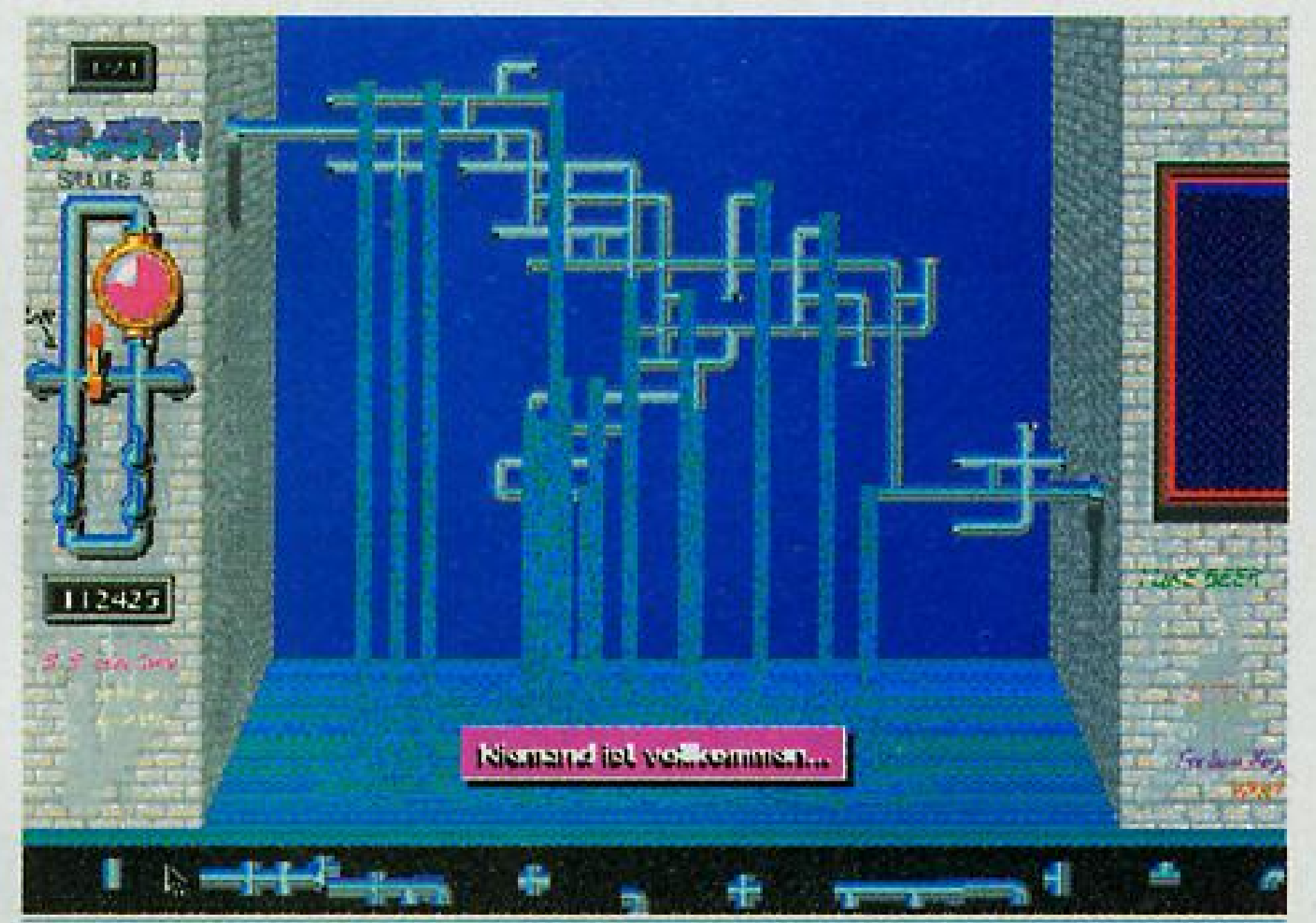
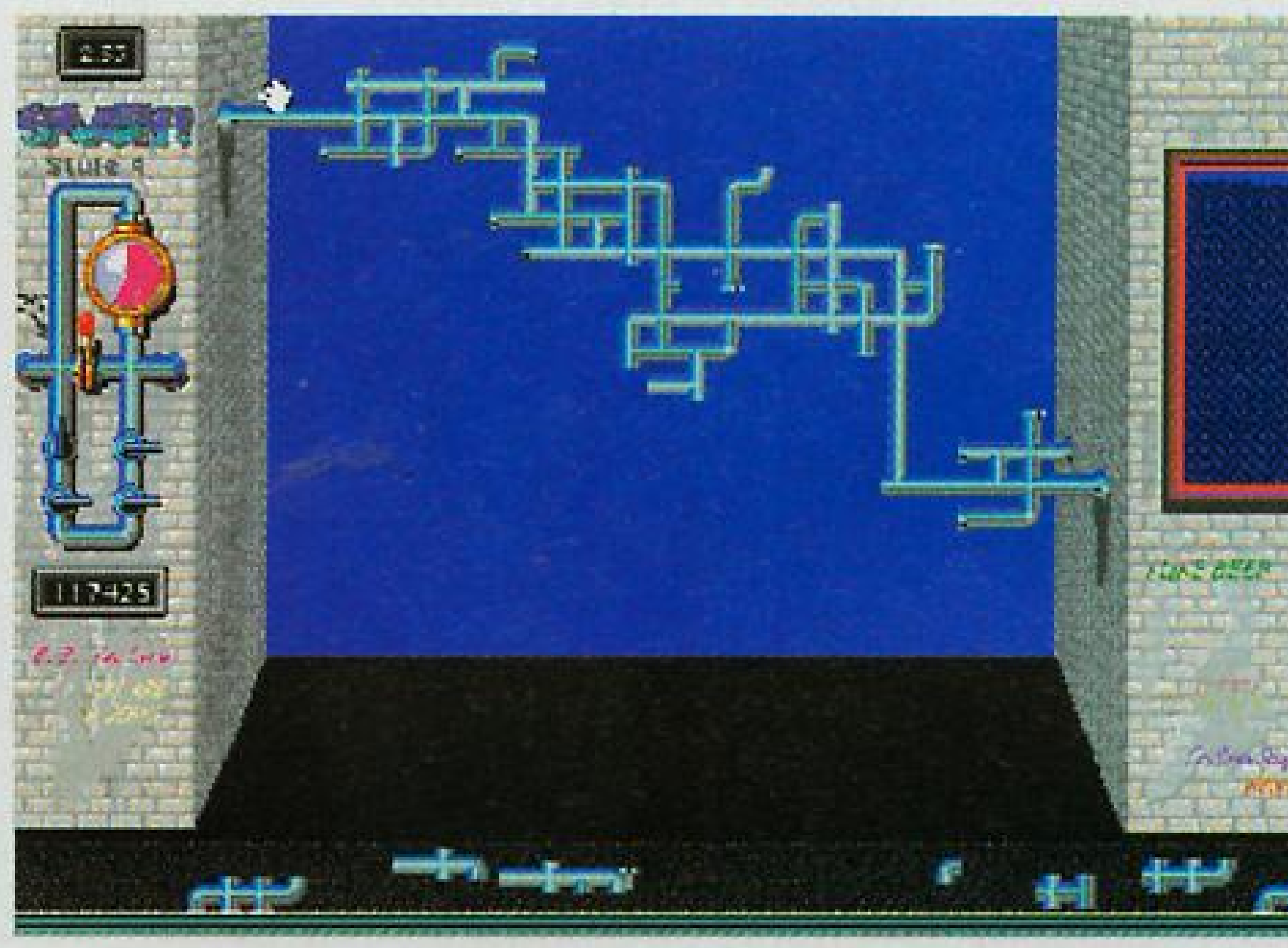
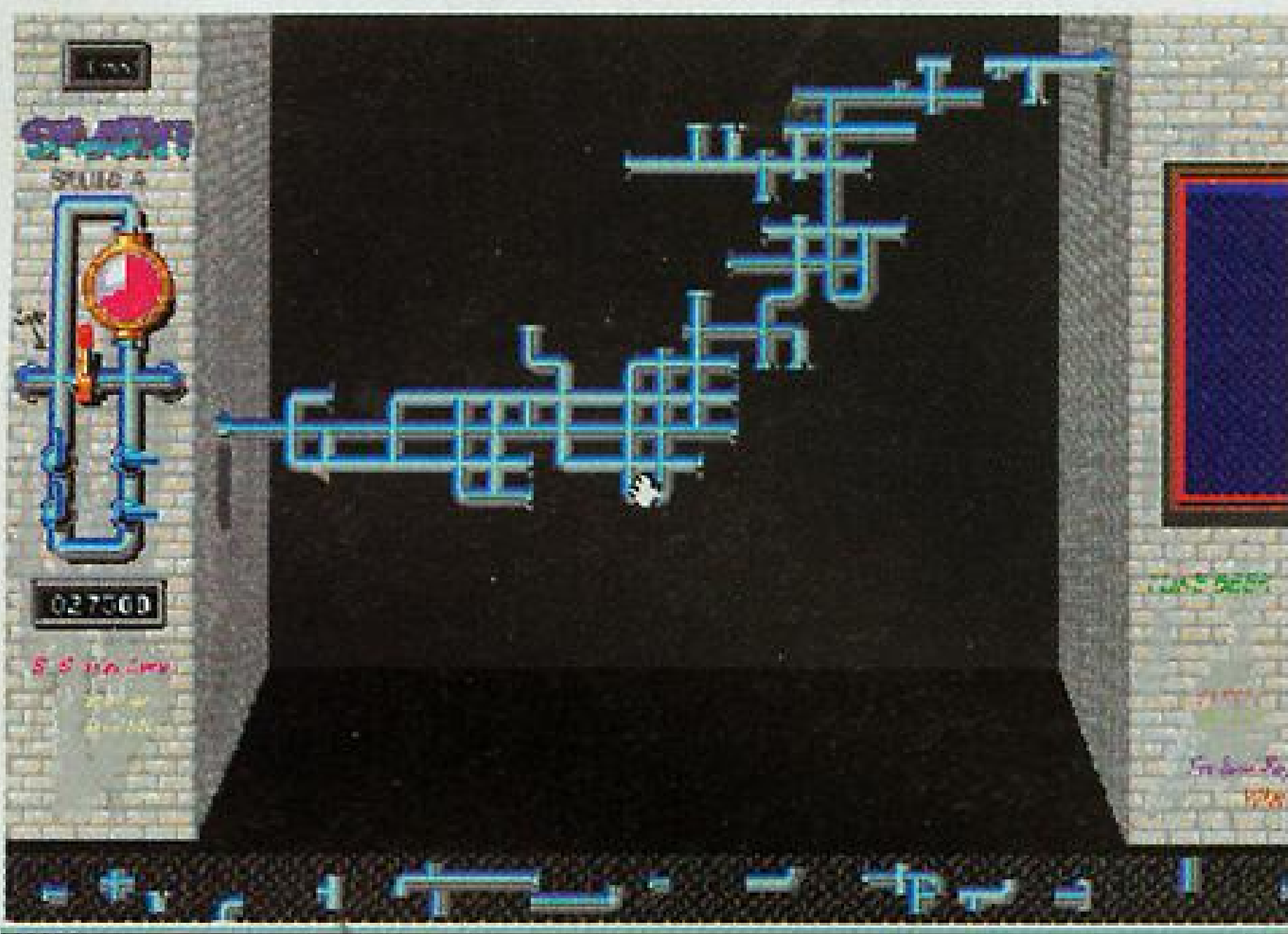
MAC

Programmierer Bruno Steinert hat sich bei diesem Spiel deutlich von Loopz inspirieren lassen, falls man es nicht gleich als einfaches Plagiat bezeichnen will. Man sollte ihm jedoch daraus keinen Vorwurf machen, schließlich sind Spiele auf dem Mac Mangelware und Loopz bot immerhin erstaunlichen Spielspaß. Das Spielprinzip läßt sich in einem Satz beschreiben. Zwei Rohre müssen durch verschiedene Bauteile, die auf einem Laufband vorbeiscrollen, durchgehend verbunden werden. So weit hört es sich noch relativ einfach an, doch die Bauteile sind nicht gerade

Prince Of Persia

Dieses Spiel dient noch immer als Referenzspiel, wenn es um realistische Animationen geht. Auch in der Vielzahl der Todesarten und deren Brutalitäten liegt es ganz weit vorne.....

Jordan Mechner ist eine der Kultgestalten in der Softwarebranche. Anfang der 80er produzierte er mit Karateka, das mittlerweile nur noch alten Hasen ein Begriff ist, auf dem APPLE II eines der besten Karatespiele, das erst von Exploding Fist einen bösen Faustschlag



sich ein wilder Streit zwischen den Buchstaben und Zahlen ereignet, das Dollar-Zeichen und das Centzeichen um die bessere Position kämpfen und die Zahl "3" nicht als Drei geschrieben werden will. Darüber gibt es noch schöne Worträtsel und Knobelspiele, die mich ziemlich lange beschäftigten. Normalerweise würde ich solche Sachen nicht allzulange betrachten, doch das Programm entwickelt einen eigenartigen Charme, der mich zum Ausprobieren aller Level und Rätsel animierte. Manche Worträtsel sind allerdings für Amerika-Unerfahrene sehr schwer zu lösen, was das ganze jedoch nicht schlechter

macht. Die Grafiken sind überraschend aufwendig und abwechslungsreich gemacht, was auch auf die Soundeffekte zutrifft. Fairerweise möchte ich auch diesem Programm keine Wertung zuteil werden lassen und es lediglich als interessantes Rätselspiel mit Charme bezeichnen.

Aqua Blooper Piper

Klempnerfertigkeiten sind in dem Tüftelspiel von Bruno Steinert gefragt. Zwei Rohre mit einer durchgehenden Leitung zu verbinden wäre eher etwas für unseren guten Mario.

Schafft man es, eine komplette Installation zu verlegen, wird man mit einem schönen Bild belohnt, das wir nicht verraten möchten...

für eine geradlinige Rohrführung geeignet. In Tetris-Manier müssen die einzelnen Teile gedreht und verschoben werden, noch bevor die große Überschwemmung losbricht. Am Ende darf man sich nicht wundern, wenn eine Konstruktion eher wie ein Hamsterkäfig denn wie eine Wasserleitung aussieht. Grafik und Sound sind sehr zweckmäßig ausgefallen, was dem Spielreiz jedoch keinen Abbruch tut. Mac-Besitzern ist Aqua Blooper Piper sehr ans Herz zu legen, noch dazu wenn sie auf Denkarbeit stehen.

versetzt bekam. Auch auf dem C64 wurden grandiose Animationen und exzellente Spielatmosphäre gezeigt, wie sie erst durch Prince Of Persia wieder geboten wurden. Dieses Programm geistert nun seit einigen Jahren durch die Spielebranche und wurde jüngst erst auf dem Game Boy wieder zum Leben erweckt. Man steuert einen unglaublich perfekt animierten Prinzen durch ein Schloß und versucht innerhalb von sechzig Minuten seine Angetraute zu retten. Letztlich beschränkt sich das Spiel darauf, richtig zu springen und Schalter zu finden, die ein Weiterkommen ermöglichen, doch anhand einer Beschreibung läßt sich die Faszination, die Prince Of Persia ausübt, gar nicht nachvollziehen. Wer einen Mac zu Hause hat, muß sich dieses Spiel einfach zulegen, sofern er seine Textverarbeitung nicht über alles liebt.

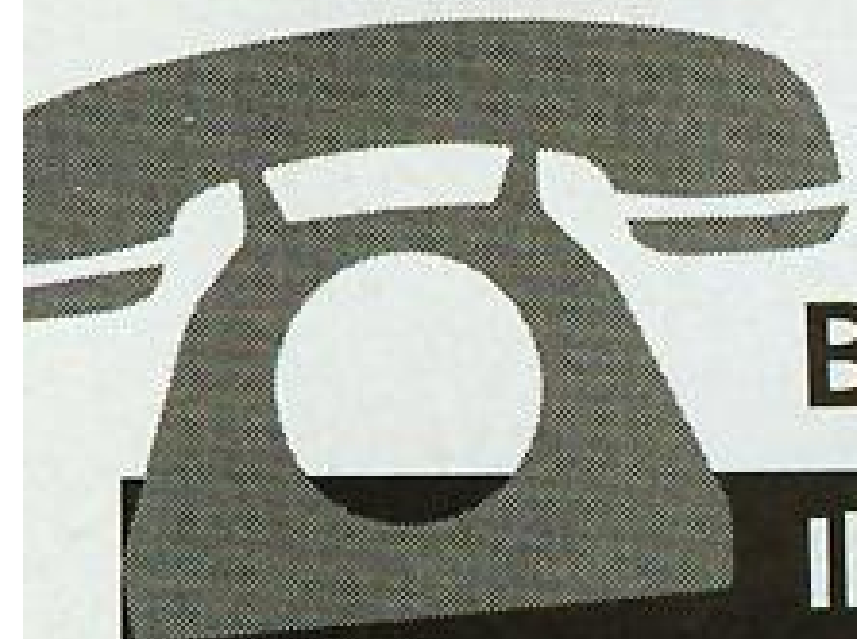
(hi)

MAC GAMES Vol. 2 im Überblick

Titel	Hersteller	Preis	Beurteilung
Swamp Gas	Inline Design	ca. DM 80,-	Späßiger Unterricht
3 in Three	Inline Design	ca. DM 80,-	Köstliches Rätsel
Aqua Blooper Piper	Casady & Green	ca. DM 100,-	Knobelklassiker
Prince Of Persia	Brøderbund	ca. DM 90,-	Animations-Klassiker

EX&HOPE

Software zu Wahnsinnspreisen



Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihr Mail-Order Team
erreichen Sie unter:

(05244) 40820

Mail-Order:

United Software GmbH
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Fax: (05244) 408-19

Mailbox:

Telefon:(05244) 40851
Ansprechzeiten:
Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr
Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfield	4,80

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Deathbringer	16,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50

Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfield	22,50
Zone Warrior	22,50

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Back to the Future 3	9,90
Big Run	19,50
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Covert Action	39,90
Crime City	20,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Knights of the Sky	39,90
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50

Lethal Excess	22,50
Microprose Golf	39,90
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11,80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Stormball	16,30
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
Volfield	14,90
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

MS-DOS 5,25"	DM
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch '92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (Englisch)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's R.	29,50
USS John Young	19,50
Volfield	17,80
Weaver 2,0	38,40

Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
USS John Young	19,90
Volfield	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Taking of Bev. Hills	21,50

Holiday-Maker	84,90
Lemmings	99,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	39,90
Rätsel-Französisch	39,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	64,90
Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	64,90
Stadt der Löwen	84,90
Team Yankee	89,90

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

CD-ROM	
Mod. Sprachlehrgang	299,00
Gunship/Midwinter	139,90
Rick Dangerous+More	139,90
Railroad Tycoon	119,90
M1 Tank Platoon	119,90
Red Storm Rising 2	119,90

Top Titel Media Control Charts

Amiga DM	
1869	89,90
BAT 2	99,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST DM	
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings - Oh! No More	74,90
Populos II	79,90
Silent Service II	104,90
Special Forces	104,90

MS-DOS 3,5 + 5,25" DM	
1869	109,90
ATAC	119,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Formula I Grand Prix	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

Der Wahnsinn geht weiter!

Jetzt bei United Software:

VHS-Videokassetten

neu

SUPER!



Unterhaltung DM

(Alle Spielfilme in deutscher Fassung)

Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90

Kindervideo DM

Arielle, die Meerjungfrau	39,90
---------------------------	-------

Musikvideo DM

ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

Original Power-Monger
Strategie- und Taktikführer
für Amiga
und Atari ST.

DM 9,90

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Ersatztitel

angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefonnummer: _____

Mein Computersystem: _____

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

**Informieren
Sie sich über
weitere
Produkte aus
unserem
Haus!**

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

David Leadbetter's GOLF

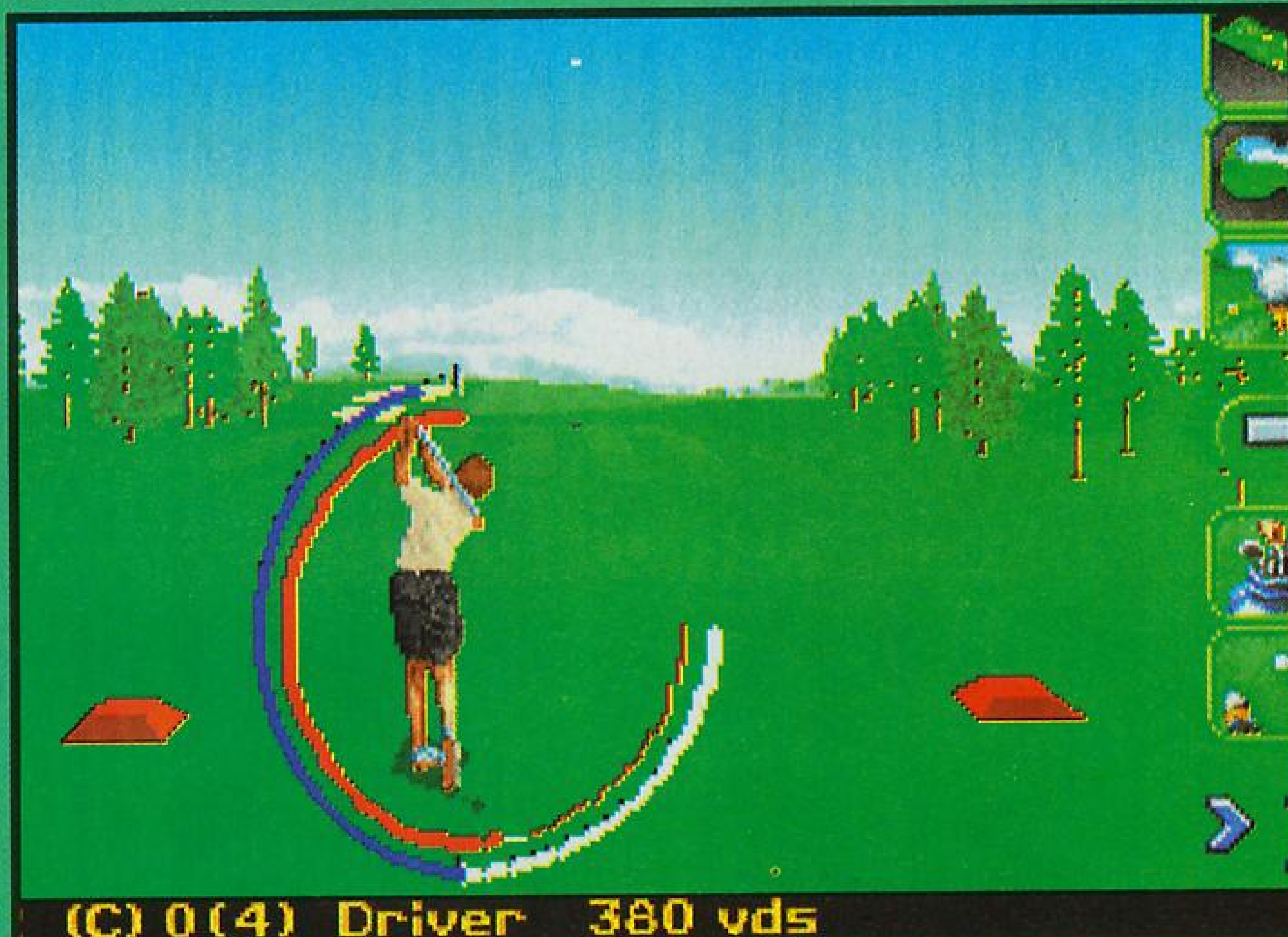
Für alle, die keinen Schrebergarten besitzen, nichts von Landschaftsbau verstehen, keine Ahnung haben, wo der nächste Baumarkt ist und nicht über das nötige Kleingeld verfügen, gibt es noch drei weitere Wege zu einer gemütlichen Runde Golf zu kommen.

Einer wäre z.B. einem Golfclub beizutreten. Doch Ihr kennt das Gefühl bestimmt auch, wenn man seine ersten Schläge in die Bäume haut und alle anderen sich vor Lachen auf dem Rasen wälzen. Das ist einfach zu peinlich. Mit Minigolf kann man den echten Rasen-Fetischisten nicht beeindrucken und auch hier ist man nicht vor neunmalklugen Tips der anderen sicher.

Die dritte und einfachste Methode ist es, einfach eine gute Golf-Simulation für den heimischen PC zu erstehen. Tja, und eben dies dürfte mit David Leadbetter's Golf (DLG) vortrefflich zu bewerkstelligen sein.

Wir begeben uns also gemütlich zum Donald Ross Memorial-Platz. Das ist kein Denkmal oder der Name einer Schule, nein, so nennt sich einer der sechs auszuwählenden Kurse. Im Aufenthaltsraum des Clubhauses (in England nennt man so was 'lounge') können sämtliche Einstellungen gesteuert werden. Durch Mausklicks auf die Einrichtungsgegenstände wird die jeweilige Option angewählt. Man kann die Schlagweite testen, das Putten üben und Statistiken aufrufen. Zwei besonders interessante Möglichkeiten sind das Abspeichern und Abspielen von sehr gut gelungenen Schlägen oder ganzen Partien, sowie das Modem-Play mit einem Freund oder Bekannten an einem zweiten PC.

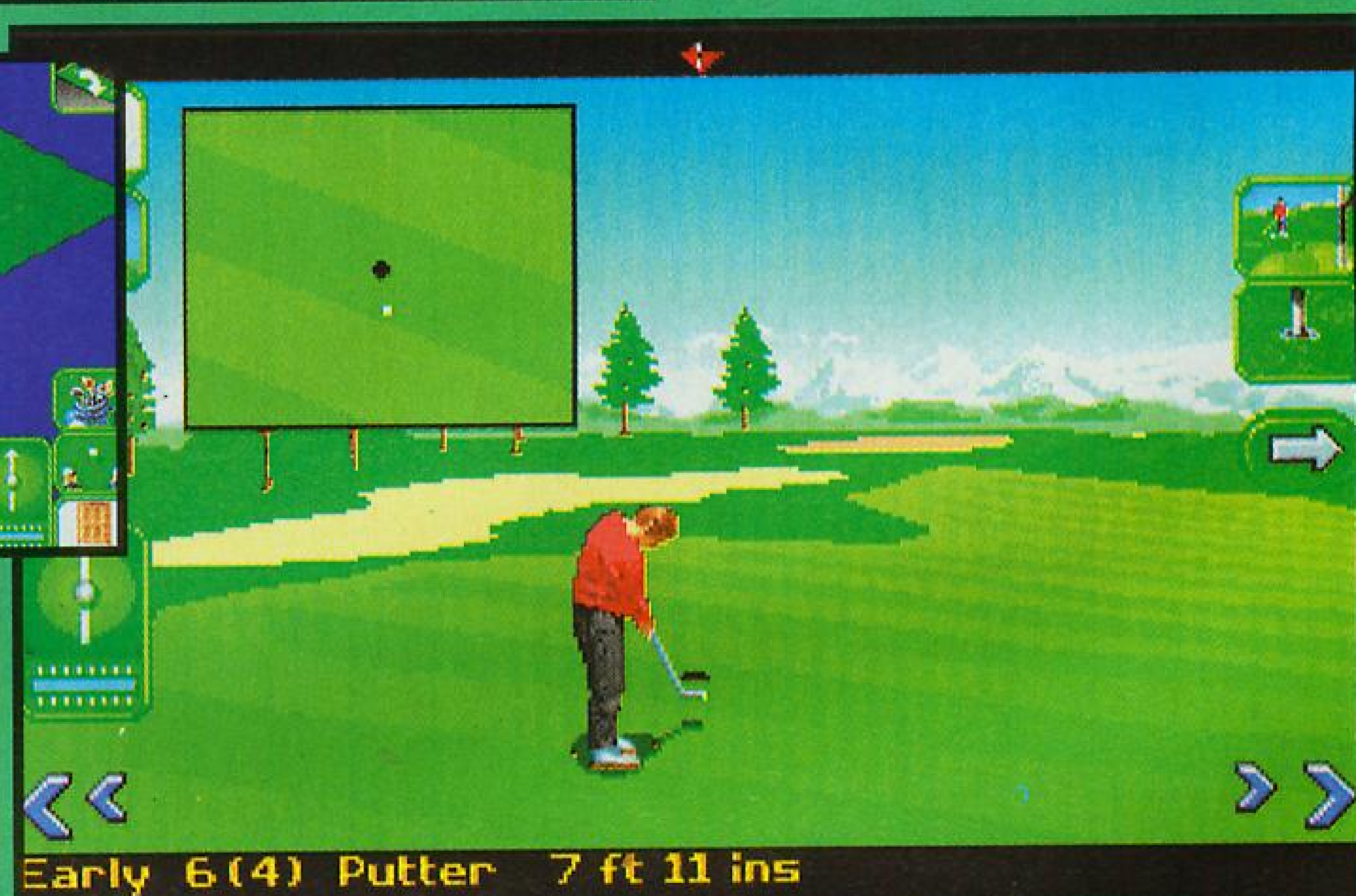
Aber wir sind ja zum Golfen hergekommen. Also Caddy gepackt und rein ins Vergnügen, denn das kommt mit DLG garantiert nicht zu



Auch bei DLG wird dem weiblichen Geschlecht eine Chance gegeben.



1 1376 4 11 9 5	10 413 4 4
2 322 4 13	11 330 4 15
3 184 3 3	12 144 3 2
4 400 4 17	13 433 5 18
5 521 5 6	14 403 4 5
6 374 4 9	15 358 4 8
7 311 4 7	16 523 5 12
8 165 3 10	17 165 3 14
9 466 5 16	18 363 4 1
311986 9 5	313285
Mulligans 0 0	525172
Handicap	Score
22 Early (+5)	22 Player 2 (+1)



O.K., hier hatte ich schon zwei Schläge über Par, aber es ist trotzdem sehr gut zu spielen.

kurz. Herr Leadbetter gibt uns zwar noch ein paar Informationen, die wir aber locker links liegen lassen, denn selbige kriegen wir noch viel ausführlicher präsentiert. Um alle aufzuzählen, würde diese Seite nicht reichen, dafür besitzen wir aber das (leider in Englisch gehaltene) Handbuch. Hat da vielleicht irgendjemand Angst bekommen, sich im Menü-Dschungel zu verlaufen? Unsinn! Das macht DLG

meiner Meinung nach ja gerade so interessant, daß auch ohne lästiges und oft viel zu langes Einstellen von Fußstellung oder der Auswahl des Schlägers sofort erste Erfolge zu erzielen sind. Nicht das diese Optionen fehlen würden, sie sind nur für ein anständiges Spielchen nicht nötig oder werden vom Caddy übernommen (die Schlägerauswahl natürlich, nicht die Fußstellung).

Das eigentliche Spiel glänzt nicht durch Super VGA oder digitalisierte Hintergründe, sondern bringt in gut gezeichnetem VGA eine andere und vor allem spielspaß-fördernde Variante auf den Monitor. Es stehen nämlich sieben verschiedene Arten von Kameraschwenks zur Verfügung, mit denen sich der Flug des Balles (sofern es so weit kommt) verfolgen läßt. Man kann dem Ball mit der Kamera direkt folgen (der arme Kameramann), den Blick vom Punkt des Auftreffens aus riskieren oder z.B. einfach dem Computer-Regisseur das Ganze überlassen. Hieraus ergeben sich fantastische Effekte, die einen manch Computerspiel-Konkurrenten vergessen lassen.

Faßt man zusammen, daß DLG keine 40-50 Sekunden für den Bildaufbau (siehe Links 386pro) benötigt, manigfache Optionen bietet und außerdem noch für Anfänger gut geeignet ist, gibt es wohl für Besitzer eines PC's (leider erst ab 386sx aufwärts) ein interessantes neues Machwerk zu verzeichnen, welches auch längere Zeit fesseln kann. Und wenn man sich dann keiner Lacher mehr fürchten braucht, besteht zusätzlich die Möglichkeit zu viert neue Löcher in den schönen englischen Rasen zu schlagen. (me)

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

SPORTSPIEL

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

Hersteller Microprose **Besonderheiten**
Preis ca. DM 120,- - englisches Handbuch
- Modemplay

Muster von
Hersteller



HARRIER

Jump Jet

Microprose vermeldet Neues. Nach dem die aktuelle Flugsimulationsflut (ATAC, Stunt Island, F 15 Strike Eagle III) in Comanche ihren bisherigen Höhepunkt erreicht hat, befinden sich zur Zeit noch einige im Anflug auf Eure Systeme (Strike Commander, AV8B Harrier Assault, X-Wing).

Das Kern-Problem der Flugsimulatoren ist grundsätzlich immer das gleiche. Während ein simulierter Flugkörper vom Spieler gesteuert wird, wird die restliche dargestellte Welt an eben diesem Körper vorbeibewegt. Es entsteht der Eindruck einer Bewegung, und damit des Fluges. Der Detailhöhe waren bisher immer prozessorbedingte Grenzen gesetzt. Daher nahm der

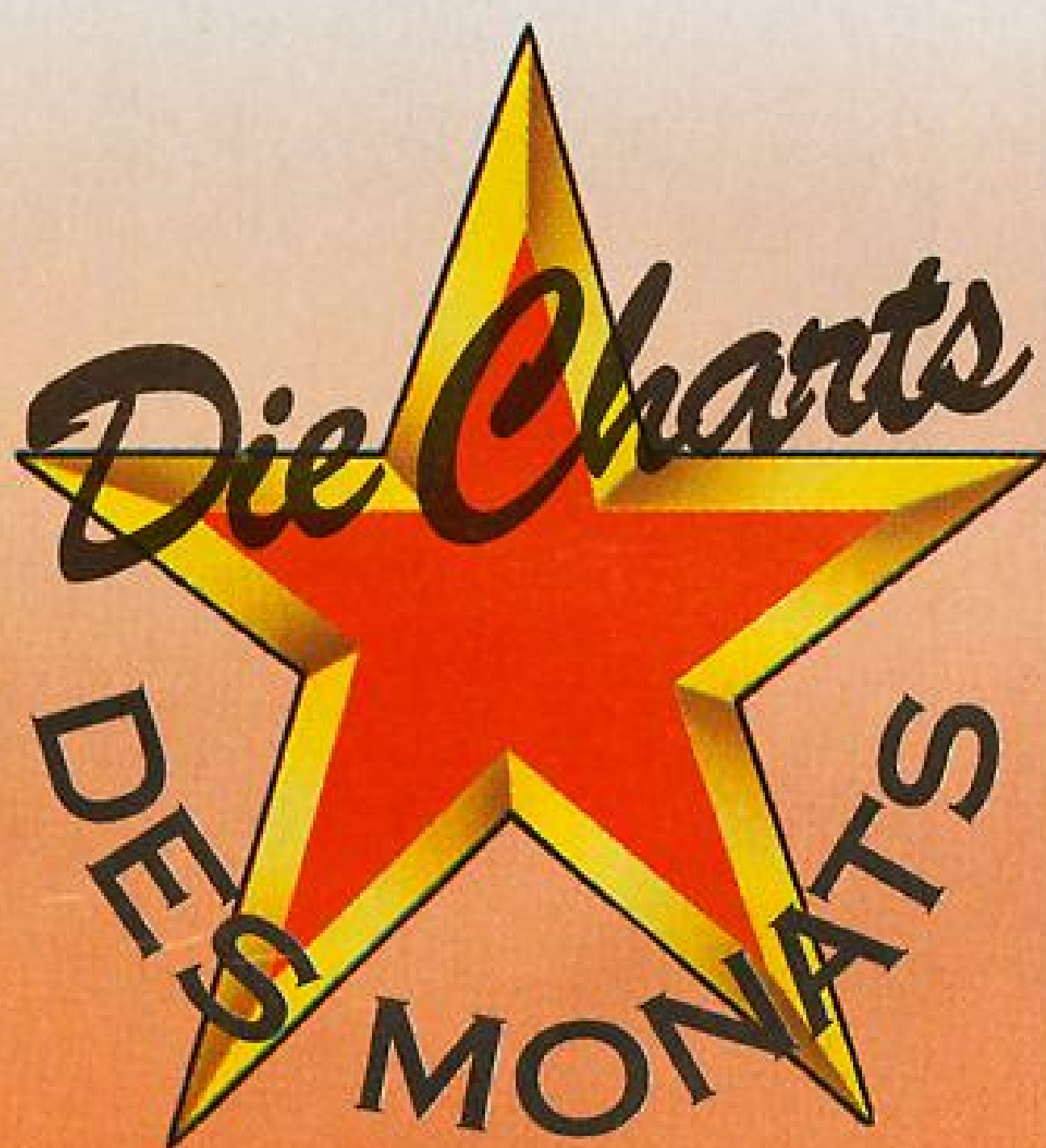
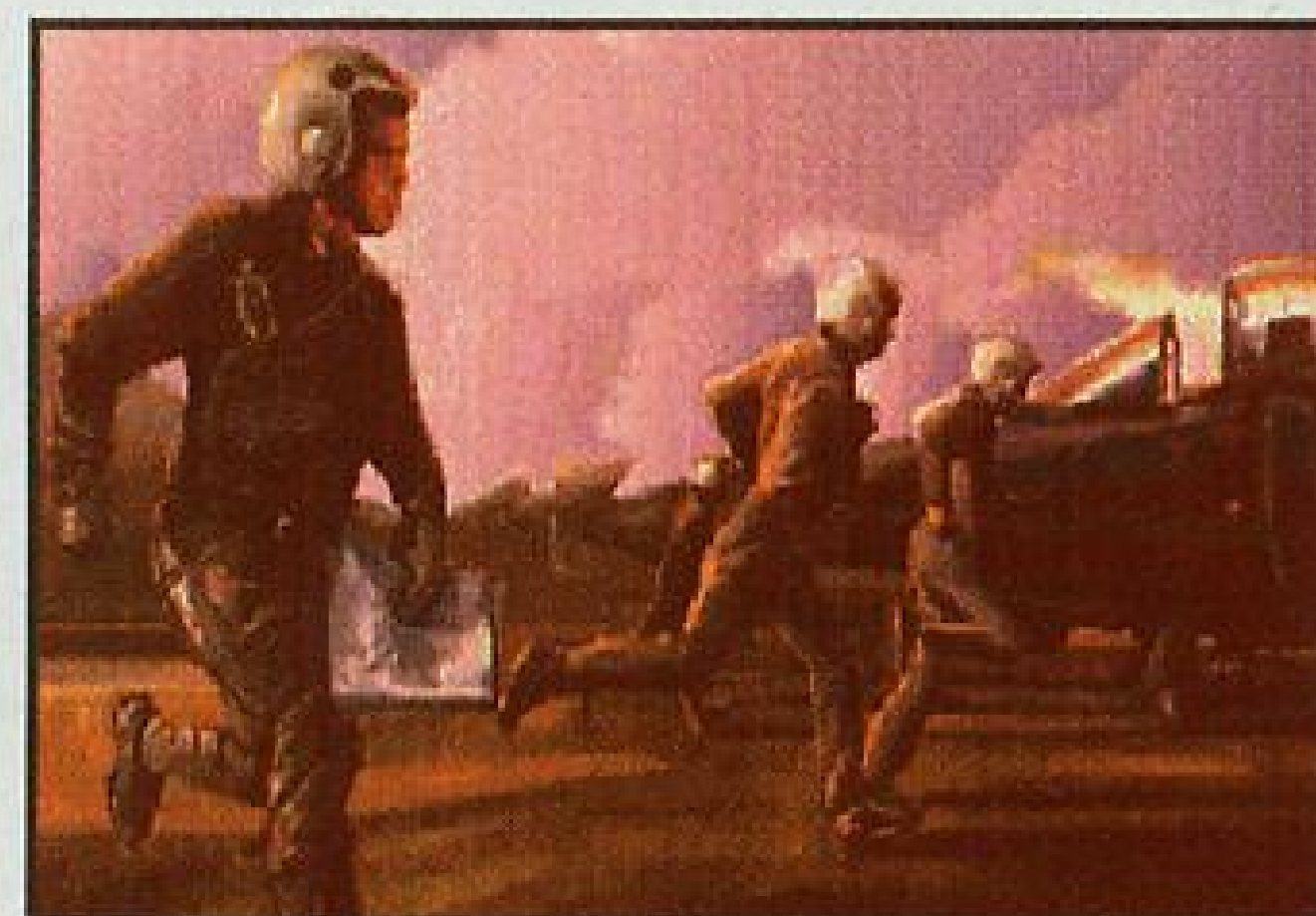
Software-Pilot es ohne Murren hin, seine Runden zwischen aufgestellten Dreiecken oder einsamen Wüstenszenarios zu drehen. Vielleicht war dies mit ein Grund, die Aufmerksamkeit des Spielers auf (viel einfacher darstellbare) Feindflugzeuge zu richten, als ihm den Blick aus dem Cockpit gen Bodenstation zu erlauben. Harrier Jump Jet versucht sich hier in einem Kompromiß. In dieser Simulation des bekannten Senkrechtstarters erwarten uns schattierte Bodenerhebungen, die dem Boden eine neue räumliche Tiefe geben. Da Comanche hier bisher einzigartige Maßstäbe gesetzt hat, müssen sich alle Nachzügler an ihm messen lassen. Doch das englische Vorgeze-Flugzeug macht in dieser Disziplin eine ganz ansehnliche



Figur. Betrachtet man den reinen Simulationsaspekt, handelt es sich beim Steuern eines Senkrechtstarters um keine leichte Aufgabe. Diese Mischung aus Heli (oder Hubi, oder wie die Dinger heißen) und Jet, fordert vom Piloten Fantasie und Fingerspitzengefühl. Beim Ziel dieser Simulation hat man sich auf die üblichen X-Missionen geeinigt, deren Inhalt schon so bekannt ist, wie das kleine Einmaleins: Fliege von A nach B und vernichte dort unter Verwendung von C, D gegenwärtige Einheiten. Wiederhole dies E mal und erhalte F Orden. Ob

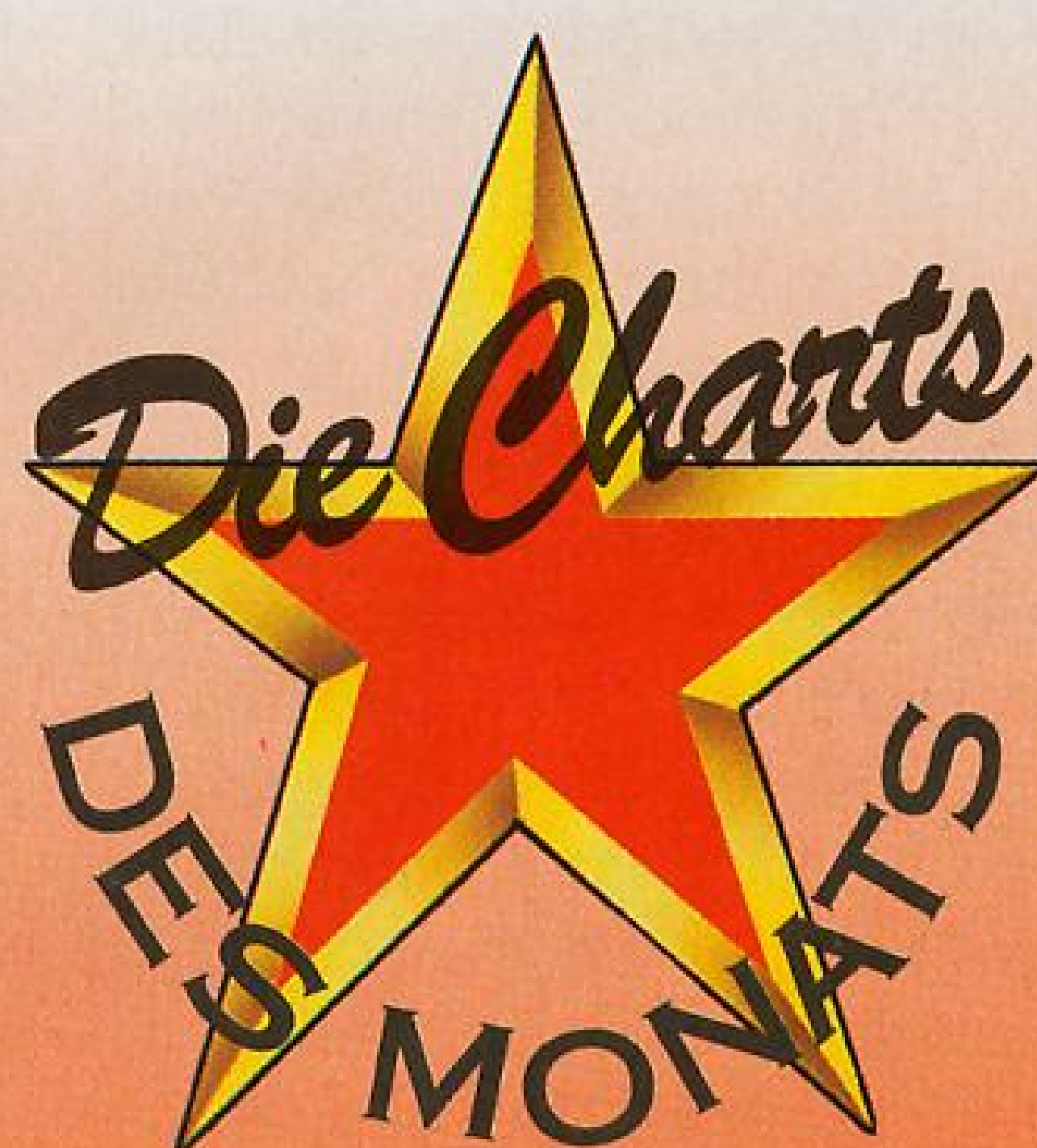


sich Microprose mit diesem Programm mit Ruhm bekleckern wird, erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe. Dann wird nämlich unter realistischen Bedingungen Proben geflogen. (ak)



Die Charts des Monats werden ermittelt durch

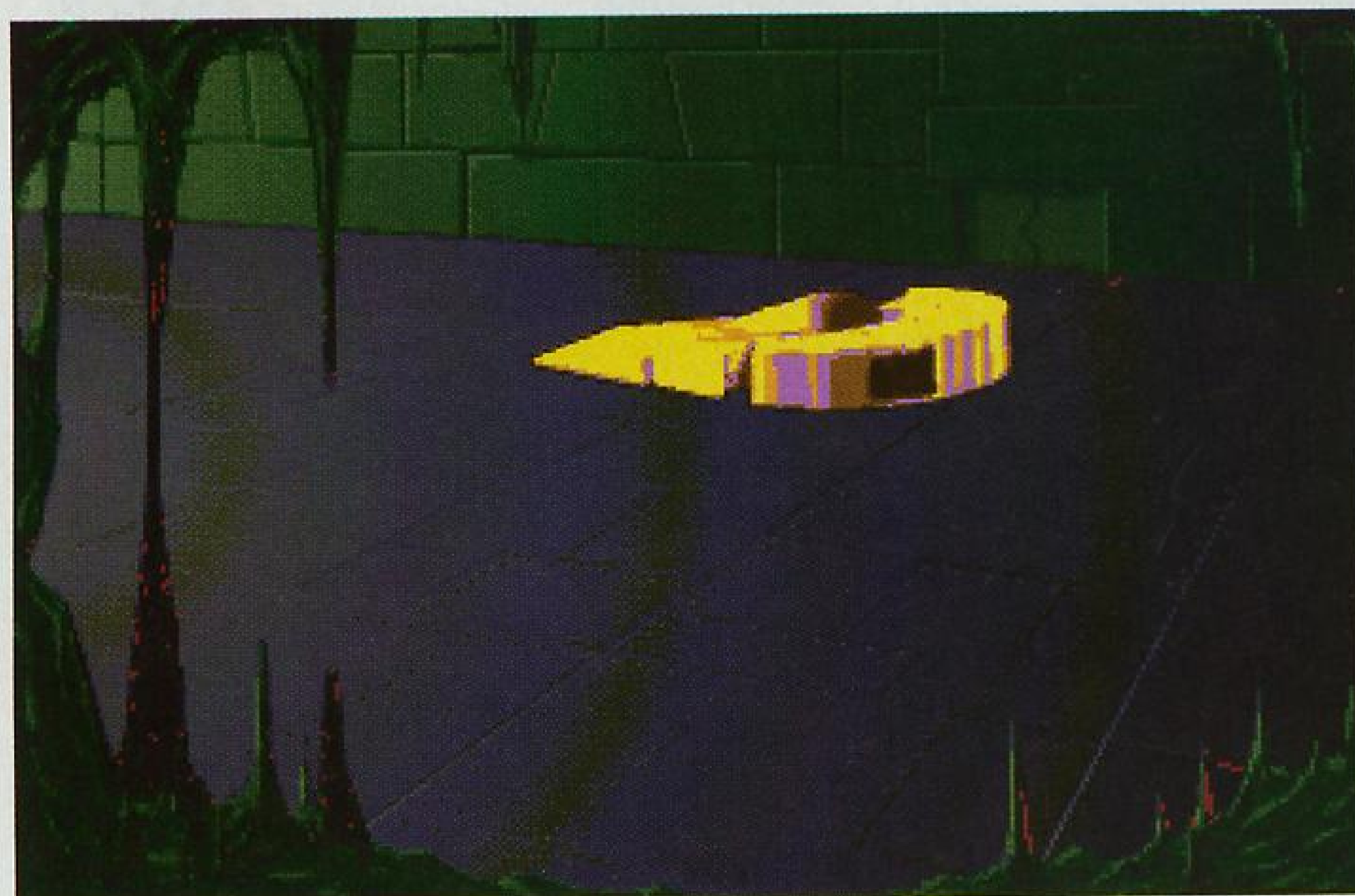
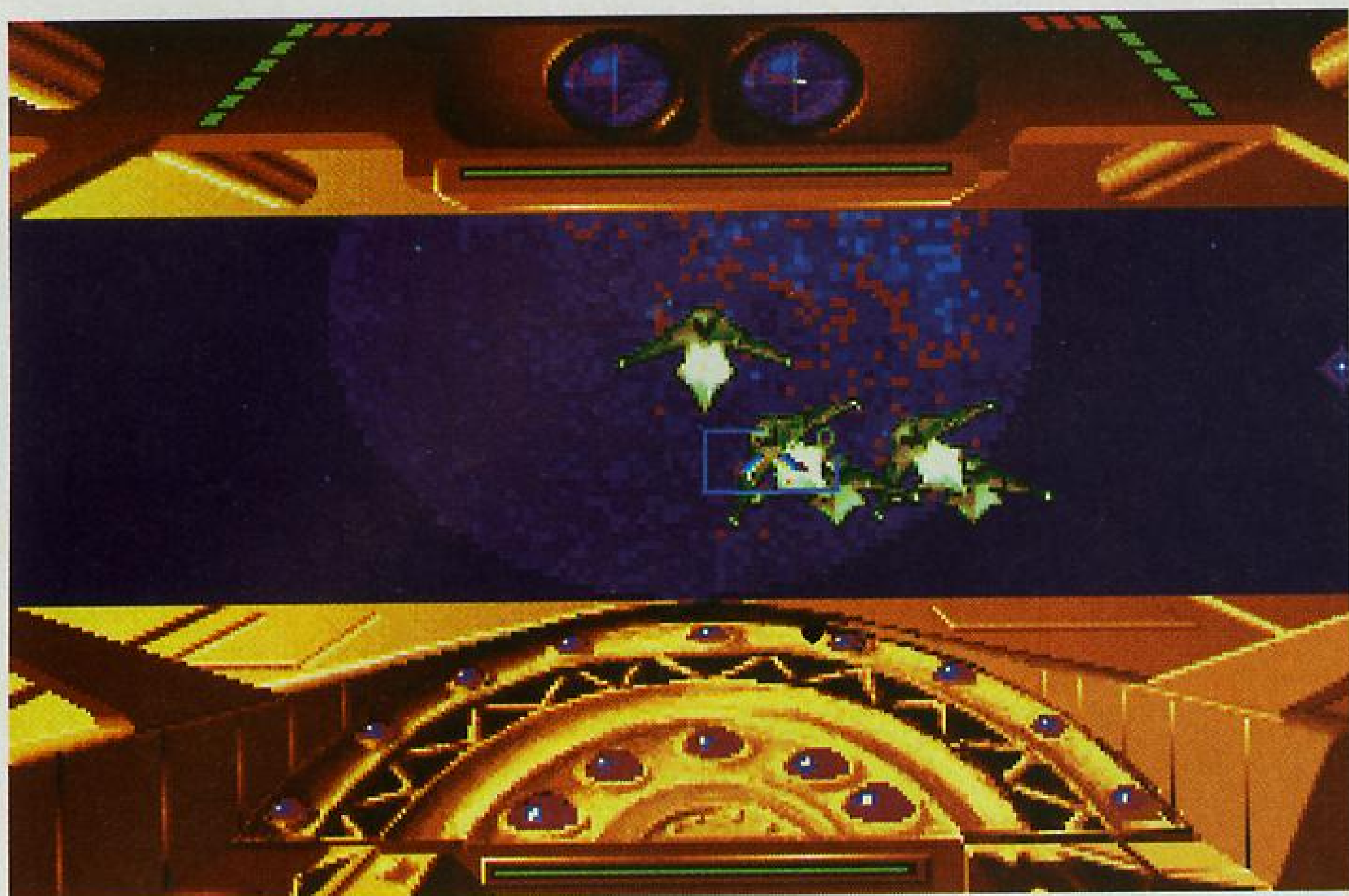
media control



- 1 (4.MO) Der Patrizier (Ascon)
- 2 (4.MO) 1869 (Max Design)
- 3 (2.MO) Pinball Fantasies (21st Century)
- 4 (13.MO) Bund. Manager Prof. (Software 2000)
- 5 (7.MO) Monkey Island 2 (Lucasfilm)
- 6 (NEU) Indiana Jones IV (Lucasfilm)
- 7 (2.MO) The Humans (Mirage)
- 8 (5.MO) Civilization (Microprose)
- 9 (3.MO) Lotus III (Gremlin)
- 10 (19.MO) Lemmings (Psygnosis)

- 1 (6.MO) Indiana Jones IV (Lucasfilm)
- 2 (4.MO) 1869 (Max Design)
- 3 (5.MO) Der Patrizier (Ascon)
- 4 (3.MO) Links 386 Pro (U.S. Gold)
- 5 (NEU) History Line (Blue Byte)
- 6 (6.MO) Das Schwarze Auge (Attic)
- 7 (12.MO) Civilization (Microprose)
- 8 (13.MO) Bund. Manager Prof. (Software 2000)
- 9 (10.MO) Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte)
- 10 (12.MO) Monkey Island 2 (Lucasfilm)

- 1 (2.MO) Der Patrizier (Ascon)
- 2 (19.MO) Lemmings (Psygnosis)
- 3 (10.MO) Airbus A320 (Thalion)
- 4 (NEU) Bund. Manager Prof. (Software 2000)
- 5 (8.MO) For. 1 Grand Prix (Microprose)
- 6 (10.MO) Silent Service II (Microprose)
- 7 (18.MO) Monkey Island (Lucasfilm)
- 8 (6.MO) Ultima VI (Origin)
- 9 (10.MO) Amberstar (Thalion)
- 10 (9.MO) Special Forces (Microprose)



Die Handlung des Großprojektes von Coktel Vision mutet auf den ersten Blick vielleicht ein bißchen schwachsinnig an: Als Messias einer alten Verheißung soll der Spieler sich im Weltall auf die Suche nach den drei Mächten des untergegangenen Inkareiches machen. Die Zeit, die Materie und die Energie, jeweils symbolisiert durch einen Edelstein, gilt es in Flügen zu verschiedenen Welten aufzustöbern. Noch etwas ungewöhnlicher als die Handlung scheint das Vehikel zu sein, mit dem El Dorado ("Der Goldene") sich auf diese Abenteuerflüge begibt: Ein goldenes Raumschiff in Form eines Opfermessers, ausgestattet mit Cockpit, Bordkanone und sprechendem Bordcomputer. Ein zweiter Blick zerstreut die Zweifel dann aber doch: Inca ist eine - erstklassig programmierte - Mischung aus Abenteuer und Actionelementen, die schlichtweg in ein besonders phantasievolles Kleid gesteckt wurde. 3D-Weltraum-Sequenzen a la Wing Commander II und knackige Puzzles in Form von ebenfalls dreidimensionalen Labyrinthlevels wechseln sich ständig ab; das Ganze wird noch ergänzt durch digitalisierte Grafiksequenzen, hervorragenden Sound und eine durchweg gelungene Maus- oder Tastatursteuerung (der Joystick wurde anscheinend vergessen).

Grundsätzlich zerfällt Inca in drei verschiedene und ständig abwechselnde Spielkonzepte:

1. Im Weltraum auf den einzelnen

Flügen begegnen El Dorado verschiedene Gefahren: Asteroidenfelder, spanische Raumgleiter (also so was!) und vollbetakelte spanische Dreimaster, denen es auszuweichen bzw. die es mit der Laserkanone zu bekämpfen gilt. Die Steuerung des "Tumi" ist ähnlich einfach wie die von WC II und das sehr schnelle Grafiksystem ist mit dem von WC II quasi identisch.

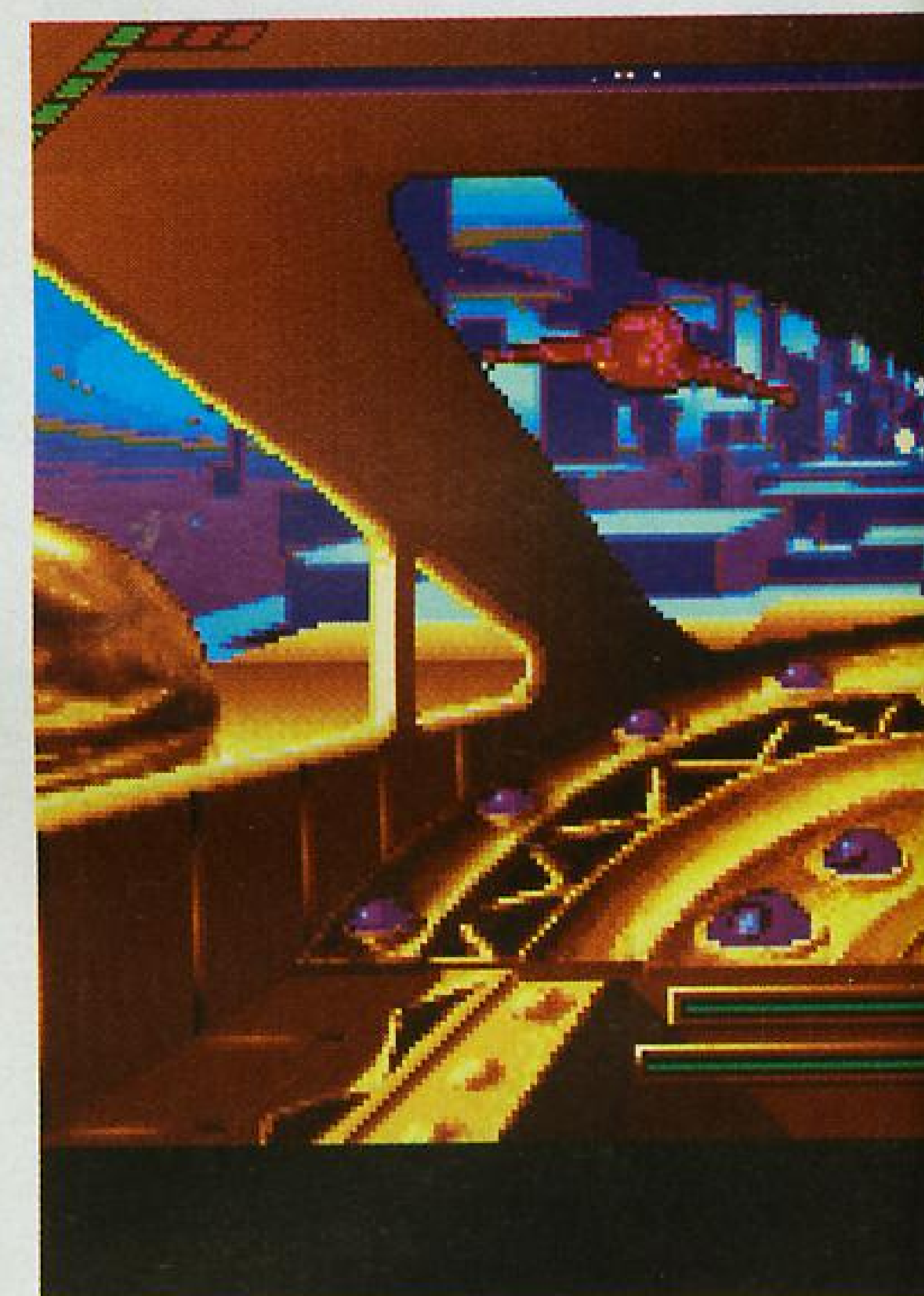
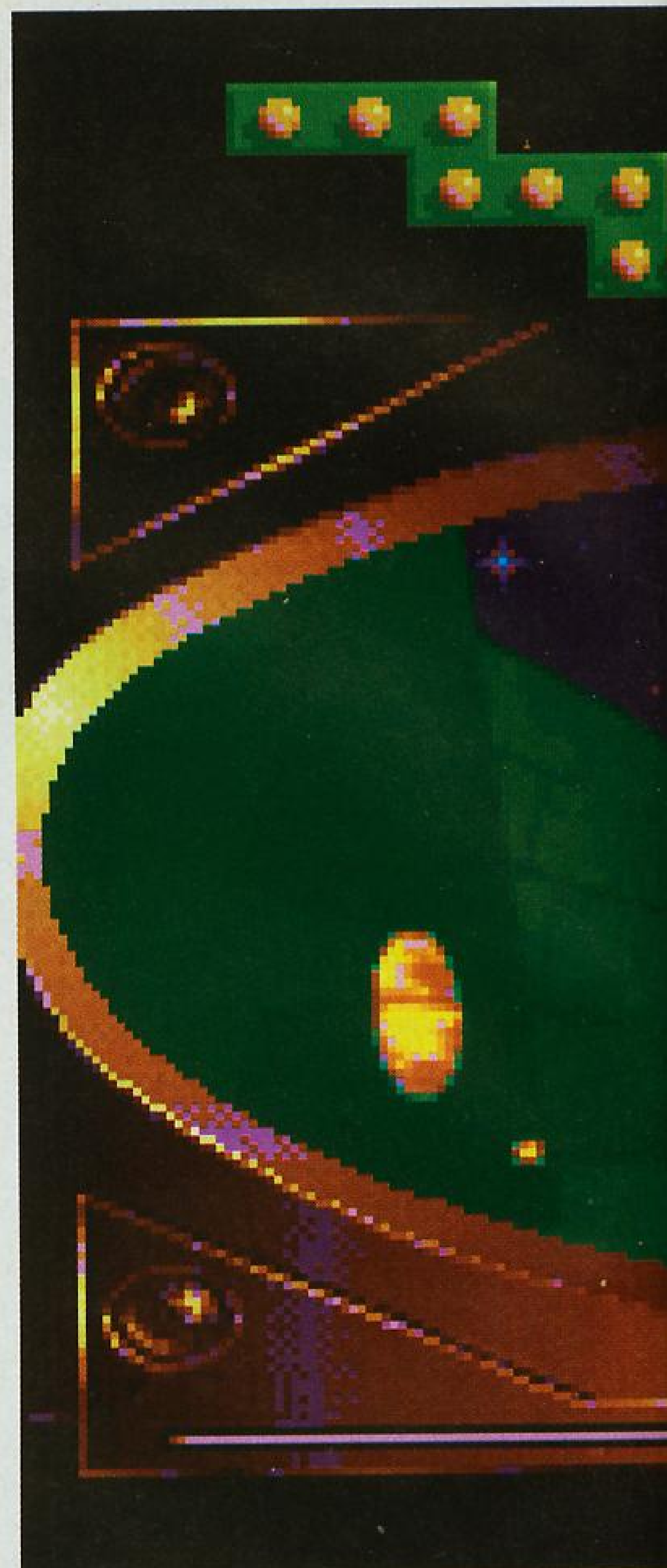
2. Der Flug durch Schluchten
Dieser Teil simuliert einen Wettflug gegen die feindlichen Raumgleiter. Auch hierbei darf nicht nur gelenkt, sondern auch geschossen werden. Das Grafiksystem des Bodenteils ist nicht ganz von der Qualität, die der Spielteil im Weltraum bietet, trotzdem vermitteln die perspektivisch am Sichtfenster vorbeisrollenden Klippen einen dreidimensionalen Eindruck. Das Wettfliegen stellt aber keine besondere Schwierigkeit dar, wenn man die ganze Zeit auf dem Gashebel bleibt und alle überholenden Raumschiffe mit der Bordkanone in den Pixelhimmel schickt.

3. Zu Fuß im Labyrinth
Für Knobelfreaks stellen die verschiedenen Labyrinthlevels auf den Zielplaneten bzw. im Rumpf eines Conquistadorenschiffs wohl den interessantesten Teil des Spiels dar. Was auch bei diesem Adventure-Teilen sofort ins Auge sticht, ist das 3D-Grafik-System; von einer sauber scrollenden Umgebung wie bei Ultima Underworld kann dabei zwar nicht gesprochen werden, für die Vermittlung eines guten virtuellen

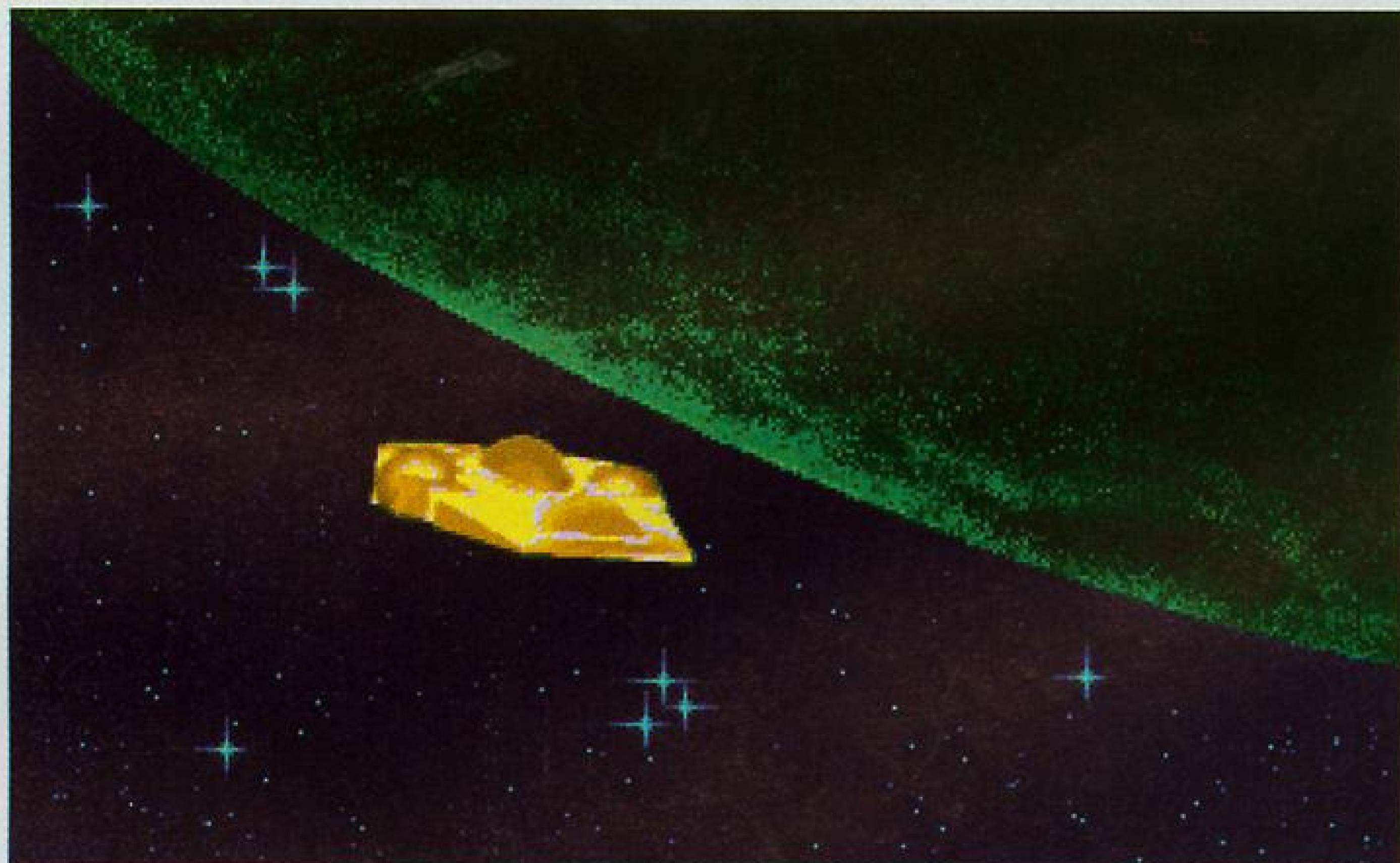
PLAY TIME
Star
PC

INCA

El Dorado - Der Goldene. Mit ihm wirst Du zum Auserwählten einer alten Prophezeiung. Dein Ziel ist es, das Imperium der Inkas wieder zum Leben zu erwecken.



Gefühls reicht das Verhältnis der Bilder pro Sekunde allerdings ganz gut aus. Die Weichheit der Bewegung ist dabei natürlich abhängig von der Taktzahl des Rechners; etwa ab 20 MHz sind der Adventure- und auch die Actionteile ganz angenehm zu spielen. Auch hier gibt es Ausnahmen: Ziemlich weit hinten im Spiel kommt eine kleine Actionsequenz auf dem Deck eines jener seltsamen (Raum-) Segelschiffe, deren Scrolling selbst die Underworld-Grafik stehen läßt. Nur allein mit Köpfchen kann man die Adventure-Teile allerdings auch nicht lösen; hinter manchen Wandnischen verbergen sich Geister spanischer Eroberer, die mit ihren Musketen Deinem



Fazit

Coktel Vision bezeichnet Inca als einen interaktiven Film zum Mitspielen, wir würden es eher als phantasievolles Abenteuerspiel betiteln. Grafik und Sound sind vom Besten, und auch der relativ hohe Schwierigkeitsgrad macht Inca für länger als ein oder zwei Abende interessant. Wer den Kauf erwägt und ein CD-Rom-Laufwerk im Rechner hat, sollte bis zum Erscheinen der angekündigten CD-Version warten.

Traum vom Inkareich ein Ende setzen wollen. Um die schießbudenmäßige Ballerei (El Dorado ist nämlich ebenfalls ganz gut bewaffnet) dabei nicht indexverdächtig werden zu lassen, deklariert das viersprachige Handbuch das Ableben der Spanier ganz einfach als Rausschmiss "aus dem Raum-Zeit-Gefüge". Auch eine Möglichkeit...

Besondere Mühe haben sich die Programmierer offenbar beim Sound gegeben: Alle Teile sind mit stimmungsvoller Musik hinterlegt, deren Palette von südamerikanischer Folklore bis zum lustigen Weltraum-Gedudel reicht. An Highlights wurde hier ebenfalls nicht gespart: Glasklare Sprachausgabe begleitet nicht nur - wie bei vielen anderen Spielen - das Intro sondern auch den Raumflug; knarrende Planken vermitteln das Gefühl wirklich auf einem spani-

schen Geisterschiff zu sein. Ein Lob darf auch dem Schwierigkeitsgrad der Puzzles angehängt werden. Manche Rätsel sind so verzwickelt (und dabei immer noch logisch nachvollziehbar), daß wir einmal kurz davor standen, den Hersteller in Frankreich telefonisch nach einem Tip zu fragen.

(tb)

Anno 1492...

Den Geschichtsabschnitt, der im Jahre 1492 von Christoph Kolumbus begonnen wurde, verharmlosend als die "glorreiche Entdeckung Amerikas" zu bezeichnen, ist nach heutigem Geschichtsverständnis nicht mehr angebracht. Schon allein das Unrecht, das die europäischen Entdecker den vermeintlich "wildern" Indianern Nordamerikas angetan haben, ist nie mehr gutzumachen. Dem guten Kolumbus ist dabei immerhin noch ein gewisser Idealismus anzurechnen, was man über die Conquestadoren, die genau vierzig Jahre später auch in Peru einfielen, aber nicht mehr sagen kann: Allein von der Gier nach Gold angetrieben, schafften es 200 Eroberer, mit Musketen und Pferden ausgerüstet, eine Streitmacht von zehntausend besttrainierten Inkakämpfern in die Knie zu zwingen. Wie so ein unwahrscheinlicher Sieg möglich war, ist nicht die einzige Frage, die der schnelle Verfall dieses gewaltigen Reiches der Geschichtsforschung aufgibt. Die Kultur der Inkas birgt noch andere ungelöste Geheimnisse: Wer zog die Linien von Nazca im heutigen Chile, kilometerlange perfekte Geraden, die nur aus dem Flugzeug wahrnehmbar sind? Oder wie war es möglich Tempel aus Felsblöcken zu bauen, die allein schon mehrere hundert Tonnen Gewicht haben? Theorien, die die Macht der Inkas erklären wollen, gibt es viele; manche Autoren - darunter auch Erich von Däniken - vermuten sogar den Einfluß von außerirdischen Besuchern. Coktel Visions "Inca" geht mit der Beantwortung dieser Fragen noch einen Schritt weiter: Der vorletzte regierende Inkakönig Huayna Capac habe in weiser Vorausahnung die Macht der Inkas durch eine Art Zeitsprung in Sicherheit gebracht. 500 Jahre nach dem Einfall der Spanier soll die Macht des großen Reiches wieder erweckt werden...

PC unterstützt

Joystick ☐ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

Acton-Adventure

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller

Coktel Vision

Preis ca. DM 120,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten

- Programmtext und Anleitung in deutsch
- 18MB Plattenspeicher erforderlich



90%



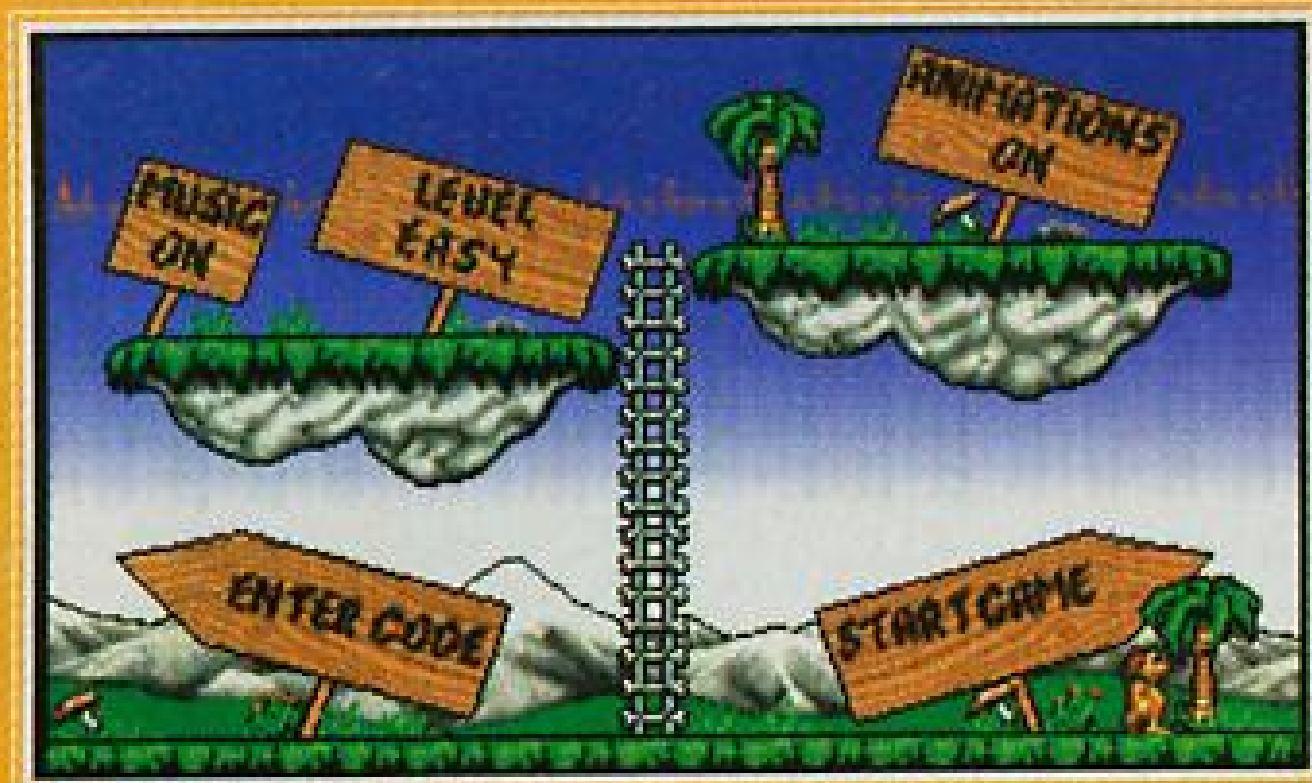
85%



80%



The Humans



Die Evolution macht auch vor dem PC keinen Halt mehr. Die Humans (Menschen) haben nach dem Amiga nun auch den PC gestürmt und niedere Kreaturen, wie Lemminge, vom Bildschirm verdrängt. Doch wer glaubt, der Mensch sei schon immer die Krönung der Schöpfung gewesen, wird von Mirage's neuem Produkt "The Humans" gewaltig enttäuscht.

Wenn was sich hier anfangs als Mensch auszugeben versucht, erinnert mehr an Faultiere, als an die hochentwickelteste Rasse auf unserem Planeten. Von selbst rührt keiner auch nur einen Finger, so daß es des Ideenreichtums des Spielers bedarf, den Menschlein auf dem Bildschirm die nötigen Denkanstöße zu geben, um sie auf der Evolutionsleiter eine Stufe höher klettern zu lassen. Das Spielprinzip ähnelt dem von Lemmings. Über eine Iconleiste am unteren Bildrand kann man verschiedene Handlungen auf die einzelnen Humans übertragen. Jedoch besitzen diese zu Beginn lediglich die Fähigkeiten, Gegenstände aufzuheben und durch Aufeinanderklettern Menschentürme zu bauen



Der Speer kann beispielsweise geworfen, geschwungen oder zum Stab(Speer)hochspringen verwendet werden. So kämpft man sich mit steigenden Fähigkeiten an immer kniffligeren Hindernissen vorbei, um aus den Humans etwas zu machen, das seinen Namen zu Recht trägt. Die Evolution ist vor allem eine Sache der Zeit, damit man im Rennen um eine höhere Entwicklungsstufe nicht den Anschluß verliert. Ebenso ist ein gesunder Teamgeist gefragt, denn Einzelkämpfer haben in der rauen Natur keine Überlebenschance. Grafisch erfreut Humans durch comicartige Animationen in VGA-Auflösung und eine lustige Hintergrundmusik. (mk)



(was den Menschen laut Spielanleitung schon immer viel Spaß bereitet haben soll). In höheren Levels folgen so revolutionäre Entdeckungen wie der Speer, das Feuer oder das Rad. Alle diese Gegenstände kann man meist in mehrfacher Hinsicht gebrauchen.

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

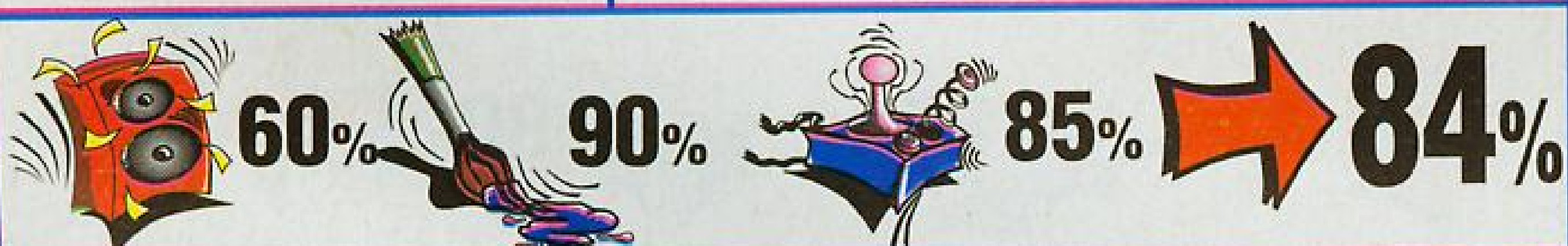
DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Mirage
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- Animationen im Comicstil

Muster von Hersteller



E L Y S I U M



Wer wollte nicht schon einmal König oder Stadthalter sein? Seit dem Bestehen der ersten Computer gibt es derartige Spiele, in denen ein oder mehrere Spieler Kriege führen, ihr Volk versorgen und Handel treiben müssen. Seit circa zehn Jahren sind diese Wirtschaftssimulationen mit Grafiken ausgestattet und variieren das Thema in allen denkbaren Richtungen.

Auch Elysium bringt hier nichts Neues: Bis zu sechs Spieler übernehmen die Aufgaben von vom zerfallenden Römischen Reich weitgehend unabhängigen Regenten. Die jeweiligen Provinzen müssen erhalten und weiter aufgebaut werden - keine leichte Aufgabe, da ständig Barbarenstämme einfallen, das arbeits-scheue Volk unter der Last der Steuern murt und die Gläubiger dem Spieler im Nacken sitzen. Das nötige Geld für Wohnungen, Tempel und Freizeitanlagen kann (neben den ungeliebten Steuern) auch mit den staatlichen Minen und Feldern verdient werden - eine gute allgemeine Wirtschaftslage vorausgesetzt. Das Hauptaugenmerk wurde auf die Kriegsführung gelegt, allerdings läßt sich der Verlauf einer Schlacht trotz vieler Einstellmöglichkeiten nur schwach beeinflussen. Die Spielrunden dauern jeweils ein Jahr, danach entscheiden Volk, Feinde und Gläubiger über die weiteren Karriereaussichten des Spielers - und sie

sind dabei nicht eben großzügig. Die wenigen, aber liebevoll gestalteten Grafiken, wurden von Celal Kandemiroglu entworfen, der bereits Farbe in das Spiel "Patrizier" brachte. Als einziges Eingabegerät wird die Maus akzeptiert, was meist sehr bequem ist, aber z.B. beim Speichern des Spielstands in ein Pixelsuchen ausartet. Das Spiel ist für Einsteiger des Genres gedacht und dürfte bei Profis vor allem wegen der mageren Jahresberichte durchfallen (hw)



PC unterstützt

Joystick ☐ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☐ Roland ☐
VGA ☒ Andere ☐

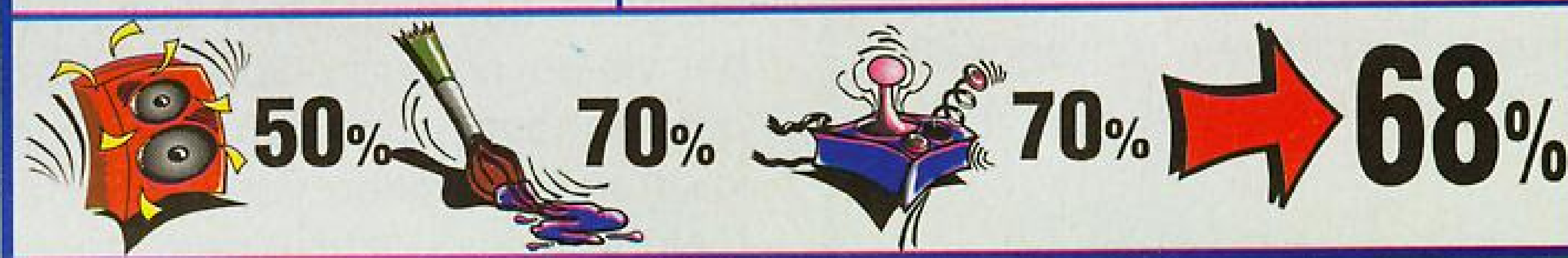
WIRTSCHAFTSSIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Magic Bytes
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- Spiel und Handbuch in Deutsch;
- bis zu 6 Spieler;

Muster von Hersteller





BLASTER

DYNA

Ist es erstmals gelungen einen Amiga-Bestseller ohne Verlust an Spielqualität auf den PC umzusetzen? Kann die revolutionäre Spielidee auch PC-User an den Screen fesseln? Diese und andere Fragen werden in den nächsten Zeilen beantwortet.

Eure Aufgabe im Spiel ist es, durch plazierte Legen von Bomben einen Weg durch ein von Mauern verbautes Labyrinth zu sprengen, so daß Ihr möglichst schnell in die Reichweite eines Mitspielers (Gegners) gelangt und diesen dann durch eine gezielte Explosion ins Jenseits befördert. Ich verspreche euch lange, teilweise mit allzu heftigen Emotionen überladene Sitzungen vor Euerem Rechner, der hoffentlich bei den kleinen Handgreiflichkeiten zwischen den Kontrahenten (was alles schon passiert sein soll) nicht zu Bruch gehen wird.

Positiv anzumerken ist, daß das Spiel mit bis zu vier bombenlegenden Pyromanen gespielt werden kann. Zwei von Ihnen können sich einen digitalen Joystick greifen, wie wir sie noch von unseren guten alten C-64 Zeiten gewohnt sind, und diesen dann über einen mitgelieferten Adapter an den parallelen Port des Computers anschließen. Die anderen zwei müssen ihre Männchen über Tastatur steuern.

Da dies das erste Spiel auf dem PC war, das ich mit diesen altbewährten Steuerknüppeln gespielt habe, war ich äußerst überrascht, wie gut man die Umsetzung der Steuersignale in Bewegungen geschafft hat. Alle Achtung. Das sollte andere Programmierer zum Nachahmen anregen. Andererseits hat mich auch gewundert, wie schnell die nett gestylten kleinen Jungs durch das Labyrinth jagen und selbst auf einem 286er vollkommen ruckelfrei um die Ecke biegen.

Im direkten Vergleich Amiga und PC-Version muß sich der IBM-kompatible keineswegs verstecken, denn selbst bei der graphischen Aufbereitung sind kaum Unterschiede zu erkennen, die musikalische Untermalung am PC fand ich sogar gelungener und sie konnte meiner Sound-Karte auch einiges abverlangen.

Im großen und ganzen ist die PC-Version als äußerst gelungene Umsetzung des Amiga-Spiels zu betrachten, wobei die weiterhin als revolutionär zu bezeichnende Spielidee mit Sicherheit auch auf dem Personal Computer eine große Anzahl von Fans finden wird. (dl)

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

ACTIONSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller

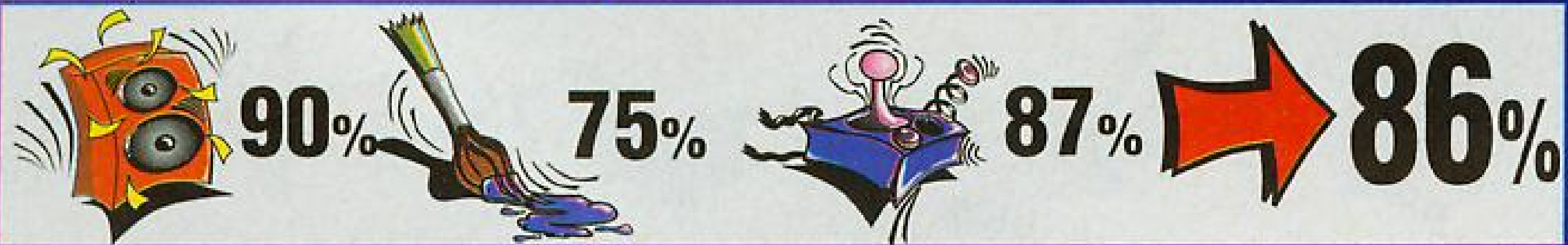
Hudson Soft

Preis ca. DM 90,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten

- 4-Spieler-Adapter
als Packungsbeilage
und Kopierschutz



G.Hartmann

CURSE OF ENCHANTIA

PC**

79.90

INCA

**

PC

109.90

DYNA BLASTER

PC**

84.90

AMIGA	
A-Train **/*	99.90
Air Warrior **	74.90
Alien Breed 1992	24.90
Amos Professional	149.00
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **/*	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Bunny Bricks **	64.90
Chaos Engine*	74.90
Curse of Enchant.**	79.90
D-DAY *	99.90
Doodle Bug **	74.90
Fantastic Worlds **	84.90
(Meglomia,Pirates,Realms,Wonderl,Populous)	
Erben des Throns dt.	79.90
Goblins 2 **	79.90
Footb.Manager III *	59.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal **/*	79.90
Hexuma dt.	89.90
History Line **	94.90
INDY 4 DT	94.90
Legend of Kyrandia	79.90
Lethal Weapon III	64.90
Lionhart *	89.90
Nigel Mansell **	69.90
No Second Price **	64.90
Mad TV Data dt.	29.90
Nicky Boom **	64.90
Pinball Fantasies **	64.90
Rampart **	69.90
Road Rash **	74.90
Sabre Team **/*	79.90
Shuttle **	74.90
Schwarze Auge dt.	79.90
Starbyte No. 2 **	79.90
Streelfighter 2	64.90
Tornado *	94.90
Troodlers **	59.90
Viking Fields of	59.90
Waxworks **/*	74.90
Wing Command. dt.	94.90
Winter Challenge *	74.90
World Rugby	24.90
WWF 2	74.90

PC	
3 D Constr.Kit 2.0	129.00
AAWAR IN SKIES*	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.	94.90
Bug Bomber **	74.90
Campaign **	89.90
Car + Driver *	99.90
Castles 2 **	89.90
Columbus *	74.90
Commanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Daughter of Serp.*	89.90
Dune dt.	74.90
Erben des Throns **	94.90
F 15 Strike Eagle III**	104.9
Gemfire *	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line	94.90
Humans dt.	79.90
Indy 4 dt.	99.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III *	64.90
Mega Sports Comp.	64.90
Might & Magic 4	79.90
Paladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Push Over **	69.90
Rex Nebular **	94.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes dt.	99.90
Siege **	74.90
Skat dt.	74.90
Space Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Sports Collection **	79.90
Star Control 2 *	79.90
Star Legions	79.90
Strategie Masters **	89.90
Summer Challenge**	74.9
Taskforce	104.90
Terminator 2029	99.90
Tornado *	94.90
Ultima 7 dt.	109.90
Waxworks **	74.90

MEGA DRIVE	
Lemmings **	109.90
Lotus I **	109.90
Mickey + Donald	109.90
NHL PA Hockey **	109.90
Sonic II **	99.90
Thunderforce IV **	109.90

SONDER ANGEBOT

PC	
Battletech II 3.5	29.90
Blue Max **	49.90
Das Boot **	49.90
Elvira I dt.	34.90
F 14 Tomcat	19.90
Indi III dt.EGA	39.90
Jah. Khan Squash	19.90
Life + Death I	44.90
Manch. United Eu.5*	19.90
Mig 29 **	19.90
Oil Imperium **	19.90
Tank Simulator **	39.90
Testdrive II Coll. **	34.90
Speedball 2**	44.90
Zak Mc Kracken dt	39.90

AMIGA	
Blue Max**	39.90
Das Boot**	39.90
Deuteros	19.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission 1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
First Samurai	29.90
Great Court 2	39.90
Hunter	19.90
Lotus Turbo Chall.	24.90
Life+Death	34.90
Microprose Soccer	24.90
Midwinter II**	29.90
M.U.D.S.**	19.90
Paperboy 2**	39.90
Quest&Glory**	29.90
Willy Beamish**	49.90

F 1 GRAND PRIX

PC**

99.90

CAMPAIGN

**

AMI

74.90

STUNT ISLAND

PC

99.90

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO FR 16 18 UHR TEL 0211 446981

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726
4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364455
6000 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/ 280170
4050 M'Gladbach, Friedrichstr. 29, 02161/20369

VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

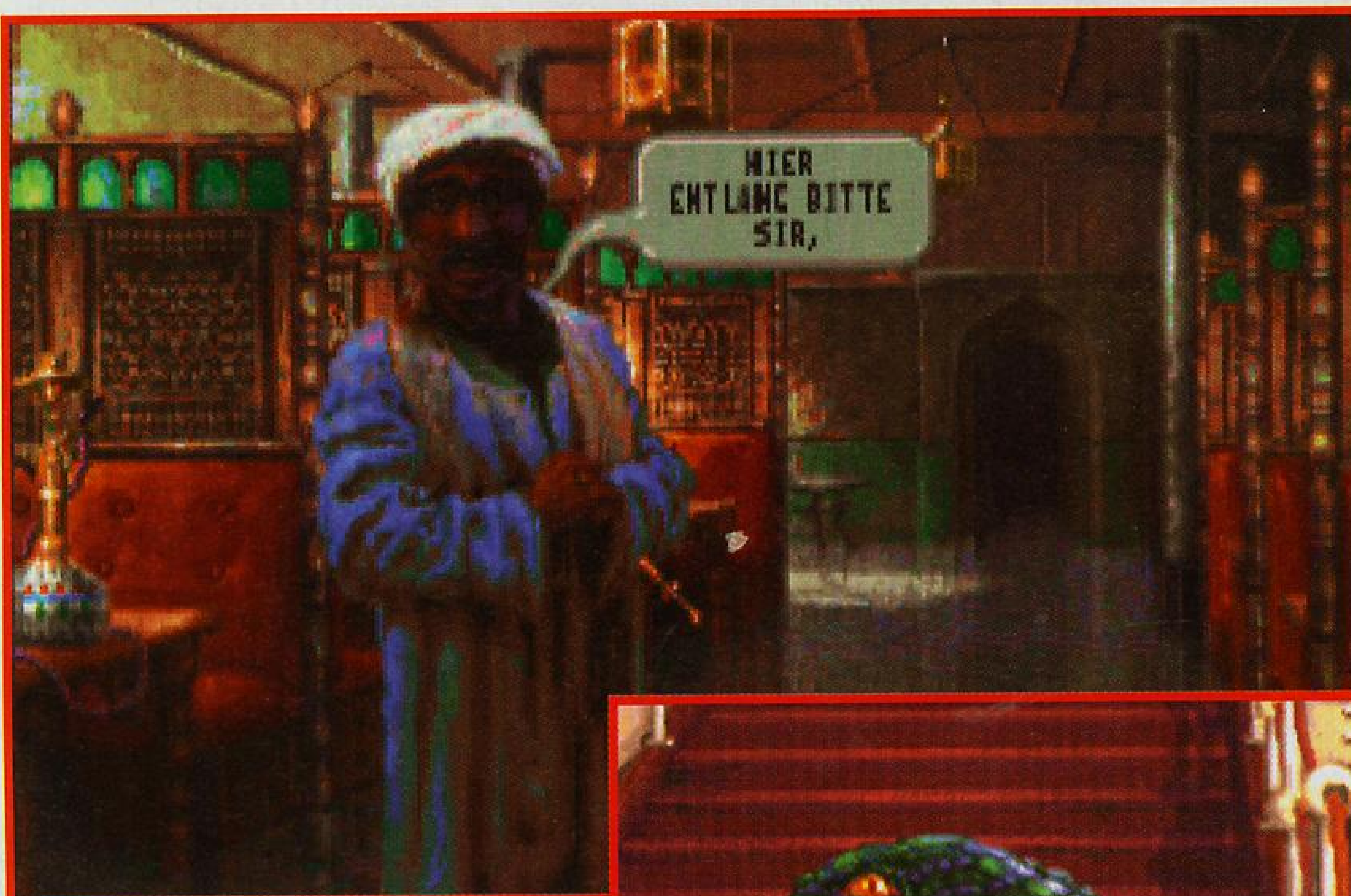
Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung **dt. Anleitung Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

Daughter of Serpents



Es ist nicht hochkarätig aber es ist gut. Mit dem verheisungsvollem Titel "Daughter of Serpents" erreichte uns ein neues, abendfüllendes Adventure aus dem Hause Millennium. Ein Adventure, welches uns geschichtsunkundige Weltenbummler, in das Alexandria der zwanziger Jahre verschlägt. Orientalische Gepflogenheiten, Charme und Verderben erwarten uns hier, in einer Welt, in der nichts so ist, wie es zu sein scheint.

Der Mythos rund um das Geheimnis von Cthullu scheint immer mehr Computerspieler und Programmierer in seinen Bann zu ziehen. "Daughter of Serpents" basiert auf einer Horrorgeschichte von Howard Phillips Lovecraft, einem der bekanntesten Genre-Writer seiner Zeit. Um bereits im Vorfeld eine entsprechende Kaffeehausstimmung zu erzeugen, begnügten sich die werbetechnischen Begleit-Texte mit Satzfragmenten und Fragen. Glaubt man den Versprechungen in besagten Werbebroschüren, so wird in der endgültigen Regalversion von "Daughter of Serpents", ein kleines Rollenspiel die Aufgabe übernehmen, uns in das Computerspiel einzuführen. Ganz abgesehen davon, wird man im gesamten Orient Deutsch sprechen, was uns die Aufgabe doch um einiges erleichtert. Doch was ist denn nun



eigentlich vorgefallen? Welche Informationen kann man aus Tempeln und Kaffeehäusern herausholen? Wozu kann man sie einsetzen? Fragen nichts als Fragen. Da helfen einem auch keine Gerüchte über Gerüchte, die sich wiederum um eine seltsame, dunkle Macht drehen. Auch der

Mord im Hafenviertel erweist sich zu Beginn nicht gerade als hilfreich. Einzige zur Verfügung stehende Hilfsmittel in diesem epischen Film-Abenteuer, wie sich "Daughter of Serpents" selbst bezeichnet, sind der Thomas Cook-Reiseführer und eine Landkarte von Alexandria. Beste Voraussetzungen für eine Reise ohne Ziel und Weg. (ts)



Zum Spiel

Die Grafiken verdienen wirklich ein Lob. Vernebelt oder besser verschleiert, erwecken sie beim Spieler das Gefühl, die Welt vor seinen Augen wäre nicht die seine. Vielmehr müsse es sich hierbei um eine Art traumatischen Zustand handeln. Doch ist man sich nicht ganz sicher, ob man wirklich aufwachen möchte. Denn irgendwie ist das Ganze sowohl unangenehm, wie auch faszinierend. Besondere Erwähnung sollten hier die zahlreichen Lichteffekte finden, die am eindrucksvollsten an relativ dunklen Orten zur Geltung kommen. Durch das teilweise schräg einfallende Licht erscheinen verschiedene Plätze in äußerst stimmungsvollem Ambiente. Die einzelnen Konversationen finden entweder mittels Textfenster oder mittels Sprechblasen statt. Wortwahl und Verständnis darf man getrost als geglückt bezeichnen. Die Maussteuerung reiht sich unauffällig in den derzeitigen Standard ein.

Zur Technik

Die PC-Version benötigt mindestens 640KB und 10MHz, wohingegen sich die Amiga-Version notgedrungen mit 520KB begnügt. Beide Male beschränkt sich die Spielerzahl auf eine Person und die Maussteuerung. Ein Kopierschutz wurde auf den Disketten nicht vorgesehen, man setzt auf Euer Ehrlichkeit. Amiga-User müssen sich leider noch bis Mitte März 1993 gedulden. Der Preis wird für beide Versionen bei ca. 110 DM liegen.

PC unterstützt

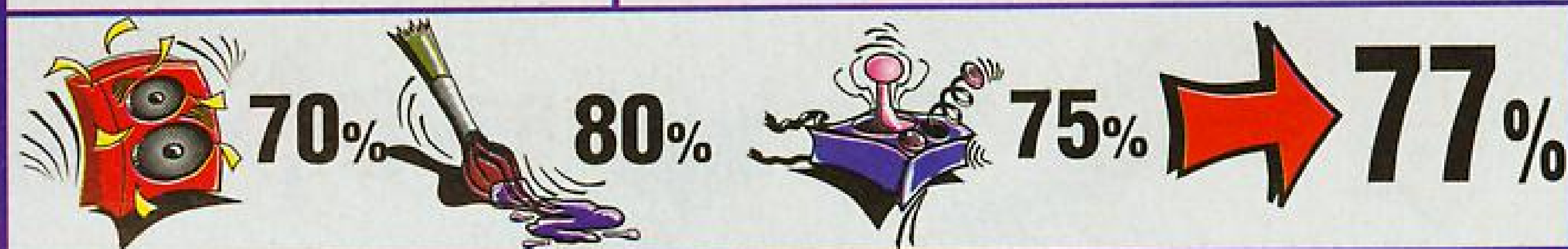
Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

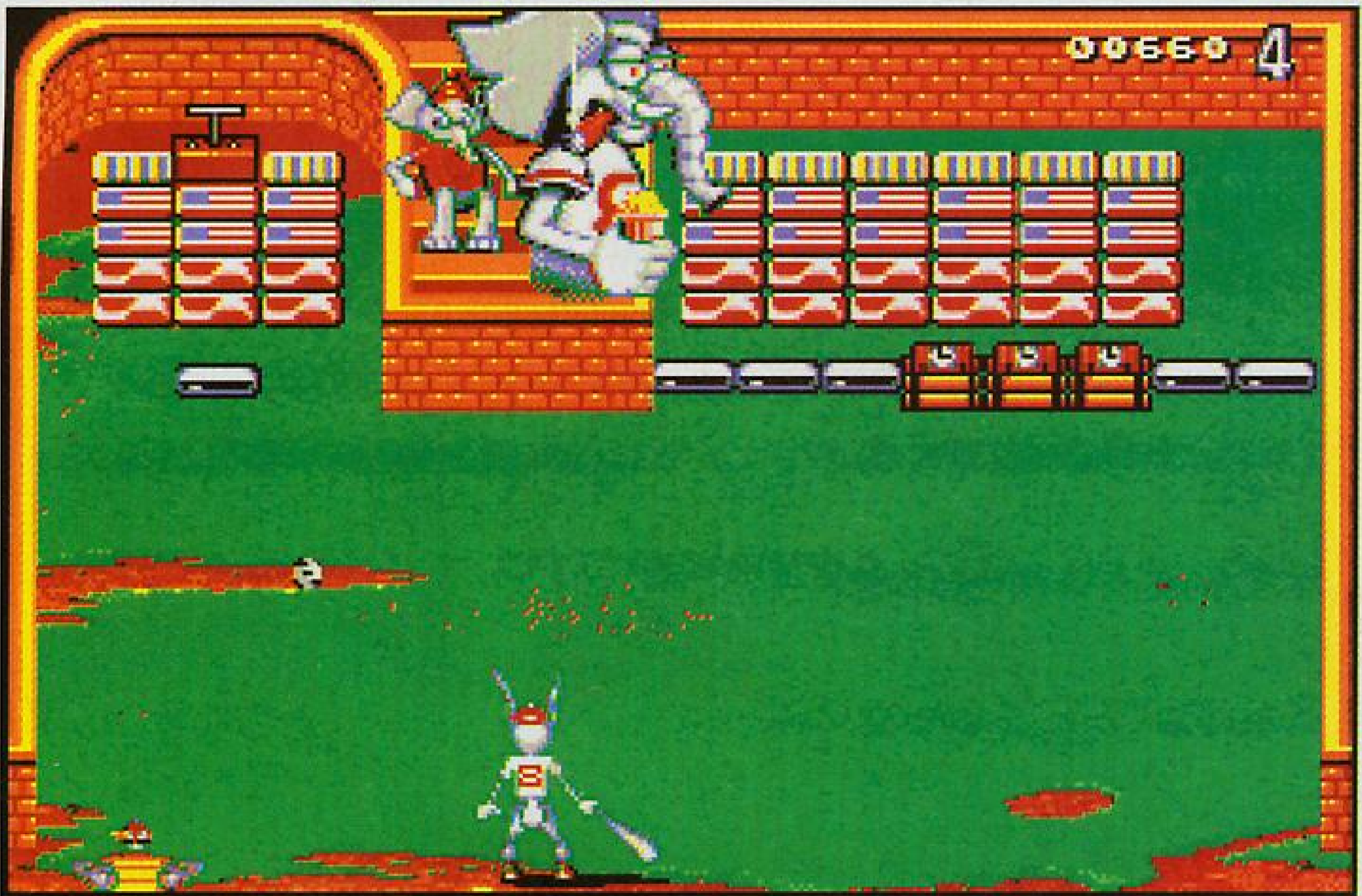
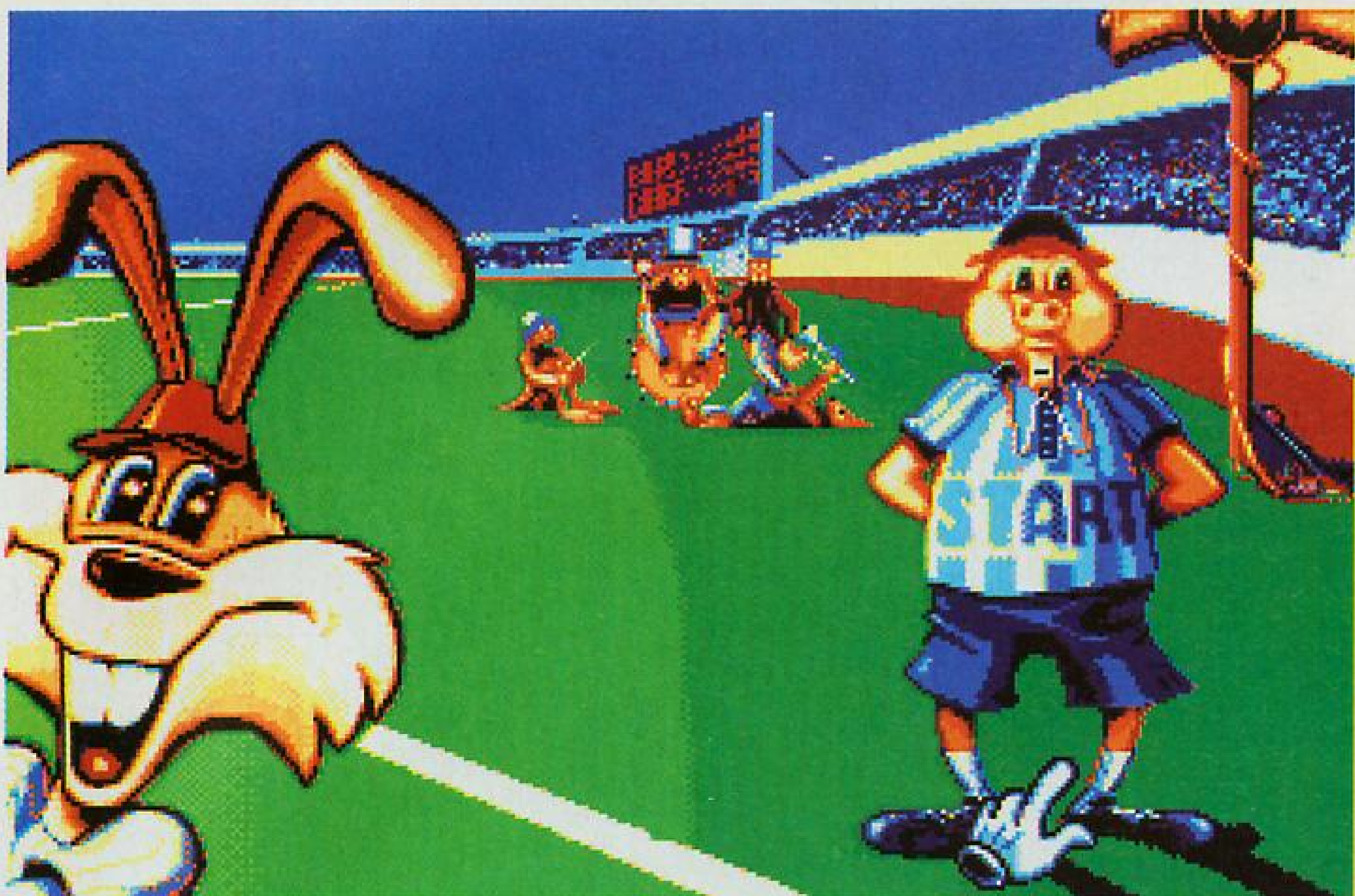
ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Millennium Besonderheiten
Preis ca. DM 110,- - komplett in Deutsch

Muster von
Selling Points



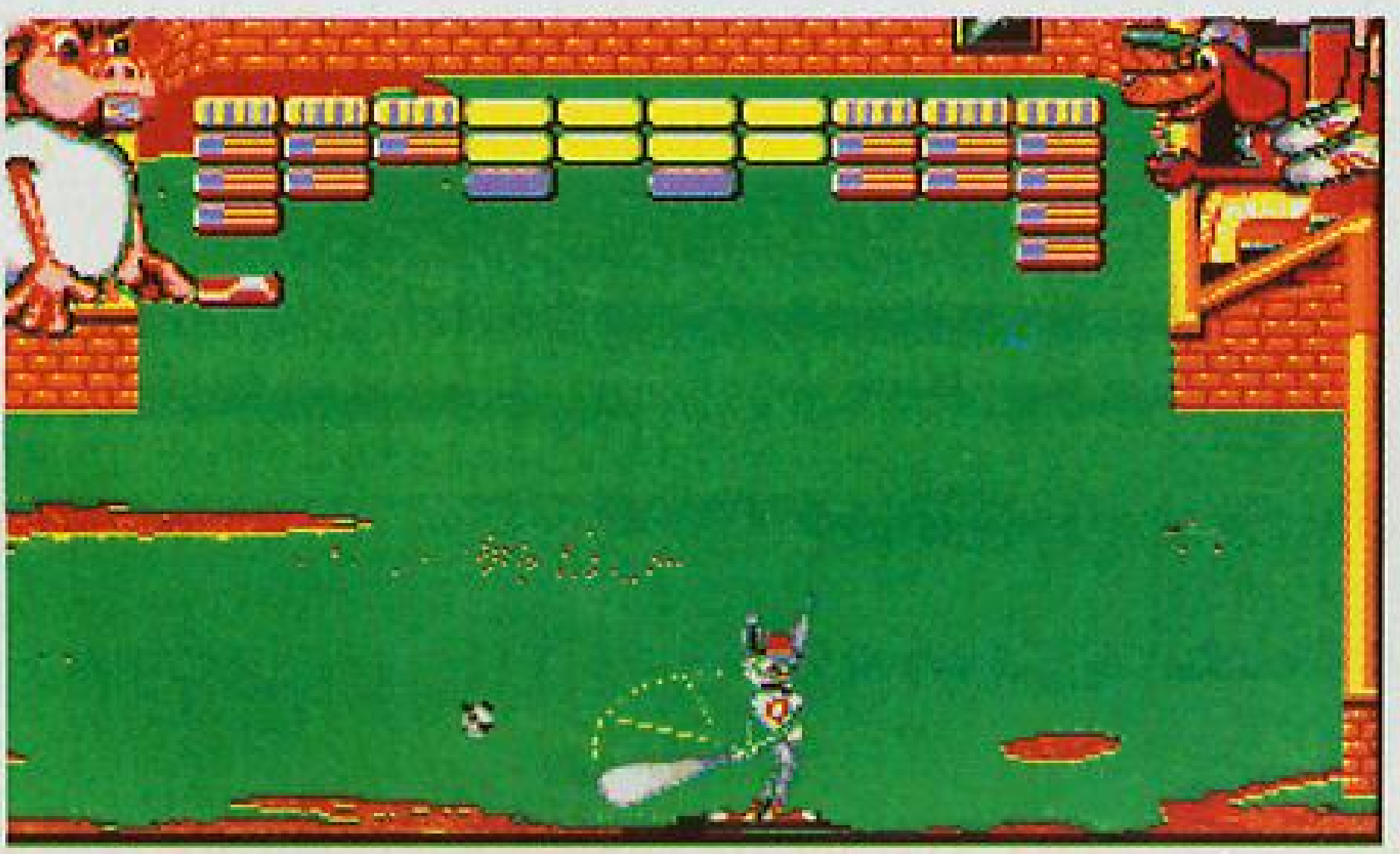


Bunny Bricks

Es gibt das Original, gibt unzählige Kopien und jetzt gibt es Bunny Bricks.

Es war eines der ersten Spiele. Es war eine tolle Idee. Mit Hilfe eines Schlägers, Schiebers oder Bumpers, sollte man eine Kugel solange im Spiel halten, bis man alle Formationssteine durch Berührung aus dem Weg geräumt hat. Breakout hieß der Vater dieses Spielgenres, welches in unzähligen Abwandlungen immer wieder Verwendung fand. Ob als Bonuslevel oder fester Bestandteil eines Spiels, Breakout wurde immer wieder gerne als Lückenfüller herangezogen. Auf dem PD- und Sharewaremarkt tummeln sich mittlerweile ungezählte Programme mit teilweise erstaunlichen Qualitäten. Aber als Vollpreisspiel eine neue Variante, die sich lediglich durch Form und Bedienung des Schlägers von vorherigen Versionen, zumindestens im Ansatz, unterscheidet? Auch wenn die im Vorfeld veröffentlichten Pressemitteilungen als Lehrstück die-

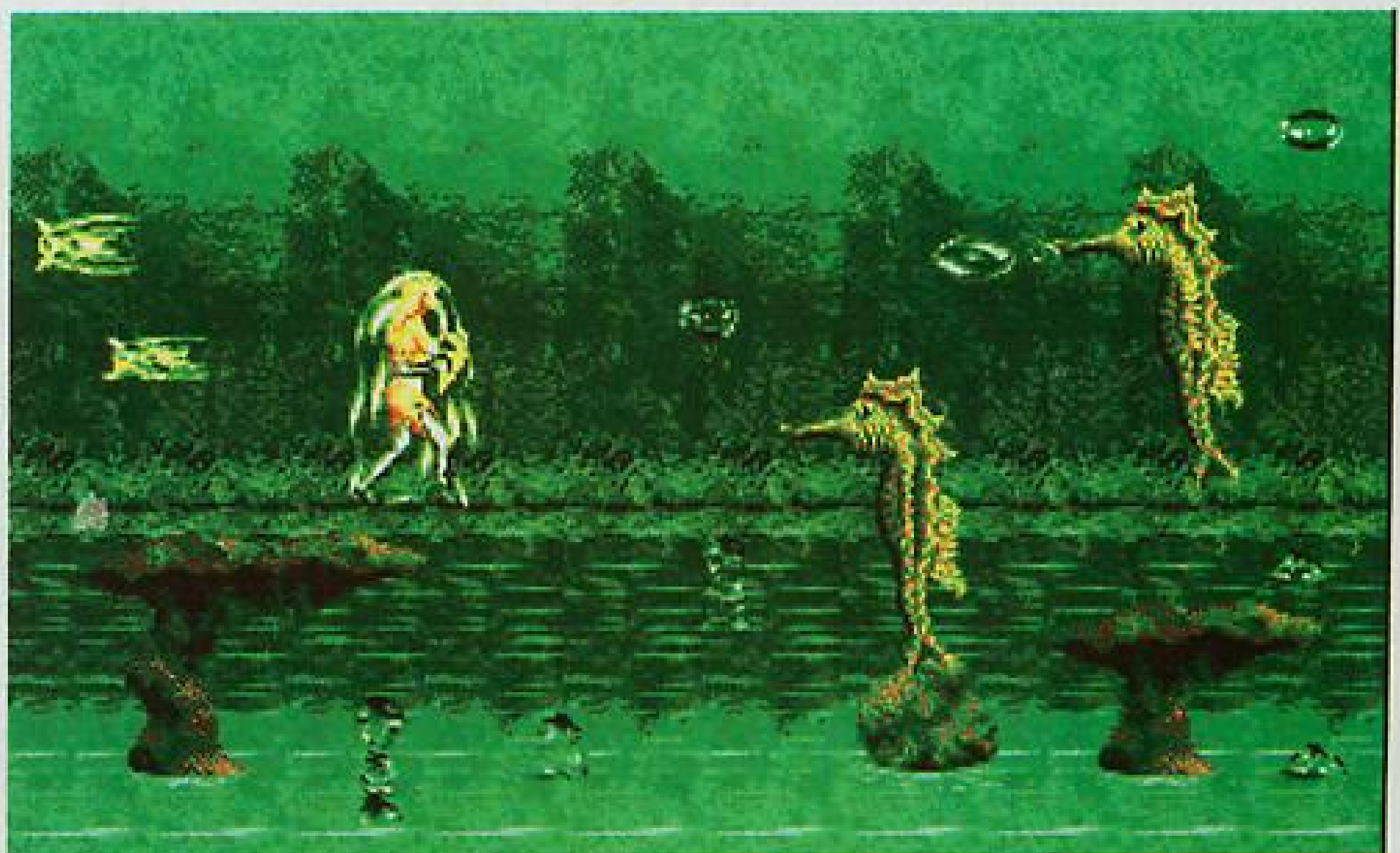
ses Genres ("Wie wecke ich Interesse für ein äußerst mittelmäßiges Spiel") gelten können, das Resultat ist mehr als ernüchternd. Unser Freund Bunny läßt sich via Joystick von links nach rechts bewegen. Wer Glück und/oder ein wenig Übung aufzuweisen hat, der kann, bei richtiger Stellung zum Ball, selbigen mit dem Baseballschläger wieder ins Feld zurückschlagen. Die Steuerung ist äußerst unpräzise und schwerfällig. Die Grafiken lassen sich auch als ziemlich dürrig beschreiben. Einzig und allein der Bunny-Sprite weiß zu gefallen. Weder auf dem PC, dem Amiga oder dem Atari ST zu empfehlen. (ts)



ENTITY

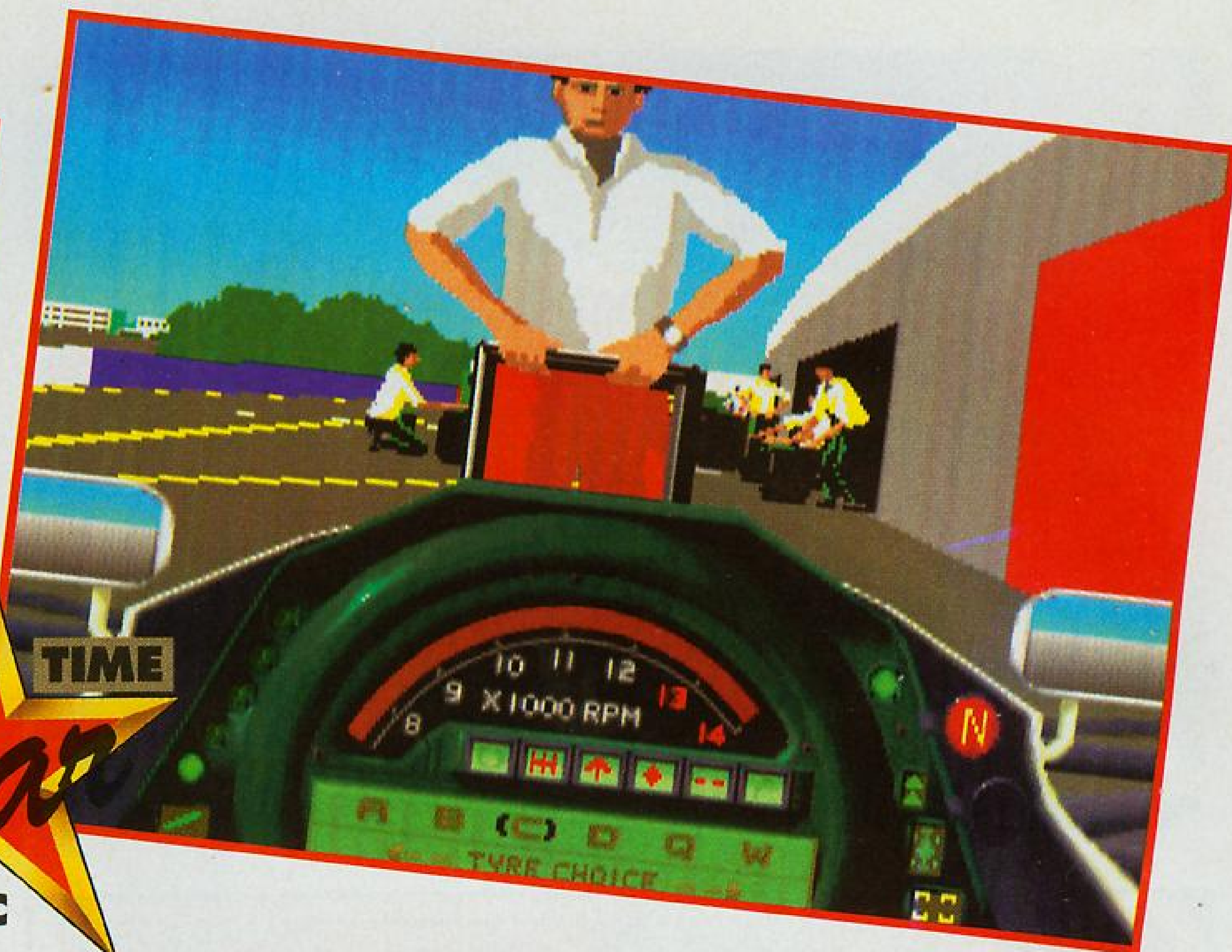
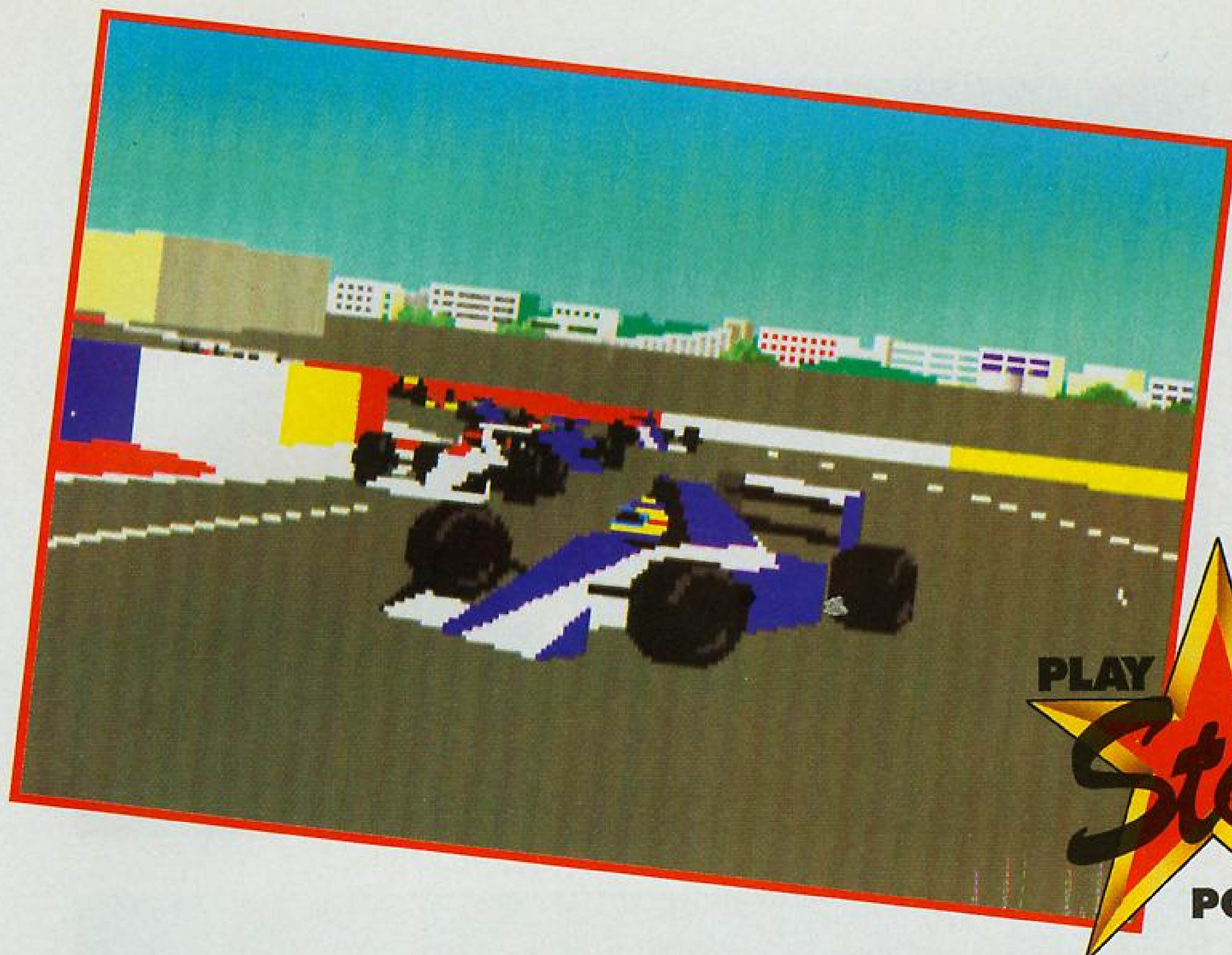
Blonde, wohlgeformte Sie, sucht joystickerprobtan Ihn für stundenlange, gemeinsame Spielchen.

Was auch immer Ihr jetzt denken mögt, es handelt sich um ein Computerspiel. Eines der wenigen Spiele, in dem der Held in die sterbliche Hülle einer Frau projiziert wurde. Anthemis, so der verheißungsvolle Name des Sprites, soll nach dem Willen des großen Magiers, dem augenblicklich die Kräfte schwinden, das Monster Entity an seiner Rückkehr und Rache hindern. Entity von Loricel ist eine pikante Mischung, soweit die ersten Levels eine solch verbale Umschreibung zulassen, aus den Basiselementen des "Jump and Run" und des "Shoot'em up". In der endgültigen Version, werden fünf Welten zu bezwingen sein, die sich jeweils noch einmal in fünf Zeitzonen unterteilen. Diese Version wird dann ca 1,7 MB Grafiken und ca. 1 MB Sound und Soundeffekte lie-



fern. Die bis dato fertigen Grafiken sind äußerst beeindruckend. Bleibt abzuwarten, was sich Ende Januar (Herstellerangabe) wirklich in der Verpackung verbirgt.

(ts)



FORMULA ONE GRAND PRIX

Für diese Konvertierung hat sich das Warten gelohnt. Neben seinen PC-Neuerscheinungen Harrier Jump Jet und F15 Strike Eagle III führte Microprose auf der World of Commodore auch die Umsetzung des Amiga Formel-Eins-Hits vor.

Das gute Dreivierteljahr Konvertierungszeit merkt man dieser Perle unter den Simulationen schon bei der ersten Probefahrt an: Das Programmiererteam um den "Stuntcar Racer"- und "Revs"-Macher Geoff Crammond hat bei der PC-Umsetzung von Microprose Formula One Grand Prix offensichtlich ganze Arbeit geleistet!

Weder technisch noch in der allgemeinen Spielbarkeit muß die PC-Version seinem phantastischen Vorläufer für den Amiga (Volltest in Ausgabe 4/92) nachstehen. Alle spezifischen Eigenschaften des PCs wurden gewissenhaft berücksichtigt und vor allem an der Grafik weiter herumgebastelt.

Vier verschiedene Detail-Levels stellen sicher, daß sich Grand Prix vom 286-16MHz bis zum schnellen 486er auf jedem Rechnertyp vernünftig spielen läßt. Wer in der höchsten Detailstufe noch über genug Geschwindigkeitsreserven verfügt, kann durch aktivieren einer "Texture"-Option in den Genuß erweiterter Augenfreuden kommen: Zur schnellen 3D-Vektor-Grafik kommen dann noch bewegte Bitmap-Felder, welche die Straße durch "aufgelegte" Brems- und Beschleunigungsspuren noch plastischer erscheinen lassen.

Alle 16 Formel-Eins-Strecken sind je nach Detailstufe unglaublich originalgetreu mit Gebäuden, Waldstücken und Zuschauertribünen versehen. Realistischer ist noch kein Grafiksystem einer anderen Rennsimulation für den PC gewesen.

Was vor allem Anfängern an dem Programm gefallen wird, aber auch Langzeitpaß garantiert, ist die absolut gekonnt programmierte Steuerung in der PC-Version. Wo der eigene Wagen bei anderen Programmen bereits bei einem vorsichtigen Tastendruck oder einer leichten Joystickbewegung an der Bande hing, zeigt sich Grand Prix von einer butterweichen Seite - ob Tastatur, Maus oder Joystick, alle Eingabegeräte erwiesen sich als ideal geeignet. Die gute Spielbarkeit muß bei aller Benutzerfreundlichkeit ausnahmsweise einmal nicht mit Abstrichen bei der Realitätsnähe erkaufte werden; traut man sich nach einer gewissen Einübungszeit etwas mehr Fahrgeschick zu, dann können immerhin sechs verschiedene Hilfestellungen seitens des Computers deaktiviert werden. Die Optionen reichen dabei von der völligen Unzerstörbarkeit des Autos bis zur eingeblendeten gestrichelten Linie, die den Fahrweg eines "echten" Profis



Endlich einmal eine Rennsimulation, die allen Ansprüchen gerecht wird und auf 286er bis 486er begeistern kann.

beschreibt. Das Fahren völlig ohne Hilfe des Computers ist in den ersten Eingewöhnungswochen (nicht Lachen - das Spiel kann über Monate fesseln!) allerdings kaum anzuraten - dazu sind die Reaktionen des Fahrzeugs einfach zu realistisch programmiert. Über den Sound gibt es nicht viel zu sagen, da er bei Simulationen dieser Art traditionell eher im Hintergrund

steht; eine geplante Erweiterung sollte dagegen nicht verschwiegen werden: In Kürze wird Microprose eine verbesserte Version auf den Markt bringen, die eine Multiplayer-Option für Modem oder Nullmodem enthält. Ein Gutschein für ein Gratis-Update liegt jeder Packung der jetzigen Version von Grand Prix aber bei. (tb)

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller

Microprose

Preis ca. DM 120,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten

- Lauffähig ab DOS 5.0
- Minimum 1MByte Ram
- optional installierbarer Vorspann (3.2 MB Länge)



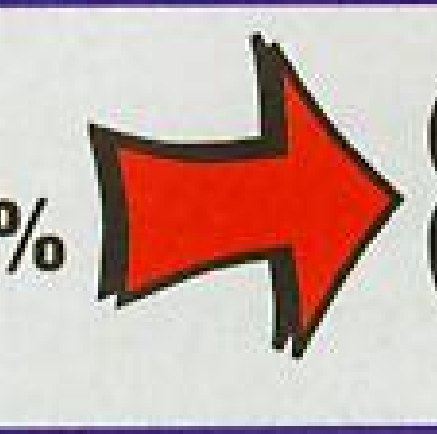
75%



90%



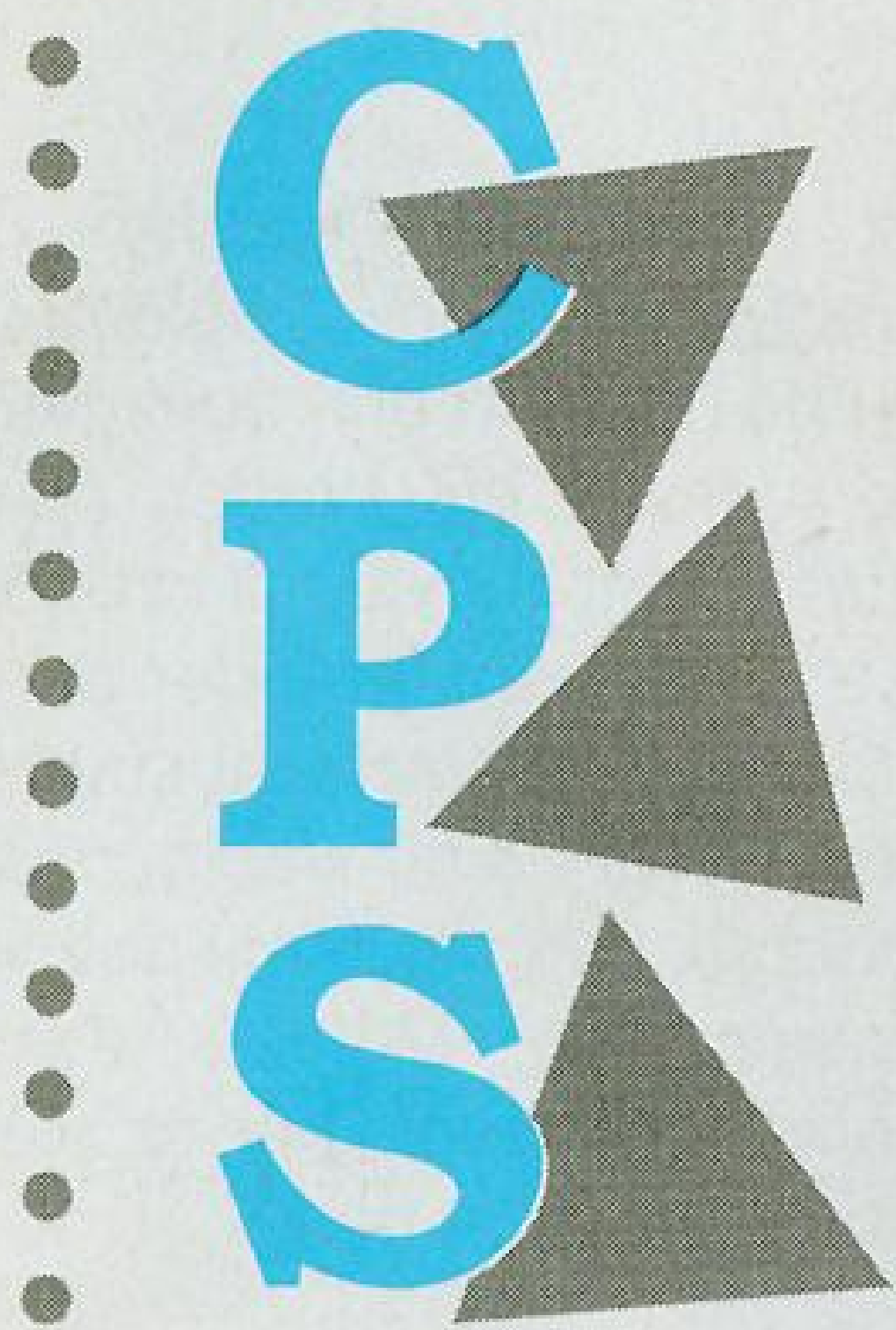
90%



86%

SOUND BLASTER

junior



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

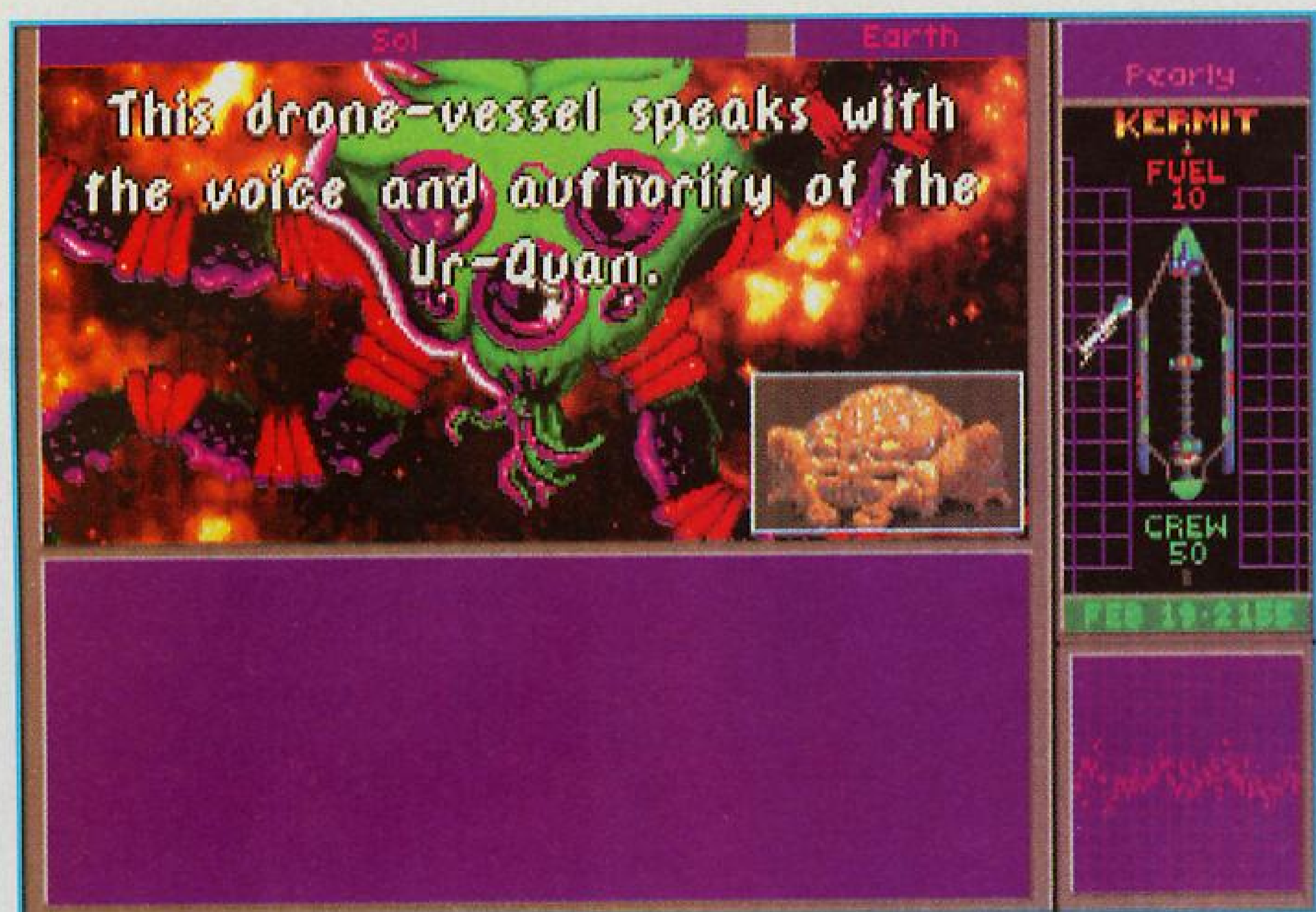
Laßkrachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthi inclusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen. Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch. Beim Händler gibt es was für die Ohren!

CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:
Wyrch Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

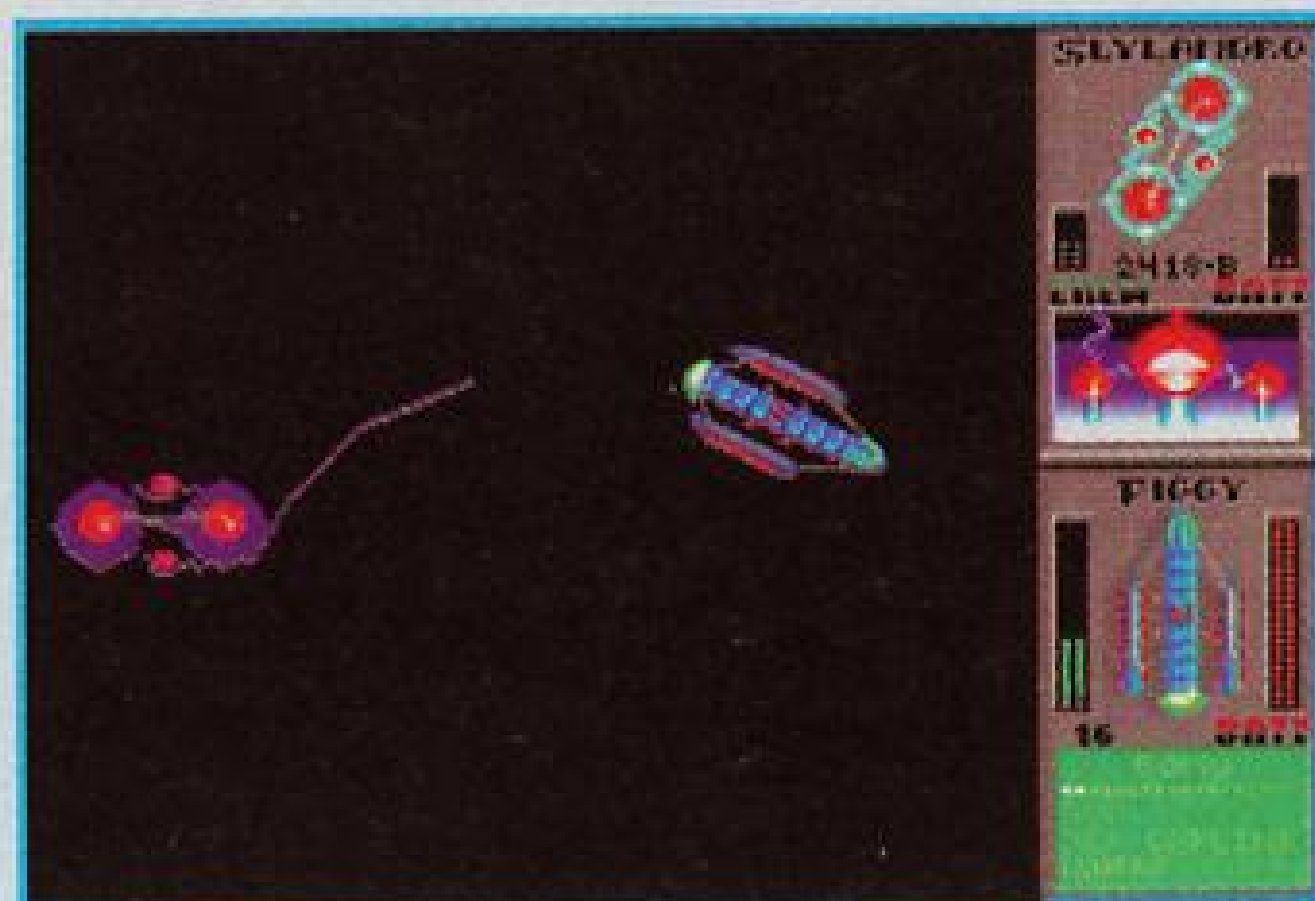
Schweiz:
Wyrch Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66



Die Ur-Quan haben uns entdeckt und bitten uns freundlich aber bestimmend genau an diesem Platz im Universum auf weitere Anweisungen zu warten.

Tja, wer nicht hören (warten) will muß fühlen und wird locker ins All geblasen.

Dieser Planet sieht doch eigentlich recht friedlich aus, sollte aber erst mal per Drone untersucht werden.



STAR CONTROL II

Die Zukunft ist eines der brisanten Themen, die große Teile der Menschheit seit Jahrhunderten beschäftigen. Mit "Starcontrol 2" rüstet Accolade nun Euren vertrauten Rechner zu einer richtigen Zeitmaschine um, die Euch den lang ersehnten Sprung ins 22. Jahrhundert ermöglicht.

Vorgeschichte: Immer diese unerträglichen Außerirdischen

Das ausführliche Handbuch erweist sich auf den ersten Seiten als spannender Roman (leider nur in englischer Sprache verfaßt) und nicht als gewöhnliche, trockene Funktionsbeschreibung. Auf schlappen 15 Seiten wird vor den Augen des interessierten Zukunftsliebhhabers die alte Mär vom hinterhältigen Außerirdischen aufgewärmt. In diesem Fall tragen sie den Namen "Ur-Quan" und spielen sich als neue Herrscher des Universums auf. Aus diesem Grund machen sie

versucht nun wieder Kontakt mit ihrem Mutterplaneten aufzunehmen. Was liegt da näher, als ein provisorisches Raumschiff vom Stapel laufen zu lassen, das wieder in das heimatische Sonnensystem zurückfliegen kann. Nach wenigen Monaten ist es auch schon fertiggestellt und das 50 Mann starke Schiff verläßt den Hyperraum bei der Ausfahrt Jupiter...

Ziel des Spiels: Den Aliens das Fürchten lehren

Schon bei der Ankunft bemerkt Ihr, daß die Realität etwas verschoben ist. Über ein Funksignal bekommt

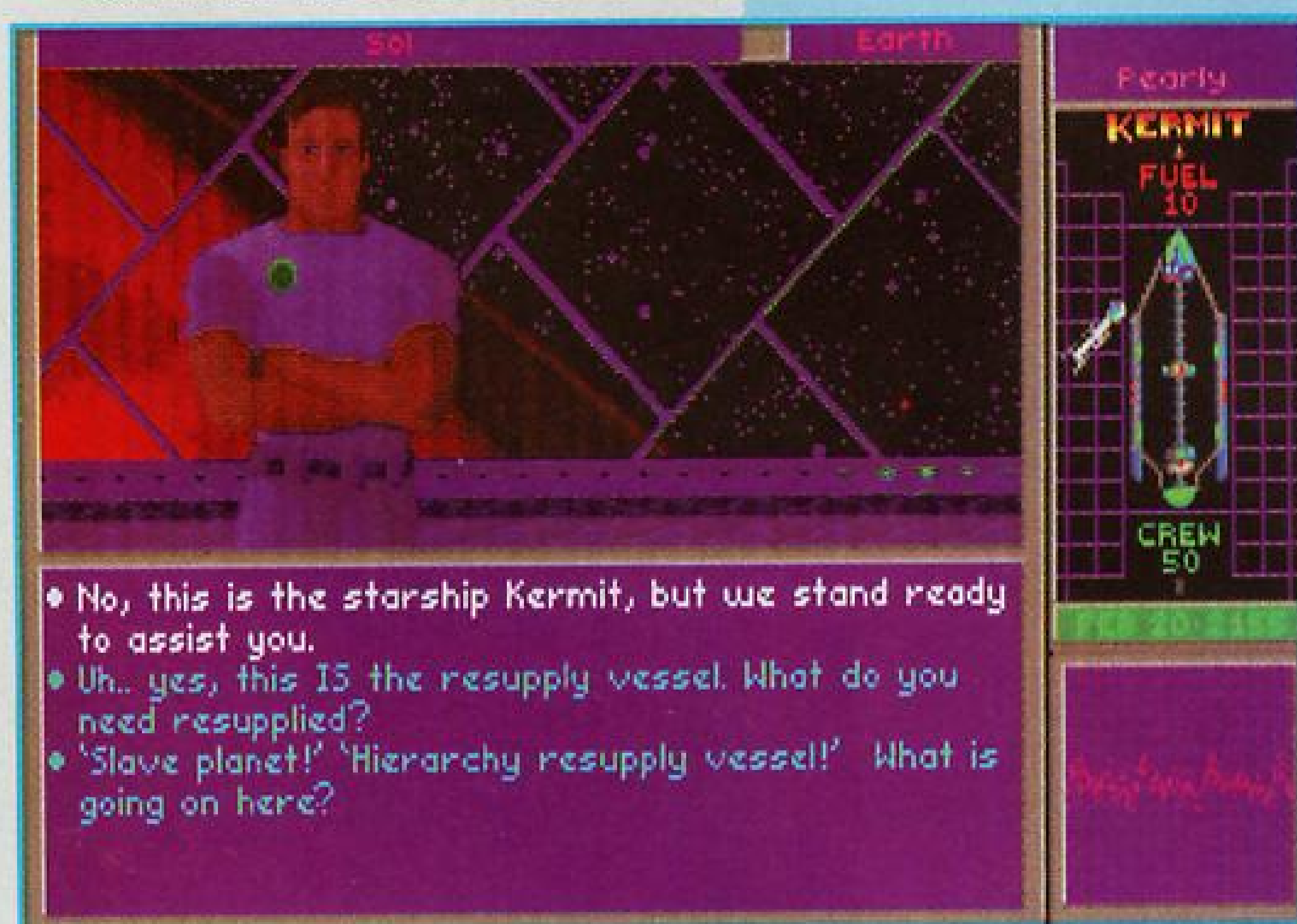
man mitgeteilt, daß es sich bei Eurem Raumschiff um ein unidentifiziertes Flugobjekt handelt und jeder Fluchtversuch scharf verurteilt wird. Nun ist es also Eure Aufgabe mit der Allianz der freien Planeten zu kooperieren und den alten Frieden wieder herzustellen. Zunächst muß allerdings auf eigene Faust agiert werden, wobei das riesige Planetensystem aber auch genügend Platz bietet. So können die unterschiedlichsten Sterne angefliegen werden und per Multiscan kann an Ort und Stelle eine Analyse der Oberflächenstruktur vorgenommen werden. Starke Energiequellen weisen dabei auf vorhandene Raumschiffe hin und blinkende Punkte biologischen Ursprungs lassen auf die Existenz einer Lebensform schließen. Zu guter letzt können auch sämtliche Mineral-Vorkommen angezeigt werden. Ein Landungstrupp kann anschließend diese Ressourcen ausbeuten und gewinnbringend verkaufen. Ein kleines Beischiß kann von Euch ganz nach Belieben auf der Planetenoberfläche gesteuert werden, allerdings solltet Ihr auf die natürlichen Wetterverhältnisse achten. Ein plötzlicher Blitzschlag oder Vulkanausbruch, kann schon den Großteil der Mannschaft dahinraffen oder sogar den kleinen Gleiter zerstören. Vorsicht ist also geboten! Über ein ausgeklügeltes Kommunikationssystem, das seit "Indy 4" eigentlich gang und gäbe ist, kann mit den vielfältigen Lebensformen in Kontakt getreten werden. Dabei solltet Ihr aber stets darauf achten, welchen Tonfall Ihr verwendet, denn viele Völker verfügen über ein aufbrausendes Temperament.

Ist einem gewaltsamen Zusammentreffen auf diplomatischen Wege nicht mehr auszuweichen, so müssen die Waffen sprechen. Hier könnt Ihr selbst die Zügel in die Hand nehmen oder den Computer die Schlacht ausführen lassen. Wer ein wenig trainieren möchte, kann sich mit dem kleinen Zusatzspiel "Melee", das auch über Modem spielbar ist, die nötige Übung verschaffen.

Grafik und Sound: Keine besonderen Kunststücke

In puncto Grafik gibt "Starcontrol 2" zwar wenig Anlaß zur Kritik, doch hätten einige Animationen und Hintergrundbilder wesentlich besser ausfallen können. Alle Funktionen wurden übersichtlich angeordnet und auch kleine Feinheiten können erkannt werden, ohne eine Lupe benutzen zu müssen. Die verwendeten Musikstücke gefallen anfangs auf Anhieb, jedoch wiederholen sie sich zu oft, so daß der Lautstärkeregler einmal mehr in Anspruch genommen werden muß. Sprachausgabe und Soundeffekte entsprechen dem heutigen Standard und können durchaus überzeugen.

(om)



sich auch die gesamte Menschheit Untertan, besetzen unseren blauen Planeten Erde und sichern ihn mit unvorstellbarer Technologie ab. Eine kleine Kolonie am Rande der Galaxis macht sich allerdings nach vielen Jahren der Abgeschiedenheit so seine Gedanken und

len. Zunächst muß allerdings auf eigene Faust agiert werden, wobei das riesige Planetensystem aber auch genügend Platz bietet. So können die unterschiedlichsten Sterne angefliegen werden und per Multiscan kann an Ort und Stelle eine Analyse der Oberflächen-

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick ☒ AdLib ☒		Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus ☐ Soundblaster ☒		Hersteller Accolade	
Tastatur ☒ Roland ☒		Preis ca. DM 90,-	
VGA ☒ Andere ☐		Besonderheiten	
		- Bonusspiel	
		- riesige Sternenkarte	
		Muster von Hersteller	



Aus dem sonnigen Kalifornien kommt eine gar nicht so sonnige Aufgabe auf uns zu: Das kompromißlose Erobern einer ganzen Galaxie. Als vorerst letzter Teil der Star Fleet-Serie übernimmt Star Legions ein schweres Erbe, dem es aber kaum gerecht wird.

Star LEGIONS

Als neuer Commander der krellanischen Streitkräfte hat der Spieler die äußerst umfangreiche Aufgabe, eine ganze Galaxie Planet für Planet zu erobern und die UGA-Truppen zu vertreiben. Am Anfang einer jeden Mission umkreisen die eigenen

die Galaxie unter seiner Herrschaft vereint ist. Star Legions könnte dem Spieler einiges an Arbeit abverlangen, da sehr viele Möglichkeiten bestehen, den Kampfablauf zu beeinflussen. Beispielsweise durch die Zusammensetzung der Kampftruppen, durch Bedrohung des feindlichen Heerführers, durch gezielten Nachschub ... Doch leider ist jeder Kampf auch ohne diese Feinheiten zu gewinnen, so daß nur idealistische Spielernaturen alle Details des Programms kennenlernen werden. Mindcraft liefert mit Star Legions über ein Megabyte digitalisierte Stimmen, was der Spieler aber ansonsten zu hören bekommt, sind nur einige kurze und langweilige Klangeffekte. Um in den Genuß der Sprachausgabe zu kommen, ist übrigens eine Soundblasterkarte und ein MB Extended Memory nötig. Die AdLib-Besitzer dürfen sich immerhin noch an einer quäkenden Melodie bei der Ordensverleihung erfreuen, ohne Soundkarte ist lediglich ein sporadisches Knacken zu hören. Obwohl Star Legions eine VGA-Karte verlangt, fühlt man sich beim Anblick der insgesamt sechs verschiedenen Bildschirme in frühe EGA-Zeiten versetzt - der Versuch der Programmierer, möglichst viel Information auf einem Bildschirm unterzubringen, ergab lieblose, eintönige Grafiken mit kaum erkennbaren Details. Auch die Steuerung läßt einige Wünsche offen, so ist die Maussteuerung durch die viel zu kleinen Buttons ziemlich umständlich. Einige Tastaturfunktionen hätten dem Programm auch nicht geschadet. Star Legions ist höchstens dem leidenschaftlichen Strategiespielsammler zu empfehlen, für Profistategen ist es zu leicht, für Einsteiger gibt es attraktivere Programme. (hw)

PC unterstützt

Joystick ☐ AdLib ☒

Maus ☒ Soundblaster ☒

Tastatur ☐ Roland ☐

VGA ☒ Andere ☐

STRATEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Mindcraft **Besonderheiten**

Preis ca. DM 100,- - 1 MB digit. Stimmen

Englisches Handbuch

Muster von Joysoft

Okay Soft AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
TEL. 09674 -1279 FAX -1294

news -8405 BTX * 200110096741279

		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV	80.90	66.90	Nigel Mansell	61.90	54.90
3D Construction Kit 2.0	DV	119.90	119.90	No greater Glory	82.90	64.90
Airbus A 320	DV	87.90	85.90	Pacific Island	71.90	63.90
Aces of Pacific	DA	74.90	a.A.	Patrizier	80.90	66.90
- Mission WW 2 1946	DA	46.90	---	Perfect General	80.90	71.90
A.T.A.C	DA	79.90	---	Pinball Fantasy	---	57.90
A-Train	DV	95.90	a.A.	Prophecy of Shadow	DV	80.90
B17 Flying Fortress	DA	88.90	---	Push over	DA	66.90
B.A.T 2	DV	79.90	76.90	On the Road	DV	57.90
Battle Isle	DV	78.90	66.90	Quest for Glory 1 VGA	DV	72.90
B.C. Kid	DA	---	54.90	Quest for Glory 3	DV	69.90
Birds of Prey	DA	79.90	69.90	Railroad Tycoon	DA	82.90
Bitmap Brother Vol.1	DA	57.90	54.90	Red Baron	DV	75.90
Bug Bomber	DV	65.90	54.90	- Mission Disk	DV	45.90
Burning Steel	DA	81.90	---	Risky Woods	DA	63.90
Campaign	DV	69.90	62.90	Robosports	DA	58.90
Car + Driver	DV	72.90	---	Rome AD 92	DV	75.90
Castles 2	DA	75.90	---	Shadowworld	DA	56.90
Comanche	DA	87.90	---	Sherlock Holmes	DV	78.90
Combat Classics	DA	63.90	57.90	Sim Life	DA	69.90
Conquest of Long Bow	DV	75.90	---	Space Quest V	DA	75.90
Cool Croc Twins	dt	57.90	53.90	Special Forces	DA	84.90
Cool World	DA	65.90	51.90	Spelljammer	DA	66.90
Curse of Enchantia	DA	63.90	63.90	Sports Collection	DV	77.90
Darkseed 1.5	DV	69.90	63.90	Streetfighter 2	DA	65.90
Das schwarze Auge	DV	80.90	71.90	Task Force 1942	DA	81.90
Doddlebug	DA	---	65.90	Trodders	DA	56.90
Dream Team	DA	58.90	51.90	TV Sports Baseball	DA	39.90
Dynablast	dt	69.90	63.90	TV Sports Boxing	DA	81.90
Dynatec	DV	66.90	55.90	Ultima Underworld	DA	72.90
Elvira 2	DV	57.90	56.90	Ultima 7	DV	90.90
Erben des Throns	DV	77.90	71.90	W.W.F. 2 Europ.Ramp.	DA	57.90
Eye of the Beholder 2	DV	79.90	77.90	Waxworks	DV	63.90
Gobliins 2	DV	89.90	70.90	Wean	DA	74.90
Grand Prix	DA	82.90	72.90	Willy Beamish	dt	75.90
Gunship 2000	DA	87.90	76.90	Wing Commander	DV	77.90
Harrier Jump Jet	DA	84.90	---	Wing Commander 2	DV	86.90
Head to Head	DA	89.90	73.90	Wizardry 7	DA	82.90
Hexuma	DV	81.90	78.90	Wizkid	DA	57.90
History Line 14-18	DV	79.90	79.90	X-Wing	DA	82.90
Humans	DA	58.90	55.90	Zyconix	DA	51.90
Inca	DA	95.90	---			
Indiana Jones 4	DV	85.90	81.90			
Jimmy Whites Snocor	DA	66.90	66.90			
Kings Quest 6	DV	79.90	---			
Larry 5	DV	75.90	66.90			
Laura Bow 2	DV	75.90	---			
Legend of Valour	DV	79.90	79.90			
Lemmings	DA	63.90	49.90			
- Data Disk	DA	51.90	31.90			
Links 386 pro	DA	85.90	---			
- Course Mauna Kea	DA	45.90	---			
Lotus 3	DA	---	49.90			
Lure of Temptress	DV	67.90	57.90			
Might + Magic 3	DV	82.90	66.90			
Might + Magic 4	DV	80.90	---			
Monkey Island 2	DV	78.90	77.90			
Motorhead	DA	---	39.90			
	</					

Sound Galaxy NX 289.-

ATI Stereo FX 287.-

SB-JUNIOR 149.-

AdLib Soundkarte 125.-

AdLib GOLD 455.-

Roland LAPC I 799.-

CREATIV LABS:

SOUNDBLASTER 2.0 168.-

Soundblaster PRO 3 299.-

CD-ROM intern 499.-

JOYSTICK'S:

Advanced Gravis 69.-

Thrustmaster Weapon C. 162.-

SUNCOM Analog Xtra 75.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Die 6 Screens des Spiels erinnern doch sehr an EGA-Graphik

Raumschiffe den zu erobernden Planeten und scannen dessen Oberfläche ein. Werden auf diese Weise Städte und Feindtruppen entdeckt, so sollten diese innerhalb einer vorgegebenen Zeit erobert werden. Da die Art und Weise der Eroberung einen entscheidenden Einfluß auf die Beförderungen des Spielers hat, ist einem von einem ziellosen Bombardieren des Planeten abzuraten - die Kampftruppen werden also in die Städte gebeamt und stehen den Gegnern nun direkt gegenüber. Ist ein Planet endlich unterworfen worden, werden die Leistungen des Strategen bewertet. Je nach seinem Verhalten im Kampf werden ihm Auszeichnungen zuteil, zum Beispiel für Mut, Fairneß usw. Neue Soldaten und Sklaven werden ihm gutgeschrieben, und als Wichtigstes: Die Punktzahl. Davon ausgehend wird er befördert und ausgezeichnet, bis er schließlich den Rang eines Imperial Tribunes erlangt hat und

Curse of Enchantia

Nach dem Erscheinen von "The Legend Of Kyrandia" war eigentlich abzusehen, daß weitere Spiele ähnlichen Kalibers folgen werden. Core Design macht sich nun die Gunst der Stunde zu Nutzen und versucht mit "Curse Of Enchantia" ebenfalls einen Hit zu landen.



Von Hexen und Menschenkindern

Eine andere Zeit, eine andere Dimension. Mit grausamer Hand unterdrücken eine handvoll gräßlicher Hexen den unscheinbaren Planeten Enchantia. Das Verlangen nach grenzenloser Macht läßt sie jedoch nach mehr streben und so wundert sich wohl niemand, daß sie den alten Traum von der Unsterblichkeit realisieren möchten. Die einzige Zutat, die ihnen aber bis jetzt immer noch fehlt, ist ein lebendiges, gesundes Menschenkind. Damit dieses Problem möglichst bald der Vergangenheit angehört, schnappt sich eine der listigen Hexen ihr Zauberbuch und teleportiert den nächstbesten Jüngling in den Kerker ihrer gewaltigen Burg. Hier wird der vermeintliche Held - sein Name ist übrigens Brad - mit den Füßen nach oben

an eine modrige Wand gekettet, um ihn auf die bevorstehende Prozedur gut vorzubereiten. Das köstliche Menschenfleisch muß schließlich gut abgehangen sein. Wie eklig!

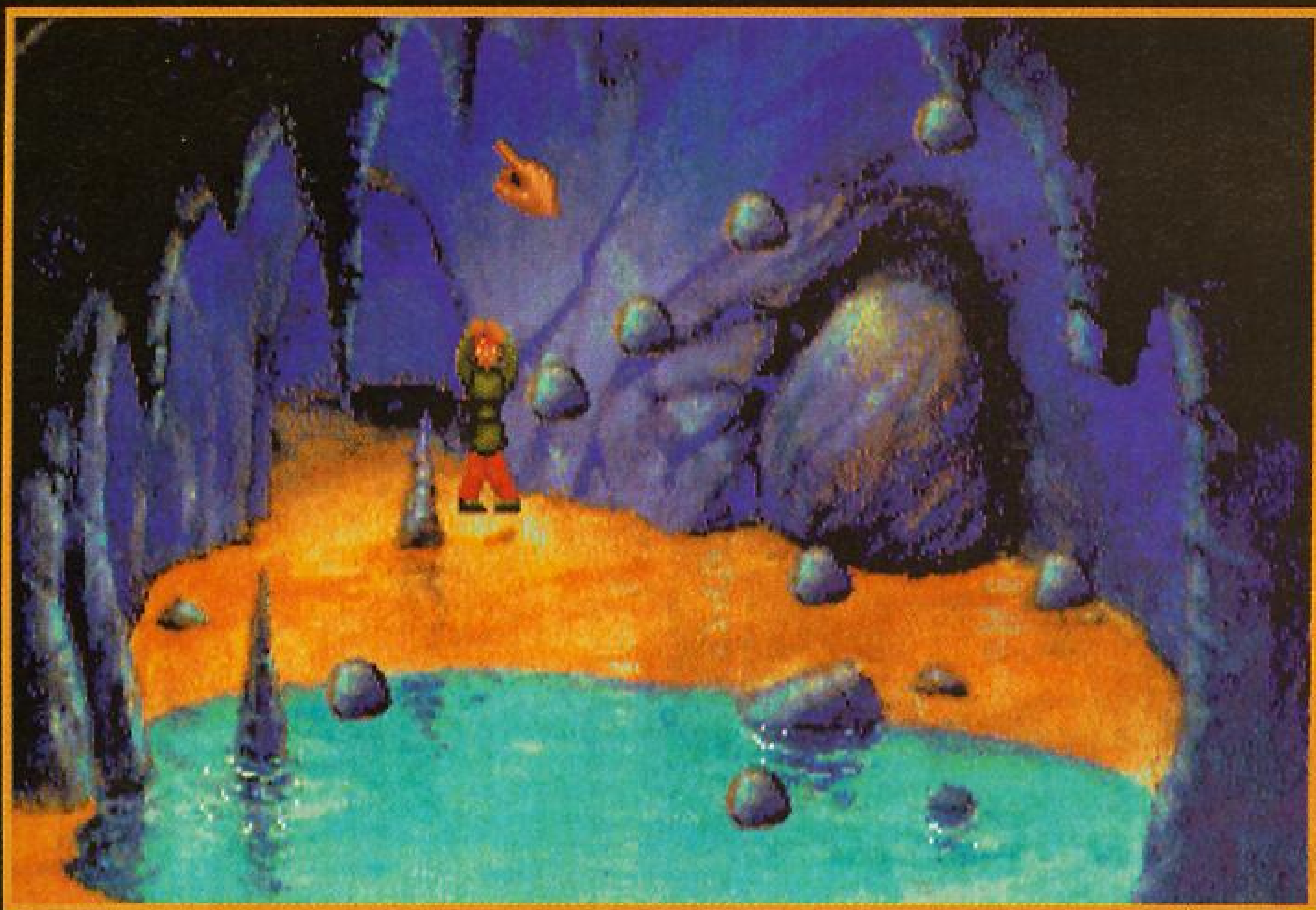
Mehr Denkspiel als Adventure

Auf dem Cover wird durchaus der Eindruck erweckt, daß es sich bei "Curse Of Enchantia" um ein astreines Adventure handelt. Das kann man allerdings beim näheren Hinsehen nicht bestätigen. Zumindest nicht voll und ganz, denn die zahlreichen logischen Rätsel lassen Cores neuestes Werk eher in die Sparte "Denkspiel" hineinfallen. Gefundene Gegenstände müssen zum richtigen Zeitpunkt angewendet werden, um einen positiven Effekt zu erzielen. Dabei steigert sich der Schwierigkeitsgrad der Puzzles

im Laufe des Spiels so stark, daß schon eine Menge Hirnschmalz und noch wesentlich mehr Zeit aufgewendet werden muß, wenn man den kleinen Planeten von der Tyrannei befreien möchte. Läßt sich ein Gegenstand nicht benutzen oder eine Aktion nicht ausführen, so erscheint auf dem Bildschirm eine Handbewegung, die sich schon seit langer Zeit eingebürgert hat: Daumen nach unten! Die Befehle lassen sich sehr leicht eingeben, denn zum Glück wurde auf unnötige Texteingaben völlig verzichtet. Zwei übersichtliche Iconzeilen zeigen alle wichtigen Funktionen, vom schlichten "Nehmen" bis hin zum "Verknüpfen" und "Werfen". Auf diese Weise können alle Befehle mit wenigen Mausklicks ausgeführt werden. Das wirkt sich vor allem auf den ausgezeichneten Spielfluß aus, denn eine zündende Idee kann blitzschnell in die Tat umgesetzt werden.

Sprühender Witz

"Curse Of Enchantia" zeichnet sich vor allem durch seine witzigen Einlagen aus. Schreitet man mit großen Schritten an den scheinbar leblosen Ritterfiguren vorbei, so saust auch schon der gewaltige Streitkolben herunter und Brads Größe reduziert sich auf ein Minimum. Ein anderes Beispiel ist der Wunschbrunnen, der vorübergehend außer Betrieb ist, oder das Meditationszentrum, in dem zur geistigen Reinheit Steine zertrümmert werden. Dabei ist es besonders lobenswert, daß Brad niemals das Zeitliche segnen muß, sondern nur auf alle möglichen und unmöglichen Weisen drangsaliert wird. Dadurch erhöht sich der Spielspaß gewaltig und ellenlange Speicherorgien sind nicht erforderlich.



In unterirdischen Höhlen ist durchaus jederzeit mit Stein-schlag gegen Einbruch der Dunkelheit zu rechnen.

Ein grafischer Genuß; aber das Scrolling!

Gleich auf dem ersten Blick merkt man "Curse Of Enchantia" an, daß die Programmierer sehr liebevoll zu Werke gegangen sind. Plätschernde Regentropfen und aufsteigende Sauerstoffblasen sind kleine Details, die genau die richtige Atmosphäre verbreiten. Auch die Animation gibt wenig Anlaß zur

Kritik, unterstützt sie doch die lustigen Einfälle und läßt den vergnügten Spieler zumindest schmunzeln. Die reinste Katastrophe ist hingegen das Scrolling. Von sanft kann hier auf keinen Fall die Rede sein, denn der Bildschirm bewegt sich äußerst ruckartig und träge. Schlimmer geht es kaum! Hätte man auf das Scrolling völlig verzichtet, so wäre nicht nur die Spielbarkeit, sondern auch die Motivation noch ein wenig höher. Die verwendeten Musikstücke wurden einwandfrei programmiert, wobei

besonders auf die Komposition Wert gelegt wurde. Die herrliche Melodie beißt sich im Gehörgang richtig fest! Die Soundeffekte klingen ebenfalls glasklar aus den Boxen. Ob nun Sprachausgabe oder Wassertropfen, hier wurde wirklich genau gearbeitet.

Fazit: Tolles Gameplay

Obwohl Grafik und Sound gut in Szene gesetzt wurden, zeichnet sich "Curse Of Enchantia" mehr durch seine bestechende Spielbarkeit aus. Wer auf logische Rätsel steht, wird vom "Fluch der Verzauberung" sicherlich ange-tan sein. Alle anderen sollten es sich wenigstens einmal ansehen. Es lohnt sich!

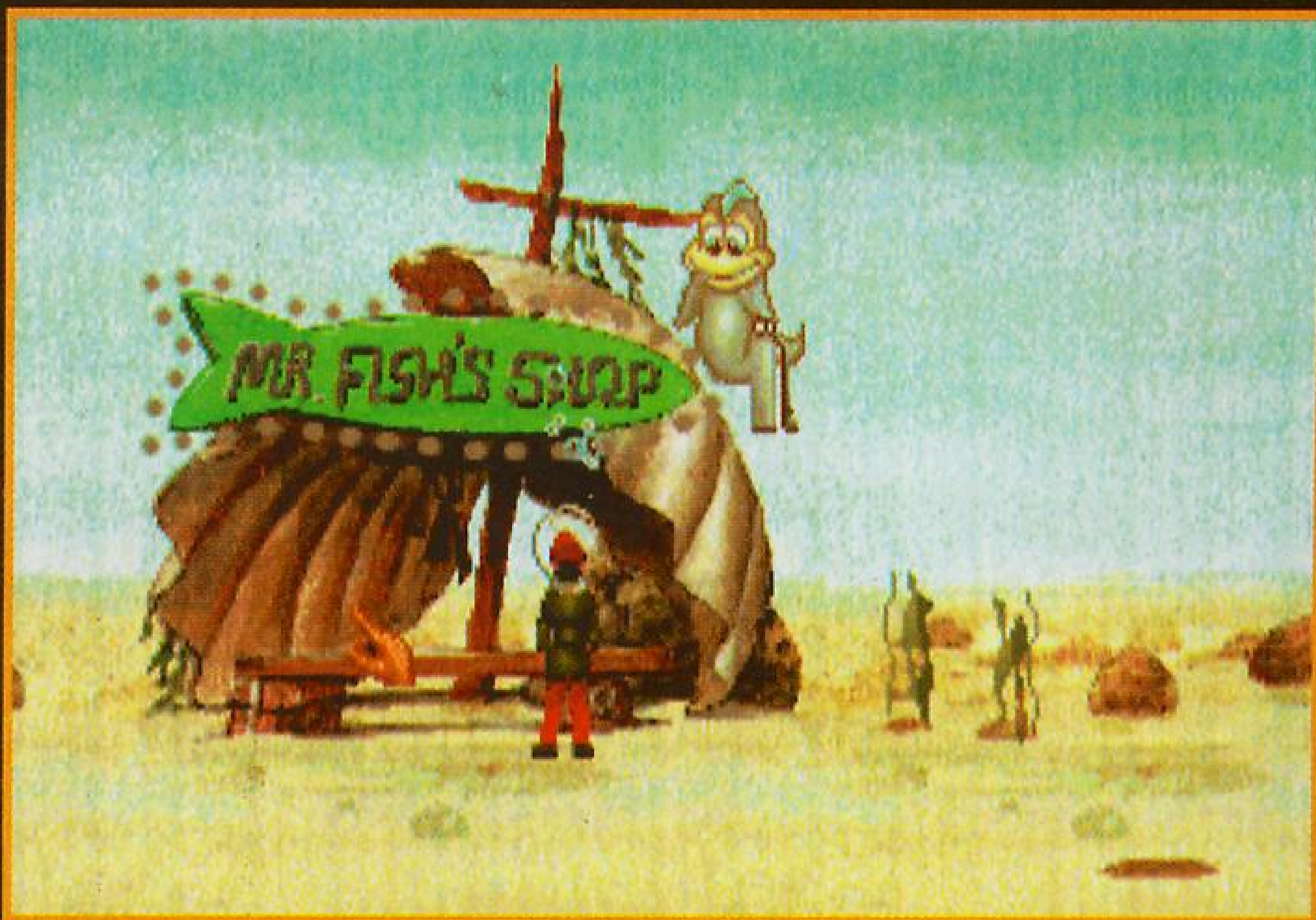
(om)

Erste Schritte: Goblins und steile Klippen

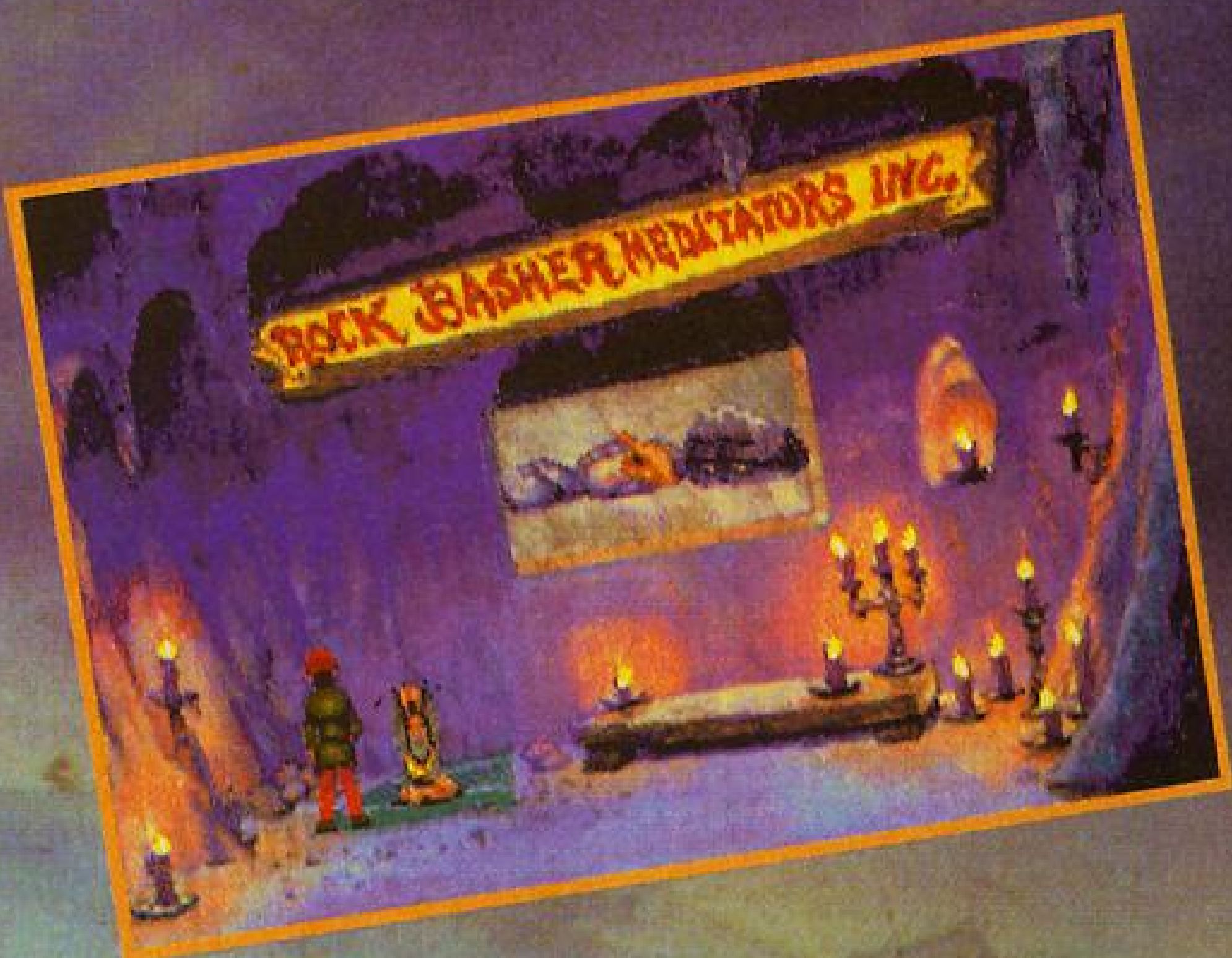
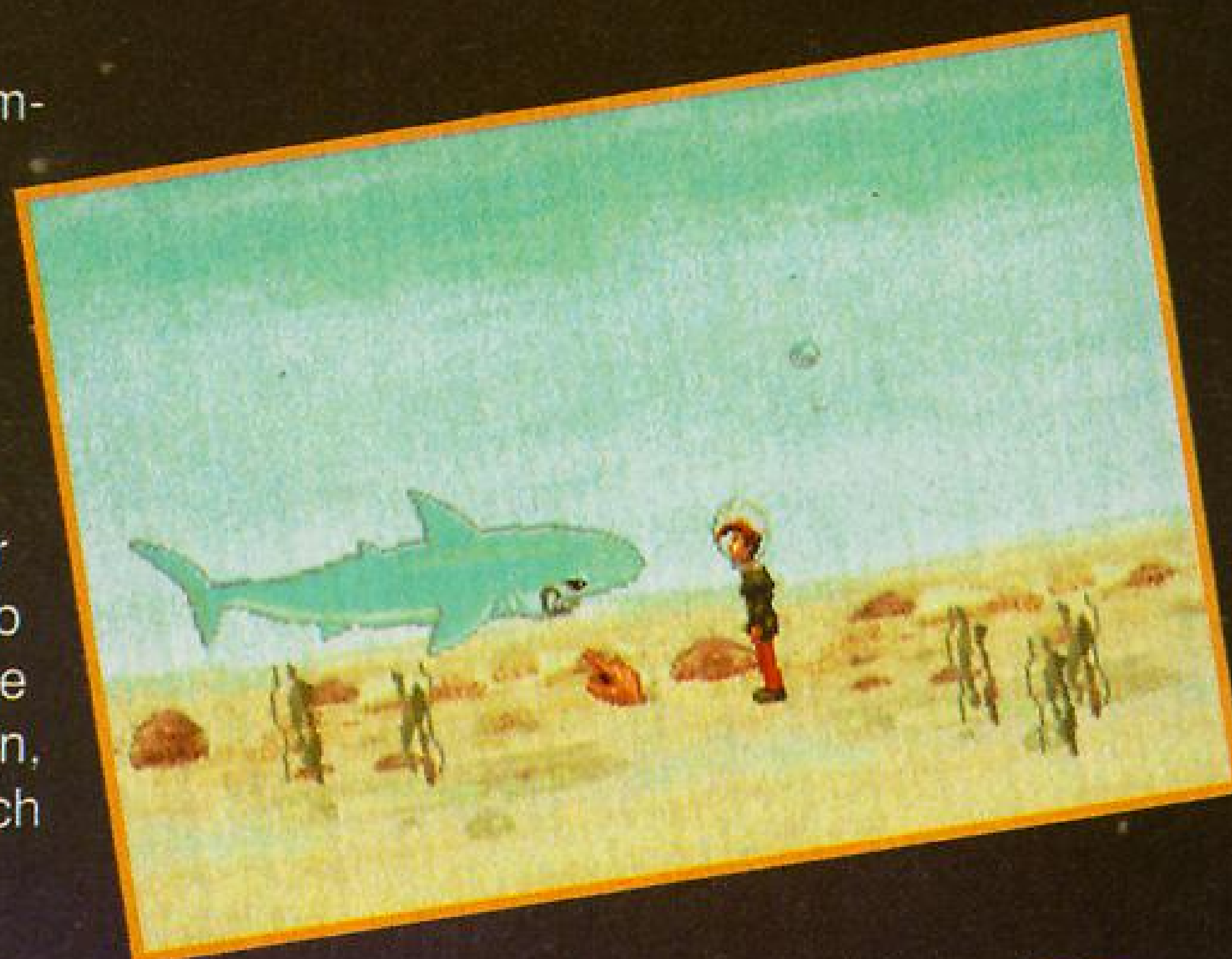
Da hängt man nun kopfüber an einer kalten Kerkerwand und kann sich kaum bewegen. Was liegt also näher, als nach Hilfe zu rufen? Der flehende Ruf wird vom Gefängniswärter gehört. Er kommentiert diese anmassende Bitte mit einem abfälligen "Shut Up". Aufgrund seiner Tolpatschigkeit stolpert er jedoch beim Verlassen der Zelle über die Eingangsstufe und läßt den Schlüssel fallen. Der Fesseln kann man sich also schon einmal entledigen, doch was nun? Die-brüchige Mauer läßt sich schnell in Schutt und Asche legen und eine nützliche Büroklammer tritt ans Tageslicht. Mit diesem Utensil kann nun die Tür geöffnet werden. Mit schnellen Schritten durchquert man die Galerie und läßt alle Gegenstände im Rucksack verschwinden. Die Tür am Ende des Ganges führt zu den steilen Klippen, die das gesamte Schloß umgeben. Im Wasser erweist sich das Goldfisch-glas als einzige Überlebenshilfe, kann es doch als Taucherhelm benutzt werden.



Was könnte man sich alles wünschen, wenn dieser blöde Brunnen bloß nicht gerade außer Betrieb wäre.



In dieser Unterwasser-Nordsee-Filiale gibt es keinen Fisch zu kaufen, aber viele andere nützliche Sachen.



PC unterstützt

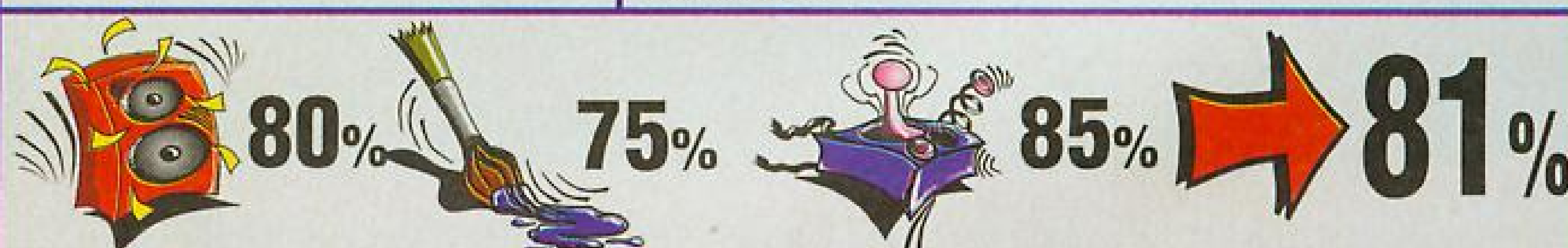
Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☐ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

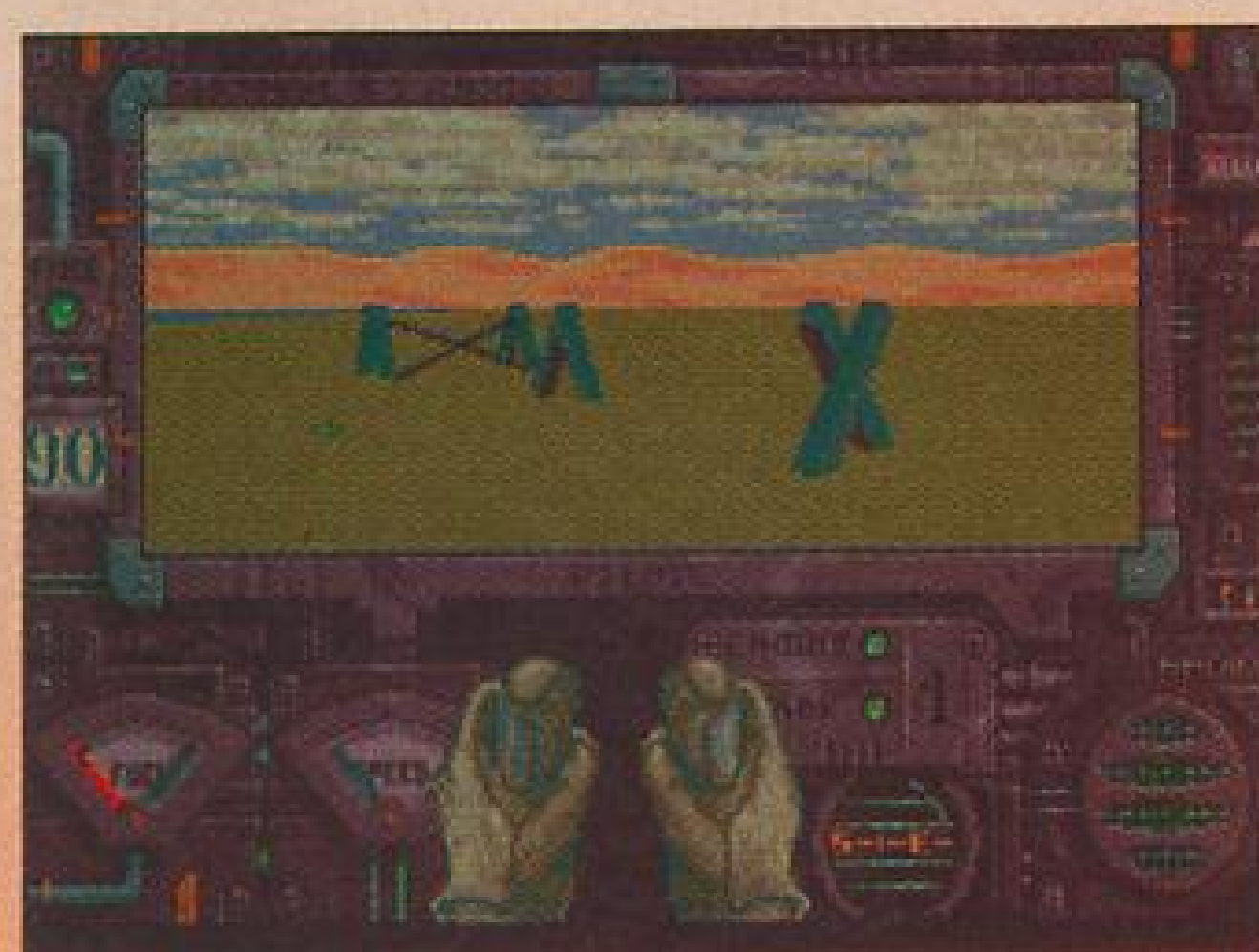
Herstelle
Core Design
Preis ca. DM 100,-
Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- logische Rätsel
- tolle Benutzerführung



D-DAY

Am 6. Juni 1944 landeten die alliierten Truppen an der Küste der Normandie. 48 Jahre danach lädt Futura in einer "Konfliktsimulation" zur Wiederholung ein.



Daß D-Day den Anspruch erhebt, mehr als nur ein Kriegsspiel zu sein, erkennt der Käufer bereits beim Öffnen der Verpackung, denn neben einem in die Geschichte einführenden Handbuch, wird ein Dokumentarfilm auf VHS-Videokassette mitgeliefert, der in ausführlicher Weise die Operation Overlord beschreibt: Die Landung der Alliierten in der Normandie und die anschließende Befreiung der von den Deutschen besetzten Gebiete.

Der Spieler kann nun einzelne Missionen von Overlord übernehmen oder die gesamte Operation gegen die Zeit bestreiten. Auch im zweiten Fall ist Overlord in verschiedene Missionen aufgeteilt, die nun aber voneinander abhängig sind. Wurde in einer Mission also eine Brücke zerbombt, so steht diese in einer späteren Mission nicht mehr zur Verfügung. Es ist also mehr als nur dummwütiges Schießen gefragt. Wie im Video beschrieben, nahmen an der Inva-

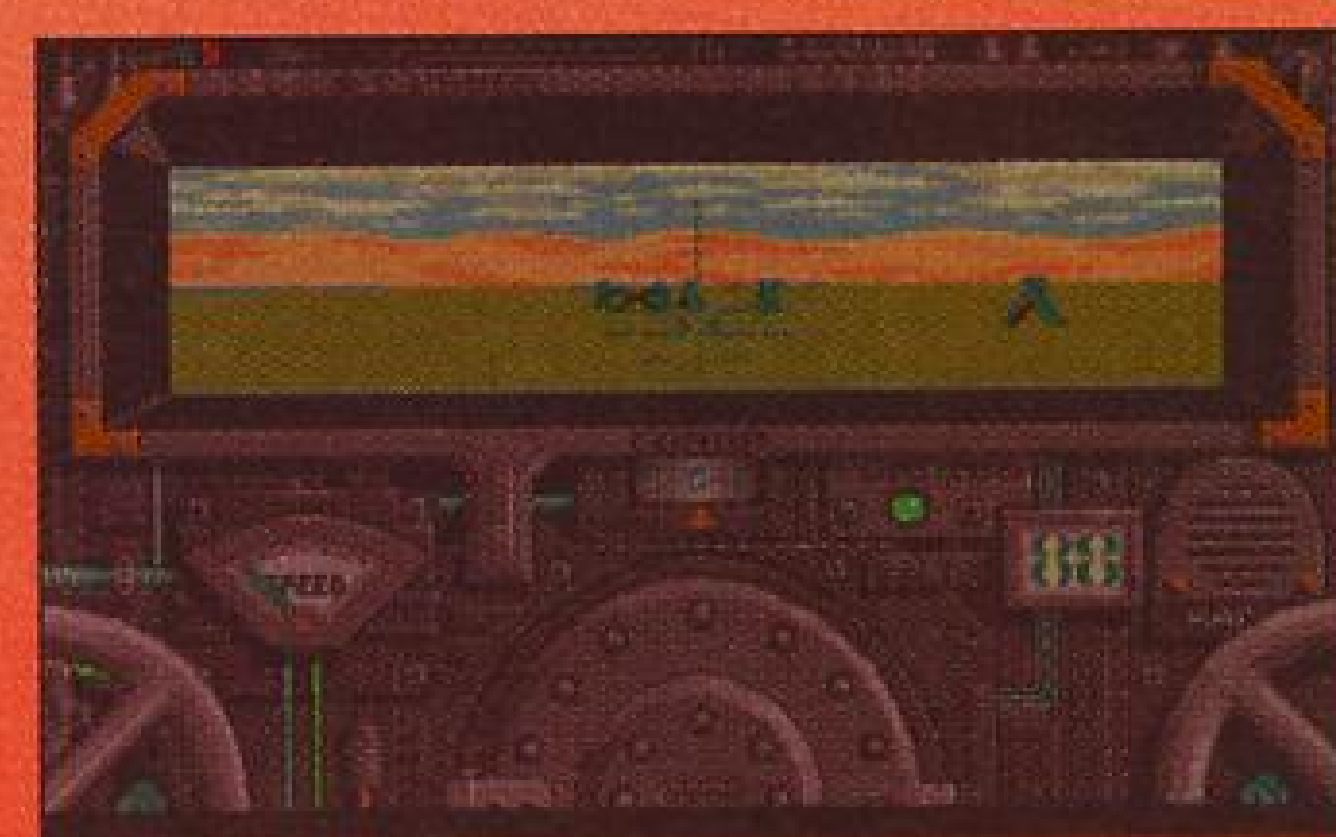
sion verschiedene Waffengattungen teil: Panzer, Fallschirmspringer, Luftwaffe und Infanterie. Die Team Yankee-ähnliche Panzersimulation bietet je nach Mission bis zu fünf Sherman M4 zur Steuerung an. Mit Kanone und MG müssen nun die Feindpanzer bekämpft, Dörfer befreit, Brücken verteidigt oder Strandbunker aufgespürt werden. Die Bedienung der Panzer ist äußerst schlicht, sie beschränkt sich auf fahren und schießen. Die Umgebung wird hierbei im allgemeinen aus dem Panzer heraus betrachtet, leider steht dieser recht schnellen Vektorgrafik nur ein sehr kleiner Bildschirmausschnitt zur Verfügung. Auch das Fallschirmspringen wurde "simuliert": In einer Frontalsicht sieht man bis zu zehn Fallschirmspringer, die einzeln auf ein kleines Gebiet am Boden dirigiert werden müssen. Da hier nur die Manipulationsmöglichkeiten links und rechts vorhanden sind, ist dieser Teil des Spiels eindeutig der schlechteste.



Das ist einer der armen Kerle, die sich durch das Spiel schlagen müssen.



D-Day wartet zwar mit vier verschiedenen "Simulations"-Arten auf, doch verdienen sie diesen Namen eigentlich nicht, denn jegliche Spannung geht recht schnell verloren.



Nur wenig besser schneidet die Bombersimulation ab, in der ein B-17-Bomber über das nächtliche Frankreich zu fliegen ist und seine Bomben über kaum erkennbare Ziele verteilt werden sollen. Auch die wiederum viel zu einfache Steuerung tut ein Übriges zur aufkommenden Langeweile. Den spielerischen Höhepunkt bietet die Infanterie-"Simulation", bei der sogar einige strategische Elemente erkennbar sind. Eine variable Anzahl von Soldaten muß

sämtliche Feinde auf dem Spielfeld entfernen, dazu stehen verschiedene Kämpfertypen zur Verfügung, die passend zu dem jeweiligen Ziel ausgewählt werden.

Die Umsetzung dieser recht zweifelhaften Spielinhalte ist äußerst schwach ausgefallen. So wird der enttäuschende Sound trotz vorhandener Soundkarte größtenteils auf dem eingebauten Lautsprecher ausgegeben, die längst nicht mehr zeitgemäßen Grafiken benötigen einen sehr schnellen Rechner, die EGA-Grafiken sind schwer erkennbar und der Joystick wird nur selten benutzt. D-Day ist bereits zu seinem Erscheinungsdatum um circa acht Jahre veraltet und daher nur für echte Nostalgiker geeignet. (hw)

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

SIMULATION

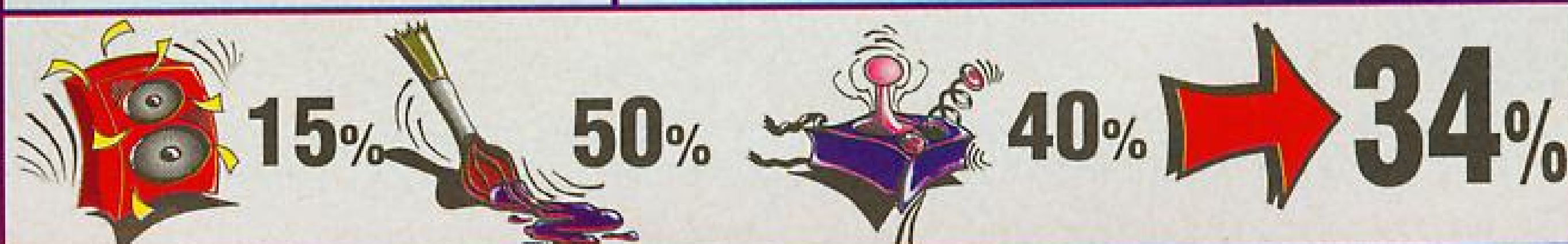
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Futura
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten

- Dokumentarfilm über den 6. Juni 1944 enthalten
- Spiel und Film ausschließlich französisch



Bei "Indianapolis 500" könnt Ihr Eure Reifen auf der bekannten amerikanischen Rennstrecke qualmen lassen. Dabei ist nicht nur fahrerisches Können, sondern auch geschicktes Abstimmen von Spoilerstellung, Luftdruck und Gummizusammenstellung der Reifen, Radsturz und das Übersetzungsverhältnis des Getriebes auf den von Euch ausgewählten Wagen beim Boxenstop gefragt. Auch die Menge des getankten Treibstoffs ist im Hinblick auf die Schwere des mitgeführten Benzins im Verhältnis zu



ter" beschrieben werden. Das dritte aber nicht unbedingt beste Spiel in diesem Sampler ist "Tiebreak". Auf Boris' Spuren wandelnd, schmettert Ihr Euren Tennisball in Trainingsstunden, Freundschaftsspielen und Begegnungen um die Weltrangliste. Dabei stehen unterschiedliche Schlägertypen und Platzbeläge zur Auswahl. Das Spiel wird ebenfalls mit dem Joystick oder Keyboard gesteuert, und zwar lenkt Ihr nicht den Spieler selbst, sondern bestimmt

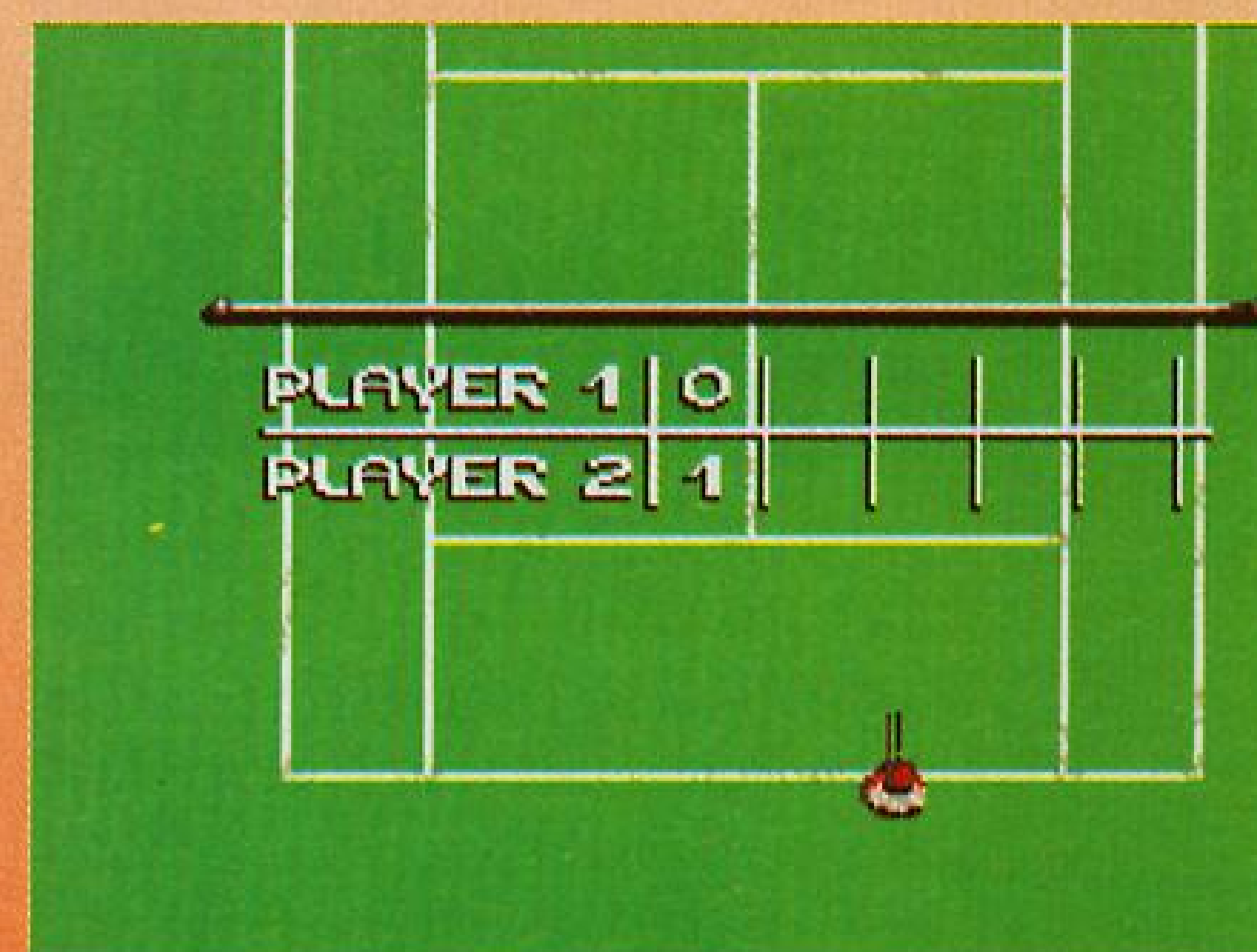
Sports Collection

Mit Samplern ist das so eine Sache: Entweder entsteht man miese Ladenhüter oder man hat Glück und kommt für relativ wenig Geld an interessante "Klassiker". Deshalb ist es gut zu wissen, was einen mit dem Kauf einer Compilation erwartet. Die unter dem Namen "Sports Collection" zusammengestellten Spiele brauchen jedoch schon fast nicht mehr vorgestellt zu werden, da es sich hierbei durchweg um altbekannte Klassiker handelt.

der Anzahl der notwendigen Tankstops zu berücksichtigen. Nach den Trainingsrunden müßt Ihr Qualifikationsrennen bestreiten, um schließlich an den eigentlichen

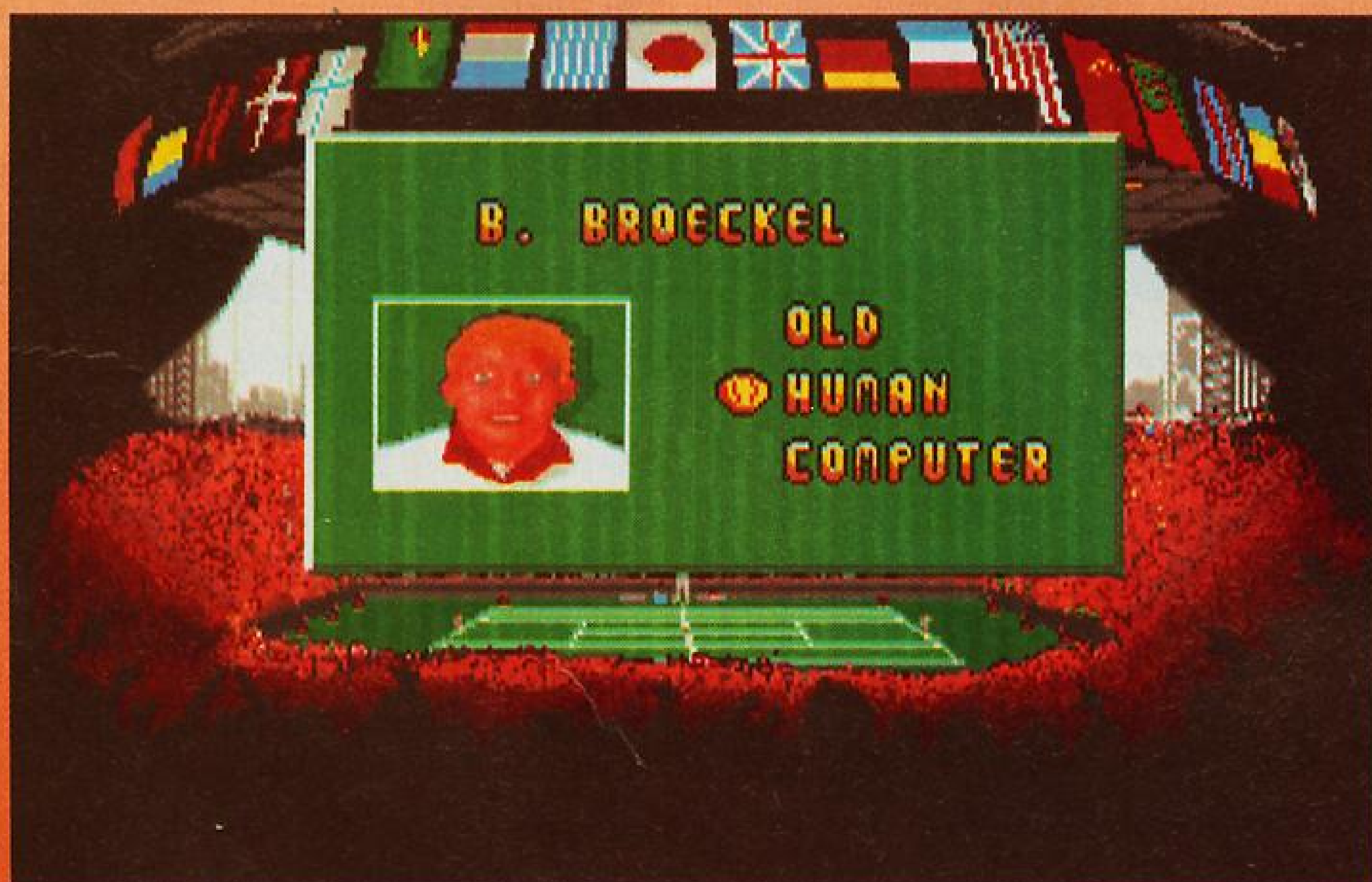
keitsgraden lenkt Ihr das Wohl oder Wehe Eures Vereines um die Deutsche, Europäische und die Weltmeisterschaft. Um zu den heißersehten Pokalen zu kom-

men, müssen Spieler ausgesucht, angeworben und "eingekauft" werden. Da Fußballer schließlich keine Roboter sind, sind während des Spielverlaufs Ausfälle wegen Verletzung, Erschöpfung oder auch Platzverweise zu berücksichtigen. Ab und zu sollten die Mannschaftsmitglieder auch in Trainingscamps geschickt werden. Auch die Aufstellung und Spieltaktik werden von Euch beeinflusst. Da ein Verein zunächst mal mehr Ausgaben als Einnahmen hat, darf die wirtschaftliche Komponente des Spiels nicht vergessen werden: Ihr habt über Umbauten Eures Stadions, Eintrittspreise, Werbeträger sowie die Aufnahme und Abzahlung von notwendigen Krediten zu entscheiden. "Super Soccer" kann durchaus als Spiel mit "Langzeitcharak-



die Kraft bzw. den Winkel des Schlages. Die Punktansage wird durch eine digitalisierte Stimme verkündet. Vom grafischen Standpunkt ist Tiebreak eher unteres Mittelmaß!

(mr)



Meisterschaftsrennen teilnehmen zu können. Die VGA-Grafik ist einstellbar. Euren sensationslüsternden Voyeurismus an spektakulären Crashes könnt Ihr mit Hilfe eines Replay befriedigen, der die Rennen aus sechs verschiedenen Blickwinkeln aufzeichnet. Der Wagen wird mittels Joystick oder Tastatur gelenkt.

Bei "Super Soccer" handelt es sich eher um eine Wirtschaftssimulation als um ein eigentliches Sportspiel. Dabei können bis zu sechs Mitspieler als Manager ihres jeweiligen Fußballvereins teilnehmen. In sechs verschiedenen Schwierig-



EINZELWERTUNG:

Indianapolis 500	70%
Super Soccer	75%
Tiebreak	40%

PC

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Starbyte

Preis ca. DM 90,-

Muster von Hersteller

SPIELESAMMLUNG

➔ 62%

DOMINIUM

Im Jahre 2565 ist es endlich soweit: Die über die Milchstraße verteilte Menschheit ächtet den Krieg als Mittel der Konfliktlösung. Doch kaum sind alle Angriffswaffen und Produktionsanlagen abgeschafft, naht eine bisher unbekannte Bedrohung von dem außerirdischen Baron Kraal.

Der letzte Krieg kostete einem Drittel der Menschheit das Leben. Die Industrie lag Jahrhunderte brach. Daher beschloß der große galaktische Rat die Galaxis-Charta, ein interstellares Abkommen über die Ächtung des Krieges. Mit Erfolg, denn einige Jahre später war bereits die gesamte Milchstraße frei von allen Angriffswaffen. Die wenigen noch vorhandenen Sicherheitskräfte nehmen nur noch Polizeiaufgaben wahr, die



Zur gleichen Zeit, irgendwo in der Galaxie.

Industrie stellt nur noch zivil nutzbare Produkte her. In dieser Situation stellt der Baron Kraal, ein Androide der Rasse der Kraal, das kleine Planetensystem Domini-um vor ein Ultimatum: Entweder wird ihm die Macht über das System übergeben oder er schubst die sieben Planeten in Richtung Sonne. Um die Planeten aus ihrer Umlaufbahn herauszubringen, muß sich der Baron den Besitz an den atomgetriebenen Terraformern verschaffen, mit welchen das System vor Jahrhunderten bewohnbar gemacht wur-

de. Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Kriesenmanagers. Gelingt es ihm nicht, die Reaktoren in seine Gewalt zu bringen und die Truppen des Barons aus dem Domini-um-System zu entfernen, werden die Menschen auf den Planeten ein feuriges Ende erleiden. Seine Aufgabe beginnt der Spieler auf einem ihm noch unbekannten Planeten mit nur einer einzigen Produktionsstätte. Nun kann er verschiedene Land- und Raumfahrzeuge bauen lassen, mit denen er den Planeten und den Weltraum erforschen und gegebenenfalls erobern kann. Die gefundenen Bodenschätze sollten abgebaut werden, um weitere Fahrzeuge und Produktionsstätten für die sechs anderen Planeten herzustellen. Früher oder später werden die Atomreaktoren gefunden (einer pro Planet), welche auf jeden Fall in die eigene Gewalt gebracht werden müssen. Aber auch Baron Kraal hegt diese Absicht, daher werden um die Reaktoren und Produktionsanlagen viele Kämpfe geführt, so daß diese im Lauf des Spiels öfter den Besitzer wechseln. Sind alle Reaktoren in der Hand einer Seite, ist das Spiel beendet, das Planetensystem also entweder unrettbar verloren oder Kraal besiegt. Die strategischen Elemente in Domini-um sind recht mager verteilt. Zwar steht der



Die Strategie-üblichen Sechseck-Felder begleiten einen auch bei Domini-um durch die Screens der verschiedenen Szenarien und Kriegsschauplätze.



das erst sehr spät entdeckt wurde.



Spieler ständig der Frage gegenüber, was und wo produziert werden soll, hauptsächlich ist man aber mit dem Finden und Erforschen der Planeten beschäftigt. Die Kampfelemente, die dem Spiel etwas Nervenkitzel hätten verleihen können, sind leider nur sehr schwer zu planen und zu beeinflussen, so daß sich in Domini-um sehr schnell Langeweile einstellt. Die Hintergrundmusik ist ziemlich quäkend und nervenaufreibend, die wenigen Soundeffekte treten anscheinend rein zufällig auf und gehen in der Hintergrund-

musik fast vollständig unter. Die Grafik ist (bis auf das Intro) sehr gewöhnlich, aber stets viel zu bunt - die Abstammung vom Amiga ist unübersehbar. Pluspunkte verdient sich Domini-um allein mit der passablen Spielidee und der leichten Spielbarkeit. Das versprochene "explosive Gemisch aus Wargame, Simulation und Strategie" gehört wohl auf eine andere Verpackung.

(hw)



Dieser Typ scheint heute nicht gerade in Geberlaune zu sein

PC unterstützt Joystick ☐ AdLib ☒ Maus ☒ Soundblaster ☒ Tastatur ☒ Roland ☐ VGA ☒ Andere ☐		STRATEGIE Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Microids Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - Spiel und Handbuch in deutsch - Zwei Spieler per Nullmodem möglich	
Muster von Hersteller			

Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	119,90
A TRAIN VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERSION	49,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GARDIANS OF EDEN VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
B. A. T. 2 VGA DT.	89,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BURNING STEEL DT. ANL. VGA*	89,90
CAMPAIGN DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA*	99,90
CASTLES 2 SIEGE AND CONQUEST DT. ANL. VGA	85,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/MONKEY ISL/	
INDY JONES 3/ MANIAC MANSON/ZAK MCKRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE DT. ANL. VGA	95,90
COOL WORLDS DT. ANL. VGA	75,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA	89,90
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS DT. ANL. VGA*	85,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	75,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL.	
SIMONS, TERMINATOR 2, WWF WRESTLING	65,90
DYNABLASTER DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. ANL. VGA	69,90
E L F DT. ANL.	69,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	16,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. VGA	65,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER ASSAULT DOMARK VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 VGA DT.	89,90
HUMANS DT. ANL. VGA	89,90
INCREDIBLE MACHINE VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	95,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
INCA KOMPL. DT. ANL. VGA	99,90
JIMMY WITNES SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
KINGS QUEST 6 VGA	99,90
LEGACY DT. ANL. VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA*	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA*	89,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	85,90
LETHAL WEAPONS DT. ANL. VGA	65,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT.	89,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NYETT III DT. ANL.	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
QUEST FOR GLORY III VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
ROBOCOP 3 DT. ANL. VGA	69,90
ROBOSPORTS NUR FÜR WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES KOMPL. DT. VGA	99,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIEGE VGA	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE DT. ANL. VGA	89,90
SKAT '92 DT. ANL.	65,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPELLCASTING 301 SPRING BREAK VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARLEGIONS VGA	69,90
STARTRECK 25TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.*	65,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
U G H I DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
V FOR VICTORY DT. ANL. VGA*	75,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WIZARDY 7 - CRUSADER O.D. SAVANT VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA*	65,90
X WING VGA*	85,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5*	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA-	34,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29,90
CONQ. OF LONGBOW -ROBIN HOOD- VGA DT. ANL.	49,90
DAS BOOT NUR 3,5*	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5*	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5*	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5*	49,90
ELVIRA ARCADE GAME DT. ANL.	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KILLING CLOUD NUR 3,5*	29,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25*	49,90
K G B VIRGIN ENGL. NUR 3,5*	34,90
LEISURE SUIT LARRY 5 VGA DT. ANL. 5,25*	49,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25*	39,90
MICROPOSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5*	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5*	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5* -SIERRA-	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. NUR 3,5*	39,90
SECRET OF SILVER BLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5*	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE -	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS-	34,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5,25*	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5 *	29,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5*	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. PD & Shareware für	59,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/D0335	
SHAREWARE PEARLS Spiele, DTP, Grafiken, Anim.	45,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1 & 2/SPEECHPAK	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN PHILIPS	469,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDI BOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

Atari/Amiga

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. 1 MB	85,90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	119,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
ADVENTURE COLLECTION DT. ANL. 1 MB	65,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
BATTLE ISLE DT.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL. 1 MB	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGEN - SCHICKSALS. - DT.	79,90
DODDLBUG DT. ANL.	65,90
DOMINUM DT. ANL.	69,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR 2	
/WWF WRESTLING/SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNGEONMASTER	
& CHAOS STRIKES COMPIL. 1 MB	65,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPAÑA THE GAMES 92 DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FIRE AND ICE DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1MB *	84,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. ANL. 1 MB	79,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL. - KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
KGB DT. ANL. 1 MB *	59,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB *	79,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOTUS 3 - FINAL CHALLENGE - DT. ANL.	65,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MEGA MIX INCL. ORK/LLANDER/AGONY	59,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	65,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB	65,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 DT.	65,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIER MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB *	79,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.	65,90
SHADOW WORLDS KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STARBYTE NO.2 COLL. INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/ SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG.DT.	54,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS	69,90
TEARAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK	69,90
TRACON 2 1 MB	85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
U G H I DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKING - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB	79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB *	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROP. RAMPAGE WRESTLG 1MB DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90
ZYCONIX 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

85,90	3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT./VIDEO	29,90
119,90	4D SPORTS BOXING	29,90
59,90	4D SPORTS DRIVIN	29,90
65,90	4 WHEEL DRIVIN COMPILATION	34,90
59,90	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
65,90	ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
55,90	ALIEN STORM	29,90
55,90	AMNIOS	29,90
75,90	APYDIA DT. ANL.	29,90
49,90	AUSTERLITZ	24,90
54,90	AWESOME 1 MB	29,90
65,90	BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
69,90	BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
65,90	BATTLECOMMAND	29,90
65,90	BATTLEHAWKS 1942	29,90
59,90	BETRAYAL	29,90
79,90	BLOODWYCH	29,90
65,90	BLUE MAX ACES OF ... 1 MB	39,90
39,90	BUDOKHAN	29,90
65,90	CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
59,90	CHRONOQUEST 2	29,90
69,90	CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
89,90	CODENAME : ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
65,90	COMBO RACER	19,90
75,90	CONTINENTAL CIRCUS	19,90
79,90	DAS BOOT 1 MB	39,90
65,90	DEADLINE -INFOCOM-	29,90
69,90	DELUXE STRIP POKER	29,90
	DEUTEROS 1 MB	29,90
59,90	DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
	ELVIRA 1 ARCADEGAME	29,90
65,90	F-16 COMBAT PILOT	34,90
69,90	FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
75,90	FULL METALL PLANETE	29,90
65,90	GAUNTLET 3	29,90
79,90	GHENGIS KHAN	29,90
65,90	GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
69,90	GREAT COURTS 2 DT. ANL. OHNE VERPACKUNG	29,90
85,90	HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
65,90	HUDSON HAWK	29,90
75,90	HUNTER DT. ANL.	29,90
72,90	IMPERIUM DT. ANL.	29,90
65,90	INDY HEAT	29,90
65,90	INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
84,90	ISHIDO	29,90
89,90	IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
79,90	JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
65,90	JAHANGIR KAHN SQUASH	29,90
89,90	KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
54,90	KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
59,90	KULT	29,90
69,90	LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
59,90	LEISURE SUIT LARRY 1 SCI	39,90
85,90	LIFE AND DEATH 1	39,90
54,90	MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
65,90	MANCHESTER UNITED	29,90
79,90	MAX PACK COMPIL. INCL. TURRICAN2/	
65,90	NIGHTSHIFT/ SWIV ST. DRAGON	34,90
69,90	MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
59,90	MEGATWINS	29,90
109,90	MICROPOSE SOCCER	29,90
65,90	MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
69,90	MOONBASE 1 MB	29,90
75,90	M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
29,90	NINJA REMIX	29,90
59,90	NORTH & SOUTH	29,90
65,90	ORK	29,90
79,90	OUTRUN EUROPE	29,90
39,90	PICTIONARY	29,90
65,90	POPULOUS DT.	29,90
59,90	POPULOUS DATA	16,90
65,90	PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
59,90	PUZZNIK	29,90
79,90	R-TYPE	24,90
79,90	R-TYPE 2	19,90
59,90	RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	39,90
69,90	RAMBO 3	29,90
59,90	RBI 2 BASEBALL	29,90
59,90	ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
69,90	ROLLING RONNY	24,90
65,90	SHADOW LANDS KOMP. DT. 1 MB	29,90
69,90	SHINOBI	19,90
54,90	SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
79,90	SHUFFLEPACK CAFE	29,90
75,90	SILKWORM	19,90
65,90	SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
59,90	SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39,90
59,90	SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
75,90	STARFLIGHT 2 1 MB DT. ANL.	29,90
65,90	STRIKER SOCCER	29,90
78,90	SUPAPLEX	19,90
59,90	SUPERCARS 2	29,90
65,90	SUPER HANG ON	24,90
65,90	SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
65,90	TEAM SUZUKI	29,90
75,90	TEENAGE MUTANT TURTLES 2	29,90
59,90	TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
89,90	TV SPORTS FOOTBALL	29,90
74,90	TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
75,90	TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
75,90	UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
69,90	UNREAL 1 MB	29,90
	UNTOUCHABLES	29,90
69,90	VIKING CHILD	24,90
54,90	WATERLOO	29,90
59,90	WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
69,90	WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	39,90
49,90	WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
69,90	ZAK MC KRACKEN	29,90
39,90	Abgabe nur solange Vorrat reicht	

Hat nicht jeder schon irgendwann einmal davon geträumt, als Stuntman mit einer Fokker Dr.1 auf einem fahrenden Zug zu landen oder wie Tom Cruise in TOP GUN kopfüber über einer MIG zu fliegen? Jetzt endlich hast Du die Chance, zu zeigen was Du kannst. Denn Stunt Island weckt was in Dir steckt!

Der Simulator von Stunt Island ist genau das, was Bird's of Prey hätte werden können. Man hat die Auswahl aus fast 50 verschiedenen Flugzeugen bzw. fliegenden Objekte. Das reicht von der genannten Fokker Dr.1 über die Bf109 bis zur State of the Art Mig 29 "Fulcrum". Doch auch Neues hat Stunt Island zu bieten, oder ist einer von euch schon mal eine Ente (Genau! Die, die Quack,Quack macht!), oder eine 747 mit Space Shuttle geflogen?

Bei der Masse von Flugzeugen muß man natürlich auch einige Abzüge in Sachen Realitätsnähe akzeptieren. Es gibt insgesamt nur fünf verschiedene Cockpits, das Flugverhalten ist manchmal etwas verwunderlich (Looping mit Jumbo!??) aber darüber kann und will man leicht hinwegsehen, wenn man die Grafik des Simulators sieht.

Diese stellt nämlich alles, was man bisher an Vektorgrafik gesehen hat in den Schatten. Wälder bestehen endlich aus tausenden von richtigen Bäumen mit Stämmen, Städte gehen über große Flächen und bestehen aus vielen unterschiedlichen Häusern und last but not least verfügt das unheimlich detailliert dargestellte Areal auch noch über Canyons, die für Stunts wie geschaffen sind. Und trotzdem ist die Geschwindigkeit der Grafik auch auf einem 16Mhz - Rechner noch akzeptabel, auf einem 486er geht natürlich erst recht die Post ab.

Auch der Sound ist eine wahre "Ohrenweide". Klare Sprachausgabe, digitalisierte Explosionen und verschiedene Hintergrund-sounds bieten alles, was das Ohr verlangt.

How to be a Stuntman ...

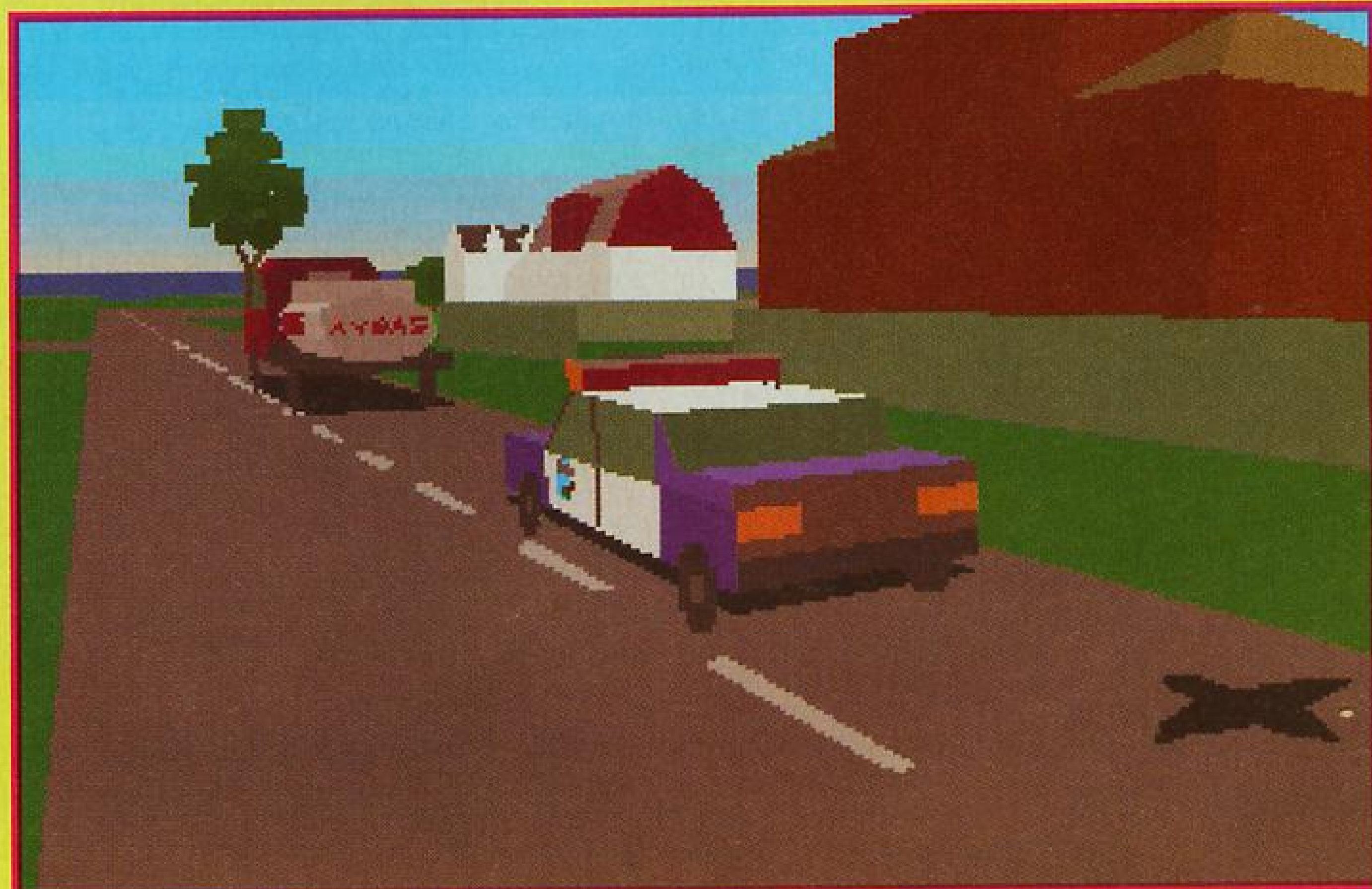
Nachdem Du von deinem Regisseur erfahren hast, um was es in dem Stunt geht, sitzt Du am Steuer deiner Maschine, und dann geht

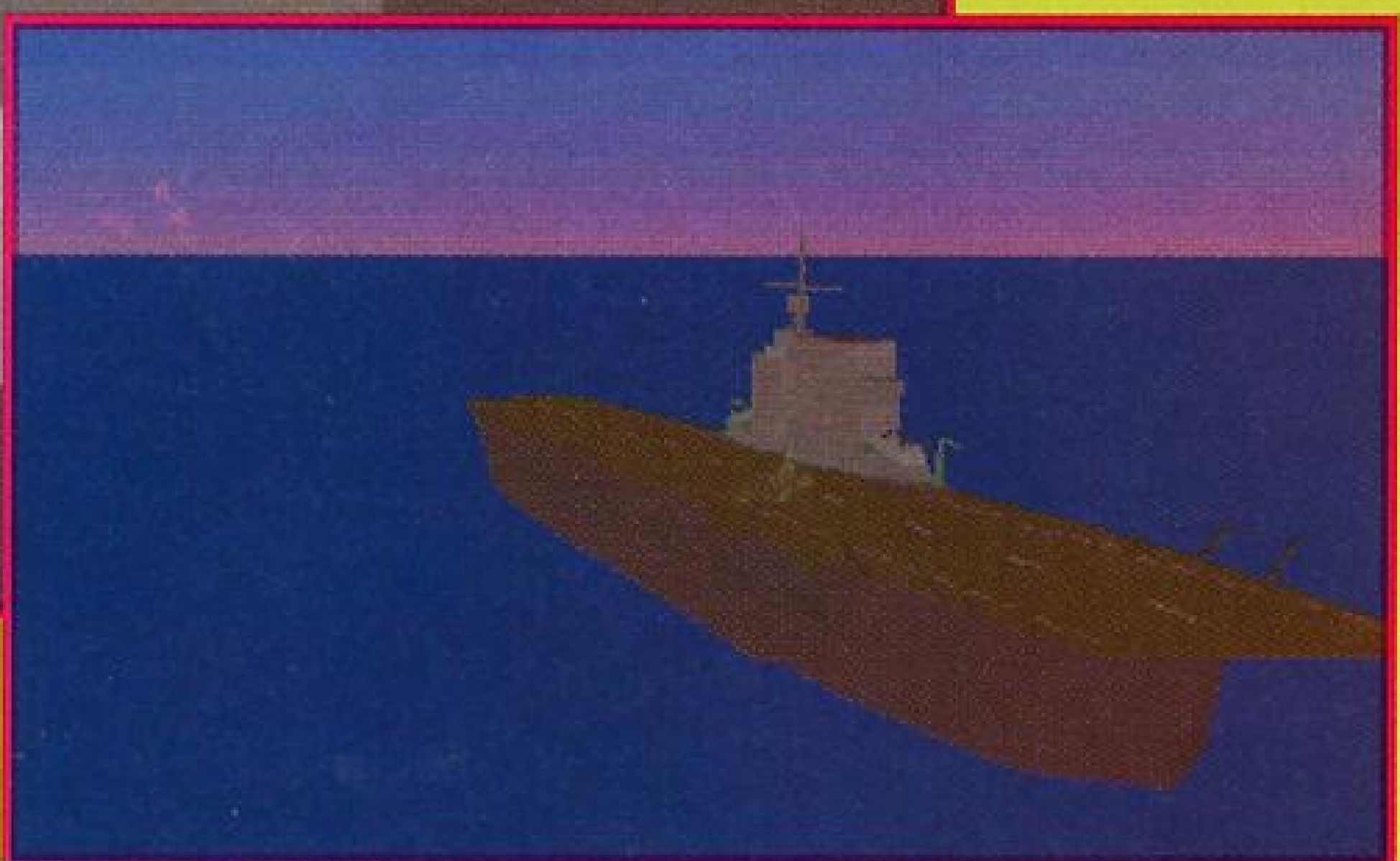


es um die Wurst. Mal muß Du einen Lieferwagen mit dem Fahrgestell Deines Fliegers vom Highway schlagen, ein anderes Mal gilt es eine 747 mit einer Spitfire zu rammen.

Doch wehe, man erwischt den falschen Wagen oder trifft die 747 nicht an der speziell präparierten Stelle ... im Krankenhaus ist immer noch ein Plätzchen frei.

Wer sich zur Elite der Lüfte zu zählen wagt, kann sich auch gleich mal an den Stunt Contest wagen und beweisen, daß sich die ganzen Trainingstunden vor dem Computer ausgezahlt haben.





Boden stampfen. Die Auswahl an vorgegebenen Gegenständen ist groß und reicht vom Flugzeugträger über Trucks bis zum Abfalleimer. Wenn Deine Traumszene fertig zusammengebastelt ist, mußt Du nur noch bestimmen, was der Pilot zu machen hat. Doch vergiß nie, daß Du dieser Pilot bist, mach ihm das Leben also nicht zu schwer. Wenn der Stunt erfolgreich abgedreht ist geht es daran, aus den Aufnahmen von bis zu acht verschiedenen Kameras einen Film zusammenzuschneiden. In den Film können selbstaufgenommene VOC-Files mit aufgenommen werden und mit einem externen Programm kann man aus dem Film noch ein Self-Running-Demo erstellen, welches ohne das Hauptprogramm auskommt und frei kopiert werden darf.

Gegen Ende einer Generation ...
Stunt Island kann als einer der wahrscheinlich letzten Vertreter der Vektor - Flugsimulationen voll überzeugen und zeigt noch dazu, daß man nicht unbedingt Polygone, Bitmaps und vor allem einen 486er braucht um uneingeschränkten Spielspaß zu haben.

Negativ fällt höchstens auf, daß die Spielwelt etwas klein geraten ist. Aber das sollte euch nicht davon abhalten nach diesem Highlight zu hechten. Holt es euch!!!
(lg)

I want to be a stunt coordinator.

Wenn Dir all die vorgegebenen Stunts zu schwi... äh zu einfach sind, dann hast Du immer noch die Möglichkeit, Dich selbst als Designer von Stunts zu probieren. Du kannst dabei auf bereits vorhandene Orte auf der Insel zurückgreifen oder Dir für Deine bestimmte Szene eine ganze neue Stadt aus dem

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

Neuheiten PC

Battletech Trilogy	E	74,50 DM
Comanche	DA	96,50 DM
F 15 Strike Eagle 3	E	94,50 DM
Harrier Jump Jet	DA	95,50 DM
Legend of Valour	DV	88,50 DM
Mario is Missing	DA	77,50 DM
Powerhits SF	E	74,50 DM
Star Trek	DV	74,50 DM
Streetfighter 2	DA	72,50 DM
Task Force	DA	94,50 DM

Neuheiten Amiga

BC Kid	DA	56,50 DM
Gunship 2000	DA	83,50 DM
Legend of Valour	DV	88,50 DM
Lemmings 2	DA	a.A.
Sensible Soccer 92/93	DA	56,50 DM
Sim Earth	DV	a.A.
Streetfighter 2	DA	65,50 DM
Wax Works	DA	66,50 DM
Wing Commander 1	DV	90,50 DM
Zyconix	DA	43,50 DM

N
I
C
E

P
R
I
C
E

		PC	AMIGA
4D Sports Boxing	DA	47,50	39,50
Advanced Destroyer Sim	DA	35,50	33,50
Berlin 1948 East vs. West	DA	22,50	
Buck Rogers	DV	22,50	26,50
D-Generation	DA	48,50	39,50
Gem'X	DA	29,50	29,50
Great Courts 2	DV	75,50	42,50
Manchester United	DA	39,50	22,50
Mega lo Mania	DV	84,50	35,50
Ooops up	DA	29,50	29,50
Shadow Sorcerer	DA	36,50	46,50
Speedball 2	DA	53,50	46,50
Starflight 2	E	59,50	
Striker	DA		42,50
Supaplex	DA	36,50	32,50
The Power	DA	29,50	29,50
White Sharks	DA		29,50
Zak McKracken	DV	63,50	32,50

N
I
C
E

P
R
I
C
E

PREISLISTEN - AUSZUG

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV 86,50 DM	72,50 DM	History Line 1914-1918	DV 89,50 DM	95,50 DM
Airbus A320	DV 91,50 DM	92,50 DM	Indiana Jones 4	DV 91,50 DM	89,50 DM
Aces of the Pacific	DA 76,50 DM		K G B	DA 92,50 DM	84,50 DM
ATAC	DA 89,50 DM		Legend of Fairhail	DV -	70,50 DM
A-Train	DV 96,50 DM		Legend of Kyrandia	DV 69,50 DM	81,50 DM
Battle Isle	DA 69,50 DM	74,50 DM	Lemmings	DA 68,50 DM	45,50 DM
BC KID	DA -	56,50 DM	Links 386	DA 89,50 DM	
Bills Tomato Game	DA -	62,50 DM	Lotus 3	DA -	56,50 DM
Bug Bomber	DA -	61,50 DM	Lure of the Temptress	DV 65,50 DM	59,50 DM
Bundesliga Man. Ed.	DV 89,50 DM	89,50 DM	MAD TV	DV 87,50 DM	72,50 DM
Campaign	DA 76,50 DM		Monkey Island 2	DV 87,50 DM	90,50 DM
Civilization	DA 94,50 DM	79,50 DM	Nigel Mansell	DA 69,50 DM	60,50 DM
Curse of Enchantia	E 70,50 DM	66,50 DM	On the Road	DV 65,50 DM	65,50 DM
Das Schwarze Auge	DV 79,50 DM	78,50 DM	Pinball Dreams	DA -	54,50 DM
Der Patrizier	DV 84,50 DM	73,50 DM	Rex Nebular	DA 87,50 DM	
Dynablaster	DA 75,50 DM	56,50 DM	Shadow of the Beast 3	DA -	60,50 DM
Dynatech	DV 73,50 DM	60,50 DM	Silly Putty	DA -	56,50 DM
Epic	DA 67,50 DM	61,50 DM	Sim Ant	E 66,50 DM	90,50 DM
Eye of the Beholder 2	DV 87,50 DM	86,50 DM	Starbyte Collection 2	DV 89,50 DM	
F 16 Falcon 3.0	DA 93,50 DM		Star Legions	E 66,50 DM	
Fantastic Worlds	DA 89,50 DM	85,50 DM	Ultima 6	DA 48,50 DM	57,50 DM
Formula One G.P.	DA 95,50 DM	82,50 DM	Ultima Underworld	DA 79,50 DM	
Goblins 2	E 67,50 DM	62,50 DM	Wing Commander 2	DV 75,50 DM	
Hexuma	DV 87,50 DM	87,50 DM			

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN !

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM UND Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI !

PC unterstützt

Joystick	☒	AdLib	☒
Maus	☒	Soundblaster	☒
Tastatur	☒	Roland	☒
VGA	☒	Andere	☐

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Disney

Software

Preis ca. DM 110,-

Muster von

PC Computer Center

Besonderheiten

- Erstellen von Demo-filmen möglich



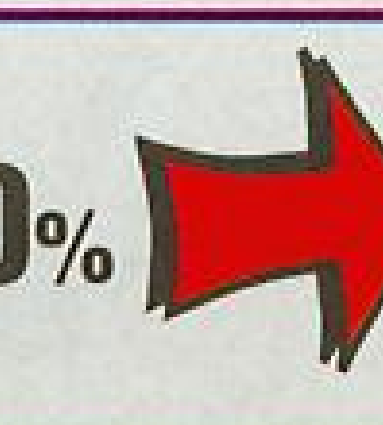
85%



90%



90%



88%

INTER SOFT

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 3110 UELZEN 1



Der Bau eines Schlosses nimmt viel Zeit in Anspruch.



Bis jetzt ist die Spielsituation noch unklar.

CASTLES II

SIEGE + CONQUEST

Das Mittelalter hat schon immer eine große Anziehungskraft auf Spieldesigner ausgeübt. So ist es auch kein Wunder, daß die Serie der Spiele, die sich mit dieser Zeit beschäftigen nicht abreißt. Spielziel von "Castles II" ist es, König der Bretagne zu werden.

Geschichtlicher Hintergrund

Spielort ist das nördliche Frankreich im ausgehenden 14. Jahrhundert. Wer sich in Geschichte etwas auskennt weiß, daß zu dieser Zeit der Hundertjährige Krieg in Europa wütete. Dabei ging es neben Machtsprüchen hauptsächlich um Gebietsgewinne. Die Bevölkerung war der Willkür der Soldaten vollends ausgeliefert. In diese kritische Situation hinein haben die Programmierer von Interplay ein Spiel gesetzt, daß sich an diesem historischen Hintergrund orientiert.

Spieloberfläche

Der Spielbildschirm gliedert sich grob in vier Bereiche. Den größten Platz nimmt das Kartenfenster ein. Dort sind die verschiedenen Länder eingezeichnet, ihre Besitzer sind an den Wappenfarben zu erkennen. Buchstaben kennzeichnen die Rohstoffe dieser Länder. Über der Karte ist eine Statuszeile angebracht, die über Armee-Einheiten, Rohstoffvorräte und Verwaltung informiert. Die rechte obere

re Bildschirmhälfte ist den laufenden Aktivitäten vorenthalten, ein Balken unter der jeweiligen Aktion informiert über den Stand der Dinge. In einer Menüzeile kann man über Rohstofftrag, Armee und Diplomatie entscheiden. Kämpft man in einer Schlacht, wechselt der Bildschirm und man sieht seine und die gegnerischen Armeen. Durch Anklicken der einzelnen Einheiten kann man taktische Kommandos geben. Auch beim Schloßbau wechselt der Bildschirm und man kann sich aus verschiedenen Bauelementen sein Traumschloß zusammenstellen.

Spielverlauf

Die umgebenden Länder müssen zunächst erkundet und dann erobert werden. Nach der Eroberung werden dann Rohstoffe wie Holz, Eisen, Gold oder Weizen abgebaut. Spione geben Auskunft über die militärische und wirtschaftliche Situation des Nachbarn. Der Papst erwartet ab und an Geldgeschenke, auch sollte er nicht angegriffen werden. Sind alle Ländereien erobert, muß man sich nämlich an den Papst wenden, um

Dem Eroberungsdrang werden Grenzen gesetzt.

Wertung

Wegen der langen Abarbeitungszeiten verdient dieses Programm das Prädikat "besonders Schlaf-fördernd", der Zeitverlauf ist entschieden zu langsam. Da Roh-

stoffe knapp sind, kann man sich auch die Zeit nicht mit Bauen oder Ausrüsten von Soldaten vertreiben. Wer aus den Zeiten des C64 das Spiel "Legend Of The Crown" kennt, weiß auch woher die Spielidee stammt. Der Kopierschutz ist sowieso eine Frechheit. Wie soll ich die englische Kopierschutzabfrage aus einem deutschen Handbuch heraus beantworten. Da hilft

nur das Lexikon weiter. Die Grafik ist ganz gut gelungen, der Soundtrack ist eintönig und die Effekte reißen einen auch nicht vom Stuhl. So bleibt nur das Fazit, daß hier wieder einmal Spielsoftware entstanden ist, die einem das Geldsparen leicht macht.

(mg)



Der Sieger dieser Schlacht ist jetzt schon zu erkennen.

zum König gekrönt zu werden. Die einzelnen Aktionen im Bereich Verwaltung, Armee und Politik laufen ziemlich langsam ab. Bis die Armee angriffsbereit ist, ist die Kaffeemaschine gefordert. Rohstoffe sind immer knapp und so vergehen lange Wartezeiten bis wieder genug Material für neue Aktionen vorhanden ist.

PC unterstützt

Joystick ☐ AdLib ☒
Maus ☒ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☐
VGA ☒ Andere ☐

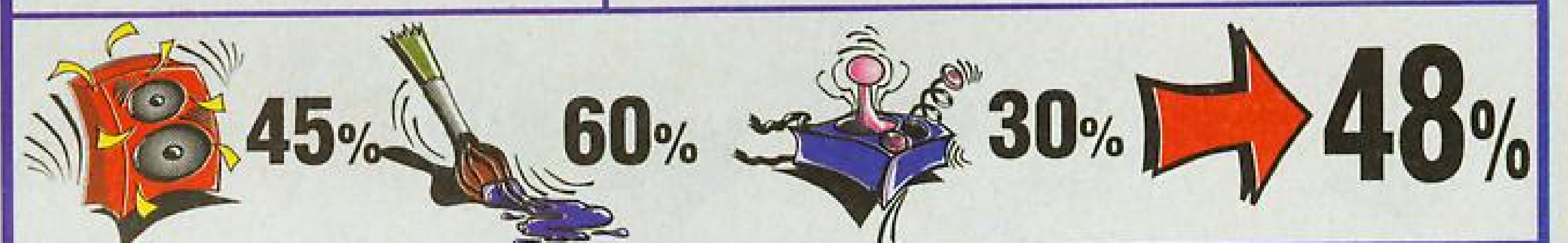
STRATEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Interplay
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- deutsches Handbuch
- digitalisierte Filmszenen

Muster von Hersteller

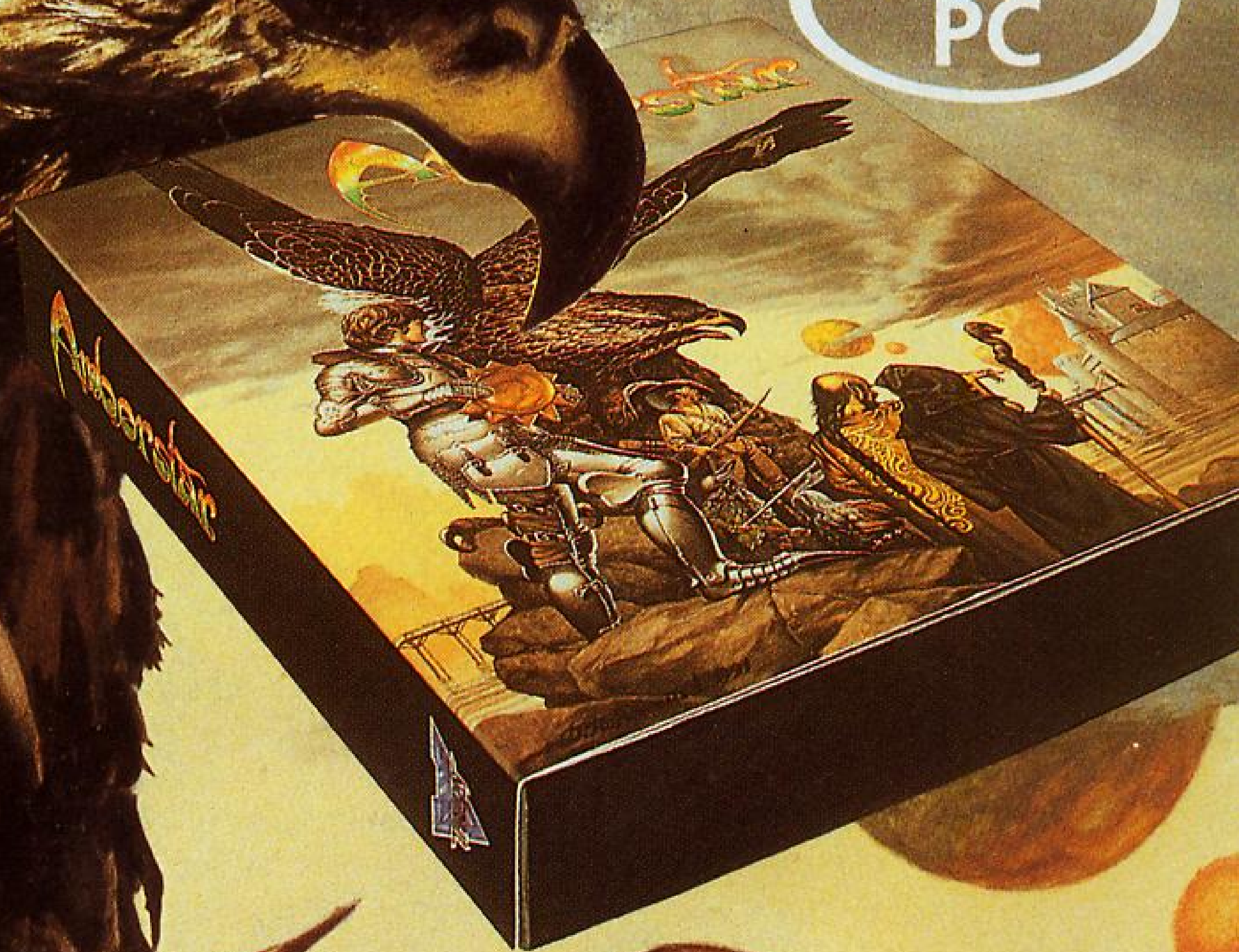


... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für
PC



JOE & MAC: Caveman Ninja

Alles, was Du Dir bisher unter einem Ninja vorgestellt hast, kannst Du erst einmal getrost vergessen. Denn bei diesem Spiel bewegen wir uns in einer etwas früheren Zeit (so etwa vor einer Million Jahre).



Der mit der Keule und dem Leopardenzelt ist einer von den Typen, die es zu verklopfen gilt.

Story Background:

Wie man sich leicht vorstellen kann, war das Leben in dieser Frühzeit bei weitem noch nicht so angenehm wie heute. Viele Freuden, die für uns heute selbstverständlich sind, kannten unsere Spielhelden damals noch nicht. So waren ihre Werkzeuge noch aus Holz und Stein, sie hatten keine Mikrowelle und erst recht keinen Fernseher. Doch auch sie wußten natürlich wie man sich das Leben versüßt, denn sie hatten ja ihre knackigen Höhlenmädchen, die sehr für die Entspannung nach einem langen, harten Arbeitstag sorgten...Doch in einer Vollmondnacht, als Joe und Mac zum Jagen in die Berge losgezogen sind, überfallen einige ungezogene Burschen das Dorf und kidnappen den weiblichen Teil der Bevölkerung.

Als unsere beiden Urzeit-Vorfahren von ihrer Jagd zurückkommen, sind sie verständlicherweise sehr verärgert. Erneut brechen sie auf, um ihre Mädchen von den bösen Mächten der Steinzeit-Wildnis zu befreien. Dabei stellen sich ihnen natürlich eine Vielzahl von feindlichen Geschöpfen, von hinterlistigen Wilden bis zum furchterregenden Saurier, in den Weg. Doch unsere beiden Steinzeit-Ninjas sind auch ohne Schwarzkutten-Look und Wurfstern (beides war zu damaliger Zeit noch nicht Ninjatypisch) die einzigen Krieger, die in der Lage sind, diese Herausforderung zu bewältigen.

Technik Background:

Schon beim Installieren des Spiels traten unerwartete Probleme auf. Wenn man sich nach der Gebrauchsanweisung richtet, und

das Installationsprogramm startet, erhält man statt eines normalen Setup-Programmes nur eine dürftige Fehlermeldung. Für den Otto-Normal Spieler dürfte dies schon eine unüberwindliche Barriere darstellen. Der erfahrene MS-DOS Forscher kopiert anschließend den Inhalt beider Disketten in ein extra Verzeichnis auf seiner Festplatte, und probiert danach den vorher beschriebenen Ablauf nochmals. Nach diesem unerfreulichen Zwischenfall ist man dann in der Lage das Spiel zu starten. Caveman Ninja besänftigt den PC-Spiele-freak aber sehr schnell mit gelungenen, farbenfrohen Hintergründen und auch die Spielfiguren sind äußerst witzig animiert. Dem



Einigkeit machte auch schon zu Urzeiten stark.



Ideenreichtum der Programmierer waren, was die Anzahl der eingebauten Gags betrifft, anscheinend keine Grenzen gesetzt. Zum Beispiel scheinen unsere Helden fast zu verbrennen, wenn sie eine scharfe Peperoni gegessen haben, oder ein Dinosaurierbaby läuft weinend zu seinem Vati, weil wir es erschreckt haben. Negativ macht sich allerdings die Grafikgeschwindigkeit bemerkbar. Wenn die Figuren etwas flüssiger agieren würden, hätte Caveman Ninja absolute Spielautomaten-Qualität. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt die Tatsache, daß man auswählen kann, ob nur Joe allein oder ob er mit seinem Freund Mac gemeinsam gegen die Feinde loszieht. Im Klartext heißt das, daß man Caveman Ninja auch gleichzeitig zu zweit spielen kann.

Fazit: Alles in allem ist Joe and Mac Caveman Ninja äußerst witzig gemacht. Aufgrund seiner farbenfrohen Grafik und der Vielzahl an eingebauten Gags, kann das Spiel auch so manch unausgereiften Negativ-Punkt der Programmierung ausgleichen. So ist es auch für den Redakteur sehr erfrischend, mal wieder ein lustiges Jump'n'Run Game im grauen Simulations- und Adventure-Einerlei des PC-Alltags zu testen. Desweiteren konnte ich mir manchmal das Lachen nicht verkneifen und mußte deshalb mal wieder kurz die

Pausentaste drücken, wenn das Spiel mit einer neuen witzigen Animation aufwartete. Mir bleibt also nur, das Spiel allen begeisterten Joystick-Akrobaten ans Herz zu legen; Voraussetzung ist allerdings, Ihr besitzt einen schnellen Rechner, denn erst ab 20 MHz wird die Geschwindigkeit von Caveman Ninja akzeptabel. (br)

PC unterstützt

Joystick ☒ AdLib ☒
Maus ☐ Soundblaster ☒
Tastatur ☒ Roland ☒
VGA ☒ Andere ☐

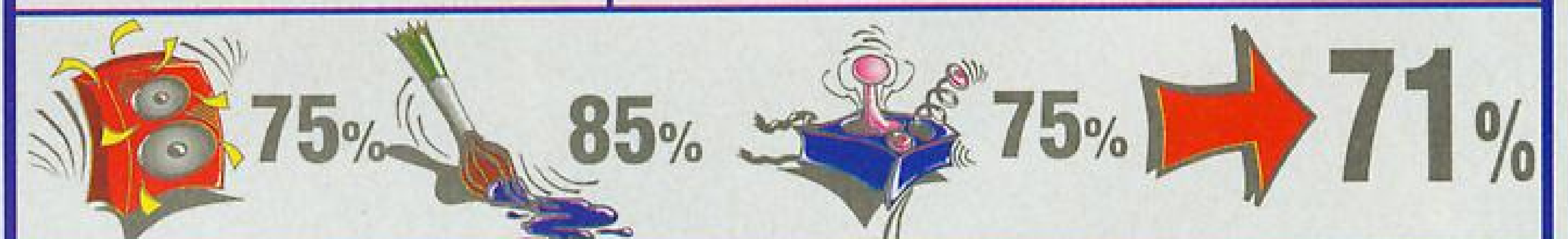
JUMP 'N' RUN

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Elite
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- Es werden 384K EMS Speicher zum Spielen benötigt

Muster von
Rushware

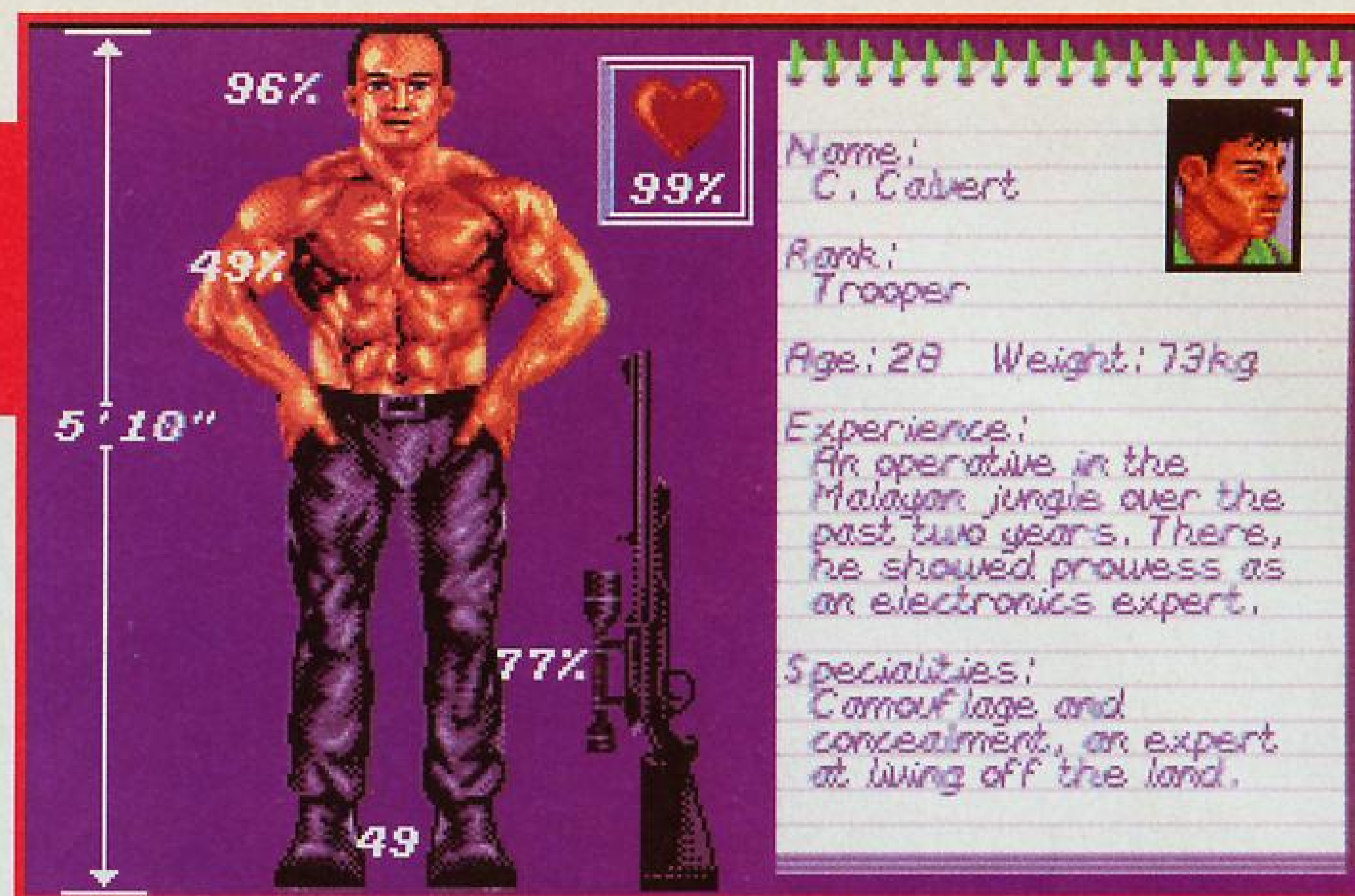


Sabre Team

Krisalis hat anscheinend mit "Laser Squad" wirklich einen großen Hit gelandet, denn ihr neuestes Produkt "Sabre Team" basiert in jeder Hinsicht auf dem gleichen Spielprinzip.

So ziemlich jeder Staat unterhält militärische Spezialeinheiten, die in heiklen Situationen (z.B. Geiselnahmen) zum Einsatz kommen. Die vier Mann starken Sabre Teams der 22. S.A.S.-Division gehören zu den berühmtesten Trupps auf der ganzen Welt,

obwohl es sie offiziell gar nicht gibt. Zu ihnen gehören Sprengstoffexperten, Scharfschützen und Stealth-Profis, die von den Terroristen für gewöhnlich erst gesehen werden, wenn ihnen die Waffenmündung unter die Nase gehalten wird. Als Kommandeur einer derart durchtrainierten



Kraftstrotzende Kerls mit immenser Bewaffnung machen sich in Laser Spezialeinheit auf den Weg

Truppe, ist der Spieler natürlich dafür verantwortlich, daß jeder Einsatz zu einem hervorragenden Erfolg wird. Ähnlich wie bei "Laser Squad" stehen wieder fünf Missionen bereit, in denen man sich auszeichnen kann. Vor dem Einsatz muß allerdings ein passendes Gespann zusammengestellt und ausgerüstet werden. Man hat hierbei freie Wahl, je nach Ausbildung der einzelnen Soldaten stehen später verschiedene Möglichkeiten offen den Auftrag zu bewältigen. Es ist daher ratsam seine Leute erst genau anzuschauen, sonst schießt der Sprengstoffexperte daneben, während sich der Scharfschütze selbst in die Luft jagt...

Die Spielbarkeit leidet unter der hohen Komplexität beträchtlich, auch die Geschwindigkeit dürfte früher oder später zu anhaltendem Gähnen führen. Grafisch ist "Sabre Team" dafür sehr gut gestaltet, wenn auch die dreidimensionale Vogelperspektive einige Probleme bereitet. Die FX sind größtenteils ordentlich, die Hintergrundmusik zwar nicht sonderlich abwechslungsreich, aber trotzdem alles andere als schlecht. Alles in allem wäre es besser gewesen, wenn Krisalis einen Missioneditor für "Laser Squad" produziert hätte, anstatt ein Spiel zu veröffentlichen, daß qualitativ nicht an den Vorreiter heranreicht. (ag)

AMIGA A ☒ A 500 ☒ unterstützt		STRATEGIE Hersteller Krisalis Preis ca. DM 80,- Muster von Bomico	
1 MByte ☒ 2 Drive ☒	HD Drive ☐ 2 Player ☐	Besonderheiten - dt. Anleitung - kaum Unterschiede zu Laser Squad	
65% 80% 55% ➔ 64%			

Veil of Darkness

Nach dem Erfolg von The Summoning (kleiner Tip: Man sollte sich beim auswürfeln des Charakters etwas Zeit nehmen) wird diese Form des Rollenspiels konsequent fortgeführt.

Transylvanien 1930. Für den Piloten eines Frachtflugzeugs wird ein Alptraum wahr. Kannte er Vampire und andere Horrorgestalten bisher nur von der Kinoleinwand, wird er nach dem Absturz seines Transporters mit eben diesen konfrontiert. Aufgabe des Spielers ist es, ihn durch die 3D-Landschaft zu steuern und das rumänische Tal, in dem das Böse Fuß gefaßt hat, von eben diesem zu befreien. Klingt der Plot schon vielversprechend, lassen die Bilder und Ankündigungen auf einen Hit hoffen. Das von The Summoning her bekannte Spielsystem wurde stark überarbeitet und verbessert, mit knackigen Rätseln gespickt und Gänsehaut-Soundeffekten garniert. Mit der Fertigstellung wird im März gerechnet, die deutsche Version soll im April folgen. Wie gewohnt wird Softgold den Käufern der englischen Version einen Update-Service anbieten. (ak)



GUNSHIP 2000

Microprose's Pracht-Hubschrauber entschwebt sogar noch vor dem Jahre 2000 in die Amiga-Lüfte. Gegen aktuelle PC-Hubschrauber wie Comanche mutet unser Vogel zwar wie ein Dinoflugtier an, doch Simulationsfetischisten werden mit dem Waffenschiff wohl sehr glücklich werden.

Wenn man die Umstände betrachtet, daß man als Amiga-Besitzer wohl kaum jemals in den Genuß von Comanche kommen wird, wird man über das Erscheinen des bisherigen Hubschrauber-Simulator-Primus auf seinem Rechner besonders erfreut sein. Auf vier Disketten verteilt sich das prächtige Simulationspektakel, daß durchweg sehr sauber umgesetzt wurde. Schon im Titelbild kann man kaum Abstriche feststellen. Auch der Sound vermittelt die passende Schrab-Schrab-Atmosphäre und die Flugsequenzen sind erstaunlich flott geraten. Bemerkenswerterweise darf man sogar eine ganze Staffel durch die verschiedenen Krisengebiete dirigieren, sofern man die Beförde-

rungsleiter bis zum Offizier bestiegen hat. Dazu bieten sich eine Handvoll verschiedener Missionen an, die im Gegensatz zum Vorgänger nicht nur mit dem Apache AH-64 A durchfliegen werden müssen. Sechs weitere flugtaugliche Blechkisten stehen zur Verfügung, die von Einsatz zu Einsatz unterschiedlich ausgewählt werden sollten. Sturm-, Kampf- und Aufklärungshubschrauber bieten sich für die verschiedenen Missionen an. Noch reichhaltiger ist die Auswahl an Waffen, deren Feuerkraft im Handbuch genau nachgelesen werden kann. 14 verschiedene Raketen und Maschinengewehre der aktuellsten Typen stehen zur Bekämpfung von weniger aktuellen Feinden an. Die Szenarios sind



Die reichhaltige Cockpit-Instrumentierung gibt einem alle nötigen Infos

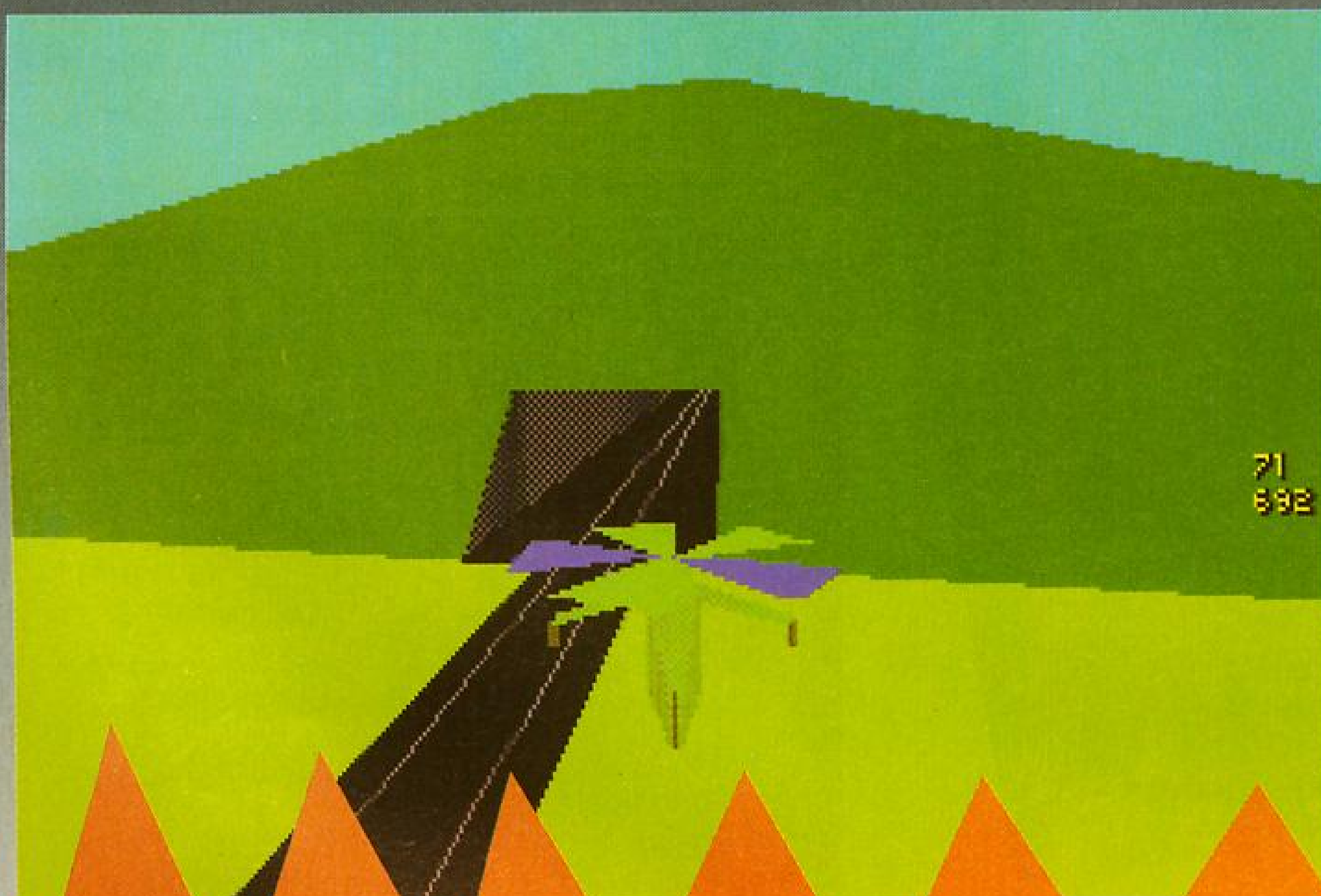
deutlich veraltet, kommen sie doch aus der knapp zwei Jahre alten PC-Version. Die Iraker und insbesondere die Sowjets müssen hoffentlich ein letztes Mal als böse Gegner herhalten. Sollten jemandem die Kampfmissionen ein bißchen zu gewalttätig sein, empfiehlt es sich, nicht weniger unterhaltsame Rettungsmissionen zu fliegen. Die Cockpitanzeigen sind sehr übersichtlich und funktionell geraten. Ein kleiner

Monitor steht für verschiedene Aufgaben zu Verfügung. Entweder man sieht eine scrollende 2D-Karte oder das aktuelle, erfaßte Ziel. Mittels Funktionstasten lassen sich teils eindrucksvolle Perspektiven einschalten, die insbesondere für Amiga-Verhältnisse gut gelungen sind. Die Bodendarstellung ist sehr flott und dem Spielgefühl sehr zuträglich. Realisiert wird sie mittels altbekannter, ausgefüllter Vektorgrafik, die sich zwar nicht mit der Voxel-Space-Darstellung messen kann, aber dennoch erstaunlich detailliert ist. Spielerisch gesehen müssen keinerlei Abstriche im Vergleich zur PC-Version hingenommen werden. Orden mit seinem Gunship zu erfliegen, ist unterhaltsam wie eh und jeh. Eine beigelegte Tastatur-Schablone ermöglicht einen schnellen Einstieg in das pure Simulationsvergnügen. Erfreulicherweise wird zum Spielen keine Festplatte verlangt, allerdings ist ein zweites Laufwerk für den Flugbetrieb dringend erforderlich.

(hi)

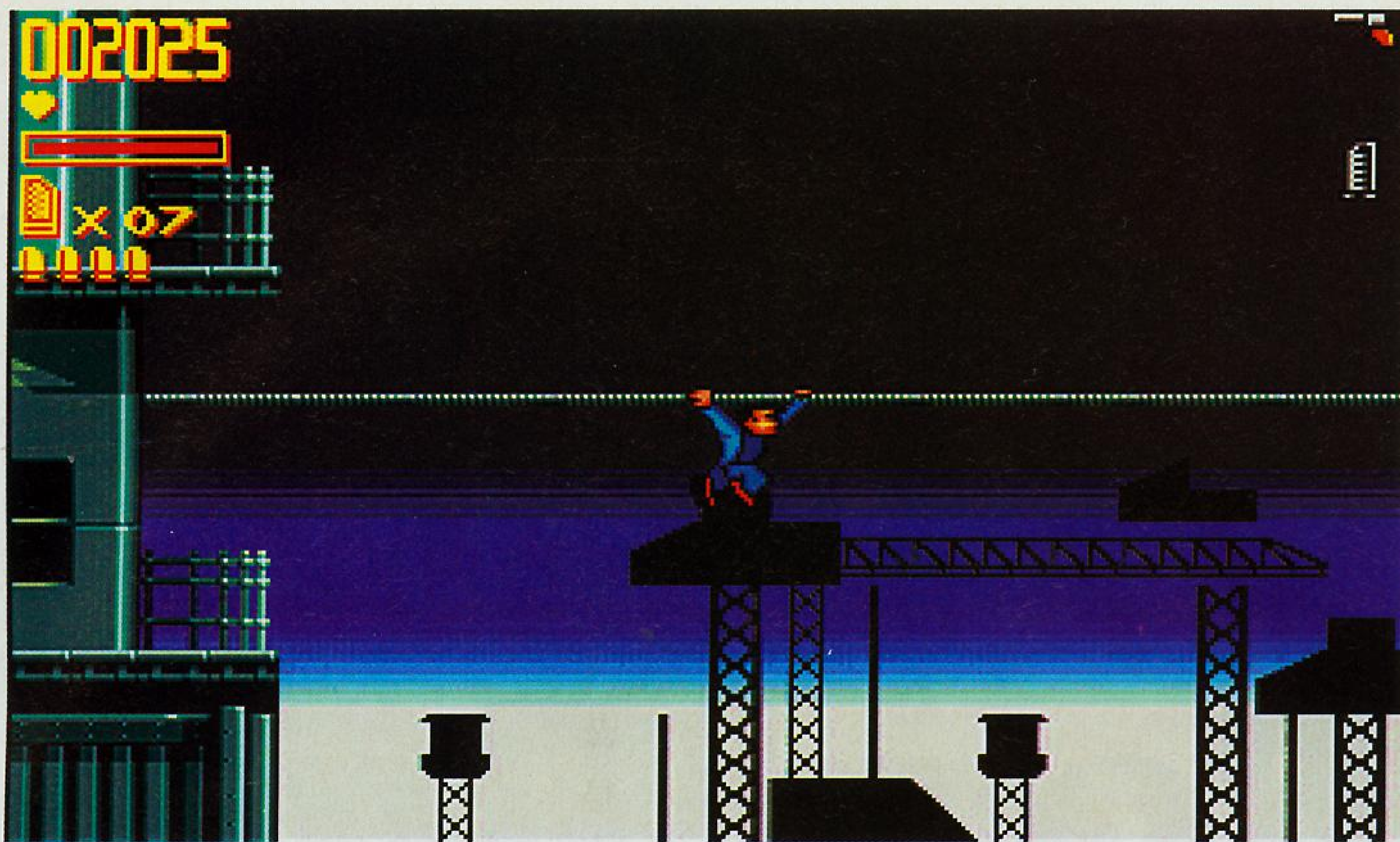


Alle nur erdenklichen Perspektiven stehen auch in der Amiga-Version zur Verfügung



AMIGA		SIMULATION	
A ☒	A 500 plus ☒	Hersteller Microprose	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 100,-	- 1 MByte erforderlich
1 MByte ☒	HD Drive ☐	Muster von	
2. Drive ☒	2 Player ☐	Hersteller	

70%
75%
85%
75%



Lethal Weapon

Die Spielstory präsentiert sich als Mixtur aus den bisherigen drei Action-Filmen der Lethal Weapon-Serie, die in den deutschen Kinos unter dem Namen "Stahlharte Profis" an den Kassen abräumte, was nicht zuletzt an Mel "Mad Max" Gibson lag, der durch Danny Glover souveräne Unterstützung fand. Zunächst sitzen die beiden Mega-Cops ordentlich in der Patsche. Unklugerweise versuchte Riggs alleine eine Bombe zu entschärfen, ohne das Eintreffen des Bombenräumdienstes



abzuwarten. Um der Story den nötigen Action-Touch zu geben, und die Geldbeutel der Special-Effects-Leute zu füllen, begann so der dritte Teil gleich mit einer spektakulären Explosion. Heldenhafterweise überlebten unsere Cops Riggs und Murtaugh die Explosion, im Gegensatz zum Gebäude, das sein weiteres Dasein als Schutthaufen fristen darf. Dies hatte eine ansehnliche

Mel Gibson in Pixelform gibt es in der neuesten Filmumsetzung von OCEAN zu sehen, die erfreulich gut gelungen ist, wobei spielerische Ähnlichkeiten zu Hudson Hawk nicht abzustreiten und Innovationen nicht zu erwarten sind.

Degradierung zum ordinären Straßenpolizisten zur Folge, der sich, spielstorypassenderweise, erst durch vier Missionserfüllungen für höhere Aufgaben qualifizieren darf.

Das Spiel beginnt im Polizeigebäude, das mittels Fahrstuhl ausgiebig erforscht werden darf und soll. Im Umkleideraum kann man sich für einen der beiden Cops entscheiden, wobei jeder spielerisch geringfügig unterschiedliche Fähigkeiten aufweist. Dem äußerst unrealistischen, jedoch spielerisch

sehr wahrscheinlichen Fall der Munitionslosigkeit, läßt man besser Riggs ins Auge sehen, der ganz ordentliche Nahkampffähigkeiten bietet, während Murtaugh eine gewaltige Feuerkraft entwickeln kann, jedoch im Nahkampf eben mal einer gefesselten Maus Angst und Schrecken einjagt. Je nach Mission empfiehlt es sich tatsächlich, zwischen den beiden auszuwählen, ganz entgegen meiner anfänglichen Meinung, daß es

sich hier um eine spielerische Belanglosigkeit handelt. Insgesamt stehen vier Fälle auf der Liste unseres Bosses, der im Einsatzraum sein Quartier bezogen hat, wobei die ersten drei Fälle frei angewählt werden können und der vierte erst nach Abschluß der drei vorgenannten zur Auswahl steht. Die Missionen bestehen allesamt aus technisch gut inszenierten und spielerisch ordentlichen Jump and Run-Action-Verschnitten, die tatsächlich für eine ordentliche Portion Spaß sorgen. Pixelfein kann man die kleinen, aber flott animierten Sprites über die Plattformen steuern und in Turrican-Manier die wildesten Gegner bekämpfen, die teilweise die härte-

sten Geschütze auffahren, um die Mission zum Scheitern zu bringen. Die Missionsinhalte sind spielerisch belanglos, denn meist kommt es nur darauf an, möglichst viele Gegner ins Jenseits zu befördern und einen bestimmten Punkt zu erreichen. Grafisch ist keiner der Levels sonderlich spektakulär geraten, jedoch sind sie äußerst abwechslungsreich und nett anzuschauen. An kleine Effekte, wie platschendes Wasser samt eines herumpaddelnden Zierfischs namens Hai, wurde auch gedacht, wobei sich unsere Tauchaktionen jedoch auf ein Minimum beschränken sollten. Kletter und Hüpf-Fans werden von Lethal Weapon entzückt sein, insbesondere wenn es sich dabei auch noch um Mel Gibson-Fans handelt, der hier tatsächlich wiederzuerkennen ist. Größere Ansprüche im Bereich von BC Kid oder Mario sollten sie jedoch nicht unbedingt stellen.

(hi)

AMIGA

A ☒ A⁵⁰⁰ ☒
unterstützt

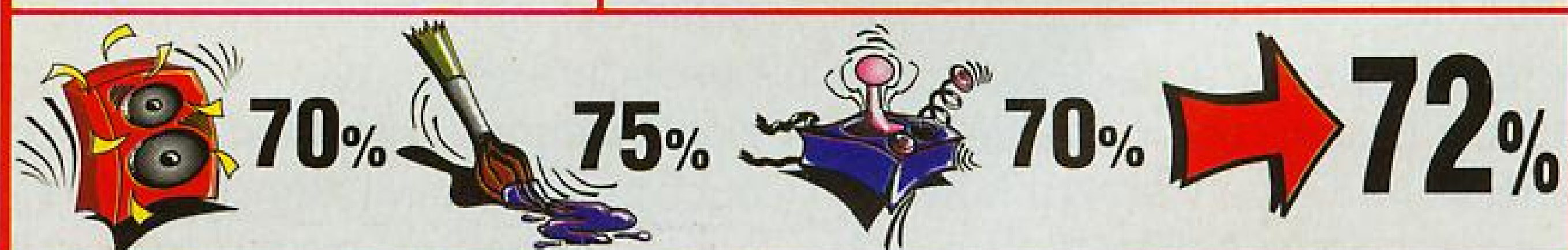
1 MByte ☒ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☐

ARCADE ACTION

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- 1 MByte benötigt

Muster von
BOMICO





Mein Motorrad fährt 210...



Schwupp, die Polizei hat's nicht gesehen...

Road Rash

Electronic Arts sparte jedoch nicht mit neuen Ideen und spielerischer Abwechslung, wodurch sich Road Rash zu einem spielenswerten Motorradspektakel entwickelt. Als echter Road Rasher hat man natürlich den Ehrgeiz, ein möglichst hubraumstarkes Gefährt unter sich zu haben, was allerdings eine ganze Anzahl an Renn-Erfolgen erfordert. So geht man zunächst mit einer Shurikan 400, die satte 60 PS bietet, ins Rennen. Auf sechs unterschiedlichen Szenarien spielt sich die Rocker-Action ab, an deren Ende die besten Fahrer mit Dollars beschert werden, die man sodann in neue Maschinen investiert. Sechs besonders prominente Konkurrenten treiben sich auf der Piste herum, unter ihnen auch die

Namhafte Konkurrenz wie No Second Prize oder Red Zone steht dem Electronic Arts-Vertreter entgegen, wenn er die vorderen Ränge bei Motorradrennspielen belegen will. Doch Rempeln gehört zum Handwerk eines echten Rowdys.....

abeffekt sorgt fast für echtes Kitzeln in der Magengegend. Die verschiedenen Grafikszenarios, wie Wald und Küste, sind durchweg nett anzuschauen und technisch gut in Szene gesetzt. Nette Details, wie herumstehende Kühe und entgegenkommende Fahrzeuge, sorgen für gute Abwechslung, wobei man jedoch nicht allzu spektakuläres erwarten darf. Nicht ganz so gut verhält es sich mit dem Soundtrack, der leicht uninspiriert vor sich hin dudelt, während die Effekte schon dutzende Male in gleicher Form zu hören waren. Die Action-Sequenzen sind recht einfach gehalten, wobei die verschiedenen Fahrporträts einen leicht kindlichen Grafikstil nicht verleugnen können. Dem Spielspaß kommt es sehr entgegen, daß sich zwei Fahrer zumindest abwechselnd auf den Asphalt begeben können. Ein Simultanmodus wie in Lotus fehlt leider völlig. Letztendlich bleiben so von Road Rash eine gelungene Programmierung, gute Steuerung und passable Motivationsbereiche festzuhalten, was Rennspielfreaks auf alle Fälle freuen dürfte. Wer unbedingt ein neues Rennspiel braucht, kann sich Road Rash einmal ansehen, doch Lotus III und No Second Prize halte ich für deutlich empfehlenswerter. Das Psychosis-Spiel Red Zone läßt Road Rash allerdings auch deutlich hinter sich, was nicht zuletzt an der guten Steuerung liegt. (hi)



Ich hab Spaß...

Levels wartet sogar eine Horde Polizisten auf der Piste, die auf eine strikte Einhaltung der StVO achten und erappte Raser schon mal für einige Sekunden festhalten. Das Spiel macht insgesamt einen guten Eindruck, wenn es auch im Vergleich zu No Second Prize ein wenig hausbacken wirkt. Die Steuerung ist extrem gut gelungen und der Bergauf-Berg-



Ich geb Gas...

attraktive Natasha und ein Japan-Import namens Ikira. Grundsätzlich ist es natürlich wichtig, am Ende des Rennens einen der vorderen Plätze zu belegen, was jedoch einiges an Prügelfertigkeit fordert. Im Gegensatz zu konventionellen Rennspielen lassen sich

hier die Pistenkollegen per Fausthieb vom Motorrad katapultieren. Sollte man eine Keule aufheben, sind die Chancen sogar besonders gut, den aggressiven Konkurrenten, die sich natürlich auch zu wehren wissen, das Nachsehen zu geben. In den späteren

AMIGA

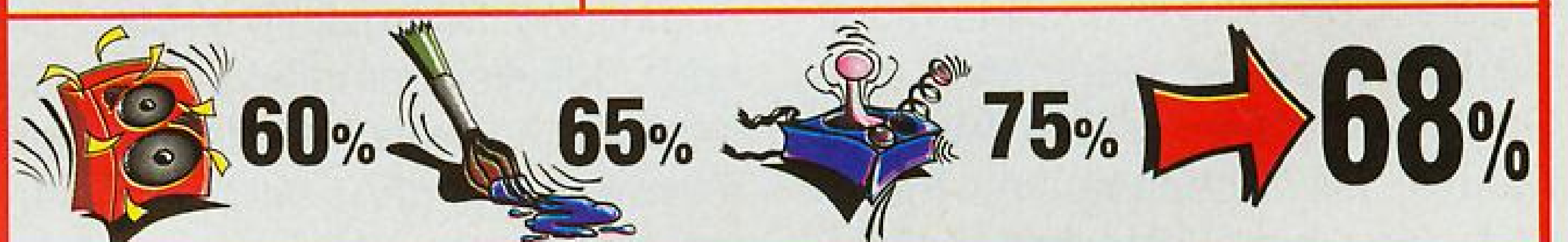
A⁺ ☒ A⁵⁰⁰ ☒
unterstützt

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

RENNSPIEL

Hersteller Electronic Arts Besonderheiten
Preis ca. DM 100,- - 1 MByte benötigt

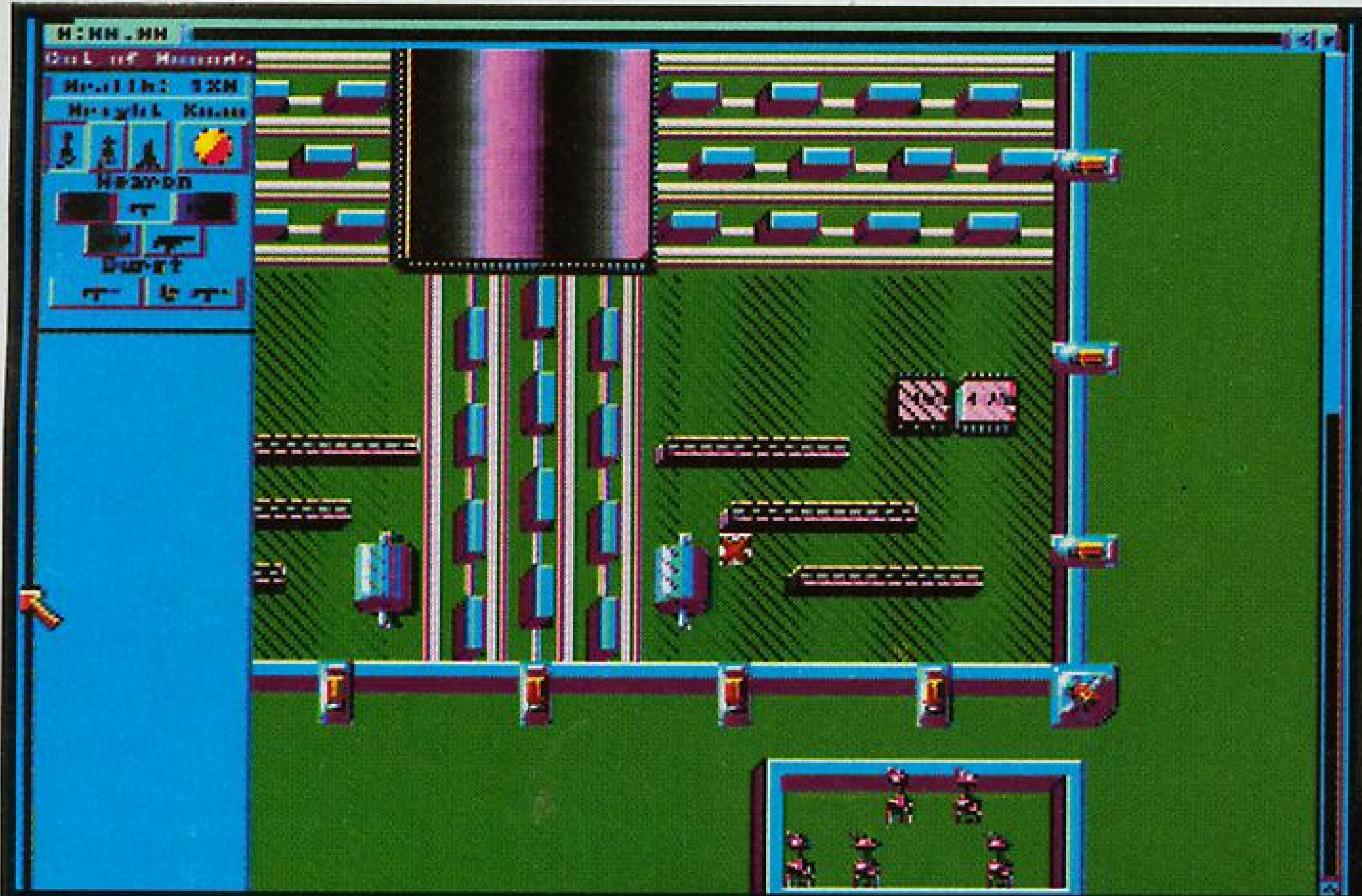
Muster von
Hersteller



RoboSport

Fähigkeiten eine waffenstarrende Maschine aus ihnen machen. Sie können durch die Gegend laufen, Ziele anvisieren und schießen, auf bestimmte Ereignisse warten, Ausschau halten, und Feinde beschießen, wenn sie sich in ein bestimmtes Gebiet wagen. Die Länge der Kampfsequenz kann frei

Maxis sorgte bislang durch ihre Sim-Reihe für eine wahre Klassikerflut, die nun durch ein Robotergezetzmetzel von spielerisch ähnlich grandiosen Ausmaßen fortgesetzt wird, wenn auch die grafischen Qualitäts-Eckpfeiler ein ganzes Stück enger werden müssen.



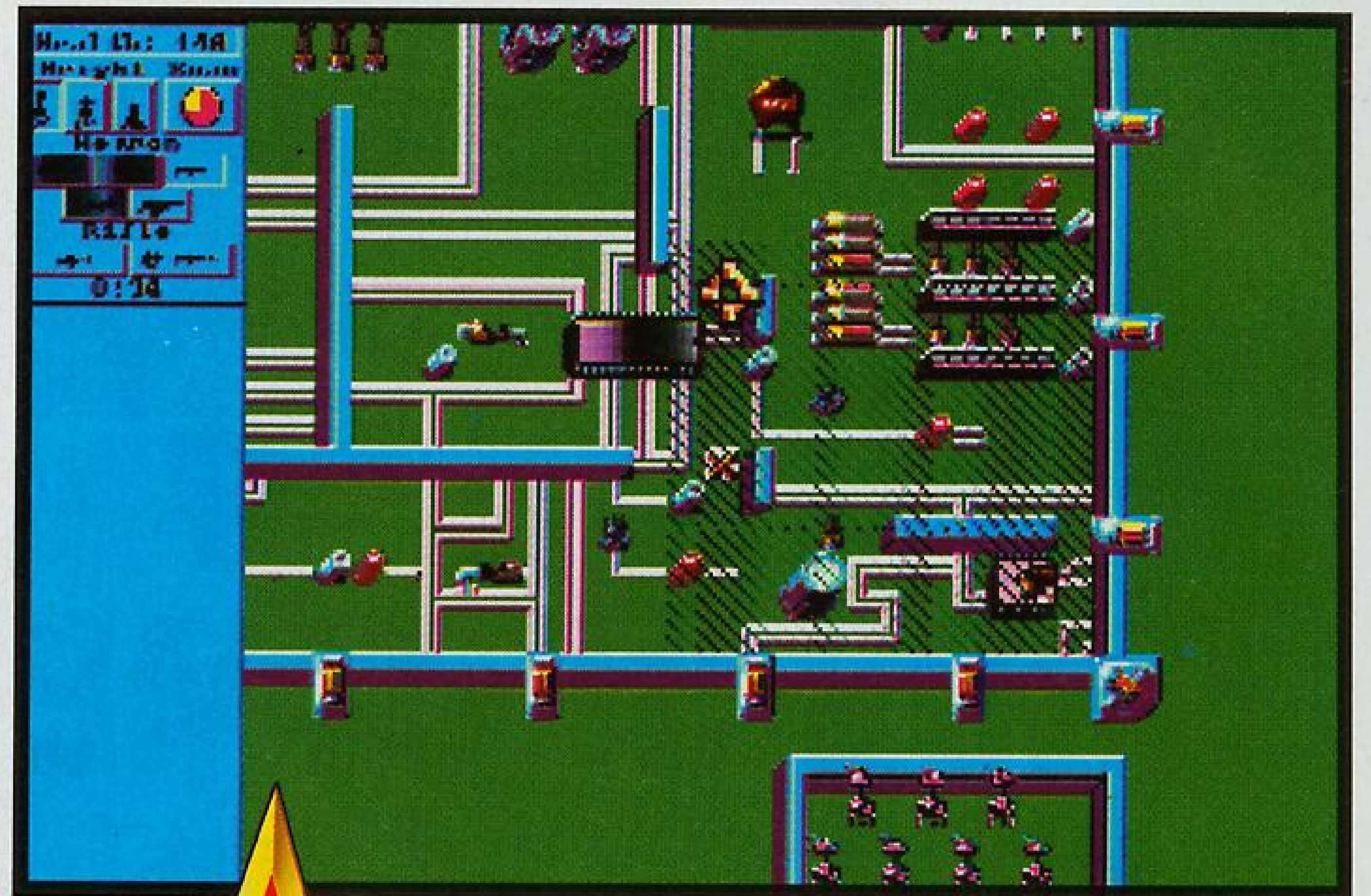
Mehrere Roboter stehen bereit.

Der stimmungsvolle Text auf der Verpackung ließ mein Action-Herz noch ein wenig schneller schlagen, malte ich mir doch schon die heißesten Actiongemetzel untermalt von Robotergeknarzen und Ölgeblubber aus, wie damals zu Speedballzeiten, als wir uns gegenseitig die Eisenkugel an die Rüstung schmetteten. Schon beim Öffnen der Verpackung und Überfliegen des umfangreichen Handbuchs verlangte mein Actionherz jedoch nach einem Herzschrümmacher, sah es doch sein Lebenswerk beendet. Gezwungenermaßen kramte ich meine Englischkenntnisse heraus und studierte zunächst widerwillig, anschließend sehr interessiert das Handbuch. Das Actionherz gab übrigens seinen Geist komplett auf, als es noch nicht einmal ein Intro mit Special-FX und Digi-Sound bestaunen durfte. Das Spiel bietet zwar die erhofften Metzelsequenzen, doch diese müssen genau geplant und strategisch durchdacht sein, wobei sich das Handbuch als sehr hilfreich erwies. Allzulange war der Computer dank zweier Disketten nicht mit dem Laden beschäftigt, was sich auch deutlich in der Grafik-Qualität widerspiegelte. Im ersten Augenblick dachte ich an ein Windows-Spiel, das man zwischen Word und Lotus 123 spielt. Wenig spektakuläre Grafiken und eine Handvoll an Kontrollfeldern wurden konsequent ruckelnd über den Screen gescrollt, wobei der



Schrittweise können sie programmiert werden.

Sound ähnlichen Qualitäts-Vorstellungen folgte. Doch um das Bewertungsrätsel endlich aufzulösen, ich war von RoboSport schlichtweg fasziniert. Die Story kann gewisse Ähnlichkeiten zu dem Strategiehit Air Support von Psygnosis nicht verleugnen. Wie schon so oft, wird eine äußerst düstere Zukunft gezeichnet. Die gesamte Menschheit läuft im 21. Jahrhundert Gefahr, sich selber zu zerstören, wenn nicht die Roboter, die sich mittlerweile zu den klügsten Köpfen gemausert haben, ein Brutalitätsventil geschaffen hätten. Sie haben sich speziell für die unterentwickelte Menschheit ein Spielchen namens RoboSport ausgedacht. Per holographischer Projektion darf jeder Mensch an einem simulierten Kampf teilnehmen, in dem er einige Roboter durch die Gegend steuert. Diese Simulation findet in einem abgegrenzten Gebiet statt, daß lediglich der Sieger lebendig verlassen darf.



PLAY TIME
Star
Amiga

Grafisch sparsam, aber dennoch niedriglich.

eingestellt werden, wobei sie jedoch mindestens 15 Sekunden dauern muß. Nach Abschluß der Programmierung generiert der Computer einen Film, der dem Spieler in grafisch sparsamer, aber liebevoller Aufmachung das Kampfergebnis anzeigt. Solange in einer der beiden Parteien noch ein Roboter übrig ist, wobei es anzuraten ist, einen bis zum Schluß im Dock zurückzuhalten, kehrt man wieder zur Programmiersequenz zurück. An eine Abschlußzeremonie wurde auch gedacht, die dem Spieler die Punkte zuerkennt und den Verlierer in die Reparaturwerkstatt zurückschickt. Mir bereiteten bereits die Partien gegen den Computer exzellenten Spielspaß, der genau richtig ist für die langen Winterabende. Den Glanzpunkt setzt jedoch die Null-Modem-Option, die es ermöglicht, gegen einen Freund anzutreten, wobei es belanglos ist, ob dieser an einem Mac, PC oder Amiga spielt. Visuell und audiell kann sich RoboSport nicht gerade in den vorderen Wertungsrängen etablieren, doch es bereitet unheimlichen Spaß den Roboter-Batterien eins auf die Blechmütze zu geben. (hi)

Nun läuft man hier allerdings nicht in Rambo-Manier durch ein Schlachtfeld und röstet alles, was sich bewegt. Vielmehr steuert man eine Handvoll Roboter, die sich zunächst im Dock befinden, durch drei Sequenzen. In der ersten Sequenz ist es ratsam, die Gegend einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Das eigentliche Spiel findet im Kampfgebiet statt. Die Roboter können sekundengenau Schritt für Schritt programmiert werden, wobei die verschiedenen

tenten Spielspaß, der genau richtig ist für die langen Winterabende. Den Glanzpunkt setzt jedoch die Null-Modem-Option, die es ermöglicht, gegen einen Freund anzutreten, wobei es belanglos ist, ob dieser an einem Mac, PC oder Amiga spielt. Visuell und audiell kann sich RoboSport nicht gerade in den vorderen Wertungsrängen etablieren, doch es bereitet unheimlichen Spaß den Roboter-Batterien eins auf die Blechmütze zu geben. (hi)

AMIGA

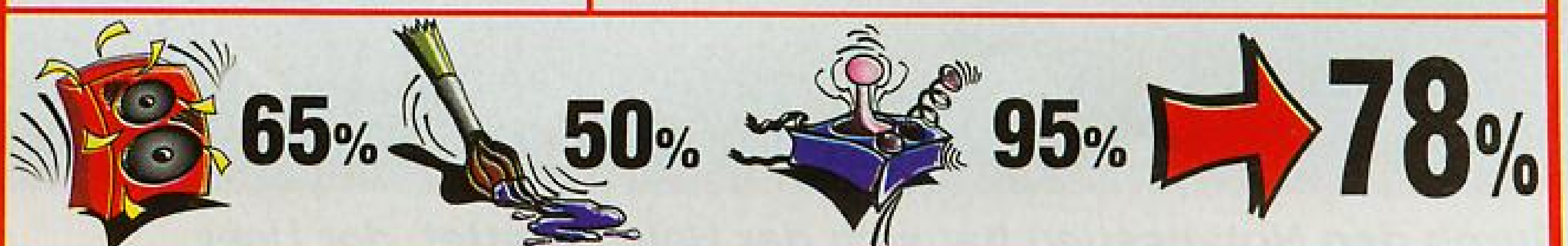
A ☒ A 500 ☒
unterstützt plus

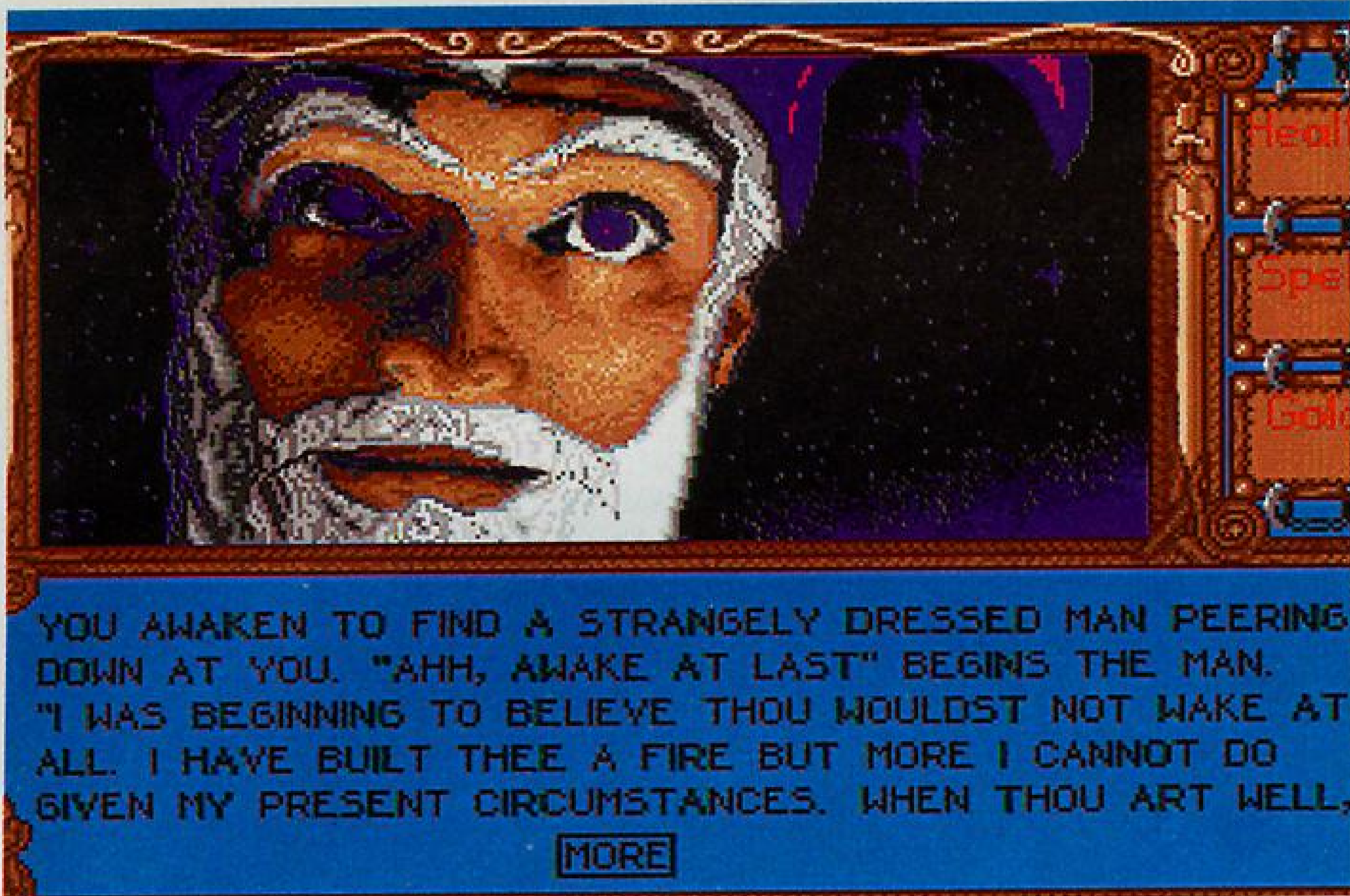
1 MByte ☒ HD Drive ☒
2 Drive ☒ 2 Player ☒

STRATEGIE

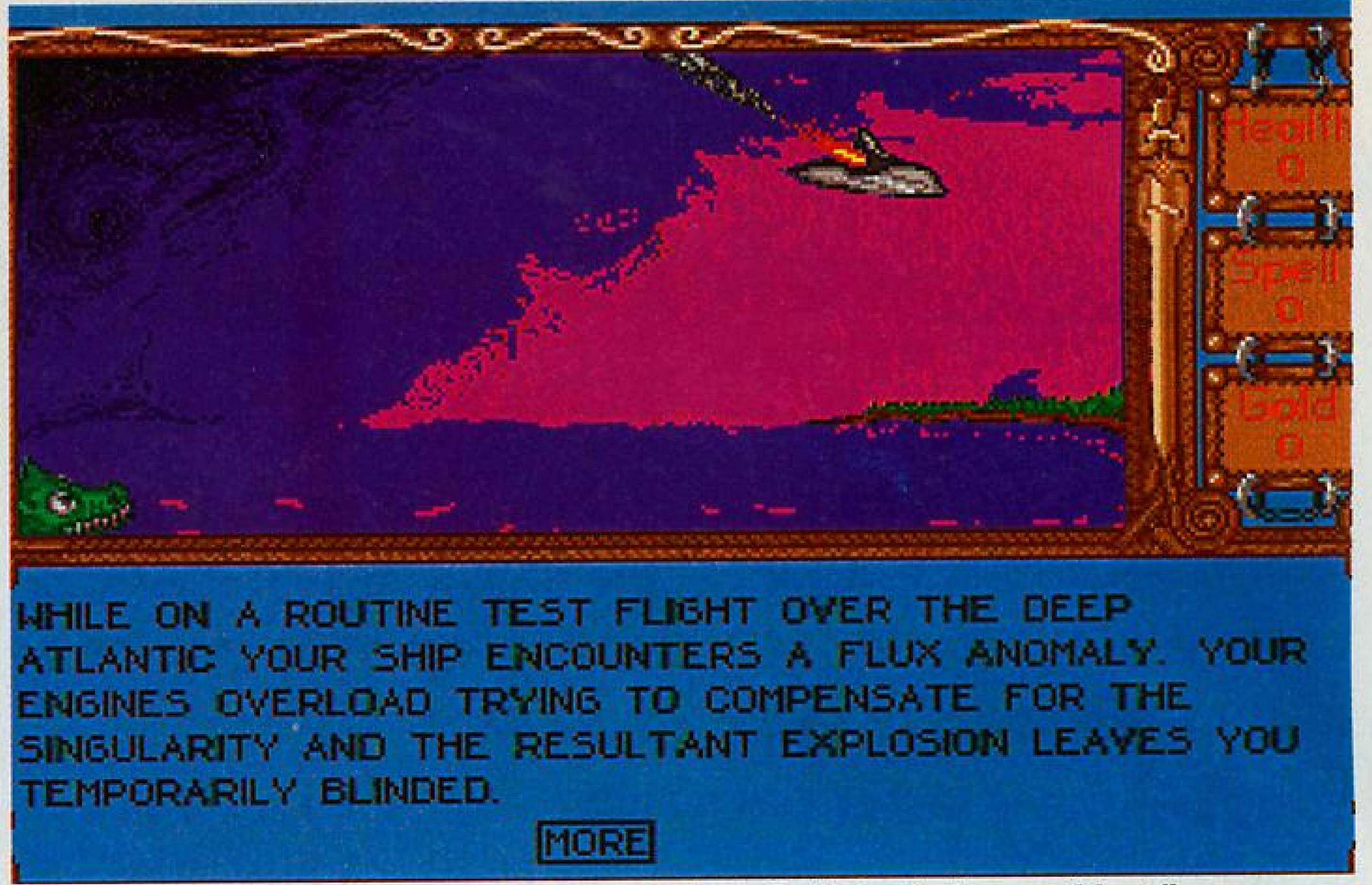
Hersteller Maxis/Ocean Besonderheiten
Preis ca. DM 120,- - geniales Gameplay

Muster von
Bomico





Ein fremdartig gekleideter Herr begrüßt einen gleich nach dem Erwachen.



Nicht das Raumschiff, nein auch das Spiel wird von Abstürzen geplagt.

LORDS OF TIME

Welch' wohlklingende Namen: HOLLYWARE, California; LORDS OF TIME, Zeitreise-Adventure im Fantasy-Stil. Doch: Leider verbirgt sich hinter dem Ganzen etwas Nüchternes: Namen sind wie Schall und Rauch!

Ladies and Gentlemen, hier haben wir wirklich etwas neues. Eine Mixtur aus Rollenspiel mit einem Charakter; ein Adventure, das keines ist und Action, die unsere Füße vorm Amiga einschlafen lassen. Der Name:

LORDS OF TIME aus dem kalifornischen Rosinen-Städtchen HOLLYWARE.

Schon zu Beginn mußte ich zweifeln: Die auf der englischen Box angegebene Konfiguration "requires 512K" ist schlichtweg

gelogen. Im Handbuch - ebenfalls in englisch - erfahren wir dann, daß man 1Meg benötigt. Merkwürdig? Auch das ständige Abschmieren des immerhin circa 70 Mark teuren Programms ließ mich aufhorchen. Dennoch: Irgendwie gelangte ich zum Haupt-Menü, wo ich mich einer Prüfung in Form der Code-Abfrage unterziehen mußte (das Game selbst ist ungeschützt; kann also frei kopiert werden.). Die Stick-Steuerung ist angebracht, um die ersten kleinen Dinge hinter sich zu bringen: Wahl eines neuen oder gesaveten Spiels; hernach Auswahl der "Charakter-Stärke" unseres Helden.

Nun der Sound war anfangs gar bitterlich, und die Zeichnungen höchst weinerlich. Im Laufe der Zeit änderte es sich allerdings gewaltig: Die Grafiken/Animation wurden bitterlich und das Gejopse gar weinerlich.

Zur Story: Major Thom, der Held dieser Geschichte, gelangt mit seinem Raumgleiter in die Patsche und strandet irgendwo in einem Fantasy-Reich, das er durchforsten muß, um mit geeigneten Gegenständen wieder in seine angestammte Zeit zurückzukehren. Schon sehr bald merkte sogar Manni, daß LORDS OF TIME nun wirklich sehr wenig mit Rollenspiel oder Adventure gemein hat. Es ist ein schlichtes, in kleinen unübersichtlichen Bildchen aufgebautes Schwert- und Magie-Gamelein, worin man stets bestrebt ist, finstere, mönchähnliche Gegner, Spinnen und anderes Getier zu töten. Ab und an findet man winzig kleine "Partikelchen", die erst über die Textaussage (macht fast die Hälfte des Screens aus!) verdeutlichen,

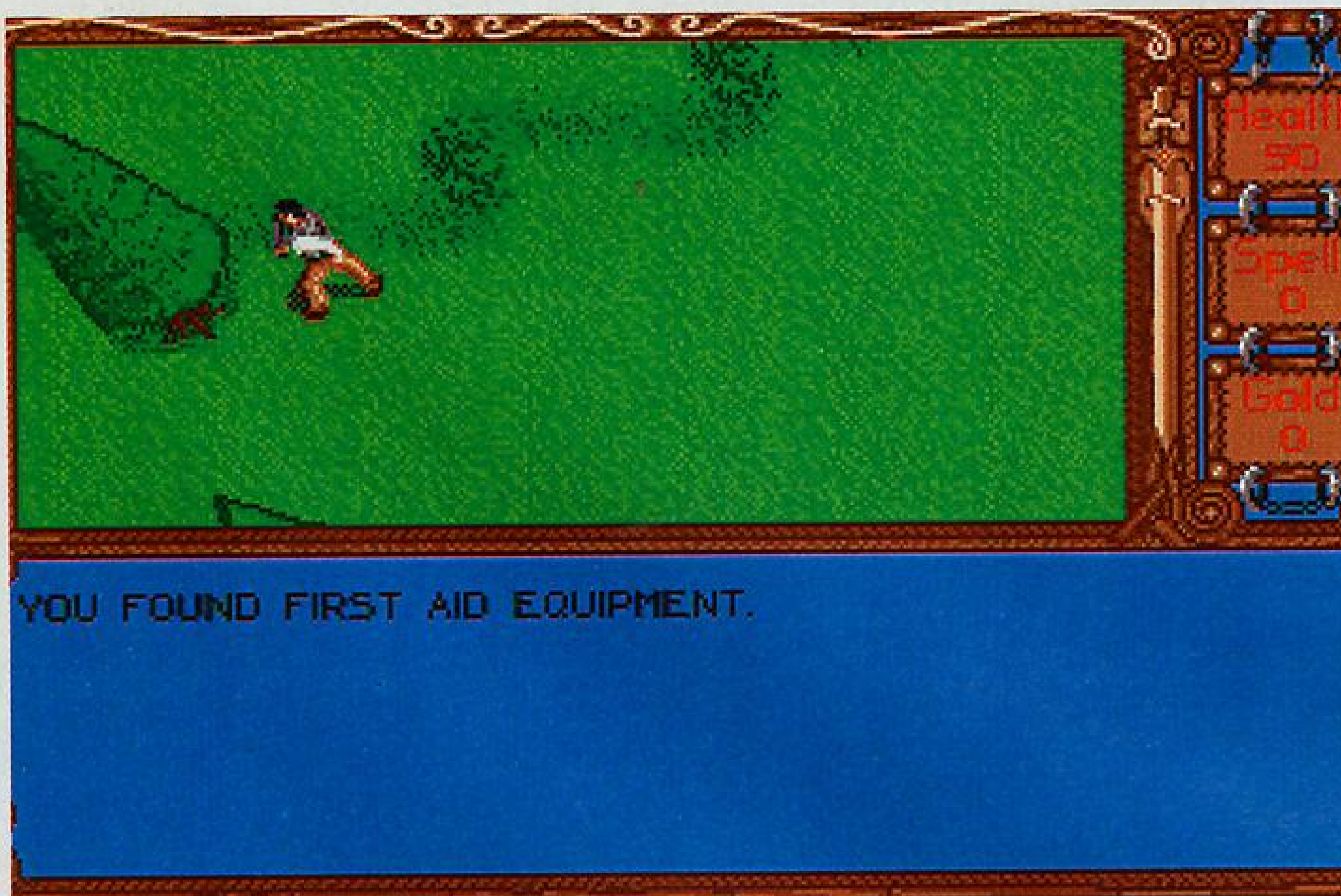
was man sich hierdurch "eingehandelt" hat. Dem ungeübten Spieler (und nicht nur diesem) wird auffallen, wie schnell man sein Leben ausgehaucht hat. Die Gründe: Zuwenig Lebens-Saft und nicht zu erkennende Kampf-Sequenzen. Letzteres ist schon ein Fall für Sherlock Holmes, denn der hat stets eine Lupe unter der Robe.

So kommt es anfangs sehr oft vor, daß Major Thom ins Gras beißt (besonders ist auf die fleischfressende Pflanze aufzupassen!), und das im ICE-Tempo. Dies hat wiederum zur Folge, daß zunächst wieder Disk 1 eingelegt werden muß, und das ganze Ablaufgeschehen von vorn beginnt. Wohl dem, der eine Festplatte, ein zweites Laufwerk oder dieses Game nicht besitzt!

Die besonders auffällige "Schräglage" der 3D-(?)-Vogelperspektive (?) beschert mir ein Schmunzeln. "So was hat man lange nicht gesehen, so...!" Außerdem geht Thom wie auf Schlittschuhen; ja, er hat gar einen unüblichen Seitwärtsgang, er bewegt sich - à la "Opel Omega" - auf Schienen.

Zusammenfassung: LORDS OF TIME ist ein Action-Adventure (noch die schmeichelhafteste Bezeichnung) der übelsten Art. Schlechte Zeichnungen, eines Amigas unwürdig, und ein mehr als nur mageres Gameplay gehören nicht zum Standard der 90er Jahre. Es handelt sich um ein Spiel ohne Sinn und Verstand; ohne Motivation oder gar Überraschungseffekte.

"Major Thom to Ground Control: I'm lost - ich bin hoffnungslos verloren!" (mk)



Ein Erste-Hilfe-Set kann diesem Spiel auch nicht mehr helfen.



Durch den Notausstieg hat sich der Held gerettet, der User benötigt dazu nur CTRL + A + A.

AMIGA		ACTION-ADVENTURE	
A ☒	A 500 plus ☒	Hersteller	Hollyware Entertainment
unterstützt		Besonderheiten	Schräge 3D Grafiken
1 MByte ☒	HD Drive ☐	Preis	ca. DM 70,-
2 Drive ☒	2 Player ☐	Muster von	Hersteller
			- englische Anleitung
			- Diskettenwechsel





Nicky startet aus seinem Pilzhäuschen heraus und macht mutierte Käfer, Schnecken und anderes wildes Insektengetier platt.

Nicky Boom

Nicky Boom ist ein gefährlicher kleiner Junge auf dem Kriegspfad. Sein Großvater wurde von einer bösen Hexe entführt und in ein Verließ gesperrt. Sie will ihm das Geheimnis der Waldeute entlocken (weiß der Geier warum).

Um sicherzugehen, daß das Verhör ohne Zwischenfälle verläuft, hat sie die sonst eigentlich friedlichen Waldbewohner in böse Monster verwandelt. Natürlich schrecken diese Tatsachen unseren kleinen Helden nicht das geringste und er macht sich selbstverständlich auf, um seinen Großvater zu retten. Bewaffnet mit, sage und schreibe, Nuklearwaffen schlägt er den Weg zur Hexenburg ein. Er hat kleinere Bömbchen für kleine Monster und größere für - logo. Selbstverfreilich gibt es noch zahlreiche Möglichkeiten Extrapunkte zu ergattern und sein nukleares Arsenal aufzustocken. Auf jeden Fall bleiben zahlreiche unschuldig aussehende Opfer auf der Strecke. Lassen wir jetzt mal die reichlich schwache - wenn überhaupt - Geschichte außer Acht, bewegt Ihr Euch über 8 Levels (mit ca. 200 Bildschirmen pro Level) durch 4 verschiedene Welten mit recht durchschnittlicher Graphik und mittelmäßigem



Sound. Die Fallen und "Geheimgänge" sind durchschaubar und wiederholen sich zwischendurch. Alles in allem: Ein recht monotones Jump and Run, das sich durch nichts aus den Massen der anderen heraushebt. (tj)

AMIGA

A ☒ A 500 ☒
unterstützt plus

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

JUMP `N RUN

Hersteller Microids
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- keine

Muster von
Hersteller



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

Angebote

Soundblaster 2.5 nur	198,-
Soundblaster 4.0 nur	389,-
512 KB mit Uhr abschaltbar	59,-
2,3 MB mit Uhr abschaltbar	198,-
Ext. Laufwerk (Amiga)	139,-
PC Soundkarte (Symphony)	
mit und ohne Lautsprecher ab	129,-
Joysticks in großer Auswahl ab	7,-
AMIGA-Reparaturen	
schnell und preisgünstig	
(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)	
AMIGA-Komplett-Check	25,-

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover

Klostergang 1
Tel.: 05 11 / 32 12 14

3300 Braunschweig

Hagenmarkt 15-16
Tel.: 05 31 / 12 50 60

7070 Schwäbisch Gmünd

Hintere Schmiedgasse 25
Tel. 0 71 71 / 3 09 82

O-2000 Neubrandenburg

Woldegker Str. 32
Tel.: auf Anfrage

O-7500 Cottbus

Michael-Beystr. 4
Tel.: 03 55 / 72 27 22
oder 03 55 / 72 27 42

3200 Hildesheim

Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 3 56 86

4600 Dortmund 1

Kaiserstr. 210
Tel.: 02 31 / 59 47 11

7100 Heilbronn

Obere Neckarstr. 8
Tel.: 0 71 31 / 96 36 90
Fax: 0 71 31 / 96 36 91

O-9700 Auerbach

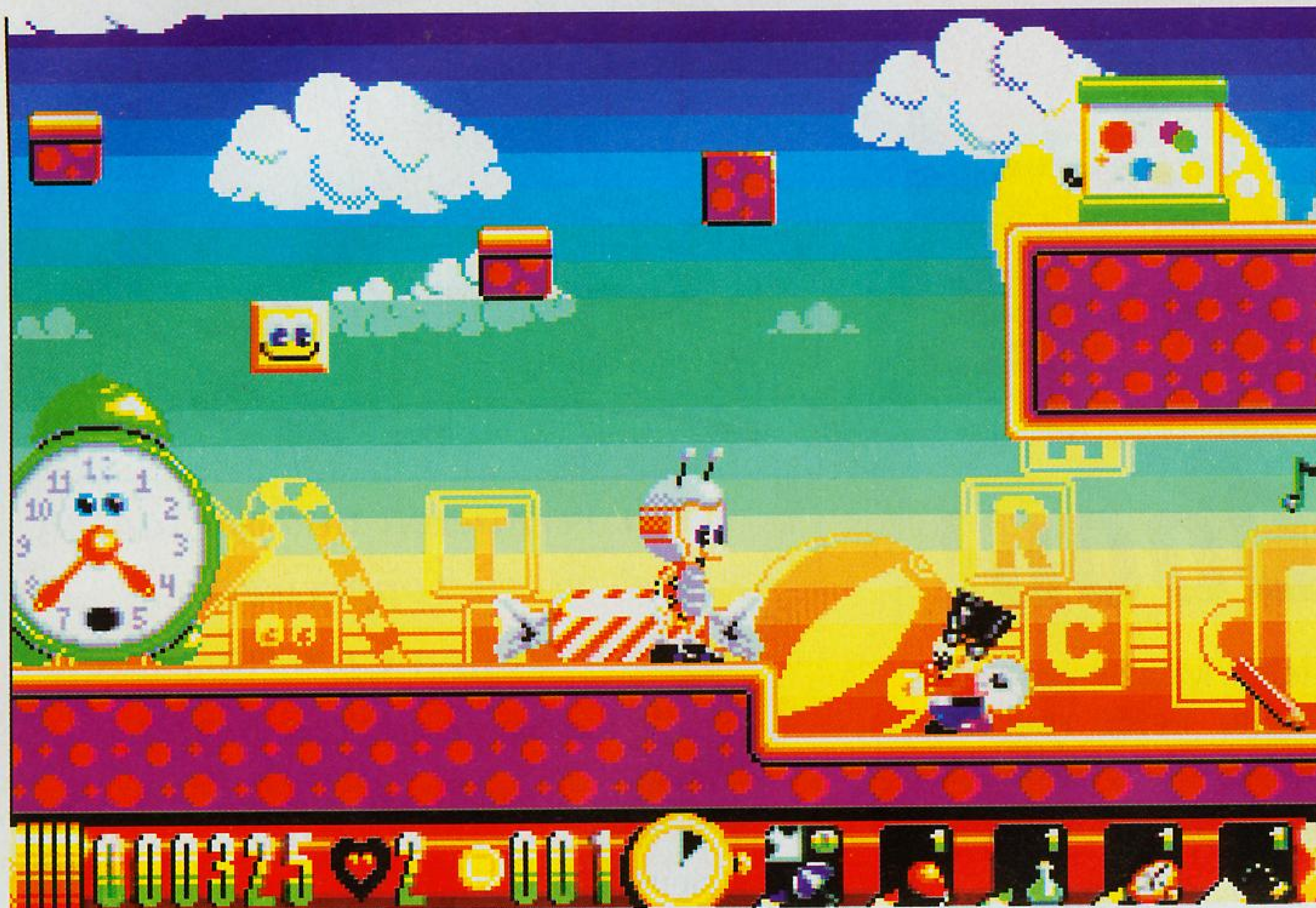
Breitscheidstr. 14
Tel.: 0 37 44 / 8 03 21

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen,
fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:

Telefon-Hotline:

Tel.: 0 51 21 / 13 04 62 oder Fax: 0 51 21 / 13 04 64

DOODLEBUG



Abenteuer bringen. Um die diversen Gegner zu besiegen, schmeißt Doodley mit den geheiligten Buntstiften, wobei er wunderbarerweise auch noch andere Stifte findet, mit denen er Regenschirme zaubert, die seinen Fall abbremsen, Ballons zeichnet, mit denen er fliegen kann, sowie Kraftfelder und Stoppuhren erzeugt. Doodley kann sich auch in einen kleinen, aber wirkungsvollen Wirbelsturm verwandeln, der kurzzeitig alle auf dem Screen befindlichen Fieslinge eliminiert. Natürlich sind auch die Bomben-Radiergummis für den selben Zweck zu gebrauchen! Aber nicht jedes Sprite stellt einen Gegner dar: Manchmal trifft Doodlebug auf interaktive Figuren, die ihm wertvolle Ratschläge geben können. Außerdem findet er viele Bonusobjekte wie Kopfnüsse, Goldmünzen, Geldbeutel, Anspitzer, Extraleben, Schalter, Ying-Yangs und so weiter. Diese Objekte können aber bei falschem oder unpassendem Gebrauch ihre positiven Eigenschaften ins Gegenteil verkehren. Wie, das müßt Ihr selbst herausfinden! In einem Statusfeld wird der momentane Vorrat an Doodleys Waffen, die ihm noch verbleibende Restzeit, sein Goldvorrat sowie die Lebensenergie angezeigt. Alles in allem ist das

Im Land Cartoonia, einst von humorvollen Grafiker-Göttern erschaffen, geht alles seinen gewohnten Gang - bis eines Tages ein gellender Hilferuf die übliche Gammelei stört. Prinzessin Marienkäfer wurde von einer dunklen Gestalt geraubt! Niemand weiß, wer der Übeltäter ist. Hätte der König die bisher unerforschten Randgebiete Cartoonias doch lieber längst durch Späher erkunden lassen!

So findet sich niemand außer dem mutigen Käfer Doodlebug bereit, die gekidnappte Prinzessin zu befreien (Trivialer geht's wohl nicht mehr, an dieser Story hat sich seit den Gebrüdern Grimm doch wirklich nichts geändert!). Ausgerüstet mit den geheiligten Buntstiften und dem magischen Bomben-Radiergummi, den Reliquien Cartoonias, startet er in

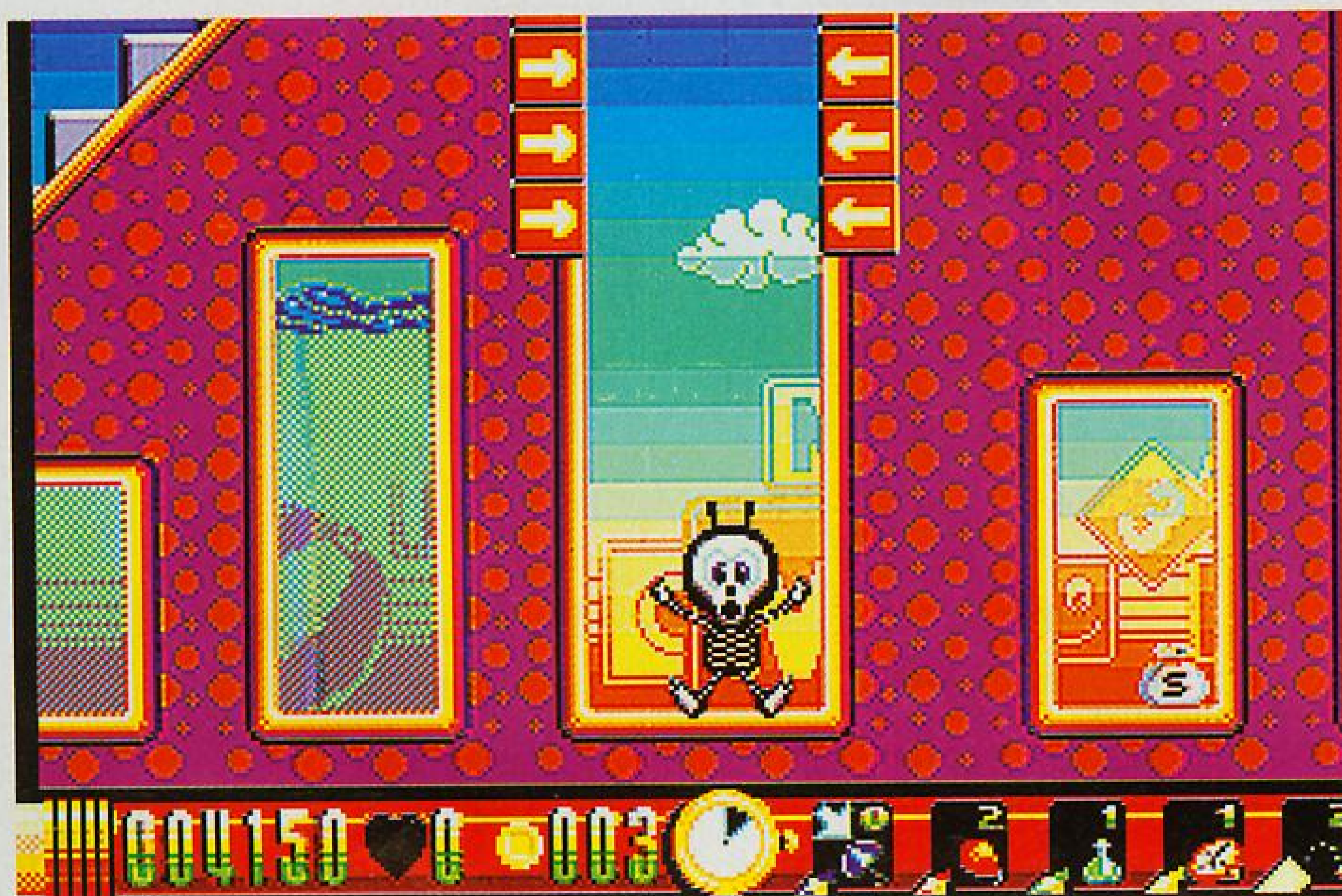
das Abenteuer. Er braucht neben diesen magischen Hilfsmitteln seinen ganzen Witz und sein Geschick, führt ihn die Suche doch immerhin durch insgesamt zwanzig abenteuerliche Levels in fünf verschiedenen Welten. Am Ende jedes Levels muß Doodlebug den in diesem Genre schon obligatorischen Oberfiesling besiegen, um die bewußte Tür zu finden, die ihn



Sieht eigentlich alles harmlos aus, es kann aber schnell gefährlich werden.

in das nächste Level führt. So ganz die Ruhe weg darf unser Doodley aber nicht haben: Zur Rettung Prinzessin Marienkäfers steht ihm nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung! Dafür darf der heroische Käfer verschiedene Fahrzeuge wie z. B. U-Boote oder Autos kaufen, die ihn wesentlich schneller und sicherer durch das

Spiel ein spritziges, mit einer äußerst witzigen Grafik und zahlreichen originellen Einfällen versehenes Jump'n Run, das sicherlich eine Bereicherung dieses Genres darstellt. Die passende akustische Untermalung rundet das Ganze ab. Doodlebug bzw. die von ihm benutzten Fahrzeuge werden mit dem Joystick gelenkt. (mr)



Hier hat sich Kollege Doodlebug leider etwas übernommen.

AMIGA A ☒ A ⁵⁰⁰ _{plus} ☒ unterstützt		JUMP'N RUN Hersteller Core Preis ca. DM 80,-	
1 MByte ☒ 2 Drive ☒	HD Drive ☐ 2 Player ☐	Besonderheiten - Deutsche Anleitung - Joystick erforderlich	
Muster von Hersteller			

MOTÖRHEAD



Etwas ungewohnt, aber gleich zu Beginn ein Urteil: MOTÖRHEAD aus dem Hause Virgin Games ist ein billiger Cocktail aus bereits bekannten Action- und Streetfighting-Elementen, der wahrlich kein Longdrink werden wird. Ich behaupte, nur wer einen Amiga (oder ST) besitzt, Freund von Heavy Metal-Musik und Fan der Band Motörhead ist, wird sich an diesem Machwerk erfreuen!

Das Rezept: Man krallt sich 'ne Lizenz, bastelt Althergebrachtes zu einem "Spiel" zusammen, lasse sich eine "geschmackvolle" Story einfallen - und schon fallen die Flocken. Nein, so nicht, meine Herren, die das Pfund-Sterling-Zeichen im Auge haben: Die User sind nicht so dumm wie man anscheinend glaubt!

Zum Game: MOTÖRHEAD ist ein eigentlich konsolentypisches - Action-Einbahnstraßen-Produkt ohne Witz, Verstand, Nervenkitzel oder gar Neuerung.

Für unseren "Helden" Lemmy gilt es, sechs verschiedene, aber stets "identische" Level zu überwinden, indem er Fiesnicks mit der Baßgitarre, 'ner Axt oder 'nem Schlagring niederschlägt. Okay, die Kerle wollen dem Band-Mitglied auch an die Lederjacke (mit Totenkopf-Emblem), so daß er gewillt ist, seine Kollegen, jeweils am Ende eines Levels angekettet, zu retten. Am Ende der sinnlosen Schlägerei darf man dann doch im örtlichen Konzertsaal auftreten.

Schau an, schau an! Es gibt nun doch einige Orte, wo der Motörhead-Sound nicht gefragt ist. Das steht auch in der deutschen

Anleitung. Diese ist allerdings in einer Sprache verfaßt, die zum "derzeitigen Deutschlandbild" der Gewaltverherrlichung paßt. Du kämpfst gegen "schleimige Fußlecker" und urteilst über Breaker, einem Gegner: "Was denkt er, wer er ist - Michael Jackson? Er ist in diesem Level am leichtesten abzumurksen - selbst ohne die Kidnapsituation hättest Du das Bedürfnis, ihm den Hals umzudrehen."

In fast allen Levels haben wir es mit drei verschiedenen Schläger-Typen zu tun (Ausnahme: Level 4), indem wir von rechts nach links gehend, springend und schlagend durch die verschiedenen Szenerien latschen. Sich des Gegners zu entledigen, ist allererstes Gebot, damit man weiter nach rechts scrollen kann. Jeder "abgemurkste" Anti-Fan hinterläßt bestimmte Gegenstände, die Lemmy schnell aufsammeln muß: Motörheads (Talismane) erhöhen den Magie-Spiegel, Münzen sind Bonus-Punkte, Bier kann als Waffe (Dose) eingesetzt werden, Muscheln machen Lemmy während des Kampfes potent und Jack Daniels-Flaschen (Gruß nach Tennessee zum Product Placement!) kilt er

sechs Levels - erwarten uns noch einige Sub-Games, die so alt sind wie die Computergames an sich: In der Bierbar müssen wir Gläser des Gerstensaftes auffangen (Ocean/Imagine hatte mal so ein "Servier-Spiel" Anfang der 80iger Jahre), Groupies am Weglaufen (die wissen schon, warum) hindern oder aus einem chinesischen (???) Restaurant Sushi (???) klauen.

Die Animation einiger Gegner ist eigentlich ganz gut gelungen (siehe: Breaker!), aber die meisten der kleinen "Kobolde" (Neudeutsch heißen diese "Sprites") und Lemmy selbst bewegen sich, "dank" der Steuerung wie eine Fliege im Eisfach. Einfach ungeheuerlich, was dem Endverbraucher zugemutet wird: Unhandlichkeit, miese Grafik, verzerrter, lausiger Sound und haarsträubendes, total veraltetes Gameplay. Hinzu kommen eine völlig "mißlungene", martialische Story, Alkohol-Werbung und - wie erwähnt - ein Brutalo-Gemetzel ohne Sinn und Verstand.



durstig und kann seinen feurigen Atem zur Waffe ausarbeiten. Fehlt eigentlich nur noch die Werbung für Zigaretten - die fehlt hier in der Tat! Nun gut, wir schlagen uns also lustlos an den biedereren Hintergrund-Grafiken durch, schalten die lausige Musik, mittels "F2" ab, und gönnen uns mit "F1" mal 'ne Pause. Erreichen wir das Ende des jeweiligen Levels, so befreien wir eines unserer Crew-Mitglieder von den Ketten und steigen aufs "Motörrod" (Honda C 60).

Diese Zwischen-Sequenz ist eine Bonus-Runde, in der wir Münzen, Dosen und dergleichen mehr aufsammeln können. Bitte nicht die übergroßen Mücken berühren - diese kosten uns jeweils 100 Punkte. Nach diesen Fahrten - in allen

Ich blättere noch in der Anleitung, bis mir das "Schlußwort" Tränen in die Augen treibt: "Dieses Handbuch ist ausschließlich zum Spaß geschrieben worden, und die Ansichten und Überzeugungen sollten nicht ernst genommen werden. Wenn Du an irgendetwas in diesen Seiten Anstoß nehmen solltest, bist Du offensichtlich humorlos. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist der Kommentar über die Honda C 60. Die ist wirklich Mist."

Ich lasse das mal so dahingestellt. Ach, noch eine Anmerkung von mir: "Niveau" ist die französische Bezeichnung für "Level". MOTÖRHEAD ist inhaltlich wie spielerisch unter allem "Level"!

(mk)

AMIGA

A ☒ A ⁵⁰⁰ ☒
unterstützt plus

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

ACTION

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 45,-
Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Indizierungsverdächtig
Muster von
Theo-Kranz-Versand



Auch Campaign ermöglicht es, verschiedene Feldzüge des 2. Weltkrieges nachzuvollziehen. Hierbei kann man in verschiedenen Stufen der Militärliterarchie sowohl auf alliierter als auch deutscher Seite teilnehmen. Während man das Kampfgeschehen als einfacher Panzerkommandant in 3D-Sicht erlebt, trifft man als Oberbefehlshaber seine Entscheidungen am "grünen Tisch" des verbunkerten Stabsgebäudes. Das eindrucksvolle Intro mit seinen digitalisierten Funksprüchen und teilanimierten Originalbildern stimmt gleich auf die verzweifelte Atmosphäre eines Abwehrkampfes der zusammenbröckelnden Ostfront ein: Während man russische T-34 Panzer auf eine ostpreussische Ortschaft zurasseln sieht, wird man Zeuge des Hilferufes eines deutschen Panzerkommandanten, der um die nötige, aber wahrscheinlich zu spät kommende Luftunterstützung funkt. Da rollt bereits der erste Sowjetpanzer um die Hausecke. Der 2. Weltkrieg war jedoch ein Mehrfrontenkrieg, deshalb kann auch noch der Afrikafeldzug, in den Rommels Afrika-korps und Montgomery's 8th Army verwickelt waren, die Invasion in

Ein Überblick über die Kampfkraft des Gegners sowie über die eigene Stärke läßt die Situation richtig einschätzen.

Campaign

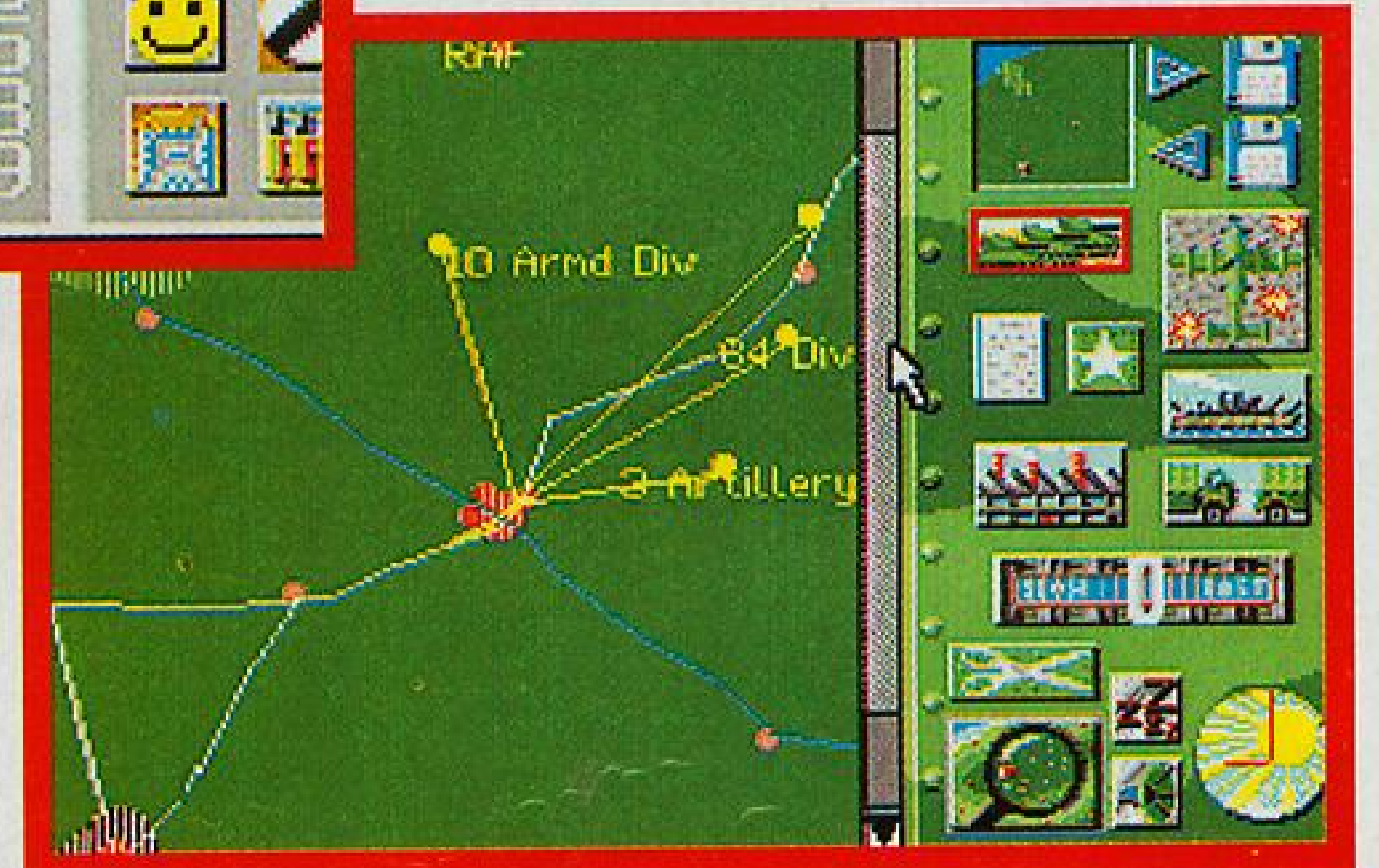
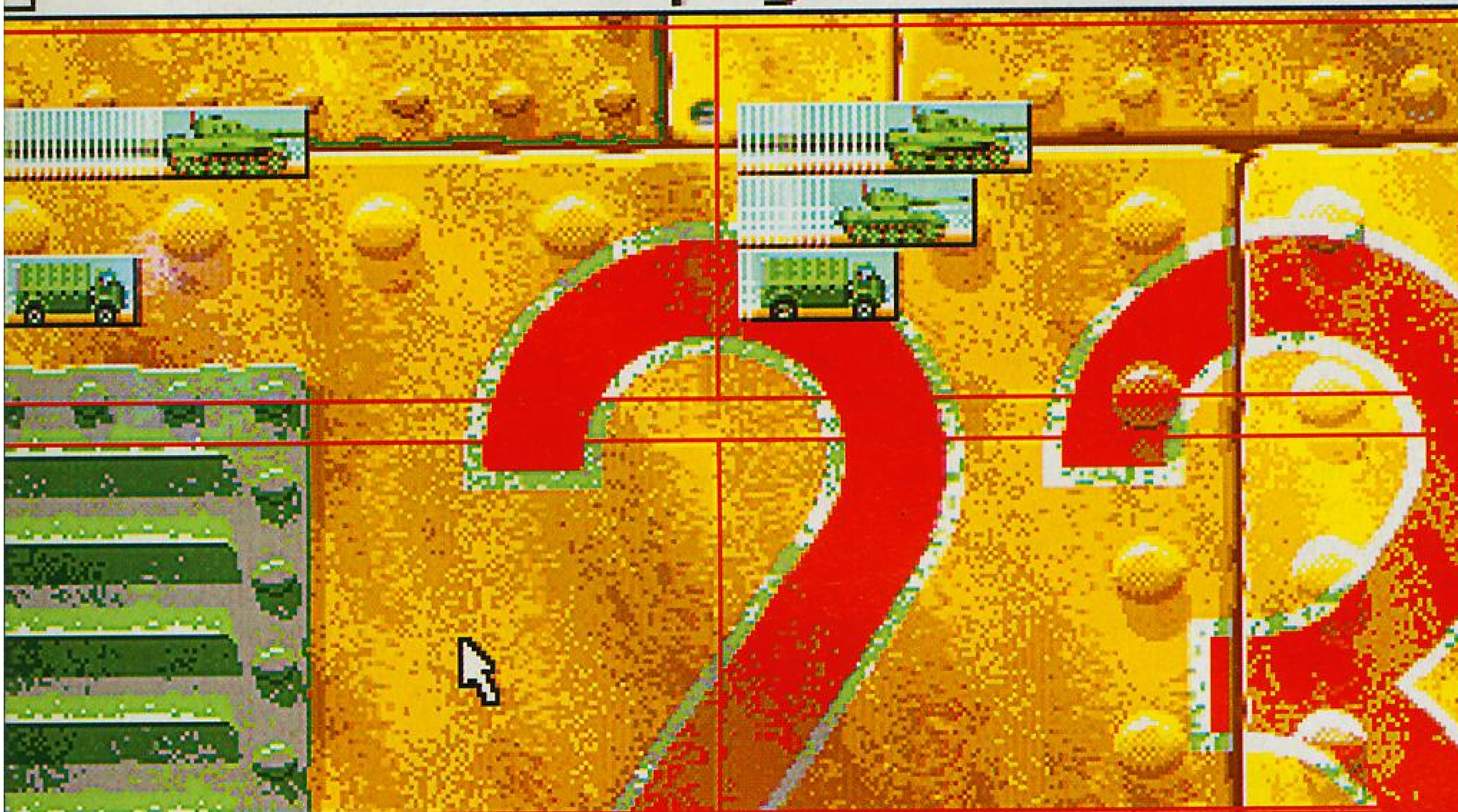
Die aus heutiger Sicht unbegreiflichen Ereignisse des 2. Weltkrieges sowie die geradezu fatale, zugleich aber auch heroische Aura, welche diese Geschehnisse umgibt, üben auf viele von uns eine seltsame Faszination aus. Nicht umsonst beinhalten sehr viele Strategiespiele und Simulationen kriegerische Themen jener Zeit.

der Normandie sowie der letzte deutsche Angriff, die Ardennenoffensive, nachgespielt werden. Zudem bietet ein Editor die Möglichkeit, eigene Schlachten mit anderen als den historischen Bedingungen zu entwerfen. Durch die gute grafische Darstellung der einzelnen Panzer, Flugzeuge und anderen Typen an Kriegsgerät, wird die Abstraktheit anderer "unpersönlicher" Strategieprogramme vermieden. Campaign wird mit der Maus oder dem Keyboard über verschiedene Icons gespielt. Der Text im Spiel selbst ist deutsch, während bei Hand- sowie Typenbuch, welches die deutsche, amerikanische, englische und russische Ausrüstung beschreibt, die englische Sprache beibehalten wurde. (mr)

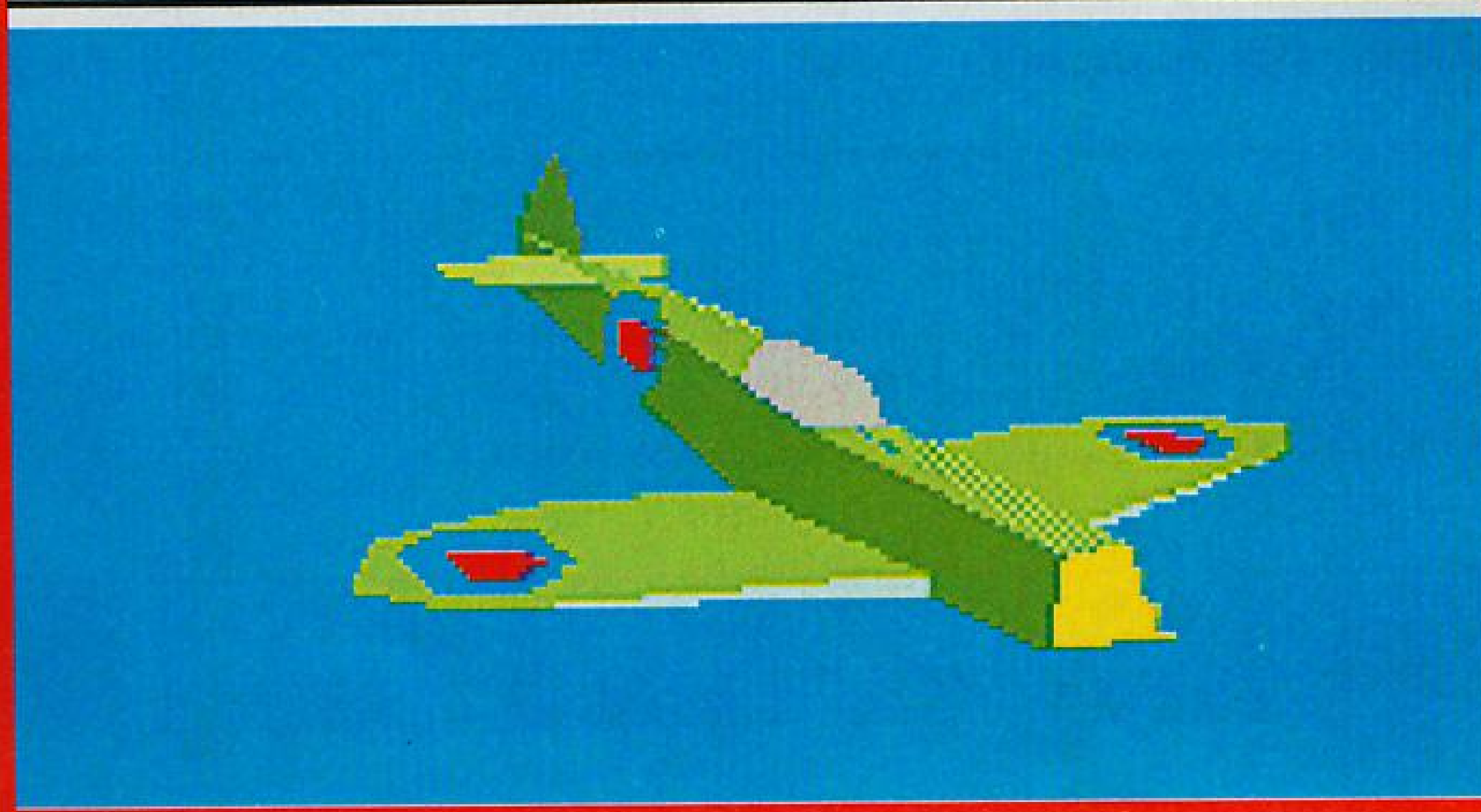
Funktional gehaltene Fenster zeigen jede gewünschte Information auf.



Kampfsystem



Supermarine Spitfire



AMIGA

A ☒ A⁵⁰⁰ ☒
unterstützt plus

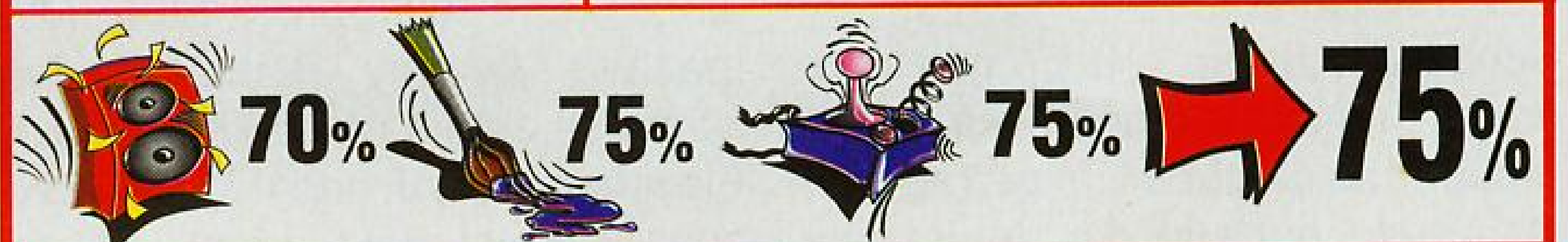
1 MByte ☒ HD Drive ☒
2 Drive ☒ 2 Player ☐

STRATEGIE

Hersteller Empire Software **Besonderheiten**
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Hersteller

- engl. Anleitung
- Spiel in deutsch
- Maus erforderlich





TIPS & TRICKS

AUSGABE 2/93

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 500.-

Schickt Eure Meisterwerke an:

Computec Verlag GmbH

"Komplettlösung"

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

AMIGA

Pinball Fantasies

Sensible Soccer

Nicky Boom

History Line 1914-18

AB SEITE 60

KONSOLEN

Contra 3

Xenophobe

Xybots

Predator2

The Terminator

Alien 3

The Legend Of The
Mystical Ninja

Robocop 3

Axelay

AB SEITE 60

PC

Wizardy 7

Jetfighter 2

Alone In The Dark

AB SEITE 62

KOMPLETT- LÖSUNG

Kings Quest VI

AB SEITE 67

Pinball Fantasies
Sensible Soccer
Nicky Boom
History Line 1914-18

AMIGA

PINBALL FANTASIES

Habt Ihr einen der vier Flipper geladen, so könnt Ihr vor Spielbeginn folgende Codewörter eingeben, die wirklich interessante Ergebnisse erzielen:

Earthquake - kein Tilt kann Euch vom Spielen abhalten.

Extra Balls - Ihr geht mit fünf Kugeln ins Rennen.

Vacuum Cleaner - die Highscore-tabelle wird gelöscht.

Digital Illusions - unendlich viele Kugeln.

Alexander Deak

SENSIBLE SOCCER

Die ultimativ letzten Tips zu diesem begeisternden Fußballspiel, lassen kaum zu Wünschen übrig.

Die besten Ligamannschaften: AC Mailand, Real Madrid, Marseille, Juventus Turin und Inter Mailand.

Die besten Länderauswahlen: Deutschland, England, Holland, Dänemark und Frankreich.

Vor einem Spiel sollte man sich entweder für eine gute Defensiv- (5-3-2) oder Offensivtaktik (4-3-3) entscheiden und die Aufstellung kaum abändern. Wenn der Computer auf das Tor schießt und der Torwart den Ball lediglich abklatschen kann, so sollte man das Leder lieber kontrolliert ins Aus spielen, bevor man versucht den Ball nach vorne zu dreschen. Der Computer ist dafür einfach zu

work angesagt. Durch schnelle, kurze Pässe kann man den Computer in ernsthafte Bedrängnis bringen. Auch exakte Seitenwechsel fördern den Spielfluß. Falls man führt, sollte man sich nicht scheuen, noch einen zusätzlichen Abwehrspieler ins Geschehen zu bringen. Auf den Zeichnungen ist dargestellt, wie Ihr am leichtesten zum Torerfolg kommen könnt.

Dennis Barginde

NICKY BOOM

Level 1 - XXXXX

Level 2 - Medit

Level 3 - Kratty

Level 4 - Mirtes

Level 5 - Arrax

Level 6 - Janir

Level 7 - Trinos

Level 8 - Sixan

Thomas Baldin

HISTORY LINE 1914-1918

Ein-Spieler-Modus

Level 1 - Pulse

Level 2 - Civil

Level 3 - Mouse

Level 4 - Venom

Level 5 - Noise

Level 6 - Right

Level 7 - Orkan

Level 8 - Front

Level 9 - Ratio

Level 10 - Parts

Level 11 - Plane

Level 12 - Flame

Level 13 - Gotha

Level 14 - Balon

Level 15 - Pause

Level 16 - Elite

Level 17 - Infra

Level 18 - Hills

Level 19 - Cobra

Level 20 - Atlas

Level 21 - Amper

Level 22 - Rhein

Level 23 - Candl

Level 24 - Stern

auf französischer Seite

Level 1 - Batle

Level 2 - Goose

Level 3 - Sport

Level 4 - Bimbo

Level 5 - Tempo

Level 6 - Baron

Level 7 - Bumm

Level 8 - Level

Level 9 - Toxin

Level 10 - Princ

Level 11 - Clean

Level 12 - Xenon

Level 13 - Signs

Level 14 - House

Level 15 - Sigma

Level 16 - Seven

Level 17 - Zombie

Level 18 - Moves

Level 19 - Blade

Level 20 - Zorro

Level 21 - Stone

Level 22 - Mosel

Level 23 - Order

Level 24 - Sodom

Einige Tips zur Taktik:

☞ Meidet Straßen und offenes, flaches Gelände. Aus Bergen, Schützengräben und Wäldern hat man größere Chancen einen Sieg zu erzielen.

☞ In vorderster Front solltet Ihr Truppen, schwere Defensivwaffen und vor allem bei Luftangriffen Flaks platzieren. In der zweiten Linie sollten Fernwaffen mit großer Reichweite zum Einsatz kommen. Die dritte Reihe sollte ebenfalls mit Fernwaffen bestückt werden. Gebäude, die eine Reparatur ermöglichen, sollten immer in der Nähe stehen.

☞ Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Truppen von beiden Parteien stehen, so wartet Ihr, bis der Gegner hineingezogen ist und setzt dann eure Truppen nach. Jetzt gehört die Truppe zur Eurer Partei.

☞ Versucht immer die Einheiten anzugreifen, die sich schlecht oder gar nicht wehren können, um möglichst viele Erfahrungspunkte zu bekommen.

☞ Nur Einheiten erstellen, die dem Gegner größtmöglichen Schaden zufügen können.

Robert Hoffmann

Contra 3
Xenophobe
Xybots
Predator 2
The Terminator
Alien 3
The Legend Of The
Mystical Ninja
Robocop 3
Axelay

KONSOLEN

CONTRA 3 (SUPER NES)

Die folgenden Hilfen dienen zur Unterstützung beim Spiel des harten Levels, der schon vielen Ballerfreaks zum Verhängnis geworden ist.

Level 1:

Man gehe in Level eins, bis man die "Homing Gun" (Hitzesucher) aufnehmen kann. Man geht direkt auf die Gerüste und stellt seine Figur so, daß sie nach rechts schießt. Jetzt richtet man den Schuß auf das "H" und hält die Y-Taste auf dem Pad gedrückt. Einfacher ist es natürlich, wenn man ein Dauerfeuerpad besitzt. Nach kurzer Zeit sollte man im Besitz von 30 Leben sein. Das Endmonster ist im ersten Level recht ein-

fach, denn man muß sich nur nahe genug an das rote Herz stellen und ballern, was das Pad hergibt. Darüberhinaus sollte man aber nicht vergessen, alle Bomben hintereinander einzusetzen.

Level 2:

Im zweiten Level gibt es keine sichere Möglichkeit Leben zu bekommen, dafür ist der Level aber auch nicht besonders schwierig. Beim Endmonster alle Heilobomben zünden, die man besitzt. Vor allem auf das rote Auge konzentrieren.

Level 3:

Da die 30 Leben bei weitem nicht reichen, um das Spiel im harten Modus ganz zu absolvieren, muß man nur in den dritten Level kommen, in dem die "Mutant Megascquito" (die beflügelten, grünen Aliens) immer hintereinander rechts aus der Tür kommen. Jetzt einfach links hinstellen und die Aliens wie schon oben genannt abschießen. Hier ist es egal welche Waffe man auf sie anwendet. Also hat man wieder nach kurzer Zeit 30 Leben. Das Endmonster in Level 3, der "Robo-Corpse", ist am leichtesten mit der "Crush Gun" zu erledigen (rotes "C"). Man verliert zwar immer einige Leben dabei, aber bevor man ein Leben verliert, kann man die Waffe schnell mit der X-Taste wechseln, so daß man die Crush Gun noch hat.

Level 4:

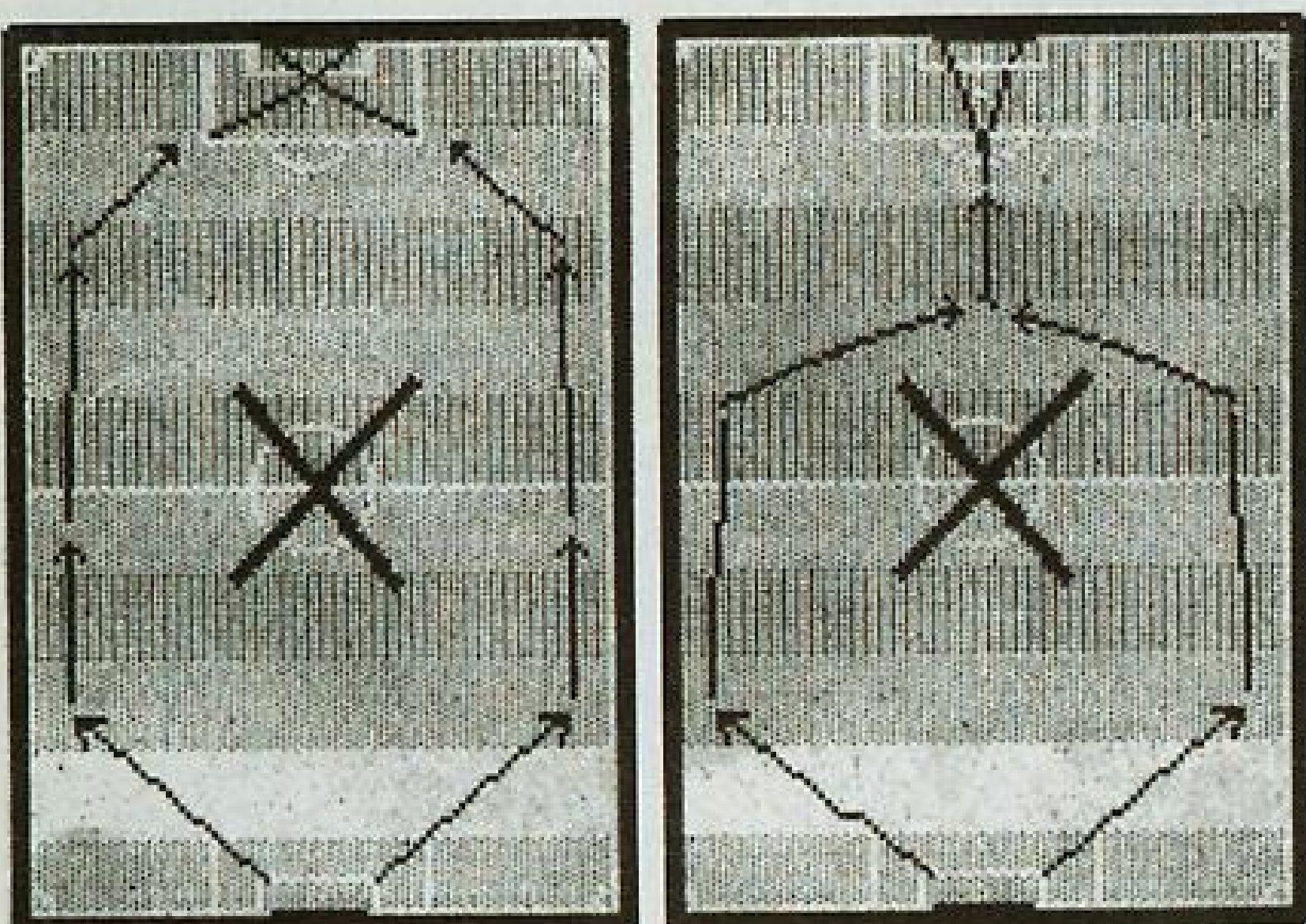
Den vierten Level muß man wieder ohne viele Extraleben überstehen, aber das sollte kein außerordentliches Problem darstellen. Das Endmonster in Level vier ist nur eine Frage der Zeit und der Anzahl der Bomben (viel springen).

Level 5:

In Level 5 gibt es wieder 30 Leben zu holen. Man geht, nachdem man die drei Stationen zerstört hat, nach unten rechts, wo sich die Kreise um das Nest drehen. Hier zerstört man das vierte Nest. Jetzt stellt man sich an die Stelle wo das Nest war mit dem Rücken zum Abgrund und hält die Taste "Y" gedrückt, vorausgesetzt man besitzt die "Homing Gun". Das Endmonster im fünften Level ist am besten mit dem Laser zu besiegen. Wieder kräftig bomben!

Level 6:

In Level 6 geht es heiß her und man darf am Anfang nur nicht stehen bleiben, sondern so schnell wie möglich durchlaufen. Den Obermütz von Level 6 besiegt man, indem man erst rechts und links die Köpfe wegballert und dann erst die Augen in der Mitte. Wenn dann die zentrale Denkeinheit herunterfällt, versucht man die Kugel mit den Stacheln zu treffen, dann auf das Gehirn konzentrieren und das ganze fünfmal wiederholen. Im "Easy"- und "Normalmode"



schnell. Bei Abstoßen vom eigenen Tor ist es angebracht, die Pille kompromißlos nach vorne zu schlagen, denn kurze Pässe werden zu oft abgefangen und gefährliche Torchancen sind das Resultat. Wer hinten nicht aggressiv genug zur Sache geht, hat bei Sensible Soccer nichts verloren! Was das Angriffspiel angeht, ist Team-

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib!
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.

Fax: 0211/64 111 23

1. MIETEN SIE MIT!

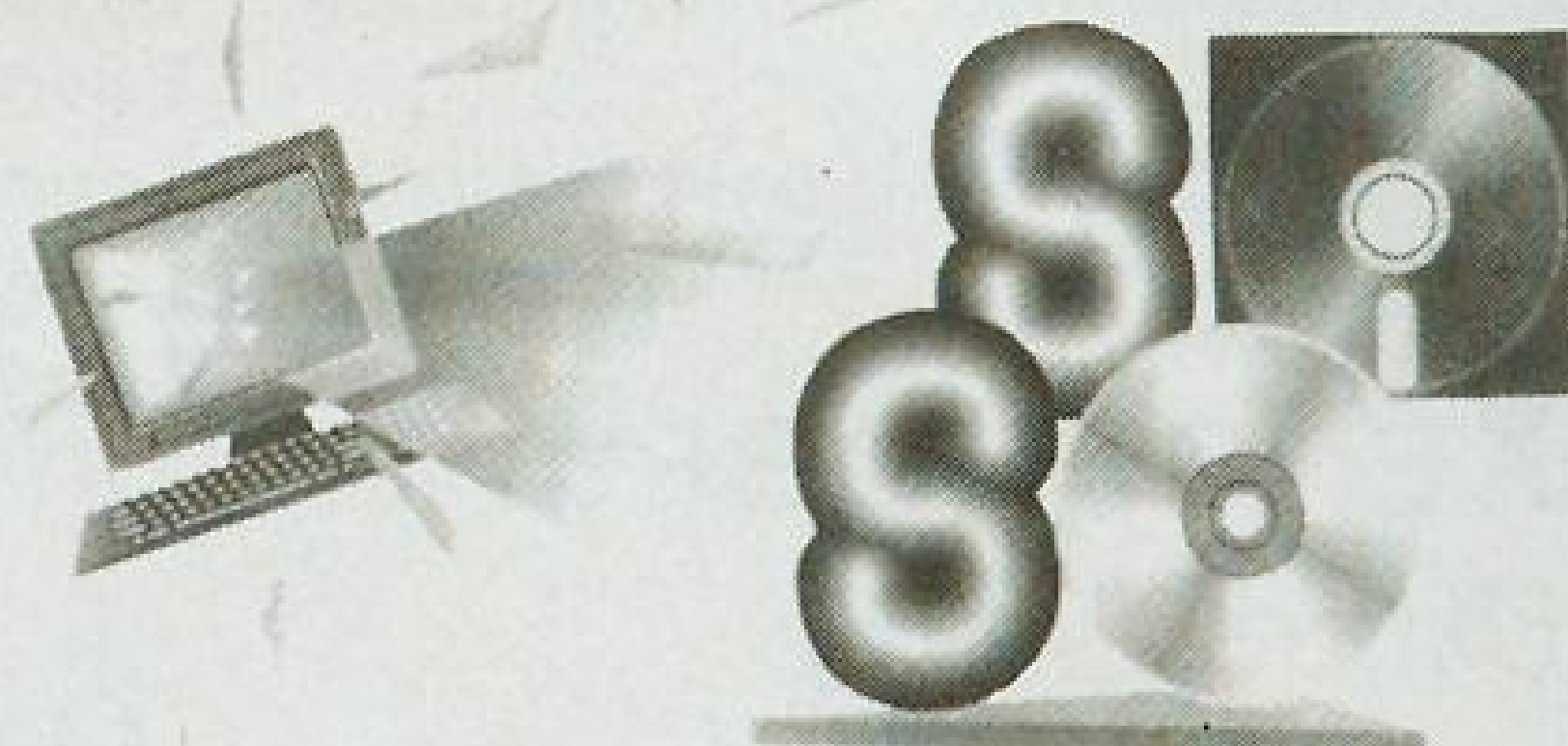
Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen	
auf 2,5MB	DM 222,--
auf 2,5MB m.Uhr	DM 248,--
auf 1MB	DM 59,--
auf 1MB m.Uhr	DM 69,--
3,5" Laufwerk	DM 139,--

Die GOLD-KARTE für Ihren PC ist da!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	500,--/*29,-- mtl.
Soundblaster Junior , dt.Version, die Einsteiger-Karte	139,--
Soundblaster 2.5 , dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	249,--
Soundblaster PRO 4 , dt. Version, High-End Karte	448,--
Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern	1.298,--/*39,-- mtl.
mit 3 Spielen und über 50 Demos	
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/*31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/*34,-- mtl.
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/*33,-- mtl.

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele bis
DM 49,90

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten **SOFT & SOUND-Discount** und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
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-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheld
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

**W-6630 Saarlouis-
Fraulautern 3**
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-
ring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
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-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

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

ist das Spiel jetzt geschafft, aber nun springt man an den Hub-schrauber und fliegt nach oben. Jetzt verwandelt sich das Gehirn und klettert sehr schnell hinter unserem Held her. Die Bomben müssen gezündet werden und wie immer empfiehlt es sich, in die Mitte des grausigen Monsters zu ballern. Nach einiger Zeit hat man es geschafft.

Stephan Müller

XENOPHOBE (ATARI LYNX)

Habt Ihr schon Xenophobe durchgespielt? Nein? Dann kann Euch geholfen werden! Xenophobe hat zwar keinen Cheatmodus, aber man kann das Spiel trotzdem mit einer Person durchspielen.

1. Immer auf dem Boden kriechen.
2. Dicht vor Türen stehenbleiben und solange in den Raum hineinschießen, bis man keine Treffergeräusche mehr hört (Knurren oder Quieken).

3. Die Festors (Türsteher) sind fies, aber wenn man ein Jetpack hat, können die einem nicht mehr viel anhaben: Einfach nur ein bißchen vom Boden abheben und man kann direkt vor diese Mieslinge fliegen und ihnen eins überbraten.

4. In dem Level mit der Selbstverteidigungsanlage keine Panik an den Tag legen. Man kann sich ruhig einige Male treffen lassen. Der Laser verursacht im Gegensatz zu den Gegnern nur geringe Energieverluste.

5. Im letzten Level Vorsicht an den Türen. Da sind oft schreckliche Arme, die ordentlich zugreifen wollen. Beim Endgegner nichts übereilen: Erst einmal alle anderen Gegner im Raum kaltmachen, bevor man versucht, hinter das Vieh zu kommen. Außerdem nie aufstehen.

XYBOTS (ATARI LYNX)

Xybots scheint bei den ersten paar Versuchen recht schwer, da die Energie schnell flöten geht. Deswegen ein paar Tips. Immer dafür sorgen, daß man vier "Slower Energy Loss" und den "Second Shot" hat (außer wenn man einem Master Xybot gegenübertritt, da braucht man nur einen "Second Shot"). Immer um die Ecken sehen, bevor man dahinter hervortritt. Wenn man dabei einen Gegner entdeckt, nur kurz auf den Gang gehen, schießen und sich dann wieder zurückziehen. Alle umgebenden Mauern anschießen, manchmal erscheinen versteckte Durchgänge.

Oliver Runge

PREDATOR 2 (MEGA DRIVE)

Bei den Paßwörtern zu diesem Urwaldspektakel, bleibt sogar dem eiskalten Arnie die Spucke weg:

Level 2 - Killers
Level 3 - Camouflage
Level 4 - Los Angeles
Level 5 - Subterror
Level 6 - Total Body
Level 7 - The Alien Ship

Moritz Hinz

THE TERMINATOR (MEGA DRIVE)

Mangelnde Munition ist eines der größten Probleme, die sich unserem futuristischen Endzeitkämpfer stellen. Nennt er aber ein Cheatmodul sein Eigen, so kann er sich folgender Codeadressen bedienen und dem übermächtigen Roboter kräftig eins auf die Mütze geben.

FFFF2 00003 - unendlich viele Bomben
FF147 D001F - unendlich viel Energie

ALIEN 3 (MEGA DRIVE)

Ripley versucht auch auf dieser Konsole das grausige Alien zu vertreiben. Die nächsten Adressen helfen ihr bei diesem aussichtslosen Unternehmen.

FF084 50050 - unendlich viel Zeit
FF088 1002F - unendlich viele Leben

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (SUPER NES)

Gleich drei Adressen erleichtern es dem Spieler, die Legende aufrecht zu erhalten. Viel Vergnügen!

7E00 9601 - unendlich viel Zeit
7E1A B001 - unendlich viele Leben
7E1A B208 - unendlich viel Energie

ROBOCOP 3 (SUPER NES)

Keine weiteren Umschweife! Hier sind die Adressen!

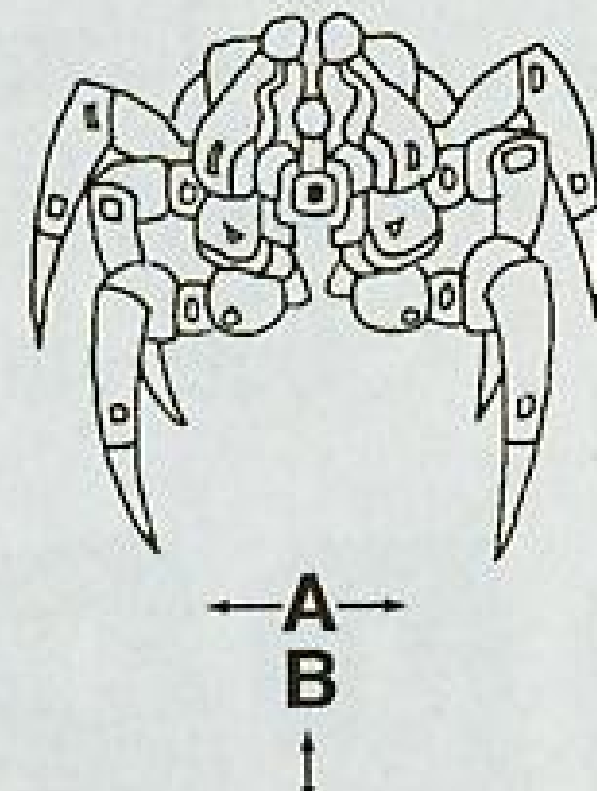
7E03 0C01 - unendlich viel Zeit
7E18 5402 - unendlich viele Leben
7E18 4895 - unendlich viel Munition

Gaby Hartmann

AXELAY (SUPER NES)

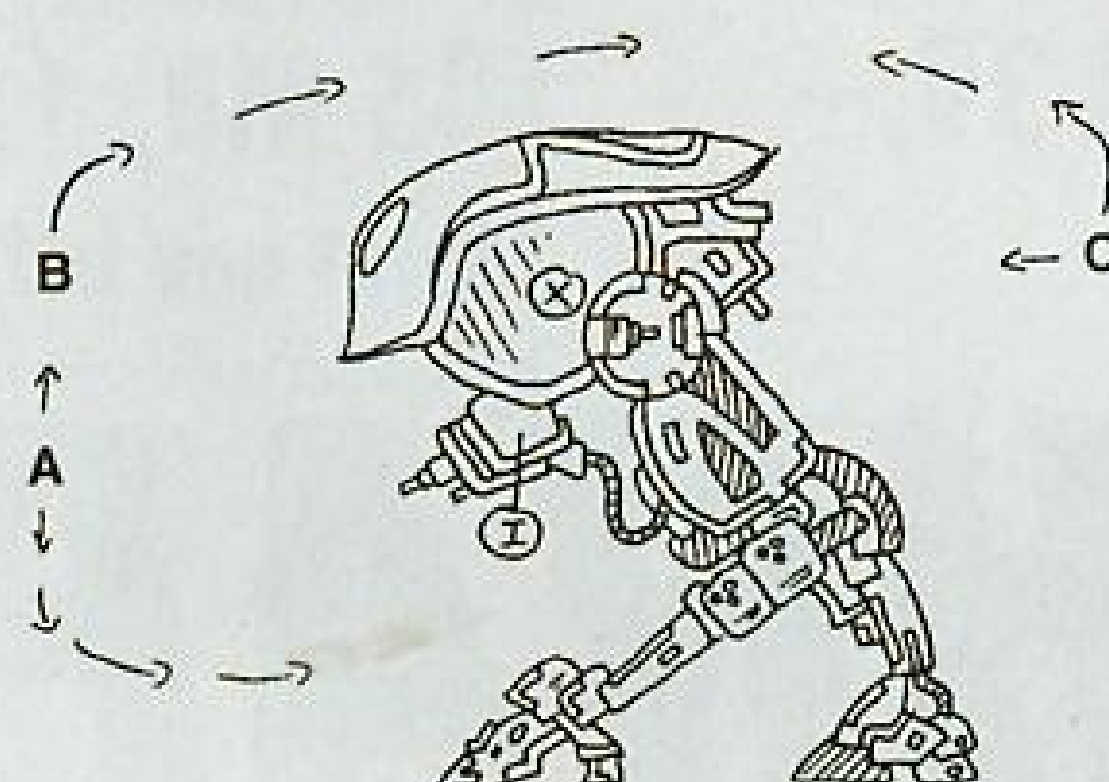
Level 1 - The Giant Spider

Fährt die Spinne ihr Netz aus, so solltet Ihr Euch auf Position A begeben und den Schüssen nur nach links oder rechts ausweichen. Den gehässigen Minispinnen, kann nur nach oben und unten entgangen werden (Position B).



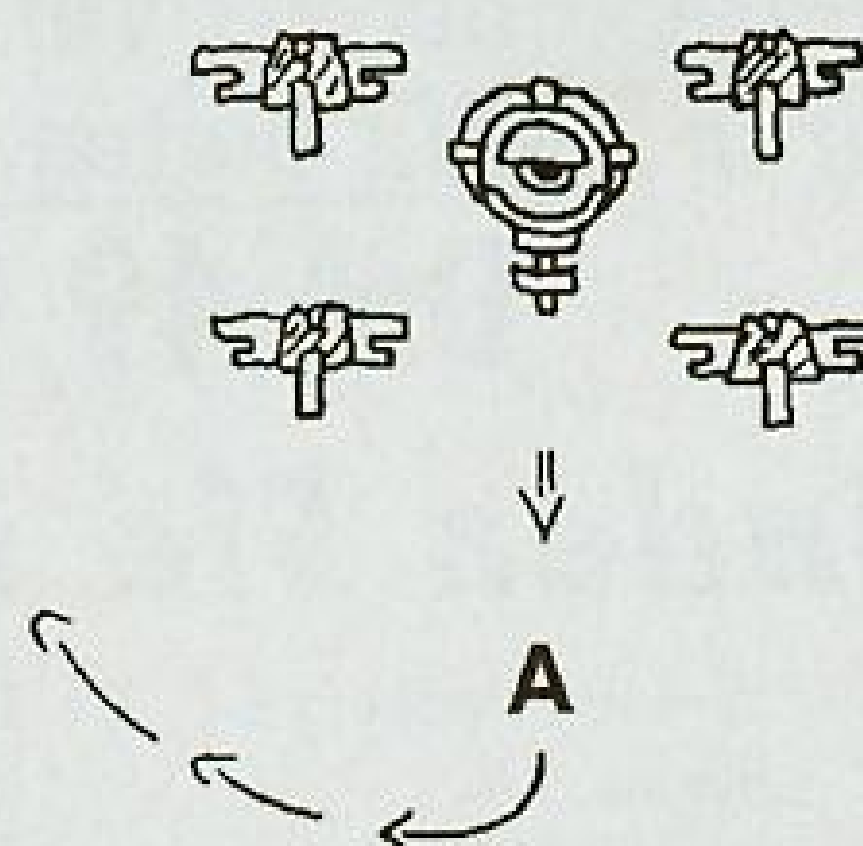
Level 2 - Killer Robot

Zunächst seine Wumme (I) beseitigen. Schwenkt er die Waffe, so solltet Ihr den empfohlenen Weg B einschlagen und stets auf das "X" schießen. Dabei ständig von Position B auf C und umgekehrt wechseln. Benutzt er seinen gigantischen Laser, einfach Position A nach unten oder Position B nach oben folgen und währenddessen den "Fire Laser" zur Anwendung bringen.



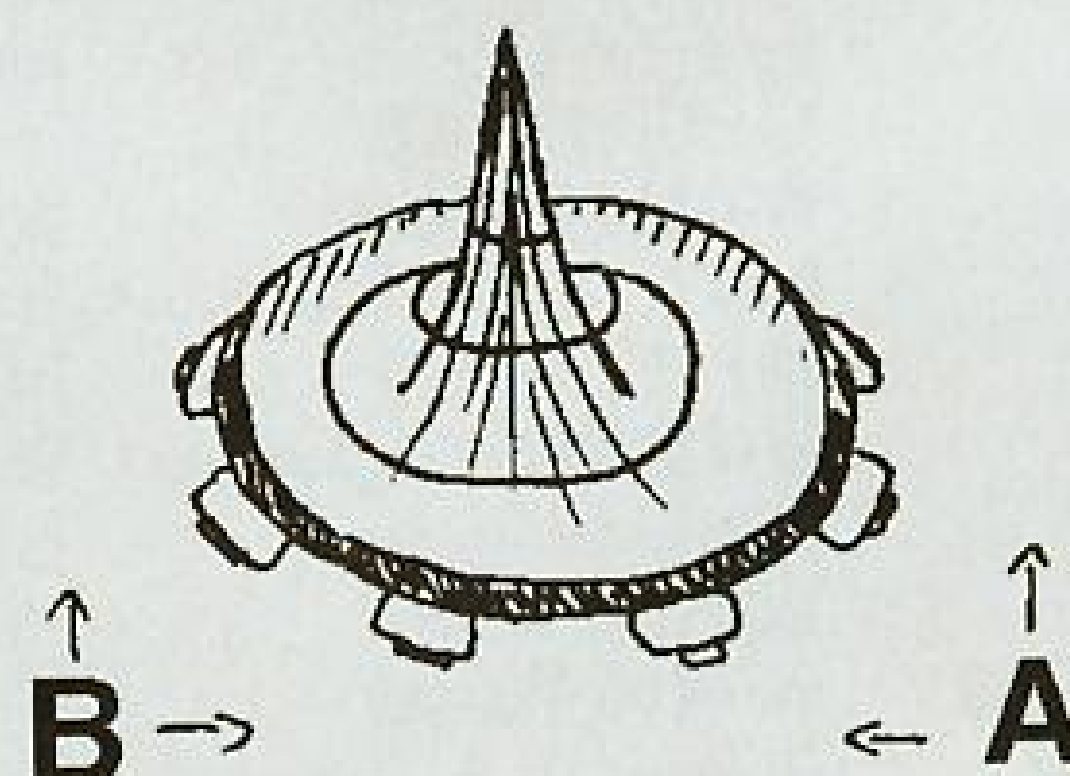
Level 3 - 1st UFO

Einfach mit dem "Needle Cracker" schießend Position A folgen!



Level 3 - 2nd UFO

Ständig schießen und zwischen Position A und B hin- und herfliegen. Taucht es ab, dann solltet Ihr am besten nach oben ziehen.

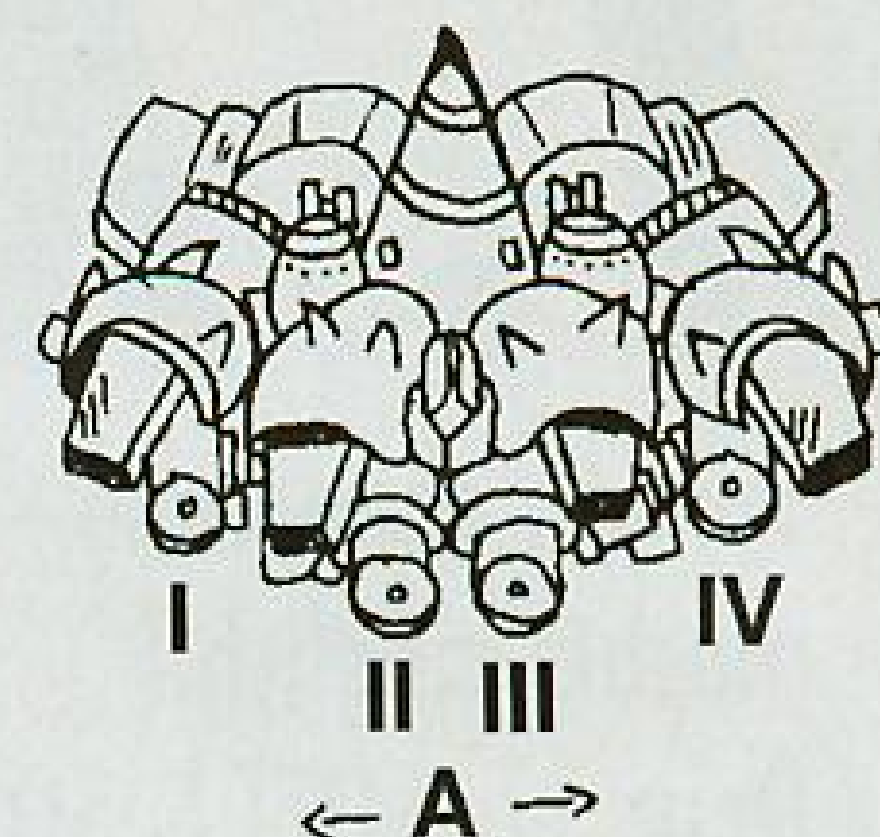


Level 3 - 3rd UFO

Immer beobachten welche Waffe leuchtet und sich dann möglichst schnell von ihr entfernen. Der "Needle Cracker" ist auch hier die beste Waffe.

Level 4 - Alien

Immer an Position I treffen, während Ihr das seltsame Urvieh sicher umkreist (-> "Round Vulcan!").



Level 5 - Fire Demon

Beobachten, ob er mit einer Hand ausholt. Sollte dies der Fall sein, so müßt Ihr blitzschnell Position A nach links bzw. rechts folgen. Sonst immer auf sein elektronisches Herz ballern.



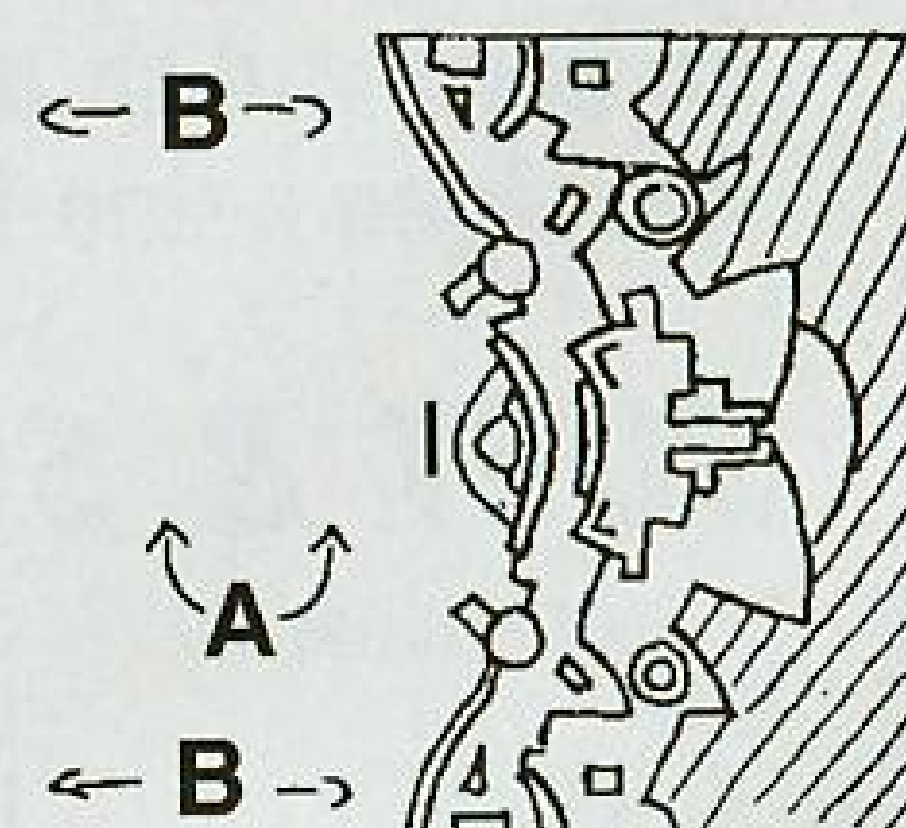
Level 6 - The End

Phase 1: Während Ihr mit den rotierenden Felsen fliegt, ständig auf Position I schießen. Vorsicht ist beim Richtungswechsel geboten (Position A).

Phase 2: Auf der Höhe von B den Schüssen ausweichen. Mit dem "Wind Laser" oder "Needle Cracker" trifft Ihr ihn automatisch. Phase 3: Nur schießen, wenn kein Axelay-Clone vor dem eigenen Raumschiff schwebt!

Phase 4: Dranbleiben und den Feuerknopf bearbeiten!

Tobias W. Reich



Wizardry 7 Jetfighter 2 Alone In The Dark

PC

WIZARDRY 7

Die Party sollte ausgewogen sein, d.h. zwei kampferfahrene Charaktere, dann einen Dieb, einen Ranger, einen Priester und einen Magier.

Möglich wäre allerdings auch folgende Kombination:

Fighter
Samurai
Lord

Thief
Mage
Priester

Besonderen Wert sollte man auf die richtige Bonuspunkteverteilung legen:

Fighter: Sword, Shield, Swimming, Scouting, Mythology

Samurai: Sword, Shield, Kirijutsu, Swimming, Climbing, Oratory, Traumaturgy, Artifacts

Lord: Sword, Shield, Swimming, Climbing, Diplomacy, Oratory, Theology, Artifacts

Thief: Wand & Dagger, Throw, Sling, Scouting, Legerdmain, Skulduggery, Swimming, Mythology, Mapping (wichtig)

Mage: Pole & Staff, Oratory, Swimming, Climbing, Artifacts, Scribe, Thaumaturgy

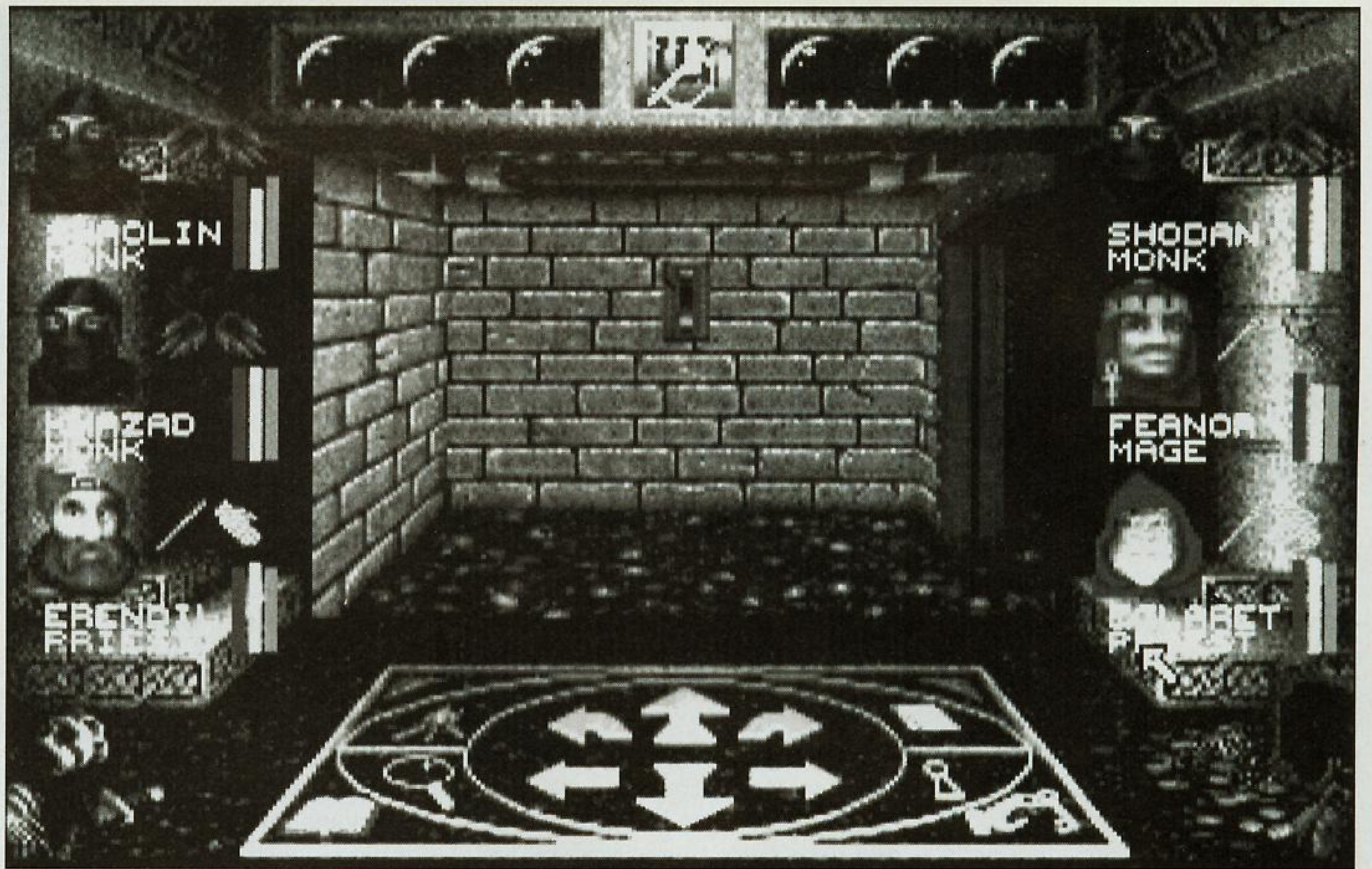
So oft wie möglich abspeichern. Vor allem vor Situationen, die einem mehr als gewöhnlich auffallen (rote oder schwarze Abzeichen auf manchen Türen!)

Alle Gegenstände, die nicht niet- und nagelfest sind, sollte man mitnehmen. Unwichtiges kann man immer noch für gutes Geld verkaufen.

Türen lassen sich im Allgemeinen erst ab dem zwölften Level von Hand aufbrechen.

Zuerst die jeweiligen Zauberer und Priester möglichst nur offensive Sprüche lernen lassen (erhöht die Chancen einen Kampf erfolgreich zu beenden), dann Heilsprüche und zum Schluß erst defensive Spells.

Fighter, Samurais oder ähnliche Charaktere, die wissen wie man mit einem Schwert umgeht, sollte man immer in der Party haben und sie dann auch in die erste Reihe stellen. Theoretisch wäre es auch möglich eine Party nur aus Zauberern und Priestern zu schaffen, aber ein Krieger ist im allgemeinen doch widerstandsfähiger und zäher als ein Priester, der noch dazu fast ganz von seinen Spellpoints abhängig ist. Die Schläge, die er mit seinem Quarterstaff oder einem Dagger ausführt, verursachen bei manchen Monstern mit Glück vielleicht gerade mal einen Damage Point, hingegen braucht ihn ein Monster nur einmal zu treffen,



um ihn in einer Rauchwolke verschwinden zu lassen.

Informationen und Neuigkeiten zu kaufen bringt nichts, da man diese Nachrichten und andere auch umsonst von freundlichen NPC wie beispielsweise Boerigard, Lord Galiere oder Brother Tshober durch "LORE" erfahren kann.

Ratten immer angreifen und töten, da sie zum einen viele Erfahrungspunkte bringen und bitter benötigte Schlüssel bei sich tragen.

Nun zum Spiel selbst und wie man die ersten Tage in "Lost Guardia" am besten überlebt:

☞ Zu Beginn nicht vergessen, die Charaktere mit ihren Waffen und Rüstungen auszustatten, die sie ja serienmäßig bei sich tragen.

☞ Nun sucht man sich die Truhe südlich des Ausgangspunktes (die Party blickt am Anfang nach Westen). Sie steht in der Nähe des Sees mit dem weißen Felsendom im Wasser, der sich bei näherer Untersuchung als Skelett entpuppt. Die Truhe mit Hilfe des Diebes vorsichtig öffnen ("INSPECT" nicht vergessen) und man findet ein "Journey Map Kit", das man nun dem Charakter übergibt, der beim "MAPPING" die meisten

Bonuspunkte hat (je mehr Bonuspunkte, desto genauer die Karte) und schon verfügt man über feinstes Automapping. Nun sollte man die Gegend um den Ausgangspunkt noch gründlichst absuchen, bis man zu einem Feld mit wilden Orchideen kommt. Man sollte hier schleunigst stehenbleiben und den Rückzug um ein bis zwei Schritte antreten, da man sonst einschläft und zwei Tage verliert. Erst später, wenn man den Spruch "Air Pocket" oder "Purify Air" mit genügend Kraft beherrscht, kann man ohne Gefahr das Feld durchqueren.

☞ Nachdem der Wald nun penibelst abgesucht ist, führt der Weg weg vom Orchideenfeld zu einer Weggabelung. Man hält sich hier erst einmal rechts. Man erreicht eine Leiter, die nach unten führt. Dort angekommen, sollte man alle zugänglichen Räume gründlichst nach einer Geheimtür (-> Knopf an der Wand) absuchen. Vorher sollte man aber noch den Raum mit der Quelle aufsuchen und seine gesamte Party solange trinken lassen, bis jeder vollständig geheilt ist. Nun durch die Geheimtüre. Nach kurzem Kampf findet man hier unter anderem den Schlüssel für das verschlossene Gitter. Man öffnet dieses, steigt noch einmal ein Stockwerk tiefer und folgt dem Gang. Dieser führt zu einem Gitter, rechts daneben befindet sich ein Schalter. Diesen betätigt man und betritt die Halle. Hier folgt ein mehr oder weniger schwerer Kampf mit einem Skelett. Ist es besiegt, leert man schnell die Schatztruhe und verschwindet wieder nach draußen an die Oberwelt.

☞ Zurück zur Weggabelung und hier den linken Weg. Dieser führt nach "New City". Der am Stadttor auftauchende Wächter ist kein Problem, wenn man ihm das

Paßwort "PALUKE" nennt. In der Stadt selbst gilt es, alle Häuser zu durchsuchen, in die man entweder mit einem Schlüssel, ohne Schlüssel oder mit Hilfe der Fähigkeiten des Diebes hineinkommt.





Hier immer wieder abspeichern, denn es erwarten die Party zum Teil harte Kämpfe mit nicht weniger harten Gegnern. Nicht von außen betreten kann man T'Shritis Stützpunkt und das Umpani Hauptquartier. In die "Forbidden Zone" kommt man aufgrund der darin hausenden Wachen nur mit der "Control Card", die man später bei T'Shritis findet. Mit dem "Black Wafer" erhält man den Zutrittscode zum Gefängnis, in meinem Fall war er BYYR, d.h. Blue-Yellow-Yellow-Red. Nach der Befreiung Boerigards erhält man von ihm den Auftrag, King Ulgar die Nachricht "Dartaen Alliance is broken" mitzuteilen. Zuvor aber suchen wir noch die Stadt bis ins kleinste Eckchen ab:

☞ In der Bank ist ein Geheimraum, in dem man eine Münze findet, die man für das Museum im Süden New Citys benutzen kann.

☞ In der Taverne gibt es nichts zu holen, die einzelnen Zimmer sind leer und schlafen kann man auch draußen.

☞ In Palukes Shop kann man Waffen, Rüstungen und andere Items kaufen und verkaufen. Man sollte von Zeit zu Zeit wieder vorbeischaun, da die Qualität der angebotenen Ausrüstung mit den Levels der einzelnen Charaktere ansteigt.

☞ Im Kloster (Abbey) kann man seine Party heilen lassen.

☞ Sobald man gut genug schwimmen kann, sollte man zur Statue in der Mitte des kleinen Sees vor dem Kloster schwimmen und diese genauer untersuchen: Ein Moonstone tritt ans Tageslicht!

☞ Bevor man die Bücherei betritt, unbedingt abspeichern! Drinnen nun den "Savant Controller" aufwecken und versuchen ihn mit Händen und Füßen und allen verfügbaren Sprüchen niederzurufen. Nun zu Professor Wunderland gehen und ihn nach "Archives" fragen. Man erhält einen Schlüssel, der den Weg zur "OLD CITY" öffnet. Den Eingang findet man in der "Condemned Area".

☞ Im Südwesten ist das Haus eines Zauberers, der verschiedene Zaubergegenstände, Scrolls, Potions und andere Items verkauft. Er ist aber nur zu bestimmten Zei-

ten erreichbar! Man sollte sich also nicht wundern, wenn man auf einen leeren Raum trifft.

☞ In Argus Waffengeschäft kommt man nur durch Nennung des Paßwortes 'BLACK MARKET'. Man findet hier viel bessere Waffen als in Palukes Laden.

☞ Hat man alles erledigt, verläßt man die Stadt durch das Tor im Osten. Nun folgt man dem Weg, sucht aber mit Hilfe der Karte immer die ganze Umgebung mit ab. Hat man sich schließlich bis zur ersten Wegkreuzung durchgekämpft, folgt man dem Weg weiter nach Norden (im Westen gehts zur Holy Munkhamara City, wo man vorerst noch nichts erledigen kann). Und immer wieder abspeichern! Trifft man nun auf Lord Galiere, so zeigt man ihm das Empfehlungsschreiben von Boerigard, worauf sich jener als sehr hilfsbereit erweist (die Gorns werden zu einem zuverlässigen Verbündeten unserer Party). Nun ab nach Westen in den Wald hinein (Orkogre Forest). Man sucht hier alles ab, bis man im Westen an die Grenzen stößt. Man sucht auch diese Grenze ab und findet schließlich einen kleinen Weg, der noch weiter nach Westen in den Wald hineinführt. Unsere Party folgt dem Weg zuerst nach Westen, dann ein Stückchen nach Norden, schließlich noch ein paar Meter nach Osten und plötzlich steht man in einer Lichtung, deren Zentrum eine Leiter darstellt.

☞ Orkogre Castle: Man sucht die Treppe, die ins unterste Stockwerk zu den Quartieren der Wachen führt und verschafft diesen Söldnern einen Platz in den ewigen Jagdgründen. Ihre Hinterlassenschaften bestehen aus den Schlüsseln, die man benötigt, um ins Vorrats- und Waffenlager zu kommen. Hier nimmt man alles mit, was herumliegt. Nutzlose Gegenstände kann man später für bare Münze bei Paluke in New City verscherbeln. Nun wieder nach oben in den ersten Stock, wo man zunächst den Käfig mit dem Affen auskundschaftet. Diesem Raum gegenüber liegt ein Gang, der zum einen wieder in einen Raum mündet, zum anderen aber zu einer Treppe führt, über die man zu den

Privatgemächern des Königs kommt. Nun zurück zum Affen. Man zeigt diesem die in der Vorratskammer gefundenen Bananen, worauf dieser vor lauter Freude am Hebel zieht, sich die Bananen schnappt und verschwindet. Man kann nun den Käfig betreten und die Zelle absuchen. Bei dem Gitter ist ein Knopf an der Wand, der natürlich gleich gedrückt wird. Nun raus aus der Zelle, zurück auf den Gang und nach rechts. Man steht vor dem Gitter zum Thronraum, den man vorher nicht betreten konnte. Durch das Drücken des Knopfes in der Zelle ist nun rechts vom Gitter eine kleine Nische entstanden, in der ein Hebel zu sehen ist. Dieser wird selbstverständlich auch gleich betätigt und der Weg zum Thronsaal ist frei. Der König labert die Party nun voll und es dauert eine Weile bis wir zu Wort kommen. Wir sagen dann "Dartaen Alliance is broken" und der König ist ganz hin und weg von dieser allem Anschein nach freudigen Nachricht. Er überreicht uns noch einen Schlüssel und verschwindet plötzlich.

☞ Nun runter in des Königs Privatgemächer. Dort zuerst in den hintersten Raum gehen, wo man die Wachen niedermacht und den Hebel zieht. Nun den Gang zurück zum ersten Raum bzw. Gang, der ja nun frei liegt. Den rechten Raum gut absuchen, denn im dort aufgestellten Bett verbirgt sich eine "polished Plate". Das linke Zimmer ist das Schlafzimmer des Königs, das wir nun genauer unter die Lupe nehmen. An einer Wand findet man wieder einen Knopf, den man drücken sollte. Dahinter ist ein Gitter und wieder dahinter eine Truhe. Das Gitter beseitigt man mit King Ulgars Schlüssel, der Dieb öffnet die Truhe und man müßte den so unheimlich wichtigen Gegenstand finden. Da ich aber in meinem Spiel die Truhe erst viel später fand, war bereits vor mir jemand da und hatte die Truhe natürlich aus-



geräumt. Da der oben beschriebene Weg aber der schnellste sein dürfte, ist es wahrscheinlich, daß die Truhe noch unberührt ist. Manuel Bock

Anmerkung der Redaktion:

Da ich selbst ein leidenschaftlicher Wizardry-Spieler bin, kann ich der Gruppenzusammenstellung nicht ganz zustimmen. Meiner Ansicht nach, sind drei Ninjas, ein Priester und zwei Magier lebensnotwendig. Ein laufender Klassensprung erhöht - erst ab der achten Stufe - außerdem die nötigen Spruchpunkte und die wesentliche Eigenschaft "Kirijutsu". Türen und Kisten können von den Zauberern ("Knock-Knock") sogar besser geöffnet werden, als von den unerfahrenen Dieben. Die ersten Kisten stellen allerdings ein gewisses Risiko dar.

Oliver Menne

JETFIGHTER 2

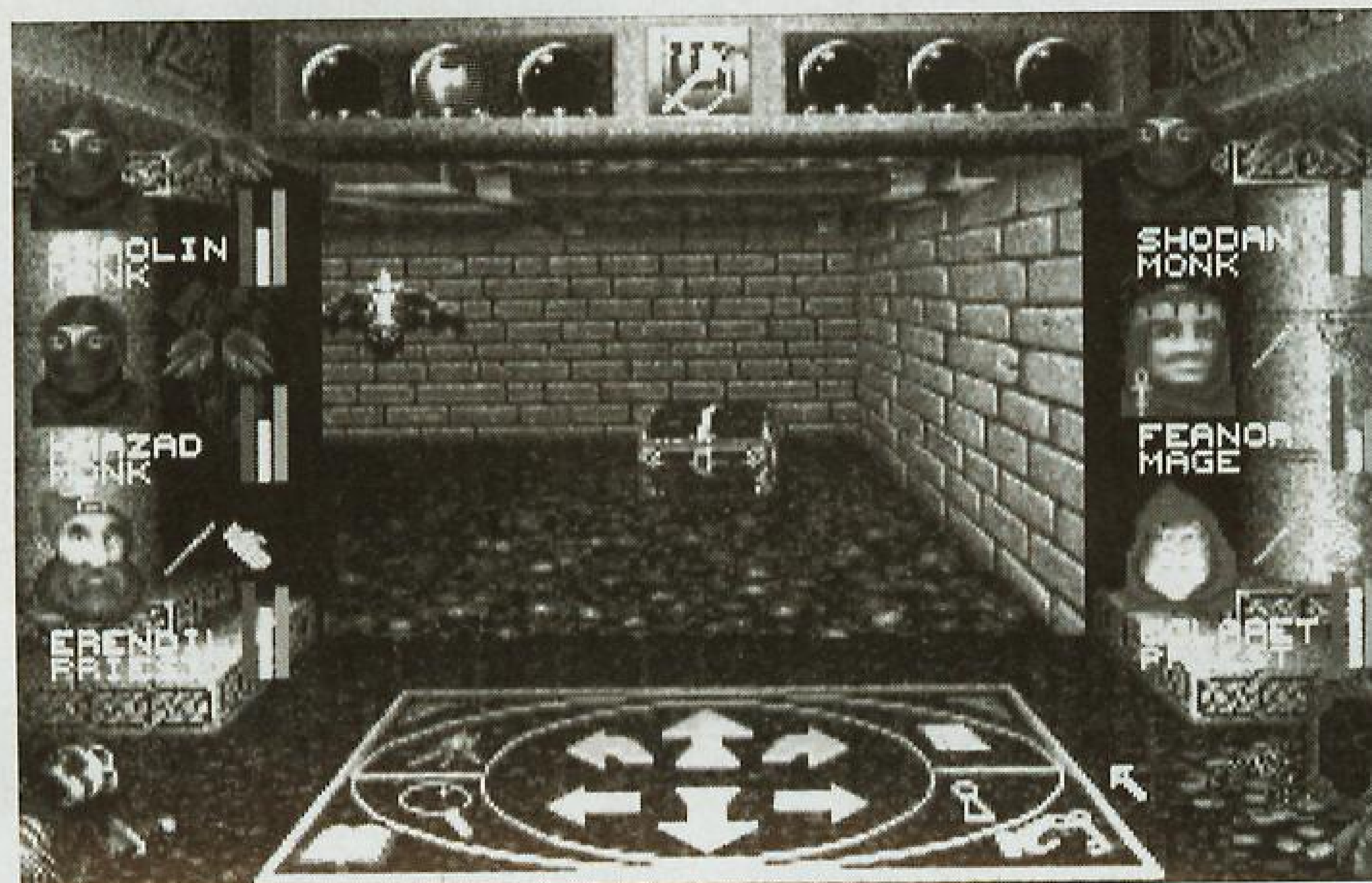
Zum Luftkampf:

☞ Um ein gegnerisches Flugzeug zu zerstören, muß man nicht unbedingt das "LOCK" der Rakete abwarten, es genügt, die Rakete kurz nach der Meldung "RANGE" abzufeuern.

☞ Den Afterburner ruhig öfter verwenden, um sich ein bißchen mehr Spielraum zu verschaffen. Sollte sich allerdings eine Infrarotrakete im Anflug befinden, so empfiehlt es sich den Afterburner abzuschalten und einige Flares abzuwerfen, um es der Rakete nicht unnötig zu erleichtern.

☞ Vorsicht vor MiG 29 Fulcrums: Es sind äußerst wendige und gefährliche Gegner, die man nicht unterschätzen sollte. Vor allem ab dem dritten Sektor werden diese von erfahrenen Piloten geflogen, die der eigenen Maschine kräftig einheizen können.

☞ Auch bei Abfangmissionen sollte man vorsichtig zu Werke gehen: Die feindlichen Jets haben oft Exocet-Raketen dabei und sie



Spielerversand

Philipp Pfitzenmaier

NEU !!

Computerspiele

	PC	AMIGA
AMERICAN TAIL engl.	59,90	
ANCIENT ART OF WAR	89,90	
CYTRON		63,90
DAS SCHWARZE AUG dt.	79,90	69,90
DER PATRIZIER dt.	79,90	69,90
HISTORY LINE 1914-18	89,90	75,90*
HUMANS	59,90	59,90
INDIANA JONES 4 dt.	89,90	79,90*
KGB dt.	75,90*	75,90*
KING'S QUEST 6 dt.	79,90*	
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79,90	73,90
LEGENDS OF VALOUR dt.	83,90*	73,90*
PINBALL DREAMS	69,90*	63,90
SHERLOCK HOLMES dt.	89,90	
SPELLJAMMER engl.	69,90	
STRIKECOMMANDER	89,90*	
WAXWORKS dt.	69,90	69,90*
WINGCOMMANDER 1 dt.		79,90*

* Bei Druck noch nicht lieferbar
Für Druckfehler keine Haftung!

Brett/Rollenspiele

DSA Mit Mantel, Schwert...-Box	37,-
AD&D 2nd Spielerhandbuch dt.	36,-
AD&D 2nd Spielleiterhandb. dt.	35,-
AD&D 2nd Vergessene Königreiche	45,-
AD&D 2nd Alles über den Magier	34,-
AD&D 2nd Alles über den Priester	34,-

Preislisten gegen
2 DM

in Briefmarken

Versand per NN + 9,-DM (Porto&Verp.)

Eschenriederstr. 21 * 8038 Gröbenzell

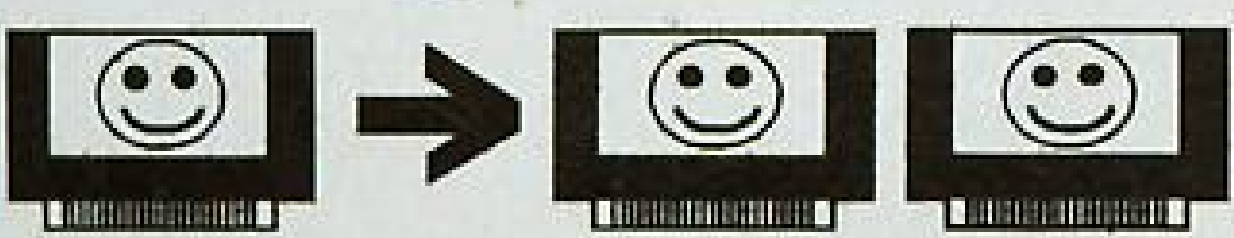
24h Bestellservice

Telefon 08142-54670

Fax 08142-9927

Backup Infos

Tips, Tricks
oder
ausgetrickst!



Wer, Wie, Was?

Wenn es Euch so ergeht,
holt Euch die ultimativen
Informationen zu Euch
nach Hause !!!

Wir informieren über:
Sicherheitskopien, Raubkopien,
"Wie gut sind Raubkopien?",
Programmierung eigener Module,
Datensicherung, -archivierung
und Erweiterungen für diverse
Spielekonsolen ...!!!

Und wo ???
Wir nennen Namen!

Schutzgebühr hin und her! Auch
uns erschägt die Steuer, trotzdem
sind 2,- DM nicht zu teuer. Anfragen
mit frankierten Rückumschlag.



JW EDV-Service
PLK: 061727 C
2000 Hamburg 61

WICHTIG-WICHTIG-WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,
einstecken, weiterzeigen!

JETZT NEU IN ESSEN

GAME STORE

Computer- & Videospiele
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE ATARI ST IBM PC
GAME BOY SUPER NINTENDO AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

Tel.: 0201/77 72 25

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIE 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



Computerferien

Das Computercamp
im Schwarzwald

BASIC ★ GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,
Rundflug, Kino und vieles mehr

**Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!**



Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexersstraße 6 · D-7800 Freiburg
Tel. (0761) 89 2869 · Telefax (0761) 89 2884
BTX (0761) 89 2891

ACHTUNG!!! mit dem Kauf
von 3 gebrauchten NINTENDO
Modulen erhalten Sie jetzt den
ADAPTER KOSTENLOS
dazu. Sofort zugreifen, Angebot
gültig solange Vorrat reicht.

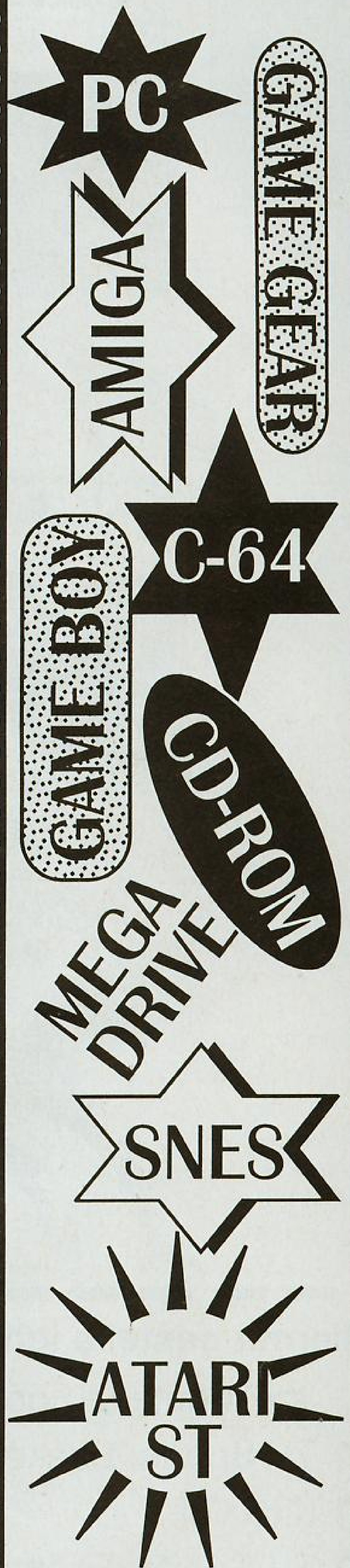
Gebrauchte US NINTENDO Module

1 10 Yard Fight	49,95
2 Adventure of Bayou Billy ...	49,95
3 Adventure of Link (Zelda 2)	66,95
4 Baseball	44,95
5 Double Dribble	49,95
6 Dragon Warrior	45,95
7 Exite Bike	49,95
8 Fester's Quest	49,95
9 Golf	63,95
10 Golgo 13	49,95
11 Goonies II	49,95
12 Ice Hockey	49,95
13 Ikari Warriors	44,95
14 Kung Fu	47,95
15 Legacy of the Wizard	49,95
16 Legend of Zelda	49,95
17 Metal Gear	47,95
18 Metroid	47,95
19 Mission Impossible	62,95
20 pro wrestling	49,95
21 RC Pro AM Racing	62,95
22 Rush 'N Attack	44,95
23 Shadowgate	47,95
24 Silent Service	49,95
25 Skate or Die	47,95
26 Solstice	49,95
27 Spy Hunter	46,95
28 Super Mario Bros. II	62,95
29 Top Gun	49,95
30 Teenage M. Ninja Turtles ...	49,95

Begrenzter Vorrat. Versand in Reihenfolge
des Eingangs. Preise zuzüglich DM 6,-
Versandkostenanteil. Lieferung nur per
Nachnahme. **90 Tage Garantie.**
Tel. Bestellung: 07805-59802
Mo-Do 15:00-18:00 Uhr
ELA-Vertrieb, Postfach 1366
7600 Offenburg

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

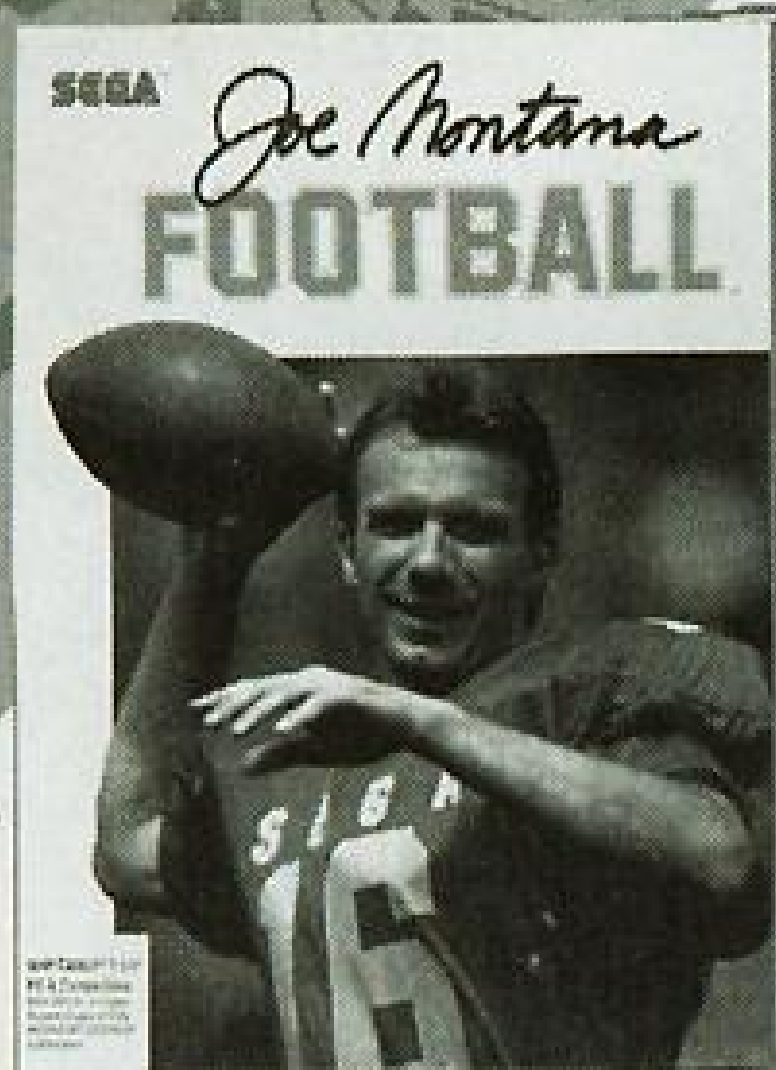
Großhandel
für Computerspiele
und Zubehör



Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)
**Händler-Anfragen
erwünscht!**

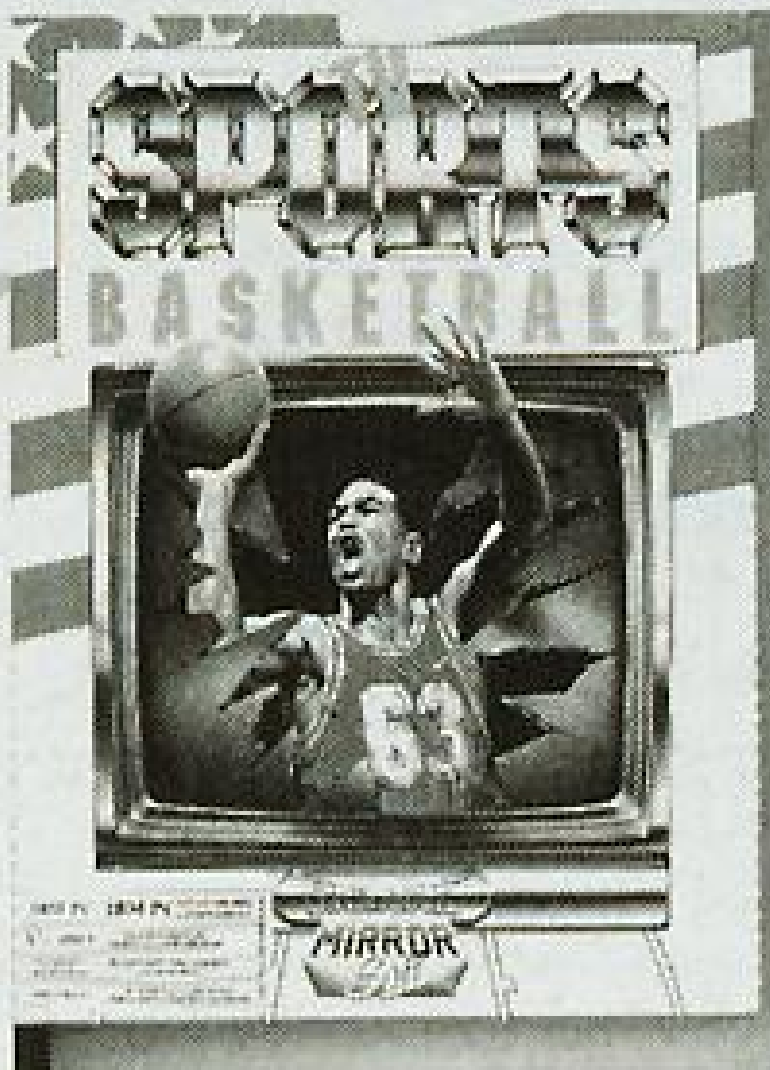
Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

SCHWEISSTREIBEND !



JOE MONTANA FOOTBALL ist Football wie ihn nur die Besten spielen - und Joe Montana muß es wissen, er ist einer der besten Quarterbacks aller Zeiten.

für PC 5,25", 3,5"

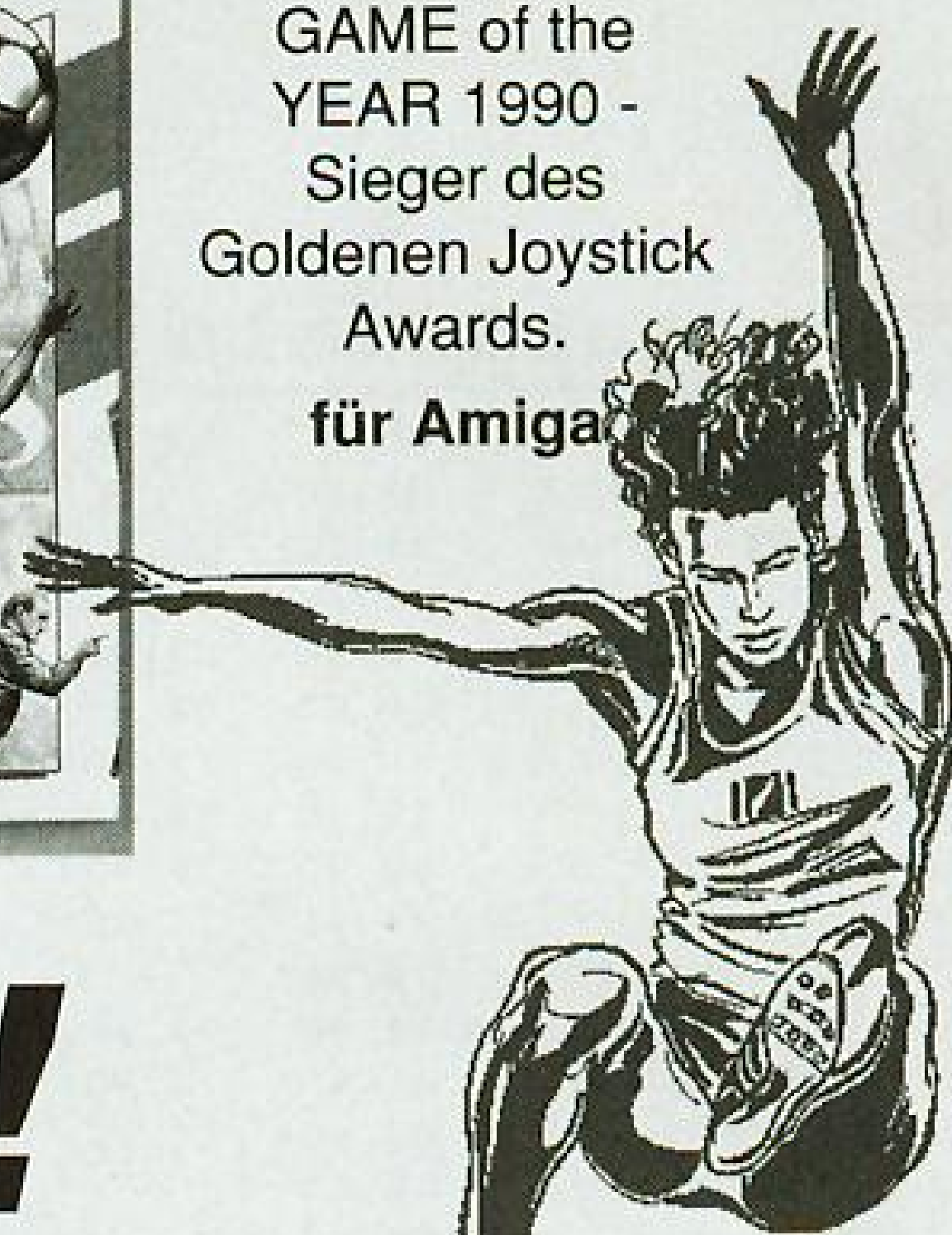


Das ist eine Basketball - Simulation auf einem Platz in Originalgröße und jeweils fünf Spieler, alles so echt wie bei einer Fernsehübertragung. "So echt... da spürt man den Schweiß!"

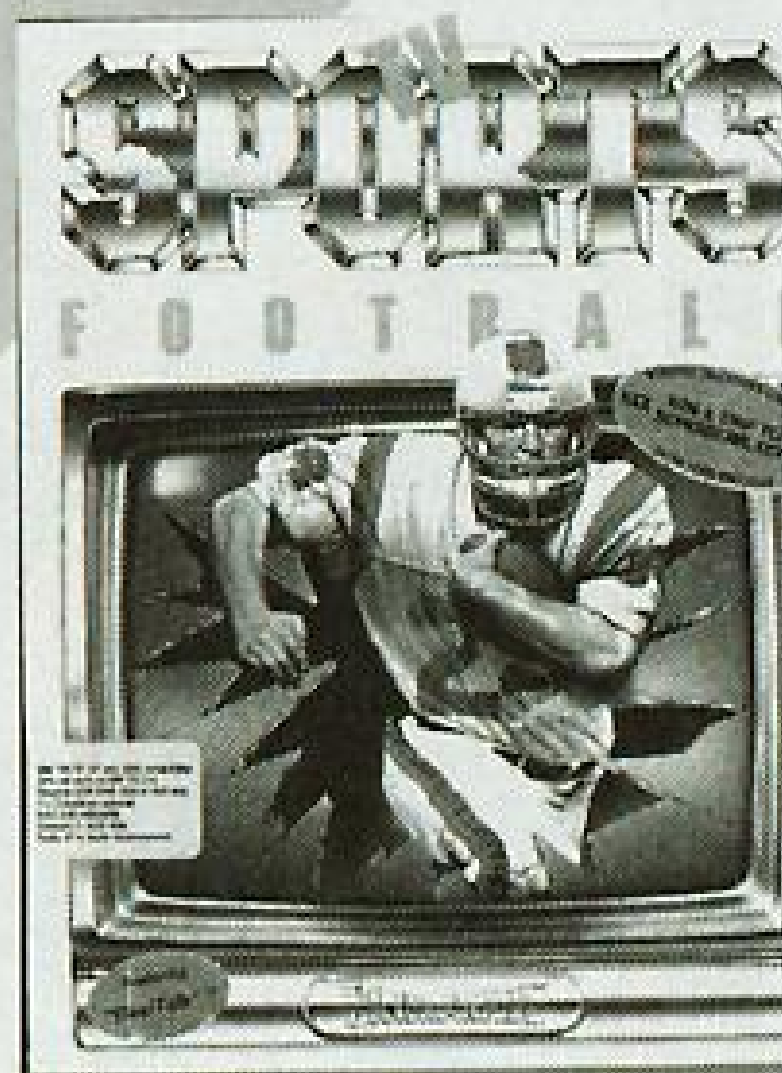
für PC 5,25", 3,5"



GAME of the YEAR 1990 - Sieger des Goldenen Joystick Awards. für Amiga

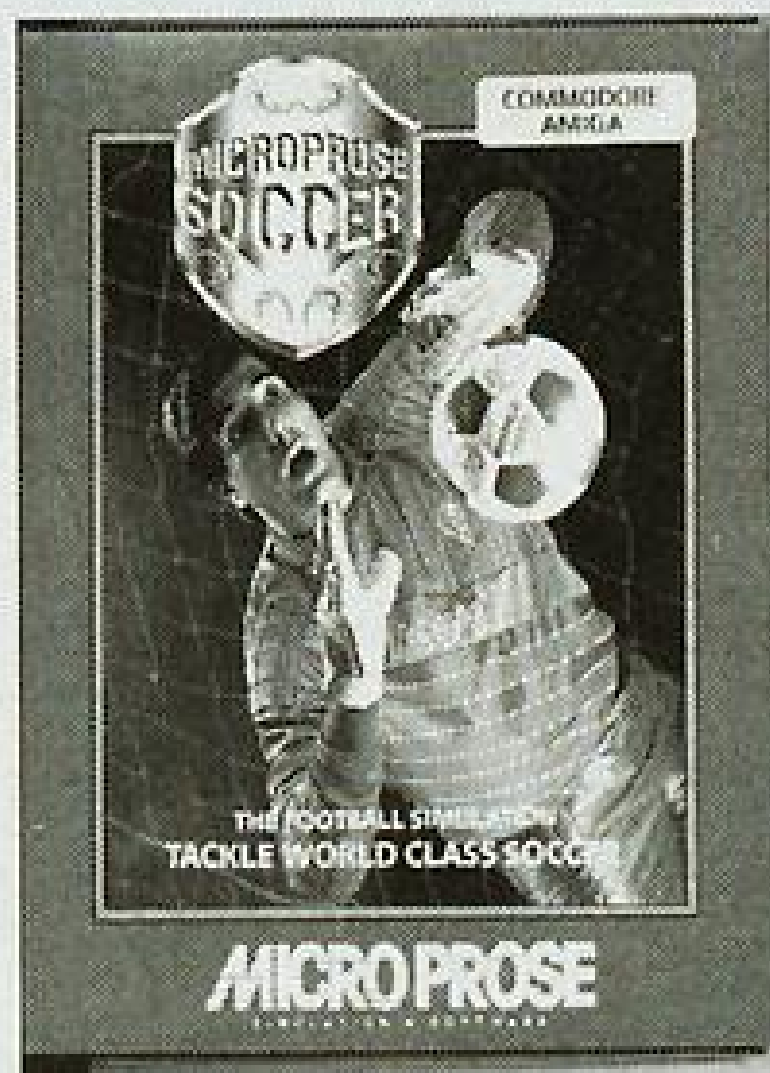


ANSTRENGEND !



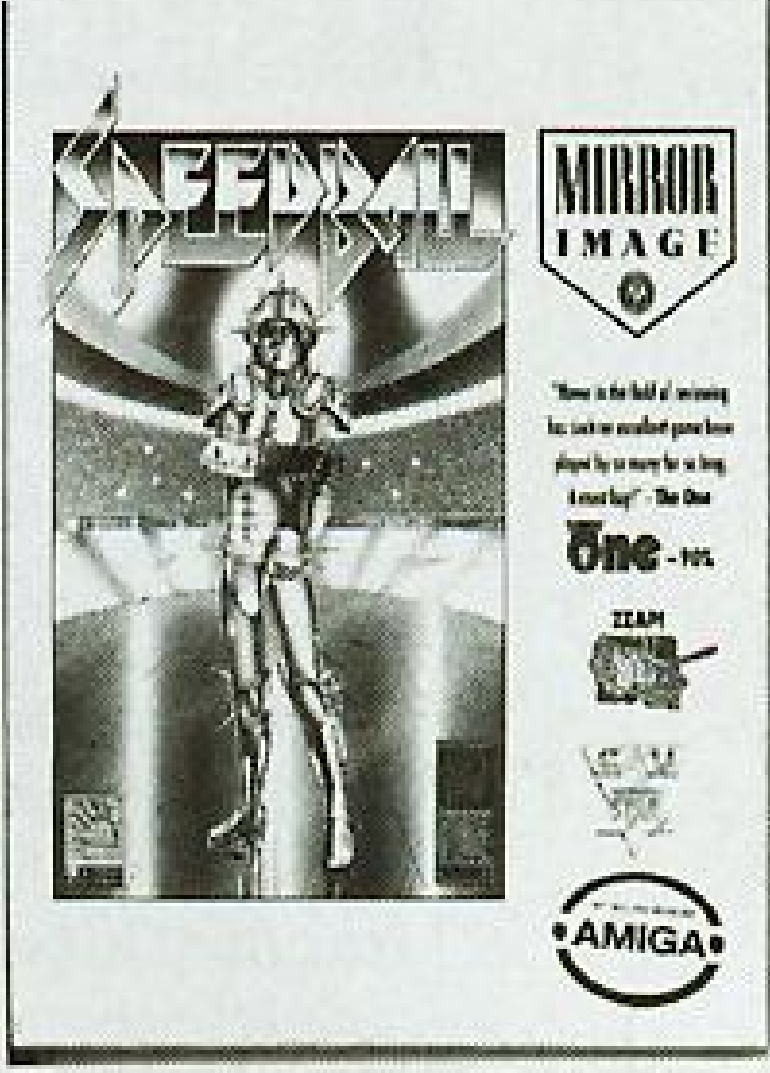
TV Sports Football mit erstaunlicher Grafik und Animation, starke Arcade-Action garantiert.

"So real it... sweats." für PC 5,25", 3,5"



16 verschiedene Teams garantieren irren Football- Spaß auf Weltklasseniveau. "Football crazy, football mad"

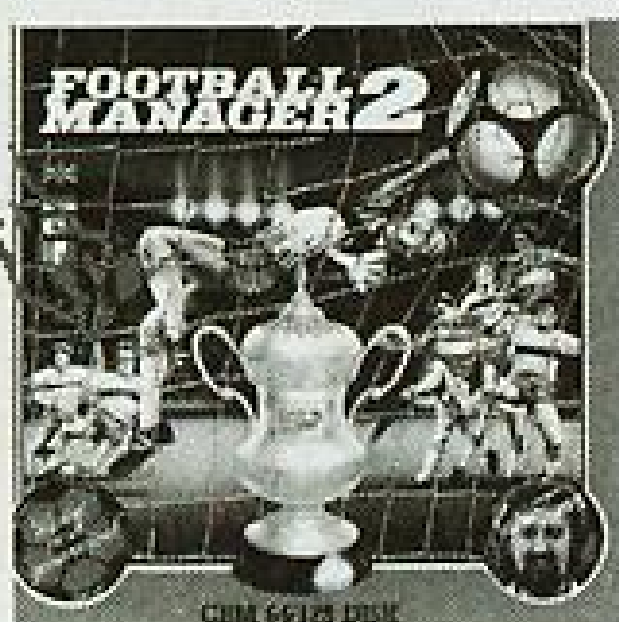
für Amiga



SPEEDBALL - ein rasantes, gefährliches Spiel, mit phantastischen Grafiken und Digitalsounds.

für C 64, PC 5,25", PC 3,5", Amiga

NICHTS FÜR AMATEURE !



Football Manager 2, jedem Insider wohl ein Begriff, ein Meisterwerk unter den Computerspielen, voller Action und spektakulären graphischen Darstellungen

für C 64/ Amiga/ PC 5,25"



International Karate Als Karatemeister nimmst Du auf verschiedenen Erdteilen an den Internationalen Kämpfen teil.

für C 64

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e) :

- | | | |
|--|-----------------------------------|--|
| ☐ Joe Montana Football | ☐ PC 3,5" | ☐ PC 5,25" |
| ☐ TV Sports: Basketball | ☐ PC 5,25" | |
| ☐ Kick Off 2 | ☐ Amiga | |
| ☐ TV Sports: Football | ☐ PC 5,25" | |
| ☐ Microprose Soccer | ☐ Amiga | |
| ☐ Football Manager 2 | ☐ Amiga | ☐ C64 ☐ PC 5,25" |
| ☐ International Karate | ☐ C 64 | |
| ☐ Speedball | ☐ Amiga | ☐ PC 5,25" ☐ PC 3,5" |
| | ☐ C 64 | |

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

Scheck, bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag zzgl. DM 5,- Unkostenbeitrag habe ich beigelegt.

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über :

CP Verlag,
Leserservice,
Postfach,
8500 Nürnberg 1.

Nur solange der VORRAT reicht !
PREISE:

pro Spiel	DM 15,-
3 Spiele	DM 39,-
5 Spiele	DM 59,-



warten auch nicht zu lange von diesen Gebrauch zu machen. Wird der Carrier von einer dieser Raketen angegriffen, so sollte man sofort abdrehen und erst diese Gefahr aus dem Weg räumen. Wird der Träger nämlich getroffen, hat man verloren, egal welche und wieviele Missionsziele angegriffen und zerstört wurden.

☛ Sobald sich einmal ein Bandit ans eigene Heck gehängt hat und dieser sich auch durch links-rechts Ausbrechen, rasches Steigen und Sinken oder ähnliche Akrobatikeinlagen nicht ausmanövrieren läßt, hilft nur noch die gute alte Top-Gun Methode: Man wartet solange bis der Bogey schön hinter dem eigenen Jet sitzt, wirft falls dieser feuern sollte ein paar Chaffs oder Flares ab und tritt dann ganz kräftig in die Bremsen: Schub auf 10%, Airbrakes ausfahren und zusehen wie unser Freund vorbeidüst. Nun wieder vollen Schub mit dem Nachbrenner, Airbrakes wieder einfahren und ihm nach. Nun hat man den Spieß umgedreht, sitzt selbst am Drücker und kann ihm ordentlich Saueres geben.

☛ Bei Missionen, in denen man Cruise Missiles abfangen soll, möglichst mit der F-14 Tomcat aufsteigen. Als Bewaffnung sollte man sechs Phoenix und zwei Sidewinder mitnehmen, da die Phoenix die höchste Treffsicherheit und den größten Einsatzradius haben.

Zum Bodenangriff:

☛ Bei Bombardements kann man eigentlich in alle Jets (bis auf die F-14, die kann nämlich keine Bomben tragen) einsteigen und sich richtig wohlfühlen. Bei ungefähr fünf Kilometern Entfernung Schub auf 50% (bei F-23 auf 30%) reduzieren und auf ca. 250-300 Fuß Höhe gehen. Die Bomben erst dann werfen, wenn nach eigenem Gefühl und Ermessen das Ziel im 45 Grad Winkel zum eigenen Flugzeug ist (zum Üben External View von der Seite verwenden und weit rauszoomen!).

☛ Stehen einmal die Missionsziele Truck Parks oder Convoys auf dem Programm, immer 2.000 Pfänder verwenden, da diese einen größeren Explosionsradius haben und sich solche Ziel daher, wenn man gut gezielt hat, mit einem Treffer beseitigen lassen.

Manuel Bock

ALONE IN THE DARK

Habt Ihr Probleme mit einem der fiesen Zombies oder treibt Euch ein Gesit zum Wahnsinn? Dann sollten Euch folgende Hinweise helfen, Licht in das Dunkel des Grauens zu bringen.

a) Allgemeine Tips

Jeder Raum ist gründlichst unter

die Lupe zu nehmen, da ein vergessener Gegenstand mit Sicherheit später gebraucht wird. Außerdem solltet Ihr es Euch angewöhnen, allen in Vektorgrafik dargestellten Objekten besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Diese Gegenstände könnt Ihr verschieben (Geheimgtüren) oder zum Verbarrikadieren von Türen und Fenstern benutzen. Truhen und Schränke beherbergen Waffen und andere nützliche Sachen. Alle gefundenen Bücher und Pergamente müssen genau studiert werden, da sie oft wichtige, versteckte Hinweise enthalten. Habt Ihr die Lampe, das Öl und die Streichhölzer entdeckt, so solltet Ihr sie ständig mit Euch führen, um zu vermeiden, daß Ihr plötzlich im Dunkeln tappt.

b) Die Monster

Am häufigsten werdet Ihr auf brüllende Zombies treffen, die sich mit Schußwaffen problemlos erledigen lassen. Habt Ihr keine Waffen, so erweisen sich gezielte Fußtritte als hilfreich. Höllenhunde und giftige Libellen lassen sich auf die gleiche Art und Weise um die Ecke bringen, nur solltet Ihr hier Faustschläge verwenden. Den Wassermönstern und den riesigen Spinnen ist nur mit Schuß-, Hieb- oder Stichwaffen beizukommen. Geister

sind solange harmlos, bis sie berührt werden. Habt Ihr diesen Fehler erst einmal gemacht, so ist selbst die Flucht sinnlos.

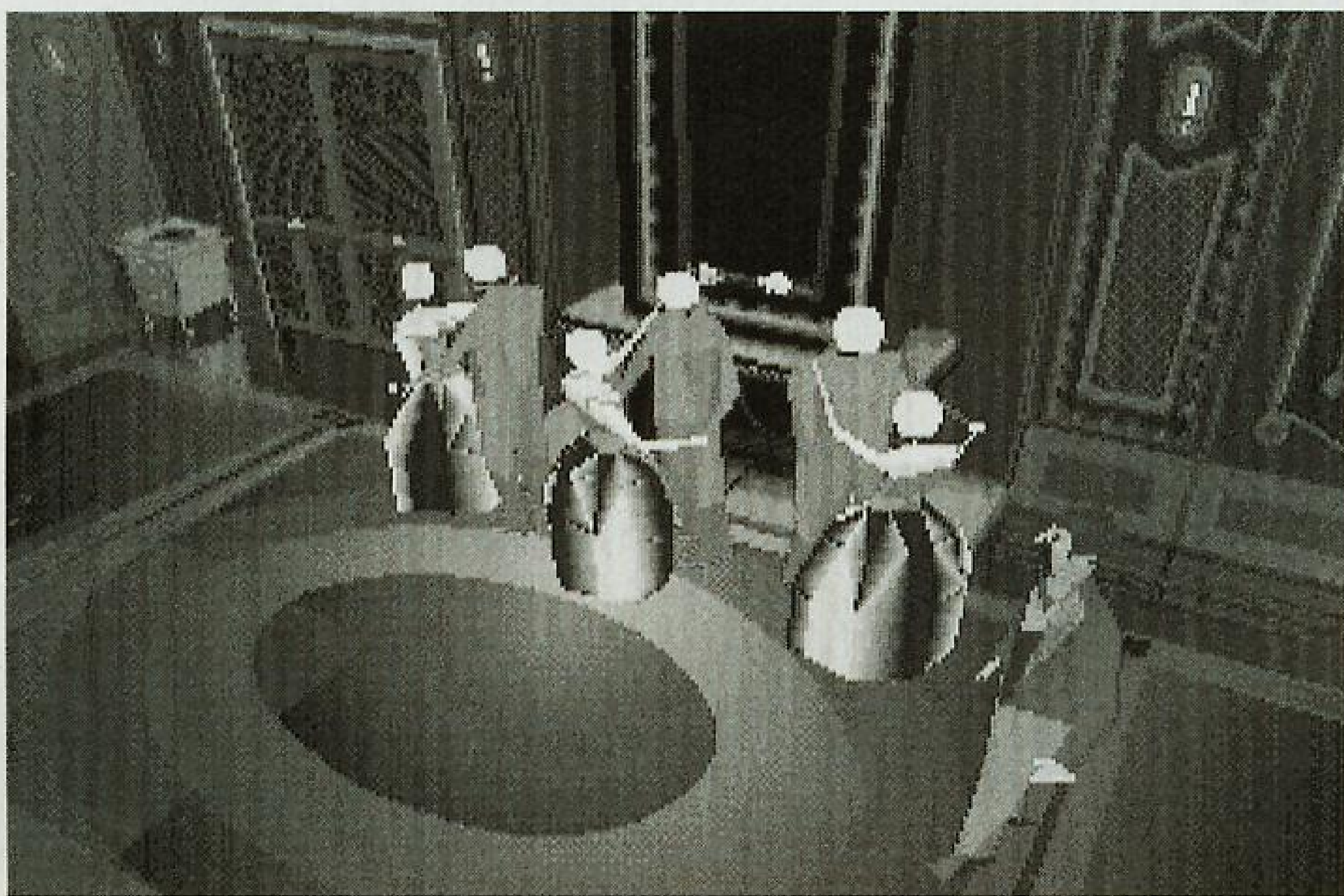
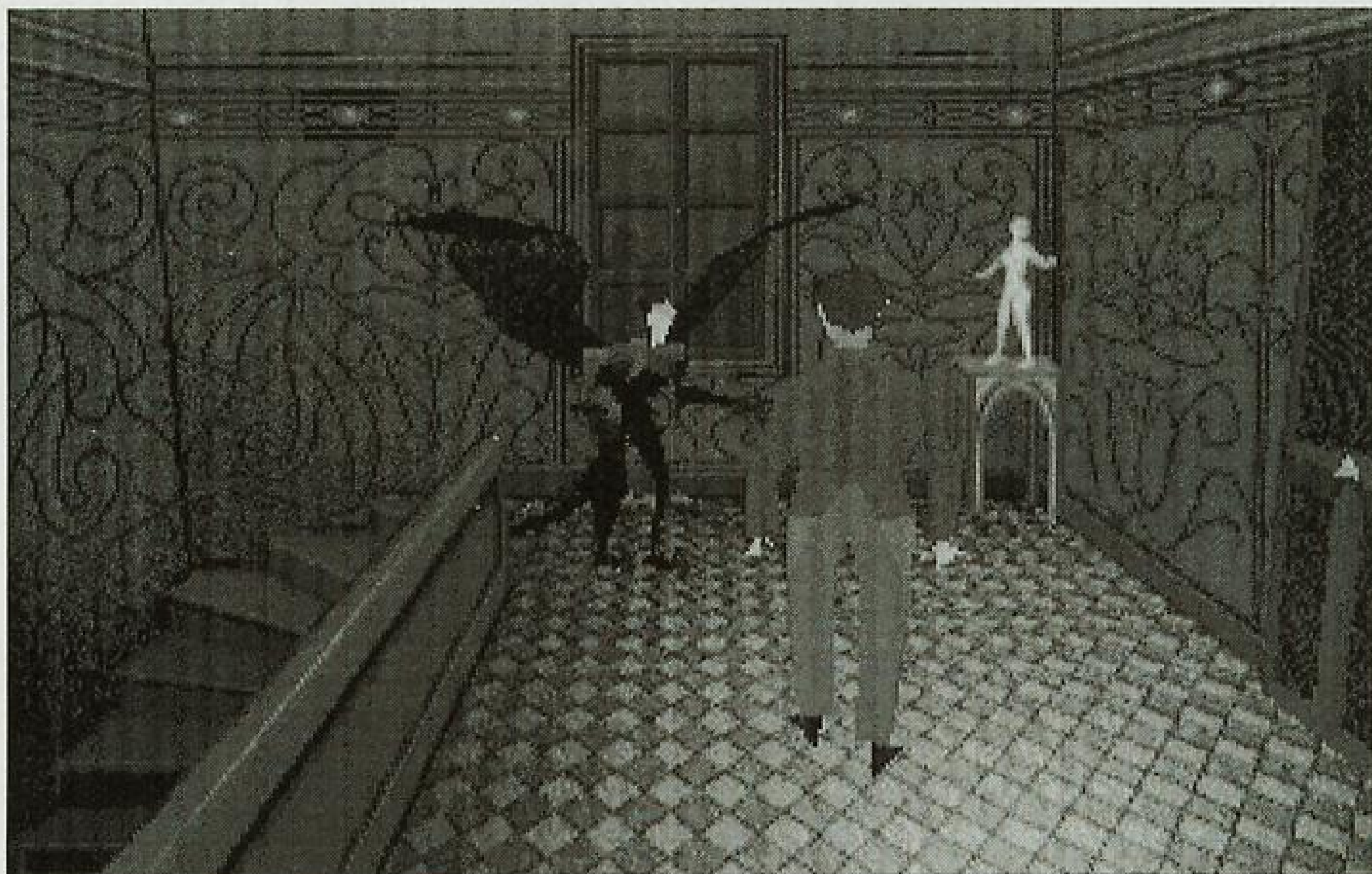
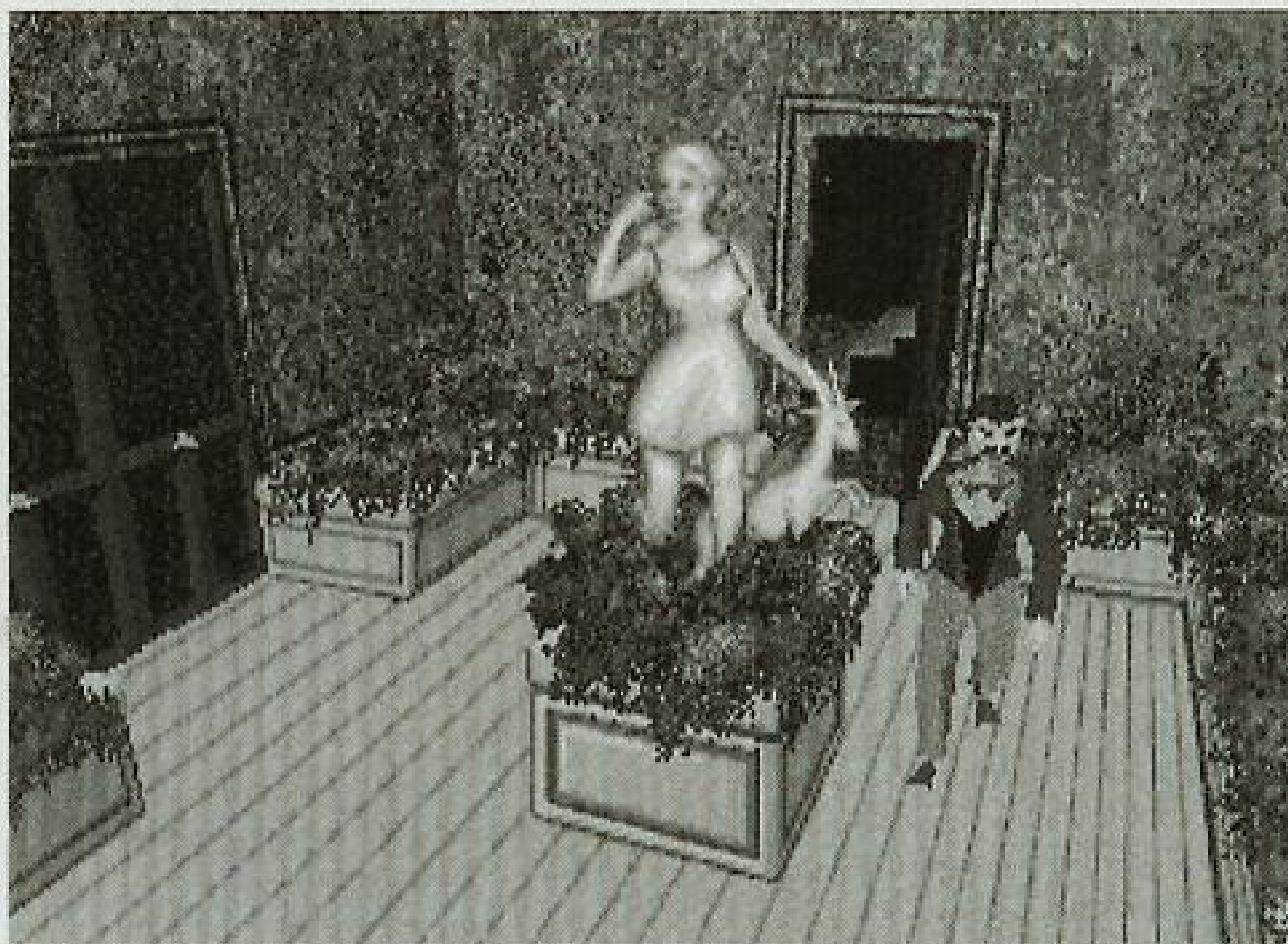
c) Einsteigertips

Zum Schluß noch ein paar Tips, damit Ihr nicht gleich am Anfang aufgibt und Euch die unheimlichen Nächte vor dem Monitor entgehen. Den beiden Medusen auf der Freitreppe könnt Ihr durch einsetzen der zwei kleinen Spiegel den Garaus machen. An das Schwert des Ritters gelangt Ihr, wenn Ihr ihn mit der schweren Statue bewerft.

Immer noch Probleme?

Dann solltet Ihr zu anderen Maßnahmen greifen. Vielleicht etwas mehr Lebensenergie? Dann speichert doch einfach einmal ab und ändert mit Hilfe eines Diskeditors die Adressen "4DAA" und "4DAB" Eures Spielstandes in "FF 7F" und siehe da, schon könnt Ihr mit mehr als 32.000 Lebenspunkten an die Lösung des Rätsels gehen.

Norman Matthe



Kings Quest VI

KOMPLETT LÖSUNG

KINGS QUEST VI

Am Strand nimmt Alexander zuerst den Ring (liegt im Sand), verschiebt die Holzplanke, öffnet die Box und nimmt die Münze. Um in das Schloß zu kommen, zeigt man den Wächtern den königlichen Ring. Danach geht Alexander in den Buchladen und unterhält sich mit dem Verkäufer. Nachdem man sich das Buch an der Eingangstür genommen hat, durchsucht man den Bücherschrank ganz rechts und nimmt die herausgefallene Seite. Nun sollte man noch schnell das Buch auf der Theke mit der Hand anklicken. Als nächstes ab zum Dock (den Jungen ignorieren) und sich mit dem Fährmann unterhalten. Nun nimmt sich Alexander noch die Hasenpfote auf dem Tisch und geht zum Laden, in dem er sich mit dessen Besitzer unterhält und die Münze nimmt. Als nächstes tauscht man den Ring gegen eine Karte, sowie die Münze gegen die Blechnachtigal. Nun geht man aus der Stadt raus und wieder zurück zum Laden, wo man sieht, daß der Händler einige Utensilien in den großen Topf wirft, aus dem man die Zaubertinte nimmt. Jetzt begibt man sich mit Hilfe der Karte nach "Sacred Mountain", wo man die Blume und die Feder nimmt. Nun schaut man sich die Inschrift an. Mit Hilfe des Handbuches dürften die Rätsel keine Probleme bereiten. Oben angekommen ignoriert man die Frau und geht nach Norden. Nach einer Unterhaltung mit den Wachen wird man in die Luftstadt gebracht. Das nächste Ziel ist "Isle of Wonder". Dort angekommen redet man mit der Muschel und liest ihr das langweilige Buch vor. Dabei nimmt Alexander die Perle. Er wird allerdings von fünf Gnomen aufgehalten, wenn er in einen anderen Abschnitt der Insel gelangen will. Den Ersten kann man mit der Blume, den Zweiten mit der Nachtigal, den Dritten mit der Münze, den Vierten mit der Hasenpfote und den Letzten mit der Zaubertinte überlisten. Den Satz aus dem Wasser genommen, geht man nach Osten. Dort betrachtet man die Spinne, zieht an dem Faden und nimmt den Zettel. Nun plaudert man noch mit dem Bücherwurm. Die nächste Station ist der Sumpf im Norden der Insel. Hier nimmt man eine Milchflasche und begibt sich nach Westen. Nachdem man die verfaulte Tomate und einen Eissalat eingesteckt hat, öffnet man die Tür und geht ins Schachbrettland. Nach einer Unterhaltung mit den Figuren nimmt man das rote Band.

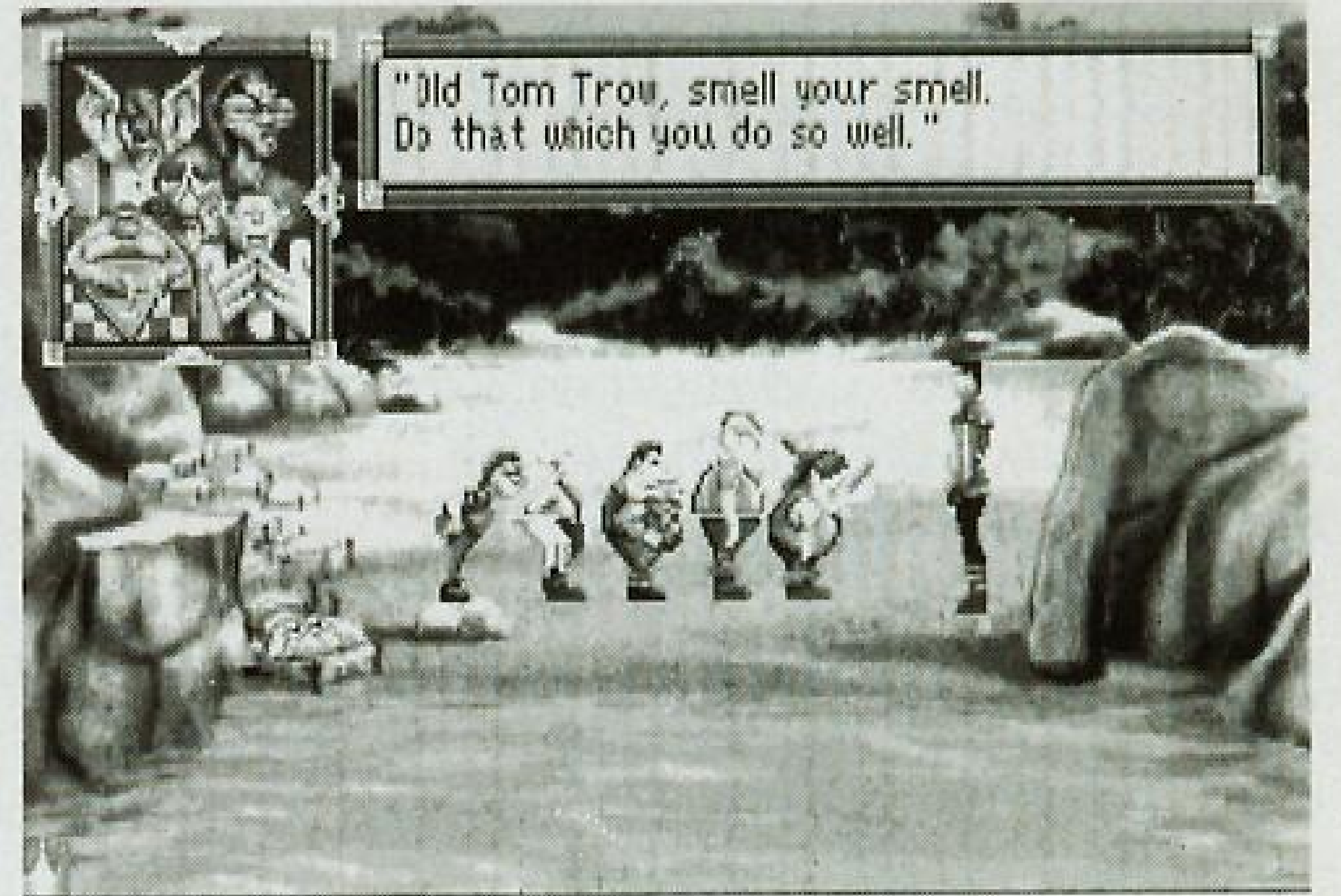


Auf "Isle of the Beast" muß man mit dem Tier, daß am Baum hängt, reden und ihm den Satz geben. In das heiße Wasser wirft man den Eissalat und nimmt die Lampe und, ein Feld weiter nördlich, den Stein mit. Auf "Isle of the Crown" spielt man der Nachtigal auf dem Baum etwas mit der Blechnachtigal vor und gibt ihr das Gedicht. Im Laden holt man sich nun die Flöte und gibt dem Händler die Perle, worauf man den Ring wieder erhält. Diesen gibt man im Buchladen dem Clown und redet mit ihm. Wenn man jetzt der Nachtigal den Ring gibt, erhält man ein Haarband, in dem man nach genauerer Betrachtung ein Haar findet. Auf "Isle of Wonder" ist es nun möglich, das Tier gegen das Buch einzutauschen. Nachdem man sich das Buch durchgelesen hat, nimmt man mit Hilfe der Flöte das Loch in der Mauer vor dem Schachbrettland.

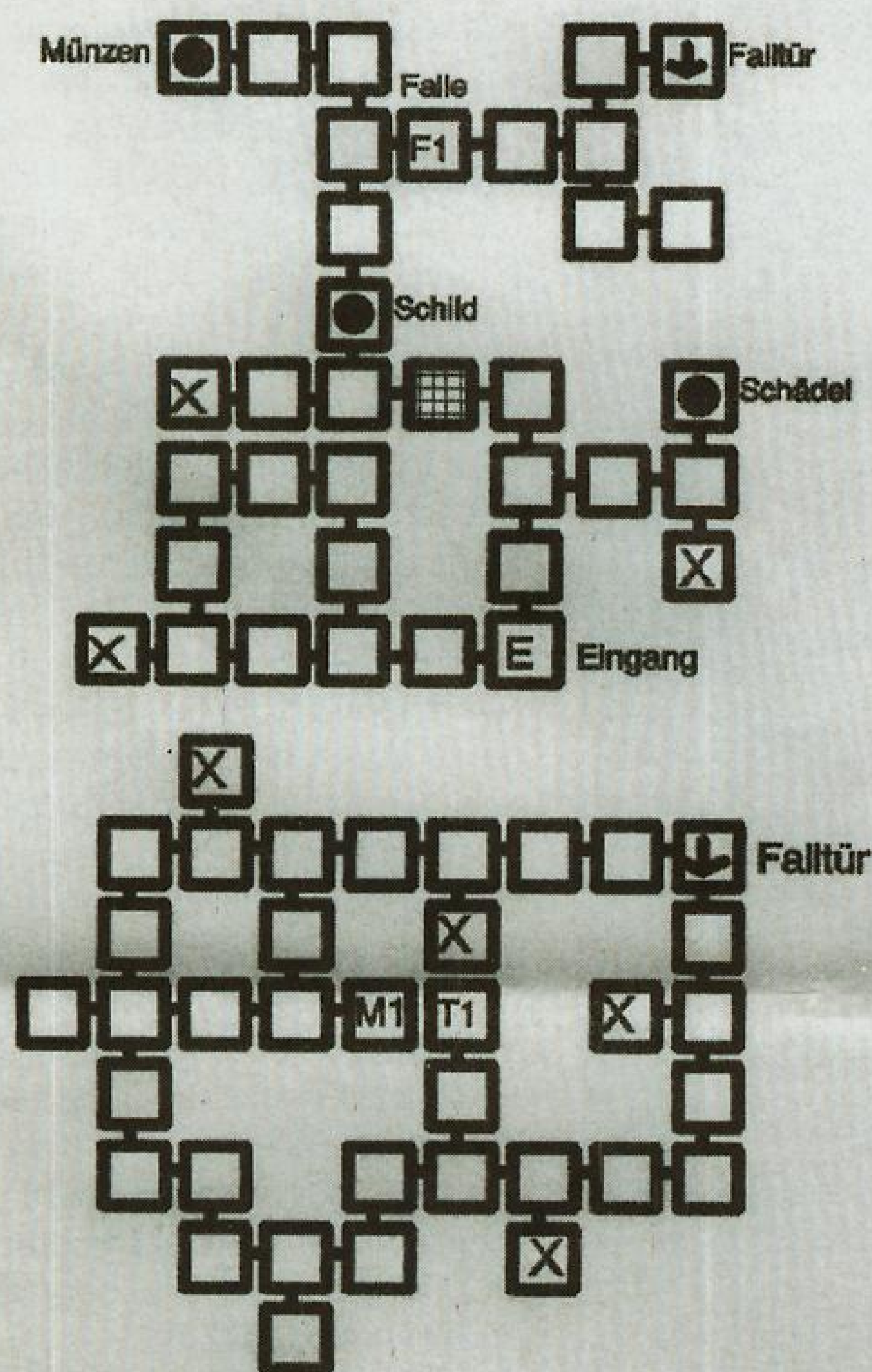
Zurück auf "Isle of the Crown" tauscht Alexander das Buch vom Bücherwurm gegen das Zauberbuch und beim Händler die Flöte gegen das Feuerzeug. Im Labyrinth (siehe Karte) auf Sacred Mountain nimmt man erst den Totenkopf, dann das Schild und die Münzen. Mit Hilfe des Steines kann man die Zahnräder aufhalten (F1). Nachdem Alexander durch die Falltür nach unten gelangt ist und mit dem Feuerzeug die Fackel angezündet hat, begibt er sich in Raum M1. Nun benutzt man das Loch in der Ostwand, schaut

durch, und geht in Raum T1. Dort angekommen legt man den Schalter hinter dem Teppich um. Beim Minotaurus angelangt, kann sich Alexander mit Hilfe des roten Bandes aus seiner mißlichen Situation befreien. Nachdem man vom Orakel das Wasser bekommen hat, erscheint auf der Karte eine neue Insel, auf die man sich nun begibt. Dort ist es ratsam, nicht nach Osten zu gehen, sondern sich im Norden nur die Kohle und die Sense zu nehmen. Jetzt findet Alexander auf "Isle of the Wonder" vor dem Schachbrettland eine Tasse und eine Flasche. Nachdem man einer Babyblume die Milchflasche gegeben hat und mit der Lampe Tränen aufgesammelt hat, füllt man noch das Orakelwasser in die Lampe. Nun gibt Alexander der weißen Königin das Kohlestück und erhält dafür ein faules Ei. Auf dem Rückweg schöpft man mit der Tasse Schlamm aus dem Sumpf und gibt dem umgefallenen Baumstamm die verfaulte Tomate. Nach einer kleinen Schlamm Schlacht füllt man die Tasse mit dem auf dem Baum klebenden Schlamm. Nachdem man auf "Isle of the Beast" mit Hilfe des Schildes durch das Tor gekommen ist, nimmt man eine Rose und beseitigt die Hecke mit der Sense. Nach einer Unterhaltung mit dem Biest erhält Alexander einen Ring. Auf "Isle of the Crown" unterhält man sich mit dem Mädchen (nördl. der Stadt) und gibt ihr die Rose und den Ring vom Biest. Zurück auf "Isle of the Beast" bekommt man die alten Kleider des Mädchens. Nun füllt man noch die Lampe mit dem Brunnenwasser, spricht den "MAKE RAIN" Spruch, nimmt eine weiße Rose und begibt sich auf die Druideninsel. Nach einer kleinen Sequenz füllt man den Schädel mit den heißen Kohlen, gibt das Haar und das Ei dazu und begibt sich auf "Sacred Mountain". Dort angekommen bändigt man das Pferd mit dem Zauberspruch und kommt so auf die Toteninsel. Alexander erhält nach einer Unterhaltung mit dem Königspaar ein Ticket. Auf dem Weg zum Eingang (Osten) unterhält man sich mit dem Geist und bekommt ein Taschentuch. Am Eingang spielt man mit dem Knochenxylophon, nimmt den Schlüssel und gibt dem Skelett das Ticket. Nachdem Alexander den Handschuh vom Ritter an sich genommen hat, begibt er sich zum Fährmann und füllt die Tasse mit Styx Wasser. Um über den Fluß zu gelangen, muß man dem Fährmann die Münzen geben. Am anderen Ufer angekommen, stellt einem die Tür ein Rätsel, dessen

Antwort "LOVE" ist. Nun gibt Alexander Lord of Death die Handschuhe und zeigt ihm den Spiegel. Zurück auf "Isle of the Crown" gibt man der Nachtigal die Rose. Im Laden holt man sich den Pinsel und trinkt dort die "Drink ME" Flasche. Nun tauscht Alexander beim Lampenhändler die neue Lampe gegen die Lampe ein, die er in der Sequenz zuvor gesehen hat. Um nun ins Schloß zu kommen, muß man zuerst auf der Seitenwand des Schlosses mit dem Pinsel eine Tür malen. Um diese real werden zu lassen, muß nur noch gezaubert werden (mit der Feder



Kings Quest VI Karte Labyrinth (Sacred Mountain)



X = Loch

● = Gegenstand

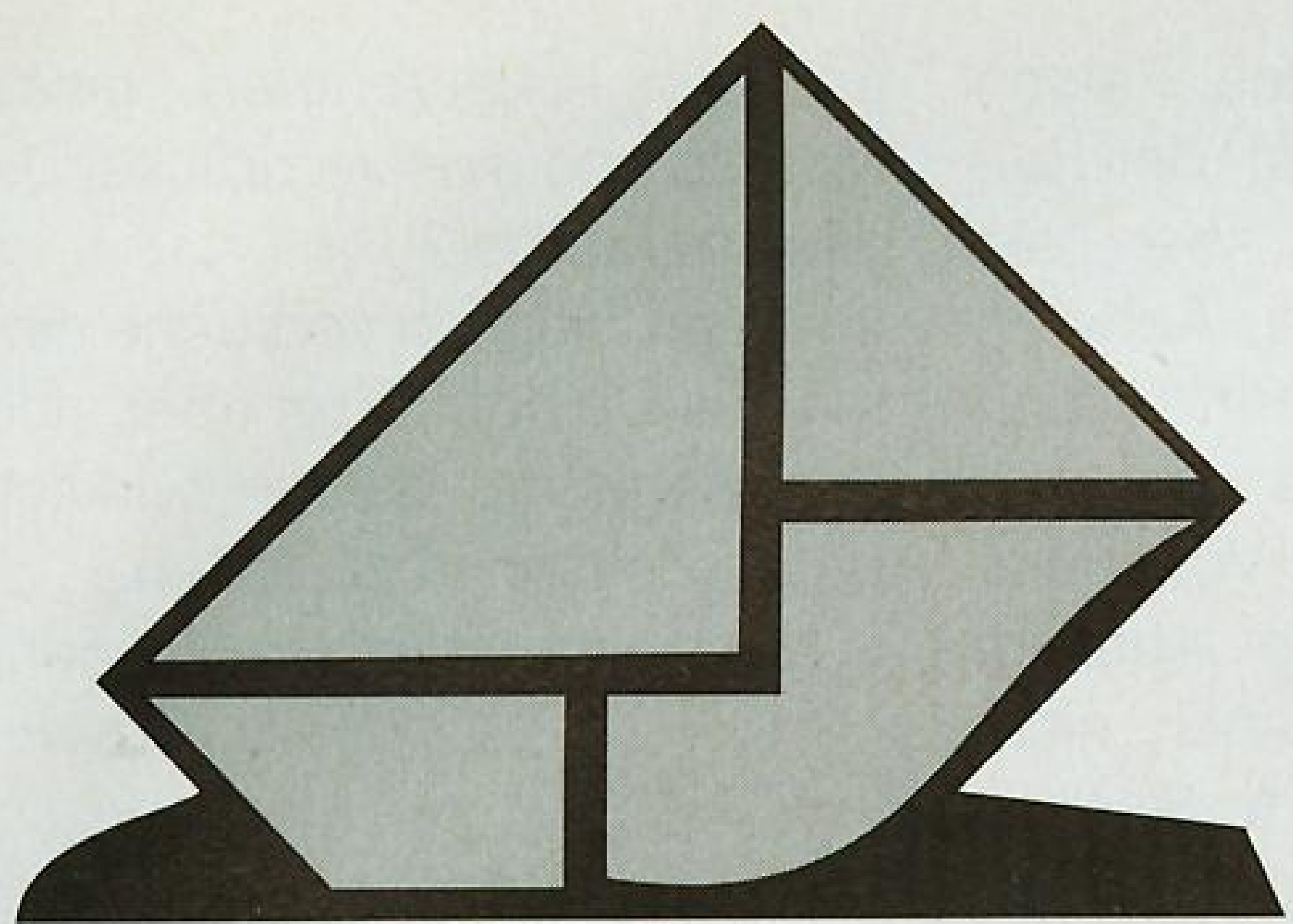
F1 = Falle (Stein mit Zahnrädern benutzen)

M1 = Loch mit Wand benutzen

T1 = Geheimtür (Schalter hinter Teppich umlegen)

den Inhalt der Tasse umrühren). Im Schloß begegnet Alexander in der mittleren Zelle dem Jungen Ali, dem er das Taschentuch gibt. Nun kann man die Geheimtür im Norden des Schlosses öffnen, indem man den rechten Arm der Ritterrüstung umlegt. In den Geheimgängen ist es nötig, in alle Löcher zu schauen und Cassima den Dolch zu geben. Am Ende des Ganges gelangt man durch eine versteckte Tür in ein Zimmer. Hier muß die Truhe geöffnet, und der Brief genommen werden. Nachdem man nun noch den Zettel in der Schachtel gelesen hat, kehrt man wieder zurück. Als nächstes unterhält sich Alexander mit Jollo, dessen Zimmer im Osten liegt und gibt ihm die Lampe. Nachdem man das Zimmer verläßt, begibt man sich wieder in den Westteil und "redet" mit der verschlossenen Tür. Das Zauberspruch ist "ALIZEBU". Im Schatzraum zieht man die Plane vom Tisch und schaut sich sämtliche Gegenstände auf dem Tisch an. Nun gelangt Alexander über eine Treppe im Osten zur Hochzeit. Vorher muß er allerdings noch Saladin mit dem Brief überzeugen. Nachdem man sich nun mit Cassima unterhalten hat, entpuppt sich diese als Genie. Nun muß man nur den flüchtenden Vizier verfolgen, und oben angekommen, dem Genie die Lampe geben. Nachdem Alexander das Schwert von der Wand genommen hat und während des Kampfes Cassima dem Vizier mit dem Dolch in den Rücken sticht, muß man schnell zuschlagen. Als letztes dürfen wir uns an der Schlußsequenz erfreuen.

Maximilian, Andreas Remien und Alexander Greger



Hallo Play Time!



Das neue Jahr hat begonnen und ich hoffe, daß sich unsere Zusammenarbeit auch weiterhin so fruchtbar (wer lacht da?) gestaltet. Ich hoffe auch, daß Ihr Weihnachten gut überstanden habt! Den Baum geschlachtet und die Geschenke versteckt - im Gegensatz zu Ostern, wo man den Hasen schmückt und Eier verschenkt. Da ich aber schon wieder dabei bin abzuschweifen, gehen wir gleich in die Vollen.

In letzter Zeit baten uns einige Leser, ihnen bei Schwierigkeiten mit diversen Firmen behilflich zu sein. Wir steckten unsere Köpfe zusammen, und

nachdem wir uns von den Kopfschmerzen erholt hatten, kam uns die Erleuchtung! Zwar können und dürfen wir keinen Rechtsbeistand leisten, doch sind wir durchaus berechtigt vermittelnd einzugreifen. Und genau das wollen wir fürderhin an dieser Stelle praktizieren. Womit wir einen weiteren Grund bieten würden, die Post zu bereichern, indem Ihr uns Tonnen von Leserbriefen zukommen laßt. Play Time - das Magazin für alle Lebensfragen! Was sitzt Ihr hier also noch rum? Schnappt Euch Euer Lieblingsschreibwerkzeug und macht Euch heftig ans Werk! Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

AMIGA

Tach Leute!

Ich möchte auch einmal meine Meinung zum Thema Amiga loswerden. In der Antwort zum Brief von "Amiga-Stan" schreibst Du, daß Dir bisher keine gute Textverarbeitung für den Amiga untergekommen ist. Darüber wundere ich mich überhaupt nicht. Den Amiga aber als Spiele-Computer zu bezeichnen (wie wärs denn mit Konsole?) finde ich übertrieben. Der Amiga ist ein Grafik-Computer (welcher VGA-Besitzer hat da gerade losgeprustet?). Für den Amiga gibt es weit mehr professionelle Animationssoftware als für jeden anderen Computer. Besonders auf den Keks gehen mir die Leute, die sich einen SOUNDBLASTER zugelegt haben und jetzt denken, sich über Amigas lustig machen zu müssen. Das einzige was beim Amiga wirklich mies ist, ist die Bildqualität. Aber mit einem Flickerfixer und einem VGA-Monitor ist die

genauso gut, wie auf einem PC. Natürlich ist der Amiga, wenn er auch noch eine Festplatte besitzt, genauso teuer wie ein PC.

P.S. Mir ist auch ein Atari zugefallen. Kann ich es jetzt noch in den Garten aussetzen, oder müßte es eigentlich schon Winterschlaf halten?

Oliver Esberger

Nun aber langsam! Lies genauer zu, wenn ich etwas schreibe! Ich habe den Amiga nicht als Spiele - sondern als Heimcomputer bezeichnet! Deine sonstigen Aussagen lasse ich einmal lächelnd im Raum stehen. Recht gebe ich Dir jedoch mit dem Sound. Obwohl ein PC mit Soundblaster eigentlich mehr leisten können sollte, hört es sich auf dem Amiga immer etwas besser an. Zudem gibt es für die Freundin ausgezeichnete Software um Sounds zu erstellen, die ich auf dem PC vergeblich suchte. Ataris bedürfen, gerade jetzt

in der Zeit ihrer Winterruhe, unserer erhöhten Aufmerksamkeit und Fürsorge. Der ideale Platz ihres Überwinterns wäre hinter einem Sofa. Wenn sonst noch jemand für die letzten Ataris etwas tun möchte, richtet er seine Spende bitte an den Verlag, Kennwort "Atarihilfe".

Über Deine (hier nicht abgedruckte) Drohung sollten wir uns einmal zu dritt unterhalten. Du, ich und mein Baseballschläger.

MEHR AMIGA

Hallo Play Time!

Während andere Computerzeitschriften ihre Amiga-Berichte mit Überschriften wie "Amiga forever" einleiten, zieht Ihr über den besten Spielecomputer her, als wenn er schon längst ausgedient hätte. Natürlich ist die Amiga-Familie nicht mehr auf dem neuesten Stand der Technik. Dies wird

sich aber spätestens Ende des Jahres ändern. Der neue A1200 wird den Amiga wieder zu dem machen, was er schon immer war: Die Nr. 1 unter den Spielcomputern. Die Raubkopierer haben unsere geliebte Freundin tief in den Dreck gezogen. Es wird kopiert, bis jede Crackercrew ihr persönliches Intro vor jedem Spiel platziert hat. Da der neue Amiga einen Modulsteckplatz hat, kann Raubkopierern vielleicht damit das Handwerk gelegt werden. Außerdem werden CD-Rom Laufwerke der Szene viel Ärger bereiten. Wenn der Amiga nur noch 2-3 Jahre zu leben hätte, dann müßten ja alle anderen Homecomputer und Konsolen schon in kurzer Zeit tot sein. Eine Konsole wird niemals den gleichen Stellenwert haben, wie ein Computer. Die Konsolen sind das Abfallprodukt der Computerindustrie! Wir werden sehen, ob der Amiga in 2-3 Jahren tot ist. Doch schon heute ist absehbar, daß es diesen Computer noch verdammt lange geben

wird. Wir können zuversichtlich in die Zukunft blicken, denn Commodore hat mit dem Amiga noch sehr viel vor! In den Labors von Commodore warten bereits neue High End Amigas auf ihre Auslieferung. Gegen Raubkopierer muß auch auf anderen Systemen viel mehr getan werden, sonst ist es nicht nur um die Amigas schlecht bestellt.

Amiga Club Leipzig

Wer auf der Messe in Frankfurt war, konnte nur noch staunen, welch Unmengen von Amigas dort von Commodore unters Volk gebracht wurden. Doch was nützt die feinste Hardware, wenn sich einige Softwarehäuser schon überlegen, ob es noch sinnvoll ist, für den Amiga neue Games herauszubringen? Und das sind nicht nur schwarzmaleurische Unkenrufe! Obwohl 1992 mehr Amigas verkauft wurden als im Vorjahr, ging der Absatz von Software zurück. Das hat nicht nur uns zu denken gegeben. Wenn die Szene weiterhin neue Games zum Kopieren haben möchte, wird sie nicht darum herum kommen, auch gelegentlich die Branche durch den Ankauf des einen oder anderen Originals zu sponsern. Daran ändern auch die sog. "High-End-Amigas" nichts, wo immer ihr sie auch gesehen haben wollt.

NOCH MEHR AMIGA

An das Play Time Team!

Ich finde das Brief von Landsmann Döner Kebab (ist ein gross Escholeschek) gut. Aber nun Spaß beiseite, witzig war der Brief wirklich, und die Antwort von Euch war auch nicht von schlechten Eltern. Aber auch ich möchte Euch mit einigen Fragen beglücken.

1. Was bedeuten "Interlaced" und "Non Interlaced"?
2. Werdet Ihr Euren Preis von 4,90 DM halten?
3. Gibt es auf dem Amiga einen Virus, der sich irgendwo im Amiga festsetzt und dann alles zerstört?

*Es grüßt Euch:
Mukl der Schreckliche*

1. "Interlaced" ist ein, vor allem beim Amiga verbreiteter, Grafikstandard, der sich dadurch auszeichnet, daß das Bild zittert wie unser Chefred. beim Unterzeichnen der Gehaltsschecks. Alles in allem genauso scharf, wie augenfeindlich. "Non Interlaced" ist der Verzicht auf diesen Augenkiller, und das in Kauf nehmen von lappigen Farben und muffiger Auflösung.

2. Wir werden den Preis von nur noch 4,90 DM nicht halten, sondern nehmen.

3. Ich kann Dich beruhigen! Ein Virus kann sich nur im Speicher (dort wird er durch simples Ausschalten gekillt), auf Disketten oder auf Festplatten festsetzen. Er kann auch nicht alles zerstören, sondern nur Deine Daten und Programme. Ich wundere mich immer wieder, wie ihr auf Eure Namen kommt! Wuhah.....

Rainer der Schreckhafte

ATARI

Hi, Rainer

Es ist mal wieder soweit, daß ich mich melde. So, jetzt muß ich erst einmal etwas zu Deinen ungenügenden Kenntnissen in Bezug zum Atari bringen: Von wegen seidenweiches Fell und anmutiger Gang! Noch nie etwas vom Falcon 030 gehört, oder was? Aber es kann ja sein, daß Du der englischen Sprache nicht mächtig bist. Falcon heißt nämlich ins deutsche übersetzt Falke, und wenn Du meinst, daß ein Falke ein seidenweiches Fell und einen anmutigen Gang hat, dann bist Du nicht mehr zu retten! Mir ist auch neu, daß Falken in Garagen überwintern und Nüsse fressen. Aber errare humanum est! Soweit dazu. Ein gewisser Amiga-Stan scheint ja völlig verblödet zu sein: Schreibt der doch glatt, daß es enttäuschte Atari-User geben soll. Total abgetilt, sag ich Euch! Und der größte Witz ist ja wohl der A-4000. Der Name solls wohl machen? Wenn man sich intensiver mit Atari contra Amiga auseinandersetzt, wird man feststellen, daß der A-4000 nicht annähernd die Grafik- und

Soundfähigkeiten des Falcon besitzt. Außerdem ist der Falcon viel kleiner! Aber ein dickes Lob zu Deiner Antwort; das Wort Textverarbeitung scheint der Amiga anscheinend aus seinem Vokabular gestrichen zu haben. Aber im Vertrauen: PC ist auch nicht ganz das Wahre in Sachen Textverarbeitung, oder gibt es etwas vergleichbares wie zum Beispiel "Papyrus" für den Atari?

Nun, ich hoffe, daß ich die Diskussion über Vor- und Nachteile der einzelnen Geräte wieder entfacht habe, und das viele dazu schreiben werden.

Rannug der Schlächter

Auch ich hoffe, daß sich noch sehr viele zu diesem Thema äußern, darum werde ich mich zurückhalten. Auch wenn es schwer fällt. Ganz kann ich es mir aber nicht verkneifen. Natürlich ist mir bekannt, daß Falcon Falke bedeutet! Aber die gemeine Robbe wird ja auch als Seehund bezeichnet, obwohl sie mit einem Hund nichts zu tun hat! Ob es etwas vergleichbares zu "Papyrus" gibt, kann ich nicht sagen, da sich mein Atari weigerte etwas anderes als Nüsse zu fressen. An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf unsere Aktion "Rettet das Atari" hinweisen.

P.S. Bist Du Metzger, oder wie kommst Du auf so einen Namen?

Rainer der Schreiber

PC

Liebe Play Time-Redaktion

Ich finde Eure Zeitschrift eigentlich sehr gut. Es gibt nur ein paar Dinge, die ich zu bemängeln habe.

1. Wieso bringt Ihr in fast jeder Ausgabe Eures Magazins Zigarettenwerbung?
2. Wie kommt Ihr eigentlich dazu, den Leserbrief in der Ausgabe 12/92 mit dem Namen "Tee-Vogel" überhaupt abzdrukken? Der Autor des Briefes hat keine Ahnung! Der T-Bird ist nicht nur ein einfacher Computer! Es ist eine sound-spuckende, schwarze Megagranate! Die T-Birds sind einfach das Beste was man haben kann.
3. Wie lange liest Du eigentlich

an den Leserbriefen eines Monats und was verdrückst Du alles nebenbei?

4. Wenn möglich versuche einmal mit Deinem Chef über eine Preissenkung dieser wirklich guten Zeitschrift zu reden.

*Mit freundlichen Grüßen:
Florian Cnyrim*

1. Weil wir dafür eine ganze Menge Kohle bekommen.
2. Ja - der T-Bird ist wirklich eine tolle Maschine, aber so einen Tanz darum machen...?
3. Die reine Lesezeit beträgt 5-6 Stunden, ohne öffnen und sortieren. Was ich dabei am liebsten verdrücken würde: Mich selbst! Da das nicht geht, greife ich zu Chips, Schinkenbrot, jeder Menge Zigaretten und Beruhigungspillen.
4. Kommt nicht in Frage! Ich bin doch nicht lebensmüde.

C64

Hallo Play Time!

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit drei Jahren, und finde sie echt toll. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Warum hat Commodore den 128D als Nachfolgemodell des C64 gebaut?
 2. Warum kommt Eure Zeitschrift nicht wöchentlich?
 3. Warum macht Ihr immer nur ein Poster in die Hefte?
- Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen beantwortet.

Peter

Leser, die unsere Zeitschrift schon länger lesen als wir sie drucken sind uns die Liebsten!

1. Das fragt sich Commodore inzwischen auch.
2. Weil Ihr Euch das nicht leisten könnt.
3. Weil wir uns nicht mehr leisten können.

CPC

Sehr geehrte Play Time-Redaktion

Ihre Zeitschrift gefällt mir sehr gut, aber ich habe auch ein paar Punkte zu kritisieren! Ich besitze einen Schneider CPC mit 9 Nadeldrucker und Monochrom-Monitor. Mein Sohn besitzt auch einen Computer,

und zwar einen C64. Leider muß ich feststellen, daß Sie nie einen Spieletest für den CPC gebracht haben, und auch die Tests für den C64 immer seltener werden. Ich habe auch noch ein paar Fragen an Sie!

1. Gibt es einen Soundblaster oder ein CD-Laufwerk für meinen Schneider CPC, oder für den C64 meines Sohnes?

2. Ich habe gehört, daß man einen C64 zu einem Amiga aufrüsten kann. Erklären Sie mir bitte, wie man das macht. Bitte drucken Sie diesen Brief in Ihrer Zeitschrift. Mein Sohn und ich würden uns sehr darüber freuen.

Hochachtungsvoll:
Detlev Gödecke

Ihrer Bitte den Brief abzu-
drucken komme ich gerne
nach, aber ob Sie sich darü-
ber freuen werden, wage ich
zu bezweifeln. Die letzten
Spieletest für den CPC
brachten Zeitschriften, die
inzwischen längst dem
Orkus des Vergessens
anheimgefallen sind. Dieses
Schicksal teilen sie sich mit
dem CPC, der nur noch im
technischen Museum oder in
den Heimen einiger Unver-
zagter zu finden ist. Aber
auch mit der Zukunftssicher-
heit des C64 steht es nicht
zum Besten. Liegen seine
glorreichen Zeiten doch
schon einige Jahre zurück.
Ein Soundblaster oder CD-
Laufwerk für den CPC oder
C64 fällt in den Bereich "küh-
ne Wunschträume". Auch
das Aufrüsten des C64 Ihres
Sohnes zu einem Amiga
kann ich, von Lachkrämpfen
geschüttelt, nur als dummes
Gerücht bezeichnen. Sollte
ich Ihnen mit diesen Zeilen
zu nahe getreten sein, lag
das durchaus nicht in mei-
ner Absicht. Ich wollte Ihnen
lediglich deutlich machen,
daß Sie die Auswahl Ihrer
Geräte alle paar Jahre ein-
mal überdenken sollten.

UNABHÄNGIGKEIT

Hallo Ihr von der Play Time!
In letzter Zeit erscheinen ja
bekanntlich zwei neue Sega-
Zeitschriften auf dem Markt.
Gamers und Sega-Pro! Was
ich nun von Euch wissen
möchte ist, wie unabhängig die
Beiden von den Sega-Onkels

sind. Und außerdem möchte
ich unbedingt wissen, ob Ihr
netten Omas und Opas auch
unabhängig seid. Also bitte
seid mal ehrlich!

Eine Veröffentlichung meines
Briefes wäre nett, außerdem
würde sich Eure Verkaufszahl
um 0,00001% erhöhen.

Ansonsten viel Spaß beim Her-
ausbringen Eurer Seniorenzei-
tung.

Mit freundlichen Grüßen an
Euren Chefveranstalter:
Florian Schüngel

Also Bübchen - dann wollen
wir einmal nett sein und Dein
Geschreibsel an die Öffent-
lichkeit bringen. Da ich kein
Detektiv bin, kann ich die Ab-
bzw. Unabhängigkeiten der
Kollegen nur raten. Das
möchte ich aber vermeiden.
Zudem verstehen die Jungs
von Gamers null Spaß, und
ich fürchte, mir wieder ein-
mal den Zorn ihres Anwalts
zuzuziehen.

Wenn Du mit abhängig
meinst, ob wir Geld von den
Firmen für unsere Artikel
bekommen, kann ich nur ein
"nö" im Brustton der Über-
zeugung von mir geben.
Geld erhalten wir nur durch
Zigarettenwerbung und
durch den Verkauf von Zeit-
schriften.

FREMDANBIETER

Liebster Rainer!

Ich finde die Beantwortung der
Leserbriefe super (das ist nicht
geschleimt)! Bitte lüfte ein, für
mich unlösbares Rätsel des
Game Boy-Spiels "The Sword
of the Hope". Wo - in aller Welt
wo ist das "Moon Fragment"?
Ich suchte bereits alles ab,
aber ohne Erfolg. Nun noch
etwas persönliches (Ja, ja, das
muß auch mal sein). Ich habe
gehört, Du hättest gesagt, daß
Du die Play Time Leserbrief-
ecke verläßt.... für eine....
schluchz.... andere... Com....
Computerzeitschrift! Stimmt
das? Du solltest bei der Play
Time bleiben, weil Du dort sehr
viele Fans hast!

Mit besten Grüßen von
Wolfram Müller

Obwohl ich eine unerklärba-
re Abneigung gegen Männer
habe, die mich mit Liebster
anreden, haben mich Deine

Zeilen gerührt. Leider kann
ich Dir bei Deinem Game
auch nicht weiterhelfen, aber
wenn einer der Leser einen
Rat hat, werde ich den gerne
an Dich weiterleiten. Ich die
Play Time verlassen? Den
Gefallen werde ich Euch
nicht tun! Zwar stimmt es,
daß ich nun auch für eine
andere Zeitschrift tätig bin,
aber die PT ist und bleibt
mein liebstes "Baby".

ALTE BEKANNTE

Hi Play Time!

Empör! Empör! Ihr bezweifelt
unsere Schönheit? Na ja - wir
sind von Eurer auch nicht über-
zeugt! Anscheinend seht Ihr
auch nicht gerade umwerfend
aus, oder warum lehnt Ihr den
Vorschlag eines Posters von
Euch immer ab?

Was? Ihr ratet zwei unschuld-
igen Schönheiten wie uns, den
gefährlichen Gang in eine
widerliche Bar? So etwas
gehört hinter Gitter!

Tschüß! Zwei alte Bekannte:

Aline und Katrin

P.S. Wer bitte ist der gutausse-
hende Knabe rechts oben auf
den Leserbriefen (ich schau
Dir in den Leserbrief - Kleiner).

Ein Poster von uns zu veröf-
fentlichen hätte verheerende
Folgen! Findet man in der
Straße vor unseren Büros
jetzt schon fast keine Park-
plätze, wäre es nach dieser
Veröffentlichung noch
schlimmer! Wo sollten denn
die ganzen Busse der Frau-
en, die da anreisen würden,
parken?

Nach diesem Brief könnt Ihr
die Sache mit der Bar eh ver-
gessen.

PREISFRAGE

Hallo Du!

Eigentlich wollte ich Euch ja
wegen fehlender Tips und mie-
ser Bildschirmfotos kritisieren,
als ich aber dann bei den Sei-
ten mit den Leserbriefen
ankam, habe ich mich so über
die Antworten amüsiert, daß
ich ganz vergessen habe, wes-
halb ich Euch schreiben wollte.
Die sind echt gelungen. Darum
möchte ich den Brief auch
gleich beenden. Bis bald
und..... halt, doch noch eine

Frage! Woher bezieht Ihr
eigentlich die Preisangaben
der vorgestellten Games? In
Ausgabe 11/92 habt Ihr das
Spiel "Myth" mit dem Preis von
ca. 80 DM versehen. Blättert
man aber eine Seite weiter,
bietet es ein Versandhändler
für genau 53,90 DM an (plus
Porto versteht sich!). Wäre
nett, wenn Ihr mir das erklären
würdet.

Tschüß - ein anonym Fan

Der Preis, den wir angeben,
ist der vom Hersteller emp-
fohlene VK. Da wir eine freie
Marktwirtschaft haben, kann
jedoch jeder Händler dafür
verlangen was er will. Wir
können nun aber wirklich
nicht jeden Händler fragen,
wieviel er Euch für ein Game
aus der Tasche zu ziehen
gedenkt.

WERBUNG

Ich hätte da einmal eine (mei-
nes Erachtens) sinnvolle Fra-
ge: Könnten die Softwarehäu-
ser nicht vor den Programmen
Werbung (z.B. von Koca Loca)
ablegen und den User dazu
zwingen vor dem Spielen Wer-
bung anzuschauen? Durch die
Werbeeinnahmen könnte sich
der Preis für den Endverbrau-
cher verringern. Ich würde
dazu gerne die Meinung von
anderen Lesern hören (lesen).

Vielen Dank: Björn

Die Sache mit der Werbung
auf Disketten ist eigentlich
eine famose Idee, und wird
(ansatzweise) auch schon
angedacht. Man nehme als
Beispiel nur "das Erbe" oder
das unsägliche Amiga-Game
mit dem Eisfresser von
Langnase. Es wäre gut mög-
lich - und auch wünschens-
wert, wenn das weiter Schu-
le machen würde. Das man
mit Werbung den Preis eines
Produktes niedrig halten
kann, seht ihr ja auch an der
(nicht gerade beliebten, aber
sinnvollen) Zusammenarbeit
der PT und eines Herstellers
für Räucherstäbchen.

DES LESERS ZORN

Hallo Play Time.

In der Play Time 12/92 entdeckten wir auf Seite 37 eine Werbung von Microprose, bei der uns erst einmal übel wurde. Im Mittelpunkt dieser Werbung sieht man ein brennendes Haus. Über diesem Bild stehen drei dick gedruckte Zeilen. Wenn man nur die Erste liest, bekommt man einen Riesen-schreck! Zitat der ersten Zeile: „Heute abend könntest Du eine Aktion gegen ausländische...“. In der zweiten Zeile geht es zwar relativ harmlos weiter: „Agenten starten...“. Jedoch macht die erste Zeile in Verbindung mit dem Bild und der ausländerfeindlichen Entwicklung in Deutschland einen sehr merkwürdigen Eindruck, zumindest auf den ersten Blick! Was denkt sich Microprose bei einer solchen Anzeige? Ist Microprose sich jenem Problem in Deutschland nicht bewußt, oder will die Firma so Leute anregen die Werbung zu lesen? Oder zeigen sie so die Meinung die sie haben? Das hoffen wir nicht, aber man weiß ja nie! Also Schluß mit solchen Anzeigen!

Wie steht es eigentlich mit Euch? Seht Ihr das anders, oder druckt Ihr alles wofür Ihr Geld bekommt?

Sonst seid Ihr ja recht gut, Ihr habt Euch seit der ersten Ausgabe echt gemacht!

Wir hoffen auf eine Stellungnahme von Euch!

Jörg und Arne

Was wäre die westliche Welt ohne die selbsternannten Moralhüter wie Jörg und Arne? Da würden wir sorgenlos in den Tag hineinleben, ohne die Gefahr zu bemerken, die von solch dubiosen Druckwerken ausgeht. Aber nun mal im Ernst - Jungs. Habt Ihr nicht selber das Gefühl, ein wenig zu übertreiben? Ich denke, daß die Sache an den Haaren herbeigezogen wurde. Natürlich kann man alles falsch verstehen, besonders die Produkte von Microprose, aber so etwas im Zusammenhang mit der Entwicklung in Deutschland zu sehen? Auf die Idee ist, außer Euch, bisher keiner gekommen. Kommt bitte wieder auf den Teppich!

ARBEITSTIERE

Hallo Ihr von der Play Time

Heute will ich Euch auch einmal schreiben. Als Erstes muß ich Euch ein dickes Lob aussprechen, für die bisher geleistete Arbeit. Ich bin mit Euch zufrieden, da Ihr Euch von Euerem Konzept, ein großes Sortiment an Systemen und Themen, nicht abbringen laßt. Jetzt kommt ein großes ABER! Glaubt Ihr nicht, daß Ihr Euch selbst Konkurrenz macht, indem Ihr noch eine Zeitschrift für PC-User und Amigianer herausbringt? Hier mein Vorschlag: Laßt die Zeitschriften für einzelne Anwender wegfallen und bringt dafür ein Gemisch von ...Games und Play Time auf den Markt. Damit seid Ihr vollends unschlagbar.

So, das solls schon gewesen sein. Halt - eines noch: Mich würden dazu auch noch andere Meinungen interessieren. Also dann - grüßt mir das Redaktionsorakel. Es könnte ruhig mal weniger Urlaub machen.

Bis zur nächsten Play Time:

Maloo

Da wir totale Arbeitstiere sind, und unsere Geldgier ins Unermeßliche geht, haben wir beschlossen noch mehr Zeitschriften zu machen. Zudem gibt es immer noch Leute die (aus welchen Gründen auch immer) die Play Time nicht mögen, und Publikationen anderer Verlage kaufen. Das wollen wir mit einem größeren Angebot an Zeitschriften verhindern. Ich denke nicht, daß wir uns damit selbst Konkurrenz machen, wir erweitern lediglich unsere Produktpalette.

Unser Redaktionsorakel macht, wie wir alle, genau drei Tage Urlaub im Jahr.

DREIERLEI

Hallo Play Time

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit Ausgabe 6/92 (treuer Leser) und möchte ein paar Lobe für Euch aussprechen. Super, stark! So - das wars - und natürlich hab ich auch etwas zu meckern!

1. Wie druckt Ihr eigentlich die Bilder von einem Spiel ab? Das

sieht ja ekelhaft aus!

2. Warum gebt Ihr niemals an, wie alt Ihr seid? Habt Ihr Angst?

3. Das letzte Poster (11/92) war ja sch.... gewesen. Könnt Ihr keine Besseren suchen?

Euer treuer Leser:

Thorsten Haas

1. Ich habe uns noch nie gesehen wenn wir Bilder abdrucken, darum kann ich auch nicht beurteilen wie das aussieht.

2. Also gut - zusammen sind wir 732 Jahre alt. Zufrieden?

3. Da mußt Du etwas verwechseln. Unser letztes Poster war Papier!

ZWEIERLEI

Hallo PT!

Ich finde Eure Zeitschrift echt super und kaufe sie mir so oft es geht (wenn ich Geld habe), und wie Ihr Euch sicher denken könnt, habe ich ein paar Fragen an Euch.

1. Ich kaufte mir am 2.11 ein Super Nintendo, und wollte fragen: Passen die Kassetten für das NES auch für das SNES?

2. Ich habe in der Play Time 11/92 auf der letzten Seite gelesen, daß es den Thunderbird schon für ca. 1.999 DM gibt. Nun war ich bei einem PC-Händler, habe gefragt, und er sagte, daß er immer noch 2.999 DM kostet. Wo kann ich ihn für 1999 DM bekommen? Ich hoffe Ihr beantwortet meine Fragen.

Euer treuer Leser

Konrad Maciewski

1. Nein.

2. Der Thunderbird ist ein (grandioser) Wagen, amerikanischer Herkunft. Ihn für 1.999 DM zu bekommen dürfte unmöglich sein. Solltest Du aber den T-Bird meinen, der ist nach einem Preisrutsch wirklich auf schlappe 1.999 DM gefallen. Sollte ihn ein Händler teurer verkaufen, liegt das entweder an dessen veralteten Informationen, oder an der freien Marktwirtschaft (siehe oben). Wo Du allerdings Deinen oben genannten PC-Händler für 1.999 DM bekommen kannst, vermag ich Dir auch nicht zu beantworten.

LOB & TADEL

Hallo Play Time!

Bevor ich mit meinen Fragen beginne, möchte ich ein dickes Lob an die Leute aussprechen, die es fertig bringen, eine so gute Zeitschrift in die Welt zu setzen (keine Ironie). Nun zu meine Fragen:

1. Mich, als stolzen Amiga-Besitzer, würde es interessieren, ob man für das CD-Rom auch CDTV-CDs nutzen kann?

2. In der Play Time 8-9/92 hatet Ihr den Work-Boy für den Game Boy vorgestellt. Wann kommt dieses Wunderwerk in die deutschen Läden?

3. Wann kommt denn nun endlich Super Mario Land 2 in die Geschäfte?

4. Wer aus Eurer Mannschaft beantwortet die Leserbriefe die an Euch gerichtet werden?

5. Wo nehmt Ihr nur die ganzen Ideen her? Zieht die Euch Euer Boss aus der Nase?

6. Könnt Ihr nicht das lästige "Nur" beim Preis weglassen?

Viel verbessern kann man die Play Time sonst nicht mehr. Also macht weiter so! Ich finde Euch spitze!!

Armin Mautner

1. Man kann!

2. Leider steht ein Termin noch in den Sternen.

3. Es soll angeblich Anfang 1993 auftauchen. Unser Redaktionsorakel kichert dabei aber immer!

4. Sollte sich das wirklich noch nicht herumgesprochen haben? Hallo - ich bins - Euer Rainer.

5. Ideen werden uns nicht aus der Nase gezogen, sondern herausgeprügelt. Sollte auch das nicht fruchten, hilft unser Chefred. immer nach, indem er mit Geldscheinen wedelt.

6. Niemals!

FLIEGER

An die Play Time!

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit fast einem Jahr und sie wird immer besser. Aber jetzt zu meinen Fragen.

1. Könntet Ihr nicht ein Poster von dem Spiel A320 bringen?

2. Da ich ganz verrückt nach Fliegerei bin, wollte ich Euch fragen, ob es noch andere Fliegerspiele für den Amiga gibt, in

denen nicht geschossen wird.
3. Beantwortet Ihr eigentlich alle Briefe, oder wandert die Hälfte in den Müll?
4. Gibt es Goblins 2 auch für den Amiga?
Aber nu is Schluß mit den Fragen.

*Euer treuer Leser
Christoph Sattler*

1. Da wir das Teil ätzend langweilig fanden, würden wir uns nur ungern zu einem Poster überreden lassen.
2. Leider fällt mir zu den zivilen Flugsimulationen für den Amiga nur der A320 und der uralte Flight II ein. Sollte ich einen vergessen haben, bitte ich um Entschuldigung und Aufklärung.
3. Alle Briefe zu beantworten ist leider nicht möglich. Dazu bekommen wir (Leser sei Dank) zu viele. Aber ich lese wirklich JEDEN Brief. An unsren Mülleimer schreibt keiner. Nicht einmal Du Stephan!
4. Ja

DIES & DAS

Hallo Rainer!

Ich hoffe, Du nimmst es mir nicht übel, wenn ich Dich Duze?! Erst einmal möchte ich sagen, daß die Play Time echt klasse ist. Und nun zur PT generell:

Mehr Leserbriefe, weil die Antworten echt klasse sind (verstecktes Lob an Herrn Rosshirt)! Könntet Ihr nicht eine Game-Classic-Ecke eröffnen? News aus der Crackerszene fehlen! Laßt Euch nicht unterkriegen von Leuten, die meinen, Brettspiele sollten raus aus der PT. Die Zeitschrift die auf dem MARKT ist, und auch über TECHNIK informiert, testet sogar CDs und Bücher, und nennt sich Computer - und Videospiele Magazin. Dieses andere Magazin bringt auch Zigarettenwerbung und da regt sich keiner auf. Komisch! Macht weiter wie bisher. Ihr seid super! Nun noch zu Dir, Rainer:

Deine Antworten zu den Briefen sind echt stark und ich bin schon gespannt, wie Du diesen Brief beantwortest. Deine Antworten sind mit der Portion Witz versehen, die den Ant-

worten der oben genannten Zeitschrift fehlen. Mach weiter so und erfreue Dich an einem hoffentlich langem Redakteur-Dasein.

*Der treue Play Time-Leser
Björn Püschel*

Warum sollte ich ein "Du" übelnehmen? Gestelzte Anreden sind mir eher ein Graus. Mehr Leserbriefe liegen leider nicht ausschließlich in meiner Hand. Hoffentlich haben die Anderen den versteckten Vorwurf bemerkt! Dazu brauche ich Euch! An mir solls nicht liegen - an unserem Chefred. bestimmt auch nicht, ich habe da eine Methode gefunden ihn zu überreden. Allerdings denke ich nicht, daß Berichte aus der Crackerszene fehlen. Sollte jedoch einer der Jungs ein Mitteilungsbedürfnis entwickeln, kann er mich gerne (anonym natürlich) anschreiben. Über eine Diskussion im Leserforum wäre nichts einzuwenden. Da mir zu Deinem Brief nichts lustiges einfällt, werde ich zum Ende kommen. Hast Du Dir schon einmal überlegt, wie schwer es ist, ständig schlagfertige Antworten geben zu müssen? Mir fällt nix mehr ein.

BLÖDSINN

Liebe Play Time Redaktion! Eigentlich finde ich Eure Zeitschrift recht gut gemacht. Die Berichte und das Poster sind sogar sehr gut. Nur eines stört mich gewaltig: Euer Tips & Tricks Heft finde ich ziemlich blödsinnig! Ständig verliere ich es. Könnt Ihr das nicht weglassen?

Birgit Hofmann

Viele Dinge die Einigen blödsinnig erschienen, haben sich als tolle Erfindung entpuppt. Man nehme zum Beispiel Mäusefallen! Vor einigen Jahrhunderten wurden sie auch noch als Blödsinn belächelt. Damals mußte ein Mann, wenn er eine Maus fangen wollte (und viele Männer wollten das), mit einem Stück Käse, daß er sich zwischen die Zähne klemmte, zu einem Loch im

Winkel der Küche schleichen. Daher stammt übrigens auch der Ausdruck "Halt die Klappe"! Sollte ich schon wieder abschweifen?

KOMPETENZ

Hallo Play Time!

Eure Zeitschrift, welche ich mir regelmäßig hole, ist einfach genial. Es war einfach Spitze, das Ihr auf der CSS in Köln anwesend ward, und mir die "Fahrt" in einem Ferrari ermöglicht habt. In Köln versprach mir Christian G. meinen Brief abzuducken!

Bis zum nächsten mal: Euer...

Christian hat zwar in der Redaktion das Sagen (hallo Christian, liest Du mir zu?), aber nicht auf diesen Seiten! Highlander....es kann nur Einen geben. Verstehen? Aus purem Trotz habe ich Deinen Brief kräftig gekürzt und Deinen Namen verschwiegen. Und das nur, um Euch Beide zu ärgern! Auch ich gönne mir gelegentlich ein privates Vergnügen.

CD

Hallo Play Time Rdaktion

Da ich mir Eure Zeitschrift immer kaufe, möchte ich Euch einige Fragen stellen. 1. Ich habe in letzter Zeit viel über CD-Laufwerke für den PC gelesen. Gibt es auch ein CD-ROM für den A-2000?

2. Stimmt es, daß eine CD eine Speicherkapazität von ungefähr 680 normalen Amiga-Disketten hat? 3. Gibt es auch schon Spiele, die das ausnutzen?

Uwe

Natürlich kannst Du uns Fragen stellen, da wir von Leuten wie Dir leben. 1. Ja - es gibt ein CD-ROM für den Amiga. 2. Stimmt. 3. Leider nicht. Spiele, welche die Möglichkeiten einer CD wirklich ausnutzen, sind vorerst nur für den PC zu haben. Die komischen Dinger für das CDTV verschweige ich lieber.

ARCHI

Liebe Play Time-Redaktion! Wir sind die Computerguppe Delta Line. Wir haben 12 Archimedes Rechner, und wollten Euch fragen, ob Ihr auch Berichte über deren Spiele bringt? Was haltet Ihr von dem neuen Atari Falcon? Wir programmieren nämlich Spiele für den Falcon! Warum geht die PT nicht wöchentlich raus? Das wars an Fragen.

Red Skorpion

Einer meiner Bekannten hat einen Archi (hallo Martin!) und er zeigte mir auf dieser Kiste Sachen, die einem PC- oder Amiga-User den blanken Neid in die Augen treibt! Aber für eine Berichterstattung erscheint er uns doch ein bisserl zu exotisch. Aber wer weiß...

Der neue Falcon ist ein wirklich gelungenes Stück Computertechnik. Ich fürchte nur, daß das niemanden interessieren wird. Atari hat sich möglicherweise zu lange die Sympathien der User verscherzt.

Wir haben momentan einen 10 Stunden Tag, um die PT einmal im Monat herauszubringen. Um sie wöchentlich erscheinen zu lassen, bräuchten wir nur unsere Arbeitszeit auf 14 Stunden erhöhen und Samstag und Sonntag als Arbeitstage zu deklarieren. Wir werden darüber nachdenken!

GELDSORGEN

Hallo Play Time!

Eure Zeitschrift ist meiner Meinung nach die Beste auf dem Markt. Leider bin ich ein armer Schüler und die 4,90 DM auszugeben fällt mir recht schwer! Kann man die Play Time nicht etwas billiger machen?

Jens Fleischmann

Unser Verleger bestreitet seinen Lebensunterhalt aus dem Verkauf von Zeitschriften. Er hat keine Villa! Er hat einen Überfluß an Zeitschriften, die er gern vergraben würde, aber es fehlt ihm das Geld um das Erdloch zu kaufen, in dem er sie einbuddeln könnte.

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. **Software-datenbank** mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm*** LIFETIMES#

GAME-PLAY ZENTRALE in 4837 Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. **Sega MD-GG, Game-Boy, NES-US, PC Engine.** Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184** Fax: **05246/81270**.

Wir vermieten SEGA - SOFTWARE. MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club**, Inh. M. Tabbert, 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.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

Postleitzahlen ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.

Wir setzen Maßstäbe - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

Neueröffnung! Wenn es um Ihr Vergnügen geht, verstehen wir keinen Spaß - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE**, Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen. Tel.: 07361-680663

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

Postleitzahlen ab 8000

Computer- und Videospiele. Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und **PORTOFREI!!!!** **MAGIC-Computerspiele**, Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

Wie Phönix aus der Asche - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Bestellservice von 10.00 - 18.30 Uhr, 8510 Fürth, Ludwigstraße 36, Tel. 0911/745419

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

Österreich

Abenteuer aus dem Briefkasten - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - **Crime, SF- und Fantasy-Spiele.** **Kostenlose Informationen** bei: **SSV Klapp-Bachler OEG**, Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.: A-0316/919327

Weine nicht, wenn die Honda brennt:
Beinhart wie ein

ROCKER

Die Sumerer hatten's schwerer: Als dieses antike Völkchen vor einigen Jahrtausenden das Rad erfand und damit den traditionellen Eselskarren zu ungeheurer Transportgeschwindigkeit verhalfen, ahnten sie noch nicht, was die findigen Japaner viel später aus den harmlosen, runden Scheiben basteln würden: Motorräder! Doch die luftigen Hobel werden heute keineswegs nur als Fortbewegungsmittel genutzt, sondern auf wunderlichste Weise zweckentfremdet. Seltsam gewandete Autobahn-Astronauten rasen in halsbrecherischer Schräglage über friedliche Landstraßen, bärtige Dickbäucher erzeugen mit dumpf grollenden Harleys coole Effekte, während Stufenführerscheinopfer sich die Nase an den Schaufenstern der Motorradhöker plattdrücken. Grund genug, um unseren strengen Tester-Blick auf die Motorblöcke von aktuellen Motorrad-Simulationen zu werfen, die im letzten Jahr auf den Markt geworfen wurden. Wer sich mit uns über die motorradlose Jahreszeit hinwegtrösten will, sollte schon mal den Lederkombi aus dem Schrank holen...

Omi fürchtet es, Mutti ahnt es und Electronic Arts weiß es: Biker sind keine lieben Chorknaben, sondern fanatische PS-Bestien, die ihre verkehrsterroristischen Triebe nur mit Mühe hinter den Vollverkleidungen japanischer Joghurtbecher verbergen. Nach den Mega Drivern kommen nun auch Amiga-Freaks in den Genuß einer wüsten Straßenrüperei, die vom Spielverlauf seinesgleichen sucht. Bei Road Rash sind nämlich nicht naiv lächelnde Waldbauernburschen wie Toni Mang unterwegs, sondern beinharte Verkehrsrowdies, deren ein-

ROAD RASH
Electronic Arts
AMIGA
ca. DM 90,-

ziges Ziel die Siebprämie ist. Daher lassen es die Jungs kräftig krachen: Bei Road Rash darf man schon mal mit Fußtritten oder Knüppelhieben aushelfen, wenn das fahrerische Können nicht zum Sieg langt. Schauplatz des Geschehens ist das öffentliche Straßennetz der USA, in dem fünf berühmte Highways terrorisiert

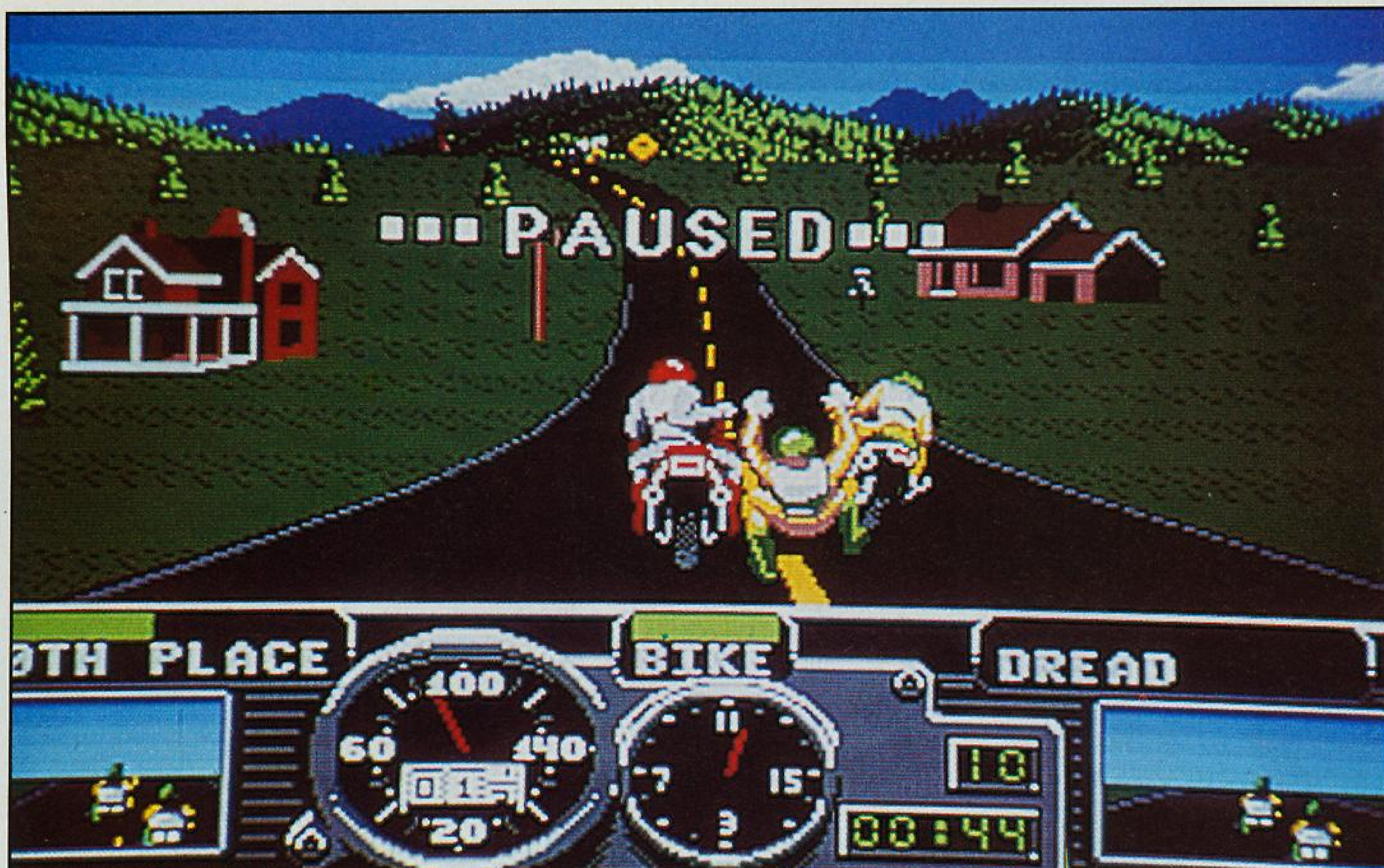


Bei Road Rash darf der Fahrer das Geschehen von hinten beäugen. Am unteren Bildschirmrand werden Rückspiegel, Beschädigungsanzeige und aktuelle Position angezeigt.

werden dürfen. Es leuchtet ein, daß bei solchen infrastrukturellen Ausschweifungen jenseits der Straßenverkehrsordnung nicht etwa Tribünen und Würstchenbuden am Wegesrand aufgebaut werden können. Dafür darf der Raser Polizei-Harleys überholen

und entgegenkommenden Autos und Milchkühen ausweichen. Bei Road Rash blickt der Fahrer in einer "Lotus"-ähnlichen Perspektive von hinten auf die Rocker, wobei mit Joystick oder Tastatur ins Geschehen eingegriffen wird. Erscheint ein Konkurrent in

erreichbarer Nähe, darf per Feuerknopfdruck ein zünftiger Tritt gegen die Verkleidung des Nachbarn ausgeteilt oder ein krachender Faustschlag zum Besten gegeben werden. Damit können andere Heizer schon gehörig ins Schlingern gebracht oder in ein entge-



Noch so'n Spruch, und der Spoiler hängt: Bei Road Rash darf gehakelt, gerempelt und getreten werden. Am unteren Bildschirmrand schmilzt derweil die Ausdaueranzeige...

genkommendes Fahrzeug getrieben werden. Wer stürzt, verliert nicht nur Zeit, sondern auch Geld: Bis der Fahrer zu seinem Bike zurückgefunden hat, ist meist schon ein freundlicher Motorradpolizist zur Stelle, der Bußgelder einsackt. Doch auch die Gegner bemühen nicht nur den Gaszug, sondern hakeln und rempeln, was das Zeug hält. Teilweise holen die Pisten-Beserker auch mal mit einem Knüppel aus, den man den Rowdies mit Glück entreißen kann. Soviel Rangelei erfordert natürlich einen genauen Überblick über die eigene Stärke und die des Gegners. Am unteren Bildrand ruht ein stilisiertes Cockpit, wo über einen Beschädigungs- und Ausdauer- messer jeweils das eigene und das gegnerische Befinden abgelesen werden kann. Zudem geht daraus der Zustand des eigenen Motorrads hervor. Nach jedem Rennen werden dem Heizer plazierungs-

abhängige Geldsummen zugesteckt, mit denen das ramponierte Gefährt aufpoliert oder gegen einen neuen Hobel ausgetauscht werden kann.

Road Rash spielt sich überraschend flüssig und angenehm und ist sowohl mit Tastatur als auch mit der Maus gut zu steuern. Die Rasanz und die Geschwindigkeit kann jedoch keinesfalls mit "Lotus 3" mithalten. Auch bei den Einfällen für die Pistengestaltung wurde das Electronic-Arts-Team mit Ideen gesegnet, zumal fünf Rennstrecken auf lange Sicht wenig motivieren. Grafik und Sound pendeln im Durchschnittsbereich, so daß alleine die neuartige Prügel- funktion für Spannung sorgt. Schade, daß kein echter Zweispieler-Modus geboten wird, in dem man mit einem Kumpel gleichzeitig rempeln darf. Statt dessen kann abwechselnd gefahren werden, so daß ein Spieler nägelkauend am



Straßenrand hockt, bis er endlich wieder selbst eingreifen kann. So dümpelt Road Rash trotz guter Ansätze im Mittelmaß herum.



Bei Psygnosis "Red Zone" geht es nicht etwa um ein zweirädriges Straßenrennen im lokalen Rotlichtbezirk, sondern um die Erreichung des roten Bereichs auf dem Drehzahlmesser. Denn nur dort, so argwöhnt der Laie, ruhe der wahre Reiz des Motorradfahrens: Extreme



Schräglagen, der Geruch schleifender Motorblockverkleidungen und das hysterische Heulen des Vierzylinders. Psygnosis entführt nun Stufenführerscheinopfer und Joystickjünger

in die Welt der Big Bikes. Hintergrund der Raserei ist die Erreichung des Motorrad-Weltmeistertitels, bei der auf zehn in etwa realistisch nachempfundenen Rennstrecken um WM-Punkte gekämpft wird. Sechs grimmig dreinblickende Konkurrenten dienen dabei als Sparringspartner des Speed-Freaks. Bevor man sich jedoch auf den Rennhobel wirft, wird im Optionsmenü gewählt. Der wählerische Biker darf sich zum Antritt von Trainingsrunden oder einer kompletten Rennsaison durchringen, zwischen Automatik oder manueller Gangschaltung wählen und die Detailfülle der Grafik bis ins Kleinste bestimmen. Zudem darf bestimmt werden, ob imaginäre Stützräder vor Stürzen bewahren oder ob man sich lieber mit realistischen Ausrutschern in zu großer Schräglage gängeln will. Je nach ergonomischem Belieben darf der Raser per Maus, Tastatur oder Joystick am Stummellenker zupfen, wobei die Sensibilität der Maus über ein Extra-Panel eingestellt werden kann. Nachdem das fröhliche Optionsgeklack die Spannung des Bikers auf den Siedepunkt getrieben hat, darf endlich auf dem Motorrad Platz genommen werden. Auf der Piste blickt der Fahrer aus der Cockpitsicht auf den Asphaltkreisel und auf die je



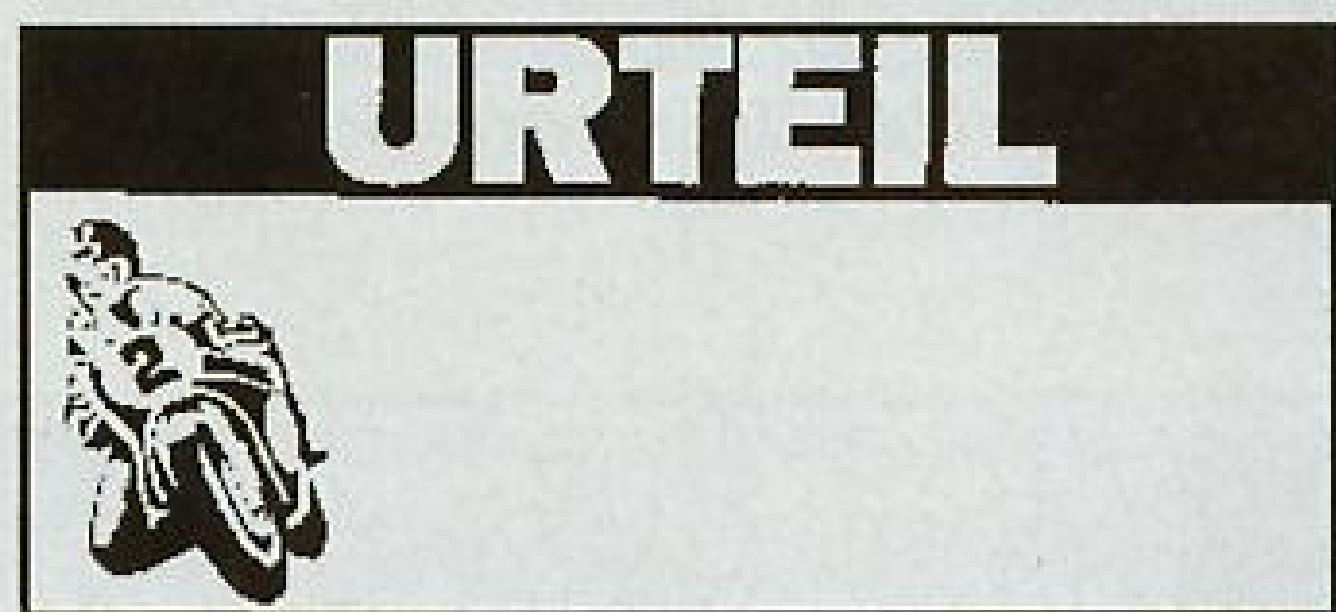
Bei Red Zone verdunkelt sich sogar das Cockpit, wenn man durch einen Tunnel fährt. Das Gesicht des Spielers verdunkelt sich während dessen beim Anblick des grauslichen Grafikruckelns.



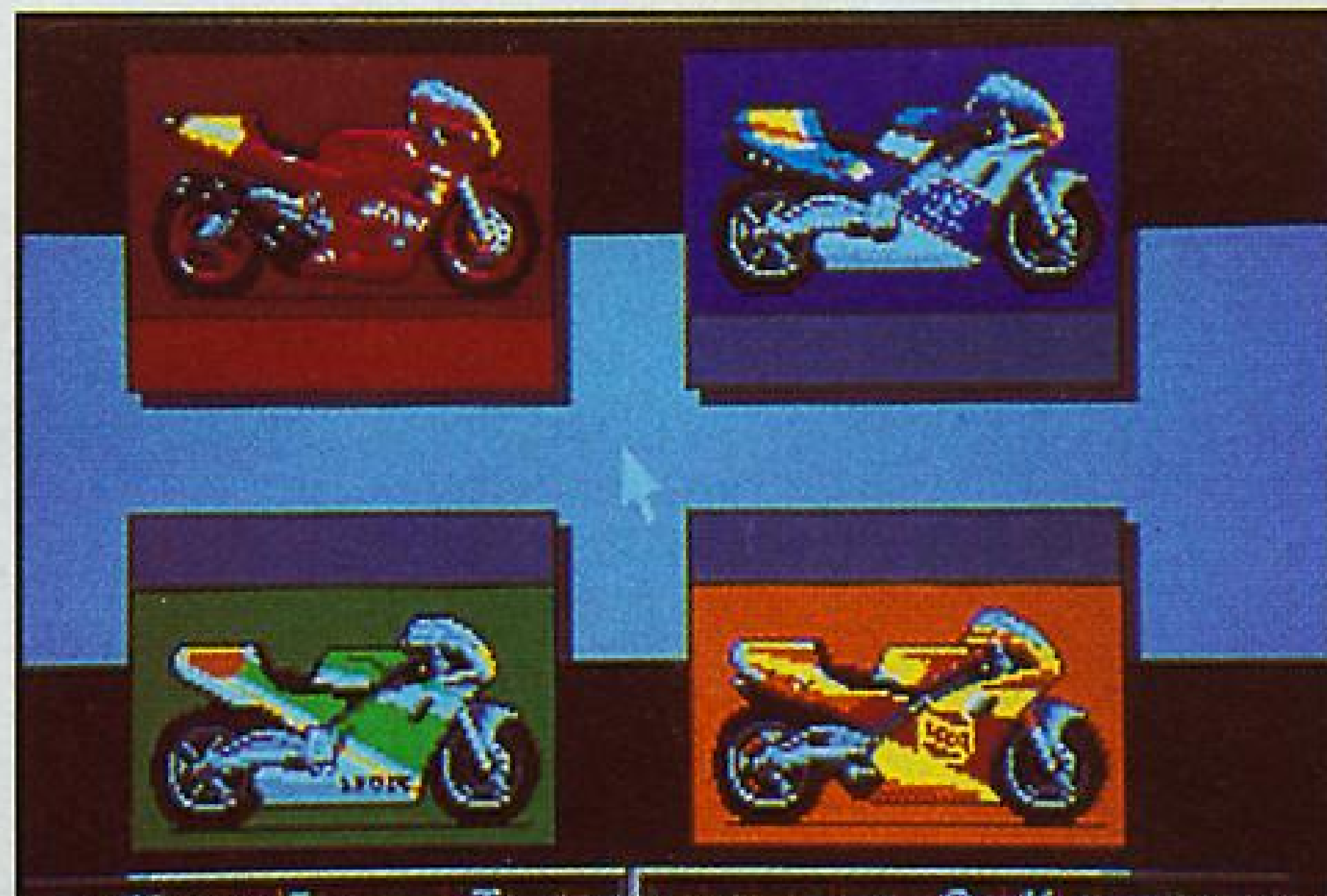
Das Ergebnis unausgereifter Kurventechnik. (Red Zone)

nach Einstellung mehr oder weniger opulente Vektorkulisse. In der höchsten Detailstufe wirkt die Vektorwelt von Psygnosis schon wahrhaft berausend: Brettet man durch einen Tunnel hindurch, verdunkelt sich das Armaturenpanel; dann schweben wieder Zeppeline am Himmel und johlende Zuschauerermassen bevölkern die Tribünen. Trotzdem kommt der Heizer kaum einmal dazu, sich an den grafischen Bemühungen des Psygnosisteams zu ergötzen: Nicht etwa eine berausende Geschwindigkeit trinkt das Helminnenfutter mit Angstschweiß, sondern die gründlich mißlungene Steuerung. Vor allem wegen der extrem ruckelnden Grafik schlingert der Anfänger wie ein Volltrunkener über die Vektorpiste, da Steuerbewegungen auch in niedrigster Detailstufe so ruckartig übersetzt werden, daß man allorts an die Banden knallt. Solche Ausrutscher sind ebenso häufig wie fatal: Vor allem mit der Maus ist es seltsamerweise kaum mehr möglich, die Maschine umzudrehen und aus der Begrenzung herauszuziehen. Ergo geht bei einem einzigen Umfaller derart viel Zeit ins Land, daß sich die Fortsetzung des Rennens kaum mehr lohnt. Spieletester sind jedoch vom gleichen Fluch verfolgt wie verzweifelte Fahrschüler: Sie müssen einfach weiterfahren, auch wenn's keinen Spaß macht. Nach zwei Stunden verbissenem Kampf mit dem an Unspielbarkeit grenzenden Gezuckel kommen dann die ersten zarten Erfolge, die entnervte Zocker schon gar nicht mehr erleben. Vor allem mit der Maus gelingt es zumindest, einige Runden schadlos zu überstehen, um dann in den Genuß der prächtigen Zwischengrafiken zu kommen. Leider reichen die grafischen Highlights und der gute Wille von Psygnosis nicht, um den Spielspaß in die rote Zone zu treiben, da auch nach fleißigem Üben immer noch spielerische Macken überwiegen. Während das Motorengeräusch selbst bei über 9000 Touren immer noch an das dumpfe Brabbeln einer Harley im Stand erinnert, knallt man seltsamerweise schon aus erheblicher Entfernung in den

Konkurrenten. Schade drum, aber so macht ein Motorradrennen wenig Spaß.



Wenn ein Motorradrennspiel mit "Heißer Gummi" bezeichnet wird und zudem eine offenherzige Maid als Cover-Girl posiert, so werten Simulationsfreaks diese reißerische Aufmachung bereits als böses Omen für billige Effekthascherei. Doch schauen wir Palace's Profilschaber doch erst einmal unvoreingenommen hinter die Vollverkleidung. Im Gegensatz zu Red Zone schielt der Raser nicht etwa aus der Cockpitperspektive auf die Strecke, sondern blickt von



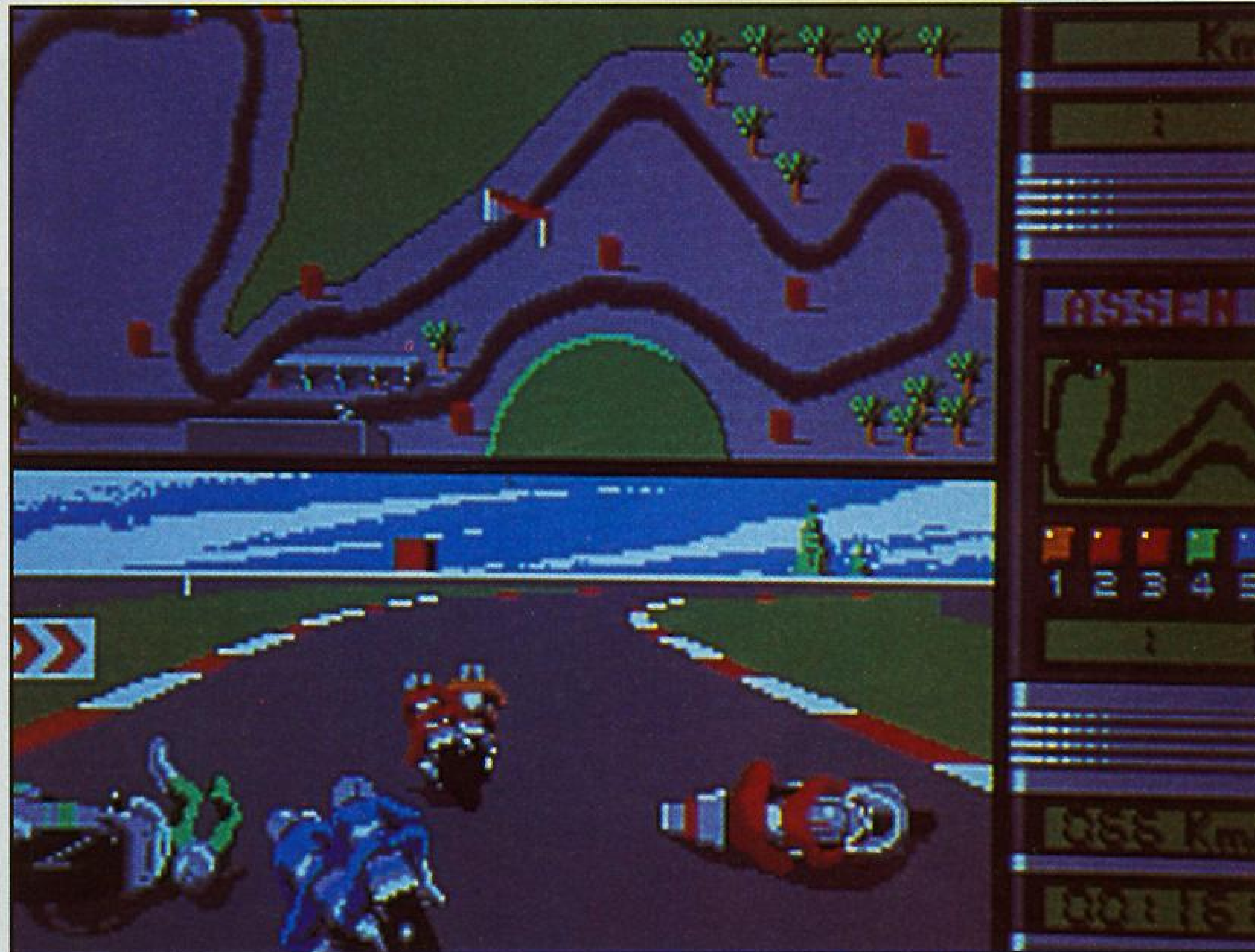
Bei Hot Rubber fahren alle Maschinen gleich schlecht, nur die Farbe darf gewählt werden.



hinten auf die Motorräder. Gesteuert wird wahlweise per Maus oder Joystick. Ehe wir's vergessen: Ziel der Pistenhatz ist auch hier die Erringung von Weltmeisterschaftspunkten. Dazu dürfen 12 berühmte Rennpisten in Eile erkundet werden, um mit derlei Erfahrung zum



An Details und Spezialeffekten kann man bei Red Zone nicht nörgeln.



Bei Hot Rubber sorgt die schlechte Steuerung schon mal für krachende Überschläge.

Einzel-Burn Out oder zum Meisterschaftsrennen aufzubrechen. Zwei Biker gleichzeitig dürfen per Splitscreen rasen, während im Solo-Modus am oberen Bildrand die Strecke und die jewei-

wurde. Die Steuerung ist nämlich auch hier gewohnungsbedürftig, da der kleine Biker schon auf ein kurzes Keyboardtippen oder einen zarten Joystickschwenk voll in die Kurve geht und damit auch in leichten Straßenkrümmungen ein schauriger Eiertanz beginnt. Immerhin läuft das Geschehen auf dem PC und dem

Amiga in einer noch relativ flüssigen Grafik über den Schirm. Der rechte Geschwindigkeitsrausch möchte jedoch bei einem einfarbigen Asphaltband und karger Szenerie trotzdem nicht aufkommen. Auf dem Amiga bleibt Hot Rubber weit hinter den Möglichkeiten zurück; auf dem PC hangelt sich Palace's Zweiradraserei noch mit Mühe zu mittleren Startpositionen hoch.



Hier darf der Raser seine Lieblings-Grand-Prix-Strecke wählen, die alle vom Streckenverlauf her den Originalen ähneln.

lige Position gezeigt wird. Hot Rubber stellt sich trotz recht farbloser Grafik als noch erträgliches Rennspielchen, vor allem im Zwei-Spieler-Modus, heraus - allerdings nur, wenn man den Dumpingpreis von rund 20 bis 30 Mark bedenkt, zu dem Palace's Raserei schon im Erscheinungsjahr 1992 feilgeboten





Jetzt wird's eng: Selbst haarsträubende Manöver läßt die feine Maussteuerung bei No Second Prize noch zu.

Es hat schon einige Jährchen gedauert, bis Thalion sich zur Herausgabe ihres zweirädrigen Vektortraumes durchrangen. Doch die Warterei vor dem Startsignal hat sich gelohnt: Während andere Firmen die Biker mit eher mittelmäßigen Motorradsimulationen belästigten, feilte man in Thalions Boxengasse

rad-Rasern: Der Spieler darf einem von sechs schwerreichen Yuppies in den Lenker greifen, die auf 20 verschiedenen Strecken das Rennen ihres Lebens fahren. Lohn der halsbrecherischen Kurvenhatz ist nicht etwa der Erhalt eines Goldtöpfchens, sondern dem Sieger winkt ein einmaliges Super-Motorrad, dessen käuflicher Erwerb selbst die finanziellen Verhältnisse der gutsituierten Pistenräuber übersteigen würde. Jede der sechs Gestalten wartet mit anderen Stärken und Schwächen auf: Da lacht die zarte Allround-fahrerin mit geringem Durchhaltevermögen aus dem Monitor oder der finstere Motoren-



Die sechs Fahrer und Fahrerinnen bei No Second Prize haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Steht man auf Unfälle, so wählt man eher den breitschultrigen Pistenrüpel.



Auf 20 Strecken muß gerast werden, um das begehrte Super-motorrad zu gewinnen.

Macho, der zwar aus jeder engen Kurve fliegt, sich dafür aber auf der Geraden kaum überholen läßt. Auf der Piste blickt der Fahrer aus der Cockpitperspektive auf die Straße. Gesteuert wird mit der Maus, deren Sensibilität extra eingestellt werden kann. Kaum zieht man über die Startlinie, weiß der Raser, wie eine Motorradsimulation auszusehen hat: Absolut fließende Grafik, hervorragende Steuerung

und Handling und das typische kreischende Geräusch hochgezuchteter Rennmotoren lassen jede andere Simulation im Testparcours alt aussehen. Natürlich landet der Anfänger auch bei "No second Prize" schon mal schlingern im Straßengraben. Trotzdem weiß der Raser immer, welchen Fehler er gemacht hat und kämpft nicht nur mit der Steuerung. Bei solcher Geschwindigkeitsbeausachung schraubte Thalion die Optionsvielfalt auf ein Minimum zurück: Hier geht es um Motorradrennen pur; auf verschiedene Motorräder, Zwei-Spieler-Modus, Motortuning oder Detaileinstellungen kann der eilige Reisende getrost verzichten. Neben den schon jetzt gesegneten Amiga-Fahrern dürfen sich auch schon Atari-Freaks auf die rasante Fahrt freuen. Nur PC-Besitzer sollten schon einmal Bettelbriefe an



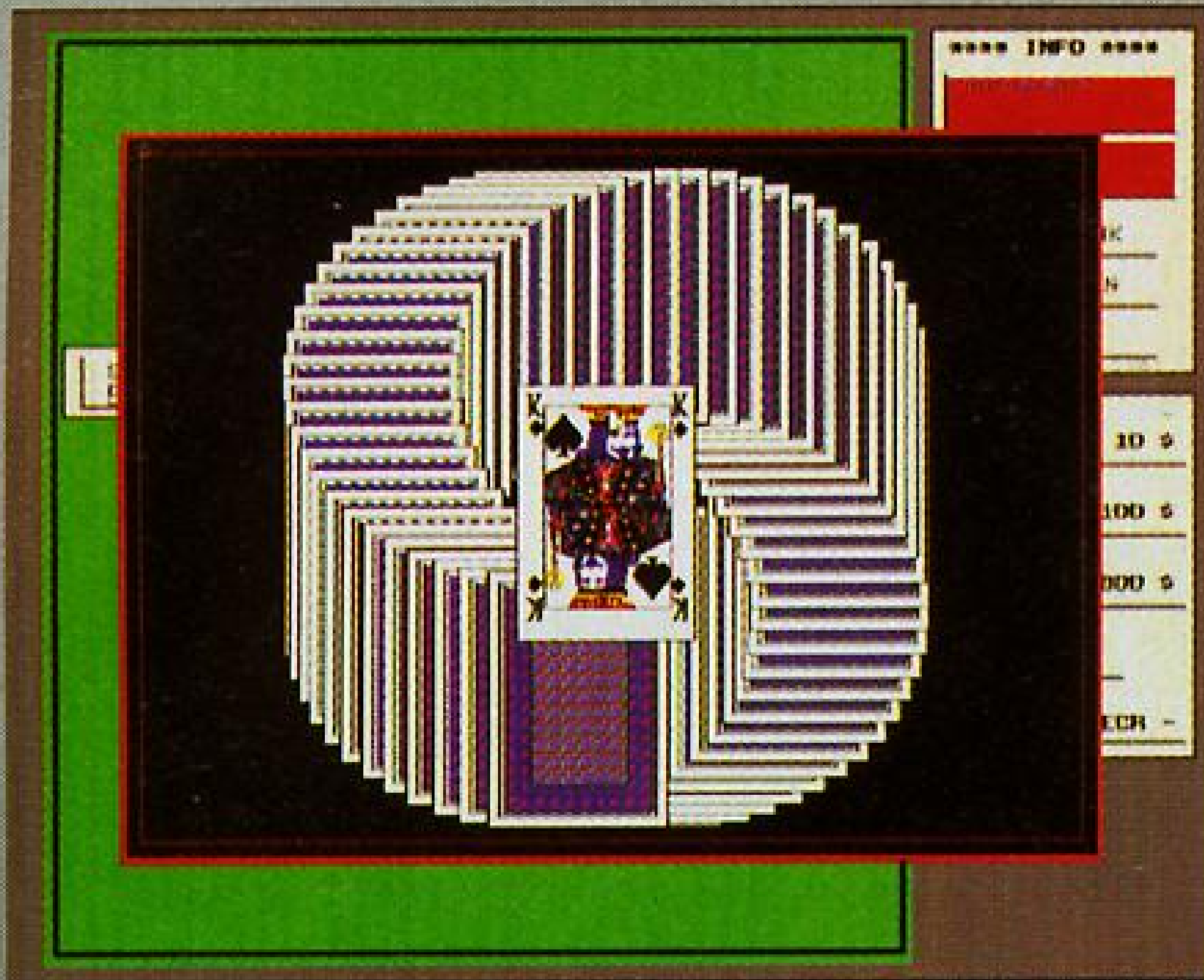
an einer Simulation, mit der man dieses Jahr locker am Rest des Feldes vorbeiziehen kann. Sogar einen anderen Spielhintergrund gönnte man den von Weltmeister-schaftstraumata gebeutelten Zwei-



Der TV-Hubschrauber ist immer dabei. Trotz vieler animierter Objekte auf dem Bildschirm, nimmt der Raser nicht einmal den Hauch eines Ruckelns wahr.

BLACK JACK

Ein heißes Spiel für
coole Köpfe!!



Die Karten werden
gemischt....



... los
geht's...



... SO
nicht...



... schon
besser...

Exklusiv - nur auf

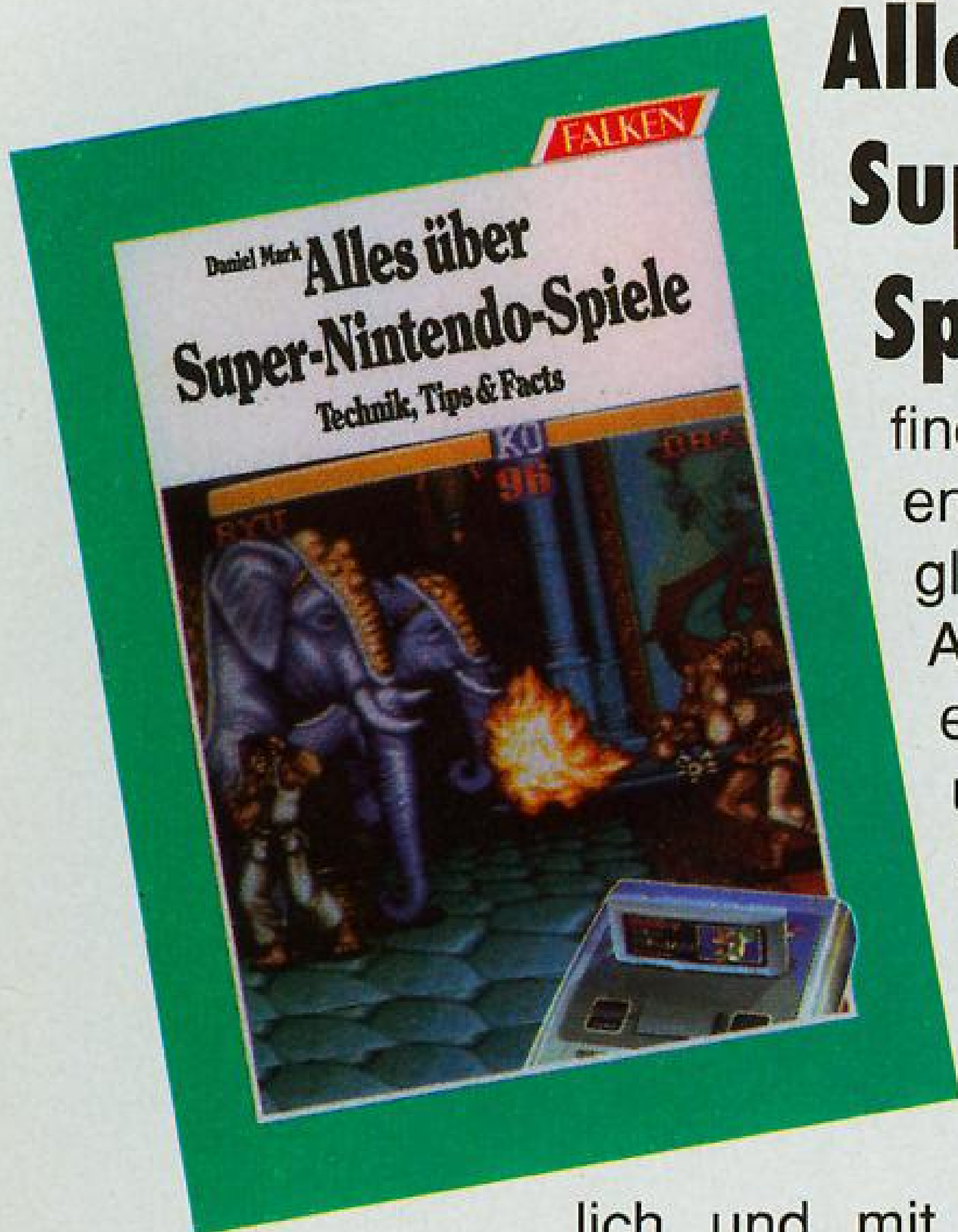


Ab 8. Januar wieder **NEU** im
Zeitschriftenhandel
für nur DM

19,80



MARIOS MAGIC



Alles über Super Nintendo Spiele,

findet Ihr jetzt in dem neuen Falken Buch mit gleichlautendem Titel. Auf 104 Seiten hat Daniel Mark, Japanologe und Fachjournalist, alles zusammengetragen, was in Punkto SNES-Spielen derzeit von Bedeutung ist. Leicht verständ-

lich und mit fantastischen Bildern untermalt, führt ein dieses Buch durch die Geschichte des SNES und seine Spiele. 19.80 DM die sich wirklich lohnen.

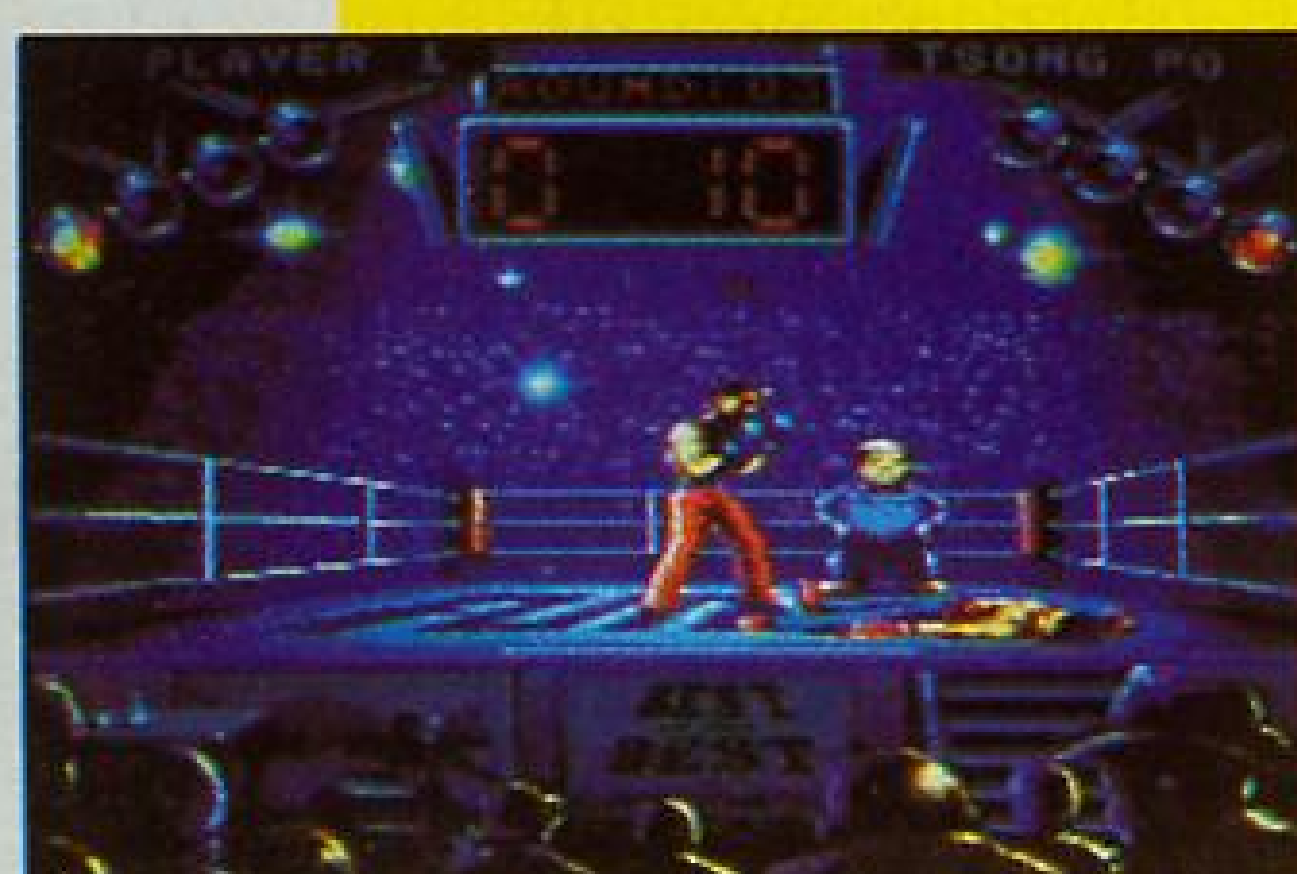
Konami jetzt auf Videotext

Auf Tafel 745 findet Ihr ab sofort monatlich ein Newsflash mit den neuesten Informationen rund um die neuen Konami-Produkte, zwei Neuvorstellungen und eine Userbox mit Tips und Tricks.

Best of the Best fürs SNES

Nach den Erfolgen von Panza Kick-Boxing, hat sich die Firma Loriciel in Frankreich entschieden, für alle Systeme, erstmals auch für das SNES, eine nochmals verbesserte Version auf den Markt zu bringen.

Realistische Techniken in sehenswerter Animation, mit Trainings- und Kumite-Mode, lassen auch auf der Konsole den Kick-Box-Sport lebendig werden.



Extended Promotion

Nachdem vor Weihnachten noch einmal so richtig aufgedreht wurde, ist auch in der Nachweihnachtszeit nicht viel von Werbemüdigkeit zu spüren. Im Gegenteil. Folge: Immer mehr Neuheiten, Vorankündigungen, News. Im Moment so viele, daß wir uns gar nicht lange mit Vorreden aufhalten wollen.

Viel Spaß und heiße Joysticks

Euer Thorsten



Promotion Video für Dr. Franken

Elite hat weder Kosten noch Mühen gescheut, für eines seiner High-Light-Spiele ein Promotion Video der Extraklasse zu drehen. Dabei wurden einzelne Ssequenzen aus dem Spiel mit menschlichen Schauspielern nachgestellt.



Striker für NES

Ebenfalls konvertiert für das SNES: Striker, eines der besten Computer-Fußballspiele. Leider ist die derzeitige Bildqualität eher mittelmäßig.



Dr. Franken kehrt zurück

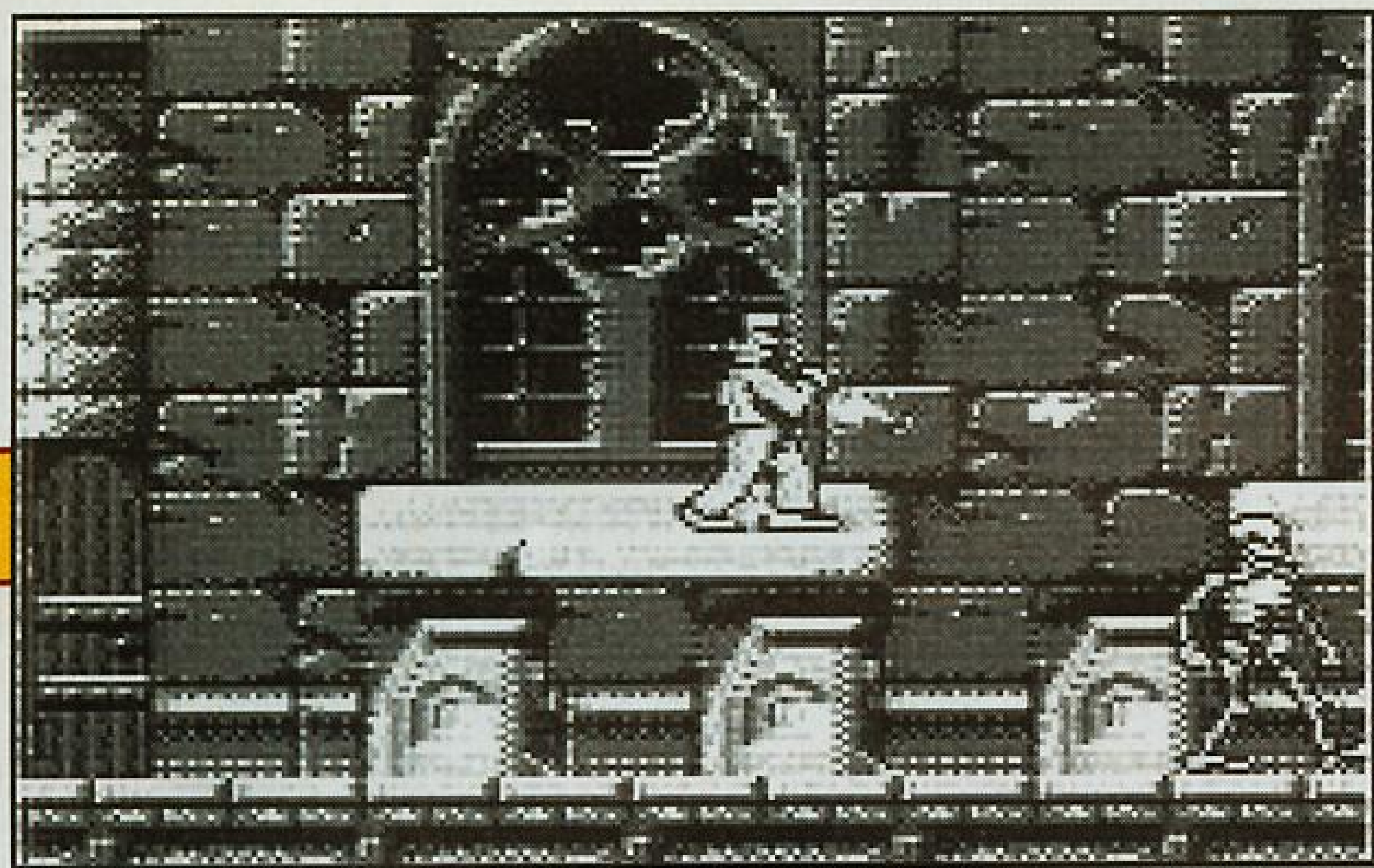
Nun folgt der zweite Teil des liebenswerten Dr. Franken für den Game Boy. Erste Bilder lassen auf eine 1a. Qualität hoffen.



Might und Magic 2 fürs SNES

Jetzt ist es so gut wie fertig. Die Konvertierung des NWC Chartstürmers für das SNES steht kurz vor der Auslieferung. Wir zeigen Euch die ersten Shots.





Dr. Franken

Es wäre wirklich vermessen, wenn man behaupten würde, daß es sich bei "Dr. Franken" um ein akzeptables Äquivalent zu "Alone In The Dark" handelt. Diesen Anspruch erhebt der Hersteller Kemco aber auch gar nicht.

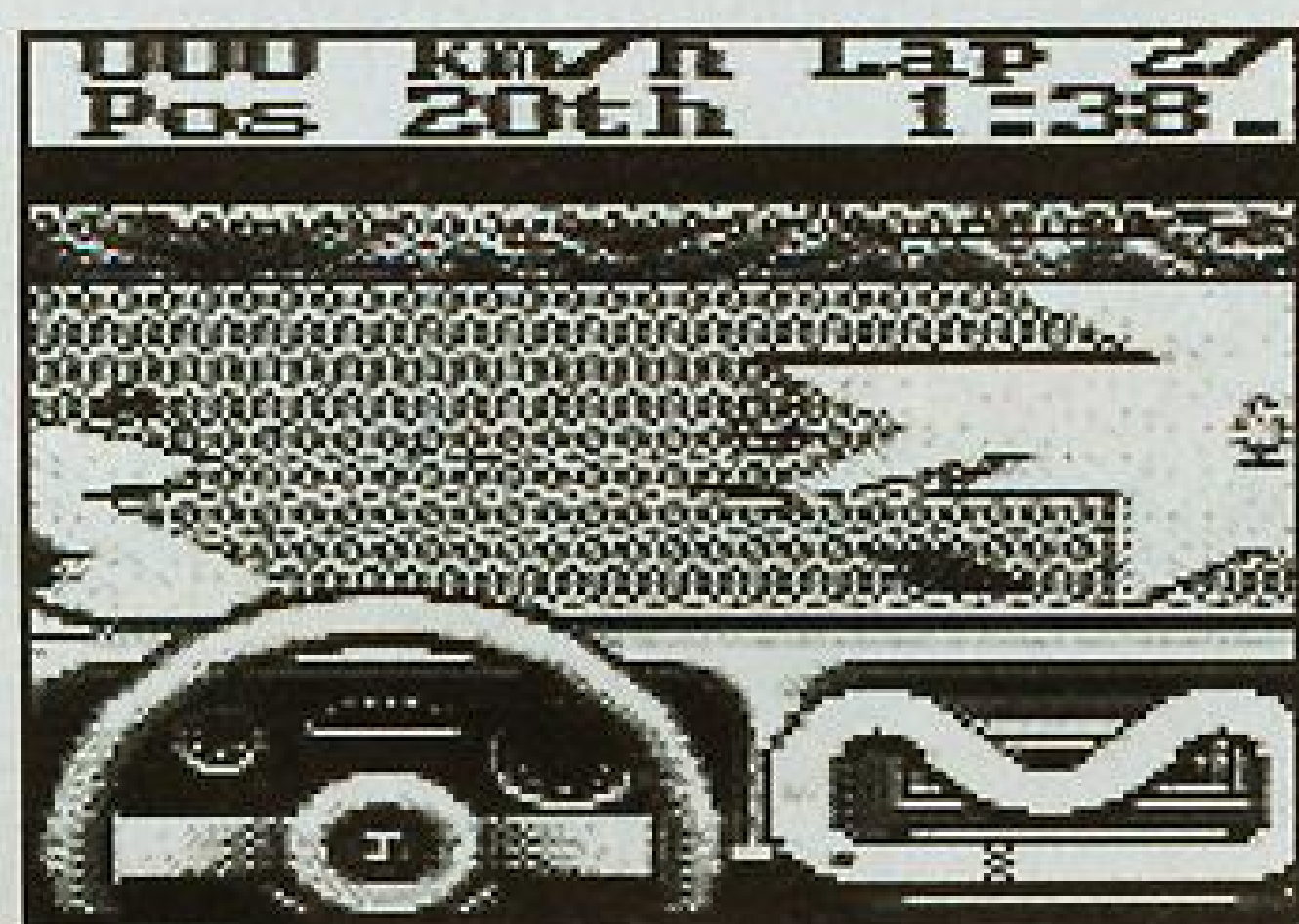
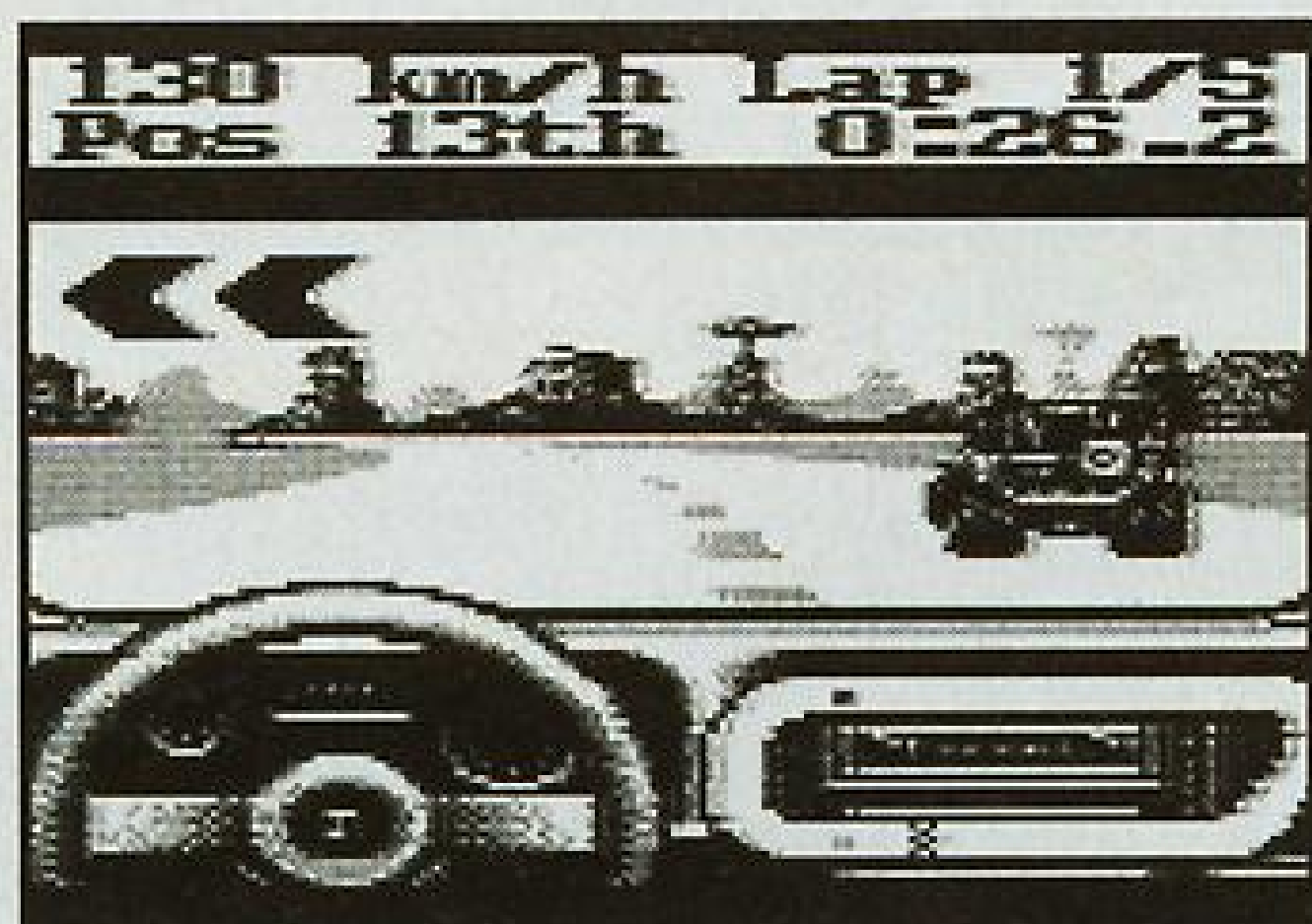
Dr. Frankenbone kann (oder besser konnte) ruhigen Gewissens zu den skurilren Persönlichkeiten unserer Zeit gezählt werden. Kurz vor seinem plötzlichen Tod schuf er in seiner Villa, die gleichzeitig ein leistungsfähiges Laboratorium darstellt, zahlreiche Lebewesen, die sich vor allem durch selbstständiges Handeln auszeichnen. Leider befinden sich unter den beiden friedlichen Schöpfungen Franky und Bitsy auch weniger freundliche Gesellen, die in dem gigantischen Anwe-

sen nun ihr Unwesen treiben. Eines Nachts, Franky und Bitsy schlafen den Schlaf der Gerechten, hecken die gehässigen Fehl-experimente einen schrecklichen Schabernack aus. Sie nehmen Bitsy buchstäblich auseinander und verteilen die wesentlichen Bestandteile ihres wunderschönen Körpers im ganzen Landhaus. Als Höhepunkt reduzieren sie Frankys Größe auf die eines ausgewachsenen Fußballs, was die Suche nach der Geliebten natürlich nicht gerade erleichtert. "Dr. Franken"

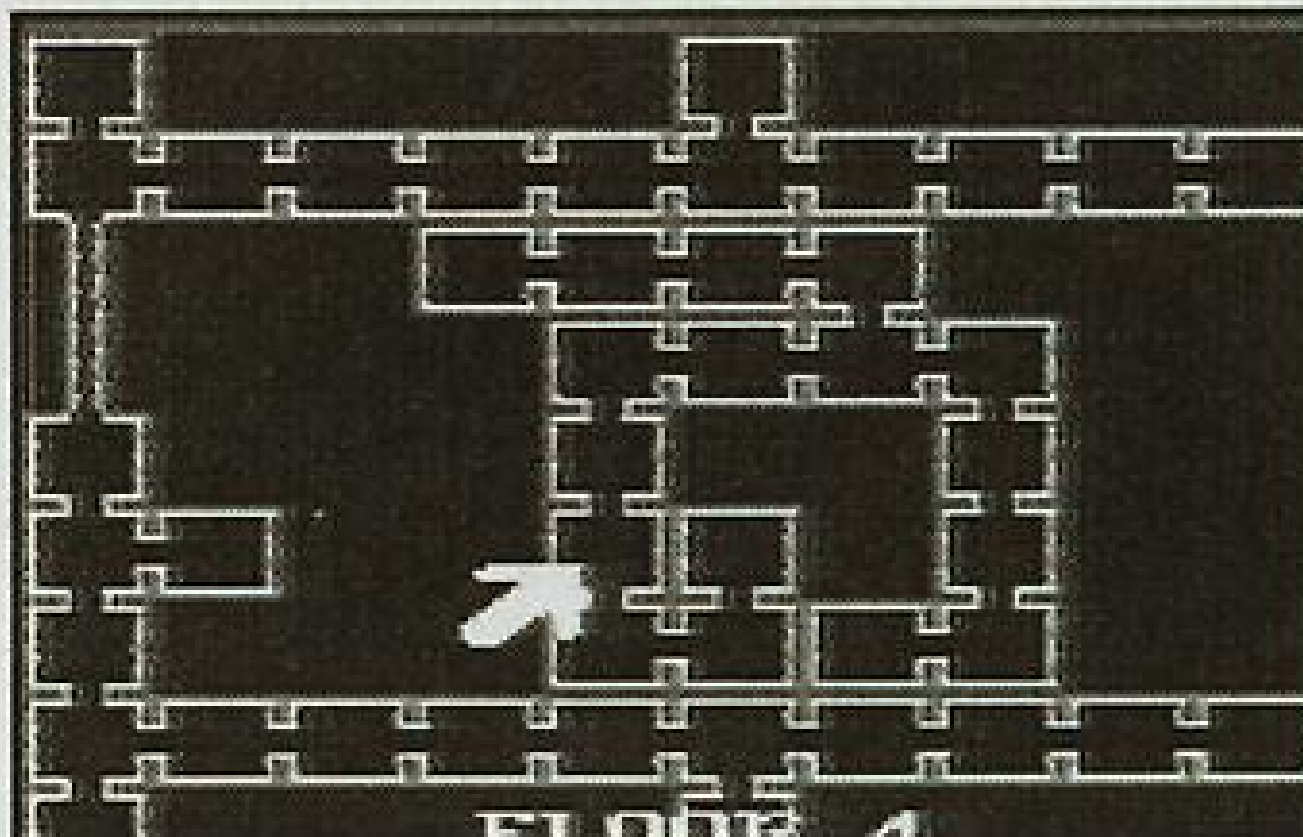
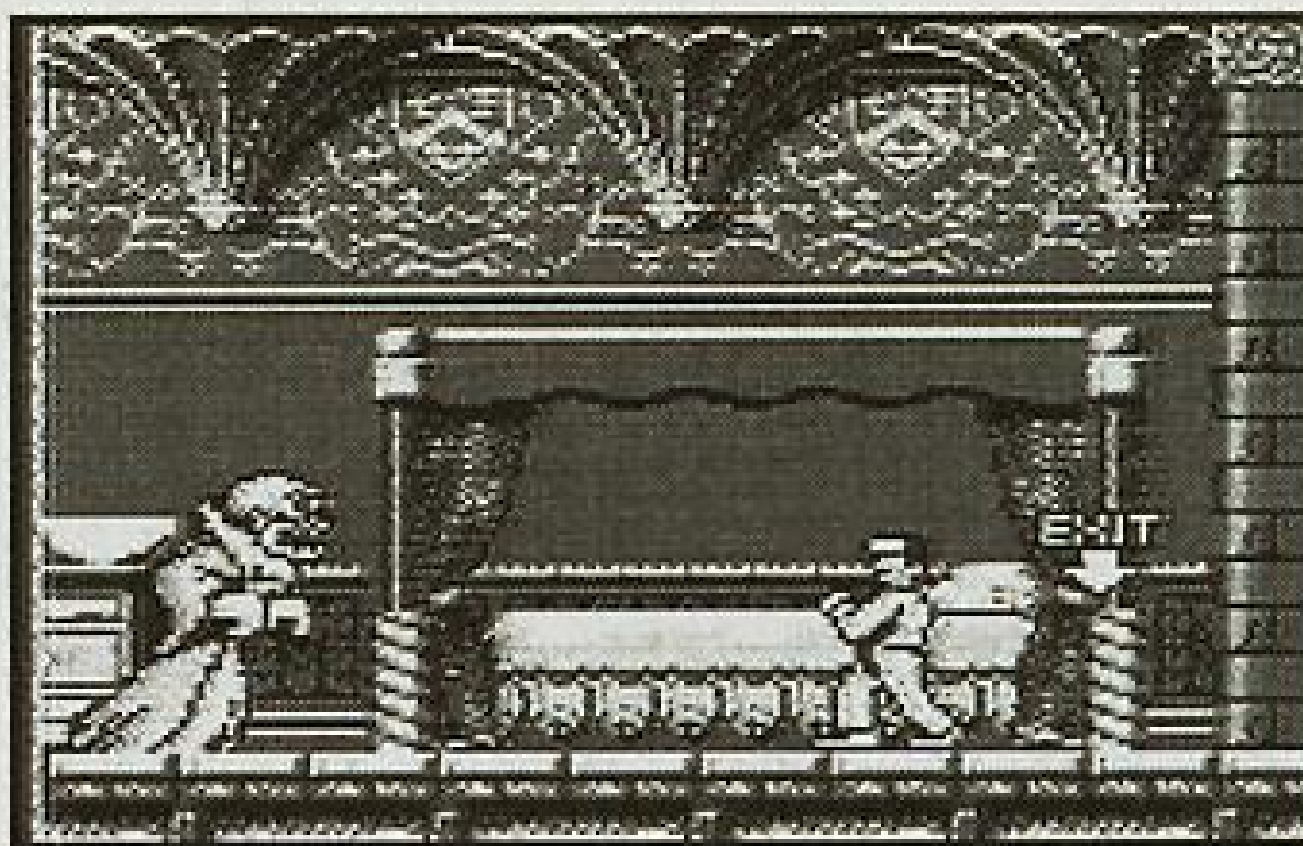
Jeep Jamboree

Die zahlreichen Jeepfahrer wurden in Bezug auf Computersoftware bislang ziemlich benachteiligt. Virgin Games schickt Euch nun auf die staubigen Pisten, um unter Beweis zu stellen, daß auch Off-Road-Rennen spannend werden können.

Schon beim ersten Start fällt dem geneigten Rennsportfan die üppige Optionsvielfalt auf, die vom simplen Schwierigkeitsgrad über die Darstellung der Geschwindigkeit bis hin zu diversen informativen Anzeigen reicht. Wer dann endlich die Reifen durchdrehen lassen möchte, muß sich allerdings noch ein wenig gedulden, denn anschließend kann der Geländewagenfahrer noch die gewünschte Strecke festlegen. Fünf Kurse stehen zur Auswahl. Damit ist nicht gerade überwältigende Abwechslung geboten, aber darauf kommt es ja gar nicht so an. Vor Beginn des Rennens werden noch einige Tips gegeben,



MARIOS MAGIC



erweist sich als packendes Lauf- und Springspiel, das erst durch seine unübersehbaren Shoot'em

Up-Einflüsse richtig auflebt. Dabei müssen zahlreiche Räume durchsucht, die hinterhältigen Schergen erledigt und schließlich Bitsys Körperteile gefunden werden. Die lästige Codewortabfrage umfaßt schlappe 15 Stellen, was die Motivationsschübe in Grenzen hält. Grafik und Sound machen einen ausgereiften Eindruck und lassen wenige Mängel erkennen. Die Tatsache, daß diesmal kein sanftes Scrolling verwendet wurde, muß den Programmierern zu gute gehalten werden, denn auf diese Weise sind alle Monster und Gegenstände sehr genau zu erkennen. Die Musikstücke wurden passend gewählt und verbreiten eine düstere Stimmung. Resultat: Empfehlenswert! (om)

GAMEBOY

Besonderheiten

- Codewortabfrage mit 15 Stellen

JUMP'N RUN

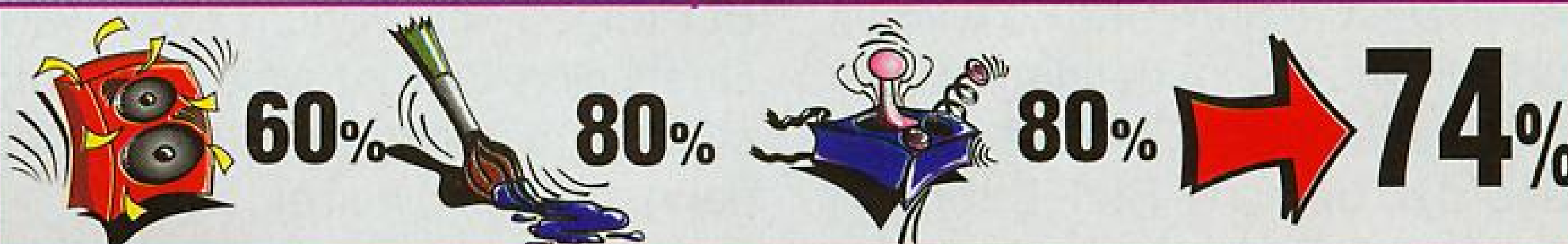
Hersteller

Kemco

Muster von

PC Computercenter

Preis ca. DM 60,-



damit man nicht gleich die ersten Frusterlebnisse erfahren muß. Gespielt wird aus einer - zumindest für den Game Boy - etwas ungewöhnlichen Sicht. Man sitzt direkt am Steuer und blickt durch die Windschutzscheibe auf die verschmutzte Fahrbahn. Dadurch wird zwar der Effekt verstärkt, wirklich in einem 4WD-Fahrzeug Platz zu nehmen, aber eine exakte Steuerung ist dadurch nicht möglich. Können die Kurven gerade noch gut genommen werden, so

stellen Überholmanöver schon das erste Problem dar. Die Lösung ist relativ einfach. Man schlittert an den motorisierten Gegner heran, setzt ihm kräftig zu und versucht sich auf diese Weise langsam an ihm vorbeizudrängeln. Straßenrowdies werden also ihre Freude an diesem Spiel haben. Apropos Freude. Der Spielspaß läßt sich gewaltig steigern, wenn man sich mit Hilfe des Linkkabels zu zweit auf die Rundkurse begibt. Jetzt kann geblockt, ausgebremsst und geschubst werden, daß der Bildschirm kracht. Die schnelle Grafik und der fetzige Sound beißen sich sicher im oberen Bereich fest. Die verschiedenen Hintergründe wurden sehr schön gezeichnet und auch der Motorensound des hubraumschwachen Jeeps kann sich hören lassen. (om)



GAMEBOY

Besonderheiten

- Meisterschaftsrunde
- zwei Spieler

SIMULATION

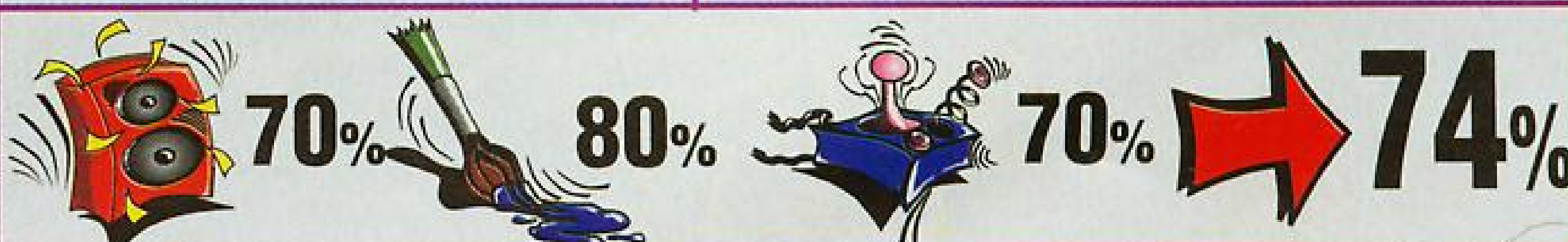
Hersteller

Virgin Games

Muster von

PC Computercenter

Preis ca. DM 70,-





MARIOS MAGIC

Mickey Mouse The magical Quest

Über 50 Jahre hat Micky nun auf dem Buckel und noch immer nichts an Ausstrahlung verloren. Capcom, die Väter des genialen Streetfighter II, haben sich nun der Comicfigur Nr. 1 angenommen und zeigen wieder einmal eindrucksvoll, was alles machbar ist, wenn man es nur richtig will.

Hudson Soft, Konami, Technosoft und jetzt auch Capcom sind Firmen, die, wenn sie ein neues Spiel ankündigen, jedesmal die Konkurrenz zum Schwitzen bringen. Und so wird es auch diesmal sein, denn mit Micky Mouse übernimmt Capcom kurzerhand den Jump & Run-Thron auf dem Super Nintendo, denn selbst Super Mario sieht daneben blaß aus.

Für die Einleitung werde ich von meinem Chefredakteur bestimmt

gelobt, denn jetzt habe ich den Liebling aller Super Nintendo Freaks angegriffen und alle neugierig gemacht. Okay, gehen wir es an. Micky, Goofy und Pluto spielen Ballfangen im Park. Leider wirft Goofy den Ball zu weit und Pluto stürzt übereifrig hinterher und dann, tja dann war er verschwunden. Goofy macht sich natürlich gleich auf die Suche und verschwindet ebenfalls. Was bleibt

Micky also anderes übrig, er zieht selbst los. Kurz nach dem Beginn des Spieles, die ersten Gegner sind bereits plattgemacht, trifft unser Held in einer Hütte auf einen alten Zauberer, der Mickey berichtet, daß seine beiden Freunde von dem bösen Emperor Pete entführt wurden und nun in einem Schloß schmachten. Der Zauberer verspricht Mickey zu unterstützen, indem er über das ganze Land



magische Boxen verstreut, die wichtige Gegenstände und Gold enthalten. Aber nicht nur genannte Boxen kann Mickey benutzen, nein, nein, nein, da gibt es Tomaten, die er andrehen kann und dadurch zum Propeller werden, kleine Vögel, die losfliegen und Geld hinterlassen, wenn man sie hochhebt und zusätzlich können ausgeknockte Gegner weggeschleudert werden. Die Gegner werden übrigens durch das altbekannte Draufspringen erst betäubt und dann eliminiert. Aber unser Mäuserich hat noch mehr drauf. In drei von insgesamt sechs Welten bekommt Mickey jeweils ein neues Kostüm, das ihm besondere Fähigkeiten verleiht. Der magische Turban zum Beispiel bringt ihm Schußkraft und die Fähigkeit unter Wasser zu atmen. Der Feuerwehrhelm versieht in mit einer Wasserspritze und der Robin Hood-Hut bringt ihm einen ausfahrbaren Entenhaken. Die einzelnen Kostüme können zu jedem Zeitpunkt gewechselt werden. Diese Animationssequenz, wenn sich Micky umzieht, ist mit Abstand das Netteste, was ich je gesehen habe. Natürlich dürfen auch die Zwischen- und Endgegner nicht fehlen. Allesamt sind sie groß, witzig und herrlich gezeichnet und hier kommt sogar der 3D-Chip ab und



MARIOS MAGIC



zu zum Einsatz. Mein Tip für den ersten Endgegner, die Riesenschlange: Links auf den roten Block stellen und warten. Wenn die Schlange ihre Gesichtsfarbe ändert und auf Euch zustürzt, erst im letzten Augenblick hochhüpfen und von oben auf den Kopf springen, dann sofort auf die andere Seite laufen und wieder warten. So, mehr Tips gibt es aber nicht, denn allein die Taktik herauszufinden, wie man die Endgegner besiegt, ist alle Mühe wert. Technisch gibt es überhaupt nichts zu meckern. Kein merkliches Ruckeln weit und breit und das bei oft riesigen Objekten (Tomaten auf denen man reitet). Alles wurde blitzsauber und mit viel Liebe zum Detail programmiert. In jeder Welt erwarten Euch neue Aufgabenstellun-

gen und so manches kleinere Puzzle will gelöst werden. Und das ist es, was The Magical Quest so außergewöhnlich macht, das nämlich nicht nur blind herumgelaufen wird, sondern das neben dem 3D-Chip die eigenen grauen Zellen gefordert werden. Die Grafik ist mit Abstand das Beste, was ich je auf dem Super Nintendo gesehen habe. Es gibt Animationen für jede im Spiel auftauchende Figur in Zeichentrickqualität. Der Sound paßt zum Geschehen wie die berühmte Faust auf's Auge. Ich war von Mickey Mouse- The Magical Quest begeistert. Es gibt kein besseres Jump & Run auf dem Super Nintendo und wer sich dieses Megateil nicht zulegt, sollte ernsthaft über eine therapeutische Behandlung nachdenken. (ray)

WWF SUPERSTARS II

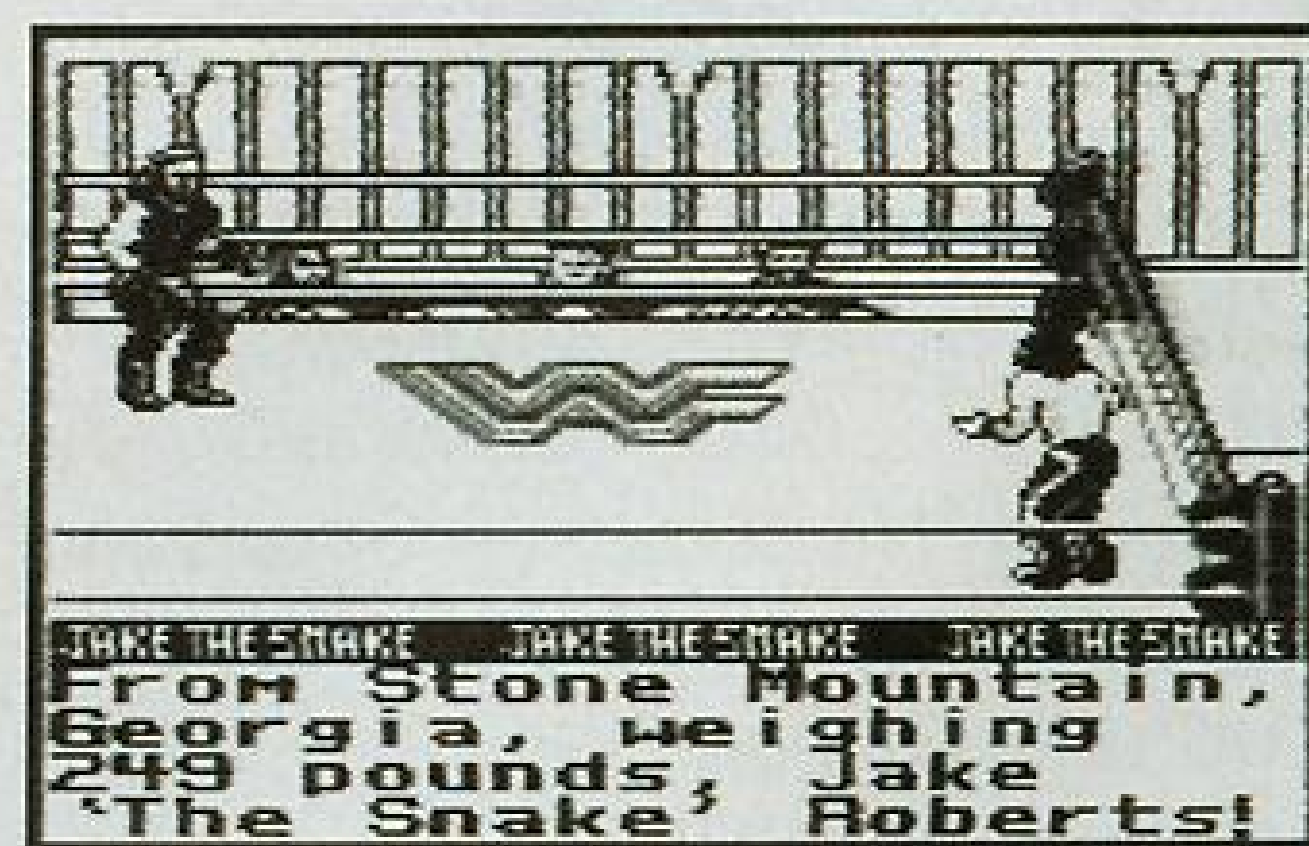
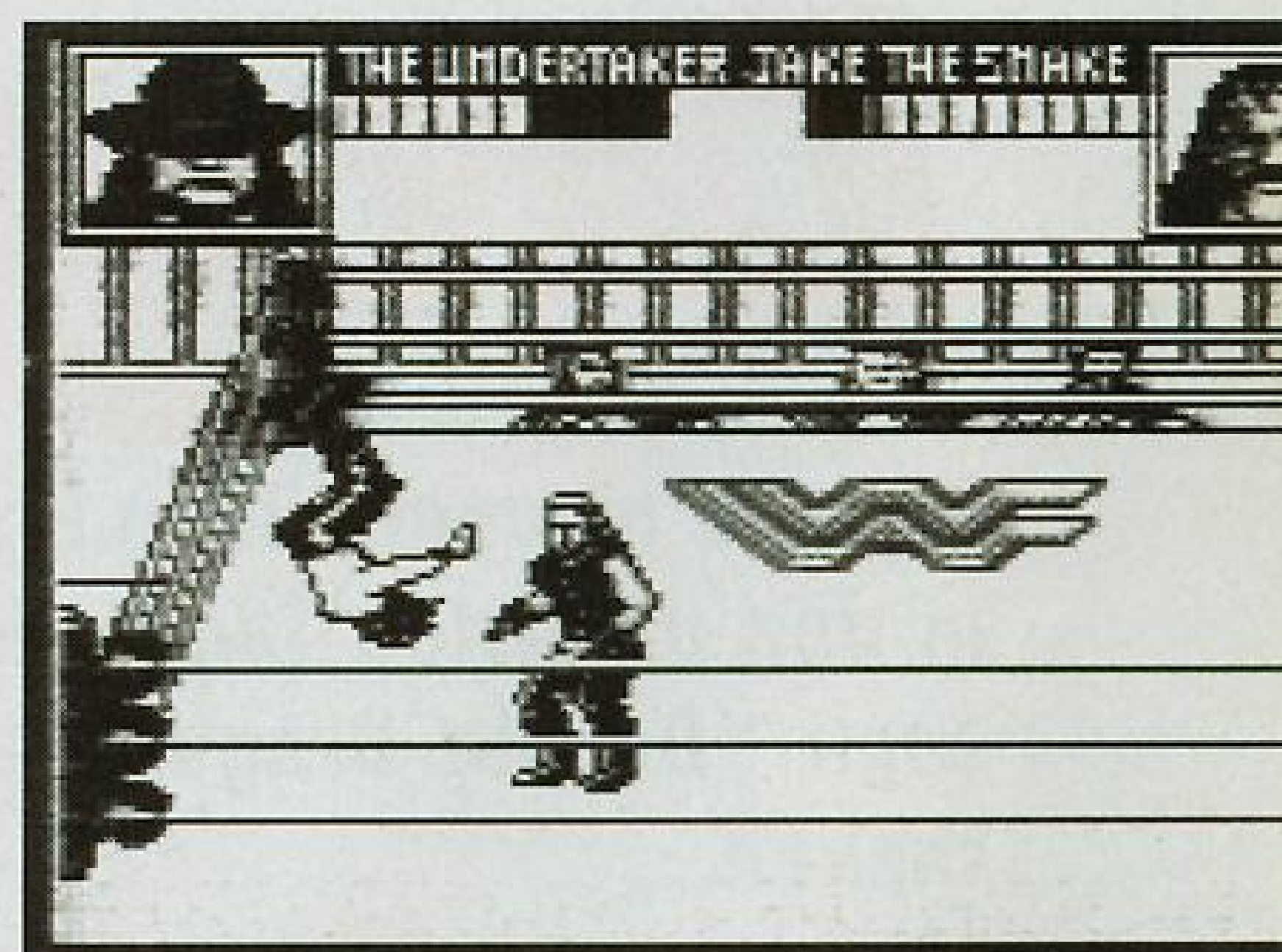
Nach den zahlreichen Gastbesuchen der namhaften Catcherstars, scheint Wrestlemania nun auch Deutschland erwisch zu haben. Ein Grund dafür ist bestimmt, daß die begeisterten Zuschauer endlich erkannt haben, um was es beim Wrestling eigentlich geht: Show!

Bei WWF 2 sind wieder alle bekannten Vertreter dieser mörderischen Sportart vertreten. Der beeindruckend düstere Undertaker, der unsterbliche Hulk Hogan und Jake "The Snake" Roberts sind nur drei der sechs Akteure. Vor dem Spiel könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler auf dem Bildschirm die Knochen brechen möchtet. Dann geht es auch schon ab in den Ring. Hier kann nun nach Herzenslust auf den Gegner eingeschlagen werden, wobei ein paar elegante Würfe, die für jeden ungeübten Normalbürger sicherlich den Verlust des Genicks bedeuten würden, nicht fehlen dürfen. Gerade das ist aber der Schwachpunkt von Nintendos munterer Keilerei. Es gibt einfach zu wenig Schläge. Ein Fußtritt und ein Faustschlag, dazu noch zwei spezielle Würfe. Das ist viel zu wenig, denn in der Realität wird da schon mehr geboten. Außerdem wurden die vom Computer gesteuerten Spieler zu durchsichtig programmiert, so daß auch in der höchsten Schwierigkeitsstufe jeder Gegner niedergerungen werden kann.

Die Animation der einzelnen Schaukämpfer ist wirklich gut ausgefallen. Jeder Schlag, eigentlich jede Aktion, ist hervorragend nachzuvollziehen und auch im Ring sind die gewaltigen Muskelberge einwandfrei zu identifizieren. An

Hintergründen ist zwangsläufig wenig geboten, denn es stehen lediglich zwei verschiedene Hallen zur Auswahl. Soundtechnisch gesehen gefallen die anwendbaren Fußtritte weniger, erinnern sie doch eher an die Wellen einer gewaltigen Brandung als an einen markerschütternden Seitenhieb. Dafür ist die musikalische Untermalung aber ganz pfiffig und wird nicht so schnell langweilig. Fazit: Wrestlingfans, die auch unterwegs auf ihren neuentdeckten Sport nicht verzichten möchten, sind mit WWF 2 bestimmt nicht schlecht beraten.

(om)



SNES

Besonderheiten

- engl. Anleitung
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad

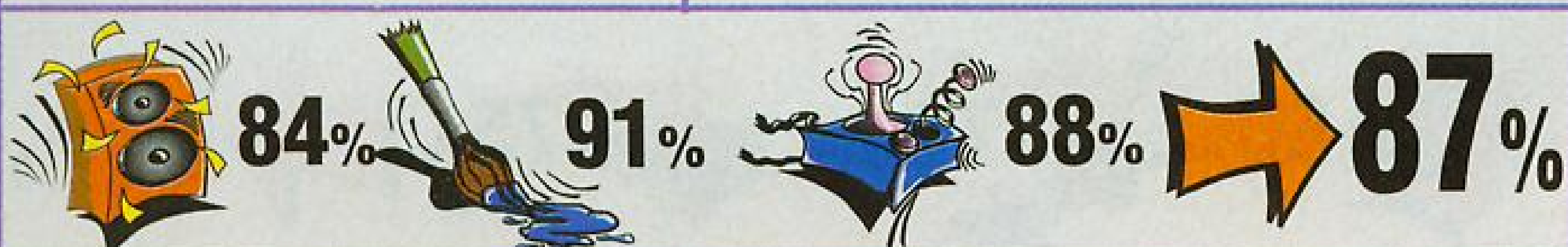
JUMP`N RUN

Hersteller Capcom

Preis ca. DM 140,-

Muster von

TOP 4



GAMEBOY

Besonderheiten

- Tag Team-Modus
- Stahlkäfig

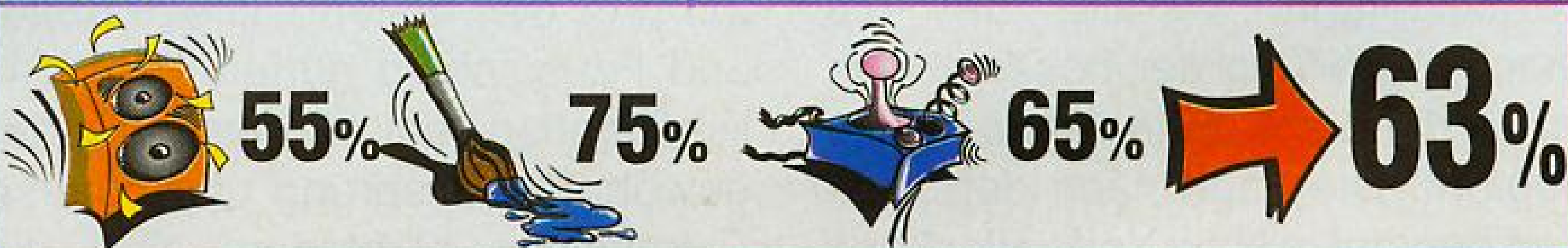
SPORTSPIEL

Hersteller Nintendo

Preis ca. DM 70,-

Muster von

PC Computercenter





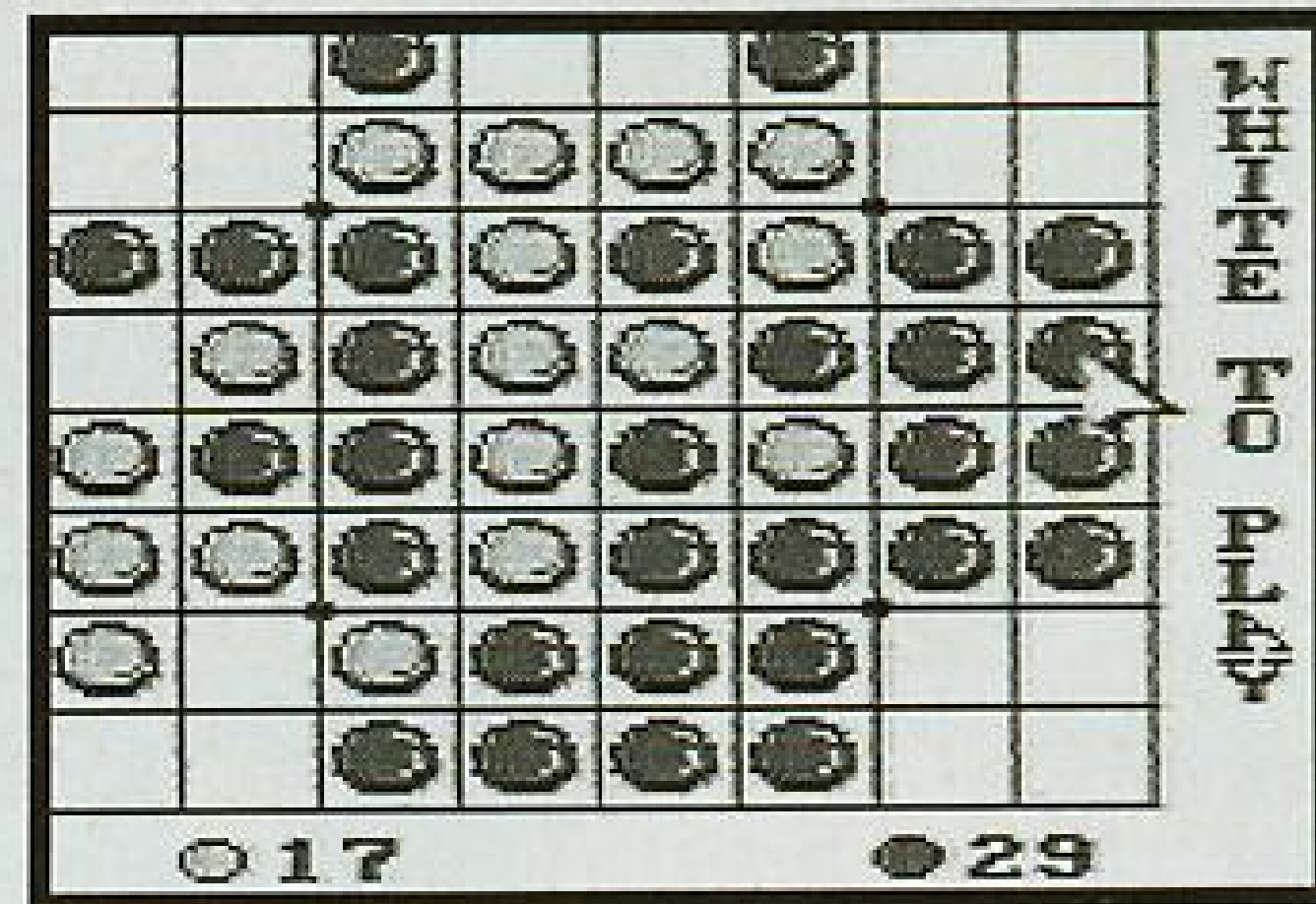
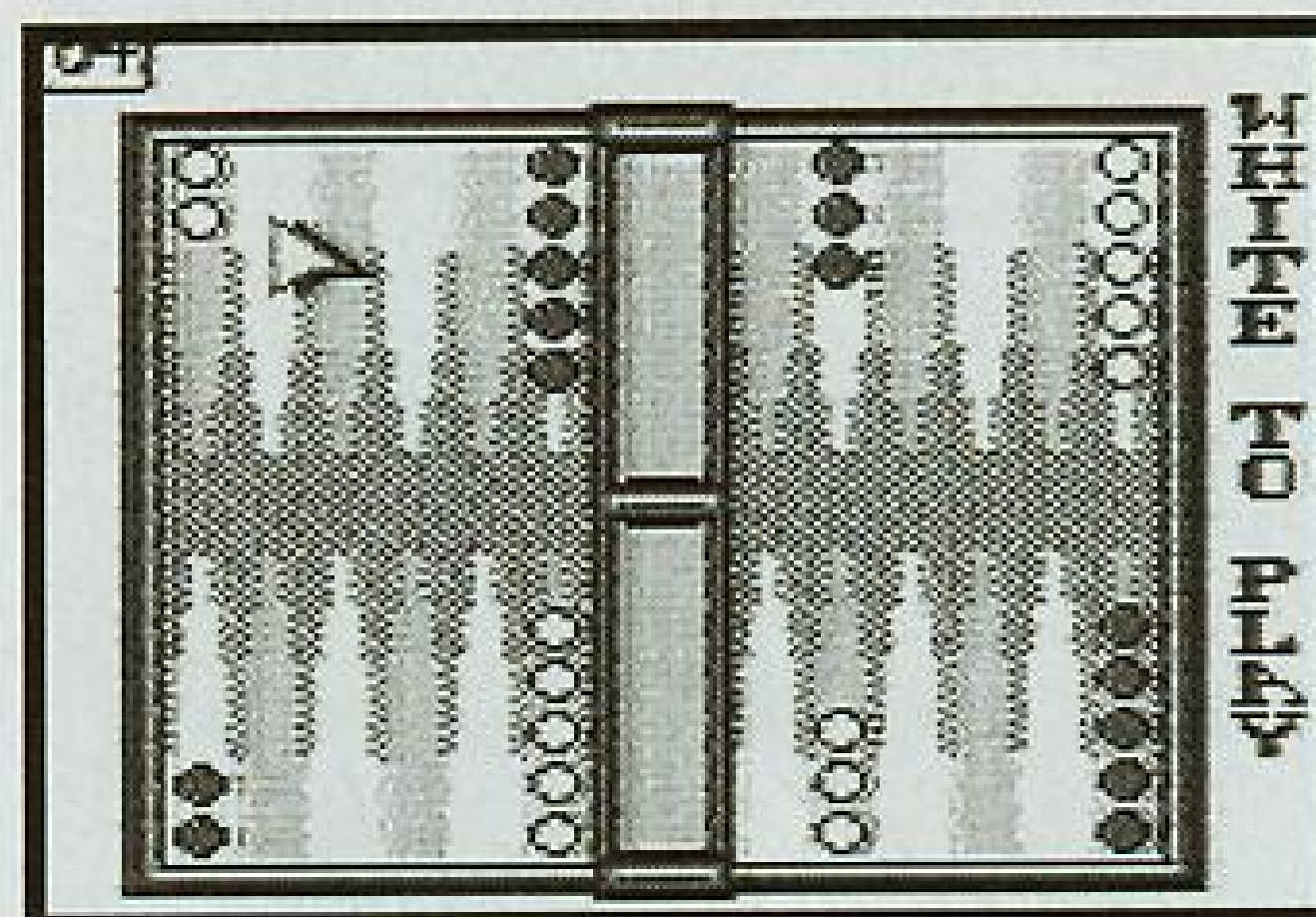
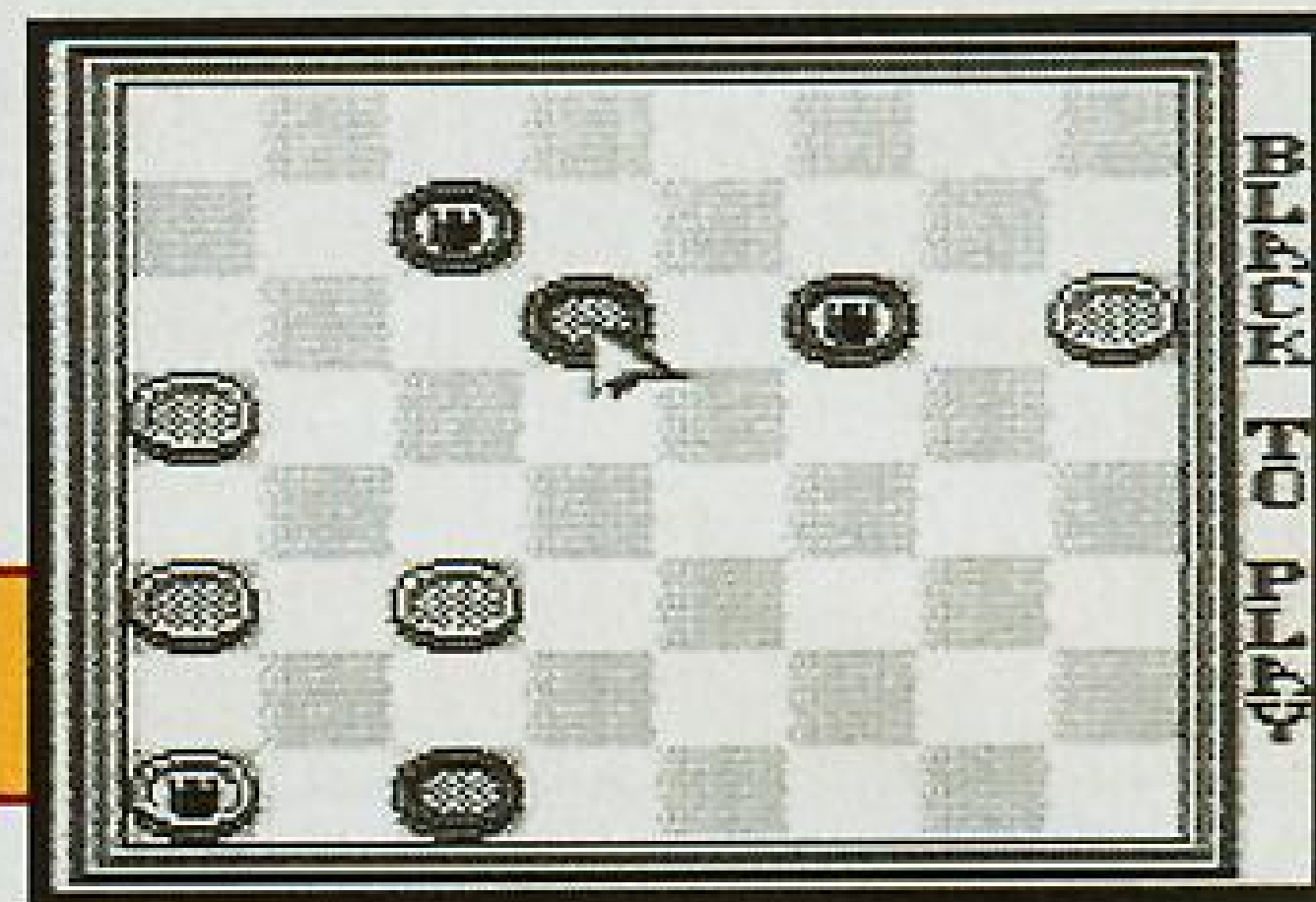
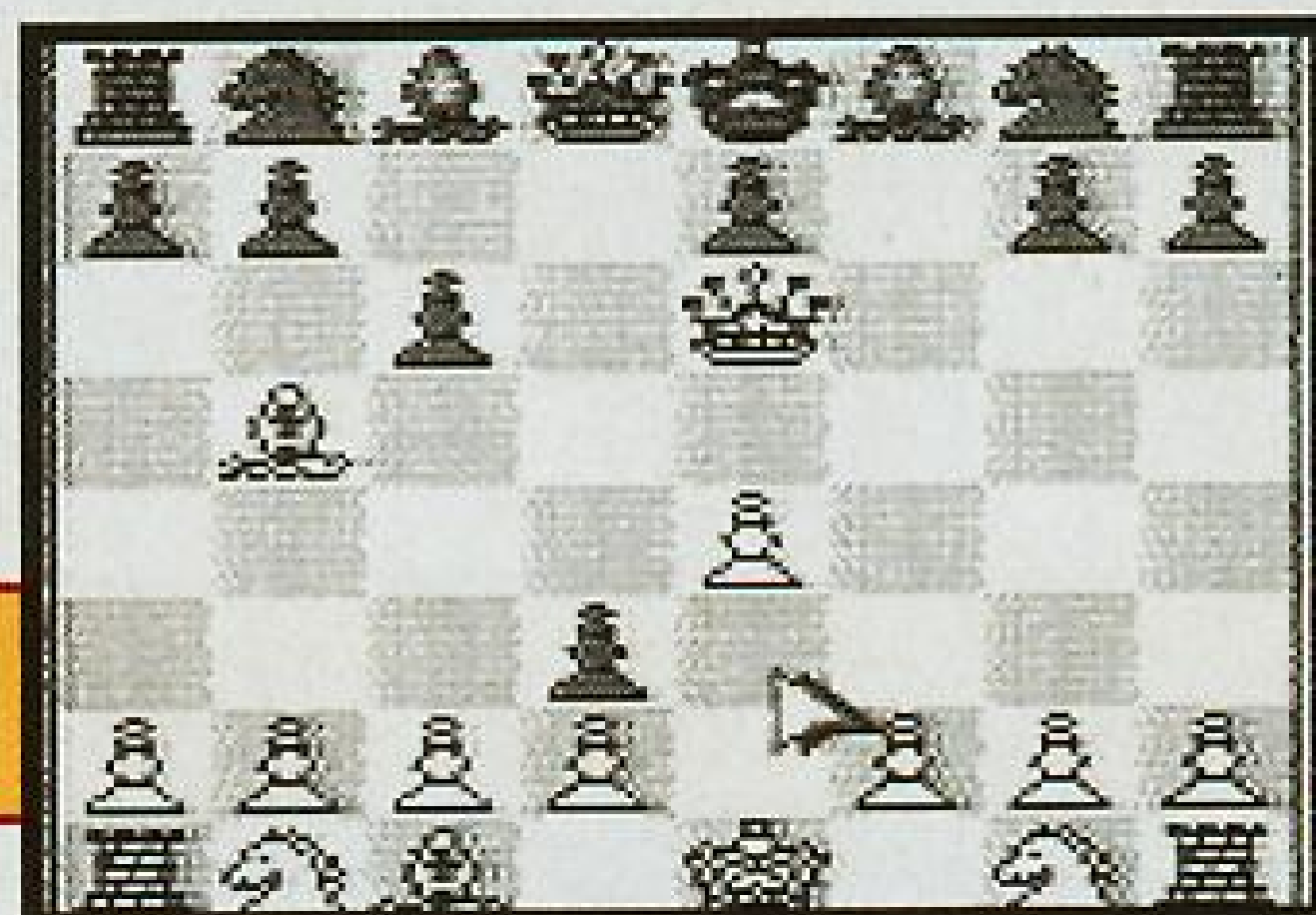
MARIOS MAGIC

4 in 1

Im Zeitalter der Computerindustrie verirren sich immer wieder einige Spiele, die eigentlich nicht für das Softwareleben konzipiert wurden, auf diverse Datenträger. In diesem Fall handelt es sich um ein Game Boy-Modul.

Interplays neuestes Werk ist eigentlich gar nicht so neu, sondern lediglich eine Sammlung herkömmlicher Brettspiele. Dabei kann man ein gemütliches Spiel gegen den Computergegner wagen oder einen humanoiden Mitspieler herausfordern. Die zweite Möglichkeit halte ich persönlich für etwas fehlgeplant, denn warum soll man unbedingt zum Game Boy greifen, wenn man das entsprechende Spiel auch in Natura genießen kann. Auf Reisen ist dieses Modul sicher kein schlechter

Begleiter, weicht es doch von den gewöhnlichen Spielen etwas ab. Für alle Strategen ist Schach wohl das Höchste der Gefühle. Interplays Version des Spiels der Könige zeichnet sich durch sechs steigende Schwierigkeitsstufen aus und kann so auch längerfristig motivieren. Ambitionierte Schachexperten werden sich zwar in Anbetracht des Computergegners in ihre Anfangszeit zurückversetzt fühlen, aber der Laie hat selbst mit dieser geringen Rechenpower eine zeitlang zu kämpfen. Zu



bemängeln sind lediglich die langen Denkpausen des Computers. Diese Probleme treten ebenfalls bei "Dame", "Reversi" und "Backgammon" auf, was aber den Vorteil hat, daß man von seinem geliebten Game Boy nicht unnötig deklasiert oder gar frustriert wird. Allgemein gilt, daß bei allen vier

"Disziplinen" die grafische Darstellung sehr übersichtlich ausgefallen ist und man sich nicht auf kleine Punkte konzentrieren muß. Außerdem besteht die Möglichkeit zwischen zwei verschiedenen Musikstücken zu wählen, die so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. (om)

GAMEBOY

Besonderheiten

- zwei verschiedene Musikstücke
- zwei Spieler

DENKSPIEL

Hersteller Interplay
Preis ca. DM 60,-

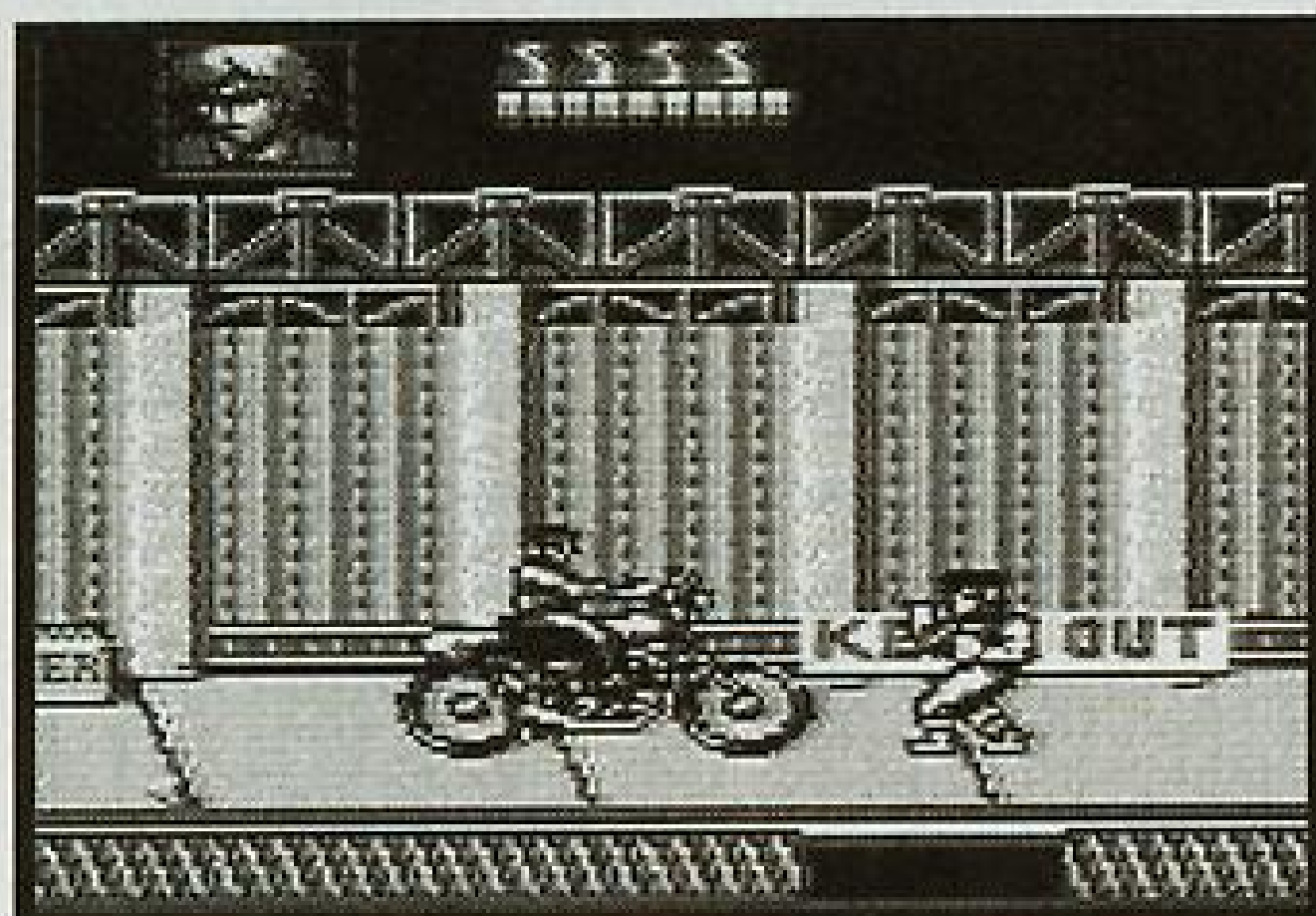
Muster von
PC Computercenter



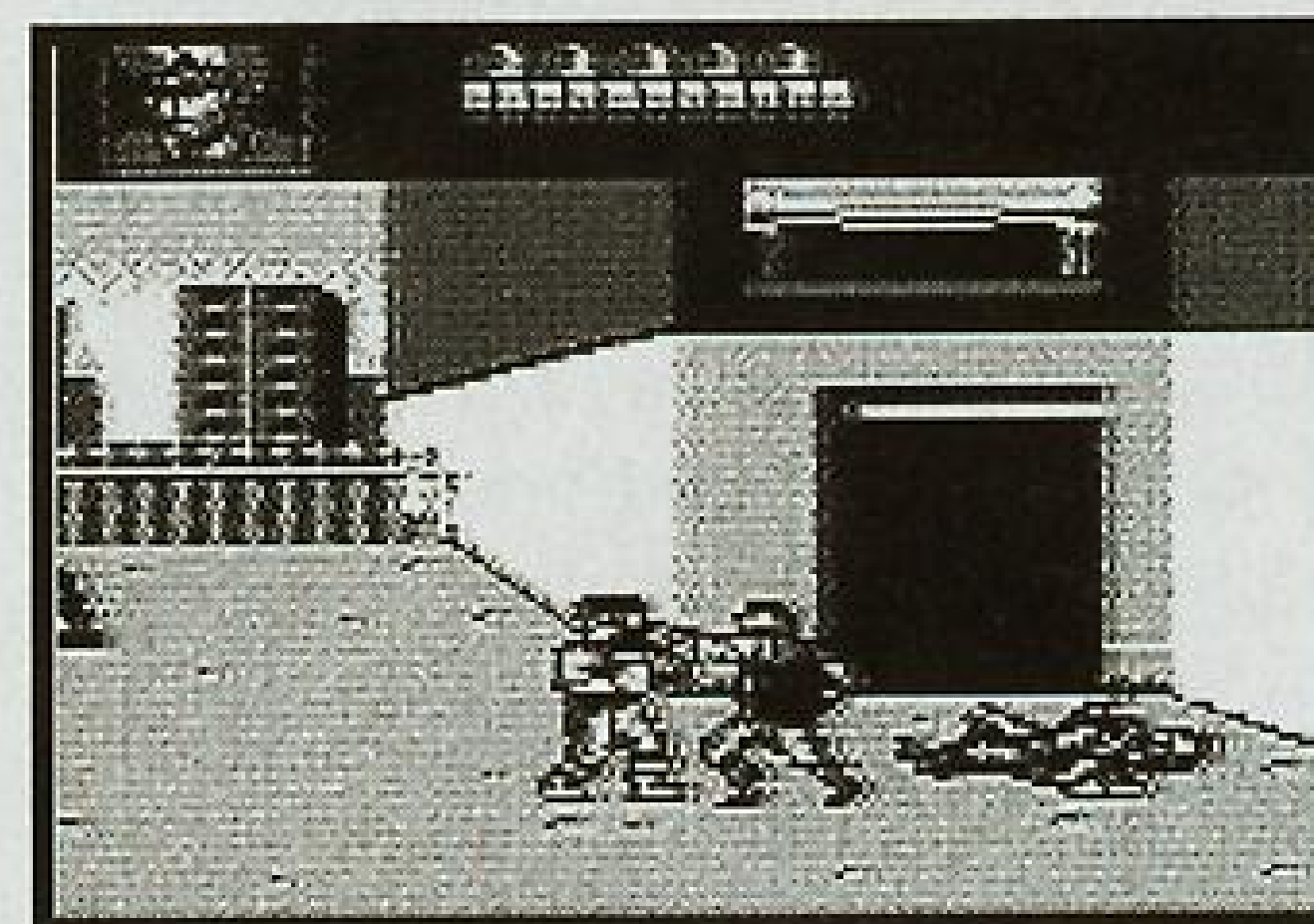
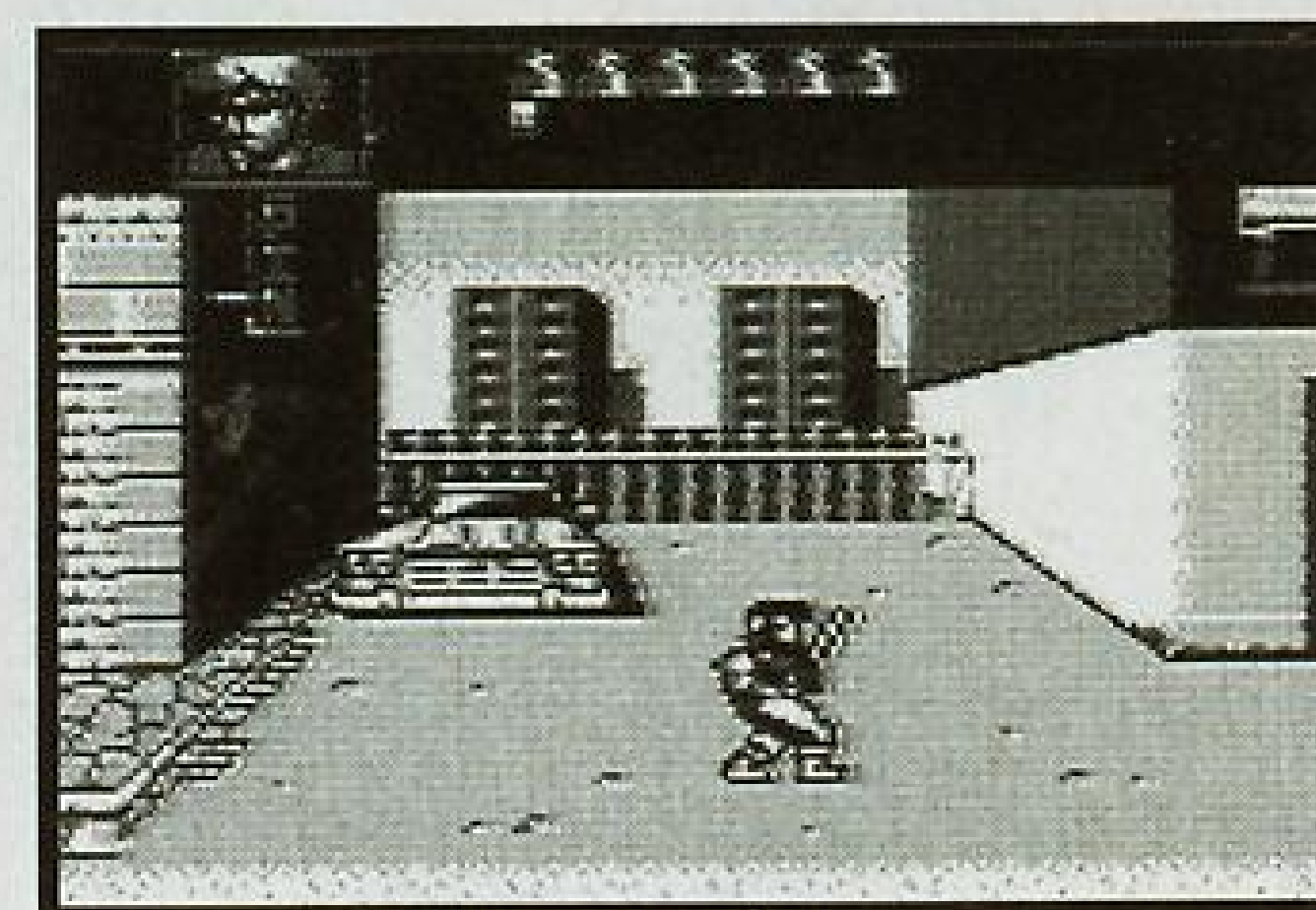
Double Dragon 3

Für alle nimmermüden Freizeitrecken bringt Akclaim in den nächsten Tagen den dritten Teil der Prüfelsaga "Double Dragon" auf die deutschen Laden- theken.

Die beiden Karateka Billy und Jimmy Lee haben eine harte Zeit hinter sich. In zahlreichen Kämpfen mußten sie ihr ganzes Können aufbieten, um schließlich ihre Unschuld zu beweisen. Nach diesen Strapazen haben die Gebrüder Lee endlich Zeit und Gelegenheit, ihre abgebrochene Ausbildung zu vollenden. Ihr Lehrer Hiruko hat sich zum Abschluß eine letzte, entscheidende Aufgabe bewahrt, die nun erfüllt werden muß. Die drei magischen Rosetta-Steine müssen unbedingt an ihren angestammten Platz zurückgeführt werden, um die Machtergreifung der bösen Kräfte zu verhindern. Eine lange Reise beginnt. Die Jagd nach den Steinen beginnt in New York. Hier kann



man sich erst einmal mit den bitternötigen Waffen und Power Ups versorgen, denn ohne diese beiden Gegenstände ist der Kampf gegen die listigen Schurken nur schwer zu überstehen. Das Spiel erweist sich als konsequente Fortführung der ersten Teile. Fußtritt und Faustschlag dürfen da natürlich ebensowenig fehlen, wie der gewohnte Seitsprung und diverse Extrawaffen. Trotzdem sind die



Variationsmöglichkeiten in Bezug auf die Angriffsmethoden sehr beschränkt, was auf Dauer zu tödlicher Langeweile führen kann. Die speziellen Tricks, die in manchen Geschäften zu erwerben sind, können da auch nicht viel heraus-

reißen. Mit den verschiedenen Ländern, ändern sich auch die zahlreichen Gegner. So trifft man in New York auf ruppige Straßenbanden, in China auf einfache Faustkämpfer und in Japan auf die gefürchteten Ninjas. Die grafische Darstellung kann durchaus als gelungen bezeichnet werden. Zwar sind die stolzen Krieger etwas mickrig ausgefallen, dafür können sich aber die Hintergründe und das Scrolling sehen lassen. Die Musik wurde erträglich programmiert und notfalls kann man immer noch per Selecttaste die Lautstärke reduzieren. (om)

GAMEBOY

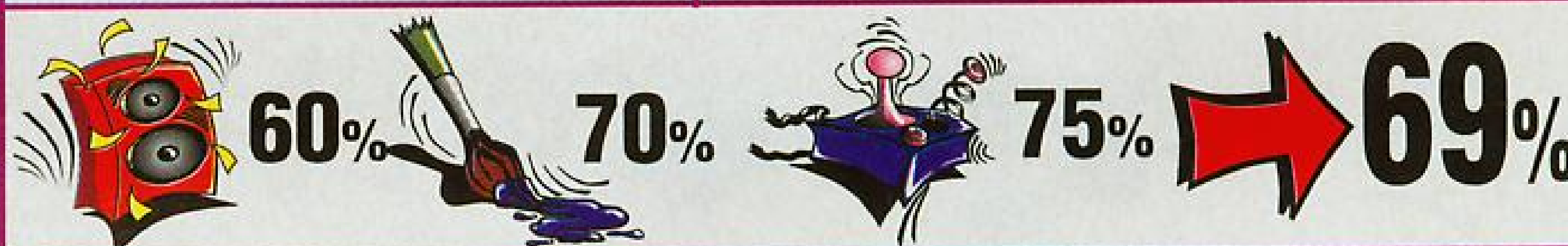
Besonderheiten

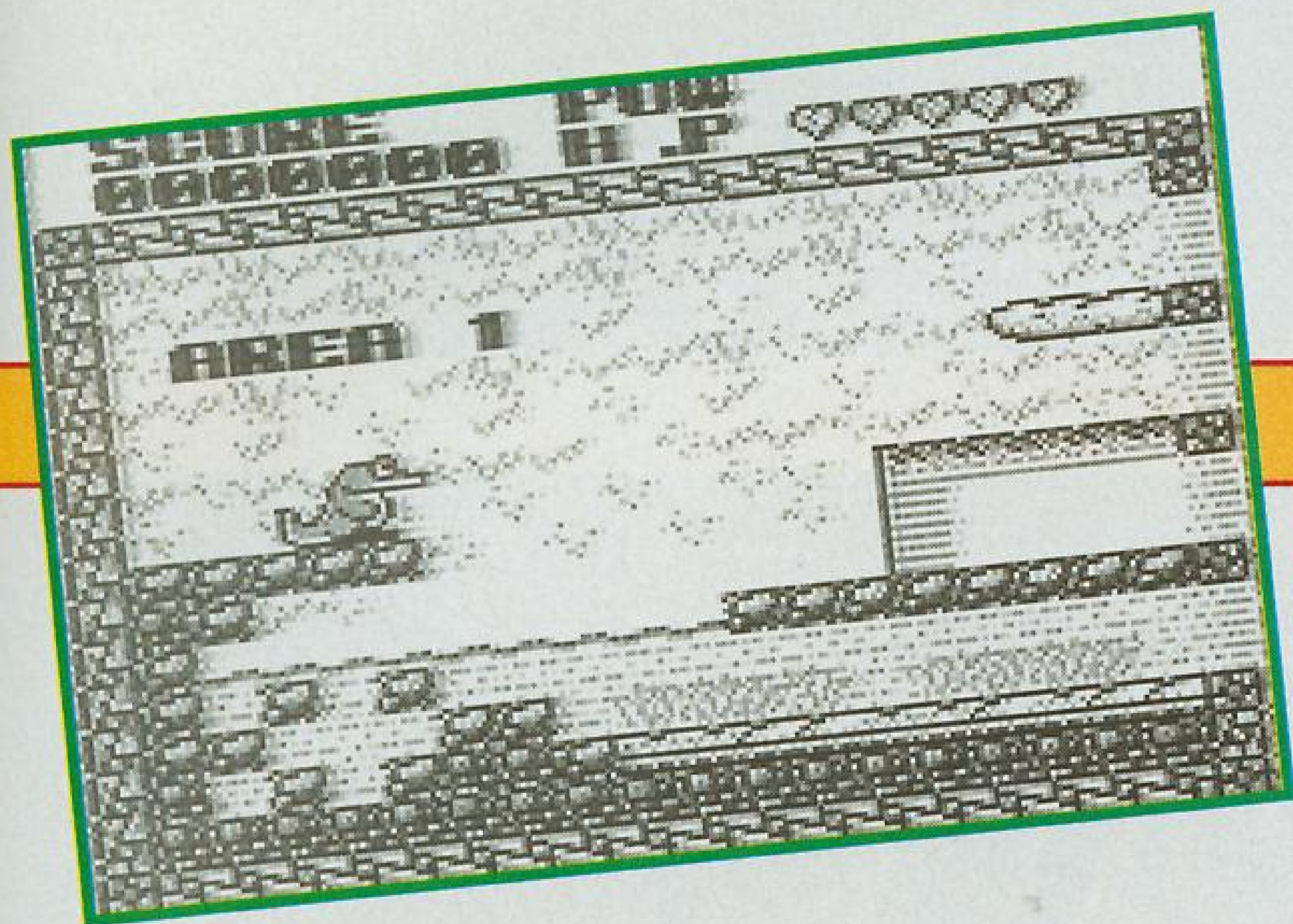
- zwei-Spieler-Modus

BEAT 'EM UP

Hersteller Akclaim
Preis ca. DM 70,-

Muster von
PC Computercenter





MARIOS MAGIC



Alligatoren werden meistens als grausame, freßgierige Bestien dargestellt. Anders verhält es sich aber bei Natsume's Tail Gator. Denn Charly, der Turnschuh-Alligator ist aufgebrochen, sein geliebtes Königreich wieder von der Herrschaft eines Tyrannen zu befreien.

TAIL' GATOR

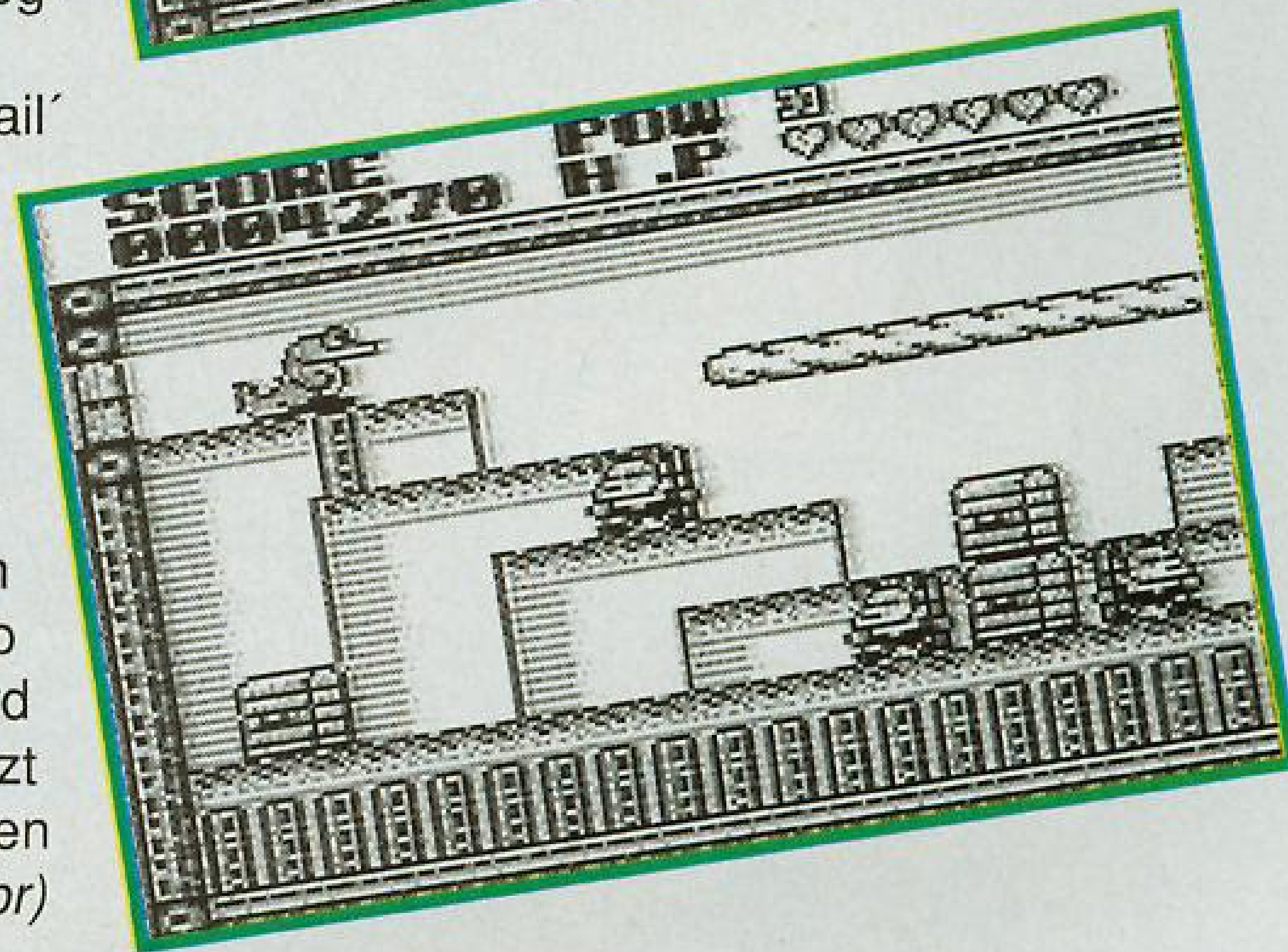
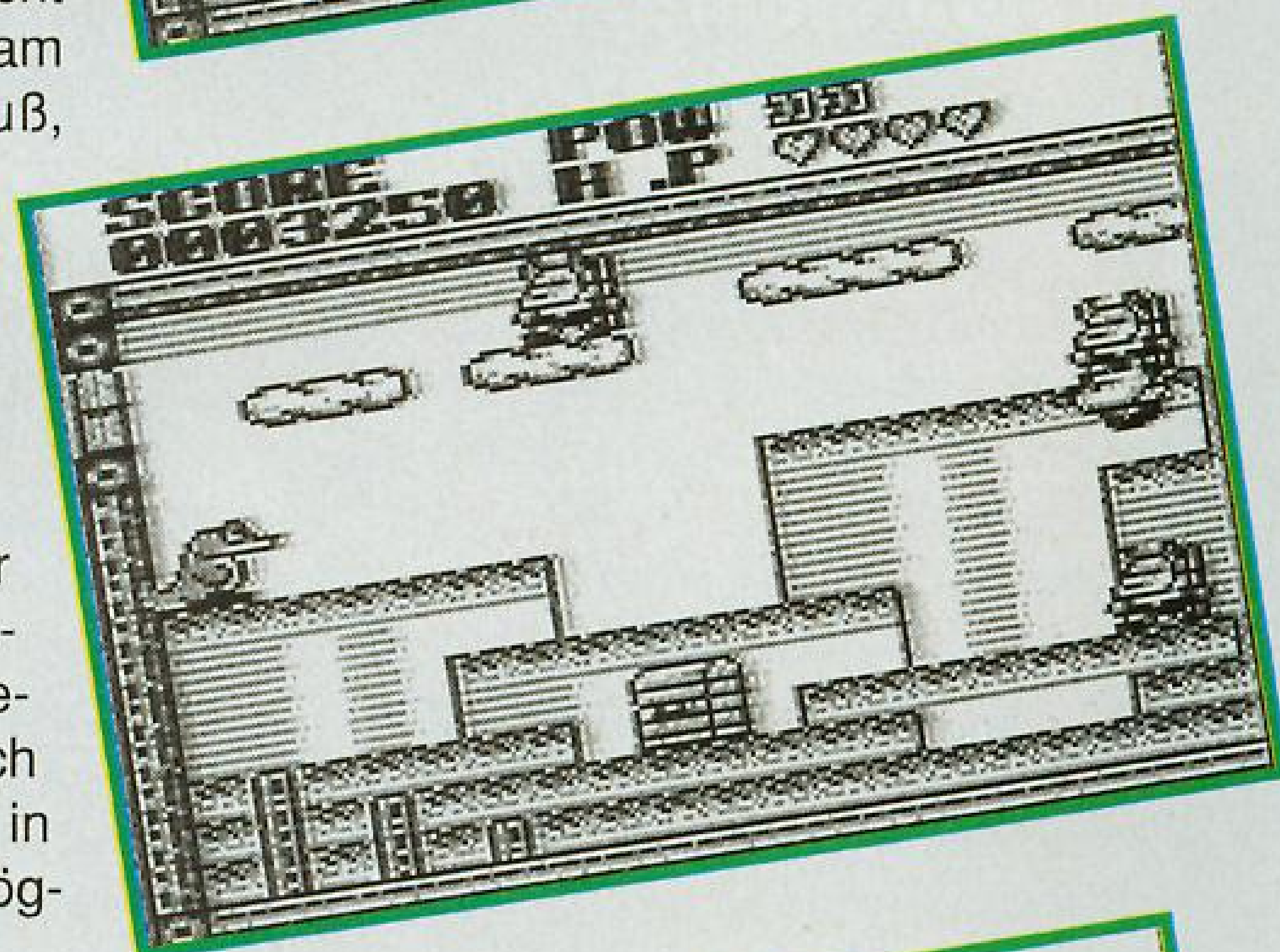
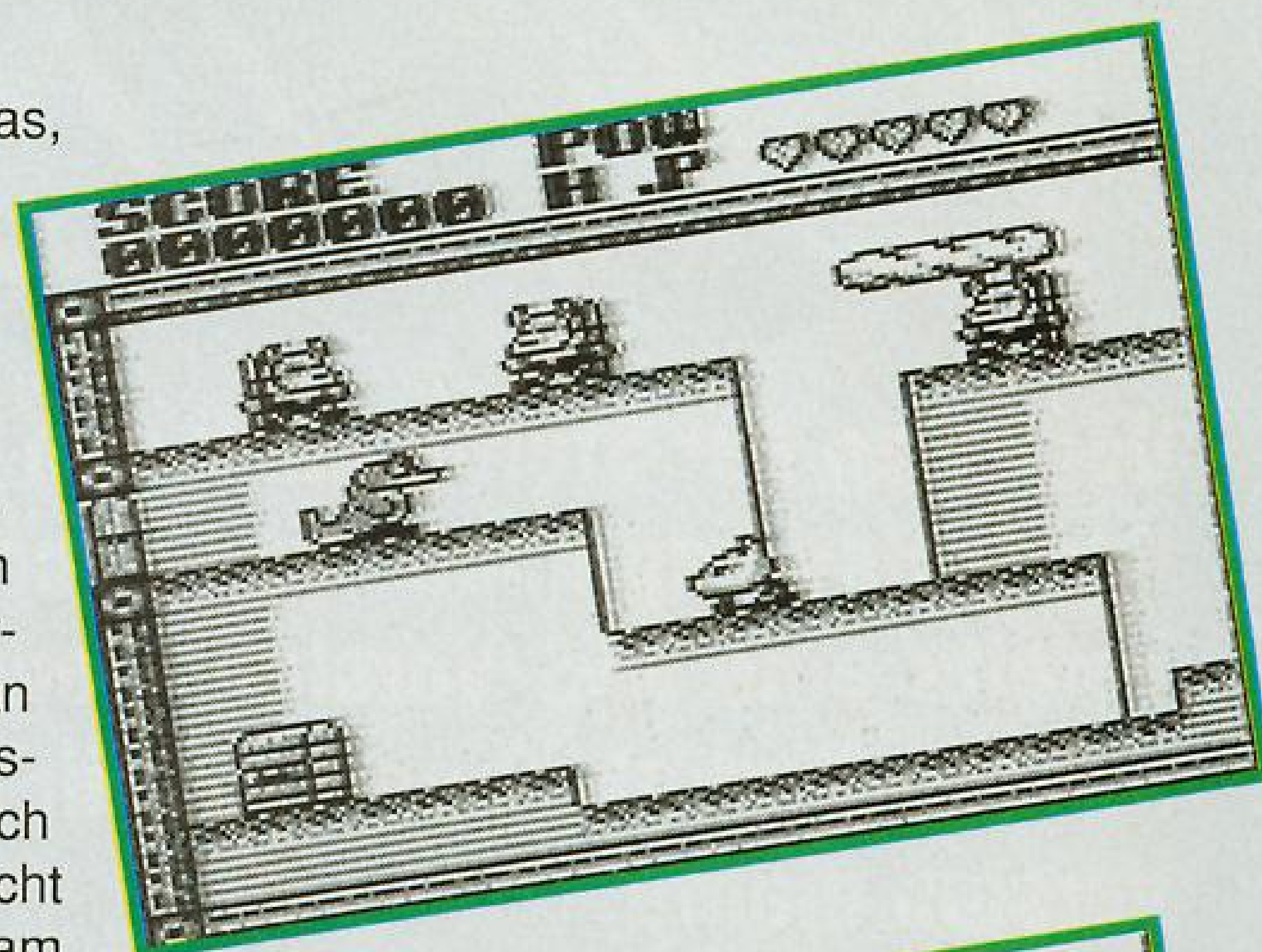
Schlimme Zeiten sind im einstmaligen so friedlichen Tierkönigreich von Moberry angebrochen. Denn Basso-Gila, ein böser Drachen-Kriegsfürst, will sich das Land, das vorher nicht einmal die Bedeutung von Kriegen kannte, mittels seiner Armeen unter den Nagel reißen, um selbst mit gnadenloser Härte über Moberry zu herrschen. Doch der Ältestenrat sieht noch eine letzte Chance dieses fürchterlichen Schicksal vom Königreich abzuwenden. Denn die Mitglieder des Rates fanden einen der letzten Helden von Moberry: Charly, den Hochland-Alligator. Nur er besitzt die Stärke, den Mut und die Geschicklichkeit den bösen und gewaltbringenden Tyrannen in die Flucht zu schlagen. Wie Ihr Euch sicherlich schon denken könnt, übernehmt Ihr die Rolle des flinken, kraftvollen Alligators.

Charly's Aufgabe ist es die einzelnen Teile der Burg von Basso-Gila zu durchqueren. Das Gemäuer ist in einzelne Areale wie Luft, Land, Höhlen und Unterwasser gegliedert. Doch Charly ist für alle diese Umgebungen bestens gerüstet. Mit Hilfe seiner Spezialschuhe kann er sogar kurzzeitig auf den Wolken in der Luft wandern. Seine stärksten Waffen sind aber zweifelsohne die mächtigen Hiebe, die er mit seinem kräftigen Schwanz verteilen kann. Mit Hilfe dieser Schläge kann er einerseits die zahlreichen Gegner, die sich ihm in den Weg stellen, ausschalten. Andererseits braucht er auch die Inhalte der überall herumstehenden Gegenstandstruhen, die er ebenfalls mit ein paar kräftigen Hieben öffnen kann. So trifft Charly auf seinem Weg durch die Vielzahl von verschiedenen Levels auf feindliche Charaktere wie bei-

spielsweise Piranhas, Seedrachen oder Gespensterritter.

Die Bedienung des Spiels ist einfach, aber um den optimalen Schlagrhythmus für die verschiedenen Gegner zu beherrschen benötigt man schon ein paar Übungsspiele. Damit man nach einem Mißerfolg nicht immer wieder bei Adam und Eva anfangen muß, bietet das Game eine Continue-Option bei der man wieder an der Stelle beginnt, an der man zuletzt gescheitert ist. Für Langzeitspieler hat man ein Password-System eingebunden, das auch gleich den Einstieg in höhere Levels ermöglicht.

Alles in allem ist Tail Gator zwar ganz nett gemacht, kann aber trotzdem nur wenig begeistern. Dies beruht nicht zuletzt auf der Tatsache, daß in diesem Genre Super Mario Land einen Standard gesetzt hat, der bis jetzt noch nicht überboten wurde. (br)



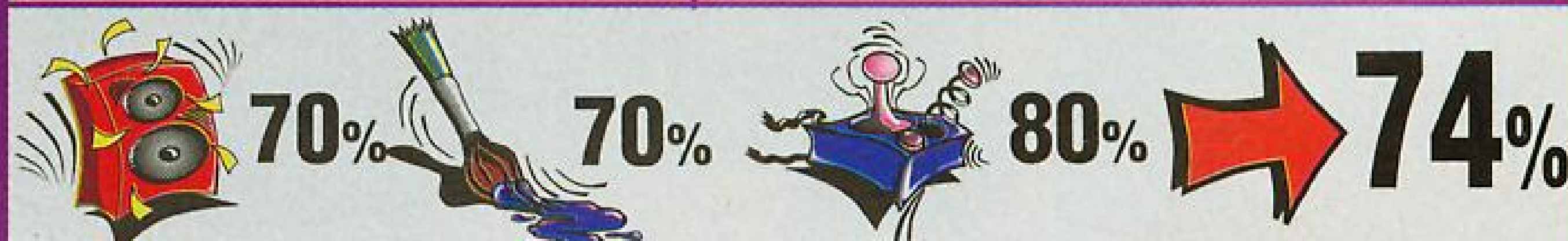
Ob Alligatoren Konkurrenz für Klempner sein können muß sich erst noch herausstellen.

GAME BOY

Besonderheiten
- Password System
- Continue Option

JUMP'N RUN

Hersteller Natsume
Preis ca. DM 60,-
Muster von Hersteller



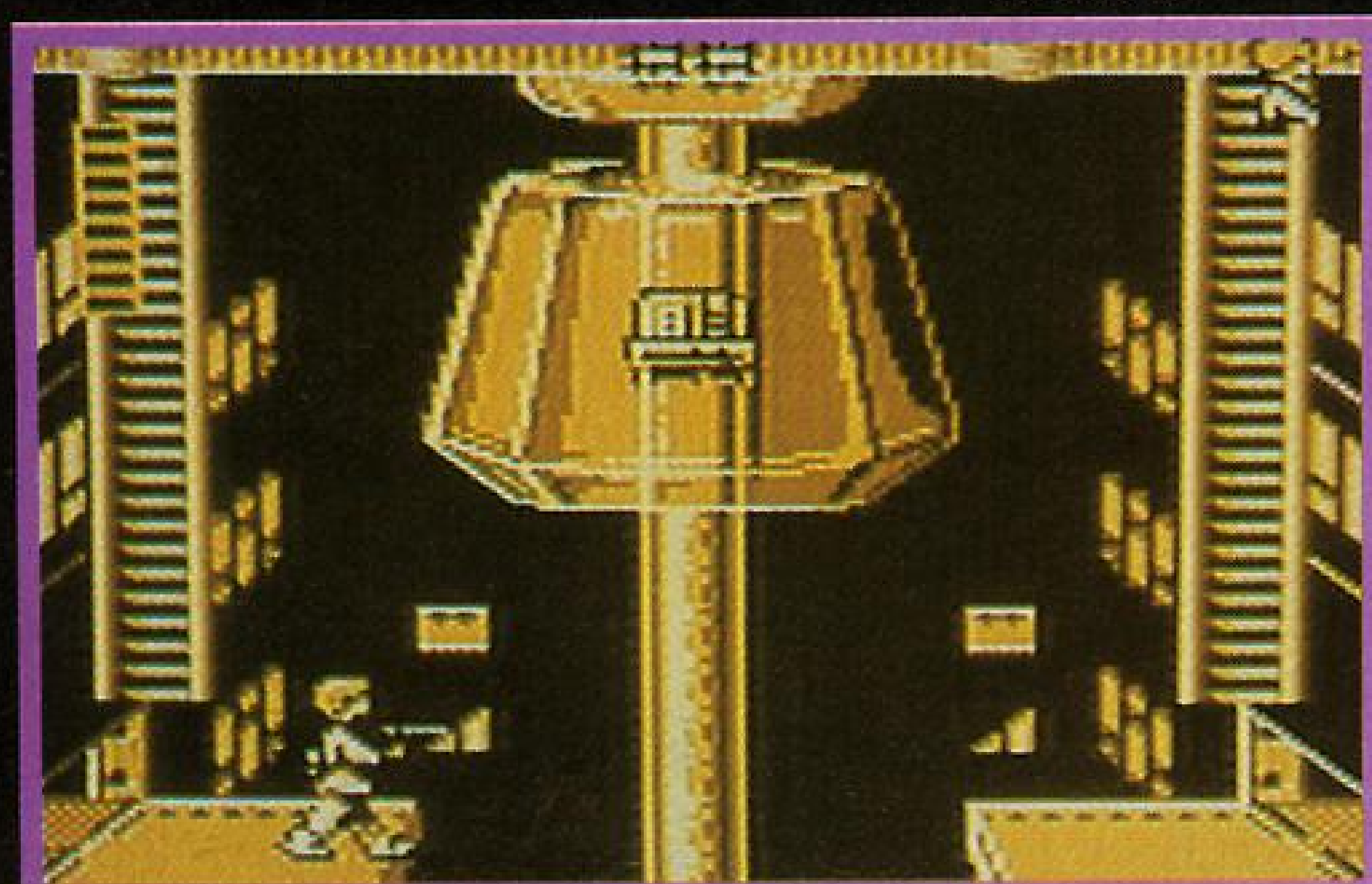
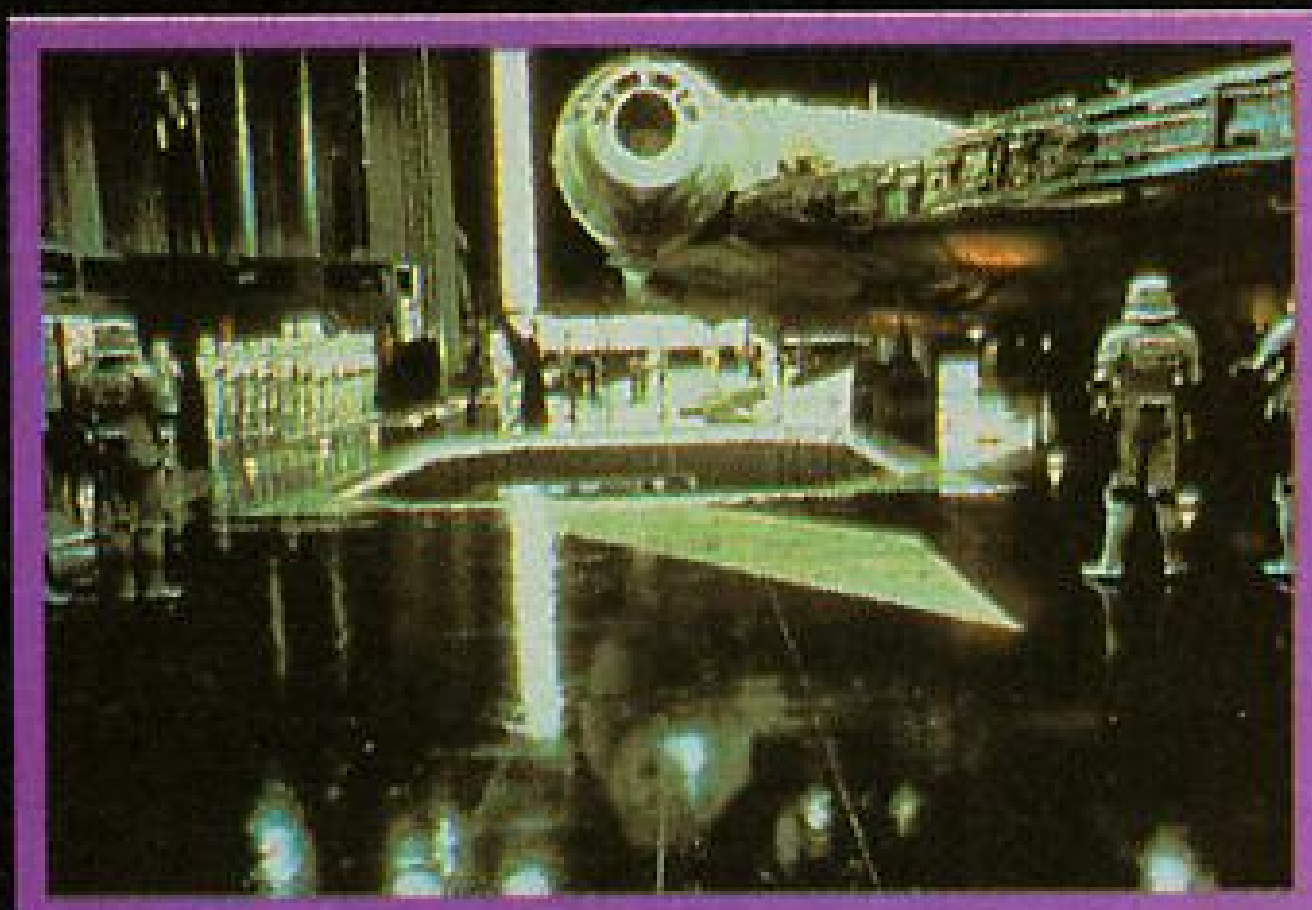


MARIOS MAGIC

STAR WARS

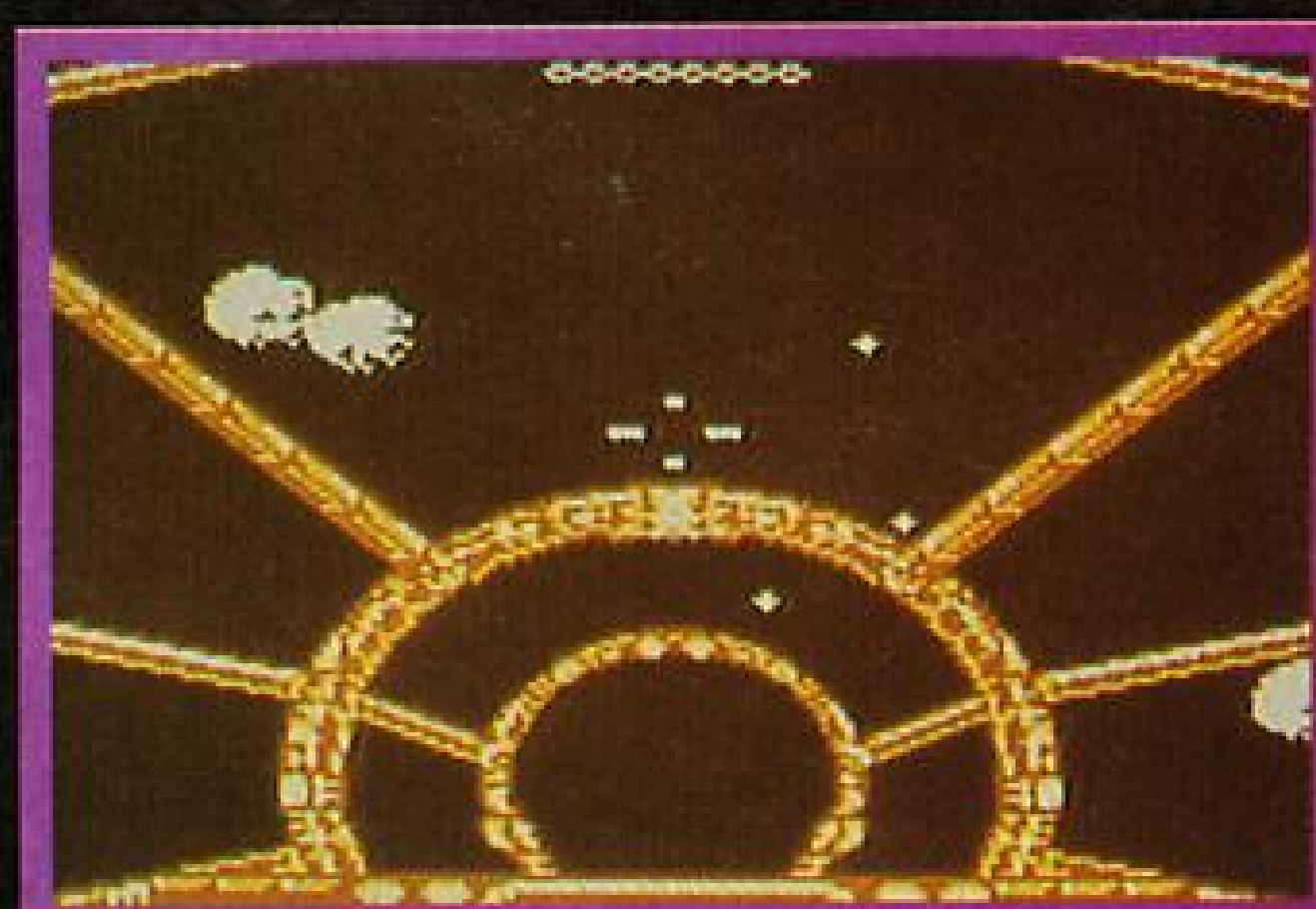
Der Krieg der Sterne kann nun auch auf dem Game Boy beginnen. Von Lucas Film wurde bereits eine NES-Version programmiert, die nun UBI-Soft als Grundlage für die Handheld-Version diente.

Der wohlbekannte Filmvorspann wurde kompetent auf den kleinen LCD-Screen des Game Boys übertragen. Die Schrift scrollt zwar nicht in 3D-Ansicht über den Bildschirm, doch die gut umgesetzte Titelmelodie stimmt exzellent auf das bevorstehende Sternen-Abenteuer ein. In dem kleinen Intro wird man über die Geschichte informiert, die eigentlich jedem bekannt sein sollte. Die Rebellen, auf deren Seite sich Luke Skywalker befindet, haben die

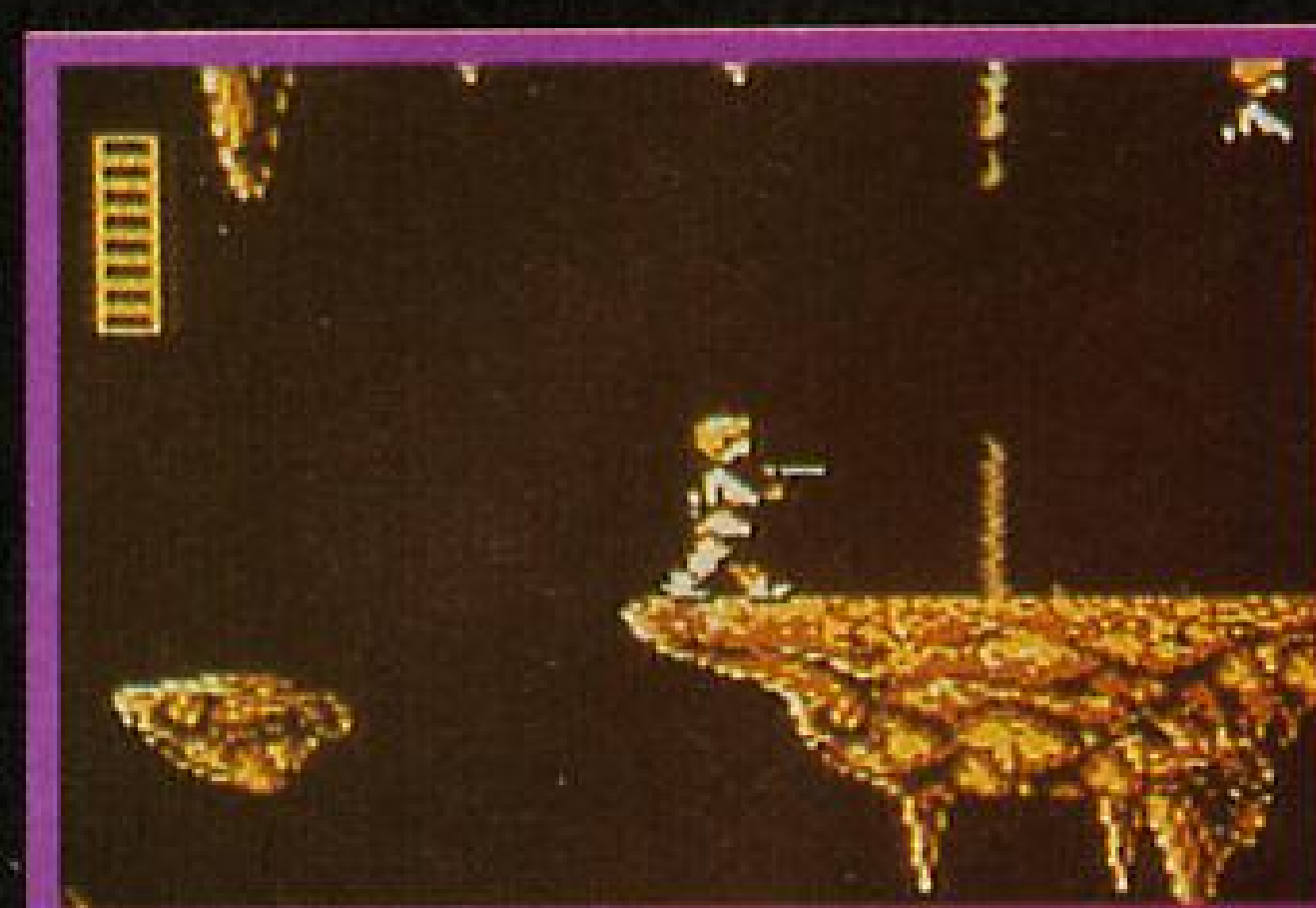


erste Schlacht gewonnen. Über Spione sind sie auch an die Pläne der schrecklichsten Waffe des Evil Empire gelangt. Der Todesstern Death Star ist eine bewaffnete Weltraumstation, die in der Lage ist, einen ganzen Planeten zu zerstören. Du machst Dich nun natürlich als Luke Skywalker mit Deinem Team auf die Socken, um den Todesplaneten zu zerstören. In einem Nebenbildschirm, den man per Select anwählt, kann man, neben verschiedenen Waffen, auch auf R2D2, Han Solo, Prinzessin Leia und Obi Wann zurückgreifen. Zunächst gilt es jedoch einen der beiden Druiden wiederzufinden. Dazu düst man mit seinem Raumgleiter über die Planetenoberfläche und durchforscht in Jump and Run-Manier mehrere Höhlen. Auch wenn die Screenshots sehr an Turrican erinnern, das Gameplay ist mehr auf Geschicklichkeit

als Action ausgelegt. Meist kann man die Gegner nicht einfach durch bloßes Draufballern besiegen, sondern es ist auch Taktik gefragt. So gilt es zum Beispiel die großen Obermotze an eine bestimmte Stelle zu locken, an der man sie dann relativ gefahrlos beseitigen kann. Was an den Jump and Run-Sequenzen sehr stört, ist das unausgefeilte Leveldesign. Manchmal kann man weit und breit keine Plattform erkennen, so daß man auf gut Glück irgendwo hinspringt, und prompt die Plattform verfehlt. Man kann zwar die Levels auswendig lernen, doch das an sich gute Gameplay wird durch diesen Makel stark beeinflusst. Glücklicherweise stehen zehn Continues zur Verfügung, mit denen man trotz selbigen Makels relativ weit kommt. Weitere Sequenzen verhelfen dem Spiel schließlich noch zu einer positiven Bewertung. In einer 3D-Sequenz, die den Game Boy technisch enorm fordert, kann man sich mit seinem X-Wing durch den Weltraum ballern. Oder man düst in klassischer Shoot'Em Up-Manier durch die scrollenden Landschaften und erwehrt sich der hartnäckigen Gegner. Die Grafik während des Spiels ist gut gelungen und bietet für ein 128-KByte Modul erstaunlich viel



Abwechslung. Ob man sich nun durch die Höhlen kämpft oder den Androiden in den Hangars ausweicht, die Hintergrundgrafik wurde den Filmkulissen erfreulich realitätsgetreu nachempfunden. Die Animation von Luke ist sehr gut gelungen, ebenso wie die Animationen der restlichen Gegner. Der Sound ist zwar relativ mager ausgefallen, doch er sorgt zumindest für die passende Atmosphäre. Insgesamt kann man das Spiel Star Wars-Fans mit Sicherheit empfehlen, doch der erhoffte Top-Hit ist leider nicht daraus geworden. (hi)



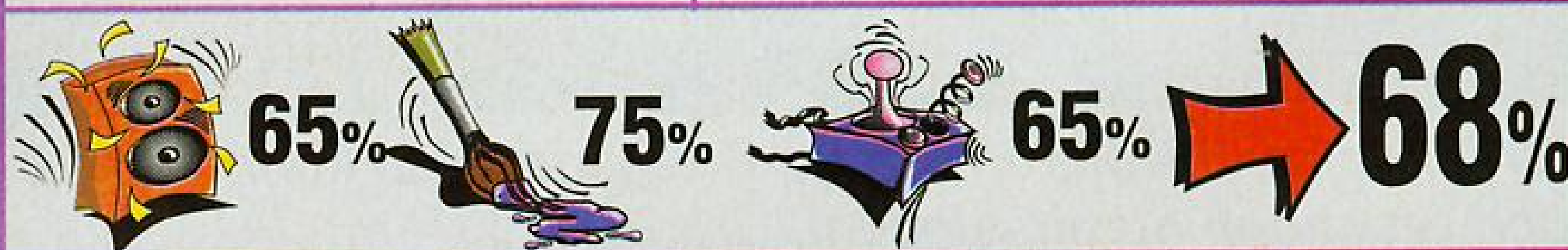
GAME BOY

Besonderheiten
- 3D-Sequenzen

ARCADE ACTION

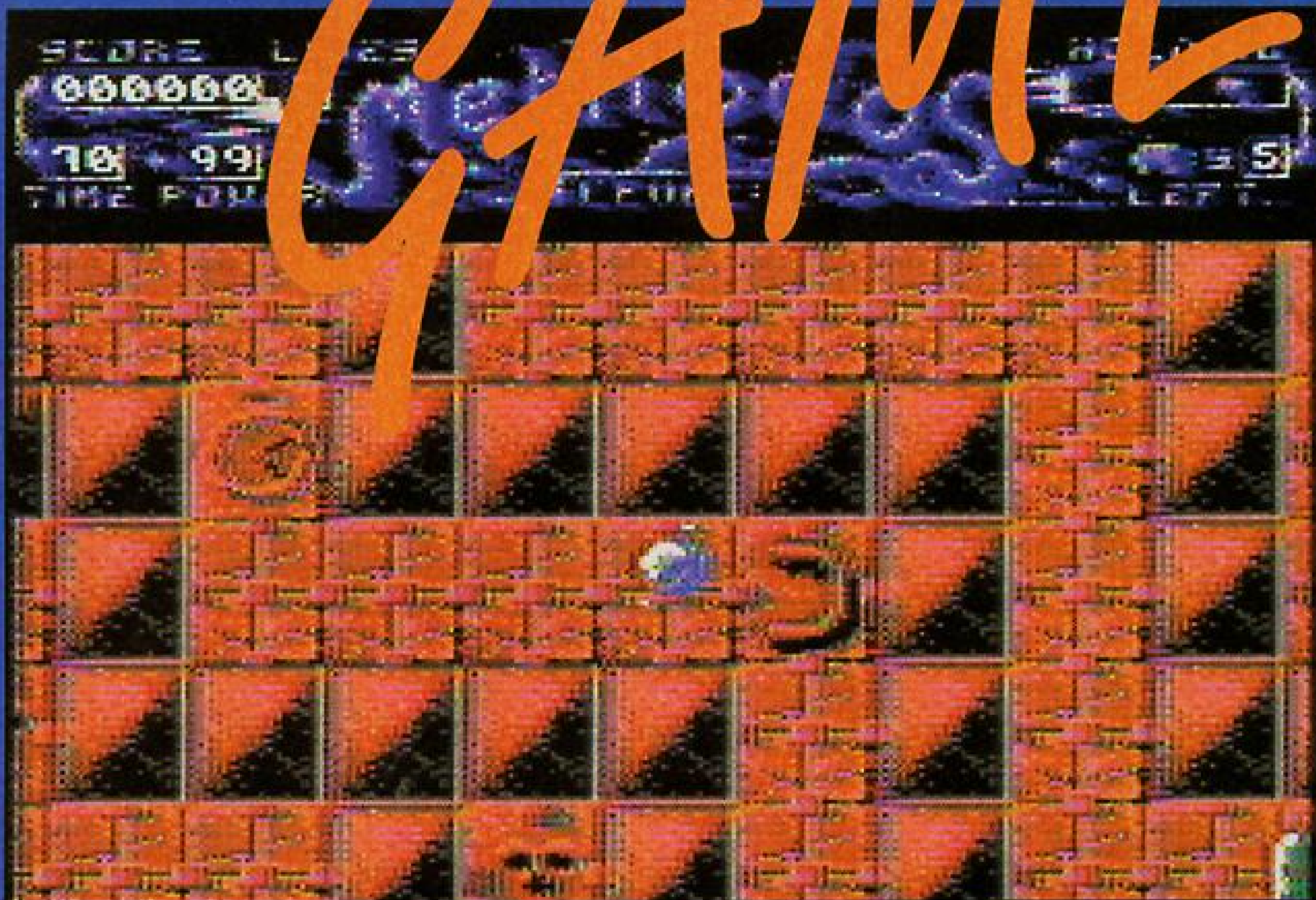
Hersteller UBI Soft
Preis ca. DM 80,-

Muster von
UBI Soft



Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON!!!



Sowohl Actionfreunde, als auch Gehirnakrobaten bekommen mit der ersten Ausgabe von Game On 1993 etwas geboten. METHODOS besticht durch unendliche viele Level, die, gespickt mit vielen Extras, aber auch mit zahlreichen Gegnern, für langen Spiele-Spaß sorgen. **Ausgabe 01/93 seit 18.12.92 erhältlich.**



Mit vier Spielen aus den verschiedensten Genres wartet die Februar - Ausgabe auf. Action mit etwas Strategie wird bei HEKTIK 2 abverlangt, ganz im Gegenteil zu STONE EDGE, das mehr auf berechnete Überlegung baut, um Spielstufen zu bewältigen. Satte Action per Helikopter gibt es in FINAL ENCOUNTER und der Klassiker DARK SIDE rundet das Programm ab. **Ausgabe 02/93 ab 22.01.93 erhältlich.**

Ausgabe 02/93 ab 22. Januar **NEU**
im Zeitschriftenhandel
für nur DM

7,90





**MARIOS
MAGIC**

DESERT



Schon 'mal Hubschrauber geflogen? Nein, ich meine nicht den Rettungshubschrauberdienst zwischen Autobahn und Klinik, sondern so eine voll ausgerüstete Kampfmaschine, wie sie selbst Rambo nur Sonntags fliegt? Na, dann zieht Euch mal folgenden Test rein, der von einer der aufsehenerregendsten Neuerscheinungen 1992 handelt und auf dem Mega Drive der Verkaufshit der Saison ist (nur als Import erhältlich).

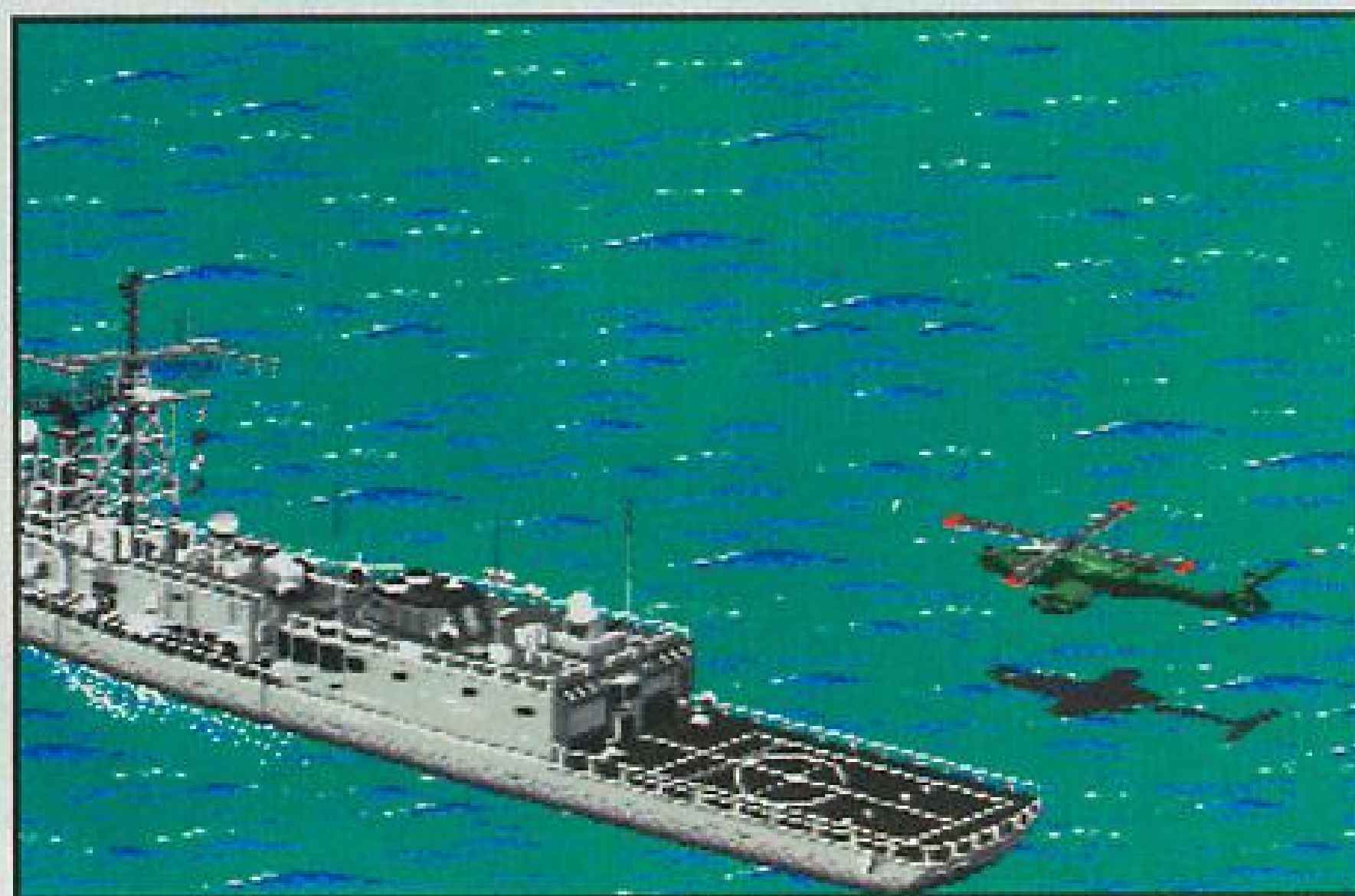
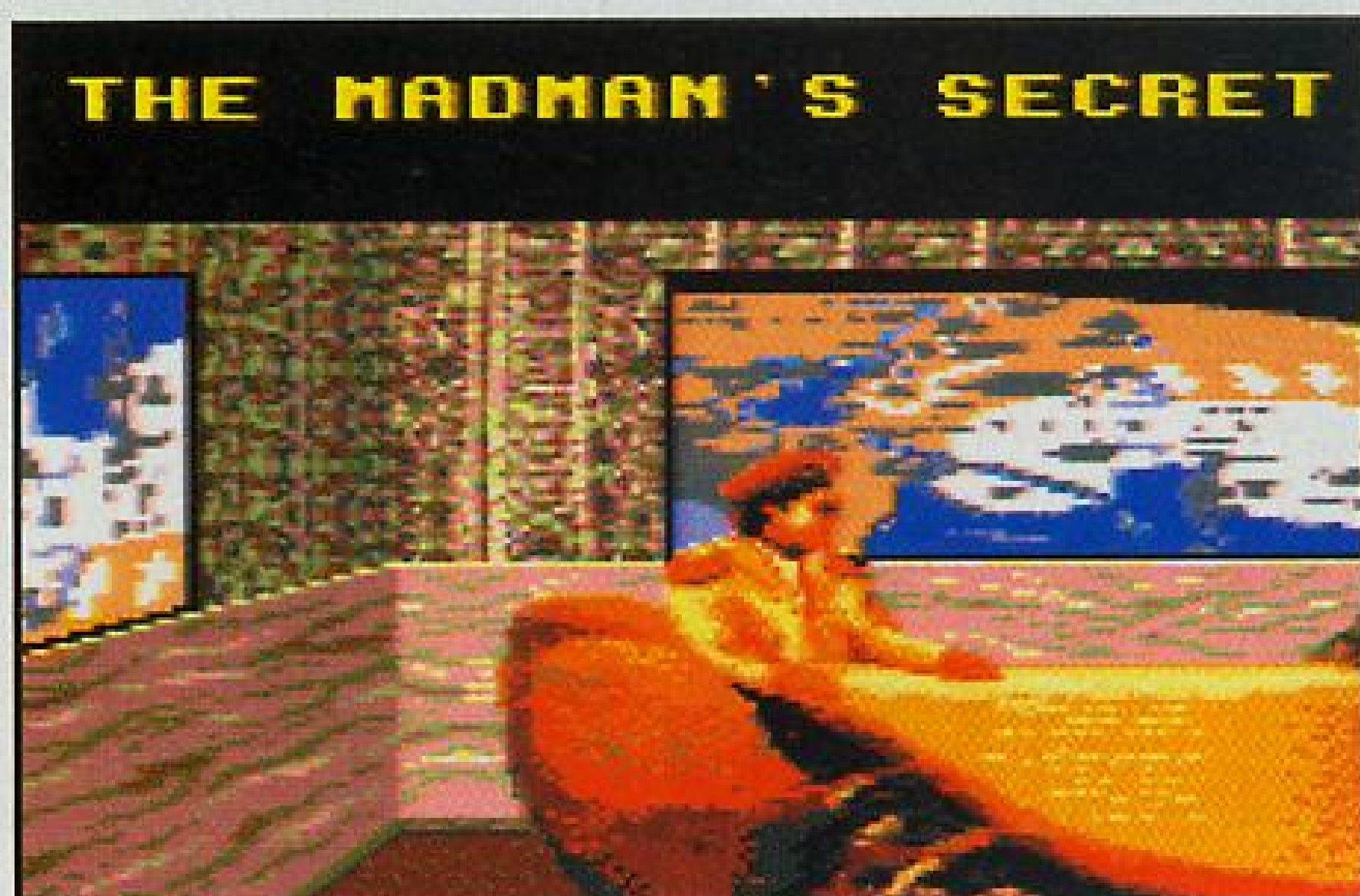


Zum zweiten mal nach PGA Tour Golf flirtet EA mit dem Super NES, und diesmal hat man Desert Strike ausgewählt, bei dem Ihr als Pilot eines Apache-Kampfhubschraubers waghalsige Einsätze in einer nicht näher bezeichneten Krisenregion am Golf fliegen müßt. Es handelt sich dabei um die Aufräumarbeiten, die nur mit kleinen, aber sehr schlagkräftigen Kommandos durchgeführt

werden können. Um die Idee in Bild und Ton umzusetzen, hat man bei EA ebenfalls ein Sonderkommando zusammengestellt: Mike Posehn, Designer und Programmierer, Paul Vernon (PGA Golf-Tour, Road Rash, Lakers vs. Celtics) war für die komplette Pixelpracht zuständig, 2 weitere Leute betreuten ausschließlich die 3D-Modelle, da blieb für die Musik nur noch einer: Rob Hubbard

himself. Fürwahr ein Mordsaufgebot! Das Spiel selbst ist ein Kriegsspiel, jedoch nur mit Drauflosballern kommt man nicht sonderlich weit. Da wird schon etwas mehr verlangt. Spielbestimmende Elemente sind das in Sicherheit bringen von Personen (vermißte Soldaten, Reporter, Botschafter...), die Gefangennahme von feindlichen Informationsträgern, das Vernichten des gegnerischen

Arsenals des Schreckens (SCUD-Raketen, Kampfstoff-Fabriken...) sowie die Jagd auf den flüchtigen 'Mad Man' selbst. Überlagert wird dieser Spielablauf von der ständigen Jagd nach Sprit, Munition und anderen hilfreichen Items. Sind diese Dinge zunächst noch sichtbar, müssen sie mit steigender Levelzahl mehr und mehr unter gegnerischen Einrichtungen gesucht werden. Dadurch wer-



Trotz bedenklicher Hintergrundstory besticht bei Desert Strike das wirklich tolle Gameplay!





STRIKE



Fluges kann mittels der Pausetaste ein Check über den Status der Maschine aufgerufen werden, der auch auf einer Landkarte alle wesentlichen Punkte zeigt (soweit sie bekannt sind). Auch kann die Mission in ihren einzelnen Schritten noch einmal durchgelesen werden. Erreicht man einen kritischen Punkt gegen Leve-

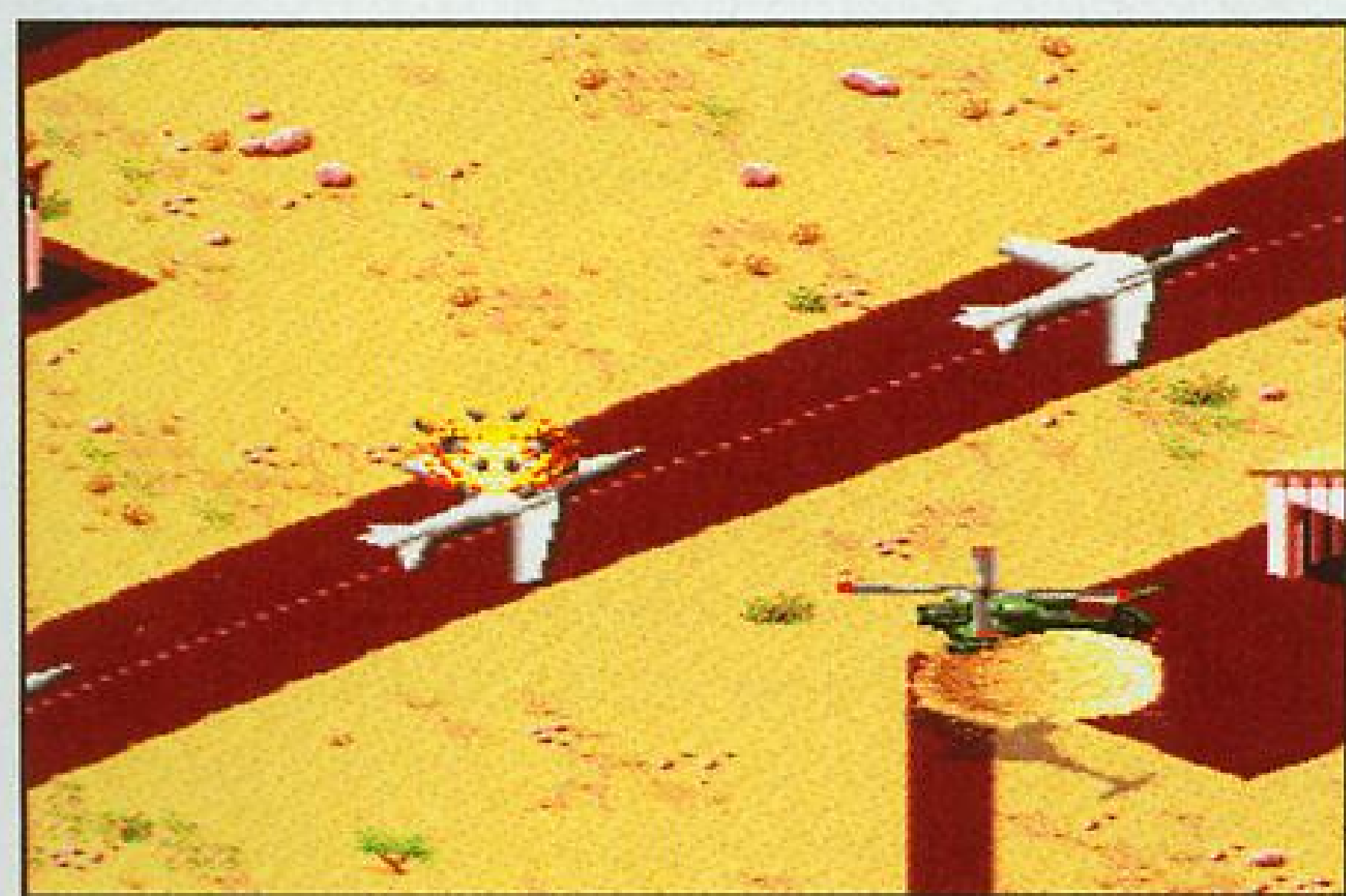
den die vier Level mit den ca. 40 Missions alles andere als geradlinig, zumal der Chopper Sprit säuft wie ein aufgeböhrter 68er Mustang. Nach dem Anwerfen des SNES fetzt zunächst eine Titelmusik aus den Boxen, die mit der von Road Rash verwandt oder verschwägert sein muß. Anschließend folgt ein (teil-) animiertes Intro, das uns auf unseren Auftrag einstimmt. Im anschließenden Optionsmenü

können wir uns das Flugverhalten des Hubis einstellen (wobei 'mit Momentum' = Massensimulation das einzig Wahre ist), einen Copiloten auswählen oder mittels Passwort in einen beliebigen Level einsteigen. Zu Beginn eines jeden Levels gibt's ein Briefing, in dem alle Missions eines Levels erklärt werden und dann wird vom Trägerschiff aus gestartet. Und da schwebt es, ein Supermodell eines Kampfhubschraubers über der schräg von oben einzusehenden Landschaft. Das hervorragend detaillierte Sprite läßt sich bei gleichzeitig scrollenden Hintergrund flott um 360 Grad drehen - da dampft die CPU. Bewaffnet ist der Heli mit dreierlei; einer Maschinenkanone (Typ Vulcan) mit sattem 1.150 Schuß Munition, Hydra-Raketen (38 Stück) und acht Hellfire-Raketen. Die Ausrüstung wird vervollständigt mit einer Elektrowinde, die im Bedarfsfalle automatisch eine Strickleiter zur Aufnahme von Personen oder einen

Haken zum Hochhieven von Nachschub/Items antreibt. Die Passagiere können an einigen speziellen Treffpunkten den Bodentruppen überstellt werden, wobei pro Person die Panzerung der Luftkutsche wieder ein Stück repariert wird. Durch die niedrige Flughöhe und die ständig mitberechneten Hindernisse in der dritten Dimension (Häuser, Hallen, Türme...) kommt es streckenweise zu geringfügigem Ruckeln der Sprites. Ich für meinen Teil empfand es allerdings nicht als sonderlich lästig, denn die Actiondichte läßt eh keine Muse für relaxtes Sonntagsfliegen. Während des

Fluges, werden animierte Zwischensequenzen eingeblendet. Im Vergleich zur Mega Drive-Version sind Sound und Grafik noch etwas mehr aufpoliert worden, der Helikopter ist noch detaillierter und nur bei heißen Kämpfen wirds etwas langsamer als beim Konkurrenten. So, den Rest müßt Ihr selbst herausfinden! Grafisch zeigt das Spiel eine ausgezeichnete Auflösung und Konturierung (erwähnt sei hier die Ray Tracing-Technik bei der Modellaufnahme), die Musik ist gut, die Soundeffekte verblüffend realistisch. Alle wegen der Motivation befragten Internisten raten von dem Spiel dringend ab! - Infarktgefahr. Fazit: Man wünscht sich mehr Spiele von derartig hohem technischen Stand, denn dann herrscht endlich wieder Spielfreude pur. Dieses Teil gehört ganz oben auf den Olymp Eurer Spielesammlung.

(re)



Erst einmal den Flughafen zerstören!



SNES

Besonderheiten

- englische Anleitung; Passwortf.
TOP 4-Special: dt. Spielhilfe

ACTION

Hersteller Electronic Arts Muster von
Preis ca. DM 130,- TOP 4



78%



87%



94%



87%



MARIOS MAGIC

The Addams Family

Leider sind die Umstände, unter denen Ihr Onkel Gomez auf Eurem Monitor begrüßen dürft, alles andere als erfreulich. Bis auf Lurch, Gomez und das eiskalte Händchen wurden alle Familienmitglieder von der hinterhältigen Abigail Craven und ihren dunklen Spießgesellen entführt, um so an das Vermögen der Addams zu gelangen. Klar, daß sich Gomez davon nicht einschüchtern läßt und sich sogleich mit Eurer Hilfe auf den Weg durch das unheimliche Anwesen macht, um Sohn Pugsley und Tochter Wednesday, Oma Granny und Onkel Fester, sowie zu guter letzt seine geliebte Morticia zu befreien. Ihr beginnt das Spiel vor der Haustür der Addams, von wo aus Ihr in eine ganze Reihe von Räumen gelangen könnt, an deren Ende jeweils ein besonders ekliger und hartnäckiger Scherz von Abigail

Es heißt zwar, am Anfang war das Wort, aber bei der Addams Family stand definitiv das Fernsehen am Anfang. Dann folgte etliche Jahrzehnte später ein recht erfolgreicher Kinofilm, ein Addams-Familienflipper, und nun hat die wahnwitzige Gruselfamilie endlich auch ihren Weg ins heimische Super NES gefunden.

Händchen sitzt und Euch bei Berührung ein paar hilfreiche Tips zum Weiterkommen im Spiel gibt. Auch wenn sich die meisten dieser Hinweise sehr kryptisch anhören, weiß man doch, was gemeint war, sobald man die entsprechende Stelle gefunden hat. Je nach Geschmack könnt Ihr die Texte in Englisch, Französisch oder Deutsch wählen, wobei allerdings die Qualität der deutschen Übersetzung ziemlich bescheiden ist. Durch die immer neuen Gegner und Überraschungen, die das Programm für Euch bereithält, wird die Spielmotivation über lange Zeit hochgehalten, ein integriertes Paßwortsystem sorgt dafür, daß Ihr nicht immer wieder von vorne beginnen müßt. Die Grafik ist dem Genre entsprechend sehr comicmäßig ausgefallen, und auch die Hintergrundmusik tut ihr Bestes, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Lediglich die Steuerung von Gomez ist ab und zu etwas ungenau, aber auch mit die-



die einzelnen Familienmitglieder bewacht. Auf Eurer Reise habt Ihr Euch mit einer Vielzahl abgedrehter kleiner Gegner herumzuschlagen, angefangen bei mutierten Killerosterhasen über fliegende Kaffeetassen mit Besatzung, bis hin zu kleinen und sehr anhänglichen Pinquinen. Plattmachen könnt Ihr diese Widersacher auf die schon klassische Weise - indem Ihr ihnen auf den Kopf springt - oder indem Ihr eine von zwei unterschiedlichen Extrawaffen findet: Ein Golfball zum Werfen oder ein Florett, um die Gegner in den Allerwertesten (bzw. in ihr äquivalent dazu) zu pieksen. Der Versuch, einen der kleinen Plagegeister

auf eine andere Art und Weise zu besiegen, führt unweigerlich zum Verlust eines der (zu Beginn zwei) Herzen, die Gomez' noch verbleibende Lebenskraft anzeigen. Die Anzahl dieser Herzen könnt Ihr dadurch heraufsetzen, daß Ihr einen der Obermotze besiegt, und wieder auffüllt, indem Ihr die überall herumhängenden Herzen und Dollarsymbole aufsammelt. Gelingt es Euch nämlich, 25 Dollarzeichen zu ergattern, wird als Belohnung ein Herzchen aufgefrischt, schafft Ihr gar 100 Dollars, winkt Euch ein Extraleben. Ab und zu findet Ihr an manchen Stellen kleine, mit 'A' beschriftete Kästchen, in denen das eiskalte

sem kleinen Manko sucht man (trotz des stellenweise etwas knackigen Schwierigkeitsgrades) unfaire Stellen vergeblich. Wem also auf die Dauer immer nur Mario zu langweilig ist, der findet mit The Addams Family eine wirklich putzige Abwechslung im Run and Jump-Bereich.

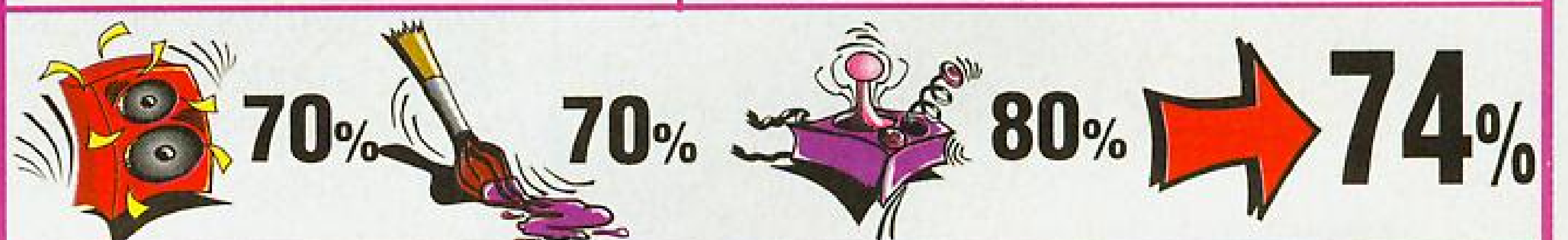
(mm)

SNES

Besonderheiten
- Paßwort für jedes befreite Familienmitglied

JUMP AND RUN

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 110,-
Muster von Laguna





Acrobat Mission

Vor ca. 8 Jahren hätte ich noch 'Wahnsinn' gerufen, aber inzwischen bin ich älter und die Entwicklung in Sachen Ballerspielen ist auch weitergegangen. Allerdings nicht bei Teichiku, die für das vorliegende Spiel verantwortlich zeigen. Acrobat Mission ist in jeder Beziehung Mittelmaß.

Angesprochen bei dem öden Spielablauf, der jede innovative Idee vermissen läßt, bis hin zu der wirklich, wirklich langweiligen Grafik. Anscheinend hat man sich bei Teichiku auf die grafische Darstellung von Suppenschüsseln und Metallcontainern spezialisiert. Alles was da so auf einen zugefliegen kommt, geht optisch in diese Richtung. Der Sound hält sich brav zurück, bis man dann wirklich auch hier die Nase voll hat und abdreht. So sieht also ein Ballerspiel 1992 aus und das zu einem Zeitpunkt, wo Konamis Axelay mal soeben ein paar Rekorde aufstellt. Mein Tip für euch, lieber ein halbes Axelay als drei ganze Acrobat Missions. (ray)



Bei Acrobat-Mission sind nur die besten Joypad-Akrobaten gefragt.



James Bond Jr.

Nach unendlich vielen Kino-Versionen taucht nun James Bond auf dem Super NES auf. Aber eigentlich ist es ja gar nicht James Bond selbst. Nein, man schickt uns Junior.

Wenn man mit Familiennamen Bond heißt, kann das Leben ganz schön aufregend sein. Der Geheimdienst-Papa macht gerade Urlaub (wahrscheinlich wieder mit irgendeiner Traumschönheit im Arm) und eine sehr, sehr kostbare Statue wurde an der öffentlichen Kriegsschule entwendet. Hinter dem Diebstahl verbirgt sich die kriminelle Organisation S.C.U.M. mit den Schurken Dr. Derange, Skullcap, Maximilian Cortex und natürlich der S.C.U.M.-Lord. In verschiedenen Actionlevels sollt ihr nun die bösen Jungs stellen und die geraubte Statue wieder beschaffen. James Bond jr. beginnt als wohlbekanntes Actionspiel im Stile von Rolling Thunder 2 (Mega Drive). Ihr lauft mit Eurer Spielfigur durch ein Gebäude und ballert Euch den Weg frei, bis ihr auf Dr. Derange trefft, der gleich nach Eurem Auftauchen in einem Helikopter verschwindet. Da heißt es selbst umsteigen in den mitgeführten Minicopter. Ab jetzt wird die ganze Angelegenheit ballermäßig. Ihr

steuert Euren Hubschrauber von links nach rechts, vernichtet Kampfzeppeline, Jagdflugzeuge und allerlei Bodenfahrzeuge. Als Bewaffnung stehen Euch eine Bordkanone und Bomben zur Verfügung. Zusätzlich werfen einige Flugzeuge Extras ab, die nach Aufnahme einen gewissen Schutz vor feindlichen Schüssen bieten. Am Ende des ersten Levels kommt dann der übliche Endgegner. In Level 2 geht es dann erst mal wieder zu Fuß weiter. Der Schwierigkeitsgrad zieht hier mächtig an, dafür werden aber neue Extrawaffen geboten. Kommen wir zum Fazit: James Bond jr. ist eine einigermaßen gelungene Mischung aus zwei verschiedenen Spielarten. Die Ballersequenz mit dem Hubschrauber macht wirklich Spaß, das Herumlaufen dagegen ödet nach einer Weile dann doch schon an. Grafik und Sound kommen auch nicht so recht aus den Startlöchern und somit bleibt mir nur eines zu sagen: Leute, das müßt ihr selbst entscheiden.

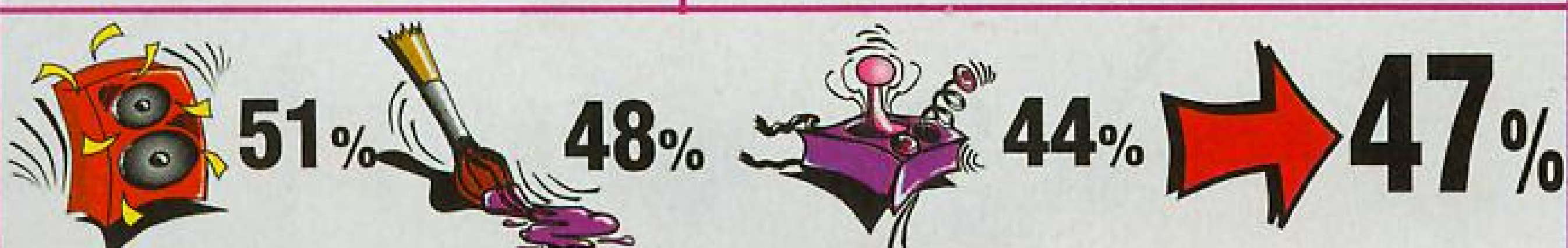
(ray)

SNES

Besonderheiten
- japanische Anleitung

SHOOT'EM UP

Hersteller Teichiku
Preis ca. DM 130,-
Muster von TOP 4

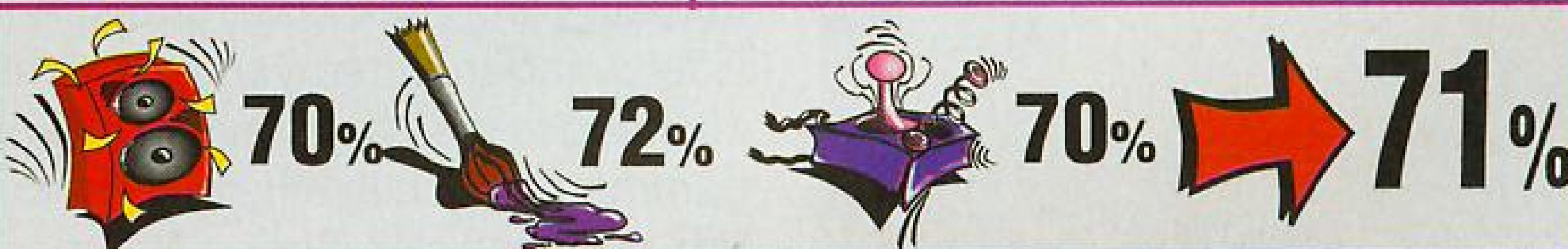


SNES

Besonderheiten
- englische Anleitung

ACTION

Hersteller Toy H. Q.
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4





**MARIOS
MAGIC**

Axelay

Konami macht es möglich! Nicht nur, daß die amerikanischen und deutschen Umsetzungen japanischer Konami-Titel zügig auf den Markt gebracht werden, nein, man liefert auch jedesmal Qualität. Mit Axelay setzt Konami nun einen neuen Standard in Sachen Ballerspielen auf dem Super NES.



Laut Anleitung steht die Sache schlecht für das Illis-Sonnen-system. Ferngesteuerte Satelliten haben die Armada der Macht Annihilation entdeckt, die zielstrebig vorwärts rückt und eine breite Spur der Vernichtung hinter sich läßt. Wieder einmal hat es Dich erwischt, Du darfst alles und jeden vor dem Untergang retten. Also rein in den neuen Axelay-Stratafighter und Abmarsch. It's funtime! Tja, und ab hier wird es eindeutig genial. Abwechslungsweise vertikal oder horizontal heißt es ballern, daß die Laser glühen. Sechs lange Level warten auf ihre Vollendung. Bevor es losgeht muß allerdings unser Raumjäger bewaffnet werden. Insgesamt stehen 9 verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, von denen jeweils drei vorab ausgewählt werden. Die vertikalscrollenden Level wurden von Konami mit einem 3D-Effekt versehen, so daß man tatsächlich den Eindruck gewinnt über eine Planetenoberfläche zu fliegen. In den horizontalscrollenden Levels geht es technisch biederer, aber nicht weniger brillant ab. Am Ende eines jeden Levels warten dann die obligatorischen Endgegner, riesengroß, teilweise fast bildschirmfüllend und hervorragend animiert. Im letzten Level beweist Konami sogar eindrucksvoll, daß auch ein rasend schnelles Scrolling auf dem Super Nintendo machbar ist. Axelay ist alles wovon Ballerfreaks träumen. Selbst ich, normalerweise kein Fan dieses Spielgenres, war restlos gefesselt und begeistert. Was da auf dem Bildschirm abgeht, ist schon unglaublich. Allein die grafischen Effekte jagen einen von einer Ver-zückung in die nächste. Der Sound hämmert so richtig mit, fehlt eigentlich nur noch der eigene Rauman-



Axelay kann selbst sonst Genre-Fremde begeistern und sollte in keiner Shoot 'Em Up-Sammlung fehlen.

zug und das Feeling wäre perfekt. Also alles herhören: Wer sich Ballerfan nennt und sich Axelay nicht zulegt, sollte mal ernsthaft darüber nachdenken, ob ein Super Ninten-

do nicht auch als Toaster einsetzbar wäre. Dem Rest der Menschheit sei hiermit mitgeteilt: Kaufen, Kaufen, Kaufen!

(ray)

SNES

Besonderheiten
- 3D-Effekte
- engl. Anleitung

SHOOT' EM UP

Hersteller Konami
Preis ca. DM 160,-

Muster von
Eigenimport



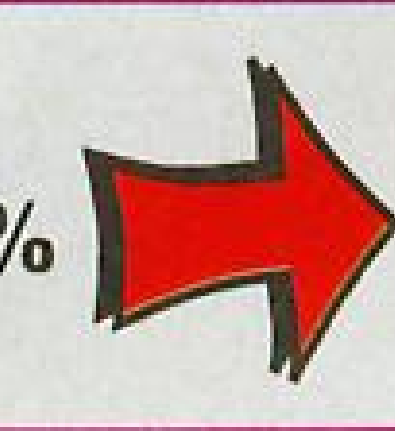
87%



93%



91%



90%

MARIOS MAGIC



Super Play Action Football

Was tun gegen die geschlossene Phalanx von erfolgreichen Sportspielen auf Seiten SEGA's und Electronic Arts? Eine mögliche Antwort auf diese Frage ist das vorliegende Game, von den Meistern höchstpersönlich programmiert und mit einigen Dingen ausgestattet, die neue Wege aufzeigen sollen.

Dies beginnt schon bei der Beilage zur Anleitung, dem "geheimen" Play-Book des Trainers. In diesem sind eine Vielzahl von Begriffserklärungen und Taktikhinweisen in optisch ansprechender Form aufgeführt. Der positive Eindruck setzt sich beim

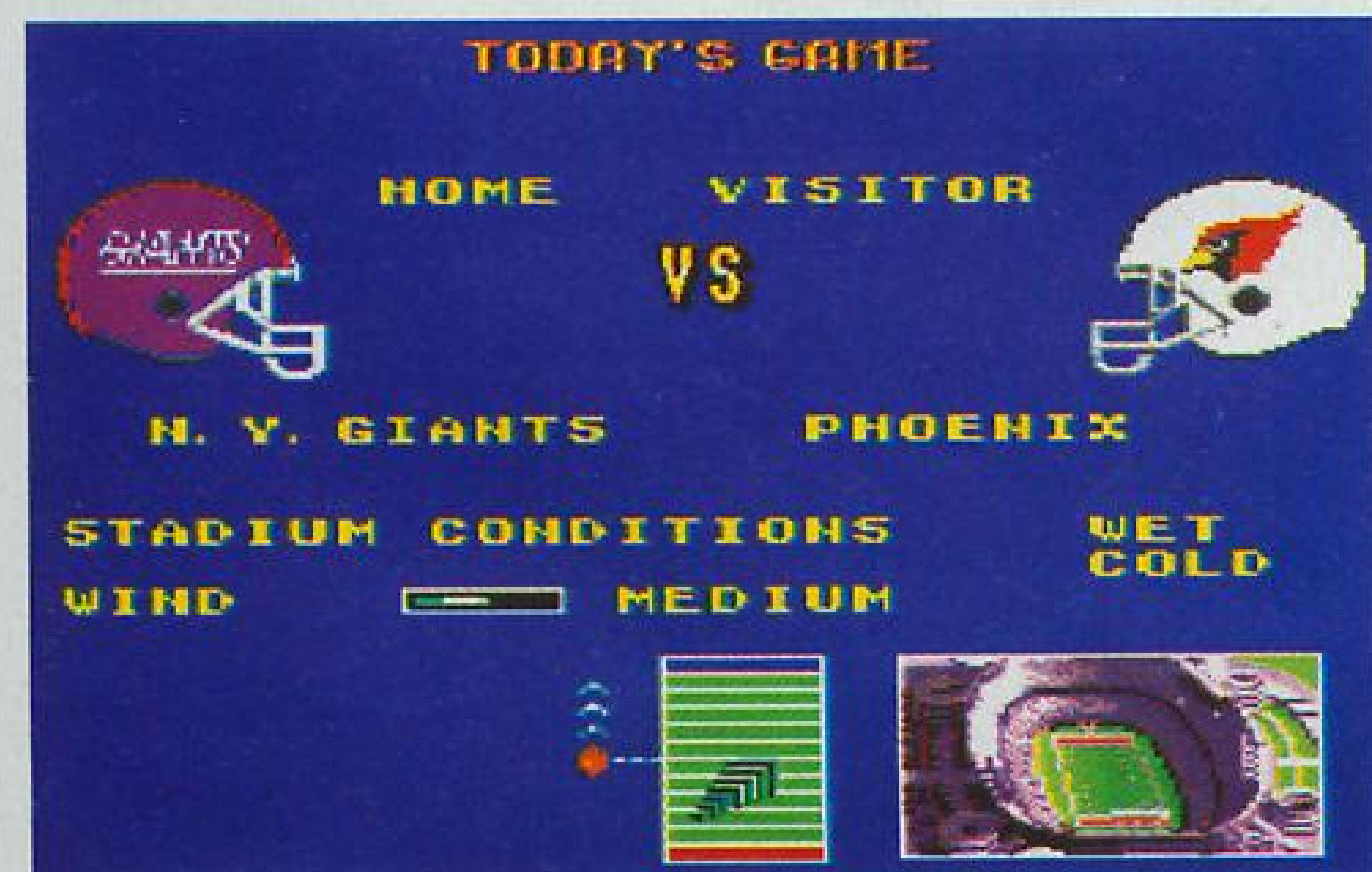
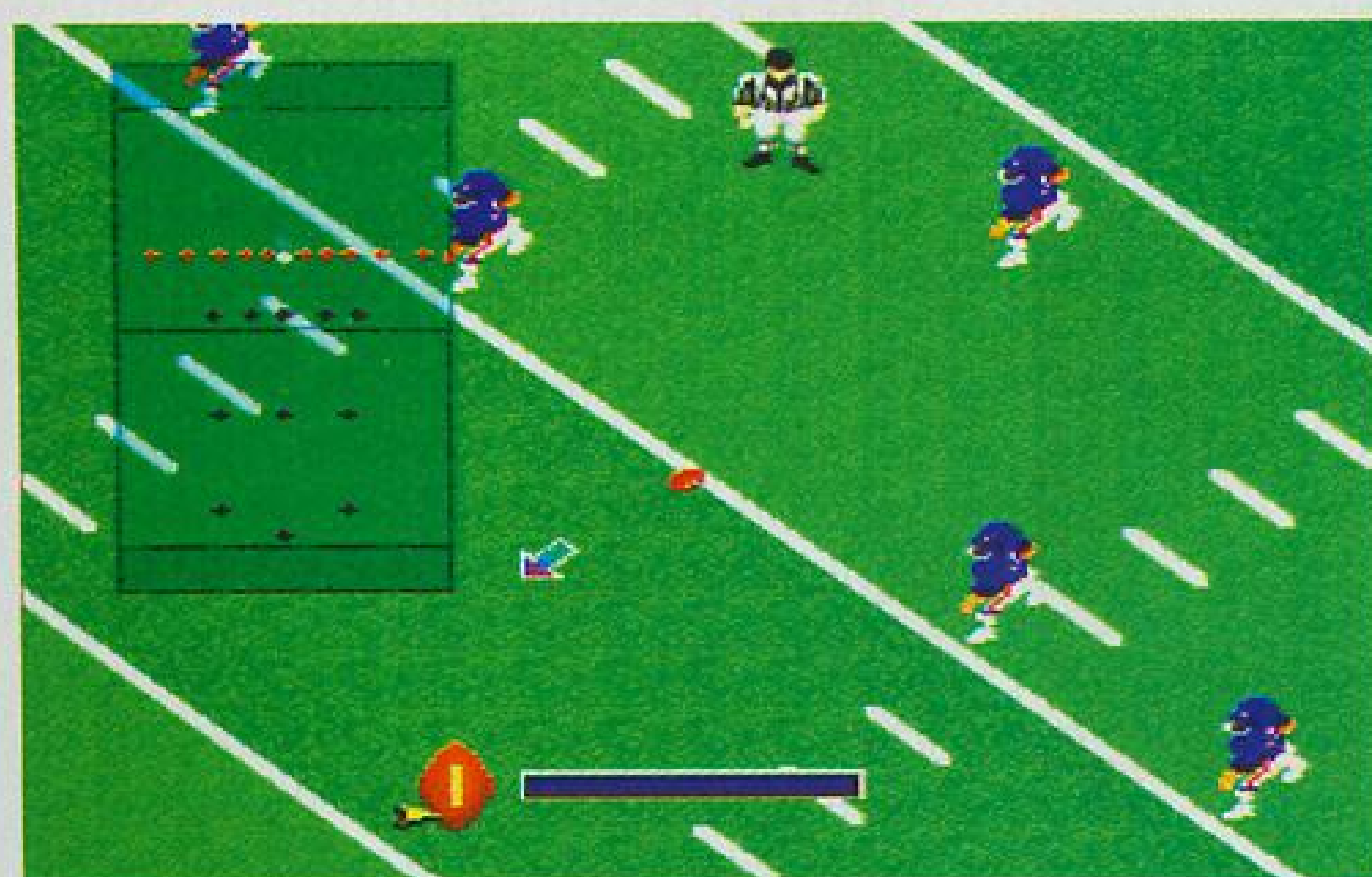
Einstieg in das Spiel und Durchklicken durch die recht aufgeräumt wirkenden Optionsschirme fort. Diese beschränken sich auf das Nötigste und sind übersichtlich aufgebaut. Es stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Wahl (Beginner und Normal), die Länge der Spielviertel

kann 5 oder 15 Minuten betragen. Im Liga-Modus wählen wir entweder unter High-School-Mannschaften (etwa 100 College-Teams) oder unter 28 original NFL-Teams unseren Favoriten aus. Ist man zu zweit, kann gegeneinander oder auch vereint gegen den Rechner angetreten werden. Bemerkenswert ist, daß die CPU im Beginner-Modus die Pässe und Ballannahmen selbst übernimmt und so auch Einsteigern erste Erfolge sicher sind. Ist das Spiel soweit vorbereitet, wird per animiertem Münzwurf die angreifende Mannschaft ermittelt. Zuvor informiert uns ein eingeblendeter Wetterbericht, wer den Rückenwind für sich hat und ob mit Aquaplaning gerechnet werden muß. Beim Spielstart zeigt sich noch eine Beson-

derheit: Unser Blick von schräg oben zeigt diagonal über das Feld und in der linken Hälfte ist ein Übersichtsschirm eingeblendet, der in verschiedenen Zoom-Stufen justiert werden kann. Musik und die blitzsaubere Digital-Sprachausgabe sind sehr gefällig, die Sprites relativ groß und realistisch dargestellt. Einen Haken hat die Sache allerdings; um nicht zu viele Sprites auf einmal berechnen zu müssen, ist der Spielfeldausschnitt

recht klein und damit die Zahl der sichtbaren Spieler nicht gerade groß. Bedauerlicherweise geht dadurch ein Großteil an Übersicht verloren und nimmt einen Teil Motivation mit. Leider ist auch die Grafik weniger gut als im Vorspann.

Bleibe noch auf die Spielstatistik am Ende einer Begegnung hinzuweisen. Schafft man es in der NFL unter die ersten 20 zu gelangen, nimmt man am Superbowl teil. Der Spielstand kann übrigens per Speicher festgehalten werden. Natürlich kann auch ein Match zu zweit gegeneinander bestritten werden. Fazit: Gute Ansätze auf der ganzen Linie gehen leider in der Unübersichtlichkeit des Spielgeschehens unter. (re)



Jetzt kann auch auf dem SNES Football ohne blaue Flecken gespielt werden.

derheit: Unser Blick von schräg oben zeigt diagonal über das Feld und in der linken Hälfte ist ein Übersichtsschirm eingeblendet, der in verschiedenen Zoom-Stufen justiert werden kann. Musik und die blitzsaubere Digital-Sprachausgabe sind sehr gefällig, die Sprites relativ groß und realistisch dargestellt. Einen Haken hat die Sache allerdings; um nicht zu viele Sprites auf einmal berechnen zu müssen, ist der Spielfeldausschnitt

Inserentenverzeichnis

Bomico	31	Magic Bytes	131
CPS	35	Okay-Soft	37
Data Becker	7	Pfitzenmeier	65
ELA Versand	65	Soft & Sound	61
Flashpoint	117	Soft-Point	55
Gamestore	65	T.S. Datensysteme	15
Groß Electronic	65	Thalion	13, 47, 132
Hartung	103	Top 4	65
JC Service Center	105	United	
Joysoft	45	Software	24, 25
		Wial	43



SNES

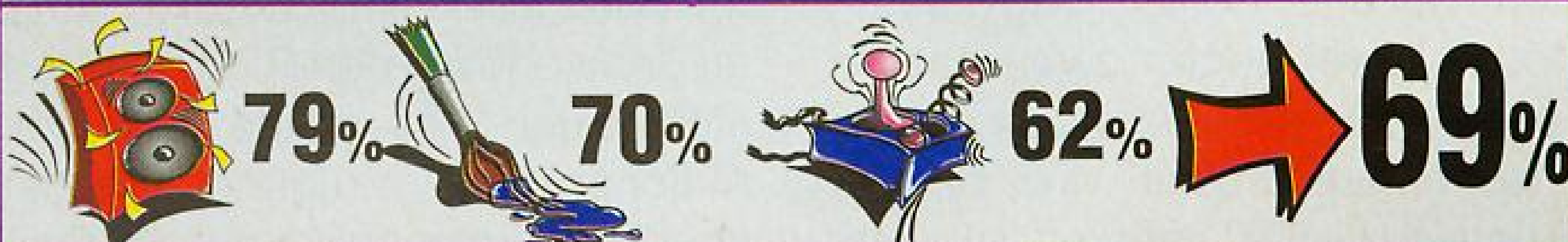
Besonderheiten

- Batteriegestützter Speicher
- Zweispielermodus

Sportspiel

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4



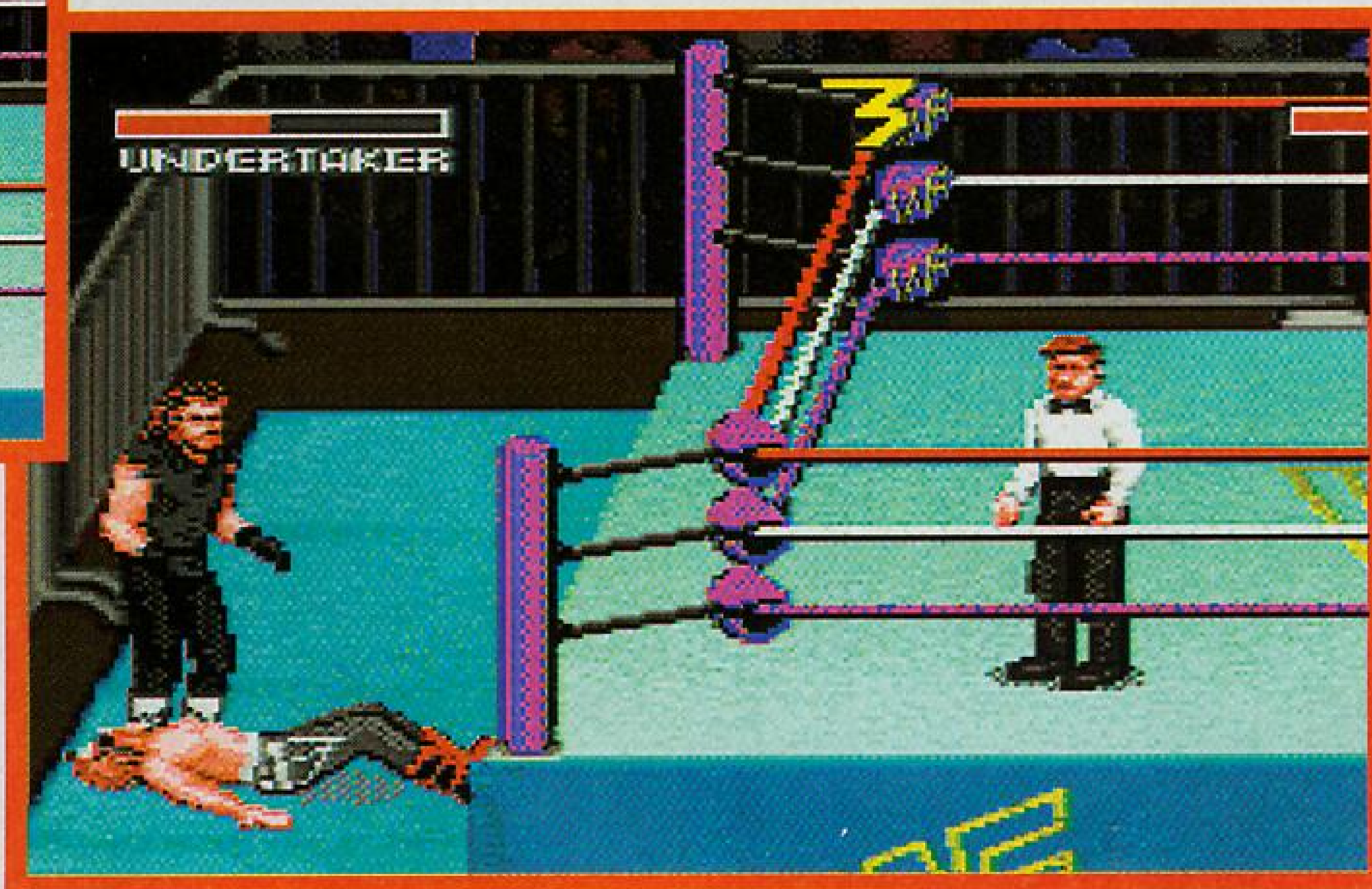


MARIO'S MAGIC

Super Wrestle Mania

Wenn sich zwei bis vier Männer, groß wie Grizzlybären, breit wie Sportwagen und nach landläufiger Meinung dumm wie Apfelkuchen gegenseitig minutenlang aufs Wildeste verprügeln, dabei trotzdem kein Tropfen Blut fließt und im Hintergrund eine ausgelassene Menge von ein paar tausend Leuten wie verrückt grölt und applaudiert, dann kann es sich dabei eigentlich nur um eines handeln: Original amerikanisches Wrestling...

Wenn Ihr dieser "Sportart" verfallen seid und Ihr euch darüber ärgert, daß IYFW ("insert your favourite wrestler") 'mal wieder von IYFWO ("insert your favourite wrestler's opponent") ungespitzt in den Boden gerammt wurde, dann habt Ihr jetzt auf dem Super NES die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen und die Schlappe zu korrigieren. Zu einer recht fetzigen Titelmusik habt



Ihr zunächst die Qual der Wahl, ob Ihr gegen einen menschlichen Gegner oder gegen Euer SNES in den Ring steigen wollt und ob je ein, zwei oder sogar vier Wrestler auf jeder Seite am Kampf teilnehmen sollen. Beim "Tag-Team"-Modus (zwei gegen zwei) hat ein Team verloren, wenn einer der Wrestler ausgezählt wird, bei der "Survivor-Series" müssen alle vier

Gegner der Reihe nach für drei Sekunden auf die Matte gelegt werden, ehe der Schlußgong Euren Sieg bestätigt. Nun dürft Ihr Euch Eure(n) Wrestler aus zehn der Megastars der WWF aussuchen: Hulk Hogan, der Undertaker, Earthquake und Typhoon, die Legion of Doom alias Hawk und Animal sowie ein paar weitere Fighter geben sich ein Stelldichein am Bildschirm. Haben Eure Kämpfer dann endlich den Ring betreten, steht Euch eine große Fülle von Aktionen zur Verfügung, um den oder die Widersacher auf die Bret-

ter zu schicken. Vom Bodyslam über Suplex, Elbowdrop und Closesline bis zum Flying Dropkick ist alles geboten, was das Wrestlerherz begehrt. Ihr könnt sogar auf die Seile klettern und eine klei-

ne Flugnummer vollführen oder Euren Gegner mit einem gekonnten Hiptoss aus dem Ring befördern. Wenn Euch danach zumute ist, könnt Ihr den Kampf dann auch außerhalb des Ringes weiterführen, doch Vorsicht! Wer bis Zehn nicht wieder zwischen den Seilen steht, wird disqualifiziert! Etwas seltsam empfand ich es, daß die Wahl des Catchers lediglich einen Einfluß auf die Grafik hat, die Handhabung jedoch völlig gleich ist. Man sollte doch meinen, es gibt einen kleinen Unterschied, ob sich die 260 Pfund eines Ted Di Biase oder die 468 Pfund von Earthquake auf Eure Brust legen... Die Portraits der Wrestler wurden alle digitalisiert, und auch während des eigentlichen Spieles kommt die Qualität der Animationen beinahe an diesen Standard heran. Auch bei der Musik und den Soundeffekten haben sich die Leute von Ljn einige Mühe gegeben, wenngleich die hardwaretechnischen Möglichkeiten des Super NES nicht ausgeschöpft werden. Immerhin erklingt aber bei jedem Catcher eine unterschiedliche Melodie zur Siegerehrung, beim Undertaker schaurige Orgelklänge, bei den Natural Disasters (Earthquake und Typhoon) rumfelt es ganz kräftig im Hintergrund usw. Die einzige Schattenseite von Super Wrestlemania fand ich in der Wahl des Schwierigkeitsgrades: Zwar besteht die Möglichkeit, vor Beginn des Kampfes zwischen drei Schwierigkeitsstufen zu wählen, aber selbst auf der höchsten Stufe stellt es kaum ein Problem dar, mit nur einem Kämpfer alle vier Gegner einer Survivor-Series zu besiegen. Anstatt nach jedem Kampf wieder den Auswahlbildschirm erscheinen zu lassen, wäre es wohl besser gewesen, noch einen Turnier-Modus zu implementieren, in dem dann mit steigendem Können der Gegner nach und nach jeder andere Wrestler einmal herausgefordert wird. So aber geht leider nach ein paar Runden gegen den Computer die Motivation merklich zurück - immer gewinnen ist doch auch langweilig, oder? (mm)

SNES

Besonderheiten

- 2 Spieler Modus,
- 2 verschiedene Teamoptionen

BEAT 'EM UP

Hersteller Ljn

Preis ca. DM 100,-

Muster von

Hersteller



65%



75%



85%



NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

...wenn Sie grafisch hochwertige und soundtechnisch sehr gute Spiele suchen !



Durch einen mißlungenen Versuch, Prof. Otto Schmalhirs Zeitmaschine zu testen, landet die Hauptfigur in einem astreinen Beat'em Up-Game, das nicht nur vor Action strotzt, sondern auch durch seine große Auswahl an Gegnern, Extras und Überraschungen zu faszinieren weiß.



In 6 Level können die Entwicklungsstufen der Menschheit grafisch und musikalisch untermalt erlebt werden.

Ausgabe 12/92, jetzt NEU beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.

Und das alles für nur

19,80



MARIOS MAGIC



Tour Golf

Schon 2 Anläufe hat Nintendos Flaggschiff in puncto Golf-Simulation hinter sich und beide haben die Fangemeinde nicht zu Beifallsstürmen hingerissen. Jetzt hat EA Sports Network beschlossen mit ihrem Dauerbrenner PGA Tour Golf diese Lücke zu schließen. EA gibt damit gleichzeitig seinen Einstand als Nintendo-Zulieferer.

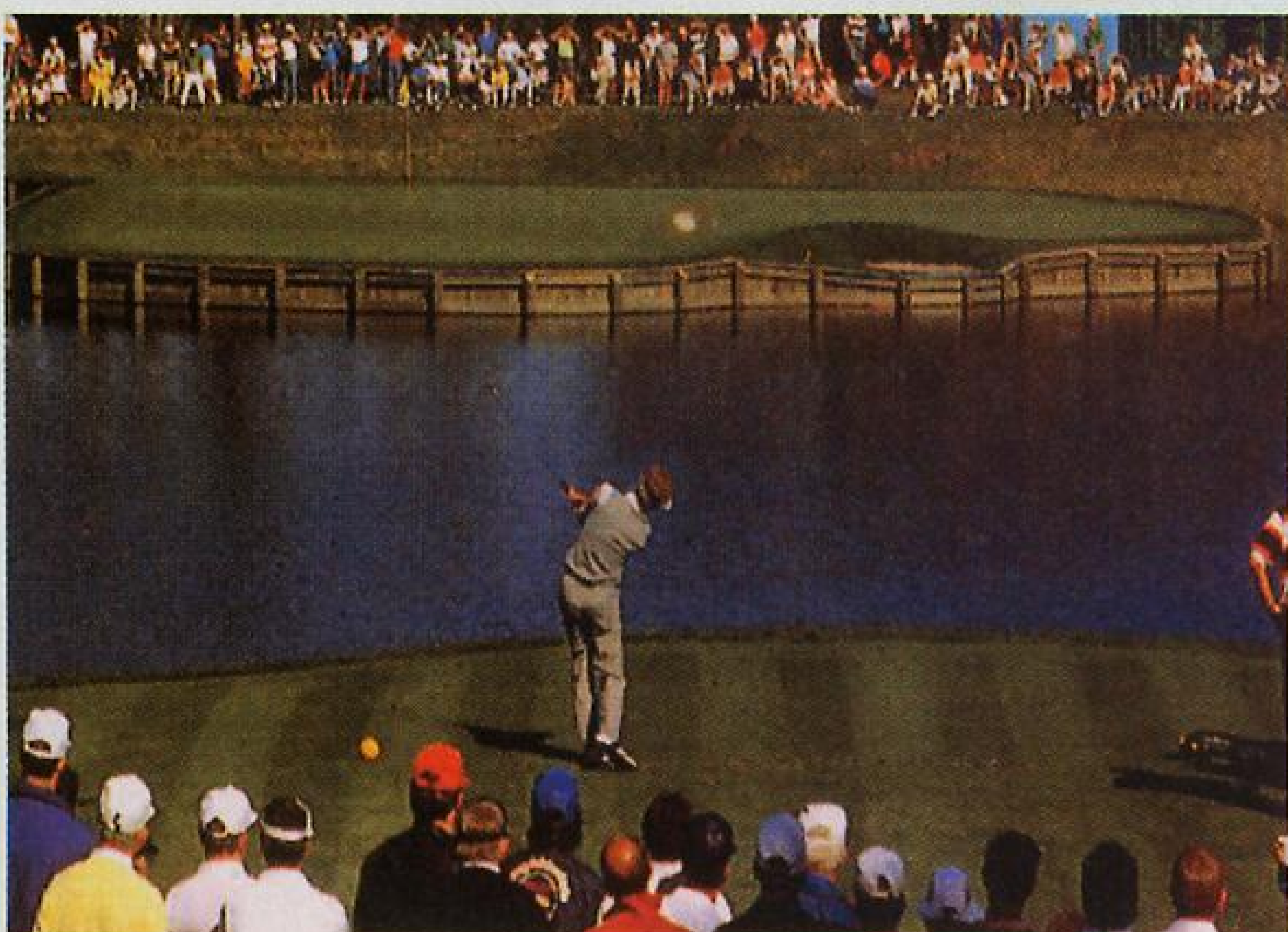


Interessanterweise wagt sich der amerikanische Entwickler-Gigant gleich an eine sog. Mode-7-Programmierung (d.h. 3D-Chip ist immer aktiv) und knufft damit dem Klassenprimus Konami gleich mal in die Seite. Das Spiel umfaßt wie schon von PC's und dem Mega Drive her bekannt 4 Golfkurse

mal 16 Golfbegeisterte samt ihrer Statistik kann der Batteriespeicher verwalten (bei der MD-Version sind es 22). Aus unerfindlichen Gründen werden dabei nur 4 Zeichen für die Namensgebung zugelassen. Der Spielablauf ist nahezu unverändert übernommen, bietet aber ein Bonbon, das selbst auf dem PC erst mit Links Einzug hielt: Die Ball-Kamera, die den Flug aus der Sicht des Balles zeigt. Der Untergrund wird dabei vom 3D-Chip gezoomt, die Bilderfolge ruckelt etwa so wie ein schneller 3D-Flugsimula-

Großen. Gleiches gilt für die Score-Card und den Tabellenstand, die beide nach dem Einputten des letzten Spielers gezeigt werden. Die detailliertere Grafik auf dem SNES, die kräftigeren Farben und die zusätzliche Animation der Spielfigur leiden unter der eintönigeren Landschaftsgestaltung und dem engen Ausschnitt, der gezeigt wird. Diese Beschränkung fällt besonders bei dem berühmten Kameraflug vom Loch zum Abschlagspunkt zu Beginn jeder neuen Bahn auf. Hat man bei der MD-Version durchaus das Gefühl, die Golfanlage ist in die Landschaft integriert, zeigt die vorliegende Konvertierung die einzelnen Bahnen quasi als Scherenschnitt ohne

etwas drumherum. Der Sound nimmt sich hier wie da nichts weg; Titelmusik und Vogelgezwitscher, Applaus, Piffe und was sonst so dazugehört. Blicke abschließend noch etwas über die Spielbarkeit zu sagen. Hier hat man bei EA leider das genial einfache Menükonzept der MD-Version aufgegeben und sich bedauerlicherweise für eine gewöhnungsbedürftigere Tastaturbelegung entschlossen. FAZIT: Mit Abstand die bislang beste Golf-Simulation auf dem Super NES, allerdings hinkt der Gesamteindruck und die Spielbarkeit etwas hinter der schon über ein Jahr erhältlichen MD-Version her. Bisher zurückhaltende Golfer können jetzt getrost zuschlagen. (hw)



(18-Loch-Anlagen), die nebst einigen Übungsmodi auch das große Turnier (4x eine Anlage) anbieten. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig die kleinen weißen Bälle durch die Prärie dreschen. Maxi-

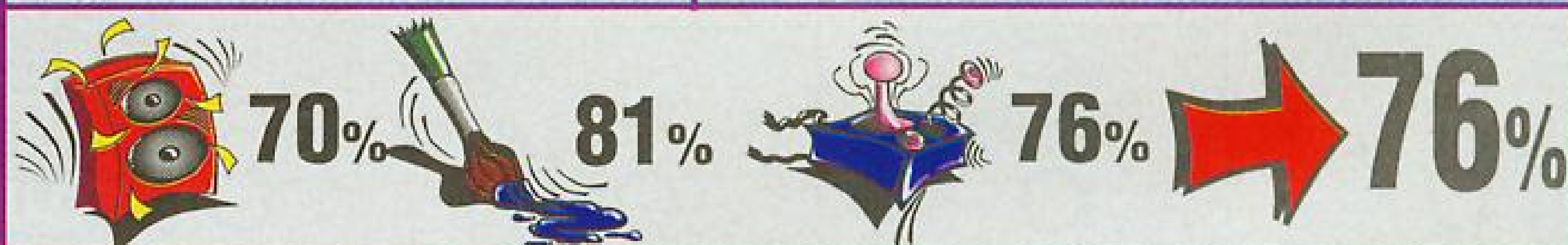
tor (z.B. F22, MD). Die drehbare 3D-Darstellung des Grüns (Grid) zur Hilfe beim Einputten ist weniger gut weggekommen, hier ist die Übersicht schlechter als bei der Konkurrenzversion für SEGA's

SNES

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Speicher f. 16 Spieler

SIMULATION

Hersteller Elektr. Arts **Muster von**
Preis ca. DM 140,- **TOP 4**

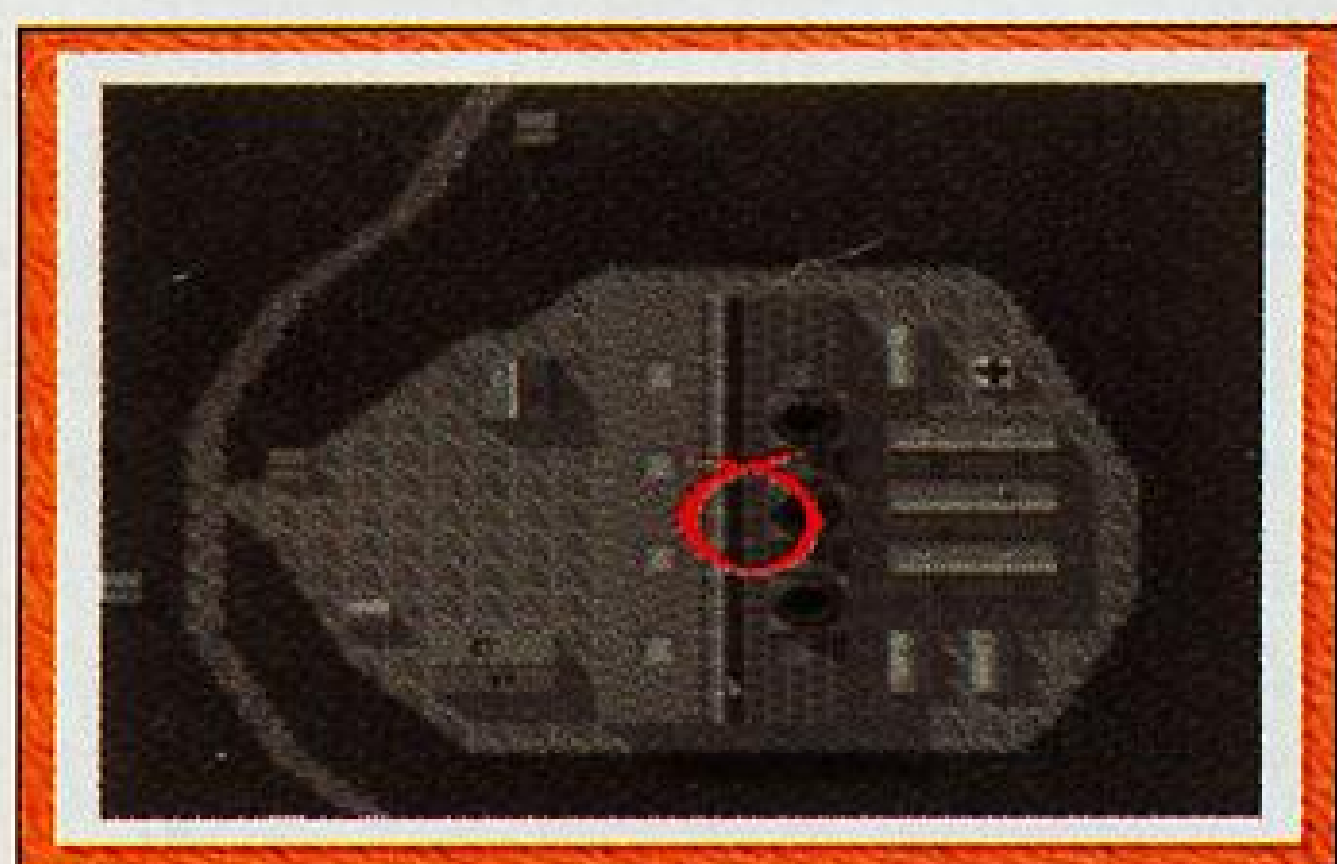
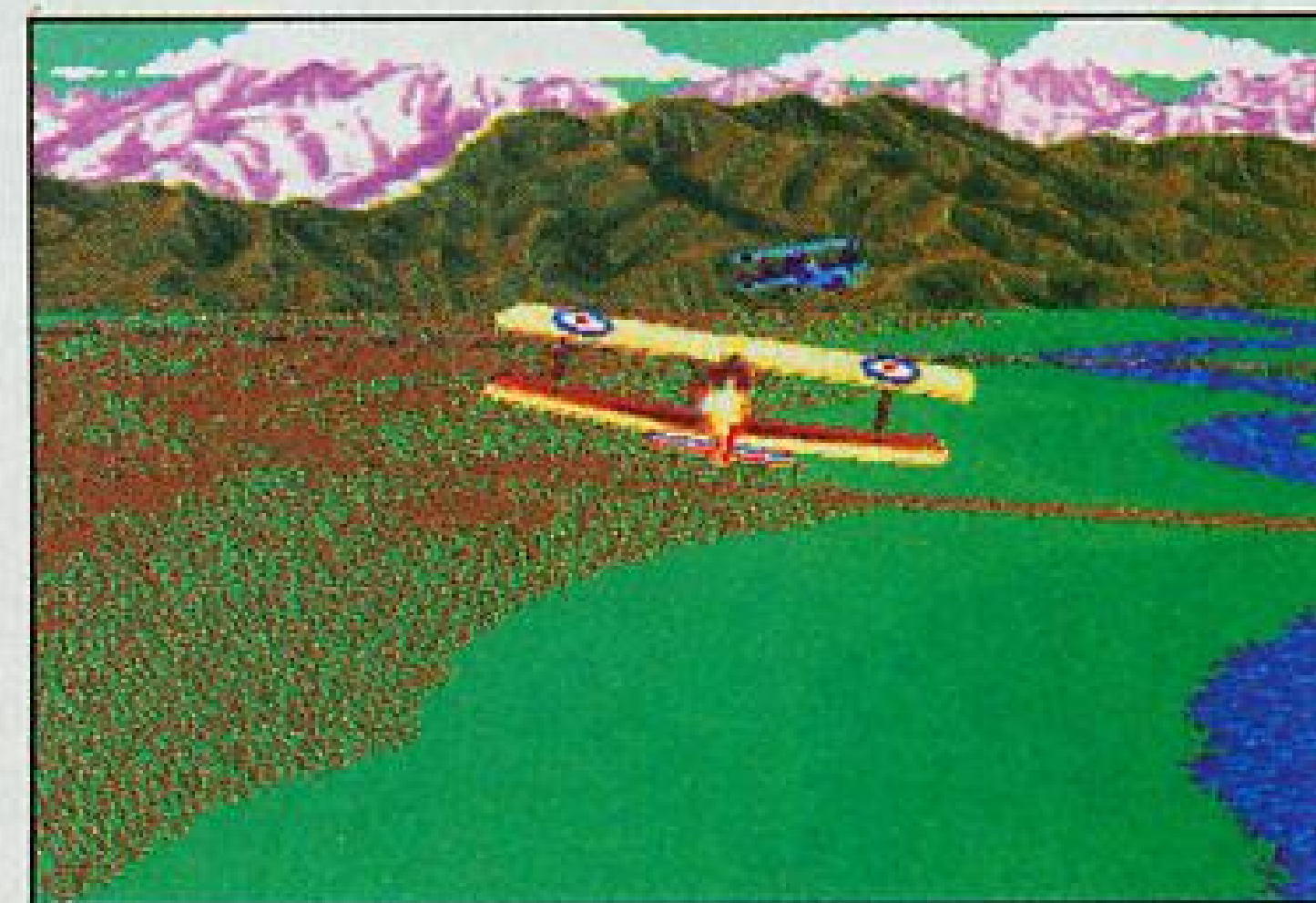




WINGS 2

ACES HIGH

In der Endphase des 1. Weltkrieges hatte die militärische Fliegerei bereits maßgeblichen Einfluß auf das Kriegsgeschehen und die Flugtechnik hatte einen Riesenschritt nach vorne getan. 5 junge Piloten werden einer Staffel Sopwith Camel zugeteilt und treten jetzt ihren Dienst an der Westfront im Jahre 1918 an, und wir begleiten sie durch ihre Einsätze. Mitten in die Welt des glorifizierten Kampfes zwischen den Rittern der Lüfte, führt uns die Umsetzung des Computerspiels Wings 2.



Das Modul bietet 3 verschiedene Einsatzarten: Dog Fight (Luftkampf), Bombing (Bombardement von großen Erdzielen) und Strafing (Beschuß von kleinen Erdzielen mit den Bordwaffen). Beim Luftkampf und Strafing wird das Flugzeug von hinten gezeigt (vgl. z.B. After Burner, Thunder Blade), beim Bombenwerfen senkrecht von oben (vgl. z.B. Bomberraid, Hurricane). Jede Mission beginnt bereits mit dem Anflug auf das Ziel. Der Luftkampf endet siegreich, wenn alle Gegner vom Himmel geholt sind oder eine bestimmte Zeit abgelaufen ist. Anders bei den Bodeneinsätzen, denn dort kann nur einmal angeflo-

gen werden und dann muß die zu Beginn festgelegte Aufgabe erfüllt sein. Eine Chance für einen zweiten Anflug gibt es nicht. Durch diesen Wegfall eines Freiheitsgrades sinkt der Spielspaß bei Bombing auch entsprechend ab. Das Flugzeug ist gut gezeichnet, die 3D-Grafiken der Gegner sind auch gut getroffen. Während des gesamten Spieles ist der 3D-Chip der Konsole am Arbeiten und dreht bzw. zoomt den Untergrund. Dieser ist mit Ausnahme einiger Zielobjekte flach wie z.B. bei F-Zero oder Exhaust Heat und sieht immer gleich aus. Das der Unterschied zwischen Boden und maximaler Flughöhe scheinbar recht gering ist und die Kiste nur allzu oft im Eifer des Gefechtes auf dem Boden zerschellt, liegt in dem begrenzten Speicher der (CPU-RAM), welcher nur eine gewisse Zahl an Zoom-Stufen zuläßt - ansonsten gäb's unfreiwillige Nachladepausen. Das wichtigste Kriterium ist zweifellos das Fluggefühl und dies kommt mit einiger Übung recht gut rüber (wenn auch bei Richtungsänderungen nicht alle beliebigen Winkel eingestellt werden können). Dazu tragen die variable Motordrehzahl, die Kombination Quer- und Seitenruder und die gut berechnete ballistische Flugbahn der Leuchtpurgeschosse bei. Insgesamt stehen

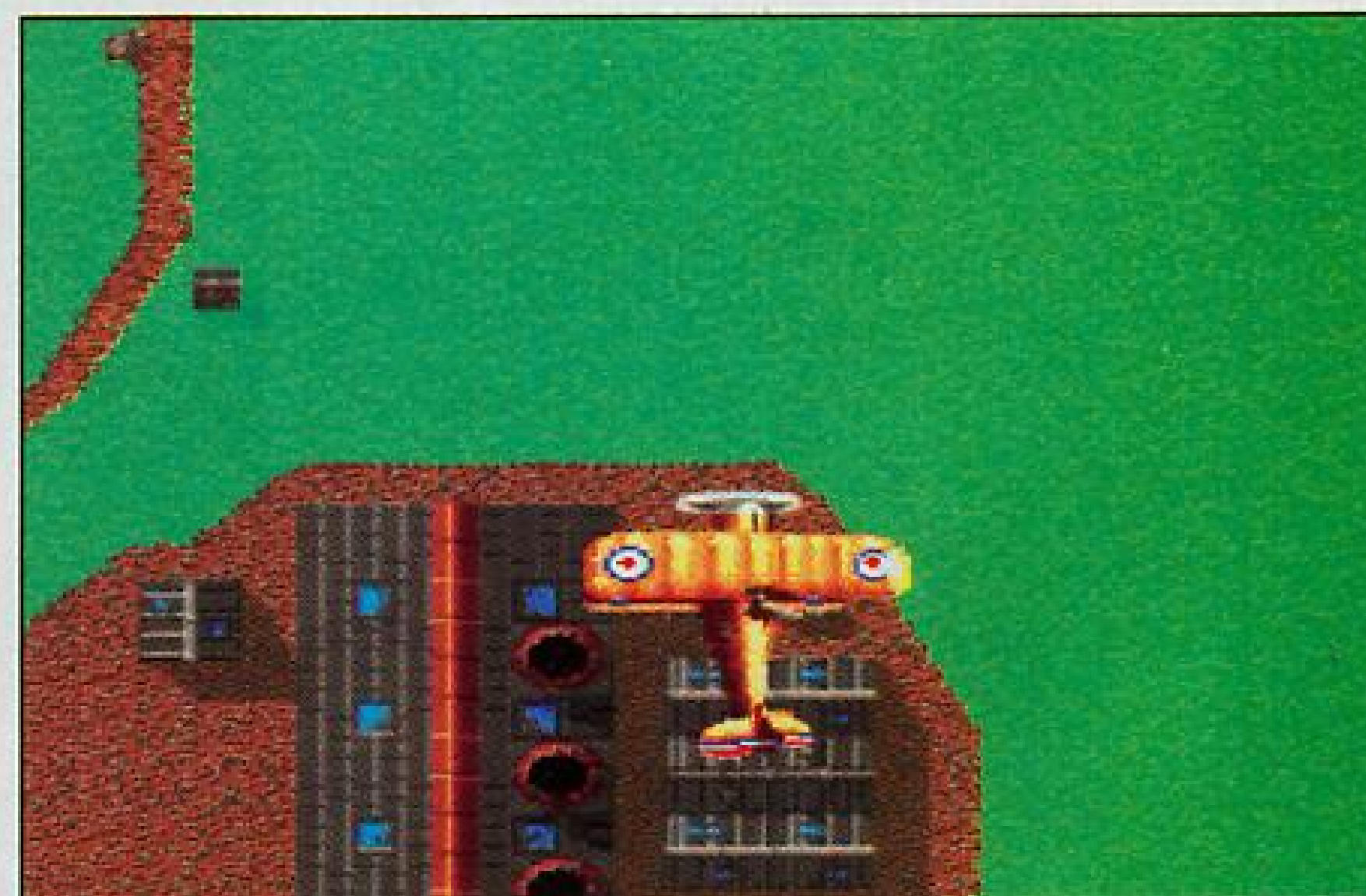
5 Piloten zur Wahl (entsprechend der 5 Leben des Spielers), sind alle unter die Radieschen gewuchtet worden, ist das Spiel aus. Wird eine Mission erfolgreich beendet, gibt es Skillpunkte zur Verteilung auf die 4 Piloteneigenschaften Schießen, Fliegen, Reparieren und Ausdauer. Mit zunehmendem Skill steigt auch der militärische Rang und Orden gibt es dann ebenfalls irgendwann. Wird die Aufgabe nicht erfüllt, gibt's einen Anschuß und man darf sein Glück nochmal versuchen. Nach dem zweiten Versagen wird man aus dem aktiven Dienst suspendiert und verliert den entsprechenden Piloten. Trotzdem bekommt Ihr dann die nächste Aufgabe. Jede erfolgreiche Mission wird mit einem Passwort belohnt. Die Grafik des Spieles ist ansehnlich, allerdings öden die immergleichen Berge im Hintergrund allmählich an, denn man hat ständig das Gefühl, am Boden eines tiefen Talkesels rumzugeigen. Der

Sound der Maschine ist zu blaß, da kommt die Hollywood-Filmmusik besser an's Gehör. In eine echte Simulation müßten Sprit- und Munitionsverbrauch, sowie echte Starts und Landungen mit hinein. So bleibt es ein anspruchsvolles Ballerspiel. Im Finale (Level 22) kommt es dann zum Showdown mit Baron Freiherr Manfred v. Richthofen persönlich (das ist der heiße Typ in dem roten Dreiecker). FAZIT: Wer's geschafft hat, kann fortan mit Snoopy auf der Hundehütte Platz nehmen und sich als Herrscher der Lüfte fühlen.

(re)



Bei Wings 2 muß der 3D-Chip ganze Arbeit leisten.



SNES

Besonderheiten

- englische Anleitung; Passwortabt.
- TOP 4 SPEZIAL: deut. Spielhilfe

SIMULATION

Hersteller NAMCO
Preis ca. DM 130,-

Muster von
TOP 4



65%



71%



80%



70%



MARIOS MAGIC

SUPER NINJA BOY



Jack is back! Nach einem ziemlich schwachen Start des kleinen Ninja auf dem Game Boy treibt Jack jetzt auch auf dem Super Nintendo sein Unwesen. Im Gegensatz zur Game Boy-Version ist aus Super Ninjaboy auf dem

Super NES kein verunglücktes Beat'em up geworden, sondern ein recht spaßiges Rollenspiel mit Actioneinlagen.

Wie bei diesem Genre schon fast üblich, beginnt die Hintergrundstory zunächst ganz ruhig und friedlich. Die Leuten von Chinaland leben so einigermaßen zufrieden vor sich hin, als eines Tages eine Flotte von Raumschiffen über Chinaland auftaucht. Die Ausserirdischen geben sich freundlich und beginnen, überall auf der Welt den Frieden zu propagieren. Als sie nach einigen Wochen wieder ins All aufbrechen, kehrt wieder Ruhe in Chinaland ein, bis eines Tages plötzlich eine Gruppe von Banditen die Hauptstadt Yokan überfällt, Wertgegenstände und die besten Arbeiter raubt und sich in die Berge zurückzieht. Wahlweise alleine oder mit einem Freund zusammen dürft Ihr nun als Jack bzw. Ryu dafür sorgen, daß die Räuber ihre gerechte Strafe bekommen. Mit fortschreitender Handlung bekommt Ihr dann von den unterschiedlichsten Personen im Spiel Aufträge erteilt, die der Reihe nach ausgeführt werden müssen. Zu diesem Zweck könnt Ihr Euch auf einer Karte von Chinaland frei umherbewegen. Je nachdem, welches Gefährt sich in Eurem Besitz befindet, sind auch Bootsfahrten oder gar ein Ausflug in die Unterwasserwelt möglich. Viele der Dungeons werden wie die Übersichtskarte in Vogelperspektive gezeigt, aber ab und zu kommt es auch vor, daß Ihr

beispielsweise einen Bergstollen in Run and Jump-Manier hinter Euch bringen müßt. Das Rollenspiel wäre nicht vollständig, wenn Euch nicht alle paar Schritte ein paar schlechtgelaunte Monster angreifen würden. Um also zu Ruhm, Ehre und (was noch wichtiger ist) zu Geld und Experience zu kommen, müßt Ihr Euch durch wahre Horden von unterschiedlich starken Gegnern klopfen, um Euer Reiseziel zu erreichen. Um nicht die ganze Zeit unbewaffnet und nur im Seidenkimono durch die Gegend spazieren zu müssen, findet Ihr in fast allen Städten Geschäfte, in denen Ihr Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche und allen möglichen Krimskrams kaufen könnt. Wenn Ihr Euch dann einmal entschlossen habt, einem allzu frechen Monster so richtig eins auf die Nase zu geben, wird



je nach Gegner einer von zwei Kampfmodi aktiviert. Im ersten Modus wird der Kampf in einer Actionsequenz ausgetragen, bei der Ihr auf dem Bildschirm herumlaufen und Eure Gegner in Echtzeit verprügeln könnt. Bei dieser Gelegenheit empfiehlt es sich, die überall herumstehenden Kisten kaputtzuschlagen, da sich oft recht nützliche Dinge darin verbergen. Der zweite Kampfmodus ist an die Kämpfe der klassischen Rollenspiele angelehnt, d.h. Eure Spielfigur steht am linken Rand, der Gegner am rechten und dann wird mittels verschiedener Befehle rundenweise gekloppt, bis einer umfällt. Eine solche Kombination von Action und Rollenspiel mag sich vielleicht etwas seltsam anhören, aber mir hat die damit verbundene



Abwechslung recht gut gefallen. Ein wenig enttäuscht war ich von der etwas phantasielosen Grafik und dem recht durchschnittlichen Sound von Super Ninja Boy. Andere Programmiererteams haben gezeigt, daß sich in dieser Beziehung eine Menge mehr aus dem SNES herausholen läßt. Dafür scheint man sich bei Culture Brain um so mehr Gedanken über die Spielbarkeit gemacht zu haben. Hat man sich erst einmal an die etwas exotische Tastenbelegung gewöhnt, gehen alle Aktionen wunderbar flüssig von der Hand. Je nach Euren Fertigkeiten am Joypad habt Ihr die Möglichkeit, am Beginn zwischen drei Schwierigkeitsgraden für die Actionsequenzen zu wählen, darüberhinaus könnt Ihr Euch fast jederzeit ein (ellenlanges) Paßwort geben lassen, um später an der gleichen Stelle wieder einsteigen zu können.

(mm)



SNES

Besonderheiten

- Rollenspiel für zwei Spieler
simultan, drei Schwierigkeitsgrade

ROLLENSPIEL

Hersteller Culture Brain Muster von
Preis ca. DM 120,- Laguna



50%



65%



85%



72%



Act Raiser

Eine bezaubernde Atmosphäre verströmt zumindest anfänglich der Spielemix Act Raiser, der sich weder in die Fantasy-Prügel-Ecke noch in die Strategie-Ecke einordnen läßt. Jedoch dürften die Anhänger beider Genres mit diesem Spiel einigermaßen zufrieden sein.

Die Story birgt gewisse Ähnlichkeiten zur Populous-Saga. Als waschechter Gott, der auf dem Sky Palace in himmlischer Höhe bei strahlendem Sonnenschein thront, beobachtet man eine Welt, die von den bösen Mächten des Tanzra heimgesucht wird. Ganze Horden von ekligen Monstern treiben dort ihr Unwesen und warfen auf ein Wunder. Der Spieler hat nun zwei Möglichkeiten, den bösen Spielen des Tanzra ein Ende zu setzen. Für Prügelfans steht ein Actionmodus zur Verfügung, der in der Art von Super Ghouls'n'Ghosts abläuft, jedoch enorm abgespeckt. Man steuert einen blonden Recken durch die prachtvollen Fantasylandschaften und verprügelt die Monster anständig. Weniger spaßig ist der Storymodus, der Prügelaction mit Sim City-Elementen verbindet. Zu meinem Erstaunen hat sich mittlerweile Deutsch auch als Himmels-Sprache durchgesetzt, denn Eure Gehilfin, ein aufgeregt flatterndes Engelchen, erklärt Euch in eben dieser unserer Sprache die Steuerung der göttlichen Fähigkeiten. Ihr könnt Eueren Himmelspalast über die ganze Welt bewegen und das Treiben der armen Sterblichen beobachten, vorteilhafterweise könnt Ihr Euch sogar technisch perfekt heranzoomen und einige Winkel genauer unter die Lupe nehmen. Sechs verschiedene Länder wollen von den Monstern befreit werden. Vor der perfekten Kultivierung steht allerdings harte Arbeit, denn bevor nicht die Monster per Actionmodus aus diesem Gebiet vertrieben wurden, siedelt

sich dort kaum ein Mensch an. Zunächst muß man vom himmlischen Thron herabsteigen und einen Tempel erschaffen, zu dem arme Menschlein pilgern können. Anschließend sorgt man per Naturkatastrophen dafür, das Land bewohnbar zu machen. Auf die Wüste läßt man Regenschauer prasseln, Schnee und Sümpfen treibt man mittels Sonne die Feuchtigkeit aus, Blitze setzen Büsche und zerbrechliche Holzhäuser in Kohle um, und Wind vertreibt alle geflügelten Monster. Ab und an geben die Untertanen einige ihrer Wünsche von sich, die man sich am besten auch zu Herzen nehmen sollte. Als besonders vorteilhaft erweist es sich übrigens, wenn man im Laufe des Spiels die Monsterhöhlen verschließt, indem man sie einfach



sequenzen sind gut spielbar, grafisch ganz passabel, jedoch sehr monoton. Mehr als ein netter Zeitvertreib zwischen den netten Actionsequenzen sind sie allerdings nicht. Es ist zwar sehr lustig, mit seinem Engel über die Landschaft zu flattern und Monster per Pfeil und Bogen abzuschießen, doch auf Dauer wenig aufregend. Die Actionsequenzen bieten sogar äußerst schöne Grafiken und sind technisch gut gelungen. Das Scrolling ist ruckelfrei und die Steuerung exakt. Am Gameplay ist allerdings nicht allzuviel gefeilt worden. Die Endgegner verhalten

sich stupide und sind dennoch fast unbezwingbar. Am meisten verzauberte mich während des Spielens allerdings der phänomenale Sound. Ganz im Stile der CD Synthie-Classics, werden klassische Stücke auf moderne Art zum Besten gegeben, wofür ich sogar meine neue Chris Rea-CD stumm in der Anlage verweilen ließ. Wer auf der Suche nach besonderen Spielerlebnissen ist, wird mit Act Raiser in den siebten Himmel entschweben, allerdings nur dank der guten Musik.

(hi)



Fast unbesiegbare Endgegner machen die Actionsequenzen nicht gerade schmackhaft

überbaut. Hat man alle Monsterhöhlen verschlossen, findet man sich in der zweiten Actionsequenz wieder. Je mehr Einwohner man in seinem Land ansiedeln konnte, desto mehr Hitpoints hat man auch zu vertrödeln. Die Strategie-



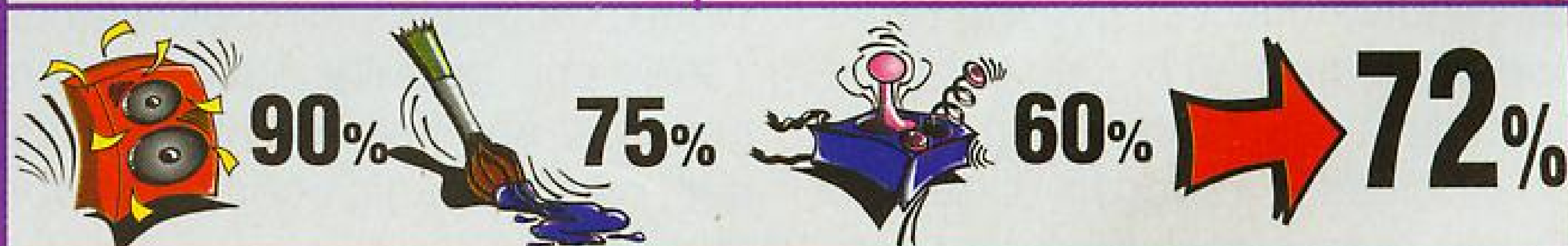
SNES

Besonderheiten
- Phänomenaler Sound

ARCADE-ACTION-STRATEGIE

Hersteller Enix
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Laguna





MARIOS MAGIC

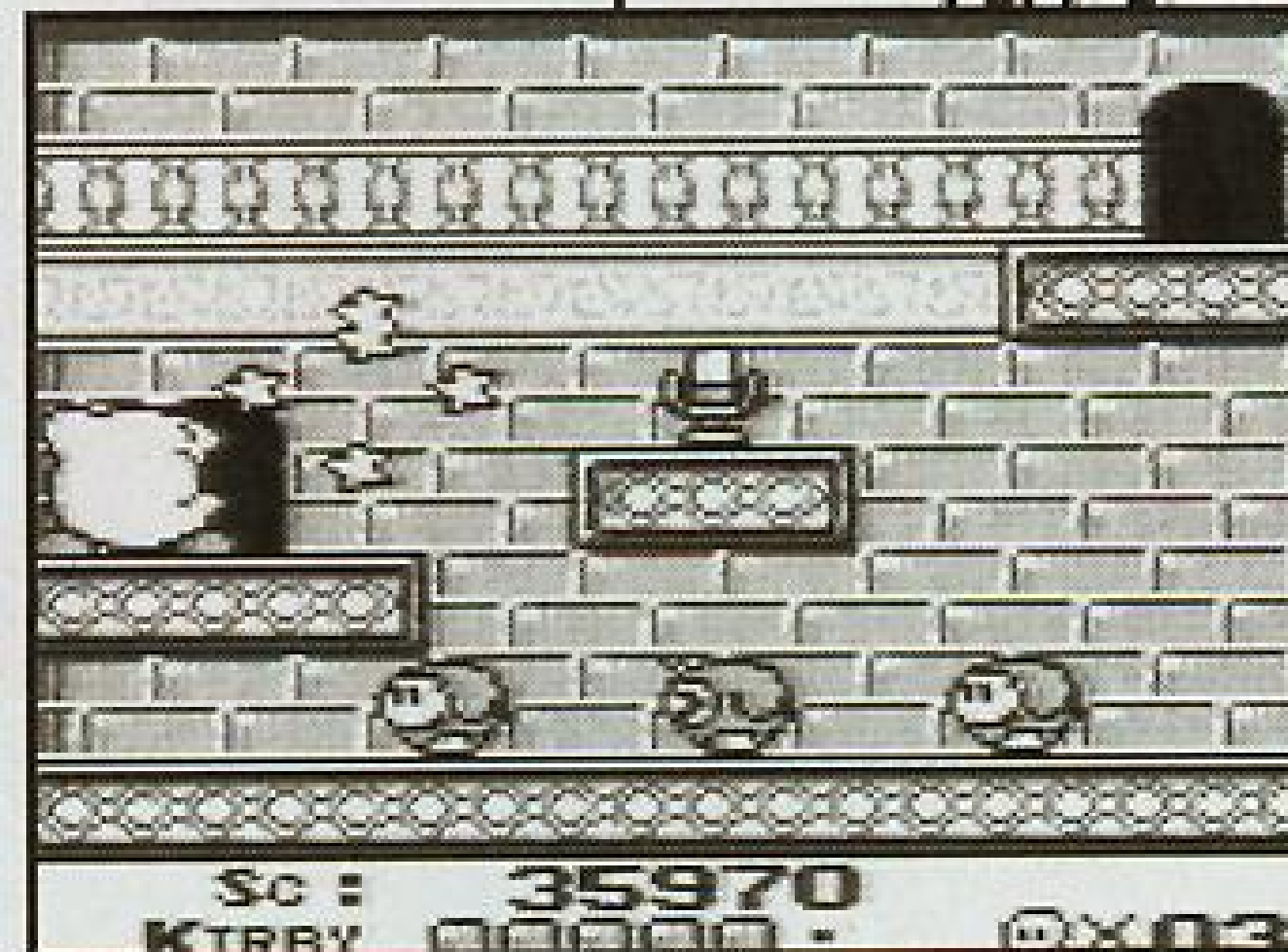
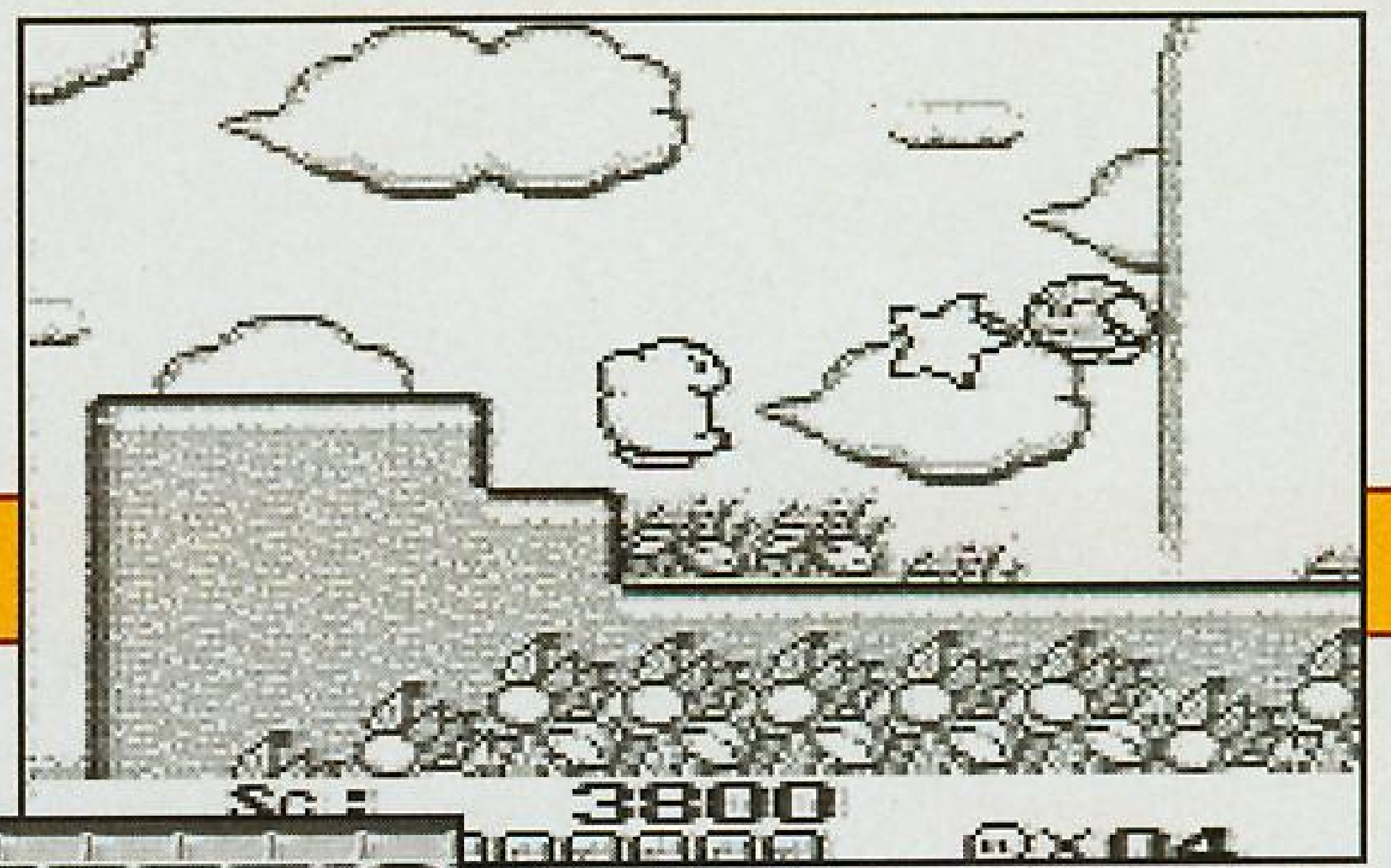
Kirbys Dream Land

Mit diesem Spieletitel läßt sich unweigerlich das bisherige Referenzspiel "Super Mario Land" verbinden, das zur Zeit unangefochten die Spitze der Jump`n`Run-Rangliste anführt. Kann das lebenswerte Fanatsygeschöpf dem italienischen Klempner den Rang ablaufen?

Auf einem kleinen Planeten, weit entfernt von unserer guten Mutter Erde, führen die Dream Landers ein lockeres Leben, machen sie sich doch einfach die Eigenschaften der strahlenden Sterne zu nutzen. Harte Plackerei ist für sie ein Fremdwort. Dem schleimigen König Dedede schmeckt dies natürlich überhaupt nicht, denn er muß sich - wie viele andere - das täglich Brot im Schweiß seines Angesichts verdienen. Aus diesem Grund beauftragt er seine Untertanen, in dem

benachbarten Königreich alles zu plündern, was nicht niet- und nagelfest ist. Im Zuge dieses niederträchtigen Verhaltens verfrachten die elenden Neider aber nicht nur alle Nahrungsmittel, sondern auch die lebenswichtigen Sterne in ihr Land. Als ranghöchster Vertreter seines Volkes ist es nun Kirbys Aufgabe, die alte Ordnung wiederherzustellen.

Bei der Ähnlichkeit des Titels, liegt es nahe, auch das Spiel mit dem bekannten "Mario Land" zu vergleichen. Leider trifft man da auf eini-



ben. Beeindruckender ist allerdings der Umstand, daß er außerdem fast alles in sich hineinsaugen kann. Sogar Gegenstände, die seine eigene Körpergröße um ein Vielfaches übertreffen, verschwinden in seinem scheinbar endlosen Schlund.

Fazit: "Kirbys Dream Land" eignet sich besonders für die jüngeren Besitzer eines Game Boys. Vor allem der geringe Schwierigkeitsgrad und die tolle Spielbarkeit können überzeugen. Die putzige Grafik kann sich durchaus sehen lassen und liegt damit klar über dem Durchschnitt. Der Sound ist auf Dauer etwas nervig. (om)

ge Probleme, denn Nintendos neuestes Werk kann mit ein paar netten Ideen aufwarten, die dem kleinen Italiener nicht im Traum eingefallen wären (geht auch rein anatomisch nicht!). Kirby kann sich beispielsweise zu einem riesigen Ballon aufblasen und so über die feindlichen Linien hinwegschwe-

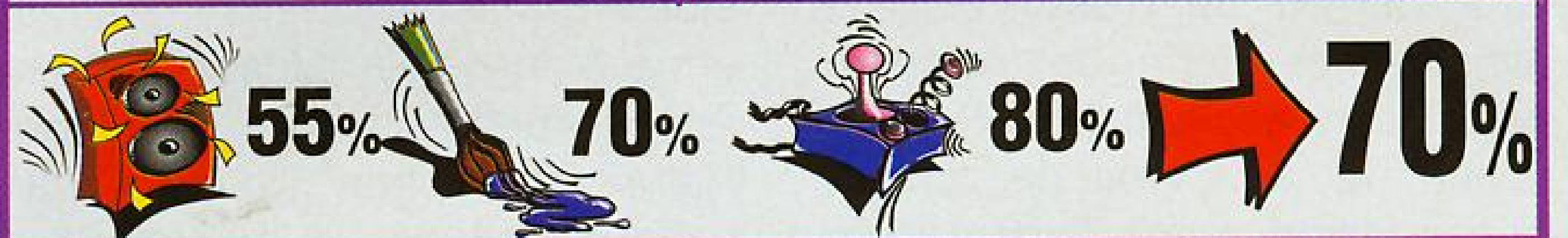
GAMEBOY

Besonderheiten
- keine

JUMP`N`RUN

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 60,-

Muster von
PC Computercenter

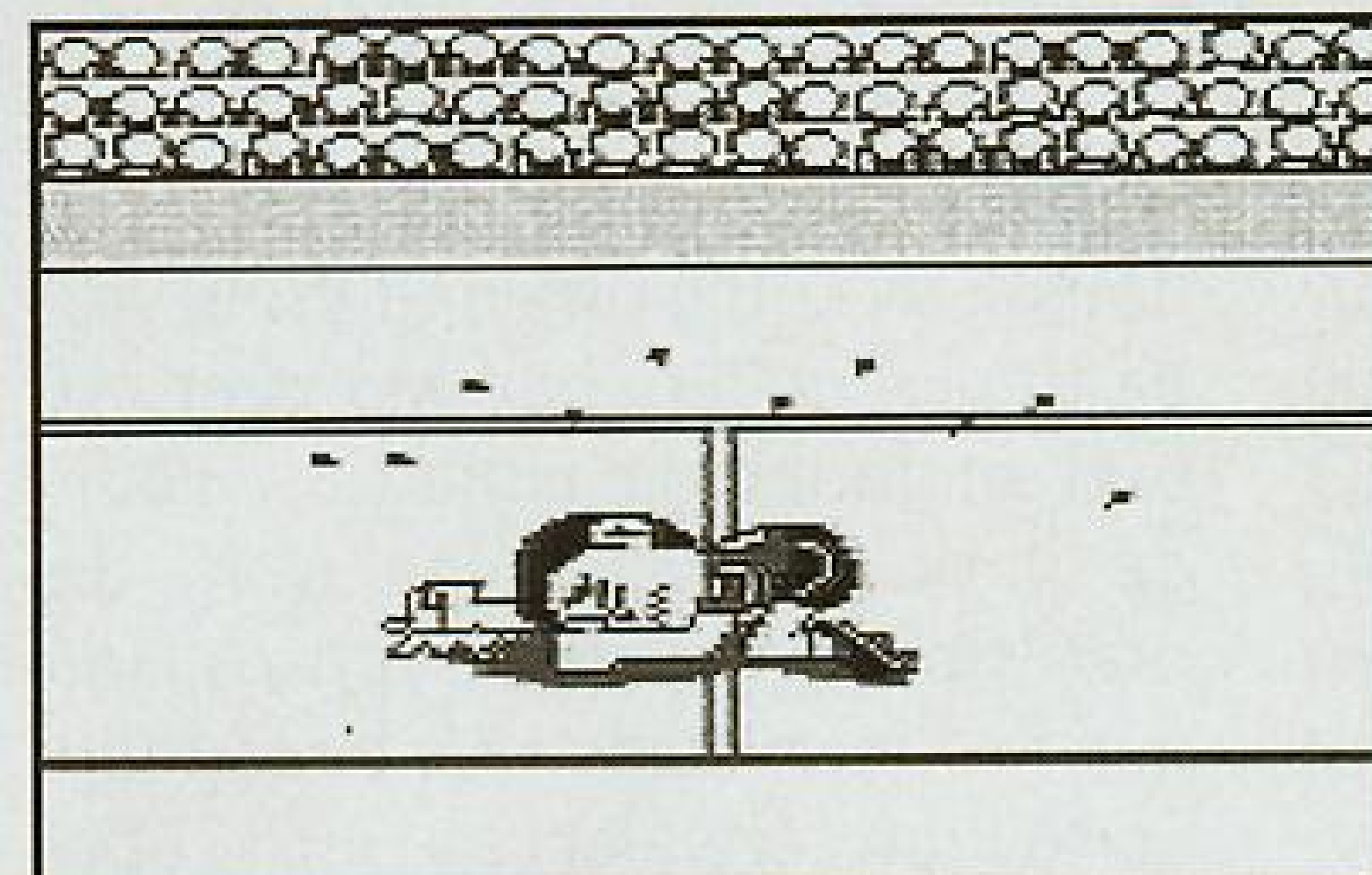


Soccer Mania

Sony ist im Bereich der Unterhaltungselektronik bestimmt kein Unbekannter, sondern gehört eher zu den festen Größen in diesem Geschäft. Nun versucht sich der japanische Hersteller auch auf dem Softwaremarkt zu etablieren.

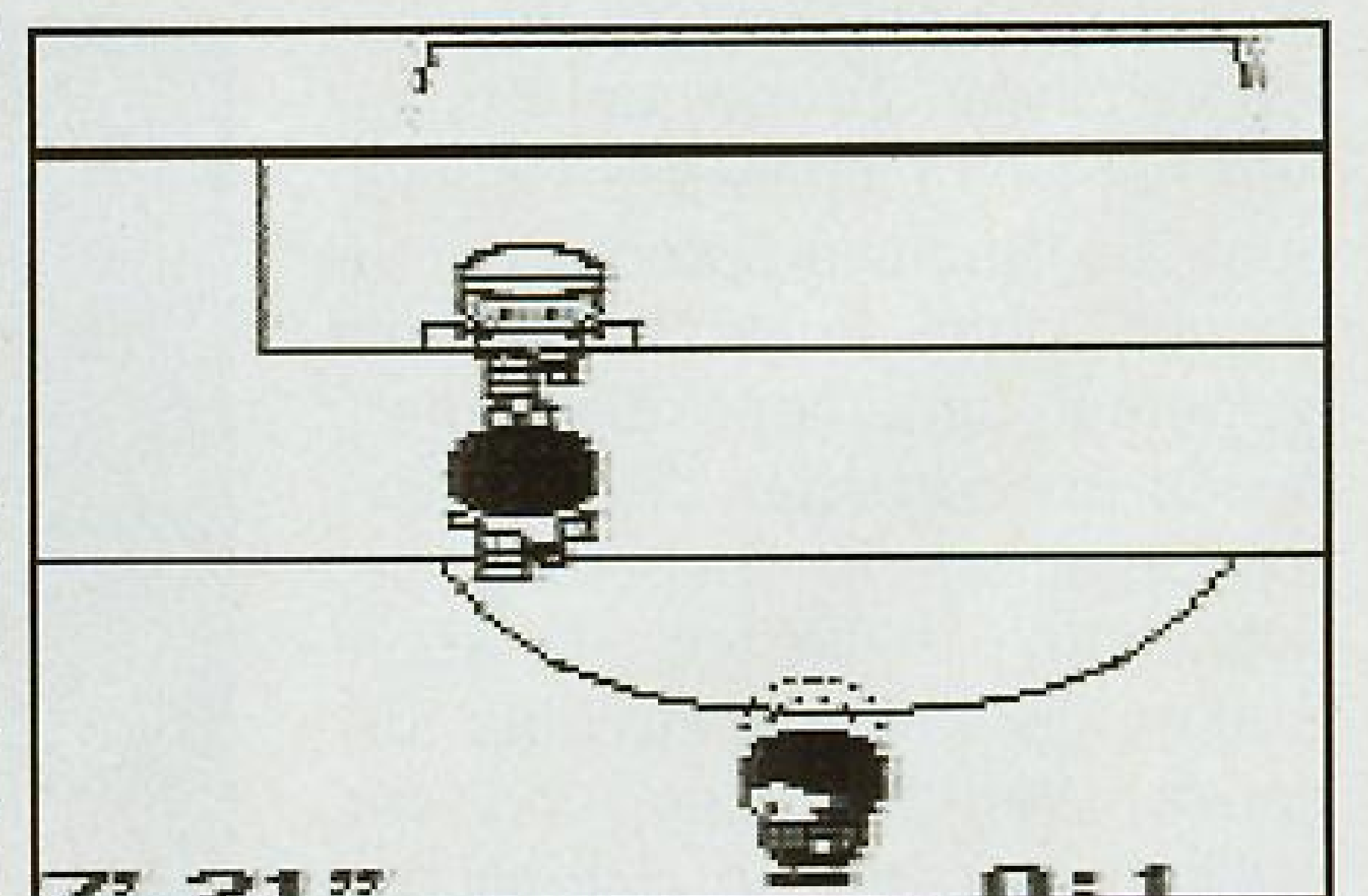
Soccer Mania als gewöhnliches Fußballspiel abzuhandeln ist fast schon zu viel des Guten. Zwar bietet auch dieses Programm eine Option für zwei Spieler, aber das ist dann auch schon alles. Der Rest kann getrost in die Rubrik "Katastrophenalarm" aufgenommen werden. Es beginnt mit den Einstellungen. Warum muß ich unbedingt mit dem Fußballzwerg USA gegen die fünf anderen hochkarätigen Mannschaften antreten? Wynaalda und zehn Amateurlkicker gegen Riedle und Gefolgschaft? Da geht es doch nicht mit rechten Dingen zu! Über diesen traurigen Umstand könnte man ja noch hinwegsehen,

wenn da nicht dieses alptraumhafte Gebolze auf dem Spielfeld stattfinden würde. Ball vor, Ball zurück. Dazwischen dann noch einige Fouls und Dribblings, von atemberaubenden Torszenen keine Spur. Befindet man sich einmal versehentlich im gegnerischen Strafraum und möchte einen astreinen Gewaltschuß krachen lassen, so ist die Überraschung groß, wenn der Ball schließlich auf halber Strecke verhungert. Jeder E-Jugendspieler besitzt dagegen einen richtigen Dampfhammer. Taktik und gezielte Auswechslungen sind ebenfalls wichtige Optionen, die großzügig übersehen wurden.



eigentlich das einzige, das "Soccer Mania" zu bieten hat. Fazit: Selbst ein fanatischer Fußballfan, der normalerweise alles in sich hineinschlingt, das mit dem runden Leder auch nur im entferntesten zu tun hat, wird von Sonys Mittelfeldgeplenkel enttäuscht sein. Hände weg! (om)

Grafisch hat "Soccer Mania" auch wenig zu bieten. Die Sprites muten etwas seltsam an, nimmt der Kopf doch die Hälfte eines ganzen Spielers ein. Außerdem flackern die schlecht animierten Kicker, daß man fast versucht ist zu glauben, eine Bildstörung habe sich auf dem LCD-Schirm eingeschlichen. Die Musikstücke und die zahlreichen Soundeffekte sind



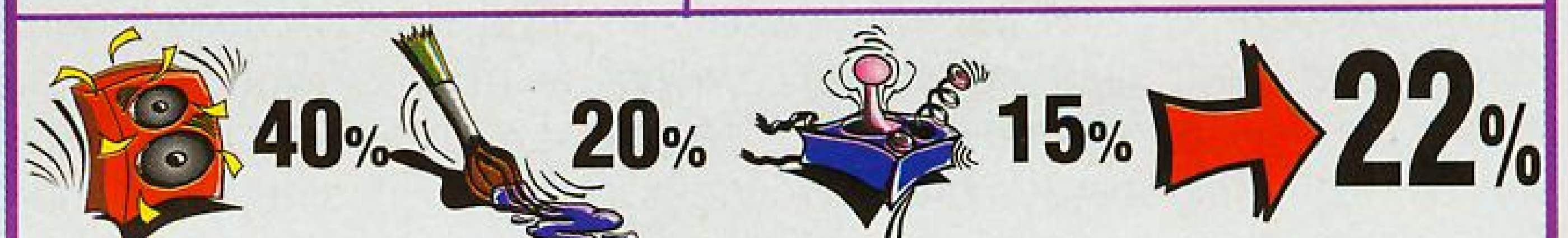
GAMEBOY

Besonderheiten
- 2-Spieler-Modus

SPORTSPIEL

Hersteller Sony
Preis ca. DM 70,-

Muster von
PC Computercenter



MARIOS MAGIC



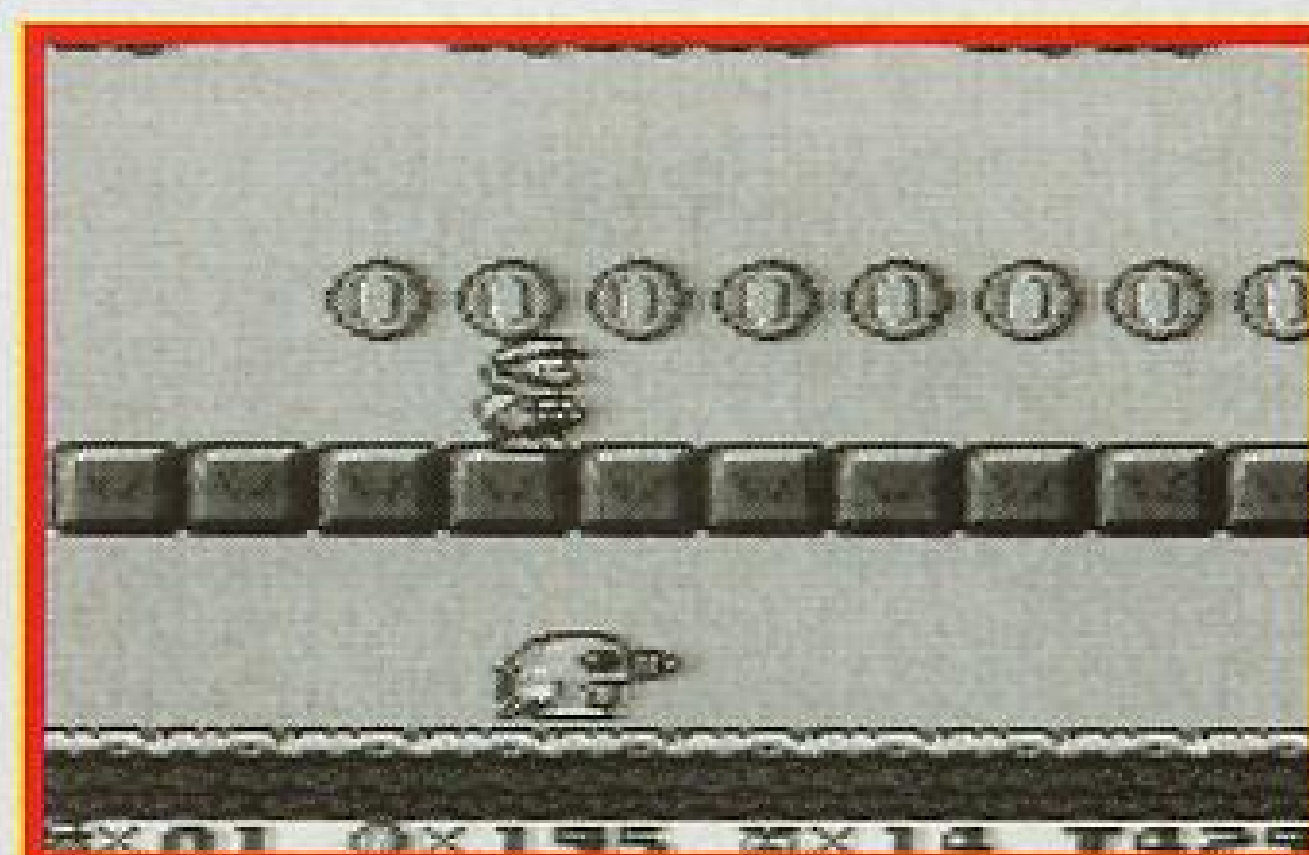
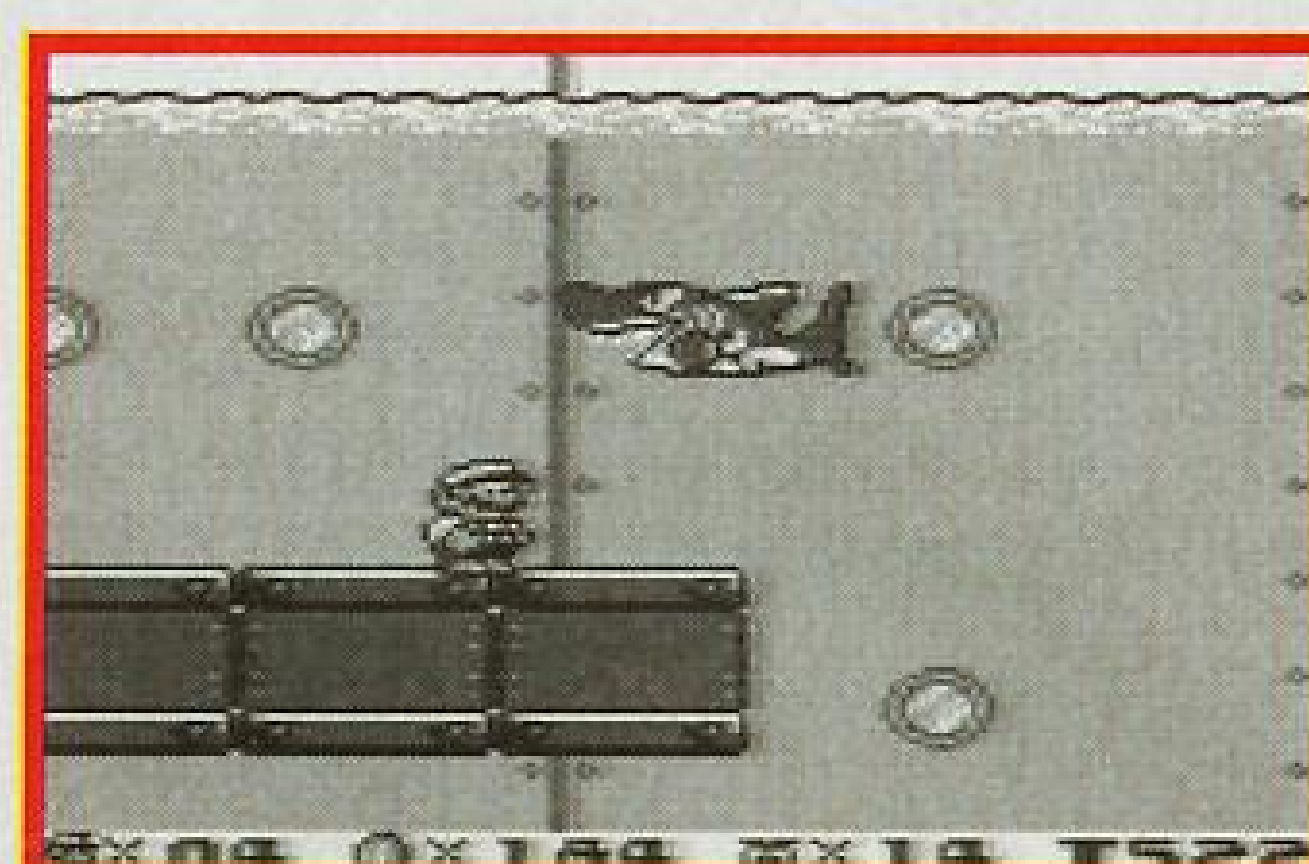
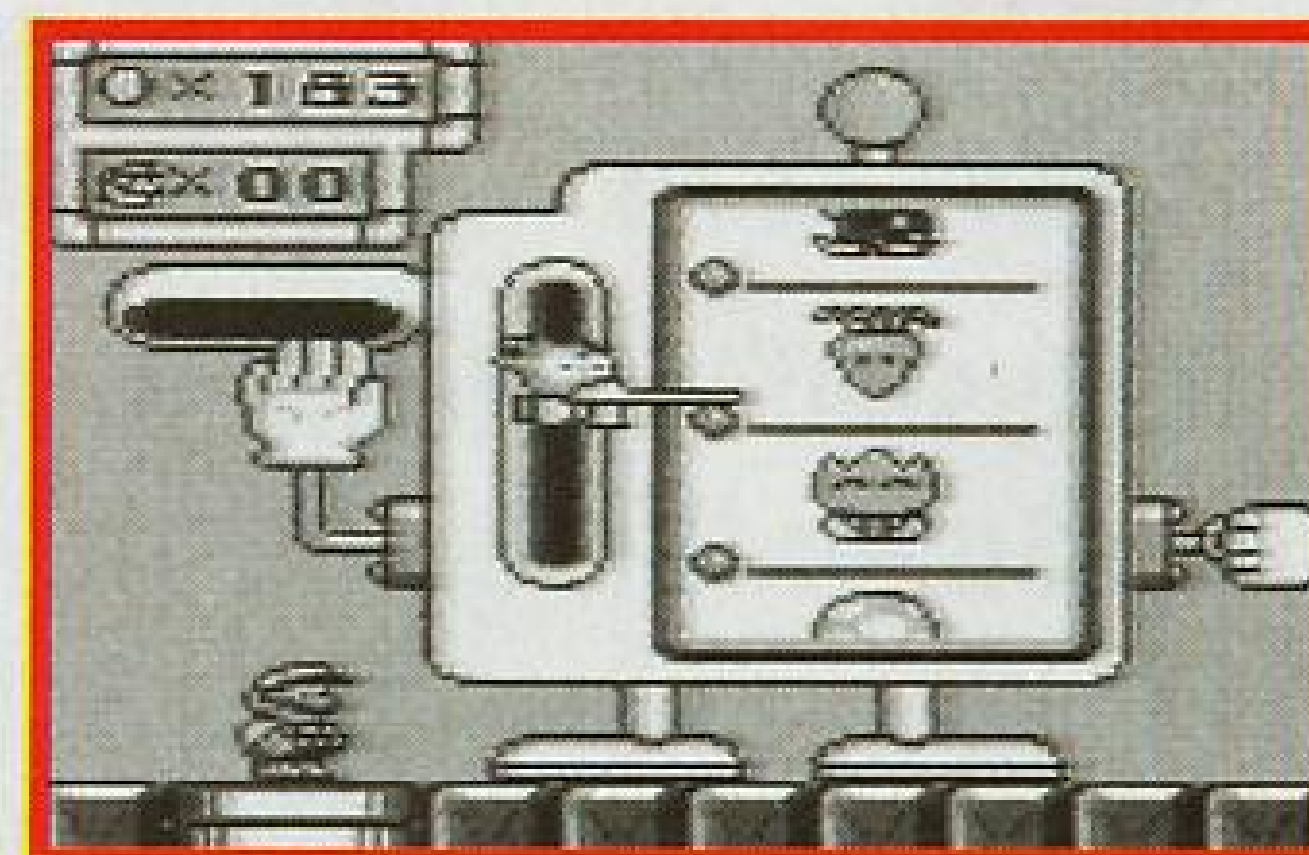
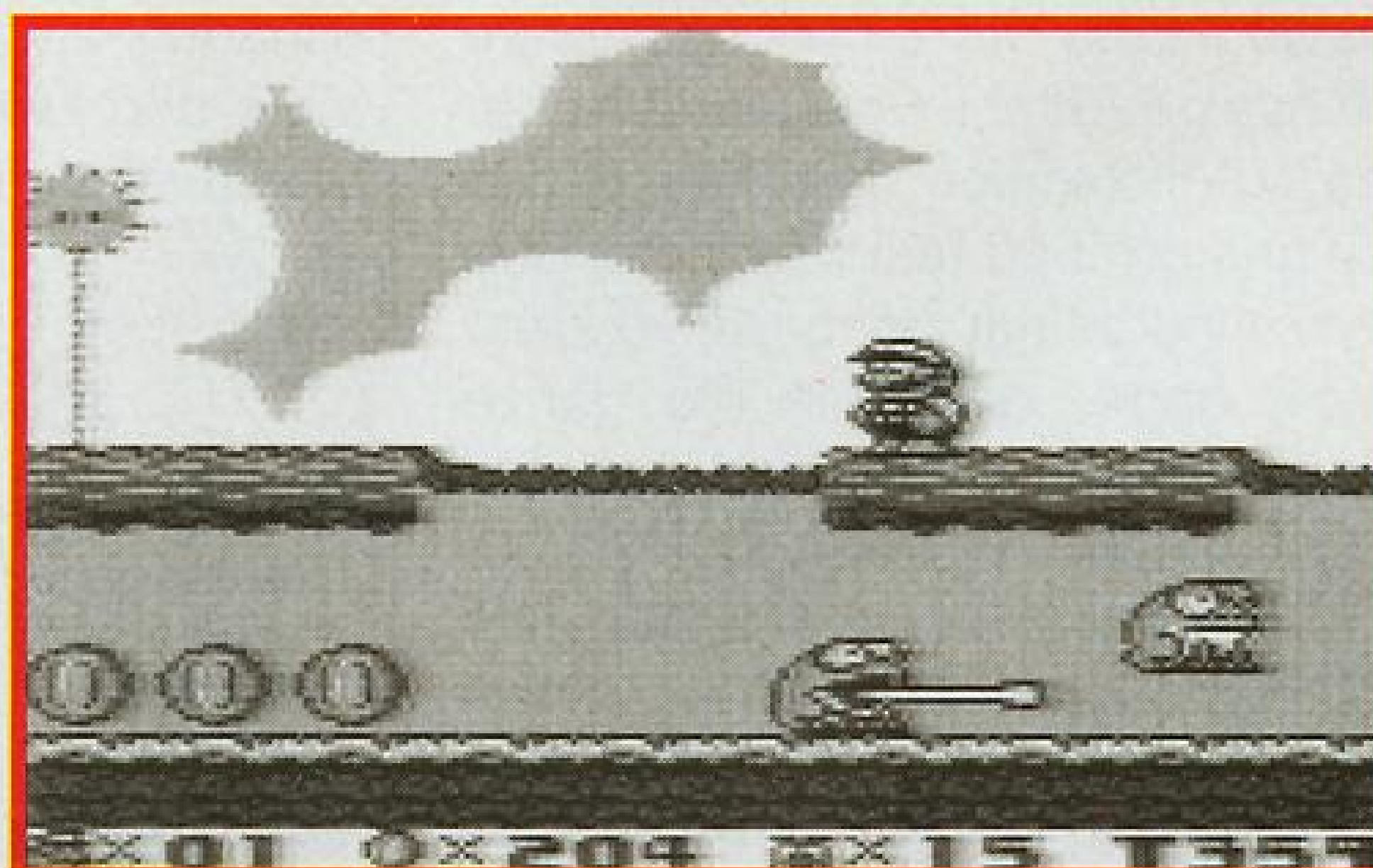
Super Mario

Land 2

Six Golden Coins

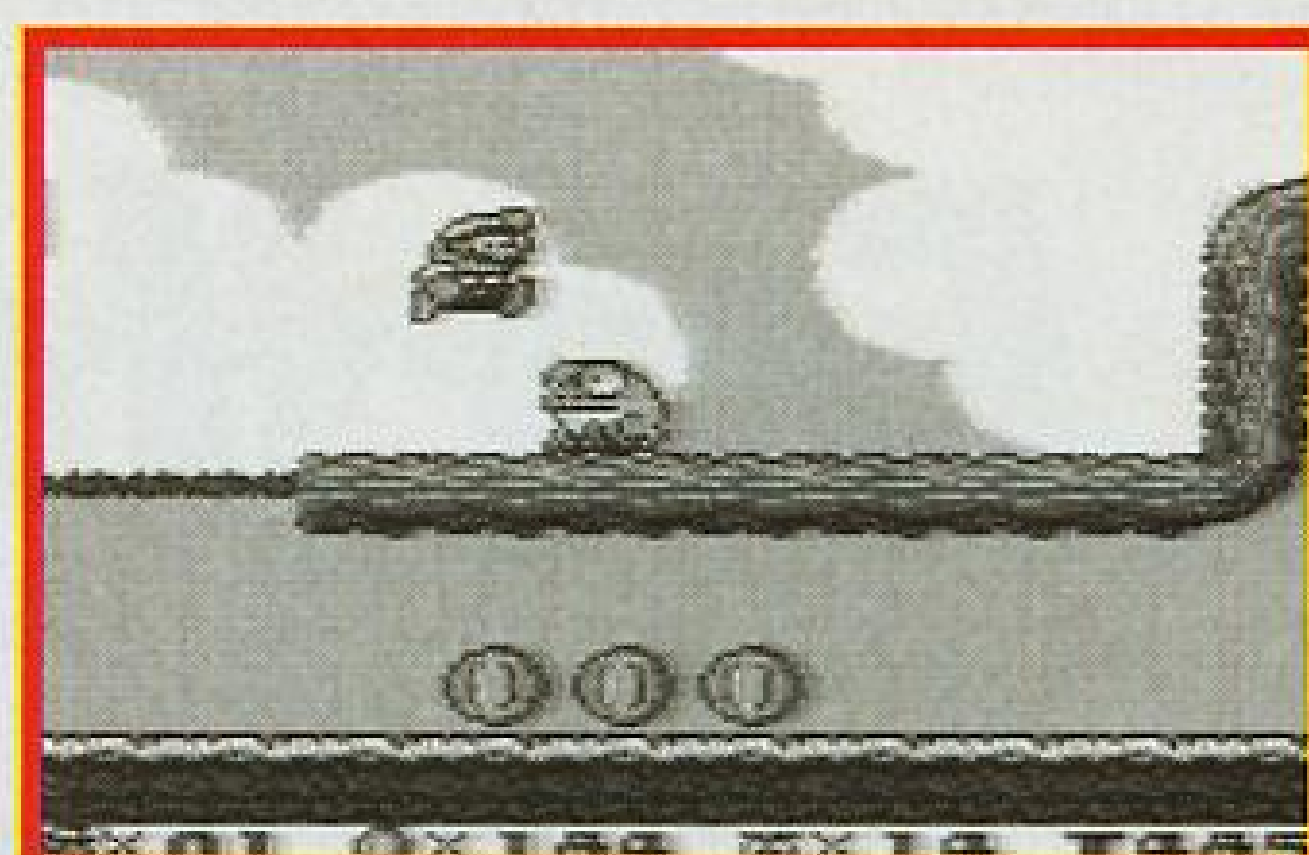


Der Japaner liebster Spielgefährte kehrt auf den Game Boy zurück. Klempner Mario begibt sich sichtlich inspiriert von seinen Super-NES Ausflügen in das zweite Hand-Held-Abenteuer. Ob dieser Teil dank Batterie-Bonus der Mario-Saga noch einen draufsetzt?



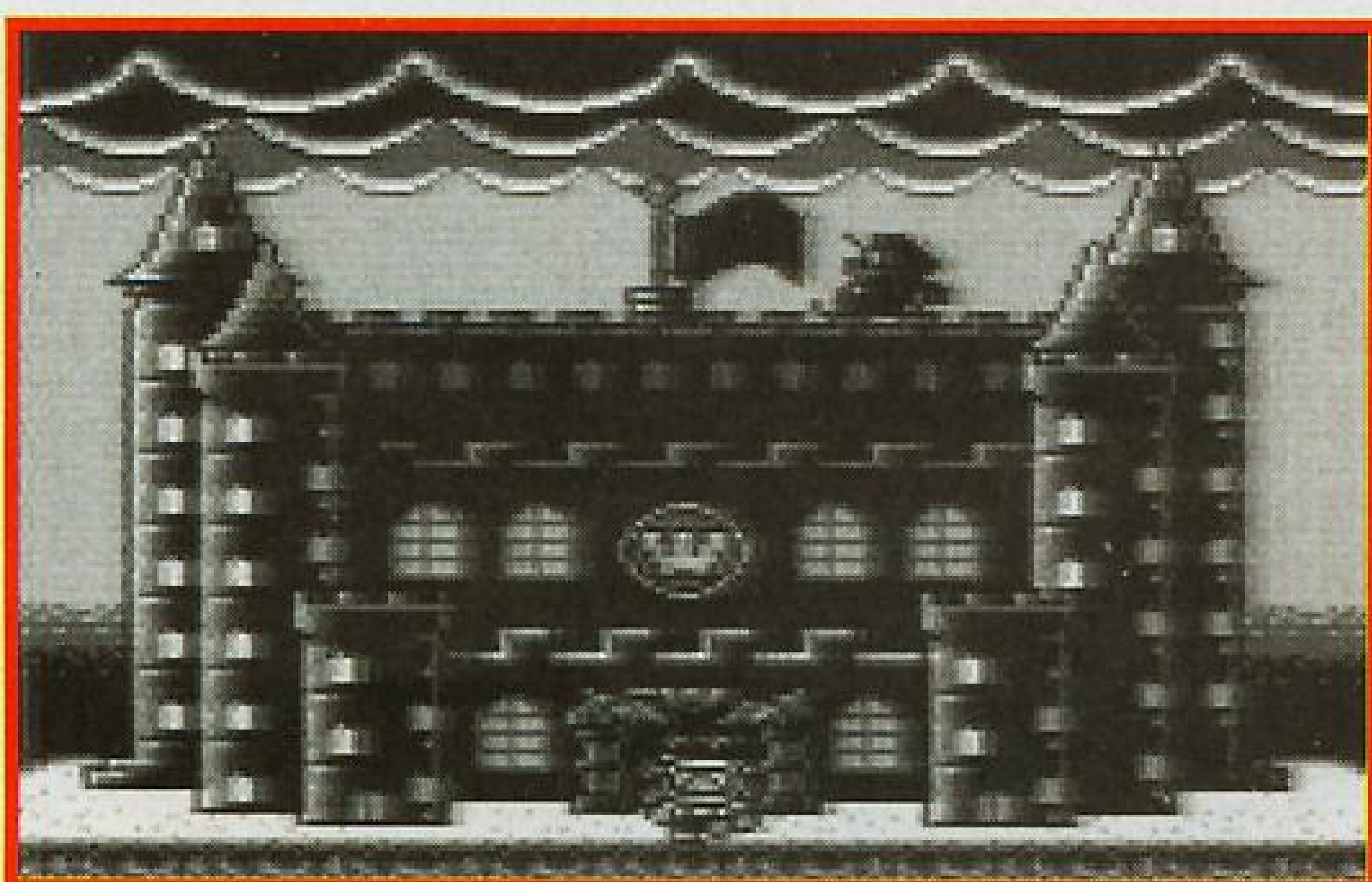
Gebannt wartete die gesamte Mario-Fangemeinde auf den zweiten Teil des Game Boy-Abenteuers. Und, um es vorwegzunehmen, kein italophiler Klempnerlehrling wird enttäuscht werden. Spielerisch war das Vorgängermotiv unumstrittener König unter den Mario-Spielen, bis es von Super Mario 3 auf dem NES und Super Mario World auf dem Super-NES auf den immer noch ehrbaren dritten Rang verdrängt wurde. Die Grafik in Super Mario Land 1 kann jedoch mittlerweile kaum noch mit der aktuellen Konkurrenz mithalten, was sich die Nintendo-Designer deutlich zu Herzen nahmen und folglich mit viel Liebe neue Grafiken ausheckten. Prinzipiell wurden die meisten Eigenschaften und Elemente aus Super Mario World übernommen. Unserem italienischem Klempner wurden in dieser Game Boy-Folge sogar

Flugfähigkeiten spendiert, die jedoch nicht ganz so spektakulär ausgefallen sind, wie das Cape aus dem Super NES-Mario. Sammelt man eine Karotte ein, so wachsen kleine Flügel aus Mario's Kappe. Per ausdauerndem Buttonklopfen schwebt man so durch die Lüfte, wobei man jedoch nicht aufsteigen kann, sondern lediglich ein Absinken verhindert. Für ausgewachsene Flugfähigkeiten sorgt der gute Freund Hippo, ein Nilpferd, das Seifenblasen freisetzt, mit denen man den Weltall entschweben kann. Eine ganze Reihe neuer Gegner bietet den gewohnt niedlichen Spielspaß. So heften sich gepanzerte Kampf-Käfer, Todes-Bienen, Stachel-Schnecken, Bomben-Schilkröten, Frösche und Igel an Marios Fersen, der jedoch auch einen neuen Gefährten hinzu bekommen hat. Ähnlich zu Yoshi, dem Saurier, der unserem Klempner als Fortbewegungsmittel dient, sorgt dieses Mal die Eule Zed für kleine Ausflüge. Das Spiel ist wesentlich komplexer geworden, wobei es an Super Mario World jedoch bei weitem nicht



reicht. Insgesamt warten sieben verschiedene, grafisch extrem unterschiedliche und äußerst liebevoll gestaltete Zonen auf Mario, die jeweils durch ein nett aufbereitetes Intro vorgestellt werden, das dem ganzen Spiel noch ein Plus an Präsentation verleiht, jedoch meines Erachtens nicht zum Spielspaß beiträgt. An innovativen Spielelementen, wie man sie bislang von neuen Mario-Folgen gewohnt war, wird man nicht allzuviel finden. Ein neues Bonusspiel hält ausreichend Extraleben bereit, sofern der Greifarm das richtige Herzchen aus dem Fließband zieht. Der Sound bietet übliche Qualität, ohne jedoch so richtig gefallen zu können. Technisch

wurde das Programm gekonnt wie eh und jeh in Szene gesetzt. Ruckelfreies Scrolling und pixelgenaue Steuerung erfreuen den Jump and Run-Fan. Ab und zu ragen lediglich die Kugelfische in die untere Anzeigenleiste hinein, was zwar grafisch seltsam aussieht, sich jedoch spielerisch als äußerst praktisch erweist. Das große Plus von Super Mario World 2 liegt in der Batterie, die auf das Modul gebannt wurde. So lassen sich nun wenigstens die Spielstände sicher abspeichern. Letztendlich wird dieses Modul für alle Klempnerfans unverzichtbar, wenn es auch nicht unbedingt neue Höhenflüge einleitet und "lediglich" besser ist als der erste Teil. (hi)

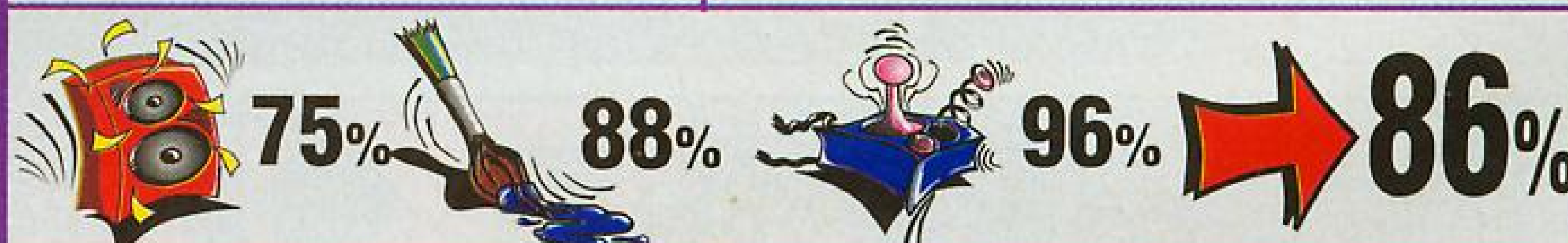


GAME BOY

Besonderheiten
- MARIO in gewohnter Qualität

JUMP 'N RUN

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 60,-
Muster von PC Computercenter





MARIOS MAGIC

On The Ball

Mit Geschicklichkeitsspielen ist nicht viel los auf dem Super Nintendo. Meist wird geballert, geprügelt oder rumgehüpft. Taito hat nun dieses Manko erkannt und versucht Abhilfe zu schaffen. Jedem von uns ist es schon einmal passiert:

Man sieht etwas oder steht in einer bestimmten Situation und denkt, das habe ich schon einmal gesehen, oder das habe ich schon einmal erlebt. Tja Leute, da kommt das Unterbewußte zu seinem Recht. Genauso erging es mir mit On The Ball. Ich wußte, daß ich dieses anscheinend neue Spielprinzip schon kannte. Nein, es war keine übersinnliche Erscheinung. On The Ball ist schlicht die Bonusrunde aus Sonic 1. Auf einer schwebenden Plattformwelt muß ein blauer Ball (früher ein blauer Igel) durch geschicktes Steuern durch einen sich drehenden Hindernissparcour

gelenkt werden. Hier erlebt der 3D-Chip im Super Nintendo seine eigentliche Bestimmung, denn bis auf die blaue Murmel wird alles bewegt und um eine unsichtbare Achse gedreht. Es gibt verschiedene Möglichkeiten das Geschehen zu steuern und fast sämtliche Buttons sind belegt - wobei ich festgestellt habe, daß sich die ganze Angelegenheit auch gut mit nur zwei Buttons in den Griff kriegen läßt. Verschiedene Bonus- und Hindernisfelder sollen das etwas müde Spielgeschehen interessanter machen. Da gibt es Felder, die einem von der ohnehin knappen Zeit bei Berührung noch zusätzlich



Sekunden abziehen oder Sperrfelder, die den Spieler zwingen Umwege zu gehen, etc, etc. Mein Arzt hat mir eine genauere Beschreibung verboten, da sich schon jetzt erste gesundheitliche Schäden zeigen, die auf Langlebige und Übermüdung zurückzuführen sind. Nur noch soviel, es

gibt einen Zwei-Player-Modus und ein Passwortsystem. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade mit je fünf Stages sind auch nicht gerade umfangreich. Mein Fazit heißt schlicht und ergreifend: Vergeßt, daß Ihr von diesem Spiel je gehört habt. (ray)

Earth Light

Nun hat es 'Nectaris', ein Strategie-Juwel des Softwareriesen Hudson Soft (PC Engine, NEC) aus dem Jahre 1989, der bislang Insider vorbehalten war, doch noch geschafft!

In den meist mehrere Bildschirme großen Szenarien, von denen es 30 gibt, gilt es die gegnerische Zentrale zu erobern bzw. alle feindlichen Einheiten zu vernichten. Das Spielsystem funktioniert dabei so, daß per Anzeigefeld auf der senkrecht von oben gezeigten

Landkarte die Symbole der bis zu acht Kampfroboter umfassenden Einheiten angewählt werden und dann auf einer Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand die Kommandos zugeordnet werden (Bewegen, Kämpfen, Pause, ...). Der Bewegungsbereich bzw. die



Schußweite wird dabei als Netz von Sechsecken (Hexagonalfelder) eingeblendet. Beide Spielparteien sind dabei abwechselnd am Zuge. 34 unterschiedliche Kampf- und Transporteinheiten werden von Stufe zu Stufe in steigender Zahl und Komplexität vorgegeben. Bedauerlicherweise hat man hierbei das Vorbild nicht ganz erreicht, denn viele dieser futuristischen Gebilde sehen aus wie Kreuzungen zwischen einem Sortiment Puddingförmchen und einem aufgeblasenem Gummihandschuh. Kommt es zum Kampf, wird diese Sequenz animiert abgespielt (in Seitenansicht), nachdem zuvor die jeweiligen angrenzenden Felder (ZOC's genannt = Zone of Control) auf Besetzung durch Freund oder Feind abgefragt wurden und dadurch der Angriffs- bzw. Verteidigungswert prozentual korrigiert wurde. Hintergrund ist hierbei immer ein Sandmännchen-Sternenhimmel, der den lieblosen Gesamteindruck der Grafik noch

verstärkt. Dummerweise hat man die unterschiedlichen Geländeformationen und ihre strategische Bedeutung für Verteidigung und Angriff vollkommen unter den Tisch fallen lassen. Soundtechnisch ist das Spiel allenfalls schwaches Mittelmaß, so daß wohl eher die Freaks unter Euch hieran Gefallen finden. Diese werden dann auch das automatische Abspeichern eines eroberten Levels in den 2 Batteriespeichern zu schätzen wissen, die alle bisher absolvierten Spielstufen als komplett-Files abrufbereit halten. Allerdings muß zur Blamage von Hudson Soft erwähnt werden, daß die HU-Card-Variante der Turbo Grafx (bzw. Turbo Duo) um einiges gefälliger ist. FAZIT: Der sprichwörtliche Griff ins Klo, wenn man bedenkt, wie schlampig hier mit den Möglichkeiten des SNES umgegangen wurde. Schade, die großartige Spielidee hätte wahrlich Besseres verdient. Bitte vor dem Kauf anschauen. (re)

SNES

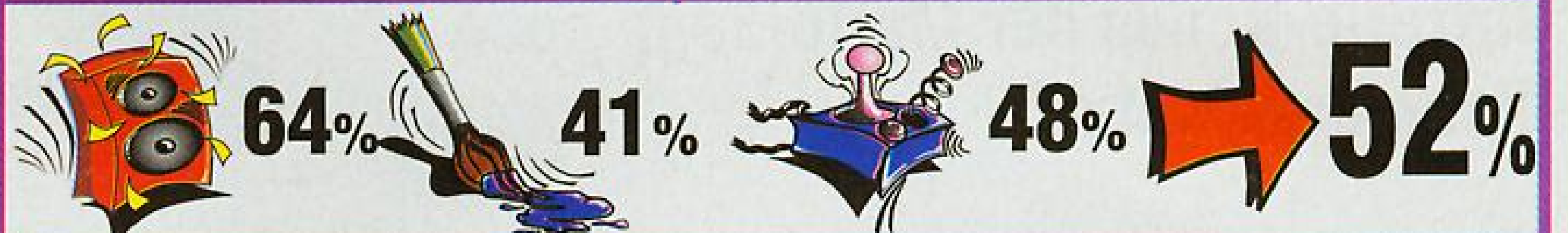
Besonderheiten

- englische Anleitung
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad

SIMULATION

Hersteller Taito
Preis ca. DM 130,-

Muster von
TOP 4



SNES

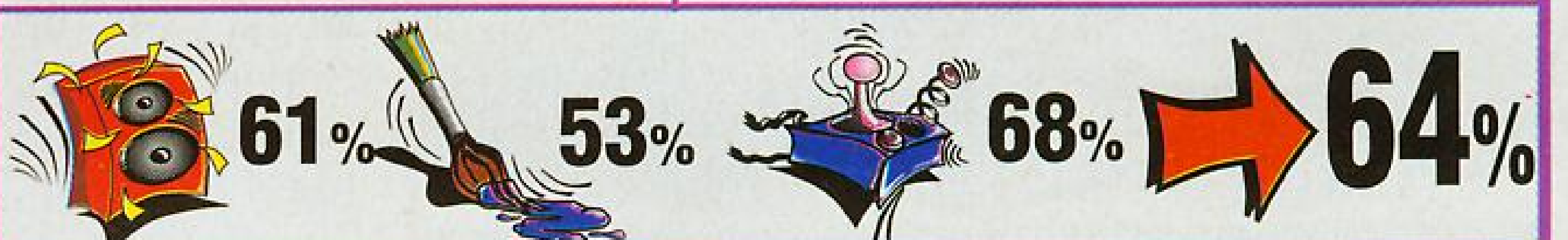
Besonderheiten

- japanische Anleitung
- Batteriespeicher

STRATEGIE

Hersteller Hudson Soft
Preis ca. DM 130,-

Muster von
TOP 4



SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



HARTUNG
SPIELE-BERLIN



MARIOS MAGIC

PANIC RESTAURANT

Seid Ihr gerade auf Diät? Gut, denn in diesem Spiel jagen Euch diesmal zur Abwechslung die einzelnen Speisen eines Menüs auf der Speisekarte.

Im Intro wird Euch erklärt warum. Der Halunke Ohdove hat Euch Euer Restaurant gestohlen und die verschiedenen Nahrungsmittel gegen Euch aufgehetzt. Eure einzige Waffe gegen diese "Monster" ist anfangs die gute alte gußeiserne Bratpfanne. Natürlich gibt es auch im Verlauf des Spiels Extras, wie einen verlängerten Kochlöffel, Frisbee-Teller, Wurf-Eier und einen Kochtopf, der Euch für einige Zeit unbesiegbar macht. Die Kochmützen schenken Euch



ein Extraleben. Jeder erledigte Gegner verwandelt sich in bare Münze, mit der Ihr an der Slot-Machine spielen und Extras gewinnen könnt. Außerdem gibt es noch diverse Bonus-Levels wie "Fangt den Fisch" und "Eierfangen". Wenn

Ihr es richtig macht, regnet es Punkte. Es ist nicht nur mit reiner Hauerei getan, auch Geschicklichkeit ist angesagt. Über siedendes Fett muß balanciert werden. Das Spiel basiert auf einer völlig neuen Idee. Im Panic-Restaurant wird der Menü-Gang nicht aufgegessen sondern bekämpft. Der Koch läßt sich gut steuern und Grafik und Musik sind nicht von schlechten Eltern. Wer ein völlig neues Jump and Run Spiel mit neuen Ideen haben möchte, sollte zugreifen.

(tj)

Angreifende Hähnchen und gefährliche Karotten sorgen für kulinarische Action



LITTLE SAMSON

Little Samson und Kumpane sind die letzte Hoffnung für das Königreich Forgy. Ta-Keed, der Prinz der Dunkelheit, ist aus seinem Kerker ausgebrochen und will sich rächen. Auf Bitte des Kaisers Hans müssen nun unsere niedlichen Charaktere die fünf magischen Glocken suchen, die den Frieden wieder herstellen sollen.

Zu Anfang des Spiels könnt Ihr Euch aussuchen, mit welchem der vier Charaktere Ihr die Suche aufnehmen wollt. Als da sind: Little Samson, ein äußerst geschickter Bergsteiger (auch an der Unterseite von manchen Überhängen). Der Drachenlord Kikira, der die legendäre Blaue Glocke besitzt und für begrenzte Zeit fliegen kann und auch Feuer spuckt. Außer dem Drachenlord gibt es auch einen Felsenlord (Besitzer der roten Glocke), namens Gamm. Wie sein Name schon verrät, ist er sehr stark. Er zertrümmert seine Gegner in alle vier Richtungen und seine Felsengestalt nimmt auch keinen



Schaden, wenn er über Stacheln läuft. Der letzte im Bunde ist auch der schwächste, nämlich K.O., der Mäuselord (Besitzer der Grünen Glocke). K.O. steht nicht für die Schlagkraft, denn sie ist ziemlich schwach, dafür gleitet er aber über das Wasser. Seine einzige Angriffswaffe sind Bomben, die er so platzieren muß, daß dann - hoffentlich - die Gegner zerstört werden. Die Helden müssen sich anfangs allein durch je einen Level schlagen. Wenn dies erfolgreich abgeschlossen ist, werden sie von Kaiser Hans einberufen. Zickig wie Damen nun mal sind, muß Kikira erst von Samson "überredet" werden, sich der Party anzuschließen. Aber dann geht's los. Durch fünf Level bis zum Königspalast und damit zum End-

gegner. Ein sehr komplexes Spiel mit vielen Überraschungen und sehr viel Spielspaß. Durchaus auch für Einsteiger geeignet, aber auch Profis wird es nie langweilig! Seht Euch auf jeden Fall auch den Vorspann an, in dem die jeweiligen Helden vorgestellt werden.

(tj)

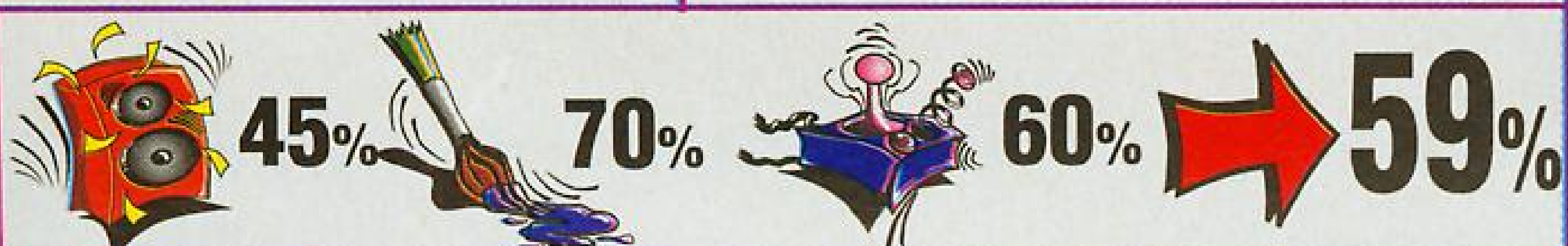


NES

Besonderheiten
- kalorienarme Spielidee

JUMP & RUN

Hersteller Taito
Preis ca. DM 90,-
Muster von Laguna

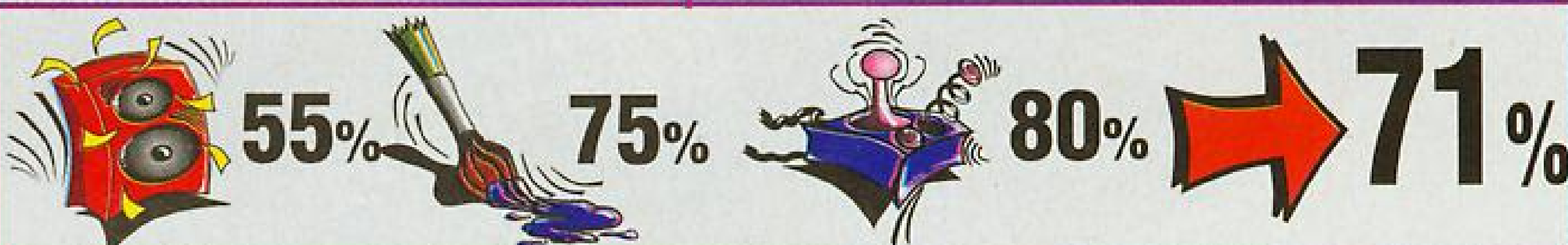


NES

Besonderheiten
- vier verschiedene Charaktere

JUMP & RUN

Hersteller Taito
Preis ca. DM 90,-
Muster von Laguna



MARIOS MAGIC



MC DONALD LAND

Wenn Ihr beim Betrachten des Spielfelds dieses déjà vu-Gefühl bekommt, kommt das nicht von ungefähr. Mario trifft Sonic im Castle of Illusion.

In diesem Jump and Run hat der Hamburglar Ronalds magische Tasche mitgehen lassen. Aus irgendeinem Grund kann Ronald sie nicht selbst wiederbeschaffen, also müssen seine Freunde Mic und Mac - die M.C. Kids - ran, um sie zu suchen. Der Bösewicht hat diesmal die Tasche versteckt und der einzige Weg sie zu finden besteht darin, die fehlenden Puzzleteile zu finden und zusammenzusetzen. Dies geschieht jeweils im Clubhaus. Nach Zusammensetzen eines Puzzles werdet Ihr in den nächsten Level befördert. Ihr könnt unterwegs die goldenen MacDonaldis Bögen aufsammeln. Bei 100 gibt's 'ne Waschmaschine, nein, ein Bonuspiel, bei dem man fünf

Extraleben einsacken kann. Gemeinheiten wie Reversers sind auch verstreut - sie befördern Euch wieder an den Anfang des Levels zurück. Rennt Ihr durch einen "Spinner", läuft das Spielgeschehen von nun an auf dem Kopf. Eure Figuren könnt Ihr mit Hilfe des Mick Mackers auswechseln. Ihr müßt ein wenig umdenken, wenn Ihr die vielen Gegner vernichten wollt. Benutzt die herumliegenden Kisten und werft sie den Feinden um die Ohren. Aber Vorsicht, überlegt erst, ob Eure Unterlage das größere Gewicht aushält! Über eine Eisbrücke würde ich zum Beispiel keine Kiste tragen. Supersprungbretter wiederum warten geradezu auf eine Kiste. Die Gegner sind zahlreich

Product-Placement in seiner schönsten Form



und gemein. Allerlei Getier will Euch den Garaus machen. Trotz des bekannten Spielprinzips ist die Steuerung doch ganz anders. Nachdem man sich daran gewöhnt hat, macht das Durchwandern der Levels großen Spaß. Die Musik ist interessant (wohlbekannt) aber nicht umwerfend. Die Grafik ist simpel und gespickt mit goldenen Bögen. Alles in allem: Jump and Run-Fans sollten zugreifen! (tj)



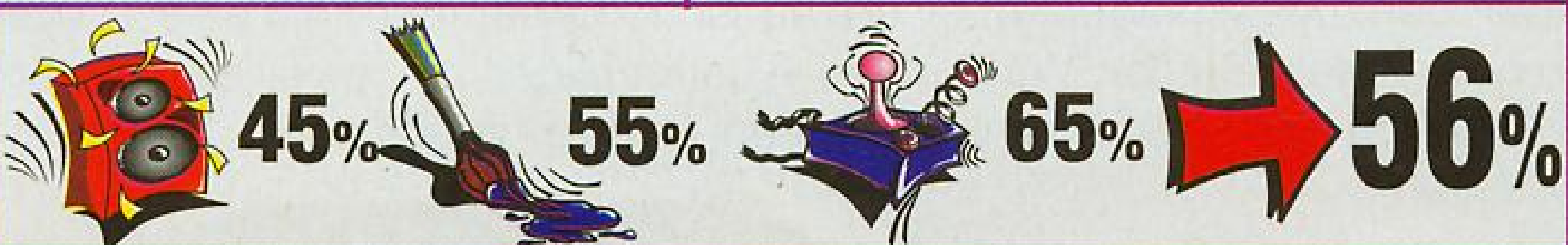
NES

Besonderheiten
- Ohne Farbstoffe und Geschmackszusätze

JUMP & RUN

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Laguna



SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPERVISION

und

GAME MASTER

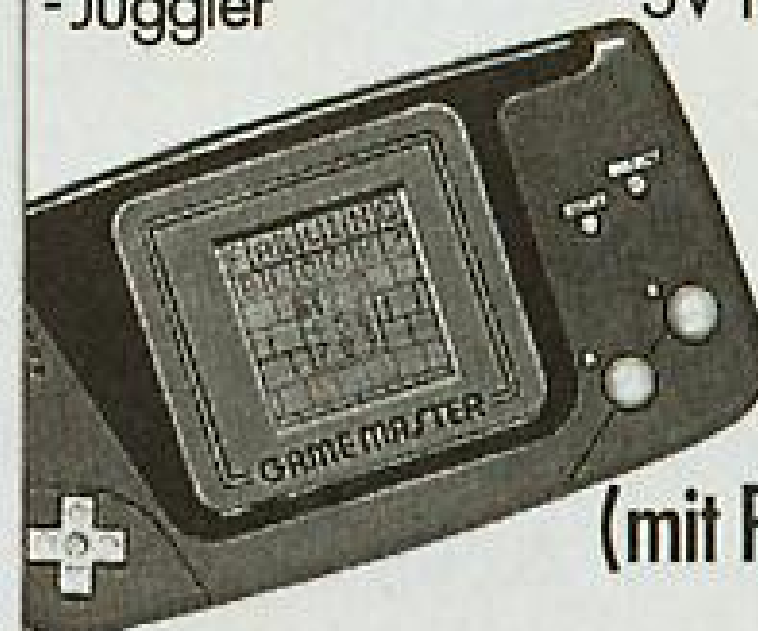
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

- Block Buster	SV100/01	34.90DM
- Hash Blocks	SV100/02	34.90DM
- Carrier	SV100/04	34.90DM
- Eagle Plan	SV100/05	34.90DM
- P52 Sea Battle	SV100/06	34.90DM
- Linear Racing	SV100/07	34.90DM
- Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90DM
- Snake	SV100/09	39.90DM
- Alien	SV100/10	34.90DM
- Hero Kid	SV100/11	34.90DM
- Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
- Police Bust	SV100/14	34.90DM
- Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
- Chimera	SV100/16	39.90DM
- Space Fighter	SV100/17	34.90DM
- Honey Bee	SV100/18	34.90DM
- Olympic Trials	SV100/19	39.90DM
- Matta Blatta	SV100/20	39.90DM
- Grand Prix	SV100/21	34.90DM
- Super Block	SV100/22	34.90DM
- Brain Power	SV100/23	34.90DM
- 2 in 1 (Eagle Plan + Hash Block)	SV100/24	34.90DM
- Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
- TASAC 2102	SV100/26	39.90DM
- Happy Race	SV100/27	39.90DM
- Super Pang	SV100/28	39.90DM
- Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
- Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
- Final Combat	SV100/31	39.90DM
- Penguin Hideout	SV100/32	39.90DM
- Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
- Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
- Happy Pair	SV100/35	a.A.
- John Adventure	SV100/36	a.A.
- Po Po Team	SV100/37	a.A.
- Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
- Magincross	SV100/39	a.A.
- Delta Hero	SV100/40	a.A.
- Recycle Design	SV100/41	a.A.
- Super Kong	SV100/42	a.A.
- Juggler	SV100/43	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

- Go Bang	GM6622/01	19.95DM
- Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
- Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
- Space Castle	GM6622/04	19.95DM
- Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
- Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
- Pinball	GM6622/07	19.95DM
- Tennis	GM6622/08	19.95DM
- Fußball	GM6622/09	19.95DM
- Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



**Super
SONIC**

LET'S DANCE

Techno-Dance ist angesagt. Auf Anregung der Clique seines Sohnes, hat sich ein Hamburger Plattenproduzent entschieden, den Sonic-Sound als Techno-Mix auf CD herauszubringen. Die Super Sonic Dance Attack hat echte Chancen ein Top-Seller zu werden und bietet so endlich einmal die Gelegenheit, den Sound gnadenlos über die Stereoanlage an die Umwelt weiterzugeben. Im Moment aktuell in den deutschen Plattenläden: The Better One Wins, ein Sampler mit den Top 20 Hits der vergangenen Wochen, von dessen Cover uns unser Igel-Idol mit kauf-ermahnendem Finger in die Augen blickt. Also ein Vorstoß in ganz neue Marktsegmente, der nur hoffen läßt, daß sich der gute bei all seinem Engagement nicht verzettelt und für seine eigentlichen Aufgaben keine Zeit mehr bleibt.

Bis nächsten Monat

Euer Thorsten.

IGEL GEGEN HASEN

Das Sonic-Fieber ist auch bei den Sega-Lizenznehmern ansteckend. Accolade nahm die Grundidee zum Anlaß für ein weiteres, extrem schnelles Jump and Run. Anstelle des Igels übernimmt ein Hase die Rolle des schnellen Sprinters. Auf großen Füßen und mit noch größeren Schritten durchstreift er die einzelnen, in der Vorversion fantastisch aussehenden Level. Tolle Animationen und spaßige Überraschungen lassen hier das Gefühl aufkommen, als dürfte man sich auf dieses, im März erscheinende Spiel, wirklich freuen.

(ts)



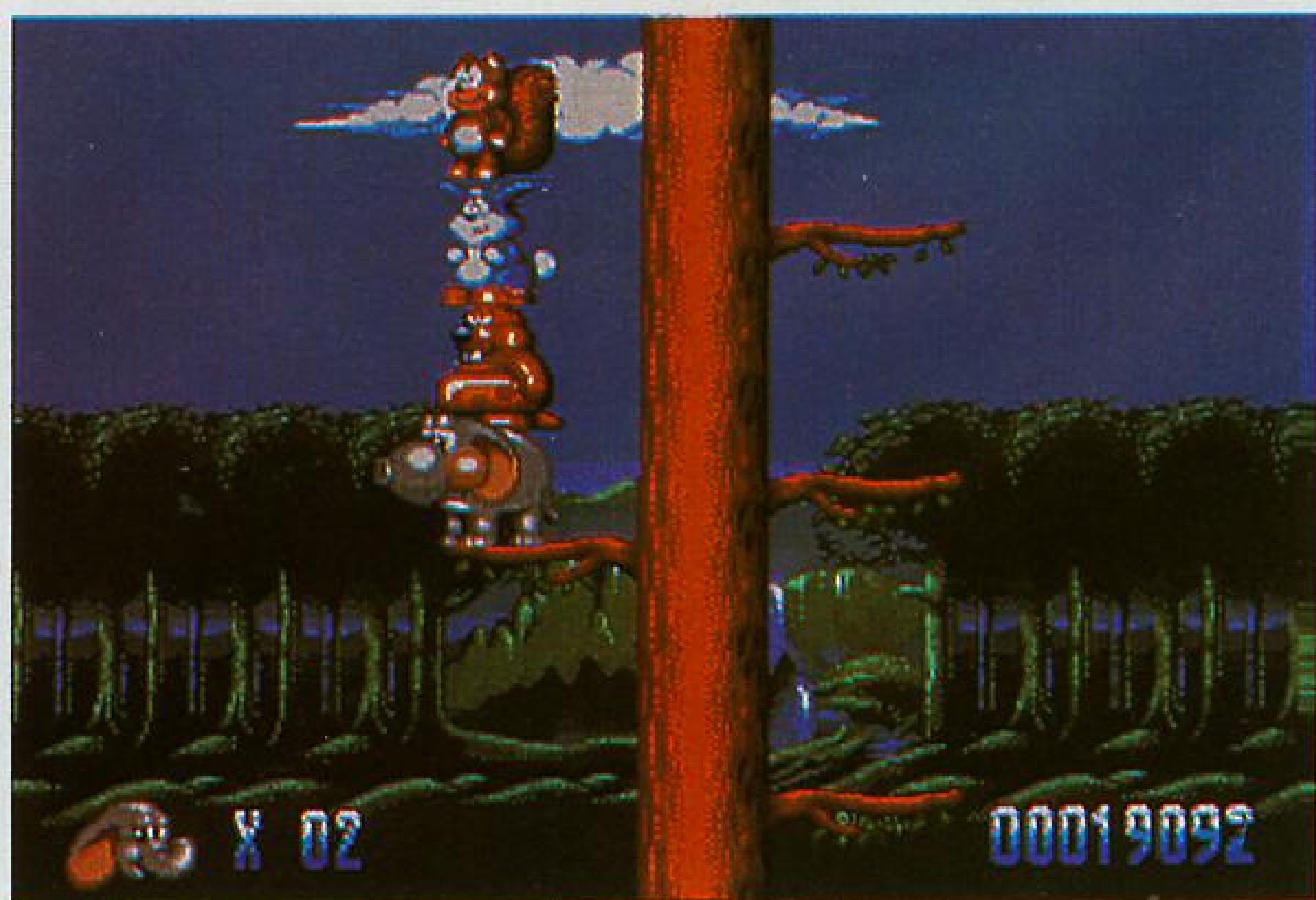
PGA Tour Golf 2

Neu fürs Mega Drive: PGA Tour Golf 2, die Fortsetzung des überaus erfolgreichen PGA Tour Golf. Erscheinen wird es voraussichtlich im Februar zu einem Preis von ca. DM 100.-.

(ts)



ROLO TO



THE RESCUE

So der verheißungsvolle Titel eines neuen Mega Drive Spiels von Electronic Arts. Die Macher von James Pond haben diesmal wieder zugeschlagen. In einem tierischen Abenteuer gilt es 80 Level zu bewältigen. Städte, Wälder und Wüsten bilden die jeweiligen Hintergründe zu den einzelnen Szenarien dieses imposanten Plattform-Spiels.

(ts)

Super
SONIC



IM ZEICHEN DER FLEDERMAUS



Kurz vor der Fertigstellung steht die Mega Drive-Version von Batman Returns. Nachdem wir Euch in dieser Ausgabe schon die Game Gear-Version vorstellen können, findet Ihr hier die ersten Bilder des Fledermausspiels fürs MD.



(ts)

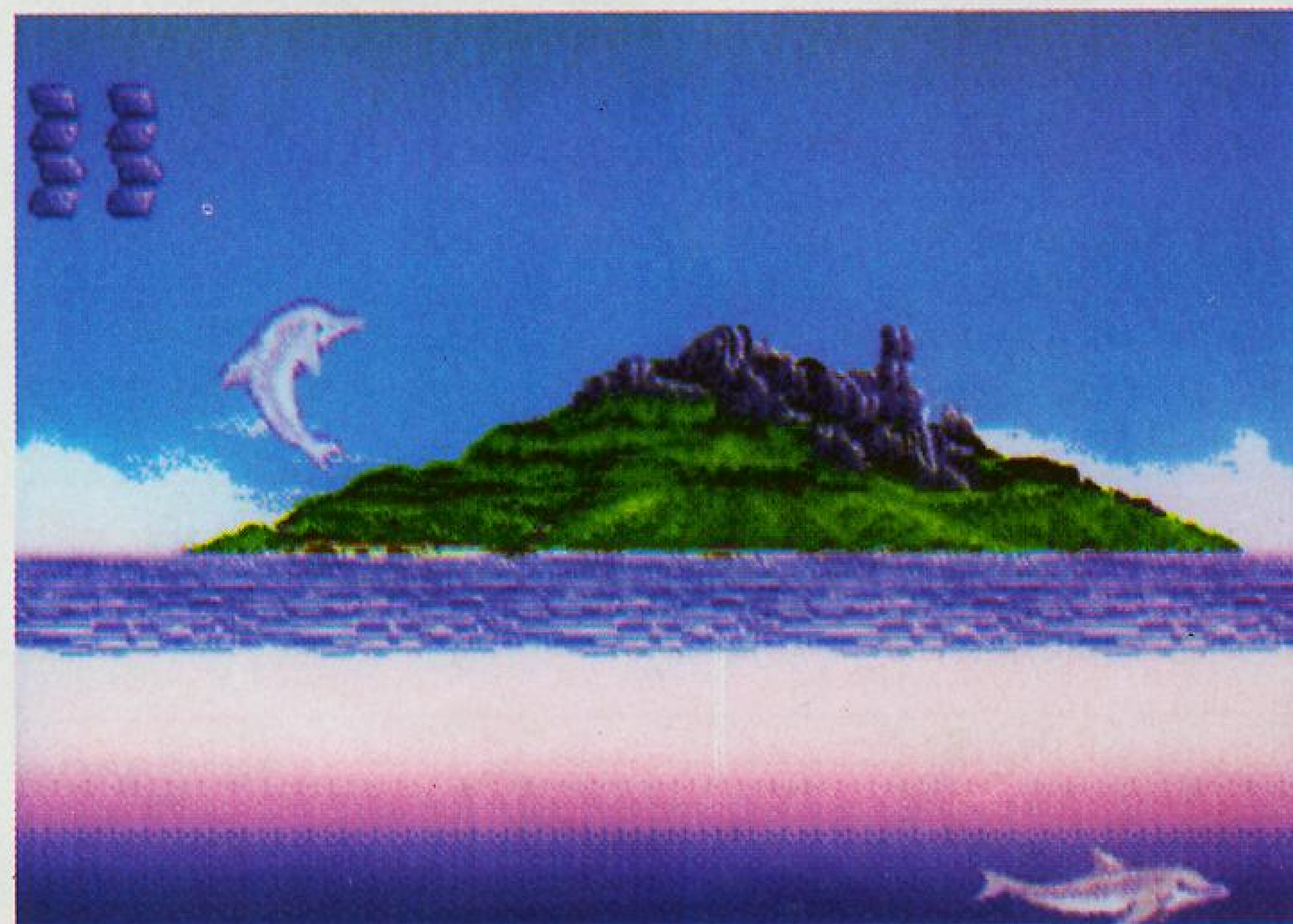
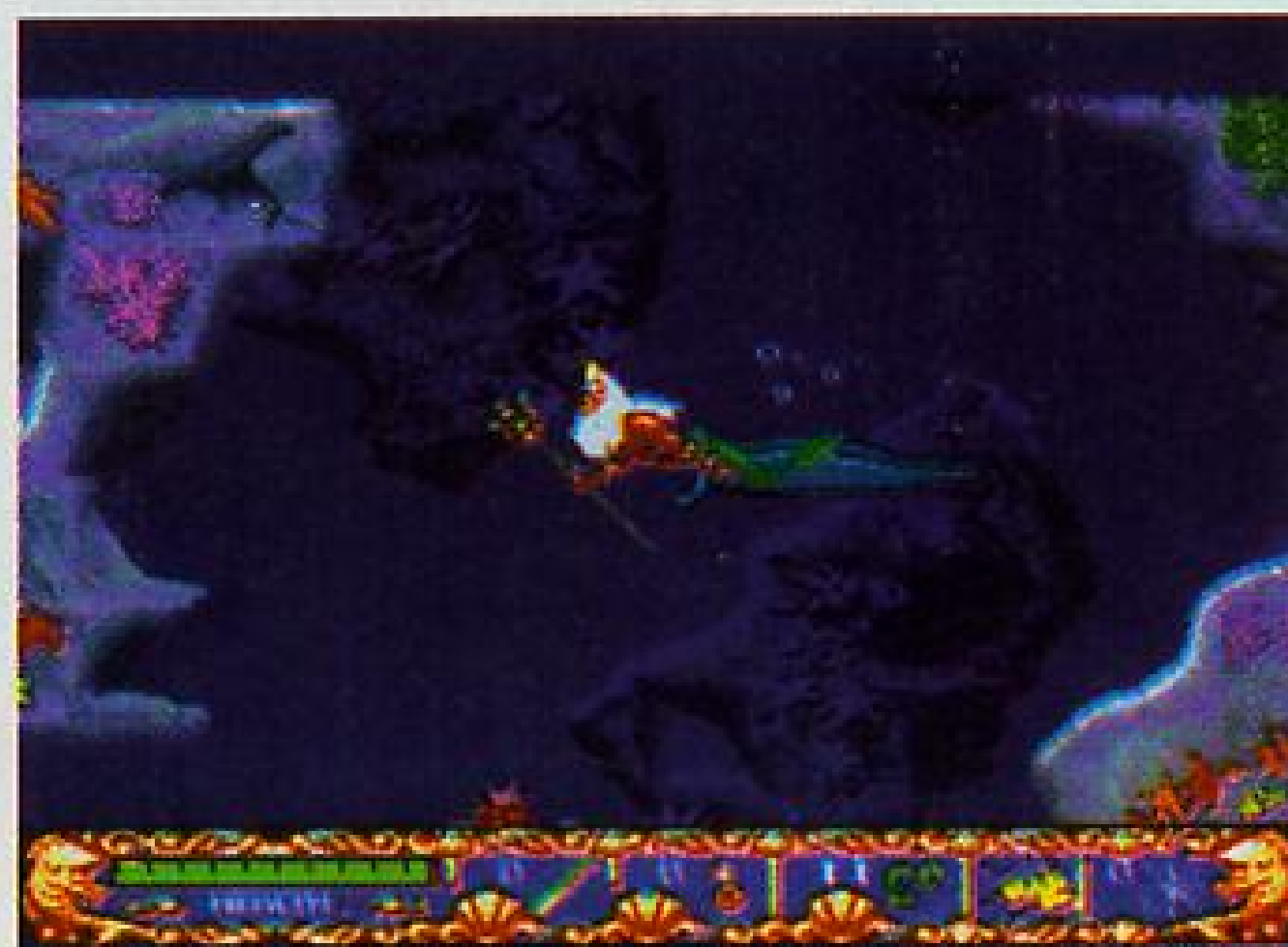
IN BEARBEITUNG



In der Pipeline für das Mega Drive befinden sich momentan eine ganze Reihe von vielversprechenden Produkten. Als erstes hätten wir da ECCO, ein grafisches und animationstechnisches Erlebnis rund um einen Delphin. Für die, die es weniger naß und dafür etwas mehr Aktion wünschen, wird es in kurze Ninja Gaiden geben. Mit sauberen Techniken und zahlreichen Gegnern ein Muß für jeden Beat'em Up-König.

Wieder zurück in die Tiefen der Gewässer führt uns Ariel, die Meerjungfrau. Nach dem Film und dem Video, nun auch das Spiel. Als letzter Neuzugang präsentiert sich Chiki Chiki Boys für alle Jump'n'Run Freunde. Kunterbunt und mit großen Augen entführt man Dich in eine Welt der Fantasie.

(ts)



BATMAN RETURNS

Vorbei sind die Zeiten, in denen sich nur die Lynxianer an den Abenteuern Batmans erfreuen konnten. Anscheinend sind die Lizenznutzungsrechte von Atari an Titek erloschen, denn nun schiebt Sega das gleichnamige Actionspiel für den Gear nach.



Gefahrenduo erster Klasse für Gotham City. Zeit für die Fledermaus.

Features

Vor uns liegen fünf Level, die in gewohnter Jump'n'Run Manier zu durchlaufen, schwingen und schlagen sind. Zahlreiche Angriffsvarianten und Endgegner erfordern

neuer Lebensenergie. Je nach Bedarf kann in den ersten drei Leveln auch das Batmobil zur Hilfe gerufen werden. Seine Präsenz reinigt den gesamten Screen von jeglicher Feindanwesenheit. In Level vier und fünf werden wir vom Bat-Skiboat unterstützt.

Die Spielstufen

Stufe 1

Die Straßen von Gotham City bedürfen einer gründlichen Reinigung. Es empfiehlt sich, die auftauchenden Pinguin-Gefolgsleuten möglichst frühzeitig zu attackieren. Feuer und Bomben stellen einen dann vor keinerlei Probleme mehr.

Stufe 2

Das Reich von Catwoman. Im Inneren eines feindverseuchten Gebäudes erwarten uns jede Menge böser Überraschungen, die einiges an Ausdauer verlangen. Hier mußte ich bereits mein erstes

Continue einsetzen, um der mit einer Peitsche bewaffneten Catwoman überhaupt nur in die Augen sehen zu dürfen.

Stufe 3

Von der Straße ins Haus und dann auf die Dächer von Gotham City. Mädels mit Messern waren schon immer mit Vorsicht zu genießen. Hier wird auch wieder ganz schnell klar warum. Allerdings ist Level drei nicht ganz so anspruchsvoll wie der vorhergehende.

Stufe 4

Der tiefe Fall war vorprogrammiert und wir finden uns in den Tiefen der Kanalisation wieder. Abwasserrohre, Raketen und "Bombige Blondinen" erwarten uns in dieser heimelichen Atmosphäre. Doch unser Ziel ist nicht mehr weit. Man kann den Pinguin schon riechen.

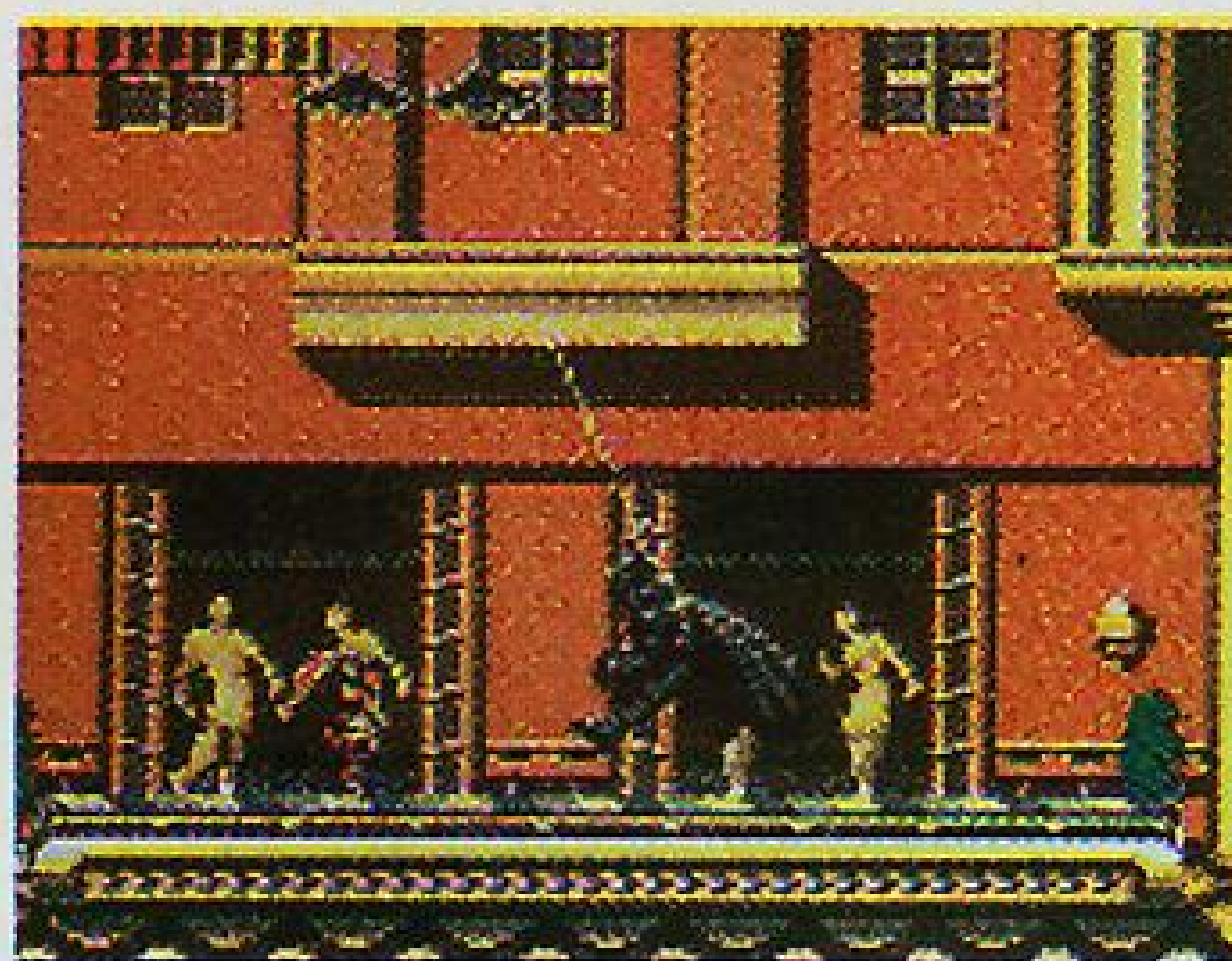
Stufe 5

Zeit für den großen Showdown. Nach der Überwältigung einiger kniffliger Übergänge, stehen wir ihm gegenüber. Es liegt nun an Euch.

Ein Vergleich

Grafisch kommt Batmans Return auf dem Game Gear nicht an die Lynx-Version heran. Auch mit der Nähe zum Film ist es nicht besonders weit her. Beide Runden gehen hier an die Atari Konsole. Doch in Punkto Spielbarkeit bleibt die Gear-Version klarer Sieger. Auch in Sachen Sound konnte man dem Gear die pfeifigeren Töne entlocken. Was helfen famose Grafiken, die einen, wenn man sie sehen könnte, stark an den Film erinnern? Nur die richtige Kombination aus allen Teilbereichen macht Sinn.

(ts)



Ohne Robin ganz auf sich gestellt, muß Batman auch auf dem Gear den Gefahren gefaßt ins Auge sehen.

einiges an Übung und Erfahrung. Unter zur Hilfenahme der Sonderwaffen Batarang, Batmans Bumerang, den es in drei verschiedenen Stärken gibt, Grappling Hook zum Überwinden von Schluchten oder dem Erklimmen von Hauswänden und dem Power Glide, der aus unserer Fledermaus einen Segelflieger macht, gilt es für Ordnung zu sorgen. Jede Menge Icons laden zum Einsammeln ein. Sie verhelfen uns zu



Der Hintergrund

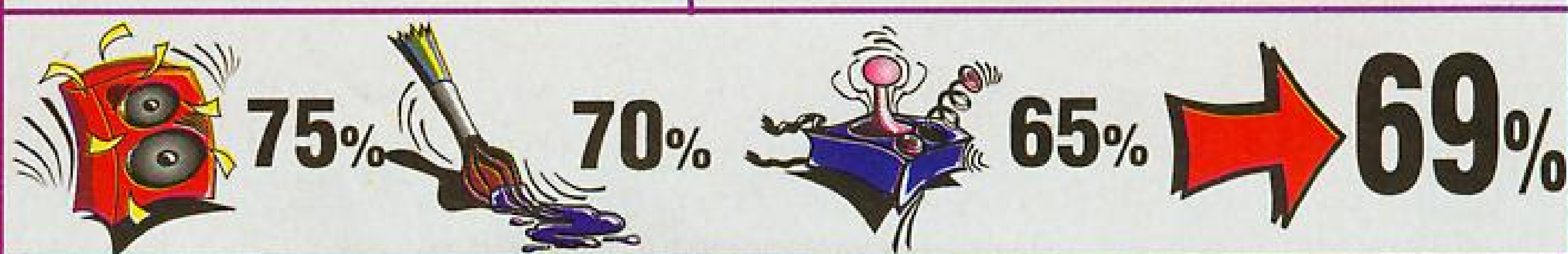
In Gotham City herrscht Verwesung. Die eigenwillige Architektur wird von einem undurchsichtigen Kanalisationssystem unterhöhlt. Brutstätte für einen der widerwärtigsten Gesellen der modernen Kriminalgeschichte, dem Pinguin-Man. Zusammen mit der zwiespältigen und verführerischen Catwoman, offenbart sich so ein

GAME GEAR

Besonderheiten
- gutes Mittelmaß wie der Film

JUMP AND RUN

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





Steel Talons

Wer so stark für die Abschottung der Software-Binnenmärkte kämpft wie TENGEN/DOMARK, der muß seine Produkte auch vom Kunden daraufhin prüfen lassen, ob er diesem Alleinversorgeranspruch genügt.

Nach dem gut umgesetzten Flipper Dragon's Fury, der bereits mit einem Sicherungsschip gegen Importkonsolen abgesichert ist, liegt uns diesmal die Umsetzung des Hubschrauber-simulators Steel Talons vor. Nun gibt es in puncto ausgefüllter 3D-Verktoirgrafik auf dem Mega Drive schon beachtliches: F 22, LHX Attack Chopper (beide Electronic Arts), Winter Challenge (Ballistic) oder M1 Abrams Battle Tank (Sega). Dieses Spiel bietet 12 Level im Combat-Modus, in dem gegen Luft- und Bodenziele gekämpft wird, dazu einen Head-to-Head-Modus für ein Duell gegen den Computer im tuffengleichen Hubschrauber und all dies in drei Schwierigkeitsgraden. Aber die allermeisten von Euch würden noch nicht mal den Trainings-Mode des Spieles eingehend ausprobieren oder die Option auskosten, die Kampfmaschine wahlweise von innen oder von hinten zu sehen. Denn die erschütternd lausige Qualität dieses Ruckelschraubers ist

jenseits vom Erträglichen. In Kombination mit der schwammigen Steuerung reißt auch die Möglichkeit, die Kontrolle über den Hubschrauber mit einem zweiten Piloten zu teilen das Spiel nicht mehr aus der Mülltonne. Grafisch sehr lieblos ausgestaltet rundet der Sound den Gesamteindruck insofern ab, als das Motorengeräusch wie ein Elektrorasierer unter Wasser klingt. Für Piloten, die 'Desert Strike' von innen erleben wollen, gibt es nur eine Wahl: LHX Attack Chopper (Electronic Arts). Dieses Teil jedenfalls könnt Ihr vom Wunschzettel streichen. FAZIT: Wenn man zu große Schuhe anzieht und dann schnell läuft, fällt man gerne auf die Nase - so wie TENGEN mit dieser Produktion. (re)



Jetzt auch auch auf dem Gear. Doch wer schon zu hoffen wagte, es würde sich auch auf Sega's Portable-Sonic-Version um die Zwei-Spieler-Adaption des Mega Drive-Moduls handeln, der sieht sich, obgleich auch die Verpackung es vermuten läßt, sehr schnell im Irrtum.



Sein guter Freund Tails spielt auf dem Gear nur eine Statistenrolle mit handlungserklärendem Charakter. Unser doppelschwänziger Fuchsfreund wurde nämlich ein Opfer des durchtriebenen Dr.Robotnik. Auf die Loyalität des blauen Igel zählend, wurde Tails kurzerhand entführt, um wenig später einen Hilfebrieff an Sonic zu verfassen. So sollte es nach Robotniks-Plan



Sonic 2 Fever Everywhere

möglich sein, Sonic noch einmal auf die Süd-Insel zu locken, um sich für die Schmach aus dem ersten Teil zu "bedanken". Und natürlich dampft es unserem Igel in den Socken, als er den Brief erhält. Denn nicht nur Tails befindet sich in der unfreiwilligen Logis des abgedrehten Professors. Nein alle Tiere der Insel sind in seiner Gewalt. Um sich bis zum Ort des letzten Gefechtes vorzuarbeiten, sind sechs rasante Zonen zu bezwingen. Als da wären die Wolken-, Aqua-See-, Grüne Berge-, Gimmik Berg-, Rührei- und die Crystal Egg-Zone. In jedem Level, gilt es eines dieser ominösen Eier

aufzuspüren und einzusammeln. Nur wer alle Emeralds finden konnte, der wird auch in der Lage sein, das wahre Ende der Geschichte zu sehen. Unterstützung erhält man durch Bonusgegenstände wie den Super-Ring, den Power Sneaker, die Pille der Unschlagbarkeit, die Extralebenpille und natürlich die Chaos Emeralds. Alles in allem also nichts Neues, so daß sich die Frage aufdrängt, ob sich die Investition von knapp 80.-DM lohnt, wenn man bereits Sonic 1 besitzt. Denn Grafiken und Gameplay waren auch schon im ersten Teil richtungsweisend. (ts)

MEGA DRIVE

Besonderheiten

- englische Anleitung
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad

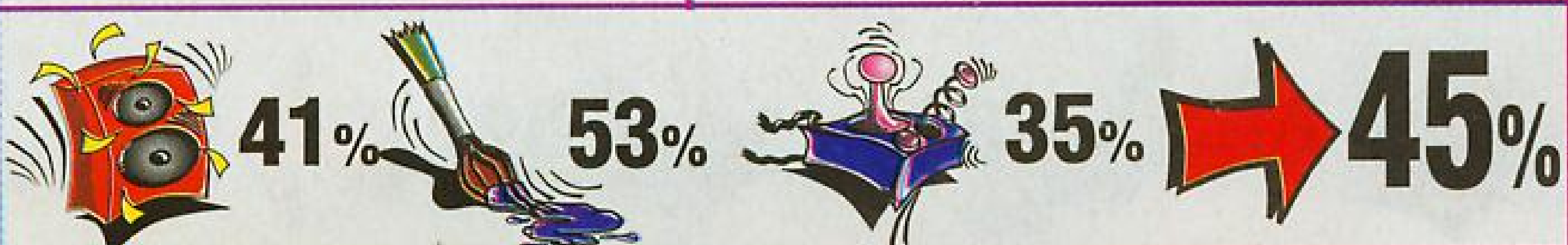
SIMULATION

Hersteller Tengen

Preis ca. DM 110,-

Muster von

TOP 4



GAME GEAR

Besonderheiten

- Wahnsinns Gameplay

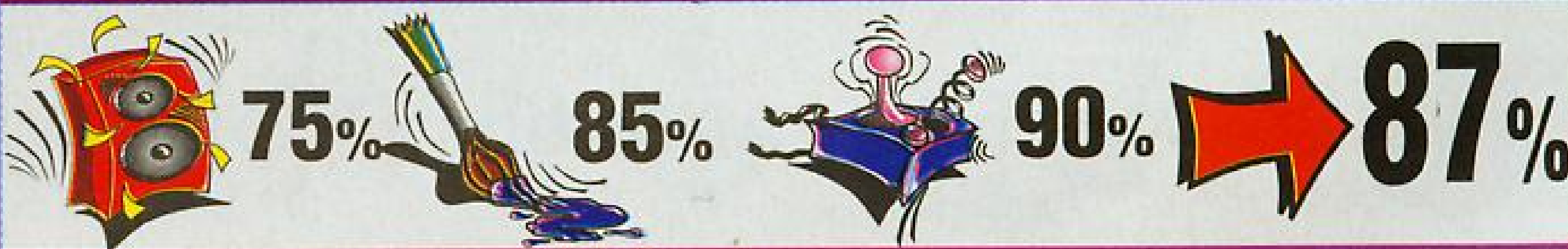
JUMP'N'RUN

Hersteller Sega

Preis ca. DM 90,-

Muster von

Hersteller



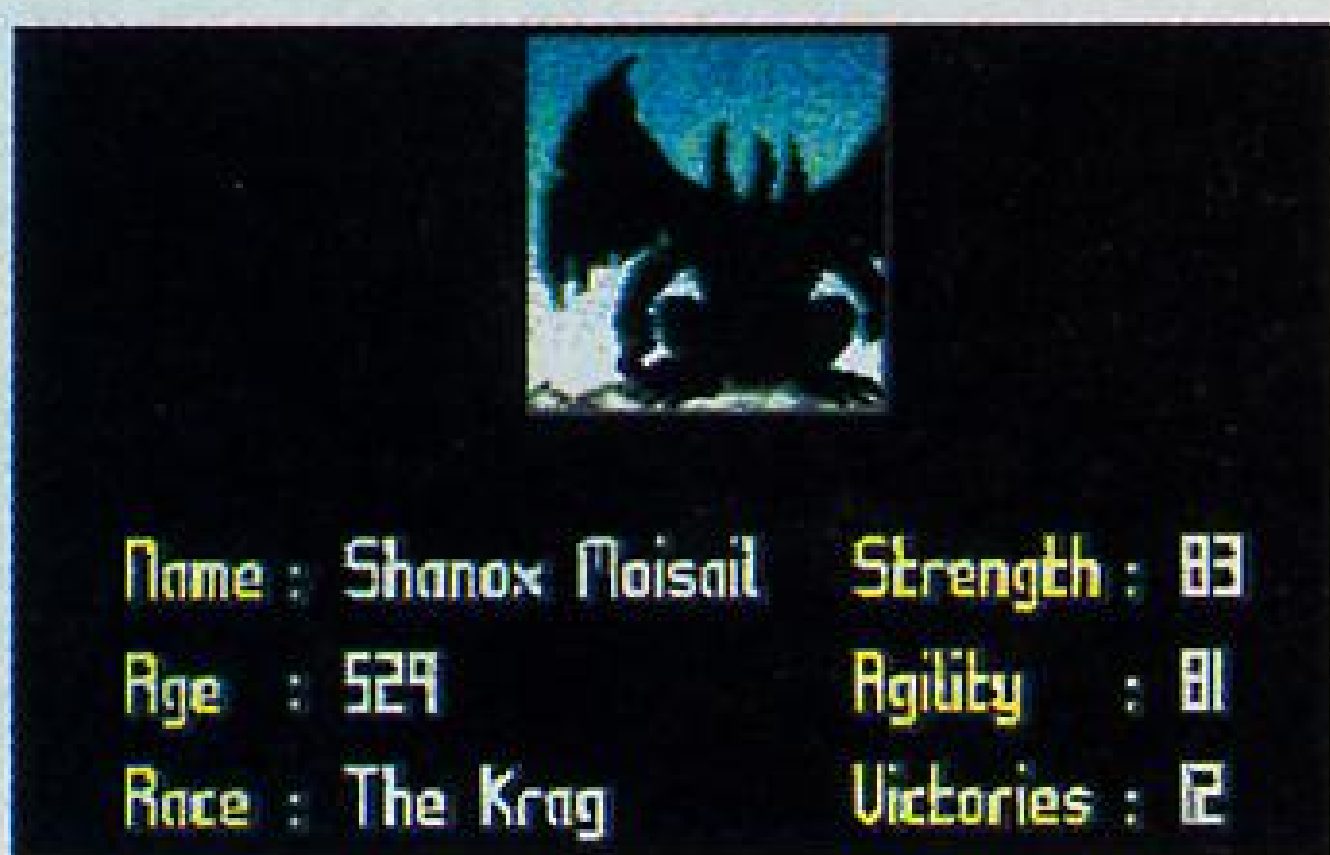


DEATH DUEL

Die Idee des vorliegenden Spieles ist so ausgelutscht wie ein zwei Wochen alter Kaugummi. In einer fernen Zukunft seid ihr wieder einmal der Held und die letzte Hoffnung gegen feindliche Mächte. In einer Art Turnier tretet ihr gegen Kampfroboter und Monster an.

Für das Gegnerkilling gibt es natürlich Bares, mit dem ihr in Waffenshops euren Kampfroboter aufrüsten könnt. Zehn verschiedene Waffensysteme stehen zur Verfügung. Leider wurde an der Anzahl der Gegner gespart, aber Razor Soft hat zum Ausgleich dafür den Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch angesetzt. Was für ein Trost! Die Grafik und der Sound? Alles geschickt und unauffällig im Mittelfeld platziert. Death Duel macht kurzfristig Spaß, ist aber als Vollpreisspiel auf keinen Fall empfehlenswert. Nach den Spielen Techno Cop, Slaughter

Sport und Storm Lord beweist Razor Soft mit Death Duel eindrucksvoll, daß man von ihnen keine positiven Überraschungen erwarten darf. (ray)



J. CAPRIATI TENNIS

Jennifer Capriati, die U.S.-amerikanische Antwort auf Steffi Graf, lädt alle Tennisinteressierten zur Teilnahme an einem sehr speziellen Pokal ein: Den J.C.-Tennis-1993-Championships.

Damit schließt sich nach Dutzenden von Baseball-, Football-, Eishockey- und Fußball-Simulationen auch diese Lücke im ansonsten üppigen Sportangebot für's Mega Drive. Schaut man sich das Programm näher an, entdeckt man einige interessante Optionen. Da stehen zunächst 24 abgespeicherte Spieler zur Wahl, Experimentierfreudige können sich aber auch die Mühe machen, bis zu 8 unterschiedliche Charaktere (vier männliche und vier weibliche Rack-Athleten) aufzubauen und mit diesen dann Turniere (vier an der Zahl) oder Schaukämpfe (Einzel oder Doppel) bestreiten. Für Leute mit mehr als drei linken Daumen bietet der Trainings-Modus die ideale Gelegenheit, ganz cool noch ein paar Maschen mehr in's Netz zu dreschen und die individuelle Spielstärkeeinstellung sorgt für die nötige Ungerechtigkeit. Bei der Steuerung des Spielers kommt Euch das Programm sehr benutzerfreundlich entgegen und entscheidet je nach Position des Balls zum Schläger, welche Schlagart am günstigsten ist, während Ihr anhand der drei Feuerknöpfe bestimmt, ob es ein kurzer, weiter, eingedrehter oder doppelt ange-

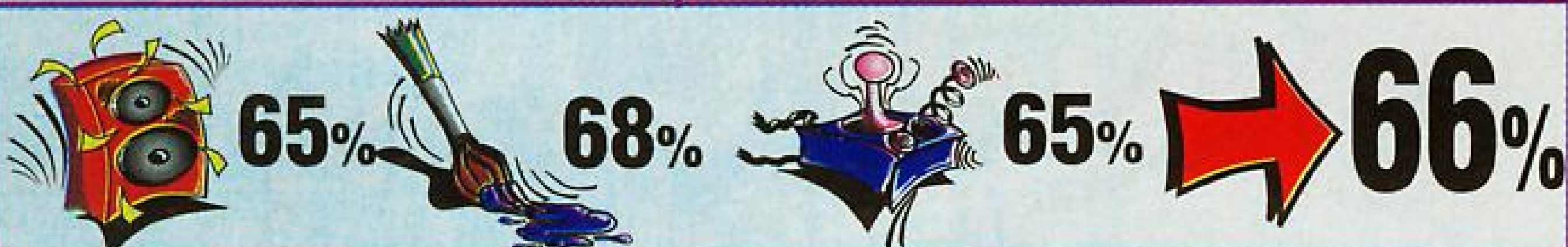
schnittener Halbtulup mit angeschraubter Drallverstärkung wird. Die Flugbahn des Balls wird dabei gut simuliert und den drei Untergrundarten (Hart-, Sand- und Grasplatz) angepaßt, so daß sich recht schnell ein 'echtes' Tennis-Feeling einstellt. Dies liegt sicherlich auch an der nackenwirbelschonenden Perspektive, welche das Spielfeld aus ca. 45 Grad Überhöhung in der Längsrichtung zeigt (ohne Scrolling). Die Animation der Sprites ist in Ordnung, die Geräuschkulisse und die Musik sind gutes Mittelfeld. Schwachpunkt ist die grafische Detaillierung der Spielfiguren, die einem 8-Bit-Spiel entstammen könnte. Die Doppel können auch im Duett gegen den Rechner gespielt werden, die Turniere lassen sich für jeden Charakter getrennt per (Gigant-) Passwort zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Den größten Spaß bietet (wie meistens im Sport) der Zwei-Spieler-Modus. Fazit: Nichts Umwerfendes, aber gut spielbar durch bequeme Steuerung. Masochisten dürfen sich über das Passwortsystem freuen, welches anstelle eines Batterie-Backups eingebaut ist. Schaut's Euch mal an. (re)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung

ARCADE-ACTION

Hersteller Razor Soft Muster von
Preis ca. DM 110,- Top 4

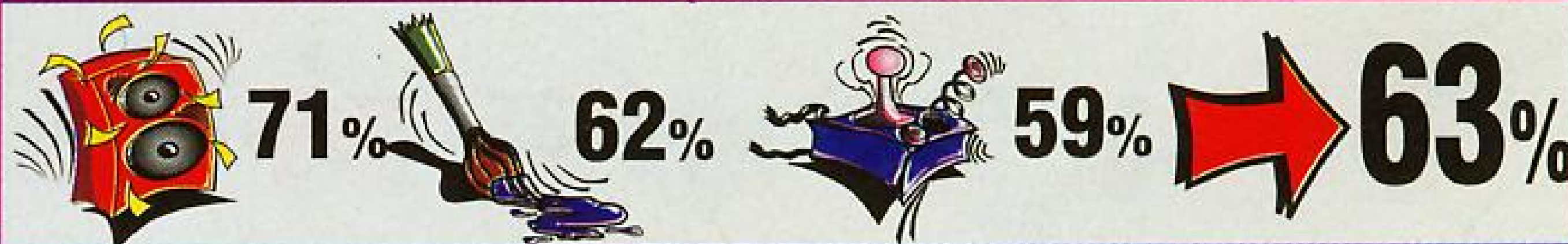


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- individueller Charakter-Aufbau
- Passwortsystem

SPORTSPIEL

Hersteller Renovation Muster von
Preis ca. DM 110,- TOP 4





GEMFIRE

Hervorragend! Beim Anblick von Strategie-Spielen läuft sich meine Gehirnzelle sofort warm, um fit zu sein für die bevorstehende Herausforderung. Für mich liegt ein besonderer Reiz in diesen Duellen gegen die Phantasie der Spieledesigner und das Können der Programmierer.

Die Firma KOEI hat sich zum Erbauen der Strategie-Fans gänzlich dem Prinzip verschrieben, daß sie historische Ereignisse, Legenden und Märchen spielbar macht. Das unlängst ausgelieferte Romance of the three Kingdoms II (SNES) ist von der Machart her eher eine Gesellschaftssimulation des Chinas im 1. Jahrtausend neuer Zeitrechnung. Der Rechner verwaltet hierbei hauptsächlich die Kombinatorik der vom Spieler pro Runde eingegebenen Werte für Handel, Pferdezucht, Reisanbau und Bündnispolitik. Für Anhänger von actionlastigen Games wie Warsong, Battle of Bahamut, Master of Monsters, AMC oder Herzog Zwei (alle MD) eine zugegebenermaßen trockene Kost. Auch beim vorliegenden Gemfire

operiert man auf einer Landkarte mit 30 eingezeichneten Provinzen, die zusammen das krisengeschüttelte Ishmeria darstellen. Dieses einst blühende Land zerfiel in Analogie zum alten China in miteinander verfeindete Familien-Clans, die alle nach der Macht im Gesamtreich streben. Urheber der Krise war der alte König, der in einem Anfall blinder Wut die Magie seiner Krone Gemfire vernichtet, in der die vereinte Kraft von sechs Magiern und Zauberern den bösen Feuerdrachen gefangen hielt. Wem immer es gelingt, die Krone in seinen Besitz zu bringen und den Drachen wieder in sie hineinzubannen, ist der neue Ansager im Reich Ishmeria. Das Spiel kann nun wahlweise aus Sicht der vier großen Machtgruppen gestartet werden (entspre-

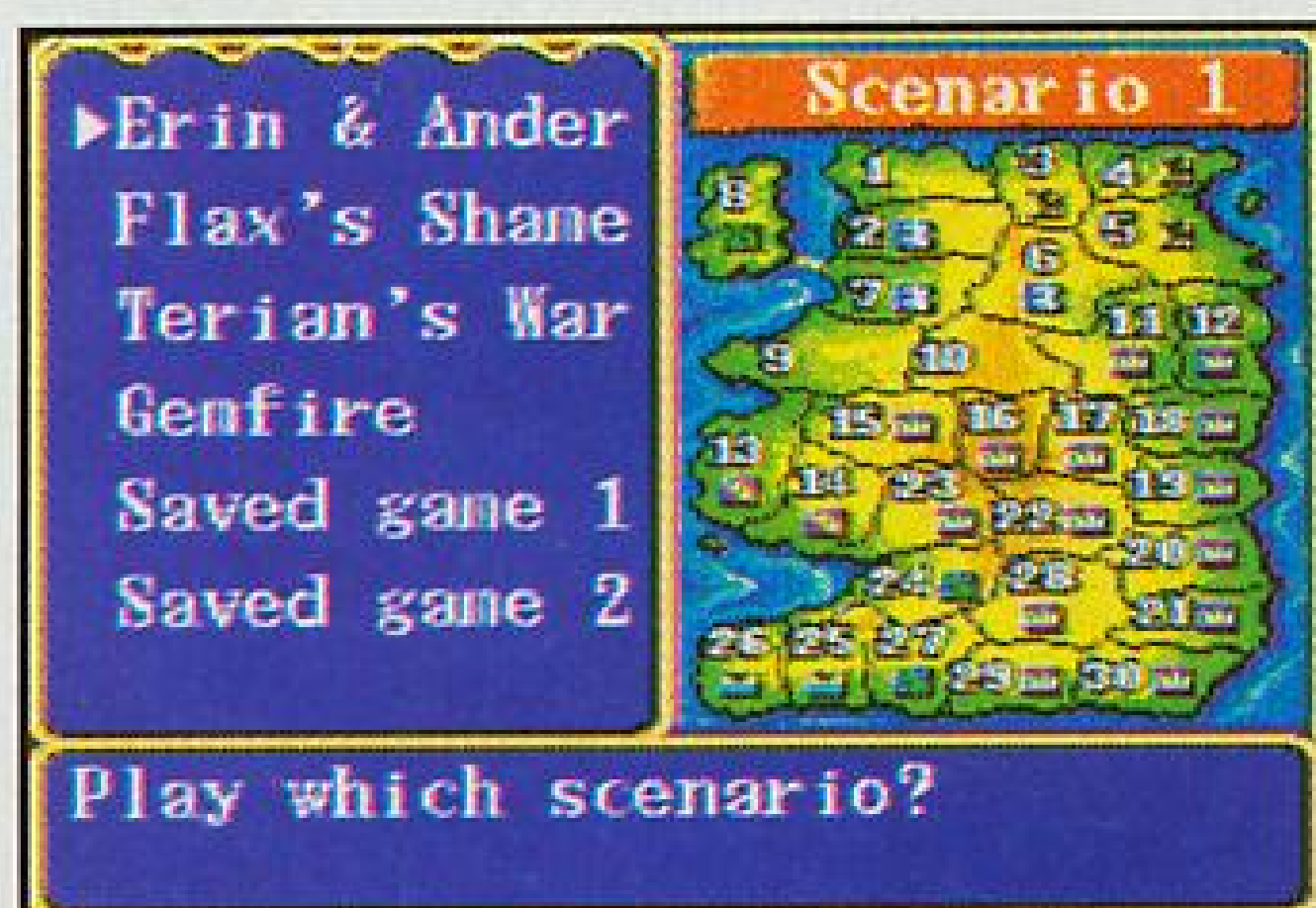


Der Magier läßt die Blitze zucken, die Ritter müssen Zähne spucken.

sich auf variablen Schlachtfeldern gegenüber, die von schräg oben gezeigt werden. Jedes Sprite verkörpert eine Einheit, einen Magier oder ein Monster. Letztere sind das Salz in der Suppe, denn jeweils eine Einheit der fünf ist ein angeheuertes Söldner-Monster, das großen Einfluß auf die Taktik hat. Jede Partei hat ein Kriegsbanner auf einer Seite des Kampfschauplatzes, das es sorgfältig zu bewachen gilt.

Denn gewonnen ist die Schlacht, wenn alle Gegner ausgeschaltet sind bzw. die gegnerische Fahne erreicht wird. Das Kampfsystem ist ein Zug-um-Zug-Modus, wie er z.B. aus Buck Rogers (MD) oder Ninja Burai (MD) bekannt ist. Die grafischen Qualitäten des Moduls zeigen die animierten Kämpfe in den eingespielten Szenen, die Landkarte dagegen ist von mittlerer Pracht. Die musikalische Untermalung ist deutlich gefälliger als beim Vorgängerprodukt. Ein Batterie-Backup ermöglicht die Speicherung zweier Spielstände und die beiliegende Landkarte ist eine willkommene Zugabe. Fazit: Die Mischung aus Echtzeit-Planungsphase und Zug-um-Zug-Kampfsystem ist eine gelungene Mischung mit großem Unterhaltungswert. Gerade der Zweispieler-Modus bietet hochkarätigen Spielspaß.

(re)



Vier verschiedene Szenarien bieten sich an, um mit Kampf und Strategie Herr über 30 Landstriche und somit Chef im ganzen Reich Ishmeria zu werden.

MEGA DRIVE		STRATEGIE	
Besonderheiten - Batteriegepufferter Spielstandspeicher, Zweispieler-Modus		Hersteller KOEI Preis ca. DM 110,-	Muster von TOP 4
64%	73%	81%	77%

RAMPART

Etwas verspätet und nach allen anderen Versionen ist jetzt Rampart für das Mega Drive erschienen. Im Gegensatz zur Super Nintendo-Version die Electronic Arts programmiert hat, machte sich Tengen diesmal ans Werk.

Am Spielablauf wurde im Großen und Ganzen nichts geändert. Nach wie vor könnt Ihr allein oder zu zweit Burgen bauen, Kanonenkugeln abfeuern und Mauern reparieren, daß die Heide wackelt. Wer genaueres zum Spielablauf wissen möchte, der sei hiermit auf einen in der Play Time bereits erschienen Test von Rampart (Super NES) verwiesen. Leider hat sich Tengen bei der grafischen Umsetzung dieses Spieles kein Bein ausgerissen und auch



soundmäßig klingt es längst nicht so gut wie auf dem Super NES. Das die 3D-Effekte rausfliegen würden war klar, aber das die Mega Drive-Fassung grafisch auf tiefste Mastersystemebene abrutschen würde, ist mehr als enttäuschend. Schade drum, denn Spaß macht es immer noch. (ray)

Ein hartes Los, welches den Verlierer ereilt, aber bei der Übermacht kaum abzuwenden.



LEMMINGS

Die Lähmings sind da! Man sieht es jedem an, der mit ihnen zu tun hat: Hohle, umränderte Augen, schuldbewußter Blick und leicht verwahrlostes Äußeres. Das kommt vom Streß beim Retten dieser liebenswert doofen und tödlich naiven Lebewesen.

Da interessiert nicht, daß die eigene Fortbewegungsschüssel beim TÜV auf der Fahndungsliste steht oder daß im Kühlschrank nur noch Eiswürfel mit abgelaufenem Haltbarkeitsdatum liegen. Im Mittelpunkt des Interesses stehen jetzt nur noch schroffe Klippen, zischende Gasflammen, glühende Lavaströme, blubbernde Säuren und getarnte Schmie-

dehämmer. Die vorliegende MD-Version ist die vorläufig letzte Umsetzung (8-Bit-Systeme sollen noch folgen!) in einer ganzen Reihe und mit satten 180 Level auch die absolut umfangreichste. 6 Schwierigkeitsgrade zu je 30 Levels fordern Euch das Letzte ab (Beißbring und Kau-



knochen bereitlegen!). Lemmings sind lustige, kleine Mikromännchen mit wippenden grünen Haaren und dem Bestreben immer geradeaus zu laufen, zumindest bis zum nächsten Hindernis. Geht's nicht weiter, drehen sie um und laufen zurück. Fazit: Genau überlegen, ob Ihr Euch ein solches Riesenspiel anschaffen wollt. Denn wer es hat, muß ein großes Stück Freizeit dafür opfern. (re)

MEGA DRIVE

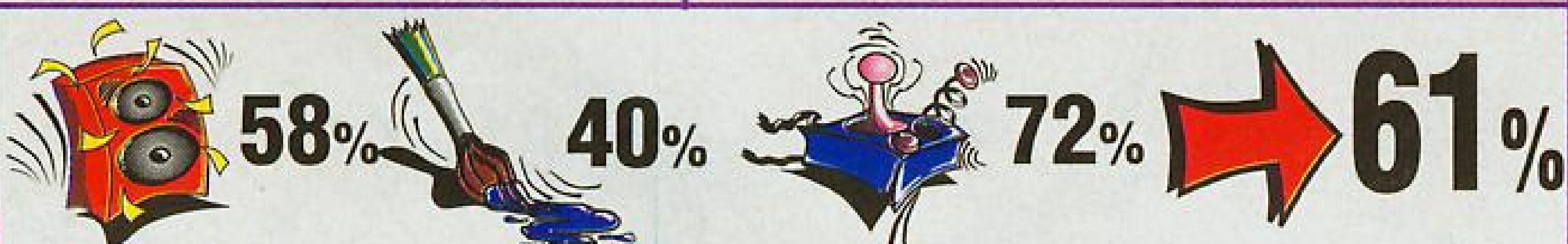
Besonderheiten

- 2 Player Mode
- englische Anleitung

STRATEGIE

Hersteller Tengen
Preis ca. DM 110,-

Muster von
TOP 4



MEGA DRIVE

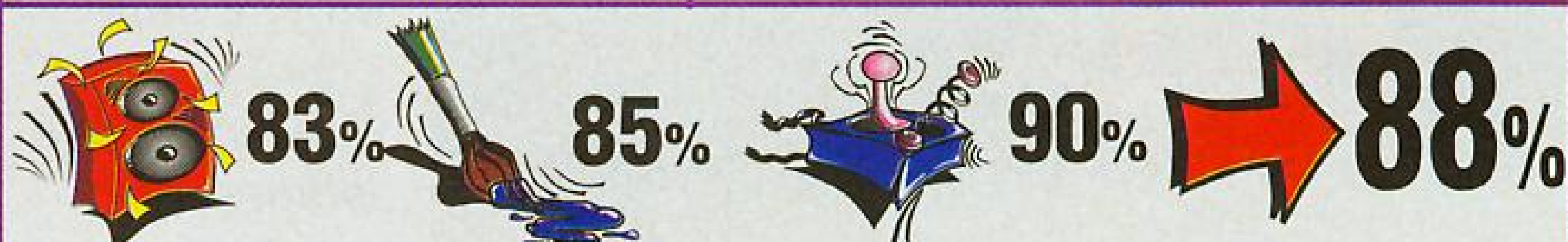
Besonderheiten

- 2 Player Mode; engl. Anleitung
- Passwortfunktion

STRATEGIE

Hersteller Sunsoft
Preis ca. DM 110,-

Muster von
TOP 4





INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Deutschland im Jahre 1938. Hitlers Eroberungswahn trägt erste Blüten. Der Diebstahl des "Heiligen Gral" ist sein erstes erklärtes Ziel.

Deine Aufgabe

In der Haut von Harrison Ford alias Indiana Jones, ist es Deine Aufgabe, des Diktators Schergen an diesem Unternehmen zu hindern, sprich Ihnen zuvorzukommen und so ganz nebenbei noch das Leben von Jones Senior zu retten. Nach zahlreichen Versionen und Erfolgen quer durch alle Computersysteme, folgt nun endlich auch eine Game Gear Umsetzung, die allerdings vorerst nur mit englischem Handbüchlein bei einigen Versandhändlern erhältlich ist. Aus der klaren Aufgabenstellung ergibt sich ein Jump and Run gegen die Zeit, die unbarmherzig

den Peitschenhiebe angezeigt. Schießenden Schergen sollte man mit gezielten Peitschenschlägen begegnen. Mit etwas Übung erkennt man die besten Lauerstellungen und reduziert so den Energie und Zeitverlust auf ein Minimum. Zeitspartip: Teilweise müssen längere Wege ohne Hindernisse zurückgelegt werden. Hier empfiehlt es sich durch Sprünge voranzukommen.

Level 2: Die Flucht

Nachdem man Level 1 erfolgreich beenden konnte, sollte man die staubigen Stiefel in die feuchten Hände nehmen und sich und das Kreuz in Sicherheit bringen. Der einzige Weg führt uns über

ben. Ratten und Öl lassen einen neben den üblichen Unannehmlichkeiten schnell ins Schwitzen kommen. Zur Zeitersparnis finden die Tips aus dem ersten Level erneute Anwendung. Am Ende der Katakomben erwartet uns dann das Zentrum der braunen Brut:

Level 4: Castle Brunwald

Einer der einfacheren Level (abgesehen von Level 2) ist Burg Brunwald, in dem sich die Nazis verschanzen und ihr Unwesen treiben. Einziges Handicap: Die Zeit. Unangenehmer als in allen Levels zuvor, macht sich hier das Zählwerk der Uhr bemerkbar. Nur durch perfektes Timing kann man Level 5 erreichen. Die offerierten zwei Continues sollte

zuletzt im Disney Spektakel Roke-teer. Allerdings hätte dieser Level auch eine andere Überschrift erhalten können, denn einen Zeppelin kann man nur mit einer gehörigen Portion Fantasie hinter den Metallverstrebungen erkennen. Im Inneren des Zeppelins gilt es, das Tagebuch des Vaters zu finden. Nur mit Hilfe der dort niedergeschriebenen Notizen, kann das letzte Geheimnis des heiligen Grals gelüftet werden. Klar, daß hier wieder jede Menge fanatischer Schergen unterwegs sind. Gesucht und gefunden, gilt es den eleganten Ausweg aus dem Zeppelin zu finden. Vielleicht mit Hilfe eines kleinen Flugzeuges?

Level 6: Der Heilige Gral

Der Letzte ist auch der schönste und anspruchvollste. Puzzles und der Wechsel von der zwei zur dreidimensionalen Darstellung, machen es zu einem Genuß das... Nein, irgendwann muß einmal Schluß sein. Doch die Suche wird sich lohnen. Und mit Ausnahme des zweiten Levels haben wir hier ein wirklich kaufenswertes Spiel, welches sich allerdings im momentanen Wettstreit mit Batmans-Return befindet. Und wer sich nicht beide Spiele gönnen möchte, dem

läuft, gegen Nazis, die unbarmherzig zuschlagen und gegen jede Menge Puzzles, die unbarmherzig auf eine Lösung warten. Seine Fähigkeiten kann der Spieler in sechs Levels unter Beweis stellen. Es folgt eine Kurzbeschreibung der einzelnen Level.

Level 1: Das Coronado Kreuz

Level 1 führt uns ohne eigenes Dazutun in eine Höhlenwelt, die bereits von zahlreichen Nazi-Schergen durchforstet wird. Nur wer das Coronado-Kreuz findet, hat Aussichten in den nächsten Level vorzustoßen. Tarzan-Schwünge von Seil zu Seil und kleine Handgemenge lassen bange Blicke zur Uhr zur Gewohnheit werden. Neben der Zeit wird auch noch ein Energiebalken und die Anzahl der zur Verfügung stehen-

die Dächer eines Zuges, der eine ganze Reihe von Zirkuswagen transportiert. Vollgepackt mit jeder Menge Zirkustieren, denen man besser geschickt ausweicht. Ob Nashorn-Hörner oder Giraffenhäse, Cowboys oder Indianer, in diesem grafisch schwachen Level sucht man vergeblich nach einem Spielwitz.

Level 3: Die Katakomben

Nach dem schwachen zweiten Level gibt es wieder einen Augenschmauß in den Katakomben. Zwischen Säulen und Wänden gilt es dieses Mal die modrigen Überreste von Sir Richard, einem Ritter des Heiligen Grals, zu finden. Sein Schild wurde mit geheimen Aufzeichnungen versehen, die den Aufenthaltsort des Grals wiederge-

man sich bis hier aufgespart haben. Man wird sie bitter nötig haben.

Level 5: Der Zeppelin

Als Sinnbild deutschen Übermuts, spielte der Zeppelin schon des öfteren die Hintergrundstory in Spielen rund um die Nazis, wie

bleibt nichts weiter übrig, als sich nach den persönlichen Film-Vorlieben zu entscheiden.

(ts)

GAME GEAR

Besonderheiten
- z.Zt. nur in Englisch

JUMP AND RUN

Hersteller U.S. Gold **Muster von**
Preis ca. DM 80,- **flashpoint**



Z wie Zarlor

Ihr wollt feinste Grafik, kombiniert mit mittelmäßigem Spielwitz. Dann haben wir da etwas für Euch. "Zarlor Mercenary" versetzt Euch augenblicklich in die Zukunft. Eine Zukunft, in der es ganz und gar nicht mehr so rosig aussieht. Kleinkriege beherrschen die Szenerie. Das Leben ist hart. Einziges erklärtes Ziel ist es, gegen einen enormen Betrag alles Leben auf dem Planeten Mendicant zu zerstören. Und je mehr Geld man sich erkämpft, um so größere Waffensysteme und Flieger kann man sich kaufen. Wodurch man natürlich wieder in der Lage ist, noch mehr zu zerstören. Ein Wettrüsten, wie es vernichtender nicht sein kann. Aber wir wollen hier nicht moralisieren.

Die Missionen im Überblick

Mission 1: Cadmar Desert

Hauptangriffsziel sind hier die zahlreichen Fabriken und Pipelines, die von den Mendicants in dieser Einöde errichtet wurden. Ziel all dieser Anlagen ist die Entwicklung und Herstellung einer geheimen Superwaffe, was es natürlich zu verhindern gilt.

Mission 2: Mesort Swamp

In diesem sumpfähnlichem Gelände, boten sich ideale Voraussetzungen für die Mendicants, um dort Verteidigungsanlagen zu errichten. Umgeben von Dickicht und mutierten Sumpfmonstern, erweist es sich als besonders schwer, sich hier seinen Weg zu bahnen.

Mission 3: Docrit Sea

In dem Glauben, Wasser, eine der seltensten Substanzen der Zukunft, wäre ein geeigneter Schutz vor allen Angreifern, verläßt man sich hier ganz und gar auf eine Verteidigung aus der Luft. Sich wiederholende Formationen vereinfachen den Ablauf.

Mission 4: Sedimor Domes

Auf diesem kleinen, unscheinbaren Mond, verschanzen sich große Bestandteile der Medicantschen Armee. Große Krater und Bergketten bieten optimalen Schutz vor Angreifern und machen uns das Leben schwer.

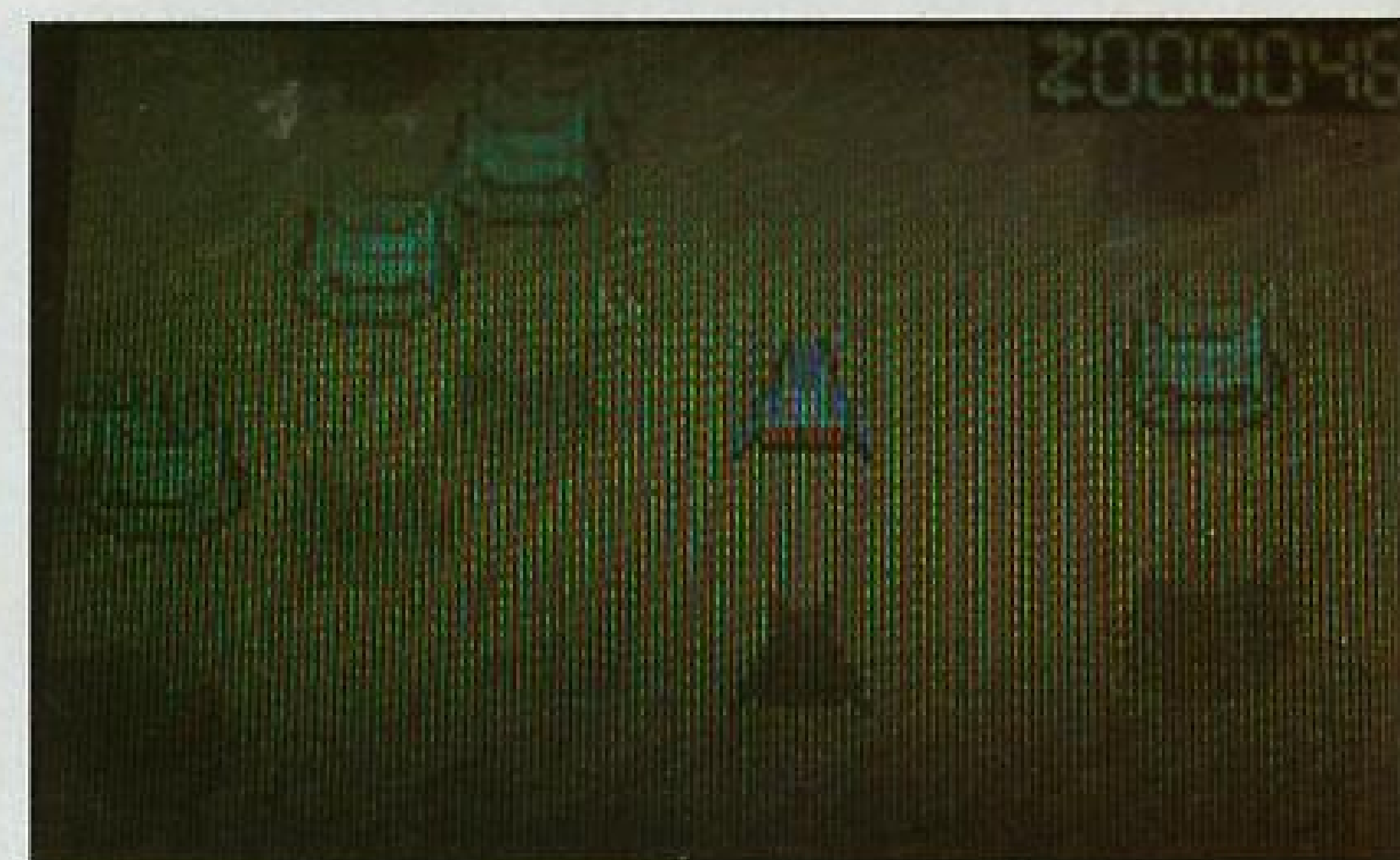
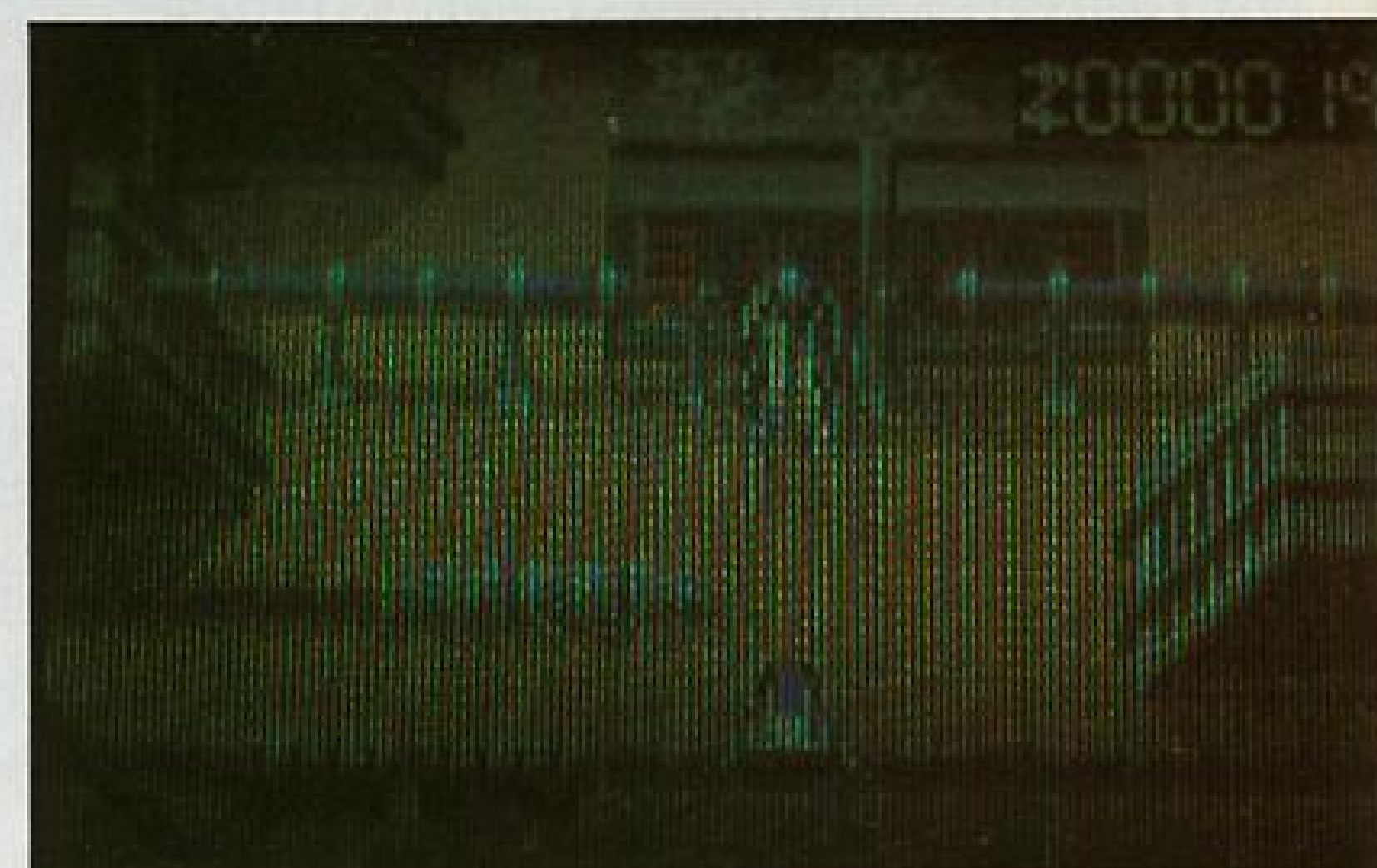
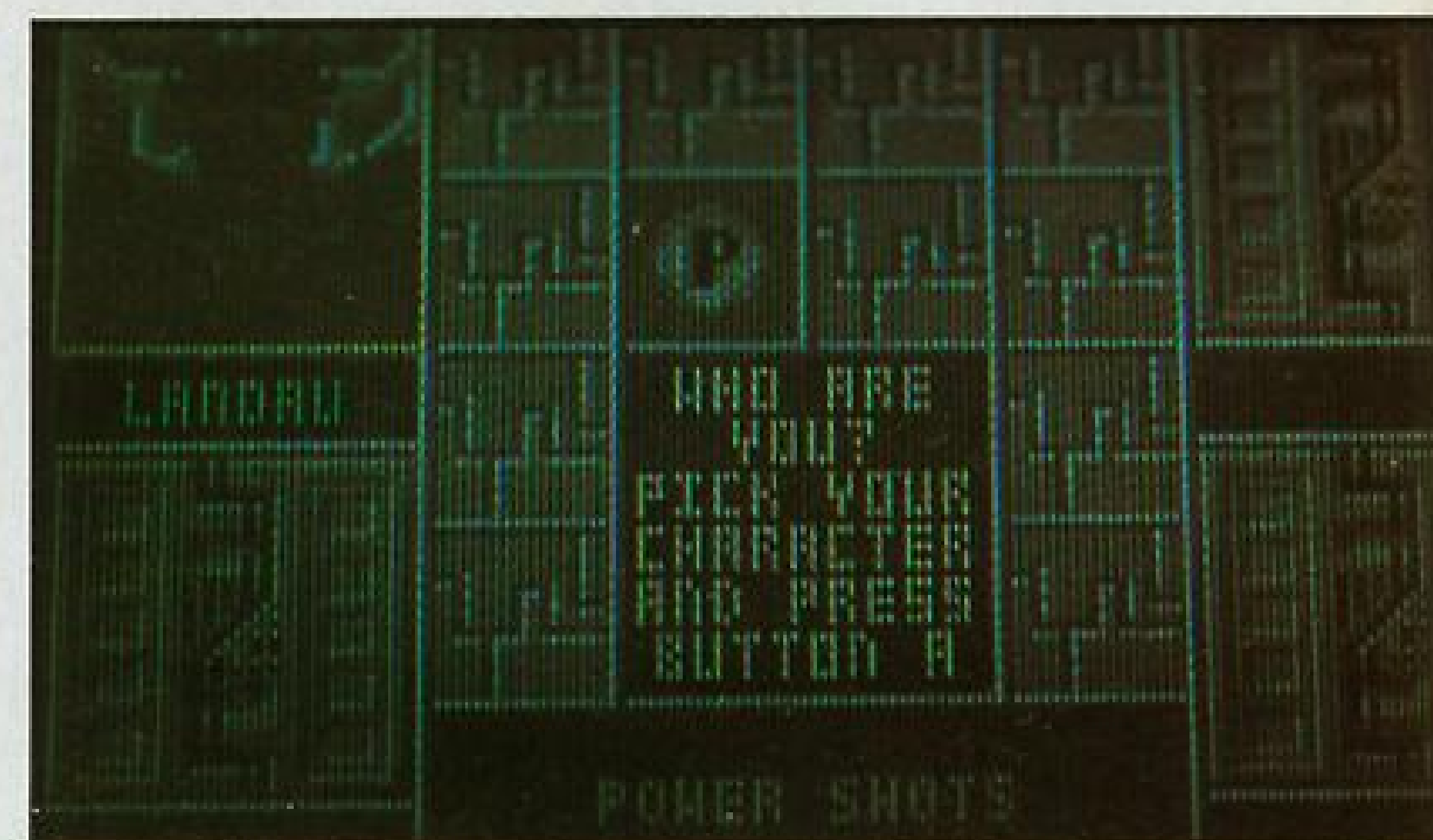
Mission 5: Mardic Ice

Nukleare Ice-Reaktoren ziehen sich über diese ungastliche Landschaft, die von diversen feindlichen Raum- und Kriegsschiffen bewacht wird. Hier befindet sich dann auch die gefährlichste aller Waffen, mit denen es man im Verlauf des Spiels zu tun bekommt.

Mission 6: Cedmite City

In der Hoffnung, der angreifende Feind hätte Skrupel, auf eine unbewaffnete Stadt, randvoll mit Zivilisten zu schießen. Doch sie wissen nicht, daß Du weißt, das dies ein Bluff ist. Auf geht es, zum letzten großen Feuerwerk.

Das Vertikale Scrolling und das Spielprinzip erinnert zum einen stark an den Spielhallen- und Konsolenhit "Zaxxon", Mitte der Achtziger, und zum anderen an nahezu jedes Ballerspiel, welches bis heute auf den Markt gekommen ist. Einfallslos in den Bewegungsmöglichkeiten und im Spielspaß, findet man doch eine verblüffend gute Grafik vor. Besonderheit: Hier handelt es sich um ein Mehrspieler-Spiel. Zusammen mit Freunden kann man sich zu einem Verbund zusammenlocken und gemeinsam gegen die Feindesbrut antreten. Auf der rechten Spielfeldhälfte befinden sich alle relevanten Anzeigen, angefangen von den Mega-Bomben über die Anzahl der Schiffe, die noch zur Verfügung stehen, bis hin zum obligatorischen Energiebalken, aus dem unsere momentane Verfassung hervorgeht. Je grüner desto besser. Sobald er rot aufblinkt und dieser häßliche Alarmton nicht mehr aus unserem Ohr verschwinden mag, sollte man weitere Konflikte vermeiden und den Level noch möglichst unbeschadet zu Ende bringen. Insgesamt gibt es sechs Missionen, derer man sich annehmen kann. Jede bietet eine Vielzahl von Verteidigungswaffen und Kriegsmaterial auf, um unsere Pläne zu durchkreuzen. Das reicht von winzigen Soldatensprites bis hin zu schußgewaltigen Luftabwehrraketenträgern und unzähligen, feindlichen Kampfpliegern. Am Ende einer jeden Mission erwartet uns ein obligatorischer Endgegner, an dem sich die grafi-



schen Qualitäten von Zarlor am besten demonstrieren lassen. Sollte man sich auch dieser Herausforderung mit Erfolg entgegengestellt haben, offeriert man uns die Möglichkeit, uns von unseren ersten Gagen neues Kampfmaterial zu kaufen. Für den, der gar alle sechs Missionen mit Erfolg besteht, für den hält man schon eine hochoffizielle Anerkennung bereit, die sich derjenige welcher, später dann an die Wand heften kann. Toll.

(ts)

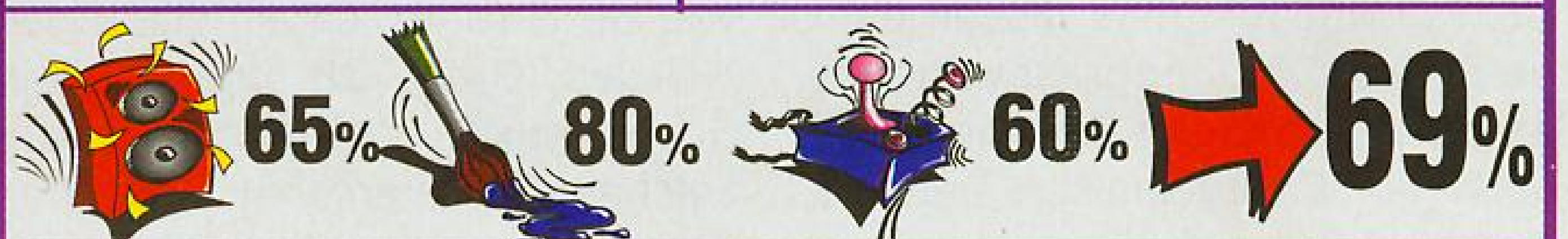
LYNX

Besonderheiten
- Mehrspieler- Spiel

SHOT'EM UP

Hersteller Atari
Preis ca. DM 80,-

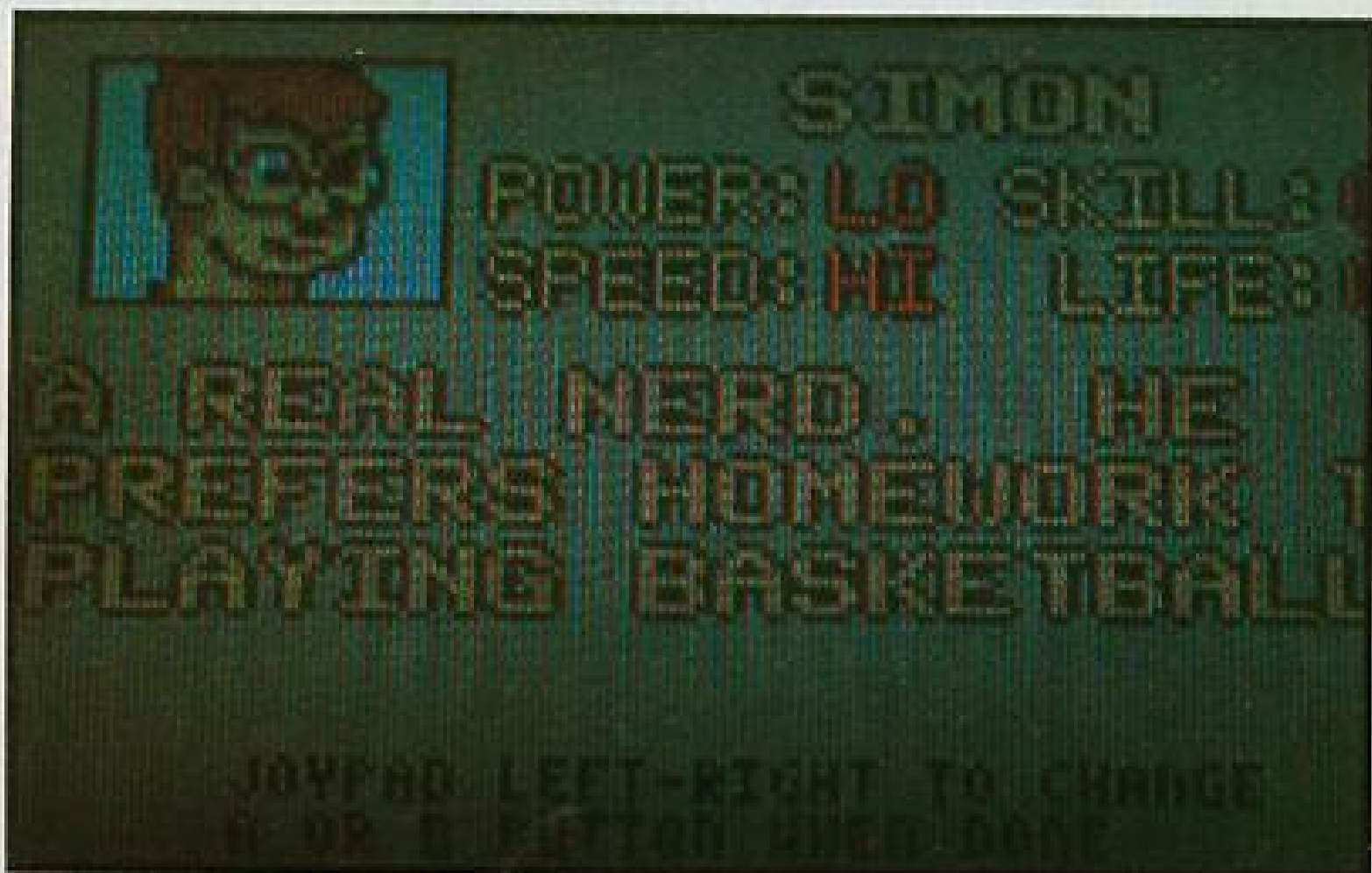
Muster von
funny Software



Basketbrawl

Jeder, der in der Schule schon einmal Basketball gespielt hat, der wird wissen, wie er die Aussage vom "Körperlosen Mannschaftsspiel" zu werten hat. Da wird geschubst, gedrängt, gestoßen und wenn es die Sichtverhältnisse des Schiedsrichters erlauben, auch einmal in den Allerwertesten gekniffen. Daß dies alles noch eher harmlos ist, das beweist uns nun eines der neusten Lynx-Spiele: Basketbrawl.

Für Vinie und Slash ist Basketball kein Spiel und kein Sport mehr, es ist Straßenkrieg. Ursprüngliche Idee hinter der Straßenbasketball-Liga war es, durch die sportliche Verknüpfung der einzelnen Street-Gangs, die Straßen für die Otto-Normal-Verbraucher wieder sicherer zu machen. Doch anscheinend gab es in Punkto Regelwerk leichte Mißverständnisse zwischen den einzelnen Gruppierungen. Stangen, Ketten und Messer gehören zur Grundausstattung der Spieler. Wer den Ball nicht freiwillig an den Gegenspieler übergibt, der wird mit unsanften Mitteln zur Strecke gebracht. Für Dich gibt es dabei zwei Standard-Argumente. Den Fausthieb oder den gesprungenen Side-Kick. Technisch und auch grafisch entspricht Basketbrawl einer sportli-



chen Double Dragon-Partie. Auch die Sprites weisen eine gewisse Ähnlichkeit auf. Der Spielfluß kann aber

eigentlich als solcher gar nicht bezeichnet werden. Zwar spielt man maximal zu viert, doch durch die enge Begrenzung des Spielfeldes und die teilweise wirklich unfairen Attacken der außenstehenden Mitspieler, sind flüssige Kombinationen eher die Seltenheit. Überhaupt wage ich es in Frage zu stellen, ob eine derartige Vermischung von Spielgenres wünschenswert ist. Die Motivation bleibt dabei auf jeden Fall auf der Strecke.

(ts)



Pinball Jam

Eine Flippersimulation auf dem Lynx. An sich schon ein wenig vielversprechendes Genre für einen Handheld mit einer 4,5 mal 7 cm großen Anzeigefläche. Doch Pinball Jam ist sicherlich der Abschuß. Jeder Augenarzt würde beim Anblick dieses Spieles, wenn man es denn als solches bezeichnen möchte, kola-

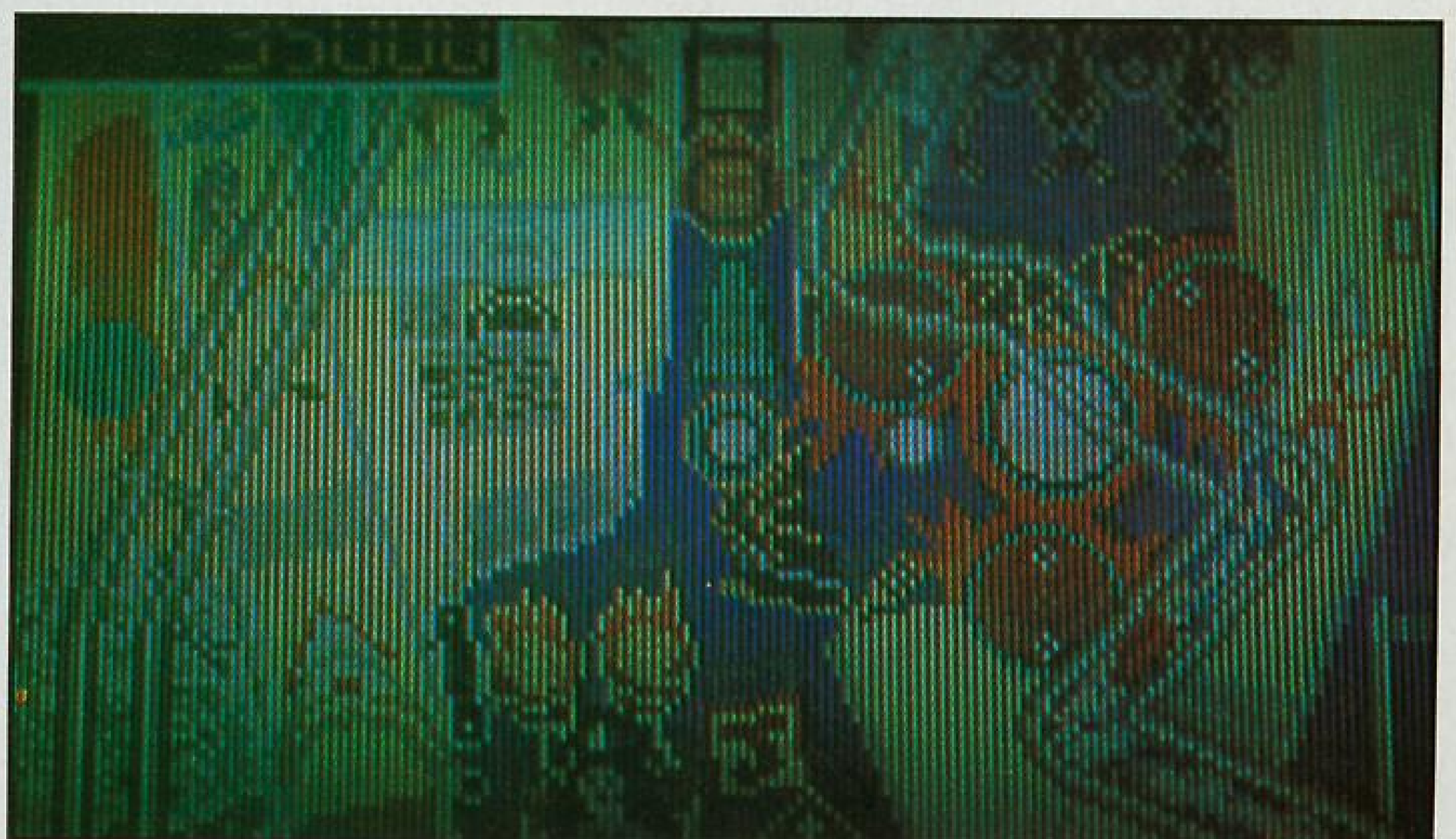
Knallbunt präsentieren sich zwei unterschiedliche Tische und versprechen nach Verpackungsangaben Flipper-Action. Doch weder Elvira and the Party Monsters, noch Police Force, laden in irgendeiner Form zum Spiel ein. Es ist nahezu unmöglich, dem Geschehen on Screen zu folgen. Das Bild ruckelt bei jedem Bumper, sicherlich in der irrigen Annahme, das würde den Realitätsanspruch höher schrauben. Die Farbwahl wurde so verwirrend vielfältig angelegt, daß selbst ein Chamäleon vor Neid erblassen würde. Eine weiße Kugel vermutet hier noch nicht einmal ein Billardspieler. Statt sich für einen Haufen Kohle die Lizenzen der Orginaltische zu kaufen, um

die dann auf elektronischer Basis abzubilden, hätte man doch lieber Eigenkonstruktionen bevorzugen sollen. Dort hätte man dann auch einen Einfluß auf die Spielbarkeit



ausüben können. So ist es zum ersten Male in meiner gesamten Zeit als Tester, daß ich für diese Kategorie nur zehn Prozent vergebende. Es ist einfach nicht spielbar. Es ist eigentlich wirklich nur Kopfschmerzfetischisten zu empfehlen. Alle anderen sollten sich die 80.-DM schenken.

(ts)



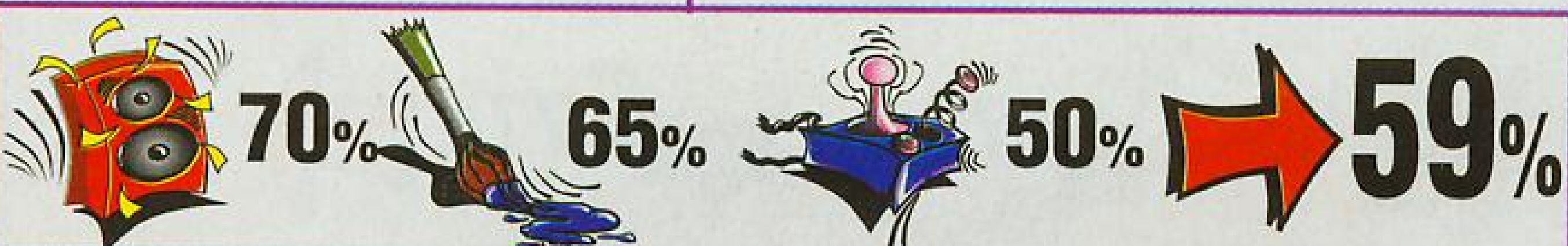
LYNX

Besonderheiten
- unglückliche Verknüpfung zweier Genres

SPORT-SIMULATION

Hersteller Atari
Preis ca. DM 80,-

Muster von
funny Software



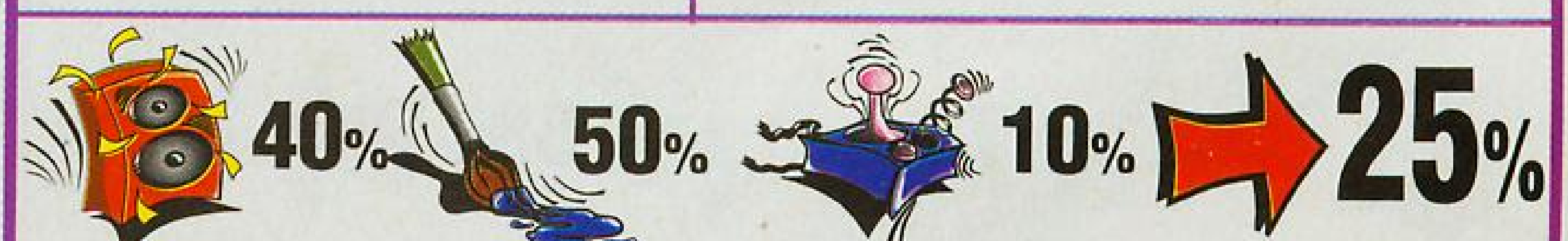
LYNX

Besonderheiten
- Leider unspielbar

FLIPPER-SIMULATION

Hersteller Atari
Preis ca. DM 80,-

Muster von
funny Software



TURBO DUO



COSMIC FANTASY II

Fantasyrollenspiele sind in, dachte sich die Firma Working Designs, also machen wir doch eines. Und der Name des neuen Werkes? Es sollte irgendetwas mit Fantasy sein. Auf dem Mega Drive gibt es Phantasy Star, auf dem Super Nintendo heißt das Konkurrenzteil Final Fantasy, also nennen wir dieses Megagame doch mal ganz anders. Nennen wir es Cosmic Fantasy



NEUTOPIA II

Hudson Soft ist die unumstrittene Topfirma auf der PC-Engine. The No.1, la numero uno. Und wenn sie nicht gerade mal wieder eine tolle Spielidee ausbrüten, dann klauen sie erfolgreiche Konzepte der Konkurrenz. Aber auch das wieder gekonnt.

Es gibt ein Land im fernen Fantasy-Universum, das sich Neutopia nennt. In diesem Land lebten Menschen, Feen und magische Monster friedlich nebeneinander. Jazeta, ein braver Krieger und Euer Vater, hatte Dirth, den Herrn der Finsternis besiegt und den Frieden gebracht. Nun ist aber Jazeta verschwunden und der böse Dirth meldet sich zurück. Ein Held wird benötigt und hoppla, die Wahl fiel auf Dich. Bis zu dieser Stelle kann man getrost noch von eigenen Ideen der Firma Hudson Soft sprechen, aber sobald das Spiel startet, glaubt man Zelda zu spielen und gleich mal vorweg, es macht auch genauso viel Spaß. Ihr seht Eure Spielfigur von schräg oben, das Land Neutopia liegt vor Euch. Wie in Zelda könnt Ihr nun die Gegend erforschen, mit Menschen sprechen, Waffen kaufen und mit allerlei Monstern kämpfen. Größtenteils spielt sich das Geschehen

aber in unterirdischen Dungeons ab. Auch hier müssen wieder Blöcke verschoben, mit Bomben Geheimgänge entdeckt werden und allerlei große Endgegner warten auf eine ordentliche Packung. Neutopia 2 strotzt, ebenso wie der Vorgänger und Zelda, nur so vor Rätseln und Puzzles. Ehrlich gesagt, ich liebe diese Spielart, in der man nicht nur blind rumläuft, sondern auch denken und tüfteln muß. Die Spielstory ist so dicht und stimmungsvoll, daß man glaubt einen Fantasyfilm zu erleben. Die Grafik und der Sound passen hervorragend zum Geschehen und somit ist alles vorhanden, was einen wirklichen Hit auszeichnet. Mal ehrlich, Abkupfern ist Abkupfern, aber wenn dabei ein tolles Spiel rauskommt, geht das meiner Meinung nach in Ordnung. Jeder der eine Turbo Grafx oder ein Turbo Duo sein Eigen nennt, dem sei an dieser Stelle Neutopia 2 ans Herz gelegt. (ray)

Auf einer fernen Welt mit dem Namen Idea lebten Laura und Van glücklich und zufrieden. Bis eines Tages der böse Galam die hübsche Laura entführte. Originelle Story, da steh ich drauf. Aber trotzdem, ein wundervoll gezeichnetes Demo, fast drei Minuten lang und herrlich animiert, stimmt uns auf die Geschichte ein. Riesengroße Figuren bewegen sich, reden in glasklarer Sprachausgabe miteinander und demonstrieren ausführlich CD-Technologie im Jahre 1992. Das Spiel beginnt in Vans Heimatstadt Shura. Unser Held erkundet zunächst erst einmal die nähere Umgebung. Recht bald stößt man auf gegnerische Monster, die aus dem Nichts auftauchen. Am Anfang sind die Kämpfe auf Grund schwacher Bewaffnung recht unausgeglich, aber das wird sich noch ändern. Denn es stehen

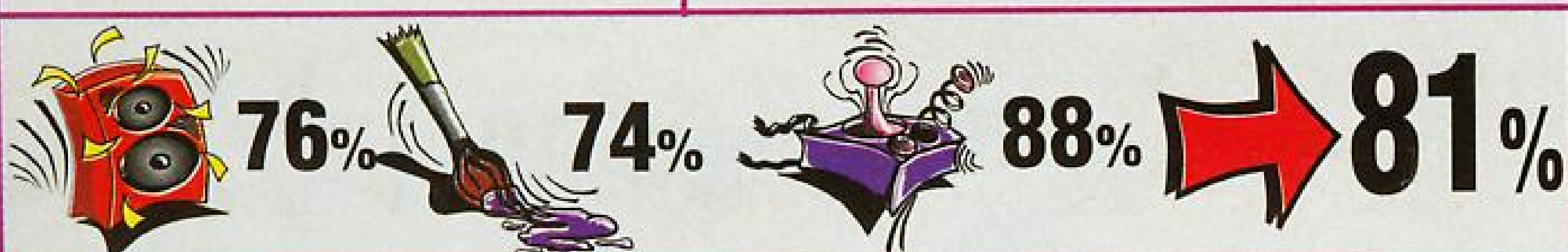
insgesamt 29 verschiedene Waffen, 14 Rüstungen und 10 Schilde zur Verfügung. Hierzu kommen noch 24 Items und das größte Magiesystem aller Zeiten, welches allein 39 Möglichkeiten bereithält. Grafik und Sound präsentieren sich durchschnittlich bis gut. Die Spielstory steigert sich im Verlauf des Spieles und die vielen versteckten Räume, Höhlen und Gänge lassen Entdeckerfreuden aufkommen. Benutzerfreundlich kann der Spielstand in den eingebauten Puffer des Turbo Duo abgespeichert werden, so daß ein verlorener Kampf noch lange kein Drama ist. Cosmic Fantasy 2 ist ein gutes Rollenspiel. Fans dieser Spielart werden damit wochenlang Freude haben und dem Rest der Spielerwelt sei gesagt: "Gebt Rollenspielen eine Chance und gebt Cosmic Fantasy 2 diese Chance." (ray)

TURBO DUO

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Passwortfunktion

NEUTOPIA II

Hersteller Hudson Soft **Muster von**
Preis ca. DM 109,- **Top 4**



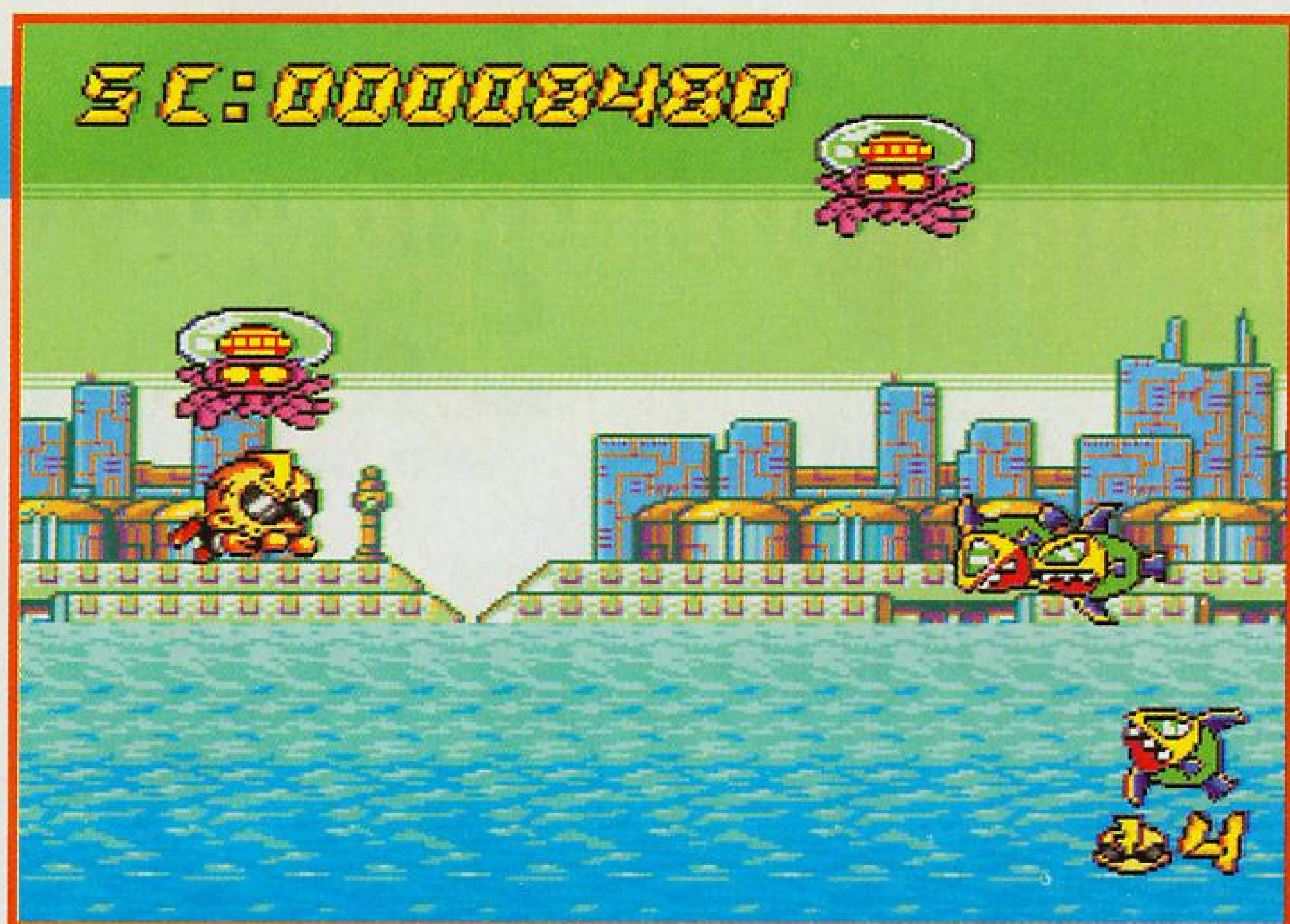
TURBO DUO

Besonderheiten
- CD-ROM-Spiel
- akku-gepufferte Speicherfunktion

COSMIC FANTASY II

Hersteller Workign Designs **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **Top 4**





AIR ZONK

Okay Leute, Ihr alle kennt "BONK", den absoluten Knuddelhelden der PC-Engine. Und Ihr alle liebt ihn, den kleinen Glatzkopf aus der Steinzeit. Bonk hat jetzt einen Bruder und der zeigt der Konkurrenz wie ein innovatives Ballerspiel im Jahre 1992 auszusehen hat.

An manchen Tagen verzweifelt sogar mein Psychiater an mir. Heute war mal wieder so ein Tag. Nichts Böses denkend, erzähle ich die Träume der letzten Nacht (nach 5 Stunden "Air Zonk" und 3 Stunden Schlaf). Ich berichte ihm von seltsamen Schildkröten die herumfliegen und die auf mich geballert haben und davon, wie ich den Biestern mit meinen Super-Donk-Gebißprothesen eingeheizt habe. Da springt doch der Typ von der Couch auf, stürmt zum Fenster und stürzt sich aus 1.50 m Höhe auf den blanken Asphalt. Aber irgendwie verstehe ich ihn sogar. Air Zonk ist wirklich eine Nummer für sich. Ihr fliegt mit Eurem Helden, Klein-Bonk im Kampfanzug und mit Stevie-Wonder-Sonnenbrille von links nach rechts. Tja, ähem, ihr ballert. Auf was ihr ballert? Ehrlich Leute, ich kann es nicht beschreiben. Die Gegner sind total abgedreht, vom wandelnden Tennisschläger mit Nahkampfausrüstung bis hin zum Metall-Papagei begegnen uns Gestalten, daß man sich automa-



tisch fragt, wer sich so einen genialen Blödsinn ausdenkt. Noch verrückter sind die aufnehmbaren Extrawaffen und die computergesteuerten Begleiter, die Euren Helden umkreisen. Da wird mit Spielkarten oder mit oben angesprochenen Gebißprothesen geschossen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Waffen ist unglaublich und fast in jedem Level kommen neue hinzu. Grafisch ist alles comicmäßig gehalten, der Sound paßt wie die berühmte Faust auf's Auge und das Teil macht mindestens soviel Spaß wie Parodius (PC-Engine, Super Nes). Also, hört genau hin was Papa jetzt sagt, Ihr solltet Euch dieses Mega-teil ganz, ganz schnell kaaaaauuuufffen! (ray)

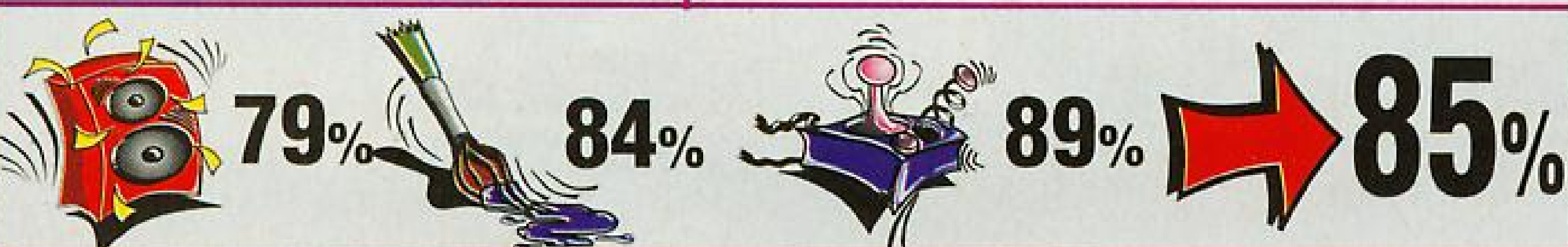
TURBO DUO

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Continues

AIR ZONK

Hersteller Hudson
Preis ca. DM 110,-

Muster von
Top 4



IMPORTIERTE - NEUHEITEN

comCON
Computer Handelsgesellschaft mbH

Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

MEGA DRIVE®

Side Pocket	99,94
Alien III	99,94
T2 (The Arcade Game)	119,94
Indiana Jones	119,94
EA Hockey dt.	89,94
Desert Strike	109,94
Sonic the Hedgehog II dt.	99,94
LHX Attack Chopper	109,94
Kid Chameleon	109,94
Super Battle Tank	119,94
Super High Impact	104,94

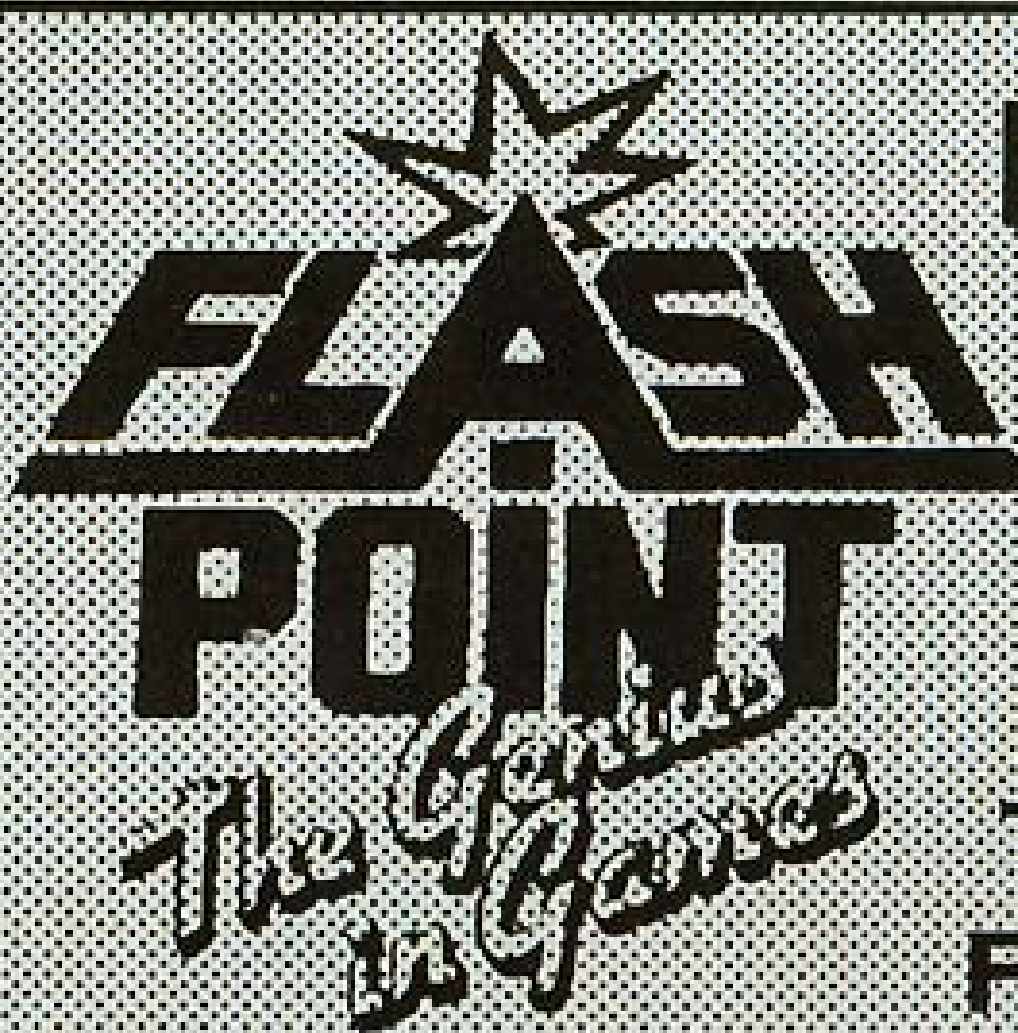
GAME BOY®

Action Replay Pro dt.	99,94
Tom & Jerry	64,94
The Jetsons	64,94
Super Mario Land II dt.	69,94
Mario & Yoshi dt.	64,94
Star Wars	64,94
4 in 1 Funpack	54,94
Spiderman	54,94
Double Dragon III	64,94

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Best of the Best	124,94
Magical Quest (Mickey M.)	149,94
Road Runner	129,94
Spiderman (XMen)	119,94
Mario Paint dt.	99,94
Wings II	109,94
Robocop III	119,94
Push Over	119,94
Turtles IV	129,94
Home Alone II	129,94
Sim City	109,94
Smart Ball	109,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme US. u. jp.)
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80

2061 Oering

Tel 0 45 35 / 28 01
Fax 0 45 35 / 22 24

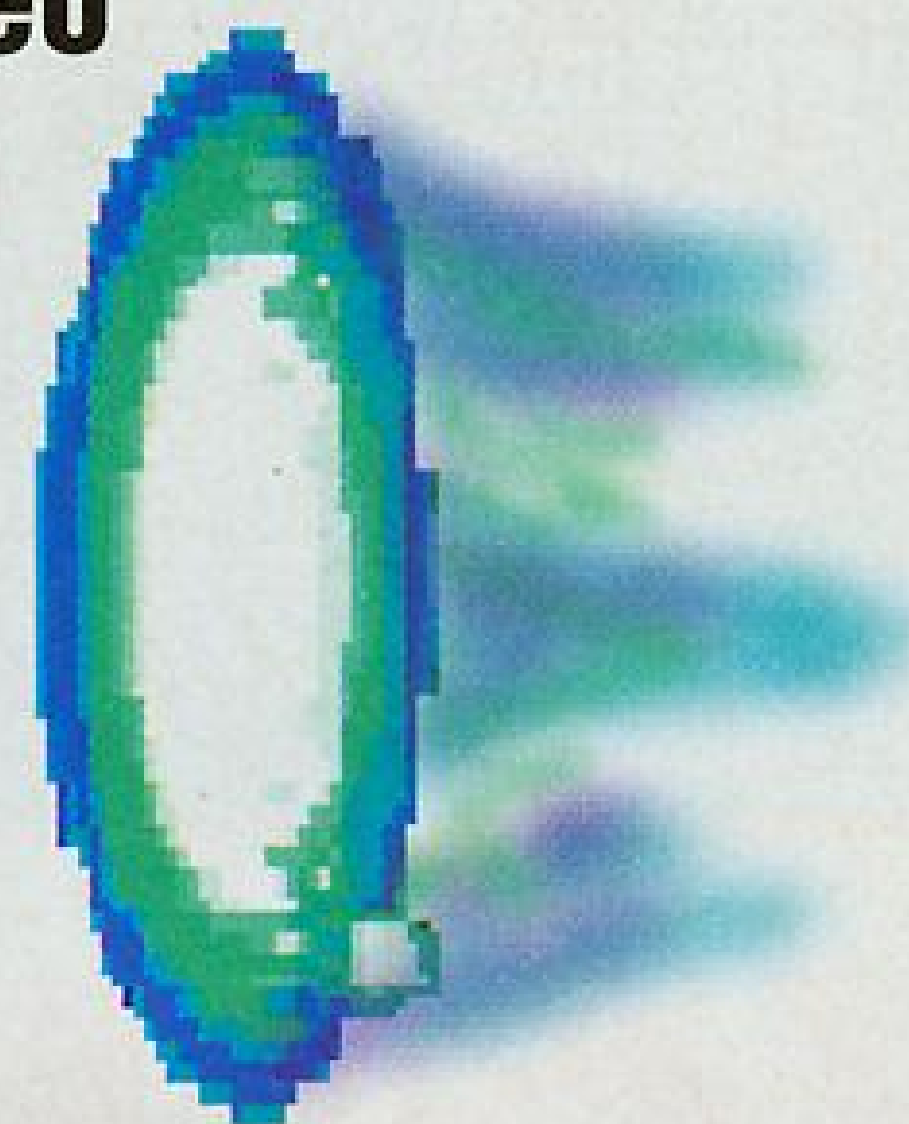
FLASHPOINT nur für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

DIE KUNST DES KÄMPFENS



Ihr wollt wissen, welches das derzeit beste, motivierendste und grafisch anspruchsvollste Kampfsportspiel ist? Neo Geo Besitzer wissen, wovon andere noch lange träumen müssen. Außer sie verlassen ihre trauten vier Wände und schlurfen zur nächsten Spielhalle, in den Händen und im Kopf die Hoffnung, dort eine Menschentraube vor einem Automaten mit dem verheisungsvollem Titel: "Art of Fighting" vorzufinden.



Dann heißt es Geduld und nochmals Geduld. Wer diese Dimensionen an Geduld nicht aufzubringen vermag, dem bleibt nur noch der Weg zu sehr, sehr guten Freunden, ansonsten hat man ohnehin keine Chance, jemals an eines der begehrten Pads zu kommen.

Intellektuelles Denken oder literarische Ansprüche an das Storyboard sind hier fehl am Platz. Wie bei guten Kampfsportfilmen, dient auch hier die Handlung nur dem Verbinden der einzelnen Kampfsequenzen. Trotzdem: Dem Intro kann man entnehmen, daß die friedliche Dreierbeziehung zwischen Robert Garcia, Ryu Sakazaki und dessen Schwester jäh gestört wurde. Aus anfangs ungeklärten Gründen wurde des einen

Schwester und des anderen Freundin entführt. Für unsere beiden Kampfsport-Experten gilt es nun, diesen Sachverhalt zu klären. Ein weiteres, kurzes Intro zeigt uns





Der kleine Eröffnungs-Feuerball



Der Jin-Shi-Puka-Kick



Die schnelle Blitz-Faust



Der grobe Mega-Feuerball

die Möglichkeiten, die beide Kämpfer für uns und ihre zukünftigen Gegner parat halten. "Art of Fighting" bietet uns zwei Möglichkeiten, den Verlauf des Spiels zu steuern. Zum einen kann man sich, dem Storyboard folgend, für einen der beiden oben genannten Kämpfer entscheiden und sich mit Hilfe eines Stadt- und Lageplans auf die Suche nach dem Mädchen machen. Man wird sehr schnell feststellen, daß sich alle "Gesprächspartner" zu Beginn sehr zurückhaltend äußern und sich lieber auf ihre Kampftechniken verlassen. Erst nach einer gelungenen Ganzkörpermassage sind sie dann bereit, brauchbare Informationen von sich zu geben. Gespielt wird jeweils bis zum bitteren Ende, welches entweder die Befreiung Mrs. Sakazakis oder nach Einsatz aller Continues den Neustart vorsieht. Die zweite Möglichkeit besteht im direkten Vergleich mit Freund oder Freundin. Hier hat man dann auch freie Auswahl bezüglich der Kämpfer.



Die Konsequenz des Ganzen

Eine Hintergrundgeschichte erübrigt sich. Robert Garcia, Millionärssohn und Steven Segal Verschnitt ist ein Experte in Sachen Koyokugen-Karate. Seine stärkste Waffe: Die Fußtechniken. Ryo Sakazaki, Frühwaite und Bruder der Entführten lernte unter dem selben Meister wie Robert. Daher

auch ihre freundschaftliche Rivalität. Fuß- und Fausttechniken erweisen sich hier am effektivsten. John Crawley, Kampfsportlehrer der Navy mit einer mörderischen Technik, die ihm den Spitznamen "Mörder-Maschine" einbrachte. Lee Pai Long, sicherlich der interessanteste Kämpfer in dieser Reihe. Hinter einer chinesischen Festmaske verbirgt sich eine Ansammlung geheimer und hochartistischer Techniken, die allesamt aus dem Mutterland des waffenlosen Kampfes stammen. Besonders unangenehm: Seine Scherenhände, denen nur sehr schwer zu begegnen ist. Mickey Rogers, die große schwarze Hoffnung. Bevor er hinter schwedischen Gardinen verschwand, war er kurz vor dem Sprung ins Profi-Box-Geschäft. Mit einer gesegneten Reichweite und einem unbarmherzigen Upper-Cut ausgestattet, zählt er zu den besonders schwierigen Fällen im direkten Vergleich. Ryuhaku Todo, Erstrunden Gegner mit nicht zu unterschätzenden Faust- und Armtechniken. Als Meister der japanischen Künste, ist seine Gesamtkonstitution doch eher als schwächlich zu bezeichnen. Jack Turner, ein typischer, harleydriven-der Koloß, von dem man sich niemals vorstellen kann, daß eine Frau ihn geboren haben soll. Hart im Geben und noch härter im Neh-

DIE KÄMPFER IM ÜBERBLICK



JACK



JOHN



MICKY



KING



LEE



TODO



RYO



ROBERT

men, bedarf es schon reichlicher Überzeugungsarbeit, um ihn in die Knie zu zwingen. Und zum Ende dieser Erstrunden Auswahl: Die einzige Frau im Bunde, King. Pfeilschnell mit einer exzellenten Fußtechnik, gilt sie, obwohl ihrer unzulänglichen Nehmerqualitäten, in Fachkreisen als unschlagbar. Auch wenn die Anleitung sie mit männlichen Attributen belegt, sprechen einige Schlüsselszenen doch eine deutliche Sprache. Spielwitz und Motivation von und für "Art of Fighting" liegen sicherlich in den zahlreichen Effektschlägen begründet. Jeder Kämpfer hat so seine eigenen "Mittelchen" um den Gegner erst in Erstaunen und dann Schach-Matt zu setzen. Angefangen bei schnellen und langsamen Feuerbällen, Doppel- und Dreierkicks, über Feuerwände und wirbelnde Scherenhände, bis hin zu optisch reizvollen Hagel-Kicks und Schlägen, die den Gegner, einmal in einen solchen Schlag hineingelaufen, bis an die Decke heben, um in dann unsanft wieder zu Boden gleiten zu lassen. Brillante, farbenprächtige Grafiken mit einem absolut gleichmäßigen Scrolling, sorgen zusammen mit teilweise bildschirmgroßen Sprites (je nach Zoom-Winkel) und den oben erwähnten Techniken für puren Spielspaß. Die neuartige Zoomtechnik reguliert die Bildschirmdarstellung je nach der Position der

einzelnen Spieler. So ergeben sich ganz neue Darstellungsdimensionen. Sound und Soundeffekte runden den positiven Gesamteindruck gebührend ab. Gerade die Effekte sorgen immer wieder für ein breites Grinsen im Gesicht desjenigen, der sie nicht von sich gegeben hat. Er liegt natürlich wie bei nahezu allen Neo Geo Spielen jenseits von Gut und Böse. Doch das Besondere war schon immer etwas teurer und ich habe schon von Leuten gehört, die sich nur wegen dieses Spiels zur Investition von DM 1000.- für Konsole und Modul, hinreisen ließen.

Der Provokationsknopf. Mit ihm besteht die Möglichkeit, dem Kontrahenten Energie zu entziehen. Energie, die er zu Ausübung seiner Powerschläge dringend benötigt. Allerdings sollte man es nicht übertreiben. Für einige Sekunden ist man dann nämlich selber nicht kampffähig, wodurch sich dem Gegenüber die Gelegenheit ergibt, sich gebührend für diese Provokation zu bedanken.

Versuche nicht anzugreifen und sei Dir über die genaue Wirkung Deiner einzelnen Funktionen im klaren. So ergibt sich nahezu immer eine Gelegenheit, sinn- und wirkungsvoll zu reagieren.

Der wahre Meister meidet die direkte Konfrontation und ist stets darauf bedacht, selber nicht getroffen zu werden. (ts)



NEO GEO

Besonderheiten

- Riesen-Sprites und
Zoomeffekt

SIMULATION

Hersteller SNK

Preis ca. DM 400,-

Muster von

M & B Hard- &
Software



85%



90%



95%



91%

ARCHIMEDES 3000



ARCHIMEDES A3000 & Co.
Alles andere als normal...

Was ist RISC?

Die RISC-Architektur ermöglicht durch eine Reduzierung des Befehlssatzes einen einfacheren Aufbau des Chips und somit eine schnellere Ausführung dieser wenigen (ca. 30) Befehle, als dies bei CISC-Prozessoren (viele Befehle, dadurch aber langsamer; z.B. 68000 und 80386) möglich ist. Das durchdachte Konzept der RISC-Prozessoren von ACORN bietet aber teilweise mehr Komfort, als die CISC-Programmierung, da mit einem Befehl pro Taktzyklus mehrere Operationen gleichzeitig ausführbar sind.

Eines der besten heutigen Computersysteme ist in Deutschland (noch) so gut wie unbekannt. Und das, obwohl die "ARCHIMEDES-Familie" in England, von der Firma ACORN entwickelt und 1986 auf den Markt gebracht, das Schul- und Universitätsrechnersystem schlechthin ist! Denn die Leistungsmerkmale dieser extravaganten Computer sind beachtlich: Äußerlich im eher unscheinbaren AMIGA 500-ähnlichen Gewand, prahlt bereits der "Kleinste" (A3000) intern mit der Power eines 32 Bit RISC-Prozessors (ARM2, schneller als ein 386/25), 512KB ROM und 1MB RAM (aufrüstbar auf 4MB). Natürlich gehören bei ihm auch ein 800KB-Laufwerk, 3-Tasten-Maus, 103er-Tastatur und zwei eingebaute Speaker zur Grundausstattung für unter 1000,- DM. Was bietet nun diese Hardware? Beispielsweise Grafik: 4096 Farben, bis zu 256 gleichzeitig - je nach Bildschirmmode, der wiederum frei definierbar ist (z.B. 640*512 Pixel, noninterlaced)! Der Sound kommt stereo mit 8 Stimmen. Das RISC-OS-Betriebssystem, das mächtige BASIC, Assembler und die grafische Benutzeroberfläche sind fest im ROM installiert. Voreinstellungen werden im akkugepufferten CMOS-RAM gespeichert. Booten ist daher nicht nötig, bei Bedarf aber möglich. Ein Joystick-Interface für ca. 80,- DM schließlich macht diese Home-Workstation auch für Spielefreaks extrem interessant! Übrigens: Der etwas teurere Nachfolger A3010 hat einen Joystickport und den doppelt so schnellen Prozessor (ARM250) bereits implementiert...

(kw)



GODS

Die Götter waren unvorsichtig: Sie haben dem, der sich durch die Stadt des Bösen kämpft, die Erfüllung eines Wunsches versprochen. Da Du, der gestahlte Krieger, Dir nichts mehr wünschst, als einer dieser Götter zu werden, nimmst du die Herausforderung an. Soweit zum Hintergrund dieser Mischung aus Jump'n'Run- und Arcade-Spiel.

Der Spieler muß durch Vernichten von Kobolden, Dieben und Drachen versuchen, Schlüssel, Schätze und Diamanten aufzusammeln. Um an diese heranzukommen, muß er mit den vielen vorhandenen Schaltern herumexperimentieren, die bei der richtigen Kombination versteckte Kammern öffnen oder Hindernisse beseitigen. Je mehr Schätze (=Punkte) gesammelt wurden, desto mehr kann man am Ende jeder Welt bei den Händlern einkaufen, und zwar stärkere Waffen, Schutzschilde oder neue Energie. Am Ende von jeweils drei Welten steht man einem Wächter gegenüber, nach dessen Ableben der nächste Level geladen wird. Es gibt vier Level; ab dem 2. Level bekommt man Passwörter, mit denen man sofort in die zugehörigen Level gelangt. Das Spiel beginnt mit stimmungsvoller Grafik und einem der besten Musikstücke, die ich bei Spielen bisher gehört habe. Die Grafik im Spiel ist sehr schön gezeichnet und animiert, das Bild scrollt fließend in alle Richtungen. Die gesampelten Sounds klingen sehr gut. GODS, das bereits auf dem Amiga und Atari ein Hit war, sollte auch auf dem Archi ein voller Erfolg werden, da es viel Spielspaß bietet und wegen des angemessenen Schwierigkeitsgrades lange motiviert.

(pw)



Die Grafikfähigkeiten des A3000 bestechen besonders bei diesem anspruchsvollen Spiel.

ARCHIMEDES

Joystick ☒ Maus ☐ Tastatur ☒ Andere ☐

JUMP & RUN

Hersteller Bitmap Bros Preis ca. DM 100,- Besonderheiten - Großartige Grafik

Muster von Kai Uffenkamp



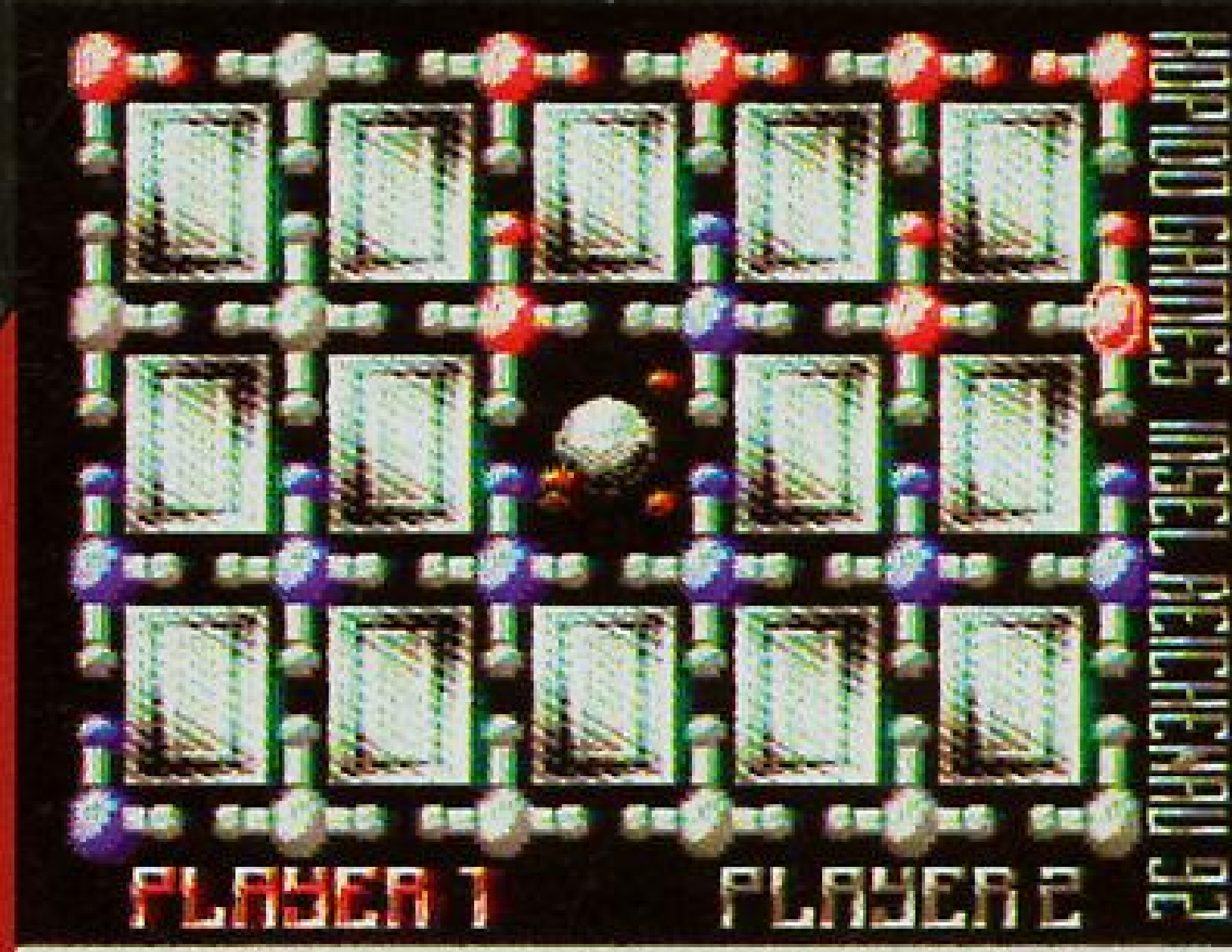


MAGIC DISK 64

presents

Plutonium

Proppenvoll präsentiert sich Magic Disk im Januar '93. Viele Utilities, die den Umgang mit dem C 64 erleichtern werden geboten, z.B. einen MUSIC MIXER, der den C 64 zu einem Tonstudio umfunktioniert. Oder wie wäre es mit WORLD CLOCK, die Auskunft über die Zeitverschiebung gibt? Mit dem MULTI X-PANDER lassen sich auf Tastendruck aus kleinen übergroße Schriftsätze zaubern, und, und, und...



... natürlich PLUTONIUM, für den Hobby-Chemiker und alle diejenigen, die auch sonst ein helles Köpfchen haben.

ab 8. Januar NEU im gut
sortierten Zeitschriftenhandel
für nur DM

9,80

it's magic

Aus der Produktion:

Am Anfang eines jeden Produktes steht die Idee. Dies ist zwar keine Chinesische Weisheit, aber sie ist trotzdem wahr. Wenn Ihr nun glaubt, Ihr hättet auch das Zeug Euch künstle-

Ein kleiner, gestalterischer Einblick in die Geschichte von Wizardry 7

risch auf dem Spielmarkt in Szene zu setzen, dann wollen wir Euch einmal einen kleinen aber feinen Einblick hinter die Kulissen eines Rollenspieles geben. In Zusammenarbeit mit der Firma Softgold aus Kaarst, sind wir nun in der Lage, Euch eine ganze Reihe Originalzeichnungen zum Spiel "Wizardry, Crusaders of the Dark Savant" zu zeigen. Wie Ihr sehen könnt regiert auch bei namhaften Firmen wie SIR-TECH zu Beginn der Bleistift. Jedes einzelne Monster, jede der verschiedenen Locations werden nach der geistigen Erstellung "en detail" mit dem Bleistift zu Papier gebracht. Dabei unterscheidet man im allgemeinen neben den generellen Charakter-Darstellungen, bei denen nur das äußere Erscheinungsbild der einzelnen Figuren fixiert werden soll, auch die Szenario- oder Sequenzdarstellungen. Hier wird bereits versucht, genaue Anhaltspunkte

zum späteren Spielverlauf, zur Stimmung und zur Gestaltung von Räumen, Gängen, Wäldern usw. zu geben. Je weiter man dann in das eigentliche Geschehen eindringt, um so detaillierter werden die Zeichnungen. Gegen Ende dieser oft Wochen andauernden Zeichenexzesse, ordnet man den Zeichnungen bestimmte Stellen im Handlungsplot des Spieles zu. Da kann es dann vorkommen, daß einzelne Ideen verworfen werden oder der ursprüngliche Ablaufplan geändert wird, um noch die eine oder andere Szene, die sich erst in der Zeichnung so richtig ins Konzept eingefügt hat, mit einbauen zu können. Und wie immer wenn es um die vielfältigen Arten der Kunst geht, kann man nie genau abschätzen, inwieweit solche Zeichnungen nicht im Verlauf der Zeit an Wert gewinnen. Wer hätte zum Beispiel nicht gerne einen Original-Larry in seiner Wohnung hängen.

(ts)



"V"



Tarang



Monster



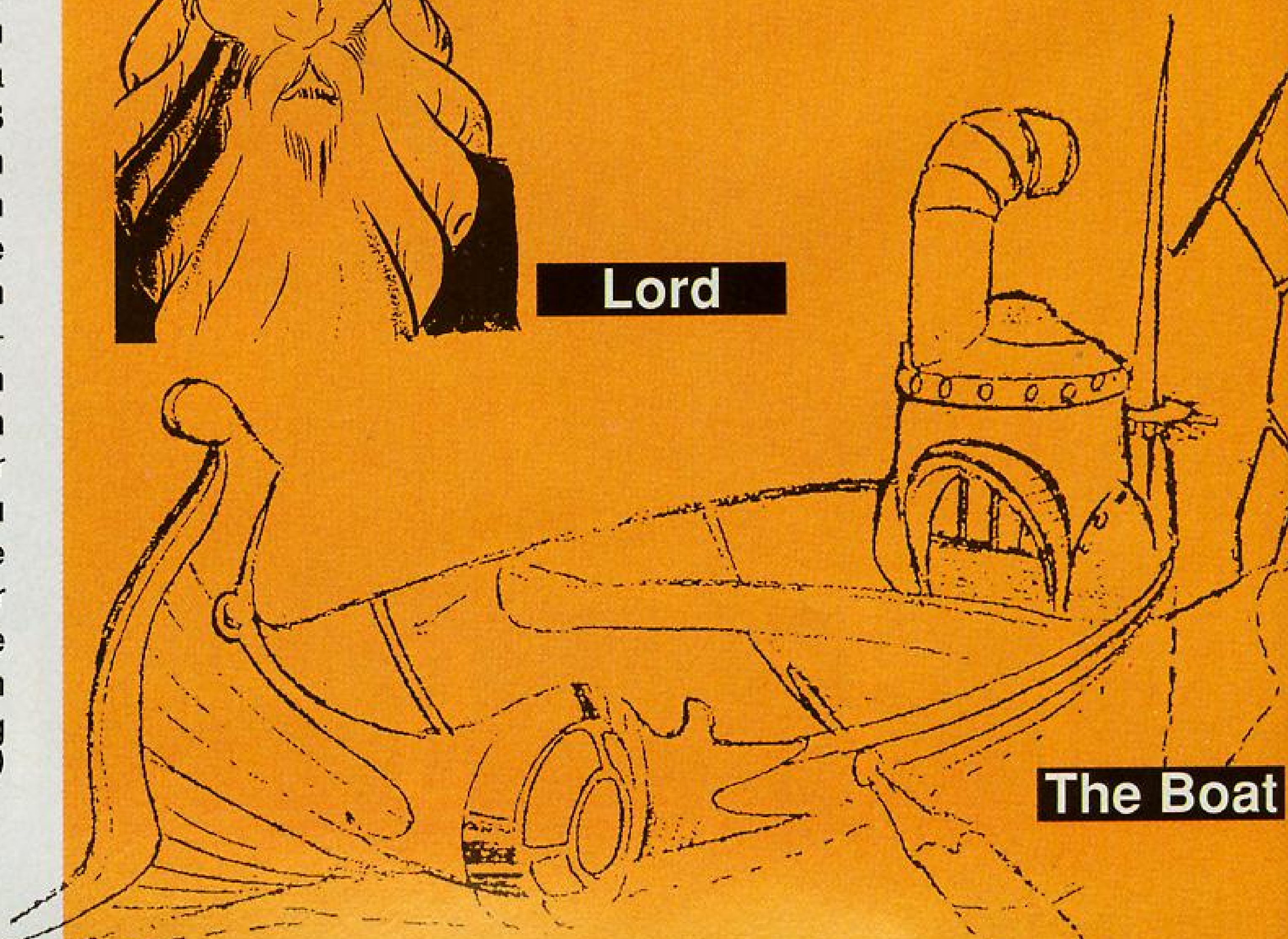
Early Ratkin



Demon

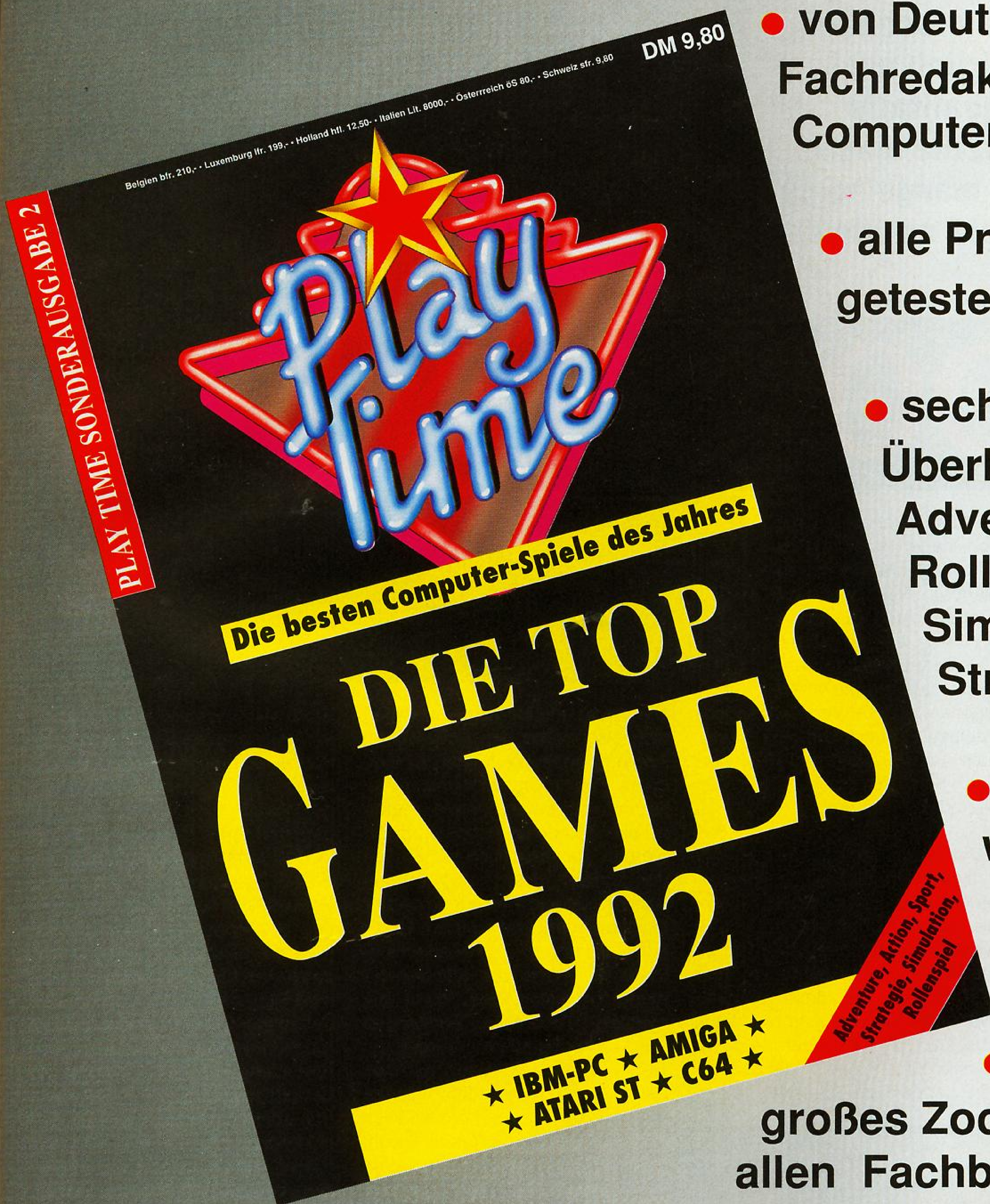


Lord

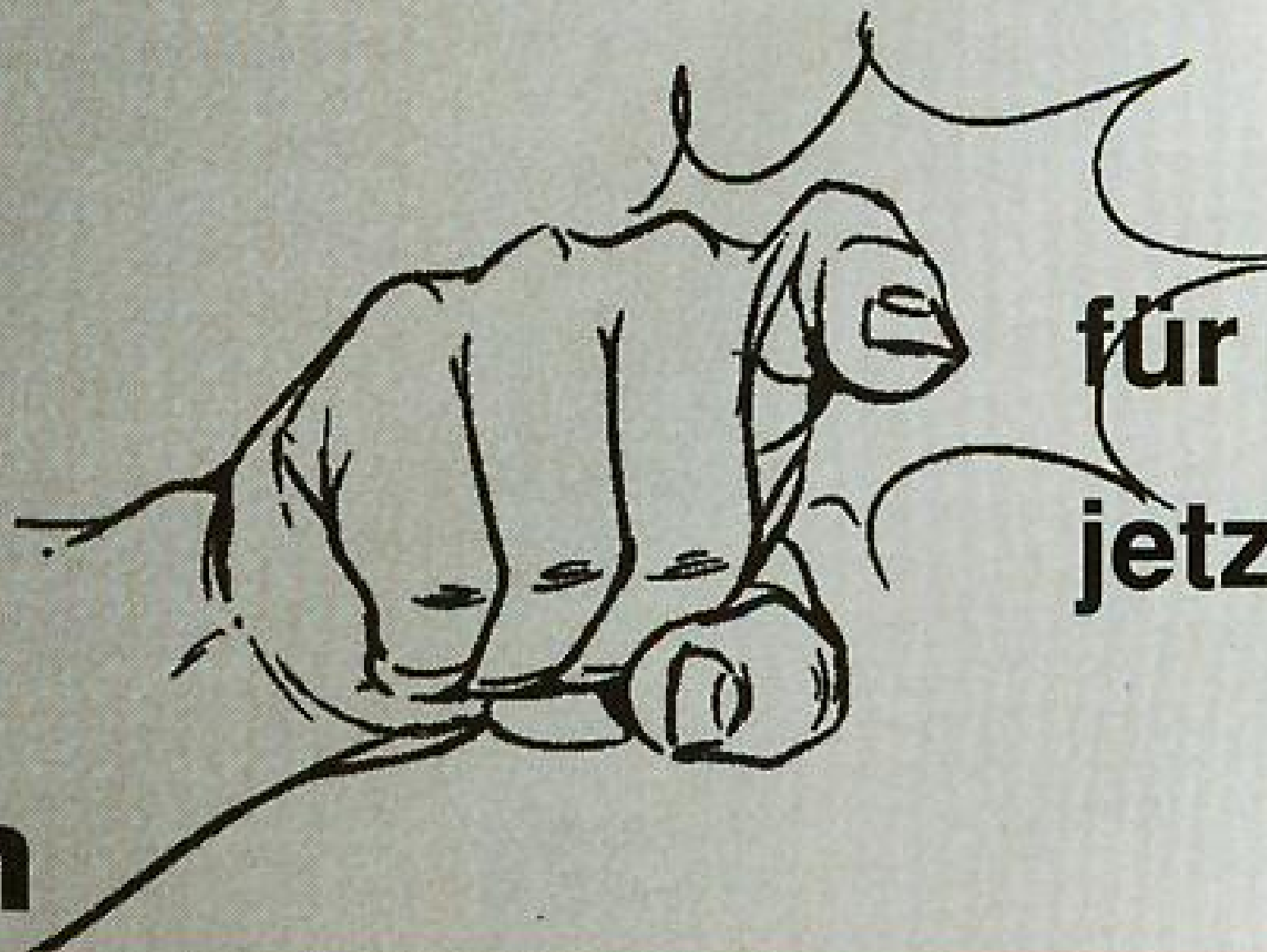


The Boat

Die 100 besten Spiele des Jahres



- von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele
- alle Programme neu getestet und bewertet
- sechs Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie
- mit allen wichtigen technischen Daten
- zusätzlich:
großes Zockerlexikon mit allen Fachbegriffen rund um's Spielen



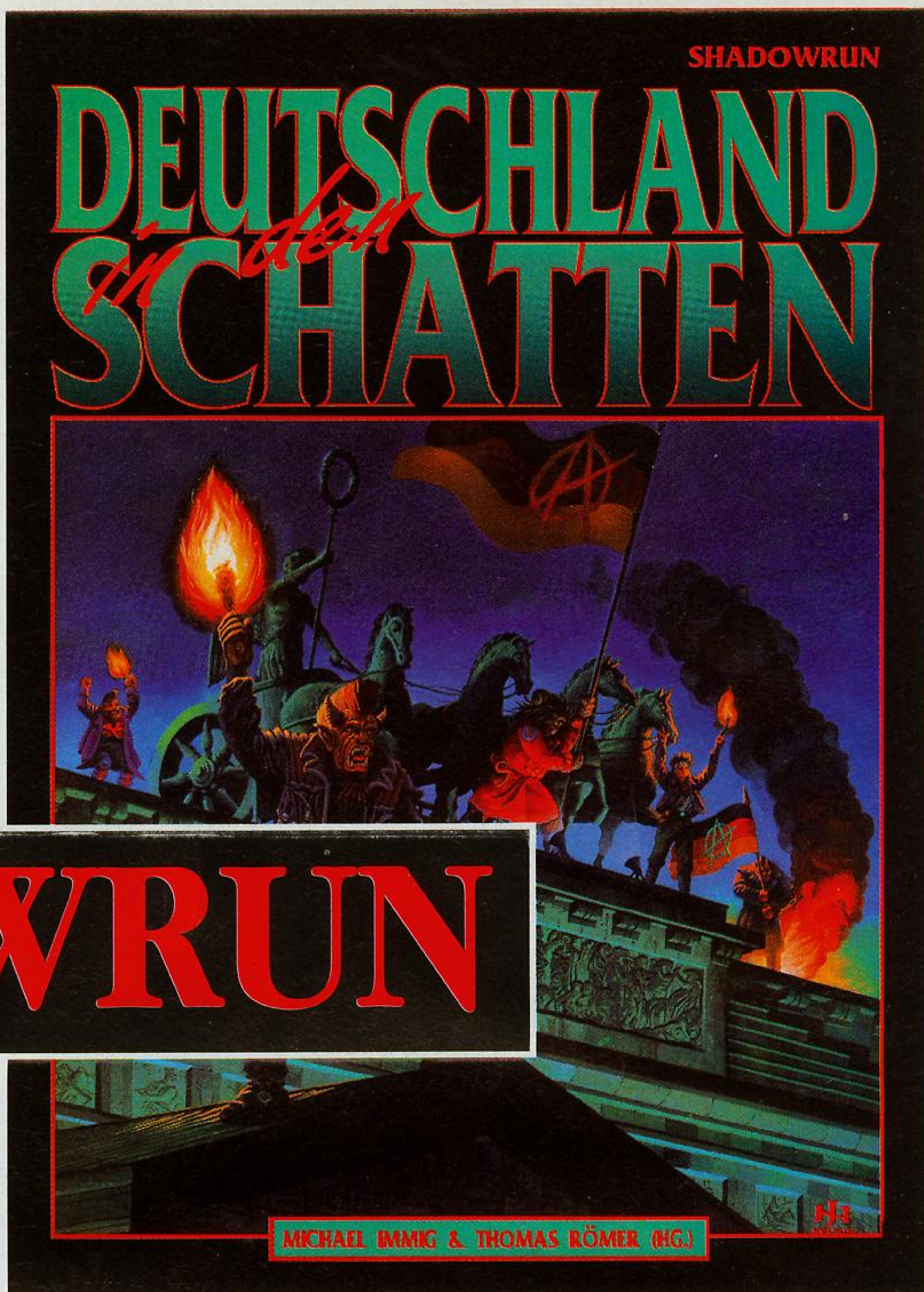
für nur **DM 9,80**
jetzt im Zeitschriftenhandel !!

Hol Dir den

GAMES GUIDE '92

ultimativ, umfassend, unentbehrlich

Diese Kampagnenhilfe ist zweifellos eine Art Paradoxon, denn für gewöhnlich werden Rollenspiele wie Shadowrun in den Staaten entwickelt und dann übersetzt, bei diesem Werk ist es jedoch umgekehrt. Anscheinend ließ der Anklang Shadowruns in Deutschland ein enormes Echo erschallen. Dadurch entsteht natürlich auch die Hoffnung auf ein qualitativ hochwertiges Produkt, die amerikanischen Autoren aus mangelndem Hintergrundwissen nicht erfüllen können.



SHADOWRUN

Quo vadis, Deutschland?

Die Veränderungen bis ins Jahr 2053 sind ziemlich spektakulär, die Bundesrepublik zerfällt nämlich in ihre einzelnen Länder, so wie das schon vor tausend Jahren passierte, und selbst diese spalten sich weiter auf. Franken gelingt es zum Beispiel, sich von Bayern loszulösen, der zweihundertjährigen Bevormundung zu entfliehen und einen eigenen Staat zu gründen. Die alte Tradition der Kleinstaatelei scheint sich eben wieder durchzusetzen. Diese rückläufige Entwicklung ist natürlich durch den weltweiten Wirtschaftskollaps ebenso wie das plötzliche Auftauchen magischer Phänomene entstanden. Verglichen mit den USA, sind die Auswirkungen der Goblinisierung jedoch nicht ganz so ver-

heerend (wenn man mal von denen für die Gar-tenzwerghersteller ab-sieht...). Nach ein paar Erdbeben und Vulkanaus-brüchen werden sämtli-che Metamenschen aner-kannt und erhalten ihre eigenen Bezirke. Vor allem sagen-trächtige Landstriche wie Huns-rück, Schwarzwald und Eifel wer-den nun von den Erwachten besiedelt.

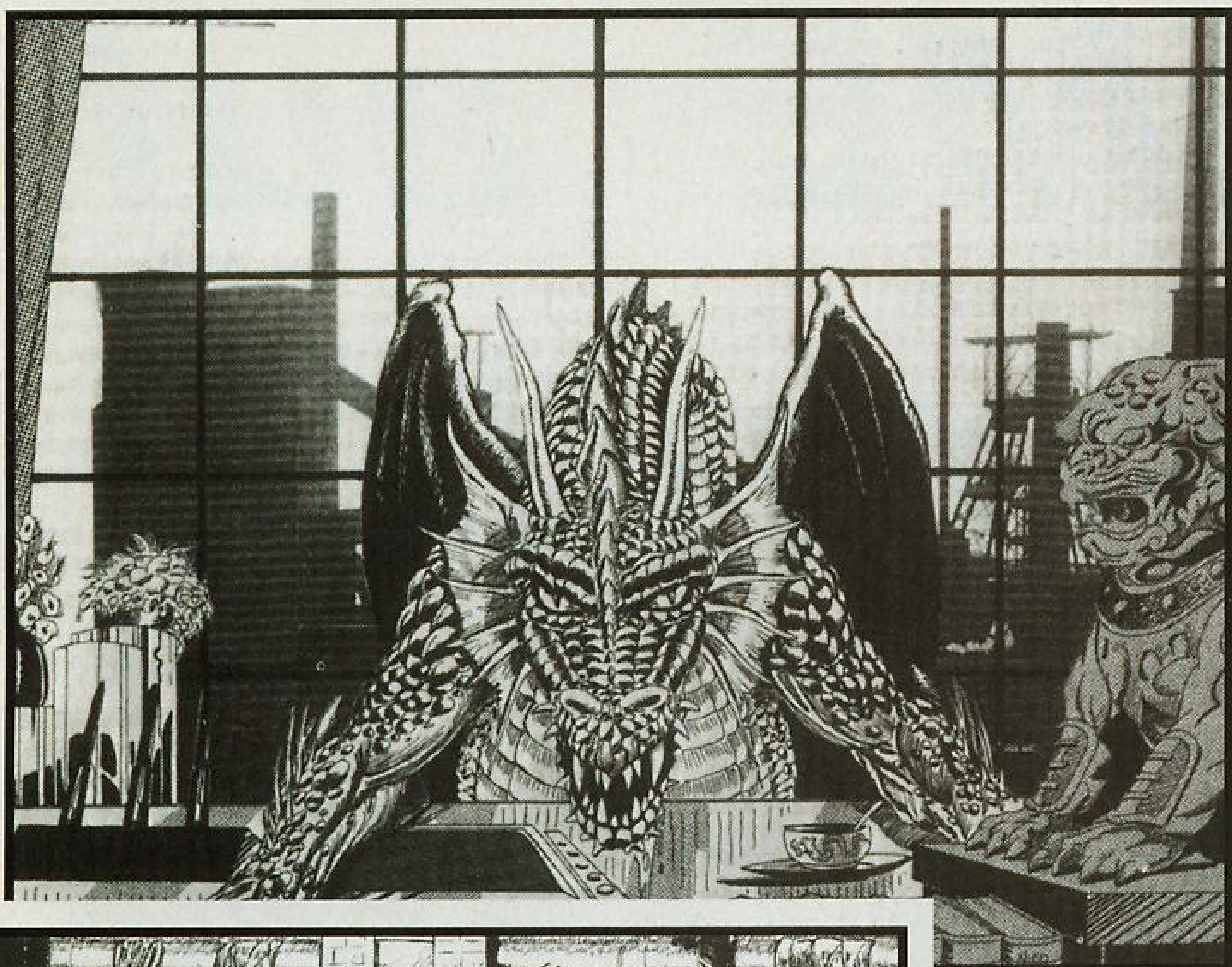
Es ist wirklich unglaublich, sämtli-che wirtschaftliche Zusammen-brüche, Revolutionen und Kriege, die harte DM hat alles überlebt, wenn es auch momentan nicht so aussieht. Neben dem Nuyen und Ecu ist sie die dritte offizielle Währung. Scheine sind allerdings absolut OUT. Fälschungssichere Plastikmünzen haben die kostba-ren Lappen größtenteils ersetzt.

Die deutschen Megakons konnten sich also gegen den japanischen Ansturm behaupten, aber zu welchem Preis? Um im Konkurrenz-kampf nicht unterzugehen, mußte an allen Ecken und Enden gespart werden, hauptsächlich auf Kosten der Umwelt. Nord- und Ostsee können als ein riesiger toxischer Cocktail betrachtet werden. Überschwemmungen Norddeutschlands als Folge der Klimaerwär-mung beweisen dies, denn die meisten Todesfälle entstanden durch hochgradige Vergiftung. Den Flüssen und Seen geht es kaum besser und mehrmals im Jahr kommt es kontinuierlich zum Smogalarm. Natürlich sieht die Allianz (nein, nicht die Versi-cherung; BRD war gestern, heute ist ADL) da nicht tatenlos zu, schließlich gibt es ein Umwelttelefon, so daß man sich über die örtlichen Schadstoff-konzentrationen informieren kann.

Tja, manche Dinge ändern sich nie, dazu gehört unter anderem in Deutschland der Autofeti-schismus. Das Autofahrer-Leit-und Informationssystem (ALI) sorgt für ruhigen Verkehr bei konstant 130 Km/h, nach 22⁰⁰ jedoch wird die Autobahn zum Kampfgebiet, total durchge-drehte Rigger liefern sich

Straßenschlachten, das Speedli-mit beachtet kein Mensch. Die Polizei schnappt hin und wieder einen der Autoduellisten, doch gewöhnlich kommt er mit ein paar hundert Mark Strafe davon. Selbst in den katastrophalen Zuständen des 3. Jahrtausends gibt es in Deutschland noch ein relativ stren-ges Waffengesetz, ohne Schein (den so ziemlich jeder bekommt, zumindest für kleine Waffen) findet man sich als durchschnittlich aus-gestatteter Cyberrunner schnell im Kittchen wieder, wenn man sich erwischen läßt wohlgemerkt. In Cybergliedmaßen integrierte Schießprügel haben da natürlich Hochkonjunktur. Ohne Zweifel pro-fitieren jedoch die Magier am mei-sten von diesen Schutzgesetzen, da sie auf diese konventionellen Mittel nicht angewiesen sind. Die Zauberei in Deutschland hat sowieso ihre eigene Entwicklung genommen. Nach der langwierigen Prozedur zur Anerkennung dieser neuen Wissenschaft, ent-standen erste große Fakultäten, die in Sachen Forschung schnell die Weltführung übernommen haben. Selbstverständlich gibt es keine schamanistische Magie, an ihren Platz treten dafür unter-schiedliche Hexenkulte. Seitdem feiert Gretel auch wieder Walpur-gisnacht am Blocksberg...





BuMoNA, dem Äquivalent zum Doc Wagon, anfreunden. Schon 30 Riesen garantieren sofortige Hilfe für ein Jahr. Zauberer können allerdings fast das doppelte, werden aber kunstge-

In der ADL gibt es sogar 2053 noch ein soziales Netz, das Mittellosen erst einmal weiterhilft. Dazu muß man sich allerdings eine Sozialversicherungs-Identifikationsnummer geben lassen, die sofort ihren Platz in sämtlichen Bürokratietempeln findet, ein Fakt, der Runner natürlich davon abhält sich einzutragen und zu schmarotzen. Zumindest die Gesundheitsversorgung steht jedermann offen, soweit es sich nur um kleinere lebenserhaltende Betreuung handelt. Als Spieler sollte man sich dann doch eher mit

recht behandelt (immer noch besser als ausbrennen!).

Die Kombination aus den Erwachten und der hochtoxischen Verseuchung der gesamten Natur brachten eine außerordentliche Fauna hervor. Besonders erwähnenswert sind hier einerseits die Wolpertinger, uralte mystische Wesen, die in den Alpen hausen. Andererseits machen sich immer mehr Giftgeister breit, die so ziemlich jedes Land terrorisieren. Ausgesprochen zahlreich treten sie in Nord- und Ostsee auf. Einreisenden sei geraten nicht per Schiff zu kommen, nach einer Begegnung mit den unheimlichen Zeitgenossen ist man höchstwahrscheinlich reif für die Klapsmühle. Ansonsten treten so ziemlich die gleichen Wesen wie in den ehemaligen USA auf, mal von kleinen Abarten abgesehen.

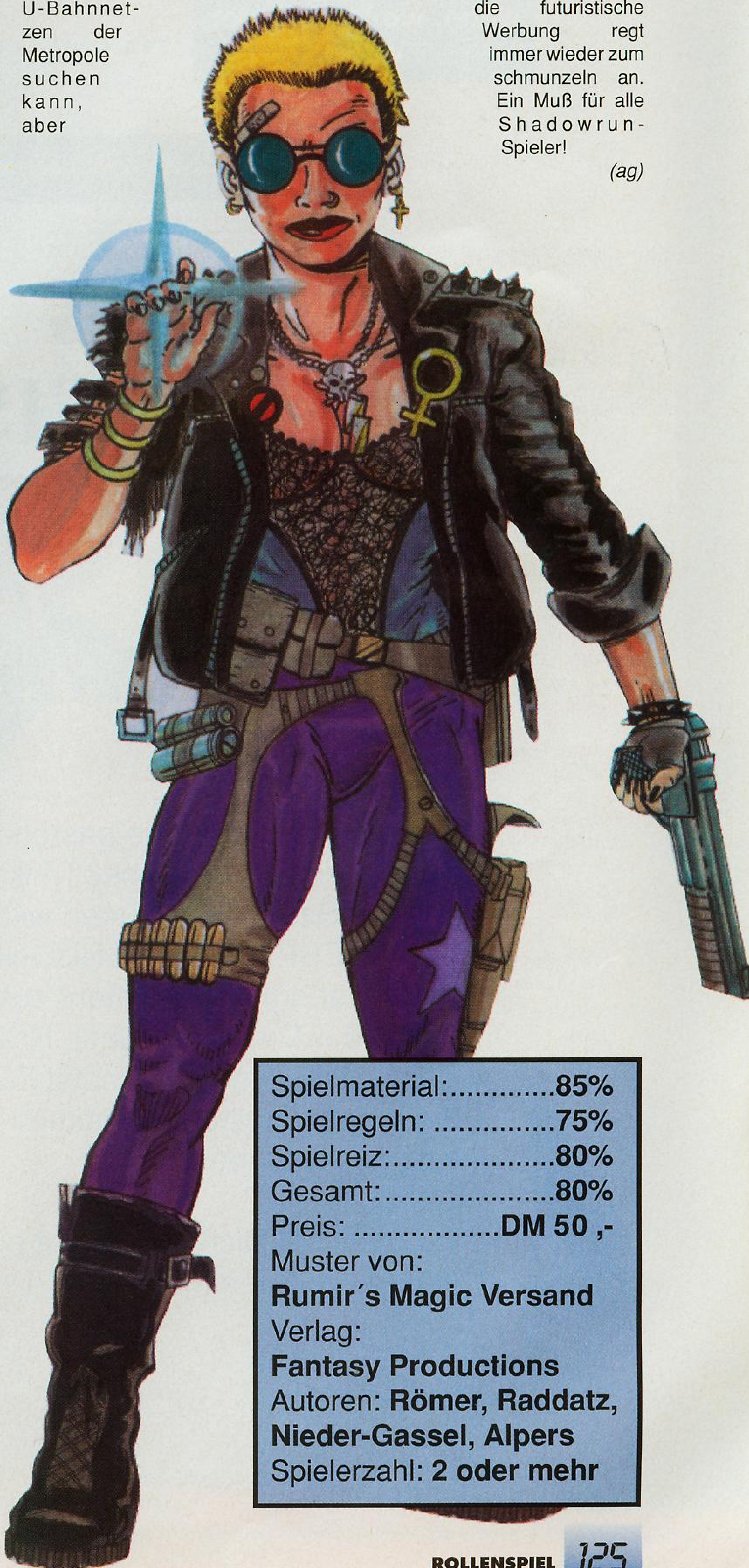
Die größten Teile der Beschreibung entfallen auf die einzelnen Länder der ADL, sowie ihre geschichtliche

Entwicklung seit Ende der 90er. Detaillierte Angaben über dort ansässige Gangs, Policlubs und Megakons, sowie Run-Vorschläge bieten alles was das Herz begehrt. Spielergruppen erhalten dadurch genug Hintergrundinformationen, um eigene Kampagnen zügig zu entwerfen und genüßlich "erleben" zu können. Ferner enthält "Deutschland in den Schatten" genaue Angaben zu drei neuen Klassen, den Hexen, Weisen Frauen (oder Männern) und Subway-Jockeys, die man in den U-Bahnnetzen der Metropole suchen kann, aber

wohl niemals zu fassen bekommt. Erwähnenswert sind noch die verschiedensten, extra für die deutsche Umgebung entwickelten Fahrzeuge und modernstes Militärszubehör; mit den richtigen Connections und genug Ecu kann alles beschafft werden.

Die Aufmachung entspricht der des übersetzten Basiswerks. Zahlreiche Kommentare berühmter Runner und gute Witze verleihen dieser Kampagnenhilfe direkt einen hohen Unterhaltungswert. Vor allem die futuristische Werbung regt immer wieder zum schmunzeln an. Ein Muß für alle Shadowrun-Spieler!

(ag)



Spielmaterial:.....85%
 Spielregeln:75%
 Spielreiz:.....80%
 Gesamt:.....80%
 Preis:DM 50,-
 Muster von:
Rumir's Magic Versand
 Verlag:
Fantasy Productions
 Autoren: **Römer, Raddatz,**
Nieder-Gassel, Alpers
 Spielerzahl: **2 oder mehr**



PLAY TIME auf jetzt testen !

Damit Ihr wißt was,
wann, wo los ist oder
war...



Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht Play Time. Play Time - ist LESESPIELEVERGNÜGEN auf über 116 Seiten. Monat für Monat. Im Abonnement zum starken **Vorzugspreis von nur 4,33DM** - Du sparst über 10% ! Aber das ist noch nicht alles: Deine Play Time bekommst Du ins Haus geliefert - pünktlich - die Versandkosten übernimmt der Verlag! So verpaßt Du keine einzige Ausgabe!

Du brauchst Dich noch nicht einmal gleich zu entscheiden - wir geben Dir einen Monat und 1 Heft zum testen - kostenlos.

dem Prüfstand -

GRATIS!



Und wie immer packen wir noch eins obendrauf: wer uns testet bekommt zusätzlich unser Sonderheft "POSTER POWER" - mit 10 Riesenposter, z.B. Indiana Jones, Batman, Carl Lewis, und, und, und..

Ja, ich will **PLAY TIME testen -**

Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** das Play Time-Sonderheft "POSTER POWER". 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!

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. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

PT 0293

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.

Spiel und Kunst miteinander zu verbinden, diesem hochgesteckten Ziel fühlt sich der Verlag 'franckh' seit über sechs Jahren verpflichtet. Ein schwer zu verwirklichender Anspruch! Das zeigt allein schon die Reihe von Spielen, die im 'franckh'-Verlag erschienen sind und nur eine ungenügende Spiel-idee aufweisen. Ein Spiel kann auch in Schönheit untergehen!

TAL

Die Synthese künstlerischer und spielerischer Elemente ist keinesfalls einfach zu realisieren. Auf der anderen Seite werden bei der Entwicklung und Produktion des 'franckh'-Verlages oftmals schwer zu erreichende Maßstäbe gesetzt, die von anderen Spielverlagen kaum zu erreichen sind. Das alles hat natürlich seinen Preis! Daher sollte das Augenmerk bei 'franckh'-Spielen insbesondere auf die Spielbarkeit und nicht auf das schöne Material gelegt werden.

Pleite oder nicht Pleite, das ist hier die Frage!

Dies gilt im ganz Speziellen für die einzige Neuerscheinung dieses Jahres, die der Verlag, anders dürfte es kaum zu verstehen sein, zur Aufpolierung seines Image nutzt. Ein Preis von fast 120,- DM kann nur eine begrenzte Schar

von Käufern motivieren, ihr Geld auszugeben. Entweder verfügen diese über einen besonders prall gefüllten Geldbeutel oder es werden Spielefreaks mit diesem Spiel angesprochen, die auch ihr letztes Hemd für so ein Spiel hergeben würden. Für den kleinen Rest von Menschen, für die die Qualität eines Spieles und nicht der Preis im Vordergrund steht, ist dieser Artikel verfaßt worden. Dennoch muß das Preis-/Leistungsverhältnis bei solcherart von Spielen klar durchleuchtet werden. Lohnt sich die Investition oder sollte man sein Geld lieber für etwas anderes ausgeben?

Geht man von dem Titel des Spiels aus, so erscheint alles wie eine große Seifenblase. 'Tal der Könige' hört sich zwar gewaltig an, aber wie (fast) jeder weiß, stand im Tal der Könige nicht eine einzige Pyramide. Und eben um den Bau dieser bewußten Pyramiden dreht es sich bei dem Spiel, das nebenbei bemerkt, vom Spiel-

material her besehen phantastisch und großzügig ausgestattet ist. Aber, wie gesagt, Schönheit ist nicht alles!

Ein schönes Spiel!?

Das 'Tal der Könige' ist aber nicht nur schön, es ist auch spielbar. Soviel sei zur Beruhigung vorneweg gesagt. Der dreieckige Spielplan weist eine Reihe von unbebauten Grundstücken auf, die im Laufe des Spiels mit Steinen zu mehr oder weniger großen Pyramiden aufgeschichtet werden. Jeder Spieler stellt einen Baumeister dar, der über Aufseher und Arbeiter verfügt. Die Aufseher besetzen Baugrundstücke und die Arbeiter schichten die Steine zu Pyramiden auf.

Um zu Steinen für den Bau eigener Pyramiden zu kommen, werden zahlenmäßig gleichbestückte Häufchen von Steinen aus einem

Zwischenzeitlich haben sich die Kröhländler gemausert und sind auf dem besten Weg, nach und nach einen größeren Markt zu erreichen. Das liegt nicht zuletzt an der neuen Kooperation mit dem Berliner Vertrieb 'Fun Connection', die mit ihrem Näschen für gute Spiele schon einigen kleinen Verlagen in den Steigbügel geholfen haben. Das erste Spiel, das im reinen Quatschstil von den Kröhländern neu konzipiert wurde, nennt sich 'Neolithibum'. Zwei weitere sind ab Oktober dieses Jahres zumindest in Fachgeschäften in Sachen Spiel ebenfalls erhältlich: 'Burp' und 'Pfus'.

In dieser Play Time-Ausgabe soll 'Pfus' Gegenstand dieser Rezension sein. Es geht also um Baulöwen und deren Hang zum großen Geld. Wie aber möglichst schnell und einfach an die Moneten herankommen? Ganz einfach! Ein bißchen Pfus' hier, ein bißchen Bestechung dort, und schon rollt der Rubel. So auch im Spiel 'Pfus'. Der Spielplan, der sich aus mehreren Platten zusammensetzt, zeigt eine Stadt, die bebaut werden will. Mehrere unbebaute Grundstücke schreien geradezu danach, neu in die Höhe zementiert zu werden. Steine, die auf die Grundstücke gesetzt werden, symbolisieren ein hochgezogenes Gebäude.

Aber zunächst kneten alle Spieler kräftig und geschickt. Kneten? Richtig gehört! Jeder Spieler erhält eine dicke Stange Plastilin oder auch Knetgummi genannt. Hinter einer Sichtscheibe kann sich ein Spieler überlegen, ob er billiges Verputzmaterial für seine Steine benutzen will, oder teures Kernmaterial. Wie sich das Ganze unterscheidet? Ganz einfach! Billige Steine bestehen ganz und gar aus Knetmasse, teure haben als Kern einen kleinen Quader aus Holz eingebaut, der von der Knete ummantelt wird. Somit sind die guten von den mangelhaften Steinen äußerlich nicht zu unterscheiden. Pfuschen muß jeder, ob er will oder nicht! 11 Steine müssen verbaut werden, aber es stehen maximal neun Holzklötzchen zur Verfügung, um solides Baumaterial zu schaffen. Wieviel Pfusmaterial der einzelne Spieler einsetzen will, steht in Relation zu seiner Habgier und

PFUSCH

Pfus' am Bau! Leider nichts Neues, wenn man sich in seiner Stadt so umsieht, abgesehen einmal von ständig neuen Bauskandalen. Neu hingegen ist das Spiel von den verrückten Kröhländern, die eine Vorliebe für Spiele der Marke Realsatire aufweisen. Ihr Erstlingswerk 'Therapie, jetzt oder nie' ist noch heute recht bekannt, obwohl es nur in einer relativ kleinen Auflage erschien.

Geschicklichkeit, andere von seinem schändlichen Tun abzulenken. Und eben diese Tatsache macht den Reiz des Spieles aus.

Runde 1, das Spiel beginnt! Jeder Spieler setzt mit einem gewinnenden Lächeln einen Stein auf das von ihm zuvor bestimmte Grundstück. Selbstverständlich hat keiner der Spieler gepfuscht! Aber das Mißtrauen wuchert bereits in den Köpfen der Spielrunde. Runde 2, die Bestechungsrunde. Jeder Spieler hat dasselbe Kontingent an Bestechungssummen zur Verfü-

gung. Eine beliebige Summe wird jetzt von allen Spielern simultan verdeckt gelegt. Gleichzeitig Aufdecken folgt und ebenso die Bestimmung des Kontrolleurs. Das ist der, der die höchste Bestechungssumme bereitgestellt hat. Mit einem satanischen Lächeln um die Mundwinkel nimmt er einen bereitliegenden Zahnstocher. Aber nicht, um sich etwaige Speisereste aus seinem Gebiß zu entfernen. Ein gekonnter Pieks in einen der ausliegenden Steine, aber wirklich nur in einen der Steine,

und es wird sich zeigen, ob der so getroffene Stein eines der Spieler nur billiges zum Bauen ungeeignetes Material enthält oder teures Kernmaterial genutzt wurde. In letzterem Fall passiert rein gar nichts. Wird einer der Spieler jedoch entlarvt, nicht den Bauvorschriften entsprechend gebaut zu haben, gibt es eine deftige Verwarnung. Wird ein Bauherr ein zweites Mal beim



DER KÖNIGE

Säckchen gezogen. Die Steine selbst haben unterschiedliche Färbungen, was wiederum später für die Punktwertung einer Pyramide von Bedeutung ist. Gleichfarbige Pyramiden zählen zum Schluß mehr als bunt durcheinander gemischte.

Doch zunächst muß ein Spieler zu Steinen kommen, um überhaupt bauen zu können. Für die Steinhäufen wird verdeckt geboten, wobei jeder Spieler über dieselbe Menge Goldes verfügt, das symbolisch auf der Rückseite von sogenannten Biettafeln gedruckt ist. Nach Beendigung der Bietphase nehmen die Spieler mit den höchsten Geboten die Steinhäufen an sich, um sie in einer späteren Spielphase zu verbauen.

Zunächst aber werden die Aufseher bewegt, um neue Baugrundstücke für das eigene Steinmaterial in Besitz zu nehmen. Die Arbeiter werden danach gesetzt. Gelangt ein Arbeiter auf



Behumsen erwisch, muß er einen seiner hinter der Sichtscheibe zurückbehaltenen Steine abgeben, der immerhin einen Wert von 100.000 DM hat. Harte Sache. Noch härter trifft es einen unbelehrbaren Bauherrn allerdings, wenn er zum dritten Mal erwisch wird. Dann verliert er seine Lizenz und fliegt gnadenlos aus dem laufenden Spiel hinaus. So wird munter über 12 Runden weitergebaut, bis der Sieger feststeht. Jeder verbaute Stein, ob gut oder nicht, zählt 100.000 Riesen. Denselben Betrag erhält ein Spieler für jeden zurückbehaltenen Holzstein, der zwar die Qualität der verbaute Steine vermindert, dafür den eigenen Geldbeutel gut füllt.

'Pfusch' ist ein einfaches, ein schnelles Spiel. Seinen Reiz bezieht es aus dem von Runde zu Runde nie langweilig wirkenden Bluffelementen. Dabei ist nicht nur die eigene Mimik wichtig, vielmehr zählt auch das geschickte Händchen, um mangelhafte Bauware möglichst nicht unterscheidbar von haltbarer zu machen. Je mehr die Mitspieler grübeln müssen, um so besser für das eigene Konto. Einziger Nachteil: Erwärmte Knete gibt Spuren ab und verleiht den Händen eine schimmernde Gleitschicht. Einer der Vorteile: Das Spiel läßt sich selbst zu zweit sehr gut spielen! Spaß ist garantiert!

ein eigenes Baugrundstück, darf er maximal zwei Steine verbauen. Will ein Spieler keine Steine verbauen, so wird mit diesem Material die große, zentrale Pyramide aufgebaut. Ist diese Pyramide fertiggestellt, endet sogleich das Spiel.

Frustrierte Baumeister, die in der Bietphase zu wenig oder kein Baumaterial erhalten haben, können sich in den nachfolgenden Phasen schadlos halten, da keiner der Spieler weiß, wo gegnerischen Aufseher hinziehen werden. Wohin gezogen wird, notieren die Spieler geheim auf einer Tafel und so kann es durchaus sein, daß ein anderer Spieler auf einem eigenen Baugrundstück zum Stehen kommt und somit eventuell Baugrundstück oder zumindest Baumaterial entwendet. Ärgerlich, aber durchaus zu verhindern, indem die eigenen Aufseher geschickt gesetzt werden.

Die Frage bleibt, ob ca. 120,- DM die Investition für ein taktisches Zweier-Bluffspiel lohnen. Das muß jeder an dem Spiel Interessierte für sich klären, ob ihm das 'Tal der Könige' einen leeren Geldbeutel wert ist. Schlecht ist das Spiel beileibe nicht, aber es gehört auch nicht zu den herausragenden Spielen dieses Jahres. Wenn auch, und daß muß man ehrlich gestehen, allein das Spielmaterial eine Augenweide ist. Aber, wie gesagt, Schönheit ist nicht alles. Wer allerdings unter diesen Vorzeichen ein gutes, fesselndes Zweierspiel sucht, ist mit dem 'Tal der Könige' gut beraten.

(19)

PFUSCH

Verlag: Kröhnland Games im Vertrieb von Fun Connection
Autoren: H. Bilz, P. Gutbrod und R. Kröhn
Preis: ca. DM 50,-
Spielerzahl: 2 - 5

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 83 %
Spielregeln: 56 %
Spielreiz: 89 %



Helmi sagt:
"Gut!"



Bluff und Taktik

'Tal der Könige' ist somit ein Bluff- und Taktikspiel, das anders ist als andere Spiele. Dies gilt aber nur für das Spiel mit zwei Spielern. Das Dreier- oder Viererspiel fällt dagegen klar ab. Da stürzen sich zwei oder mehr Spieler auf einen anderen und dessen Baugrundstücke, ohne daß dieser sich wehren kann. Zudem zieht sich das Spiel dadurch unnötig in die Länge und die Beeinflußbarkeit der eigenen Züge verkommt zu einem glücksanfälligen Spielchen. Das Zweierspiel weist da ganz andere Qualitäten auf. Man kann sich auf sein Gegenüber einstellen und die Berechenbarkeit der eigenen Züge nimmt stark zu.

Tal der Könige

Verlag: franckh
Autor: C. Beierer
Preis: ca. DM 120,-
Spielerzahl: 2 (-4)

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 91 %
Spielregeln: 77 %
Spielreiz: 66 %



Helmi sagt:
"OK!"





HARRIER JUMP JET

Der neueste Flugsimulator
von Microprose sorgt für Furore.
Test und Gewinnspiel in der nächsten Ausgabe.



Monster kloppen im Grusel
Schuppen. Nach Alone in the
Dark der Gröler.

THE LEGACY

S P E L J A M M E R



SSI sucht neue Welten.
Ein Fantasyrollenspiel vor
Science Fiction-Hintergrund.
Kann das gut gehen?

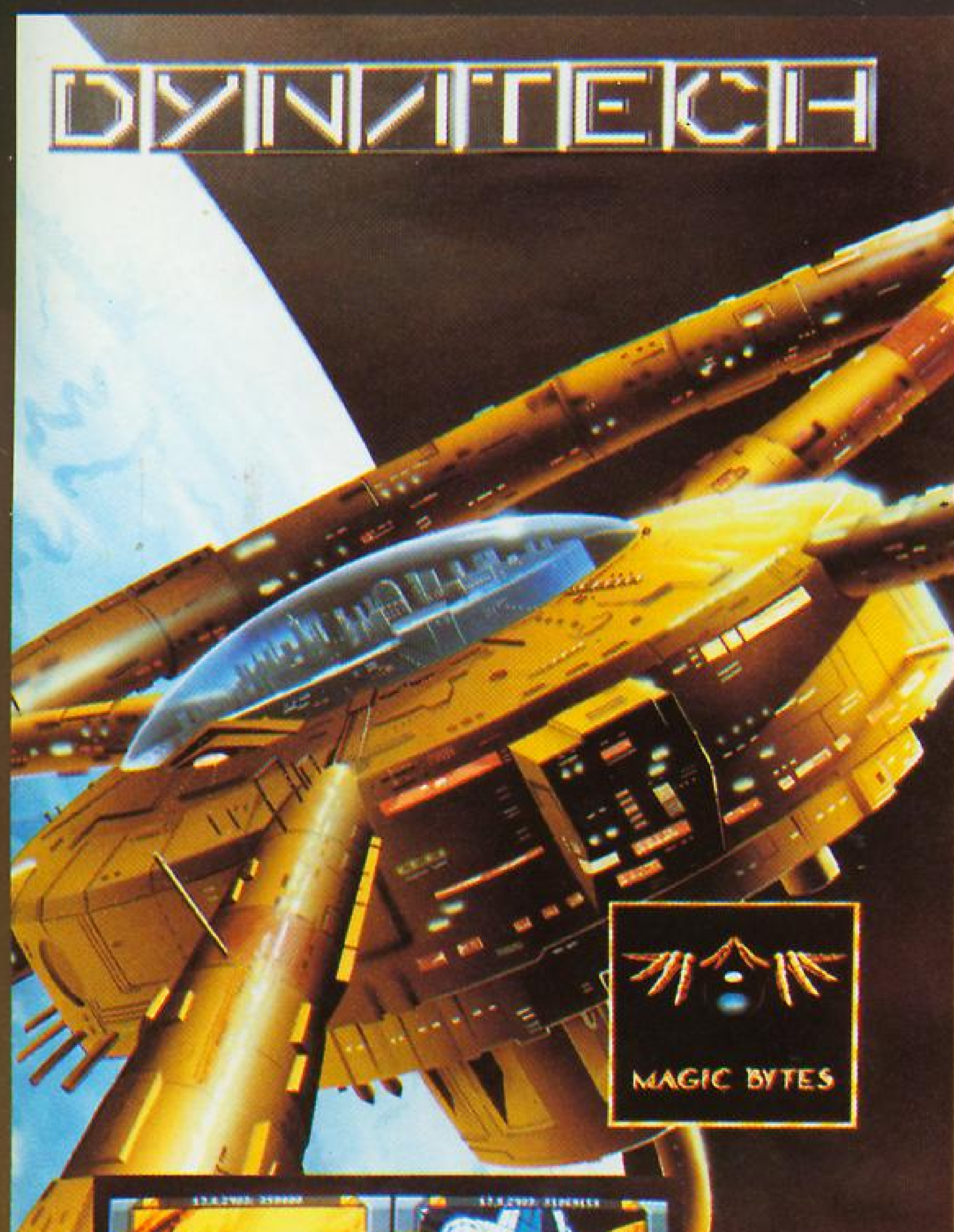
THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKYS



Strategieverirrung oder
geniale Verquickung?



Holt sie Euch!
Play Time
● 3/93 ●
erscheint am
10.2.1993



präsentiert

für Amiga
und PC
zwei

außergewöhnliche
Neuheiten !!



Bildschirmfotos
Amiga



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder
640k mit HardDisk,
VGA, Ad-lib oder
kompatible,
Mouse, Keyboard



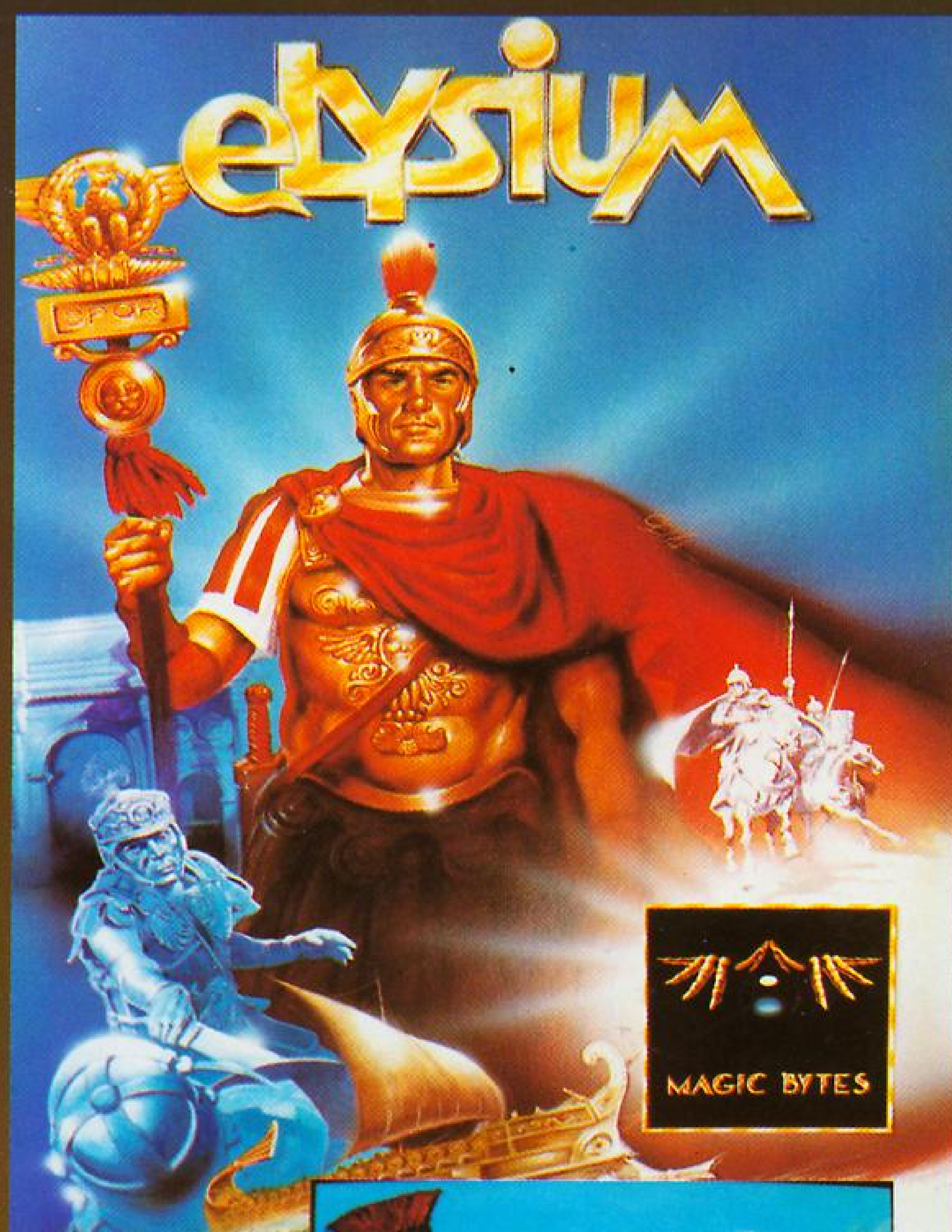
Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM



Bildschirmfotos
PC



Alle Amigas
1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3
HardDisk mit 5MB
Platz, VGA, EGA,
Ad-lib oder
kompatible, Mouse



MAILORDER

direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861
anrufen

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel.Einfach
die Disketten einsenden.

Spielbare Demos

von
DYNATECH
und
ELYSIUM

Für Ihren IBM PC
oder AMIGA
(Amiga nur Dynatech)
gibts bei uns für
DM 5,-
Nur gegen Vorkasse!
Titel und System
angeben.

**komplett in
deutsch**

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen...dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93

