

nur DM
4,90

ASTERIX:®

NEU FÜR DEN
GAME BOY!

TEST AUF SEITE 87

© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE
GOSCINNY-UDERZO

TM

JETZT NOCH MEHR • JETZT NOCH MEHR •
**TIPS
&
TRICKS**

MIT RIESENPOSTER

Yo! Joe!

HARDWARETEST:
ESCOM
BLACKMATE



BRANDHEISS:
BERICHT VON DER
CES IN CHICAGO

AMIGA

Goal! • Morph • Beavers • The Humans: The Jurassic Levels

PC

Syndicate • Prince of Persia 2 • The 7th Guest • L. A. Law

MEGA DRIVE

Super Kick Off • Amazing Tennis • Summer Challenge

SUPER NES

Alien 3 • Royal Rumble • The Lost Vikings • B. O. B. • Toys

GAME BOY

Asterix • Sumo Fighter • Top Rank Tennis • Kid Dracula

DAS SPIEL DES MONATS: RETURN OF THE PHANTOM

Unbelievable!

BIS ZU 8 SPIELER

64 TEAMS

ECHTE 3D-GRAFIKEN



SPORT

- MEGA DRIVE: Mit 4-Spieler-Adapter (Zubehör) für 1-8 Spieler. Tolle 3D-Grafiken. 64 verschiedene Teams. Einstellbarer Blickwinkel.
- MASTER SYSTEM II: Für 1-2 Spieler. 64 verschiedene Teams.
- GAME GEAR: Mit Gear to Gear-Kabel (Zubehör) für 1-2 Spieler. 11 verschiedene Teams.

Einstellbare Wetterverhältnisse, Windstärke, Platzbeschaffenheit, Ballgewicht. 8 verschiedene Formationen. Neue Rückpaßregel. Ausführliche Statistiken. Auf Rasen oder in der Halle.



Alles Gute für die Taktik.



Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.



Ein Schuß – ein Schrei – pariert.

ULTIMATE SOCCER

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA



Here we go again!

In dieser Ausgabe rauscht es wieder mächtig. Die PC Gamer haben die Qual der Wahl. Microprose, Electronic Arts und Virgin schicken Ihre Produkte ins Rennen um die Gunst der Käufer. Entpuppte sich "The 7th Guest" als grafisch opulente Mogelpackung mit mehr als lauem Inhalt, knüpft "Return of the Phantom" an die Reihe erstklassiger Adventures auf Lucasfilm Games-Niveau an. "Syndicate" von den Populous und Powermonger Programmierern wird wohl alle Blade Runner-Fans begeistern. "Goal!" auf dem Amiga ist Dino Dinis neuestes Werk. Vermutlich ist es der letzte Aufguß der erfolgreichen Kick Off-Reihe. Diese hat mit "Super Kick Off" für den Mega Drive wohl Ihren Höhepunkt gefunden. Auf dem Super NES läßt es sich diesen Monat gar königlich "Rumblen", was wiederum allen WWF-Fans gefallen wird. Rechtzeitig zum Tennis-Ereignis des Jahres können Game Boys and Girls mit "Top Rank Tennis" aufschlagen. Die "World Heroes 2" treiben auf dem Neo Geo ihr Unwesen, und "Sherlock Holmes - Consulting Detective" sucht im Turbo Duo nach verborgenen Hinweisen. Master System und Game Gear runden die Auswahl ab. Des Weiteren möchte ich mir nicht nehmen lassen, auf den deutlich erweiterten Tips & Tricks-Teil hinzuweisen. Wollt Ihr in Zukunft auch mehr von Uns Rainer? Laßt es mich wissen! Ansonsten bleibt mir nur noch Euch viel Spaß zu wünschen. Möge der High-Score mit Euch sein!

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur



PC

Return of the
PhantomSeite 20
SyndicateSeite 32

Amiga

Morph.....Seite 42
GoalSeite 46

Game Boy

Top Rank
Tennis.Seite 89

Super NES

Royal Rumble ..Seite 92
Shadowrun.....Seite 96
Alien 3Seite 100
Powermonger.Seite 103

Mega Drive

Super Kick Off...Seite 112
Another World...Seite 116

Master System

Wimbledon II.....Seite 118
Mc Donald's Global
GladiatorsSeite 119

Game Gear

Mc Donald's Global
GladiatorsSeite 120

NEO GEO

World Heroes 2...Seite 122

Turbo Duo

Bomberman '93...Seite 128

Hardware - Extraordinaire

Zwei Hardwaretests harren Eurer Aufmerksamkeit. Ein Strichcode-Lesegerät und ein High-End-PC Notebook laden zu einem ruhigen Spielstündchen ein. Ist der Barcode-Battler relativ günstig mit Input zu versorgen (einfache Strichcodes von nahezu jeder Verpackung tun es), handelt es sich beim ESCOM Blackmate um einen echten Wolf im Schafspelz. Mit echter 486er-Power und VGA-Display werden aufwendige Simulationen in Zukunft auch im Inter City möglich sein. Diese Unabhängigkeit hat natürlich ihren Preis. Doch solltet Ihr im Lotto gewonnen haben oder mit Nachnamen Rockefeller heißen, lohnt der Kauf allemal. Die Tests dieser beiden Meisterwerke



elektronischer Kleinstbauweise findet Ihr auf den Seiten 18 beziehungsweise 130.



INHALT

AUSGABE
8/93

RUBRIKEN

Business to Business	17
Dream Academy	6
Inserentenverzeichnis	57
Impressum	57
Kurz berichtet	3
Leserbriefe	80
News	14
Tips & Tricks	52
Vorschau	138

SPECIAL

AMIGA 1200 Special	50
AMIGA Games Hotline	40
Barcode Battler	18
CES Chicago	10
Charts	71
CTW-News Telex	16
ESCOM Blackmate	130
Japano Games:	
Battle of Bahamut	124
Summer Surprise	132

POSTER

Yo! Joe!	67
----------------	----

SPIEL DES MONATS

Return of the Phantom	20
-----------------------------	----

PREVIEW

Fields of Glory	25
-----------------------	----

REVIEW

PC	
An American Tail	36
Hoyle Classic Card Games	38
L.A. Law	24
National Lampoon's	
Chessmaniac 5 Billion and 1	34
Prince of Persia 2	28
Syndicate	32
The 7th Guest	22
War in the Gulf	26



AMIGA

Beavers	44
Goal!	46
Morph	42
The Humans: The Jurassic Levels	30

KONSOLEN

Game Boy

Asterix	87
Joe & Mac - Caveman Ninja	86
Kid Dracula	88
Mega Man 3	87
Milion's Secret Castle	85
Sumo Fighter	88
The Empire Strikes Back	86

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Ein kleines Dorf. . . . Der Rest ist zur Genüge bekannt. Lang hat's gedauert, doch nun ist sie da, die Game Boy-Version des aufrechten Franzosen.



Seite

87

Top Rank Tennis	89
Tumblepop	90
Zen - Intergalactic Ninja	90

SUPER NES

Alien 3	100
Blues Brothers	99
B.O.B.	106
Bubsy	94
Cal Ripken Jr. Baseball	91
California Games 2	95
Dead Dance	106
Powermonger	103
Shadowrun	96
Super Fire Pro Wrestling 2	98
Super Ninja Boys	98
Tecmo Super NBA Basketball	97
The Lost Vikings	104
Tom & Jerry	108
Toys	102
Wayne's World	108
WWF 2 Royal Rumble	92

MEGA DRIVE

Amazing Tennis	111
Another World	116
Bulls vs. Blazers	110
Shining Force	114
Summer Challenge	110
Super Kick Off	112
Warpspeed	114

MASTER SYSTEM

Mc Donald's Global Gladiators	119
Pittfighter	118
Tecmo World Cup '93	119
Wimbledon II	118

GAME GEAR

Mc Donald's Global Gladiators	120
-------------------------------------	-----

NEO GEO

World Heroes 2	122
----------------------	-----

TURBO DUO

Bomberman '93	128
Legend of Hero Tonma	129
New Adventure Island	128
Sherlock Holmes Consulting Detective	126
Soldier Blade	129

ROLLENSPIELE

AD & D: Almanach der Magie	137
DSA: Elfen und Zwerge	137
Shadowrun	136



Barcode Battler
Der Wasa-Warrior, der aus dem Müllsack kam.



Seite **18**



Return of the Phantom
Das Microprose-Adventure mit kulturellem Tiefgang.

Seite **20**



Prince of Persia 2
Eine Legende findet ihre Fortsetzung. Märchenhaft.

Seite **28**



Goal!
Dino Dinis Meisterstück. Kann es Sensible Soccer auf dem Amiga entthronen? Seite

46

**STARKES
TESTABO
SEITE**

107



DIE

SIEDLER

Seit der Veröffentlichung der Historyline wurde es etwas ruhig um Blue Byte, einem der bekanntesten Softwarehäuser Deutschlands. Wir düsten nach Mülheim und beleuchten in dieser Ausgabe der Dream Academy welche Hits auf uns zukommen.

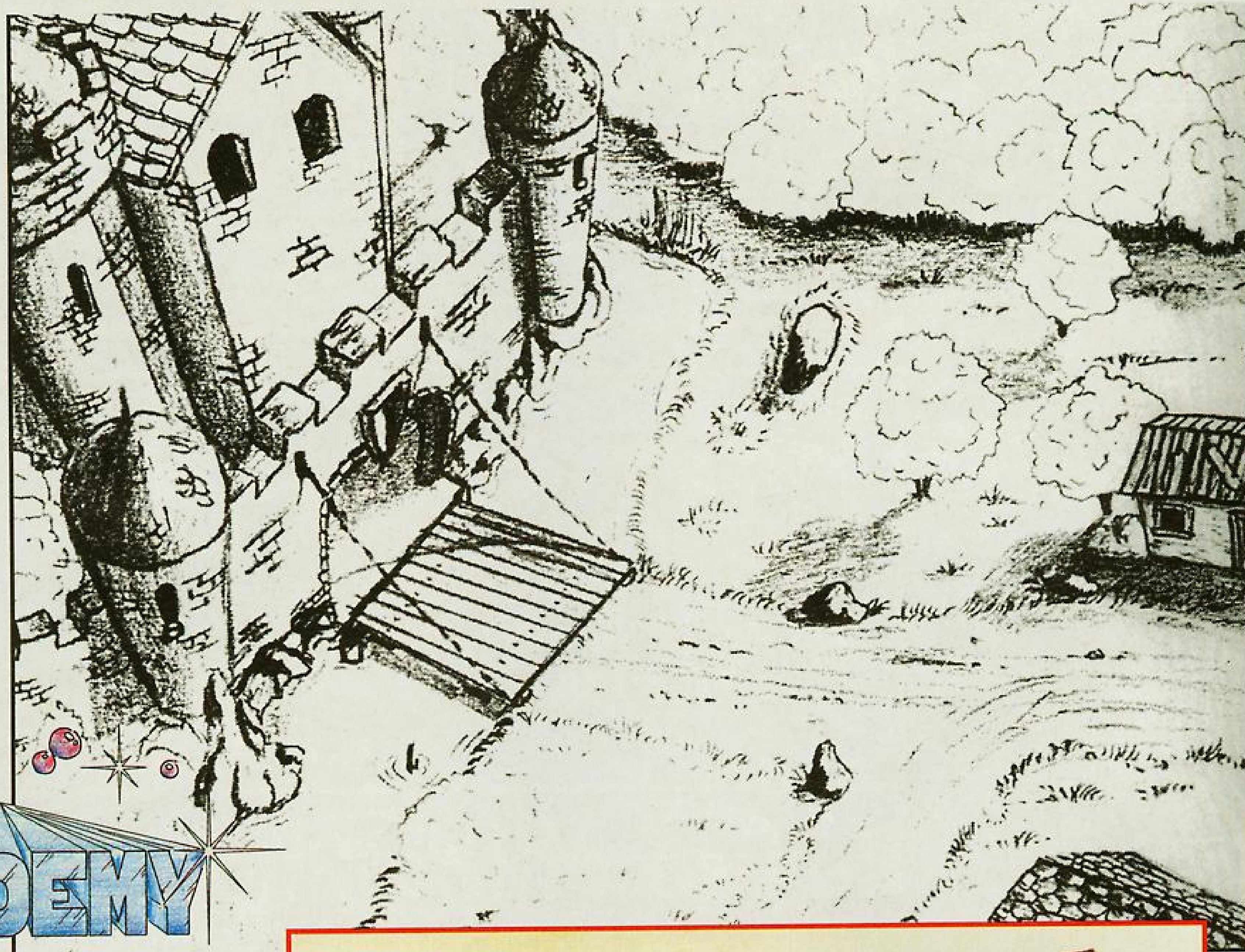


Who Is Who?

Um ein Haar wäre dieser Artikel gar nicht erschienen, denn ein besonders fesselndes Ereignis hielt mich lange Zeit vom Verfassen dieser Zeilen ab. Genauer gesagt war es sogar eine ganze Horde quengelliger Sprites, die meine Aufmerksamkeit auf sich lenkte. Exklusiv erhielten wir von Blue Byte eine spielbare Version des neuesten Hits. Seit dem ersten Bekanntwerden von "Die Siedler" hat sich das Programm deutlich weiterentwickelt. Die vorliegende Version ist sogar schon komplett fertig. Es fehlen 'lediglich' noch der Computergegner und der Sound.

Ausnahmsweise wird ein Spiel nicht von einem In-House-Team entwickelt, wie es bei Battle Isle oder der Historyline der Fall war. Volker Wertich (23), der hauptverantwortliche Kopf von "Die Siedler", tüftelt seit knapp zwei Jahren an diesem Programm, während er von Christoph Werner (22) in grafischen Angelegenheiten unterstützt wird.

Volker darf sich schon als alter Hase des Computerspielebusiness



Grafiker Christoph Werner (links) und Programmierer Volker Wertich (rechts) waren gern zu einem Gespräch über ihr neuestes Machwerk bereit.

bezeichnen, schließlich schuf er mit Time Raiders sein erstes Spiel schon 1983 für Kingsoft. Gelaufen ist dieses Spiel auf dem legendären VC 20 von Commodore. Weitere Versuche auf dem C64 brachten jedoch keinen zählbaren Erfolg. Sein endgültiger Durchbruch wurde ihm schließlich durch den Amiga ermöglicht. Wohl jeder Amiga-Besitzer hat ein Spiel von Volker in seiner Sammlung. Emerald Mine, ein dreister, jedoch gelungener Boulder Dash-Clone, und Bug Bomber, eine Dynablasters-Variante, stammen von ihm.

Die Siedler

Bei "Die Siedler" ließ sich Volker wiederum von bekannten Vorbildern inspirieren. Er verfährt bei seiner Entwicklung scheinbar nach dem Motto "Wieso Schlechtes neu erfinden, wenn man Gutes noch verbessern kann?" Auf den ersten Blick habe ich sein neues Spiel als Mischung aus Populous, Mega Lo Mania und Castles bezeichnet. Letztendlich ist es dies auch am Ende noch, jedoch ergibt diese Mixtur ein fantastisches Ergebnis, wie es besser nicht sein könnte. Grundsätzlich ist das Ziel des Spieles leicht zu



Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



Das Videospiel mit dem Blubb.

SEGA



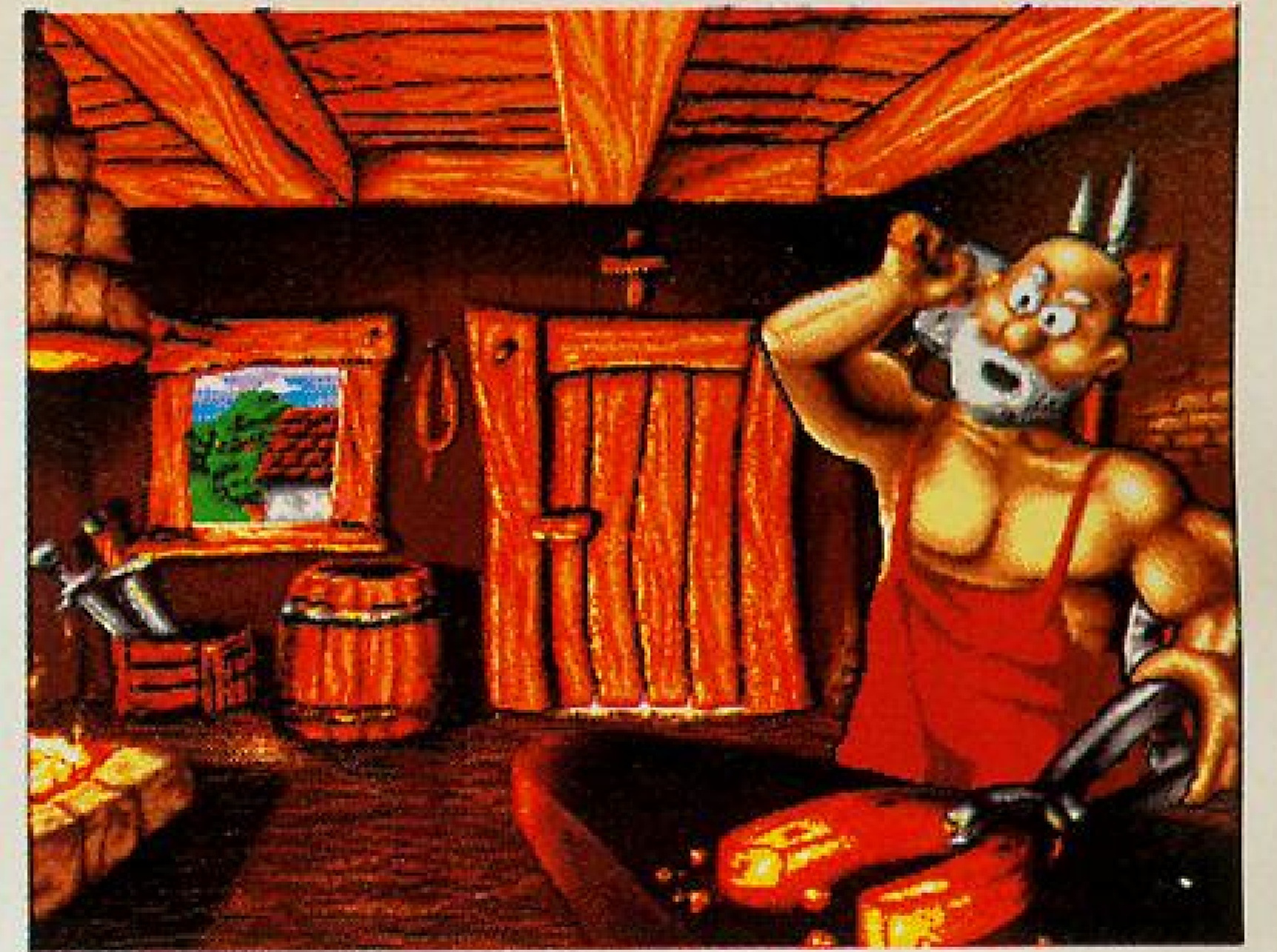
umschreiben. Die Aufgabe des Spielers ist es, eine Siedlung mit einer funktionierenden Wirtschaft aufzubauen. Jedoch ist dieses Vorhaben natürlich sehr komplex, schließlich gilt es allerlei Dinge zu beachten. Man kann Häuser bauen und anschließend müssen selbstverständlich auch Wege zwischen den einzelnen Häusern angelegt werden. Um zu sehen, wie gut man seine Sache macht, kann man dann auch noch allerlei verschiedene Statistiken abrufen. Es wäre natürlich relativ langweilig, eine Siedlung um seiner selbst willen aufzubauen. Um diesen Zustand gar nicht erst entstehen zu lassen, können bis zu vier Spieler um die Krone des besten Bauherren kämpfen. Dabei handelt es sich um höchstens zwei menschliche Spieler, die jedoch gleichzeitig auf jeweils einem eigenen Screen zu Werke gehen dürfen. Daß sich bei dieser Konstellation der maximale Spaßkoeffizient ergibt, ist wohl logisch. Schließlich darf man nicht nur für sich alleine bauen, sondern die Konkurrenten bei deren Vorhaben stören. Um den Einstieg nicht zu schwierig zu machen, stehen für Anfänger ein paar spezielle Missionen bereit, in denen man sich in das Gameplay langsam einarbeiten kann. Um die Komplexität des Spiels am besten darzustellen, beschreibe ich einfach einmal eine halbe Stunde eines gewöhnlichen Siedler-Spiels.

Zunächst erhält man ein Gebiet zugewiesen, wobei der Ausgangspunkt ein stattliches Hauptquartier ist, für das einem noch keine Credits abgeknöpft werden. Das Gebiet wird durch verschiedene Grenzmarkierungen gekennzeichnet. Auf festem Boden erfüllen Steine diese Aufgabe, während es im Wasser schwimmende Bojen sind. Natürlich lautet das langfristige Ziel, sein Gebiet auf maxima-

le Größe zu erweitern. Dazu muß man erst einmal die Grundlagen schaffen. Grundsätzlich ist man erst einmal darauf angewiesen, eine ganze Menge Rohstoffe zu besorgen. Dazu baut man erst einmal eine Steinbruchhütte, und zwar dort, wo Steine in der Nähe sind. Diese Steine dienen dann als Baumaterial. Nun legt man noch einen Weg vom Hauptquartier zur Hütte an, damit die Siedler auch dort hingehen können. Nun wird die Steinbruchhütte automatisch gebaut. Man muß sich nicht um jeden Kleinkram kümmern wie "Du baust jetzt dort ein Haus, und du machst das und du machst das", denn die Figuren im Spiel sind völlig selbsttätig. In einem Waldgebiet lasse ich einen Holzfäller erscheinen, der für das Herstellen von Holz sorgt. Auch hier muß ich noch einen Weg zum Hauptquartier bauen. Währenddessen ist der Steinbrucharbeiter schon fleißig am Hacken, er wird nun auch eine Menge Steine mit nach Hause bringen, die man verbauen kann. Die kleinen Icons, die beim Wegebauen dargestellt werden, geben die Steilheit des Gebietes an. Bergauf laufen die Siedler natürlich langsamer als bergab, deshalb ist es am besten, wenn man eine flache Stelle für einen Weg sucht.

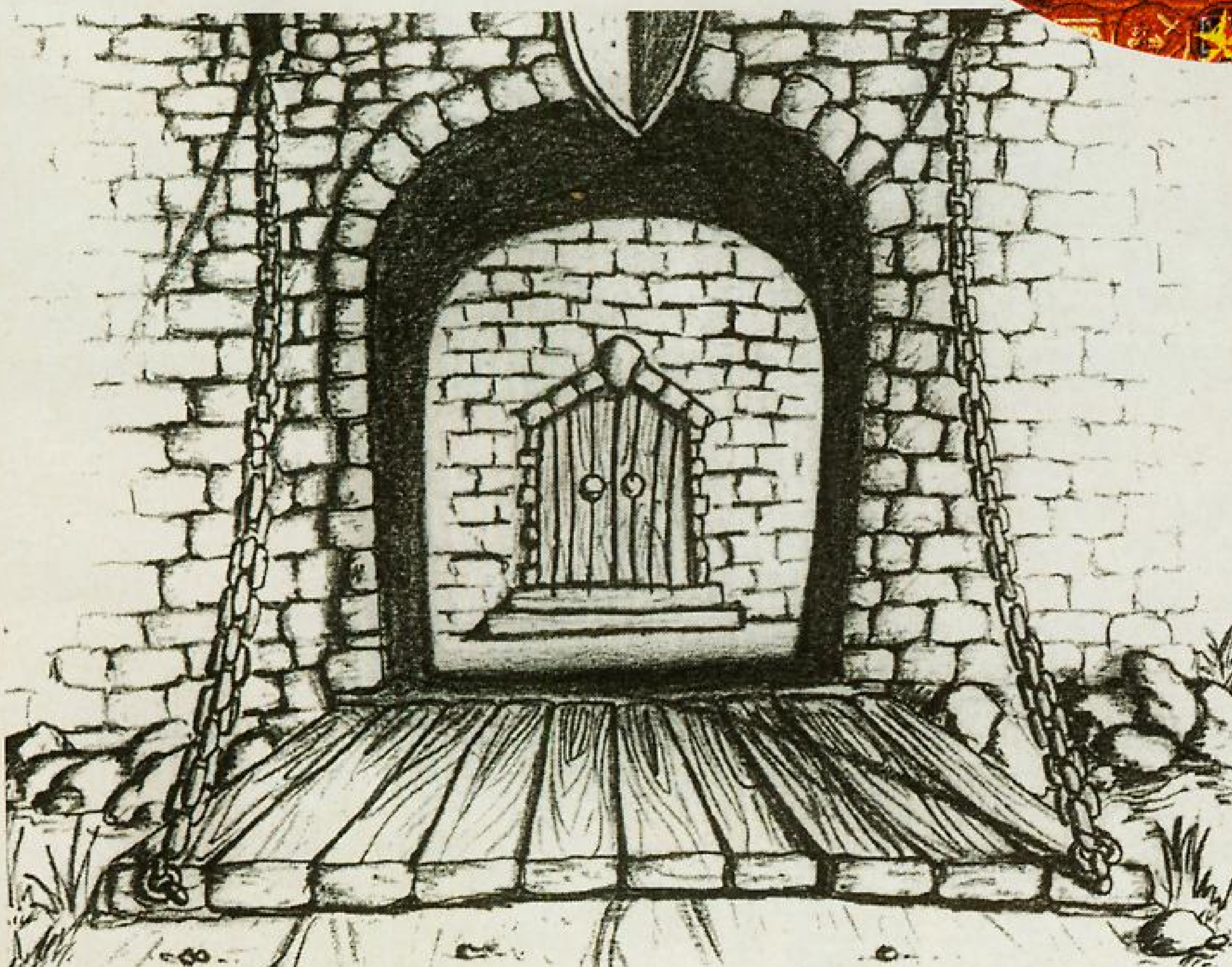
Da das Programm vollständig in Assembler geschrieben ist, werden auch bei steigender Anzahl von Männchen keine Zeitverzögerungen zu bemerken sein. Auf einem gewöhnlichen Amiga werden bis zu achttausend Männchen rumlaufen.

Mit einer Sonderfunktion läßt sich feststellen, wohin man welche Gebäude bauen kann. Eine großartige Villa kann ich natürlich nicht mit in die bergigste Landschaft stellen. Außerdem muß für ein größeres Gebäude der Boden vorher planiert werden. Dazu kommt ein Männchen, das mit einer Schaufel den ganzen Boden platt haut. Die kleineren Gebäude wie die Hütten brauchen keinen ebenen Untergrund. Es kann auch passieren, daß irgendwo nur eine Fahne hinpaßt. Mit einem Sägewerk können die umgeschlagenen Bäume zu Brettern verarbeitet werden, die dann wiederum zum Hausbau gebraucht werden. Hier hat der Holzfäller eben einen Baum gefällt, nun hackt er noch die Äste ab, und schleppt ihn ins Hauptquartier. Das letztendliche Ziel des Spiels ist es, die Gegner zu besiegen. Um einen Gegner besiegen zu können, braucht man Ritter. Um Ritter hinschicken zu können braucht man Waffen wie Schilder und Schwerter. Damit man zu Schwertern kommt, benötigt man einen Schmied, wobei dieser wiederum auf Eisen und Kohle angewiesen ist. Eisen und Kohle muß man natürlich auch erst einmal abbauen.



Fazit

Mit diesem Programm steht uns ein ausgewachsener Hit ins Haus, welcher sogar die beiden prominenten Blue Byte-Strategie-Vorläufer noch übertrifft. Es kombiniert die besten Elemente aus verschiedenen Spielen. Zusammen ergibt dies jedoch keinen simplen Clone, sondern ein völlig neuartiges Spiel. Die Amiga-Version wird wohl im Oktober erscheinen, während die PC-Version, die sich nur geringfügig unterscheidet, im Januar folgen soll. Wir warten gespannt auf die Endversion.



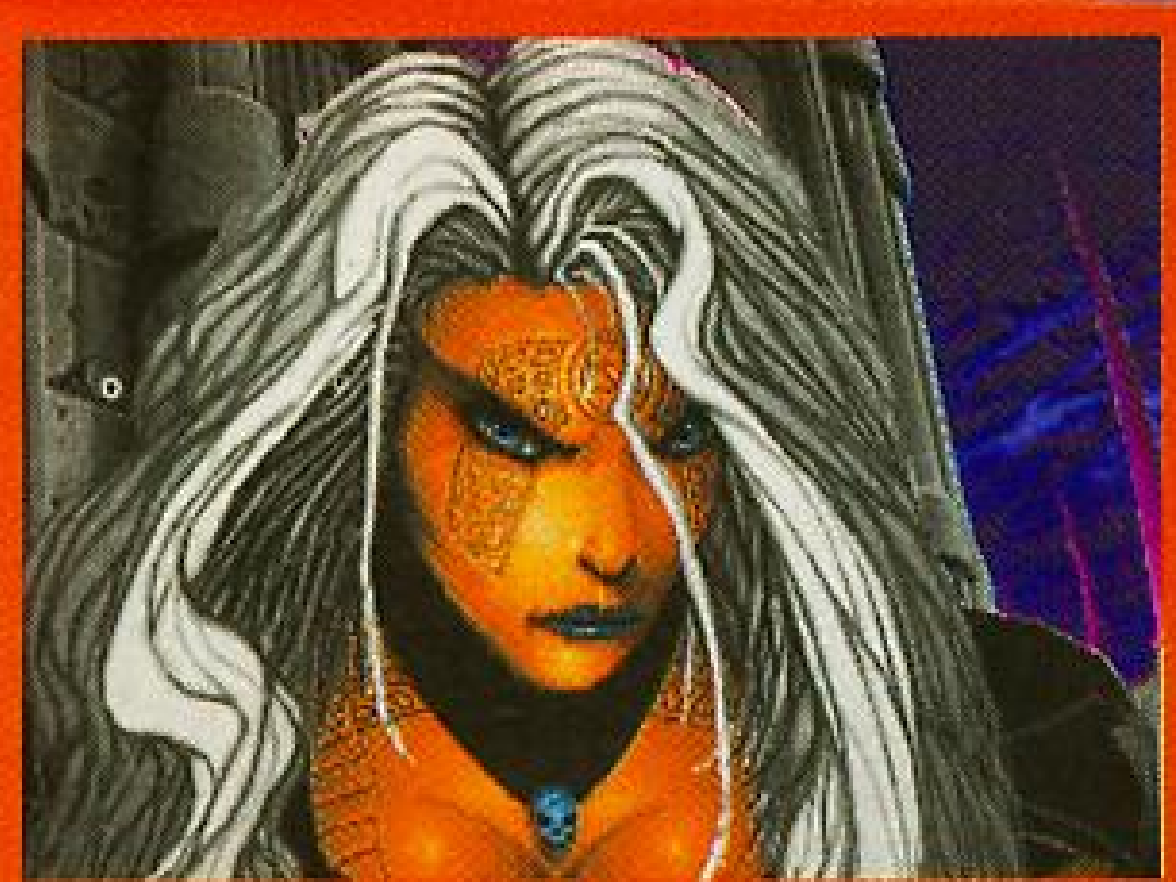
Seit der 'Nacht der fallenden Sterne' liefen die Dinge für das Volk von Darkside nicht sehr gut. Kurze Zeit nach dieser Nacht erschien der Tyrann Alamar und stürzte Königin Kalindra, die Herrscherin der Menschen. Die Pyramide des Drachenpharaoh wird von Alamars Armee belagert, und rebellische Monster streunen durch das Land und zerstören die Reisepyramiden. Die Menschen wurden in den Slums der Stadt Schloßblick eingesperrt. Und nun hat das Schicksal Sie und Ihre Freunde ausgewählt, eine Botschaft an jemanden zu überbringen, der noch den Unterschied zwischen Gut und Böse kennt. Diese Botschaft ist die letzte Hoffnung für Darkside...

Might and Magic®

DarkSide of XEEN™

Und so beginnt Ihr Abenteuer, Die Rettung von Darkside im Lande Xeen

- * Abenteuer mit animierten 3-D Grafiken
- * Fullscreen-Animationen im ganzen Spiel
- * Viele kleine Aufgaben und herausfordernde Rätsel
- * 3-D Darstellung und Vogelperspektive simultan
- * Automatisches Zeichnen von Karten und Schreiben von Notizen
- * Digitalisierte Sprache und Soundeffekte
- * Hunderte animierter Monster und Objekte



**Komplett
in deutsch**

Erhältlich für IBM™- AT 3.5" 1,44 MB
4 MB RAM und VGA-Karte erforderlich

Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 66 02 38

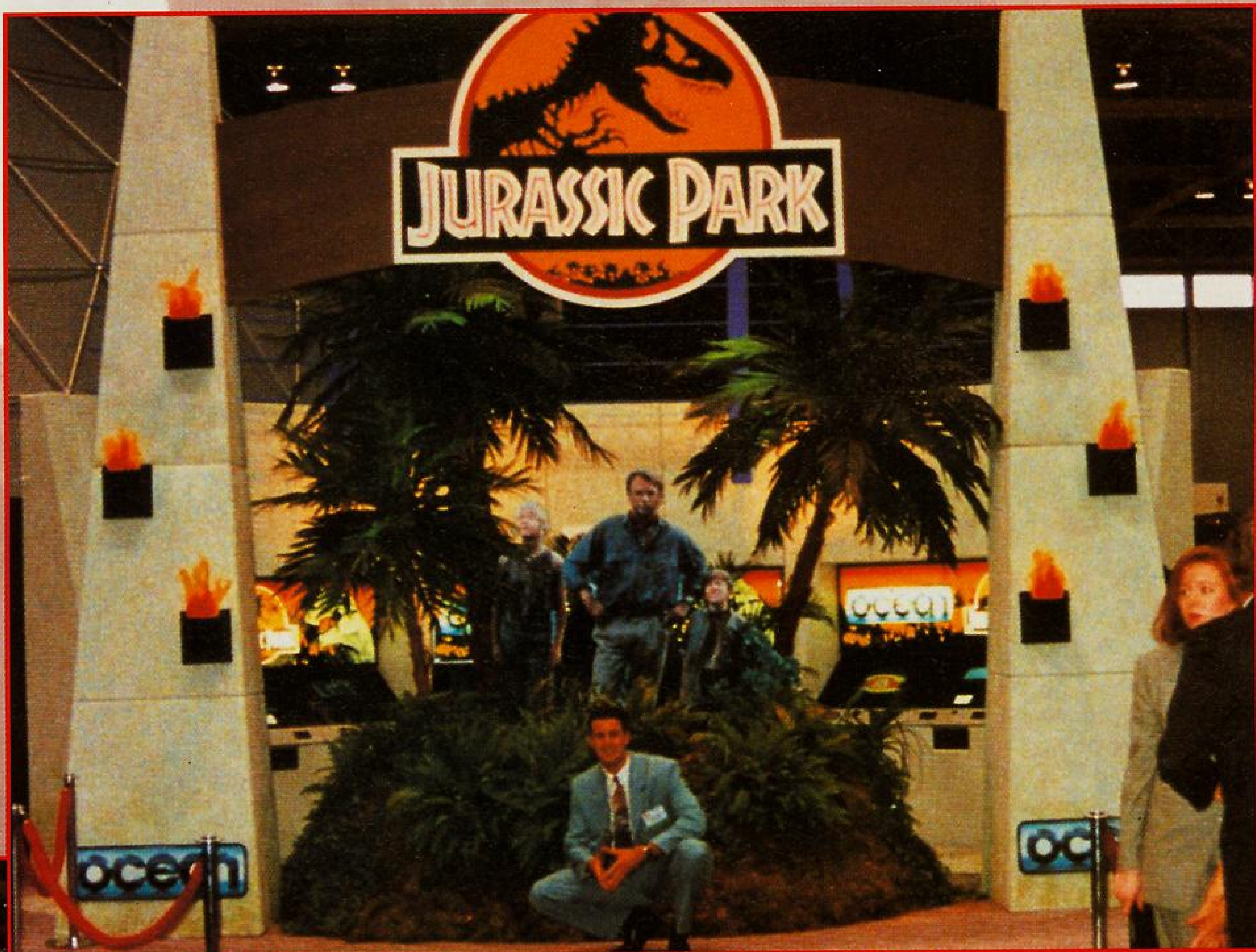
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst; Österreich: Darius und Karasoft; Schweiz: Thali AG

**NEW
WORLD
COMPUTING™**

CONSUMER ELECTRONIC SHOW CHICAGO 3. - 6. JUNI 1993

Grundsätzliches

Einst die Stadt von Obermafiosi Al Capone und seiner ehrenwerten Gesellschaft, treiben heutzutage ganz andere Typen ihr mehr oder minder gefährliches Spiel in den Straßenschluchten dieser Millionen-Metropole. Nein, damit sind nicht die teils herz- und verstandlosen Taxifahrer gemeint (als wir nach der Sierra-Party bei strömendem Regen endlich doch noch ein Taxi entern konnten, ließ uns der Danny De Vito-Verschnitt von einem Cab-Driver wieder aussteigen, da er nicht willens war, fünf Fahrgäste zugleich zu befördern). Vielmehr treffen sich hier, auf dem Mac Cormick Messegelände, alljährlich die Street Fighter, Turtles, Clay-Mates, Royal Rumbler und viele mehr zum großen Show-



Play Time Redakteur Thorsten Szameitat im Jurassic Park.



Die Nintendo All Stars.

Down, zum letzten offiziellen Stelldichein vor dem Weihnachtsgeschäft. Wen wundert es da, daß man in den Gängen und an den Ständen die Einkäuferelite der weltgrößten Warenhauskonzerne antreffen konnte, die sich allesamt noch einmal einen Überblick über

den derzeitigen Entwicklungsstand der einzelnen Programme und deren Verfügbarkeit zum besagten Weihnachtsgeschäft machen wollten. Hier wird geschaut, geschachert und gefeilscht. Hier wandern die großen Aufträge über den kleinen Tisch, hier wird wahrlich Geld

gemacht. Aus was hier einige Firmen Geld machen und ob sich der Besuch als solcher gelohnt hat, das wollen wir uns nach dem Wetterbericht einmal etwas genauer ansehen.

Das Wetter

Es war gelinde gesagt eine Frechheit. Während man sich im Verlauf der vereinzelt Heimatelefonate ernsthaft Sorgen um den Gesundheitszustand der Sonnenanbeter machen mußte, beglückte uns die Stadt am Michigan-See mit Temperaturen um die 15 Grad und eimerweise Regen. Soviel zum Thema: "Du hast es gut, du fliegst nach Chicago".

Die Show

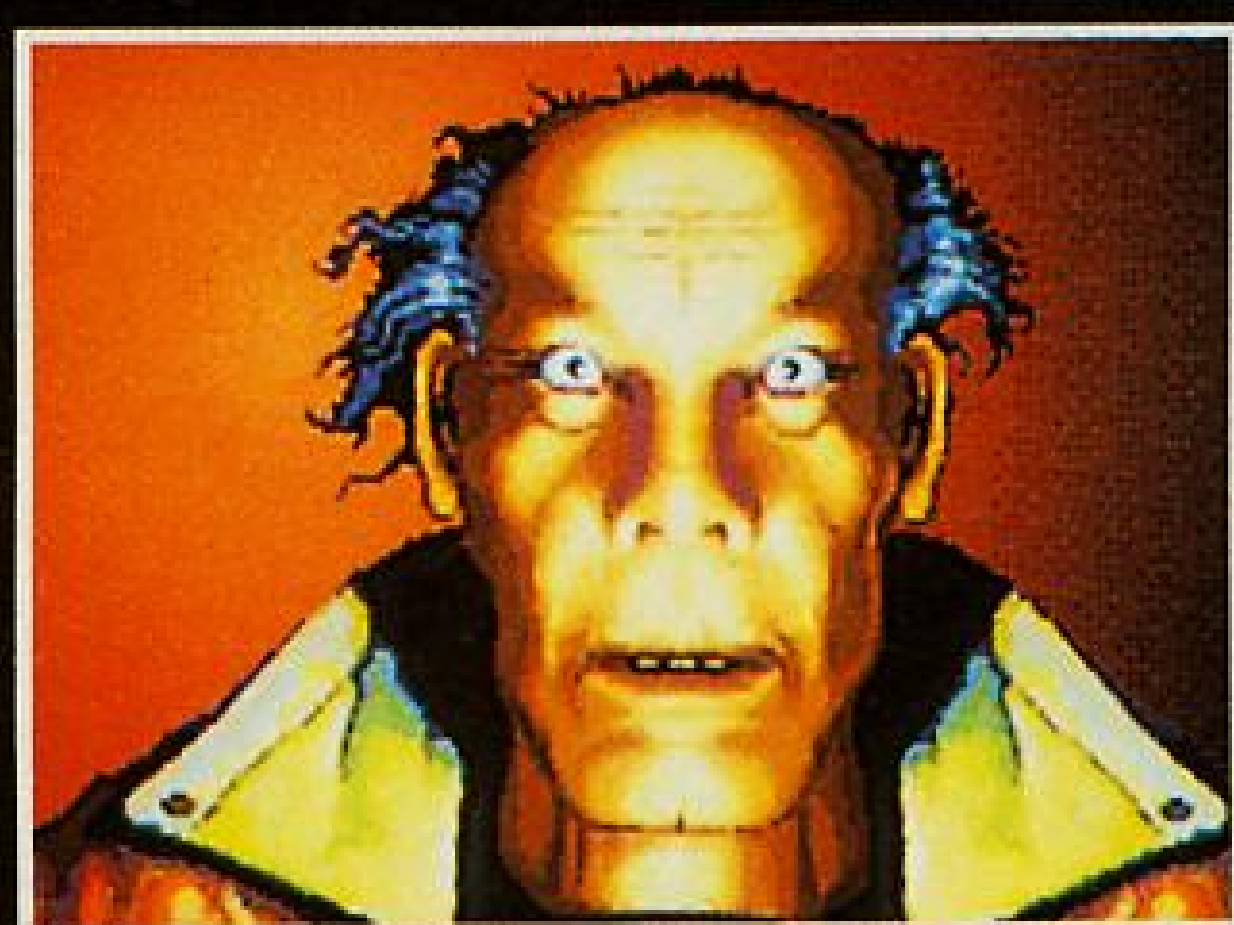
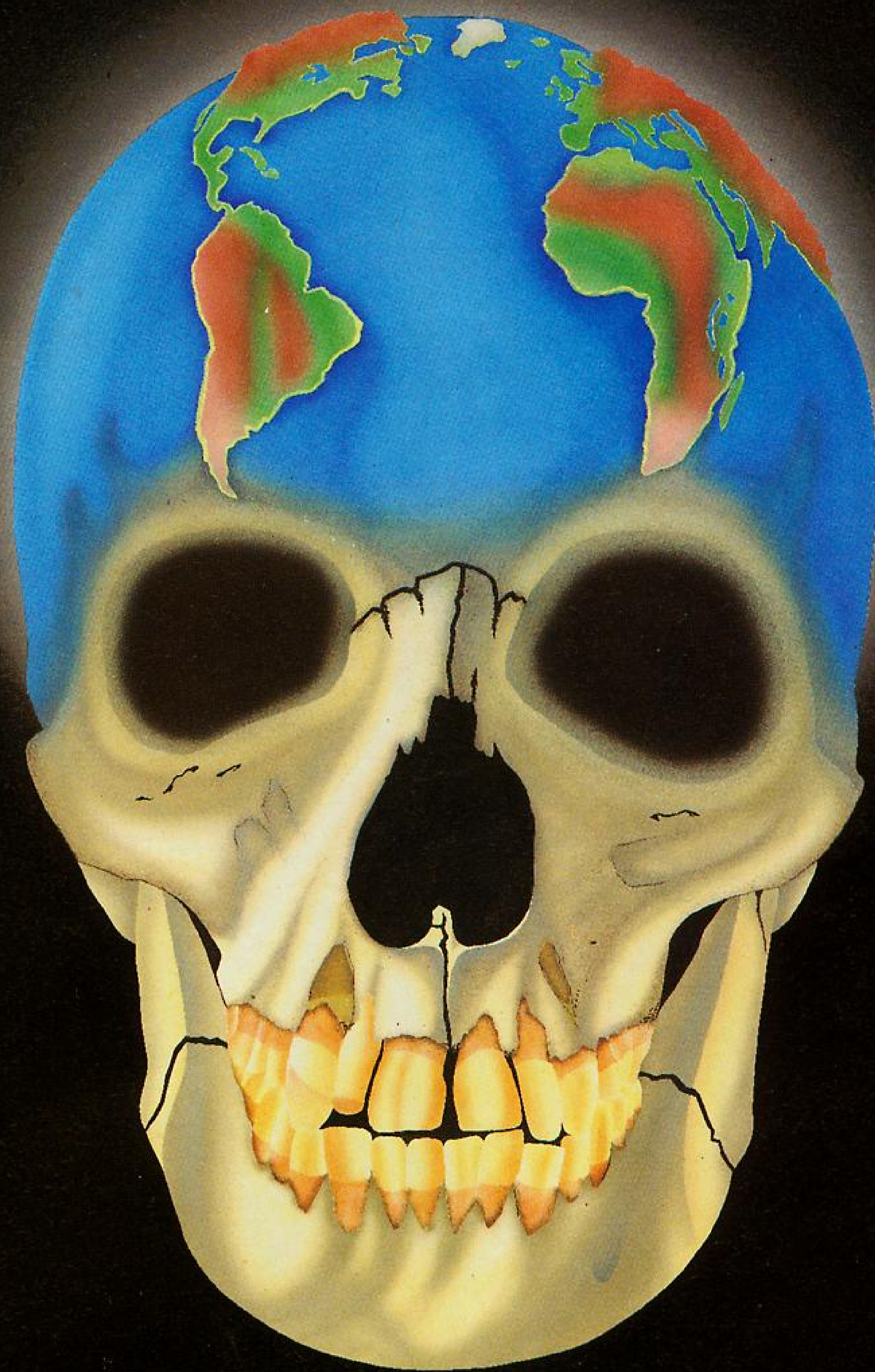
Und wieder ist es Zeit sich Gedanken zu machen, wie man so einen

informationsüberfluteten Messebericht halbwegs locker zu Papier bringt, ohne sich in einer heil- und aussagelosen Umschreibung einer Tabelle zu verlieren. Neuer Ansatzpunkt: Wir suchen pro Firma nur noch die Highlights heraus, auf die wir dann auch etwas näher eingehen. Alles andere bewegt sich auf der Interessen-Skala ohnehin im Bereich zwischen 0 und 0.

PC- und CD Rom-News Access

Eine neue Data-Disk zu Links 386 Pro gab es am Stand von Access, "Baniiff Springs". Schönstes kanadisches Hochland lädt zum Verweilen ein.

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,
... dann ist **BURNTIME**

Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!
MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

Accolade

"ProtoStar", "Blue Force" und "Gateway 2 Homeworld" heißen die Hoffnungsträger bei Tsunami, einem Accolade PC-Label. Darüber hinaus wird es für nahezu alle neuen Programme auch eine entsprechende CD-Rom-Version geben. Weitere Releases: "Ultimate Football" und "The Challenge of Racer X".

Activision

Bis dato nicht gerade für seine Neuerscheinungen berühmt, vermochte Activision auf der diesjähri-



Aces over Europe

Mad Dog McCree

In einigen Spielhallen schon seit geraumer Zeit ein Renner, kommt nun die Heimversion von "Mad Dog McCree". Auf dem Bildschirm spielt sich ein Videofilm ab, in den man zu gegebener Zeit nach bester Western-Manier eingreifen sollte. Es gilt Banküberfälle zu verhindern, Duelle zu gewinnen und so weiter. So macht CD-Rom, zumindest von der technischen Seite her gesehen, Spaß.

Maxis

Einen Volltreffer dürfte Maxis mit "Sim City 2000" gelandet haben, dem zukunftsweisenden Städteplanungsprogramm, welches nahtlos an seinen erfolgreichen Vorgänger anzuknüpfen vermag.

Microleague

"Dateline 2021" heißt das neue Wissenschaftsabenteuer rund um Forschung und Technik, Intrigen und Lügen. Voraussichtlich werden wir im September die ersten Testberichte veröffentlichen können.

Microprose

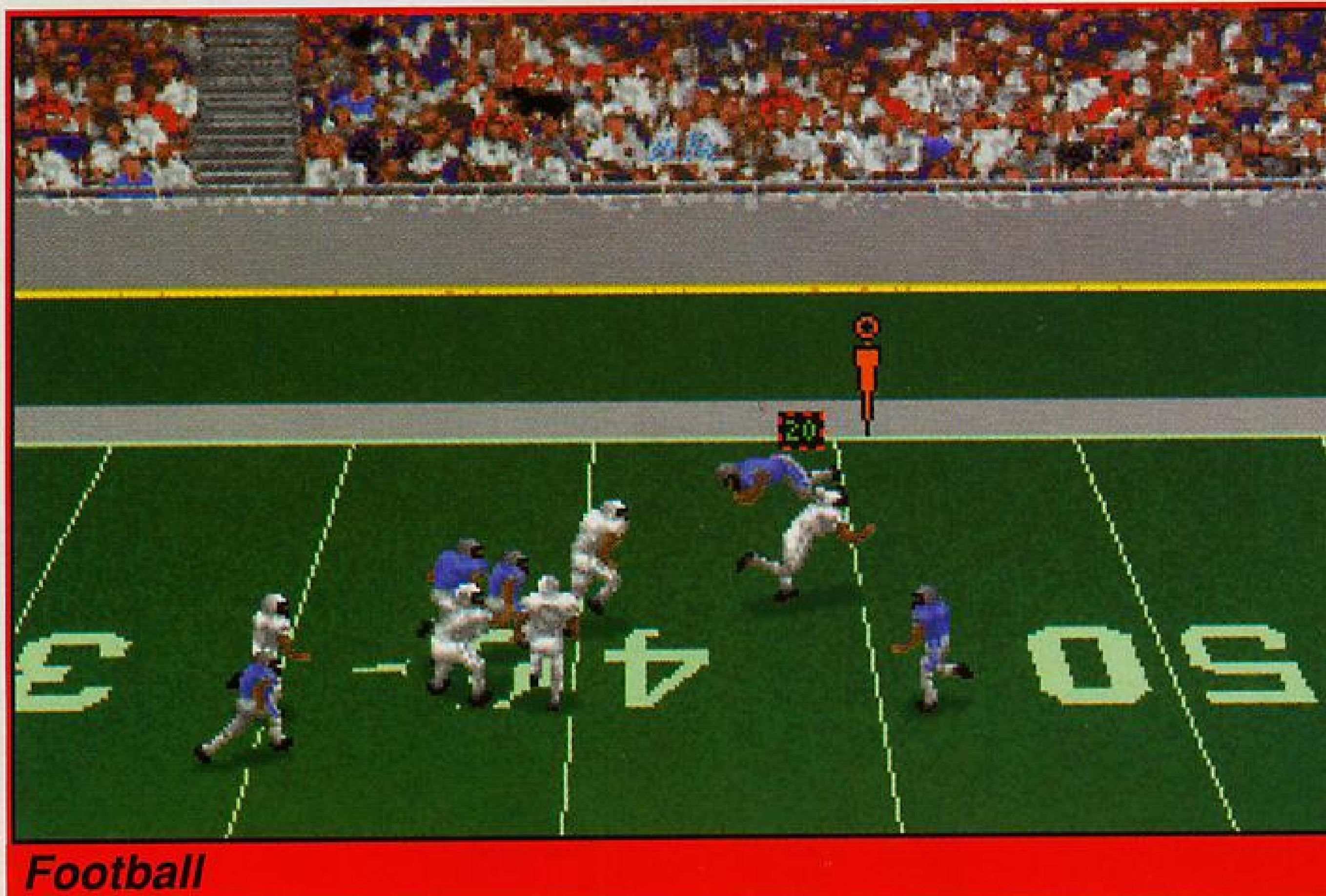
Vielschichtig und umfangreich war das Angebot der Simulationsgroßmeister von Microprose. Die Spiele im einzelnen: "Dragonspehre", ein neues Fantasie-Adventure, "BloodNet", eine Mischung aus Sage und Science Fiction rund um die Vampirsbrut, "MPS Football" wie der Name schon sagt, "Subware 2050" für Unterwasserfanatiker, "Civil War" Sid Meiers neuestes Meisterwerk, "Pirates! Gold" die Sammler-Edition, "Return of the Phantom" zum Gruseln, "Air Duel", 80 Jahre Luftkampfgeschichte, "F15 III CD-Rom", "Fields of Glory", Waterloo fürs Wohnzimmer, "Labyrinth" über sieben Dungeons mußt du gehn, "Fleet Defender" die Tomcat-Sim, "Orion", um sich die Zukunft Untertan zu machen.

Novalogic

Klein aber fein präsentierte man am Stand der Comanche-Macher "Wolfpack", eine Grafikorgie im U-Boot Gehäuse. Eigentlich zwar nur eine CD-Neuaufgabe der Diskettenversion, aber lohnend.

Origin

Origin stellte mit "Pacific Strike" den Strike Commander des zweiten Weltkriegs vor, tolle Animationen, beste Spielbarkeit, eben eine typische Strike Commander-Variante. Besonderes Interesse rief auch "Wing Commander Privateer" hervor, die Fortsetzung des Mega-Erfolgs "Wing Commander". Und



Football



Gabriel

gungsphase: "Star Trek: Judgment Rites"

Megatech

Spätestens seit "Cobra Mission" ist den meisten Megatech ein Begriff. Eine durchwachsene Rahmenhandlung mit stark sexistischen Sequenzen läßt die eine oder andere Phantasie leicht überkochen. Und wer glaubt, die Designer solcher Spiele seien klein, schüchtern und eher ungepflegt, der könnte durchaus recht haben. Und da man sich auf seinen Lorbeeren nicht ausruht, versucht man sich ständig zu verbessern. Gesagt getan sollte man meinen und schon waren "Metal & Lace: The Battle of Robo Babes" und "Dragons Knight 3" nahezu fertig.



Incredible Toys

gen CES zu glänzen. Mit "Return to Zork", einem der bis dato beeindruckendsten Interaktiv-Spiele mit nahezu perfekten Grafiken, und "Mechwarrior", einer netzwerkfähigen "VR"-Simulation, scheint hier der Neustart ins Profilager geglückt.

Interplay

Vier Jahre Entwicklungszeit und hunderttausende von Entwicklungsmark hat es gedauert und gekostet, bis "Dungeon Master - The Legend of Skullkeep" fertiggestellt werden konnte. Nach dem ersten Eindruck hat sich das Warten gelohnt. Eine kleine Namensänderung hat es beim Spiel "Rags to Riches" gegeben, welches in Deutschland unter dem Titel "Wall Street Manager" vertrieben werden wird. Um auch im CD-



Jagged Alliance

Rom-Markt präsent zu sein, zeigte man dann den "Lord of the Rings" in der getunten Version, ebenso wie "Sim City" und "Star Trek 25th". Spannung pur bietet "Stonekeep", ein Produkt entstanden in zehn Mann-Jahren, mit Rollenspielcharakter und verblüffenden Grafikeffekten. In der Vorankündi-

Ersteres, ein relativ einfallsloses Karatespiel mit weiblicher Besetzung und lauer Rahmenhandlung, erscheint nicht so überzeugend, wohingegen zweiteres in Sachen Grafik ein Renner werden dürfte. Zum eigentlichen Gameplay war in diesem Stadium aber noch nichts zu sagen.

YO! JOE!

YO! JOE!



ECHT COOL MANN!
UNS GIBT ES ALS
BÜGELBILD IN
JEDEM SPIEL.



SCREENSHOTS
ZEIGEN AMIGA
VERSION



Black Sect ist ein Geheimbund, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Welt zu unterwerfen. Graf Cosimo, Meanotaurus, Marcos Cane, Sheebop und deren geistiger Führer, Professor X, sind alle miteinander niederträchtige Schurken, die auch ihre Großmutter verkaufen würden. Begleite Joe und Nat durch 6 riesige Level mit hunderten von Gegnern. Entdecke Geheimräume und versteckte Extras, um in einem wilden Showdown dem Oberschurken Professor X zu zeigen, wo der Hammer hängt.

Yo! Joe! gibt es für Amiga und MS-DOS PC. Ihr könnt alleine oder zu zweit spielen. Joe und Nat können mit 6 verschiedenen Waffen kämpfen. Auf eurem Weg zum Obermottz werdet Ihr von 9 heißen Songs begleitet.

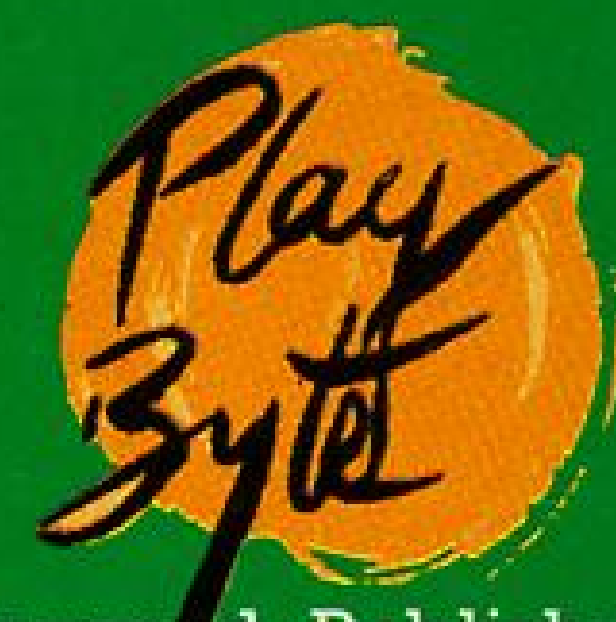
Na Leute - alles klar?

im Vertrieb von:

Leisuresoft GmbH (02383) 690
Profisoft GmbH (0541) 12 20 65
Rushware GmbH (02131) 60 70
Kingsoft GmbH (0241) 15 20 51
News Software GmbH (0211) 67 62 01



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT



Copyright © 1993 Hudson Soft (Europe) GmbH. All rights reserved. Published by Blue Byte / Play Byte under the license from Hudson Soft (Europe) GmbH.



Jagged Alliance

wer lieber erst einmal trainieren möchte, der sollte sich die "Wing Commander Academy" zu Gemüte führen, wo einem die Grundlagen strategischen Fliegens nahegebracht werden. 'The Power to change' hat man mit "Shadow Caster", einem der vielversprechendsten Rollenspiele dieser Messe.

Ocean

Versteckt und doch nicht vergessen. In einer Suite wurden zwei wahre Messe-Highlights der Fachpresse präsentiert, "T.F.X." eine atemberaubende Flugsimulation und "Inferno" eine perfekte Science Fiction-Story.

Psygnosis

Am Stand von Psygnosis lief "Arborea-Journey to the Inner Sanctum" ein Rollenspiel mit 30 potenziellen Charakteren und wirklich gut gemachten Grafiken, sowie "Innocent" für Raumgleitflüge im feinsten Grafikgewand.

Readysoft/Empire

Vielseitig präsentierte sich diese englisch/amerikanische Kooperation und stellte unter anderem vor: "Dragons Lair" auf CD Rom und "King's Ransom" den offiziellen Dragon's Lair-Nachfolger. Leider konnten wir noch nicht beurteilen,

inwieweit sich die Spielbarkeit verbessert hat.

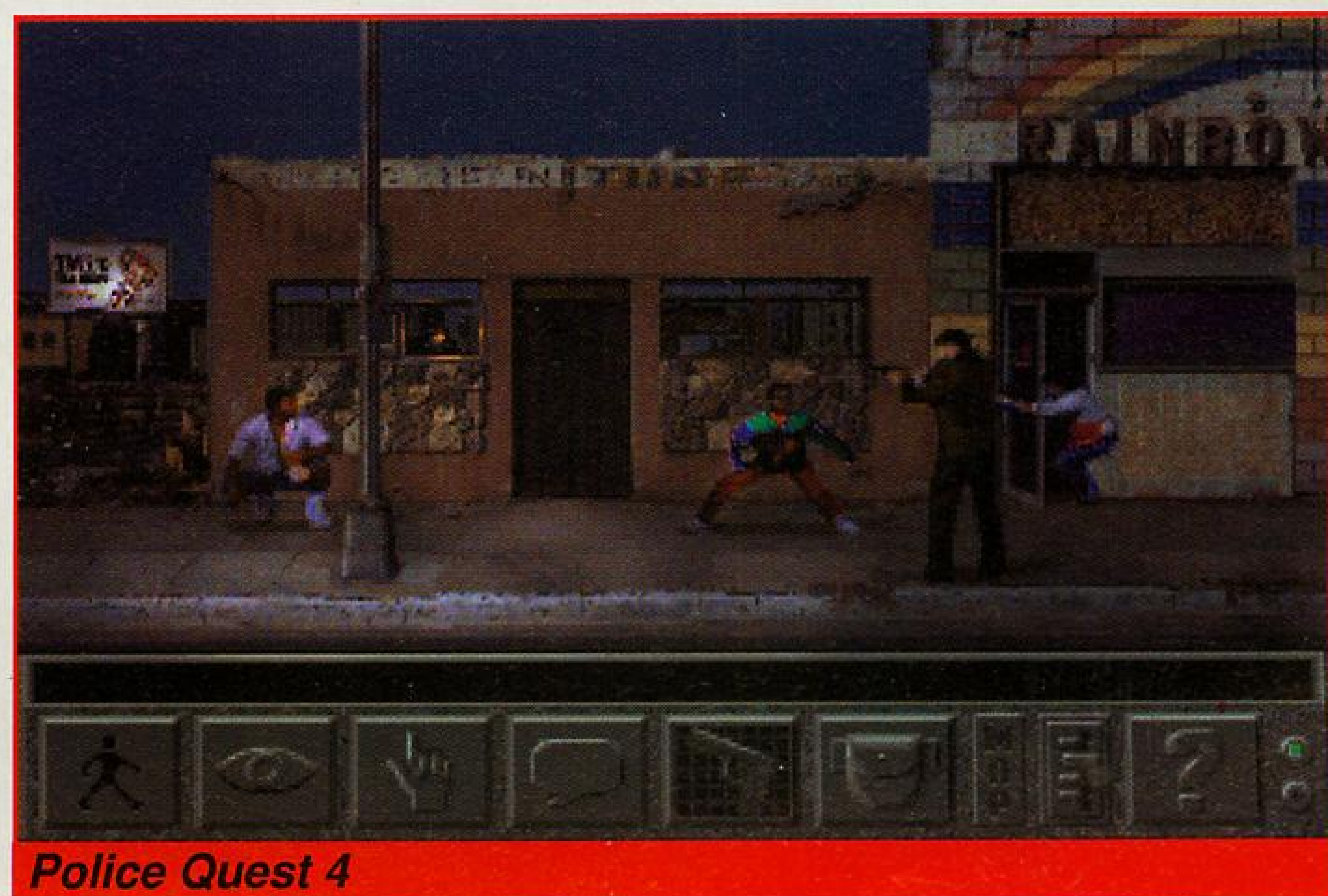
Sierra

Ebenfalls in einer Suite untergebracht war Sierra, die dort einige ihrer neuen PC und Sega CD-Titel vorstellten. Am beeindruckendsten



Kings Ransom

war hier sicherlich die unter dem Arbeitstitel laufende U-Boot-Simulation "Graue Wölfe", die sich allerdings noch ziemlich im Anfangsstadium befindet. So gut wie fertig präsentierte sich dann allerdings der Flugsimulator "Aces over Europe", dessen Auslieferung sich schon seit geraumer Zeit verzögert. Nach "Incredible Machine" folgt nun eine artverwandte Weiterführung in "Incredible Toons". Für den Rollenspieler wurde "Gabriel Knight" geschaffen, welches sich allerdings ebenfalls noch in der Anfangsphase befindet. Wer zur Abwechslung einmal Flippern möchte, dem kann mit "Pinball for Windows" eventuell geholfen werden. Als Tische dienen verschiede-



Police Quest 4

Fortsetzung auf Seite 133

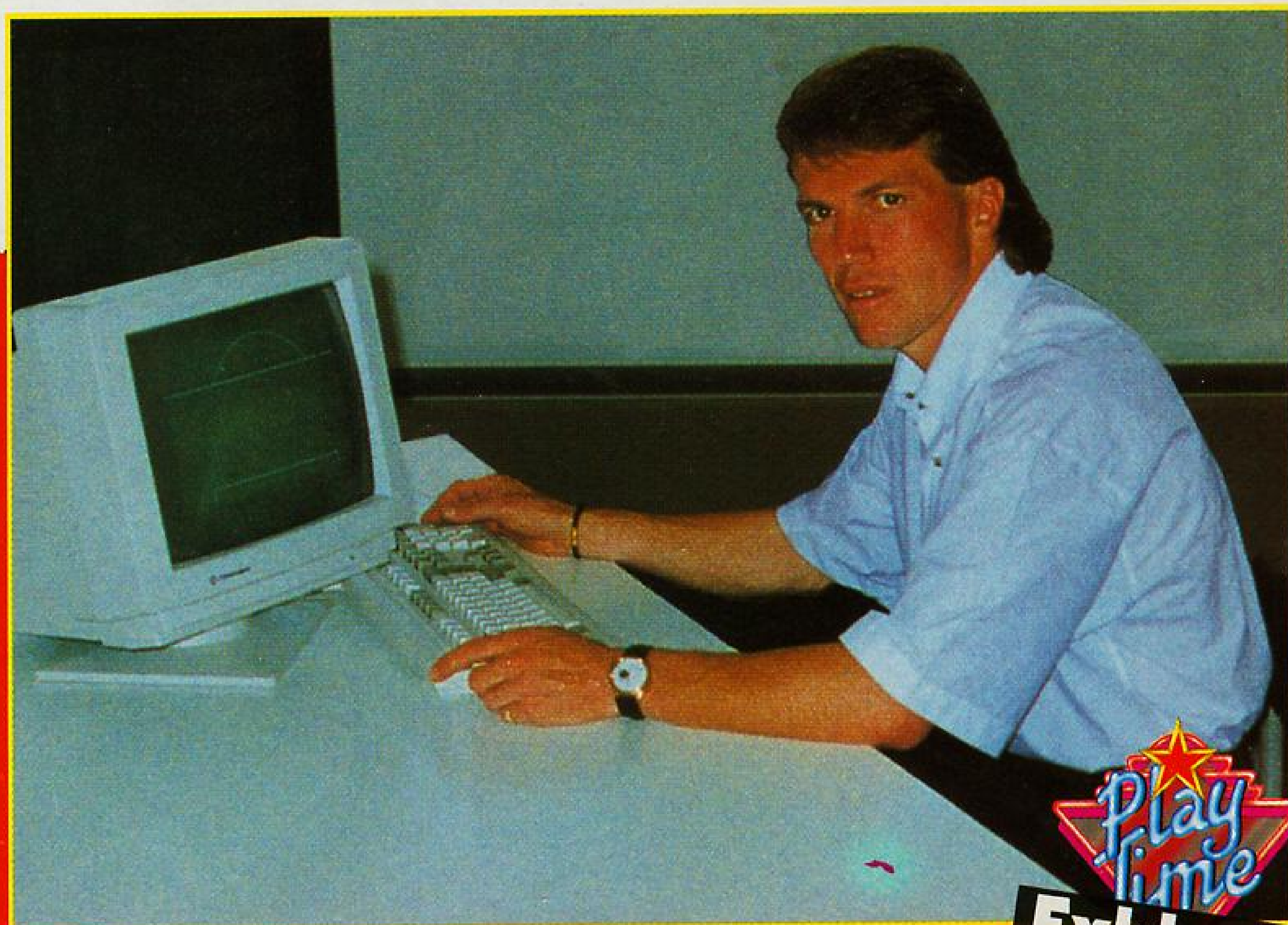
NEWS of the World

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

Karstadt und die Spiele

**Play
time
Development**

Wohl kaum ein anderes Warenhaus macht mit Computersoftware einen solchen Umsatz wie das Haus Karstadt. Wie wir bereits berichteten, plant man dort jedoch auch den Schritt auf die andere Seite, möchte einmal selber ein Spiel entwickeln und vermarkten, mit dem sich auch noch andere Ziele verfolgen lassen, als die der bloßen Unterhaltungsbefriedigung. Hier nun die neusten Bilder zu "Salesman", welches in Zusammenarbeit mit der Softwarefirma "Starbyte" entwickelt wird. Weitere Informationen in der nächsten Ausgabe.



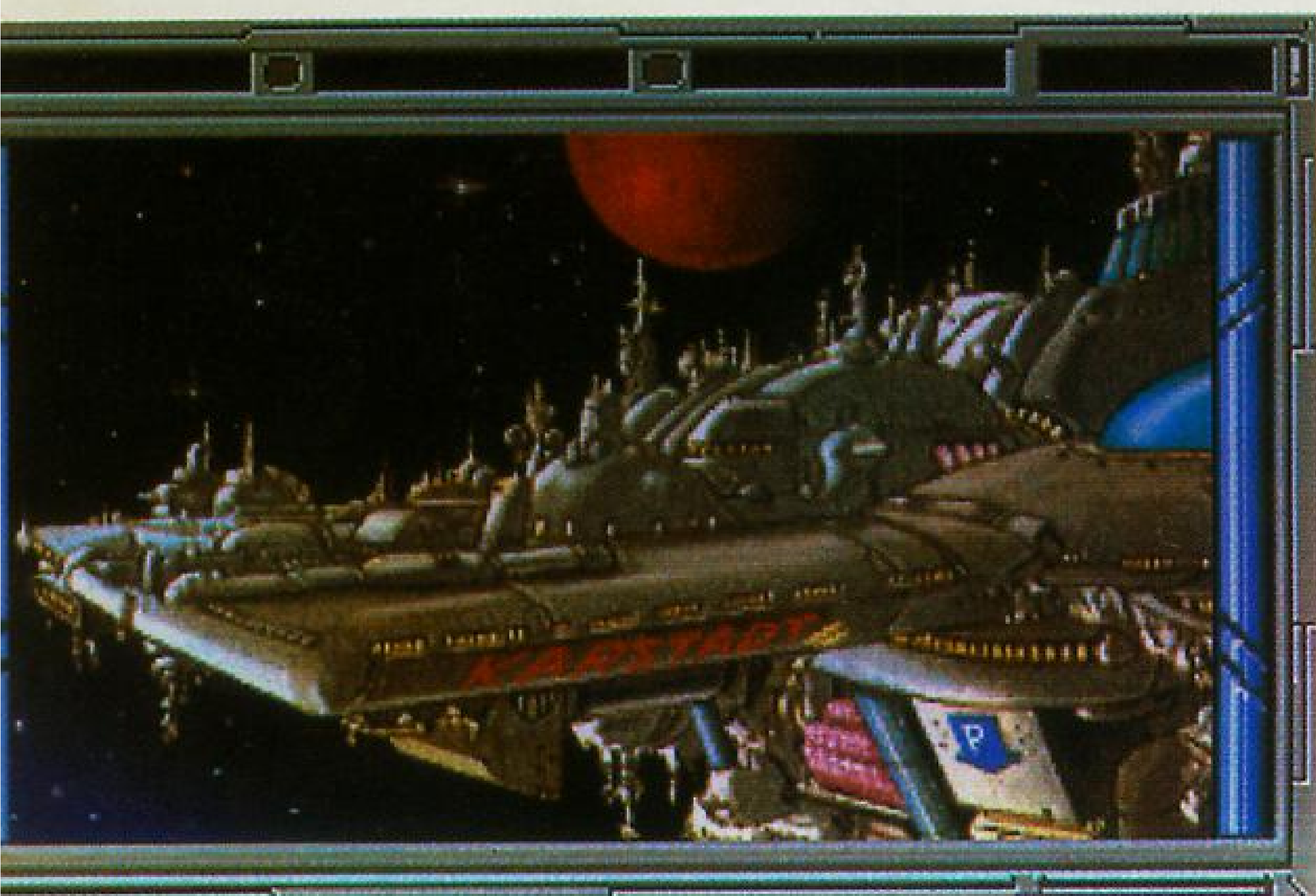
**Play
time
Exklusiv**

Lothar Matthäus Fußball

Namens-Lizenzen sind zum einen heiß begehrt und zum anderen nahezu regelmäßig beim englischen Softwarehaus Ocean zu finden, versprechen sie doch nahezu garantierte Abverkaufszahlen. Und mal ehrlich, wer würde nicht gerne einmal sein Konterfei auf dem Spielecover eines namhaften Herstellers wiederfinden? Daß es nebenbei auch noch um große Geld geht, mag nur eine Nebenrolle spielen, oder nicht? Hoch im Kurs stehen heutzutage Sportler. Kaum ein Sportspiel kann heute noch auf einen Platz in den Charts hoffen, wenn nicht ein Promotor vorgeschaltet wird, der mit seinem Namen augenscheinlich für die

Qualität des Spiels steht. Im Normalfall transferieren die Käufer doch die jeweils einzigartigen Leistungen im Sport auf die Einzigartigkeit des Spiels. So auch beim neusten Ocean-Highlight: "Lothar Matthäus Fußball". Normalerweise hätte ein weiteres Fußballspiel, selbst wenn es über eine Reihe positiver Neuerungen verfügen würde, kaum eine wirkliche Marktchance, wenn es sich nicht eines zugkräftigen Namens bedienen würde. Zu groß ist die Masse der sich im Angebot befindlichen Produkte. Also wird mit viel Engagement am Umfeld des Spiels gearbeitet, um ein entsprechendes Image zu erzeugen. Zum Fototermin in München fanden sich dann

auch die Vertreter von Ocean und Bomico, der deutschen Vertretung von Ocean, zum Shooting in der Geschäftsstelle des FC Bayern München ein. Unmittelbar nach dem Training präsentierte sich dann ein umgänglicher und kooperativer Lothar Matthäus, der vom Spiel sichtlich begeistert war. Umfangreiche Auswahlmenüs und ruckelfreies Scrolling hinterließen auch bei allen anderen Anwesenden ein gutes Gefühl für den Start in die neue Saison, die hier in Deutschland von der Bomico-Mannschaft, bestehend aus Adi Boiko, Helmut Stiefel und Josef Drücke, mit großem Optimismus angegangen wird.



Das Karstadt-Parkhaus des Jahres 2020.

Joysoft, einer der ältesten und erfolgreichsten Versender Deutschlands mit einer ganzen Reihe von Ladengeschäften, feiert sein zehnjähriges Bestehen. Jutta Hartmann, eine Ausnahmeerscheinung in dieser schnelllebigen Branche, entwickelte eine Nase für Hardwareveränderungen und Kundenwünsche. Nur so konnte sie sich

über diesen langen Zeitraum bewähren, in dem viele andere kamen und gingen. Wir wünschen von dieser Stelle aus alles Gute und viel Erfolg bis zum zwanzigjährigen Jubiläum.

**Play
time
Party**

Softsale, den meisten bis dato als Versender ein Begriff, tauchte ins kalte Veranstaltungswasser und organisierte mit großem Aufwand und Perfektion die erste Meisterschaft in "Pinball Fantasies". 450 Teilnehmer aus dem ganzen Bundesgebiet scheuten teilweise noch nicht einmal Anfahrtswege von bis zu 500 km, um den wahren Meister zu ermitteln. Neben Vertretern der verschiedenen Fach- und Tageszeitungen konnten die Veranstalter auch Paul Topping aus England vom Hersteller 21st Century begrüßen, der mit Rat und Tat zur Seite stand. Mit 151.000.000 Punkten im vorgegebenem Zeitlimit konnte sich der Sieger über eine fantastische Reise nach Las Vegas freuen.



Sonys Einstieg bei Psygnosis



Das Gerücht war schon seit geraumer Zeit im Umlauf, nun wurde es auch von offizieller Seite her bestätigt. Der Unterhaltungselektronik-Riese Sony steigt beim britischen Softwarehaus Psygnosis ein und offeriert diesem damit nahezu unbegrenzte Möglichkeiten im Bezug auf Entwicklung, Produktion und Vertrieb von CD-Software für Sega und PC.

Sony, schon seit Jahren im CD-Musik-Markt aktiv, besitzt auch eigene Filmstudios, in denen modernste Technik für richtungsweisende Perfektion in Sachen CD-Rom-Spiele zur Verfügung steht.



Play Time Konzepte

Kiss, so heißt ein neuartiges Vertriebssystem für Software, welches als oberstes Ziel die Verhinderung von Raubkopien hat. Wer sich genauer informieren möchte, der schreibt an:

Anastasios
Hatzis
Hochgratweg 4
W-8969
Probstried

Adam Prichard ist Aelites neuer Mann an der deutschen Verkaufs- und PR-Front. Der sympathische Brit kümmert sich fortan um alle Bereiche der Pressearbeit und des Verkaufs der bis dato der breiten Masse eher unbekannten elite-Software.



Joe & Mac & Adam. Die drei Maskottchen von elite.

Play Time Exklusiv

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

		PC	AMIGA			PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90	Nigel Mansell	DV	64.90	52.90
3D Construction Kit 2.0	DV	120.90	120.90	No. 2 Collection	DV	89.90	77.90
Airbus A 320	DV	81.90	69.90	Patrizier	DV	81.90	67.90
Airbus A 320 US Edition	DV	87.90	85.90	Penthouse Hot Numbers	DV	45.90	45.90
Acas over Europe	DV	76.90	---	Pinball Dreams	DA	59.90	49.90
Alone in the Dark	DV	90.90	---	Populous II	DA	76.90	61.90
B17 Flying Fortress	DA	86.90	62.90	Prince of Persia 2	DA	66.90	---
B.C. Kid	DA	---	50.90	Quest for Glory 3	DV	69.90	---
Betrayal at Kondor	---	76.90	---	Reach for the Skies	DA	61.90	---
Body Blows	DA	---	47.90	Ringworld	---	67.90	---
Bundesliga Man.profl.II	DV	69.90	67.90	Sensible Soccer 92/93	DA	57.90	48.90
Campaign	DV	70.90	61.90	Sherlock Holmes	DV	84.90	---
Carrier at War Constr.	---	67.90	---	Sleepwalker	---	72.90	56.90
Championship Manager 93	---	65.90	65.90	Space Hulk	DA	79.90	---
Chuck Rock II	DA	---	45.90	Space Quest V	DV	69.90	---
Civilization	DV	86.90	71.90	Space Legends	DV	77.90	69.90
Comanche	DV	87.90	---	Sportsmasters	DA	61.90	51.90
-Mission Disk	DV	51.90	---	Streetfighter 2	DA	66.90	57.90
Cool World	---	66.90	49.90	Strike Commander	DA	86.90	---
Curse of Enchantia	DV	85.90	71.90	- Speech Pack	DA	41.90	---
Creepers	DA	79.69	61.90	Stunt Island	DV	95.90	---
Darkseed 1.5	DV	70.90	63.90	Super Frog	DA	---	48.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	68.90	Tom L1andry	DA	87.90	---
Day of Tentacle	DV	87.90	---	Transarctica	DA	53.90	49.90
Dune II	DV	64.90	53.90	Trolls	DA	49.90	45.90
Eishockey Manager	DV	79.90	69.90	Twilight 2000	---	89.90	---
Eric the Unready	DA	61.90	---	Ultima 7 Teil II	DA	76.90	---
Eye of the Beholder 2	DV	80.90	79.90	Ultima Underworld II	DA	75.90	---
Eye of the Beholder 3	DV	87.90	---	W.W.F. 2 European Ramp.	---	58.90	49.90
Flashback	DV	66.90	59.90	Walker	DA	---	55.90
Freddy Pharkas	DV	69.90	---	War in the Gulf	DV	77.90	69.90
Gobliins 2	DV	90.90	71.90	Waxworks	DV	64.90	58.90
Grand Prix	DA	83.90	71.90	Whales Voyage	DA	a.A.	45.00
Gunship 2000	DA	86.90	63.90	Wing Commander	DV	84.90	---
- Missions Disk	DA	56.90	---	Wing Commander 2	DV	87.90	---
Hannibal	DV	79.90	64.90	Wizardry 7	DA	87.90	---
History Line 14-18	DV	80.90	77.90	Zool	DA	67.90	49.90
Humans-Race (Alone)	DV	55.90	69.90				
Incredible Machine	DV	68.90	---				
Indiana Jones 4	DV	86.90	77.90				
Jigsaw Pinups	---	64.90	---				
KGB	DV	62.90	53.90				
Kick off III - Goal	---	---	56.90				
Kings Quest 6	DV	78.90	---				
Lands of Lore	DV	62.90	---				
Larry 5	DV	69.90	---				
Legend of Ragnarock	DV	89.90	---				
Lemmings II	DA	79.90	59.90				
Legend of Kyrandia	DV	66.90	59.90				
Legend of Valour	DV	79.90	77.90				
Links 386 pro	DA	86.90	---				
-Mauna K./Pineh./Banff	je	46.90	---				
Lionheart	---	---	54.90				
Lost Vikings	---	---	69.90				
Might + Magic 5	DV	75.90	---				
Monkey Island 2	DV	79.90	77.90				

AUDIO BLASTER PRO 4.0	299.-	GRAVIS Ultra Sound	359.-
AUDIO BLASTER 2.5	179.-	Wave Blaster	399.-
MOVIE BLASTER	595.-	AdLib GOLD	359.-
Talking Blaster 2.0	75.-	Roland SCC-I	799.-
Soundblaster 16 ASP	475.-	JOYSTICK'S:	
Soundblaster Pro, OPL 3	269.-	Gravis PRO	85.-
Soundblaster Deluxe Edition	159.-	Thrustmaster Pro	275.-
Soung Galaxy NX Pro 16	450.-	Thrustmaster Weapon C.	165.-
CD-ROM intern Mitsumi	395.-	SUNCOM Analog Xtra	75.-

Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.90

THE CTW - INFO TELEX

US Gold setzt sein Olympia-Engagement auch 1994 fort. Nachdem bereits die 92er Sommer Olympiade durch den Titel **Olympic Gold** zu einem beachtlichen Erfolg wurde, verspricht man sich ähnlich positive Ergebnisse auch von der Umsetzung der Winterspiele in Lillehammer, Norwegen. Kommentar von Geoff Brown, **US Gold**: "Wir sind sehr erfreut darüber, diesen Vertrag gewonnen zu haben, und unsere Verbindung mit der Olympischen Bewegung fortsetzen zu können."

Telegames hat gerade das wie sie es nennen "erste annehmbare **Fußballspiel** für den **Atari Lynx**" veröffentlicht. European Soccer Challenge bringt über 170 Teams aus 32 Nationen. Eine Option ist der "**Challenge Cup**" an dem acht Spieler teilnehmen können. Weitere Lynx-Titel sind "**Double Dragon**", "**Super Off Road**" und zu Weihnachten "**Desert Strike**".

Gametek's Zusammenarbeit mit **Konami** zieht weitere Kreise. **Gametek** wird die Rechte an allen PC-, Amiga- und Mac-Produkten zur Veröffentlichung in den Vereinigten Staaten übernehmen. Für Europa wird **Konami** die Rechte noch an einigen Produkten behalten. Das erste Produkt, welches gleichzeitig in Europa und den USA veröffentlicht wird, ist "**Batman Returns**" für den PC.

Das europäische **Microprose**-Hauptquartier im Südwesten Englands hat sich von seinem Marketing Manager **Paul Moodie** getrennt. Man hofft bei **Microprose** in den nächsten drei Monaten Ersatz zu finden.

Das französische Softwarehaus **Titus** hat die **Lizenz** für die Marke **Lamborghini** erworben. Der Name wird in Verbindung mit den "**Crazy Cars III**"-Umsetzungen fürs **Super NES** und den **Game Boy** verwendet werden. Mit deren erscheinen ist zum Ende des Jahres zu rechnen. Herve Caen (Titus) meint dazu: "**Crazy Cars III** erntete gute Reviews bei seinem Erscheinen für die Disketten-Versionen. Nun da der Name **Lamborghini** zu den Konvertierungen für die Nintendo-Formate hinzukommt, glauben wir einen potentiellen Weihnachtshit in unseren Händen zu halten."

Das Gütersloher Softwarehaus **Ascon**, die mit Ihrem ersten Produkt "**Der Patrizier**" regelrecht die Charts stürmten, hat den Palace-Veteranen **Richard Hennerley** zum Chef ihrer Vertretung in England gemacht. Seine erste Aufgabe wird es sein, das Nachfolgeprojekt "**Elisabeth**" in UK unter die Leute zu bringen. Geplant ist der Release in Deutschland und kurze Zeit später auf der Insel. Die "**Insulaner**" haben ihre Arbeit bereits aufgenommen.

Auf der **Frühjahrs-ECTS** in London konnte man beobachten, welch traurige Blüten das Duale System um den berühmten **Grünen Punkt** treibt. Auf den verschiedensten Kartons prangte der Spot für umweltschonende Verpackungen. Auf das Symbol angesprochen zeigten sich viele Hersteller und Händler unbekümmert. **Umweltfreundliches verkauft sich in Deutschland besser, hieß es lapidar.** Daß dem Druck des **Grünen Punktes** ein Verfahren und vor allem Lizenzgebühren vorausgehen, war vielen unbekannt.

Electronic Arts räumte dieser Tage den nunmehr bereits dritten Titel als "Softwarehaus des Jahres" ab. Dem Titel, verliehen vom sogenannten "Industry Dinner", und dem **ECTS-Awards** im April, folgte nun **EMAP Images' Golden Joystick Award.** Weitere EMAP-Auszeichnungen waren: **Beste Promotion-Kampagne und originellstes Konsolen-Spiel:** SEGA mit Sonic II. **Bestes lizenziertes Computerspiel und bestes Programmiererteam:** Lucas Arts mit Indiana Jones and the Fate of Atlantis. **Originellstes Spiel:** Infogrames mit Alone in the Dark. **Computerspiel des Jahres:** Sensible Software mit Sensible Soccer. **Konsolenspiel des Jahres:** Capcom mit Street Fighter II.

Quelle: Computer Trade Weekly

(tw+ak)

BUSINESS TO BUSINESS

Händler suchen Händler durch die PLAY TIME • Anzeigenkontakt: Tel. 02 03/3 05 11 54 • Vector Medienmarketing

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME GEAR

GAME BOY

CD-ROM

**MEGA
DRIVE**

SNES

Fordern Sie unsere
Gesamtpreislise an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

**Händler-
Anfragen
erwünscht!**

Groß Electronic
Versandzentrale

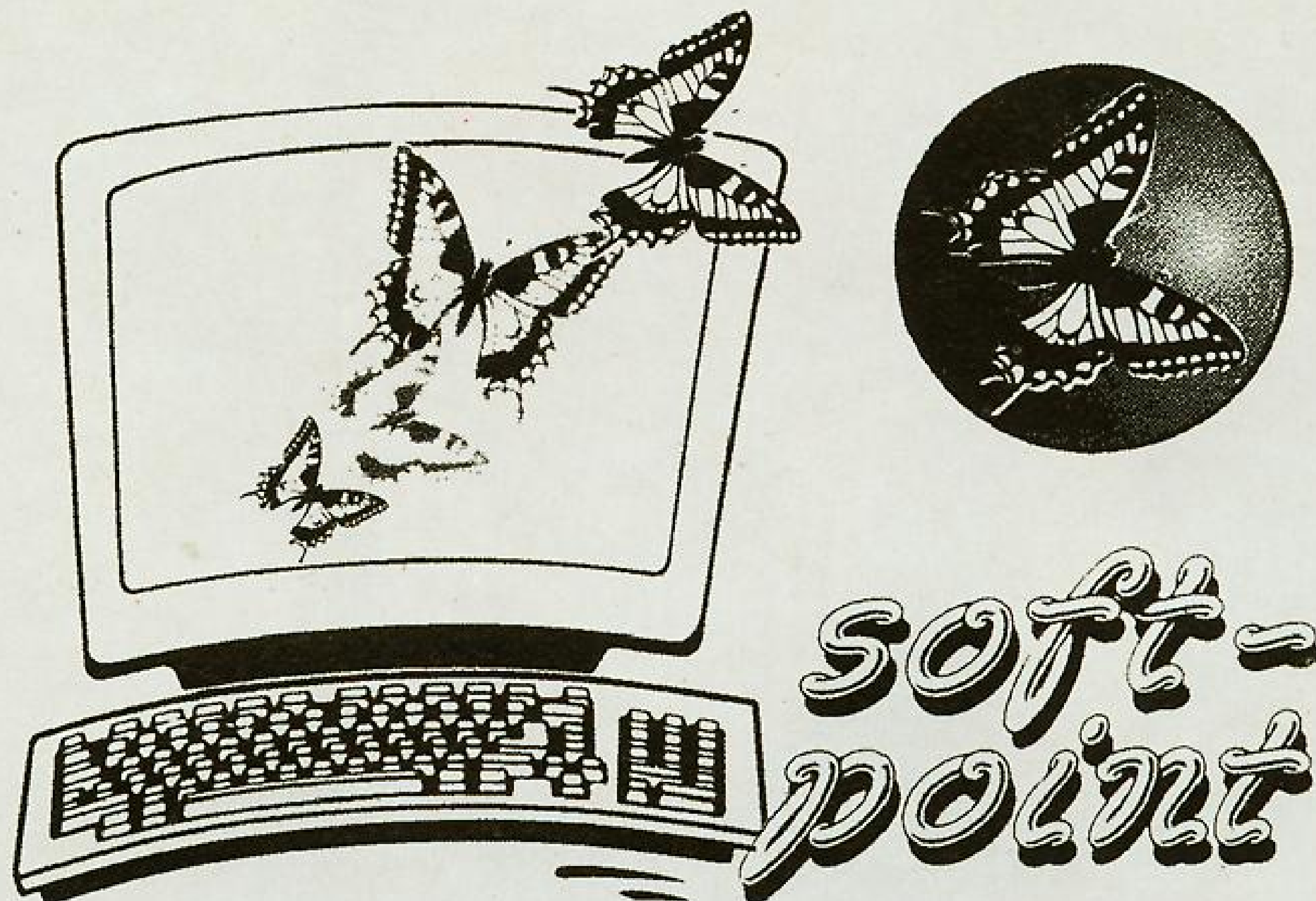
Gartenweg 4

D-94133 Röhrenbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



*Testen und Kaufen Sie
zu Toppreisen
die neuesten Computerspiele
für alle gängigen Systeme!*

Super Sonderangebot

512 KB A 500 intern mit Uhr 45,-
1,8 MB A 500 intern mit Uhr 198,-

Angebote

PC Symphony Karte, Adlip Compatible
plus Lautsprecher 85,-
Audio Blaster Pro 4.0, mit OPL3 Chip
deutsche Version inkl. „Santa Fe“-Software
Voc386 u. „Talking Blaster jr.“ sowie CD u.
Demo-Version von HSC „Inter Active“ 353,-
Audio Blaster 2.5 ink. 198,-
CD-Rom Interface 115,-
Audio Blaster Junior 25,-
10 Watt Lautsprecherboxen für ihre Soundkarte

AMIGA-Reparaturen
schnell und preisgünstig

(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

Sie finden uns in folgenden Städten:

30159 Hannover (Altstadt)
Klostergang 1
Tel.: 05 11 / 32 12 14

38100 Braunschweig
Hagenmarkt 15-16
Tel.: 05 31 / 12 50 60

59067 Hamm
Wilhelmstr.40 b
Tel.: 0 23 81 / 2 92 13
Fax: 0 23 81 / 2 69 10

74072 Heilbronn
Obere Neckarstr. 8
Tel.: 0 71 31 / 96 36 90
Fax: 0 71 31 / 96 36 91

08209 Auerbach
Breitscheidstr. 14
Tel. 0 37 44 / 21 74 15

08228 Rodewisch
Auerbacherstr. 29
Tel.: auf Anfrage

98544 Zella-Mehlis
Lämmermannstr. 4
Tel.: 0 36 82 / 27 86

31134 Hildesheim
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 3 56 86

44143 Dortmund
Kaiserstr. 210
Tel.: 02 31 / 59 47 11

73525 Schwäbisch Gmünd
Hintere Schmiedgasse 25
Tel. 0 71 71 / 3 09 82

17033 Neubrandenburg
Woldegker Str. 32
Tel.: 03 95-44 15 37

03042 Cottbus
Michael-Beystr. 4
Tel.: 03 55 / 72 27 22
oder 03 55 / 72 27 42

07973 Greiz
Zeulenvodar Str.24
Tel. auf Anfrage

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

Tel.: 051 21 / 13 04 62 • Autotel. 01 71 / 41 36 78 • Fax: 051 21 / 13 04 64

M.K.

	Amiga	IMB/PC
Alone in the Dark	DV	89,00
A-Train Construction Set	DV	42,00
A-Train	DV	82,00 96,00
Arabien Nights	DV	62,00
Aces over Europe	DV	83,00
Airbus A 320 America	DA	89,00 89,00
Betrayal Kondor	DV	83,00
Buzz Aldrins Race into Space	DA	90,00
B 17 Flying Fortress	DA	69,00 89,00
Battle Isle Data 2	DA	42,00 42,00
Burning Steel	DV	82,00
Burning Steel Data 1	DV	35,00
Burning Steel Data 2	DV	35,00
Carriers of War Konstruktion Kit	EA	69,00
Comanche Data 1	DV	49,00
Car & Driver	DV	75,00
Dark Queen of Kryn	DV	83,00
Desert Strike	DA	55,00
Die Schöne und das Biest	DV	82,00
Dune 2	DV	55,00 62,00
Eye of Beholder 3	DV	82,00
Eishockey Manager	DV	76,00 82,00
Empire Deluxe	EA	82,00
Entity	DA	62,00
Freddy Pharkas	EA	69,00
Flashback	DV	62,00 69,00
Fly Harder	DA	62,00
Gateway to the Savage Frontier	DV	69,00
Gunship 2000	DA	69,00 89,00
Hannibal	DV	68,00 82,00
Human Race	DV	69,00
Jonathan	DV	82,00 82,00
Kid Pix (Malprogramm)	DV	46,00
Prince of Persia 2	DA	69,00
Pinball Dreams	DA	54,00 62,00
Ragnarok	DV	90,00
Ringworld Revenge of the Patriarch	EA	69,00
Reach for the Skies	DA	55,00 62,00
Space Legends	DA	69,00
Space Hulk	DA	82,00
Street Fighter 2	DA	55,00 62,00
Space Quest 5	DV	69,00
Twilight 2000	DV	90,00
The Lost Vikings	DV	69,00
The 7th Guest CD-Rom	DA	138,00
The Legacy	DA	97,00
Ultima Underworld 7. Teil 2	DA	82,00
Where in Space is Carmen	EA	69,00
War in the Gulf	DV	69,00 76,00
Walker	DA	62,00
X-Wing	DA	89,00

Hardware

Sound Blaster 16 ASP	DV	479,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DV	279,00
Sound Blaster Deluxe	DV	169,00
Aktiv Lautsprecher schwarz	DV	69,00

Weitere Software und Hardware auf Anfrage!

Ladenverkauf: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR
TELEFONISCHE BESTELLUNG UM DIE UHR UNTER:
0 21 33/4 11 36 VERSANDKOSTEN PER NN:
POST 9 DM/UPS 15 DM



Schriftliche Bestellung:

M.K. Elektronik

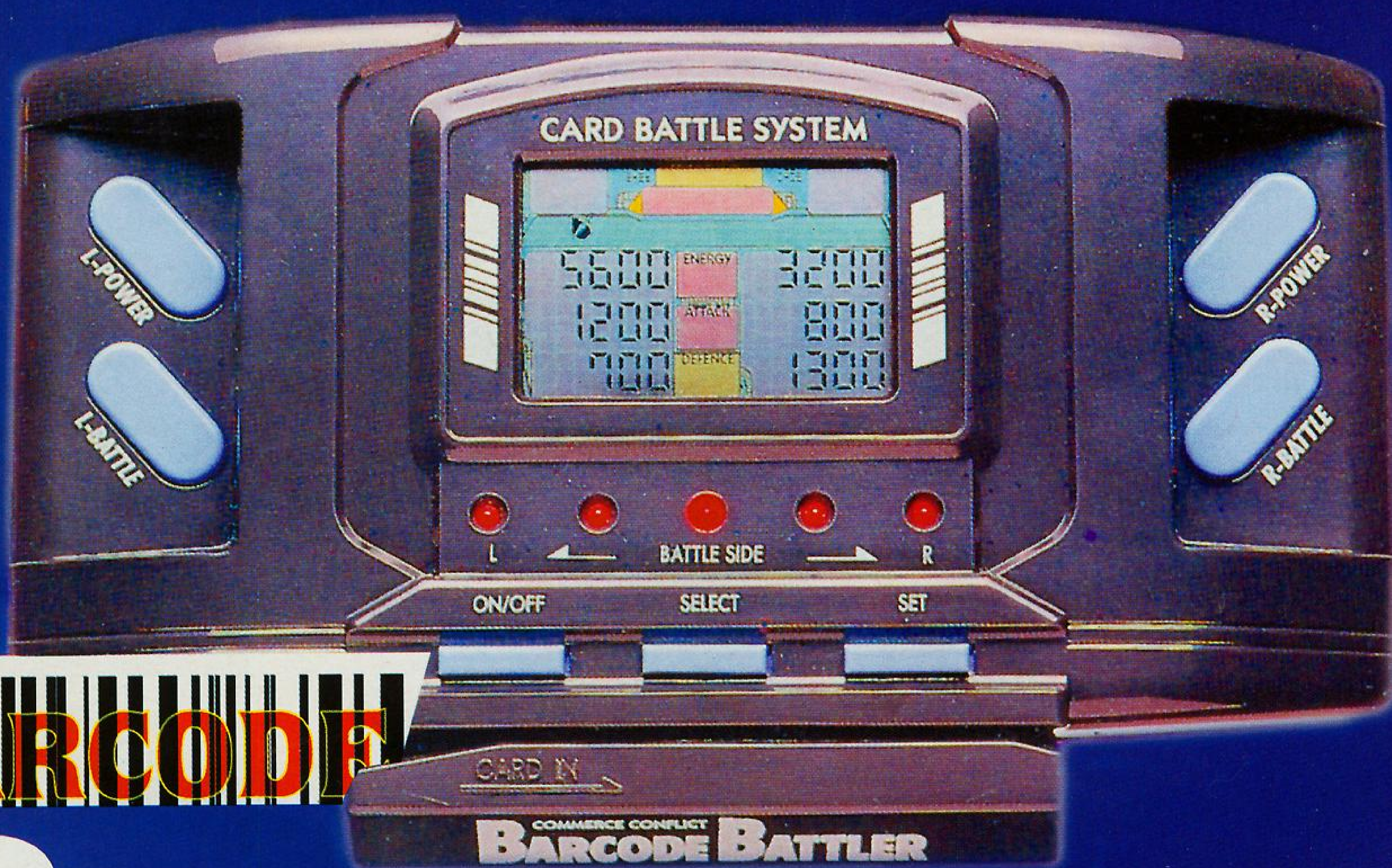
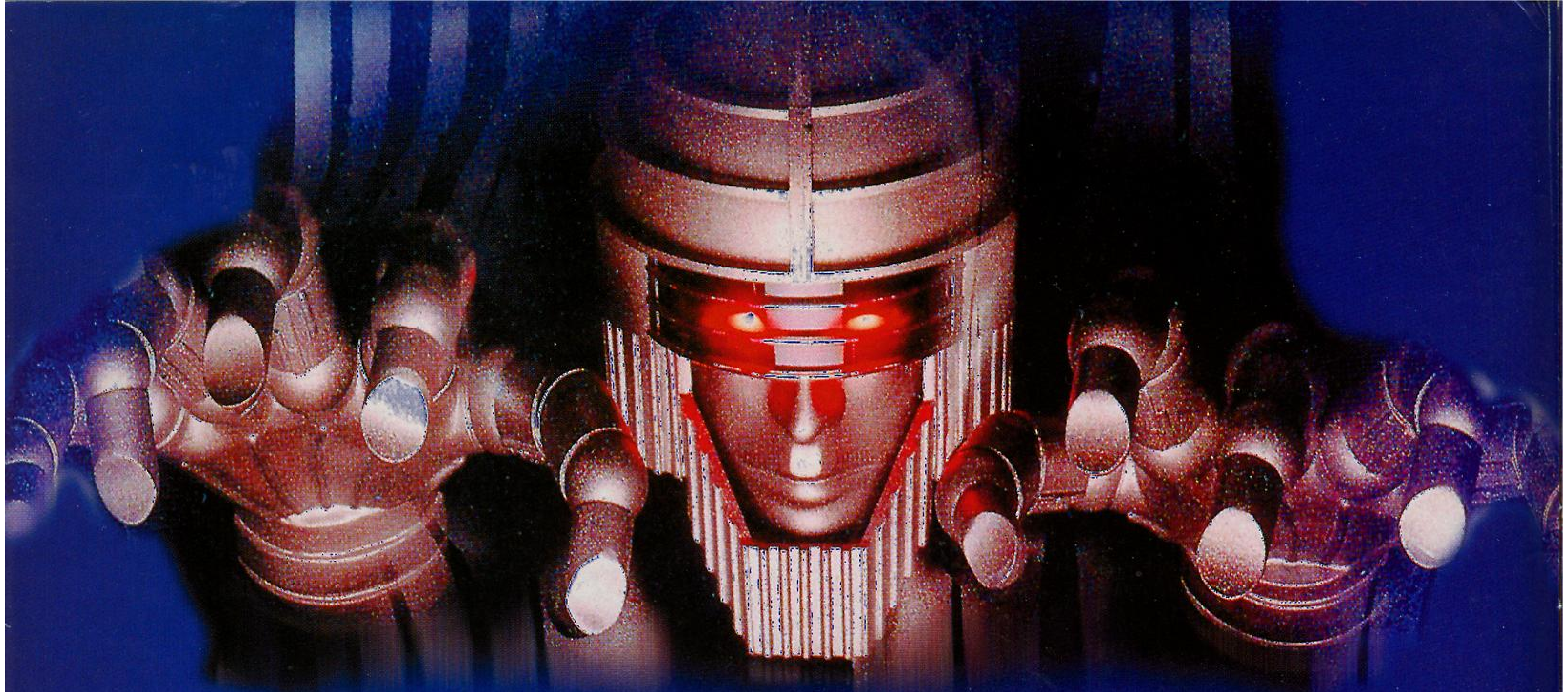
KREFELDERSTR. 11-13

POSTFACH 1027

41518 DORMAGEN

WIR SUCHEN WERBE-PARTNER!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



BARCODE

BATTLER

Was an Trends aus USA oder Fernost zu uns herüberschwappt, ist schon sonderbar: Für den neuesten Schrei aus Japan braucht man Interesse für Rollenspiele, und jede Menge Müll...

Über die japanische Mentalität mag jeder seine eigene Meinung haben, aber eines kann man dem emsigen Inselvolk nicht aberkennen: In Sachen Unterhaltungselektronik ist sein Einfallsreichtum unübertroffen. Besonders wunderliche Vorgänge kann jeder Japan-Urlauber dieser Tage beobachten, wenn er in großen Supermärkten einer Gruppe von einkaufenden Jugendlichen längere Zeit auf die Finger lugt: Die Chancen stehen nämlich nicht schlecht, daß was wie eine ganz gewöhnliche Besorgung für die ehrenwerte Frau Großmutter wirkt, in Wirklichkeit zur Vorarbeit für ein neues ungewöhnliches Hobby gehört: Barcode-Battling! Hinter diesem eigenartigen Wort versteckt sich dann auch eine Idee, die so verrückt klingt, daß man sie eigentlich gar nicht glauben möchte.

Eine verrückte Idee



Unser Leitender Redakteur AK hatte deshalb so seine Schwierigkeiten, seinen Mitarbeitern das postfrische Päckchen aus Fernost als "die" große Innovation des Frühjahres 1993 zu verkaufen. Da der ehrenwerte Arthur prinzipiell

nicht schwindelt, und sich in dem futuristisch anmutenden Gerät aus dem Paket tatsächlich ein Barcode-Leser verbarg, blieb mir eigentlich nur eines übrig: Das unscheinbare Gerät mitgenommen, und ab zum nächstgelegenen Supermarkt.

Das Auffälligste an dem Gehäuse, das rein äußerlich etwas an Segas Game Gear erinnert, ist eine drei Zentimeter tiefe Führungsschiene, die dem zügigen Durchziehen von ausgeschnittenen Barcodes dient. Genau dieses Prinzip mit der Führungsschiene macht das ganze leider etwas unflexibel: Einen Barcode kann der Barcode Battler nämlich nur dann verarbeiten, wenn er aus einer Produktpackung ausgeschnitten und fein säuberlich auf ein Stück dünnen Kartons geklebt wird.

The Emperors New Foes

Welchem Zweck das Ganze eigentlich dienen soll? Eine gute Frage - denn wie im Fernen Osten so üblich, wurde das neue Gerät vom Hersteller in eine Geschichte eingebettet, die mindestens genauso verrückt ist, wie die Idee zum Barcode Battler selbst. Auch wenn es mir in diesem Fall schwer fällt, beginnen wir am besten beim Anfang: In einer fernen Galaxie, dem "Barcode Nebel", tobt seit Jahrhunderten ein unglaublich grausamer Krieg zwischen einem gar nicht ehrenwerten Imperator und den Ureinwohnern der einst friedlichen Galaxie. Um es kurz zu machen: In

verschiedenen Lichtwelten hat der machthungrige Imperator die Schlüssel für seine "Emperor Boss's Battle Station" versteckt, auf die er sich nach der erfolgreichen Versklavung aller Einwohner zurückzog. Korrigiere: FAST aller Einwohner, denn sechs Helden - drei Kämpfer und drei Magier - entkamen knapp den grausamen Häschern.

Euer Ziel ist es nun, zwei dieser Charaktere gegen eine Übermacht von weit über 100 Gegnern zu führen, um dem bösen Emperor schließlich den Garaus zu machen. Die Stärke Eurer Barcode-Nebulans ist dabei wie bei einem Rollenspiel in drei verschiedene Charakterattribute - Lebensenergie, Stärke bzw. Magie, und Verteidigung festgehalten. Diese Informationen befinden sich wiederum verschlüsselt in Form eines Barcodes auf der Rückseite der mitgelieferten Charakter-Karten.

Der Rächer aus dem "Gelben Sack"

Ist der Groschen jetzt gefallen? Genau! Was Nippons Jugend fast süchtig werden läßt, ist die Möglichkeit, auf der Rückseite jeder beliebigen Nudel- oder Damenunterwäsche-Verpackung den mega-starken Superwarrior bzw. Wizzard zu finden. Richtig Spaßig wird die

Suche nach geeigneten Barcodes allerdings erst durch den Zwei-Spieler-Modus. Man kann sich mit Freunden nämlich zu regelrechten Vergleichskämpfen treffen, in denen dann die Besten unter Kämpfern mit so klangvollen Namen wie Jakobs-Warrior oder Kaloderma-Wizzard ermittelt werden. Das Kampfsystem orientiert sich im großen und ganzen nach dem sehr einfacher Rollenspiele. Abwechselnd wird auf den Gegner losgegangen, solange, bis die Lebensenergie des Unterlegenen bis auf Null sinkt. Selbstverständlich können auch Zusatzwaffen und -rüstungen eingesetzt werden. Auch diese werden in Form von Barcodes in den Battler eingefüttert. Neben den wenigen beiliegenden Gegenständen, kann sich auch ein selbstausschnittener Barcode als sinnvolles Werkzeug herausstellen.

Betriebsgeheimnis

Nach welchen Kriterien oder welcher Formel der Barcode Battler die einzelnen Charakterwerte aus den Strichen eines Balkencodes berechnet, bewahrt

sich der Hersteller vorerst als Betriebsgeheimnis. Denn nur so kann ein gerechter Wettbewerb zwischen den besessenen Barcode-Battlern gewährleistet werden.

Frischfleisch für Mr. Knäckebrötchen

Ob es am Unterschied zwischen japanischen und europäischen Barcodes oder etwa an der Verarbeitung des Gerätes liegt, wissen wir noch nicht. Diese Antwort wird sich kurz nach der Marktfreigabe in Deutschland (September '93) ergeben. Obwohl ich mir nicht sicher bin, ob diese Spielidee auch hier zum einschlagenden Erfolg wird, schaue ich diesem Datum mit großer Zuversicht entgegen - denn dann gibt es für meinen Knäckebrötchen-Warrior (die Marke wird nicht verraten, Ätsch!) vielleicht wieder ein paar würdige Gegner. Die Rubrik Tips & Tricks dürstet ebenfalls schon nach Eueren Geheimitips.

(tb)





Return of

Wir befinden uns in der Gegenwart, im Jahre 1993. Das Pariser Opernhaus ist bis auf den letzten Platz ausverkauft, denn schließlich wird das berühmte Stück "Don Juan Triumphant" aufgeführt, das von keinem anderen als Erik, dem Phantom der Oper, 1881 geschrieben wurde. Christine Florent, der Star des Abends, betritt die Bühne und stimmt die ersten Töne an, als sich der riesige Kronleuchter plötzlich von seinem angestammten Platz an der Decke löst und einige Zuschauer unter sich begräbt. Das Opernhaus wird von den Sicherheitskräften sofort geräumt und Raoul Montand kämpft sich durch die fliehenden Menschenmassen. Er steht im Dienst der Pariser Kriminalpolizei, der Surete. Es ist nicht schwer zu erraten, daß Ihr in diesem Detektivabenteuer die Rolle des Oberinspektors übernehmen müßt, um diesen schrecklichen Massenmord aufzudecken und den niederträchtigen Täter zu entlarven. Dabei weist alles darauf hin, daß das Phantom zurückgekehrt ist und nun bittere Rache für seine erleidete Schmach nehmen möchte. Als erfahrener Kriminalbe-

Das Phantom der Oper. Aufmerksame Mitmenschen werden bei diesem Titel sofort an Andrew Lloyd Webber denken, der 1986 mit seinem gleichnamigen Musical einen Riesenerfolg landete. Softwaremagnat Microprose hat sich aber von diesem Kassenschlager wenig beeindruckt lassen, sondern bevorzugte eher das anspruchsvollere Original von Gaston Leroux.

amter bezeichnet Raoul dies zunächst als Humbug und er vermutet vielmehr, daß sich ein listiger Psychopath den Namen Erik zugelegt hat, um seine Spuren zu verwischen und zusätzlich Verwirrung zu stiften. Leider muß sich Raoul eines Besseren belehren lassen, denn das Spiel nimmt nach einiger Zeit eine überraschende Wende...

Wer schon einmal Electronic Arts "Sherlock Holmes" gespielt hat, wird sich bei "Return Of The Phantom" sofort zurechtfinden. Microprose zweiter Versuch in der Welt der Abenteuerspiele fußzufassen arbeitet mit dem System, das für Spiele aus diesem Genre eigentlich schon typisch geworden ist. Am unteren Bildschirmrand befinden sich nicht nur alle Befehle und Funktionen, sondern auch die zahlreichen Gegenstände, die während des Spiels gefunden wer-

den. Bei der Kommunikation verläßt man sich ebenfalls auf altbewährte Technik, denn es stehen bis zu vier verschiedene Antworten und Fragen zur Verfügung, die man seinem Gegenüber an den Kopf werfen kann. Texteingaben entfallen also völlig. Einziges Manko: Man kann einen bereits erkundeten Ort nicht per Mausklick ansteuern, sondern muß wieder die ganze Strecke zurücklegen, um einem vielleicht unwichtigen Hinweis nachzugehen. Da hat sich Mr. Holmes schon geschickter angestellt.

An Rätseln und Puzzles mangelt es Microproses neuestem Werk auf keinen Fall. Zwar muß man sich an einem eng vorgegebenen Handlungsstrang orientieren, aber das schmälert den Spielspaß nur unerheblich. Aussagen der Verdächtigen müssen ausgewertet werden, um einen Schritt weiterzukommen und dem Täter auf den Fersen zu bleiben. Dabei bleibt das Spiel immer logisch und oft genug denkt man nach einer gelö-



Filme und Bühnenstücke

1911

Gaston Leroux veröffentlicht "Das Phantom der Oper"; Basis für viele Filme und Bühnenstücke.

1925

Lon Chaney spielt die Hauptrolle im berühmten Stummfilm; einer der besten Horrormovies.

1943

Universal Pictures dreht ein Remake, das aber nicht an die Dynamik des Vorgängers herankommt.

1957

Das Phantom spielt eine Nebenrolle in "Man Of A Thousand Faces".

1962

Hammer Films, ein Horrorproduzent, versucht mit einem weiteren Remake die Kassen klingeln zu lassen.

1974

"The Phantom Of Hollywood" basiert auf der gleichen Story, spielt aber in einem Filmstudio.

1974

Brian De Palmas "The Phantom Of Paradise" erweist sich als ein lustiges Rock-Comedy-Musical.

1983

Ein weiterer Fernsehfilm mit Maximilian Schell und Jane Seymour in den Hauptrollen.

1986

Andrew Lloyd Webber genießt mit seinem Musical seinen größten Erfolg.

1990

Robert Englund (Freddy Krüger) spielt das Phantom; schweift aber stark vom Original ab.

the Phantom



Das düstere Ambiente der Pariser Oper wurde gut eingefangen.

sten Aufgabe: "Warum ist mir das nicht früher eingefallen?" So müssen wichtige Gegenstände und Beweismittel gefunden werden und man muß sich einen Weg durch die labyrinthartigen Katakomben bahnen. Die einzelnen Etappen beinhalten Elemente vieler Genres und versteifen sich nicht auf eingefahrene Adventurewege. Grafik und Sound machen einen phantastischen Eindruck und fangen die Stimmung fabelhaft ein. Allein die Eingangshalle zum riesigen Opernkomplex ist ein Schmankerl für jeden Liebhaber

stilgerechter Grafik. Bunte Gemälde aus dem 19. Jahrhundert zieren sowohl Decken als auch Wände, und die Darstellung der Zuschauerreihen trifft genau die Vorstellung des Spielers. Einzigartig farbenfroh und sogar teilweise mit butterweichem Scrolling versehen, so muß eine Hintergrundgrafik aussehen. Der nächste Höhepunkt ist die Animation der einzelnen Personen. Da übt eine Ballerina neue Figuren vor dem Spiegel und ein Platzanweiser nimmt ein Ticket genau unter die Lupe, bevor er einen Zuschauer zu seinem Sitz geleitet. Toll und nervig zugleich sind die Bewegungsabläufe des französischen Inspektors. Er springt, klettert ein dickes Stromkabel hinunter und schlägt mit einer scharfen Axt wild um sich. Das alles wurde perfekt in Szene gesetzt, so daß man sich mit seiner Spielfigur sehr leicht identifizieren

kann. Nervig wird das Spektakel deshalb, weil der gute Raoul eine halbe Ewigkeit braucht, um lockeren Schrittes von einem Ende des Gebäudes zum anderen zu schlendern. Die Spielgeschwindigkeit läßt sich leider nicht erhöhen. Schade. Soundtechnisch wird ebenfalls einiges geboten, wobei vor allem die düsteren Musikstücke begeistern können, unterstützen sie doch das Spielgeschehen ungemein. Astreine

Soundeffekte und tolle Sprachausgaben machen das Opernhaus zum zweiten Wohnzimmer.

Fazit: Raoul Montand ist Mr. Holmes und seinem Kollegen Dr. Watson durchaus ebenbürtig. Grafik und Sound bestechen durch ihre erstaunliche Qualität und sowohl die sehr hohe Spielbarkeit als auch das tolle Storyboard können den Spieler für lange Zeit an den Bildschirm fesseln. (om)

PC unterstützt

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

ADVENTURE

Hersteller Microprose **Besonderheiten**
Preis ca. DM 120,-
- Erweiterungsspeicher
- 8 MB auf Festplatte
- mind. 386er
Muster von Hersteller



THE 7TH

Lang ersehnt, mit vielen Vorschußlorbeeren überschüttet, ist es jetzt also auf dem Markt. Die Rede ist natürlich von Virgins Giga-Byte-Orgie The 7th Guest. Auf zwei CDs untergebracht, setzt dieses Spiel tatsächlich neue Standards in Sachen Grafik und Sound.

Doch zu einem guten Spiel gehören neben den genannten Faktoren eben auch noch Spielwitz und Motivation.

The 7th Guest, nach Strike Commander wohl das ersehnte Spiel, auf das die gesamte PC-Spieler-Gemeinde so lange gewartet hat. Über ein Jahr ist es jetzt schon her, seitdem die atemberaubenden technischen Daten des Programms für allgemeines Erstaunen sorgten. Statt das Spiel auf einer Palette voll Disketten auszuliefern, hat sich Virgin für zwei CD-ROMs entschieden. Nach den Aussagen der Programmierer stellt The 7th Guest den Auftakt zu einer neuen Generation von Spielen dar. Und wahrlich, schon bei dem acht Minuten langen Intro, läuft dem Abenteuerer ein Schauer über den Rücken.

Wurde für die Spielhandlung doch extra ein professioneller Horror-Autor, à la Stephen King, engagiert. So läßt die Hintergrundgeschichte auch keine Gruselwünsche offen:

Henry A. Stauf, ein Taugenichts und Tunichtgut, der seinen Lebensunterhalt mit Diebstahl und Raubmord bestreitet, hat eines Nachts eine seltsame Vision: Eine Spielzeugpuppe erscheint ihm im Traum. Als er beginnt, Puppen nach seinem Traumbild zu produzieren, finden seine Spielsachen reißenden Absatz. Jedes Kind in der Umgebung möchte eine seiner Puppen besitzen. Dadurch kommt Stauf zu großem Wohlstand. Doch dieses Glück ist nur von kurzer Dauer. Denn schon bald sterben viele der Kinder auf mysteriöse Art und Weise, Staufs Puppe fest an

sich gedrückt. Um dem entstehenden Unmut der Bevölkerung zu entgehen, zieht sich Stauf zurück. Mit seinen Gewinnen baut sich der Spielzeug-Multi ein riesiges Haus auf dem unheimlichen Hügel, zu dessen Einweihung er sieben Gäste einlädt. Jedem dieser unterschiedlichsten Charaktere verspricht er die Erfüllung ihrer geheimsten Wünsche. Doch in Wirklichkeit sind die Besucher nichts anderes als die Spielfiguren in einem riesigen Puzzle, der Villa Staufs. Nur derjenige, der alle Rätsel richtig lösen kann, darf diesen unheimlichen Ort wieder verlassen. Von den sechs erschienen Gästen schaffte es niemand. Nach diesen unheimlichen Vorgängen vermieden es die Leute jahrelang, das Haus zu betreten. Zu Spielbeginn findet man sich in der Eingangshalle des Gemäuers wieder. Wie und warum man dorthin gekommen ist? Völlig egal, in diesem Moment zählt nur eines: Dem Spuk lebendig zu entkommen!

Die Psycho-Story und das hervorragende Intro lassen den PC-Abenteurer feuchte Hände und große Augen bekommen. Doch an ähnliche Adventure-Knüller wie Infogrames Alone in the Dark (übri-

gens nur fünf MB groß!) kommt The 7th Guest trotz des Feuerwerks an Multimedia-Technik nicht heran. Zu lasch gestaltet sich der weitere Spielverlauf. Hier trifft man auch schon auf die ersten Nachteile der Super-Grafik. Frei in den Räumen umherlaufen ist nicht. Denn die enormen Routinen der einzelnen Zimmer kann kein Rechner des Prädikats "erschwinglich" in Echtzeit berechnen. Die Bewegungen im Haus sind also vorge-schrieben. Somit kann man mit dem Cursor nur entweder nach links, rechts oder geradeaus klicken, der gewählte Weg wird dann als fertig berechnete Film-Sequenz von der CD abgespielt. Jedesmal wenn man einen Raum das erste Mal betritt, erscheinen die Handlungen, die sich am Abend der Einladung in diesem abgespielt haben. Die Realität, die mit den digitalisierten Einspielungen dabei erreicht wird, ist schier atemberaubend. Jeder Nörgler über die CD-ROM-Technik wird

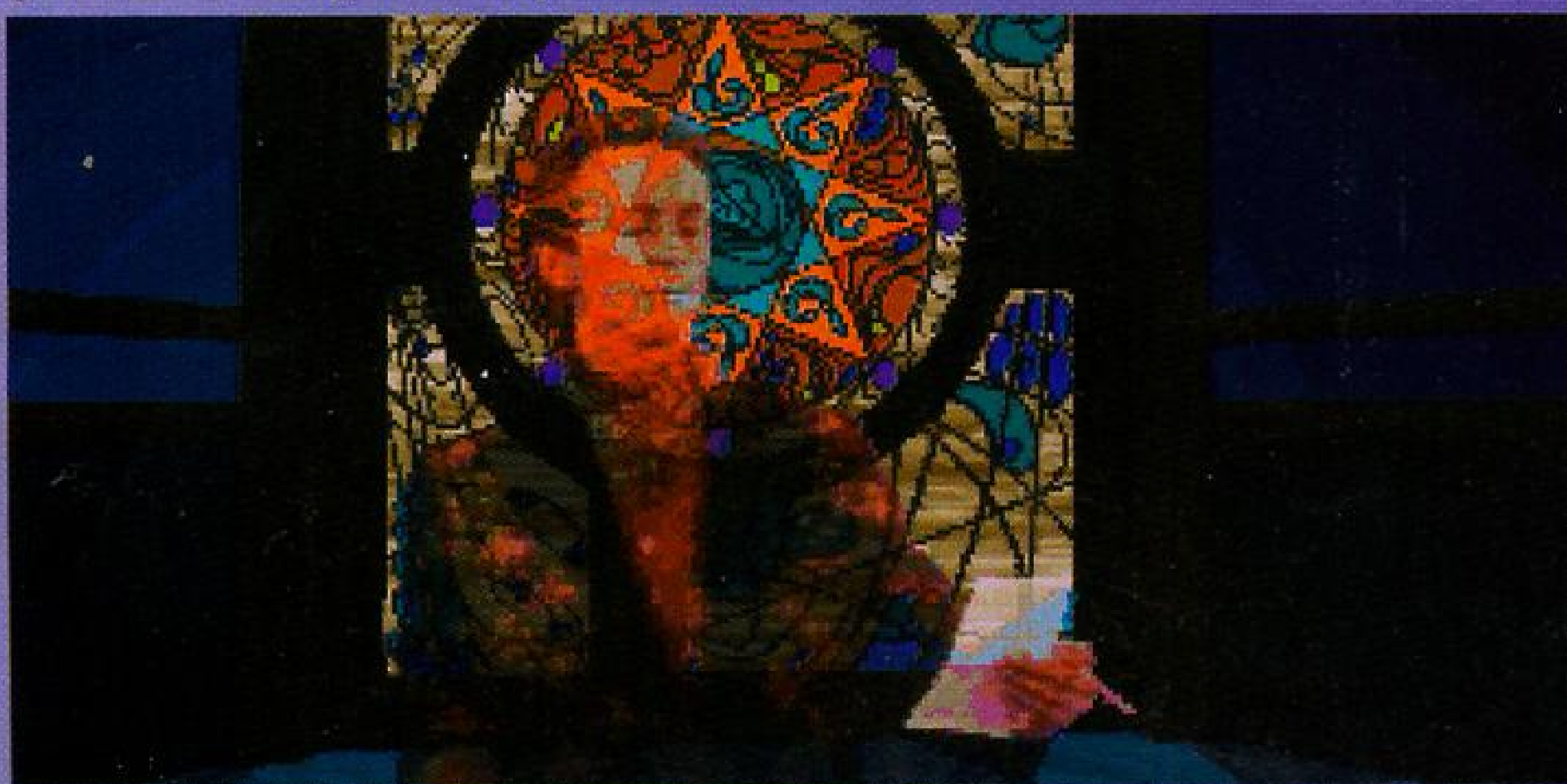


7th GUEST

Das Grauen im Vorratsschrank

Der Höhepunkt der Giga-Rätsel-Kiste wird beim Durchsuchen der Küchenschränke erreicht. Die sinnlosen Buchstabenkombinationen auf den Gewürzdosen, sollen zu einem korrekten englischen Satz zusammengefügt werden. Dabei wird auf die Verwendung von Vokalen gänzlich verzichtet. Hat man doch elf Y und eine Reihe weiterer Konsonanten, um das Rätsel zu lösen. Das Hint-Book in der Bibliothek hilft da auch nur bedingt weiter. Erst wenn man die richtigen Synonyme für die einzelnen Wörter gefunden hat, kommt man bei diesem Problem voran. Um den Nikotin und Alkoholverbrauch bei der Lösung dieser Hürde etwas einzudämmen, hier die Lösung: "Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt". Oxford sei Dank!

dabei zunächst Augen, Ohren und Mund gehörig weit aufreißen. Doch nach diesen beeindruckenden Zwischensequenzen kehrt schon bald wieder Ernüchterung ein. In jedem der 22 Räume wartet ein Rätsel auf den Spieler. Simple Ziel von The 7th Guest ist es also, das Gehirnschmalz zu bemühen und alle 22 Denkaufgaben zu lösen. Mit viel Gruseln, Action oder gar der Hintergrundstory hat das



nichts mehr zu tun. Es gibt kein Herumstöbern oder Schränke-durchsuchen. Ohne jeden Zusammenhang wird dem Spieler ein Quiz nach dem anderen serviert. Erschwerend kommt noch die Qualität der einzelnen Rätsel hinzu. So innovativ die technische Realisierung dieses Byte-Opus auch ist, genauso antiquiert erscheinen die Spielaufgaben des siebten Gasts. Denn mit dem altbekannten Läufer-Problem lassen sich nicht einmal mehr Schach-Enthusiasten locken, und bei dem integrierten Buchstaben-Rätsel verzweifelt sogar mancher Englisch-Prophet.

In der Bibliothek gibt's Hilfe: Spielveranstalter Stauf hat ein Buch hinterlegt, das zu jedem Rätsel zwei Lösungshinweise beinhaltet. Sind alle Tips umsonst, können die Hürden auch übersprungen werden. Um dem Spiel wenigstens ein Minimum an Spannung zu lassen, sind nur ein Drittel der Räume schon zu Beginn betretbar. Die restlichen Türen öffnen sich erst nach geschickter Vorgehensweise des Rätselknackers. Hat man dann jede Schwierigkeit gemeistert, bietet das Spiel einen speziellen Modus, der es erlaubt, durch alle Zimmer zu wandern, um sich die grafischen Leckerbissen noch ein-

mal vor Augen zu führen. Diese Option stellt dann wohl auch den eigentlichen Witz von The 7th Guest dar. Denn für Präsentations-Zwecke nach dem Motto: "Schaut mal her, was ich mit meinem CD-ROM-Laufwerk machen kann!" ist dieses Programm wie geschaffen. Für schlaflose Nächte dürfte aber weniger die aufregende Spielhandlung, als der stattliche Kaufpreis von knapp DM 200,- sorgen. Wenn so die neue Generation der Computerspiele aussieht, na dann Prost! Wo sind sie geblieben, die genialen Spielhandlungen, die uns Spiele-Begeisterte wochenlang an den PC fesseln konnten? Perfekt an unsere oberflächliche Konsum-

gesellschaft angepaßt, bietet The 7th Guest lauen Spielspaß mit perfekter Verpackung. Ich hoffe bei dem nächsten Spiel dieser Generation werden neben den Grafik-MBs auch noch einige 100 KBytes für den eigentlichen Inhalt, also die Spielidee, reserviert. Denn bei diesem Programm wurde er allem Anschein nach komplett vergessen.

(br)

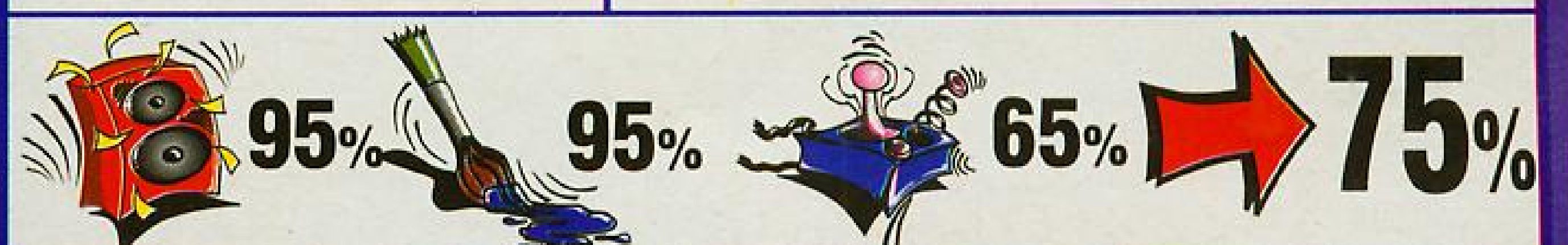
PC unterstützt

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

Denkspiel/Adventure

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 200,-
Muster von Hersteller

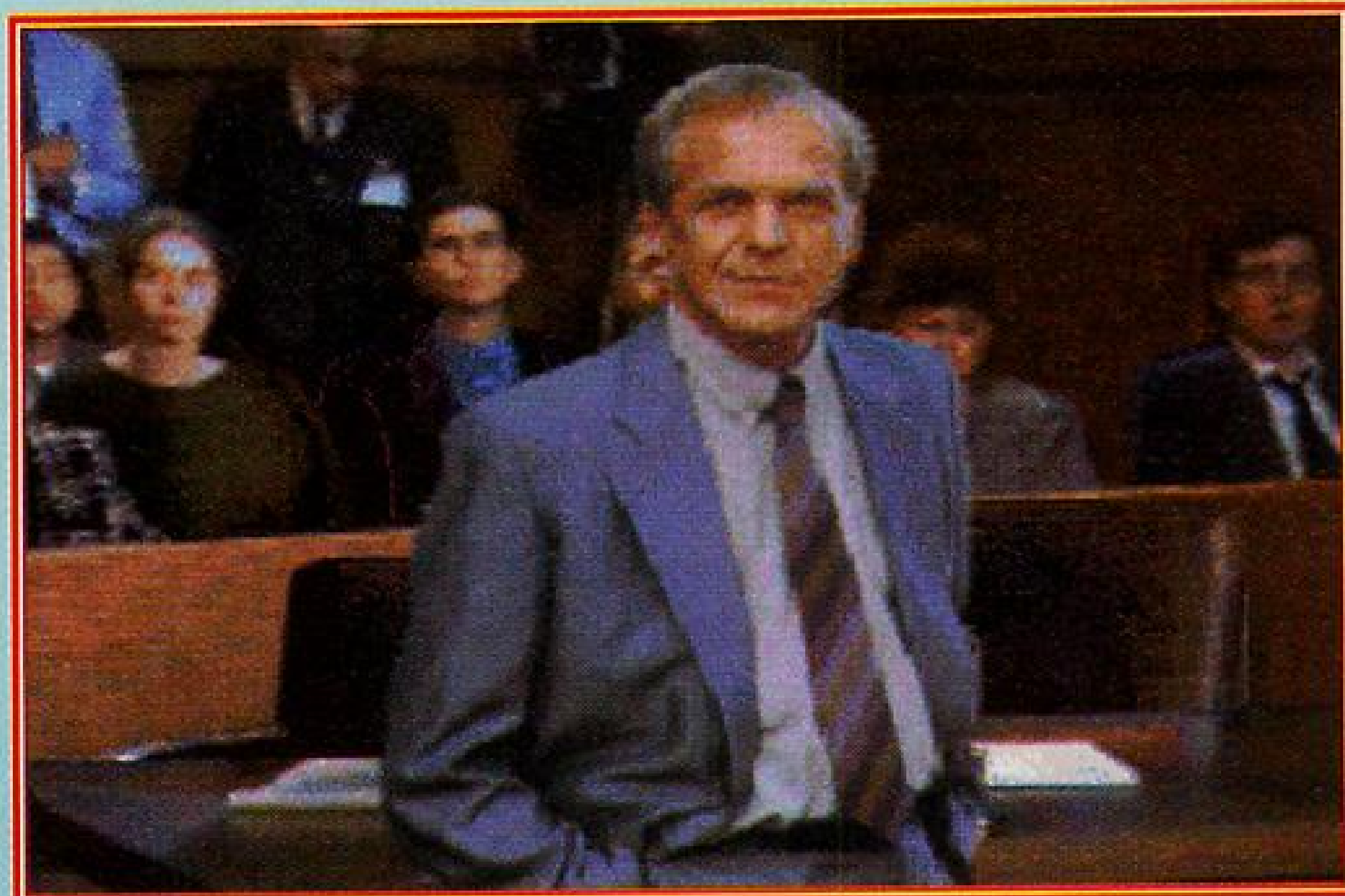
Besonderheiten
- Benötigt Edel-Hardware + CD ROM
- 486er Multimedia Rechner



Einmal die verantwortungsvolle und interessante Rolle eines Anwalts in Straf- und Zivilprozessen zu übernehmen - die Computersimulation macht's möglich. Dabei entpuppt sich der Job eines Rechtsverdrehers als gar nicht so einfach, wie uns zahlreiche Filme und

L.A. LAW

Fernsehserien vorgaukeln wollen. Zumal bei L.A. Law das angelsächsische Recht und keineswegs das auch nicht gerade unkomplizierte deutsche StGB und BGB angewendet wird.



Zunächst hast Du die Möglichkeit, einen von drei Charakteren auszuwählen. So kannst Du entweder in den Talar von Victor Sifuentes, Abby Perkins oder Jonathan Rollins schlüpfen. Während einer Konferenz in der Kanzlei bekommst Du von Deinem Boß einen mehr oder minder komplizierten Fall aus dem Straf- bzw. Zivilrecht zugewiesen. Die Spanne reicht hierbei von Totschlag über Kindesmißhandlung bis hin zu Scheidungsprozessen, in denen reichlich schmutzige Wäsche gewaschen wird. Nun beginnt die Vorbereitungsphase. Dir steht eine gewisse Zeit zur Verfügung, ein umfassendes Bild über den Fall zu bekommen. Zunächst solltest Du alle zur Verfügung stehenden Polizeiprotokolle durchstudieren. Natürlich stehen Deine Kollegen mit Rat und Tat zur Seite - sofern sie sich nicht selbst gerade im Gerichtssaal oder im wohlverdienten Urlaub befinden. Außerdem ist es ratsam, sich durch Aktenstudi-

um über Gerichtsentscheidungen in ähnlich gelagerten Fällen zu informieren. Dabei liegt es an Dir, wieviel Du von Deiner begrenzten Zeit opfern willst. Via Telefon kannst Du Dich mit Privatdetektiven, Behörden oder anderen wichtigen Stellen in Verbindung setzen. Solltest Du gerade abwesend sein, zeichnet ein Anrufbeantworter alle wesentlichen Rückrufe auf - nämlich dann, wenn Dich Dein Weg in das Gefängnis zur Befragung Deines Klienten oder zum Staatsanwalt bzw. gegnerischen Rechtsanwalt führt. Irgendwann kommt dann die Stunde Deines großen Auftritts im Gerichtssaal. Die Verhandlung läuft mehr oder minder nach dem gleichen Schema ab: Der Vorsitzende, spricht Richter, eröffnet die Verhandlung. Danach kommt es zur Zeugenbefragung. Der Staatsanwalt wird, genauso wie auch Du, seine entsprechenden Be- oder Entlastungszeugen auftreten lassen. Dabei kann jede Partei Einspruch gegen Suggestivfragen erheben, Zeugen ins Kreuzverhör nehmen oder eine Vertagung der Verhandlung beantragen. Die letzte

Entscheidung liegt hierbei bei dem unabhängigen Richter. Nach Abschluß der Beweisaufnahme ziehen sich die Geschworenen zur Beratung zurück. Deren Entscheidung beruht nun auf Deinem taktischen Geschick bei der Zeugenbefragung und Deinem Plädoyer. Nach dem Beschluß der Geschworenen verkündet der Richter das Strafmaß oder den Freispruch. Fällt diese Entscheidung nicht allzu positiv für Deinen Klienten aus, kommt es zu einer mehr als peinlichen Aussprache mit Deinem Chef!

Der Sinn bei L.A. Law besteht darin, in der Rolle eines Straf- oder Zivilverteidigers mehr oder minder aussichtslose Fälle so gut zu betreuen, daß Du durch spektakuläre Urteile zugunsten Deiner Klienten zum Staranwalt avancierst und schließlich eine eigene Kanzlei übernehmen kannst. Obwohl das Programm auch mit der Tastatur gesteuert wird, ist eine Maus eher zu empfehlen, gerade in Hinblick auf die zahlreichen Optionsmenüs. Meist hast Du auch die Möglichkeit zwischen verschiedenen Fragen und Antworten, die zum Teil mit Digi-Voice akustisch untermalt werden. Die Grafik erstreckt sich auf digitalisierte Portraits und Bilder aus der gleichnamigen Filmserie. Der

Spielstand kann natürlich gesichert werden, genauso wie Du optional die Begleitmusik an- oder abstellst. Des Weiteren ist jederzeit ein Score abrufbar, welcher Deine Punktzahl und somit das derzeitige Prestige, das Du gerade in der Firma einnimmst, aufzeigt. Leider ist das anspruchsvolle Spiel komplett in Englisch.

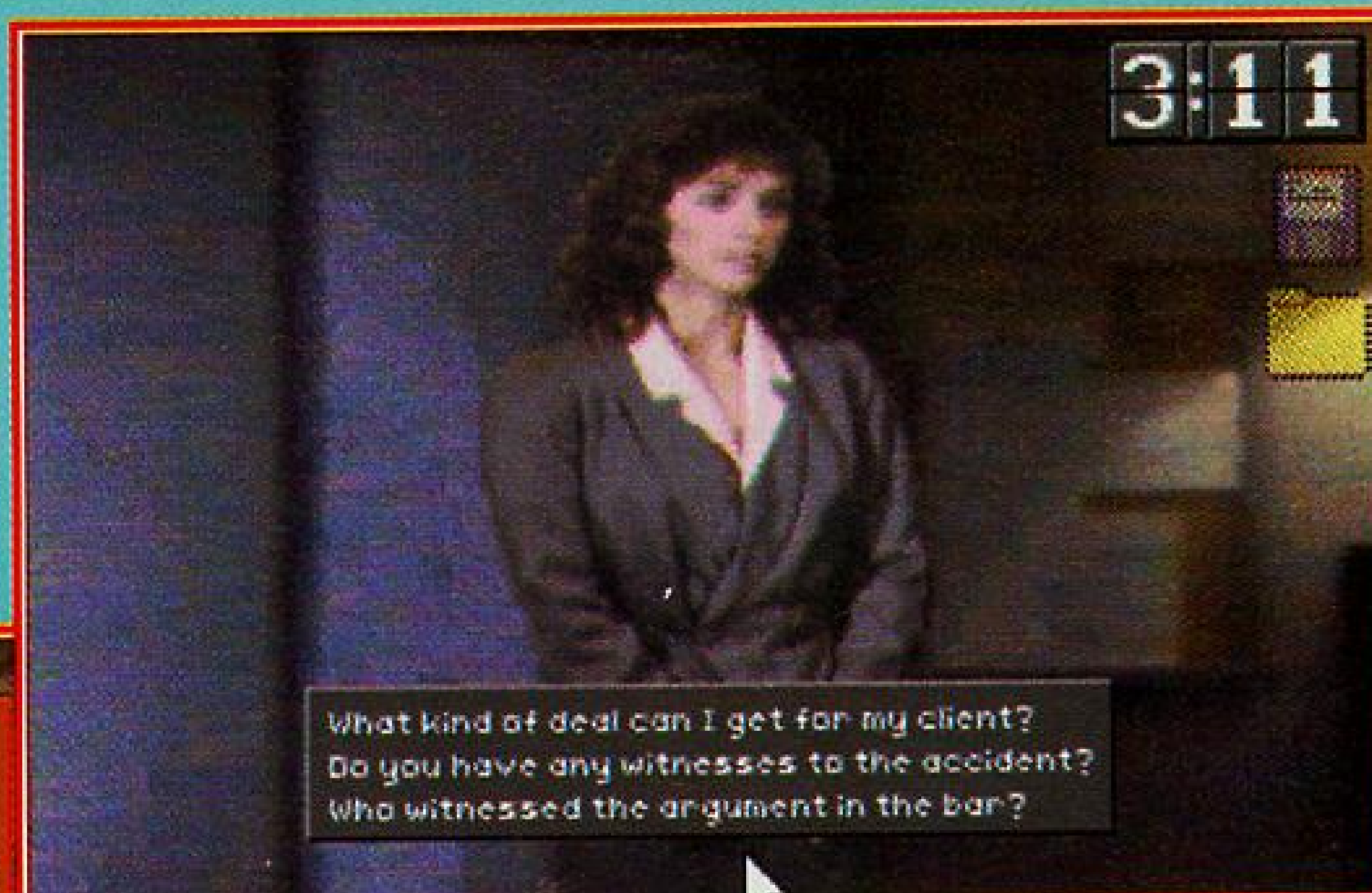
(mr)

Der Unterschied des angelsächsischen Rechts zum deutschen Zivilrecht:

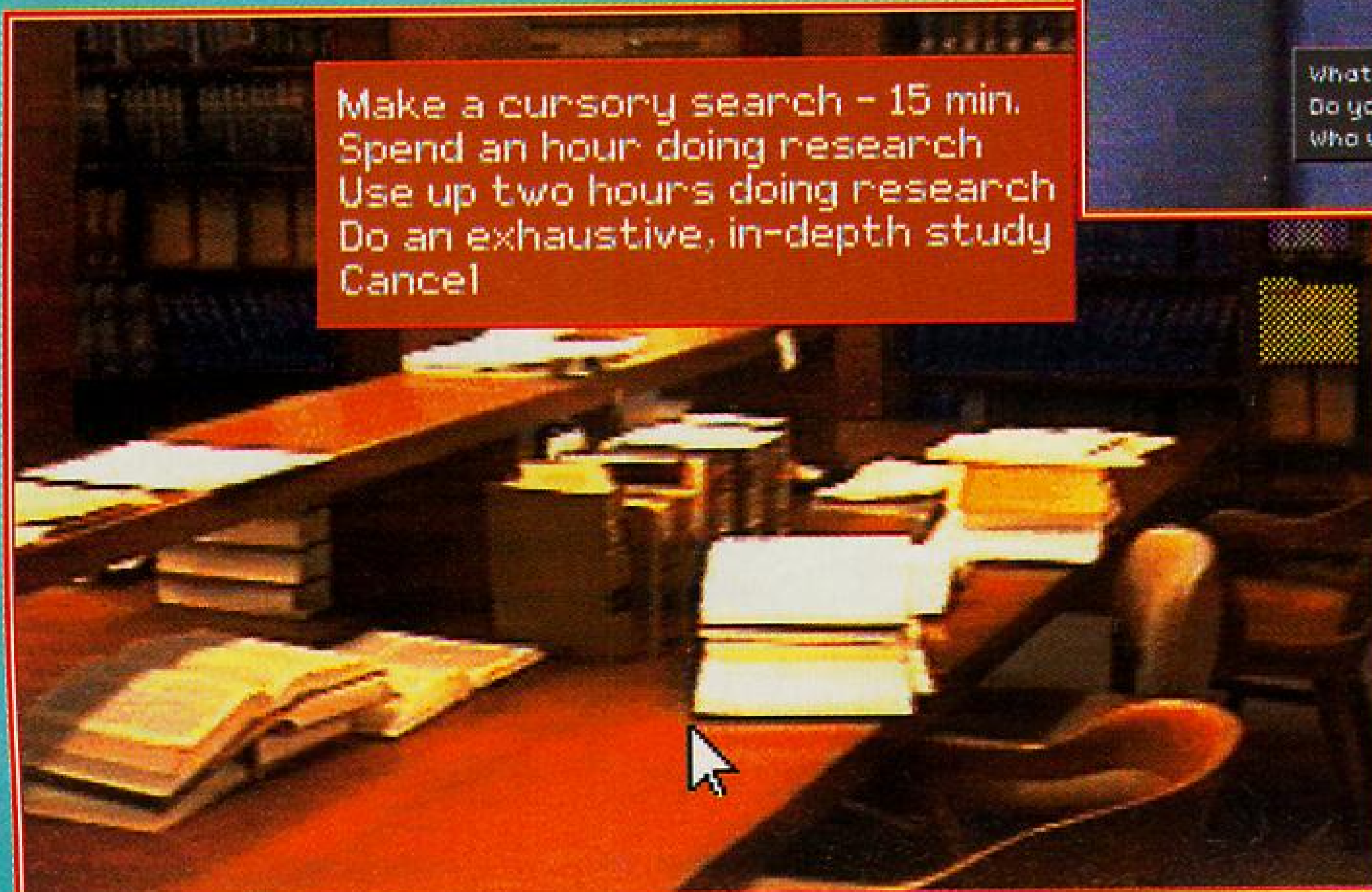
Während bei der deutschen Rechtsprechung sämtliche Tatbestände in entsprechenden, im schönsten und genauso unverständlichen Juristendeutsch abgefaßten Paragraphen aufgeführt sind, stützt sich das angelsächsische Rechtsdenken mehr auf sogenannte Präzedenzfälle, also Urteile in ähnlich gelagerten Fällen. Muß die Schuld eines Angeklagten im deutschen Recht vom Gericht nachgewiesen werden, so hat andererseits im angelsächsischen Recht der Betroffene seine Unschuld zu beweisen, d. h. er muß eine Jury von unabhängigen Geschworenen überzeugen. Auf deren Entscheidung hin, ob schuldig oder nicht schuldig, fällt der Richter sein Urteil.

Wie auch bei uns, so kann sich der Angeklagte Rechtsbeistand bei einem juristisch ausgebildeten Fachmann, eben einem Rechtsanwalt, holen.

Detektiv spielen einmal anders: In der Rolle des Serienhelden macht sich der Spieler auf die Suche nach dem Sinn des Spiels.



Make a cursory search - 15 min.
Spend an hour doing research
Use up two hours doing research
Do an exhaustive, in-depth study
Cancel



PC unterstützt

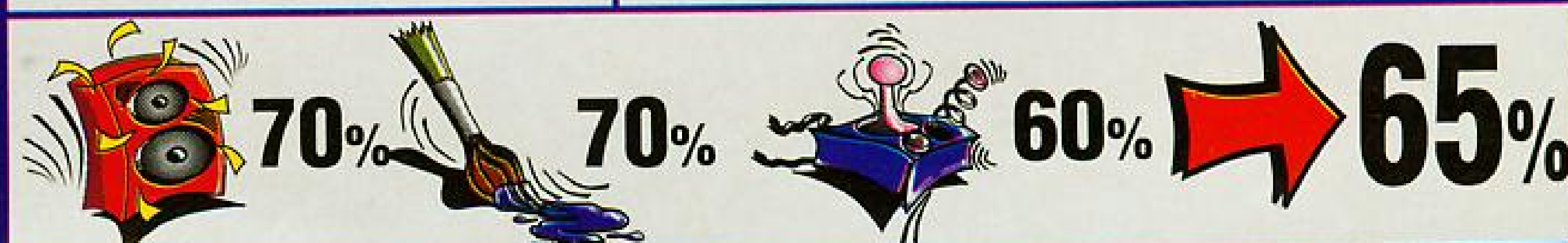
Joystick ☐ AdLib ☐ Soundblaster ☒
Maus ☒ Roland ☒
Tastatur ☒ Andere ☐
VGA ☐

ADVENTURE

Hersteller Capstone
Preis ca. DM 100,-

Besonderheiten
- Komplet in Englisch
- Mind. 286er PC
- Maus empfohlen

Muster von Hersteller





**Zahlreiche
Differenzen zeichnen die
unterschiedlichsten Kriegssimulationen aus.
Hierbei handelt es sich im Gegensatz zu Empire
eher um eine rein taktische Variante, die überlegte
Bewegung einzelner Truppenteile während einer
Schlacht steht im Vordergrund. Nachschub und
Produktion hingegen, also die strategischen
Elemente, spielen keine Rolle.**



Den Hintergrund für dieses Spektakel liefern die napoleonischen Kriege. Nachdem der französische Kaiser aus dem Exil auf Elba zurückkam, um wieder seine alte Machtposition in Europa einzunehmen, standen die Truppen von Preußen und englische Verbündete bereit ihn zu empfangen. Nach mehreren, im Vergleich eher kleinen Scharmüt-

vorgesehen, verständlich wenn man nicht die hohe Qualität der "künstlichen Intelligenz" des Gegenspielers außer acht läßt. Der Kampfplatz wird aus der Vogelperspektive gezeigt, wobei auf Unterteilungen in Quadrate oder Sechsecke verzichtet wurde. Sämtliche Einheiten können über einen simplen Mausklick befehligt werden. Um in dem Gewimmel aus Soldaten nicht den Überblick zu verlieren, ist zu diesem Zweck jede Truppe mit einem Fähnchen versehen. Es gibt nur drei Grundtruppenarten (Infanterie, Kavallerie und Artillerie), deren Fähigkeiten aber untereinander abweichen und die damit dem Gegner, falls es ihm



zeln begann die Entscheidungsschlacht bei Waterloo, deren Ausgang ja wohl bekannt ist. Fields of Glory bietet für den Spieler natürlich die Möglichkeit diese historischen Geschehnisse 1:1 nachzuvollziehen und mit Glück und Geschick die Geschichte neu zu schreiben. Wahlweise kann man allerdings auch auf die geschichtliche Aufstellung der Truppen verzichten und diesen Part in einem gewissen Rahmen selbst übernehmen. Der Entwurf eigener Szenarios ist aber nicht

gelingt sie zu vernichten, mehr "Punkte" einbringen. Die Größe eines Sieges ist am Ende immer von der übriggebliebenen eigenen Stärke verglichen mit der des Gegners abhängig. Strategisch wichtige Standorte garantieren einen weiteren Bonus, falls die Stellungen bis zum bitteren Ende gehalten wurden.

Ideal geeignet für alle Wohnzimmergeneräle, die sich schon einmal mit Napoleon, Wellington oder Blücher messen wollten.

(ag)

**Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke**

**Super Preise
+
Schnelle Lieferung**

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Red Zone 29,- DH
Spezial Forces 39,- DH
Wing Commander 25,- EV

AMIGA

Tip des Monats

Dune 2 * 54,- DV
Goal ! 50,- DH
Gunship 2000 64,- DH

1869	63,-DV	Deutros	19,-DV	Legendnds o.Kyrandia	64,-DV	Silkworm	13,-DH
4D Sports Boxing	25,-DH	Discovery	26,-DV	Leisure S. Larry 5	64,-DV	Sim Ant	77,-DV
A-Train	72,-DV	Dogfight	* 75,-DH	Lemmings 2	59,-DH	Sim City Zusatz a	35,-DH
AA - War i.t.skies	59,-DH	Doodlebug	35,-DH	Links	69,-DH	Sim City Deluxe	79,-DV
Abandoned Places 2	58,-DV	Double Dragon 3	39,-DH	Lion Heart	53,-DH	Sim Earth	77,-DH
Agony	28,-DH	Dream Team Com.	61,-DH	Lord of The Rings	59,-DH	Space Crusade	29,-DH
Air Warrior	75,-DH	Dynatech	54,-DV	The Lost Viking	66,-DV	Space Hulk	* 72,-DH
Airbus A 320	62,-DV	Eishockey Manager	71,-DV	Lotus Compil.(1-3)	49,-DH	Space Legends	63,-DH
Airbus A 320 Amer.	80,-DH	Elysium	* 54,-DV	Mad TV	63,-DV	Space Quest 1 od.4	39,-DH
Alien Breed SE 92	24,-EV	Epic	61,-DH	Micro.Master Golf	39,-DH	Star Trek	73,-DV
Apocalypse	* 47,-DH	Euro Soccer	29,-DH	Might and Magic 3	64,-DV	Starbyte N.2 Coll.	65,-DH
Arabian Nights	59,-DV	Eye of Beholder 1	67,-DV	Monkey Island 2	75,-DV	Street Fighter 2	53,-DH
Armalyte	24,-DH	Eye of Beholder 2	76,-DV	Monopoly	* 69,-DV	Strip Poker Deluxe	24,-DH
Assassin	48,-DH	F 15 Str.Eagle 2	77,-DH	Nigel Mansells WC	39,-DH	Super Tetris	49,-EV
Austerlitz	15,-EV	F-19 Stealth Fight	35,-DH	Nitro	25,-DH	Superfrog	47,-DH
B 17 Flying Fortr.	63,-DH	Fallen Empire	82,-DV	On The Road	60,-DV	Syndicate	* 58,-DH
Back to Future 3	26,-DH	Fantastic Worlds	69,-DH	Onslaught	12,-DH	Team Yankee	29,-DH
Bards Tale 3	24,-DH	Fire And Ice	47,-DH	P.P.Hammer	19,-DH	Tearaway Thomas	45,-DH
Bards Tale Constr.	57,-DH	Flashback	59,-DV	Penthouse Hot Numb	34,-DV	The Oath	25,-DH
Battle Team	63,-DH	Flies Atton Earth	64,-DH	Pinball Dreams	48,-DH	Thunderhawk	37,-DH
-Battleisle Data 2	45,-DH	Formula One GP	75,-DH	Pinball Fantasies	54,-DH	Transarctica	52,-DV
Bitmap Brothers 1	54,-DH	Global Gladiators	* 52,-DH	Pinball Wizard	17,-DH	Traps n Treasures	* 59,-DH
Black Crypt	57,-DH	Goblins 2	65,-DV	Pirates!	29,-DH	Triple Action 2	29,-DH
Body Blows	44,-DH	Greatest Comp.	55,-DV	Populous	25,-DH	Trolls	45,-DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,-DV	Hägar d.Schreckl.	29,-DV	Populous 2	59,-DH	UGH !	39,-DH
Campaign	69,-DV	Hannibal	63,-DV	-Data Disk	30,-DH	Ultima 5	35,-EV
Carl Lewis Olympic	32,-DH	Harlequin	29,-DV	Populous 2 Plus	63,-DH	Ultima 6	39,-DH
Chaos Engine	48,-DH	Heart of China	39,-DH	Quiri	18,-DV	USS John Young 2	29,-DH
Cheat'Em Up 3(Lösung)	24,-DV	Heimdall	35,-DV	Ragnarik	* 78,-DV	Walker	59,-DH
Chuck Rock 2	49,-DH	Hired Guns	* 60,-DH	Rainbow Collection	26,-DH	Warhead	25,-DH
Civilization	74,-DV	History Line 14-18	75,-DV	Reach f.t.skies	49,-DH	Waterloo	14,-DV
Combat Air Patrol	* 58,-DH	Human Race Standal	54,-DV	Risky Woods	51,-DH	Whales Voyage	66,-DV
Curse of Enchantia	62,-DH	Humans	49,-DH	Robosports	64,-DH	Willy Beamish	39,-DH
Darkeed 1.5	73,-DV	Indiana Jones 4	74,-DV	Rules o.Engagemant	26,-DH	Wolfchild	25,-DH
DSA	69,-DV	Jonathan	75,-DV	Sensi.Soccer 92/93	47,-DH	Wolfpack	29,-DH
Daughters of Serpe	* 76,-DV	Kings of Adventure	69,-DH	Shadow o.t.Beast 3	39,-DH	WWF Wrestling	29,-DH
Deluxe P.4.5 AGA	189,-DV	Knights of the sky	39,-DH	Shinobi	12,-DH	WWF Wrestling 2	59,-DH
Der Patrizier	62,-DV	Lauri Ninja 3	32,-DH	Shuttle	53,-DH	Zool	43,-DH
Desert Strike	59,-DH	Leander	27,-DH				

Sonderangebote

Darklands 39,- EV
Die Kathedrale 25,- EV
Special Forces 39,- DH

PC

Tip des Monats

Aces over Europe D * 69,- DV
Flashback 66,- DV
Space Quest 1-4 Lem. Ed.79,- EV

1869	75,-DV	Eishockey Manager	77,-DV	Legends o.Kyrandia	64,-DV	Sim City/Populous	65,-DH
4D Sports Boxing	25,-DH	Elite Plus	59,-EV	Leisure S. Larry 5	64,-DV	Space Hulk	82,-DH
7th Chess (CD-ROM)	116,-DH	Elvira 1	42,-DV	Lemmings 2	75,-DH	Space Legends	* 70,-DH
A-Train	87,-DV	Elvira 2 Jaws of C	44,-DV	Les Manley Lost LA	39,-DV	Space Quest 4 od.5	64,-DV
-Construction Set	43,-DV	Elysium	66,-DV	Links 386 Pro	88,-DH	Spacward Ho!	77,-DV
Abandoned Places 2	* 74,-DV	Empire Deluxe	77,-EV	-Belfry Wish.(386)	* 39,-DH	Spelunx	* 65,-EV
Aces of T. Pacific	62,-DH	Epic	67,-DH	-Bountifull	36,-DH	Star Trek	79,-DV
- Mission Disk 1	45,-EV	Euro Soccer	29,-DH	-Buff Springs(386)	39,-DH	Starbyte N.2 Coll.	76,-DH
Aces over Europe E	* 69,-DH	Eye of Beholder 2	76,-DV	-Mauna Kea (386)	39,-EV	Steel Empire	63,-DH
Air Warrior	89,-DH	Eye of Beh 3 Dtsch	* 75,-DV	-Pinehurst (386)	39,-DH	Street Fighter 2	* 59,-DH
Airbus A 320	62,-DV	Eye of Beh.3 Engl.	64,-EV	Lord o.t.Ring 1 od.2	65,-DH	Strike Commander	80,-DH
Airbus A 320 Amer.	* 80,-DH	F 15 Str. Eagle 3	85,-DH	Lost Secr.of Rainf	* 59,-EV	Sir.Comm.+Speech	114,-DH
Alone in The Dark	80,-DV	F-19 Stealth Fight	49,-DH	The Lost Viking	* 76,-DV	-Speech	39,-DH
Balance	36,-DV	Fairy Tales	29,-DH	Mad TV	74,-DV	Strip Poker Deluxe	24,-DH
Bards Tale 3	24,-DH	Falcon 3.0	85,-DV	Maniac Mansion 2	* 69,-EV	Super Tetris	49,-EV
Bards Tale Constr.	57,-DH	-Mission Disk 1	52,-DH	Maupiti Island	22,-DH	Syndicate	* 75,-DH
-Trilogy (BT 1-3)	69,-DH	Fantastic Worlds	73,-DH	Mega-Lo-Mania	69,-DV	Take a Break Pmb.	* 63,-EV
Battle Chess 2	57,-DH	Fields of Glory	* 85,-DH	Might and Magic 3	74,-DV	Task Force	85,-DH
Battle Chess 4000	63,-DH	Fire And Ice	* 53,-DH	Might and Magic 4	77,-DV	Thunderhawk	37,-DH
Battle Team	70,-DH	First Samurai	57,-DH	Might and Magic 5	69,-EV	Toyota Celica	29,-DH
-Battleisle Data 2	45,-DH	Formula One GP	85,-DH	Monkey Island 2	75,-DV	Transarctica	52,-DV
Betrayal at Konkor	* 69,-DV	Freddy Pharkas DV	* 59,-DV	Penthouse Hot Numb	34,-DV	Trollis	45,-DH
Bitmap Brothers 1	54,-DH	Gateway	59,-EV	Pinball Dreams	* 57,-DH	TV Sports Football	21,-DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,-DV	Global Effect	59,-DH	Pirates! Gold	* 83,-DV	UGH !	49,-DH
Burning Steel	75,-DV	Goblins 2	82,-DV	Pirates!	29,-DH	Ultima 7 1 od.2	79,-DV
-Data 1 od.2 a	36,-DV	Grand Prix unlimit	39,-DH	Police Quest 3	63,-DV	-Data Forge of Vir	43,-DH
Campaign	74,-DV	Greatest Comp.	61,-DV	Populous 2	69,-DH	Ultima Trilogy 2	69,-DH
Captive	28,-DH	Gunship 2000	84,-DH	Prince of Persia 2	68,-DH	Ult.Underw 1.od.2	69,-DH
Car and Driver	70,-DH	Gunship 2000 Data	51,-DH	Quest for Glory 3	64,-DV	Unlimited Adventu.	59,-EV
Carl Lewis Olympic	32,-DH	Hannibal	75,-DV	Reach f.t.skies	59,-DH	USS John Young	35,-DH
Castles 2	63,-DH	Hard Drivin	19,-DH	Realms	19,-DH	Utopia	29,-DH
Castles o.Br.Brain	32,-DH	Hardball 3	64,-EV	Red Baron	64,-DV	V for Victory 1 od.2	64,-EV
Chuck Y.Air Combat	62,-DV	Heart of China	39,-DV	-Mission Disk 1	45,-EV	V for Victory 3	* 79,-DH
Comanche	79,-DV	Hexuma	79,-DV	Return o.t.Phantom	* 89,-DH	Veil of Darkness	79,-DV
-Mission Disk 1	45,-DV	History Line 14-18	75,-DV	Risky Woods	57,-DH	Wall Str. Manager	* 76,-DV
Compl.Chess System	79,-DV	Human Race Data	49,-DV	Rocket Ranger	21,-EV	Whales Voyage	* 69,-DV
Crazy Cars 2	23,-DH	Human Race Standal	54,-DV	Rules o.Engagemant	29,-DH	W.i.Space i.Carmen	64,-EV
Crisis in Kremlin	49,-EV	Humans	49,-DH	Secret Weap.of LW	77,-EV	Wild West World	36,-DV
Crusaders of Dark	79,-DV	Hyperspeed	29,-DV	SWOTL kompl.CD ROM	83,-EV	Willy Beamish	66,-DH
DSA	75,-DV	Inca	82,-DV	-DO 335 od. He 162 a	37,-EV	CD-ROM WC+Ultima 6	45,-EV
Der Patrizier	74,-DV	Incredible Deluxe	* 69,-DV	-P 80 od. P 38 a	31,-EV	Wing.Comm Edition	79,-DH
-CD ROM	83,-DV	Incredible Machine	63,-DV	Sensi.Soccer 92/93	* 53,-DH	Wing Commander 2	76,-DV
Die Schöne u.Biest	76,-DV	Indiana Jones 4	79,-DV	Shadow o.t. Comet	81,-DV	WC 2 Zusatz je	39,-DH
Discovery	26,-DV	Jonathan	75,-DV	Shanghai 2	29,-DV	WWF Wrestling 2	65,-DH
Dogfight	87,-DH	Jordan in Flight	72,-DH	Sherlock Holmes	75,-DV	X-Wing	69,-EV
Dream Team Com.	67,-DH	Kathedrale	29,-DV	Silent Service 2	76,-DH	X-Wing DH	79,-DH
Dune 2	59,-DV	Kings of Adventure	79,-DH	Sim Ant	77,-DV	-Mission Disk 1	* 39,-EV
Dungeon Master	59,-DV	Kings Quest 6	74,-DV	Sim City Zusatz je	35,-DH	Xenobots	70,-DH
Dynatech	66,-DV	Kings Q.6 CD Rom	* 78,-DH	Sim City Deluxe	79,-DV	Zool	55,-DH
Eco Quest	39,-DH	Laura Bow 2	* 65,-DV				

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbereitung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)

DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Offenbar ist das Erlebnis des Krieges gegen den Irak für viele immer noch so beeindruckend, daß eine fiktive Fortsetzung in der Zukunft, und sei es auch nur als Computersimulation, nötig ist, um die Gemütsruhe wiederherzustellen. Ein paar Jahre nach den tatsächlichen Ereignissen ist die Kampfbereitschaft immer noch hoch, der Irak wird nach wie vor als die Ursache allen Übels betrachtet. Wie gut, daß es noch Feindbilder in unserer Welt gibt, sonst wüßten wir gar nicht, was wir den lieben langen Tag machen sollten.

Wir befinden uns in nicht allzu ferner Zukunft, nämlich im Februar des Jahres 1995. Im Nahen Osten beginnt die Gewalt wieder zu eskalieren. Am 27. Februar erschießt ein junger Israeli in Jerusalem sechs Palästinenser. Krawalle in den israelisch besetzten Gebieten und im Gaza Streifen brechen aus, es gibt Hunderte von Toten. Die UNO schickt Friedenstruppen, die Führer der arabischen Staaten beraten über Maßnahmen zum Schutz der Palästinenser. In Bagdad proklamiert Saddam Hussein am 23. März den Besitzanspruch auf kuwaitische Territorien, wie er es schon 1990 getan hat. Die USA reagieren mit der Androhung eines erneuten Krieges. Zwei irakische

WAR IN THE GULF

Nach Pacific Islands wurde uns nun ein weiterer Nachfolger der Schlachtfeldsimulation Team Yankee beschert. Aufbauend auf den Vorgänger wurde ein fiktiver, zukünftiger Krieg am persischen Golf als neues Szenario gewählt.

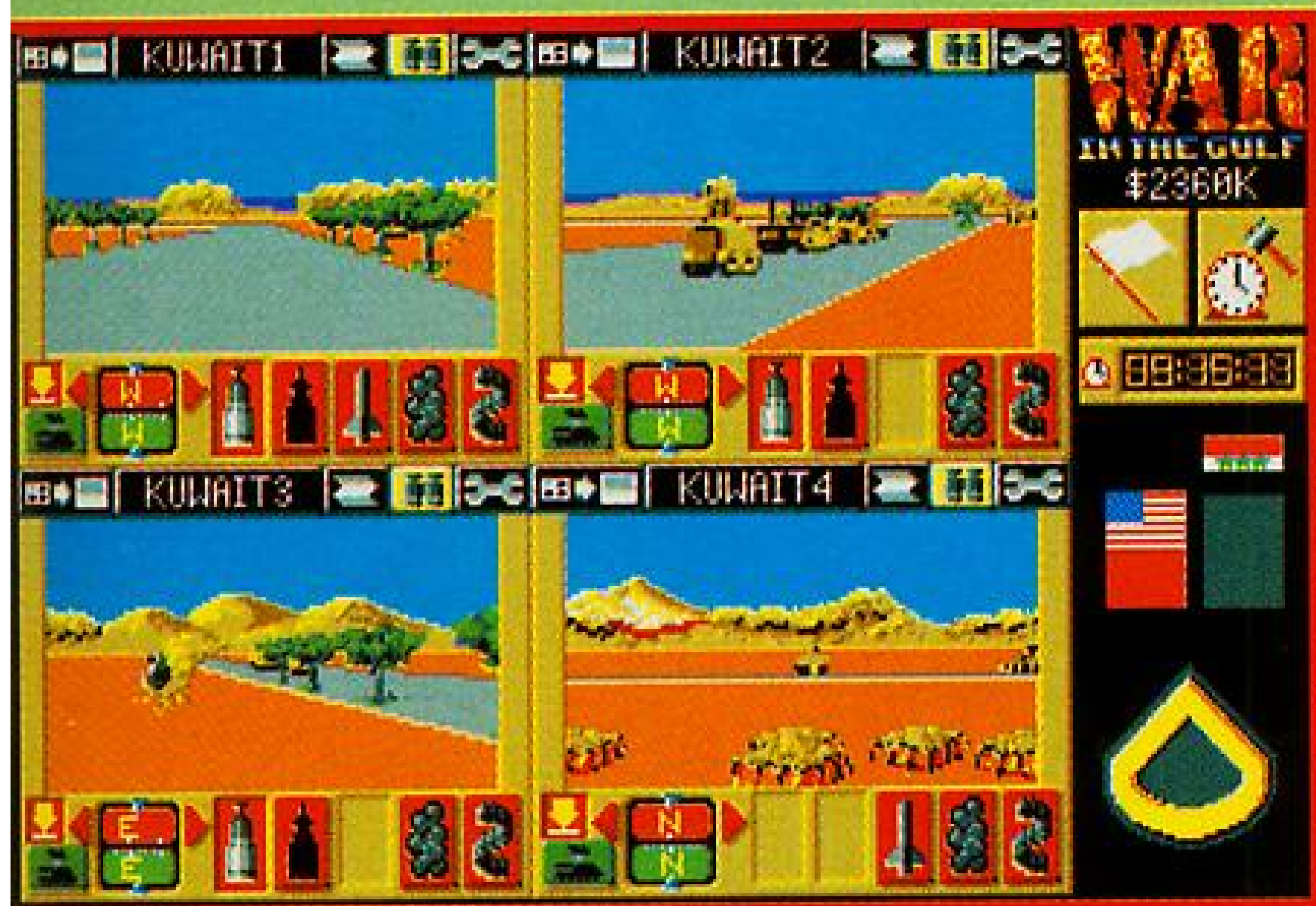


Vier-Player-Action einmal anders herum.

heiten. Durch das Aufspalten des Bildschirms in vier Zonen ist es möglich, alle Gruppen zur gleichen Zeit im Auge zu behalten. Da dieses Multitasking für den Spieler sehr gewöhnungsbedürftig ist, hat eine Trainingsmission die Aufgabe, grundlegende taktische Verhaltensweisen und Spielkontrollmechanismen zu üben. Die Karte ermöglicht es die einzelnen Einheiten im Gelände zu positionieren und sich an den Gegner heranzuschleichen. Mit der Sicht aus dem Panzer heraus wird dann das Ziel anvisiert und zerstört. Die Maussteuerung ermöglicht dabei ein schnelles und effizientes Steuern der verschiedenen Parameter. Ist man dann in der Spielsteuerung fit, wartet das große Abenteuer. Mit 25 verschiedenen Einsätzen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades ist ein langer, harter Kampf angesagt.

Neben einer kleinen Titelmusik sind eigentlich keine besonderen Soundeffekte enthalten. Das Dröhnen der Motoren und der Abschußknall der Kanone sind die einzigen Geräusche, die zu hören sind. Die Grafik gibt sich mit 320 x 200 Punkten etwas sparsam, ist aber mit einer Mischung aus Vektoren und Bitmaps dafür recht schnell. Eingescannte Bilder runden die unterschiedlichen Missionen ab.

Wer sich für Team Yankee begeistern konnte, dem ist dieses Game nur wärmstens zu empfehlen. Die Spielsteuerung und die vielen Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Wer die Vorgänger nicht kennt, dem sei ebenfalls der Kauf empfohlen, denn diese Art der Schlachtfeldsimulation ist einfach genial gestaltet und verspricht gewaltigen Spielspaß. (mg)



Elitedivisionen überqueren am 30. März die Grenze zu Kuwait und besetzen zwei Ölfelder im nördlichen Kuwait. Der Sicherheitsrat der Vereinten Nationen tritt noch am gleichen Tag zusammen und erläßt eine Resolution, in der der Irak aufgefordert wird, die besetzten Gebiete sofort zu verlassen. Am 31. März, gegen 9 Uhr vormittags, beginnt ein Angriff amerikanischer Truppen, der das Ziel hat,



Hier lassen sich die strategischen Grundentscheidungen treffen.

die irakisch besetzten Gebiete sofort zurückzuerobern. Damit ein jeder weiß, wo sich der aktuelle Kriegsschauplatz befindet, wurde der Packung eine farbi-

ge Karte des Kriegsgebietes beigefügt. Zwei Poster, auf dem einen ein Soldat mit Panzer, auf dem anderen der beeindruckende Anblick einer brennenden Ölquelle und zwei postkartengroße Fotos, sorgen für die Einstimmung auf die folgenden Kämpfe. Der Spieler steuert wieder vier verschiedene Panzergruppen mit jeweils 16 Ein-

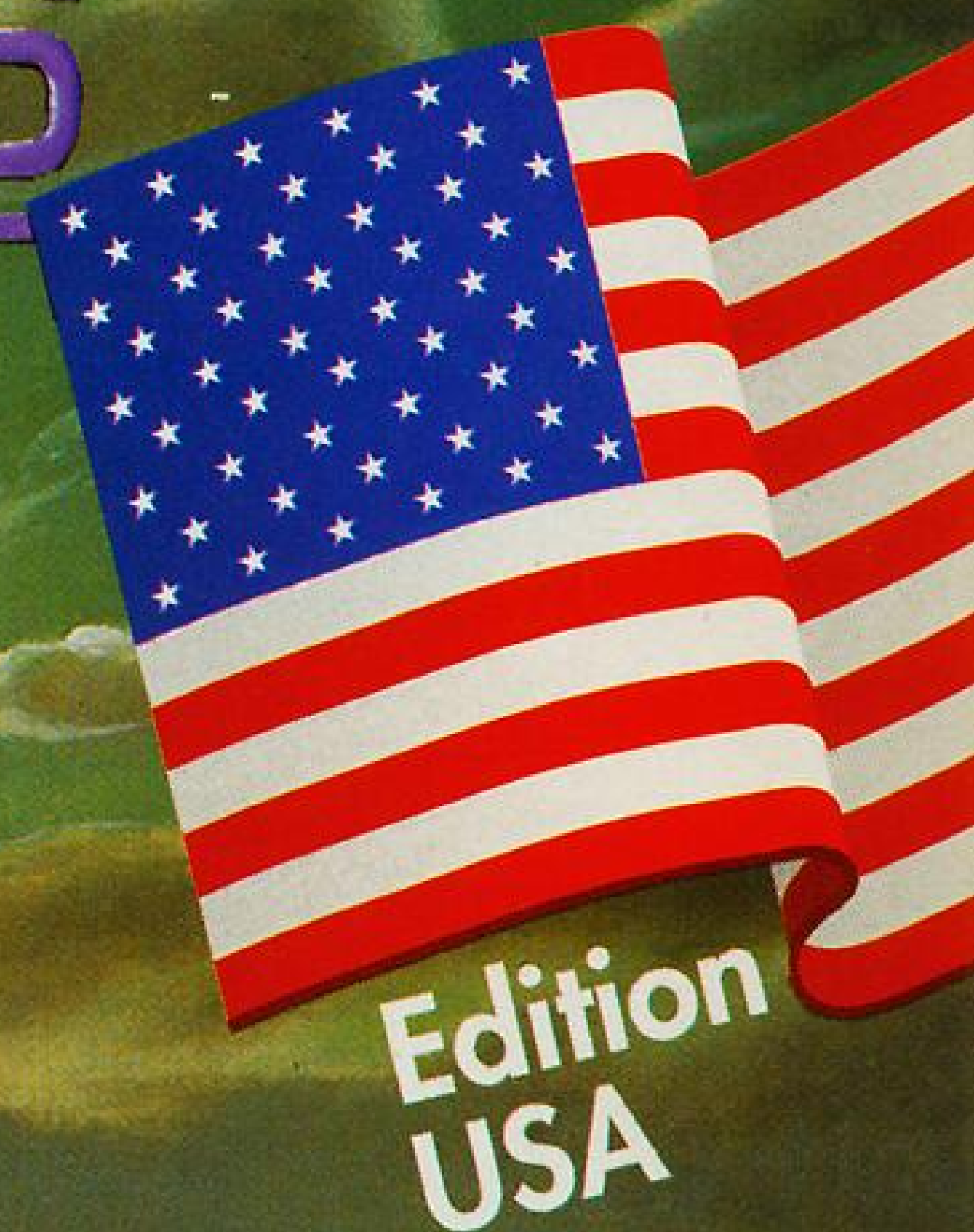


PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	☐ AdLib	☒ Hersteller Empire	Besonderheiten - Poster, Bilder und Landkarte in der Packung
Maus	☒ Soundblaster	☒ Preis ca. DM 110,-	
Tastatur	☒ Roland	☐ Muster von Hersteller	
VGA	☒ Andere		

*On final approach to
the United States*

A320[®]

AIRBUS[®]



entwickelt in Zusammenarbeit mit



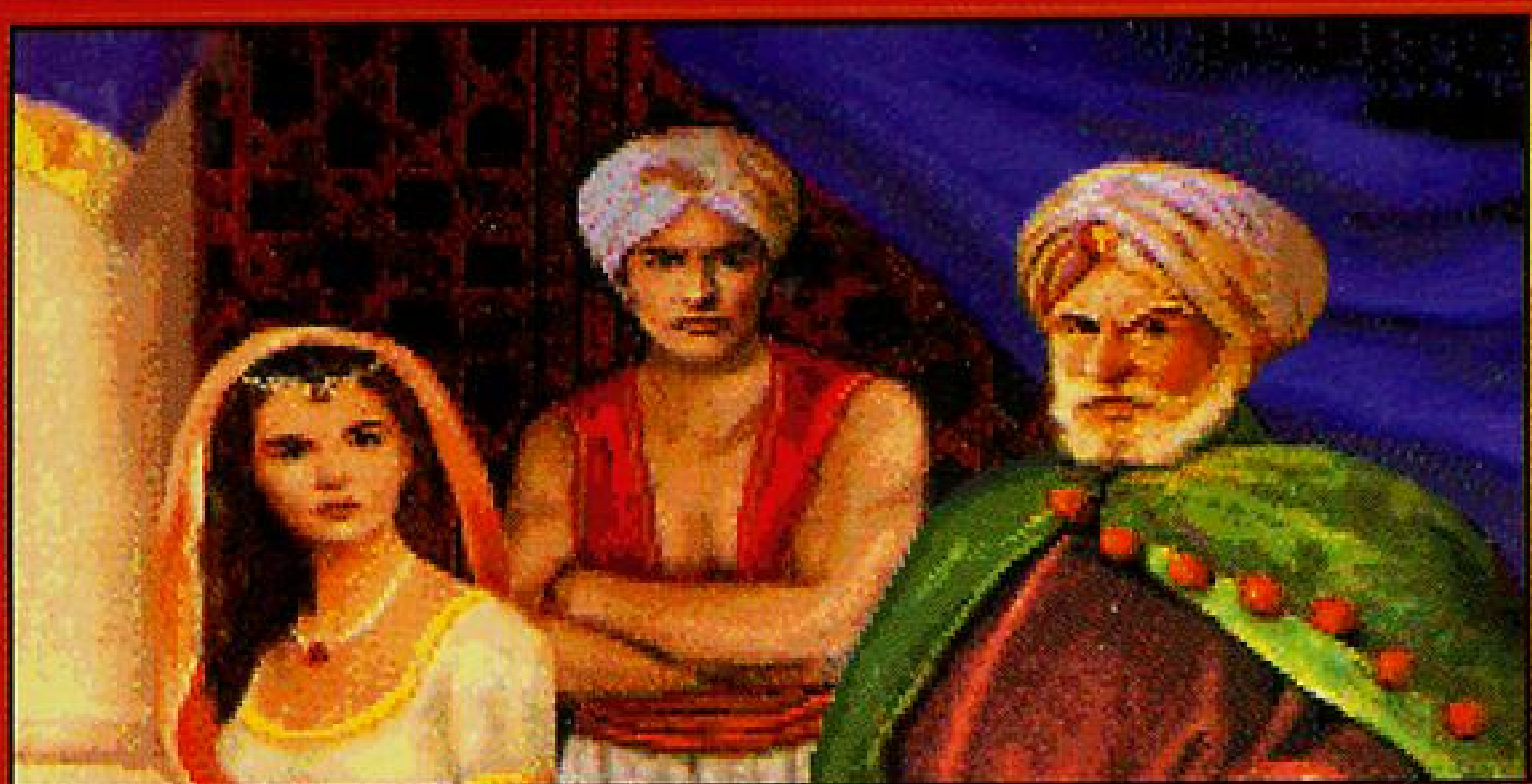
Lufthansa

und

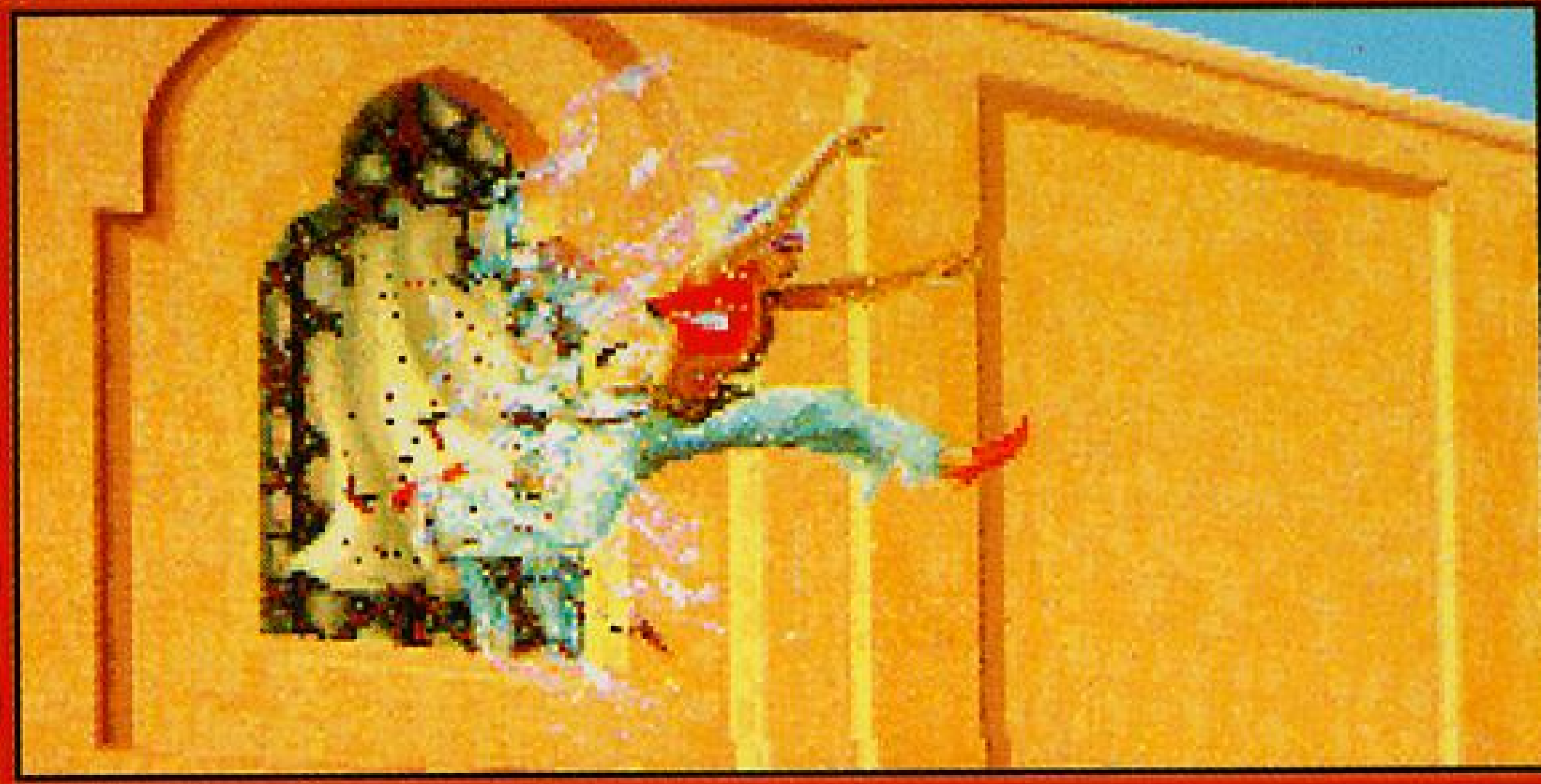
Deutsche Aerospace Airbus

Benutzen Sie unsere neue HOTLINE-Nummer täglich von 11-18 Uhr Telefon 0 52 41 / 98 60 20

© Airbus Industrie 1992



**"How dare you
speak to the Princess?"**



Ein Doppelgänger, der selbst den Sultan und die Prinzessin täuscht. Nur ein Sprung aus dem Fenster kann den Prinzen noch retten.

Da hat man als Held gerade einmal seine ersten Abenteuer bestanden, freut sich auf einen ruhigen Feierabend und auf Hand und Herz der schönen Prinzessin, und schon muß man sich wieder in Gefahr begeben. Aber dann wenigstens noch gewagter, noch schöner und noch spannender.

Der Prinz hat es im ersten Teil geschafft die Prinzessin zu heiraten. Alles schien in Ordnung und es war Friede, Freude, Eierkuchen. Ein ganz normaler "Arbeitstag" beginnt. Der junge Verliebte geht wie immer in den Thronsaal, bemerkt aber an der Tür einen seltsamen kalten Wind. Im großen Herrscherraum scheinen ihn die Blicke der Anwesenden

Ihr die Möglichkeit, den Prinzen über Tastatur oder Joystick zu steuern. Letzteres ist bei der Vielzahl von Bewegungsmöglichkeiten vorzuziehen. Wie schon im ersten Teil, verfügt der Prinz über eine Unmenge von Animationen, die

Prince The Shadow



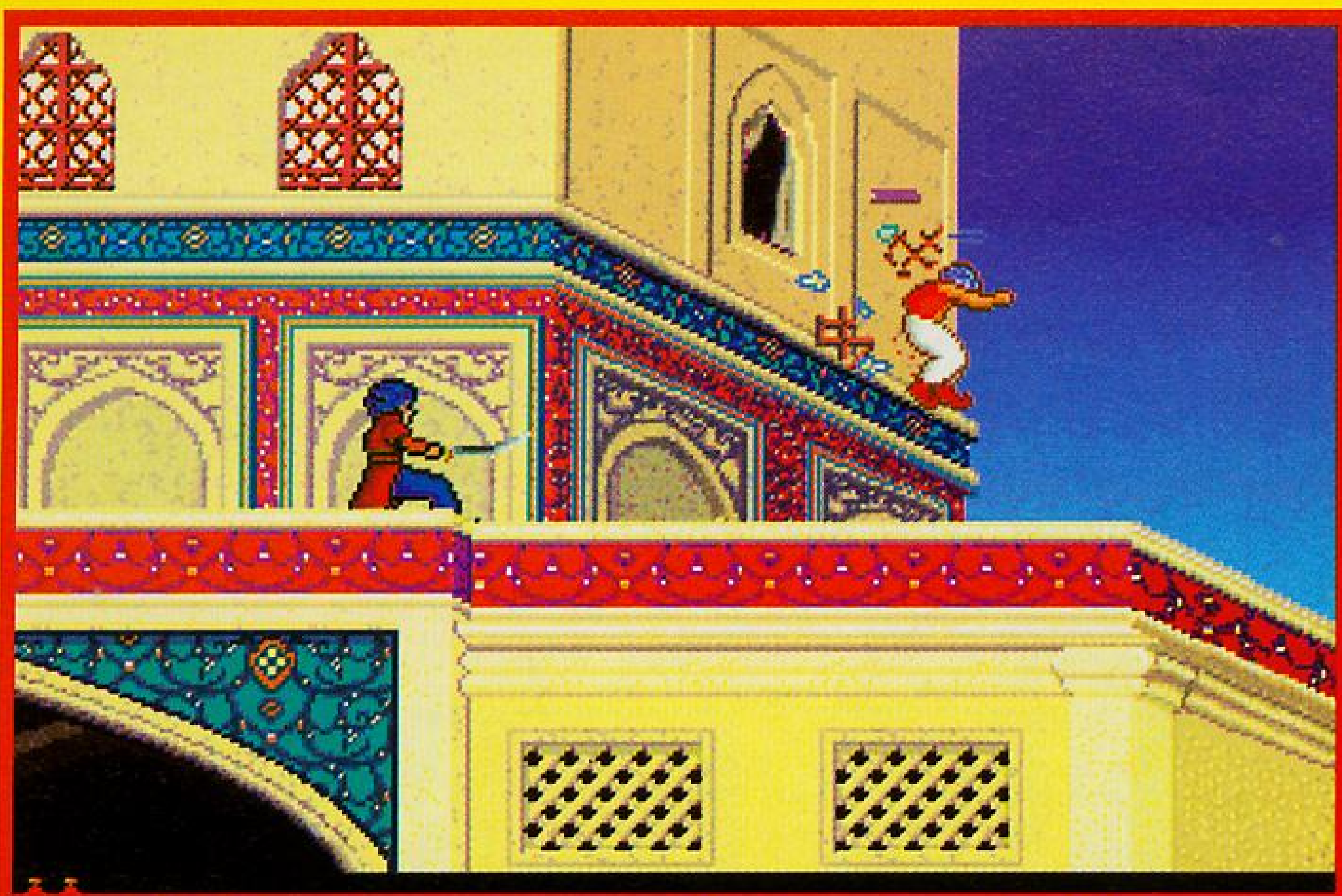
zu durchbohren. Selbst Sultan und Prinzessin erkennen den Prinzen nicht mehr. Und was viel schlimmer ist, bei ihnen steht jemand, der genau wie der Prinz aussieht. Irgendwer hat doch glatt seine Gestalt angenommen und alle machen jetzt Jagd auf ihn. Mit einem Sprung aus dem Fenster kann er sich gerade noch dem Zugriff der Wachen entziehen. Bis jetzt war für Euch noch alles einfach, denn die geschilderte Story spielt sich in einem wunderschönen Intro ab, das zwar nur einzelne Bilder zeigt, diese werden jedoch von einer stimmungsvollen Musik untermalt und mit einer digitalisierten Männerstimme garniert. Gleich nach dem Sprung greift Ihr also ein. Die Wachen des Palastes jagen Euch über die Dächer und Ihr müßt Euch mit dem Schwert Eurer Haut erwehren. Dabei habt

ihn unheimlich lebensecht wirken lassen. Daß ihm dafür aber die Augen zu fehlen scheinen, obwohl er eigentlich recht groß gezeichnet ist, lassen wir einmal unter den Tisch fallen - sehen müßt ja Ihr und nicht die Spielfigur. Beide Joystickknöpfe finden hier Anwendung. Knopf A ist meist für Sprünge vorgesehen, Knopf B für Schwertzie-

hen und Schlagen. Die Steuerung ist erst etwas ungewohnt. Man braucht schon einen guten und genauen Stick, um den kleinen Unterschied zwischen links + Knopf = kleiner Schritt und links oben



+ Knopf = großer Sprung definieren zu können. Fehlritte werden meist durch das Ableben des Helden gestraft. Dies ist grundsätzlich erst einmal kein Nachteil, verfügt man doch über endlos viele Leben. Aber jeder Neustart bedeutet einen Verlust an Zeit, und die hat man leider nun mal nur begrenzt zur Verfü-

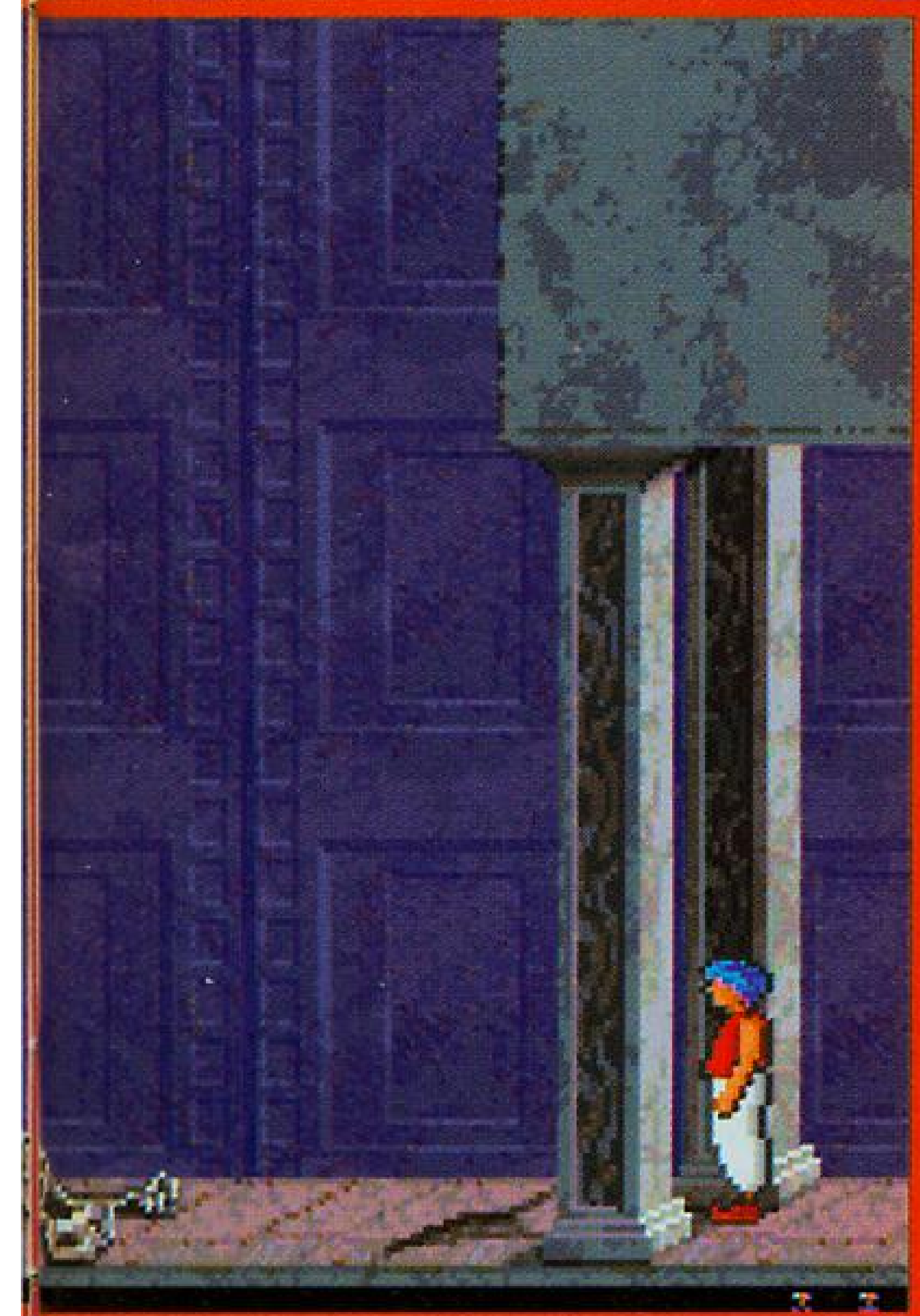


Fast ein bißchen knapp: Die erste Wache greift sehr früh an.



Im dritten Level stammen die Gegner aus dem Totenreich.

ow of Persia 2 and the Flame



wie im Intro. Doch nun zeigt sich im nächsten Szenarium, was Prince of Persia 2 ausmacht. Denn neben weiteren kniffligen Sprüngen müssen nun auch ebenso knifflige Rätsel gelöst werden. Ihr habt nicht nur die Aufgabe den Prinzen an Fallen vorbei zu führen, sondern müßt auch einige geschickt auslösen, ohne ihn zu verletzen bzw. einzusperren. Hierbei sind die Auslöser fast unmerklich im Boden versteckt. Ein falscher Tritt, und eine Tür schließt (öffnet) sich oder ein Schuß wird auf einen abgegeben. Teilweise sind Boden- bzw. Deckenplatten locker und fallen durch Erschütterung herab. Beide Features wiederum lassen sich mitunter geschickt kombinieren. Ein unerreichbarer Trittschalter kann durch eine herabfallende Platte ausgelöst werden. Im zweiten Level (auch Mini-Level genannt) auf Desert Island sind im Treibsand ein paar Steine eingelassen. Nur wenn man sie in der richtigen Reihenfolge betritt, öffnet sich eine Tür im Felsen.

Es sind also wirklich Kombinationsgabe und Grips des Spielers gefragt. Deshalb ist Prince of Persia 2 auch nicht klar in das Genre

Jump & Run einzuordnen. Der Heldensprite erinnert mich persönlich immer ein wenig an die Sierra-Figuren oder an Indian Jones von Lucas Arts. Groß gestaltet und die Figur eines Menschen. Die Aufgaben sind nicht allzu schwer, geben dem Spiel jedoch diesen gewissen Adventure-Charakter. Einige Levelabschnitte erinnern doch etwas an den ersten Teil, sind aber mit viel besseren Grafiken versehen worden. Auch die teils neuen und seltsamen Gegner brauchen schon das ganze Geschick. Hat man sich mit der Steuerung erst einmal angefreundet (es ist wirklich nicht so schwer), so macht es richtig Spaß und geht in Fleisch und Blut über. Rennen,

springen, kriechen und kämpfen sind wirklich zu schön animiert worden. Die ganze Aufmachung stimmt einfach. Zwar sind viele Features aus dem ersten Teil übernommen worden, doch hat der zweite absolut seine Berechtigung. Auch die Idee mit dem Baum, der je mehr Zeit Ihr braucht, mehr und mehr Blätter verliert, ist gut geworden. Je weniger Laub, desto mehr Panik bei Euch und desto näher ist die Prinzessin ihrem Schicksal. Also macht Euch auf, den bösen Jaffar zur Strecke zu bringen und Euren Ruf wiederherzustellen, damit es am Schluß heißen kann: Und wenn sie nicht gestorben sind, so leben sie noch heute!

(me)

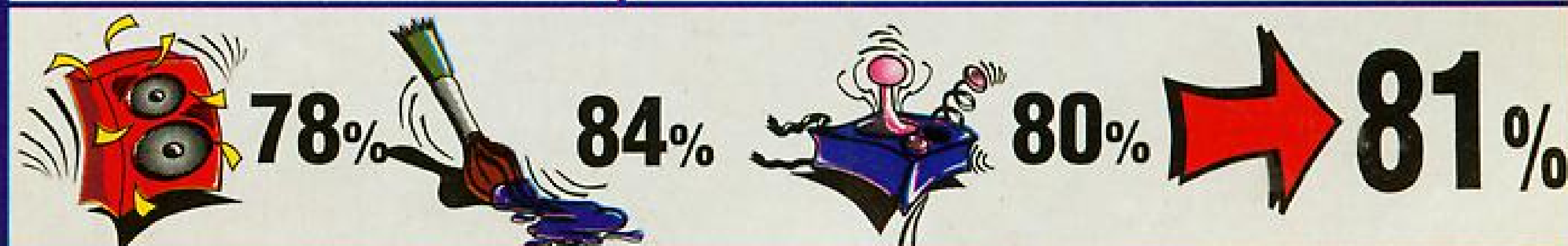
gung. Mittels Space-Taste kann man sich jederzeit über die verbleibende Zeit informieren. Nach der ersten Sequenz über den Dächern des Palstes, wo es nur auf richtiges Springen und ein bis zwei Schwertstiche ankommt, folgt eine Traumsequenz des Prinzen. Erschöpft schläft er ein und erlebt wiederum Bilder und digitalisierte Sprache

PC unterstützt

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

Jump & Run

Hersteller Broderbund **Besonderheiten**
Preis ca. DM 120,-
- Jump & Run
- Adventure-Mix
- Lauffähig ab 286er
Muster von
Electronic Arts





The Humans

THE JURASSIC LEVELS

Evolutionsgeschichte bis zur Erfindung des Rades auf witzige Art nachzuvollziehen - dies war bis jetzt mit "The Humans" möglich.

Nunmehr können sich einerseits bereits eingefleischte Fans des Urzeitstammes mit der Data-Disk "The Jurassic Levels" auf sage und schreibe 80 neue Abenteuer freuen, andererseits wird Neueinsteigern, die das Basisspiel bislang noch nicht ihr Eigen nennen konnten, beide Spiele zusammen in einem Sampler angeboten. Die neuen Levels bieten keine grundlegenden Novitäten, sondern führen die bekannte Humans-Spielidee weiter: Ein entsprechender Hinweis auf die spezifische Aufgabe erscheint am Anfang jedes neuen

Abenteuers. Dabei geht es im allgemeinen darum, einen Level in möglichst kurzer Spieldauer mit höchster Punktzahl abzuschließen, wobei ein Limit durch eine bestimmte Zeitvorgabe gesetzt wird. Schaffst Du die Aufgabe nicht in der gegebenen Zeit, kann der Level nur durch Opferung eines unglücklichen Stammesmitgliedes weitergeführt werden. Für die Erfüllung jedes Levels gibt es nicht nur eine, sondern grundsätzlich verschiedene, mehr oder minder zeitintensivere bzw. umständliche Lösungsmöglichkeiten. Du beginnst zunächst mit acht Urzeit-typen, die gerade mal die aufrechte Gangart entdeckt haben. Trotzdem hat schon jedes dieser Menschlein eine spezifische Fähigkeit, die Du taktisch geschickt zur Lösung der Aufgabe einsetzen kannst. Im Lauf der Zeit wächst Dein Stamm bei nicht allzu großen Verlusten kontinuierlich an, etwa durch Geiselfreierungen. Auch ein Mediziner steht Dir mit seinen magischen Fähigkeiten zur Seite. Bei der comicartigen Grafik werden die Sprites für meinen Geschmack etwas zu klein dargestellt. Ansonsten gibt es bei diesem originellen Spielchen, das in drei Schwierigkeitsstufen abläuft, nichts zu bemängeln.

(mr)



AMIGA

A ☒ A 500 ☒
unterstützt

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

STRATEGIE

Hersteller Mirage/Imagitec Design
Preis ca. DM 40,-
Muster von Bomico

Besonderheiten
- komplett in Deutsch
- Joystick erforderlich
- Fortsetzung von „The Humans“



PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
ARMORED FIST VGA *	79,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BEAUTY AND THE BEAST KOMPL. DT. VGA	89,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	89,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/	
INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA *	79,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	
/688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE -M.MANSION 2-KOMPL.DT. VGA*	89,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	
/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA *	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FATTY BEAR VGA	65,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA *	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	69,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA *	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA *	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PATRIOTZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
PIRATES GOLD II DT. ANL. VGA *	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONSTER DT. ANL. VGA	75,90
PREMIER MANAGER	59,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
RETURN OF THE PHANTOM DT. ANL. VGA *	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACEWARD HO I KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90

PC/IBM

STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA *	85,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
ZOOZ DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	34,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT. ANL. 5,25"	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CYCLES - ACCOLADE -	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
EPIC	39,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 3,5"	29,90
GOLDRUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED - ACCOLADE -	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	45,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. 3,5"	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	34,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29,90
MAUPTIT ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MEGA FORTRESS VGA 3,5"	34,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MINDGAMES INCL.	
WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES - SIERRA -	29,90
OBITUUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
PROPHECY - INFOCOM -	9,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	34,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE - 3,5"	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TIME QUEST NUR 3,5"	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY NUR 3,5"	29,90
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS NUR 5,25"	34,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 5	29,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	34,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	29,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE -	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ -	69,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT -	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
WAVEBLASTER -CREATIV-	359,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

& 8273

Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA - MICROSOFT - FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,...	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE- SOUND SENSATION	109,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	39,90

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
KICK OFF	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TURBO OUTRUN	89,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING Fortress DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB *	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB *	59,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR- DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL.	45,90
INDIANA JONES 4	
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS	
/ROBODOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90

Amiga

SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
U G H! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
4D SPORTS DRIVIN DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUBMARINE	29,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK DT. ANL.	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
CONTINENTAL CIRCUS DT. ANL.	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DARK QUEEN OF KRYNN	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND	35,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90

Preishits Amiga

LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA- STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
STELLAR 7 -SIERRA- STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL - TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UTOPIA	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	34,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	39,90
WWF WRESTLING TEIL 1	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Für so eine Idee braucht man natürlich die passende Grundlage. Was wäre wohl besser geeignet als die Zukunft. Hier ist wohl so ziemlich alles vorstellbar, denn die Szenerie wird nicht durch eigene Gedanken an die Wirklichkeit gestört und die Fantasie kann ungehemmt ihren Lauf nehmen. Leider sieht es in der Zukunft in den seltensten Fällen rosig aus. Und auch hier ist die Welt nicht mehr die, die wir kennen. Die Kontinente sind zwar noch die alten geblieben, aber die Herrschaft wurde von großen und kleinen Organisationen übernommen, die um die Vormachtstellung kämpfen. Ausschlaggebend dafür war die Erfindung eines Chips, der in die Gehirne der Menschen eingepflanzt wird. Dieser Chip erfüllt die "Aufgabe", die heutzutage von

SYNDICATE

Bullfrog, die schon für Populous verantwortlich waren, hat ganz klar erkannt, daß die einzelnen Spielgenres fast ausgereizt sind und die Zukunft in der Kombination mehrerer Arten liegt. Herausgekommen ist eine Symbiose der allerfeinsten Art, die Spieler vieler Sparten auf sich vereinen wird.

Elektronik kontrollierbar. Somit ist dieser Chip unschätzbar wertvoll und der Schlüssel zur Weltherrschaft. Mittlerweile bemühen sich aber bereits acht unterschiedliche Syndikate darum, den Gegner aus-

zuschalten und die Kontinente zu kontrollieren. Grundsätzlich also eine Aufgabe, die man von Bullfrog schon kennt. Hier nimmt man jedoch die Position eines Syndikat-Führers an und steht somit nicht unbedingt auf der Seite des Guten. Wie Ihr später vielleicht bemerken werdet, könnt Ihr das aber durchaus im "guten Sinne" gestalten. Was nun auf dem Programm steht, ist die Verschmelzung der unterschiedlichsten Spiele. Nachdem das wunderbare Intro einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat, seht Ihr auf eine Weltkarte, die unweigerlich ein wenig an das

Brettspiel Risiko erinnert. Tatsächlich ist es auch hier die Aufgabe, die einzelnen Länder an sich zu reißen. Hauptziel: Die Eroberung der Welt und das Ausschalten der anderen Syndikate. Man hat, von Europa ausgehend, jeweils nur die Möglichkeit in angrenzende Länder zu gehen und dort bestimmte Aufgaben zu lösen. Ein willkürliches Hüpfen von Land zu Land wäre ja auch unlogisch. Gleich das erste Land muß unter die eigene Herrschaft gebracht werden. Wie schon gesagt, müssen jeweils bestimmte Aufträge angenommen werden, um im Spiel vorwärts zu kommen. Im Screen nach der Karte wird in einwandfreiem Deutsch (nicht unbedingt üblich bei englischsprachigen Übersetzern) die Aufgabe erklärt. Dabei handelt es sich stets um gegebene Situationen, die durch Handlungen des Spielers zum eigenen Vorteil gewandt werden sollen, und die in direktem Zusammenhang mit der Story stehen. Grundsätzlich spielt sich jedes Szenario in einer mehr oder weniger großen Stadt ab. Die Befehle lauten hier von "Retten Sie zwei Wissenschaftler" bis "Eliminieren Sie alle gegnerischen Agenten". Das Ziel ist also durchaus die Vernichtung anderer Lebewesen, was zwar moralisch verwerflich ist, aber durch die Story etwas abgeschwächt wird. Es handelt sich nämlich "nur" um Cyborgs. Dies sind sogenannte cybernetische Organismen (der Terminator war zum Beispiel einer), die halb

Mensch halb Maschine sind. Es ist jedoch nie die Aufgabe Menschen zu töten. Auch das Ausschalten eines Cyborgs kann unter Umständen umgangen werden. Das liegt im Ermessen des Spielers. Hatten wir eben noch Elemente des Brettspiels Risiko, stoßen wir jetzt auf rollenspieltypische Teile. Es gilt nämlich nun, vier eigene Cyborg-Agenten mit Ausrüstungsgegenständen auszustatten. Nicht nur Waffen müssen eingepackt werden, sondern auch ein sogenannter Medi-Pack zur Heilung von Wunden und der Überzeugungsstrahl, der den ganzen



Jede Stadt ist mit Leben erfüllt.

Drogen übernommen wird. Eine heile, bessere und schönere Welt, als die in der Zukunft schwer rampionierte, wird einem vorgegaukelt. Nicht nur das Umfeld wird als blühend angesehen, auch das eigene Aussehen ändert sich für die Augen des "Chip-Abhängigen". Ein Blick in den Spiegel würde jedem einen wohlproportionierten und hübschen Menschen vorspielen. Auch wenn diese Eigenschaften des Chips durchaus löblich wären, verliert der Mensch dabei jedoch jeden Bezug zur Realität und wird gleichzeitig durch die

Schema der Überredungskünste

Man kann sein Team auch mit einem elektronischen Gehirn unterschiedlicher Güte ausstatten, wodurch es leichter wird, jemanden zu "überreden". Die vier verschiedenen Hauptcharaktere haben einen bestimmten Punktwert: **Zivilist = 1, Wache = 3, Polizist = 4, Feindagent = 32**. Um Personen mit ins Schlepptau zu nehmen, braucht man erst einmal einen gewissen Punktwert im Team. Daraus ergibt sich folgende Tabelle:

Gehirnstufe	Zivilist	Wache	Polizist	Feindagent
0	0	4	8	32
1	0	2	4	16
2	0	1	3	11
3	0	1	2	8

Spielablauf prägt, dürfen nicht vergessen werden. Auch kann man Geld in neue Erfindungen oder eine bessere Ausstattung des Körpers (z. B. Brustpanzerung, mechanische Arme) stecken. Der Überzeugungsstrahl dient, wie der Name schon sagt, zum "Überreden" von Zivilisten und Gegnern. Wird dieser Strahl auf andere Personen oder Cyborgs angewandt, so folgen diese plötzlich dem eigenen Agenten. Nicht jeder ist so leicht zu überreden. Je gefährlicher die Personen, desto schwerer die Überredung (siehe Schema). Hier besteht nun die bereits angesprochene Möglichkeit, Situationen friedlich zu lösen, und einen feindlichen Agenten durch Überzeugung auszuschalten (oft aber viel zu schwer).

Hat man alle Agenten einzeln oder im Team versorgt, so stürzt man sich in den nun folgenden Action-Part. Auch hier ist ein gewisses



Jetzt bekommen die Jungs bestimmt einen Strafzettel.



Maß an Strategie nötig. Die Darstellung erfolgt aus der bekannten Sicht von schräg-oben. Die Orte sind Grau in Grau gehalten und spiegeln somit die trist geschilderte Zukunft wieder. In den Städten gehen die Zivilisten ihrem Tagesablauf nach, die Polizei geht Streife und gegnerische Agenten tauchen je nach Auftrag mehr oder weniger viele auf. Alles läuft seinen geregelten Ablauf. Die Einwohner überqueren die Straße nicht, sie versammeln sich ab und zu und die Polizei wird sauer, wenn Ihr Eure Jungs die Waffen ziehen läßt. Im

linken unteren Eck des Bildschirms ist ein Scanner angebracht, der Euch mittels orangener Punkte Euch, mittels blauer Punkte die Polizei, durch rote Punkte die Feinde und durch kleine weiße die Zivilisten anzeigt. Euer anzupeilendes Ziel wird durch die vom Radar her bekannten "Wellen" dargestellt. Ihr könnt einzelne Agenten oder das ganze Team bewegen. Einfach den jeweiligen Agenten auswählen und das gewünschte Ziel anklicken. Sofort macht er sich auf den Weg dorthin. Dabei und überhaupt zur Erlangung eines Zieles

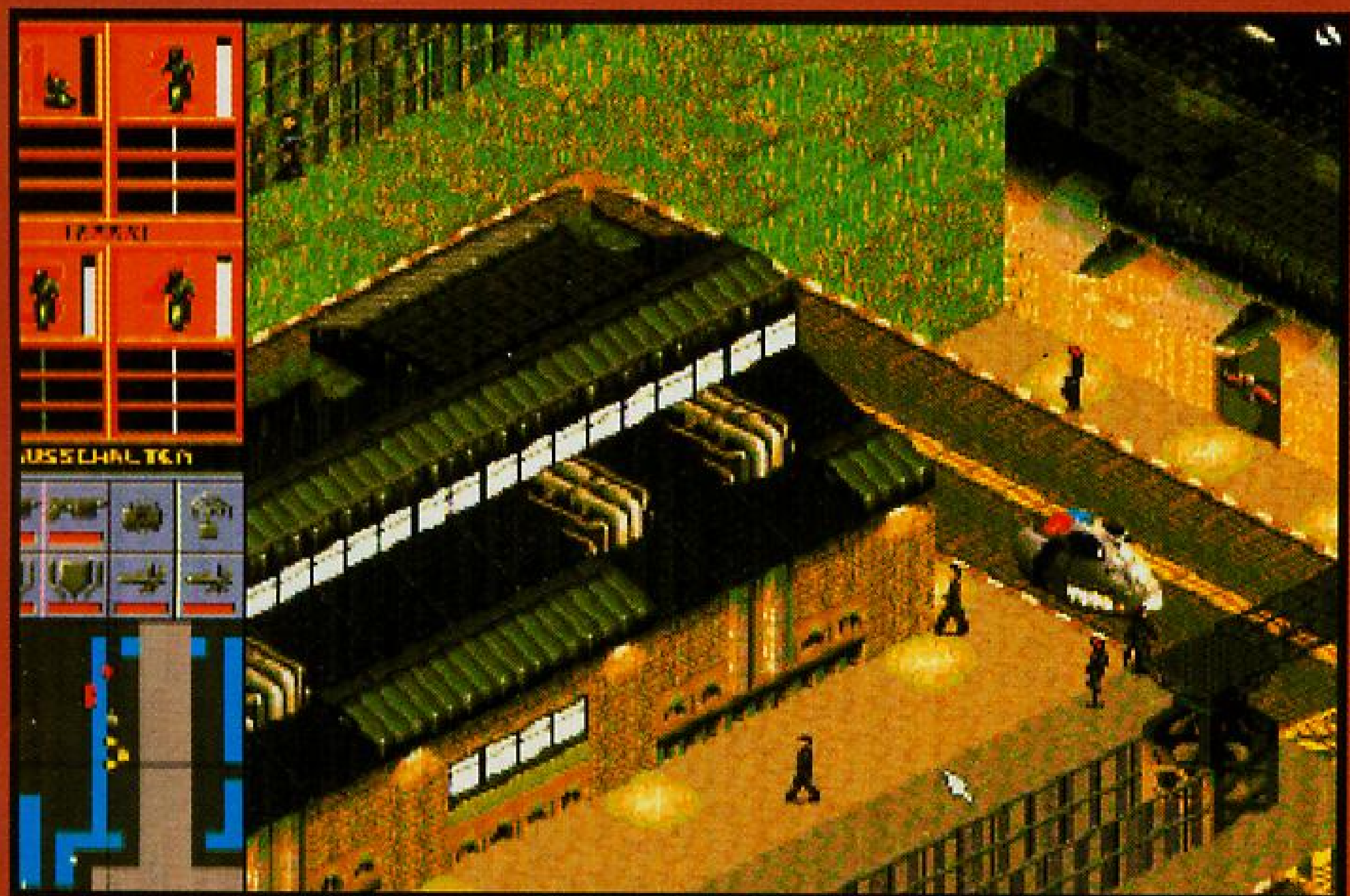
ist der sogenannte IPA-Level wichtig. Das sind die drei Balken unterhalb der links oben abgebildeten Agenten. Sie können stufenlos nach rechts (mehr) oder links (weniger) verschoben werden. I steht für die Intelligenz, d. h. wie ein Agent auf eine Situation reagiert. Viel I = wenig Risiko (kenn' ich auch). Der zweite Balken läßt das Teammitglied besser feuern und Gefahren schneller erkennen. Zu guter Letzt kann noch die Geschwindigkeit der Reaktion eingestellt werden. So bekommt jeder Agent einen eigenen "Charakter" und handelt mit unter sogar selbstständig. Scheint es einmal ziemlich ausweglos zu sein, einfach beide Maustasten gleichzeitig drücken und alle Balken schnellen nach oben. Die Kerle feuern wild um sich und schaffen es so doch manchmal aus einer brenzligen Situation zu kommen.

So ackert man sich also durch die Stadt, kann Fahrzeuge benutzen, Leute überreden mitzukommen und schafft so eine Gruppe, die nicht nur aus den vier eigenen Typen besteht, sondern rein theoretisch aus bis zu 2.000 Leuten (nicht alle in einer Stadt). Hat man sein Ziel erreicht, wählt man durch einen Mausklick die Waffe (Strahl) aus, fährt mit dem Cursor über das Ziel (Cyborg) und löst mit der rechten Taste den Schuß (Strahl) aus. Meist ist es dann noch nötig, die

ganze Mannschaft aus der Stadt zu evakuieren, was aber (sofern man vor die Stadttore muß) nur mit einem Fahrzeug möglich ist, da nur diese die Tore passieren dürfen - also niemals alle Fahrzeuge zerstören.

Durch das Bewältigen eines Auftrages, wird einem das Land zugeteilt und man kann den Steuersatz für dieses Gebiet festlegen. Somit fließen neue Gelder in die Kassen und neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände können erworben oder erfunden werden. Angeworbene Cyborgs können ins eigene Team aufgenommen werden und ausgeschiedene ersetzen (maximal aber immer vier Mann pro Auftrag). Scheitert man, so kann man sofort einen neuen Versuch starten, jedoch geht das Weltgeschehen in Echtzeit weiter und die anderen Syndikate sind auch nicht faul.

Zwar stößt die Grundidee des Spieles einigen Leuten vielleicht auf, es ist aber dem Spieler absolut freigestellt, wie er sich verhält. Außerdem ist hier alles bis ins kleinste Detail ausgearbeitet und in hervorragender Grafik dargestellt worden. Die digitalisierten Sounds ("Halt Polizei, legen sie ihre Waffen nieder") ziehen einen zudem voll ins Geschehen, so daß dem Team von Bullfrog nur eine Meisterleistung zu bescheinigen ist. Eine fantastische, geniale Mixtur. (me)



Scrollt man zu weit, verliert man sein Team aus den Augen.

PC unterstützt

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

STRATEGIE-ACTION

Hersteller Bullfrog
Preis ca. DM 120,-

Besonderheiten
- komplett in Deutsch
- lauffähig ab 286er

Muster von
Electronic Arts



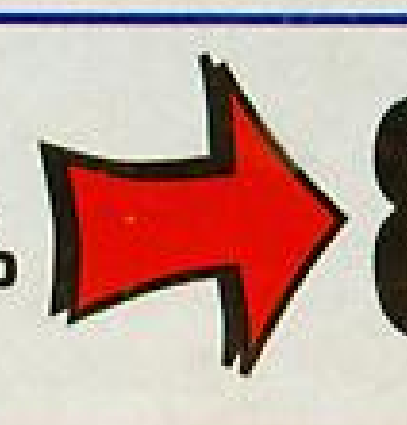
80%



83%



90%



88%

Aber mal im Ernst. Ist es notwendig mit Sprüchen zu werben, die bestenfalls auf ein englischsprachiges Erotikmagazin gehören (woher weiß ich das)? Schließlich geht es hier um das altehrwürdige Schachspiel, das schon Generationen begeisterte. Ein Spiel, das von Königen gespielt wurde und die sogenannte gute Gesellschaft geprägt hatte. Naja, die Zeiten sind eben hart, aber modern.

Zur Sache. Die Jugend und auch die Älteren haben genug von der Langeweile des ernstesten Brettspiels mit Bauern und Springern. Man will sich ausspannen und erholen. So dachte sich das zumindest Spectrum HoloByte, und kre-

National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion and 1

Guaranted Rude - Unhöflich, heftig, grob, roh oder ungebildet, so definiert mein Englisch-Lexikon das Wörtchen Rude. Kann ein einziges Spiel all diese Eigenschaften auf sich vereinen? Das wäre wohl zu "schön", um wahr zu sein.

gut 'rüber. Auch die Sounds und Stimmen der Figuren können voll überzeugen. Beim Bewegen übers Feld gingen sie mir jedoch bei meinem 386/25 fast verloren. Ich fand sie aber dann auf dem 486/66 in der Redaktion wieder. Auch wenn bei diesen Sequenzen die Aufmachung stimmt, sind sie doch "nur" abgespielte Filmchen und zeugen außerdem oftmals von schlechtem Geschmack und seltsamem amerikanischen Humor. Dabei wird sogar aufs Blutfließen nicht verzichtet. Die Aufmachung der Optionen drumherum ist

wiederum witzig geworden. Jeder Schwierigkeitsgrad ist nicht nur durch eine Zahl gekennzeichnet, sondern durch einen ganzen Satz umschrieben (z. B. "keine Gefangenen werden gemacht"). Auch das Handbuch strotzt vor Sprüchen und Gags. All dies aber nur für die Englischkundigen unter uns.

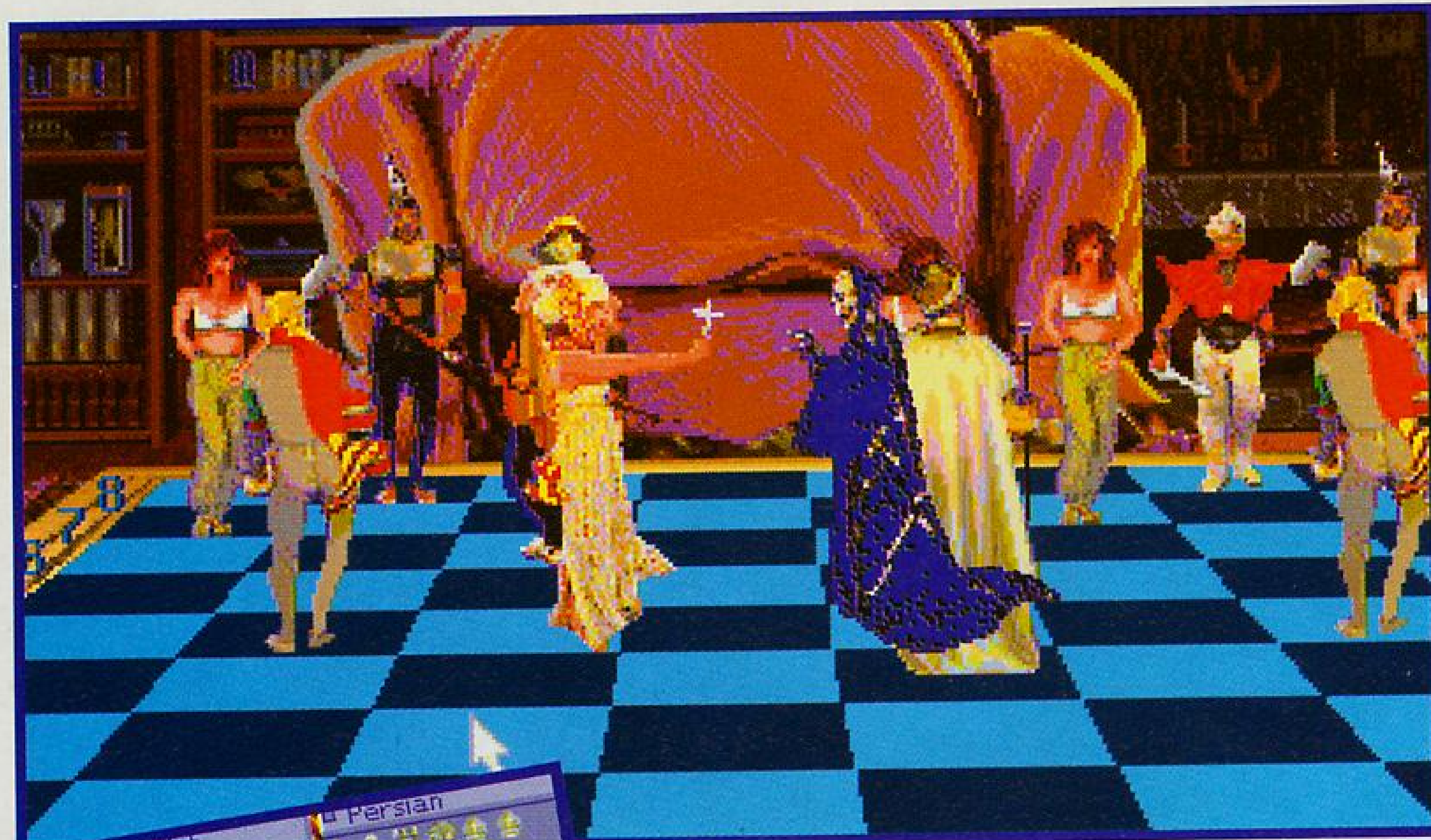
Somit ist Chess Maniac ein Schachprogramm, daß sich nicht recht entscheiden kann. Zum reinen Spielen gibt es preiswertere Versionen des Brettspiels. Zum Lachen ist dieses Programm auch nur bedingt geeignet, hat man sich doch mit Sicherheit ziemlich schnell an den Szenen satt gesehen. Vor allen Dingen, wenn man keinen 486er sein Eigen nennt und die Musik und die Bewegungen teilweise arg ins Ruckeln kommt.

(me)



ierte ein ganz anderes Schachspiel. Wer es einfach nicht mehr sehen konnte, daß die Spielfiguren beim Computerspiel ins Nichts gebeamt wurden, der braucht nicht länger Trübsal zu blasen. Das langweilige, klassische Figuren-Set wird einfach abgewählt und schon stehen digitalisierte und nachträglich leicht bearbeitete Figuren in Menschenform auf dem Brett.

Jeder Zug kann per Tastatur oder Maus eingegeben werden und wird



Lediglich Grafik und Sound reißen die Wertung noch herum.



vom Computer mit einer gut verständlichen, aber etwas feminin klingenden Männerstimme bestätigt. Danach macht sich der Spielstein voll animiert und mit Musik untermalt auf den Weg zu seinem Feld. Sollte es zum unvermeidlichen Schlagen einer gegnerischen Figur

kommen, zeigt sich endlich, was "RUDE" bedeutet. Beide Digi-Männchen, übrigens in 256-Farben und natürlich VGA, werden herangezogen und ein heißer, meist jedoch unfairer Kampf entbrennt. Der Bauer erschießt die "Bäuerin", der König schlägt den Läufer nieder und der Turm ersticht die Königin.

Diese Animationen sind ebenfalls in vielen Stufen digitalisiert worden und kommen auf einem 386er sehr



Mittels Achselschweiß wird hier der Gegner erledigt.

PC unterstützt

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

STRATEGIE

Hersteller Spectrum
HoloByte
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- 27 MB freier Platz benötigt
- lauffähig ab 386er



84%



82%



62%

➔ 70%

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Bitte wählen Sie: 06131/238085 - Fax: 06131/238062

Syndicate	Amiga / PC	DM 59,90	DM 79,90	X-Wing Data	PC	DM	a. A.
Freddy Pharkas	PC	DM 59,90		Starwing, dt.	SNES	DM	99,90
Pirates Gold	PC	DM 84,90		Fields of Glory	PC	DM	84,90
Day of the Tentacle	PC	DM 69,90		Super Turricon, US.	SNES	DM	89,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 23 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr.
Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
	DM	DM		DM	DM		DM	DM
1869	DV	64,90	74,90	Jonathan	DV	74,90		
A-Train	DV	79,90	89,90	Jordan in Flight	DA			
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	KGB	DV	54,90		
Abandoned Places 2	DV	59,90	74,90	Kings Quest 6	DV			
Aces over Europe	DV	a. A.	69,90	Lands of Lore	??	a. A.		
Aces of the Pacific			64,90	Leather Goddesses 2	DA	79,90		
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Legend of Kyrandia 1	DV	a. A.		
Alone in the Dark	DV		84,90	Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.		
Arabian Nights		59,90		Lemmings 2	DA	59,90		
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.	Links 386 Pro	DA			
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Links Banff				
B. C. Kid	DA	54,90		Links Barton Creek				
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Links Bay Hill				
Battle Chees 4000	DA		64,90	Links Bountiful		34,90		
Battle Isle Data 2	DA		44,90	Links Firestone		34,90		
Battle Team + Data 2	DA	109,90	109,90	Links Hyatt Dorado				
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links Mauna Kea				
Bitmap Br. 1	DA		49,90	Links Pinehurst				
Bitmap Brothers 2		54,90	54,90	Links Tron North				
Body Blows		49,90		Lion Heart	DA	54,90		
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Lost Treas. 1		84,90		
Burning Steel	DV		74,90	Lost Treas. 2				
Burntime		a. A.	a. A.	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90		
Buzz Adrian			84,90	Mad TV	DV	64,90		
Campaign	DV	74,90	69,90	Might & Magic 3	DV	64,90		
Car and Driver	DA		69,90	Might & Magic 4	DV			
Castles Data Disk	DA	29,90		Might & Magic 5	DV			
Castles 2	DA		64,90	Monkey Island 1	DV	64,90		
Chaos Engine	DA	44,90		Monkey Island 2	DV	74,90		
Civilization	DV	69,90	79,90	Monster Bash	??			
Comanche	DV		79,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90		
Comanche Data	DV		49,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90		
Comanche + Data	DV		124,90	No. Collection	DV	64,90		
Combat Air Patrol	DA	59,90		Patriot	DA	a. A.		
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90		
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Perfect Gerneral	DA	69,90		
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Perfect Gerneral Data		39,90		
Day of Tentacle	??	a. A.	69,90	Pinball Dreams	DA	44,90		
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Pinball Fantasiea	DA	49,90		
Desert Strike	DA	59,90		Pirates Gold	??			
Die Schöne und das Biest	DV		74,90	Populous 2	DA			
Dogfight	DA		89,90	Populous 2 Plus	DA	64,90		
Doom			a. A.	Premiere Manager		49,90		
Dream Team	DA	49,90	54,90	Quest of Glory 3		64,90		
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	74,90		
Dune 2	DV	54,90	59,90	Reach for the Skies	DA	49,90		
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Red Baron	DV			
Elisabeth 1.	??	a. A.	a. A.	Red Baron Data	DV	44,90		
Elite 2	DA		a. A.	Return of Phantom	??			
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Ringworlds	DA			
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Roma AD 92	DV	64,90		
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90	SWOTL				
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	SWOTL Datas				
Falcon 3.0	DA		79,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90		
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90		
Fields of Glory	??	84,90		Shadow of the Comet	DV			
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Sherlock Holmes	DV			
Flashback	DV	59,90	64,90	Shuttle	DA	49,90		
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	Silent Serviese II	DA	69,90		
Freddy Pharkas	DV		59,90	Sim Life	DV	a. A.		
Front Page Football	DA		69,90	Space Hulk	DA	69,90		
Goal!	DA	49,90		Space Quest 5	DV	a. A.		
Goblins 2		54,90	59,90	Street Fighter 2	DA	54,90		
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	Strike Commander	DA			
Gunship 2000 Senario			49,90	Strike Commander Speech	DA			
Hannibal	DV	64,90	74,90	Strike Commander + Speech	DA			
Harrier Jump Jet	DA		84,90	Stunt Islands	DA	a. A.		
History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Superfrog	DA	49,90		
Humans		49,90	49,90	Syndicate	DV	59,90		
Humans Race	DV	64,90	74,90	Task Force 1942	DA			
Inca	DV		84,90	Terminator 2029				
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	The Greatest	DV	54,90		
Island Dr. Brain	DV		69,90	The Legacy				

CD-Rom

7th Guest		129,90
Battle Chess		a. A.
Chessmaster 5 Billion and One		89,90
Der Patrizier		89,90
Inca		104,90
Indiana Jones 4		a. A.
Legend of Kyrandia		a. A.
Space Quest 4		74,90

Mega Drive

Alien 3	dt	99,90
Flashback	dt	109,90
Shining Force	US	a. A.
Sonic 2	dt	69,90
Tiny Toons	dt	94,90

Super NES

Alien 3	dt	119,90
B.O.B.	dt	104,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt	104,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt	109,90
Jungle Strike	US	a. A.
Star Wing	dt	99,90
Street Fighter	dt	89,90
Super Bomberman	US	a. A.
Super Mario Kart	dt	89,90
Super Propotector	dt	109,90
Super Star Wars	dt	119,90
Super Turricon	US	89,90
Techno NBA Basketball	US	119,90
Tiny Toons	dt	114,90
Ultima 6	US	a. A.
Wing Commander	dt	129,90
Wing Commander Special Operations	dt	129,90
WWF 2 Royle Rumble	dt	129,90

Soundkarten

Sound Blaster 16		399,00
Sound Blaster 16 ASP		479,00

AN AMERICAN TAIL

“Capstone” ist bekannt für Umsetzungen erfolgreicher Filme oder Bestseller in rasante Computerspiele. Nach “Home Alone 2”, “L.A. Law” oder “The Dark Half” wagen sich die Programmierer nun an den Zeichentrick-Helden “Feivel der Mauswanderer”, der von Steven Spielberg ins Leben gerufen wurde.



Bislang konnte die Zeichentrick-Figur in zwei Kinofilmen bewundert werden. Basierend auf diesem Erfolg machte man sich an die erfolgreiche Umsetzung, und was daraus wurde, begeistert nicht nur Kinder... Mehrere sehr interessante Features werden in diesem Adventure vereinigt, daß zudem noch von Denkaufgaben und Action-Sequenzen durchzogen wird. Zum einen handelt es sich bei dem vorliegenden Spiel um die Kombination beider Filme in einem Adventure. Hat man die Aufgaben, die analog zu den Abenteuern des ersten Films stehen, erfolgreich erfüllt, befindet man sich schon auf dem Weg zu neuen Abenteuern, die sich nun am zweiten Film orientieren. Es sind sozusagen zwei Spiele in einem. In der Vorgeschichte wird von Feivel erzählt, der mit seinen Eltern - auf der Flucht vor den Katzen - eine Seereise nach Amerika antritt, um dort ein ruhiges Leben zu führen. Doch werden die Mäuse durch einen starken Orkan auf See getrennt und Feivel findet sich bald darauf allein an der Küste von New York wieder. Im ersten Teil ist es nun seine Aufgabe, durch Gespräche Informationen über seine Eltern zu erhalten. Weiter bekommt er den Auftrag, eine Geheimwaffe zu bauen, die gegen die Katzen der Stadt

angewandt werden soll. Man muß verschiedene Gegenstände finden und richtig anwenden. Die zweite Story folgt dem gleichen Muster. Feivel wird wieder von seiner Familie getrennt, die auf der Suche nach dem Land, in dem es keine Katzen gibt, war. Wieder muß er seine Familie finden und außerdem die Tiere im “Mäuse Eldorado” warnen, denn eine Horde böser Katzen ist auf dem Weg, alle Nager zu vernichten. Das zweite interessante Feature sind die Denkaufgaben, die das Adventure durchziehen. Diese müssen gewonnen werden, damit Feivel weitere Abenteuer bestehen kann. Es handelt sich um fünf kleine Rätsel, die auch als Brett- oder Freizeitspiele bekannt sind. Bei dem ersten Spiel handelt es sich um das bekannte “Memory”, ein Konzentrationsspiel. Dann ein Spiel, bei dem eine Kugel unter einer von drei Nußschalen versteckt ist. Die Schalen werden vermischt, und der Spieler muß sagen, unter welcher Schale sich die Kugel befindet. Im nächsten Rätsel ist ein in kleine Quadrate zerstückeltes Bild vorzufinden. Die Quadrate müssen so verschoben werden, daß das ursprüngliche Bild wiederhergestellt wird. Im vierten Spiel müssen Punkte durch Linien so verbunden werden, daß ein Quadrat entsteht, wer



mehr Quadrate aufbauen kann, hat gewonnen. Die letzte Aufgabe schult wiederum die Konzentration. Eine Zeichenfolge wird kurz gezeigt und der Spieler muß sie aus dem Gedächtnis heraus nachbilden. Die Funktionen sind stark vereinfacht, da das Adventure hauptsächlich an Kinder adressiert ist. So gibt es auch keine Menüs, außer das Wertsachen-Fenster, in dem die Gegenstände aufgeführt sind, die Feivel mit sich trägt. Wenn etwas aufzuheben ist, klickt man einfach auf den Gegenstand, möchte man mit jemandem sprechen, verwandelt sich der Zeiger automatisch in eine Sprechblase und man klickt einfach die Person an. Die relativ gute Grafik wird durch animierte Sequenzen aus den

Die Original-Charaktere bringen die richtige Stimmung ins Spiel.

Kinofilmen verfeinert. Die Musik hingegen muß man wohl bald als Hintergrundgeplänkel abtun. Insgesamt ist das Adventure ein großer Erfolg. Die Tendenz zu Adventures, die mehr bieten als bisher, wird erfolgreich bestätigt. So kann es leicht passieren, daß sich nach den Kindern auch bald die Eltern vor dem Bildschirm einfinden.

Obwohl es sich auf grundlegende Befehle und Transaktionen beschränkt, ist es den Programmierern gelungen, die Einfachheit gut zu verpacken und gekonnt aufzulockern.

(ar)

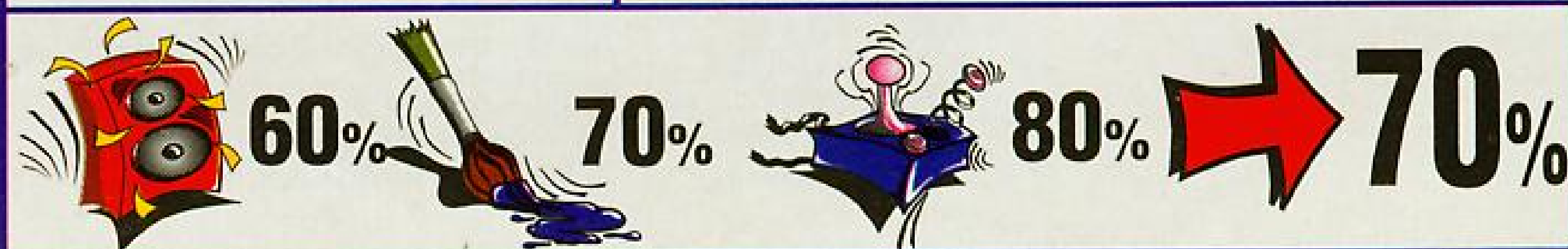


PC unterstützt

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

ADVENTURE

Hersteller Capstone
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller
Besonderheiten
- Animierte Filmsequenzen
- ab 286 er



Das Fußball-Ereignis '93:

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

Für
PC und
Amiga

© LIEDEL / KICKER-SPORTMAGAZIN



Erhältlich ab Ende August

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:



Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit



Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig



18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl



Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht



Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken



Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit



Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse



Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften



10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade - vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler



Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Die Vorgänger der Hoyle Classic Card Games, die Hoyle Book of Games Vol 1-3, bekamen in ihren Kritiken immer gute Werte für Sound, Grafik und Spielbarkeit. Doch der Haken an der ganzen Sache bzw. dem ganzen Spiel war jeweils, daß die computersimulierten Karten- und Brettspiele höchstens in der neuen Welt ein Begriff waren. In Deutschland war auf jeden Fall erst einmal das Studieren der Anleitung angesagt.

Auch wenn man sich die Verpackung der neuen Folge ansieht, beschleicht einen wieder das unbestimmte Gefühl des Unbekannten. Von Spielen wie Bridge und Cribbage hat der Otto Normalbürger immerhin schon etwas gehört, aber Euchre, Hearts, Klondike, Gin Rummy, Crazy 8's und Old Maid sind doch weniger bekannt. Sound und Grafik sind dagegen von gewohnt guter Qualität.

Klondike ist ein Solitärspiel. Wie immer müßt Ihr versuchen, alle Karten auf die Kartenstapel am Rande abzutragen. Doch wer Windows oder das Hoyle Book of Games besitzt, braucht diese Variante sicher nicht auch noch. Für alle anderen ist es ganz nett. Old Maid ist ein Schwarzer Peter-Verschnitt. Wer am Ende des Spiels auf der "Alten Dame" sitzen-

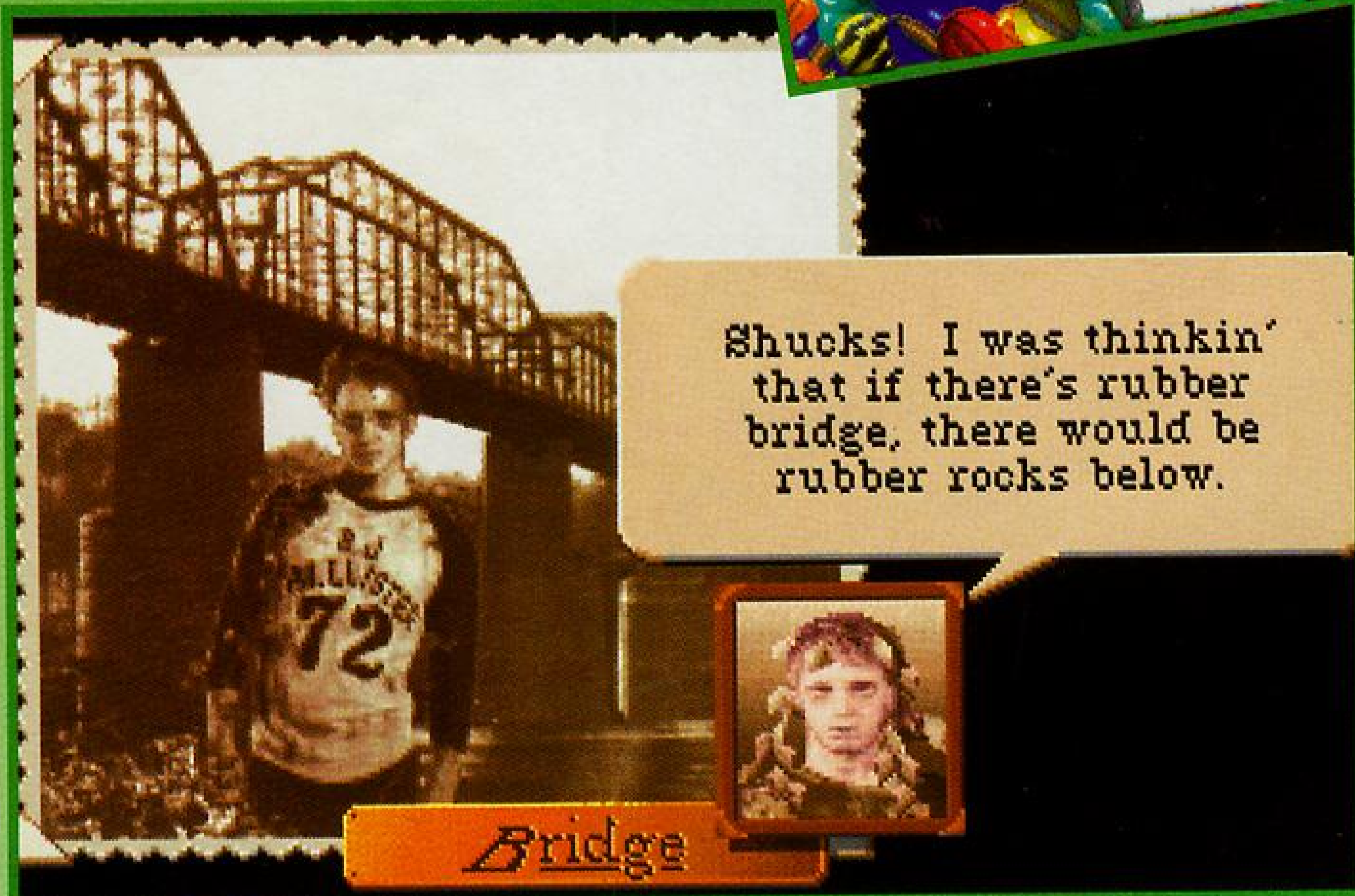
Hoyle Classic Card Games

Wenn man einem Softwarehaus nachsagen kann, daß es die Fortsetzungstechnik perfektioniert hat, dann ist es Sierra on Line. Auch die "vielgerühmten" Hoyle Book of Games machen hier absolut keine Ausnahme. Mit dem hier vorgestellten Sequel gehen sie nunmehr in die vierte (!) Runde.

geblieben ist, ist der "Dumme". Mehr ein Glücksspiel, mehr was für die Jüngeren. Genau aus diesem Grund wurde bei diesem Spiel auch noch ein animiertes Kartenset eingebaut.



Wer die Wahl hat...



Wuah! Echt amerikanischer Sparwitz!



zu bekommen. Strafpunkte wären die Folge und wer als erstes die 100 Punkte-Grenze überschreitet, hat verloren.

Entgegen meinen Befürchtungen (gäh?!), als ich das erste Mal die Verpackung in Händen

Trumpf, ihr Bube ist der höchste Trumpf, der Bube der gleichen Kartenfarbe ist der Zweithöchste und die restlichen Karten stechen in der üblichen Reihenfolge: 9, 10, Bube, Dame, König, As. Bei besonders guten Karten kann man ein Solo spielen, ansonsten spielt man mit Partner.

Hearts ist, nach Auskunft der ausführlichen Anleitung, bereits 1880 gespielt worden. Ihr müßt versuchen möglichst wenige Herzkarten und vor allem nicht die Pik-Dame

hielt, kann man Hoyle Classic Card Games eine gewisse Motivation nicht absprechen. Wenn gerade mal kein neues Ultima oder Larry verfügbar ist, können einige Partien Hearts oder Euchre durchaus helfen, die Langeweile abzubauen. Doch eine Partie Schafkopf oder Skat mit Freunden kann auch die Möglichkeit, wie immer gegen SIERRA-Charaktere oder auch historische Kartenspieler zu spielen, nicht ersetzen. Tja, wenn man schummeln könnte, dann... (lg)

Crazy 8's ist am besten vergleichbar mit den bei uns vor einiger Zeit ziemlich bekannten Kartenspielen Mad und UNO. Bestimmte Karten wie die Acht und die Zwei haben beim Ausspielen bestimmte Handlungen wie Farbe wählen und Karten ziehen zur Folge. Für Freunde der genannten Spiele sicher ein Spaß.

Bei Gin Rummy gilt es, Drillinge, Vierlinge oder mindestens drei Karten der gleichen Farbe zu sammeln, um das Spiel mit möglichst wenigen Fehlkarten (Karten die nirgends angelegt werden können) zu beenden.

Um in Euchre zu gewinnen, müßt Ihr eine bestimmte Zahl von Punkten für Euch verbuchen. Diese bekommt Ihr, wenn Ihr einzelne Spiele gewinnt. Eine Farbe ist

PC unterstützt

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

STRATEGIE

Hersteller Sierras
Preis ca. DM 110,-

Besonderheiten
- DOS- und Windows-Version in der Packung
- ab 286er lauffähig

Muster von Hersteller



..... MICROPROSE

SUMMER SURPRISE

..... JEDER KAUF - EIN GEWINN

UMWERFENDE PREISE UND TOLLE GESCHENKE BEI DER MICROPROSE SUMMER SURPRISE

Viel Spaß und Spannung beim Spielen der MicroProse-Games - die allzeit Unterhaltung der besseren Art bieten: von den

herausforderndsten Strategie-Spielen auf dem Land bis zu den aufregendsten Flug-Simulationen in der Luft. In jeder Spiele-Schachtel dieses Sommers ein MicroProse-Giveaway - und die Chance auf einen der großartigen Preise im Sommer-Gewinnspiel für alle!

RIESEN-GEWINNCHANCE!

Eine Ferienreise für 2 Personen nach Californien oder ein Traumcomputer - im Wert von 6000 DM!

Gewinnen Sie bei der MICROPROSE SUMMER SURPRISE!

PLUS EIN GESCHENK IN JEDER SPIELE-BOX!

FREE!
200
SONNEN-
BRILLEN

PLUS 10
FLIEGER-
LEDER-
JACKEN

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

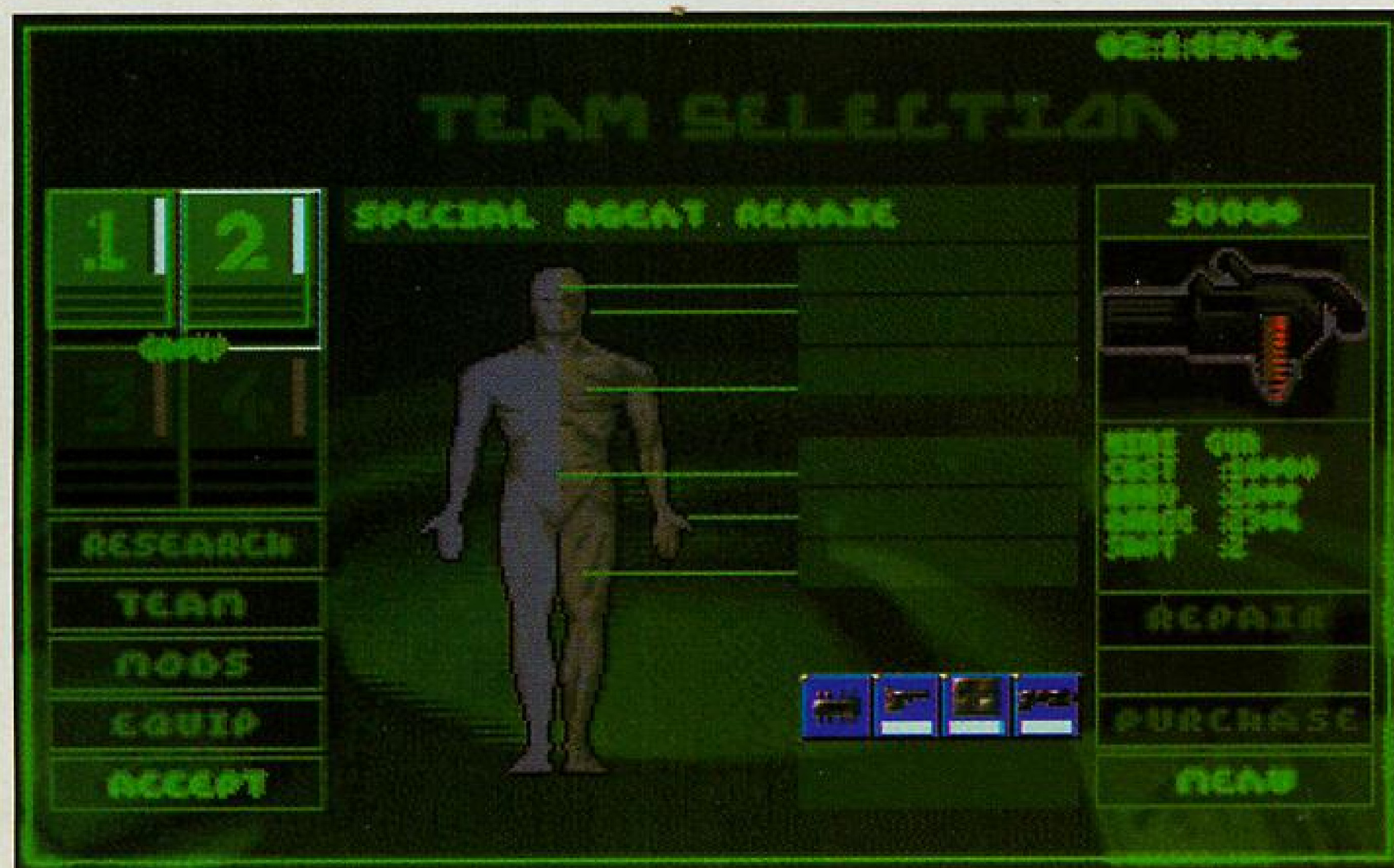
CAPTIVE 2

Programmiererlegende Tony Crowther meldet sich mit dem Nachfolger seines knapp drei Jahre alten Hits *Captive* zurück. Dank Vektorgrafik erwarten uns fließende Wandschaften durch die Dungeons, die in 64 Farben erstrahlen sollen. Ob die 4096 verschiedenen Städte dem betagten Spielprinzip auch Mammutspielspaß entlocken, wissen wir wohl im Sommer.



SYNDICATE

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns überraschenderweise noch die Amiga-Version von Bullfrogs neuestem Isometrie-Spektakel. Ein erstes Probespielchen hinterließ einen guten Eindruck, die Spielgeschwindigkeit eines schnellen PCs wird jedoch nur auf turbokartenbetriebenen Amigas erreicht. Es ist übrigens noch eine Version für den A1200 geplant, die der PC-Version weder grafisch noch geschwindigkeitsmäßig unterlegen sein soll. Den Test zu *Syndicate* findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Actionliebende Strategie-Fans kommen sicherlich auf ihre Kosten.



RUBY FIRE

Ein neues Softwarehaus namens Extreme arbeitet derzeit höchst eifrig an dem Ballerknaller *Ruby Fire*. Acht-Ebenen-Parallax-Scrolling und 32 Farben machen zumindest technisch einen guten Eindruck. Daß man sich per Vier-Player-Adapter zu viert gleichzeitig in verschiedenen Ebenen die Kugeln um die Ohren blasen darf, verspricht ungewöhnlichen Spielspaß.



ALFRED CHICKEN

Mindscape will uns mit Alfred, dem Hühnchen, tatsächlich einen neuen Jump & Run-Helden präsentieren. Ausgewachsene Flugfähigkeiten sind dem putzigen Gefiederträger definitiv schon jetzt zuzusprechen. Ob jedoch BC Kid-Klasse erreicht wird, ist noch fraglich.



nach wie vor größter Beliebtheit erfreut. Umsetzungen und Originalprogramme werden wir hier kurz beleuchten. Von Hans Ippisch

Core Design verpflichtete ein neues Team, bestehend aus Bob Churchill (Spiel- und Mappingentwicklung), Robert Cirillio (Spiel- und Grafikentwicklung) und Tom Swann (Codierung). Inspiriert wurden sie zu Blastar von einem alten Arcade-Game namens Sinistar, einem Multi-Scrolling-

Ballerspiel. Blaster ist ein Shoot em Up mit Achtfach-Scrolling und besteht aus fünf Levels, von denen drei vom Hauptbildschirm aus ausgewählt werden können. Jeder Level besteht aus weiteren zwei Sublevels, außerdem fehlt auch nicht die Konfrontation mit einem Wächter am Ende jeder Ebene. Die Endversion erwarten wir für August.



Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



1869	78,-DV
7th Guest (CD-ROM)	116,-DH
A-Train	91,-DV
-Consturction Set	42,-DV
Abandoned Places 2	80,-DV
Aces of T. Pacific	66,-DH
- Mission Disk 1	47,-EV
Aces over Europe D	72,-DV
Air Warrior	85,-DH
Airbus A 320	67,-DV
Airbus A 320 Amer.	85,-DH
Alone in The Dark	77,-DV
Bards Tale Constr.	60,-DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,-DH
Battle Chess 2	59,-DH
Battle Chess 4000	65,-DH
Battle Team	73,-DH
-Battleisle Data 2	41,-DH
Betrayal at Kondor	72,-DV
Bitmap Brothers 1	53,-DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,-DV
Burning Steel	79,-DV
-Data 1. oder 2	39,-DV
Campaign	77,-DV
Carl Lewis Olympic	35,-DH
Castles 1 od.2	67,-DH
Castles 1 Data Disk	29,-DH
Castles o.Dr.Brain	35,-DV
Chuck Y.Air Combat	68,-DV
Comanche	85,-DV
-Mission Disk 1	49,-DV
Compl.Chess System	77,-DV
Cruise f.a.Corpse	59,-DV
Daily Cov.Girl Pok	29,-DH
DSA	80,-DV
-Der Patrizier	79,-DV
CD ROM	85,-DV
Die Schöne u.Biest	77,-DV
Discovery	19,-DV
Dream Team Com.	66,-DH
Dune 2	61,-DV
Dungeon Master	60,-DV
Dynatech	63,-DV

Eco Quest
 Eishockey Manager
 Empire Deluxe
 Eye of Beh 3 Dtsch
 F 15 Str. Eagle 3
 Fairy Tales
 Falcon 3.0
 -Mission Disk 1
 Fantastic Worlds
 Fatty Bear
 Fields of Glory
 First Samurai
 Flashback
 Formula One GP
 Freddy Pharkas DV
 Global Effect
 Goblins 2
 Grand Prix unlimit
 Greatest Comp.
 Hannibal
 Hexuma
 History Line 14-18
 Human Race Standal
 Humans
 Inca
 Incredible Deluxe
 Incredible Machine
 Indiana Jones 4
 Jonathan
 Kathedrale
 Kings of Adventure
 Kings Quest 5 od.6
 Lands of Lore
 Legends o.Kyrandia
 Leisure S. Larry 5
 Lemmings 2
 Les Manley Lost LA
 Links 386 Pro
 -Belfry Wish.(386)
 -Bountifull
 Lord o.t.Ring 1 od.2
 Lost Secr.o Rainf
 The Lost Viking
 Mad TV
 Maniac Mansion 2
 Maupiti Island
 Mega-Lo-Mania
 Might and Magic 3 o
 Might and Magic 5
 Monkey Island 2
 Penthouse Hot Numb
 Pinball Dreams
 Pirates Quest
 Police Quest 3

- 48,-DH Powermonger
- 80,-DV Prince of Persia 2
- 78,-EV Reach f.t.speria
- * 80,-DV Realms
- 91,-DH Red Baron
- 39,-DH -Mission Disk 1
- 89,-DV Return o.f.Phantom
- 53,-DH Risky Woods
- 77,-DH Rules o.Engagement
- * 59,-EV Sensi.Soccer 92/93
- * 88,-DH Shadow o.f. Comet
- 59,-DH Sherlock Holmes
- 66,-DV Silent Service 2
- 91,-DH Sim City Deluxe
- * 61,-DV Space Hulk
- 66,-DH Space Legends
- 87,-DV Space Quest 4 od.5
- 65,-DH Spelunx
- 61,-DV Sports Collection
- 80,-DV Star Legions
- 79,-DV Street Fighter 2
- 77,-DV Strike Commander
- 50,-DV Str.Comm.+Speech
- 56,-DH -Speech
- 92,-DV Strip Poker Deluxe
- * 72,-DV Stunt Island
- 66,-DV Syndicate
- 85,-DV Take a Break Pinb.
- 79,-DV Task Force
- 25,-DV Theatre of War
- 78,-DH Thunderhawk
- 78,-DV Transarctica
- * 59,-DV Triple Action 1 od.2
- 68,-DV Trolls
- 67,-DV UGH !
- 79,-DH Ultima 7
- 39,-DV -Data Forge of Vir
- 89,-DH Ultima 7-2 Serp.ls
- 39,-DH Ultima Trilogy 2
- * 36,-DH Ultima Underw. 1 od.2
- 59,-DH V for Victory 1 od.2
- * 63,-EV V for Victory 3
- 77,-DV Wall Str. Manager
- 78,-DV Wyne Gretzky 3
- 69,-EV Whales Voyage
- 27,-DH CD-ROM WC + Ultima 6
- 72,-DV Wing.Comm Edition
- 77,-DV Wing Commander 2
- * 69,-EV WC 2 Zusatz je
- 79,-DV WWF Wrestling 2
- 36,-DV X-Wing
- * 54,-DH X-Wing DH
- * 85,-DV -Mission Disk 1
- 66,-DV Zool

- Powermonger
- Prince of Persia 2
- Reach f.t.skies
- Realms
- Red Baron
- Mission Disk 1
- Return o.i.Phantom
- Risky Woods
- Rules o.Engagement
- Sensi.Soccer 92/93
- Shadow o.t. Comet
- Sherlock Holmes
- Silent Service 2
- Sim City Deluxe
- Space Hulk
- Space Legends
- Space Quest 4 od.5
- Spelunx
- Sports Collection
- Star Legions
- Street Fighter 2
- Strike Commander
- Str.Comm.+Speech
- Speech
- Strip Poker Deluxe
- Stunt Island
- Syndicate
- Take a Break Pinb.
- Task Force
- Theatre of War
- Thunderhawk
- Transarcica
- Triple Action 1 od.2
- Trolls
- UGH !
- Ultima 7
- Data Forge of Vir
- Ultima 7-2 Serp.ls
- Ultima Trilogy 2
- Ultima Underw.1 od.2
- V for Victory 1 od.2
- V for Victory 3
- Wall Str. Manager
- Wyne Gretzky 3
- Whales Voyage
- CD-ROM WC + Ultima 6
- Wing Comm Edition
- Wing Commander 2
- WC 2 Zusatz je
- WWF Wrestling 2
- X-Wing
- X-Wing DH
- Mission Disk 1
- Zool

67.-DH
68.-DH
61.-DH
18.-DH
68.-DV
49.-EV
89.-DH
62.-DH
29.-DH
57.-DH
86.-DV
78.-DV
76.-DH
81.-DV
84.-DH
69.-DH
68.-DV
64.-EV
65.-DH
71.-EV
59.-DH
90.-DH
115.-DH
43.-DH
15.-DH
92.-DV
80.-DH
61.-EV
90.-DH
68.-DH
39.-DH
53.-DV
32.-DH
50.-DH
56.-DH
81.-DV
45.-DH
77.-DH
71.-DH
71.-DH
67.-EV
80.-DH
75.-DV
80.-EV
71.-DV
40.-EV
87.-DH
77.-DV
39.-DH
68.-DH
69.-EV
83.-DH
41.-EV
56.-DH

1869
4D Sports Boxing
4D Sports Driving
A-Train
AA - War i.t.skies
Abandoned Places 2
Agony
Air Warrior
Airbus A 320
Airbus A 320 Amer.
Allen Breed SE 92
Amberstar
Apocalypse
Aquaventura
Arabian Nights
Austerlitz
B 17 Flying Fortr.
Back to Future 3
Bards Tale 3
Bards Tale Constr.
Battle Chess 2
Battle Team
-Battleisle Data 2
Birds of Prey
Bimap Brothers 1
Black Crypt
Body Blows
Bund.Man.Prof 2.0
Campaign
Carl Lewis Olympic
Castles
-Data Disk
Chaos Engine
Cheaf'Em Up 3(Lösungen)
Chuck Rock 2
Civilization
Combat Air Patrol
Covert Action
Creepers
Daily Cov.Girl Pok
DSA
Daughters of Serpe
Deluxe P.4.5 AGA

1869	67,-DV
4D Sports Boxing	35,-DH
4D Sports Driving	35,-DH
A-Train	72,-DV
AA - War i.f.skies	* 69,-DH
Abandoned Places 2	62,-DV
Agony	31,-DH
Air Warrior	73,-DH
Airbus A 320	67,-DV
Airbus A 320 Amer.	85,-DH
Allen Breed SE 92	27,-EV
Amberstar	69,-DH
Apocalypse	* 49,-DH
Aquaventura	31,-DH
Arabian Nights	54,-DV
Austerlitz	10,-EV
B 17 Flying Fortr.	65,-DH
Back to Future 3	30,-DH
Bards Tale 3	23,-DH
Bards Tale Constr.	60,-DH
Battle Chess 2	56,-DH
Battle Team	67,-DH
-Battleisle Data 2	41,-DH
Birds of Prey	69,-DH
Bitmap Brothers 1	53,-DH
Black Crypt	58,-DH
Body Blows	51,-DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,-DV
Campaign	71,-DV
Carl Lewis Olympic	35,-DH
Castles	61,-DH
-Data Disk	29,-DH
Chaos Engine	54,-DH
Cheat Em Up 3(Lösungen)	24,-DV
Chuck Rock 2	47,-DH
Civilization	77,-DV
Combat Air Patrol	* 61,-DH
Covert Action	* 34,-DH
Creepers	60,-DH
Daily Cov.Girl Pok	29,-DH
DSA	72,-DV
Daughters of Serpe	* 74,-DV
Deluxe P. 4.5 AGA	186,-DV

Der Patrizier
Desert Strike
Discovery
Dogfight
Doodlebug
Dream Team Com.
Dune 2
Dynatech
Eishockey Manager
Elysium
Emerald Mine 1 od.3
Emerald Mine 2
Epic
Euro Soccer
Euro of Beholder 2
Fire And Ice
Flashback
Formula One GP
Global Gladiators
Goal!
Goblins 2
Greatest Comp.
Gunship 2000
Hannibal
Harlequin
Heart of China
Heimdall
Hexuma
History Line 14-18
Human Race Data
Human Race Standal
Humans
Indiana Jones 3
Indiana Jones 4
Jaguar XJ 220
Jonathan
Kings of Adventure
Lost Ninja 3
Leander
Legends o. Kyrandia
Leisure S. Larry 5
Lemmings 2
Lion Heart
Lord of The Rings
The Lost Viking
Lotus Compil.(1-3)
Mad TV
Microp. Master Golf
Might and Magic 3
Monkey Island 2
More Lemmings Data
Nitro
Ork
P.P.Hammer

- 67,-DV Penthouse Hot Numb
- 62,-DH PGA Tour Golf Plus
- 19,-DV -Courses
- * 75,-DH Pinball Dreams
- 39,-DH Pinball Fantasies
- 60,-DH Pirates!
- * 55,-DV Populous 2
- 52,-DV -Data Disk
- 74,-DV Populous 2 Plus
- * 52,-DV Rainbow Collection
- 24,-DH Rampart
- 29,-DH Reach f.t.skies
- 61,-DH Red Zone
- 47,-DH Risky Woods
- 79,-DV Rules o.Engagemant
- 47,-DH Secret Monkey Islnd
- 60,-DV Sensi.Soccer 92/93
- 76,-DH Shadow o.t.Beast 3
- * 54,-DH Shadowlands
- * 51,-DH Sim City Deluxe
- 69,-DV Sim Earth
- 55,-DV Space Crusade
- 81,-DH Space Legends
- 68,-DV Space Quest 1 + 4 DH
- 29,-DV Special Forces
- 42,-DH Star Trek
- 29,-DV Starbyte N.2 Coll.
- 79,-DV Street Fighter 2
- 77,-DV Superfrog
- 47,-DV Syndicate
- 50,-DV Tearaway Thomas
- 56,-DH Thunderhawk
- 67,-DV Transarctica
- 79,-DV Triple Action 2
- 49,-DH Trolls
- 79,-DV UGH !
- 66,-DH Ultima 5
- 33,-DH Ultima 6
- 29,-DH USS John Young 2
- 68,-DV Walker
- * 67,-DV War in the Gulf
- 61,-DH Warhead
- 52,-DH Waxworks
- 62,-DH Whales Voyage
- 65,-DV Willy Beamish
- 53,-DH Wing Commander
- 66,-DV Wolfchild
- 39,-DH Wolfpack
- 65,-DV WWF Wrestling
- 79,-DV WWF Wrestling 2
- 25,-DH Zero
- 18,-DH Zone Warrior
- 22,-DH Zool
- 25,-DH Zool Amiaq 1200

36, -DV
62, -DH
30, -DH
48, -DH
57, -DH
59, -DH
61, -DH
30, -DH
67, -DH
27, -DH
62, -DH
55, -DH
32, -DH
56, -DH
26, -DH
69, -DV
51, -DH
29, -DH
69, -DV
81, -DV
77, -DH
60, -DH
63, -DH
39, -DH
74, -DH
70, -DV
66, -DH
53, -DH
47, -DH
68, -DH
51, -DH
39, -DH
53, -DV
32, -DH
50, -DH
39, -EV
39, -DH
29, -DH
60, -DH
61, -DH
25, -DH
60, -DV
65, -DV
41, -DH
27, -EV
26, -DH
25, -DH
33, -DH
62, -DH
61, -DH
57, -DH
29, -DH
49, -DH

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- · Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei · Ausland nur Vorkasse + DM 20,- · Express zusätzlich DM 8,- · Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag
Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich • ** Solange der Vorrat reicht · DH = Deutsche Anleitung/Handbuch · DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) · EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Professor Hirnschmalz (selten einen solch originellen Namen gehört, nach knapp zwei Stunden konnte ich mich aus den Lachkrämpfen lösen, die mich fest in ihrem Griff hatten) hat eine ähnliche Apparatur erstellt und bereits erfolgreich an einer Versuchsaus erprobt. Als sein vorwitziger Neffe Morph ebenfalls teleportiert werden soll, geschieht, was in diesen Fällen stets zu geschehen scheint: Der Blitz schlägt ein und versaut das ganze Experiment. Der Versuch schlägt fehl, das Labor explodiert, mit ihm die Maschine und der Junge verschwindet, gefangen in einem instabilen Zustand, der seinen Körper ständig neue Formen annehmen läßt. Um diesem zu entfliehen, muß er dem Professor helfen, die Apparatur wieder zusammenzuflicken. Die Story, welche übrigens in einem perfekt inszenierten Trickfilm erzählt wird, endet hier und der eigentliche Teil des Spiels beginnt. Die Aufgabe des Spielers ist es, wie kann es auch anders sein, die Geschicke des verwandelten Jungen zu lenken.

Auf der Jagd nach Ersatzteilen und Geld für die Maschine wechselt die Spielfigur teils gewollt, teils ungewollt ständig ihr Äußeres zwischen den vier Zuständen Wolke, Metallkugel, Gummiball und Tropfen. Jeder Zustand befähigt zu einer bestimmten Art von Bewegung und bringt sowohl Vor- wie auch Nachteile mit sich.



Hirnschmalz und Morph - Das dynamische Duo.

MORPH

Schon immer spukte in den Köpfen der Wissenschaftler die Vorstellung herum, die Materie des Körpers in Energie umzuwandeln, um sie auf diese Weise mit annähernder Lichtgeschwindigkeit an einen beliebigen Ort katapultieren zu können. Verfilmt wurde dieser Traum u.a. von David Cronenberg, der uns in seinem Film "Die Fliege" lehrte, daß dies nicht nur technische Probleme mit sich bringt.

Ziel des Spieles ist es, durch gezieltes Verwandeln im richtigen Moment, die einzelnen Levels zu durchqueren und dabei alle wichtigen Gegenstände mitzunehmen. Natürlich wird einem dies nicht leicht gemacht, denn immer neue Gefahren tauchen auf und bestimmte Situationen kann man

nur im richtigen Zustand lösen. Da man nur eine begrenzte Anzahl von Verwandlungen zur Verfügung hat, kommt es oft vor, daß man die nötige Umwandlung nicht mehr vollziehen kann, weil man die notwendige Form bereits zu oft verwendet hat. Große Schwierigkeiten bereiten die schon

angesprochenen ungewollten Verwandlungen. Diese geschehen zwar nicht zufällig, sondern nur, wenn man bestimmte Schleusen passiert, aber meist zu einem Zeitpunkt, in dem sie das eigene Lösungskonzept durcheinanderbringen. Faszinierend ist die Liebe zum Detail, welche die Program-



Die vier Zustände:



Wolke:

Die Wolke schwebt normalerweise immer senkrecht nach oben. Mit Hilfe des Joysticks kann man sie auch auf gleichbleibender Höhe halten und sie in horizontaler Richtung bewegen. Lediglich die Bewegung nach unten bleibt ihr versagt. Sie

wird in der Nähe von Ventilatoren von diesen angezogen und bei Berührung mit ihnen zerstört.



Metallkugel:

Die Metallkugel gehorcht den Gesetzen der Schwerkraft und bleibt immer am Boden, ist aber sehr schnell. Sie kann aufgrund ihres Gewichts nicht springen und ist daher nur in horizontaler Richtung zu bewegen. Lediglich durch Löcher im

Boden ist sie in der Lage, auch auf tiefere Plattformen zu gelangen. Dünne Böden hingegen sollte sie meiden, da sie durch diese hindurchbricht und so meist in Fallen landet. Diese bestehen meist aus Wasser, in welchem die Kugel sofort versinkt.



Gummiball:

Der Gummiball ist durch seine Elastizität in der Lage zu springen. Drückt man den Joystick nach oben, springt er immer höher, bis er sein Maximum erreicht hat. Er kann sich somit als einziger in alle vier Richtungen bewegen. Da sein Inneres

aus Luft besteht, muß er jedoch darauf achten, keine spitzen Gegenstände zu berühren, die seine Hülle durchbohren und ihn wie einen Luftballon wild in der Gegend herumfliegen lassen, bis er leer ist.



Tropfen:

Der Tropfen hat den Vorteil, daß er sich der Oberfläche des Bodens anpassen kann. D. h. er kann einen rauen Untergrund gefahrlos passieren, der den Gummiball platzen lassen würde. Er kann sich nur in horizontaler Richtung bewegen

oder durch Löcher in tiefere Regionen fallen. Dank seiner Verformbarkeit kann er sogar durch Ritzen, die für alle anderen Hindernisse sind, auf untere Plattformen kriechen. Kommt er allerdings mit Wasser in Kontakt, verbindet er sich mit diesem und verschwindet.



Ein Jump 'n Run mit Strategie-Einlagen.

mierer in jeder Hinsicht bewiesen haben. Jeder Verwandlungszustand ist stimmig durchdacht und es ist selbstverständlich, daß z. B. ein Gummiball auch schwimmen oder von Ventilatoren in Schächte gesaugt werden kann. Auch die Animation der im Comicstil gehaltenen Sprites ist herrlich gelungen, selbst an kleine Zwischenanimationen, die ablaufen, wenn man sich einmal ein paar Sekunden nicht um seine Spielfigur kümmert, wurde gedacht. Um für Abwechslung zu sorgen, wurden die Levels auf vier

Dreams"-Qualität und digitalisierte Geräuscheffekte, die ebenfalls viele liebenswerte Details zeigen, ergänzen sich zu einer harmonischen und erstklassigen Gesamtkomposition. Die Steuerung ist kinderleicht und es bedarf im Prinzip keiner Anleitung, um mit ihr zurechtzukommen. Zudem ist die Joystickabfrage



äußerst schnell und genau, so daß nie Frust durch sie aufkommt. Ebenfalls der Motivation zugute kommt, daß man keine begrenzte Anzahl von Leben hat, sondern immer

verschiedene Gebiete verteilt, die sich vom Aufbau und Hintergrund her völlig unterscheiden. Die Farbvielfalt ist genial, das Scrolling astrein, auch die Kollisionsabfragen sind perfekt, so daß ich in Sachen Grafik beim besten Willen nichts auszusetzen fand.

Eine solch gelungene Optik darf natürlich nicht durch eine miese Akustik zerstört werden. Und tatsächlich, selbst in Sachen Sound braucht sich MORPH wahrhaftig nicht zu verstecken. Eine fetzige Titelmusik in "Pinball

dort weiterspielen kann, wo man aufgehört hat. Selbst wenn man einmal in höheren Levels steckenbleiben sollte, kann man jederzeit in einem von den drei anderen Gebieten weitermachen. Nur selten habe ich eine so gelungene Gesamtkonzeption gesehen, bei der einfach alles stimmt. Eine gute und neue Spielidee, eine gute Umsetzung in Sachen Grafik und Sound, sowie ein durch und durch gelungenes Gameplay lassen nur einen Schluß zu: Diese Spiel ist weit mehr wert, als es kostet.

(mat)

Joysoft

FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG
10 JAHRE
SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT
HINGEHEN UND STAUNEN!
SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN.

Goal Dino Dini

**

AMIGA

59.90

Prince of Persia 2

**

IBM

74.90

SONDERANGEBOT

3.5"	
Aband. Places dt.	29.90
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Buck Rogers dt.	29.90
California Games 2 **	29.90
F15 Strike Eagle 2 **	39.90
F19 Stealth Fighter**	39.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
K G B dt.	39.90
Legend of Fairhail	29.90
Legend of Kyrandia dt.	39.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Might&Magic 4 engl.	29.90
Oil Imperium **	19.90
Pirates **	29.90
Plan 9 dt.	34.90
Prince o.Persia	29.90
Shuttle **	29.90
Supremacy **	29.90
Shuttle **	29.90
TV Sport Baseball **	39.90
TV Sports Boxing **	39.90
Ultima 6	34.90
Wing Commander	49.90
5.25"	
Blues Brothers **	19.90
Eco Quest 1	19.90
Heimdall **	29.90
Legend **	29.90
Speedball 2 **	19.90
Treasures o.S.Front.	29.90
Ultima Trio (1-3)	34.90
Wizardry 7 engl.	49.90
CD ROM	
Air Warrior SVGA	99.90
Joysoft CD	19.90
Europ.Champ.Ship92**	39.90
Wing Com./Ultima 6	69.90
World Atlas	64.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT 1
069 280170

BLONDELSTR. 10
52062 AACHEN 1
bitte Tel.Nr.nachfragen

AB SOMMER IN
ESSEN

AB SOMMER IN
SIEGBURG

SONDERANGEBOT

AMIGA	
Aband. Places dt.	29.90
Alien Breed 92 Ed.	24.90
Apolyta **	19.90
Baby Jo **	19.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Blues Brothers **	19.90
Celtic Legends dt.	19.90
Centerbase dt.	29.90
Chart Attack Compil. **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Fantasie Hit Collect. **	29.90
(Crystal o.Arboria,Dragons Breath,Stormmaster)	
Humans	39.90
Indy 3 dt.	39.90
Ishar dt.	29.90
Jaguar XJ 20 **	29.90
Jim Power **	29.90
Last Ninja 3 **	24.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Lure of t.Temptress dt.	29.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans.engl.	29.90
Midwinter 2 **	39.90
Might&Magic 2	29.90
Nigel Mansell G.P. **	39.90
Pirates **	29.90
Rainbow Arts Action **	29.90
(Turrican 1u.2,X-Out,Raving Mad Compilation,Kick Off 1)	
Sink or Swim **	44.90
Sensible Soccer 92/93**	39.90
Supremacy **	24.90
Vision dt.	29.90
Ultima 4	39.90
Ultima 5	39.90
Wing Com. dt.	49.90
Wing Com. engl.	29.90
Zak Mc Kracken **	39.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

Reach for the Skies

AMIGA

59.90

7. Guest

CDROM

129.90

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog

KOSTENLOS

*DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH? DU WOHNST IN KÖLN, BONN, D'DORF ODER F'FURT ? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN.

WAS...DU WILLST DEIN PROGRAMM IN 1 Std.*

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR EIN KURIERDIENST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH, BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:

Dürener Str. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157 bis 200 DM : 9 DM - ab 200 DM : kostenlos - UPS + 4 DM - EILPOST + 8 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postbar

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

AMIGA

A ☒ A 500 ☒
unterstützt

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

JUMP 'N RUN

Hersteller Millennium
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Selling Points

Besonderheiten

- 1200er-Version
geplant für
3. Quartal '93

87%
 90%
 88%
 88%

BEAVERS

Ein sympathischer Nager soll dem neuen Jump & Run-Spiel von Grandslam zum Erfolg verhelfen. Wir begaben uns für Euch in das niedliche Abenteuer um die Biber-Musiker.

Eine originelle Story zeichnet das Spiel definitiv aus. Eine neue Musikrichtung hat sich in der Szene etabliert. Nach Techno und Trance folgt die Beavermania, die ihren Ursprung den Erfolgen der Beavers-Combo zu verdanken hat. Natürlich finden sich rasch viele Neider für einen solchen globalen Erfolg, insbesondere wollen sich natürlich die Erfolgsvorgänger wieder an der Spitze der Charts sehen. In diesem Falle sind das die Rappin' Rabbit Rockers, die vor den Beavers goldene Schallplatten einheimsten. Heimtückischerweise entführen sie die Freundin des Bandleaders Jethro, und wollen diese erst wieder freilassen, wenn sich die Band aufgelöst hat und alle ihre Aufnahmen vernichtet wurden. Jethro denkt natürlich gar nicht daran, auf deren Bedingungen einzugehen, und macht sich auf zur Befreiungsaktion. Beavers präsentiert sich als gelungenes Jump & Run mit allerlei Abwechslung, das jedoch nicht an



die absolute Spitzengruppe mit Fire & Ice und BC Kid herankommt. Die Hauptaufgabe ist natürlich, Jethro souverän durch die einzelnen Levels zu steuern, und deren Ausgang zu finden. Um den Level verlassen zu können, muß man in jedem Level auch noch eine Waschbärenfellmütze finden. Eine Reihe von Gegnern macht einem dabei natürlich das Leben schwer, jedoch machen verschiedenfarbige Sterne dieses auch wieder leichter. Gelbe Sterne, die auf und nieder hopsen, bringen beim Aufsammeln Punkte ein, während ein paar rote Sterne scheinbar eine



Abneigung gegen das Aufsammeln haben. Nähert man sich ihnen, versinken sie doch glatt im Boden, schnappt man sie jedoch dennoch, bringen sie wesentlich mehr Punkte. Die Variationen der Gegner ist leider wesentlich vielfältiger ausgefallen. Alle Gegner sehen recht possierlich aus, sind aber meist sehr unangenehm. Steinmännchen beispielsweise sind nichts anderes als Felsbrocken mit Beinen, Augen,

einer Nase und einem Mund. Per Drehsprung kann man diesen Bösewicht scheinbar ausschalten, doch dieser wird dadurch in zwei kleinere Brocken zerlegt, die flott hin und her düsen. Dies erinnert irgendwie ein wenig an das gute, alte Asteroids. Ein niedlicher Graubär, der per Ballon in die Lüfte entschwebt, um dann genau auf unserem Bieber zu landen, oder sonnenbebrillte Mafiosos samt Regenmantel gehören auch noch zum Gegnerbestand. Man hat es übrigens nicht nur mit simplen Plattformen zu tun, sondern darf per Seilbahn emporsteigen, falls der Levelausgang in luftiger Höhe liegt.

Fazit:

Insgesamt gesehen kann Beavers sehr gut gefallen. Grafik und Sound sind ebenso überzeugend gelungen wie das Gameplay. Die niedliche Gestaltung der Sprites und deren hervorragende Animation sorgen für eine hohe Motivation. Durch die abwechslungsreiche Grafik macht einem der relativ hohe Schwierigkeitsgrad nichts aus. Wer unbedingt neuen Jump & Run-Stoff sucht, ist mit Beavers nicht schlecht beraten.

(hi)



Der kleine braune Biber Jethro nagt sich in die Gunst aller Jump 'n Run-Fans.

AMIGA

A ☒ A 500 ☒
plus unterstützt

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

JUMP & RUN

Hersteller Grandslam Video Ltd.
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

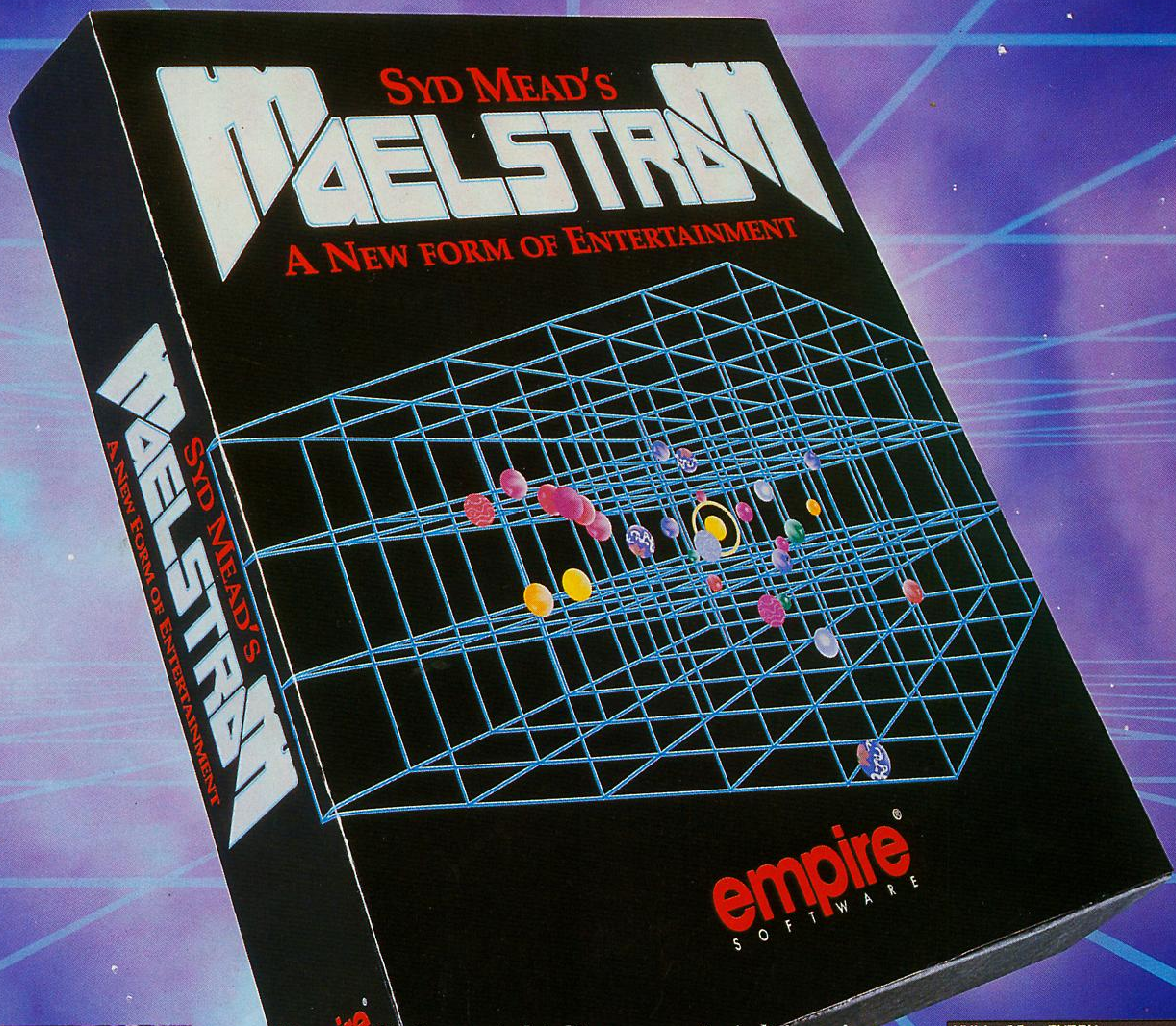
Besonderheiten
- Beavermania -
Der Dance-Hit



VOM SCHÖPFERISCHEN GEIST VON SYD MEAD

EINE NEUE FORM DER UNTERHALTUNG

Das ultimative Planetarische Kriegsspiel, das wirkliche Leben widerspiegelt und doch die Spieler zu Welten fliehen läßt, die man nur träumen kann...



- Vorzügliches nicht-lineares Spiel in einem realistischen wirtschaftlichen Umfeld.
- Über 9 Megabyte fantastischer Animationssequenzen.
- Zellulare Automaten, ein einzigartiges neues Feature, wo jede Person ihr eigenes Leben, ihre eigene Motivation und Reagin hat.
- Maelstrom enthält eine Vielzahl von Computern, Woffentypen und Schiffsklassen, die vielfältig zusammengestellt werden können.
- Alle Computer haben unterschiedliche Intelligenzmuster und Arbeitsfähigkeiten.
- Rüsten Sie Ihr Kampfschiff aus einer weiten Waffenauswahl aus.

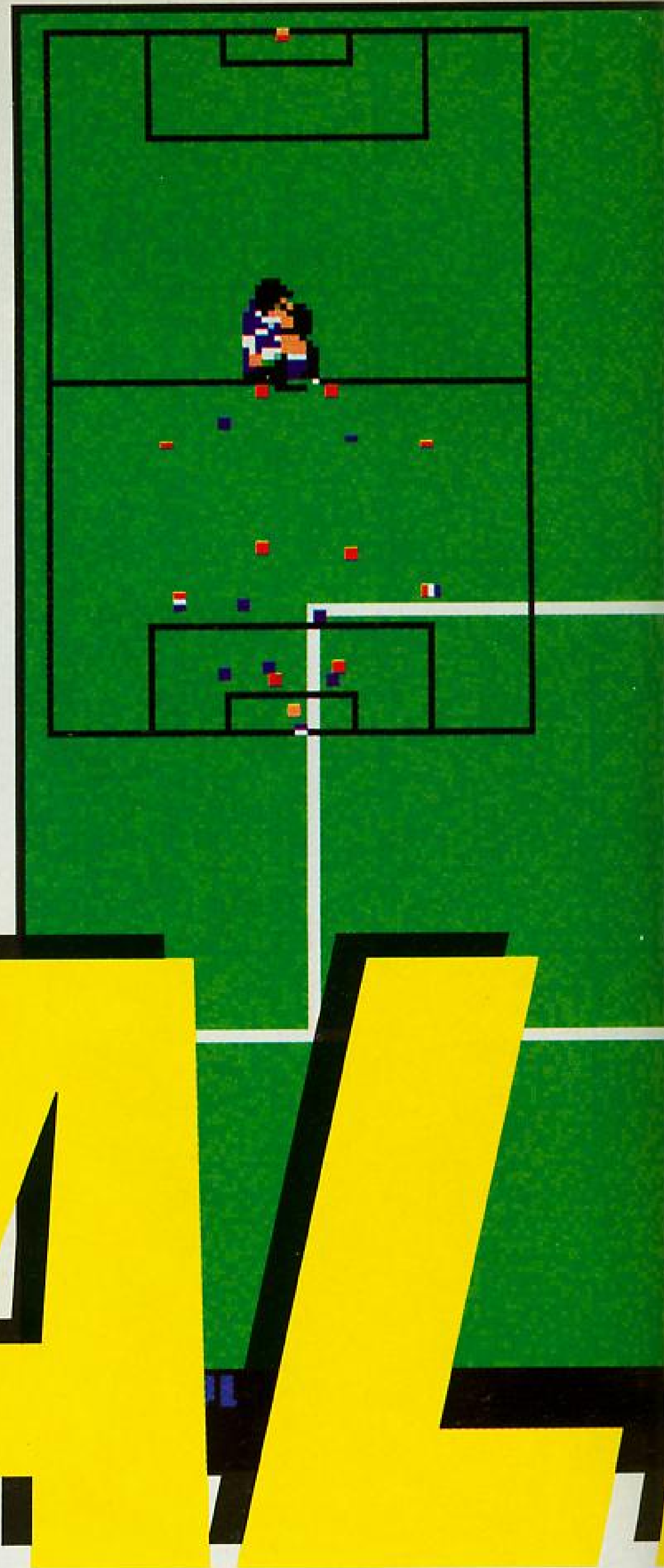


IBM PC und Amiga

MAELSTROM IST NICHTS FÜR FEIGLINGS, WENN SIE VERLIEREN - GEHEN SIE DRAUF...

Auf den ersten Blick macht das Spiel auf alle Fälle einen guten Eindruck. Wie gehabt wird auch bei Goal! die Vogelperspektive verwendet. Jedoch ist schon hier das erste, wirkungsvolle Detail zu bewundern. Es gibt zwei verschiedene Zoom-Stufen, das heißt man kann aus näherer oder weiterer Entfernung zuschauen. Die weitere Entfernung erinnert grafisch ein bißchen an Sensible Soccer, während man aus der nahen Entfernung detailliertere Sprites zu sehen bekommt. Diese Option erweist sich übrigens als recht witzig. Per Leertaste kann man sich, egal wo man sich gerade auf dem Spielfeld befindet, näher heranzoomen. Dribblings vor dem Tor sind aus dieser Perspektive wesentlich actionreicher. Das nächste Feature hat den Platz zum Inhalt. Man kann zwischen vier verschiedenen Plätzen wählen. Zur Auswahl stehen hier trocken, naß, schlammig und Wembley. Es versteht sich von selbst, daß bei nassem Platz die eine oder andere heitere Rutschpartie nicht zu vermeiden ist, während es sich bei Trockenheit am leichtesten spielen läßt. Zusätzlich kann man auch noch die Windstärke justieren. Wer ein Feind jeglicher vertikalscrollender Fußballspiele ist, wird mit seinem Argument, daß man von unten nach oben nicht spielen kann, hier kaum weiterkommen, denn man hat erstaunlicherweise die Wahl zwischen Horizontal- und Vertikalscrolling. Bei beiden Scroll-Varianten existiert die Zoom-Option. Der

aus Kick Off bekannte Scanner kommt auch hier zum Einsatz. In einer kleinen Übersicht kann man jeweils die Spieler- und Ball-Position feststellen. An ungünstiger Stelle kann der Scanner nun gar nicht stehen, denn man kann ihn frei über den Screen bewegen. Wer ein Feind solcher sinnlosen Scherze ist, (wie ich!), kann ihn aber auch ganz entfernen. Bislang gibt es also bereits eine Reihe von Optionen zu bewundern. Jedoch gibt es noch eine ganze Menge mehr. Beispielsweise die Steuerung. Grundsätzlich ähnelt sie der aus Kick Off 2, sie wurde jedoch enorm verbessert. Hält man den Feuerknopf gedrückt, führt man



GOAL

Anstoß für Programmierer Dino Dini! Bereits zum dritten Mal befaßt sich Dino nun mit der Programmierung eines Fußballspiels. Seine beiden ersten Spiele, Kick Off 1 & 2, konnten eine ganze Menge Fans in der Südkurve versammeln. Schafft es auch Teil 3?

Background

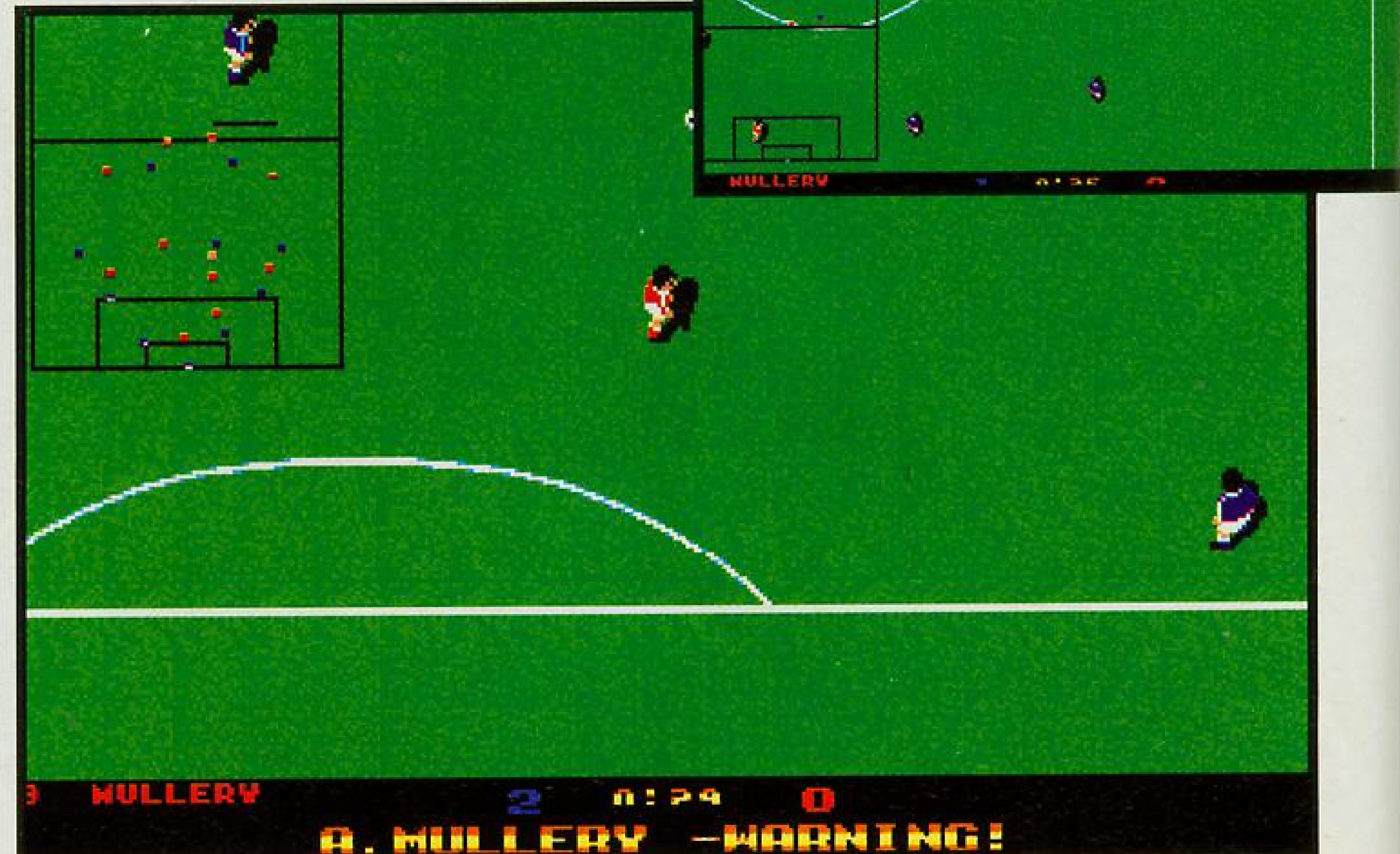
Es ist äußerst erstaunlich, daß sich ein Mann wie Dino Dini, der ausschließlich Fußballspiele programmiert, so gut an Virgin verkaufen konnte. Daß man als Programmierer nicht abgeneigt ist, für Virgin zu arbeiten, ist logisch. Bei dem kleinen Softwarehaus Anco sind die finanziellen Möglichkeiten einfach relativ eingeschränkt. Wieso jedoch Virgin ein Interesse daran hat, ein weiteres Fußballspiel zu veröffentlichen, das wohl kaum bahnbrechende Neuerungen bringen wird, erscheint mir schleierhaft. Es ist nun einmal so gekommen, und Goal! liegt als testfähige Version vor. Es nennt sich nur deshalb nicht Kick Off 3, weil die Rechte an diesem Namen weiterhin Anco hält. Tatsächlich ist es jedoch Kick Off 3. Mittlerweile erschien mit Sensible Soccer ein Fußballspiel, das wohl kaum zu schlagen sein dürfte, doch wir lassen uns gerne überraschen.

den Ball. Läßt man ihn los, paßt man zu dem nächsten Spieler, den man sieht. Will man dribbeln, muß man den Joystick in die Richtung drücken, in die man laufen will. In die Höhe lupfen kann man den Ball, indem man den Joystick schnell auf und nieder bewegt. Sollte man zu schnell dribbeln, verliert man realistischerweise die Kontrolle über den Ball, aber mit Übung kann man einige Techniken perfektionieren, wie beispielsweise die Drehung um 180 Grad, die man bei Kick Off 2 nicht ausführen konnte. Hier wurde die Drehung

übrigens auch noch äußerst schön animiert. Um den Einstieg in Goal! leichter zu machen, kann man den Schwierigkeitsgrad nach Belieben einstellen. Wählt man den leichtesten Schwierigkeitsgrad, so wird das Spiel wesentlich langsamer. Man kann sich so leicht an den Steuerungsablauf gewöhnen. In



Die beiden verschiedenen Ansichten: Ameisenperspektive...



und große Spielerfiguren.



der höchsten Schwierigkeitsstufe ist es etwa 30 Prozent schneller als Kick Off 2.

Um die Neuheitenauflistung fortzusetzen: Einwürfe, Eckstöße und Freistöße lassen sich wesentlich genauer justieren. Man kann den Winkel, die Höhe und die Stärke einstellen. Mit etwas Übung kann man sogar per Eckstoß ein Tor erzielen. Sehr vielfältig ist die Auswahl an Teams geworden. Selbstverständlich findet man die ganze Premier League hier, jedoch wurden auch eine ganze Reihe internationaler Teams berücksichtigt. Beispielsweise kann man auch mit dem 1.FC Nürnberg starten. Man kann sich sogar seine eigenen Teams zusammenstellen, die Namen ändern und die Trikotfarben bestimmen. Man höre und staune, sogar der Schiedsrichter darf bestimmt werden. Macht man einige Fouls, ohne eine Karte zu erhalten, ist es sehr wahrscheinlich, daß man bei einem der darauf folgenden Fouls eine gelbe oder rote Karte erhält. Per Zeitlupenwiederholung kann man sich jede Situation im Spiel genauer betrachten. Man kann sogar das komplette Spiel noch einmal anschauen.

Das Fazit

Goal! ist tatsächlich besser als seine beiden Vorgänger. Bei der dritten Ausgabe wurde an alles, was in einem Fußballspiel machbar ist, gedacht. Selten hatte man in einem Fußballspiel mehr Optionen zur Auswahl. Auf dem normalen A 500 kann es übrigens zu leichten Ruckeleffekten kommen, wenn auf dem Screen sehr viel los ist, während dies auf dem A 1200 ausgeschlossen ist. Dino Dini kann man somit für sein letztes Fußballspiel eine gutes Zeugnis ausstellen. Ich denke zumindest, daß es sein letztes Fußballspiel sein wird, denn ich wüßte nicht, was er in Goal! 2 einbauen sollte. Mir persönlich ist übrigens Sensible Soccer immer noch lieber als Goal!. Sicherlich wird sich auch Goal! sehr gut verkaufen, jedoch möchte ich seine Daseinsberechtigung dennoch in Frage stellen. Wer Kick Off 2 und Sensible Soccer hat, wird bei Goal! nichts Neues mehr finden. Übrigens, Renegade hat einen Nachfolger für Sensible Soccer angekündigt. Ich frage mich nun natürlich, was die Neues bieten wollen!

(hi)

AMIGA		SPORTSPIEL	
A ☒	A 500 plus ☒	Hersteller Virgin	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- inoffizielles Kick Off 3
1 MByte ☒	HD Drive ☐	Muster von Hersteller	
2. Drive ☒	2 Player ☒		

79%
 73%
 88%
 80%

Drei außerordentlichsten Raumfahrt- simulationen aller Zeiten!



• Megatraveller 1

"Megatraveller 1 macht lust auf Megatraveller 2!"

PC Joker

• Elite Plus *

"Elite ist und bleibt einer der All-Time-Classics der Computer-Spiele."

Powerplay

• Wing Commander

"Wing Commander ist unkomplizierte Unterhaltung mit viel Drumherum."

Powerplay

Das absolute Weltraumerlebnis auf IBM PC und Amiga

* Elite auf Amiga

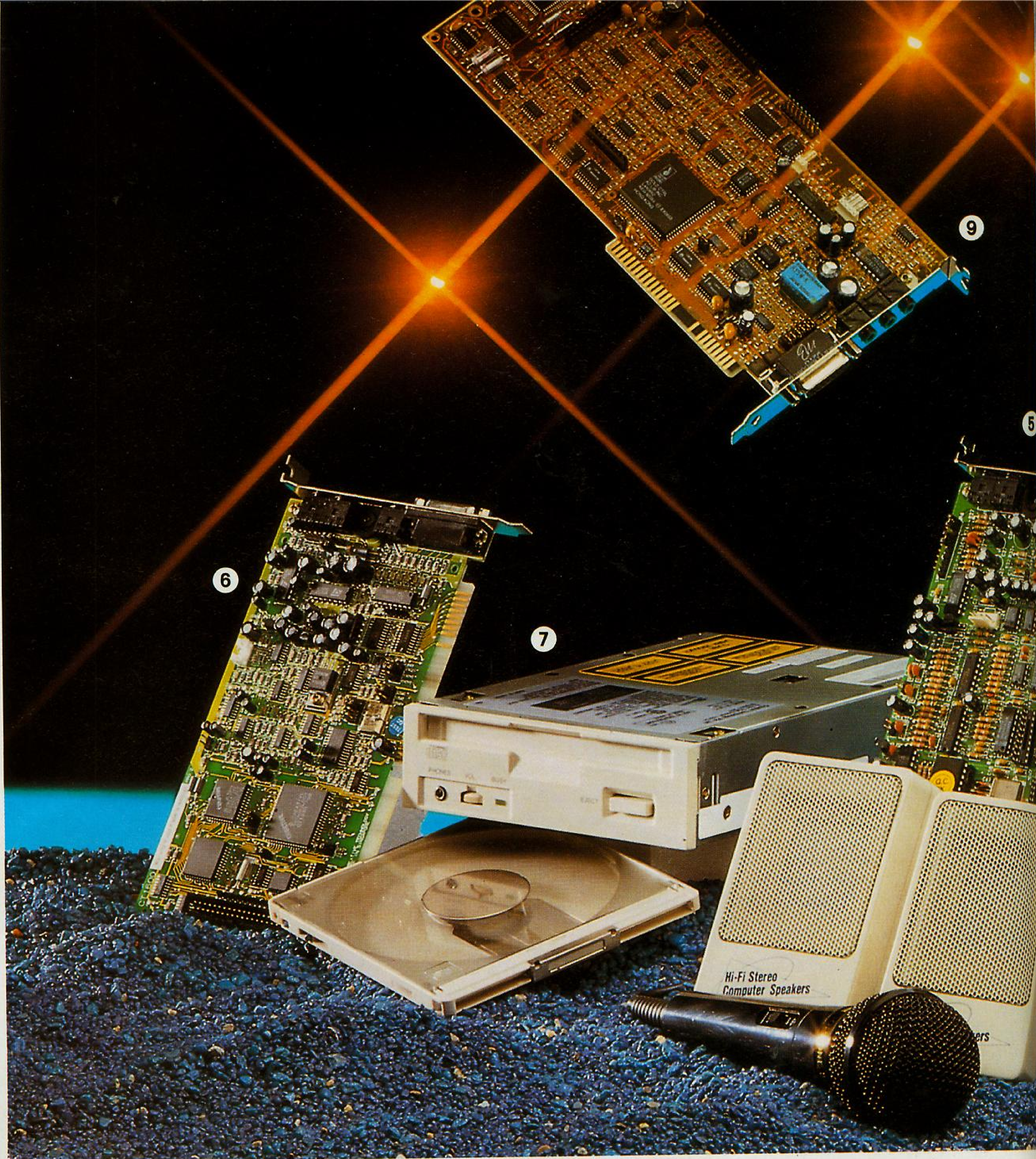
ELECTRONIC ARTS

MICRO PROSE

ORIGIN

empire
SOFTWARE

Empire Software, Bomico GmbH, Am Südpark 12, D-6092 Kelsterbach.
Tel: 061 07 930 171



Das CT-Verlag Leserservice- Angebot des Monats:

Die Sternst

● Festplatten Aktion:

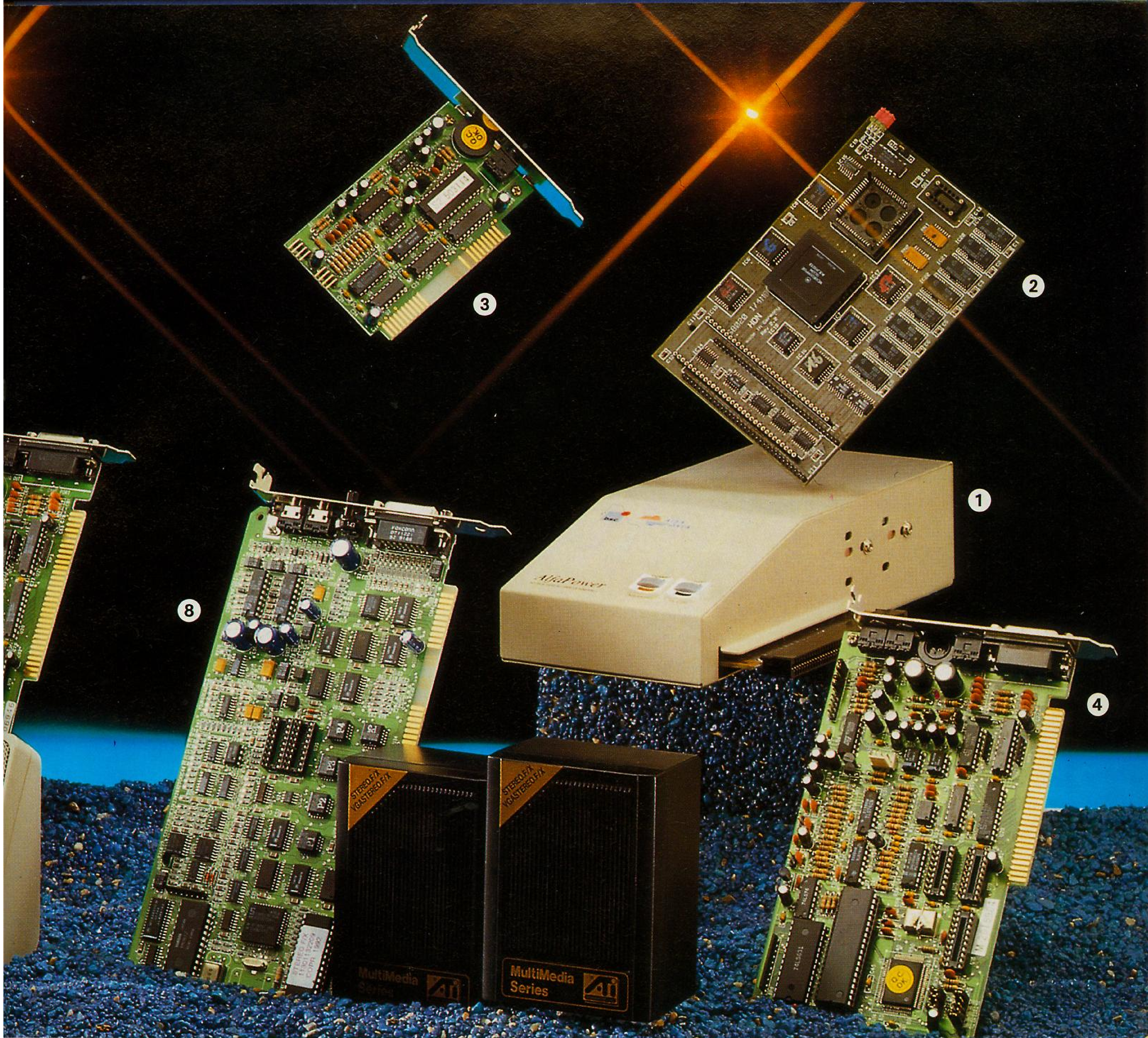
105 MB 0 MB RAM	699.-/31.- mtl.
105 MB 2 MB RAM	849.-/33.- mtl.
105 MB 4 MB RAM	999.-/34.- mtl.
105 MB 6 MB RAM	1149.-/36.- mtl.
105 MB 8 MB RAM	1299.-/37.- mtl.
210 MB 0 MB RAM	799.-/32.- mtl.
210 MB 2 MB RAM	949.-/34.- mtl.
210 MB 4 MB RAM	1099.-/35.- mtl.
210 MB 6 MB RAM	1249.-/37.- mtl.
210 MB 8 MB RAM	1399.-/38.- mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert,
geprüft und sofort anschließbar.
RAM-Speicher wird eingebaut.

● Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	1 MB 32 Bit Fastram	DM 299.-
68020 Turbokarte	4 MB 32 Bit Fastram	499.-/29.- mtl.
68030 Turbokarte	1 MB 32 Bit Fastram	499.-/29.- mtl.
68030 Turbokarte	4 MB 32 Bit Fastram	699.-/31.- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.
Bitte geben Sie die genaue Artikelbe-
zeichnung und den Preis an!



unde für Ihren Computer!

Soundkarten Aktion

- **AdLib compatible**
Soundkarte nur DM 49,90
 - **Mediaconcept 2.0**
PLUS mit Boxen, Micro und
Sample-Software DM 149,90
 - **Mediaconcept Pro SB Pro kompatibel,**
SCSI (o. Abb.) DM 249,90
 - **Soundblaster Pro**
mit deutschem Handbuch DM 279,00
 - **Soundblaster Pro** und
CD ROM Laufwerk DM 679,-/30,- mtl.
 - **GRAVIS ADVANCED**
Analog-Joystick (o. Abb.) DM 79,-
 - **GRAVIS Game Pack**
- mit Stick (o. Abb.) DM 42,-
- Alle Karten sind sofort anschließbar.

Zeitgemäße Finanzierung möglich -
bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte
oder einfach telefonisch!
Die Finanzierung erfolgt über die Haus-
bank, der effektive Jahreszins beträgt
immer 15.4%.
Bitte geben Sie die genaue Artikel-
bezeichnung und den Preis an!

Bestellungen an:
CT Verlag
Brunecker Straße 84
90 461 Nürnberg
Tel: 0911 / 45 74 00

A 1200-UpDate

Die Softwarewelle für den Amiga 1200 kommt mittlerweile kräftig ins Rollen. Wir stellen Euch die aktuellen UpDate-Versionen vor, und forschen nach, wie es um die Kompatibilität mit dem A 500 steht.

Whale's Voyage

Das Debütprogramm vom österreichischen Hersteller NEO-Software wurde erst kürzlich in einer speziellen A 1200-Version auf den

sterhit. Die spezielle A 1200-Version sollte nun den Spielspaß noch um ein Vielfaches übertreffen. Sicherlich wurde technisch

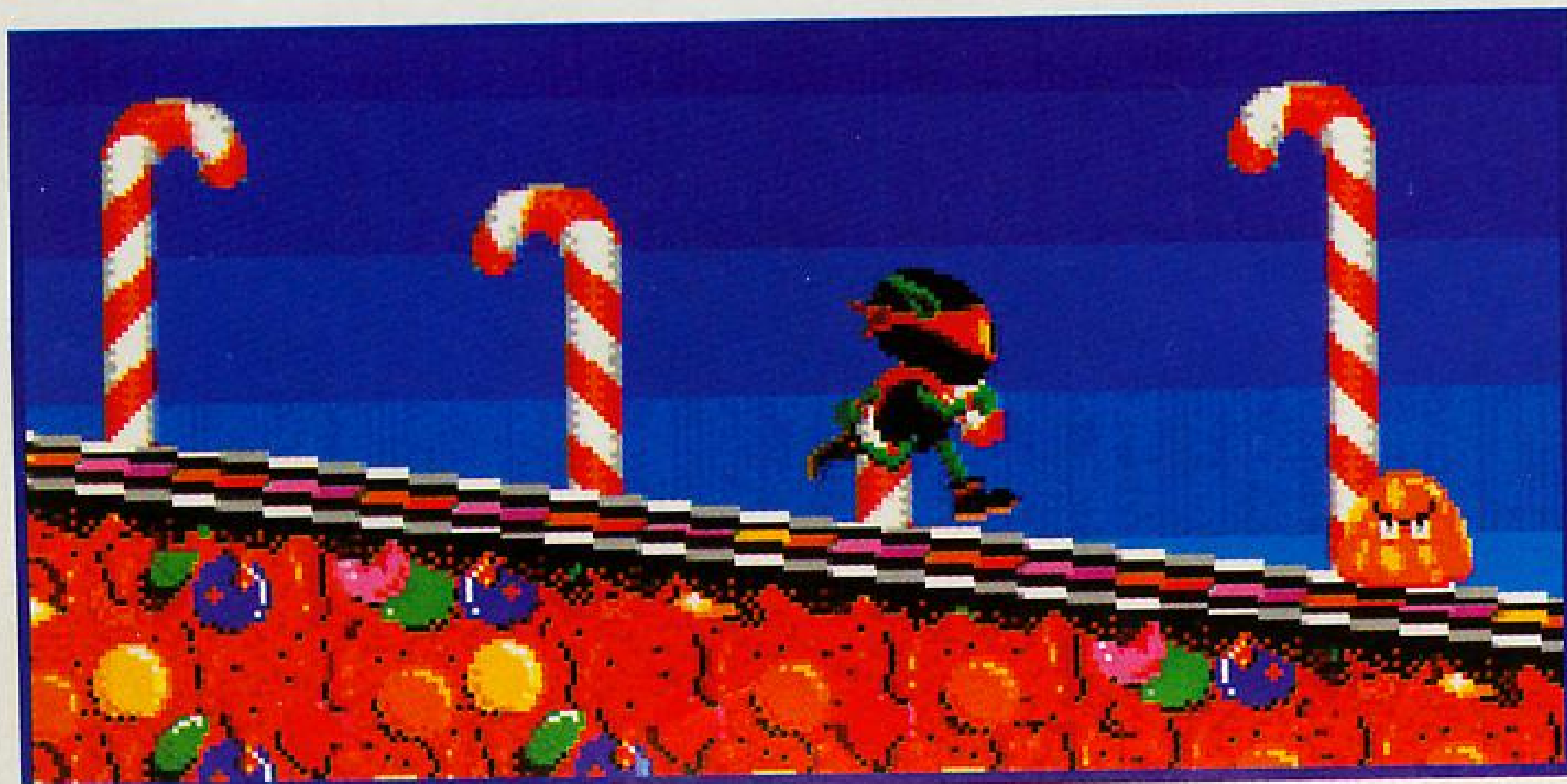


Markt gebracht. Auf den ersten Blick kann man grafisch auch keine großen Unterschiede feststellen, die Änderungen stecken eher im Detail. Leider wird somit auch nicht der 256-Farben-Modus unterstützt. Geboten werden jedoch zahlreichere Zwischengrafiken und zusätzliche Musik im 3D-Teil. Außerdem ertönen nun mehr Soundeffekte und diese sogar in besserer Qualität. Was den Spielfluß angenehmer macht, ist die deutlich höhere Ladegeschwindigkeit von Diskette. Auf dem A 1200 kann man somit glatt auf eine Harddisk verzichten.

Nicht sensationell, jedoch lobenswert!

Zool

Der Ninja aus dem Weltraum in Diensten von Gremlin entwickelte sich in England zum wahren Mon-



wesentlich mehr aus der Maschine geholt, dies kann den Spielspaß jedoch nicht bedeutend erweitern. Im Hintergrund gibt es nun wesentlich mehr Farben zu sehen, und es tummeln sich wesentlich mehr Objekte auf dem Screen. Das sorgt teilweise nur für Verwirrung und schmälert den Spielspaß sogar.

Mehr Farben, weniger Spielspaß!



Sleepwalker

Natürlich will auch Ocean in dieser Aufzählung nicht fehlen. Sie überarbeiteten ihr Jump & Run-Spielchen Sleepwalker im geringen Maße. Herausgekommen ist dabei eine Version, die lediglich mehr Farben bieten kann, genau acht an der Zahl. Der Unterschied läßt sich somit kaum ausmachen, er ist jedoch da. Zumindest ist der Spielspaß der gleiche, denn auf mehr Objekte, die das Gameplay stören, wurde verzichtet.



Prinzipiell das gleiche Spiel, bis auf wenige Zusatzfarben.

Trolls

Hurtig sauste eine spezielle A 1200-Version von den Trolls her-



an, die schon in ihrer ursprünglichen Version extrem viele Farben anzubieten hatten. Letztendlich kann man nun noch mehr Farbtönen feststellen, während das Gameplay annähernd das gleiche geblieben ist. Die Farbenpracht ist nun wirklich sehr beeindruckend und läßt das Spiel mehr "consolish" aussehen.

Konsolenlook ist auf dem A 1200 möglich!

Was kommt?

Bis zum Ende des Jahres werden uns von den Softwarehäusern eine ganze Reihe von verschiedenen A 1200-Versionen versprochen. Prominentester Titel dürfte hierbei Civilization von MicroProse sein, das genauso wie die PC-Version aussehen soll. U.S. Gold hat gleich drei Programme angekündigt, die jeweils mit 256 Farben ausgestattet werden. Street Fighter II, Legends Of Valour und Flashback sollen insbesondere grafisch beeindrucken können, wobei bei Legends Of Valour eine bessere Spielbarkeit zu erwarten ist. Die Amiga-Spezialisten streben mit Project X-II sogar eine A 1200-Only-Version an. Sie soll alle bisherigen Shoot 'em Ups technisch in den Schatten stellen. Weiterhin arbeitet man an Alien Breed II und Overdrive, die in speziellen A 1200-Versionen zuerst das Licht der Welt erblicken sollen. Ähnlich sieht es bei Millennium aus, deren James Pond 3 im September zunächst für den A 1200 erscheinen soll.

Der große Test:

Was läuft auf dem A 1200?

688 Attack Sub	OK	Falcon	OK	Midwinter	Nein	Speedball 2	Nein
A320 Airbus	OK	Ferrari F1	OK	Midwinter 2	Nein	Special Forces	OK
AV8B Harrier	OK	Fighting Soccer	Nein	Mig 29	OK	Spellbound	OK
Abandoned Places	OK	Fire & Ice	Nein	Monkey Island I	Ok	Spellbound Dizzy	OK
Agony	OK	First Samurai	Nein	Monkey Island II	OK	Starglider	OK
Air Support	OK	Flimbo's Quest	OK	Monty Python	OK	Starglider 2	OK
Airball	Nein	Forgotten Worlds	OK	Moonwalker	Nein	Stargoose	OK
Alien Breed 92	OK	Games-Espana '92	Cache aus	Myth	OK	Steve Davis Snooker	OK
Another World	OK	Gauntlet 2	OK	New Zealand Story	Nein	Street Fighter 1	Nein
APB	OK	Gauntlet 3	Nein	Nigel Mansell Champ	OK	Street Fighter 2	Nein
Apidya	OK	Gem'X	OK	Outrun	Nein	Strider	Nein
Aquatic Games	OK	Gemini Wing	Nein	Outrun Europe	Nein	Strider 2	OK-Sehr Schnell!
Archer MacLeans Pool	OK	Global Effect	Nein	Pang	Nein	Striker	OK
Archipelagos	OK	Gods	OK	Paperboy 1	OK	Stunt Car Racer	OK
Armour Geddon	OK	Goldrunner 2	Nein	Paperboy 2	OK	Super Cars 1 & 2	Nein
Back To The Future 3	OK	Grand Monsterslam	Nein	Parasol Stars	OK	Super Monaco GP	Nein
Badlands	Nein	Hägar	OK	PGA Tour Golf	OK	Super Off Road	Nein
Batman	OK	Hardball	Nein	Phantasm	Nein	Super Ski	OK
Battle Isle	OK	Hard Drivin	Nein	Pinball Dreams	OK	Super Tetris	OK
Beach Volley	Nein	Harlequin	OK	Pinball Fantasies	OK	Swap	Nein
Birds Of Prey	OK	Head Over Heels	OK	Pit Fighter	OK	Switch Blade 2	Nein
Bitmap Collection	Nein	Heimdall	Nein	Populous 1	Nein	Swiv	Nein
Blood Money	Cache aus	Heroes Of The Lance	Nein	Populous 2	OK	3D Pool	Nein
Blood Wych	Cache aus	Hitchhiker's Guide	OK	Power Drift	Nein	Team Yankee	OK
Blues Brothers	OK	Hook	OK	Power Monger	Nein	Test Drive	OK
Bubble Bobble	Nein	Humans	Nein	Premiere	Nein	Test Drive 2	Nein
Budokan	OK	IK+	Nein	Premier Manager	OK	Thunderblade	OK
Cadaver	Nein	Indiana Jones III	OK	Prince Of Persia	OK	Thunderhawk	OK
California Games	Nein	Indiana Jones IV	OK	Project X	OK	Titus The Fox	OK
Campaign	OK	International Soccer	Nein	Push Over	OK	Toki	Nein
Captain Blood	OK	Italia 90	Nein	Putty	OK	Top Banana	Nein
Carrier Command	NEIN	Italy 90	OK	Puzznic	Cache aus	Tower Of Babel	Nein
Castle Master	OK	It Came From The Desert	OK	Quadrallen	Nein	Total Recall	OK
Celtic Legends	OK	Jaguar XJ 220	Nein	R-Type I & II	Nein	Treasure Island Dizzy	OK
Chip's Challenge	Nein	Jahangir Khan Squash	OK	Railroad Tycoon	OK	Turrican	OK
Civilization	OK	James Pond	Cache aus	Rainbow Islands	OK	Turrican 2	OK
Continental Circus	Nein	John Madden Football	OK	Realms	OK	Tusker	Nein
Conqueror	Nein	Jimmy White's Snooker	Nein	Red Zone	OK	Ultimate Golf	nein
Cool Croc Twins	OK	Kick Off 1 & 2	Nein	Road Rash	OK	Utopia	OK
Cool World	OK	Kid Gloves	Cache aus	Robin Hood	OK	Virus	OK
Covert Action	OK	Knightmare	OK	Robocod - James Pond 2	OK	Viz	OK
Crazy Cars	OK	Kyrandia	Nein	Robosport	Nein	Volfied	OK
Crystal Kingdom Dizzy	OK	Last Ninja 2	Nein	Rodland	OK	W.W.F.1	Nein
Curse Of Enchantia	OK	Leander	OK	S.E.U.C.K.	OK	Willy Beamish	OK
Darkseed	OK	Legend	OK	Sabre Team	OK	Windwalker	OK
D/Generation	OK	Leisure Suit Larry 3	OK	Samurai	OK	Wing Commander	OK
Damokles	Nein	Lemmings	Cache aus	Sensible Soccer	OK	Wings	OK
Disc	Nein	Lethal Weapon	OK	Shadowlands	Nein	Wipe Out	Nein
Dizzy Collection	Cache aus	Lotus 1	Nein	Shanghai	OK	Wizball	OK
Doodlebug	Cache aus	Lotus 2	Nein	Shinobi	OK	Wizkid	OK
Dungeon Master & Chaos	OK	Lotus 3	OK	Shufflepack Cafe	OK	World Class Leaderboard	OK
Dynablaster	OK	Lure Of The Temptress	Nein	Shuttle	OK	World Class Rugby	OK
E-Motion	Cache aus	M1	OK	Silent Service 2	OK	Xenon 2	OK
Elvira	OK	Magic Pockets	OK	Sinbad	OK	X-Out	Nein
Emilyn Hughes	Nein	Manchester United	Nein	Sim Ant	OK	Z-Out	Nein
Epic	OK	Mega Lo Mania	OK	Sly Spy	OK	Zak McKracken	Nein
European Rampage	Nein	Mega Twins	Nein	Space Ace 2	OK	Zool	Cache aus
Eye Of The Beholder I & II	OK	Microprose F1-GP	OK	Space Crusade	Nein		
F16 Combat Pilot	Nein	Microprose Golf	OK	Space Quest	OK		

Quelle: CTW, AMIGA Games



TIPS & TRICKS

AUSGABE 8/93

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 300.-

Schickt Eure Meisterwerke an:

Computec Verlag GmbH

"Komplettlösung"

Isarstraße 32

90 327 Nürnberg

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

KOMPLETT- LÖSUNG

Desert Strike

Freddy Pharkas-

Frontier Pharmacist

Ultima Underworld II

TEIL 3

AB SEITE 53

KONSOLEN

Tiny Toons

Spiderman

Street Fighter II

Wing Commander

Wrestlemania

Global Gladiators

Batman Returns

Bulls vs. Blazers

Road Rash 2

Flashback

Turtles -

The Hyperstone Heist

AB SEITE 62

PC

Dune 2

Strike Commander

Ultima 7 -

The Serpent Isle

Eye of the Beholder 3

AB SEITE 62

AMIGA

Chuck Rock 2 -

Son of Chuck

Arabian Nights

Desert Strike

Eishockey Manager

The Chaos Engine

Desert Strike

AB SEITE 66

Desert Strike

KOMPLETT LÖSUNG

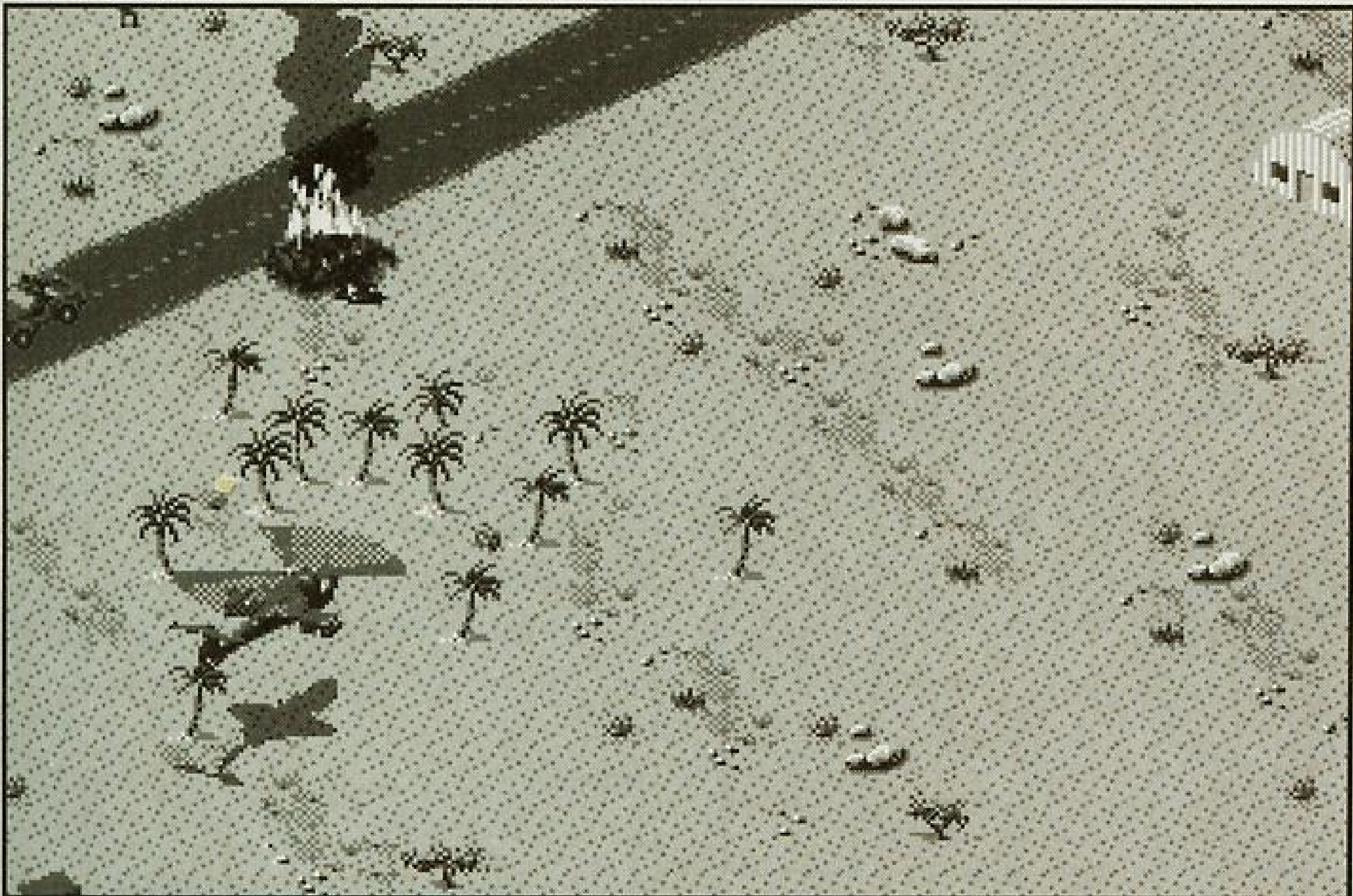
OPERATION 1 - AIR SUPERIORITY

Die Hauptaufgabe der ersten Operation besteht darin, die Luftüberlegenheit herzustellen. Um diese zu gewährleisten, solltet Ihr Euch mit den schwach bewachten Radarstationen beschäftigen. Für sie sollten die MG oder einige Hydras völlig ausreichen. Ist diese Mission erfüllt, begeben Ihr Euch zu der Kraftstation, zerstört sie vorsichtig mit Hydras, sammelt das erscheinende P-Symbol auf und betankt Euren Kampfhubschrauber. Die dritte Mission wird etwas schwieriger. Ihr müßt zwei Flughäfen ausschalten, wobei Ihr die gesamte Flugplatzanlage mit allen Gebäuden und Flugzeugen zerstören müßt. Doch zuvor solltet Ihr die ziemlich vorwitzige Gegenwehr (Rasier, AAAs) mit Hellfire-Raketen im Keim ersticken. Nachdem

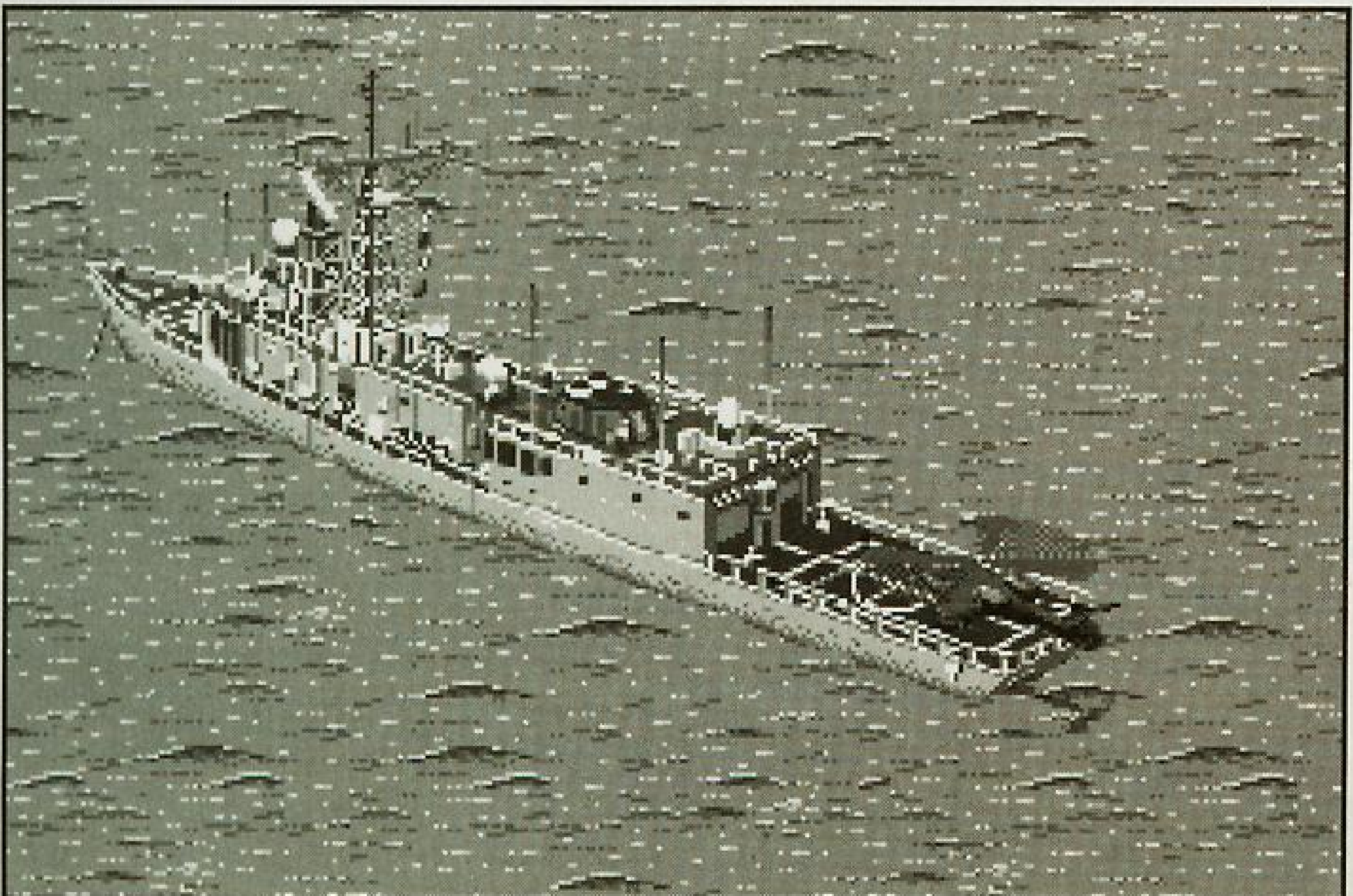
Ihr wieder getankt und Euren Hubschrauber neu bestückt habt, fliegt Ihr zu den beiden Kommandozentralen, um sie darauf von Süden her anzugreifen. Vernichtet sie und nehmt einen der beiden fliehenden Befehlshaber gefangen. Jener wird Euch dann den Aufenthaltsort des vermißten Spions offenbaren. Dort müßt Ihr dann einige Gebäude vernichten, bis sich eine bislang verborgene Bunkerklappe öffnet. Daneben setzt Ihr Euren Co-Piloten ab, der sofort den Bunker betritt, um den Spion zu retten. Nun müßt Ihr noch einigen VDA-Angriffen standhalten, bis Ihr Eure Kameraden wieder an Bord nehmen könnt.

OPERATION 2 - SCUD-BUSTER

Die erste Aufgabe der zweiten Operation besteht wieder darin, die Radarstationen zu zerstören. Beginnt mit R1 und arbeitet Euch bis R3 durch. Vorsicht! Die Gegenwehr wird stärker! Daraufhin begeben Ihr Euch zum ersten Gefängnis, um dort vier Insassen zu befreien sowie Waffen und Treibstoff abzukassieren. Nun liefert Ihr Eure teure Fracht beim Landeplatz 1 ab und wiederholt diese Prozedur beim Gefängnis 2 und 3.



Desert Strike



Desert Strike

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und 910404
05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Dark Q. o. Kr.* 79,90 DM	Jordan in Flight** 74,90 DM	Street Fight. 2** 64,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Kings Quest 6* 79,90 DM	Strike Comm.** 89,90 DM
-Constr. Kit* 49,90 DM	Dogfight* 94,90 DM	Lands of Lore* 64,90 DM	-Speech** 44,90 DM
Aband. Places 2* 79,90 DM	Eishockey Man.* 79,90 DM	Legacy** 89,90 DM	Stunt Island** 89,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Elisabeth 1* A.A.	Legend Kyr. 2*** A.A.	Task Force** 89,90 DM
-Mission 49,90 DM	Elite 2*** 79,90 DM	Liberation** 64,90 DM	The Legacy* 89,90 DM
Aces over Eur.* 79,90 DM	Empire Del. 79,90 DM	Links 386** 89,90 DM	Tornado*** A.A.
Alone in Dark* 89,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Ultima 7* 89,90 DM
Ambermoon*** A.A.	Eye of Beh. 3* 69,90 DM	-Pinehurst 44,90 DM	Ultima 7/2** 74,90 DM
Ambush/Siege 2 A.A.	Eye of Beh. 3* 79,90 DM	-Banff 44,90 DM	Ult. Underw.** 69,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	Might & Magic 4* 79,90 DM	Ult. Underw. 2** 74,90 DM
Battlechess 4000 69,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Might & Magic 5*** A.A.	Ultra Bots*** A.A.
Battle Team** 69,90 DM	-Mission 1 59,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Veil of Darkn.* 79,90 DM
Battle Isle Data 2 49,90 DM	Fant. Worlds** 79,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	War in the Gulf* 74,90 DM
Betrayal at K.* 79,90 DM	Fire & Ice** 59,90 DM	Monster Bash*** A.A.	W. Comm. Del. 89,90 DM

Fields of Glory** 89,90 DM

IBM	IBM
Bitmap Br. 2** 64,90 DM	Flashback* 69,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Flies-Att. on E.** 79,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM	Form. I GP** 89,90 DM
-Data 1/2* je 39,90 DM	Freddy Pharkas 69,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM	Gobliins 2* 74,90 DM
Chessm. 5 Bill.* 89,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM
Civilization* 84,90 DM	-Mission** 59,90 DM
Cobra Miss.*** A.A.	Hannibal* 79,90 DM
Comanche* 84,90 DM	Harrier Jumpjet** 84,90 DM
-Data* 54,90 DM	History Line* 79,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM	Humans** 59,90 DM
Compl. Chess S. 79,90 DM	Human Race* 69,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Human Race** 59,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM	Indy 4* 84,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM	Jonathan* 79,90 DM

Return of the Phantom** 89,90 DM

AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Dream Team** 54,90 DM
Abandoned Pl. 2* 64,90 DM	Dune 2* 59,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM	Dynablaster** 54,90 DM
Anc. Art. of W.* 64,90 DM	Dynatech* 59,90 DM
Armour-Gedd. 2* 64,90 DM	Eish. Manager* 69,90 DM
ATAC** 69,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM
B-17 Fly. F.** 69,90 DM	Fallen Empire* 79,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM
Bard vs. World** A.A.	Flashback* 64,90 DM
Bat 2** 74,90 DM	Flies** 69,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM
Battle I. Data 2** 49,90 DM	Form I GP** 74,90 DM
Best of Best*** A.A.	Gunship 2000** 69,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM	Hannibal* 69,90 DM
Body Blows** 54,90 DM	Hist. Line* 74,90 DM

A-Train* 79,90 DM

AMIGA	AMIGA
Buck Rogers 2* A.A.	Humans** 54,90 DM
Budget* 64,90 DM	Human Race* 69,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Human Race** 49,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Indy 4* 79,90 DM
Chaos Engine** 49,90 DM	KGB* 59,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Kings of Adv.** 69,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Legend Kyr.* 59,90 DM
Contraptions** 44,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Lemmings 2** 69,90 DM
Darkseed* 69,90 DM	Lost Vikings** 64,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM	Lotus 3er Pack** 59,90 DM
Daily Girl. Pok.** 49,90 DM	Mad TV* 69,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM	Might & Magic 3* 69,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM
Desert Strike** 64,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM

Goal !** 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM
7th Guest 129,90 DM	Hot Stuff 2 39,90 DM
Clipart Goliath 44,90 DM	Lost Treas. 1 104,90 DM
Deathstar Arc. 39,90 DM	Lost Treas. 2 84,90 DM
Der Patrizier 89,90 DM	SWOTL 99,90 DM
Dinosaur Adv. 74,90 DM	Sherlock H. 1 114,90 DM
Game Power 64,90 DM	Sherlock H. 2 114,90 DM
Gif Galore 39,90 DM	Ultima 1-6 BV 84,90 DM
Hot Stuff 1 29,90 DM	W. Comm. 2 kpl. 104,90 DM
PC-JOYSTICKS	Comp. Pro m. GC 69,90 DM
-Camcard 24,90 DM	Gravis Gamepad 44,90 DM

Gravis Analog 69,90 DM

Thrustmaster Flight C. 144,90 DM

Pirates Gold** 89,90 DM

IBM	IBM
Patriot** 79,90 DM	Wing. Comm. 2* 79,90 DM
Pinball Dreams** 59,90 DM	-Sp. Oper. 1 44,90 DM
Prince of Pers. 2** 69,90 DM	-Sp. Oper. 2 44,90 DM
Rags to Riches*** A.A.	-Speech 39,90 DM
Railroad Ty.* 79,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM
Reach for Skies** 64,90 DM	Winter Chall.** 59,90 DM
Red Baron* 79,90 DM	Wizardry 7* 84,90 DM
-Mission* 49,90 DM	Wordtris* 74,90 DM
Ringworld 69,90 DM	W. Tennis Ch.** 59,90 DM
Seal Team*** A.A.	WWF Eur. R.* 54,90 DM
Sens. Soccer** 59,90 DM	Xenobots** 74,90 DM
Sherl. Holmes* 74,90 DM	X-Wing 79,90 DM
Shad. of Comet* 89,90 DM	X-Wing** 84,90 DM
Space Hulk** 79,90 DM	Yeager Air C.* 69,90 DM
Space Quest 5* 69,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

Syndicate** 79,90 DM

AMIGA	AMIGA
Morph A.A.	Space Hulk** 74,90 DM
Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM
Nigell Mansell** 54,90 DM	Syndicate** 64,90 DM
No. 2 Coll.* 69,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
No greater Gl. 59,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
No second Pr.** 59,90 DM	Tentacle*** A.A.
Penthouse HN** 39,90 DM	Tornado*** A.A.
Perf. General** 74,90 DM	Traps n Treas.** 64,90 DM
-Data 59,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
Pinb. Dreams** 54,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
Pinb. Fant.** 59,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Piracy high S.** 59,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Pirates Gold** A.A.	Walker** 64,90 DM
Premier Man. 49,90 DM	Warlords 49,90 DM
Project Terra** 64,90 DM	Warr. of Rel.** 54,90 DM

Combat Air Patrol** 64,90 DM

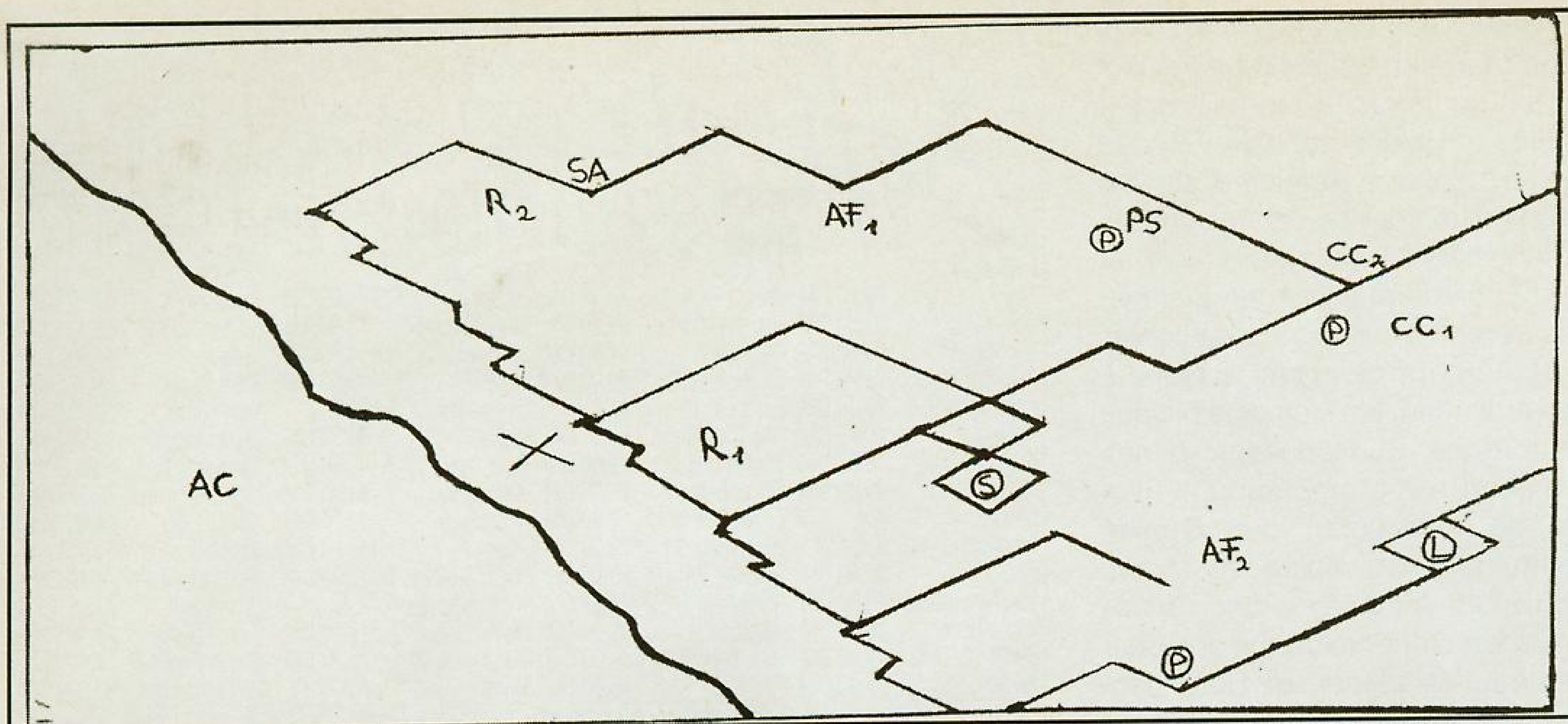
AMIGA	AMIGA
Prophecy*** 69,90 DM	War in the Gulf* 69,90 DM
Proph. of Shad.* 69,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Push over** 49,90 DM	Ween 54,90 DM
Railroad Ty.** 74,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Reach for Skies** 59,90 DM	Willy Beamish** 69,90 DM
Rome* 64,90 DM	Wing Comm.* 79,90 DM
Sens. Soccer** 49,90 DM	Winter Chall.** 64,90 DM
Shad. Beast 2** 59,90 DM	Winzer* 59,90 DM
Shad. Worlds** 49,90 DM	Wizardry 7*** 79,90 DM
Shuttle* 54,90 DM	Wiz Kid** 49,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM	WWF Wrestl.** 49,90 DM
Silly Putty** 49,90 DM	WWF Eur. R.* 49,90 DM
Simulations*** A.A.	Zero** 64,90 DM
Sleep Walker** 49,90 DM	Zool** 49,90 DM
Space Crus. 54,90 DM	Zyconix** 44,90 DM

Gunship 2000** 69,90 DM

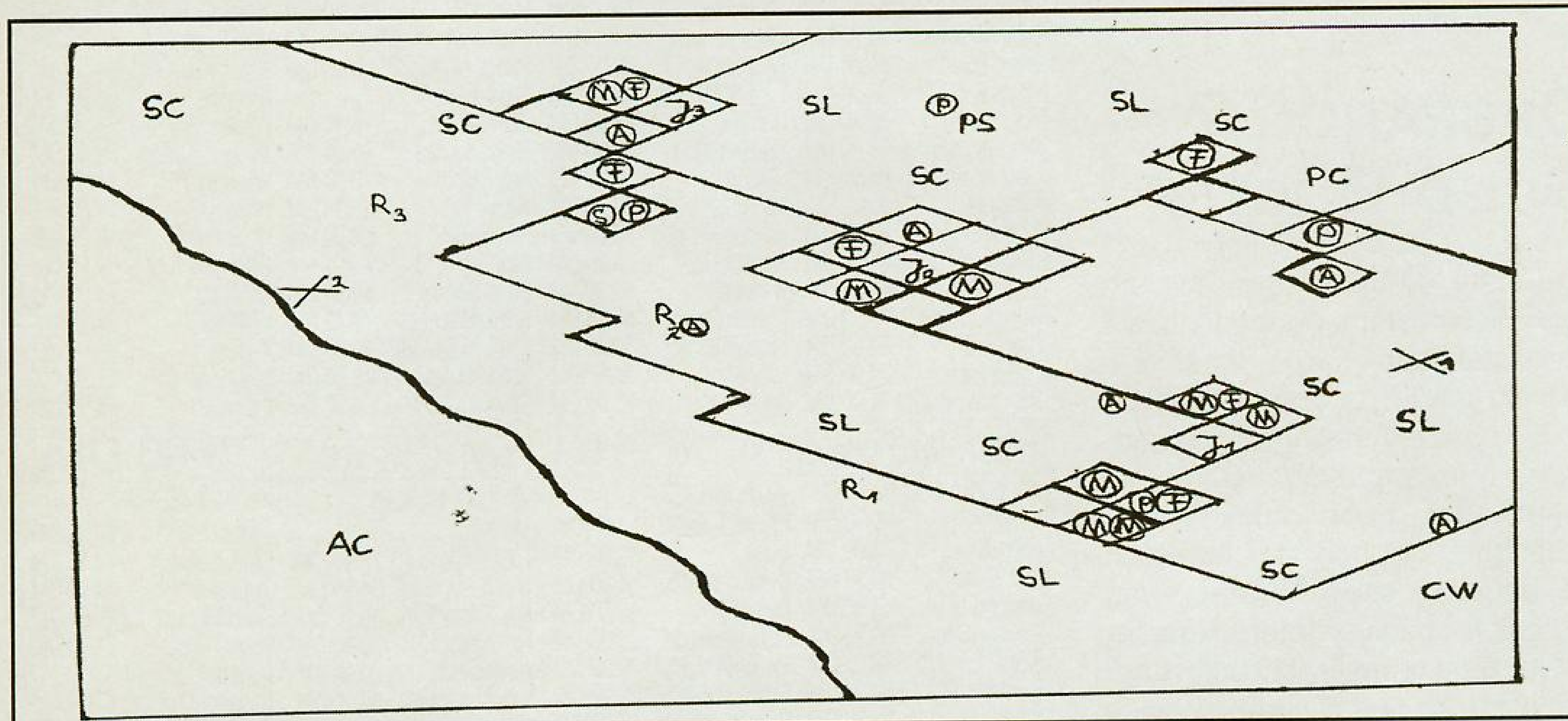
SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
Alien 3 124,90 DM	PGA Tour Golf 129,90 DM
B.O.B. 124,90 DM	Powermonger 129,90 DM
Desert Strike 114,90 DM	Shanghai 149,90 DM
Jimmy C. Tennis 129,90 DM	Sim City 94,90 DM
John M. Footb. 119,90 DM	Star Wing 119,90 DM
Mag. Quest-MM 129,90 DM	Streetfighter 94,90 DM
Mario Kart 94,90 DM	Tiny Toons 129,90 DM
NHLPA Hockey 129,90 DM	WWF Royal R. 139,90 DM
Gravis Lim. Ed. 74,90 DM	Thrustm. Weap. 144,90 DM
Gravis Pro 79,90 DM	-Rudder Pedals 199,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREIS- LISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES MIT ÜBER 1.300 TITELN AN

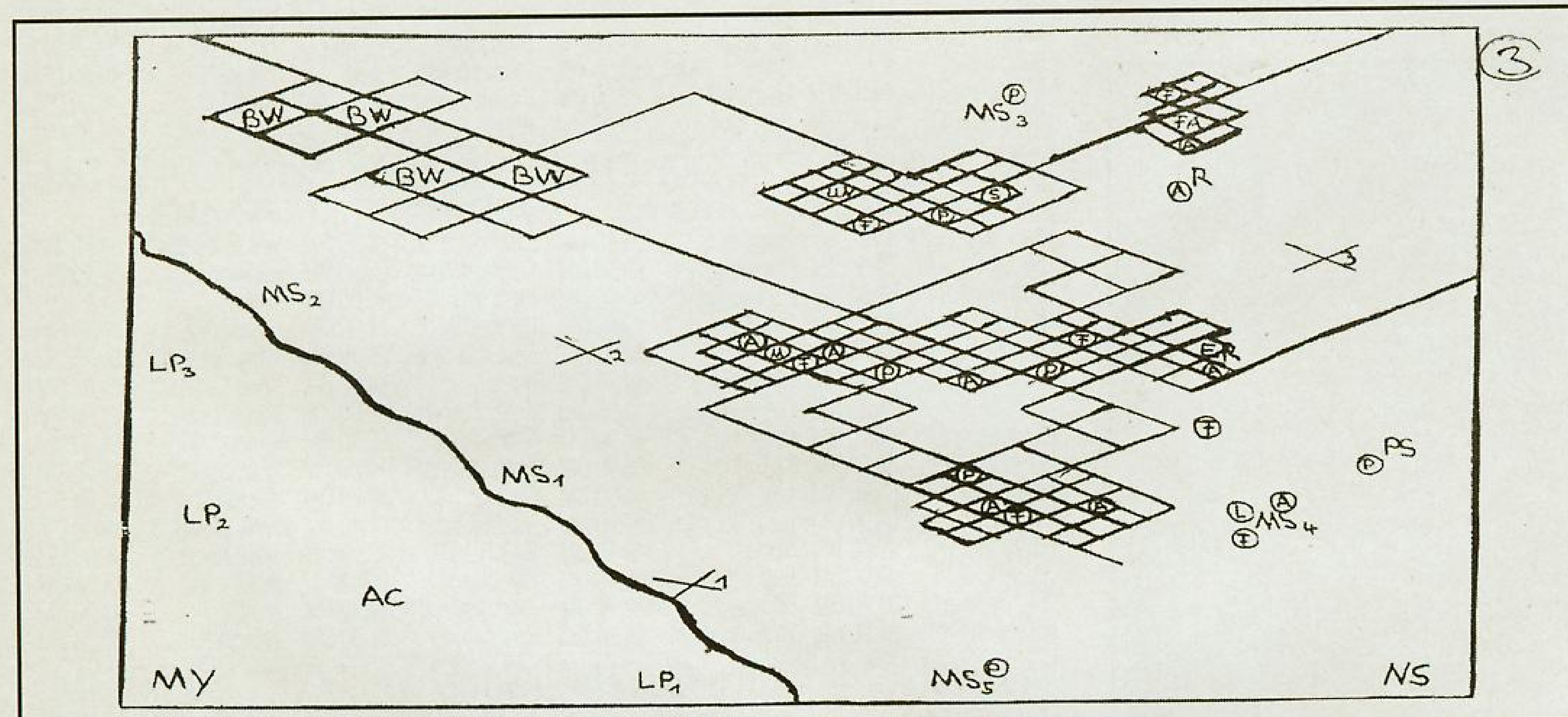
*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten
erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab
250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



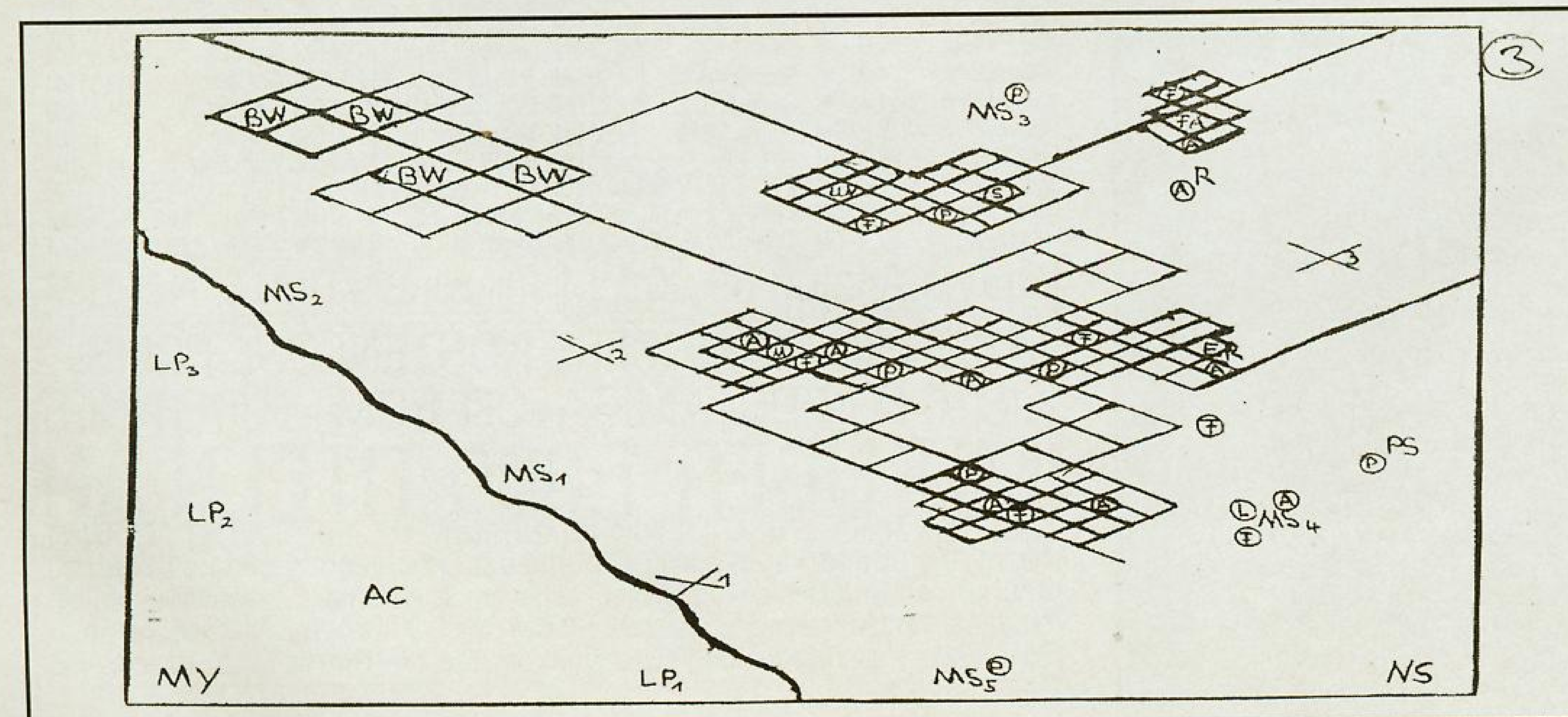
Desert Strike: Operation 1



Desert Strike: Operation 2



Desert Strike: Operation 3



Desert Strike: Operation 4

Bei Knast Nummer 3 rettet Ihr jedoch nur zwei Gefangene. Rüstet Euren Hubschrauber wiederum voll auf, um die Kraftstation, die nur von einigen APHID verteidigt wird, mit Hydras zu zerstören. Sammelt jetzt das P-Symbol auf und liefert Eure Mitstreiter ebenfalls beim Landeplatz 1 ab. Bevor Ihr Euch endlich mit dem Aufspüren und Vernichten der Scud-Rampen beschäftigen dürft, solltet Ihr nebenbei den C-Waffenkomplex einäschern. Jetzt müßt Ihr fünf Scud-Kommandeure finden und gefangensetzen. Dabei solltet Ihr besonders darauf achten, daß Ihr nicht aus Versehen zwei von Ihnen um die Ecke bringt oder beide von einem hinterhältigen Angreifer erschossen werden. Vernichtet nun die Scud-Rampen und stattet der Gefängnisanlage einen Besuch ab. Dort müßt Ihr mit Hilfe eines voll ausgerüsteten Hubschraubers 14 der 16 Kriegsgefangenen retten. Bringt diese in drei Flügen zum Landeplatz 1 und kehrt jeweils mit voller Bewaffnung zur Schlacht zurück, um auch noch den letzten feindlichen Panzer schrottreif zu schießen.

OPERATION 3 - EMBASSY CITY

Bei der dritten Operation bietet es sich an, den Missionsverlauf etwas zu verändern. Vernichtet zuerst die Raketensilos 1 und 2 und rettet danach die fünf UNO-Inspektoren vor der Vernichtung durch feindliche Truppen. Wenn Ihr sie dann am Landeplatz 2 abgeladen habt, deckt Ihr Euch dort auch noch mit Treibstoff und Munition ein. Auf diese Weise könnt Ihr problemlos den Bio-Waffenkomplex zerstören und die sechs Chemiker gefangen nehmen. Wendet Euch daraufhin den restlichen Raketensilos zu, wobei Ihr zwischendurch die Kraftstation zerstören solltet. Nun wieder den Kampfhubschrauber betanken und bestücken, sowie die sechs Chemiker am Landeplatz 1 absetzen. Bringt nun die auf See vermißten Piloten in Sicherheit und entblößt die Yacht Kilbas jeglicher Verteidigung. Habt Ihr dies vollbracht, so kehrt zum Festland zurück, um den Helikopter wieder auszurüsten, so daß Ihr bei Eurer endgültigen Rückkehr acht von zwölf Gefangenen herausholen könnt. Bei der Gefangennahme des feindlichen Botschafters solltet Ihr besonders auf die harte Gegenwehr achten, die in Form gutgetarnter ZSU-Panzer auftritt. Euer letzter Auftrag besagt, zwölf Botschaftsangehörige, die versuchen mit einem sehr altertümlichen Bus ein Camp der Marines zu erreichen, in geschütztes Gebiet zurückzubringen. Bevor Ihr jedoch dieser Aufgabe nachgehen könnt, ist es wiederum nötig,

den Hubschrauber bis an die Decke mit Munition und Treibstoff zu füllen, denn der harte Widerstand kann nur unter erheblichem Materialaufwand und mit sehr viel Glück gebrochen werden. Mehrere Helikopter und ganze Panzerzüge machen Jagd auf Euch. Habt Ihr es trotzdem und wider Erwarten geschafft, so laßt Euren Co-Piloten aussteigen und die Flüchtlinge in einen anderen Bus verfrachten. Beseitigt nun alle Straßensperren und Feinde, die dem Bus gefährlich werden könnten. Vergeßt jedoch nicht, während der langen Begleitschutzmission zeitweise aufzutanken, sonst findet Ihr ein ruhmloses, trockenes Ende.

OPERATION 4 - NUCLEAR STORM

Beginnt die letzte Operation mit der Vernichtung der drei Bohrlöcher, sowie dem Auflösen der Landtruppe und der Bunkerluke. Zerstört anschließend die vereinzelt Panzer innerhalb der Ölfelder (Beschädigung der Öltanks vermeiden), so daß das Absetzen der Landtruppe sicher durchgeführt werden kann. Als nächstes rüstet Ihr Euren Hubschrauber wieder voll aus und befreit 15 Gefangene aus den feindlichen Bunkern. Achtung! Ihr dürft nur einen Gefangenen zurücklassen oder verlieren! Zwischendurch solltet Ihr die Kraftstation zerstören, da sie nur von wenigen Truppen gedeckt wird. Zur Abwechslung besteht die folgende Mission aus Vernichtung und Zerstörung. In diesem Fall sind es fünf Müllwagen, die Teile einer Atombombe geladen haben. Paßt aber auf, nicht den Attrappen auf den Leim zu gehen. Sollten nämlich zu viele unschuldige Müllwagenfahrer über den Jordan gehen, so dürft Ihr zum Flugzeugträger zurückkehren. Habt Ihr diese recht langwierige Mission hinter Euch gebracht, so müßt Ihr Euch in einem Kampf mit fünf "Crotale" behaupten, die den A-Waffenkomplex verteidigen. Nachdem auch diese Gebäudeanlage eingäschert wurde, geht es endlich daran, dem Hauptschuldigen Kilbaba das Handwerk zu legen. Damit dieser Oberfiesling sein gerechtes Ende findet, müßt Ihr seinen stark verteidigten Palast (Crotale und Hubschrauber) vernichten und Euren Co-Piloten daneben absetzen. Da sich Euer allzutapferer Co-Pilot jedoch gefangennehmen läßt, ist es letztendlich Eure Aufgabe, ihn aus den Klauen des Tyrannen zu befreien. Er befindet sich zusammen mit Kilbaba auf dem Weg zum Bomber, der nicht nur voll bestückt,

sondern auch noch von einer riesigen Anzahl an Panzern gedeckt wird. Die Befreiungsaktion an sich, geht folgendermaßen vonstatten: Sprengt zunächst ein Loch in den Bomber und nehmt Euren Co-Piloten an Bord. Beseitigt jetzt alle auftauchenden Panzer, so daß ein ruhiges Waffen und Munitionsaufnehmen gewährleistet ist. Vernichtet nun den von Südost angreifenden Panzer mit der MG und bearbeitet den plötzlich beschleunigenden Bomber mit allen Waffen, die Euch zur Verfügung stehen.

Es ist vollbracht. Eine kleine Zwischensequenz unterrichtet Euch noch von dem feurigen Ende Kilbabas, bevor Ihr zum Flugzeugträger zurückkehren und Eure Orden entgegennehmen könnt. Wieder ist die Welt von einem grausamen Diktator befreit worden und all dies nur mit Hilfe eines einzelnen Apache-Helikopters. Wahnsinn!

Clemens Agnè

ALLGEMEIN:

X.....Flugplatz
F.....Fuel
A.....Ammo
S.....Superwinde
PS.....Kraftwerke
AC.....Flugzeugträger
M.....MIA
P.....Panzerung
L.....Extraleben

OPERATION 1

R.....Radar
AF.....Flugplatz
SA.....Geheimagent
CC.....Kommandozentrale

OPERATION 2

J.....Gefängnis
SL.....Scudrampe
PC.....Gefängnisanlage
SC.....Scud-Kommandeur
CW.....C-Waffenkomplex

OPERATION 3

MS.....Raketensilo
LP.....Piloten in Seenot
UN.....UNO-Inspektoren
FA.....Feindliche Botschaft
BW.....B-Waffenkomplex
MY.....Yacht von Kilbaba
ER.....Botschaft
NS.....Camp der Marines

OPERATION 4

OS.....Bohrloch
NA.....Waffenkomplex
B.....Bunker
LB.....Bunkerluke

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

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5" Amiga		PC 3,5" Amiga		PC 3,5" Amiga	
7th Guest (CD-ROM)	114,-H	Freddy Pharkas DV	59,-D	Return o.t.Phantom	*87,-H
Abandoned Places 2	*74,-D	Gateway	66,-E	Ringworld Revenge	66,-H
Alone in The Dark	84,-D	Goldmine 2	84,-D	Rise of The Dragon	39,-H
Amberstar	78,-H	Heart of China	39,-D	Secret Monkey Isd	78,-D
Arabian Nights	60,-D	Herndall	34,-D	Shadow o.t. Comet	78,-D
Bards Tale 3	24,-H	Hexuma	78,-D	Shenlock Holmes	74,-D
Bards Tale Constr.	*60,-H	Inca	84,-D	Space Hulk	*69,-H
Trilogy (BT 1-3)	72,-H	Indiana Jones 4	79,-D	Space Quest 1	39,-H
Betrayal at Kondor	*69,-D	Island of Dr.Brain	*66,-D	Space Quest 4	66,-D
Captive	28,-H	Jonathan	74,-D	Space Quest 5	62,-D
Crusaders of Dark	84,-D	Kathedrale	25,-D	Spellcraft	*75,-D
Curse of Enchantia	60,-H	Kings Quest 6	72,-D	Spellunx	*66,-E
Dark Queen o.Krynn	78,-D	Kings Q.6 CD Rom	*78,-H	Star Trek	69,-D
Darkseed 1.5	72,-D	Lands of Lore	*57,-D	The Krystal	27,-H
DSA	78,-D	Last Ninja 3	33,-H	The Legacy	90,-H
Daughters of Serpe	75,-D	Laura Bow 2	66,-D	Ultima 5	39,-E
Die Schöne u.Biest	75,-D	Legend of Valour	78,-D	Ultima 6	39,-H
Dune 2	58,-D	Legends o.Kyrandia	66,-D	Ultima 7	78,-D
Dungeon Master	66,-D	Leisure S. Larry 5	*66,-D	-Data Forge of Vir	42,-H
Dungeon M./Chaos S	60,-H	Les Manley Lost LA	36,-D	Ultima 7-2 Serp. Is	78,-H
Eco Quest	39,-H	Lord of The Rings	66,-H	Ultima Trilogy 2	72,-H
ECO Quest CD ROM	*78,-E	Lord of The Ring 2	*66,-H	Ultima Underworld	69,-H
Elvira 1	42,-D	Lost Sec.of Rainf	*60,-E	Ultima Underw. 2	69,-H
Elvira 2 Jaws of C	45,-D	Maniac Mansion 2	*69,-E	Unlimited Adventu.	60,-E
Eye of Beholder 1	66,-D	Might and Magic 3	78,-D	Veil of Darkness	78,-D
Eye of Beholder 2	74,-D	Might and Magic 4	78,-D	Waxworks	59,-D
Eye of Beh.3 Dtsch	*74,-D	Might and Magic 5	*69,-E	Whales Voyage	*59,-D
Eye of Beh.3 Engl.	62,-E	Monkey Island 2	74,-D	Whales Voy. A 1200	*59,-D
Fairy Tales	29,-H	Police Quest 3	66,-D	W.I.Space i.Carmen	66,-E
Flashback	64,-D	Quest for Glory 3	62,-D	Willy Beamish	39,-H

ACTION/ARCADE

Agony	*28,-H	Harlequin	30,-D	Shadow o.t.Beast 3	35,-H
Alien Breed SE 92	24,-E	Human Race Data	49,-D	Shaoen Warriors	9,-H
Aquaventure	29,-H	Human Race Standal	54,-D	Shikworm	13,-H
Armalyte	24,-H	Humans	48,-H	Slip Stream	9,-H
Back to Future 3	27,-H	Jug	9,-H	Steel Empire	66,-H
Blue Brothers	27,-H	Leander	26,-H	Street Fighter 2	*59,-H
Body Blows	48,-H	Lemmings 2	74,-H	Super Tetris	75,-E
Buddkan	24,-H	Lion Heart	52,-H	Superfrog	48,-H
Chaos Engine	44,-H	The Lost Viking	*75,-D	Take a Break Pinb.	*66,-E
Chuck Rock 2	48,-H	Maniax	24,-H	Tanglewood	9,-H
Creatures	48,-H	McDonald Land	48,-H	Tearaway Thomas	48,-H
Double Dragon 3	48,-H	More Lemmings Data	27,-H	Teen.Mut.Hero Turt	27,-H
Dyna Blaster	66,-H	Nitro	25,-H	The Grail	9,-H
Elf	66,-H	Obitus	31,-H	The Oath	25,-H
Emerald Mine	24,-H	Onslaught	12,-H	Traps n Treasures	*60,-H
Emerald Mine 2	30,-H	Ork	25,-H	Trolls	44,-H
Emerald Mine 3 Pro	24,-H	P.P.Hammer	25,-H	Trolls Amiga 1200	44,-H
Fire And Ice	*54,-H	Pinball Dreams	*54,-H	Turbo Trax	9,-H
First Samurai	60,-H	Pinball Fantasies	54,-H	UGH!	54,-H
Fly Fighter	9,-H	Pinball Wizard	18,-H	Walker	57,-H
Fly Harder	60,-H	Prince of Persia 2	66,-H	Wolfchild	25,-H
Goldrunner 2	9,-H	Risky Woods	60,-H	WWF Wrestling 2	66,-H
Hägar d.Schreckl.	26,-D	Rocket Ranger	21,-E	Zool	54,-H
				Zool Amiga 1200	48,-H

SONSTIGES/ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	25,-H	25,-H	Goal!	49,-H	-Troon North	36,-H
Apocalypse	*45,-H		Grand Prix unlimit	39,-H	Lotus Compil.(1-3)	49,-H
Bitmap Brothers 1	54,-H	54,-H	Greatest Comp.	60,-D	Micro.Master Golf	90,-H
Bund.Man.Prof 2.0	63,-D	63,-D	Hard Drivin	19,-H	Nigel Mansells WC	39,-H
Car and Driver	69,-H		Hardball 3	66,-E	Penthouse Hot Numb	33,-D
Carl Lewis Olympic	32,-H	32,-H	Hyperspeed	30,-D	PGA Tour Golf Plus	66,-H
Castles o.Dr.Brain	32,-H		International Soccer	9,-H	-Courses	30,-H
Cheat'Em Up 3	24,-D		John Madden Footb.	57,-H	Quiver	18,-D
(Lösungen zu 500 Amiga Games)			Jordan in Flight	75,-H	Rainbow Collection	25,-H
Crazy Cars 2	22,-H		Kings of Adventure	78,-H	Sensi.Soccer 92/93	48,-H
Deluxe P.4.5 AGA	186,-D		Links 386 Pro	66,-H	Shanghai 2	33,-D
Dream Team Com.	66,-H	60,-H	-Bay Hill Club	36,-H	Snoopy's Game Club	36,-E
Eishockey Manager	78,-D	72,-D	-Betty Wish (386)	*39,-H	Space Legends	*69,-H
Euro Soccer	30,-H	30,-H	Bountiful	36,-H	Starbyte N.2 Coll.	74,-H
Fantastic Worlds	72,-H	69,-H	-Buff Springs(386)	39,-H	Strip Poker Deluxe	22,-H
Fatty Bear	*57,-E		-Firestone	36,-H	Toyota Celica	31,-H
Football Manager 3	*78,-D		-Hyatt	36,-H	TV Sports Football	22,-H
Formula One GP	85,-H	75,-H	-Mauna Kea (386)	39,-E	Wayne Gretzky 3	78,-E
Global Gladiators	*52,-H		-Pinehurst (386)	39,-H	WWF Wrestling	29,-H

STRATEGIE/SIMULATION

1869	74,-D	62,-D	Empire Deluxe	78,-E	SWOTL kompl.CD ROM	84,-E
A-Train	87,-D	72,-D	Epic	66,-H	-DO 335 .JE 162 je	36,-E
-Construction Set	42,-D		Erben des Throns	72,-D	-P 38 .P 80 je	30,-E
AA - War i.L.skies	84,-H	60,-H	F 15 Str.Eagle 2	84,-H	Shinobi	13,-H
Aces of T. Pacific	63,-H		F 15 Str. Eagle 3	49,-H	Shuttle	54,-H
- Mission Disk 1	48,-E		F-19 Stealth Fight	35,-H	Sim Ant	78,-D
Aces over Europe D	*69,-D		Falcon 3.0	90,-D	Sim City Erw.je	36,-H
Aces over Europe E	*69,-H		-Mission Disk 1	54,-H	Sim City Deluxe	78,-D
Air Warrior	90,-H	78,-H	Fields of Glory	*84,-H	Sim Earth	84,-H
Airbus A 320	62,-D	62,-D	Flames of Freedom	30,-H	Space Crusade	60,-H
Airbus A 320 Amer.	*80,-H	80,-H	Fies Att.on Earth	74,-H	Spaceward Hol	78,-D
Austerlitz	15,-E		Galaxy Force	15,-H	Steigenbrg. Hotelm.	54,-D
B 17 Flying Fortr.	90,-H	62,-H	Global Effect	66,-H		48,-D
Battle Chess	24,-H	24,-H	Go Simulator	78,-H	Strike Commander	79,-H
Battle Chess 2	60,-H	57,-H	Gunship 2000	90,-H	Str.Comm.+Speech	112,-H
Battle Chess 4000	62,-H			62,-H	-Speech	39,-H
Battle Team	69,-H	64,-H	Gunship 2000 Data	54,-H	Stunt Island	84,-D
-Battlelle Data 2	48,-H	48,-H	Hannibal	74,-D	Syndicate	*74,-H
Burning Steel	74,-D		Harrier Jump Jet	84,-H	Task Force	84,-H
-Data 1 America	36,-D		History Line 14-18	74,-D	Team Yankee	31,-H
-Data 2 Superschl.	36,-D		Imperium	24,-H	Theatre of War	66,-H
Buzz Aldrin	84,-H		Incredible Deluxe	*69,-D	Thunderhawk	39,-H
Campaign	74,-D	69,-D	Incredible Machine	66,-D	Transarctica	54,-D
Carriers at War	75,-E		Kaiser	84,-D	Triple Action 1	36,-H
-Construction Kit	66,-E		Knight of the sky	35,-H	Triple Action 2	36,-H
Castles	66,-H	60,-H	Mad TV	74,-D	USS John Young	36,-H
-Data Disk	28,-H	28,-H	Maupiti Island	25,-H	USS John Young 2	36,-H
Castles 2	62,-H		Mega-Lo-Mania	72,-D	Utopia	31,-H
Centurion Def.Rome	24,-H	24,-H	Perfect General	74,-D	V for Victory	63,-E
Chessma.Pro CD ROM	*96,-H		-Data Disk	39,-H	V for Victory 2	63,-E
Chuck Y.Air Combat	66,-D		Pirates Gold	*84,-D	V for Victory 3	*78,-H
Civilization	90,-D	75,-D			Viking Fields	78,-H
Comanche	84,-D		Pirates!	29,-H	Wall Str. Manager	*75,-D
-Mission Disk 1	45,-D		Populous	24,-H	War in the Gulf	65,-H
Combat Air Patrol	58,-H		Populous 2	69,-H	Warhead	25,-H
Command HQ	54,-E		-Data Disk	30,-H	Waterloo	16,-D
Compl.Chess System	78,-D		Populous 2 Plus	63,-H	Wild West World	34,-D
Covert Action	39,-H		Powermonger	66,-H	CD-ROM WC+Ultima 6	42,-E
Crisis in Kremlin	84,-E		-Data Disk	30,-H	Wing Commander	42,-H
Der Patrizier	78,-D	66,-D	Project Terra	*60,-H	Wing Commander DV	36,-D
-CD ROM	84,-D		Ragnarik	82,-D	Wing.Comm Edition	79,-H
Desert Strike	58,-H		Rampart	60,-H	Wing Commander 2	74,-D
Deutros	22,-D		Reach f.t.skies	58,-H	WC 2 Erweit. je	39,-H
Discovery	25,-D	25,-D	Realms	18,-H	Wolfpack	28,-H
Dogfight	88,-H	*74,-H	Red Baron	62,-D	Wordtris	63,-D
Dynatech	66,-D	54,-D	-Mission Disk 1	45,-E		
Elite Plus	78,-E		Red Zone	29,-H	X-Wing	66,-E
Elysium	66,-D	*54,-D	Rules o.Engagemant	29,-H	X-Wing DH	79,-H
			Secret Weap.of LW	78,-E	-Mission Disk 1	*39,-E

- Ladenpreise können abweichen -

*bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten
*Preise für Amiga, PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten
*Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Zahlkarte/Geheiß + 3,- Zahlkarte/Geheiß
Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68
34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453

KAMPFREISE!
THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

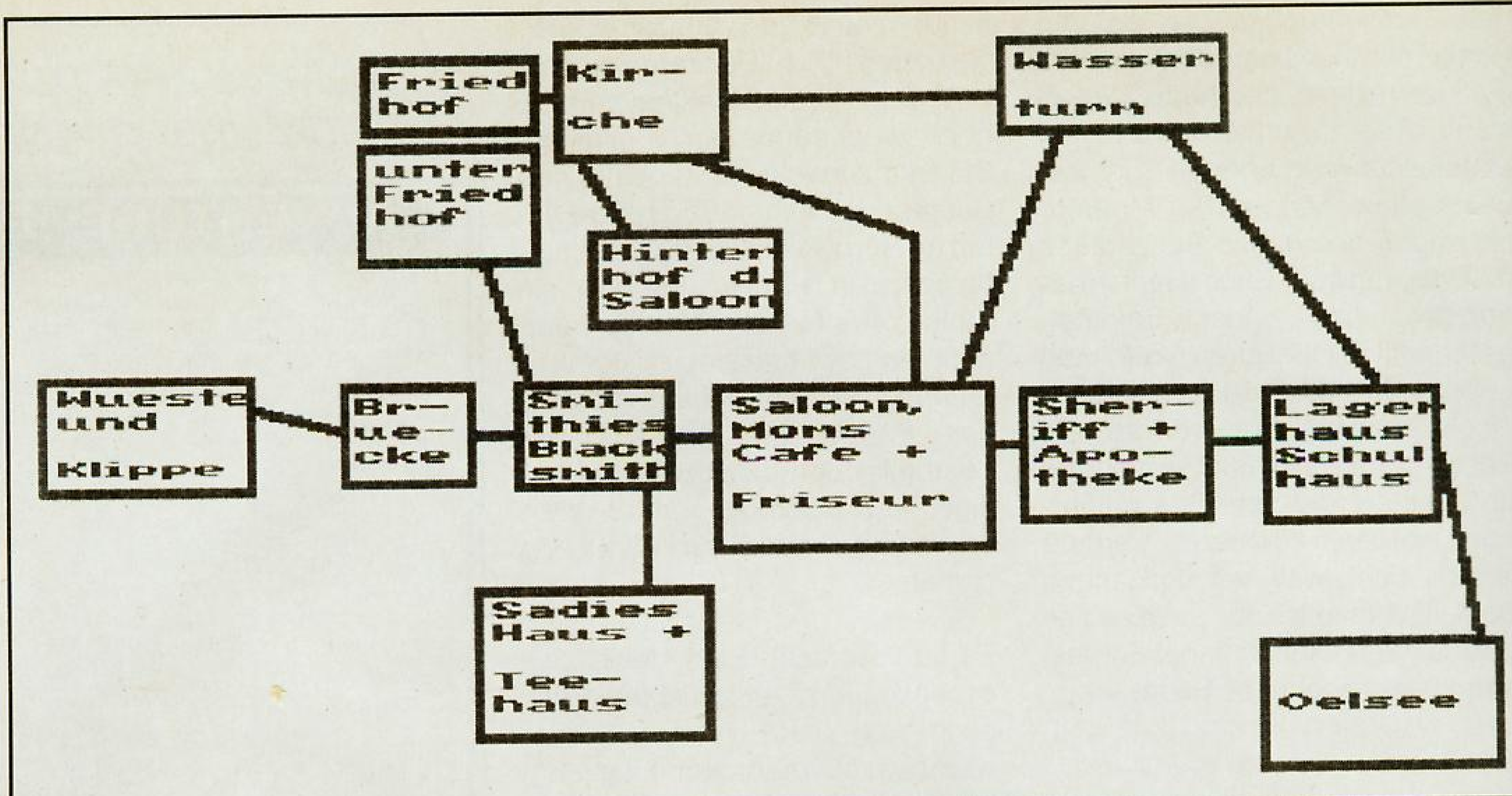
KOMPLETT LÖSUNG

AKT 1: LIVING THE COARSEGOLD DREAM

Der erste Weg führt Freddy in seine Apotheke. Benutzt den Schlüssel mit der Eingangstür. Achtet nun einmal auf Eure Punktzahl! Ihr begeben Euch hinter die Theke (linke Thekenseite anklicken) und bedient die nun erscheinenden Kunden. Als erste kommt Penelope. Sie benötigt das nicht vorhandene Tyloxylopolynide. Deshalb gebt ihr 40ml Pepticylmacine Tatzazole, das sich im Hinterzimmer im Arzneimittelschrank befindet. Füllt 40ml in ein Reagenzglas und schüttet dies in eine Medizinflasche. Jetzt noch Korken drauf und Penelope geben. Als nächstes erwartet Mom Eure Hilfe. Geht ins Hinterzimmer und mischt wie im Begleitbuch angegeben Quinotrazate. Füllt dies wieder in eine Medizinflasche und vergeßt den Korken nicht. Gebt das Gebräu zu Mom. Nun müßt Ihr Sadie zu Hilfe eilen. Sie benötigt Estrosterane. Wieder ins Hinterzimmer, Rezept gemischt, in die Medizinflasche, Korken drauf und Sadie geben. Smithie, Euer letzter Kunde, braucht unbedingt Preperation G. Dieses findet Ihr auf dem linken vorderen Regal in der Apotheke (lila Tube). Gebt sie Smithie und der erste Akt wäre geschafft.

AKT 2: THE PLOT SICKENS

Nachdem der Sheriff Eure Apotheke geschlossen hat, geht Ihr zu "Mom's Cafe". Hier nehmt Ihr Euch die leere Büchse mit der Aufschrift "Bean" (Bohnen). Geht nun zu Smithies Blacksmith ganz links im Ort, und nehmt Euch das herumliegende Seil und den Gürtel. Aus der Wanne neben dem Amboß nehmt Ihr die Kohle. Geht dann in den Saloon und verlaßt ihn durch die Hintertür. Im Hinterhof nehmt Ihr den Eispickel und das gelbe Petroleumfläschchen vom linken unteren Wagen. Jetzt steckt Ihr mit dem Eispickel in die Dose und benutzt den Gürtel mit der Dose. Danach



Stadtplan zu Freddy Pharkas

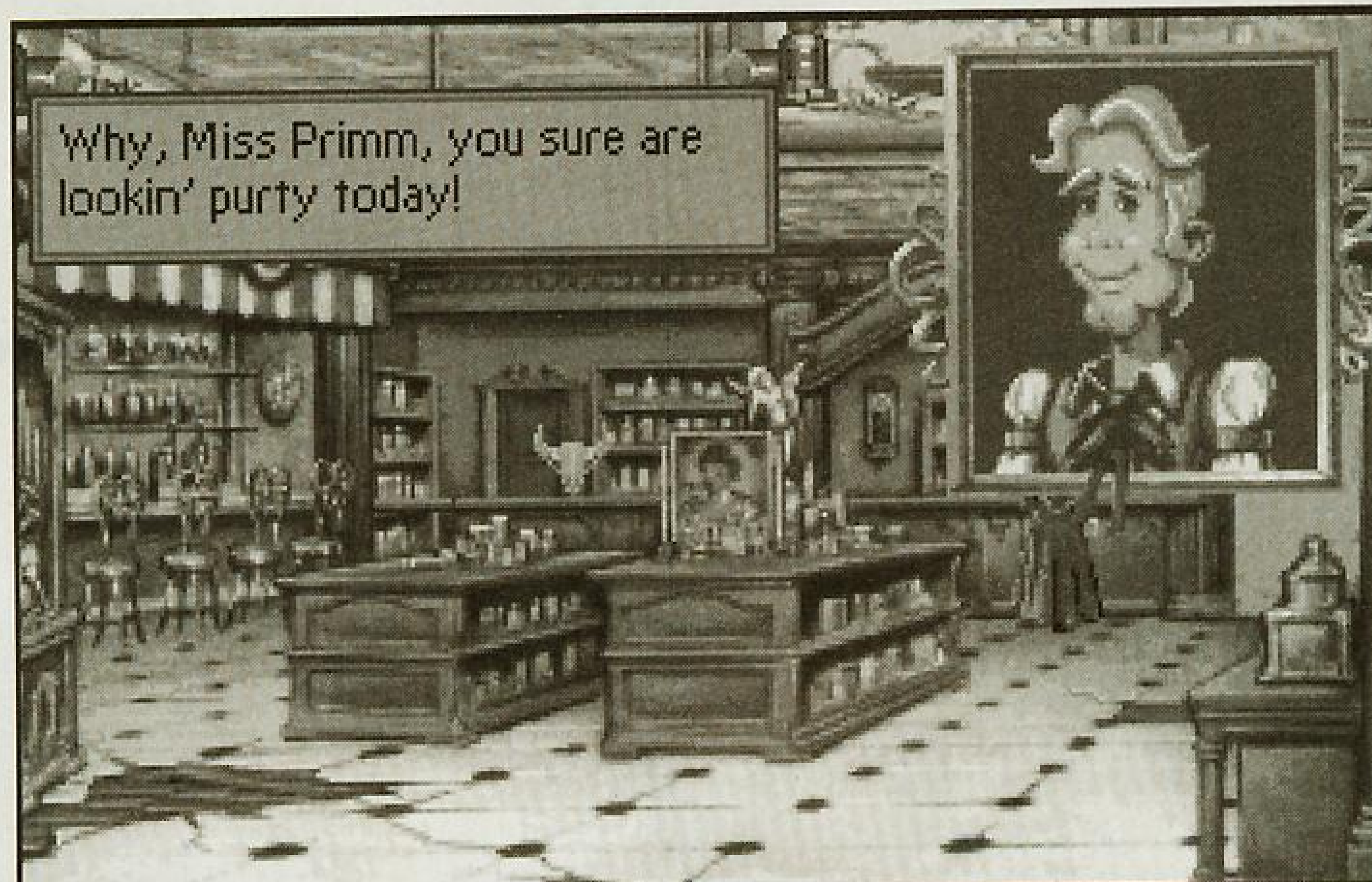
noch die Kohle in die Dose und Ihr habt eine brauchbare Gasmaske. Benutzt sie an Euch selber. Geht ins Gemischtwarengeschäft (Mercantiles Company) und nehmt die Papiertüte von der Theke. Diese benutzt Ihr mit dem Pferdearsch (ähh... Hintern). Geht wieder in das Hinterzimmer der Apotheke und füllt das Petroleum in die Petroleumlampe (Alcoholic Lamp). Zündet diese mit den Streichhölzern in der roten Schachtel (Matches) an. Stellt das Spectroscope davor und haltet die Papiertüte ebenfalls davor. Die nun auftauchenden Farbstreifen und Ihre Bedeutung

bahngleise. In alter Lemmingsmanier ertrinken die Schnecken nun im Wasser. Um den erscheinenden Indianer von seinem Hügel zu holen, benötigen wir die Leiter vom Spielplatz vor dem Schulhaus. Diese lehnt Ihr an den Hügel und der Indianer wird Euer neuer Assistent. Geht zum Ameisenhügel zurück und holt die Leiter. Geht danach in die Apotheke und mischt das Mittel Bisalicylate Antioxidene. Knotet das Seil im Inventoryfenster mit der Hand zu einem Lasso. Marschieret nun zum Wasserturm und dreht den Hahn auf. Benutzt die Bierflaschen mit dem Wasser und

springt hinauf. Von dort aus klickt Ihr die linke Seite der Wippe an und Ihr setzt das Katapult in Gang. Das Feuer ist gelöscht und Ihr begeben Euch zu Sadies Haus. Dort haben der Sheriff und der Bankier ein interessantes Gespräch. Nach diesem geht Ihr ins Haus, nehmt Euch die roten Postkarten vom Tisch und geht ins linke Nebenzimmer. Nach der ablaufenden Szene beginnt der dritte Akt.

AKT 3: GUNS 'N' NEUROSES

Zuerst öffnet Freddy den Nachttisch, die Truhe und den Schreibtisch (mit Hand drauf). Daraus entnimmt er seine Westernkleidung (mit Auge auf Truhe, dann mit Hand). Das gleiche dann auch mit dem Nachttisch und dem Schreibtisch (Schlüssel und Aufbewahrungsschein). Den eben gefundenen Schlüssel auf der Vitrine im Hinterzimmer der Apotheke benutzen. Öffnen, dann den Schlüssel auf der Schublade anwenden. Ihr erhaltet einen Brief. Raus aus der Apotheke und die Pferdeschei... (ähh... äpfel) nehmen. Nun zu "Mom's Cafe". Hier die Pferdeäpfel auf den Boden legen. Zum "Saloon" und dort durch die Hintertür wieder raus. Dort den "Apfelkuchen" nehmen (Igitt!). Den Apfelkuchen geben wir dem Sheriff, der sich mit Revolvermunition bedankt. In "Mom's Cafe" schnell noch eine Tasse Kaffee stibitzen und diese wiederum dem Sheriff geben. Diesmal erhaltet Ihr zum Dank ein Revolver-Reinigungs-Set. Beim Friedhof die Schaufel nehmen, auf dem Grab benutzen und in das Grab gehen. Den nun sichtbaren Schlüssel aufheben und noch etwas Ton vom Erdhaufen nehmen. Mit dem Schlüssel in die Bank gehen und dem Bankier geben. Aus dem Tresor dann die Revolver und das Halstuch nehmen. Nun wartet Srini unterhalb



Freddy Pharkas: Apotheke

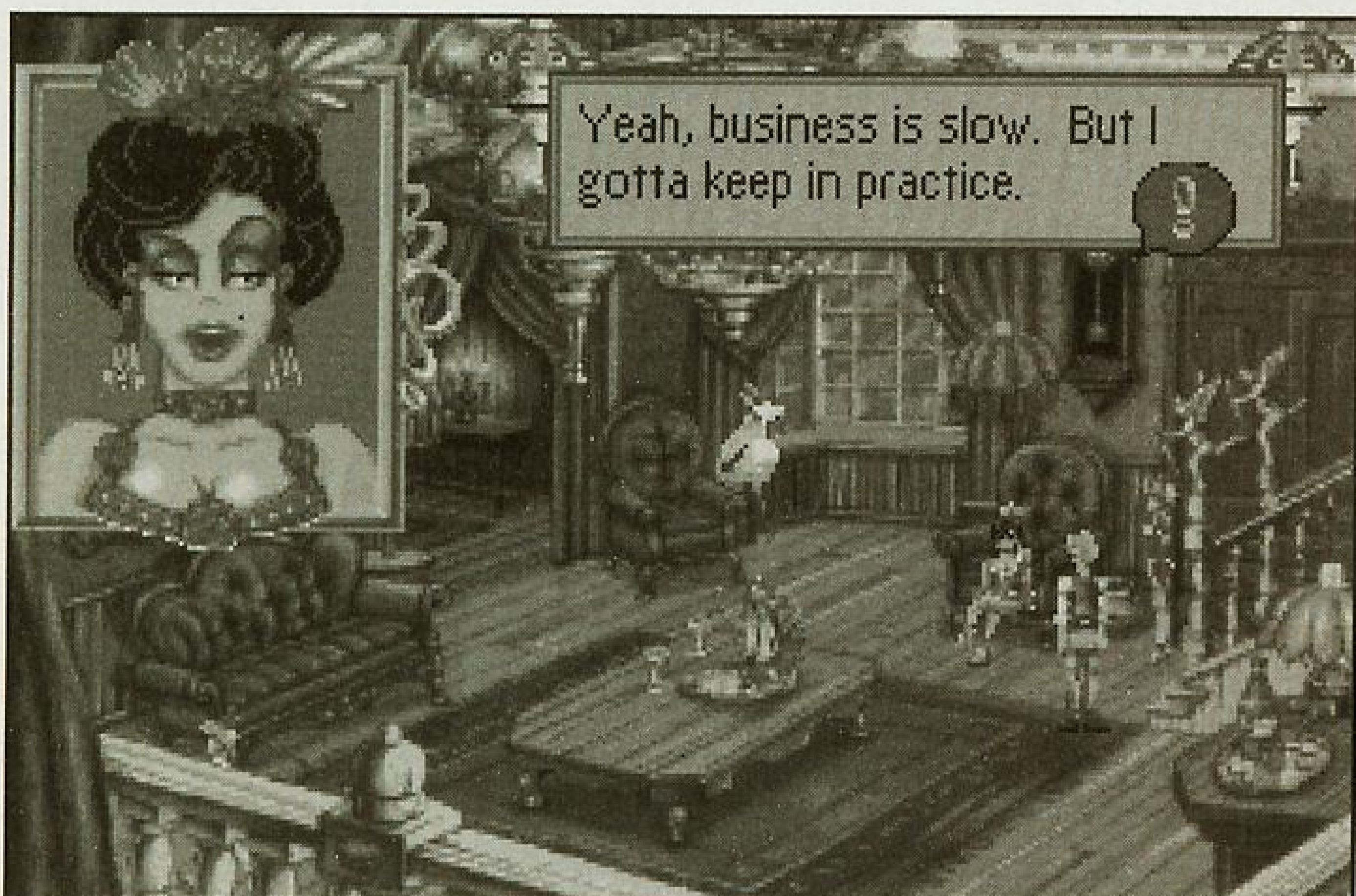
stehen im Begleitheft (Seite 38/39). Mischt das benötigte Gegenmittel.

Geht nach draußen, benutzt die Gasmaske an Euch und benutzt das Gegenmittel im Medizinfläschchen auf den Pferdehintern. Nun drohen eine Unmenge an kalifornischen Schnecken Coarsegold einzuschleimen. Geht zum Barkeeper und gebt ihm Euer Geld. Ihr erhaltet Bier. Geht zur Kirche öffnet sie, schaut die rechte Tür an und nehmt den Schlüssel, den Ihr auch gleich auf die Bierflaschen verwendet. Geht über die Brücke in die Wüste und nehmt ein paar Schnecken. Bringt sie zu "Mom's Cafe". Zurück in der Wüste, schütet Ihr das Bier über die Eisen-

trinkt das Wasser. Lehnt die Leiter an die rechte Seite des Wasserturms. Klettert hinauf und nehmt die Leiter. Lehnt sie nun in der Mitte des Turms an. Klettert hinauf und werft das Lasso an die Spitze. Nehmt das Seil und klettert hinauf. Dort öffnet Ihr die Luke, die sich rechts befindet. Füllt das Mittel aus der Medizinflasche in den Wasserturm. Nachdem Ihr den Durchfall besiegt habt, weckt Euch Srini mitten in der Nacht. Es brennt. Nehmt das "Baking Soda" vor der Apotheke und legt es beim Schulhaus auf die rechte Seite der Wippe. Klettert auf die Schaukel und gebt mit dem Hand-Icon so viel Schwung wie irgend möglich. Dann klickt das Dach des Schulhauses an und Ihr

des Friedhofes auf Euch. Das Reinigungs-Set wird sogleich mit den Revolvern benutzt und die Munition reingesteckt. Die leeren Bierflaschen stellt Ihr nun auf den Holzzaun. Die darauffolgende Sequenz könnt Ihr wieder überspringen und direkt zur Apotheke zurückgehen. Dort das Medaillon, das rechts an der Wand hängt, nehmen und zum Gemischtwarenhändler (Mercantile Co.) gehen. Dort das Medaillon Willy zeigen. Zur Kirche laufen und Wachs von den Kerzen kratzen (Kerzen mit Hand anklicken). Jetzt zurück zum Gemischtwarenhändler und das Taschenmesser nehmen. Das Taschenmesser mit dem Wachs benutzen. Zur Apotheke gehen und ins Hinterzimmer. Zündet hier die Petroleumlampe an. Benutzt das Wachsohr mit dem Ton. Die daraus entstandene Form haltet Ihr über die Flamme. Jetzt noch das Medaillon in das "Crucible" legen und ebenfalls über die Flamme halten. Das nun entstandene geschmolzene Silber mit der Ohrform benutzen. Diese dann mit dem Hand-Icon anklicken und Ihr habt ein Silberohr. Dann ab zum

gang zum Hinterhof des Saloons gehen, die Treppen links nehmen und das Lachgas auf die rot-weiss-blau-gestreiften Laken klicken. Nun ganz links herum zu Sadies Haus. Dort in das Teehaus und das Lachgas im Hintergrund mit den Revolvern anzielen. Die Ganoven sind fürs erste geschafft. Zurück zur Hauptstraße, wo Euch vier Halunken erwarten. Die nun folgende Sequenz könnt Ihr überspringen. Nun stellt Ihr Euch einem Duell. Ihr müßt lediglich mit wildem Knopfdruck dem Halunken die Pistole aus der Hand schießen. Trotzdem trifft er Euch. Nun nehmt Euer Halstuch und wickelt es um das blutende Ohr. In der Schule will Penelope Euch an den Kragen. Sobald sie die Pistole gezückt hat, laßt Ihr Euren Gürtel fallen (einfach Eure Beine anklicken). Schnappt Euch nun schnell die Tafel. Diese wehrt die Kugel ab. Im Keller klickt Ihr mit der Hand Euren Stuhl zweimal an, so daß er sehr stark wackelt. Klickt ihn oder den Boden nun solange an bis Ihr samt Stuhl umfällt. Nehmt Euer Silberohr, das auf dem Boden liegt und schneidet die Hand- und Fußfesseln durch.



Freddy Pharkas: Bordell

Friseur und ihm (dem Friseur) den Aufbewahrungsschein (Claim Check) geben. In der Apotheke mit Srimi reden und die Westernkleidung anziehen.

AKT 4: SHOWDOWN AT THE HALLELUJA C.

Erst mal zum Saloon. Ihr solltet den schwarzgekleideten Kartenspieler mit den Augen anklicken. Er ist ein Falschspieler. Sobald man seine (richtige) Hand sieht, ihn mit dem Hand-Icon anklicken. Die folgende Sequenz könnt Ihr überspringen oder einfach mit den Revolvern auf die Fußlehne am Tresen zielen. Geht durch den Hinterausgang zum Friseur. Ihm die Postkarten geben. Ihr erhaltet Lachgas. Durch den Hinteraus-

Kaum dem Feuer entkommen, steht Penelope Euch mit einem Schwert gegenüber. Schnappt Euch das zweite Schwert und stellt Euch dem Kampf. Die nun folgende Sequenz könnt Ihr wieder überspringen - mir ist es ja fast schon peinlich. Den nun erscheinenden Ganoven mit dem Silberohr abwerfen. Jetzt aber nichts wie raus aus dem Schulhaus. Das Spiel ist geschafft!

EPILOG:

Nach der Ballade vom Ende des Spiels um Freddy Pharkas und den standesgemäßen Credits, seht Ihr einige witzige Pannen bei den Dreharbeiten zu "Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist". Und da Penelopes Leichnam leider nicht gefunden werden konnte, hoffen wir auf eine baldige Fortsetzung von Freddy Pharkas.

*Tobias Bonthron und
Sven Moderow*

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

GOLDEN DISK 64

Ein kleiner rosa Regenwurm ist der Titelheld in **WOODY THE WORM**, dem kniffligen Labyrinthspiel. Woody muß durch 22 Level sicher nach Hause gebracht werden. Auf seinem Weg in den heimatlichen Apfel begegnen ihm vielerlei Gefahren wie Fledermäuse, fleischfressende Pflanzen usw.

SPACE QUIZ ist ein "Frage und Antwort"-Spiel mit über 600 Fragen aus dem alltäglichen Leben. Bis zu 5 Spieler können daran teilnehmen und ihr Allgemeinwissen testen. Nach dem Zufallsprinzip stellt der Computer auch Risiko- und Jokerfragen, die bei richtiger Beantwortung auch besonders belohnt werden.

Ausgabe 04/93 ab 25. Juni NEU beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.
Für nur DM

19,80

Jetzt NEU - in umweltfreundlicher Verpackung!

KOMPLETT LÖSUNG

TOMB OF PRACOR LOTH

Level 1:

Hier brauchen wir wieder den Rockhammer. Gleich am Anfang können wir ein Langschwert (Great Accuracy) aufsammeln. Von der zentralen Kammer aus gehen acht Strahlen ab, die mit den Rätseln des Grabes in Verbindung stehen. Als erstes gehen wir in Richtung Nordwesten, wo uns wieder ein paar Steine im Weg liegen. Dahinter finden wir eine Juwelenaxt (Great Damage), einen Blackrock-Kristall und ein paar Knochen. Die Knochen gehören dem Eigentümer der Juwelenaxt, dem wir diese wiederbringen können. Mal überlegen, hier liegen Knochen rum, der Blackrock-Gem ist hier und offensichtlich ist einmal die Höhle eingestürzt. Spätere Informationen verweisen darauf, daß hier eine Invasion stattgefunden hat. Richtig! Hier benutzen wir wieder den Stab von Altara.

Im westlichen Strahl treffen wir ein paar Golems, die sich friedlich verhalten. In den Truhen liegen ein Restaurations-Trank und Plate Gauntlets (verflucht). Da das Schild an der Wand auf acht Teile einer Karte verweist und es acht Strahlen in diesem Stockwerk gibt, zermürben wir Probe halber den Metallgolem, der offensichtlich einen Teil dieser Karte besitzt (Südwesten, Level 3). Wenn wir den acht Speichen des Levels je ein Kartenteil zuordnen, kommen wir darauf, daß eines davon wahrscheinlich gestohlen wurde (das im Nordwesten). Im Südwesten bewegen wir alle Schalter nach unten (Reihenfolge 1, 5, 2, 3, 4),

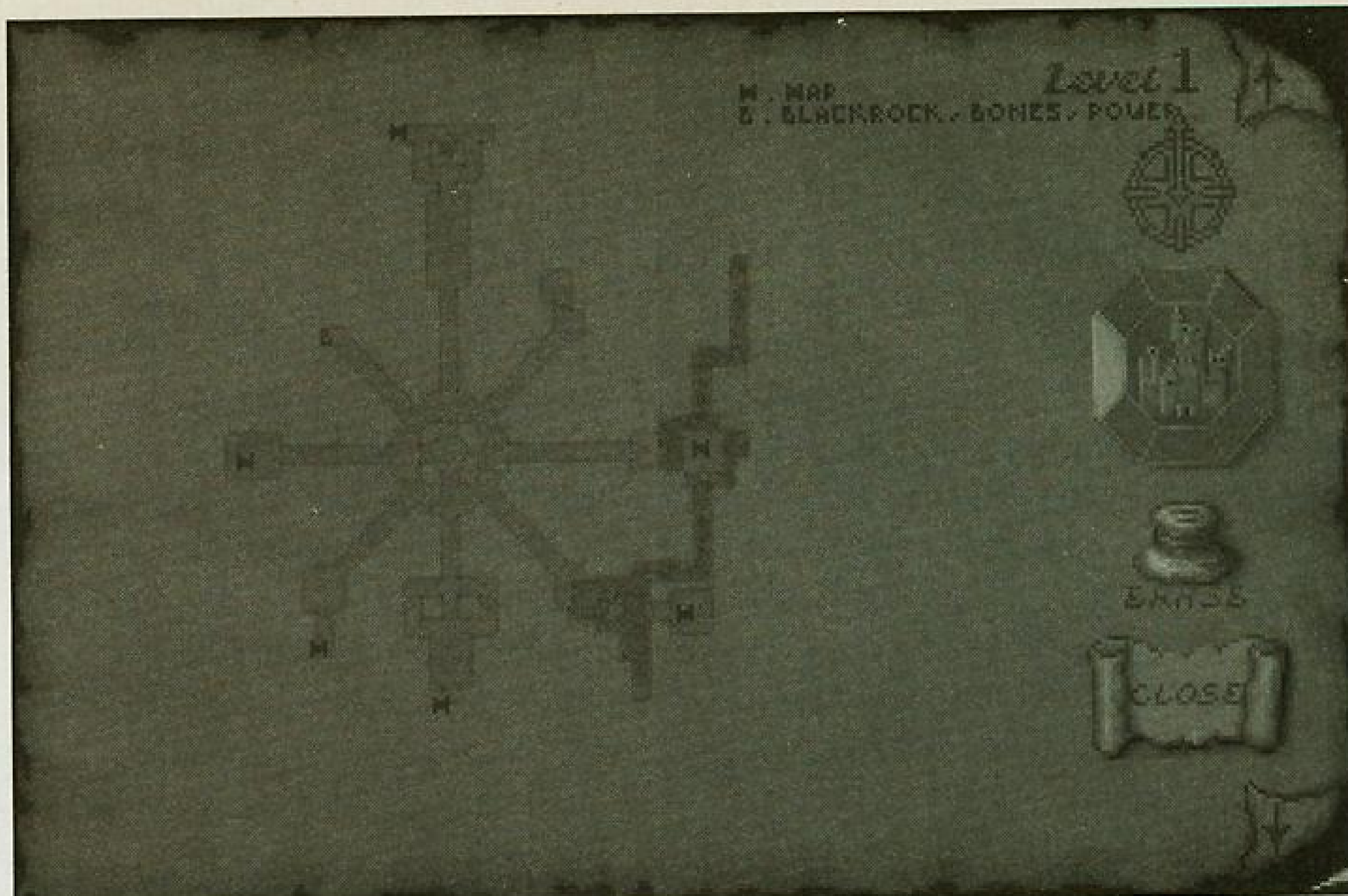
drücken den Knopf und holen uns die Karte (Westen). Im Süden nehmen wir die Karte einfach auf (Nordwesten) und müssen uns danach aber mit den Skeletten anlegen. Im Südosten hüpfen wir von Säule zu Säule und dann vor das Gitter, welches wir mit "Open" öffnen. Außer dem Kartenteil (Norden des dritten Levels) liegt dort noch ein "Longsword of Stone Strike". Im Osten prügeln wir uns mit dem Feuer-Element und nehmen uns dann seine Karte, sowie eine Brustplatte (Very Great Protection). Im Nordosten müssen wir wieder eine Tür knacken, um dann eine Notiz zu finden, daß dieser Teil der Karte ebenfalls geklaut wurde. Im Norden drücken wir den Knopf, um uns, bevor wir die Treppe heruntergehen, noch den letzten der erhältlichen Kartenteile zu nehmen.

Level 2:

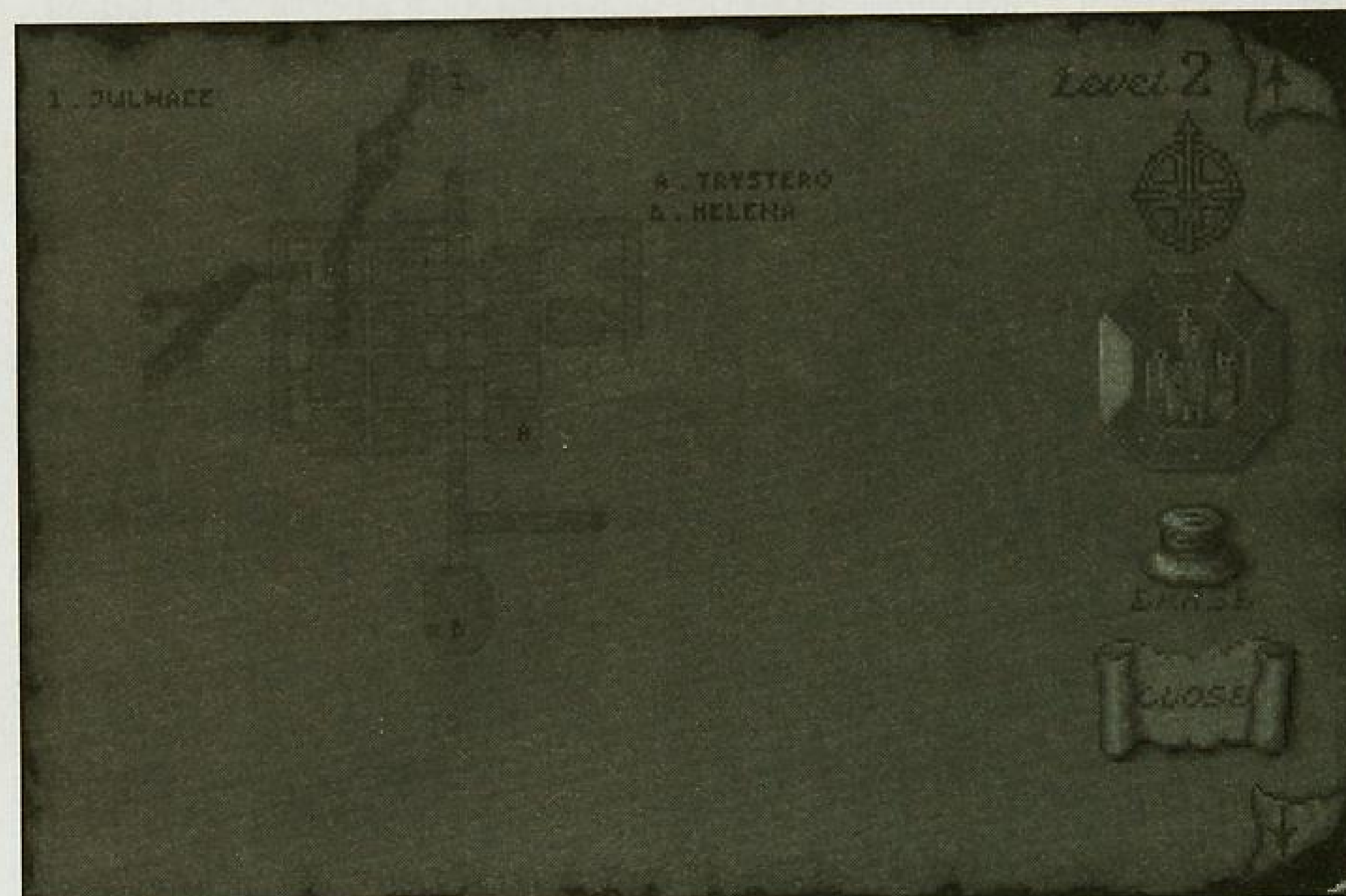
Einige Geister können unsere geschichtliche Kenntnis über diesen Ort vertiefen. Zu denen gehört Trystero, dem wir seine Knochen wiedergeben können, schließlich gibt er uns ja Aufschluß über die Kraftzentrale hier und die Örtlichkeit des schwarzen Kristalls. Helena bittet uns, an den "drei" vorbei zu schleichen und ihrem geliebten (leider untreuen) Ehemann die Seelenruhe zu verschaffen. Wenn wir diesen Auftrag annehmen, schwillt die Brust unseres Helden voll des neuen Kampfesmuts und die Fähigkeit Attack steigt um einen Punkt. Vor der schicksalhaften Treppe finden wir noch eine Scroll (Open! Jetzt kann man endlich rauskriegen, was sich hinter den verschlossenen Türen und Truhen im Schloß British verbirgt - wer hätte gedacht, daß der alte Nystul sich den erotischen Offenbarungen eines Popstars unserer Existenzebene widmet!) sowie einen Tower-Shield (Very Great Toughness).

Level 3:

Von dem Geist Silanus bekommen wir die Geschichte erzählt, wie er für den Guardian in diese Gräber eingedrungen ist und das gesamte



Tomb of Pracor Loth: Level 1



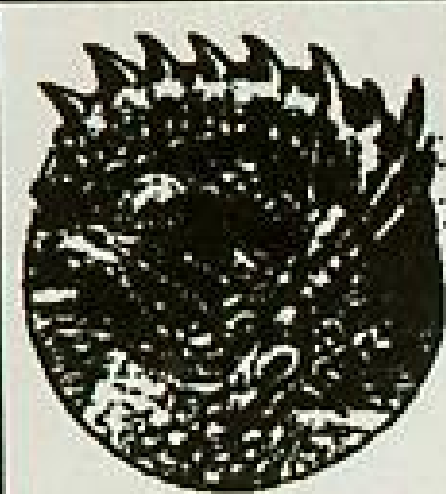
Tomb of Pracor Loth: Level 2

Labyrinth meisterte. Er hat an einer Stelle einen Schlüssel hinterlassen, mit dem wir im folgenden Level weiterkommen. Allerdings scheint es hier einmal tatsächlich von unserer Ausstrahlung abzuhängen, ob er uns den Ort verrät, wo er ihn gelassen hat. Zunächst gehen wir nach Süden. Dort, wo auf der Karte (im Südosten) das "L" steht, befinden sich drei Schalthebel, welche alle drei zu betätigen sind. Sie öffnen aber nur zwei der drei Türen zu dem eigentlichen Kontrollhebel. Der Entscheidende ist nördlich von den dreien im Labyrinth zu finden. Nachdem wir nun den Kontrollhebel gefunden haben, können wir damit ein paar Felder im nordöstlichen Teil des Labyrinthes fluten. Nun müssen wir durch die Feuerbälle nach Norden laufen. Silanus Schlüssel (er zieht kleine Metallobjekte an) befindet sich über dem "C" in der Schrift "Control-Lever" auf der Karte, dort müssen wir Reveal zaubern oder die nördliche Wand "benutzen", damit sich die Geheimtür öffnet. Nun können wir anhand der Karte weiter nach Norden, über den (nunmehr) unter Wasser gesetzten Teil hinweg. Die Tür ist mit "Open" oder einem Schalter zu öffnen, der sich im Osten hinter drei weiteren Türen befindet. Im Westen des Labyrinths befinden sich noch ein paar Schätze und nützliche Dinge (unter anderem auch ein Blacksword, aber ein solches bekommen wir

gleich ohnehin noch), die aber für die Lösung der Spiels nicht wichtig sind. Wir gehen jetzt aber erstmal zum Ausgang ("Exit" auf der Karte). Kurz vor der Treppe finden wir "Plate Leggings" (Great Protection), Wis- und Ex-Steine (damit können wir "Map-Area" zaubern!)

Level 4:

Nach einer kleinen Meinungsverschiedenheit mit Morphius öffnen wir die südliche Tür einfach mit dem Schlüssel von Silanus. Lord Umbria läßt sich ebenfalls nicht von der Edelmütigkeit unseres Vorhabens überzeugen. Unter seinen Überresten finden wir Vas-, Hur- und Flam-Runen, in den Truhen ein "Mail Leggings of Great Toughness" sowie eine Armbrust (Great Accuracy). Nun geht es nach Osten, in den Raum mit den Säulen im Wasser. An der nördlichen Wand beginnend, springen wir mit weiten Sätzen auf die erste Säule (also die nordwestlichste), machen einen Einzelschritt (Shift-W) und hupsen dann zur nächsten Säule, machen dort wieder einen Einzelschritt, bis wir an der östlichen Wand herauskommen. Mit Hilfe der Orb sehen wir, wo es weitergeht. Eine der dort herumstehenden Kerzen entfernen wir aus ästhetischen Gründen, und die Orb zeigt uns dann, daß der gesuchte Weg offen ist. Um wieder zurückzukommen, müssen wir die südöstliche Ecke der Wasserfläche erreichen und dann etwas



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places Alone in the Dark Amazon Amberstar Buck Rogers 2 Cruise for a Corpse Curse of Enchantia Darkseed Das schwarze Auge Daughter of Serpents Eye of the Beholder 3 !!!!! Dungeon Master Eco Quest 1 & 2 Elvira 1 & 2 Eternam Eye of the Beholder 1 & 2 Fate - Gates of Dawn Goblins 2 Heimdall Hexuma Hook	Indiana Jones 3 & 4 Ishar Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5 & 6 Laura Bow 2 Legend Legend of Kyrandia Legends of Valour Lords of Doom Loom Lure of the Temptress Might and Magic 3 & 4 Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates Planet 9 from outer Space Freddy Pharkas neu Police Quest 3 Prophecy of the Shadow Quest for Glory 3	Rex Nebular Ringworld Robin Hood Adventure Sherlock Holmes Shining in the Darkness (MD) Space Quest 4 & 5 Spirit of Adventure Star Trek Adventure Summoning, the Treasures of sav. Frontier Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.) Ultima 7 - 2. Teil wow!!!! Ultima Underworld 1 & 2 Veil of Darkness neu Warriors of eternal Sun (MD) Waxworks Ween Wizardry 6 & 7 Legacy neu!!!! Shadow of the Comet Challenge of the 5 Realms NEU
--	---	--

Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 20 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardtsstraße 2
10557 Berlin Tel.: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

nach Norden schwimmen. Im nächsten Raum in Richtung Süden begegnet uns Lethe, die uns eben-sowenig vorbeilassen will. Bei ihr bekommen wir noch ein weiteres Blacksword. Nun gehen wir weiter nach Osten, unter dem Wasserfall hindurch, und machen dort das ganze Ungeziefer flach. Dem Hordling nehmen wir den (zwei-ten?) Schlüssel ab, schließen damit die Tür auf und ziehen an der Zugkette, womit wir die Doppeltür öffnen. Nun gelangen wir zu Prae-cor Loth. Über den Abgrund kön-nen wir einfach hinübergehen, denn es befindet sich dort eine unsichtbare Brücke. Wenn man über der Lava nach rechts fliegt (unter der Wand hindurch, dann wieder hoch), kann man vorher noch ein paar Schätze aufsam-meln (Jeweled Mace, Jeweled Shield, Goblets). Dem alten König sollte man nun unbedingt die ganze Wahrheit mitteilen, damit er endlich seine Ruhe findet. Er gibt dann sein legendäres Horn her. Weiterhin kann man jetzt noch ein paar Wertgegenstände einsam-meln, unter anderem auch das gesuchte Banner von Killorn-Keep. Damit sind wir hier fertig.

In Britania können wir schon mal das Horn in den Thronsaal legen. Jetzt packen wir am besten eine Basilisk-Oil-Potion, sowie die Iron-Flesh-Potion ein, den Rockham-mer brauchen wir zunächst nicht

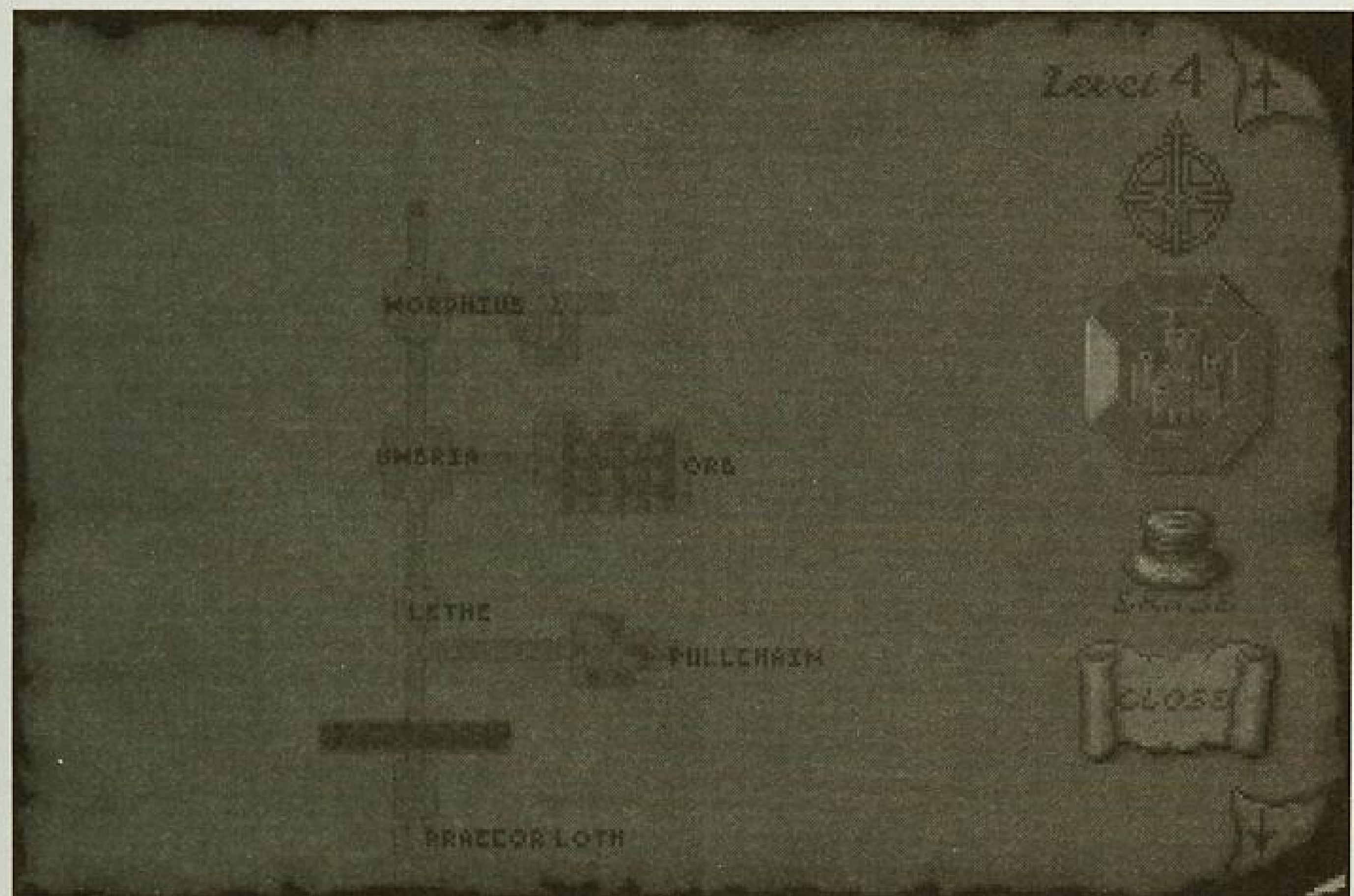
mehr. Jetzt empfiehlt es sich, den "Ice Caverns" einen Besuch abzu-statten, und dort im Südosten die Flasche mit Basilisk Oil in den Schlamm zu werfen. Es erscheint dann die Meldung "The Thick Oil Permeates The Mud." und dann ein kleines Schlammbad nehmen ("The Oily Mud Coats Your Skin"). Dies ist der erste Teil des Fla-schenrituals!

Nun können wir auch die gefunde-ne Flagge in Killorn Keep abgeben, worauf Ogri uns berichtet, daß wir im Südwesten eine Geheimtür fin-den, hinter der es in den Keller hin-abgeht. Dort befindet sich vor einer Tür eine Wache, mit der wir uns schlagen müssen. Der Soldat soll-te sich dabei in ein Monster ver-wandeln. Die dahinterliegende Tür bekommen wir mit dem Schlüssel auf, den wir im anderen Teil des Kellers gefunden haben ("Stained By A Corrosive Liquid"). Hinter der Tür ist nun ein Raum, in dem zwei Brain-Creatures ihr Unwesen treiben. Wir sollten letztere unbehelligt lassen und lieber den Stab von Altara in diesem Raum benutzen. Nun haben wir auch hier die Kraftlinie durchbrochen.

Wenn wir den (vorletzten) Blackrock-Gem verwendet haben, bleibt nur noch eine einzige Facet-te offen. Sie führt in die "Ethereal Void", in der weder das Auto-Map-ping noch der Kompaß funktionie-ren. Deshalb sollten wir ein paar



Tomb of Pracor Loth: Level 3



Tomb of Pracor Loth: Level 4

Das Fußball-Ereignis '93:

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation



Fußballaction und Traumtore mit Lothar Matthäus, dem Weltmeister '90 und zweifachen Weltfußballer des Jahres

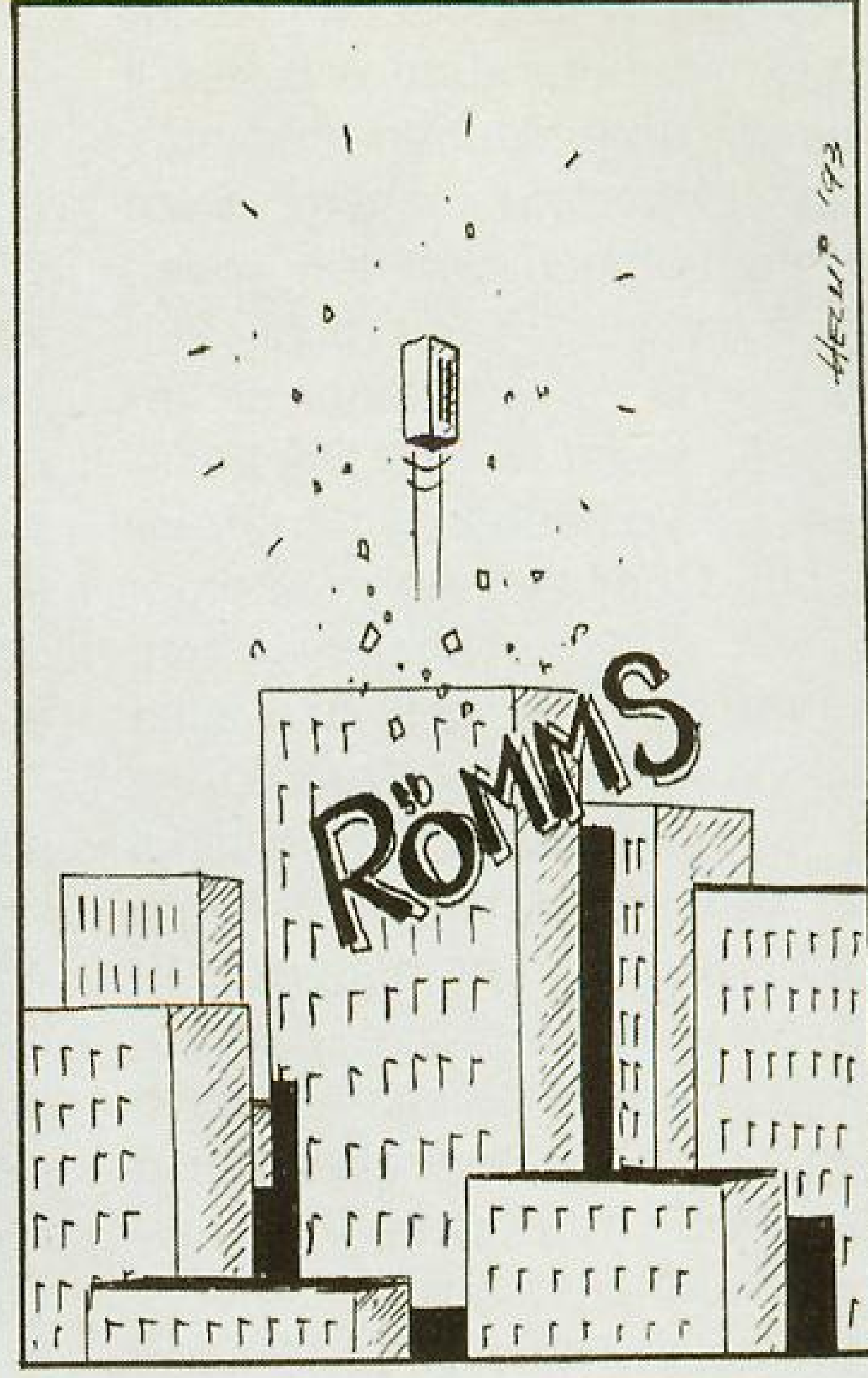
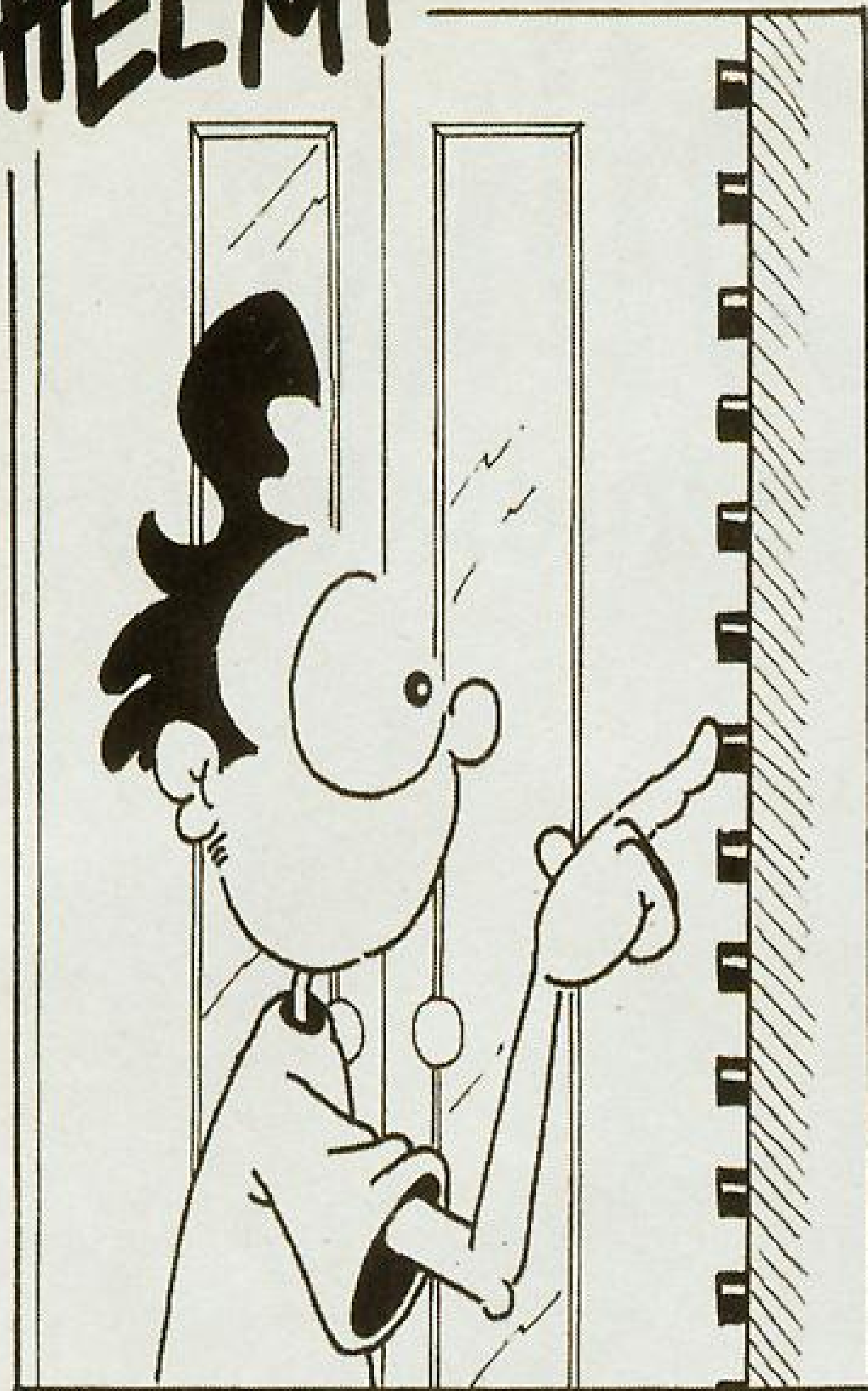
Erhältlich ab August
(pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison)



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

von den gefundenen Dreamspice-Pflanzen sowie eine Iron-Flesh-Potion mitnehmen. Wir kommen nun bei einem Pfad heraus, der sich ganz in der Nähe des "Shrine Of Spirituality" befindet. Von diesem Pfad aus lassen wir uns einfach herunterfallen und gehen auf das erste grüne Feld, das uns zum Ausgang teleportiert. Wenn wir von der Blackrock-Wand ein wenig Abstand nehmen, sollten wir ein rotes, ein blaues, ein purpurnes und ein gelbes Feld entdecken. Was haben die nun wieder zu bedeuten? In der Void gibt es Felder in unterschiedlichen Farben: Rot, Blau, Purpur, Gelb, Grün, Schwarz, Weiß und Orange. Die vier ersten sind die Hauptfarben, die in jeweils unterschiedliche Welten führen. Wir gehen jetzt am besten den roten Pfad entlang (von der Blackrock-Wand aus links). Dort treffen wir unseren alten Freund (?) Mokpo, der hier einiges über den Aufbau der Void zu vermitteln weiß. Er empfiehlt uns, die roten und blauen Welten aufzusuchen. Durchaus ein guter Tip, denn dort bekommen wir relevante Gegenstände und Informationen. Wir erinnern uns an Mokpos alte Visionen und gehen

HELM!



darum durch das Mondtor hinter ihm. Jetzt sollten wir schnellstens "Flameproof" zaubern. Während wir über die Lava gehen und uns mit den Feuerelementen prügeln, können wir noch die Iron-Flesh-Potion trinken. Wir treffen nunmehr auf einen Destroyer, dem wir sein Sceptre abjagen. Dies ist das "Szepter Of Deadly Seeker", welches Zoranthus so dringend benötigt. Wenn wir den roten

Bereich weiter erforschen, kommen wir an eine Pyramide, deren Felder überwiegend weiß sind. Das oberste, auf dem wir landeten, ist jedoch rot. Wer kennt noch den alten Spielhallenklassiker Q-Bert? Richtig! Wir können diese Pyramide nun wahlweise rot oder weiß färben, nach Q-Bert-Manier... Wenn wir sie ganz in einer Farbe eingefärbt haben, erscheint oben (dort wo die Orb steht) ein Mondtor

in entsprechender Farbe. Am Fuße der Pyramide ist ein weiteres Mondtor, das uns zum "Sigil of Binding" führt. Nun, gut! Angenommen wir haben die Pyramide rot gefärbt und gehen durch das rote Mondtor. In diesem Falle begegnen wir zunächst unserem alten Freund Rogwump (aus UW 1), der uns immer noch Rodriguez nennt. Durch ein weiteres Mondtor gelangen wir wieder zum Ausgang und

TOP-4

VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

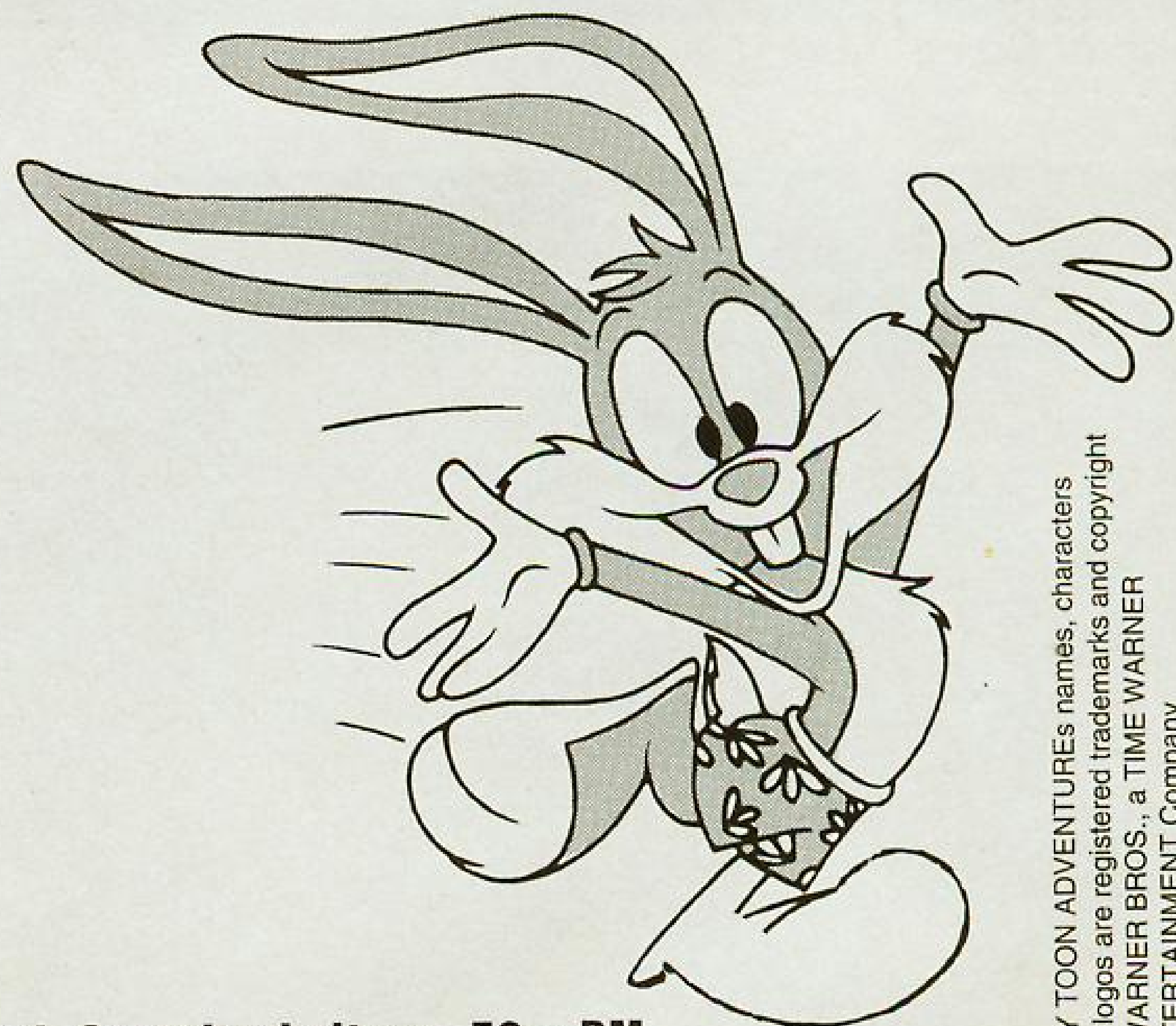
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

SUPER NINTENDO

Lethal Weapon (US)	89.-
Clue (US)	89.-
Monopoly (US)	89.-
F-Zero (DT)	89.-
Exhaust Heat (DT)	89.-
Space Football (US)	99.-
Desert Strike (DT)	109.-
Harley Homongus (US)	109.-
Warpspeed (US)	109.-
Dino City (DT)	109.-
Gods (US)	109.-
Firepower (US)	109.-
Hit the Ice (US)	109.-
Bubsy (US)	a.A.
Lost Vikings (US)	149.-
Shadow Run	a.A.
Final Fight 2 (US)	a.A.
S. Ninja Boy (US)	a.A.
Royal Rumble (US)	a.A.

MEGADRIVE

Mickey Mouse (JP)	49.-
Death Duel (US)	59.-
Aquatic Games (US)	59.-
Cadash (US)	69.-
Krustys Funhouse (US)	79.-
Batman (DT)	79.-
Zero Wing (DT)	79.-
Chakan (US)	79.-
Batman Returns (US)	79.-
WWF Wrestlemania (US)	79.-
Bio Hazard (DT)	79.-
Greendog (DT)	79.-
Indiana Jones (US)	79.-
Shining Force (US)	a.A.
Jungle Strike (US)	a.A.
Cool Spot (DT)	119.-
MIG 29	a.A.
Amazing Tennis	119.-
Summer Challenge (US)	119.-



TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)

werfen nun einen Blick an die Wand: Eines der vier farbigen Felder hat die Farbe gewechselt, vorhin noch rot, ist es jetzt orange geworden. Nun können wir bei Zoranthus in den Pits das Szepter gegen die Dämonenflasche eintauschen und begeben uns danach auf soeben beschriebenen Wege zum "Sigil of Binding". Die Flasche stellen wir auf das Pentagramm und zertrümmern sie. Mit einem Blitz fährt nun der Luftgeist in unsere Haut, was glücklicherweise nicht zur Besessenheit führt. Der Rückweg vom Sigil zum Ausgang führt durch Mondtore, so lange bis wir einen freischwebenden Pfad erreichen, von dem wir uns wieder fallen lassen und auf ein grünes Feld treten. Welche Farbe hätten's denn gern? Nehmen wir diesmal blau. Wenn wir auf diesem Pfad ein paar Mondtore durchschritten haben, kommen wir auf die "Cerulean Planes". Hier treffen wir einen netten Magier, der zwar nicht unserer Sprache mächtig ist, aber dennoch mit uns Handel betreibt. Gegen zwei linke Augen einer Brain-Creature tauscht er eine "Scroll Of Fly" ein. Noch interessantere Bewohner der "Cerulean Planes" sind die Wisps, die mit Informationen handeln. Hier erfahren wir endlich die Geschichte der Trilkhai. Auf den "Cerulean Planes" finden wir auch ein Mondtor, das in einem Lavafeld liegt. Dieses führt uns wieder zur Pyramide, die wir jetzt blau färben können. Gut! Wenn wir jetzt Blackie in Killorn-Keep besuchen, können wir damit ihre Mithilfe sichern. Zum Dank verrät sie uns die geheimsten Gedanken von Lord Thibris. Eine Frau (mit den Initialen M.G., die uns schon ein paarmal im Spiel begegnet sind) bereitet sich darauf vor, ein Schloß in der Nähe anzugreifen. Diese Frau ist eine gewisse Mors Gotha und das Schloß ist kein geringeres als Castle British selbst. Ungefähr um diese Zeit müßten auch ein paar Späher im Castle British auftauchen (im fünften Level, direkt beim Blackrock-Gem).

Diese Späher sprechen ebenfalls von einer gewissen M.G. Nun kann es sein, daß ich die logische Reihenfolge der Ereignisse hier nicht ganz richtig wiedergebe. In diesem Fall sollte man mit der zweiten Aktion beginnen.

1. Wir organisieren uns ein Zauberbuch. Dazu gehen wir nach Killorn Keep in die Truppenunterkünfte und reden mit Mors Gotha. Auf keinem Fall geben wir ihr unsere Waffe, sondern schlagen uns lieber mit ihr. Sie wird dann vom Guardian höchstpersönlich gerettet, vergißt aber ihr Zauberbuch. Halali! Dieses Zauberbuch drücken wir Nystul in die Hand, da es wichtige Anhaltspunkte zur Struktur des Blackrock-Spells enthält.

2. Wir beschaffen das letzte Blackrock-Gem. Hierzu gibt es zwei Methoden: Die eine ist eleganter, die andere dafür schneller. Die elegante Lösung: Wir haben jetzt bereits zwei der vier farbigen Felder orange gefärbt. Nun bleiben nur noch zwei übrig. Wir folgen zunächst dem purpurnen Pfad, treffen hinter dem Mondtor auf unseren Kumpel Blog und folgen einfach den Pfeilen. Wir rutschen nun durch das große Mundwerk des Guardians hindurch in ein Labyrinth, in dem wir uns mit ein paar Strichmännchen prügeln können. Dort finden wir ein Mondtor, das direkt zur Pyramide führt. Nachdem wir diese purpur gefärbt haben, finden wir ein paar Vorz und noch ein paar Amethyst-Stäbe. Durch das Mondtor und ein weiteres Feld an der Wand ist orange.

Nun folgen wir dem gelben Pfad, woraufhin wir uns in einem goldenen Labyrinth wiederfinden. Wenn wir die Wand hochfliegen, entdecken wir oben zwei Mondtore, die beide zu einem frei in der Luft liegenden gelben Pfad führen. Dort irgendwo habe ich das entscheidende Mondtor gefunden, was wieder zur Pyramide führt. Nur: Leider habe ich es beim zweiten Mal nicht mehr gefunden?! Nun gut, angenommen Ihr findet das Mondtor, so seht Ihr Euch danach in der glücklichen Lage, die Pyramide nun gelb färben zu können. Nach einem kurzen Besuch in einer gelben Kammer gelangt Ihr wieder an die Blackrock-Wand, wo nun alle Felder orange sind und ein oranges Mondtor sich neugeschaffener Anwesenheit erfreut! Letzteres führt nun direkt zur Pyramide, die wir jetzt (gäh!) orange färben können, womit uns das Mondtor nun zum "Shrine of Spirituality" führt.

Zweite Möglichkeit: Hard and Fast! Viel Schneller kommen wir zum Shrine, indem wir uns in die Void begeben und uns erst mal in das Fenster levitieren, von dem aus wir den Schrein sehen können. Da sich dort eine Glaswand befindet, müssen wir "Portal" zaubern, um dort hindurch zu kommen. Umrühren, fertig!

Egal, wie wir jetzt zum "Shrine of Spirituality" gelangt sind, auf jeden Fall desillusioniert uns vielleicht ein wenig die Tatsache, daß wir nicht zum Schrein selbst gelangen können. Nun gibt es wiederum zwei Möglichkeiten:

- Wir greifen frustriert zu psychedelischen Drogen und fahren uns vor dem Schlafengehen etwas von dem mitgebrachten Kraut ein. Unsere Träume sind dann fiebrig und wir träumen sogar, daß wir schon am Schrein angelangt seien. In diesem Traum nehmen wir den Blackrock-Gem aus dem Schrein und werfen ihn durch die

Begrenzungssäulen. Als wir wieder erwachen und ein wenig auf dem Platz unter dem Schrein herumwandern, finden wir dort eben jenes Blackrock-Gem, das wir im Traum weggeworfen haben.

- Möglichkeit Nummer zwei macht von der Tatsache Gebrauch, daß wir, da wir ohnehin schweben, auch noch Telekinese zaubern und uns damit den Stein verschaffen können.

Mit dem Stein in der Tasche vergessen wir nicht, jetzt noch Altaras Zauberstab auf den Boden zu tippen (unterhalb des Schreins) und verlassen die Void über die grünen Felder und durch die Blackrock-Wand.

Wenn wir nun Nystul den Stein in die Hand drücken und den so behandelten Stein wieder in den größeren Edelstein einpassen, verändert dieser sein Aussehen recht radikal. Wir gehen hoch zu Nystul und er sagt aufgeregt, daß das große Ritual nun steigen kann, wir müssen uns jetzt nur daran erinnern, daß Nell um vier Uhr nachts im Thronsaal seltsame Geräusche gehört hat, um Nystul Zeit und Ort des Rituals mitteilen zu können. Zum großen Showdown sollten wir unsere Kampferfertigkeiten sowie das Horn des Praecor Loth bereithalten, ansonsten war's das wohl!

Friedrich Delgado Friedrichs

LISTE DER NEUEN ZAUBERSPRÜCHE:

Level 1	
Uus Des Por	Bounce
Bet Wis Ex	Locate
Level 2	
Quas Mani Ylem	Dispel
	Hunger
Level 3	
In Sanct	Strong Flesh
Quas An Corp	Valor
An Kal Corp	Repel
	Undead
Level 4	
In An Flam	Frost
Level 5	
Rel Sanct Ylem	Mending
Level 6	
Wis Ex	Map Area
Level 7	
In Tym Jux	Rune of
	Stasis
Vas Ort Ylem	Enchant Item

24 Std. Bestellservice
Anrufbeantworter

SÖHNKE STORBECK VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120
2000 Hamburg 20
Tel./Fax 040-4602396

STORBECK VIDEOGAMES

SUPER NINTENDO Toys US 139,- Tom & Jerry US 129,- Fatal Fury US 129,- Wayne's World US 129,- Star Fox US 139,- Batman Returns US 139,- Doomsday Warrior US 129,- Cybernator US 139,-	SUPER NINTENDO Twin Bee JP 139,- Bubsy US 139,- Super Conflict US 139,- Lost Vikings US 129,- Addam's Family II US 129,- Blues Brothers US 139,- Super Turrican US 139,- Tazmania US 129,-	MEGA DRIVE Flintstones 109,- Cyborg Justice 109,- Chiki Chiki Boys 99,- Jungle Strike 109,- Fatal Fury 129,- Cool Spot 109,- Streets of Rage II 89,- Battletoads 99,-
---	---	--

weitere Titel auf Anfrage

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

IMPORTE-NEUHEITEN

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

★ Mega Drive	★ SNES
★ Master II	★ NEO GEO
★ Game Gear	★ MEGA CD-ROM
★ Amiga	★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 0911/466930 • Fax: 0911/473075

Tiny Toons
Spiderman
Street Fighter II
Wing Commander
Wrestlemania
Global Gladiators
Batman Returns
Bulls vs. Blazers
Road Rash 2
Flashback
Turtles -
The Hyperstone Heist

KONSOLEN

Freezeradressen

TINY TOONS (SUPER NES)

7e009e03 - unendlich viele Herzen
 7e00b6a0 - unendlich viel Energie

SPIDERMAN (SUPER NES)

7e010003 - unendlich viel Energie
 Spiderman
 7e0b297f - unendlich viel Energie
 Wolf, Storm

STREET FIGHTER II (SUPER NES)

7e0c030c - Spezialattacke für
 Kämpfer

WING COMMANDER (SUPER NES)

7e153d28 - unendlich viel
 Schildenergie

WWF WRESTLEMANIA (SUPER NES)

7e06ec30 - unendlich viel Energie

AJS-Crew

GLOBAL GLA- DIATORS (MEGA DRIVE)

ff00b40034 - unendlich viele Leben
 ff00b40039 - neun Leben

ff001c0034 - Zeit wird angehalten
 fffeda000a - Unverwundbarkeit

Susanne Plötzer

BATMAN RETURNS (SUPER NES)

7e008c03 - unendlich viele Leben
 7e008a50 - unendlich viel Energie
 7e009003 - unendlich viele Tubes

Marc Rau

Cheats

BULLS VS. BLAZERS

Hier sind die Levelcodes, mit
 denen Ihr problemlos die NBA
 anführen könnt.

Runde 1

2xvbbcb#
 2xvbbbvm
 2xzbbccw

Runde 2

2xzbbhv0
 2xzbbfv9
 2xzbbkv5
 2xxbbcv2

Halbfinale

2xxbbwv3
 2xxbbmv4
 2xxbb3v9
 2x0bbcv9

Finale

2x0bdcv2
 2x0bccvm
 2x0bfcvf
 2xwbbcvj

Denis Borrotzu

ROAD RASH 2 (MEGA DRIVE)

Der folgende Cheat gibt Euch die
 Möglichkeit, mit einem beliebigen
 Levelcode in höhere Levels aufzu-
 steigen.

- Game Options wählen
- irgendein Paßwort eingeben
- Playermodus wählen
- Mano o Mano wählen
- gewünschten Level wählen
- bei Waffen auf beiden Pads
 "None" wählen
- "Take Turn" wählen
- nochmals Playermodus, diesmal
 "Solo" wählen
- Strecke auswählen (nicht fahren)
- Optionen: Neues Paßwort
 aufschreiben
- => Die bereits qualifizierten
 Runden gelten auch wieder!

Andreas Siegert

FLASHBACK (MEGA DRIVE)

Level 2 - Betsy
 Level 3 - Pancho
 Level 4 - Studio
 Level 5 - Toho
 Level 6 - Akane

TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST (MEGA DRIVE)

Nach dem Konami-Logo folgende
 Knöpfe drücken: C, B, B, A, A, A, B
 und C. Im Titelbild dann: A, B, B, C,
 C, C, B und A. Ihr könnt nun in
 jedem beliebigen Level starten.

Tobias Rodemark

Dune 2 Strike Commander Ultima 7- The Serpent Isle Eye of the Beholder 3

PC

DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS (PC/AMIGA)

Allgemeine Tips:

- Am Anfang logischerweise
 Gewürzfelder in nächster Nähe
 abernten.
- Gefüge so weit wie möglich aus-
 einanderbauen.

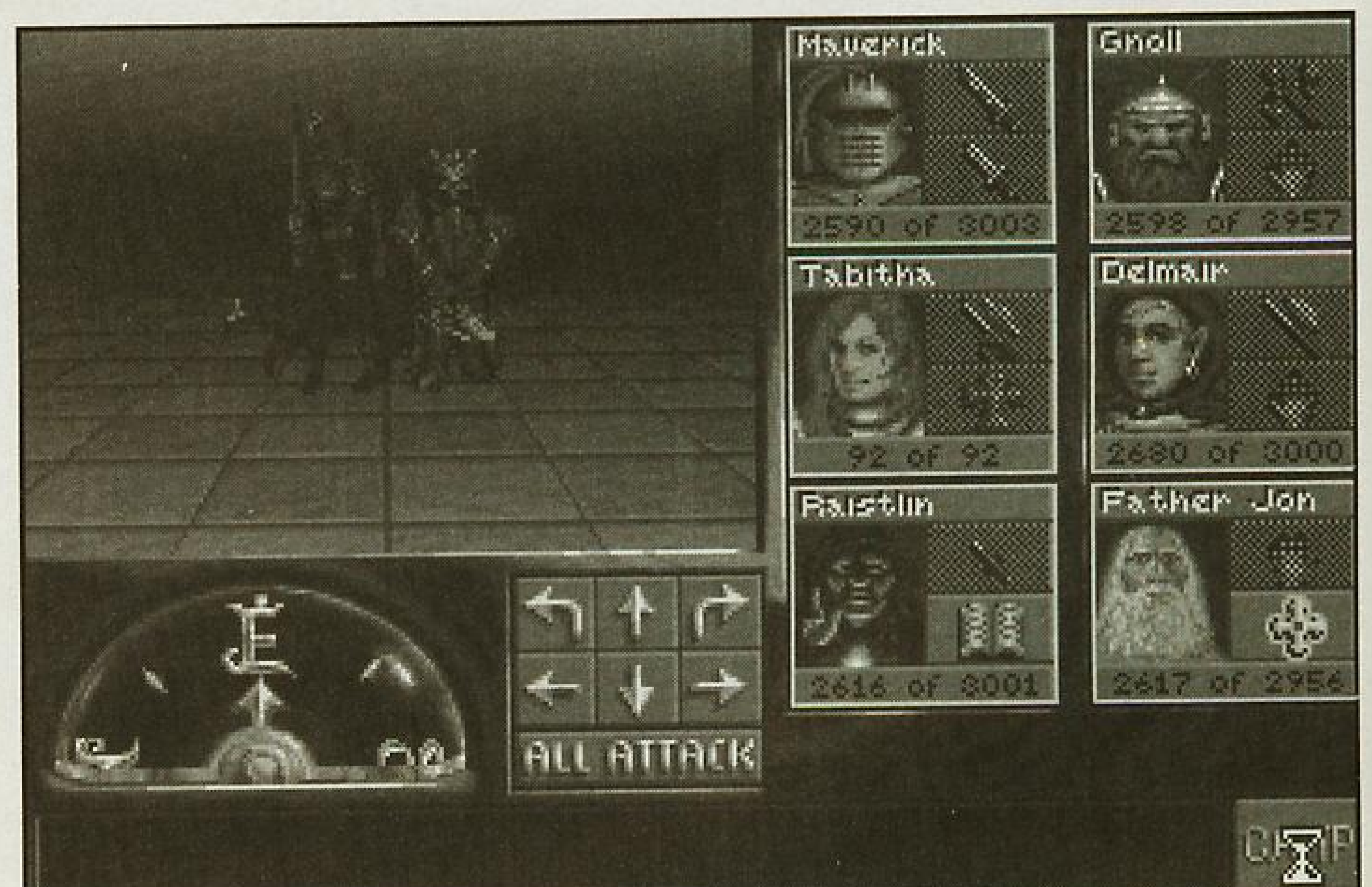
- Platten möglichst als Straßen
 benutzen, die Einheiten bewegen
 sich darauf schneller.
- Verteidigungslinien mit Mauern
 und Türmen direkt am Sand auf-
 bauen.
- Auf die Beschädigung der Gefüge
 achten, sowohl durch Feinde als
 auch durch Alterung. Beispiel: Das
 Windfallenenergiezentrum braucht
 von Zeit zu Zeit eine Reparatur,
 sonst verringert sich der Stromaus-
 stoß und andere Gefüge wie der
 Radarvorposten funktionieren
 nicht mehr einwandfrei - der Radar
 erlischt.
- Sobald ein Sandwurm anfängt,
 Euch penetrant zu belästigen, vor-
 sichtshalber alle Einheiten auf Fels
 ziehen. Der Hunger dieses Viehs
 ist unersättlich, wenn Ihr ihn nicht
 abschießt.
- Alle Kettenfahrzeuge - Erntema-
 schine, Panzer - können Fußtrup-
 pen überfahren.

Tips für den Angriff:

- Bevor Ihr vorhabt, den Feind auf
 den Pelz zu rücken, solltet Ihr mit
 den kleineren Fahrzeugen - Trike
 und Quad - den Feind auskunds-
 chaften. Vergeßt das Ernten
 dabei auf keinen Fall (Erntema-
 schinen immer im Einsatz halten).
- Währenddessen die Einheiten
 (Panzer, Fußtruppen) in den Fabri-
 ken bestellen und bauen lassen.
- Ist alles fertiggestellt, die Einhei-
 ten sammeln und auf ungefähr
 einen Punkt konzentrieren.
- Wenn Ihr genügend Einheiten
 habt, den Angriff starten und die
 Verteidigung des Feindes lahmle-
 gen.
- Dann die Bauanlage zerstören.
- Danach die Fabrik beseitigen, um
 dann der kleinen Fabrik, dem
 WOR oder der Kaserne und der
 Windfalle den Garaus zu machen.
- Erst wenn alle Gefüge des Fein-
 des zerstört worden sind, ist die
 Mission beendet.

Einheiten:

Fußtruppen und Troopers: Sie
 sind aufgrund ihrer geringen
 Geschwindigkeit am besten zur
 Verteidigung geeignet.



Eye of the Beholder: Endkampf

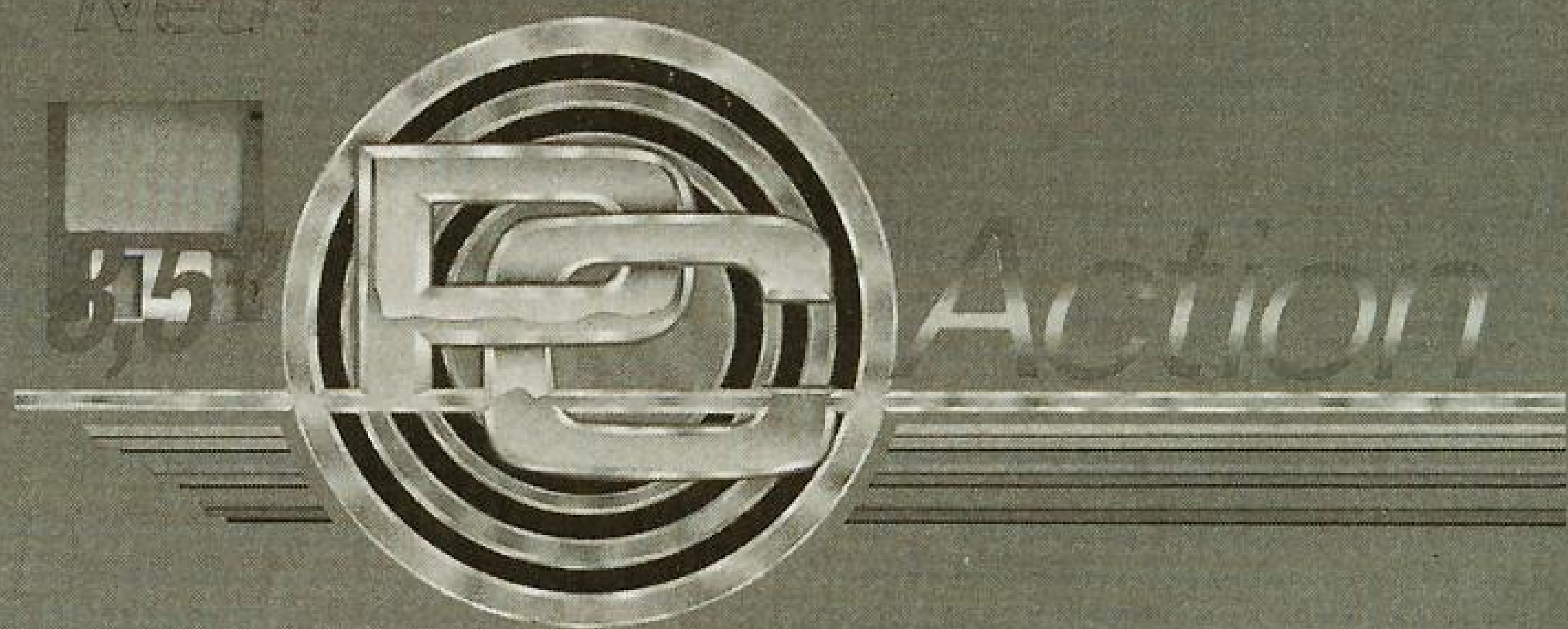
M.U.D.S.



M.U.D.S. - die Originalversion diesen Monat auf PC ACTION.

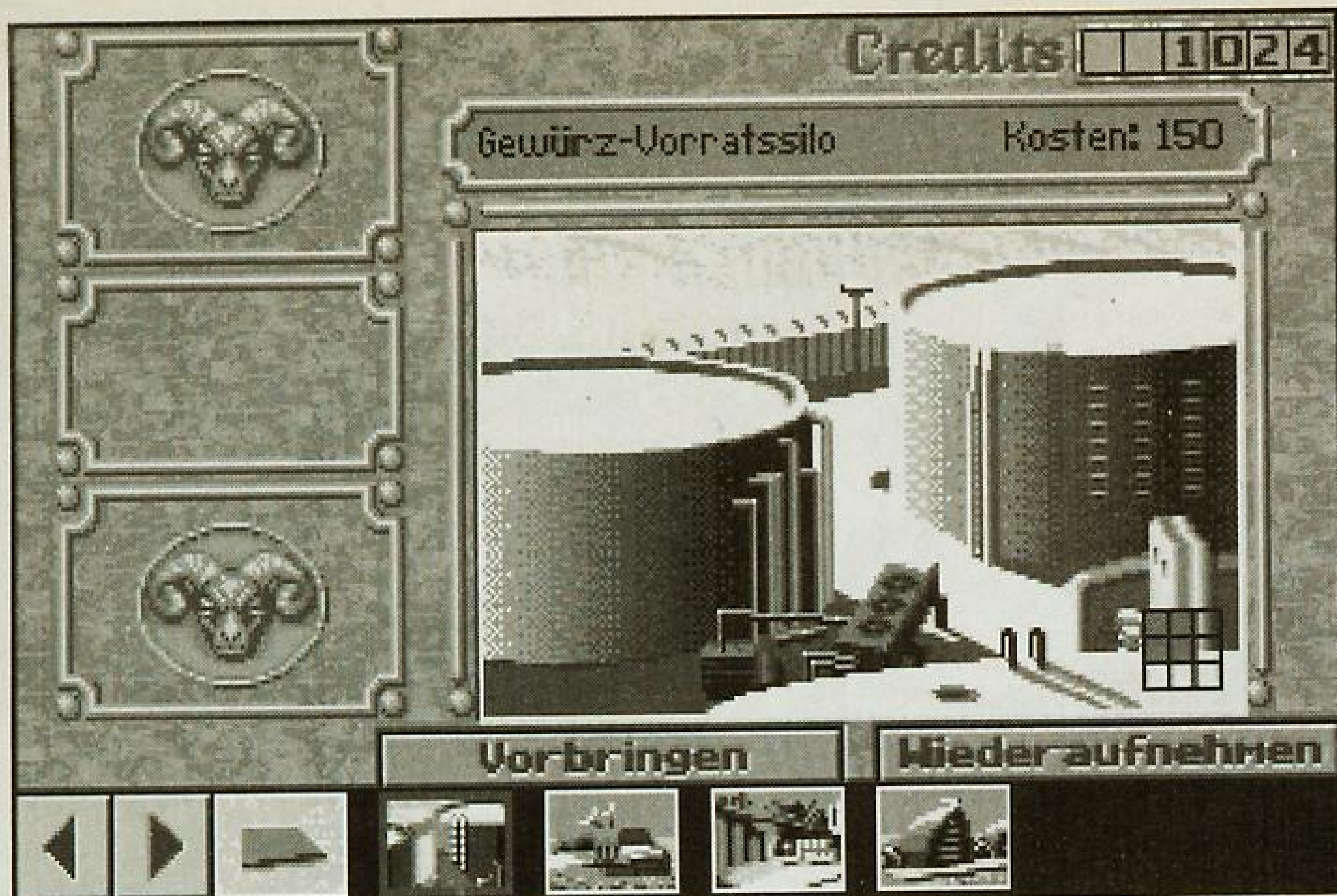
Ab 9. Juli im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Neu!



für nur DM **19.80**

Jetzt NEU - in
umweltfreundlicher
Verpackung!



Dune

Trike und Quad: Die professionellen Gewürzfeld-Erkunder!

Kampfpanzer: Im späteren Spielverlauf wird es bessere Panzer geben, diesen nur in den ersten Missionen einsetzen.

Belagerungspanzer: Sie gehören zu den besten Panzern für das Verteidigen von Gefügen und den Angriff. Die Kampfpanzer ersetzt Ihr am besten durch diese durchschlagskräftigen Maschinen.

Abschußrampe: Benutzt sie am besten zum Zerbomben von feindlichen Gefügen.

Erntemaschine: Ihr solltet darauf achten, daß diese Geldscheffler immer in Bewegung bleiben, solange Ihr neue Einheiten und neue Gefüge benötigt.

MBF: Laßt dieses teure Fahrzeug erst dorthin fahren, wo Ihr Euch niederzulassen gedenkt. Danach den Befehl zum Einsatz geben.

Ornithopter: Diese am besten nur herstellen, wenn der Feind keine Rakettentürme sein Eigen nennt. Sonst werden sie erbarmungslos vom Himmel geholt.

SPEZIALEINHEITEN DER EINZELNEN STÄMME

Atreides

Sonic Tank: Die Nähe macht's! Je näher Ihr mit diesem Panzer dem Gegner auf die Pelle rückt, desto sicherer könnt Ihr sein, daß seine Einheit von den Schallwellen weggepusht wird.

Fremen: Die Ureinwohner sind die beste Fußtruppe auf Dune.

Ordos

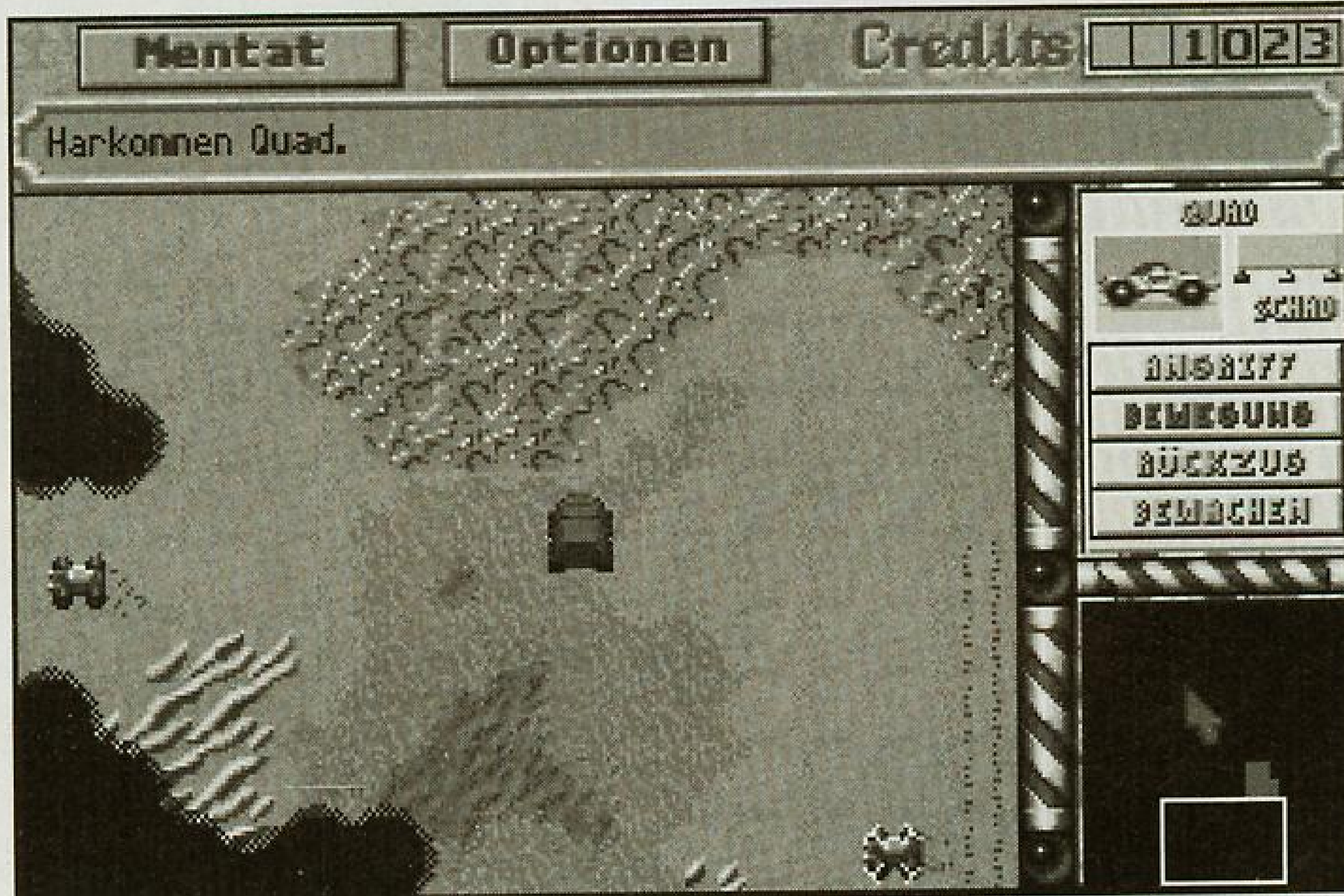
Deviator: Wenn Ihr Feindeinheiten mit diesem Vehikel beschießt, so unterstehen sie für kurze Zeit Euren Befehlen. Ein schicksalhaftes Gas!

Raider Trike: Das schnellste Fahrzeug auf Dune.

Saboteur: Diese ganz gemeine Spezialeinheit zerstört klammheimlich die Gefüge des Gegners.

Harkonnen

Totenhand: Man hat zwar keine



Dune

direkte Kontrolle über diese Rakete, aber wenn sie irgendwo einschlägt, so gibt's eine große Katastrophe. Ideales Gerät, um Freund wie Feind in die Luft zu jagen.

Devastator: Das ist der beste Panzer auf Dune, aber er ist leider sehr lahm. Vorsicht, wenn er abgeschossen wird, so explodiert das Umfeld gleich mit.

Imperator

Sardaukar: Dieser Verräter wagt es, Trooper, die ein bißchen schneller humpeln können, durch die Wüste zu hetzen, um Euch damit anzugreifen.

Totenhand: Auweia! Wohl dem, der seine Gefüge schön weit auseinandergebaut hat.

Was bauen?

Wir empfehlen Euch, Eure Gefüge in dieser Reihenfolge zu bauen, um dem Anrennen des Feindes standzuhalten.

Level 2 und 3

1. Windfalle, um den Stützpunkt mit Energie zu versorgen.
2. Raffinerie zum Ernten des Gewürzes.
3. Vorposten für die Übersicht über das gesamte Eroberungsgebiet.
4. Kleine Fabrik zum Bauen von Radfahrzeugen.
5. Zweite Windfalle, sonst reicht die Energie nicht aus, die Gefüge

einwandfrei zu versorgen.

6. Kaserne/WOR

7. Zweite Raffinerie zur Sicherung und schnelleren Erhöhung des Geldbestands.

Level 4 und 5

1. Windfalle
2. Raffinerie
3. Vorposten für den besseren Überblick
4. Türme und Mauern zur Front des Gegners, damit er dort erst einmal aufgehalten und aufgerieben wird.
5. Zweite Windfalle nicht vergessen.
6. Kleine Fabrik

3. Raumflughafen

4. Vorposten

5. Nur noch Rakettentürme für die Verteidigung.

6. Zweite Raffinerie

7. Neue Bauanlage

8. Kleine Fabrik zur Herstellung von Aufklärern.

9. Große Fabrik

10. Reparaturanlage

11. Dritte Raffinerie

12. Palast

Andreas Weiß, Tobias Wegner,
Alexander Koenitz

STRIKE COMMANDER

Beim "Strike Commander" scheiden sich die Geister. Zwar finden alle dieses Stück Programmierkunst genial, aber in punkto Taktik klaffen die Meinungen doch stark auseinander. Hier also einige Tips:

- Durch das Ausladen von Waypoints können oft Gegner umgangen werden.
- Bei der F-22 die Raketen möglichst schnell verbrauchen, da sie durch Streifschüsse leicht zertört werden.
- Hoffnungslose Fluglagen können durch den Autopiloten behoben werden.
- Wenn das Flugzeug des Wingmans beschädigt ist, solltet Ihr ihn nach Hause schicken, um den Verlust einer Maschine und damit Kosten in Höhe von \$500.000 zu verhindern.
- Im Luftkampf mit der Bordkanone solltet Ihr eine Geschwindigkeit von 200 Knoten nicht überschreiten, da Ihr sonst die feindlichen Jäger überholt.
- Wenn möglich immer Sidewinder M anstatt der Ausführung J kaufen. Sie sind ihr Geld wert!
- Immer Munition mit Zielsucher aufladen, um dem Wingman Ziele zuweisen zu können.
- Auch der Wingman braucht Munition - das solltet Ihr niemals vergessen!
- Im Luftkampf möglichst oft die Bordkanone benutzen, da die Munition nichts kostet.
- Habt Ihr keine Munition mehr, so könnt Ihr versuchen durch extremen Tiefflug den Gegner in "Grund und Boden" zu fliegen.

Die Piloten der Wildcat-Staffel:

Lyle "Baseline": Sehr solider Pilot, verliert nur selten ein Flugzeug und überrascht manchmal durch seine Leistungen in brenzligen Situationen.

Miguel "Zorro": Die Leistungen des Wildcat Mechanikers sind in der Luft eher durchschnittlich.

Gwen "Phynix": Die hübsche Anarchistin bevorzugt Bodenziele, verliert aber das eine oder andere Flugzeug.

Billy "Primetime": In der Luft spitze, aber für Bodenziele kaum zu gebrauchen.

Tex "Tex": Bei Luft- und Bodenzielen überdurchschnittlich - eine gute Wahl!

Andreas Heidler

Programmcheat

Durch das Verändern einer vorher gesicherten Datei (*.sav) anhand eines Diskettenmonitors, könnt Ihr verschiedene, äußerst nützliche Ergebnisse erzielen:

- Geldprobleme? Null Problem! Ihr braucht nur an der Adresse 393 und 394 die vorgegebenen Werte durch "ff" ersetzen und schon habt Ihr einige Milliönchen mehr auf dem Konto. Da Ihr diese Veränderung, wie auch alle anderen, beliebig oft wiederholen könnt, seid Ihr vor akuten Geldproblemen erst einmal sicher.

- Zu wenig Raketen? Nun, auch das läßt sich durch einige Änderungen bewerkstelligen. Dazu ein paar Adressen:

367 = AIM-9J

369 = AIM-9M

371 = AGM

373 = Durandel

375 = MK-20

377 = MK-52

379 = GBU

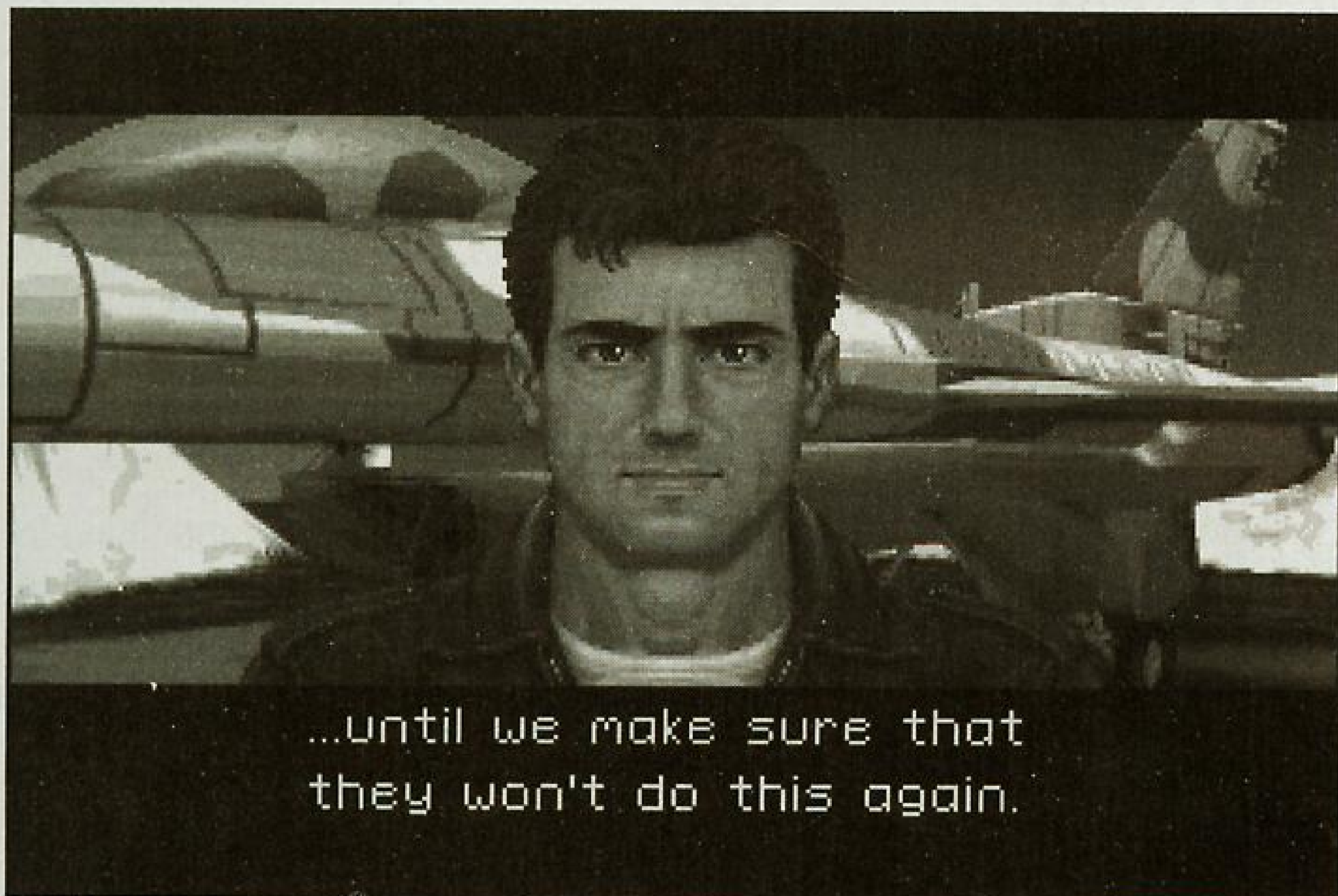
381 = LAU

383 = AIM-120

müßt nur die Werte in 008 und 009 um je eins erhöhen, um eine Mission weiterzukommen. Es kann jedoch durchaus passieren, daß Ihr Euch dann im neuen Spielstand am falschen Ort befindet (Kaserne oder Zelt leer). Das könnt Ihr aber durch die Vertauschung der Werte "1d" (= Zelt) und "oe" (= Kaserne) in der Adresse 010 wieder in Ordnung bringen.

Florian Geffers

Das Wichtigste bei der Flugsimulation "Strike Commander" ist eine gute Bewaffnung. Um sich an das Flugzeug zu gewöhnen und Waffentypen kennenzulernen, solltet Ihr mit einigen leichten Trainingsmissionen beginnen, bevor Ihr Euch an eine richtig harte Aufgabe wagt. Hier könnt Ihr zwischen Luftkämpfen und Bodenkämpfen wählen, wobei Ihr zu Beginn einen leichten Luftkampf gegen einen 747 Jumbo Jet oder gegen eine C-130 Hercules bevorzugen solltet, da sich diese kaum oder gar nicht wehren können. Für den Luftkampf solltet Ihr Euch eine Bewaffnung aus AIM-9M, AIM-9J oder AIM-120 AMRAAM unter die Flügel schrauben. Für den Bodenkampf auf jeden Fall mindestens zwei der oben genannten Systeme mitnehmen, da immer wieder einmal ein Flugzeug auftauchen kann. Die eigentliche Zerstörung wird aber mit Mavericks, Smart Bombs, Pur-



Strike Command

Wenn Ihr bei diesen Adressen "e7" und bei der folgenden "03" eingibt, so erhaltet Ihr 999 Einheiten einer Waffengattung.

- Zuwenige Flugzeuge abgeschossen? Auch kein Problem, denn hinter den Adressen 409 und 411 verbergen sich die Abschubzahlen: Wer hier beide Male 63 (= 99) eingibt, braucht sich vor keinem Top-Piloten mehr zu verstecken. Wer es ganz extrem mag, der kann auch wieder "e7 03" eingeben, um 999 Abschüsse auf seinem Bogen stehen zu haben.

- Kommt Ihr bei einer Mission nicht weiter? Gott sei Dank könnt Ihr auch dieses Problem lösen: Ihr

pose Bombs oder Cluster Bombs vorgenommen.

Die G-Kräfte, Stalls und die Sonnenblendung solltet Ihr als Anfänger erst einmal ausschalten. Ihr könnt es Euch auch dadurch erleichtern, daß Ihr Auto-Targeting, leichte Landung und das intelligente Einzelsystem einschaltet. Wenn Ihr dann bei den richtigen Missionen seid, so solltet Ihr immer besonders auf Eure verbleibenden Waffen und auf Euren Treibstoff achten; im Kampf immer mitrechnen, wann es Zeit wird, zurückzufliegen. Beim Luftkampf schaltet Ihr besser auf die Nahansicht (F1) um, da Ihr dort das HUD besser ablesen könnt.

Sascha Kaiser

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

Nice Price PC

Ashes of Empire	E	35,50 DM
Colossus Chess	E	25,50 DM
European Super League	DA	25,50 DM
F 19 Stealth Fighter	DA	45,50 DM
Grand Prix 500	DA	19,50 DM
Highway Patrol 2	DA	24,50 DM
Heroes Quest Twin Pack	DA	49,50 DM
Indiana Jones + Last Crusade	E	29,50 DM
Panza Kick Boxing	DA	29,50 DM
Pinball Magic	E	29,50 DM

Neuheiten PC

Aces over Europe	DV	83,50
Airbus A 320 USA	DA	90,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50
Fields of Glory	DA	95,50
Hired Guns	DA	86,50
McDonald Land	DA	56,50
Pinball Dreams	DA	68,50
St. Thomas	DV	85,50
Weynes World 1	DV	a.A.

Nice Price Amiga

Ashes of Empire	E	35,50 DM
International Icehockey	DA	29,50 DM
Lotus 2	DA	28,50 DM
Premiere	DA	29,50 DM
Prince of Persia	DA	29,50 DM
Steve Davis Snooker	E	24,50 DM
Test Drive 2 Collection	DA	33,50 DM
Football Crazy Collection	DA	34,50 DM
Falcon Classic Collection	E	34,50 DM
(Falcon, Falcon Mission 1+2)		

Neuheiten Amiga

Apocalypse	DA	57,50
Armour Geddon 2	DA	66,50
ATAC	DA	72,50
Dogfight	DA	66,50
Hired Guns	DA	66,50
Project Terra	DA	66,50
Space Hulk	DA	67,50
Super Hero	DA	66,50
Zero	DA	66,50

PREISLISTEN - AUSZUG

		PC	Amiga
1869	DV	83,50	71,50
4 D Sports Boxing	DA	45,50	59,50
Airbus A 320 Europa	DA	89,50	89,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	51,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	67,50
Battle Team	DV	76,50	69,50
Battle Isle Data 2	DA	49,50	52,50
Berlin 1948	DV	28,50	28,50
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	72,50	72,50
Civilization	DV	86,50	75,50
Curse of Enchantia	DV	84,50	87,50
Das schwarze Auge	DV	83,50	75,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50
Dream Team	DA	59,50	54,50
Dune II	DV	66,50	60,50
Eishockey Manager	DV	75,50	74,50
Fantastic Worlds	DA	69,50	77,50
Flashback	DV	69,50	66,50
Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50
Goblins 2	DV	89,50	75,50
Gunship 2000	DA	86,50	68,50
Hannibal	DV	82,50	83,50
History Line	DV	81,50	81,50
Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50
Jonathan	DV	83,50	81,50
KGB	DV	64,50	57,50
Lemmings 2	DA	80,50	65,50
M1 Tank Platoon	DA	83,50	43,50
Nigel Mansell	DA	66,50	45,50
Oil Imperium	DV	29,50	28,50
Pacific Island	DA	69,50	60,50
Pinball Dreams	DA	68,50	55,50
Push Over	DA	66,50	60,50
Railroad Tycoon	DV	83,50	76,50
Reach for the Skies	DA	67,50	60,50
Sensible Soccer 92/93	DA	61,50	54,50
Streetfighter 2	DA	67,50	61,50
The Humans	DA	59,50	60,50
Thunderhawk	E	32,50	32,50
Zak Mac Kracken	DV	43,50	42,50

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, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfrage erwünscht

AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI !

INTER SOFT

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 29525 UELZEN

ULTIMA 7 - THE SERPENT ISLE

Hier ist ein Trick, der die Abenteuer auf der Schlangeninsel etwas vereinfacht. Eines aber sei gesagt: "Cheaters Can't Win!"

Wenn Ihr das Spiel starten möchtet, so gebt nicht wie gewohnt "Serpent" ein, sondern einfach "Serpent Pass" und schon werden folgende Cheatfunktionen aktiviert.

- F2** - ruft ein Manipulationsmenü auf (siehe unten)
- F3** - ruft eine Teleportationskarte auf - einfach anklicken
- F5** - ruft ein Zauberspruchmenü auf (erst F7 drücken)
- F7** - muß einmal gedrückt werden, damit das Zaubermenü richtig benutzt werden kann.

Im Manipulationsmenü sind die Befehle **(L)**ocation, **(T)**eleport, **(H)**ack Mover und **(M)**odify NPC besonders nützlich:

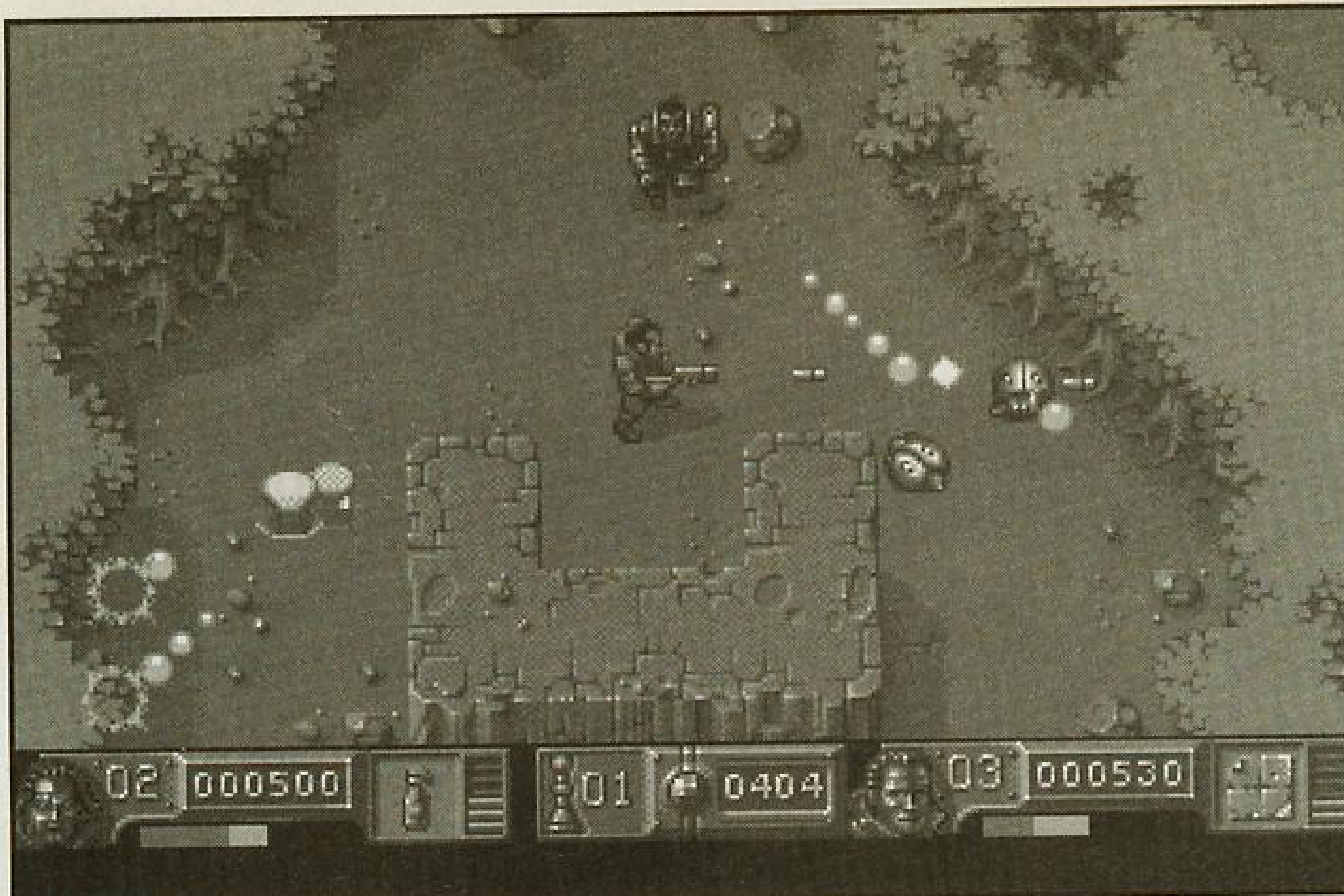
- (L)** - Läßt im Spiel die momentanen Koordinaten in der linken oberen Ecke erscheinen. Die ersten beiden Angaben werden für das Teleportationsmenü benötigt.
- (T)** - Hier sind die Befehle **(H)** und **(N)** am wichtigsten. Nach dem Befehl **(H)** müßt Ihr die **X**- und **Y**-Koordinaten eingeben, die Ihr durch **(L)** erfahren habt.
- (N)** - Teleportiert die Gruppe zu einem NPC mit der entsprechenden Gruppe.
- (H)** - Aktiviert den "Hack Mover", mit dem Ihr Türen ganz einfach aus den Angeln heben könnt.
- (C)** - Nützliche Gegenstände gelangen in Eure Hände.

Interessante Teleportationskoordinaten

x = 688, y = 8a4
x = 7a6, y = 55e
x = 258, y = 252
x = 287, y = 769
x = 8cc, y = 546

Die wichtigsten Sprüche im Zaubermenü

- 0 - Nahrung
- 6 - Ortsbestimmung
- 7 - Telekinese
- 10 - Falschmünze
- 12 - Großes Licht
- 14 - Massenheilung
- 23 - Sprachbegabung
- 30 - Übertragen
- 40 - Verrat
- 47 - Automaton reparieren
- 49 - Energienebel
- 53 - Genesung
- 54 - Vibration
- 63 - Schwertstreich
- 64 - Todesvortex
- 65 - Massentod
- 66 - Alle unsichtbar
- 67 - Spiralgewiß
- 68 - Sturm anhalten



The Chaos Engine

Wichtige Gegenstände

- 541 - Großer Helm
- 553 - Feuerstab
- 557 - Magischer Hammer
- 604 - Glasschwert
- 644 - Gold
- 663 - Magischer Schild
- 666 - Magische Rüstung
- 686 - Magische Beinschienen
- 711 - Unendlicher Bogen
- 761 - Zauberbuch
- 806 - Black Sword
- 835 - Magische Handschuhe

Henk Birkholz

Es scheint für einige Spieler ein Problem zu sein, südlich des Dorfes der Gwani, die Skullcrusher Mountains zu betreten. Hierzu müssen die Serpent-Runen auf die entsprechenden Sockel gelegt und in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden. Sollte sich die Tür wider Erwarten nicht öffnen, erscheint die Schlange mit dem ermunternden Spruch: "Thou hast forgotten something!" Euch kommt diese Situation bekannt vor? Dann probiert doch einmal folgendes: Legt das Amulett welches Batlin im Kampf um Cantra verloren hat, auf den Boden, ruft den "Hound of Doshkar" und setzt diesen auf Batlins Spur an. Solltet Ihr dies bereits in Shaminos' Castle erfolglos probiert haben, versucht es vor der Eishöhle noch einmal. Nun sollte sich die Tür problemlos öffnen lassen. Der Zugang zu den Skullcrusher Mountains ist nun frei.

EYE OF THE BEHOLDER 3 - ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Im Verzeichnis von "Eye Of The Beholder 3" - es müßte standardmäßig "EOB3" lauten - befinden sich folgende vier Files:

Intro.gff
Dark.gff
Lich.gff
Finale.gff

Das File "Intro.gff" wird beim Programmstart von "Eye 3" automatisch aufgerufen. Folglich solltet Ihr einfach "Finale.gff" in "Intro.gff" umbenennen, um nicht immer die Introsequenz, sondern auch einmal das Finale in Augenschein nehmen zu können.

Dominik Göbel

Chuck Rock 2- Son of Chuck Arabian Nights Eishockey Manager The Chaos Engine Desert Strike

AMIGA

Freezeradressen

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK

00c899 - unendlich viele Leben

ARABIAN NIGHTS

c6bdba - unendlich viele Leben
c6bdbb - unendlich viel Energie
c6c35b - Zahlung

Simon Westhues

DESERT STRIKE

c18363 - Anzahl der Leben
c18357 - Anzahl der Treibstoff-Galonen

c1835f - Anzahl der geretteten Gefangenen

c77049 - Anzahl der Luft-Boden-raketen

c77089 - Anzahl der Hitzsucher

Mathias Bornhofen

Amiga-Cheats

EISHOCKEY MANAGER

Am Anfang solltet Ihr die Verträge von zwei auf vier Jahre verlängern. Ihr glaubt Euren Augen kaum zu trauen, aber es ist wahr. Die Spieler verlangen keine müde Mark mehr Gehalt, sondern begnügen sich mit ihrem kärglichen Anfangsgeld. Das könnt Ihr natürlich auch wiederholen, wenn die Vertragsdauer bei einem Spieler wieder zwei Jahre beträgt. Wie bei jedem guten Cheat ist aber auch ein Haken dabei: Der schöne Cheat funktioniert nur im schwersten Spielmodus!

Per Rothweiler

Wenn Ihr bei einer Neuverpflichtung Geld sparen möchtet, so müßt Ihr dem Spieler nur ein Vertragsangebot über null Jahre Laufzeit machen. Nun dürfte der betreffende Spieler erheblich weniger Bares verlangen, obwohl er sich trotzdem für ein Jahr zur Verfügung stellt.

THE CHAOS ENGINE

Am Ende des Levels 1/3 sollte Ihr den Ausgang "B" benutzen, da Ihr dann im nächsten Level eine bessere Startposition innehabt. Zu Beginn des Levels 3/1 könnt Ihr Eure Nerven schonen, wenn Ihr gleich den linken Schlüssel nehmt.

Daniel Frömmel

DESERT STRIKE

Zur Komplettlösung nun noch die Levelcodes, die es ermöglichen, mit voller Lebenszahl, voller Panzerung und kompletter Munition in die jeweilige Operation zu springen.

Operation 2 - AQAJMHI
Operation 3 - ILHHWBW
Operation 4 - JEVIMOK

Mathias Bornhofen

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, Stuttgart-Feuerbach

0711/8568534 - 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

NRW:
Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

N-Sachsen:
Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

IT'S ACTION TIME
1 x wöchentlich
ÜBERRASCHUNGSPREIS

B.-Württemberg:
Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern:
Fürth
10-18.30 Uhr
0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in HAMBURG • CHEMNITZ • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

7000 Stuttgart 30
Stuttgarter Str. 99
Tel.: 0711/8568534

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

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
Seit 27.11.92
O-6500 Gera
Laasener Str. 29
Tel.: 0365/260610

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.5.93
1000 Berlin 10
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.3.93
2900 Oldenburg
Donnerschweerstr. 32
Tel.: 0441/83025

NEU!NEU!NEU!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7100 Heilbronn
Allee 4 (Postpassage)
Tel.: 07131/626031

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7500 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
Tel.: 0721/21654

Unsere Fürther Filiale
zieht am 3.7.93 um nach
8500 Nürnberg
Karl-Grillenberger-Str. 18-20
Tel.: 0911/745419

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	94,95	Falcon Mission II	-	-	65,95	Pinball Fantasy	65,95	-	-
A320 America	a.A.	a.A.	a.A.	Field of Glory	a.A.	-	a.A.	Premier Manager	a.A.	a.A.	a.A.
A-Train	a.A.	-	99,95	Flashback	74,95	-	-	Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
A-Train Construction Set	-	-	65,95	Flies	79,95	-	-	Privateer	-	-	a.A.
ATAC	94,95	-	99,95	Football Manager 3	76,95	76,95	76,95	Prophecy of the Shadow	-	-	72,95
Abandoned Places 2	73,95	-	94,95	Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	99,95	Populous II	67,95	67,95	86,95
Aces of Europe	-	-	a.A.	Front Page Football	-	-	86,95	Quest for Glory III	-	-	99,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Gunship 2000	94,95	-	87,95	Ringworld	-	-	88,95
Aces Data	-	-	73,95	Gunship 2000 Mission	-	-	65,95	Sensible Soccer 2	64,95	64,95	65,95
Alone in the Dark	-	-	99,95	Hannibal	79,95	-	94,95	Shadow of the Comet	-	-	104,95
Ambermoon	-	-	a.A.	Hardball III	a.A.	-	87,95	Shadow President	-	-	99,95
B17 Flying Fortress	79,95	79,95	104,95	Harrier Jump Jet	-	-	99,95	Sherlock Holmes dt.	-	-	99,95
Batman II	a.A.	-	-	History Line 1914-1918	86,95	-	99,95	Sim Farm	a.A.	-	a.A.
Battle Chess 4000	-	-	79,95	Humans Data	49,95	-	49,95	Space Hulk	86,95	-	99,95
Battle Isle DD II	49,95	-	49,95	Inca	-	-	107,95	Space Legends	79,95	-	88,95
Battle Isle Pack	79,95	-	86,95	Incredible Machine de Luxe	-	-	a.A.	Space Quest 5 dt.	-	-	79,95
B.C. Kid	73,95	a.A.	a.A.	Indiana Jones 4 dt.	94,95	-	99,95	St. Thomas	79,95	-	94,95
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95	International Rugby	a.A.	-	a.A.	Spellcraft	-	-	94,95
Bill's Tomato Game	69,95	a.A.	-	Island of Dr. Brain	-	-	89,95	Spelljammer	-	-	104,95
Body Blows	73,95	-	-					Star Control II	-	-	86,95
Bundesl. Manager 2.0	79,95	79,95	79,95					Street Fighter 2	65,95	65,95	79,95
Buzz Aldr. R. i. Space	a.A.	a.A.	-					Strike Commander	-	-	99,95
Campaign	79,95	-	94,95					Strike Commander Speech	-	-	49,95
Carriers at War Constr. Kit	-	-	79,95					Stunt Island	-	-	107,95
Chaos Engine	65,95	a.A.	-					Subtrade	a.A.	a.A.	a.A.
Chuck Rock II	65,95	-	-					Summer Challenge	-	-	73,95
Comanche	-	-	99,95					Task Force	-	-	107,95
Combat AirPatrol	a.A.	-	a.A.					The Chaos Engine	65,95	-	-
Civilization dt.	88,95	79,95	104,95					The Incredible Machine dt.	-	-	79,95
Comanche Data Disk	-	-	a.A.					The Legacy	-	-	107,95
Creatures II	a.A.	-	a.A.					Tornado	a.A.	-	79,95
Creepers	73,95	-	94,95					Tony La Russa II	-	-	a.A.
Cyber Zerk	a.A.	-	-					Train It	a.A.	-	-
Dark Seed	79,95	-	98,95					Transartica	65,95	-	65,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.					Turrican III	a.A.	-	-
Darkmere	86,95	-	99,95					Twilight 2000	-	-	99,95
Daughter of Serpents	86,95	-	89,95					Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Desert Strike	66,95	-	-					Ultima VII II	-	-	94,95
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.					Ultima Underworld II dt.An.	-	-	86,95
Dog Fight	-	-	104,95					Universal Monsters	-	-	a.A.
Dog of War (Siege Data)	-	-	29,95					V for Victory II	-	-	79,95
Dracula	a.A.	-	a.A.					Veil of Darkness	-	-	79,95
DSA II	a.A.	-	a.A.					War in the Gulf	79,95	-	88,95
Dune 2	65,95	-	94,95					Wayne Gretzky 3	-	-	94,95
Eco Quest II	-	-	79,95					Whales Voyage	79,95	-	79,95
Eishockey Manager	86,95	a.A.	94,95					Wing Commander I	94,95	-	-
Elisabeth I	a.A.	-	a.A.					Wing Commander II dt.	-	-	99,95
Elite 2	-	-	a.A.					Wizardry 7	a.A.	-	94,95
Elysium	65,95	a.A.	79,95					Xenobots	-	-	86,95
Entity	66,95	-	-					X-Wing engl.	-	-	89,95
Eric the Unready	-	-	79,95					Yo! Joe!	a.A.	a.A.	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95					Zool	65,95	-	65,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95								

SENSIBLE SOCCER-TURNIER
am 31.7.93
in Aalen und Freiburg
Meldeschluss: 26.7.93

FUNNY
SOFT-
WARE
TOP TEN

1. Strike Commander
2. Eishockey Manager
3. Empire de Luxe
4. Links 386
5. A-Train
6. X-Wing
7. Formula One GP
8. Der Patrizier
9. Alone in the Dark
10. Incredible Machine

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch —
Teuflisch!! — oder??
Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in
eines unserer Ladengeschäfte.

Hardware & Zubehör

Joysticks		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95
Joysticks PC		
Thruster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Competition Pro PC	DM	74,95
Competition Mini	DM	74,95
Zubehör		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Mausjoystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatte	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00
Speichererweiterung für A500 auf 1 MB		
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,00
Speichererweiterung		
für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	DM	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00
Laufwerke zu Superpreisen!		
3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00
Kombikontroller für A500		
SCSI	DM	349,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	DM	324,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (SCSI)		
Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
Quantum LPS 120MB 18ms	DM	848,00
Kombikontroller für A500		
AT Bus	DM	275,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	DM	214,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
Festplatten (AT)		
Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	180,00

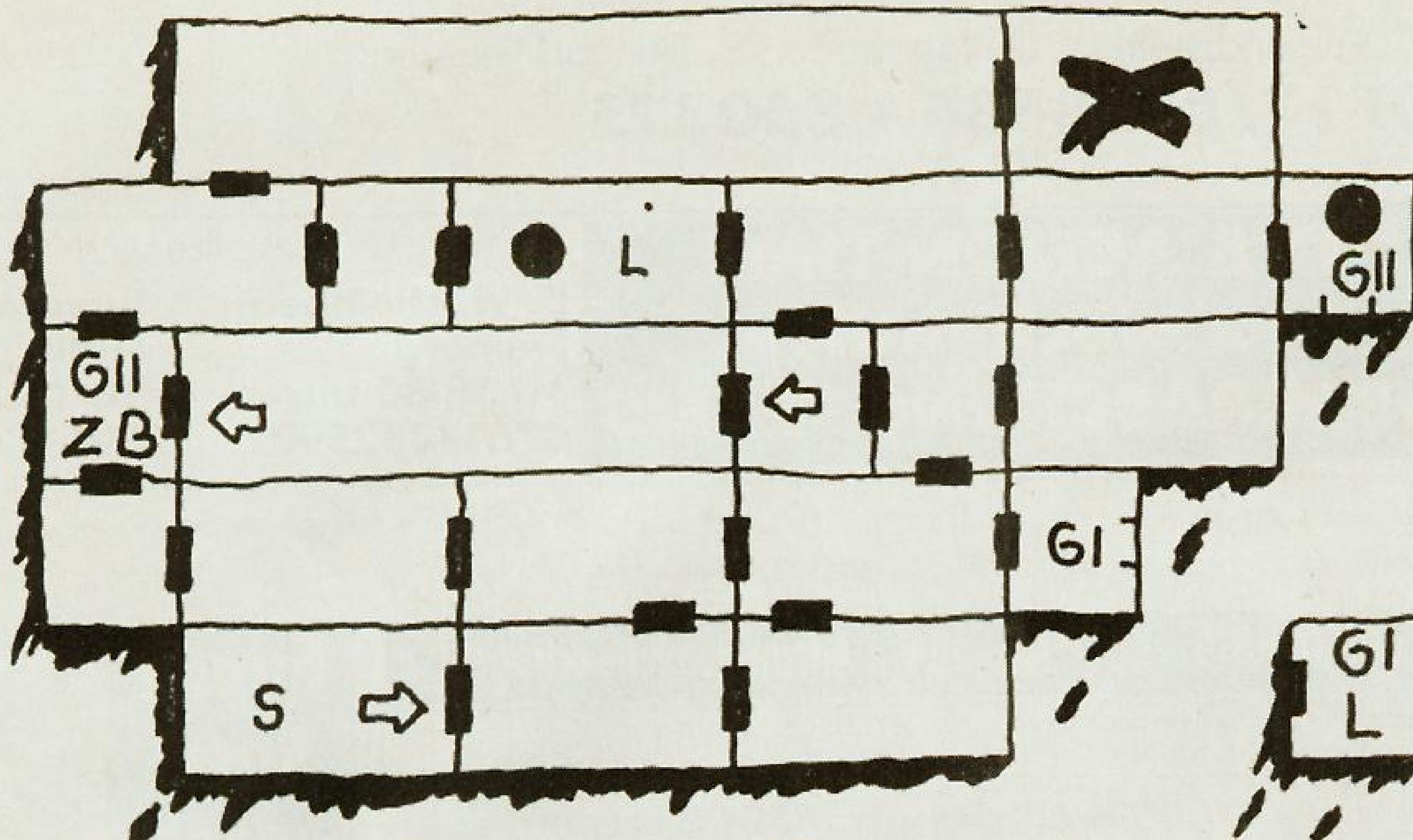
Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Toppervice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung

⑦

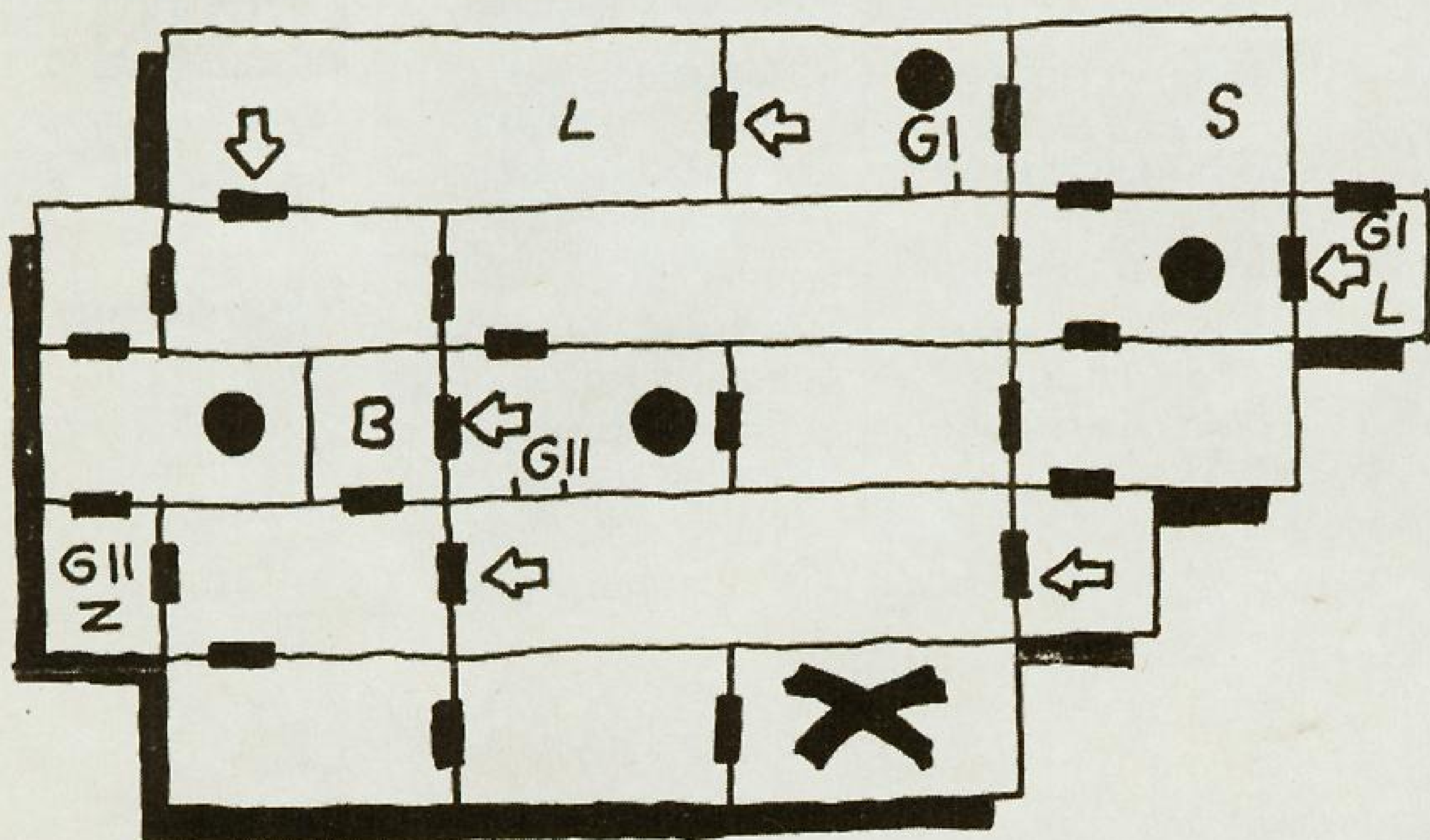
SPLATTERHOUSE III

(MEGA DRIVE)



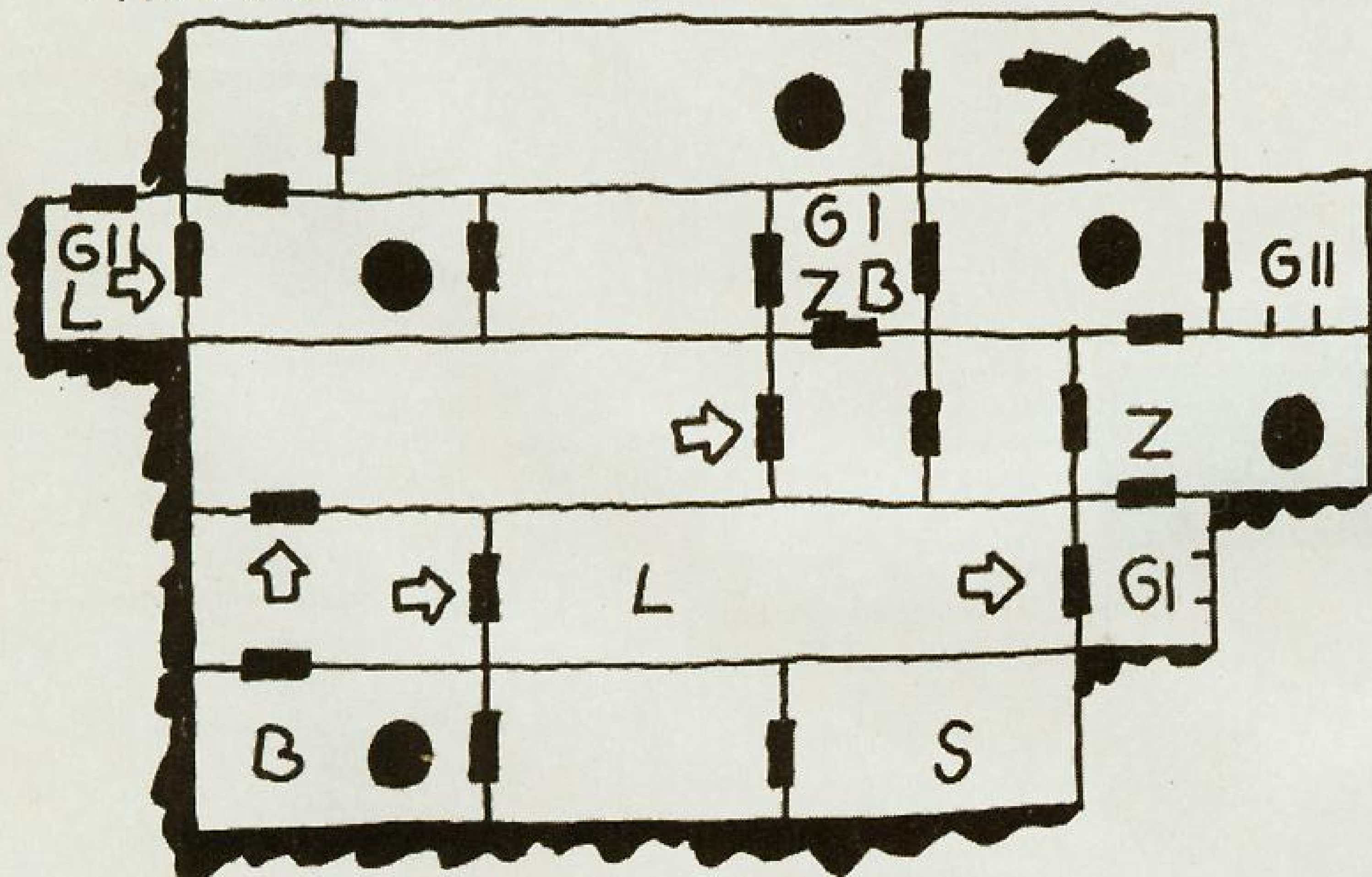
STAGE 1 : 1ST FLOOR

TIME : 8:00



STAGE 2 : 2ND FLOOR
PASSWORT : REISOR

TIME : 8:00



STAGE 3 : 3RD FLOOR
PASSWORT : ETLBUD

TIME : 10:00

LEVELANWAHL ZU STEEL EMPIRE (MD)

GEHT IN DAS OPTIONS-MENÜ UND HÖRT
FOLGENDE MELODIEN MIT BUTTON (A) AN:
01 01 09 02
ES ERSCHEINT DIE OPTION ROUND 1-2!

1. ENDGEGNER

1. PHASE: IN EINE ECKE
DRÄNGEN, HEADBUTTS /
SPRUNGWICK ANWENDEN,
SPEZIALWAFFE: BEIL
POWER-EXTRA: GEGNER
GREIFEN UND QUETSCHEN

2. PHASE: WIE 1. PHASE

2. ENDGEGNER

1. PHASE: SCHLANGEN NACH
UNTEN UND OBEN AUSWEICHEN!
GEGNER GREIFEN / HEAD-
BUTTS ODER MIT POWER
EXTRA QUETSCHEN
VORSICHT! WENN DER
GEGNER NACH OBEN
VERSCHWUNDET, NACH
LINKS ODER RECHTS DEN
SCHLANGEN AUSWEICHEN

2. PHASE: SPRINGEN /
TRETEN RUTSCHT DER
GEGNER AUF RICH ZU
SPRINGEN!

3. ENDGEGNER

1. PHASE: GREIFT DEN
TEDDY UND SM HEAD-
BUTT EINSETZEN
2. PHASE: LÄUFT ER ÜBER
DEN BILDSCHIRM, IST ER
NAHEZU UNVERWUNDBAR
ANSONSTEN: POWER EXTRA
ANWENDEN UND BK
GLEICHZEITIG DRÜCKEN

4. ENDGEGNER

1. PHASE: SPRINGEN / TRETEN
EVENTUELL HEADBUTTS!
VORSICHT BEI SEINER
ELEKTRO-ATTACK!
2. PHASE: POWER EXTRA
UND BK DRÜCKEN!

5. ENDGEGNER

1. PHASE:
BLITZE / FEUERATTACK ÜBER-
SPRINGEN TRETEN / SCHLAGEN

10 551 Berlin
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr. 7
Tel.: 030/3962821
12 207 Berlin
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
10 245 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
10 439 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/44910
16 303 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
22 083 Hamburg
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/2246
20 144 Hamburg
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
24 116 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
23 564 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345
26 131 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
39 112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
38 440 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
38 118 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
39 218 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
38 300 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
37 085 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
34 131 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
40 477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
41 460 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
41 065 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
47 051 Duisburg
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
47 807 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
46 535 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str. 93
Tel.: 02064/59634
45 468 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
48 147 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
48 431 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
49 074 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
06 844 Dessau
Kavalierstr. 9
Tel.: 0340/213109
44 227 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786
44 807 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
33 615 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
50 670 Köln
Von-Verth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
50 939 Köln
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller GRAVIS-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.**

1. SENSATION DES MONATS!

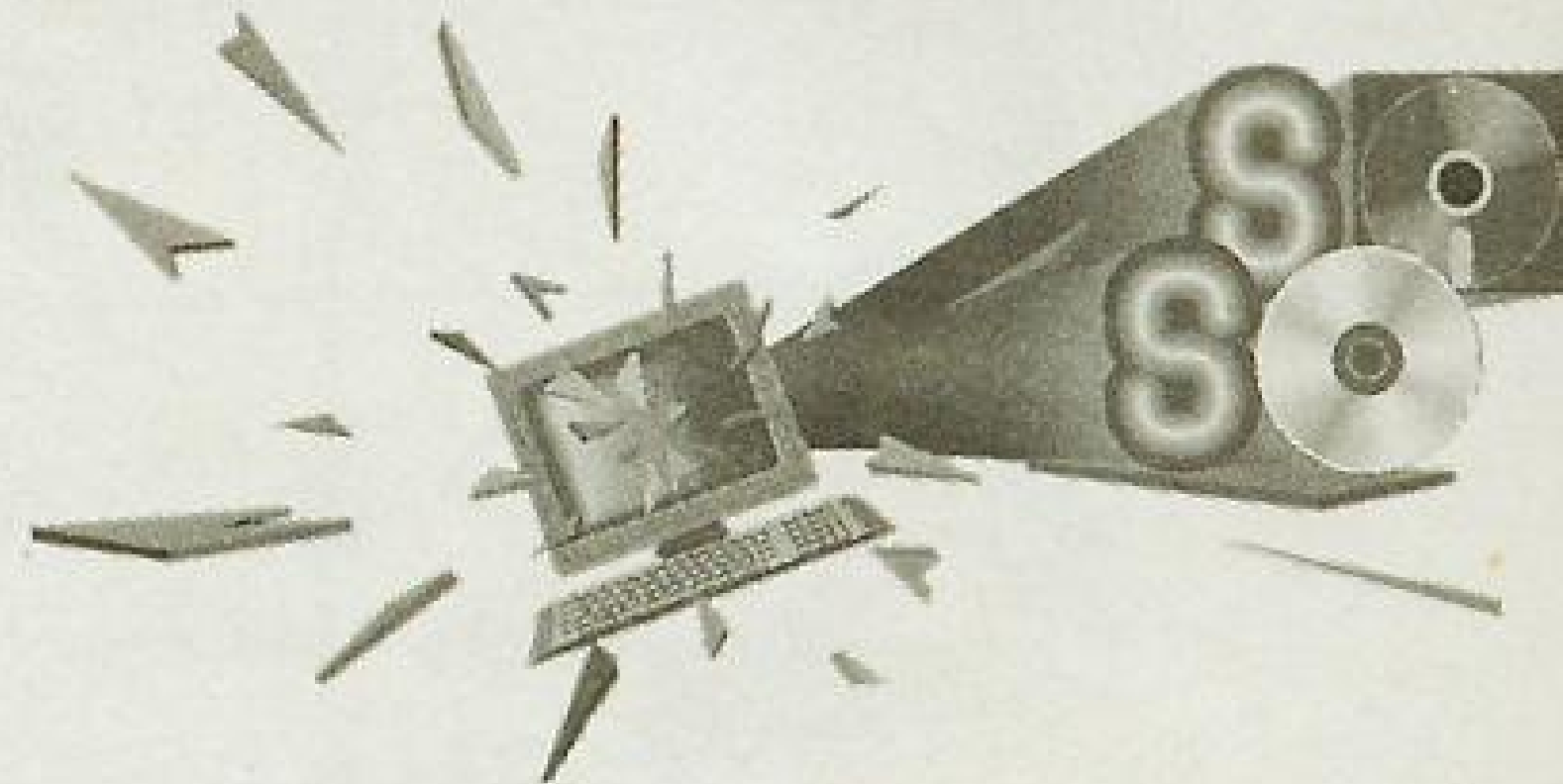
Laserwave Supra 16 Soundkarte, 399,--/ *28,-- mtl.

zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,

Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als

Kit mit Mitsumi CD-Rom LU 005 S, 798,--/ *32,-- mtl.

Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 ohne RAM 169,--

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB 499,--/ *29,-- mtl.

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.

Speichererweiterung auf 2,5MB 189,--

Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr 49,--

A1200 Speichererweiterung mit 4MB 399,--/ *28,-- mtl.

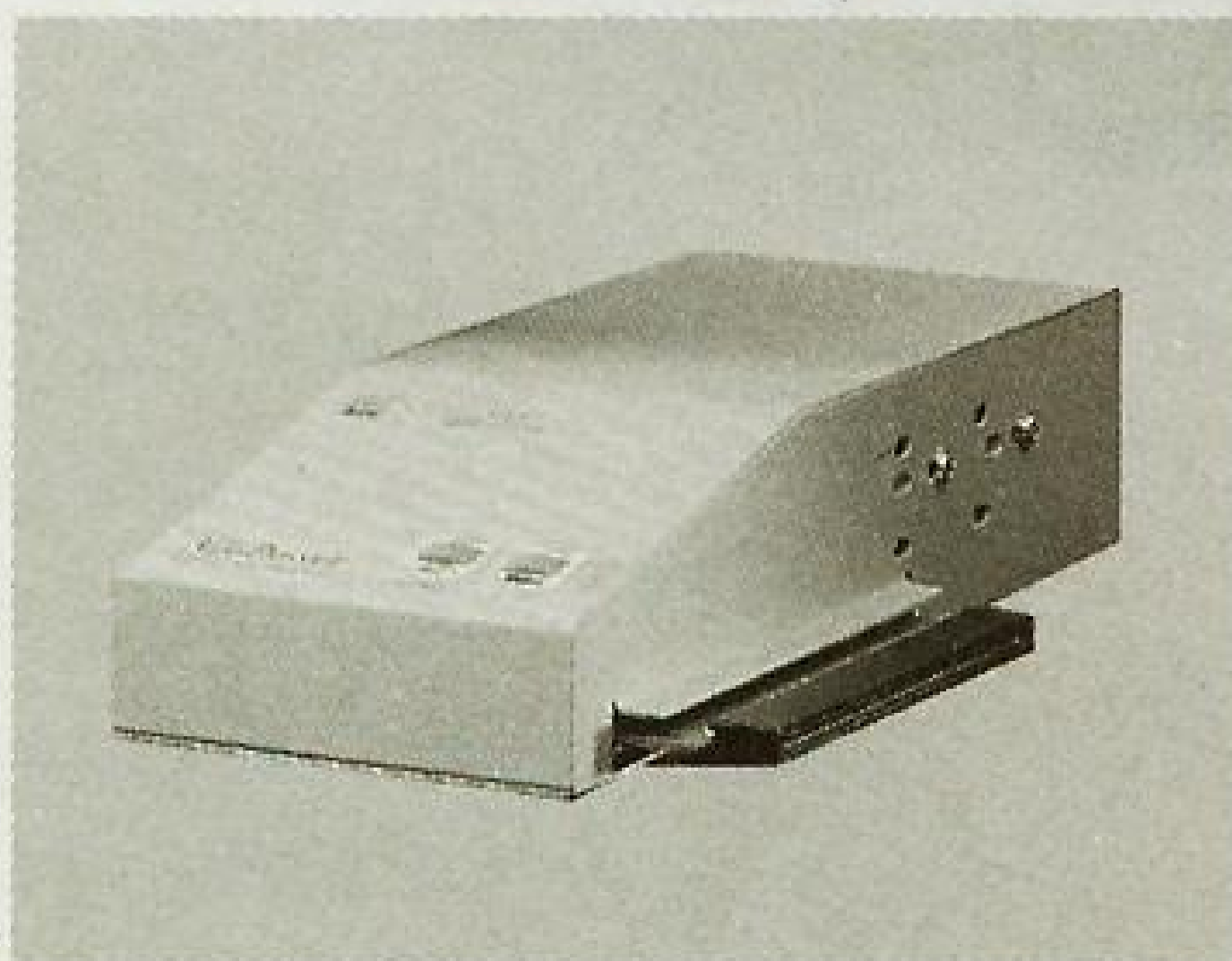
Festplatten für Amiga 500:

130MB OMB RAM (bis 8MB optional) 699,--/ *31,-- mtl.

210MB OMB RAM (bis 8MB optional) 799,--/ *32,-- mtl.

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!



AdLib-compatible Soundkarte nur 49,90

Mediaconcept 2.0 Plus D.J.Kit, nur 179,90

Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Boxen, Micro und Samplesoftware

Mediaconcept PRO, SB-PRO-compatibel, nur 249,00

SCSI-Schnittstelle, umfangreiche Software

10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox nur 17,90

Gravis Joystick für den PC nur 79,00

53 123 Bonn
Schieffelsweg 24
Tel.: 0228/625076
56 068 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
54 290 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
42 485 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
59 755 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
58 095 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
58 239 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
58 511 Lüdenscheid
Schützenstr. 2
Tel.: 02351/86 02 81
60 487 Frankfurt-
Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: 069/7078353

35 390 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
35 576 Wetzlar
Altenberger Str. 30
Tel.: 06441/54520
67 547 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
66 121 Saarbrücken
Mainzerstr. 78
Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-
Fraulautern
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
66 427 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
66 386 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
66 538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797

67 346 Speyer
Wormser Landstr. 24
Tel.: 06232/49107
67 655 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
66 953 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
68 159 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203
70 435 Stuttgart-
Zuffenhausen
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
04 177 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
76 153 Karlsruhe
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
79 106 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

79 540 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
91 054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
Tel.: 09131/26658
87 435 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
09 130 Chemnitz
Uhlandstr. 20
Tel.: 0371/424735

**Aktuelle
Preisliste
anfordern!
Lieferung
ab DM 100,--
versand-
kostenfrei!**

**Wenn auch
Sie ein SOFT
& SOUND
Geschäft
eröffnen
wollen, rufen
Sie uns an!
Telefon:
0211 /
63 30 06**

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

TIME: 10:00

A hand-drawn diagram of a 5x4 grid representing a game board. The grid is divided into sections by thick lines. The left edge of the grid is decorated with a wavy line. The symbols and text within the grid are as follows:

- Row 1:**
 - Cell 1: Letter 'H' and a solid black circle.
 - Cell 2: Letter 'G' and the number '11'.
 - Cell 3: Letter 'L' and a solid black circle.
 - Cell 4: Letter 'G' and the number '1'.
- Row 2:**
 - Cell 1: Solid black circle and letter 'L'.
 - Cell 2: Solid black circle.
 - Cell 3: Solid black circle.
 - Cell 4: Solid black circle.
- Row 3:**
 - Cell 1: An arrow pointing right.
 - Cell 2: Solid black circle.
 - Cell 3: Solid black circle.
 - Cell 4: Solid black circle.
- Row 4:**
 - Cell 1: An arrow pointing down and the letter 'G'.
 - Cell 2: An arrow pointing left and a solid black circle.
 - Cell 3: An arrow pointing down.
 - Cell 4: Letter 'G' and the letter 'Z'.
- Row 5:**
 - Cell 1: Letter 'S'.
 - Cell 2: Solid black circle.
 - Cell 3: Solid black circle and letter 'L'.
 - Cell 4: A large 'X'.

TIME: 15:00

TIME: 60:00

TIME: ?

LEGENDE :

H = HEIZUNGSROHR

X = ENDGEGER

GI = GEHEIMTÜRE

M = MESSER

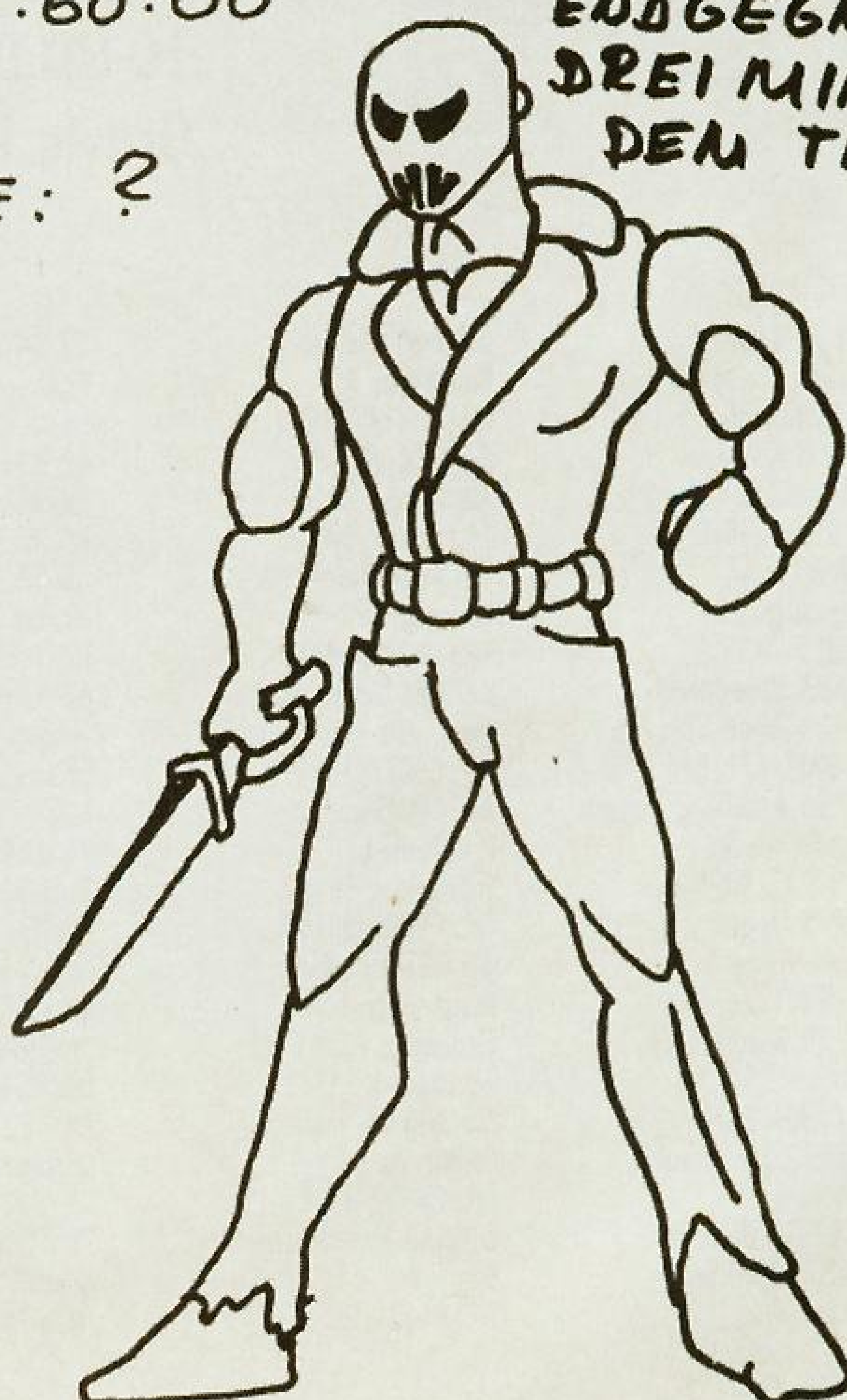
⇒ EINBAHN

1 = TÜR

FINALER ENDGEGNER:
EISATTACK ÜBERSPRUNGEN
UND TRETEN
STELLT DEM GEGNER,
WENN ER FLIEHT, INNER
NACH UND GREIFT IHN
=> HEAD BUTTS!

2. Planke
LINKS ODER RECHTS
IM BILDSCHIRM STEHEN
BLEIBEN
POWEREXTRA EINS-
SETZEN
GEGNER ABPASSEN,
SEITLICH HERANGEHEN,
GREIFEN, ZWEIMAL
ENERGIE ABQUETSCHEN,
SPRINGEN
DEN WIRBELSTURM
AUSWEICHEN (VERSCHW.
NACH EINIGER ZEIT VON
SELBST) UND DEN
SCHÜSSEN NACH UNTEN
ODER OBEN AUSWEICHEN
TODSICHERES SYSTEM!

STAGEX IST EIN BONUS-STAGE, IN DAS MAN NUR KOMMT, WENN MAN NACH DEM SIEG ÜBER EINEN ENDGEGNER NOCH DREI MINUTEN AUF DEM TIMER HAT.

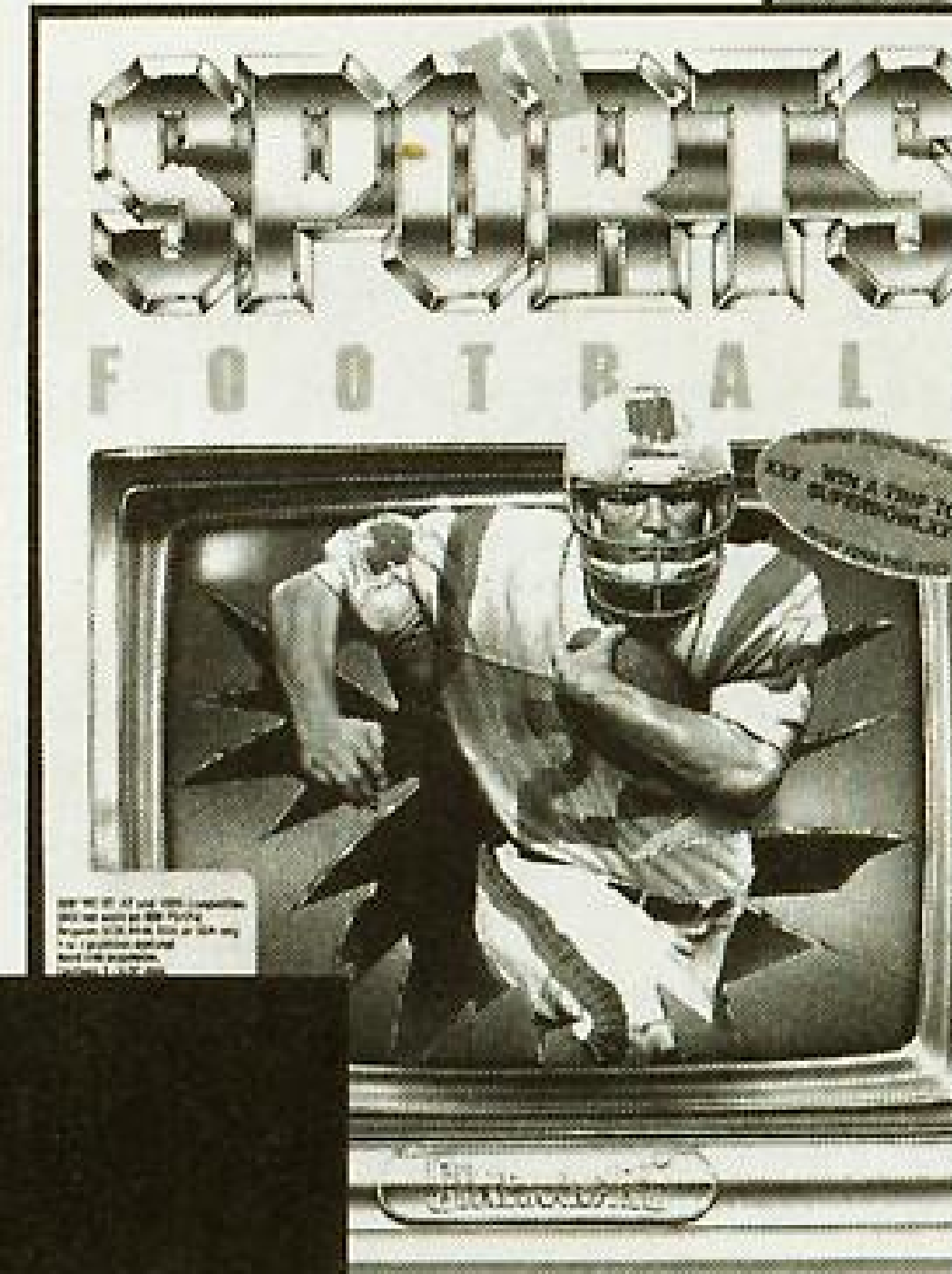


NUR SCHMUGGELN IST BILLIGER!

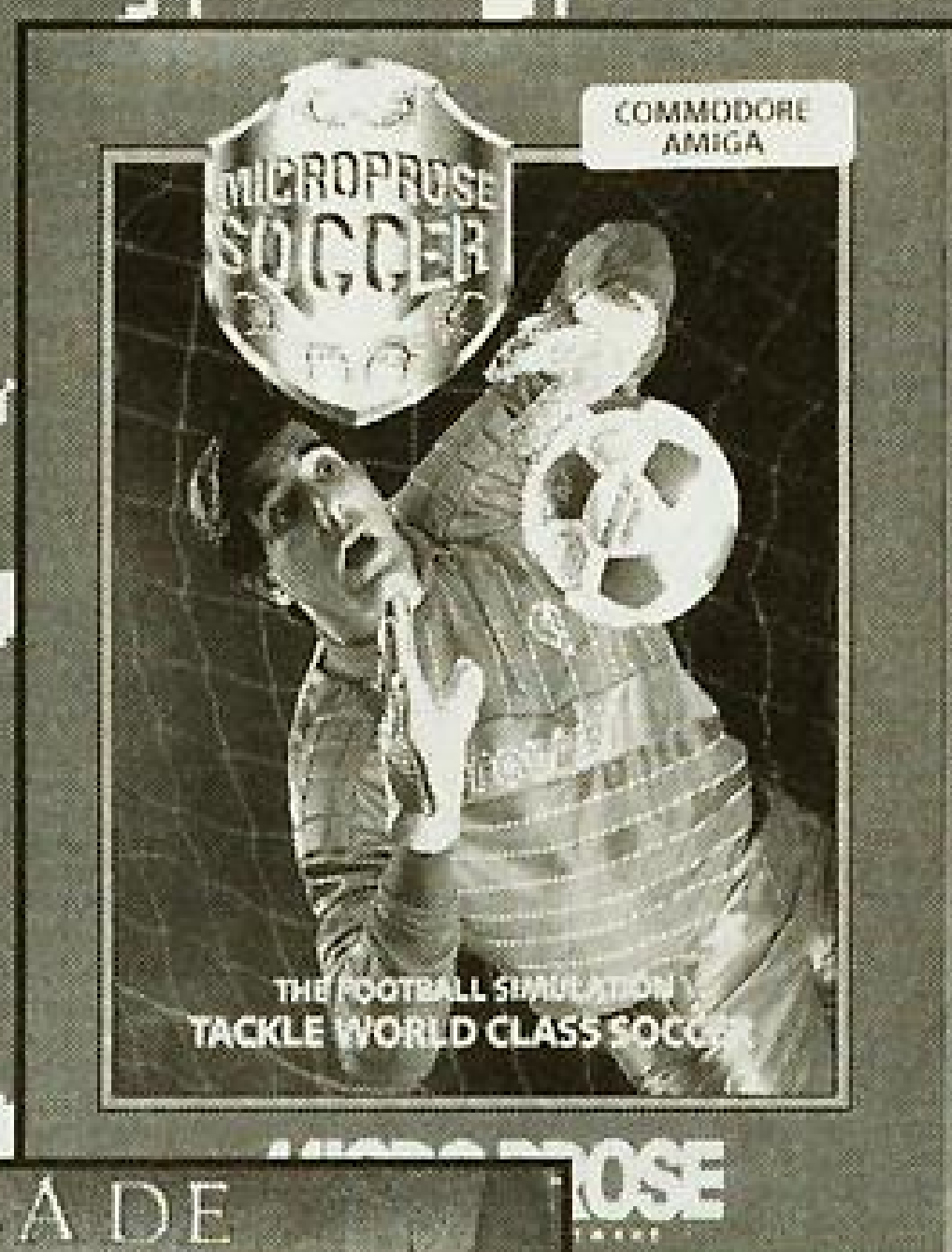
LARRY - Looking for Love
Wer Larry nicht kennt, dem ist
sowieso nicht mehr zu helfen.
Ein Spiel, das in keiner Spiele-
Sammlung fehlen sollte.



TV Sports Football
mit erstaunlicher Grafik und
Animation, starke Arcade-
Action garantiert.
"So real it sweats."



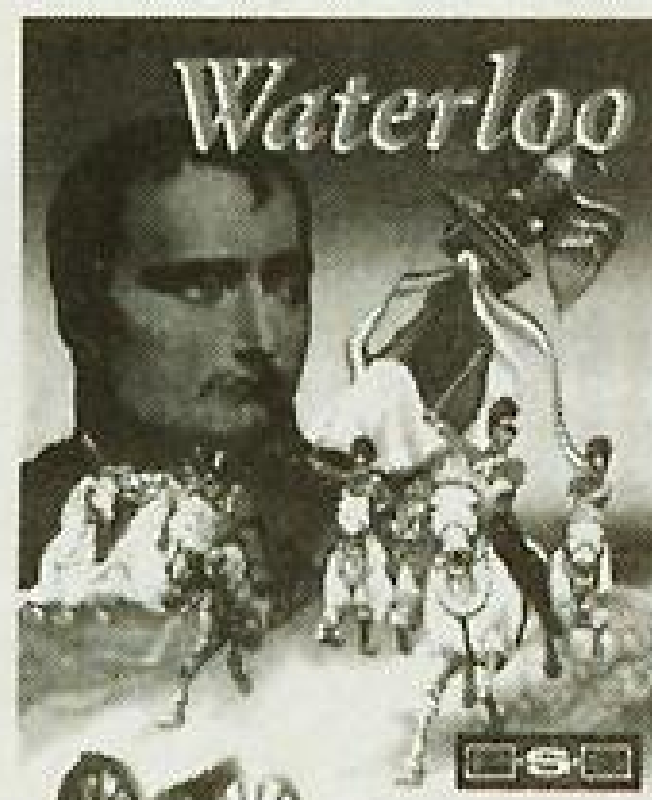
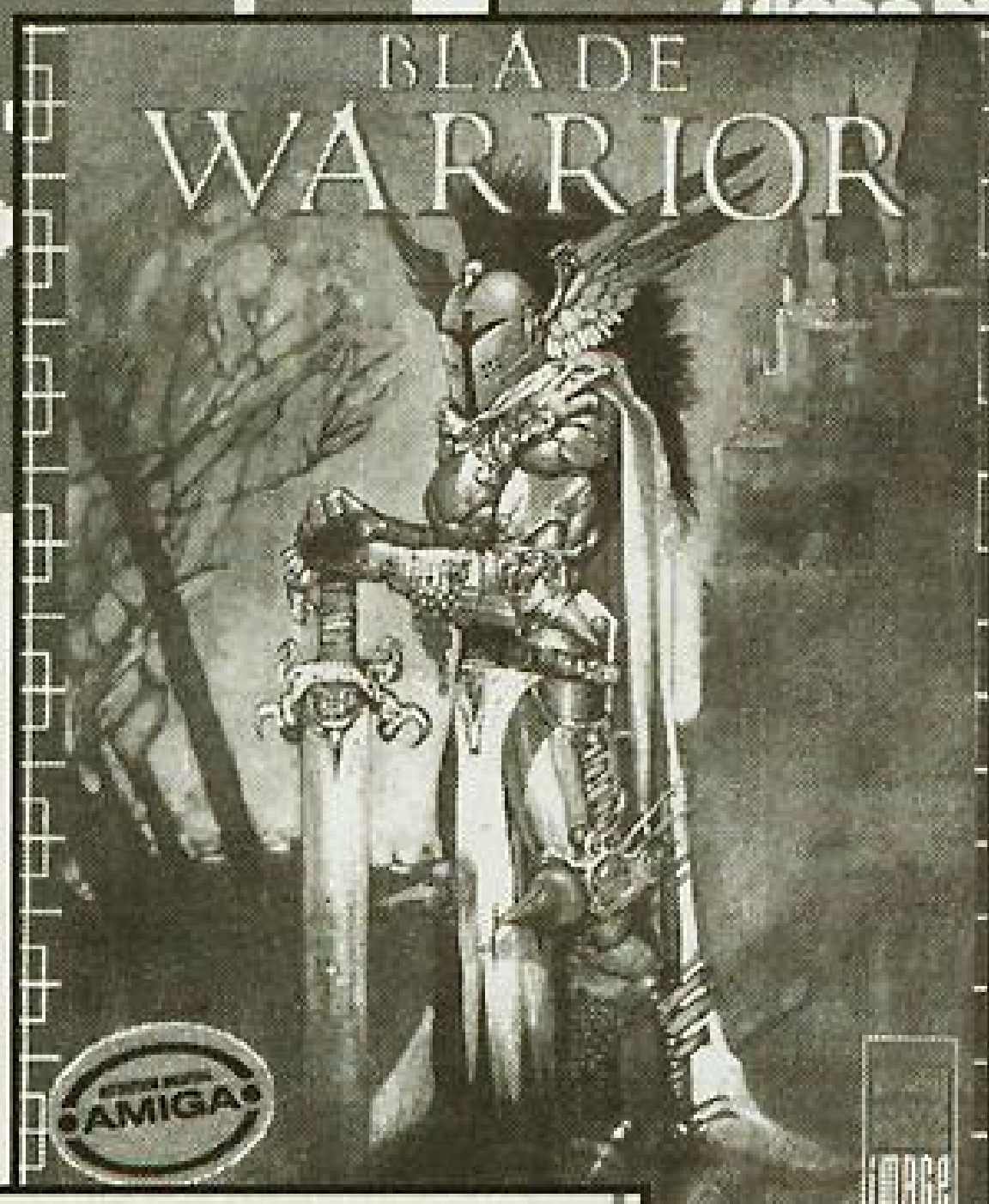
Microprose Soccer
16 verschiedene Teams
garantieren irren Soccer-
Spaß auf Weltklasseniveau.
"Soccer crazy, soccer mad"



Blade Warrior

"Der Dämon war im Land. Auf
Zinnen und Türmen erschallte die
Stimme des Zauberers, die ihn rief.

Wie die Sonne in die Flucht
geschlagen, durch den Einbruch der
Dunkelheit, so verbargen seine
Gesandten die geheimen Tafeln, die
das Tageslicht für immer verbannen
würden."



Waterloo

Sonntag, 18. Juni 1815, es stehen
sich die Armeen von Wellington
und Napoleon auf einem Feld in
Belgien gegenüber - die Schlacht
um Waterloo beginnt.

Höchstwahrscheinlich die authentischste
Simulation der Waterloo-Schlacht, die
jemals für die Computerwelt hergestellt
wurde • 3D-Darstellung des Schlachtfeldes
• Authentisches Befehls- und
Kommandosystem

5

Amiga-Spiele für unglaubliche DM 49,-

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt
werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Scheck + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder
per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) über:

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

NEU! NEU! NEU! NEU!

Bei Bestellung per Nachnahme (+Nachnahmegebühr) kann auch
telefonisch unter **Telefon: 0911 - 45 74 00** oder **per Fax:**
unter **0911 - 45 72 79** bestellt werden.

☐ Ja, ich will die AMIGA SPIELESAMMLUNG

(bestehend aus folgenden Spielen: Microprose Soccer, Larry -
Looking for Love, TV Sports Football, Blade Warrior, Waterloo)
zum Preis von nur **DM 49,-**.

 **meine Adresse** (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

 **Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht !**

Hallo Play Time!



*Leserbriefe?
Dös find i fei
ganz pfundig!*

Ich heiße lieber Rosshirt als Müller, und während in "Villa Riba" schon gefeiert wird, mache ich mir Gedanken über den Inhalt der Leserbriefe. Hörte ich anfangs noch gelegentliche Vorwürfe wie: "Das ist zu süß. Und das zu mächtig. Das ist gut, das darfst Du haben", sind dergleichen Einmischungen heute sehr selten. Hier geht mein Dank an Arthur, der bei mir immer für mehr Kilometer sorgte. Auch die damals eher extra-leichten Leserbriefseiten entlocken mir heute gelegentlich ein: "Sind die dick - Mann." Sollte ich wirklich den berühmten Mittelweg zwischen schmuseweich und extra wirksam

gefunden haben? Frei von Zucker und porentief rein waren die Leserbriefe ja schon immer, aber haben sie auch die Frische von Limonen? Kann ich seitlichen Aufprallschutz bieten, ohne auf aprilfrisch, farbecht und sonnensauber zu verzichten? Schmecken die Leserbriefe fast wie frisch gepreßt oder machst Du nur Dein Schweppesgesicht? Sind die schönsten Pausen wirklich lila, lebt das Krokodil? Könnt Ihr auf diese Steine bauen - ist das was wir machen rund? Wo ist denn Herr Kaiser, wenn man ihn braucht? Von tiefen Selbstzweifeln erschüttert, entschließe ich

mich meinen Fernseher (made in Paradise) in den Sondermüll zu werfen und erst einmal ein Weizenfeld zu frühstücken. Während ich vermilchreist bin und Eure Briefe lese, kann ich Euren Reaktionen entnehmen: "Leserbriefe wecken den Tiger in Dir." Und das ist gut so. Gemeinsam sind wir stark.

**Der Eure bis die Hölle gefriert:
RR**

ALP

Hallo Onkel Rosshirt, ich benötige dringend seelischen Beistand. Ich weiß, Du bist kein Psychiater, aber trotzdem. Nacht für Nacht habe ich immer wieder diesen schrecklichen Alptraum: Es ist in einer nicht sehr weit entfernten Zukunft. Der Amiga ist tot! Da ich begeisterter PC-User bin, wäre das im Prinzip für mich nicht weiter tragisch, aber es geht ja noch weiter: Der Grund für seinen grausamen Tod sind die gemeinen Softwarefirmen, die den Raubkopierern unverschämterweise keine Software mehr liefern! Diese Raubkopierer, im Folgenden nur noch kurz "Amiga-User" genannt (allesamt C64-Veteranen), haben dies jedoch dank ihrer überragenden Intelligenz spitzgekriegt, und strecken ihre Klauen deshalb nach einem anderen System aus - dem PC!!

An dieser Stelle wache ich immer schweißgebadet auf und muß erst einmal ein Fläschlein konzentrier-

ten Baldrian trinken (konzentriert, da ich vor lauter Zittern kaum einen Tropfen in den Mund bekomme), und gleich darauf einen starken Kaffee, um nicht wieder einzuschlafen und womöglich weiterträumen zu müssen! Ich wage nicht einmal daran zu denken, was die ehemaligen C64 - bzw. Amiga-User mit dem PC anstellen könnten...

Daß dies keine reine Utopie ist, beweisen ein paar Bekanntschaften der Sorte "Amigarianer", die zwar volle Diskettenboxen, aber seltsamerweise keine bunten Schachteln im Regal stehen haben (ich schäme mich direkt, so etwas zu meinem Bekanntenkreis zählen zu müssen), und zum Teil den Plan gefaßt haben, sich eine MS-Dose anzuschaffen.

Im Moment ist das Schicksal des Amigas hoffentlich noch abwendbar!?! Es liegt also bei den Amiga-Usern, sich Software ausnahmsweise zu kaufen - oder schon mal zu lernen, wie man auf dem PC Disketten kopiert! Also - ich würde

eher für ersteres plädieren, aber was zählt schon meine Meinung? Nach dem PC gibt es ja schließlich noch den Archimedes und den Mac.

Das sollte jetzt keine radikale PC-User vs. Amiga-User Kampfschrift sein, sondern ein Hilferuf meinerseits, der durch eine objektive Betrachtung von Fakten und der Auswertung geschichtlichen Hintergrunds (C64-Anspielungen sind nicht zufällig hineingeraten!) entstanden ist. Deshalb bitte ich auch um einen Rat, diese schreckliche Zukunftsvision bewältigen zu können.

*Dein am Boden zerstörter:
Dominic Klumpner*

Lehn Dich erst mal zurück - lege die Füße hoch - entspann Dich. Zwar entbehrt Dein Alptraum nicht einer gewissen realen Grundlage, aber ich hoffe nicht, daß es sooo schlimm wird. Ich kenne Amiga-User, die sogar Software kaufen (doch, doch)! Inzwischen sollte auch der

Dümmste mitbekommen haben, daß der 64er schon zugrunde gerichtet wurde - wobei Kopieren eine nicht zu unterschätzende Rolle gespielt hat, und der Amiga am Krückstock humpelt. Daß die ersten Softwarehäuser jetzt schon keinen Bock mehr haben für den Amiga noch etwas zu entwickeln, hat sich herumgesprochen. Ich kann mir nicht vorstellen, daß der selbe Fehler immer und immer wieder gemacht wird. Aber ich sehe momentan wohl etwas zu schwarz. Hier würde ich liebend gerne des Volkes Stimme vernehmen, welches mir hoffentlich in Massen dazu schreiben wird.

TRAUM

Hi Play Time, ich lese Eure Zeitschrift schon ab der ersten Ausgabe. Ihr seid immer

besser geworden - zu meiner großen Zufriedenheit. Könnt Ihr nicht bei Bewertungen für den PC immer genau dazuschreiben, was für ein Computer benötigt wird (286er oder 386er)? Das wäre gut, weil dann müßten sich 286er-User nicht notgedrungen eine andere Zeitschrift kaufen! Ihr schreibt mittlerweile auch sehr gute Berichte zu den Spielen. Aber warum bewertet Ihr X-Wing so gut, mit stolzen 93%, und die Power Play gibt nur lächerliche 68%? Eure 93% entsprechen eher der Wahrheit. Auf Euren Bericht zu X-Wing habe ich mir sofort das Spiel gekauft und es bis heute nicht bereut, da das Game SEHR gut ist.

Nun zu meiner eigentlichen Frage: Was kostet ein Neo Geo? Ich habe beschlossen mir so eine teure Kiste zuzulegen.

Macht weiter so wie bisher und druckt auf jeden Fall weiterhin die Briefe vom "Master" ab, weil es da immer etwas zum Lachen gibt.

Viele Grüße: Stefan Appel

P.S. Lieber Rainer - bitte verrate uns wann Du Geburtstag hast. Ich und alle Leser wollen Dir bestimmt gratulieren.

Ich habe mit Arthur (dem Einsichtigen) gesprochen. Er hat mir versprochen den Bewertungsblock um einen Hinweis (2- oder 386er) zu erweitern. Arthur (der Weitsichtige) meinte: "Wenn die Mitbewerber das können, kriegen wir es auch auf die Reihe." Nun will ich aber die Drohung mit der anderen Zeitschrift nicht mehr lesen!

Wir haben uns schon öfter gefragt, warum die anderen nicht immer unsere Meinung haben. Da freut es uns natürlich besonders, wenn du feststellst, daß wir der Wahrheit schon recht nahe kommen.

Für ein Neo Geo werden Dir zwischen DM 699,- und DM 729,- abgeknöpft. Der Preis für die Spiele wird Dich nochmals umhauen. Aber das Gerät ist ein Traum und jeden Pfennig wert. Wenn Du Dir einmal "Art of

Fighting" oder "View Point" reingezogen hast, wirst du Deine "Spielhalle" im Wohnzimmer nicht mehr missen wollen. Warum wollt Ihr eigentlich immer wissen wie alt ich bin, wann ich Geburtstag habe, Frau, Freundin oder nix und der gleichen? Gönn mir doch ein bißchen Privatsphäre! Wenn Ihr mir unbedingt zum Geburtstag gratulieren wollt, könnt Ihr das an jedem beliebigen Tag tun, ich werde es sammeln und mich bei passender Gelegenheit (nein - ich sage nicht wann die wäre!) tierisch drüber freuen. Geschenke nehme ich übrigens immer an.

DREIERLEI

Hallo Rainer...

oder zum 12.865ten Mal "Hi Twix"! Obwohl ich auch diverse andere Computerzeitschriften lese (und perverse Herrenmagazine), seid Ihr die beste (Computerzeitschrift - nicht Herrenmagazin). Aber nun zu meinen Fragen:

1. An einem Tag, an dem ich etwas zu tief ins Bierglas schaute, fragte ich mich, wie ein Mann der so tolle Sprüche klopft und so sarkastisch ist, aussieht. Entweder trägst Du nur alte Jeans, Rentierpullover und Brille, hast einen Bart und bist etwas untersetzt, oder Du bist jung und naiv. Antworte!!!

2. Warum willst Du Briefe vom "Master" nicht mehr drucken? Ich fand es immer sehr amüsant, wenn dieser verklemmte Schmierfink Dich mies machen wollte und von dir eins aufs Dach bekam.

3. Was hältst Du eigentlich von Pseudonymen Deiner Leserbriefverfasser? Äußere Dich mal dazu!

Gruß von: Dark Father

1. Mit der ersten Beschreibung bist Du total auf dem Holzweg. Du beschreibst dort den klassischen Althippie und Körnerfresser. Meine Stiefel aus handge-

würter Robbe, verziert mit Otternasen passen nicht in dieses Schema - der Rest noch weniger. Zwar bin ich manchmal noch naiv, aber das Prädikat "jung" kann man mir nur noch mit sehr viel gutem Willen geben. Lassen wir das Thema an dieser Stelle versickern.

2. Letzten Monat beschwerten sich noch alle, weil sie die Briefe a la Master nicht mehr lesen können. In diesem Monat vermissen alle solche Briefe. Welch wahrlich wundersamer Wandel...

Die Frage dürfte sich eh erledigt haben, weil Masterchen schmollt.

3. Eigentlich halte ich nix von Pseudos. Wenn Ihr nicht wünscht, daß Euer Name gedruckt wird, werde ich das selbstverständlich akzeptieren. Aber mir wäre doch wohler, wenn Ihr Euren echten Namen unter die Schriftstücke setzen könntet. Falls das aber nicht machbar ist, gibt mir das zwar zu denken, ist aber dennoch kein Beinbruch.

ALLERLEI

Hallöchen Rainer!

Da Dir das übliche Geschleime ja mißfällt, und ich gerne möchte, daß mein Brief abgedruckt wird, spare ich es mir. Du hast lediglich ein paar Fragen zu beantworten:

1. Kann man eigentlich alle Programme, die auf einer VGA-Karte gehen auch auf SVGA benutzen? Manchmal ist bei Eurem Bewertungskästchen nur VGA und nicht SVGA angekreuzt.

2. Könnt Ihr noch mehr Zigarettenwerbung in die Zeitung bringen (man kann sie ja einfach überblättern) und so die Play Time noch größer machen?

3. Könnt Ihr nicht die Leserecke vergrößern, da Du ja selber siehst, wieviele Leute sich die PT nur wegen der Leserbriefe kaufen?

4. Siehst Du echt so cool aus wie auf der Zeichnung in der PT 5/93?

5. Wie findest Du eigentlich Hühner?

So, das soll's gewesen sein. Ich hoffe, Du mußt nicht zu viel für Beruhigungspillen ausgeben und hast Dich nicht gelangweilt.

Bis zum nächsten Brief:
Benny the Chicken

Dafür, daß Du nicht schleimen wolltest, hat Dein Brief aber recht ordentlich getropft.

1. SVGA ist abwärts-kompatibel. VGA-Programme laufen auf SVGA tadellos.

2. Würden wir gerne, aber die Gelder der Werbenden fließen nicht immer so reichlich wie es die Werber gerne hätten.

3. Ich bezweifle, daß es jemanden gibt, der die PT nur wegen der Leserbriefe kauft (an dieser Stelle wäre Widerspruch erwünscht). Wäre ja auch ziemlich beknackt, sich eine prima Zeitschrift nur wegen vier Seiten zu kaufen.

4. Zu diesem Punkt möchte ich die Aussage verweigern, da nach gültigem Recht niemand gezwungen werden kann, sich mit einer Aussage selbst zu belasten.

5. Hühner finde ich eigentlich immer nur zufällig, wenn ich bei einer Landpartie eines überfahren habe. Sie verfangen sich dann immer im Kühlergrill.

KUMMERKASTEN

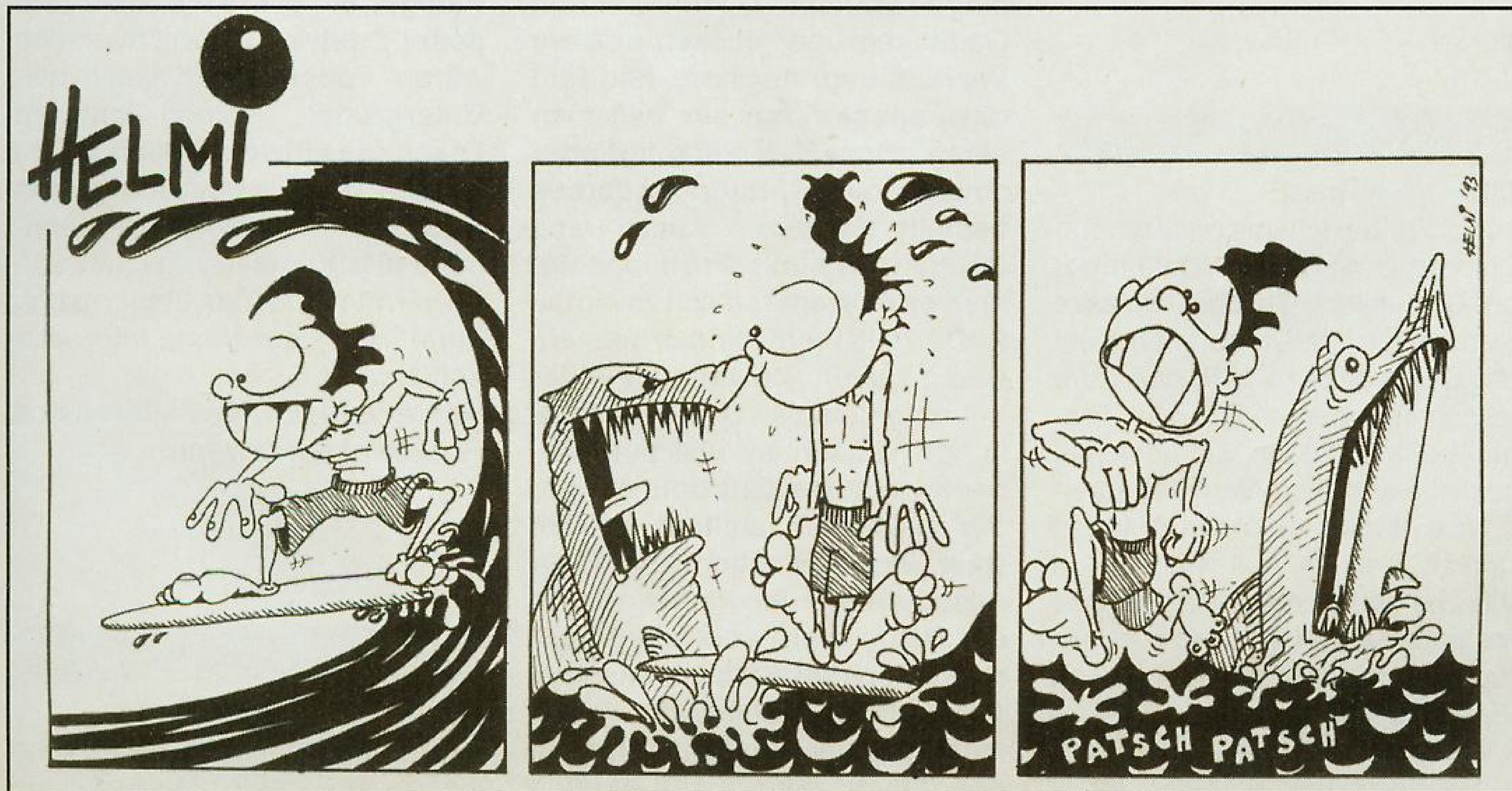
Grüß Dich, Herr Rosshirt!

Also, daß Du, Marc Willert und dieser Christoph Diesner in den letzten beiden Ausgaben so über Jürgen Blatt hergezogen seid, fand ich nicht besonders duftel!

Ich habe Dich und Deine Leserbriefe, genau wie Herr Blatt, immer als therapeutische Beratungsanstalt für verzweifelte PT-Leser empfunden. An wen soll ich denn jetzt meinen Ruf nach Hilfe richten? Welcher Redaktion gegenüber soll ich denn nun meine Liebe zu ihr zum Ausdruck bringen? Du solltest Dich was schämen, Herr Rosshirt!! Und wehe Du zerlegst diesen, mit Liebe verfaßten, Leserbrief in seine Bestandteile...

Mit freundlichen Grüßen:
Christian Sperling

Huch - ich habe Dich erschreckt? Das wollte ich nicht. Mir wird doch gestattet sein zurückzuschlagen (verbal natürlich nur!), wenn mir einer gegen die Ei... ähh... das Schienbein tritt. Ich bin auch nur ein Mensch. Aber solch zarte Pflänzlein wie Dich behandle ich doch eigentlich immer ganz, ganz vorsichtig. Wende Dich auch weiterhin an Onkel Rosshirt... Vertrau mir!



Ich halte dergleichen nicht lange aus - bitte den nächsten Brief - gleich platz ich....

AUSRASTEN

Menschenskinder...

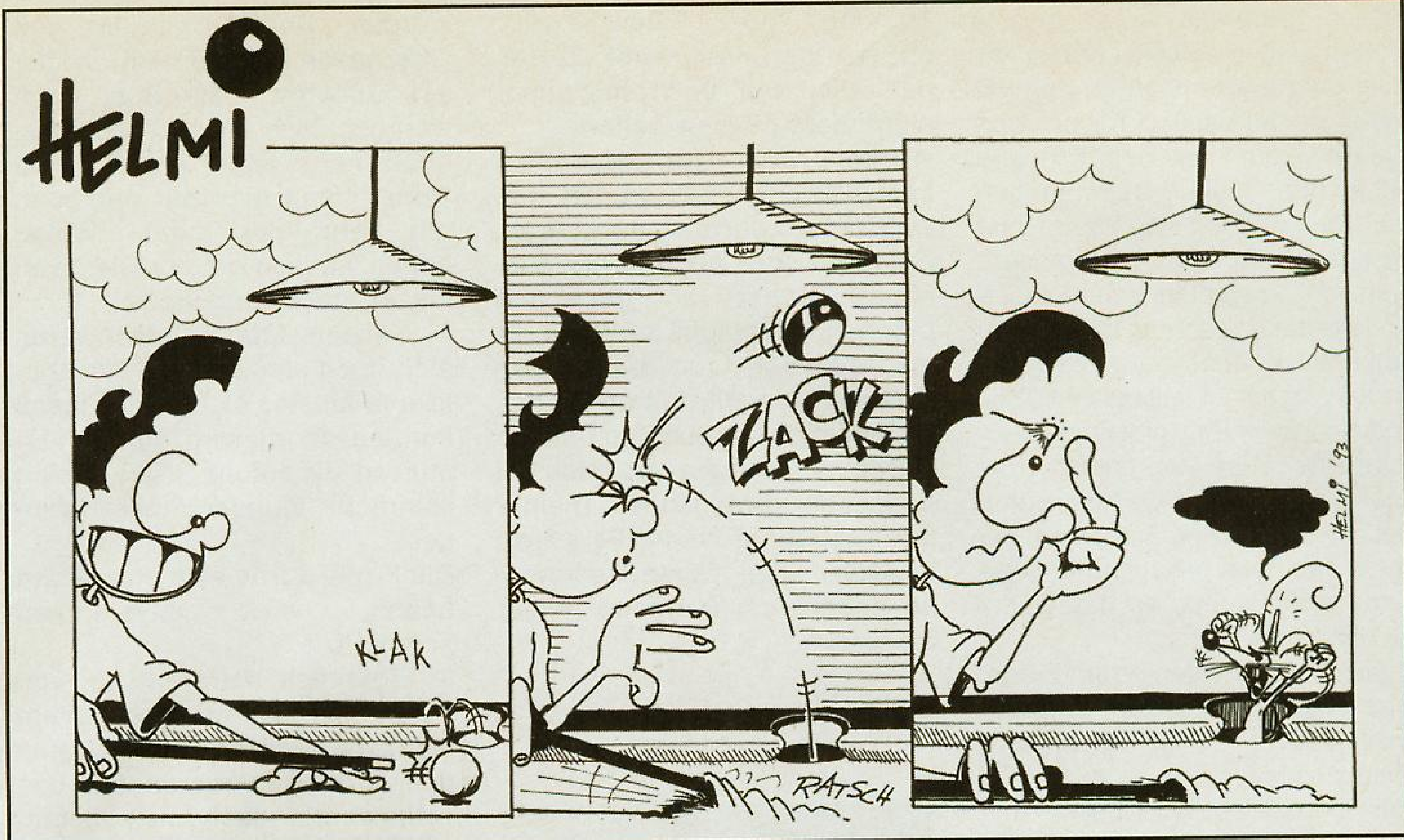
konnte ich nur sagen, als ich Anfang April die Play Time 5/93 aufschlug. Mit einem großzügigen Umblättern war ich sofort im Konsolenteil gelandet. Da ich PC-User bin wollte ich natürlich sofort wieder zurückblättern, doch da fiel mein Blick auf die Überschrift eines Tests: "Lemmings"!!! Vor Schreck lahm geworden versuchte ich noch einmal einen vorsichtigen Blick, ob ich mich nicht verlesen hätte. Doch es stand wirklich da. "Unser" schönes Lemmings für den Game Boy. Sofort kam in mir Patriotismus auf und ich wollte eine Aktion gründen nach dem Motto: "Lemmings nur für richtige Computer" (damit meine ich Amiga und PC). Neugierig geworden blätterte ich weiter, und erlebte noch manchen Schock: Da wurden doch tatsächlich Spiele wie Pirates, Gods, SimEarth und WWF für die Konsolen herausgebracht. Und dann auch noch Wing Commander. Ich war nahe am Ausrasten. Doch dann fiel mir ein, daß wir in einem freien Land leben und daß auch diese kleinen Computer das Recht haben gute Spiele zu besitzen. Also blies ich diese Aktion ab und startete die Aktion "Konsolenspiele für Computer". Warum bekommen die Konsolen alle unsere Spiele und wir bekommen keine von ihnen? Das ist doch ungerecht!

Konsolen zum zweiten! Immer wieder lese ich "macht doch den Konsolenteil größer" oder andersrum "macht den Computerteil größer". Wie wäre es, wenn Ihr die beiden Teile in verschiedenen Zeitschriften unterbringt?

Um Himmels Willen - jetzt habe ich in der Aufregung doch glatt den traditionellen Anfangspart vergessen. Ich finde Eure Zeitschrift natürlich super und spitze und... schleim...

Torben Stephan

Wir haben eigentlich nicht vor Computer und Konsolen in verschiedenen Magazinen unterzubringen, da wir über die Entwicklungen auf dem Spielmarkt mondial berichten wollen. Wie Du an Dir selbst sehen kannst, bekommt man gelegentlich sogar ganz neue Gedankengänge dadurch. Das hättest Du nicht gedacht, daß diese kleinen Plastikkästchen derartig aufdrehen - gelle? Aber Du siehst alles ein wenig zu schwarz. Es wurden schon mehrfach Konsolenspiele für Computer umgesetzt. Man denke nur an das legendäre Pong oder den unvergleichlichen Pacman, ohne die eine Computer-



spielszene nicht denkbar wäre. Aber man braucht nicht gleich im Spielzeugmuseum nachzugucken. In letzter Zeit fanden noch Mario, Street Fighter II und Desert Strike den Weg von den Konsolen zu den richtigen Computern (vielen Dank - Early. Ohne Deine Unterstützung wäre ich hier böse ins Schleudern gekommen). Allerdings muß ich Dir recht geben, daß dies nicht die Regel ist. Aber solange nicht Windows als Zusatzmodul für das SNES angeboten wird, würde ich mir da keine grauen Haare wachsen lassen. Zudem geht der Trend immer mehr zur Zweitmaschine. Der PC zum Arbeiten und für komplexe Simulationen, nebdan eine Konsole für die Action. Nettes Beispiel ist die Firma Amstrad, die ihren PC gleich mit einem internen Mega Drive ausrüstete. Wäre der PC-Teil nicht so erbärmlich billig ausgefallen, wäre das eine epochale Erfindung gewesen. Man stelle sich einen 486er mit internem SNES, oder noch viel besser - einen 586er inkl. Neo Geo vor! An dieser Stelle geht die Phantasie mit mir durch.

HAMSTERKÄFIG

Hallo Onkel Rossi, endlich habe ich mich dazu entschlossen, mit Dir zu kommunizieren. Das übliche Geschleime lasse ich mal weg, da Du es ja eh nicht magst und selber weißt, daß Eure Zeitschrift supergeil ist. Zum Thema Atari möchte ich nun auch mal meinen Senf dazugeben. Ich kannte nur einen Menschen in unserem Kuhkaff, der ein Atari hatte (Gott habe es selig). Als ich neulich zu ihm kam, lag es in seinen letzten Zügen und er weinte bitterlich. Nun aber zu meinen Fragen:

1. Ich besitze einen PC mit 512 KB, 20 MB Festplatte und einem EGA-

Farbmonitor. Sag es mir ehrlich, ist er auch vom Aussterben bedroht, oder hat er noch eine kleine Chance?

2. Kannst Du mir sagen, wo ich für diesen Computer Demos von Spielen wie Monkey Island, Indy 4 usw. herbekomme? Bitte sag jetzt nicht aus dem Laden oder aus dem Museum. Den Witz kenne ich schon.

Als dann möchte ich mich an der Leseraktion (Leser für Rainers Gehalt) aus Heft 5/93 beteiligen. Bitte drucke diesen Brief ab und mache mich glücklich damit.

Mit freundlichen Grüßen:
Steffen Hartwig

Wenn es Dich glücklich macht Deinen Brief gedruckt zu sehen - bitte schön! Allerdings wage ich nicht zu hoffen, daß ich Antworten zustande bringe, die Dich ebenso glücklich machen, auch wenn ich es gerne wollte, da Du Dich für mein Gehalt einsetzt. Versuchen wir also das Beste daraus zu machen:

1. Eine kleine Weile wird sich Dein Computer bestimmt noch über Wasser halten können. Einige Spiele wird er Dir auch noch beschere dürfen. Allerdings solltest Du dir schon Gedanken über dessen spätere Verwendung machen. Mir fällt dazu spontan nur ein, daß man einen prima Hamsterkäfig, oder einen coolen Türstopper daraus basteln könnte. Auch eine Bepflanzung mit Frühlingsblumen ergäbe ein reizendes Motiv. 2. Da fällt nicht einmal mir ein Gag dazu ein. Ich kann dir leider nur mitteilen, daß Dein verständlicher Wunsch ein überaus kühner ist, den Du ganz schnell wieder vergessen solltest. Alleine Dein Speicher und Dein Festplättchen würden den Ansturm der Daten nicht verkraften können. Dein treues Maschinlein hat sich seinen Ruhestand schon lange schwer erarbeitet. Warum gönnst Du ihm nicht endlich

einen Job, den es ohne Frustrationserlebnisse erfüllen kann (siehe 1.)?

NO BRAIN NO PAIN

Tach Rainer!!!

Wir lesen Eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe und finden sie wird immer besser (schleim). Aber Du, Rainer, Du machst dieses Blatt erst zu einer richtig niveaulosen Zeitschrift. Genug geschleimt, nu hammer einiche Fracherchen:

1. Was machen wir, wenn der Hund unseres Nachbarn das Codewheel gefressen hat, und drei Tage später an Codewheelverstopfung stirbt?
2. Kann man Ataris essen?
4. Wie spricht man Deinen Namen aus?
5. Womit tippst Du?
6. Wie alt ist Deine Oma?
7. Und nu wie in jedem Brief: ICH WILL DAS POSTER!

Bye: Steve und Marcy

Hier haben wir wieder einmal ein wunderschönes Beispiel für die Kategorie: "Briefe die besser auf dem Postweg verschwunden wären" - oder - "Mein Weg in den Untergrund". Keinen einzigen Leser (geschweige denn mich) dürften die Fragen, oder deren Antworten interessieren - sämtliche alte Kamellen wurden aufgewärmt (wenn das einer macht, dann ich!) - der Name feige verschwiegen.

Netter Versuch, aber leider keine Punkte - kein Gewinn.

ATARI

Hi Rainer!

Nach meinem letzten Brief mußte einer von Euch in den Keller bei

Neu! SoftOase Neu!

Alles Einführungspreise!

Noch machen wir minus und Sie plus!

1869	DV	69	A-Train	DV	69
Abandon Places	DV	79	Airbus A320	DV	69
Air Traffic Control	E	69	Alone in the Dark	DV	69
AV8 Harrier Assault	DA	79	B17-Flying Fortress	DA	79
Battlechess 4000	DA	79	Bundesliga Man. 2	DV	59
Burning Steel	DV	69	Buzz Aldrins Race...	DA	79
Campaign	DA	69	Car+Driver	DA	69
Civilization	DV	69	Comanche	DV	69
Dark Seed 1.5	DV	69	Das schwarze Auge	DV	69
Der Patrizier	DV	69	Dog Fight	DA	79
Dune 2	DV	59	Dynablaster	DA	49
Eishockey Manager	DV	59	Erben des Throns	DV	69
Eye of the Beholder 3	DV	69	F15 Strike Eagle 3	DA	79
F16 Falcoon 3.0	DA	79	Formula One Grand...	DA	69
Hired Guns	DA	69	History Line 1914-18	DV	69
Humans	DA	49	Inca	DV	69
Indiana Jones 4	DV	79	Jimmy White Snooker	DA	49
KGB	DV	49	Legend of Kyrandia	DV	49
Lemmings 2	DA	59	Lethal Weapon	DA	69
Links 386PRO	DA	69	Monkey Island 2	DV	69
Nigel Mansell	DA	69	Pinball Dreams	DA	49
Pushover	DV	49	Railroad Tycoon	DV	69
Ringworld	DA	59	Sensible Soccer 92/93	DA	49
Serpent Isle (Ul. 7/2)	DA	79	Shadow of the Comet	DV	79
Sherlock Holmes	DV	79	Space Quest 5	DV	69
Star Trek	DV	49	Strike Commander	DA	89
Task Force 1942	DA	69	The Incredible Ma.	DV	69
The Legend of Myra	DA	69	Transarctica	DV	49
Ultima Underworld 2	DA	69	Valhalla	E	59

alles PC-Versionen, DV-deutsche Version, DA-deutsche Anleitung, E-alles englisch

Versand Innland: UPS-NN +DM 15, DBP-NN +DM 10, Vorkasse +DM 5

Versand Ausland: nur gegen Vorkasse + DM 15

SoftOase
PSF 101255
03012-Cottbus

Wasser, Brot und Atari-Lektüre. Diesmal möchte ich nur mal einen in die Ecke schicken. Schämt Euch! Atari ist zwar auf dem absteigenden Ast, der ST(E) ist fast völlig out und auch der Falke könnte aus dem Nest stürzen, ehe er einmal geflogen ist. Wenn Atari sich nicht bald einen besseren Ruf verschafft und vor allem mal endlich versucht den Falcon030 zu verkaufen, dann ist wirklich bald Exitus.

Aber, das ist kein Grund sich über Atari lustig zu machen. Der ST ist ein genauso berühmter Computer wie der C64. Damals, als der ST auf den Markt kam war er ein echter Meilenstein, was Preis und Leistung betraf.

Ich wäre kein Atari-Fan, wenn ich jetzt nicht loslegen würde.

In Sachen Sound ist der Falcon nicht so leicht zu schlagen: Acht Stimmen 16-Bit real Stereo (nicht Stereo-Mono - zwei links, zwei rechts wie der Amiga) bis 50 kHz (über CD-Qualität), der DSP sorgt

1200 ist unumstritten langsamer. Der A 4000 ist eigentlich schneller, allerdings auch mehr als doppelt so teuer als der Falcon030. Ein 486er 66MHz wird schon schneller sein, aber wieviel Geld bleibt noch für die Power übrig, wenn man dem PC Sound, Schnittstellen und Grafik des Falcon verleiht? Ein 286er vielleicht. Na, da habt Ihr etwas für Euer Diskussionspodium.

Ach noch was: So die rechte Textverarbeitung gibt es für den PC auch nicht. Viele ST-Programme sind anwenderfreundlicher und können deutsche Wörter besser kontrollieren (z. B. zusammengesetzte Wörter erkennen). Laut CT-Bericht schnitt (von Word, WP und That 's Write) That 's Write am besten ab. Kein Wunder: Die meisten ST-Programmierer sind ja Deutsche, die ihren Sprachaufbau hoffentlich kennen.

*Ciao, Euer (trotzdem) treuer
Leser: D. Peters*

**schen Handbewegungen über-
troffen werden kann.**

**Ich versuche hier weder
schwarz zu malen, noch Opti-
mismus zu verbreiten. So ist das
Leben. Allerdings wird nicht
bestritten, daß der ST Geschich-
te machte. Wenn er nicht
erschienen wäre, hätte sich
Commodore möglicherweise
nicht im Zugzwang gefühlt - und
der Amiga wäre eventuell nur
ein kühner Wunschtraum. Nun
haben sich die Jungs aus
Schwalbach ja entschlossen
einem Distributorenzentrum in
Rotterdam Leben einzuhau-
chen. Leider wollen die üblen
Ahnungen nicht verschwinden,
daß es für die Katz ist. Wenn
jemand anderer Meinung ist
(und die auch belegen kann!),
bin ich gern zu einer weiteren
Diskussion bereit - Typen wie
"Rannug" können sich aller-
dings das Porto sparen.**

des teuflischen Frank Schäfers. Dieser Ketzer wagte es doch tatsächlich die geheiligten Seiten der PT mit seinen Rosshirt-lästern- den Worten zu entweihen....

In zweiter Person erschien er in der Person Che Freds.... ist der aber eklig grün!

Wer war der häßliche Typ darunter? Oh, das warst ja Du... verzeihe.. verzeihe - zur Strafe beten wir auch drei Autoexecutes und fünf Config.sys.

4. Dies ist keine Frage, sondern eine Bitte: DAS POSTER - DAS POSTER von Dir und Deinen Jüngern (aber bloß nicht den mit dem grünen Gesicht mit abbilden - igit). Dies werden wir über unseren Altar (sprich Schreibtisch) hängen.

5. In der letzten Ausgabe mußten wir feststellen, daß sich das Ungeziefer (sprich Konsolen) immer mehr in Eurem Blatt breitmacht. Heißt Eure Zeitschrift nicht Computer-Zeitung?? Das müßte einem doch zu denken geben - oder?

Eigentlich sollte jetzt ja 6. kommen, aber weil mir grad die richtige Eingebung fehlt, beenden wir dieses (verdächtig?) fromme Schreiben. Es segne Dich der Monitor und das Diskettenlaufwerk und der Co-Prozessor, jetzt und in alle ewiglichen Zeiten.

*Mit rosshirtigen Grüßen, Deine:
Zeugen Rosshirts
Mathias Furlan (Redakteur der SZ
"For Sale")
Martin Wilhelm (Briefkastenonkel
der SZ "For Sale"
und der Rest der Sippe*

Normalerweise muß ich hier immer den Kasper figurieren. Fein, wenn mir jemand die Gestaltung abnimmt. Allerdings habt Ihr gleich in der Anrede das Prädikat "Schein.." vergessen.

1. Da es (hoffentlich) nie einen RR-Junior geben wird (ich habe eine Höllenangst vor Kindern!), sollte die Frage anders verbalisiert werden. Die ersten bespielbaren CD-ROMs sind ja schon zu haben, allerdings zu Preisen jenseits von Gut und Böse. Ich denke aber, daß sich das in den nächsten zwei Jahren spätestens ändern wird.

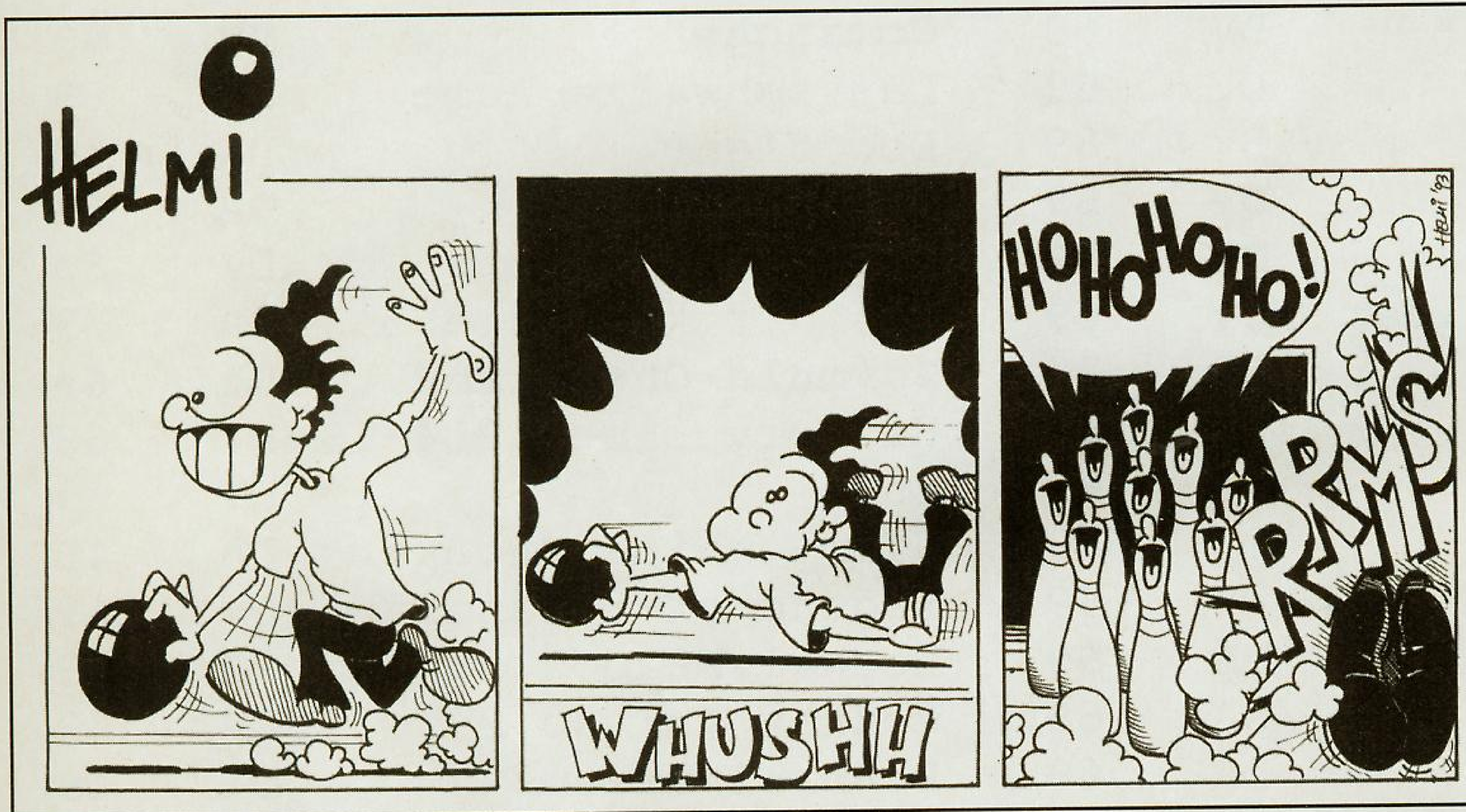
2. Da ich das "For Sale"-Shirt schon habe (leider nur in XL. Das kneift so unter den Achseln!), habt Ihr schlechte Karten. Ihr könntet Euch auch mal einen neuen Gag mit meinem Namen ausdenken - der nutzt sich ab (der Gag - nicht der Name).

3. Ähh...

4. Abgesehen davon, daß ich nicht besonders drauf stehe abgelichtet zu werden, tuns die anderen auch nicht. Muß es denn wirklich sein? Warum?

5. Auch wenn Ihr es nicht wahrhaben wollt - auch in Konsolen werkelt ein Computer.

Ansonsten lest Euch noch mal den Brief "Ausrasten" durch. Ich habe geschrieben.



für Echtzeitsoundeffekte. Es ist auch ein Programm in der Entwicklung, wo dem Falcon 32 Synthesizer Stimmen (dank DSP) verliehen werden. Also beim Sound kann der Amiga gar nicht mithalten - und der PC bekommt starke Schwierigkeiten. Nur mit teuren Karten können diese Effekte realisiert werden. Wer jetzt mit SoundBlaster kommt, wird gekillt! Roland für gleich guten Synthesizer-Sound, aber was ist mit den Digi-Echtzeit-Effekten? Also noch tiefer in die Tasche greifen...

Die Schnittstellen sind wie eh und je unschlagbar: SCSI, AT-Bus, LAN, MIDI, STE-Analog-Joystick, Normal-Joystick, Maus, D/A und (!) A/D Wandler, DSP-Port, Video (und an den Videoport kann man von TV über RGB und VGA bis zu Multiscan Monitoren alles anschließen!). Wieder Commodore ausgebootet, der PC kann mithalten, aber zu welchem Preis? Der direkte Vergleichscomputer A

**Wenn man etwas (liebepoll) auf
die Schippe nimmt, macht man
es noch lange nicht schlecht.
Über den Falcon habe ich noch
kein böses Wort fallenlassen.
Daß er ein Computer mit heraus-
ragenden Fähigkeiten ist, wird
hier von keinem bestritten. Lei-
der befürchte ich, daß diese
Fähigkeiten bald keinen mehr
interessieren. Atari ist munter
dabei, den Falken dem Orkus
der Vergangenheit anheim fallen
zu lassen. Das Angebot an Soft-
ware für Ataris nimmt sich auch
mehr als bescheiden aus - und
was ist der beste Computer,
wenn man keine Software für ihn
bekommt? Richtig! Falls hier
jemand widersprechen möchte,
soll er einmal in einen Compu-
terladen seines Vertrauens
gehen, und dort nach Atarisoft-
ware fragen. Die hilflos umherir-
renden Augen des Verkäufers
werden ein sehr reizvolles Bild
ergeben, daß nur von den hekti-**

EL QUESTO

Irgendwo in Wuppertal - an irgend-einem PC.

Gegrüßet seid Ihr heiliger Rosshirt, nun schreiben auch wir, aus dem entfernten Wuppertal (gleich hinter Köln rechts rein). Da wir erfahren haben, daß Dir gelegentlich langweilig sein soll, oder daß Du sogar Pausen (!) hast, schreiben wir Dir diesen, etwas längeren Brief:

1. (heilige) Frage: Wird es spätestens bis zum Jahr des Rosshirt Juniors bespielbare CDs geben?

2. (zensierte) Frage: In Deinen Antworten erwähnst Du immer ein sogenanntes "Ros-Shirt"...? Kann man dieses (gesegnete) Stück Stoff eventuell gegen ein unsriges Gewand (das mega-hyper-geile limitierte "For Sale"-T-Shirt) eintauschen?

3. (teuflische) Frage: In der letzten Ausgabe Eures "Kirchenblättchens" erschien der Teufel in zwei Personen. Einmal in der Person

MARIOS MAGIC

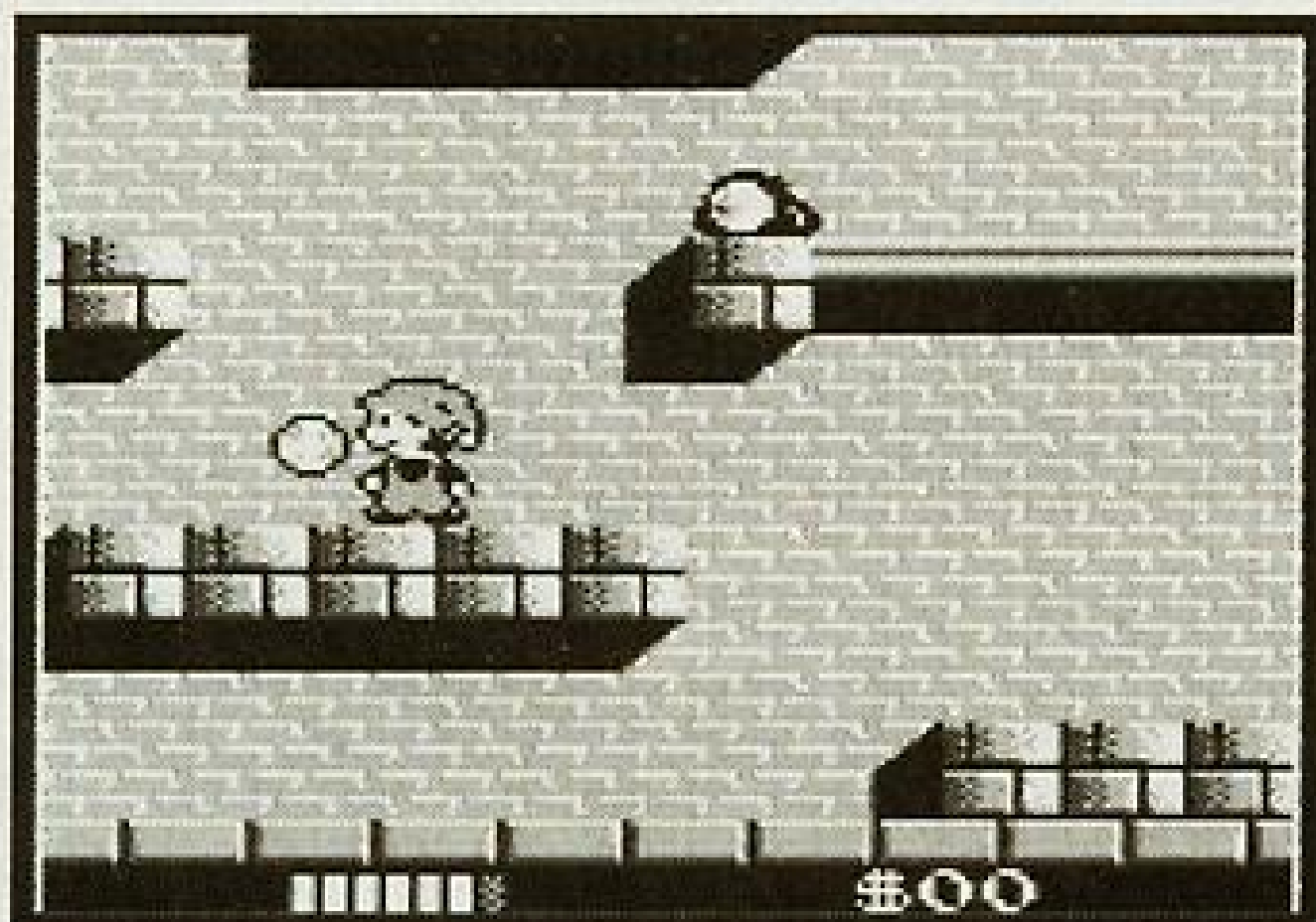


Milon's Secret Castle



Stellt Euch vor, Ihr könnt die Menschen um Euch herum überhaupt nicht verstehen (so ähnlich wie im Kaufhaus beim Schlußverkauf), müßt aber dringend mit ihnen reden - schön bescheiden, nicht? Genau so ergeht es dem kleinen Milon, den Hudson Soft auf dem Game Boy in ein Abenteuer der besonderen Art schickt.

Die Leuten in Hudson Land unterhalten sich ausschließlich mittels Musik. Milon möchte diese Sprache erlernen und bevor er auf die Reise geht, möchte er sich von der Königin Eliza verabschieden. Beim Secret Castle angekommen, trifft er auf die Spuren eines furchterlichen Kampfes. Verursacht hat sie der Bösewicht aus den nördlichen Bergen, der Eliza auch gleich mitgeschleppt hat. Barnaby, der Schloßmagier, bittet Milon um Hilfe und gibt ihm magische Blasen als erste Zauber-Waffe. Im Schloß sind noch mehr solcher nützlicher Dinge versteckt, die Milon jetzt erst einmal alle aufspüren muß, bevor er den Kampf mit dem Entführer sucht. Seine Mission im Schloß ist in vier Aufgaben unterteilt: alle Rätsel lösen, das versteckte Geld und weitere zwölf hilfreiche Items finden, die sieben Wächter beseitigen, welche die sieben magischen Kristalle bewachen (diese sind jeweils der Schlüssel zum nächsten Level) und Krone und Zepter



finden, die zur Rettung unbedingt notwendig sind. Im Schloß sind drei Arten von Räumen: Puzzle-Zimmer, Item-Shops und Boß-Verstecke. Um diese zu finden, muß Milon spezielle Steine auflösen, Blöcke verschieben, unsichtbare Durchgänge sichtbar machen und so weiter. Solche Aufgaben sind nur für Leute mit Ausdauer und ohne die vorhandenen Paßworte würdet Ihr alt aussehen. Zwar kommt einem vieles an dem Spielverlauf irgendwie bekannt vor, aber wer solche knackigen Puzzles mag, der ist hier ausreichend bedient. Die Grafik ist durchweg gut gemacht, der Sound stellenweise echt gefällig komponiert, so daß sich die Anschaffung durchaus lohnt.

(re)

FAZIT:

Nicht das originellste Spiel, aber doch so durchwachsen, daß dem abendfüllenden Trüffelschnüffeln nichts im Wege steht.

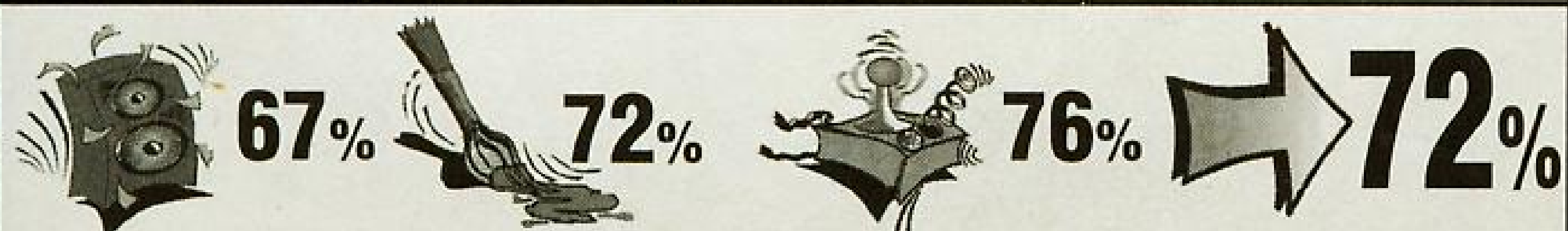


GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- Paßwortfunktion;

JUMP 'N RUN

Hersteller Hudson Soft **Muster von**
Preis ca. DM 70,- **ZAPP Games**

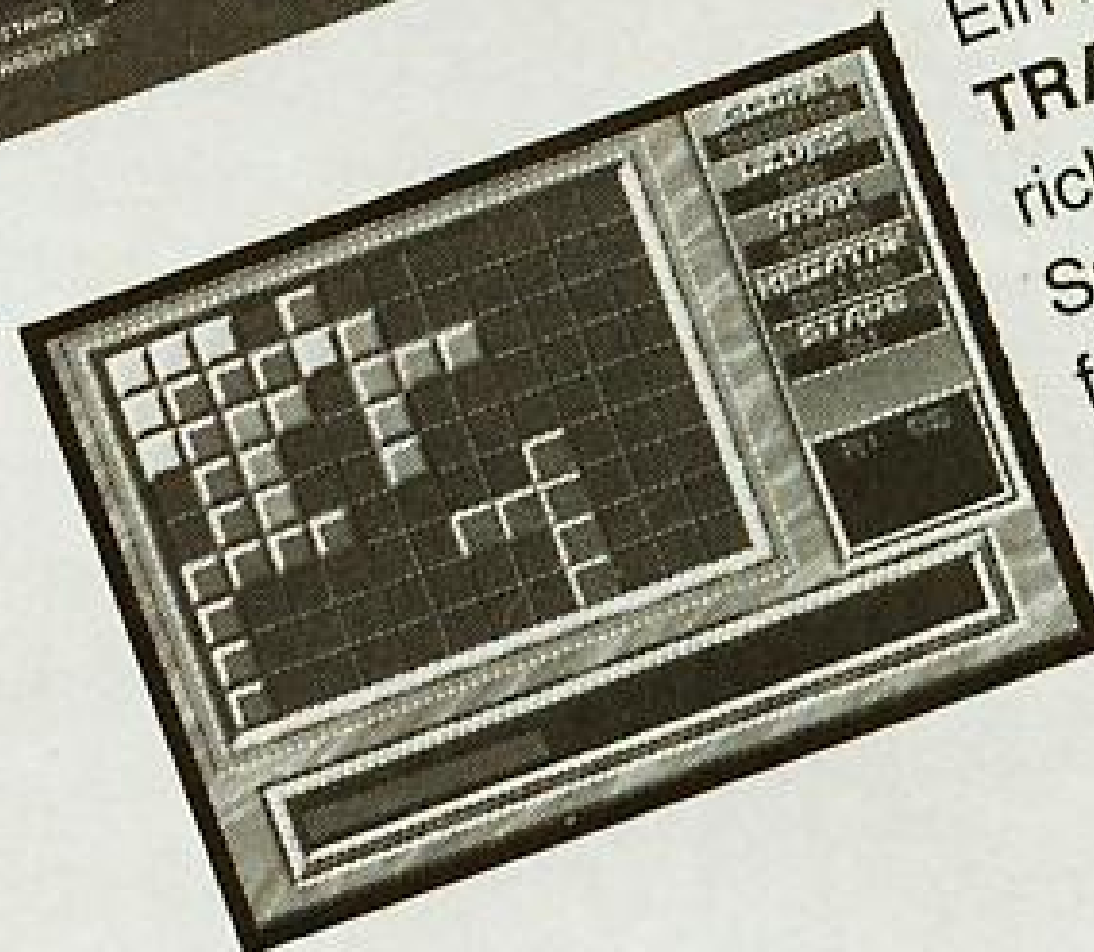


AMIGO! - das sind zwei Disketten vollgepackt mit starken Spielen, hilfreichen Tools und aktuellen Informationen rund um den Amiga!

Der Inhalt dieser Ausgabe:



Als Leiter eines Nationalparks hat der Spieler die Aufgabe, den Bestand der **ELEFANTEN** sinnvoll zu hegen und zu pflegen. Dabei gilt es, verschiedene Aufgaben zu meistern, z.B. den Kampf gegen Wilddiebe aufzunehmen, Touristenströme sinnvoll zu leiten, usw....



Ein besonders rasantes Spiel wartet mit **TRAX** auf seinen Meister. Flinke und richtige Entscheidungen werden vom Spieler in den unzähligen Levels gefordert, sonst ist das Spiel schnell zu Ende. Verschiedene Optionen im Spiel sorgen für die nötige Motivation, die Euch fesseln wird.

außerdem:

Chronik ist ein ganz besonderer Terminplaner, der sich auch als Lexikon gebrauchen läßt. Viele wichtigen Daten und Ereignisse aus der Vergangenheit können nach verschiedenen Kriterien abgerufen werden. Die Eingabe persönlicher Daten und Ereignisse vervollständigen die Datenbank.

Mit **Paperback** kann Papier beim Ausdrucken endlich sinnvoll genutzt werden. Das Programm bereitet Texte so auf, daß diese auf Vorder- und Rückseite gedruckt werden können und so nur die Hälfte an Papier benötigt wird.

Ab dem 11. Juni **NEU** im gut sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich.



- der Freund für Deinen **AMIGA!**
für nur DM **19,80**

Jetzt **NEU** - in umweltfreundlicher Verpackung!



MARIOS MAGIC

The Empire Strikes Back

Luke Skywalker ist zur Zeit schwer beschäftigt. Erst 'Super Star Wars' und nun die Fortsetzung 'The Empire Strikes Back' fordern das Letzte von unserem Heldensprite.

Nachdem der Todesstern beim letzten Mal in die Luft geflogen ist, haben die Truppen des Darth Vader es trotzdem

der Prinzessin Leia bis hin zum Endduell mit dem Oberbösewicht Darth Vader zieht sich die Geschichte. Wie Ihr seht, hält sich

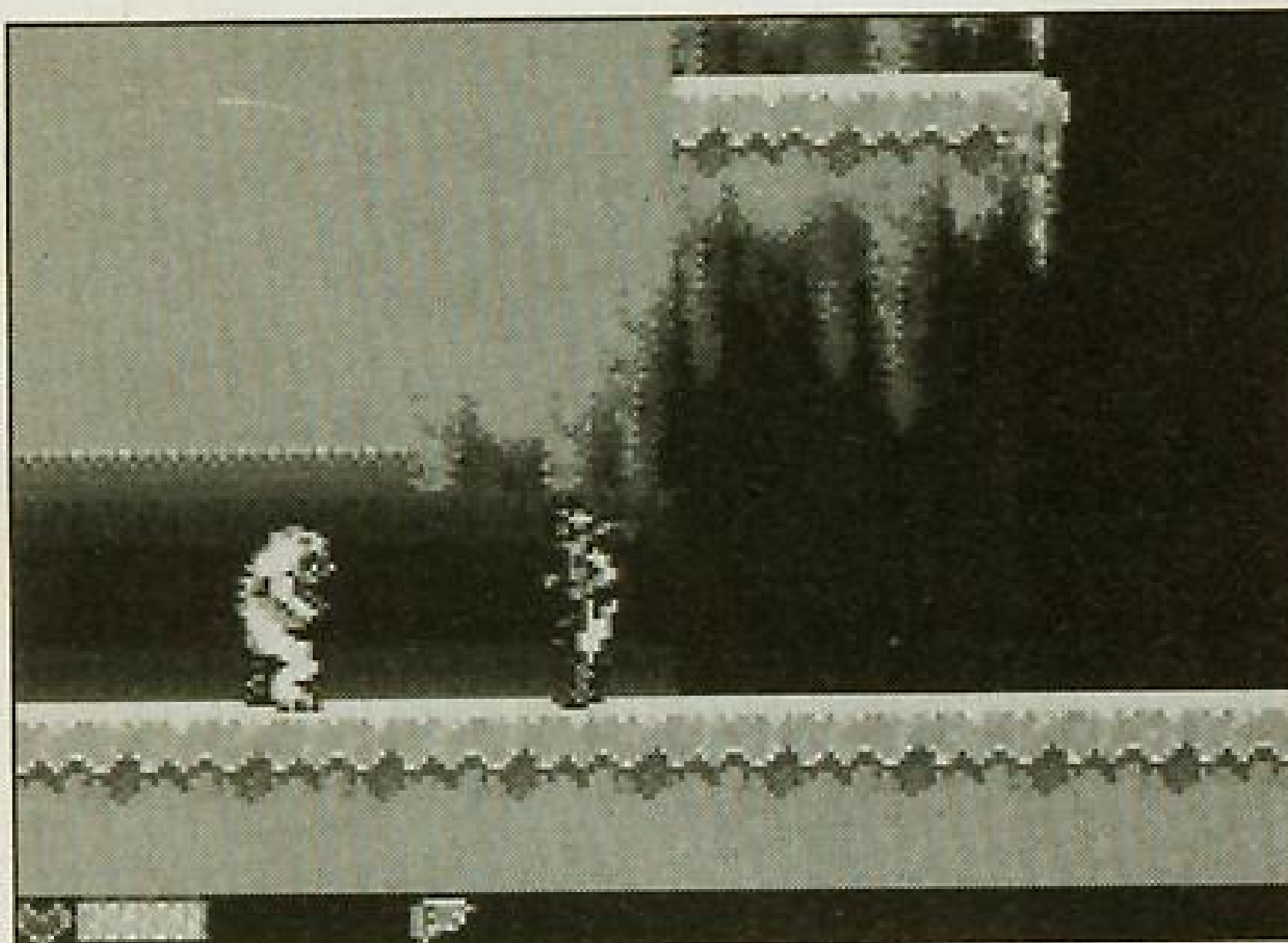
das Modul ziemlich genau an die Filmvorlage, wobei natürlich die eine oder andere Szene mehr auf Jump & Run getrimmt ist. Mit einer Laserkanone oder dem Jedi-Schwert geht es den Feinden ans Leder. Fähigkeiten wie Levitation, höher Springen, schneller Rennen, Feindschüsse ablenken und Ähnliches könnt Ihr per Icon erwerben. Leider fängt man nach Lukes Ableben zu Beginn des jeweiligen Levels wieder an - und das kann ganz schön nerven. Vor allem bei Level 1 artet dies zur reinen Geduldssprobe aus, da dieser Level ziemlich verzweigt und weitläufig ist und die Eismonster ganz schön zur Sache gehen. Musikalisch hat

man sich ebenfalls an das Original gehalten und zwar recht gut. Luke hat ein immenses Repertoire an Bewegungen drauf, ist voll animiert und läßt sich sauber steuern. Leider ist die Grafik hier und da etwas lasch ausgefallen, obwohl sie nie unter den Durchschnitt fällt.

(km)

FAZIT:

Kein weltbewegendes Modul, aber für Star Wars-Fans und Hobbyhelden wird genügend Spaß für unterwegs geboten.

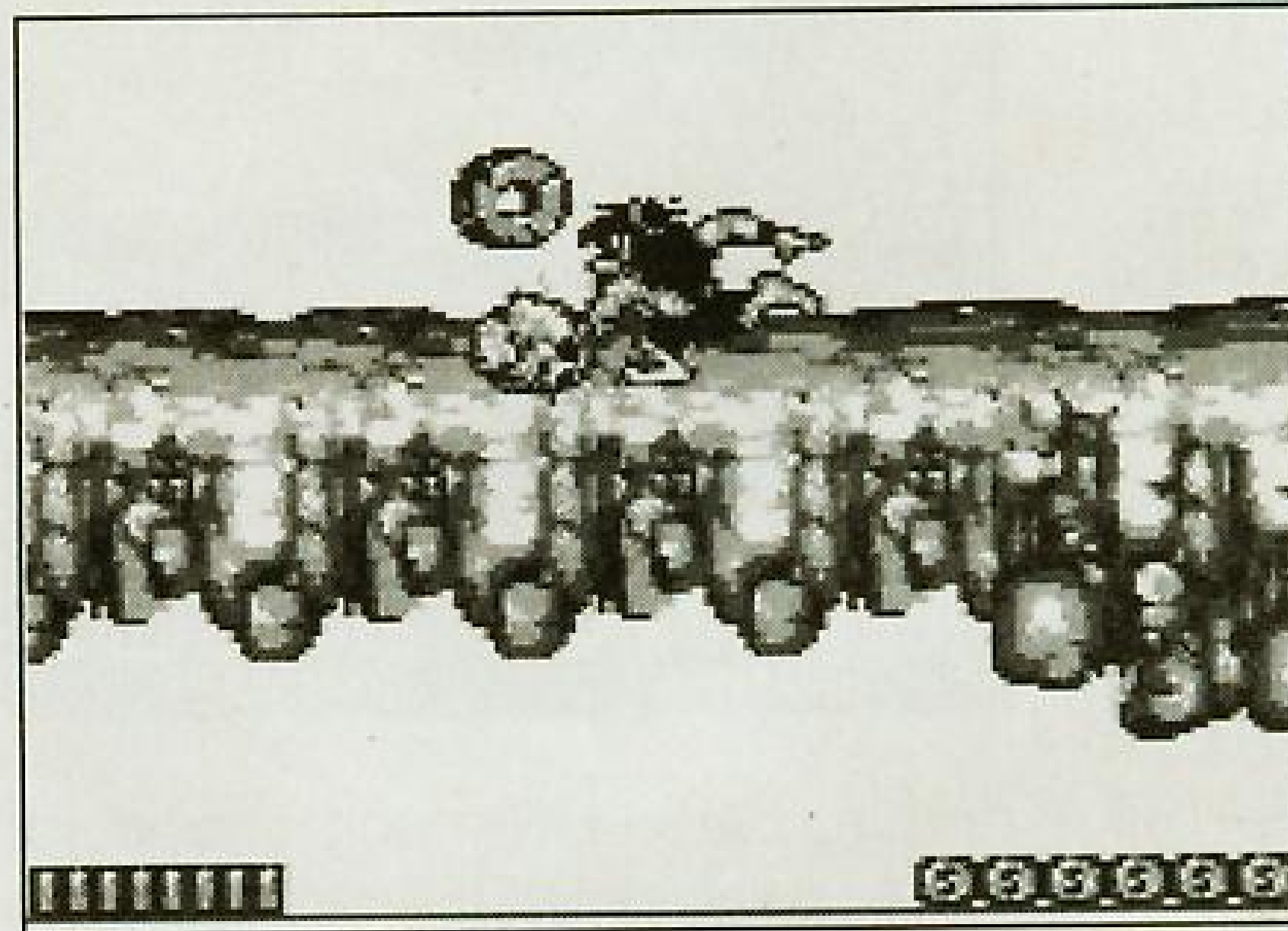


"Use the Force Luke!"

geschafft, die Rebellentruppen in alle Winde zu verstreuen. Eine der neuen Rebellenstationen liegt auf dem Eisplaneten Hoth und eben dort geht es nun zur Sache. Von den Eishöhlen, die mehr ein Eislabirynth sind, einem Kampf mit den AT-AT-Walkern (die großen Blechelefanten), der Evakuierung der Basis, über einen Trip nach Dagobah mit anschließendem Jedi-Training, einem Flug zur Wolkenstadt Bespin, der Rettung von Han Solo vor Boba Fett und der Befreiung

Joe & Mac - Caveman Ninja

Weiberklau muß in der grauen Vorzeit der Menschheit ein echtes Problem gewesen sein. Chuck Rock ist dauernd auf der Suche nach seiner Alten, Master Higgins (Adventure Island I + II) kommt wegen seiner chronisch entführten Schönheit nie zur Ruhe und jetzt wird auch noch der Stamm von Joe & Mac von einer anderen Horde Steinzeitfreaks überfallen und alle besseren Hälften geklaut.



Levels von zeitweise famoser Grafik und voll mit schrägen Gegnern warten auf die Eroberung durch uns. Traditionsgemäß gibt es am Levelende jeweils einen aufsässigen Obermacker zu erledigen. Manchmal verliert man wegen der überschwenglichen Grafik etwas den Überblick, aber mit einigen Anläufen kommt man recht

schnell zum ersten Boss (der einen ruckzuck erledigt!).

(km)



FAZIT:

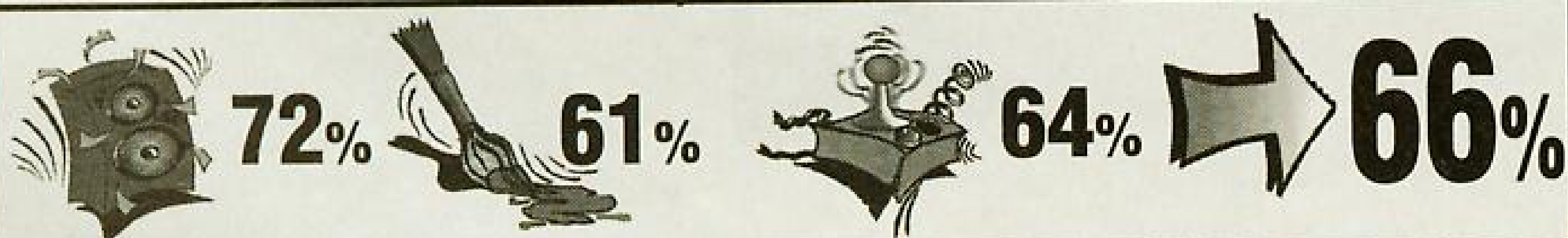
Nicht so unfair wie Mega Man und trotzdem genügend Action mit passender Musik sorgen für Spiel, Spaß und Spannung. Ihr könnt getrost den beiden zu Hilfe eilen und Euch die neun Levels reinziehen. Dank der sieben wählbaren Sprachen dürfte auch unterwegs kein Problem auftreten.

GAME BOY

Besonderheiten
- sechs Continues

ACTION

Hersteller Capcom
Preis ca. DM 70,-
Muster von Zapp Games

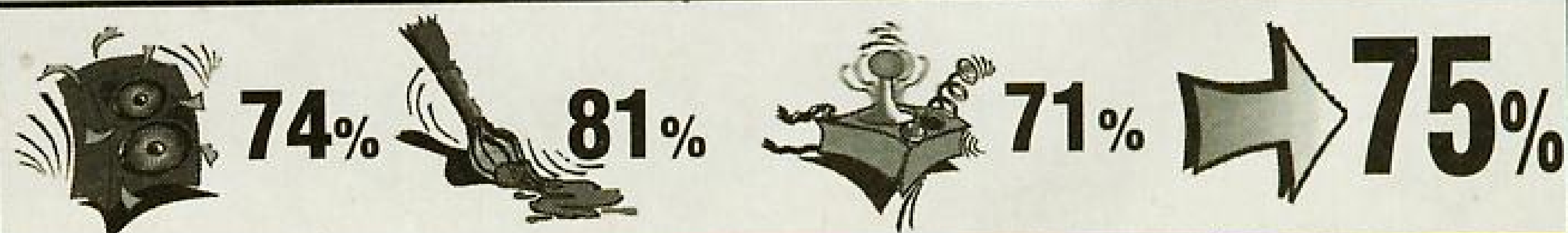


GAME BOY

Besonderheiten
- sieben wählb. Bildschirmsprachen
- witzige Grafik

JUMP'N RUN

Hersteller Elite
Preis ca. DM 70,-
Muster von Zapp Games





Mega Man 3

Die Megamania geht in Runde 3. Capcom weiß, was es den extraharten Actionfreaks unter Euch schuldig ist. Schließlich hat diese Reihe einen Ruf, den es zu verteidigen gilt: überhart, unfair, hochmotivierend und in seiner Art unerreicht.

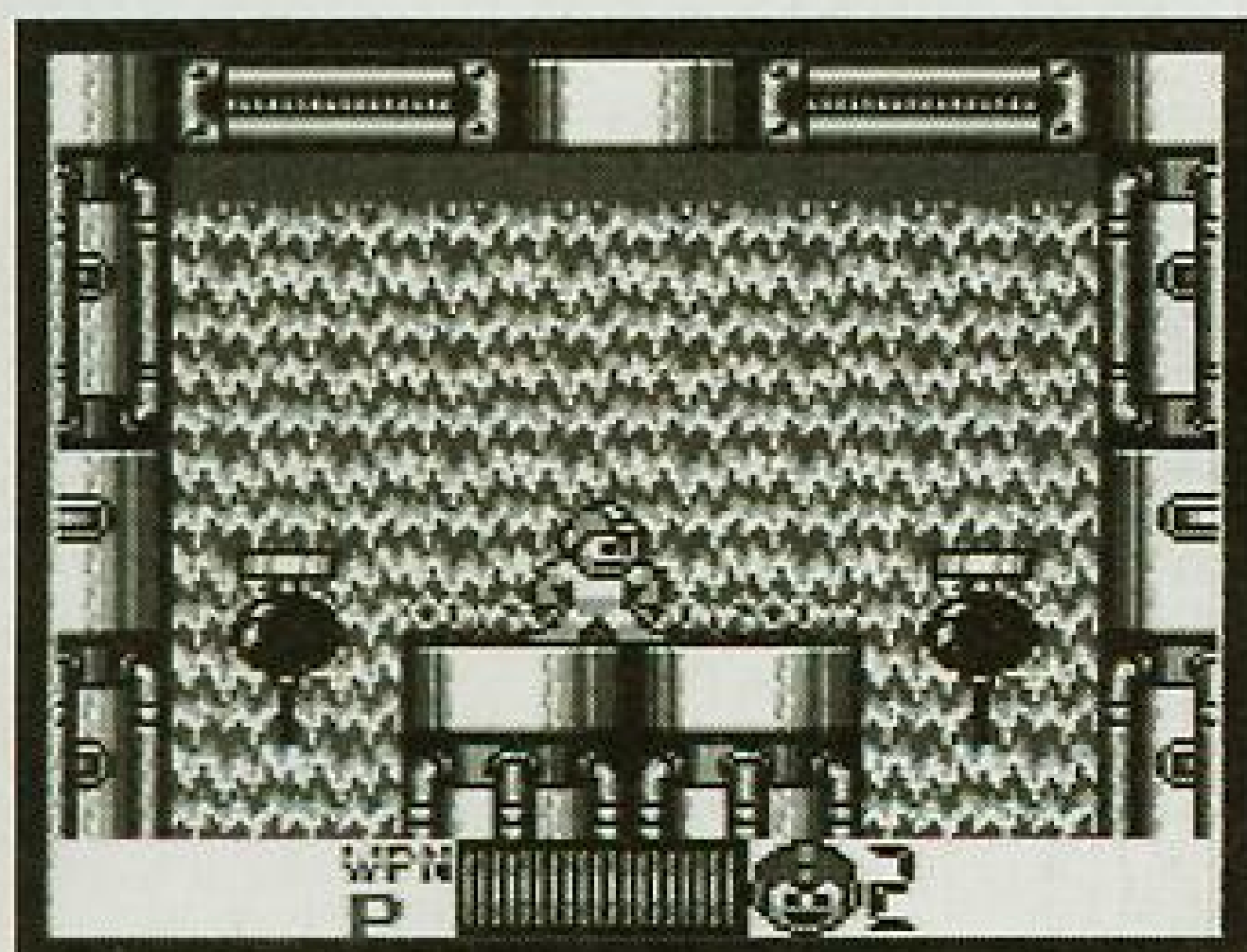
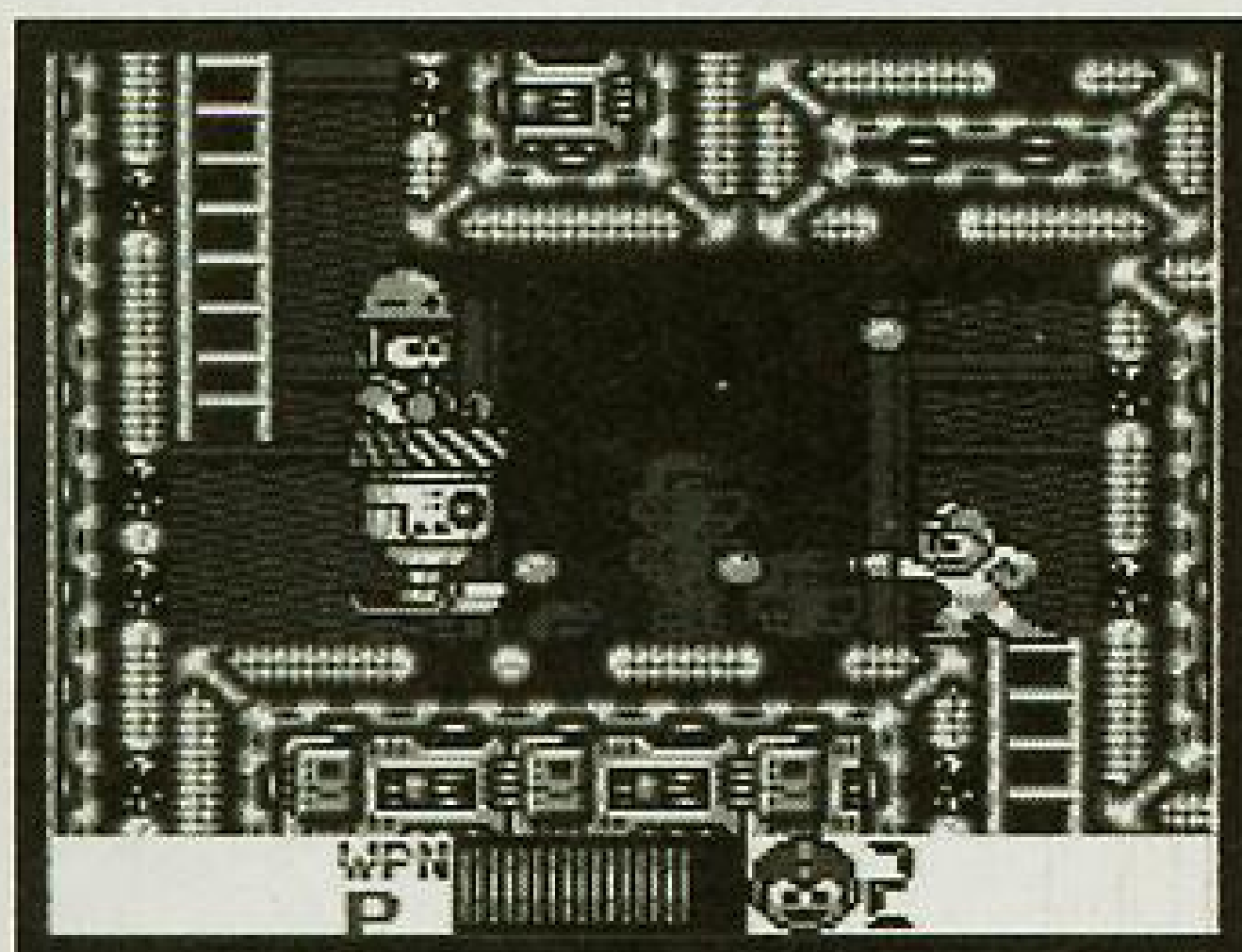
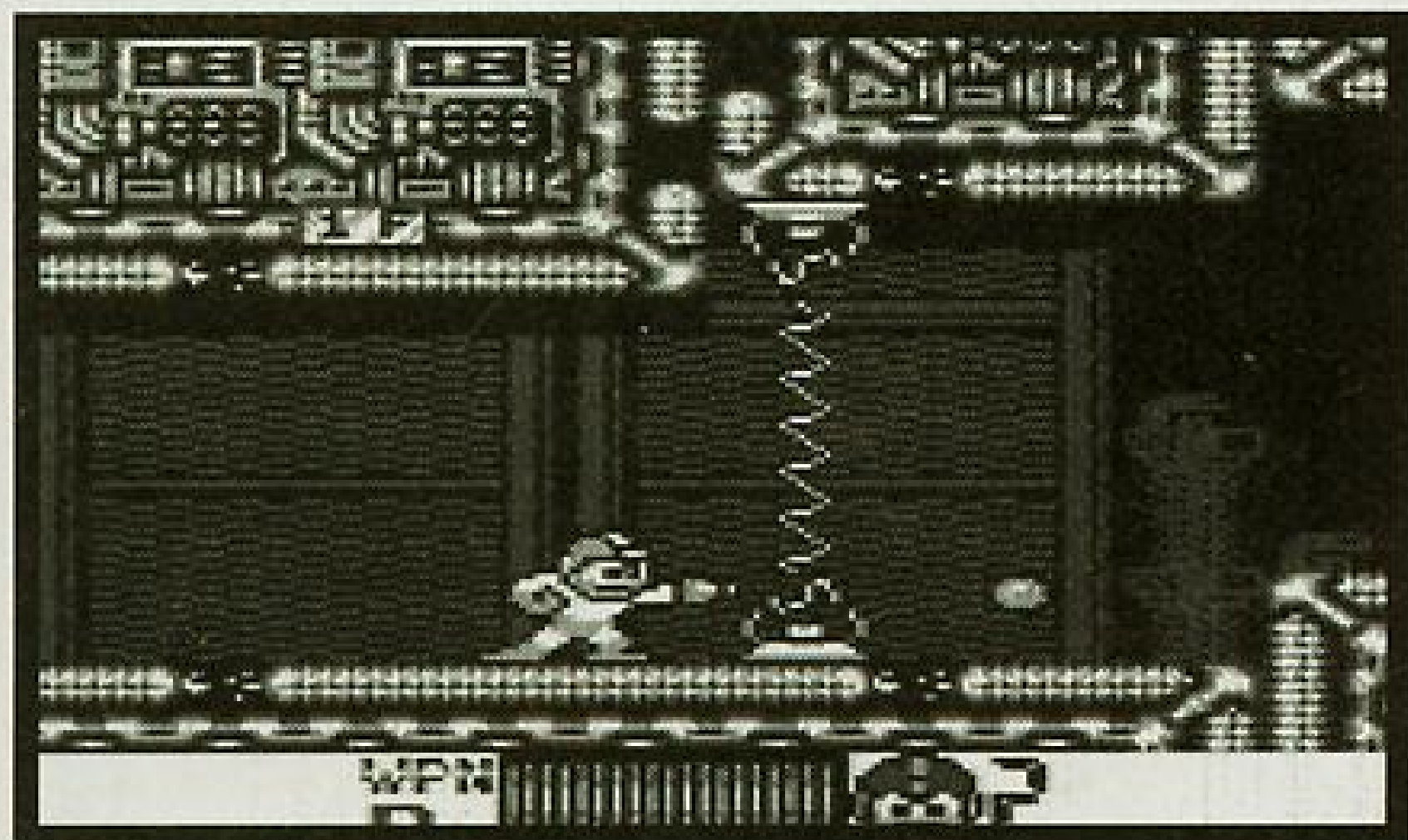
Der olle Dr. Wily ist Schuld daran, daß Ihr noch einmal an die Buttons müßt. Er hat eine Ölbohrinsel geklaut und will damit bis in den Magmabereich der Erdkruste vorstoßen, um seine neueste Weltunterdrückungsmaschine mit dem notwendigen Saft zu versorgen. Zum Schutz des Projektes hat er die acht härtesten Androiden aus den vorangegangenen Kämpfen gegen Euch ins Feld

geschickt. Wie schon aus dem zweiten Teil bekannt, ist das Spiel in zwei Stufen zu je vier Levels unterteilt. Für jeden erledigten Levelboss gibt es ein Paßwort und zur Belohnung für Euer Talent dürft Ihr darüber hinaus die Wummen von Shadow Man, Gemini Man und Co. aufklauben und Eurem Arsenal einverleiben. Zusätzlich stehen Euch auch die Partner Rush und Flip-Top im weiteren Verlauf des

Spieles zur Verfügung. Aber täuscht Euch nicht, denn wie immer war Murphy mit seinen Gesetzen der maximalen Unfairnis bei minimaler Chance ein Mitglied des Programmerteams. Die abwechslungsreichen Grafiken sind sehr detailliert gezeichnet, das Scrolling ist recht flott, der Sound treibend. Warum nur hat man es sich so verflucht einfach gemacht und die ganze Geschichte nahezu 1:1 aus den bereits veröffentlichten Spielen zusammengeklaut. Für dieses Mal mag das noch durchgehen, aber es wird jetzt höchste Eisenbahn für neue Ideen, sonst muß Mega Man in den Vorruhestand. (re)

FAZIT:

Auch diesmal war mein Game Boy nach dem Test viel flacher und reichlich breiter als in seiner ursprünglichen Form. Wer dies als Qualitätszeichen wertet, dem ist das Spiel zu empfehlen.

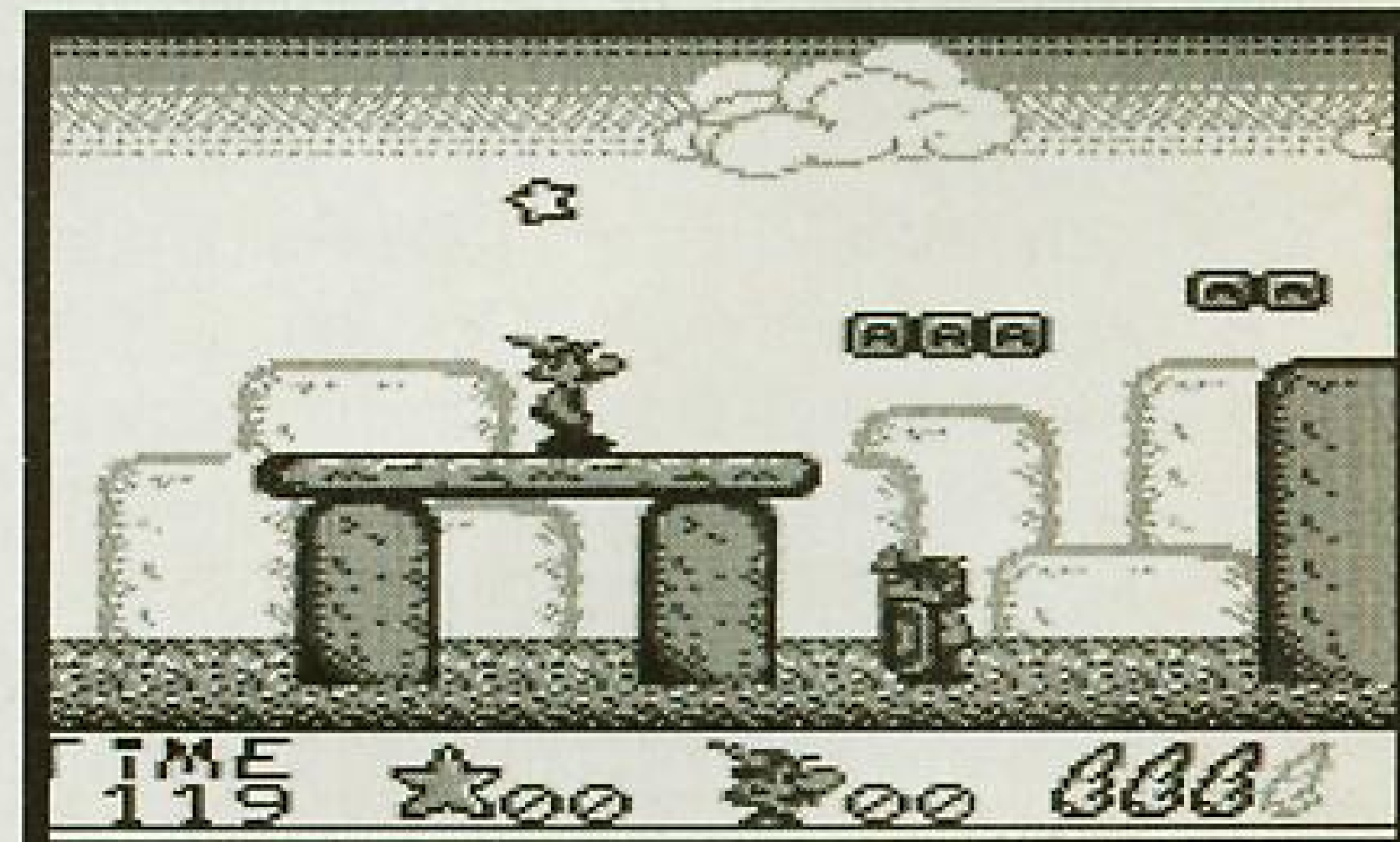
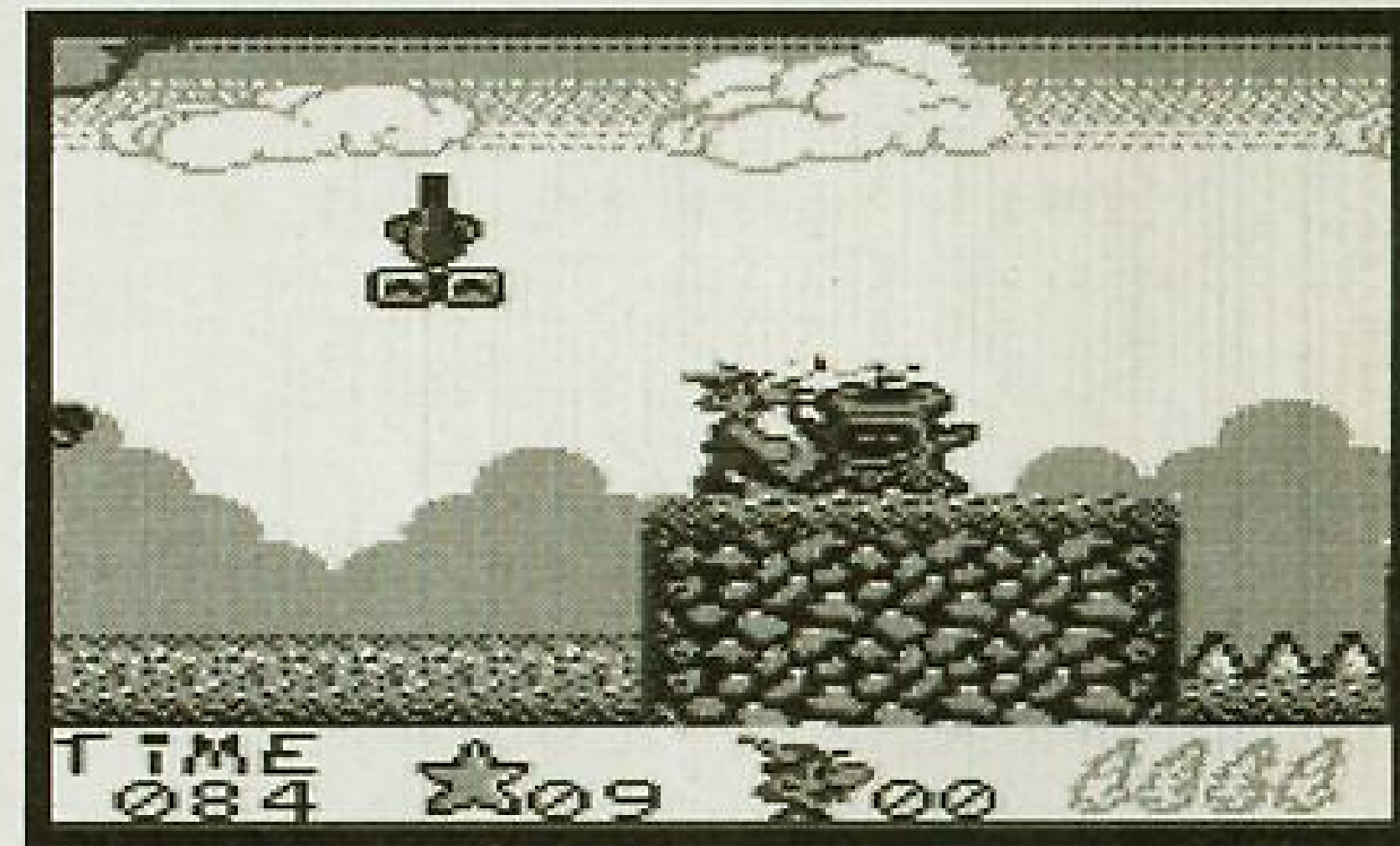
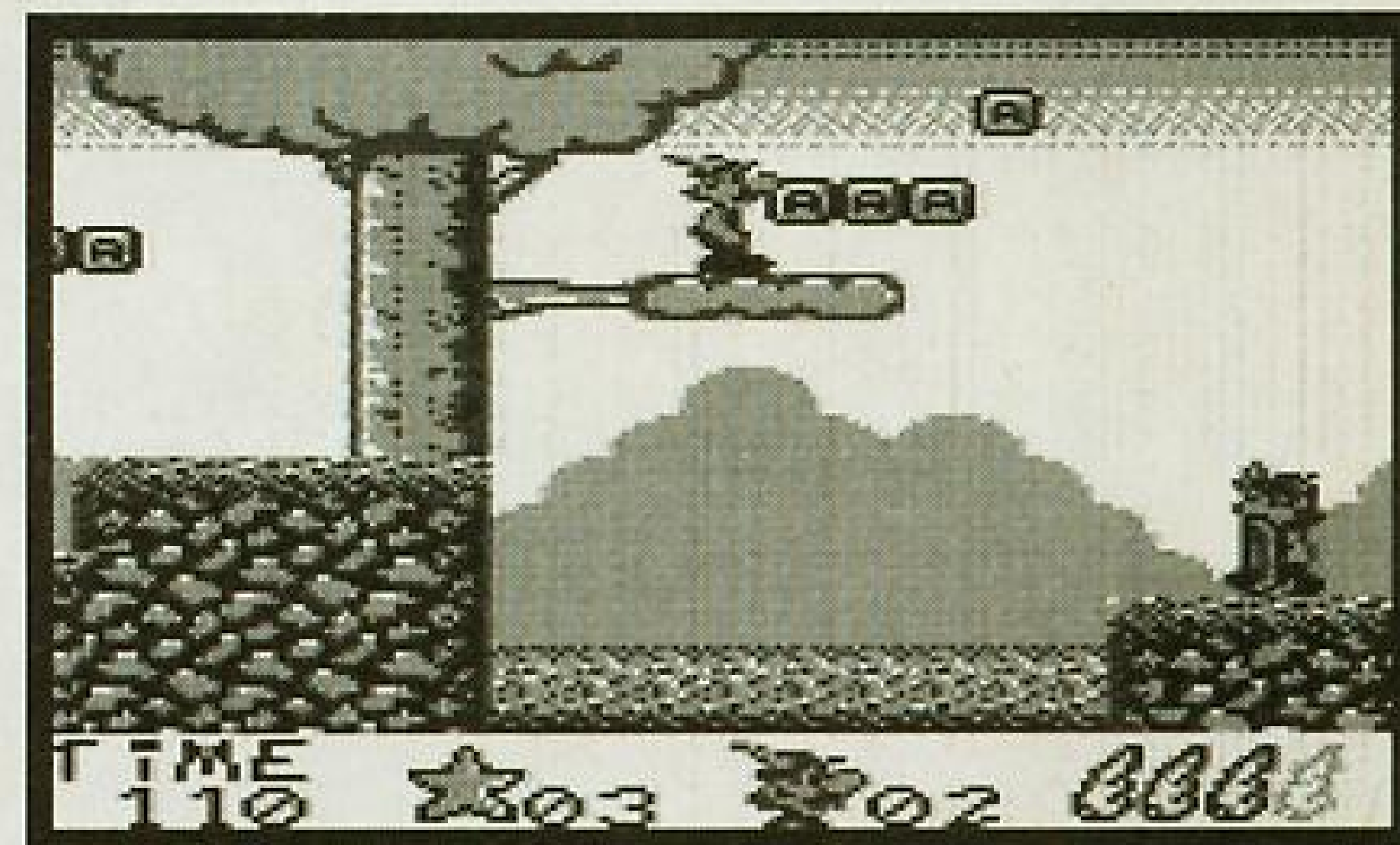


ASTERIX

Selbst vor komplexen Themen macht der Game Boy nicht mehr halt und so wundert es nicht, daß nun auch der Comic-Held Asterix in die Game Boy-Welt aufgenommen wurde.

Wir befinden uns im Jahre 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen. Ein Zaubersrank, gebraut von ihrem Druiden Miraculix, verleiht den tapferen Kämpfern um Häuptling Majestix übermenschliche Kräfte, mit deren Hilfe sie die Römer in Schach halten können. Doch nun haben die Römer Obelix, der als Kind in den Zaubersrank gefallen ist, gefangengenommen und an einen unbekannten Ort verschleppt. Wie man als Programmierer auf so eine blöde Idee kommen kann, den unbesiegbaren Obelix, in die Hände der verweichlichten Römer fallen zu lassen, ist eine andere Sache. Der würde sich doch mit seinen Riesenkräften sofort von selbst wieder befreien. Oder sie haben ihn so mit Wildschweinen vollgestopft, daß er sich vor lauter Verfressenheit nicht bewegen kann. Nun sei es wie es ist, sein Busenkumpel Asterix macht sich sofort auf die Suche und kämpft sich in bewährter Jump & Run-Manier durch die verschiedenen Levels. Dabei machen ihm die Römer, wildgewordene Wildschweine und noch einige Gemeinheiten das Leben schwer. Über Hindernisse wird ganz einfach gehüpft, Wildschweine und Römer werden mit der Kraft des Zaubersrankes in die Luft gekickt.

Vom Spielverlauf also nichts Neues, die Idee mag ja anders sein, aber der Verlauf erinnert immer noch an Super Mario Land. Die mehrsprachige Benutzerführung und die fetzige Musik tragen aber dazu bei, das Spiel doch noch ganz lustig werden zu lassen. Die Levels sind selbst in der einfachsten Einstellung ganz schön schwer, so daß man lange etwas zum Knabbern haben wird. (mg)

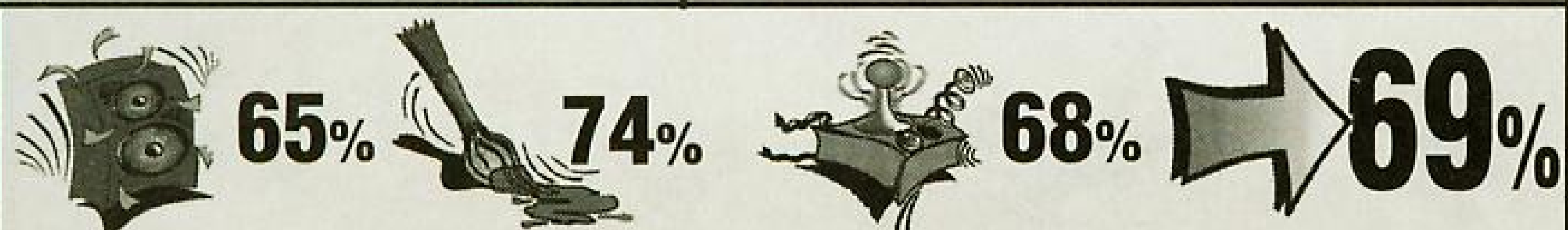


GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- Paßwortfunktion

JUMP 'N RUN

Hersteller Capcom
Preis ca. DM 70,-
Muster von Zapp Games

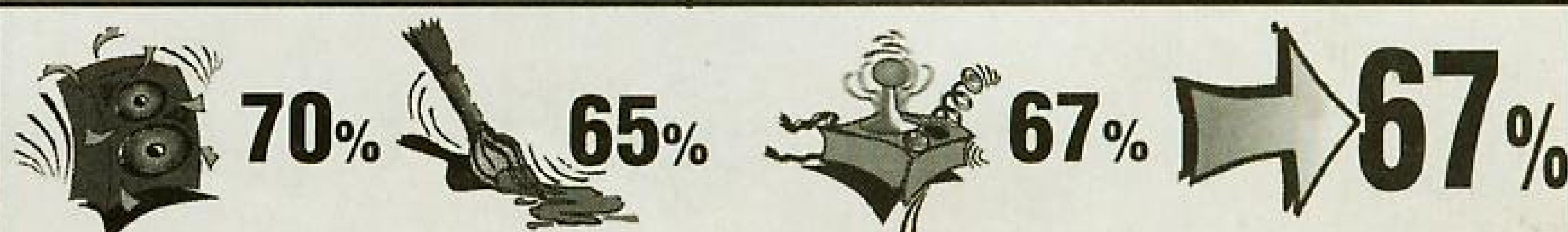


GAME BOY

Besonderheiten
- guter Super Mario Clone

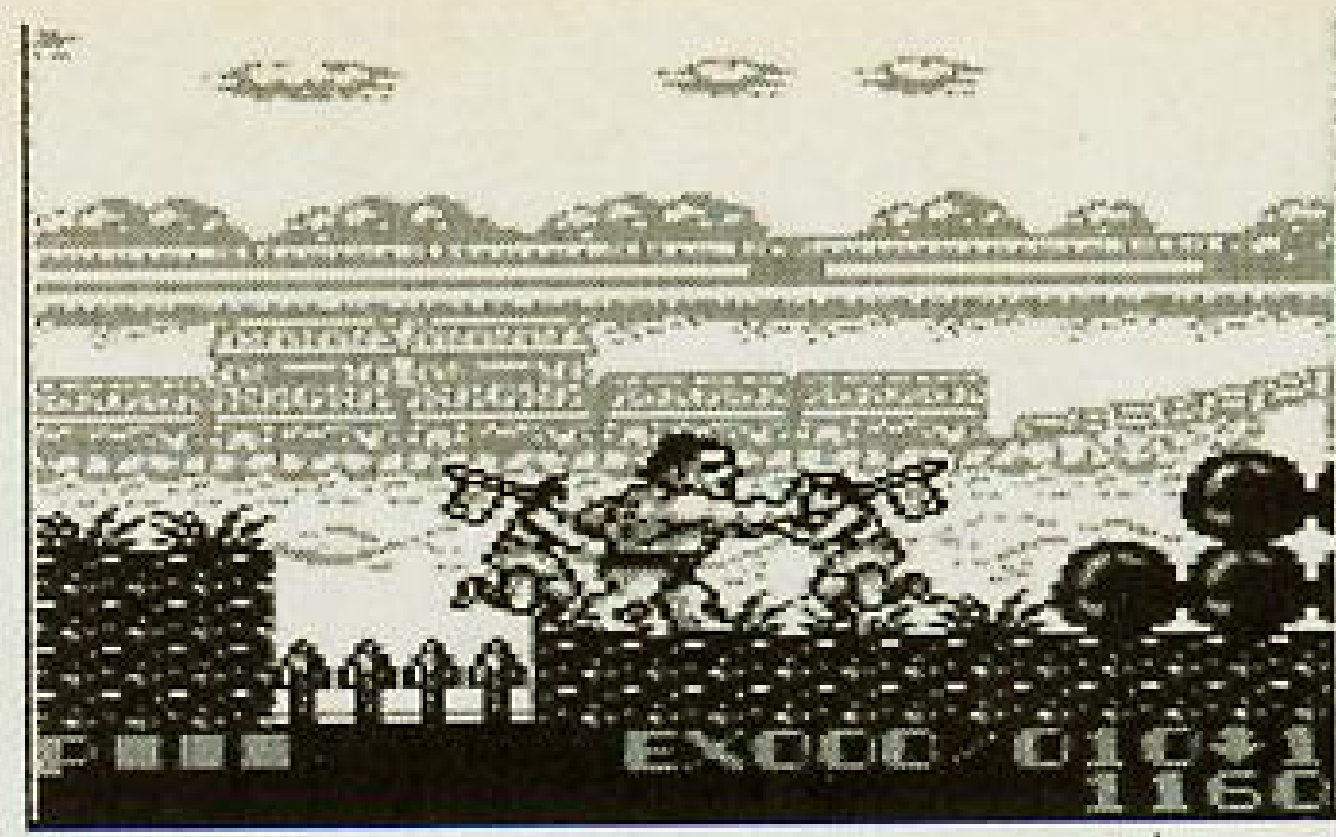
JUMP 'N RUN

Hersteller Infogrames
Preis ca. DM 70,-
Muster von Laguna



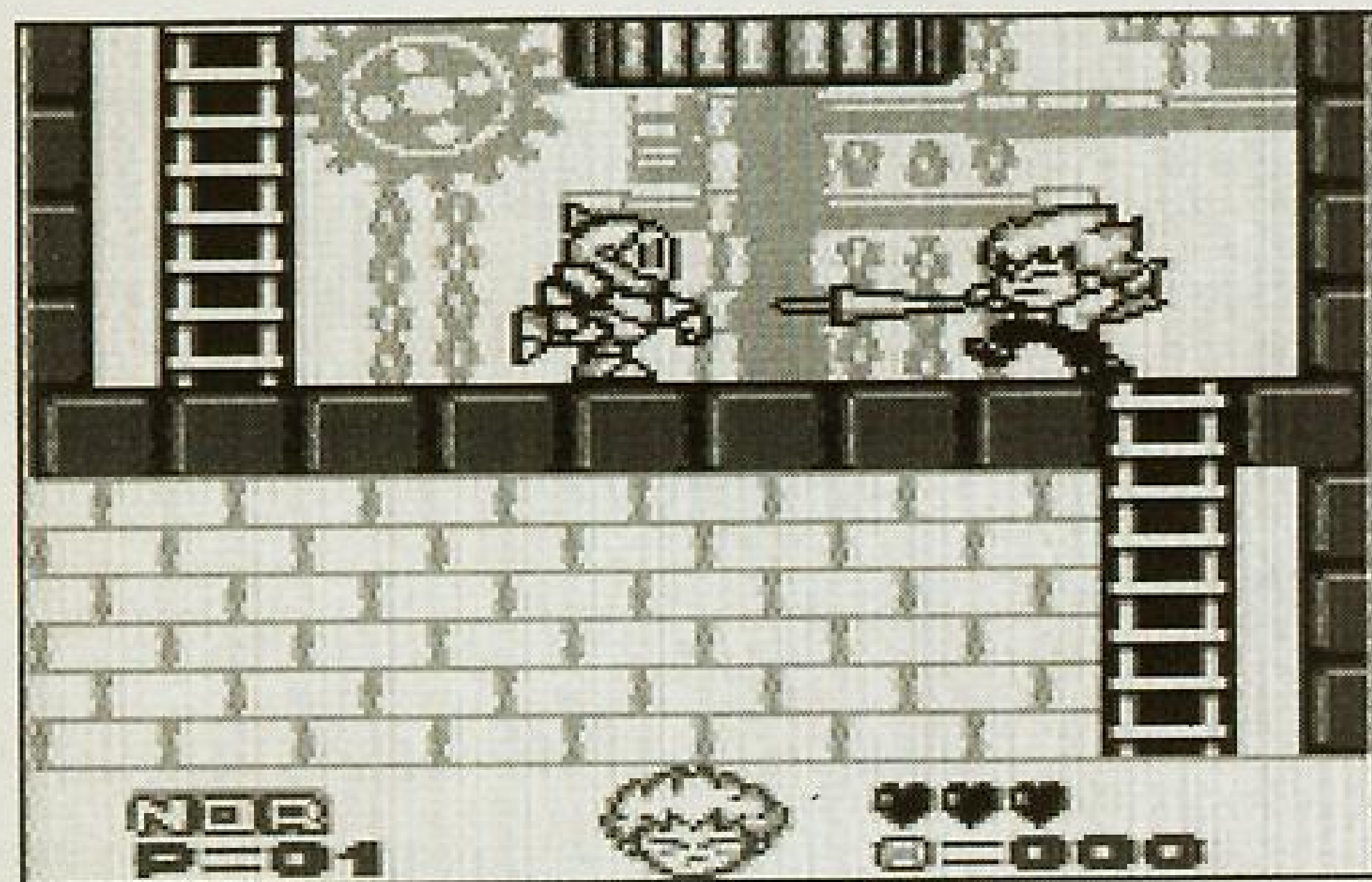
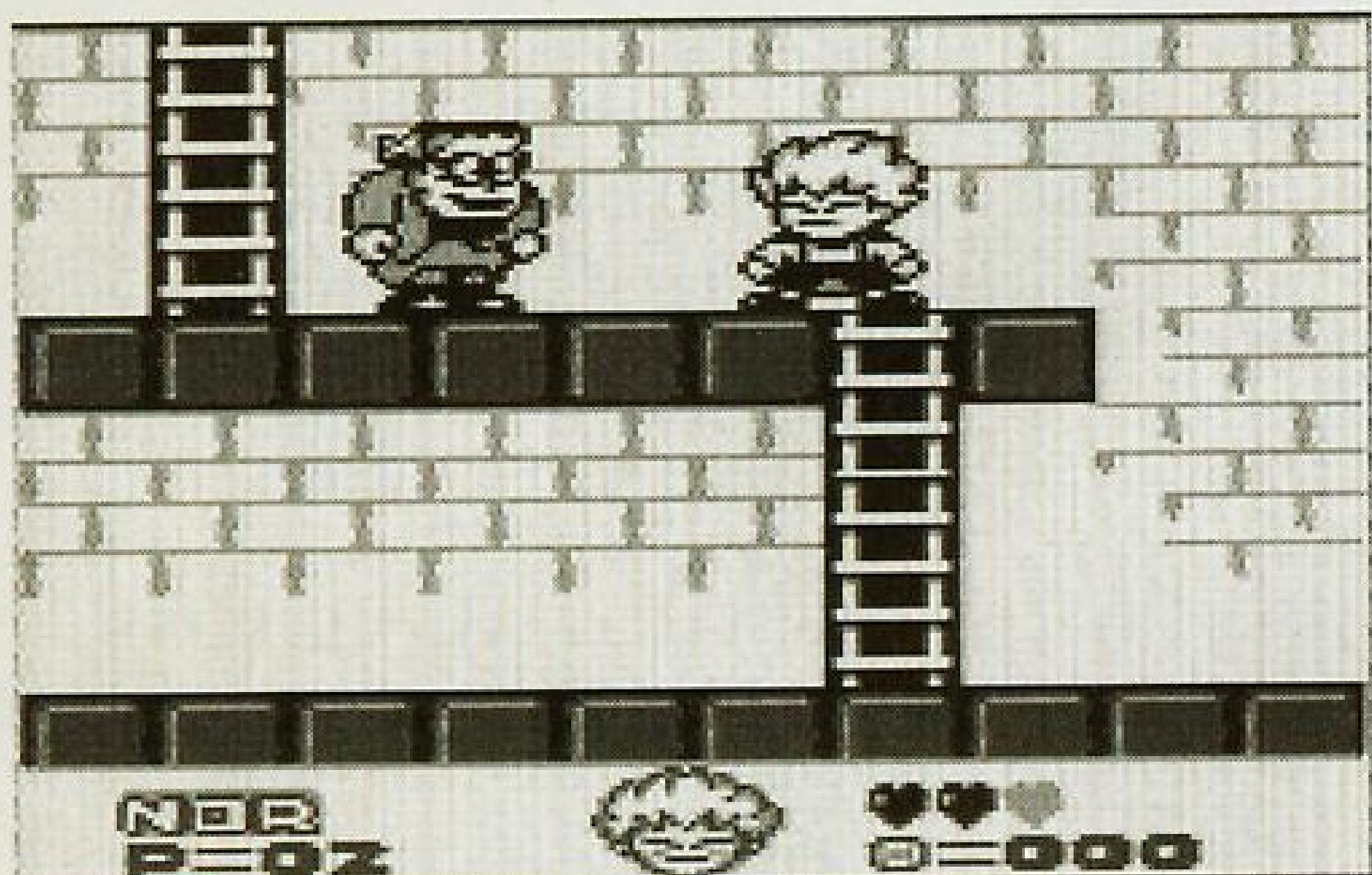


MARIOS MAGIC



Kid Dracula

Ich hatte ja keine Ahnung was Dracula so in seiner Kindheit getrieben hat - zumindest nicht bevor mich neulich seine Memoiren in Form eines Game Boy-Modules erreichten. Kid Dracula läßt die Abenteuer einer bissigen Jugend live erleben!



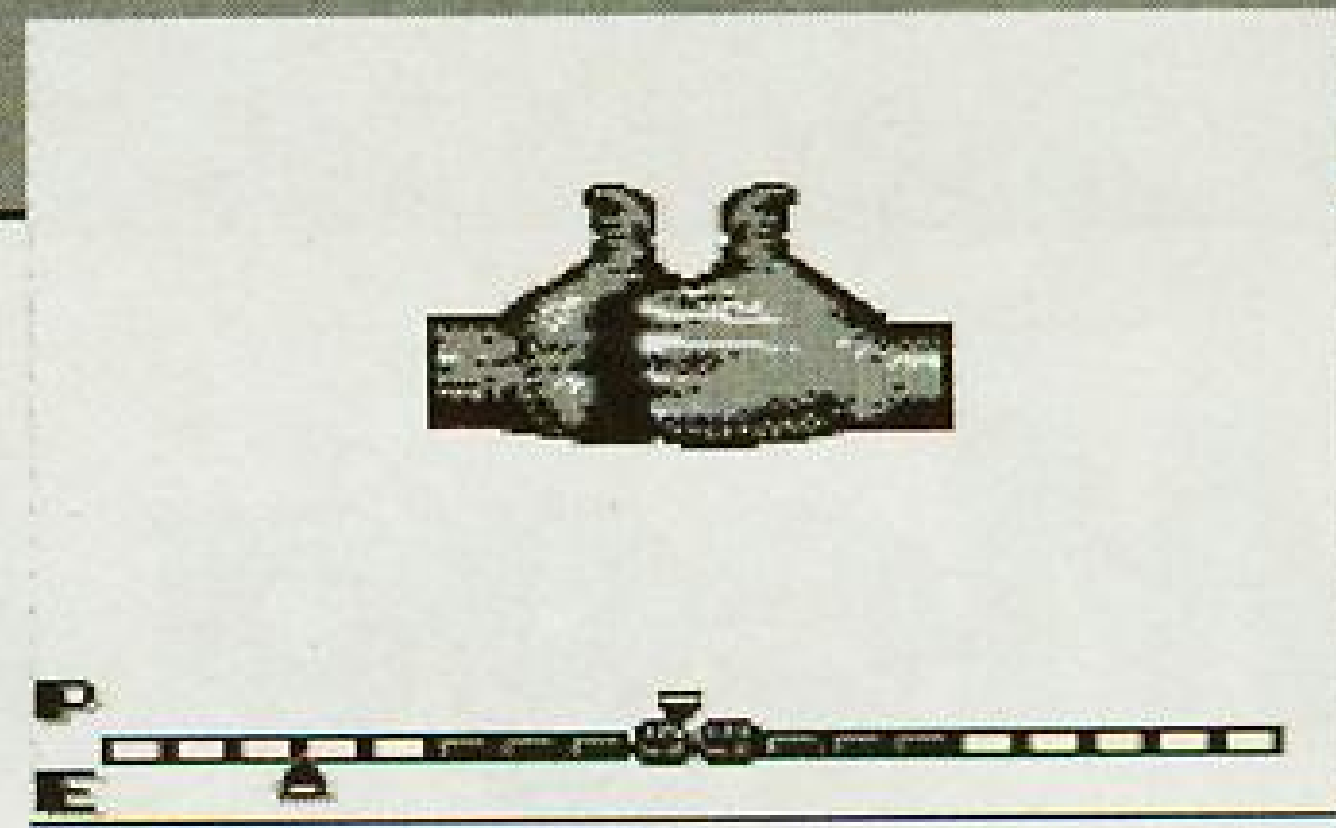
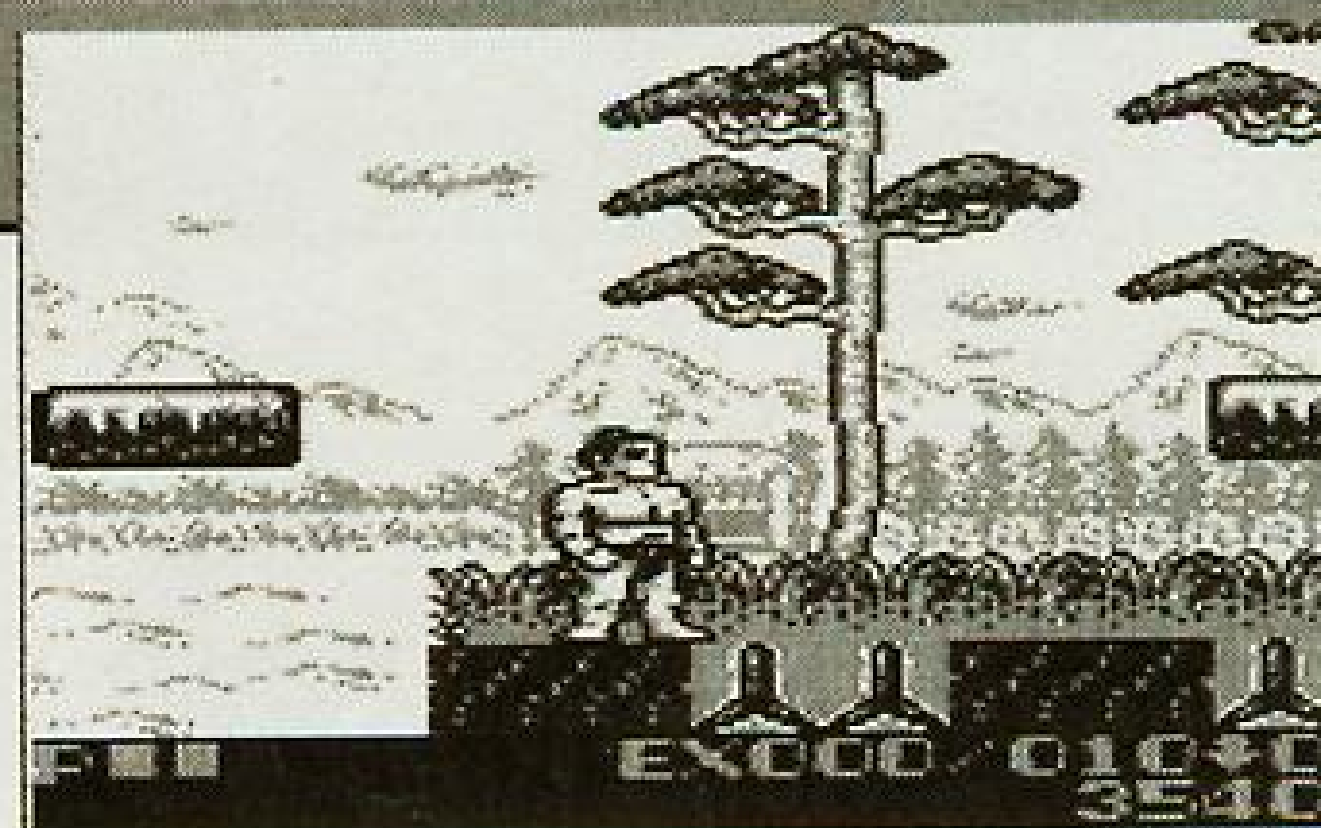
verhelfen uns Extras zu Sonderattacken, lassen uns an der Decke wandeln oder schützen uns vor gegnerischen Attacken. Fünf Beinahe-Bonuslevels (Ihr müßt hier schon was arbeiten) stellen uns vor verschiedenste Aufgaben wie z. B. Fledermäuse und Ballons jagen bzw. Münzspiele. Diese Games sorgen für Abwechslung im Jump & Run-Alltag und verhelfen zu Extraleben und ähnlich nützlichen Dingen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von lässig bis

lästig, wobei die abgedrehten Gegner und die Funky Muzax für anhaltende Motivation sorgen. Die Steuerung ist präzise, die Grafik hier und da allerdings etwas schwach auf der Brust, aber der Spielspaß stimmt. Auch Anfänger dürften keine Probleme haben, da Endlos-Continues ab Levelanfang zur Verfügung stehen und nach jedem gelösten Level ein Paßwort als Belohnung aussteht. (km)

FAZIT:

Holt Euch Garamoth!

Da hat es doch glatt so ein Bösewicht namens Garamoth aus uralter Zeit (zwei Millionen und ein paar Jahre vor Christus) gewagt, sich bis in unser geliebtes Transsylvanien neuer Zeitrechnung zu bewegen und wagt es unser Reich der Nacht als seine Pfründe zu betrachten. So geht das natürlich nicht! In acht schrägen Levels mit diversen schrägen Monstern (alte Bekannte wie Frankenstein, Du, ich...), gilt es, den alten Garamoth und seinen Gesellen zu befreien. Anfangs können wir nur Kugeln um uns werfen und kurzfristig (Zeitlimit) fledermausmäßig durch die Gegend schwirren, doch so nach und nach



Sumo Fighter



Bon Chan (vom französischen bonne chance = viel Glück) ist mein Name. Irgendwelche bösen Jungs haben meine Flamme entführt. Nun steht ein langer Weg (15 Stages) voller Gefahren (Gegner) und vielen Überraschungen (Extras) vor mir. Aber dank meiner Ausbildung als Sumo-Kämpfer und meiner Statur (das muskulöseste Heldensprite seit Chuck Rock) werde ich siegen. Hai!!

So ähnlich dürfte ein Interview mit unserem Held wohl verlaufen, allerdings hört sich das nach mehr an, als eigentlich dran ist. An sich haben wir ein gewöhnliches Beat'em Up vorliegen, das mit einem Hauch östlicher Kampfkunst und Reisschüsseln (nicht die Autos) versehen wurde und von links nach rechts scrollt. Obermacker gibt es am Ende jedes Levels (fünf insgesamt), Gegner und Steine hinterlassen nach dem Zerbröseln Extras wie Power Ups, Zusatzleben und Paßwortsteine (= Stage Clear). Dank dieser Runensteine muß man sich nicht wieder von vorne durchhackern, sondern kann in der entsprechenden Spielstufe wieder einsteigen. Unser Bon Chan hat einige extravagante Kampfmethoden auf Lager, wobei manche erst bei entsprechendem Extra oder entsprechender Stärke angewendet werden können. Trefft Ihr unterwegs auf einen Tempel, werdet Ihr in eine Bonus-Stage entführt, die entweder Armdrücken, Ringen oder einen Sumo-Kampf

beinhaltet. Leider ist unser Muskelmensch etwas träge in der Steuerung und auch nicht gerade der Schnellste im Kampf, was zum einen oder anderen unnötigen Lebensverlust führt. Die Musik ist fernostmänniges Gedudel ohne besondere nervliche Belastung, die Sounds sparsam und die Gegner nicht besonders abwechslungsreich. Im Easy-Mode ist fast nichts los auf dem Screen, und wer sich dann im Hard-Modus versucht hat und durchkam, dem eröffnet sich ein Special-Modus für ganz wilde Kämpfer.

(km)

FAZIT:

Ein Beat'em Up, das mehr Jump & Run ist und eigentlich unter die Kategorie Durchschnitt fällt. Für Asiaten mit Heimweh oder Sammler vielleicht die Kohle wert, aber empfehlen werde ich das Teil nicht.

GAME BOY

Besonderheiten

- Endloscontinues ab Levelanfang

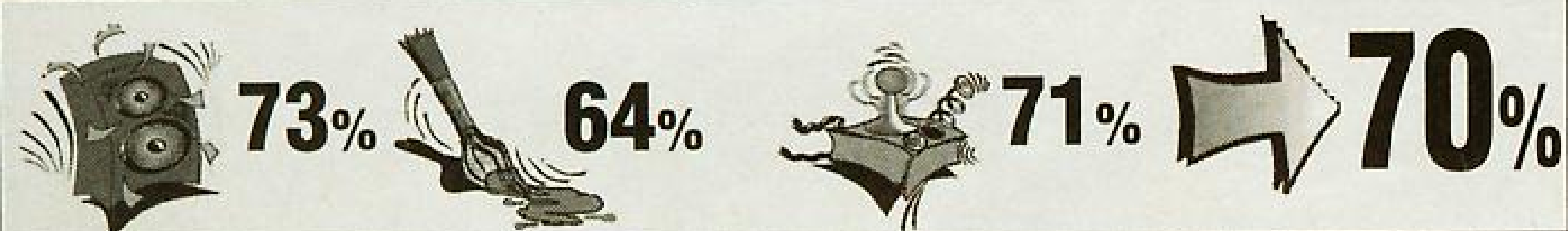
JUMP'N RUN

Hersteller Konami

Preis ca. DM 70,-

Muster von

ZAPP Games



GAME BOY

Besonderheiten

- engl.- und franz. Anleitung
- Paßwort für jede Stage

BEAT'EM UP

Hersteller DTMC

Preis ca. DM 70,-

Muster von

ZAPP Games

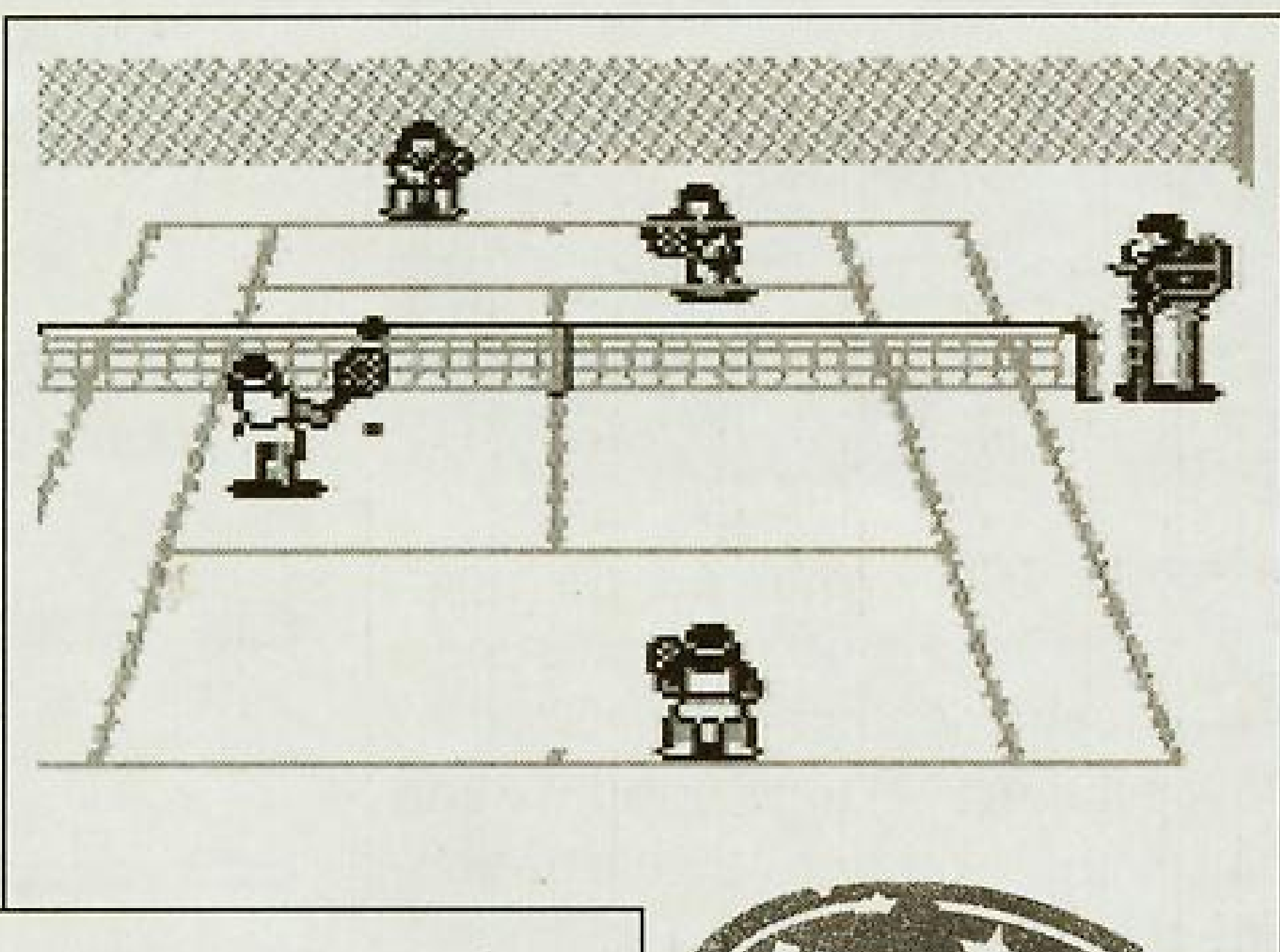




Top Rank Tennis

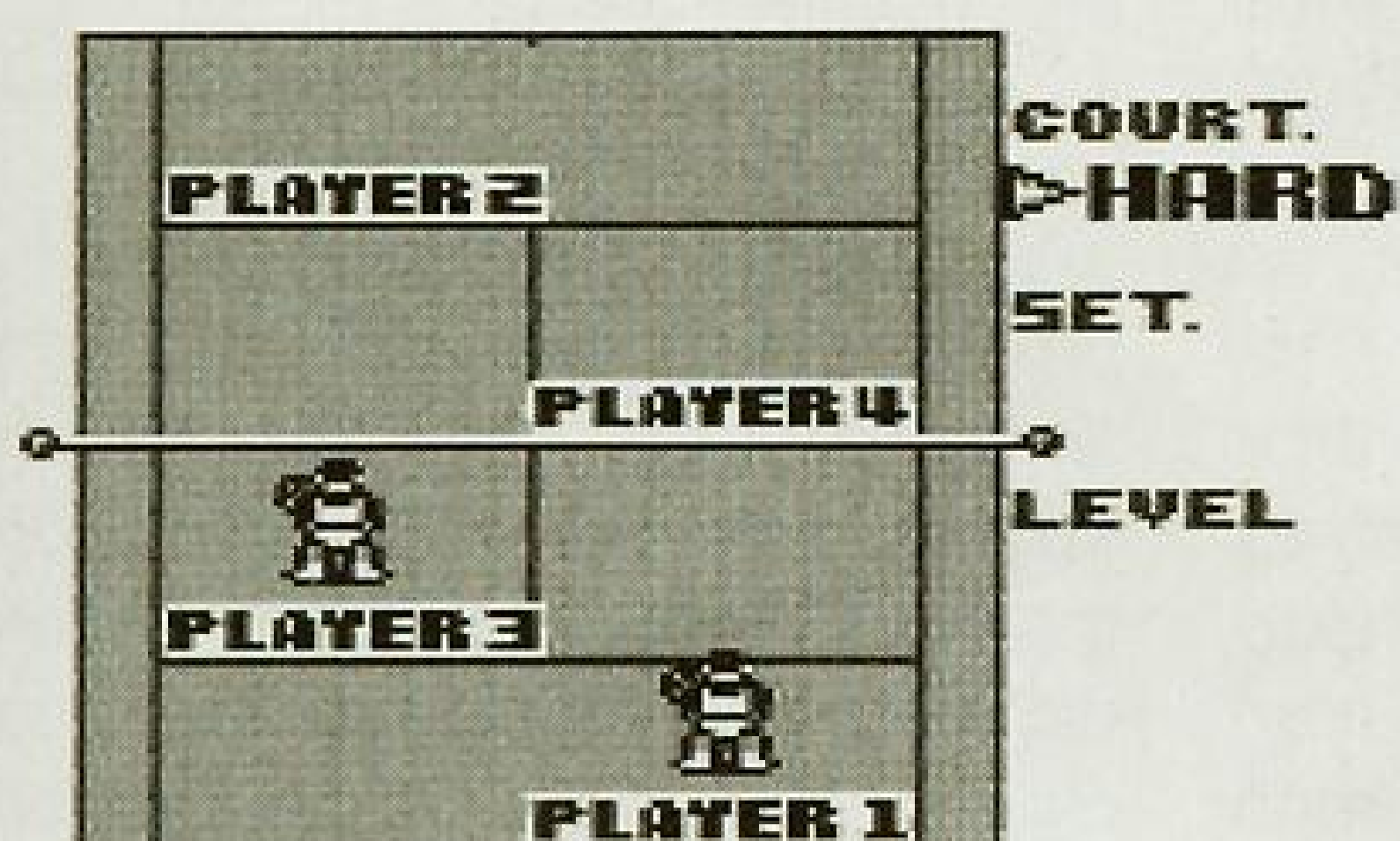
Tennis ist ein echtes Kontrastprogramm zu Fußball, denn im Gegensatz zu jenem will keiner der Spieler den Ball haben. Sie dreschen ihn mit Schlägern quer über ein Netz und bei wem der Ball dann doch liegenbleibt, der hat verloren. Verrückte Welt.

Um den weißen Sport in so eine kleine Hülle wie den Game Boy zu quetschen, bedarf es schon einigen Geschicks - und die Jungs von Nintendo waren in diesem Fall sehr geschickt. Der



Über den 4-Player Adapter ist die Action grenzenlos.

DOUBLES.

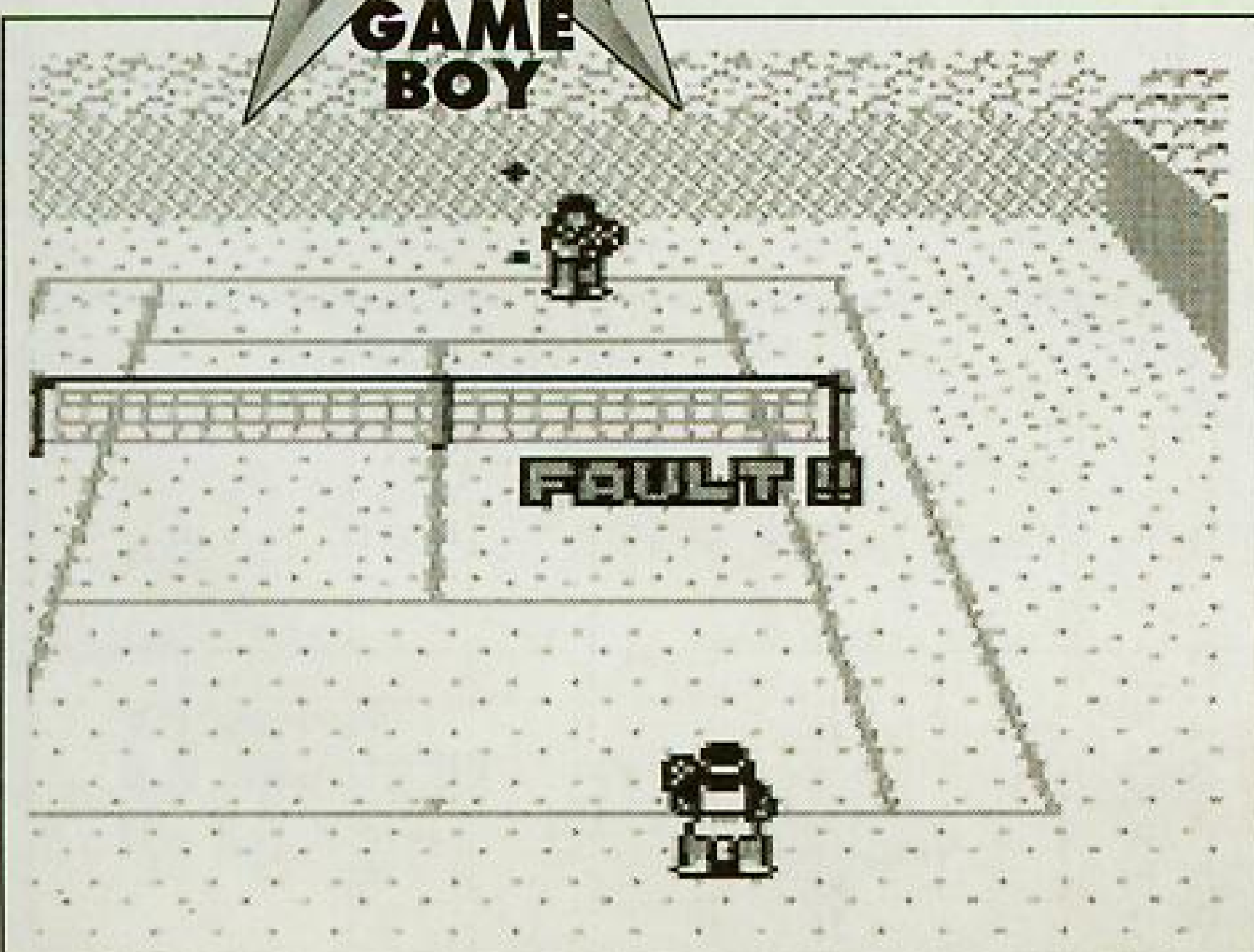


Spaß fängt schon beim Titelbild an - zwei synchron zur Musik breakdancende Tennisfreaks treiben Euch die Tränen in die Augen. Wir haben die Auswahl zwischen ein, zwei oder vier Spielern (Adapter wird benötigt),

PLAY TIME

Star

GAME BOY



entscheiden ob wir Einzel oder Doppel spielen wollen und tragen uns dann namentlich in die interne Liste der Spieler ein. Diese Liste beinhaltet vier Speicherplätze, damit Eure Erfolge auch nach dem Ausschalten erhalten bleiben. Neugeschaffenen Spielern weisen wir individuelle Lauf- und Spielstärken zu (je drei verschiedene Varianten). Nun können wir erst einmal ein paar Trainingsspiele zocken oder uns gleich auf den Angriff der offiziellen Spieler begeben.

In der Weltrangliste wählen wir uns einen der gerade verfügbaren Gegner aus, die je nach dem eigenen Können angeboten werden. Anfänglich stehen wir (natürlich) außerhalb der Liste, was sich aber bereits nach dem ersten Sieg dramatisch ändern kann. Haben wir uns für einen Gegner ent-

schieden, werden wir kurz über seine Spielweise und seine technischen Daten (Aufschlaggeschwindigkeit etc.) informiert und stürzen uns dann auf ihn. Hartplatz, Gras oder Sandplatz stehen als Plätze zur Verfügung und Schiri Maier brüllt auf allen digitalisierte Kommandos in mein Ohr. Zum Spiel sei gesagt, daß wir eine sinnvolle Steuerung haben und zum Glück immer der Spieler am unteren Bildschirmrand sind, so daß Umgewöhnungen der Sicht nicht nötig sind. Bei einem Seitenwechsel steht nur plötzlich der Schiri-Turm auf der anderen Seite. Grafisch ist der Platz

mit Spielern recht schlicht, was der angenehmen Spielweise jedoch keinen Abbruch tut.

(km)

Die Gegner:

Die Quarter Brüder (Jim, Dave, Pete, Ken)

Nachdem die vier in Nashville als Country-Band floppten, versuchen sie es nun als Tennisspieler. Als Trainingspartner sind sie ideal. Ziehe deinen Vorteil aus ihrem lausigen Aufschlag und ihrer erbärmlichen Fußarbeit.

John Stick

Laß dich von seinem Grundlinienspiel nicht einlullen. Er kommt ans Netz, wenn du am wenigsten damit rechnest.

Ace Riley

Er ist ein sehr unbeständiger Spieler. Hat er einen guten Tag, schlägt er nahezu jeden Gegner. An einem schlechten bietet er einen bemitleidenswerten Anblick.

Dewey Pond

Seine besten Tage als früherer Champion sind zwar vorbei, doch sollte man ihn nicht unterschätzen.

Skippy Stork

Skippy hat das Stehvermögen auf die Fehler seines Gegners zu warten. Es empfiehlt sich, gegen ihn ein Serve and Volley-Spiel aufzuziehen.

Sabrina Silk

Eine gute Allround-Spielerin, die auf Gras nahezu unschlagbar ist. Ihr schwacher Punkt: Sie ist sehr anfällig für Lobs.

FAZIT:

Das bei weitem beste Tennis-spiel, welches mir bisher auf dem Game Boy begegnet ist. So manch großer Konsolenbruder könnte sich vom dem Teil was abschneiden. Auch wer kein Fan dieses Sports ist (gibt's noch welche?), kann sich bedenkenlos Top Rank Tennis zulegen.

GAME BOY

Besonderheiten

- 1 bis 4 Spieler (linksfähig)
- Weltranglistentabelle

SPORTSPIEL

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 70,-

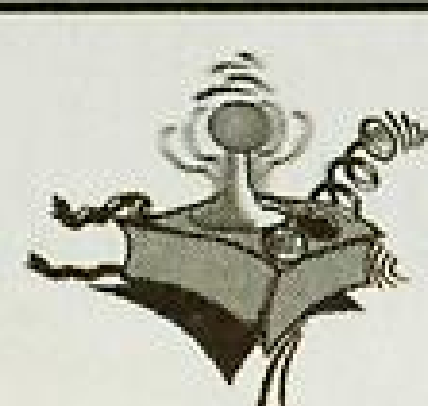
Muster von
Zapp Games



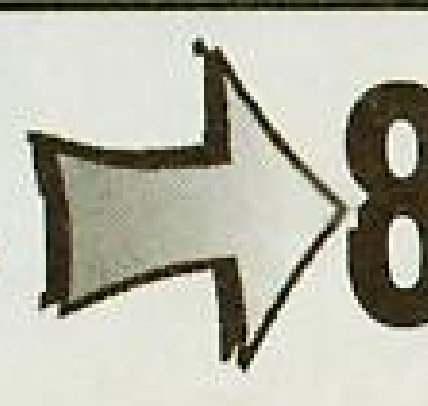
80%



74%



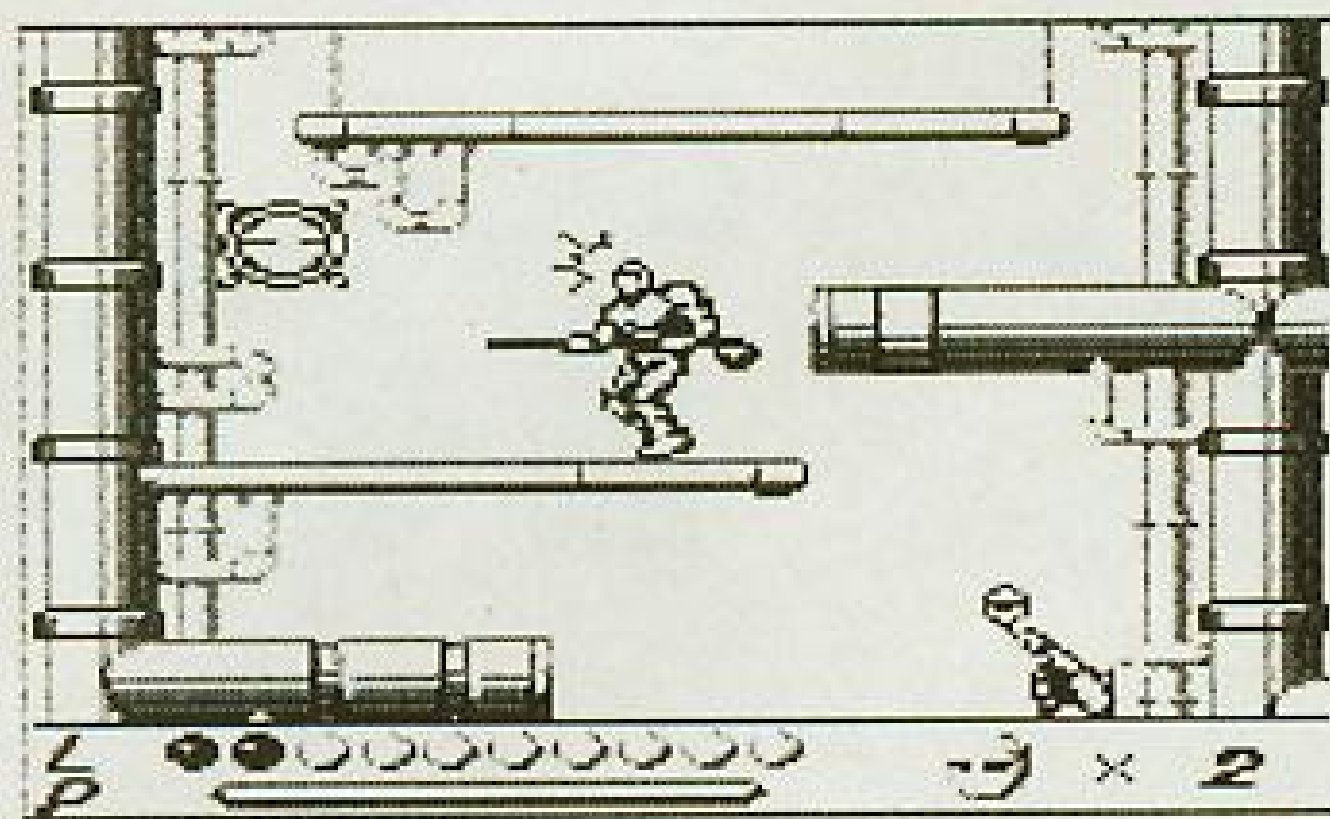
84%



81%



MARIOS MAGIC



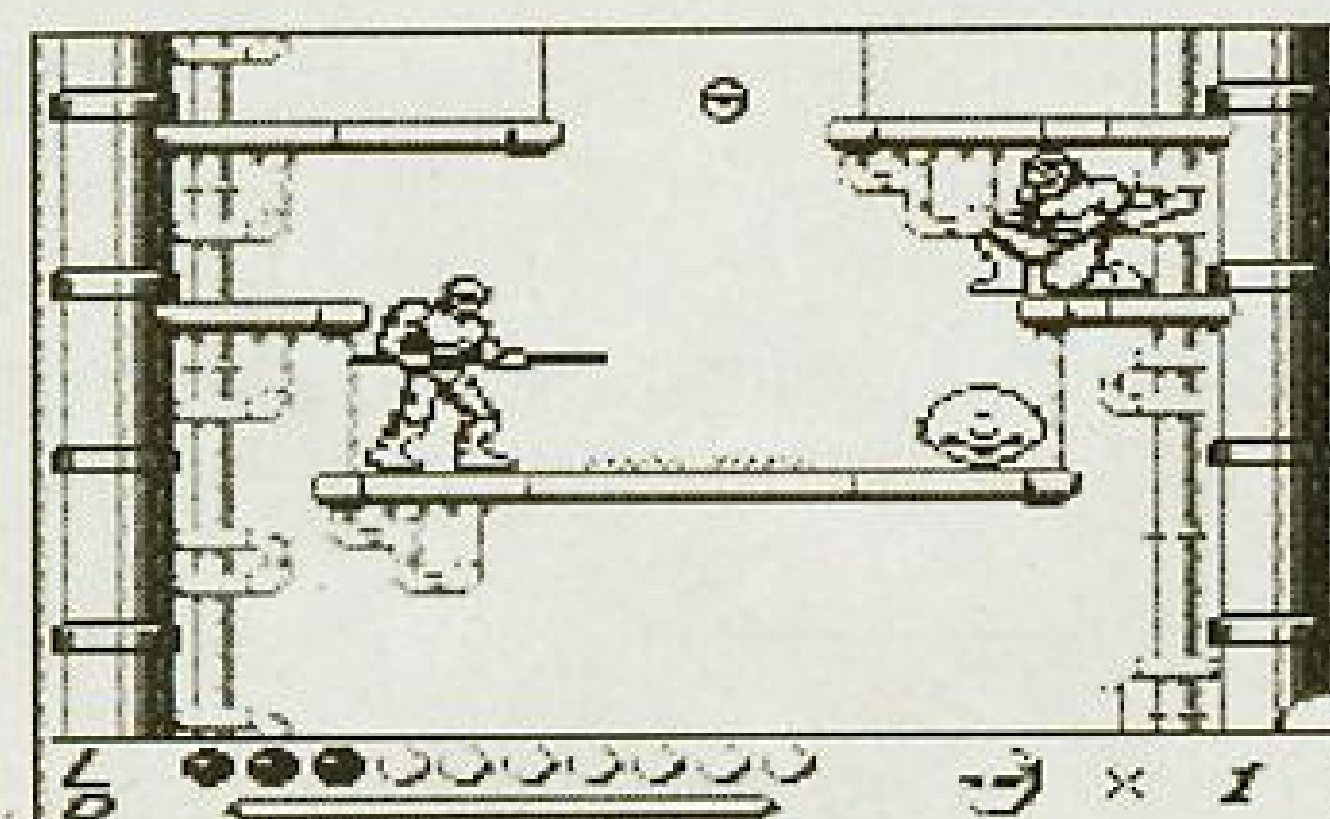
Zen Intergalactic Ninja

“Angenehm. Zen ist mein Name. Letzter Überlebender einer glorreichen Rasse vom Planeten Om. Zur Zeit im Dienste der Gordons, der intergalaktischen Wächter. Momentaner Auftrag: Rettung der Erde vor der Zerstörung durch Umweltkatastrophen und Lord Contaminous.”

Da unser blauhäutiger Freund vom Planeten Om keinen Mund hat, erfahren wir das alles per Telepathie und nicken brav mit dem Kopf. Als erprobte Weltenretter ist die Story nichts Neues für uns, ebenso der Ablauf. Die ersten vier Levels sind frei anwählbar und mit den verschiedensten, der jeweiligen Umgebung zugehörigen Fieslingen gespickt. Springen, schlagen, laufen und bloß nicht im Schlamm ersaufen, lautet das Motto des neuesten Konami-Teils für den GB. Wobei ich vorwegnehmen muß, daß Konami auch schon Besseres geliefert hat. Die Umwelt ist grafisch recht gut und detailreich gezeichnet, die Gegner fies wie immer und das Spielprinzip in gewohnter “Ich-hau-euch-von-links-nach-rechts”-Weise umgesetzt. Die Schwierigkeit läßt sich nicht einstellen, dafür gibt es aber ein Levelpaßwort, um Frustanfälle zu vermeiden. Da wäre dann noch die Musik. Zu ihr wäre zu bemerken, daß für jeden Level ein eigener Sound eingebaut wurde. Was soll man sonst noch erwähnen? Der Knüppel, den der Held führt, ist ein echter Gröhler. Hält man den B-Button einen Moment, läßt sich

das Ding im R-Type-Stil mit einem Energie-Schuß. Alles ist irgendwie schon mal dagewesen, und nur weil unser Held diesmal gleich auf intergalaktischer Basis arbeitet, bricht die Spielwelt auch nicht zusammen. Mega Man stand für die Levelanwahl Pate.

(km)

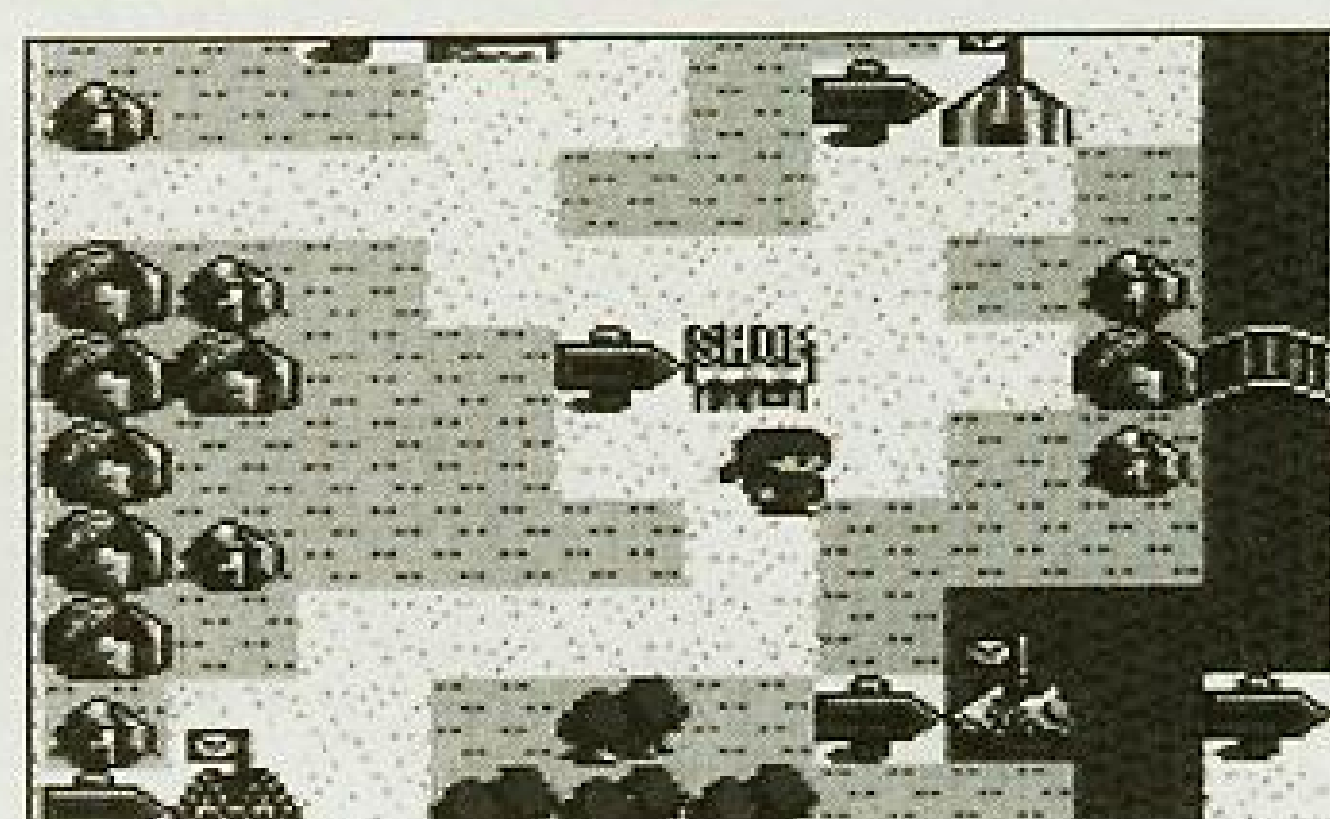


FAZIT:

Mega Man ohne Mund und dazu noch blau - und schon habt Ihr den Plan vom Spiel in der Tasche. Wer unbedingt seine 123 Spiele umfassende Beat 'em Up & Jump & Run-Sammlung erweitern will, darf sich unseren Comic- und Galaxis-Held leisten. Auf alle Fälle ist das Teil nicht so elend schwer wie die ganze Mega Man-Serie.

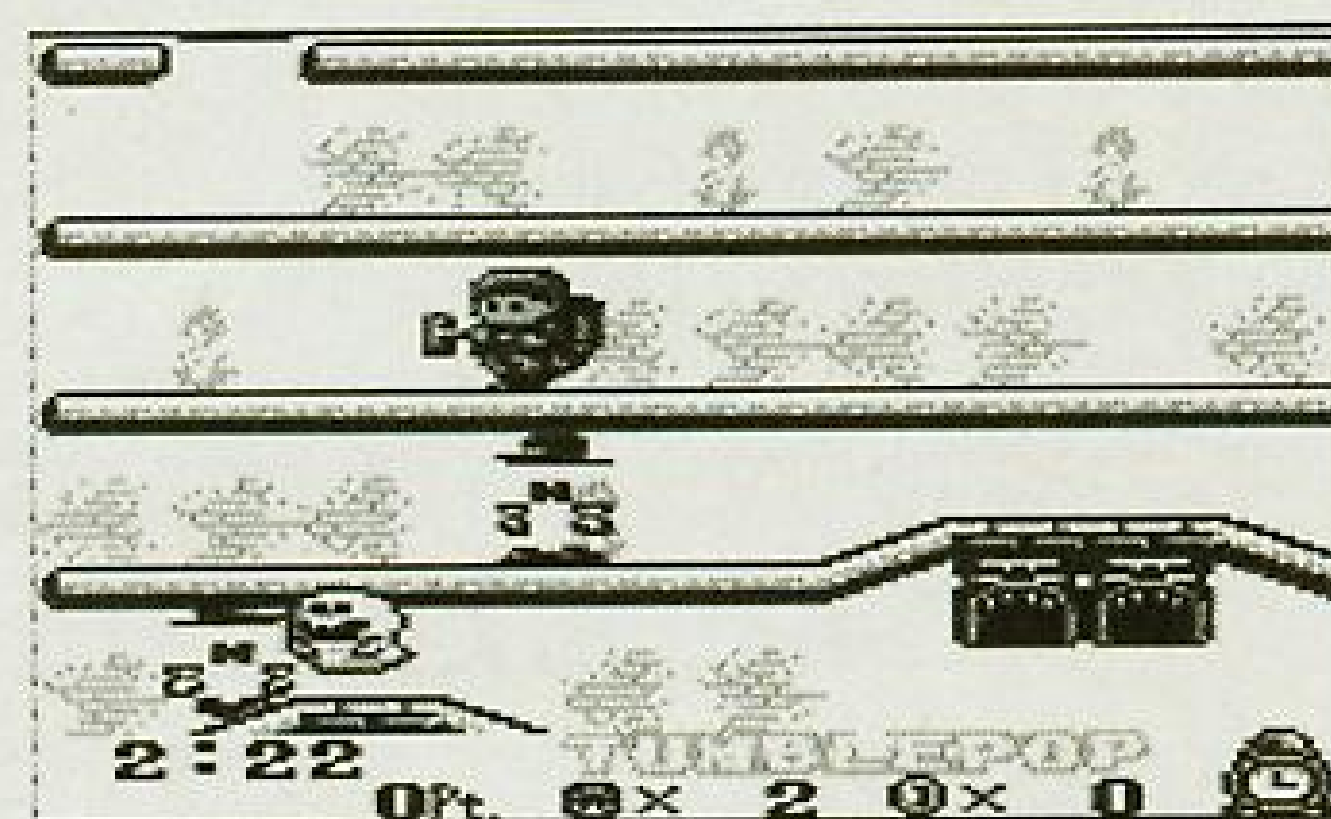
Tumblepop

Die Ghostbusters sind wohl die berühmtesten Anti-Geister-Jungs, aber nun kommt Tumblepop. Wir schreiben das Jahr 2018, in dem Dank diverser Atomunfälle und einiger Umweltprobleme eine explodierende Artenvielfalt von echt widerlichen Geschöpfen das restliche Leben auf der Erde bedroht.



BUY AND SELL
YOUR GOLD = 0G
2G x 0
1G x 0
4G x 0
2G x 0
10G x 3
USE PAD TO SELECT

Zum Glück gibt es da noch uns, mich und meinen superdupermegastarken Geisterstaubsauger. Tumblepop kann man alleine oder zu zweit gegen einander zocken (per Linkkabel), und wem die Levels zu langweilig sind, hat darüber hinaus noch einen Construction-Mode für eigene Ideen zur Verfügung. In einem Batteriespeicher können bis zu drei solcher Eigenkreationen festgehalten werden. Eure Aufgabe besteht darin, jeden Raum eines Levels komplett von der Geisterplage zu befreien. Kommt man unterwegs an einen Shop, so kann man gegen Coins nützliche Dinge wie z. B. Extraleben oder Unsichtbarkeit erwerben. Die Level 1 bis 4 können direkt angewählt werden, indem Ihr auf der großen Karte einfach in das gewünschte Gebäude geht. Habt Ihr alle vier Levels bereinigt, verschwindet der Stein an der Brücke, der den Weg zu den nächsten vier Levels auf der anderen Seite des Flusses blockiert. Habt Ihr auch dort saubere Arbeit geleistet, geht's auf die Insel zum Obermotz persönlich. Als Automat hat dieses Spiel schon vor Jahren die Spielhallen unsicher gemacht und als Game Boy-Pille ist die Sache auch ganz gut gelungen. Natürlich gibt es Mengen an Extras



und Coins und je mehr Coins Ihr besitzt, desto schneller seid Ihr. Zwischendurch kann man Buchstaben einsammeln und sobald man das Wort Tumblepop vollständig hat, bekommt man Zutritt zu einem Bonus-Stage. Außerdem gibt es noch versteckte unterirdische Levels, in denen man ebenfalls ganz gut absahnen kann.

(km)

FAZIT:

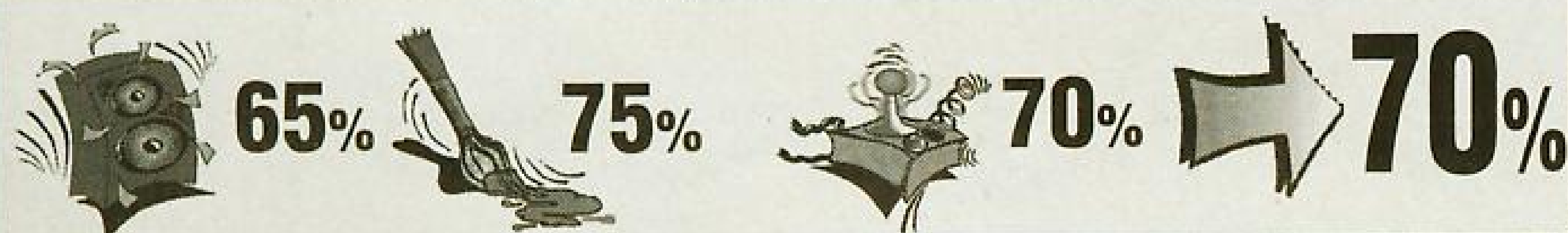
Ein recht einfaches Spielprinzip mit passabler Steuerung, einem erträglichen Schwierigkeitsgrad und einem Paßwortsystem ist Garant für einige vergnügliche Stunden. Und für genügend Abwechslung sorgt der Link-Modus mit seinen Variationen sowie der Construction-Mode für die eigenen Ideen.

GAME BOY

Besonderheiten
- Levelpaßwort

BEAT'EM UP

Hersteller Konami
Preis ca. DM 70,-
Muster von Hersteller



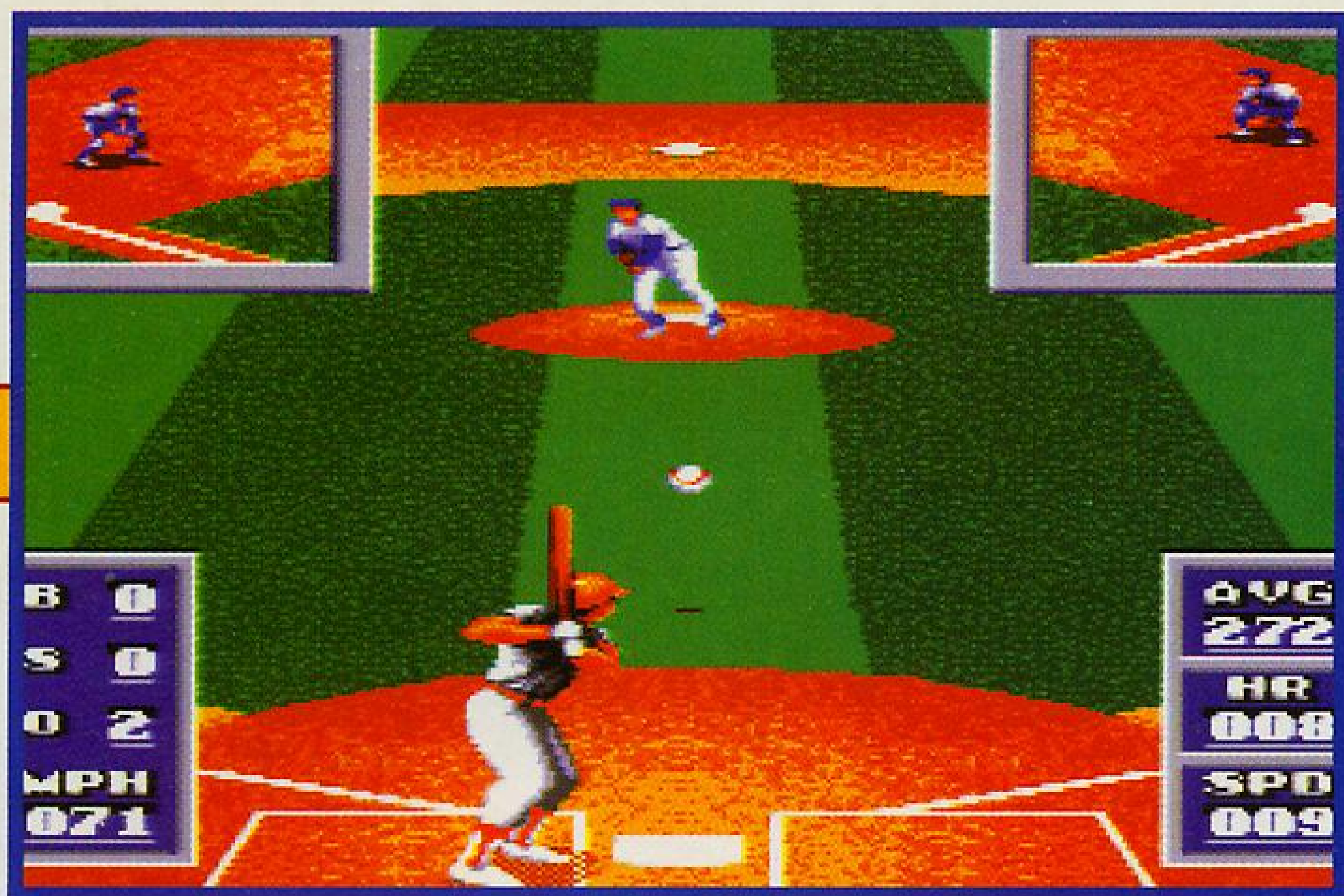
GAME BOY

Besonderheiten
- Paßwort
- Leveleditor mit Batteriespeicher

JUMP'N RUN

Hersteller Data East
Preis ca. DM 70,-
Muster von ZAPP Games





CAL RIPKEN Jr. BASEBALL

Da steht er ja schon wieder und schwingt seine Keule gegen einen Ball. Baseballspiele sind zur Zeit schwer im kommen und Cal Ripken Baseball ist ein typischer Vertreter dieser Sparte. Inzwischen bin ich vorsichtig geworden, denn bei vielen Modulen, die einen großen Namen tragen, war die Verpackung noch das Beste am Spiel.

Zur Erinnerung: Baseball ist das Spiel, bei dem einer mit einem lederummantelten Blechball auf einen Typ mit einer Holz- oder Alu-Keule wirft. Der rächt sich dadurch, daß er den Ball möglichst weit in die Richtung schlägt, aus der er kam. Gelingt ihm dies, rennt er los wie ein Verrückter und versucht über drei Eckpunkte im Kreis zu laufen und dadurch seiner Mannschaft einen 'Homerun' zu verschaffen, der Spielpunkte bringt. Dabei kann er nur gestoppt werden, wenn die Gegner den Ball fangen und ihn außerhalb einer der drei Markierungen abfangen. Klingt ganz simpel, ist aber ein Spiel mit viel Taktik und spielerischem Geschick. Die Optionen des Moduls ermöglichen Solo-Spiele bzw. Duelle gegeneinander oder gemeinsam gegen den Computer. 16 Mannschaften aus zwei Ligen und zwei All-Star Teams stehen zur Auswahl, natürlich mit den üblichen Statistiken über alle Spieler und alle Spiele. Wer sich in der Materie etwas auskennt, kann in diesen Statistiken lesen wie ein Wahrsager aus der Hand - bei mir ist das Resultat das gleiche wie aus meiner Hand. Nun denn, auf in die Saison. Wer sich schon einmal

O'CONNELL	B	250	25	03	04	06	04
HOBART	R	263	16	06	08	07	10
JACKSON	R	269	32	03	01	07	10
SEBERT	R	280	29	03	02	06	08
SPENCER	R	240	12	02	06	06	08
SOMMER	R	300	08	07	10	08	08
SAYLOR	R	272	08	03	03	10	06
DEWITT	R	220	10	05	05	02	06

TEAM ROSTERS							
LINEUP	B	AVG	HR	SP	BT	DF	AP
B. NIMBLE	R	250	25	03	04	06	04
REYNOLDS	R	263	16	06	08	07	10
RIPKEN	R	269	32	03	01	07	10
RICHARDS	R	280	29	03	02	06	08
SIMMONS	R	240	12	02	06	06	08
MANNASH	R	300	08	07	10	08	08
PIPPEN	R	272	08	03	03	10	06
KLINE	R	220	10	05	05	02	06
SHEAR	R	250	25	03	04	06	04
BENCE	R	263	16	06	08	07	10
COSTELLO	R	280	29	03	02	06	08
SKORDAL	R	240	12	02	06	06	08
BAHAND	R	300	08	07	10	08	08
HUGHES	R	272	08	03	03	10	06
ROCKE	R	220	10	05	05	02	06
NEALY	R	250	25	03	04	06	04

LEAGUE GAME	
HEMPHILL PARK	390 FEET
DETROIT	VS.
BALTIMORE	HEMPHILL PARK
THOMSON DOME	MAXWELL FIELD

in der Liga bewährt hat, kann auch seine laufende Saison per (mal wieder übel langem) Paßwort fortsetzen. Flugs die Mannschaft gewählt, und entschieden, ob wir in der Halle oder in einem der zwei Freiluftstadien spielen, wobei alle drei Möglichkeiten unterschiedli-

MARIOS MAGIC



che Bodenverhältnisse liefern, was der einen oder anderen Mannschaft Vorteile verschafft. Nun stehen wir da und versuchen mit unserem Pitcher (der mit der Keule) verzweifelt den ankommenden Ball zu treffen und stellen schnell fest, daß doch etwas Übung angesagt ist. Die Steuerung ist präzise und für einen guten optischen Eindruck wurde ebenfalls gesorgt, denn sowohl Gegend, Gegner als auch die eigenen Spieler sind sehr gut animiert und grafisch detailliert ausgeführt. Stadionlärm und ein Digi-Stimmen-Schiri sorgen für die nötige Atmosphäre und halten die Laune oben. Nur die Musik sollte man beim nächsten Mal abstellen, da sie einem bei dauerhaftem

Genuß doch auf den Geist geht. Irgendwann haben wir dann das Vergnügen, den Ball werfen zu dürfen - eindeutig zu früh gelacht, diese Konsolengegner treffen verflucht oft und furchtbar hart. Egal, beim nächsten Mal krieg ich ihn mit einem gecurvten Fastbackspecial-highendball mit doppelt angedrehter Linksschraube. (km)

Fazit: Cal Ripken hat seinen guten Namen zum Glück für ein gelungenes Spiel hergegeben. Von Rufschädigung kann hier nicht die Rede sein, da alle - Fan oder nicht - bei diesem Spiel locker auf ihre Kosten kommen können. Gut Holz!

SNES

Besonderheiten
- Paßwortfunktion

SIMULATION

Hersteller Mindscape Muster von
Preis ca. DM 125,- Hersteller



RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel 5

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel 5<<<

NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<

>>>für SUPER-NES® und Mega Drive®<<<

Holt Sie Euch!

Die Einsteigerpakete von RAGUZI zu Wahnsinnspreisen!

Stellt mit folgenden brandaktuellen Spielen Euer Einsteigerpaket individuell zusammen:

Ecco the Dolphin, Home Alone, James Bond 007 the Duel, John Madden American Football, Krusty's Super Fun House, Mega Games I (3 in 1), Risky Woods, Road Rash II, Sonic I, Sonic II, Sunsetriders, T 2, Talespin, Talmit's Adventure, Team USA Basketball, The Simpsons, Tiny Toon Adventures, Turtles The Hyperstone Heist, World Class Leaderboard, World of Illusion.

MINI-Paket:

Drei Spiele

nur 270,00 DM

MAXI-Paket:

Fünf Spiele

nur 400,00 DM

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!

Obige Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht
Keine Versandkosten im Inland - nur Nachnahmegebühr



MARIOS MAGIC

Und sie sind wahrhaftig alle da! All die neuen Stars der Welt größter Show um Machos, Muskeln und Moneten geben sich in WWF II "Royal Rumble" ein Stelldichein. In den zwei Jahren, die seit Teil 1 vergangen sind, hat sich einiges in der Szene verändert. Heuer stehen Euch zwölf (!) Kämpfer zur Auswahl und Ihr hättet nicht erraten, wer aus der alten Garde noch dabei ist: Ted Dibiase, der Machoman und der Gruftie The Undertaker (angeblich hat er ein Angebot als Leadsänger

WWF II "Royal Rumble"

Acclaim hat offensichtlich auf breiter Front zum Angriff auf die Konkurrenz geblasen und hat neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe veröffentlichten Knaller Alien 3 eine ihrer besten Lizenzen in die zweite Runde geschickt. Satte 16 M-Bit geballter Wrestling-Action sind angesagt, wenn die Spitzen-Catcher der World Wrestling Federation antreten, um allen den Unterschied zwischen athletischer Überernährung und überernährten Athleten zu demonstrieren.



der Sisters of Mercy ausgeschlagen). Die neuen Figuren der WWF sind die Beach Boys-Typen Bret Hart, Ric Flair, Mr. Perfect und Lex Luger, der Latino-Schmalzling Razor Ramon und der Mann mit dem 'Köpfchen', Crush. Darüber hinaus darf der amtierende Weltmeister Shawn Michaels nicht fehlen, sowie das Weightwatchers-Ehrenmitglied aus Japan: Yokozuma. Die Rothaut Tatanka macht das Dutzend voll. Aus den Kritiken von Teil 1 hat man diesmal offensichtlich nicht nur was gelernt, sondern das Gelernte auch in die Tat umgesetzt. Schon bei oberflächlicher Betrachtung fallen mir an dem Modul weitere Neuerungen auf, die es zu berichten lohnt. Zum einen sind die Sprites der Kämpfer größer geworden, wurden grafisch aufgepeppt und die Zahl der Animationsphasen ist sichtlich erhöht. Selbst an den Hintergründen ging das Aufpolieren nicht spurlos vorüber, so daß jetzt animiertes Publi-

kum zur Belebung der Atmosphäre beiträgt. Zum anderen wurde der spielerische Teil ausgeweitet und neben dem einfachen Kampf Mann gegen Mann gibt es einen Meisterchafts-Modus, sowie das Tag-Team (Mannschaftskampf mit je zwei Fightern und 'Touch and Go'-Technik zum gegenseitigen Einwechseln), das Triple-Tag-Team mit je drei Catchern pro Team sowie den Royal Rumble. In letzterem müßt Ihr 14 Kämpfer nacheinander von den seilumspannten Brettern befördern, wenn Ihr Champion werden wollt (der Schiedsrichter zählt nicht mit, denn in dieser Disziplin hat er große Pause). Jede dieser Varianten könnt Ihr alleine oder zu zweit mit- und gegeneinander spielen. Im Optionsmenü könnt Ihr Euch zwischen insgesamt zehn (!) Schwierigkeitsgraden entscheiden. Darüber hinaus ist Euch freigestellt, ob Ihr schon bei einmal Rückenlage den Kampf verliert ("one fall" genannt) oder ob Ihr die Brawl Auseinandersetzung wünscht (das

MARIOS MAGIC



Royal Rumble™

sie sehr authentisch wirken. Überhaupt wurde durch eine Steigerung der Geschwindigkeit ein großer Schritt in Richtung eines realistischen 'Wrestle-Feelings' gemacht. Vergleicht man WWF 2 Royal Rumble mit dem besten Konkurrenzprodukt 3 Count Bout von SNK für die Neo Geo-Konsole, welches die neunfache Kapazität bei etwa vierfachem Preis bietet, kann man bei einem Blick auf das Preis-/Leistungsverhältnis mit gutem Gewissen das Acclaim-Modul empfehlen. Insgesamt bietet WWF 2 ein technisch, grafisch und akustisch gut gemachtes Spiel, welches keinerlei Schwächen zeigt. Ihr wer-

BRET HART™



From
Calgary,
Alberta,
Canada

Height:
6' 0"

Weight:
234 Lbs.

Special
Move:
Sharp-
shooter

RANDY SAVAGE™



From
Sarasota,
Florida

Height:
6' 2"

Weight:
245 Lbs.

Special
Move:
Flying
elbow
smash

PLAYER 1, CHOOSE A WRESTLER.

TATANKA™

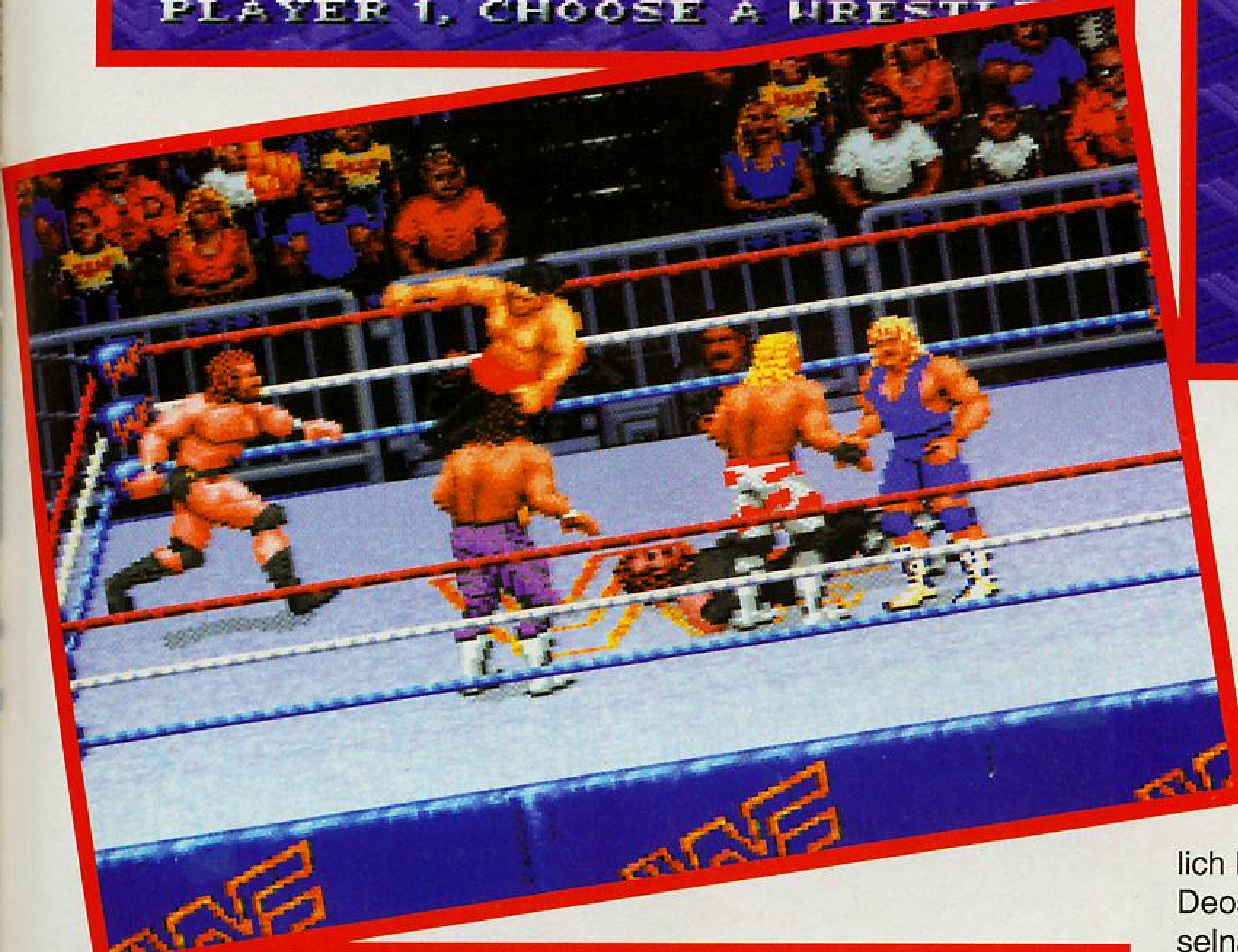


From
Penbrooke,
North
Carolina

Height:
5' 11"

Weight:
255 Lbs.

Special
Move:
Reverse
slam

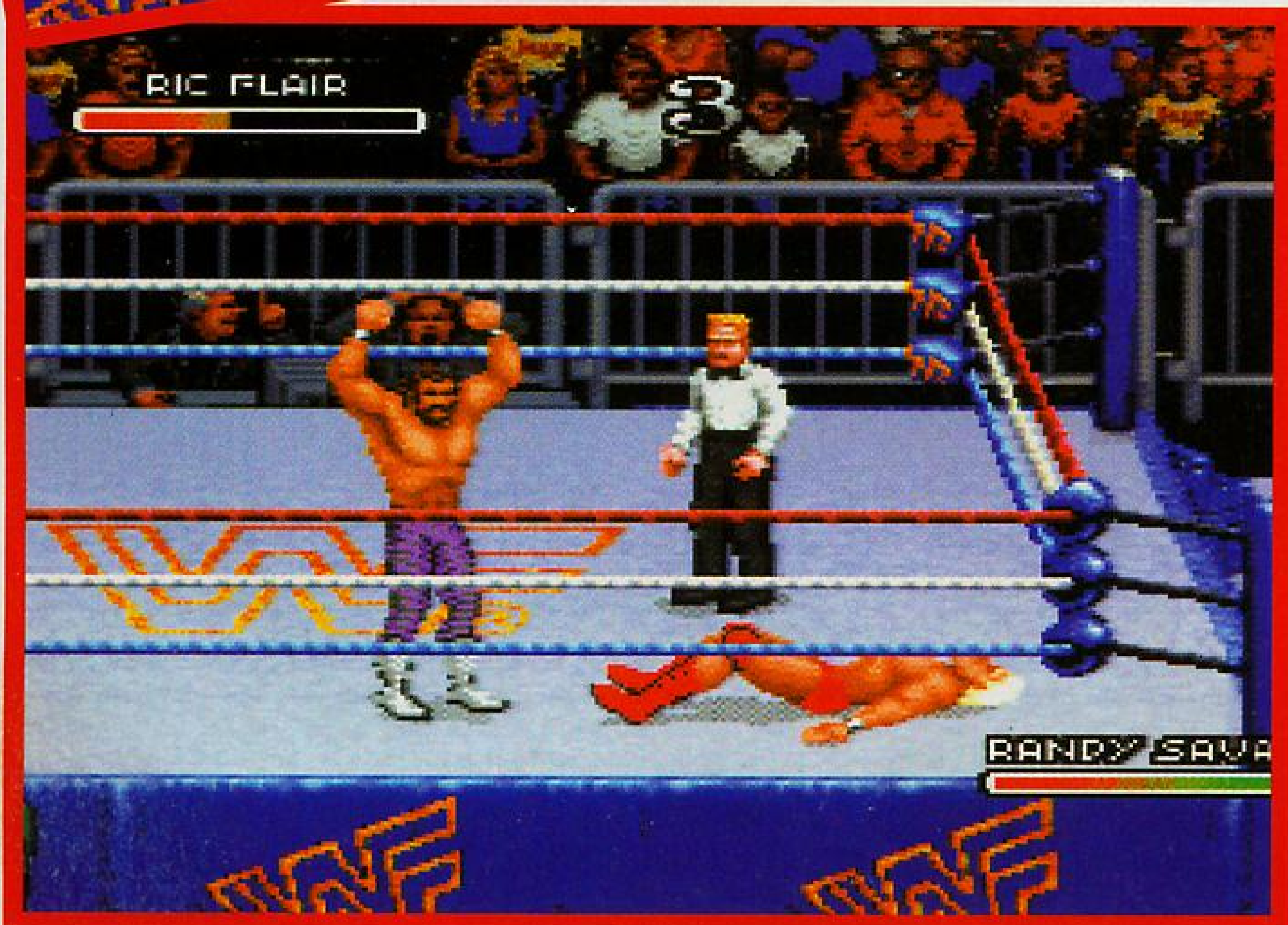


ist ein Kampf ohne Regeln), bei der unfaire (aber zweckmäßige) Attacken wie Kratzen, Beißen oder absichtlich herbeigeführtes Versagen des Deos (sogenannte taktische Achselnässe) nicht zur Disqualifizierung führen. Die Option, daß der Computer per Zufall die Gegner auswählt, rundet das reichhaltige Angebot ab. Die Bewegungsabläufe der einzelnen Kämpfer wurden individuell durch Umzeichnen der digitalisierten Live-Kampfaufnahmen auf das Modul gebannt. Dadurch wird sichergestellt, daß

det merken, wie das Adrenalin Euren Kreislauf ankurbelt und Euch vom Stuhl hochreißt, wenn zum Beispiel mit wummerndem Heavy-Metal-Sound der 'Main Event' des Moduls, der Royal Rumble, die Schlacht ohne Regeln und Hemmungen, angekündigt wird. (at)

FAZIT:

Echt animalisch, kann ich da nur sagen. Bevor Ihr aber Eure Koffer packt, um nach Amerika zu reisen und selbst aktiv in das Geschehen einzugreifen, stellt Euch lieber noch einmal vor den Spiegel, ob Ihr nicht doch lieber erst noch ein paar Trainingsrunden auf der Konsole machen wollt.

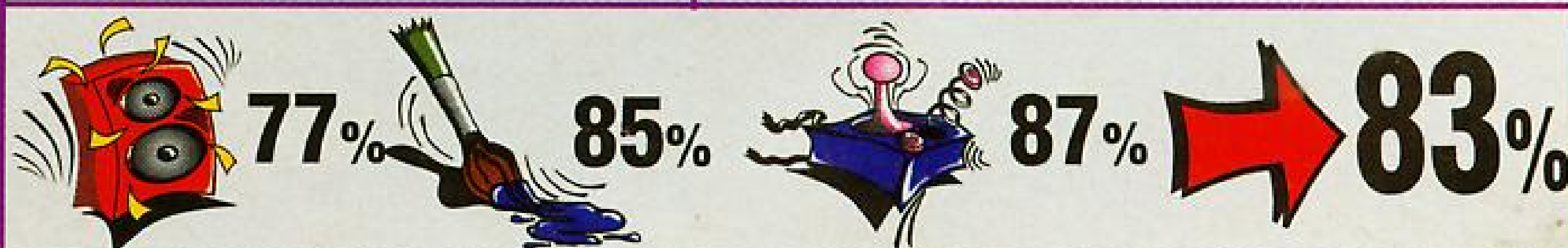


SNES

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- 16 M-Bit Kapazität

BEAT 'EM UP

Hersteller LJN/Acclaim **Muster von**
Preis ca. DM 140,- **Hersteller**





MARIOS MAGIC

Bubsy

Claws encounters of the furred kind.



Da gibt es in den weiten des Alls doch die abgefahrensten Aliens. Zum Beispiel diejenigen, die total auf Wollknäuel stehen und auf ihrer Suche nach Beute die Erde heimsuchen. Es ist dem Autor nicht bekannt, ob diese mit üblem Mundgeruch ausgestatteten Außerirdischen als Kinder zuwenig Liebe erfahren haben oder ob ihnen die Atmosphäre ihres Planeten nicht bekommt.

Tatsache ist jedenfalls, daß die "Woolies" eine Invasion auf der Erde durchführen, der sämtliche Wolle zum Opfer fällt. Doch es gibt ihn noch, jenen zeitlosen Helden in Gestalt eines wolleliebenden Rotluchses, der sich der Gefahr ohne Rücksicht auf seine Gesundheit entgegenwirft. Ohne Unterhosen, nur mit einem T-Shirt bekleidet kommt ein neuer Held des Jump & Run daher: Bubsy. Auf der Mission, die gestohlene Wolle zurückzuerobern, erwarten Euch 16 Levels pure Panik, unterteilt in fünf Welten und untergebracht in 16 M-Bit Modulkapazität. Diese sind gespickt mit Fallen, abgedrehten Gegnern und eimerweise versteckten Bonusrunden. Mit durchschnittlich 300 Bildschirmen großen Spielstufen ergibt dies in der Summe knapp 5.000 Screens voller Action! Diverse Extras wie Bonusleben, Continues, Unsichtbarkeits- oder Unverwundbarkeits-T-Shirts erleichtern Euch das Vorankommen. Die Gegner werden in der nun schon zum Standard gewordenen

In feinsten Cartoon-Qualität jumpst und runt Bubsy durch 16MBit feinsten Level-Designs.

'Steig ihnen aufs Dach'-Methode erledigt. Ausnahmen sind unzerstörbare Erzfeinde wie Killerautos, psychopathische Kaugummiautomaten oder berserkerhafte Klaviere. Zu Beginn hat Bubsy die sprichwörtlichen neun Leben einer Katze, deren Zahl sich bei jeder Berührung durch einen Gegner, einen zu tiefen Sturz, übermäßigen Kontakt mit Wasser oder Ablauf des Zeitlimits sofort um eines reduziert. Um dabei nicht jedesmal den betreffenden Level wieder von vorne beginnen zu müssen, gibt es unterwegs des öfteren geruchsfreie Markierungen, an denen das Spiel fortgesetzt werden kann. Nach jeweils drei Levels taucht ein Endgegner auf. Ist dieser

FAZIT:

Bubsy ist eines der wenigen Module, die den Vorschublorbeeren gerecht werden. In der Gattung Jump & Run ist die Bestmarke auf dem SNES neu definiert worden. Damit ist auch eine Diskussion über das ob oder ob nicht hinfällig - Ihr müßt ganz einfach.

erfolgreich geplättet worden, hinterläßt er ein Paßwort, mit dem das Spiel auch später fortgesetzt werden kann. Graphisch ist Bubsy allererste Sahne. Das Sprite ist recht groß und gut 40 (!) witzige Animationsstufen sorgen für zei-

chentricksfilmreife Bewegungen. Die Hintergründe sowie sämtliche Sprites wurden mit großer Sorgfalt gezeichnet und ähnlich wie bei Sonic bilden je drei Spielstufen eine thematisch einheitliche Grafik. Soundeffekte, Sprachausgabe und die Musik gehören zum Feinsten und runden das Bild ab. Der Zwei-Spieler-Modus muß hier schon als außerordentliche Zugabe gesehen werden, für die gute Wertung wäre er nicht notwendig gewesen. Bemerkenswert ist auch noch, daß die Steuerung trotz des rasanten Tempos hervorragend präzise ist und die Motivation somit durch keinerlei Unstimmigkeiten getrübt wird. Glückwunsch an Accolade, die mit ihrem "Furminator" Bubsy den schon lange ersehnten Hit gelandet haben und jetzt ganz oben auf dem Olymp der Softwarefirmen mitmischen.

(art)



SNES

Besonderheiten

- engl. Anleitung; 16 M-Bit Kapazität; Paßwortfunktion

JUMP 'N RUN

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4



85%



89%



91%



88%



California Games II

Kalifornien - Wer kennt es nicht, das Land der dreigeteilten Bevölkerung: ein Drittel im Stau, ein Drittel am Strand und der Rest ist mit irgendwelchen Rollvorrichtungen an den Schuhen unterwegs. Eines jedoch ist bei allen gleich: der unverschämte Grillhühnchen-Teint aus der Lichtschutzfaktor-12-Werbung.

So war es denn auch selbstverständlich, daß ich mich zum Test von California Games 2 stilecht mit Reebok-Tretern, Bermuda-Shorts, einem Muscle T-Shirt mit Aufdruck ("Pump it") und den echt groovigen, mean Sun-Glasses getarnt habe. Mit einer Palette "Budweisser" Pipiwasser-Dosenbier als Verstärkung ging es dann ans Werk. Außer mir könnten noch weitere sieben Spieler mit eigenem Namen an dem Turnier mit (nur) fünf Disziplinen teilnehmen. Wer mit Hanggliden, Jetski-Surfen, Snowboard-Wedeln, Surfen und Skateboard-Rasen nicht tagtäglich zu tun hat, darf diesen Mangel im Trainings-Modus etwas ausglei-



chen. Mit rohen Fischen in den Shorts startet Ihr zunächst mit dem Hanggleiter, um über die Bucht zum gegenüberliegenden Strand zu gelangen. Beim Überfliegen von Delphinen könnt Ihr Extrapunkte sammeln, wenn Ihr diesen jeweils einen der Fische aufs Auge knallt. Leider wurde nicht auf die 3D-Routine von Pilot Wings zurückgegriffen sondern Ihr seht Eure Bemühungen in der seitlichen Perspektive. Disziplin 2 gefällt mir am besten, denn der Jetski rast über einen typischen F-Zero Zoom-Untergrund. Das wieder in der Seitenansicht dargestellte Snowboardfahren fällt dagegen stark ab und könnte aus einem alten 8-Bit-Spiel sein. Das Surfen in der Brandung ist genauso lasch gemacht, der Hit allerdings kommt beim abschließenden Skateboardfah-

ren. Ihr seht das Sprite vor Euch durch die Betonwanne wedeln, die ab und zu in eine Röhre übergeht. Der beabsichtigte 3D-Effekt ist in einer derartig groben Ruckel-Bauklotzmanier ausgeführt, daß dieses Modul endgültig zum Schuß in die Shorts wird. Klar, daß am Schluß eine Gesamtpunktezahl gezeigt wird, aber dann ist der Zug schon abgefahren. Nur für Jetski-

Heizen und Sound-Abdrehen sind die vielen Marker etwas to much, Compadres.

(re)

FAZIT:

Was mach ich bloß mit meiner Budweisser-Fehlinvestition (23 Dosen suchen eine Trinkerleber)?

SNES

Besonderheiten

- engl. Anleitung; 1-8 Spieler;
- (nur) fünf Disziplinen

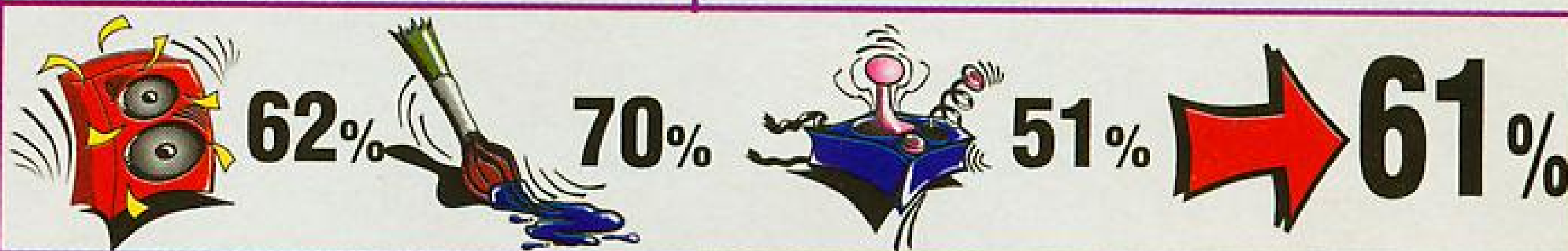
SPORTSPIEL

Hersteller DTMC Inc.

Preis ca. DM 100,-

Muster von

Six Pence



communication GmbH i.G.
mirox
Kattenberg 68
50259 Pulheim
Fax (02238) 23 54
Tel. (02238) 15179

Titel	IBM	Amiga
ABANDONED PLACES 2	DV	75 60
ACES OVER EUROPE	DV	75 75
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85 85
ALONE IN THE DARK	DV	85 85
ANCIENT ART OF WAR IN THESKY	DA	85 60
ARABIAN NIGHTS	DV	60 60
ARMOUR GEDDON 2	DA	60 60
ATAC	DA	85 66
BALANCE	DV	36 36
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	42 42
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75 75
BODY BLOWS	DA	48 48
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85 85
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90 90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA	48 48
COMANCHE - OP. WHITE L.	DV	85 85
COMANCHE MISSION DISK 1	DV	48 48
COMBAT AIR PATROL	DA	60 60
CONTRAPTIONS	DA	40 40
CREEPERS	DA	75 60
CYBER RACE	DV	75 75
DARK QUEEN OF KRYNN	DV	75 75
DAS SCHWARZE AUG	DV	75 71
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71 71
DER PATRIZIER	DV	75 66
DESERT STIKE	DA	52 52
DOGFIGHT	DA	90 90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV	60 52
EISHOCKEY MANAGER	DV	75 71
EMPIRE DELUXE	EA	75 75
EYE OF THE BEHOLDER 3	EA	66 66
F-15 STRIKE EAGLE 3	DA	90 90
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	85 75
FIELDS OF GLORY	DA	90 90
FLASHBACK	DV	60 60
FLIES - ATTACK ON EARTH	DA	75 66
FREDDY PHARKAS	DA	69 60
GOALI (DINO "KICK OFF" DINI)	DA	52 52
GUNSHIP 2000	DA	68 68
HANNIBAL	DV	75 66
HIRED GUNS	DA	75 60
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75 75
HUMAN RACE	DV	66 66
INCA	DV	90 90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85 75
JONATHAN	DV	75 75
JORDAN IN FLIGHT	DA	71 71
KING'S QUEST 6	DV	75 60
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA	75 60
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60 52
LINKS 386 PRO	DA	90 90
LINKS PINEHURST SVGA	EA	42 42
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42 42
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60 60
MCDONALD LAND	DA	48 48
MONKEY ISLAND II	DV	75 75
PATRIOT	DA	71 71
PINBALL DREAMS	DA	52 48
PIRATES GOLD	DV	92 92
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68 68
RAGNAROCK	DV	87 87
REACH FOR THE SKIES	DA	60 52
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	66 66

! STOP !

Vergleichen Sie unsere Preise !

Kostenlose Gesamtpreisliste anfordern !

SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	54 48
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	75 75
SPACE HULK	DA	85 71
SPACE QUEST 5	DV	66 66
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71 71
STREET FIGHTER 2	DA	60 52
STRIKE COMMANDER	DA	85 85
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	36 36
SUPER HERO	DA	60 60
SYNDICATE	DA	75 60
THE LEGACY	DA	90 90
TORNADO	DA	82 82
TRANSARCTICA	DV	52 52
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75 75
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60 60
VEIL OF DARKNESS	DV	75 75
WALKER	DA	63 63
WING COMMANDER 2	DV	75 75
WING COMMANDER SP. OPER. 1	DA	42 42
WING COMMANDER SP. OPER. 2	DA	42 42
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK...	DV	85 85
WORDTRIS	DV	66 66
XENOBOTS	DA	71 71
X-WING	DA	85 85
ZOOL	DA	52 48

Kostenlos

legen wir jeder Bestellung über DM 90,- (Mindestbestellwert) eine Diskette mit einem Demo- oder Sharewareprogramm bei. Gesamtpreisliste kostenlos anfordern !

CD-ROM GAMES

7TH GUEST	DA	136 136
CHESSMASTER PRO	DA	102 102
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	82 82
DER PATRIZIER	DV	89 89
INCA	DV	119 119
INDIANA JONES 4	DV	105 105
KING'S QUEST 5	DA	85 85
KING'S QUEST 6	EA	89 89
LOOM	DA	85 85
SECRET OF MONKEY ISL.	DA	109 109
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	79 79
SHERLOCK HOLMES III	DA	133 133
THE DAGGER OF AMON RA	EA	89 89
WING COMMANDER 2 DELUXE	EA	119 119

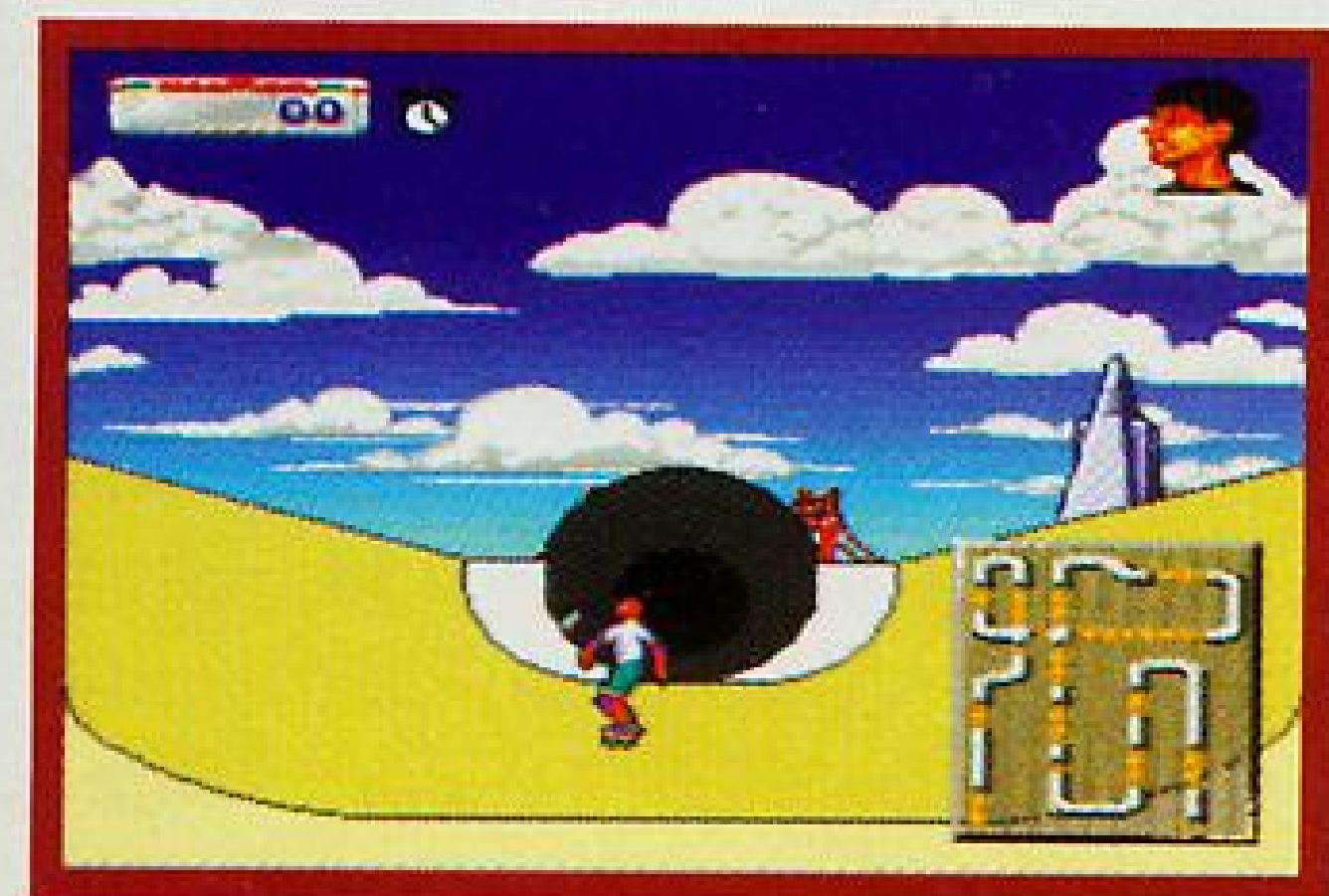
Soundkarten

Media Sound, SB 2.0 komp. 2 x Lautsp.	159
SoundBlaster Pro Basic	318
SoundBlaster 16ASP	489
SoundMedia, kompatibel SB Pro Basic	310

SEGA MASTER GAME BOY SEGA MEGA NES SNES SEGA GAME GEAR ATARI

Spiele für vorgenannte Systeme lieferbar. Preisliste anfordern !

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten: Nachnahme plus 8,80 DM Vorkasse (EC-Scheck) plus 5,75 DM. Ab 250,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI ! Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf ! Es gelten unsere "Allgemeinen Geschäftsbedingungen". Vorbestellungen für noch nicht lieferbare Spiele nehmen wir gerne an.



Das Jetskifahren stellt das Highlight dar. Alleine kann es das Game aber auch nicht aus der Mittelmäßigkeit reißen.



MARIOS MAGIC

Shadowrun

Ehrfürchtige Stille herrschte im Raum, als jenes Zeichen setzende Paket geöffnet, und das sagenumwobene Shadowrun-Modul aus der schützenden Folie befreit wurde. Nun hat es sich im Modulschacht förmlich festgebissen und ich denke mit körperlichen Schmerzen daran, daß ich mich nach diesem Test erst mal wieder eine Weile davon trennen muß, um Early die Bilder schießen zu lassen.

Shadowrun ist eine Rollenspielvariante ähnlich der AD&D-Teile, allerdings nicht in einer Welt mit der Technik des Mittelalters und Magie aus Fantasy-Welten, sondern in einer Zukunft des Jahres 2050 mit viel Computertechnik, Cyborgs, Mutanten und (natürlich ebenfalls) Magie. Ein Shadowrunner ist eine Art Söldner für jeden Zweck, der Aufträge für eine gewisse Menge Nuyen (so heißt die Kohle in der Zukunft) erledigt. Wer Bladerunner kennt, hat eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie die Umgebung von Shadowrun aussieht. Dunkle, gefährliche Riesenstädte, die von

alltäglichen Straßenbild wie heute die Parkuren. Im Gegensatz zu AD&D, bei dem vom 4-er bis zum 20-er Würfel alles benötigt wird, kommt Shadowrun mit normalen sechsseitigen Würfeln für alle Fälle aus. Schäden durch Waffeneinwirkung und Ähnliches beruhen alle auf diesem 6-er-System. Data East hat zusammen mit Beam Software ja bereits bei Mechwarrior bewiesen, daß Sound und Grafik zu ihren Spezialitäten gehören - und das vorliegende Game bildet hier keine Ausnahme. Düstere Musik (die Ähnlichkeit zu Mechwarrior ist nicht zu überhören) und edle Grafik führen uns in das Spielgeschehen ein, wel-



Die Isometrische Darstellung ermöglicht ein einmaliges Spielgefühl.

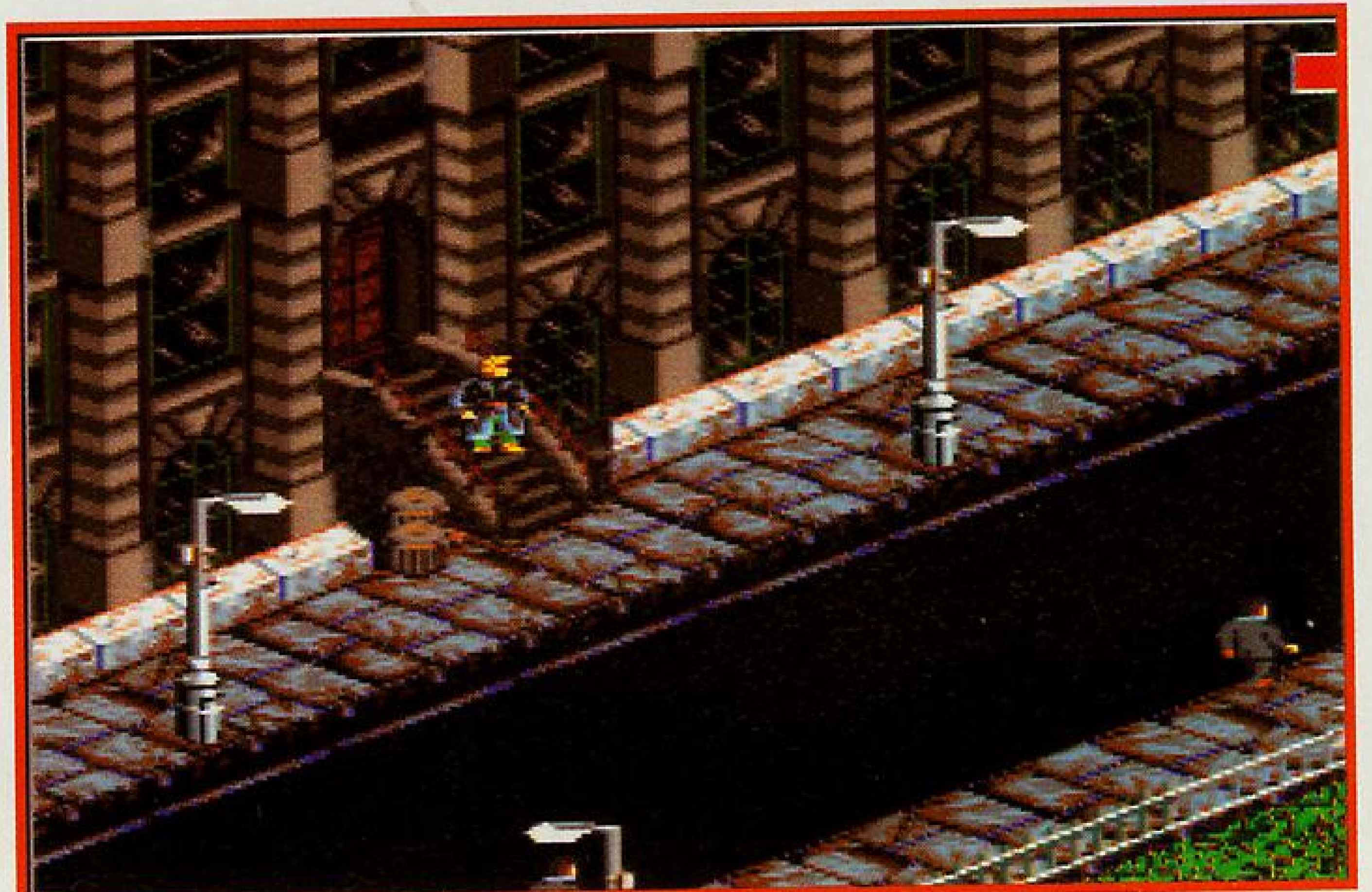
allerlei merkwürdigen Gestalten bevölkert werden. Die Erbmasse der Menschheit hat durch Umweltverschmutzung und Radioaktivität wieder zu ihrem Ursprung zurückgefunden. Orks, Oger, Zwerge und derlei mehr Wesen gehören zum

ches nicht besonders ermutigend anfängt. Gespielt wird in einer 3D-Sicht Marke Cadaver mit uns als Mini-Sprite. Anfänglich finden wir uns in einer Leichenhalle wieder, in der wir als vermeintlicher Toter von zwei Weißkitteln eingelagert wer-



den, die irgendwelche wenig ermutigenden Dinge über uns reden. Da stehen wir nun, nichts weiter dabei als eine Streichholzschachtel, einen Data-Suit am Körper und einen Computerschaltkreis im Hirn. Unsere Aufgabe ist es nun, die eigene Identität (Jake heißt unser Charakter) herauszufinden

Action-Hand Dinge aufnehmen, Türen öffnen, Magie anwenden (erst später), um uns schießen (sofern wir eine Waffe haben) und vor allem rennen. Es gilt eine Unmenge von Räumen zu durchforsten, mit Dutzenden von Leuten zu reden. Die in der Unterhaltung fettgedruckten Worte werden auto-





meist üblich in irgendeinem Dungeon, sondern in Seattle des Jahres 2050, doch es ist alles da, was die Fans dieses Genres so lange Zeit schmerzlich vermißt haben: tonnenweise Gegenstände, endlos Typen kontaktieren und Orte auskundschaften. Computerfreaks dürfen sich darüber hinaus auf einen Trip in

die 'Matrix' freuen, wie das weltweite Datennetz in der Zukunft genannt wird. Damit könnt Ihr Türen öffnen, wichtige Informationen sammeln und nebenbei einen Schein in angewandtem Hackertum erwerben. Erfahrungspunkte sorgen dafür, daß wir unsere Fähigkeiten (Skills) und Fertigkeiten verbessern können, und die absolut authentische Atmosphäre läßt Dich in diese Welt mit Haut und Haaren eintauchen, ohne reelle Chance auf baldige Wiederkehr. Natürlich kann man so komplexe Spiele nicht in einem Aufwasch erledigen, deshalb dürft Ihr (nur im Sleep-Mode) zwei Savings zur Unterstützung bitten.

(km)

Tecmo Super NBA Basketball



Die langen Kerls mit dem Ball in der Hand sind wohl die am meisten auf Computer- und Konsolen umgesetzten Jungs. Jawohl, Ihr habt's erraten: Es geht um Basketball. Und zwar nicht um irgendeine Simulation, sondern mal wieder eine mit der offiziellen NBA-Lizenz. Diesmal hat sich Tecmo dem Lieblingssport der Amis angenommen und es auch erstaunlich gut hingekriegt.



Dank der NBA-Lizenz sind 27 Originalmannschaften mit allen Originalspielern in diesem Modul verewigt worden - selbstverständlich mit allen dazugehörigen Daten zu jedem Spieler und jeder Mannschaft. Die Spezialisten unter Euch dürfen sich auf solch eine Menge nützlicher Information über die Idole der Basketballwelt freuen und sich in den Untermenüs der Statistiken voll austoben. An Spielmodi hat Tecmo auch nicht geizt, denn Vorsaison, Hauptsaison, All-Star-Spiele und vieles mehr sorgt für Variationen auf allen Ebenen. Neu ist, daß man sich nicht nur als aktiver Spieler auf dem Feld beweisen kann, sondern die Sache auch als Coach von der Bank aus in Angriff nehmen kann. Bei dieser Spiel-Version agiert die Mannschaft selbständig - und zwar nach Euren Vorgaben. Selbstverfreilich könnt Ihr Eure eigenen All-Star-Teams

zusammenstellen und gegen den Rechner, einen leibhaftigen Gegner oder gar nicht zocken, sondern Euch einfach zurücklehnen während sich der Rechner bekriegt. Jeder Hero hat sein eigenes Sprite, die Musik ist ordentlich, Soundeffekte sorgen für Hallenfeeling und eine Menge Zuschauer samt dazugehörigem Lärm lassen einen schnell vergessen, daß man vor dem Bildschirm sitzt.

(km)

FAZIT:

Tja, was bleibt noch zu sagen? Eigentlich nichts, denn das Modul spricht für sich - KAUFEN, schwebt in großen Lettern über der Verpackung, wie von Geisterhand geschrieben. Mechwarrior war der Hammer, aber Shadowrun ist die Krönung. Bleibt zu hoffen, daß das nächste Modul von Data East und Beam Software auf diesem Niveau bleibt, aber auf alle Fälle ist ihnen der Titel als beste Rollenspielfirma neben Enix und Nintendo auf dem SNES gewiß. Möge die Matrix mit Euch sein.

FAZIT:

Tecmo ist mit dieser Umsetzung mit dem Begriff Simulation zu ganz neuen Dimensionen aufgebrochen. Ich glaube man kann nicht viel mehr an Realität des Spielablaufes und des ganzen Zirkus drumherum in einem Spiel verwirklichen.

SNES

Besonderheiten

- Zwei Batteriespeicher
- Fesselndes Spielgeschehen

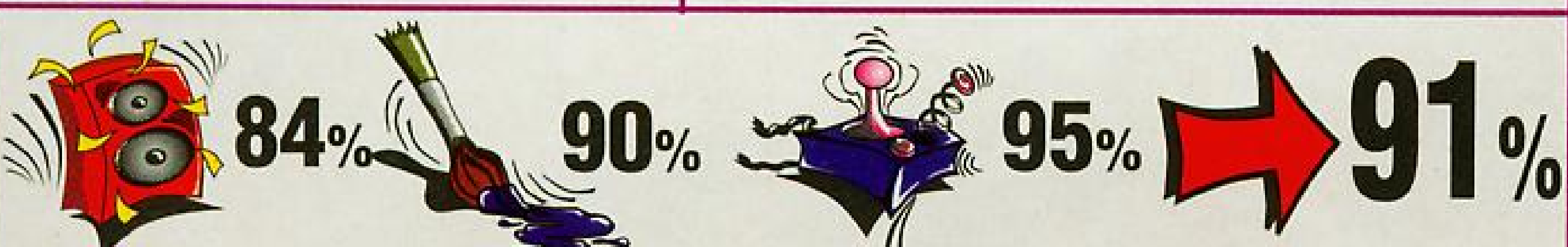
ROLLENSPIEL

Hersteller Data East

Preis ca. DM 140,-

Muster von

Zapp Games



SNES

Besonderheiten

- Umfangreiche Statistiken
- Trainer- und Zwei Spieler- Modus

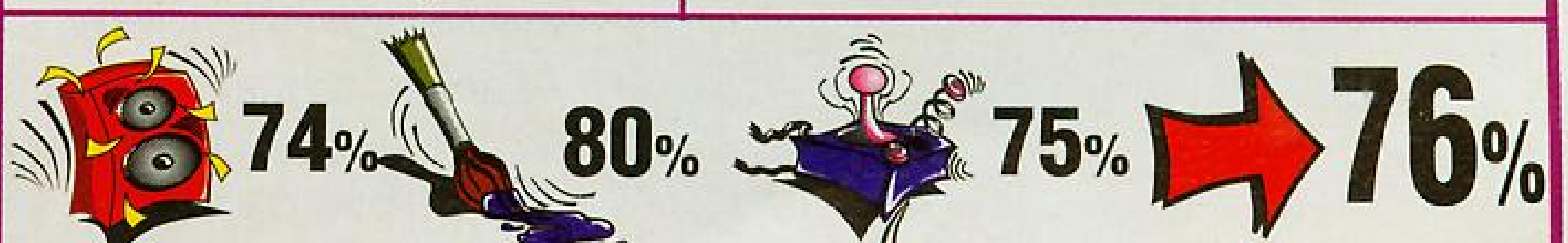
SIMULATION

Hersteller Tecmo

Preis ca. DM 140,-

Muster von

TOP 4





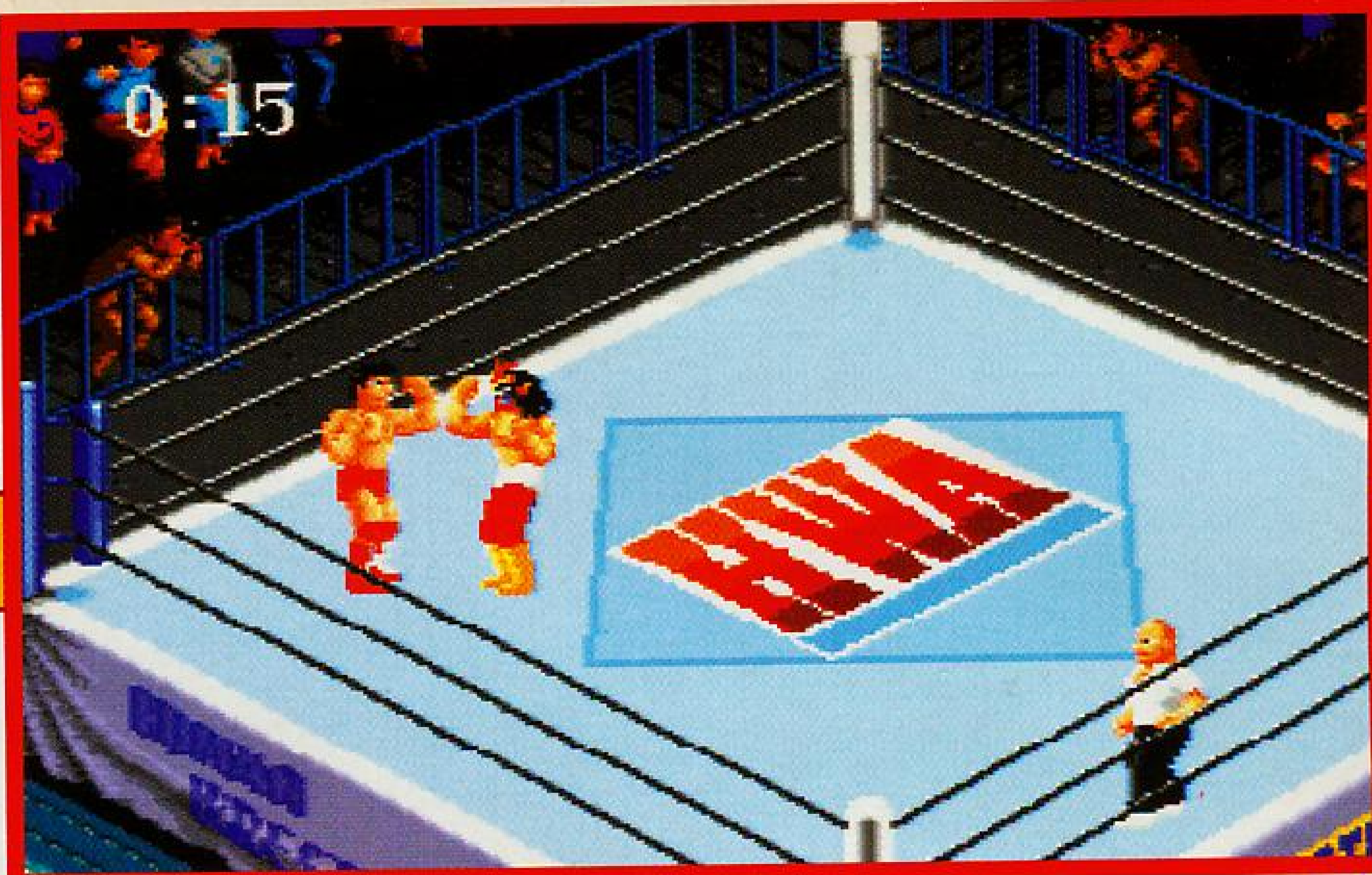
MARIOS MAGIC

Human Entertainment is back! Nach dem völlig verpuschten Human Grand Prix versuchen sich die Programmierer dieses Mal an einem nicht ganz so schnellen Thema. Super Fire Prowrestling 2 nennt sich das Ding und hat wohl etwas mit Catchen zu tun.

Super Fire Prowrestling 2

Doch leider hat sich außer dem Thema des Spiels nichts an der Qualität geändert. 8-Bit Catcher im Stock-Steif-Design versuchen verzweifelt den Spielwitz im Ring zu finden und prügeln sich dabei standesgemäß bis das Blut spritzt oder ein gnädiger Mitspieler über den Netzstecker stolpert. Alleine oder zu zweit kann man sich versuchen, wobei es am wenigsten gesundheitsschädlich ist, wenn der Rechner gegen sich selbst zockt und Ihr Euch an der Frittenbude nebenan den Hals vollstopft. 20 wagetumige

Idioten stehen für diese Prügelkaskade zur Auswahl, die zum Teil sogar unterschiedliche Moves draufhaben. Da sich mein Umgangs-japanisch noch nicht sonderlich verbessert hat, bleibt mir ein Teil der Weisheit in der Anleitung verborgen, aber zumindest kommt man an ein Paßwort ran, was zugleich bedeutet, daß es einen Tournament-Modus geben muß. Gezeigt wird der Schlachtplatz von schräg oben, und je nach Position des Spielers wird der Bildschirm ausschnitt nach rechts oder links verschoben. Die Zuschauer



schon beknackt, aber so fertig hätte man diese Sportart auch wieder nicht machen müssen. Tja, eigentlich bleibt dazu nicht mehr viel zu sagen, denn an diesem Game ist einfach nichts dran, worüber es sich lohnt auch nur eine einzige Zeile mehr zu verlieren. (km)

FAZIT:

Geldverschwendung mit japanischen Schriftzeichen in einer bunten Verpackung - mehr nicht. Human erwies sich einmal mehr als inhuman gegenüber den Konsumenten.

SNES

Besonderheiten

- jap. Anleitung
- 20 Spielfiguren

BEAT 'EM UP

Hersteller Human
Preis ca. DM 150,-

Muster von
Zapp Games



44%



25%



9%



24%

Super Ninja Boy

Nach einem Jahr Ankündigungsfrist gibt es nun endlich die U.S.-Version dieses Action-Rollenspiels um die Erhaltung des Friedens in Chinaland. Wie auf unserer Welt üblich, kann so etwas simples wie einfach friedlich sein enorme Probleme verursachen.



Chinaland war einst ein friedlicher Ort. Besonders nachdem ein Raumschiff aus den Weiten des Alls dort mit dem genialen Friedenswissenschaftler RUB-A-DOC an Bord landete, der mit Charma und Überzeugung im Universum den Frieden verbreitet. Doch als er und sein Raumschiff weiterzogen, kehrten Haß und Mißtrauen nach Chinaland zurück. Jack und Ryu, zwei mutige Ninjakämpfer, haben sich geschworen den Frieden wieder herzustellen. In Zelda-Manier seht Ihr Eure Figur dabei aus seitlich erhöhter Perspektive. In

den Städten könnt Ihr neben der notwendigen Konversation natürlich nützliche Items, Waffen, Zusatzleben und das aktuelle Paßwort erwerben. Neben der witzigen Story ist vor allem der Zwei-Spieler-Modus interessant, der allerdings nur in den Kampfsequenzen aktiv ist. Dann wird von der Überlandsicht in den Battle-screen umgestaltet, in dem Ihr Euch nun alleine oder zu zweit von links nach rechts bewegt und die ankommenden Gegner mit bloßen Fäusten oder mit Hilfe von Waffen niedermacht. In diesen actionlastigen Sequenzen können per Menü Magien angewählt oder auch Waffen gewechselt werden. Grafisch

sind die Überlandwelten generell schlicht ausgefallen. Dafür gibt es eine mit Gags gespickte Story, sowie jede Menge Items, Magien und spezielle Ninja-Angriffe, die erlernt werden können. Zu guter Letzt hätte der Sound auch noch etwas Pflege erfahren können. (at)

FAZIT:

Story und Atmosphäre des Spieles gehen wirklich in Ordnung, doch hat das Spiel den Fehler, daß die Actionabschnitte, in denen Ihr selbst Hand anlegen müßt, spielerisch eine Katastrophe sind. Ihr seid kaum in der Lage, Eure Sprites richtig zu lenken. Das Scrolling ruckelt und ab einem Gegner aufwärts geht die Geschwindigkeit total in die Knie. Schade, schade.

SNES

Besonderheiten

- Zwei-Spieler-Modus
- Paßwortfunktion

ROLLENSPIEL

Hersteller Culture Brain
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Zapp Games



70%



60%



30%



48%



MARIOS MAGIC



suchen verzweifelt hinter den Witz der ganzen Sache zu kommen. Leider habe ich ihn bis jetzt nicht entdecken können - und das nach vier Continues und etlichen Leben.

hilft auch die bunte Grafik mit dem tollen Sound nicht weiter. Die beste Motivation geht flöten, wenn das eigentliche Spiel einfach unspielbar ist, nur weil das Konzept und die Umsetzung absolut nicht zusammenpassen. Schade um die zwei legendären Helden des vergangenen Jahrzehnts. Sie (und der Sound) hätten wahrlich Besseres verdient. (km)

The Blues Brothers

Die Blues Brothers sind wohl jedem bekannt, der die 80er Jahre nicht gerade in Tibet verbracht hat. Die zwei Verrückten, die eigentlich keiner Fliege etwas zu Leide tun können und nur "im Auftrag des Herrn" unterwegs sind, wurden durch den gleichnamigen Film weltberühmt.

Kemco hat sich nun gedacht, daß sie mit Elwood und Jake ein megafarbiges Jump & Run mit fetziger Musik produzieren und so an der Bekanntheit der Titelhelden profitieren können. Leider ist außer dem Namen nicht besonders viel übriggeblieben. Grellbunt ist die Sache auf alle Fälle, denn man hat gewiß die komplette Farbpalette von Nintendos

Flaggschiff ausgenutzt. Auch von der musikalischen Seite geht das Teil flott ab. Viel Digis und eine starke Titelmusik sorgen für Stimmung im Laden. So weit, so gut. Doch nun kommt der Haken an der Sache: das Spiel selbst. Zu zweit gleichzeitig oder alleine wahlweise Jake oder Elwood steuernd, rasen wir nun als unverkennbare Sprites in der Landschaft herum und ver-

Kemco, Kemco, Ihr habt auch schon bessere Teile geliefert. Warum müßt Ihr auch alles so schwer machen? Eine etwas präzisere Steuerung (man rutscht quasi nur) und vielleicht nicht ganz so viele Fallen und Gegner hätten vermutlich schon genügt, um ein durchaus interessantes Game zu liefern. Aber in der vorliegenden Version

FAZIT:

Viel Idee, Grafik und Sound, aber leider zu wenig Spiel. Kauft Euch lieber den Originalfilm (um den Modulpreis bekommt ihr eh drei) und genießt ihn in aller Ruhe.

SNES

Besonderheiten

- Jap. Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

JUMP 'N RUN

Hersteller Kemco
Preis ca. DM 150,-

Muster von
Zapp Games



CYBERSOFT-VERSAND

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Ladenverkauf: Theresienstr. 152 · 80333 München · Tel. 089/522787 · Reisewitzer Str. 46 · 01159 Dresden

IBM / PC

1869	DV	79,00
A-Train	DV	95,00
Ambush at Sorrior	DV	99,00
Atac	DA	89,00
B-17 Flying Fortress	DA	83,00
Balance	DV	36,00
Battle Isle Datadisk 2	DV	45,00
Battlechess 4000	DA	72,00
Battleloads	DA	51,00
Bundesliga Prof. 2.0	DV	74,00
Buzz Aldrin's Race	DA	88,00
Challenge of the Five Realms	EV	93,00
Civilisation	DV	83,00
Comanche	DV	89,00
Dune 1	DV	39,00
Dune 2	DV	79,00
Eishockey Manager	DV	79,00
Empire Deluxe	EV	85,00
Eye of the Beholder 3	EV	7,00
F-19 Stealth Fighter	DA	39,00
Falcon 3.0	DA	83,00
Fire and Ice	DA	58,00
Flashback	DV	66,00
Freddy Pharkas	EV	67,00
Gunship 2000	DA	85,00
Hannibal	DV	85,00
History Line (1914 - 1918)	DV	82,00
Home Alone	DA	39,00
Home Alone 2	EV	29,00
Humans Race Stand Alone	DV	59,00
Island of Dr. Brain	EV	59,00
Jonathan	DV	83,00
Jordan in Flight	DA	79,00
KGB	DV	59,00
Kings Quest 6	DV	83,00
Lemmings 2	DA	42,00
Links 366 Course	EV	42,00
Links 366 Pro	DA	95,00
Lure of the Temptress	DV	39,00
Maniac Mansion 2	??	79,00
Maniac Mansion Typing	DV	59,00
Maupassant	DV	35,00
Might & Magic 3	DV	99,00
Penhouse (Hot Numbers)	DA	39,00
Pinnball Dreams	DA	39,00
Premier Manager	EV	39,00
Prince of Persia	DA	73,00
Reach for the Skies	DV	59,00
Realms	DV	19,00
Ringworld	EV	77,00
Sensible Soccer	DA	56,00
Shadow of the Comet	EV	82,00
Space Hulk	DA	64,00
Space Quest IV	DV	67,00
Stellar 7 (VGA)	DV	39,00
Street Fighter 2	DA	63,00
Strike Commander	DA	89,00

Stunt Island	DV	92,00
Taskforce	DA	85,00
Transactica	DV	59,00
Ultima 7 (Part Two)	DA	85,00
Ultima Underworld 2	DA	77,00
Unlimited Adventure	EV	69,00
WWF European Rampage	EV	42,00
War in the Gulf	DV	75,00
Waxworks	EV	39,00
Whale's Voyage	DV	76,00
Willy Beamish	DA	49,00
X-Wing	EV	77,00
X-Wing	DA	89,00
Xeno Bots	DA	79,00

ZUBEHÖR

Competition Pro Mini Joystick	59,00
Gamecard (2Ports Analog)	20,00
Gravis Eliminator Game Card	62,00
Gravis Gamepad	45,00
Gravis Joystick sw	73,00

IBM CD-ROM

7th Guest	DA	119,00
Eye of the Beholder 3	EV	79,00
Patrizier	DV	89,00
Prince of Persia Nam	EV	49,00
Wing Commander Ultima 6	EV	49,00

SUPER NES

Act Raiser	dt	114,00
Alien 3	dt	115,00
American Gladiator	us	119,00
Axley	dt	115,00
Batman Returns	jp	109,00
Bob	dt	109,00
Chester Cheeta	us	109,00
Congos Caper	dt	109,00
Desert Strike	dt	99,00
Dragon's Lair	dt	89,00
Zero	dt	89,00
21 Epochs Beat II	jp	119,00
Satan's Fury	dt	109,00
Final Fight 2	jp	129,00
Gods	dt	114,00
Harley's Humping	dt	105,00
Home Alone 2	dt	109,00
Hunt for Red October	dt	119,00
Kick off	dt	116,00
King Arthur's World	dt	129,00
Lost Vikings	us	109,00
Mechwarrior	dt	149,00
Mechwarrior	us	109,00
Mortal Combat	dt	149,00
NHLPA Ice Hockey	dt	119,00
Parodius	dt	117,00
Pierre le Chet	dt	139,00

Powermonger	dt	117,00
Prince of Persia	dt	117,00
Road Runner	dt	115,00
Shanghai	dt	129,00
Sim City	dt	89,00
Spiderman / X-Man	dt	109,00
Star Fox / Star Wing	jp	115,00
Star Wing	dt	119,00
Streethunter 2	dt	89,00
Super Bomber Man	jp	125,00
Super Drivin Suzuki F-1	dt	119,00
Super Dunk Star	jp	119,00
Super Slap Shot (Ice-Hockey)	jp	139,00
Super Star Wars	dt	119,00
Super Strike Eagle (F-15)	us	119,00
Super Swiv	dt	129,00
Terminator 1	dt	119,00
Test Drive II (The Duel)	dt	119,00
Tiny Toons	dt	115,00
Tom & Jerry	dt	117,00
Toys	us	109,00
Turtles 4	dt	109,00
Twin Bee	jp	129,00
WWF Royal Rumble	dt	119,00
Wanyes World	us	109,00
Wing Commander	dt	119,00
Wordtris	us	99,00
World League Basketball	dt	89,00
Wrestlemania	dt	119,00
Zelda 3	dt	89,00

ZUBEHÖR

Action Replay Pro Super NES	dt	109,00
Pro Pad SNES	dt	29,00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Universal Adaptor SNF-201	us	39,00

MEGA DRIVE

Alien III	us	85,00
Aquatic Games	us	49,00
Batman Returns	dt	89,00
Block Out	jp	89,00
Chiki Chiki Boys	jp	49,00
Desert Strike	us	89,00
Ecco the Dolphin	dt	99,00
Fantasia	jp	39,00
Fatal Fury	jp	89,00
Hardball III	dt	109,00
James Bond 007	us	89,00
James Pond II	us	39,00
John Madden Football II	us	45,00
Lemmings	dt	99,00
McDonald's Gladiators	dt	99,00
NBA II Jordan vs Bird	us	43,00
NHLPA Hockey	us	85,00
NHLPA Hockey 93	dt	99,00
Road Rash 2	dt	99,00
Sonic 1	jp	42,00
Sonic 2	dt	65,00

Sonic 2	jp	69,00
Splatter House 3	jp	89,00
Summer Challenge	dt	89,00
Terminator 2	dt	99,00
Thunder Force 4	dt	99,00
Tiny Toon	dt	89,00
Turtles Hyperstone Heist	dt	96,00
Wonderboy 3	jp	39,00
World of Illusion	us	83,00
World of Illusion	dt	89,00

ZUBEHÖR

Action Replay Pro Megadrive	dt	109,00
Converter	us	19,00
Maverick 3 Joystick	dt	35,00
Mega Drive o. Spiel	dt	219,00
Pro 2 Joystick	jp	35,00

AMIGA

Arabian Nights	EV	55,00
B.C. Kid	DA	55,00
Battle Isle Datadisk 2	DV	49,00
Beavers	DA	55,00
Body Blows	DA	54,00
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DV	69,00
Chaos Engine	DA	51,00
Chuck Rock 2	DA	29,00
Darkseed	DV	69,00
Das schwarze Auge (1 MB)	DV	79,00
Desert Strike	DA	56,00
Dune 2	DV	56,00
Eishockey Manager (1 MB)	DV	74,00
Flashback	DV	63,00
Gunship 2000	DA	69,00
History Line (1914-1918)	DV	89,00
Home Alone 1	DA	35,00
Jonathan	DV	83,00
Lemmings 2	DV	62,00
Lion Heart	DA	55,00
Lotus 3	DA	55,00
Patrizier (1 MB)	DV	69,00
Sensible Soccer 92 93	DA	43,00
Street Fighter 2	DA	65,00
Strip Poker 2 Deluxe	DA	49,00
Superfrog	DA	54,00
Super Jeff	DA	25,00
Transactica	DV	59,00
Whale's Voyage	EV	65,00
Wing Commander	DV	29,00

ZUBEHÖR

3-Tasten Maus	39,00
Kick-Rom Selektor	49,00
Laufwerk 3.5 Extern	129,00
Laufwerk A500 Intern	109,00
Speichererweiterung 512k A 500	59,00

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten DM 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des gesamten Angebots gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!



**MARIOS
MAGIC**

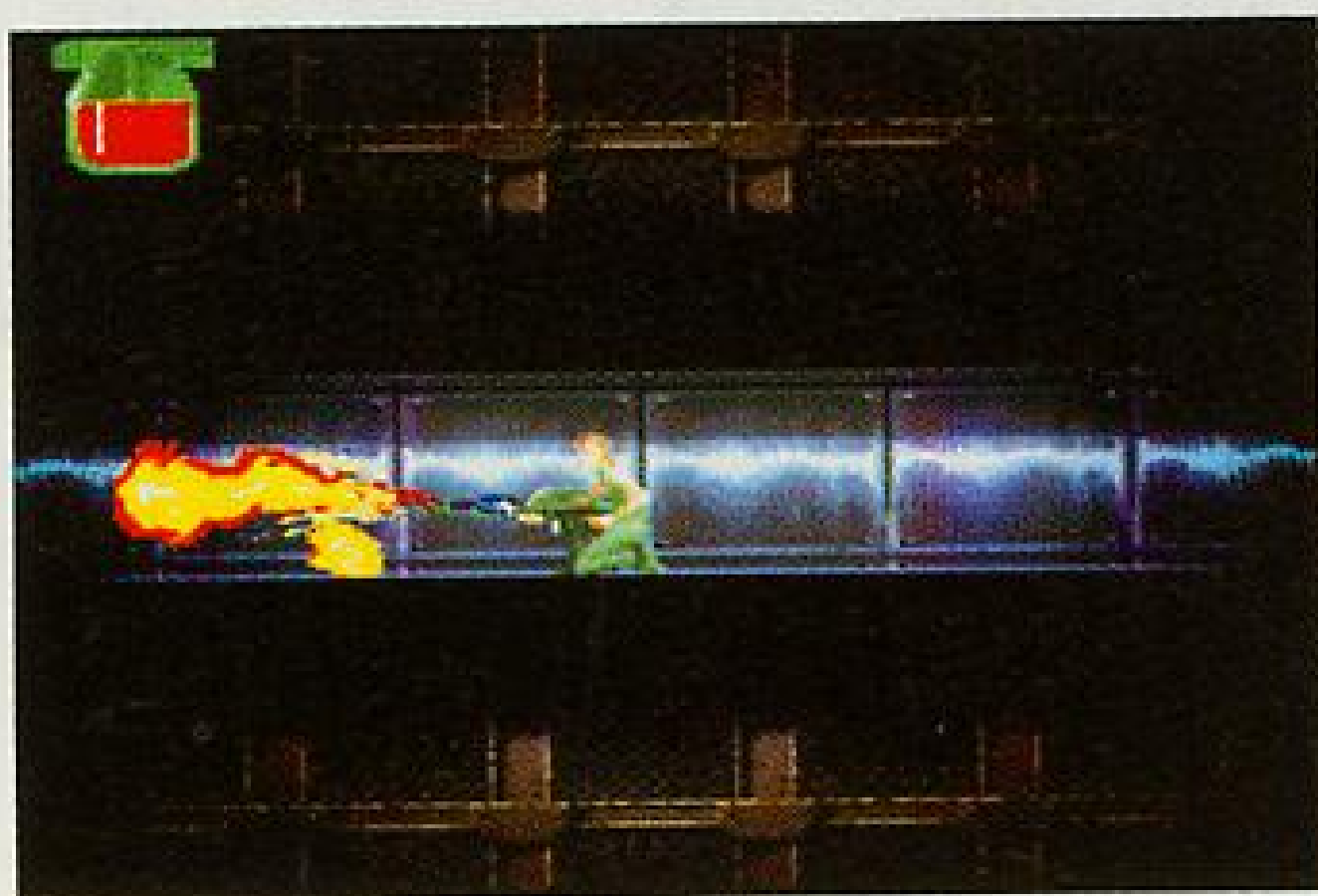
Alien



III

Ripley, die auf dem Nachhauseweg in die vermeintliche Sicherheit wegen einer Störung des Raumschiff-Zentralcomputers der Sulano in ihrer Tief Schlafüberlebenszelle in Richtung des nächsten bewohnbaren Planeten davongeschossen wird, überlebt als einzige die Notlandung. Die in ihrer Begleitung befindlichen anderen beiden Überlebenden sterben und die Fragmente des hilfreichen Androiden Bishops werfen die Bewohner der Strafkolonie auf die Müllkippe für Elektronikschrott. Das vorliegende Abenteuer in den Gebäuden und dem unterirdischen Stollengewirr der ehemaligen Bleierz-Mine zeigt das kahlgeschorene Sprite im Kampfdrill und schwerbewaffnet mit Schnellfeuergewehr, Granat- und Flammenwerfer. Damit

übernehmen die Spieledesigner wie schon in allen vorangegangenen Umsetzungen zwar die Rahmenhandlung und Umgebung aus der Original-Filmvorlage, ergänzen die spannende aber waffenlose Story durch das Arsenal der Ballerorgie aus Teil 2 (Alien - Die Rückkehr). Die im Rettungsschiff eingeschleppte Xenomorph-Königin legt in aller Verborgenheit ihre Eier ab und

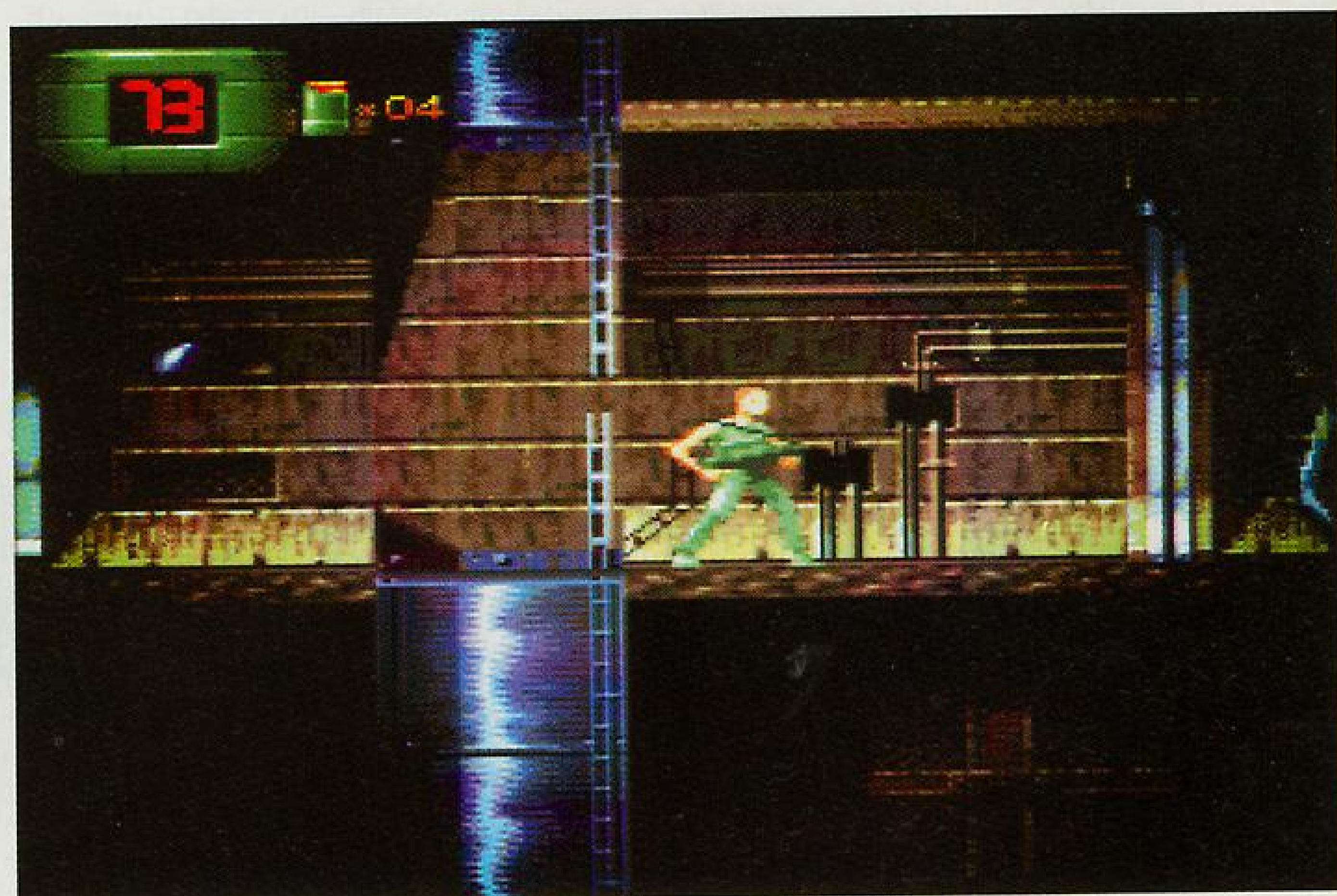


schon bald attackieren die Außerirdischen in allen Entwicklungsstufen (Face-Hugger, Fighter und erwachsene Aliens) die Besatzung der Station. Wieder einmal liegt es in den Händen der Heldin, die als Vorrats-Brutkörper gefangenen Menschen zu befreien und die Königin zu finden und zu vernichten. Dazu muß sich Ripley durch die gesamte Arbeitsstation mit all ihren Lagerhallen, Wohneinrichtungen und Lüftungsschächten, sowie das Kraft-

FAZIT:

Genial und knochenhart, fordernd und lockend - so präsentiert sich die beste aller Alien 3-Versionen dem Spieler. Wer in solchen Spielen relativ neu ist, sollte woanders noch etwas üben, damit ihn der Frust nicht packt. Für alle Fortgeschrittenen ist dieses Teil ein Muß.

Jetzt ist das Set komplett. Mit dem dritten und letzten Abenteuer der mutigsten Frau des Universums für das Super NES haben jetzt alle bedeutenden Konsolen Anteil an den dramatischen Ereignissen auf Fiorina 161, dem vergessenen Gefängnisplaneten am A.... der Milchstraße, der wider Willen zum Brennpunkt des Kampfes gegen die außerirdischen Invasoren wird.



werk und die Gießhalle bewegen, die Eier vernichten, die Königin durch konzentrierten Beschuß aus allen Waffen lähmen und in die Bleischmelze werfen. Dazu kann sie springen, geduckt laufen, an Leitern, Seilen und Ketten klettern, an Rohren und Leitungen hangeln, Schotte zuschweißen und an Computerterminals Informationen abrufen. Diese Aktionen führt unser recht großes Sprite mit einer derart eleganten Animation durch, daß sie sich durchaus mit Konamis Prince of Persia vergleichen kann. Zwar entfiel das beinharte Zeitlimit der Mega Drive-Version, doch trotz der drei

einstellbaren Schwierigkeitsgrade sind die einzelnen Levels granithart. Die düstere Supergrafik, die atmosphärisch gut passenden Sounds und die actiongeladene Horrorstory ziehen uns aber immer wieder vor den Schirm zu einem (weiteren) letzten Versuch, das Paßwort für den nächsten Level zu ergattern. Selten waren Motivation und Frust, Killerinstinkt und Kombinationsgabe so gleichermaßen gefordert wie in diesem Action-Adventure. Zur Zeit sind Flashback (MD) und Alien 3 (SNES) die Maßstäbe bei den Adventures. Konsolensoftware at its best!

(re)

SNES

Besonderheiten

- deutsche Anleitung
- Paßwortfunktion

ACTION-ADVENTURE

Hersteller Acclaim/LJN Muster von
Preis ca. DM 130,- Hersteller



82%



90%



86%



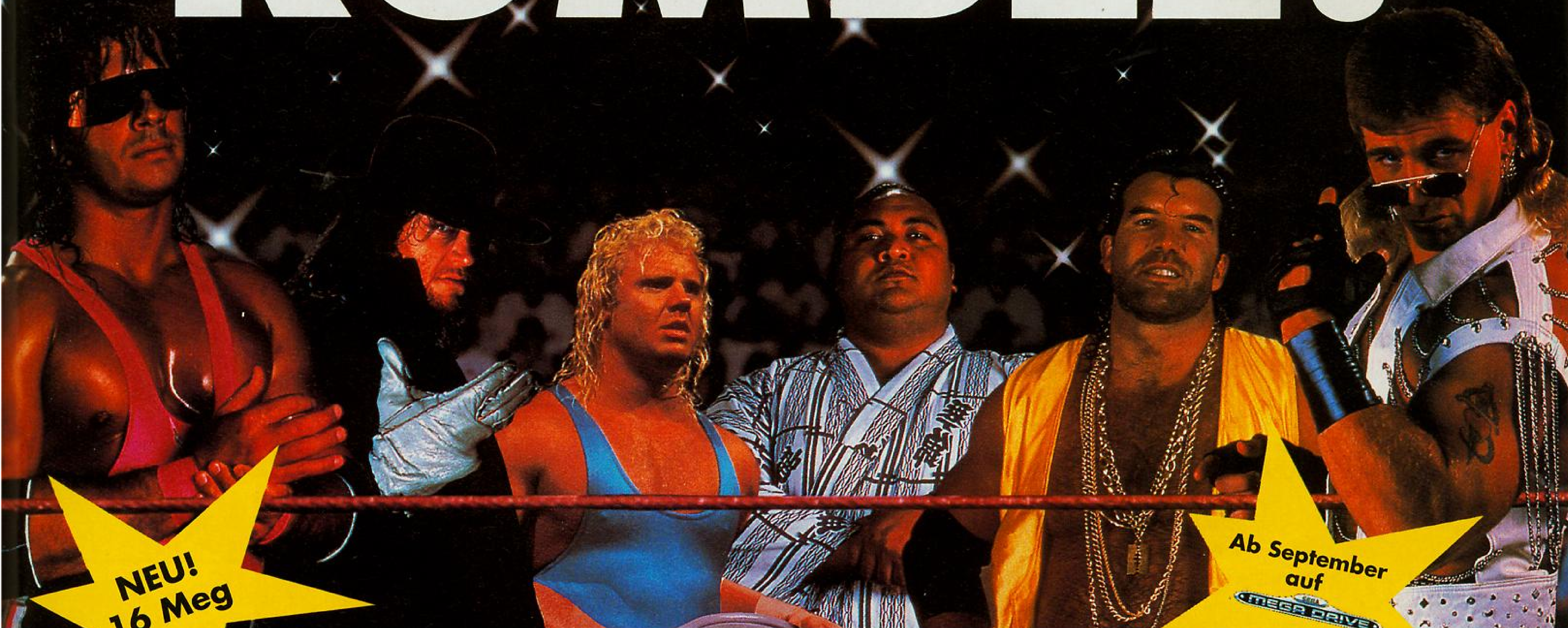
87%



MR. PERFECT* BRETT "HIT MAN" HART* RIC FLAIR* SHAWN MICHAELS* CRUSH* THE UNDERTAKER* THE NARCISSIST LEX LUGER* TATANKA* MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE* YOKOZUNA* RAZOR RAMON* MACHO MAN RANDY SAVAGE*

IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!



NEU!
16 Meg

Ab September
auf

MEGA DRIVE



NIMM PLATZ,
MR. PERFECT!



DER UNBELIEBTE
AUGENQUETSCHER!



DER TOMBSTONE-
PILEDRIIVER –
RUHE IN FRIEDEN!



ZWEI- UND DREI-
MANN-ACTION!!



Weitere **W** Super-Videospiele für:

GAME BOY!

Superstars' 2
King of the Ring*

GAME GEAR

Steel Cage
Challenge*

Nintendo
Entertainment System

Steel Cage
Challenge*

Master System II

Steel Cage
Challenge*

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super
WrestleMania*
Royal Rumble*

MEGA DRIVE

Royal Rumble*

The World Wrestling Federation * logo and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc. * All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Nintendo Super Entertainment System®, Game Boy™ and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim® and Flying Edge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved.





MARIOS MAGIC

Kennt Ihr auch dieses Gefühl?

Ihr liegt nachts im Bett und Euer Teddybär starrt Euch an. Und hat sich da nicht gerade der Spielzeug-Panzer bewegt und sein Rohr auf Euch gerichtet? Fragen tauchen auf. Liebt mich mein Spielzeug? Oder will der große braune Bär meinen Platz am Frühstückstisch?

TOYS



Für alle, die nicht wissen wovon ich gerade rede, denen sei Toys empfohlen, denn in Toys lernt Ihr Spielsachen von einer gänzlich anderen Seite kennen. Toys, ist die Umsetzung eines derzeitigen Kinohits. Lesley, der etwas verschrobene Sohn des ehemaligen Firmengründers von Zevo Toys will versuchen, die unter bösem Einfluß stehende Firma zurück in den Familienbesitz zu bringen. Ein skrupelloser General, der Firmenchef, will das natürlich verhindern und hat harmlos aussehende Spielsachen zu gefährlichen Waffen umprogrammiert. Zusätzlich besitzt er Überwachungskameras, die selbständig mit Laser angreifen können. Lesleys Aufgabe ist es nun in jedem Level zuerst die Kameras auszuschalten. Er startet das Spiel mit einem Erdnußgewehr bewaffnet. Aber bei dieser simplen Bewaff-

nung muß es nicht bleiben, denn in herumliegenden Geschenkpaketen gibt es zusätzliche Extras wie z. B. Wasserballons, Tomaten, Kreisel, Bowlingkugeln, selbstangreifende Spielzeug-Enten und vieles mehr. Mit "L" oder "R" können die einzelnen Waffen durchgeschaltet werden. Aber auch der Feind ist gut ausgerüstet. Kleine Panzer und Hubschrauber, Springteufel und marschierende Bomben behindern Lesley auf seinem Weg. In den ersten drei Levels soll unser Held nun die schon oben erwähnten Laserkameras ausschalten. Diese Kameras werden von Jeeps und Miniaturpanzern bewacht. Zuerst einmal müssen die Jeeps ausgeschaltet werden, denn so lange die aktiv sind, sind die Panzer unverwundbar. Hat man es schließlich geschafft, wird der Bildschirm umgeblendet und man sieht jetzt eine riesengroße Kamera, die als niedlicher Elefant getarnt ist. Unter dem Rüssel des Elefanten befindet sich die Kameralinse. Mit einer Wasserpistole (per Fadenkreuz) spritzt man nun dem Elefanten Wasser in die Augen, woraufhin sich die Linse kurz öffnet und ebenfalls mit Wasser bespritzt werden kann. Energiebalken zeigen uns den Zustand der Kamera und Les-

leys Wasservorrat. Bei diesem Zwischenspiel ist permanente Action angesagt, denn wenn man zu langsam agiert, fängt der Elefant an zu leuchten und schießt mit einem Laser, was negative Folgen für Lesleys Lebensenergie hat. Das eigentliche Spielgeschehen in der Spielzeugfirma läßt sich am besten mit Soulblazer oder Gauntlet vergleichen und wird von schräg oben dargestellt. Die Laserkamerasequenz kommt voll jahrmarktmäßig. Ab Level 4 ändert sich der Spielablauf dann um 100 Prozent und wird abwechslungs-

FAZIT:

Toys ist ein recht unterhaltsames Spiel, das zugegebenermaßen sehr schwer ist und auch nur begrenzt Abwechslung bietet, aber trotzdem seinen eigenen Reiz hat. Es ist mit Sicherheit kein "Mußspiel", allerdings auch kein Fehlkauf.

reicher. Lesley fliegt mit einem Spielzeugflugzeug durch die Straßenschluchten Manhattans. (ray)



Nachdem man sich an die Isometrische Darstellung gewöhnt hat, spielt es sich sehr flüssig



SNES

Besonderheiten

- englische Anleitung
- hoher Schwierigkeitsgrad

ACTION

Hersteller Absolute
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4





Powermonger

Achtung - gute Neuigkeiten für alle Welteneroberer! Es ist wieder soweit, ein neuer Kontinent muß erobert werden. Natürlich nur für den Fall, daß Ihr überleben wollt und Euch nicht von dahergelaufenen Wilden massakrieren laßt, denn aus Eurem eigenen Reich Miremer wurdet Ihr soeben vertrieben. Mit dem letzten Hemd am Leibe und 20 getreuen Kämpfern spült Euch das Schicksal an das Ufer dieser fremden, gefährlichen Welt.

Nach der Ankunft stellen wir fest, daß die Welt in 195 Territorien (= Levels) aufgeteilt ist, die jeweils von bis zu drei Völkern bewohnt sind. Diese leben miteinander in ständigem Zwist und Neuankömmlinge passen da einhundert Pro nicht auch noch in die Landschaft. Ihr könnt Euch auch nicht einfach in die Ecke setzen und warten, bis die anderen an Altersschwäche oder Schwerthie-

das Abbrechen von Kämpfen, bevor die Gegner alle vernichtet sind - denn Sieger eines Kampfes ist derjenige, der den überwiegenden Bevölkerungsanteil eines Gebietes oder einer Siedlung stellt. Die überlebenden Gegner werden also zu den neuen Gefolgsleuten und können sogleich sinnvoll eingesetzt werden. Deshalb genügt es zur Eroberung eines Gebietes auch richtigerweise den überwie-



Durch die Icon-Steuerung läßt sich das Spiel auch gut mit dem Pad steuern.

ben gestorben sind, denn diese stellen Euch nach und wenn sie Euch erwischen, ist's aus mit dem Traum vom Eigenheim. Die Grünen, die Blauen und die Roten sind somit alle Eure Gegner, was die Sache anders herum betrachtet recht eindeutig macht. Aber nur mit Zerstören ist es nicht getan, denn der permanente Verbrauch von Lebensmitteln erfordert ein geplantes Vorgehen wie das Abstellen von Anhängern zum Produzieren von Lebensmitteln und

genden Anteil der Bevölkerung zu stellen. Zu Beginn eines Levels startet Ihr jeweils in einem Turm, Eurem zunächst einzigen Immobilienbesitz. Die in kompletter 3D-Polygongrafik gezeichnete Landschaft kann abgescrollt werden und wegen Eurer geringen Stärke sind Farmen und kleinere Orte die anfänglichen Ziele. Da wir grundsätzlich ohne Waffen starten, müssen in Siedlungen sog. Workshops aufgesucht werden, in denen Gegenstände erfunden



werden. Welche, das hängt von den Rohstoffen und vom eingestellten Aggressionsgrad Eures Obermackers ab. Die Spanne reicht von Pflügen bis zu Katapulten. Im Endeffekt müßt Ihr mit 16 Befehlen die Geschicke Eurer Sippe lenken, auf daß sich die weißen Siedler (Eure) vermehren, Nahrungsmittel produzieren und Eure Streitmacht vergrößern. Zur besseren Übersicht gibt es verschiedene Optionen, Statistik-Infos und die Möglichkeit, die Landschaft in 90-Grad-Schritten zu drehen. In späteren Levels ist der Gegner zunächst so überlegen, daß einer Konfrontation möglichst aus dem Weg gegangen werden muß. Eine taktische Maßnahme ist das Aufteilen der eigenen Streitmacht und das parallele Agieren an verschiedenen Stellen der Landkarte. Der Sound ist - für eine Simulation typisch - auf realistische Geräusche wie Hämmern, Sägen und Schwertklirren beschränkt. Grafisch wurden die verschiedenen Jahreszeiten gut umgesetzt, auch sieht die Oberfläche in der vergrößerten Zoom-Stufe recht detailliert aus, nur wirken für SNES-Verhältnisse das Gelände und die Sprites etwas unscharf, außerdem sind die Farben ein wenig blaß geraten. Wer eine SNES-Maus sein Eigen nennt, kann diese anstatt des Joypads benutzen, was die viele Icon-

Anklickerei doch um einiges bequemer und schneller macht. Zur Vollständigkeit sei noch erwähnt, daß es (natürlich) pro Level ein Paßwort gibt, mit dem die Eroberungs-Kampagne jederzeit fortgesetzt werden kann. Die bereits 'befriedeten' Gebiete sind auf einer Übersichtskarte gekennzeichnet. (re)



FAZIT:

Endlich! - möchte man fast sagen. Seit dem Erscheinen von Bullfrogs Populous in den Anfangstagen des SNES ist nun schon einige Zeit vergangen, ohne daß ein vergleichbares Spiel aus dieser Gattung der reinrassigen 3D-Echtzeit-Strategiespiele nachgeschoben wurde. Dem wurde jetzt Abhilfe geschaffen und zwar mit einer insgesamt gut gelungenen und sehr spielbaren Umsetzung.

SNES

Besonderheiten

- Echtzeitablauf, 195 Levels,
- unterstützt SNES-Maus

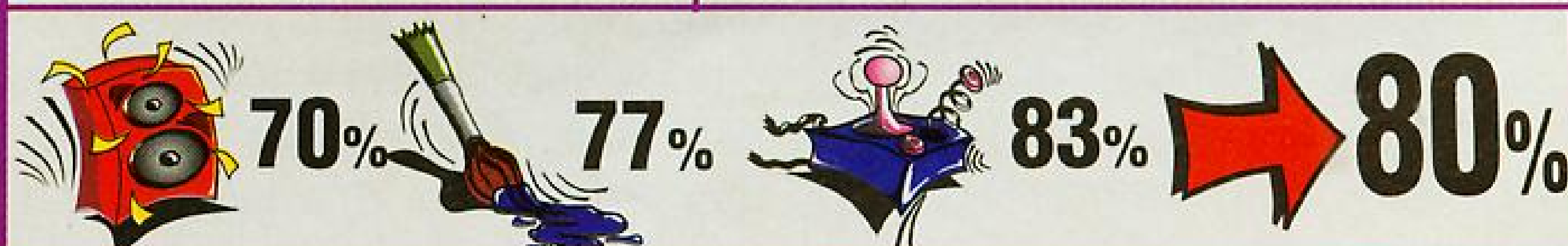
SIMULATION

Hersteller

Bullfrog/Imagineer
Preis ca. DM 140,-

Muster von

TOP 4





MARIOS MAGIC



Lost Vikings

Fehlt Euch bei Knobelspielen die Action? Haßt Ihr es, fuddelige Sprites anzuklicken und zuzuschauen wie Eure Figuren wegen einer Zehntelsekunde falschen Timings draufgehen? Jetzt gibt es endlich was für Euch!

Drei wackere Wikinger werden eines Tages von einem Alienraumschiff entführt. Etwas verwirrt sind Erik, Baleog und Olaf schon, doch ausgestattet mit ihrem urtümlichen Selbstvertrauen machen sich die drei Kame-

der mit einem Schild ausgerüstet ist. Dieses benutzt er um Feinde und deren Schüsse abzublocken. Außerdem kann er schweben, indem er den Schild über den Kopf hält. Diese Stellung kann Erik übrigens auch dazu benutzen, um vom



raden auf, den Heimweg zu finden. Das Ziel des Spieles besteht darin, jeweils alle drei Wikinger zum Ausgang des jeweiligen Levels zu führen. Stirbt Euch einer der Nordmänner unter dem Pad weg, ist der Level zwar nicht mehr zu gewinnen, Ihr könnt jedoch mit den verbleibenden Figuren die nächsten Hindernisse und Fallen erkunden. Die drei Wikinger haben gänzlich unterschiedliche Fähigkeiten. Erik kann schnell laufen, in die Höhe springen oder durch einen gezielten Kopfstoß aus vollen Lauf Gegner oder Wände niedermachen. Baleog, der Schmied, ist der Waffenmeister. Er sorgt mit Hilfe von Schwert und Pfeilspitze dafür, daß alle Gegner genügend Eisen in ihrer Diät haben. Swift schließlich ist ein dickbäuchiger Nasenbohrer,



Schild aus durch Hochspringen an sonst unerreichbare Punkte zu gelangen. Doch ganz ohne Hilfsmittel sind unsere Wikinger nicht unterwegs. Während des Spieles gibt es verschiedene Items zu finden, welche die Aufgabe um einiges erleichtern. Energiespendendes Essen, Smart Bomben oder



Feuerpfeile entpuppen sich als lebensnotwendig auf dem beschwerlichen Weg durch die insgesamt 37 Levels. Grafisch gesehen ist Lost Vikings allererste Sahne. Die tolle

Animation der Hauptfiguren, abwechslungsreich gestaltete Levels und Gegner, sowie jede Menge grafischer Gags sorgen für die entsprechende Motivation. Insbesondere die knifflige Kombination der unterschiedlichen Fähigkeiten der Figuren läßt die gefürchteten Suchterscheinungen auftreten. Der Schwierigkeitsgrad nimmt langsam aber stetig zu, so daß Anfänger in diesem Genre keine Startprobleme haben, die Profis aber auch nicht zu kurz kommen. Die Musik ist poppig bis technomäßig, technisch gefällig aufbereitet und liegt somit voll im momentanen Trend. Natürlich gibt es dem Spielumfang entsprechend pro Level ein Paßwort und der Zwei-Spieler-Modus schließlich hebt dieses Modul endgültig auf den Thron. (at)

FAZIT: Endlich ist jemand auf die Idee gekommen, ein lemmingsmäßiges Denkspiel mit Geschicklichkeits- und Actionelementen anzureichern. Wer The Humans kennt, hat eine gute Vorstellung davon, was ihm bevorsteht. Mein Tip: Zugreifen!

SNES

Besonderheiten
- Paßwortfunktion
- Zwei-Spieler-Modus

ACTION / STRATEGIE

Hersteller Interplay
Preis ca. DM 140,-
Muster von Zapp Games



Darf's ein bißchen mehr sein...?

Ich lese eure Zeitschrift schon seit dem ersten Heft. Ich bin nicht nur begeistert davon, sondern regelrecht süchtig danach.

Hallo Amiga Games

Wenn ich eure Zeitschrift ein 1 bekomme 1 Monat habe ich die abgeschickt da noch

Die Amiga Games als solches und die Abstand das beste was je im Genre Co Und 7,-DM sind noch viel zu wenig für Rolls Royce gibt es ja auch nicht für Der Preisvergleich ist gen

Kein Kommentar.
Anm. der Red. AMIGA GAMES

Ich habe die der ersten Au Im letzten viele Reviews 1. Bitte

Hagen liegen wir die letzte Ausgabe. Ein dickes Lob ans ich Dir, Rossi, gar laufenden

Hi Rossi!
Das Ihr die beste Amigazeitschrift mehr zu sagen. Das wißt Ihr ja s zu meinen Fragen und mir schon 1. Wieso bringt 2. Hast Du eine

3/93 sah. Nachdem hab' ich festgestellt, ist doch jetzt schon

Erstmal möchte ich sagen, daß Eue für Geld gibt. bevor ich zu Sache Eurer Zeitschrift sagen. Die Coverdisk ist in Ordnung muß aber nicht sein.

Noch mehr Leistung...

Wir bieten:

- statt einer Coverdisk eine Auswahl vieler Demoversionen zu aktuellen Spielen.
- Entwicklungstagebücher zu den kommenden Top-Hits
- Teamwork - die Seite für CLUBS&FREAKS
- natürlich weiterhin ausführliche Spieletests, Interviews und Specials nur zum Thema AMIGA
- nicht zu vergessen: der "GAMES-Guide", das Poster, die Inside-News und,und,und..

... für noch weniger Geld

Dafür (?) senken wir den Preis auf noch konkurrenzlosere

DM **5,90**

AMIGA Games Discs & Mag

Die NEUE **AMIGA GAMES** ist ab 21.Juli erhältlich!



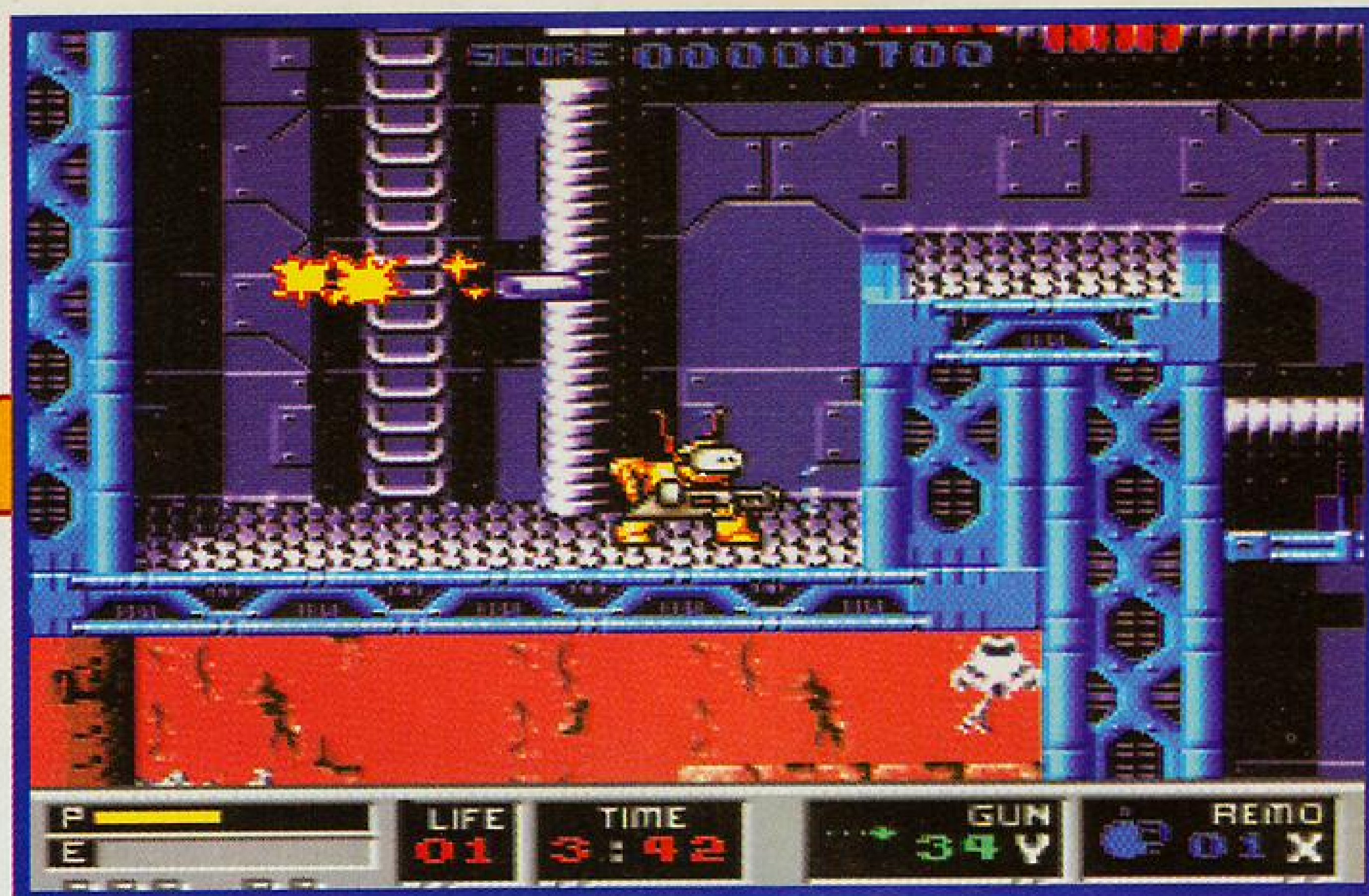
MARIOS MAGIC

B.O.B.

Na wer sagt's denn, auch Maschinen brauchen Liebe. Zumindest BOB, der Roboter wird von menschlichen Gefühlen geplagt und begibt sich auf den Weg zu seiner Freundin.

Aber wie das Blechleben so spielt, kollidiert sein Raumschiff mit einem Asteroiden, woraufhin er abstürzt und eine Bruchlandung auf einer feindlichen Welt baut. Der nun beginnende Kampf gegen den Liebeskummer und die Wüstlinge des Planeten zieht sich über 45 Levels hin. BOB ist mit einigen Waffen ausgerüstet, die ihm das Überleben in der feindlichen Umgebung erleichtern. Unterwegs gibt es relativ viele Power Ups und Munitionsvorräte, so daß Ihr später im Spiel über ein

schlagkräftiges Arsenal verfügt. Ziel der Handlung ist es, in jedem Level den Ausgang zu finden - und zwar lebend. Hierbei gibt es neben den äußerst witzig gezeichneten Gegnern noch eine ganze Menge von hinterlistigen Fallen. Daher muß BOB neben seinen Waffen auch noch seine anderen Fähigkeiten wie Schlagen, Ducken, Springen, Klettern und Hangeln einsetzen. Außer der comicmäßig gestalteten Hauptfigur mit ihrer gelungenen Animation (besonders die verschiedenen Todesarten



sind hier zu erwähnen) können sich auch die detailreichen Hintergrundgrafiken durchaus sehen lassen. Sounds und Musik sind im Stil angepaßt und der Tester zeigte auch nach längerem Zuhören keine Ermüdungserscheinungen, obwohl etwas mehr Abwechslung auch kein Fehler wäre.

Allein der hohe Schwierigkeitsgrad ist ganz und gar nicht komisch, allerdings hat man dem Modul

dankenswerterweise Paßwörter spendiert.

Level-
(re)

Fazit: BOB ist ohne Zweifel ein witziges Actionspiel, das sich aus der Masse der üblichen 08/15-Produkte angenehm heraushebt. Wer diese Art von Games mag und sich nichts schenken lassen möchte auf dem Weg zum nächsten Paßwort, der wird gut bedient.

SNES

Besonderheiten

- Paßwortfunktion
- 45 Level

JUMP 'N RUN

Hersteller Electronic Arts Muster von
Preis ca. DM 120,- Laguna



68%



75%



81%



Dead Dance

'Schon wieder ein Japse-Prügelspiel' war der erste Eindruck beim checken der Verpackung. Das Super NES ist spätestens seit dem hervorragenden Street Fighter 2 einer wahren Flut von diesen Teilen ausgesetzt. Einige dieser Teile waren wirklich nicht mal die Verpackung wert.

Dead Dance ist zum Glück nicht so schlimm ausgefallen. Im Solokampf oder als Story bzw. zu zweit gegeneinander mit frei wählbarem Kampfschau-

platz ist vom Angebot her schon mehr als der Durchschnitt geboten. Bei Story könnt Ihr Euch einen von vier Kämpfern (drei Herren, eine Lady) auswählen und dürft Euch

von Schauplatz zu Schauplatz durchkämpfen. Um dabei weiterzukommen müßt Ihr Euren Gegner jeweils in zwei von drei Runden besiegen. Wenn der andere gewinnt bleiben immer noch drei Continues und ein Paßwort für weitere Versuche. Alle Kämpfer haben ihre eigenen Techniken und sind auch verschieden schnell. Die Schlagvielfalt ist recht groß, allerdings sind die Bewegungen durch die stellenweise träge Steuerung nicht immer einfach auszulösen.

Die inzwischen so beliebte Action Replay-Funktion darf natürlich genauso wenig fehlen wie grafisch aufwendige Hintergründe. Die Statusanzeige und das Gesicht (gegen Ende Marke "triefende Tomate") zeigen Euch an, wieviel Ihr noch verträgt. Wer etwas gegen Endloskämpfe hat, kann auch noch ein Zeitlimit einstellen oder sich eben einen echten Gegner vor die Röhre zerren. Am besten kommt noch die Story-Variante mit Paßwort rüber, welche durchaus eine Weile bei der Stange hält. Doch wer diese einmal durch hat, wird Dead Dance wohl für eine Weile ins Regal stellen. (km)

Fazit: Das grafisch saubere Game mit einer akzeptablen Story inklusive Paßwörtern in technisch recht passabler Aufmachung und überdurchschnittlicher Soundunterlegung ist mit Sicherheit ins vordere Drittel der Prügelhitparade einzuordnen.



SNES

Besonderheiten

- jap. Anleitung
- 2-Player-Mode

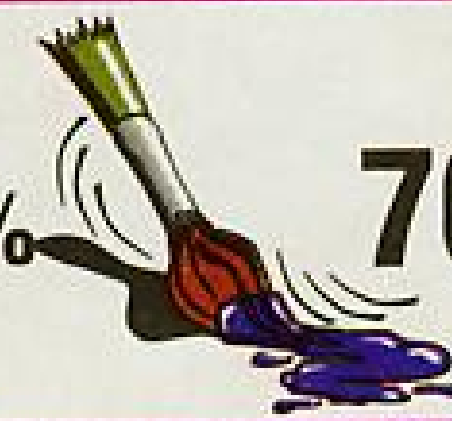
BEAT 'EM UP

Hersteller Jaleco
Preis ca. DM 150,-

Muster von
Zapp Games



69%



76%



74%





Ran an's Telefon...

091 22 - 60 61^{*)}

*) So wird's gemacht:
PLAY TIME Testabo bestellen -
kostenlose Super-Spiele-Sammlung abgreifen!
Bitte nur Werktags zwischen 14.00 und 20.00Uhr.
Schneller geht's nicht!

It's that simple!



MARIOS MAGIC

Wayne's World

Normalerweise müßte ich die Firma THQ auf Schmerzensgeld verklagen. Meine Herren, als Tester muß man sich ja so manchen Schrott reinziehen, aber Wayne's World schlägt praktisch alles Dagewesene.

Auszüge aus einem Gespräch zwischen Robert (re) und mir (ray) nach einem dreistündigen Test von Wayne's World: "Verbrennen wir es?", "Niemals!", "Zeigen wir es Arthur (unser 'leidender' Redakteur) und verlangen mehr Geld.", "Genau!" Gesagt, getan. Zu unserem Leidwesen hatte Arthur aber von unserem Plan gehört und sich vorsorglich mit ein paar Flying Edge-Modulen bewaffnet und so entbrannte einer der spannendsten Kämpfe in der Redaktionsgeschichte. Arthur blieb Sieger, Robert wurde wegen Verstoßen gegen die Genfer Konventionen mit dem Menacer hingerichtet und ich zum Schreiben dieses Berichtes verurteilt. Robert hat es irgendwie besser getroffen. Also los denn: Ihr übernehmt die



Steuerung von Wayne Campell, dessen Freund Garth entführt wurde. Beide werden in das Spiel Zantar teleportiert und Wayne soll nun nur mit seiner Gitarre bewaffnet für Rettung sorgen. Soweit zur Story. Das Spielgeschehen zeigt sich in einer Art Seitenansicht und der Spielablauf ist nichts weiter als ein äußerst dürriges Jump & Run-Game. Wayne kann laufen, springen (in Zeitlupe, zwei Zentimeter hoch) und mit seiner Gitarre Töne auf seltsame Wesen schießen. Die eigene Spielfigur ist sehr groß und ungefähr so gut animiert wie ein Turm Legosteine. Ab und an auftauchende Extras verbessern die Fähigkeiten von Wayne's Gitarre oder füllen seine Lebensenergie auf. Und so weiter und so weiter, bla, bla, bla.

(ray)

FAZIT:

Machen wir es kurz: Wayne's World ist so interessant wie Vatis Auto waschen und so abwechslungsreich wie die Reden unseres Bundeskanzlers. Derjenige, der sich dieses Spiel kauft, ist wahrscheinlich so behämmert, wie die beiden Typen auf der Spieleverpackung.

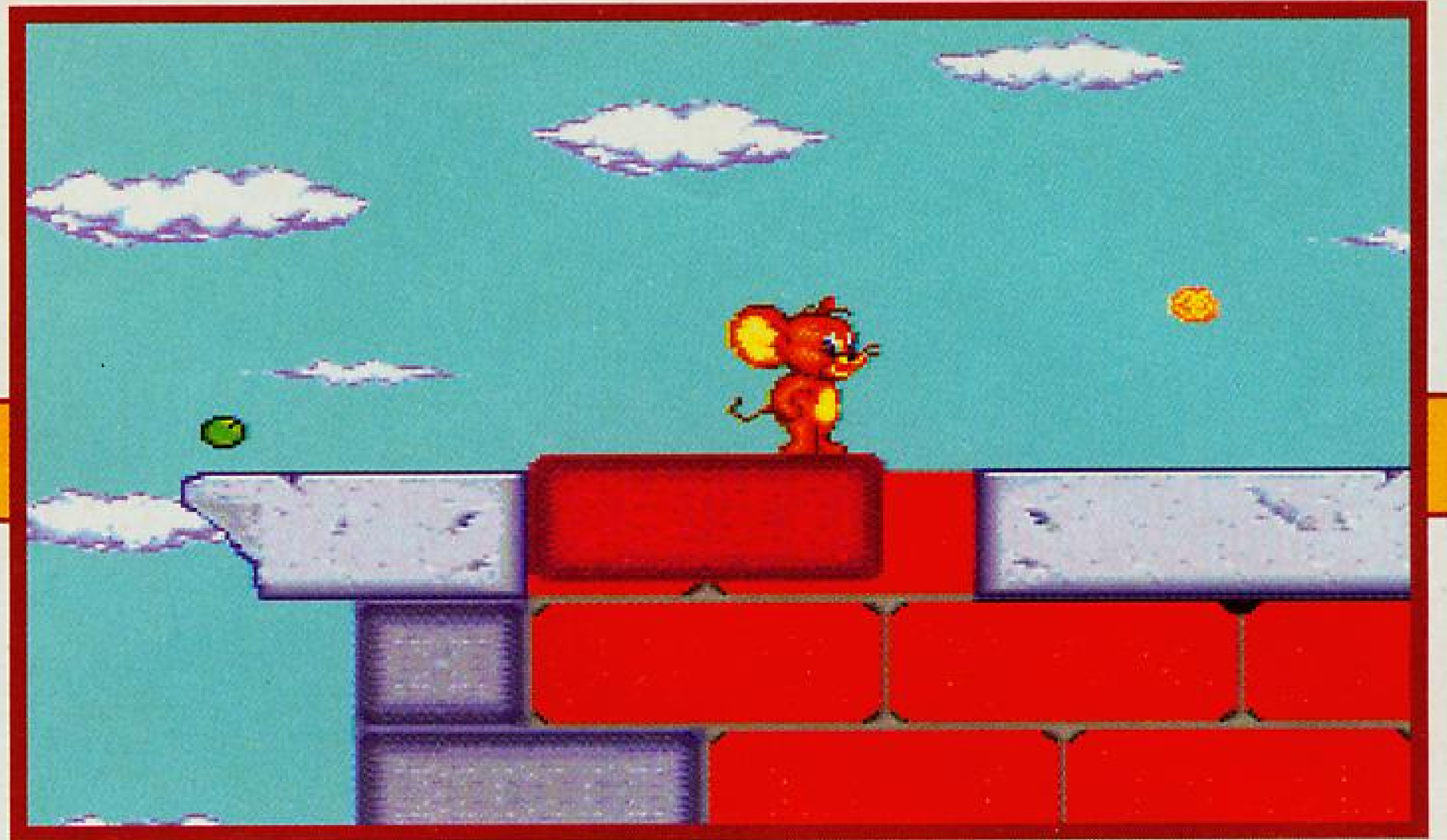
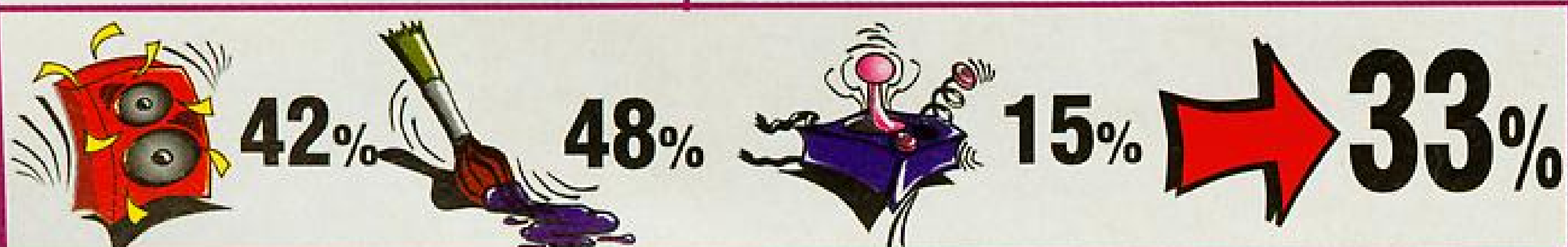
SNES

Besonderheiten

- engl. Anleitung
- Anwärter auf Zitrone des Jahres

JUMP `N RUN

Hersteller THQ Software Muster von
Preis ca. DM 130,- TOP 4



Tom & Jerry

Es gibt inzwischen wahrscheinlich keine Comic- und Trickfilmfigur mehr, die nicht für Videospielkonsolen umgesetzt wurde. Da derzeit im Boom stehende Figuren wie zum Beispiel die Toons oder Batman lizenzmäßig viel Geld kosten, gehen die Programmfirmer immer mehr dazu über Uralttrickfilmhelden auszugraben.

Das hat zwei Vorteile: man spart einen Haufen Geld und Vergleiche mit dem Original sind für den Käufer nur schwer möglich. Mal gleich vorweg, selbst das bißchen Geld für die Lizenz von Tom & Jerry hätte sich Hi Tech sparen können, denn die Rechnung auf dem Super Nintendo dürfte nicht aufgehen. Kommen wir zur Spielstory: Tom und Jerry wurden zur Premiere ihres neuen Kinofilmes eingeladen. Nach dem Ende des Films bekommen die beiden wie üblich einen Streit und verpassen ihren Zug. Nun hocken die Uraltfeinde also im inzwischen leeren Theater und heizen sich gegenseitig ein. Der Spieler übernimmt nun die Steuerung des Mäuserich Jerry mit der Aufgabe, ihn sicher und wohlbehalten zum heimatischen Mauseloch zu führen. Im Zwei-Spieler-Modus kann der zweite Spieler übrigens die Aktionen von Jerrys Neffen Tuffy übernehmen. In nun wirklich altbekannter Jump & Run-Manier lenkt Ihr eure Spielfigur durch die einzelnen Abschnitte und Räume des Theaters. Wie immer (langweilig, öde, ausgelutscht, einfallslos) kann das Hauptsprite laufen, springen und mit Gegenständen werfen. Herzen



zeigen die Lebensenergie an und Käsestücke bringen Extraleben und verbrauchte Energie zurück. Was soll's? Liest eigentlich noch einer? Ich kann es mir kaum vorstellen und will es deshalb kurz machen. Tom & Jerry enttäuscht auf der ganzen Linie. Nichts, aber auch gar nichts berechtigt zu einem Kauf dieses Teiles. Egal was man heranzieht, ob Grafik, Sound oder Gameplay, alles ist gleich öde und altbacken.

(ray)

FAZIT:

Von den DM 130,-, die man dafür berappen muß, bekommt man ein Zwei-Jahresabo der Play Time, 27 Big Mac oder 185 Schokoriegel, was sich auf jeden Fall mehr lohnt. Und tschüß!

SNES

Besonderheiten

- Zwei-Spieler-Modus

JUMP `N RUN

Hersteller Hi Tech
Preis ca. DM 130,-

Muster von
TOP 4



THE ORIGINAL Micro Machines™ SCALE MINIATURES

Die ultimative
Herausforderung
ist da

Rennen fahren mit
Spielzeugbooten, -
Rennautos und -
Hubschraubern durch
Sandkisten, über
Billardtische und
Frühstückstischdecken!
Klingt vielleicht
verrückt, macht aber
süchtig.
Weichen Sie
Orangensaftflecken
aus, springen Sie über
Spielkarten in
Billardtischlöcher -
einfach brilliant!"
N-FORCE

"Zweifellos
das **beste**
Rennspiel,
das es je gab"

Neil West, 92%
Mega magazin

"Eines der
besten und
originellsten
Spiele
überhaupt"

Look-In

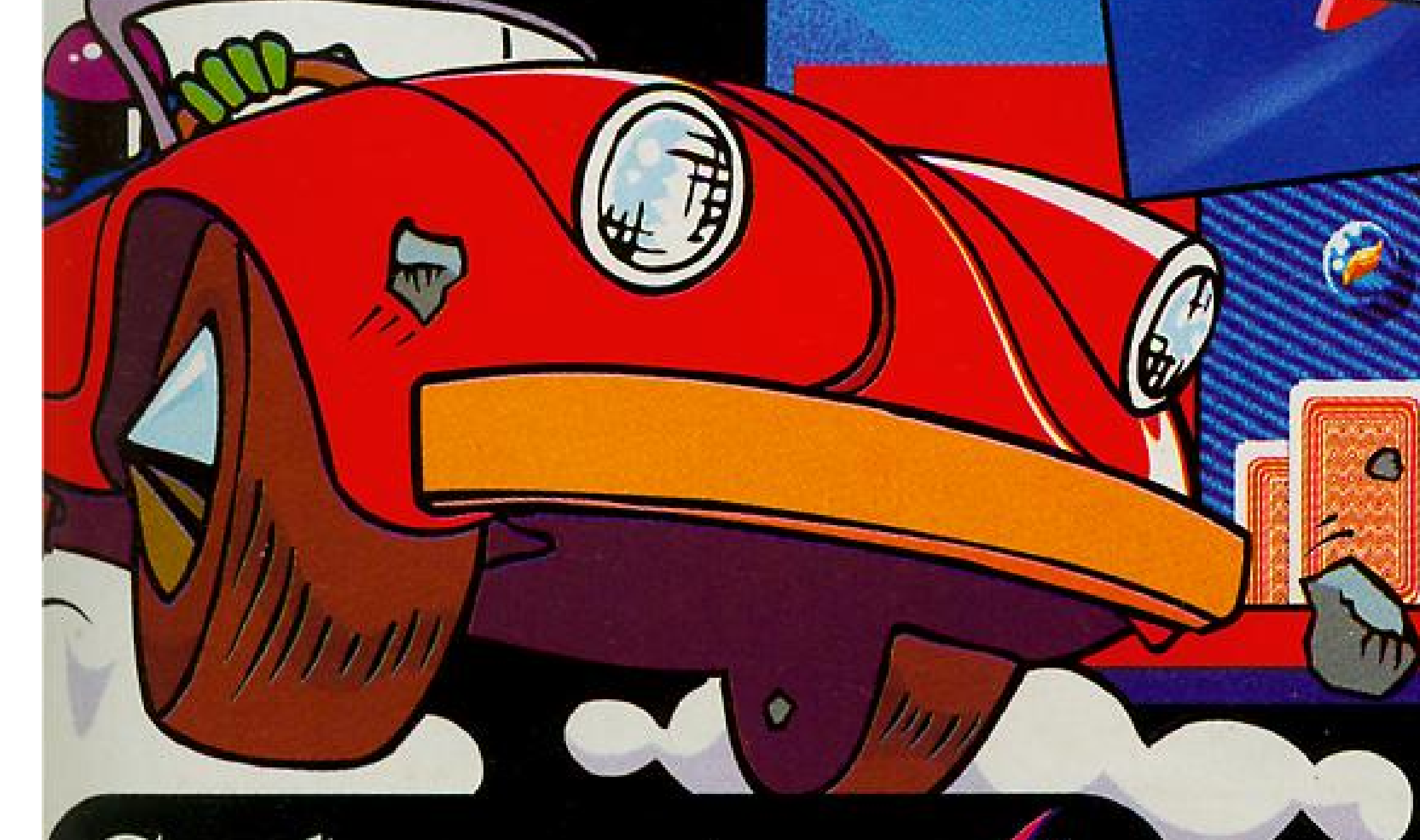
93
PROZENT
Wahrscheinlich
das Spiel mit
der besten
Spielbarkeit,
das ich jemals auf
dem Mega Drive
gesehen habe"

Games Master magazine

97
PROZENT
Spielbarkeit"

Mean Machines Sega

Wenn
Sie es **nicht**
kaufen, was
wollen Sie
dann spielen?



Lizenziert von SEGA ENTERPRISES LTD zur benutzung auf dem MEGADRIIVE

Codemasters™

© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Limited.

Für weitere Informationen: Codemasters Int: +44 926 814132



Bulls vs. Blazers



Basketball für alle Lebenslagen, so könnte man dieses Modul nennen. Vor kurzem bereits auf dem Super NES erschienen, unterscheidet sich das Mega Drive-Modul nur unwesentlich vom Produkt des Mitbewerbers. Übrigens geben die Bulls nicht ihr erstes Gastspiel auf dem Mega Drive, sie haben in Bulls vs. Lakers schon einmal ihre Konsoleneignung bewiesen.



Und auch dieses Mal machen sie keine schlechte Figur. Wie immer bei solchen Simulationen steht uns ein Berg an Statistiken und Auswahlmenüs bevor. Einzelspiel oder Tournament, Solo oder zu zweit (miteinander), Simulation oder Arcade, Pre- oder Regular-Season bzw. Showtime, zwei, fünf, acht oder zwölf Minuten Periodenlänge werden angeboten, das Ganze mit oder ohne Sound und Musik. 16 Mannschaften, sowie All-Star West- und East-Teams und Custom West- und East-Teams

warten auf ihren Einsatz. Nach der letzten Menühürde (die Aufstellung der Mannschaft für das kommende Duell) geht es ab mit Anstoß, Action, Hallenlärm und 'ner Menge Spieler. Leider bewegen sich die Jungs irgendwie steif und wagen es gar zu ruckeln - und dabei ist gerade EA ein Meister der Programmierkunst auf dem Mega Drive. Dagegen fallen die kleinen Abstriche bei Grafik und Sound gegenüber dem SNES-Teil geradezu minimal aus. Erstaunlicherweise ruckelt die nämlich weniger. Für Fans sind alle Sorten von Tabellen, Listen und Mannschaftsaufstellungen vorhanden und für eine genaue Spielanalyse sorgt die Zeitlupenfunktion, welche die letzten Spielsekunden in einer Art Einzelbildschaltung zeigt. Wer sich am Anfang für den Tournament-Modus entschieden hat, kann sich in der entsprechenden Saison ein Paßwort ergattern, mit dem er dann seine Meisterschaftsambitionen später fortsetzen kann. (km)

FAZIT:

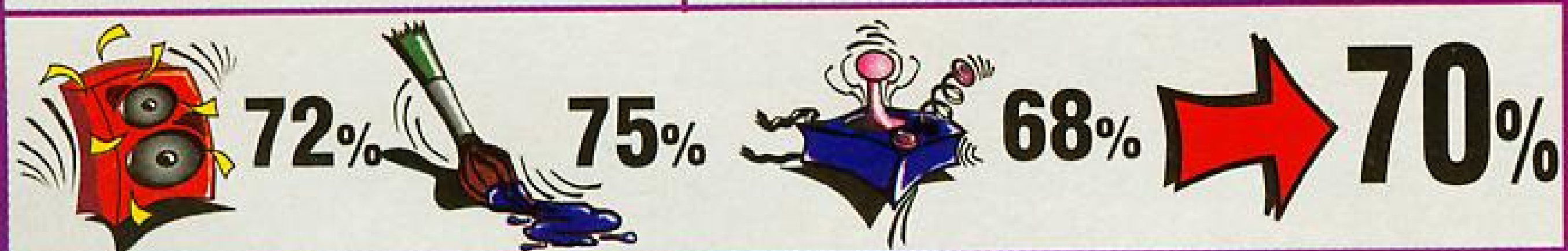
Es ist wohl alles dabei, was das Basketballherz begehrt, wenn auch die technische Ausführung erstaunlicherweise unter dem (gewohnt) hohen EASN-Niveau liegt. Leute, fangt mir bloß nicht an zu schlampern.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- Paßwortfunktion

SPORTSPIEL

Hersteller Electronic Arts Muster von TOP 4
Preis ca. DM 120,-



Summer Challenge

Die letzte Olympiade ist gerade erst vorbei und die nächste noch nicht ganz im Anflug. Eigentlich erscheinen solche Module immer im Vorfeld solcher Ereignisse, doch Accolade hat sich wohl gedacht, daß die Bildschirm-Athleten auch zwischendurch in Form bleiben wollen, und hat Summer Challenge auf den Markt geworfen.

Hier darf man sich nun im Bogenschießen, Hindernisreiten, Kajakfahren, 400m Hürden, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und im Bahnradfahren versuchen. Erfahrungsgemäß heißt es erst mal trainieren, die verschiedenen Sparten ausprobieren und sich dann ins Wettkampfgetümmel stürzen. Bevor wir allerdings loslegen, dürfen wir uns einen Athleten nach unseren Vorstellungen kreieren: Name, Land und Gesicht sind festzulegen. Bis zu zehn Spieler können auf diese Art und Weise ihren individuellen Charakter definieren und ihn durch die acht Disziplinen begleiten. Dabei stellen wir angenehm überrascht fest, daß die beigelegte Control-Card uns äußerst löblich über die Joypadbelegung für die jeweilige Disziplin informiert und so das übliche, ätzende Ausprobieren ablöst. Die komplette Steuerung kommt ohne haarsträubende Tastenkombinationen aus und ist wunderbar benutzerfreundlich, da könnte sich so manch anderes Sportspiel mal ein Beispiel nehmen. Im Wettkampf selbst wird



einem echt was geboten, denn alle Disziplinen sind sowohl grafisch als auch technisch hervorragend ausgeführt und werden begleitet von einer unauffälligen Musik, der Zuschauerunterstützung (von Buh bis Pfeifen alles dabei) und spezifischen Effekten (Wasserrauschen, Bogensproing). Außerdem übernimmt der Rechner die anderen Sportler, wobei man jedoch nur Ergebnisse erfährt, ohne etwas zu sehen. Wem ein Wettkampf zu lang ist, der kann per Paßwort ein Spiel absaven.

FAZIT:

Die nächste Olympiade kommt bestimmt. Summer Challenge ist die konsequente Weiterführung des Pendants Winter Challenge.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Paßwortfunktion
- Batteriespeicher

SPORTSPIEL

Hersteller Accolade Muster von Hersteller
Preis ca. DM 110,-



Super
SONIC



Tennissimulationen haben sich nach einiger Verzögerung nun auch auf dem Mega Drive breit gemacht. Vor nicht allzulanger Zeit war der "Weiße Sport" so weiß, daß die Mitglieder der örtlichen Tennisvereine sich zumeist aus dem kompletten Vorstand der ortansässigen Zahnärzteinrichtung zusammensetzten.

Heute ist Tennis nach Fußball der Volkssport Nr.1 und daher ist es auch nicht verwunderlich, daß immer mehr Softwarefirmen diesen Trend erkennen und auch ihr Stück vom großen Kuchen wollen. Hier bei Amazing Tennis könnt Ihr allein oder zu zweit die elektronische Filzkugel über das Netz hämmern und dem jeweiligen Gegner klar machen, wie man eine überrasene Vorhand spielt. Zuerst einmal wird im Optionsmenü der Platzuntergrund ausgewählt. Dann legt man fest, ob der eigene Spieler Linkshänder oder Rechtshänder ist und, ob ein Einzelspiel oder ein Turnier ausgetragen wird. Leider fehlt im Zwei-Spieler-Modus die Möglichkeit ein Doppel auszutragen und wir notieren schon mal ein fettes Minus. Im Turniermodus (Einzel-Spiel) warten dann 15 verschiedene Gegner auf den Mann mit dem Joypad in der Hand. Alle Computergegner haben unterschiedliche Eigenschaften und Stärken. Anhand eines kleinen Steckbriefes erfährt man sogar die aktuelle Weltrangli-

Amazing Tennis



Die erstklassige Grafik vermittelt ein super Spielgefühl.

stenplatzierung. Aber nun zum Spiel. Eure Spielfigur wird zu Beginn von hinten dargestellt (vordere Platzhälfte) und ist vorbildlich groß gezeichnet. Diese Größe beinhaltet aber das Manko, daß der heranfliegende Ball manchmal von der eigenen Spielfigur verdeckt wird. Trotz der ungewohnten Größe sind die Sprites hervorragend animiert. Alle Bewegungen sind absolut fließend und überzeugen vom ersten Augenblick an. Absolute, die Macher dieses Werkes, haben sich hierbei des Tricks

bedient, wirklich existierende Tennisprofis zu digitalisieren und dann nachzuzeichnen. Der eigene Spieler ist deutlich als Andre Agassi zu erkennen und der Rest sieht auch bekannt aus. Zur Steuerung wäre anzumerken, daß sämtlich Schlagarten vorhanden sind und leicht ausgeführt werden können. Ist der eigene Spieler nach dem Seitenwechsel auf der gegenüberliegenden Seite, braucht man wie üblich einige Zeit zum umgewöhnen. Als technisches Schmankerl sei hier noch die Replayfunktion erwähnt, mit der man sich den letzten Ballwechsel noch einmal in Zeitlupe reinziehen kann. Daß allerdings heutzutage noch ein Game mit Turniermodus ohne jede Möglichkeit zum späteren Wiedereinstieg



auf den Markt kommt (keine Batterie bzw. Paßwort), ist schlichtweg Schwachsinn. Netterweise empfiehlt die Anleitung, das Gerät so lange anzulassen, bis die maximal 48 Spiele je Turnier ausgestanden sind - den Monitor soll man schonenderweise über Nacht abstellen. Kompletter Schwachsinn!

(ray)

FAZIT:

Amazing Tennis ist prinzipiell eine gute Tennissimulation, bei der zwar noch einiges verbessert werden kann, die aber den Kauf dieses Spieles durchaus lohnt - wenn man auf das Turnier keinen Wert legt.

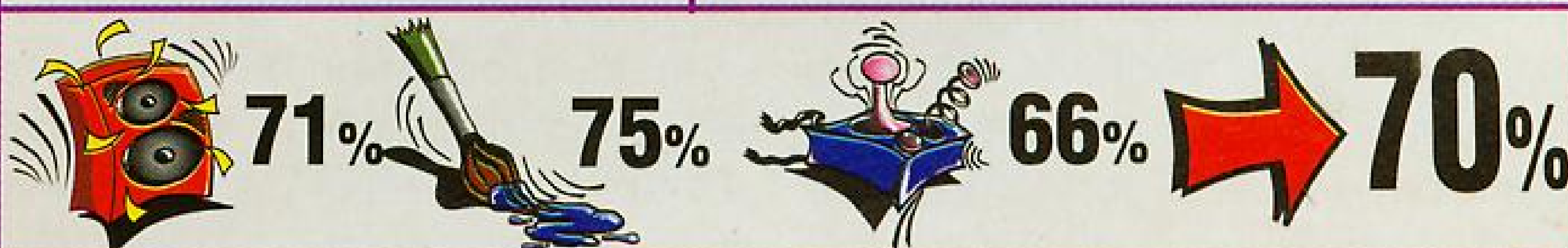


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- US-Import
- Zwei-Spieler-Modus

SPORTSPIEL

Hersteller Absolute
Preis ca. DM 129,-
Muster von TOP 4





**Super
SONIC**



Super Kick Off

Eigentlich hatte ich nichts Überwältigendes im Sinn, als das Testmodul bei mir hereinschneite, aber nach fünf Toren, acht gelben und einer roten Karte sowie einem durchgeschwitzten T-Shirt sieht die Welt ganz anders aus. Anscheinend muß an dem Teil mehr sein als zunächst vermutet, meint Ihr? -> Lest bitte weiter, ob Ihr recht habt. Euch steht eine Überraschung bevor.

Ich hätte es nie für möglich gehalten, daß irgendein gnädiger Zockergott die Qualität eines NHLPA Eishockey auf den so stiefmütterlich behandelten Fußball überträgt. Aber das vorliegende Modul beweist, daß die Götter Euch nicht vergessen haben. Vorbei sind die Zeiten, in denen man lieblos in den Bergen von halbherzig produzierten Kick-Modulen wühlte, nur um dann doch bei einem Jump & Run zu enden. Die Trillionen Möglichkeiten von Freundschafts-, Meisterschafts- und Pokalspielen mit den Dutzenden von gespeicherten, real existierenden Mannschaften oder das tagelange Basteln eines eigenen Teams im Editor-Modus möchte ich gar nicht so breit austreten, denn ich möchte mich auf die wichtigen Dinge konzentrieren. Da wäre zunächst einmal die Sicht, die das Spielfeld von steil oben im Stil von Rollenspielen zeigt, aber halt nicht ganz aus der Vertikalen (vgl. dazu Zelda 3, Ultima 7 etc.). Dies genügt, um eine gute 3D-Perspektive zu haben - aber der Gag kommt erst noch. Die 'Kamera' ist dicht über den Köpfen der recht großen Sprites, die durch die Vielzahl ihrer Animationen auch kritischen Augen standhalten, und bringt uns so hautnah an das Geschehen. Um den Überblick nicht zu verlieren, kann ein fein gezeichneter 'Radarschirm' eingeblendet werden, der die Umrisse des Spielfeldes mit allen wichtigen Linien und die Spieler beider Mannschaften zeigt. Bei so guten Ansätzen sollten die Kicker wenn irgend möglich nicht wie die Gasenjungens als wilder Haufen hinter der Pille herdüsen, sondern zumindest einen Hauch von Taktik zei-

gen. Mitnichten. Hier wird sogar so konsequent daran gedacht, daß Ihr, ähnlich wie bei Football-Spielen, vor und während eines Matches ständig Einfluß auf die Positionen und die taktische Einstellung nehmen könnt. Die Jungs halten sich so



genau daran, daß sie auf dem Weg zu ihren Positionen sogar mal den Ball links liegen lassen - Hut ab vor den Source-Code-Programmierern! Überhaupt geht einem das Herz auf, wenn es ans Spielen geht. Vorbei sind die Zeiten, in denen der Ball jedem in der Nähe vorbeilaufenden Sprite wie ein Hundehäufchen am Stiefel hängen blieb oder jeder Paß wie ein selbstsuchendes Geschöß immer bei einem eigenen Spieler landete. Der computergesteuerte Torwart ist auch endlich soviel Mensch, daß er Bälle ins Netz gehen läßt, wenn zuvor angetäuscht wurde. Stellenweise waren diese Typen die reinsten Strafraumstaubsauger (zumindest beim Gegner). Beim Ballkontakt muß man sich entscheiden, ob es ein hoher oder flacher Schuß sein soll bzw. ob ein Dribbling angesagt ist. Das Revolutionärste aber ist die Möglichkeit,



Hier stimmt einfach alles: Grafik, Optionen, Spielbarkeit. Spielerherz, was willst du mehr?

einen Ball beim Abschluß zu ziehen (das heißt die Schußrichtung im letzten Moment zu ändern) sowie der Kopfball. Jawohl, richtig gelesen! Ein hoher Ball kann ab sofort mit dem Kopf geflankt oder verlängert werden. Das Scrolling ist dabei pfeilschnell und die Musikstücke aus dem Bereich Techno- und Dance Floor-Musik sind brillant eingespielt. Wer Fußball mag und gerne blitzsauber programmierte Spiele sein Eigen nennt, der hat hier die Möglichkeit, eine unglaubliche Begegnung der besonderen Art zu machen. Ein Bonbon zum Schluß: sowohl die Fortsetzung von Turnieren als auch die im Editor ausgetüftelte Ultramannschaft sind in einem Batteriebackup abspeicherbar.

(re)

FAZIT:

Schmeißt alles weg, was Euch bislang für diesen Sport unter die Finger kam - der ultimative Fußballsimulator ist da. Ganz Europa kann aufatmen und außer Baseball, Football und Eishockey spielen auch mal so richtig herzhafte Kicken.

MEGA DRIVE

Besonderheiten

- deutsche Anleitung; Batterie-backup; sensationelle Technik

SPORTSPIEL

Hersteller U. S. Gold
Preis ca. DM 120,-

Muster von
SEGA



85%



82%



90%



85%

FUN 'n' ACTION



für nur DM
4,90

VIDEOSPIELE-FANS AUFGEPASST!

Für alle Game Boy, Mega Drive, Super NES, Lynx, Game Gear, NES, Master System, NeoGeo gibt's jetzt **MEGA FUN** das Videospiele-Magazin

Jetzt **NEU** im Zeitschriftenhandel!





Warpspeed

S.O.S. im Weltall! Die trügerische Ruhe in den Weiten des Alls war beendet, nachdem sich die 'Schwarzen Löcher' als Verbindungstore zu den Lebensräumen von Aliens herausstellten. Da die Menschheit uns in Accolade's Warpspeed bereits auf dem SNES als letzte Hoffnung zu den Fahnen rief, geschieht dies nun auch auf dem Mega Drive. Gleichzeitig mit der Besprechung des Spieles wollen wir Euch daher erneut das Rätsel aufgeben, an was Euch die Story und der Spielverlauf erinnert.

Und wieder sind wir unterwegs in einem zweidimensionalen Weltall, das sich uns aus der Sicht unseres Cockpits bietet. Nach dem Start aus dem Hangar des Trägerschiffes sind wir nur noch umgeben von den Anzeigen für Schildenergie, Geschwindigkeit, Kurs und Koordinaten. Die Symbole auf der



Schiffstypen wir gerade unterm Hintern haben und welche Waffe es besitzt, fliegen die Geschosse nur wenig schneller als das eigene Schiff. Daher ballert man nach dem Gießkannenprinzip so lange herum, bis der Gegner in die Schüsse hineinfliegt - was er nach einer Weile irgendwie immer macht. Hat man selbstsuchende Raketen an Bord, geht die Sache etwas schneller vonstatten. Zwischendurch bekommt man allerlei Funksprüche von Freund und Feind. Die einen fordern uns auf, in irgendwelchen Sektoren irgend etwas zu tun, die anderen, uns in irgendwelchen Sektoren gefälligst zum Kampf zu stellen. Hat man alle Felder eines Quadranten abgeräumt, kann durch die vorhandenen Warpzonen (Teleportfelder in andere Quadranten) zur nächsten Runde geflogen werden. Gehen Energie, Schilder oder Raketen aus, empfiehlt sich ein Boxenstop beim Trägerschiff (soweit im Quadranten vorhanden). Neben den sieben in sich geschlossenen Szenarien gibt es auch eine per Paßwort fortsetzbare Kampagne. Hier erfolgt eine stufenweise Beförderung und die Zuteilung neuer Jäger gemäß den erzielten Erfolgen. Wem jetzt noch nicht klar ist, welcher Weltraumballersimulation Warpspeed bis aufs Tüpfelchen nachempfunden ist, dem ist auch nicht mehr zu helfen. Die Eintönigkeit der beiden Musikstücke paßt sich nahtlos an die einschläfernde Handlung an. Zu monoton ist der Spielverlauf, zu regelmäßig tauchen Kartoffelmeteoriten oder sinnlos durch die Gegend kurvende Gegner vor dem Bugfenster auf. Einzig die Grafik ist im Gesamteindruck besser als auf dem Vorgängermodul, da die 3D-Berechnungen der Sprites schneller sind und über mehr Zoom-Stufen ablaufen. (re)

schachbrettähnlich eingeteilten Karte des Quadranten zeigen uns an, in welchem der 64 Kästchen uns Gegner erwarten. Auf dem Flug zu den Einsatzorten begegnen uns ständig Meteoriten, die in ihrer Penetration lästig sind wie die Mücken im Sommer. Sie sind es im Endeffekt auch, die uns das eine oder andere unserer insgesamt vier Raumschiffe kosten, die wir pro Level zur Verfügung haben. Denn die Gegner selbst befinden sich grundsätzlich auf der Flucht vor uns und passen dabei immer exakt ihre Geschwindigkeit an die unsere an. Sie zu treffen ist allerdings reine Glückssache. Die ein bis maximal vier Feindschiffe pro Sektor müssen in quälender Zähigkeit weggepustet werden, denn egal welches der eigenen vier

FAZIT: Es will und will nichts werden. Warpspeed ist schon vom Konzept her zweite Wahl und von der Ausführung genau so ein Loser wie Super Battle Tank.

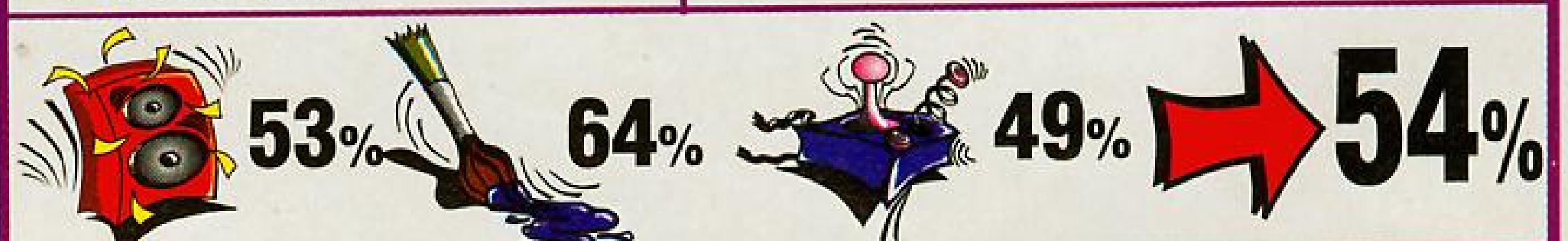


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Paßwortfunktion
- Echtzeitablauf

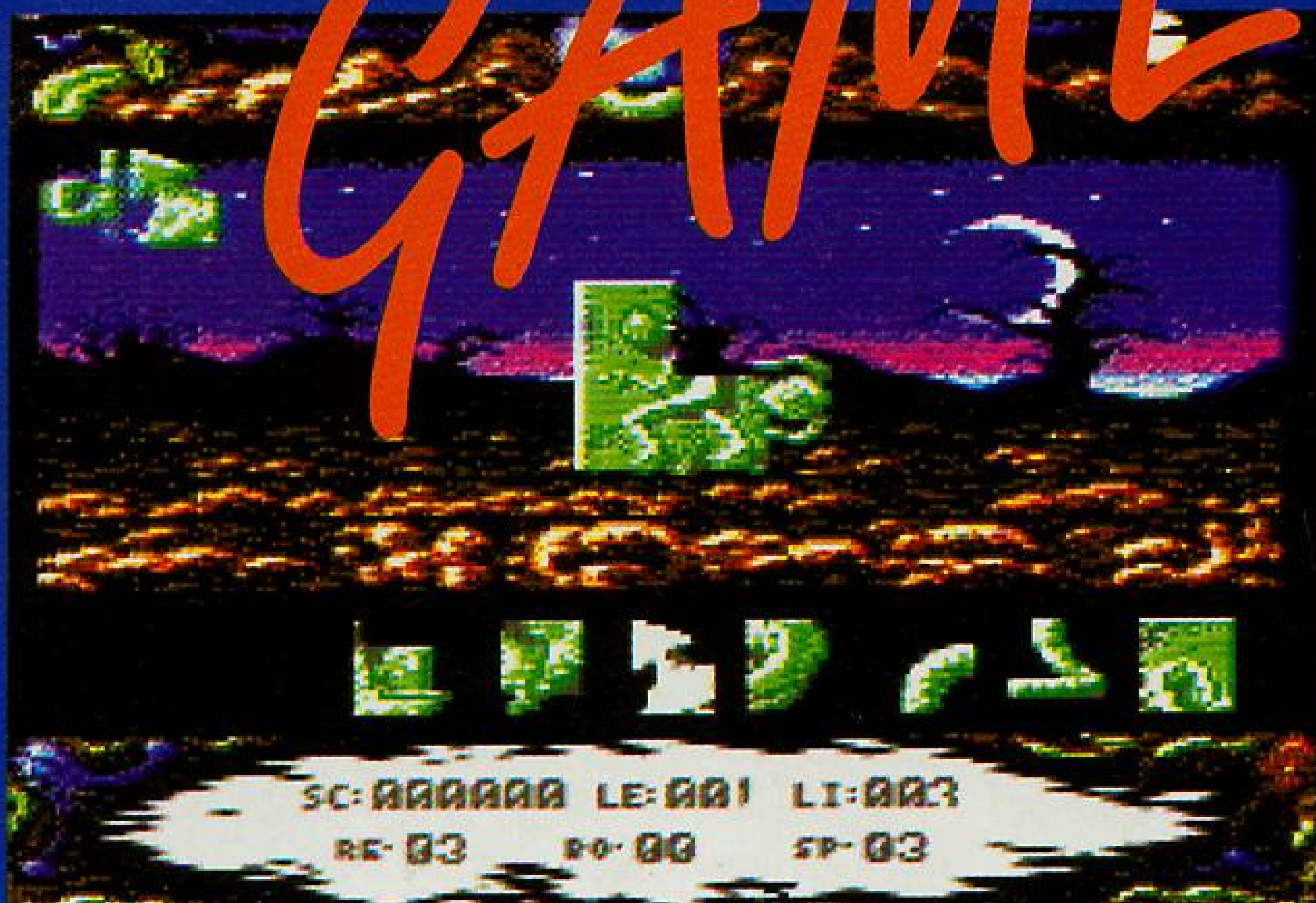
SIMULATION

Hersteller Accolade **Muster von** Hersteller
Preis ca. DM 110,-



Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON!!!



PSYCHIC KAOS

Mit DETONATORS, einem wahrlichen Knaller wird die Doppelausgabe der Game On eingeleitet. Bombenwerfer werden ihre wahre Freude an diesem hochexplosiven Spiel haben. Sehr chaotisch verspricht PSYCHIC KAOS zu werden, das durch feine Grafik und Sounduntermalungen besticht. Etwas für Zwischendurch ist REVERSI GTI, das besonders rasante Spiel für den Zeitvertreib. Selbstverständlich ist auch diese Ausgabe mit Beilagen wie Spieletests, Tips & Tricks und vielen Demos geschmückt.

Ausgabe 7-8/93 seit dem 25. Juni erhältlich



SUPERTRUCKER

Zum Ende des Sommers, wenn die ersten regnerischen Tage wieder beginnen, kommt die 2. Gold Edition von GAME ON in den Handel. Eine Zusammenstellung von 5 hochwertigen Spielen, die für jeden Spielefan etwas zu bieten haben, werden auf einer Diskette präsentiert. Dazu zählen solche Ballerspiele wie RYSHKA, aber auch Action-Knaller wie SUPERTRUCKER, ROLLING TWINS oder CLYSTRON. Tolle Grafik und hörenswerte Musikstücke sorgen für viel Abwechslung.

2. Gold Edition ab 23. Juli erhältlich.

Absoluter Spielespaß für alle
Computerfans!

2. Gold Edition ab 23. Juli **NEU**
im Zeitschriftenhandel
für nur DM

7,90



Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!



**Super
SONIC**

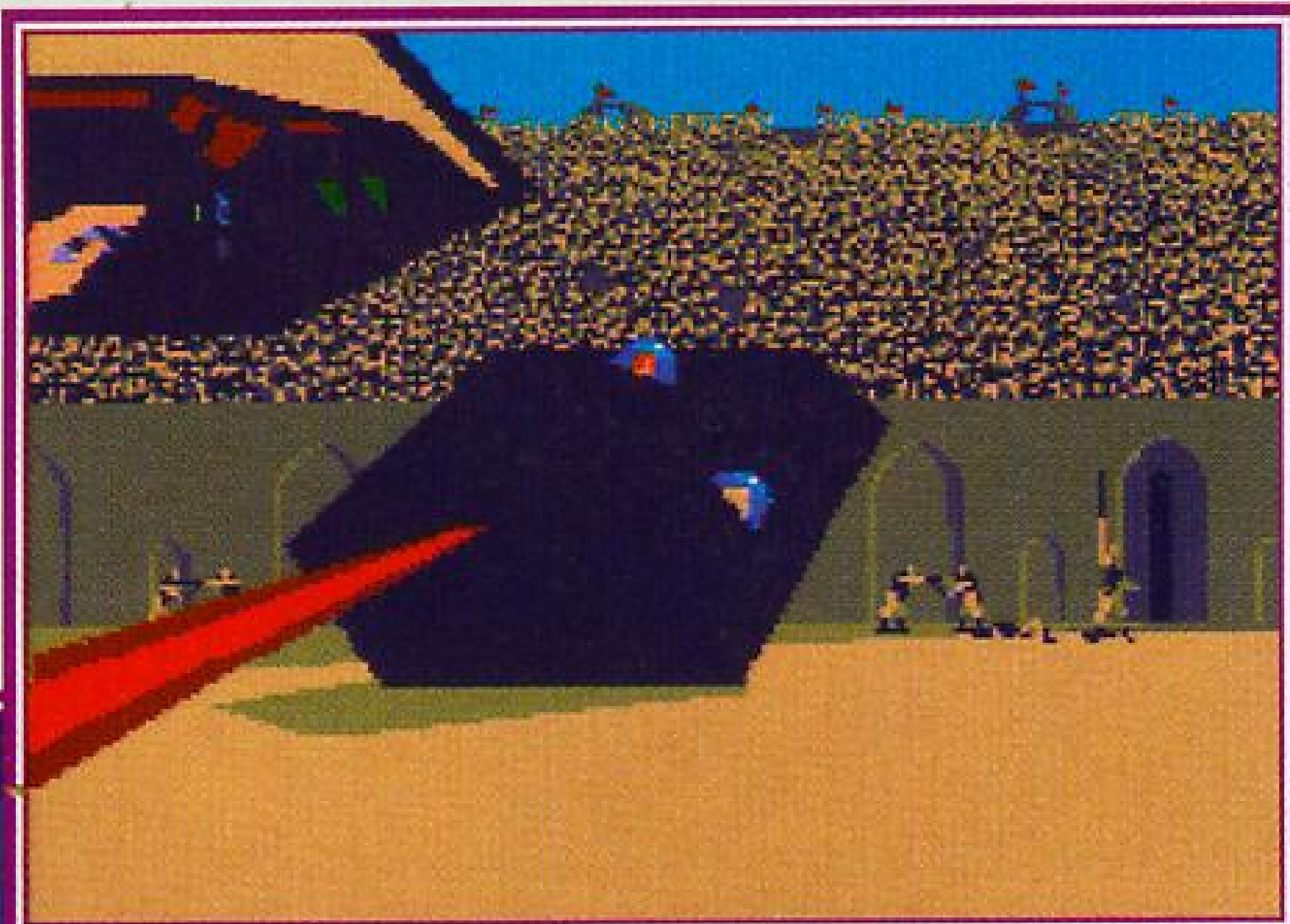
Lester Chaykin ist zurück! Nach seiner letztjährigen Vorstellung auf dem SNES und kurz nach der sensationell guten Veröffentlichung des zweiten Teils von Delphines berühmter Adventure-Reihe auf dem Mega Drive, können wir die atemberaubenden Abenteuer Lesters in der Parallelwelt jetzt auch auf Segas großer Konsole spielen.



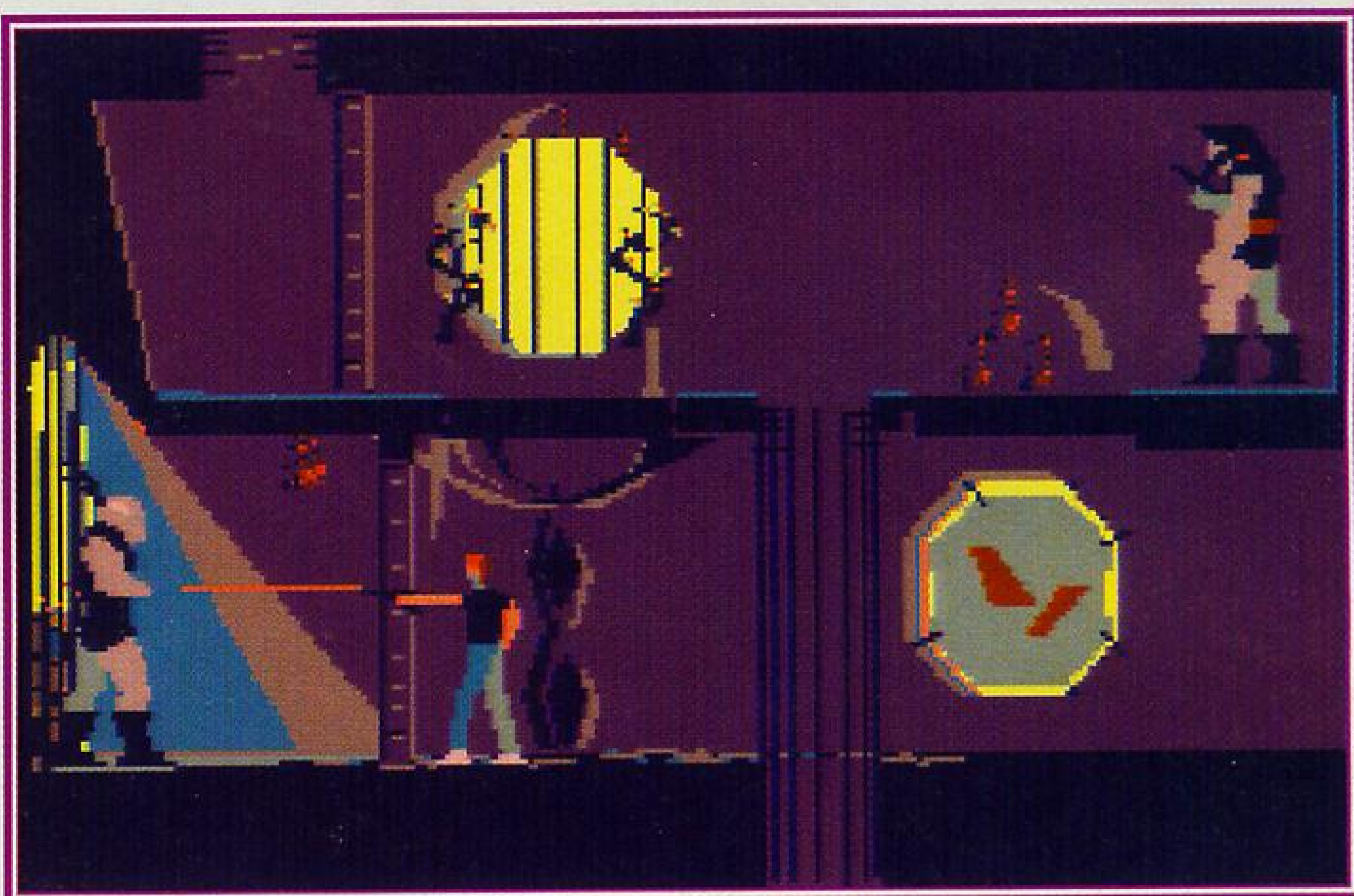
Schreibtisch verschwindet in der Tiefe, aus der sich augenblicklich große Tentakeln in Richtung unseres Helden wider Willen emporstrecken. Dieser wird jetzt von uns gesteuert und wir lernen sehr schnell, daß in dieser Welt an allen Ecken und Enden

Lester ist so der klassische Typ eines Redakteurs: Morgens so gegen 16:30 raus aus der Falle, bis 23:00 in Fahrt kommen und dann für ein paar Stunden in Topform sein. Lester ist Physiker und der Vorspann zeigt, wie er mit seinem Ferrari nachts vor seinem Labor vorfährt, mit dem Fahrstuhl in die Tiefe sinkt und dort ein Experiment mit einem Teilchenbeschleuniger startet. Mitten im Versuch legt sich eine dunkle Wolke um das Eingangsgebäude, ein gleißender Blitz schlägt ein und fängt ebenfalls an, im Beschleuniger herumzurasen. Diese Urgezeiten schlagen dann durch den Schild am Ende der Anlage und reißen Lester samt Schreibtisch aus unserer Dimension in eine andere Welt - Captain Kirk würde da seinen billigen Beamer glatt wegschmeißen. Lester materialisiert unter Wasser in einer Art großem Bassin und der

tödliche Gefahren lauern. Nachdem Lester aus dem Wasser entkommen ist, erkunden wir die Umgebung und müssen vorsichtig einige Würmer zertreten, die uns sonst mit einem Giftzahn ins Nirwana schicken. Im Hintergrund sehen wir eine Mischung aus Gorilla und Wasserbüffel rennen, die wir uns kurz darauf aus viel zu kurzer Entfernung näher ansehen können. Wir rennen um unser Leben nach links und springen an eine Liane, die beim Zurückpendeln reißt und laufen in die entgegengesetzte Richtung zurück, bis Aliens auftauchen und das Vieh umnieten - und Lester auch. Er



Another World



wird in einem frei schwebenden Gefängniskäfig wach, zusammen mit seinem zukünftigen Gefährten aus den Reihen jener kompromißlosen Herren der fremden Welt. Der Rest der Story ist die gemeinsame Flucht, die Trennung durch die Verfolger und Lesters Suche nach seinem neuen Gefährten. Denn ohne ihn kann er nicht wieder zurück - und wer läßt schon gern einen Ferrari verschimmeln. Die ganze Zeit über wird uns eine in diesem Genre einmalige Mischung aus Timing, Reaktionsgeschwindigkeit und Pffiffigkeit abverlangt, die eine ungewohnt hohe Motivation bewirken. Selbst das bildschirmweise Umblättern trägt zur Erhöhung der Spannung bei, was jetzt wohl auf Euch wartet. Nach der berühmten 'Try and error'-Methode lernen wir, die komplexen Puzzles zu lösen, kritische Stellen zu meistern und uns mit der Multifunktions-Laserpistole des Gefängniswächters unserer Haut zu wehren. Erleichtert wird das Vorankommen durch die Paßwörter, die uns nach jedem erfolgreich absolvierten Spielabschnitt zugänglich

sind. Die Polygon-3D-Grafik ist durchgängig in einer fremdartigen Mischung aus Blau- und Grautönen gehalten, welche die geheimnisvolle Atmosphäre der Handlung sehr wirkungsvoll unterstreicht. Die Animationen der Sprites (Lester hat eine ganze Reihe von Bewegungen 'drauf') ist für diese Art der 3D-Technik erstaunlich fließend. Hier kann das Mega Drive seine höhere Prozessor-Taktrate voll ausspielen und von der 'Bremse', wie sie sich bei der SNES-Variante stellenweise zeigt, ist nichts zu spüren. Die Musikbegleitung ist ein wenig mager geraten, da kommen die Sounds schon besser rüber.

(re)

FAZIT:

So lieben wir das! Gute Ideen, gepaart mit hervorragender Technik und ausgezeichneter Spielbarkeit sind immer gefragt. Wen stört es da, daß er ab und an die Zähne in den Tisch schlagen muß, wenn's nicht weitergeht - sogar die Original-Paßwörter wurden unverändert übernommen.

MEGA DRIVE

Besonderheiten

- 3D-Grafik; Paßwortfunktion
- Deutsche Anleitung

ADVENTURE

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 120,-

Muster von
Sega



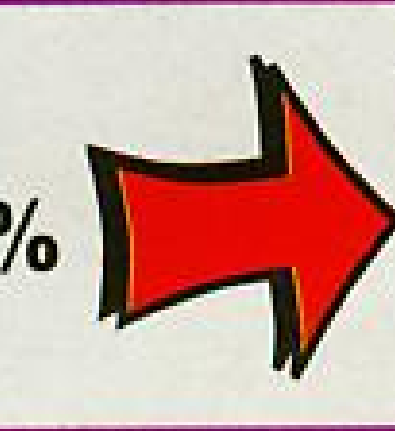
71%



79%



84%



78%

Inserentenverzeichnis

Blue Byte	3	Pfitzenmeier	135
Bomico	37	Quicksoft	59
Business		Raguzi	91
to Business	17	Rushware	9
Codemasters	109	SEGA	2,7
Cybersoft	99	Softdreams	41
Empire	45, 47	Softgold	9
Groß Electronic	17	Soft Oase	83
Intersoft	65	Soft-Point	7
Joysoft	43	Softsale	53
KM Computer	139	Soft & Sound	77
Konami	140	Software-	
Magic Line	58	Discount Mann	35
Max Design	11	Spieltraum	137
Microprose	39	Storbeck	61
Mirox	95	Thalion	27
M.K. Elektronik	17	Top 4	60
New World Computing	9	Turtles	25
Okay Soft	5	Video Game Center	61
Pfister-		Wial Versand	30
Spieleversand	55	Zapp-Games	117

Impressum Play Time

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90 403 Nürnberg
 Telefon 0911/5325-0

Anschrift der Redaktion:
 CT Verlag GmbH & Co. KG
 Redaktion "Play Time"
 Isarstraße 32
 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur:
 Christian Müller

Leitender Redakteur:
 Arthur Kreklau (ak)
 (verantwortlich für redaktionellen
 Inhalt und Anzeigenteil)

Public Relations:
 Thorsten Szameitat (ts)

Text- und Bildredaktion:
 Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:
 Alexander Geltenpoth (ag),
 Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi),
 Rainer Rosshirt (rr),
 Robert Reischmann (re)

Freie Mitarbeiter:
 Markus Gurnig (mg), Thomas
 Borovskis (tb), Mathias Ritz (mr),
 Martin Müller (mm), Thomas
 Brenner (br), Rainer Wekwerth (ray),
 Harald Wagner (hw), Tony Jones
 (tj), Dietmar Langner (dl), Mathias
 Kolb (mat), Peter Wölflik (wl),
 Klaus Martin (km),
 Armin Thielen (art)

Redaktion U.K.:
 Timothy Wilkens (tw), Paul Rigby (pr)

Layout:
 Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
 Michael Schraut, Dieter Steinhauer

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47 058 Duisburg
 Telefon 0203/3051111
 Telefax 0203/3051134

Werbung:
 Stefanie Geltenpoth

Druck:
 Cooper Clegg Ltd.
 Tewkesbury, U.K.

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

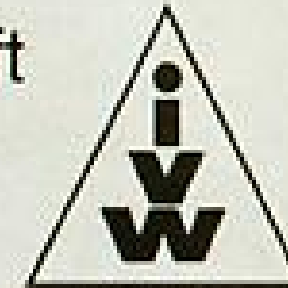
Poster:
 Wir danken Blue Byte

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

Manuskripte und Einsendungen:
 Mit der Einsendung von Manuskrip-
 ten jeder Art gibt der Verfasser
 die Zustimmung zum Abdruck
 in den von der Verlagsgruppe
 herausgegebenen Publikationen.
 Eine Gewähr für die Richtigkeit
 der Veröffentlichung kann nicht
 übernommen werden.

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

Wir danken der Zeitschrift
 CTW für die freundliche
 Unterstützung.



ZAPP

G • A • M • E • S

**ROCHUSSTRASSE 11
 55116 MAINZ
 Tel. 06131/230492
 Fax 06131/230493**

ZAPP

G • A • M • E • S



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
 HITS FÜR
 GAMEBOY UND GAMEGEAR.
 Laden und Versand**

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
 MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
 PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!**

SUPER NINTENDO

Addams Family 2	129,-
Super Strike Eagle	129,-
Super Turrigan	129,-
Shadow Run	149,-
Super Ninja Box	129,-
Tazmania	139,-
Mechwarrior	139,-
Lost Vikings	139,-
Bubsy	139,-
Alien 3	139,-
WWF 2 Royal Rumble	149,-
Cybernator	139,-
Popin Twin Bee	149,-
Star Fox	149,-
Star Wing	129,-
Spellcraft	a.A.
Evolution	a.A.
Wizardry 5	a.A.
Bomberman	a.A.
Final Fight 2	149,-

MEGA DRIVE

Flashback	129,-
Another World	119,-
Hardball 3	139,-
X-Men	129,-
Global Gladiators	119,-
Bubsy	129,-
Cool Spot	119,-
Fatal Fury	129,-
Shining Force	a.A.
PGA 2	119,-
Land Stalker	a.A.
SEGA CD	
Sega CD US	749,-
CDX Adapter	109,-
Time Gal	119,-
Batman Returns	119,-
Dracula	a.A.
Dark Wizard	a.A.
Final Fight CD	a.A.
Monkey Island	a.A.

TURBO DUO / EXP

Duo incl. 7 Spiele	799,-
Turbo Express	459,-
PC Kid 3	129,-
Cotton	119,-
Dungeon Master	129,-
Vasteel	a.A.
Gradius 2 US	a.A.
Dungeon Exp. 2	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Streetfighter II	
2 Champion Edition (20M)	a.A.
6 Knöpfe Pads	a.A.
Bonk 3 US	a.A.

NEO GEO

3 Count Bout	409,-
World Heroes 2	389,-
Samurai Showdown	a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy
 & Gamegear & Neo Geo!





Super SONIC

Wimbledon II Pitfighter

Nachdem der erste Teil bereits ein beachtlicher Erfolg auf Segas Oldie-Konsole war, sind wir gespannt darauf, ob die Neuauflage von Wimbledon das Zeug hat, die Nr. 1 in Sachen Tennis auf dem Master System zu werden.



Das Optionsmenü zeigt das gewohnte Bild und bietet zunächst die Wahl zwischen Training und Turnier. Zum Aufwärmen werden fünf verschiedene Kombinationen für Solo- und Doppel-Spieler geboten, wobei der Computer jeweils die notwendigen Mitspieler oder Gegner bei den Einzeln bzw. beim Doppel stellt. Danach wird die Anzahl der Sätze (ein oder drei), der Schwierigkeitsgrad (easy, normal) sowie das gewünschte Musikstück (insgesamt fünf) eingestellt. Das Programm unterscheidet zwischen männlichen und weiblichen Rack-Artisten (je 16), von denen einer ausgesucht wird. Die Namen und die vier Spielerkriterien (Schnelligkeit, Kraft, Intelligenz und Ausdauer) sind im Trainingsmodus fix, im Turnier-Modus müssen sie ähnlich wie bei Rollenspielen eingegeben und verteilt werden. Beim Spiel stellt man angenehm überrascht fest, daß die Grafik farbenfroher und detaillierter ist. Technisch gibt sich das Modul in noch besserer

Verfassung. Das Spielfeld wird in Längsrichtung gezeigt und scrollt mit dem Ballflug etwa einen halben Bildschirm in der Länge. Beim Seitenwechsel wandert Euer Spieler zur oberen Hälfte und die Perspektive ändert sich entsprechend. Durch die flinken Spielerbewegungen, das realistische Ballverhalten und die ausgezeichnete Ballkontrolle kann Wimbledon II durchaus vom Sportspiel zur Simulation befördert werden. Da hat im Vergleich dazu die eine oder andere 16-Bit-Kreation Probleme mitzuhalten. Den Sound hat man zwar hardwaremäßig nicht ausgereizt, aber selbst bei längerem Spielen geht er in Ordnung. (re)

FAZIT:

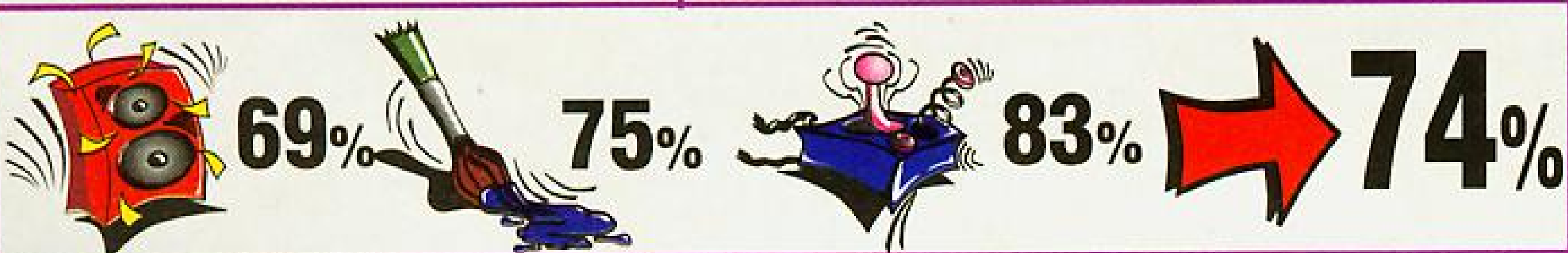
Endlich zeigt das Master System auch bei Sport-Teilen wieder die Muskeln, wie man es in letzter Zeit nur noch bei Jump & Runs oder Tecmagik-Spielen (Populous, Pacmania) erlebt hat.

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- Paßwortfunktion
- Fünf Spielmodi

SIMULATION

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



Nein, daß ich das noch einmal erleben darf. Nachdem Pitfighter bereits in allen bekannten Umsetzungen der berühmte Griff ins Klo war, taucht last and least eine MS-Umsetzung von Domark auf. Na, wie das wohl ausgehen wird?

Das Spiel handelt von illegalen Straßenkampfmeisterschaften, die in Lagerhallen, Kneipen und auf der Straße durchgeführt werden. Zur Wahl stehen drei eigene Kämpfer (Buzz, Ty und Kato), die im Turnier gegen acht Gegner antreten. Das Optionsmenü bietet hierzu drei Spielmodi an: alleine als 'die Guten' oder als 'die Bösen' bzw. zu zweit gegeneinander. Dabei wird immer das Turnier gespielt, so daß die Reihenfolge der Gegner grundsätzlich festgelegt ist. Insgesamt vier Leben stehen für die Kämpfer zur Verfügung. Zum Sieg muß der Gegner viermal in einem Kampf auf die Bretter geschickt werden. Sinnigerweise startet man beim nächsten Kampf ohne eine Erholung zwischendurch, so daß ein Regenerieren der Kräfte nur durch das Aufheben von Kräftepillen möglich ist. Auch Waffen liegen ab und zu herum (Shuriken, Messer, Kisten, Fässer), die vom netten und wohlwollenden Publikum freizügig zur Verfügung gestellt werden. Aber so weit wird es wohl in den seltensten Fällen kommen, denn dieses Modul ist von der Grafik her

schlichtweg eine Frechheit. Die Kämpfer unterscheiden sich voneinander wie die Streichhölzchen in einer Schachtel, nur daß sie ein oder zwei Animationsstufen mehr haben. Diese augenscheinliche Gleichheit kommt von der mickrigen Größe der Figuren, der verschwommenen Grafik und der eintönigsten Farbgebung seit Erfindung des Schwarz/Weiß-Fernsehers. Die Steuerung ist der-



maßen daneben, daß die Sound-Programmierer das Modul anscheinend schon abgeschrieben hatten und entsprechend motiviert ans Werk gingen.

(re)

FAZIT:

Also so schlimm hatte ich es mir nun doch nicht vorgestellt. Wer mit dem Master System schon längere Zeit Bekanntschaft geschlossen hat, der weiß, daß so eine Konvertierung nun wahrlich nicht sein muß. Lieber kein Spiel als so eins!



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- Deutsche Anleitung
- miese Grafik, Winzsprites

BEAT'EM UP

Hersteller Domark
Preis ca. DM 90,-
Muster von Sega



Super
SONIC



PLAY TIME

Star

MASTER SYSTEM

Mc Donald's Global Gladiators

Burger-Mack die dritte. Das McDonalds Umweltschutzspiel um die beiden Kids im unentwegten Kampf um die Entseuchung der Erde ist jetzt flächendeckend auf allen Sega-Systemen erschienen - zweimal schon gerade so in der Hitzone, diesmal - wir haben's uns für Euch angeschaut.



Zutritt zu der Bonusrunde. In dieser müssen von oben herabfallende Flaschen, Dosen und Zeitungen aufgefangen und in die richtige Tonne geworfen werden. Leider kann man auch auf dem Master System diesen Verschnitt aus



Klax und Tetris nicht direkt anwählen - schade. Der Sound klingt etwas besser als auf dem Game Gear, die Stücke zeigen aber kaum Unterschiede. Grafisch wirkt das 8-Bit-Spiel etwas blasser als auf dem Game Gear, allerdings ist der gezeigte Bildausschnitt größer und das hilft bei der Übersicht über die Action natürlich. Die Kehrseite davon ist, daß der Prozessor den vergrößerten Arbeitsaufwand mit einer leichten Bremse hie und da quittiert.

Aber dennoch sind Mick und Mack auch in dieser Version eines der besten Jump & Runs weit und breit.

(re)

FAZIT:

Also diesmal habe ich versucht, die Packung aufzuesen, aber mit dem Geschmack ist noch etwas nicht in Ordnung. Vielleicht beim nächsten Spiel, etwa 'MacGottschalk and the lost Chicken' oder so.

Tecmo World Cup '93

Nachdem Europas Lieblingssport Nummer eins sich beständig gegen gelungene Videospielumsetzungen wehrt, muß nun ein Arcade-Automat aus dem Jahre 1990 erhalten.



Endlich wird uns das Spielfeld wieder aus der Tribünenperspektive gezeigt und die Fußballer sehen wie richtige Menschen und nicht wie dribbelnde Rennläuse aus. Das Konfigurationsmenü ist recht umfangreich und bietet als Besonderheit an, die permanente Ballsicht einzuschränken und allen 15 Mann der eigenen Mannschaft individuelle Namen zu geben. An Spielmodi werden vier angeboten: Welpokal, Exhibition (Einzelspiel gegen eine der insgesamt 24

ab. Spielerisch ist anzumerken, daß die Sprites recht flink agieren und zur Erbauung der Gelegenheitsspieler bei der Ballabgabe und -annahme erstaunlich sicher sind, und die Torwarte greifen sich alles, was in die Nähe des 'Kastens' kommt. Technisch läßt sich das Spiel als ausgewogen beschreiben, aber beim Richtungswechsel zwecks Ballabgabe kommt es zu leichten Verzögerungen in den Bewegungsabläufen. Ein Hilfspunkt zeigt beim Einwurf und Abschlag als Orientierungshilfe die Richtung an. Grafisch gibt sich das Teil im Mittelfeld mit leichtem Flackern hie und da, die Sounds passen eher für ein Shoot 'em Up. Die Ballbeherrschung ist recht spielerfreundlich gestaltet und der Torwart grundsätzlich computergesteuert.

(re)



Mannschaften), das Duell gegen einen Mitspieler und die Option, den Rechner gegen sich selbst spielen zu lassen und dabei etwas aus dem Kühlschrank zu organisieren. Vor dem Spielstart werden die Trikottfarben der Kontrahenten ausgesucht (acht mögliche) und das taktische System eingestellt (4-4-2, 4-2-4, 4-4-3). Hat man im Turnier ein Spiel gewonnen, erhält man Punkte, welche auf die Spieler je nach Gutdünken zwecks Verbesserung der Leistung zu verteilen sind. Das Paßwortsystem rundet das Bild der Möglichkeiten

FAZIT:

Tecmos Vorlage wurde zu einem einfach zu bedienenden und mit recht vielen Optionen versehenen Modul konvertiert, das erheblich spielbarer ist als seine Vorgänger.

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsche Anleitung; gute Animation; Bonusrunde

JUMP 'N RUN

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



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsche Anleitung; Paßwortoption; Zwei-Spieler-Modus

SPORTSPIEL

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





**Super
SONIC**



Mc Donald's Global Gladiators

In ein Papptablett eingepackt erscheint der Mick & Mack-Big-Mac, das Umwelt-Jump & Run der Welt größter Burgerfabrik nun auch abschließend für Segas Handheld. Entgegen den ersten, wilden Gerüchten wurden die Sprites des Original-Spieles nicht gegen das von Thomas Gottschalk ausgetauscht.

Das Game ist eine 100%-ige Konvertierung des Mega Drive-Spiels, auf eine Zwei-Spieler-Option (über Link-Kabel) wurde auch hier verzichtet. Wahlweise sind wir mit einem der beiden High-School-Kids, Mick oder Mack, unterwegs. Die Handlung umfaßt die gleichen vier Levels, die wir schon vom 16-Bit-Spiel her kennen: Slime World, Mystical Forest, Toxic Town und Arctic World. Inhaltlich geht es darum, auf schrille Comic-Art besonders üblen Umweltsündern auf die Schliche zu kommen. Ob es die schleimproduzierende Maschine vom Typ Slime-o-matic Mk.II ist, das schmutzige, schleimspuckende Slime-Pig, der preßluftabhängende Jack oder gar der Yeti persönlich: Sie alle müssen mit der Schleimschnellfeuerspritze, der



Standardwaffe unserer Helden, außer Gefecht gesetzt werden. Zu Beginn einer Spielstufe wird angezeigt, wie viele der überall in den Levels verstreuten M-Symbole (Tokens) eingesammelt werden müssen, damit der Ausgang geöffnet wird (erkenntlich an dem winkenden Clown aus dem Intro) bzw. notwendig sind, um in das Bonusgame zu gelangen. In diesem geht es darum, von oben herunterfallende Flaschen, Dosen und Papier zu fangen und in den jeweils entsprechenden Recyclingbehälter zu werfen. Bedauerlicherweise fehlt



bei dieser Version die Möglichkeit, diese Extrarunde separat anwählen und trainieren zu können. Die Stages sind jeweils innerhalb eines Zeitlimits zu bewältigen, welches allerdings mit etwas Übung nicht sonderlich hart ist. Die größere Schwierigkeit liegt dagegen in dem kleineren Bildschirmausschnitt des Handhelds begründet, mit der Folge, daß man in die Gegner stellenweise hineinläuft ohne es zu wollen. Zur Unterstützung bei der Bewältigung ihrer Aufgabe gibt es für Mick und Mack als Items Energie-Herzen zum Regenerieren ihrer Kräfte, Uhren zum Verlängern des Zeitlimits, Luftkissen zum Stehen im freien Raum (nur sichtbar beim Daraufstehen) und Düsenrohre, um in die Höhe geschnellt zu werden. Man sollte konsequent die Möglichkeit ausnutzen, daß beim Hoch- oder Runterschauen der Bildausschnitt ein Stück mitscrollt. Die Animationen der Sprites sind erstaunlich gut, allenfalls die Walt Disney-Lizenzen

und Sonic sind gleich gut bzw. etwas besser. Runde 1.250 Bewegungsstufen sind in dem Programm enthalten und bieten filmreife Comic-Animationen. Die Sprites können in drei Geschwindigkeitsstufen laufen. Das Scrolling ist dabei butterweich und nur bei viel Action bremst die Konsole etwas ab. Die Levelgrafiken sind sehr detailliert gezeichnet und abwechslungsreich gestaltet, dem Sound kann man solcherlei Dinge leider nicht nachsagen. Schade, denn gerade das Originalprogramm ist in dieser Beziehung eine Wucht.

(re)



In der Actionsequenz muß Müll getrennt werden.
Fast wie im richtigen Leben.

FAZIT:

Nach Sonic das zweitschnellste Jump & Run für das GG. Gute Technik und eine ungewöhnliche Handlung gewährleisten anhaltenden Spielspaß.

GAME GEAR

Besonderheiten

- deutsche Anleitung
- lustige Grafik; Bonusrunde

JUMP 'N RUN

Hersteller Virgin
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Sega



69%



83%



85%





MAGIC DISK 64

presents

DRIVE COMPOSER

Mit zwei Spielen und fünf Anwendungen läutet MAGIC DISK 64 die letzte Stufe des Sommers 93 ein. Bei WOZZLE ist schnelles reagieren gefordert, bevor der Computer die Denkzeit beendet. Auch HIRNRIS ist etwas für Leute mit Grips. Mit dem DRIVE COMPOSER können jetzt Musikstücke für die Floppy komponiert werden, d.h. die Songs sind aus der Floppy hörbar! PHONE MASTER und VIDEO MASTER sind 2 Anwendungen, die sich optisch und von Ihrer Bedienungs-freundlichkeit sehr ähneln und außergewöhnlich leistungsfähige Programme darstellen. Mit DIASHOW&PICCONVERTER lassen sich Grafiken für eigene Zwecke bearbeiten.



WAHNSINN - Songs aus der Floppy!

ab 9. Juli NEU im gut sortierten
Zeitschriftenhandel
für nur DM

9,80

It's magic

Jetzt NEU - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

World Heroes 2

Alpha Denji, einer der wenigen Fremdhersteller für die Spielhallenkonzole Neo Geo, schickt sein Erstlingswerk World Heroes in die zweite Runde. Wir sind gespannt darauf, ob die angekündigten neuen Features so interessant sind wie erhofft oder ob der Gilb allmählich Einzug hält.

Prügeln, schlagen und weich-klopfen! SNKs Heimmaschine wird in letzter Zeit mit Beat'em Ups wahrlich zugeschüttet. Mittlerweile gehört nur noch jedes zehnte bis 15te Spiel nicht dieser Gattung an, mit der sich in den Arcaden immer noch jede Menge Kohle machen lässt. Das Spielprinzip wurde (wer hätte etwas anderes erwartet) beibehalten, nur daß außer den acht bereits bekannten Spielfiguren jetzt noch sechs weitere zur Verfügung stehen. Damit reicht die Palette der total abgedrehten Charaktere vom Wikinger über den monströsen Footballspieler bis hin zum Schamanen. Im Ein-Spieler-Modus stehen Euch somit satte 14 Kontrahenten gegenüber. Selbstverständlich haben alle Figuren die unterschiedlichsten Techniken und magische Attacken auf Lager. Eine der Neuerungen ist zum Beispiel, daß Ihr Feuerbälle oder ähnliche Distanzmagien mittels eines gut getimten Schlages zu dem Auslöser zurückschicken könnt. Sowohl im Solo- als auch im Zwei-Spieler-Modus kann wie gewohnt



Alte und neue Helden schlagen gleichermaßen zu.



Opulente Hintergrundgrafiken mit sehenswerten Animationen.

zwischen dem normalen und dem Death-Match ausgewählt werden. Aber auch hier gibt es etwas Neues, denn es bleiben Euch jetzt drei Minuten Zeit, den Gegner im Todesduell unter den erschwerten Bedingungen (Tretminen, rotierende Sägeblätter, vom Himmel fallende Blitze) niederzumachen. Auf dem Bildschirm ist eine lange Energieleiste, die sich je nach der Zahl und Wirkung der Treffer nach der einen oder anderen Seite neigt. Gerade Anfängern bietet

sich dadurch die Chance, auch längere Kämpfe durchzustehen. Spielerisch zeigt sich World Heroes 2 ebenfalls von einer besseren Seite. Die Animationen der geringfügig größer gezeichneten Sprites sind flüssiger geworden,

und dies unter gleichzeitiger Erhöhung der Zahl von Bewegungsstufen. Dieser positive Eindruck der Modellpflege zeigt sich nicht zuletzt auch in der vergrößerten Modulkapazität von 146 (!) Mega-Bit, die zu nicht unerheblichen Teilen in die nun insgesamt 40 verschiedenen Hintergründe investiert wurden, in denen zusätzlich noch eine ganze Reihe von Animationen untergebracht wurden. Nur der Sound zeigte sich gegen jede Verbesserung resistent, denn die Typen geben nach wie vor ein Sammelsurium von wildschweinähnlichen Grunzern und eunuchenartigen Piepsern von sich. Die Musikstücke dagegen hat man etwas aufpoliert und einige der Tracks zeigen durchaus Ambitionen zu Ohrwürmern.

(at)



FAZIT:

Wer den ersten Teil von World Heroes mochte, der kann sich bedenkenlos dieses bisher umfangreichste SNK-Modul zulegen. Zweifler sollten sich die Zeit nehmen und im Laden einmal Anspielen.

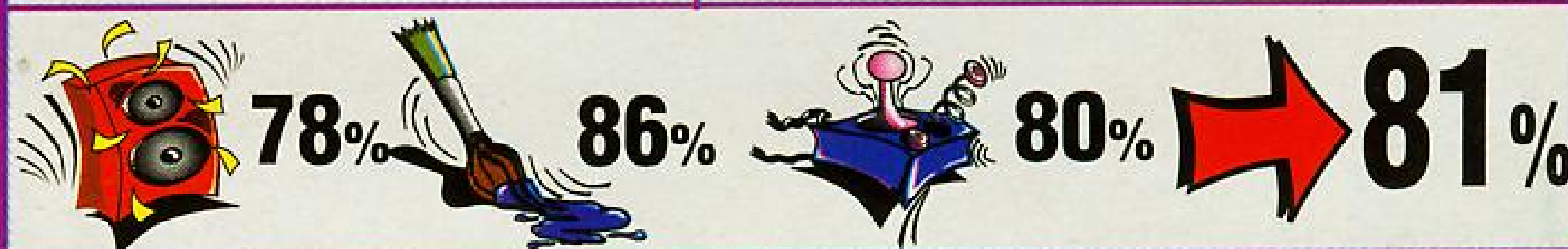
NEO GEO

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- 14 Charaktere

BEAT 'EM UP

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 400,-

Muster von
TOP 4



SPIELE...

SPIELE...

SPIELE...

EYE OF THE BEHOLDER

Gerüchten zufolge soll sich eine gefährliche Verschwörung in der Kanalisation von Waterdeep verstecken? Ob das stimmt? Und wenn ja, wirst Du damit fertig?

DM **39,-**



Might and Magic III

Der Zauberer Corak erwartet Dich. Lüfte das Geheimnis dieses exotischen Landes. Bizarre, hinterhältige Figuren werden Dich herausfordern. Bist Du bereit von Might und Magic verzaubert zu werden?

DM **39,-**



ZAK MCKRACKEN

Zak McKracken ist rasender Revolverblatt-Geschichten Reporter - seine Leser lieben ihn dafür, denn nur bei ihm gibt es verhexte Toaster, vegetarische Vampire, fleischfressende Pfirsiche. Aber eines Tages gibt es eine Geschichte, die von vorne bis hinten wahr ist - aber keiner merkt's - außer Zak McKracken..

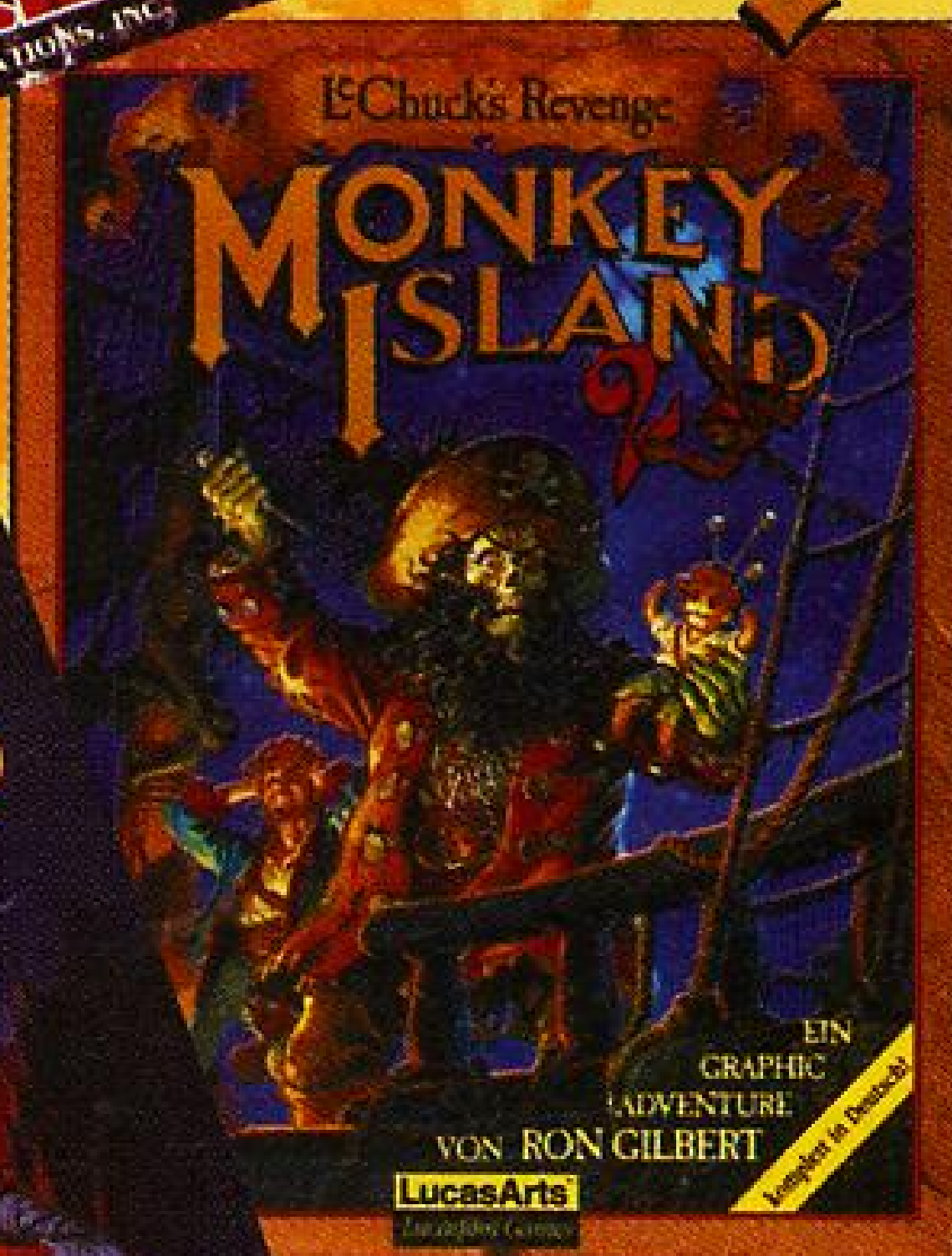
DM **39,-**



MONKEY ISLAND

"Wenn LeChuck dich tot will, dann bist du tot" heißt es. Legenden sagen aber, daß der Schatz von "Big Whoop" geradezu magische Kräfte freisetzen soll ... Du mußt ihn finden bevor LeChuck dich findet...

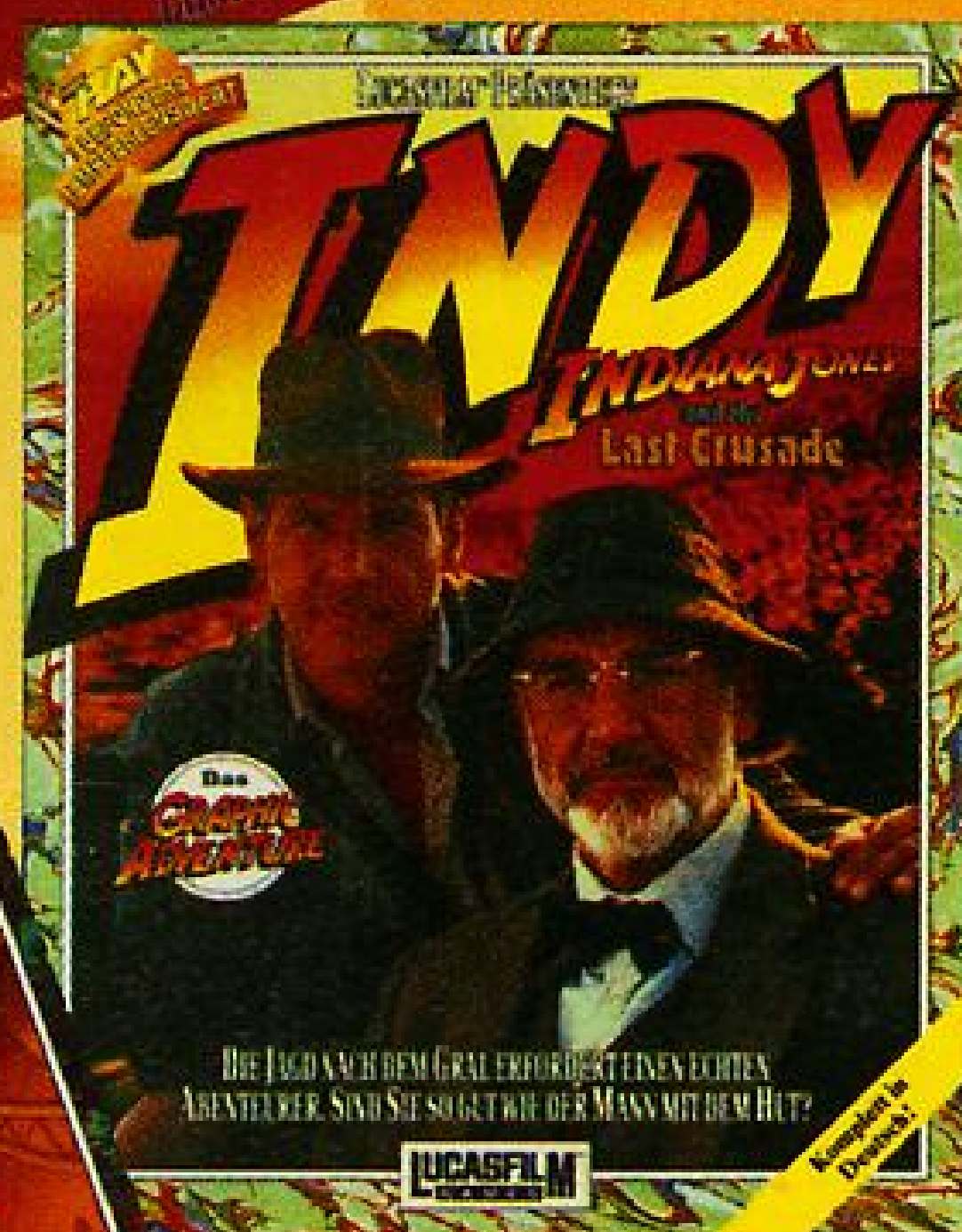
DM **39,-**



INDIANA JONES™

Sie suchen das Wertvollste dieser Welt - den heiligen Gral. Können Indy und sein Vater den Gral finden, bevor er in falsche Hände gerät?

DM **39,-**



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ich will folgende(s) Spiel(e):

- ☐ ZakMcKracken, DM 39,-
- ☐ Indiana Jones, DM 39,-
- ☐ Might & Magic III, DM 39,-
- ☐ Monkey Island 2, DM 39,-
- ☐ Eye of the Beholder, DM 39,-

3 Spiele:
DM 119,-

5 Spiele:
DM 189,-

Bitte unbedingt System angeben: ☐ AMIGA ☐ PC

meine Adresse

(bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

unsere Bestellbedingungen: Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Scheck + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder **per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) über:

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg .

NEU! NEU! NEU! NEU!

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter **Telefon: 0911 - 45 74 00** oder **per Fax: unter 0911 - 45 72 79** bestellt werden.

...und auf einmal glaubst Du es ist Weihnachten!

Wie versprochen hier der erste Bericht von Joe Y. Stick über die versunkenen Schätze asiatischer Softwareschmieden, die alle für sich einzeln die Frage aufwerfen, warum diese Meisterwerke nicht auch auf dem inländischen Markt angeboten werden. Wie wir schon in der letzten Play Time angekündigt haben, nennen wir die Serie:

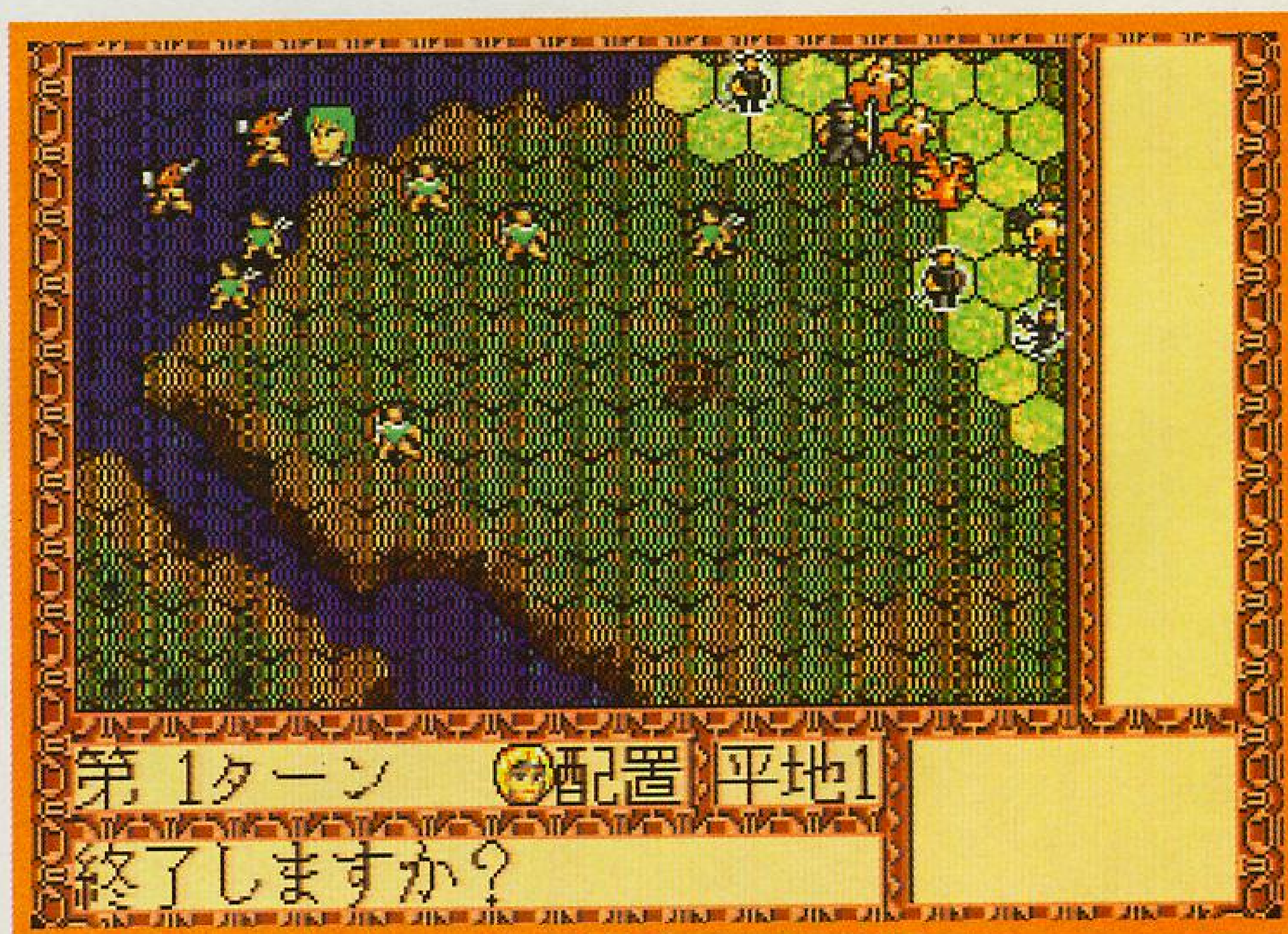


SPIELE, die uns nie erreichten!

Teil 1: *BATTLE OF BAHAMUT* - Mega Drive

Schon das Cover des Moduls aus dem Jahre 1991 ist eine Sehenswürdigkeit mit Artwork des Fantasyzeichners Hiroaki Shioya. Eine stimmungsvolle Titelmusik begleitet das Intro, in welchem die Vorgeschichte der Schlacht um den Inselstaat Bahamut erzählt wird. Dort haben die Mächte der Toten und des Bösen den mächtigen Fürsten den Kampf angesagt. Die Geschichte ist im Fantasystil gehalten, ebenso wie die Figuren und das gesamte Szenario mit den 40 Fürstentümern auf den Inseln. Das erste Optionsmenü ist gleichzeitig auch das einzige mit englischem Text und es bietet den Zugang zu einem neuen Spiel, den vier Batteriespeichern oder dem

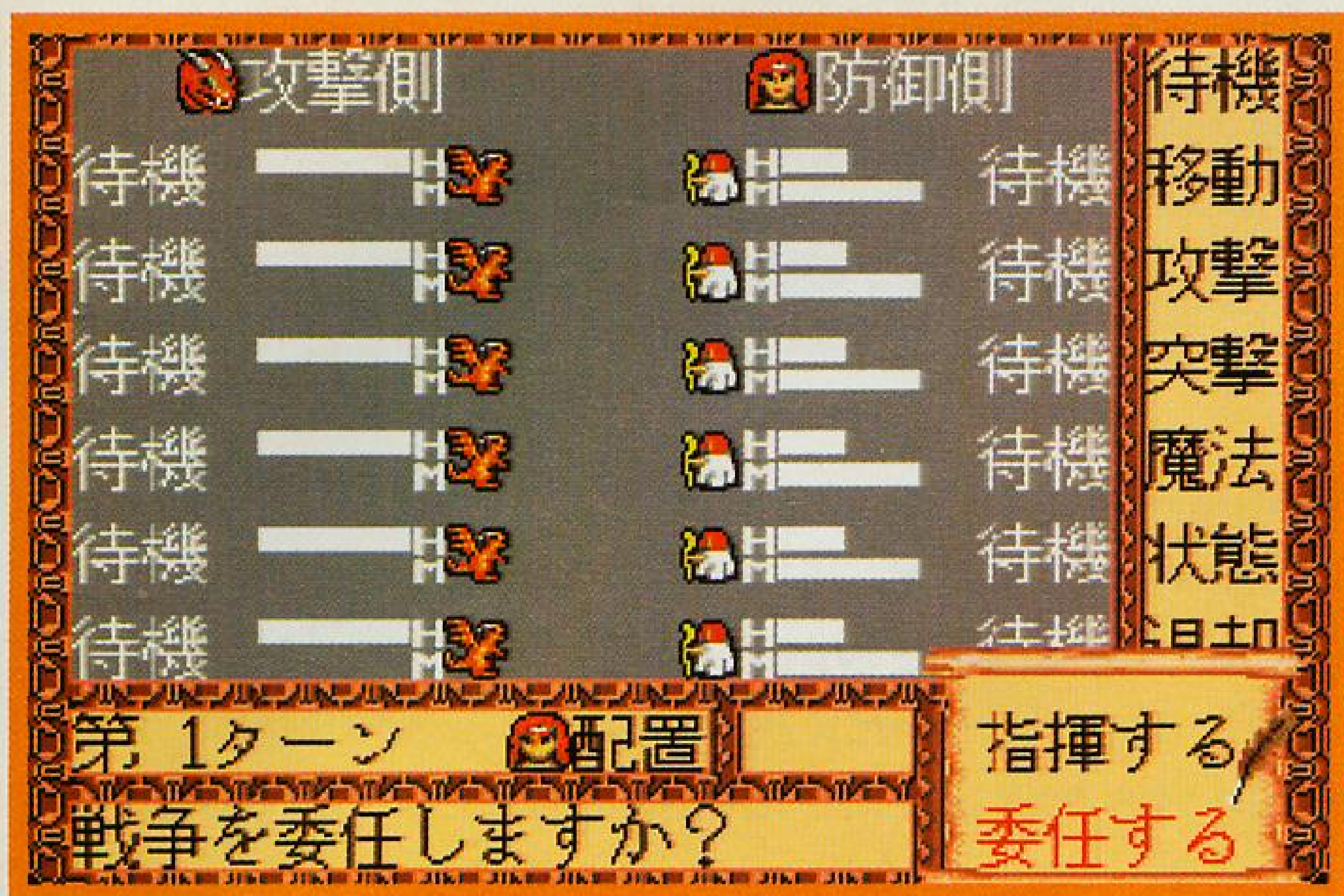
Optionsmenü. Starten wir ein neues Spiel, führt uns das Programm durch eine ganze Reihe von Einstellmöglichkeiten - stilecht als sich auf- und zurollende Pergamentrolle dargestellt. Die erste Wahl umfaßt die Komplexität des Spieles (einfach, normal, Experte), was später sehr einfach an der steigenden Länge der Kommandomenüs im Spiel und der wachsenden Zahl der Rückfragen seitens des Programmes festgestellt werden kann. Jetzt wird die Zahl der im Spiel befindlichen Warlords bestimmt (von oben nach unten: acht (sieben), sieben, drei, zwei). Welche dies sind, wird vom Programm vorgegeben. Im Zusammenhang



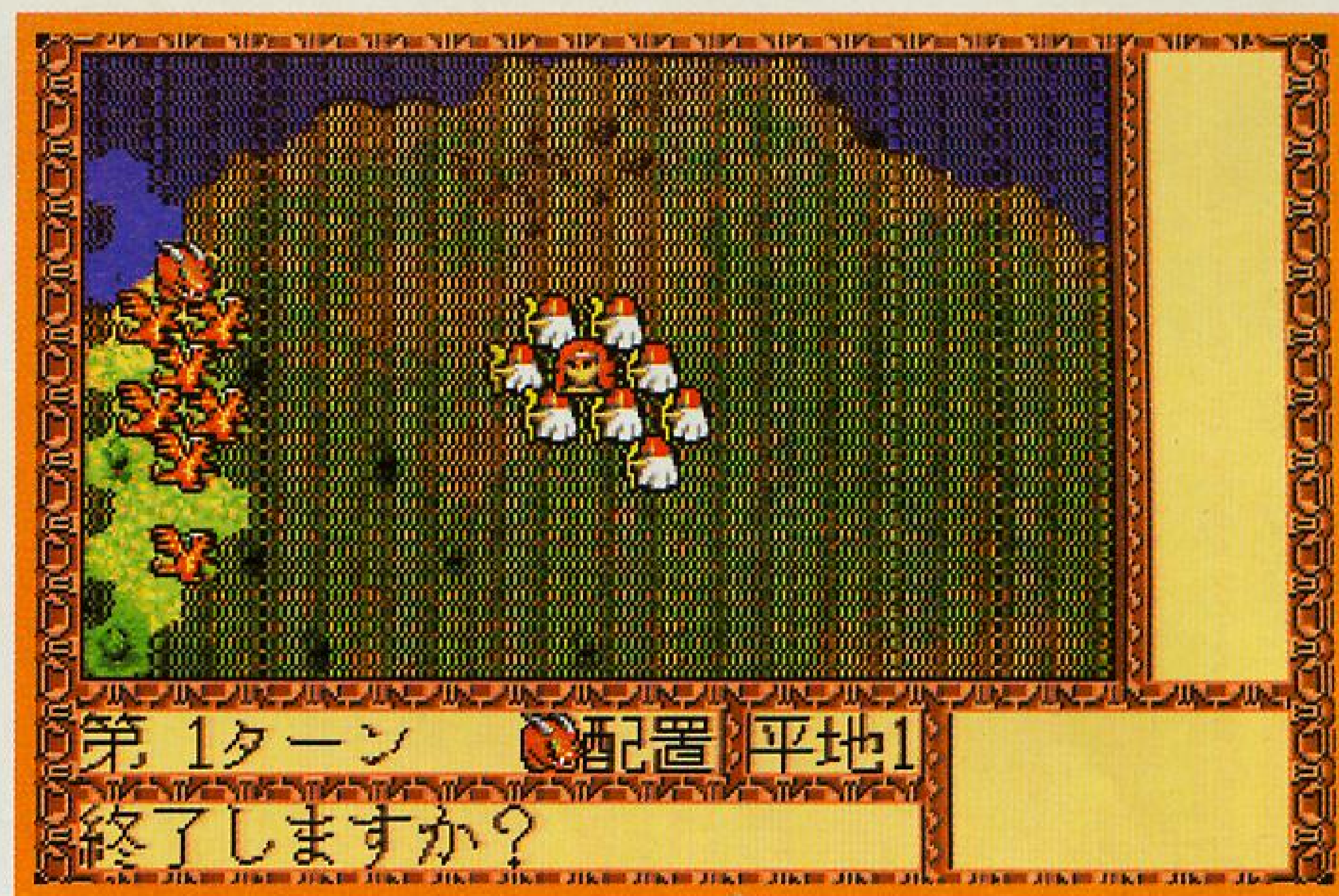
Nur zu Anfang sind zum Glück ein paar englische Worte eingebaut.



Sayonara kai origami chi randori ki kamikaze sai mo hai peng!



Der Kampfmodus wird auf Wunsch auch „statistisch“ dargestellt.



Auch in Japan gern gesehen: die Hexfeldanordnung.

damit steht das nächste Menü, in dem die Zahl der spielergesteuerten Heerführer aus der zuvor bestimmten Gesamtmenge ausgewählt wird (von oben nach unten: einer, zwei, drei, vier, keiner). Letzteres bedeutet, daß ein Demoprogramm abläuft, bei dem der Unkundige recht gut die Möglichkeiten des Spieles erkennt. Besitzt man mehr als einen Anführer, können Allianzen gebildet werden. Allerdings ist das Spiel verloren, wenn auch nur einer davon umkommt. Welche dies sind, zeigt uns der nächste Schirm. Je nach gewählter Anzahl wird uns eine fixe Palette angeboten. Oben sind die „Guten“, darunter die „Bösen“. Jetzt kommen wir langsam ans Eingemachte, denn das Folgenmenü zeigt fünf Stufen von Handicaps an, die im Spiel folgende Auswirkungen zeigt: Ähnlich wie in Centurio, Defender of Rome, gibt es in besetzten Gebieten die keinem zugehörig sind Aufständische, die sich gegen jeden wehren. Hat man ein solches Gebiet besetzt und läßt keine oder nur wenige Truppen als Besatzung darin zurück, dann kommt es erneut zu Aufständen. Das Menü legt nun die Anzahl und Stärke der Rebellen solcher Gebiete fest. Die nachfolgende Abfrage eröffnet auf Wunsch noch einmal ein Menü mit zusätzlich einstellbaren Randbedingungen, allerdings wirken sich diese nur beim Expert-Mode aus und würden etwas weit führen in

ihrer Erklärung. Der Punkt 19 schließlich gibt das Spiel frei. Jetzt sehen wir von schräg oben auf eine mehrere Bildschirme große Landkarte, auf der Fähnchen die Standorte von den Heerführern anzeigen und welche Gebiete zu ihm gehören. Im Einfachmodus sind alle sichtbar, beim höheren Schwierigkeitsgrad nur die eigenen, alle anderen müssen durch Spähtrupps erkundet werden. Auf dem Screen ist rechts die Basis-Befehlsleiste und oben der allgemeine Status des gerade am Zug befindlichen Anführers. Der Spielverlauf ist nun eine Mischung aus einer Simulation (Soldaten anwerben und trainieren, Gebiete kaufen, Offiziere



Mit ein wenig Geduld, kann man sich durch die Optionen wühlen.



bestechen, Sabotage verüben) und einem Strategiespiel. Kommt es nämlich zum Kampf, kann man auswählen ob dies in bekannter Manier in Zug-um-Zug-Technik auf eingeblendeten Kampfszenarios in Hexagonalardarstellung geschehen soll oder ob die Einheiten sich in einer Art Tabelle gegenüberstehen und teilanimiert kämpfen. Die dritte Möglichkeit sieht vor, daß die beiden Anführer als gelenkte Sprites sich wie in einem Prügel-spiel in Echtzeit die Rüben einschlagen. Gekämpft wird in einer Mischung aus Nah-

tes Handbuch beiliegt, in dem diese mit Bild und Eigenschaftswerten aufgelistet sind. Einige Bonbons seien dennoch erwähnt. Zwei gleiche Kämpfer kann man zu dem nächsthöheren verschmelzen, bzw. umgekehrt einen spalten in zwei einfachere. Einige Magier können Dummy-Kämpfer herbeizaubern, die den Gegner von den eigenen Zentralfiguren ablenken und Verwundete können aus dem Kampf herausgenommen und zurückgeschickt werden, damit man sie nicht verliert. Alle diese Möglichkeiten der Kampagnen bieten sich auch in den per Option zugänglichen Einzelszenarien. Hier kann im Einzel- oder Zwei-Spieler-Modus jede Karte mit freier Wahl der Kämpfer durchgespielt werden. Eine derartige Vielfalt an Spielmöglichkeiten auf einem Modul ist mir bisher noch nie begegnet. Gerade die Mischung aus verschiedenen Techniken und Darstellungsweisen macht dieses Spiel in seiner Art einmalig. Die Grafik ist nicht auf dem maximal machbaren Stand, allerdings deutlich über dem Durchschnitt. Der Sound ist für Strategiespiele doch üppig zu nennen. Bei einer Wertung würde das Spiel auch heute noch einen Hitstern bekommen, vor allem wegen des fantastischen Gameplays.

kampf, Distanzwaffen und Magie-einsatz. Besonders bei den Dutzenden von vorhandenen Magien sollte man auf den dankbarerweise angebotenen Automatikmodus zurückgreifen. Vor jedem entscheidenden Zug sollte der Spielstand in dem in der eigenen Spielphase jederzeit zugänglichen Speicher gesichert werden. Dort wird übrigens die aktuelle Zahl der Züge und die Spieldauer in Echtzeit mitgeschrieben. Die Vielfalt der verschiedenen Charaktere ist so enorm, daß der Anleitung ein zwei-

Tschau, bis neulich,
Euer Joe Y. Stick

(re)

TURBO DUO



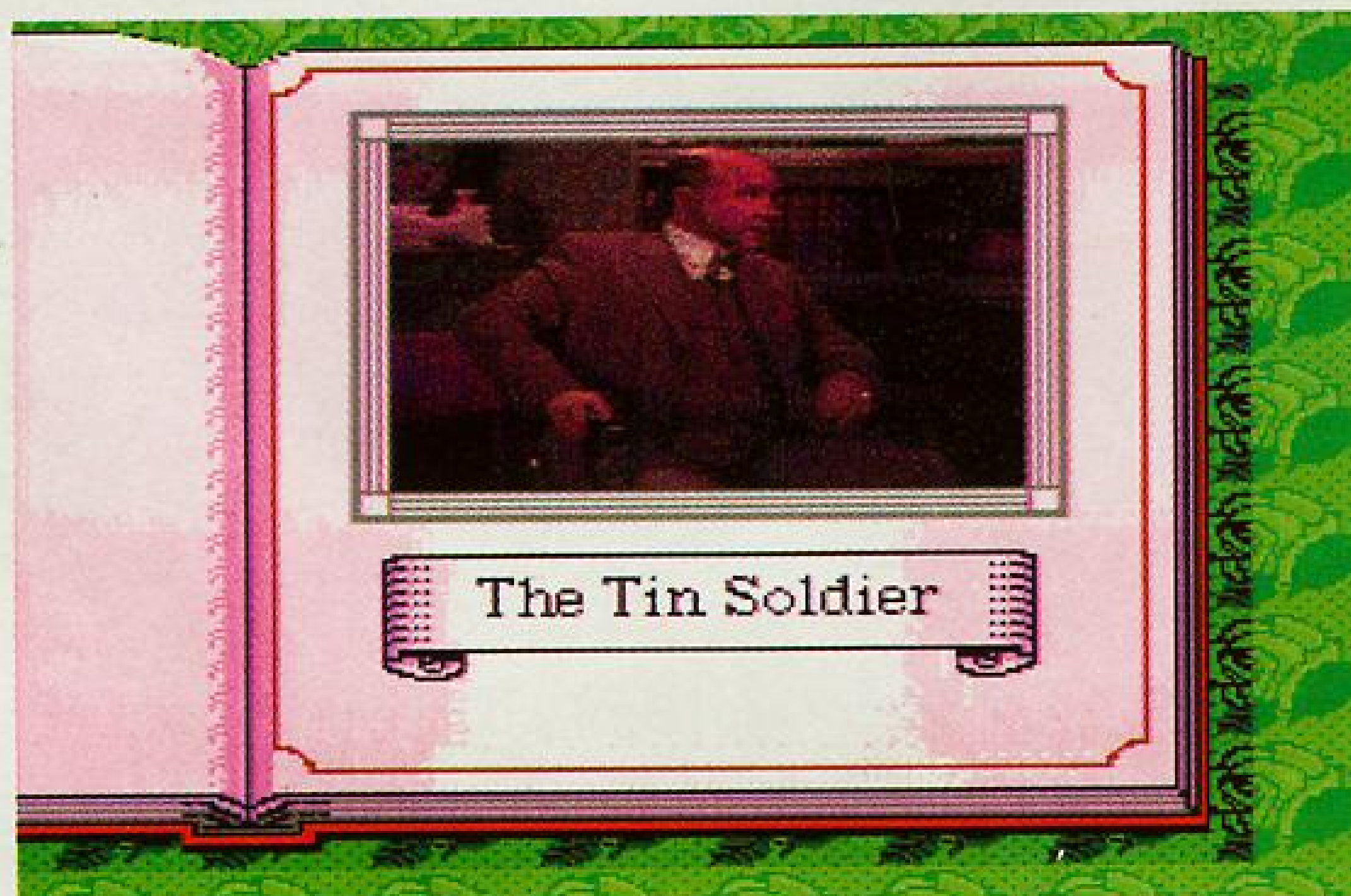
Alle Amateur-Detektive und Jäger der ungelösten Geheimnisse dieser Erde aufgepaßt! Sherlock Holmes hat drei Fälle zu lösen und braucht dringend Eure Hilfe. So langsam finden die Hersteller wohl Geschmack an der immensen Speicherkapazität einer CD, denn Sherlock Holmes geizt auf der Turbo Duo genausowenig mit Effekten wie auf den (identischen) Heimcomputer-Versionen.

Sherlock Holmes Consulting Detective

Ganze Spielfilmsequenzen sind als minutenlange Intros bei jedem Fall vorge-schaltet und die komplette Sprache ist in feinstem Oxford-Englisch auf die Silberscheibe eingebrannt. Sogar die Menüführung wird uns ausgiebigst in Worten erklärt. Vorbei sind die Zeiten, in denen man



bei solchen Adventures mühsam Texte lesen mußte oder sich zwangsläufig mit mies digitalisierten Effekten zufriedengeben mußte - nein, wir sprechen mit unseren Zeugen tatsächlich und das selbstverständlich in glasklarer Sprachausgabe. So ganz nebenbei genießen wir alle Geräusche unserer Umwelt (Kutsche fährt vorbei, Wasser plätschert...) so, als würden wir persönlich London auf dem Weg zu Tatorten oder Zeugenbefragungen durchstreifen. Aber so



Die digitalisierten Animationen sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern bergen wichtige Informationen in sich, welche zum Lösen der Fälle elementar sind.

der Straßenkids, die un-übertroffen schnell im Beschaffen von Informationen sind, oder Kutschenfahrt zur

und so. Tüftler und unbeirrbar Denksportler sowie Kriminalfans und Cluedo-Fanatiker werden sich vorerst nicht mehr von ihrer Konsole trennen, denn so manche Stunde fließt dahin, bis man die ersten brauchbaren Hinweise im Notizbuch hat. Erst wenn genügend Beweise vorliegen (bzw. man dies zumindest glaubt) lohnt es sich, dem Gerichtshof vorzusprechen, denn sonst verläuft der Besuch ziemlich kurz.

(km)

FAZIT:

Viel Stoff für Holmes-Anwarter und jene, die sich schon immer mit dem imaginären Meisterdetektiv messen wollten. Vielleicht ist beim nächsten Mal die Grafik noch etwas besser, denn viele Sequenzen sind leider etwas dunkel ausgefallen und wegen der recht schnellen (und original englischen) Sprache läuft der Text manchmal asynchron zu den Mundbewegungen, aber so richtig stören kann das trotz allem nicht.

ein Leben als Detektiv ist gar nicht so einfach, denn als ungeübter Neuling weiß man gar nicht so recht, wo man anfangen soll. Doch nach dem Vorspann zum jeweiligen Fall finden wir uns auf einer Karte von London wieder, auf der wir wahlweise unser Notizbuch, die Times, Holmes Adressbuch, eine Kutsche, Holmes Kartei, die Baker Street Irregulars (eine Londoner Straßenbande) und ein Symbol für den Gerichtshof anwählen können. Zum Glück sind im Notizbuch von Holmes Unmengen an Namen samt Adressen verzeichnet. Durch einfaches Anwählen und Befragen

gewünschten Adresse kommt man zu den notwendigen Informationen. Ist man total neben dem Gleis, handelt man sich einen herben Kommentar von Holmes ein - von wegen Zeitverschwendung

TURBO DUO

Besonderheiten

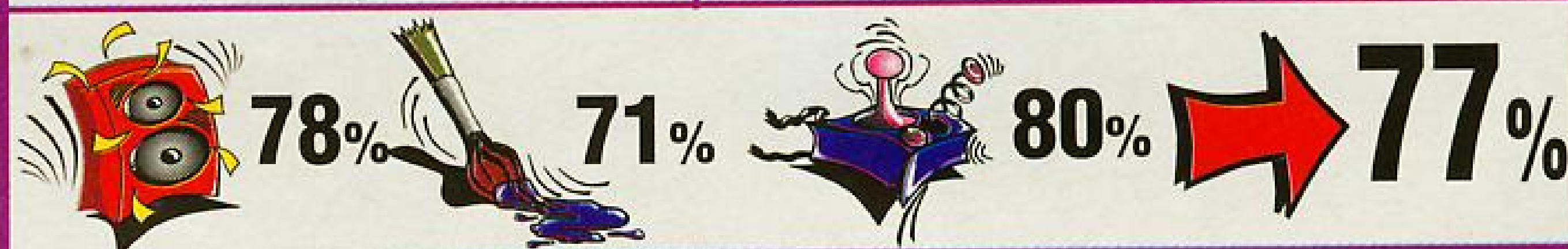
- digitalisierte Schauspieler und Sprache; Filmsequenzen

ADVENTURE

Hersteller Icom Simulations Inc.

Preis ca. DM 130,-

Muster von TOP 4



TOTE HOSE

am Bildschirm?

MIT PC GAMES wäre das nicht passiert..

PC GAMES - Das große PC-Spiele-Magazin

- mit ausführlichen, aktuellen und informativen Spieletests
- großer PD- und Shareware-Spieleteil
- mit Hardwareinformationen



Heft plus
Diskette
nur DM

7.-

AKTUELLE Ausgabe JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich.

TURBO DUO

Bombberman 93



Bombberman, dieser Name steht für nervenzerfetzendes Gameplay, für Wutausbrüche, kaputte Joypads und neue Feindschaften. Wer einmal dieses Spiel mit vier menschlichen Partnern gespielt hat, der weiß wovon ich rede. Bombberman 93 setzt da jetzt noch einen drauf. Seitdem dieses Modul in der Redaktion eingetroffen ist, geht rein gar nichts mehr.

Zum sattsum bekannten Gameplay verliere ich keine Worte mehr (spreng as spreng can!). In Bombberman 93 stehen Euch drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Im Normal Game muß ein Spieler levelweise alle computergesteuerten Gegner erledigen. Das Battle Game entspricht der oberen Spielbeschreibung, wobei die Spiel Landschaft frei gewählt werden kann. Bis zu fünf entweder menschliche oder elektronische Gegner nehmen daran teil. Vor dem Spiel muß festgelegt werden, wieviele Runden zum Sieg gespielt werden müssen. Das Prinzip entspricht ungefähr den Spielsätzen im Tennis, z. B. drei Gewinnrunden zum Sieg. Im Battle Game sind jede Menge unterschiedlicher Räume mit noch mehr seltsamen Feldern, wie z. B. Warpfeldern, Türen und Fließbändern. Das Versus Game schließlich ist



für die Besitzer einer Turbo Express gedacht. Hier können zwei Spieler ihre Handhelds miteinander koppeln (COM-Kabel vorausgesetzt) und sich kräftig einheizen. (ray)

FAZIT:

Bombberman 93 ist Spielspaß pur. Die Grafik wurde verbessert, so daß es jetzt nicht mehr gar so schlicht aussieht und jede Menge neuer Extras und Felder wurden eingebaut. Dieses Spiel verliert auch in 100 Jahren nichts von seinem Reiz, denn es spricht die Hinterhältigkeit des Spielers an und ist somit das beste Mittel zur freien Gefühlsausübung. Der Ratte Robert (re) sag ich da bestimmt nichts Neues. (Anm. d. Red.-Ratte (re): He Ray, schau mal unter Deinen Schreibtisch - eh, und halt Dir die Ohren zu!).



New Adventure Island

Master Higgins is back! Nein, nicht der Higgins aus der amerikanischen Krimiserie Magnum. Unser Higgins sieht ihm aber sehr ähnlich. Kleine, gedrungene Gestalt mit kurzen Beinen. Einziger Unterschied: unser Held trägt keine Tropenausrüstung sondern Steinzeitkluft.



Master Higgins will heiraten. Als Braut hat er sich die aktuelle "Miss Island" ausgesucht, aber kurz vor dem Ja-Wort erscheint der böse, böse Baron Bronsky und entführt die zukünftige Mrs. Higgins. Nichts gegen eine Brautentführung, so etwas hat selbst in Bayern Tradition, aber normalerweise wird die Frau NACH der Hochzeit entführt

und nicht davor. Ach ja, Bronsky macht keine halben Sachen, denn die Brautjungfern nimmt er auch gleich mit. Higgins muß nun zuerst die Mädels befreien, bevor er an die Rettung von "Miss Island" denken kann.

New Adventure Island ist ein typischer Vertreter der Jump & Run-Klasse Richtung Wonderboy. Der

Bildschirm scrollt von rechts nach links und unser kleiner Held läuft und springt durch die Gegend. In herumliegenden Eiern (viel Milch, wenig Kakao) sind keine kleinen Plastikbausätze sondern Waffen und Extras versteckt. Um eines der Kinder zu retten, muß Higgins den

jeweiligen Level durchlaufen und einen übergroßen Endgegner besiegen. Eine kleine Tanz- und Rapeinlage ist der kurzfristige Lohn für all die vorangegangenen Bemühungen. Und so geht es weiter durch insgesamt sieben Stages, bevor er seine Braut wieder in die Arme schließen kann.

(ray)



FAZIT:

New Adventure Island ist eine gelungene Mischung aus vielen bekannten Spielen. Es präsentiert sich in allen Belangen als überdurchschnittliches Jump & Run-Game, ohne allerdings Hitqualität zu erreichen. Spaß macht es trotzdem.

TURBO DUO

Besonderheiten

- Fünf-Spieler-Modus
- englische Anleitung;

STRATEGIE

Hersteller Hudson Soft Muster von
Preis ca. DM 120,- TOP 4



TURBO DUO

Besonderheiten

- englische Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Hudson Soft Muster von
Preis ca. DM 110,- TOP 4



Soldier Blade

Auf der japanischen PC-Engine war die Gunhead-Reihe einer der Meilensteine in Sachen Shoot 'em Up-Games. Gunhead war auch ohne Zweifel das Vorbild zum Super Nintendo-Hit Space Megaforce (Super Aleste). Nun wurde die Gunhead-Serie auch für die amerikanische Turbo-Grafx umgesetzt und ich möchte Euch den neuesten Teil, Soldier Blade, vorstellen.

Ersparen wir uns die allgemeine Spielstory (interessiert sowieso keinen) und kommen lieber gleich zur Action. Zur Auswahl stehen ein Normal-Modus und ein Challenge-Modus, der ein auf zwei oder fünf Minuten begrenztes Spiel mit komplett anderem Levelaufbau enthält und ausschließlich der Highscorejagd dient. In Soldier Blade wird



dig zu attackieren. Soldier Blade ist einfach brillant. Der Sound hämmert, die Grafiken der Hintergründe, der feindlichen Sprites (teilweise riesengroß) und das geniale Waffensystem

das Spielgeschehen immer von oben dargestellt und der Bildschirm scrollt von oben nach unten. Ihr übernehmt die Steuerung eines Fighter Crafts und habt die Aufgabe die Zeograde-Armee zu vernichten. Damit Ihr diesen Auftrag auch ordentlich erfüllen könnt, stehen Euch drei verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die zusätzlich auch noch aufrüstbar sind. Jedes Waffensystem beinhaltet unterschiedliche Vor- und Nachteile. Allen gemeinsam ist allerdings die Fähigkeit auf Knopfdruck den Gegner selbstän-

motivieren den Spieler bis zum Umfallen. Dieses Game hält, was es verspricht: nämlich stundenlangen Spielspaß ohne Reue. Soldier Blade ist meiner Meinung nach ein Muß für alle Fans guter Ballerspiele und technisch steckt es die gesamte Konkurrenz locker in die Tasche.

(ray)

FAZIT:

Holt's Euch!

Legend of the Hero Tonma

Ja, ja es gibt so viele Prinzen unter uns, die alle nichts über ihre königliche Herkunft wissen. Und irgendwo da draußen lauern Tausende von Prinzessinnen auf ihre Rettung. Fast wie im richtigen Leben.



muß nun die Entführte finden und retten. Legend of Hero Tonma ist die Umsetzung eines bekannten Arcadeautomatenspiels. Das Jump & Run-Geschehen wird in der üblichen Seitenperspektive dargestellt, wobei des öfteren auch nach oben und unten gescrollt wird.

Vor langer Zeit, als die Menschen noch zwischen der realen und der magischen Welt hin und her reisen konnten, lebte ein junger Zauberlehrling mit dem Namen Tonma. Eines Tages, Tonma meditierte gerade, hörte er die liebevolle Stimme einer Prinzessin, die ihn um Hilfe anfleht. Als er wieder erwacht, fragt er seinen Meister Merlin nach der Herkunft der Stimme und erfährt so ganz nebenbei, daß er selbst ein Prinz ist (ich hab schon brutal oft meditiert, aber es tauchen weder Prinzessinnen auf, noch kommt einer und erklärt mir, daß mein wirklicher Name Charles ist). Aber zurück zu unserem Helden. Der macht sich natürlich gleich auf den Weg und



Es gibt jede Menge interessante Extras und das Aufrüsten des eigenen Magieschusses ist wirklich gelungen. In insgesamt sieben Levels wird ein perfekter Spielablauf geboten. Die Grafiken sind hervorragend und comicartig gezeichnet. Hinzu kommt ein ins Ohr gehender Sound. Leider ist der Schwierigkeitsgrad unverschämte hoch, so daß nur absolute Profis in die höheren Levels vordringen können.

(ray)

FAZIT:

Legend of the Hero Tonma ist ein Hit und für alle, die es sich zutrauen, eine lohnenswerte Anschaffung.



TURBO DUO

Besonderheiten

- englische Anleitung
- mehrere Spielermodi

SHOOT 'EM UP

Hersteller Hudson Soft Muster von
Preis ca. DM 110,- TOP 4



TURBO DUO

Besonderheiten

- englische Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

JUMP 'N RUN

Hersteller Irem Muster von
Preis ca. DM 120,- TOP 4



ESCOM BLACKM

Die neue Notebook-Generation bietet Unabhängigkeit zu erschwinglichen Preisen. Mit schnellen 486er-Prozessoren und Farb-VGA-Grafik sind diese Portables auch für die neuen, anspruchsvollen Top-Spiele geeignet. Diese Tatsache ist für die Play Time-Redaktion Grund genug, einen dieser neuen "Luxus-Handhelds" genauer unter die Lupe zu nehmen. Von Thomas Brenner.

Viele Anwender sind immer noch davon überzeugt, daß sie mit dem Erwerb eines tragbaren PCs viele Abstriche in Sachen Leistung und Qualität machen müssen. Aber seitdem die Laptops mit modernstem High-End-Equipment bestückt werden können, spricht nichts mehr gegen den perfekten Einsatz eines "Klein"-Rechners auf dem Gebiet der Grafik- und Textverarbeitung. Doch mit der Verwendung von Aktiv-Matrix-Farbdisplays erschließen die Notebooks auch immer mehr den Entertainment-Sektor. Denn mit 256-Farben-VGA-Darstellung macht es auch Spaß, mal zwischendurch im InterCity ein schnelles Game durchzuziehen.

Klein, stark, schwarz

Als Testkandidat entschieden wir uns für das brandneue ESCOM-Blackmate 486DX/33. Dieses Notebook verbindet mit seinem

High-Tech-Equipment geballte Rechenpower mit erschwinglichen Preisen. Da hör ich doch die ersten Zweifler rufen: "Ein 486er Notebook mit Farbdisplay, da ist es mit der Unabhängigkeit aber nicht weit her." Doch mit knapp 1,5 Stunden kann sich das Durchhaltevermögen des Ni-Cad Akkus durchaus sehen lassen. Mit seinem intelligenten Power-Management-System verwaltet der Rechner die Strom-Ressourcen, je nachdem, wieviel Leistung im Moment gefragt ist. Im Klartext heißt das: Wenn nach einiger Zeit nicht auf die Festplatte zugegriffen wird, schaltet der Prozessor diese einfach ab. Was zu einer gehörigen Stromeinsparung beiträgt. Erst beim erneuten Zugriff wird sie wieder aktiviert. Im eingebauten Suspend-Mode wird das Display wie mit einem Screen-Saver dunkel gesteuert. Zusätzlich verringert sich die CPU-Taktrate auf zwei MHz. Nach einem Tastendruck wird das System geweckt. Daraufhin werden Display und CPU voll-

ständig aktiviert. Das mitgelieferte Netzgerät lädt den Akku in 1,5 Stunden wieder komplett auf. Und sogar bei laufendem Rechner wird der Speicherblock, jetzt aber in drei bis fünf Stunden, restlos geladen.

Von Benchmark-Tests und Zugriffszeiten wollen wir bei diesem Test absehen. Da wir ein Spiele-Magazin sind, berichten wir vorrangig über den Einsatz des Blackmates mit drei anspruchsvollen Top-Spielen.

Im Test

Microprose: Formula One - Grand Prix

Der absolute Dauerbrenner auf dem Blackmate war definitiv F1-Grand Prix. Mit seinen 33 MHz als

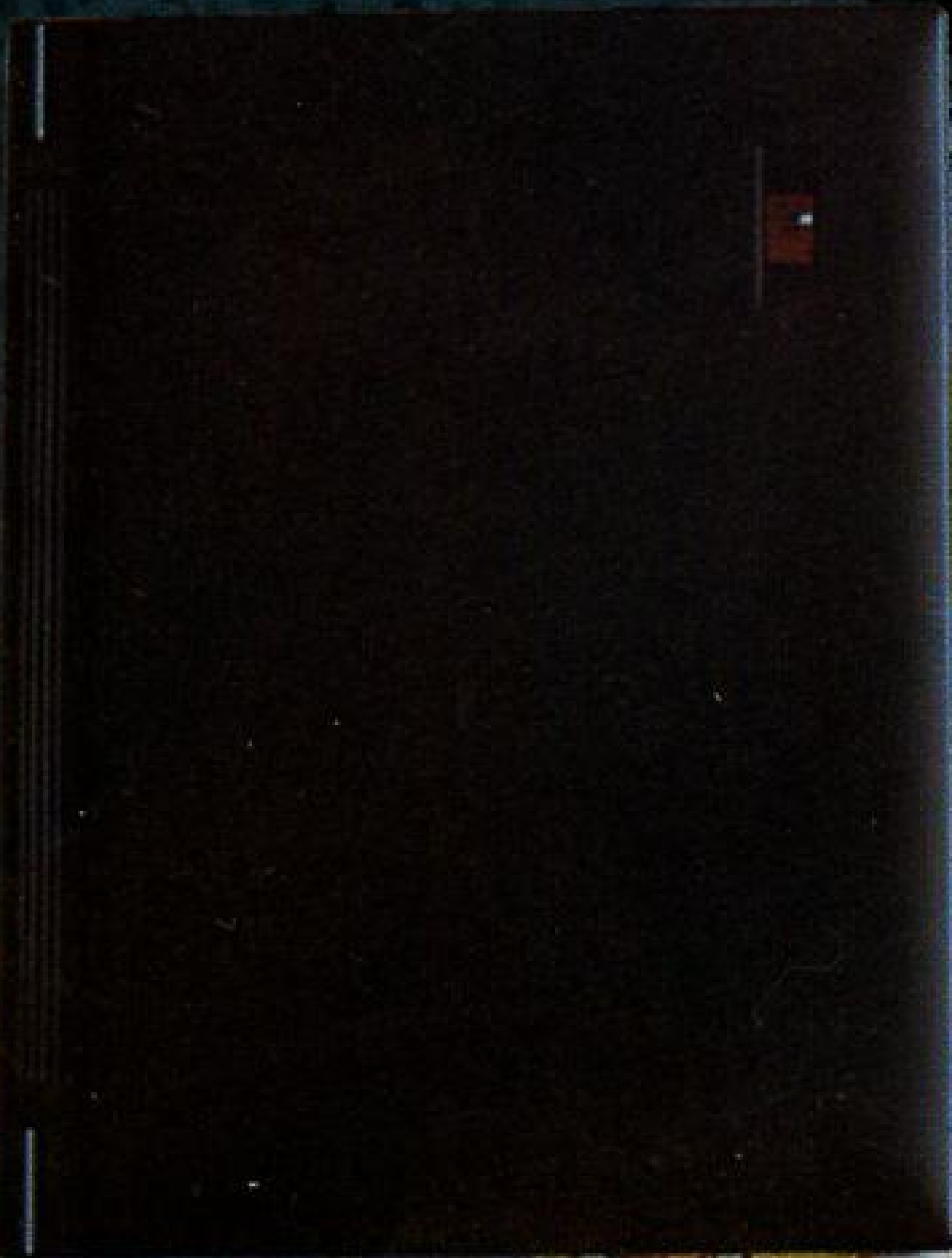
Taktrate, war es für das Notebook kein Problem, das Renngeschehen in absoluter Echtzeitdarstellung und 100% "zuckelfrei" darzustellen. Doch damit nicht genug. Da das Flüssigkristall-Display eine gewisse Trägheit besitzt, im allgemeinen als "Schlieren" bekannt, gestaltete sich das gebotene Spektakel noch realer als auf einem gewöhnlichen VGA-Monitor. Durch die leicht unscharfen Konturen erreicht man mit der 3D-Darstellung bei diesem Spiel eine nie dagewesene Rennatmosphäre. Dazu kommt, daß man F1 prima ohne eingebaute Soundkarte spielen kann, da das Motorengeräusch auch auf dem PC-Lautsprecher einigermaßen gut rüberkommt. Bei diesem Test konnte der Portable also durchweg überzeugen. Egal, ob in der Küche, im Garten oder im Wohnzimmer-Ses-



Kompakt und aufgeräumt präsentiert sich die Tastatur. Nach kurzer Eingewöhnungszeit läßt sich gut mit ihr umgehen.



ATE 486/DX33



High-Tech auf engstem Raum. Das Blackmate ist nicht 'mal so groß wie die Play Time.

sel gespielt wurde: Schumi und Mansell waren immer hautnah dabei.

Im Test **Infogrames:** **Alone in the Dark**

Der Höhepunkt an Spielatmosphäre erschien Weihnachten letzten Jahres und wurde sofort ein riesiger Erfolg. Als Frankreichs Spiel mit den besten Animationen 1992, stellt Alone in the Dark natürlich ein

würdiges Test-Kriterium dar. Die Rechenleistung und die Display-Grafik konnten wieder überzeugen. Und da das Spiel ausschließlich über die Tastatur zu steuern ist, gibt es auch bei der Bedienung keinerlei Abstriche zu machen. Negativ ist natürlich der fehlende Musik-Hintergrund, obwohl die Soundeffekte über den PC-Pieps-er noch einigermaßen akzeptabel sind, wird die richtige Spielatmosphäre erst mit dem Einsatz einer Soundkarte erreicht. Vorzugsweise sollte man dieses Spiel aber an einem Ort spielen, an dem man

viele Menschen um sich hat, ansonsten wird einem leicht das Gruseln beigebracht.

Im Test **Nova Logic: Comanche**

Als eines der ersten reinen 32-Bit-Spiele, mußte natürlich die Sensation des letzten Winters auf dem Blackmate installiert werden. Nach den üblichen Problemen, den benötigten Speicher (vier MB) für das Spiel zu schaffen, erhob sich der RAH-66-Comanche in die Lüfte. Wie schon bei F1 erwähnt, bringt auch bei der Voxel-Space-Darstellung die Trägheit des Displays einige Vorteile. Die oft verspottete Lego-Grafik wird um ein Vielfaches realer und es macht richtig Spaß in die unzähligen Schluchten einzutauchen, um sich unbemerkt an einen Feind heranzuschleichen. Bei diesem High-Tech-Flugsimulator stößt das Notebook jedoch an seine Rechenfähigkeiten. Zwar bleibt Comanche auch mit vollen Details und kleinen Pixels noch gut spielbar, aber ein leichtes Zuckeln macht sich dennoch bemerkbar. Außerdem vermißt man selten einen Joystick so sehr, wie bei einem Flugsimulator. Zwar ist die Tastatursteuerung verhältnismäßig präzise, trotzdem kommt richtiges Fluggefühl erst unter Verwendung eines Steuerknüppels auf. Hier treffen wir auf den größten Nachteil, den Notebooks bieten: Die Peripherie-Möglichkeiten.

Die Konfiguration

ESCOM Blackmate Notebook
(H/B/T): 32x298x216 mm
Gewicht: ca. 2.8 Kg
Intel 486DX/33 MHz Prozessor
1 parallele Schnittstelle
4 MB Arbeitsspeicher, erweiterbar auf 20 MB
1 serielle Schnittstelle
8,5" VGA-Color-Display
120 MB Festplatte
Anschluß für: VGA-Monitor und 1,44 MB 3,5" Laufwerk
externe Tastatur
MS-DOS 6.0
MS-Windows 3.1
(inklusive Windows for Workgroups)
MS-WinWorks
Lotus Organizer
Preis: 4899,-

Maus, Drucker und ein Fax - Ende. Sicher für den eigentlichen Einsatz als Text und Grafik - Arbeitsplatz eigentlich genug. Aber für den Spiele-Einsatz wäre ein GamePort schon wünschenswert. Für die audiophilen Spieler bleibt zu sagen, daß es den SoundBlaster 2.0 auch als Notebook-Version gibt. Für eine serielle Maus, ist dann aber kein Platz mehr, weil diese Travel-Karte an den S-Port des Laptops angeschlossen wird. Für Spiele wie Comanche, die den PC-Lautsprecher nicht ansprechen, ist die Anschaffung dieser Karte aber durchaus zu empfehlen.



MICROPROSE +



SUMMER SURPRISE

Mit Microprose-Produkten kann man diesen Sommer gewinnen! Jeder Verpackung liegt ein Teilnahmechein bei, der es dem Einsender ermöglicht einen von vielen Traumpreisen zu gewinnen. Diesem Beispiel folgend, verlosen Microprose und Play Time ebenfalls Preise, die sich sehen lassen können:

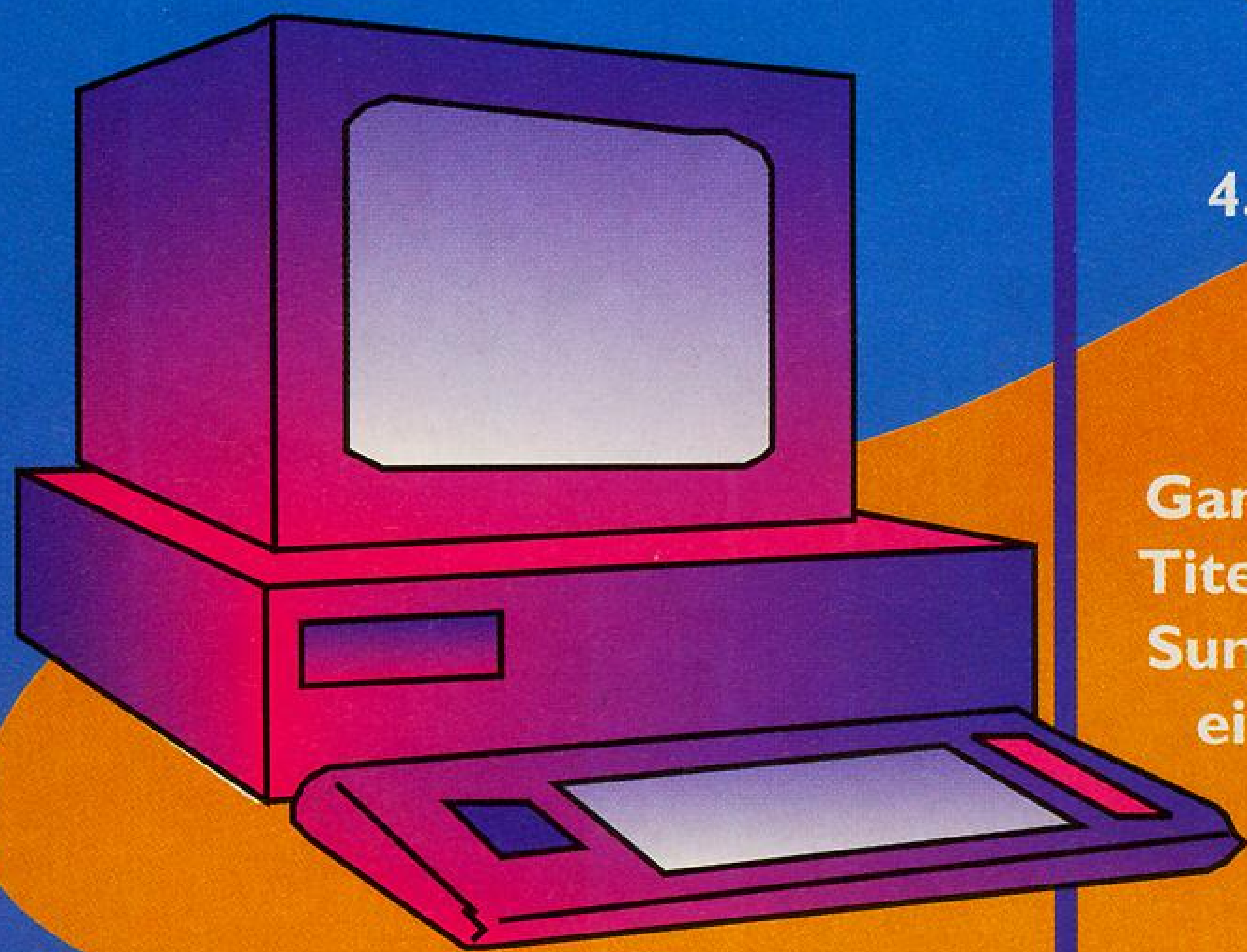
- 1. Preis:** Ein Amiga 600
- 2. Preis:** Ein Jahres-Abonnement der Play Time
- 3. Preis:** Eine hochwertige Sonnenbrille
- 4.-10. Preis:** Jeweils ein Microprose-Überraschungs-Set

Was muß man dafür tun?

Ganz einfach: Schreibt fünf Microprose-Titel, mit denen man an der Microprose Summer Surprise teilnehmen kann, auf eine Postkarte, und schickt diese bis

4. August 1993 an:

Redaktion Play Time,
Kennwort: Summertime,
Isarstraße 32,
90327 Nürnberg





Larry 6

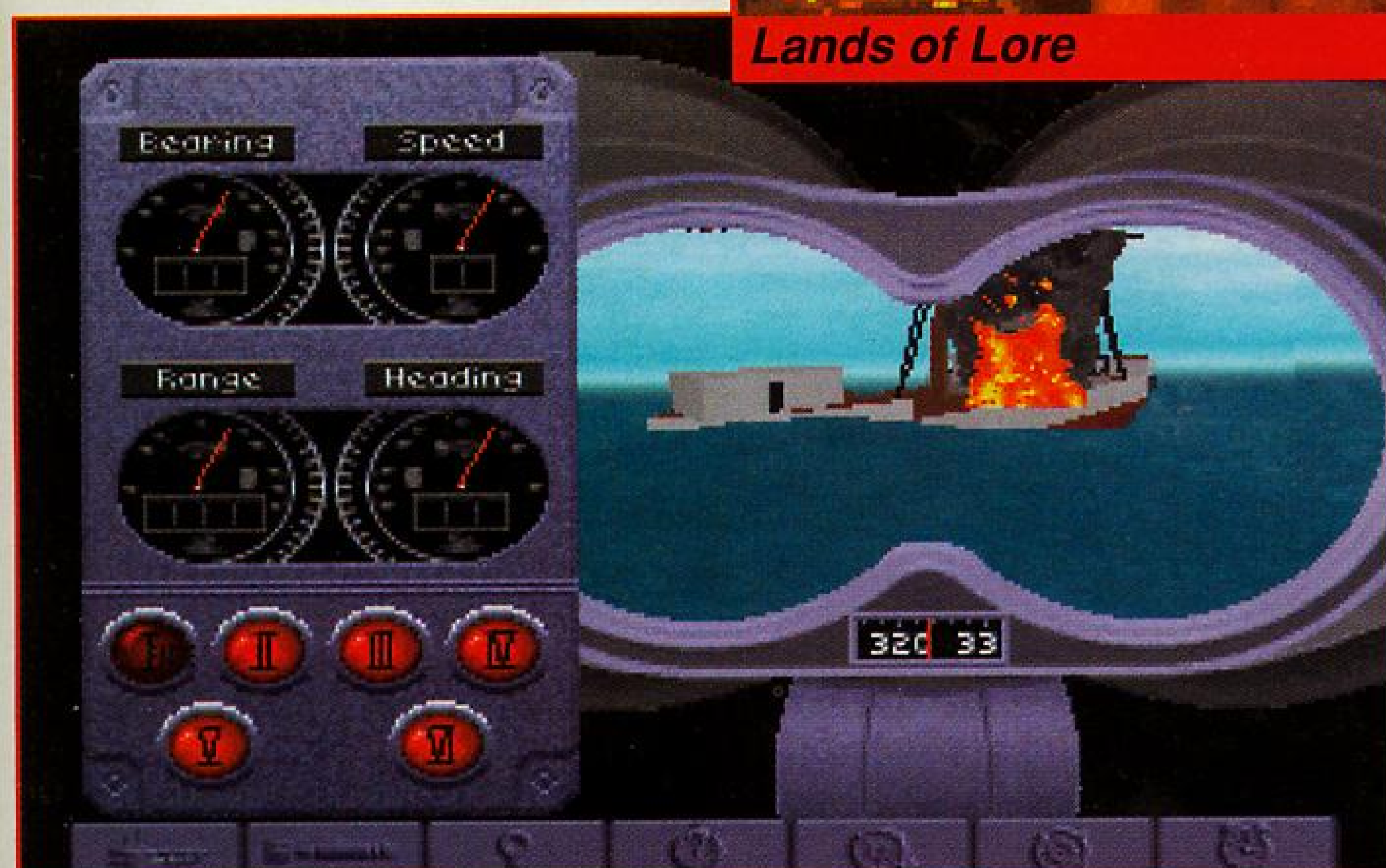
ne Sierra/Dynamix-Spiele, wobei der Kugelbahn nur schwer zu folgen ist. Zehn gegen Larry. Im sechsten Teil hat er nun wirklich alle Hände voll zu tun. Ab Weihnachten 1993 geht das fröhliche Baggern los.

Sir Tech

Strategie und Krieg beherrschen das Szenario in "Jagged Alliance", dessen Aktionsradius sich auf 50 verschiedene Spielfelder erstreckt. Umfangreiche Auswahlmenüs und eine Art künstliche Intelligenz können gerade bei längerem Spielen motivieren.

Spectrum Holobyte

"Warthog" läßt nochmals den Golfkrieg vor unserem inneren Fliegerauge Revue passieren, und zwar in all seinen Details, wie es sich für eine gute Simulation gehört. In die Zukunft läßt uns dahingegen "Star Trek - The Next Generation" schauen. Nach 25th ein würdiger Nachfolger. Simulation pur bietet "Iron Helix" auf CD Rom-Basis.



Graue Wölfe

Westwood

Unter dem offiziellen Virgin-Label bringt Westwood in Kürze die Spiele "Kyrandia 2" und "Lands of Lore", beide Kandidaten für die Top 10 der Verkaufscharts.



Take a Break Pinball



Larry 6



Lands of Lore

Sega-, Nintendo- und 3DO-News

3DO

Kam, sah, siegte, ist zwar kein neuer Spruch, beschreibt aber doch sehr treffend den momentanen Stand in Sachen 3DO. Neben zahlreichen Software-Entwicklungen, auf die wir noch im einzelnen eingehen werden, wurde nun auch offiziell bekannt, das Panasonic auf 3DO-Basis seine eigene Hardware herausbringen wird. Der Name: FZ-1 Real 3DO. "Get REAL" heißt die unterstützende und markteinführende Aktion, die in erster Linie den interaktiven Nut-

zen für die Familie in den Vordergrund stellen soll und sich so stark von den eigentlichen Mitbewerbern im Spielbereich abgrenzen möchte. Trip Hawkins jedenfalls bescheinigte 3DO auf der hoffnungslos überfüllten Pressekonferenz eine berauschende Zukunft. Für Readysoft ist "Dragon's Lair" die erste 3DO-Entwicklung, um abschätzen zu können, wie sich dieser Markt entwickelt.

Accolade

Mit "Brett Hull Hockey" versucht sich Accolade auf einer Spielfläche, in der bereits mit harten Bandagen gefightet wird, während man mit "Jack Nicklaus Power Challenge Golf" eher einen Gang zurückschaltet und der Dinge harrt, die da kommen mögen. Ansonsten warten wir in Europa noch immer offiziell auf "Bubsy" und "Pele".

Absolute Entertainment

Fans der Star Trek-Reihe, die zudem auch noch ein NES oder einen Game Boy ihr Eigen nennen, dürfen sich freuen, denn für genau diese Systeme erscheint "Star Trek - The next Generation". Ansprechende Grafik und der Filmbackground machen die Versionen auch für Neuankömmlinge auf der Enterprise interessant. Des Weiteren erscheinen für das Super NES: "Super Battletank 2", "Super Turn and Burn" und "Red Line".

Acclaim

Sicherlich eines der Highlights und mit großem Publikumsinteresse honoriert war und wurde "Mortal Combat", die zum Glück entschärfte Konsolen-Version des Spielhallen Beat 'em Up-Knallers, bei dem man gegen eine Vielzahl unterschiedlich starker Gegner, zum Teil auch gegen zwei gleichzeitig, antreten kann. Und schon spaltet sich die Welt in zwei Lager, denn aufgrund des hohen Realitätsgrades (es handelt sich bei den Kämpfern um digitalisierte Spielfiguren) gibt es derzeit in den Medien ein erbittertes Für und Wieder dieser Grenzüberschreitung vom Comic-Video-Spiel hin zum Real-Video-Spiel. Dem Hersteller mag es recht sein, denn "Mortal Combat" ist derzeit in aller Munde und wird auf dem Super NES, dem Mega Drive, dem Game Gear und dem Game Boy erscheinen. Nicht weniger interessant sind die beiden anderen Neuvorstellungen von Acclaim: "Quaterback" und "Royal Rumble", die untereinander auch in gewisser Weise artverwandt sind. Nur mit dem kleinen Unterschied, das bei der Football-Simulation "Quaterback" noch ein Ball in die Keilerei mit einbezogen wird. Wie sich der starke WWF-Nachfolger "Royal Rumble" geschlagen

SSI

Strategie ist ihre Stärke, wie sie mit "Clash of Steel", "Fantasy Empires" und "Stronghold" eindrucksvoll unter Beweis stellten.

Three Sixty

"Drums of Glory" ist eine weitere Bürgerkriegssimulation, die „nach einem ähnlichen System wie V for Victory“ arbeitet.

hat, könnt Ihr schon in dieser Ausgabe nachlesen. Und wer glaubt, das Thema Bart wäre schon erschöpfend behandelt worden, der hat "Bart's Nightmare" fürs Mega Drive noch nicht gesehen.

Activision

Mit der SNES-Mechwarrior-Variante, sowie einer Neuauflage von "Shanghai" könnte Activision auch im Konsolenbereich seinen angeknacksten Ruf wieder in Ordnung bringen.



General Chaos



Pink goes to Hollywood



Eternal Champions

ASC

Auf der Welle der Sympathie trolten sich derzeit die Russ Berries Trolls und mit ihnen nun auch "Troll Islands", das 1:1-Videospiel für Sega und Nintendo. Neben einer ganzen Reihe von neuen Troll-Kostümen warten auch jede Menge neuer Tüftelabenteuer auf das wohl vornehmlich junge Zielpublikum, welches sich auch über die diversen Accessoires in der Verpackung freuen darf. Weitere Releases für dieses Jahr: "Happily Ever After - Land of Doom" und "Snow White".

Atari

Für einen eigenen Stand hat es in diesem Jahr nicht mehr gereicht, dennoch: Im Kopf hätten sie es schon, die Macher von Atari: Der "Jaguar", Ataris ultrageheime 64

Bit-Konsole, soll doch noch auf den Markt kommen. Gut zwei Jahre halten sich die Gerüchte mehr oder minder hartnäckig. Der Preis soll unter 200 Dollar liegen. Doch erneut stellt sich die alles entscheidende Frage: Wer wird für den "Jaguar" entwickeln? Alle, die noch freie Kapazitäten und auch Gelder zur Verfügung hatten, haben sich auf 3DO gestürzt und ohne Software hilft auch die beste Hardware nichts. Atari sollte das eigentlich wissen.

Capcom

Hier konnte man wohl eines der interessantesten Spiele der Messe sehen, interessant im Sinne von: tolle Lizenz, tolle Umsetzung, keine Gewalt und trotzdem ein Riesenspaß. "Aladin" in der Version von Disney. Das ist wirkliche Zeichentrickqualität und garantiert langanhaltender Spielspaß.

Electro Brain

Ring frei für die großen dieses Sports. Unter Obhut von Sugar Ray Leonard konnte man die neue Boxsimulation "Boxing Legends of the Ring" auf SNES und Mega Drive begutachten. Mit von der Partie: Robinson, La Motta, Hagler und einige mehr.

Extreme

Er ist gut, aber er sieht aus wie eine zusammengedrückte Schokomelone: Riddick Bowe, amtierender Heavy-Weight Champion mit dem verheerenden Punch. Technisch nicht neu, aber solide gemacht, präsentiert sich hier ein weiteres "Birnenaufweich-Spiel".

Interplay

Neu bei Interplay und neu für das Super NES: "Claymates" und "Clay Fighter". "Mit den Clay-Animationen (hierbei werden die Sprites zuvor als Lehm/Ton-Modell (Lehm = Clay) angefertigt, dann in den verschiedenen Positionen fotografiert und danach digitalisiert) haben wir uns hier bei Interplay eine völlig neue Möglichkeit zur Darstellung unserer Charaktere geschaffen. Wir sind somit in der Lage, den einzelnen Figuren wesentlich mehr Persönlichkeit zu verleihen, sie besser plastisch darstellen zu können und sie den Film-Comic-Figuren noch ähnlicher zu machen", sagte Brian Fargo, Präsident von Irvine, einer Produktionsfirma des Hauses Interplay.

Kaneko

Ihr kennt Socks nicht? Als Nicht-Amerikaner auch kein Wunder, handelt es sich dabei doch um des Präsidenten Schmusetier. "Socks Rocks the House" wird für SNES und Mega Drive erhältlich sein. Wie zu erwarten ist die Soundqualität dieses konsolentypischen Jump & Runs von Feinsten und läßt auch für den Markt außerhalb der Vereinigten Staaten noch genügend Motivation übrig, selbst wenn man den vorgetäuschten Nationalstolz nicht teilen mag. Für

alle von gleichem Interesse dürfte "Chester Cheetah - Wild Wild Quest" sein. Durch zwölf Levels darf sich unser Leoparden-Held schleichen und muß sich dabei das ein oder andere Mal seine Schritte ganz genau überlegen.

Loriciel

Eine der heimlichen Überraschungen fand weit ab vom Trubel, in einer kleinen Hotelsuite statt. "Jim Power" für SNES und Mega Drive mit einem bis dato nicht dagewesenen 3D-Effekt (via mitgelieferter 3D-Brille). Ohne Brille erscheint einem das Spiel wie jedes andere auch. Mit verwandelt es sich in eines der besten 3D-Spiele überhaupt. Auf der Messe gab es vereinzelt das Gerücht vom Super FX 2. Alles getürkt, wie sich im Nachhinein herausstellte. Auf reiner Softwarebasis ist es den Tüftlern von Loriciel gelungen, eine Routine zu entwickeln, die sich zweieinhalbmal schneller berechnen läßt als die des FX.

Maxis

"Sim-Ant", nun gibt es die kolonieserschließenden Ameisenvölker auch für das SNES. Maxis startet damit seine ersten Gehversuche auf den Konsolen. Bleibt abzuwarten ob sich Programme dieser Komplexität, die nicht von Actionsequenzen zersetzt sind, auch auf den 16-Bitern behaupten können.

Nintendo

Zum zweiten Mal (zuvor bereits in Las Vegas) wurde die Starfox-Kuppel als Publikumsmagnet genutzt. Hier konnte man sich noch einmal in die Faszination des Super FX-Chips einführen lassen. Auch Nintendo kann fortan mit einer eigenen Sportlinie aufwarten. Mit dem ersten Produkt "World League Basketball" will man den Grundstein für eine erfolgreiche Produktlinie legen.

Ocean

Lizenzen gehören zu Ocean wie Butter aufs Brot. Jüngster Sproß in dieser Reihe: "Dennis The Menace" für NES, SNES und Mega Drive. Auf einem Gartenfest kann der kleine Satansbraten seine verschärften Lausbubenstreiche am beweglichen Objekt erproben. Viel zu tun für die Joystickakrobaten der verschiedenen Systeme. Highlight, auch was



Dracula



Wizy 'n' Lizzy

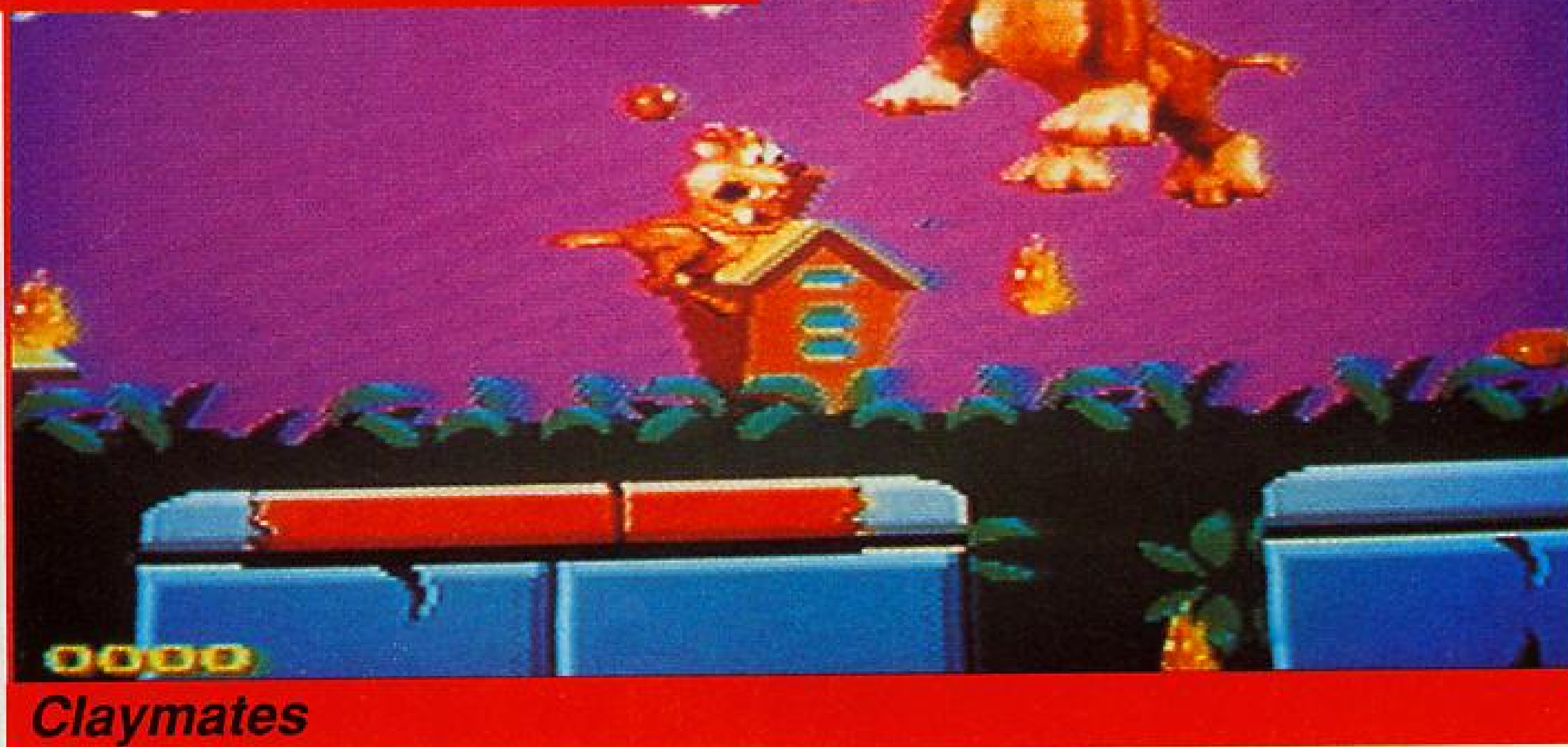


Puggsy

die jeweiligen Standdekorationen angeht, war aber sicherlich: "Jurassic Park", die Lizenz des Jahres rund um die Dinos. Die fertigen Sequenzen sahen zwar noch nicht so vielversprechend aus, doch was nicht ist kann noch werden, und die angekündigten Aufgabenfelder scheinen sehr vielfältig und umfangreich zu sein. Monströse Aufbauten sowohl am Stand von Sega als auch von Nintendo, ließen die erste und wohl auch einzige Übereinstimmung zwischen den beiden Firmen erkennen. Oder wußte die eine nicht von der anderen?

Sega

Die Highlights am Sega-Stand waren zweifelsohne die VR-Kuppel und das 24 Bit-Modul "Eternal Champions", in dem sich elf der größten Kämpfer unserer Geschichte versammelt haben, um die Herausforderung anzunehmen. Dabei warten jeweils 35 verschiedene Techniken auf ihren punktgenauen Einsatz. Genau die richtigen Voraussetzungen, um beim "Activator", Segas Lichtschranken-Steuer-Kreis, gehörig ins Schwitzen zu kommen. Dieser überträgt die durch Unterbrechung der Lichtschranken ausgelösten Impulse als Bewegungen der Spielfiguren auf den Bildschirm. So kommt es beim Zusehen bei den Spielern teilweise zu Bewegungshaltungen, die sehr stark an den sterbenden Schwan erinnern. Wo



Claymates

wir schon beim Sport sind: "NFL-Football '94 Starring Joe Montana" bietet gefahrlose Auseinandersetzungen mit den Sportgrößen aus der Profiliga. Alle Sportspiele aus dem Hause Sega firmieren fortan unter dem Sublogo "Sega Sports". Weniger fair, dafür härter, geht es beim "Bounty Hunter" zu, der sich seinen Weg im Jahr 2397 erst noch ebnen muß.

Sierra

Zwei neue Sega CD Rom-Titel kommen aus dem Hause Sierra. "Kings Quest 6" mit kompletter Sprachausgabe und "Starglider" für alle, die das Ballern nicht lassen können.

Sony

Nicht nur in der Audio-Unterhaltung ist Sony ein ganz Großer, auch bei den Videospielen drängt man auf einen der Spitzenplätze. Große und auch teure Lizenzen (eine Namensnutzung, zum Beispiel "Terminator", kann bis zu fünf

Millionen Mark kosten) sorgen für eine zugkräftige Publicity. Unter Leitung von Olaf Olafson, Präsident von Sony Imagesoft, zeigte man für das Sega CD "Dracula" in der Verfilmung von F.F. Coppola. Ähnlich erfolgversprechend: "Last Action Hero", welches für SNES und Mega Drive sein Story-Board aus dem gleichnamigen Action-Film mit Arnold Schwarzenegger erhielt. Witzige Animationen und ein schnelles Gameplay versprechen in der Vorversion einiges an Unterhaltung. Wo Arnold auftaucht kann auch Sylvester nicht weit sein und steuerte seinen "Cliffhanger" als Story und Namensgeber zu einem weiteren Lizenzprodukt bei. Der Film ist übrigens äußerst unrealistisch und teilweise auch übertrieben brutal und hat dennoch "Die Hard"-Qualitäten. Fernseh-sessel-Sportler können mit "ESPN Sunday Night NFL/Baseball" die Muskeln anschaulich spielen lassen. Weitere Entwicklungen für das Mega CD: "Wheel of Fortune" und "Jeopardy" für alle, die mehr wissen wollen oder sollten.



Claymates

Sunsoft

Auf dem Neo Geo schon ein Erfolg, kommen die "World Heros" nun auch für das SNES. Allerdings waren sie auf dem Neo Geo als Alternative zum "Street Fighter" gedacht und verblissen im direkten Vergleich. Ganz anders dagegen: "The Beauty and the Beast", welches traumhaft schön umgesetzt wurde und für das SNES noch im September erhältlich sein soll.

Takara

Es-ist vollbracht. "Art of Fighting", bis dato Aushängeschild und Kaufanreiz für die Neo Geo-Konsole, wurde auf das SNES umgesetzt und sieht sehr gut aus. Auch in punkto Spielbarkeit braucht es sich nicht zu verstecken und schlägt seinen direkten Konkurrenten "Street Fighter" um Längen. Nur leider wohl etwas zu spät. Ebenfalls gut gemacht und jeweils für die 16 Bit-Maschinen der einzelnen Anbieter zu haben: "Final Fight", welches aber nicht die technische Brillanz wie ersteres aufzuweisen hat. Weitere Neuerscheinungen: "Cool Ball" und "King of Monsters", beide für das Mega Drive.

Techmagik

Die positiven Entwicklungen im Hause Techmagik setzten sich fort. Neben der Arbeit an dem Steven Segal-Spiel, entwickelt man gleichzeitig an verschiedenen anderen Produkten, wie zum Beispiel: "Sylvester und Tweety" oder der verbesserten Europa-Version von "Andre Agassi-Tennis."

Virgin

Einen Riesen-Fisch hat sicherlich auch Virgin an der Angel, die sich bei der Lizenzumsetzung vom Dschungelbuch mächtig ins Zeug gelegt hatten. Wenn alles klappt, ist das Programm noch vor Weihnachten im Handel.

Von Thorsten Szameitat

Spectrum Holobyte

Im November erscheint "Star Trek - The Next Generation" für SNES und 3 DO. Beeindruckende Grafiken und ein ausgezeichnetes Gameplay lassen Hoffnungen auf einen Mega-Hit aufkommen.

Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

Rollenspiele zu Tiefstpreisen !!!

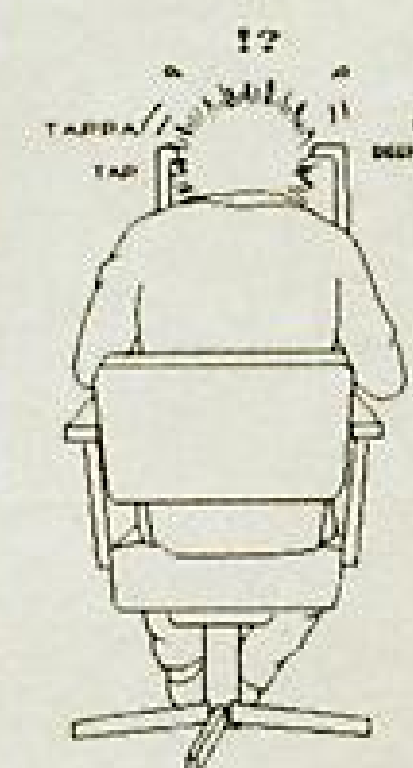
DSA - Restposten supergünstig !!!

Havena (Box)	18.-
Wirtshaus zum...	9.-
Hexennacht	9.-
Elfenblut	9.-
Seelen der Magier	9.-

DSA - Neuheit !!!!! u.v.a.

Dunkle Städte,
lichte Wälder (Box) nur 39.-

Versand per NN + 9.-
Mo-Fr. 14.00-20.00 sonst Anrufbeant.



Wir führen u.a.:
TSR, Schmidt,
Laurin, Avalon Hill,
Chaosium,...

TSR (dt.) Neuheiten !

Unter der Dunklen Sonne (Box)	53.-
DS1: Tag der Freiheit	43.-
Almanach der Zaubersprüche	35.-
Rabenhorst (Box)	53.-
FR2: Mondseeinseln	25.-
Monsterkompendium 2	35.-

Die neuen DSA-Abenteuer
sind da !!!

Katalog gegen 5.- DM in Briefmarken

Eschenriederstr. 21 * 82194 Gröbenzell

Telefon: 08142-54670 * Telefax: 08142-9927



**NEUAUSGABE!
VERSION 2.01D**

Am wohl weitverbreitesten Dark-Future-Rollenspiel Deutschlands gab es ja zu Beginn noch eine ganze Menge, vor allem in den Punkten Spielbarkeit und Logik, auszusetzen. Mit dieser hervorragenden Überarbeitung dürfte es allerdings sogar in höhere Sphären aufsteigen als bisher.

Die Verbesserungen betreffen so ziemlich jeden Bereich, aber vor allem Rollenspielneulinge dürften besonders große Vorteile aus den nun verständlicheren Erklärungen ziehen. Ferner wurde nun auf die absolut strenge Abstufung zwischen Magiebegabten und rein weltlichen Charakteren verzichtet, der Übergang ist jetzt ziemlich fließend und man kann sich nicht mehr darauf verlassen, daß ein mit Cyberware strotzender Gegner nicht plötzlich auch noch mit Manabällen um sich wirft. Die Kampfregele wurde etwas vereinfacht und die Unterschiede zwischen Nah- und Fernkampf sind zumindest regeltechnisch nahezu null. Fanatische Straßensamurais dürfen sich freuen, der Essenzent-

zug durch Cyberware wurde generell gesehen abgeschwächt, einen wirklichen Cyborg zusammenzuflicken ist nicht mehr ein undurchführbares Unterfangen. Um das Gleichgewicht einzuhalten, beherrschen Magier und Schamanen eine ganze Latte neuer Zauber, dazu kommt sogar noch die neue Fertigkeit "Verzaubern", die es den Magiebegabten erlaubt selbst magische Gegenstände zu erfinden und herzustellen. Die gesamte Fertigkeitstabelle wurde noch einmal auf Herz und Nieren geprüft, jetzt ist eine sehr hohe Konstitution oder Stärke (wie die von Trollen) nicht mehr Garant für außerordentliche Nahkampf-fähigkeiten. Die bisher relativ unzureichenden Abhandlungen über Fahrzeuge und die Straßenschlachten mit diesen sind nun für

jedermann leicht verdaulich und bis ins Detail genau erklärt. Für dieses nun wirklich sehr gute Werk mit starken 300 Seiten ist der Preis sicherlich gerechtfertigt.

(ag)

Verlag: Fantasy Productions
Preis: DM 65,-
Spielerzahl: ab zwei
Muster von: Hersteller
Spielmaterial: 90%
Spielregeln: 90%
Spielreiz: 90%



Diese Ergänzung für AD&D II beschreibt hunderte neuer Zauber für Magier und Priester sowie dutzende neuer magischer Gegenstände. Mit dem Almanach der Magie werden aufsehenerregende, neue magische Wirkungen für die Spieler wie für den Spielleiter eingeführt!

Dunkle Städte, Lichte Wälder Die Zwerge und Elfen Aventuriens

Halbmenschliche Charaktere sowie Begegnungen mit diesen stellen in jedem Rollenspiel ein Problem dar. Es gilt die Mentalität und Eigenheiten von ihnen einzufangen, wobei man sie in keiner Weise nur als komplexere menschliche Kulturen behandeln könnte, da sie ansonsten ihren "Zauber" vollständig verlieren würden.

Allgemein betrachtet gibt es für Elfen und Zwerge eine Fülle von Grundlagen, sie sind Bestandteil vieler Märchen und Sagen fast jeder menschlichen Kultur. Doch innerhalb dieser Geschichten gibt es so große Unterschiede, daß es schwerfällt, sich ein eindeutiges Bild von so einer fremden Rasse zu machen. Tolkien legte sich schon ziemlich genau fest, aber seine Erzählungen sind nur ein Weg die alten Mythen auszulegen. Jedes Rollenspiel, das über eine eigene Weltenbeschreibung verfügt, kreierte daher absolut neue Rassen, die ihren Umgebungen gerecht werden. Mit den sehr detailliert ausgearbeiteten Sets der "Aventurischen Regionen" wird jetzt auch das A & O der Rassen in dieser Spielerhilfe für "Das Schwarze

Augen" näher erläutert. Es lassen sich natürlich auch hier wieder deutlich die notwendigen Parallelen zu Tolkien aufweisen, wie bereits bekannt unterteilen sich die Elfen in mehrere Unterarten, die aber immer noch tausendmal gemeiner sind als Elden und Menschen. Besonders viel Wert wurde auf die geschichtliche Entwicklung gelegt, schließlich handelt es sich bei den Elfen und Zwergen um weitaus ältere und vor allem langlebigere Rassen. Dies trägt stark zur Verständlichkeit der Motive einer Rasse und ihrer Denkweise bei, es fließt geradezu ins Philosophische über. Die Elfen werden dabei insgesamt als intellektuelle und sehr weise Rasse dargestellt, wobei jedes einzelne Individuum seit seiner Geburt einen bestimmten Zweck und

Lebenssinn hat, nach dessen erfolgreicher Erfüllung der sonst ewig junge Elf stirbt. In zahlreichen grundlegenden Punkten erinnern die Elfen unweigerlich an die Ureinwohner Nordamerikas, die in Harmonie mit der Natur leben und diese gegebenenfalls auch verteidigen. "Staats- und Rechtsformen" unterliegen eher den Gefühlen als niedergeschriebenen Gesetzen, einen Anführer im eigentlichen Sinne gibt es nicht, höchstens ein vorübergehender Vertreter spricht für das gesamte Volk. Der Elf als Spieler-Charakter hingegen gibt auf der Suche nach Abenteuern sein eigentliches elfenspezifisches Leben auf und ist eher mit den Menschen einer Gesinnung.

Zwerge können als das absolute Gegenteil betrachtet werden. Ihr Streben nach materiellen Gütern bestimmt ihr Leben. Während die "faulen" Elfen den ganzen Tag mit Singen und Tanzen "vertrödeln", sind Zwerge beständig in ihre rechtschaffene Arbeit vertieft, die höchstens durch Gier verdorben wird. Sämtliche Handlungen sind streng geregelt und unerschütterlichen Gesetzen unterworfen. Als Mitglied



einer Abenteurergruppe stellt der Zwerg einen hochkarätigen Gewinn dar, kann er doch auf seine langen Erfahrungen zurückgreifen. Zwerge wie auch Elfen sind dafür bekannt, Gegenstände hervorragender Qualität herzustellen. Umfangreiche Abhandlungen wie zum Beispiel die berühmten Elfenbogen, finden auch ihren wohl verdienten Platz. Die zwei Bücher in diesem Set sind wie so oft bei DSA eine Ansammlung von Quellen, wie man sie aus Geschichtsbüchern kennt.

Wir danken Rumir's Magic für die freundliche Unterstützung.

(ag)

Verlag: Schmidt Spiele

Preis: DM 45,-

Spielerzahl: ab zwei

Spielmateriale: 70%

Spielregeln: 65%

Spielreiz: 70%

ALMANACH DER MAGIE 2ND EDITION

Zumindest Kreativität läßt sich den Designern nicht absprechen, eine derartige Anzahl und Ansammlung von Zaubern und magischen Gegenständen verlangt beträchtliche Phantasie, aber den meisten Spielern wird es leider nicht möglich sein auch nur ein Zehntel des Beschriebenen zu behalten, d. h. ständiges Nachblättern stört die Atmosphäre mehr, als neuartige Überraschungen sie auflockern würden. Grundlegende Veränderungen sind aber glücklicherweise auch mit von der Partie. Eine neue Schule gewinnt zunehmend an Wichtigkeit, nämlich die der "unbändigen Magie". Anwender dieser bisher noch relativ unbekannten Formen sind hauptsächlich chaotische NSC wie zum Beispiel Hexen oder gar Dämonen. Im Gegensatz zu den anderen Schulen ist ihr Anwendungsgebiet breiter gefächert, ihre Lehrlinge, die sog. Hasardeure, sind damit keine Spezialisten, sondern eher Allround-Talente. Derartige Vorteile bringen natürlich auch erhebliche Nachteile

Ziel der zweiten Auflage von AD&D war die Verbesserung der Spielbarkeit dieses eher schon zu komplexen und ausführlichen Systems. Wie um die 1.000 neue Zaubersprüche den Spielfluß fördern und die Anwendung der Regeln erleichtern sollen, bleibt allerdings ein Rätsel.

mit sich, unbändige Magie läßt sich nämlich nicht so einfach kontrollieren und da sie sich scheinbar an keine Gesetze gebunden fühlt, wird man seine Problemchen haben, mögliche Nebenauswirkungen vor einer Beschwörung der arkanen Mächte zu berechnen.

Auch den Priestern werden analog neue Betätigungsfelder geboten. Schließlich können so viele dazukommende Zaubern nicht einfach in die alten Zyklen gepreßt werden. Wie soll es aber geschehen, daß ein Priester von einem Tag auf den anderen auf einmal unbekannte Magieformen beherrscht, tja, selbst für dieses Dilemma haben die Desi-

gnier eine Lösung, denn anscheinend sind auch Götter ziemlich wankelmütig. Wer auch immer auf den wahnwitzigen Gedanken kommen mag, dieses Buch sei reine Geldschneiderei, hat bestimmt nicht ganz unrecht.

Wir danken Rumir's Magic für die freundliche Unterstützung.

(ag)

Verlag: TSR

Preis: DM 40,-

Spielerzahl: ab zwei

Spielmateriale: 50%

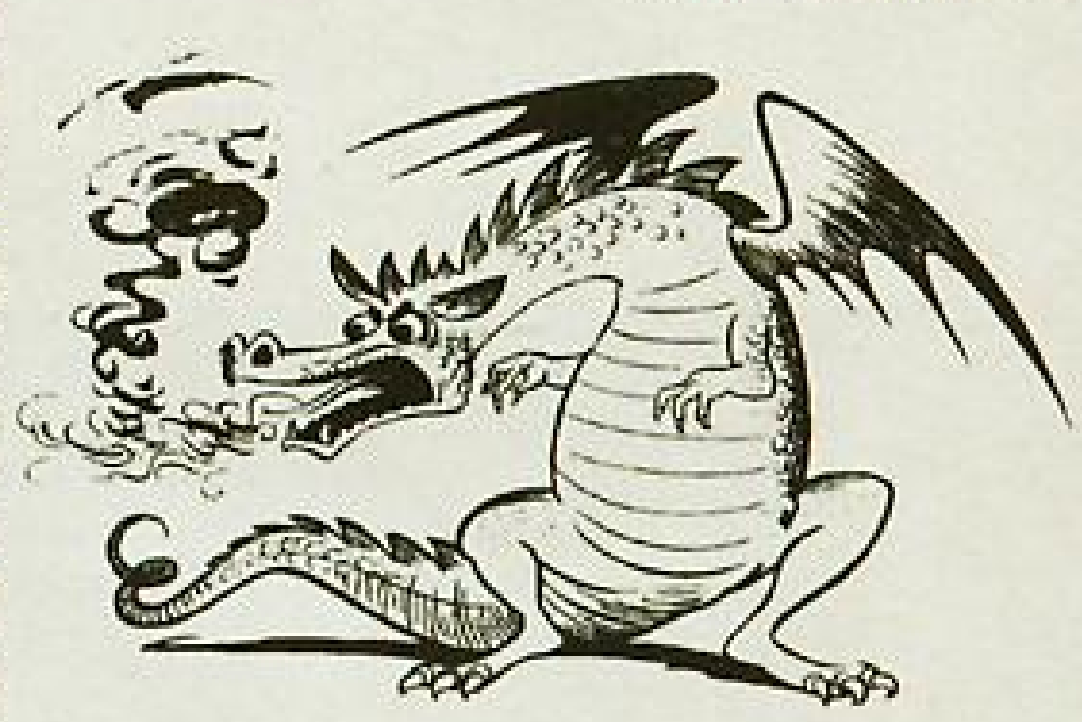
Spielregeln: 55%

Spielreiz: 55%

SPIEL

T Raum

Hasestr. 48
49074 Osnabrück



Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele
Warhammer (Fantasy/40K)
Battle Tech · Spacehulk · u.v.m.

**Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben**

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 2,50 DM in Briefmarken an!

Info Hotline: Tel.: 0541/21152
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

Final Fight 2

Das Super NES-Modul, welches die Street Fighter das Fürchten lehren will.



Monster Bash

Die Shareware-Profis von Apogee haben wieder zugeschlagen! Ihr neuestes Werk ist ein astreines Jump & Run.



Reach for the Skies

Der Griff nach den Sternen wird nun auch allen Amiga-Usern ermöglicht.



Aces over Europe

Die Volksflugsimulation von Sierra, Aces of the Pacific, erhält Ihr Facelifting mit der europäischen Variante.



Shining Force

Für Mega Drive-Rollenspieler gibt es nächsten Monat wahrlich gute Neuigkeiten. Der Knaller schlechthin ist unterwegs.

UND WIEDER . . .

gibt es den prallgefüllten Tips & Tricks-Teil
und Rossis Leserbrief-Nachschlag.

Play Time

● 9/93 ●

erscheint

am

4. 8. 1993

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

SOUND GALAXY

NX PRO 16

DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows , Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.



KM Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48 • 73249 Wernau

Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer



Du bist Batman.TM Der Retter von Gotham CityTM!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham CityTM ist in Gefahr. PenguinTM und CatwomanTM wollen auf ganovenhaften Wegen die Stadt in Ihre Gewalt bringen.

Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.TM

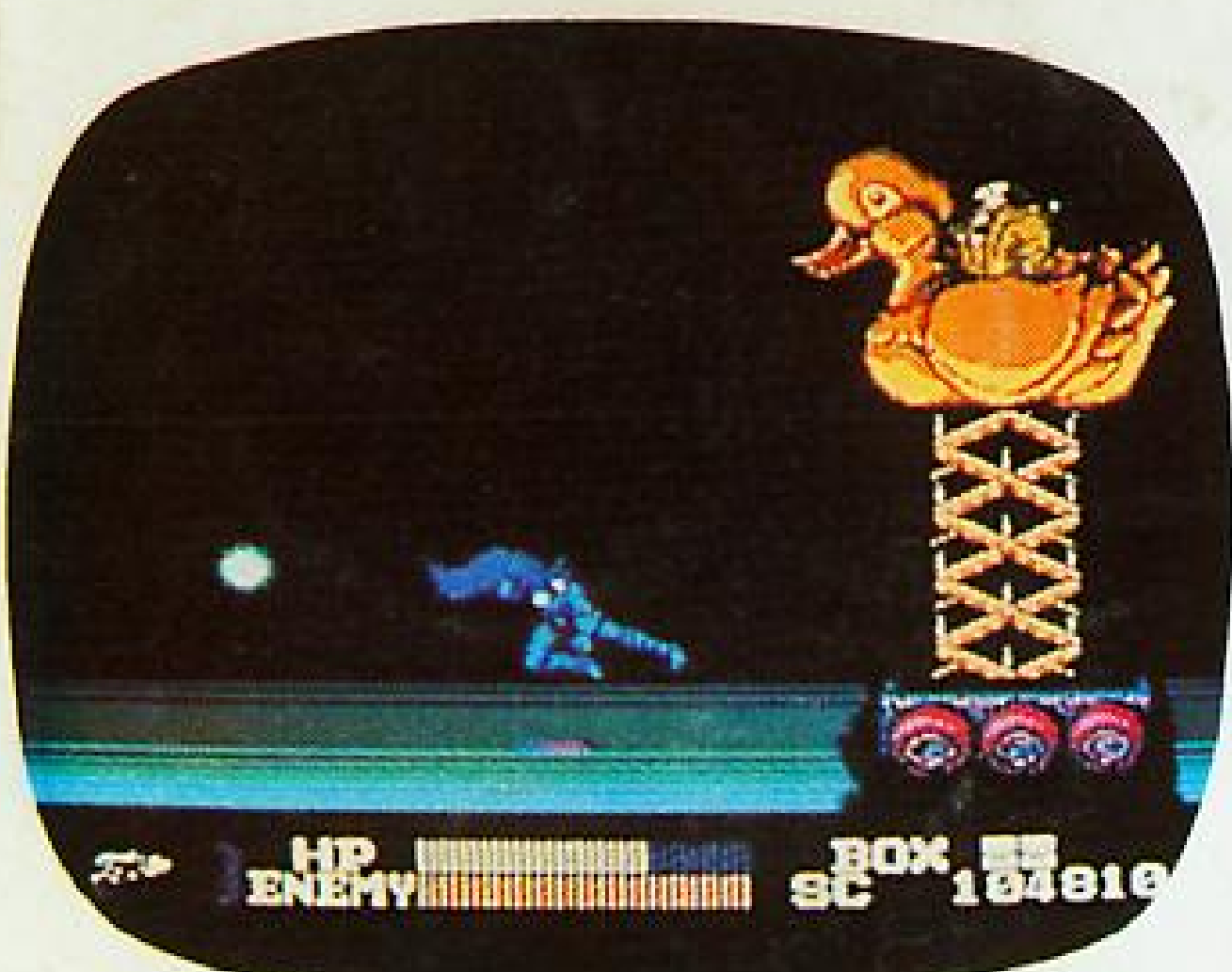
Das BatmobilTM steuerst Du mit Power und Geschick durch alle Gefahren und Schikane. Einfach spitze die SNES Version, mit Super 3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.TM

Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER**
CHANNEL



Screen: Nintendo
Entertainment System



Screen: Super Nintendo
Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospielspaß

