

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

Belgien bfr. 20 · Luxemburg lfr. 20 · Holland hfl. 1,20 · Italien Lit. 800 · Österreich öS. 7,- · Schweiz sFr. 1,-

Play time

NEU!

ERSTAUSGABE
nur DM **1,-**

**Die aktuellsten
Spiele im Test**

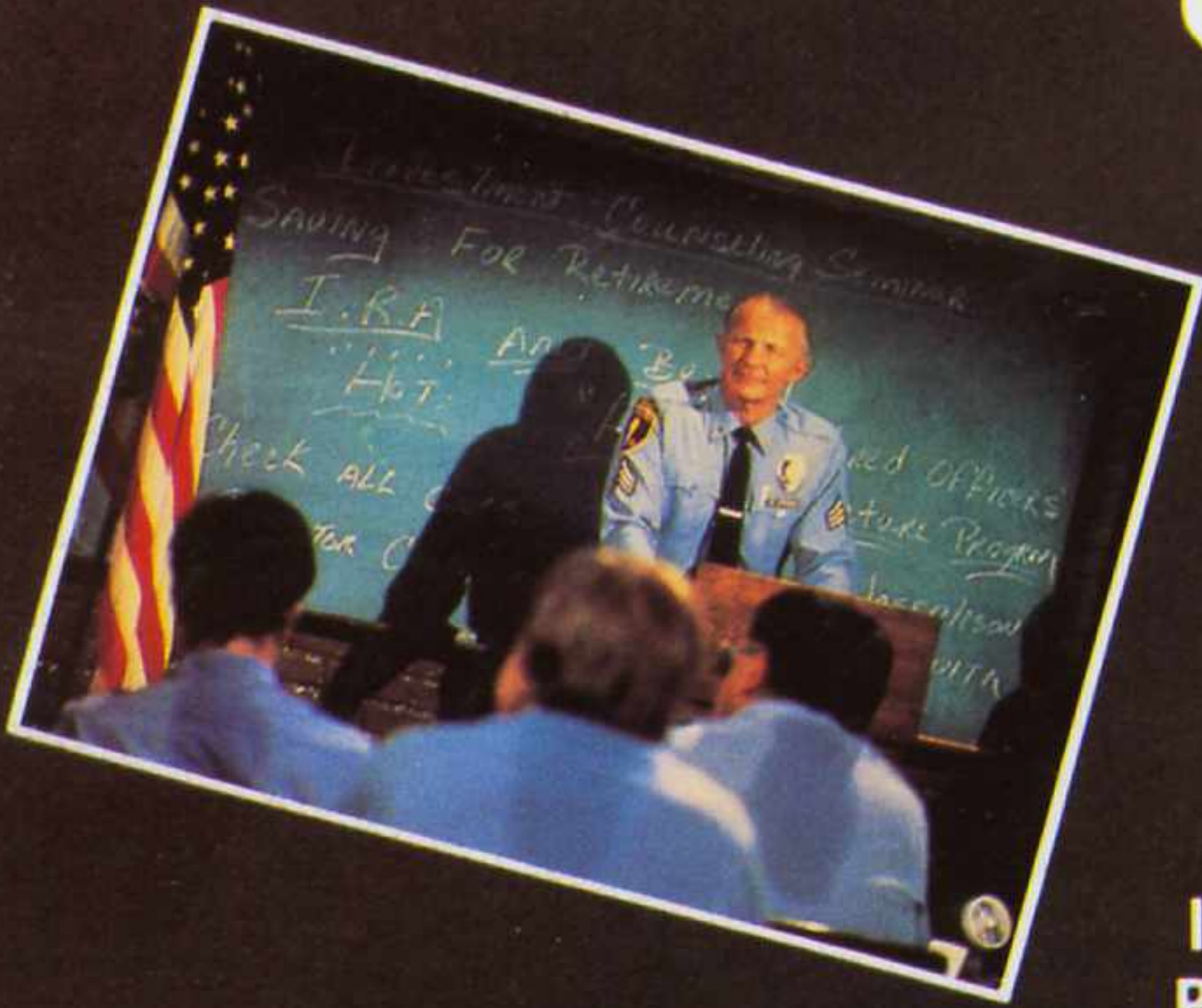
**News von
Mirrorsoft &
Accolade**

**Die
CHARTS
aus England**

Unter der Lupe:

Walt Disney's
**ANIMATION
STUDIO**

HILL STREET BLUES



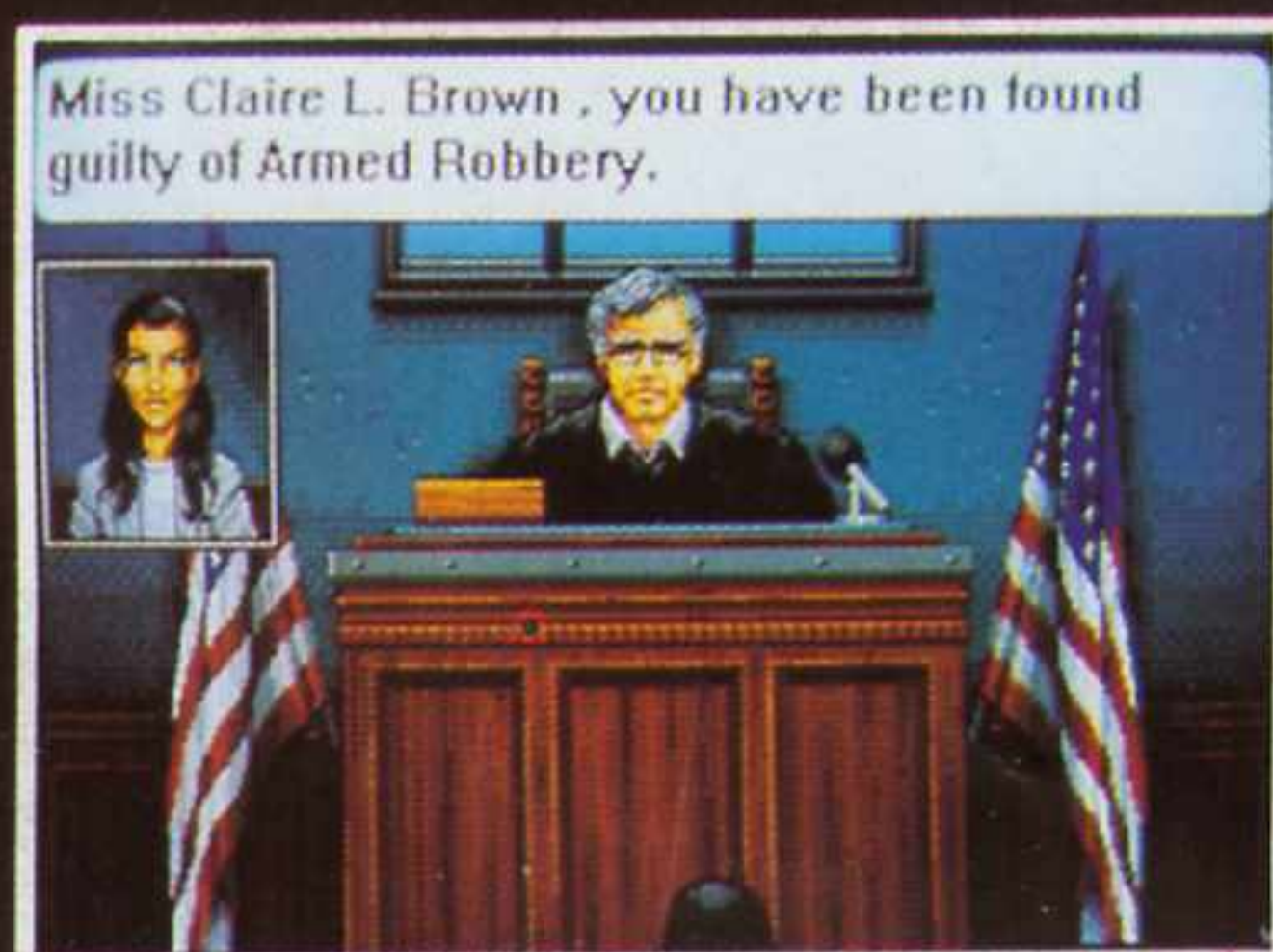
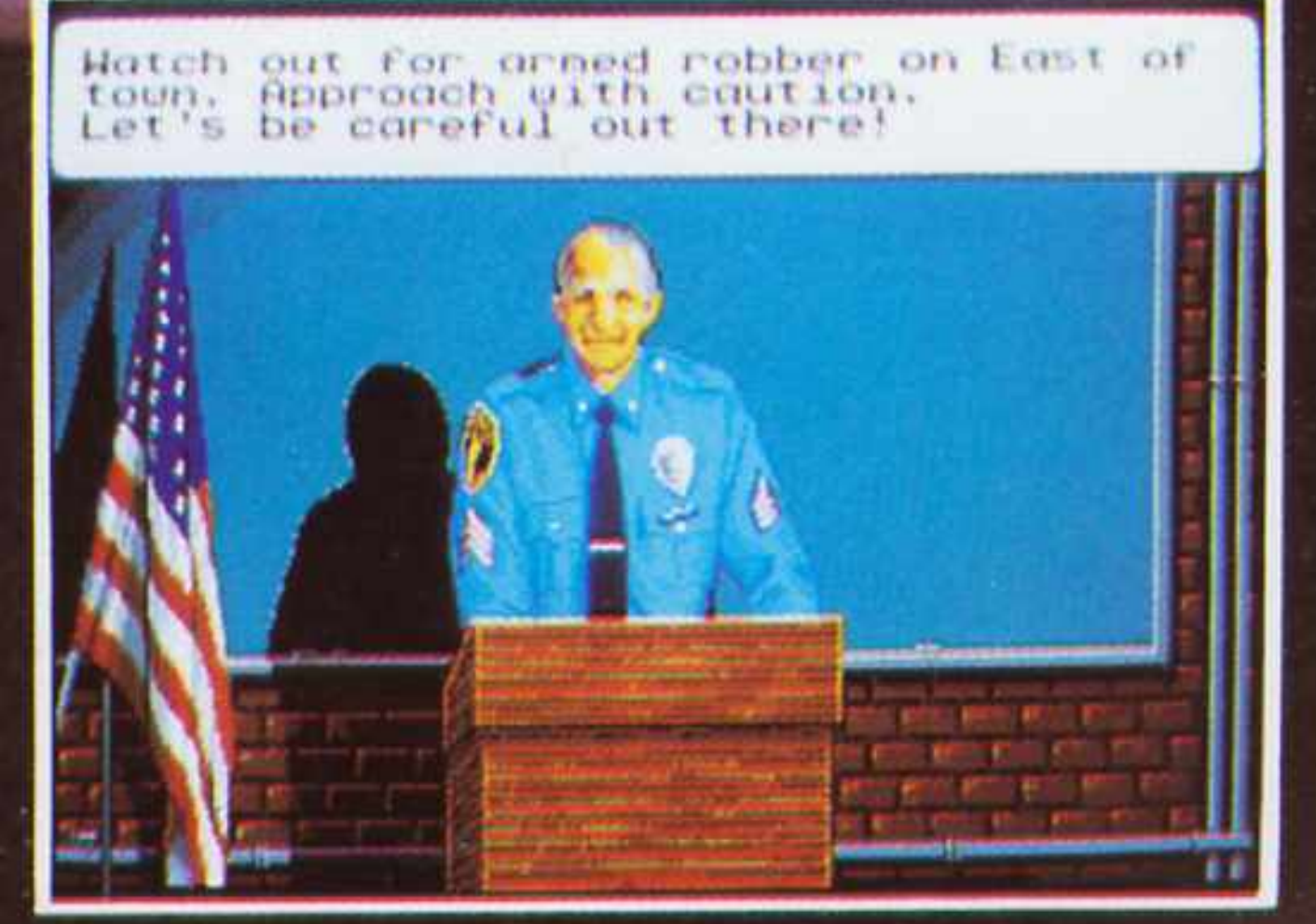
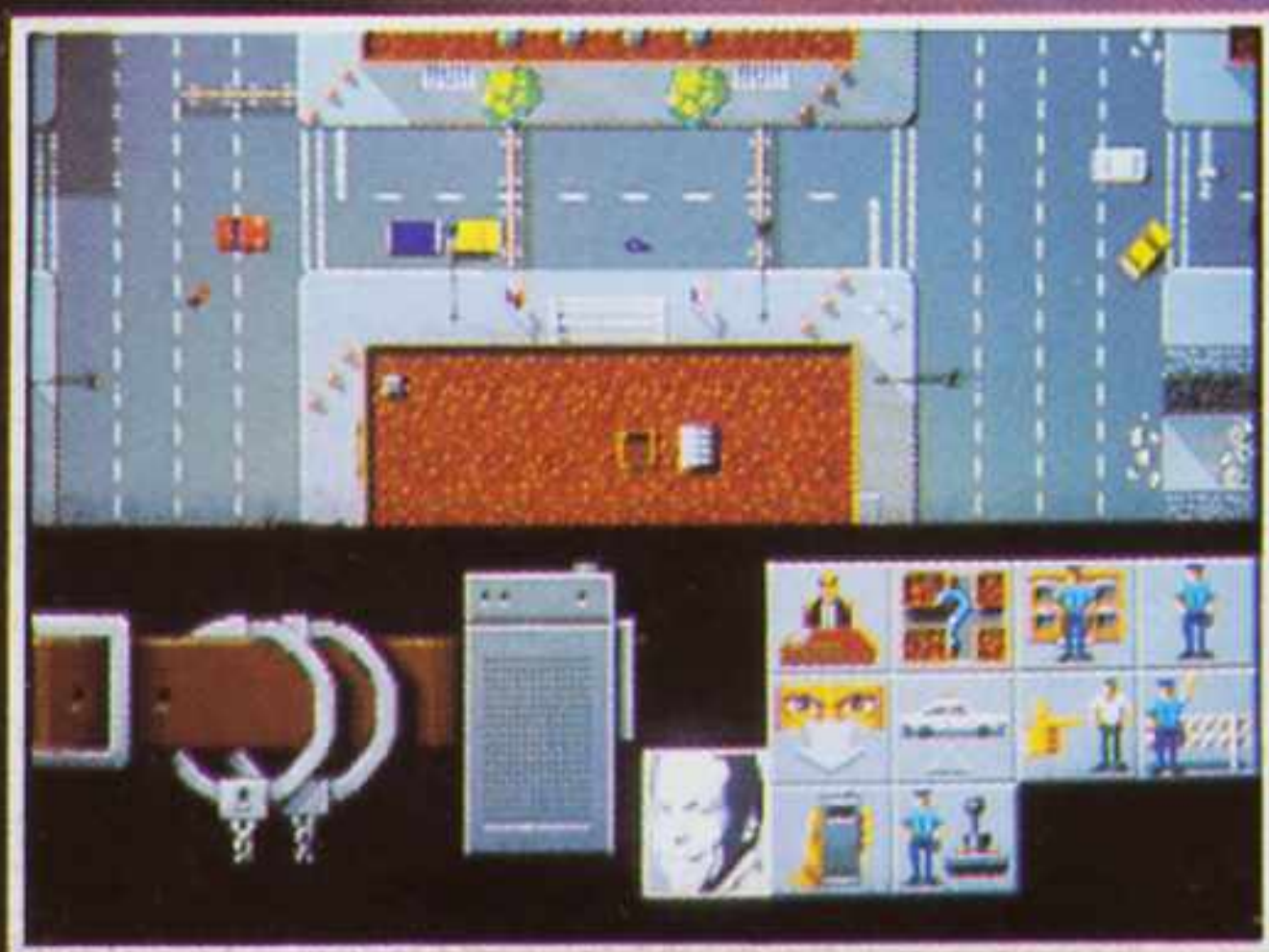
Hill Street Blues ist eine der erfolgreichsten Sendereihen in der Geschichte des Fernsehens; weltweit wurden ihr 59 Auszeichnungen, darunter 26 Emmys verliehen.

Krisalis hat eine computergesteuerte Stadt entworfen, die eine Spielumgebung mit 300 Fahrzeugen und 400 Personen schafft, mit denen Sie vom Hill Street-Revier aus in Interaktion treten können.

In der Rolle von Captain Furillo sind Sie für die Ihnen unterstellten Polizeibeamten verantwortlich. Sie übernehmen Fälle, die Ihnen der Computer aufgibt, und

versuchen, sie zu lösen.

Am Spiel nehmen neun der bekanntesten Charaktere der Serie teil. Mit Hilfe dieser Beamten können Sie bis zu neun Straftaten gleichzeitig untersuchen, die vom Taschendiebstahl über Bankraub und Drogenhandel bis zum Mord reichen können. Aber denken Sie daran: "Immer schön vorsichtig sein!"



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Hier ist sie, die erste Ausgabe von Play Time!

Play Time ist schon jetzt das Computer-Spiele-Magazin mit der größten Auflage. Natürlich ist Masse noch lange nicht Klasse, das Urteil liegt schließlich bei Ihnen - doch wir glauben, daß wir mit unserem Konzept ganz richtig liegen. Unter dem Titel "Computer Fun" erscheint Play Time auch in England. Dort sitzt auch der größte Teil unserer Redaktion und bemüht sich, Monat für Monat aktuelle Spieletests, News, Tips&Tricks, Berichte über neue Rollen- und Brettspiele, Berichte über Softwarehäuser und vieles mehr zusammenzutragen.

Natürlich berichtet Play Time, wie sich das für ein Computer-Spiele-Magazin auch gehört, hauptsächlich über die neuesten Homecomputer-, Video- und Arcadehallenspiele, aber eben auch über Brett- und Rollenspiele, elektronisches Spielzeug und alles andere, was eben so interessant ist.

In dieser Startausgabe kön-



nen wir nicht alles das bieten, was wir eigentlich wollen (der Platz ist einfach zu knapp). In der nächsten Ausgabe, die ab dem 10. Mai im Handel ist, gibt es dann zum Superpreis von DM 4.90 ein über 100 Seiten starkes Heft, bei dem auch Rollenspieler, Gameboy- und Lynx-Freaks voll auf ihre Kosten kommen.

Bis dann,


Christian Geltenpoth
Chefredakteur

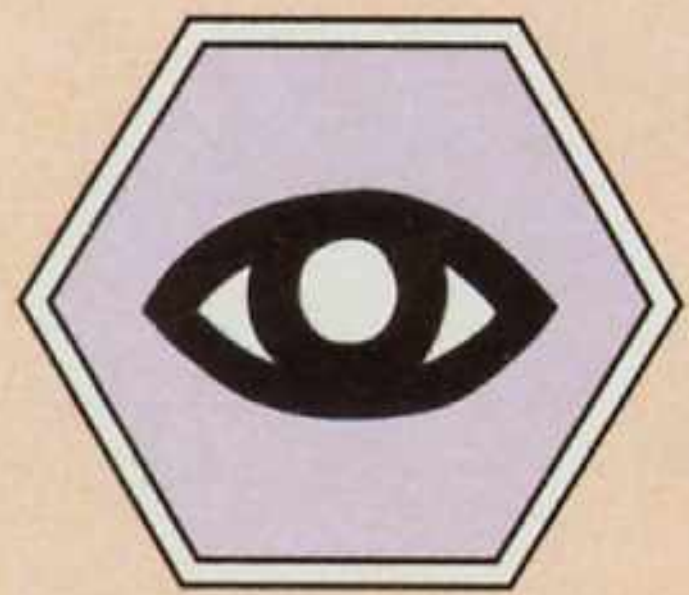


NEWS

Cebit Messbericht
Alle Neuheiten von
Atari und Commodore **6**

Spiele-Newcomers **10**

Laser-Game-System **98**

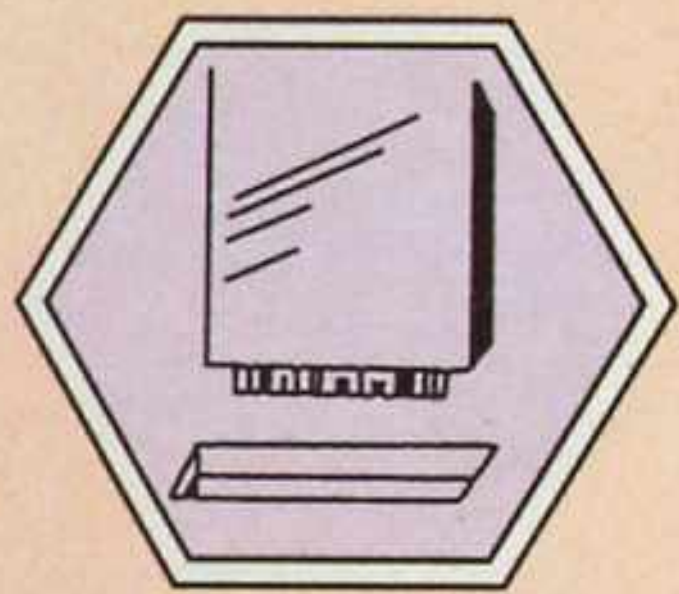


Vorschau

Die kommenden Spielehits von
ACCOLADE **16**

MIRRORSOFT **18**

Spielebericht
GAUNTLET III **12**



C64-CARTIDGES

ROBOCOB 2

SHADOW OF THE BEAST

SPECIAL CRIMINAL

INVESTIGATION **27**



FEATURES

TEST DISNEY

ANIMATIONPACK **22**

PANZERSIMULATIONEN **42**

UNTER DER LUPE:

BATTLE COMMAND **29**



ADVENTURE & ROLLENSPIELE

TROLLS BOTTOM... **31**

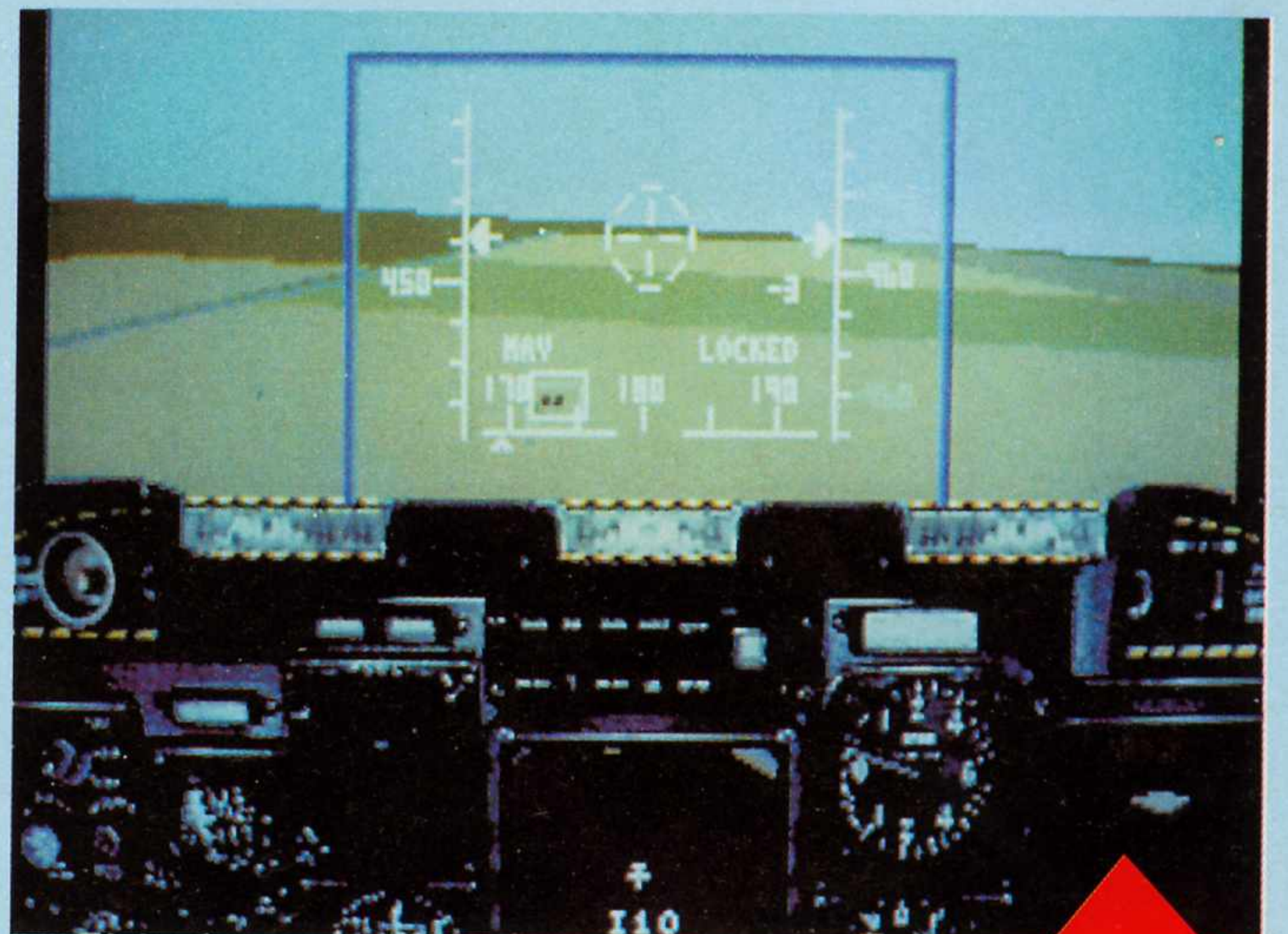
INH

PLAYTIME AUSGABE

SPEEDBALL 2 - Kann dieses Game seinen Vorgänger übertreffen? Ja, meinen wir von Play Time. Lesen Sie alles über den Superhit von Mirrorsoft in unserem Doppelseitenbericht ab Seite 80.



M.U.D.S. - Mean Ugly Dirty Sports, ein außerge-wöhnliches "Sportspiel" von Electronic Arts, das aus einem Action- und einem Managerteil besteht. Lesen Sie den Test auf **Seite 73**.



A10 TANK KILLER - Eine Kampfflugzeug Simulation von Sierra-On-Line. Digitalisierte Bilder bringen hier Stimmung ins Spiel. Mark Ulyatt informiert Sie, ob sich ein Kauf lohnt. **Seite 94/95**

ALIT

ABE 1

MAI 1991



P.G.A. TOUR GOLF - Electronic Arts entführt Sie in die exklusive Welt des Golf-Sports. Für den PC und AMIGA im Handel erhältlich, der Test hier sofort in Play Time auf **Seite 72**.



IMPRESSUM PLAY TIME

Verlag: CT Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1, Telefon 0911/5325-0, Telex 529325, Telefax 09128/14340

Chefredakteur: Christian Gellenpoth,
Leitender Redakteur U.K.: Duncan Evans,
Redaktion: Mark Ulyatt (U.K.), Kerry Culbert (U.K.), Walter Konrad, Alexander Wiederhold, Thorsten Szameitar, Adolf Silbermann,

Geschäftsführer: Gong Verlag GmbH,
Vertrieb: VECTOR-MEDIENMARKETING GmbH,
Anzeigenkontakt: Falkstraße 45-47, 4100 Duisburg, Telefon 0203-305 11 11, Fax: 305 11 34,

Abonnements-Bestellungen: CT Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebservice, Innere Cramer-Klett-Str. 6, 8500 Nürnberg 1,

PLAY TIME kostet im Abonnement jährlich DM 52,- für 12 Ausgaben einschließlich 7% MwSt. und Zustellgebühr innerhalb der Bundesrepublik Deutschland. Bei Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlags infolge von Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche an den Verlag.

Bankverbindung: Postgiro Nürnberg 20 30 53-859,
Grundkonzept Layout: Profund Werbung, Fürth/Stadeln,
Litho: Sraudacher FineLine
Druck: Heckel Druck, Nürnberg.
Kopieren auch auszugsweise nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig.

Druckauflage Ausgabe 1,2,3: 250.000 Exemplare



PD & BUDGET SOFTWARE

PD & BUDGET - Spiele	35
Test Diskettenmagazine:	
AMIGO!	14
AMIGA fun	15
GAME on	85
GOLDEN DISK 64	87
MADIC DISK 64	87
PC Action	97
ST de LUXE	97



TIPS & TRICKS

LEMMINGS, Z-OUT, STÜMP, CRAZY SUE, TRANSWORLD	48
---	----

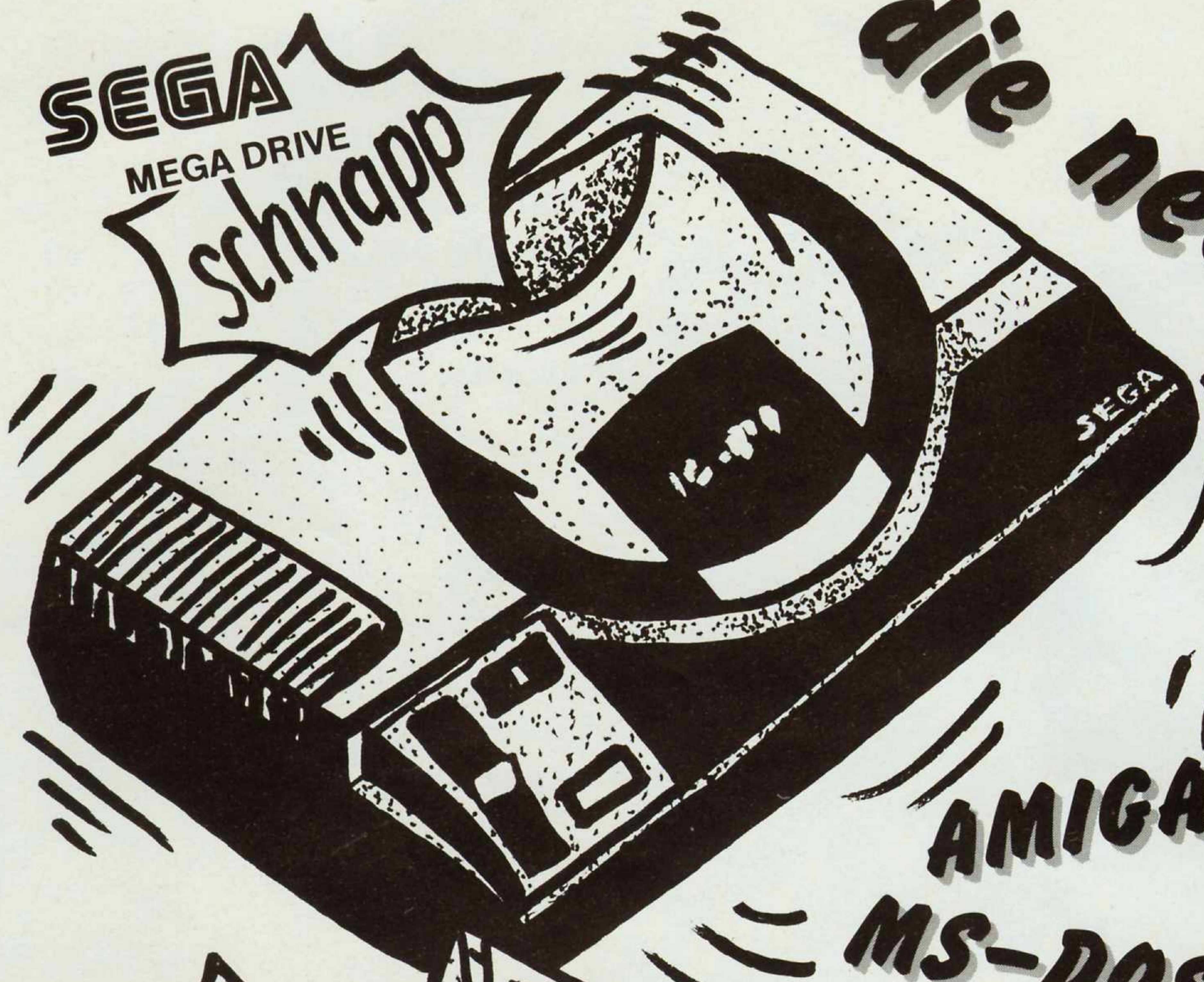


SPIELETESTS

HARD DRIVING 2	50
CENTURION	52
CHUCK YAEGER	54
DICK TRACY	56
CHAOS STRIKES BACK	58
POP UP	61
JUDGE DREDD	62
STAR CONTROLL	63
SUPER MONACO GP	64
N.A.M.	66
KICK OFF II	68
FINAL WHISTLE	69
LOTUS ESPRIT T.C.	70
TEAM SUZUKI	71
P.G.A. TOUR GOLF	72
M.U.D.S.	73
HEAD COACH	74
GAZZA II	76
VIZ	78
RISE OF THE DRAGON	79
SPEEDBALL 2	80
SECRET OF THE MONKEY ISLAND	82
KINGS QUEST	88
NEVERENDING	
STORY II	90
CRIME WAVE	92
SHANGHAI	93
A-10 TANK PLATOON	94

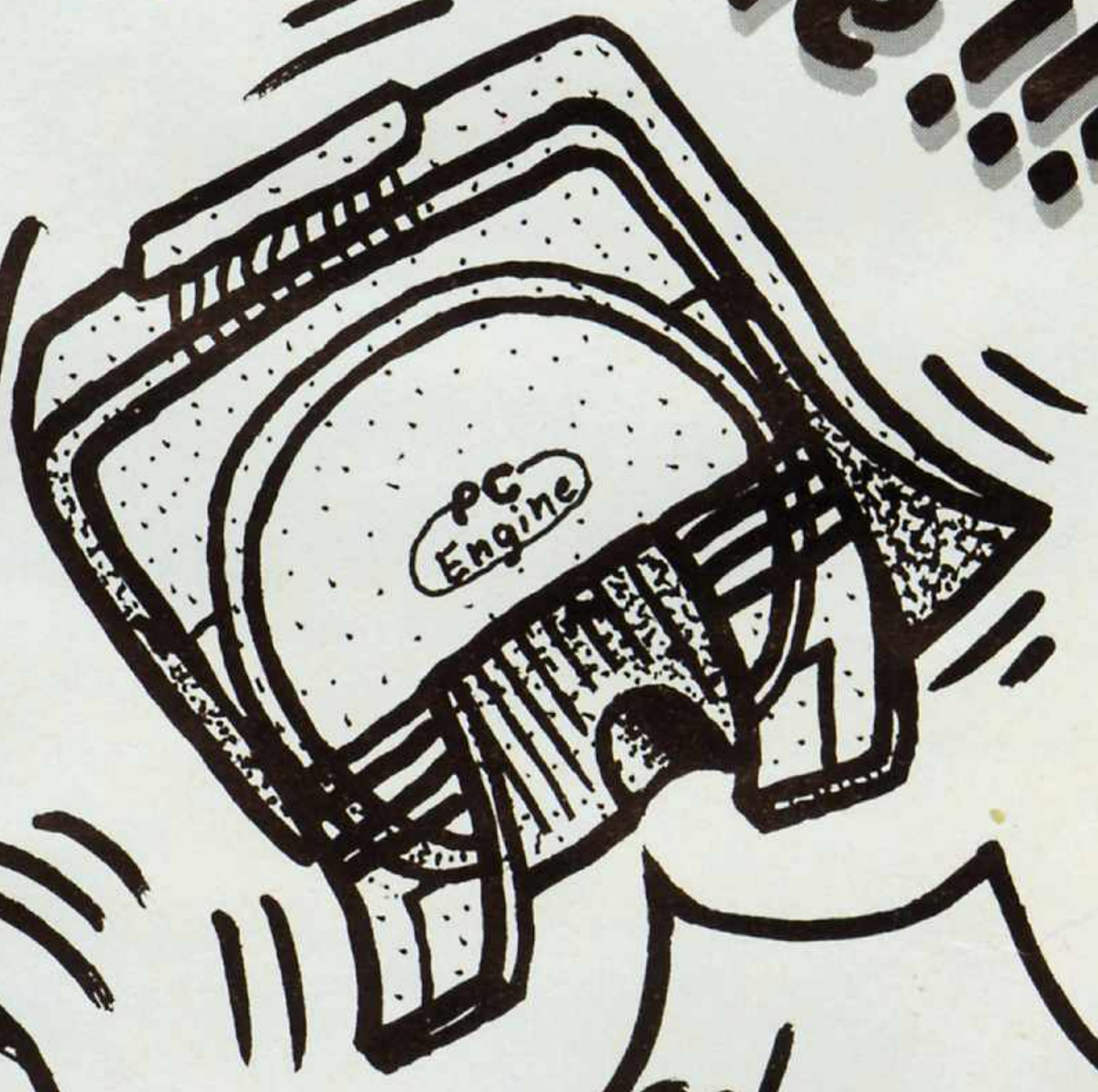
Clubkarte!!!
Massenhafte Vorteile
für Clubmitglieder!

SEGA
MEGA DRIVE
Schnapp

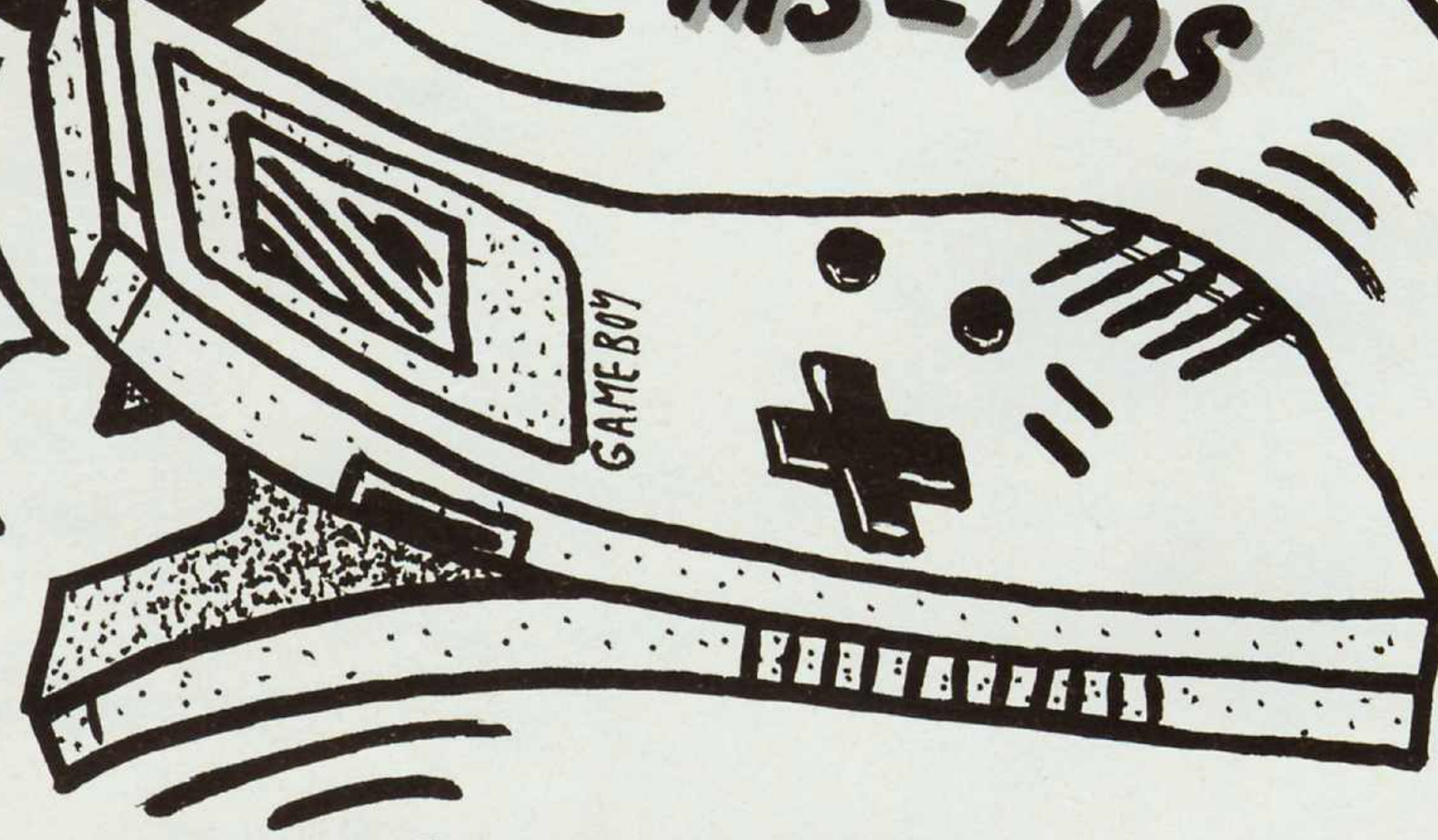


Schnapp
die neuen Spiele!!!

AMIGA
MS-DOS



Schnapp
GAME BOY



Schnapp
PC Engine

Tausende von Spielen zum Abgreifen!

MÜNCHEN-STUTT GART-BREMEN-FRANKFURT-AUGSBURG-
ROSENHEIM-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-
MÜHL DORF-ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz /Gustavsburg · Darmstädter-
Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

CeBit '91

l a t e s t n e w s

Vom 13 bis 20 März war Hannover wieder einmal für eine Woche der Mittelpunkt der Computerwelt. Noch vor wenigen Jahren war die CeBit nur ein kleines Rad im Laufwerk der allmächtigen Hannover-Messe. Heute hat sie sich zur bedeutendsten Computermesse der Welt gemauert. Das "who is who" der Computerindustrie trifft sich hier, um zu sehen und gesehen zu werden. Die CeBit ist der Ort, an dem es gilt, die Katze aus dem Sack zu lassen. Durchwanderten die Wochen vor der Messe nur Gerüchte die Chefetagen, so heit es jetzt: Farbe bekennen. Produktverbesserungen und Neuheiten stehen eine Woche lang auf dem Prüfstand der Öffentlichkeit. Öffentlichkeit? Waren zu der Zeit als die Hannover-Messe und die CeBit noch nicht getrennt voneinander waren, die Besucher hauptsächlich dem Kreis der Endverbraucher zuzurechnen, so hat man heute den Eindruck, daß sich diese Messe mehr und mehr zu einer Fachbesucher-Messe entwickelt. Darin ist wahrscheinlich auch der Grund zu sehen, warum so viele Firmen darauf erpicht sind, gerade zur CeBit neue Produkte präsentieren zu können. Den Umfang aller Neuheiten zu erfassen, würde sicherlich den Rahmen dieses Artikels sprengen. Und so haben wir von der Play Time-Redaktion uns entschlossen, primär auf Neuerungen von ATARI und Commodore einzugehen, da sich auf diese beiden Firmen wohl das Hauptaugenmerk der Play Time-Leser richten dürfte.

Commodore News

Mit dem zweitbesten Unternehmensergebnis (Weltumsatz: 384.1 Mill. Dollar 1990) im Rücken konnte der frankfurter Computerhersteller wohl eine der interessantesten Neuentwicklungen der ganzen Messe präsentieren: CDTV, den ersten Multimedia-CD-Player. CDTV steht dabei für "Commodore Dynamic Total Vision" und stellt den ersten interaktiven "Multimedia Player" dar, der mit einer neuen Generation von CDs im Bereich Bildung, Information und Unterhaltung einen neuen Weg beschreitet. CDTV ist eine sich selbst erklärende (d.h. keine Handbuch nötig) Synthese aus CD-Player und Amiga.



Angeschlossen an einen Fernseher, kann der Benutzer dann via Fernbedienung in Nachschlagewerken blättern, Lernprogramme auflegen und vieles mehr. Text, Ton, Bilder und Animation stehen über CD zur Verfügung. Die technische Basis des CDTV

bildet der Amiga mit 1 Megabyte Hauptspeicher, dem Motorola 68000 Prozessor sowie den Commodore-eigenen Grafik- und Audio-Prozessoren. Als zusätzliche Ausstattung stehen eine Tastatur, eine Infrarot-Maus und ein Disketten- und Festplattenlaufwerk zur Verfügung.

Auf der "smart card" werden die Informationen gespeichert, um die Daten beim Ausschalten des Gerätes zu sichern. Darüberhinaus besitzt CDTV alle erdenklichen Anschlüsse, um auch in Zukunft als richtungsweisend gelten zu können, und normale CDs "verträgt" CDTV natürlich auch.

Eine weitere interessante Neuheit aus dem Hause Commodore ist der Amiga 3000 Tower.

Der Amiga 3000 T(ower) soll

Commodore einen sicheren Platz im High-End-Multimedia-Markt beschere. Die neue Tower-Maschine wurde speziell für multimediale Anwendungen, wie der Verbindung von Computergrafik, Text, digitalisierte Musik und Sprache

sowie für Einblendungen von Videobildern und deren Verknüpfung zu kompletten Präsentationen oder Lern- und Informationssystemen.



Das neue "Outfit" des Amiga 3000 T bietet acht freie Steckplätze (fünf im 32-Bit-Format; drei im 6-Bit-Format). Auch die zukünftige Prozessornachrüstung ist dank des 200-Pin-CPU-Slot kein Problem. Der 68030 Prozessor von Motorola ist mit 25 MHz getaktet und auch das 32-Bit-breite Bussystem läuft mit dieser Taktrate. Neben dem ab Werk integrierten 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk, besitzt der Amiga 3000 T alle Standard-Schnittstellen für Tastatur, Mäuse, Paddles, Lichtgriffel, Modems, Drucker, Fest- und Wechselplatten, Stereoanlage, RGB-Analog-Monitor und VGA-Monitor.

Weitere Neuheiten auf dem Commodore Messestand waren das Notebook C 386 SX-LT, sowie die neue "Profi Line". Das Notebook wurde speziell zur neuen "Profi-Line" entwickelt und verfügt über den leistungsstarken 80386 SX-Prozessor sowie eine Taktfrequenz von 16 MHz.



Die "Profi Line" setzt sich aus mehreren, eigenständigen Geräten zusammen, von denen jedes ein Spezialgebiet abdeckt. Der DT 486-25 C eignet sich z.B. speziell zum Verarbeiten sehr großer Datenmengen. Als extrem schnell erweist sich der DT 386-33 C, der mit 33 MHz getaktet ist. Zukunftsweisende Technologie, hoher Qualitätsstandard sowie ein modernes Design zeichnen den neuen TW 486-25 C aus.



Darüber hinaus kann er die Betriebssysteme Unix und OS/2 nutzen, was ab sofort zum Standard aller "Profi Line" Geräte gehört. Abschließend gesagt, dürfte die "Profi Line" wohl für jeden Anwender das richtige Gerät bereithalten.

ATARI News

Wieder einmal war der diesjährige ATARI Stand in Halle 7 umlagert. Wenn auch nach Sam Tramiels Angaben die Eckpfeiler des ATARI Geschäfts weiterhin die Produktfamilien STE und TT/030 bleiben, die man zudem noch in Bezug auf Grafik, Ton und Geschwindigkeit verbessern möchte, so war man doch gespannt auf die diesjährigen Neuerungen. Hörte man in den Monaten zuvor gerüchte

weise etwas von einem ST ohne Tastatur, so war er nun endlich zu besichtigen. Beim ST PAD erfolgt die Eingabe nicht mehr wie gewohnt über Maus und/oder Tastatur, sondern durch einen Stift, mit dem direkt auf den berührungsempfindlichen Bildschirm geschrieben wird. Das ST PAD ist unabhängig von der benutzten Schrift und akzeptiert japanische Schriftzeichen ebenso wie kyrillische oder lateinische.



AdLib 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-
SOUNDBLASTER 338.-
 incl. Stereochips und dt. Handbuch

A-10 TANK KILLER	81.90
ATOMINO	65.90
BANE OF COSMIC FORCE	82.90
BIG BUSINESS	62.90
BLUE MAX	78.90
BUCK ROGERS	71.90
CENTURIO, DEF.O.ROM	66.90
CHIP CHALLENGE	75.90
CHUCK YEAGERS AFT.2	71.90
COMMAND H.Q.	89.90
CONQUEST-CAMELOT	84.90
COUNTDOWN	63.90
CRIME WAVE	73.90
DAS BOOT	78.90
DEATH KNIGHTS O.KRYN	74.90
DICK TRACY	65.90
EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA dt.	89.90
GREAT COURTS II	73.90
HARD DRIVIN 2	70.90
INDIANA JONES III dt.	71.90
KICK OFF II	61.90
KINGS QUEST V VGA	94.90
K L A X dt.	59.90
KNIGHTS OF THE SKY	74.90
LARRY 3 dt. Version	84.90
LEMMINGS	59.90
LIGHTSPEED	74.90
LOOM dt.	71.90
LORD OF THE RINGS	82.90
MEGATRAVELLER	82.90
MONKEY ISLAND dt.VGA	83.90
M.U.D.S.	71.90
MIG 29 - FULCRUM	82.90
NIGHTSHIFT LUCASFILM dt.	53.90
PC-GLOBE dt.	108.00
PGA TOUR GOLF	65.90
POP UP	49.90
QUEST FOR GLORY II	69.90
RAILROAD TYCOON dt.	82.90
RED BARON	84.90
RISE O.T. DRAGON SERRA	84.90
SILENT SERVICE II dt.	82.90
SIM EARTH dt.	89.90
SORC.GET ALL TH.GIRL	67.90
SPACE QUEST III DEUTSCH	84.90
SPACE QUEST IV VGA	84.90
STAR CONTROL	71.90
STELLAR 7 (SIERRA)	62.90
SUPREMACY	87.90
THEXDER II-FIRE HAWK	69.90
ULTIMA VI	79.90
U M S II dt.	81.90
WARLORDS	68.90
WING COMMANDER AT	78.90
MISSION DISK	37.90

NUR PC GAMES I

Okay Soft
 AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
 TELEFON 09674/1279
 FAX 09674/1294

GAME-PLAY

MEGA DRIVE GAME BOY
Abholmarkt Blitzversand

NEU:
 NINTENDO Umbau auf Amerika-NORM,
 alle amerikanischen Module laufen!
 Nur 60,- DM

SPIELE:
 Little Nemo, Duck Tales, Gauntlet II,
 Mega Man III, Maniac Mansion
 je 109,- DM

Shadow of the Ninja, M.U.L.E., Jacki Chan,
 Dragons Lair, Days of Thunder
 je 99,- DM

Skate or Die 2, Skull & Crossbones,
 Pipe Dream, Hard Driving,
 Muppet Adventure je 89,- DM

Ultima, Dejavu, Gremlins II je 119,- DM

AMIGA - BM - ATARI ST
PC Engine - Cove Graf X
SNK NEOGEO - NES America
NINTENDO - Super Famicom

4837 VERL 1
 Tel. 0 52 46/8 11 84, Fax: 0 52 46/8 12 70
 Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1
 Abfahrt A 2 Gütersloh/Verl, ca. 10 Min.
 Laden: Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr
 langer Do. - 21 Uhr, Langer Sa. - 18 Uhr

24-Stunden-Bestellservice unter
0 52 46 / 15 72

1000 BERLIN
 Tel. 0 30/6 91 21 56, täglich ab 10 Uhr

Alle Systeme u. Zubehör am Lager.
 Alle Neuheiten sofort lieferbar.
 Direktimport, Händleranfragen erwünscht.
 Hotline

0 52 46 / 8 11 84

WORLD OF WONDERS
COMPUTERSHOP OF THE 90's

Titel: PT 1/91	C-64	Amiga	Atari	PC
A-10 Tank Killer	-	--	82,90	--
Bane of the Cosmic Forge	-	--	88,90	--
Bards Tale 3	DA	49,90	a. A.	76,90
Cadaver	DV	--	69,90	69,90*
Centurion: Defender of R.	DA	--	a. A.	69,90
Cheos strikes back	DV	--	65,90	65,90
Chuck Yeagers V. 2	DA	--	69,90*	69,90
Crime Wave	DV	--	65,90	65,90
Dick Tracy	DA	42,90	69,90	69,90
Dragon Wars	DV	49,90	69,90	--
Elvira	DV	--	76,90	76,90
Eye of the Beholder	-	--	76,90*	76,90
Final Whistle	DA	--	39,90	39,90*
Gazza 2	DA^	42,90*	65,90	65,90*
Great Courts 2	DV	--	69,90	69,90*
Hard Drivin 2	DA	--	69,90	69,90
Hunt for Red October 2	DA	42,90	65,90	65,90
Judge Dreed	DA	42,90*	59,90	59,90*
KingsQuest 5. (VGA)	-	--	--	99,90
Lemmings	DA	--	65,90	65,90*
Lotus Esprit Turbo Chal	DA	42,90	69,90	69,90
Mig 29 Fulcrum	DA	--	89,90	89,90
M. U. D. S.	DV	--	69,90	69,90*
NAM (Vietnam)	DA	--	76,90*	76,90*
PGA Tour Golf	DA	--	a. A.	69,90
Pop UP	DA	--	57,90	57,90
Rise of the Dragon, VGA	-	--	--	89,90
Secret of Monkey Island	DV	--	76,90*	76,90*
Sim Earth	DA	--	--	89,90
Ski or die	DA	42,90	76,90	69,90
Speedball 2	DA	--	69,90	69,90
Star Control	DA	46,90*	69,90	76,90
Super Monaco Grand Prix	DA	39,90	55,90	55,90
Swiv	DA	42,90	65,90	65,90
Team Suzuki	DA	--	65,90	65,90
Turrican 2	DA	42,90	65,90	65,90
Ultima 6	-	60,90	--	89,90
Unendliche Geschichte	DV	42,90	69,90	76,90*

ACHTUNG - SONDERAKTION !
 Wenn Sie bei Ihrer Bestellung uns mitteilen, daß Sie auf die Zeitschrift "PLAY TIME" bestellen, bekommen Sie auf Ihre Bestellung: **2 DM Rabatt.**

Vorbestellungen:
 Spiele, die mit einem * gekennzeichnet sind, waren bei Anzeigenschluß (25. 3. 91) noch nicht lieferbar. Diese Spiele können SIE jetzt schon bestellen, und werden am selben Tag nach Erscheinen ausgeliefert!

Lösungsbücher:

Cadaver	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	dt.	29,90
Dragon Wars		29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
ELVIRA	dt.	19,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Kings Quest 1-5	je	29,90
Legend of Fairhail	dt.	29,90
OperationStealth	dt.	29,90
Secret of Monkey	dt.	29,90
Ultima 6	dt.	29,90

Andere Bücher auf Anfrage !
 DA = deutsche Anleitung
 DV = komp. in deutsch
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

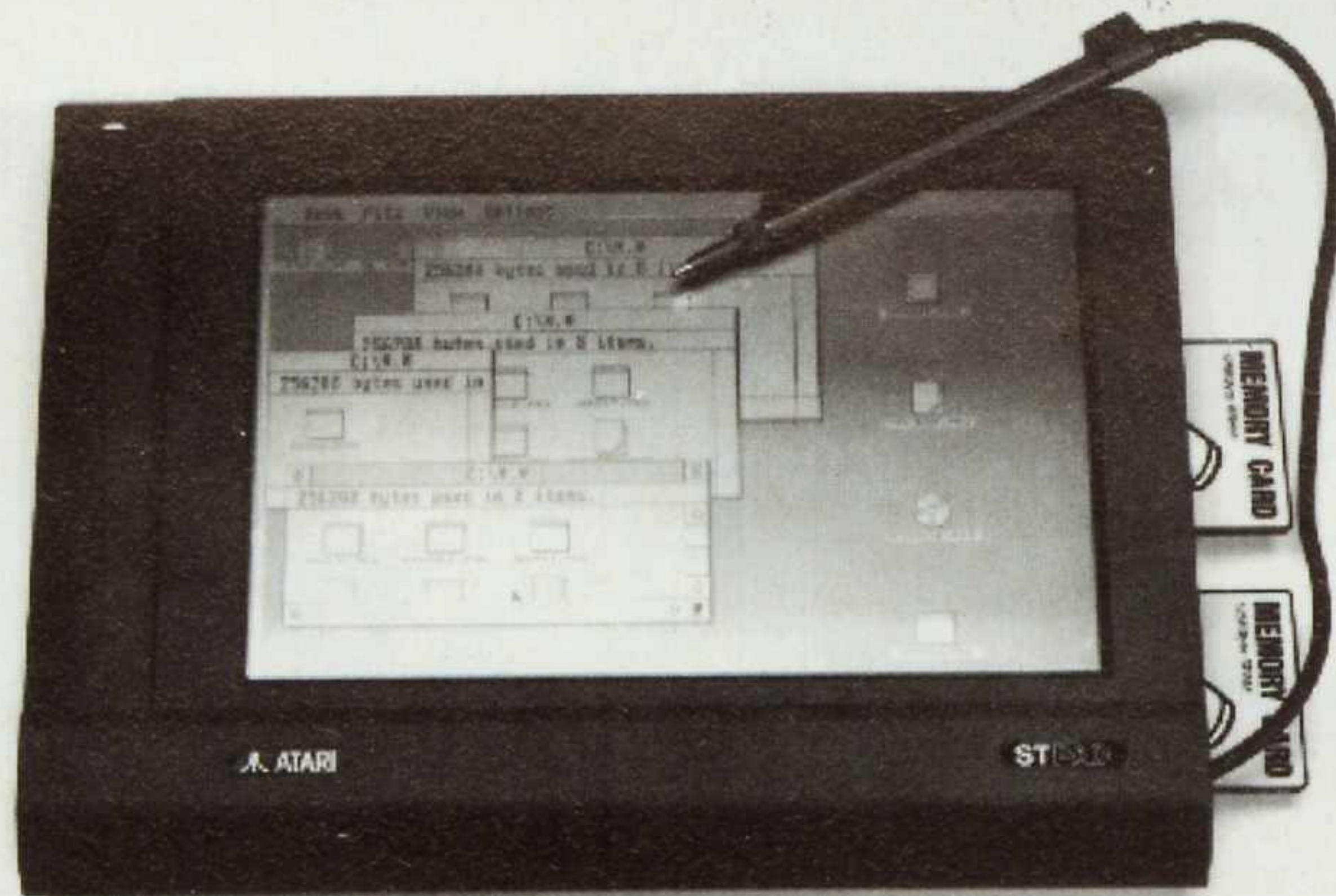
Ladengeschäft	Versandabteilung	Aktuelle Preisliste	Versandkosten
Marktplatz 29 6231 Schwalbach /Ts.	 Tel. 0 61 96 / 32 76	 Für folgende Systeme: Amiga, C-64, PC, Atari, Gameboy, Sega Mega D, nur gegen frankierten Rückumschlag erhältlich.	NN: 8.00 VK: 4,00 Versandkosten FREI! Bestellung ab: 90,00 Nur bei lieferbaren Artikeln gültig !!!
Mo.-Fr.: 10 - 13 Uhr 15 - 17 Uhr Sa.: 10 - 13 Uhr	Mo.-Fr.: 9 - 13 Uhr 14 - 20 Uhr Sa.: 10 - 14 Uhr		

Es gewährleistet ebenso einen unmittelbaren Wechsel zwischen Schrift und Zeichnung und ermöglicht damit auch einem Laien einen einfachen Zugang zu modernen EDV. Durch sein Betriebssystem TOS ist das ST PAD kompatibel zu den ATARI ST/TT-Modellen, sofern es sich um monochromtaugliche Software handelt. Beim ST PAD ersetzen "Silicon Drives Steckplätze" die stromfressenden und schweren Diskettenlaufwerke.

Eine weitere Neuheit stellt der Power ST für die Aktentasche, das ST-Notebook, dar. Mit einem Megabyte Hauptspeicher, einer 20 Megabyte Festplatte, einem Joypad anstelle der Maus und einem LCD-Bildschirm mit einer Auflösung von 640x400 Punkten, bietet das ST Notebook alles, was man für die Arbeit auf Reisen benötigt.



Für das Flaggschiff von ATARI, den mit 32 MHz getakteten 32-bit Rechner TT/030 bietet ATARI jetzt auch eine UNIX Entwicklungs-umgebung an. Basierend auf UNIX System V Rel. 4.0 bietet dieser Rechner außerdem eine auf X-Window und OSF/Motif basierende, grafische Benutzeroberfläche sowie die Software-Tools GNU C, C++ sowie XFaceMaker 2.



Das neue CD-ROM von ATARI erlaubt es, große Datenmengen komfortabel abzulegen. Anschließbar an die Produktlinien STE und TT stellt die neue CDAR505 eine Speicherkapazität von 500 MB bereit.



Das CD-ROM kann natürlich auch als ganz normaler CD-Player benutzt werden und ist für weniger als 1000,- DM zu haben. Um dem Speicherplatzproblem bei den ST und TT Modellen beizukommen, bot ATARI den ST-Anwendern einige neue Festplatten an. Die verschiedenen Modellgrößen bieten eine flexible Ausbaubarkeit von 83 bis 676 MB, und das mit einer mittleren Zugriffszeit, die zwischen 12 und 15 Millisekunden liegt. Zugleich wurde für das ATARI Flaggschiff eine Hauptspeichererweiterung auf 26 MB vorgestellt.

Ausführlichere Berichte und Tests zu dem einzelnen Produkten sowie weitere Nachrichten von der CeBit'91 folgen in den nächsten Ausgaben von Play Time. Thorsten Szameitat"

ELECTRONIK-WELT AUSTRIA

Gameboy	ÖS	1.200,-
Cass. z.B. Cat Trap	ÖS	299,-
DRAGONS LAIR	ÖS	499,-
u. s. w. 50 verschieden		
GAMEBOY LICHT	ÖS	299,-
Tasche aus Stoff F GB	ÖS	299,-
NES-Cass., 45 versch.	ÖS	499,-
Tasche für NES	ÖS	299,-
... und vieles mehr!		
SEGA MEGA DRIVE	ÖS	2.990,-
Cass. f. SEGA MEGA DRIVE ...		
PHELIOS	ÖS	590,-
... und vieles mehr!		
Super Famicom incl. Cass.		
	ÖS	5.990,-
SEGA GAME GEAR	ÖS	2.990,-

erhältlich bei:

Fa. Alt Ges.m.b.H.
Elektronikgroßhandel
Favoritenstraße 40
A-1040 Wien

Tel. (02 22) 5 05 33 01, 6 51 08 02
Fax: (222) 65 75 61

NEWS

16-BIT NewCom

Es ist zwar nicht alles Gold was glänzt bei US Gold, aber nun sind ein paar brillante Neuzugänge auf die Bühne gekommen, die ein absolutes Muß sind für die sprühendsten Spielefreaks, wenn sie auch nur einen Funken Verstand haben. Kerry Culbert präsentiert sie Ihnen.



World Class Leaderboard liegt Elite's Tournament Golf dicht auf den Fersen. Da mich mein Verleger nicht gut genug bezahlt, als daß ich mir als Sommerurlaub mehr als einen Tagesausflug nach Blackpool für einen Lutscher leisten könnte, hatte ich für die kommenden Ferien gehofft, davon träumen zu dürfen, wie die Brise durch mein Haar streicht, während ich auf all den tollen 18-Loch-Golfplätzen den Ball abschlug. Nun kommen ab Juli 1991 St. Andrews, Doreal Country Club und Cyprus Greek in greifbare Nähe; dann kann ich auf meinem Exemplar von World Class Leaderboard auf all diesen Plätzen die richtige Stelle aussuchen. Natürlich ist diese Nummer bereits für 16-Bit-Prozessoren freigegeben, aber mein Papi konnte es sich nicht leisten, mir zu Weihnachten ein Sega-System zu kaufen; was

für ein Glück also, daß dieses Spiel nun für das Sega Master System erhältlich ist!

Es läßt sich mit seinen drei Schwierigkeitsgraden und Übungsoptionen in einem Driving Range und Putting Green recht nett an. Die Grafik ist auch viel attraktiver als die verschmutzten Strände von Blackpool und damit sieht es ganz und gar so aus, als würde ich meinen Lutscher dieses Jahr nicht kriegen, sondern statt dessen ein mächtig gutes Golfspiel bekommen.



Die grünen ekligen Ninja Turtles sollten besser vorsichtig sein. Der nächste Hit von US Gold, den ich Ihnen nun vorstellen werde, ist ein Sega-Actionspiel, das eben in den Versionen für den C64, ST und Amiga freigegeben wurde. Es handelt von einem jungen Ninja und seinem Hündchen, die ausziehen, um herumlungernde Terroristen aus einer Stadt voll Abschaum zu beseitigen. Im Grund besteht das Spiel aus vier Runden und vierzehn Stufen mit einem Ninja und seinem Kampfhund; ich persönlich bin der Meinung, jeder Haushalt, der um seine Sicherheit besorgt ist, sollte sich mit diesem Duo versehen.

Für dieses Spiel ist zwar nicht

allzuviel Geschicklichkeit erforderlich, aber zumindest bleiben die Turtles auf Achse.



Wenn Sie zwanzig bis achtzig Stunden totzuschlagen haben, können Sie in der Zeit zurückreisen bis in die Jahre 1028 - 1530 AD und prüfen, ob Ihre Militärstrategie für Europa, Nordafrika und den Nahen Osten sich erheblich von den jüngsten Nahoststrategien im Golfkonflikt unterscheidet.

Als königlicher Ratgeber kämpfen Sie gegen Seuchen und schwelgen in Eroberungen, und zwischendurch trocknen Sie Mutters Geschirr ab und wechseln den platten Fahrradreifen.

Es gibt immerhin sechs historische Szenarios; Ihnen werden also die Teller zum Abtrocknen und die Reifen zum Flickern ausgehen, bevor Ihnen die Leute knapp werden, die Sie beraten können. Das Programm für dieses Spiel wurde von einem Geschichtspräsidenten geschrieben; also kann man davon ausgehen, daß Ereignisse, z.B. die Mongoleninvasion, richtig dargestellt sind und da an den Metzeleien gleichzeitig ein bis zehn Spieler teilnehmen können, eignet sich das Spiel für das Schulzimmer ebenso gut wie für zuhause. Wenn Ihnen aber danach ist, Ihr Zimmer in eine

Andretti Racers

Zeitmaschine zu verwandeln, ist auch das möglich, da der Computer sich als menschlicher Spieler einsetzen läßt - sogar sechsmal so lange. Diesem Spiel fehlt zwar die Komplexität von Strategiespielen, wie sie etwa Balance of Power bietet, es ist jedoch zumindest einfacher, mit einer einigermaßen brauchbaren Grafik für ein PC-Spiel zurande zu kommen, wenn auch die C64-Version nicht ganz so gut ist. Beide Versionen sind nun freigegeben.

Das ist alles, was US Gold bis jetzt für Sie in petto hat. Lästern wir nun ein bißchen über Microprose.



Eine kleine amerikanische Firma mit dem Namen Paragon bringt ihre Spiele in den USA über die PR-Gesellschaft Microprose auf den Markt. Als Paragon beschloß, Megatraveller im UK freizugeben, ging Microprose ganz selbstverständlich davon aus, auch hier mit den PR-Aufgaben betraut zu werden und brachte daher jede Menge Pressemitteilungen und Dias über die in den Staaten freigegebene PC-Version heraus, in der Annahme, daß sie weitgehend der Version für diesen Markt entsprechen würde. Das zeigt mal wieder, daß sich Voreiligkeit nicht

auszahlt. Empire hatte die Alleinvertriebsrechte für das Spiel im UK übernommen, da die UK-Version augenscheinlich für unseren verfeinerten Geschmackssinn besser geeignet war (ich kann mir aber keinen Grund dafür vorstellen).

War das Spiel die Aufregung wert? Die amerikanischen Freaks waren jedenfalls anscheinend dieser Meinung, da es viele als das beste Spiel mit verteilten Rollen betrachteten, das im letzten Jahr erschienen ist. Es ist dort drüben Ende letzten Monats in die Läden gekommen und scheint sich bisher ganz gut zu verkaufen. Bei der Zhodani-Verschworung findet im Weltraum ein Krieg mit absolut terroristischen Zügen statt, wobei - kurz zusammengefaßt - achtundzwanzig Planeten in acht Systemen zu erforschen sind, Rätsel gelöst werden müssen und über dreißig Waffen zur Verfügung stehen. Die vielseitigen Möglichkeiten, die gewählt werden können, zeigen sich auch in den Fähigkeiten, mit denen Sie sich bei diesem Spiel vertraut machen müssen; es gibt über 72, angefangen von moderner Nachrichtentechnik bis zur Bestechung. Vielleicht sollten wir alle in puncto Nachrichtenübermittlung aus diesem Spiel lernen.

Was mir an Megatraveller am besten gefiel, sind die vielfältigen Strategien, die auf eine gegebene Situation angewandt werden können. Nun sind die Versionen für ST, Amiga und PC freigegeben; also brauchen Sie sich wenigstens keine Gedanken darüber machen, ob es sich der Kauf lohnt.

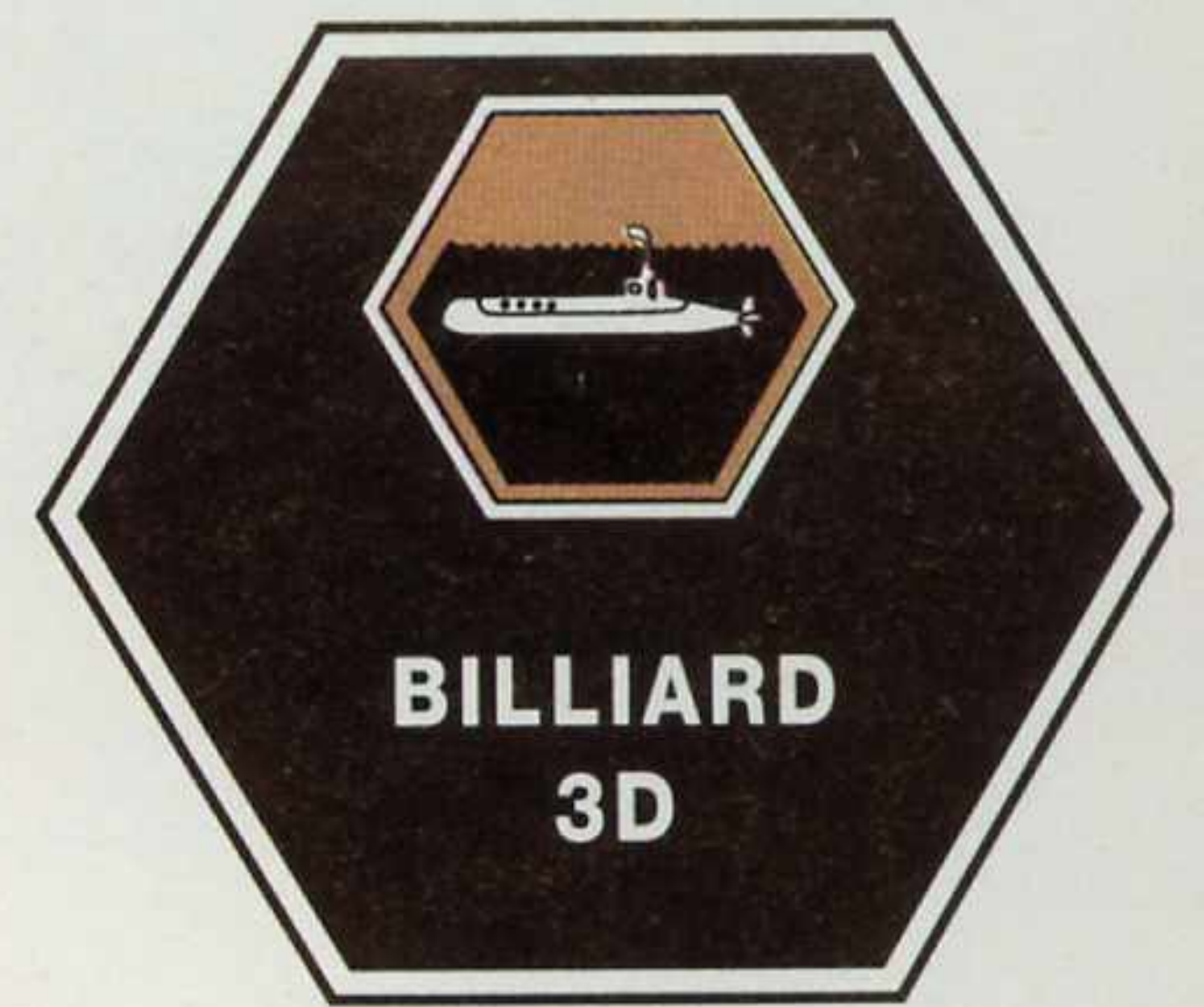


Mario-Andretti-Fans, die einen PC besitzen, sollten die Augen nach Mario Andrettis Racing Challenge offenhalten, die auf seiner Karriere als Profi-Rennfahrer basiert. Das Ziel bei diesem eben freigegebenen Spiel liegt darin, sich durch sechs Durchgänge, angefangen von einfachen Sprint-Autos über Stock Cars bis zu Formel-Eins-Modellen, hindurchzukämpfen. Landkarten in Tricktechnik zeigen Ihren Standort im Rennen vor jedem Wettkampf und das Besondere an diesem Spiel ist, daß Sie nicht nur das Rennen gewinnen müssen, sondern auch Ihre Mittel dadurch managen müssen, daß Sie Geldgeber aufreiben.

Sie können üben, rasen oder Passagen nochmals abspielen lassen, um Ihre Leistungsfähigkeit zu verbessern; die Grafik ist attraktiv und farbenfroh, vor allem, wenn Sie das Pech haben, einen Crash zu bauen.

Die Schwierigkeitsgrade reichen vom Anfänger- bis Fortgeschrittenenmodus; im Gegensatz zu kürzlich erschienenen Trainingsspielen, wie z.B. Chuck Yeager's AFT, bietet dieses Spiel aber mehr Tiefe, da Sie nicht nur Ihre

Geschicklichkeit verbessern können, sondern auch an echter Action beteiligt sind.



Neulich flatterte mir eine interessante Pressemitteilung von Infogrames auf den Schreibtisch, die zwar ein Büro im UK eröffnet haben, um Presseangelegenheiten zu erledigen, mir aber Informationen über Billiard 3D zusandten, die vollständig in französischer Sprache abgefaßt waren.

Entweder ist unser Postsystem in England ganz und gar den Bach runter, oder Infogrames hinkt ein Jahr hinter seiner Zeitrechnung her, denn man geht davon aus, daß das Spiel zum 30. April 1990 freigegeben werden soll!

Es handelt sich hier um ein Simulatorspiel mit einem oder zwei Teilnehmern, das Sie im 2D- oder 3D-Modus, in der amerikanischen oder französischen Version spielen können.

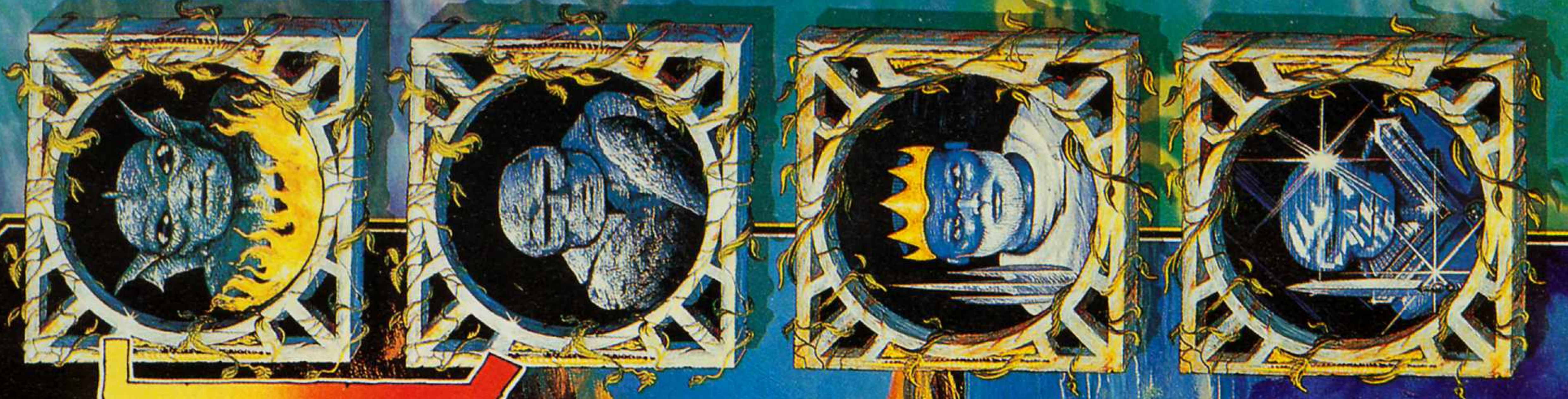
Ungeachtet der albernen Pressemitteilung könnte dies ein ganz nettes Spiel werden, das auf ST, Amiga oder PC läuft.

ELVIRA II

Nadia Singh von Accolade sagte mir, man arbeite derzeit an einer Neuauflage von Elvira, die hoffentlich Anfang nächsten Jahres fertigwerden solle.

THE FINAL QUEST

GRANTURK

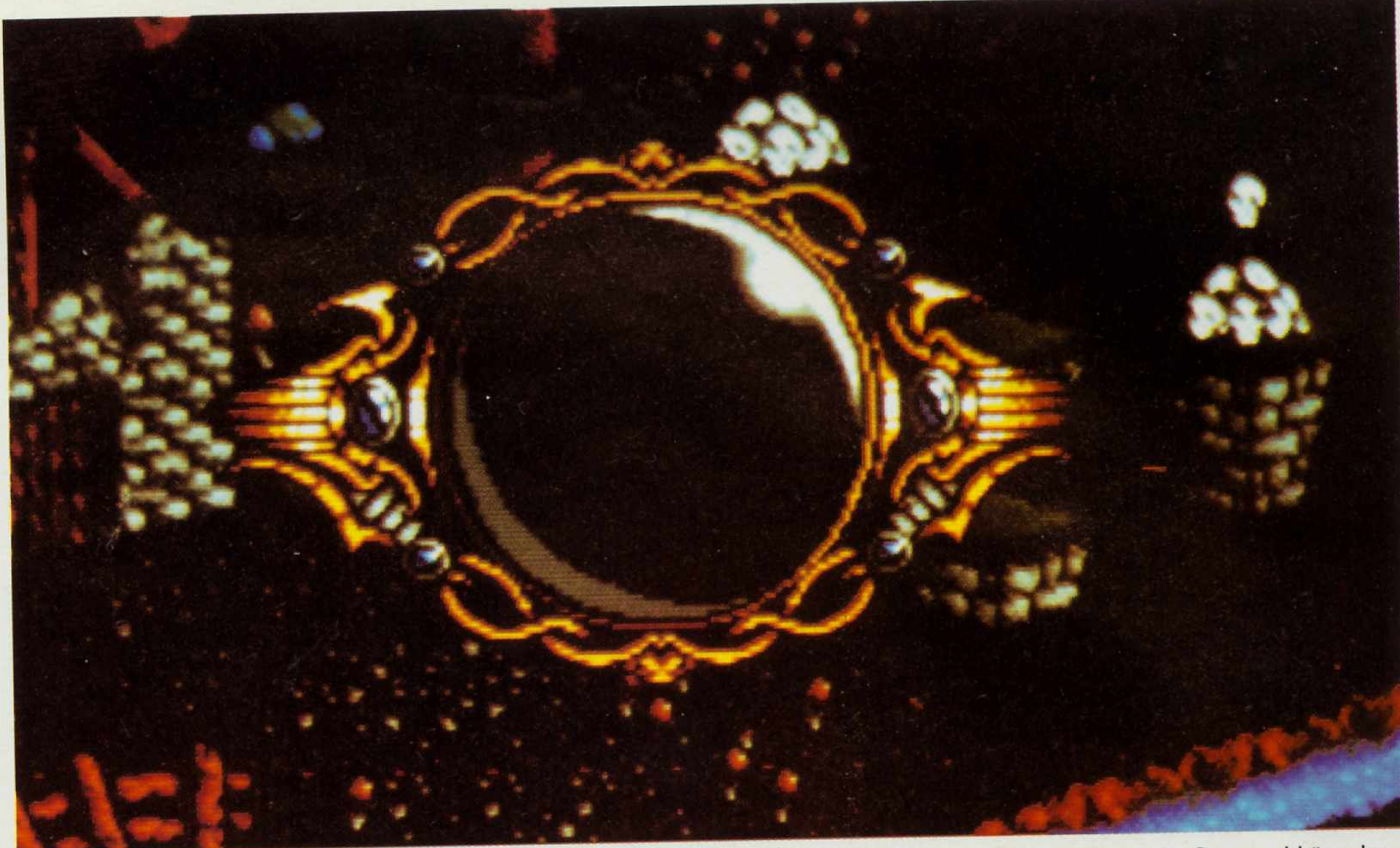


PlayTime
Spiel des Monats



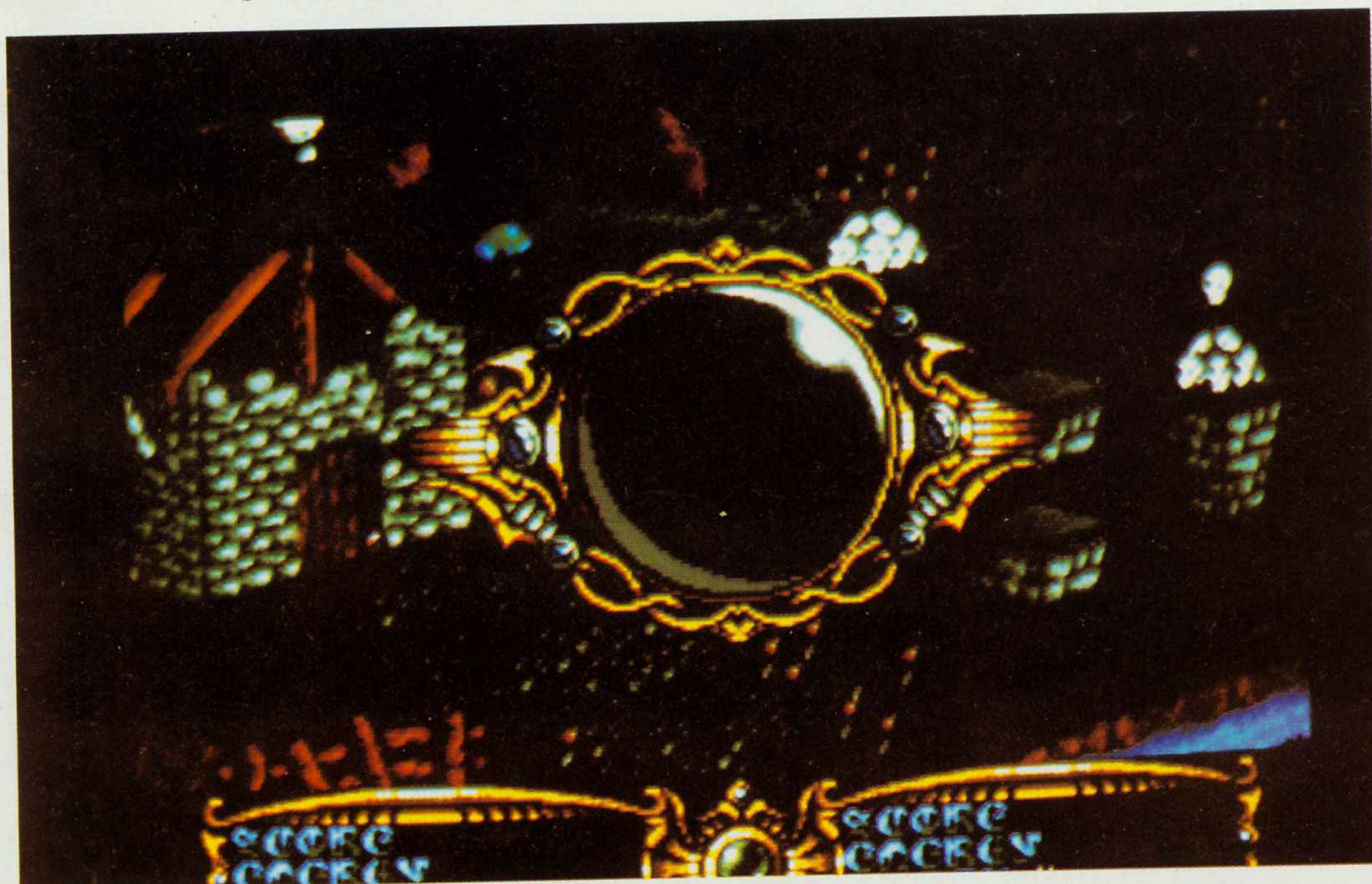
Zuerst gab es Gauntlet I, den Weihnachtshit, komplett mit Elfe, Walküre, Krieger und Magier. Dann kam Gauntlet II, bei dem vier Spieler gleichzeitig spielen konnten, ohne Quatsch. Und jetzt ist Gauntlet III erschienen, und es werden uns anstelle der Overhead-Action Ansichten wie aus einem Großraumbüro geboten.

Der Plot geht etwa so. Die ruhige, friedliche Insel Capra wird von einem alten Magier regiert, der eine ziemlich ruhige Kugel schiebt, da in seinem zauberhaften Land schon seit einem Jahrhundert oder so himmlischer Frieden herrscht. Der Friede wurde durch ein Gesetz aus längst vergangenen Zeiten gewährleistet, das besagt, daß im Falle eines Krieges zwischen



diese Tatsache zunutze gemacht und durch Intrigen und Tricks einen Krieg zwischen zwei der Königreiche angezettelt. Der Teufel ist also von der Leine, Bosheit und Korruption haben sich über die ganze Insel ausgebreitet, giftige Flüsse stürzen auf den Ozean zu und bedrohen die ganze Welt. Und da erscheinen die Helden auf dem Plan. Aufgespürt vom Magier, der hier als eine Art Super-

immer wieder davon, bereit zu neuen Taten. Blizzard, der Eismann, hat neben seinem höchst unoriginellen Namen auch noch eine harte Haut, die 20% aller Angriffe völlig ohne Schaden übersteht. Seine Eiskeule zerstört beinahe alles, was sich ihm in den Weg stellt, aber er ist noch lange nicht so tödlich wie Petras, der Felsmann, dessen Steinkeule noch viel, viel durchschlagender ist.



irgendwelchen der acht Königreiche der Herrscher der Insel die Tore der Hölle aufschließen müßte und damit dem Teufel die Chance gäbe, die Insel Capra als sein Eigentum zu beanspruchen. Eine üble Rasse von Unterweltkreaturen, ganz offensichtlich zukünftige Rechtsanwältin, haben sich

Arbeitsvermittlung fungiert, kann nur dieses zusammengewürfelte Häuflein die Welt vor der Finsternis der Hölle bewahren. Neptun, der Meermann, hat zum Beispiel keine Rüstung, aber zum Glück ist er schnell und kommt dank seiner immensen Geschicklichkeit im Kampf von Mann zu Mann

Dracolis, der Echtenmann, ist ein guter All-Round-Kämpfer, wahrscheinlich der sicherste Tip. Seine Panzerung ist toll, denn er hat eine dicke, schuppige Haut, an der 30% aller Angriffe einfach abprallen. Genauso zäh ist Thyra, der Walküre. Er kann bei ziemlichen Geschwindigkeiten noch gut schießen, aber

nur mit bloßen Händen kämpfen, was nicht so gut ist, wenn er es mit stärkeren Waffen zu tun bekommt. Andere Figuren sind Thor, der Krieger, der eine mächtige Axt schleudert, die alle Generatoren des Teufels zerstören kann, der Schlüssel zur Zerstörung seines finsternen Königreiches. Dann der lustige Questor, ein immer zu Streichen aufgelegter Kobold. Merlin, der Zauberer, ist natürlich einzigartig, und seine magischen Feuerbälle können großen Schaden anrichten.

Die Grafiken sind sehr farbenfroh, auf dem Weg durch die acht Königreiche wechselt die Landschaft von Vulkanregionen bis hin zu einem Königreich unter dem Meeresspiegel. Da das Spiel ganz in 3-D angelegt ist, kann es mitunter furchtbar realistisch werden...

Die gestellte Aufgabe ist schwierig, da die meisten Lebensmittel auf der Insel vergiftet sind. Es ist ein Wunder, daß überhaupt noch Figuren überleben. Zu allem Überfluß sind auch viele Inselbewohner bereits vom Bösen angesteckt, so daß die Helden mit mehr als einem Teufel zu kämpfen haben.

Das Spiel kommt bald in den Formaten C64, Atari ST und Amiga heraus. Spielen ist hier einfach Pflicht. Sonst bekommen Sie es bald mit mehr zu tun als nur mit ein paar Bakterien im Trinkwasser!

AMIGO!



AMIGO! Ausgabe 2/91

"Das besondere Disk-Magazin", so der Untertitel des Diskettenmagazins "AMIGO!" für den Amiga. Auf der Titelseite der Ausgabe 2/91 ist zu lesen, daß Sie für 19,80 Mark gleich zwei Disketten mit vier Programmen sowie einem Blätterprogramm mit Texten bekommen.

Tatsächlich finden sich zwei Disketten im Umschlag, eine davon ist die Spielediskette mit zwei Games, die andere beinhaltet das "Magazin" und die Utilities.

Die Games

SOMEWHERE IN TIME, so ist der Name des ersten Actionspiels, bei

dem Sie ein Auto durch eine Wüstengegend zu seiner Heimatbasis bringen sollen, die Sie zurück in Ihre Zeitzone beamt. Die detaillierten und farbenfrohen Spielflächen der insgesamt drei Level sehen Sie dabei aus der Vogelperspektive. Begleitet von hörenswerter Hintergrundmusik und gejagt von der schwindenden Zeit, sollen Sie ohne Kompass oder Radar den Heimweg finden. Obwohl die Steuerung anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist, finden Sie sich nach einiger Übung damit zurecht. Durch den nicht übermäßig hohen Schwierigkeitsgrad ist SOMEWHERE IN TIME recht lange motivierend und bietet Spielspaß für viele Stunden.

ROLL'N'JUMP ist das zweite Game dieser Ausgabe, bei dem Sie eine Kugel über einen verschiedenfarbigen Untergrund lenken müssen. Abhängig von der aktuellen Farbe des Bodens läßt sich die Kugel mehr oder weniger gut steuern. Besonders beeindruckend kommt bei diesem Spiel der dreidimensionale Effekt zur Geltung, da man

das Gefühl gewinnt, die Bahn, auf der man sich bewegt, käme tatsächlich auf den Spieler zu.

Der Magazinteil

Der Magazinteil beansprucht etwa 3/4 der zweiten Diskette und glänzt besonders durch humorvolle und informative Texte, die sowohl für Laien als auch für fortgeschrittene Amigos interessant sein dürften. In dieser Ausgabe hat das Team von AMIGO! einige Videodigitizer getestet. Hier kommt der Vorteil des Disk-Mags besonders deutlich zum Vorschein, die digitalisierten Bilder sind nämlich auf der Disk gespeichert und werden durch das Menü aufgerufen. Auf diese Art kann sich jeder selbst ein Bild von den Qualitäten der Digitizer verschaffen. Des Weiteren sind verschiedene Artikel und Demoprogramme über Raytracing, Mandelbrotmengen, Fraktalgrafiken und die Kunst des Assembler-Programmierens in Form von Kursen vorhanden. Diese Texte zeugen deutlich von den Fachkenntnissen der Autoren. Zahlreiche aussagekräftige Spieletests runden das Bild dieses Diskettenmagazins ab.

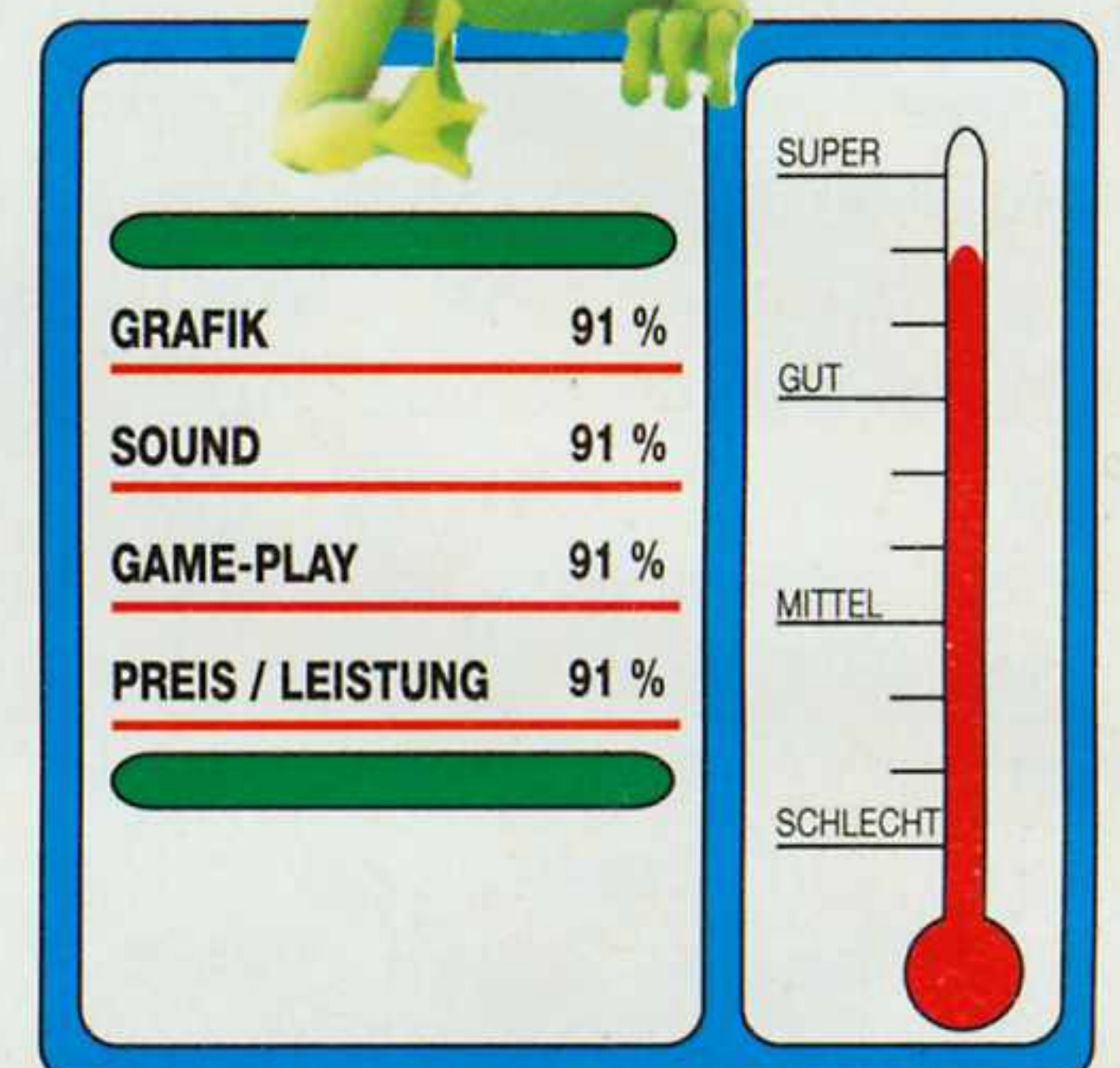
Die Tools

Ein komfortabler Texteditor und ein Codierprogramm für Disketten sind die Utilities, die zusätzlich auf der Magazindisk abgespeichert sind. Der Editor besitzt alle Grundfunk-

tionen eines professionellen Textverarbeitungsprogramms und natürlich die Möglichkeit, die Texte dann auf einem Drucker auszugeben.

Mit CRYPT, dem Codierprogramm, können Disketten verschlüsselt und so vor fremdem Zugriff geschützt werden.

Mit diesem Inhalt für weniger als zwanzig Mark hebt sich AMIGO! sehr deutlich von anderen auf dem Markt erhältlichen Diskettenzeitschriften ab, auf denen meistens ja nur PD-Software angeboten wird. Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis kann dieser Ausgabe auf jeden Fall bescheinigt werden, da Sie für Ihr Geld neue und qualitativ hochwertige Spiele, nützliche Anwenderprogramme sowie ein informatives Magazin erhalten.



Und hier die neuen Sachen:

Chase HQ 2	Amiga 59.90	ATARI ST 59.90	C-64 Cart. 49.90
Battletech 2	PC 99.90		
Buck Rogers	Amiga 69.90	PC 89.90	C-64 59.90
Pang	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Powermonger	Amiga 69.90	ST 69.90	
Spindizzy Worlds	Amiga 49.90	ST 49.90	
Oops Up	Amiga 49.90		
Super Off Road	Amiga 49.90	ST 49.90	C-64 39.90 PC 69.90
Team Yankee	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 79.90
Wonderland	PC 79.90		
Epyx Sporting Gold	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90
King's Quest 5	PC 99.90		
Elvira	Amiga 59.90	PC 99.90	PC 69.90
Red Baron	Amiga 59.90	PC 99.90	
Savage Empire	Amiga 59.90	PC 99.90	
Das Boot	PC 99.90		
Exterminator	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90
Welltris	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90 C-64 39.9
Wolfpack	Amiga 59.90	PC 99.90	
Great Courts 2	Amiga 69.90		
Fant. World Dizzy	Amiga 19.90	ST 19.90	C-64C 14.90

Fast geschenkt - oder?! Euer T.S. Datensysteme-Team

Colossus Chess X

Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA **39.90**

Thunder Strike

ASM-Hit aus 9/90 Seite 38: "Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt **39.90**

The World of Turrican

Morgul, der Herr des Schreckens und des Grauens ist zurück. Die Welt, die er in Angst und Terror versetzt zittert vor ihm. Ein einzelner Kämpfer tritt gegen ihn an - Sie sind Turrican. 13 Schwierigkeitsstufen mit über 1300 Bildern. 10 High-tech Waffensysteme, 20 verschiedene 50 unterschiedliche Monster und Außerirdische. Das beste C64-Spiel dieses Jahres, schreibt C&VG. Amiga: **39.90** C64 Disk: **26.90**

TS Datensysteme

Silent Service
Bestimmt kenne Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. AMIGA/ATARI ST **29.90**

The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt ~~.....~~ für nur **29.90** für Ihren AMIGA bekommen können!



P47 Thunderbolt

Die ASM schreibt in 3/90 S.10: Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein." Auch unser Preis ist ein Hit: Schlappe **29.90** für ATARI ST

Die totalen Preis-Hämmer für C-64

Afterburner	Cass 19.90	Soccer Mania	Disk 29.90
Grand Monster Slam	Cass 9.90	(Fußball-Spiele-Pack)	Disk 19.90
3-D-Pool	Cass 9.90	Skyfox 2	Disk 29.90
E-Motion	Cass 14.90	Black Tiger	Disk 14.90
I Alien	Cass 5.90	Troll	Disk 14.90
Defender ot. Crown	Cass 14.90	Bomb Jack 1 & 2	Disk 14.90
19 Boot Camp	Cass 9.90	Paperboy (der HIT)	Disk 14.90
Dark Castle	Cass 9.90	Dark Castle	Disk 14.90
ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9.90	Plasmatron	Disk 14.90
Lifeforce	Cass 5.90	Summergames 1	Disk 14.90
Red Arrows (Flugsimulator)	Cass 9.90	Sixpack Vol 2	Disk 19.90
TETRIS (der HIT)	Cass 9.90	Silverdisk (2-Spiele Pack)	Disk 14.90
Traxxon	Cass 5.90	Discovery	Disk 14.90
		Mandragre	Disk 14.90

Premier Collection III

Eine neue Superspielesammlung aus Archipelagos, Quadrilien, Cynberoid II und Battleships. Für Amiga und Atari ST zum günstigen Preis von nur **39.90**

Der Klassiker für Atari ST

Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die **Doomsday Papers** an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen.....

HACKER II
The Doomsday Papers

unser Preis jetzt: **19.90**

Audlich Frühling - auch bei uns!
z.B. mit *Leunings* für Amiga 59,90
Hard Driving 2 PC 79,90; Au./ST 59,90
Links (vorerst nur PC) 99,90
Shanghai PC 99,90 (audre ???)
Euer T.S. Datensysteme-Team

Never mind

Wenn die ASM in 2/90 S.89 schreibt: So spannend, so herausfordernd war bislang selten ein Actionspiel mit dem gewissen Touch an Strategie." **19.90** Bei uns für AMIGA jetzt für.....

Tower of Babel

Strategie pur für Ihren ATARI ST Die ASM schreibt in 3/90 S.66: "Gutes, intelligent aufgebautes Spiel." Wir schreiben: Kostet für Ihren ST nur **29.90**

Falcon & Mission Disk

Sie wollen einen der schnellsten Simulatoren mit spitzen Grafik und vielfältigen Möglichkeiten? Wir haben den legendären FALCON für AMIGA und ATARI ST jetzt nur **49.90** und die Mission-Disk 2 haben wir für **29.90**.

Schneider CPC Hits!!!
Super Hang On Cass 9.90
3-D-Pool Cass 14.90
Vera Cruz Deutsch Cass 9.90
Strike Force Harrier Cass 9.90
Harddrivin' Cass 9.90
Tetris Cass 19.90
Vera Cruz Deutsch Cass 5.90
Mandragore Cass 9.90

Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST **39.90** AMIGA

AMIGA Fun



AMIGA FUN 5/91

Bei AMIGA FUN handelt es sich natürlich nicht um ein Computerspiel, sondern um ein Diskettenmagazin, wie sie jetzt schon immer häufiger im Zeitschriftenhandel zu sehen sind. Auf AMIGA FUN erscheinen jeden Monat ein oder zwei Spiele,

die oft den herkömmlichen Games im Softwareladen um nichts nachstehen. Dieses Mal liegt mir die Ausgabe 5/91 vor. Also schnell die gut aufgemachte Verpackung geöffnet, das Poster mit der Anleitung herausgeholt und durchgelesen. Hm, zwei Spiele scheinen auf der beiliegenden Diskette zu sein, einmal ein Taktik- und zum zweiten ein Denkspiel. Nun gut, eben mal keine Action. Movém, so der Name des Taktikspiels ist ein Verschiebespiel a la "Sokoban", bei dem die richtigen Steinchen auf die dafür vorgesehenen Plätze geschoben werden müssen. Wer nun meint, daß einem dabei die Füße einschlafen, ist falsch gewickelt. Gespielt wird nämlich gegen die Zeit, dabei

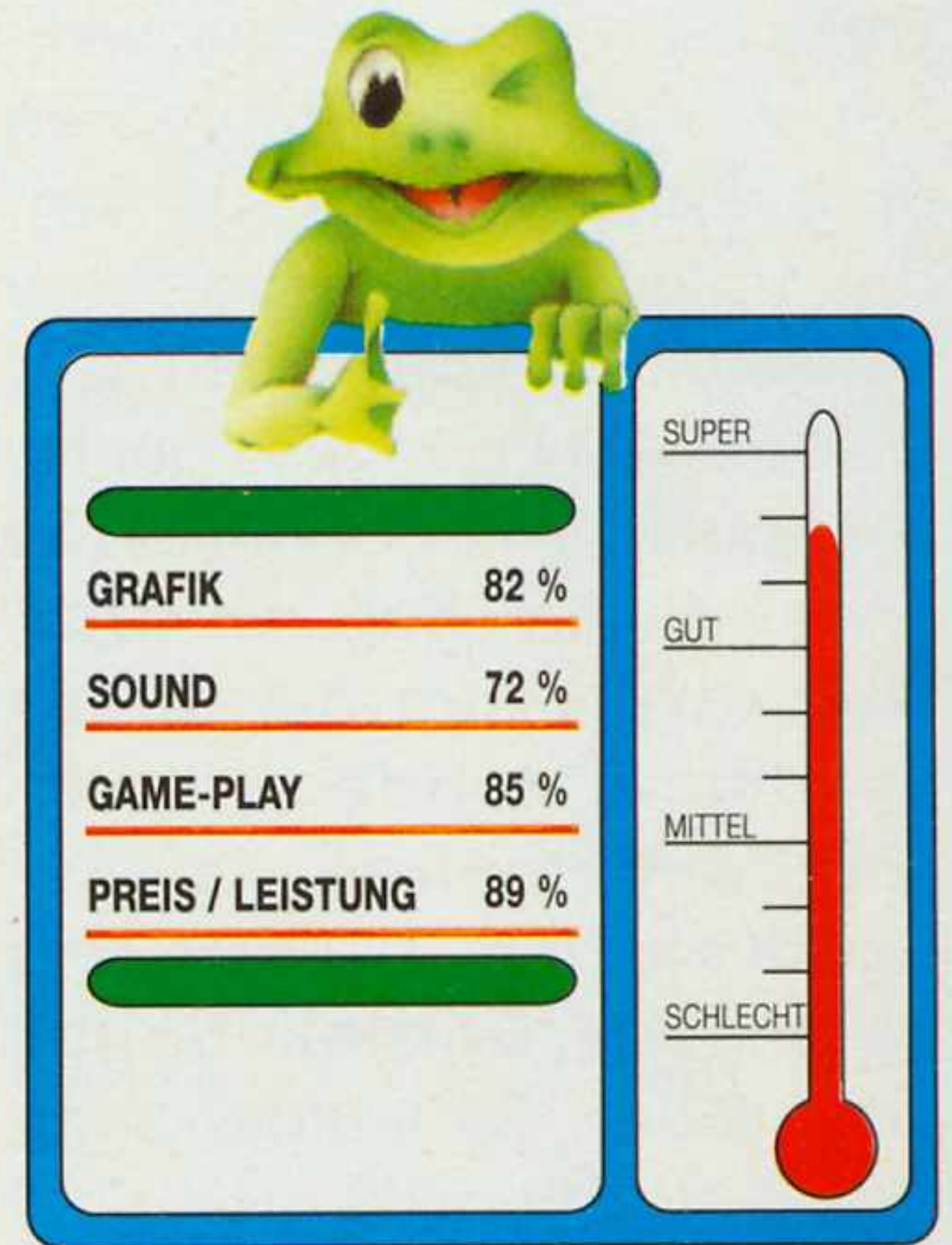
kommt man ganz schön ins Schwitzen, da die meisten der Levels ziemlich anspruchsvoll sind. Die Grafik sieht sehr nett aus, auch beim Sound wurde nicht gespart - kein Wunder, das Spiel stammt ja auch vom Programmierer von "Crazy Sue" (AMIGO!-Ausgabe 1/91). Die Motivation steigt von Level zu Level, es wird dabei immer schwieriger, die Aufgabe in der vorgegebenen Zeit zu meistern. Eine Highscoreliste für jede Aufstellung bietet einen zusätzlichen Anreiz. Mit einem eingebauten Editor können sogar eigene Levels erstellt werden.

Doch nun zum zweiten Spiel: Pick Out.

Das Spielprinzip ist relativ einfach - auf dem Bildschirm erscheinen eine Anzahl von verdeckt aufgelegten Karten. Klickt der Spieler eine Karte an, so wendet sie sich, klickt er zwei gleiche Karten an, so verschwindet das Kartenpaar. Der Spieler ist dem Ziel damit schon etwas näher, das darin liegt, alle Karten vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Verschie-

dene Grafiksets sind verfügbar, es können die unterschiedlichen Optionen eingestellt werden (1/2-Spieler Modus etc.).

Insgesamt gesehen muß ich sagen, daß sich der Kauf von AMIGA FUN sicherlich lohnt, vor allem wenn man den sehr niedrigen Preis bedenkt.



NEWS

ANWENDERPROGRAMME FÜR C-64

LOGO - A LANGUAGE FOR LEARNING
EINE EINFACH ZU ERLERNENDE COMPUTERSPRACHE, DIE KINDER UND ERWACHSENE BEIM DENKEN UNTERSTÜTZT INTERAKTIV, FÜR ANFÄNGER UND EXPERTEN GEEIGNET BENUTZERFREUNDLICH, STARKE FARBGRAFIKEN.
LEARNING CAN BE FUN ... LEARNING IS FUN WITH LOGO.
AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH C-64 DISK FÜR NUR **29,90**

Kick Off 2
Also dazu müssen wir Ihnen kaum was sagen! Der Fußball-Hit für AMIGA: **39,90**

Grafik für jeden AMIGA!!!
Daß Ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, - und daß gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind auch, - sicher haben Sie von DELUXE PAINT von Electronic Arts gehört. Den alten Preis dürfen wir Ihnen leider nicht nennen, aber daß DELUXE PAINT bei uns nur **39,90** kostet, können Sie uns ruhig glauben.

Deluxe-Strip-Poker
Eine verdammte heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie cool bleiben können, wenn die Damen blühen? Jetzt nur **29,90**

Lords of Conquest
Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur **19,90**

Disketten zu Hit-Preisen
Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für
5.25" 10 St. 5,90 3.5" 10 St. 9,90
100 St. 55,90 100 St. 89,90
Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch mal an!

DONKEY KONG
Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für **Jeden C-64!** Einfach anstecken, und KONG jumpst original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur **DM 9,90**

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON 09 11 / 28 82 86

Starglider 2
Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte **aber** nur was für Leute mit Köpfchen!
ATARI ST 29,90 AMIGA 29,90

X-OUT für ATARI ST
Hit in der ASM 1/90 Seite 6. Natürlich tolle Action und von uns den Super-Preis: **29,90**

Der Hit: E-MOTION
Die ASM schreibt im Test: "Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen." Natürlich gab's den Hitstern. Bei uns gibts dazu den niedrigen Preis: Für **AMIGA oder ATARI ST nur 25,90**

Stunt Car Racer
Wenn Sie tolle Strecken, Action und Hektik suchen, dann haben wir das richtige für Ihren ATARI ST: **29,90**

FIRST WORD - THE WORD PROCESSOR FOR YOUR C-64
EINE STRUKTURIERTE EINFÜHRUNG IN EINES DER BEDEUTENDSTEN TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMME. TEXTE VERÄNDERN, VERSCHIEBEN, TEXTVERARBEITUNG IN JEDER VON IHNEN GEWÜNSCHTEN FORM. **FIRST WORD DER UNERLAßLICHE RATGEBER NICHT NUR FÜR BERUF UND BÜRO, SONDERN AUCH FÜR ZUHAUSE.**
AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH C-64 DISK FÜR NUR **29,90**

Elite für ATARI ST
Mehr müssen wir sicher nicht sagen, außer vielleicht den Preis: **39,90**

SOLOFLIGHT
Der Flugsimulator von Microprose. Komplett DEUTSCH für jeden C-64 Cass. **9,90** Disk. **14,90**

3-D-Pool
Billiard pur mit Super-Grafik für ATARI ST oder AMIGA bei uns nur **19,90**

PASCAL 64
DIE MODERNE PROGRAMMIERSPRACHE MIT DER EFFIZIENTESTEN PROGRAMMSTRUKTUR. STRUKTURIERTE PROGRAMME, WIE PASCAL 64, SIND WEIT EINFACHER ZU VERSTEHEN ALS HERKOMMLICHE PROGRAMME. **PASCAL 64 IST 10 BIS 20MAL SCHNELLER ALS BASIC**
AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH C-64 DISK FÜR NUR **29,90**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Airborne Ranger
Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige **DM 39,90**

READ-WRITE ERROR???
Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues **NaBreinigungssystem** für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! **Jetzt nur 7,90**

Bestellung + Info Anforderung
 Hiermit bestelle ich für meinen Computer per **Nachnahme** (+ Kosten 5,90) per **Scheck** (+Kosten 2,50)
 Stück **NaBreinigungssystem** für () 3.5" () 5.25" nur je **DM 7,90**

Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an:
T.S. Datensysteme - Postf. 837148 - 8500 NURNBERG 83 Fax 0911/268973

Die Accolade-Leute veröffentlichen zur Zeit so viele hochqualitative Spiele, daß ich einfach mal mit der liebenswürdigen Nadia Singh, dem freundlichen PR-Mädchen, reden mußte, um für Sie in Erfahrung zu bringen, welche Bonbons in der nächsten Zukunft zu erwarten sind. Laßt uns in einer echten Kampfstimmung mit Gunboat den Anfang machen, einer Flußschlacht-simulation. Die PC- und Amiga-Spieler sind die Elite der Spielestars, da nur sie Möglichkeit haben werden, Erfahrungen mit der ersten Flußsimulation zu gewinnen, die auf Ereignissen beruht, die wirklich in Vietnam, Kolumbien und Panama stattfanden. Die Amiga-Version haben wir wiederum beiseite gelassen, weil sie wohl genauso gut ist. Die Grafik der PC-Version ist ungewöhnlich gut, nicht nur, weil es sich um 3D- Grafik handelt, sondern weil Bitmap-Methoden angewandt wurden, die eine sehr detaillierte Darstellung mit sich bringen. Es wurden sorgfältige Nachforschungen über die Kriegswaffenausstattung angestellt, wobei die Auswahl von MZHB-Maschinengewehren mit Kaliber 50 bis zu Granatwerfern reicht. Eine "Fischaugenlinsen"-Perspektive bringt noch mehr Realismus in den Einsatz, da man alles um sich herum sehen kann. Ein Übungsmodus hilft, wenn er benutzt wird, es zu schaffen, wenn es wirklich zur Sache geht.

In diesem Monat können sich die ST-Besitzer freuen, da sie zugleich mit den Amiga-Fans die klassische Brettspielversion von Stratego spielen können. C64-Süchtige müssen, so fürchte ich, noch bis Juni warten.

Wie im traditionellen Spiel hat jeder Gegner eine vierzigteilige Armee zur Verfügung, einschließlich eines Spions, sechs Bomben und einer Flagge. Die Idee besteht darin, daß jede Seite eine Verteidigung und eine Offensive aufbauen muß; der Gewinner ist derjenige, dem es zuerst gelingt, sich die Flagge des Gegners zu schnappen.

Nadia erzählte Play Time, daß Stratego Teil der Politik von Accolade ist, sich auf den Bereich der für den Computer umgewandelt ein Brettspiele auszudehnen. Das Spiel wirkt vielversprechend, da es eine Mischung aus Aktions- und strategischen Spielen darstellt.

Die PC-Version von Altered Destiny liegt uns schon vor, die Amiga-Version kommt diesen Monat heraus und ist erwähnenswert. Wenn man dieses Spiel durchspielen will,



braucht man eine wilde Phantasie, deshalb geben Sie mir bitte keine Schuld, wenn ich Ihnen nicht sage, wie verrückt das Ganze ist.

Was ich von der Amiga-Version gesehen habe, scheint auf dem PC grafisch verbessert zu sein. Eine bizarre Vegetation, seltsame Figuren und eine ungewöhnliche Tierwelt in einer phantastischen Umgebung. Das Ganze beginnt ganz harmlos damit, daß sich PJ und seine Frau auf eine gemütliche Nacht einstellen, indem sie ein Filmfestival im Fernsehen anschauen. Das Fernsehgerät entscheidet jedoch selbst, was es vor hat und nicht

umgekehrt, und es betritt eine seltsame Welt innerhalb des Gehäuses, wo es die Aufgabe hat, einen heiligen Edelstein zu finden. Nun ja, das klingt mir alles ein bißchen zu albern, aber man muß auch die Geschmäcker anderer Leute berücksichti-

gen. Zumindest ist die Grafik phantasievoll.

Ein anderes Spiel in der Reihe der Unsinnsspiele verdient einen Preis für das Spiel mit dem dümmsten Thema des bisherigen Jahres. Es ist zumindest eines der verrücktesten Accolade PC-Spiele, die ich seit langer Zeit gesehen habe. In "Search for the King" spielt Les Maney mit, der versucht, die fallenden Einschaltquoten seiner TV-Shows dadurch anzuheben, daß er demjenigen Zuschauer eine Million anbietet, der den König des Rock und Roll findet. Die sich ergebenden Situationen sind lustig, aber ich halte nicht viel von der Grafik. Sie müssen

sich jetzt ihren eigenen Eindruck machen, nicht wahr? Das Spiel ist jetzt zu Ende.

Falls Sie auf der Suche nach etwas mehr Tiefgang sind, dann gibt es Conspiracy: die Deadlock-Akten sind auf den Weg zu Ihrer Straße. Accolade scheint diesen Monat eine ganze Flut von Spielen herauszugeben, und dies ist eines von ihnen. Dieses Spiel darf den Ruhm für sich beanspruchen, daß es das erste voll digitalisierte Abenteuerspiel mit 256-farbiger Videoqualität ist. Es ist auf Französisch, auf Deutsch und auf Englisch erhältlich, die Örtlichkeiten sind variabel und mit über 350 digitalisierten Bildern alleine von New York sehr detailliert. Es handelt sich um einen Thriller in Hitchcock-Manier, der ursprünglich in Manhattan stattfindet und bei dem man in eine Verschwörung zum Sturz der Regierung verwickelt wird. Sie sind natürlich unschuldig, um dies jedoch beweisen zu können, müssen Sie die Dreadlock-Akten finden. Die Handlung ist so tiefgehend, daß die Grundlage für einen Roman definitiv vorliegt, aber auch das Spiel selbst hat sehr viel zu bieten, wie beispielsweise digitalisierte Klangeffekte und eine passende musikalische Untermalung, so daß es sich lohnt, sich für dieses Spiel auf den Weg zu machen. Der einzige Wermutstropfen besteht darin, daß es bisher nur für PC herausgekommen ist und keine Pläne vorliegen, es auch an andere Formate anzupassen. Nach all diesen Verdächtigungen, Aktionen und Intrigen werden Sie es



colade

nötig haben, sich zu entspannen und von Accolade kann man sagen, daß sie scheinbar für jeden Geschmack ein Spiel entworfen haben. Pro-Sport Challenge ist genau der richtige Job, ein Kombipaket, welches The Cycles, Powerboat, Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf und Old Jack's Courses of '89 enthält. Obwohl bei einigen dieser Dinge der Mund etwas voll genommen wurde, enthält es doch ein breites Spektrum sportlicher Möglichkeiten, in die man sich hineinsteigern kann, und wenn Sie danach nicht fit sind, werden Sie es niemals sein. Es wird Sie freuen, daß es jetzt für alle Formate außer ST herausgekommen ist.

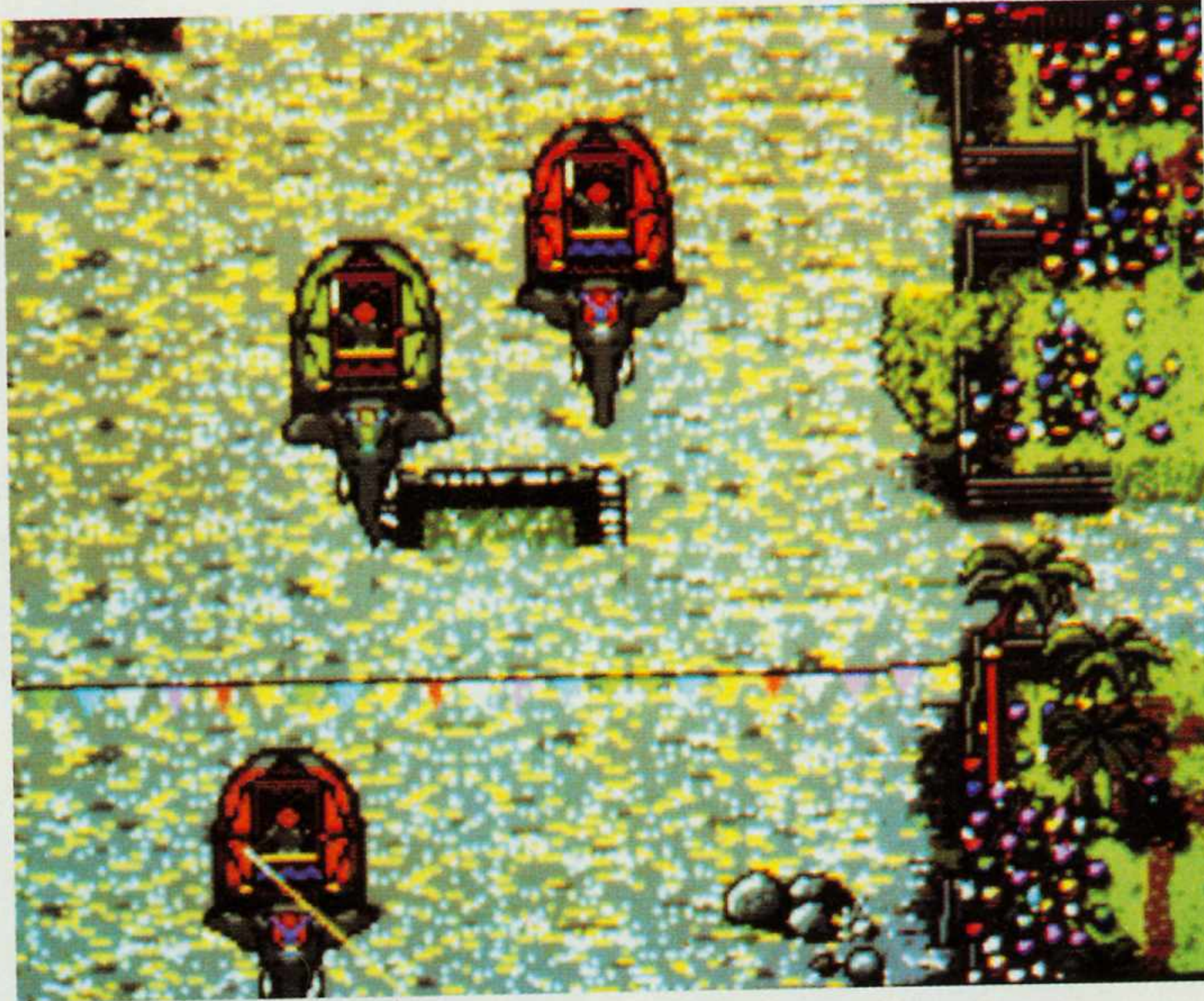
Elite und US Gold haben kürzlich Golfturnierspiele herausgebracht und Accolade ist auch auf diesen fahrenden Zug aufgesprungen.

Kürzlich wurde ein anderes Golfspiel veröffentlicht, welches sich wieder einmal auf die Fähigkeiten von Jack Nicklaus konzentriert - diesmal in den US Open. Das vierte Spiel der Serie ist kompatibel mit den anderen Disks und bringt einige Kurse mit besonderen Herausforderungen. Beispielsweise gibt es in Oakmount über 200 Bunker; man muß versuchen, so schnell wie möglich aus ihnen herauszukommen. Es gibt viele Hindernisse, wie beispielsweise Wasser, welches in einem doppelt terrassenförmigen Grün vorkommt.

Wie ich bei Accolade drüben war, sah ich auch einen

alten Freund. Die ersten Test Drive-Produkte haben sich offensichtlich mehr als eine Million mal verkauft. Test Drive II kam für den ST vor kurzer Zeit heraus, kurz danach erschien die Test Drive III-Version für den PC.

Die allerneuesten Modelle sind zu sehen, besonders atemberaubend ist der 225 MPH schnelle Chevrolet CERV III. Auch die Pinnaferina Mythos sind ausschließlich für die Schnellstraße bestimmt; obwohl sie einen Klang wie



ein unanständiger Eiscremenachtisch haben, werden sie doch von einer 378 PS starken Maschine angetrieben. Alle haben das gleiche Ziel, nämlich ihre Spuren in die neu gebauten Straßen einzubrennen. Die Bitmap-Grafiken und das digitalisierte Interior der Fahrzeuge sehen sicherlich viel sauberer aus, als das Innere meiner alten Klapperkiste, doch um ehrlich

zu sein, hat mich der Inhalt des Spiels mehr beeindruckt, als die Grafik. Es sind viele Etappen zu passieren und falls Sie es schaffen, die Uhrzeit oder den Computer zu schlagen, sind Sie auf der richtigen Straße (bekommen Sie sie?). Die Möglichkeit, Ihr Endziel auf verschiedenen Wegen erreichen zu können, macht dieses Spiel ein wenig anders als andere Rennspiele. Es gibt Sackgassen, die

Rückwärtsfahrfähigkeiten erfordern und offensichtlich einen Zeitverlust bedeuten, da man umkehren und eine andere Strecke finden muß. Es wird Ihnen gefallen, die Art des Terrains auszuwählen, auf dem Sie sich bewegen wollen - sogar holprige Wege abseits der Hauptstrecke sind möglich, falls Sie das gerade möchten.

Hier können Sie am Tag oder bei Nacht und unter scheinbar allen

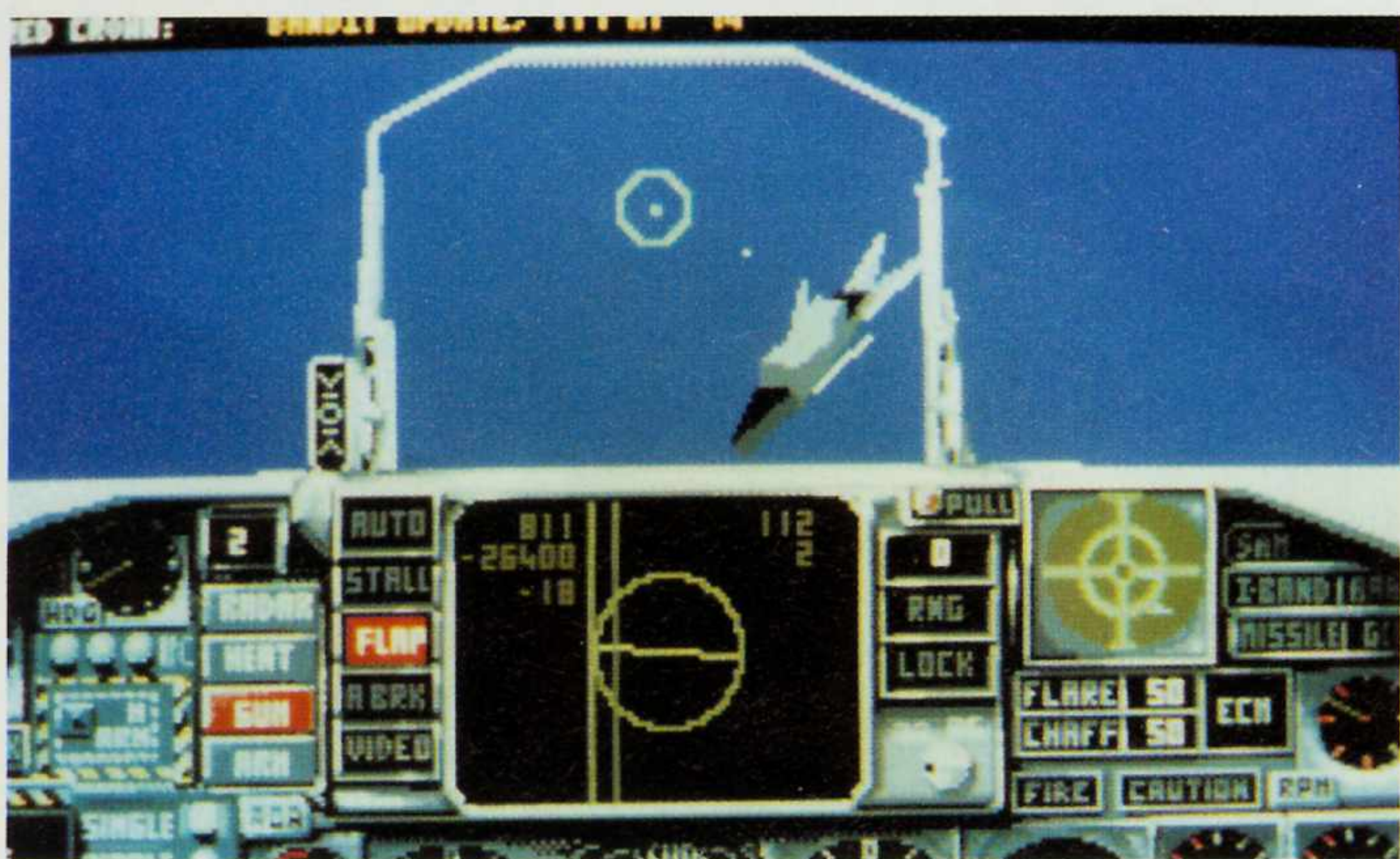
Wetterverhältnissen fahren und dabei noch auf alles Mögliche treffen - von Wasserfällen bis zu Zugkreuzungen. Der Rennfanatiker muß sich nicht mit Test Drive III begnügen. Die Spiele California Challenge, Supercars, European Challenge und Muscle Cars wurden alle kürzlich herausgegeben. Es scheint, daß die Liste der kürzlich erfolgten Accolade-

Veröffentlichungen endlos ist. MIRRORSOFT startet mit MANIA einen Versuch, sein Image aufzupolieren; Mirrorsoft hat gerade eine neue Marke mit dem Namen Mirror Image eingeführt. 16-Bit-Spiele aus der ganzen Bandbreite der Mirrorsoft-Marken werden zusammen mit Qualitätsprogrammen von anderen Softwarehäusern unter dieser Marke neu verpackt und alle zu einem Budgetpreis verkauft. Mirror Image startet mit der Veröffentlichung von Klassikern, wie Defender of the Crown, Rocket Ranger, Speedball und Carrier Command. Alle Programme sind jetzt für ST-, Amiga- und PC-Format verfügbar. Das Ziel ist, danach pro Monat zwei Spiele herauszubringen. Mirrorsoft arbeitet auch an einem aufregenden Renn- und Verfolgungsprogramm, welches unter dem Namen Killing Cloud läuft. Das Spiel ist im 21. Jahrhundert angesiedelt; harmlose Federwolken sind eine ferne Erinnerung in San Francisco, welches unter einer niederdrückenden Masse aus giftigem Teer eingeschlossen ist und diese Wolke hätte tödliche Auswirkungen, wenn sie erscheinen würde, da sie bereits die halbe Bevölkerung erstickt hat. Die Polizeioffiziere hätten sich nicht verpflichtet, wenn sie gewußt hätten, daß sie sich mit tödlichen Verbrechen wie diesem beschäftigen müssen, aber das Leben ist hart. Das Spiel ist jetzt für PC, Amiga und ST erschienen.

Auch Robozone spielt im nächsten Jahrhundert. Unglücklicherweise ist das Einzige, was es mit Robocop gemeinsam hat, ein mit Action vollgepackter Knaller, bei dem der Bildinhalt seitlich gescrollt wird. Das Verderben kommt in Form von Robotern, die in dieser Zeit Pollutants genannt werden und verheerende Schäden in New York City verursachen. Sie schmelzen alles Metall nieder, an welches sie ihre Hände bekommen können. Das Spiel kommt erfreulich daher und scheint auch schnell abzulaufen, was für ein Spiel dieser Art immer wichtig ist. Es wird auch zu

einem späteren Zeitpunkt dieses Jahres in allen Formaten herauskommen. Ein anderes futuristisches Stück, welches bald veröffentlicht werden soll, ist

Back to the Future III. Marty McFly ist unterwegs, um den Doc wieder einmal vor seinem eigenen Wahnsinn zu retten, er kommt ihm bei einem Ausflug in den Wilden Westen zur Hilfe. Er ist dieses Mal wirklich ausgeflippt und hat sich in die Frau seiner Träume verliebt, und hofft, sie zurück in seine eigene Zeit mitnehmen zu können. Es gibt da nur ein Problem; dem De Lorean ist der Treibstoff ausgegangen. Ein Knaller anderer Art; es gibt auch ein Pferderennen und Spaßsequenzen wie eine Kuchenschlacht. Das Spiel ist



in allen vier Formaten erschienen, und wenn es auch nur halb so erfolgreich wie die Filme ist, dann wird es ein Bestseller.

Ebenfalls frisch von der Filmfassung ist Predator 2 abgeleitet. Sein Vorgänger war ein Megaschlager und es gibt keinen Zweifel, daß dieses Spiel auch einer sein wird. Die Geschichte spielt im verrückten LA des Jahres 1995. Sie spielen die Rolle eines guten Kerls inmitten kolumbianischer und jamaikanischer Drogenbösewichter. Sie stehen vor keiner einfachen Aufgabe: zuerst müssen Sie die Drogendrachen auslöschten und dann stehen Sie dem Predator selbst gegenüber, der wie ein gutaussehender durchschnittlicher Stutzer wirkt. Ein Knaller, bei dem der Bildschirminhalt seitlich gescrollt wird; was jedoch die Action noch aufregender macht, ist die Tatsache, daß es sich um 3D-

Grafik handelt. Sehen Sie sich nach diesem Spiel um, denken Sie aber daran, Unterwäsche zum Wechseln bereitzuhalten. Wenn Sie einen der in dieser Zeitschrift besprochenen Computer besitzen, können Sie dieses Spiel spielen. Ich wußte, daß irgendwo unter all diesen neuen Spielen das Kampfkunst-/Kriegsthema erscheinen würde.

Das erste Spiel ist Samurai, wenn Sie dieses Spiel jedoch einmal durchspielen wollen, müssen Sie sich mit Geduld wappnen, da es nicht vor Herbst in die Regale kommt und, so fürchte ich, C64-Besitzer werden ganz leer ausgehen. Im Jahre anno domini 2323 rächt ein junger Samurai den Tod seines Meisters durch die Hand

eines Dämonen, indem er durch die Zeit vorwärts zu einem seltsamen Land reist, in welchen Mutationswesen leben. Nur mit einem Schwert bewaffnet ist es eine tolle Aufgabe mit magischen Dimensionen. Der Spielverlauf sieht soweit sehr gut aus, da die Action in acht Richtungen gescrollt wird und die Seitenansichten dem Spiel zusätzliche Tiefe und Realismus bringen. Sie werden erfreut sein, zu erfahren, daß dieses Spiel von wesentlich höherer Qualität ist, als das Spiel mit der kleinen grünen Schildkröte.

Mirrorsoft hat sich auf Soundeffekte mit Mega-lo-Manie konzentriert, welche bald die Regale füllen sollen. Mehr als 1 Meg Speicher wurde für digitalisierte Stimmen vorgesehen, die fast Studioqualität erreichen. Dies bedeutet, daß man hören soll, aber nachdem dies die Aprilausgabe ist,

glaube ich, Mirrorsoft hat mich zum Narren gehalten. Das Spiel wurde von den gleichen Leuten entwickelt, die uns schon Wizball gebracht haben, die Grafik ist klar und amüsant. In dieser magischen Fabrik können Menschen aus irgendeinem von 9 Zeitaltern Dinge machen, die jenseits der Möglichkeiten ihres Zeitalters liegen; so können beispielsweise Höhlenmenschen Spitfire fliegen und Römer können Atombomben abwerfen. Wenn doch die Evolution auf diese Weise manipuliert werden könnte. Die Politiker könnten mit ein bißchen gesunden Menschenverstand handeln und ich könnte kochen lernen [huch, und Schweine könnten fliegen]. Entwickeln Sie die richtige Strategie und Sie werden an diesem Tag



wachen Stunden. Ihr Ziel ist es, das kleine Monster durch die Spielzeugstadt, den Park und den Weltraum zu geleiten. Es gibt so viele Dinge aufzusammeln, wie Hindernissen aus dem Weg zu gehen ist. Ich gebe diesem Spiel 100%, weil es so niedlich ist. Nur ST- und Amiga-Besitzer müssen jedoch das Wechseln von Windeln üben. Und zu guter Letzt, für alle sie, die Kriegshändler draußen, die die moderne Waffentechnik während der Golfkrise verfolgt haben, mit Reach for the Skies können Sie der klassischen Technologie des zweiten Weltkrieges fröhnen, wenn Sie hinter das Steuer deutscher und englischer Maschinen kommen. Spitfires, ME110; sie sind alle da. Das Spiel gibt Ihnen die

über drei Gegner aus dem Computer besiegen und über das leblose Universum herrschen, wo diese Schlacht um die Macht stattfindet. Der Frühling läßt mich an hüpfende Häschen und neues Leben denken. Ein Spiel, zu dem ich wirklich einen Bezug habe, ist Brat. Anders als die meisten Babys ist dieser kleine Engel eher in seinen Träumen ungezogen, als in seinen



Macht, die Geschichtsbücher umzuschreiben. Die Schlachten drehen sich um die wirklichen Konflikte, mit Ihrer Wahl bestimmen Sie die Tagesordnung in dieser Schlacht genauso, wie Sie Ihre eigenen Ziele auswählen können. Sie müssen bis zum Herbst warten, wenn Sie dieses Spiel durchspielen wollen.

Babys ist dieser kleine Engel eher in seinen Träumen ungezogen, als in seinen

MIRRORSOFT MANIA WANN WIKKOKZDEL

In einem Versuch, sein Image aufzupolieren, hat Mirrorsoft nun ein neues Label mit der Bezeichnung Mirror Image eingeführt. Die 16-Bit-Spiele, Marke Mirrorsoft, werden unter neuem Label zusammen mit qualitativ hochwertigen Programmen von anderen Software-Häusern neu verpackt und zu einem Sparpreis im Handel angeboten. Mirror Image gibt den Anstoß dazu mit der Freigabe der Klassiker Defender of the Crown, Rocket Ranger, Speedball und Carrier Command. Alle Programme sind jetzt im ST-, Amiga- und PC-Format erhältlich. Künftig sollen zwei Spiele pro Monat herauskommen.

Mirrorsoft arbeitet ebenfalls an einem aufregenden Programm mit Rennen und

harmlose, flockige Wölkchen kaum noch vorstellen in San Francisco, das unter einer drückenden Masse von giftigem Teer eingeschlossen ist; diese Wolke ist offenkundig tödlich, da bereits die Hälfte der Bevölkerung die Emissionen genossen hat. Die Polizisten hätten sich nicht zum Dienst verpflichtet, wenn sie gewußt hätten, daß sie es mit tödlichen Verbrechen dieser Art zu tun bekommen würden, aber das Leben ist nun mal hart. Jetzt sind die Versionen für PC, Amiga und ST erhältlich, aber vergessen Sie beim Spielen nicht, Ihre Gasmaske bereitzuhalten. Ebenfalls im nächsten Jahrhundert spielt Robozone. Leider ist das einzige, was es mit Robocop gemeinsam hat, der Umstand, daß es sich um ein mit Action vollge-

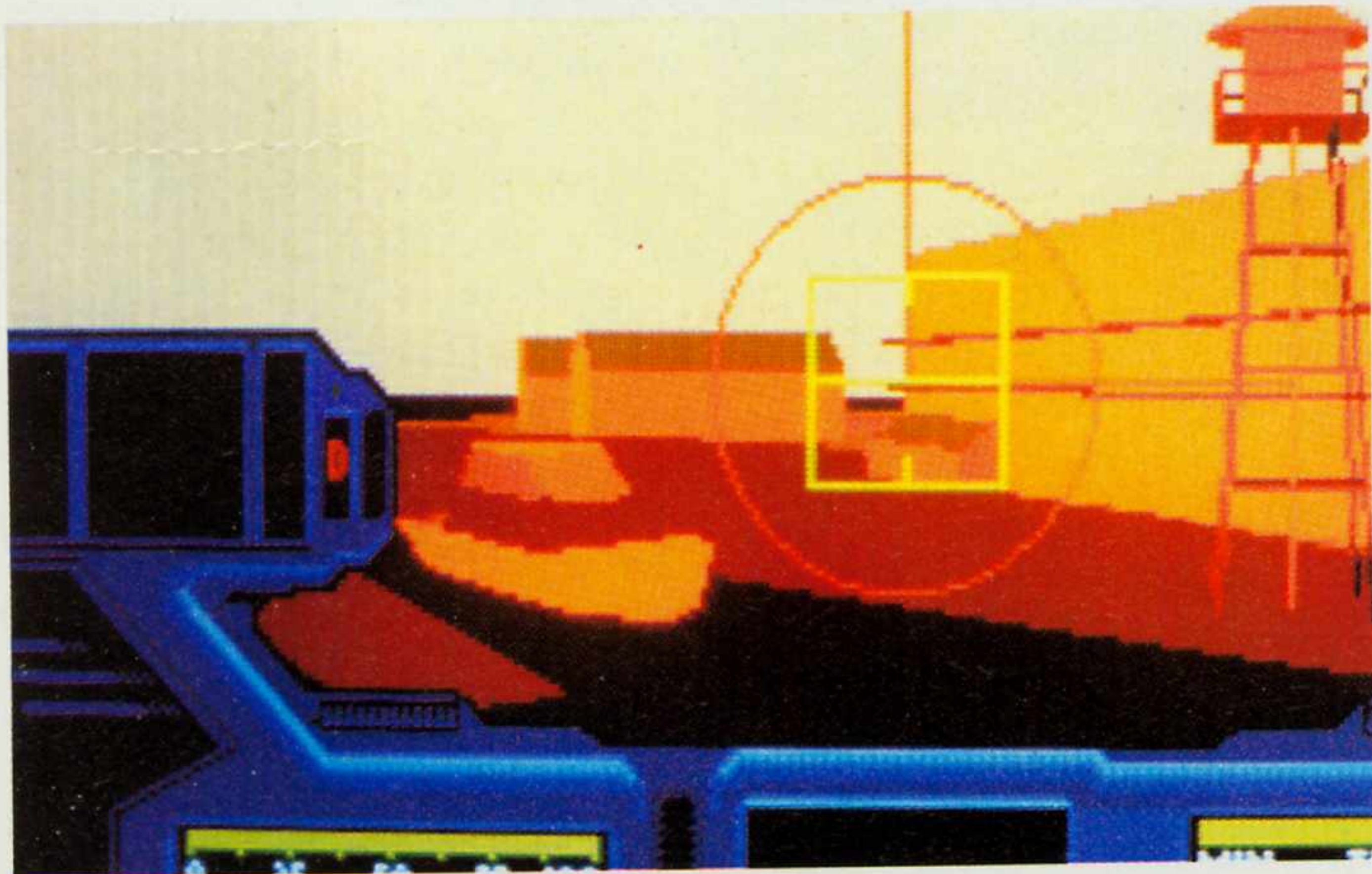
Robotern, die als Pollutants bezeichnet werden, Unheil in New York City planen, und die alles Metall zum Schmelzen bringen, das ihnen in die Hände gerät.

Das Spiel spielt sich ganz gut und läuft recht schnell, was bei einem guten Abknallerspektakel immer sehr wichtig ist. Gegen Ende des Jahres wird es auch in

Träume verliebt, die er in sein eigenes Zeitalter mitnehmen will. Es gibt aber ein Problem: DeLorean ist der Kraftstoff ausgegangen.

Ein Abknallerspiel mit einem Unterschied - es enthält auch ein Pferderennen und Juxsequenzen, wie einen Kampf von Elstern.

Das Spiel ist in allen vier Formaten freigegeben und

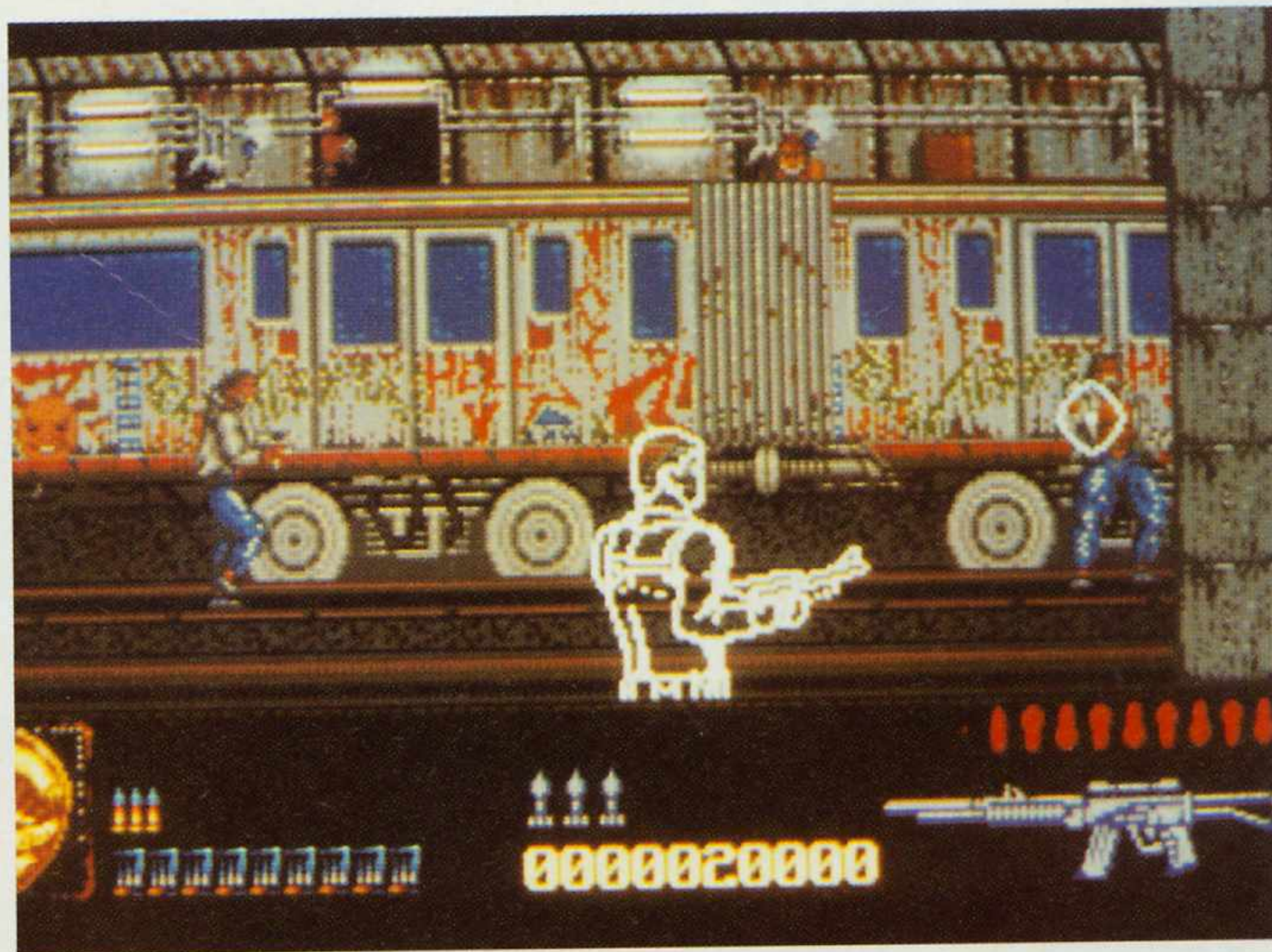


Verfolgungsjagden, das unter dem Namen Killing Cloud läuft.

Das Programm spielt im 21. Jahrhundert; man kann sich

packtes Abknallerspiel mit horizontalem Bildlauf handelt.

Die Umweltverschmutzung erfolgt diesmal in Form von



allen Formaten erhältlich sein.

Ein weiteres futuristisches Stück, das in nächster Zeit herauskommt, ist Back to the Future III. Marty McFly ist wieder mal unterwegs, um den Doc vor seiner eigenen Verrücktheit zu retten und kommt ihm bei einer Schießerei im Wilden Westen zur Hilfe. Er hat sich diesmal wirklich in der Zeit verrechnet und sich in die Frau seiner

wenn es halb soviel Erfolg hat, wie die Filme zuvor, dürfte es ein Bestseller werden.

Ebenfalls frisch aus dem Studio kommt Predator 2. Sein Vorgänger war ein Megahit und wir sind überzeugt, daß dieses Spiel ihm in nichts nachsteht.

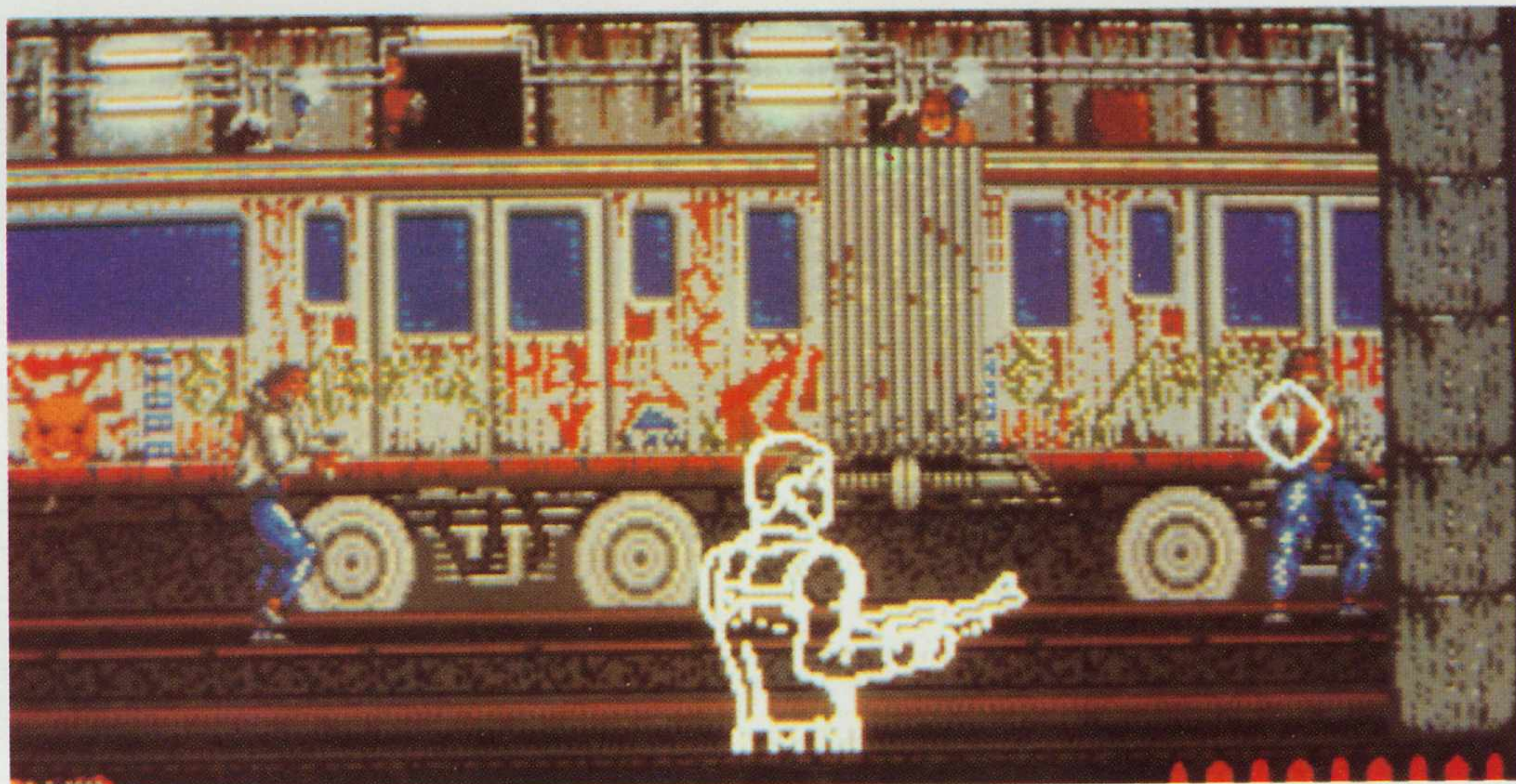
Sie spielen im kauzigen LA des Jahres 1995 die Rolle des edlen Jungen zwischen Drogensüchtigen aus

Columbien und Jamaica. Keine Kleinigkeit, die Sie da zu erledigen haben; erst mal müssen Sie den Drogenhändlern den Garaus machen, dann stehen Sie dem Predator selbst gegenüber, der wie ein besonders fieser Typ aussieht. Was bei dieser Knallerei mit horizontalem Bildlauf die Action noch grauenhafter wirken läßt, ist das 3-D-Feature. Passen Sie auf bei diesem Spiel, aber vergessen Sie nicht, eine Garnitur frischer Unterwäsche bereitzuhalten. Wenn Sie einen der Computer haben, für die wir in diesem Magazin Kritiken schreiben, können Sie dieses Spiel spielen. Ich hab's gewußt - irgendwo unter all diesen Spielen würde auch noch das Thema Kriegskunst / Kämpfer auftauchen. First Samurai heißt das Spiel, aber Sie müssen Geduld haben, wenn Sie das Spiel unter die Lupe nehmen wollen, da es erst im Herbst dieses Jahres in die Läden kommt und, wie ich fürchte, ohne C64-Version. Im Jahr

weit bessere Qualität aufweist als das andere mit den kleinen grünen Schildkröten. Mit Mega-Lo-Mania, das bald

Wenn man nur die Evolution wirklich auf diese Weise manipulieren könnte! Die Politiker könnten sogar mit

Ungeheuer durch Toy Town, The Park und Space World zu führen. Es gibt viele Gegenstände

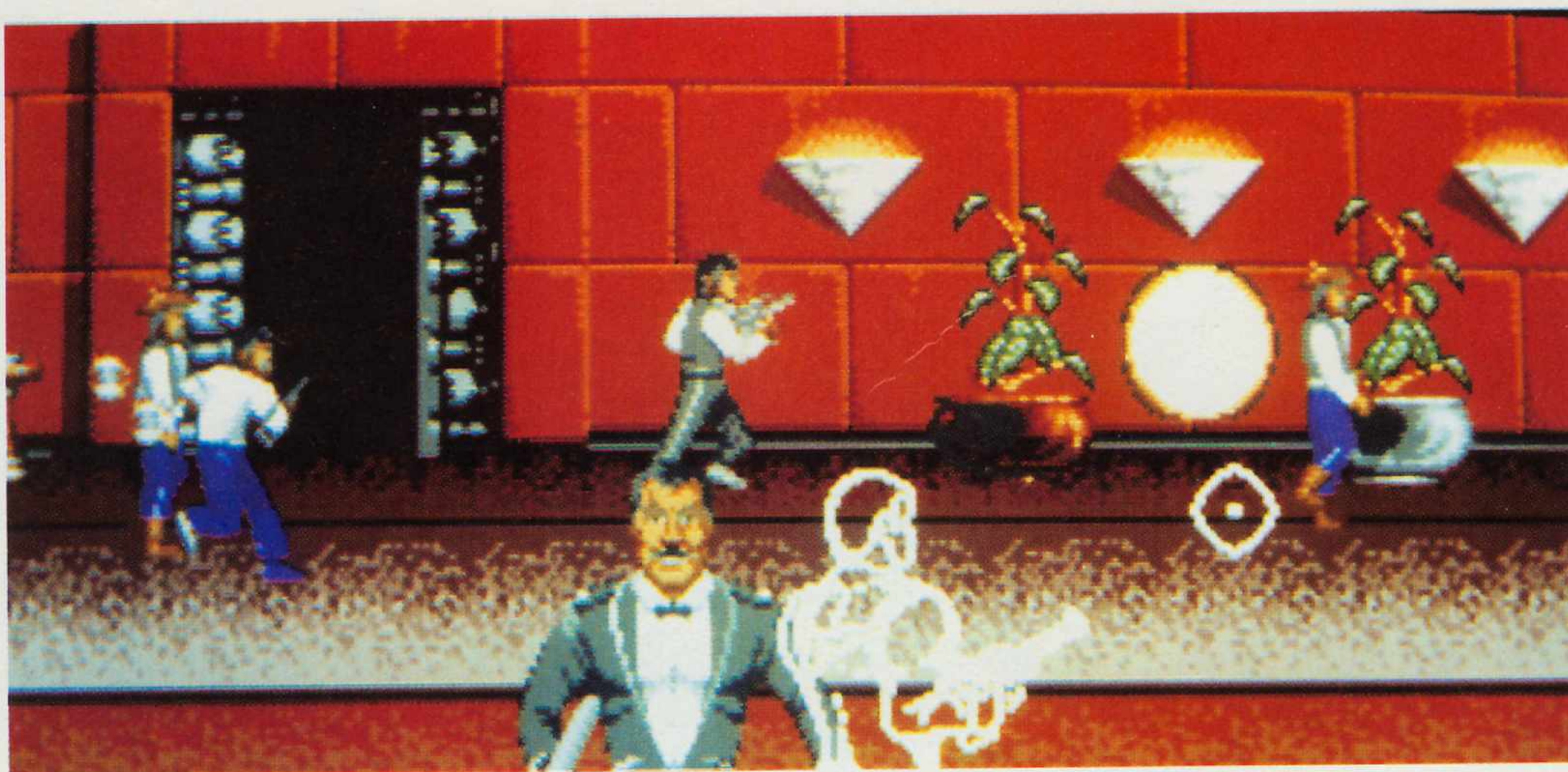


im Handel erhältlich sein dürfte, hat sich Mirrorsoft auf die Toneffekte konzentriert. Über 1 MB Speicherplatz wurde für digitalisierte Stimmen belegt, womit fast die Qualität eines Aufnahmestudios erreicht wurde. So steht es jedenfalls hier, aber da es sich um die

ein wenig gesundem Menschenverstand handeln und ich könnte kochen lernen. Entwickeln Sie die richtige Strategie: dann besiegen Sie drei Gegner am Computer und regieren das leblose Universum, wo dieser Kampf

aufzuheben und ebensoviele Hindernisse zu umgehen, aber ich würde das Spiel wegen seiner witzigen Art auf den ersten Rang setzen. Nur die Besitzer von ST und Amiga müssen Windeln wechseln Für alle Kriegstreiber - ich meine Sie da draußen - die während der Golfkrise moderne Waffentechnik verfolgt haben, bietet Reach for the Skies last not least klassische Kriegstechnik im Stil des 2. Weltkriegs, wobei Sie am Steuer von deutschen und englischen Maschinen sitzen. Spitfires, Me 110 - alles, was Sie nur erträumen! Im Spiel sind Sie in der Lage, die Geschichtsschreibung zu ändern.

Die Schlachten finden um den eigentlichen Konflikt herum statt, aber bei diesen Kämpfen ist wählen an der Tagesordnung, da Sie Ihre eigenen Ziele festlegen können. Sie müssen aber bis zum Herbst warten, um in dieses Spiel einsteigen zu können. Selbstverständlich folgen Kritiken über diese Spiele in den weiteren Ausgaben von Play Time; haben Sie also bitte etwas Geduld!



2323 rächt ein junger Samurai den Tod seines Herrn durch die Hände eines Dämon, indem er in ein künftiges Zeitalter, in ein exotisches Land mit mutierten Lebewesen reist. Nur mit einem Schwert bewaffnet, ist das ein guter Job - echte Zauberei. Soweit läuft das Spiel recht gut, da die Action am Bildschirm auf achterlei Weise gerollt werden kann, und die Seitenansicht dem Spiel Tiefe und Wirklichkeitsnähe verleiht. Sie werden erfreut feststellen, daß dieses Spiel eine

Aprilausgabe handelte, denke ich, daß Mirrorsoft mich auf den Arm nehmen wollte. Das Spiel wurde entwickelt von denselben Leuten, die uns Wizball beschert haben und bietet klare und witzige Grafik. Bei dieser Zaubrerfabrik kann eine Person, die aus einem von neun Zeitaltern stammt, Handlungen ausführen, die nicht dem Stil ihres Zeitalters entsprechen; so können Höhlenbewohner z.B. Spitfires fliegen und die alten Römer mit Atomwaffen umgehen.

um die Macht stattfindet. Der Frühling weckt in mir die Vorstellung von hakenschlagenden Karnickeln und neuem Leben. Brat ist ein Spiel, das ich wirklich damit in Verbindung bringen kann, daß ich seit kurzem kleine Füße im Haus herumtapsen hören darf. Im Gegensatz zu den meisten Babies, und mein Sohn Christopher ist dabei keine Ausnahme, ist dieser kleine Engel in seinen Träumen ungezogen, nicht etwa in der Zeit, in der er wach ist. Ihr Ziel ist es, das kleine

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

ATOMINO	38,90
BAT DT.*	54,90
BIG BUSINESS DT.*	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT.*	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
EDITION ONE	49,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	47,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.*	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK *	37,90
N.A.R.C. DT.	49,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	38,90
NIGHTBREED ACTION DT.	37,90
NIGHTSHIFT DT.*	37,90
NORTH AND SOUTH DT.*	37,90
OIL IMPERIUM DT.	49,90
PANG DT. CARTRIDGE *	47,90
PIRATES	58,00
POOLS OF RADIANCE	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	37,90
PUZZNIK	64,90
RALF GLAU EDITION DT.*	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	38,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	47,90
RINGS OF MEDUSA DT.	49,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	37,90
SARAKON DT.	59,90
SECRET OF SILVERBLADES	49,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	37,90
SILENT SERVICE	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARFLIGHT DT.	37,90
STRIDER 2 DT.	38,90
SUMMER CAMP	39,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	45,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TESTDRIVE 2	25,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	37,90
TIE BREAK DT.	49,90
T O K I DT. CARTRIDGE *	45,90
TRANSWORLD DT.	37,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT.	38,90
TWINWORLD DT.	69,90
ULTIMA 6	37,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WARLOCK THE AVENGER	38,90
WELLTRIS DT.	49,90
WHEELS OF FIRE	37,90
WORLD CHAMP. BOXING	54,90
ZAK MC KRACKEN DT.	37,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLIMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OF HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
4 D SPORTS DRIVIN DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX DT.	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT.*	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DUNGEONMASTER DT.*	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.*	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LOSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X *	39,90
GREAT COURT 2 DT.*	69,90
HARD DRIVIN 2	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.*	65,90
LEXICROSS DT.*	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LOOM DT.	69,90
LORD OF THE RINGS VGA	85,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
N A M *	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.*	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	84,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

AB SOFORT : HEUREKA LERNSOFTWARE
 FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
 LISTE ANFORDERN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
 Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50
 Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRBUS 320 DT.*	72,90
ATOMINO	59,90
BACKGAMMON DT.	54,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT.	69,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BLUE MAX 1 MB	72,90
BRAT	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.*	65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90
DELUXE PAINT	119,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUCK TALES DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.	69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LOSUNG DT.	13,90
EXTERMINATOR DT.	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT.*	69,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F29 RETALIATOR	64,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT.*	69,90
GEM X *	39,90
GHEGHS KHAN DT.	89,90
GODS DT.*	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HUNT FOR RED OCTOBER	59,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSECTS IN SPACE	59,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90
KILLING CLOUD *	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB	85,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
LUPO ALBERTO *	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	65,90
MIG 29 DT.	89,90
M.U.D.S. DT.	85,90
N A M *	69,90
NINE LIVES *	49,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.*	65,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POLICE QUEST 2 1MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.*	39,90
PYRAMAX *	54,90
QUEST FOR GLORY 2 *	85,90
RALF GLAU EDITION DT.*	74,90
RAILROAD TYCOON DT.*	69,90
RETURN OF MEDUSA DT.*	69,90
REVELATION	49,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90
SKI OR DIE DT.*	65,90
SPACE ASSAULT DT.	54,90
SPEEDBALL 2	65,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STARFLIGHT	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	89,90
TESTDRIVE 2	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90
THE POWER *	39,90

ATARI/AMIGA

THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
TYPHOON OF STEEL 1 MB		69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2		79,90
TOOKI DT.*	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *		59,90
TOWER FRA DT. 1 MB		69,90
TRANSWORLD DT.		65,90
TURN AND BURN *		49,90
TURRICANE DT.		54,90
TURRICANE 2 DT.		54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.		72,90
VROOM *		65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARJEEP *		59,90
WARLOCK THE AVENGER		59,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB *		74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.		64,90
ZARATHRUSTRÄ		59,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS 16 BIT

ATARI AMIGA	
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTEROIDS	24,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
DATASTORM	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
GAUNTLET 2	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MOONWALKER	24,90
POWERDRIFT	24,90
QUARTZ	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPELLFIRE SORCERER	24,90
STORMLORD	24,90
SUMMER OLYMPIAD	19,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
WIZBALL	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

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

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Lösungshilfen zu SIERRA und
 LUCAS FILM ADVENTURES
 je 14,90

Mickey Mouse,



DISNEY

ANIMATION

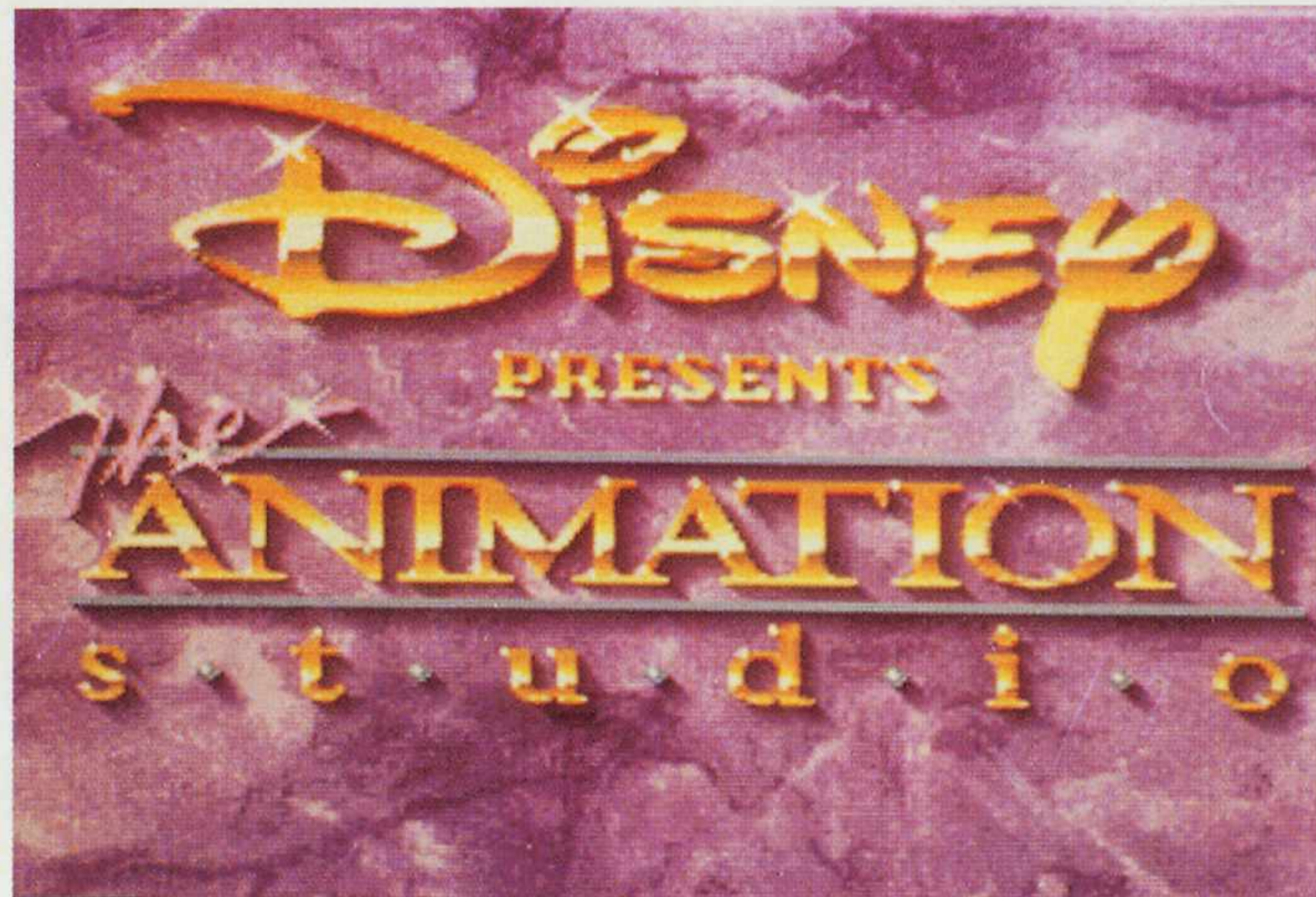
NEUE SPIELE

Zunächst einmal muß man einfach beeindruckt sein von dem Wahnsinnspaket, daß man für den Wahnsinnspreis von 100 (na ja, 5 Pence Rausgeld!) ausgehändigt bekommt. Eine Riesenkiste mit zwei wunderbaren Hochglanz-Handbüchern drin, dazu drei Disketten mit dem Programm, Beispiel-Animationen und einem richtigen kleinen Trickfilm. Etwas weniger eindrucksvoll: das Handbuch "Getting Started", das zwar dick ist, aber nur den Einführungstext in fünf Sprachen enthält. Es enthält auch Fehler in Sachen Kopierschutz, da die Disketten nicht mit einem Paßwort geschützt sind.

man nach der Arbeit in einem Unterprogramm das Hauptprogramm wieder lädt, muß die Original-Diskette

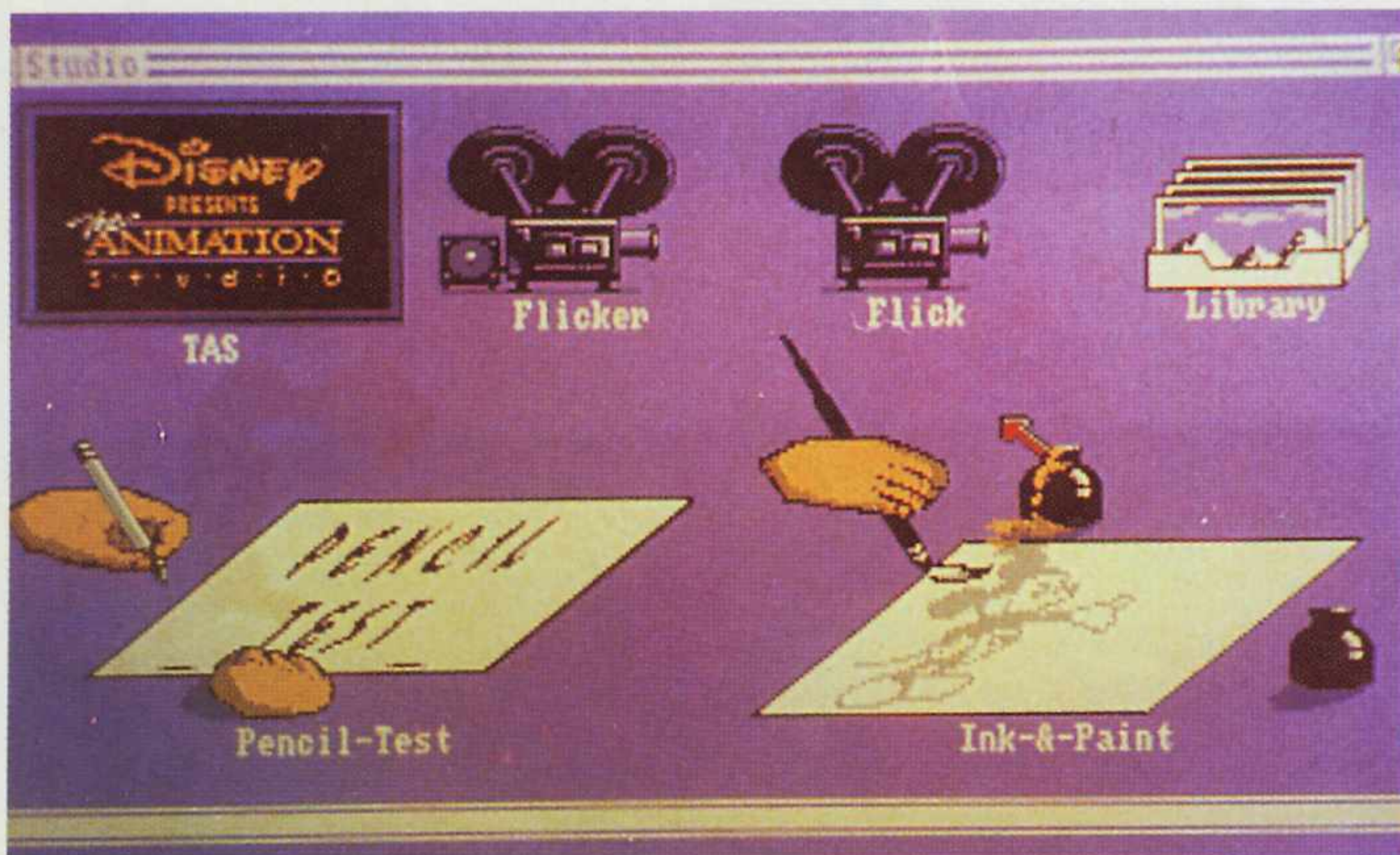
eigentlichen Programme auf den Disketten bestehen aus Pencil Test, Ink & Paint und dem Hauptprogramm, das

RAM zur Verfügung haben. Im Prinzip werden die Programme folgendermaßen benutzt: Pencil Test gibt die Möglichkeit, Zelle für Zelle zu animieren, transparente Zeichenblätter (Onion Skins) übereinanderzulegen und so eine grobe Animation zu erstellen. Mit Ink & Paint können Sie Farbe hinzufügen und die noch etwas groben Umrisse Ihrer Figuren glätten. Außerdem kann hier auch der Hintergrund der Zellen erstellt werden (im Prinzip kann dafür auch jedes andere Paket verwendet werden, das .IFF-Dateien produziert). In Exposure Sheet setzen Sie die Reihenfolge von Zellen fest, aus denen sich Ihre Animation zusammensetzt, und fügen Musik und Sound Effects hinzu. Wir wollen mit Pencil Test anfangen: hier



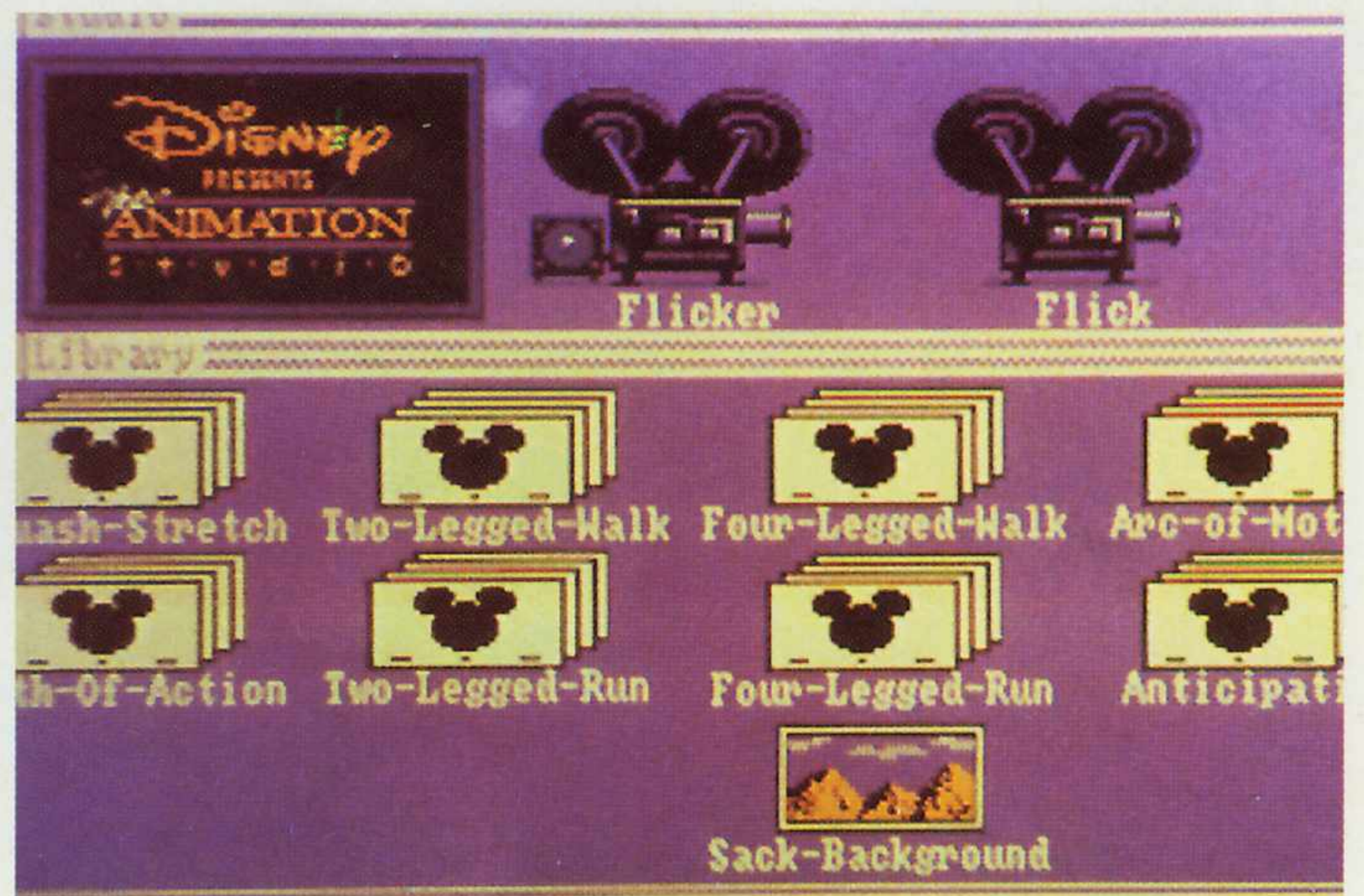
wieder eingelegt werden. Das ist ziemlich lächerlich und

sich nochmal aus Pencil Test plus dem Exposure Sheet zusammensetzt. Es liegt aus dem einfachen Grund in zwei Formen vor, damit auch



Stattdessen wurde die schauerhafte Keydisk-Technik (Original-Diskettentechnik) benutzt; was besonders furchtbar ist: das Programm ist in verschiedene Teile aufgespalten, und jedesmal, wenn

macht das Leben für die Benutzer von Diskettenlaufwerken wirklich zur Hölle, ganz zu schweigen von den armen Teufeln, die die Software auf einem Hard Drive installiert haben. Die



Besitzer von Systemen mit kleinem Speicher es benutzen können. Wenn Sie viel

passiert die eigentliche Arbeit, da Sie hier die Animation entwerfen und

Goofy & Co.

ANIMATION STUDIO

zeichnen. Das Programm sieht ziemlich ähnlich aus wie DP111. Das Ikonen-Menü rechts auf dem Bildschirm (läßt sich ausschalten, die Befehle können dann über die Tastatur gegeben werden) bietet alle üblichen Zeichengeräte und anderen Hilfsmittel an. Linien, Kästchen, Kreise, Ellipsen und Füllmuster sind die normalen Tools, wie sie in allen Zeichenprogrammen angeboten werden. Interessant wird es erst, wenn Sie eine Form auf dem Bildschirm ausschneiden, die Sie dann als "Pinzel" auf diesem und jedem anderen Bildschirm verwenden können. So läßt sich die einfache Animation von Gegenständen ganz leicht erreichen (etwa ein Vogel, der über den Bildschirm schwebt). Der große Pluspunkt von Animation Studio ist der **O n i o n - S k i n - E f f e k t** (Überlagerung von transparenten Zeichenblättern). Sie zeichnen im ersten Frame (oder in der ersten Zelle) einen Gegenstand und gehen dann zur nächsten Zelle. Dort ist dann in Dunkelgrau der Gegenstand aus der ersten Zelle als Richtschnur für die nächste Zeichnung zu sehen. In der dritten Zelle ist der Gegenstand aus Zelle eins immer noch zu sehen, aber in einem helleren Farbton, und der Gegenstand aus Zelle zwei erscheint jetzt in Dunkelgrau.

Alle Zeichnungen erscheinen übrigens als Umrisse und sind mit Schwarz gefüllt. Farbe können Sie erst im Programm Ink and Paint hinzufügen. Das ist in gewisser Weise ein bißchen blöd, denn Ink & Paint hat auch Zeichen-Tools und einfach eine Farbpalette. Warum hätte man das nicht alles in ein Programm stecken können? Einfach deswegen, weil die Leute von Disney wollten, daß das Paket den traditionellen Animations-Vorgang widerspiegelt. Im weiteren Verlauf werde ich Sie noch auf ein anderes Beispiel dafür hinweisen.

Zurück zu den Tools: Sie können mit gebogenen Linien, mit Text, mit Vergrößerung und wählbarer Zoomgröße, mit Zell-Manipulation arbeiten. Die Option Text bietet eine Reihe von verschiedenen Schriftarten und -größen, von denen einige wirklich ausgezeichnet sind. Und natürlich können Sie auch Schriften laden, die mit einem Standardprogramm zur Schrifterzeugung produziert wurden.

Die Option Magnify (Vergrößerung) ist ungeheuer wertvoll. Die vergrößerte Fläche hängt von der Einstellung für den Zoom ab, die Ihnen verschieden große Rechtecke liefert, die Sie über die Fläche schieben, die vergrößert werden soll. Und schließlich können Sie mit der Option Cel

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selber ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3 D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

"3 D CONSTRUCTION KID"

wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung ...

... daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt?

Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tellen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Discetten und eine interactive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

"ANTARES", das zeitlose Erlebnis kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache ...

... daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn sie ist wieder da – the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt was heute möglich ist. Ein Computerspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

NEUE SPIELE

Und schließlich können Sie mit der Option Cel Manipulation (Zell-Manipulation) Zellen im Zwischenspeicher ablegen, leere Zellen entfernen oder einfügen und später Zellen aus dem Zwischenspeicher wieder einfügen, so daß die Anordnung der Animation wirklich ganz in Ihrer Hand liegt. Die Ikone mit dem Projektor ganz unten in der Menüleiste gibt Ihnen die Möglichkeit, die Animation auf dem augenblicklichen Stand schnell zu durchlaufen, ohne dazu extra zum Programm Exposure Sheet zu wechseln. Sie können sich die Animation in Geschwindigkeiten von 1 bis 30 Frames pro Sekunde ansehen (die meisten Animationen laufen mit 25 Frames), wobei die langsameren Geschwindigkeiten im Teststadium besonders nützlich sind.

Was die grafische Auflösung betrifft, so können Sie Standard-Bildschirme, Interlaced und Hi-res-Bildschirme mit zwei Arten



Ihre Animation zu erstellen und zu geben, sowie Musik und Sound Effects zu integrieren. Während dies in gewisser Weise ein etwas künstliches Verfahren ist, das nur die Parallelen zur traditionellen Animations-Methode aufzeigen soll, gibt es Ihnen aber doch die Möglichkeit, mit einzelnen Teilen der

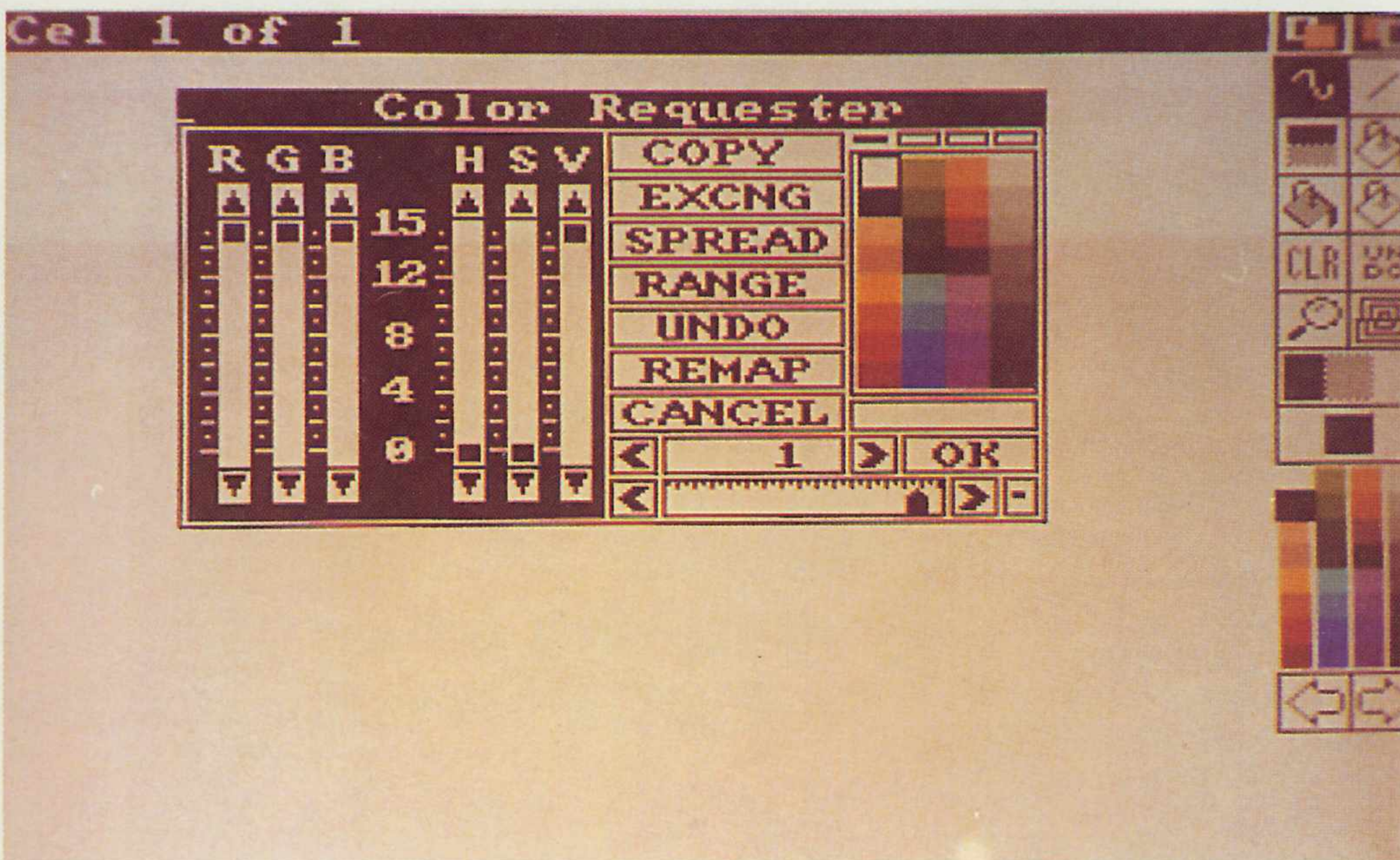
Samples oder sonstwie, in .instr-Dateien vorliegen müssen.

Ink and Paint ist so ähnlich wie Pencil Test, gibt Ihnen aber vor allem die Möglichkeit, die Umrisse Ihrer Figuren und Gegenstände zu verbessern und natürlich Farben hinzuzufügen. Sie können (wenn Sie genug

Dateien speichern oder importieren, und Sie können die gesamte Animation, mit Farbe, Exposure Sheet und allem, als CFast-Datei speichern, die Sie dann im unabhängigen Programm Projector ablaufen lassen können.

Die Füllmuster in Ink & Paint sind sehr viel komplizierter als die in Pencil Test, da Sie nicht nur ein normales oder ein "wackelndes" (Dithering) Füllmuster auswählen können, sondern auch bis zur Grenze einer bestimmten (von Ihnen angegebenen) Farbe füllen können, nicht nur bis zur nächsten Schnittlinie. Es stehen die üblichen Paletten-Optionen für die Definition von Farben und die Erzeugung von Schattierungen zur Verfügung, die den Benutzern von Deluxe Paint sofort sehr vertraut vorkommen werden.

Kompliziert wird es in Ink & Paint, wenn Sie die Friskets (Schutzblätter) benutzen. Hier teilen Sie dem Programm mit, welche Farben Ihre Hauptfiguren haben, so daß eine Art Schutzschablone geschaffen werden kann, die verhindert, daß die Hintergrundbilder farblich davon beeinträchtigt werden. Ehrlich gesagt, hier folgt man dem traditionellen Animations-Muster nur um des Prinzips willen. Das sollte das Programm automatisch machen, und ich finde es einfach enttäuschend. Im Gegensatz dazu ist der Gebrauch der Farbpaletten



von Overscan (oder gar keinem) benutzen. Aber Vorsicht: wenn Sie einen anderen als den Standardbildschirm verwenden, brauchen Sie viel Chip-Speicher.

Jetzt also zum Exposure Sheet. Traditionell wird das Exposure Sheet (Belichtungsblatt) als Richtlinie für das Filmen der Animation benutzt. Im Programm Animation Studio wird es dazu benutzt, das Timing für

Animation getrennt zu arbeiten, Szenen problemlos umzustellen, die Musik zeitlich zu koordinieren und die Animation in einer Weise durchlaufen zu lassen, die eine einfache Durchsicht im Pencil-Stadium nicht bieten konnte. Wichtig ist, daß Sie sich klarmachen, daß die einzigen Musik-Dateien, die vom Programm akzeptiert werden, .msug-Dateien sind, und daß Sound Effects, als

Speicher haben) bis zu 32 Farben verwenden, wobei Sie durch die Technik des Dithering ("Hin- und Herwackeln") noch weitere Farben erzeugen können. Wenn Sie im Ink & Paint-Programm sind, wird der Umgang mit Dateien wichtig. Sie können den Inhalt von Pencil Test als einfache Anim-Datei speichern (in DPIII benutzen), Sie können Hintergrund-Bilder als .IFF-

brauchen nicht die gleiche Farbpalette zu benutzen wie der Hintergrund, aber wenn Sie wollen, können Sie die Farbgebung Ihrer Figuren in Anlehnung an eine modifi-

der Chip-RAM. 512K-Benutzer können die Sache gleich vergessen, es sei denn, sie stocken auf. Sogar auf meinem 2-Mega-RAM-System (mit 512K Chip-RAM)



zierte Palette völlig umändern. Mit Auto-Remap bleibt die Palette für die Objekte im Hintergrund oder im Vordergrund gleich, ganz unabhängig von Veränderungen, die am einen oder anderen vorgenommen werden. Dieser Aspekt des Programms ist wirklich ganz ausgezeichnet. Er gibt Ihnen die Möglichkeit, individuelle Paletten ganz unabhängig hin und her zu kopieren. Jeder Frame Ihrer Animation kann natürlich seine eigene Palette haben. Aber seien Sie vorsichtig, das Ganze kann ganz leicht ziemlich chaotisch werden.

Das ist im Prinzip, was das Programm Animation Studio zu bieten hat, dazu natürlich auf der zweiten Diskette Beispiele für Animationen, die Sie sich genau ansehen können, und einen richtigen Zeichentrickfilm (plus Sound- und Grafik-Demos) auf der dritten Diskette. Hier können Sie sehen, was Sie mit dem Programm alles machen können, und ehrlich, das ist wirklich einfach fantastisch. Der Film ist nicht sehr lang (und braucht eine Menge Speicherplatz), aber die Qualität ist echte, kommerzielle Profi-Cartoon-Qualität!

Nun denn, ein Spitzen-Paket, ohne Frage. Eine Warnung: der Speicherplatz wird nur so aufgeessen, amschnellsten

kriegte ich schon ganz bald Warnmeldungen, daß der Speicherplatz knapp wird. Im Handbuch stehen zahllose Hinweise, wie man RAM sparen kann, aber man braucht wirklich sehr viel Chip-RAM, damit die Sache läuft. Obwohl im Paket einige Aspekte nur um des Prinzips willen in der gleichen Weise ablaufen wie bei der traditionellen Animation, bekommt man doch einen guten Einblick, wie diese Vorgänge heute im wirklichen Leben ablaufen, und hat auch ein ziemlich einfach zu bedienendes System zur Hand, mit dem man seine eigenen Trickfilme produzieren kann.

Alles in allem: Animation Studio macht irre viel Spaß, man kann ganz leicht einfache Animationen selber herstellen und hat auch die Möglichkeit, wirklich tolle Animationen zu machen, vorausgesetzt natürlich, daß man dazu das nötige künstlerische Talent mitbringt. Es gibt ein paar Macken, und 100 sind natürlich auch eine schöne Stange Geld, aber es ist ganz sicher ein Animations-Programm von großer Qualität und kriegt unser Play Time Gütesiegel.

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selber ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3 D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

"3 D CONSTRUCTION KID"

wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung ...

... daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt ?

Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tellen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Discetten und eine interactive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

"ANTARES", das zeitlose Erlebnis kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache ...

... daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn sie ist wieder da – the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt was heute möglich ist. Ein Computerspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

KORONA SOFT

Alles, was Spaß macht! Die Software für Ihren Computer

Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 | MS-DOS 109,90
ST 89,90

Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

**Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang, rufen
Sie uns an!**



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of ...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	69,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairhail	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90
MS-DOS 89,90

Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Editon	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

Back to the Future III

Amiga 69,90 | MS-DOS 69,90
ST 69,90 | C-64 Disk 49,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- kein Kaufzwang
- keine Mitgliedschaft
- schneller Service
- regelmäßige Infos

**Kennen Sie unseren Laden?
Besuchen Sie uns in der Carl-
Bertelsmann-Str. 53**

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 8 DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

- Ich möchte nur den Katalog!
 Hiermit bestelle ich folgende
Spiele: Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

PT4-91

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

Sie sind klein, fast vier-eckig und nicht grün. Eben nicht das, womit wir ohnehin immer spielen. Tja, jetzt ist Cartridge Corner dran - hier haben Commodore-Computer und C64-Freaks Gelegenheit, in leckere Firmware hineinzuschnuppern. Da dies die erste Ausgabe von PlayTime ist, haben wir die Umgebung abgegrast und präsentieren nun die Cartridge-Spiele, die uns mit am besten gefallen haben. Schalten Sie sich nächsten Monat wieder zu - da haben wir etwas neues auf Lager.

CARTRIDGE CORNER



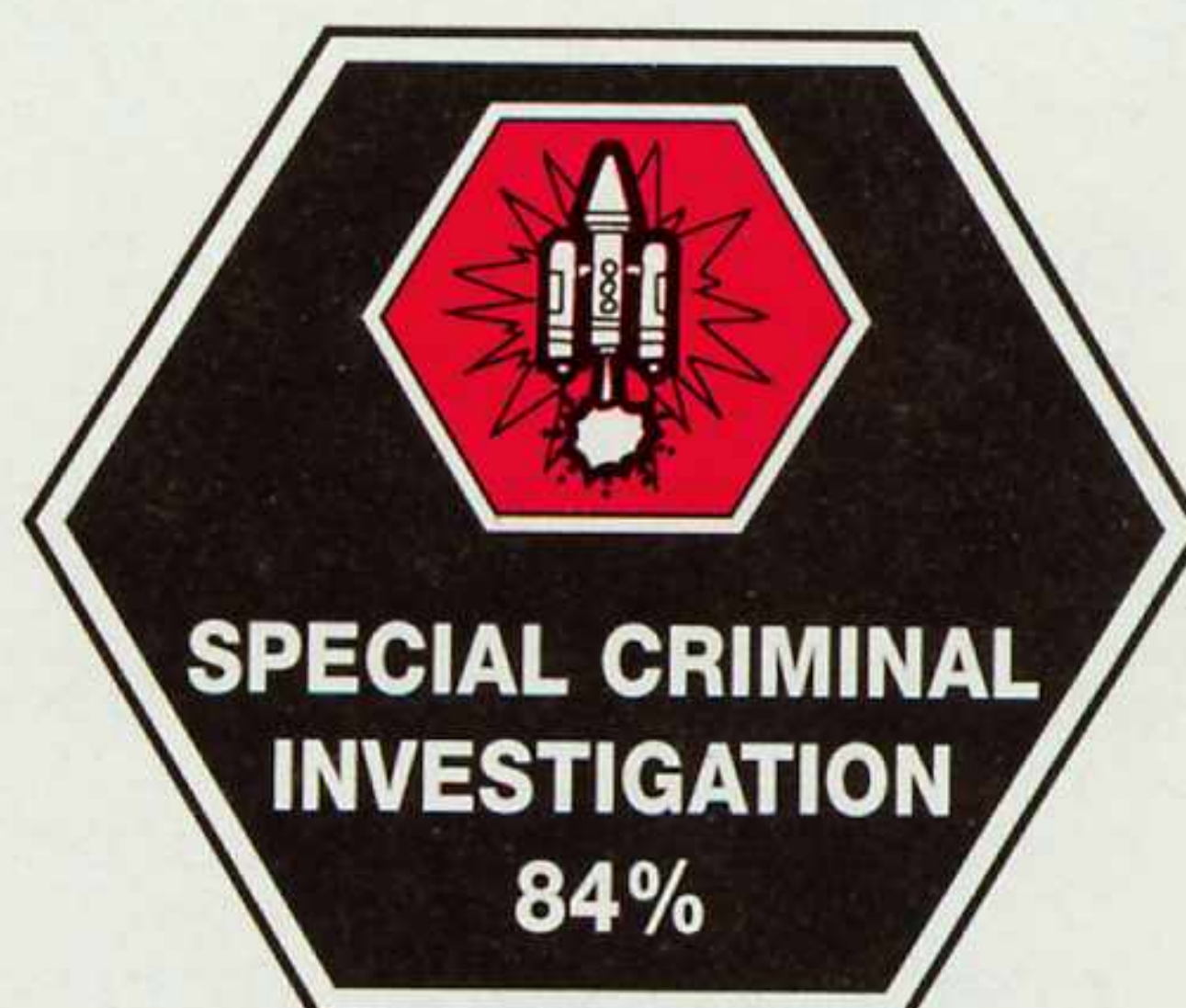
aber gelegentlich läuft die Action recht verrückt ab. Dieses Action-Spektakel mit horizontalem Scrolling spielt im wesentlichen auf zwei Levels; Sie können nicht über einen Bereich zurück, den Sie bereits hinter sich gebracht haben. Ich muß schon sagen, die Grafik ist hervorragend - von den riesigen Stehbildern vor und nach dem Spiel über den Spielbackground selbst bis zu den Subgames. Keine Ladezeit, die Ihre Geduld über Gebühr beansprucht, sondern einfach eine Gelegenheit, Abschaum zu verprügeln - damit steht das Spiel bei Play-Time unter den Cartridge-Games definitiv an erster Stelle. 95 %

Da ist der Pistolenheld vom Dienst - es bleibt einem die Luft weg bei dieser Abknallversion in All-Action-Plattform-Manier, die auf dem Amiga phantastische Kritiken bekommen hat. Nicht, daß Sie etwa glauben, Ocean hätte eine zusammengestutzte Version ausgespuckt - diese ist völlig anders und sieht Amsterdam ähnlicher als dem alten Detroit. Ehrlich - es gibt dekorative Stege über brodelnden Kanälen, Haustüren und allenthalben verhangene Fenster. Ich glaube, die Kanäle sollen eigentlich Säurebäder darstellen, aber es sieht trotzdem aus wie eine sehr farbenfrohe Hauptstadt von Holland. Im Gegensatz zu den anderen Versionen besteht hier das Ziel darin, sich durch 13 Levels hindurchzukämpfen, auf jedem Level eine bestimmte Anzahl von Fässern mit radioaktivem Inhalt zu zerstören und dann in der Endrunde die Subgames mit Targetting und Orbit zu absolvieren. dazwischen tauchen Verbrecher aller Art auf und werden abgeknallt. Sie müssen aber auch Leute "verhaften". Die Materie ist reichlich simpel,



Eigentlich hielten wir das ursprüngliche Beast-Spiel nicht für besonders gut; als Commie-Version, die von mehreren Bändern geladen werden mußte, reizte es keineswegs zum Spielen. Aber auf Cartridge gibt es keinen Zoff beim Laden - man steckt gleich mitten drin. Beast handelt - hm - eigentlich von Bestien. Das heißt, Sie steigen als Bestie ein und werden von Hunderten dieser Ekel angegriffen. Ihre Aufgabe ist es, sich von dem Schatten des Sie-wissen-schon-was zu befreien. Sie beginnen mit

horizontalem Scrolling - Junge, Junge, davon gibt es hier jede Menge. Ich habe über zehn Parallax-Scroll-Levels gezählt. Nicht genug mit Hunderten von biestigen Angreifern - Sie haben es auch mit riesigen Nägeln und Händen zu tun, die aus dem Boden schießen. Nun, ich kann ja mit gigantischen Drachen und prasselnden Bomben umgehen - aber wenn überdimensionale Hände oder spitze Nägel in die Eingeweide greifen, ist das schon ein starkes Stück. Gottseidank gibt es Plätze, an denen Sie wieder Kräfte sammeln können. Nachdem Sie geraume Zeit vor sich hingerrannt sind, treffen Sie auf ein Schloß, für das Sie ein bißchen Grips brauchen; drinnen wird die Sache erst richtig heiß. Und obwohl anfangs niemand von uns in das Spiel einsteigen wollte, hatten wir am Ende zu tun, unseren Platz am Commie zu sichern. 88 %



Oder: Wie ich lernte, mit 288 km/h zu fahren und meine Knarre etwas weniger genau abzufeuern. Das ist natürlich die Fortsetzung von Chase HQ und kann treffend als Chase mit Schießbeisen bezeichnet werden.

Ach ja - und alles läuft ein bißchen schneller. Unser Freund Nancy hat wieder mal in der Polizei-Einsatzzentrale Dienst und - die Nase voll von dem miesen Leben, dem man mit jeder Menge Vorurteilen den Garaus machen muß. Es hat mir richtig Spaß gemacht, jeden von der Straße zu fegen, bevor ich ihn gerammt hätte. Gut, böse oder häßlich - mir darf sich niemand in den Weg stellen! Anfangs sind Sie nur mit einer Magnum bewaffnet (die Zielfahrzeuge scheinen gepanzert zu sein, so daß die Wirkung nur gering ist), also wird es das Beste sein, wenn Sie sich Ihren Weg mit Nitro-Explosionen und Rammaktionen freimachen. Wenn Sie Glück haben, feuert ein Hubschrauber für Sie Lenkflugkörper ab, die Ihnen ein paar Steine aus dem Weg räumen; aber dann geraten Sie in eine Horde verrückter Biker, die Sie aufzuhalten versuchen; dafür müssen Sie zwangsläufig Ihre Raketenverschwenden. Ehrlich gesagt, dieses Spiel war mir ein bißchen zu stark. Die Kurven sind etwas zu eng und die anderen Autos sowie die übrigen Verkehrsteilnehmer fahren herum wie blinde Hühner. Allerdings ist die Grafik ganz nett, das 3-D-Scrolling läuft verdammt schnell und die Tunnels sowie ein paar der anderen Levels sehen echt Spitze aus. Ist wahrscheinlich nicht nach jedermanns Geschmack, aber immerhin eine tolle Cartridge, die Ihre Sammlung bereichert. 84 %

**Wieviel er drauf hat, steht außer Frage.
Was er drauf hat, steht neben ihm.**



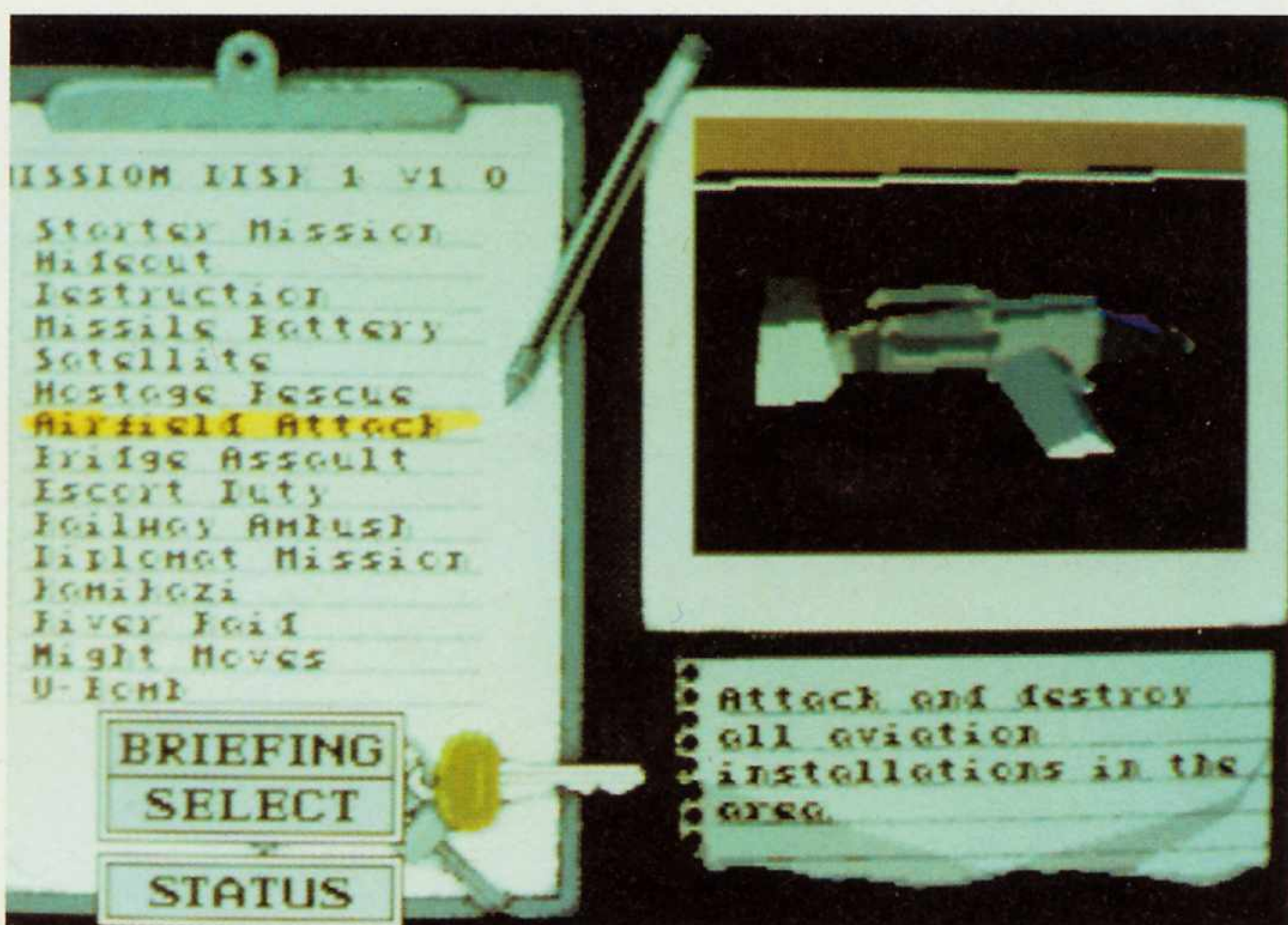
Hans-Joachim Stuck siegte auf seinem Audi V8 Quattro in der Deutschen Tourenwagenmeisterschaft 1990, auf AMG-Mercedes wurde Kurt Thiim Dritter und Klaus Ludwig Fünfter. Doch so sehr sich die Konkurrenten in der Philosophie ihrer Fahrzeuge unterscheiden, hatten sie eins gemeinsam:
Sie fuhren den gleichen Reifen. Dunlop Racing.

DUNLOP. DIE REIFEN-ERFINDER.



In diesem Monat wird "Battle Command" auseinandergenommen. Für jemanden, der nur "Huch" herausbringt, ist dies bloß ein Panzerspiel, das in nicht allzuferner Zukunft stattfindet. Es stehen sechzehn Einsätze zur Auswahl, sechs Angriffswaffen (plus zwei weitere Varianten von Lenkflugkörpern) und fünf Verteidigungswaffen. Bei diesem Spiel geht es darum, alle sechzehn Missionen zu erfüllen; dann haben Sie den Krieg für den Norden gewonnen.

Die Einsätze sind unterschiedlich kompliziert und gefährlich; es ist wichtig, dabei die richtige Reihenfolge einzuhalten. Sie haben am Anfang nämlich nur zwei Waffen zur Auswahl, die Haupt-Panzerkanone und Banshee SSMs (entweder mit IR- oder Radar-Zielsucheinrichtung); um einige der anderen Missionen erfolgreich zu erfüllen, sind aber spezifische Waffen erforderlich. Die erste Wahl ist daher logischerweise "Starter Mission" (was wohl sonst?), eine relativ unkomplizierte Sache. Sie beginnen an der Abwurfstelle, rasen auf das Einsatzziel zu und erledigen es; dann rasen Sie zum Stützpunkt zurück. Wie bei vielen Missionen dieser Art liegt das Geheimnis zum Erfolg darin, daß man den Gegner weitgehend ignoriert und einfach zerstört, was sich einem in den Weg stellt. Die besten Waffen, die zur Auswahl stehen, sind zwei



Pods mit IR-Lenkflugkörpern, einer mit Radar-Lenkflugkörpern und die Hauptwaffe. Damit verfügen Sie über ein beachtliches Tötungspotential (Lenkflug-

körper) für schwierige Situationen, aber mit der Hauptkanone haben Sie ebenfalls die Gewißheit, daß



Ihnen nie die Munition ausgeht. Die Route für diesen Einsatz ist simpel; fahren Sie einfach nach NO zur Straße

und folgen Sie ihr bis zum Ziel. Damit erreichen Sie eine viel höhere Geschwindigkeit und die Blockaden an den Kreuzungen können entweder überrollt oder umgangen

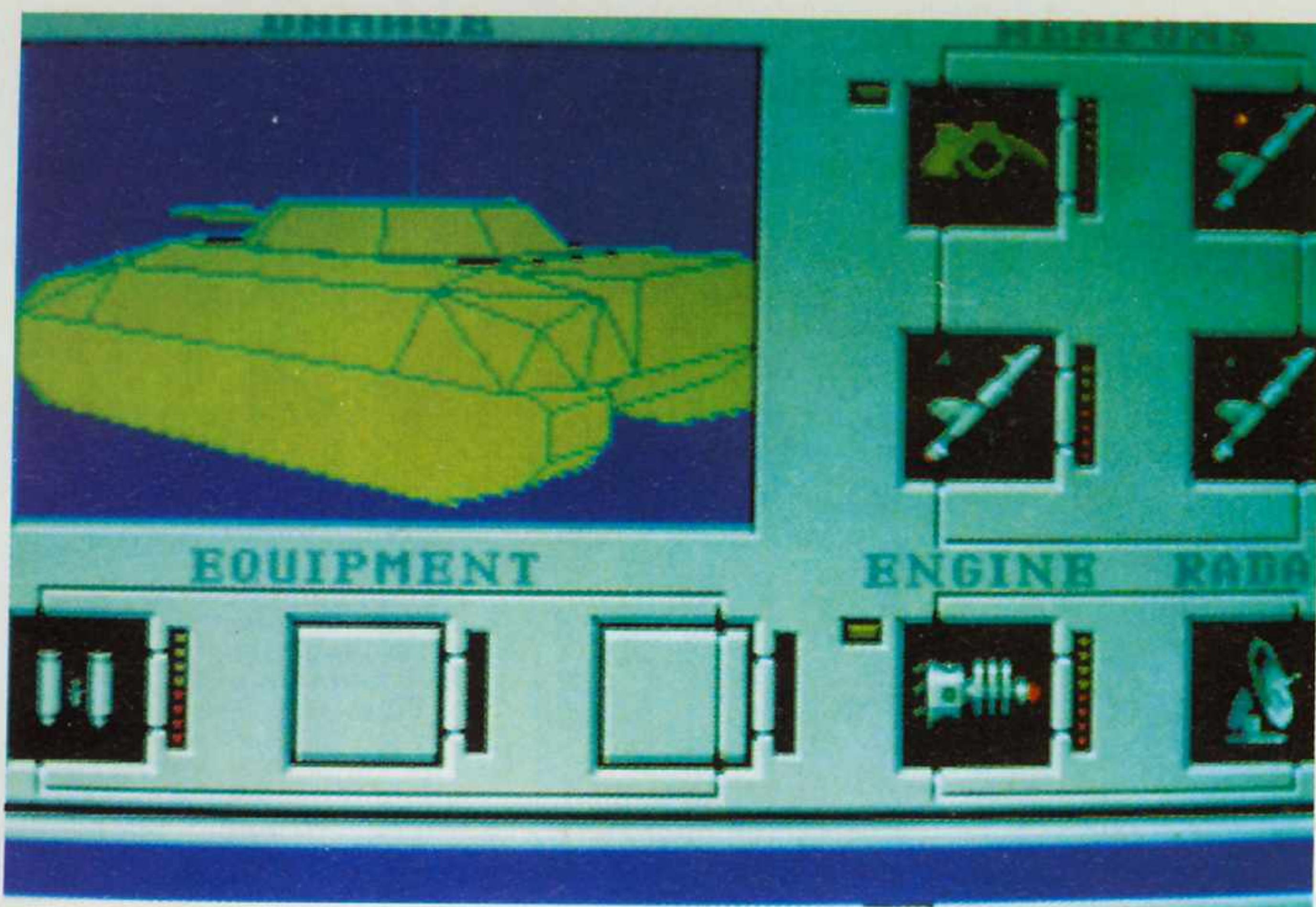
werden, indem man die Straße verläßt und eine Biegung abschneidet. Vernichten Sie den

Kraftstoffspeicher; fahren Sie dann einfach die Straße zurück und biegen wieder zum Stützpunkt ab. Betätigen Sie aber die "Call"-Taste nicht zu früh, sonst können Sie zusehen, wie das Transportflugzeug ohne Sie startet. Nach erfolgreichem Abschluß der ersten Mission dürfen Sie eine Haubitze bedienen, mit der Sie Granaten über Hügel feuern können. Dies ist für den nächsten Einsatz, "Hideout", erforderlich. Das Ziel ist von Hügeln umgeben und der Panzer kann es nicht auf direktem Weg erreichen; also kommt die Haubitze zum Einsatz. An anderen Waffen wählen Sie am besten die beiden IR- und SSM-Pods sowie die Hauptpanzerkanone. Das Ziel liegt eingekreist inmitten von Hügeln, etwas oberhalb der Bildschirmmitte.

Am besten steuern Sie geradewegs auf die feindlichen Gebäude zu, halten sich westlich davon und umfahren

dann die Hügel im Uhrzeigersinn. Die einzige Position, von der aus die Haubitze das Ziel erreicht, liegt oberhalb des Hügelkreises, an einem der Pässe. Nachdem das Ziel eliminiert wurde, liegt der Stützpunkt östlich vom Panzer. Der schwierigste Teil dieser Mission besteht darin, die richtige Position zum Einsatz der Haubitze zu erreichen, da Sie während der Zeit, in der Sie das Geschütz aufstellen, von einer Anzahl von Feinden angegriffen werden. Für die nächsten vier Missionen sind Sie am besten mit zwei Pods mit IR-Lenkflugkörpern, einem Pod mit radargesteuerten Lenkflugkörpern und der Panzerkanone ausgerüstet; aber es stehen noch andere Waffen zur Verfügung. Bei "Railway Ambush" müssen Sie eine feindliche Lok, die

CROSSFIRE



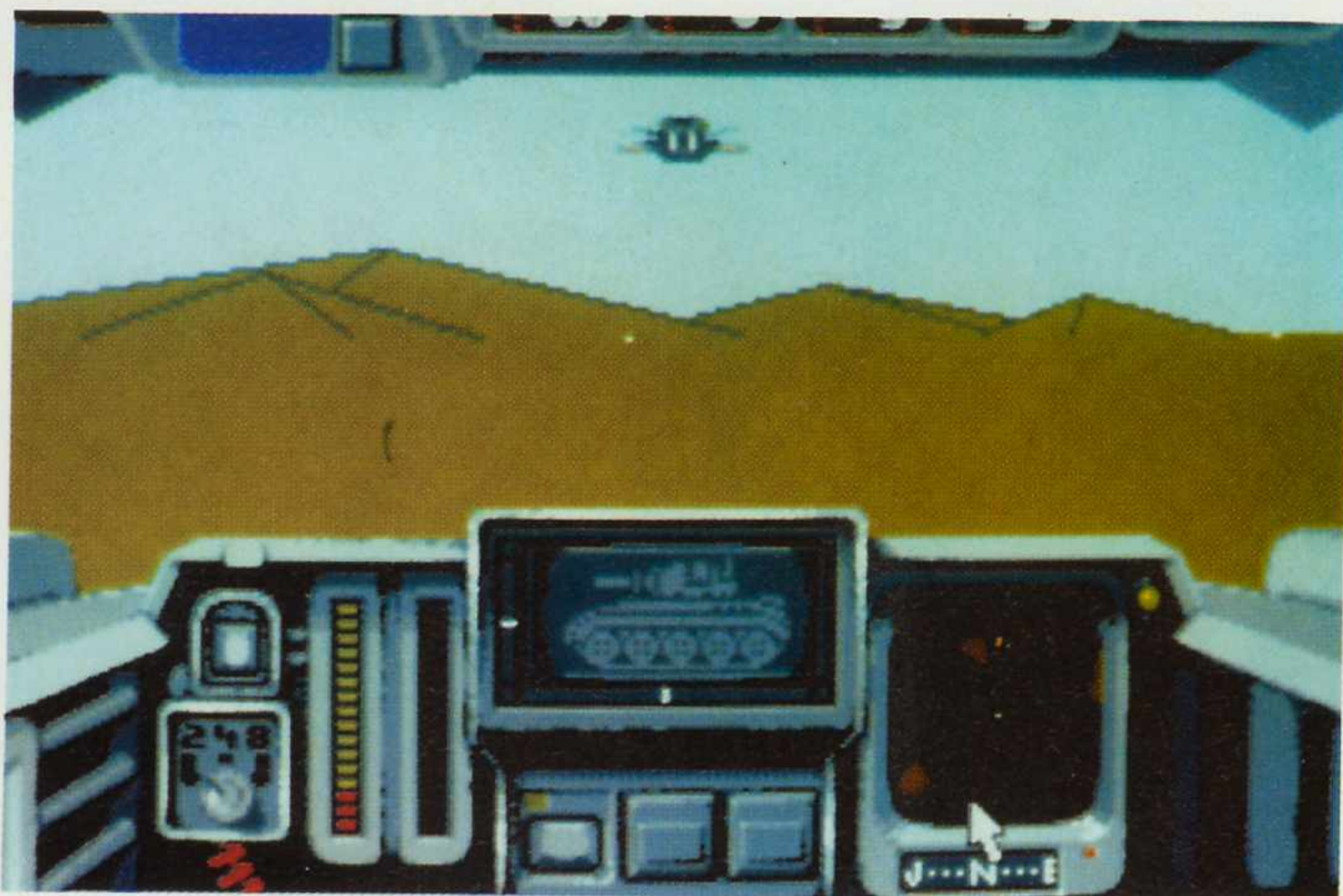
Ihnen Widerstand entgegen- setzt, zum Entgleisen bringen und dann ein feindliches Lager verwüsten. Nach dem Absetzen nehmen Sie Kurs nach SO, um die Haupteisenbahnlinie, die von Osten nach Westen verläuft, abzuschneiden, folgen ihr schließlich nach Osten zur Brücke. Schießen Sie auf das erste Gebäude nach der Brücke; dazu brauchen Sie eine Anzahl von Granaten, um die Bahn auf das Ausweichgleis zu befördern. Aber dazu müssen Sie schnell sein; der Zug wartet nicht lange.

Sobald die Bahn erledigt ist, folgen Sie einfach den Gleisen zum feindlichen Lager und eröffnen Sie das Feuer; dann kehren Sie zum Stützpunkt zurück. Die Probleme, auf die Sie hier treffen, sind die Geschwindigkeit der Bahn, sowie die MG-Bunker um das feindliche Lager herum. Im Lager sind zahlreiche Gebäude zu zerstören und die Bunker sind auch keine

chen nur die eigentlichen Flugkörper zu erreichen; das ist recht einfach, aber die Panzer des Feindes laufen Amok, wenn Sie auch nur ein paar Sekunden verschwen- den. Ihre beste Chance liegt hier in der Geschwindigkeit



und in schnellen Reaktionen. Genau das bietet "Destruction". Sie müssen drei



Kleinigkeit. "Missile Battery" ist ebenfalls eine Blitzaktion. Nehmen Sie einfach Kurs auf die Straße und folgen Sie ihr möglichst schnell zur Batterie für Lenkflugkörper. Sie brau-

feindliche Stützpunkte zer- stören, die jeweils von MG- Bunkern aus bewacht wer- den. Das ist mit Standard- Waffen nahezu unmöglich; am besten ist daher die

Verwendung von Zeitbom- ben in Verbindung mit einer Blitzaktion, oder der Einsatz von Langstrecken-Lenkflug-

bewegt, sehr ermüdend. So, das war's also. Sechs ver- schiedene Missionen und Anleitungen zur erfolgreichen

CROSSFIRE

körpern; versuchen Sie dabei, die Anlagen kleinzukriegen. Leider habe ich keine von ihnen gefunden; so mußte ich eben die harte Tour wählen. Arbeiten Sie sich also

Bewältigung. Bewegen Sie sich also generell in der richti- gen Richtung, schießen Sie nur auf die Ziele und die Feinde, die eine wirkliche Bedrohung darstellen und

in einer Hufeisenkurve vor und schneiden Sie die Kreuzungen ab, wo MG- Bunker und Panzer auf sie lauern.

Schließlich (ich erzähle es Ihnen auf alle Fälle ohnehin) gibt es noch "Escort Duty". Das ist eine mühsame Mission. Sie müssen eine LkW- Kolonne durch ein umkämpf- tes Gebiet eskortieren. Das ist aus zweierlei Gründen schwierig. Erstens bleiben die LkWs stehen, sobald Sie sich entfernen, und auch im besten Fall fahren sie recht langsam. Zweitens geraten die LkWs in die Kämpfe und damit in die Schußlinie. Das ist wegen des geringen Tempos und des Umstandes, daß Sie nur der Kolonne fol- gen und auf alles schießen müssen, was sich irgendwann

denken Sie daran, daß die nützlichsten Waffen Fire-and- Forget-Missiles sind, wenn auch nur in begrenzter Zahl vorhanden. Die Panzerkano- ne eignet sich zum Beschuß von stationären Zielen (für viele brauche Sie mehrere Schuß), aber da der Vorhalt geschätzt werden muß, genügt die Genauigkeit kei- nen gehobenen An- sprüchen.

TROLLS BOTTOM

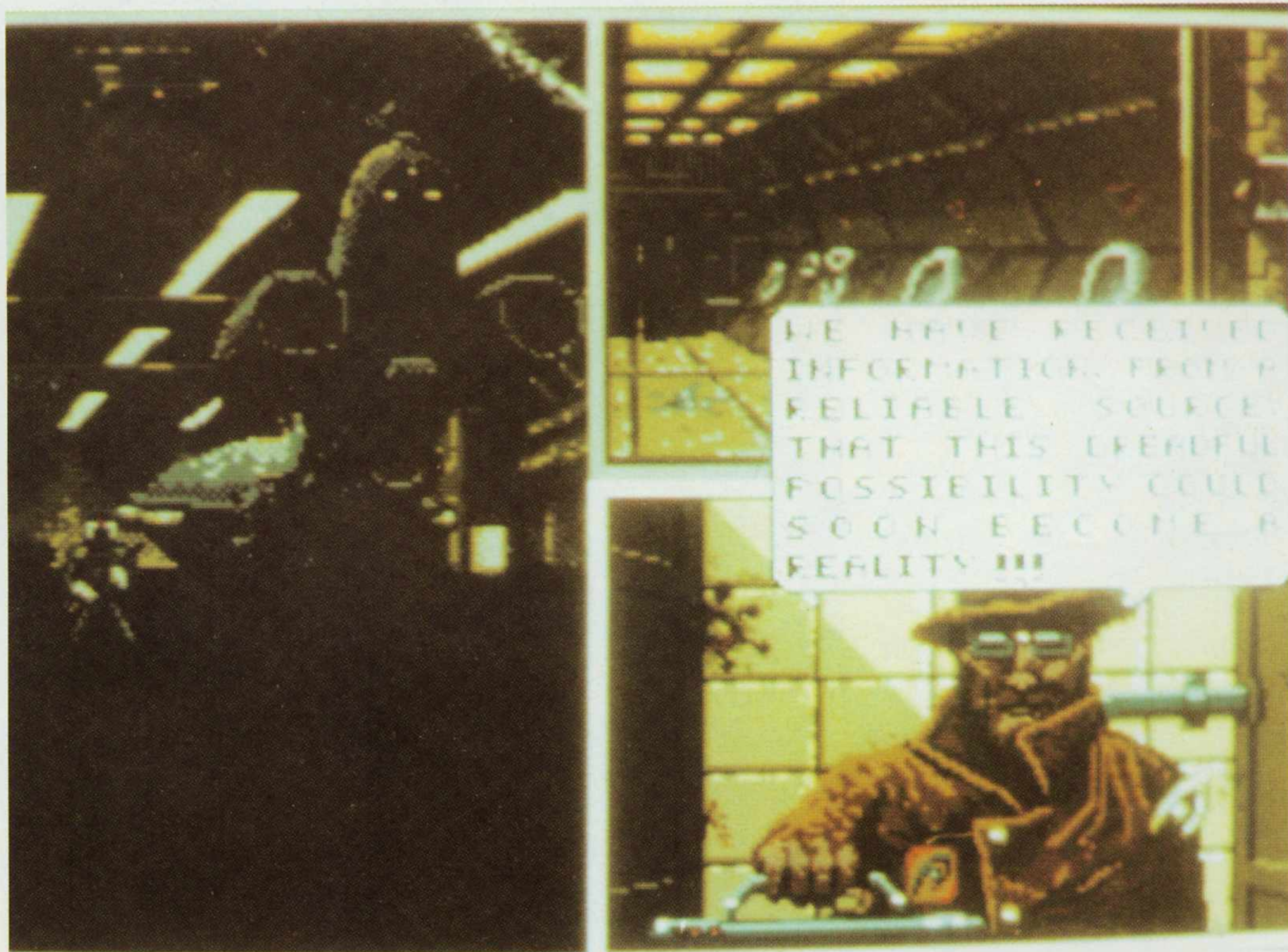
A Iso Leute, da wären wir wieder, nach haarsträubend gefährlichen Ausflügen in die dunklen Gefilde der Fantasie kann ich Ihnen nun wieder die neuesten Spionagenachrichten über die Möglichkeiten des Feindes geben. Na OK, also nach zahllosen Stunden, die ich schwitzend an meinem heißen Micro verbracht habe, bin ich in der Lage, Ihnen ein paar wertvolle Tatsachen zu vermitteln, die SIE brauchen, damit Sie die Baddies bezwingen können (apropos Gefahr: auch mein Chefredakteur ist von Zeit zu Zeit ganz schön wild!)

Heiß aus der Presse von Computer Dreams, vertrieben durch Ubisoft, kommt ein hübsches kleines Paket mit Namen B.A.T. Können Sie den Erzbösewicht Vrangor aufspüren und seinen teuflischen Plan durchkreuzen, die Stadt Terrapolis zu bombardieren? Ihre einzigen Hilfsmittel sind Ihr getreues Megadeath-Gewehr, ein eingebauter Computer und ein bißchen Geld. Auf dem Weg zum Erfolg müssen Sie mit Leuten reden, Leute umbringen und essen/trinken/schlafen, wenn es nötig wird, aber nur schlaue List wird Sie am Leben erhalten (und eine gesunde Prise guter Ratschläge käme auch gelegen). Das Spiel wird ganz mit der Maus gesteuert, die Tastatur wird nur für die Eingabe der Dateinamen benutzt, aber das Spielgefühl

ist wie bei einem Textabenteurer, besonders wenn Sie erst einmal das

für das bloße Überleben auch wichtig, aber nicht so gut, wenn es um die

Mehrfach-Rückstoßsystem. Dann kommt die Gestalt in Terrapolis an, nimmt mit dem



Steuersystem beherrschen. Das Spiel beginnt, wenn eine Gestalt geschaffen wird. Dies ist eine Gestalt mit sehr persönlichen Zügen, ihren verschiedenen Eigenschaften werden dazu Punkte aus einem Punktpool zugeordnet. So können auf einfache Weise recht individuelle Wesen erzeugt werden. Die nützlichsten Gestalten sind allerdings immer die mit sehr hoher Intelligenz und Beobachtungsgabe, die anderen Eigenschaften sind

Geschicklichkeit geht. Übrigens wird in einer Grafik angezeigt, wie die Veränderung der Charaktereigenschaften sich auf die Fähigkeiten einer Gestalt auswirkt. Die Grafik ändert sich jeweils, wenn die charakteristischen Eigenschaften verändert werden. Wenn die Gestalt fertig ist, können Waffen (noch ohne Munition) ausgewählt werden. Die tödlichste Waffe ist ein Nova Photonenbeschleuniger mit eingebautem

dortigen Agenten für die ausgewählten Waffen Kontakt auf, und das eigentliche Spiel beginnt. Der allerwichtigste erste Besuch sollte der Spielarkade gelten, wo ein paar schnelle Spielchen Bizzy die Kreditkarte bis zum Rand auffüllen. Das Spiel beruht hauptsächlich auf dem Gedächtnis: eine Reihe von verschiedenen Figuren wird hintereinander angezeigt, und Sie müssen sich an die Reihenfolge erinnern. Auf

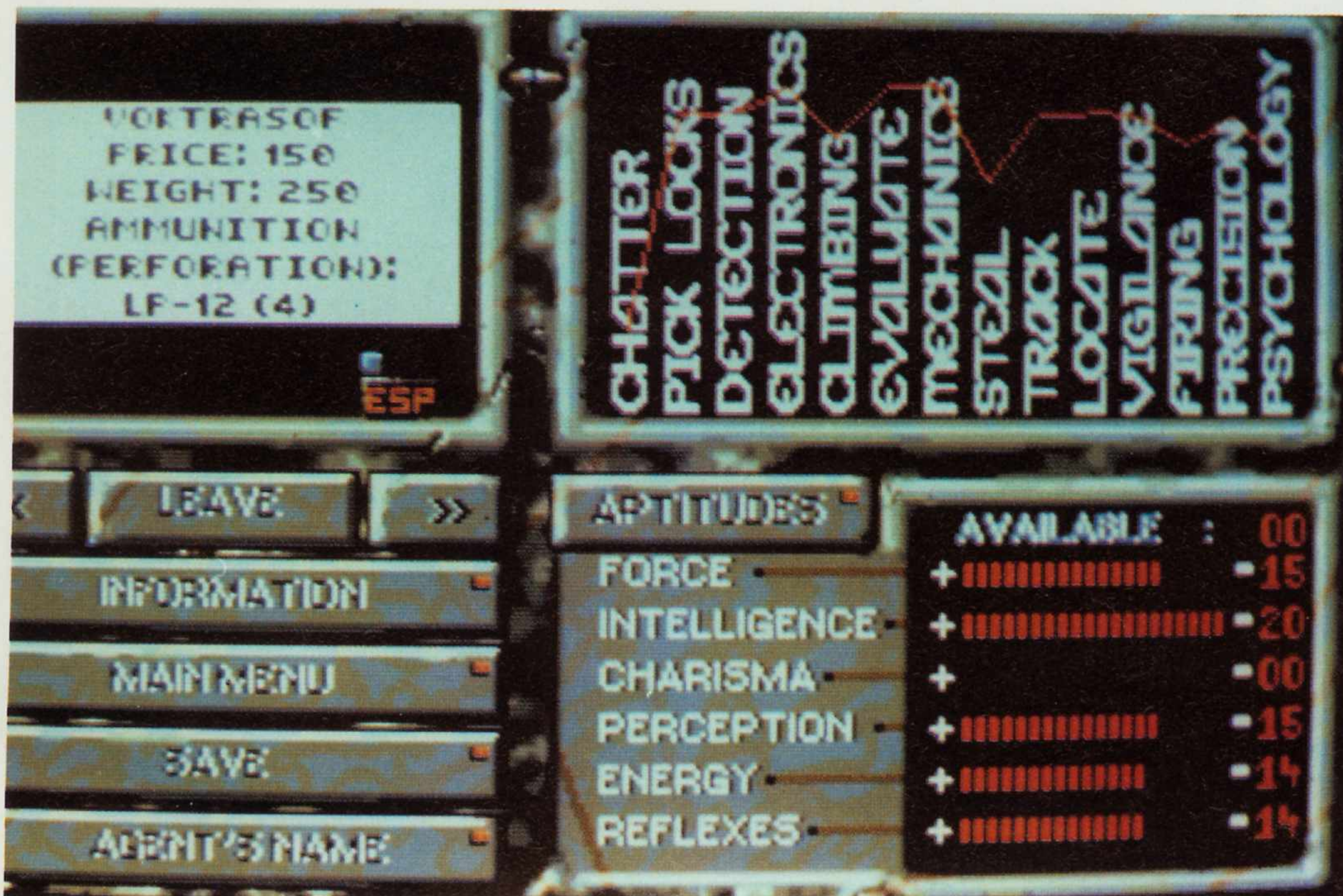
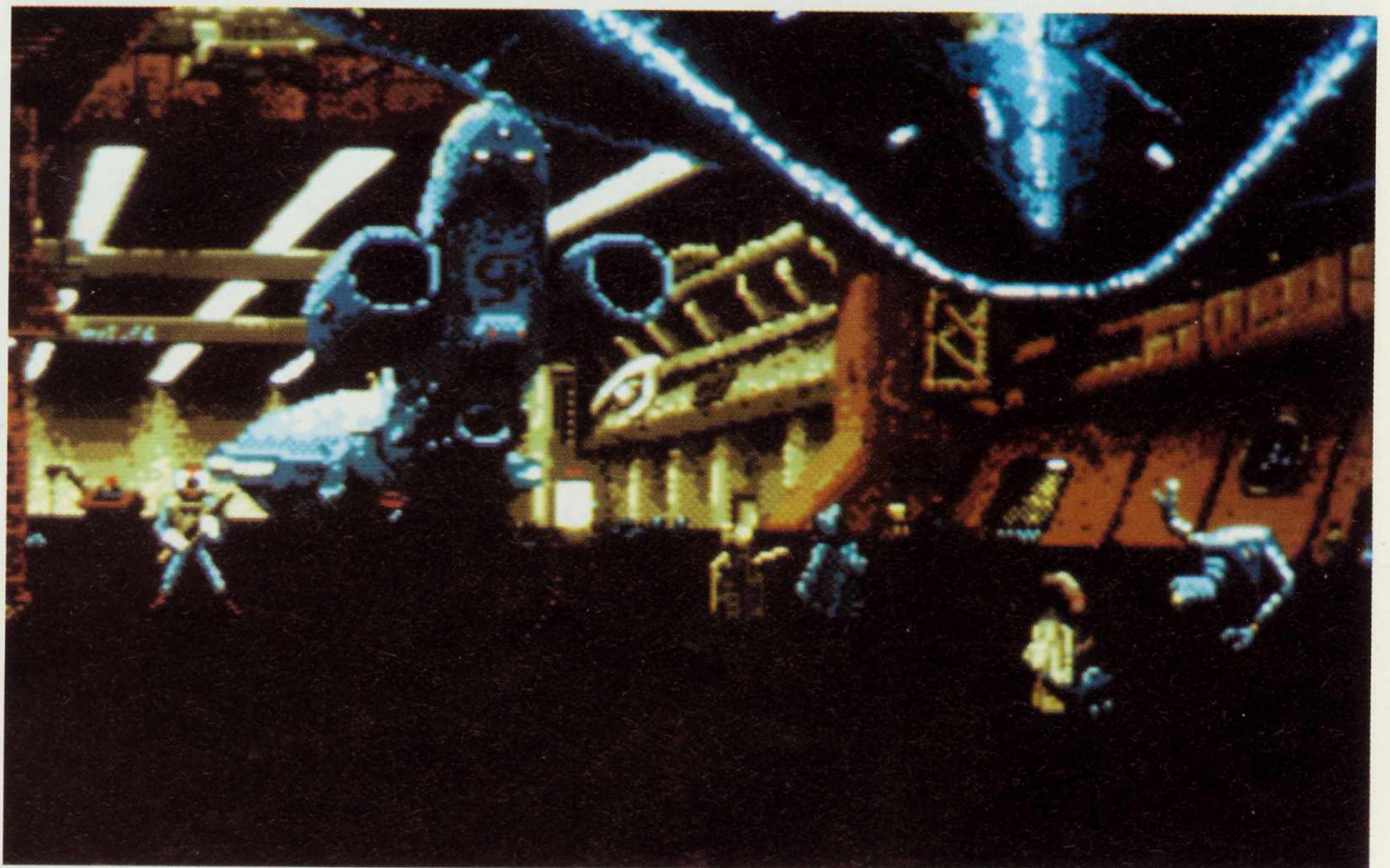


(jetzt können Sie zurückschießen), bei Mecafood für Lebensmittel und in einer Bar für viel, viel wunderbaren Alkohol. All dies ist für Ihren weiteren Erfolg megawichtig, denn es ist genauso leicht, erschossen zu werden, wie zu verhungern (?).

Und hier kommt der eingebaute Computer zum Zug. Programmieren Sie ihn so, daß er Alarm schlägt, wenn Sie zu hungrig, zu durstig oder zu müde (ja, richtig gelesen, schlafen müssen Sie auch!) oder schlicht krank sind. Die ersten drei Probleme lassen sich durch Essen, Trinken oder Schlafen beheben, aber im Fall vier müssen Sie zum Doc. Hier können Sie Ihren Vorrat an

dem niedrigsten Level gibt es nur drei Figuren, auf den höheren (ich bin bis 30 gekommen) sind es viel mehr (32 auf Level 30), aber die Geldsummen, die Sie auf diesen Levels verlieren oder gewinnen können, sind beträchtlich. Wenn Sie aus dem Tritt kommen, wenn Sie die Reihenfolge von mehr als 20 Figuren behalten sollen, dann greifen Sie zum offensichtlichsten Trick: schreiben Sie sie sich einfach auf.

Dann geht es zum Tauschmarkt, wo Sie die sauer erworbenen Punkte auf dem Kreditkonto in richtiges Geld (Krells) umtauschen müssen. Der nächste Schritt sind Besuche beim Waffenschmied für Munition



Gegengiften, präparierten Drinks und Pep-Pillen aufstocken, und manchmal können Sie sogar fast geheilt werden.

Aber damit genug vom bloßen Überleben. Schließlich müssen Sie ja noch dem Gegner eins aufs Haupt geben. Na, ich will kein Spielverderber sein, und deshalb gebe ich Ihnen jetzt nur ziemlich allgemeine Tips. Vielleicht sollten Sie sich mal im Park umsehen, im Nachtclub, wo Lydia rumsitzt (die nur einen echten Kerl brauchen kann!), im Kino und logo auch in der Wüste vor der Stadt. Reden sollten Sie wirklich mit absolut jedem (man weiß nie, was für Informationen die Leute

TROLLS BOTTOM

haben), und irgendwann einmal müssen Sie sich am Hulktronic vorbeischieben und sich in den exklusiven Club mogeln, den Sie unter der Nummer 55555 erreichen können. Die Route ist ziemlich offensichtlich, also gebe ich Ihnen keine Karte. Wandern Sie einfach herum, bis Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben, und dabei bekommen Sie schon einen ganz

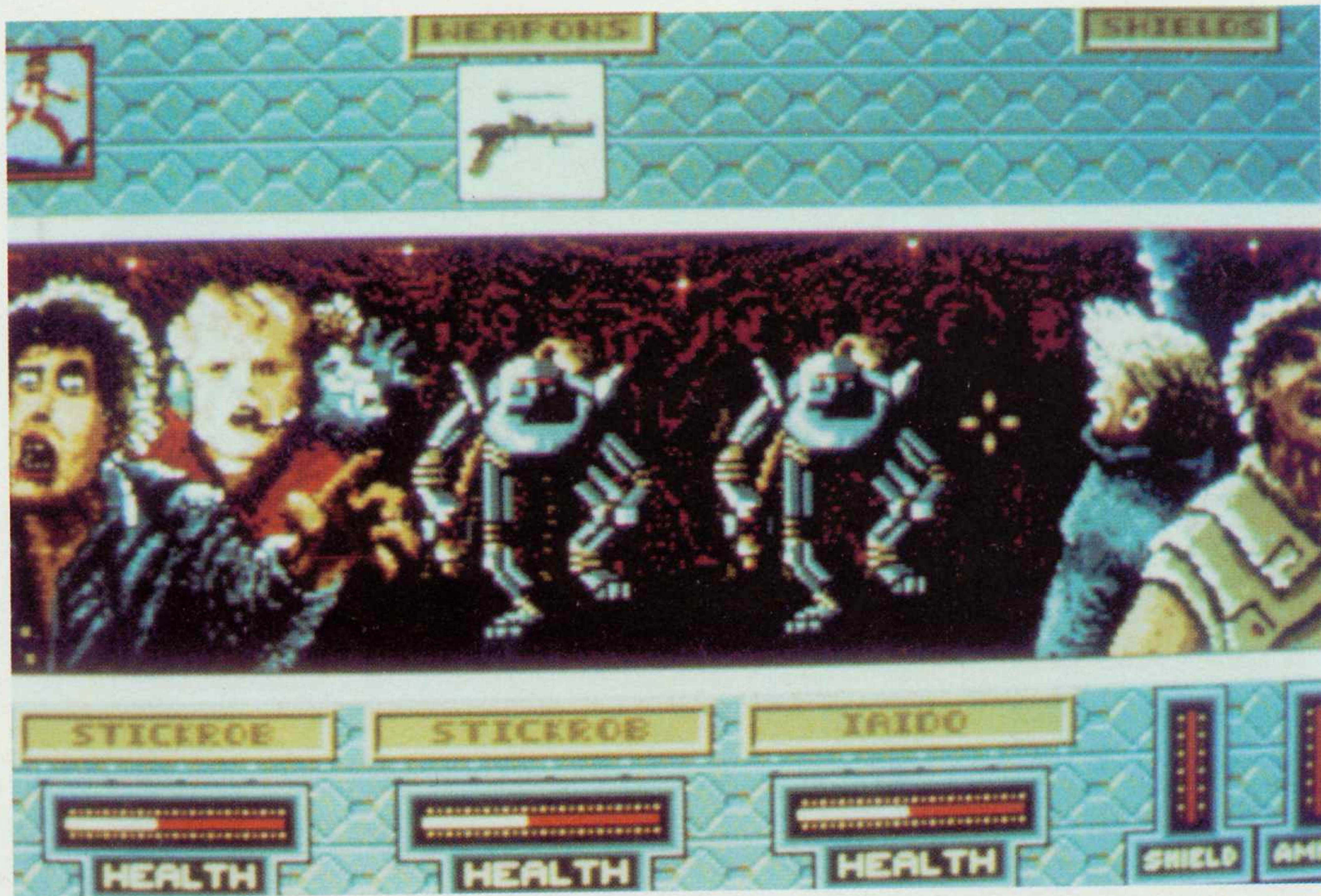
Hierfür folgte man in weiten Zügen dem ursprünglichen T&T FRP-Spiel, viele Situationen sind direkt den Einzelabenteuern nachgestellt, die es für T&T (das Original) gibt. Es geht um eine ziemlich komplizierte Suche nach dem Zauberer Khazan, den man dazu bewegen muß, etwas gegen die rasende Todesgöttin und ihre Mannen zu unternehmen.

Die Steuerung über Ikonen (ab und zu mit einem Texteintrag) ist sehr einfach, auch wenn das Zeichnen der einzelnen Bilder manchmal ziemlich lang dauert. Am Spielanfang schaffen Sie sich vier Gestalten, mit denen Sie Ihre Aufgabe bewältigen sollen. Es ist in diesem Stadium wirklich wichtig, sich gute Typen zu basteln: in meiner Erfahrung ist die beste Kombination zwei

größere Fitneß haben). Große Geschwindigkeit ist auch nützlich, da so die Gestalten ihre Gegner überholen können. Die Anfangstaktik sollte sein, den Gestalten durch einen Kampf mit dem Netmaster eine Ausrüstung zu verschaffen. Dann sollte das Level der Gestalten erhöht werden: hierzu müssen sie sich mit zwei Monstern in der Stadt anlegen, dann mit den Monstern außerhalb der Stadt (zwei Rudel wilder Hunde, ein Stalker und ein Nomadenlager), dann mit den Dockern, den Orcs im Haus und schließlich dem Blue Beetle Temple (Tempel vom Blauen Käfer). Aber Achtung! Der Blaue Käfer ist tödlich! Jetzt sollten die Gestalten etwa auf Level vier sein, zäh genug, um eine Seereise anzutreten.

Wenn eine Gestalt ein Level aufrückt, kann jede beliebige Charaktereigenschaft verbessert werden, wobei die Höhe der Verbesserung vom Level und von der gewählten Eigenschaft abhängt. Zauberer können unter Umständen neue Zaubersprüche lernen, wenn ihr IQ und ihre Geschicklichkeit hoch genug sind. Es lohnt sich auch immer, die Eigenschaften Stärke (mehr Zauberkraft), Glück (mehr Erfolg im Kampf) und Fitneß (mehr Chancen zum Überleben) zu erhöhen.

Erwähnenswert ist auch Chaos Strikes Back, das Folgespiel zu Dungeon Master. Das gibt es jetzt für den Amiga, und es ist ein absolutes MUSS, denn es ist einfach das allerbeste Rollenspiel für Computer, das es je gab. Lesen Sie die Beschreibung und Kritik in diesem Heft.



guten Überblick darüber, was wo liegt. An der PC-Front (mit Amiga- und ST-Versionen, die auch jeden Augenblick auf dem Markt erscheinen können) ist Tunnels 'n Trolls (New World Computing Inc) das neueste Abenteuer mit Rollenspiel.

Das ist für die verschiedenen Gestalten enorm wichtig: sie sterben nämlich wie die Fliegen! Aber innerhalb des Spiels sind noch verschiedene andere Aufgaben zu erfüllen und verschiedene Einzelsituationen durchzustehen.

Zwergkrieger und zwei Elfenzauberer. Die besten Charaktereigenschaften sind Super-Fitneß und Stärke bei den Kriegeren und hohe Intelligenz und Stärke bei den Zauberern (die müssen dann von den Kriegeren geschützt werden, bis sie selber

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 0 62 01 / 18 12 01
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

Jetzt auch im
Copyshop Alt-Marzahn
Alt-Marzahn 64 a
O - 1140 Berlin

Auf nach Berlin-Marzahn

Computerferien 1991

Das Computercamp im Schwarzwald mit dem großen Computerkurs-, Sport- und Freizeitangebot
Kinder und Jugendliche lernen spielend Programmieren

BASIC
Desktop-Video
GFA-BASIC * Projekte
PC - MS-DOS - Assembler
C-Programmierung * Pascal
*** Computercamp Freiburg ***
Commodore C 64 und C 128
Schneider CPC 6128
Personal Computer
ATARI ST-Serie
AMIGA

BMX
Football * Baseball
Skateboard * Frisbee
Bumerang * Mountain Bike
AmericanSports * Freizeitspaß
*** Computercamp Freiburg ***
Schwarzwald - Rundflug * Disco
Kino * Baden * Volleyball
Sommerrodelbahn
Europa-Park
Tennis

Kostenlosen Prospekt anfordern



Computer World EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
7800 Freiburg, Hurstweg 62 B,
Tel. 07 61 - 4 47 75

Betrayal	dt	DM 89,-
Warlords	e	DM 79,-
Swiv	e	DM 69,-
Fantasy World Dizzy	e	DM 24,-
CJ Elephants Antics	e	DM 24,-
Int. Ice Hockey	dt	DM 69,-
Blue Max	dt	DM 89,-
Super Monaco Grand Prix	dt	DM 69,-
Maupiti Island	dt	DM 79,-
Rainbow Island	dt	DM 69,-
Adidas Championship	dt	DM 74,-
Alcatraz	dt	DM 79,-
Baba Yaga	dt	DM 59,-
Antares	dt	DM 79,-
Bandit Kings	dt	DM 99,-
3D Construction Kid	dt	DM 149,-
NAM "Vietnam"	dt	DM 89,-
Navy Seals	dt	DM 79,-
Super League Manager	dt	DM 79,-
The Winning Team	dt	DM 89,-
LEMMINGS	dt	DM 64,-
Ultima 5	dt	DM 89,-
Chips Challenge	dt	DM 69,-
M.U.D.S	dt	DM 69,-
ELVIRA	dt	DM 69,-
Arkanoid 2	dt	DM 24,-
Wizball	dt	DM 24,-

X-POWER PROF.	DM 209,-
5,25" Laufwerk Ext.	DM 189,-
3,5" Laufwerk Ext	DM 169,-
3,5" Laufwerk Intern	DM 159,-
512 k Erweiterung f.A500	DM 99,-
Golden Image Mouse	DM 74,-
Maus-Joystick Adapter 500	DM 44,50
Maus-Joystick Adapter 2000	DM 49,-
Elektr. Bootselector df0-df3	DM 49,-
Trackball für Amiga	DM 139,-
Bremse A500 Extern	DM 63,-
Kickstartumschalter	DM 49,-
Kickstart ROM 1.3	DM 65,-
Prof. MIDI-Interface	DM 139,-
AMIGA 500	DM 799,-
AMIGA 2000	DM 1798,-
Disketten NoName 3,5"	DM 9,90
Disketten NoName 5,25"	DM 6,90
Harddisk HD30 (62 ms)	DM 899,-
Harddisk HD40 (40 ms)	DM 999,-
Harddisk HD50 (40 ms)	DM 1099,-
Harddisk HD60 (23 ms)	DM 1199,-
Soundsampler Mono	DM 79,-
Competition Pro Star	DM 29,90
MW-500 System	DM 329,-
A500 1,8 MB RAM-Card - 512k	DM 259,-
A500 2,0 MB RAM-Card - 512k	DM 299,-

DAS FREEWARESPIEL DES
UMWELTBUNDESAMTES
BERLIN & COMAD
Vorgestellt im AMIGA-Magazin
4/91 und in unserem Versand!

DAS ERBE
bei uns nur sagenhafte
DM 7.95
incl. Diskette, Porto & Verpackung
(Nur Vorkasse)
Werden Sie HERR über die
Umwelt...!!!

Natürlich führen wir noch viel viel
mehr Spiele und Hardwarezubehör
für den AMIGA und andere
Rechner. Aber alle Artikel hier
aufzuführen wäre zu übertrieben...
Deshalb rufen Sie uns gleich an und
fragen Sie uns nach Ihrem
Wunschtitel und wir versuchen ihn
schnellstmöglich zu besorgen.

HOTLINE unter:
TELEFON 0611 - 379189
oder FAX 0611 - 39818

Irrtümer, Preisänderung,
Druckfehler und Teillieferung
vorbehalten...
Versand nur per UPS
Drucklegung: 20.03.1991

Delta PD Service

Ihr Computer-, Hard- &
Softwarevertrieb

Schwalbacherstraße 61
6200 Wiesbaden
Tel. 0611-379189
FAX 0611-39818

THE BEST GAMES:

Lieber Spiel-Experte,
das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was am Markt ist
(also auch alle lieferbaren älteren Spiele).

Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Speichererwgt. auf 1MB: 119
Die gute Soundblaster Card PC: 399

Disc only: 64 AM ST PC

= auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufw.)
1M = nur für Amiga mit Speichererwgt.

3-D Construction Kit #	77	131	131	131
Accolade Sports #		73	73	73
ADS Adv. Destroy.Sim #		81	81	81
Atomino	32	65	65	
Backgammon #		73	73	73
Bane of Cosmic Forge #		97		97
Billy the Kid #		63	63	73
Blue Max War Ace #		77	77	89
Brat		73	73	
Celica GT4 Rally		65	65	
Centurion Def. Rome #		73		73
Chips Challenge #	41	65	65	77
CoinUp Hits 2	51	77	77	
Course Azure Bds. (1M) #65		77	77	77
Cruise for Corps		65	65	77
Death Knights Krynn #	65			77
Disc #		73	73	73
Duck Tales #	43	68	73	73

Elf		73	73	
Epic Goldrunner 3D #		68	68	81
Epyx Sporting Gold #	51	65	68	68
Eye of Beholder (1M) #		77		77
Feudal Lords		65	73	
Flight of Intruder #		101	81	95
Galleons of Glory #				86
Gates of Dawn - Fate		73	73	81
Go - Das Brettspiel #		73	73	73
Gods #		65	65	73
Lemmings #		65	65	73
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Lightquest #		81	81	81
Links - Supergolf #		85		95
MegaTraveller #		81	81	88
Midwinter 2 Flames #		81	81	85
M.U.D. Sports #		73	73	81
Panza Kickboxing #		81	81	81
PGA Tour Golf #		73	73	73
Powermonger #		81	81	81
Railroad Tycoon #		97	97	99
Reach for Sky #		85	85	85
Red Phoenix #		85	85	85
Sect. Monkey Isl. d. dt.		81	81	97
Silent Service 2 #		81		92
SimEarth kpl. dtisch. #		99	99	99
Spirit of Excalibur #		77	77	85
Star Rush #		81	81	81
Summer Camp	41	65	65	
Super Monaco GP	41	65	65	
Swiv (Silkworm IV)	41	65	65	
Technopolis #		73	73	73
Toki	49	68	68	
Track Suit F.M. 2 #	41	73	73	73
Turrican 2 Final Fight	41	65	65	
TV Sports Rollerbabs #		81		81
Ultima 6 #	68	86	86	85
Whales - Oko.Sim. #				81
Wing Commander #		85		85

Best Games
by BOMICO:

Abacadabra #	69	69	69
Alcatraz Assault #	68	68	73
Antares (1M)	69	69	77
Badlands #	38	61	61
Bandit Kings of China #		77	77
Billiard 3-D #		69	69
Crown #	38	61	61
Demonsgate		69	69
Exile	39	73	73
F-29 Retaliator 1 #		63	63
Genghis Khan #		89	89
Hill Street Blues #		68	68
Hollywood Collection	49	76	76
Hydra #		41	69
Jahangir Khan Squash #		41	69
Loopz #	38	53	53
Manchester Unit. Euro #		69	69
Mig-29 Fulcrum #		89	89
Nam 65-75 #		73	73
Navy Seals	49	63	63
On the Road #		73	73
Project Prometheus #		80	80
R.B.I. 2 Baseball #	41	70	70
Rings of Medusa 2 #	45	73	73
SimCity + Populous #		73	73
Skulls & Crossbones #	36	65	65
Tie Break Tennis #	38	68	68
Transworld #	42	68	68
UMS 2 UniMilSim (1M) #		81	81
WellTris #	43	63	63
Winning Team	57	77	77
Wreckers #	39	73	73

...viele dieser Spiele wurden in den diversen
Fachzeitschriften überdurchschnittlich gut
bewertet (z.B. ASM-Hit usw.)!!!

Doch, doch!

Wir haben noch sehr viel mehr gute Spiele,
als daß wir die alle auf dieser Anzeigenseite
vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere
vollständige Liste mit allen unseren Spielen
passend für Ihren Computer-Typ an
(64er, Amiga, Atari ST oder PersComp):
Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt
alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits
angekündigt für die nächsten paar Wochen -
diese neuesten Spiele sollten Sie
schon heute reservieren -
Auslieferung ist nach Bestell-Datum.
Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und
alle Spiele, die bei anderen Versandern
angeboten werden, gibt's bei uns auch:
Meistens billiger - oft schneller!
Bestellungsingang + 1 = Versandtag
(Falls ausreichend verfügbar).

Preisänderungen (+/-), kleine Irrtümer und
Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich
(bitte keine Schecks oder Überweisungen)
per Post / per Nachnahme (+ DM 8.-)
und sehr gerne auch preiswert ins Ausland
(A / CH / FL / BENELUX u.a.)
(minus 14% dts. Steuer, plus 16.- Versand)

(Ex-DDR bitte nur per Bar-Voraus-Kasse -
leider ist die Post noch nicht soweit, daß es
per Nachnahme schnell und einfach geht.)

Ältere Anzeigen / Listen ungültig: 21. 3. 91

FUNTASTIC ComputerWare: 100%

1. Die Auswahl komplett -
2. Jeder Preis o.k. -
3. Und der Service super.
Wo gibt's mehr?
Nur die besten Originalspiele
aller guten internationalen Marken,
Viele mit der deutschen Anleitung.
Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellen Sie am besten per Karte.
Telefon-Bestellungen täglich live von
10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr.
Danach Telefon-Bestell-Service.
Sprechen Sie bitte besonders deutlich,
Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

.....
Spiele - und nix anderes! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

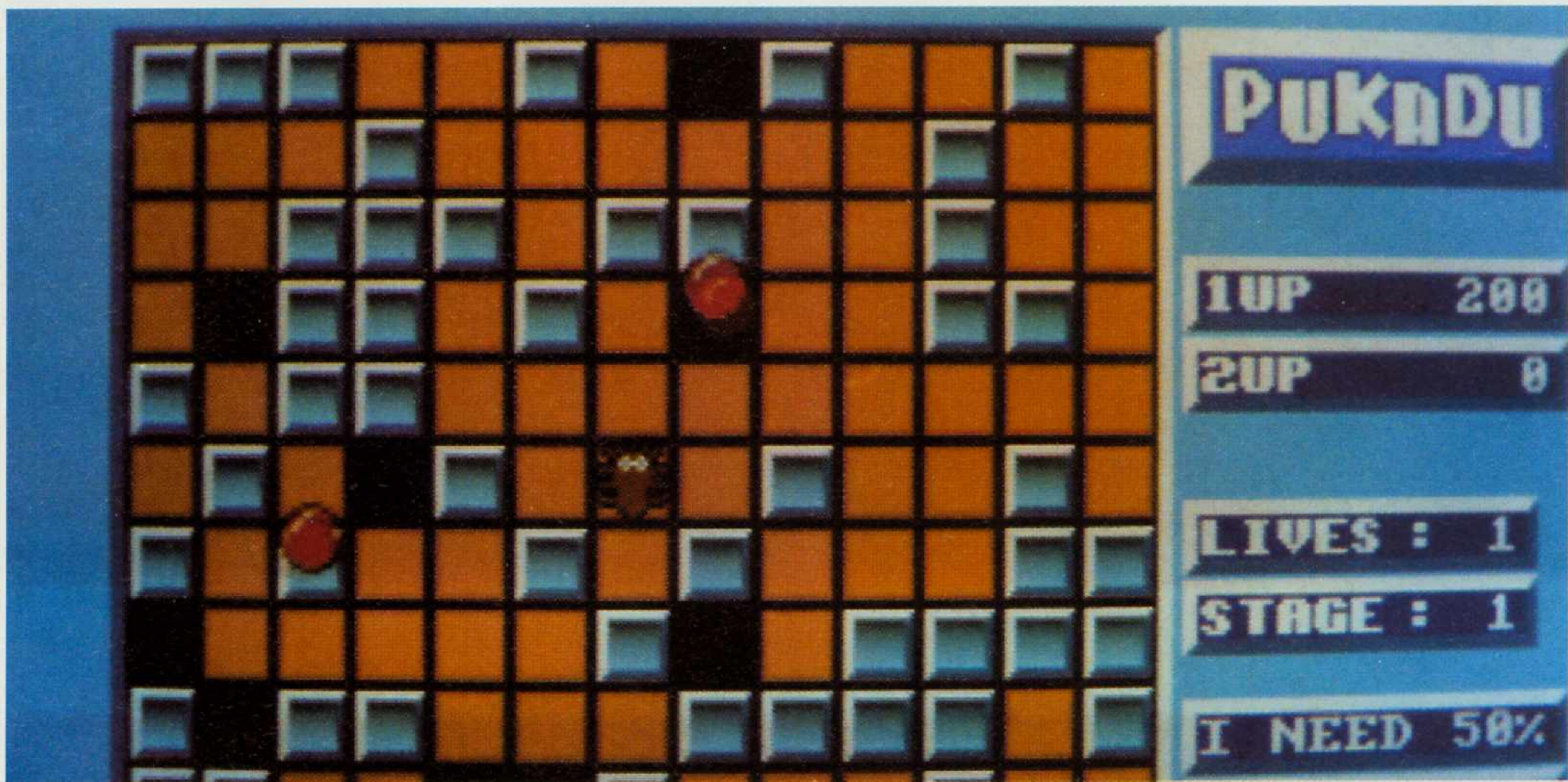


PD BUDGET & SOFTWARE

FEATURES

Kerry Culbert konzentriert sich diesen Monat auf die Goodies für den Amiga, aber nächsten Monat an der gleichen Stelle auf der gleichen Welle macht sie sich über die heißen neuen Produkte für den C64, ST und PC her.

Sandra Sharky von der Amos PD Library hat uns die Angebote in dieser Ausgabe zur Verfügung gestellt, alle mit Amos kompiliert. Also, Sitzplätze einnehmen, die Show kann beginnen



Für ein PD-Spiel ist PUKADA eine ganz flotte Nummer. Als Spieler sind Sie ein süßer kleiner Igel, der über ein kariertes Spielbrett zottelt und dabei massig Punkte einsammelt, indem er über Quadrate flitzt.

Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Ziel ist es, die gleiche Punktzahl zu erreichen, die der Computer vorgegeben hat, von Level zu Level werden es mehr. Die benötigten Punkte gehen in Fünferschritten hoch, angefangen bei fünfzig.

Die Quadrate ändern während des Spiels Farbe und Layout. Von Level zu Level sind sie härter zu knacken.

Damit das Ganze auch einen Sinn hat, müssen Sie sich so durch das Spielfeld mogeln, daß Sie Quadrate einsammeln und dabei nicht in die Gegenstände rennen, die kreuz und quer über den

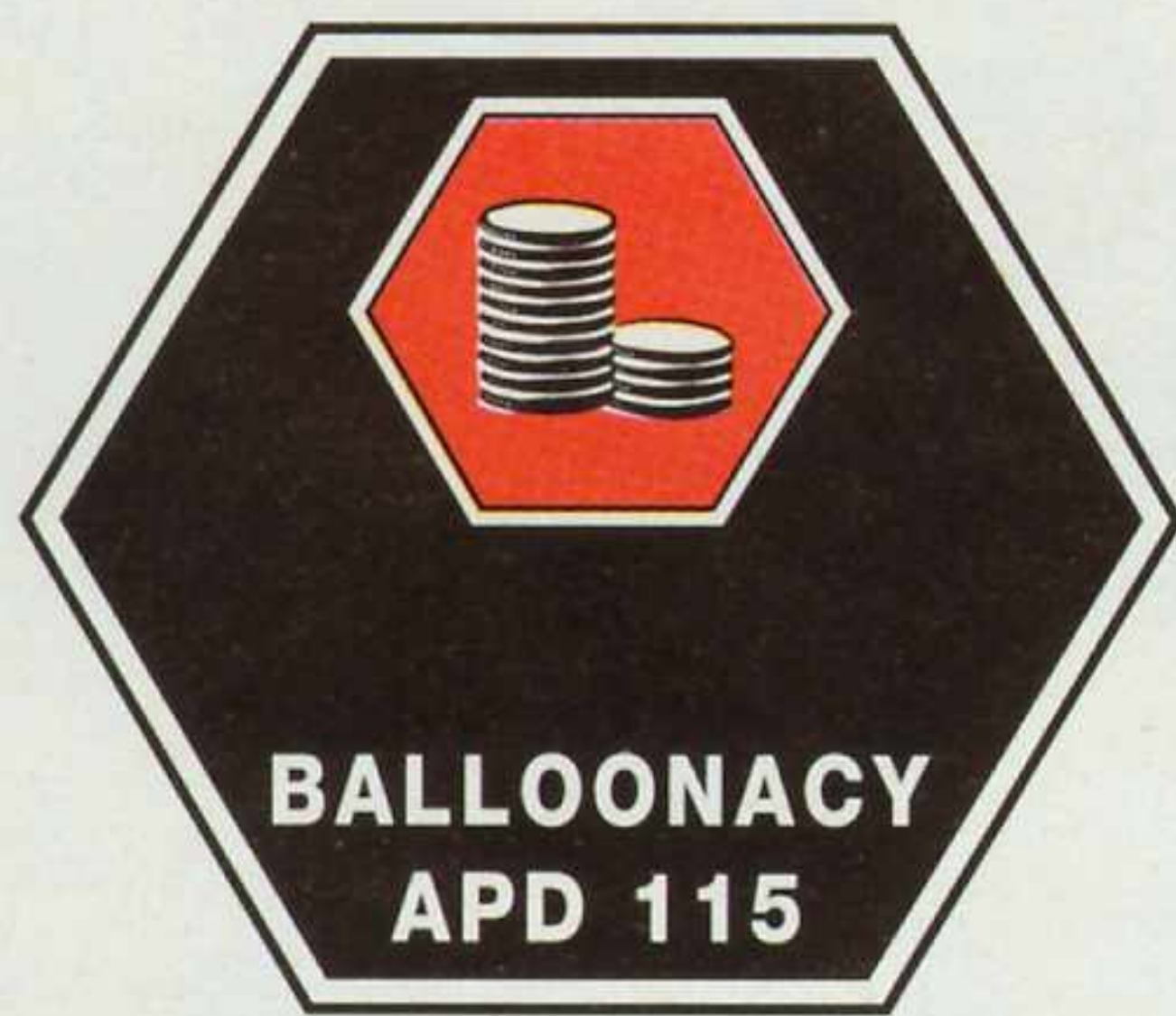
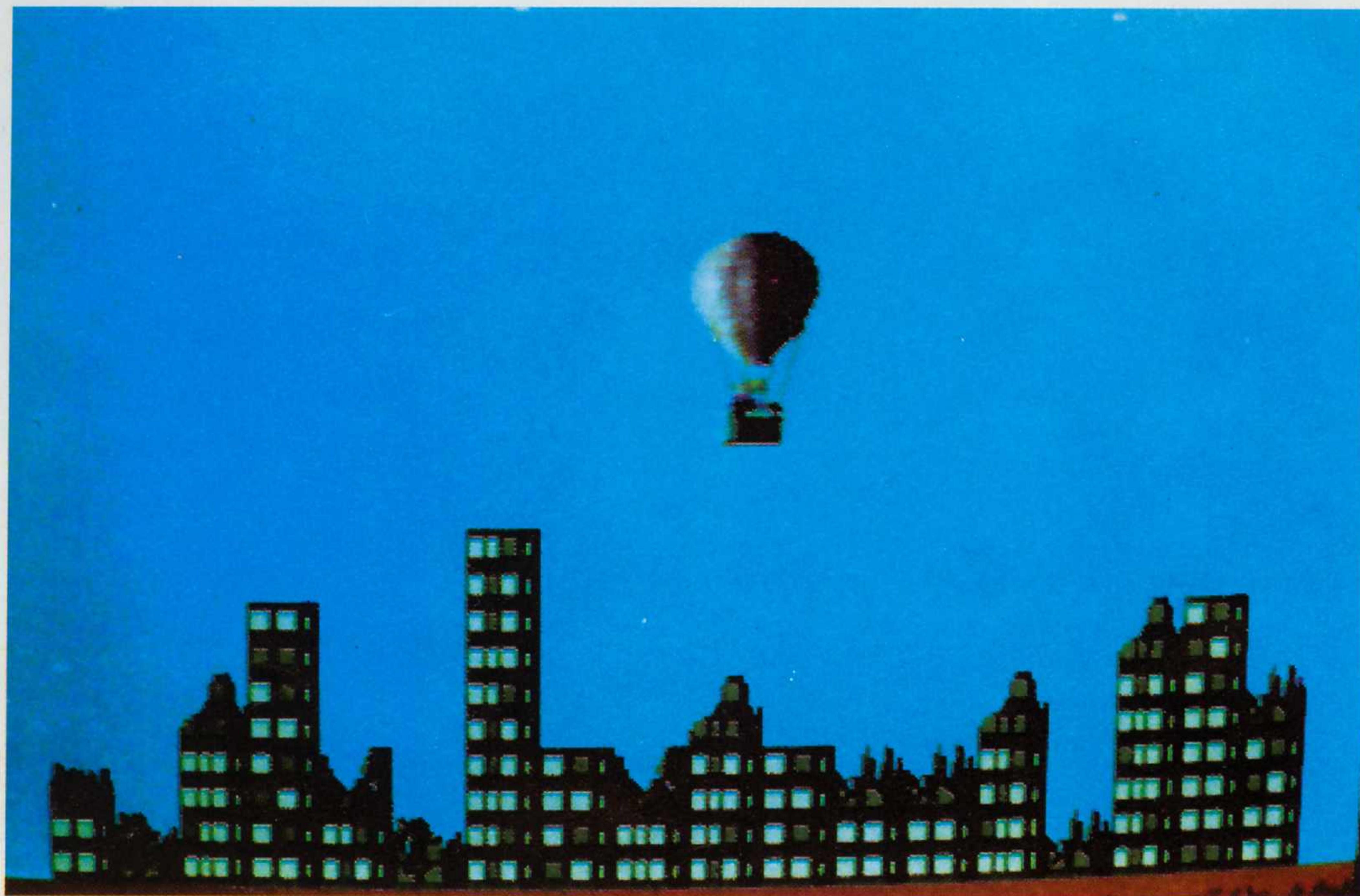
Bildschirm schießen. Das können hüpfende rote Clownsnasen sein oder auch züngelnde Schlangen. Wenn Sie am Leben bleiben wollen, müssen Sie vor diesen Fremdkörpern so weit wie möglich in Deckung gehen. Jeder Zusammenstoß kostet Ihnen eines von Ihren drei Leben.

Es gibt nur wenige Sound-Effects, aber PUKADA ist wirklich ein nettes, amüsantes Spiel. Es geht nur darum, so viele Punkte wie möglich zu machen, weniger um irgendwelche großen Geschicklichkeitsübungen. Erwarten Sie also nichts zu Anspruchsvolles.



SPRITES ist eher zum Ansehen als zum Spielen gedacht. Es gibt sechshundert verschiedene Trolle und Elfen zu sehen, die Sie für Ihre eigenen Bibliothek anpassen und übernehmen können.

PD BUDGET & SOFTWARE



Dieses Spiel wurde von Delboy Dobson programmiert und sieht ganz so aus, als wäre es aus einem klassischen Computerspiel längst vergangener Zeiten entwickelt, das Bomber hieß.

Sie sind in diesem Spiel der Ballonfahrer Burty, der von links nach rechts über den Schirm schwebt und dessen Ballon immer mehr Luft verliert, je näher er dem Boden kommt. Er bombardiert Hochhäuser aus großer Höhe und muß sie alle plattwalzen. Sonst kracht er in die Häuser

und findet ein frühes Ende, wenn sein Ballon in tausend kleine Fetzen zersprengt wird. Die Grafiken sind ziemlich einfach, aber schön bunt, und das Design ist wirklich gut. Am Anfang von jedem Level sieht man, wie ein paar Lastwagen vom Bau auf den Bildschirm rollen, die Häuser Stein für Stein aufrichten und wieder vom Bildschirm rasen. Wenn Sie alle hohen Wolkenkratzer erfolgreich bombardiert haben, wenn nur noch die traurigen Stümpfe auf dem Bildschirm zu sehen sind, erscheinen die Lastwagen wieder und räumen den Schutt weg.

Auch in diesem Spiel sind die Sound-Effects ziemlich einfach, aber für die Spielkategorie in Ordnung. Die Musik am Anfang ist ganz fetzig, und wenn der Bulldozer den Schutt auf die Kipper lädt, gibt es ein schönes, knirschendes Geräusch. Ziemlich gut zu spielen, wenn Sie nicht vergessen, daß Sie die höchsten Gebäude zuerst

bombardieren müssen. Sonst platzt der Ballon, Sie explodieren und rasen in den Abgrund.

Aber die Gebäude sind nicht die einzigen Hindernisse, vor denen Sie auf der Hut sein müssen. Im Himmel fliegen Vögel, die Ihnen Extrapunkte einbringen, wenn Sie sie abschießen. Wenn Sie aber mit ihnen zusammenprallen, hat Ihr letztes Stündchen geschlagen. Das gleiche gilt auch für die vielen anderen wunderlichen Gestalten, die am Boden spazieren, fahren und radeln.

Der kleine Junge, der vom Boden aus durch die Luft nach oben segelt, macht wirklich Spaß: wenn Sie den erwischen, steigt Ihr Ballon wieder ein bißchen, weil er Luft vom Ballon des Jungen aufnimmt.

Das Spiel ist visuell sehr gut, vor allem die Einzelheiten: so zittert zum Beispiel der ganze Boden, wenn die Gebäude bombardiert werden. Das Design ist klar. Die Action

nimmt fast den ganzen Bildschirm ein. Auf dem Balken oben können Sie Einzelheiten zum Spiel sehen, z.B. wie der Punktestand ist und wieviele Leben Sie noch haben ...

Die Action scrollt schön langsam und kontinuierlich von rechts nach links - ein Spiel, das Sie gern in Ihrer PD-Box behalten werden.



Auf dieser Diskette geht es um die klassischen Brettspiele Othello (Reversi) und Snakes and Ladders.

Othello enttäuscht ein bißchen. Visuell ist es OK, mit den regelmäßigen schwarzen und weißen Spielsteinen, die so gesetzt werden müssen, daß immer neben einer Farbe die entgegengesetzte Farbe zu liegen kommt. Aber da hören die Ähnlichkeiten auch schon auf. Normalerweise geht dieses Spiel so, daß die angewandten Strategien immer komplizierter werden. Aber die Strategien, die dieses Spiel anbietet, sind ziemlich schwach. Sie können gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten, aber in keinem von beiden Fällen macht das Spiel besonders viel Spaß.

Groß Elektronik

Hardware - Software - Zubehör

	Amiga ST	PC
Alkatraz dt. 74,90	65,90	65,90
Alpha Waves dt.	64,90	64,90 65,90
Atomino dt.	64,90	64,90 69,90
B. A. T. dt.	74,90	84,90 74,90
Bane of the Cosmic Force	89,90	- 89,90
Betrayal dt.	69,90	69,90 79,90
Big Business dt.	54,90	54,90 59,90
Billy the Kid dt.	64,90	64,90 69,90
Blue Max dt.	74,90	- 79,90
Buck Rogers	69,90	- 69,90
Cadaver dt.	65,90	65,90 65,90
Car Vup dt.	59,90	59,90 -
Chaos Strikes Back dt.	64,90	64,90 -
Conquest of Camelot	89,90	89,90 99,90
Cougar Four dt.	49,90	49,90 65,90
Crown dt.	59,90	59,90 65,90
Die unendl. Geschichte 2 dt.	64,90	- 74,90
Dino Wars dt.	54,90	54,90 64,90
Dragonflight dt.	71,90	71,90 -
Dragon Wars	65,90	- 74,90
Elvira dt.	74,90	74,90 94,90
Epyx Sporting Gold dt.	59,90	59,90 59,90
Exterminator dt.	64,90	65,90 65,90
Eye of the Beholder	-	- 74,90
F-16 Falcon dt.	71,90	65,90 89,90
F-16 Mission Disk 2 dt.	54,90	54,90 -
Flight of the Intruder dt.	74,90	- 89,90
Galactic Empire dt.	74,90	74,90 89,90
Geisha dt.	65,90	65,90 74,90
Genghis Kahn dt.	89,90	- 89,90
Great Courts 2 dt.	65,90	67,90 67,90
Harpoon dt.	74,90	- 99,90
Immortal dt.	64,90	64,90 -
Indiana Jones Adv. dt.	65,90	65,90 71,90
Kick Off 2 dt.	59,90	59,90 -
- Data Disk dt.	39,90	39,90 -
Kings Quest 4	89,90	89,90 89,90
Kings Quest 5	-	- 89,90
Klax dt.	49,90	49,90 64,90
Legende of Faerghail dt.	65,90	65,90 74,90
Leis. Suit Larry 3 (* dt.)	85,90	85,90* 89,90
Lemmings dt.	59,90	59,90 59,90
Links	-	- 89,90
Loom dt.	69,90	69,90 69,90
Loopz dt.	54,90	54,90 65,90
Lords of Doom dt.	65,90	65,90 65,90
Lost Patrol dt.	59,90	59,90 74,90
Maniac Mansion dt.	67,90	67,90 67,90
Mean Streets dt.	59,90	59,90 69,90
Metal Masters dt.	64,90	64,90 64,90
MIG 29 Fulcrum dt.	79,90	79,90 89,90
Moonbase	-	- 94,90
M. U. D. S. dt.	65,90	65,90 71,90
N. A. R. C. dt.	59,90	59,90 65,90
Neavy Seals dt.	65,90	65,90 -
Nightshift dt.	54,90	54,90 54,90
North and South dt.	64,90	64,90 65,90
Operation Stealth dt.	59,90	59,90 74,90
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90 69,90
Pirates dt.	63,90	63,90 63,90
Ports of Call dt.	59,90	- 79,90
Pop Up dt.	49,90	49,90 49,90
Powermonger dt.	69,90	69,90 -
Powerslide dt.	59,90	59,90 -
Red Baron VGA	-	- 89,90
Rick Dangerous 2 dt.	59,90	59,90 59,90
Rings of Medusa dt.	65,90	65,90 65,90
Rise of the Dragon	-	- 84,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90 79,90
Silent Service 2 dt.	-	- 84,90
Sim City dt.	74,90	74,90 69,90
- Terrain Editor dt.	39,90	- 39,90
- Architecture 1 dt.	-	- 39,90
- Architecture 2 dt.	-	- 39,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90 89,90
Space Quest 3 dt.	86,90	86,90 89,90
Space Quest 4 VGA	-	- 89,90
Speedball 2 dt.	65,90	65,90 -
Supremacy dt.	69,90	69,90 79,90
Team Suzuki dt.	59,90	59,90 -
Teen. M. Hero Turtles	69,90	65,90 74,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90 69,90
Total Recall dt.	59,90	59,90 -
Transworld dt.	65,90	65,90 74,90
Turrican 2 dt.	59,90	59,90 -
TV Sports Basketball dt.	74,90	- 79,90
Ultima 5	74,90	74,90 -
Ultima 6	-	- 79,90
UMS 2 dt.	71,90	71,90 74,90
Wild West World dt.	89,90	- -
Wing Commander	-	- 79,90
- Secret Missions	-	- 39,90
Wings dt.	71,90	- -
World Champ. Boxing dt.	49,90	49,90 -
Wolfpack dt.	74,90	74,90 89,90
Wonderland dt.	71,90	71,90 79,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90 64,90

Spiele für C-64 auf Anfrage !!!
 Disketten 5,25" 2D 10er Pack 5,90
 5,25" HD 10er Pack 12,90
 3,5" 2DD 10er Pack 9,90
 3,5" 2HD 10er Pack 19,90

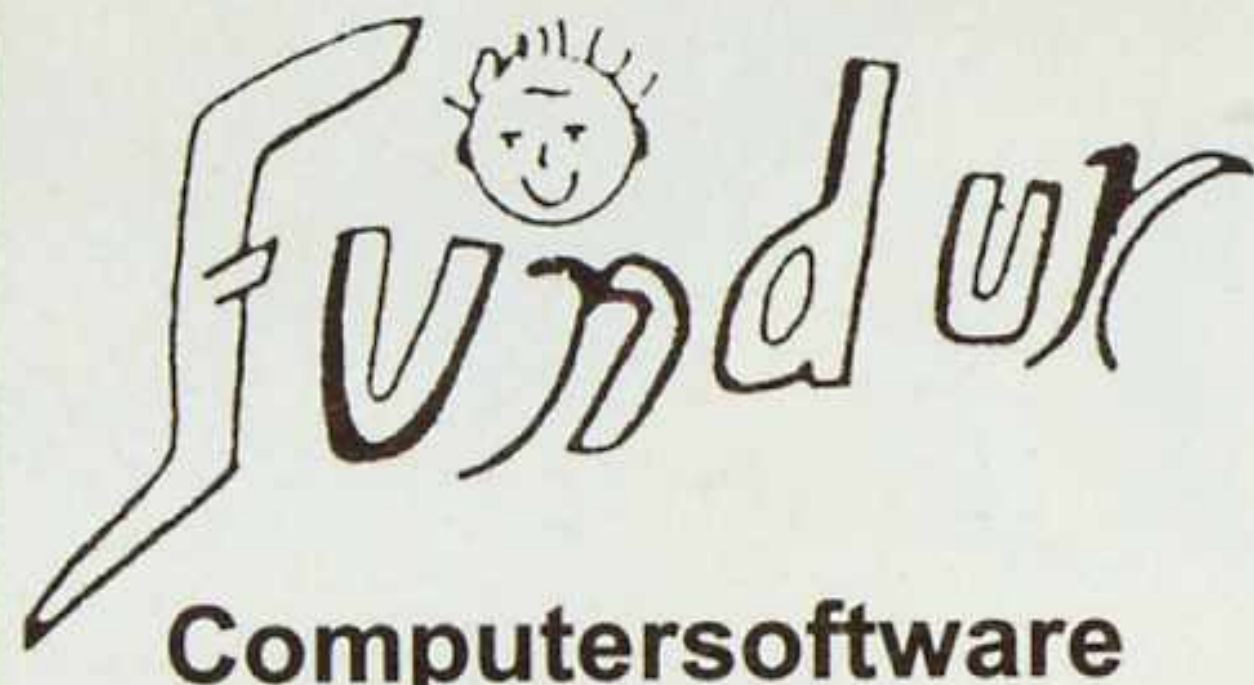
Speichererw. A 500, 512 KB m. Uhr absch. 129,00
 Ext. Laufwerk Amiga 500, 3,5", absch. 179,00
 Ext. Laufwerk Atari ST, 3,5" abschaltbar 179,00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
 (Scheck + 5 DM) Auslandsversand
 (NN od. Vorkasse + 15 DM)

Fordern Sie unsere kostenlosen Gesamtpreislisten an!
!!! Neuheiten auf Anfrage !!!
 Telef. Best.: Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr

Groß Elektronik

Robert-Koch-Str. 1 a · Postfach 1213
 Tel. 0 99 31/69 17 · Fax: 0 99 31/88 76
 D-8350 Plattling



Computersoftware

R. Duregger

Hotline 02 02 / 76 39 08

NEUHEITEN AMIGA ST.

	AMIGA	ST.
- A - Tank Killer	85,-	-
Atomino	Anfrage	
Apprentice	55,-	55,-
Battle Command	68,-	
68,-		
Cadaver	67,-	67,-
Chaos Strikes Back	65,-	65,-
Chuck Yeager 2,0	68,-	68,-
Disney Animations		
Studio	Anfrage	
Duck Tales	68,-	68,-
Dragon Flight	69,-	69,-
Dragon Wars	68,-	68,-*
Elvira	76,-	76,-
Eye o. the Beholder	75,-	75,-*
F-16 Mission II	52,-	52,-
F-19 Stealth	72,-	72,-
Genghis Khan	86,-	*
Gem X	Anfrage	
Great Courts II	71,-	71,-
Gunboat	Anfrage	
Indianapolis 500	67,-	*
Invest	59,-	*
Lemmings	60,-	60,-
M. U. D. S.	68,-	68,-
MIG 29 Fulcrum	84,-	84,-
Powermonger	72,-	72,-
Pool of Radiance	68,-	68,-
Powerm. Data	45,-	42,-
Secr. o. Monkey ISL	75,-	75,-
Warlords	68,-	-
Wonderland	72,-	72,-

NEU!!!

Flight of the Intruder	
Nur Amiga	75,-
Speichererweiterung (512 KB) für Amiga	120,-

NEUHEITEN MS-DOS

Battletech	87,-
Command HO	80,-
Genghis Kahn	86,-
Gem X	Anfrage
Links	85,-
Lightspeed	89,-
Moonbase	98,-
Monkey Island (Deutsch, VGA!)	89,-
Sim City	
Architekt, I und II	36,-
Sim Earth	94,-
Wingcommander	87,-
dazu: Sect. Mission	39,-
Soundblaster	378,-

Alle hier nicht aufgeführten Programme auch lieferbar!

Anrufen!!!

C-64 weiter im Programm!!!

Game Boy

Tetris + Game Boy	155,-
Spiderman	49,-
Nemesis	49,-
und viele andere mehr!	

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
 KRÜPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
 TEL. 02 02 / 76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, VR.-Scheck portok. 5,- DM
 Versandkunden können auch mit der Karte bezahlen:
 EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB

Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

AMIGA * AMIGA * AMIGA

MEGAMIGHTY INTRO DESIGNER

Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, eigene IFF-Grafiken, Sprites, Zeichensätze und Musiken zu einem tollen Vorspann zu kombinieren. Näheres siehe Testberichte asm 04.91, Amiga Joker 01.91, Amiga Special 10.90

Bestell-Nr.: MID

34,90 DM

CREATE A SHAPE V2.0

Wollten Sie schon immer professionell Animationen und Grafiken erstellen, um diese in eigene Programme einzubinden? Dann ist CAS das richtige Werkzeug für Sie! Näheres siehe Testbericht asm 03.91.

Bestell-Nr.: CAS

69,90 DM

TWINTRIS

Endlich erhältlich - der garantierte Spielspaß für bis zu 9 Spielern. Näheres siehe Testberichte asm 11.90, Amiga Special 10.90, Amiga Dos 12.90.

Bestell-Nr.: TW

39,90 DM

BIG VIC

Grafiken einfach vom Amiga zum C64 konvertieren. Speicherung mit Spezialkabel direkt auf die 1541. Es kann von fast allen Amiga-Grafik-Formaten in alle gängigen C64-Grafik-Formate und umgekehrt gewandelt werden. Kabel auch erhältlich.

Bestell-Nr.: BV OK (ohne Kabel)

49,90 DM

C64/128 * C64/128 * C64/128

DISK MAG CREATOR

Mit dem DMC wird jeder noch so Unerfahrene in die Lage versetzt, sich eigene und individuelle Disketten-Zeitschriften zu kreieren. Bis zu 150 Berichte oder Programme können durch den DMC verwaltet werden.

Bestell-Nr.: DMC

24,90 DM

Public Domain * Public Domain

226 PD-Disketten für den C64/128 und 60 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM



Software - Werbung - Drucke

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

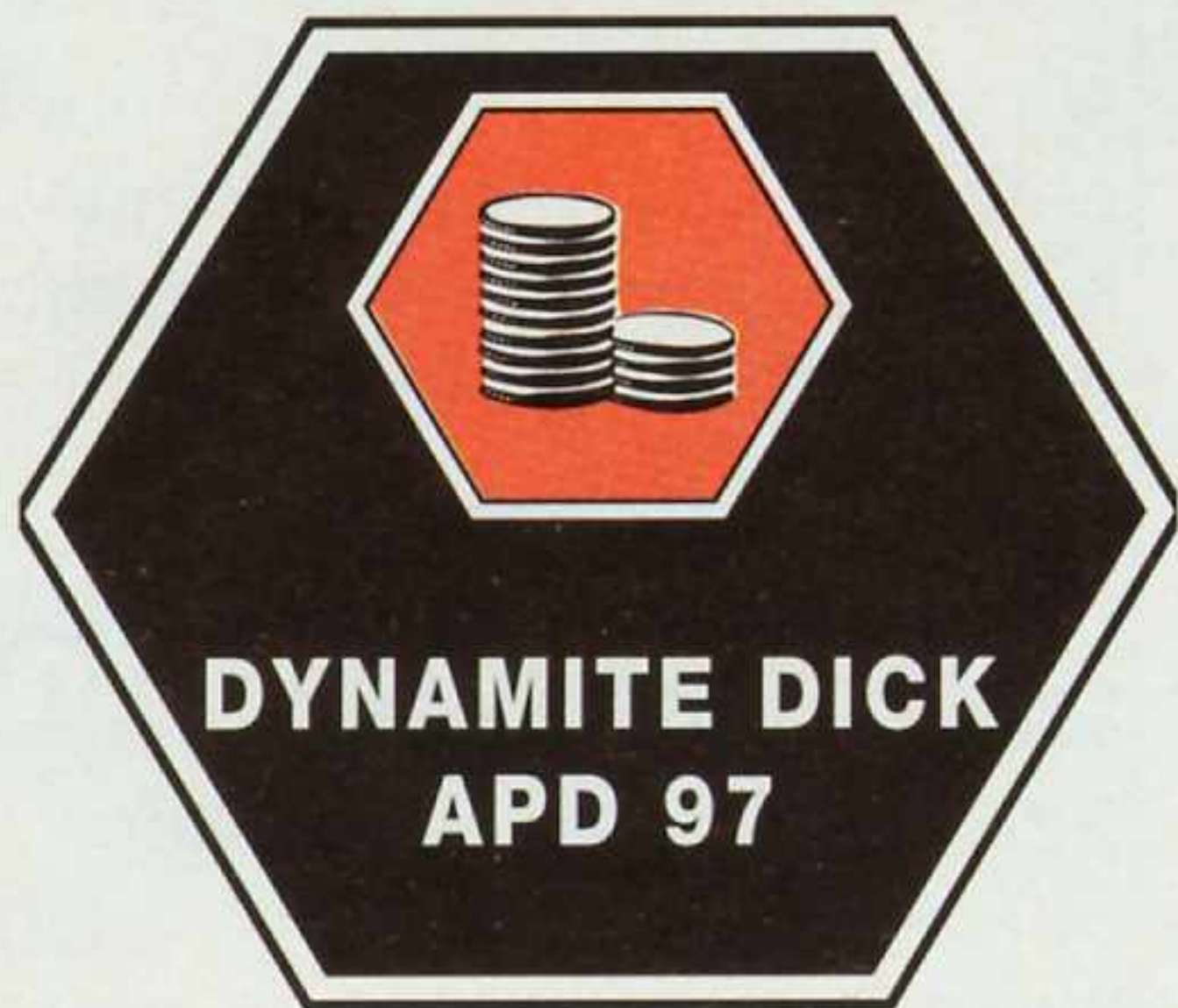
(0 24 35)

20 86, 12 95, 4 28

P D BUDGET & SOFTWARE



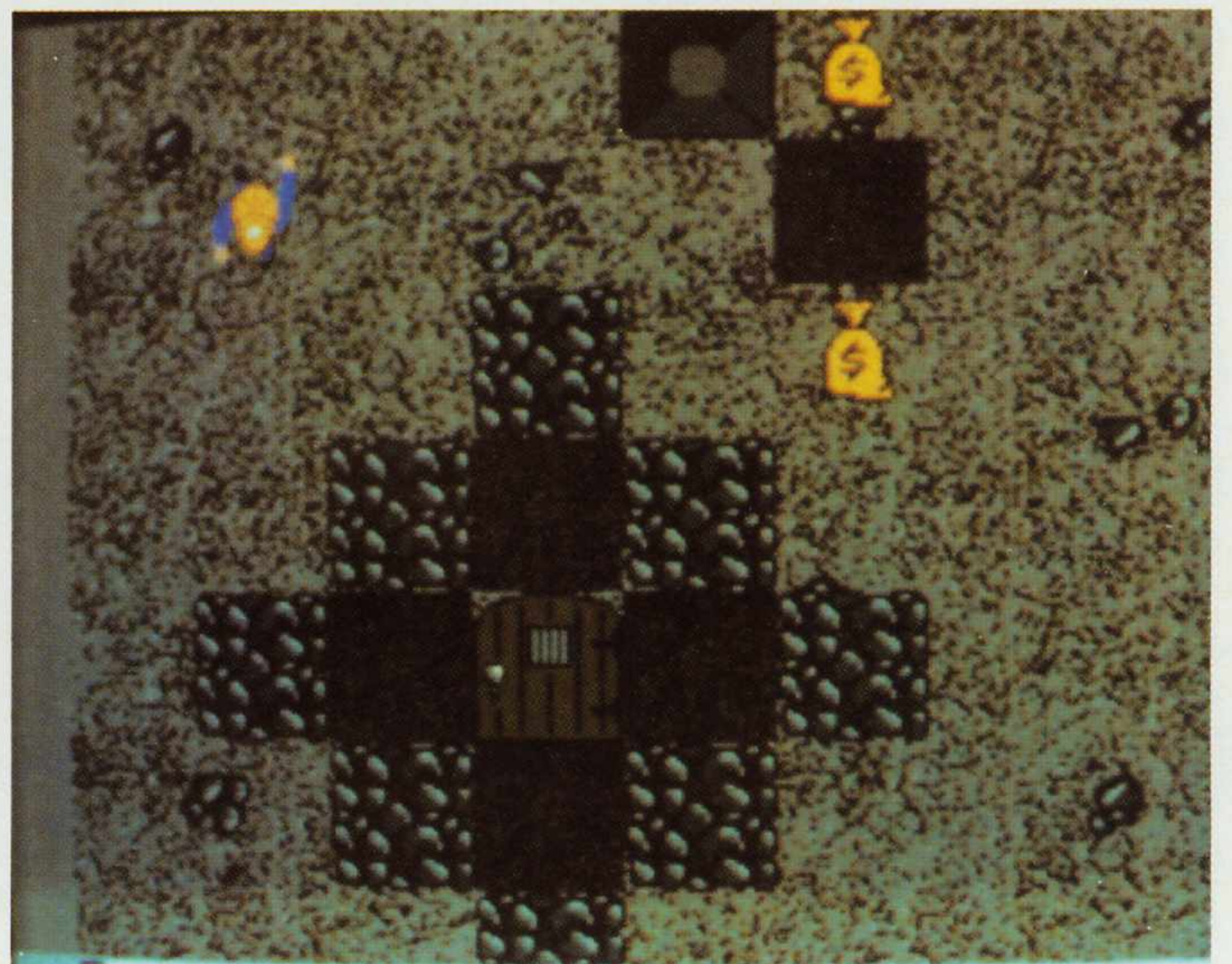
Jake the Snake lohnt sich da schon eher. Wie beim Brettspiel können zwei bis vier Spieler teilnehmen. Das Brett ist leuchtend bunt. Die Regeln sind die gleichen wie beim Brettspiel: z.B. muß man zum Anfangen eine Sechs würfeln, indem man auf dem Würfel klickt. Versuchen Sie, möglichst wenige Rutschen herunterzuschlittern und stattdessen ein paar Leitern hochzuklettern, und sehen Sie die tollen Kursivbuchstaben an. Wenn Sie Langweiler sind und Ihnen nichts über gute alte Traditionen und langerprobte Spiele geht, dann ist dies die richtige Diskette für Sie!



Wie der Name schon andeutet, geht es im ersten Spiel auf dieser Diskette um Dick, einen Wühler in der Goldgrube. Sein liebstes Hobby ist, Dynamitstangen an Wänden zum Explodieren zu bringen und sich so den Weg zu den Schlambänken freizusprenge, wo säckeweise Beute auf ihn wartet. Als kleines Extra kann er bei seinen Sprengungen auch noch ab und zu das eine oder andere Gespenst oder einen kleinen Vampir erwischen und so genug Knete sammeln, um zum nächsten Level zu kommen. Ein flottes kleines Spiel mit verborgenen Tiefen. Wenn es

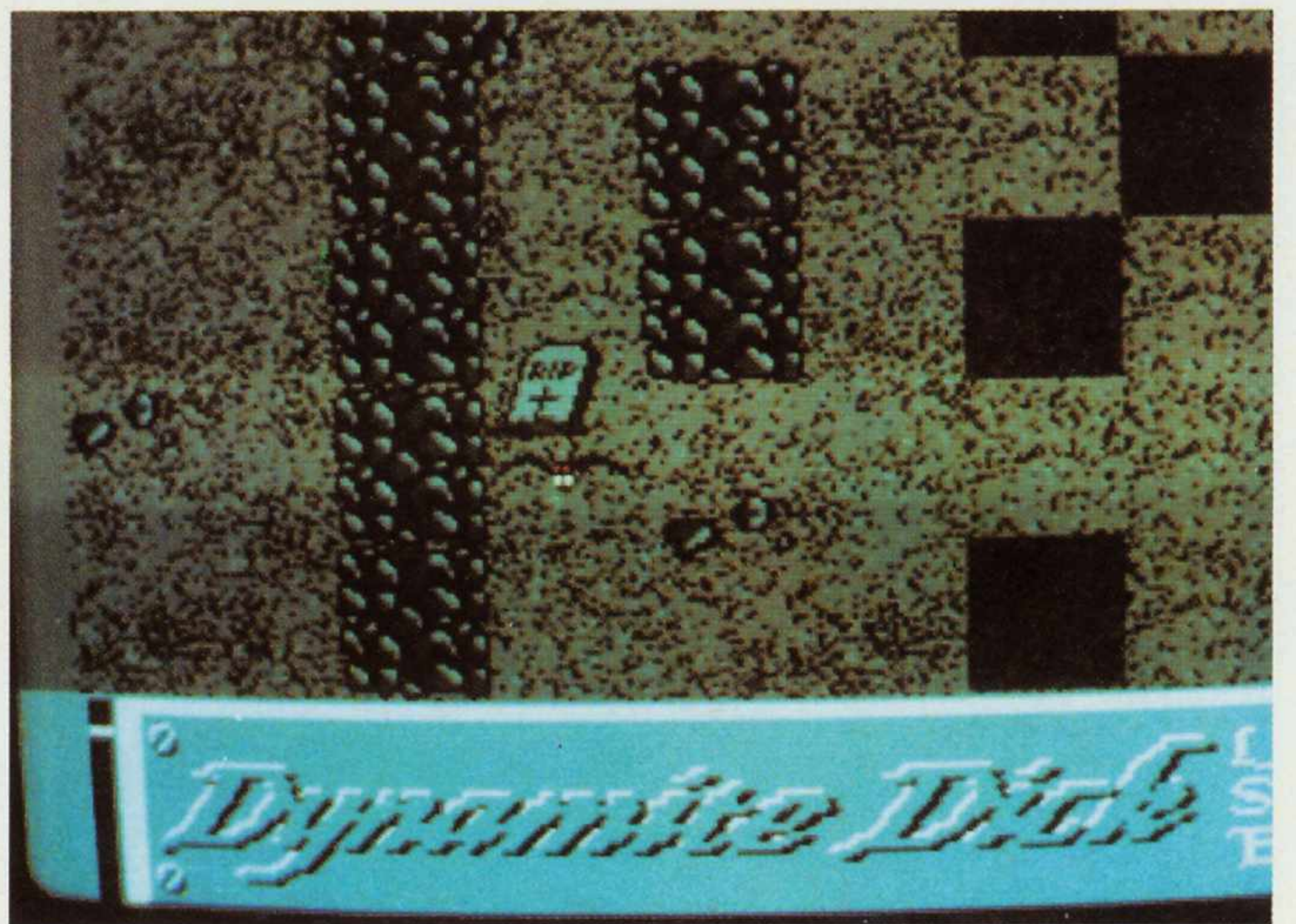
Ihnen nämlich nicht gelingt, den guten alten Graf Drakula ins Jenseits zu sprengen, und er Ihnen zu nahe auf den Leib rückt, dann sind Sie es die mit R.I.P in Frieden ruhen, so steht es jedenfalls auf dem

herum navigieren. Aber Achtung! Wenn Sie Ihre Beinchen nicht in die Hand nehmen und weit genug von der Stelle flitzen, wo Sie das Dynamit angebracht haben, dann sind Sie es, die sich in



Grabstein, der zu Ihren Häupten erscheint. Allerdings haben Sie drei Leben. Ein bißchen sorgfältige

Rauch auflösen! Die Grafik ist einfach, aber gut proportioniert. Die Steuerung ist ziemlich gut, da



Sondierung des Geländes, dann sollten Sie bald heraushaben, wo die Tretminen liegen, und können darum

Sie sich in vier Richtungen über den Bildschirm bewegen können. Außerdem werden Sie sich sicher freuen,

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL	
+ 1 Spiel	399,-
PC Engine GT -Handheld***	
+ SonSon II & Mr.Heli	699,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Cadash**	99,-
Dead Moon**	99,-
Final Match Tennis***	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg.Hero Tonma**	99,-
Out Run*	99,-
Parasol Stars**	99,-
Puzzleboy***	99,-
S.C.I.**	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vasteel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste jp**	99,-
Aeroblaster jp***	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Atomic Robokid*	99,-
Budokan US***	119,-
Crack Down jp**	69,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp**	59,-
Gaires jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Gynoug jp**	99,-
Ishido US**	119,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
J.M.Football US***	109,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Super Airwolf jp	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Heli jp***	99,-
Wonderboy III jp**	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Chessmaster US***	69,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Gargoyles Quest dt***	55,-
Hunt f.Red Oct. US	65,-
King of the Zoo dt	55,-
Kung Fu Master US	65,-
NBA All Stars US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Rolans Curse US**	69,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
WWF Super Stars US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	149,-
Gamelight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Monaco GP**	65,-
Pengo**	65,-
Psychic World	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Dragon Curse	PC Engine
Elite plus	IBM
F15 Strike Eagle II	ST/Amiga
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Lemmings	ST/IBM
Midnight Resist.	Sega Mega Drive
Midwinter II	ST/Amiga/IBM
Nam	ST/Amiga/IBM
Parodius	Gameboy
R-Type	Gameboy
Railroad Tycoon	Amiga
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Sonic t.Hedgehog	Sega Mega Drive
Star Control	Sega Mega Drive
Ultima	Gameboy
World Icehockey	Gameboy

C64 DISK

Challengers**	55,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Ninja Remix**	45,-
Premier Collection**	59,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Starflight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Warlock the Avenger	45,-
Welltris	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Champions of Krynn***	75,-
Chips Challenge***	45,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Puzznic**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Turrican II***	45,-
Ultima VI***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Chips Challenge***	69,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing***	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Puzznic**	69,-
Popolous**	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
Turrican II***	69,-

ATARI ST

California Challenge*	35,-
Car Vup*	69,-
Elvira*	85,-
Enchanted Land	59,-
Galactic Empire	85,-
Legend of Fairghail**	79,-
Master Blazer**	75,-
MIG 29 Fulcrum*	95,-
Nightshift*	59,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Supercars	35,-
Super off Road Racer**	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	75,-
UMS II	85,-

IBM

4D Sports Boxing**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Aircraft Sc.Designer**	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Bane of the Cosmic Forge***	99,-
Battle Tech II**	99,-
Dschingis Khan*	99,-
Eye of the Beholder**	85,-
Hard Drivin II	75,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Knights of the Sky**	109,-
Leisuresuit Larry III dt**	99,-
Links**	99,-
MIG 29 Fulcrum*	105,-
Panza Kick Boxing**	85,-
Railroad Tycoon***	99,-
Secret of Monkey Island VGA***	99,-
Silent Service II**	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Sim Earth***	99,-
Space Quest IV***	119,-
Their Finest Hour***	89,-
Trans World**	79,-

UMS II	99,-
Ultima VI***	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander***	109,-/99,-
Wing Com.Secret Miss.Disc***	45,-

ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Force***	99,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver***	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Chips Challenge***	69,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Great Courts II***	75,-
Indianapolis 500**	75,-
Lemmings***	69,-
M.U.D.S.***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Secret of the Monkey Island***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican*	59,-
Turrican II***	69,-
Ultima V***	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Betrayal	85,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Dschingis Khan*	99,-
Feudal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Golden Axe	69,-
Hard Drivin II	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Obitus	89,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Romance of the 3 Kingdoms***	119,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Spirit of Excalibur	85,-
Super Off Road Racer*	69,-
Thalion First Year*	65,-
Their Finest Hour***	79,-
Times of Lore	69,-
Trans World*	79,-
UMS II	85,-
War Game Const. Set	89,-
Warlock the Avenger	69,-
Wolfpack**	85,-
Slimline Laufwerk	189,-

Super Famicom, die Super Konsole aus Japan.

!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigastarke deutschsprachige Konsolenzeitschrift 15,- !!!

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr. 26, 8000 München 70

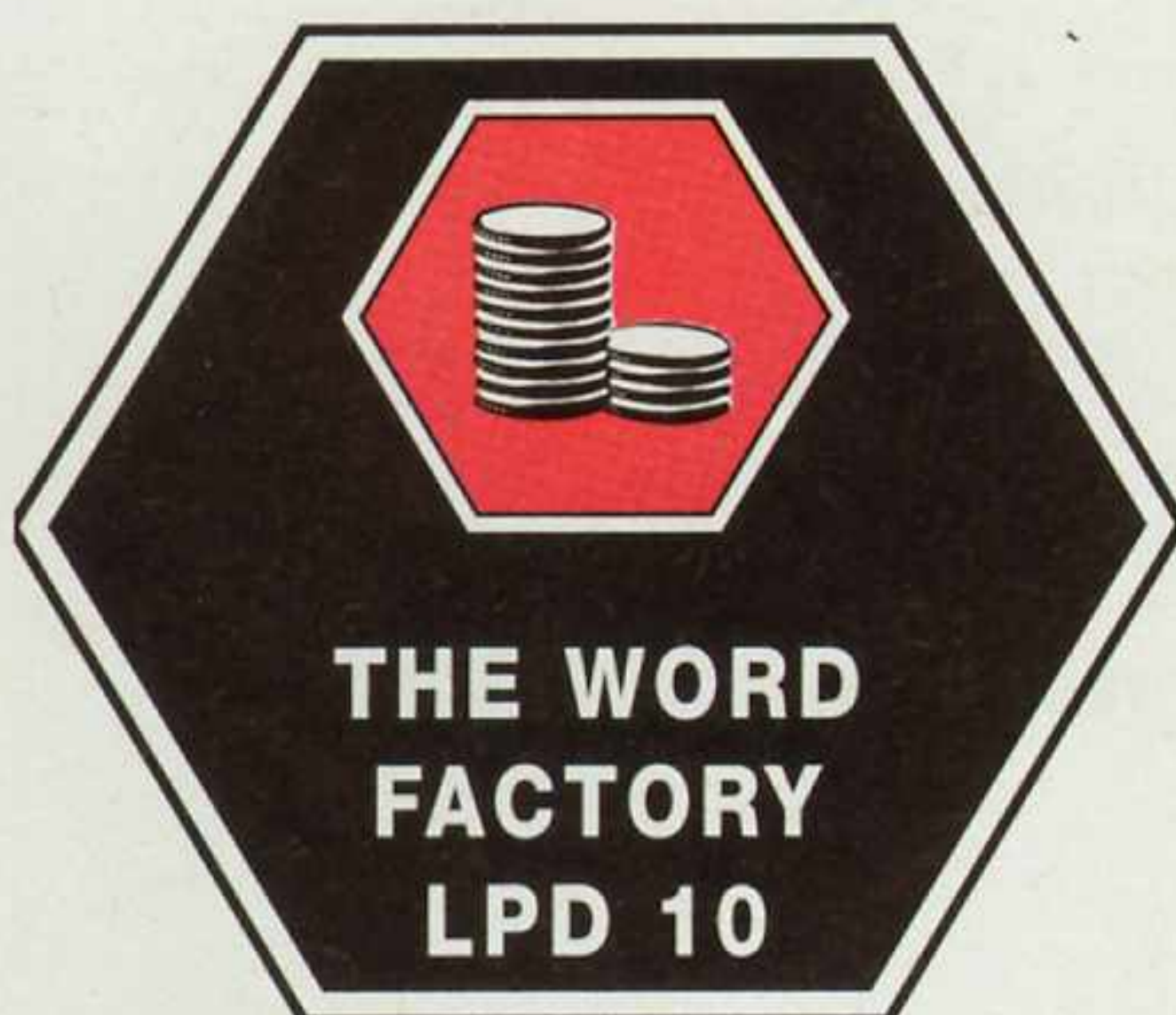
089 / 7605151

PD BUDGET & SOFTWARE

daß die Action ziemlich schnell abläuft.

Sie können auch alles verlangsamen und total relaxen, wenn Dynamite Dick im Demonstration Mode abläuft und schlicht nicht wiederzuerkennen ist. Sie spielen da nämlich nicht mehr das Spiel, sondern sehen Sie sich eine Art Live Farbdia-show an. Die Show besteht aus drei Gemälden mit einem feinen Unterschied: Sie sehen zu, wie eine Farbe nach der anderen auf dem Bildschirm erscheint und ein Bild aufgebaut wird: eine Plattenhülle von Chris de Burgh, eine Karikatur von Queen und so weiter. Das wäre ja gerade noch mäßig interessant. Aber leider verschwindet dann das aufgebaute Bild auch wieder Farbe für Farbe für -Gähn!- Farbe.

Na ja, das Leben wäre wahrscheinlich zu anstrengend, wenn es immer nur auf der Überholspur stattfände. Und diese Art von Relaxen hat dann ja auch weniger Kalorien als eine große Tasse Ovomaltine.



Die sollten Sie Ihrem kleinen Bruder oder Ihrer kleinen Schwester kaufen, wenn Sie einmal in aller Ruhe PLAY TIME lesen wollen.

Obwohl das Design des Spiels ziemlich einfach ist, erreicht Word Factory vielleicht gerade deshalb sein Ziel: Ihre Rechtschreibung auf Vordermann zu bringen.

Sie können es mit leichten, mittelschweren oder super-schweren Wörtern versuchen. Zuerst wird Ihnen kurz ein Wort in schreienden Farben vor die Nase gesetzt, und dann geht es in Tommys Fabrik. Mit der rechten und linken Maustaste bewegen Sie sich durch das Alphabet und suchen den ersten Buchstaben des Wortes, dann den zweiten usw. bis das Wort vollständig ist. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl fertig sind, wird das Wort auf ein Förderband geschubst und zum nächsten Bildschirm transportiert, wo ein riesiges YES erscheint, wenn Sie richtig buchstabiert haben, und ein riesiges NO, wenn Sie das Wort wieder einmal falsch geschrieben haben.

Das Gute an dieser Fabrik ist, daß Sie eine Chance kriegen, die fehlerhafte Ware in Ordnung zu bringen, denn Sie können es, wenn es denn unbedingt notwendig ist, noch einmal versuchen. Zehn Wörter füllen Tommys Lastwagen, und dann hat er Feierabend. Das Spiel ist einfach, klar präsentiert und sinnvoll - besonders für zukünftige Kritiker von Computerspielen, denn mindestens ein Wort lernen Sie bestimmt:



A Iso nun zum letzten Lamm, das in dieser Spalte zur Schlachtbank geführt wird. Wie es der Zufall so will, ist es wieder ein Bildungs-Paket (als würde es nicht reichen, sich seine Bildung aus unserer Zeitschrift zu holen...)

Hier geht es im Grunde darum, die Grundrechenarten zu üben, und dazu gibt es drei Spiele in einem: Funtime Tables, Let's go Shopping und (nicht sehr originell!) Click Clock. In Funtime Tables ist ungefähr soviel Fun (Spaß) wie in meinem dicken Zeh. Sie können sich aus etwa acht anderen Gegenständen aussuchen, ob Sie Flugzeuge oder Fahrräder multiplizieren wollen, und das ist es dann auch schon! Sie können es auf zwei verschiedenen Ebenen versuchen. Ja und?

Let's go Shopping soll wohl dem kleinen Schwesterlein Freude machen. So nach dem Motto: Ich bin ein kleines Mädchen und gehe gern einkaufen, das wär's! So erscheint zum Beispiel auf der Ladentheke das Bild einer Banane, und Sie kriegen gesagt, was sie kostet und was sagen wir mal acht Bananen beim gleichen Preis

kosten würden. Die Bilder sind lustig, und Sie merken gar nicht, daß Ihnen außer einem Spiel auch noch Bildung geboten wird.

Wie schön wäre es, wenn sich das auch für Click Clock sagen ließe. Da klicken Sie einfach auf Zahlen, die vor Ihren Augen erscheinen, und hoffen, daß sie den Zeigern der runden Uhr auf der anderen Seite des Bildschirms entsprechen. Sowas von langweilig! Ich persönlich fand Work and Play einfalllos und langweilig, aber Mathe hat mir auch seinerzeit in der Schule nicht gerade viel Spaß gemacht. Alle hier besprochenen Spiele können Sie bekommen, wenn Sie die Verweiszahl, die hinter jedem Titel steht, angeben und die Bestellung an folgende Adresse schicken:

**THE AMOS PD LIBRARY
75 Park Road
WIGAN
WN6 7AA
ENGLAND**

Wenn Sie bis nächsten Monat dranbleiben, kann ich Ihnen nur wünschen, daß Ihre Batterien durchhalten

Nach meiner Erfahrung sehr zu empfehlen.

Kein Wunder, daß Florian auf die neuen formatierten 3'5" Disketten von Sony schwört: Seit sein Papa die nämlich für sich entdeckt hat, entdeckt Florian an seinem Papa ganz neue Seiten. Denn plötzlich hat er viel mehr Zeit, mit Florian herumzutollen, und das machen die beiden schließlich am allerliebsten.

Ist doch toll, oder? Mit unseren neuen formatierten 3'5" Disks spart man tatsächlich eine ganze Menge Zeit. Je nach Aufzeichnungsdichte bis zu 18 Minuten bei zehn Disketten. Eignen tun sie sich für IBM und IBM-kompatible Geräte mit MS-DOS-System. Also keine Zeit mehr verlieren!

It's a Sony.



TANKS FOR THE MEMORY
von Duncan Evans

Panzersimulationen sind zur Zeit Mega-In. Liegt es am Reiz schwerer Geschütze? An der Romantik des Schlachtfeldes? Oder einfach am Wunsch, mit der absoluten Super-Kampfmaschine im Landeinsatz alles plattzuwalzen? Jedenfalls läßt sich nicht leugnen, daß der Sound von donnerndem Stahl immer mehr Anhänger bekommt. In diesem vierseitigen Super-Artikel wollen wir untersuchen, wie sich der Panzer entwickelt hat, von seiner Frühzeit auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs bis zu den Maschinen, die am Golf im Einsatz waren. Dann wenden wir uns den Panzerspielen zu, die es im Augenblick für Sie zum Ausprobieren gibt.

Dieser Artikel soll natürlich das Kriegsgeschehen, das sich am Golf von statten ging, auf keinen Fall verharmlosen. Auf die Problematik "Kriegsspiele" werden wir in einer der nächsten Ausgabe noch ausführlich mit einer kritischen Reportage eingehen.

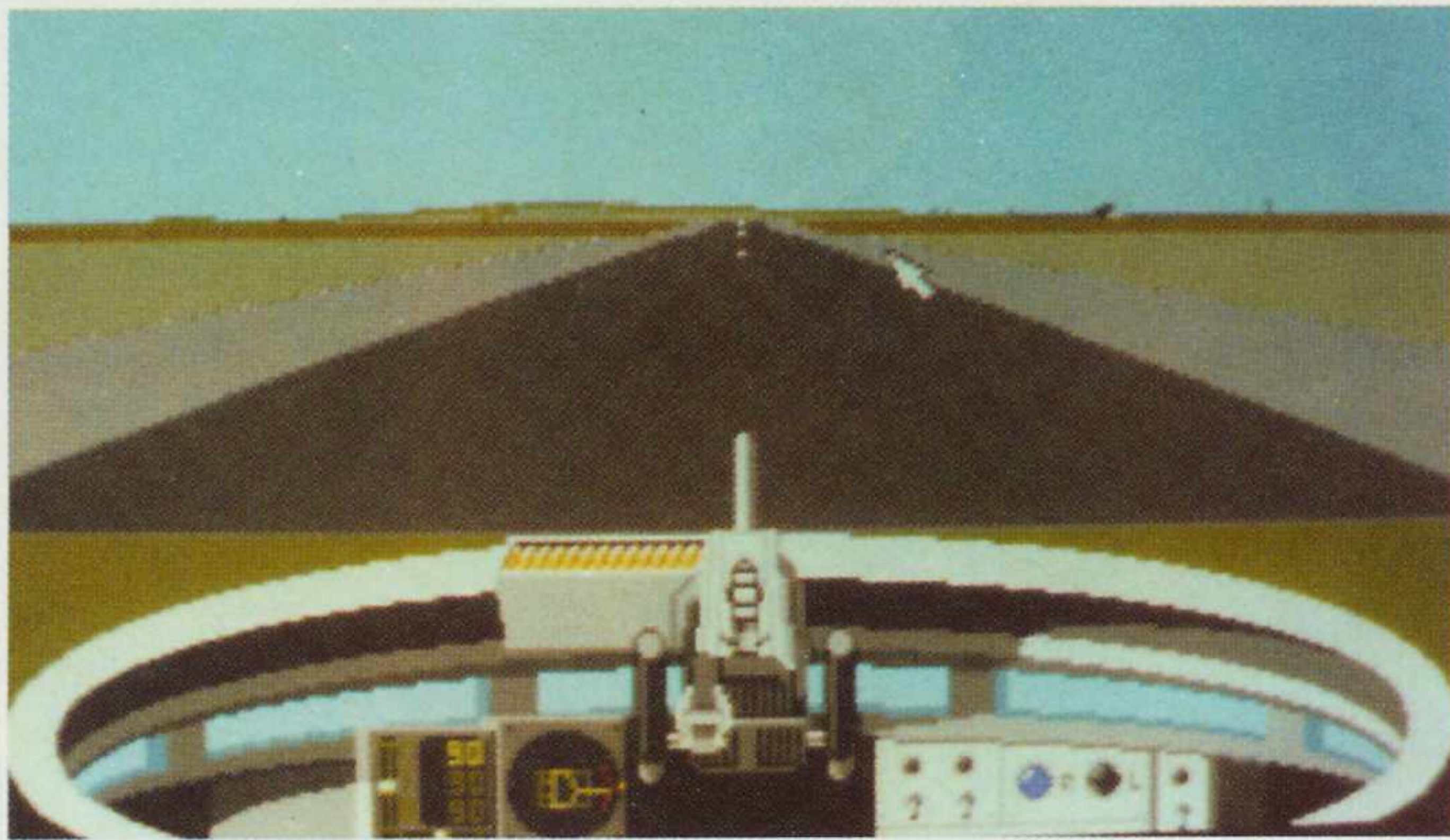
WIE ALLES ANFING

Viele beanspruchen für sich die Ehre, den Panzer erfunden zu haben, mehr oder weniger zu Recht, denn alle Einzelteile der Maschine, die wir heute als Panzer bezeichnen, wurden bereits vorher zu verschiedenen Zeitpunkten erfunden. Eigentlich fing die Entwicklung des Panzers im Jahre 1887 an, als Gottlieb Daimler das erste benzingetriebene Auto baute und so das Zeitalter des Automobils einläutete. Neue Verfahren zur Stahlherstellung, die Entwicklung von explosiven Granaten, die von Paixhans-Geschützen abgefeuert werden konnten, die gußeiserne Kanone mit langem Lauf, das Maschinengewehr und andere revolutionäre Neuerungen brachten viele Leute auf den Gedanken, ein gepanzertes Fahrzeug zu entwickeln.

Ganz abgesehen davon waren es jedoch die Briten, die zuerst Panzer auf dem Schlachtfeld einsetzten. Dieser Panzer hatte verschiedene

Namen, hieß aber oft einfach "Mother" und war der Prototyp der britischen Mark I Panzer. Er eröffnete völlig neue Kampfperspektiven, als er während der Sommer-Offensive am 15. September 1916 in der Schlacht von Flers-Courcelette eingesetzt wurde.

Schnell wurden verschiedene Modelle entwickelt: "weibliche" Panzer, die zum Angriff auf Infanterie benutzt wurden, "männliche" Panzer, die mit ihren sechs-Pfund-Kanonen feindliche Geschütze, Befestigungen und Verteidigungsstellungen beschossen. Heute überrascht es, daß diese Panzer zur Front transportiert werden mußten, da ihre Ketten nur eine Lebenserwartung von etwa 70 km hatten. Und so wurde auch die meiste Entwicklungsarbeit zwischen



den beiden Weltkriegen am Design der Ketten geleistet, wobei die Deutschen die Briten völlig überholten. Der Erfolg der deutschen Panzerfahrzeuge in den Jahren 1939 und 1940 führte zu hektischen Entwicklungen auf der ganzen Welt, und gegen Ende des Krieges hatte die Entwicklung von Panzern einen neuen Höhepunkt erreicht.

Leider führte jedoch der Erfolg des Panzers natürlich auch dazu, daß Infanteriewaffen entwickelt wurden, die ihm entgegengesetzt werden konnten, und in den 70er Jahren war die Rolle des Panzers überhaupt in Frage gestellt. Denn jeder, der eine Rakete zur Verfügung hatte, konnte dieses Super-Kampfgefährt außer Gefecht setzen. Die Forschung stellte sich wieder hinter den Panzer, es wurden der russische T-72, der britische Challenger und der amerikanische Super-Panzer



A1M1 Abrams entwickelt. Der Abrams gilt heute allgemein als der beste Panzer weit und breit, und deshalb wird er in so vielen unserer Panzer-Spiele simuliert.

Der Abrams hat undurchdringliche Vorderpanzerung, hohe Geschwindigkeit und Beschleunigung und ein

schen Manövern, einfachen Einzelgefechten oder einem Dritten Weltkrieg.

Nach einem etwas übereifrigen Start in Sachen Kopierschutz können sich Amiga- und ST-Besitzer gleich ins Gefecht stürzen, während sich PC-Besitzer erst noch den Kopf über Monitore und Sound-Karten zerbrechen müssen. Für sie gibt es CGA-, EGA- und ausgezeichnete VGA-Grafik, dazu noch Unterstützung einer ADLib Sound-Karte mit mehr oder weniger Detailwiedergabe.

Die VGA-Anzeige ist im gesamten Spiel ausgezeichnet, aber wenn man keinen 286er oder 386er hat, sollte man besser bei EGA bleiben. Selbst in diesem Modus ferzt das Spiel noch ganz schön, viel schneller als zum Beispiel in Tank. Die Anzeigen in der ST- oder Amiga-Version sind irgendwo zwischen EGA und VGA, bewegen sich aber zumindest mit halbwegs vernünftigen Geschwindigkeiten. In jedem Szenario läßt sich der Panzer-Zug auf einer taktischen Karte bewegen, aber sobald der Feind aufgespürt ist, sollten Sie sich pronto pronto auf den heißen Stuhl bewegen und die Kontrolle übernehmen. Für ein paar Tastatur-Overlays lohnt es sich, einmal das hervorragend präsentierte Handbuch durchzublättern, aber erst später, wenn Sie Ihre ersten Panzer-Gelüste gestillt haben. Die Hauptbildschirme sind für den Schützen und den Fahrer, aber es werden auch der Blickwinkel des Kommandeurs, die Sicht vom oben montierten Maschinengewehr und eine Außenansicht geboten. Die anderen Panzer im Zug folgen willenlos Eurer Führung, aber Sie können zeitweise

äußerst kompliziertes Geschützsystem zu bieten (bis hin zum Windmesser und zum Bodenscanner, die mit dem Geschützcomputer verbunden sind, alles natürlich noch durch Lasersteuerung gestützt) und er hat so das Pendel wieder auf die Seite der Panzerfahrzeuge ausschlagen lassen, die bei denen, die ihnen entgegen treten müssen, Angst und Schrecken verbreiten.

M1 TANK PLATOON

Microprose
Formate: PC, Amiga, ST
90%

Dies ist wirklich das Spiel, an dem sich alle anderen messen lassen müssen. M1 Tank Platoon hat sich schnell als die Top-Panzer-Simulation durchgesetzt, und das mit gutem Grund. Als Kommandierende eines Zugs von M1A1 Abrams-Panzern haben Sie die Wahl zwi-



auch in einen anderen Panzer springen und ihn kurzzeitig kommandieren oder zum führenden Panzer machen.

Eine etwas eigenartige Funktion: während Sie vorwärtsrollen, bleibt der Panzer zunächst einmal stehen, wenn Sie zum Geschütz-Bildschirm umschalten, um mit dem Beschuß zu beginnen. Mitten in einer Schlacht ist das normalerweise tödlich. Und wenn man bedenkt, daß einer der größten Vorteile des Abrams-Panzers ist, daß er auch in voller Fahrt sehr zielgenau schießen kann, dann kann man verstehen, wenn Sie meckern. Was Sie tun müssen: sehen Sie zu, daß der Fahrer computer-gesteuert ist, ehe Sie mit dem Schießen anfangen.

Mit der Option Einzelgefecht können Sie sechs verschiedene Aufträge ausführen, und es gibt natürlich im besten Microprose-Stil Beförderungen und Verdienstmedaillen für diejenigen, die sich im Schlachtfeld ausgezeichnet haben. Aber der wirkliche Test für den Kommandeur kommt erst beim Kriegsausbruch, wenn im Verlaufe des Krieges eine ungeheure Zahl verschiedener Missionen zu erfüllen ist. Platoon ist sicher leichter zu spielen als sein Hauptkonkurrent Tank, und das Aufspüren und Zerstören des Feindes macht wirklich viel Spaß. Tank ist die genauere Simulation, aber das gilt nur für PC-Besitzer, auf einem 386er mit VGA-Grafik ist allemal und auf allen Fronten der Gewinner Platoon.

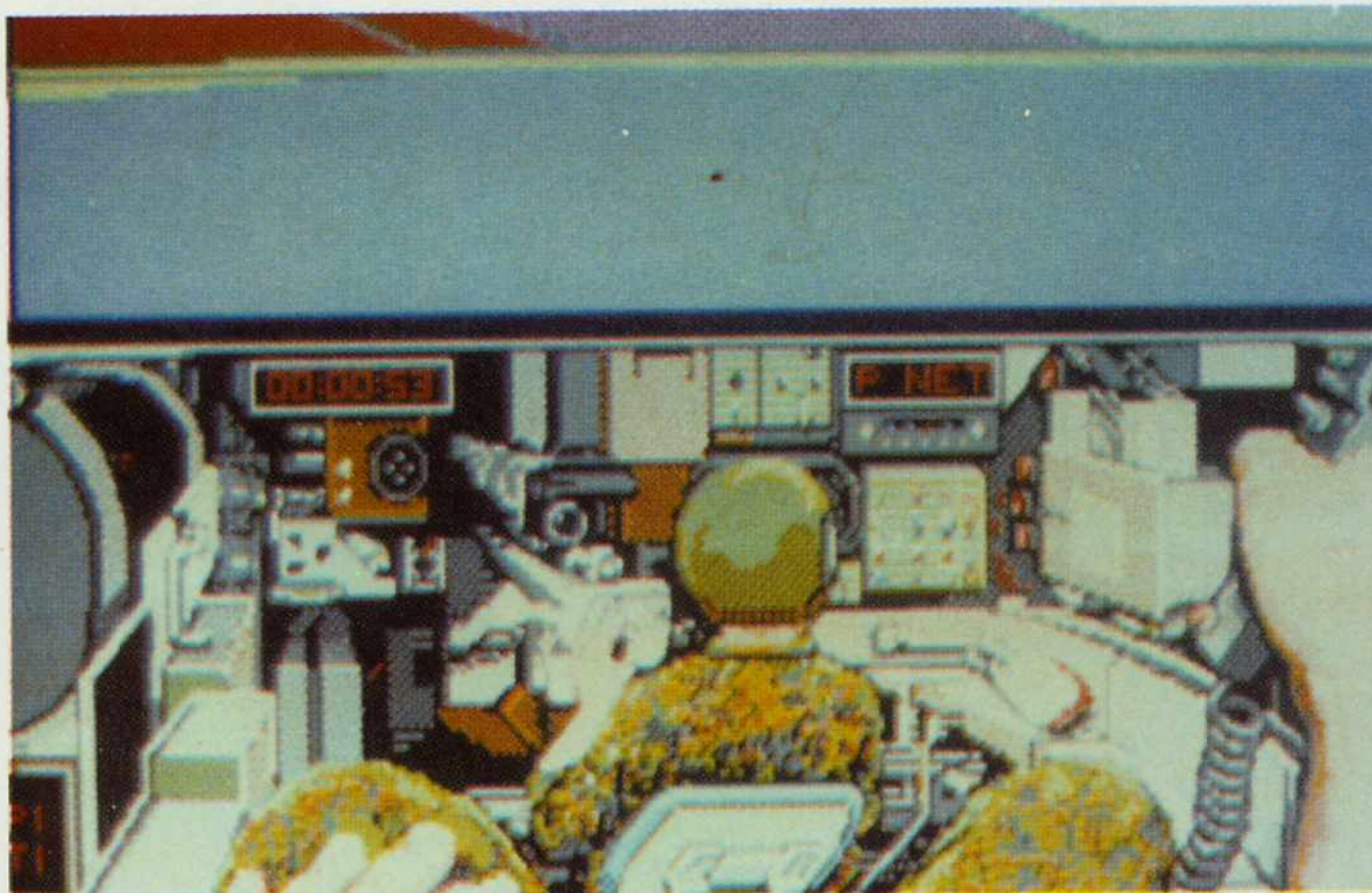
TANK

Mirrorsoft
Formate: PC
87%

Nach dem riesigen Erfolg des Kampfspiels Falcon hat sich Spectrum Holobyte auch dem aufstrebenden Gebiet der Panzersimulationen zugewandt und das ziemlich unoriginell Tank getaufte Spiel auf den Markt geworfen, das im Vereinigten Königreich von Mirrorsoft vertrieben wird.

Tank ist auch wieder eine M1 Abrams-Simulation und ist als direkte Konkurrenz zum Spiel M1 Tank Platoon von Microprose gedacht. Leider, leider nur für PC-Besitzer.

Das Spiel benutzt EGA-Grafik, unterstützt aber zu unserer großen Überraschung keine Sound-Karte, also sind die Sound-Effects entsprechend sehr grob und einfach. Gleichfalls das gesamte



Paket, wenn Sie einmal vom Hochglanz-Cover absehen. Tank bietet Tod und Zerstörung auf drei Schauplätzen, nämlich in Fort Knox (mit anderen Worten in der Panzerschule der Armee), in Mitteleuropa und im (überraschend grünen) Mittleren Osten. Auf jedem dieser

Schauplätze sind fünf verschiedene Missionen zu erfüllen, die ein zunehmend schwieriges und kompliziertes Spiel ergeben. Das allererste, Sudden Death, ist für Neulinge an der Panzerfront gedacht, da es nur das Kommando über einen einzigen einsamen Panzer gibt, und das in einem halbstündlichen Sonntagsausflug zu einem befreundeten Stützpunkt. Bleiben Sie schön auf der Straße und achten Sie auf die feindlichen Panzer, die Ihnen auflauern. Wenn Sie dann den Panzer gut unter Kontrolle haben, was seine Zeit braucht, dann erscheint die erste Mission lächerlich einfach, aber diese erste Fahrt ist eine Lektion in Verwirrung und Mißverständnissen. Sie können alle Aspekte der Panzersteuerung dem Computer überlassen oder die Automatik-Funktion ausschalten und sich selber in den Fahrersitz schwingen, das Geschütz laden, zielen und abfeuern, von der Kommandokapsel aus Befehle geben oder sich das oben montierte Maschinengewehr schnappen und heißes Blei durch die Gegend spritzen. Es gibt auch Außenansichten von allen Blickwinkeln, wobei Sie auch hin und her zoomen können, sogar in Fahrtrichtung des Panzers. Dadurch wird Tank auf dem taktischen Niveau so schwer zu handhaben. Wenn Sie gerade auf einen

Konfliktherd zufahren, müssen Sie schon sehr geschickt sein, um zum Schützen-Bildschirm umzuschalten (und jeder Bildschirm hat andere Kontrolltasten), und gleich mit dem Zielen, Laden und Vernichten des Feindes anzufangen. Es ist viel einfacher, wenn Sie sich entscheiden, eine spezielle Aufgabe zu

erfüllen und sich erst dann ins Schlachtgetümmel zu stürzen, wobei Sie alle anderen Steuerungsaspekte präzise vom Computer ausführen lassen. So lebt man normalerweise auch länger. So sieht das Spiel auf der taktischen Ebene des Panzerkommandeurs aus. Aber das ist noch nicht alles. Sie können nicht nur jeden Panzer im Zug direkt kontrollieren (zwischen 1 und 16), es gibt auch noch die Ebene der Kompanie und des Zugs. Sie können Befehle ausgeben und Fahrwege für Patrouillenfahrten aufzeichnen, Befehle zum Aufspüren und Zerstören geben und dann, wenn es in die Schlacht geht, als Zug-Kommandeur Ihre Einheit aufspalten, um strategisch wirksam zuzuschlagen. Tank ist ideal zum Spielen als Kriegsspiel und als taktisches Action-Spiel. Sie können mit dem Thermo-Scanner sogar Nachfahrten machen.

Anders als frühere, weniger komplexe Simulationen hat Tank eine wunderbare, 3-D-modellierte rollende Landschaft, die kaum je eben ist. Es gibt Neigungsanzeiger, die die Orientierung des Panzers angeben, aber da die klotzige EGA-Grafik klar genug ist, sind diese Anzeigen eigentlich nur wichtig, um die genaue Steigung eines Anstiegs anzugeben, und nicht, um festzustellen, ob Sie auf einem Anstieg sind oder nicht. Die Landschaft ist die realistischste Landschaft, die ich je in einem Panzerspiel gesehen habe, sie schlägt vor allem das hauptsächlich ebene Terrain (mit dem einen oder anderen Hügel) von M1 Tank Platoon um Längen, ist dafür aber langsamer. Auf einem Standard 8 MHz-PC ist Tank ausgesprochen gut zu spielen, aber richtig beeindruckend wird die Animation erst auf einem 386er.

Spectrum Holobyte sind ziemlich nah an die Herausforderer M1 Tank Platoon herangekommen. Tank ist in bestimmten Aspekten realistischer und hat mehr strategische Optionen, braucht aber schnellere PCs zum wirkungsvollen Arbeiten. Wenn Sie einen haben, sind Sie die

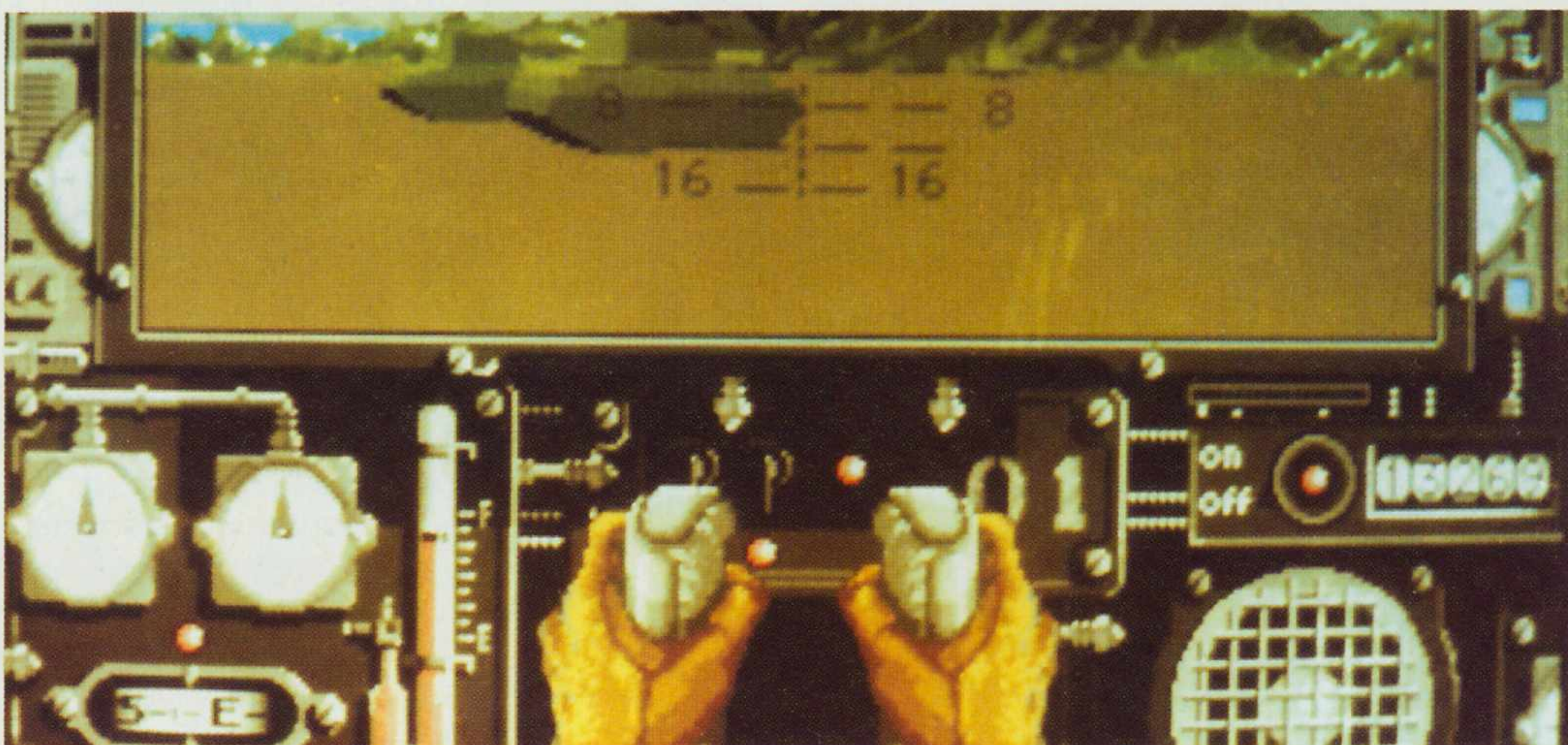
TANK

Spezial

SHERMAN M4

Loriciels/US Gold
 Formate: C64, ST, Amiga, PC
 88%

Wenn Sie all dies High-Tech-Zeug mit den letzten technischen Neuerungen langsam langweilt und Sie sich nach den guten alten Tagen der klassischen Panzerschlachten sehnen, dann ist Sherman M4 genau das Richtige für Sie. Es führt Sie zurück in den Zweiten Weltkrieg, zu zwei großen Offensiven und an einen Kriegsschauplatz. Da sind zunächst die Felder der Normandie und eine Reihe von Missionen, die das Vorrücken der Alliierten erleichtern sollten, darunter ein Angriff auf eine Geschützatterie oben auf einer Klippe und die Befreiung eines französischen Dorfes; dann der sehr harte Ardennen-Feldzug, wo die

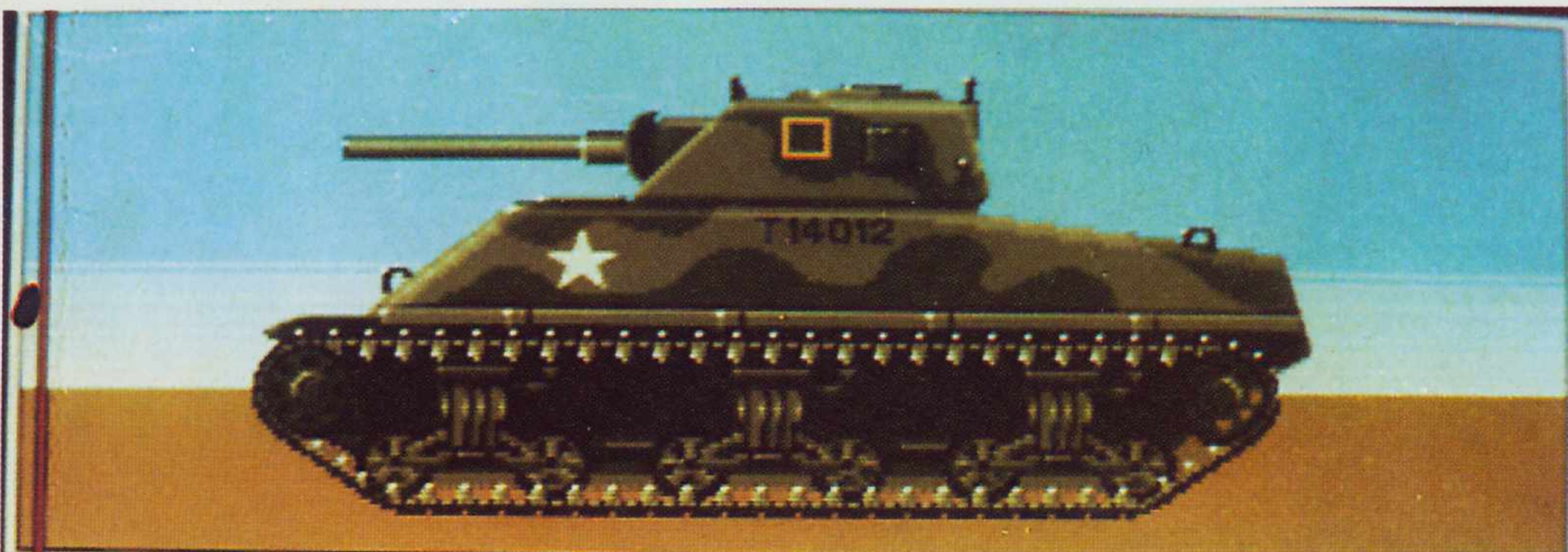


Deutschen die Offensive führen und Ihr Zug von vier Panzer die besten Chancen hat, ziemlich alt auszusehen; und schließlich der Wüstenfeldzug gegen das Afrika-Korps und Rommel höchstpersönlich, wo die Wüste selbst einer der schlimmsten Feinde ist. Auf jedem Schauplatz sind fünf

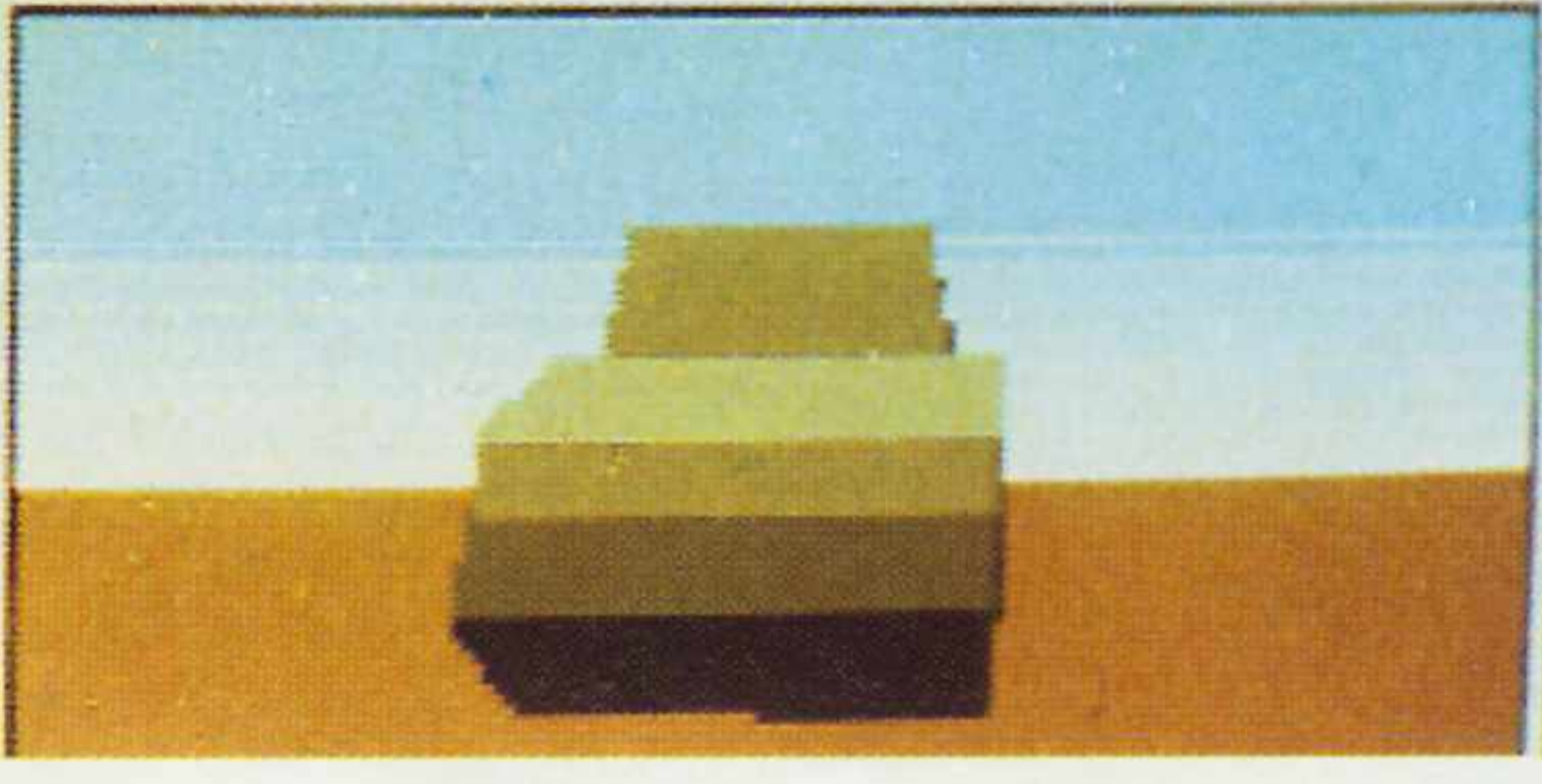
Missionen zu erfüllen, obwohl man sagen muß, daß die Gebiete, die jeweils für den Konflikt abgesteckt sind, nicht besonders groß sind. Bei nur 15 Missionen und drei Gefechtsgebieten bleibt auf die Dauer im Sherman-Spiel nicht viel zu spielen, und es gibt auch keine Medaillen und Beförderungen, aber alle

Einzelheiten der Alliierten oder Achsenmächte lassen sich ändern, so daß die Spiele mehr oder weniger realistisch werden. Außerdem sind im Hauptmenü alle im Spiel vorkommenden Fahrzeuge in tollen Abbildungen zu sehen, damit Sie sich klarmachen, mit wem Sie es zu tun haben.

Im Sherman haben Sie nur eine Aussicht, anders als in vielen anderen Spielen, und von hier aus können Sie fahren und feuern. Es gibt auch einen Blick von oben vom Geschützturm herunter. Von hier aus kann auch gefahren und gefeuert werden, aber das ist schwieriger, da es keine Visiere für die Geschütze und damit auch keine Anzeige für die ungefähre Schußrichtung des Hauptgeschützes gibt. Sie können im Spiel jederzeit zu den anderen Panzern im Zug wechseln, und das ist normalerweise auch notwendig, denn solange sie com-



SHERMAN M.4A2
 FIRST YEAR OF SERVICE: 1941
 MAXIMUM SPEED: 52 km/h
 WEIGHT: 40 tons
 LENGTH: 6 m
 WIDTH: 2.65 m
 CANNON: 75 mm



AMIGA BERLIN 91

Unter der
Schirmherrschaft von
 **Commodore**
und dem

**AMIGA**
MAGAZIN

26.-28. April 1991
Messegelände AMK Berlin
Halle 1
(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:

25.04.91/Fachbesuchertag
10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991
9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise:

Schüler/Studenten DM 12,-

(Vorverkauf: DM 10,-)

Erwachsene DM 17,-

(Vorverkauf: DM 15,-)

Vorverkaufsstelle Berlin

**Showtime
Konzert & Theaterkassen**

Im BERLINER BANK City Service
Kurfürstendamm 24, 1000 Berlin
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Veranstalter:



In Kooperation mit:

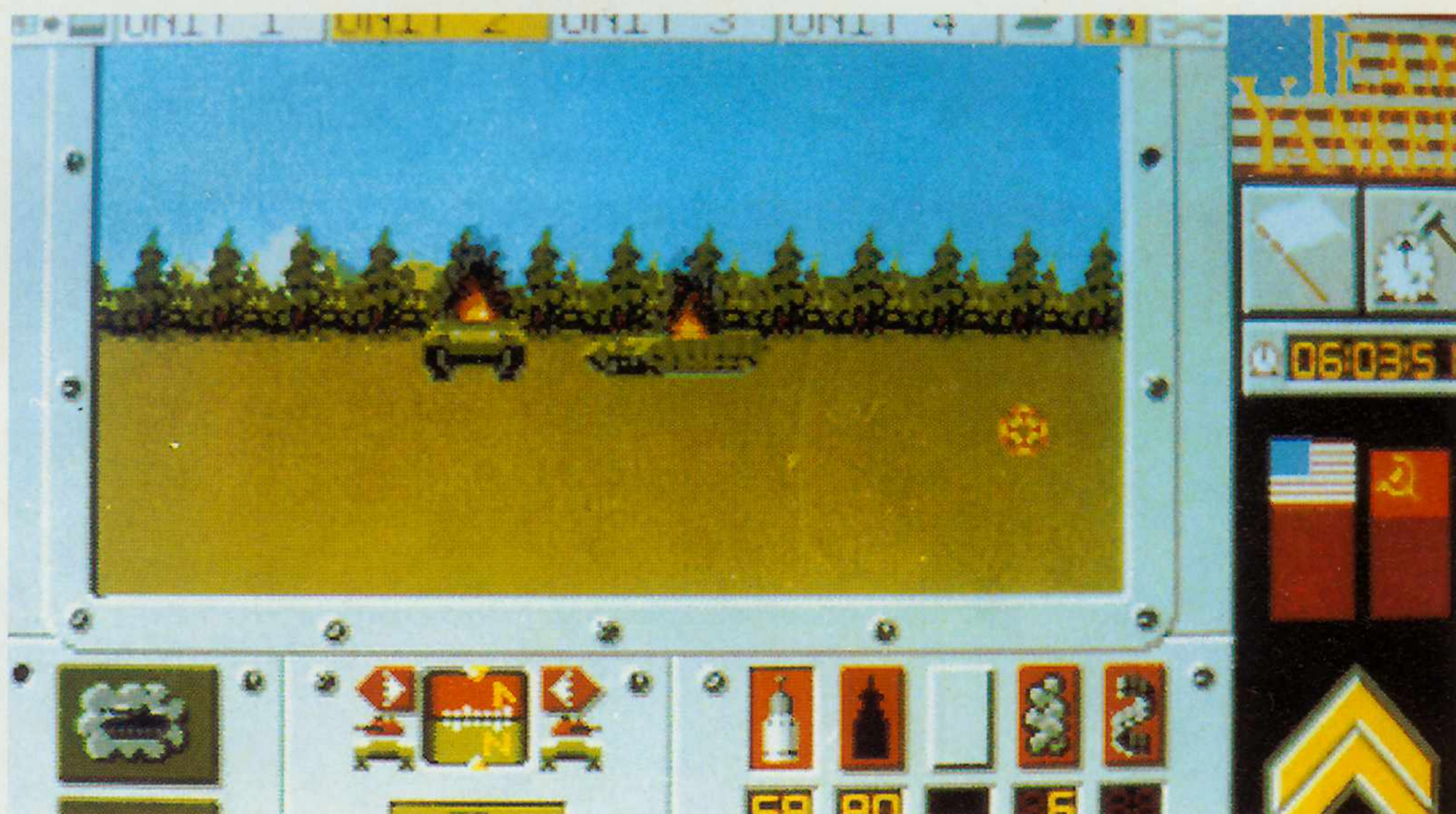


FAB berichtet aktuell
über die AMIGA'91

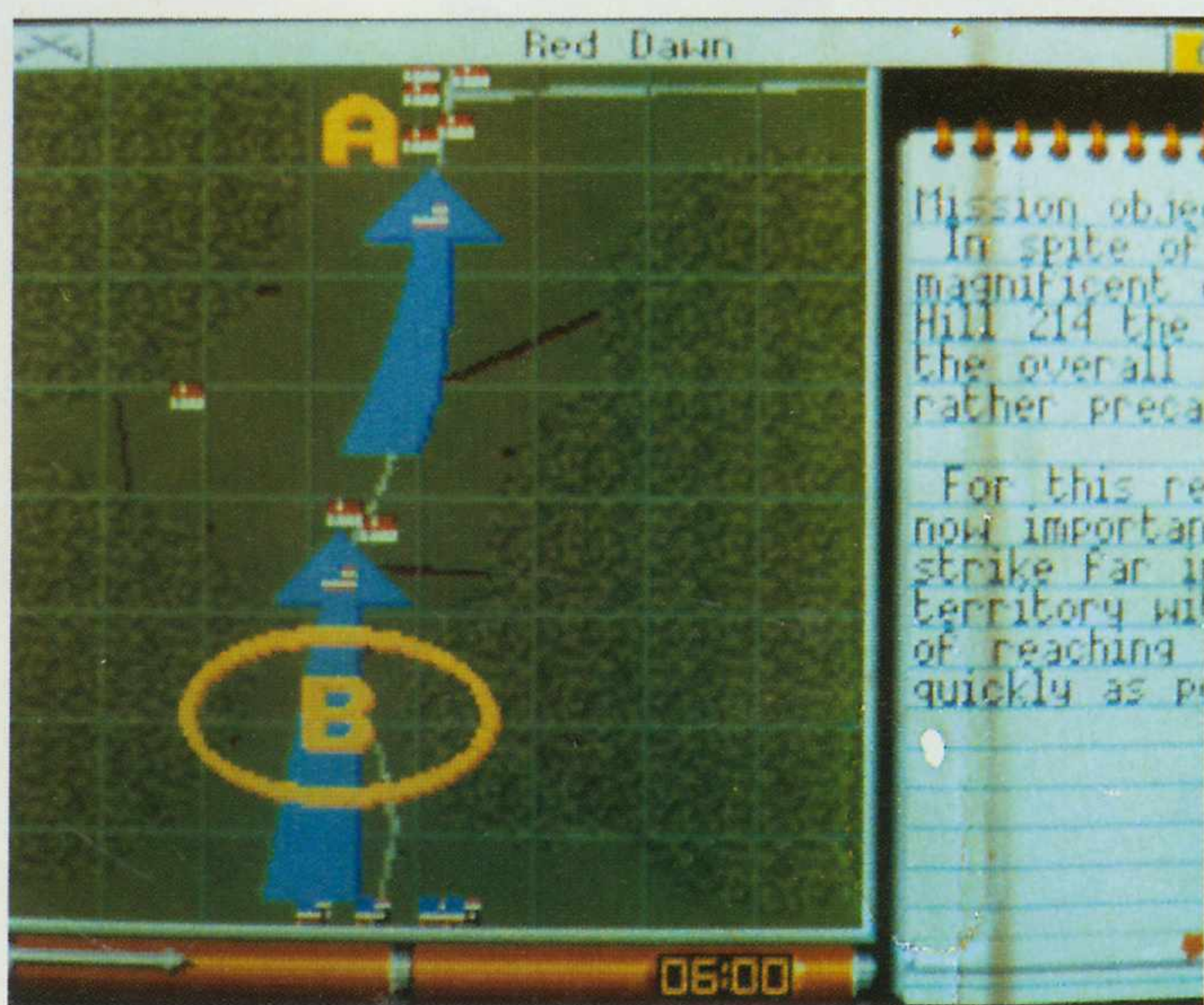
Sponsored by West

putergesteuert sind, zerstören die Panzer keine Brücken oder Gebäude. Mit Hilfe eines Systems von Funkinformationen und Landkarten werden Zielpunkte für die Panzer und für zwei Jeeps festgelegt, die Sie auch befehligen. Über Funk wird auch die Unterstützung durch die Artillerie angefordert.

Es gibt ansprechende kleine Details, wie etwa die Übernahme eines feindlichen Lagers durch Abnehmen der deutschen Fahne, halb verborgene Minenfelder erhöhen die Gefahr, und dann gibt es noch Bunker mit Geschützen von großer Reichweite, die Ihnen weite-



außerordentlich aufregend, wenn Sie mit letzter Kraft auf



res Kopfzerbrechen bereiten. Die grafische Darstellung der Landschaft ist ziemlich grob, die Fahrzeuge selbst sind durchgängig in 3-D schön ausgeführt, die Landschaft ist platt wie ein Pfannkuchen, ab und zu mit einem einsamen Baum. Bei den Operationen in der Normandie und in der Wüste mag das ja angehen, aber in den Ardennen sieht es ein bißchen blöd aus. Es scheint sich hier um Ardennen zu handeln, wo McDonalds schon zum Roden waren, nicht um die dicht bewaldeten Berge aus dem Zweiten Weltkrieg.

Trotzdem, immerhin kann so garantiert werden, daß die Animation in allen Versionen und in allen Grafik-Modes, auch auf dem bescheidensten aller PCs, schnell und glatt abläuft. Und die Schlachten werden

ein Ziel zurennen oder sich vor einer Staffel von Tiger-Panzern in Sicherheit bringen. Sherman ist sicher kein Spiel für Puristen und Simulations-Freaks, aber es hat sich mit seiner Kombination von schneller Action und vielseitigen, interessanten Missionen ganz sicher einen Platz in meinem Regal erobert.

TEAM YANKEE

Empire
Formate: ST, Amiga, PC
84%

Team Yankee ist das Spiel zum Buch von Harold Coyle. Es handelt vom Ausbruch des Dritten Weltkriegs und den Panzerschlachten, in denen Team Yankee in Westdeutschland kämpft. Insgesamt sind es fünf

Schlachten, alle gut erklärt, und jede immer schwerer als die vorhergehende. Das Ungewöhnliche an diesem Spiel ist, daß Sie vier Züge befehligen und daß Sie alle gleichzeitig sehen können, auch wenn Sie immer nur jeweils den führenden Panzer in jedem Zug steuern können. Tatsächlich ist das Spiel ziemlich einfach zu spielen, da die Bewegung so aussieht, daß Sie auf eine Position auf der Landkarte zeigen und dann die Geschwindigkeit eingeben. Das kann am Anfang sehr verwirren, aber man gewöhnt sich recht schnell daran, und Sie können sich dann darauf konzentrieren, wie Sie Ihre Panzer und Abschußrampen für ITV-Raketen am gewinnbringendsten einsetzen wollen. Fünf Schlachten sind zwar nicht besonders viel, aber wenn Sie sie hinter sich gebracht haben, können Sie befördert werden und die Schlachten noch einmal durchfechten. Nur diesmal wehrt sich der Gegner etwas heftiger. Das höchste Ziel ist, die Schlachten als Captain erfolgreich hinter sich zu bringen.

Der Schlüssel zum Erfolg in diesem Spiel ist der effektive Einsatz der Raketenschußrampen: schleichen Sie sich an die feindlichen Position an, bis Sie gerade in Reichweite sind, und eröffnen Sie das Feuer. Die Raketen haben eine größere Reichweite als die Panzergeschütze, Sie können also recht schnell recht viel Unheil anrichten. Bis Sie eins auf den Hut bekommen. Die

erste Rakete ist ja noch ziemlich einfach, aber die zweite, bei der Sie es schon mit zwei Hügeln zu tun bekommen, hat einige üble Überraschungen parat.

Und vergessen Sie nicht: Sie müssen die feindlichen Fahrzeuge zerstören, die sich in den Wäldern verstecken, die Ihr Ziel sind. Wie gesagt, die Missionen werden immer schwieriger, bis am Schluß eine wahre Flutwelle von sowjetischen Truppen sich über Ihre Positionen ergießt. Obwohl Sie alle vier Panzerzüge von einem Bildschirm aus steuern können, können Sie so natürlich nicht richtig ins Gefecht gehen, denn auf diese Weise bekommen Sie nicht genügend Einzelheiten, um den Feind aufzuspüren, wenn er weit entfernt ist. Stattdessen müssen Sie für einen der Züge eine volle Bildschirmanzeige wählen, was zur Folge hat, daß die anderen drei in der Zeit völlig hilflos dasitzen. Sie müssen also ab und zu schon einmal nachsehen, wie sich ihre Situation entwickelt.

Das Spiel ist nicht im strengsten Sinn des Wortes eine Panzersimulation, sondern konzentriert sich auf Atmosphäre, Spannung und Taktik, und gerade das macht es wirklich sehr gut und empfehlenswert ...

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM
Bane of Cosmic F. ^e	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Battle Command	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Buck Rogers ^e (1 MB)	77 ⁹⁵	
Cadaver	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Chaos strikes b. 1 MB	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Chips Challenge	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Dragonflight	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Final Whistle		31 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Great Courts 2		69 ⁹⁵
Immortal (1 MB)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Legend of Faerghail	69 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Lemmings	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
M.U.D.S.	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Monkey Island	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Operation Stealth	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Pang	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Panza Kick Boxing	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Paradroid'90	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Plotting	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Puzznic	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Speedball 2	66 ⁹⁵	66 ⁹⁵
Spindizzy Worlds	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Super Off Road	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Turrican 2	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)		77 ⁹⁵
Wings of Death	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵

C-64/128	Kass.	Disk.
Big Box (30 Titel)	44 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Buck Rogers ^e		62 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	38 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Chips Challenge	31 ⁹⁵	46 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel) ^e	38 ⁹⁵	42 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	38 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Indy Jones Action	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Kick Off 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Klax	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Loopz	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	38 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Puzznic	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rainbow Islands	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rings of Medusa		42 ⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	38 ⁹⁵	49 ⁹⁵
Super Off Road	31 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Turrican 2	31 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	27 ⁹⁵	49 ⁹⁵

IBM PC	3,5"	5,25"
Bane of Cosmic F. ^e	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Buck Rogers ^e	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Challengers (4 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Chips Challenge	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Ishido	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Leis. Suit Larry 3 dt.	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Links	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
M.U.D.S.	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Monkey Island	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Quest for Glory 2 ^e	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵

IBM PC	3,5"	5,25"
Red Baron ^e	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Secret Missions	38 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Silent Service 2	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Sim Earth	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Space Quest 4 ^e	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Super Off Road	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Wing Commander ^e	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Wonderland	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Command H.Q., Eye of Beholder, Gods, Ski or Die, Super Monaco GP, Warlock

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST (je 19⁹⁵)

Archipelagos, Circus Attractions, Crystal Castles, Grand Monster Slam, Pacmania, Rock'n Roll, Shufflepuck Café, Spherical, Willow, X-Out

Airborne Ranger, Barbarian 2, Black Tiger, Carrier Command, Double Dragon 2, Games Summer Edition, Microprose Soccer, Scramble Spirits, Silent Service, Space Harrier 2, Tempest

AMIGA (je 19⁹⁵)

Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray

Captain Fizz, Garrison 1+2, Gemini Wings, Gold Runner, Leonardo, Microprose Soccer, Ninja Spirit, Out Run, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, Starglider 2, Terrorpods, Willow

C-64 Kasette (je 9⁹⁵)

Aaargh!, Circus Attractions, Spherical, Spitting Image, Star Ray, Tetris

C-64 Diskette (je 9⁹⁵)

Aliens, BQ Quest for Tyres, Dambusters, Dark Side, Leather Goddesses, Mind Roll, Ninja Scooter, Rock & Wrestle, Street Sports Football, Transformers

IBM PC 5.25" (je 19⁹⁵)

Archipelagos, International Karate, Maniax, Quiwi

Aaargh!, Airborne Ranger, Carrier Command, Grand Monster Slam, Hacker 2, Impossible Mission 2, Indiana Jones, Solomons Key, Virus, Willow

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).

■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!

■ Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XLXE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.

■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.

■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!



Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

**Deluxe Sound
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5''
durchgef. Bus
189,- DM**

**Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM**

**Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,- DM**

**Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM**

Das Boot	89,90 DM
Merchaut Colony	89,90 DM
Go	72,90 DM
Swiv	72,90 DM
Warlords	79,90 DM
Sim Earth	114,90 DM
Eye of the Beholder	89,90 DM
Space Quest IV	114,90 DM
Turrican II	72,90 DM
Lemmings	72,90 DM
Sega Mega Drive ab	319,00 DM
Atari Lynx ab	199,00 DM
Game Boy	159,00 DM
X-Power Prof.	249,00 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 · Fax.: (02 71) 5 66 17

Computersoftware

Steffen Müller · Richthofenstr. 159
8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
688 Attack Sup. dt.	64,00	-	Hunt for Red Oktober dt.	58,50	-
A-10 Tank Killer	78,50	78,50	Imperium dt.	65,90	65,90
Adidas Championship dt. +	57,00	57,00	Infestation	57,00	57,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	-	Invest dt.	53,00	53,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Khalaa kpl. dt.	64,50	64,50
Armour Geddon	58,00	58,00	Klax dt.	46,00	46,00
Baba Yaga dt. +	44,00	44,00	Leisure Suit Larry 1+2+3	134,00	134,00
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	Lettrix kpl. dt.	57,00	57,00
Battle Storm dt.	59,50	59,50	LOOM kpl. dt.	71,50	71,50
Betrayal dt.	67,50	67,50	Loopz dt.	49,50	49,50
Big Bang dt.	40,00	40,00	Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Big Business dt. +	54,50	54,50	Last Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	-	Maupiti Island dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00	Mid Winter kpl. dt.	61,50	61,50
Börsenfieber dt.	59,00	59,00	Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
Blue Max dt.	74,00	74,00	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	MONKEY ISLAND kpl. dt.	74,00	74,00
Cadaver dt.	65,50	65,50	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Car-Vup dt.	59,50	59,50	Murder dt.	61,80	61,80
Castle Master dt.	58,00	58,00	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Mystical dt.	59,50	59,50
Champion of the Raj dt. +	64,00	64,00	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50	Narc dt.	56,00	56,00
Chase HQ II dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt. +	58,00	58,00
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chuck Yeag. 2.0 dt. +	67,00	67,00	Omicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Combat	59,50	-	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	84,00	84,00	Panza Kick Boxing dt.	72,50	72,50
Corporation dt.	59,80	59,80	PIRATES dt.	58,00	58,00
Cougar Force dt.	49,90	49,90	Populus dt.	64,90	64,90
Crime Time dt.	56,00	56,00	Populus (Promised Lands) dt.	34,90	34,90
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	Powermonger dt.	69,50	69,50
Crown dt.	56,00	56,00	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Damocles dt.	58,00	58,00	Projektile dt.	67,00	67,00
Das Boot dt.	74,00	74,00	Puzznik dt.	59,00	59,00
Dinowars dt.	51,50	51,50	Rainbow Island dt.	57,50	51,50
Domination dt.	56,00	56,00	Red Storm Rising dt.	58,00	58,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Resolution 101 dt.	52,00	52,00
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Robocop II dt.	57,00	57,00
Exterminator dt.	57,00	57,00	Romance of 3 Kingdom	103,00	-
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-16 Combat Pilot dt.	65,50	65,50	Sim City dt.	67,00	67,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Starflight dt.	64,50	63,00
Flight Simulator II dt.	96,00	96,00	STRATEGO dt.	59,50	59,50
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	67,50	67,50	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,50	64,50	UMS II dt.	67,50	67,50
Gunship dt.	58,50	58,50	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	WINGS (1 MB) o. (512) kpl. dt.	69,80	-
HARPOON dt.	72,50	-	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	69,50

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos dt	24,50	Scramble Spirits	19,50	Flip it u. Magnose	19,50	Las Vegas	19,50	Champ. Golf dt.	19,50
Champ. Baseball	19,50	Skate of the Art	19,50	P-47 Thunderbold	29,50	Starglider II	34,50	Airball dt.	24,50
Interphase dt.	24,50	Xorron 2001 dt.	19,50	Bad Company dt.	19,50	Joker Poker	19,50	Powerpack (6 Sp.)	24,50
Thunderbirds dt.	24,50	Star Blaze dt.	19,50	Danger Freak dt.	19,50	Alien Syndrome	24,50	Football Manager	24,50
Quadralien dt.	19,50	Operation Jupiter	24,50	Dynamite Düx dt.	24,50	Warp	24,50	Amiga 500 Super Powerpack	
Space Harrier II	19,50	Champ of Shaolin	24,50	Western Games	19,50	Rotor dt.	19,50	Kind Words (Textverarbeitung)	
Seven Gates Jambala	19,50	Prospektor dt.	19,50	Garrison dt.	19,50	Drivin Force	19,50	Fusion Paint (Malprogramm)	
Amiga Maus	49,00	Amiga Laufwerk		ATARI LYNX PAKET + Zubehör	284,00	Indiana Jones		Kind Words (Textverarbeitung)	
Amiga 500 Speichererw.		Slimline 3,5 extern		Game Boy + Zubehör	154,00	F/A 18 Interceptor		Kind Words (Textverarbeitung)	
abschaltbar + Uhr	107,00	Bus + abschaltbar	186,00			Kick off	111,00		

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3,50 DM, Nachnahme + 6,50, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9,00 DM.

Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich, *4 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.

TIPS & TRICKS

Das Lemmings-Fieber geht um. Einmal mit dem Spiel begonnen, kann man einfach nicht mehr aufhören. Ein wirklich fantastisches Spiel - nun ja, wären da nicht der eine oder andere Level, der einfach nicht zu meistern ist. Ab dieser Ausgabe startet die Play Time-"Lemmings-Tip"-Aktion. Einfach Passwort für einen Level einschicken, zusammen mit einer Beschreibung, wie Sie ihn gemeistert haben. Unter allen Einsendungen verlosen wir 10 neue 100 Mark-Scheine. Lösungen einsenden an:

CT Verlag,
Redaktion Play Time
Postfach
8500 Nürnberg 1

Z-OUT

Hier ein Cheat für Z-Out: Während des Spiels die Taste "J" gedrückt halten. Nun kann mit zusätzlichem Druck auf die Tasten 1-6 der Level angewählt und die Gegnerkollision mit "K" abgestellt werden.

ESCAPE FROM THARKAN

Hier folgendes Passwort eingeben: I
WOULD IF I COULD[CR]
Danach eine der F-Tasten drücken:

- F1: Schäger läuft mit Ball
- F2: Kanonen schießen nicht mehr
- F3: Energie wird nicht mehr abgezogen
- F4: Kein Labyrinth-Flug
- F5: F1-F4 aus
- F6: F1-F4 an
- F9: Quit
- F10: Level wird nicht mehr abgeschossen
- SPACE: Pause

VERMEER

Hier eine Aufstellung, die Ihnen bei "Vermeer" helfen wird, schneller zu etwas zu kommen. In der untenstehenden Liste ist aufgeführt, in welcher Stadt welche Pflanze am besten wächst:

ANKARA	Tee/Tabak
BOMBAY	Tabak
KOLOMBO	Tee/Tabak
MOMBASA	Tee
DUALA	Kaffee
ABIDYIAN	Kaffee
RIO	Tabak
BOGOTA	Kakao
GUATEMALA	Kaffee
MEXIKO	Kaffee
RICHMONT	Tabak
SAINT LOUIS	Tabak

LÖSUNG ZU "STÜMP" - in geheimer Mission

Und hier ist sie, die komplette Lösung zum Golden Disk 64-Adventure "Stümp":
s,s,gehe eingang,fahre ha-waii,
o, untersuche

TRANSWORLD

Und hier noch einige Tips, die Ihnen bei Transworld helfen sollten:

Beantragen Sie einen Credit in Höhe von DM 10000.- und setzen Sie die EK-Steuer auf normal zurück. Werben Sie in der Zeitung und beenden Sie dann Ihren Zug.

Mehrmals werben ist notwendig, da ansonst das Ansehen sinkt.

Nehmen Sie ein gutes Angebot an, legen Sie die Einheit für die Lieferung fest.

Danach kaufen Sie sich den LKW und schließen auf diesen eine Versicherung ab. Wichtig: Alle 2 Wochen müssen Sie einen Tag Urlaub nehmen, da Sie ansonsten Ihr Arzt krankschreibt und Sie demzufolge keine Geschäfte mehr tätigen können.

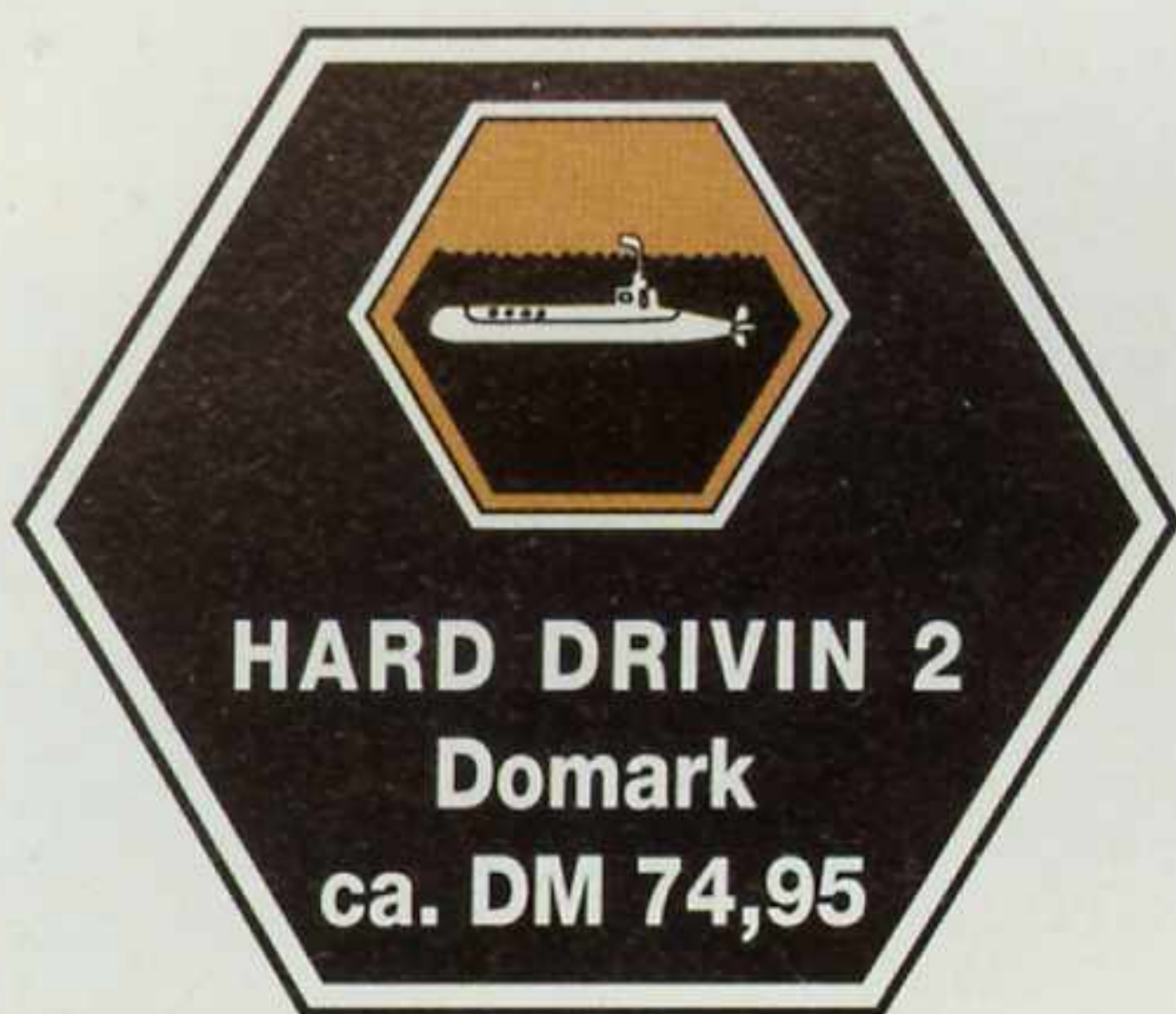
Stellen Sie einige Büroangestellte an, um Unterschlagungen zu verhindern. Wenn ein Lastwagen weniger als 100% einsatzfähig ist, stellen Sie am besten 5-6 Mechaniker ein.

Doch hier jetzt einige Passwörter für Lemmings-Level (in der nächsten Ausgabe geht's weiter):

	TRICKY LEVELS	FUN LEVELS
Level 1	LCAOLMFPDL	
Level 2	CIONONHQDM	KKHNLJCCCV
Level 3	CCJJLDMBEX	OHNDHBADCV
Level 4	IJHLDICCEY	HNLHCIOECW
Level 5	NHLDICADEV	LDLCAJNFCK
Level 6	HNLMBMOEEQ	
Level 7	LMICAJLFEQ	LCANMLDHCP
Level 8	LICIKLLGES	CINOLDLICK
Level 9	MCEOLLDHEW	CEKHMDLJCO
Level 10	CONLLDMIEQ	KKJOLHCKCN
Level 11	CAJHMEMSEN	NJOLLBALCK
Level 12	ISIMDMCKEW	HMELCKNMCL
Level 13	OHOLICCLEL	MELCGJLNCY
Level 14	IMDMCKNMED	DLCIJNMOCM
Level 15	MDMCGSMNEL	LCANNMDPCJ
Level 16	LMBIJOOOEJ	CMOLMDLQCV
Level 17	ICAOMMLPEQ	CAKHHNHBDK
Level 18	CINMMDMQEU	IKILNHCCDS
Level 19	CCKHNNIBFP	OINOHCDDV
Level 20	IJJLGMCCFS	ILFLCKOEDW
Level 21	OHLFMCADFN	NNHCCKMFDV
Level 22	HNNICIOEFM	GLCMKLLGDK
Level 23	LFMCAJLFFS	LCGNLLGHDY
Level 24	FICOKLLGFK	CMNNNOHIDX
Level 25	MCENMLFHFJ	CAKMGHJDN
Level 26	BKOMNGIIFP	IJJONLBKDQ
Level 27	CAJKMGOJFV	NJMFLCCLDW
Level 28	?	HMFJGINMDJ
Level 29	?	INHCAJMNDL
Level 30	?	FLCLJMMODO

Haben Sie TIPS&TRICKS zu aktuellen Spielen auf Lager?
Gewinnen Sie jeden Monat eins von fünf Freiabos von Play Time!
Schicken Sie Ihre Tips&Tricks (mit Zeichnungen, Fotos etc.) an:

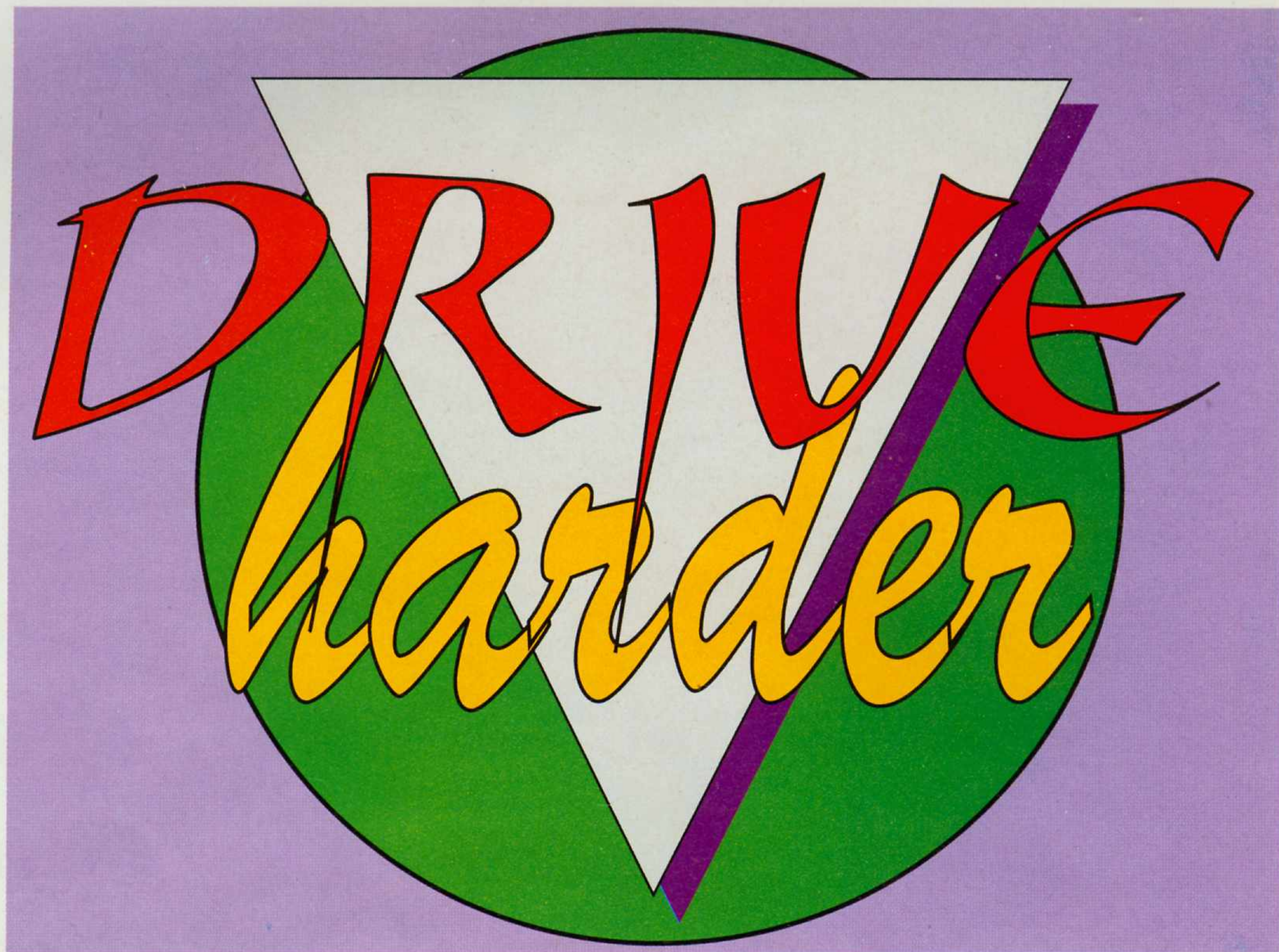
CT Verlag
- Redaktion Play Time -
"Tips&Tricks"
Postfach
8500 Nürnberg 1



In dieser Coin-Op-Konversion, Marke Tengen, fahren Sie Ihr Auto bis an die Grenzen seiner (und Ihrer) Leistungsfähigkeit, drehen Schleifen, springen über Brücken und bereiten den anderen Verkehrsteilnehmern Unheil.

Normalerweise bin ich kein Fan von Autorennspielen; sie halten einfach dem Vergleich mit der Wirklichkeit nicht stand; aber von diesem Coin-Op-Prog (Freigabe Donmark) war ich schon beeindruckt. Der Grundgedanke ist, wie üblich, ganz einfach: fahren Sie Ihr Auto schneller als der Computer, um den Wettkampf zu gewinnen; das Drumherum ist jedoch recht attraktiv.

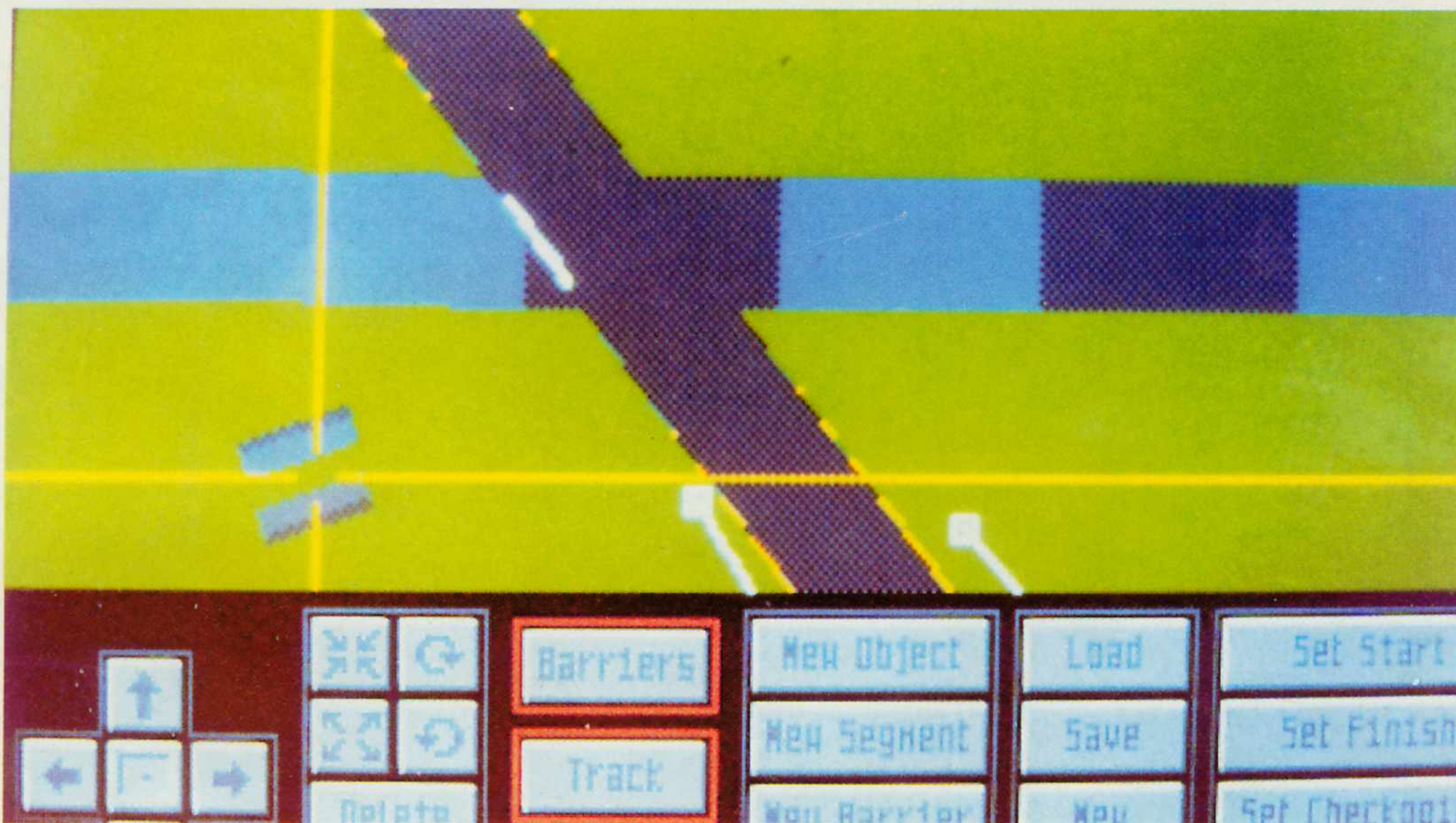
Zu Beginn des Spiels kann man eine von insgesamt vier Bahnen auswählen; jede umfaßt eine gerade Rennstrecke, sowie eine Sektion für Stunts. Die Rennstrecke besteht einfach aus geraden Abschnitten und Kurven, während die Stunt-Sektion eine Reihe von Sprungschanzen und anderen interessanten Extras bietet. Ich fand den Loop-the-Loop-Bereich am sympathischsten. Die Bedienung stellt eine Kombination aus Joystick, Maus bzw. Tastatur dar, die dazu dienen, entweder die Bewegung des gefahrenen Autos oder die Gangschaltung zu steuern. Während sich Tastatur oder Joystick zur Bewegungssteuerung eignen, fanden wir aber die Mausoption am besten. Die Gangschaltung funktioniert über den Joystick, oder - was am einfachsten ist - es kann ein Automatikgetriebe verwendet werden. Dieses beschleunigt zwar langsamer, aber die Steuerung ist besser, da Sie das Lenken und Bremsen nicht zu unterbrechen brauchen. Außer der Bahn gibt es noch zahlreiche Gegenstände entlang der



Bahn. Dazu zählen Häuser, Verkehrszeichen und verschiedene andere Dinge (wie z.B. eine Kuh). Bei einigen passiert nichts, wenn sie das

Die Effekte sind gut; alle Fahrzeuge bewegen sich ruckfrei und schnell. Der einzige Schi ^nheitsfehler ist eine g e l e g e n t l i c h e

splittert die Windschutzscheibe, das Auto rollt zurück und es folgt ein hübsches Replay, das zeigt, wie das Auto auf die Kollision



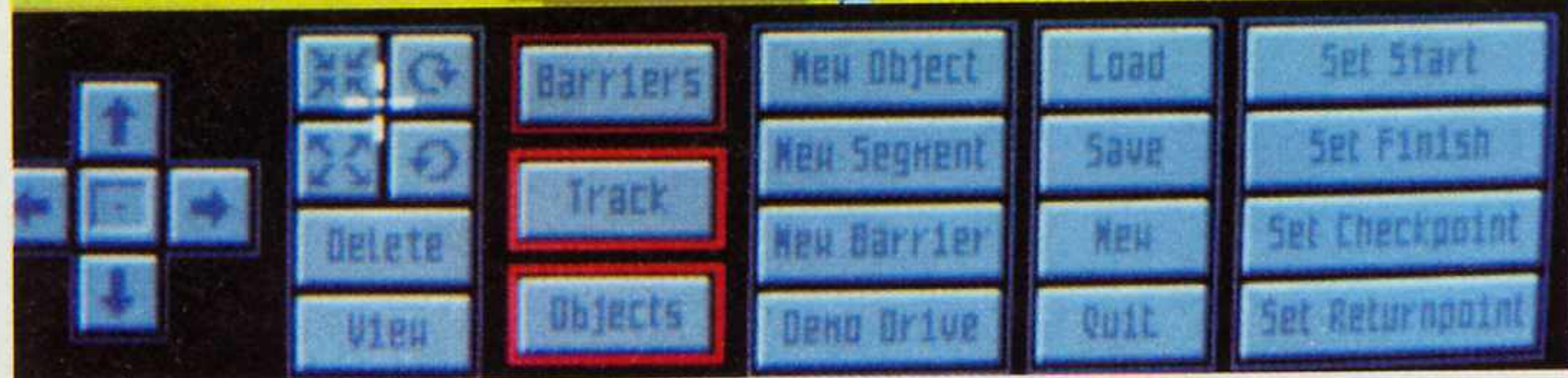
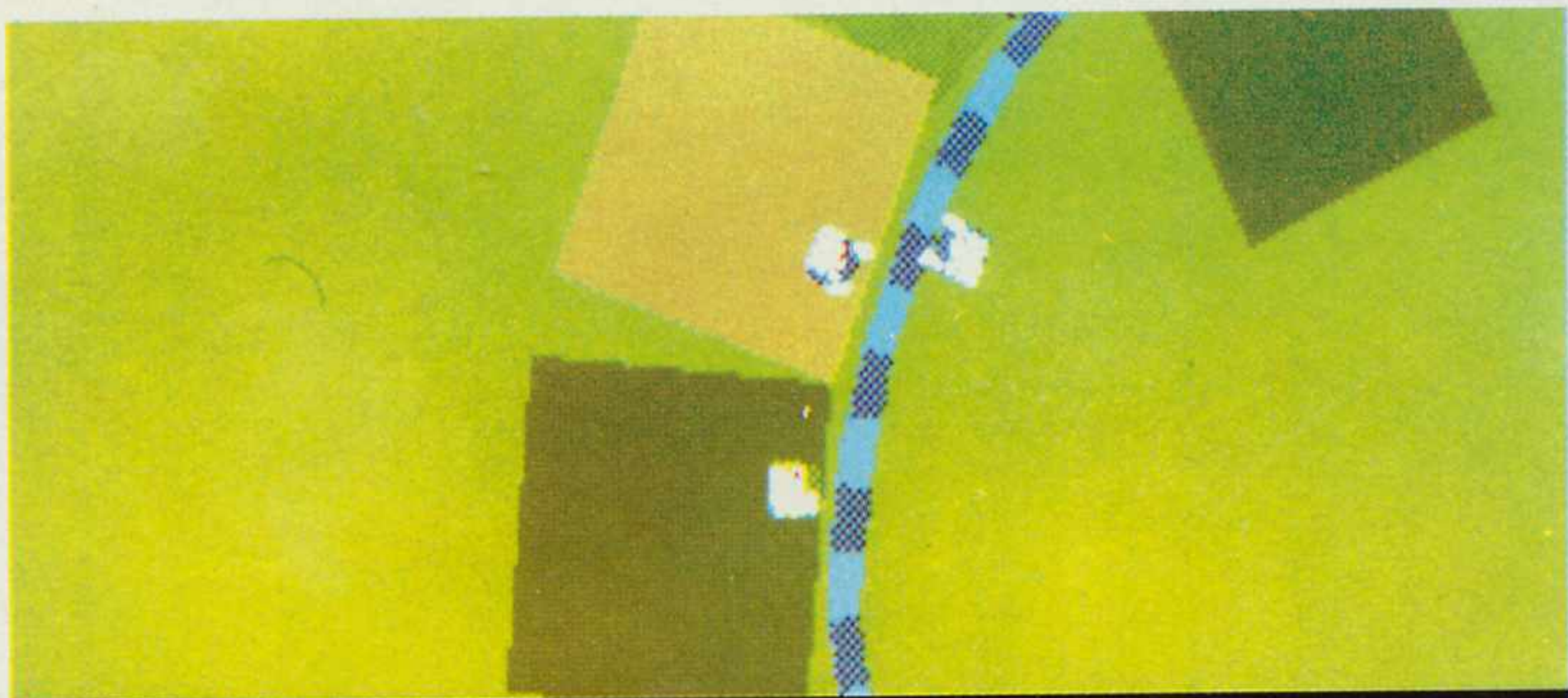
Auto berühren, andere würden es bei einem Zusammenstoß zerstören. Dann gibt es noch die Gegner. Sie können in derselben Richtung fahren wie unser Spieler, oder in Gegenrichtung; dabei ist es besonders nervig, wenn Sie nach einer perfekt ausgefahrenen Kurve feststellen, daß ein Lastkraftwagen direkt auf Sie zukommt, da Sie sich auf der falschen Fahrspur befinden. Nebenbei können Sie beim Spiel auch zwischen Rechts- und Linkslenkung wählen (ein nettes Extra).

Unregelmäßigkeit in der Bewegungswiedergabe, wenn ein Auto auf dem Bildschirm denselben Platz einnimmt wie ein Teil des Hintergrundes.

Die einzelnen Objekte, die Umgebungselemente und Autos sind gefüllte Vielecke, die aber in der Regel relativ detailliert erscheinen. Der Hintergrund wird vor Ort aufgezogen und wirkt damit realistischer, ebenso wie die verschiedenen Instrumente auf dem Armaturenbrett des Autos.

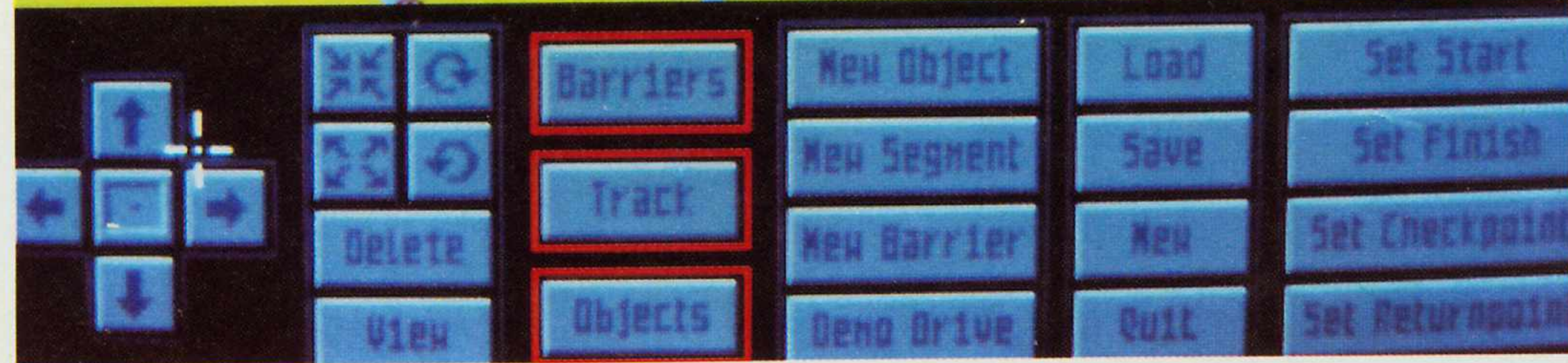
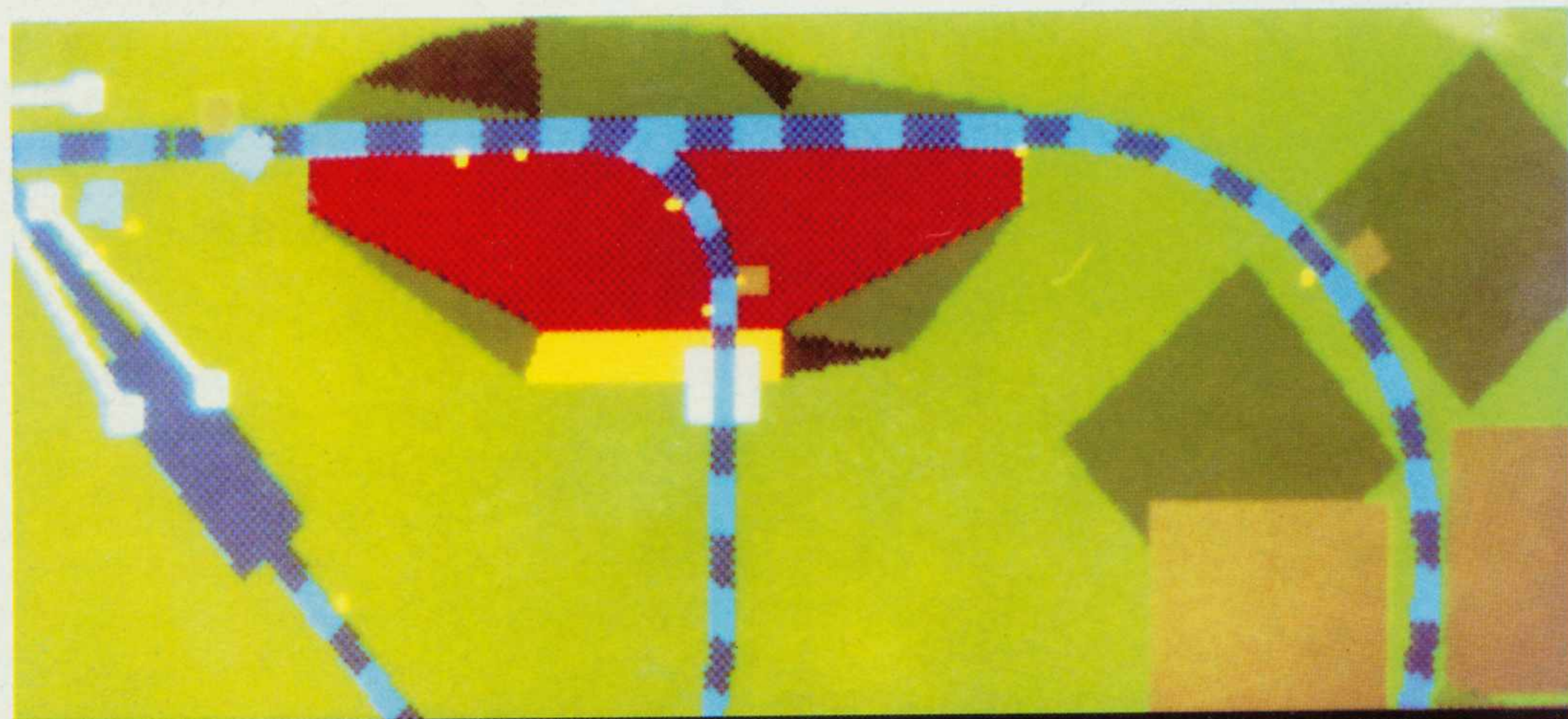
Bei einem Zusammenstoß

zusteuert; beim Aufprall erscheint dann ein Feuerball. Ein Fehler im Loop-the-Loop-Bereich wird recht spektakulär angezeigt; man sieht eine kurze Flugszene, gefolgt von einer reizenden Feuerkugel. Es ist ganz praktisch, wenn man erfährt, was eigentlich falsch gelaufen ist, da dies keineswegs immer so klar ist. Das Auto fährt sich gut; es schleudert prima; Lenkung und Bremsen lassen sich bequem mit der Maus steuern. Das einzige, worauf es - vor allem bei der Benutzung des Joystick - zu achten gilt, ist



die analoge Konzeption der Lenkung. Bei einer Linksdrehung des Volants bewegt sich das Auto weiterhin nach links, bis die Räder wieder geradege-

Optionen, mit denen man das fertige Werk betrachten kann; dabei gibt es ein paar recht interessante Effekte. Einige dieser Effekte: Kurvenschilder in der falschen



stellt werden, indem man nach rechts lenkt - oder etwas Ähnliches unternimmt. Der Track-Editor ist ein separates Programm und dient zum Herstellen und Speichern einer spezifisch ausgelegten Bahn. Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Bahnstücke, die zu einer Rennbahn verknüpft werden können, ebenso wie eine Vielzahl von Gegenständen. Es stehen auch spezielle Passagen zur Auswahl - einschließlich Stunt-Sektionen, Steilwandkurven, Unter-/oberführungen und Kreuzungen. Diese werden ähnlich wie bei Modelleisenbahnen durch Zusammenschieben miteinander verbunden, dann werden die Objekte angebracht. Es gibt Demo- und Display-

Richtung placieren, eine Kuh in Fahrbahnmitteln aufstellen - damit werden unsere Freunde schon ins Rotieren kommen. Aber eine echte Gemeinschaft ist es, eine unsichtbare Sperre über eine Straße zu ziehen und die Autos reinkrachen zu lassen. Die Toneffekte sind zwar begrenzt, aber realistisch; es gibt ein paar Motorengeräusche, das übliche Brummen beim Gangwechsel, Jaulen bei hohen Drehzahlen und Quietschen beim Schleudern. Am besten ist aber das Klirren, wenn Sie frontal mit einem anderen Fahrzeug kollidieren. Dies ist ein nettes Rennspiel; die Bedienelemente sind einfach zu betätigen und das

Auto reagiert schnell. Sogar das Ausbrechen des Hecks, wenn Sie bei Ausweichmanövern von einer Straßenseite in einen anderen Bereich der Szenerie schlittern, ist amüsant dargestellt.

Mark Ulyatt

AMIGA

Fast wie bei der ST-Version. Die Effekte laufen ruckfrei auf der Basis der ausgefüllten Vielecke, die Autos und Gegenstände darstellen. Die Grafik setzt sich in erster Linie aus Polygonen zusammen, aber die Autos flitzen und der Hintergrund ist gut dargestellt. Die Toneffekte unterscheiden sich nur geringfügig und die verschiedenen Geräusche sind nur minimal besser als auf dem ST. Der Spielverlauf entspricht dem des ST.

JETZT IM HANDEL

PC

Was soll ich noch sagen - die Effekte laufen gleichmäßig durch, das Auto spricht gut an und die Toneffekte sind unbeschreiblich.... Auf einem normalen PC ist die Geschwindigkeit ein bißchen lahm, so daß das Steuern noch einfacher wird. Wenn Sie natürlich eine gute Sound-Karte und einen 386er Prozessor haben, läuft Hard II nicht nur genauso schnell wie beim ST/Amiga, sondern der Ton ist ebenfalls so gut.

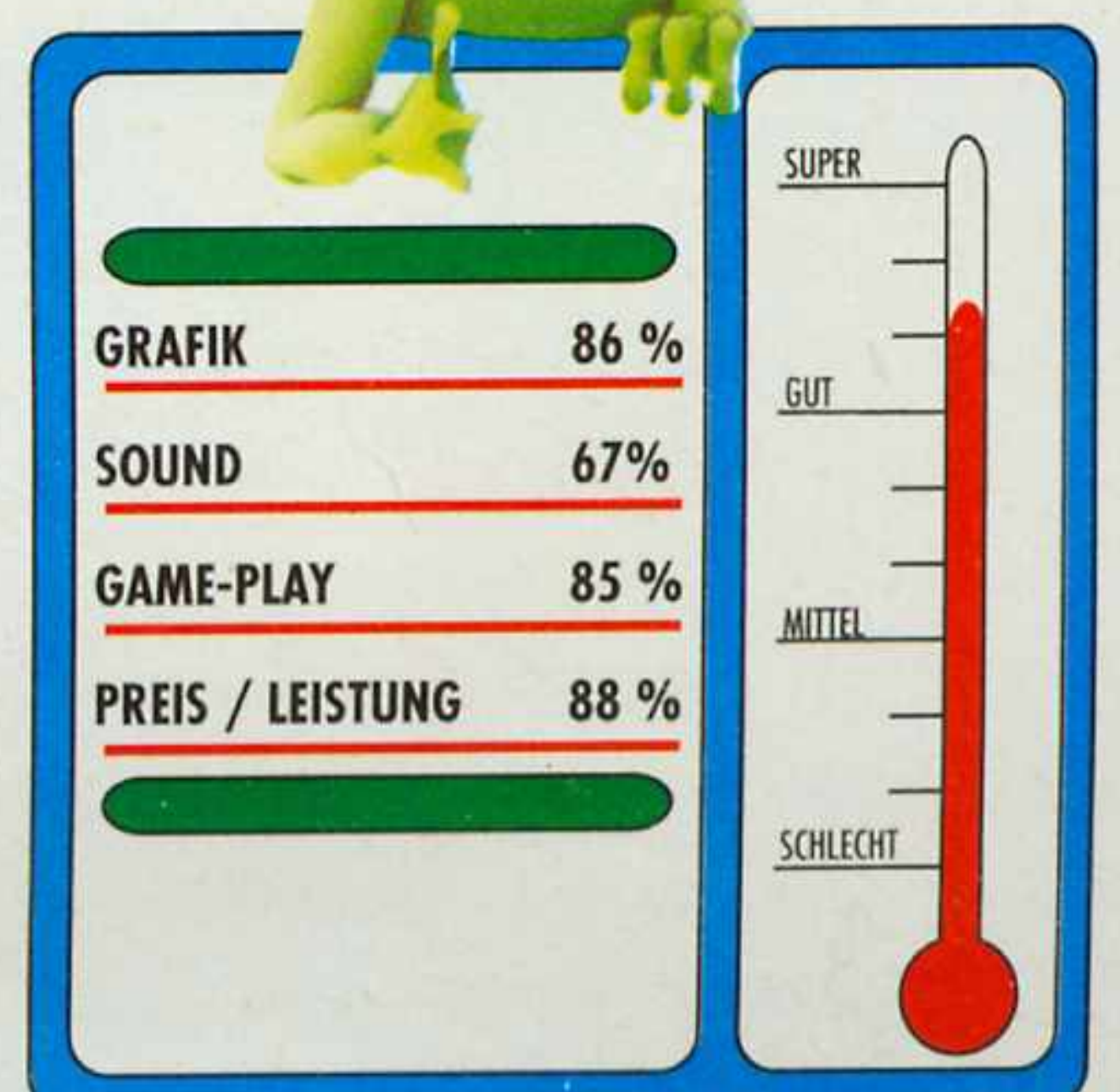
JETZT IM HANDEL

ST

Die Effekte laufen elegant und das Auto reagiert schnell, die Grafik besteht im wesentlichen aus gefüllten Vielecken, aber das Flitzen der Autos und die Hintergrunddarstellung sind wesentlich realistischer. Die Toneffekte sind simpel; sie umfassen die normale Skala von Motorengeräuschen. Das Spiel spielt sich mühelos, da die Bedienelemente einfach sind und das Fahrzeug gut reagiert. Die Stunt-Sektionen und die Kollisionen sind Spitze.

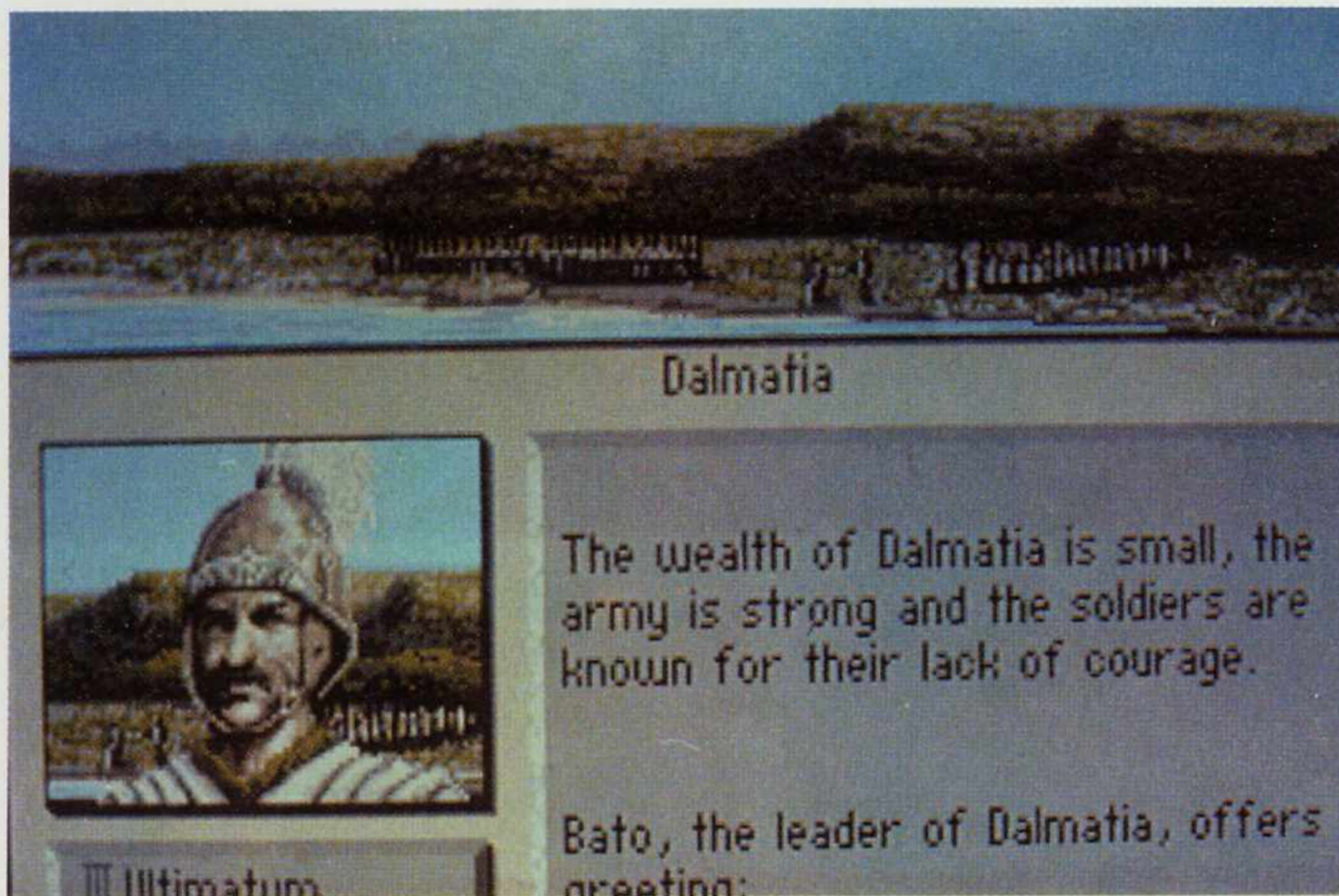
86 %

JETZT IM HANDEL





Mit diesem Spielepos von Electronic Arts schlachten Sie unschuldige Gladiatoren ab, verführen die jungfräuliche Cleopatra und zwingen die ehrenwerten Bürger von Rom, blutrünstige Spiele anzusehen.



Eigentlich ist das Spiel gar nicht so wild, und überhaupt: wann waren die Bürger von Rom jemals ehrenwert? Aber es klingt ganz gut, oder? Also weiter mit der Kritik. Centurion stellt eigentlich drei Spiele in einem dar und damit bekommen Sie immerhin einen Haufen Spiel für Ihr Geld. Das Hauptspiel beinhaltet die Eroberung eines Imperiums für Rom und setzt damit auf Strategie. Die anderen beiden sind ein Wagenrennen (Rennspiel) und ein Gladiatorenspiel (eine Schlägerei).

Diese beiden Subgames sind relativ simpel. Beim Gladiatorenspiel müssen zwei Gladiatoren ausgewählt, trainiert und anschließend in einem Kampf aufeinander losgelassen werden, wobei Sie einen der beiden steuern.

Es stehen sieben Gladiatoren zur Auswahl (fehlende werden laufend ersetzt), sowie ein Raubtier für diejenigen unter

Ihnen, die überhaupt kein Mitleid kennen (Barbaren). Wenn Sie erst die beiden Gladiatoren ausgesucht haben, werden sie trainiert (natürlich nicht umsonst), selbst wenn Sie einen Gladiator verwenden, der schon für einen früheren Kampf trainiert wurde - Kismet.

Die beiden grünen Jungs stehen dann inmitten des Amphitheaters und verabreichen sich in bester Schlägertradition Hiebe. Nur, daß sie ein bißchen langsam sind; es fällt bloß alle paar Sekunden ein Schlag. Vergessen Sie

Abwehrmanöver - die einzige Möglichkeit zu überleben liegt darin, nach einem verpaßten Treffer eben den nächsten Schlag des Gegners abzufangen. Wenn der eine oder andere k.o.-geschlagen ist, müssen Sie entscheiden, ob der Verlierer am Leben bleibt oder nicht.

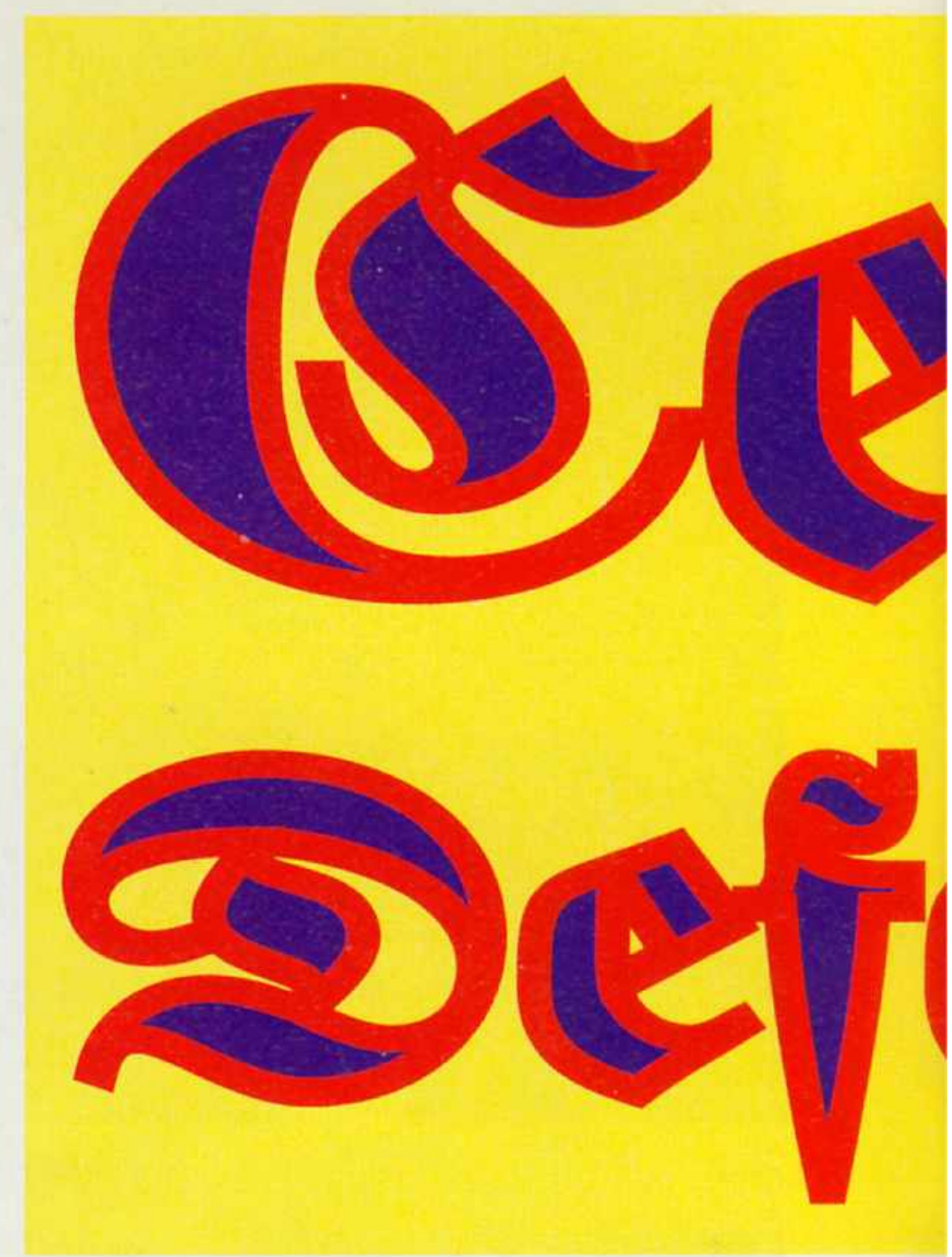
Das Wagenrennen ist fast genauso idiotisch. Sie suchen sich einen von drei Wagen aus, bestechen die anderen Fahrer, rufen die Götter an, schließen Wetten ab und legen dann los. Leider sind die anderen immer schneller, die Bestechungsgelder ziehen nicht und die Götter streiken gerade. Als Gipfel des ganzen fällt der Wagen auseinander und Sie enden in einem blutigen Haufen am Boden.

Zum Schaden kommt nun auch der Spott - die Sanitäter kommen, heben Sie auf, hieven Sie auf die Trage, legen Sie dann wieder auf den Boden, heben die leere Trage

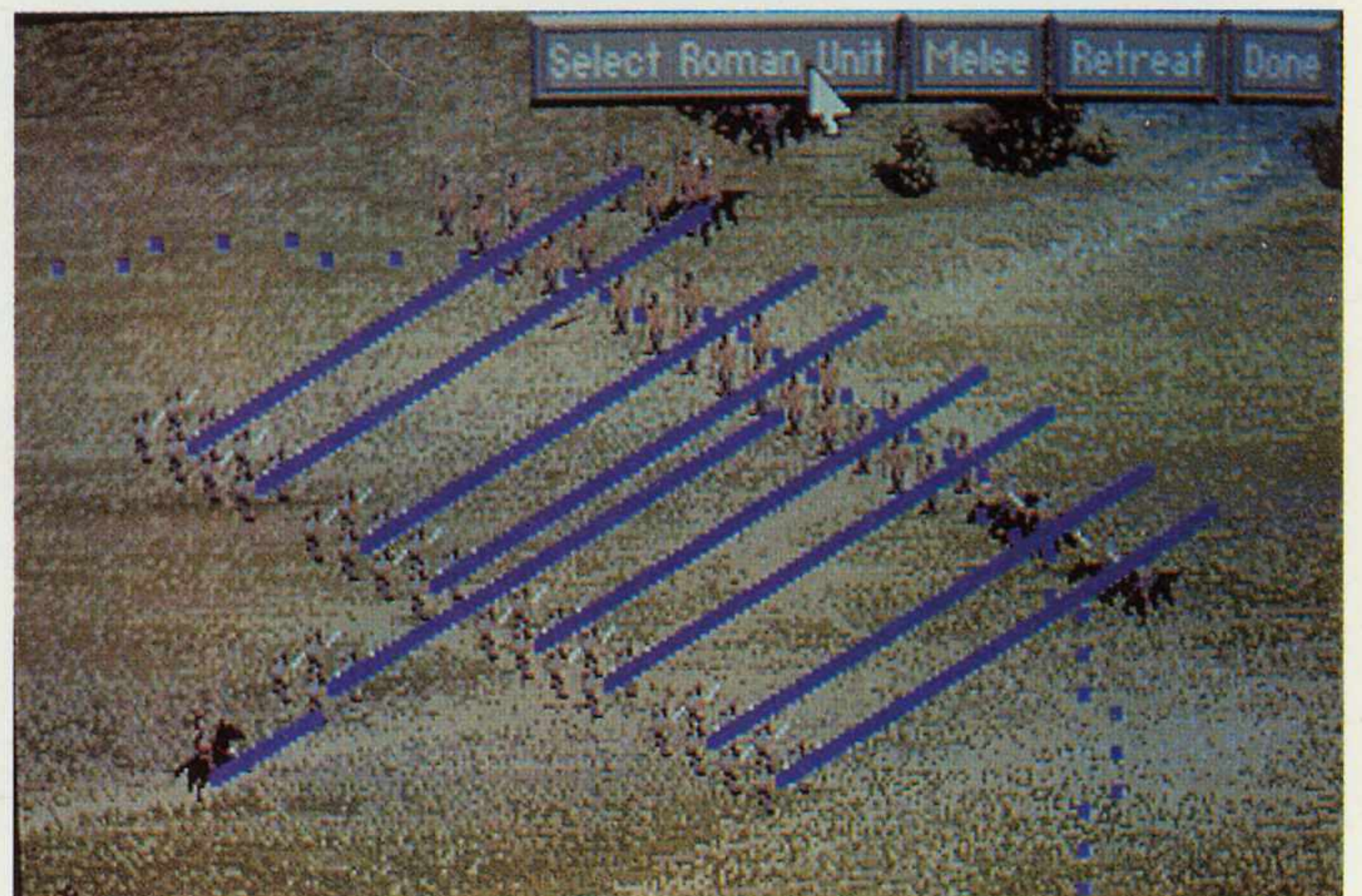
auf und schreiten von dannen. Das Hauptspiel ist wesentlich besser. Das Ziel besteht einfach darin, die bekannt Welt zu erobern, die Feinde zu besiegen und Caesar zu werden. Die ersten beiden liegen im Rahmen des Möglichen, das letzte (bei dem es darum geht, die Gunst des römischen Volkes zu erwerben) ist schwieriger, da Sie im Wagenrennen und in den Gladiatorenspielen gut abschneiden müssen.

Die Legionen und die Schiffe werden mit den Talenten gekauft, die Sie als Tribut oder Beute erworben haben. Tributzahlungen können unterschiedlich hoch sein - von Null (glückliches Volk, keine Steuern) bis zu einer Höhe, die der Bevölkerung das letzte Hemd vom Leib nimmt. Im ersten Fall wird das Volk zwar kaum rebellisch werden, aber im anderen Fall rollt der Rubel. Ihr Job besteht darin, herauszufinden, wie Sie zwar genug Talente (??) bekommen, um Ihre Militärmaschinerie am Laufen zu halten, ohne aber einen Massenaufstand zu verursachen.

Die Legionen umfassen etwa viertausend (Infanterie- und Kavallerielegionen) oder sechstausend (konsularisches Heer) Mann, die in ca. 12 oder mehr Infanterie-, Kavallerie- und Elefantenkohorten unterteilt sind. Anfangs können Sie nur eine einzige Infanterielegion befehligen, aber in dem Maß, wie Sie aufsteigen,



Kosten für eine Legion belaufen sich auf 20 bis 60 Talente. Auf einer ähnlichen Basis werden Schiffe gekauft und zu Flotten zusammengesetzt. Zweifellos ist der Kampf das beste Spielfeature. Es läuft nur mit einer Legion, gleich wieviele Legionen sich in einer Provinz befinden; wenn eine Invasion in Ihr Gebiet stattfindet, können Sie nur mit einer Legion gleichzeitig kämpfen. Als erstes müssen Sie eine von mehreren Formationen wählen; dazu zählen eine gerade Linie und ein Keil. Dann stehen zwei Armeen auf dem Schlachtfeld; Sie überprüfen die Position des Gegners und stimmen Ihre Taktik darauf ab - irgendwo zwischen Stellungskrieg und einem Ausfall nach links oder rechts. Die beiden Armeen rücken dann aufeinander zu. Jetzt wird die Sache erst interessant. Jede Legion hat einen



bekommen Sie das Kommando über effizientere und größere Legionen. Die

General und seine Stimme hat eine gewisse Lautstärke (die den Bereich begrenzt, in dem

Commander of Storms

er Befehle erteilen kann) und ein gewisses Charisma (das die Qualität der Truppen in Reichweite seiner Stimme beeinflusst). Je lauter er brüllt, umso weiter entfernte Kohor-

ten kann er befehligen; je besser er aussieht, umso größer die Kampfkraft seiner Truppen. Dies führt dazu, daß der General auf dem Schlachtfeld herumrennt (nun, eigentlich rennt sein Pferd, er selber sitzt) und einer Kohorte wechselnde Befehle erteilt, je nachdem, wie sich die Situation verändert. Das kann aber gefährlich werden; der Verlust eines Generals an den Feind wirkt sich drastisch auf die Armee aus. Die Befehle sind einfach: sie geben die Bewegungsrichtung der Kohorte und die Entfernung an. Ein Angriff von der Flanke oder von hinten macht der Einheit schwer zu schaffen; bei einem Frontalangriff sind die Chancen in etwa gleich.



Der Seekampf ist einfacher. Sie befehligen ein einziges Flaggschiff und bekämpfen

eines Katapults. Eigentlich ist dies ein drittes Spiel in Arcade-Manier.

Mark Ulyatt

PC

Die MCGA-Grafik mit 256 Farben ist ein Augenschmaus, aber die Geschwindigkeit macht Probleme. Die Männchen verzögern den Kampfverlauf während der Schlachten an Land und die drei Passagen in Arcade-Manier sind grauenhaft, sofern Sie nicht einen schnellen PC haben. Ohne eine ausgezeichnete Geräuschkarte beschränkt sich der Ton auf ein dumpfes Dröhnen.

Eindruck macht das Spiel in kampftechnischer Hinsicht. Ehrlich gesagt, es ist besser als einige reine Kriegsspiele, die ich rezensiert habe. Es ist einfach, wirkungsvoll, aber doch sehr realistisch. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden bekommen Sie wirklich Ware für Ihr Geld. Aber schade um das übrige Spiel.

JETZT IM HANDEL

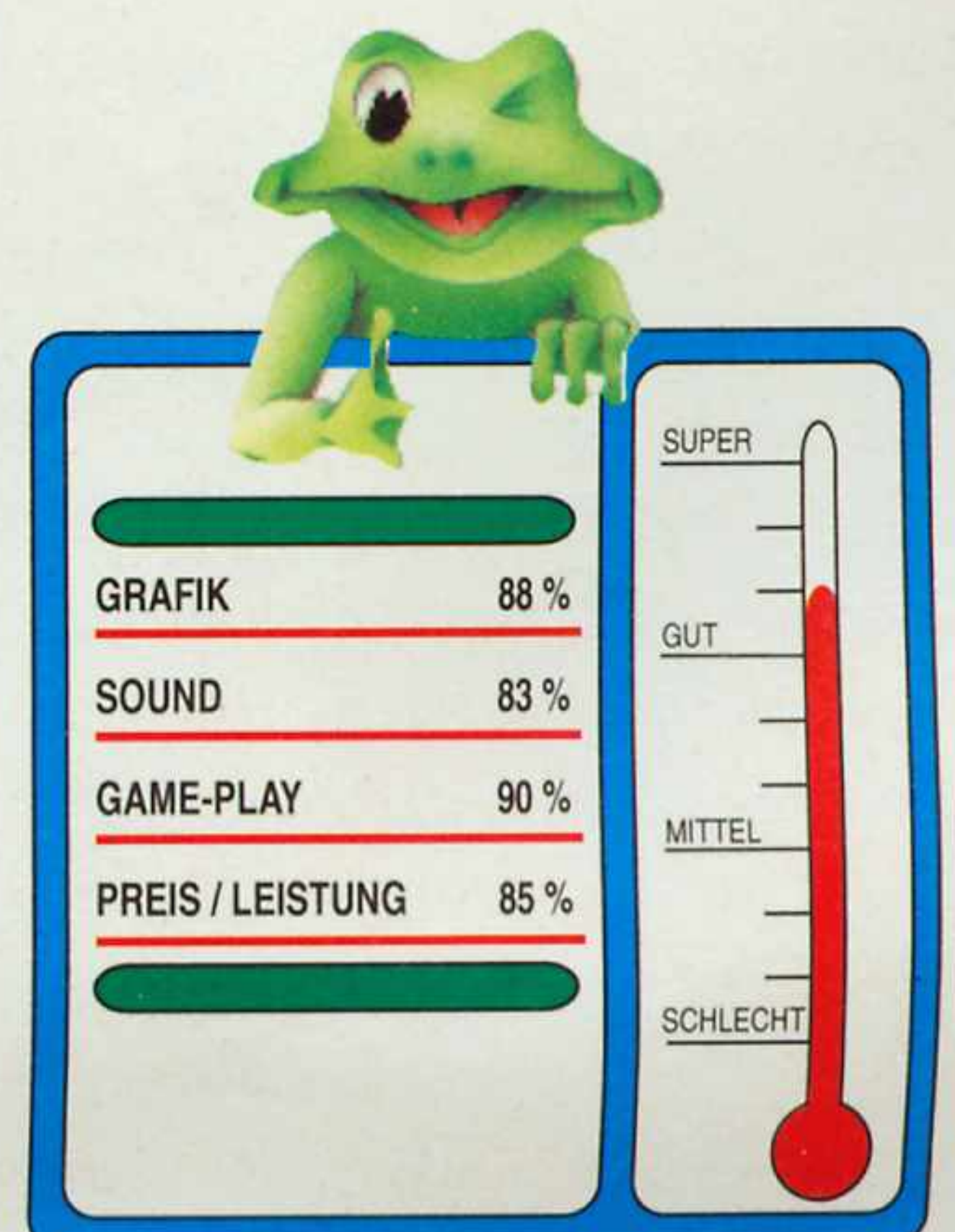
78 %

AMIGA

Die Grafik ist bei dieser Version weniger bunt als auf dem PC, aber die Effekte laufen wesentlich schneller und der Ton ist erheblich besser. Die Arcade-Passagen spielen sich im allgemeinen besser, aber die Reaktion ist etwas zu langsam. Die eigentlichen Probleme - das Gladiatorenttraining und die zerfallenden Wagen - bleiben jedoch nach wie vor erhalten.

Auch hier liegen die Stärken des Spiels in der Kriegsführung. Einfach, wirkungsvoll und gut zu spielen. Ich habe begeistert den Männchen, aus denen die einzelnen Einheiten bestehen, zugesehen, wie sie beim Angriff ihre Schwerter gegeneinander schwingen.

JETZT IM HANDEL





CHUCK J

FLIGHT TR

In mancher Hinsicht hatte man zunächst den Eindruck, Chuck Yeager's AFT 2, Marke Electronic Art, sei ein vielversprechender Flugsimulator. Mir gefiel die Vorstellung, mich von einem Tonband durch das Flugtraining führen zu lassen, und ich wartete mit Spannung darauf, hinter dem Steuer von einigen klassischen Flugzeugen an Wettflügen im AFT 2 teilnehmen zu dürfen.

Das Dumme dabei ist, daß

wir z.B. die Wettflugpassagen. Für jede gibt es andere Einflugschneisen und eine andere Flugzeugklasse, und Sie sollen alle in der vorgesehenen Zeit absolvieren. Das ist alles! Beim nächsten Mal brauchen Sie sich nur selbst zu schlagen und Ihre eigene Zeit zu übertreffen. Außerdem kann man die Flugzeuge nicht wechseln, will man nicht aus dem Rennen ausscheiden.

sechs Trainings-"Tagen" zunimmt - angefangen von primitiven Manövern am zweiten Tag über Kunstflug-Stunts am dritten und vierten Tag. An den letzten beiden Tagen kann man zwar alle Wett- und Formationsflüge am AFT üben, aber sicher wäre dieses Spiel wirklickeitsnäher, wenn am Ende der Trainingssitzung ein echter Einsatz stattfinden würde. Ein paar Sturzflüge haben richtig Spaß gemacht, wie ich begeistert feststelle, wie z.B. Looping oder "Maching", wie es im Flugtrainingshandbuch bezeichnet würde. Erfolg ist Ihnen sicher, wenn Sie nicht von einer Stelle aus starten, die zu weit entfernt oder zu nahe am Boden ist; das erreichen Sie am besten, wenn Sie von einem geraden Bezugspunkt ausgehen. Ziehen Sie die Geschwindigkeit hoch, bis der Horizont als Kehr Bild in Sicht kommt; dann können Sie Leistung wegnehmen. Damit dürfte der Kreis symmetrisch werden. Leistung beim Abwärtsflug erhöhen, bis der vertikale Horizont erscheint, aber versuchen Sie nicht darüber nachzudenken, was Sie

tun, während Sie es tun, oder Sie haben am Ende einen Schrotthaufen übrig. Dies ist aber nur eine einfache Rolle. Es gibt langsame Rollen, Immelman-Rollen, Abschwungrollen und Cuban-8-Rollen. Eigentlich alles, was rund ist, außer einem Wurstring.

Es gibt achtzehn Flugzeugtypen, angefangen von einmotorigen Turboprop-maschinen bis zu Raketenjägern. Der Schlüssel zum Erfolg besteht darin, daß Sie wissen, was Ihr Flugzeug kann; das Einsatzmenü enthält zum Vergleich Informationen über die Flugzeuge.

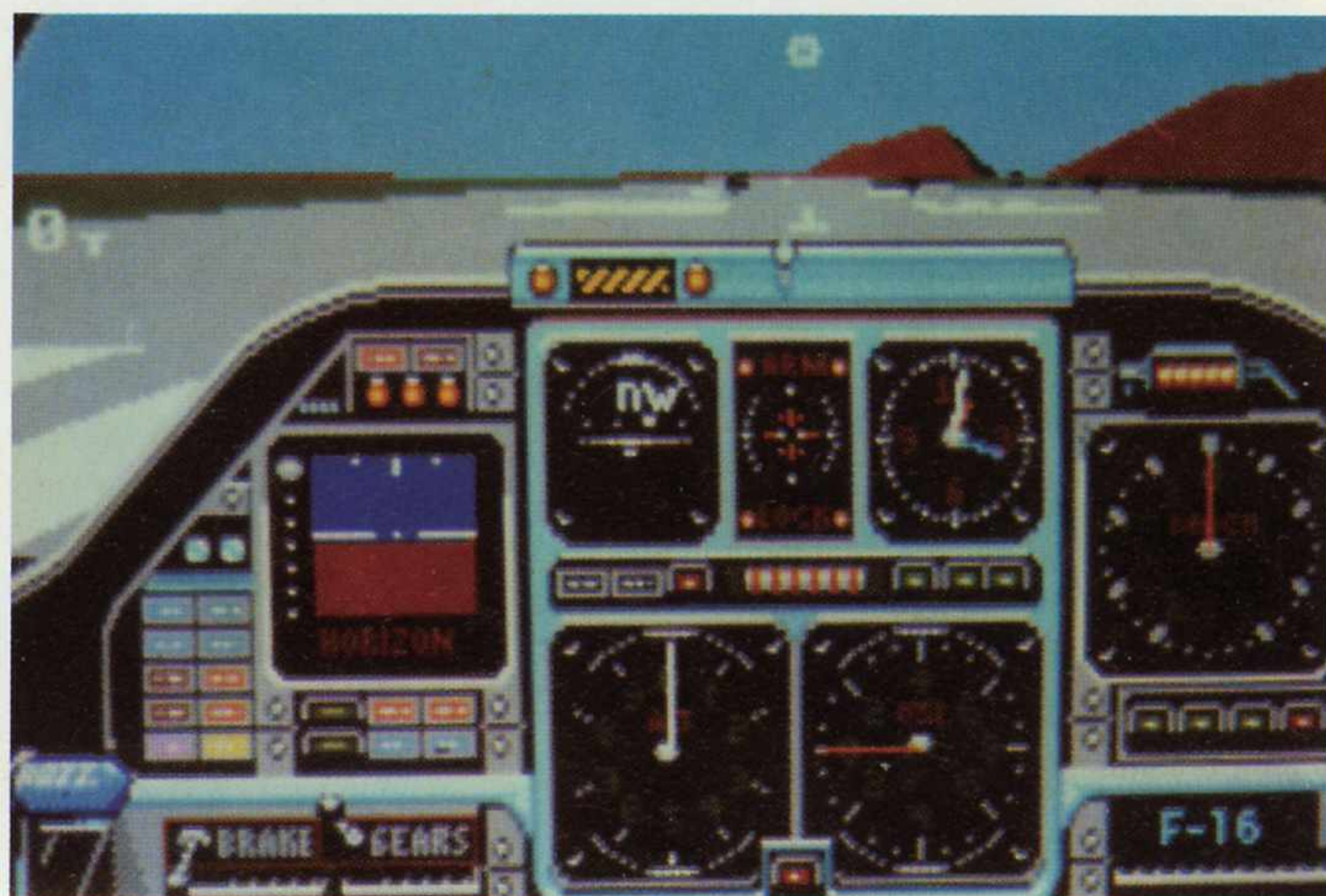
Das Interesse wird zwar dadurch geweckt, daß eine Vielzahl von Flugzeugen zu fliegen ist, aber es würde vielleicht weniger schwer fallen, wach zu bleiben, wenn die Grafik erstklassig wäre; die ist aber leider nur mittelmäßig. Das einzige Stück Landschaft, das mit der Wirklichkeit eine gewisse Ähnlichkeit hat, ist eine Brücke im Zusammenhang mit einem Trainingseinsatz.

Der AFT-Weltausschnitt erstreckt sich zwar angeblich über 160 Meilen, aber die



Ihnen das Trainieren nach einer Weile langweilig wird und Sie Action sehen wollen. In manchen Spielen, wie z.B. Wings, können Sie an aufregenden Kriegseinsätzen teilnehmen und erhalten gleichzeitig zu Spielbeginn eine Trainingsstunde. Reine Trainingsspiele kommen mir ein wenig stumpfsinnig vor. Das liegt wahrscheinlich daran, daß das Spiel eigentlich nur die Absicht hat, Ihre Flugtechniken zu verbessern und Ihnen etwas über die Vor- und Nachteile von Camel im Vergleich etwa zur F-16 zu vermitteln. Nehmen

Macht aber nichts; vielleicht macht es auch gar keinen Unterschied, wenn Sie nur gegen Ihre eigene Zeit kämpfen, denn AFT 2 läuft langsamer als meine Großmutter bei dem Versuch, eine Meile in fünf Minuten zurückzulegen. Also lag mein Problem weniger darin, den Zeiger auf die Bildschirmmitte zu richten, um den richtigen Kurs zu halten, sondern auch darin, mir solange Streichhölzer in die Augen zu stellen, bis ich das Ziel erreicht hatte. Um fair zu sein, muß erwähnt werden, daß der Schwierigkeitsgrad an den



YEAGER'S

WAINER 2.0

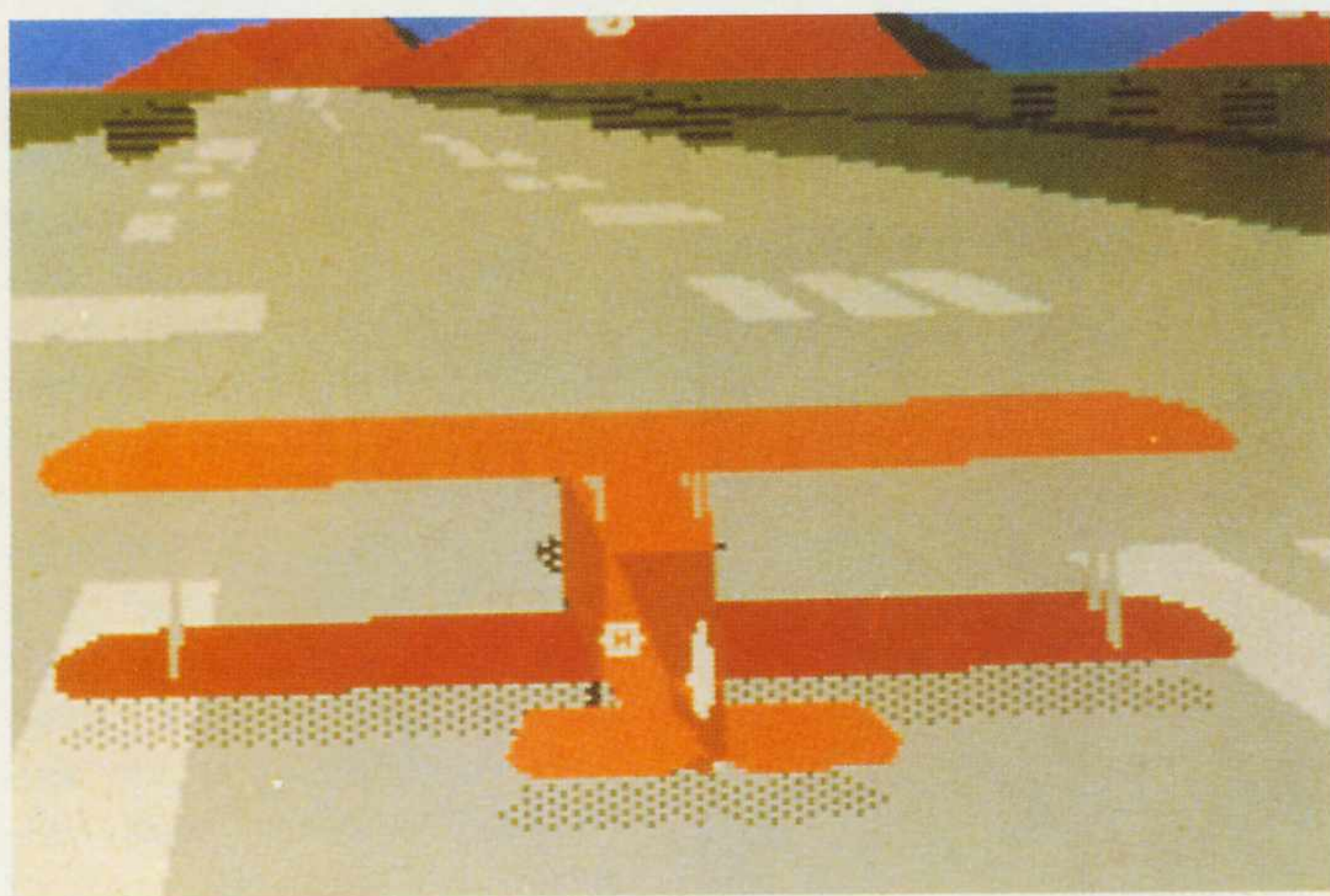
zehn Standorte stellen eine recht trübselige Auswahl dar, z.B. Landebahnen und Pisten; Sie bekommen daher nicht sehr viel von der Welt zu sehen. Das ist schade, denn

benötigen, einschließlich Landeklappen und Bremsen; die Wahl wird mit <enter> bestätigt. Die HUD-Instrumente werden ebenfalls mit dem Keyboard gesteuert und

Trümmer wegzuschaukeln.

Das Tonband, soweit es läuft, ist ok, aber eigentlich ist es nur eine vage und kurze Wiederholung des Handbuchs, das mit Yeager's überzeugenden amerikanischen Gags aufgemotzt wurde. Leider ist das Band ebenso wie das Spiel zwar brauchbar, aber langweilig.

Kerry Culbert



es sind verschiedene Perspektiven vorhanden, die mit einer Kamera aufgenommen sein könnten, einschließlich einer Rückwärtsperspektive.

Das Spiel sollte am besten mit einer Kombination aus Tasten- und Joystick-

der Zugriff erfolgt durch Drücken von H. Das alles ist recht nützlich, um Ihre fliegerischen Fähigkeiten zu verbessern, aber die Steuerung spielt eine größere Rolle, wenn man in der Luft bleiben will, und um das Ruder in der Hand zu behalten, müssen Sie die Bewegungen Ihres Joystick beherrschen.

Wenn Sie ihn zurückziehen, legt das Flugzeug an Höhe zu; wenn Sie ihn vorwärtschieben, geht es in den Sturzflug über; eine Bewegung zur Seite bewirkt beim Flugzeug eine Rolle. Das Interessante an der Joystick-Steuerung bei diesem Spiel besteht darin, daß Sie, wenn Ihr Joystick dem Rechteck in Bildschirmmitte entspricht, praktisch nicht allzuviel falsch machen können. Andernfalls können Sie sich darauf gefaßt machen, die



Bewegungen gesteuert werden. Die AFT-Instrumententafel enthält alle Instrumente, die Sie für die Flugeinsätze

ST

Diese Version entspricht fast dem Amiga-Format, außer daß die Farbe von Himmel und Rasen etwas dunkler erscheint. Komisch - auch bei den Toneffekten gibt es kaum einen Unterschied.

57 %

JETZT IM HANDEL

AMIGA

Landschaft etwas detaillierter, aber Landobjekte sind noch immer schwer zu erkennen. Die Flugzeuge sind detaillierter gezeichnet, aber im wesentlichen grau und generell belanglos wie die Toneffekte, mit Ausnahme des Chuck Yeager-Bandes, das in der Art, wie es präsentiert wird, den Eindruck vermittelt, daß man in einer Flugschule sitzt.

JETZT IM HANDEL

PC

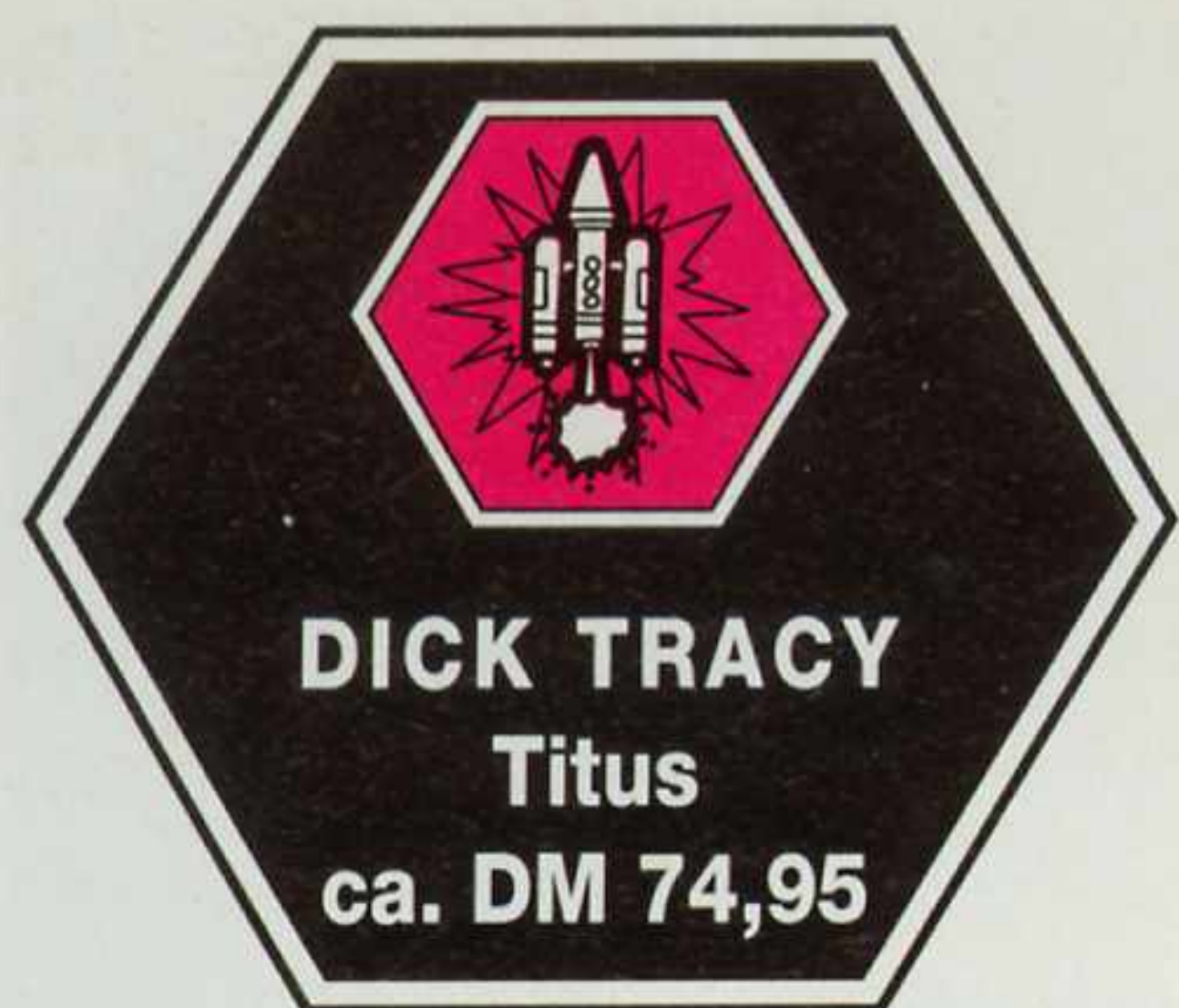
Diese Version läuft im Vergleich zu den beiden anderen Formaten langsam. Die Instrumententafel sieht fast gleich aus, aber die Grafik ist im allgemeinen schwächer; so sind die Flugzeuge stellenweise so grob abgebildet, daß man kaum die einzelnen Typen unterscheiden kann.

55 %

JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS



Es soll manchmal vorkommen, daß das Spiel zum Film besser ist, als das Original selbst. Während Dick Tracy in Deutschland kein allzu großer Erfolg war, stehen die Chancen für das Computerspiel jedoch um einiges besser. Entertainment International lädt Sie ein, der Geschichte von Dick Tracy zu folgen und New York City von den üblen Gangstern Prune Face, Big Boy Caprice und Lips Manlis zu befreien.

D

TRACY



müssen dann über Nebenstrassen solange laufen, bis Sie den Eingang zum Ritz erreicht haben. Dabei werden Sie pausenlos von Gangstern angegriffen. Achten Sie auf den Schurken hinter der Tür! Im Ritz schießen Sie sich dann "einfach" bis zu Big Boy Caprice durch. Sobald Sie auf ihn feuern, wird er automatisch verhaftet. Die Szene, in der er von zwei Polizisten zum Verhör abgeführt wird, ist wirklich witzig!

Später befinden Sie sich wieder auf der Straße. Hier sind einige interessante Details zu sehen, wie zum Beispiel der bebende Boden, wenn Bomben detonieren oder das Bild unseres Helden an einer Häuserwand.

Insgesamt gibt es noch 56 andere Level zu erforschen. Die Grafiken sind sehr farbenprächtig und ändern sich von Screen zu Screen. Die ersten Szenen sind im Hintergrund großteils in blau gehalten. Die Farbe ändert sich dann langsam in ein sattes gelb, sobald das Ritz erreicht ist. An gewissen Stellen werden Bilder der Darsteller eingeblendet, was dem Spiel eine gewisse Tiefe verleiht. Vor allem das Bild von Prune Face mit all seinen Falten, die ihn richtig gemein aussehen lassen, sieht toll aus. Das Bild der Frau in Dicks Leben ist wirklich bezaubernd. Das Scoreboard am Ende jeden

SPIELETESTS

Vor allem die fantastische Grafik und die sehr gut gemachten Animationen machen dieses Spiel so interessant. Wie im Film sind Sie auch im Spiel mit einer Pistole, einem Maschinengewehr und natürlich Ihren Fäusten bewaffnet. Unglücklicherweise muß für die ersten beiden Waffen zuerst Munition gefunden werden, bevor sie benutzt werden können. Zwischen den zwei Waffen besteht beim Schießen ein



großer Unterschied, was die Wirkung betrifft. Auf keinen Fall sollten Sie jedoch zu häufig von Ihren Fäusten Gebrauch machen, da Sie ansonsten zu viel Energie verlieren. Die Landschaft im Hintergrund ist sehr eng an den Film angelehnt. Am Anfang starten Sie vor der Polizeistation und

Dick Tracy

Scrolling zeichnet das Game ebenso aus wie die Vielzahl der Levels, die kleinen versteckten Extras, die starke Animation und die gute Geräuschkulisse.

C64

Was für ein Unterschied zur Amiga-Version! Teilweise ist Dick Tracy auf dem C64 fast unspielbar, da einige Funktionen nicht sofort ansprechen (z.B. das Wechseln von Waffen). Die Grafik ist nicht annähernd so detailliert.

10%

JETZT IM HANDEL

ST

Die Musik kann nicht so überzeugen wie bei der Amiga-Version, die Grafiken sind etwas dunkler mit weniger Farbabstufungen. Die Einblendungen sind dagegen viel klarer und deutlicher als auf dem Amiga gezeichnet. Die Joystickkontrolle kann man mit der Amiga-Version vergleichen. Man hat zudem die Möglichkeit, an der Stelle wieder einzusteigen, wo man zuvor aufgehört hat (bei Amiga/C64/PC nicht möglich).

85%

JETZT IM HANDEL



Levels trägt ein Bild von Dick und seinem jungen Assistenten. Die Hauptfigur des Spiels, Dick Tracy, ist auch das am besten dargestellte und animierte Männchen. Der gelbe Mantel, die Schußanimationen, seine Gangart, all das bringt Stimmung in das Spiel. Ab und zu erscheinen Auszüge aus Zeitungen in der jeweiligen angewählten Sprache auf dem Schirm. Diese informieren Sie, was so in der Stadt vor sich geht. Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich die ganzen Anzeigen, eigentlich

recht übersichtlich dargestellt. Die aktuelle Waffe wird ebenso angezeigt wie der Score, die verbleibende Energie und die Restzeit sowie die Anzahl der Kugeln. Das ganze Spiel läuft so schnell ab, daß Sie am besten zur Steuerung in allen Versionen den Joystick verwenden. Selbst geübte Tastaturakrobaten dürften bei der Vielzahl der Angreifer ansonsten Probleme haben. Insgesamt gesehen ist Dick Tracy ein echter Hit mit leuchtenden, tollen Farbgrafiken, alle im Zeichentrickstil dargestellt. Ein absolut ruckelfreies

AMIGA

Die Grafiken sind sehr schön und äußerst farbenreich. Die Joysticksteuerung und das Scrolling kann man durchaus als perfekt bezeichnen. Der verwendete Sound-Track kommt sehr nahe an den des Films heran. Die zwischendurch eingeblendeten Bilder sind nicht ganz so gut wie bei der Atari ST-Version.

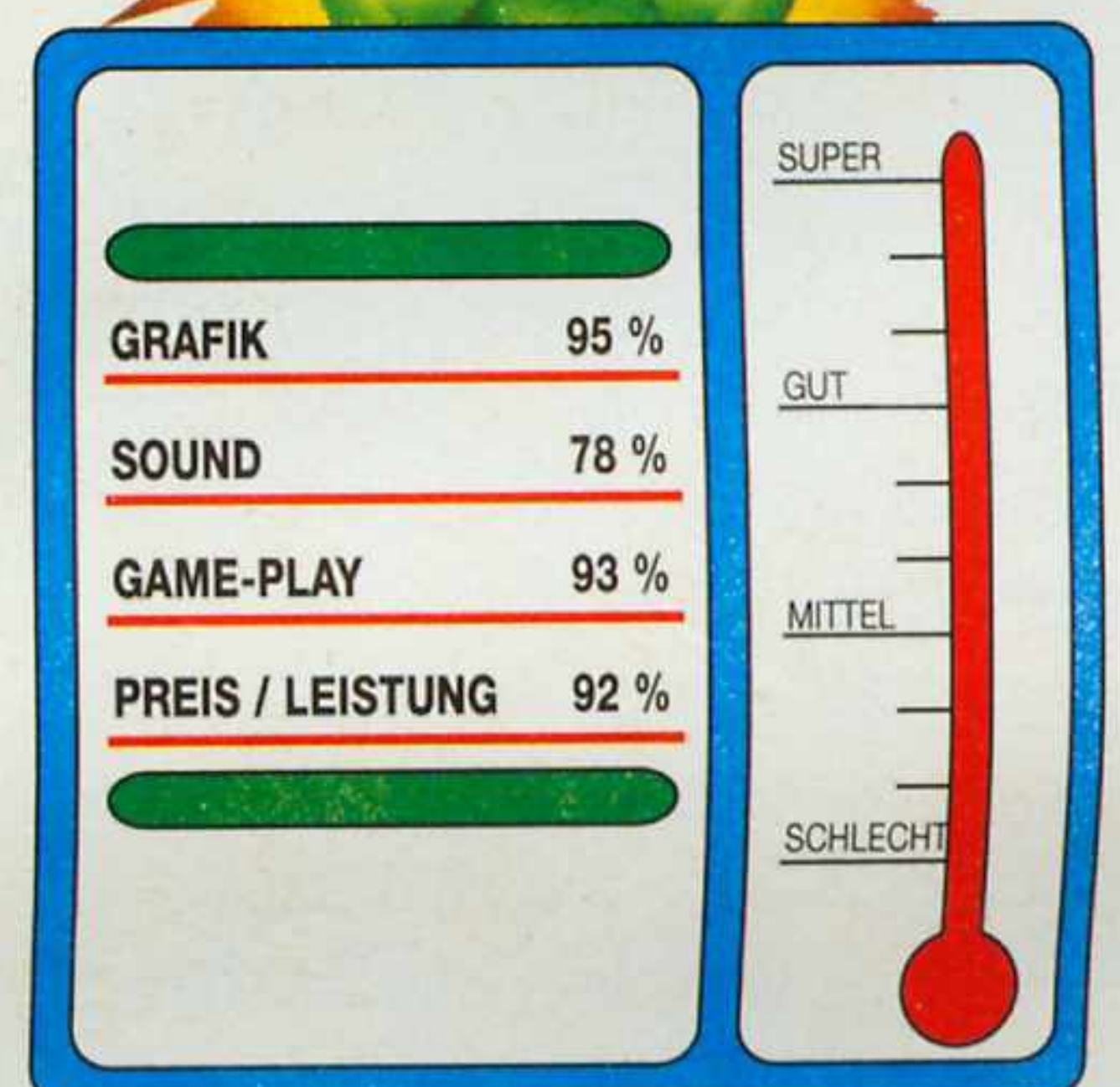
82%

JETZT IM HANDEL

PC

Dick Tracy ist eines der besten Spiele für den PC. Vor allem bei EGA kann man fast keinen Unterschied zum Amiga oder ST feststellen. Obwohl die Action nicht ganz so schnell abläuft, ist die Geschwindigkeit für ein PC Spiel dennoch äußerst bemerkenswert. Die Musik ist etwas einfach, es sei denn, Sie besitzen eine extra Soundkarte.

JETZT IM HANDEL





DM Dungeon

Endlich eine Folge des besten Computerspiels, das jemals für den Amiga freigegeben worden ist. Wieder einmal robt sich Lord Chaos aus und nur Sie, mit etwas Hilfe von Mirrorsoft, können in diesem Spiel mit verteilten Rollen seiner unmenschlichen Unterwelt ein Ende bereiten.

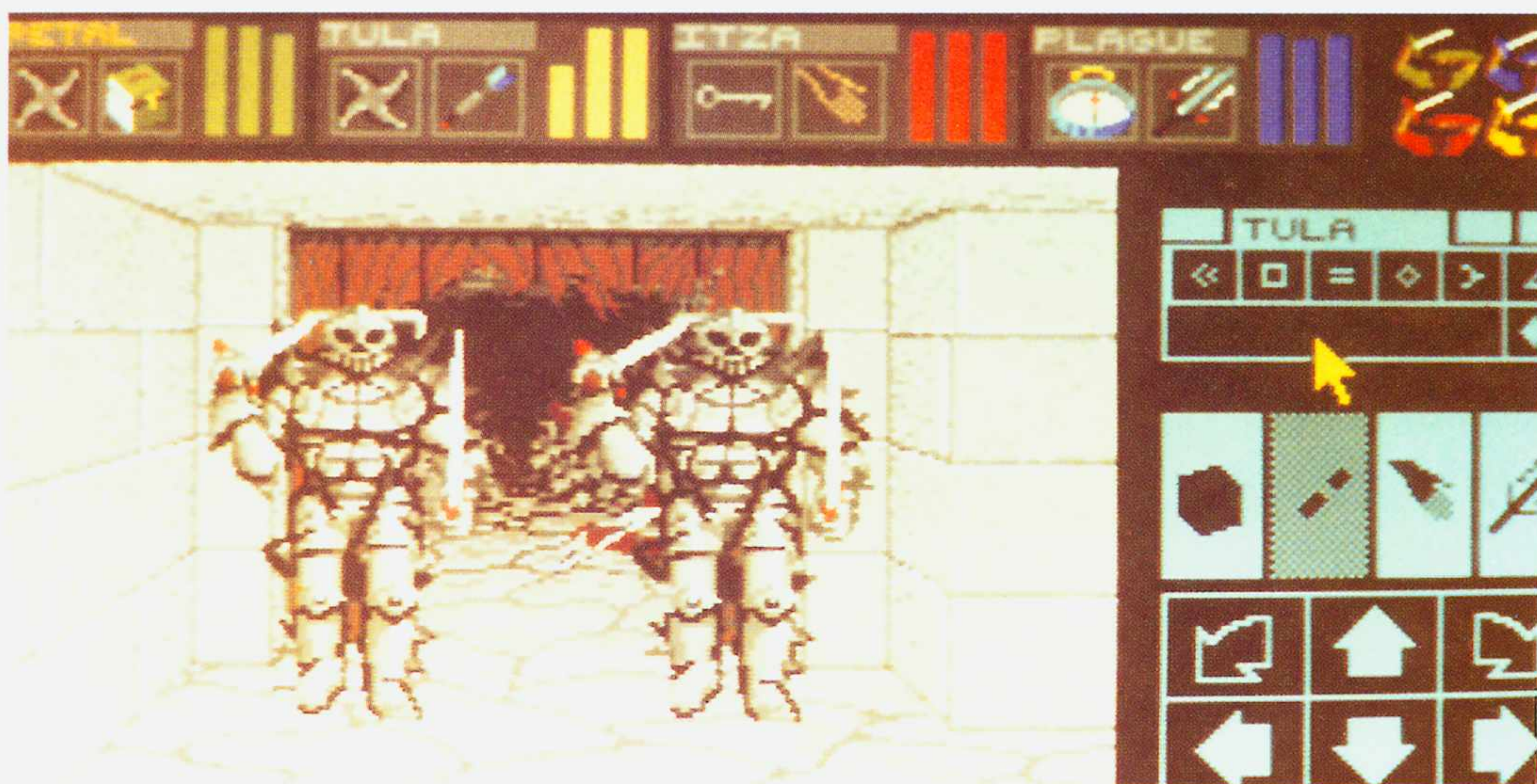
Chaos beginnt dort, wo DM endet. Die Helden haben Lord Chaos geschlagen und sich in ein ruhiges und beschauliches Leben zurückgezogen, bis plötzlich alles schief läuft. Sie werden von ihrem alten Freund Theron herbeizitiert, um nochmals gegen Lord Chaos zu kämpfen. Das Problem dabei ist eben, daß Lord Chaos als eingefleischter Bösewicht wußte, daß er verlieren würde, und dies eingeplant hat. Soviel zum Hintergrund. Chaos gleicht DM, ist aber komplizierter und der Spieler muß eine Reihe von Figuren durch die Unterwelt dirigieren, Ungeheuer töten, Waffen sammeln und schließlich Chaos um die Ecke bringen. Dabei müssen Sie vier Corbum-Kugeln (eine Art Superkobalt-Zeitbombe) finden, sie in einen FulYa-Kessel werfen und so der Drohung von Chaos, die Welt in die Luft zu jagen, ein Ende bereiten.

Bei Spielbeginn können Sie wählen, ob Sie Figuren aus DM oder andere aus der Verlies-Passage von Chaos nehmen wollen. Es lohnt sich, Figuren zu nehmen, die DM hinter sich gebracht haben, einfach weil die vorhandenen Figuren vergleichsweise zu schwach sind; aber der Unterschied ist nicht ausschlaggebend. Wenn Sie DM-Figuren wählen, werden Sie mit der Utility-Diskette für Chaos

konvertiert. Wenn Sie sich für Chaos-Figuren entscheiden, treffen Sie diese in der Unterwelt, die zwei Schwierigkeitsgrade umfaßt (davon hat kein FTL auch nur eine Spur verraten).

Fortschritt auf den genutzten Fähigkeiten beruht. Die Zauberkraft einer Figur hängt von der Anzahl ihrer Mana-Punkte ab; sie muß aber nicht nur die Zaubersprüche wissen, son-

packen; so kann man wesentlich mehr verstauen. Wenn Sie jedoch zuviel schleppen, werden Sie langsamer. Es gibt eine Menge Dinge aufzulesen, z.B.



Da die Figuren bei DM fest vorgegeben sind, können Sie auch die Rollen nicht festlegen; aber das verfügbare Figurenangebot ist gut und umfaßt sogar einige Exoten - z.B. Zentauren, verschiedene

den auch auf einem so hohen Level stehen, daß diese Wirkung haben. Den Figuren stehen nicht nur die Hände zur Verfügung, um Material zu tragen, sondern auch Rückengestelle,

Zauberbühör, andere Gegenstände und unnützes Zeug. Das ist ganz gut so, da die Figuren zu Spielbeginn splinternackt sind. Das ist aber noch nicht alles; sie müssen auch gegen drei blutrote Würmer kämpfen, bevor sie irgend etwas anderes tun können.

Den Bildschirm sehen Sie mit den Augen der Figuren, aber Sie können sich auch rückwärts oder zur Seite bewegen, ohne die Figuren zu drehen. Das heißt, wenn Sie vor einem Drachen davonlaufen, können Sie zwar sehen, wie Ihnen Flammen entgegenschlagen; aber das nützt Ihnen nichts. Das heißt auch, daß sie nur optisch vor Gruben gewarnt werden. Die Figuren können Stufen hinauf- und herabsteigen; das ist angesichts der zahlreichen Treppen in Chaos ziemlich wichtig. Die Unterwelt selbst funktioniert auf der ganzen Linie interaktiv. Wenn Sie einen Gegenstand sehen, können Sie ihn aufheben,



Inkarnationen des Todes und Insektoiden. Die Figuren entwickeln sich auf viererlei Weise weiter, nämlich als Krieger, Ninjas, Zauberer und Priester (sieh mal an, die Idee von DnD), wobei der

Beutel, Köcher; außerdem können sie natürlich verschiedene Gegenstände am Körper tragen. Man kann auch Teile in eine Kiste legen und diese dann in ein Tragegestell am Rücken

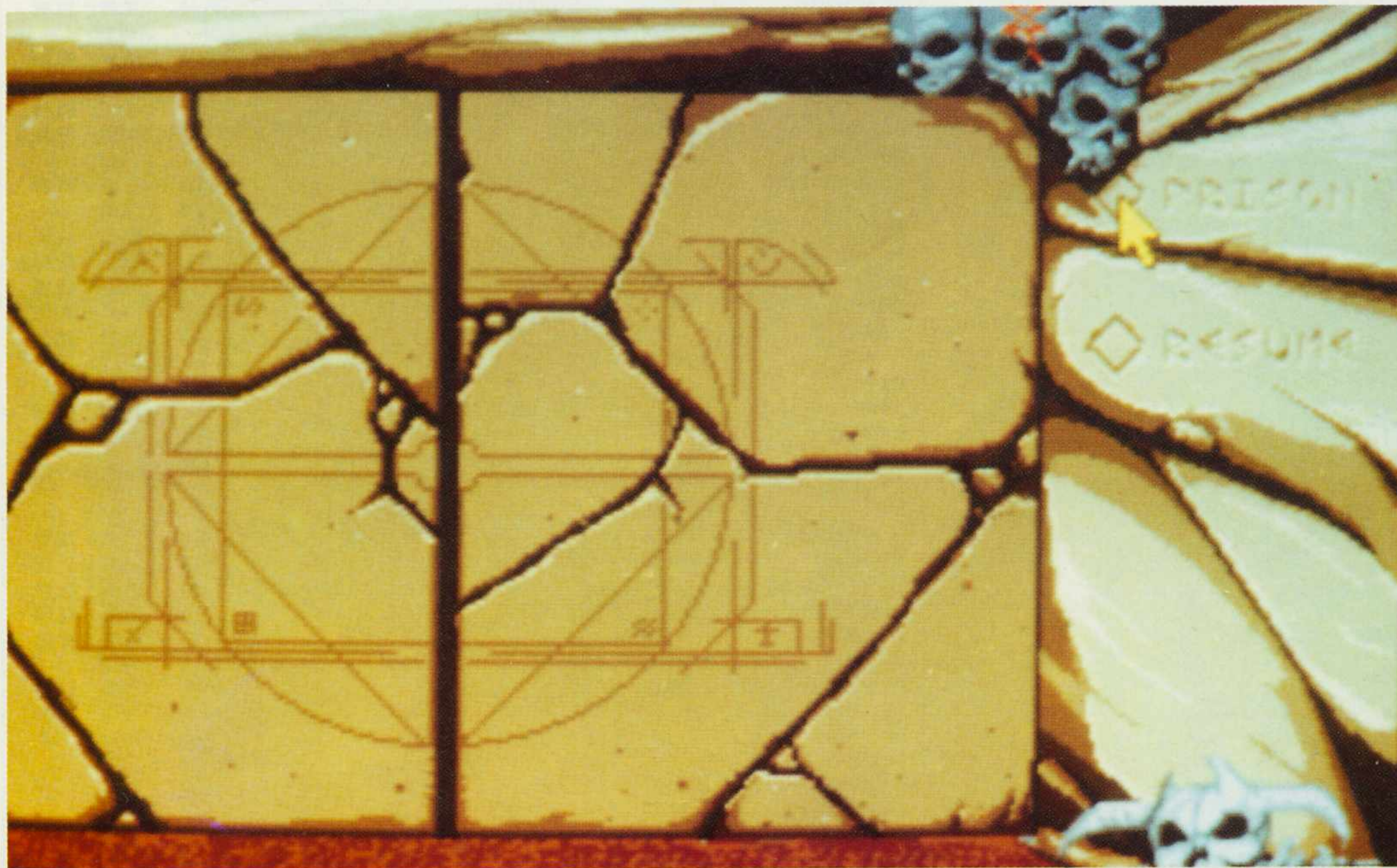
SPIELETESTS

DM Chaos

gegen eine Wand oder ein Ungeheuer werfen, ihn aufessen oder anderweitig verwenden. Die meisten Gegenstände sind recht einfach zu benutzen. Pfeile sind zum Werfen da, Äpfel zum Aufessen und Hosen zum Anziehen. In Extremsituatio-

schaubares Labyrinth. Die Figuren starten etwa in der Mitte und suchen sich dann ihren Weg. Noch komplizierter macht es die Anlage dieses Labyrinths. Es führen vier Pfade hindurch, die sich nur am Ende und an den Wegkreuzungen treffen. Die

Chaos ist ein würdiger Nachfolger. Dies ist DAS Rollenspiel für jedes System; es ist als Computerspielsystem unschlagbar und Sie können sich wegen der Rätsel wirklich den Kopf zerbrechen. Mirrorsoft denkt anscheinend über eine zweite Folge nach,



nen kann es jedoch passieren, daß Sie Ihren Figuren alle Habseligkeiten abnehmen und einem Ungeheuer in den Rachen werfen.

Damit sind wir bei den Monstern. Es gibt sie in jeder Größe und Form, aber eines haben sie gemeinsam: sie sind Ihnen feindlich gesonnen. Die einzelnen Ungeheuer sind an unterschiedlichen Stellen verwundbar. Hydras sollten am besten mit Brandkugeln erledigt werden, Naturgeister müssen verzaubert oder mit Messern außer Gefecht gesetzt werden; mit Drachen sollte man sich besser nicht anlegen.

Chaos unterscheidet sich von DM zunächst im Layout der Unterwelt. DM war ein simpler Irrgarten mit einem einzigen Schwierigkeitsgrad. Chaos ist ein völlig undurch-

Figuren müssen auf ihrer Suche alle vier Wege überqueren. Die einzelnen Rätsel sind ebenfalls komplexer. Es gibt mehr Problemaufgaben, die gelöst werden müssen, mehr Gegenstände, die Rätsel beinhalten und mehr Teleports, die Ihre Landkarten auf den Kopf stellen.

Der zweite Unterschied besteht darin, daß es ein Orakel gibt. Es bietet Tips und Hinweise für alle Teile der Unterwelt, wo Sie die Figuren sicher untergebracht haben. Die Tips sind zwar in der Regel recht simpel, bieten Ihnen aber genausoviel Hilfe, wie Sie benötigen; verraten Ihnen zwar nie die Antwort, aber enthalten immer soviel Information, um nützlich zu sein.

Was soll ich noch sagen - DM war das beste Spiel der Welt;

und ich kann sie gar nicht erwarten (aber ich bin vom Typ her in jeder Hinsicht ein Monsterdompteuer; was soll man also sonst anfangen?).

Mark Ulyatt

ST
Ein wunderbares Spiel! Die Grafik ist super; die Details verändern sich mit wechselndem Lichteinfall, und die Unterwelt funktioniert hundertprozentig interaktiv - drehen Sie einen Schlüssel, und es öffnet sich eine Tür; ziehen Sie an einem Hebel und Sie fallen in eine Grube; treten Sie auf eine Druckplatte und ein Monster greift Sie an. Der Ton und die Effekte sind einfach gut, und der Spielverlauf selbst ist überirdisch. Der einzige Minuspunkt: die Rüstung ist bei der ST-Version wirkungslos.

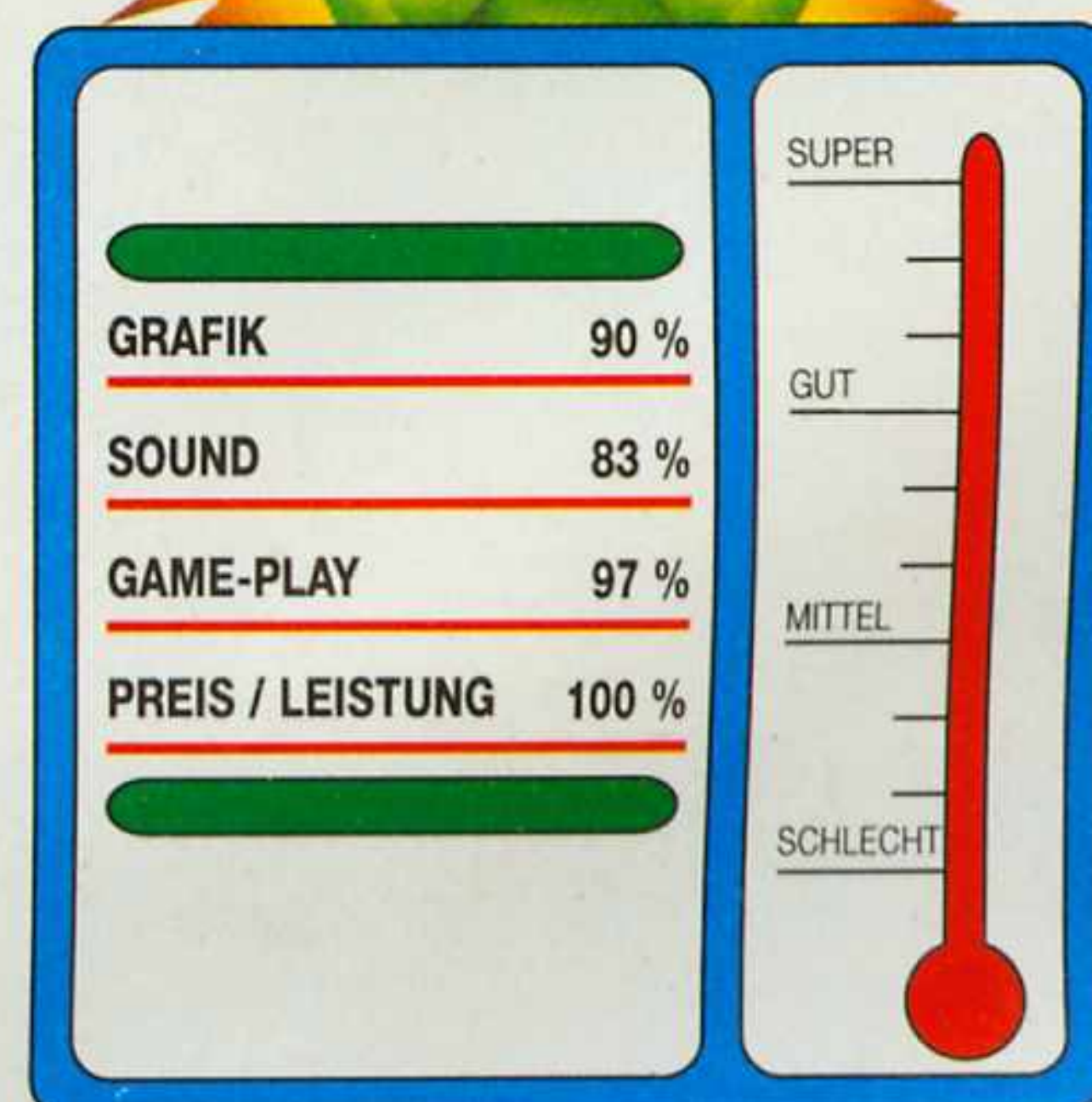
JETZT IM HANDEL
99 %

AMIGA

Exzellente Grafik, guter Sound, gute Effekte, Spiel als solches Non-plus-Ultra. Ich weiß, das ist des Guten etwas zu viel, aber es gibt nur wenige Spiele, die annähernd so gut sind, z.B. Elite und Flight Sim; DM/Chaos ist zweifellos weit und breit das beste Spiel mit verteilten Rollen.

Zwischen dieser und der ST-Version gibt es gewisse Unterschiede. Zunächst einmal funktioniert die Rüstung; das macht die Sache leichter. Es ist ebenfalls eine Landkarte vorhanden, die Ihnen Aufschluß über Ihre unmittelbare Umgebung gibt. Und wer Landkarten für die ST-Version hat, muß sich eben auf eine Reihe von Änderungen einstellen.

JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS

* GAMES * NEU * GAMES * NEU * GAMES *

* * * NEUERÖFFNUNG * * *

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN seit 1. März '91

THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE OLIVER HECK

Grazer Straße 34 - 7000 Stuttgart-Feuerbach

Tel. 07 11 / 8 85 34 - 85 03 25

Versand und Laden

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	-	Obitus (m. T-Shirt)	82,95	-
A 10 Tank Killer	79,95	79,95	On the Road	69,95	69,95
Alcatraz	64,95	64,95	Operation Stealth	62,95	62,95
Alpa Waves	59,95	59,95	Pang	64,95	64,95
B. A. T.	89,95	79,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95
Back to the Golden Age	74,95	74,95	Paradroid	64,95	64,95
Bad Lands	54,95	54,95	Pirates	63,95	68,95
Battle Master	74,95	69,95	Platinum	59,95	59,95
Battle Storm	64,95	64,95	Plotting	62,95	62,95
Betrayal	72,95	72,95	Police Quest II	87,95	69,95
Big Bang	39,95	39,95	Pool of Radiance	68,95	68,95
Big Business	58,95	54,95	Power Monger	74,95	74,95
Billy the Kid	59,95	59,95	Power Slide	63,95	63,95
Buck Rogers deutsch	94,95	-	Puffys Saga	69,95	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Rainbow Island	59,95	49,95
Cadaver	69,95	69,95	Red Storm Rising	63,95	59,95
CarVup	69,95	69,95	Rick Dangerous 2	59,95	59,95
Castle Master	59,95	59,95	Riders of Rohan	62,95	58,95
Challengers	74,95	74,95	Rings of Medusa	64,95	64,95
Champion Shiprun	62,95	62,95	Robocop II	59,95	59,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	Rogue Trooper	64,95	64,95
Chase HQ II	59,95	59,95	Romance o. t. thre Kingd.	99,95	-
Chips Challenge	64,95	64,95	RVF Honda	59,95	59,95
Chuk Yeager V 2,0	69,95	69,95	S. T. U. N. Runner	59,95	59,95
Colonels Bequest	89,95	89,95	Saint Dragon	62,95	62,95
Conquest of Camelot	89,95	89,95	Search for the King	64,95	-
Crown	57,95	57,95	Second World	54,95	54,95
Curse of the Azure Bonds	77,95	77,95	Sega Master Mix	62,95	62,95
Damocles Miss. Disk	64,95	64,95	Sherman M 4	69,95	69,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	Sim City	68,95	68,95
Der Spion d. m. liebte	72,95	52,95	Simulcra	62,95	62,95
Dick Tracy	62,95	62,95	Ski or Die	69,95	-
Die unendl. Geschichte 2	69,95	-	Space Quest III*	84,95	79,95
Dino Wars	54,95	49,95	Speedball II	64,95	64,95
Dragon Breed	64,95	64,95	Spindizzy Worlds	69,95	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	Spirit of Exalibur	74,95	-
Dragons of Flame	69,95	69,95	Stratego	64,95	64,95
Duck Tales	64,95	64,95	Super Off Road Racer	64,95	64,95
Dungeon Master	64,95	64,95	Super Skweek	54,95	54,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	Supremacy	75,95	75,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	T. N. T.	68,95	68,95
Exterminator	59,95	59,95	Team Suzuki	59,95	59,95
F 16 Falcon	74,95	64,95	Team Yankee	72,95	72,95
F 16 Falcon Miss. Disk 1	54,95	54,95	The Killing Game Show	59,95	59,95
F 16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	Their finest Hour	74,95	74,95
F 19 Stealth Fighter	74,95	74,95	Thunderstrike	64,95	64,95
F 29 Retaliator	59,95	59,95	Toki	64,95	64,95
Final Battle	64,95	64,95	Total Recall	62,95	62,95
Finale	64,95	64,95	Tournament Golf	64,95	54,95
Final Whistle	39,95	39,95	Tower Fra	74,95	-
Galactic Empire	69,95	69,95	Toyota Celica	59,95	59,95
Geisha	64,95	64,95	Tracon 2	89,95	-
Genghis Khan	82,95	-	Transworld	62,95	62,95
Gold of the Aztecs	64,95	54,95	Turricane 2	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-
Great Courts II	68,95	68,95	Ultima V	74,95	79,95
Gunship	50,95	50,95	Ultima Ride	69,95	69,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	UMS II	72,95	68,95
Hillsfar	69,95	66,95	Unreal	74,95	-
Hot Rod	64,95	64,95	Vroom	64,95	64,95
Imperium	67,95	67,95	Warlords	69,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	Welltris	64,95	-
Insects in Space	59,95	59,95	Wild West World	84,95	-
Invest	59,95	59,95	Wings	72,95	-
Ishido	64,95	-	Wolfpack	72,95	69,95
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95	World Boxing Manager	54,95	54,95
James Pond	59,95	59,95	Wonderland	75,95	75,95
Kick Off II	58,95	58,95	Wrath o. t. Demon	69,95	69,95
Kings Quest IV	88,95	74,95	X - Out	54,95	54,95
Klax	48,95	48,95	Xenon 2	69,95	69,95
Legend of Faerghall	69,95	69,95	Zak Mc Kracken	69,95	69,95
Leisure Suit Larry III	84,95	84,95	Z - Out	59,95	-
Lemmings	62,95	62,95			
Lettrix	59,95	59,95	Speichererweiterung f. Amiga 500 mit Uhr + Accu, abschaltbar		79,00
Light Corridor	58,95	58,95	Speichererweiterung f. Amiga 500 mit Uhr + Accu + Kick Off		134,95
LOGO	64,95	64,95	Speichererweiterung f. Amiga 500 mit Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)		199,95
Loom	75,95	75,95			
Lords of Doom	64,95	64,95	Elektronischer Bootslektor		44,95
Lost Patrol	58,95	58,95	Maus-Joystick Umschalter		39,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	Reis-Ware Maus		79,95
M 1 Tank Platoon	74,95	74,95	Color-Maus mit Pad und Halter		94,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	Joystick Comp. Pro schwarz		27,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	Joystick Comp. Pro transparent		29,95
Maupiti Island	64,95	64,95	Joystick Comp. Pro tr.-blau		39,95
Metal Masters	58,95	58,95	Floppy Drive 3,5 / slimline		159,00
Midnight Resistance	59,95	59,95	Floppy Drive 5,25 / slimline		199,00
Monkey Island	89,95	89,95	X - Copy III incl. Hardware		79,95
M. U. D. S.	69,95	69,95			
Mystical	62,95	62,95	Drucker:		
NAM - Vietnam	69,95	69,95	Fujitsu DL 1100 24 Nadel		898,00
Narc	62,95	62,95	Fujitsu DT 1100 Color 24 Nadel		998,00
Night Shift	56,95	56,95			
Ninja Remix	64,95	64,95			
Nitro	59,95	54,95			

Andere reden darüber - wir liefern!

Bei und werden die Preise nicht geschätzt, sondern knallhart kalkuliert! Deshalb vertrauen uns mehr als 5000 Kunden - und es werden täglich mehr!

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

(02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	-	Lemmings	59,90	69,90	59,90
Apprentica	54,90	-	54,80	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,00	-	-	Leisure suit Larry 3	85,90	99,90	85,90
Airline Transport Pilot	-	99,00	-	Loom	70,90	70,90	70,90
Alcatraz	69,90	79,90	69,90	Lost Patrol	59,90	-	59,90
Backgammon	54,90	-	-	Light Queast	64,90	69,90	64,90
Bane of the cosmic forge	89,00	89,90	-	Links	-	89,90	-
Boxing manager	52,90	57,00	52,90	Loops	57,90	-	57,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Lord of the Rings	-	89,90	-
Blue Max	77,00	79,90	-	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Buck Rogers	69,90	69,50	-	MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	-	M.U.L.E. DELUXE	79,00	-	-
Battle Command	69,90	-	69,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90	NARC	65,90	-	65,90
Big Business	56,90	64,90	56,90	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Budokan	65,90	64,90	-	PC Globe 4.0	-	149,00	-
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Crown	65,90	72,90	65,90	Panza Kick Boxing	72,90	-	71,90
Cadaver	62,90	-	62,90	Pool of Radiance	-	-	65,90
Codename Iceman	88,90	74,90	-	Populous	65,90	65,90	65,90
Colonels Bequest	89,90	99,90	89,90	Port of call	-	79,90	-
Conquest of Camelot	90,90	99,90	89,90	Powermonger	64,90	69,90	64,90
Corporation	63,90	-	63,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	-
Corvette	73,90	-	-	Reederei	49,90	59,90	41,50
Cricket Captain	60,90	-	60,90	Rick Dangerous 2	59,90	-	58,90
Car Vup	68,90	-	68,90	Rings of Medusa	65,90	65,90	59,90
Chace HQ 2	68,90	-	65,90	Super Monaco Grand Prix	64,00	-	64,00
Countdown	-	79,00	-	Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Crimewave	69,00	79,00	69,90	Space Quest 4	-	87,90	-
Das Boot	-	79,90	-	Star Control	-	72,90	-
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Stratego	-	74,90	63,90
Dragon wars	68,90	70,90	-	Speedball 2	69,90	-	-
Dragonflight	65,90	-	65,90	Spielend lernen -6 Jahre	59,00	-	-
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Spindizzy World	64,90	-	-
Elvira	79,90	99,90	79,90	Stellar 7 (VGA)	-	99,00	-
Elite Gold (VGA 256)	-	84,90	-	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
EPIC	89,90	79,90	-	The Second World	53,90	69,90	53,90
Eye of the Beholder	89,90	89,90	-	The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
F 19 Stealth Fighter	68,90	85,90	68,90	Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Fatal Heritage	65,90	-	-	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Final Battle	62,90	-	62,90	Titano	50,90	49,90	-
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
Flight of the Intruder	-	89,90	-	Team Suzuki	65,00	-	65,00
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Traders	69,00	74,90	-
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90	UMS 2	63,90	-	-
Gettysburg	79,00	79,90	79,00	Ultima 5	70,90	76,90	70,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Ultima 6	-	79,90	-
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90	Wings	72,90	79,90	-
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Wings of Death	67,90	-	67,90
Hard Drivin 2	64,90	-	69,90	Wonderland	69,90	79,90	-
Harpoon	87,90	-	-	Warlords	69,00	74,90	-
Hard Nova	-	79,90	-	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	-
Immortal	64,90	-	64,90				
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90				
International Icehockey	69,00	-	-				
Invest	58,90	-	58,90				
Ishido	62,90	72,90	62,90				
Kick off	58,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	-	70,90	-				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	-	84,90	-				

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk,
abschaltbar, durchg. Bus DM 179,00

5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar
durchg. Bus DM 249,00

3.5 intern. Laufwerk DM 159,00

Maus High. Pes. mit Mousepool DM 65,00

Maus, Optische Maus (o. Kugel) DM 118,00

Turboboards 68020 u. 68030 o. A.

Hardware PC

Adlib m. Juke Box DM 229,00

Adlib m. Composer DM 279,00

Soundblaster dt. Anl. DM 339,00

Gravis Mousestick DM 199,00

VGA Kart 512 Kb DM 289,00

Super Famicom/Mega Drive

Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1.60 in Briefmarken.



POP UP

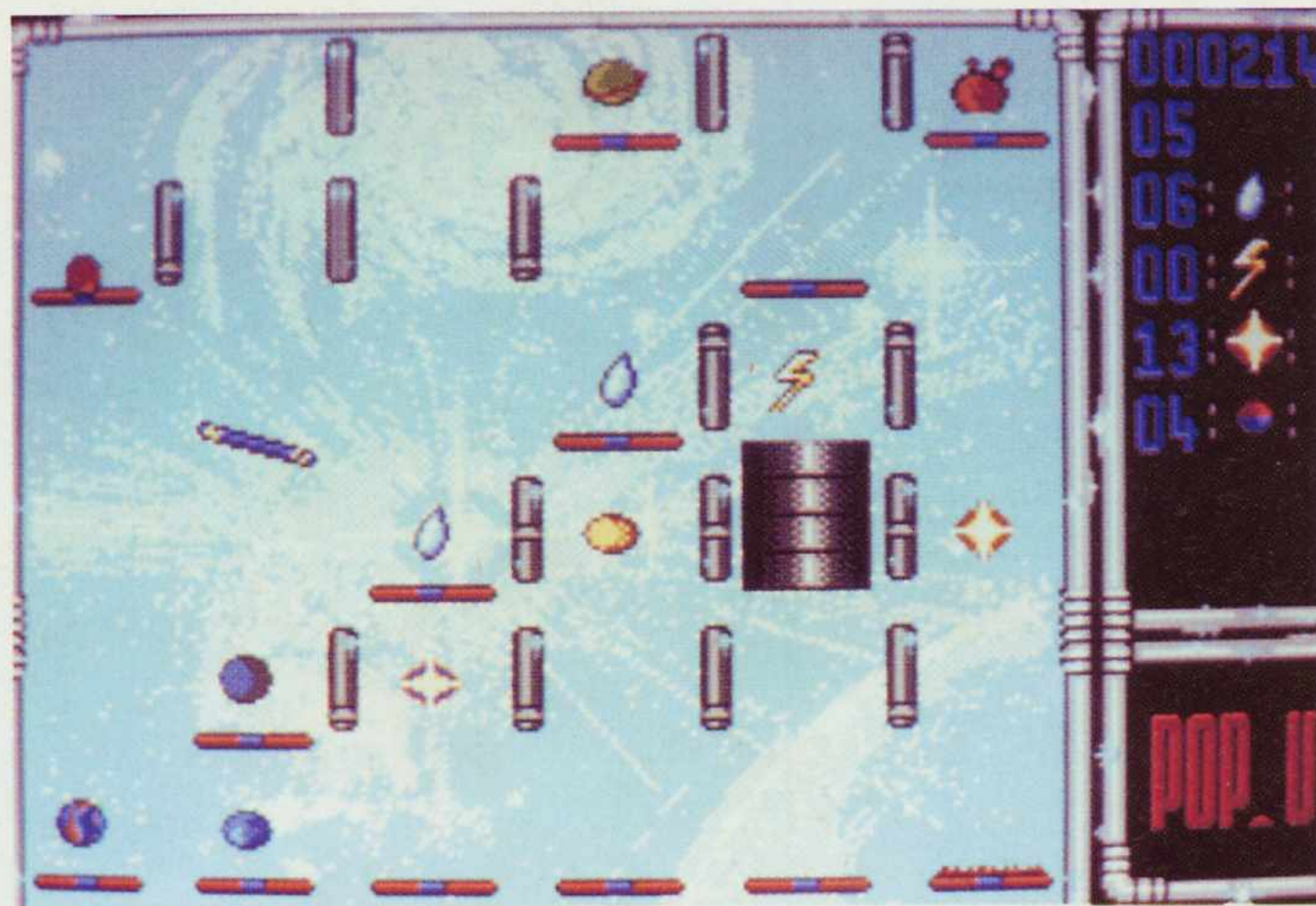
Der Grundgedanke des Spiels, das eher für schlappe Spieler ausgelegt ist, besteht darin, von einem Zeitalter zum anderen zu springen; dazu bedarf es der Hilfe des Joystick und einer Menge Geduld, denn wenn Sie auf schrägen Linien landen, können Sie genauso gut den aktuellen Level verlassen und von vorne anfangen, indem Sie S drücken. Andernfalls kann es passieren, daß Sie die Kugel an eine Eisenstange knallen. Klingt schmerzhaft. Und das ist es auch, da die krummen Linien nur zu oft auftauchen. Sofern Sie nicht einen Schlüssel in Reserve haben, um den angrenzenden Balken zu passieren, haben Sie eben Pech.

Jede Epoche, vom Urknall über das prähistorische Zeitalter und Mittelalter bis zum 20. Jahrhundert und darüber hinaus wird von einer Anzahl Bildern dargestellt. Deren Gestaltung versteht sich für alle Zeitalter weitgehend von selbst.

Die Hintergrundszenerie beschreibt das aktuelle Zeitalter - z.B. einen Primaten im prähistorischen Zeitalter; im Vordergrund eine Reihe von Plattformen, die aus Linien bestehen, die mit Balken verbunden sind. Jeder Balken hat ein anderes Attribut, so bringt er z.B. die Kugel zum Schrumpfen oder verleiht ihr die Fähigkeit, das nächste Hindernis, auf das sie auftrifft, zu verbrennen.

Die Anordnung der einzelnen Plattformen ist unterschiedlich kompliziert; da aber eigentlich der einzige Zweck darin besteht, Punkte zu sammeln und auf den nächsten Level zu kommen, sehe ich keinen rechten Sinn in der ima-

ginären Aufsplitterung der Zeit. Generell ist das Spiel einfach zu primitiv, wenn Sie erst herausgefunden haben, daß die Tür zum nächsten Level in der Regel nur geöffnet werden kann, wenn Sie sich einmal über den ganzen Bildschirm bewegt haben. Ab etwa dem zweiten Bild des zweiten Zeitalters findet



sich ein zusätzliches Gestaltungselement, eine Ikone in Form eines Piranha, der über den Bildschirm schwimmt, um dem Leben Ihrer hüpfenden Kugel ein Ende zu bereiten; aber auch das ist wieder so kalkulierbar, daß ich, um ehrlich zu sein, Mühe hatte, beim Spielen von Pop Up die Augen offenzuhalten.

Außer Streichhölzern gab es nur noch eine Sache, die mich vor dem Einschlafen bewahrte: Das Spiel enthält einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Bilder kreieren können - das heißt, Sie können weiterspielen, bis Sie schließlich tanzende Punkte vor Augen haben, während Sie auf eine leere Wand starren. Bei solchen Einfällen frage ich mich, wozu die

Anstrengung, überhaupt die Augen offenzuhalten? Die Steuerung per Joystick ist eleganter als mit der Maus herumzufuhrwerken, und wenn Sie die Option für zwei Spieler wählen, sehen Sie sich wenigstens vor der zusätzlichen Herausforderung, jemand anderen schlagen zu können.

Wenn Sie Sprünge und Drehungen zum richtigen

PC

Grafik schwach. Maussteuerung umständlich. Sound buchstäblich nicht existent. Beansprucht jedoch anders als viele anderen PC-Spiele nur wenig Speicherplatz.

JETZT IM HANDEL

41 %

AMIGA

Die Hintergrundgrafik und der Sound beim Auftreffen auf die Plattform ist qualitativ etwas besser als bei den anderen beiden Versionen. Die Steuerung entspricht weitgehend der für das ST-Format. Brauchbar, aber ereignislos.

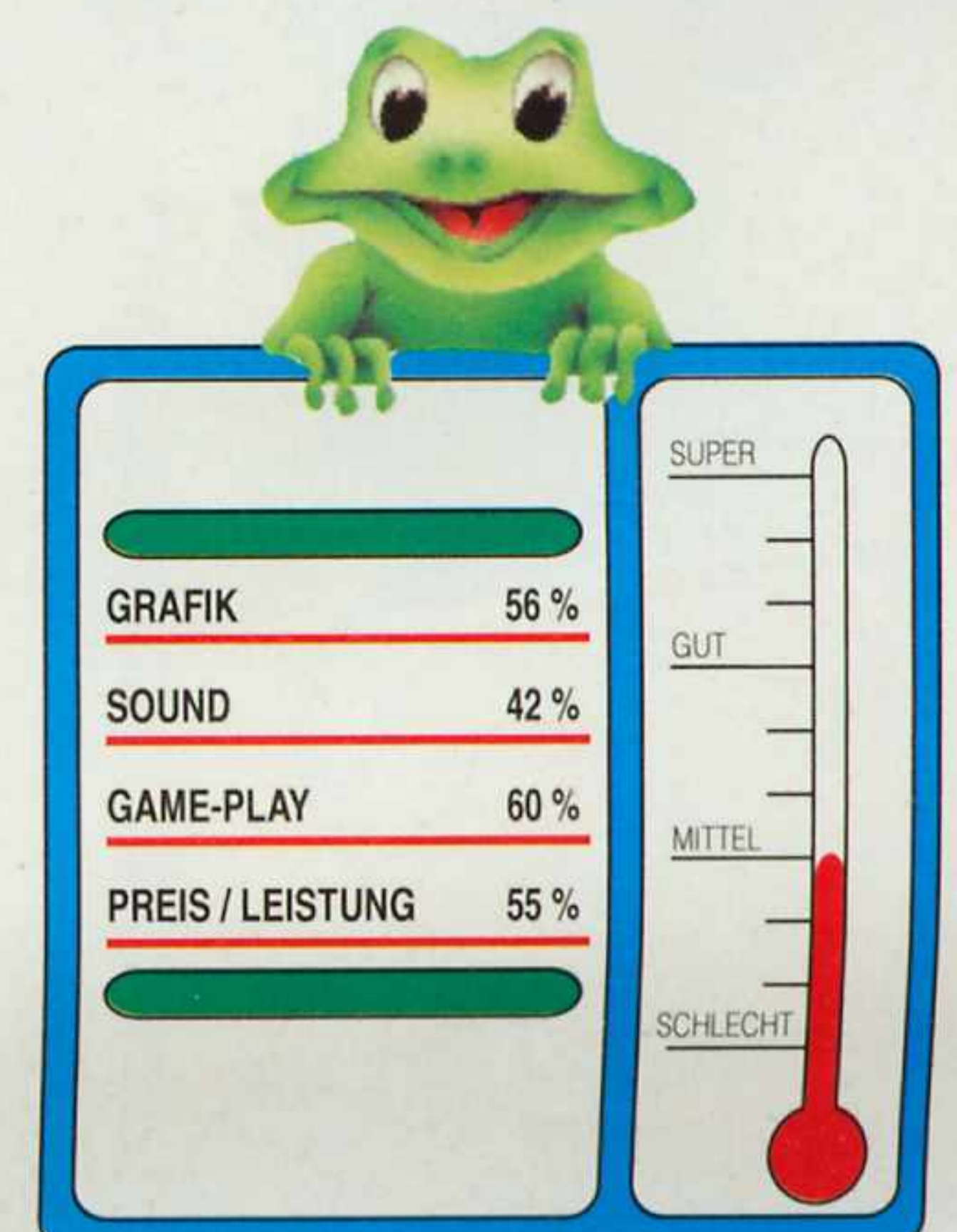
JETZT IM HANDEL

ST

Steuerung recht elegant, solange Sie den Joystick benutzen. Grafik fast identisch mit der für die Amiga-Version, außer, daß sie ein bißchen schärfer ist; das Spiel läuft jedoch nicht so gut wie im Amiga-Format.

JETZT IM HANDEL

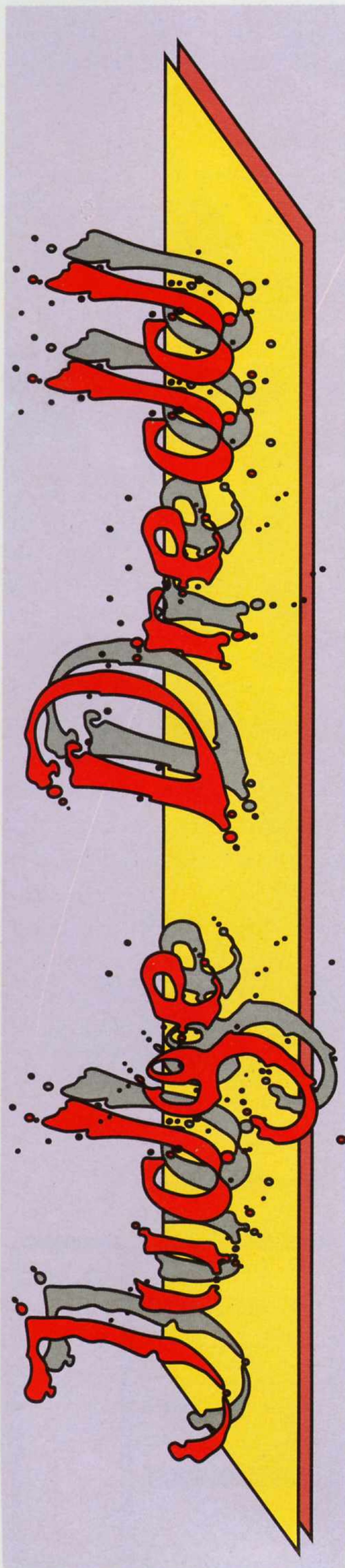
Kerry Culbert



SPIELETESTS



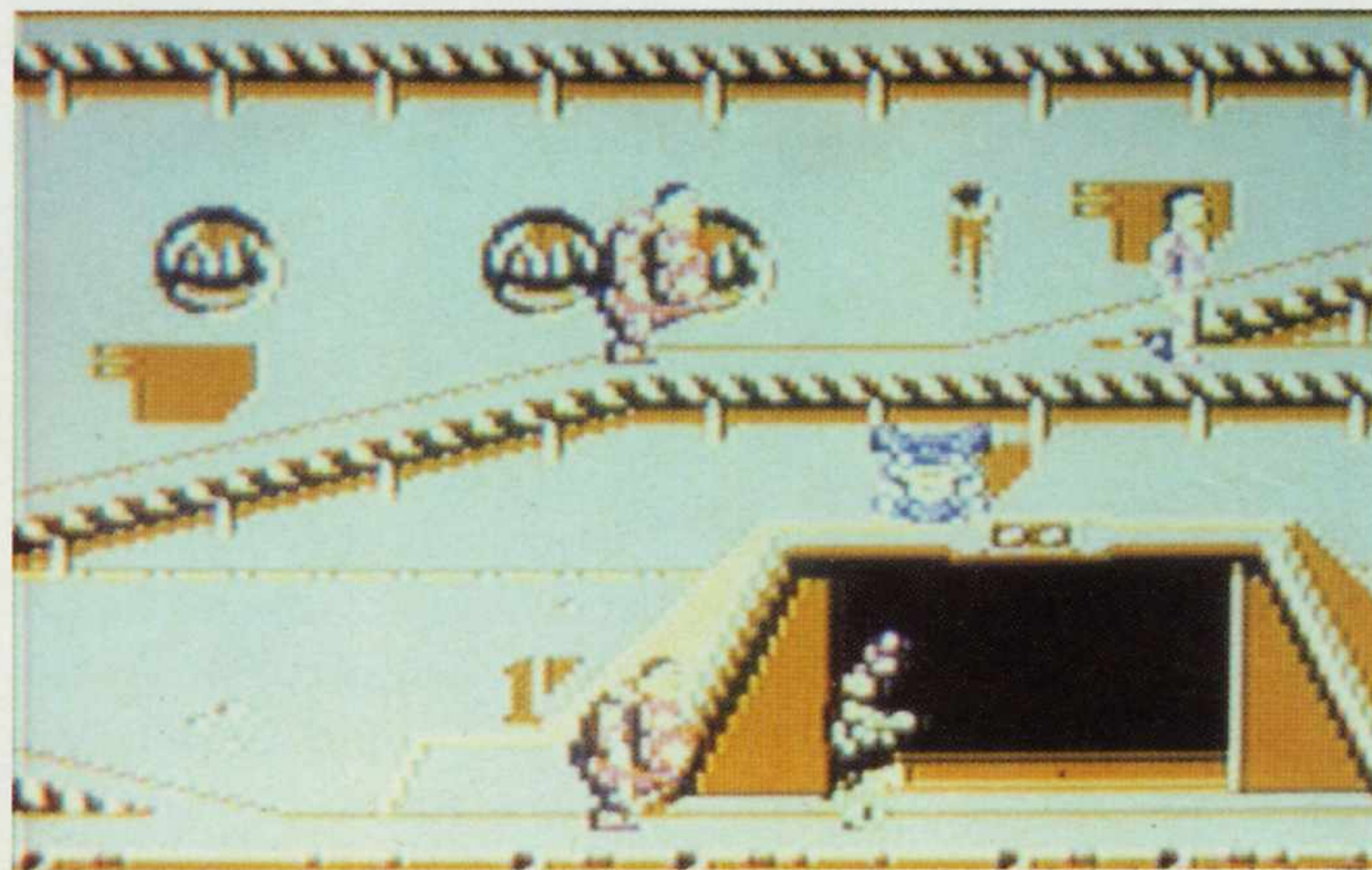
Unterdrückung eines Aufstandes von Fatties (Fettsäcken), Rettung von Lebensmittelkonvois, Erledigung von Professor Fribbs Obliegenheiten und Anwerbung des Sowjetagenten Orlok - das



alles ist in einem Tagespensum von Judge Dredd (von Virgin) enthalten.

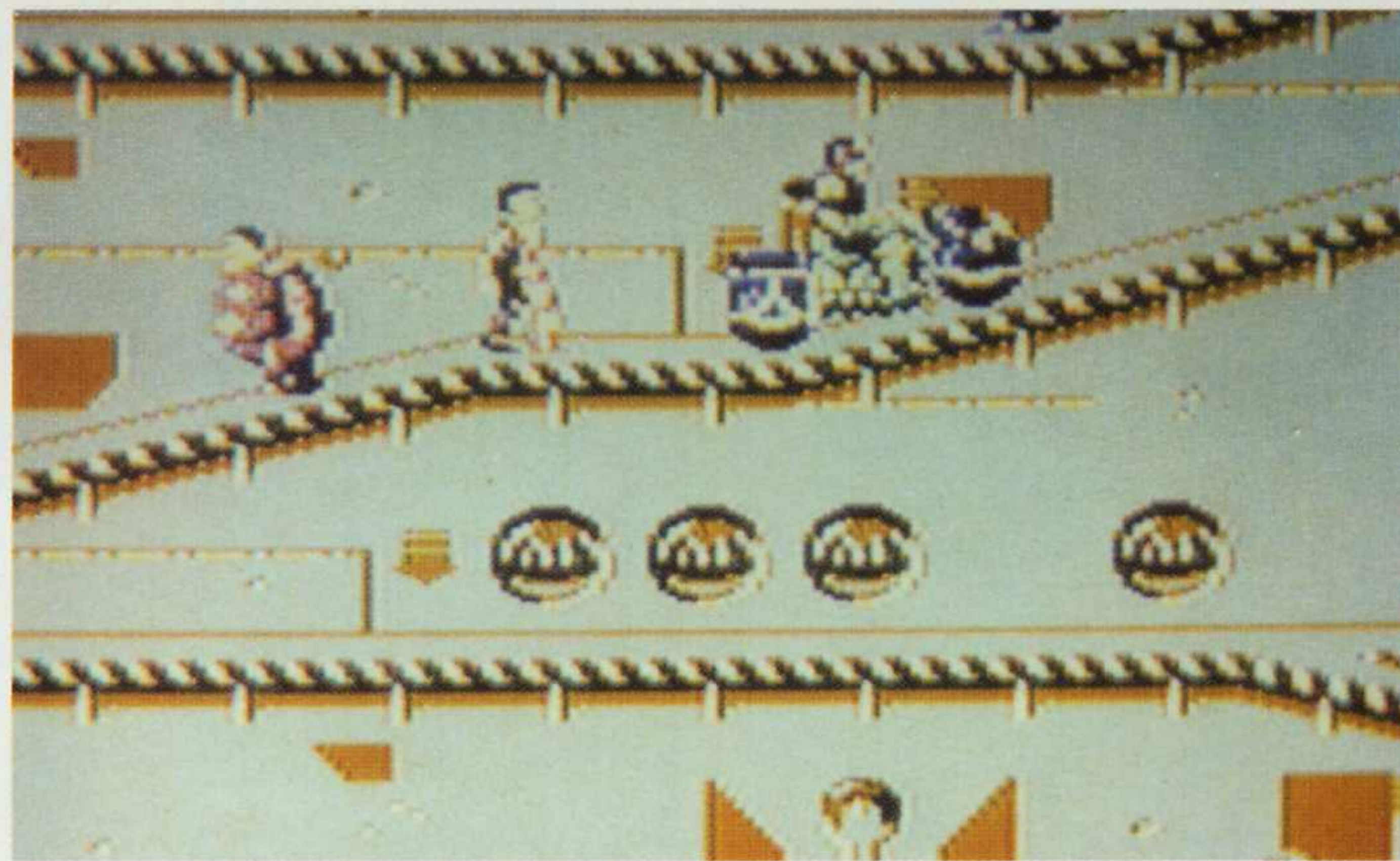
In Anlehnung an den beliebten Comic-Helden, der im Jahr 2000 auftritt, ist JD ein Plattform-Spiel, wobei Ihre Aufgabe darin besteht, die Welt - oder wenigstens die westliche Welt - für die gerechten Bürger zu retten. Aber in JD gibt es nur wenige Gerechte; jeder ist ein tatsächlicher oder potentieller Schurke und JD muß sie alle festnehmen (oder töten). Nur mit dem treuen Schießbeisen "Lawgiver" bewaffnet und mit Hilfe des Fahrrades "Lawmaster" können Sie JD helfen, sein Tagewerk über die Bühne zu bringen.

Das Spiel ist in sechs Levels unterteilt, wobei auf jedem vier Objekte zu zerstören sind; auf jedem gibt es weiterhin eine Abschlufaufgabe zu lösen. Auf Level eins versucht JD, einen Aufstand von Fettsäcken dadurch zu unterdrücken, daß er die



Lebensmittelvorräte im Dan Tanner-Block zerstört. Am Ende des Levels muß er sich an einem Lebensmittelkonvoi entlangbewegen, indem er von Truck zu Truck springt, um zu verhindern, daß der Konvoi von den Fettsäcken gekapert wird. Das Format der folgenden Levels ist ähnlich; sie umfassen aber noch sowjetische Agenten, die Obliegenheiten von Professor Fribbs, Blockmania und die Dark Judges.

Um zu siegen, muß JD die vier Objekte auf einem Level zerstören, gleichzeitig die



Kriminalität auf einem niedrigen Niveau halten, indem er Verbrecher jeder Art festnimmt oder erschießt. Auf einigen Levels ist es leicht, die Knackies zu erkennen und sie zu verarzten; ein Beispiel dafür sind die Fatties auf Level eins. Aber auf anderen Levels ist es zwar einfach, die Brüder zu sichten, sie zu erschießen kann dagegen ein Riesenproblem sein. So sind z.B. die Reptilien auf Ebene zwei sehr schnell und lassen sich nicht leicht

JD kann zwar nicht getötet werden, wenn aber die Kriminalität zu stark zunimmt, muß er auf den langen Marsch gehen; wird er dabei von Gaunern attackiert, landet er eventuell in der Klinik. Dabei wiederum steigt die Verbrechensrate an, da er nicht mit den Jungs abrechnen kann.

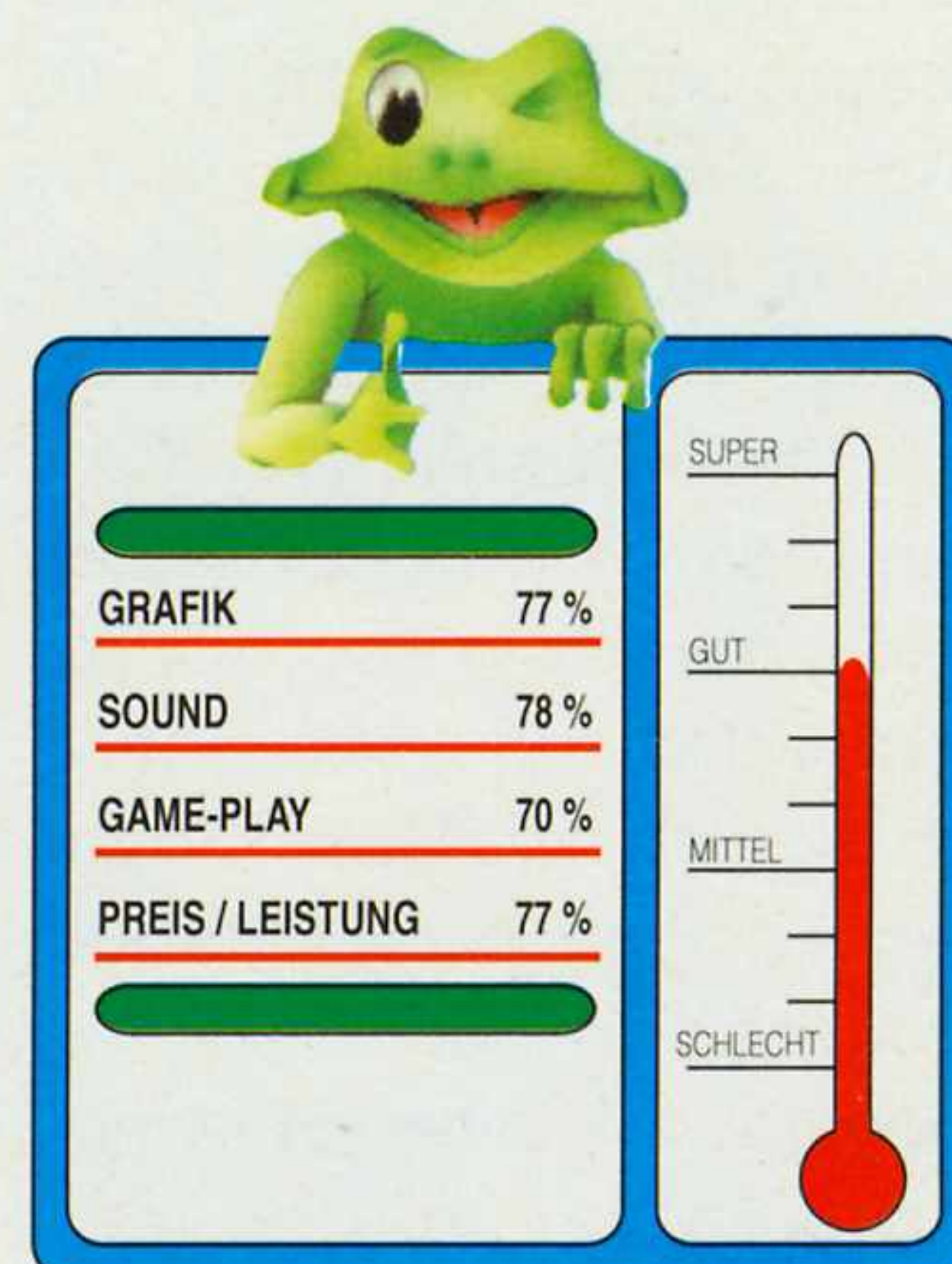
Die Grafik ist bei diesem Spiel eher mittelpträchtig; der Unterschied zwischen einigen der Gauner und den gerechten Bürgern ist nicht immer klar erkennbar. Die Effekte sind ganz gut und das Spiel läuft recht schnell.

Alles in allem ein nettes Spiel, wenn man ein wenig Zeit totzuschlagen hat, aber nicht Spitzenklasse. Beim Einsatz des Fahrrades über lange Strecken ist Umsicht geboten, insbesondere, wenn es wenige Verbrecher gibt, um die Kriminalität einzudämmen. Das Spiel ist nicht einfach und es kostet einige Anstrengung, sich durch alle sechs Levels durchzuarbeiten.

abknallen.

JD's Lawgiver schießt mit drei Munitionsarten. Der Vorrat an normaler Munition ist unerschöpflich, aber die Munition für automatische Zielsuche und zum Durchbrechen von Rüstungen reicht nur für begrenzte Zeit und muß dadurch beschafft werden, daß man Gauner abknallt. Die einzige weitere Hilfe ist das Bike "Lawmaster". Damit kann sich JD sehr schnell fortbewegen, aber dafür kann er nicht gleichzeitig schießen oder

C64 UPDATE
JETZT IM HANDEL





In diesem Strategie- und Arcade-Aktionsspiel von Accolade steuern Sie die Sterne und vernichten den außerirdischen Abschaum; hier müssen Sie sowohl gerissen sein, als auch schnelle Reaktionen zeigen.

Bei Star Control schlüpft der Spieler entweder in die Rolle der bösen versklavenden Hierarchie oder in die der wundervollen menschlichen Allianz. Jedes dieser Imperien

andere Imperium bei der Kolonisierung von Sternen ausmanövrieren.

Das System des Kampfes ist das gleiche wie bei Asteroids, jedes Schiff kann umkehren oder einen Vorstoß unternehmen.

Weiterhin können die Schiffe mit ihren Waffen aufeinander schießen (andernfalls wäre es ein bißchen sinnlos). Jedes Schiff hat eigene und einmalige Waffen; eine der Waffen wird

über den Feuerknopf des Joysticks bedient, die andere wird durch Zurückziehen des Joysticks eingesetzt. Die Schäden an den Schiffen werden an der Schiffsbesatzung gemessen, wenn die ganze Besatzung tot ist, explodiert das Schiff. Wenn es nach

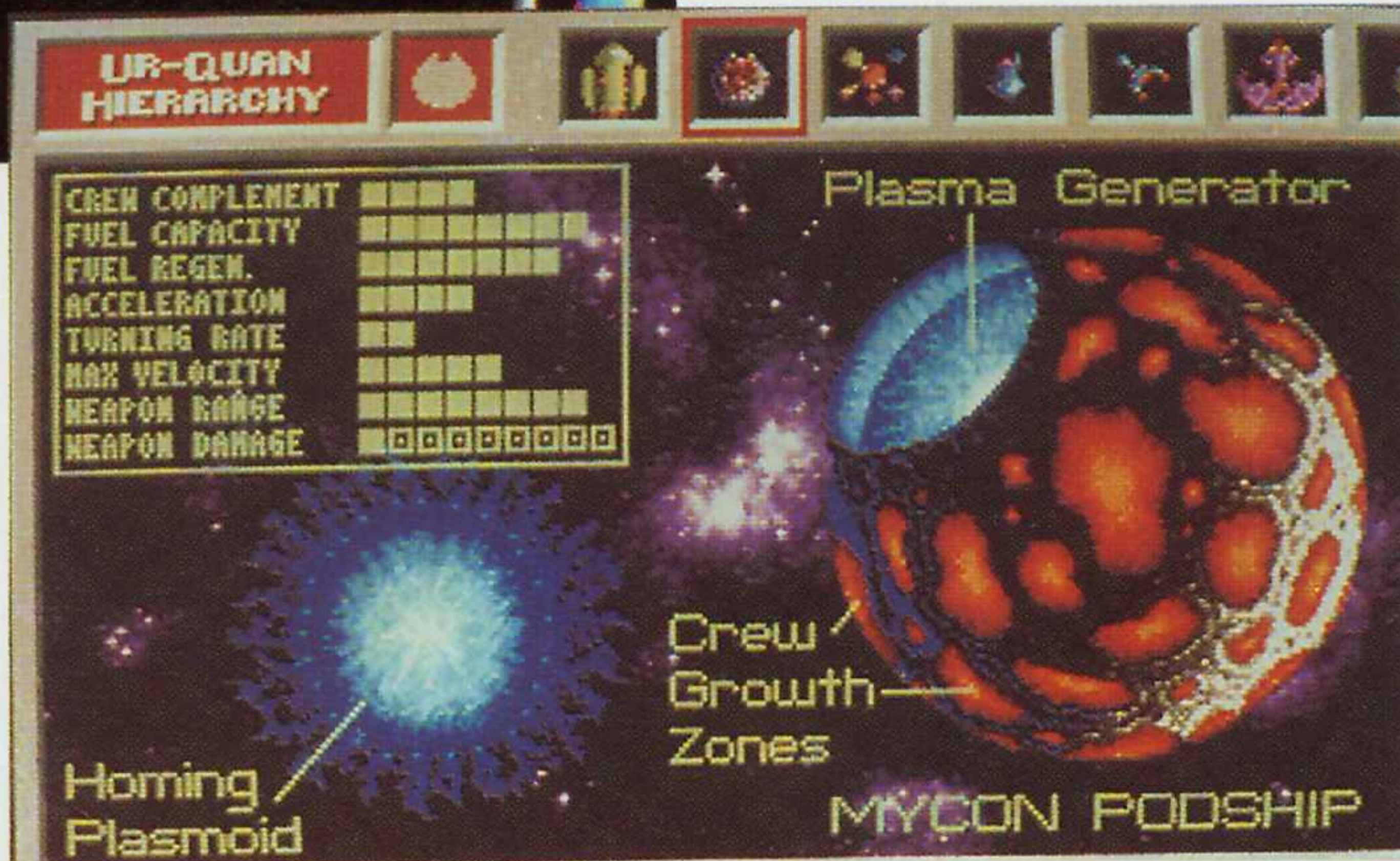
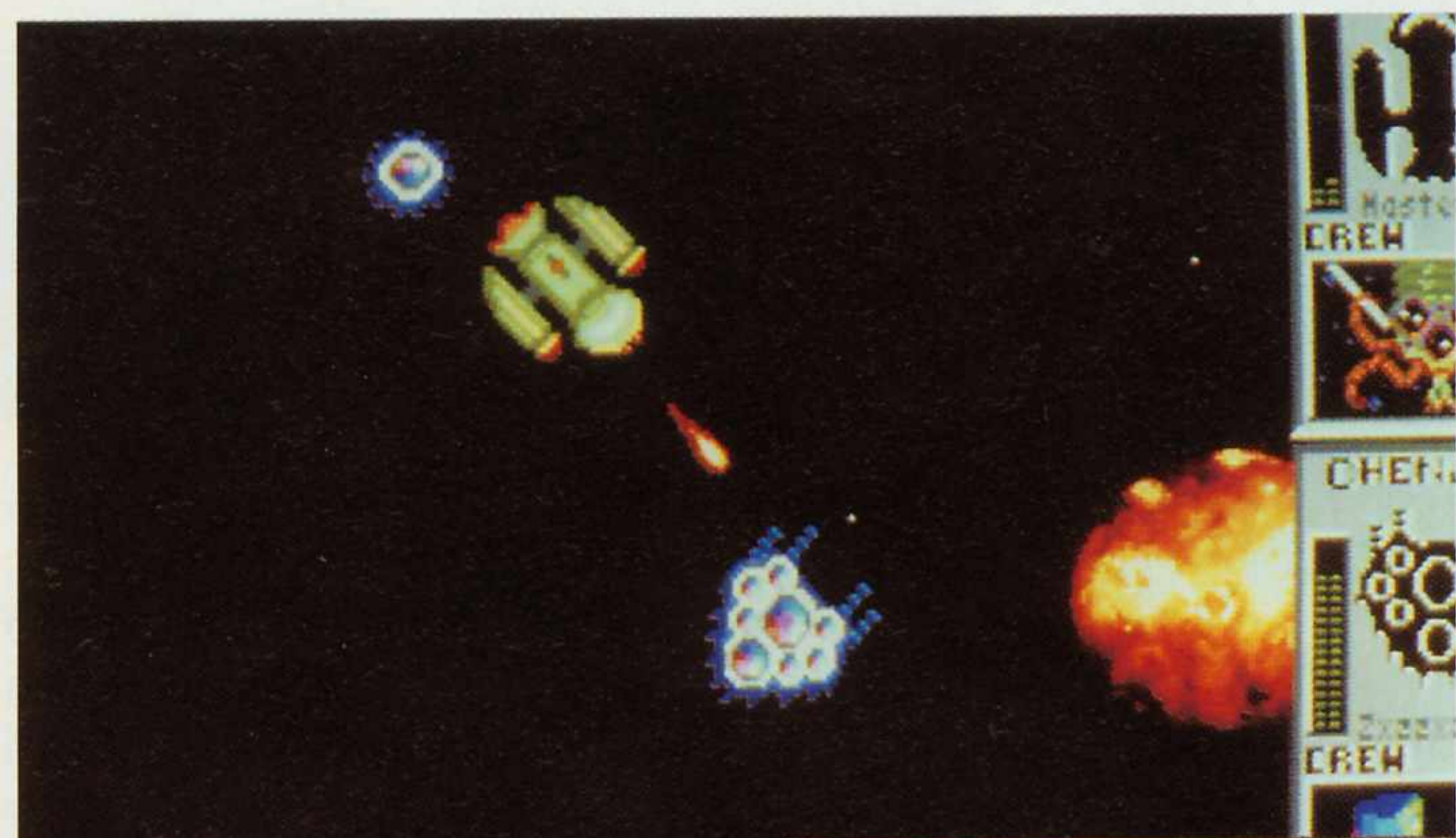
ein Schiff sie verläßt. Mit dem Bergbau kann Geld verdient werden, welches für den Kauf weiterer Schiffe benutzt werden kann. Tote Planeten sind ziemlich nutzlos. Alle Planeten können befestigt werden. Die Spieler sind nacheinander am Zug und jede Seite kann, wenn sie an der Reihe ist, jeweils nur drei Aktionen durchführen.

Die Aktionen beinhalten den Bau und die Bewegung von Schiffen,

den Bergbau, die Kolonisierung und die Befestigung von Planeten. An dieser Stelle kommt die Strategie ins Spiel, da es wichtig ist, um die verfügbaren Schiffe herum Aktionen zu starten und auszubreiten und immer zu versuchen, sich durch Kolonien zu bewegen.

Die Grafik des Spiels ist recht durchschnittlich, die Animation ist jedoch gut und die Kampfabschnitte sind ansprechend und schnell. Die am leichtesten steuerbaren Schiffe haben sind mit der einen oder anderen Waffenart

mit Zielsucheinrichtung ausgestattet, die anderen sind aber



hat vier einmalige Raumschiffstypen zu Verfügung. Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, das Spiel den individuellen Wünschen anzupassen, einschließlich der Option ein oder zwei Spieler und daß der Computer für den Spieler entweder die Strategie oder den Kampf übernehmen kann.

Es geht um die Kolonisierung von Sternen, um auf diese Weise in Imperium aufzubauen; gleichzeitig muß man versuchen, die Gegenseite hereinzulegen.

Beim Spiel kann auf zwei Arten vorgegangen werden. Sie können entweder einen blutigen Kampf suchen und den Feind töten, oder Sie arbeiten auf einen strategischen Sieg hin, indem Sie das

einem Kampf Verluste unter der Besatzung gegeben hat, kann das Schiff von einer befreundeten Kolonie eine neue Mannschaft anwerben. Von den Planeten gibt es drei Arten. Sie können entweder kolonisiert sein, auf ihnen kann Bergbau betrieben werden, oder sie sind tot. Die Kolonien stellen Mannschaften für die Schiffe zur Verfügung und fordern keine Gegenleistung, wenn

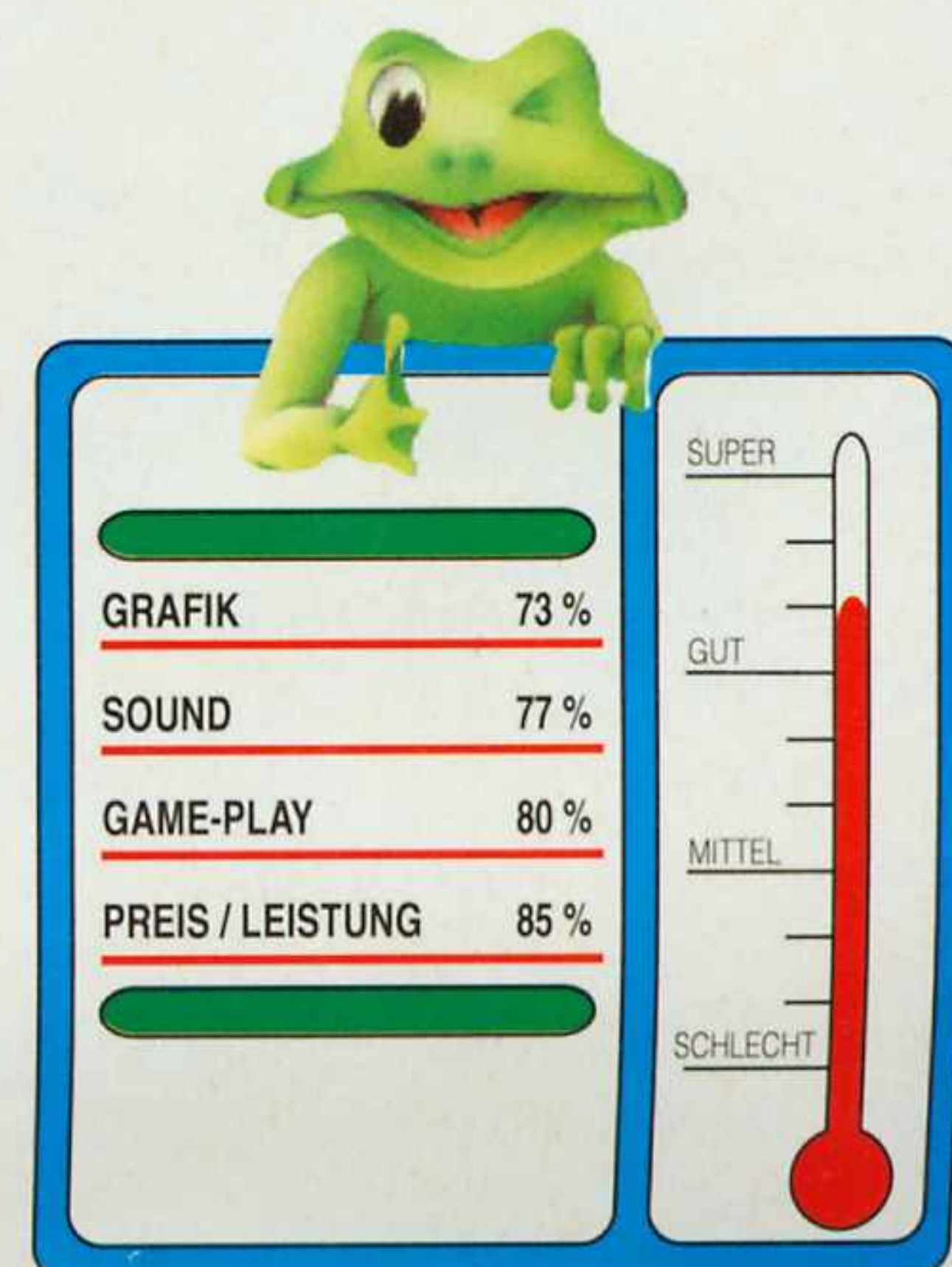
auch brauchbar. Neben dem Standardspiel steht eine Reihe von Kampfspielen zur Auswahl. Man kann entweder Zweiergruppen bestehend aus je einem Schiff von jeder Seite wählen oder alle vier Schiffstypen nacheinander bekämpfen. Damit hat man die Möglichkeit, sich sehr große Kampfpraxis anzueignen und man kann erkennen, mit welchem Schiff man die besten Chancen hat,



jedes andere Schiff zu schlagen. Star Control ist ein amüsantes Spiel, die Regeln für das strategische Spiel sind einfach, stellen jedoch ein Vielzahl von Optionen zur Verfügung. Der Arcadeteil bringt eine nette Abwechslung zum anstrengenden Nachdenken und ist leicht zu meistern. Die Möglichkeiten, den Computer entweder für die Strategie oder den Kampf einzusetzen, sind auch nützlich.

Überarbeitete Version für C64

JETZT IM HANDEL

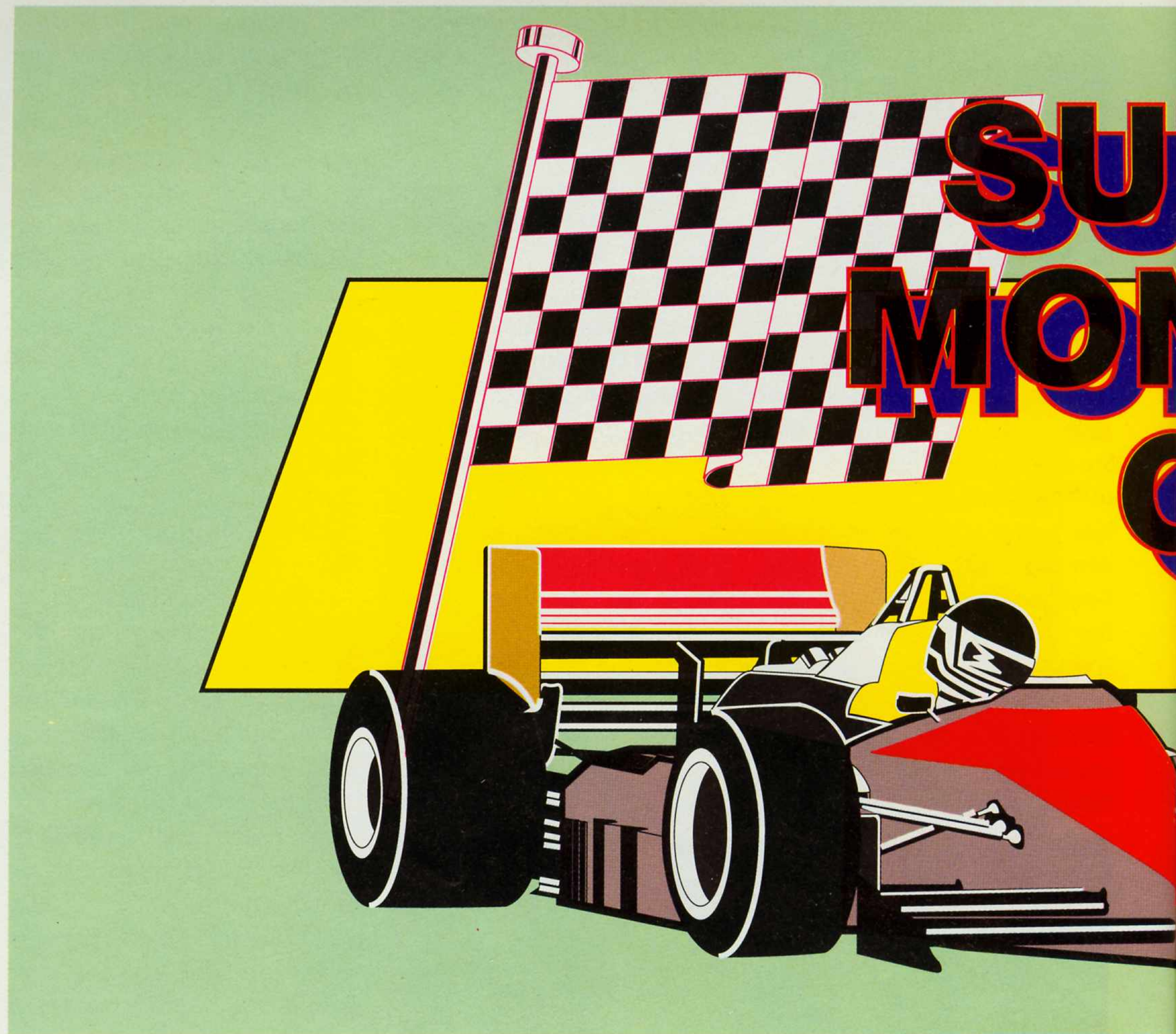


SPIELETESTS



Wenn Sie zwar schon Spaß daran hätten, mit 350 Stundenkilometern über eine enge Rennstrecke zu rasen, den Geruch von verbrennendem Gummi und Motorenöl in der Nase, wenn Sie aber der Gedanke schreckt, daß Sie dabei vielleicht in eine vollgepackte Zuschauertribüne rasen, mit Ihrem Rennwagen in die Luft gehen und bei lebendigem Leibe verbrennen, dann brauchen Sie unbedingt eine Kopie der neuesten Sega-Version von US Gold.

Aus irgendeinem obskuren Grund, ähnlich wie bei den Shoot 'em up- und Ninja-Spielen, scheint der Bedarf der allgemeinen Öffentlichkeit an 3-D-Autorenn-Spielen nahezu unstillbar zu sein. Anders als bei den beiden anderen Spielarten, ist es ja wohl eher unwahrscheinlich, daß Sie sich eines Tages auf den Straßen von Monaco wiederfinden und mit Mansell, Proust und Senna durch die engen Kurven rasen und um die Formel-1-Weltmeisterschaft kämpfen. Und bevor jemand einwirft, daß das ja wohl, bitte sehr, auch für die asiatischen Kampfsportarten zutrifft - also, die könnte ja schließlich jeder ein bißchen lernen. Aber wo um alles in der Welt bekäme man schon die Gelegenheit, eine Invasion von Außerirdischen zurückzuschlagen? Da können Sie gleich ein Aspirin in einem Liter Whisky auflösen und den Cocktail trinken. Dann werden Sie schon sehen. (Anmerkung der Redaktion: Äh, Leute, das sollten Sie lieber nicht zu Hause versuchen.) Na, ich habe bisher Hunderte von Autorennspielen gesehen, manche waren gut, andere völlig daneben, aber bisher war noch keins dabei, das wirklich so ausgeht wie die Spiele in den Spielarkaden (außer vielleicht



Power Drift auf dem Amiga, das aber nur toll aussah und grauenvoll zu spielen war). Bisher jedenfalls. Super Monaco GP ist in den Spielarkaden ein tolles Sega-Spiel, und es sieht ganz so aus, als wäre die Konversion auf den Computer mindestens genauso sensationell. Da Sie an den Rennen um die Weltmeisterschaft teilnehmen, bekommen Sie auch Gelegenheit, Rennen auf

schlecht. Denn Sie müssen sich nicht nur für jedes einzelne Rennen qualifizieren, Sie müssen auch in jedem Rennen einen hohen Platz belegen, damit Sie am nächsten teilnehmen dürfen. Ach ja, und dann ist da noch das kleine Problem, daß sich möglichst Ihr Rennwagen nicht beim Zusammenprall mit der umgebenden Landschaft in seine Einzelteile auflösen sollte. Am Anfang

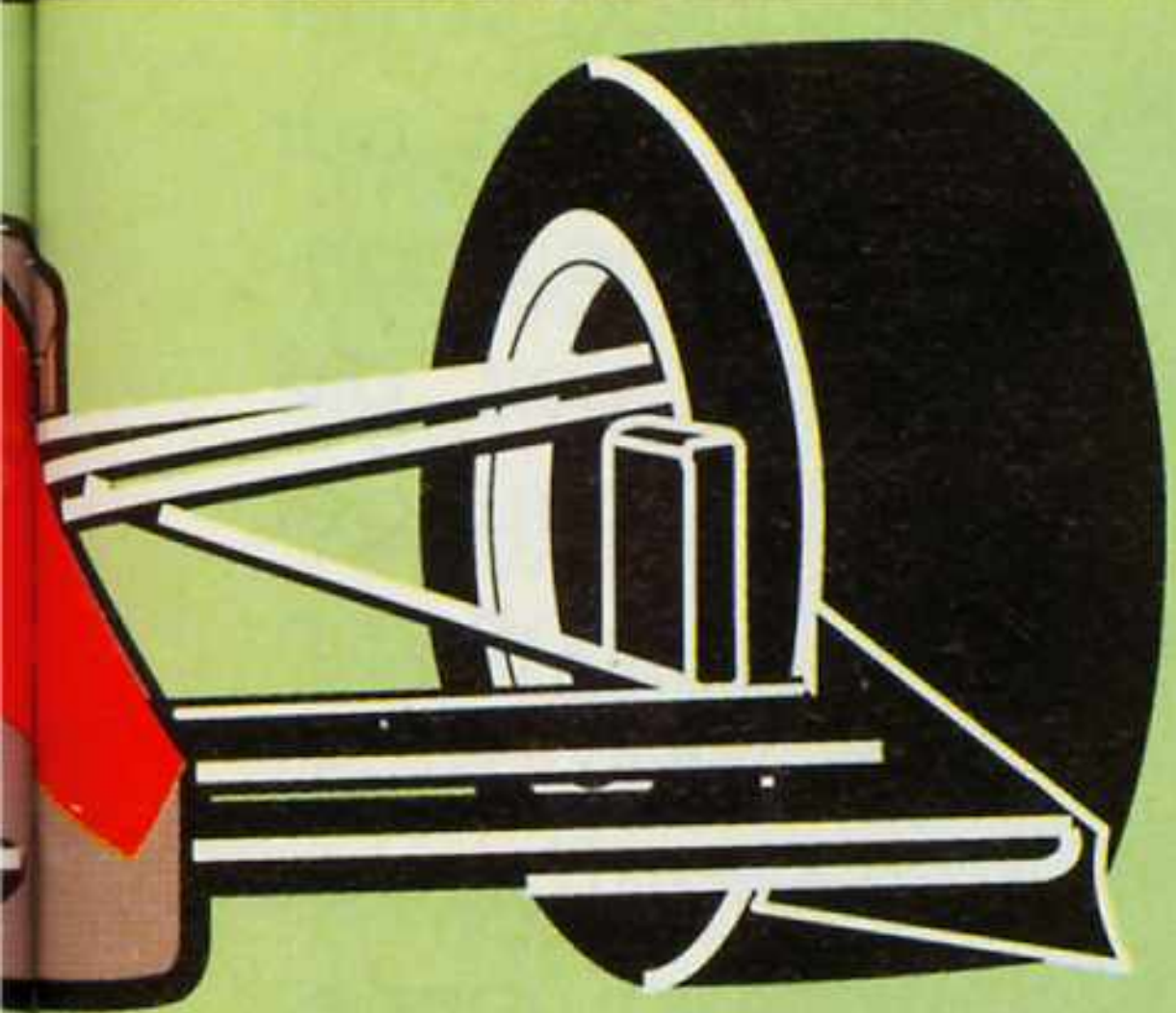
Medium oder High (Niedrig, Mittel oder Hoch) einstellen. Da ich eher der empfindliche Typ bin, habe ich sie auf High eingestellt, habe dann gleich übersteuert, bin von der Straße geraten und in meine Einzelteile zerfallen. Na ja, dann habe ich die Empfindlichkeit doch auf Low eingestellt. Da bin ich dann schon um die zweite Kurve nicht mehr herumgekommen, von der Straße geraten und in meine Einzelteile zerfallen. Eklig! Also: Einstellung auf Medium, gleich in den fünften Gang, keine Risiken eingegangen, und patsch, Katastrophe an der Schikane. Überall Einzelteile meines Rennflitzers. Verdammt, ein schweres Spiel. Einmal ganz von der Einstellung abgesehen (ich empfehle High und viel Üben) können Sie auch noch wählen, ob Sie mit Automatik, mit vier oder sieben Gängen fahren möchten. Na wunderbar, da nehmen Sie Automatik, weil es am einfachsten ist. Leider, leider bedeutet das aber auch, daß Sie weniger Power haben und im Mittel etwa auf dem 10. Platz starten müssen. Üben Sie (schon wieder dieses Wort, aber das



allen 16 Weltmeisterschaftsstrecken zufahren, das Abschlußrennen ist in Monaco. Wenn Sie soweit kommen. Undda stehen die Chancen

haben Sie die Wahl, ob Sie mit dem Joystick oder der Maus als Steuerung arbeiten möchten, und Sie können die Empfindlichkeit auf Low,

PER MONACO GP



Spiel wird wirklich einfacher, je mehr Sie spielen) mit Automatik und fahren Sie die Strecke langsam ab, merken Sie sich die Kurven und spielen dann "richtig" mit der Version mit sieben Gängen.

macht sie, denn dann wissen Sie, wo die Kurven sind und können im siebten Gang über die Geraden brettern, dann in den fünften runterschalten und die Kurven nehmen. Aber ein einziger



Wenn Sie einmal raushaben, wo das Auto in der Qualifikationsrunde sein muß, wenn Sie sich daran gewöhnt haben, daß Sie vor einigen Kurven langsamer werden müssen, auch wenn Sie an der richtigen Stelle sind, dann könnten Sie in einer Ausgangsposition auf der Innenbahn landen. Je öfter Sie die Qualifikationsrunde versuchen, desto mehr Spaß

Fehler, etwa mit 350 Sachen durch eine Kurve, und Sie kommen von der Straße ab und rasen in einen Baum oder eine Plakatwand. Nach der Qualifikation sollten Sie genug Erfahrung haben und die meiste Zeit auf dem Kurs bleiben können. Jetzt ist also Ihr einziges Problem, das Rennen in einer ausreichend hohen Position zu beenden, damit Sie im nächsten

Rennen weiterfahren dürfen. Das ist ein Detail aus dem Spiel auf Spielautomaten, das ehrlich gesagt beim Computerspiel nichts Neues bringt und nur einfach das Spiel unnötig schwer macht.

Es ist nämlich so: Am Anfang brauchen Sie nur an 20. Stelle zu sein (und das ist nicht besonders schwer, weil es nur 20 Autos im Rennen gibt). Aber nach drei Runden müssen Sie an jedem Checkpunkt drei Positionen weiter vorne sein, und wenn Sie nicht in dieser Position oder noch weiter vorne sind, dann ist das Spiel zu Ende. Wenn Sie in der letzten Runde angekommen sind, müssen Sie in Frankreich an 7. Stelle, in Brasilien an 5. Stelle, in Spanien an 3. Stelle und in Monaco an 3. Stelle liegen. Das bedeutet, daß Sie viele Rennen erleben werden, die Sie nie zu Ende fahren, aber es gibt natürlich dem Spiel ein gewisses Etwas, und schließlich gibt es genug leichte Rennspiele wie Continental Circus, und dieses Spiel hat etwas Neues zu bieten. Jetzt etwas dazu, wie sich das Spiel steuern läßt und wie es aussieht. Toll ist wirklich das einzige passende Wort. Der Bildschirm ist nur geringfügig eingeschränkt, die Grafik ist Spitze, und wenn man bedenkt, daß es ein 3-D-Spiel mit viel umgebender Landschaft ist, so sind die Animationen sehr glatt und werden auch bei näherem Hinschauen nicht gröber. Dazu kommen die tollen Anstiege und Abfahrten, das laute Röhren der Motoren, und Sie haben ein Spiel, das wirklich verflucht nah am Spielautomaten ist. Ehrlich, wenn Sie die Amiga-Version auf einem großer Monitor in einem abgedunkelten Raum zeigen würden, würden draußen die Leute wie in den Arkaden Schlange stehen. Super Monaco GP hat die tollste Qualität, die ich je bei einem 3-D-Rennspiel gesehen habe. Es ist wirklich ganz was Besonderes. Es läßt sich gut steuern, ganz unabhängig von der gewählten Einstellung für die Empfindlichkeit. Aber denken Sie nur nicht, daß Sie ohne Schalten und Verlangsamen um die Kurven kommen, denn das geht wirklich nicht. Das Spiel

bietet also nicht nur tolle Rennerlebnisse, sondern auch eine halbwegs realistische Handhabung und es ist zumindest ein Funken Intelligenz erforderlich, wenn man gut abschneiden will.

Duncan Evans

ST & C64

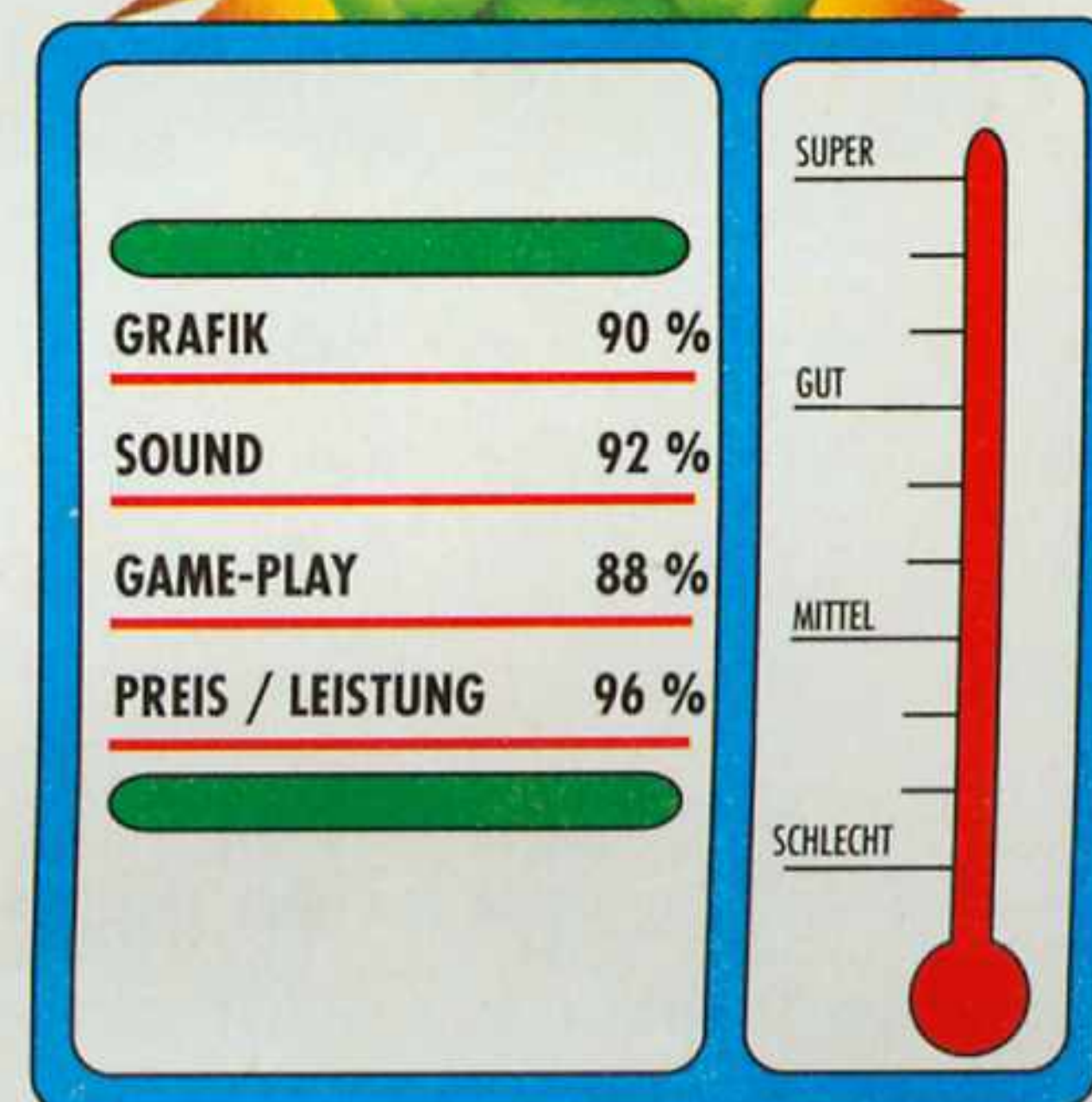
Die ST- und C64-Version soll etwa zur gleichen Zeit erscheinen wie die Amiga-Version, und man erwartet, daß sie ähnlich gut sind. Halten Sie Ausschau nach aktuellen Meldungen, wenn diese Versionen angeboten werden.

IN KÜRZE ERHÄLTlich

AMIGA

Grafik und Animation sind absolut Top-Spitze. Ganz einfach die beste 3-D-Animation, die ich je bei einem Computer-Spiel gesehen habe, schnell und glatt und sieht auch noch gut aus. Ja, es ist schwer zu spielen, aber wenn man die letzte Herausforderung für den Rennfahrer anbietet, dann macht man es denn Jungs nicht leicht, oder? Üben lohnt sich, und dann werden Sie dieses Spiele immer wieder spielen wollen. Einfach genial!

JETZT ERHÄLTlich





Erleben Sie mit dieser Echtzeit-Simulation (Marke Domark) der militärischen und wirtschaftlichen Situation die Spannung und Verzweiflung der Amerikaner angesichts ihrer Erfahrungen in Vietnam.

wendig gewesen wäre. Die Simulation gibt die politi-

NAM



Für das amerikanische Volk war der Vietnamkrieg eine entsetzliche und völlig unnütze Lektion über die Sinnlosigkeit von Kriegen. Bis heute steckt ihm die "Erfahrung Vietnam" in den Knochen, wie aus der Vielzahl der Filme und Bücher hervorgeht, die vorgeben,



schen Aspekt wiedergeben und zwei sich mit der politischen Situation in den Staaten befassen. Der militärische Aspekt des Spiels ist vom Konzept her einfach, aber spieltechnisch sehr wirkungsvoll. Die verfügbaren militärischen Einheiten haben die Stärke einer Brigade (in der Größenordnung von dreitausend Mann) und können aus konventionellen oder Luftlandeeinheiten bestehen. Jede Einheit bekommt für

Einheit bezeichnet einfach die Anzahl der Personen, die Moral ist abhängig von der Art der Einheit, und von der Marschdauer, die sie bereits hinter sich hat. Analog richtet sich die Effizienz nicht nur nach der Art der Einheit, sondern auch nach der Zeit, die diese bereits im Dschungel umhergeirrt ist. Die besten Ergebnisse erzielt man, wenn man beim Angriff des Feindes zahlenmäßig überlegen ist (aber ist das etwas Neues?)

Zunächst sind die feindlichen Einheiten unsichtbar. Sobald sie auf amerikanische Streitkräfte treffen, werden sie sichtbar. Daraufhin blinken die feindlichen Einheiten. Das bedeutet auch: wenn man eine feindliche Einheit findet, ist der Versuch sinnvoll, diese im Aktionsradius einer eigenen Einheit zu halten. Einheiten der Luftwaffe bewegen sich wesentlich schneller als andere und lassen während der Bewegung weder in puncto Moral noch Effizienz nach, so daß es zweckmäßig ist, den Feind mit normalen Einheiten ausfindig zu machen und dann Luftstreitkräfte zum Schauplatz zu fliegen, um ihn zu vernichten.

In den drei militärischen Szenarios steht jeweils einer festen Anzahl von alliierten Einheiten eine Anzahl Vietcong- und reguläre nordvietnamesische Soldaten in einer von drei dem Konflikt nach gezeichneten Situationen gegenüber. Dabei handelt es sich um die Tet-Offensive, die Belagerung

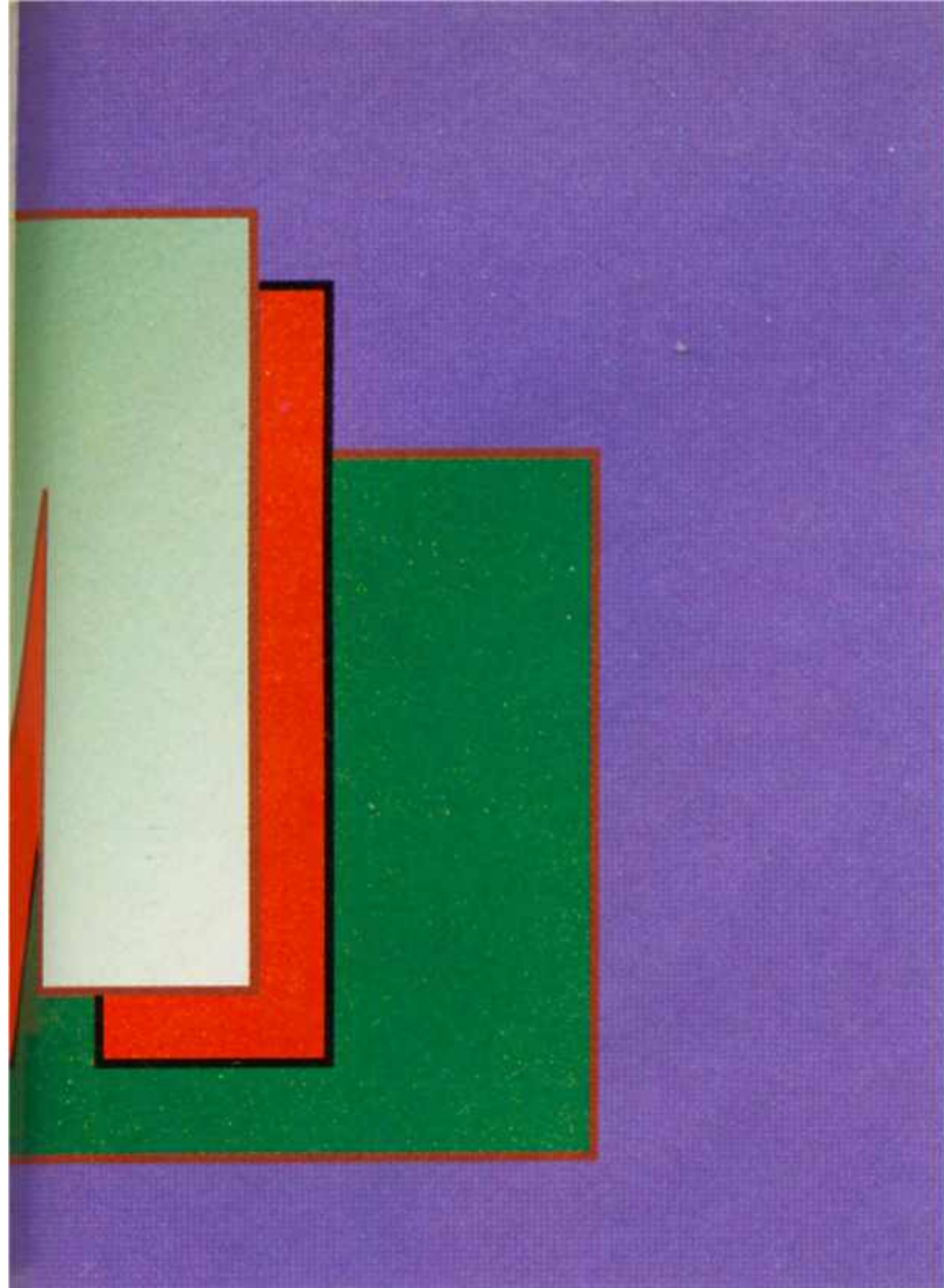


diese Vorfälle zu beschreiben. Allerdings liegt die Schuld daran zum großen Teil beim Volk selbst, da es nicht bereit war, sich so zu engagieren, wie es für einen erfolgreichen Kriegsverlauf not-

sche Realität im Zusammenhang mit der strategischen Situation in Vietnam treffend wieder. Zu Beginn muß man aus fünf Szenarios auswählen, von denen drei den rein militäri-

ihre Bewegungen einen Pfad mit bis zu vier Etappen vorgegeben, dem sie dann folgt. Wenn sie auf eine Einheit des Feindes trifft, wird gekämpft; damit sinkt die Stärke der Einheit. Der Kampf endet eventuell nicht mit einem einfachen Sieg oder Verlust, da die Einheiten beim Kämpfen auch gelegentlich auseinandergeraten und sich verlieren. Die genauen Verlustziffern auf beiden Seiten sind abhängig von der Kampfmoral, der Leistungsfähigkeit und der Stärke der jeweiligen Einheiten. Die Stärke der

SPIELETESTS



von Khe Sanh und den Angriff der NVA 1975.

Die beiden wirtschaftlich-/militärischen Szenarios sind wesentlich anspruchsvoller. Der Spieler muß einerseits die Streitkräfte führen und andererseits die politische und wirtschaftliche Situation in Amerika lenken, wobei er Geldmittel und Truppen nach Vietnam leitet. Die Optionen umfassen wirtschaftliche und militärische Unterstützung für die südvietnamesische Regierung, die Verlegung von Truppen nach Vietnam und die Entsendung von Hubschraubern, um die die Mobilität in der Luft zu gewährleisten. Diese sind zwar kostspielig, erhöhen aber die Leistungsfähigkeit einer Einheit erheblich. Außerdem können Luftstreit-

aber das zeigt erhebliche Auswirkungen auf die öffentliche und Weltmeinung.

Die verfügbaren Mittel sind variabel, aber wenn zuviel Geld nach Vietnam gepumpt wird, bedeutet dies zuhause schlechtere Lebensbedingungen und damit einen Verlust an Popularität. Unzureichende Mittel führen andererseits zu einer schnellen Destabilisierung und dem Fall der vietnamesischen Regierung. Die wirtschaftliche Seite stellt sich als heikle Gratwanderung zwischen der Verpflichtung dar, den Truppen eine Chance zu geben, den Krieg zu gewinnen, und der

Befehle geben oder Entscheidungen über ihre Wirtschaftspolitik treffen, marschiert der Vietcong in südvietnamesisches Gebiet ein. Sie können zwar das Spiel durch Pausen unterbrechen, um gründlich nachzudenken, aber in der Regel läuft das Spiel mit einer Geschwindigkeit, bei der ein Spieltag fünf Sekunden in Echtzeit entspricht.

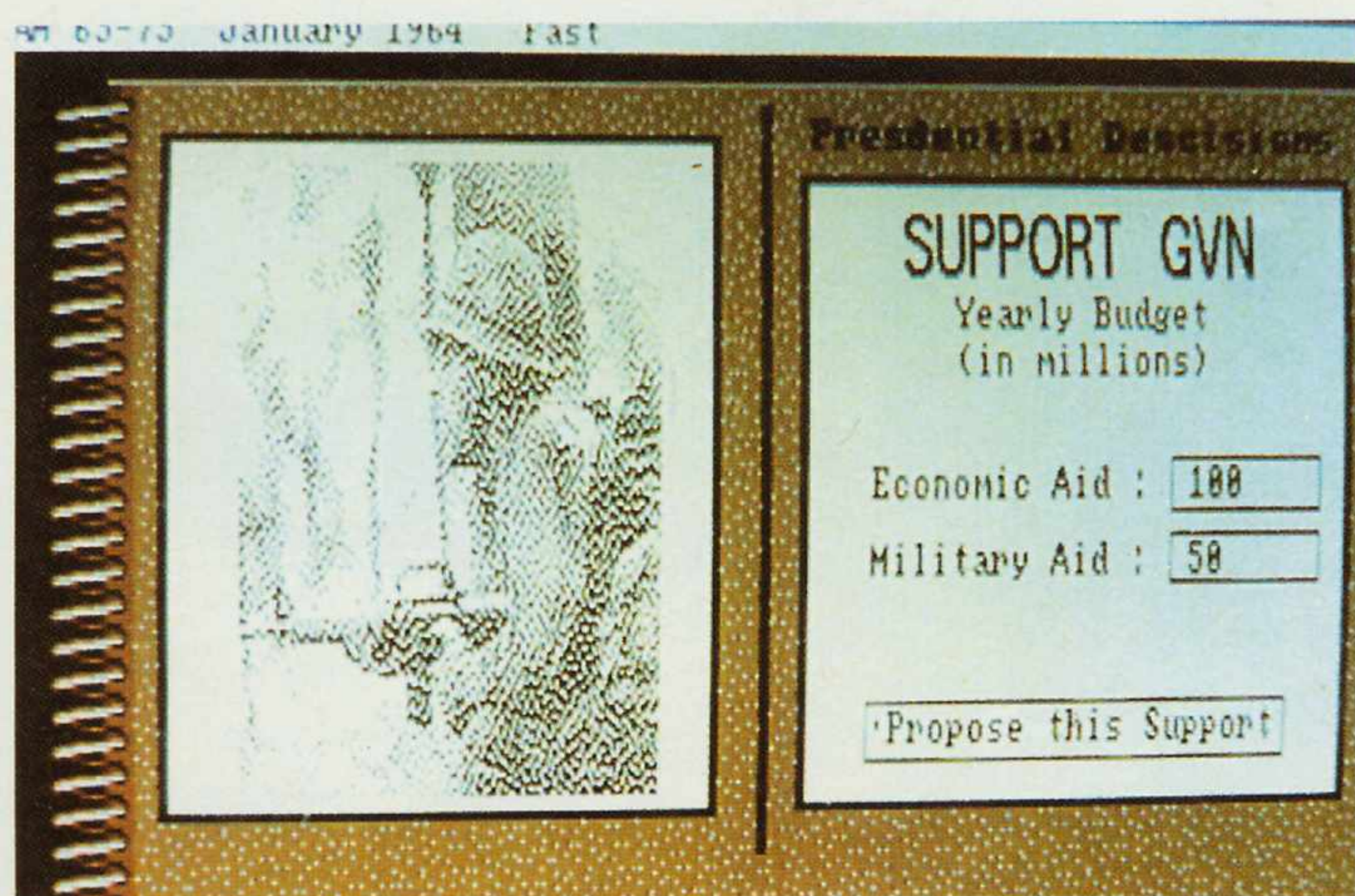
Die Spielgrafik ist attraktiv, die Menüs und Einheiten klar gegliedert. Die Trickbewegungen der Einheiten sind elegant und die Verluste der einzelnen Einheiten werden in der Form wiedergegeben, daß die Fläche, die die



Beschwichtigung der Zivilbevölkerung in den

Einheit verkörpert, kleiner wird.

Mark Ulyatt



kräfte für Entlaubungseinsätze, strategische Bombardements und Luftüberlegenheit zugeteilt werden. Es können zwar Überfälle auf Laos, Cambodia und andere Gebiete ausgeführt werden, die als Stützpunkte der NVA und des Vietcong dienen,

Staaten, indem auf die Bereitstellung von Truppen und Mitteln verzichtet wird. Ganz schön schwierig, nicht wahr? Um ein wenig Bewegung in die Sache zu bringen, läuft das Spiel im Echtzeitmodus. Während Sie einer Einheit

PC

Die VGA-Grafik der PC-Version ist prima. Dies ist der große Pluspunkt des PC - weniger Tricktechnik, aber erstklassige Grafik. Effekte, soweit vorhanden, laufen glatt und die Einheiten sind eindeutig definiert. Auch dies ist eine sehr gute Simulation mit dem Schwergewicht auf Strategie, wobei man nur sehr wenig vom schmutzigen Kampfalltag an sich mitbekommt.

APRIL

ST

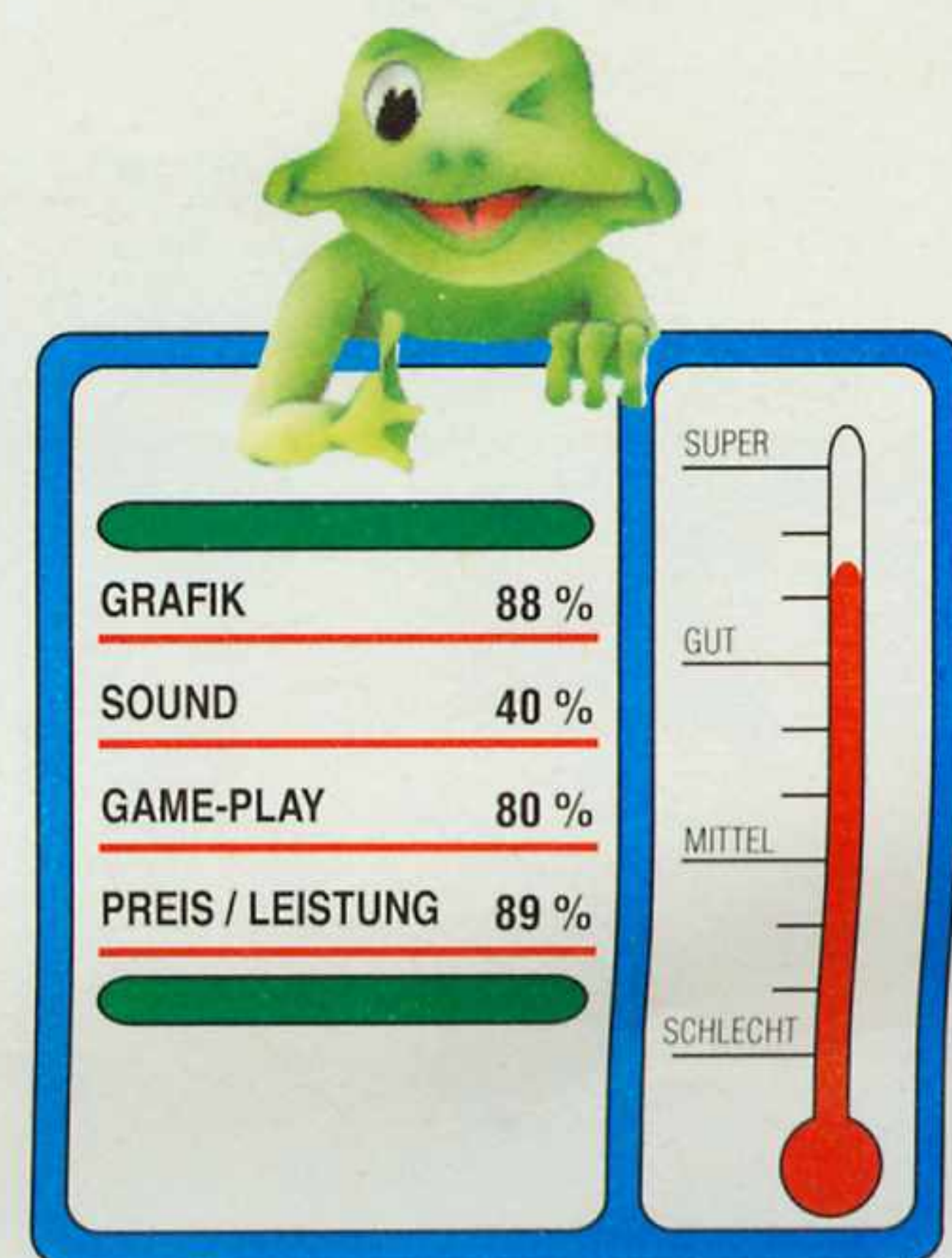
Wenn Sie die Ergebnisse gesehen haben, die das Spiel auf PC/Amiga erzielt hat, wissen Sie schon im voraus, was ich Ihnen zu sagen habe. Attraktive Grafik, elegante Tricktechnik und eine sehr treffende Simulation der wirtschaftlichen und ökonomischen Aspekte des Vietnamkrieges. Die Amerikaner verlieren auch in diesem Fall.

APRIL

AMIGA

Die Grafik der Amiga-Version ist sehr farbig und detailliert. Die einzelnen Grenzen sind messerscharf gezeichnet und die Trickbewegungen der Einheiten sind flüssig. Die Landkarten im Spiel sind digitalisiert und wirken somit realistisch. Ein nettes Extra ist die Unsichtbarkeit der feindlichen Einheiten; dies entspricht genau der tatsächlichen Situation, als VC-Einheiten buchstäblich fast überall zuschlagen konnten. Dies ist kein Spiel für Action-Freaks, aber wenn Sie eine komplizierte Simulation des strategisch/wirtschaftlichen Aspekts wollen, ist es genau das Richtige für Sie.

APRIL



SPIELETESTS

KICK OFF 2

P C U P D A T E



Die Legende kehrt in neuem Gewand zurück, als Anco versucht, Kick Off universale Bedeutung zu verschaffen.

Ich muß zugeben, daß ich mit einigem Zittern an die PC-Version von Kick Off 2 herangegangen bin. Langsam, ungenau, langweilig - und das schon auf PC! Ist zwar nur ein Scherz, aber ich habe mir von dem Spiel auf dem normalen 8MHz-PC nicht allzuviel erwartet. Ich war auf VGA-Grafik eingestellt, vor allem, da sie auf der Box angekündigt war, dann mußte man aber beim Einstieg zwischen EGA- oder VGA-Grafik wählen.

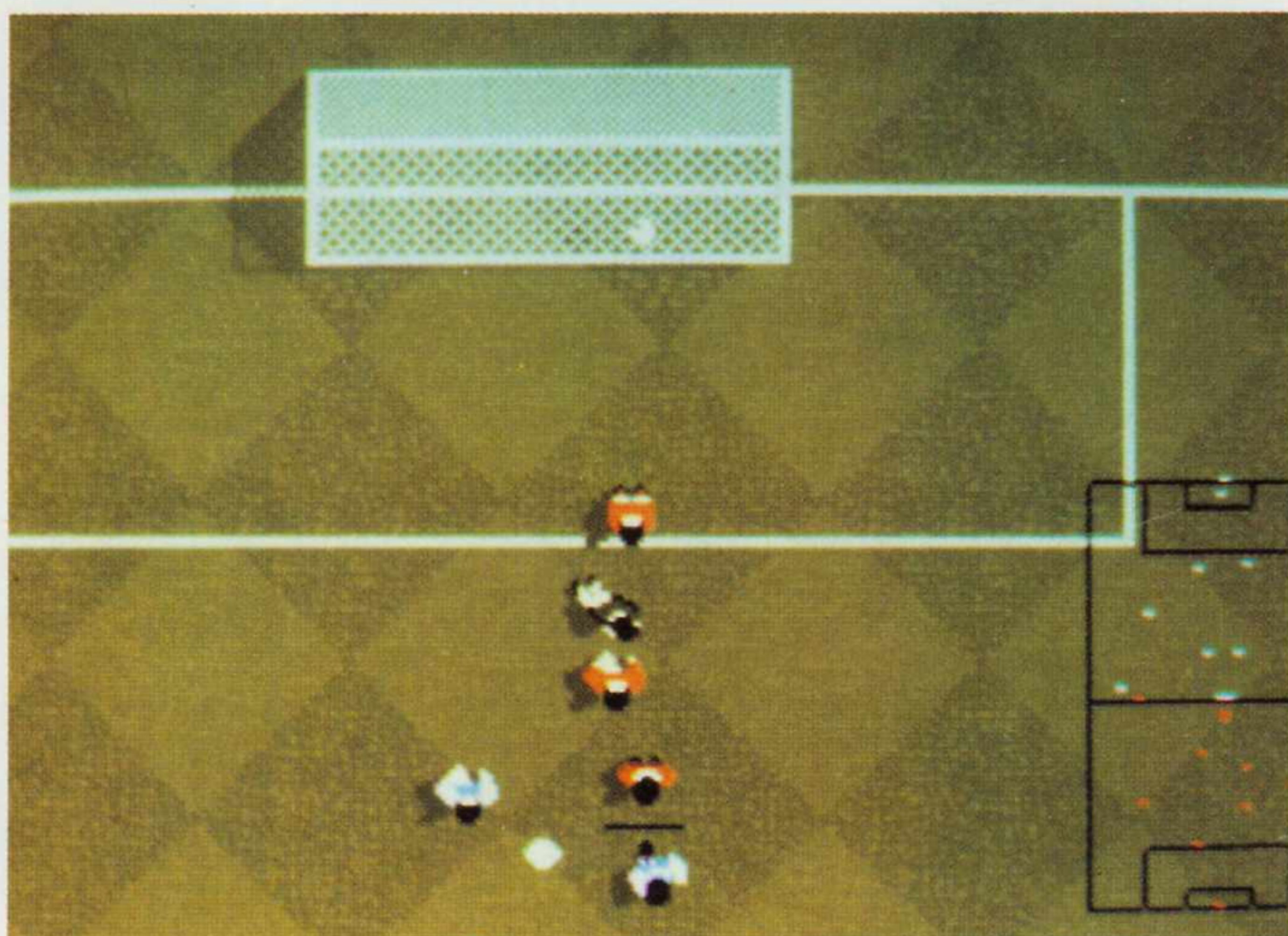
Soviel zu dem Thema Erwartungen - gleich, welche Option Sie wählen, es läuft ohnehin immer nur EGA, und noch dazu eine recht mittelprächtige EGA-Qualität. Dann aber bietet Kick Off 2 volles Tempo und Action, so daß ich damit einverstanden war, das Spiel mit der niedrigeren Auflösung zu spielen, um die Essenz von Kick Off einzufangen.

Soviel zur Essenz. Soviel dazu, daß es sich hier eher um eine Folge als um ein

Original handelt. Sie können die Geschwindigkeit der Teams verändern und sie langsamer laufen lassen (keine gute Idee, sofern Sie nicht einen 386er oder 486er Prozessor haben), und Sie finden viele der Standard-Features wieder.

Andere, wie Streifendesign, Schiedsrichter, verschiedene

als 20 MHz: der Positionsscanner erscheint nur, nachdem die Action zum Stillstand gekommen ist, da er nach Aussage des Handbuches das Spieltempo gedrosselt hat. So war ich beeindruckt vom schnellen Scrolling und vom Tempo, mit dem die Spieler herumrannten; völlig daneben



Zeitbegrenzungen und Taktiken, mit Ausnahme von Luftströmungen, und die Rasenarten sind über Bord gegangen, wie leider auch die World Cup-Wettkämpfe, worüber ich sehr enttäuscht war. Damit können Sie nur noch aus Cup-, Liga-, internationalen Freundschafts- und simplen Einzelspielen auswählen.

Nachdem festgelegt wurde, welche Wettkämpfe Sie wollen und wieviele Personen mitspielen (maximal vier), können Sie Ihre Spieler besichtigen und sich dann auf den Rasen stürzen.

Überraschenderweise ist die durchlaufende Bildfläche relativ groß und - was noch wichtiger ist - sie bewegt sich recht schnell; aber alle Bewegungen laufen mit höherer Geschwindigkeit ab, wenn weniger Mitspieler herumsitzen. Ärgerlich für die Besitzer von PCs mit weniger

lagen aber die Tricks mit Spielern und Ball - sie waren einfach katastrophal. Entweder haben alle einen epileptischen Anfall, oder sind sie high, weil sie Drogen intus haben; sie flackern und ruckeln ständig, bis die Action zum Stillstand kommt.

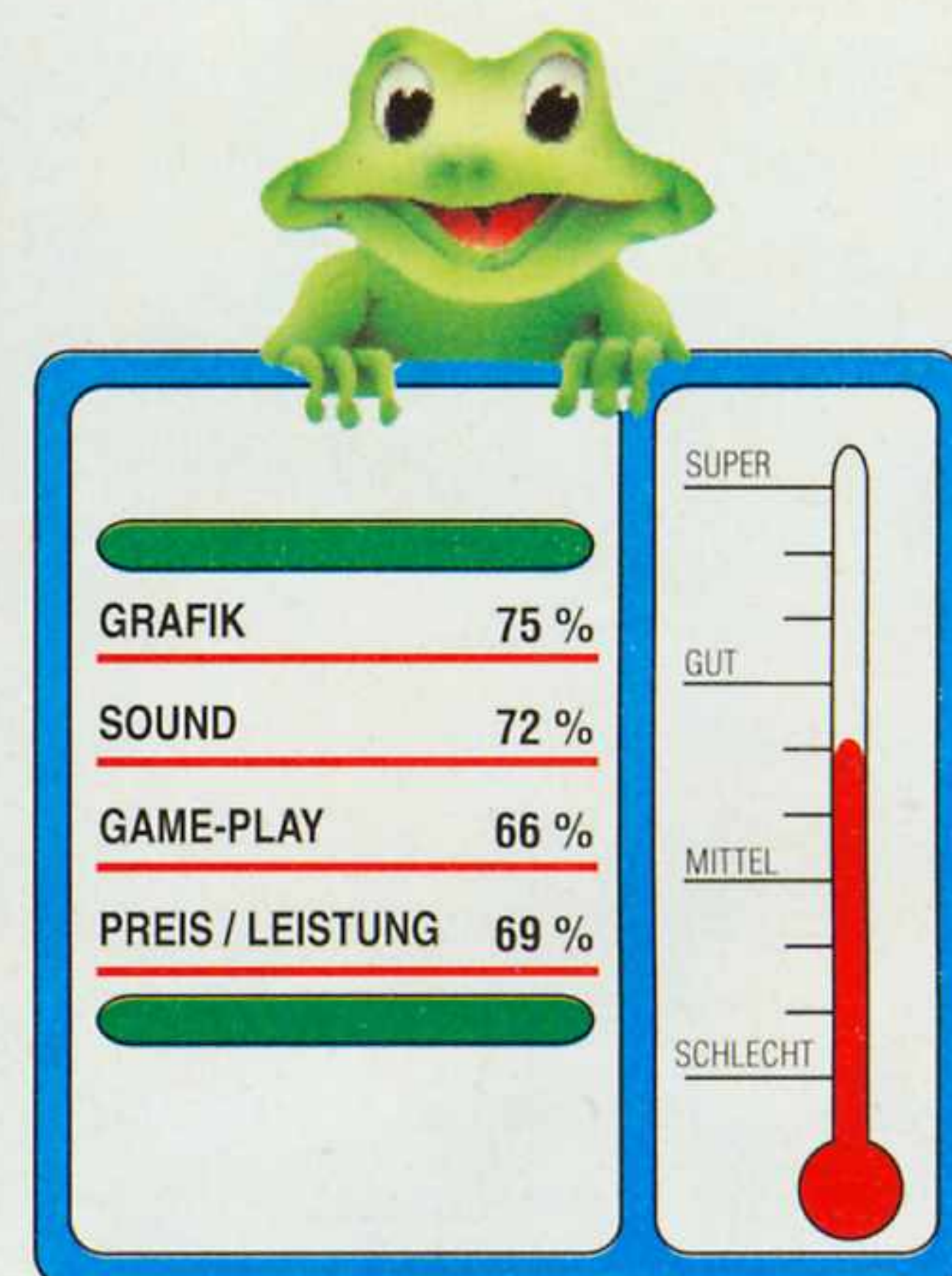
Die Ballsteuerung durch die Spieler war auch beim ursprünglichen Spiel keine Glanzleistung, aber hier wirkt sie noch schwächer. Sobald die Spieler das Leder berühren, ballern sie es anscheinend begeistert vorwärts, statt auch nur den Anschein einer direkten Betätigung, wie etwa bei Gazza, zu erwecken. Damit arten Torschüsse zu gewaltigen Ströben aus und obwohl das Optionsmenü keine Effekte vorsieht, treten sie plötzlich auf, wenn Sie den Ball abschießen. Das Leder fliegt tatsächlich in jede beliebige Richtung, wobei es in der Regel keine Erklärung

dafür gibt, und man fragt sich, warum Ihr Spieler aus dreißig Zentimeter Entfernung am Tor vorbeigeschossen hat. Wie ich bereits eingangs sagte, habe ich von diesem Spiel auf einem normalen PC nicht allzuviel erwartet und wurde in gewisser Hinsicht überrascht. Das Scrolling und die Geschwindigkeit sind ganz gut, aber die Steuerung, Optionen, Effekte und die Tatsache, daß keine World Cup-Spiele stattfinden, nehmen auch diesem Pluspunkt den Wind aus den Segeln.

Duncan Evans

PC UPDATE

JETZT IM HANDEL



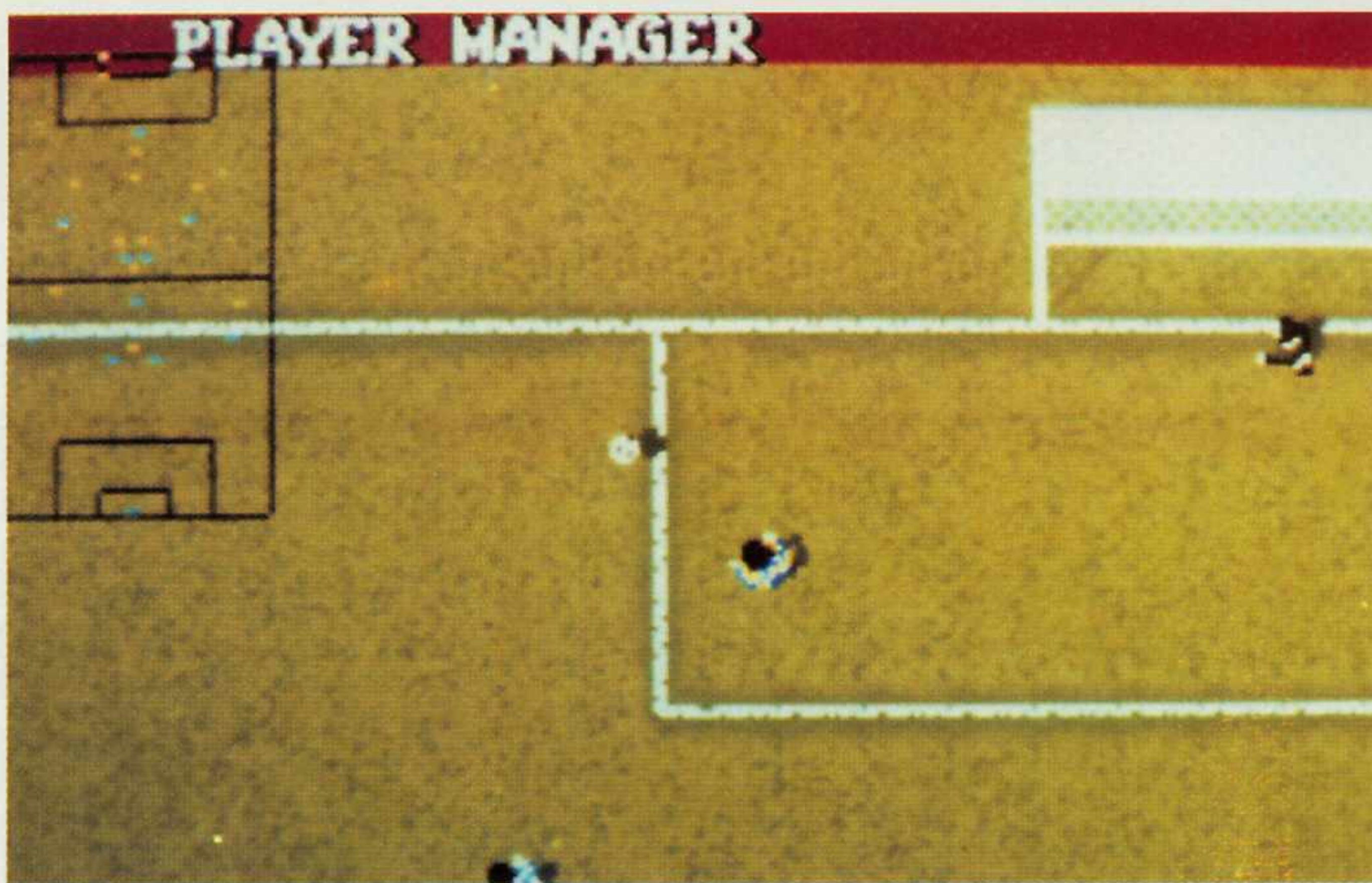
Hat der Schiedsrichter auf der neuesten Anco-Datendiskette zur Verlängerung von Kick Off 2 gepfiffen, oder ist dies nur ein weiterer Treffer für Dino Dini's Creationen?

Nach dem Erfolg, den Extra Time als Datendiskette mit der ursprünglichen Version von Kick Off verzeichnete, lag es auf der Hand, daß Anco mit ähnlichen Disketten den Erfolg von Kick Off 2 sicherstellen würde. Hier ist also die erste aus einer ganzen

SPIELETESTS



Anzahl, nämlich Final Whistle. Das Spiel bietet zwei neue Joystick-Bewegungen, vier neue Rasentypen, verschiedene Ecken, einstellbare Kraft bei Einwüfen, ein neues Attribut für Spieler, Abseits und eine Verbesserung der Spieltaktik. Das klingt ja ganz gut, aber wie wirkt es sich tatsächlich auf den Spielverlauf aus, und wird das Spiel selbst dadurch besser? Okay, die beiden Joystick-Bewegungen bewirken Schüsse über die Köpfe der Spieler hinweg und "Flip-ups". Für die hohen Schüsse muß man den Joystick ruckartig in die Gegenrichtung ziehen; dann führt Ihr Spieler entweder einen brillanten Schuß in Mark Hughes-Manier aus, oder der Schuß plumpst hoff-



die Ausdauer der Spieler läßt merklich nach), der lächerlich holprige Rasen, der gerade für Vereine gut genug ist, die den Aufstieg in die Liga nicht geschafft haben

bringt aber keine entscheidende Verbesserung. Das neue Spielerattribut ist ein guter Spürsinn, der aber eher den Computerspielern zugute kommt als Ihnen, sofern Sie nicht gerade auf Position spielen; damit wird nämlich festgelegt, ob der Spieler auf das Tor zurent und schießt, oder statt dessen den Ball abgibt. Die letzten beiden neuen Faktoren sind noch weniger wert. Ich will damit sagen, wozu um alles in der Welt braucht man die Option "abseits"? Das ist schon beim professionellen Fußball die sinnloseste Regel; ich würde etwas dafür geben, wenn ich es in Kick Off loswerden könnte. Schließlich befassen wir uns im taktischen Teil mit der verbesserten Aufstellung der Spieler. Das heißt, selbst wenn Sie einen Ausbruch aus der Abwehr wagen, wartet höchstwahrscheinlich im Strafraum jemand auf Sie, sobald Sie dort sind. Sie können zwar Ihre eigene Taktik konzipieren; dazu zählt die Möglichkeit, die Aufstellung zu verändern, je nachdem, ob jemand in Ihrem Team den Ball hat oder nicht; der Knüller dabei ist, daß Sie es jetzt noch schwerer haben als jemals zuvor, ein Tor zu schießen. Das ist aber noch nicht alles; es wurden auch zwei alberne Schwachstellen eingebaut. Zunächst wurde das Format für die Namen der Spieler geändert, so daß Teams, die über den Player Manager importiert wurden, keine Namen tragen; zweitens funktioniert die World Cup-Option im Menü für

besondere Ereignisse nicht mehr, was völlig absurd ist. Final Whistle beseitigt nicht die spielerischen Minuspunkte von Kick Off 2, statt dessen kommen weitere Features hinzu, wodurch aber das Spiel an Spannung verliert, und es entfällt einer der wichtigsten Wettkämpfe. Wenn Sie sich einer höheren Herausforderung stellen wollen, bietet sich das Spiel an, vielleicht stellen Sie aber fest, daß es seinen Preis nicht wert ist.

Duncan Evans

AMIGA

Nun - die zusätzlichen Rasentypen und Grafiken sind ganz nett, aber weiter ist über das Spiel definitiv nichts zu sagen; auch die neuen Bewegungen sind zu esoterisch, um in spannungsgeladenen Momenten sehr viel zu nützen.

64 %

THE FINAL WHISTLE

nungslos hinter ihm herunter. Die "Flip-up"-Option ist praktisch nicht ausführbar, solange der Knopf gedrückt wird; falls Sie es aber versuchen, ist die Wirkung ähnlich wie die Taktik, zu der Computerteams greifen, wenn sie den Ball nur herumdröbeln und dann an Ihrem Torhüter vorbeikatapultieren. Die neuen Rasentypen sind: "vereist" (der Ball bewegt sich schneller), "verschlammt" (die Ballgeschwindigkeit und

und auf dem der Ball gerade dann davonhüpft, wenn Sie zum Torschuß ansetzen, und last not least Wembley's. Das ist zwar nur Standard-Rasen, aber mit neuer Grafik. Hm, mir haben diese neuen Spielfelder zwar ganz gut gefallen, aber über ihren tatsächlichen Wert müssen Sie sich Ihr eigenes Urteil bilden. Beschäftigen wir uns nun mit den Ecken; jetzt sind sie wirklich zu etwas gut. Im ursprünglichen Kick Off waren sie ganz okay, aber in Kick Off 2 waren sie völlig nutzlos. Also sind wir wieder dort, wo wir schon einmal waren und das Pendel ist wieder zurückgeschwungen. Die

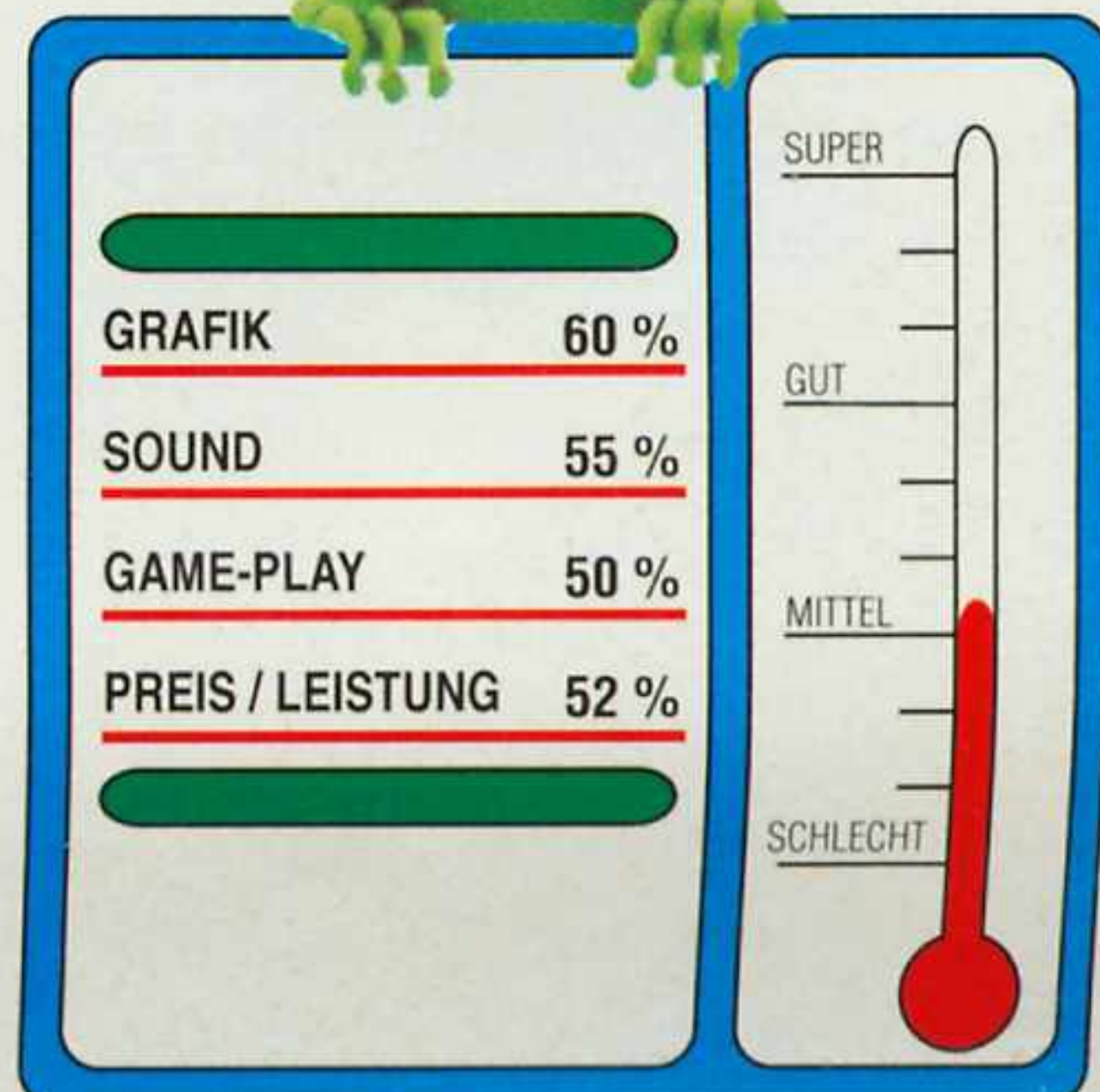
Krafteinstellung bei Einwüfen macht sich auch recht gut,

Die Krafteinstellung bei Einwüfen macht sich auch recht gut,

ST

Pech für ST-Besitzer: sie bekommen die neuen Rasen-Grafiken überhaupt nicht rein, nur die neuen Typen, wenn Sie es schaffen, sie während des Spiels zu erkennen. Ehrlich gesagt, ich kann mir keinen Grund vorstellen, weshalb man für diese ST-Version DM 39.- ausgeben sollte.

JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS

LOTUS ESPRIT

TURBO CHALLENGE

C 6 4 U P D A T E



Gremlin Graphics war ganz schön aufge-regt, als der Deal mit Lotus über die Bühne ging, vor allem, weil sich die Sache fast sofort auszahlte.

Turbo

Challenge erhielt auf dem Amiga hervorragende Kritiken, aber die C64-Konversion ist fast genauso gut. Play Time hat sich nun der Sache angenommen.

Als Turbo Challenge zu Beginn des Jahres freigegeben wurde, war Gremlin ganz happy wegen der riesigen Publicity, die das Spiel von buchstäblich allen Fachzeitschriften erntete. Das gilt für den Amiga; was ist nun mit der C64-Version, die jetzt einige Monate später erschienen ist? Also, die gute Nachricht - ganz kurz gesagt - lautet, daß es für C64-Freaks eine ganz brauchbare Sache ist, da es für ein 3-D-Spiel recht flott läuft.

Bei dieser Rennerei geht es natürlich um einen Wettkampf. Sie können 7, 10 oder 15 Runden mitrasen, wobei die höchste Herausforderung darin besteht, für die Dauer der

gesamten Saison mit 32 Wettkämpfen im Rennen zu bleiben und am Ende oben auf einer Punktetabelle zu stehen. Wenn Sie das schaffen, belohnt Sie Gremlin mit e i n e m

Zertifikat und dem Nachweis, daß Sie wirklich eine ganz heiße Nummer sind.

Ich empfehle Ihnen vor dem Einstieg zu üben; welche bessere Gelegenheit würde sich dazu bieten, als mit einem Freund als Gegner? Das ist echt eine Riesengaudi, wie jeder weiß, der bereits Spiele im Split-Screen-Modus gespielt hat, wie z.B. Pitstop 2. Jedes Bild zeigt eine überraschende Vielfalt an Fahrzeugdetails, die recht attraktiv aussehen und in Verbindung mit der rasenden Geschwindigkeit des Spiels zeigen, wozu die Programmierer von Gremlin fähig sind. Nachdem Sie aber einen Bekannten eine Stunde oder länger gejagt haben, möchten Sie vielleicht die Anforderungen erhöhen oder zumindest an ein paar kürzeren Wettkämpfen teilnehmen, bei denen der Schwierigkeitsgrad ständig

zunimmt.

Jedes Rennen findet in einem anderen Land mit geeignetem Bildhintergrund statt, aber um im Rennen zu bleiben, müssen Sie unter den ersten zehn Teilnehmern eines Rennens mit 20 Autos liegen. Sollten Sie als erster fertig sein, starten Sie im nächsten Rennen als l e t z t e r .

härter, da diese Fahrer eine Bedrohung für Leib und Leben darstellen. Sie fahren wie Betrunkene und schlenkern einfach durch die Gegend.

Davon abgesehen haben Sie beim Wettkampf ein Ziel vor sich, die Option für zwei Spieler macht irren Spaß und genau das sind die beiden Gründe, weshalb Sie das Spiel kaufen könnten. Nichts besonderes, aber auch nicht ganz schlecht.

Duncan Evans



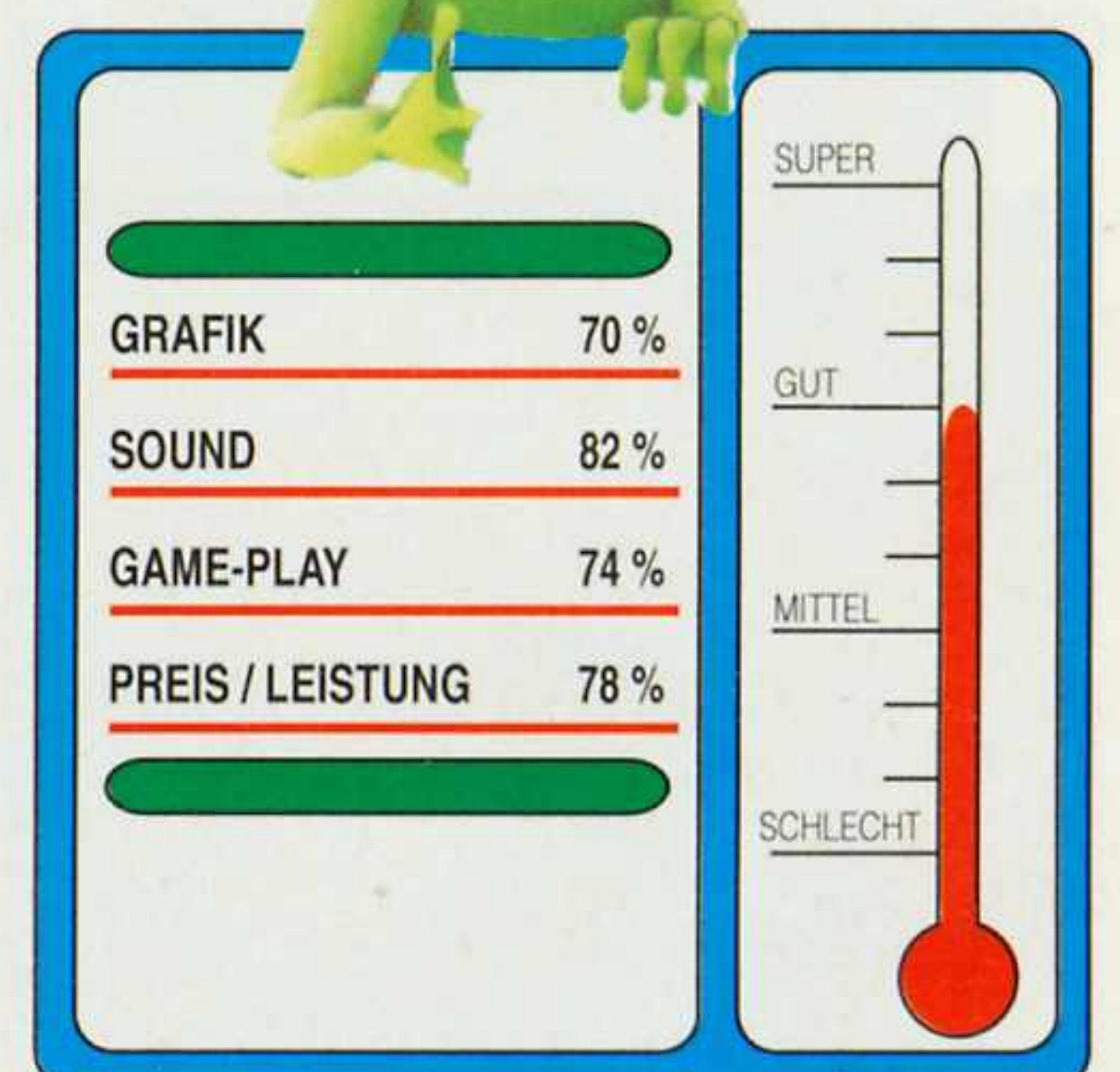
Eigentlich dachte ich, es sei ein bißchen gemein, das Spiel nur deswegen zu verlieren, weil man auf der Rennbahn nicht unter den Top Ten liegt. Aber Senna und Prost gewinnen auch nicht jedes Rennen, an dem sie teilnehmen. Die Version für den C64 ist allerdings ein bißchen schwach in der grafischen Ausstattung. In der Amiga-Version gab es für jede Kleinigkeit völlig unnötige Bilder, nicht jedoch hier. Sie haben zwar drei ganz fetzige Musikspuren abzuspielen, aber die Präsentation ist dürftig.

Auf der Rennbahn - gleich ob mit Schalt- oder Automatikgetriebe - knirschen Sie mit den Zähnen, wenn Sie auf einen Konkurrenten auffahren und dann nur noch im Schneckentempo vorwärtskommen. Das ist genau wie bei der Amiga-Version, aber das Spiel hier ist wesentlich

C64 UPDATE

JETZT IM HANDEL

76 %



SPIELETESTS



Ziehen Sie Ihre Lederkombi an, setzen Sie einen Helm auf und kontrollieren Sie Ihre Maschine, die Suzuki-Teams sind hier und sie werden Sie versägen.

Gremlin's neues Rennspiel ist jetzt erhältlich, freundlicherweise vom Suzuki Team zur Verfügung gestellt (nun, von wem denn sonst), es bietet dreidimensionale gefüllte Polygone, eine Auswahl an Maschinen und niedrige und hohe Renngeschwindigkeiten. Tatsache ist, daß Team Suzuki genauso sehr eine Rennsimulation, wie ein Spiel ist, mit Wettkämpfen in Einzelrennen oder mehreren Rennen, Qualifizierungsrunden und verschiedenen Optionen, mit denen man das Spiel den eigenen Wünschen anpassen kann. Diese individuellen

Einstellbarkeit ermöglicht die Veränderung der Geschwindigkeit; falls das Spiel so eingestellt ist, daß die Armaturentafel des Motorrads und die Fahrer auf den anderen Motorrädern dargestellt werden, dann ist das Spiel schnell. Wenn andererseits die Armaturentafel nicht gezeigt wird und die anderen Motorräder ohne Fahrer



dargestellt werden, ist die Geschwindigkeit hoch (und damit meine ich wirklich hoch).

Die Grafikdarstellung erfolgt auf zwei sehr unterschiedliche Arten. Die Armaturentafel zum Motorrad des Spielers wirkt wie eine Zeichnung, sie beinhaltet den Drehzahlmesser, Tachometer und eine Ganganzeige. Der Hintergrund und die anderen Motorräder/Fahrer sind jedoch ausgefüllte Polygone. Neben

Einzelrennen bietet drei Qualifizierungsrunden auf der leeren Rennstrecke, danach folgt das eigentliche Rennen gegen andere Mitstreiter. Bei der Weltmeisterschaft absolviert man zunächst eine Reihe von Qualifizierungsvorläufen und Rennen und kann dann (und Sie sollten das Glück haben) den Weltmeistertitel erringen. Es stehen auch verschiedene Maschinen zur Auswahl. Die 125 ccm ist am einfachsten zu handhaben, da sie eine automatische Schaltung und die niedrigste Geschwindigkeit hat. Die 250 ccm und die 500 ccm sind wesentlich komplizierter; sie sind nicht nur schneller, sondern haben auch einen

manuellen

Gangwechsel.

Bei diesem Spiel gibt es zwei Risiken. Das erste besteht darin, auf der Fahrbahn zu bleiben, dies ist sogar im ersten Gang schwierig, wenn keine anderen Motorräder auf dem Bildschirm sind, die die Sache verlangsamen. Das zweite Risiko sind Zusammenstöße. Wenn Sie von der Fahrbahn abkommen oder ein anderes Motorrad streifen, wird Ihre Maschine beschädigt. Zu viele Schäden machen Ihr Motorrad zu einem Trümmerhaufen. Die Tatsache, daß Sie selbst an Geschwindigkeit verlieren, wenn Sie an eine andere Maschine stoßen, diese andere Maschine jedoch unverändert schnell bleibt, kann nur als ärgerlich bezeichnet werden. Dies ist sogar dann der Fall, wenn Sie von einem anderen Motorrad von hinten

gerammt wurden. Die vielen Kamerablickwinkel und die Wiederholung von Zusammenstößen sind ein netter Einfall, wenn Sie jedoch auf Gewinn spielen, ist die einzig sinnvolle Option ein kurzer Blick zurück über Ihre Schulter.

Mark Ulyatt

AMIGA

Die Amiga-Version ist der ST-Version sehr ähnlich. Die Animation ist sehr gleichmäßig und schnell, die Grafik gemischt; eine gute Armaturentafel, aber relativ grobe Polygone für den Hintergrund und die Motorräder. Der Sound ist auf dem Amiga eine Spur besser als auf dem ST; die Unterschiede sind jedoch gering. Das Spiel ist in jeder Hinsicht identisch, wobei die Geschwindigkeit und die Zusammenstöße ein Problem darstellen.

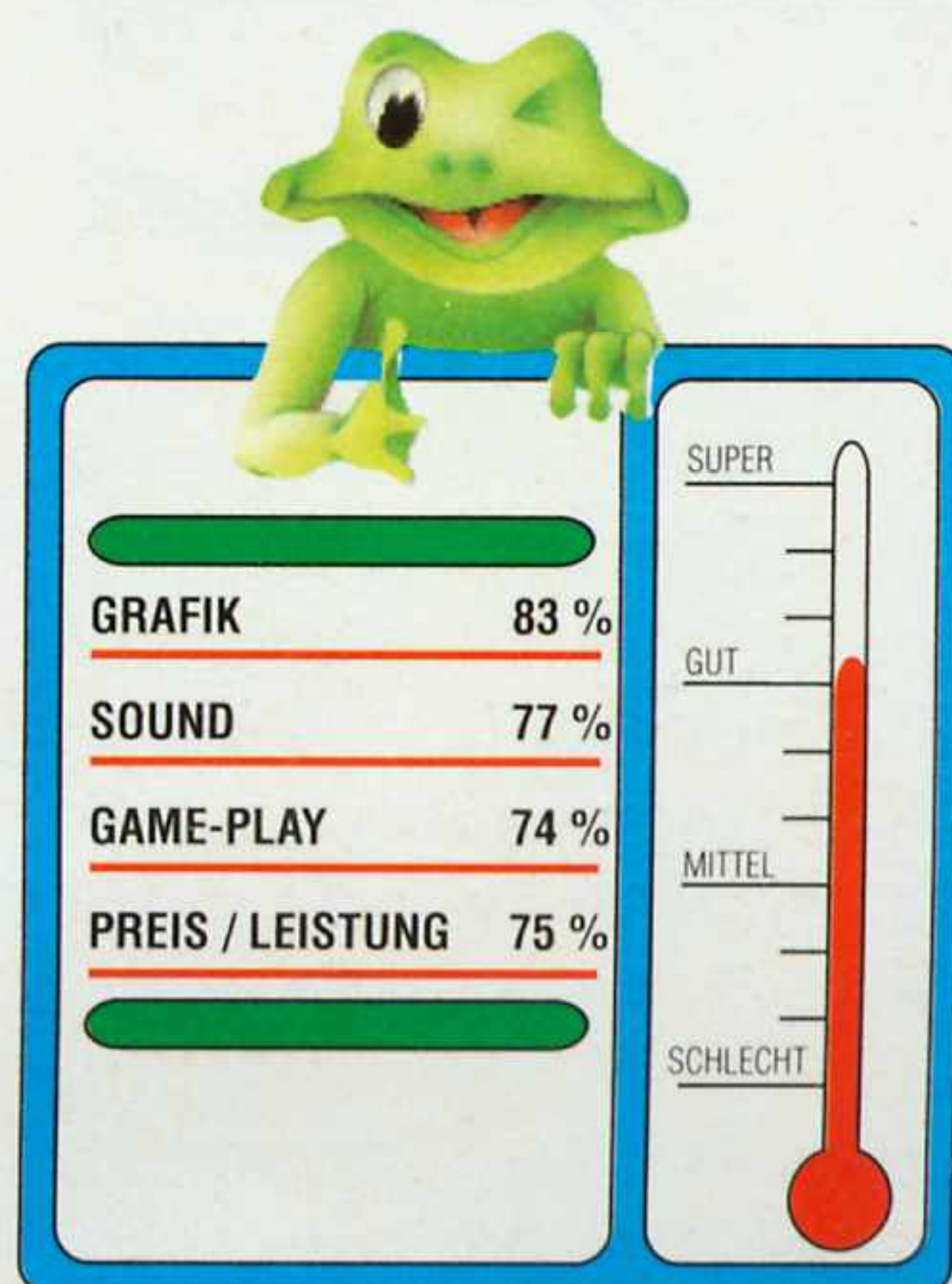
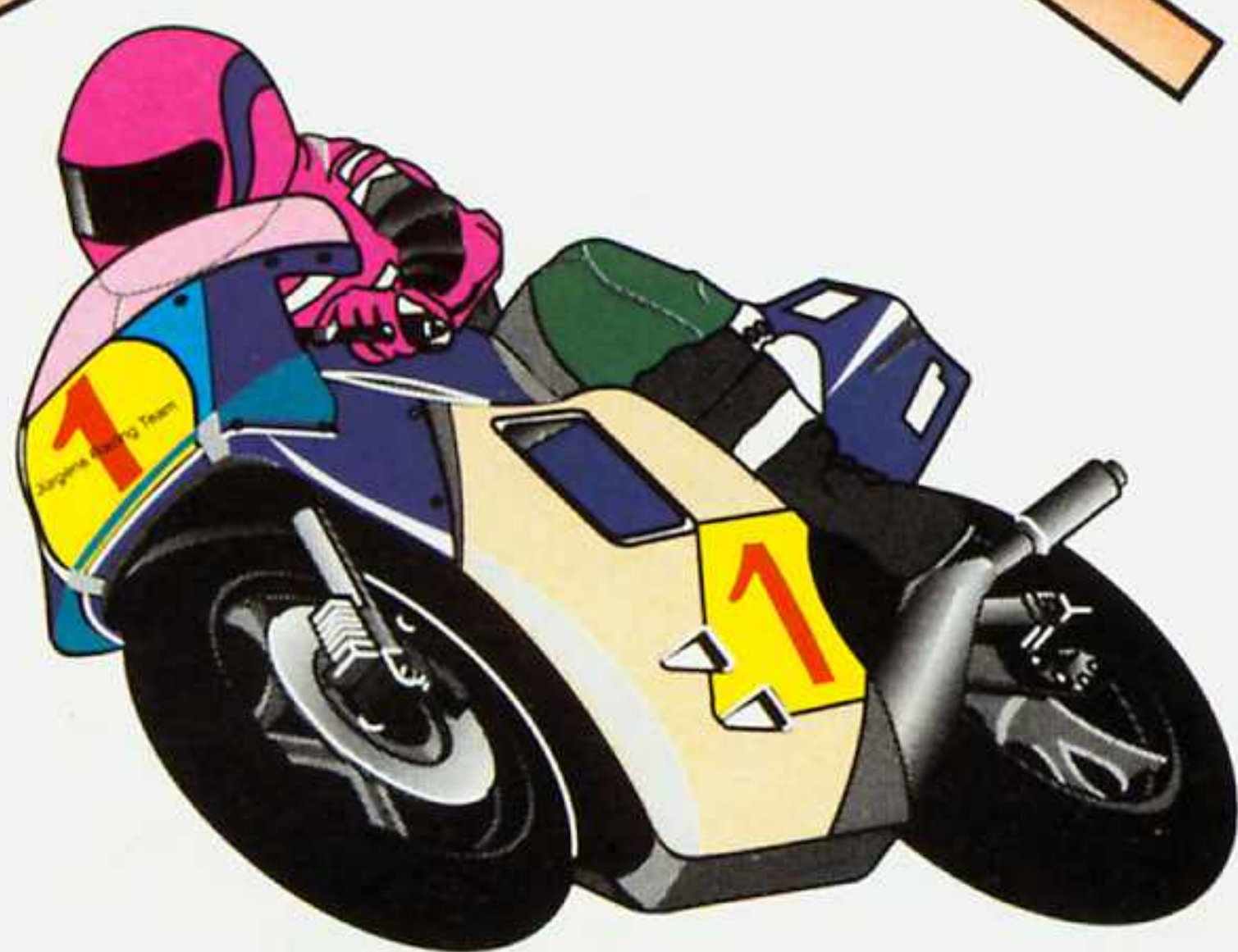
JETZT IM HANDEL

ST

Die Animation auf dem ST ist sehr gleichmäßig und sehr schnell, unglaublich schnell ohne Armaturentafel/Fahrer. Die Grafik ist gemischt. Die Armaturentafel ist gut gezeichnet, die Polygone sind relativ grob, aber Geschwindigkeit kostet halt etwas. Die Soundeffekte sind sehr beschränkt, es gibt nur ein Grundrepertoire von Motorgeräuschen. Das Spiel ist aufgrund der Geschwindigkeit und der Tendenz zu Zusammenstößen zeitweise schwierig.

JETZT IM HANDEL

TEAM SUZUKI



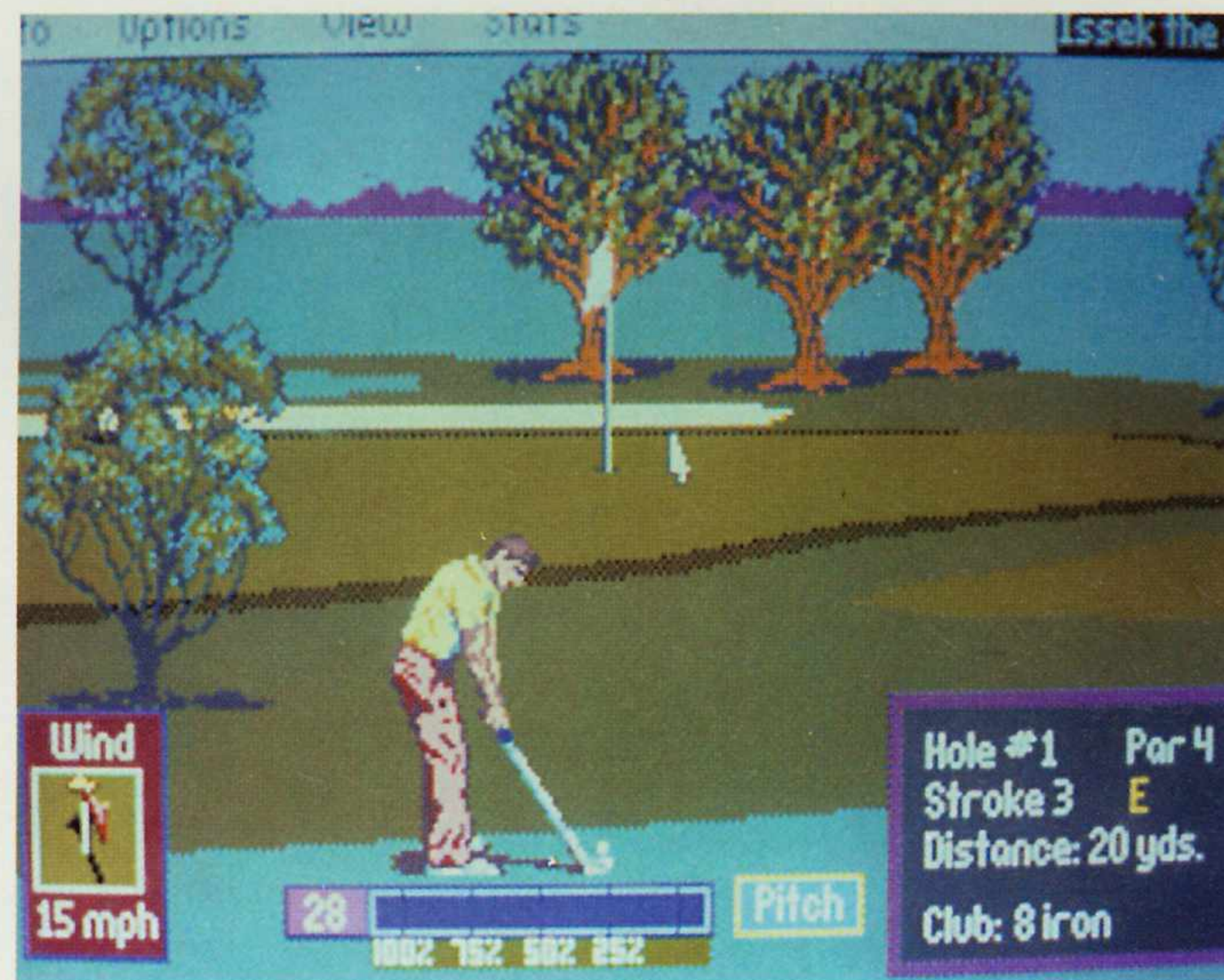


Hier sind wir wieder auf dem grünen Rasen von Avenel, wo Duncan Evans bei den Electronic Arts-Meisterschaften um den ersten Preis von \$ 1.400.000 mitkämpft. Aber neiiiiin - er hat verloren. Also, Duncan, wieder zurück zu deinem Job als Straßenfeger.

Man kann nicht leugnen, daß das Golfspiel heute ein Riesengeschäft ist. Nun - leugnen können Sie es schon, wenn Sie wollen, aber es stimmt auf jeden Fall. Wenn Sie geschickt genug sind, einen



kleinen Ball mit einem langen Schläger über 200 Yards zu schlagen, und er trotzdem ungefähr dort niedergeht, wo sie ihn haben wollten (ich kann das bestimmt nicht), dann sind Ihnen Ruhm, Reichtum und das Titelbild von Wogan sicher. Ein der Golfveranstaltungen, bei der am meisten



Rubel rollen, ist zweifellos die PGA-Tour, bei der die Mitglieder der Players Golf Association innerhalb einer Saison eine Reihe von Turnieren auf verschiedenen Feldern absolvieren, und - wie es sich für Amerikaner gehört - den Kerl hochleben lassen, der am Ende das meiste Geld gewonnen hat. Nein - nicht etwa die meisten Turnier-

siege, auch nicht irgendein imaginäres Punktesystem; sondern derjenige ist der Champion, der am Ende des Tages das meiste Geld auf der Bank hat.

Ich erzähle Ihnen das alles, weil - sieh mal an - EA eben die Amiga-Version von PGA Tour Golf herausgebracht hat (zwar noch nicht, als ich diese Zeilen schrieb, aber inzwischen müßte sie da sein).

Damit können Sie so oft Sie wünschen nicht nur in einem, sondern in vier verschiedenen Turnieren um Preise in unterschiedlicher Höhe mitkämpfen, bis Sie es schließlich schaffen, an der Spitze der Money-Liste zu stehen. Derzeit liege ich bei der PC-Version auf Platz 53.

Ich höre Sie fragen: stellt sich dieser Typ nur hoffnungslos dumm an, oder ist das Spiel so schwierig? Nun, schwierig nicht so sehr, aber unkalkulierbar. Lassen Sie mich erklären, weshalb.

Die Präsentation läuft in 3-D, sogar recht gut; es gibt Karten der verfügbaren Rasenflächen im Konturenlayout, und da wir uns im Fernsehzeitalter befinden, hört man Kommentare und Hubschrauber, die von Loch zu Loch fliegen. Sie können sie natürlich ausschalten. Sie erfahren automatisch den Abstand zum Loch, damit ist auch die Wahl des Schlägers nicht allzu schwierig; was allerdings passiert, wenn Sie Ihren Schlag ausführen, läßt sich eher mit der Kristallkugel voraussagen. Es gibt die üblichen Power-Bar und Haken / Schlagmarkierungen, wie sie durch Leaderboard verewigt wurden, was die Sache ziemlich vereinfacht; wenn Sie es aber nicht schaffen, den Ball genau in gerader Linie zu schlagen, kann er wirklich in jeder Richtung abschwirren. Daß heißt: Sie können nicht einen Schlag absichtlich langsam in ein Loch rollen lassen; wenn Sie es versuchen, setzen Sie Ihr Leben aufs Spiel. Wenn Sie dicht am Sieg sind, müssen ein paar Spezialschläge ausgeführt werden, wie "Pitch-and-Run", "Fringe Putt" und "Punch Shot"; dabei sollten Sie immer an den rücksichen Boden denken.

Das Ganze spielt sich größtenteils recht gut; dann gibt es wieder ein paar Löcher, an denen Sie rettungslos baden gehen. Ich mache es immer so: Ich speichere ab, sobald ich drei Löcher gespielt habe. Wenn nun etwas Albernies passiert, kann man neu laden und weiterspielen. Und wenn auch das nichts nützt, können Sie sich wenigstens von bis zu drei anderen Spielen bemit-

leiden lassen. Egal, was passiert - auf jeden Fall gibt es eine Vielzahl von Stehbildern, die Ihnen anzeigen, welche Fortschritte Sie machen - oder auch nicht, je nachdem, was zutrifft.

Duncan Evans

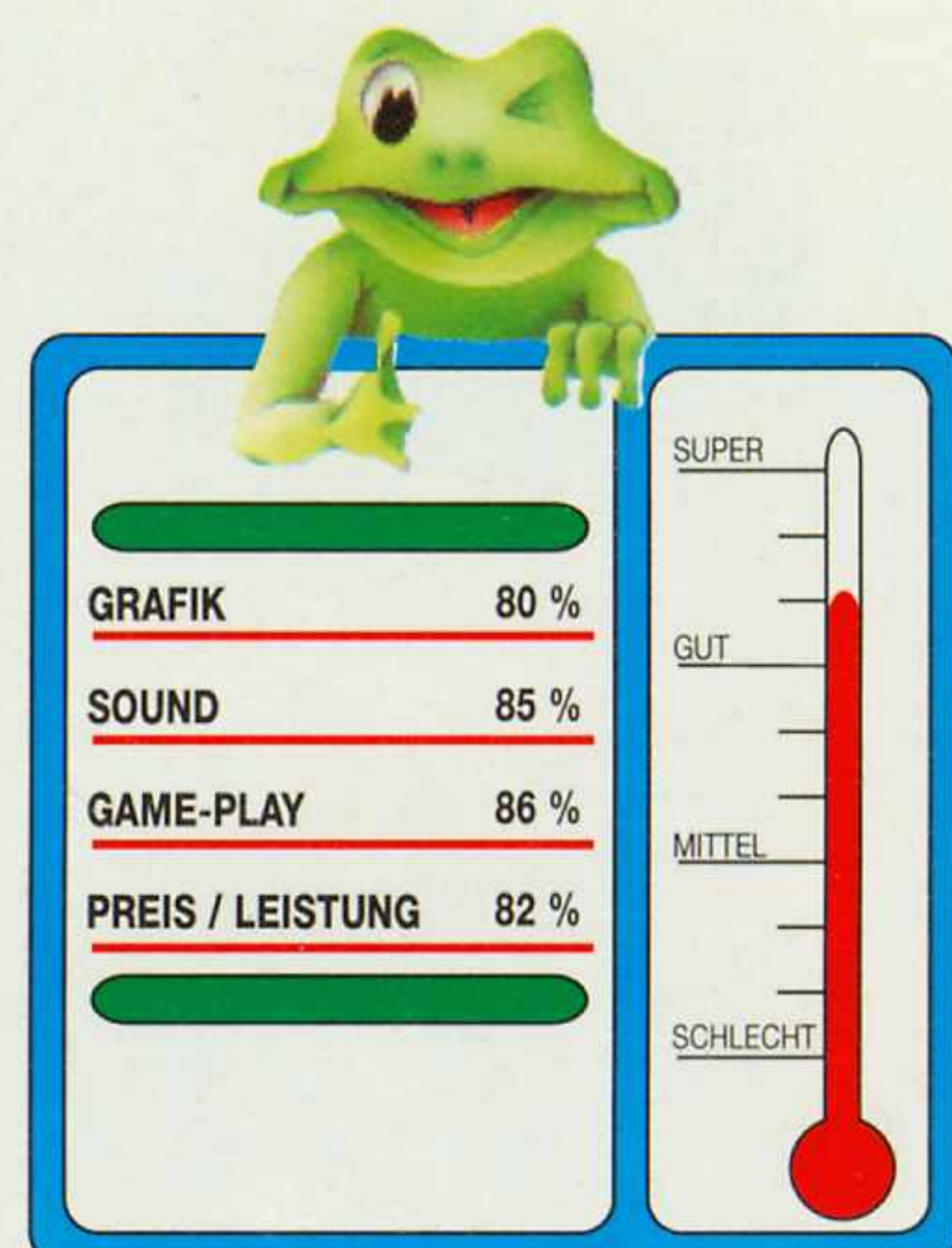
PC

Die ursprüngliche Version enthält mehr spieltechnische Fehler, bietet aber hervorragende EGA-Grafik, schnellen Szenenwechsel und ein ansprechend dargestelltes Vereinslokal. Das Spiel läßt sich gut spielen, macht Spaß und solange Sie Ihre Position abspeichern, um gegen Schicksalsschläge gefeit zu sein, haben Sie gute Chancen, auf Platz eins der Geldliste zu kommen.

AMIGA

Mit einer höheren Auflösung als beim Original bietet der Amiga verblüffend gute 3-D-Grafik, durchschnittliche Musik und unterhaltsame Extras, wie z.B. das Verfolgen der Bälle im Flug. Der Bildhintergrund ist gut und wechselt schnell und das Spiel selbst läuft ein bißchen zackiger als die Originalversion, so daß es etappenweise ein echter Genuß ist, aber zum Alptraum wird, sobald etwas Widriges passiert. Es kann fast Leaderboard das Wasser reichen.

JETZT IM HANDEL



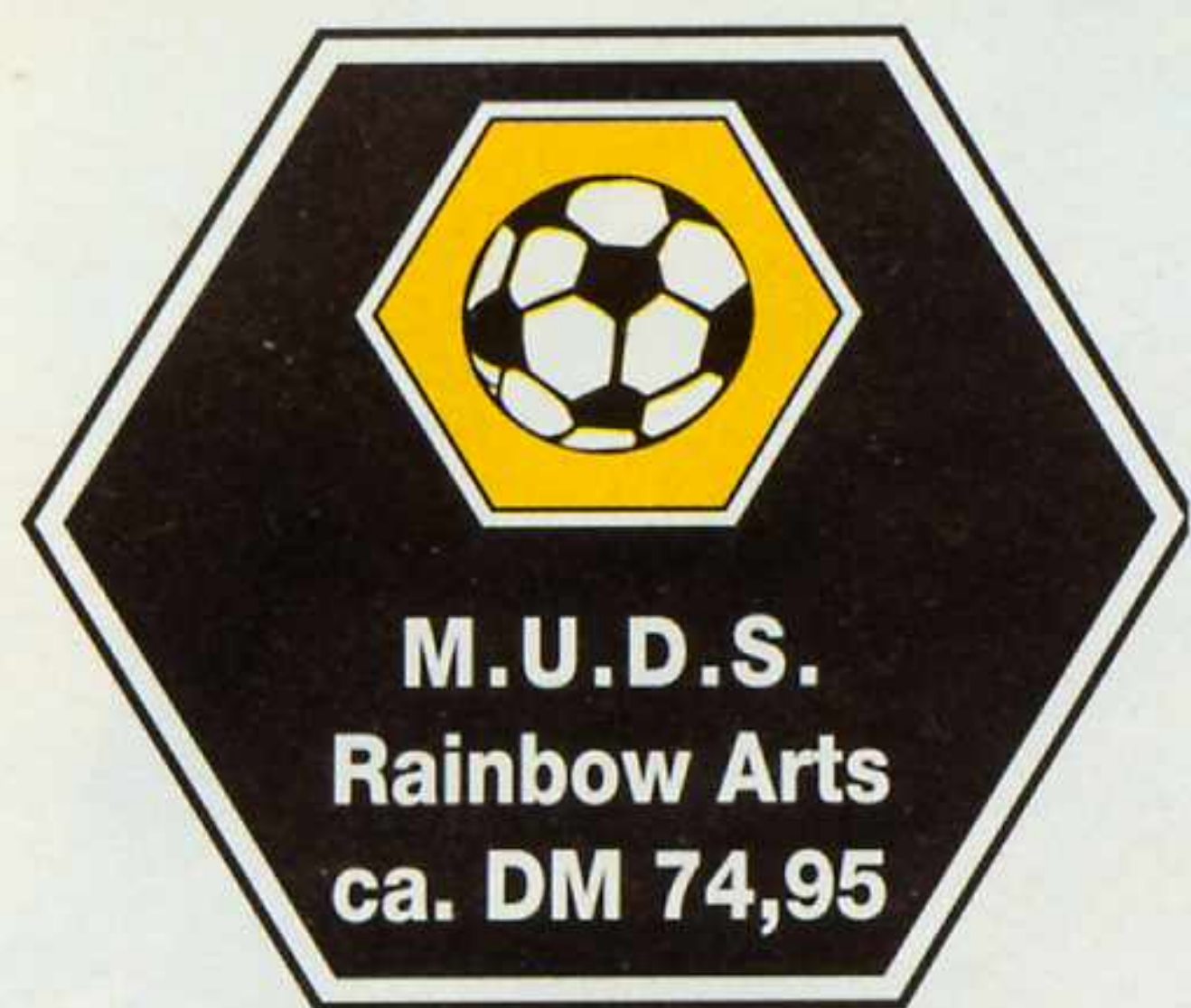
M.U.D.S.

Herausforderung, heranwagen. Zunächst müssen Sie über das alberne

Knopf drücken. Sofern Sie nicht ausgiebig geübt haben (manchmal ist nicht einmal das ausreichend), degeneriert das Spiel dazu, daß man den Knopf wie wahnsinnig drückt, während man entweder versucht, den Spieler dazu zu bewegen, jemand anderen zu schlagen, oder daß man sich auf einen anderen Spieler stürzt. Leider wurde das Prinzip, welcher Spieler dem Ball jeweils am nächsten sei, nicht implementiert.

Okay - manchmal ist es also nervig, ein andermal verwirrend, dann ist aber der Sport wieder recht anarchisch, so daß alles aus einem Guß ist. Zu Ehren von MUDS muß gesagt werden, daß es Spaß macht, es spielt sich locker und unterhaltsam und mit seinem mittelalterlichen Ambiente gibt es ein ganz brauchbares sportliches Spiel ab.

Duncan Evans



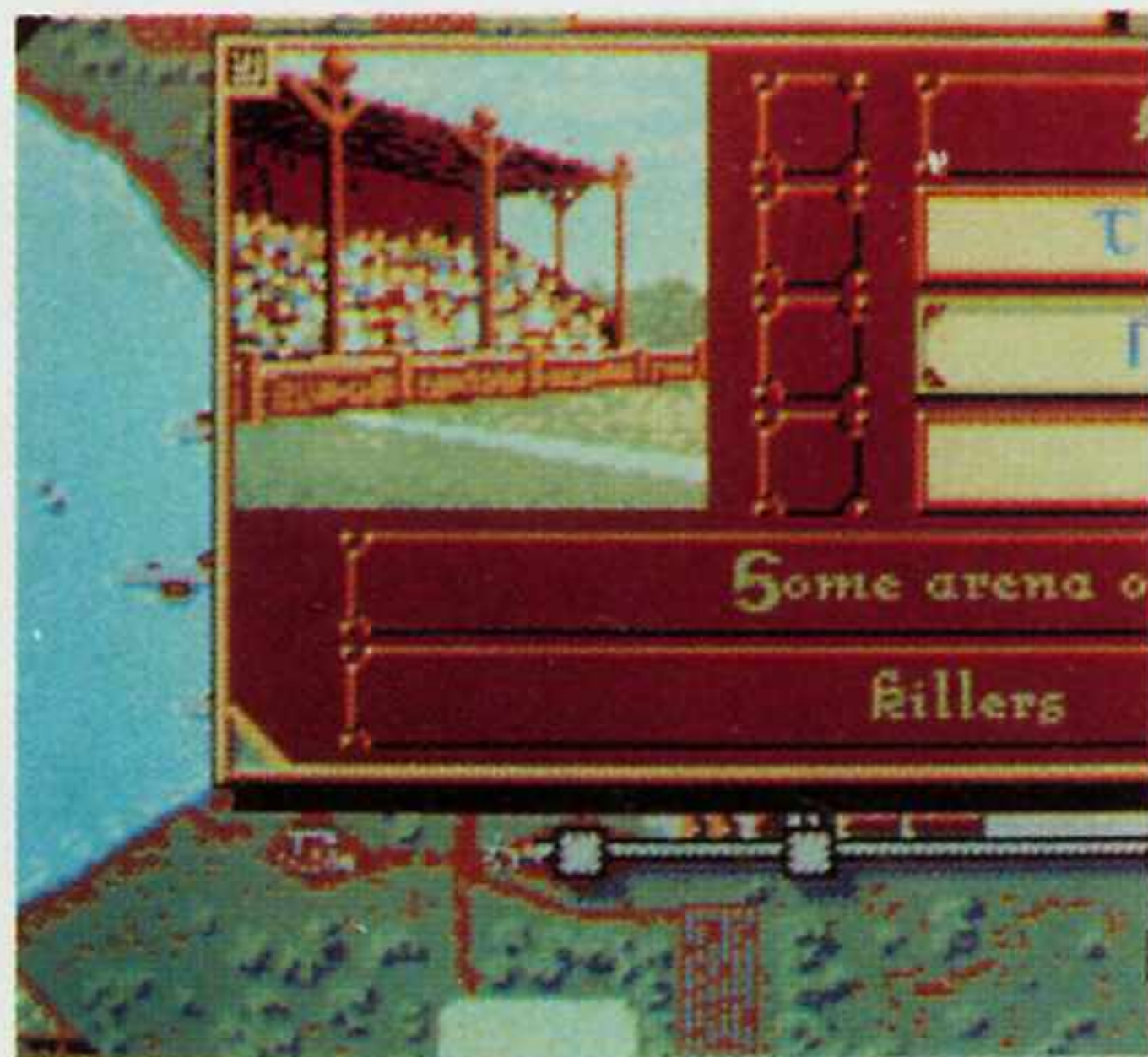
Die amerikanische Fußballsaison ist zwar vorüber, aber Rainbow Arts bietet Ihnen den Genuß eines mittelalterlichen Abklatsches von Mean Ugly Dirty Sport.

MUDS ist in etwa eine Kombination von Spieltypen und -arten, sogar von Filmen, wenn es darauf ankommt. Am besten kann man es mit Speedball vergleichen, da die beiden Spiele Management-Passagen enthalten, sowie ein vertikal abrollendes Spielfeld mit einem Tor an beiden Enden, und Sie brauchen keinerlei Gedanken darauf zu verschwenden, wie Sie den "Ball" dorthin bekommen. Wenn Sie aber in das Spiel einsteigen, ist das Zusammenspiel der Spieler untereinander besser als bei Speedball, was dem Ganzen den Touch einer freien Form von Amerikanischem Football verleiht. Wenn Sie dazu noch den Film Salute of the Jugger gesehen haben, der kürzlich mit Rutger Hauer in der Hauptrolle auf Video erschienen ist, können Sie sich eine Vorstellung davon machen, wie brutal es hier zugeht.

Wiederum sind Gewalt, Verstümmelungen und Tod völlig am Platz, wenn man davon ausgeht, daß die Spieler ehemalige Verbrecher sind, die aus dem Gefängnis entlassen wurden, um hier zu spielen. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Sie einen Spieler verlieren; hier gibt es noch jede Menge dieser Outlaws. Jedes MUDS-Team kann bis zu 13 Spieler und einen Trainer umfassen, wobei jeweils fünf gleichzeitig im Feld sind. Bei jedem Spiel geht es darum, ein kleines Reptil mit handlichem Schwanz in einen Kübel auf der anderen Seite eines Wassergrabens am oberen Ende des Spielfeldes zu schleudern. Das bringt einen Punkt ein, aber wenn

Sie einen Spieler über den Graben befördern können (in dem sich ein Hai befindet; das ist also eine recht gefährliche Taktik), der den Wurf in den Korb bringt, haben Sie zwei Punkte gewonnen. Der Gegner versucht natürlich dasselbe an Ihrem Ende des Spielfeldes. Hin und wieder können Sie gezwungen werden, sich dieser Zwei-Punkte-Methode zu bedienen, da die Spiele nicht zeitlich begrenzt sind, sondern nur aus ein sieben Würfeln bestehen. Wenn nach sieben Würfeln Punktegleichstand herrscht, wird noch ein Typ in die Arena geprügelt und das Spiel geht weiter, bis die Gewinn-Punktezahl erreicht ist.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen - entweder, indem man mehr Punkte erzielt als die gegnerische Mannschaft, oder indem man so viele Spieler tötet, daß die erforderlichen fünf Mann nicht mehr auf das Feld geschickt werden können. Sollten Sie also dabei sein, hoch zu verlieren, besteht die Taktik selbstverständlich darin, das andere Team auf "Teufel komm raus" zusammenzuschlagen, und durch Auseinandernehmen der



Spieler zum Sieg zu gelangen.

Sie beginnen im altertümlichen Städtchen Gorden und können entweder ein Einzelspiel veranstalten, oder MUDS in vollem Glanze erleben.

Das höchste Ziel eines MUDS-Managers besteht darin, alle vier Teams im heimischen Bezirk zu besiegen, dann weiterzumachen, bis die Teams in den anderen drei Bezirken geschlagen sind. Wenn Sie das geschafft haben, können Sie sich an den Great Cup, die größte

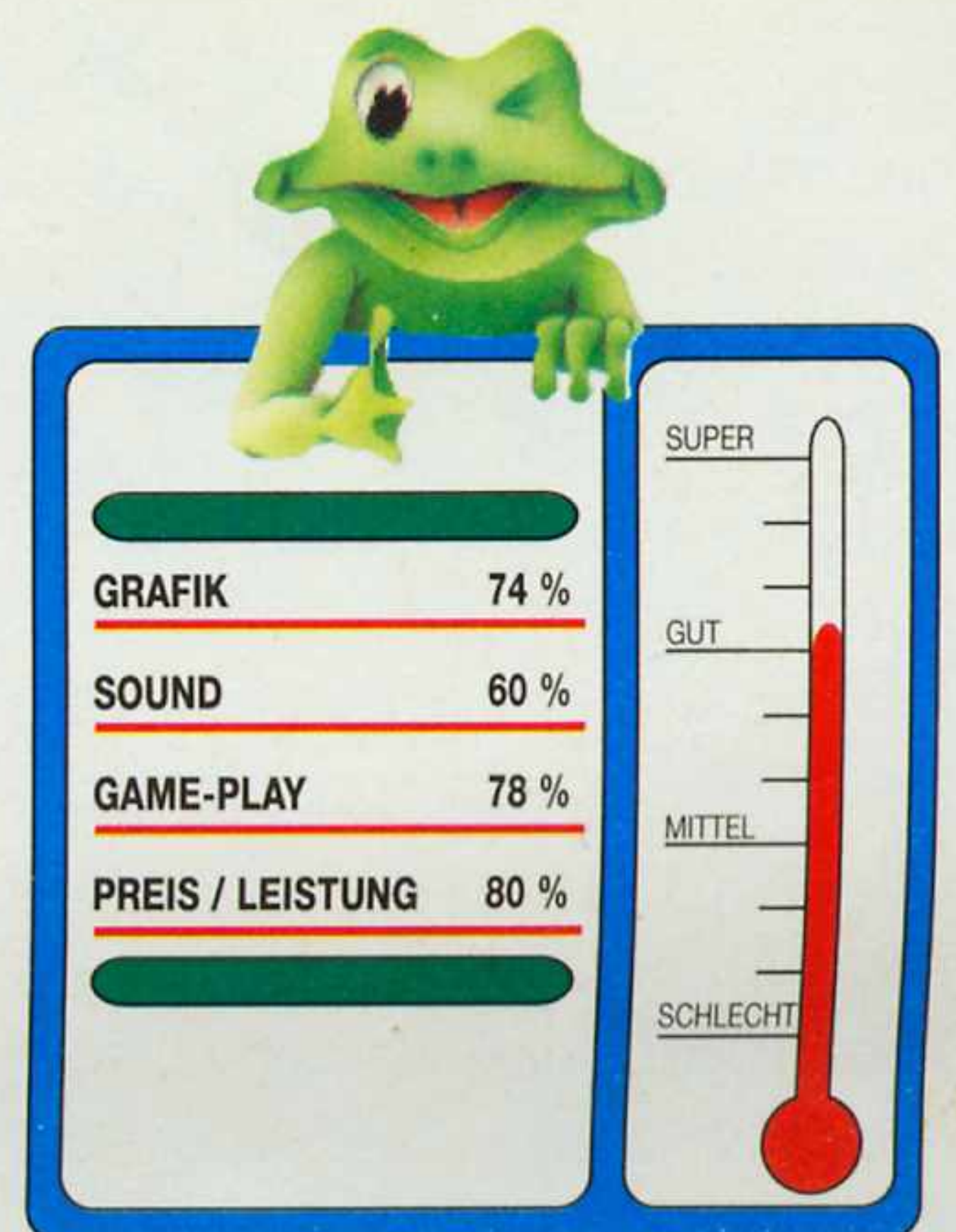
Kopierschutzsymbol hinauskommen und dann ein Hotel finden, in dem Sie Ihr Team unterbringen können. Es versteht sich von selbst, daß Sie nicht mit einem sehr guten Team beginnen, und natürlich auch nicht mit allen 13 Spielern. Da es eine Vorschrift über die ethnische Zusammensetzung der Teams gibt, sollten Sie versuchen, möglichst schnell eine Anzahl von Ersatzspielern hereinzubringen, einfach, um das Spiel nicht dadurch zu verlieren, daß weniger als fünf Ihrer Spieler überleben oder keine fünf geeigneten Spieler übrigbleiben.

Natürlich brauchen Sie für diese Tätigkeit Bargeld; Sie können entweder die Wettspelkanten in das Stadium bringen und die gegnerischen Teams schlagen, oder - wenn das möglich ist - bei einem Bankmanager ein Darlehen beantragen. Wer ganz hoffnungslos dran ist, kann zu einem Kredithai gehen, aber das kann schmerzhaft werden, wenn Sie es nicht schaffen, das Geld zurückzuzahlen. Alle diese Aktivitäten, einschließlich der Besuch einer Kneipe, wo Sie einen Streit vom Zaun brechen (dazu müssen Sie ein Profi mit dem Joystick sein), bringen Leben in das Spiel und verleihen ihm so den echten Reiz, der Speedball 2 fehlte. Das gilt auch, weil die eigentliche Grafik am Rasen zu Spielbeginn zunächst enttäuschend ist. Nach dem rein grafischen Stil von Speedball würden Sie zumindest etwas annähernd Beeindruckendes erwarten. Leider ist die Grafik der Spieler klein geraten, viel kleiner, als daß man es anders als durch schlechte Programmierleistung erklären könnte. Das Spielfeld läßt sich nicht besonders elegant rollen und das Spiel läuft als Ganzes nicht sehr schnell; also sind fünf Spieler im Zwergenformat lächerlich, wenn jedes Team ohnehin nur fünf umfaßt. Trotz allem ist das Spiel insgesamt in gewissen Grenzen brauchbar; kompliziert wird es wiederum durch die völlig absurde Steuerung, deren Funktion davon abhängt, wie oft und wie lange Sie den Feuer-

AMIGA

Man muß schon sagen, die Grafik dieser Version - der ersten - ist grauenhaft. Die Stadt und die Gebäude sind nett und recht humorvoll dargestellt, aber was auf dem Spielfeld läuft, ist absolut enttäuschend. Akustisch ist es fast nur Routine. MUDS ist ein mittelmäßiges Spiel, das vor drei Jahren noch einen Sturm ausgelöst hätte, aber inzwischen nicht mehr viel in Bewegung setzt. Trotzdem lohnt es sich, mal einen Blick darauf zu werfen; prüfen Sie also selbst, ob die Welt von Mean Ugly Dirty Sport für Ihren Geschmack geeignet ist.

JETZT IM HANDEL





Der Klang von Körpern, die mit größter Heftigkeit aufeinanderprallen, der Anblick von Gliedern, die in unnatürlichen Winkeln verdreht sind, die Schmerzensschreie, wenn Muskeln gequetscht und Knochen zerschmettert werden - tja, das ist amerikanischer Fußball.

Eine der Grundpfeiler des amerikanischen Fußballspiels für Spielstrategen war in den letzten fünf Jahren Headcoach v3 von Coda Software. Gut - die Serie hat ihren Schlußpunkt mit der Freigabe der Version für den Amiga erreicht, wenn auch Malcom Howard, der Inhaber von Qual-Soft, dem jetzt die Rechte an den 16-Bit-Versionen gehören, meint, es könnte auch eine 4. Version

da sie entweder für ein schwieriges oder ein relativ einfaches Spiel verantwortlich ist - zwar nicht gerade in dieser Saison, aber in den folgenden. Sobald Sie also Ihren Job

anpacken, müssen Sie zwei Vorsaison-Spiele absolvieren, die meiner Ansicht nach völlig überflüssig sind, nachdem Sie mindestens eine Saison hinter sich haben. Für die 4. Headcoach-Version würde ich empfehlen, daß man Sie nur als Option vorsieht, da sie keinerlei Gewicht haben und lediglich dazu führen können, daß einige Ihrer Spieler Verletzungen erleiden. Dann arbeiten Sie sich durch einen Spielplan mit 16

die

SCHOBURG TEAM CHANGE					
OFFENSE		DEFENSE			
A)	QB	Pete Crowe	L)	DE	Phil Redford
B)	FE	Joe Kowalski	M)	NI	Jay Macek
C)	RB	Al Carver	N)	DE	Doug McMahon
D)	WR	Kim Van Obendorf	O)	LB	Aloysius Hayes
E)	T	Don Black	P)	LB	Radley Zachary
F)	G	Brian McSween	Q)	LB	Titch Aslett
G)	C	Pietro Emery INJ	R)	LB	Chadwick Clark
H)	G	Clayton Spagnola	S)	CB	Lester Maguire
I)	T	Canden Springs	T)	CB	Duane Gerould
J)	TE	Randy Clark	U)	S	Scott Starring
K)	WR	Galvin Green	V)	S	Rob Dylan
Punt Retz		Kick-Off Retz			
W)	PR	Scott Starring	Y)	KR	Todd Sandford
X)	PR	Todd Sandford	Z)	KR	Eric Moroski

To change a player, enter a Position Code, or Press (RETURN) to Exit -)

geben. Ich hoffe es, denn dieses ansonsten ausgezeichnete Spiel weist ein paar Aspekte auf, die restlos out sind.

Befassen wir uns aber zunächst mit Ihrem neuen Job als Cheftrainer der neuesten NFL-Erregungsschaft, den Schoburg Franklins. Zunächst müssen Sie entscheiden, welches Team innerhalb der Liga sie ersetzen wollen. Diese Überlegung erfordert Sorgfalt,

Spielen hindurch, müssen aber abwarten, bis Sie nach Ihrem ersten Spiel den eigentlichen Spielplan zu sehen bekommen.

Am Spieltag stellt sich heraus, daß dieses Match nur für Fans von Standbildern geeignet ist, da die einzige Grafik aus einer symbolischen Spielfeld-darstellung besteht. Macht aber nichts, da sich das Spiel anhand der Textbeschreibung rechtrealistisch entfaltet und

Spannung von wenigen Patzern und Verzögerungen beeinträchtigt wird.

Im Angriff haben Sie 23 Befehle zu geben, davon 9 zum Laufen und 14 zum Abgeben. Sie können sich auch Stoß für Stoß vorwärtsbewegen und einen Treffer vom Feld aus versuchen.

In der Verteidigung gibt es 21 - nicht so sehr Befehle zum Spiel, als Abwehrformationen, wie z.B. 3-1-7 und 4-5-2. Diese unspezifische Vorgehensweise macht die Verteidigung ein bißchen knifflig - selbst mit guten Spielern. Natürlich ist das recht primitiv, da Sie weder teamspezifische Abfangmanöver doppelt oder drei-

fach ausführen, noch einen Blitzangriff versuchen, noch eine der bei NFL-Trainern so beliebten Phantasie-Abwehroptionen ausüben können. Also, Malcom, denken Sie daran bei Version 4!

HEAD COACH V3

Nach Ablauf jeder Viertelstunde können Sie die Ergebnisse überprüfen und sehen, wie gut Ihre Rückzugs- und Abwehrmanöver gelaufen sind, und sie ggf. durch neue ersetzen.

Nach jedem Spiel erscheinen die anderen Ergebnisse und Tabellen, die natürlich alle für Austragspiele und vielleicht sogar zur Teilnahme an Superbowl fortgeschrieben werden.

Ein Problem stellt sich, während Sie zwischen den Spielen an Franklins HQ sitzen. Sie können zwar das Trainingsfeld betreten und den Spielern Wertungen von eins bis fünf zuweisen (da gering-

N.F.L. WEEK 12 STANDINGS										
N.F.C. EASTERN DIVISION			A.F.C. EASTERN DIVISION							
N.Y. GIANTS	18	2	326	237	BUFFALO	18	2	335	224	
PHILADELPHIA	8	4	332	269	N.Y. JETS	7	5	278	284	
WASHINGTON	7	5	278	243	MIAMI	5	7	380	269	
DALLAS	6	6	289	328	INDIANAPOLIS	3	9	254	335	
PHOENIX	2	18	239	355	NEW ENGLAND	8	12	281	343	
N.F.C. CENTRAL DIVISION			A.F.C. CENTRAL DIVISION							
SCHOBURG	8	4	429	262	CINCINNATI	7	5	243	233	
CHICAGO	8	4	244	214	PITTSBURGH	6	6	248	217	
MINNESOTA	7	5	219	282	HOUSTON	5	7	298	381	
TAMPA BAY	4	8	211	261	CLEVELAND	1	11	242	353	
GREEN BAY	2	18	161	278	N.F.C. WESTERN DIVISION			A.F.C. WESTERN DIVISION		
N.F.C. WESTERN DIVISION			A.F.C. WESTERN DIVISION							
SAN FRANCISCO	18	2	318	228	KANSAS CITY	8	4	312	255	
ATLANTA	18	2	279	247	L.A. RAIDERS	8	4	264	229	
NEW ORLEANS	6	6	237	218	SEATTLE	7	7	256	245	
L.A. RAMS	2	18	246	375	SAN DIEGO	6	6	257	233	
					DENVER	5	7	226	263	

scheiden, ob Sie Änderungen für das nächste Spiel vornehmen. Wenn Sie ein Fan von Stehbildern sind, können Sie diese am Ende jeder Saison ausdrucken lassen, um zu vergleichen, wie gut Ihr Team und die Spieler in der jeweiligen Saison abgeschnitten

der Saison. Vielleicht können wir in der 4. Version mit anderen Teams handeln, Spieler zur Aufnahme auswählen usw., aber das würde bedeuten, daß das Programm vollständig neu geschrieben werden muß, statt nur geändert zu werden. Auf jeden Fall ist die Rekrutierung von College-Schülern die Gelegenheit, bei der Sie die Schwächen Ihrer Teams feststellen und durch Hineinbringen von neuem Blut daran arbeiten können. Sie können es einfach nicht erwarten, auf das Trainingsgelände zu kommen, um zu sehen, welche Qualitäten sich dort bieten. Und dann bereiten Sie sich darauf vor, all das in der nächsten Saison zu wiederholen.

Duncan Evans

SCHOBURG 28		GREEN BAY 22		:16
FOURTH QTR =				
THE FRANKLINS HAVE POSSESSION				
THIRD DOWN AND 6 AT OWN 25				
FRANKLINS OFFENSE..... REVERSE RUN				
PACKERS DEFENSE..... 3-2-6				
FRANKLINS	(1 0	(2 0	(3 0	(4

SELECT AN OFFENSIVE PLAY				
A DIVE	J FLARE			
B DRAW	K HOOK			
C SLANT	L LOOK-IN			
D SNEAK	M SCREEN			
E BOOTLEG	N SIDELINE			
F PITCH	O SLANT			
G REVERSE	P CROSS			
H SWEEP	Q DOWN & IN			
I VEER	R DOWN & OUT			
	S PLAYACTION			
	T SHOTGUN			
	U FLAG			
	V HAIL-MARY			
	W POST			
	X F-Goal			
	Y Punt			
	Z Ans Punt			

fürige Änderungen stattfinden, sollten Sie dies mehrmals tun, um sich einen realistischen Eindruck zu verschaffen); außerdem müssen Sie eine Menge Stehbilder betrachten; also haben Sie nichts weiter zu tun, als zu ent-

haben, aber wenn Sie sich dafür nicht begeistern können, wirkt das Spiel ein bißchen langweilig. Eine Gelegenheit, bei der es etwas zu tun gibt und das Spiel tatsächlich Spaß macht, ist die Rekrutierung von College-Schülern am Ende

ST

Die Atmosphäre gewinnt durch bessere Toneffekte (sogar eine Einleitungs-melodie) eine Art Stöhnen bei Fehlern und eine einfache Akkordfolge bei TDs. Wenig Farbe im Spiel selbst, aber der größere Schriftgrad macht sich gut.

JETZT IM HANDEL
80 %

PC

Die Geschwindigkeit des 30-Sekunden-Taktgebers kann auf den Prozessor eingestellt werden, schnelle Aktualisierung der Anzeigen und einfache Farbgebung.

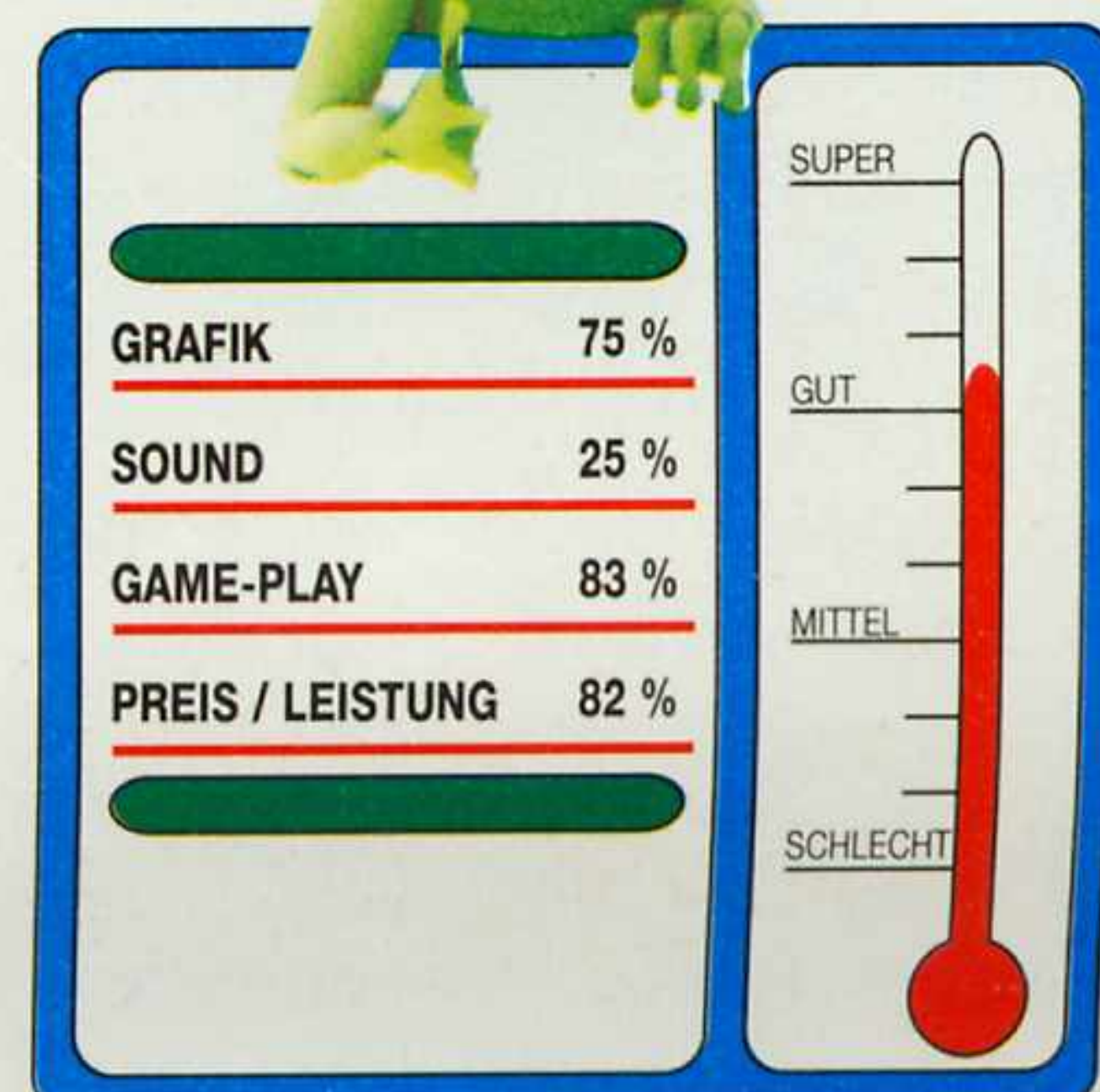
JETZT IM HANDEL

82 %

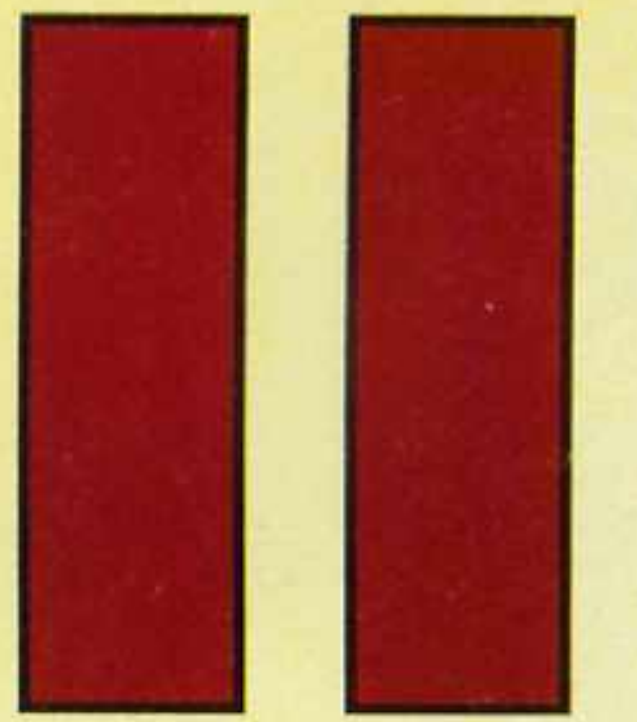
AMIGA

Sehr farbenfroh, ähnlich eher der PC- als der ST-Version; das Spiel ist im wesentlichen gleich, aber der Effekt eines Diagonalspasses scheint verbessert worden zu sein. Vielleicht hatte ich auch einfach Glück. Die Präsentation ist gut durchdacht und attraktiv, allerdings sind die Toneffekte nicht das Wahre. Beep, oder, wenn Sie ein TD erzielen, Beeep. Nur am Ende des Spiels bekommen Sie eine einfache Tonfolge zu hören.

JETZT IM HANDEL



GAZZA



Er ist kugelrund und heiter; Empire war das glücklichste Software-Haus der Welt, als es Paul Gascoigne unter Vertrag nehmen konnte, bevor er im In- und Ausland berühmt wurde.

Helden Gazza selbst. Also, eines dieser Bilder erscheint immer und immer wieder. Ich nehme an, es spart Speicherplatz, aber der Anblick einer Abbildung des kugeligen Maestros mitten im Blickfeld, auf dem er absolut vollgefressen aussieht, macht ein bißchen müde. Was ist also im Angebot? Natürlich können Sie ein Spiel im Alleingang spielen oder sich mit ein wenig Action vergnügen, die in der Art von Player Ma-

ein schlechtes dagegen kriecht nur herum.

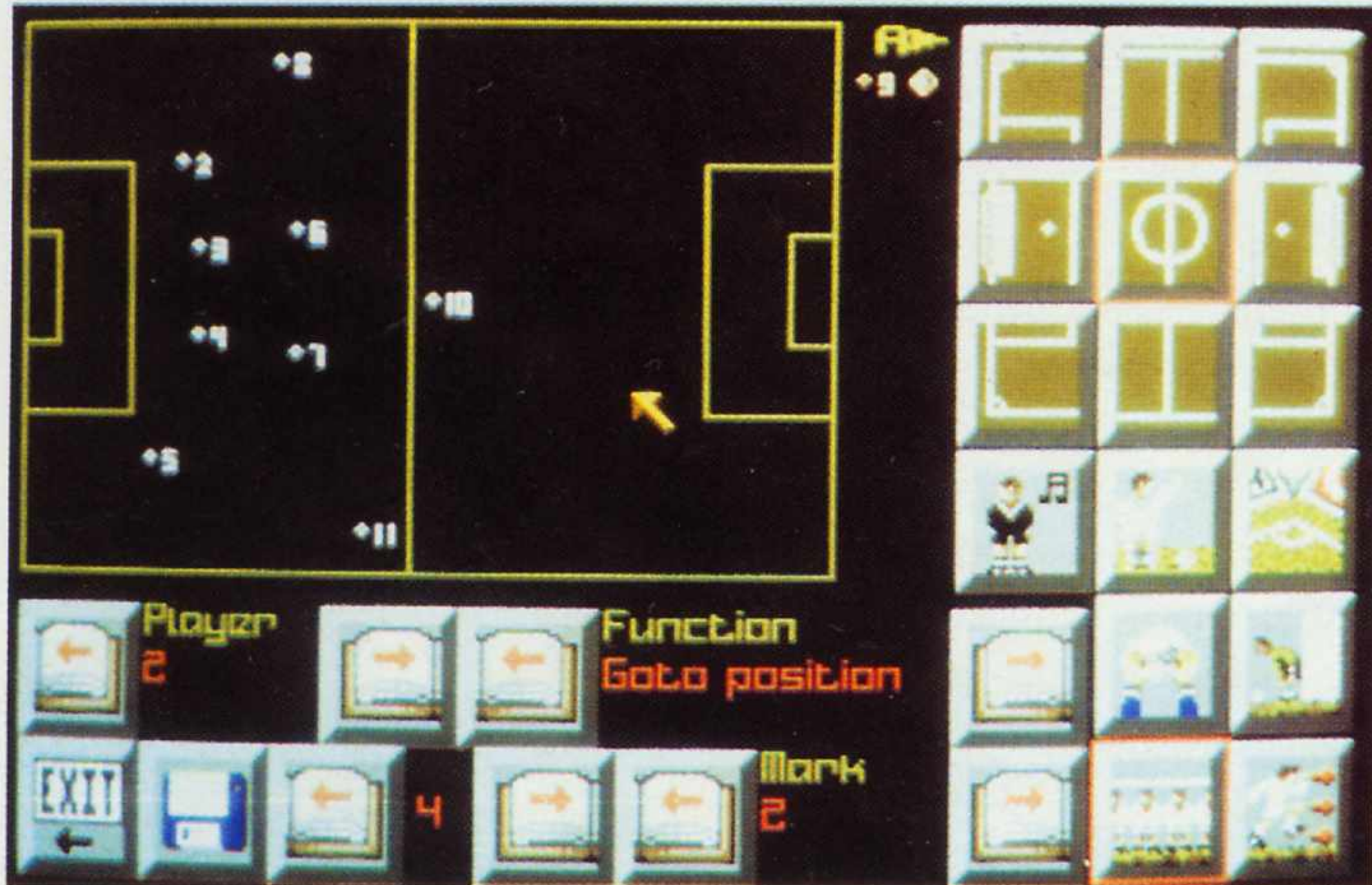
Du meine Güte, wenn Sie einfach reinspringen, können Sie sofort feststellen, wie lahm das Spiel läuft. Es rollt horizontal über den Monitor, aber für die drittklassige Grafik und den schwerfälligen Bildschirmlauf wird nur ein sehr kleiner Teil des eigentlichen Bildschirms genutzt.

Man hat zwar die Auswahl aus einer Vielzahl von Schüssen, aber wegen der zahlreichen Mängel im System läßt sich nie mit Sicherheit sagen, in welcher Joystick-Position man sie gerade ausführen kann. Mindestens die Hälfte der Zeit stimmen sie nicht mit der Anleitung überein. Die wiederum ist grauenhaft - das Schlimmste, was ich je im Zusammenhang mit einem Fußballspiel gesehen habe, insbesondere in einem mit Management- und Taktik-Funktionen.

Kommen wir wieder auf den Boden, zurück zur Grafik der

Spieler, die herumwackeln wie Krabben, die nach einer Murren treten. Es wäre reine Zeitverschwendung, direkt in den gegnerischen Strafraum zu rennen und auf den Torwart zu zielen. Tatsächlich müssen Sie in die Ecke der Box gehen und im Winkel angreifen. Fire-Taste gedrückt halten, um Kraft zuzulegen; sobald der Torhüter ins Blickfeld kommt, schießen Sie in die entgegengesetzte Ecke des Netzes. Dies ist bei weitem die beste Chance, einen Treffer zu erzielen; also gehen Sie immer so vor, und damit wird das Spiel reichlich stumpfsinnig und ereignislos. Der andere Grund dafür, daß dieser Ball mit erheblich höherer Wahrscheinlichkeit trifft, liegt darin, daß ein diagonalen Schuß wesentlich schneller abgeht als jeder andere. Meine ehrliche Meinung: dieses Spiel ist zwar schwach, aber brauchbar.

Zurück zum Management: Sie stoßen auf Mängel in Hülle und Fülle. So z.B. die Trainings-Option, die meldet "Sorry, Sie haben keine Zeit zum Training", wenn Sie eben in eine neue Woche eingestiegen sind und überhaupt noch nichts getan haben. Am tollsten ist es aber, wenn Sie einen Spieler herausnehmen wollen und "X" anklicken, um den Ablauf zu stoppen. Wenn Sie wieder zu



Nach dem Fußballspiel von Paul Gascoigne, das nicht weiter nennenswert ist, soll jetzt mit Gazza II der Rubel rollen - das ist nicht nur ein Computerspiel, sondern auch ein Gazza-Abzeichen, ein Gazza-Poster und eine Gazza-Anleitung, die in Japanisch abgefaßt ist. Gottseidank war nicht auch eine Flasche Gazza-Aftershave dabei, die er vor kurzem in der TV-Werbung angepriesen hat. Gerade für dieses Gazza-Spiel machte Empire gigantische Versprechungen; es war von unzähligen Features und Action in echter Arcade-Qualität die Rede. Nun, dachte ich mir, sie haben aus den Reklamationen über die erste Version gelernt. Gut - weiter im Spiel, und mit den zahllosen digitalisierten Bildern von unserem

nager verwaltet wird. Als einzelnes Spiel bietet es Ihnen die Auswahl aus einer Vielzahl von internationalen Mannschaften und ein paar englischen Teams, wie Liverpool, Spurs, Leeds, Newcastle usw. Das bedeutet: wenn Sie ein sehr gutes Team wählen, bewegt es sich langsam über den Boden,





Ihrer Spielerliste zurückkehren, enthält sie einen internationalen Verteidiger, der in die Mannschaft integriert werden kann, wo immer Sie es wünschen. Sie können ihn nicht verkaufen; wenn Sie versuchen, ihn in Bewegung zu setzen, verschwindet er, aber er erscheint wieder, wenn Sie diesen Vorgang wiederholen. Beim Spiel kann er den Ball in der Abwehr aufnehmen, an allen anderen Personen auf dem Rasen vorbeirennen und ein Tor schießen. Wenn der Spieler wenigstens Gascoigne hieße, wäre die Sache wenigstens noch ein bißchen witzig. Nichts dergleichen.

Es gibt Ikonen für Manager, Trainer und Betreuer; jede bietet ein paar Möglichkeiten. Leider arbeitet das System auf der Basis von Bildsymbolen; einige Features sind dabei völlig deplaziert. Ein paar - insbesondere so weit sie die Darstellung des Teams betreffen - wer-

den wiederholt und ein paar funktionieren überhaupt nicht. Ein Taktik-Editor ist vorhanden (natürlich schamlos von Player Manager kopiert), aber man muß damit herumspielen, um herauszufinden, was wozu gut ist, da die sogenannten Anweisungen praktisch nutzlos sind.

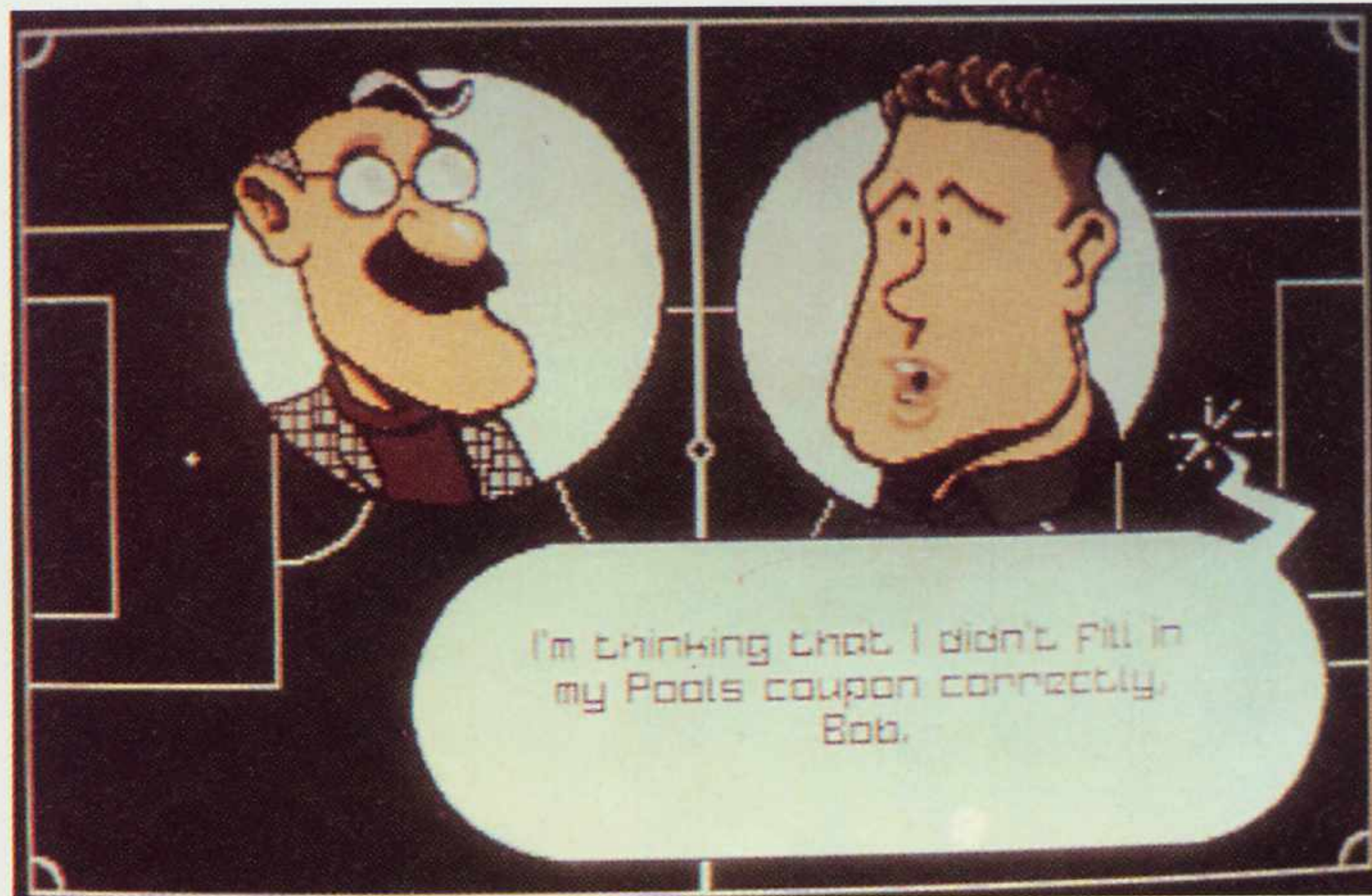
Wenigstens können Sie zusehen, wie Ihr Team sich auf einer Liga-Tabelle hocharbeitet; Sie können einen Spieler loswerden, wenn Sie ihn auf die "Umsteiger"-



Liste setzen; außerdem können Sie die Qualität Ihrer Mannschaft verbessern, wenn Sie lange genug Geduld aufbringen, mit ihr zu spielen. Ehrlich - wenn Sie Interesse an derartigen Spielen haben, sollten

Sie Player Manager kaufen, da darin alles enthalten ist, was Gazza II bieten kann - aber unvergleichlich besser.

Duncan Evans



AMIGA

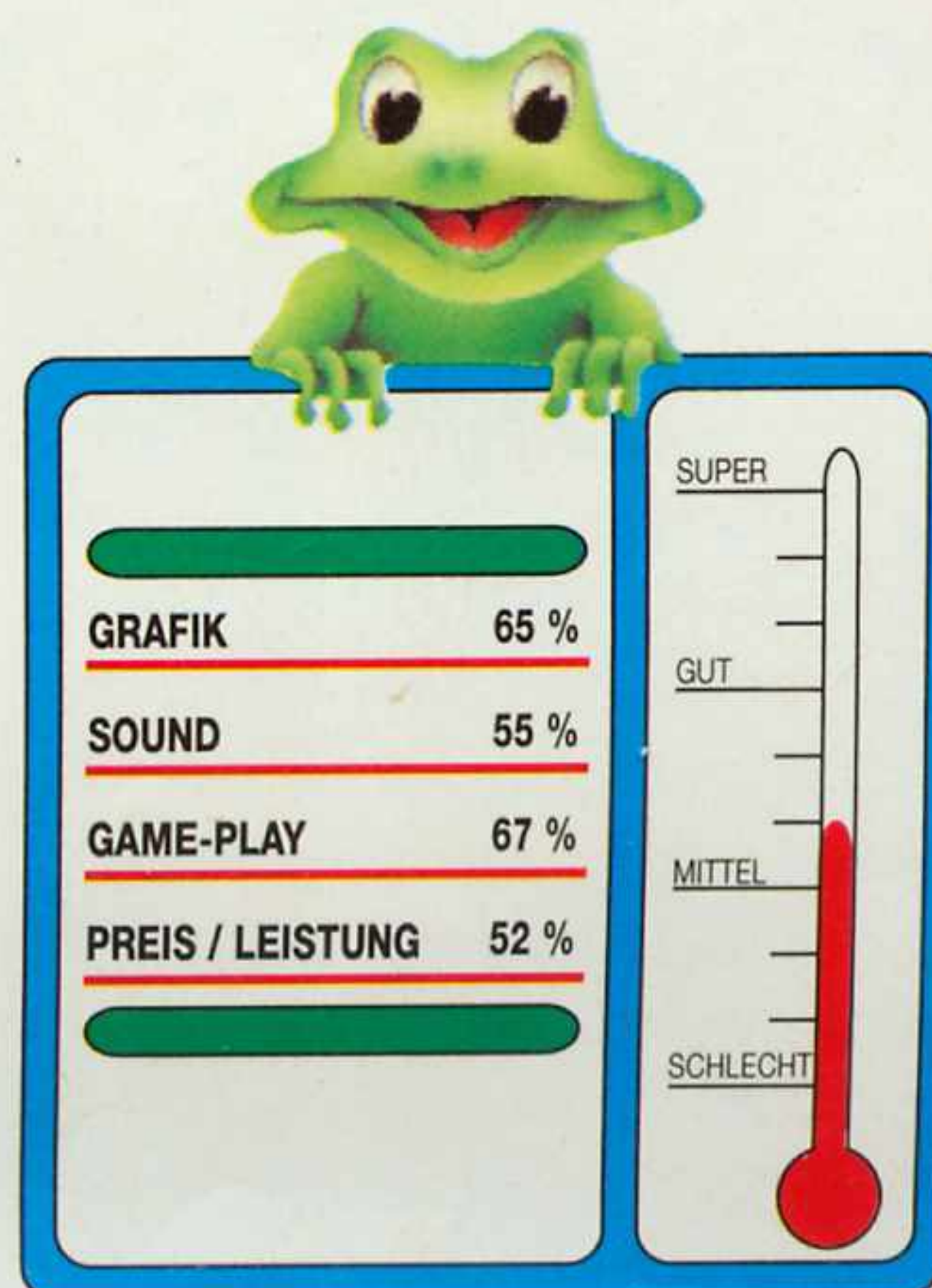
Die Grafik innerhalb des Spielfeldes ist schlecht, die Effekte dürftig, der Bildschirmlauf schwerfällig, der Spielverlauf zeigt Schwächen und die Action ist nervtötend. Die Management-Sektion ist eine echte Katastrophe, unzureichend organisiert, nicht durchdacht, voller Mängel und enthält zwar im Grunde jede Menge Ideen (weitgehend von PM abgekupfert), die aber nicht zufriedenstellend implementiert sind.

JETZT IM HANDEL

C64

Die Grafik der Spieler ist noch schlechter und noch langsamer als bei der Amiga-Version. Man kann das Match kaum als Spiel bezeichnen, da es so langsam und schwerfällig über die Bühne geht. Die Management-Sektion ist zwar schwach, aber auf jeden Fall logischer, weniger fehlerträchtig und etwas verständlicher.

JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS



Ob es Sie nun interessiert oder nicht - ich will Ihnen jetzt erzählen, was es mit dem witzigsten Angebot, das Virgin bisher in diesem Jahr herausgebracht hat, auf sich hat. Die meisten meiner Lieblingsfiguren aus der Zeitschrift treten

Wenn auch manche Figuren nicht Stars in ihrem eigenen Spiel sind, so haben sie doch die Eigenschaft, wie verrückte Tupfer auf dem Bildschirm aufzutauchen (Wow!). Trotzdem war es für mich ein bißchen enttäuschend, daß meine beiden Lieblingsaußenseiter, der verzogene kleine Bastard und der wilde linke Typ nirgends zu sehen waren. Man kann halt nicht alles haben, obwohl der Aufbau des Spiels sehr eindrucksvoll ist. So wie die Geächteten über den Bildschirm stürmen und man sie doch sofort erkennen kann, hat Virgin nichts dem Zufall überlassen; den Figuren kommen Sprechblasen wie im wirklichen Cartoon mit einem Geschwafel aus dem Mund, welches genau zu ihren Charakteren paßt. Wenn zum Beispiel die Kommentare am Anfang des Rennens starten, sagt Ro-

ger Mellie, daß er weg ist, "um Schiffen zu gehen". An dem Rennen nehmen Biffa Bacon, Buster Gonad und Johnny Fartpants teil. Das Rennen geht über fünf Örtlichkeiten, von einer Baustelle zu einem Strand und über die Straßen. Man kann auswählen, welche Figur man sein will und Biffa darf seinem Lieblingszeitvertreib nachgehen - den Leuten Dummheiten nachzuschleudern und die Biergläser aufzufangen, die ihm zugerutscht werden. Die aufsteigenden Sprechblasen und die Spielniveaus, die nach den Charakteren der Personen geformt sind, die sie als Vehikel für ihre Streiche benutzen, sind nur ein Teil des gut durchdachten Spielkonzepts. Der Bildschirm ist ebenfalls gut mit Spielkommentaren auf der rechten unteren Seite des Bildes ausgestattet, welches sich im Verlauf des Spiels bewegt.

Der eigentliche Comic ist berühmt für seine witzigen Cartoons, "Charaktere" und Werbeanzeigen. Die Programmierer haben dem Spiel noch mehr Realismus hinzugefügt, indem zwischen den Spielen noch Schnäppchenangebote wie "Top Tips" erscheinen. Das Spiel scrollt sehr schön von links nach rechts; noch beeindruckender ist jedoch die Qualität der Grafiken. Sie sind nicht nur geistreich, lustig und mit vielen Farbtupfern sowie klar gezeichneten und gut proportionierten Figuren versehen, sondern es wurde auch den Details große Aufmerksamkeit geschenkt. Viz-ähnliche Graffiti an den Wänden ist nur eines von vielen Beispielen für diesen Gesichtspunkt des Spiels. Dies ist ein Spiel, welches Sie nach einem harten Tag wieder aufheitern kann, und da die Betonung auf Spaß liegt, ist es auch leicht genug, über die verschiedenen Stufen weiterzukommen. Es gibt nur eine Gefahr: daß die Cartoon-Grafiken so gut und die von den Stars des Spiels gemachten Sprüche so treffend sind, daß Sie sich zu sehr hineinsteigern und dabei vergessen, daß es sich in Wirklichkeit um ein Spiel handelt, bei dem es um Punkte geht.

Kerry Culbert



auf, wie beispielsweise Roger Mellie (der extrem harte Typ in den Geschichten), Johnny Fartpants, Buster Gonad und seine unglaublich großen Gonaden und Biffa Bacon. Man kann mit diesen Figuren verschiedene Spiele machen und dann gibt es ein Rennen, bei dem Roger Mellie (wenigstens beinahe) der Gastgeber ist.



AMIGA

Gute und geistreiche Cartoon-Grafik, wobei zur Erzielung dieser Wirkung ein breite Farbpalette eingesetzt wird. Denken Sie daran, ständig eine Sonnenbrille zu tragen. Die Musik ist laut, aber angenehm, und paßt gut zu den jeweiligen Spielsituationen. Auch die Steuerung ist in Ordnung und sorgt zusammen mit einem gleichmäßigen Scrollen der Bilder für eine gute Spielbarkeit.

JETZT IM HANDEL

ST

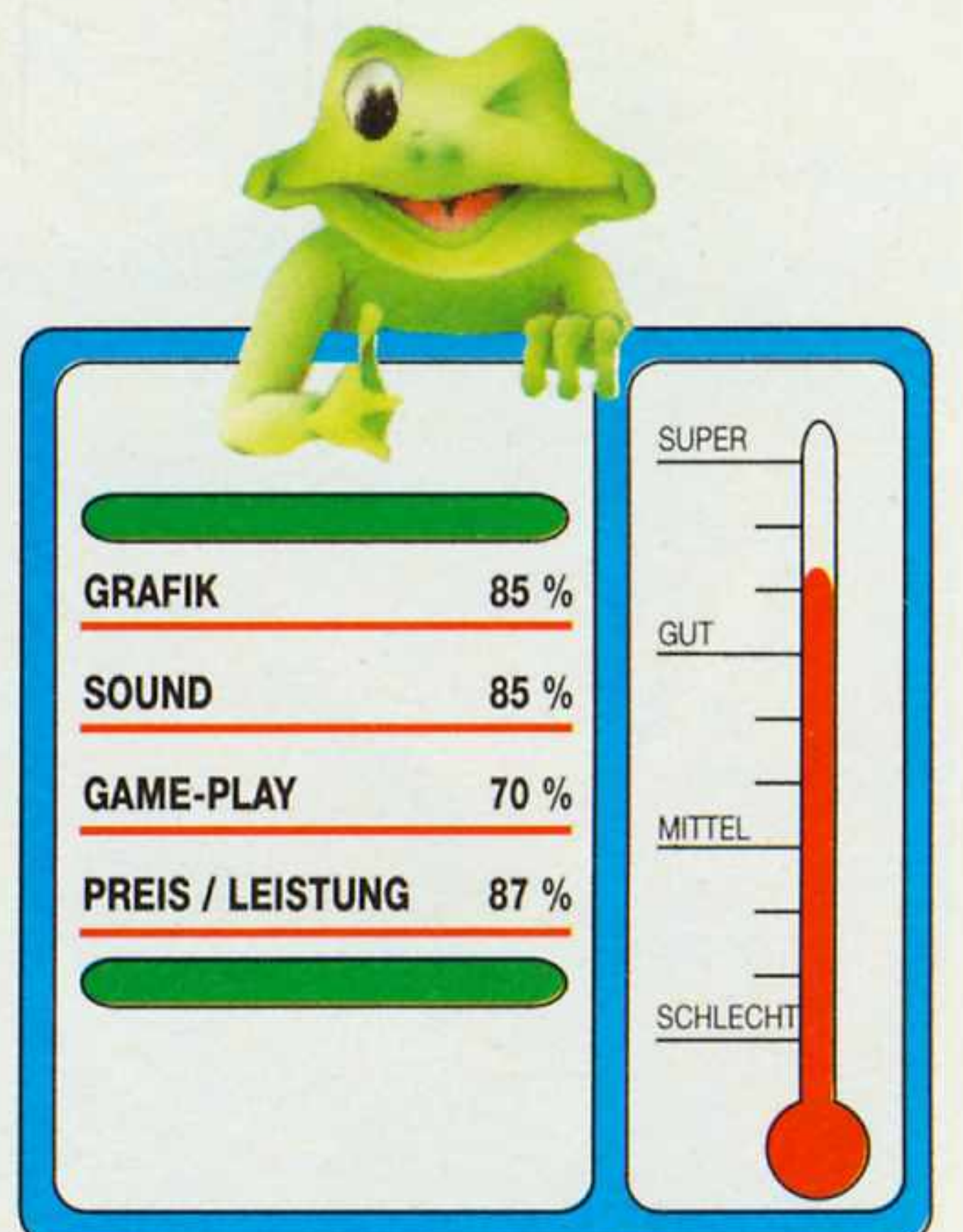
Grafiken noch gut, aber nicht so klar definiert. Die Musik ist leider ein bißchen schrill. Das Rollen der Bilder ist auch nicht so gut, trotzdem ist diese Version noch kaufwürdig, wenn Sie keinen AMIGA besitzen.

80% JETZT IM HANDEL

C64

Die Nachbildung der Figuren ist vom Anblick her gesehen außerordentlich gut. Keine primitive Grafik, die immer noch bei den meisten Spielen in dieser Version läuft, sondern eine geistreiche und sehr farbrige Grafik. Das Scrollen des Bildschirminhalts erfolgt sehr gleichmäßig, wesentlich besser, als bei den beiden anderen Versionen.

JETZT IM HANDEL



Rise of the Dragon



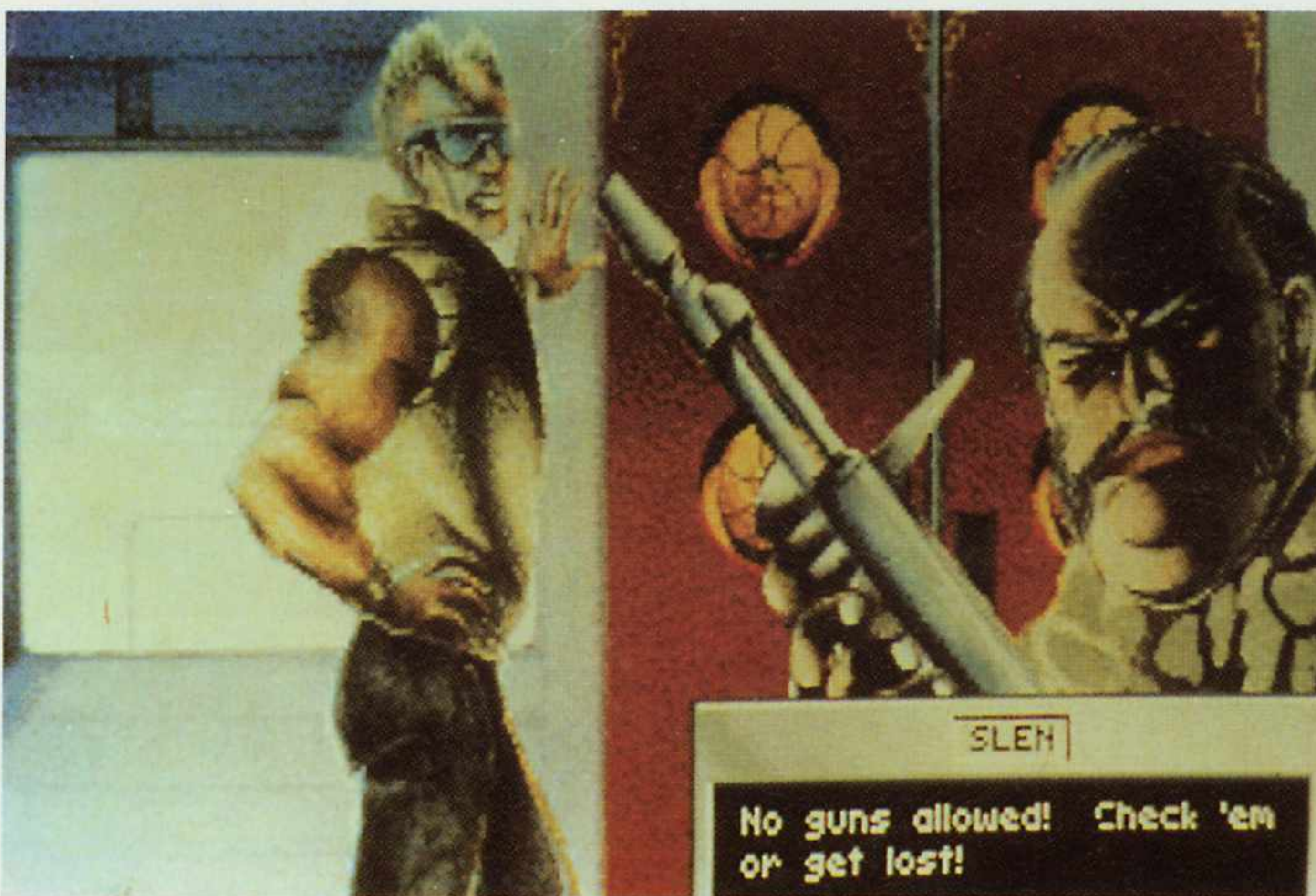
Kämpfen Sie in diesem Dialog-Adventure-Spiel, Marke Sierra, gegen die furchteinflößende Rückkehr des Bösen aus dem alten persischen Kaiserreich in die Straßen des Amerika des Jahres 2038.

Dragon spielt in düsterer Zukunft, ähnlich wie "Batman" und "Bladerunner", jedoch mit einem Touch ins Okkulte. Bewaffnet nur mit Ihrem treuen Begleiter, Ihrer Pistole - vorausgesetzt, Sie finden das verdammte Ding - müssen Sie den Mörder der Tochter des Bürgermeisters festnehmen und nebenbei die Welt vor der sicheren Zerstörung (was, schon wieder!) aus den Händen (oder Klauen) eines bösen Drachen retten.

Das ganze Spiel läuft auf einem interaktiven Bildschirm nach dem "Point-and-Click"-System. Alle Befehle werden dadurch eingegeben, daß man mit der Maus auf die entsprechende Ikone zeigt, sofern Sie nicht den Joystick oder das Keyboard bevorzugen. Der Cursor zeigt das Ergebnis des Anklickens dadurch an, daß er seine Form wechselt. So erscheint über den Personen eine Sprechblase (oder das Symbol einer Knarre, falls Sie gerade ein Schießisen in der Hand ha-

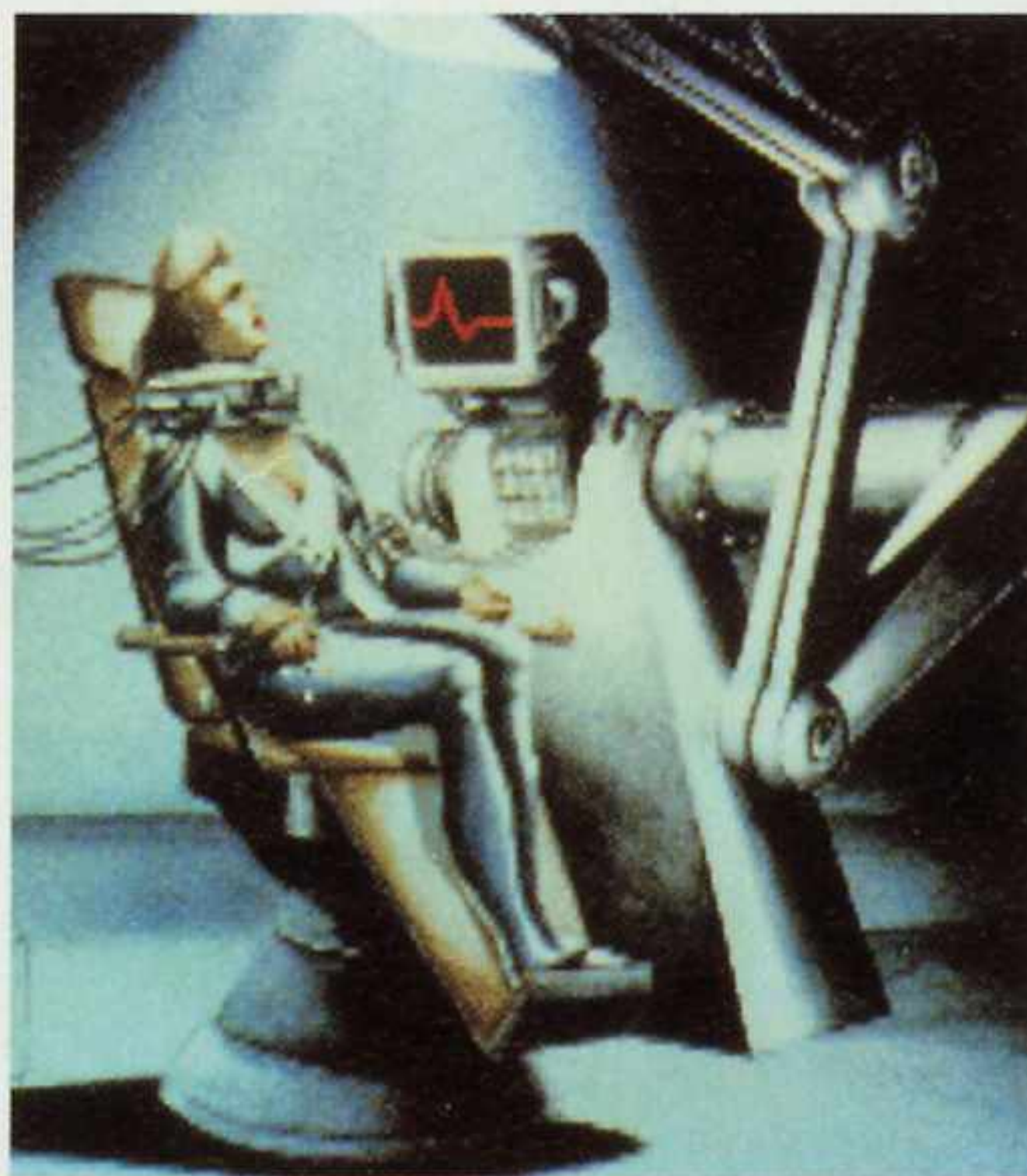
ben), ein Pfeil über Gegenständen, die aufgenommen werden müssen, und der Ausstieg aus einer Szene wird durch ein "Exit"-Symbol angezeigt.

Die Grafik ist stark und farbenfroh, da aber die VGA-Version nur für High Density verfügbar ist, ist die Auflösung zu niedrig. Es gibt keine Hinweise darauf, welche Bildsymbole eine Ikone sind. Die einzige Möglichkeit, dies herauszufinden, besteht darin, daß man den Cursor über den Bildschirm bewegt und ihn beobachtet. Dies



würde besser funktionieren, wenn die Ikonenerkennung zügiger abläufe; eine Verzögerung in der Größenordnung von einer Sekunde klingt zwar nach einer Bagatelle, kann sich aber verheerend auswirken. Die Tricks sind auf Hintergrundeffekte beschränkt, außer in den Arcade-Sequenzen, sie laufen relativ elegant; dies ist aber fast belanglos. Die Arcade-Sequenzen kann man am besten als "brauchbar" wiedergeben; das Ansprechverhalten könnte besser sein und die Effekte laufen ein wenig unge-

lenk. Alle Figuren stehen in einer vorgegebenen Beziehung zu William "Blade" Hunter (das sind Sie), und die Dialoge sind durch diese Beziehung vorge-



geben. Die Actions beeinflussen aber die Einstellung zu den anderen Figuren und an verschiedenen wichtigen Punkten innerhalb der Gesprächsführung stehen mehrere Antworten zur Verfügung. Wahrscheinlich ist die erste Figur, mit der Sie ins Gespräch kommen, ein Faulpelz, der Ihnen begeistert erzählt, daß er Bahamut gesehen hat; dies ist interessant, da Bahamut der (relativ) gute Drache im persischen Pantheon ist, nur - wieviele Drachen sind dort eigentlich unterwegs??

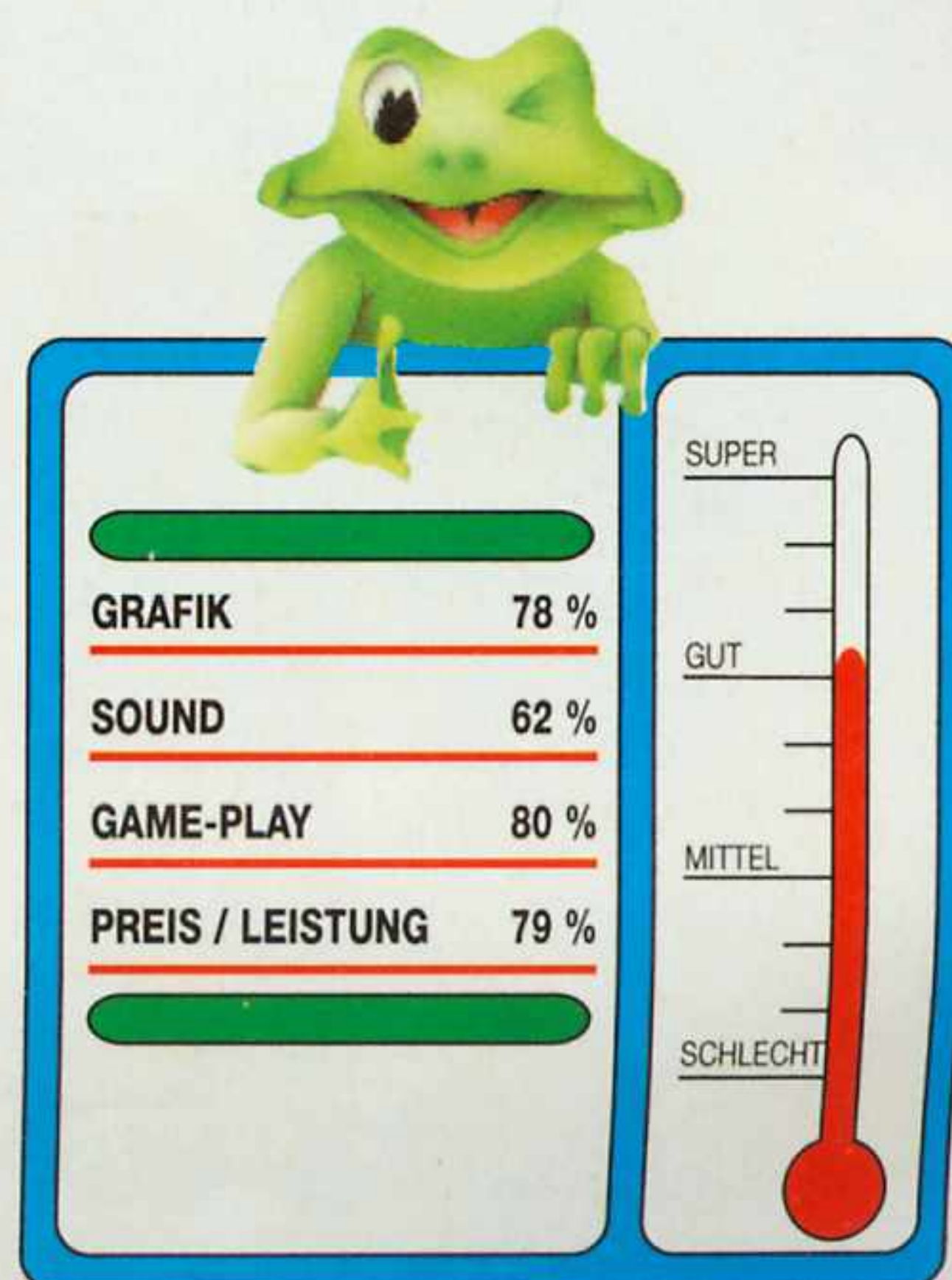
Der erste Schritt in diesem Spiel besteht darin, ein paar Kleidungsstücke anzuziehen. Nicht nur, daß es zu kalt ist, um im Adams- (oder Eva-) Kostüm herumzulaufen; nein, es ist auch verboten. Sie müssen ebenfalls von Zeit zu Zeit unter die Dusche, und das Schlafen ist ein absolutes Muß. Realistisch, oder? Aber das Spiel hat auch eine Menge Power; es fließen Ströme von Blut (oft auch Ihres) und Gewalt ist an der Tagesordnung.

Mark Ulyatt

PC

Dies ist ein brauchbares Adventure-Spiel. Die Grafik (wenn auch EGA, da das Gerät des Rezensenten Low-Density-Laufwerke hat) ist farbig und einige Tricksequenzen recht nett. Der Sound ist auf die üblichen PC-Pieptöne beschränkt. Die Steuerung ist zweckmäßig, aber die Ikonenerkennung lief auf dem 8MHz-"Test"-PC sehr langsam, ebenso der Szenenwechsel. Das konnte auch durch Verwendung einer anderen Grafikversion nicht behoben werden, da das Programm bereits im EGA-Modus lief.

JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS



Vor zwei Jahren fand sich Speedball auf allen Titelseiten, weil es einmalige Supergrafik in Verbindung mit atemberaubender Spannung und knochenplitternder Gewalt präsentierte. Sportler, denen die Zukunft gehört, stahlgepanzerte geballte Fäuste, die dem Feind den Rachen hinunterfahren, und das alles auf einem vertikal rollenden Spielfeld mit Toren und jeder Menge Power-ups.

Es war sensationell und verschaffte dem Namen Bitmap Bros. erst wirkliche Geltung. Zwei Jahre später hat sich manches geändert; zwar sind die Bros. nach wie vor am Spieldesign beteiligt, aber die Programmierung liegt nun in anderen Händen. Das Spielfeld ist länger, es gibt mehr Spieler, mehr Möglichkeiten, Punkte zu sammeln, zahlreiche Bewertungsattribute für alle Mitglieder eines Teams und mehr Gewalt. Dieser letzte Aspekt mag

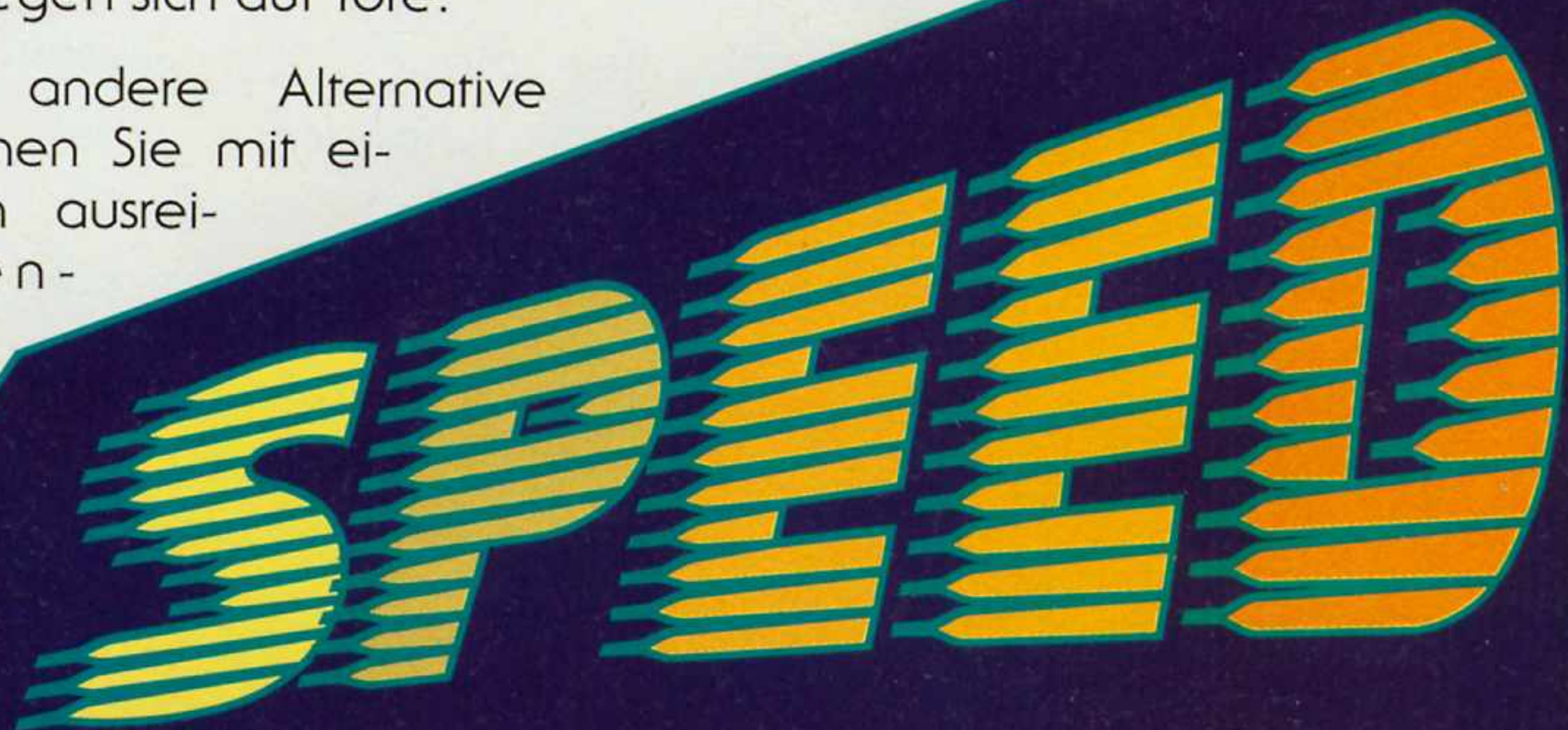
dert Sie und Ihr Team, Brutal Deluxe, in die zweite Abteilung der Speedball-Liga, wobei jeweils die beiden Top-Teams befördert werden. Eigenartigerweise gibt es in dieser Abteilung zwei besonders gute Seiten, und da Ihr Team mit schlechten Ergebnissen einsteigt, liegen die Chancen bei den beiden Teams, die zuerst befördert wurden. Ihre Spieler werden eingestuft nach Aggressivität (je aggressiver sie sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sie durchgehen und gegnerische Spieler - dazu zählt auch Ihr Torhüter - brutal behandeln), nach Angriff (entscheidet über Ihren Erfolg, wenn Sie versuchen, einem Gegner den Ball abzunehmen), nach Verteidigung (umgekehrt; d.h. wie schwer ist es, Ihnen einen Ball abzunehmen?), Geschwindigkeit (bezieht sich auf Rutschpartien und Sprunglänge ebenso wie auf das Tempo), Wurf (wenn Sie mit dem Rücken zum eigenen Tor stehen, möchten Sie den Ball möglichst weit werfen können), Power (damit können Sie gegnerischen Spielern schwerere Verletzungen zufügen), Ausdauer (je weniger Sie davon haben, umso langsamer rennen Sie und umso schwächer wird der Wurfarm; wenn Sie Ihre Ausdauer ganz verlieren, bedeutet dies einen Einsatz für die Robodoc-Sanitäter), und Intelligenz (das schlauere Team reagiert schneller, bewegt sich in überlegtere Angriffspositionen und nutzt Angrif-



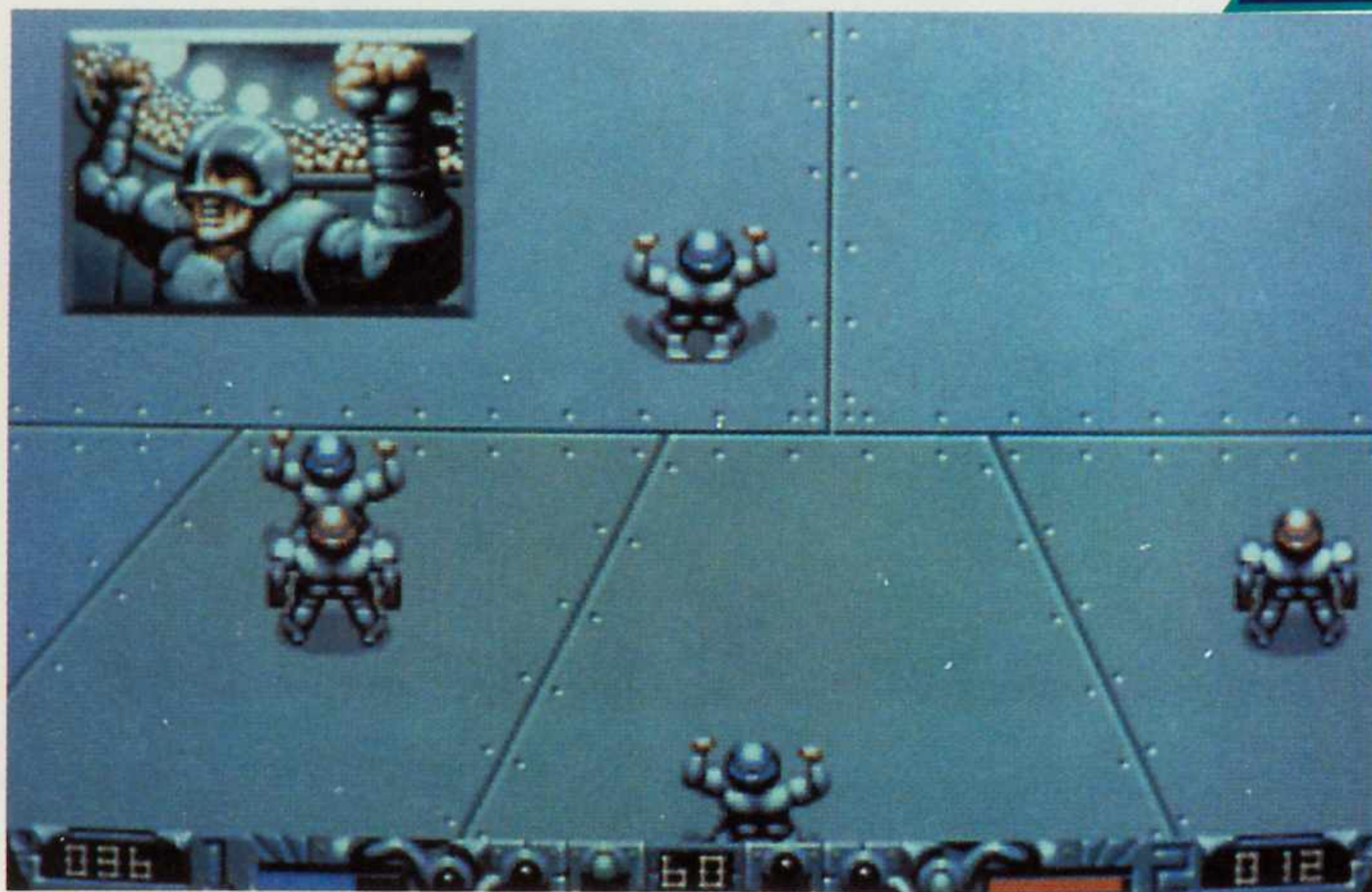
Option erreichen Sie, daß alle nach und nach stärker werden, aber dies sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Wenn Sie gegen starke Teams antreten müssen, kann es sinnvoller sein, die Verteidigung zu verbessern und auf ein straffes Spiel hinzuarbeiten, oder auch die Leistung des Mittelfeldes zu erhöhen und es als Pufferzone zu verwenden. Oder Sie stecken alle Kraft in Ihre Frontspieler und verlegen sich auf Tore.

Als andere Alternative können Sie mit einem ausreichenden

nem Freundschafts-, Benefiz-, oder Auswahlspiel teilnehmen (das könnte aber wesentlich besser gestaltet werden, so daß Sie die anderen Ergebnisse sehen können), oder in der Liga spielen, wo die Action erst richtig anläuft. Also gehen Sie in die Liga, mindestens in Abteilung zwei, und dann geht's los. Zunächst hören Sie zum Warmlaufen eine



SPIELETESTS



zwar ein paar besonders zart besaitete Typen aufregen, aber genau das war die Absicht dabei. Tatsächlich können Sie Punkte sammeln, wenn Sie einen Spieler so zu Brei verarbeiten, daß die Robodoc-Sanis anrücken und ihn auf einer Trage abtransportieren müssen.

Um zu den Ursprüngen zurückzukehren: Speedball 2 schleu-

fe mit dem Ball besser aus).

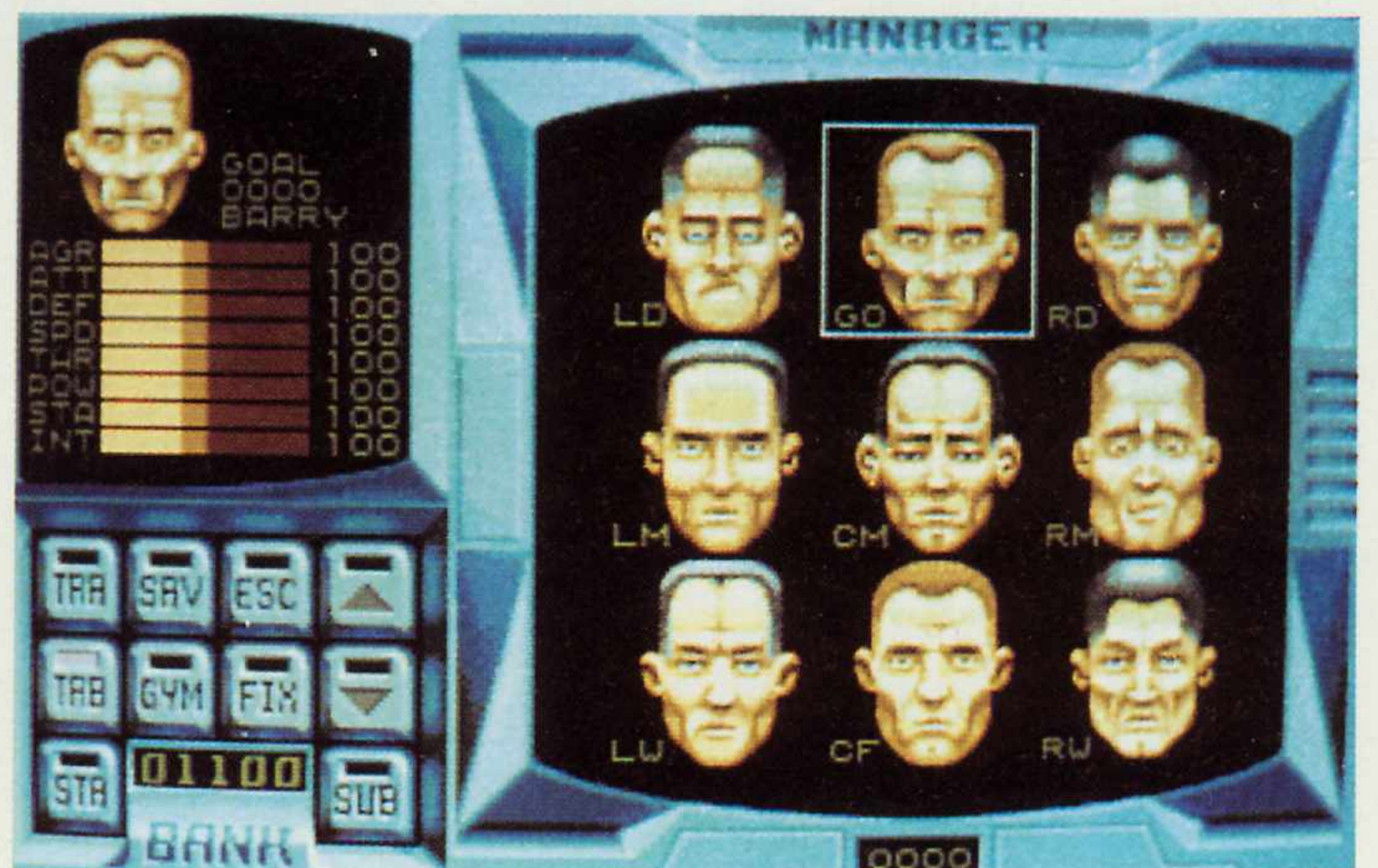
In der Turnhalle können Sie Ihre Spieler zusätzlich ausstatten, um diese Attribute zu verbessern, aber nur, solange das Geld reicht. Und davon haben Sie zu Anfang nicht eben viel. Nun können Sie einzelne Spieler aufpeppen, einzelne Sektionen (Mittelfeld oder Angriff) oder auch die ganze Mannschaft trainieren. Mit dieser

den Bankguthaben einen vorhandenen Spieler rauszuwerfen und einen Star kaufen. Leider ist das recht kostspielig und wenn Sie für das übrige Team eine Menge ausgegeben haben, wird es lange dauern, bis Sie einen kaufen können.

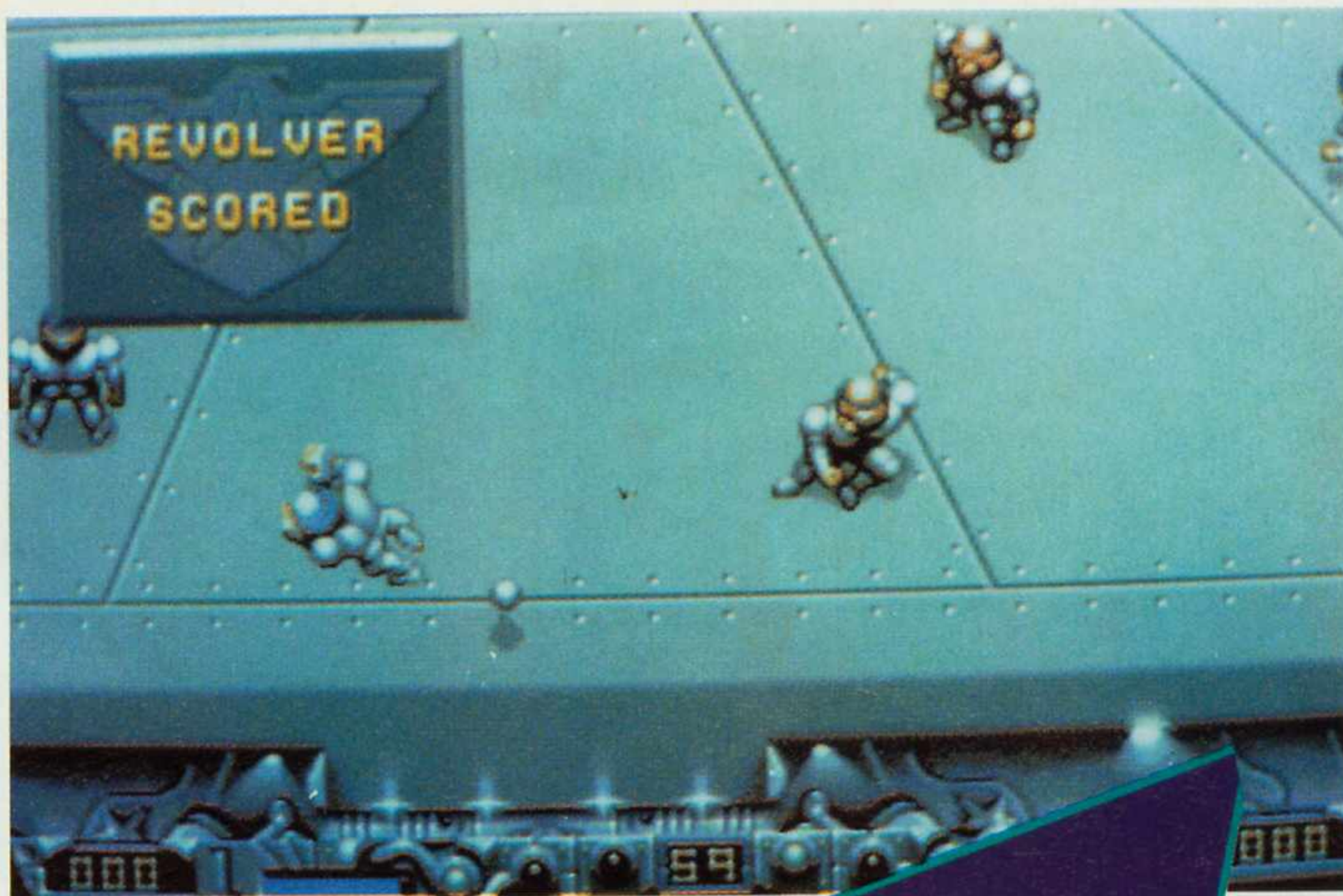
Sie können wahlweise an ei-

tonspur mit einem kreissägenartigen Sound und nach Erledigung der Formalitäten schwärmen die Spieler aus auf den grauen, flachreliefartigen Rassen, wo der Kampf entbrennt.

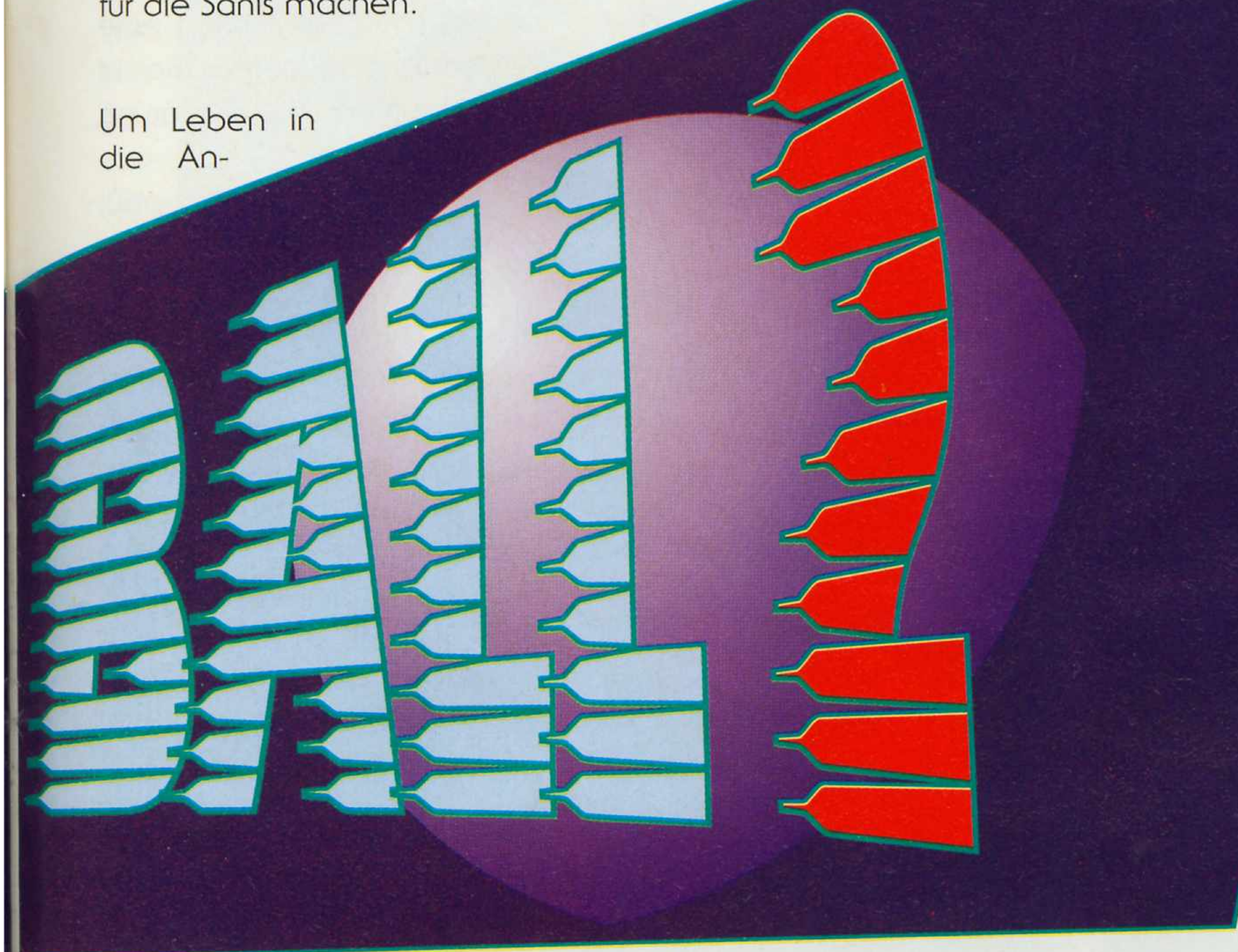
Es ist wesentlich schwieriger als zuvor, Punkte zu machen, da Sie gewinnen können, ohne



ein einziges Tor geschossen zu haben, selbst wenn das gegnerische Team Tore verzeichnet. Alles steht und fällt mit den Punkten. Ein Tor bringt Ihnen 10 Punkte ein (unterschiedlicher Torstand trennt Teams, die auf derselben Ligatabelle stehen), während ein Treffer eines "Bounce dome" Ihnen zwei Punkte einbringt, weitere zwei, wenn Sie beim Spielen einen der fünf Sterne an der rechten Seitenwand treffen, einen Bonus von 10 Punkten, wenn Sie alle fünf zum Leuchten bringen (der Gegner kann die Lichter ausschalten, was Ihnen jeweils 2 Punkte kostet) und weitere 10 erhalten Sie, wenn Sie einen gegnerischen Spieler reif für die Sanis machen.



Um Leben in die An-

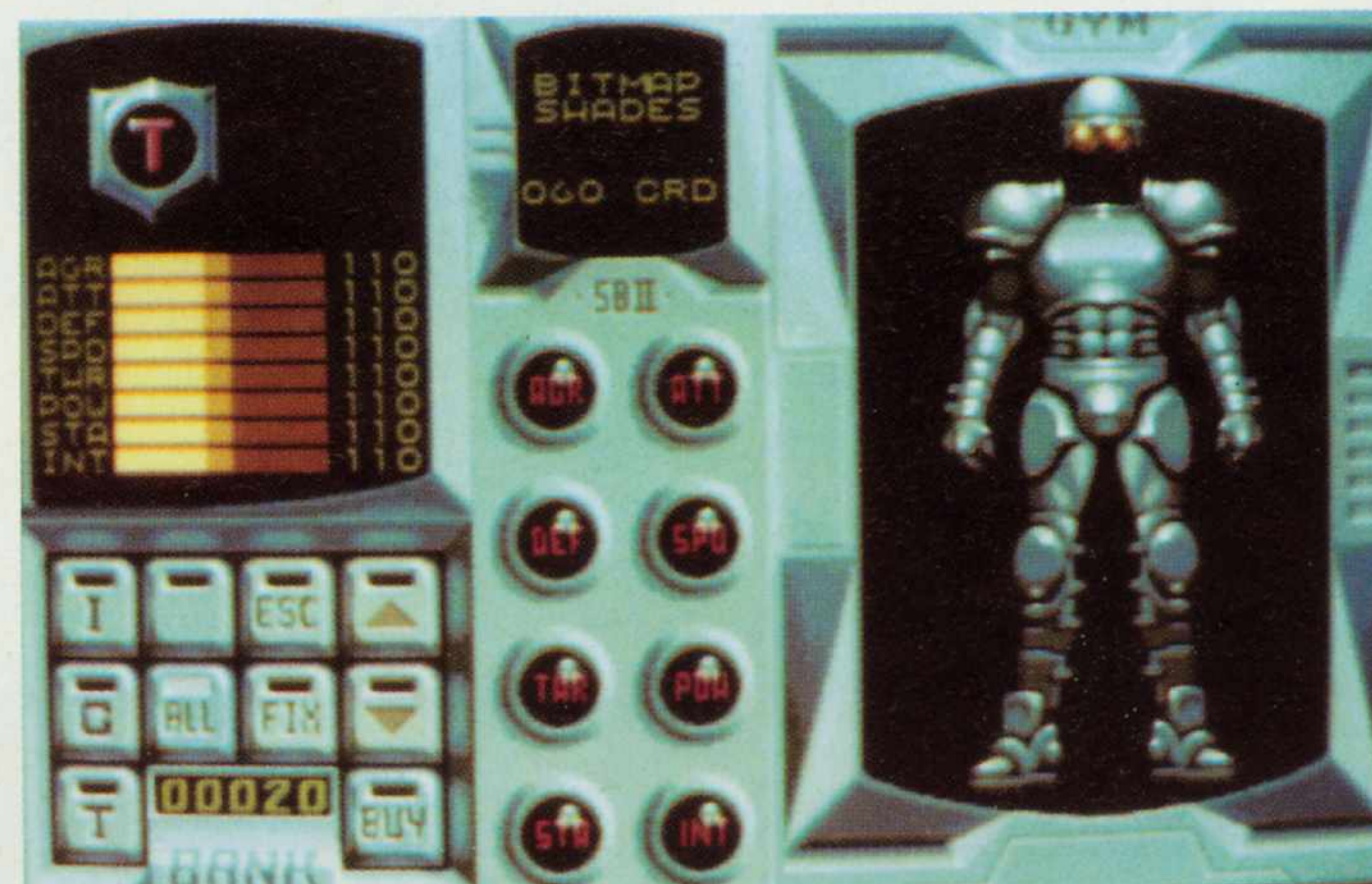


gelegenheit zu bringen, gibt es auf beiden Rasenseiten "Loop Ramps" für doppelte Punkteleistung. Wenn Sie den Ball die Rampe hochschießen, bis ein Licht aufleuchtet, erhalten Sie einen Punktebonus von 50 % (der bisher erreichte Punktestand wird um 50 % erhöht), und nochmals um 100 % (der Punktestand wird verdoppelt). Der Gegner hat dieselbe Möglichkeit; falls für Sie der 100 %-Bonus aktuell ist, während der Gegner die Rampe trifft, verringert er sich auf 50 % und dann auf 0 %, bevor der Gegner ihn in seiner Richtung bewegen kann.

Gerade in straffen Spielen muß man wissen, welcher Punkte-Multiplikator aktiv ist; wenn man gegen Spielende die richtige Taktik wählt, kann man einen knappen Sieg erringen. Ein bemerkenswerter Sieg meines Teams lag einmal bei 7 : 6, als das andere Team trotz seines Multiplikators von 100 %

außen vor bleiben mußte. Noch ein einziger Treffer auf einen "Bounce dome", und wir wären in der Pfeife geraucht worden.

Das aktuelle Spielfeld wird vertikal und seitlich gerollt, wobei vor allem der ST nicht allzu gut geeignet ist. Das Scrolling ist tatsächlich ein bißchen ungenau, wo doch ein schnelles und gleichmäßiges Scrolling



viel schöner wäre. Bei der Amiga-Version wird die etwas aufwendigere Hardware besser ausgenutzt, indem sie mit dem 32-Farben-Bildschirm arbeitet.

Von den Spielern bekommen Sie in diesem Spiel mehr zu sehen als im Original; es gibt mehr Symbole für die Zuweisung von Attributen (ebenso wie "Einfrieren" und "Joystick zurück"),

und alles läuft schneller und wirkungsvoller ab. Wenn Sie wissen, was Sie tun und wenn Sie mit einem besseren Team als Ihrem eigenen spielen, steigt die Spannung und nimmt die Aufregung zu. Gerade dabei wirkt Speedball 2 so richtig lebensnah.

Der Aspekt der Teamverbesserung wurde dazu eingeführt,

rung wurde dazu eingeführt, daß strategisches Denken und ein Schlachtplan sich bei einem künftigen Zusammenstoß auszahlen, und so eine ansonsten langweilige Übung in einen interessanten Nebeneffekt verwandeln und zwischen den Drei-Minuten-Kämpfen eine Atempause gewährleisten.

Mit Speedball 2 wurde die spieltechnische Seite des Originals zwar nur bis zu einem gewissen Grad verbessert, aber es trifft an allen wichtigen Stellen den Nagel auf den Kopf. Wenn Sie also einen futuristischen All-Action-Schläger-Schlachtenbummler-Wahnsinn suchen, sollten Sie diese verdammte heiße Supernummer wählen.

Duncan Evans

ST
Zwar nur 16 Farben für ST-Fans, aber die kommen äußerst wirkungsvoll heraus, und wenn das Scrolling auch ein bißchen eckig ist, was solls - Sie haben ohnehin keine Zeit, um darauf zu achten. Die Toneffekte sind okay, erreichen jedoch nicht Amiga-Qualität. Trotzdem eine ganz heiße Sache.

90 % JETZT IM HANDEL

AMIGA
Ehrlich gesagt, so ein großer Unterschied ist es nicht, statt 16 Farben nun 32 zu haben. Das Scrolling läuft allerdings ganz gut und einzelne Effekte und Stimmen kommen recht gut an (daß jemand nach Eiskrem ruft, als ein Spieler auf der Trage abtransportiert wird, wirkt witzig). Bei aller Zufriedenheit, die ein Ligaspiel bieten kann, sollten Sie sich doch einen Kumpel suchen und spielen, bis Ihnen die Hände abfallen.

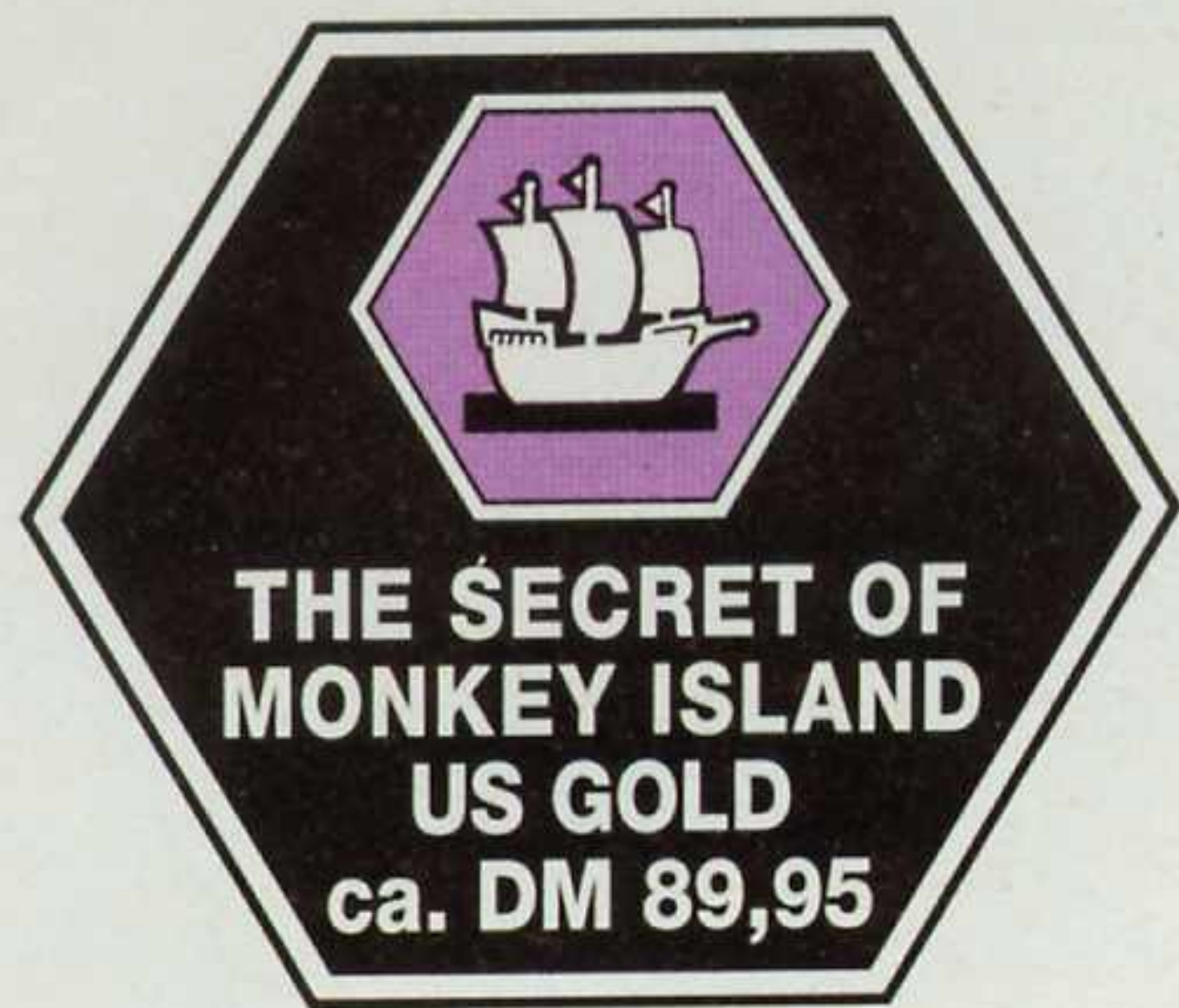
JETZT IM HANDEL

SUPER HIT

GRAFIK	85 %
SOUND	90 %
GAME-PLAY	87 %
PREIS / LEISTUNG	95 %

TEMPERATURE GAUGE: SUPER, GUT, MITTEL, SCHLECHT

SPIELETESTS



The Secret

Nehmen Sie ein paar Bananen mit und machen Sie sich bereit, bei US Gold die Welt der Piraten, Geheimnisse und unterirdischen Gefahren zu erforschen.

Wenn Sie es sich zutrauen, sich mit dem Namen Guybrush Threepwood einzulassen, können Sie es sicher mit acht Disketten und drei gruseligen Prüfungen (Swordplay, Thievery

der zum Haus des Governors führt, hat z.B. scharfe Kanten; das kann tödlich sein, wenn man ein paar Grog zuviel intus hat. Wenn Sie mich fragen, ist dies auch der Grund, weshalb Guy meistens zu Fuß geht. Wenn Guy in der Stadt Melee

zu lesen, und in den Straßen von Melee gibt es viele interessante Typen, die zwar keine Anhaltspunkte dafür bieten, wie Guy sein Abenteuer bewältigen kann, aber sehr farbenprächtig sind.

Da gibt es Le Chuck, der sich in die Tochter des Governors verguckt und dafür mit dem Leben bezahlt hat, und jetzt das Meer um Monkey Island heim sucht, wo die Prüfung "Treasure Hunting" absolviert werden muß.

Bemerkenswert ist ebenfalls der alte Mann in der Waffenhändlerhandlung, der die Rolle von Mr. Grumpy in jedem beliebigen Mr.Men-Buch übernehmen könnte, oder auch von

sie sich in der Regel flüssig bewegen (nun, sie trinken eine Menge Grog in Melee; dies ist wahrscheinlich die Erklärung dafür).

Die Bildschirmgestaltung paßt wirklich gut zu den Steuerungsmethoden.

Das Trickfenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein, wo auch die Action abläuft. Die Dialoge zwischen den Figuren erscheinen in diesem Bereich, unter dem direkt die Textzeile läuft, so daß Sie nie um Worte verlegen sind, solange Sie daran denken, Ihren Mauszeiger oder Cursor an die richtige Stelle zu bringen. Ihr Inventar befindet sich rechts von den Wörtern; Sie können Gegenstände



und Treasure Hunting) auf Monkey Island aufnehmen. Alle diese verbrecherischen Handlungen werden mit bestmöglichem Geschmack ausgeführt und in diesem Spiel zahlen sich Verbrechen sicher aus.

Die Belohnung ist unschätzbar. Sie können Ihre Zeit als Piratenlehrling für immer vergessen und mit der übrigen Piratenbesatzung in der örtlichen Inselfeier von Melee Grog kippen. Klingt ganz gut, zumindest, solange die Drinks nicht auf meine Kosten gehen. Obwohl es für den PC nur EGA-Grafik gibt, wirkt das Abenteuer damit (3-D) recht realistisch. Die Besitzer von Amigas haben natürlich auf diesem Gebiet keinerlei Probleme. Der Pfad,

auf der Suche nach Tips für das Absolvieren seiner drei Prüfungen herumstolziert und dabei aus den zahlreichen Bogen gängen auftaucht, verändert sich seine Größe proportional zur Umgebung, außerdem stehen die Objekte und Figuren generell in Perspektive zueinander, was bei Spielen dieser Art völlig ungewöhnlich ist.

Die Hintergrundszenerie enthält zahlreiche Details; Gebäude, die voll von Gegenständen sind, die Sie dort zu finden erwarten (wie z.B. Schießpulver und Schwerter in einer Waffenhändlerhandlung und Reliquien in einer Kirche). Die Plakate enthalten versteckte Hinweise, wenn Sie sich Zeit nehmen, sie



Scrouge in "A Christmas Carol". Glücklicherweise ist er auch dazu gut, unserem Helden zu erzählen, bei wem dieser ein paar Fechtstunden nehmen kann. Er ist zwar schon recht alt, aber hat keinerlei senile Macken; eigentlich zeigt keiner der Charaktere auch nur Spuren von nervösem Zittern, da

aufheben, die Sie später im Spiel brauchen, und um Guybrush zu bewegen, müssen Sie den Bereich, den sie am Bildschirm haben wollen, anklicken und Enter drücken. Wenn Sie aus dem Spiel aussteigen müssen, um Ihre kranke Tante zu besuchen, brauchen Sie nicht zu verzweifeln,

Et...



da Ihr Weiterkommen dadurch nicht behindert wird. Drücken Sie die ESC-Taste, um Szenen zu überspringen, die Sie schon einmal gespielt haben, so daß Sie Ihre gesamte Zeit darauf verwenden können, tiefer in das Abenteuer einzudringen.

Guy kämpft, während er das Landhaus des Governors, Mr. Marley, auf der Suche nach einem Götterbild in einer Vitrine durchforstet, das er stehlen muß, um die Aufgabe "Diebstahl" zu erfüllen, die auf dem nationalen Lehrplan der Piratenschule steht.

auf Monkey Island noch anderes zu genießen gibt.

Die Extras zu diesem Spiel sind erstklassig und lassen bereits ahnen, was das Spiel selbst zu bieten hat. Die künstlerische Gestaltung der Box ist hervorragend. Ein Schädel in der Mitte, umgeben von Piraten, die ihre Säbel drohend durch die Luft schwingen, und ein Geisterschiff, das über den Hintergrund schwebt. Es gibt Figuren in Voodoo-Manier, die ihre Speere in die Luft schleudern und tropische Baumkronen, die über den Köpfen rauschen. Guy, unser Held, steht bei diesem lebhaften Ambiente im Vordergrund und sieht aus, als ob er gerade aus dem Monitor springen möchte.

Sogar das "Dial-A-Pirate" Kopierschutzsymbol ist intelligent und interessant gestaltet, da Sie es dazu benötigen, die obere und untere Hälfte des Piratengesichts auf dem Bildschirm miteinander zu verbinden.

Wenn dieses Spiel ein Diamantring wäre und die Extras die



Wenn Sie aber das Spiel nur unterbrechen wollen, um sich eine Tasse Tee zu kochen, können Sie auf "Pause" schalten, indem Sie die Leertaste drücken. Wenn Ihnen aber die Einleitungssequenzen besonders gut gefallen, können Sie das Spiel nochmals von vorne beginnen, indem Sie Ihren dreieckigen kleinen Finger auf F8 herabsausen lassen.

Wie in einem echten Kinofilm gibt es auch hier kurze Tricksequenzen, die weitere Hinweise und Informationen über die Figuren geben, so z.B. wenn

Am besten kommen Sie in diesem Spiel vorwärts, wenn Sie alles mitnehmen, was Ihnen in die Hände gerät, da es Ihnen bei irgendeiner anderen Gelegenheit auf Ihrem Weg nützlich sein kann, und versuchen, die Dinge mit den Leuten in Verbindung zu bringen, die Sie treffen und mit den Orten, die Sie besucht haben.

Wenn Sie so verfahren, werden Sie bei diesem Abenteuer schon irgendwo ankommen, aber auch wenn Sie es nicht schaffen, liegen Sie mit diesem Spiel nicht ganz falsch, da es



Einfassung, wären sie zusammen absolute Spitze, aber was letztlich zählt, ist die Qualität des Diamanten - wie beim Spiel selbst.

Kerry Culbert

AMIGA

An diesem Spiel ist fast alles okay. Die Grafik ist farbenprächtig, detailliert und phantasievoll, wenn auch das gelegentlich erforderliche Scrollen ein wenig ruckartig läuft. Das tut aber dem Vergnügen keinerlei Abbruch, sogar die Musik kommt gut an, verglichen mit dem einfachen Sound auf dem PC. Was aber dem Spiel Pfiff gibt, sind die Details. Angefangen von der Unterhaltung mit Hunden über Piratenkarten und Besäufnissen mit Grog ist dies ein Genuß für Adventure-Fans.

92 % JETZT IM HANDEL

PC

Dies ist offensichtlich mehr ein Spiel für den PC als den Amiga; das beweisen die acht 5 1/4"-Disketten. Es empfiehlt sich, das Spiel auf einer Festplatte zu installieren, da Sie dann die hervorragende EGA-Grafik, die albernem Töne des internen Sprechers (mit einer Geräuschkarte ist die Musik echt super) und die wunderbare Handlung, die sich allmählich entfaltet, voll und ganz genießen können. Reinste Hexerei!

JETZT IM HANDEL



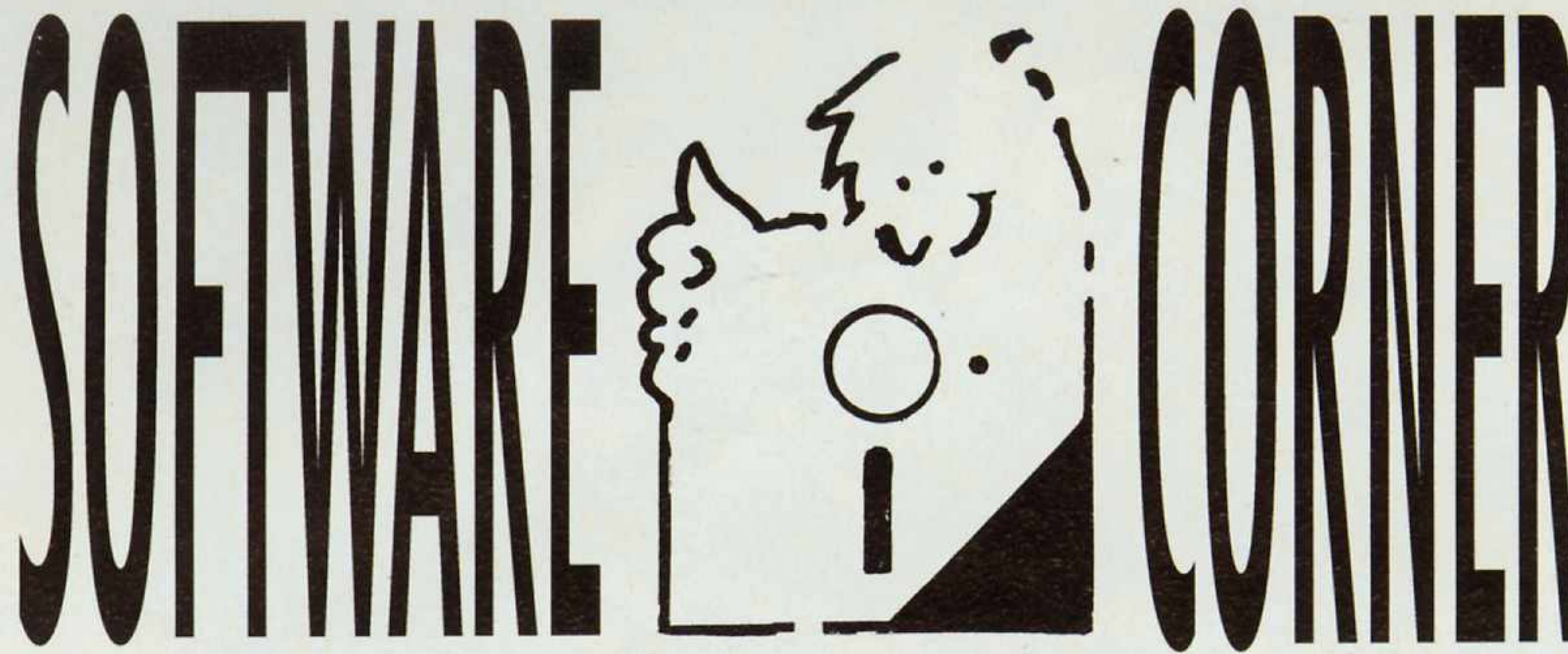
GRAFIK	90 %	
SOUND	90 %	
GAME-PLAY	92 %	
PREIS / LEISTUNG	93 %	

...of the Monkey Island

SPIELETESTS

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1
Telefon
06 21 / 40 23 87
Telefax
06 21 / 44 47 73



Öffnungszeiten:
Mo. – Fr.
9.30 – 13.00
und 15.00 – 22.00
Samstag
10.00 – 22.00

Siehe auch Testbericht in dieser Ausgabe
Die Sensation in Deutschland
Wir präsentieren exklusiv für Deutschland
LASER DISC GAMES

für Amiga 500 - Atari ST - IBM kompatible
Dragons - Lair
bald auch Space Ace, Afterburner, F 15 Strike Eagle
DM 189,00

Interface inklusive Steuersoftware und Dragons Lair
FRANCHISE PARTNER GESUCHT

**Die Amiga-Sensation
– in letzter Sekunde –
Die Amiga-Sensation**

Genießen Sie auch den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielhallen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser-Disc kostet DM 180,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.

Stop – aus Original Dragons Lair Spielautomaten – Stop

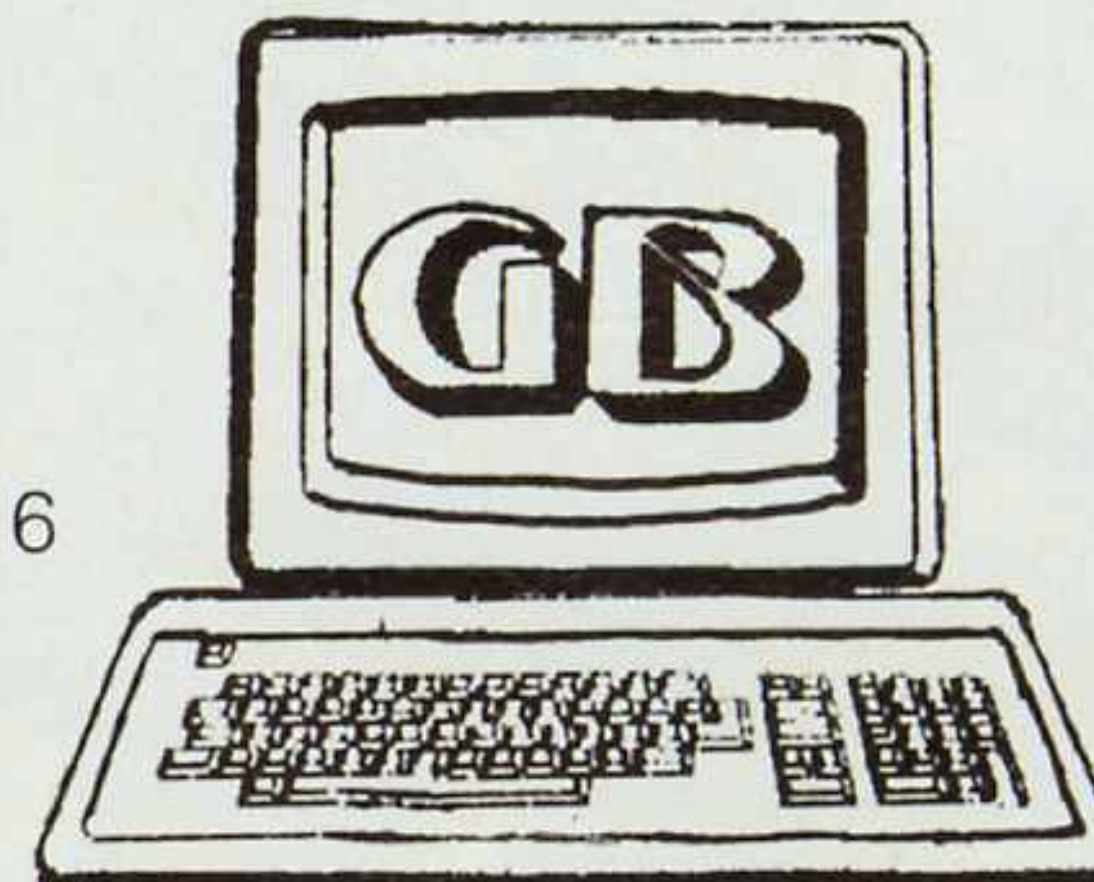
SEGA MEGADRIVE

Afterburner	89,00
Altered Beast	49,00
Battle Squadron	109,00
Burning Force	89,00
Cyberball	79,00
Forgotten Worlds	89,00
Ghouls & Ghosts	79,00
Hellfire	69,00
Insector X	89,00
Klax	89,00
Phelios	89,00
Rambo III	89,00
Star Cruiser	99,00
Thunderforce III	109,00
Super Shinobi	89,00
Super Hang on	99,00

Gordon Boyd

Hard- und Software-Vertrieb

Drusustraße 37 · 6530 Bingen am Rhein 16
Telefon 0 67 21 / 3 53 02



		PC	AMI
A 10 Tankkiller	Act	95,50	89,95
A. T. P.	Sim	104,50	–
Advanced Destroyer	Sim	84,00	84,00
Advanced Tactical fighter	Sim	79,00	79,00
Bane of the Cosmic Forge	Rol	89,90	89,90
Betrayal	Adv	–	93,90
Blue Max	Sim	89,50	85,40
Battletech 2	Str	89,50	–
Cardinal of the Kremlin	Sim	99,90	–
Castle Master	Adv	64,90	64,90
Convert Action	Adv	99,90	–
Das Boot	Sim	95,90	–
Dschingis Khan	Str	95,90	95,90
Die hard	Act	69,50	–
Dragons Breath	Adv	78,50	78,50
Elvira Mistress	Adv	109,90	79,00
Eye of the Beholder	Adv	79,90	–
F 15 Strike Eagle	Sim	95,00	–
F 16 Combat Pil.	Sim	67,90	67,90
F 19 Stealth Fighter	Sim	97,00	78,00
Flight Sim 4.0	Sim	159,00	–
Flight Sim Scen.			
Disk 1-11	Zus	je 45,00	–
Feudal Lords	Str	–	79,90
Geisha	Adv	89,50	72,50
Great Courts II	Sim	–	72,90
Hard Nova	Str	79,50	–
Heroes Quest 2	Adv	95,00	–
Imperium	Str	79,90	69,90

		PC	Ami
Ishido	Str	79,50	79,50
James Pond	Act	–	63,90
Jones in the Fast Lane	Adv	79,90	–
Jet Fighter	Sim	79,90	–
Jagd of Roter October	Sim	73,00	–
Kings Quest 4	Adv	99,90	92,90
Kings Quest 5			
256 Farben	Adv	109,90	–
Legend of Fairghail	Adv	79,90	75,70
Lemmings	Act	–	64,70
Leisure suit Larry 3	Adv	99,90	89,90
Links	Sim	99,90	–
Murder in Space	Adv	84,90	–
Mig 29 Fulcrum	Sim	95,00	95,00
Nam	Str	89,90	79,90
Operation Stealth	Adv	84,50	69,50
Operation Harrier	Sim	69,90	69,90
Powerboat	Act	74,50	–
Prince of Persia	Adv	74,50	74,50
Rings of Medusa	Str	79,50	79,50
Rise of the Dragon	Rol	93,50	–
Savage Empire	Adv	85,90	–
Secret/Monkey Island	Adv	95,90	85,90
Tunnels & Trolls	Adv	85,00	–
Ultima 6	Rol	99,00	–
Wing Commander AT	Act	89,90	–
Secret Missions	Zus	45,00	–
Wolfpack	Sim	95,90	79,90
Zack McKracken	Adv	74,50	57,95

HARDWARE

Soundblaster Dt. Anleitung	349,00
Q-Tec 3 Tasten Maus incl. Software	69,90
Facile 3 Tasten Maus incl. Software & Pad	75,00
Speichererw. 512 (A 500)	99,90
Speichererw. 2 MB bestückt (A 500)	380,00
Speichererw. 2/8 MB mit 2 MB, (A 2000)	440,00
Golden Image Hi Resolution Maus (Amiga)	69,90
Turbo Karte (A 500)	380,00
Externe Laufwerk Amiga 3,5 "	189,00
Externe Laufwerk Amiga 5,25 "	220,00

GAME ON

AUSGABE 5/91



Ein weiteres Diskettenmagazin für den C64 ist die **GAME ON**. Ein Spielmagazin für DM 7,90, das monatlich im Zeitschriftenhandel erscheint und laut Verlag unter anderem mit vielen Informationen aus der Crackerszene aufwarten soll. Neben Infos und Spieltests finden Sie auf der **GAME ON** auch 3-4 Spiele pro Ausgabe, die fast alle auch im Softwarehandel "ihren Mann stehen könnten". Wir sahen uns Ausgabe 5/91 etwas genauer an.

Wenden wir uns zuerst einmal den Spielen zu, von denen es drei auf der Diskette gibt. **MOVIE BUSINESS** ist ein, sagen wir, Managerspiel, bei dem es darum geht, möglichst erfolgreiche Spielfilme zu produzieren. Dabei stehen Ihnen

eine ganze Reihe bekannter Darsteller und Regisseure zur Auswahl. Es können sowohl Kredite aufgenommen und getilgt, als auch Werbung im Fernsehen und in Zeitungen geschaltet werden. Am Ende jeden Monats sehen Sie dann, wie Ihre Filme im Vergleich zu anderen Produktionen beim Publikum ankommen. Zwischendurch passieren alle möglichen Dinge, so daß sich z.B. Ihr Hauptdarsteller bei den Dreharbeiten das Bein bricht, oder Sie in Las Vegas eine Menge Geld gewinnen. Leider arbeitet das Spiel ohne Grafiken, d.h. es handelt sich um ein reines Tabellenspiel. Nichtsdestotrotz kann **MOVIE BUSINESS** sehr lange motivieren und Sie ein bißchen Hollywood-Luft schnuppern lassen.

Ein Schachprogramm namens **CESAR** ist das zweite Game. Neben allen Funktionen, die auch andere Schachprogramme besitzen, verfügt **CESAR** über eine Bibliothek von insgesamt 750 Halbzügen, die es dem Programm erlaubt, bekannte Schachpartien zu eröffnen, ohne in lange Rechenzeiten zu versinken.

Selbst geübte Vereinsspieler haben mit **CESAR** einen äußerst kniffligen und starken Gegner vor sich.

Das dritte Programm im Bunde heißt **PARANOIMIA** und ist ein Geschicklichkeitsspiel. Pro Level werden eine bestimmte Anzahl verschiedener Steine vorgegeben, die Sie durch gegenseitige Berührung verschwinden lassen sollen. Erst wenn der Screen leer ist, gelangen Sie in die nächste Spielstufe. Steinchen können verschoben und gezogen werden, dies sollte jedoch alles möglichst schnell vor sich gehen, da die Zeit knapp ist. Besonders durch das absolut fesselnde Spielprinzip und die starke Grafik wird das Spiel aufgewertet. Es hat auf jeden Fall Vollpreis-Qualität und ist damit schon alleine die DM 7,90 wert.

Wenden wir uns nun dem redaktionellen Teil des Magazines zu, der im Grunde aus aktuellen Spieltests für den C64, Tips&Tricks und den Spielanleitungen besteht. Die Crackernews sind ein weiterer Bestandteil von **GAME ON** - meiner Meinung nach eine

gute Idee, da so auch Nicht-Insidern ein Eindruck über die oftgenannte Hacker- und Crackerszene vermittelt wird.

Fazit: Für weniger als acht Mark ist dieses Magazin auf jeden Fall zu empfehlen, denn Sie bekommen nicht nur den üblichen Kram, sondern exklusive und wirklich sehr gute Programme.



SPIELETESTS

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchsgüter und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielekonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge.

Ebenfalls im Angebot: Hard- und Software für AMIGA, MS-DOS PC, C 64.



Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) DIN A 5 Umschlag oder für Sofortinfo: 0 53 22 / 54 081.
Händleranfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich)



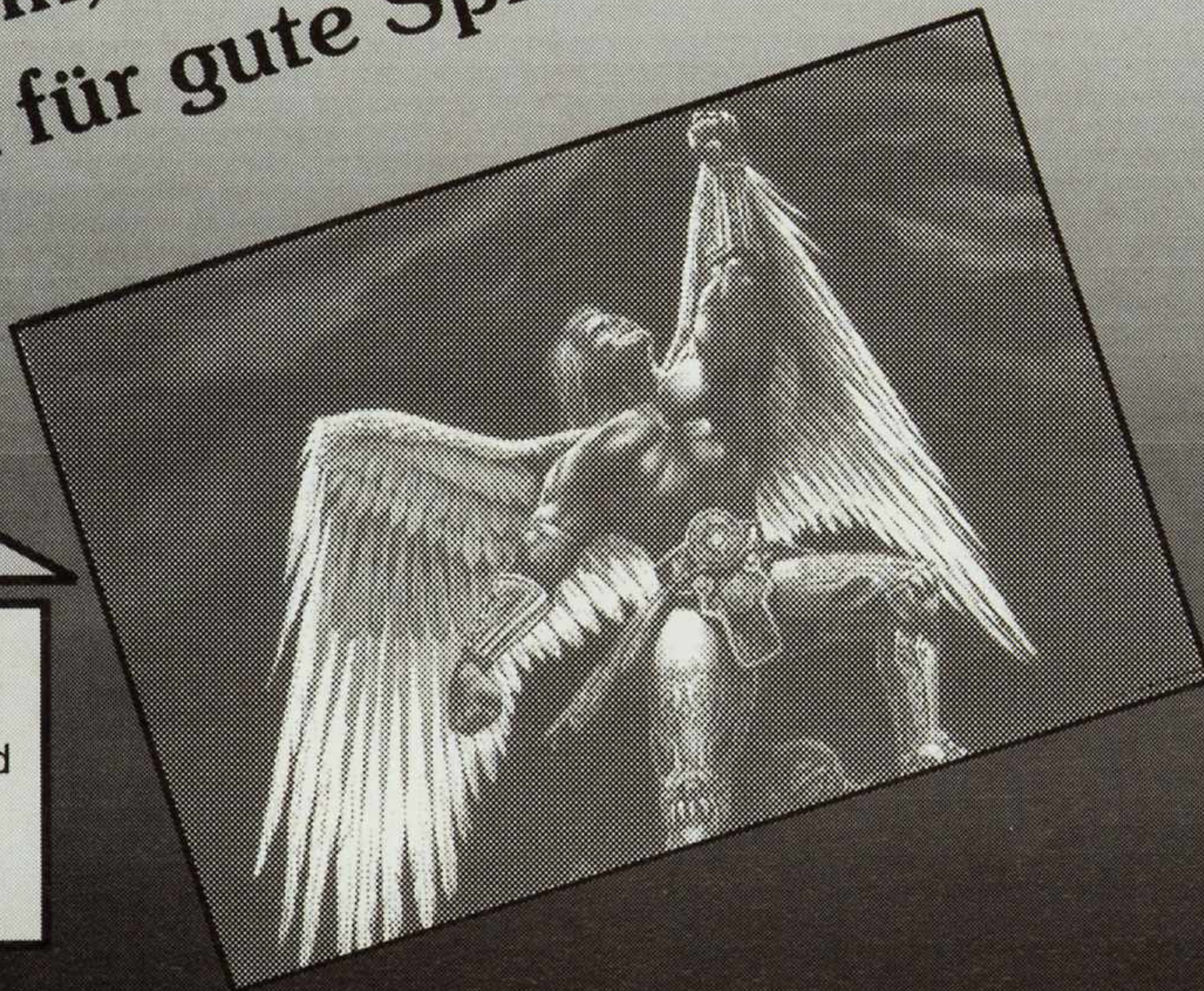
CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Spieglein, Spieglein an der Wand
wer ist für gute Spiele bekannt...



Theo KLANZ VERSAND

Juliuspromenade 11 - 8700 Würzburg

Tel.: 09 31 / 57 16 01

NEUE SPIELE/DEMNÄCHST

PC-ENGINE: CADASH, MOTO ROADER 2, JACKIE CHAN, HERO TONMA, JOUNG MASTER...

MEGA DRIVE: MIDNIGHT RESISTANCE, KA GE KI, SPIDERMAN, DICK TRACY, AERO BLASTER, WRESTLE BALL, STAR CRUISER, VALIS III, MAJYO HUNTER...

NEO GEO: GHOST PILOTS, KING OF THE MONSTERS ...

GAME GEAR: CHASE H.Q., FANTASIE ZONE, HEAD BUSTERS, PSYCHIC WORLD, WOODY POP, SHANGHAI ...

GAME BOY: DR. MARIO, NINT. WORLD CUP, CHESS MASTER, ATOMIC PUNK, BURAI FIGHTER DELUXE...

NES: CHESS MASTER, DR. MARIO

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN.

VERSAND PER NN. 8,-DM;BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ.NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

GOLDEN DISK 64



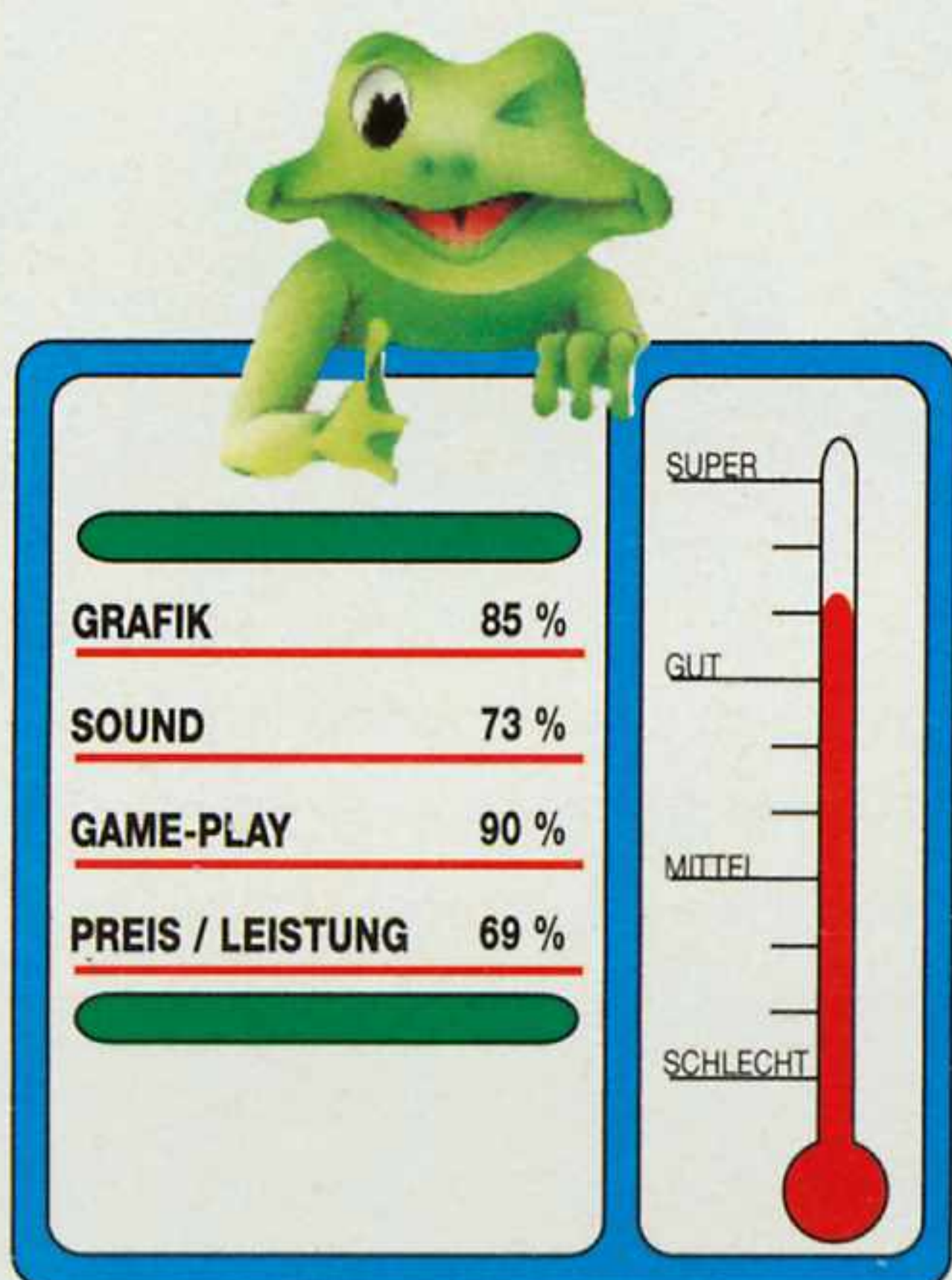
Seit Anfang des Jahres erscheint GOLDEN DISK 64 ja nun monatlich. Der Inhalt besteht eigentlich hauptsächlich aus einem oder mehreren sehr hochwertigen Spiel(en), die sehr wohl mit Software im Handel mithalten können. Auf der April/Mai-Ausgabe widmen sich die Herausgeber dem Thema Sport.

MARK-SET-GO, so der Name des Games, ist ein Sportspiel im Arcade-Stil. Schon das Intro hat mich positiv überrascht. Tolle Grafik und ein fetziger Sound, so will man eigentlich von jedem Spiel begrüßt werden. Danach kommt man zu einem Menü, indem man die Voreinstellungen durchführen kann (Anzahl der Spieler usw.). Mehrere Mitspieler können sich in insgesamt sechs verschiedenen Disziplinen messen: Weitsprung, 100- und 400-Meter-Lauf, Pistolen- und Gewehrschießen sowie Boxen. Alle Disziplinen bieten detaillierte Hintergrundgrafiken und der Sound vermittelt eine gewisse Realitätsnähe. Die Animationen der Wettkämpfer sind sehr gut gemacht. Die interessanteste Disziplin dürfte wohl das Boxen sein. Hier kann man vorher trainieren, um sich gewisse Fähigkeiten und Stärke anzueigenen. Im

eigentlichen Kampf wurde das Thema "Boxen" ebenfalls sehr gut umgesetzt. Die Joystickbelegung und die Funktionen sind hingegen zu vielen anderen Boxspielen intelligent definiert, so daß wirklich Stimmung aufkommt. Aber auch die anderen Disziplinen werden so schnell nicht langweilig. In einer Highlights-Liste werden die Rekorde für jede Disziplin festgehalten, was natürlich einen zusätzlichen Anreiz bedeutet.

MARK-SET-GO ist ein wirklich tolles Game, das seinen Preis auf jeden Fall wert ist. Ron Marvic

AB JETZT IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL



In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen das Diskettenmagazin "Magic Disk 64" vor. Für läppische DM 9,80 findet der Käufer eine Diskette, auf der Spiele, Anwenderprogramme und ein Blätterprogramm mit Erläuterungstexten und einigen mehr abgespeichert sind. Startet man das Blätterprogramm, so erscheint ein recht gutes Intro und sodann ein Auswahlménü. Dort kann man sich entscheiden, ob man lieber die Anleitungen zu den Spielen oder Anwenderprogrammen oder vielleicht einen der Programmierkurse, Tips&Tricks oder Spieletests durchlesen will.

Auf der Rückseite der Diskette befinden sich die eigentlichen Programme. In dieser Ausgabe wären da:

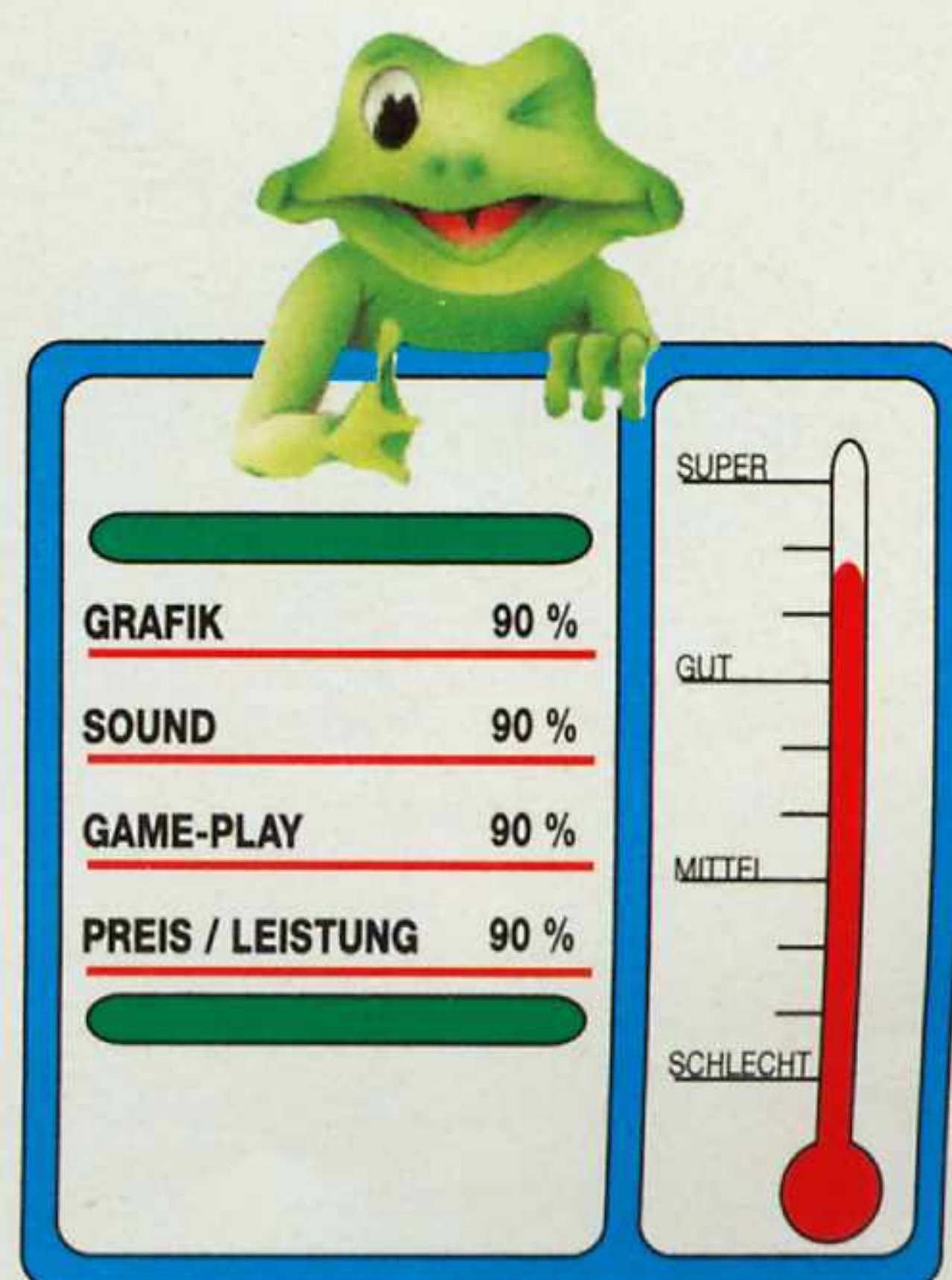
CYLOGIC - hierbei handelt es sich um Denkspiel mit guten Grafiken und einem interessanten Gameplay. Aber auch die zwei anderen Games sind nicht zu verachten, CUT IN und VGA.

Neben den drei Spielen gibt's insgesamt vier Utilities, die eigentlich in keiner Diskettenbox fehlen sollten. Da wäre zuerst einmal der INTRO DRAGON zu erwähnen, ein wirklich ungewöhnlicher Intro-maker mit jeder Menge Funktionen, Musikstücke,

Rastereffekte und vielem mehr. Ein wirklich tolles Programm, mit dem man schon nach kurzer Zeit starke Vorspanne zu eigenen Spielen erstellen kann. Das zweite UtI heißt DISK DRAGON (komisch..) und ist ein Diskettenmonitor mit einigen neuen Befehlen, die ich vorher noch bei keinem Monitor gesehen habe. Das Programm MEGABLINKER dient zum Erstellen farbiger Bilschirmeffekte, ein ganz nützliches Teil und vor allem für Basicprogrammierer interessant.

Doch nun zu RECOLOUR TOOL. Damit kann man Hiresgrafiken einfärben, eine Art Konvertierungsprogramm also. Sieben Programme für DM 9,80 - nicht schlecht muß ich da sagen. Die Leute von Magic Disk 64 scheinen sich eine Menge Mühe zu geben. Eine wirklich gute Geldanlage, bei der keiner etwas falsch machen dürfte.

AB JETZT IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL



King's Quest V



Vor langer, langer Zeit setzten sich die Familienmitglieder am Abendbrot-tisch zusammen und besprachen miteinander die Ereignisse des Tages. Mit Sierra ist alles ganz anders geworden. Das neueste Adventure-Spiel, King's Quest V, verleitet die ganze Meute dazu, sich schnell einen Bissen in den Mund zu stopfen und sich dann auf den PC, Amiga oder ST zu stürzen. Warum sollten Sie sich mit banalen Familien-stories aufhalten, wenn statt dessen die Probleme eines Königs auf Sie warten?

Um zu verstehen, was Sie eigentlich bei King's Quest V zu tun haben, müssen Sie wissen, was in jenen Tagen im Königreich Daventry passiert ist. In der Einleitung zur Saga tritt ein edler Ritter des betagten König Edward, der ohne Nachkommen ist, auf und läßt sich auf ein Abenteuer ein, um

sich auf ein Abenteuer ein, um das Königreich vor dem vorzeitigen Zerfall zu retten. Das gelingt ihm und für seine Mühe wird ihm der Titel "King Graham" verliehen.

In der zweiten Saga zieht unser Freund King Graham aus, um die Frau seines Herzens, Valanice, zu finden. Ich kann Ihnen sagen, das ist keine Kleinigkeit!

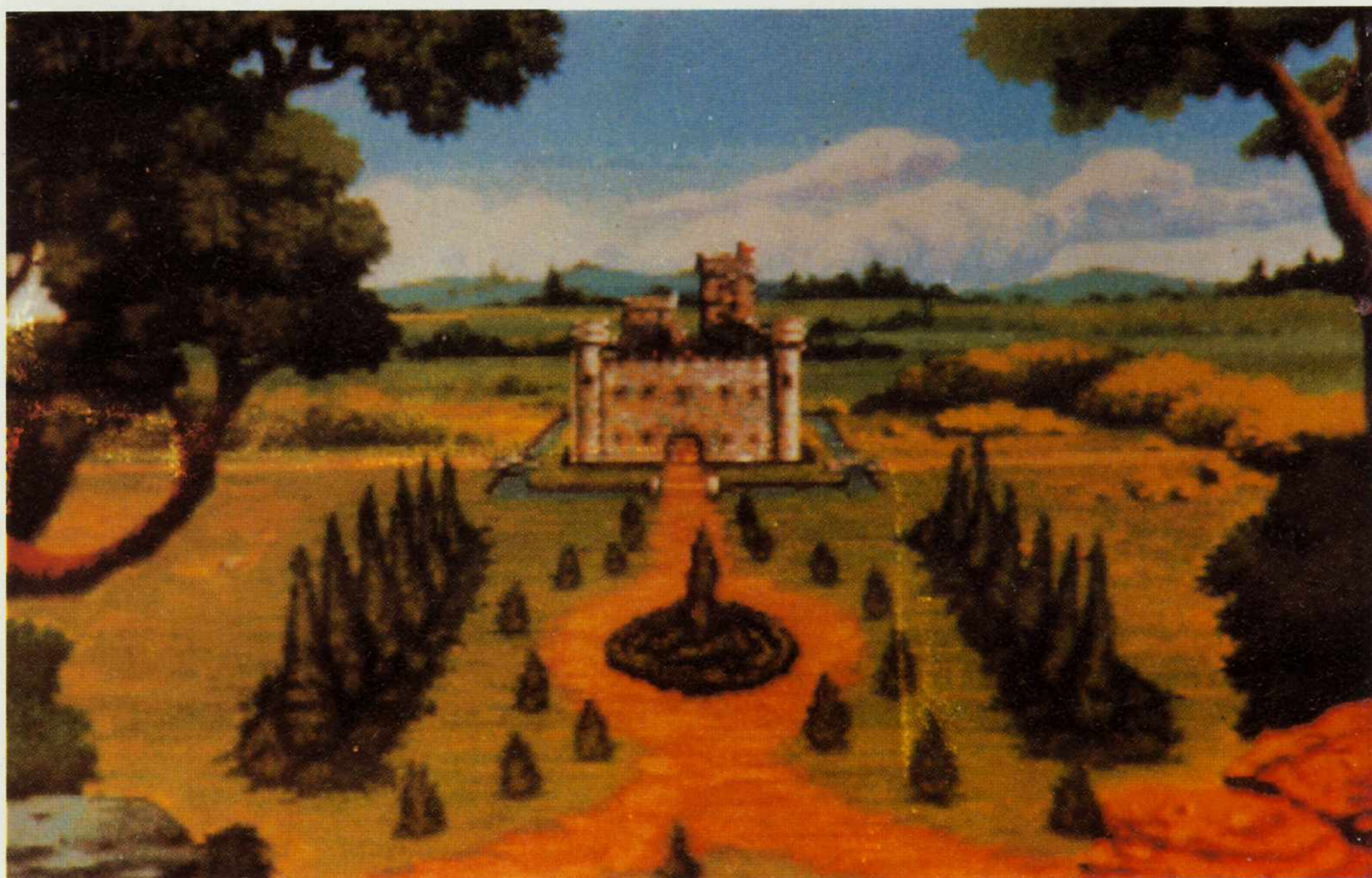
Alles ist lieblich und nett, als das Paar im dritten Spiel beschließt,

Zauberer - Manannan - im Wald auf seine Beute. Sein Hobby ist es, kleine Jungs zu entführen und in Sklaven zu verwandeln (das ist nämlich viel billiger, als Haushaltshilfen einzustellen). Ein Bengel mit Namen Gwydion schlüpft aber durch das Netz und wird der neue Held von Daventry, da er das Land von einem fürchterlichen Drachen befreit.

Wenn Sie aber angenommen

die einen Zauberapfel sucht, um ihren Vater im hohen Alter vor dem frühzeitigen Dahinscheiden zu bewahren.

Das wars also. Zu Beginn von King Quest V ist der König wieder bei bester Gesundheit, überall Friede-Freude-Eierkuchen, bis Schloß Daventry verschwindet und mit ihm die Familie. Die Aufgabe des Spiels besteht darin, dieser störrischen Sippe auf die Spur zu kommen. Das



die königliche Linie fortzusetzen. Sie erleben, wie das Tapsen von zwei Paar Babyfüßen gleichzeitig aufs Tablett kommt. Inzwischen kommt in dieser Version und in Spiel fünf von Quest ein böser

haben, alle weiblichen Figuren in Daventry seien zimperliche Pflänzchen, werden Sie bei Sierra widerlegt. Das vierte Spiel handelt zum größten Teil von der Tochter König Grahams, Rosella,

Auffallendste an diesem Spiel ist zweifellos die Grafik. Die Szenerie wurde mit großem Farbaufwand sehr detailliert gestaltet. Die Wälder, Städte und Wüsten sind echt stark und ent-



halten kleine Extras, die Ihnen das Gefühl vermitteln, sich wirklich dort aufzuhalten.

Es macht zwar nicht viel Sinn, daß Graham die Wüste nach Tips durchstreift, aber wenigstens gibt es ein paar realistische Features, z.B. eine Oase, Konturen verschieden großer Sandkörner, und - vorausgesetzt, Sie haben das Spiel richtig gespielt - die Möglichkeit, Ihren Zauberstab zu benutzen, um so lange zu überleben, daß Sie ein Glas Wasser schlürfen können.

Die Stadt sieht aus wie ein bayerisches Dorf aus der guten alten Zeit; mit den verschiedenen Häusertypen und der vielen Figuren, von denen Sie Tips bekommen oder die sie auch einfach nur anschauen können, lohnt es sich, einen Spaziergang darin zu machen.

Ebenso sind die Waldszene recht vielfältig, mit bedrohlichen ebenso wie verderbten Bäumen, wie z.B. die Frau, die in einen Baum verwandelt wurde und ein paar Hinweise gibt, wie Graham auf der Suche nach seiner Meute vorgehen sollte. Es gibt jede Menge Nebenschauplätze, wobei kleine Aufgaben zu lösen sind (bei neun zu installierenden 720-K-Disketten ist das auch kein Wunder), die entweder zu einem frühen Ableben (manchmal recht amüsant dargestellt) führen, oder die Figuren zu so großem Dank verpflichten, daß sie Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen wollen.

Der vielleicht interessanteste Aspekt an diesem Spiel ist, daß es völlig ohne das geiststörende

Tippen früherer Spiele auskommt und mit einfacher Ikonensteuerung arbeitet, sowie die exzellente Grafik. Sogar die EGA-Grafik ist etwas anderes als bei Sierra-Spielen aus vergangenen Zeiten; sie ist durchweg hervorragend und weit von den gewohnten derben, klotzigen Bildern entfernt.



Die Steuerung läuft mit Maus, Joystick oder Keyboard; am besten ist aber sicher die Kombination Tastatur/Maus. Oben am Bildschirm erscheint eine Ikonen-tafel, mit der man Graham ebenfalls in Bewegung setzen kann; wenn Sie ihn aber nicht in den "Travel"-Modus schalten, lassen ihn seine müden Knochen im Stich; er prallt mit Gegenständen zusammen und kriegt Kurven nicht. Ehrenwort, er war nicht betrunken. Eine kleine Unregelmäßigkeit tritt auf, wenn Sie Graham von Hand aus dem "Plod"- in den "Stride"-Modus (dabei umgeht er Hindernisse)

umschalten, aber ehrlich gesagt sehe ich keinen Grund, weshalb Sie ihn jemals im Plod-Modus benutzen sollten. Ebenso ist die Informationslkone restlos überflüssig; weshalb sollten Sie nachlesen, was die einzelnen Ikonen bewirken, wenn das schon von vorneherein klar ist!?

Das ist alles, was es zu sagen

gibt; wenn Sie das langsame Spieltempo aushalten, ist King's Quest V zumindest aufregender als zu erfahren, wieviele Briefe Muttchen heute im Büro getippt, oder wieviele Küsse der chthyrige Hansi seiner kleinen Freundin geklaut hat.

Kerry Culbert

AMIGA

Nun, das läuft anscheinend; Sie bekommen zwar nicht die Qualität der VGA-Grafik, aber sie dürfte besser sein als sogar mit EGA - die war schon echt gut, das können Sie mir glauben.

ERHÄLTlich IM SOMMER 91

ST

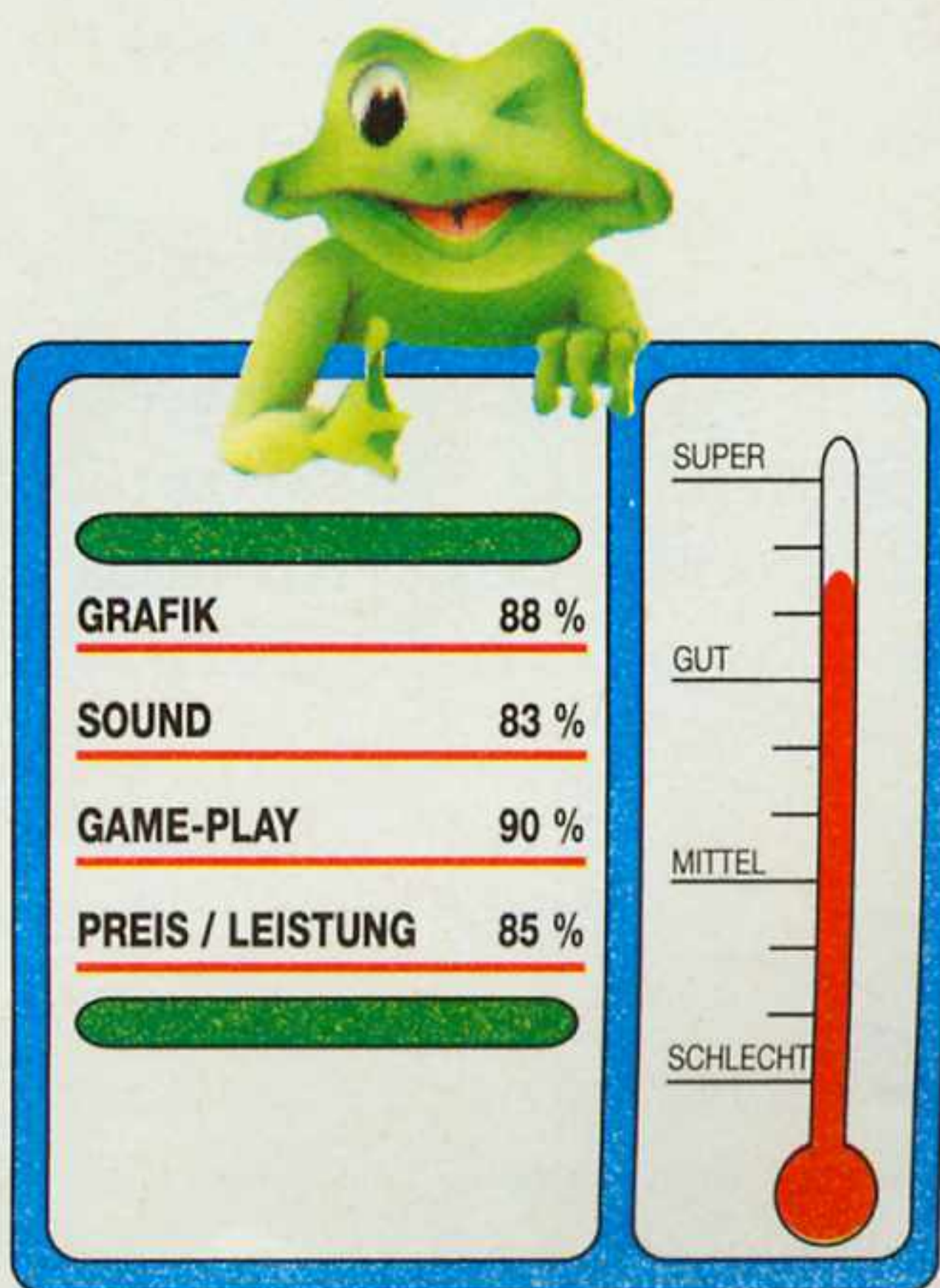
Ich mag gar nicht daran denken, wieviele Disketten für die ST-Version benötigt werden, aber es versteht sich von selbst, daß das Spiel wesentlich besser sein dürfte als alle vorherigen Sierra-Spiele.

ERHÄLTlich IM WINTER 91

PC

Wenn Ihr PC nur mit EGA-Grafik ausgerüstet ist, werden Sie zwar nicht enttäuscht sein, aber wenn Ihr Rechner VGA-Qualität bietet, erleben Sie ein paar phantastische Landschaften. Die Hintergrundmusik ist zwar anregend, aber qualitativ nicht besonders gut. Man kann aus mehreren Steuerungsarten auswählen, aber jede hat irgendwo ihre Haken.

JETZT IM HANDEL



Neverending Story II



Neverending Story II findet sich derzeit auf der silbernen Leinwand, die Handlung im Spiel beruht weitgehend auf der Handlung des Films.

In wenigen Worten: das Tyrannenweib Xayide und ihre Schurken, die unter dem Namen Giganten bekannt sind, versuchen, Bastian aus Silvercity zu vertreiben; dabei benutzt sie weiblichen Charme und die Giganten ihre zupackenden scharfen Klauen. Bevor er die kindliche Prinzessin und das Märchenland Fantasia retten kann, erlebt Bastian Abenteuer in Castle Horok und im Orchideenwald, deren Szenengestaltung noch atemberaubender sind, als die steppenartige sibirische Landschaft, die wir uns alle vor kurzem zu Gemüte geführt haben. Auf dieser Reise gewinnt er zahlreiche Freunde; dazu zählt auch Falkor.

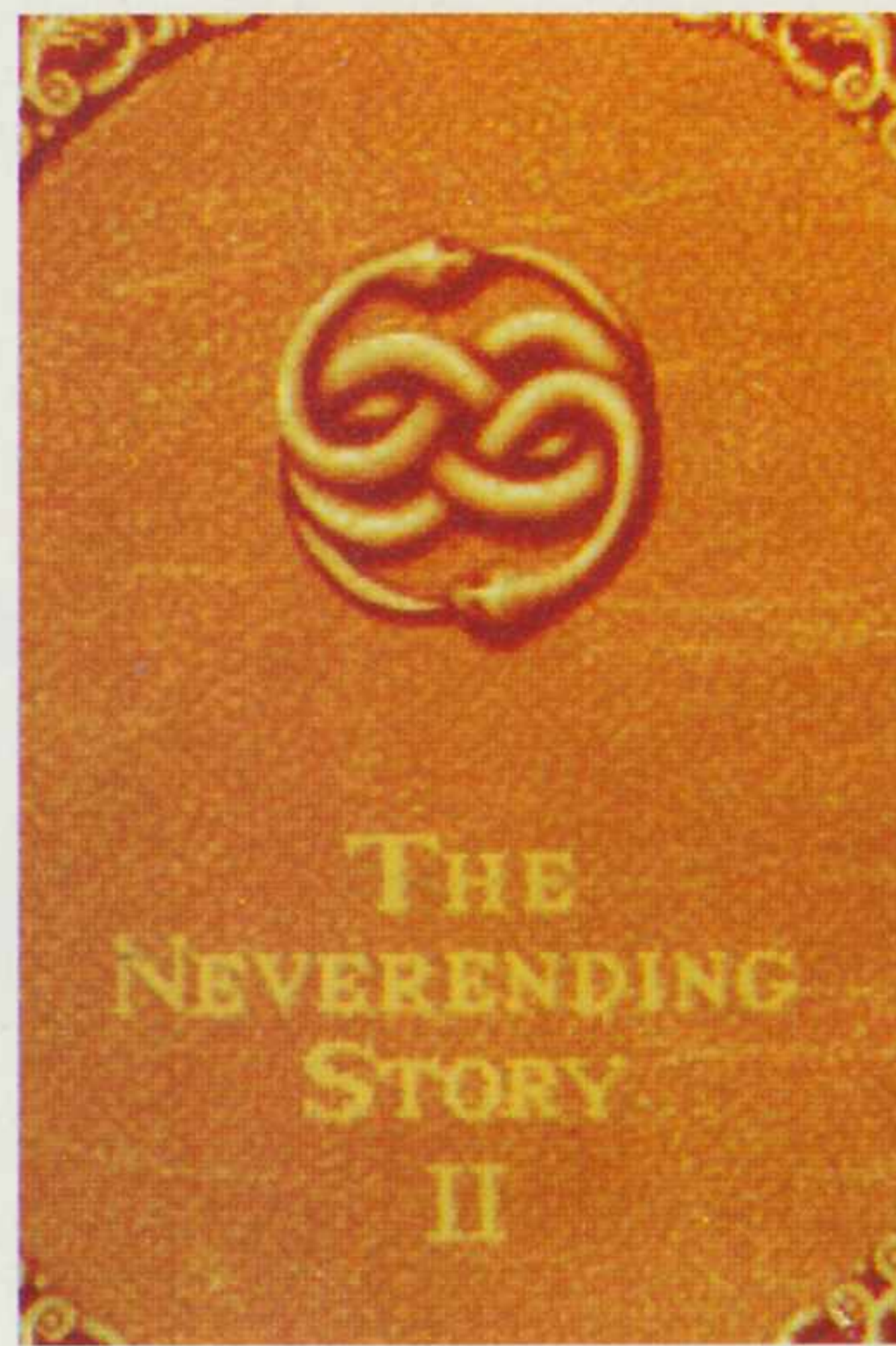
Das Spiel umfaßt sechs interaktive Adventures, die sich an die Höhepunkte des Films anlehnen; wenn auch die Ereignisse weitgehend denen entsprechen, die in der schriftlichen Version enthalten sind.

Der Schauplatz des ersten Subgame ist Silvercity; die Ziele sind ganz unkompliziert. Stür-

zen Sie die Gigants über den Rand der Plattform; dazu müssen Sie ihnen einen kräftigen Stoß verpassen. Sie müssen dabei auch die Zeitplanung im Griff behalten; wenn Sie zu spät wegkommen und nicht weit genug laufen, finden Sie sich schneller, als Sie denken, in ihren Klauen wieder. Wenn ich Ihnen einen Tip geben darf - planen Sie Ihre Route. Dann wissen Sie nicht nur, über welche Wände Sie klettern und in welche Türen Sie eintreten müssen, sondern auch, bei welchem Giganten es sich lohnt, ihn abzumurksen, ohne daß Ihnen die Zeit zu knapp wird.

Wenn Sie mehr als einem Giganten auf angrenzenden, aber unzusammenhängenden Plattformen gegenüberstehen, besteht eine erfolgversprechende Vorgehensweise darin, ein Monster von hinten

über den Rand zu schubsen und dann herumzulungern, bis der Fiesling Ihnen gegenüber den Rand der Plattform erreicht hat. Dann bleibt Ihnen nur noch, sich zurückzulehnen

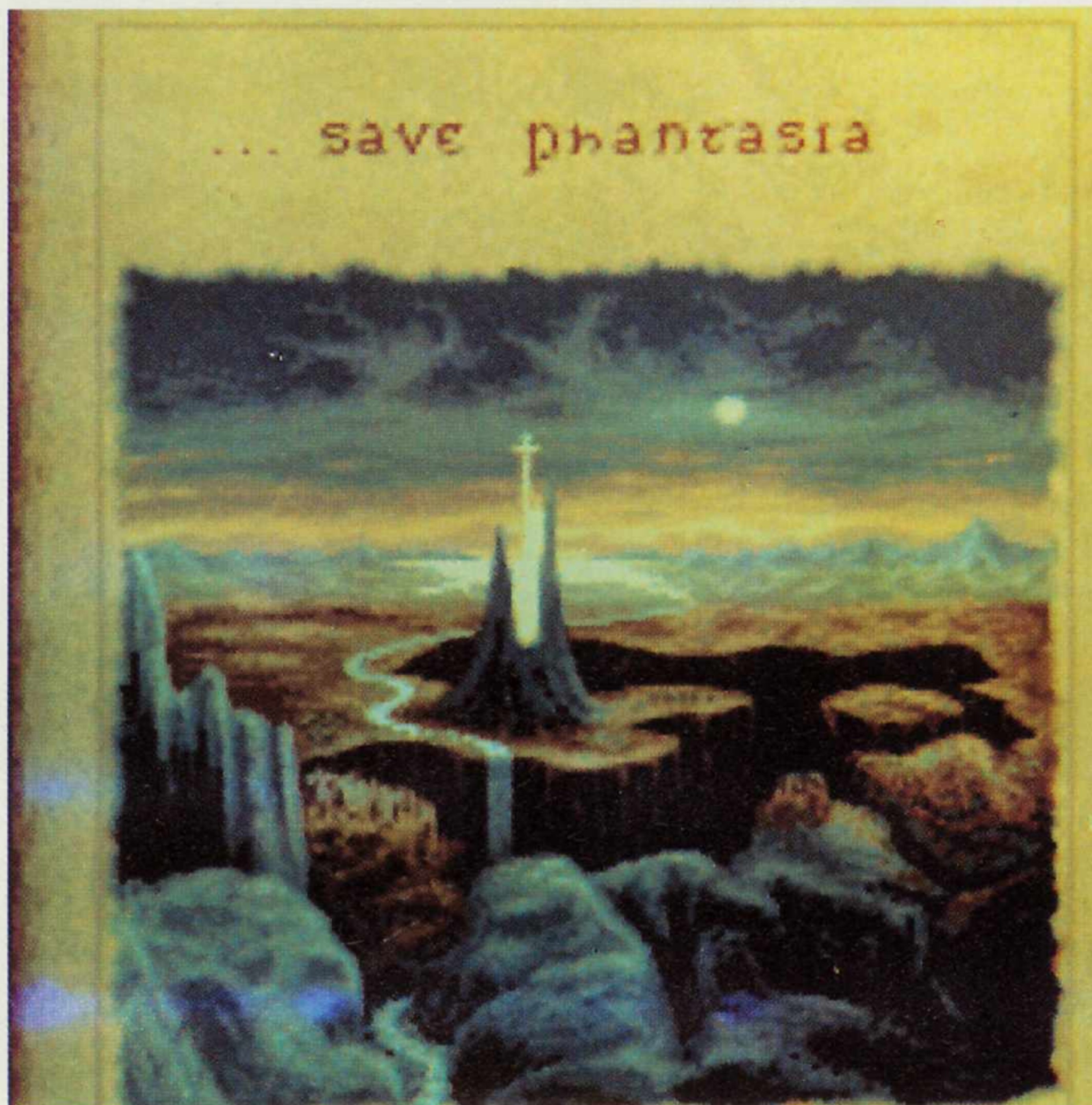


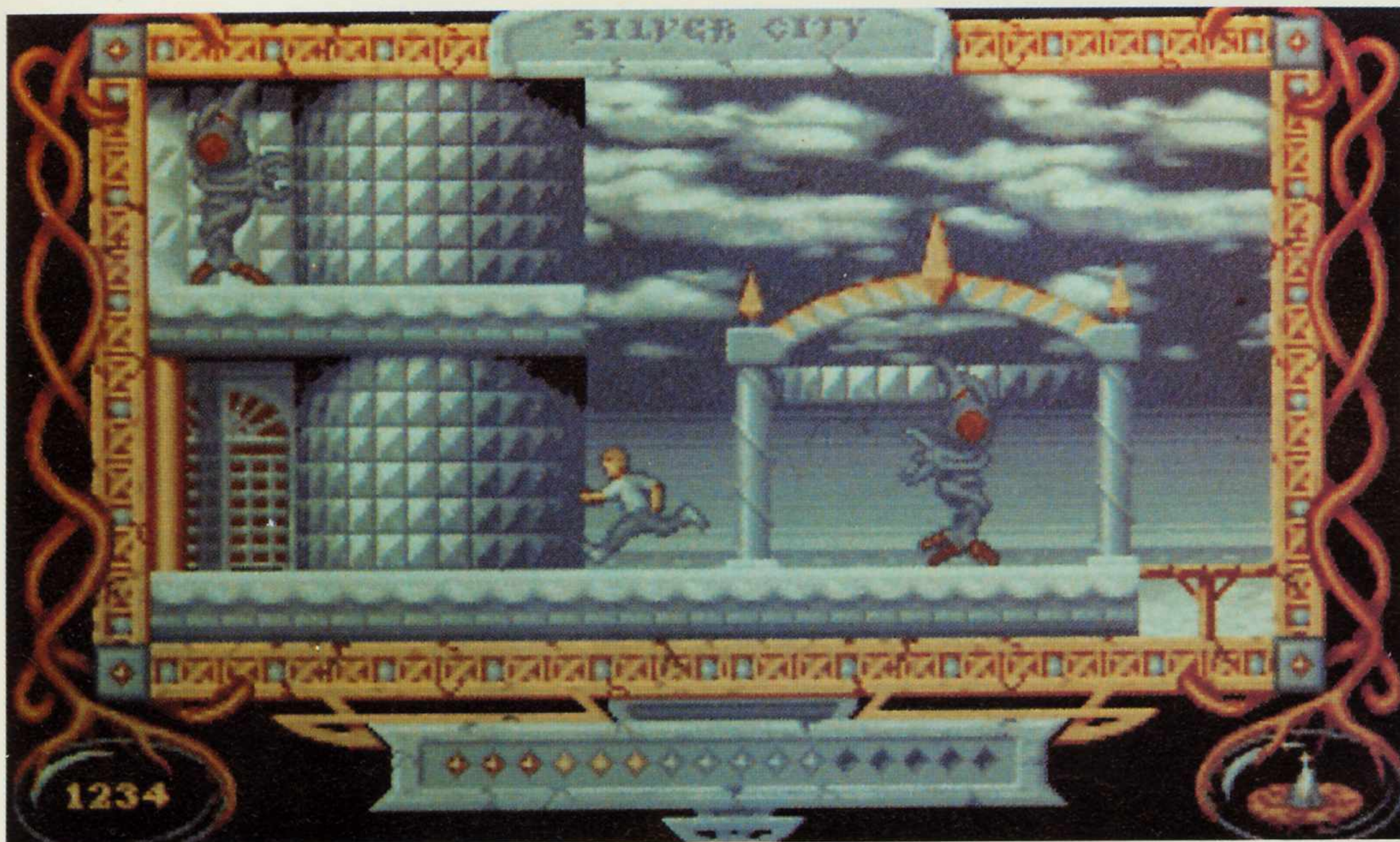
und zuzusehen, wie er über den Rand purzelt.

Ein gutes Timing der Sprünge ist ebenfalls wichtig für den Erfolg. Wenn Sie einen Sprung falsch placieren, endet Bastian als Frikassee. Bastian läßt sich zwar gut steuern, kann aber nicht hoch springen, was von Nachteil ist, denn wenn man sich in die falsche Richtung dreht oder zu nahe an einen Giganten gerät, kann man nur noch in Gegenrichtung davonlaufen - aber nur, wenn man den richtigen Kurs hat und nicht am Ende der Plattform steht.

Die Anzahl der Farben, die auf diesem Level verwendet wird, ist begrenzt, paßt aber zumindest gut zum Namen der Stadt.

Im zweiten Kapitel brillieren Bastian und Falkor bei einer heißen Verfolgungsjagd von Smerg, dem frechen feuerspeienden Drachen. In Teil eins sind Nachdenken und Planen gefragt; daher läuft er auch recht langsam. Level zwei erfordert eine völlig andere Vorgehensweise und eine Reihe von Fähigkeiten. Um mit dem Abenteuer Schritt zu halten, laufen die Bewegungen schnell ab. Hier sind Koordinationsgabe, schnelle Reflexe und ein guter Blick gefragt. Sie müssen aufpassen, da das Spiel in den 3-D-Modus mit rasender Action übergeht, als Bastian den furchterregenden Drachen durch einen langen grauen Canyon jagt. Bastian benutzt Falkor dabei als Reittier, das ihn über die Strecke tragen und dabei möglichst nicht gegen Wände stoßen soll, während er alles unternimmt, um Dragon dagegenkrachen zu lassen. Alles erinnert ein bißchen an ein Autorennen - oder, um im Bild zu bleiben, an ein Pferderennen.





Wenn Sie in Rennspielen veriert sind, ist dieser Abschnitt unproblematisch; wenn Sie es aber nicht sind, ist er kritisch, denn wenn Sie einen einzigen Crash bauen, sind Sie tot. Dann sitzen Sie wieder vor den Einleitungsbildern und sehen zu, wie eines von vier Bodensegmenten um das Schloß herum zerbröckelt, bis Fantasia ins Nichts verschwindet und mit ihm auch Bastian. Wenn Sie viermal Crash bauen, stehen Sie wieder am Anfang der ersten Stufe.

Dies ist genau der Aspekt, der das Spiel so schwierig macht, man stirbt zwar leicht, aber es

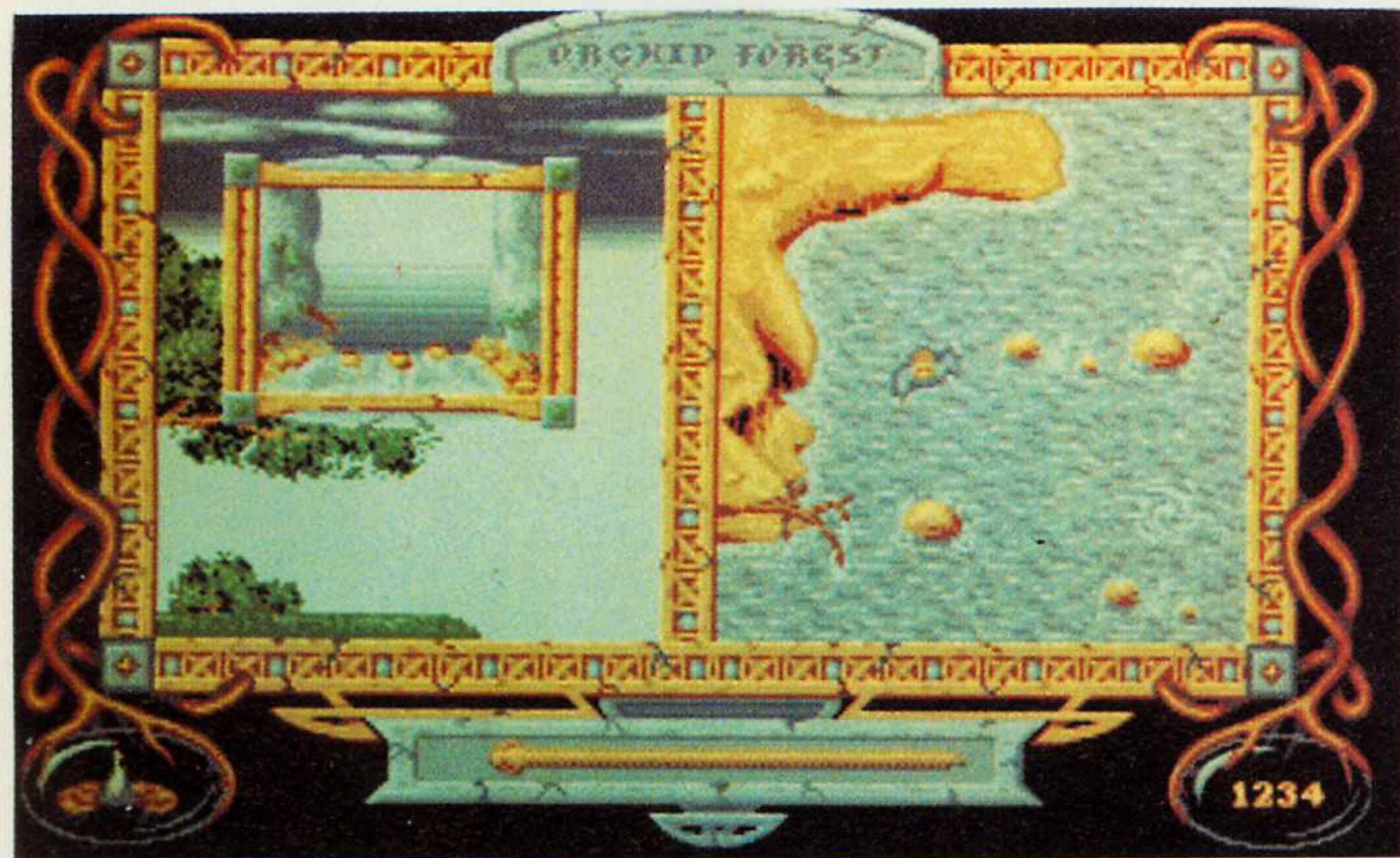
nigstens zur Seite und nach oben bewegen.

Der nächste Teil des Spiels lehnt sich eng an den zweiten Abschnitt an; dabei erklimmen Sie die Wände des Schlosses - unter Ihnen der Drache - und versuchen, Atreju von den Giganten zu befreien, die ihn einfach zum Spaß angekettet haben.

Auf dem vierten Level folgt wieder ein Kampf mit den Giganten auf der Plattform; es ist jammerschade, daß Sie zum Kämpfen keine physischen Waffen haben.

schance besteht darin, nach einem Ast zu greifen, um sich daran herauszuziehen.

Der Erfolg ist aber der Mühe wert. Stellen Sie sich vor, Sie würden den Film anschauen, statt das Spiel zu spielen, wobei die Neverending Story (die Unendliche Geschichte) sich selbst widerspricht, indem sie das Abenteuer zu einem Ende bringt! Alle Stories enden mit einer Anzahl Tricksequenzen so, wie Märchen eben enden sollten - happy! Fantasia ist gerettet - damit ist der Weg frei für eine neue Reihe von Geschichten.



ist nicht so einfach, wieder an der Stelle in das Spiel einzusteigen, die man zuletzt erreicht hatte.

Die Grafik ist in diesem Spiel zwar im allgemeinen hervorragend, aber in diesem Teil nicht so exzellent und es passiert viel zu leicht, daß man gegen die Felsen knallt und das Spiel verliert. Allerdings kann man sich auf diesem Level we-

Wenn Sie ausgezeichnetes Parallaxen-Scrolling sehen wollen, sollten Sie den Orchideenwald besuchen, wo Bastian auf Artax reitet und sich dabei unter Ästen, Felsen und Vögeln vorbeiduckt und hindurchtaucht.

Damit sind Sie im letzten Teil angekommen, wo Ihr Roß Sie abwirft und Sie in den Fluß fallen; Ihre einzige Überleben-

Bei diesem Spiel sind Grafik, Musik, Handlung, die unterschiedlichen Spielmodi und die Steuerung gut, aber Sie müssen sich für Neverending Story II ein ganzes Wochenende freihalten, wenn Sie bis zum Happy-End vorstoßen wollen, da das Spiel schwierig ist und Sie genausogut inmitten einer Horrorstory enden können.

Kerry Culbert

AMIGA

Grafik wesentlich besser als bei den Versionen für C64 und PC; detaillierter und genau definiert. Die Musik ist anfangs gleich bei der C64- und Amiga-Version, läßt aber beim C64 im weiteren Spielverlauf nach. Die Version ist schwierig zu bewältigen, da mehr Gates zur Auswahl stehen und man auf zusätzliche Giganten und mehr unzusammenhängende Plattformen stößt.

JETZT IM HANDEL 78%

C64

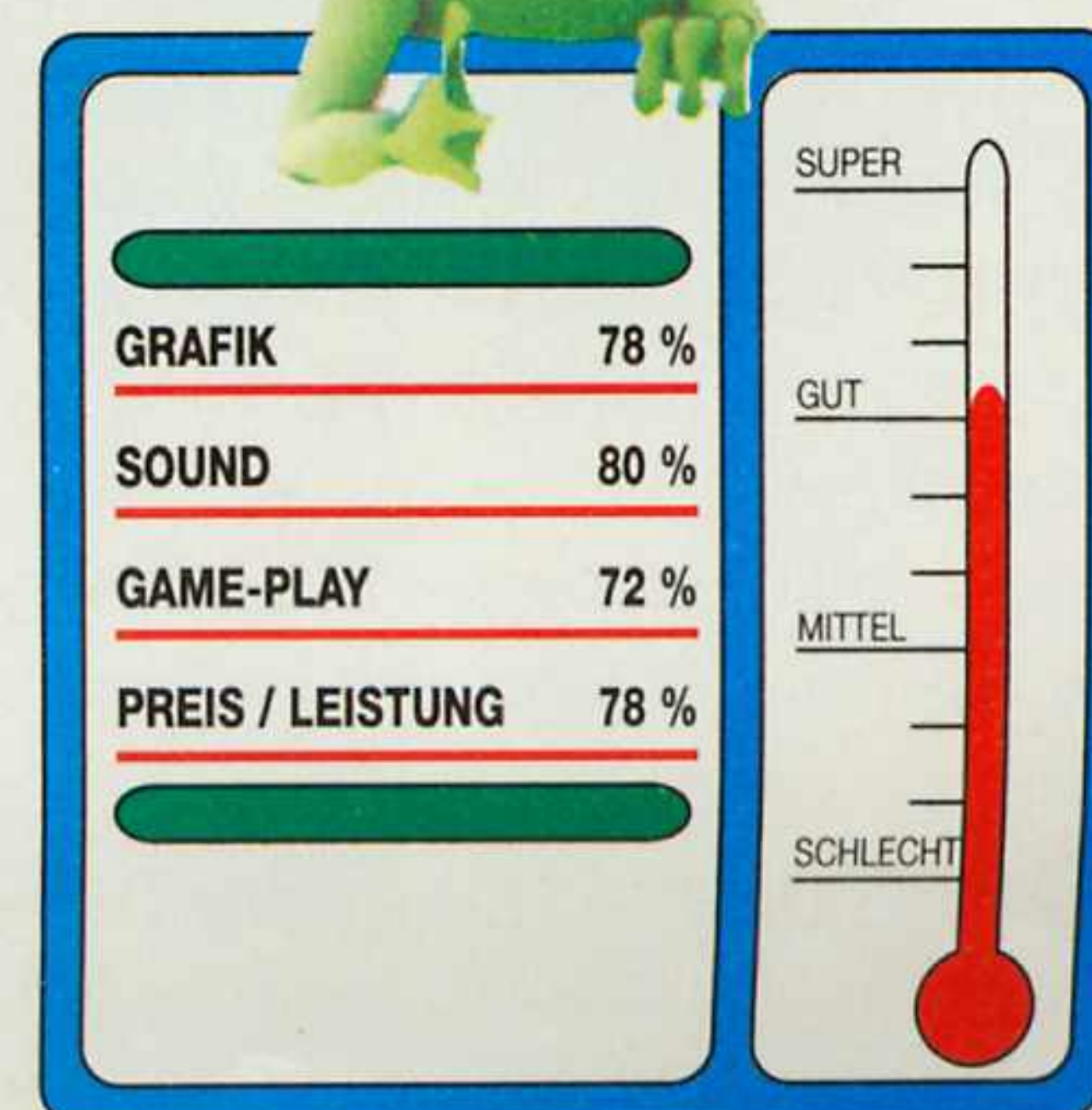
Glücklicherweise spielt sich diese Version am leichtesten von allen; nach ein bißchen Übung dürften Sie jedesmal über den ersten Level hinausgeraten. Grafik mit nur wenigen Farben, aber sie sind gut definiert und die Musik ist zwar simpel, der fetzige Rhythmus bleibt Ihnen aber im Ohr hängen.

JETZT IM HANDEL 83%

PC

Soundeffekte nicht so gut wie bei den beiden anderen Spielen; Grafik erreicht nicht die Qualität der Amiga-Version. Trotzdem bietet das Format einen Pluspunkt, da Sie am Ende des Abenteuers eine Reihe von Tricksequenzen zu sehen bekommen, die dies wettmachen. Spielt sich leichter als die C64-Version und weniger problematisch als im Amiga-Format.

JETZT IM HANDEL



Crime Wave



Wer von dem Film *Escape from New York* und seinem Helden Kurt Russell begeistert war, wird vom Helden im Spiel von US Gold, Lucas MacCabe, gefesselt sein. Seine Mission besteht in der Jagd auf King Pin, Anführer des M.O.B., der dafür verantwortlich ist, Teile der Stadt mit Hilfe von Drogengeldern in Verbrechergefilde zu verwandeln. Brittany Cole, die hübsche Tochter des US-Präsidenten mit den haselnußbraunen Augen, wird in einem Lager in der Innenstadt gefangen gehalten; was braucht es da noch einer weiteren Erklärung, um dem M.O.B. und seinen Mitgliedern zu geben, was sie verdienen und die attraktive Brittany zu retten?

Dieses Abknallerspiel mit horizontalem Bildlauf beginnt mit digitalisierten Action-Profilen, einem Hintergrund mit New Yorker Wolkenkratzern, und regt Sie so an, ganz in die Action einzusteigen. Sprechblasen aus dem Mund der Figuren erklären das Szenario im Unterhaltungsstil und beziehen Sie so richtig in die Handlung mit ein. Dick-Tracy-Fans seien darauf hingewiesen, daß dieses Action-Spiel eine Version von 1995 ist, und die Blasen erwecken den Eindruck, als ob man ein Comic lesen würde. Dieser Teil des Spieles ist optisch gut gemacht und ich würde ihm auf der zehnrangigen Jux-Skala den neunten Platz einräumen.

Allerdings war ich von der Action etwas enttäuscht. Der Bildlauf ist mittelpärchtig und MacCabe schleppt sich scheinbar schwerfällig dahin, aber Ihre Gegner schießen erstklassig neben dem Ziel vorbei und so ist es ganz einfach, den ersten Level abzuschließen, ohne ein einziges Leben zu verlieren. Bleiben Sie ruhig unten, knallen Sie nur immer die Männer

sich auf der Straße hinter Pfeilern ducken und ihnen aus dem Weg gehen, statt sie zu einer Keilerei herauszufordern. Der Leichtigkeit, mit der das Spiel anfangs abläuft, wird etwas durch Rätsel eingeschränkt, die zusätzliche Spannung erzeugen sollen; diese müssen in Räumen gelöst werden, die zwischen dem Ghetto und der Drogenfabrik zu liegen

sprechende Züge trägt, aber im großen und ganzen zu langsam und zu träge dahinplätschert.

Kerry Culbert



ab, die von vorne und hinten auf Sie zurasen und halten Sie sich nahe an den Wänden, um Schüssen aus den Fenstern aus dem Weg zu gehen. Die Fässer und Kisten verschaffen Ihnen zusätzliche Leben und Kraft, wenn Sie die Deckel mit einem Ihrer zahlreichen Raketenwerfer von der Bildschirmfläche wegblasen, aber eigentlich brauchen Sie die zusätzlichen Leben erst später im Spiel, wenn ein anderer Wind weht. Das zeigt sich zum erstenmal, wenn MacCabe gegen die Ninja-Freaks antritt. Diese sind zwar glücklicherweise nicht grün hinter den Ohren, aber sie können gewaltig zuschlagen und Ihnen ein Leben kosten, wenn Sie nicht rechtzeitig aus ihrem Gebiet fliehen können. Das dürfte allerdings kein Problem sein, solange Sie sich eher in Bildschirmmitte halten,

scheinen. Hier kann man Vorräte und Punkte zusammenraffen, den Laserstrahlen und Todesfallen aus dem Weg gehen - auf alle Fälle wird es für Sie eine unterhaltsame Angelegenheit. Allgemein ist es wichtiger, Drogen und Geld zu sammeln, als zu entscheiden, welche Waffen Sie verwenden können; die Waffen sind zwar alle wirksam, aber nur Drogen und Geld sind für den M.O.B. für den Master-Plan am Ende des Spiels von Nutzen. Das heißt, Sie müssen also im Spielverlauf die Mäuse zusammenkratzen. Das Spiel spielt sich wie *Narc*, Marke Ocean; es wird langsam horizontal gerollt, wobei die Grafik im Hauptteil schwach und, abgesehen von der phantasievollen Einleitung zu *Crime Wave*, nicht das Gelbe vom Ei ist. Das ist wirklich schade, da dieses Spiel vielver-

ST

Graphik, Sound, Scrolling und Steuerung schwächer als bei der Amiga-Version, aber nur unwesentlich. Trotzdem ist das Spiel genauso teuer, also wirklich kein gutes Geschäft für ST-Besitzer.

70 % JETZT IM HANDEL

PC

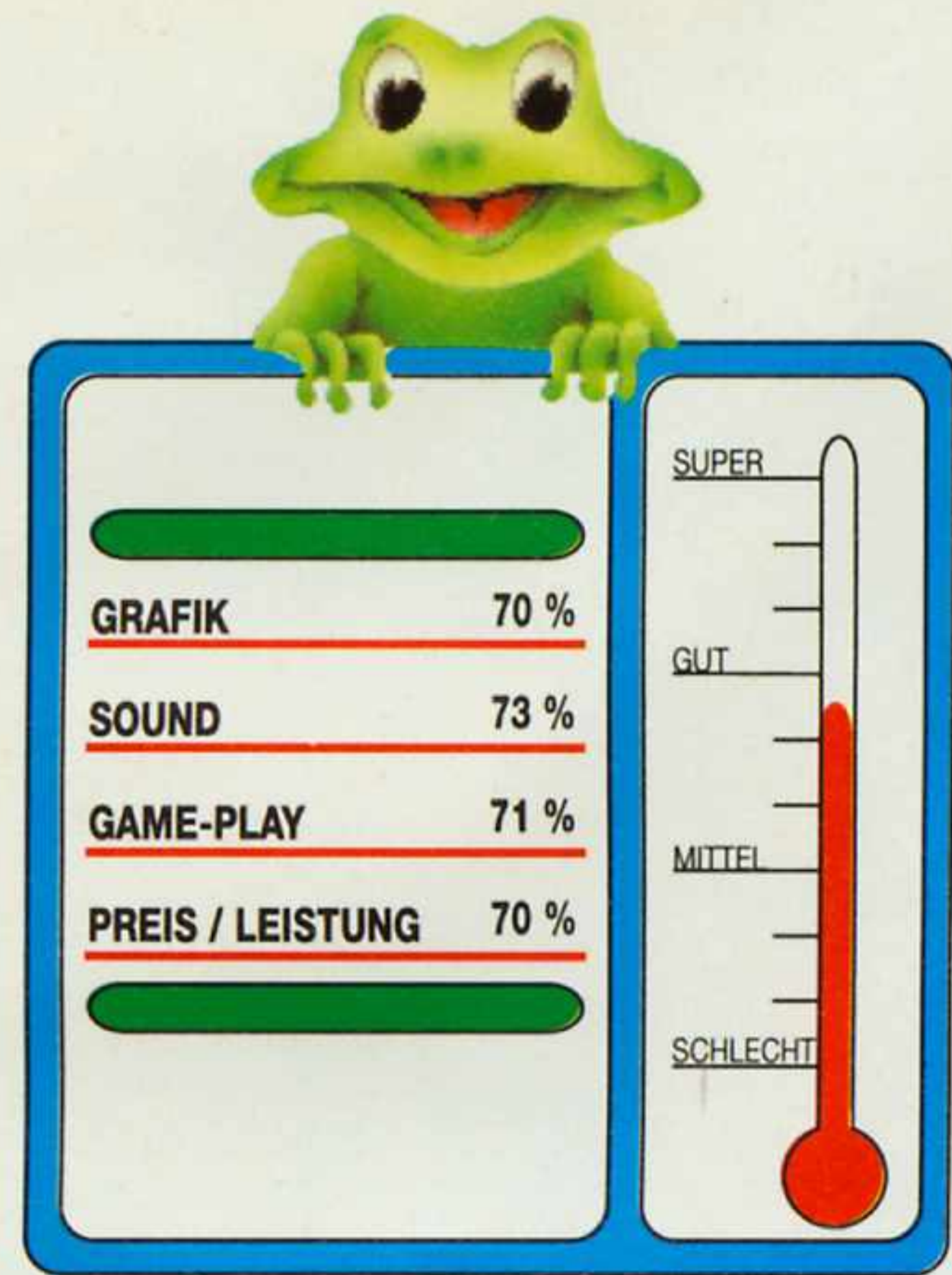
Überraschenderweise kommen PC-Besitzer besser weg, da die PC-Version vergleichsweise besser ist als die beiden anderen. Der Sound ist realistischer als bei vielen PC-Spielen, da keinerlei zusätzliche Hardware benötigt wird, aber Sie können mit Hilfe eines Verbindungskabels einen Stereoton erzeugen. Leider läuft die PC-Version noch langsamer als die beiden anderen und damit ist das Spiel insgesamt nicht eben gut.

69 % JETZT IM HANDEL

AMIGA

Die Grafik ist für das, was man vom Amiga gewohnt ist, etwas unscharf geraten, aber zu Spielbeginn gibt es ein paar gute Gestaltungsideen. Die Musik im Stil von Miami Vice ist etwas besser, aber das Spiel rollt langsam ab und die Steuerung ist allenfalls durchschnittlich.

JETZT IM HANDEL



Der Boden war knietief mit Schnee bedeckt, Activision lag fünf Stunden von mir entfernt hinter gemütlichen Schreibtischen in Reading, aber auf des Redakteurs Befehl hin rief ich an, um meinen Termin bestätigen zu lassen und schleppte mich dann mühsam dorthin im Bestreben, zwei spritzige neue Spiele anzusehen. Was dann kam, waren zwei Überraschungen. Zunächst einmal erzählte man mir, daß eine gewisse Person jetzt keine Zeit für mich hätte. Als ich deswegen Unmut zeigte, bekam ich ein Pflasterchen, um meine Schmerzen zu lindern. Eine Kopie von Shanghai II, die ich nun zuhause rezensieren durfte.

Nach alledem würde ich zwar gern behaupten, Shanghai II sei ein mieses Spiel, aber ich werde Ihnen statt dessen ein Geheimnis verraten: Es ist



tatsächlich ein verdammt gutes Strategiespiel. Was das Spiel mit am attraktivsten macht, ist der Umstand, daß es sich leicht spielt. Der Grundgedanke dabei ist, solange passende Kachelpaare vom Bildschirm zu entfernen, bis Sie keine mehr übrig haben. Es hat gewisse Ähnlichkeit mit Ishido, Marke Accolade, ohne jedoch genauso kompliziert zu sein, ohne die Tafel und ohne das Element, daß Runensteine zum Spielen gezeichnet werden. Die Symbole auf den Kacheln wirken ebenfalls etwas üppiger. Natürlich ist Shanghai II seinen Vorgänger recht ähnlich. Es gibt aber geringfügige Unterschiede. In der ersten Version kämpften Sie gegen einen anderen Spieler und die Uhr in einem vorgegebenen Zeitraum, was ein wenig Herausforderung und Spannung in die Sache brachte. In Shanghai II läuft die Zeit eher davon ab, und wenn Sie so wollen, gibt es gar keine zeitliche Be-

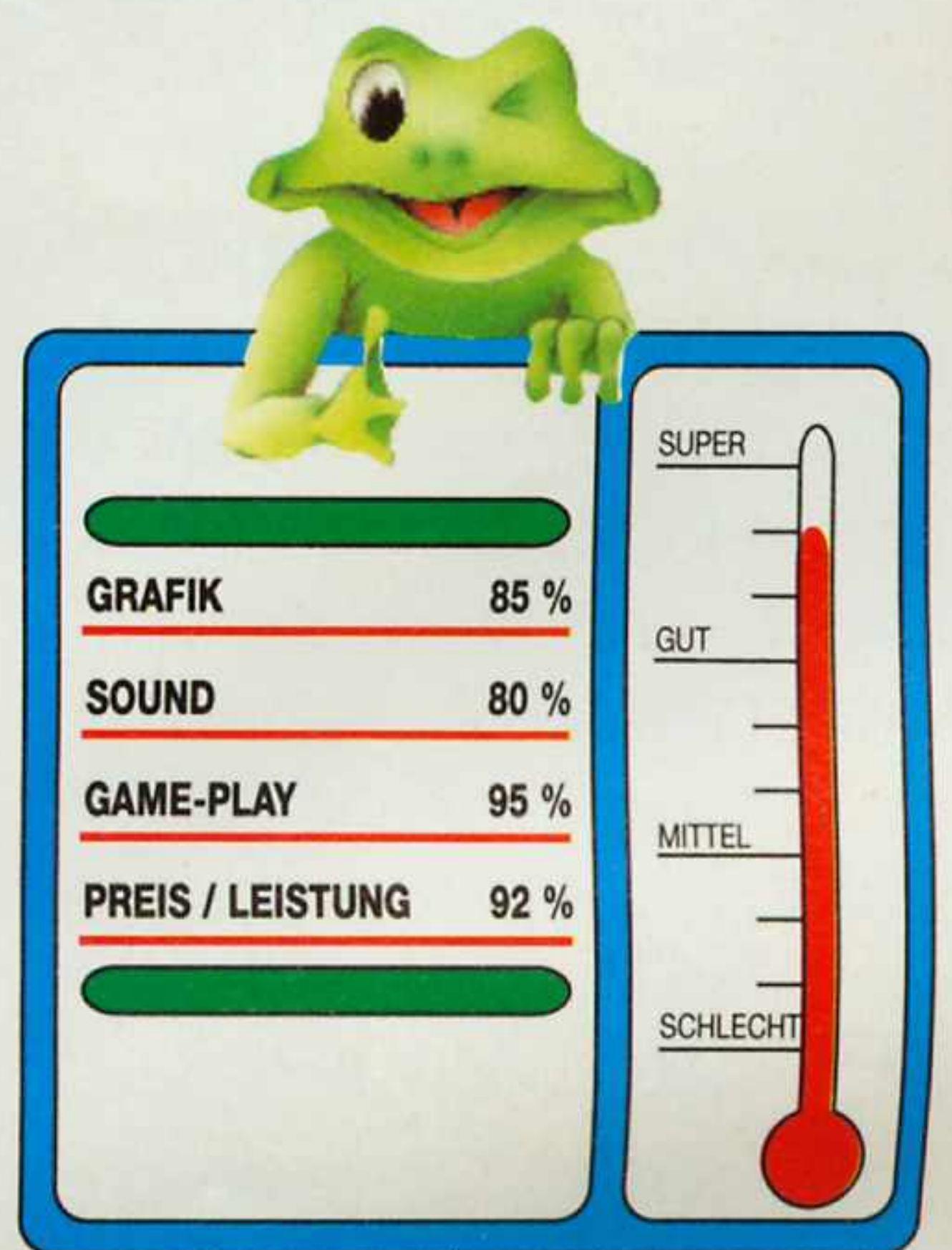
schränkung. Jede Kachel ist vierfach vorhanden, daher müssen Sie zwei passende Paare finden. Nachdem man die Paare weggenommen hat, zeigt Ihnen das Menü oben am Bildschirm, wieviele Kachelpaare noch übrig sind. Dieses Feedback gibt Ihnen den letzten Anstoß, den sie benötigen, um die schwierigeren Spiele zu Ende zu bringen. Mit dreizehn Layouts, acht Kachelgarnituren und der Möglichkeit, eigene Layouts und Kacheln zu kreieren, wenn Sie der vorhandenen überdrüssig sind, ist dieses Spiel seinen Preis auf Heller und Pfennig wert. Gleich welches Layout Sie wählen - es wird Ihnen jedenfalls sicher nicht langweilig, da es drei Schwierigkeitsstufen gibt, die Sie mit Ihrem Grips zu bewältigen haben. Wenn Sie Körpergeruch haben, können Sie das Spiel allein machen, aber ein Wettkampf oder ein Turnier mit mehreren Personen macht mehr Spaß.



Diese Veranstaltungen können Sie mit Shanghai organisieren, oder aber mit dem darin enthaltenen Spiel mit der Bezeichnung "The Dragon's Eye". Es eignet sich eher für kampfproben Spieler, da Sie es - sofern Sie nicht alle vier Runden des Turniers gewonnen haben - nur im Übungs-Modus spielen können. Vom Layout her ist dieses Spiel aufwendiger gestaltet, daher gibt es mehr Dinge, auf die Sie achten müssen. Fünf Kacheln stellen die Hand des Dragon Slayer (Drachentöter) dar und andere Bereiche des Bildschirms sind für seine übrigen Körperteile reserviert. Sie gewinnen Punkte, wenn Sie die Körperteile aufbauen, die der Drache zu fressen versucht. Arbeiten Sie sich vom Bildschirmrand zur Mitte vor, dann haben Sie die Chance, eine Runde zu überleben.

Kerry Culbert

PC
Die VGA-Grafik ist wirklich klar und deutlich und mit der Grafik, die der Spielerbausatzartig zusammensetzen kann, bietet das Spiel buchstäblich unbegrenzte Möglichkeiten. Es macht echt süchtig, wahrscheinlich, weil es eine so große Vielfalt in der Vorgehensweise und in der Spieltechnik bietet. Das heißt, Sie werden das Spiel nie hundertprozentig beherrschen, so daß es eine ständige Herausforderung darstellt. Shanghai II ist eines von wenigen Fortsetzungsspielen, das die Stärken seines Vorgängers erreicht; wenn Sie sich also ein neues Spiel suchen, um sich einzuschalten, sollten Sie die Augen danach offenhalten.
JETZT IM HANDEL



SPIELETESTS

A 10 TANK KILLER



Die A 10 Warthog ist nicht unbedingt ein sehr schönes, aber dafür ein umso effektiveres Kampfflugzeug, das sich besonders gut zum Panzerangriff eignet. In dieser Simulation von Sierra können Sie sich selbst ins Cockpit setzen und Ihre Fähigkeiten beweisen.



SPIELETESTS



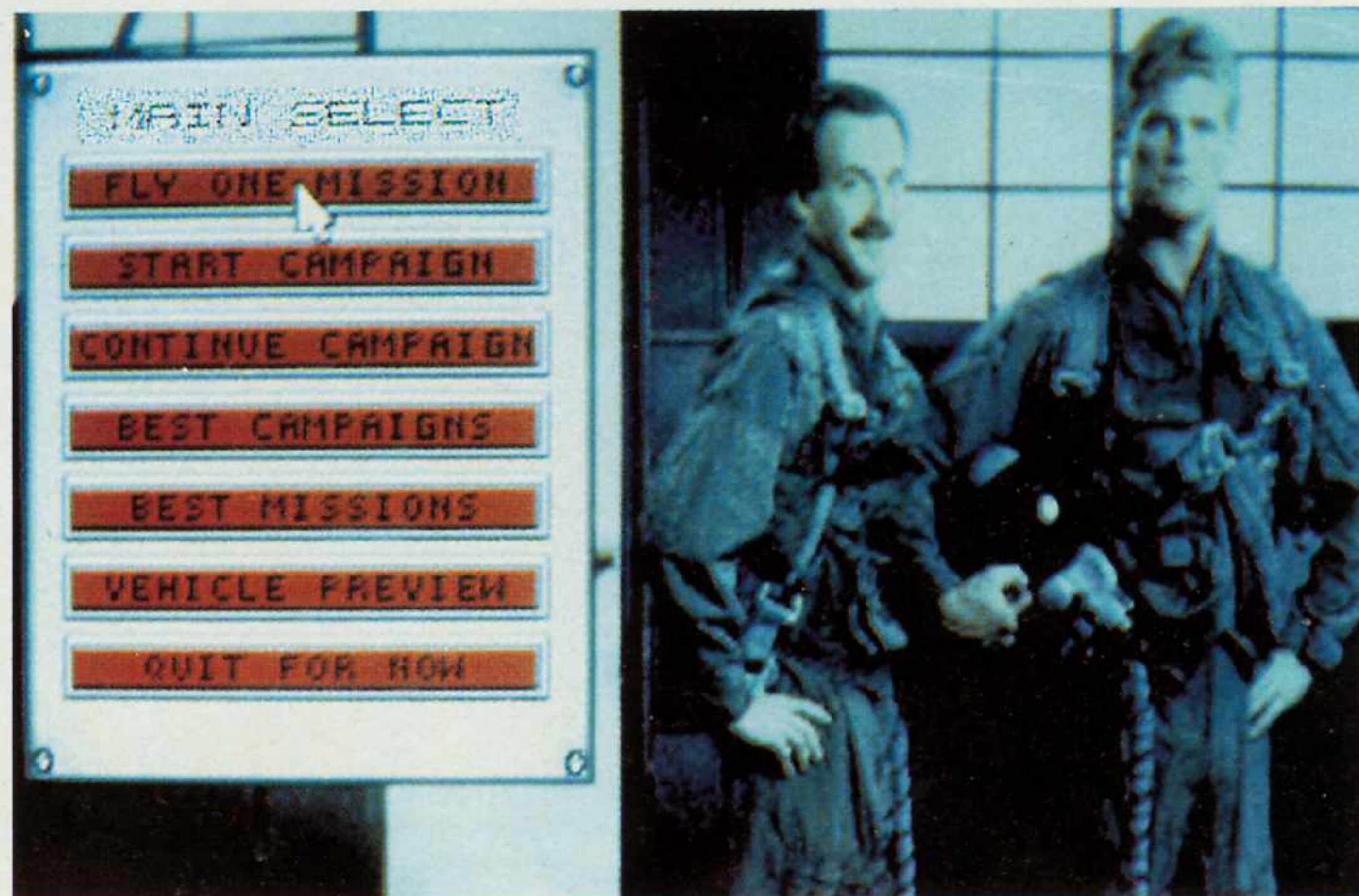
Die wichtigste Waffe der A 10 ist eine 30mm-Kanone, die über 2000 Schüsse pro Minute abfeuern kann. Die Munition hat in der Realität die Größe einer Bierflasche. Die restliche Bewaffnung besteht aus panzerzerstörenden Mavericks, lasergelenkten Bomben und Sidewinder Luft-Luft-Raketen. Doch soviel zur technischen

Ausstattung bzw. Bewaffnung der A 10. Jetzt zum Spiel. Nach dem Start erscheint eine Serie sehr schöner, digitalisierter Bilder, auf denen die A10 und Szenen des US-Militärs gezeigt werden. Diese Bilder werden als Hintergrund für die verschiedenen Auswahlmenüs und Informationen über Ihre Aufträge genutzt.

Es können einzelne Missions oder eine ganze Reihe hintereinander ausgewählt werden. Weiterhin bestehen die Möglichkeiten, seine A10 "immun" gegen feindliche Attacken zu machen, die Blickweite in der Pilotenkanzel und die Landschaftsdetails zu verändern sowie die Aggressivität des Gegners zu definieren.

Am Ende jeder Mission erscheinen wieder einige digitalisierte Aufnahmen im Hintergrund zu den Bewertungen Ihrer Mission.

Alles ganz schön, könnte man meinen, doch die Ladezeiten der einzelnen Bilder sind sehr lang, was zu Wartezeiten zwischen den eigentlichen Missionen führt.



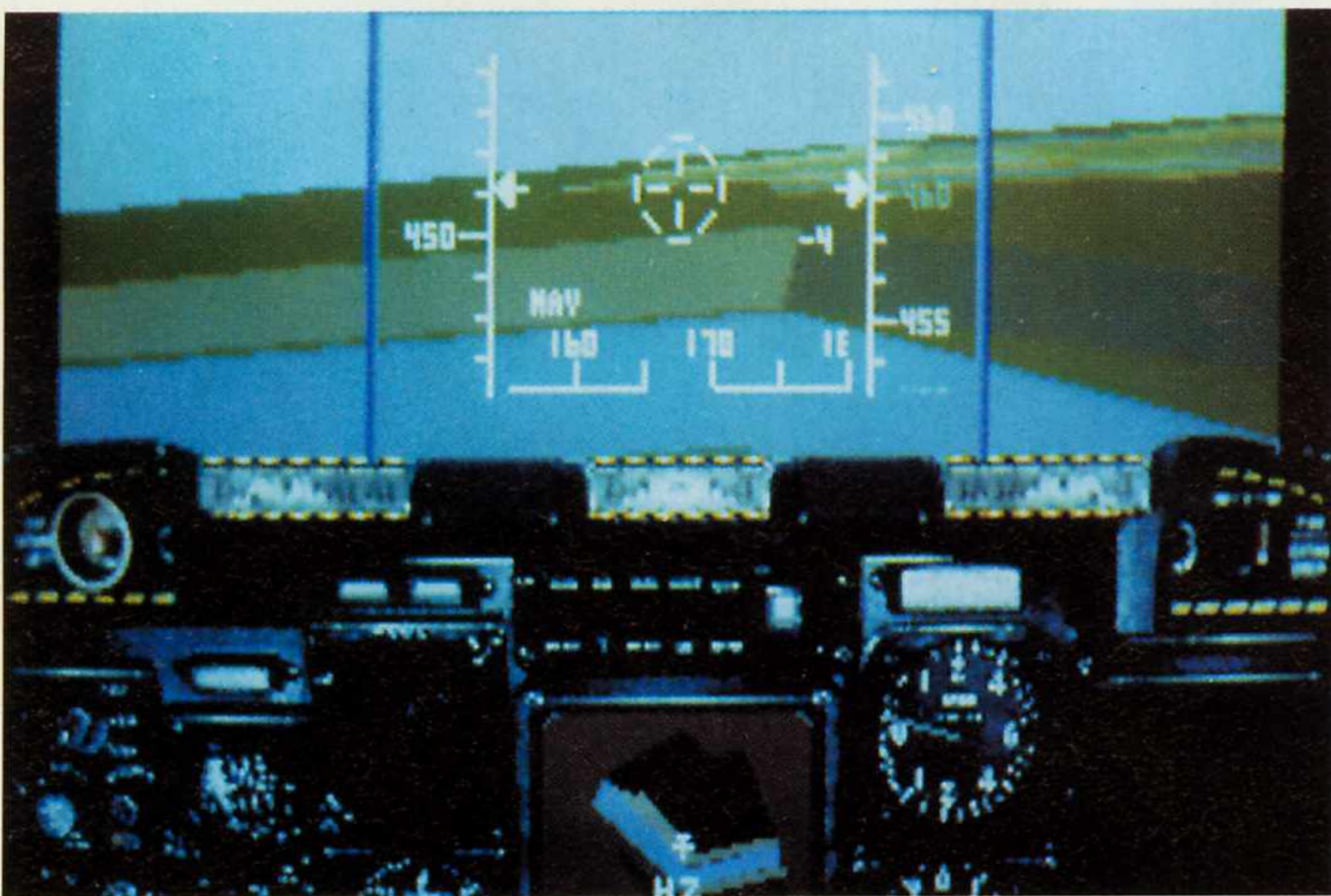
K KILLER

Einmal in der Luft beginnt die Simulation, die im wesentlichen über das Keyboard kontrolliert wird (mit einer wahlweisen Joystick-Option für den Flug). Bei den restlichen Kontrollinstrumenten hat man sich bei Sierra auf die für das Drosseln des Motors, die Ausrich-

kete sucht sich ihren Weg.

Die Grafik dieser Simulation besteht im wesentlichen aus gefüllten Vielecken, die eingefärbt einen ganz guten Eindruck von der Landschaft vermitteln.

nige Probleme. Insgesamt gesehen ist A10 TANK KILLER jedoch ein sehr gutmütiger Flugtrainer mit einer hohen Realitätsnähe. Ein Muß für alle Fans von Simulationsspielen.



tung der Flugzeugnase sowie der Flügelklappen beschränkt. Dies erleichtert sicherlich die Steuerung, was gerade für Anfänger positiv ist, macht jedoch gekonnte und gewagte Manöver fast unmöglich.

Die Fluginformationen erhält man vom Cockpit- sowie durch ein HUD-Display. Auf dem Instrumenten-Panel befinden sich eine Radaranzeige, eine Landkarte sowie ein Zielsuchgerät. Von der HUD-Anzeige sind die Geschwindigkeit, der Kompass und die Höhe abzulesen.

Die Navigation als solche ist sehr einfach. Alles, was Sie eigentlich machen müssen, ist auf den Gegner zuzufliegen, der auf einer taktischen Gefechtskarte angezeigt wird. Sobald das feindliche Kriegsgerät auf der Zielanzeige erscheint, muß nur noch der Feuerknopf gedrückt werden und die Ra-

Generell kann man dieses Spiel sicherlich mit Falcon vergleichen. Das Flugzeug kann leicht geflogen werden und die Benutzung der verschiedenen Waffensysteme ist auch nicht allzu kompliziert. Fliegt man z.B. jedoch eine enge Kurve und will gleichzeitig einen Gegner mit seiner Kanone beschießen, so bereitet das ei-



PC

Die PC-Version ist ausgezeichnet. Die digitalisierten Bilder sind exzellent, schön farbig und sehr detailgetreu. Das Bild eines explodierenden Panzers ist umwerfend. Die Animation ist selbst auf einem 8MHz PC schnell, fast besser als bei Falcon. Auf schneller getacketen PCs fliegt die Landschaft an Ihnen nur so vorüber. Mit den unterschiedlichen Lenkraketen sind auch hier die Panzer am besten zu treffen, doch einen direkten Angriffsflug mit einem gleichzeitigen Beschuß durch die Geschütze sollte man sich nicht entgehen lassen.

JETZT IM HANDEL

AMIGA

Die Animation ist hier nicht so gut gelungen wie bei der PC-Version, ist jedoch durchaus mit Falcon zu vergleichen. Die Sound-Effekte sind ziemlich einfach, die digitalisierten Hintergrundgrafiken aber sehr überzeugend. Die Darstellung der Landschaftsdetails sollte so gering wie möglich gewählt werden, ebenso der Blickwinkel des Piloten, um eine möglichst hohe Geschwindigkeit zu erzielen.

JETZT IM HANDEL



GRAFIK	92 %
SOUND	80 %
GAME-PLAY	86 %
PREIS / LEISTUNG	90 %



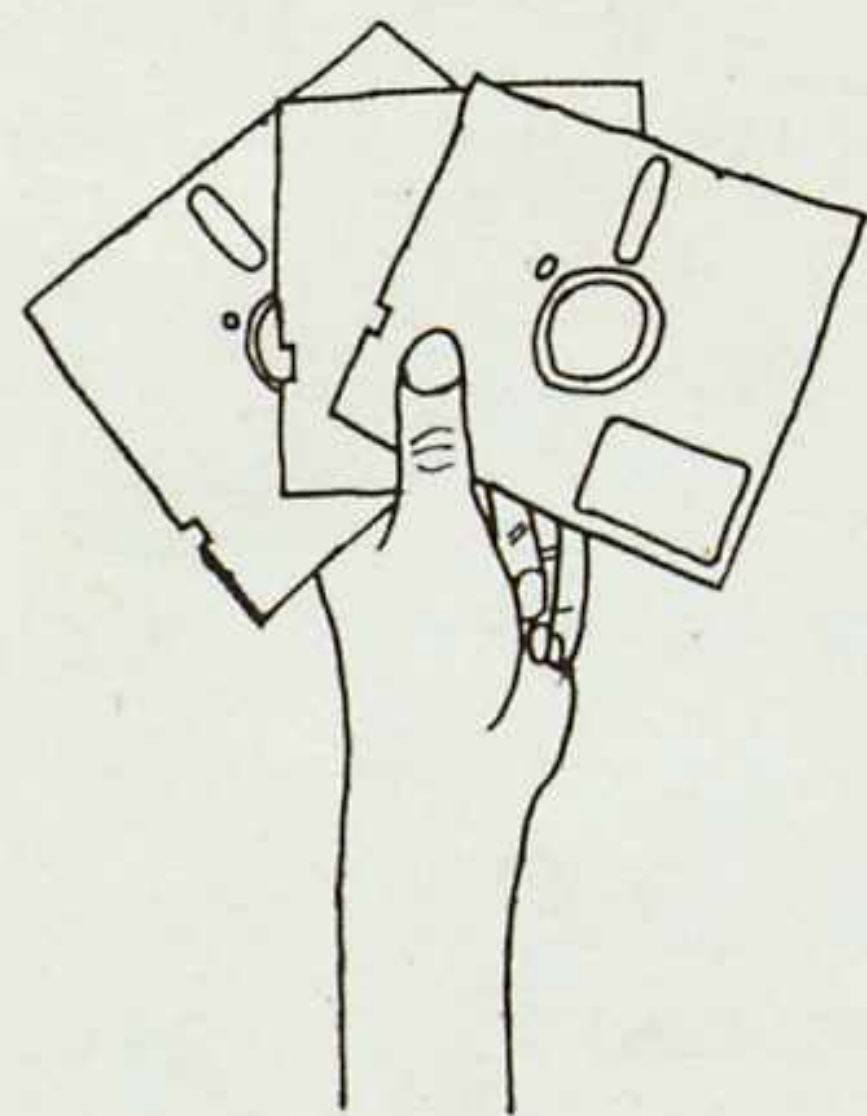
»Four Systems Computersoftware«

Spiele und Anwendungen jeglicher Art

Zum Beispiel:	Amiga	Atari	MS / DOS	C 64
Sim Earth	-	-	119,00	-
MIG-29 Fulorum	109,00	109,00	109,00	-
Might & Magic II	90,00	-	90,00	59,00
Team Yankee	90,00	90,00	99,00	-
Lemmings	72,00	-	-	-

Katalog anfordern. Alle Programme bei uns natürlich auf Anfrage für die Systeme Amiga, Atari, MS/DOS und C 64
Jetzt auch Game Boy im Programm. Fragen Sie uns!

Informieren,
Testen, Kaufen
in unserem Ladengeschäft
Autorenstraße 23
in Braunschweig!



So erreichen Sie uns:

Autorenstraße 23 Tel.: 05 31 / 79 72 91
3300 Braunschweig Fax: 05 31 / 79 82 71

FLASHPOINT

Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburgerstr. 68
2360 Bad Segeberg



FLASHPOINT

Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

Der Video-Spiele-Fachversand
mit den starken Preisen!

SEGA



Unser Angebot: • Spiele Konsolen
• Zubehör
• Software
• Accessoires
• Importe

GameBoy

Unser Service: • 6 Monate Gewährleistung
• schnelle Lieferung
• ausführliche Beratung



☎ 0455 1 / 4097

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Bachler Computersoftware

Amiga ★ Atari ★ ST ★ IBM ★ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-,-	89,95	-,-
Blue Max - Aces of war	74,95	74,95	79,95	-,-
Buck Rogers	74,95	-,-	74,95	59,95
Cadaver (dt.)	64,95	64,95	-,-	-,-
Champions of Krynn (dt.)	69,95	-,-	69,95	59,95
Chaos strikes back (dt.)	64,95	59,95	-,-	-,-
Chip's Challenge	59,95	59,95	64,95	39,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	74,95	74,95	59,95
Das Boot	74,95	74,95	79,95	-,-
Death Knights of Krynn	V. mö.	-,-	74,95	59,95
Dragon Wars (dt.)	69,95	-,-	74,95	39,95
Dungeon Masters (dt.)	69,95	69,95	-,-	-,-
Elvira (dt.)	79,95	79,95	89,95	-,-
Eye of the Beholder	V. mö.	-,-	74,95	-,-
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	84,95	54,95
Genghis Khan (dt.)	99,00	-,-	99,00	-,-
Cods	59,95	59,95	-,-	-,-
Great Courts 2	66,95	66,95	66,95	V. mö.
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle	34,95	34,95	-,-	-,-
King's Quest 5	V. mö.	V. mö.	89,95	VGA 99,00
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	-,-
Lemmings	59,95	59,95	59,95	-,-
M 1 Tank Platoon (dt.)	74,95	74,95	89,95	-,-
Mig-29 (dt.)	79,95	79,95	79,95	-,-
Nam (dt.)	Vorbereitung möglich!			
Pirates (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-,-	-,-
Pool of Radiance (dt.)	69,95	-,-	69,95	59,95
Populous (dt.)	66,95	66,95	66,95	-,-
Power Monger (dt.)	69,95	69,95	V. mö.	-,-
Railroad Tycoon (dt.)	*74,95	*74,95	89,95	-,-
Red Baron	Vorb. möglich!			
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. möglich!			
Sim City (dt.)	76,95	76,95	76,95	49,95
Sim Earth (dt.)	Vorb. möglich!			
Space Quest 4	Vorb. möglich!			
Speedball 2	59,95	59,95	-,-	-,-
Super Monaco Grand Prix	59,95	59,95	-,-	39,95
SWIV	59,95	59,95	-,-	39,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-,-
The Secret of Monkey Island	69,95	69,95	89,95	-,-
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican	54,95	54,95	-,-	39,95
Turrican 2	59,95	59,95	-,-	39,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	Vorb. möglich!			
Wing Commander	V. mö.	-,-	74,95	-,-
Wing Commander Secret Missions	-,-	-,-	39,95	-,-
Wolfpack (dt.)	79,95	-,-	89,95	-,-
Z-Out	54,95	-,-	-,-	-,-

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	99,00
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	169,00
Sound Blaster (dt.)	349,00
Adlib Musik-Karte (dt.)	249,00

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware

Blücherstr. 24 · Postfach 1113

D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 86 31



Für alle PC-User gibt es seit April letzten Jahres das Diskettenmagazin "PC ACTION", das über den Zeitschriftenhandel zu beziehen ist. "PC ACTION" gibt es im 3.5"- oder 5.25"-Diskettenformat (bei der 5.25"-Version ist der Inhalt auf zwei Disketten verteilt). Nun wollen wir doch einmal sehen, was uns die Jubiläumsausgabe zu bieten hat.

Insgesamt acht Programme präsentiert die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat ihren Lesern. Da wäre zunächst einmal das Spiel StoneStar, eine Erweiterung des Tetris-Spielprinzips (für alle Grafikkarten). Ein wirklich faszinierendes Spiel, das einen noch "süchtiger" als das Original macht. OCTOGON, so ist der Name des zweiten Spiels, ist mehr etwas für Freunde von Knobel- und Kniffelspielen - ein unterhaltsames Game für zwischendurch. Doch nun zu den Anwenderprogrammen.

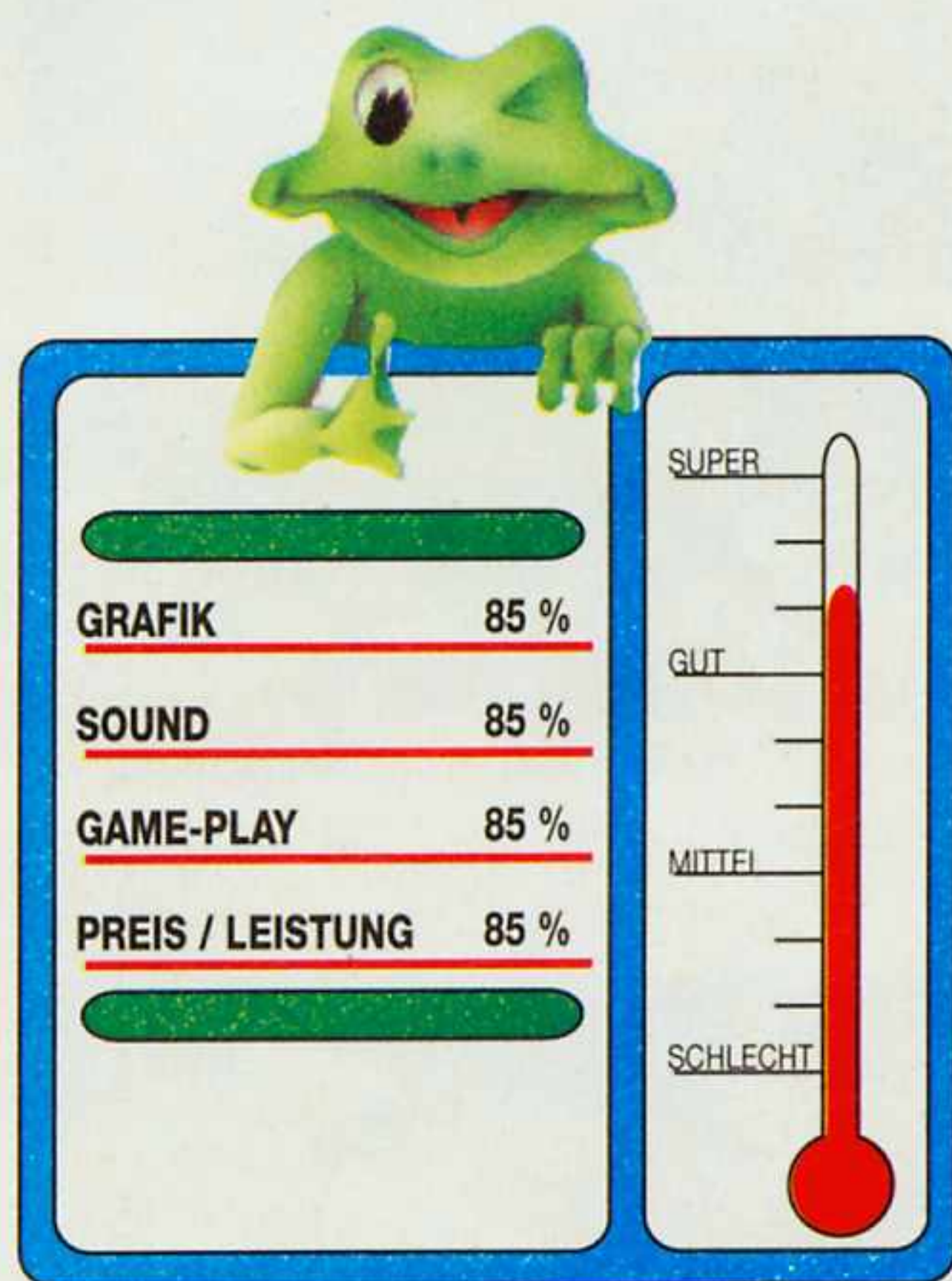
RAY ist ein echtes Raytracing-Programm, mit dem fantastische 3D-Grafiken erstellt werden können (VGA). Ein Programm, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten. DISK SAFE schützt Ihren Computer per Codewort gegen unerwünschten Besuch. QUICK MENÜ erspart Ihnen in Zukunft die lange Suche nach Dateien auf der Festplatte, es

lädt und startet die definierten Dateien automatisch. KILL 1 ist ein kleines Utility zum Löschen ganzer Disketten oder Festplatten (mit allen Unterdateien). NEW, ebenfalls ein sehr kurzes aber nützliches Programm, setzt ein neues Datum hinter alle Dateien, bei denen Sie es sich wünschen. RENAM, das letzte Anwenderprogramm auf dieser Ausgabe, hilft Ihnen beim Umbenennen von Dateien, es können auch Unterverzeichnisse mit umbenannt werden.

Zum Preis von unter 20 Mark hat man meiner Meinung nach einen sehr guten Kauf mit dieser Ausgabe von PC ACTION gemacht, schon alleine die beiden Games rechtfertigen den Kauf voll.

Ron Marvic

AB JETZT IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL



Die Bezeichnung "de Luxe" soll dem Leser bei diesem Diskettenmagazin vermitteln, daß die Diskette nur Programme hoher Qualität enthält. Wir sind der Sache auf den Grund gegangen, haben uns eine Ausgabe geschnappt und werden es Ihnen hier vorstellen.

ST de Luxe erscheint seit dem April diesen Jahres, enthält zwei Disketten und ist natürlich auf den Atari-Systemen ab 520kB mit einem 3.5"-Laufwerk funktionsfähig.

Doch soviel zum "Magazin" generell, was uns natürlich eigentlich interessiert, sind die Programme auf dieser Ausgabe. Da wäre zum einen das Blätterprogramm, das sehr aufwendig programmiert ist und deshalb natürlich einige tolle Funktionen bietet, aber leider einigen Platz auf der Disk beansprucht. Wenn Sie das Magazinprogramm starten, erscheint zunächst eine Inhaltsangabe. Hier können Sie auswählen, welche Anleitung sie lesen möchten. Insgesamt befinden sich auf den beiden Disketten neben dem Blätterprogramm zwei Spiele sowie ein Demoprogramm. Das Demo führt sie in die Funktionsweise von CASHFLOW ein, einem Kassenbuch sowohl für den privaten als auch den semi- oder professionellen Gebrauch. ST de Luxe veröffentlicht derartige Demos hauptsächlich deshalb, um den Lesern Grundlagen für Kaufentscheidungen zu geben, meiner Meinung nach eine sehr gute Sache, da gerade Anwendungsprogramme für den Atari ST nicht gerade billig sind und so ein Fehlgriff sehr schmerzvoll sein kann. Nun zu

den beiden Spielen:

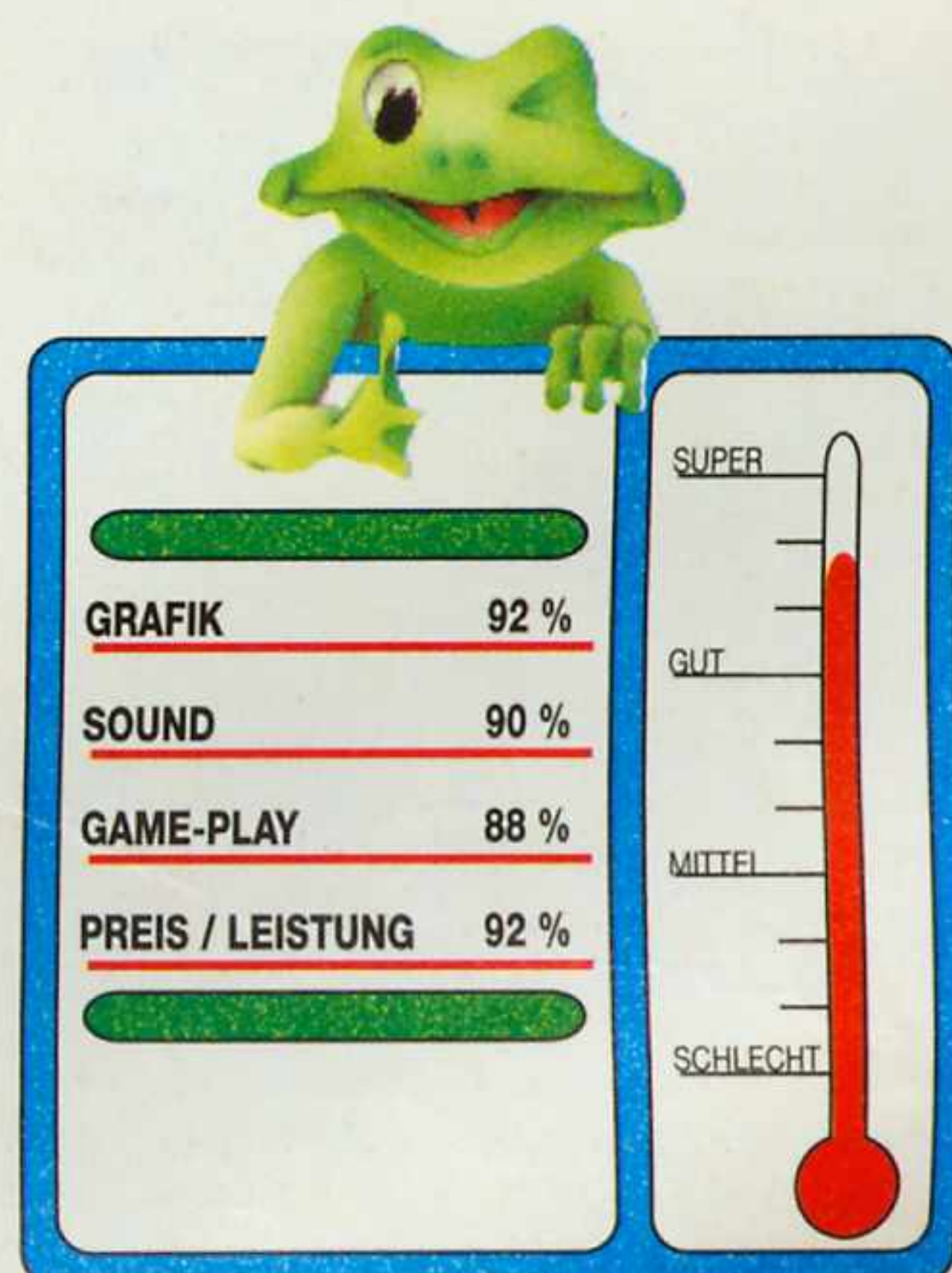
OILMANIA ist ein Action-/Taktikspiel, bei dem es darum geht, mit einem großen verlängerbaren Rohr Öltropfen aus der Erde abzusaugen. Ihre Arbeit wird dabei von vielen Monstern behindert, die ständig an Ihrer Leitung nagen. Diese müssen ebenfalls so schnell wie möglich eingesaugt werden, bevor sie ihre Schandtat verrichten können.

BLOCKBUSTER basiert zum Teil auf der guten alten Spielidee von PAC MAN, weitere Features sind jedoch hinzugekommen. Mit ihrem gefräßigen Monster müssen Sie hier Steine auffressen, dabei verfolgen Sie über den ganzen Bildschirm (der nicht wie bei PAC MAN wie ein Labyrinth aufgebaut ist) böse Geister sowie ein Ball, der sie ständig verfolgt.

Insgesamt gesehen lohnen sich die knapp 20 Mark alle mal für diese Ausgabe von ST de Luxe. Sie können vertrauensvoll zugreifen.

Mark Gerring

AB JETZT IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL



SPIELETESTS

SOFTWARE CORNER präsentiert: DAS LASER-GAME-SYSTEM

Jetzt gibt es das ultimative Spielsystem für alle AMIGA, ATARI und PC-User: Laser-Game-System, so ist der vorläufige Name des Interfaces, das von der Firma SOFTWARE CORNER exklusiv vertrieben wird. Herr Neuen, Geschäftsführer des Unternehmens, stellte Play Time als erstem Computer-Spiele-Magazin seine wohl wegweisende Entwicklung vor.

Die CD-Technik...unendlich viel Speicherplatz

Wie der Name schon sagt, nutzt das Laser-Game-System die CD-Laser-Technik, um in einer fast unglaublichen Geschwindigkeit und einer faszinierenden Auflösung Bilder darzustellen. Dazu muß der Computer über das Interface an einen sogenannten Multi-Norm-Player der Marke Sony (Typ MDP 515) oder Pioneer (CLD 1500) angeschlossen werden. Das Sony-Gerät hat einen Preis von unter DM 1200.- und kann neben der Software natürlich auch CDs in allen Größen, CD-Musikvideos, Audio-CDs, CD-Singels und Spielfilme auf CD abspielen. Alle neuen Kinofilme (bis jetzt insgesamt 600 Titel) und eine riesige Auswahl an Musik-Videos (40.000 NTSC-Bildplatten) sind auf CD erhältlich. Der Multi-Norm-Player ist somit Videogerät, Musikanlage und die Basis für das Laser-Game-System zugleich. Der Pioneer-Player ist um ca. 400 Mark günstiger bietet aber nicht so viele Möglichkeiten wie das Sony-Gerät. Beide Geräte sind übrigens CD-ROM tauglich.



Alle CDs können auf diesen Geräten abgespielt werden - ob Film oder Musik.



Oben der Pioneer-, unten der SONY-Player. Beides High-End-Geräte, die nicht nur fürs Spielen geeignet sind, sondern auch fantastischen Sound liefern (beides Referenzgeräte!).

Technik und Preise

Doch nun zurück zum Laser-Game-System: Mit einer Frequenz von 100 MHz erscheinen nach dem Start eines Spiels von CD Bilder auf dem Monitor - eine fantastische Steigerung zum AMIGA, ATARI ST oder PC! Der Preis für das Interface ist so umwerfend wie das System selbst: Für nur DM 189.- kann sich jeder in Zukunft den Gang in die Spielhalle sparen, man erhält zudem noch kostenlos das Spiel "Dragons Lair" (Automatenversion). Pro Jahr sollen mindestens drei Spiele für das Laser-Game-System erscheinen, "Space Ace" soll im Juni/Juli, "Afterburner" (!) Ende des Jahres herauskommen. Für das nächste Jahr ist die Umsetzung der Automatenversionen von "F15-Strike Eagle" und "Hollywood Poker Pro" (ab 18 Jahren) geplant.

Die Präsentation bei Play Time

Als Herr Neuen uns sein System vorführte, glaubten wir unseren Augen nicht trauen. Da lief wie in einem Zeichentrickfilm das Spiel "Dragons Lair" auf unserem Amiga-Monitor. Keine harten, abgehackten, sondern nur fließende Animationen in einer so hohen Bildqualität, wie man sie nur vom Spielautomaten kennt. Da kämpft unser Ritter gegen Skelete oder den riesigen Drachen, wehrt Fledermäuse ab und befreit schließlich die Prinzessin aus ihrer Glaskugel. Betrachtet man die

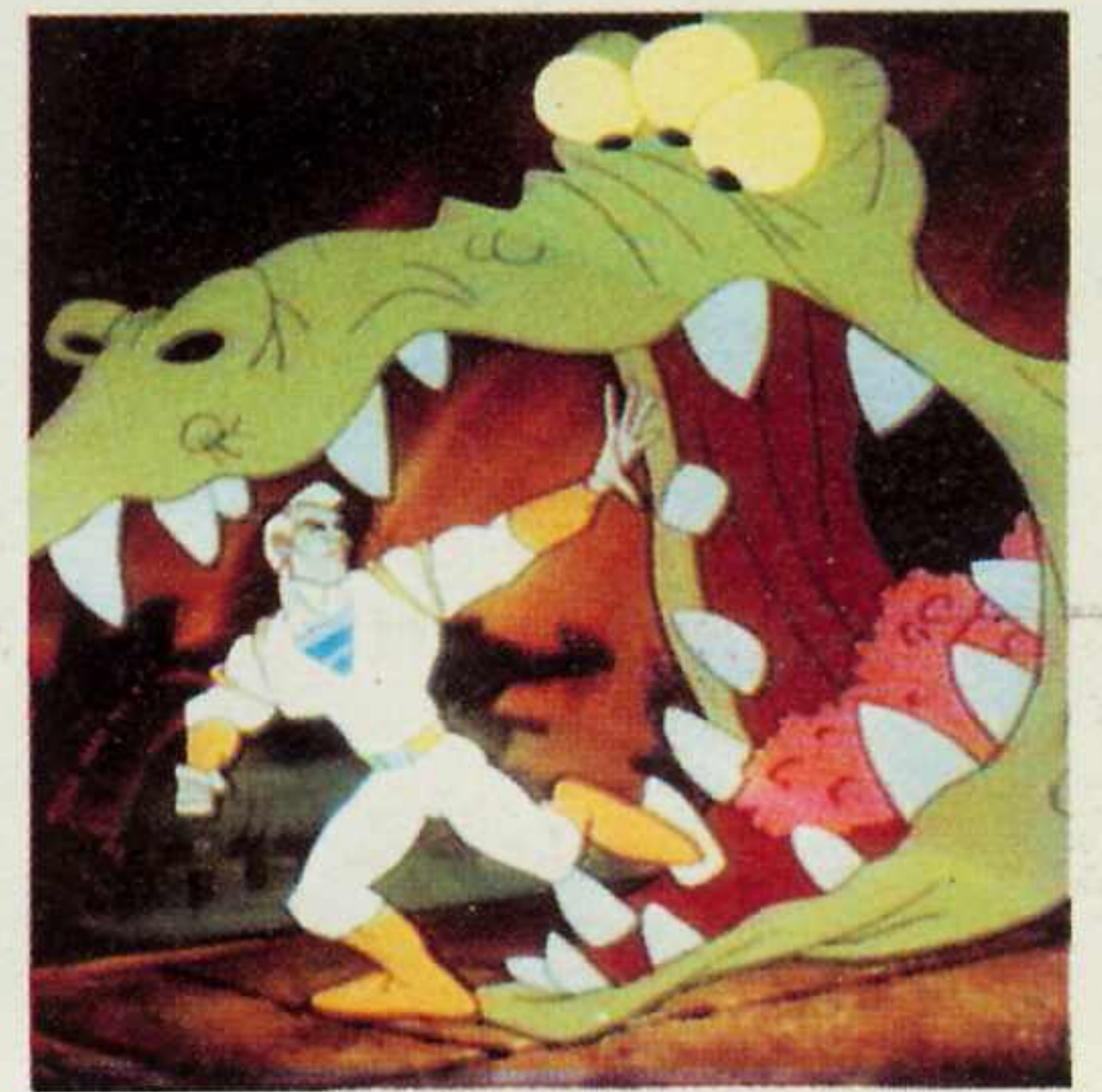
Darstellung, sieht die Farben und hört den gigantischen Sound, so glaubt man im Kino zu sitzen - ein wirklich einzigartiges Erlebnis. Die Steuerung des Spiels erfolgt natürlich über den am Amiga angeschlossenen Joystick. Ein Laser-Game-System-Spiel ist aber mit einem herkömmlichen Amiga-, Atari ST oder PC-Spiel ansonsten überhaupt nicht mehr zu vergleichen - mit diesem System gerät man in eine neue Dimension von Computer-Spielen. Während immer bessere und schnellere Computersysteme auf den Markt kommen, dürfte das Laser-Game-System wohl das letzte Wort in Sachen Grafik, Auflösung, Sound und Animation sein. Der Preis dafür ist kaum höher als bei herkömmlichen Amiga-Games: ca. 120 Mark



wird ein Spiel etwa kosten. Herr Neuen, Geschäftsführer SOFTWARE CORNER in seinem Ladengeschäft. Neben dem Vertrieb des LGS betreibt er den einzigen Softwareverleih in Deutschland



Dragons Lair - Kampf gegen die Fledermäuse - unglaublich realistisch!



Space Ace - Der Held verteidigt seine Geliebte.



Space Ace - Kampf gegen den Drachen - Zeichentrick pur.

Die Ziele von SOFTWARE CORNER

Das LGS ist als Konkurrenz zum CDTV-System von Commodore gedacht. Während das Commodore-Gerät voraussichtlich keine Musikvideos oder CD-Kinofilme abspielen kann, werden alle für das CDTV-System erhältlichen Programme auch auf dem LGS lauffähig sein. Nach dem auch Commodore den CD-Bereich massiv fördert, dürften in Kürze eine Vielzahl von Programmen erhältlich sein. Für Softwarehäuser, die auch in Zukunft eine dominierende Rolle spielen wollen, führt kein Weg an der CD-Technik vorbei.

Der Start des Laser-Game-Systems

Für den Amiga ist es jetzt schon erhältlich, die PC-Version ist ab Ende April lieferbar (Atari ST auf Anfrage). Herr Neuen plant bis Ende '91 ca. 5.000 Geräte an den Mann oder die Frau zu bringen. Wir wünschen ihm auf jeden Fall viel Erfolg.

Reizend!

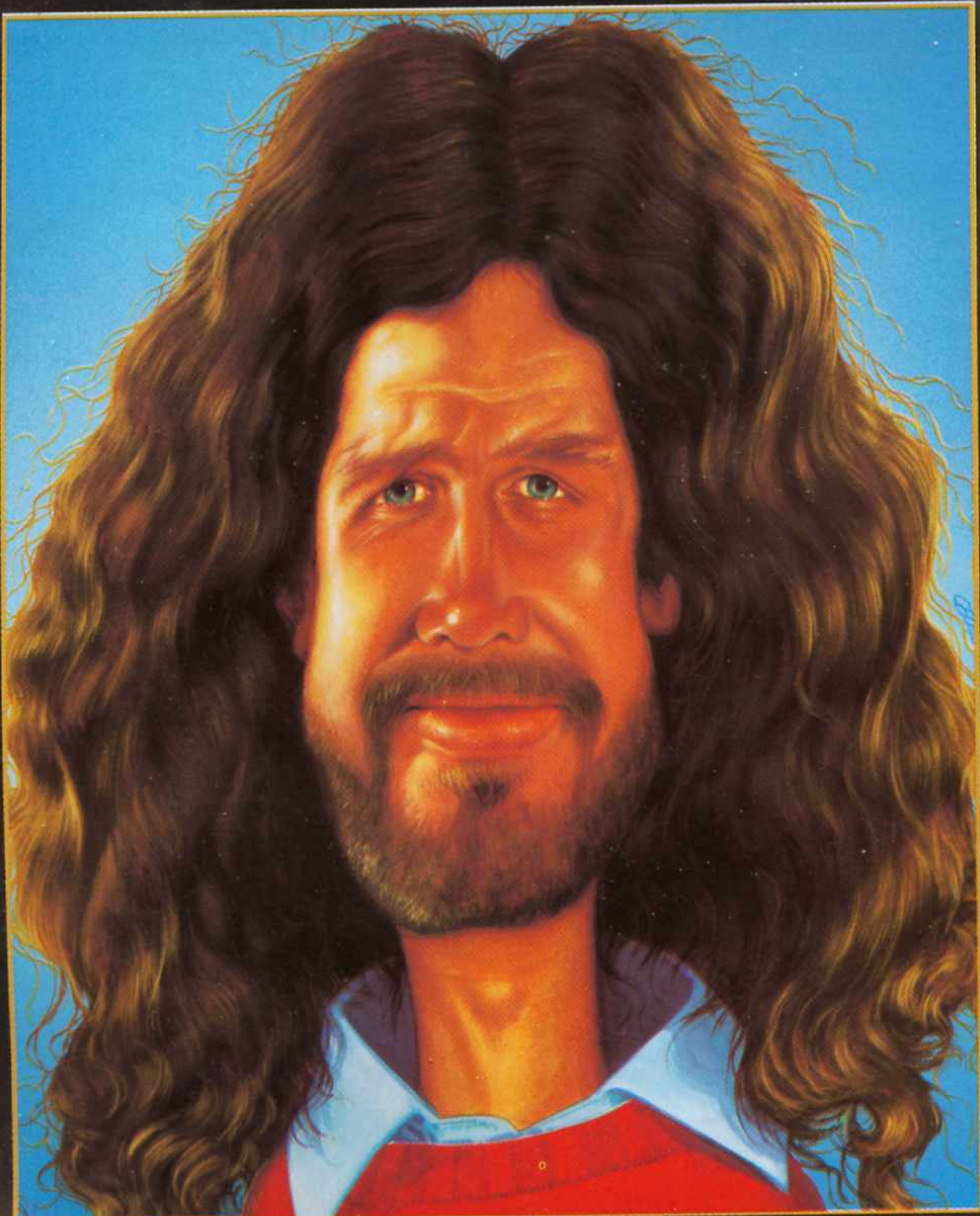
Mit **5.-** seid Ihr dabei

Es ist endlich soweit: Nun gibt es **ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK** auch für
Euren **Commodore 64/Diskette**. Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen! Seid Ihr neugierig? Dann for-
dert bitte die **spielbare Demo-Diskette (C 64/Diskette)** an, **und zwar unter Einsendung von 5,- DM**
und eines frankierten (1,70 DM) und adressierten Rückumschlages. Schickt dann Euren
Demo-Wunsch an folgende Adresse: **UNITED SOFTWARE GMBH, Stichwort:**
Reizend, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2. Die vollständige Version wird ab
Mitte April im Handel
erhältlich sein.



United Software

Ruf doch mal an!



HANSE - VERMEER - YUPPI

Die RALF GLAU EDITION

Lernen Sie Ralf Glau persönlich kennen.

In ausgewählten Häusern demonstriert er
die Spiele "Hanse", "Vermeer", "Yuppi's
Revenge" und gibt Autogramme. Genaue
Zeiten und Orte erfahren Sie ab dem 12.
April unter der Tel.-Nummer: (0 52 44)
4 08-18. Sie möchten nicht so lange auf
das Autogramm warten? Kein Problem!
Schicken Sie einen frankierten und selbst-
adressierten Rückumschlag an: United
Software GmbH, Kennwort: Ralf Glau,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2.
Die ersten 250 Einsender erhalten das
Original-Autogramm, alle anderen die
Portrait-Postkarte.

United Software

...DAS ZEITLOSE ERLEBNIS...

ANTARES

4 DISKETTEN

SPIELSTAND ABSPEICHERBAR

INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG

AUF HARDDISC INSTALLIERBAR

2 MEGABITE GRAPHIKEN

**SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH**

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTH
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto