

Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

8/9 '91



NEU
DM
4,90

Neues aus Utopia:
Die neuesten
Rollen- & Brettspiele

GROSSES
ULTIMA-SPECIAL

BRANDNEUE
SPIELE IM TEST

Game Boy, Game Gear
& PC Engine-Spiele
im Test

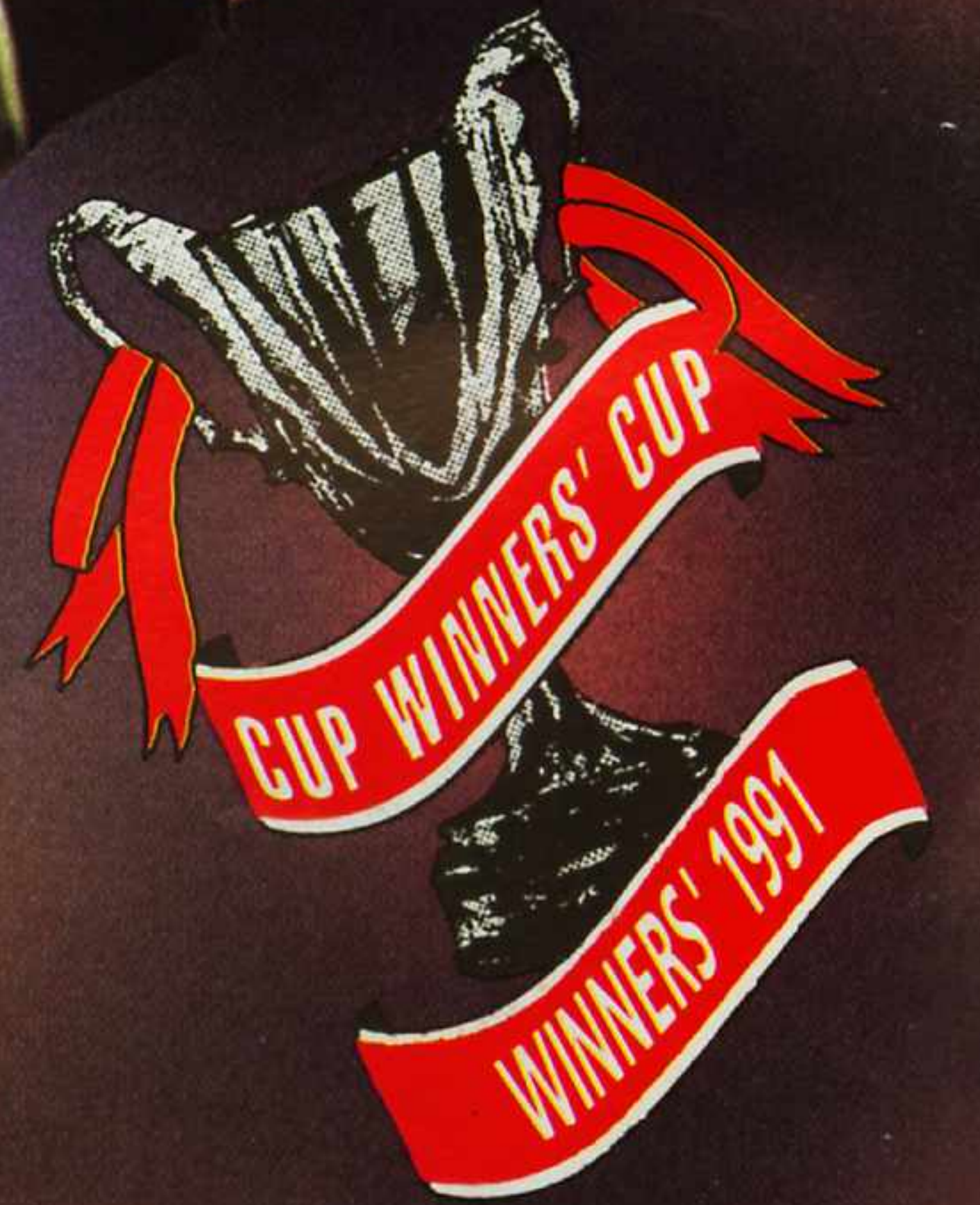
2 SUPER POSTER!
Crystals of Arborea
MERCUS



MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe bringt seine berühmte Mannschaft in die europäische Arena der Knockout-Klubwettkämpfe, einschließlich Europameisterschaft, Europapokal der Landesmeister, Super Cup, UEFA Cup und Clubweltmeisterschaften, die jedes Jahr in Japan stattfinden.

Spielprogramm: 4-Spieler-Option (Benutzung des 4-Spieler-Joystick-Adapters Amiga & Atari ST), vollständige Torwartkontrolle (Amiga & Atari ST), völlig neuartige kontrollmethoden einschließlich Einzelschuß und Nachschuß, neue Ersatzspieler (animierter 1 MB Amiga), Nummer der Spieler auf dem Hemd (Amiga & Atari ST), Einblendung des Namens des Spielers mit Ballkontakt, voller Bildschirm (Amiga), gelbe und rote Karten, Ausscheiden, zeitlupe (1 MB Amiga), Spieler-Statistiken im Wettbewerb, Speicheroption für 7 Spiele (Amiga & Atari ST), 170 Vereinswappen der bekanntesten europäischen Mannschaften (Amiga & Atari ST), Elfmeterschießen während der Meisterschaften, wahlweise Optionen für Action, Management oder vollständige Simulation.



BONNICO





Endlich!

Jetzt habt Ihr sie - die aktuelle Ausgabe - natürlich wieder mit jeder Menge Verbesserungen.

Da wäre zum einem **das extra Tips & Tricks-Heft** (falls nicht mehr vorhanden da abgerissen, einfach per Postkarte anfordern). Jetzt sind sie vorbei, die Zeiten, in denen Ihr die Play Time bis zur Unkenntlichkeit auseinandernehmen müßtet, nur um Euch eine Sammlung der besten Tips & Tricks anzulegen. Jetzt werden einfach die Tips & Tricks im Kleinformat abgerissen (nein, nicht mit einem riesen "Raatsch!" sondern vorsichtig!). Und beim

nächsten Mal wollen wir dieses Heft sogar noch umfangreicher machen.

Ganz neu in Play Time: die Videocorner.

Auf zwei Seiten stellen wir Euch ab dieser Ausgabe die Videohits vor, die demnächst in Eure Videotheken kommen.

Auch neu: **die Top Ten-Competition.** Wir wollen's wissen: was sind Eure Hits, welche Spiele könnt Ihr bis zum abwinken spielen? Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat jede Menge Software für alle Systeme (mehr Infos dazu auf Seite 81).

Die Leser-Top Ten werden dann zusammen mit den einzelnen Prozentwerten, die Eure Meinung wieder spiegeln, veröffentlicht.

Elne mal wieder echt starke Nummer (echt Play Time-mäßig)

Und diejenigen, die selbst diese Ausgabe nicht überzeugt, sollen sich auf die nächste Play Time gefaßt machen - denn dann wird nach der Sommerpause voll durchgestartet - mit neuen Ideen und einem **rein deutschen Redaktionsteam.** Dann gibt's noch



mehr Tests, noch mehr News und noch mehr Tips&Tricks

Und wenn Ihr jetzt denkt, daß sich das nicht lustig für die ganzen anderen Computer-Spiele-Magazine anhört, dann habt Ihr recht.

Bis dann, Euer

Arthur Krekau
Arthur Krekau



NEWS

Die aktuellen
Software-News 7

RUBRIKEN

Die Wertungen 6
Up Periscope 18
Mirrorsoft Interview 22
Ultima Special 76
Unter der Lupe 84
Top Ten 88
Adventure Corner 90
Leserbriefe 106
Tips & Tricks Gewinnspiel 112
Inserentenverzeichnis 113
Impressum 113
Vorschau 114

SPIELETEST

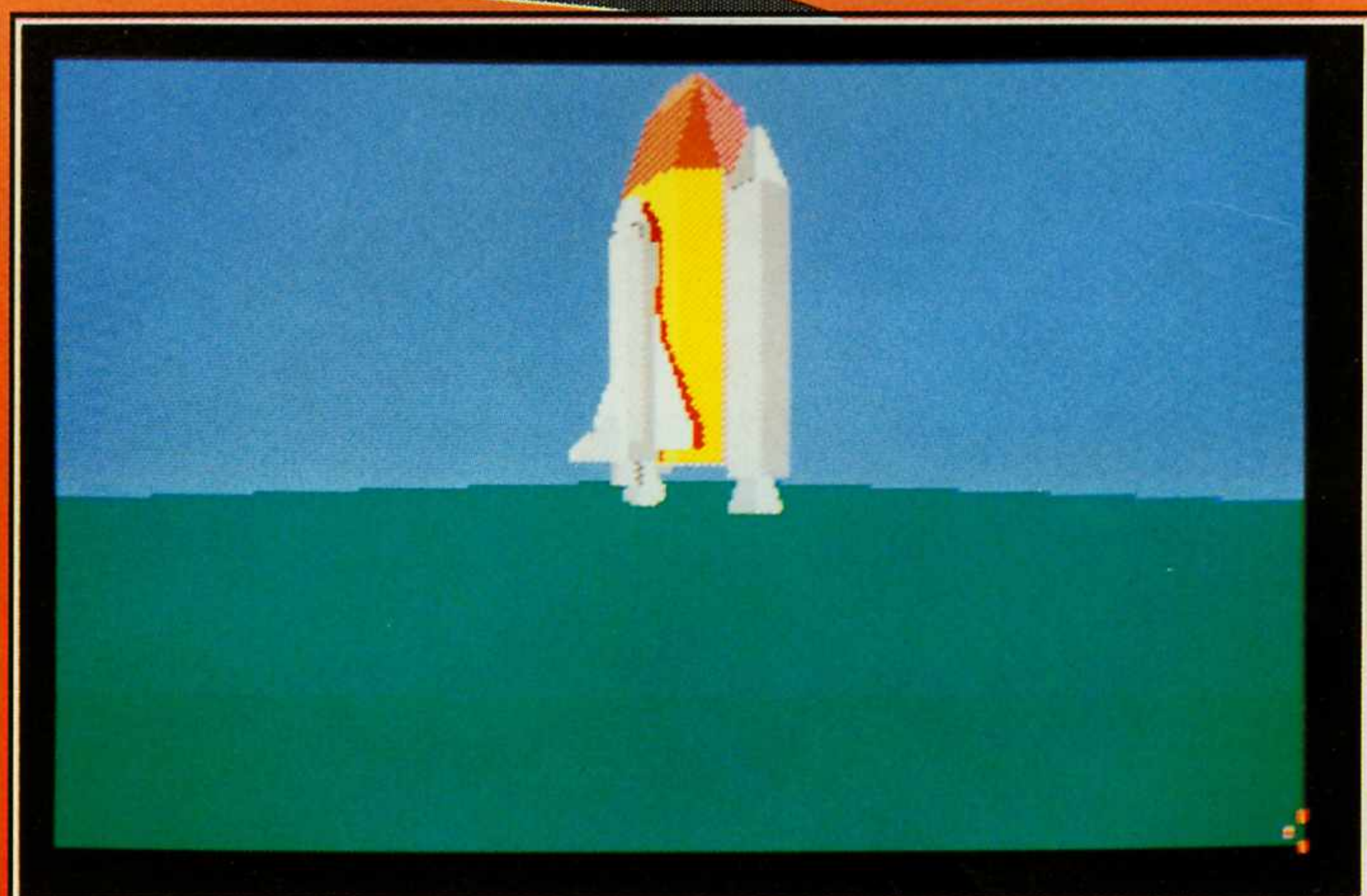
Metal Mutants 26
Crime does not pay 28
Prehistorik 30
Stormball 32
Armour Geddon 36
Wing Commander Missions 38
Champions of the Raj 40
Stellar 7 42
Arnhem 43
Squash 61
Switchblade II 46
Super Skweek 48
3D Constructions Kit 50
Hill Street Blues 54
Disc 56
Quadrel 44
Crystals of Arborea 62
Hero Quest 64
Manchester United 66
Outzone 68
Africa Corps 70
Cohort 71
Gods 72
Skull & Crossbones 73
F-29 Retaliator 74
Hägar 75

BUDGET SOFTWARE

Die besten Budget-Spiele 82



Super Skweek - sowohl für Homecomputer als auch für Game Gear zu haben-ein Hit? 48/102



3D-Construction Kit - Der LEGO-Kasten für AMIGA-User 50...

ALT



STORMBALL - Grafik hui! - Spiel.... 32.



Das **ULTIMA-SPECIAL** - alle Teile im Überblick ... 76

KONSOLEN

PC Engine

Pithecanthropus	
Computerus	92
Chan&Chan	92
Bloody Wolf	93
Tiger Heli	94
Dragon Spirit	95
Mr Helil	96
Devil Crash	97

Game Boy

Head on	98
Sumo Fighter	99
Maru Panic	100
Soccer Boy	101

Game Gear

Super Skweek	102
G-Loc	102
Shinobi	103

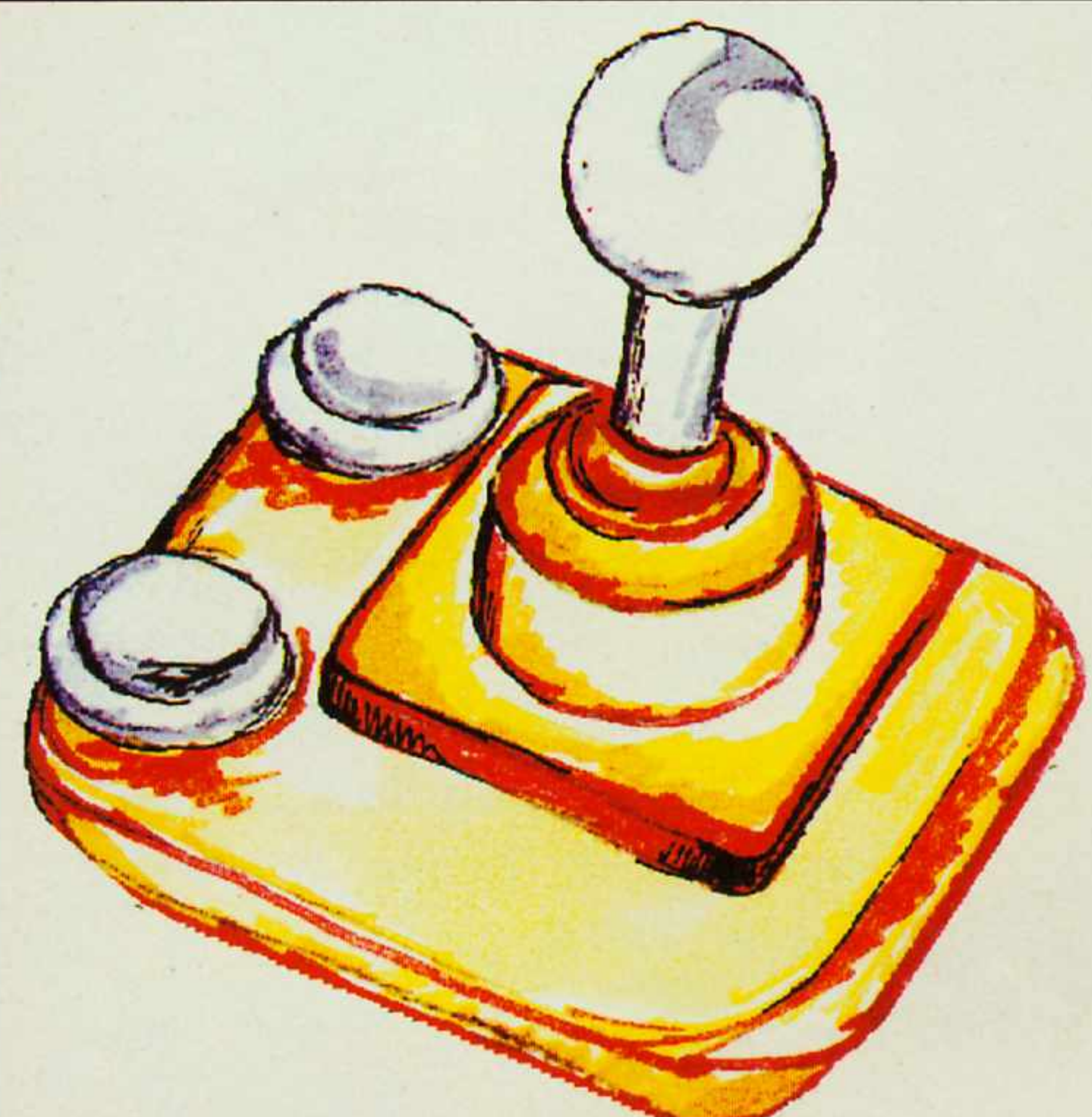
VIDEO

Ghost-Nachricht von Sam	105
Kevin - Allein zu Haus	104

ROLLENSPIELE

Neues aus Utopia:

Die andere Welt	109
Hero Quest	110
Star Quest	111
Das Jubiläum v. Stetten	111



DIE BEWERTUNGEN

Die Symbole für...



Abenteuerspiele



Actionspiele

Brett- und
Rollenspiele

Hardware



Lehrprogramme



Low Budget Spiele

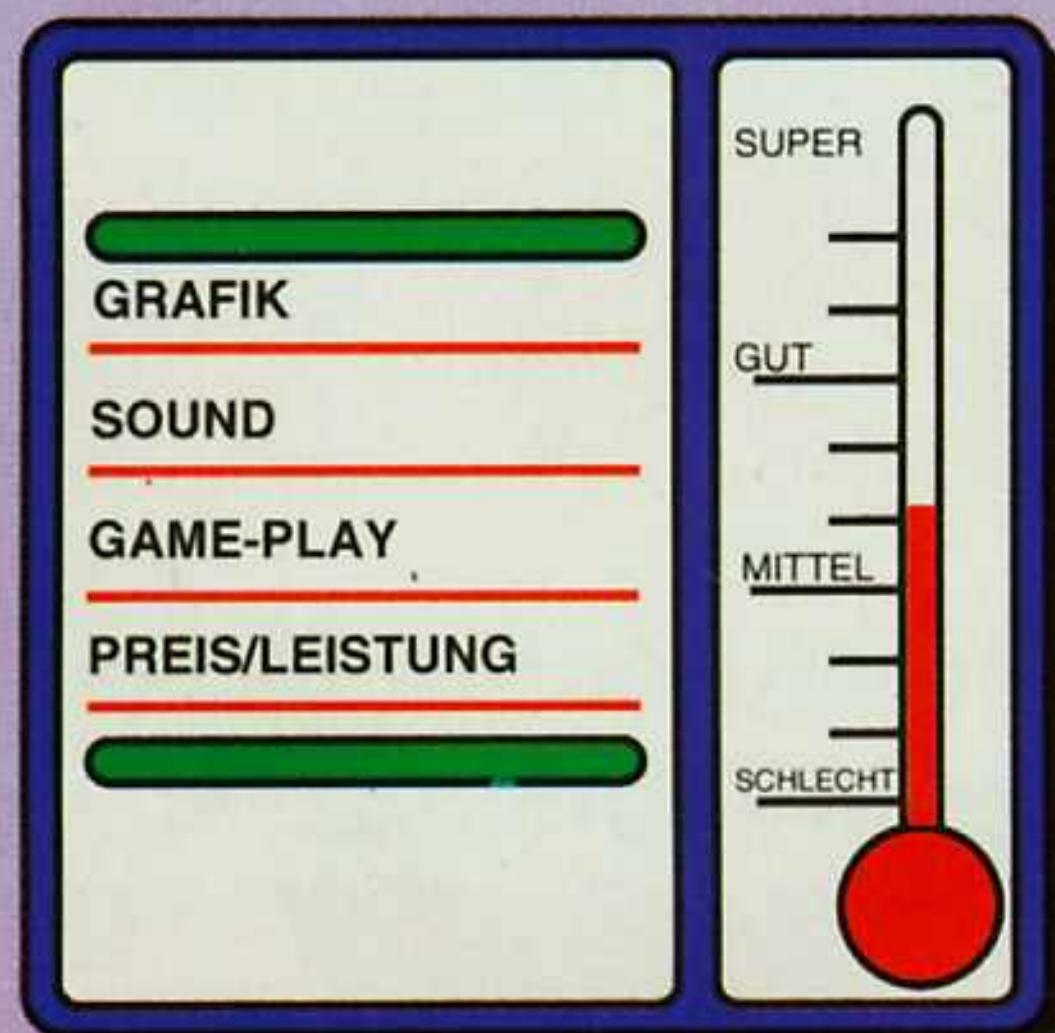


Simulationen



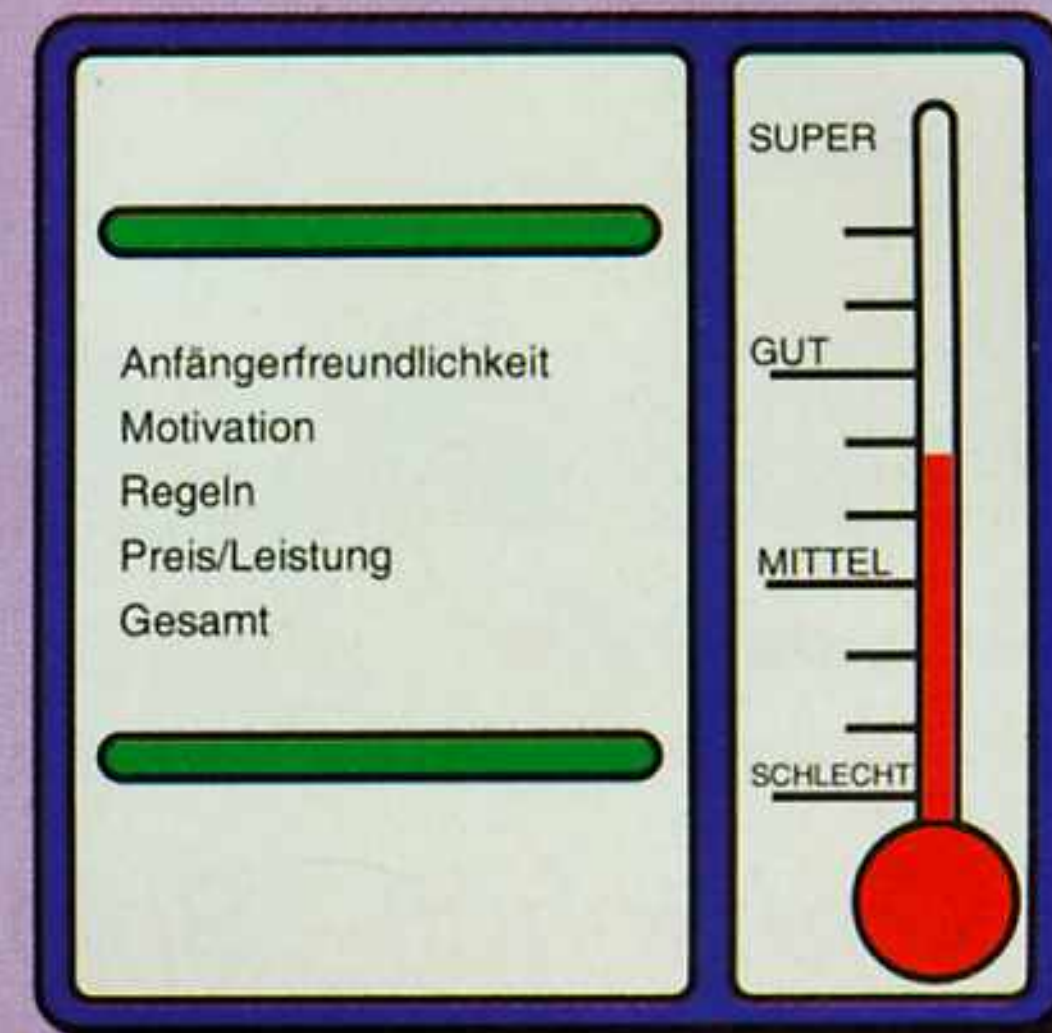
Sportspiele

Die Bewertungsblöcke...



Es gibt zwei verschiedene Bewertungsblöcke. Links für Computerspiele, rechts für Rollenspiele.

Sie zeigen Ihnen auf den ersten Blick, was Sie von einem getesteten Spiel zu halten haben.



Die Frösche...



Super



Gut



Mittel



Schlecht

Jeder Spieletest ist in Play Time nach einem ausgeklügeltem System aufgebaut. Da sind zum einem die seitlichen Markierungen, die Ihnen helfen, schneller die gewünschte Rubrik zu finden.

Die Symbole am Anfang jedes neuen Tests verschaffen Ihnen sofort die wichtigsten Informationen über den Hersteller, den Preis, das System und natürlich das Spiel-Genre. Der Bewertungsblock am Ende des Testberichts zeigt Ihnen auf einen Blick, was Sie von diesem Game zu halten haben. Lacht der Frosch, gut für das Softwarehaus - ansonsten vergessen Sie's lieber gleich wieder - das Spiel ist dann nicht unbedingt empfehlenswert.

NEWS

Behaltet diese Sparte im Auge, denn hier präsentieren wir Euch das Neueste in Sachen Home Entertainment. Kerry Evans bewahrt Dich vor einem qualvollen Tod durch Langeweile, indem sie Euch ein paar Ideen gibt, wie man ein aktiver Spielefan wird!

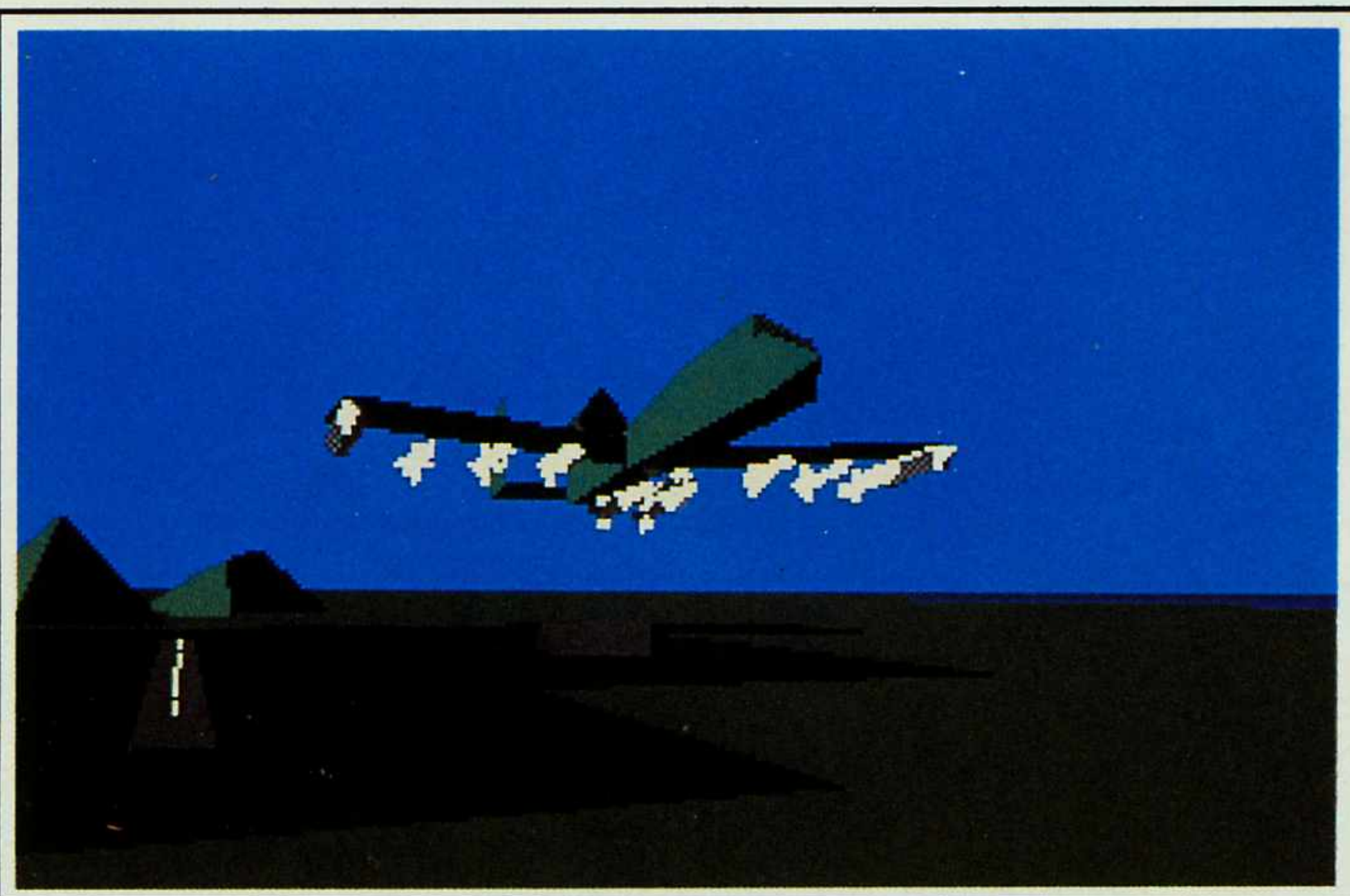
BUILDING CASTLES

Electronic Arts stellte kürzlich auf der European Trade Show ein neues Königsspiel namens **Castles** vor. Wie Sim-City ist es ein kreatives Spiel, da man die Rolle eines Handwerkers übernimmt und sein eigenes Schloß baut (heutzutage kann man ja kaum noch Bauarbeiter bezahlen, oder?). Trotzdem gibt es viel mehr als nur Schlösser. Beruhend auf dem Schloß, das Edward I

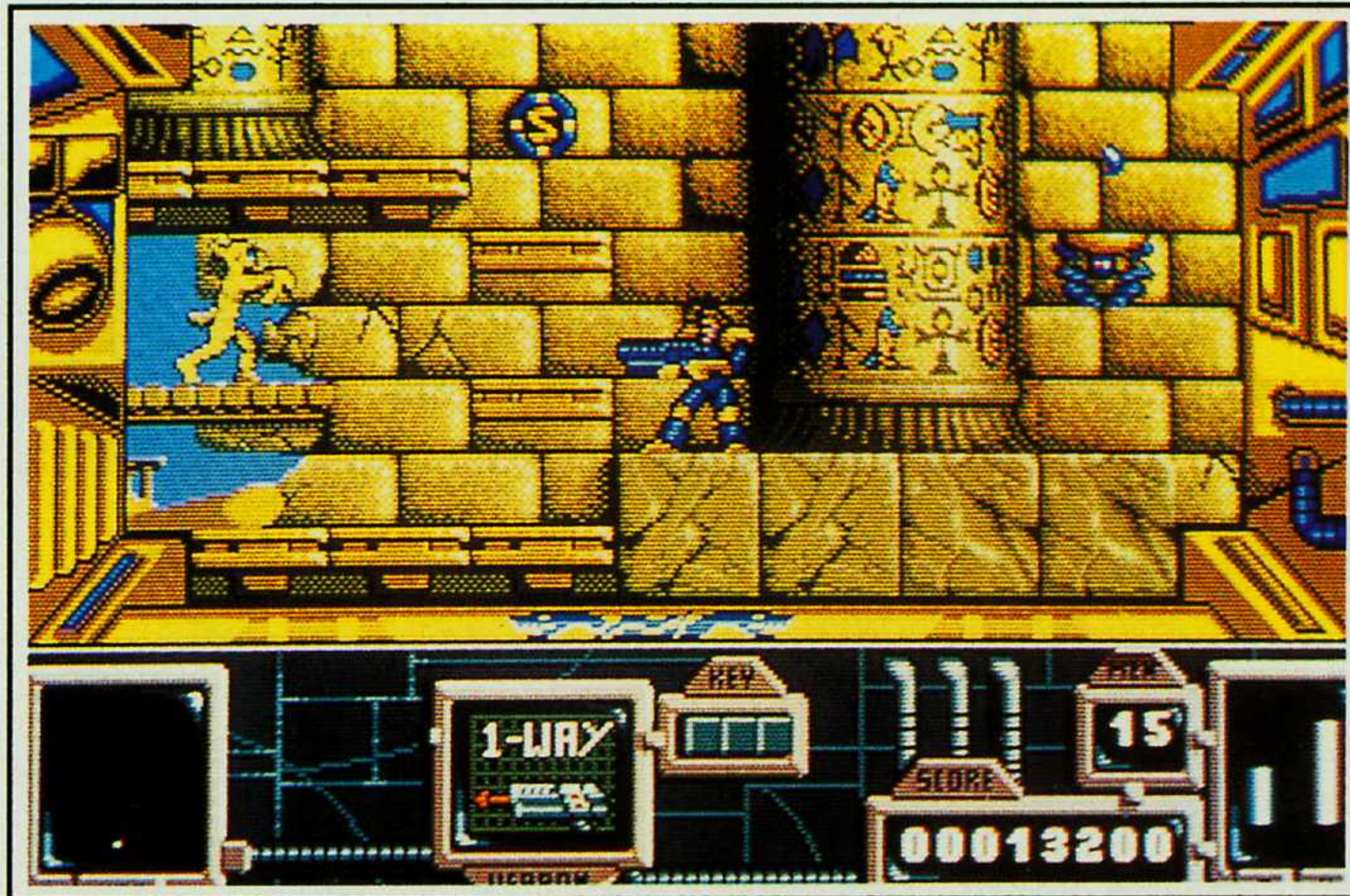
Tore zu bauen, auch noch entscheiden, ob die Bauern arbeiten sollen, bis ihnen die Haut von den Händen, oder vom ganzen Körper fällt und wie hoch die Steuern sein sollen, die man ihnen abnimmt, um noch größere und bessere Schlösser zu bauen. Wen das alles langweilt, der kann sich immer noch in Kirchen- oder Staatspolitik, wie sie zu dieser Zeit war, versuchen (was das betrifft, sind sie jetzt immer noch nicht viel zivilisierter). Das Spiel hat qualitativ hoch-

die magische anstatt der realistischen Handlung entscheiden. Interplay hat Schlösser zusammengestellt und Vince De Nardo, Marketingdirektor von Interplay, erzählte uns, daß sie ziemlich "...begeistert über Castles sind da es ein Produkt ist, daß einige der besten Elemente aus Fantasy-Rollenspielen, Simulationen und Kriegsspielen kombiniert und zu einem Spiel mit guter Atmosphäre verbindet". Obwohl Castles in Amerika schon herausgekommen ist, wird man es

erschienene Flugsimulator hat vier Jahre bis zu seiner Fertigstellung gebraucht. Es gibt 40 verschiedene Flugzeuge in diesem Spiel, so kann man sich vorstellen, warum die Entwicklung so lange gedauert hat. Die Flugzeuge reichen von sowjetischen Mig-29, über europäische Saab und Tornado bis hin zu amerikanischen Flugzeugen, wie der Rockwell B1 und F117/A. Es gibt eine Menge Details im Spiel mit realistischer Bewaffnung, Radarsystem und ähnlichem. Im Spiel



Building castles



Building castles

in Wales gebaut hat, muß man sein Traumhaus entwerfen, bauen, regieren und verteidigen. Glaube nicht, daß die Arbeit damit beendet ist. Man muß dann noch allerhand andere Sachen machen, wie weitere Schlösser bauen oder seinen eigenen Landbesitz festigen. Wie alle Barone von hoher Geburt, muß man, außer Mauern und

wertige VGA Grafiken mit 256 erstaunlichen Farben, die den Glanz des Spiels gut wiedergeben. Da die Verantwortungen, die das "Baronsein" mit sich bringt zu groß sind, um sofort damit fertig zu werden, gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Wenn man gerne völlig der Wirklichkeit entkommen will und man ein echter Spieler ist, dann kann man sich für

in Europa nicht vor Ende dieses Jahres sehen. Im Moment ist nur eine Amiga Version geplant, aber ich werde Euch auf dem Laufenden halten, wenn andere Formate geplant sind. Spielt **Birds of Prey**, und Ihr werdet eine Vogelperspektive auf all diese entzückenden Schlösser haben. Der diesen Monat für ca. DM 60 auf dem Amiga

gibt es zwölf Aufgabentypen, von Luftabwehr und Bombenangriffen bis hin zu Truppenabwürfen, Testflügen von Experimentierflugzeugen und Lufterkundungen. Man muß keine militärischen oder politischen Allianzen schließen, da kei-

Fortsetzung
Seite 8

ne Nation benannt ist; man sucht sich nur aus, welches Flugzeug man fliegen will und das Programm bestimmt die verfügbaren Flugzeuge für die gegnerischen Seiten. Diese Simulation ist sehr realistisch, da es andauernd Action auf dem Bildschirm gibt, als wäre es eine echte Mission. Feindliche Flugzeuge rollen aus den Hangars, bahnen sich ihren Weg über das Rollfeld und heben ab. Zerbombte Gebäude und Flughäfen werden repariert, Bodentruppen ziehen durch Wüstengebiete ohne grüne Felder und Flugzeugträger und Kampfschiffe laufen zu ihren Bestimmungsorten aus. Es gibt einen zusätzlichen Schub Realität; es wird gezeigt, wie die Zeit vergeht, während das Spiel fortschreitet. Sterne überqueren nachts den Himmel und tagsüber wird die Stellung der Sonne durch Schattenkegel illustriert. Man benötigt bessere Navigationsfähigkeiten als ein Lufthansa Pilot, um das zu spielen, aber es gibt eine kleine Hilfe, da man andere aktive Flugzeuge und sich selbst beobachten kann und somit die Übersicht über die Gegner behält. Wenn es Euch interessiert, wie der Name des Spiels zustande kam: Die Entwickler Argonaut Software sagen, es soll die wundervolle räuberische Erscheinung des Flugzeugs portraituren; das ist es! Birds of Prey wird gegen Ende des Jahres auf dem ST und Amiga herauskommen. Zumindest hat EA die Herausgabe von **Zone Warrior** auf dem Amiga und ST bekanntgegeben. Ihr werdet nicht lange darauf warten müssen, da es schon draußen ist, wenn Ihr diese Zeilen lest, und Ihr könnt es für etwa DM 75.- kaufen. Ein Plattformspiel mit guten Grafiken und 18 verschiedenen Melodien - Terminatorfans werden begeistert sein. Man hat die Rolle des Zone Warrior, ei-

nem 'bermenschen mit Zerstörungswaffen, der aufbricht, um durch die Zeit zu reisen und die Geeks zu stoppen, ihre Vernichtung in fünf Zeitzonen innerhalb der Geschichte der Menschheit auszuführen. Kennst Du diese Handlung irgendwo her? Die fünf angesprochenen Zeitzonen sind Prähistorie, Ägypten, Mittelalter, Antike und das post-nukleare Japan. Man muß durch Irrgärten, über Hindernisse, Rätsel und Heere von Geeks. Da sie ihren Namen literarisch auffassen, versuchen sie sich mit jeder Zeit zu vermischen, was erklärt, warum man Dinosaurier, Mumien, Ritter und Roboter über den Bildschirm rennen sieht. Das mag sich alles etwas einschüchternd anhören, aber man hat eine kleine Hilfe. Am großen O wird man durch die Hifsfunktion am Hauptcomputer angeschlossen. Man sieht dann eine Karte über den ganzen Bildschirm auf der man versteckte Türen und den Standort von verschiedenen Dingen sehen kann, die dem Krieger helfen, durch die Zeit fortzuschreiten.

DOMARK DER BELEIDIGUNG BESCHULDIGT

Domarks neuester Flugsimulator beruht auf dem amerikanischen Flugzeug Harrier, das unter dem Namen **AV-8B** läuft.

Wenn man aber jetzt zu seinem örtlichen Softwarehändler geht, um dieses Paket zu kaufen, sollte man ihn nicht einer Beleidigung beschuldigen, wenn der, wie immer freundliche, Händler einem sagt, daß man gleich einen Papierdrachen fliegen wird. Obwohl das Spiel auf dem Amiga, dem ST und PC herauskommen wird, ist es wohl nicht bis Ende nächsten Jahres auf dem Markt. Man sollte trotzdem die

gute Seite betrachten; wenigstens hat man bis dahin genug Geld zusammen, um das Spiel zu kaufen. Für alle, die noch keine Harrier-Freaks sind: Hauptbestandteil ist das Flugzeug VI-STOL, daß von der amerikanischen Marine verwendet wird, die, wenn sie nicht gerade auf Barhockern sitzt und angibt, von Flugzeugträgern aus an gewagten Missionen arbeitet. Das Spiel beinhaltet strategische und spielerische Elemente, wobei die Hauptaufgabe darin besteht, sich gerade so durchzuschlagen. Als Kommandant der Rapid Response Force, hat man die Möglichkeit, die Angriffsziele der Truppen zu bestimmen und ihnen Luftunterstützung für Angriffs- und Erkundungsaufträge zu geben. Seit der Golfkrise werden viele Simulationen

durch ein Video System, mit drei Bildschirmen ersetzt wurden. Hier kann der Pilot wichtige Informationen über ein leicht bedienbares Menü abrufen. Ein neues, durchsichtiges Cockpit wurde entwickelt, die Triebwerke wurden verbessert und die SuperFulcrum ist in der Lage, eine neue Sorte von Raketen zu tragen. Trotzdem muß man auf der Hut sein, da auch die Feinde besser bewaffnet sind. In deren Depot befinden sich AWACS Spionageflugzeuge, Flugabwehrpanzer und Kampfhubschrauber. Tatsächlich muß man sich mit seiner Strategie immer nach der Anzahl, Art und Größe feindlicher Einheiten zum jeweiligen Zeitpunkt richten. Es gibt ein paar zusätzliche Besonderheiten, die selbst nicht so wichtig sind, aber zur Echtheit der



MIG-29

herausgegeben, aber diese ist es wert, ausprobiert zu werden, da anders als bei den übrigen Spielen dieser Art, die Bewegungen der Kampfverbände auf einer weltweiten Gradeinteilung stattfinden. Wer lieber nur in Südamerika sein Unwesen treiben will, der muß nur bis September warten, wo mit einer verbesserten Version der **MIG-29** zu rechnen ist. **MIG-29M** SuperFulcrum stellt ein nachgemachtes Cockpit und die Schalttafel dar, bei dem die alten Analog-Instrumente herausgerissen wurden und nun

Mission beitragen. Luftauf-tanken, befreundete Kampfschwadronen und Zivilflugzeuge helfen einem, sich vorzustellen, man sei wirklich dort. Fans von MIG 29 brauchen sich trotzdem nicht betrogen zu fühlen, da im Oktober ein Update für das Spiel zum ermäßigten Preis erhältlich sein wird. Domark scheint nicht damit zufrieden zu sein, auf der Erde Gebiete zu gewinnen. Im November diesen Jahres werden sie in den Welt-raum eindringen und etwas früher, im September in die imaginäre Welt Persia.

Kremlin, Domarks hausesigenes Entwicklungsteam arbeitet genau in diesem Moment an der Sega-Umsetzung von Prince of Persia und Super Space Invaders.

STERNSCHNUPPE FÜR VIRGIN

Letzten Monat habe ich Euch von Starbyte erzählt. Aus dieser Sicht ist es kaum überraschend, daß die hübsche Nicole von Virgin mir neulich erzählte, daß Virgin Games weltweit Veröffentlichungs- und Vertriebsrechte für alle Homecomputer- und Cartridgeformate haben.

Der erste Titel, der bei diesem Geschäft herauskommen wird, ist Rolling Ronny, über das ich letzten Monat

berichtet habe. Rolling Ronny ist ein Multi-Level Spiel und gibt Dir eine Chance in der Welt der Fantasie zu versinken (die wahrscheinlich realistischer ist, als die echte Welt). Klaus Jürgen Kraft, einer von Starbytes MDS berichtete uns: "Ich glaube, wir haben eine starke Partnerschaft.

Starbytes Produkte von hoher Qualität und Virgins innovative Produktlinie sprechen die Kunden sicher an und tragen dazu bei, unser beider Ruf zu verbessern". Rolling Ronny wird im September in den Läden zu finden sein und Warriors of Darkness wird später in diesem Jahr folgen.



Virgin

ATARI

Für alle Lynx-Spieler hat ATARI eine gute Nachricht: Noch in diesem Sommer werden folgende Spiele für ATARIs kleinsten erscheinen:

Juni: Warbirds, Blockout

Juli: Ninja Gaiden, Pac-land, A.P.B.

August: Worldclass Soccer, Turbo Sub, Scrapyard Dog, Tournament Cyberball, Xybots, Lynx Casino, Viking Child, NFL Football,

Gridrunner, Rolling Thunder und Bill&Ted's.

Für 1992 wurden zwei ganz besondere Leckerbissen angekündigt: Shadow of the Beast und Lemmings(!).

Fortsetzung
Seite 10

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MÜHLDORF-ÖSTERREICH

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

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60/Hbh
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Wilhelmpl.
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Hillmannpl.
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

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

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

A-1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40



...ist
megastark!

SEGA MEGA DRIVE

Alien Storm
Fastest One
Outrun
Sonic the Hedgehog
Marble Land
Mickey Mouse

GAMEBOY

Batman
Castlevania
Parodius
R-Type
Soccer
über 100 weitere Spiele
lieferbar

PC ENGINE

Dragon's Curse
Hero Tonma
Ray Xanber CD

GAME GEAR

Shinobi
Mickey Mouse
Outrun

SUPER FAMICOM

Final Fight
Baseball
Darius

NES

Superset
Marioland
Bubble Bobble

MS-DOS

Heart of China
Mario Andretti
Castles
Chuck Yeager Combat

AMIGA

Gunboat
F 15 Strike Eagle II
Toki

ELITE SCORES WITH TECMO

Manchester United mag zwar dieses Jahr den Europapokal der Pokalsieger gewonnen haben, aber Elite plant mit dem Tecmo-Programmerteam 1992 zu punkten. Tecmo's "**World Cup 90**" war eines der besten coin-ops in den letzten zwei Jahren und wird momentan für den ST, Amiga, PC und C-64 von Elite umgesetzt. Es wird wohl eine Menge Action geben, wenn es so

len. Ich wünsche den Jungs das Beste. All das Getümel um das Feld wird Euch wohl hungrig machen. Besorgt Euch also ein Chop Suey und macht Euch für ein paar letzte Einkäufe in "Last Battle" bereit.

Eine andere coin-op Umsetzung von Sega, "**Last Battle**" wird während des Sommers 91 herauskommen, wenn alles gut geht. Der aufregendste Aspekt des Spiels dreht sich um Aarzak, der mit seinen "Jet Kwon Do" Martial Arts gegen eine Menge böser Buben ankämpft. Der arme



World Cup 90

weiter geht mit der coin-op Version. Flugkopfbälle, Fallrückzieher, Fouls und mehr stehen auf der Tagesordnung. Die Homecomputer-Version wird unter dem Namen "European Championship 1992" laufen und beinhaltet Topteams, die in Schweden gewinnen wol-

Junge steht unter ständigen Attacken von Schwertkämpfern, Felsbrocken, Dolchen und kleinen Schnecken, die zuviel alte Kung Fu Filme gesehen haben. Den Tag überlebt man, indem man die richtige Taktik zur richtigen Zeit verwendet, während man durch



Last battle

das Land auf das "Last Battle" zuzieht. Vergeßt nicht die Eßstäbchen und frische Unterwäsche. Die ST, Amiga und PC Versionen kamen am 17.Juni in Europa heraus. Die Atari-Version wird ca. DM 60,-, die Amiga und PC-Versionen ca. DM 75,- kosten. Dennoch müßt Ihr bis nächsten Monat auf das C-64 Format warten. Sowohl die Kasette, wie auch die Disk werden im August herauskommen.

Die letzte coin-op Umsetzung, mit der ich Euch den Mund wässrig machen werde, ist **Edward Randy**. Es ist ein Schlägerspiel mit dem Unterschied, daß sich die Kämpfe auf den Flügeln einer Schwadron von Doppeldeckern ereignen. Es gibt eine Menge Levels, die zu Land, zu Wasser und in der Luft stattfinden. Paßt auf die böse Peitsche auf, die mehr Verwendungszwecke als eine Tragetasche hat. Edward Randy wird in allen Formaten im Frühjahr 1992 erscheinen.

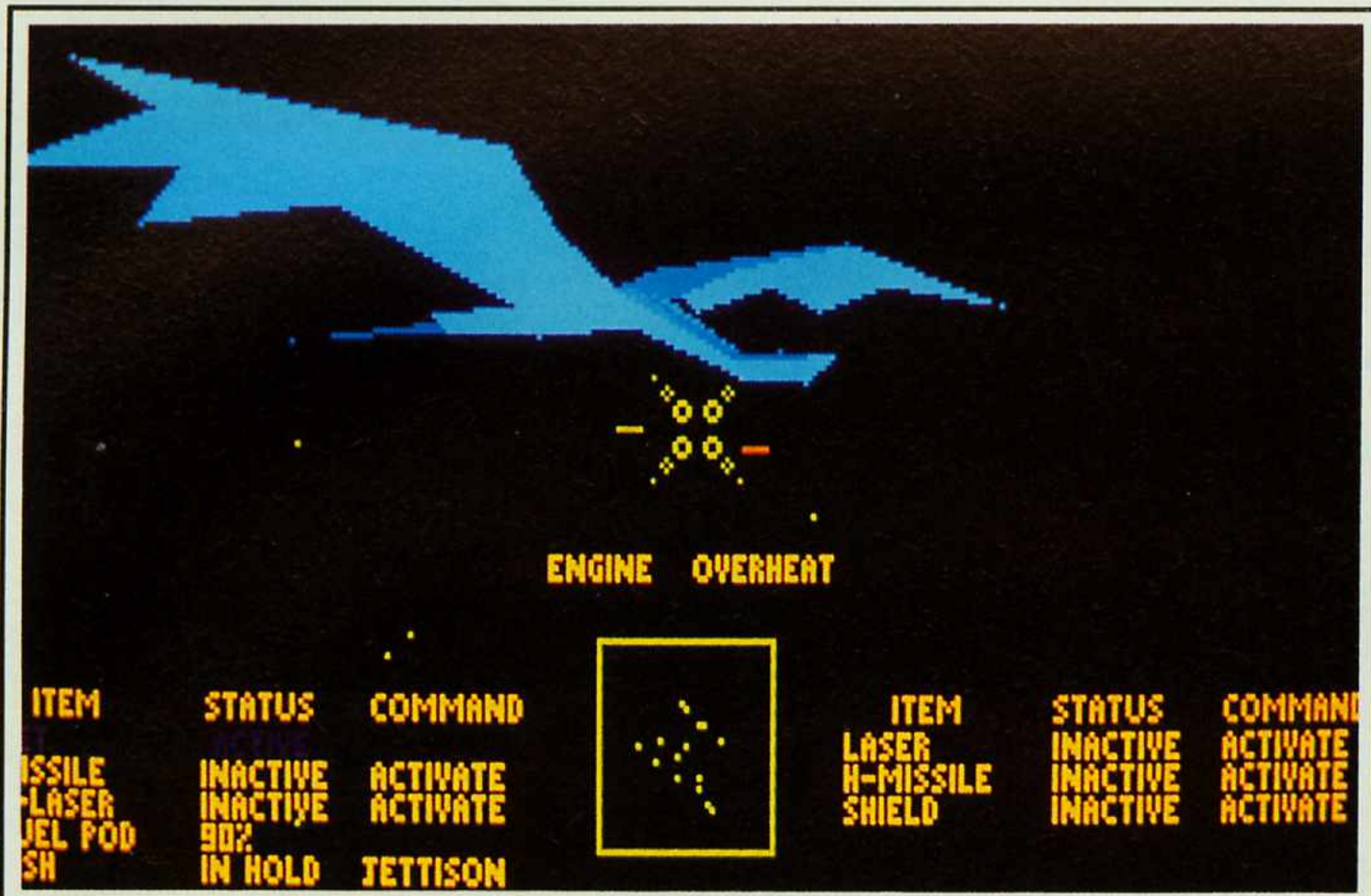
EXPLORING NEW REALMS

Entertainment International wird demnächst zwei futuristische- und ein Magiespiel herausbringen.

Eye of the Storm spielt im Jahre 2207 (wenn Du schon Deine Rente beziehst), eine Zeit, in der man Seuchen, Armut und Hunger besiegt haben sollte. Wie man sich vorstellen kann, gibt es nicht mehr viele Herausforderungen im Leben. Daher besteht Nachfrage für die Erschaffung von Gebieten ohne Gesetze, in denen fast alles passieren kann. Diesem Szenario können sich nur die mutigsten Spieler stellen. Aufgabe ist es, in eine dieser Schattenwelten einzudringen (zufällig in den kochenden Tiefen des roten Jupiter-Auges). Das Ziel ist es nun, möglichst viel Tod und Zerstörung zu filmen und vielleicht daran teilzuhaben (der Gedanke daran läßt Dir das Blut in den Adern gefrieren, oder?). In dieser grausamen Welt kann man viel unternehmen. Die 3D Grafiken sind aufgrund der Beleuchtung durch Lichtquellen und der glatten Gouraud-Beschattung realistisch. Dieser Effekt wird ähnlich erreicht, wie bei Schattenflecken, die mit einem Stift gezeichnet wurden, da die Farben gleichmäßig auf den Oberflächen



Last battle



Eye of the storm

von Formen verteilt sind. Das macht die Grenzen zwischen den Flächen un-deutlicher und verleiht der Form eine glattere Erscheinung. Tatsächlich liegt die Stärke des Spiels in dessen detaillierten Animationen. Es gibt über hundert Gesichter und 26 Darstellungswinkel. Trotz der Tatsache, daß die gasförmige Atmosphäre langweilig klingt, gibt es eine Menge

von Aufgaben, die zu erfüllen sind und etliche Welt-raumgefechte mit sich bringen.

Wenn Du trotzdem immer noch abenteuerhungrig bist, solltest Du mal **Cyber-Space**, ein futuristisches Rollenspiel in San Francisco 2090 AD, ausprobieren. Das Spiel wurde von einer Firma namens Ice lizenziert und benutzt Vektorgrafiken,



Cyberspace

kombiniert mit 3D Bitmap Grafiken. Man kann dazu beitragen, indem man eine vielfältige Truppe von Charakteren erzeugt... von Punks bis zu cybernetischen Söldnern.

Ich wette, jeder Söldner wäre froh über ein Schwert von der Größe, wie es im dritten Spiel, **Death Bringer**, dargestellt wird. Diese Waffe erinnert mich an das

Schwert aus der Buchreihe über den Albino Elric, von sci-fi Schriftsteller Michael Moorcock. Der alte Elric hatte ein Schwert Storm-bringer, daß die Kraft des Bösen aus einem gezogen hat, und Death Bringer muß ein entfernter Verwandter davon sein. Death Bringer wurde von einem Bund böser Zauberer kreiert, um Karn den Barbaren zu vernichten (er muß noch leben,

PREIS-KNALLER

FÜR AMIGA, ATARI ST & PC's

Pionier Werbe Design

3D CONSTRUCTION KIT
AMIGA, ATARI, PC **129,-**

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Versand nur per UPS Drucklegung am 18.06.91 durch Plötner Werbe Design

Der Joystick für Spieler

COMPETITION PRO STAR
nur **32,50**

HD NoName Disketten

3,5" DM 14,90
5,25" DM 9,90

DD NoName Disketten

3,5" DM 9,90
5,25" DM 5,90

Railroad Tycoon
Amiga, Atari & PC
DM **84,-**

Ihr erreicht uns auch über BTX
*22446607#

HOTLINE NUMMER
06131-238002

Delta PD

SCHWALBACHERSTR. 61 6200 WIESBADEN
TELEFAX 0611 - 39818

PLAY TIME 8-91

bits + bytes SOFTWARE

Deluxe Sound
228,-DM

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1.098,- DM

2. Laufwerk 3,5" durchgef. Bus
179,- DM

- F 15-Strike Eagle II 99,90
- Life and death 72,90
- 3D Constr. Kit 149,-
- Gun boat 89,90
- Brat 72,90
- Sim city Erw. 44,90
- Moon base 99,90
- Crystals of Arborea 77,90
- England Championship 72,90

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

Speichererweiterung A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 99,- DM

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

Sega Mega-Drive ab 319,-
Atari Lynx ab 199,-

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

denn ich habe ihn gestern in meinem Garten gesehen). Dieser Schuß ging nach hinten los, da das Schwert in Karns Hände gefallen ist. Jetzt sind die beiden üblen Gesellen unterwegs, um die Zauberer, und alles was das Pech hat, ihnen in die Quere zu kommen, zu vernichten.

Es gibt eine Menge Unschuldiger die ihnen während der 30 Levels, mit je 20 Einstellungen, über den Weg laufen. Es gibt insgesamt 600 Grafiken mit horizontalem Scrolling in den meisten Levels. Zusätzlich gibt es 36 Levels mit vertikalem Scrolling und einem gigantischen Ende mit Levelwächtern, die die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die digitalisierten Soundeffekte sind zwar ziemlich gut, aber ich mag vor allem die Bösewichte. Baumgestalten, Metallhühner, hüpfende Felsen und Drachen, um nur einige zu nennen...es gibt einfach so viele!

Schaut Euch die nächsten Ausgaben von PlayTime an, wenn Ihr mehr Infos über diese Spiele haben wollt.

INTERNATIONAL VECTOR FOOTBALL

Da International Vector Football schon diesen Monat von Zeppelin Games herausgegeben wird, erhältst Du die Chance, gleich an die Spit-

ze der Liga vorzudringen, wenn Du was drauf hast. Erwartet trotzdem kein gewöhnliches Spielfeld. Die Spieler, das Feld, das Stadion und die Torpfosten sind alle als Vektoren gezeichnet. So klar wie Kloßbrühe, hä? Nun, es ist gar nicht so kompliziert, wie es alles klingt. Worauf das hinausläuft, ist, daß sie der vorgezogenen Spielart hinzugefügt, oder entfernt werden können. Zum Beispiel kann man Zuschauerabgrenzungen, Tribünen, Tornetze, Spielfeldlinien und sogar Eckfahnen entfernen- oder hinzufügen. Zumindest bringt es einen dazu, die alten grauen Zellen wieder ein bißchen zu benutzen. Vector Football verwendet mehr Vektoren als Sprites, die nur wie Vektoren aussehen. Da das Spiel mathematisch berechnet wird, kann man jederzeit auf einen anderen der sechs Betrachtungswinkel umschalten. Diese reichen von Spielerköpfen bis hin zur Sprecherkabine, usw. Das Spiel selbst scheint leicht spielbar zu sein, da man immer den Spieler mit der vorteilhaftesten Stellung zum Ball kontrolliert. Man kann sichergehen, daß das der Fall ist, indem man vor dem Spielen die Spieler richtig positioniert. Wenn das Spiel weitergeht, kann man immer noch die Stellung der Spieler, die gerade spielen, verändern. Das kann doch gar nicht schlecht sein,

oder? Wer nun nach Action auf dem Computer sucht, sollte das mal ausprobieren. International Vector Football kostet in etwa DM 75,- und wird auf dem ST und Amiga verfügbar sein.

MIRRORSOFTS NEUESTE ÜBERLEGUNG

Mirrorsoft's erste zwei CDTV Veröffentlichungen sind beides sichere Wetten. Sowohl **Xenon II**, als auch **Falcon** waren 16-Bit Qualitätshits.

Xenon II wird diesen Monat erwartet und die CDTV Version hat die faszinierenden Grafiken und die Schußgewalt des Originalspiels wieder aufleben lassen. Es kommt sogar noch besser. Mirrorsoft hat sich mit Rythm King Records zusammengetan und besorgte sich zwölf Tracks von Interpreten wie Betty Boo und S Express. Diese wurden dann so in das Paket eingearbeitet, daß man sich für jeden Track seine eigene Hintergrundmusik aussuchen kann. Dadurch wird das Spiel interessanter, aber vielleicht geht die Einfügung von Bildern und Biographien doch etwas zu weit, da das Spiel selbst unter all diesen kleinen Extras verloren geht. Dennoch könnte man damit argumentieren, daß das Einfügen solcher Megastars zum kommerziellen- und Kon-

sumwert des Spiels beiträgt. Ihr müßt das entscheiden!

So werdet Ihr sicher erfreut sein, zu hören, daß man zwischen fünf Sprachen, einschließlich Deutsch, Englisch und Xenitese, die in der Anleitung und im Spiel verwendet werden, wählen kann. Der Preis ist demnach angemessen: in etwa DM 60,-.

Ab August könnt Ihr den Himmel mit Falcon erobern, das Trainings- und Auftragsflüge enthält. Es wird auch wirkliche Sprache verwendet, damit man das Gefühl bekommt, tatsächlich in einer Schlacht zu sein.

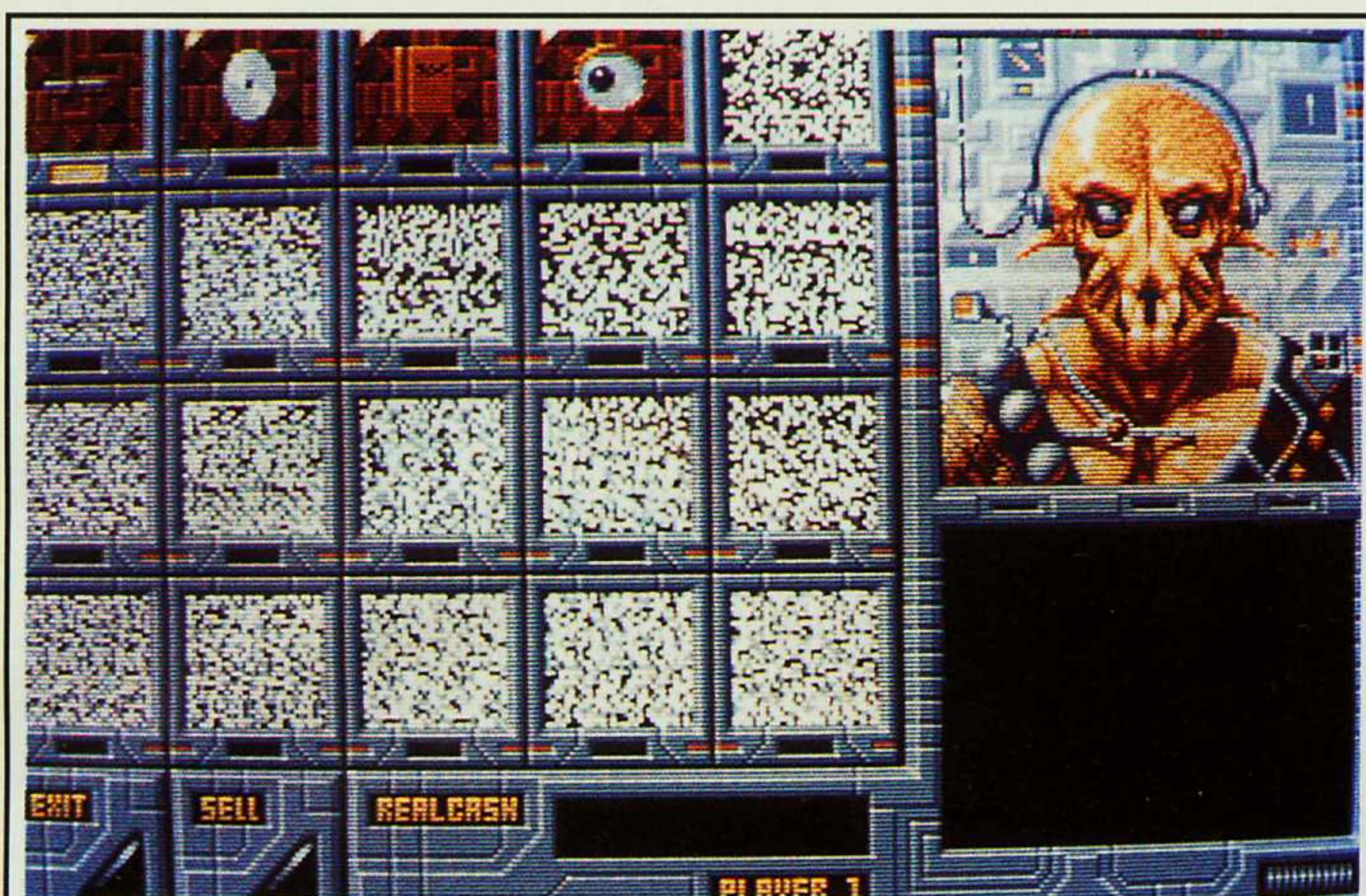
Bei den 36 Aufgaben, die man fliegen muß, kann man sich glücklich schätzen, wenn man genug Zeit hat, seine Füße lange genug auf festen Boden zu stellen, um eine Tasse Tee zu trinken. Als ich neulich in Mirrorsoft's Büro war, schlich ich mich in ihren Entwicklungsraum und schaute mir kurz einige ihrer Spiele an, die bis jetzt noch nicht herausgekommen sind. Mega-lo-Mania's Veröffentlichung wurde auf den Herbst verschoben, da es in diesem Spiel mehr Bugs (Fehler) gibt, als in meinem Garten. Trotzdem habe ich das Spiel kurz überflogen und ich muß zugeben, daß ich ein bißchen enttäuscht war, wie es mit dem Spiel weitergeht. Es ist insofern wie Popolous, als man im Laufe



International Vector Football



Xenon II von Mirrorsoft (Seite 13)



Xenon II



Falcon Mission

der Jahre komplexere Wohnungen bauen kann. Aber es ist nicht so anspruchsvoll wie Popolous und auch grafisch nicht so gut. Es fehlt einfach mehr Strategie. Entweder, weil man von dem Zwang, seine Männer in einem festen Zeitraum zu vermehren, oder von den verfügbaren Auswahlmöglichkeiten, und den Dingen, die man wirklich erreichen kann, eingeschränkt wird. Trotzdem macht es Spaß, solange man sich nicht zuviel davon verspricht. Robozone ist noch auf einer frühen Entwicklungsstufe, aber die Bewegung des Hauptcharakters in dem futuristischen Szenario, dem roboterhaften Wolverine, scheint schon ziemlich flüssig zu sein. Im Moment schaut er aus, wie ein rot-weiß-blaues Skelett, aber das könnte sich noch ändern, wenn die Entwicklung fortschreitet. Man kann nur hoffen, er hält die Stadt in

Ordnung, bis die Verschmutzung zurückgegangen ist und patriotische Männer wieder in der Stadt leben können. Wenn er es schaffen will, braucht er Tonnen von maschinellen Insektenvernichtungsmitteln, um die Verschmutzer zurückzuschlagen. Ich sperre meinen Kater lieber ein, falls er das Gift mit Lachs verwechselt. Im Dezember soll Duster herauskommen, wo man einen Kammerjäger spielt und Insekten bekämpft, die die Früchte in einer Agrarkolonie vernichten (Diese Kolonie schaut zufällig aus, wie etwas aus einer Raumschiff-Enterprise Folge). Es ist merkwürdig, daß im `Euro Flop O Vision` Liederwettbewerb viele Lieder waren, die sich mit sozialen und ökologischen Dingen auseinandersetzen; umweltbewußt zu sein und sich Sorgen machen scheint in zu sein... Mal im ernst, es

gibt nichts dagegen einzuwenden, umweltbewußt zu sein, wenn man lange genug leben will, um noch auf seine alten Tage Computerspiele zu spielen. Die Real Time Entwickler haben sich mit Rowan Software (verantwortlich für Flight of the Intruder) zusammengetan, um ein strategiegeladenes 3D Actionspiel zu schreiben. Ihr werdet manchmal nicht gerade von den 3D Grafiken geblendet sein. Deshalb schlage ich für einen Großteil der Zeit etwas Insektenvernichtung oder Beschneidung für Eure STs, Amigas und PCs vor, um Platz für Duster zu schaffen, wenn es in den Läden erhältlich ist. Gebt nur nicht Euer ganzes Geld für Putzmittel aus, O.K.?

FARBFERNSEHER IN FORM EINES HELMS

Freunde von Virtual Reality Helmen können jetzt einen Farbfernseher kaufen, der aussieht wie ein sci-fi Helm. Er ist nicht gerade für ein ländlich-gestyltes Schlafzimmer designed, macht sich aber gut in Deinem Computerraum. Der Discoverer ist fast so entdeckenswert, wie der Mond vor vielen Jahren. Ob Du ihn nun benutzt um die Lindenstraße anzuschauen, oder als zeitgemäßen Monitor für Deinen C-64, der Fernseher ist

leicht zu schleppen, da das kleine rote oder schwarze Ding auf Rädern kommt. So kann man den Kasten kippen und in jedem Winkel, den man begehrt, schauen. Tatsächlich kann man diese kleine Nummer nicht nur gut bewegen, sondern sie hat auch noch die Form eines Doms, so phänomenal wie die Kuppel der St. Paul's Kathedrale in London. Durch das abnehmbare, gebogene Visir, das einem klare Scharfeinstellung ermöglicht, sieht der Apparat gut aus und bewegt sich viel besser, als John Travolta. Die ungewöhnliche Fernbedienung, die zusammen mit der verschiebbaren Abdeckung geliefert wird, sieht auch ziemlich cool aus. Viele kleine Zusatzfunktionen, machen das Gerät so besonders und es bereitet Spaß, sich damit zu beschäftigen. 40 Kanäle und ein Sleptimer sind vorhanden. Tatsächlich ist der wirkliche Reiz mit dem Discoverer, daß der Fernseher selbst so interessant ist. Ich hoffe nur, daß der 14-Zoll Bildschirm für den Ihr Euch entscheidet den Erwartungen entspricht. Der Discoverer wird Euch nur ca. DM 750,- ärmer machen, somit wird Euch etwas Bares übrigbleiben, damit Ihr Euch noch andere neue Produkte für "Euer Fernsehreich" schnappen könnt, über die ich Euch auf dem neuesten Stand halten werde.



Philips 14" Fernseher

R-GO-0

Letzten Monat habe ich von ein paar Spielen der Id Ltd. berichtet, (eine Firma mit einem dummen Namen, die Spiele macht, die alles andere als langweilig sind). Ein anderes Spiel dieser Firma, das es wert ist, die

Regale dafür zu plündern, ist Argonaut. Jetzt auf dem Amiga erschienen, kostet es mickrige DM 60,-. Eine spielhallenmäßige Aufmachung, zusammen mit einem brennenden Verlangen wird benötigt, um ein zweiter Indy zu werden und Artefakte zu sammeln. Die ganze treibende Kraft des Spiels ist es, acht Artefakte aus jedem Level zu sam-

eln. Jedes wird von einem Kraftfeld geschützt, das auf keine gewöhnliche Weise ausgeschaltet wird. Du solltest besser kein Typ sein, der sich leicht fürchtet, denn Du mußt Dir den Computerpaß aus den Trümmern von toten Außerirdischen holen, um die Schutzfelder zu deaktivieren. Argonaut scrollt in acht Richtungen und Du schaust von oben auf die Handlung.

NEUENTDECKUNG

Kerry Evans stampft durch Europas Straßen, auf der Jagd nach Nachrichten, wo auch immer sie verborgen sind, haut ihnen mit einem langen Stock auf den Kopf und klebt sie dann auf die Seiten von Play Time.

SOUNDS COVOX

Wenn sich der Sound aus Euren Computern übel anhört, könnte Soundmaster II genau die richtige Antwort sein, um Eure schmerzenden Trommelfelle zu erleichtern. Das Soundboard wird komplett mit MIDI-Kabeln, einem Programm zum Erstellen von Musik, einem grafikgestütztem Soundeditor



R-GO-0

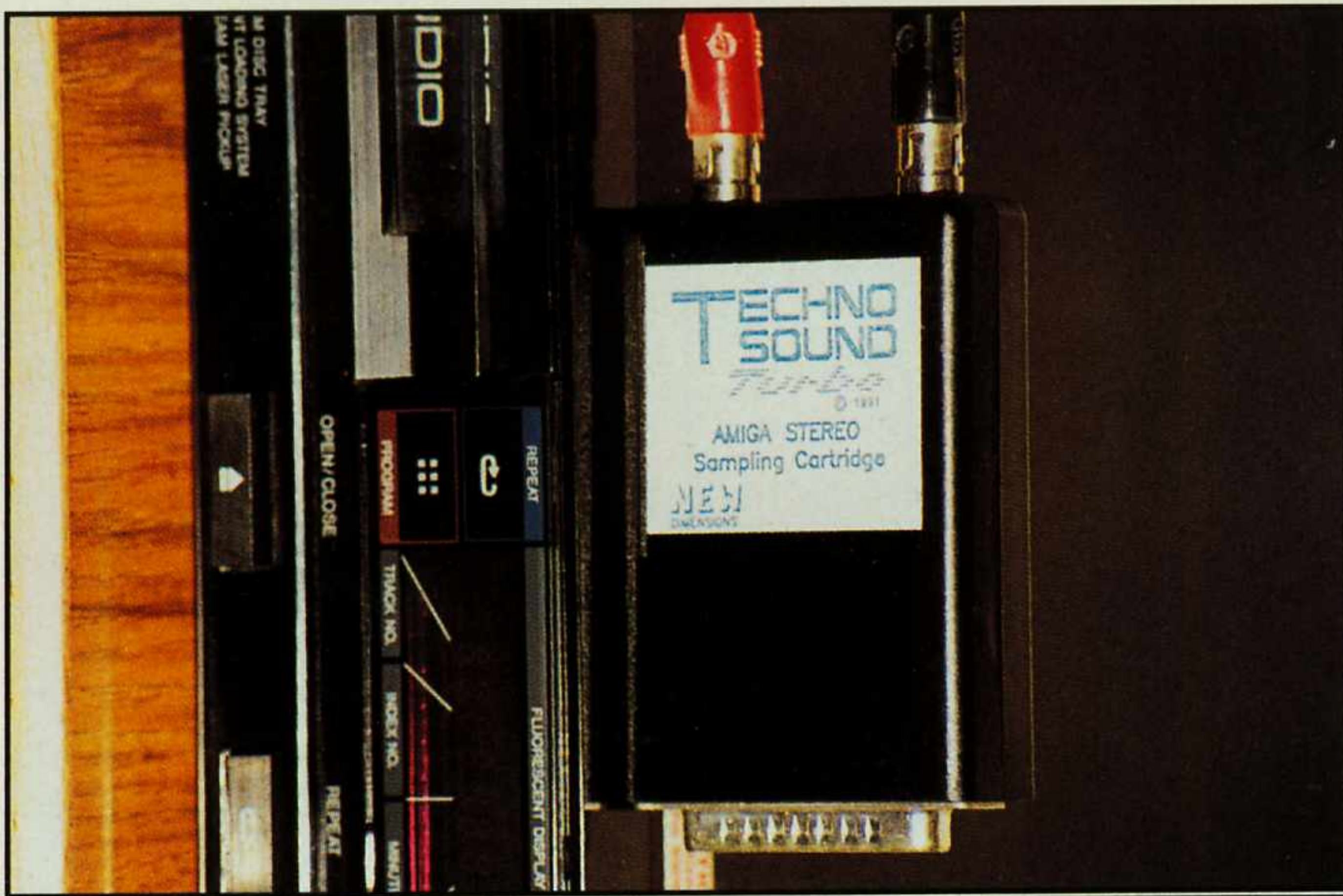
„Operation Merkur“

Die historische Simulation. Auf zwei Diskettenseiten zusammen mit einer 24-seitigen illustrierten, deutschen Anleitung. Realistisch bis ins kleinste Detail.

Ab 19. Juli im Zeitschriftenhandel. Nur auf Golden Disk 64.

GOLDEN DISK 64





Techno Turbo

zer Musiker und Tonmeister zugleich sein. Ein MIDI-Sequencer ermöglicht es, vier Stimmen gleichzeitig zu spielen, indem er die vier Kanäle des Amigas benutzt.

Wenn man etwas Anspruchsvolleres kreieren will, sollte man sich mal die Echo-Funktion durchziehen. Sie sorgt für eine Menge Echtzeiteffekte, einschließlich Mega-Echo, Vibrato und ein variables, digitales Delay, mit dem man die Lautstärke und die zeitliche Verzögerung von Echos kontrollieren kann, indem man die grafischen Display-Regler einstellt. Für die hartherzigen erzeugt die Synth-Funktion furchterregende Geräusche, wie Dalek oder den Exterminator,

die auf Deiner nächsten Geburtstagsparty Tante Berta Angst einjagen wird, wenn Du sie durch ein Mikrofon schickst. Ein neuer Aspekt dieses Pakets ist der Phaser, der allen Techno-Freaks gefallen wird.

Erfreulicherweise gibt es sogar noch mehr gute Neuigkeiten. Während die meisten Aufnahmestudios nicht billig sind, wird Euch dieses nur ca. DM 110,- kosten, und man kann Techno Sound direkt von Dimensions bestellen:

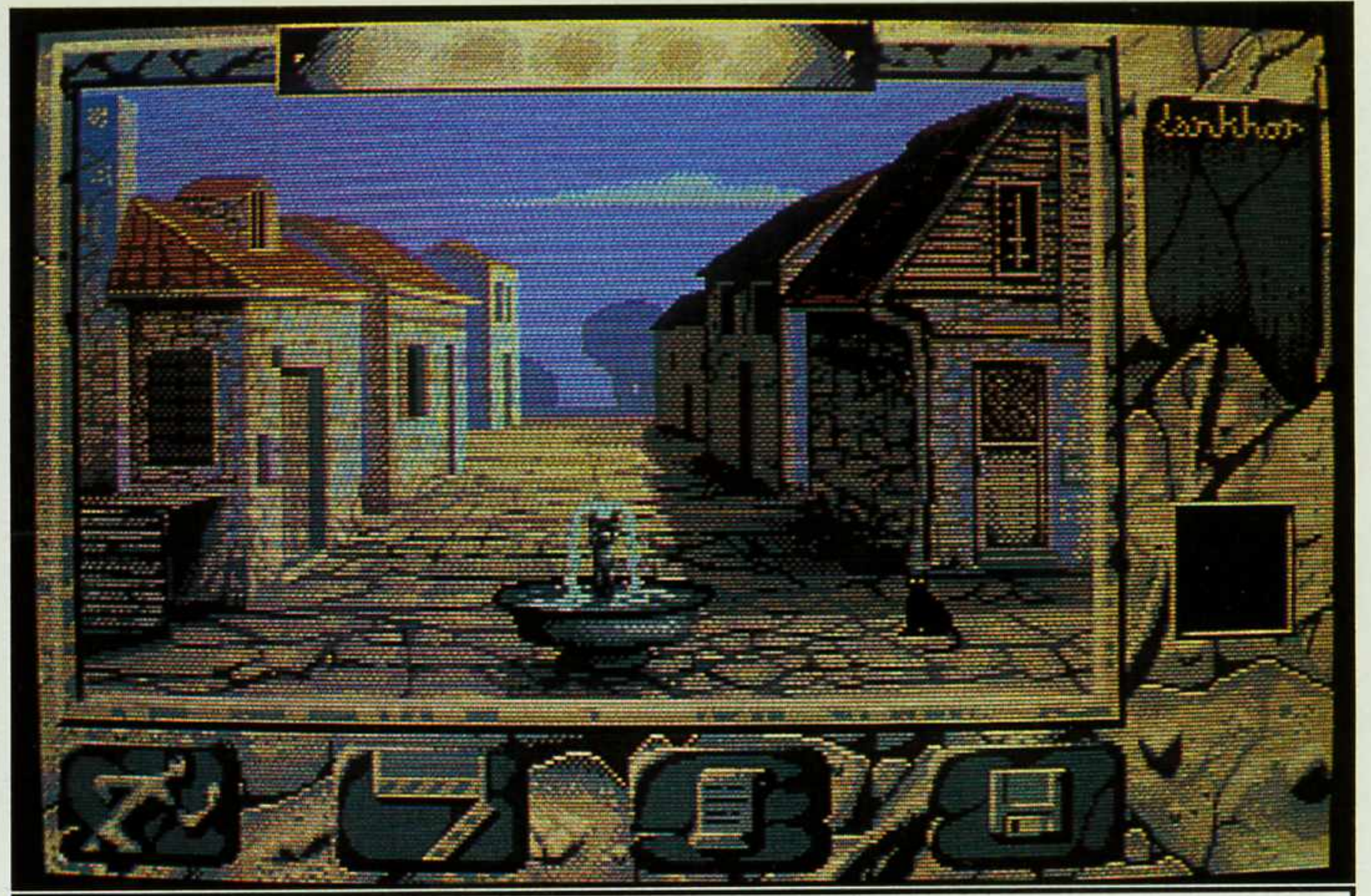
New Dimensions,
Brooklands Drive,
Bryngwyn,
Ragelan, Gwent, NP5 2AA.
Für weitere Details:
(UK) 0291 690933/690901

LANKHOR

Nach ihrem überaus erfolgreichen Ausflug auf die MAUPITI ISLAND, hat sich LANKHOR die Rechte an dem, im deutschen Erzgebirge spielenden, Adventure BLACK SECT gesichert.

Ihr müßt einmal mehr die Fehler eines nahen Verwandten ausbaden. Diesmal hat sich euer Großvater ein überaus magisches, und auch recht altes, Zauberbuch mopsen lassen. Aber der Reihe nach: Vor

langer, langer Zeit kam es in dem Bergdorf ISIDOR zu sehr seltsamen Vorgängen. Nachdem immer mehr Einwohner spurlos verschwanden, rief man den Magier HONORIUS zu Hilfe. Der rezitierte einige Sprüche aus dem obengenannten Buch, und brachte so wieder Frieden in das Dorf. Er vertraute das Buch anschließend dem Dorfältesten an der es sich aber, nach vielen Jahren des Friedens, in einer stürmischen Nacht



Black Sect

wieder abnehmen ließ. Deine Aufgabe wird es nun sein dieses Buch zu finden. Das Programm wird voraussichtlich ab Oktober für Amiga, Atari ST und PC erhältlich sein. Ein ausführlicher Test folgt, wenn uns das fertige Spiel vorliegt.

THALAMUS

Während Ihr diese Zeilen lest, sollte bereits das Programm Armalyte-The Final Run für Amiga und Atari ST erschienen sein. Das besondere an diesem fünf Level umfassenden Shoot-em-up ist wohl die Tatsache, daß die 16-bit Versionen dem C-64 Original nachempfunden wurden, und nicht umgekehrt.

TOMAHAWK

Ein 3D Adventure der besonderen Art kündigt Tomahawk für November an: A.G.E. In diesem Spiel werden ausgefüllte Polygon- und Bitmap-Graphiken für ein neues Spielgefühl sorgen. Betrachtet man die Screenshots dürfen alle Amiga, ST und PC-Abenteurer gespannt sein.



A. G. E.

Die Handlung des Adventures Bargon Attack spielt in Paris. Im Spätsommer haben Amiga, ST und PC-User die Möglichkeit eine Invasion Ausser-Irdischer abzuwehren.

GOBLIINS

GOBLIINS hat das Zeug etwas Besonderes zu werden. Der Spieler steuert drei Kobolde. Einen Kämpfer, einen Zauberer und einen Techniker. In jedem Bild werden die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Figuren benötigt. Die Screenshots lassen uns auf ein humoriges Game hoffen.



GOBLIINS

NINTENDO

Für alle Nintendo Freaks gibt es eine gute Nachricht: Seit letzten Monat ist ein aufwendig ausgestattetes Promotion-Team in ganz Deutschland unterwegs. Vor Ort werden alle Interessierten umfassend über Nintendos Angebot informiert. Es besteht die Möglichkeit die neuesten Game-Boy Module auszuprobieren oder einen kleinen Plausch mit Mario zu halten. Ganz wie es Euch beliebt. Haltet die Augen offen! Wenn die Nintendo Trucks in Eure Stadt kommen, solltet Ihr auf jeden Fall `mal vorbeischauen.



Nintendo ...



... Promo Tour.

BONNICO-NEWS

News

Wußten Sie,

... daß der Ball zwar rund, aber nicht immer auch aus Leder ist? Jedenfalls nicht bei **Manchester United Europe**, dem aktuellen Sport-Game von Krisalis.

Zahlreiche Details wie Trikotnummern, Zeitlupe, vollständige Torwartkontrolle, gelbe und rote Karten und und garantieren sportliche Höhepunkte, die Fußballherzen höher schlagen lassen. 170 namhafte europäische Vereine sind dabei. Sie auch?

... daß Leisure Larry bisher zum Spieleschatz eines jeden Adventure-Fans gehörte, jetzt aber zum absoluten Muß zählt? Denn **Leisure Suit Larry V** ist viel mehr als nur die Neuauflage eines Klassikers. Mit VGA und Roland-Sound-Karte verspricht der "Larry" Unterhaltung vom Feinsten.

... daß auch in Ihnen ein Nelson Piquet steckt? Lassen Sie ihn raus und erleben Sie Nervenkitzel und Geschwindigkeitsrausch in 3 D-Rennperspektive mit **VROOM**, der neuen Sportsimulation von Lankhor. Das rasante Spiel fordert ein Höchstmaß an Fahrvermögen, Konzentration und Risikobereitschaft. Start frei! Sammeln Sie als Formel 1-Pilot auf Ferrari, Lotus oder Honda allein oder im Kampf gegen unerbittliche Gegner Punkte für die Meisterschaft!

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit

Alle **BONNICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

PREVIEW

Up Periscope

Preview

FIRST SAMURAI Mirrorsoft

Als ich diese Woche im Büro von Mirrorsoft war, zeigte mir Cathy Campos, die freundliche PR-Frau, eine Reihe neuer Spiele, deren Veröffentlichung im Herbst und gegen Ende des Jahres ansteht.

Zuallererst wurde mir die Amiga-Version von First Samurai vorgeführt. Da ich die ST und PC-Version noch nicht gesehen habe, kann ich auch nicht sagen, welche Fortschritte sie machen. Ich muß sagen, die Graphiken in der Amiga-Version sind atemberaubend. Die beste Graphik,



First Samurai

die ich seit langem bei einem Spiel von Mirrorsoft sah. Durch den hellblauen Himmel und diverse 3D Graphikeffekte wirkt die Animation im Hintergrund richtig lebendig, da der Eindruck von räumlicher Tiefe entsteht. Wenn Du bequem sitzt, werde ich nun versuchen, Dir zu erklären, wie das fantastische Scrolling funktioniert. Wie Du auf den

Screenshots erkennen kannst, befindet sich ein großer Globus im Hinter-

grund. Dieser dreht sich, sobald Du Dich bewegst, und wird nicht durch die Felsen verdeckt, die unserem Helden im Weg liegen. An einem Ort im ersten Level erscheint ein Fensterloch und Du kannst den Globus in den Hintergrund sausen sehen. Was versucht uns die Graphik zu verdeutlichen? Es hat den Anschein, als handle das Spiel von einem jungen Samurai, der im Jahre 2223 den Tod seines Meisters rächen will. Schuld am Tod des Meisters ist ein mächtiger Dämon. Wie auf den Bildern zu sehen, ist unser Held bei seinem Abenteuer nur mit einem magischen Schwert bewaffnet. Japan wird nur dann imstande sein, wieder Roboter zu produzieren, wenn der alte Dämon zurück in seinen Berg verbannt wird. Achte auf die seltsamen Humanoiden und Mutanten, die sich dem Helden in den Weg stel-

len. An der Hintergrundmusik wird zur Zeit noch Feinarbeit geleistet. Auf den ersten Eindruck klingt sie bereits jetzt gut und wirkt durch Gongschläge u.ä. sehr japanisch. Im ersten Level tat ich mich ziemlich leicht. Obwohl die Steuerung soweit ziemlich ausgereift scheint und hohe Sprünge ausschlaggebend für den Erfolg sind, hatte ich ein wenig Probleme damit, stellenweise hoch genug zu springen. Da das Spiel jedoch noch in der Entwicklungsphase ist, könnte es sich durchaus noch verbessern. First Samurai erscheint im Herbst dieses Jahres auf Amiga, ST und PC.

LEGEND Mirrorsoft

Nach einem Glas Orangensaft als Willkommens-trunk führte mich Cathy durch einige Aspekte von Fantasy-Rollenspielen. Dazu gehört Legend, das sich im Moment noch auf einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, und deshalb nicht vor Ende des Jahres unter dem Label von Image-works erscheinen wird.

Auch Legend wird sowohl für ST, Amiga und PC erhältlich sein. Mir wurde die ST-Version vorgeführt. Legend wird von den selben Leuten programmiert, denen wir auch Bloodwych verdanken. Legend handelt in einer traurigen, dunklen Welt, wo Glück und Freuden nur noch in der Erinnerung vorhanden sind (erin-



First Samurai



Legend

nert mich irgendwie an unser Büro). Ein Dämon hat jedermanns freien Willen gestohlen, und der einzige Weg zum Glück führt über eine Person, die legendären Status erringen muß. Ihr wollt jetzt sicher wissen, ob dieses Spiel bei seiner Fertigstellung alle Versprechen einhält. Um ehrlich zu sein, habe ich bei diesem Spiel gemischte Gefühle. Die Szenen in den 3D Gewölben sind graphisch gut realisiert. Ab diesem Punkt wirst Du gefordert, Deine Umgebung genauestens zu beobachten, da Feinde aus dem nichts hervorspringen können, um Dich zu töten. Wenn Du Dich einmal genauer in den Gewölben umsiehst, wirst Du eine Menge interessanter Gestalten finden. Solltest Du versuchen, irgendwelche Türen zu benutzen, so ist das, als würdest Du mit dem Kopf gegen die Mauer knallen. Ich bin mir jedoch sicher, daß dieser Fehler behoben wird. Die animierten, zweidimensionalen Bilder zeigen das Königreich, das unser Held durchqueren muß. Zwar ist die Graphik hier vergleichbar schlechter, doch ist es ziemlich amüsant zu beobachten, wie Gvatter Tod über das Land wandert. Besonders herausragend an diesem Spiel sind die vielfältigen Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung ste-

hen. So kannst Du mit sehr vielen Figuren reden. Außerdem bist Du in der Lage, Dir Deine eigene Spielfigur nach Wunsch zu entwerfen. Wie auch bei vielen anderen Fantasy-Spielen kannst Du Dir hier Zaubertänke mischen. Diese können dann zu einem späteren Zeitpunkt als Zaubersprüche mit Deiner ganz besonderen Note gebraucht werden. Natürlich erfordert das Mischen der Zaubertänke sehr viel Arbeit und Sorgfalt, da diese entsprechend schwerer zu kochen sind, als die Haute Cuisine. Das Spiel sieht ziemlich vielversprechend aus, und ich werde es sicherlich noch genauer betrachten, wenn es fertig ist.

3D GOLF Microprose

Jetzt, wo das Wetter doch so gut ist, könntet Ihr ruhig Eure Golfschläger auspacken und Euch im freien schon mal auf das neueste Golfspiel von Microprose vorbereiten. Die ST-Version soll im Sommer erscheinen, die Amiga und PC-Versionen sind gegen Ende dieses Jahres geplant.

Ihr werdet Euch ein wenig gedulden müssen, da es im Programm noch einige Hür-

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß es ganz schnell gehen kann, bis Ihr Herz für China schlägt?

Hong Kong 1930: Sie ist die Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers und zum Tode verurteilt irgendwo in den Bergen Zentralchinas. Er ist Bruchpilot, ein Abenteurer, und er hat nur drei Tage Zeit, sie zu retten.

Ihr Begleiter auf dem Weg in die Freiheit ist ein geheimnisvoller, listiger Meister aus einem fernen Land.

In **Heart Of China** überqueren Sie den Himalaya, Sie sind Gast im berühmten Orient Express und Sie sind Teil eines Adventures, dessen Spielidee Sie ebenso faszinieren wird wie die technische Umsetzung mit VGA-Grafiken und Roland-Sound-Karte.

... daß es gar nicht so leicht ist, immer mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen? Schon gar nicht, wenn man als Raumfahrer einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden soll wie bei **Exile**, dem brandneuen Action-Adventure-Spiel von Audiogenic.

Hier ist nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch ein heller Kopf gefragt. Denn neben den Gesetzen der Schwerkraft gilt es angriffslustige Vögel, Granaten, radioaktive Kristalle und vieles mehr zu überwinden.

Intelligente Soundeffekte und eine fantastische Simulation sorgen für ein Höchstmaß an packender Unterhaltung. Außerdem bietet Exile für alle, die den Planeten nicht am Stück erforschen wollen, die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern.

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit

Alle **BONNICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

den zu überwinden gibt. Zumindest steht jetzt schon fest, daß es Euch wieder sechs Parcours bieten wird. Eine Sache fehlt aber immer noch, nämlich ein passender Name für das Spiel. Die Bezeichnung `3D GOLF` ist eigentlich nur ein Arbeitstitel, da man sich bei Microprose noch für keinen Namen entscheiden konnte. Wie Ihr auf den Bildern sehen könnt, wird der Schwerpunkt des Spiels

haften Golfspieler als auch dem reinen Computerfreak gefällt. So befinden sich auch Details, wie Wasserflächen in der Landschaft, ohne die kein guter Golfplatz perfekt wäre. Vier von den sechs Golfplätzen werden echte Nachbildungen sein, zwei sind selbst entworfen, damit auch wirklich jeder auf seine Kosten kommt. Der Spieler kann die Umgebung in voller Größe betrachten, doch es ist sogar eine `follow-on` Kamera geplant, die den Flug des Golfballs mitverfolgt. Vorteilhaft ist sicherlich die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt

wegen der Bilder wird es sich lohnen, dieses Spiel zu kaufen, doch Ihr werdet noch lange Zeit zum Üben haben, bis das Spiel in den Läden ist.

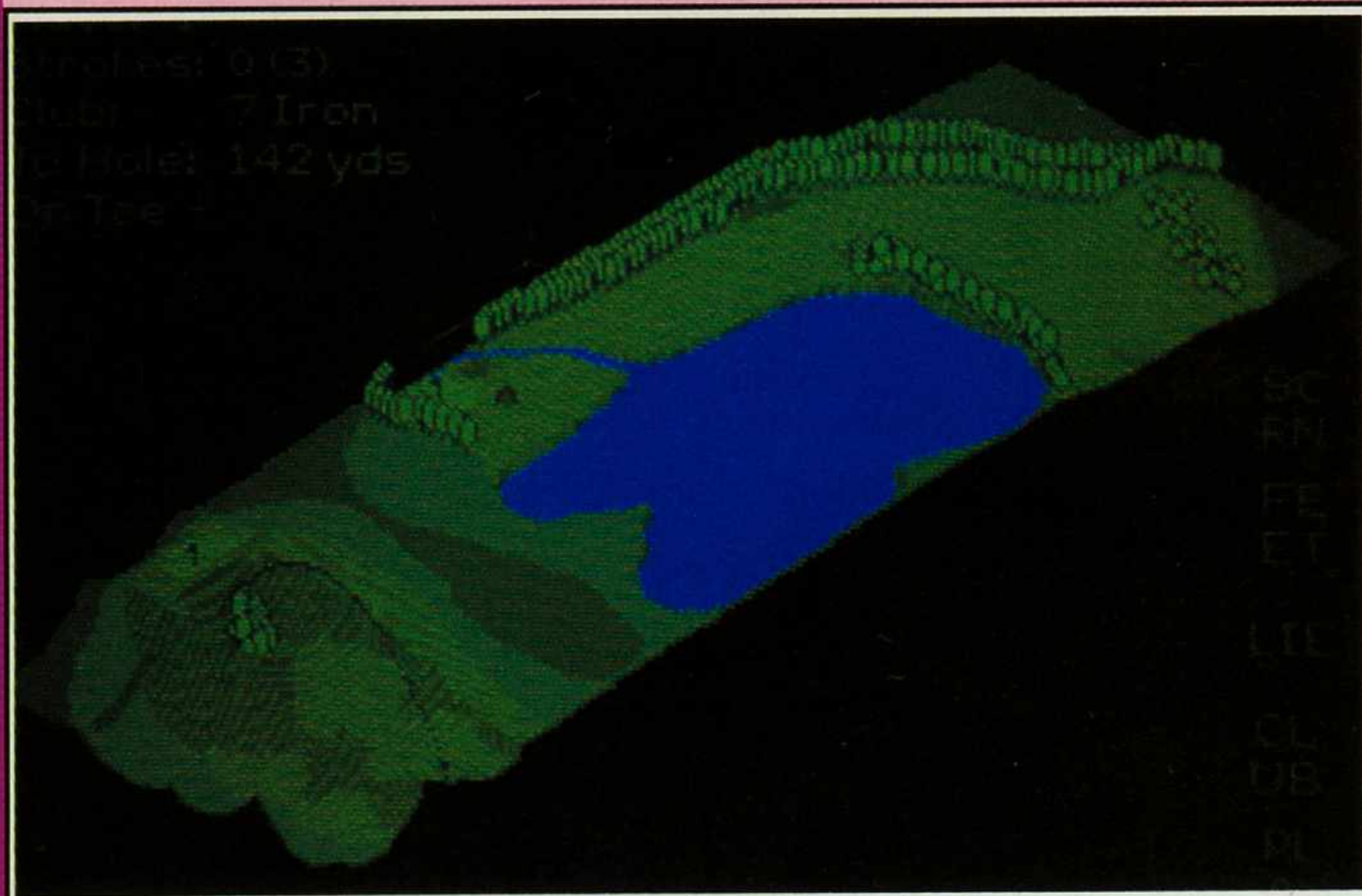
meraeinstellung vom Feld sah ziemlich realistisch aus, als ich einen verstorbenen Blick auf R.B.I. warf. Weitaus mehr Bedeutung wird aber der realistischen Animation der Spieler selbst beigemessen.

R.B.I. BASEBALL Domark

Bleiben wir gleich beim Sport. Domark entwickelt zur Zeit ein Baseballspiel, das Euch `aus den Socken` hauen wird. Da das Spiel sowohl auf Amiga als auch auf dem ST erscheinen wird, dürften die Graphiken entsprechenden Comic-Charakter haben.

THUNDERJAWS Domark

Thunderjaws müßte bereits erhältlich sein, wenn Du das hier ließt, doch als ich das Spiel sah, war es noch nicht soweit fertig, um einen vollständigen Review zu rechtfertigen. Also werdet Ihr Euch soweit `nur` mit einem Pre-



3D Golf

auf seinen bewegten 3D-Landschaften liegen. Diese wurden sorgfältig ausgeklügelt, damit dieses Spiel sowohl dem ernst-

weiterzuspielen. Das Spiel bietet die Möglichkeit, sowohl Spielstand, Punkte und Spielereinstellungen abzuspeichern. Schon allein

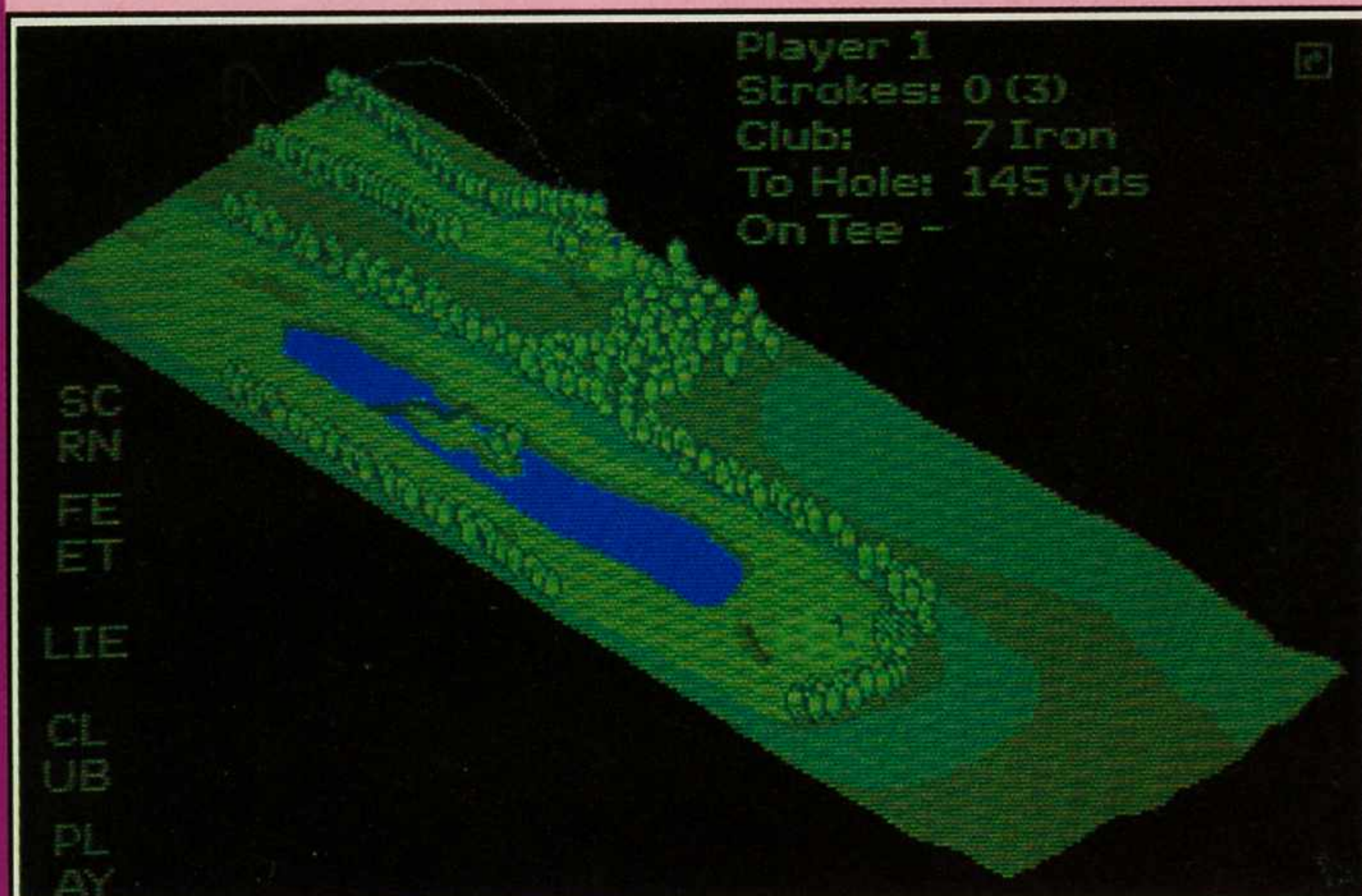


R.B.I. Baseball

Besonders viel Wert wird vor allem auf die bunte Animation gelegt, die sicherlich einen Großteil des Spiels einnehmen dürfte. Die Ka-

view zufrieden geben müssen.

Ich hätte auch, wie manch andere Zeitschriften, ei-



3D Golf



R.B.I. Baseball



Thunderjaws



Thunderjaws

nen Review machen können, doch was bringt das, wenn sich noch Details im Spiel ändern können.

Freunden der `Weise Hai`-Filme dürfte diese Automatenumsetzung mit Sicherheit gefallen, da es in trüben Tiefen spielt. In dieser Geschichte ist Madam Q der Hai, der nach weiblichen Schwimmerinnen fischt,

und diese dann in Wesen, halb Reptil/halb Frau (eine Kreuzung aus Joan Collins und Erika Berger), verwandelt. Deine Mission in diesem Ballerspiel besteht darin, in ihre Basis einzudringen und diese dann zu zerstören. Auf dem Weg dahin wird sich Dir, bis auf die üblichen cybernetischen Haie und Roboterhunde, nichts in den Weg stellen.

Es wird sehr viele Level geben, doch der Fertige, den ich sah, war ziemlich Actiongeladen und bot knusprige Animation mit einem schönen Reptiliengesicht hier und da. Jeder Level wird, wenn er fertig ist, in zwei Abschnitte geteilt sein. Auf ein Unterwasserszenario folgt ein Ausflug in Vulkankneipen, Labors und eine Unterwasserstadt.

Thunderjaws wird irgendwann im Juni für Amiga, ST und den C64 erhältlich sein.

Kerry Evans

Preview

GNADENLOS GmbH — Video- u. Computerspiele

der Superversand mit den absoluten Tiefstpreisen

01 61-28 30 778

Jetzt auch NES, NEO GEO, MS-DOS, AMIGA

SEGA MEGA

Euroadapter	25,90
Airwolf	59,90
Alien Storm	79,90
Altered Beast	33,90
Arcus Odysee	109,90
Arrowflash	39,90
Battle Golfer	39,90
Batman	79,90
Bonanza Bros.	69,90
Dick Tracy	39,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Fire Mustang	89,90
Ghostbusters	29,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
James Pond	75,90
Outrun	79,90
Magical Hat	49,90
Mickey Mouse	45,90
Moonwalker	39,90
Raiden	99,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic Hedgehog	95,90
Super Monaco	79,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Wardener Forest	49,90
Wonderboy 3	45,90
Wrestlewar	79,90
Zero Wings	79,90

GAMEBOY

Afterburst	40,90
Batman	49,90
Beach Volley	52,90
Blodia	29,90
Bomberboy	49,90
Boxxle	49,90
Castilian	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Final Reverse	45,90
Ikari	52,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	53,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	53,90
Parodius	54,90
R-Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Snow Bros.	53,90
Soccer	53,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	45,90
Kinnetic Connection	39,90
Devilish	49,90
G - Loc	49,90
Golf	47,90
Head Buster	49,90
Monaco GP	49,90
Mickey Mouse	49,90
Pengo	45,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	49,90
Skweek	49,90
Wonderboy	49,90

SUPER FAMICOM

Grundgerät RGB	499,90
Grundgerät PAL	599,90
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Pro Baseball	129,90
Big Run	95,90

NEO GEO

Grundgerät	799,90
Bowling	229,90
Joy Joy Kid	299,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90

PC ENGINE

SuperGrafx m.Sp.	299,90
Blue Blink	44,90
Dragon's Curse	89,90
Final Match	85,90
Hero Tonma	99,90
R - Type	49,90

NES

amerikanisch

Immortal	99,90
Wrestlemania	99,90
Megaman 3	105,90
Double Dragon 3	103,90
Castlevania 3	99,90
Skate or Die 2	79,90
Turtles Arcade	106,90
Punisher	79,90
Final Fantasy	105,90
Dragon's Lair	104,90
Beetlejuice	99,90
Simpsons	101,90

NES

deutsch

Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90

AMIGA

Bane of Cosmic	79,90
Speedball 2	57,90
Gods	57,90
Railroad Tycoon	72,90
Eye of Beholder	67,90
Chuck Rock	53,90
Monkey Island	67,90
SWIV	51,90
Lemmings	53,90
Turrican 2	53,90
PGA Tour Golf	53,90
512KByte + Uhr	74,90

MS-DOS

Heart of China	81,90
Mario Andretti	55,90
Castles	61,90
Chuck Yeag. Comb.	61,90
Bane of Cosmic	79,90
Lemming 3,5&5,25	71,90
Eye of Beholder	67,90
Monkey Isl. VGA	79,90
W.C. Missions 1	34,90
Space Quest 4	79,90
Jetfighter 2	79,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR. Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50. Versand. Importspiele o.dt. Anleitung

MIRRORSOFT PROFIL

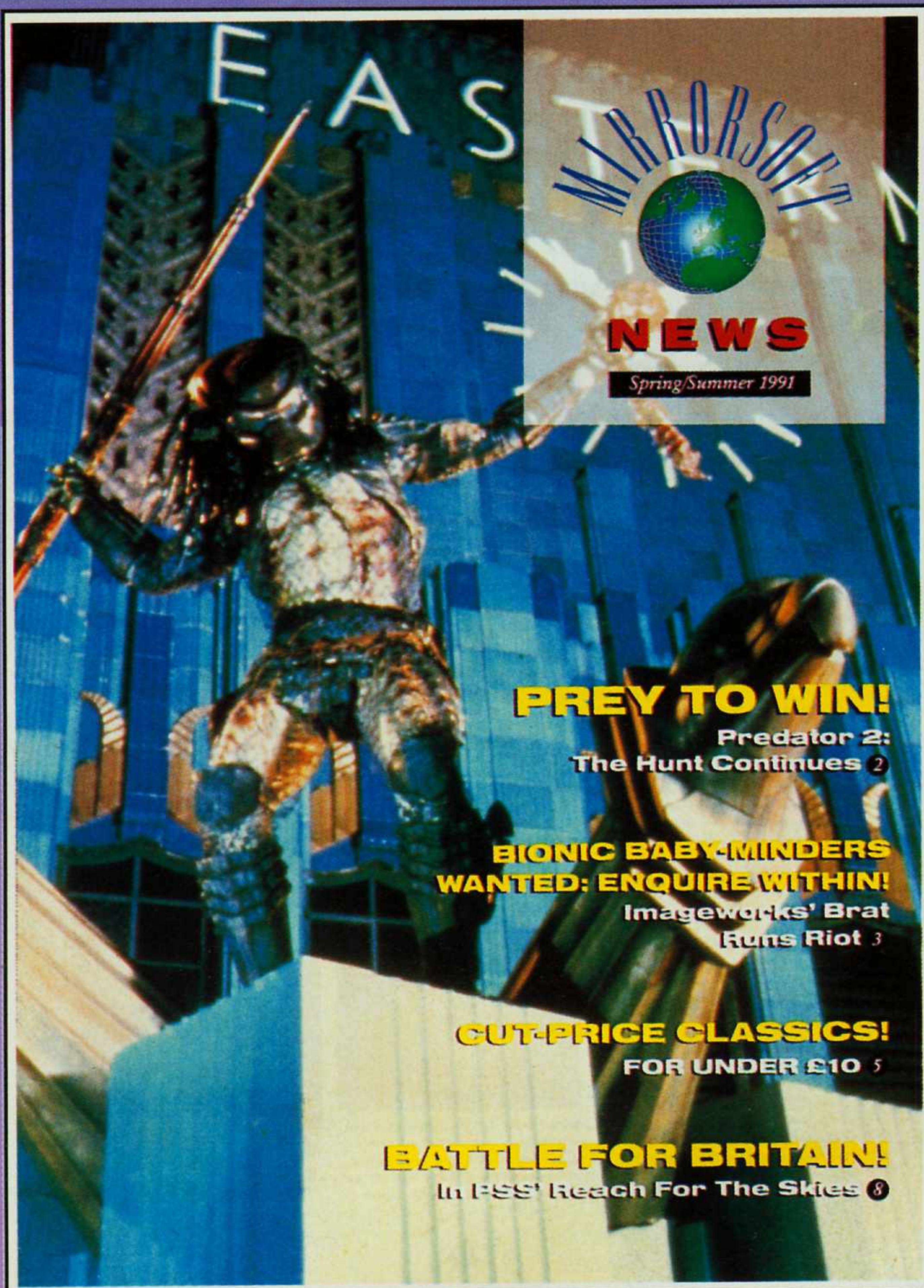
Kerry Evans aß ein abgestandenes Käsesandwich in einem Zug der 'Britisch Rail', schleppte sich über die Blackfriars Brücke wobei die Sonne sich in ihren Augen spiegelte, und bahnte sich ihren Weg durch, nach der 'Tower Bridge' gaffende Touristenmassen. Ist dieses Mädchen nicht mehr ganz dicht, werdet Ihr Euch jetzt fragen, oder wollte sie bloß bei der Softwarefirma Mirrorsoft vorbeischaun?

Interview

VERGANGENES

Mirrorsoft Ltd. wurde 1984 gegründet und ist Teil der Permamon Firmengruppe, die dem großen Boss, Mr. Robert Maxwell höchstpersönlich gehört.

Anfangs zielte Mirrorsoft vorrangig auf 16-Bit-Technologie, und heute gilt die Firma bei vielen Verlegern und Konkurrenten in der Industrie als führender Herausgeber von 16-Bit-Software. Mirrorsoft befindet sich wahrscheinlich in dieser Position, da es eine Fülle verschiedener Unterhaltungsprodukte unter verschiedenen Labels vertreibt. Image Works, Mirrorsoft's ureigenstes Label veröffentlicht Originale und lizenzierte Titel, wie Killing Cloud oder Turtles. PSS hingegen zielt mehr auf den anspruchsvolleren Spieler, der sich für Simulationen, Fantasy und Rollenspiele und graphische Strategiespiele interessiert. 'Conflict Europe' ist ein gutes Beispiel für solch ein Spiel. Ein anderes Kriegsspiel, Tank, ist ein ideales Spiel für Freunde von Simulationen, erschienen unter dem Label Spectrum Holobyte aus dem sonnigen Californien. Cinemaware ist ein weiterer U.S. Herausgeber von



filmähnlichen Spielen. Von diesen wurden in den letzten Jahren Produkte wie 'Rocket Ranger' und 'Defender Of The Crown' veröffentlicht.

Schließlich gibt es noch FTL, Marktführer bei Fantasy-Rollenspielen wie 'Dungeon Master', ebenfalls in den USA beheimatet. Es ist zwar schön und gut, für den Vertrieb all dieser Produkte verantwort-

lich zu sein, doch es ist umso schwieriger, diese Produkte erfolgreich zu verkaufen, ohne etwas von deren Individuellen Labels wegzunehmen. Ich fragte Peter Bilotta, 'Managing Direktor' bei Mirrorsoft, wie er es geschafft hat, Euch da draussen mit solcher Vielfalt hochwertiger Spiele zu versorgen.

DAS INTERVIEW

P.T.: Das 'Image Works' Label wurde vor drei Jahren geschaffen, mit dem Ziel, das Feld der 16-Bit-Software anzuführen. Denken Sie, dieses Ziel wurde erreicht?

PETE: "Ich glaube nicht, daß es das war, was wir erreichen wollten. Mirrorsoft als ganzes wollte die 16-Bit-Technologie anführen, und wir sind schließlich ein führender Faktor. Image Works sollte Massenprodukte produzieren, und ich glaube, genauso ist es auch. Wenn Sie alle unsere Label betrachten, dazu gehört Image Works, PSS, FTL, Cinemaware, Spectrum Holobyte, so haben Sie eine feine Mischung führender 16-Bit Software. Nun ja, aus dem Hause Image Works stammen einige markführende Produkte. Doch das wurde so nicht gesagt. Wenn doch, so wurde es wohl falsch ausgelegt."

P.T.: Welche besonderen Produkte, würden Sie sagen, waren denn dann führend?

PETE: "Bei Image Works? Killing Cloud, denke ich, war führend im Sinne von Leistung. Ich glaube, die Produkte der Bitmap Brothers sind führend in der 16-Bit Technologie. Wie

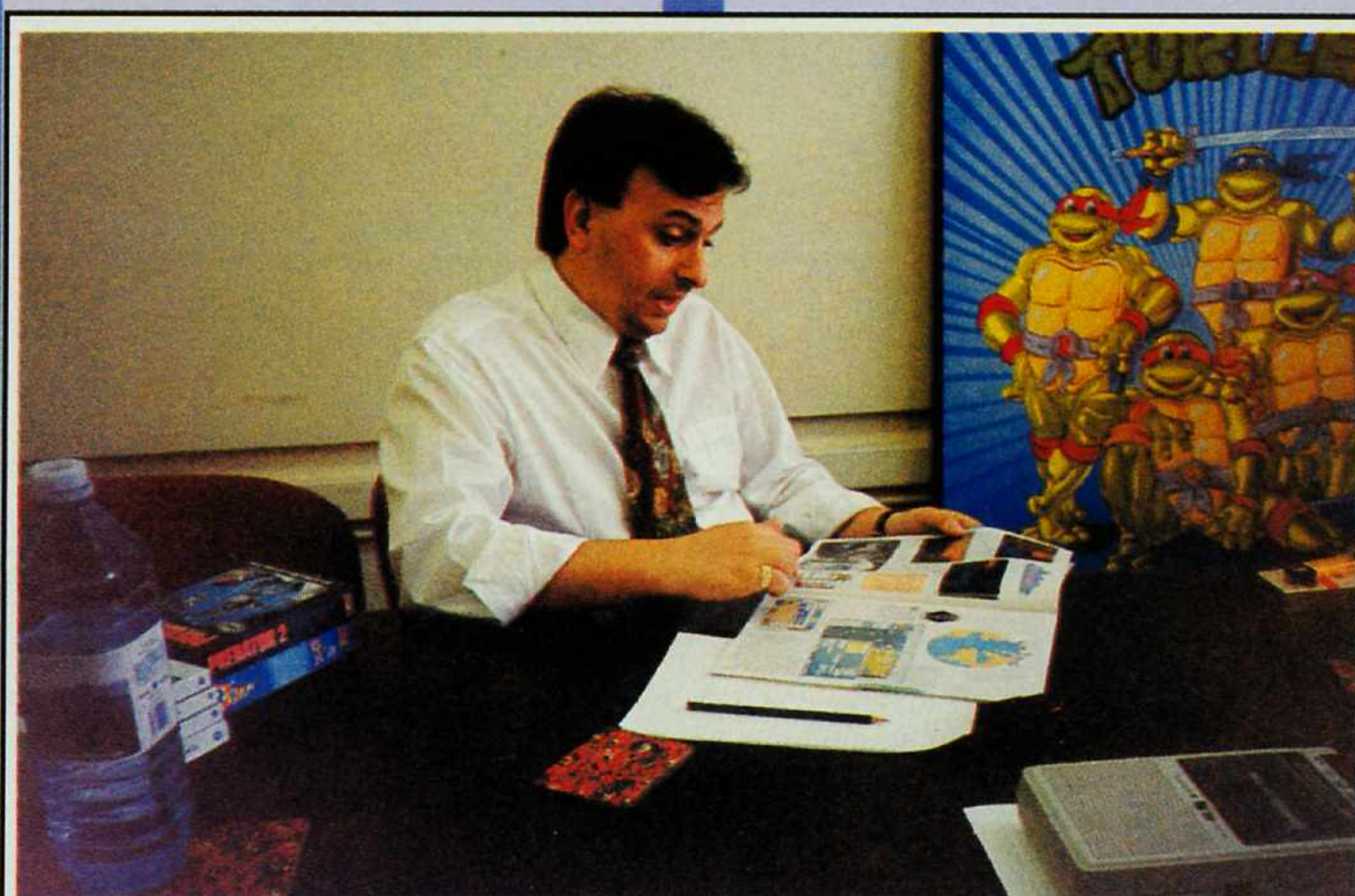
sie sehen, hat 'First Samurai' eine fantastische Animation und ist in mancherlei Hinsicht einmalig. Daher ist es, gemessen an vergleichbaren Produkten definitiv an führender Stelle. Wenn Sie einen Blick auf 'high and fancy' [phantasievoll, Anm. d. Red.] Rollenspiele werfen wollen, so sind bei uns zahlreiche Produkte in Entwicklung.

Cathy (PR Manager bei Mirrorsoft) wird Ihnen wahrscheinlich eines oder zwei zeigen. 'Legend' ist eines davon, von dem wir glauben, das es auf seinem Sektor führend ist. Auf dem PSS Label haben wir ein Produkt, genannt 'Reach for the Sky' The Battle for Britain, auch hier nehmen wir an, es ist führend. Und unsere Schwesterfirma Spektrum Holobyte verbessert Falcon gerade zu Super-Falcon 3.0, welche auch führend ist."

P.T.: Sie erwähnten eben Killing Cloud als ein qualitativ hochwertiges Spiel. Denken Sie, es besteht die Gefahr, daß durch kürzlich veröffentlichte, auf Kinofilmen beruhende Spiele dem guten Ruf von Mirrorsoft geschadet werden könnte?

PETE: "Ja, ich glaube, das ist wirklich ein Problem. Wir fühlen, daß wir als Gesellschaft ziemlich einmalig sind, da wir so viele Konsumenten versorgen. Es ist ein ständiger Kampf. Wir haben Kritiken gelesen, wo es heißt, Mirrorsoft habe seine führende Position in der 16-Bit Technologie verloren. Hätten diese Leute jedoch einen genaueren Blick auf unsere Produktpalette geworfen, könnten sie sehen, das ihre Kritik nicht der Wahrheit entsprach. Doch wir haben dadurch verstärkt Schwierigkeiten, ein Produkt so zu vermarkten, das es führend wird. Zum Beispiel erschien Killing Cloud

drei Monate nach Turtles unter dem selben Label. Image Works ist ein Label für den Markt der Massware und deckt deshalb unterschiedliche Bereiche innerhalb des gleichen Labels ab. Dementsprechend ist es auch am Markt angesiedelt. Das verursacht natürlich Probleme, doch



Peter Bilotta (Marketing Direktor von Mirrorsoft U. K.) bei der Lektüre von Computer Fun, unserer englischen Schwesterzeitschrift.

diese hängen vor allem von der Kreativität, die wir in den Markt stecken, und unserem Support ab."

P.T.: Nachdem ein Programmiererteam mehrere Erfolge und Bekanntheit

ganze geht daneben. Im Falle der Bitmap Bros. wußten wir ab dem ersten Tag, daß sie sich verselbstständigen würden, da sie viel Talent und Kreativität besitzen. Genauso rechnen wir damit, daß unsere amerikanischen Mitglieder sich eines Tages abseilen werden.

Unsere Aufgabe ist es, ihnen den Weg zu zeigen, wie es geht. Wir glauben, Cinemaware, FTL und Spektrum Holobyte könnten, wenn sie wollten, ihre eigenen Wege auf dem eu-



Peter Bilotta mit Cathy Compos (PR-Abt.) auf der einen und einem "grünen Freund" auf der anderen Seite.

erlangt hat, ist es da nicht zu schwer, Leute wie die Bitmap Brothers weiter unter Vertrag zu halten?

PETE: "Auf jeden Fall. Ich glaube, jeder Verleger hat mit diesem Problem zu kämpfen. Manchmal ist der Verleger nicht gut oder groß genug, und das

europäischen Markt gehen. Das liegt zum einen an der guten Vorarbeit, die wir für sie geleistet haben, zum anderen an deren guten Produkten.

Wenn Sie die Platten- und Filmindustrie betrachten, werden Sie merken, daß man Leuten eine Gelegen-

heit geben muß, ihren eigenen Weg zu gehen."

P.T.: Denken Sie, daß Robert Maxwell aktives Interesse an Mirrorsoft hegt, oder gibt es da keine Einmischungen?

PETE: "Ich würde nicht von einer Einmischung reden, vielmehr leistet er uns großen Beistand. Er und führende Mitarbeiter leisten Mirrorsoft, bezogen auf die Größe des gesamten Unternehmens und seiner Stellung, ungeheueren Beistand durch 'Maxwell Entertainment'. Wir müssen zeigen, daß sich die Firma selbst trägt. **P.T.:** Hatten Sie bisher neben Rocket Ranger noch weitere Probleme bei der Veröffentlichung von Spielen in Deutschland?

PETE: "Uns wurde vor kurzem gesagt, das 'Wings', ein Jahr nach dem es auf dem Markt erschienen war, ebenfalls auf die Indexliste kam. Eine deutsche Kleinstadt hatte sich darüber beklagt. Soweit 'Rocket Ranger' betroffen ist, wurde eine Version von Cinemaware erlaubt, aus der Nazi-Anspielungen entfernt wurden. Ich glaube nicht, daß das Spiel auf dem Amiga wirklich verboten wurde. Das Spiel selbst wurde wahrscheinlich akzeptiert, doch sie haben sich geweigert, es wegen dem Namen 'Rocket Ranger' zu nehmen. Predator II könnte auch indiziert werden, da es als zu gewaltvoll angesehen wird. Doch der Film ist draußen und ebenfalls brutal."

P.T.: Wie stehen Sie zur Zensur von Computerspielen?

PETE: "Es erscheint mir nicht richtig, einfach ein Stück Software zu unterdrücken. Wir wollen keine Ereignisse abstufen, und verlangen nicht, daß diese dann verkauft werden,

oder Kindern und anderen Verbrauchern aufgedrängt werden sollen. Ich finde, wenn ein Medium erlaubt ist, sollten auch alle anderen erlaubt sein. So einfach ist das."

P.T.: Glauben Sie, STs decken zunehmend eine teurere Produktpalette ab?

PETE: "Ich würde sagen, bis heute ja. Doch ich habe heute etwas darüber gehört, das STs im Laufe dieses Jahres billiger werden sollen. Es würde mir gefallen, wenn es so wäre, doch ich kann dazu auch nicht viel mehr sagen."

P.T.: Sind Sie der Ansicht, daß CD ROM die herkömmlichen Disketten als Speichermedium für Spiele ersetzen wird?

PETE: "Ich glaube nicht, daß Disketten gänzlich ersetzt werden, doch CDTV betrachten wir als ersten Massenartikel für CD ROM. Wir sehen PC Rom Maschinen, die Software mit Hardware verbinden, und damit versuchen, die bestehende Hardware zu erweitern. Natürlich muß noch viel Arbeit geleistet werden, bevor CDTV den Weg zum Massenabsatzmarkt findet. Es könnte die Stellung einnehmen, doch der Weg dahin führt über Konsolen. Als nächstes werden wohl Konsolen mit CD Rom Fähigkeiten erscheinen, usw. Es wird si-



First Samurai

cherlich einen großen Teil im Markt einnehmen, doch das wird länger dauern, als zuerst angenommen wurde."

P.T.: Glauben Sie, CDTV wird sich auf den Verkauf herkömmlicher Amigas auswirken?

PETE: "Eventuell, ja sogar ganz sicher. Doch Sie können die Amiga-Familie noch lange nicht abschreiben, da Commodore diese Linie mit mehr und mehr Extras und Möglichkeiten erweitern wird."

P.T.: Erwarten Sie, daß 'Virtual Reality' Produkte auf den heimischen Markt vordringen werden?

PETE: "Auch hier möglicher Weise ja. Es gibt eine Handvoll Firmen, die an Kaufhausattraktionen mit Elementen aus 'Virtual Reality' arbeiten. Und wie

jeder andere Unterhaltungsmarkt auch, könnte es sich zum Verbraucher durchringen."

P.T.: Arbeitet Mirrorsoft gerade an 'Virtual Reality' Produkten für den Endverbraucher?

PETE: "Nein, wir nicht. Innerhalb einer Gruppe schon, aber nicht Mirrorsoft."

P.T.: Wenn Sie in zehn Jahren noch bei Mirrorsoft sein sollten, welche Richtung sollte die Firma Ihrer Ansicht nach einschlagen?

PETE: "Meine Aufgabe ist es, die Stabilität in jedem Markt, den wir betreten, zu wahren, und die Zukunft von Mirrorsoft's geistigen Ansprüchen sichern. Was auch immer wir machen, es sollte umfassend sein, da wir heute in die Märkte von morgen investieren."

IN DER ZUKUNFT

Mirrorsoft's Interesse zielte vor allem auf die Versorgung des 16-Bit Marktes. Heute, sieben Jahre später, stoßen sie mit Konsolen, CD Rom und CDTV in die neuen Verbrauchermärkte vor. Als ich Peter Bilotta befragte, wurde ich in einen durchschnittlich feinen Konferenzraum geführt. Zu dem 'Virtual Reality' Produkt, daß von einer anderen Firma aus der Gruppe entwickelt wird: Nun, ich werde mich umsehen und versuchen, Euch auf dem Laufenden zu halten, sobald sich die Aufregung meines Chefredakteur über diesen Artikel legt. Haltet in der Zwischenzeit Ausschau nach Falcon und Xenon II auf CDTV, die erst kürzlich veröffentlicht wurden, und Turtles II, das gegen Ende des Jahres erscheint. Dann müßten auch 'Cisco Heat' und Duster erhältlich sein. Schaut in unsere Previews rein, wo die Kritik zu 'First Samurai' und 'Legend' zu finden ist.



Peter kann sich wohl auf seinen Lorbeeren ausruhen, mit all diesen Erfolgen, oder?



Legend

GALAXY

Pal/RGB Konsole	299,-
Fastest One	99,-
Wardner	99,-
Abrahams Battle Tank	129,-
Marvel Land	99,-
Secrets of Sega Genesis (Buch)	29,-
Wrestle War	99,-
Arcs Odyssey	99,-
Zero Wing	99,-
Air-Busters	119,-

SEGA MEGA DRIVE

Sonic the Hedgehog (Juli)	99,-
Adv. Mil. Simulator	129,-

Armour Geddon	69,-/69,-
Eye of the Beholder	79,-/-
Centurion Def. of Rome	69,-/-
Turrican II	69,-/69,-
Crystals of Arborea	69,-/-
Secret o. Monk. Island	79,-/79,-
Winning Tactics	24,-/24,-
Sim City Architecture	45,-/-
Lemmings	69,-/69,-
Midwinter II	85,-/85,-

AMIGA ATARI ST

F15 Strike Eagle II	89,-/-
3D Construction Kit	149,-/109,-
Railroad Tycoon	89,-/-

Konsole	299,-
Accu Pack	89,-
Wall of Berlin	65,-
Mickey Mouse	65,-

SEGA GAME GEAR

GG Shinobi	65,-
------------	------

Final Match Tennis	99,-
PC Gengin II (Juli)	99,-
Adv. Island	99,-
Parasol Stars	99,-
Pal/RGB Konsole	299,-

PC ENGINE

Power Eleven	99,-
--------------	------

F Zero
Pilotwings
Gadulin
Battle Dodge Ball

SUPER FAMICOM

Super R-Type

Bomberboy	65,-
Bubble Bobble	65,-
Choplifter II	65,-
4-Player Adaptor	79,-
F1 Spirit	65,-
Parodius	65,-
Contra	65,-
Chessmaster	49,-
Gremlins II	65,-

GAMEBOY

Lightboy	59,-
Secret of Nintendo	
Gameboy (Buch)	29,-
WWF Superstars	69,-

Castles	79,-
3D Construction Kit	149,-
Battle Command	79,-
Heart of China	99,-
Lemmings	89,-
Jetfighter II	99,-
Wing Commander II (Juli)	
Secret Weapons of Luftwaffe (Juni)	
F 29 Retaliator	79,-

IBM

Chuck Yeager Combat	79,-
Mario Andretti	69,-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen 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 Plinganserstraße, ca. 150 m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.

Händleranfragen erwünscht.
Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024

Inh. Plexus GmbH

089/7605151

Plinganserstraße 26 • 8000 München 70

METAL

Ein Großteil der menschlichen Rasse wurde von ihren bio-mechanischen Sklaven ausgerottet, aber es war ihre eigene Schuld, da sie aufgehört haben zu arbeiten und sich ihren Hobbys, einschließlich Sex und Drogen, hingaben (hui, wie schön für manche!).



Währenddessen wurden sie zu milliarden ausgelöscht, unbewußt, daß eine große Veränderung unter den Sklaven stattgefunden hatte. Eine kleine Zahl der überlebenden Menschen mit vernünftigen Hobbys, wie Modelleisenbahn und ähnlichen, entschloß sich dann, einen neuen und treuen bio-mechanischen Roboter zu bauen, der die haarstreu-

bende Aufgabe, die Vernichtung der Millionen von rebellierenden Robotern, erfüllen soll.

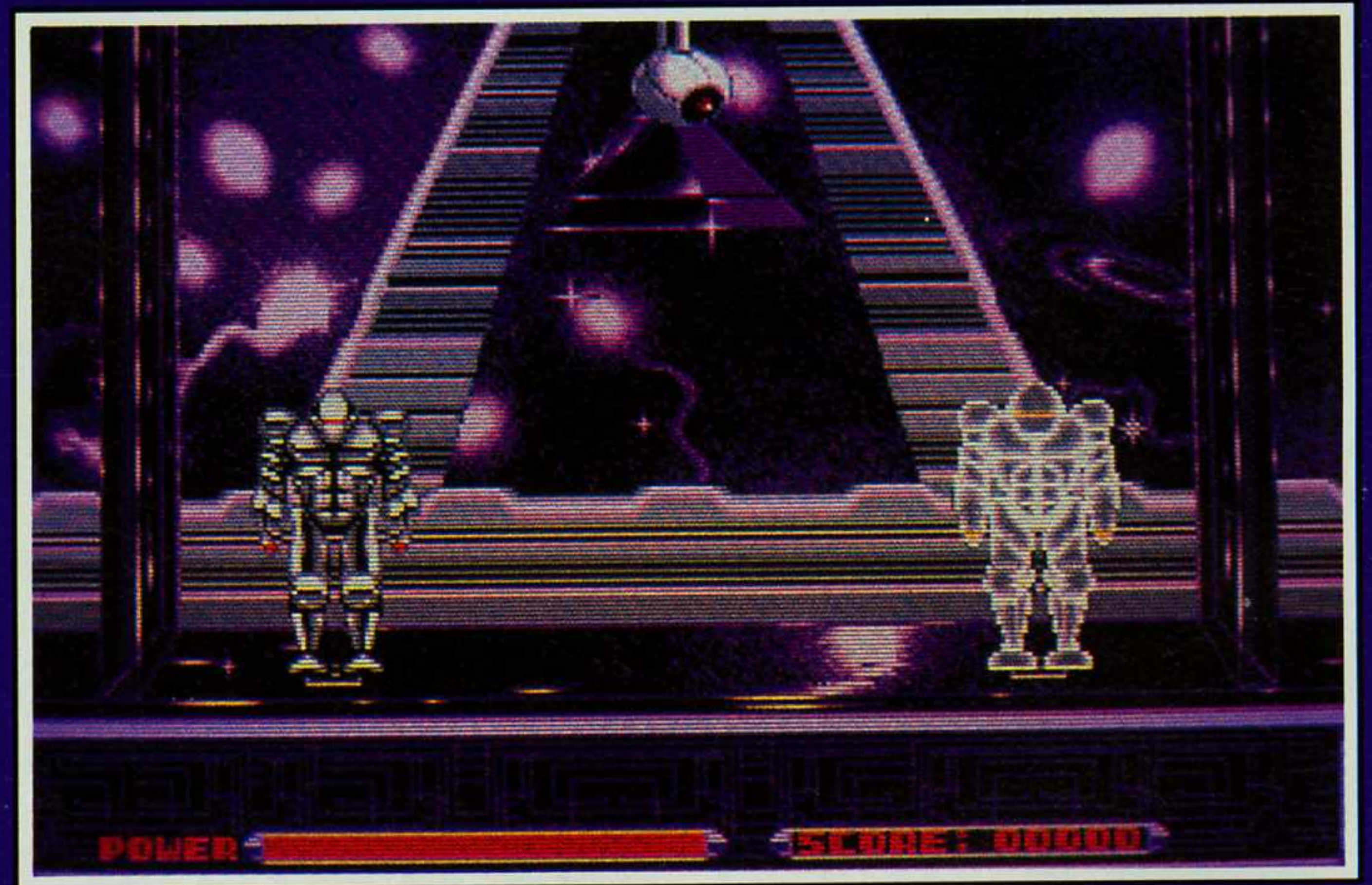
Du hast nun die Aufgabe, diesen Retter der menschlichen Rasse zu steuern. Offensichtlich hat ein literarisches Genie diese Handlung ausgearbeitet. Du kontrollierst einen Meister-Roboter namens Metal Mutant, der sich in drei verschiedene Arten von Killermaschinen umwandeln kann. Das sind ein mechanischer Dinosaurier, ein panzerähnlicher Roboter und ein Robotermensch, wobei jeder von ihnen unterschiedliche Bewaffnung und Fähigkeiten besitzt. Im Spiel wirst Du oft Probleme haben, die nur in einer der Gestalten des Metal Mutant

gelöst werden können. z.B. werden die Bienen im ersten Level ein Problem darstellen, bis Du den Flammenwerfer des Dinosauriers gegen sie einsetzt. Trotzdem mußt Du noch den Bienenkorb mit dem panzerhaften Roboter zerstören.

Die Grafik in diesem Spiel beinhaltet 160 Einstellungen, die alle sehr gut aussehen und voller teuflischer Rätsel stecken, die Dich große Haarbüschel ausreißen lassen, vorausgesetzt, Du hast überhaupt noch Haare. Die Rätsel beinhalten Sprünge über Sümpfe, die für den Robotermenschen zu weit sind, an tobenden Krokodilen vorbeizukommen, Schaltern, die im scheinbar un-

kontrollierbaren Roboterflug des Drachen geschaltet werden müssen und noch vieles mehr. 40 verschiedene Wesen müssen erledigt werden, die in Gestalten von mutierten Drachen, Bienen, Eidechsen und einer Menge anderer mutierter Kreaturen vorkommen. Nachdem Du eine Zeit lang Metal Mutant gespielt hast, wirst Du die besten Waffen zum Töten finden. Ansonsten wirst Du die Mutanten nicht töten können.

Wenn der Bildschirm von einer Zahl Deiner Feinde belagert ist, teilt Dir der Computer mit, wieviele es sind, und Du mußt alle töten, bevor Du in die nächste Lage weitergehst. Glücklicherweise sind Deine häßlichen Feinde dumm und scheinen



MUTANTS

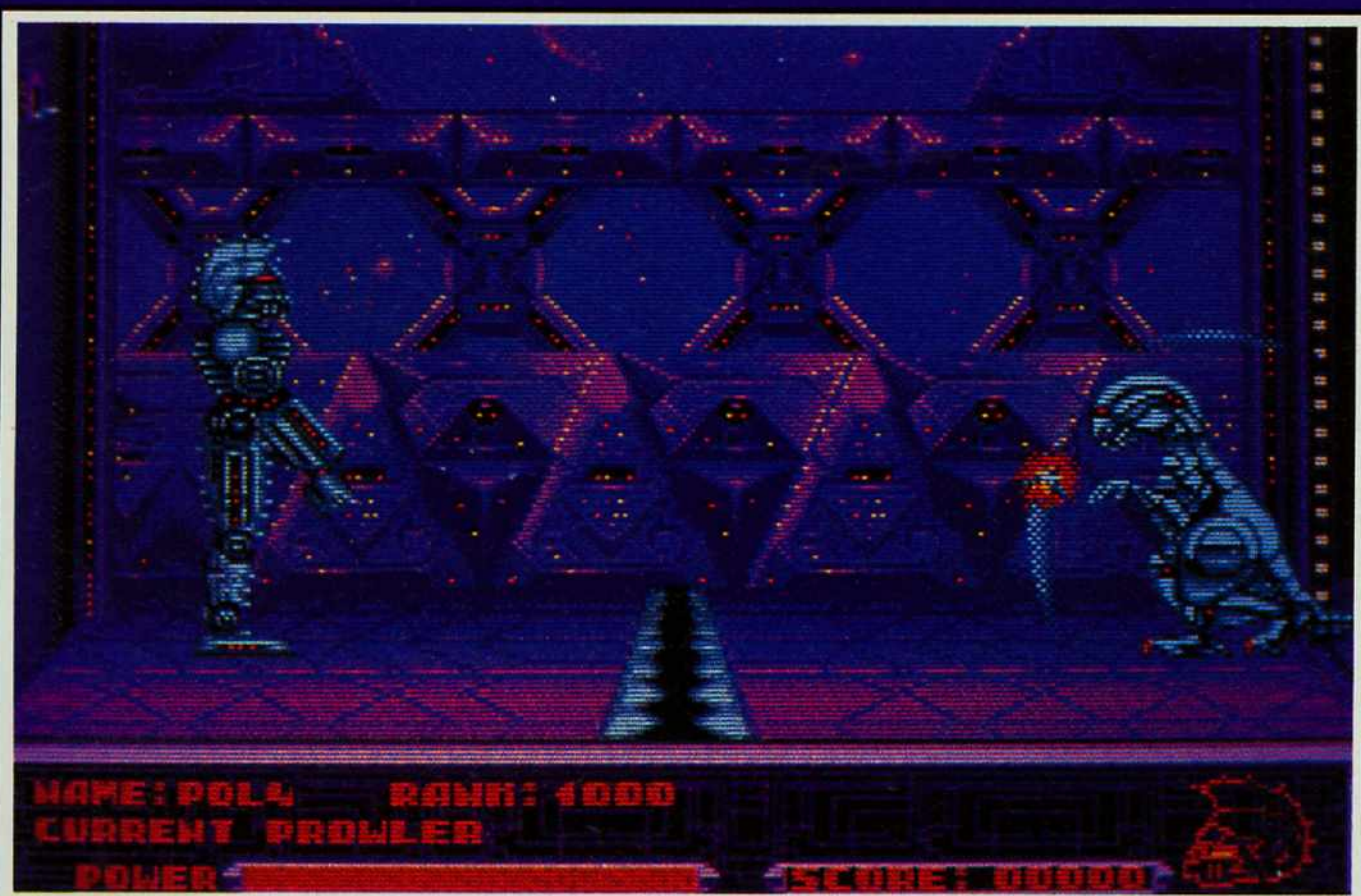


massakriert werden zu wollen, da Dich immer nur einer angreift. Das könnte wohl an Geschwindigkeits- oder programmtechnischen Einschränkungen liegen. Wenn Du am Anfang des Spiels den Joystick bewegst, wirst Du feststellen, daß ein paar Deiner Roboter noch nicht alle Bewegungen machen können. Um sie mit mehr Möglichkeiten auszustatten, muß Du nur Cartridges finden, von denen manche einfa-

cher und manche schwerer zu finden sind. Die Cartridges können eine Bewegung ermöglichen, alle zusammen beinhalten Streitaxt, Zähne, Krallen, Bomben, fliegende Roboter und vieles mehr. Bei den meisten anderen Kampfspielen besitzt man schon von Anfang an einen Großteil aller Waffen und Bewegungen. Da Metal Mutant aber ermöglicht, sie beim Herumlaufen hinzuzufügen, macht das Spielen wesentlich mehr

Spaß, wenn Du weißt, daß in der nächsten Einstellung eine Waffe sein könnte, die Du meistern muß. Metal Mutant ist dem Spiel Metal Masters der Firma Infogrames, von dem wir letzten Monat berichtet haben, in keiner Weise ähnlich, da man hier mehr Rätsel lösen muß als kämpfen, aber es ist trotzdem genauso gut.

Simon Dale



CRIME

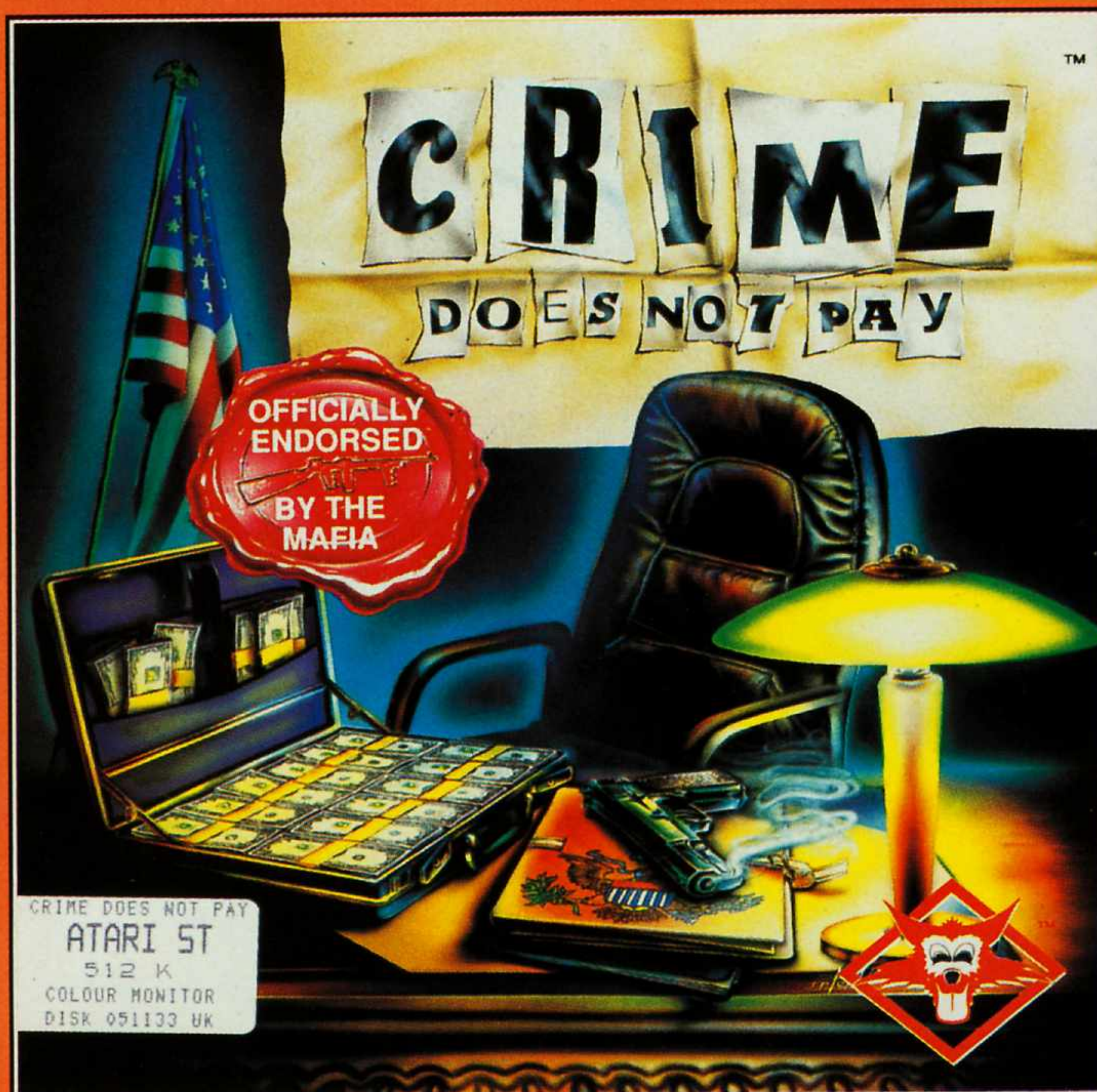
does not pay

Ha so'n Quatsch, Verbrechen zahlt sich nicht aus. So, oder so ähnlich, lautet doch eine dieser idiotischen 'Gewinner nehmen keine Drogen' Messages, obwohl sich die halbe Sportwelt das Zeug in die Nase, oder in die Arme pumpt.



Sehen wir doch der Tatsache ins Gesicht, Verbrechen zahlt sich aus, wenn Dich keiner erwischt. Buchhalter werden dafür bezahlt, die Einnahmen zu vertuschen, die Hälfte der Geschäfte in der Stadt werden nur aufgrund von Anreizen, wie etwa Schmiergeldern oder großzügigen Schenkungen, abgewickelt. Die Korruption grassiert, und was tust Du dagegen?

Seltsam genug, daß Dich das neueste Titus Spiel in eine Stadt versetzt, in der Bestechung, Erpressung und Mord mehr an die Öffentlichkeit dringen, als bei uns. Es liegt nun an Dir, die Zustände zu ändern. Allerdings sollst Du keine Verbrechen bekämpfen, sondern welche begehen. Crime Does Not Pay (Verbrechen zahlt sich nicht aus) mag zwar ein sauberer Titel sein, der das Seelenheil der Leute, die nur gute Dinge tun wollen, nicht berührt, aber das Spiel selbst verlangt von Dir, die Straßen nach leichter Beute zu



durchkämmen. Das Ziel ist es, die Macht Deiner Familie zu steigern, bis sie die ganze Stadt regiert. Du wirst zum Bürgermeister gewählt, nachdem Du den vorherigen Amtsinhaber beseitigt hast, schaffst die Polizei ab und vertreibst die

anderen Familien. Du kannst dabei wählen, ob Du ein Italiener (mit etwas zu starker Sonnenbräune, wenn Du mich fragst), oder Mitglied einer chinesischen Familie sein willst. Letztere Möglichkeit erschwert das Spiel. Nicht etwa deswe-



gen, weil die Chinesen etwa dicker sind, oder die Italiener korrupter, nein, einfach deshalb weil es zwei Schwierigkeitsstufen gibt. Egal welche Familie Du wählst, letztendlich besteht sie immer aus einem Paten, einem Killer und einem Mädchen mit einem kurzen Rock und einer Knarre. Unnötig zu erwähnen, daß ich natürlich sofort die Steuerung des Mädchens übernahm, die Straßen durchquerte, in der Hoffnung Situationen ausfindig zu machen, in denen ein Minirock hilfreich ist, oder zu interessanten Begegnungen führt. Einige Kugeln im Rücken später, saß ich wieder im Hauptquartier meiner Familie, eingehüllt in Verbände, und plante mit Hilfe einer Stadtkarte meine Rache. Die Stadtteile, die unter Deiner Kontrolle, und damit relativ sicher sind, sind auf der Karte hervorgehoben. Dein Plan besteht daher darin, Dir noch mehr unter den Nagel zu reißen. Außerdem mußt Du auch die scheußlicheren Stadtteile aufsuchen, um dort nach Objekten und Geschäften zu suchen. Du kannst auch die Leute in Deiner Nachbarschaft ausrauben, indem Du einfach in ihre Wohnungen reinmarschierst, und alle Sachen, die herumliegen, mitnimmst. Das 'Geh' drauf

los und schieße' System wird von einem Objekt-handling-System ersetzt, das es Dir erlaubt, Sachen zu nehmen oder wegzuschmeißen, sie aufzubewahren, sie zu benutzen, oder sie wegzugeben. Es ist wohl offensichtlich, daß Du einen Ladestreifen voll Kugeln sofort benutzt und in Deine Kanone steckst. Du willst ja schließlich nicht ohne Munition auf der Straße versauern. Selbst Deine eigenen Leute schießen auf Dich, wenn Du, nachdem Du sie bestohlen hast, dumm herumstehst. Deine Suche auf der Straße ist zweigeteilt. Erstens benötigst Du Waffen. Zweitens suchst Du Dokumente. An erster Stelle hältst Du natürlich nach Dynamit und einem Zünder Ausschau, damit Du Banken überfallen kannst (Du brauchst vier Stangen dazu), und an zweiter Position sind da die 20 belastenden Dokumente, die gesammelt werden können. Mit ihnen kannst Du dann städtische Beamte bestechen oder erpressen, Dir zu helfen. Denke immer daran, daß das eigentliche Ziel darin besteht, Bürgermeister zu werden. Obwohl auf den Straßen immer große Gefahr herrscht (da beugen sich zum Beispiel Leute aus dem Fenster und schießen auf Dich), triffst Du dort viele interessante Leute. Nicht besonders interessant, aber sicherlich nützlich, ist der Doktor, der Deine Verletzungen umsonst kuriert. Dann ist da noch so ein Ver-



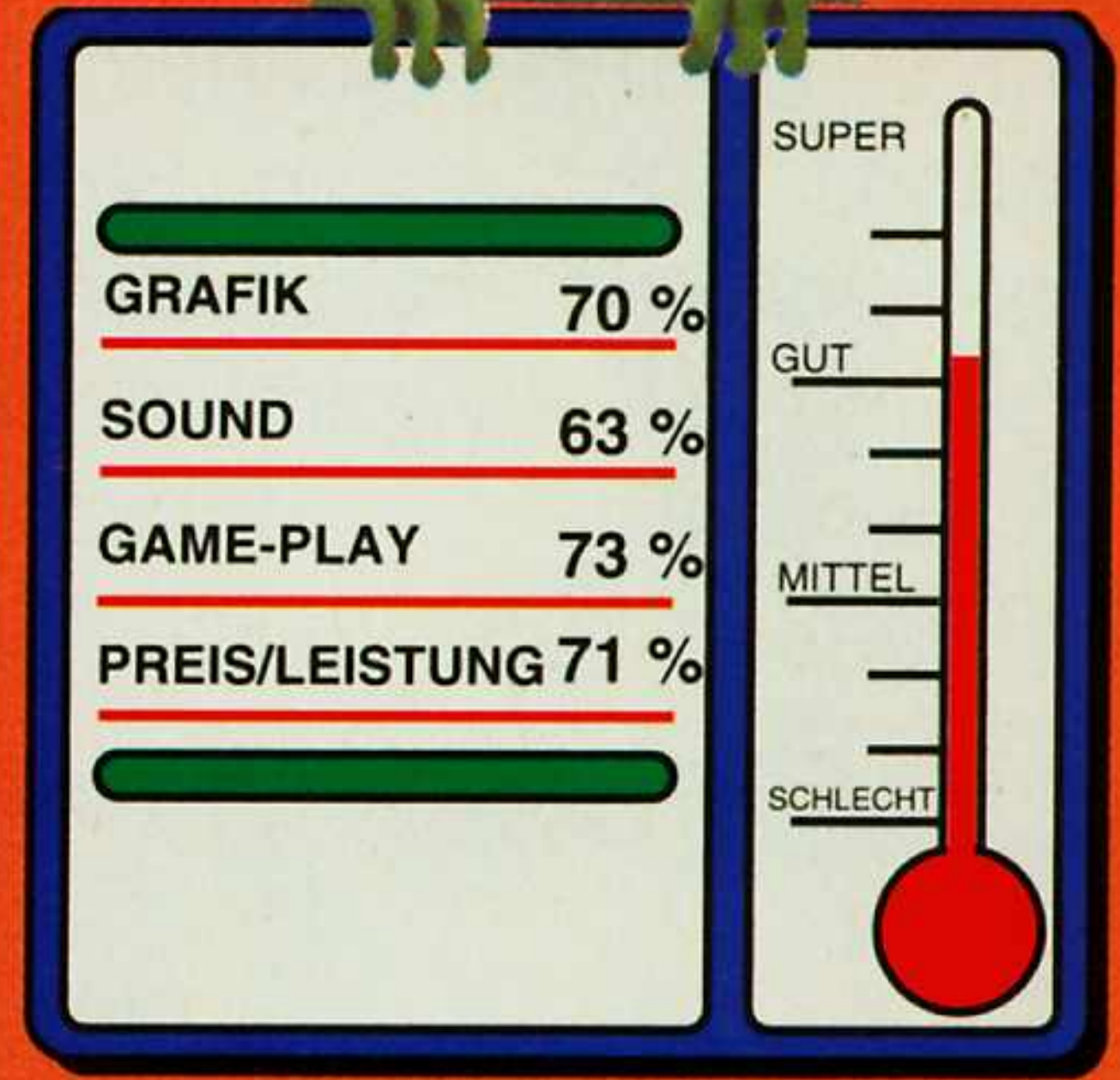
rückter mit einem Maschinengewehr, der nur Ärger sucht, sei also vorsichtig. Außerdem ist Konversation mit jemandem möglich, nur die Art und Weise in der dies geschieht, ist ziemlich seltsam. Betrittst Du einen Raum oder ein Gebäude, dann siehst Du alles dreidimensional, und bekommst eine cursor-ähnliche Box. Diese gebrauchst Du dafür, Objekte zu stehlen und zu benutzen, ist aber noch jemand im Raum, dann zeigst Du mit Deinem Punkt auf seinen Kopf (!), und wählst 'Use' aus dem Handlungsmenü aus. Ich schätze, das soll bedeuten, daß er seinen Kopf benutzen soll. Die Leute, die Du suchen solltest, sind, der Polizeichef (schnapp' ihn Dir und die Cops lassen Dich in Ruhe), der Richter (der bestochen werden kann, ein Auge zuzudrücken), der Schlachter (nein, kein verrückter Killer, sondern ein Schweinefleischhändler, der die Bürger repräsentiert), der Banker (so korrupt wie die Hölle selbst) und der jetzige Bürgermeister. Du kannst einen Haufen Objekte finden,

von denen einige aber anscheinend keinen Nutzen haben, einige keinen echten Gewinn darstellen, und einige, die noch später, oder im Augenblick, benutzt werden müssen. Der erste Gegenstand, den ich zum Beispiel fand, war ein Stereorekorder, in dem sich ein Sex Pistols Tape befand! Obwohl es am Anfang recht verwirrend scheint, so kriegst Du doch bald mit, wie der Hase läuft. Die Grafik der drei Versionen ist leicht unterschiedlich, und auf dem PC hat man sich für EGA entschieden. Trotzdem nicht schlecht. Wie Du es schon von Titus Spielen erwarten darfst (Dick Tracy und Prehistorik), läuft das Game auch auf einem langsamen 8 MHz PC einwandfrei. Es schaut ziemlich gut aus, und fordert Dich ständig neu heraus. Crime Does Not Pay erreicht wahrscheinlich nicht unbedingt Cinemaware Standart, aber es spielt sich gut, und macht größtenteils riesen Spaß.

DUNCAN EVANS

AMIGA
Es ist natürlich das gleiche Spiel, nur die Grafik und der Sound sind besser. Seltsamerweise hatten wir Probleme damit, es auf einem unserer Amigas zum Laufen zu bringen (um ehrlich zu sein, hat gar nichts funktioniert), obwohl es ein originalverpacktes Game war. Ich forsche da mal nach. Verliert also bloß nicht Eure Kassenzettel! 75 %

ST
Nicht die beste Version, die man sich vorstellen kann. Die Musik ist furchtbar, sie tut richtig in den Ohren weh, so daß Du gleich zum Lautstärkenregler greifst, obwohl er nur schwer anspricht. Es ist schon noch ein gutes Spiel, daß nicht allzusehr durch diese kleinen Fehler beeinträchtigt wird. 68 %



Prehistorik

Wenn Du auf bequeme Mahlzeiten, plastikverpacktes Fleisch und frisch aus dem Einkaufswagen gepflücktes Obst stehst, ist das nicht das richtige Spiel für Dich. Prehistorik ist aber definitiv das richtige Spiel für Leute, die Essen hoch auf ihrer Liste der Prioritäten stehen haben. Aber man muß sich darauf einstellen, ziemlich viel verdrücken zu müssen.



Die Handlung, Freßaufträge in einer Zeit, die schon lange vorbei ist, zu haben, mag sich nach einer ziemlich dummen Angelegenheit anhören, aber Prehistorik ist alles andere als dumm. Das liegt teilweise am Design des Spiels, teilweise aufgrund der vielen interessanten Figuren und Zeichen, die man sammeln kann. Dazu kann man sich dann noch die schmerzhaften, realistischen Hindernisse und Fallen denken, die definitiv gemieden werden sollten, und man wünscht sich sicherlich in

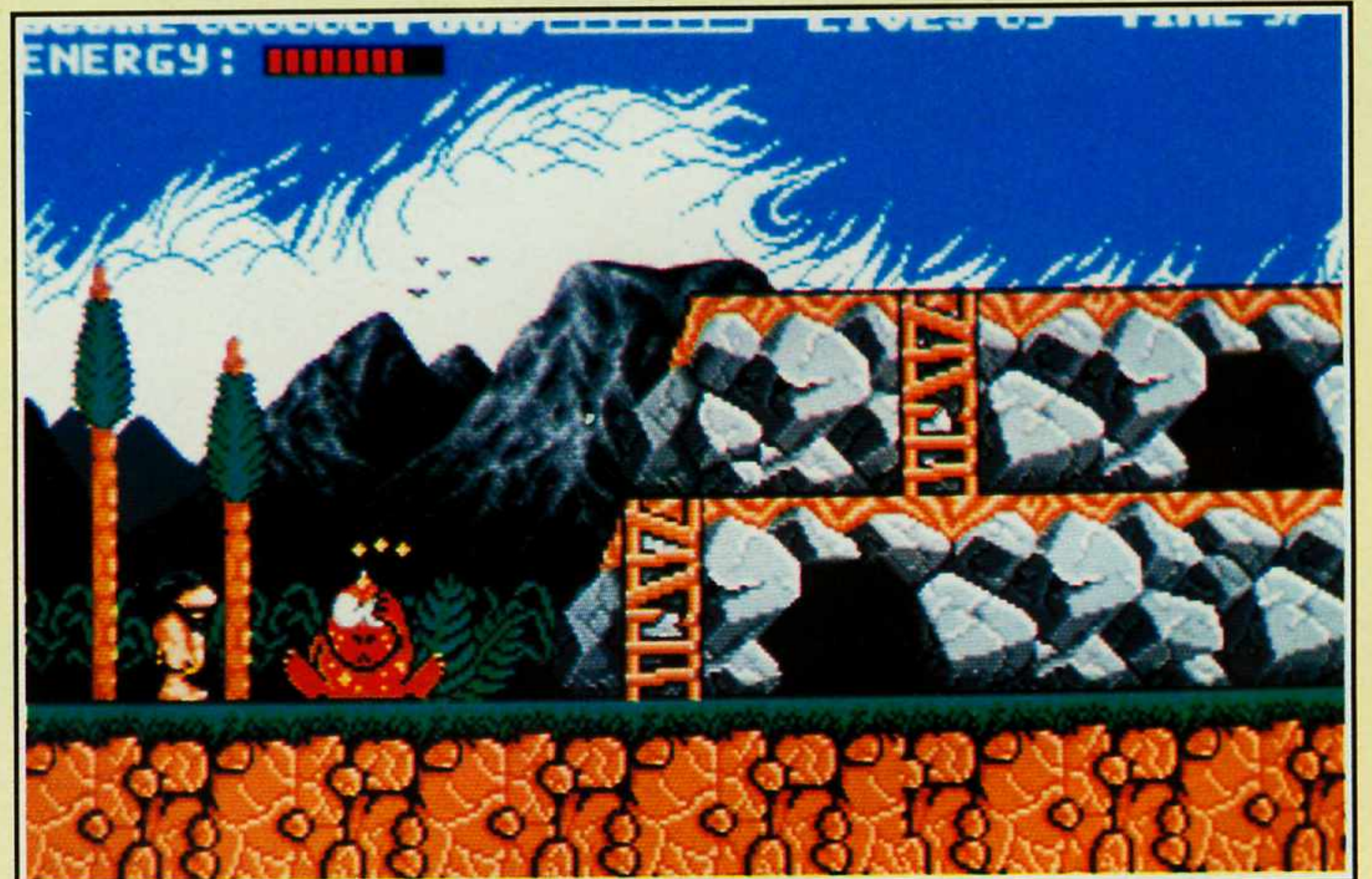
dieser Zeit gelebt zu haben, als eine gut ausgebaute Höhle noch genau soviel gekostet hat, wie ein Reihenhaus in München/Schwabing.

Nehmen wir mal Level eins. Das Spiel ist so gemacht, daß man erst einmal ein paar Leben opfern muß, um herauszufinden, wo die Fallen und die interessanten Umgehungen sind. Wenn man über Wasser strauchelt, aus dem fliegende Haie hochschnellen, und es nur ein paar Sandbänke gibt, die man erklimmen kann, ist ziemlich offensichtlich, daß man vermeidet mit den Baby-Haien in Berührung zu kommen. Aber was nicht so einleuchtend ist, daß man, wenn man in die erste Pfütze springt, in einer Unterwasserwelt landet, in der es Obst gibt, welches reif für die Ernte ist. Wenn

man dann wieder an die Oberfläche springt, indem man das Sprungbrett am Boden des Wassers benutzt, wird man feststellen, daß das Essensniveau, das oben am Bildschirm angezeigt wird, etwas gestiegen ist. Wer versucht, ein bißchen in den anderen beiden Wasserlöchern zu tauchen, wird nur noch ein Skelett seines früheren

Höhlen, wo Du alle Arten von Süßigkeiten und Risiken finden wirst.

Die positive Seite ist, daß es zusätzliches Essen gibt, einschließlich einiger leckerer Schinkensandwiches. Andererseits gibt es dort auch energie- und lebensraubende Spinnen und anderes. Um ehrlich zu sein, würde ich aus Interesse in ein paar dieser



Sag mir, wieviel Sternlein stehen?



Eine riskante Art zu fliegen ...

Ichs sein, und nachdem man ja unschuldig gelebt hat wird man in einen Engel verwandelt und lebt ein Luxusleben in einem Speiseschrank. Man muß trotzdem einen Preis dafür bezahlen; man verliert eines seiner vier Leben, welches man besser behalten hätte, denn das Spiel wird noch rauher. Es gibt noch weitere, interessante, kleine Umwege. Ziehe Deinen Joystick zurück, und Du hast Zutritt zu einigen

Höhlen reinschauen, aber es gibt draußen eine Menge Extras. Warum sollte man also gierig sein und riskieren den Level nicht zu schaffen, wenn noch soviel Action vor einem liegt? Wahrscheinlich weil es nicht genug Essen außerhalb der Höhlen gibt, um jeden Level zu schaffen. Deshalb muß man das Risiko auf sich nehmen, sich drinnen durchzuschlagen. Der Höhlenteil des Spiels ist ein bißchen wie Millen-

nium's James Pond, nur das in diesem Spiel das Lieblingsgericht Fische waren. Außerhalb der Höhlen gibt es riesige- und Babydinosaurier, von grün bis hin zu orange, und solange man ihnen nicht in die Arme läuft und sich ein paar Beulen am Kopf holt werden sie einem für's erste nichts antun. Paßt besser auf die Affen auf, die Kokosnüsse aus den Bäu-

Menge süßer Bären, feuer-spuckende, gelbe Schaumspeisen und einen Wust anderer Kreaturen, um das bodenlose Faß, das Dein Magen ist, zu füllen. Die mystische Figur, die ab und zu auftaucht hilft einem, da die Bombe, die man von ihm bekommt alle anderen Kreaturen außer einem selbst vom Bildschirm fegt. Der magische Mann kann einem



... nimm das, du Saurier, du.

men werfen. Wenn sie Euch treffen, verliert Ihr unnötige Leben. Es macht Spaß Ihnen zuzuschauen, wenn sie einen frühen Tod finden und zu Bonusknochen werden, was bedeutet, daß man die ganze Energie aus ihren Knochen gesaugt, und dadurch seinen eigenen, flackernden Energielevel wieder verbessert hat. Es gibt eine

auch eingeschränkte Unverwundbarkeit verschaffen. Wenn man so von Plattform zu Plattform hüpfert, muß man die Felsen mit seiner Keule zertrümmern, da sie einem den Weg versperren, oder man selbst wird zermalmt. Kleine Holzstapel können übersprungen werden. Für den zweiten Level muß man seine Taktik ändern,



Eier der Güteklasse 1 A!



Spinnen bewachen die Nahrung.

da man sich seinen Weg durch den Himmel bahnen muß und es nur ein paar Ballons zwischen einem selbst und dem Wasser, welches den Tod bedeutet, gibt. Hier muß man nur den fliegenden Fischen und Enten ausweichen, während man durch die zwei Bilder zieht, um wiederum zu landen, wo ein paar neue Herausforderungen warten. Manche Levels sind mitten im Winter und es gibt mehr Schnee, als in ganz Alaska und deshalb gibt es immer mehr Restaurants, die einen vor dem Verhungern bewahren.

Die Musik in dieser Version ist sehr wuchtig und dschungelmäßig mit vielen Bongotrommeln im Hintergrund. Die Cartoon-Grafiken sind sehr bunt und schauen sehr gut aus. Das seitliche Scrolling ist etwas langsam, aber die Steue-

rung ist ziemlich fein. Schließlich kann man ja nicht alles haben, oder?

Kerry Evans

AMIGA

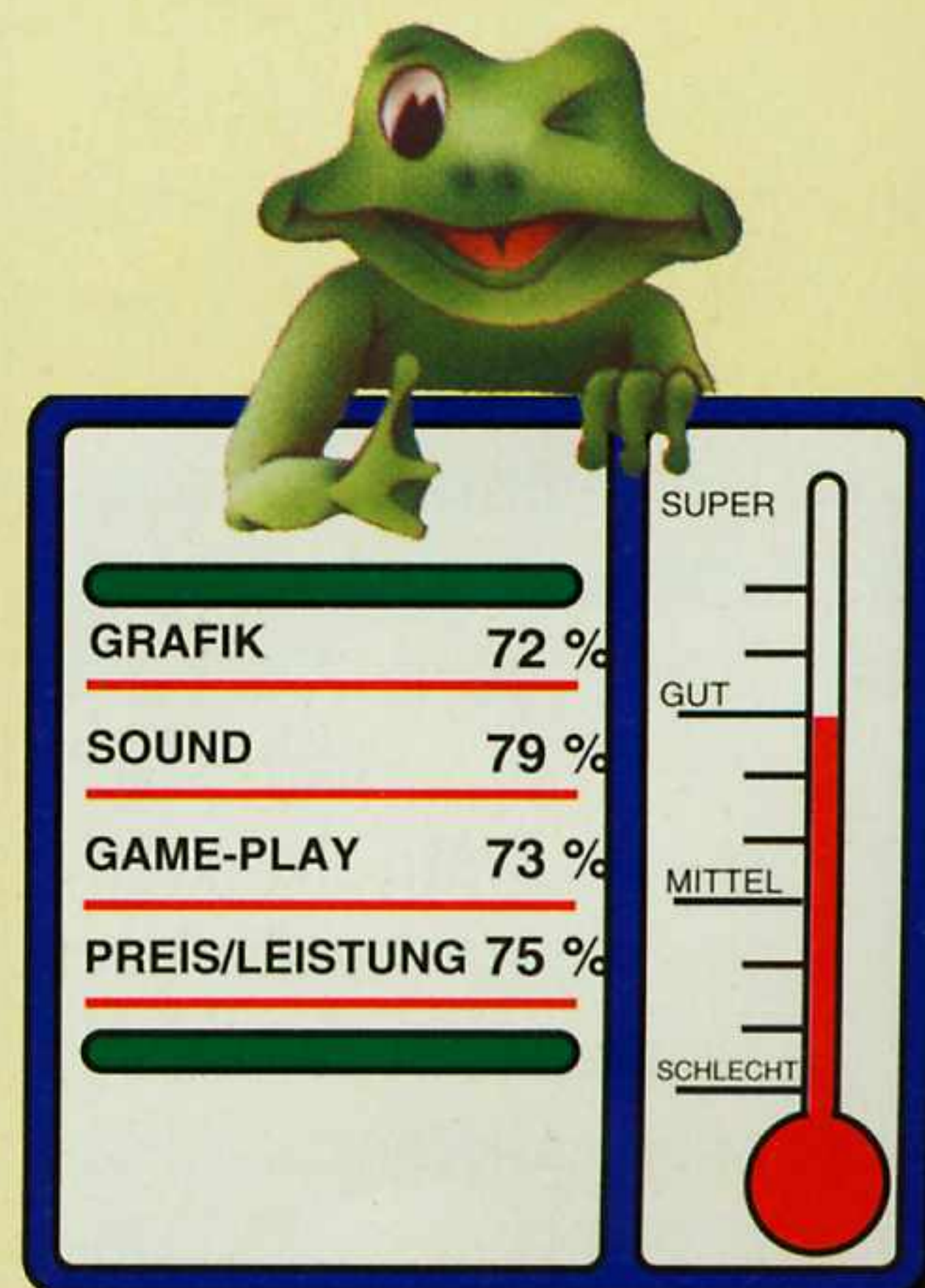
Das Titelbild ist auf dem Amiga etwas anders, als auf dem ST und PC, wo ein vergnügter, prähistorischer Mann, ein Dinosaurier und ein paar Freunde fehlen. Abgesehen davon, daß sie etwas weniger glänzt, als die ST- und etwas blasser ist, als die PC Version, funktioniert sie genauso, wie das PC Format. Sowohl die PC, als auch die Amiga Version kosten ca. DM 75,-.

74 %

PC

Die Grafiken sind etwas weniger bunt, als bei der ST Version, aber genauso deutlich und interessant. Sie läuft auch ein bißchen langsamer, als die andere und um ehrlich zu sein, ist auch die Musik nicht überwältigend.

68 %



Düse auf einem Skateboard umher, das an 'Zurück in die Zukunft II' erinnert, werfe einen Ball auf die Felder Deines Gegners und hüte Deine eigenen. Na, das klingt doch nach einem originellen Spiel, oder?



Du beginnst das Spiel mit der überwältigenden Summe von 50 Dollars und kannst Dir dafür einen Spieler kaufen. Dein erster Spieler, den Du Dir kaufst, wird nicht sehr gut sein, da 50 Dollar nicht sehr viel ist. Wenn Du einen teureren Spieler erstehen willst,

ein unterschiedliches Gewicht und Ausdauer. Es gibt zwei verschiedene Runden, die professionelle Runde und die Schulrunde. Überflüssig zu erwähnen, das die Schulrunde die Einfachste, und damit die Beste zum Üben und für Anfänger geeignet ist. Ein guter Gegner für Anfänger ist Larry Carruthers, dessen Vater ein englischer Lord ist. Er kaufte sich bei Stormball ein, anstatt sich hochzuarbeiten, hat noch nie ein Spiel während seiner kurzen Anwesenheit gewonnen und ist daher wahrscheinlich der einfachste Gegner. Des weiteren hast

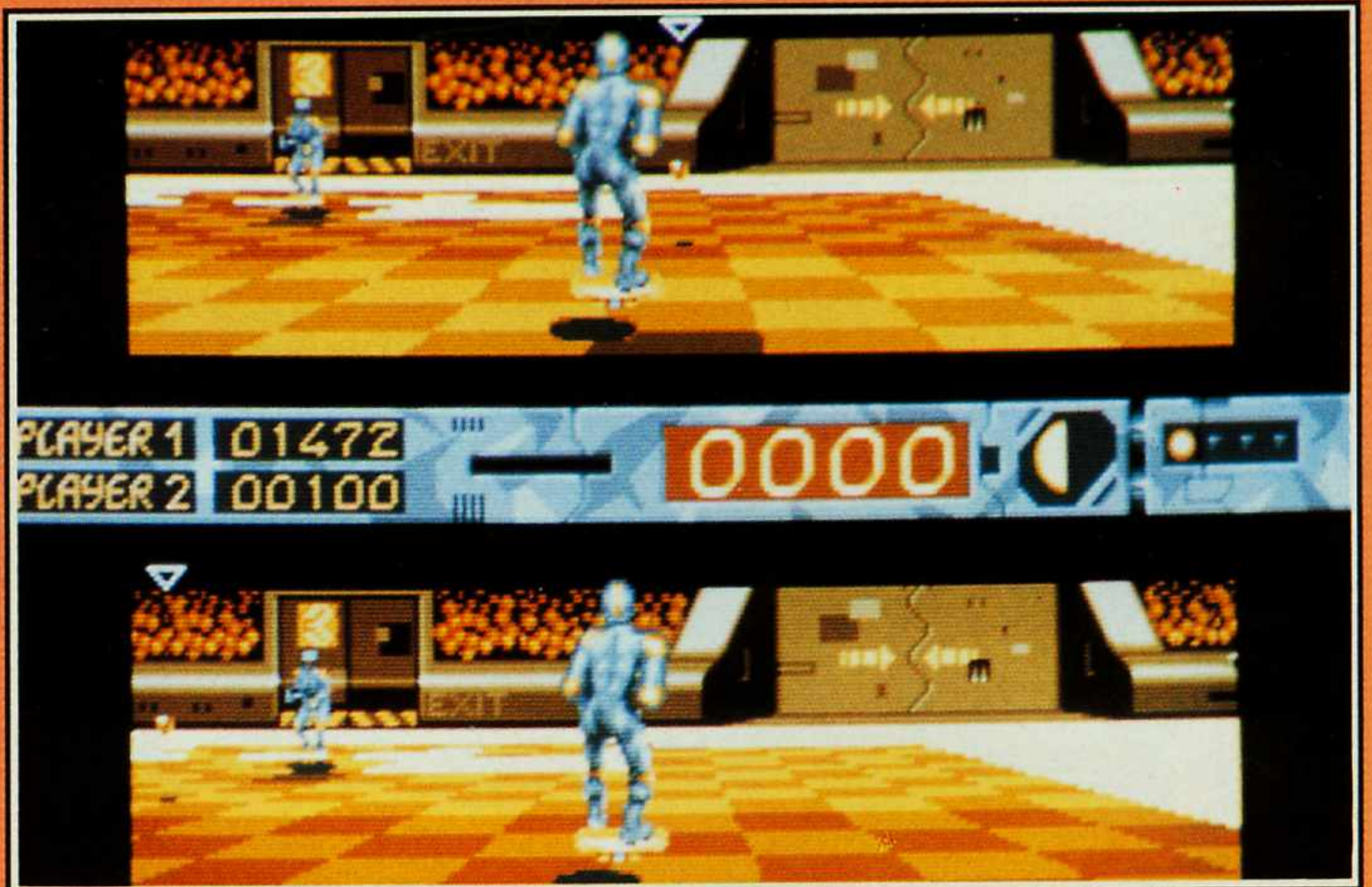


Dies ist die Auswahl der finsternen Typen, gegen die man antreten kann.

sagt Dir ein schräger Vogel, Du sollst aufwachen und den Kaffee riechen, während er seine Hände schüttelt, wie in der Werbung für Nescafe. Ein Match ist geviertelt, und jedes Viertel dauert zwei Minuten, es sei denn, Du hast die Spielzeit pro Viertel auf vier Minuten festgelegt. Am Anfang des Spieles kannst Du Dir aussuchen, welcher Stormballer Du sein willst. Diese Stormballer sind unterschiedlich groß, haben

Du die Wahl, wie das Spielfeld aussehen soll. Hast Du erst einmal einen aus den paar nutzlosen und billigen Spielern ausgesucht, den Du bezahlen kannst, kann es losgehen (wenn man es überhaupt so bezeichnen kann). Fliege auf Deinem lahmen Hover-Skateboard um einen Platz, der so langweilig ist, daß er das Leben in Klein Kleckersdorf interessant erscheinen läßt. Wenn Du Glück hast, gelingt es Dir vielleicht, ein

STORMBALL



Der Zwei-Spieler-Modus rettet das Spiel vor der totalen Langeweile.

Feld Deines Gegners zu treffen und damit ein paar Punkte zu machen. Wenn Du den Ball fängst, ist Dir die wunderbare Möglichkeit gegeben, ihn in jede beliebige Richtung zu werfen, in die Du gerade blickst. Doch verschwende nicht zu viel Zeit damit, Dich dem Ball zu widmen, da es eine Zeitbegrenzung gibt, wie lange ein Stormballer den Ball halten darf. Vorrausgesetzt, Du wirfst den Ball rechtzeitig, wird er hoffentlich in die Spielfeldhälfte Deines Geg-

ners zischen. Dann fängt ihn Dein Gegner, oder auch nicht. Wenn er den Ball nicht fängt, trifft der Ball irgendwo sein Feld, und sogleich erscheinen Icons, die Dich informieren, wieviel Punkte Du gerade gemacht hast. Einer der ärgerlichen Faktoren bei diesem Spiel liegt darin, daß sich der Ball schneller als alles andere auf dem Spielfeld bewegt. Dadurch wird es ziemlich unmöglich, den Ball zu fangen. Es sei denn, Du kannst vorhersagen, wohin Dein



Und jetzt was zu trinken.

STORMBALL



Mehr Zuschauer, als bei einem Wimbledon-Finalspiel.

Gegenspieler den Ball schmettert. Ich bin dazu nicht in der Lage, und ich glaube, auch kein anderer neben mir. Weiterhin stört, daß ein Computergegner, egal wie schlecht er ist, immer schneller ist, als Du. Jetzt denkst Du vielleicht, ha-ha, dieser Spieletester kann das Spiel nicht spielen und bewertet es deshalb schlecht. Wenn Du das denkst, liegst Du falsch, da ich meine Gegner im 2-Player Mode besiegen kann. Durch das multi-direk-

tionale Scrolling wäre das Spiel besser gewesen, wenn dazu ein größerer Teil des verfügbaren Screens benutzt würde, und alles etwas schneller wäre. Das Scrolling ist nicht so langsam, als das das Spiel dadurch völlig unspielbar wäre, jedoch lahm genug, um Dich zu langweilen. Bezogen auf das winzige Spielfeld ist das kaum vorstellbar. Das Spielfeld ist in zwei gleich große Felder aufgeteilt. Jedes Feld ist mit einem Stormballer besetzt,



Nur die coolsten Spieler werden gewinnen.

der die gegnerische Hälfte nicht betreten kann. Wenn Du versuchst, die Hälfte Deines Gegners zu betreten, wirst Du eine böse Überraschung erleben, da Dich ein starkes Energiefeld, oder etwas in der Art, daran hindert. Wenn Du den Ball vom Feld wirfst, prallt er an einer Begrenzung ab. Neben den Begrenzungsfeldern, auf denen Du keine Punkte machen kannst, gibt es sechs verschiedene Typen von Feldern. Darunter befinden sich Highscore-Felder, die weißen Felder, die zwischen 10 bis 300 Punkte einbringen, Felder, die Deinen Score verdoppeln. Wenn Du Nullfelder streifst, verlierst Du die Punkte, die Dein Ball im Wurf gemacht hat, Rampen, gekennzeichnet durch schwarze Felder, schießen den Ball nach oben, ohne Punkte zu bringen. Bestimmte Blöcke schützen Deine Bonuse mit einem

möglichst, den Ball härter zu werfen. Der `Mega` erhöht Deine Score um volle 500 Punkte, der `Stun` betäubt Deine/n Gegner/in für eine kurze Zeit und schließlich kann es Dir passieren, daß Du am Ende eines Matches einen `Cash`-Bonus von einem Sponsor erhältst, wenn Du ihn beeindruckt hast. Wenn Du immer noch denkst, Stormball ist ein gutes Spiel, nachdem Du diesen Review gelesen hast, hast Du entweder was an der Birne, oder Du kannst nicht lesen. Mein Rat an jeden, der sich dieses Spiel kaufen will: Kauft es auf keinen Fall, es sei denn, jemand hält Euch eine Knarre an den Kopf.

Simon Dale



Digitalisierte Grafiken lassen Dinge Wirklich erscheinen.

Schild, und schließlich Booster, die den Ball beschleunigen und ihn manchmal auf ein Highscore Feld lenken. Bonuse erscheinen in zufälliger Reihenfolge während des Spiels. Unter den Bonusen gibt es folgende: den Scatterball, der dem Gegner ernsthaften Schaden zufügt, sobald er ein bestimmtes Bonusfeld überfliegt. Durch den Powerbonus erhält der Stormballer eine Menge zusätzlicher Energie, die ihm er-





LDG LASERD

DAS BASIS SYSTEM:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR

für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM und
kompatible DM 299,-
alle Preise inkl. MWSt

C 64 in Kürze lieferbar

DAS POWER PACKAGE:

bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR,
Laser Disc Player

PIONEER CLD - 1500 (PAL)

oder Laser Disc Player

PIONEER CLD - 1450 (PAL+NTSC)

mit PIONEER CLD 1500:
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM und
kompatible DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

mit PIONEER CLD 1450:
für AMIGA: DM 2099,-
für ATARI ST: DM 2149,-
für IBM und
kompatible DM 2199,-
alle Preise inkl. MWSt

Für AMIGA Besitzer: Möglichkeit
auf CDTV-Kompatibilität mit
speziellem CDTV-Adapter von
SOFTWARE CORNER,
dito für PC-Besitzer: Möglichkeit
auf CD-Rom-Kompatibilität.



JUST AUF
LASER

more games!

SPACE-ACE / F 15 STRIKE EAGLE / FIREFOX /
CASINO ROYAL I & II

** in Kürze lieferbar!*

SOFTWARE CORNER

LDG GAME

Bestellt das *Software - Corner - Movie - Magazin* mit über 1000 Laser - Disc - Titel (PAL) zum Selbstkostenpreis von DM 3,- (bei Erstbestellung des LDG-Systems kostenlose Beilage!) oder den Special-Katalog mit 40 000 NTSC-Titeln in englischer Sprache. Katalogpreis DM 25,-

PIONEER CLD 1500

DAS MULTITALENT:

nutzbar neben dem Spiel als

- High-End-CD-Player (Audio),
- Movie-Machine (besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV),
- Interaktiver Teacher durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

**DIE SENSATION
AUS DER
FACHPRESSE
JETZT
ERHÄLTlich.**

"...eine findige kleine Firma aus Deutschland ist schon weiter"

POWER PLAY 6/91

"...Unglaublich? Nicht unglaublich genug: so ein Multimedia-Kästchen kann selbst Musik-CDs abspielen, und sogar für die kommenden CDTV-Games ist man damit bestens gerüstet!"

AMIGA-JOKER 5/91

"wir glaubten unseren Augen nicht zu 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 von Spielautomaten kennt."

PLAY TIME im Mai 91

**S O F T
W A R E
C O R N E R**

Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1



PIONEER CLD-1500

ORDER-HOTLINES: 0621 / 40 23 87 · 44 47 73 · 44 36 32

Lieferung durch DPD per Nachnahme / Lieferzeit 14 Tage nach Bestellung

Armour-Geddon

Der Entscheidungskampf ist da, mit Armour-Geddon, dem neuen Actionsimulator von Psygnosis. Aber ist er wirklich so apokalyptisch?



Die Handlung ist ziemlich unkompliziert - irgendwann in ferner Zukunft, beträchtliche Zeit nach einem nuclearen Entscheidungskampf, werden die "Beschützten" (die während des nuclearen Holocausts in Bunkern waren) von den Mächten des Bösen bedroht. Eigentlich langweilt es die Mächte des Bösen nur, außerhalb der Strahlung zu leben, aber jedenfalls haben sie die nötige Technologie entdeckt, um eine gewaltige Strahlungswaffe zu bauen. Nun haben sie vor, damit auf die Beschützten loszugehen. Die einzige Hoffnung für ihre Zivilisation ist es, die Teile einer Neutronenbombe zu finden und die Strahlenkanone zu sprengen (wahrscheinlich ist sie zu groß für eine gewöhnliche Bombe).

Jetzt greift der Spieler ein. Nach Überlegungen über die Strategie kontrolliert man nun die kriegerischen Anstrengungen der Beschützten und den Bau verschiedener Waffen. Diese Waffen werden dann benutzt, um die mutierten Truppen lange genug zurückzuschlagen, um Teile der Neutronenbombe sam-

meln und zusammenbauen zu können. Dann gibt es keinen apokalyptischen Moment der Wahrheit und keine Bedrohung der Welt mehr, und die Beschützten können in Ruhe mit dem Wissen einschlafen, daß sie am nächsten Morgen wieder aufwachen werden.

erfordert nur ein paar geringfügige Veränderungen der Forschungseinrichtungen, und nach ca. 10 min ist die Forschungsarbeit erledigt. Die Waffen dann auch zu bauen ist schon etwas aufwendiger, da man sicherstellen muß, daß man sowohl genügend Ab-

in, die verschiedenen Fahrzeuge einzusetzen, um die Bombenteile und alle anderen Bodenschätze, die man zufällig entdeckt, aufzusammeln. Das ist ziemlich wichtig, da einem leicht das notwendige Material, um die verschiedenen Teile zu bauen, ausgehen kann. Das erfordert auch Dinge wie Tankkapseln und Teleportiergeräte zu errichten. Die Bezingkapseln verstehen sich von selbst; die Teleportiergeräte machen es den Fahrzeugen möglich, sich vom Gerät zur Basis und zurück zu teleportieren, wodurch man auf eine einfache Weise große Distanzen zurücklegen kann. Das ist wichtig, da Fahrzeuge, die Bomben transportieren können nur kleine Tanks haben. Im Actionteil muß man dann die Fahr- und Flugzeuge an wichtige Orte steuern und die zugeteilten Aufgaben erfüllen. Beispielsweise könnte das sein, die feindlichen Panzer mit der Luftwaffe zu dezimieren, oder ein Teleportiergerät mit einem Bomber abzuwerfen, oder ein Bombenteil mit einem schweren Panzer aufzusammeln.

Es gibt insgesamt sechs verschiedene Fahrzeuge: leichte und schwere Panzer, Kampfflugzeuge und Bomber, einen Hubschrauber und ein Luftkissenfahrzeug, von denen jeder verschiedene Frachten transportieren und verschiedene Aufgaben erfüllen kann. Außerdem haben alle un-



Auch bei Armour-Geddon gibt es Pyramiden.

Das Spiel besteht aus drei Teilen. Der erste besteht darin ist es, die nötigen Waffen und Fahrzeuge zu entwickeln und bauen. Es

schußvorrichtungen, als auch Waffen hat. Andererseits ist auch das nicht schwer.

Der zweite Teil besteht dar-



Zum Aufspüren feindlicher Einheiten ist das Radar sehr nützlich

terschiedliche Gebrauchseigenschaften. Die Steuerung kann durch das Keyboard, die Maus und den Joystick erfolgen. Jedoch kann man die verschiedenen Menüs am einfachsten mit der Maus bedienen und die Fahrzeuglenkung ist mit dem Joystick am leichtesten. Im Forschungs- und Entwicklungsmenü wird die Ausrüstung gebaut, im Informationsmenü kann man die umliegenden Gebiete untersuchen und Bestimmungsorte eingeben. Natürlich gibt es auch ein Ausrüstungsmenü, indem die Fahrzeuge ausgesucht und mit der benötigten Ladung ausgerüstet werden. Man kann bis zu 6 Fahrzeuge gleichzeitig benutzen,

Standard, mit glattem Scrolling und deutlicher Landschaft. Die ganze Landschaft besteht aus gefüllten Vektorgrafiken, die Vehikel ebenfalls. Genauso, wenn auch nicht spielrelevant, ist es mit dem Intro. Dieses ist es Wert, mehrmals gesehen zu werden, da die Ereignisse, die zu dem nuklearen Krieg geführt haben, auf dem Bildschirm dargestellt werden. Es ist übrigens up to date. Der Konflikt kam zustande, da eine dritte-Welt-Nation eine Atombombe abgeschossen hat, während die Weltmächte darüber diskutiert haben, ob sie ihre eigenen Waffen verschrotten sollen. Soviel zur Vorgeschichte, aber wie spielt es sich nun?

los, weil es viel zu simpel und einfach ist, um eine echter Teil des Spiels zu sein. Der Mangel an Rohstoffen ist das Limit für die Konstruktion von Ausrüstung, und sogar dann ist es noch wichtig, unnütze Sachen zu recyceln, um sie für etwas neues zu verwenden.

Der Strategieteil ist aufwendiger und es ist wichtig, das richtige Fahrzeug für jeden Job zu finden, gar nicht davon zu reden, daß man sicherstellen muß, genug Benzin für die geplante Reise zu haben. Außerdem fand ich die Informationskarte etwas eingeschränkt und unklar. Es gibt eine Menge verschiedener Symbole auf der Karte, aber es

Lage dieser Sektionen ausführlich beschrieben wird, wenn man das genannte Menü wählt.

Zum Schluß wäre noch zu sagen, daß die Action-Simulation gut ist. Die Steuerung der verschiedenen Fahrzeuge ist anfangs sehr schwer, aber wenn man sich einmal damit vertraut gemacht hat, sind sie leicht zu handhaben. Aber vergißt, Ziele mit dem Kampfflugzeug zu bombardieren, es ist einfach zu schnell. Anfangs ist es schwer, sich mit dem Spiel zurechtzufinden und ein paar weitere Details wären hilfreich gewesen, aber die große Auswahl von Fahrzeugen ist interessant. Im späteren



Die Grafik hat durchaus "Falcon"-Standard

die entweder direkt kontrolliert, oder automatisch gesteuert werden. Bei automatischer Steuerung fährt das Fahrzeug einfach im Kreis, wenn es keinen Bestimmungsort hat. In diesem Fall fährt es dorthin und kreist dann wieder. Handgesteuert kann jedes Fahrzeug für Gefechte, oder speziellere Aufgaben, wie das Sammeln von Material benutzt werden. Das hört sich alles gut an und es klingt wirklich gut.

Es gibt eine ganze Reihe von Soundeffekten, obwohl sie sich dauernd wiederholen, da jedes Vehikel gleich klingt. Die Grafik ist exzellent, der übliche Pysgnosis

Die Antwort ist, sehr gut, aber es gibt ein paar Probleme. Zunächst einmal ist die Einbeziehung eines Forschungs- und Entwicklungsmenüs ziemlich witz-



Hier kommt echte Nachtflug-Stimmung auf.

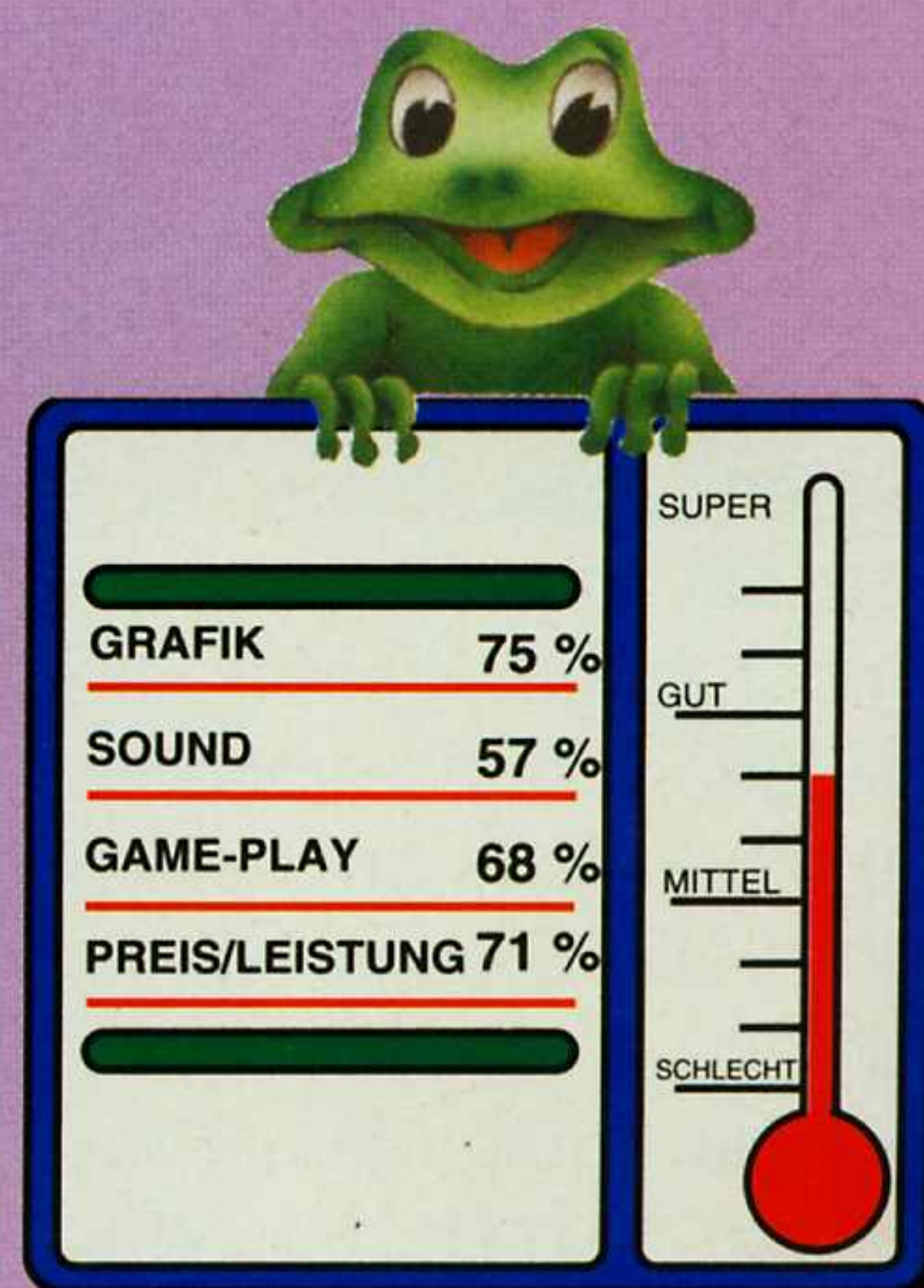


In diesem Menü kann man sein Fahrzeug auswählen.

steht nicht in der Anleitung, was sie alle bedeuten. Das Auffinden der Gebiete mit Bombenteilen, und diese dann auszuschöpfen ist kein großes Problem, da die

Spielverlauf braucht man schon eine komplexe Strategie.

Mark Ulyatt



WING COMMANDER

The Secret Mission 1 & 2

Bei Reviews von Zusatzdisketten zu Spielen, die vor acht Monaten erschienen sind, gibt es immer ein paar Probleme. Wenn Du etwa das Originalspiel mochtest und es gerne gespielt hast, wirst Du bestimmt auch die Zusatzdisketten für Wing Commander haben wollen. Hat es Dir allerdings nicht gefallen, so wirst Du logischerweise auch kein Interesse an Zusatzdisketten haben.



Wing Commander erschien im letzten Herbst, und bietet PC-Besitzern ein kampforientiertes 3-D Weltraumspiel. Sowohl das Mutterschiff, die `Tiger's Claw`, als auch die umherfliegenden Raumschiffe strotzen nur so vor fantastischer Graphik. Wenn es überhaupt irgend ein Spiel gibt, daß den Titel `Star Wars` verdient, dann dieses. Voll großartiger Graphik und brillanten Soundeffekten und Musik. Der Haken an der ganzen Sache ist, daß Du einen PC mit VGA-Graphik haben mußt, der mit mindestens 20 MHz (33 MHz werden empfohlen) läuft und mit einer teuren Soundkarte ausgestattet sein muß, um das Beste aus dem Spiel rauszuholen. Laut Verpackung sind mindestens 12 MHz erforderlich, um das Spiel zu spielen, was dann aber ziemlich langsam ist. Du kannst es auch mit 8 MHz spielen, jedoch verschwindet die Freude am spielen dann völlig. Ebenso kannst Du mit einer EGA-Karte und dem computerinternen Piepser spielen. Bei Wing

Commander kämpfst Du und Dein Flügelmann in über 40 Missionen gegen den bösen Außerirdischen Kilrathi. Je nachdem, wie gut Du spielst, ändern sich auch die Anforderungen an Dich. Wenn Du etwa gleich am Anfang einige Niederlagen erleidest, kriegst Du mehr defensive Missionen zu spielen. Sobald Du ein paar Schlachten gewinnst, kannst Du wieder in die Offensive gehen. Wie Du siehst, sind die Schlachten nicht nur ein Spiel um Leben und

der Ankunft erwartet Dich eine dreiteilige Mission, hauptsächlich Begleitschutz, Abwehr und Jagd. Dieser 16 Missionen lange Feldzug bietet gleich vier neue Schiffe, von dem acht Mann starken Kampfschiff Confederate zu Kilrathi's ganzem Stolz, einem Schlachtschiff der Sivar Klasse. Dazu kommen noch Graphiken, um die Missionen mit Intrigen und entsprechender Action zu füllen. Wie auch bei dem zweiten `Secret Mission` Pack kannst Du beliebige



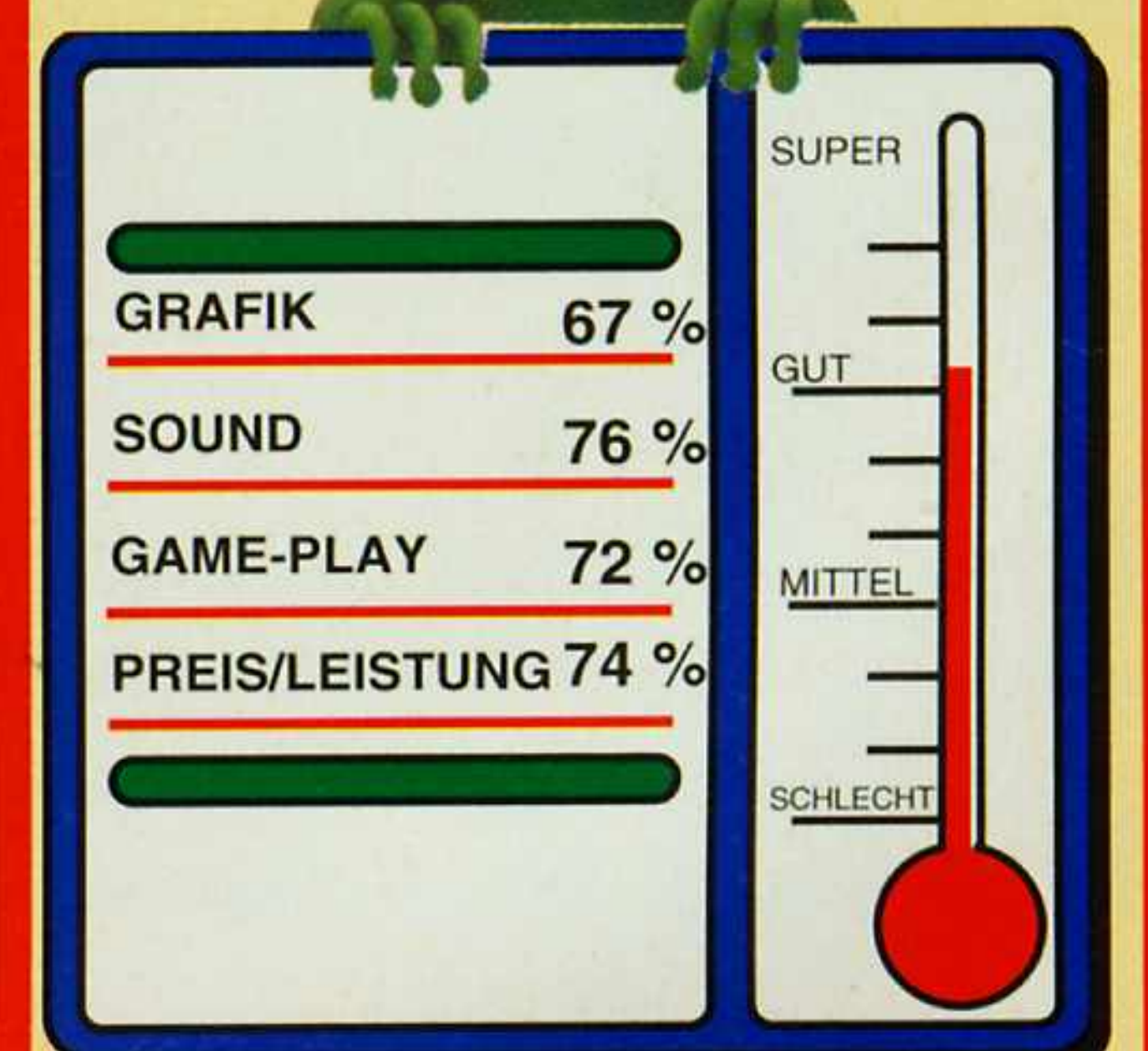
Feinde in Sicht.

Tod. Du kannst Dich sogar mit oder ohne Deinen Flügelmann ins Mutterschiff zurückziehen. Soviel zu originalen Spiel und dem Vega Feldzug. Bei der ersten Mission wird die `Tiger's Claw` zur Kolonie Goddard im Sektor Denneb beordert. Der Kontakt zu der Kolonie ist abgerissen, und es wird ein Angriff von Kilrathi erwartet. Gleich nach

Missionen aus dem original Wing Commander in freier Reihenfolge spielen, um zu sehen, was Du alles verpaßt hast. Das zweite `Secret Mission` Pack bietet einiges mehr. Hier erhältst Du nicht nur einen weiteren, 16 Missionen langen Feldzug, sondern die Gegner fliegen und kämpfen besser, es gibt einen neuen Verbündeten

der Confederation, der Verteidigt werden muß. Du mußt es mit Kilrathi's imperialer Garde aufnehmen, Testfighter ausprobieren und es gibt ein neues Trägerschiff. Außerdem erhältst Du zwei neue Flügelmänner. Als Krönung gibt es hier eine Fülle Intrigen, als Du versuchst, die Wahrheit über Kilrathi's heiligen Krieg herauszufinden, bevor sie Dich und die `Tiger's Claw` zerstören. In einer geheimen Mission mußt Du sogar einen ihrer Fighter fliegen. Von den zwei Paketen bietet `Secret Mission 2: Crusade` deutlich mehr. Doch wenn Du ein wirklicher Fan des Spiels bist, lohnen sich beide Teile. Am wichtigsten ist immer noch die sündhaft teure Hardware. Übrigens beziehen sich meine Wertungen auf ein Spiel das auf einer solchen Maschine lief (besonders die Bewertung des Sounds).

Duncan Evans



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

LIEGNITZERSTR. 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011

Telefon: 08142/8273

Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EPYX SPORTING GOLD	45,90
EXILE DT. *	38,90
EXTERMINATOR	37,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
INVEST DT.	38,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT. *	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCS *	38,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	38,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
F14 TOMCAT	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FIGHTER BOMBER	17,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
HOSTAGES	13,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LAST NINJA 2	17,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 * NUR 5.25*	29,90
BARDS TALE 3 DT.	69,90
BATTLE COMMAND DT.	79,90
BETRAYAL DT.	89,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25*	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25*	29,90
CASTLES DT.	75,90
CAVEMAN UGHLYMPICS NUR 5.25*	29,90
CHAMPIONS OF RAJ	65,90
COMMAND H.Q.	75,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F15 II / OPER. DESERT STORM *	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25*	29,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25*	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER 2	85,90
KEYS OF MARAMON	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MAGIC CANDLE	75,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N.A.M. DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25*	29,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
SCENERY NO. 12 FLIGHT SIM.	39,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25*	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25*	29,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	249,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT	189,90
SOUNDBLASTER VERS 1.5 DT	329,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
MIDI BOX SOUNDBL INCL SEQUENCER	99,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT	59,90
WINDOWS 3.0 INCL MAUS	235,90
INFRAROTMAUS 2 NIX	149,90
GEO WORKS DT	295,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	
AIRBUS 320 DT. *	72,90	
ANTARES DT. 1 MB	69,90	
ARMOUR GEDDON DT.	59,90	
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90	
BANDIT KINGS DT.	89,90	
BARDS TALE 3 DT.	65,90	
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT	54,90	54,90
CADAVRER DT.	65,90	65,90
CADAVRER NEW LEVELS DT. *	39,90	
CASH KOMPL. DT.	59,90	
CENTURION DEF. OF ROME DT.	59,90	
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT	69,90	
CHAMPION OF RAJ DT.	59,90	
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	59,90	59,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3	59,90	59,90
DAS BOOT 1 MB DT	69,90	69,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.	69,90	69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LOSUNG DT.	13,90	
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	59,90	59,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90	59,90
EXILE DT.	65,90	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB	69,90	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GEM X DT.	59,90	59,90
GUNBOAT 1 MB	69,90	69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT	65,90	65,90
HALLS OF MONTEZUMA	59,90	59,90
HEART OF THE DRAGON *	A A	
HERO QUEST BRETTSPIELUMS DT.	59,90	
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	59,90	59,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB	85,90	
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LOGICAL DT. *	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. *	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.	65,90	65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCS *	59,90	59,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MOONBASE 1 MB	75,90	75,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N.A.M. DT.	74,90	74,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90	59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER *	54,90	54,90
PREDATOR 2	65,90	65,90
PREHISTORIC *	65,90	65,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMP.	72,90	
PROJECT PROMETHEUS DT.	65,90	
QUEST FOR GLORY 2 1 MB	85,90	
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *	85,90	
SEARCH FOR THE KING DT.	79,90	79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SHADOW DANCER	59,90	59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE	39,90	39,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90	65,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	85,90	
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STELLAR 7 1 MB	59,90	59,90
SUPERCARS 2	59,90	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWITCHBLADE 2	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	75,90	
TOKI DT.	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90	
WINZER KOMPL. DT. *	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB	65,90	65,90

ATARI/AMIGA

WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT	64,90	64,90
ZONE WARRIORS *	59,90	59,90

PREISHITS 16 BIT

ATARI/AMIGA

3D POOL	29,90
AFTERBURNER	24,90
A.P.B.	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CRAZY CARS	29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	29,90
DATASTORM	9,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GEMINI WING	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVEN	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
KEEP THE THIEF	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LITTLE PUFF	29,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDRIFT	24,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	9,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
SPHERICAL	24,90
STARFLIGHT	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILIGHT	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
WIZBALL	24,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK III	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

CHAMPIONS

Raj ist ein Strategiespiel, das im neunzehnten Jahrhundert spielt, und bei dem Du der Präsident bist, der sich mit den verschiedensten Parteien und Gruppen, die ihrerseits Macht ausüben, auseinandersetzen muß, wobei Du objektiv bleiben muß, um alle indischen Staaten zu regieren.



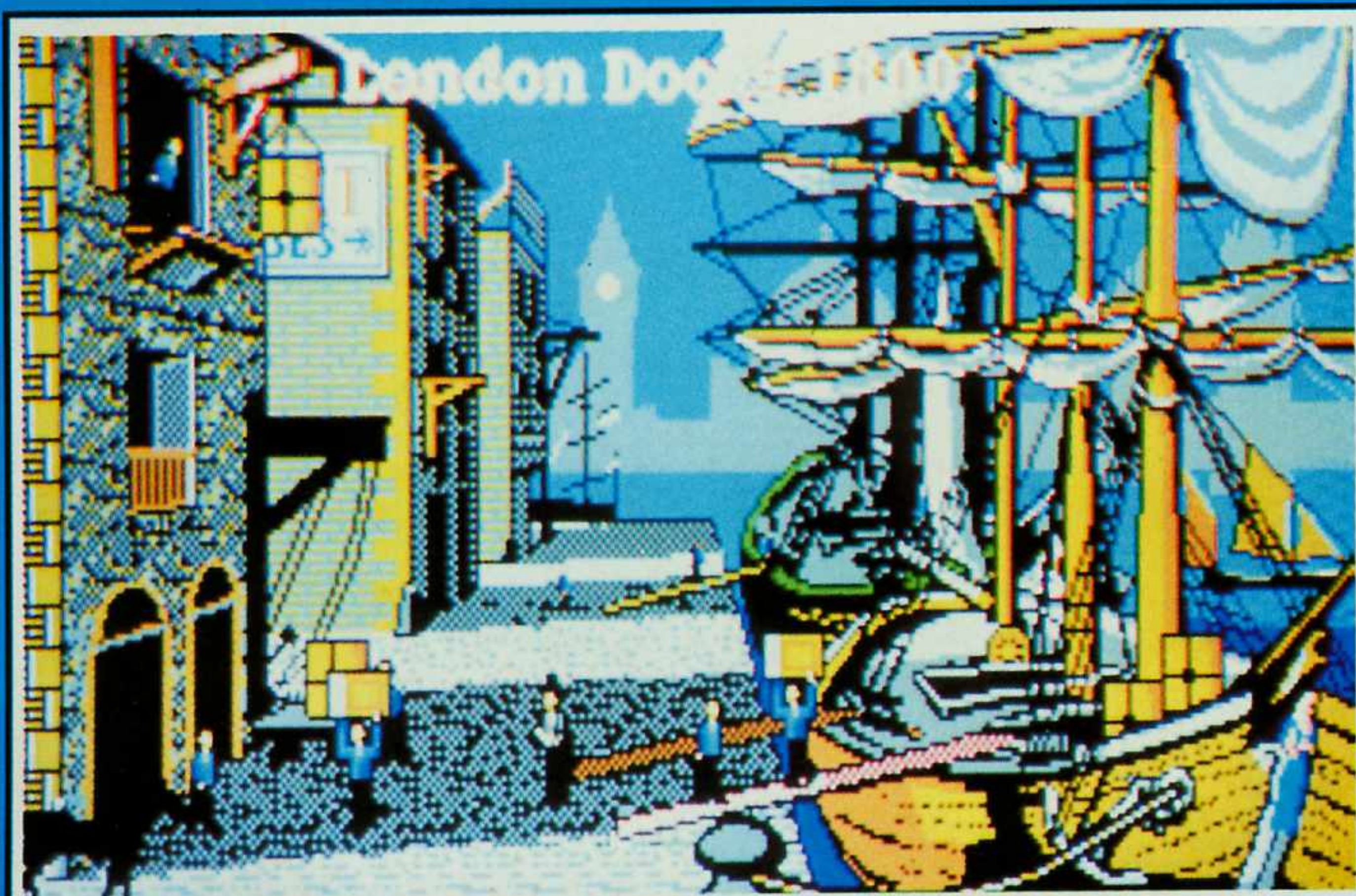
Den Hauptbildschirm dieses Spiels nimmt eine Karte von Indien ein, auf der Flaggen verteilt sind, die die mächtigen Gruppen darstellen. Dein Job ist es nun, die verschiedenen Stellungen anzugreifen. Champion Of The Raj ähnelt Spielen ähnlichen Typs aufgrund seines seltsamen Icon Systems kaum. Bei den meisten Strategiespielen sind die zu benutzenden Icons ständig verfügbar, bei Raj erscheinen sie jedoch nur am Monitor, wenn das

Programm sie dort haben will. Das kann manchmal frustrierend sein, aber da es nur vier Icons gibt, ist es keine zu schlechte Sache. Die vier Icons wären Angriff, Reden, Parade und Entscheidung, die, wenn sie am Bildschirm auftauchen, sehr einfach zu benutzen sind. Wie bei vielen Spielen dieser Art, mußt Du ein Gleichgewicht schaffen, zwischen Großzügigkeit dem Volk gegenüber, und dem Kauf von genug Waffen und Soldaten, um Angriffe abzuwehren und Gegenattacken zu führen. Um Deinem Volk zu gefallen, mußt Du solche Sachen machen, wie zum Beispiel die Armee in die Städte kommandieren, wenn Gangs voll Halbstarker dort Ärger machen; und Dämme bauen, um das

Flutwasser aufzustauen. Tust Du das nicht, wird ein Attentat auf Dich verübt. Willst Du dieses Spiel überleben, gibt es nur einen Schlüssel, und der heißt wie gewöhnlich Geld. Geld nimmst Du durch Besteuerung ein. Die Höhe der Steuern, die Du bei jedem Durchgang erhältst, hängt davon ab, über wie viele Staaten Du regierst, wie viele Menschen dort leben, und der Entwicklung Deiner Industrie. Um einen groben Überblick darüber zu bekommen, wieviel Steuern Du jede Runde wahrscheinlich erhältst, kannst Du mit der Maus jeden Deiner Staaten einzeln anklicken, um wichtige Informationen über sie zu kriegen. Es ist am Besten, Staaten mit guter Wirtschaft zu erobern, da Du von ihnen hohe Steu-

ern kassierst. Du kannst auch Staaten anklicken, die vom Gegner besetzt sind, um, wie bei Deinen eigenen, Informationen über ihre Wirtschaft zu bekommen. Unglücklicherweise sind die Gebiete mit der besten Wirtschaft meist die gegnerischen Hauptstädte, die daher nur schwer eingenommen werden können.

In Raj sind viele Unterspiele integriert. Schaffst Du es zum Beispiel nicht, die Halbstarken aus Deiner Stadt zu vertreiben, mußt Du selbst gegen den Anführer des Verbandes antreten. Du wirst außerdem von Zeit zu Zeit von den anderen Staaten zu einem Elefantenrennen herausgefordert, was Du, wenn Du willst, auch ablehnen kannst, aber es ist nur harmlos und macht Spaß,



Leider bleibt die Animation hinter der Qualität der Grafik weit zurück.



Wie soll man auf eine "Oder-Frage" mit ja oder nein antworten?

OF THE RAJ

also ist es besser mitzumachen, denn wenn Du gewinnst respektiert Dich Dein Volk. Beim Elefantenrennen siehst Du alles aus der Luft, zum Beispiel die vier Teilnehmer. Was Du jetzt tun mußt, ist, die Zielinie als Erster zu erreichen, aber nimm' Dich vor den Felsen und anderen Hindernissen in Acht, da sie Dein Weiterkommen verzögern. Am Ende eines Durchgangs mußt Du mit dem Mauscursor die Glocke ansteuern und sie anklicken. Hast Du Glück, und der Cursor ist in genau der richtigen Position, dann endet der Durchgang. Positionierst Du ihn aber nicht exakt, dann mußt Du leicht hin- und hermanövrieren. Klickst Du die Glocke an, ohne vorher eine Entscheidung mit dem Entscheidungsicon zu treffen, dann ist die Chance für diesen Durchgang vertan, was sehr ärgerlich sein kann (Nur ein Idiot klickt den 'End Of Turn' Icon an, ohne vorher eine Entscheidung zu fällen, Simon -Red). Da ist etwas, daß Dir bestimmt auffallen wird, wenn Du Dir einmal alle Versionen dieses Games anschaust. Dies hängt damit zusammen, daß die Programmierer, Level 9, ein System verwenden, das HUGE heißt, und einfach den Code und die Grafiken von einem auf den anderen Rechner transferiert. Leider ist das alles unter EGA PC Standard gemacht worden, was VGA PC Besitzer sicher stört, und Ami-

ga-Eigentümer regelrecht zur Raserei bringt. Verwendest Du Raj auf einem Standart PC, dann ist die Ausführung der Grafiken

bootet wird, mußt Du mit drei Minuten Wartezeit rechnen, da Du noch die massive Einleitung überstehen mußt, deren Bilder

dächtnis zu haben, da er ein zweites Mal auf dem Hauptschirm ungewollt ein weiteres Icon anklickt. Dadurch kommst Du auf einen Screen, den Du gar nicht haben wolltest. Abgesehen vom Schnecken-tempo auf dem Standart 8MHz PC, ist Raj ein interessantes Spiel. Die Grafiken könnten besser sein, wenn sie VGA wären. Zwar nichts Neues, aber einen Blick wert, wenn Du Dich für Spiele dieser Art interessierst.

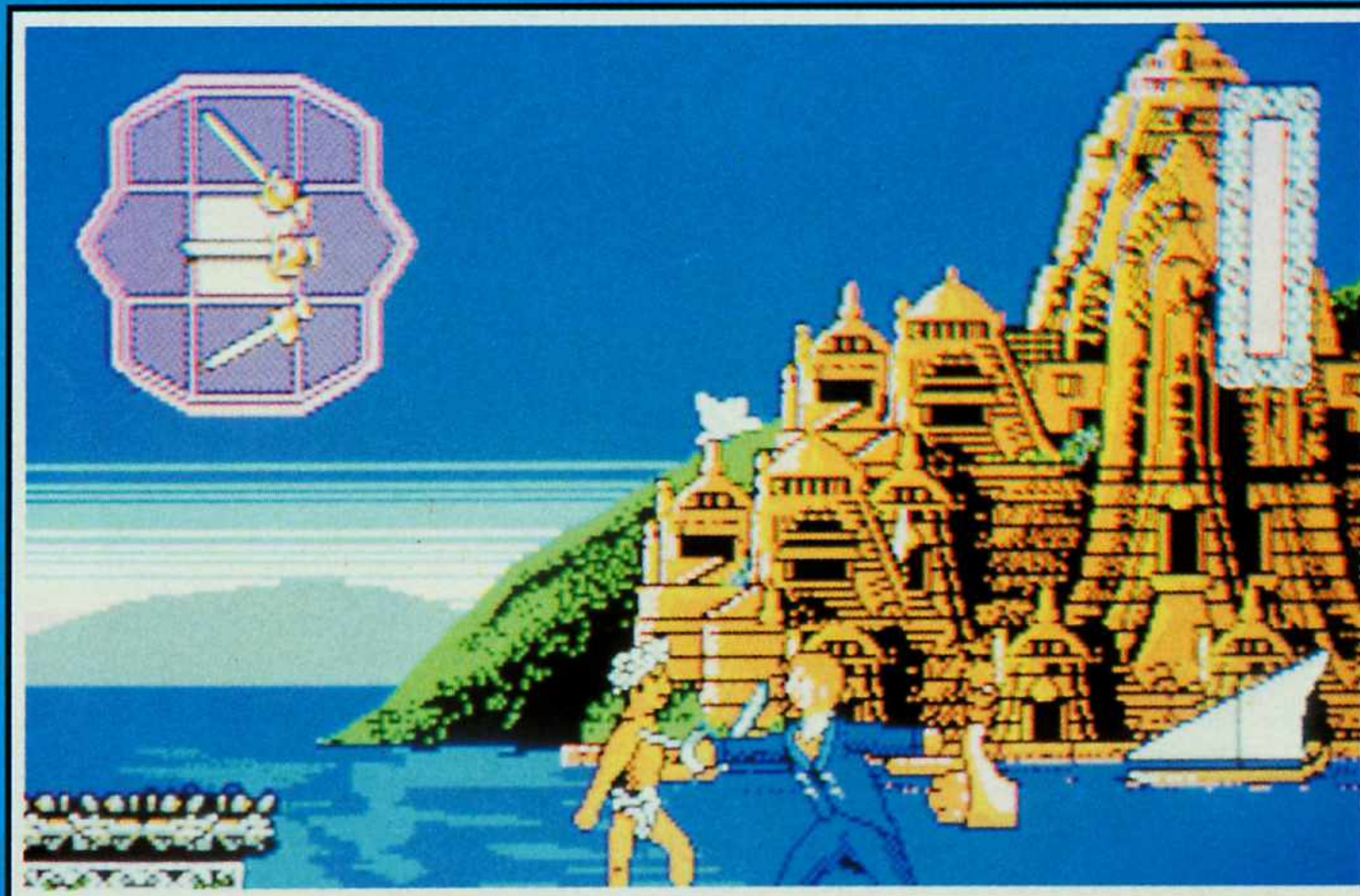
Simon Dale



Die Übersichtskarte wirkt etwas überladen.

sehr langsam und frustrierend. Noch schlimmer wird es, wenn Du keine Festplatte Dein Eigen nennst, da der Ladevorgang ungefähr zehn Minuten dauert, ganz abgesehen von den Unterspielen, die immer dann noch geladen werden, wenn sie benötigt werden. Sogar wenn das Spiel von Hard Disk ge-

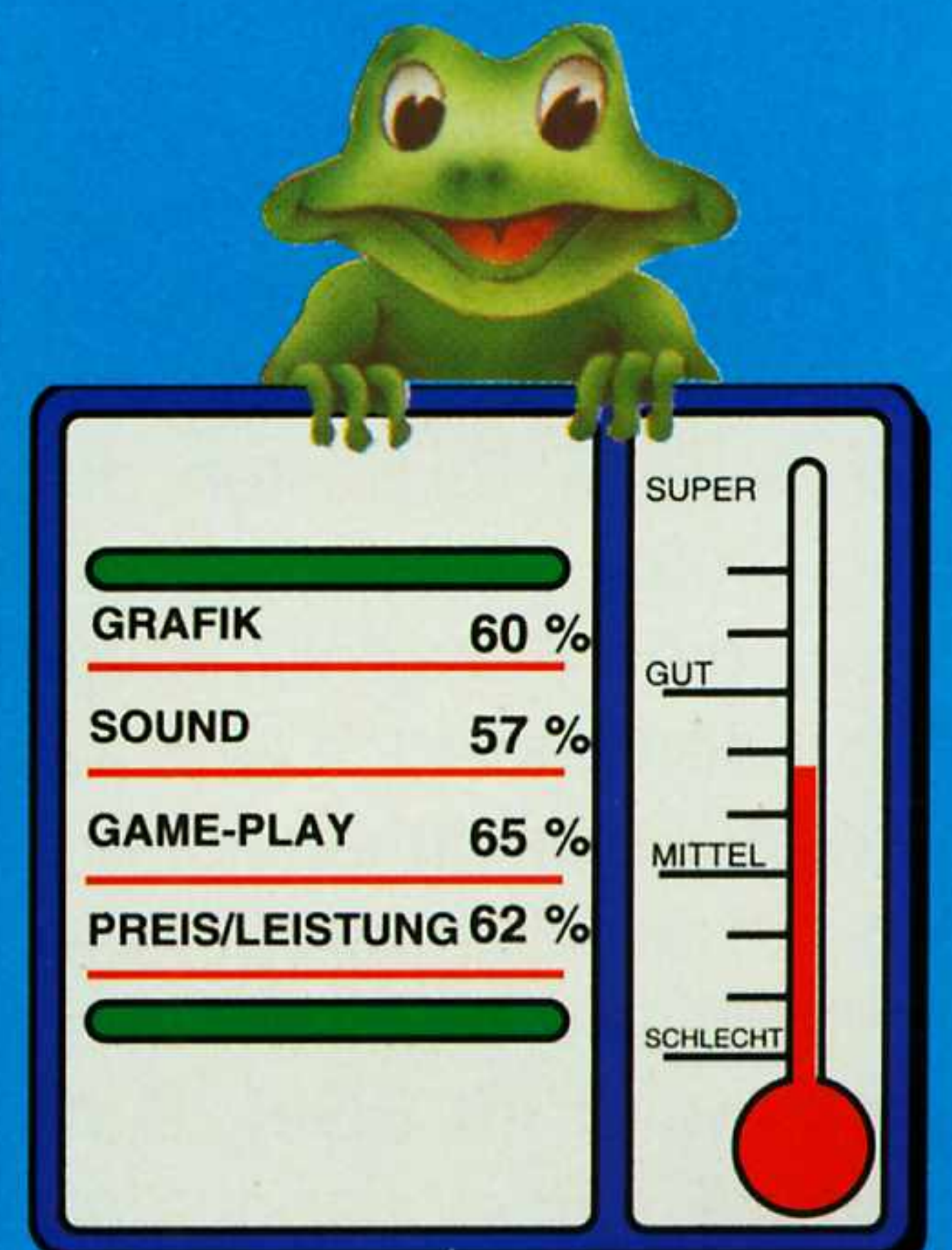
schmerzeinflößend langsam animiert sind. Dann sind da noch die Probleme mit dem Icon System, das Dir überhaupt erst das Spielen ermöglicht. Klickst Du das Icon an, um wieder zum Hauptbildschirm zurückzukehren, dann erscheint zwar kurz die gewünschte Seite, aber der Cursor scheint ein Ge-



Das Kampf-System ähnelt dem von Pirates.

ST & AMIGA

Müßte schon auf dem Markt sein, aber abgesehen davon, daß die Versionen schneller sind, ist die Grafik leider von gleichem Niveau.



STELLAR 7

Es gibt nichts nervtötenderes, als immer wieder die gleichen, verdammten Spiel-Szenarios zu sehen. Immer wieder gibt es einen wirklich schlechten Bösewicht auf einem anderen Planeten, der Deine Kolonie, oder noch öfter, Deinen Planeten bedroht.



In diesem Fall ist nicht nur das Szenario völlig unoriginell, sondern auch das Spiel selbst. Gir Draxon ist der Supreme Overlord des Arcturan Empire. Schlecht und listig wie er ist, versucht er, die Erde an sich zu reißen. Als Kommandant der verteidigenden Truppen, ist es nun Deine Aufgabe, das Fortschreiten der Angreifer zu stoppen und ihre Truppen untauglich zu machen. Natürlich verfügt man über die mächtigste, intelligenteste Kampfmaschine der Erde. Rabe ist der Name dieser Maschine und man kann die Schlacht vom Cockpit aus beobachten, von wo aus man auch seine Attacken startet. Stellar 7 ist ein Baller-Spiel mit guter Einleitungs-Sequenz, die auch eine künstliche Stimme beinhaltet, aber damit hört die Originalität auch schon auf. Das Spiel selbst ist anderen 3D Spielen zu ähnlich, von denen verschiedene Ideen übernommen wurden. Es besteht die Möglichkeit, eine Statistik über die Feindfahrzeuge abzurufen und auch eine rotierende, dreidimensionale Ansicht auf Fahrzeuge, um sie identifizieren zu können. Irgendwann im Spiel dämert es einem dann, daß



Schwache Animation ...

die Grafiken ziemlich ärmlich sind. Das, verbunden mit der ruckeligen Bewegung der flachen Landschaft, bereitet einem bitteren Geschmack im Mund, besonders, da man auch noch DM 90,- weniger im Geldbeutel hat. Eine andere Idee, die übernommen wurde, ist das Ende mit den Level-Wächtern. Wenn man diese brutale Metallbestie schlägt springt man in die nächste Gefahrenzone und die Aufräumaktion geht

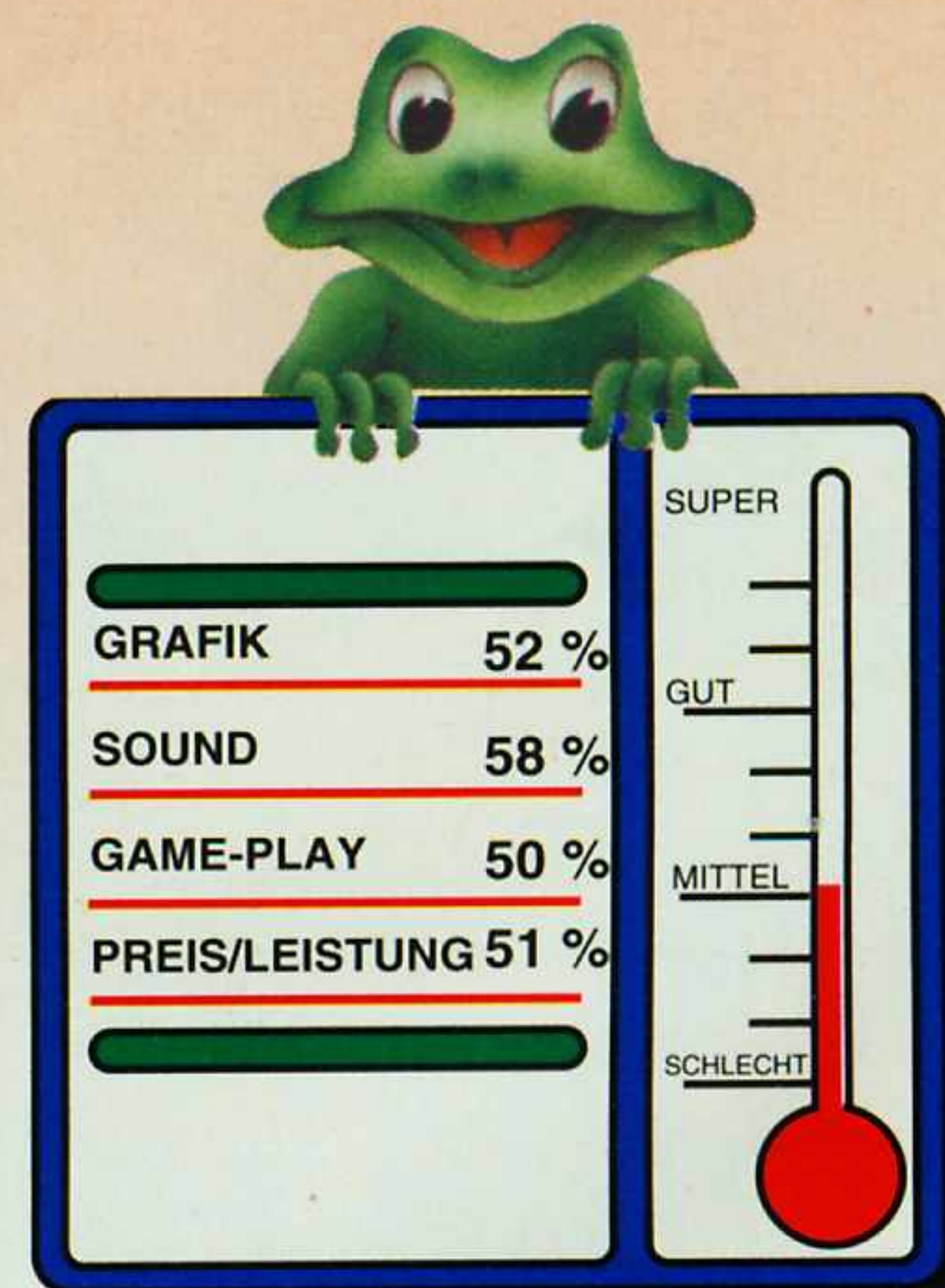
etwas schwerer weiter. Im siebten und letzten Level stößt man dann auf die härteste Herausforderung, wenn man auf den mächtigen Gir Draxon und seine schwer bewaffneten Bodyguards trifft. Auf der Planetenoberfläche muß man verschiedene Kapseln finden, die einem bedeutend weiterhelfen können. Hilfsmittel, wie ein Schutzschirm (ein Zeichen, daß die Designer zu viele Folgen von Raumschiff Enterprise ge-



... disqualifiziert dieses Spiel.

sehen haben), ein Eel-Schild, das feindliche Schilder außer Kraft setzt und eine MP erleichtern einem das Leben ganz schön, machen es aber nicht weniger nervend. Eine Sache, die man beim Spielen beachten sollte, ist sicherzustellen, daß der Energie Level hoch genug bleibt. Wenn dieser erschöpft ist, verliert der Rabe seine sämtlichen Schutzschilder und ein direkter Treffer auf das schutzlose Gefährt würde es vernichten. Die Grafiken sind zwar nicht schlecht, aber auch nicht überwältigend. Starglider hatte, als es vor 5 Jahren herauskam bessere 3D Animationen. Dennoch sind die Soundeffekte recht gut. Stellar 7 hat überhaupt keine originellen Ideen, abgesehen davon, daß das Spiel langsam bis hin zu langweilig ist. Falls man auf 3D Ballerspiele aus ist, könnte es das sein, worauf man wartet, wahrscheinlich aber nicht.

Andrew Banner



ARNHEIM

Operation 'Market Garden' schien am Anfang ein vielversprechender Plan für eine wesentliche Verkürzung des 2. Weltkrieges zu sein. Als jedoch deutsche SS Panzer aufkreuzten, endete der Einsatz in einem Fiasko. Von den etwa 10.000 alliierten Fallschirmspringern wurden über 10% getötet und 60% wanderten in die Gefangenschaft. Nun liegt es an Euch, ob Ihr in dieser vollständigen Simulation von 'Market Garden' erfolgreicher seid.



Das Spiel besteht aus insgesamt fünf Szenarien, vom nur fünf Züge langen Erfolg bei Eindhoven, bis zur allumfassenden Schlacht, die 26 Züge bietet. Daneben kannst Du alleine, zu zweit oder gar mit 2 weiteren Spielern teilnehmen. Ihr übernehmt dann jeweils entweder nur die Rolle der Alliierten, der Alliierten und der Deutschen oder, wenn Ihr zu dritt spielt, die Rollen der Engländer, Deutschen und Amerikaner. Je nachdem, ob es sich bei einer Einheit um ein Bataillon oder eine Brigade handelt, ergeben sich sowohl unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten, als auch Angriffsstärken. Du kannst Befehle zur Truppenbewegung, zum Eingraben, oder zu Bombardements erteilen. Außerdem können sich Eure Einheiten mit hoher Geschwindigkeit auf Straßen bewegen. Eine Landkarte nimmt etwa zwei Drittel des Bildschirms ein, daneben befindet sich der Komman-

dostand. Hier werden sämtliche Befehle mit Hilfe der Maus erteilt. Auf der ziemlich detaillierten Karte lassen sich Flüsse, Ströme, Sümpfe und Wälder erkennen. Truppenteile sind durch etwa zentimetergroße Quadrate markiert. Alle Einheiten werden in strenger Reihenfolge nacheinander befehligt. Dadurch entstehen einige Probleme, da man nicht immer genau sagen kann, welche Einheiten sich in der gleichen Gegend aufhalten. In Verbindung mit der Tatsache, daß sich die Einheiten unterschiedlich schnell bewegen, kann es zum vollständigen Durcheinander kommen, da Du dann überhaupt nicht mehr weißt, wo sich was befindet. Dadurch kann es leicht passieren, daß Du anstatt einer Infanteriebr-

gade, mit der Du eine feindliche Einheit angreifen wolltest, eine Artilleriebrigade losschickst. Hinzu kommt noch, daß man bei allen Einheiten, ob Freund oder Feind, nur erkennen kann, zu welcher Seite diese gehören. Nur wenn die Einheit gerade an der Reihe ist, verschoben zu werden, könnt Ihr erkennen, um was für eine Einheit es sich dabei handelt.

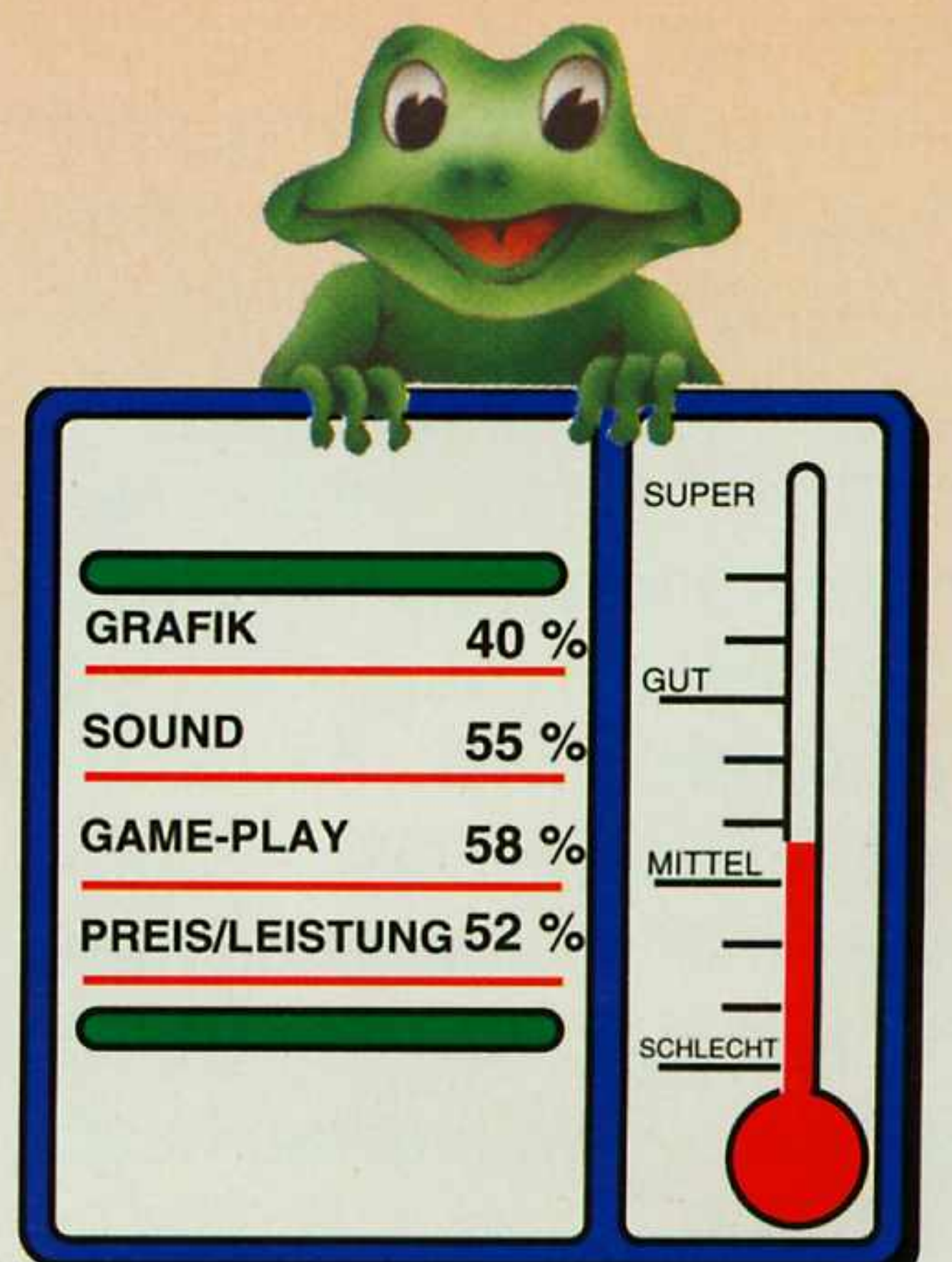
Auch bei den unterschiedlich gewählten Szenarien gibt es Schwierigkeiten. Ist die Landkarte zu groß, um auf einen einzigen Bildschirm zu passen, werden die betroffenen Einheiten in Gruppen bewegt. Doch es gibt keine Möglichkeit, Streitkräfte von einem Screen zur Verstärkung der Truppen in einen anderen zu verschieben. Die

Schlacht um Arnheim war eine Niederlage für die Engländer. Um ehrlich zu sein, ist dieses Spiel auch nicht viel besser. Ein wirklich armseliges Spiel, da es unmöglich ist, die eigenen Truppen zu erkennen. Ganz zu schweigen von der fehlenden Definition der unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten und der Unmöglichkeit, Einheiten von Teilen der Landkarte auf andere zu bewegen. Neben der Option für drei Spieler wäre es interessant gewesen, auch die Rolle der Deutschen gegen einen englischen Computergegner zu spielen.

Mark Ulyatt



Hast Du Lust darauf, die Geschichte neu zu schreiben?



QUADREL

Wenn man einen Blick auf Tetris & Co. wirft, so hat es den Anschein, als würden sich Puzzlespiel zunehmender Beliebtheit erfreuen. Doch wieviel Leute kaufen sich schon so etwas?



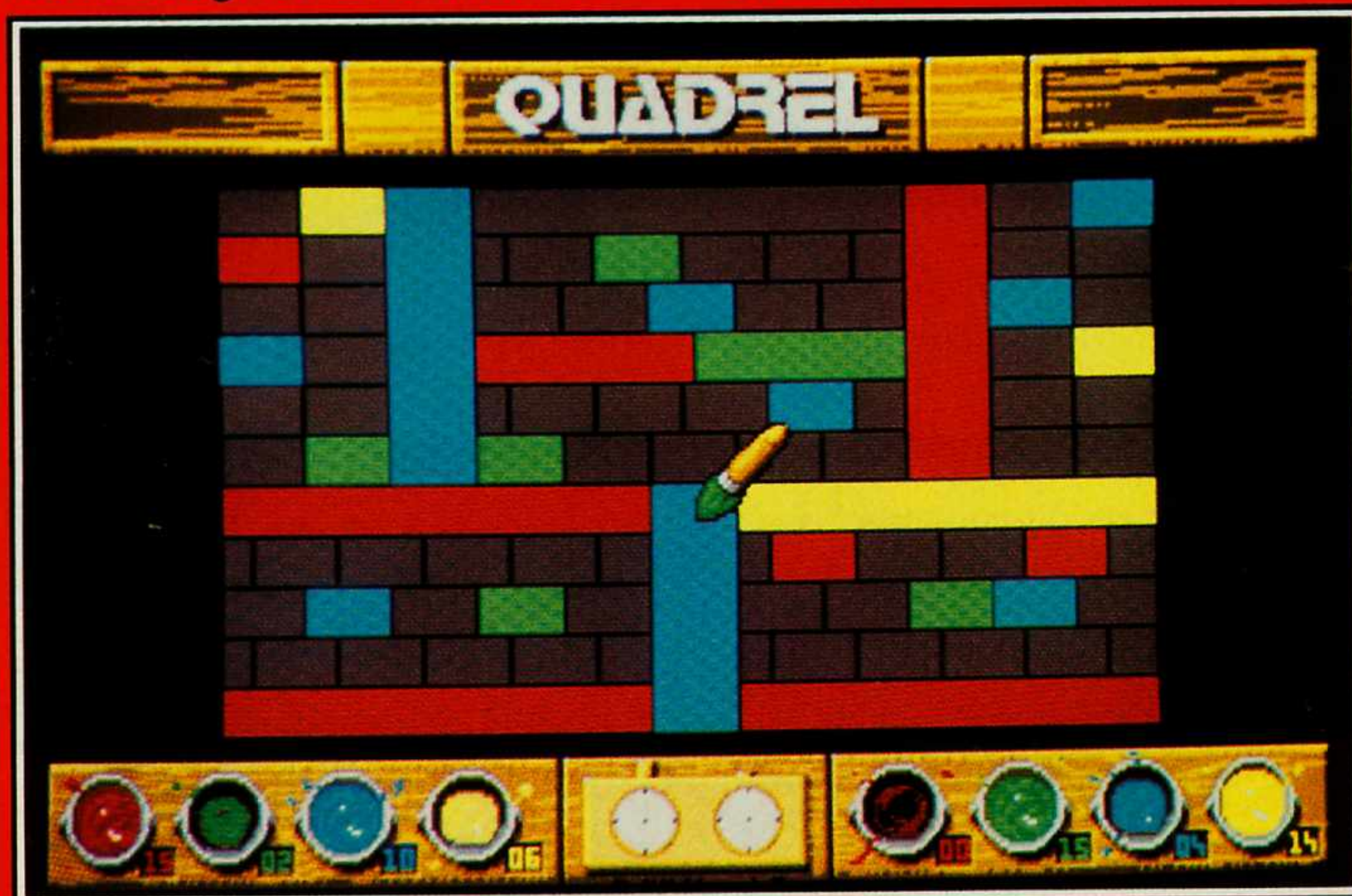
Mit Quadrel wurde die Kunst der Computerpuzzle wiederbelebt und sogar verbessert.

Tatsache ist, daß Quadrel ein halbwegs anständiges Puzzlespiel ist, über das Du Dich freuen würdest, wenn es Dir jemand schenken würde. Doch deshalb würdest Du noch lange nicht in den Laden gehen, um es Dir zu kaufen. So was nennt man üble Nachrede. Jedenfalls mochte ich Quadrel, obwohl es nach einer Weile langweilig wird.

Ziel des Spiels ist es, abwechselnd mit seinem Gegner verschiedene Teile eines Puzzlespiels mit vier verschiedenen Farben zu bemalen. Von jeder Farbe steht Dir eine bestimmte Menge zur Verfügung, und Aufgabe ist es, vor dem Gegner alle Farben zu verbrauchen. Zwei gleiche Farben dürfen nicht nebeneinander liegen. So wie die Flächen, die Du ausfüllen mußt, angeordnet sind, wirst Du bald merken, daß Du zuerst die Farbe aufbrauchen mußt, von der Du am wenigsten hast, um zu gewinnen. Dein

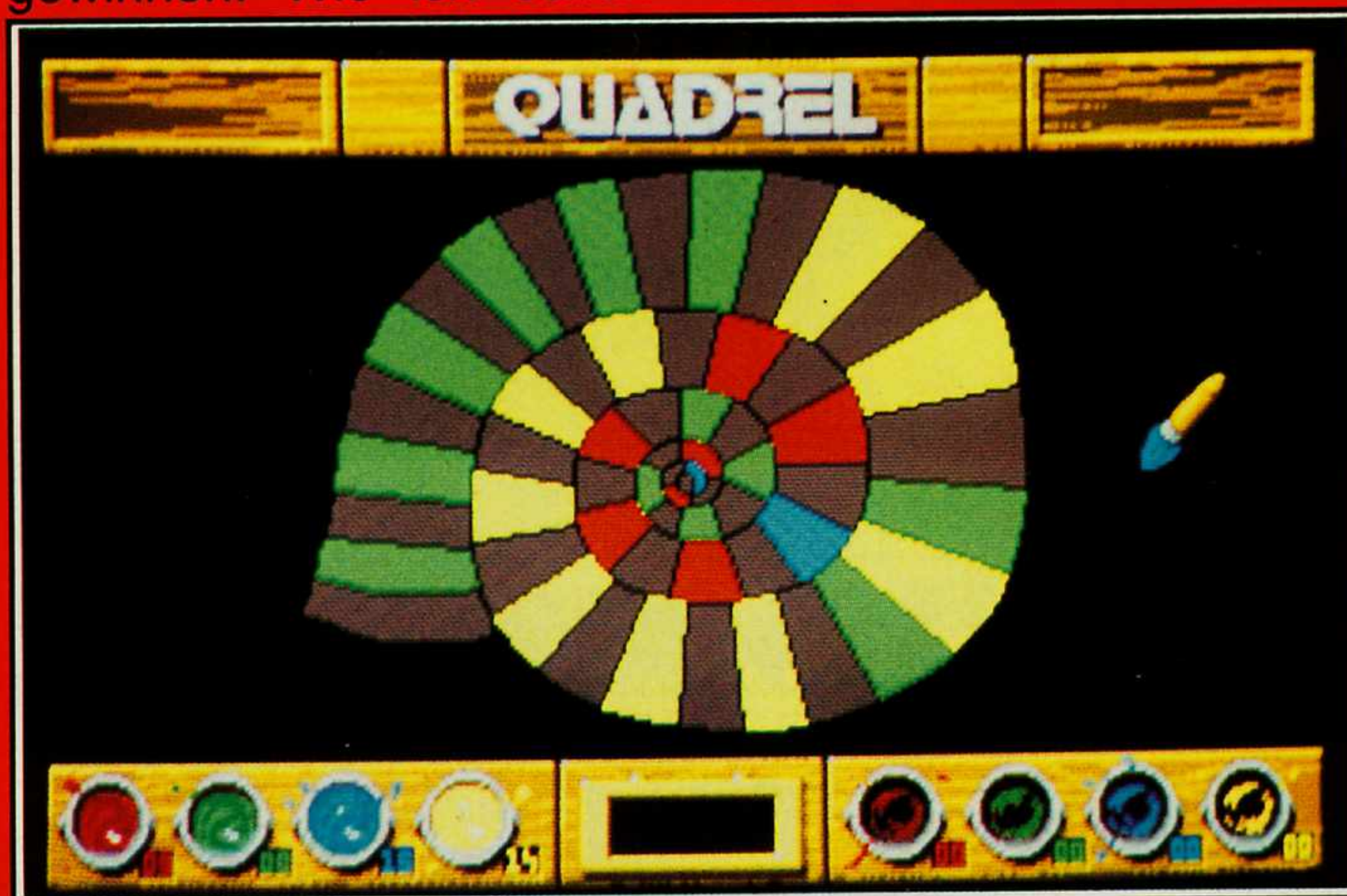
Gegner hat immer die umgekehrte Anzahl Farben, wie Du (wenn Du viele rote hast, wird er nur wenige haben). Der Trick besteht nun darin, die größten Flächen mit der Farbe auszufüllen, von der Du am wenigsten hast, um so zu vermeiden, daß Dein Gegner seine Farbe loswird, von der er ja am meisten hat. Natürlich wird Dein Gegner ebenfalls die-

sagte, kannst Du sowohl gegen den Computer, als auch gegen einen Freund spielen. Mit einem wählbaren oder vorgegebenen Feld und Zeitlimit kannst Du sogar alleine spielen. Spielst Du gegen einen Gegner, gibt es eine begrenzte Anzahl der Spielfelder. Dadurch wird das Spiel langweilig, sobald Du etwas Übung darin hast.



se Taktik versuchen. Solltest Du auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gegen den Computer spielen, so ist es ziemlich unmöglich zu gewinnen. Wie ich schon

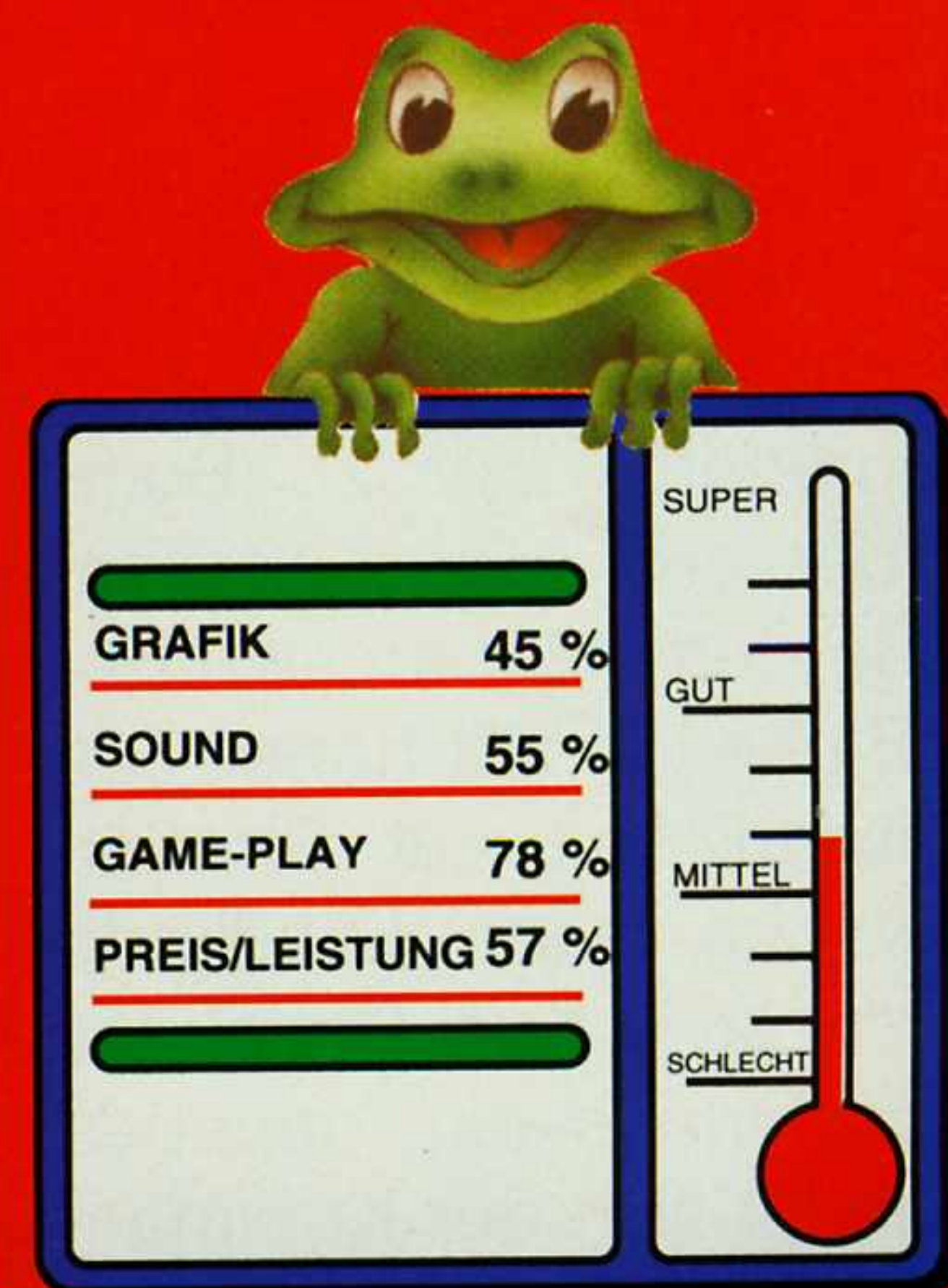
Soweit also das Prinzip von Quadrel. Die Trauermusik, die ständig zu hören ist, klingt ganz nett, doch nach eineinhalb Stunden gedudel verliert auch diese ihren



Reiz. Weiterhin gibt es nur wenige andere Effekte. Meist sind die Graphiken ziemlich einfach, doch bei aller Einfachheit hätten sie ruhig etwas interessanter gestaltet werden können. Nur die sich langsam entleerenden Farbtöpfe bringen ein klein wenig Atmosphäre. Doch es sind ja die Puzzle, die in diesem Spiel zählen.

Du kannst Dir neue Strategien ausdenken, doch es werden bereits einige mitgeliefert. So gibt es etwa Figuren, bei denen der Gegner machtlos ist, da nur eine bestimmte Farbe erlaubt ist, die er aber nicht (mehr) hat. Quadrel ist nicht ganz so schlecht, wie manche anderen Puzzlespiele, spielst Du gegen einen Freund, so ist es sogar recht unterhaltsam. Jedoch ist Quadrel kein Spiel, wegen dem man eine Nacht durchmacht.

Duncan Evans



Programm	Amiga	Atari	IBM
3 D Konstr. Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95	-	-
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Action Station	74,95	-	-
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot	-	-	87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Apprentice	56,95	56,95	-
Armor Geddon	62,95	-	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	54,95	58,95
B. A. T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	-
Back to the Golden Age	74,95	74,95	-
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane o. t. Cosmic Force	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Brat	62,95	62,95	-
Brocker King	-	-	69,95
Buck Rogers dtsh.	94,95	-	94,95
Budokan	69,95	-	69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	-
Carthage	62,95	-	-
Cash	62,95	-	-
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. o. Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Kryn* Champions of RAJ	68,95 62,95	74,95 64,95	68,95 66,95
Champion Ship Run	62,95	62,95	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Cloud Kingdoms	59,95	54,95	74,95
Codename Iceman*	96,95	96,95	96,95
Cohort Fighting f. Rome	69,95	69,95	-
Colonels Bequest*	96,95	96,95	96,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Combo Racer	59,95	64,95	-
Conquest of Camelot*	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown	-	-	74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Defender o. t. Earth	54,95	54,95	-
Der Spion d. mich liebte	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die Unendliche Gesch. II	69,95	-	74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Domination	54,95	54,95	-
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	79,95	79,95	-
Dragonstrike	74,95	-	74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	-
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen	69,95	64,95	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master*	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	-
Elite +	-	-	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Superleague	59,95	59,95	59,95
Exil	64,95	64,95	-
Eye of the Beholder	74,95	-	74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	-	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95	-	-
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	-
Feudal Lords	67,95	-	-
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Fimbos Quest	64,95	64,95	-
Flight o. t. Intruder	-	-	89,95
Flip it and Magnose	49,95	49,95	-
Flood	69,95	69,95	-
Full Metall Planet	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	-
Geisha	64,95	64,95	68,95
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	-	-
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gremlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	64,95	-	64,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	-	-	74,95
Harley Davidson	74,95	-	74,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
High Energy	79,95	79,95	-
Hillstar	69,95	66,95	64,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hot Rod	64,95	64,95	-
Icerunner	49,95	-	-
Immortal	69,95	69,95	-
Imperium	67,95	67,95	72,95
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	64,95
Insects in Space	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Isido	64,95	-	74,95
It came from the Desert*	72,95	-	72,95
Jack Nicklaus Golf Unli.	72,95	-	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Kengi	59,95	-	-
Keys of Maramon	-	-	74,95
Khalaan	69,95	69,95	69,95
Kick Off II	64,95	64,95	64,95
Kid Cloves	65,95	-	-
Kind of Magic I	59,95	59,95	-
Kind of Magic II	59,95	59,95	-
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Bounty	72,95	-	74,95
Kings Quest IV*	96,95	96,95	96,95
Klax	48,95	48,95	59,95

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr!

Achtung! Wir verlosen monatlich Floppys - Speicherweiterungen - Spiele. Ihre Rechnungsnummer ist gleichzeitig Ihre Glückszahl. Wir veröffentlichten die Gewinnzahl monatlich in den gängigen Fachzeitschriften, wie
- ASM - Power Play - Amiga Joker - Play-Time -
Rufen Sie uns an, wenn Ihre Rechnungsnummer mit der veröffentlichten Zahl übereinstimmt. Viel Glück und viel Spaß mit Ihrem Einkauf.

Ihre Glücksnummer für diese Ausgabe: 5632
- gewinnt 1 Flippy 3,5"
5712
- gewinnt 1 Speicherweiterung 5843
- gewinnt 1 Joystick Comp.Pro

GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES
*****NEUERÖFFNUNG*****
 unseres Ladengeschäftes
IM WILDEN SÜDEN
 seit **1. MÄRZ 91**
THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE
OLIVER HECK
 Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,-

Eilzuschlag DM 6,50

* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - Für Druckfehler keine Gewähr

Programm	Amiga	Atari	IBM
Knights of Crystallion	44,95	44,95	-
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	-	-	84,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Leisure Suit Larry II*	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry III*	96,95	96,95	96,95
Larry Triple (1-3)	139,95	149,95	-
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Letrix	59,95	59,95	62,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Links	-	-	86,95
LOGO	64,95	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Loopz	49,95	49,95	62,95
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95
Lords of War	49,95	-	-
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Fly	69,95	69,95	-
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	-
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter 2	a.A.	a.A.	a.A.
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	-
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95
Moonbase	82,95	-	82,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	64,95	64,95
M.U.D.S	69,95	69,95	74,95
Murder	64,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM-Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	62,95	62,95	62,95
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necromon	69,95	-	-
Neuromancer	69,95	-	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Ninja Spirit	64,95	64,95	-
Nitro	59,95	59,95	-
North & South	29,95	29,95	29,95
Obitusmit T-Shirt	82,95	-	82,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95
Omicron Conspiracy	64,95	62,95	69,95
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	64,95	64,95	64,95
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Plotting	62,95	62,95	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II*	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	63,95	63,95	-
Predator	62,95	62,95	62,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	-	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Puzznik	64,95	64,95	-
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Ralf Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycoon	78,95	-	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	-
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	-
Red Baron	-	-	86,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	-
Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95
Resolution 101	64,95	64,95	64,95
Return of Medussa 2	66,95	66,95	-
Revelations	54,95	54,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Rings of Medussa	64,95	64,95	64,95
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Robocop II	62,95	62,95	-
Rogue Trapper	59,95	59,95	59,95
Romance o. t. three Kindg.	99,95	-	99,95
RVF Honda	59,95	59,95	-
S.C.I.	59,95	59,95	-
Saint Dragon	64,95	64,95	-
Search for the King	64,95	-	-
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95

Programm	Amiga	Atari	IBM
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	-
Shuffle	59,95	-	-
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City Architecture 1	44,95	44,95	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	44,95	44,95
Sim City + Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Simulcra	62,95	62,95	-
Ski or Die	69,95	-	-
Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
Space Quest III*	96,95	96,95	96,95
Speedball II	64,95	64,95	-
Spindizzy Worlds	64,95	64,95	-
Spirit of Exalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	69,95	-	-

SWITCHBLADE II

Es kommt mir nicht gerade wie vor tausenden Jahren vor, als ich, in Gestalt von 'Blade Knight Hiro', Havoc zerstörte, und so die Cyberworld in diesem actiongeladenen Plattformspiel von Gremlin rettete. Offensichtlich war es aber so, da der Nachfolger, Switchblade II, den Kampf tausende Jahre später weiterführt.



Da das Original demnächst als Billigspiel zu haben ist, scheint die Zeit gerade richtig zu sein, um einen Nachfolger zu veröffentlichen. Und die gute Nachricht ist, daß es ziemliche Verbesserungen gegenüber dem Original mit sich bringt. Doch ich sage das auch nur, da ich dachte, das erste Spiel ist ziemlich armselig, und dieses hier ist nur durchschnittlich. In

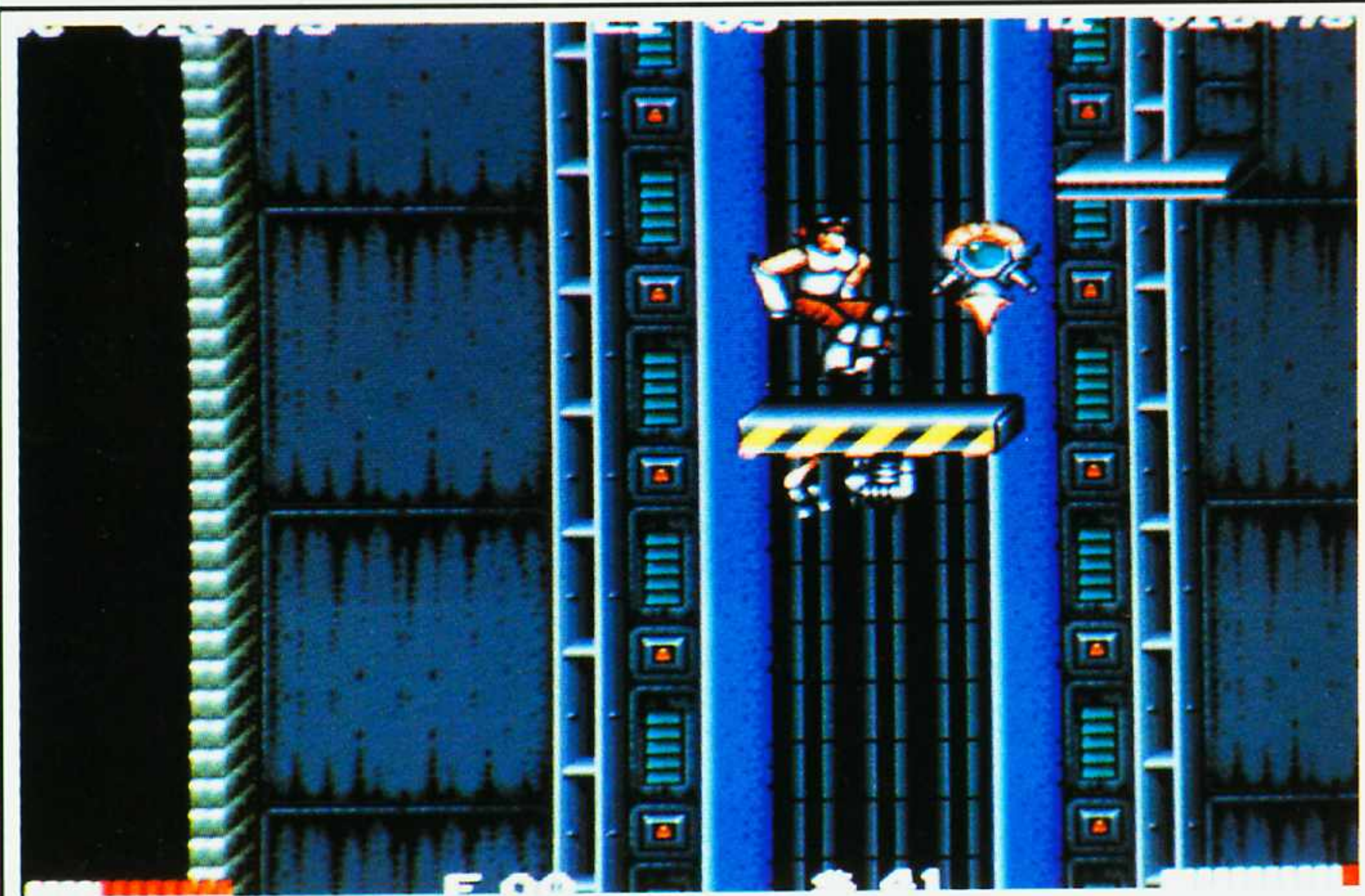


Man beachte die beeindruckende Skyline

worden. Nun, wer will schon eine Horde umherstreunender Retter, die Deine Nahrung essen, Deine Frauen nehmen, und Dir Befehle geben, nachdem das Böse besiegt ist. Überflüssig zu sagen, daß die Bevölkerung

Erzfeind, einen Vulkan sowie Erdbeben aktiviert hat, die Ernte vernichtete und wahrscheinlich schuld an einem Loch in der Ozonschicht ist. Wer wird diesmal die Bevölkerung von Cyberworld retten? Be-

über die Jahre hinweg, und die Switchblade-Waffe wurde von Generation zu Generation gereicht. Zufällig haben sie gerade einen kampfbereiten Helden parat, der ebenfalls wieder Hiro heißt. So schlüpfst Du also wieder in Hiros Rolle, diesmal mit einem Dolch für kurzreichweitige Stiche und einem Cyberarm, anstatt der Switchblade, bewaffnet. Da gehst Du nun, über verschiedene, gefährliche Landschaften, auf der Suche nach einem Vulkan und einer Konfrontation mit Havoc. So steht es zumindest im Handbuch. Nach einem überraschend leichten ersten Level verschwindest Du in einem Loch und gehst Deiner Aufgabe in Kellergewölben nach. Da der erste



Auf so engem Raum ...



... zieht Hiro schon mal den kürzeren.

Switchblade II sind die Retter von Cyberworld, die Blade Knights, im Laufe der Jahre von Frieden und Wohlstand ausgelöscht

ziemlich schnell von diesen Freibeutern enttäuscht war, und sie deshalb rauswarf. Ein ziemlich schlechter Zug, da Havoc, jedermanns

streicht mich mit Marzipan, wenn Ihr es nicht genau wüßtet. Die Ahnen vom alten Hiro wahrten das Geheimniss der Blade Knights

Level ziemlich leicht ist, solltest Du es nach mehrmaligem Spielen schaffen, ihn zu meistern, ohne auch nur ein Leben zu verlieren.

Während die schattigen Ruinen einer Großstadt (was absolut mit den Angaben im Handbuch übereinstimmt) im Hintergrund beeindruckend vorbeiscrollen, erscheint die Graphik im Vordergrund sehr armselig. Alles was Du hier siehst sind einige Krater und ein paar Plattformen. Sicherlich hätte man dieses Spiel besser machen können. Nun gut, immerhin erst der erste Level, sagte ich mir. Es kann noch besser werden. Das

läßt grüßen), eine Dra- chenwaffe und besondere zielsuchende Raketen. Hiro besitzt drei Leben und einem Energiezähler. Bevor die Energie ausgeht, kannst Du ein paar Treffer verkraften, doch es ist irritierender, daß Hiro einen Sprung nach hinten macht, wenn er getroffen wird oder gegen einen Außerirdischen läuft. Du kannst bloß hoffen, so- was passiert Dir nicht, wenn Du gerade vor einem Ab- grund stehst, oder schlim-

cher Weise ist die Decke zu niedrig, als das man die Stacheln überspringen könnte (Du knallst mit dem Kopf gegen die Decke und fällst wieder auf die Stacheln). Daher ist durch- dachtes Laufen die einzige Möglichkeit. Die Roboter- horde wird ebenfalls größer und gemeiner. Obwohl das Spiel ziemlich sauber läuft, und Du mit koordinierten Sprüngen, gezielten Schüs- sen und geschicktem Nach- denken durchkommst, gibt

schwierig, in diesem Level abzustiegen. Weiterhin kannst Du weder von einer Leiter abspringen, noch schießen, wenn Du drauf bist. Obwohl das Spiel zwar graphisch besser wird, je weiter Du kommst, bleibt es ziemlich einfalls- los. Und wenn Du zum großen Graben kommst und diesen auf einer Hooverplattform überque- ren mußt, stechen Dir die Worte 'Robocop 2' förm- lich ins Gesicht. Ich habe



Ob elektrische Barrieren ...



... oder tückische Laserkanonen ...

wird es auch, aber nicht all- zu viel. Wenn Switchblade II mit etwas anderem auf dem Markt vergleichbar ist, so mit Shadow Dancer, nur ab- solut einfallsloser. Auf dem ersten Level werden Dir kleine Nagetiere aus Blech begegnen, und größere Na- getiere die mit Bomben nach Dir werfen. Ein netter Touch ist der Ruckstoß bei den Tierchen, wenn sie eine Bombe abschießen. Nach- dem Du alles beseitigt hast, kannst Du Extrapunkte und zusätzliche Feuerkraft für Deinen Bionischen Arm sammeln. Anfangs besteht diese aus einfachen Pisto- lenschüssen, doch die Waf- fen werden zunehmend größer und besser, während der Gegner eben- falls stärker wird. Freu Dich auf einen Laserbeam, einen Flammenwerfer (Turrican

mer noch, eine Plattform besteigst. Sobald Du Dich im Untergrund befindest, ändert sich die Szenerie auf



... mit Hiro geht es ständig aufwärts.

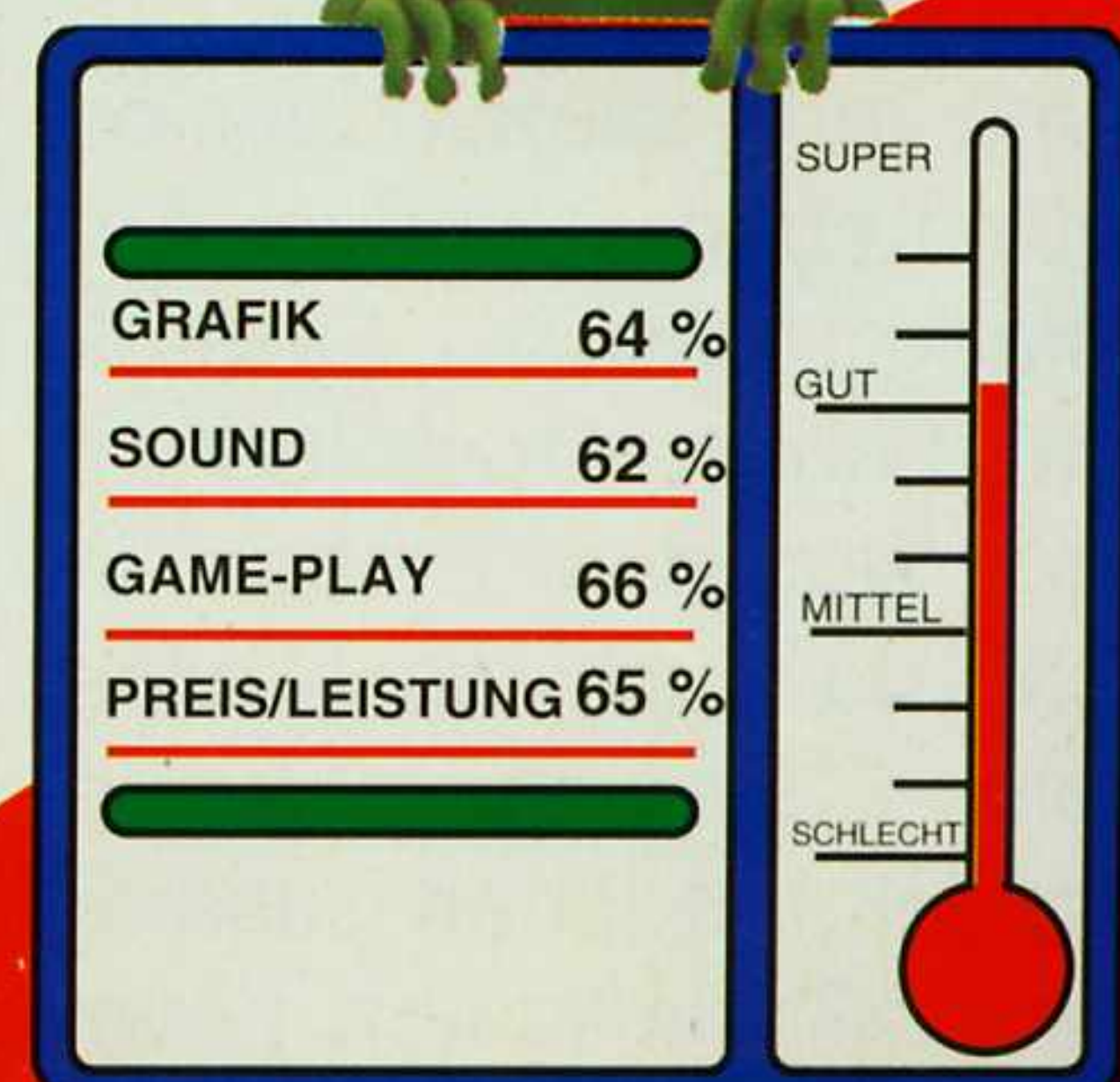
dramatische Weise. Jetzt mußst Du Dich vor noch mehr Abwehrmechanismen hüten, so etwa vor Stacheln aus dem Boden. Unglückli-

es ein Manko im Gameplay, wenn Du zu Leitern kommst. Du mußt Dich ziemlich genau positionie-

ren, um die Leitern rauf oder runter klettern zu könn- en. Wenn eine in einen neuen Level nach unten führt, so ist es extrem

Switchblade II ziemlich ge- nossen, doch es ist weit davon entfernt, beein- druckend oder irgendwie mit einigen aktuellen Platt- formspielen vergleichbar zu sein. Wenn Du keine Abwechslung erwartest, kannst Du mit Switchblade II glücklich werden...

Duncan Evans



SUPER S

Es gab einmal vor langer Zeit in einem fernen Land einen zwanghaften Maler namens Skweek. Sein einziger Lebensinhalt bestand darin, Böden zu bemalen und gelegentlich ein paar Bösewichte zu überwältigen. Da Skweek aus einer ziemlich großen Familie stammt, ist es kaum verwunderlich, daß diesmal sein Cousin Super Skweek den Helden mimit.



Wie der Name vielleicht schon andeutet, ist Super Skweek ein noch größerer Held, als Skweek. Das Ziel dieses Spiels ist das gleiche wie bei Skweek - bemalt den Boden, schießt alle Schurken ab und besteht verschiedene andere Heldentaten. Doch diesmal wird das Spiel noch viel komplexer, durch alle möglichen Zusatzwaffen, unterschiedliche Böden, vielerlei Feinden und teuflischen Bonusstücken. Wie auch beim Vorgänger, beginnst Du hier mit einem schlaun, gefederten Skweek, der nur mit einer Farbpistole bewaffnet ist. Diese Pistole kann nur geradeaus feuern, oder den Boden bemalen. Wenn Skweek Geld aufammelt, so kann er dadurch seine Rüstung verbessern oder sich neue Leben erkaufen. Am Anfang besitzt Skweek acht Leben. Doch nehmt Euch vor den Dieben in Acht, da Euch diese alles Geld stehlen, wenn Skweek mit ihnen zusammenstößt. In jedem Level gibt es drei verschiedene

Aufgaben zu lösen. Alle Fliesen müssen bemalt werden, alle gefangenen Skweekinnen müssen befreit werden, und sämtliche Monster müssen besiegt werden. Da Skweek zur Lö-

Glück muß Skweek dann aber nicht wieder ganz von vorne anfangen. Sollte es Dir gelingen, alle 225 Level zu bestehen, bist Du ein Übermensch, schon allein wegen der Zeit, die Du dazu

Blöcke, Ein/Aus-Kacheln, Treppen, Bomben, erhöhte Level, Transporterkacheln, Richtungskacheln und natürlich Kacheln aus denen Monster kommen. Fällst Du von Deiner Insel, bist Du um ein Leben ärmer. Am besten ist wohl noch der Laden, in dem Skweek sich neue Waffen und Energie, von den Extraleben ganz zu schweigen, kaufen kann. Doch alles hat seinen Preis. Der einzige Weg, um an das passende Kleingeld zu kommen besteht darin, Monster zu töten und die Münzen aufzusammeln, die übrig bleiben. Es gibt fünf verschiedene Arten von Monstern. Die meisten streifen einfach umher und töten Skweek bei einem Zusammenstoß. Doch manche sind Diebe und berauben Skweek seines ganzen Geldes. Wenigstens verliert Skweek durch diese kein Leben. Die anderen beiden Arten sind gefährlicher. So sind die schwarzen Totenschädel unzerstörbar. Nur wenn Skweek ihnen ausweicht kann er überleben. Des weiteren gibt es die Augen. Diese rasen mit hoher Geschwindigkeit auf Skweek zu. Eine schnelle Reaktion ist notwendig, um ihnen zuvorzukommen. Zuletzt gibt es da noch die Schützen, die wahllos Kugeln verschießen. Wird Skweek dadurch getroffen, verliert er ein weiteres Leben. Soviel zu den Gefah-



Wie kommt denn der Chefredakteur in dieses Spiel?

sung dieser Aufgaben nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung steht, verliert er ein Leben, wenn er es nicht rechtzeitig schafft. Zum

vor dem Monitor verbracht haben muß. Neben den üblichen grauen Kacheln zum bemalen, gibt es noch starre Blöcke, bewegliche



Bananen-Gelb kommt gut!

SKWEEK

ren, nun zu den unterschiedlichen Bonusstücken und Waffen. Meist erhöhen diese Bonusteile den Score, doch solltet Ihr Euch vor der Spardose in acht nehmen. Weiterhin ahmen manche die Wirkung der Waffen und Kräfte nach, die auch im Laden zu erwerben sind. Zwei weitere sind zum einen eine Freeze-Option, die jedes Monster auf dem Bildschirm erstarren lassen, und eine Stop-Option, die alle Monster auf einem Level anhält. In den Laden gelangt man über eine besondere Kachel. Hier gibt es zwei Arten von Ware. Zum einen gibt es Waffen. Da gibt es nun die Auswahl zwischen vier- und achtschüssigen Waffen, kreisenden und zielsuchenden Schüssen, Schüssen die Kacheln bemalen, Schüssen die Mauern zerstören, Zick-Zack-Schüssen, etc. Wirklich eine riesige Auswahl. Als alternative kann Skweek auch abwehrende und nützliche Gegenstände kaufen. Darunter befindet sich ein Schild, das Skweek vor Angriffen der Monster schützt, eine langsam/schnell-Option, Schuhe mit denen Skweek auf Eis laufen kann, ein großer Pinsel, der es Skweek ermöglicht, Kacheln zu bemalen, ohne diese betreten zu müssen und so weiter. Dazu gibt es noch Extrazeit und Extraleben. Alles in allem ist es eine ausgezeichnete Auswahl und Du wirst viel Geld brauchen, um Dir das alles kaufen zu können. Ganz zu schweigen von der Tatsache, daß Skweek dazu

neigt, die Waffen an den unpassendsten Stellen zu verlieren, und manche nur in einem Level funktionieren. Um einen Level zu bestehen, braucht es viel Geschick und schnelle Reaktion. In manchen der einfachen Level muß Skweek einfach nur über die Kacheln laufen, um diese zu bemalen, ohne weitere

Level mit vielen Monstern. Hier tauchen vor allem besagte Augen auf, also ist es am besten, Skweek ist hier mit dem Schild oder einer zielsuchenden, achtschüssigen Waffe ausgestattet. Sehr viel schöner sind da schon die Levels, in denen die armen gefangenen Skweekinnen befreit werden, indem man sie einfach



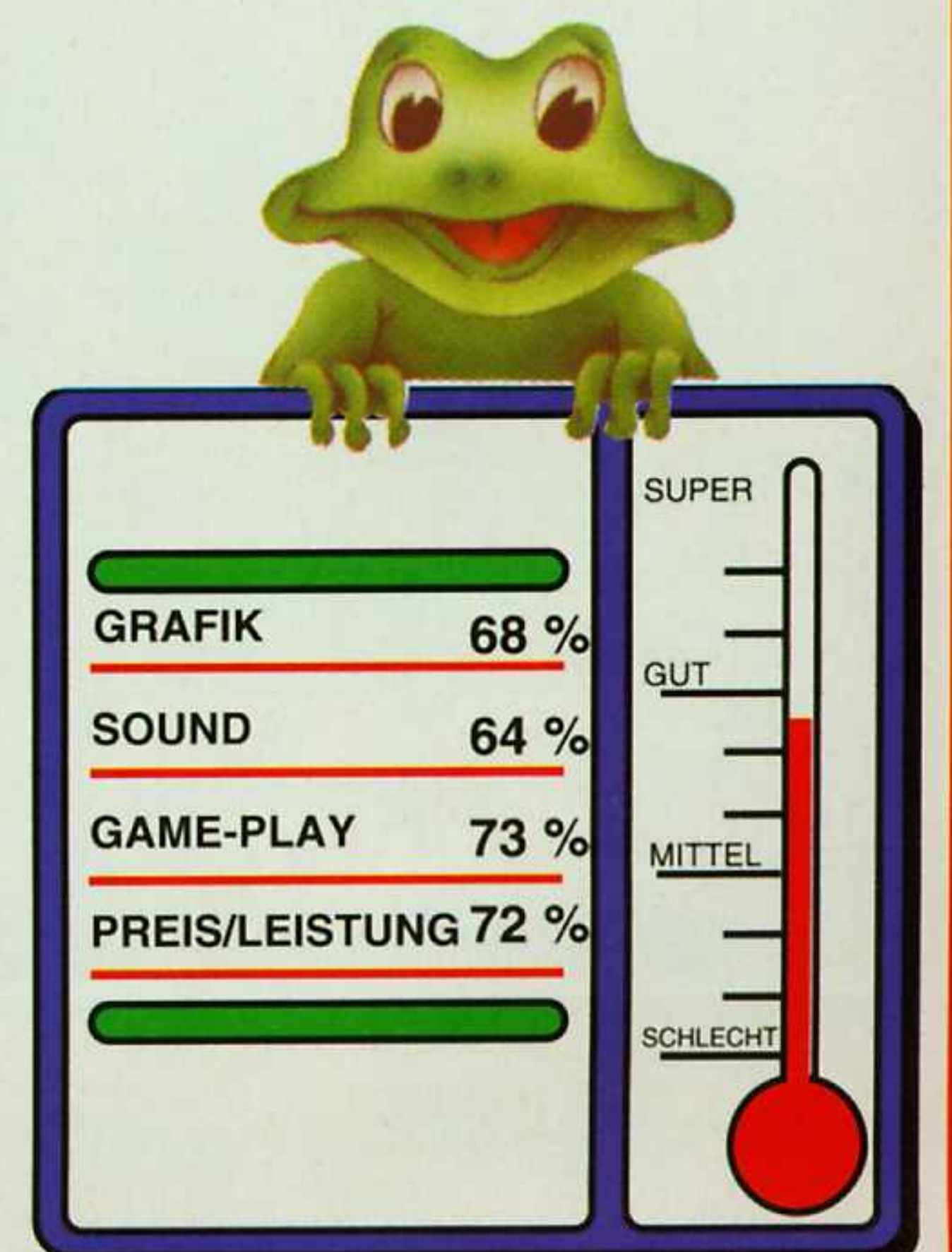
Pink ist Skweeks Lieblingsfarbe.

Schwierigkeiten. Hingegen sind manche Level wirklich teuflisch. So ist etwa ein Level stellenweise vereist. Da Skweek sehr leicht auf Eis ausrutscht, wird er viele Leben verlieren, bevor er endlich die Schuhe besitzt. In einem anderen Level muß sich Skweek den Weg mit Bomben freisprengen. Diese sprengen einen wesentlichen Teil der Kacheln weg, so daß Skweek höllisch aufpassen muß, daß er nicht in eines der Löcher fällt. Wenn es ganz schlimm kommt, sind auch diejenigen Kacheln verschwunden, die Skweek bräuchte, um in den nächsten Level zu kommen. Dann gibt es

berührt. Doch hüte Dich vor den Monstern. Sowohl Graphik als auch Sound sind bei diesem Spiel gut. Die Graphiken sind sauber und detailliert, sehr bunt mit einer Vielzahl verschiedener Icons für alle unterschiedlichen Waffen und Bonusse. In jedem Level gibt es einen anderen Ladenbesitzer. Deren Portraits sind besonders gelungen, vor allem das von dem Mädchen. Auch die Soundeffekte sind sauber programmiert, und abwechslungsreich genug, um interessant zu sein. Alle 225 Level sind in fünf Gruppen zu je 45 Leveln zusammengefaßt. Die ersten drei Gruppen können gleich ge-

spielt werden, um auch die letzten beiden Gruppen spielen zu können braucht es ein bestimmtes Passwort. Außerdem können die Level in bestimmter Reihenfolge gespielt werden oder aber, wenn es zu langweilig werden sollte, gemischt und dann in zufälliger Reihenfolge gespielt werden. Daneben gibt es noch einen Editor für zehn Level, mit dem Ihr Euch eure eigenen Level basteln könnt. Dies ist ein sehr schönes Spiel mit angenehmer Graphik und Sound. Weiterhin ermöglicht der Editor, eigene Level zu entwerfen, doch wäre es noch besser, man könnte mehr als nur zehn Level selbst gestalten. Mit der Zufallsfunktion bist Du in der Lage, selbst wenn Du nicht aus einem Level weiterkommst, doch alle möglichen Level zu spielen

Mark Ulyatt



3D

CONSTRUCTION KIT

'Virtual Reality' (virtuelle Realität) ist auf dem Markt, und einige der amerikanischen Militärsimulationen sind wirklich unglaublich. Allerdings sind die Optionen bei der Leistung Deines Computers ein bißchen begrenzter. Domark hat eben ein Softwarepaket veröffentlicht, daß folgendes behauptet: 'Baue Dir Deine eigene virtuelle Realität'. Bei einem Preis von unter 150 DM sollte es auch besser halten, was es verspricht.



Die ersten Eindrücke waren unterschiedlich. Die Verpackung ist sehr auffällig, ein beigelegtes Video hatte man nun wirklich nicht erwartet, und die Bedienungsanleitung erschien mir sehr klar und informativ. Andererseits beginnt das Video mit einem

langen Werbespot, der mir ein klein bißchen seltsam erscheint, denn für gewöhnlich hat der User das Programm ja schon gekauft, bevor er diese Reklame zu Gesicht bekommt.

Da ich nicht unbedingt ein vorsichtiger Typ bin, habe ich sogleich losgeschlagen, das Programm geladen, und ein wenig mit dem Control Panel herumgespielt. Dies hatte einige interessante Auswirkungen. Die erste war, daß sich der Hintergrund verschob, und dann, daß der Würfel an dem ich arbeitete, verschwand. Ich wußte, daß er

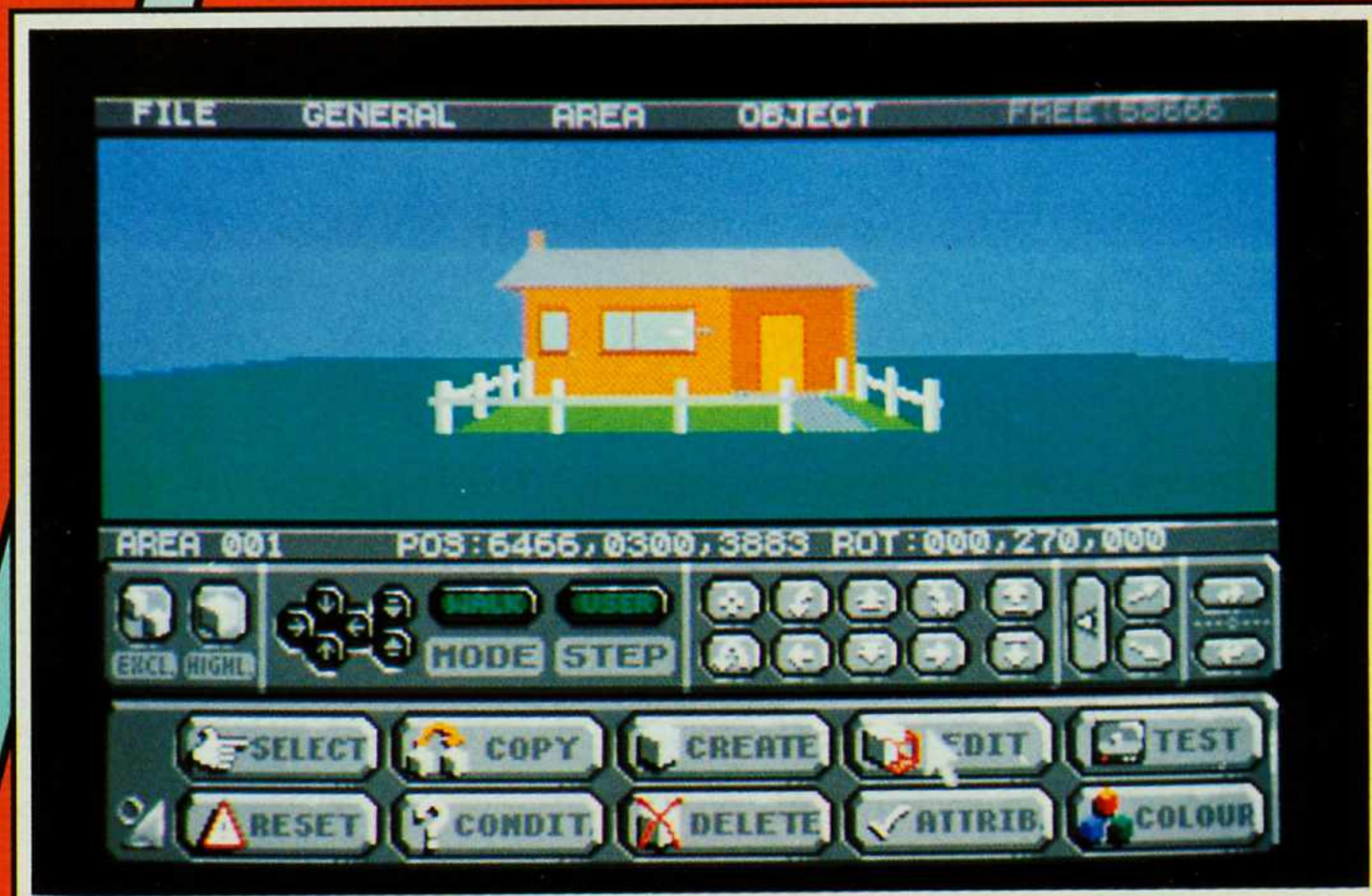
noch da sein mußte, da ich weiterhin in ihn hineinlief, aber ich konnte ihn einfach nicht sehen. Als ich dann den Würfel wiedergefunden hatte, habe ich den Hintergrund verloren, usw.. Nach etwa zehn Minuten herumwursteln, hatte ich dann doch irgendwie eine grobe Vorstellung von dem, was ich tat. Nun beende ich diesen Monolog meines Kummers, denn ich konnte nämlich nach zehn Minuten schon Sachen machen, und ich hatte bis zu diesem Zeitpunkt nichts weiter angeschaut als den Werbespot und den Monitor. Nicht

schlecht für etwas, das so komplex wie ein 3D Construction Set ist!

Nachdem ich meine anfängliche Neugierde befriedigt hatte, entschloß ich mich, nur der reinen Forschung wegen, daß ganze Video anzusehen. Nach den fünf Minuten Reklame (gäh), wurde es dann interessanter. Mir wurde jetzt klar, was diese oder jene Knöpfe für Aufgaben haben, und warum alles so verzogen und verzerrt bei mir ausgesehen hatte. Menschskinder! Das Video gibt Dir wirklich eine kurze Anleitung, wie einige



Am Anfang war der Baum ...

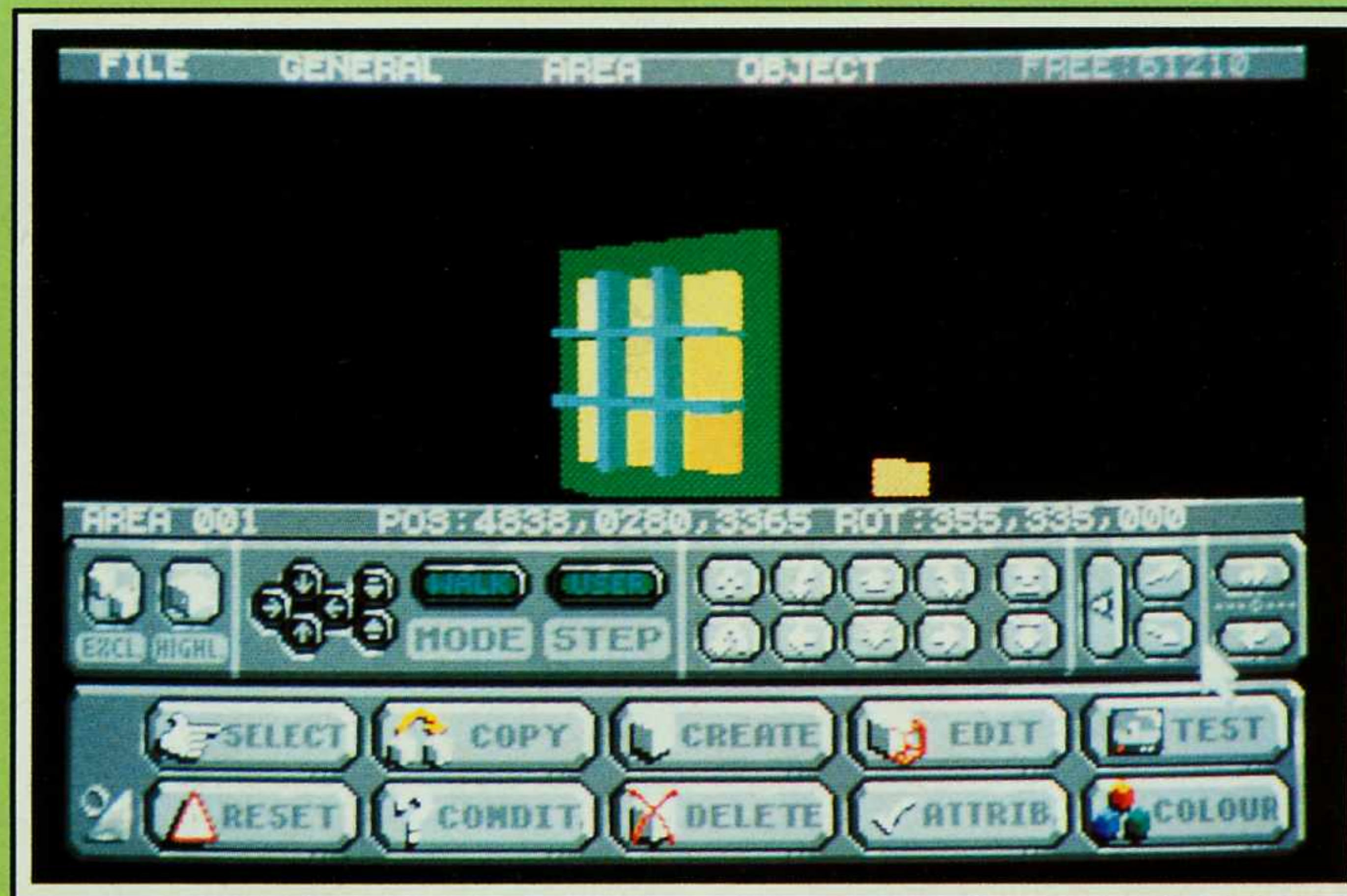


Wer sich zu Beginn noch mit einem Häuschen zufrieden gibt ...

der grundlegenden Funktionen des Kits zu handhaben sind. Du kannst also gleich richtig loslegen, ohne die eigentliche Anleitung studieren zu müssen. Hast Du also einen Videorekorder (und es ist lästig, wenn Du keinen hast), so ist es möglich, dem Video mit dem Computer nachzueifern. Gelegentlich sollte man den Video auf Pause stellen, um mehr Zeit zu haben. Vergiß einfach die ersten fünf Minuten völligen Schwachsinn.

Die Anleitung selbst ist sogar noch informativer. Sie ist in zwei Abschnitte geteilt. Der erste Teil handelt von der Erstellung der Objekte. Jeder Befehl ist detailgetreu in der Reihenfolge aufgelistet, in der er in der Menüleiste am oberen Bildschirmrand erscheint. Ein einzelner Befehl wird eingeleitet durch eine Abbildung der Menüleiste, wobei der Befehl heller hervorgehoben wird. Auf der linken Seite steht die Beschreibung und Funktion dieses Befehls.

Der zweite Abschnitt befaßt sich mit der Programmierung der variablen Befehle, die die geschaffene Landschaft in ein Spiel verwandeln. Dies ist nicht ganz so gut dargestellt, aber jeder Befehl wird detailliert erklärt, auch mit Beispielen und Anmerkungen, die seine Anwendung erklären. Das Construction Kit ist sehr bedienungsfreundlich, da das Control Panel und die Menüleiste über die Maus bequem gesteuert werden können. Durch die Leiste wird eine Vielzahl von Befehlen ausgewählt, die alle Aspekte der Landschaftsgestaltung abdecken, ebenso wie das Speichern und Laden von Files, dem Sound Samples verfeinern und die schließlich die Landschaft in ein Spiel verwandeln. Die nützlichsten Befehle sind jedoch



... beginnt bald an etwas größerem zu bauen.

im Control Panel enthalten. Dieses belegt die untere Hälfte des Bildschirms und teilt sich in zwei Hälften. Der obere Abschnitt erlaubt dem User den Blickwinkel zu verändern, entweder absolut oder in Beziehung zu einem ausgewählten Objekt. Er ermöglicht auch eine Reihe von verschiedenen 'Augen' zu benutzen, die Kameras enthalten, laufen und fliegen können. Der untere Teil des Control Panels hat zehn Knöpfe, von denen jeder ausgewählt werden kann. Jeder von ihnen ersetzt das Control Panel durch eine speziellere Reihe von Knöpfen. Daher zeigt Dir zum Beispiel der CREATE Knopf eine Auswahl von Buttons, die es Dir ermöglichen verschiedene zwei- oder dreidimensionale Objekte zu kreieren. Die

zehn Originalknöpfe beinhalten Verbessern, Kopieren, Auswahl, Löschen, Farben und Merkmale. Die drei restlichen Knöpfe heißen RESET, der den Originalblickwinkel wieder herstellt, CONDIT, der Zugang zur Befehlssprache verschafft, und TEST, der das Control Panel zur Seite schiebt, und somit einen 'Full Screen' Blick auf die geschaffene Landschaft gewährt.

Der erste Schritt, ein Objekt zu kreieren, besteht darin, es in Stücke zu zerteilen, die aus veränderlichen Shapes hergestellt werden können. Es gibt da eindimensionale Linien, zweidimensionale Rechtecke, Dreiecke, Vierecke, Fünfecke und Sechsecke, dreidimensionale Würfel und Pyramiden. Nachdem das



Ist das Haus dann fertig ...

gewünschte Shape ausgesucht wurde, wird jedes der Reihenfolge nach bewegt, in einer der drei Ebenen vergrößert oder verkleinert. Die Shapes können auch gefärbt oder um 90 Grad gedreht werden. Bei bestimmten Shapes können auch bloß individuelle Punkte verschoben werden. Dies führt zu einer unglaublichen Vielfalt innerhalb der kreierten Objekte, allerdings gibt es da Probleme. Das auffälligste ist, daß es sehr knifflig ist, angrenzende Shapes exakt auszurichten, um ein Objekt herzustellen. Außerdem ist da noch eine grundlegende Begrenzung: die meisten Objekte können nur auf Nord-, Süd-, Ost- oder Westbasis ausgerichtet werden, da sich die Shapes nur exakt positioniert starten lassen, aber sich nur in 90 Grad Schritten drehen lassen. Eine Ausnahme bilden da nur die dreieckigen Shapes. Generell gesagt, werden die zweidimensionalen Shapes dazu benutzt, die Landschaft mit Details zu versehen, da man etwas durch sie hindurch bewegen kann, wenn man die Landschaft später als Spielhintergrund benutzt. Sie stehen im Gegensatz zu den dreidimensionalen Shapes, die solide sind, und durch die man beim Spielen nicht hindurchlaufen kann. Die Bewegung von einem Gebiet zu einem anderen, zum Beispiel von einem Zimmer zum anderen, kann man auf eine der zwei Arten in den Griff bekommen. Die einfachste ist, für jeden solchen Raum separate Gebiete zu kreieren. Die Bewegung durch eine Tür funktioniert dann über die 'Variable Language', die einen Wechsel von einem Gebiet zum anderen beschleunigt. Um in der Fachsprache des Programms zu bleiben, bezeichnen wir jedes Gebiet als separate Di-

mension (sozusagen als Ersatzwort). Die komplexere Methode besteht darin, einen Raum aus einem Würfel zu schaffen, der gut präpariert werden muß. Dies ist schwieriger, und bietet weniger Raum für den Raum, falls Du verstehst, was ich meine. Allerdings erlaubt es einfach eine höhere Anzahl an Räumen.

Jetzt hast Du also mehrere Stunden damit verbracht, eine Landschaft zu entwerfen, mit Außerirdischen (Monstern), Waffen, Nahrung, Fallen und anderen gemischten Features. Was nun? Logischerweise befassen wir uns eingehend mit der 'Freescape Command Language' oder kurz FCL genannt, und animieren diese Objekte. Dies ist nichts weiter als eine Computersprache auf einem sehr hohen Niveau, die speziell für die Bewegung und die Manipulation der Objekte, die Du kreierte hast, ausgelegt ist. Daher hat sie viele Merkmale mit allen anderen Sprachen gemeinsam. Da wären zum Beispiel Bedingungssätze, Schleifen, Grafikbefehle und unterschiedliche Flags. Hast Du bereits einmal eine Programmiersprache wie BASIC benutzt, dann ist es für Dich kein Problem FCL zu erlernen. Es ist ein bißchen umständlicher, aber da die meisten Befehlsfolgen ohnehin recht kurz sind, fällt



... kann man natürlich auch eintreten.

der schwerfällige Editor (nein Duncan, ich meine nicht Dich, sondern den FCL Editor) nicht so ins Gewicht. Jedes Shape oder Objekt, hat seinen eigenen ID Code, auf dem die Befehle aufbauen. Hast Du zum Beispiel eine Tür erschaffen, die zerstört werden kann, dann schaut Dein Befehl in etwa so aus: IF SHOT?

Ist die Tür getroffen,
REMOVE (009)

dann weg mit Objekt 009
(der Tür)

ENDIF

Ende des Befehls.

Es können natürlich auch andere Bedingungen mit eingebaut werden, wenn das Objekt zum Beispiel aktiviert (berührt) wird, oder falls der Spieler in das Objekt hineinläuft, so kann das jeweils neue Ergebnisse hervorrufen. Abschließend wird das Ganze mit einer Steuermöglichkeit für den

Spieler ausgestattet, wofür entweder ein bereits vorgefertigtes System verwendet wird, oder man verwendet ein "Art Package". Das fertige System beinhaltet Bewegungsoptionen (Du mußt Dich schließlich bewegen), und außerdem noch Möglichkeiten um dem Spieler das Leben schwer zu machen, wie beispielsweise die Festlegung von Zeit, Stärke, Schaden, usw.. Es gibt allerdings eine ganze Reihe von Optionen, die dem Ganzen einen besonderen Touch verleihen. Erstens, die Möglichkeit gesampelte Sounds (32 beim Amiga) mit einzubinden, die aus standartmäßigen Sampling Systemen stammen. Zweitens kann man unsichtbare Objekte mit einbauen. Da fallen mir sofort Kraftfelder und Geister ein. Für die Animation der Objekte wird entweder jedes der Shapes einzeln bewegt,

oder man verbindet sie, und betrachtet sie als ein einziges, komplexes Shape. Die Spielfigur kann laufen oder fliegen, ganz nach Lust und Laune des Programmierers.

Was kann ich da noch mehr sagen? Es ist schon ein beeindruckendes Paket, daß jedoch einige Macken hat. Es ist exzellent dafür geeignet, solche Spiele wie Driller und Castle Master zu entwerfen, aber für andere Spiele ist es leider nicht zu gebrauchen. Noch ein kurzer Blick auf die Vektorgrafik. Die taugt völlig für Science Fiction Games, aber für Fantasy würde man sich alles ein bißchen runder wünschen. Virtual Reality ist es nun beileibe nicht, aber dieses Teil erlaubt es Dir, einige sehr komplexe Adventures ins Leben zu rufen, wenn Du bereit bist, eine Menge (eine riesige Menge) an Zeit und Mühe zu investieren, um alles selber aus dem Boden zu stampfen.

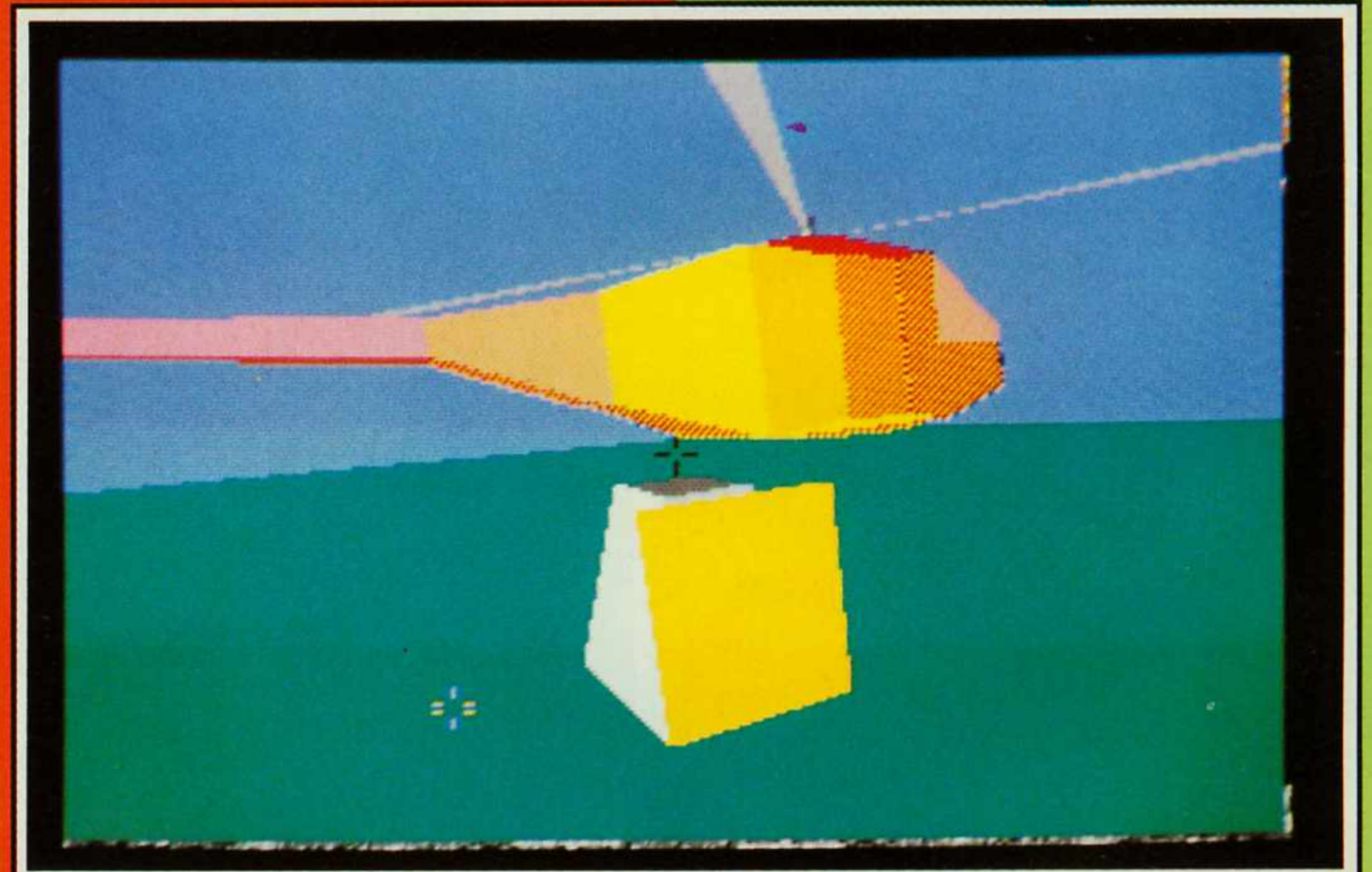
MARK ULYATT



FUN RATING:
89 %



Fehlt nur noch das richtige Auto.



Oder soll es etwas "abgehobener" sein?

"Operation Merkur"

Ein fantastisches Strategiespiel, in dem Sie selbst die "Operation Merkur" nachvollziehen können. Eine äußerst realistische Simulation in der kein Detail unberücksichtigt blieb.

Mit 24-seitiger deutscher und sehr aufwendig illustrierter Anleitung.

Für nur DM 19,80.

Ab 19. Juli im Zeitschriftenhandel.

Natürlich auf
Golden Disk 64.



HILL STREET BLUES

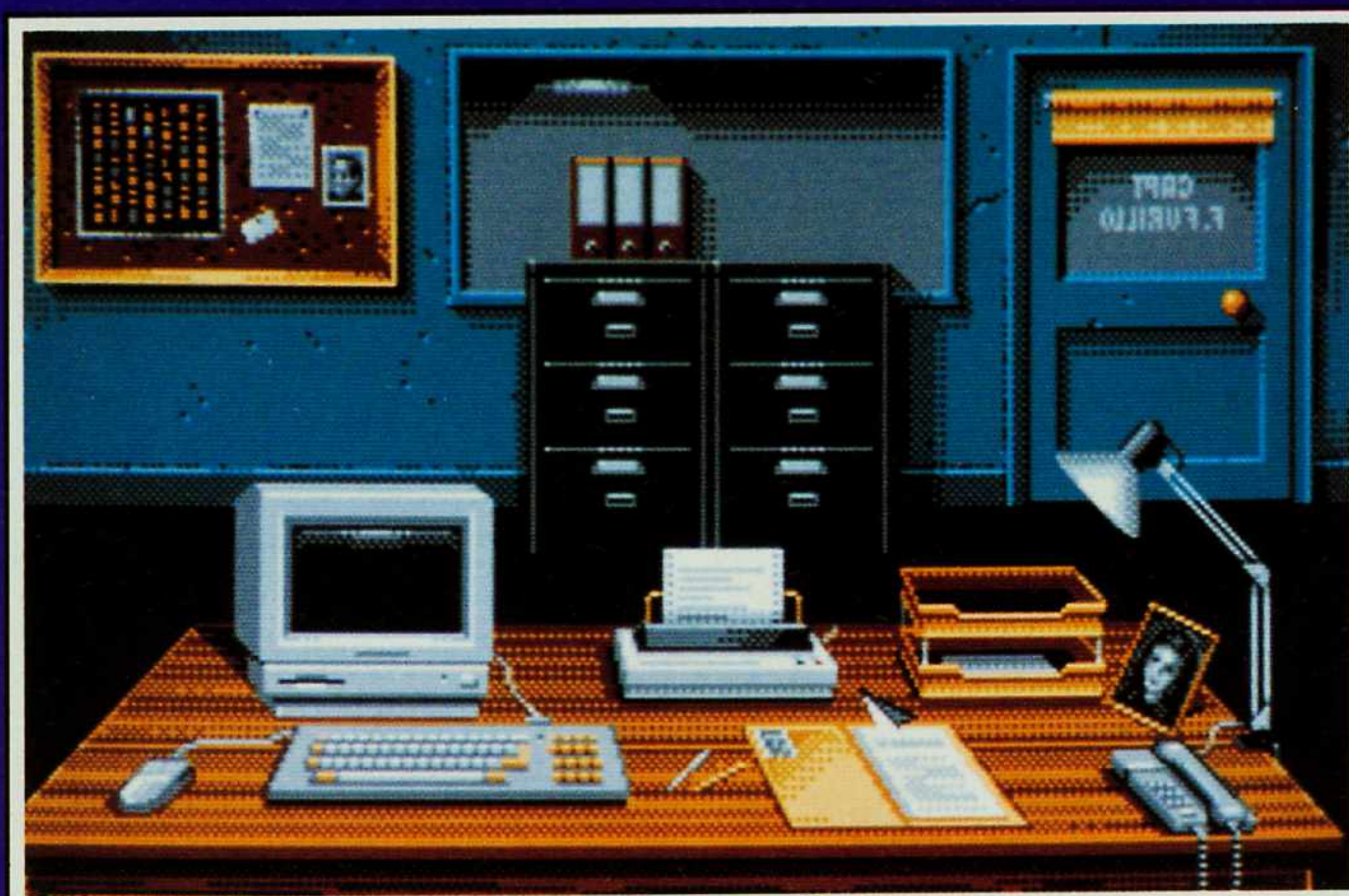
HILL STREET BLUES

6:52 früh. Sergeant Easterhaus betritt den Mannschaftsraum, und ein weiterer Tag beginnt für die Beamten aus dem Polizeirevier "Hill Street". Doch diesmal liegt es an Euch, die Straßen sauber zu halten.



Vergeßt Robocop, dieses Spiel handelt von echter Polizeiarbeit: Streifen festlegen, Verdächtige beschatten und schließlich wohlüberlegte Verhaftungen vornehmen. Doch Du hast einen Vorteil, in Gestalt von Bates, Renko, Belker und all den anderen aus dem Polizeirevier "Hill Street".

Das wesentliche Ziel dieses Spiels liegt darin, Kriminelle zu verhaften und



diese hinter Gitter zu bringen. Obwohl auch der Gebrauch von der Schußwaffe möglich ist, empfiehlt sich nur ein gelegentlicher Einsatz mit der Waffe. Ein Team, bestehend aus neun weiteren Beamten steht Dir bei der Lösung Deiner Aufgaben zur Seite.

Der Tag beginnt ohne ungelöste Verbrechen und dem Vertrauen der Öffentlichkeit in deren Beschützer, doch wie er endet liegt an Euch. Waren alle Polizeistreifen gut geplant, hast Du die meisten Verbrechen gelöst und eine Verhaftung gemacht,

kannst Du Dich auf eine Beförderung freuen. Bei diesem Programm handelt es sich um ein Strategiespiel, Welten von den gewöhnlichen Polizei-Baller-Spielen entfernt. Sobald ein Verbrechen gemeldet wurde, muß ein Streifenwagen zum Tatort geschickt werden, die Opfer müssen versorgt werden und am besten, der Täter wird gleich gefaßt. Die Ergreifung der Täter kann aber ziemlich schwer sein. Als einzige Hilfe steht Dir ein Phantombild und der Ort des Verbrechens zur Verfügung. Deine Chancen für die Ergreifung des Täters des ersten Verbrechens ist gering. Für gewöhnlich braucht es viel Zeit, bis der- oder diejenige



überführt werden kann. Für jedes ungelöste Verbrechen sinkt das Ansehen bei der Bevölkerung, und der Bürgermeister wird zunehmend nervöser. Ihr solltet genau wissen, wie nervös der Bürgermeister noch werden kann.

Sämtliche Eingaben erfolgen mit der Maus über eine Reihe verständlicher Icons. So lassen sich dann Verhaftungen vornehmen, Wagen besteigen oder verlassen, zum Tatort fahren, Krankenwagen rufen, etc. Das Intro zu diesem Spiel ist ziemlich gut, die Musik ist ziemlich identisch mit der Filmmusik. Daneben gibt es eine Reihe Bilder von den verschiedenen Beamten. Vom zeitlichen Verlauf her, setzt die Hand-

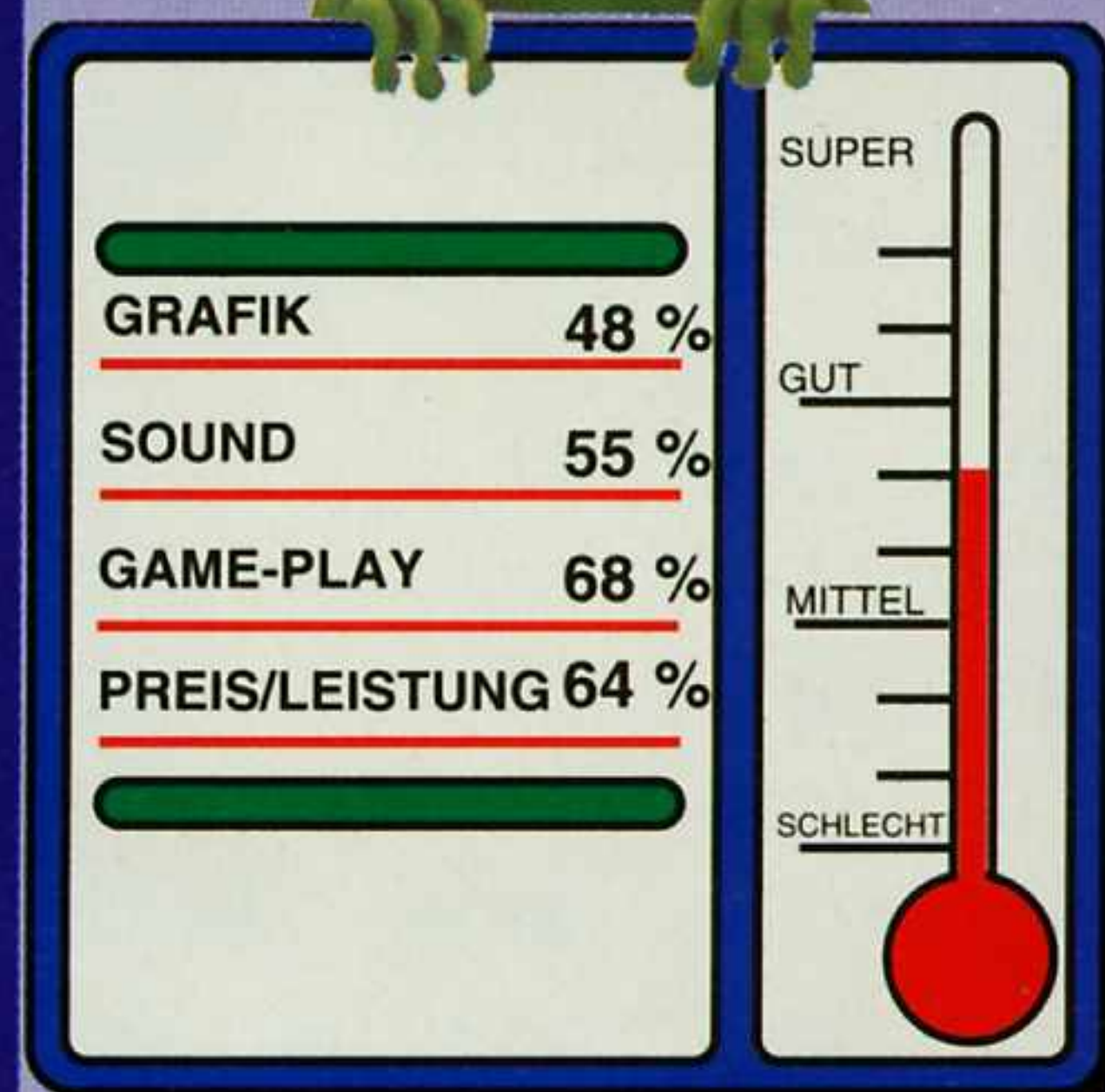


lung ein, als Buntz in die Gang eintritt und Coffey angeschossen wird. Auf den sauberen und feinen Graphiken ist der Bezirk von oben zu sehen. Leider ist die Bewegung der Sprites etwas zu langsam. Doch das war zu erwarten, da das Spiel sowohl den Automobil-, als auch den Fußgängerkehr eines

ganzen Tages simuliert. Trotz der guten Anfangsmusik beschränkt sich der Sound lediglich auf Sirenen, Hupen und Schüsse.

Nun zieht los, um diese Kriminellen zu fassen, doch vergeßt nicht, dabei vorsichtig zu sein...

Mark Ulyatt



PD + Shareware

- AUTOMENUE 1 DISK
- ALL-AUF 1 DISK
- GS-AUFTRAG 1 DISK
- GS-EAR 1 DISK
- GS-ADRESS 1 DISK
- GS-MENU 1 DISK
- CTO EHO + EA 2 DISK
- RW-BUCH 1 DISK
- RW-KASSE 1 DISK
- RW-MENU 1 DISK
- RW-FILE 1 DISK
- 4DOS V3.02 2 DISK
- LZEXE 1 DISK
- LZEXE TOOLS 1 DISK
- LHARC 1 DISK
- ARC-PACK 2 DISK
- LIGHTING PRESS 1 DISK
- LIGHT. PR. CLIPARTS 5 DISK
- BLACK MAGIC 3 DISK
- MEGA CAD V2.0 3 DISK
- MATHE ASS 1 DISK
- TREEVIEW 1 DISK
- VIRUSCAN 1 DISK
- KDIR 1 DISK
- FILE EXPRESS 3 DISK
- PC-OUTLINE 1 DISK
- TELUX 2 DISK
- WAMPUM V4 1 DISK
- FORM MASTER 1 DISK
- FB-COPY 1 DISK
- EM87 1 DISK
- FORMGEN 1 DISK
- FORM FILLING 1 DISK
- AS-EASY-AS V4 1 DISK
- OPTIKS 1 DISK
- ICONVERT 1 DISK
- VPIC 1 DISK
- GRAPHIC WORKSHOP 1 DISK
- GRASP 3 DISK
- PRIVATE PRINTER 1 DISK
- VIRUS CENTRAL 1 DISK
- KLICK UP 1 DISK
- CARDSTAR 1 DISK
- PIANOMAN 1 DISK

Public Domain Studio Nürnberg GmbH
 Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Tel.:0911/53 63 36
 Hallstadterstr.21, 8600 Bamberg, Tel.:0951/66 525

NEUE DISKETTEN PREISE

	10 Stück	100 Stück	Menge
3.5" 2DD DM	9.00	85.00
3.5" HD DM	17.90	160.00
5.25" 2D DM	5.30	50.00
5.25" HD DM	11.90	100.90

PD + Shareware Spiele

- SHOOTING GALLERY (V) 1 DISK
- MAH-JONGG (V) 1 DISK
- MAH-JONGG (H/E) 1 DISK
- CLONE INVATERS (C/E/M) 1 DISK
- FACETRIS (H/C/E/M) 1 DISK
- CAPTAIN COMIC (E) 1 DISK
- BACKGAMMON 1 DISK
- HUGOS HOUSE OF H. (E) 1 DISK
- FIESTA SIMUL. (C/E/M) 1 DISK
- FORD SIMUL.II (C/E/M) 2 DISK
- JEEP SIMUL. (C/E/M) 2 DISK
- MIRAMAR 1 DISK
- 3D CHESS PSION (H/C) 1 DISK
- 3D CHESS CYRUS (E) 1 DISK
- POPCORN (C/E/M) 1 DISK
- SUPER PINBALL (C) 1 DISK
- SOLITILE (V) 1 DISK
- SNARFS (E) 1 DISK
- PINBALL GAMES (E) 1 DISK
- BOXQUEST (E) 1 DISK
- NYET II (TETRIS) (H/C/E/M) 1 DISK
- STRIKER (C) 1 DISK
- KUNG FU LOUIE (E/M) 3 DISK
- PC-FENDER (E) 1 DISK

Preise

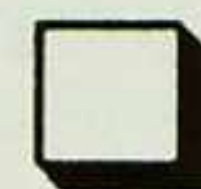
für PD und Shareware Disketten
 5.25" Format Einzelpreis DM 2.50
 3.5" Format Einzelpreis DM 3.00
 V=VGA, E=EGA
 H=Hercules, C=CGA

TEX Schriftsatz 25 HD Disketten

5.25" DM 100.- 3.5" DM 120.0



Gratis Katalog Disketten

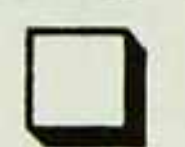


3.5" Color
 10 Disketten
 je 2 Stück in
 Rot, Blau, Grün,
 Orange und Gelb.

DM 9.90



100 Stück
DM 90.-



Deutsche Handbücher

- GS-Auftrag DM 19.80
- PC-Tipp-Trainer DM 19.80
- Chemical DM 24.90
- Mega Cad V2.0 DM 24.80
- FloDraw DM 19.80
- PC-Adress DM 16.80
- Lighting Press DM 16.80
- The Draw DM 16.80
- Family History DM 16.80
- 4DOS DM 19.80
- Treeview DM 16.80
- Point & Shoot DM 16.80
- Window Boss DM 19.80
- ARC-Pack DM 19.80
- 10 Profi Tools DM 16.80
- ALT DM 16.80
- DOS-Utilities DM 16.80
- DOS-Utilities 2 DM 19.80
- Newkey DM 19.80
- Master Key DM 14.80
- FluShot + DM 16.80
- Automenu 4.5 DM 16.80
- PC Outline DM 19.80
- Black Magic DM 16.80
- Xlisp DM 24.80
- Insta Calc DM 19.80
- File Express DM 19.80
- Turbo Pascal Tools 1 DM 19.80
- Turbo Pascal Tools 2 DM 19.80
- Windows Utilities DM 19.80
- Sidewriter + Printer Util. DM 16.80
- GT Powercomm DM 19.80
- Klick Up DM 19.80
- Pianoman DM 16.80
- Nethack DM 19.80
- EGA Spiele DM 16.80

BESTELLUNG

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Seite angekreuzten Programme im Format:
 3,5" 5,25"

Name/Vorname _____

Str./Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

per Nachnahme zzgl. DM 6.00 Vorkasse zzgl. DM 3.00

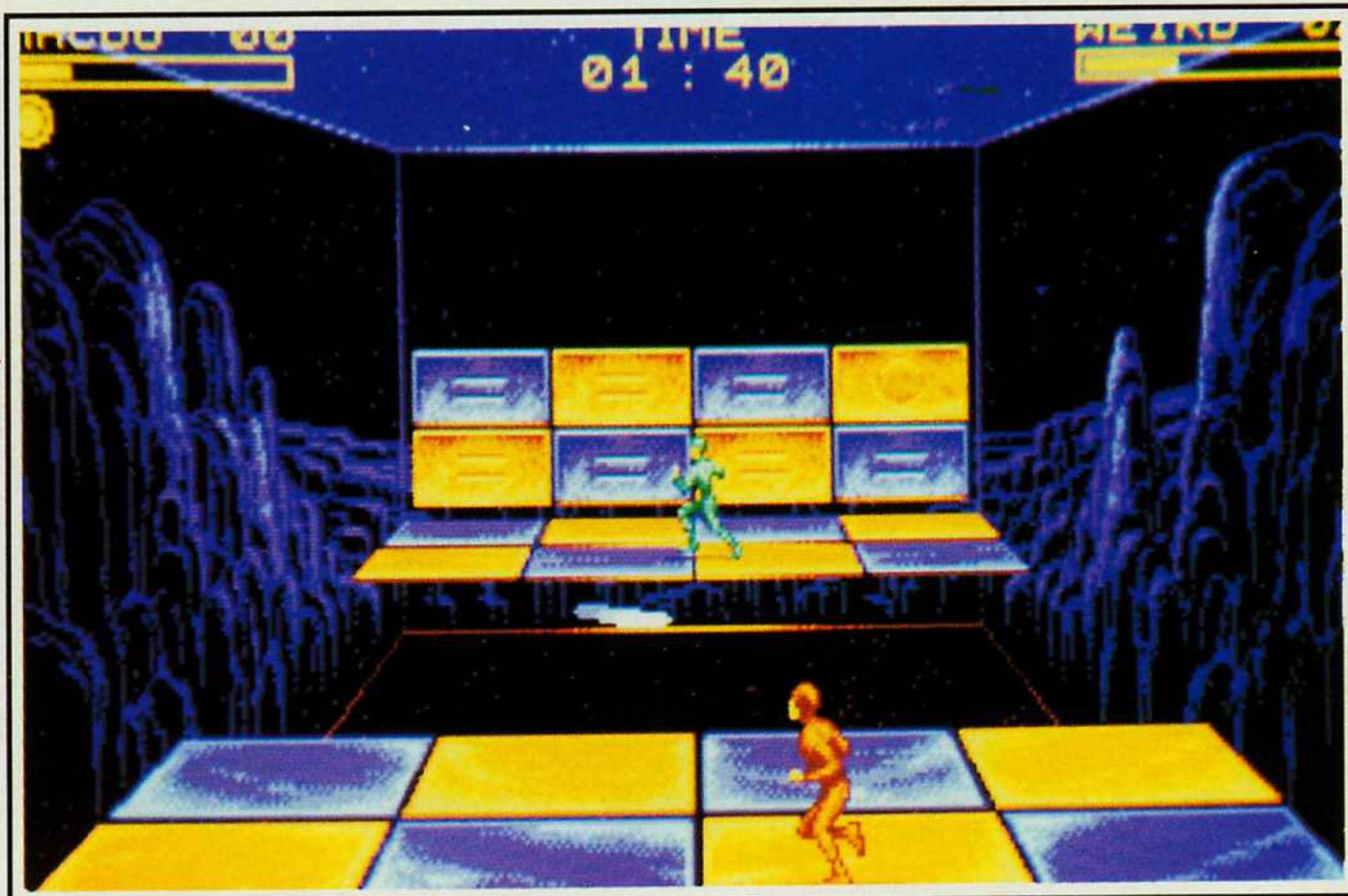


Man wählt einen neuen Charakter aus einer umfangreichen Liste aus und beginnt dann entweder mit üben, gegen den Computer zu spielen, oder Meisterschaften und Turniere zu bestreiten.

Wenn dann alles gewählt ist, fängt das Spiel an und man steht hoch oben auf einem Boden aus Ziegelsteinen, der einen davor bewahrt, ein paar hundert Meter tief auf die Planetenoberfläche zu plumsen und so als schmieriger Fleck zu enden. Der Gegner, der entweder von einem anderen Spieler oder dem Computer gesteuert wird, steht auf acht anderen Steinen und schaut einen von der gegenüberliegenden Seite des 3D aufgebauten Bildschirms an. Nun besteht der Sinn darin, Scheiben vor- oder rückwärts so zu werfen, daß sie die Steine auf der anderen Seite des Spielfeldes treffen. Es ist seltsam, daß nur die Steine auf der entfernten Seite gezeigt werden, weshalb man sich merken muß, wie oft die Vorderseite getroffen wurde, um so Löcher zu vermeiden bzw. zu schaffen. Die Ziegel verschwinden nach einer gewissen Trefferzahl, die von deren Stabilität abhängt. Das gleiche gilt für den Gegner. Wenn eine Scheibe auf einen zugeworfen wird und man sie mit seinem Schild abwehren will, verändert diese Ihre Farbe und man kann sie fangen. Daraufhin kann man selbst angreifen und

DISC

Wer schon einmal den Film Tron gesehen hat, wird dieses Spiel sicher als die Scheibenwurfszene erkennen.



der andere muß verteidigen. Es gibt drei Möglichkeiten, bei Disc zu verlieren: erstens, wenn man oft genug von der Scheibe getroffen, und somit seiner ganzen Energie beraubt wird; zweitens, wenn man herunterfällt, was durch einen genauen Wurf des Gegners, oder durch eigene Schuld passieren kann. Die dritte und erträglichste Möglichkeit ist, wenn einem ein Stein unter den Füßen weggeschossen

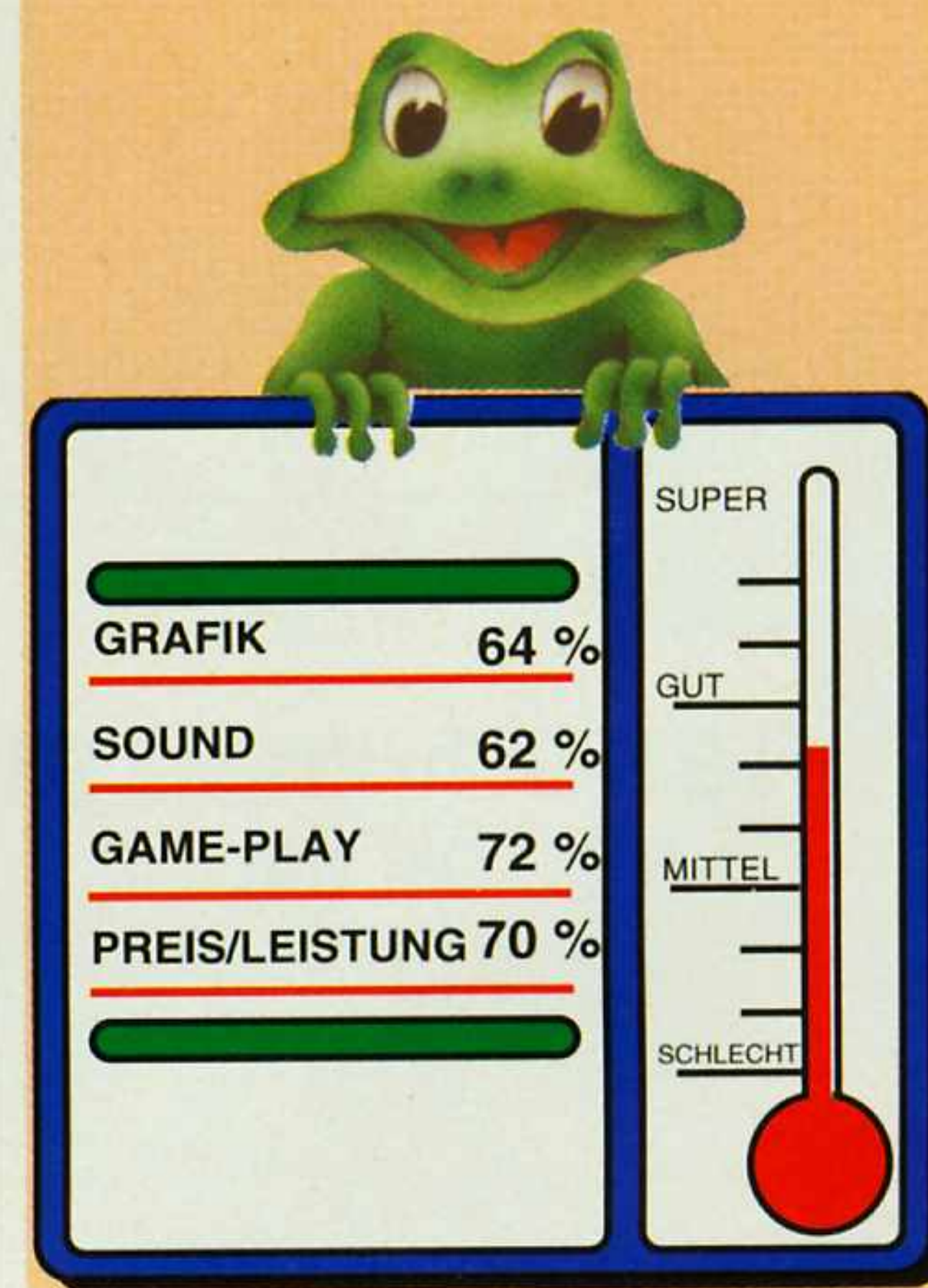
wird, worauf man wenig Zeit hat, die Stelle zu verlassen, während jener sich auflöst. Während des Gefechts hat man viele Zugmöglichkeiten, welche das Abblocken mit dem Laserschild entweder von vorne, links, oder rechts beinhalten. Die seitlichen Abwehrsysteme sind hilfreich, wenn man sich nicht bewegen kann, weil eine Frontblockade im Gange ist, während eine Scheibe diagonal geworfen wurde,



wodurch sie schwerer zu stoppen ist. Die Scheiben verlassen nie den Bildschirm, weil sie von allen Seiten der Arena abgelenkt werden. Das Hauptziel von Disc ist es, den lebenden Gott zu schlagen und Disc-Champion zu werden. Um Champion zu werden, muß man an der Meisterschaft teilnehmen, aber man muß auch einzelne Kämpfe bestreiten, um sich gegen die Myriaden von Gegnern die ultimative Krone zu verdienen.

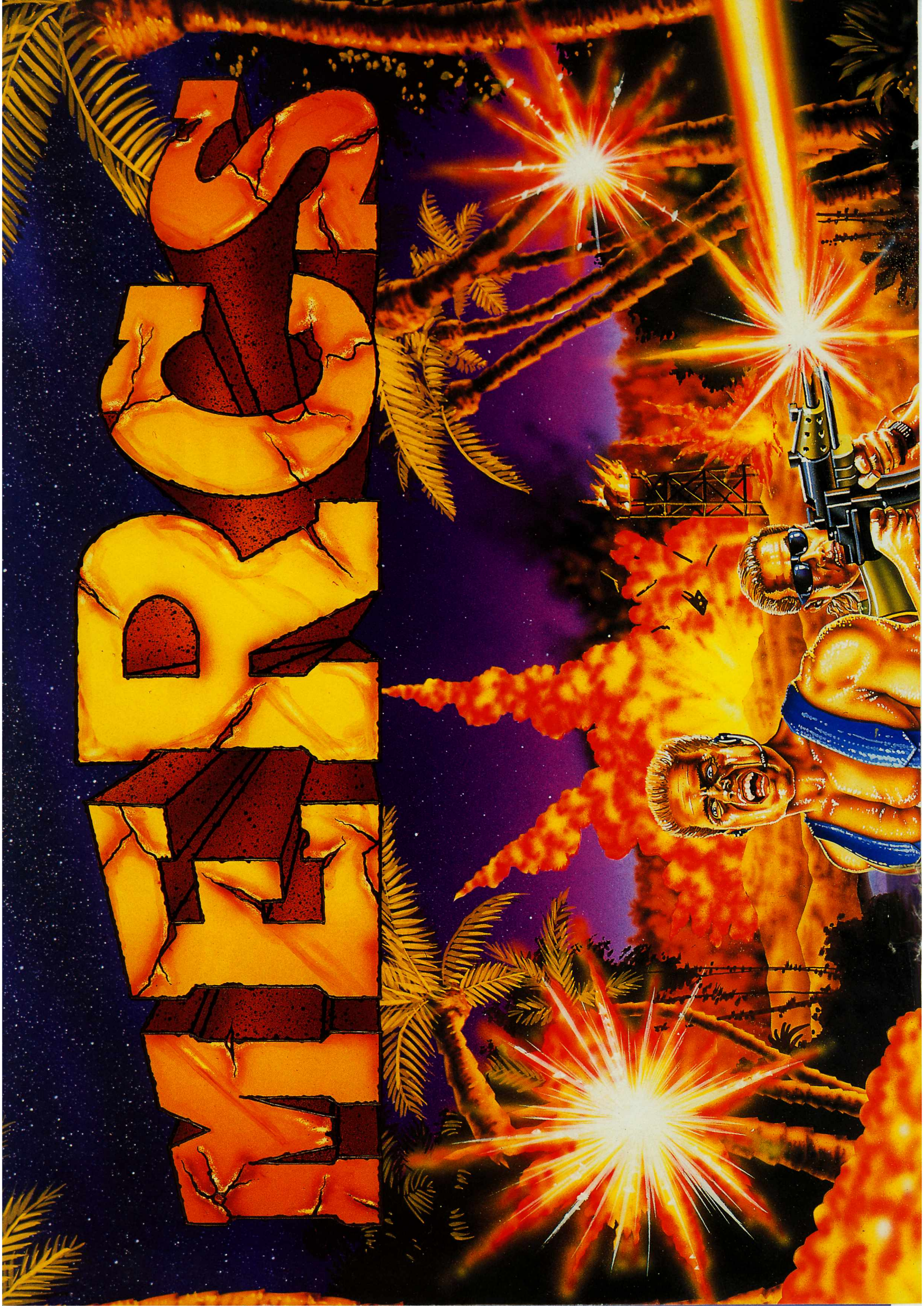
Loriciel hat ein originelles Spiel herausgebracht, von dem ich annehme, daß es in der Zukunft ein großer Hit sein wird. Der einzige Nachteil ist die mangelnde Abwechslung, weshalb man sich nach längerer Spielzeit langweilen kann, obgleich die 2-Spieler-Option wieder einiges Leben zurückbringt. Für jeden, der den Film mochte ist auch das Spiel 'Tron' zu empfehlen.

Simon Dale





SHS
SHS







JAHANGIR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP

SQUASH



Während der Mittagszeit hetzt Ihr Euch in einem Plexiglaskäfig mit einem Schläger nach einem kleinen Gummiball ab, und habt dabei viele Herzattacken. Das sind in etwa die Grundzüge des Yuppie-Sports Squash, doch unterscheidet sich der richtige Sport zum Computer? Die Antwort lautet nein, bis auf die Herzattacken. Nun, ich wußte bisher nicht, daß es eine Weltmeisterschaft gibt, ganz zu schweigen von den Pokalspielen. Der momentane Pokalsieger ist Janhangir Khan, mit einer Siegessträne in den letzten sechs Jahren. Da-

neben ist er bisher als professioneller Golfspieler ungeschlagen (zumindest laut Handbuch) Wie Ihr Euch sicher vorstellen könnt, sind mittlerweile viele Leute über Jahangir's ständige Siege verärgert. Daher kommt jetzt ein Computerspiel von Krisalis, wo es Euch möglich ist, den Champ zu schlagen. Dieses Spiel ist wahrscheinlich nur für eingefleischte Squasher, und nichts für normale Leute, da diese in den Laden zurück gehen, und ihr Geld verlangen würden. Nach diesem ganzen interessanten Gesülze wird es Zeit, auf das Spiel einzugehen. Zuerst wählst Du einen Computerspieler, um ihn aus einer Liste hunderter verschiedener Computergegner zu drängen, und Deinen Namen an dessen Stelle einzutragen. Es besteht die Möglichkeit, so viele ver-

schiedene, vom Mensch gesteuerte Spieler in die lange Liste einzutragen, wie Du willst. Daher haben alle Deine Freunde, die sich gerade im Zimmer befinden, die Gelegenheit, an einer großen Meisterschaft teilzunehmen. Als nächstes solltest Du die Schwierigkeitsstufe auf 'easy' stellen, da Du Dich im 'normal-mode' sehr schwer tun wirst, einen winzigen, schnellen Ball mit einem verdammt kleinen Schläger zu treffen. Im 'easy-mode' ist es um einiges leichter, da der Computer automatisch den Ball für Dich treffen wird, wenn Du nah genug dran bist. Wenn Du Dich dann auf den Squashcourt begibst, wirst Du merken, daß sich die Spieler langsamer bewegen, als der Ball. Daher wirst Du Deinen Gegner beobachten müssen, um Dich passend plazieren zu kön-

nen. Ich finde das besonders schwer. Der Zwei-Spieler-Modus ist entsprechend leichter als der Ein-Spieler-Modus, doch auch hier ist es schlecht, wenn man gegen bessere Spieler spielt. Gut für Leute, die enttäuscht waren, daß es bisher nur ein Squash-Spiel gab, doch nichts für geistig normale Personen.

Simon Dale



Der Schlüssel zum Erfolg.



Der Sieg wird deiner sein!

CRYSTALS OF ARBOREA

In diesen Tagen scheint es, als würden Sounds und Graphiken stündlich besser. Auch dieses Spiel macht da keine Ausnahme. Vor allem die Anfangssequenzen sind wegen ihres ausgezeichneten Heavy-Metal Soundtracks und ebensolcher Bilder sehr gut.



Entsprechend gut sind natürlich auch die Schlußsequenzen. Diese Qualität bei der Graphik bleibt während des ganzen Spiels, sowohl bei den Bildern der unterschiedlichen Figuren, als auch bei den sehr feinen Zeichnungen der Umgebung erhalten. Obwohl der Sound etwas schlechter wird, läßt sich doch das schöne Zwitschern der Vögel sowie das Klirren der Schwerter wahrnehmen. Im Spiel selbst geht es um den Kampf unserer guten Helden (Jarel und seine Anhänger) mit dem Erzbösewicht (Morgoth, Lord des Chaos ... originell, nicht?). Jedenfalls hat Morgoth, wie gewöhnlich, mal wieder Elend über die Welt hereinbrechen lassen. Das paßt den Göttern aber überhaupt nicht, und so überschwemmen sie, unüblicher Weise, das ganze Land. Nun kann nur noch Jarel das Gleichgewicht wieder herstellen, indem er die 'Kristalle der Harmonie' findet und diese wieder in den heiligen Schrein bringt.

Natürlich ist das nicht ganz einfach. Diese Kristalle werden durch alle möglichen Bösewichte bewacht,

und es gibt zahlreiche Rätsel zu lösen. Im Grunde genommen ist es aber ein einfaches Umherwandern, Bösewichte umbringen, die Kristalle sammeln und diese in den Schrein stecken. Neben Jarel, der mit dem Schwert umge-



hen, und seine Mitkämpfer heilen kann, gibt es sechs weitere ausgewählte Figuren. Darunter kann sich ein Krieger, ein Zauberer oder ein Ranger, mit jeweils vorgegebenen Fähigkeiten, befinden.

Alle beginnen mit Level eins, mit begrenzten Kräften und Fähigkeiten. Anhaltender Erfolg, also

wenn die Figur am Leben bleibt, erhöht den Level und erhöht die Fähigkeiten. Gesteuert wird dieses Spiel mit der Maus, und es gibt drei Hauptscreens. Auf dem ersten sind die 3D Bewegungen zu sehen. Hier blickt Ihr quasi durch

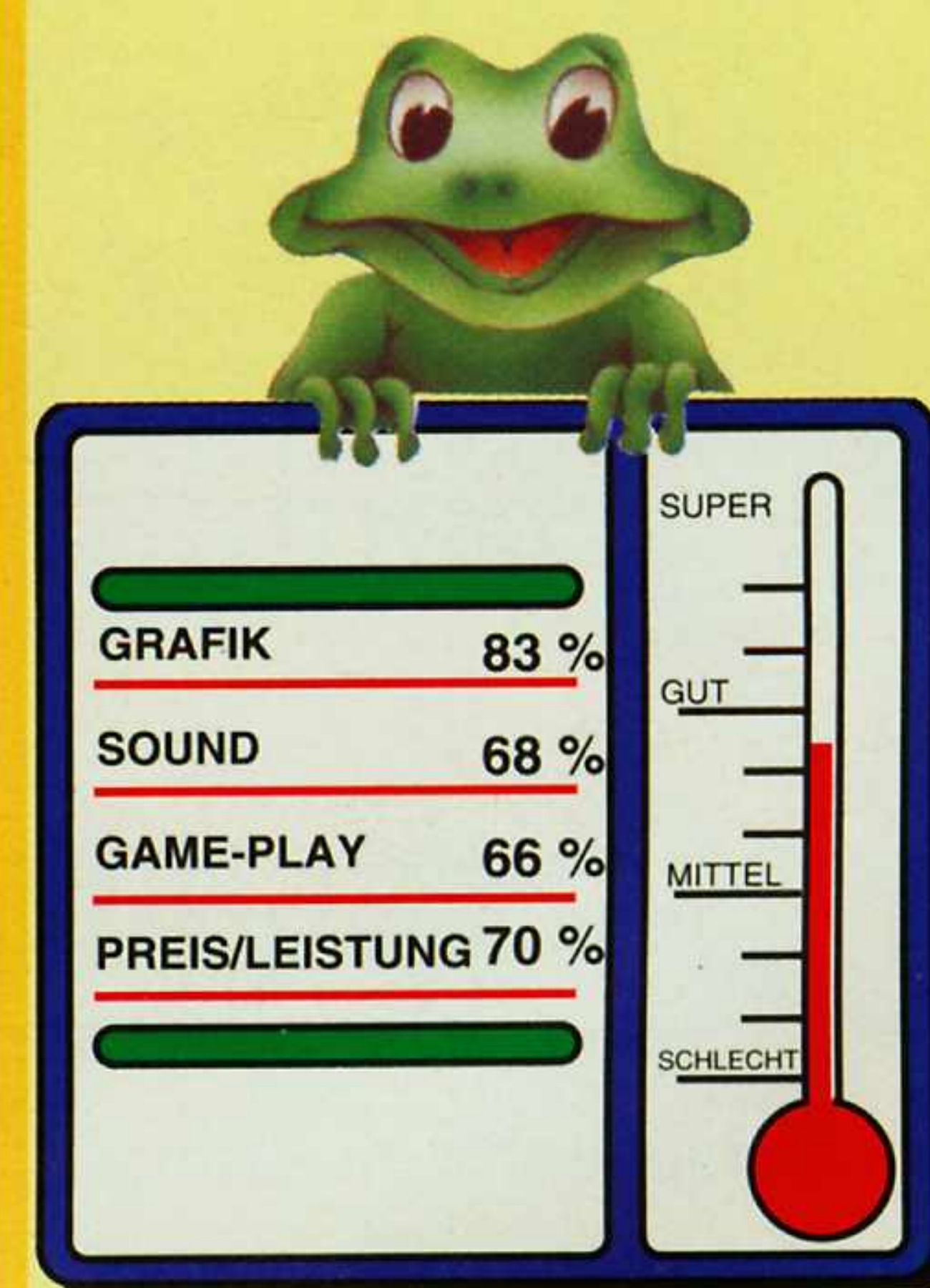
Jarels Augen und lenkt ihn. Der zweite stellt die Landkarte dar. Hier erhältst Du einen Überblick über die ganze Insel Arborea. Außerdem lenkst Du von hier aus die sechs weiteren Figuren.

Schließlich gibt es noch den 'Character Screen'. Hier kann jede Figur betrachtet oder geheilt wer-

den. Dazu läßt sich von hier aus der Spielstand abspeichern. Die Gruppe kann nach Belieben aufgeteilt werden. Wenn nötig, so kann jede Figur auf der Suche nach den Kristallen zu einem anderen Ort gehen. Jedoch wird es dann sehr komplex, wenn Du herausfinden willst, was jede Figur gerade treibt. Alternativ können die Figuren auch in einer einzigen Gruppe handeln. Kämpfe werden im üblichen Stil von Rollenspielen ausgetragen. Ihr habt eine Draufsicht und die Figuren können sich, ebenso wie die Gegner, etappenweise bewegen oder angreifen.

Solltest Du ein innovatives Rollenspiel suchen, dürfte dieses Spiel nicht gerade das Passende sein. Dennoch gibt es exzellente Graphiken und sehr gute Soundeffekte und ist sehr leicht zu spielen, wenn die Figuren beisammen bleiben.

Mark Ulyatt





WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

Titel: PT 8/91 C-64 Amiga Atari PC

3 D Construction Kit	DV	72,90*	119,90	119,90	119,90
Antares	DV	--	69,90	--	--
Armour Geddon	DA	--	64,90	64,90	--
Brat	DA	--	64,90	64,90	--
Champions of Raj	DA	--	69,90	69,90	64,90
Chuck Rock	DA	--	64,90	64,90	--
Cohort	--	--	76,90	76,90	--
Crime does not pay	DV	--	69,90	69,90	69,90
Cruise for a Corpse	--	--	a.A.	a.A.	--
Crystal of Arborea	DA	--	69,90	69,90	69,90*
Disc	DA	--	69,90	69,90	69,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	--	82,90	--	82,90
Fate Gates of Dawn	--	--	a.A.	a.A.	--
Gauntlet 3 D	--	--	a.A.	a.A.	--
Gods	DA	--	64,90	64,90	--
Gunboat	--	--	76,90	--	76,90
Hill Street Blues	DV	--	69,90	69,90	69,90*
Jahangir Khan	DA	--	69,90	69,90	--
Life & Death	DA	--	64,90	64,90	64,90
Mario Andretti	DA	--	--	--	76,90
Mercs	--	--	a.A.	a.A.	--
Metal Mutants	DV	--	64,90*	64,90*	64,90*
Midwinter 2	DA	--	a.A.	82,90*	--
Pepe Pneumatic Hammer	DA	--	59,90*	--	--
Prehistorik	DA	--	69,90*	69,90*	69,90*
Return of Medusa	DA	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*
Secret of Monkey Island	DV	--	76,90	76,90	89,90
Skull & Crossbones	DA	42,90	69,90	69,90	69,90*
Spirit of Adventure	DA	42,90*	69,90*	69,90*	76,90*
Spirit of Excalibur	--	--	76,90	--	89,90
Stellar 7	--	--	64,90	--	64,90
Stormball	DA	--	64,90	64,90	76,90
Super Skweek	--	--	59,90	--	--
Switchblade 2	DA	--	64,90*	64,90*	--
Ultima 5	--	--	59,90	76,90	76,90
Ultima 6	--	--	59,90	--	82,90
Wing Commander	--	--	--	--	82,90
Mission 1 oder 2	--	--	--	--	49,90

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.**

Versandbedingung:

Nachnahme: 8,- DM, Vorkasse 4,- DM

Versandkostenfrei:

Bestellungen ab: 90,00 DM nur für lieferbare Artikel gültig!

Preislisten

nur gegen 1 DM frankierten Rückumschlag erhältlich (System angeben) C-64, Amiga, PC, Gameboy

Lösungsbücher:

Bane of the Cosmic	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	dt.	29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
Elvira	dt.	29,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Gods	dt.	29,90
Kings Quest 1-5	je dt.	29,90
Legend of Fairhail	dt.	19,90
Operation Stealth	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.

1000 Berlin	5650 Solingen	6000 Frankfurt	8750 Aschaffenburg
Versand	Versand	Versand + Laden	Versand + Laden
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Chris ist für Sie da	Spiel & Hobby Marktplatz 39 6231 Schwalbach	Kilianstraße 9 8752 Gunzenbach
Tel. 0 30/3 24 63 26	Tel. 02 12/20 13 98	Tel. 0 61 96/32 76	Tel. 0 60 29/71 92
Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 10-13 Uhr 15-19 Uhr	Mo.-Fr.: 15-19 Uhr
	Sa.: 9-14 Uhr	Sa.: 10-13 Uhr	sa.: 10-14 Uhr

SOUNDBLASTER 338.-

NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt. Handbuch v. Distributor
375.- + SOUNDBLASTER STEREO CHIPS
AdLib SOUNDCARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

3D Construc.Kit	119,90
4D SPORTS DRIVING	74,90
A-10 TANK KILLER	81,90
BANDIT KINGS	88,90
BANE O. COSMIC FORCE	82,90
BLUE MAX	76,90
CASTLES	72,90
CHAMPION OF RAJ	62,90
COMMAND HQ	74,90
CHUCK YEAGER COMB.	72,90
DAS BOOT	76,90
DEATH KNIGHT O.KRYN	69,90
DISC	68,90
DUCK TALES	65,90
EYE OF BEHOLDER	70,90
ELVIRA dt.	88,90
ELITE PLUS VGA dt.	82,90
GALACTIC EMPIRE dt.	88,90
GOLDEN AXE	72,90
HEART OF CHINA	84,90
HILL STREET BLUES	64,90

SOUNDBLASTER MICRO CHANNEL VERS. 449.-

JET FIGHTER 2	82,90
KINGS QUEST V VGA	89,90
KNIGHTS OF THE SKY	59,00
LARRY 3 dt. Version	82,90
LEXICROSS	73,90
LEMMINGS	74,90
LIGHTSPEED	59,00
LINKS dt. VGA	78,90
LINKS ZUSATZ DISK. 1e	38,90
MARIO ANDRETTI	72,90
MEGATRAVELLER dt.	76,90
METAL MASTERS	64,90
MONKEY ISLAND dt. VGA	78,90
QUADREL	64,90
QUEST FOR GLORY II	79,90
RED BARON dt. Version	95,90
RISE O.T. DRAGON dt. Vers.	95,90
SARAKON	69,90
SILENT SERVICE II dt.	82,90
SIM EARTH dt.	86,90
SORC. GET ALL TH. GIRL	64,90
SPACE QUEST III DEUTSCH	82,90
SPACE QUEST IV VGA	82,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	89,90
STELLAR 7	58,90
ULTIMA TRILOGY (1,2,3)	74,90
ULTIMA V	62,90
ULTIMA VI	79,90
WING COMMANDER AT	76,90
-MISSION DISK 1/2 je	37,90
NUR PC GAMES!	

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



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

Neuheiten	AM	St.
Atomino	64,-	64,-
Alcatraz	66,-	66,-
Bane o. cos Force	89,-	--
Battle Command	68,-	68,-
Bards Tale III	68,-*	--
Battle Isle	68,-	68,-
Buck Rogers (D)	94,-	--
Cadaver	67,-	67,-
Chaos str. Back	65,-	65,-
Chuck Yeager 2.0	68,-	68,-
Car Vup	68,-	68,-
Curse of az. Bond	75,-	75,-
Disney Animation Studio	280,-	--
Duck Tales	68,-	68,-
Das Boot	75,-*	--
Dragon wars	68,-	68,-
Elvira	74,-	74,-
Eye o. Beholder	75,-	75,-*
F 15 Strike Eagle 2	75,-	75,-
Flight o. Intrud.	75,-*	--
F-19 Stealth	72,-	72,-
Genghis Kahn	86,-*	--
Gods	67,-	67,-
Gret Courts 2	71,-	71,-
Gunboat	67,-*	--
Indianapolis	68,-	68,-
Invest	59,-*	--
Lemmige	60,-	60,-
M.U.D.S.	68,-	68,-
MIG 29 Fulkrum	84,-	84,-
Powermonger	72,-	72,-
Powermonger Data	45,-	45,-
Secr. o. Monkey isl.	75,-	75,-
Skie or die	68,-	68,-
Super Monaco GP	66,-	66,-
Traders	68,-	68,-
Turrican II	59,-*	--
Warlords	68,-*	--
Wonderland	72,-	72,-

Neuheiten MS-DOS

Battletech 2	87,-
Command HQ	80,-
Genghis Kahn	86,-
Mission 1-4	je 39,-
Lightspeed	89,-
Mario Andrettis	
Racing Challenge	75,-
Monkey Island (VGA, D)	89,-
Sim City	
Architect, I und II	36,-
Sim Earth	94,-
Wingcommander	87,-
dazu: Secr. Mission 1 + 2, je	39,-
Soundblaster	378,-
Game Boy	
Tetris + Game Boy	145,-
Spiderman	49,-
Nemesis	49,-
Alle anderen Module anrufen	

C-64 weiter im Programm
ANRUFEN!

Alle hier nicht aufgeführten Titel natürlich auch lieferbar!

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 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

SPITZEN-ANGEBOTE

A10 TANK KILLER	85,-
ADV. DESTROYER SIM.	70,-
BACK T. The FUTURE 3	65,-
BANDIT KINGS dt	85,-
BARDS TALE 3 dt	65,-
BLUE MAX dt	75,-
BRAT	65,-
BUNDESLIGA MANAGER	55,-
CENTURION DEF. ROM E	65,-
BETRAYAL dt	80,-
LEMMINGS dt	60,-
SWIV	70,-
WARLORDS	75,-
MONKEY ISLANDS dt	65,-

DAS BOOT je Supergame	70,-
ELVIRA oder 2 Games	130,-
M.U.D.S. oder 3 Games	190,-
CADAVER ALLE GAMES	240,-

3D CONST. KID
DM 125,-

Walt Disney ANIMATION STUDIO für ganze DM 295,-

MULTITERM PRO
Btx-Programm incl. Anschl. an DBT 30
DM 210,-

GOLDEN IMAGE MOUSE
für SUPER-DM 75,-

TRACKBALL A500	145,-
KICKSTARTUMSCH.	45,-
KICKSTART ROM 1.3	65,-
MW-500 Syst.	349,-
AMIGA 2000	1759,-

Hobby-Tec
KIRCHSTR. 4
5238 HACHENBURG
Tel. 02662-3747

Achtung!!!
Alle Preise gelten für das Commodore AMIGA-System
Andere Systeme auf Anfrage

COMPETITION PRO STAR 32,50
X-POWER PROF. 205,-
5,25" LAUFW.EXT. 185,-
3,5" LAUFW.EXT. 165,-
3,5" LAUFW. Int 155,-
512 k EDW. A500 95,-
BREMSE A500 Ext 65,-
AMIGA 500 DM 759,-

Versand nur per UPS
Drucklegung: 18. Juni 1991
Druckfehler, Irrtümer und
Teillieferung vorbehalten!!!
Gesamtkatalog
gegen DIN A 5 UMSCHLAG
frankiert mit DM 2,40

DECOM

COMPUTER + VIDEOGAMES
Tel. 0 22 05/66 24 - Fax 0 22 05/8 16 49

AMIGA	GENRE	PREIS
Armour Geddon dt.	STR	59,90 DM
Atomino dt.	STR	59,90 DM
Bards Tale 3 dt.	ADV	69,90 DM
Bandit Kings dt.	SIM	99,90 DM
Brain Blaster dt.	GES	59,90 DM
Brat dt.	GES	59,90 DM
Buck Rogers dt.	ADV	89,90 DM
Centurion of Rome dt.	STR	69,90 DM
Das Boot dt.	SIM	79,90 DM
Drachen von Laas dt.	ADV	59,90 DM
Disc dt.	ACT	64,90 DM
Eye of the Beholder	ADV	79,90 DM
F 15-Strike Eagle dt.		84,90 DM
Gods dt.	ACT	59,90 DM
Jahangir Khan Squash	SPD	64,90 DM
Killing Cloud dt.	STR	69,90 DM
Logikal dt.		54,90 DM
Metal Masters dt.	ACT	64,90 DM
Monkey Island dt.	ADV	68,90 DM
Moonshine Racer dt.	ACT	59,90 DM
Nam' dt.	STR	69,90 DM
PGA Tour Golf dt.	SIM	69,90 DM
Predator 2 dt.	ACT	59,90 DM
Railroad Tycoon Kdt.	SIM	84,90 DM
Search for the King	ADV	74,90 DM
Stellar 7	ADV	64,90 DM
Super Cars 2 dt.	ACT	64,90 DM
Super Monaco G.P. dt.	SIM	59,90 DM
Ski or die dt.	SIM	69,90 DM
Swiv dt.	ACT	59,90 DM
Shadow Dancer dt.	ACT	64,90 DM
Stormball	ACT	64,90 DM

AMIGA HARDWARE	PREIS
Amiga Mouse (Sunnyline)	50,00 DM
Trackball (Sunnyline)	85,00 DM
Joystick comp. pro (transparent)	28,00 DM
512 KB Erw. (Uhr & Absch.)	120,00 DM
3,5 Laufwerk (Quality drive)	167,00 DM

GAME BOY NEW'S	PREIS
Skate or die	64,90 DM
Fastest Lap	69,90 DM
R-Type	69,90 DM
Bomber Boy	69,90 DM
Gremilins 2	69,90 DM
Sumoh Fighter	69,90 DM
Dodge Ball Soccer	69,90 DM
Heianky Alien	64,90 DM
Kung Fu Master	69,90 DM
Penguin Wars	64,90 DM
Daedalian Opus	69,90 DM
Bomber Boy	64,90 DM

SEGA GAME GEAR	PREIS
Sega Game Gear	289,00 DM
GG Shinobi	69,90 DM

Weitere Game Gear-Spiele auf Anfrage!
Schriftliche Bestellung an
Decom GbR C + V Games
Pestalozziweg 40, D-5064 Roesrath 1

HERO QUEST



Nimm die Herausforderung an, ein Held in dieser bezaubernden Fantasy-Welt von Gremlin zu werden. Entscheide Dich, ein Hexenmeister, eine Fee, ein Bar-

bar oder ein Zwerg zu sein. Alle von ihnen haben Vor- und Nachteile, die sie insgesamt ungefähr gleich gut machen. Du must Dir einen Weg durch die 14 verschiedenen Herrschaftsgebiete des bösen Morcar kämpfen, wobei jede dieser Ebenen ein anderes Ziel hat, das von Deinem Meister Mentor bestimmt wird. Jede dieser Ebenen ist bis zum Rand mit boshaften Kreaturen wie Orcs, Gnomen, Chaoskriegern, Mumien, Skeletten und vielen anderen Monstern voll, deren einzi-



Hier wählt man seinen Helden aus.



Ob er hinter dieser Tür findet, was er sucht?

ges Vergnügen im Leben (bzw. Tod) es ist, Abenteurer zu verspeisen. Man spielt in einem dreidimensionalen Labyrinth aus

Wänden und Türen, die nach einiger Zeit etwas langweilig anzusehen sind, da alle Räume gleich aussehen. Lobenswerter Wei-

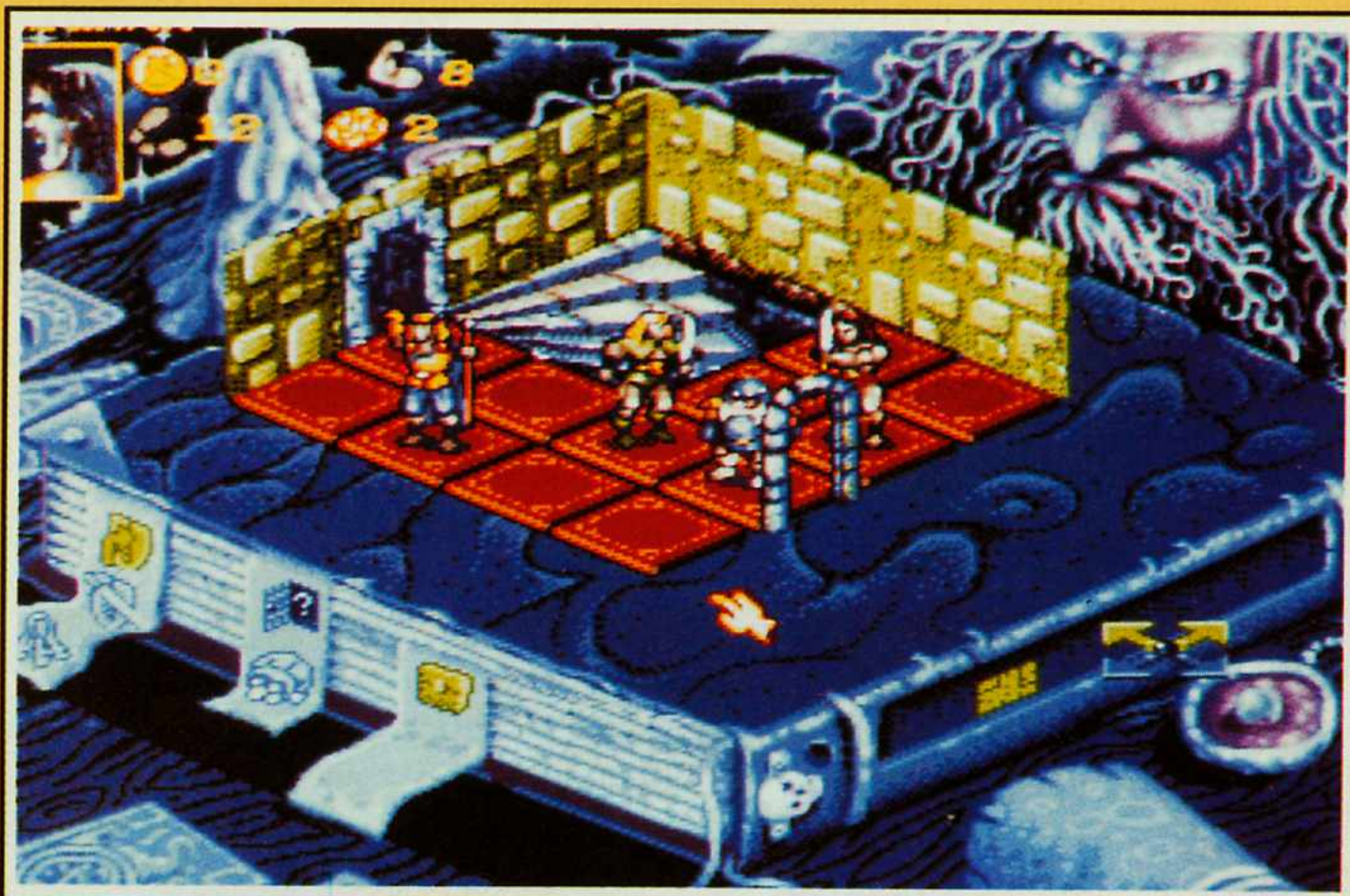


Sackgasse.

se gibt es eine Landkarten-Option, die einem das Leben leichter macht. Da dies ein Rollenspiel ist, eignet es sich nicht für Spielhallen. Die Zahl der Felder, die man ziehen kann, wird auf einer rotierenden Münze gezeigt, die zusammen mit den meisten anderen Sachen der Computer steuert. Diese Zahl der Züge kann zwischen 2 und 12 liegen, und zusätzlich werden Zugpunkte addiert, wenn man den Swift-Zauberspruch oder den Geschwindigkeits-Zaubertrank benutzt. Der Spieler wird bewegt, indem man eines der vier Bewegungs-Icons, oder das Feld zu dem man ziehen will anklickt. Wenn Du durch die 14 Levels ziehst, mußt Du viele Türen aufschließen. Zum Glück bist Du mit genügend Schlüsseln ausgestattet, um jede Tür im gesamten Level zu öffnen. Das einzige Problem ist, daß manche Türen geschickt verborgen sind und gesucht werden müssen, obwohl das alle verbleibenden Bewegungspunkte kostet. Für alle gierigen Abenteurer gibt es auch eine Suche nach Schatzfeldern, die genauso wie die Türsuche die verbleibenden Bewegungspunkte kostet. Normalerweise ist die Aufgabe ein Objekt, oder eine gefan-

gene Person zu finden und damit zum offenen Tor zurückzukehren. Wenn Du dann eine Aufgabe erfüllt

Wettkampf werden, wenn Leute gleichzeitig spielen. Geld wird dazu verwendet, um Ausrüstung wie Schwerter, Kampfäxte und



Eine fröhliche Helden-Truppe.

hast, erhältst Du eine bestimmte Menge Geld, die von der Aufgabe abhängt. Das läßt das Spiel zu einem

Plattenpanzerungen zu kaufen. Manchmal ist es das Beste, alle Räume nach Geld zu durchsuchen, da es



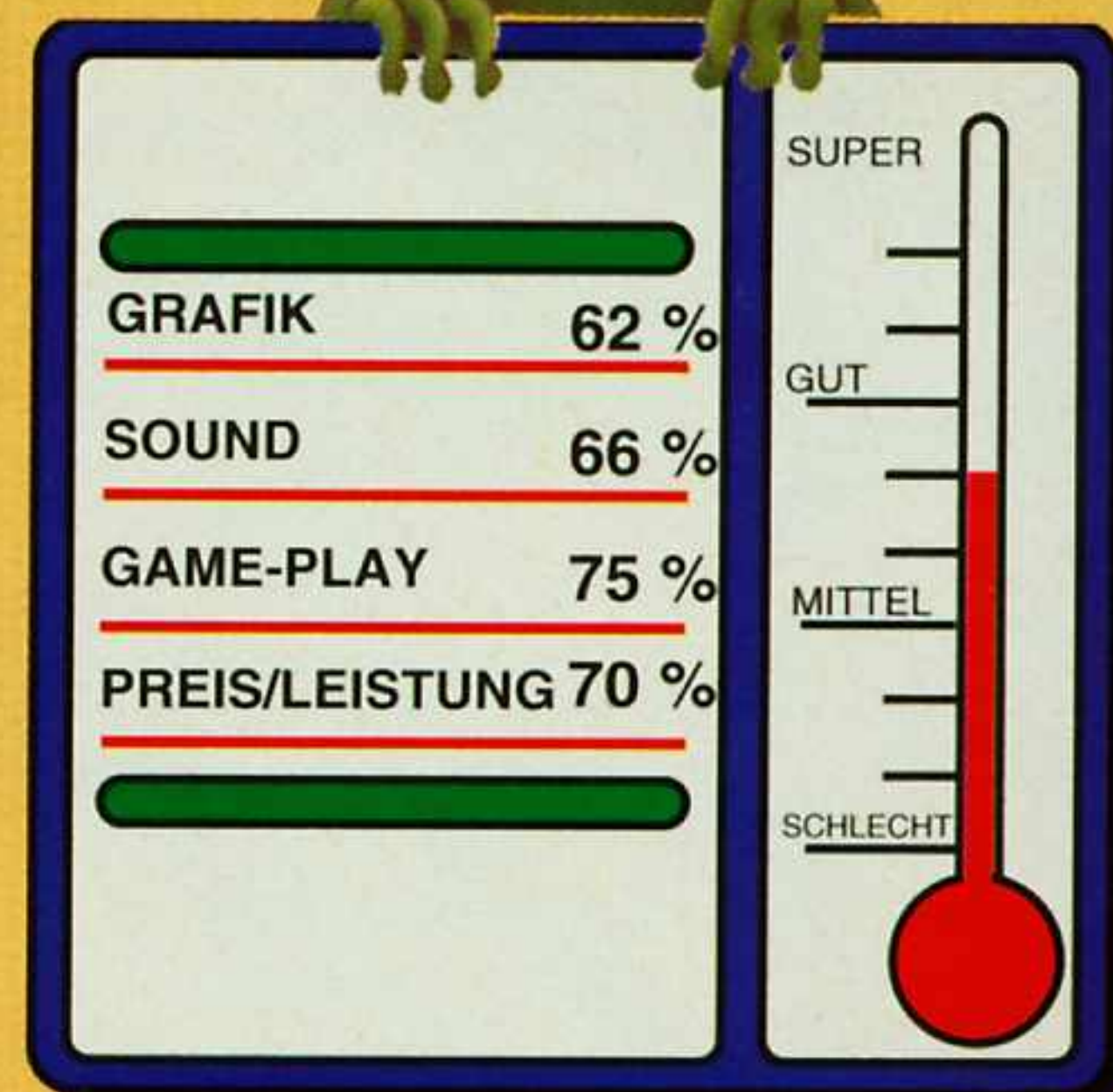
Die hohe Kunst der Überredung.

sich als sehr lohnenswert herausstellen kann, solange die Mitabenteurer die Aufgabe anständig erfüllen.

Während des Spiels hat man gegen viele durchschnittliche Monster zu kämpfen, auch wenn es einem nicht paßt, weil sie an ungünstigen Orten stehen und einem den Weg blockieren können. Kampfhandlungen in Hero Quest sind nicht so aufregend wie in Spielhallen-Games, da man keinen Einfluß auf das Gefecht hat. Der Computer würfelt nur um Dein Schicksal, das des Monsters, oder bestimmt beide.

Hero Quest ist eine interessante Fantasy-Brettspiel Umsetzung, deren einzige Schwäche die grafische Vielfalt ist. Wenn Du diese Art Spiele magst, kannst Du ohne zu zögern zuschlagen.

Simon Dale





Sicherlich erinnerst Du Dich noch an die letztjährige Flut von Fußballsimulationen für den Computer anlässlich der WM in Italien... Von übelsten

Bildschirm-Fouls bis hin zu durchaus exzellenten Paradedreffern war so ziemlich alles vertreten, was des Fußballers Herz höher schlagen läßt. Die Auswahl wurde einem auch nicht unbedingt leicht gemacht.

Allerdings stand mein Favorit bereits lange vor der WM fest: Manchester United von Krisalis. Nicht leicht gefallen war die Wahl zwischen Kick Off und eben Manchester United. Dank vieler Details, und vor allem wegen der damals neuen Perspektive, nämlich schräg von der Seite, aus der das Geschehen auf dem Rasen gezeigt wurde, entschied ich mich letztendlich für Manchester United. Was uns hier zum Test vor-

liegt, ist die Vorabversion von Manchester United II (Europe), dessen Vorgänger sich weltweit über 100.000 Mal verkaufte. Einige neue Optionen wurden impliziert, verschiedene Kritikpunkte beseitigt und, wie sich beim Dauertest in der Redaktion herausstellte, einige lobenswerte Verbesserungen vorgenommen. So "schrumpften" die Spieler etwas zugunsten der Übersicht, die auch ohne die "RadarAnzeige" aus Teil 1 gewahrt bleibt.

Gespielt wird bei Manchester United Europe wahlweise um den UEFA Cup, die Europameisterschaft, in der Pokalrunde der Pokalsieger oder in Freundschaftsspielen gegen eine

Mannschaft Ihrer Wahl. Daß man viel Wert auf die Spielbarkeit gelegt hat, zeigt die Tatsache, daß jeder Spielergruppe (Verteidigung, Mittelfeld, Sturm und Torwart) individuelle Stärken zugeordnet werden können. Wer sich mit lästigem Ballfangen nicht aufhalten will, der kann die Steuerung des eigenen Torwarts vom Computer übernehmen lassen. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Taktiken, die Sie, ebenso wie die Kräfteverteilung, Ihrer Mannschaft vor jedem Spiel zuordnen können.

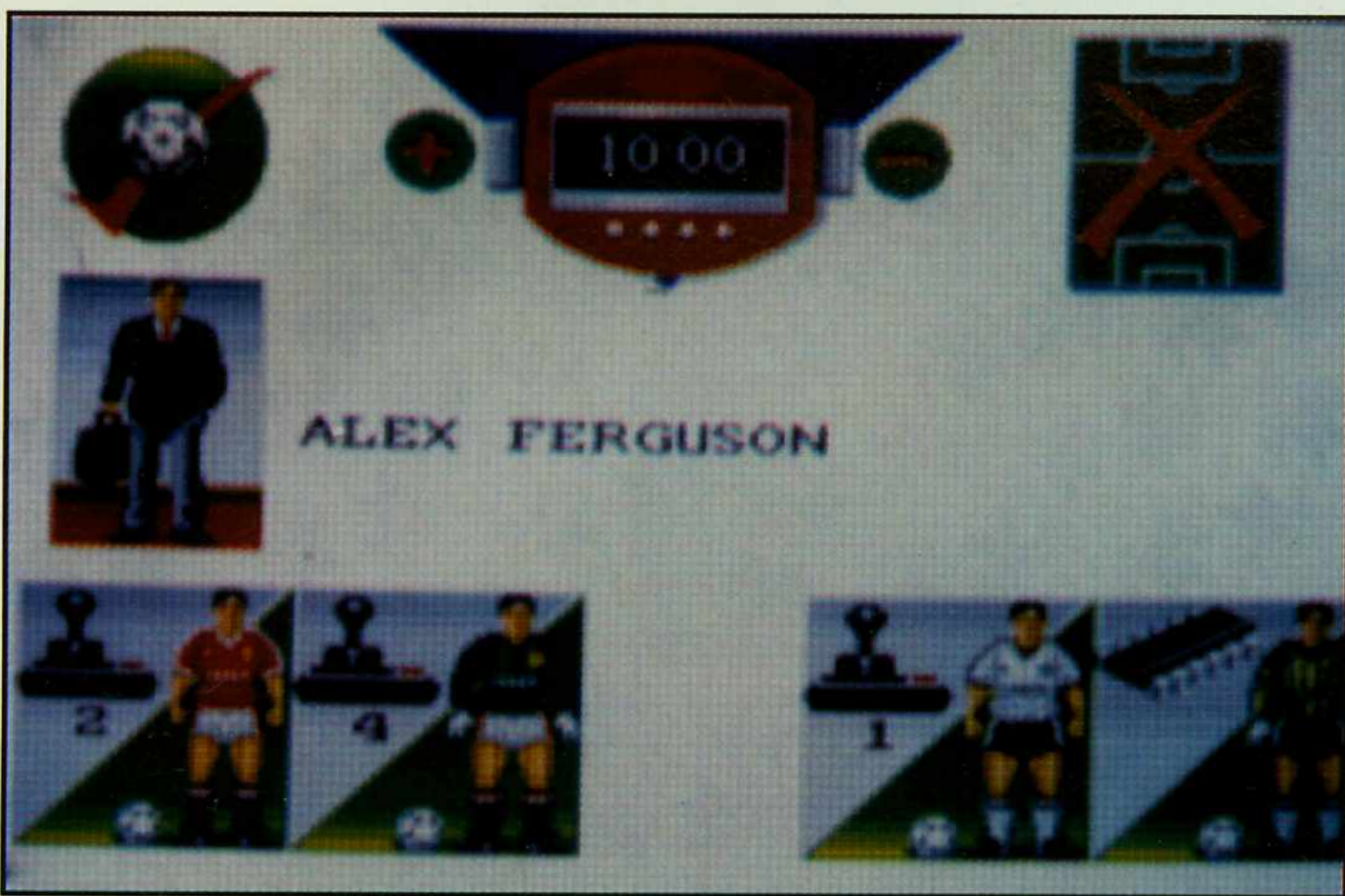
Ein Manko, das beim ersten Teil sehr negativ auffiel, wurde zum Glück beseitigt: Die Spieler verhalten sich nicht mehr wie ein wildgewordener Ameisenhaufen,



Wirklich ein Freundschaftsspiel?!



Schuß und ... Jawoll!



Welchen Spieler hätten´s denn gern?

sondern bewegen sich recht gezähmt auf dem Spielfeld, was der Realität doch etwas näher kommt. Störend wirkt lediglich die Tatsache, daß bei einem Einwurf oder Eckball des Gegners die eigenen Spieler nicht kontrolliert werden können und ziemlich planlos über den Acker rennen.

Wie bereits gesagt, kann die Steuerung des eigenen Torwarts dem Computer, oder einem zweiten Mitspieler übergeben werden. Richtig interessant wird es allerdings erst, wenn in geselliger Runde (mind. 4 Personen) mit einem Joystickadapter gezockt wird: Dann kann jede Mannschaft sowohl ihre Feldspieler, als auch die Goalkeeper lenken und dies über vier Joysticks!

Wer absolut keine Lust hat, dem Ball auf dem Rasen hinterherzujagen, dem stehen die Optionen "Computer gegen Computer" und "Zufallsgenerator" zur Verfügung, wobei bei letzterer verschiedene Bedingungen wie Kondition der Spieler etc. zur Ergebnisfindung herangezogen werden.

Fünf Sprachen beherrscht Manchester United II fließend (mehr als so mancher Fußballspieler), die, soweit ich dies mit meinen Englisch-, Französisch-, Italienisch-, Spanisch- und

Deutschkenntnissen beurteilen kann, einen fehlerfreien Eindruck machen.

Was den Bereich Strategie angeht, gibt es bis auf statistische Überblicke der eigenen und der gegnerischen Mannschaft sowie die o.g. Funktionen zur Einstellung der Spielstärken nicht viel zu sagen. Es überwiegt also der Actionpart, der ohne ausgedehnte Übungen begriffen und gespielt werden kann.

Hast Du einen tollen Treffer gelandet, oder hat der Gegner ein Tor erzielt, und Du möchtest für's nächste Mal besser darauf vorbereitet sein, hilft Dir sicherlich der Wiederholungsmodus, der bei Druck auf die F10Taste die letzten 10 Sekunden des Spieles in Zeitlupe wiederholt. Die Anzeige kann wahlweise noch verlangsamt oder beschleunigt werden.

In der Verkaufsversion soll, laut Hersteller, die Möglichkeit gegeben sein, bis zu 10 solcher Replays auf eine Diskette zu speichern, die Du dann unabhängig von Manchester United II z.B. Deinen Freunden vorführen kannst.

Die Grafiken sind detailgenau gezeichnet und vermitteln eine sehr realistische Atmosphäre, wozu auch die gesampelten Soundeffekte und Hintergrundgeräusche beitragen.



Nu´ denn, macht mal zu!

Das dargestellte Blickfeld läßt die Übersicht bewahren.

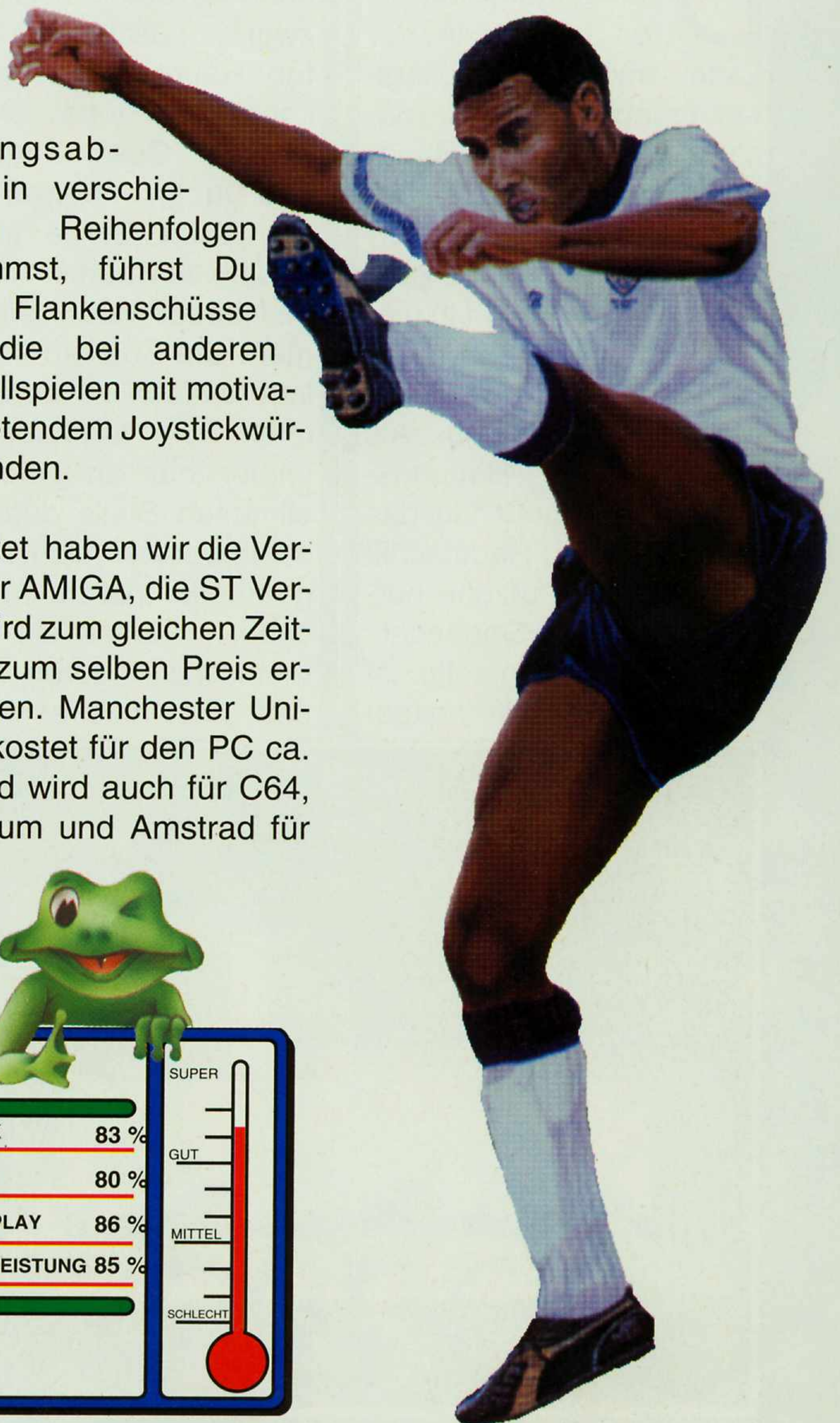
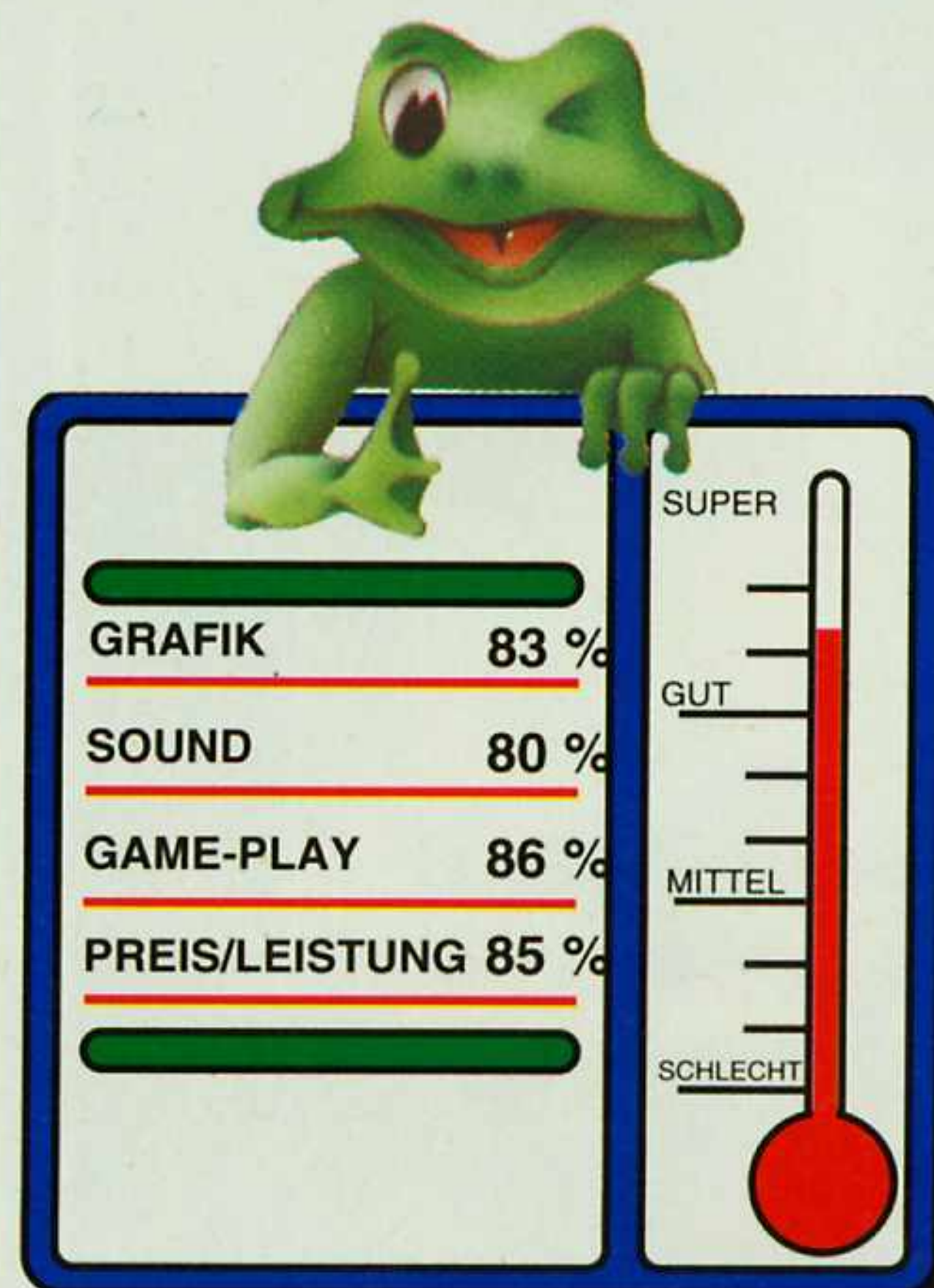
Der Schwierigkeitsgrad ist trotz der komplexen und gutdurchdachten Joysticksteuerung nicht erdrückend hoch, so daß Du Dich nach sehr kurzer Zeit daran gewöhnt hast. Indem Du Be-

ca. 35, (Kassette) bzw. ca. 50, (Disk) erhältlich sein.

Walter Konrad

wegungsabläufe in verschiedenen Reihenfolgen vornimmst, führst Du z.B. Flankenschüsse aus, die bei anderen Fußballspielen mit motivationstötendem Joystickwürgen enden.

Getestet haben wir die Version für AMIGA, die ST Version wird zum gleichen Zeitpunkt zum selben Preis erscheinen. Manchester United II kostet für den PC ca. 90, und wird auch für C64, Spectrum und Amstrad für



OUTZONE

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Bei der Besiedelung des Alls wurden große Fortschritte gemacht. Nur noch wenige Gebiete sind unerforscht, da es den Menschen bisher nicht gelang, die dort angesiedelten fremden Mächte zu besiegen.



Da die Außerirdischen aufgrund ihrer Technik in der Lage sind, Eindringlinge steuerungsunfähig zu machen, wurden diese Randgebiete **OUTZONES** benannt. Hin und wieder verirrt sich aber dennoch ein hilfloses Raumschiff in diese Outzones.

Hier trittst Du zum ersten Mal in Erscheinung. Als Mitglied einer Rettungsmannschaft mußt Du das beschädigte Raumschiff heil aus der Outzone herausbringen. Im Gegensatz zu Deinem Raumgleiter ist das andere Schiff weitge-

hend manövrierunfähig. Doch damit nicht genug. Die feindlichen `Monster` haben Barrikaden errichtet, um eine Rückkehr praktisch unmöglich zu machen. Nur Dein Schiff ist wiederum in der Lage, die Sperren teilweise zu durchbrechen.

Wie aus dem Zusammenhang zu ersehen ist, sind zwei Raumschiffe im Spiel. Ein Raumschiff fliegt mit konstanter Höhe bei konstanter Geschwindigkeit, und Du, im anderen, mußt nun dafür Sorge tragen, daß beide Raumschiffe unbeschadet wieder entkommen. Die Sperren sind relativ einfach zu durchbrechen. Eine Barrikade kann immer nur an einer bestimmten Stelle durchbrochen werden. Den Durchgang erkennst Du an Kästchen, in denen sich geometrische Figuren befinden. Nun müssen jeweils

zwei gleiche Kästchen berührt werden, damit sie verschwinden. Sollte sich der defekte Gleiter auf einer anderen Höhe als nötig, befinden, ist es notwendig, daß Du ihn ankoppelst und dann auf die richtige Höhe bringst. Zur Erleichterung Deiner Aufgabe findest Du stellenweise bestimmte Kästchen, die etwa bessere Waffen enthalten.

Nun ja, was läßt sich also groß über dieses Spiel sagen? Die Spielidee an sich ist neu und verspricht, auch in Anbetracht der sieben Welten zu je vier Levels, einiges an packender Action.

Bei den Graphiken wurde gemäß dem Motto, zuviel Graphik schadet einem Actionspiel nur, gehandelt. Dadurch ist die Graphik zwar etwas schlicht geraten, aber in jedem Fall ausreichend. Das wirkt sich

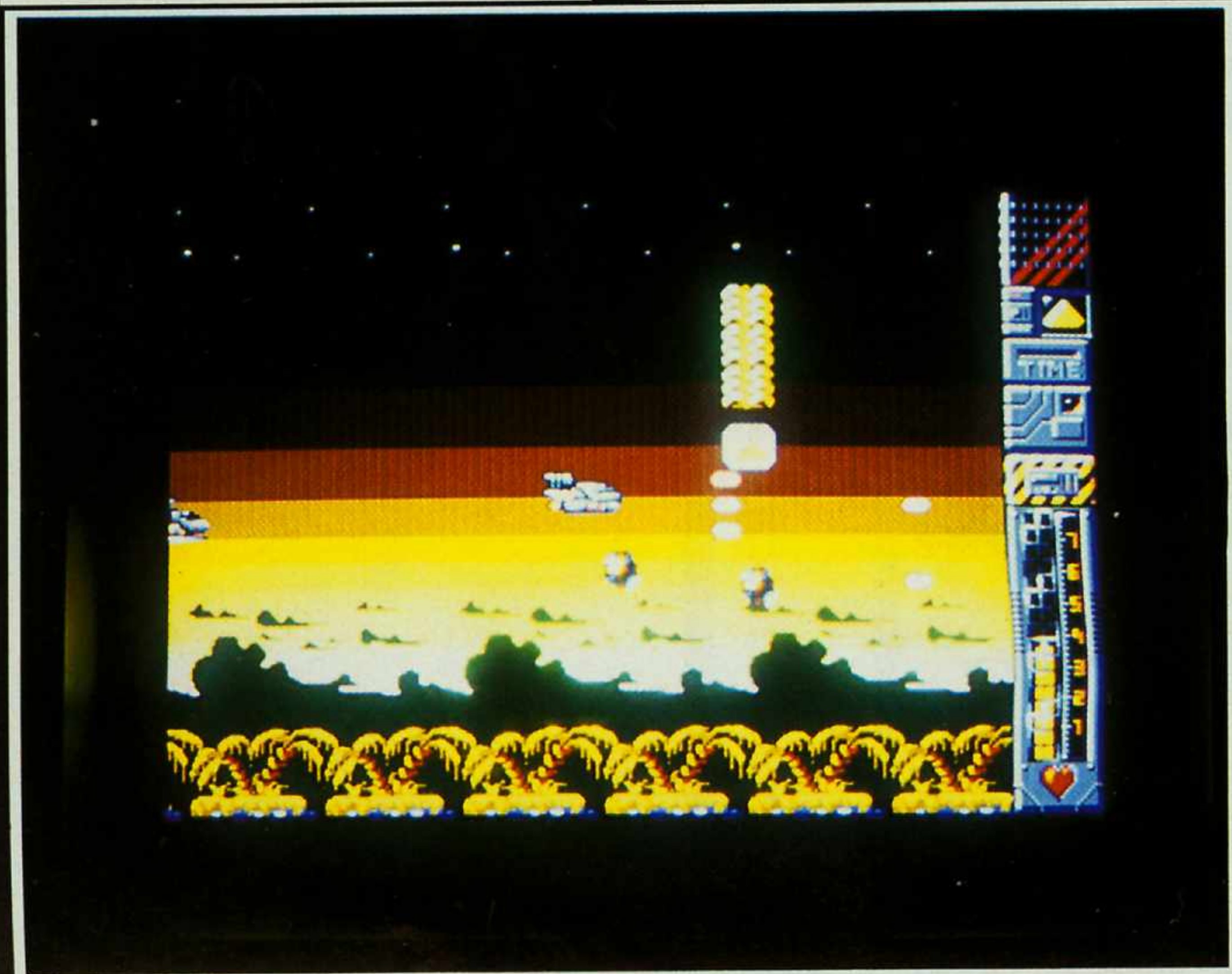
um so positiver auf das weiche Scrolling aus.

Der Sound schneidet noch ein bißchen besser ab. So ertönt ständig eine ziemlich gute Hintergrundmusik mit guten Samples. Wem diese nicht paßt, kann sie natürlich ausschalten.

Um nicht ständig im ersten Level anfangen zu müssen, gibt es eine Paßwortabfrage für höhere Level. (Probiert doch mal `CHARLEY`) Etwas verwundert war ich über die Tastaturbelegung, bei der einige Buchstaben vertauscht sind.

Definitiv läßt sich sagen, daß das Spiel trotz der guten Idee und des Sounds eher mäßig ist. Auf Amiga-Fun sah ich da schon bessere.

Dieter Kneffel



EMODIG!



Jetzt auch im Abonnement!

Greif zu und sichere Dir jede Ausgabe. Die Portokosten tragen natürlich wir. Das Jahresabonnement (12 Ausgaben) gibt's für nur DM 52.-. Einfach Coupon ausfüllen und wegschicken!

Hier abbeißen, ausfüllen und weg damit an: **CT Verlag - Vertriebsservice - Postfach - 85 Nürnberg 1**

Na klar, ich will PLAY TIME abonnieren. Für nur DM 52.- erhalte ich 12 Ausgaben, die Portokosten übernimmt der Verlag. Die Lieferung erfolgt jeden Monat pünktlich und beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise: per Rechnung per bequemen Bankeinzug

Kontonummer: _____ BLZ: _____ (vom Scheck abschreiben)

Datum, 1. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Gesetzliche Garantie: Diese Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag, Vertriebsservice, Postfach, 85 Nürnberg 1. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten

AFRICA CORPS

Die wenigen grundsätzlichen Verschiedenheiten zwischen Montgomery und Rommel gelten wohl kaum als Motiv für den Krieg in der Wüste Nord Afrikas. Ken Wright, der Author von Blitzkrieg 1940, bietet Dir in seinem neusten Spiel die Chance, entweder die Rolle des Kommandeurs des Afrika Corps zu übernehmen und die Alliierten zum Mittelmeer abzudrängen, oder die Eighth Army anzuführen, mit dem Ziel, Rommel zu stoppen und ihn am Ende zu besiegen.



Reviews

Eine riesige Landkarte, die sich aus 36 Einzelbildschirmen zusammensetzt, zeigt einem das Kriegsgebiet. Man sieht sich das Ganze im strategischen Überblick an, oder betrachtet es aus der Nähe, um taktisch richtige Schlachten zwischen den zwei Kräften zu führen. Da dies ein Kriegsspiel der alten Schule ist, werden Zeichen dafür verwendet, die einzelnen Mächte darzustellen, so wie sie in den Schlachten auftauchen. So siehst Du auf handliche Weise zu jeder Zeit beide Seiten. Daher ist Planung und Strategie bedeutsamer, als taktische Überraschung. Die grundlegende Spielidee besteht darin, Deine alliierten Truppen auf der Landkarte hin- und herzu manövrieren, um eine gute strategische Position gegenüber General Rommels Afrika Corps zu erlangen (oder Du spielst es andersherum). Bei Spielbeginn wirst Du mit einer Karte konfrontiert. Indem Du Dich mit der Maus oder den Cursorstasten herumbewegst, kannst Du die ganze Gegend absuchen und feindliche Stellungen aufspüren. Der nächste Schritt besteht darin, Deinen Truppen die Order zu geben, vorzudringen und anzugreifen. Hierfür stehen Dir militärische Befehle zur Verfügung. Von

nun an kannst Du Anweisungen zum Angriff geben, oder eben zum Rückzug, wenn Du glaubst, daß die Chancen schlecht stehen. Um das Spiel zu steuern, mußt Du das Hauptmenü benutzen, das unterschiedliche Befehle besitzt, wie Reorganisation, strategische Manöver, Divisionsverstärkung und so weiter. Die strategischen Manöver enthalten zum Beispiel das ganze Spiel hindurch Details über die Aktivitäten beider Seiten. Was die Verstärkung anbelangt, so erhalten

lent' reichen. Ist Deine Truppenmoral gut, erhöht das Deine Chancen auf den Sieg einer Schlacht. Du willst doch wohl nicht, daß der Feind etwas von Deiner entsetzlichen Truppenmoral mitbekommt? Also laß sie sich erholen und verstärke sie, sonst kannst Du sie bald abschreiben. Die Truppenbewegung teilt sich auf in zwei Kategorien. Du kannst Deine Leute entweder über Straßen oder durch die Wüste schicken. Jede Methode hat so seinen Vorteil. Auf der Straße

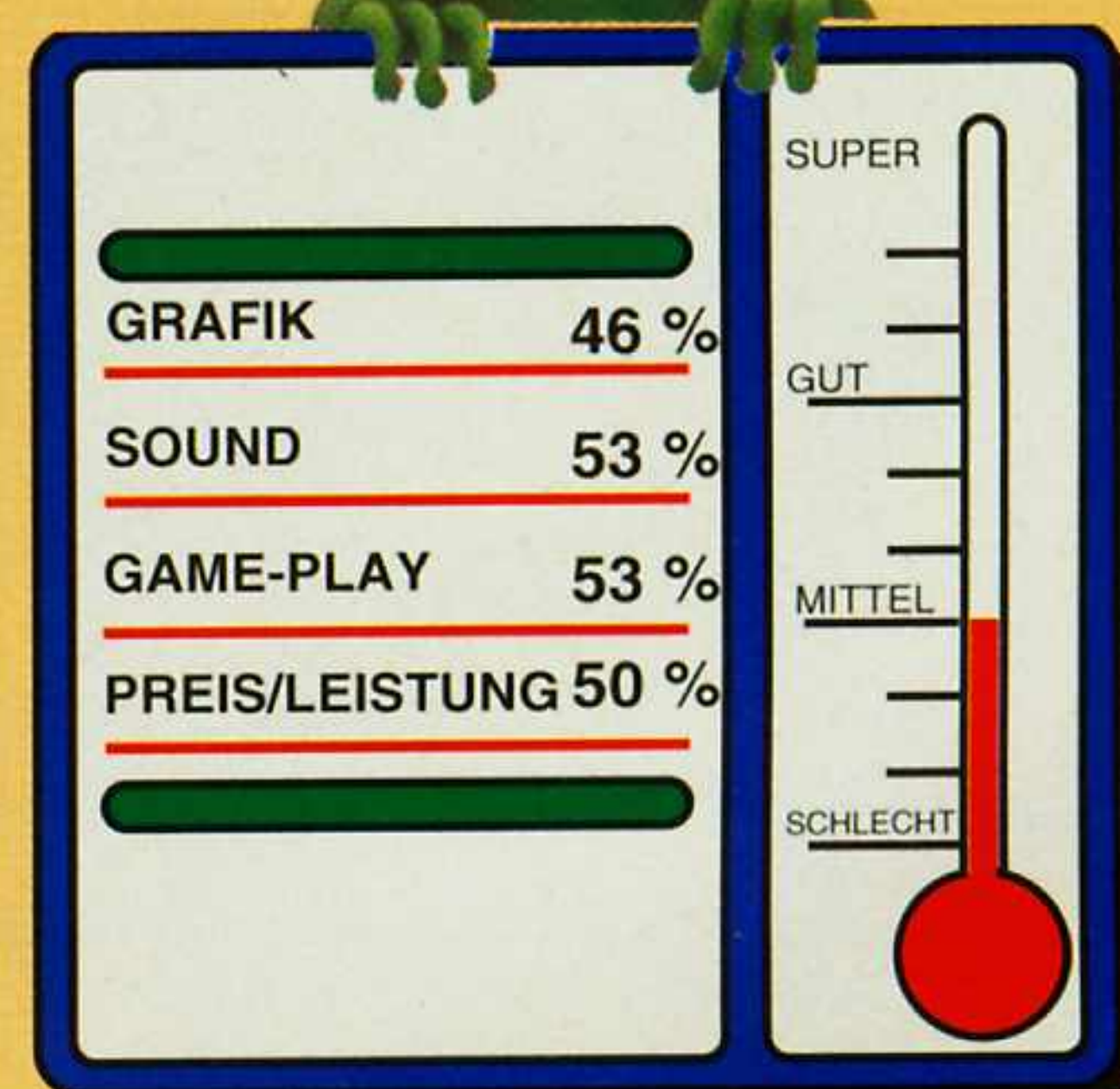


beide Seiten mehr Truppen, wenn das Spiel weiter geht, und glaub mir, Verstärkung ist ein großer Vorteil, wenn Du gewinnen willst. Nachdem Du Deine Truppen verstärkt hast, steigen die Moral einer Einheit, die Effektivität und die Kampffähigkeiten. Die Moral wird in sieben unterschiedlichen Kategorien angegeben, die von 'miserabel' bis 'exzel-

geht es schneller vorwärts, aber in der Wüste sind die Bewegungen weniger eingeschränkt. Deine Armee ist selber nochmals in verschiedene Divisionen unterteilt. Da wären die Panzer, die Artillerie und die Infanterie. Ihre sorgfältige Positionierung ist vor einer Schlacht nötig, denn während des Kampfes mußt Du ein Zentrum be-

stimmen, sowie rechte und linke Flanke. Um den Sieg zu erringen, mußt Du die linke Seite der Landkarte erreichen, oder die Effektivität der gegnerischen Truppen auf mindestens 30% reduzieren. Das Spiel behauptet, eine verfeinerte und raffinierte Simulation zu sein. Dem muß ich leider widersprechen. Es ist ein durchschnittliches Kriegsspiel mit mittelmäßiger Grafik und einer verdammt userunfreundlichen Bedienung. Um Befehle und Instruktionen zu geben, muß man unterschiedliche Buchstaben auf der Tastatur drücken (einen pro Anweisung, muß ich noch schnell dazusagen). Dies ist schwerfällig und umständlich. Nachdem ich das Spiel gespielt hatte, zog ich die Schlußfolgerung, daß es keineswegs unterhaltsam ist. Die Chance, die echte Atmosphäre einer Monty gegen Rommel Simulation zu vermitteln, wurde nicht genutzt. Man bevorzugte lieber ein herkömmliches, veraltetes, vertrocknetes Kriegsspiel.

EDWARD FOUNTAIN



COHORT

Fighting for Rome

Streif Dir Deinen Rock über, greife zum Schwert, und schon kannst Du loslegen. Zurück zu den alten Tagen, als Männer noch Röcke trugen und eine rechte Hand nicht nur benutzt wurde, um damit Krüge zu stemmen, sondern, um mit einem großen, dreckigen Schwert den Gegner das Fürchten zu lehren.



Das römische Reich wurde damals stark durch Auseinandersetzungen in den eigenen Reihen erschüttert. Genau der richtige Platz für Euch, wenn Ihr auf rauhen Kampf von hunderten Kriegern steht, die ihren Glauben auf Eisen und Deine Strategien stützten. Cohort dürfte vielen regelmäßigen Kriegsspielern vertraut vorkommen. Das liegt einfach daran, daß die Art der Kampfsteuerung zum ersten Male bei 'Rorke's Drift' Verwendung fand. Anstatt eines textorientierten Systems werden die Figuren animiert, und bewegen sich so in Echtzeit von Ort zu Ort. Tatsächlich wird das ganze Spiel in Echtzeit gespielt. Die Handlung wird nur unterbrochen, wenn Du Befehle eingibst. Theoretisch ist das ein wunderbares System, in Wirklichkeit enthält es aber immer noch den einen oder anderen Fehler, der entfernt werden müßte. Das Icon-Befehlssystem ist leicht zu Handhaben und hast Du Dich erst einmal damit vertraut gemacht, ist es überraschend leistungsfähig. Du mußt

einfach nur auf das gewünschte Teil klicken. Befindet sich das Spiel im Gruppenmodus, werden alle acht Figuren (jede stellt entweder eine 100 Mann starke Truppe zu Fuß, oder 50 Mann beritten dar) den gewählten Befehl ausführen. Dir stehen drei grundlegende Befehlsarten zur Verfügung. Eine Einheit oder Gruppe kann Anweisung erhalten, ihre Formation zu verändern.



So sind sowohl vertikale oder horizontale Linien, quadratische Formationen, oder auch doppelt vertikale oder horizontale Formationen möglich. Truppen können mit drei möglichen Geschwindigkeiten von einem Punkt zum anderen verschoben werden. Dazu kannst Du Truppen mit Raketen anfordern, um auf den Feind zu schießen. Wie Du vielleicht schon gemerkt hast, gibt es keinen Befehl zum Angriff. Stattdessen kämpfen die Einheiten automa-

tisch, sobald sie zusammentreffen. Das klingt zwar gut, doch gibt es einige Lücken im Spiel. Zum einen löschen sich Einheiten gegenseitig völlig aus, wenn sie sich vermöbeln. Vom Kampf selbst ist aber nicht die Spur zu sehen. Es wäre viel besser gewesen, wenn eine Einheit zehn Mann darstellen würde, da der Kampf dadurch viel übersichtlicher und deutlicher wäre. Auf dem

Schlachtfeld scrollst Du mit der Maus. Das erfordert zwar etwas Gewöhnung, doch es funktioniert. Im Gegensatz dazu ist das Scrolling selbst abgrundtief langsam, besonders, wenn sich eine Vielzahl Truppen auf dem Bildschirm befinden. Die Truppen können auf zwei Arten verschoben werden. Einfach in eine der vier Himmelsrichtungen laufen, bis sie entweder auf Gegner treffen, oder aus dem Schlachtfeld hinaus sind. Oder, Du klickst mit der

Maus ein Ziel an. Beide Arten sind in der Theorie gut. In Wirklichkeit ist es jedoch nicht möglich, einen bestimmten Ort auszuwählen, da nur Orte ausgewählt werden können, die sich innerhalb des Bildschirmausschnitts befinden. Auch hier müßte der Bildschirm scrollen. Schließlich, wenn sich Deine Truppen mit Fluggeschossen im Kampf befinden, geschieht gar nichts. Laut Handbuch bombardieren sie den Gegner mit zielgenauen Objekten. Davon kriegst Du aber nichts mit, da nichts davon zu sehen ist. Du kannst es nur vermuten. Impressions schuf leider nur die Grundlagen für ein ausgeklügeltes Kampfsystem. Durch die vielen Schwachstellen dieses Spiels, die spielend leicht hätten verbessert werden können, endet dieses Spiel, das bestimmt ein Klassiker geworden wäre, in reiner Plackerei.

Adrian Pumphrey



GODS

Die Bitmap Brothers versuchen mit einer neuen Verrücktheit unsterblich zu werden, einem göttlichem Spiel namens Gods. Kürzlich sahen wir uns die Amiga Version näher an und wir waren ziemlich erstaunt, aber was ist mit der 16-Bit Version, der des ST?



Sie kam gerade auf den Markt und wir präsentieren Euch das Neueste, anstatt einfach zu sagen, sie wäre genauso, wie die Amigaversion. Falls Ihr es nicht wißt: Ihr spielt die Rolle eines mutigen, unbesiegtten Kriegers, der von den Göttern herausgefordert worden ist, um sich auf den Weg zu machen und ihre alte Festung zurückzugewinnen. In Wirklichkeit könnten sie es auch selbst tun, aber es amüsiert sie, sterbliche umkommen zu sehen. Man hat nun die Chance ihnen durch seine Fähigkeiten zu zeigen, daß ihre Voreingenommenheit falsch ist und, genauso wie sie, unsterblich zu werden. Gods ist wirklich ein sehr gutes Plattformspiel, in dem man einen muskelbepackten Krieger, der die rebellischen Monster mit Dolchen, Feuerbällen, Speeren und Wurfsterne bewirft, über den Bildschirm stolzieren läßt. Ein Monster wird einen, oder mehrere Treffer, das hängt von seinem Typ, oder dem Schwierigkeitsgrad ab, in dem es sich befindet, absorbieren. Wenn das Monster zerstört wird, explodiert es zu einem Ring gesichtsähnlicher, schreiender Totenköpfe. Als einen

zusätzlichen Weg, Waffen und andere Dinge zu sammeln, wie z.B. Nahrung und Zaubersäfte, wurden Geschäfte entlang der vielfältigen, verschiedenen Ebenen des Spiels verteilt, die zugänglich sind, wenn das Shopkeeper Icon angewählt wurde. Die Zahl der Gegenstände, die man kaufen kann hängt von den Kri-

haben, das Dein Schwert in ihren Eingeweiden landet. Wer so weise war, die letzte Ausgabe zu lesen, hat vielleicht meinen Kommentar über die brillante Soundqualität der Amiga Version von Gods bemerkt. Auf dem ST? Ach ja, aufgrund des schlechteren Sound-chip des ST ist die Qualität natürlich nicht so gut, aber

auch ein paar Monster etwas anders gezeichnet wurden, jedoch weder besser noch schlechter. Ich hasse Spiele, in denen man Monster tötet und ein paar Sekunden später wird es wiedergeboren und macht alle meine Bemühungen zu nichts. Erst dachte ich, das wäre auch bei Gods der Fall, aber dann stellte ich zu meiner Erleichterung fest, daß nur eine bestimmte Anzahl an eine Stelle gebunden sind, d.h. sie erscheinen also nach harten Gefechten wieder, jedoch kommen sie nicht mehr zu einem zurück. Monster sind nicht völlig hilflos, manche sind sogar besonders gefährlich, vor allem die vier Weltwächter. Sogar die schwächlichsten aussehenden Monster lauern einem auf und vernichten einen mit Feuerbällen. Glücklicherweise kann man neue Energie aufbauen, indem man Nahrung aufnimmt. Gods ist meiner Meinung nach das beste Spiel seit Lemmings und Ihr solltet es sofort kaufen, oder Ihr würdet es bereuen.

Simon Dale



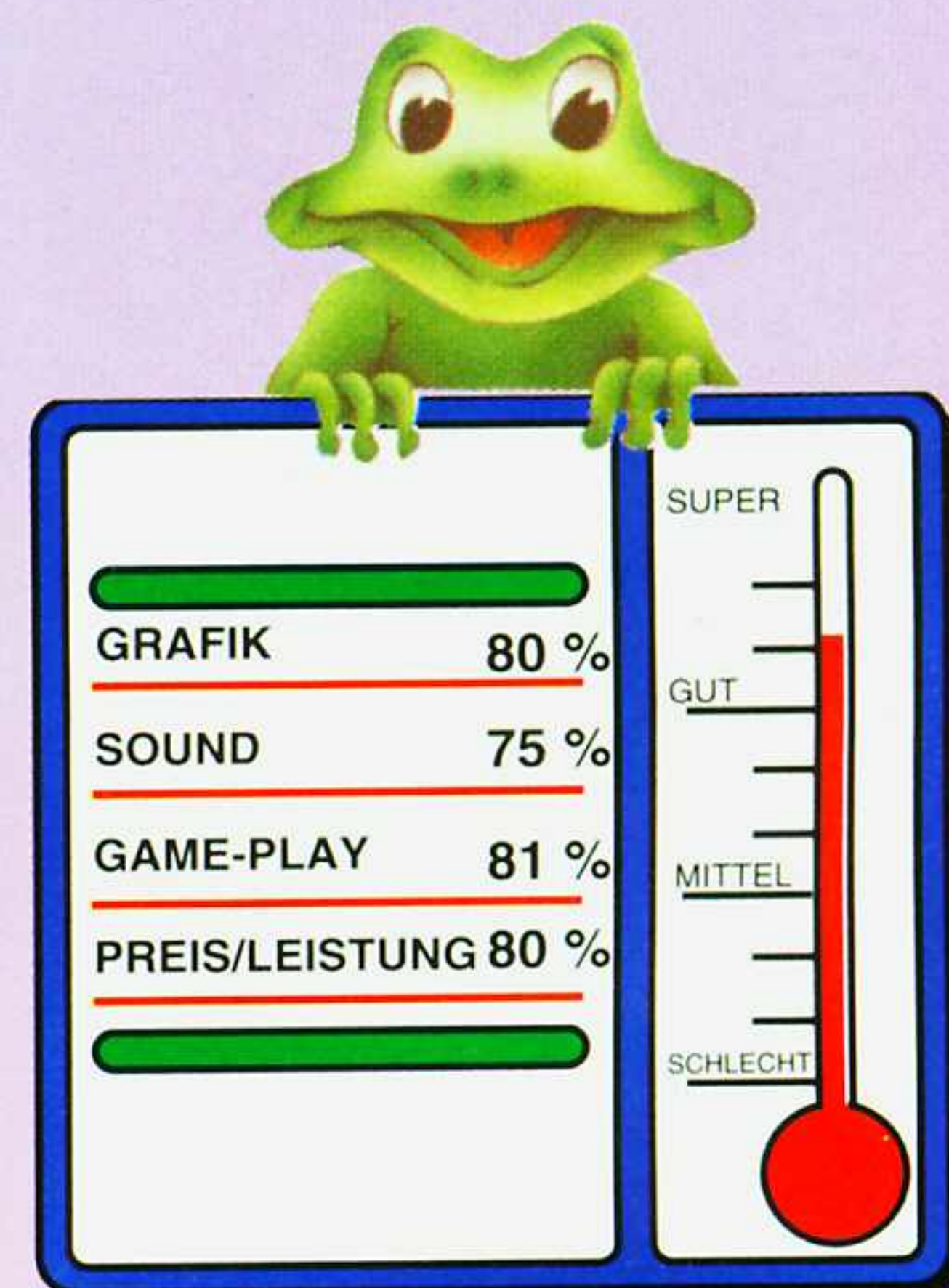
Das Spiel hält ...

stellen, oder anderen wertvollen Gegenständen, die man zuvor gesammelt hat, ab. Monster verlieren die Kristalle, wenn sie das Pech

dennoch ist die Titelmusik ziemlich funky und fast so gut, wie auf dem Amiga. Die Levels sind bei beiden Versionen genau gleich, wenn



... was die Intrographik verspricht.



SKULL AND CROSSBONES

cher freuen, das es sich hier um eine der besten Versionen des Spiels handelt. Die C64-Version übertrifft sowohl den ST, als auch den Amiga durch ihre Qualität. Natürlich sind die Graphiken und der Sound nicht vergleichbar, doch ist es auf dem C64 weitaus genießbarer. Du und Deine Schiffsmaaten, der alte Red Dog und One Eye (Ich frage mich, woher der Name kommt), müßt Euch den Weg bis zum bösen

sten, Rumflaschen u.ä. aufnimmst, erhöht sich sowohl Dein Score, als auch Deine Stärke. Wenn Du die Wertgegenstände nicht aufhebst, verlierst Du bald soviel Stärke, daß Du kampfunfähig wirst. Wie bei den meisten Spielen dieser Art findet die Action auf einer scrollenden Plattform statt. Am Ende jedes Levels wirst Du einem starken und gewaltigen Gegner begegnen, dem typischen Wächter am Ende des Levels. Der Trick hierbei ist, daß Du viele Schätze erhältst, wenn Du diesen Burschen besiegt. Piraten bleiben Piraten, und so wird Dich Dein eigener Maat in einem Anfall von Gier angreifen. Verlierst Du den Kampf, bist Du ein Leben und Deine Beute ärmer. Im Kampf hat man eine beachtliche Anzahl Bewegungen, die für alles tödlich sind, was sich Deiner glänzenden Klinge im Weg befindet. Es ist eine erstaunliche Abwechslung, einmal ein C64 Spiel zu haben, das seinen 16-Bit Brüdern überlegen ist. Obwohl es dem Spiel an Handlung und Phantasie fehlt, bleibt es genießbar. Warum fehlt die Phantasie? Nun, bei diesem Spiel handelt es sich um eine Umsetzung von einem Spielautomaten. Wann hast Du das letzte Mal einen Automaten mit neuen Ideen gesehen?

Andrew Banner



Es ist an der Zeit, die Hauptsegel zu setzen, und in die sieben Weltmeere loszusegeln. Auf diesem Schiff ist kein Platz für Landratten. Du mußt schon ziemlich Blutdurstig und Vorlaut sein, um bei dieser Bande Halsabschneider mitsegeln zu können. Auf Deiner Reise erwarten Dich viele Gefahren, viele Kämpfe und Blut. Doch schließlich wollen wir ja den Schatz. So laßt uns den Jolly Roger hissen, und bereitet Euch auf Action, sowohl zu Wasser, als auch zu Lande, vor. Skull & Crossbones wird im Moment als blutrünstigstes Spiel auf dem Markt angepriesen. Große Ansprüche und vielleicht eine Herausforderung. Ist jemand überhaupt in der Lage, erst das brutalste und widerwärtigste Spiel zu programmieren und dann auch noch erfolgreich zu vermarkten? Wenn das der Fall ist, so möchte ich damit erschreckt wer-

den. Tatsächlich gibt es im Spiel selbst nicht gerade viel, was Dein Blut zum kochen bringen könnte, und sicherlich auch nicht genug,

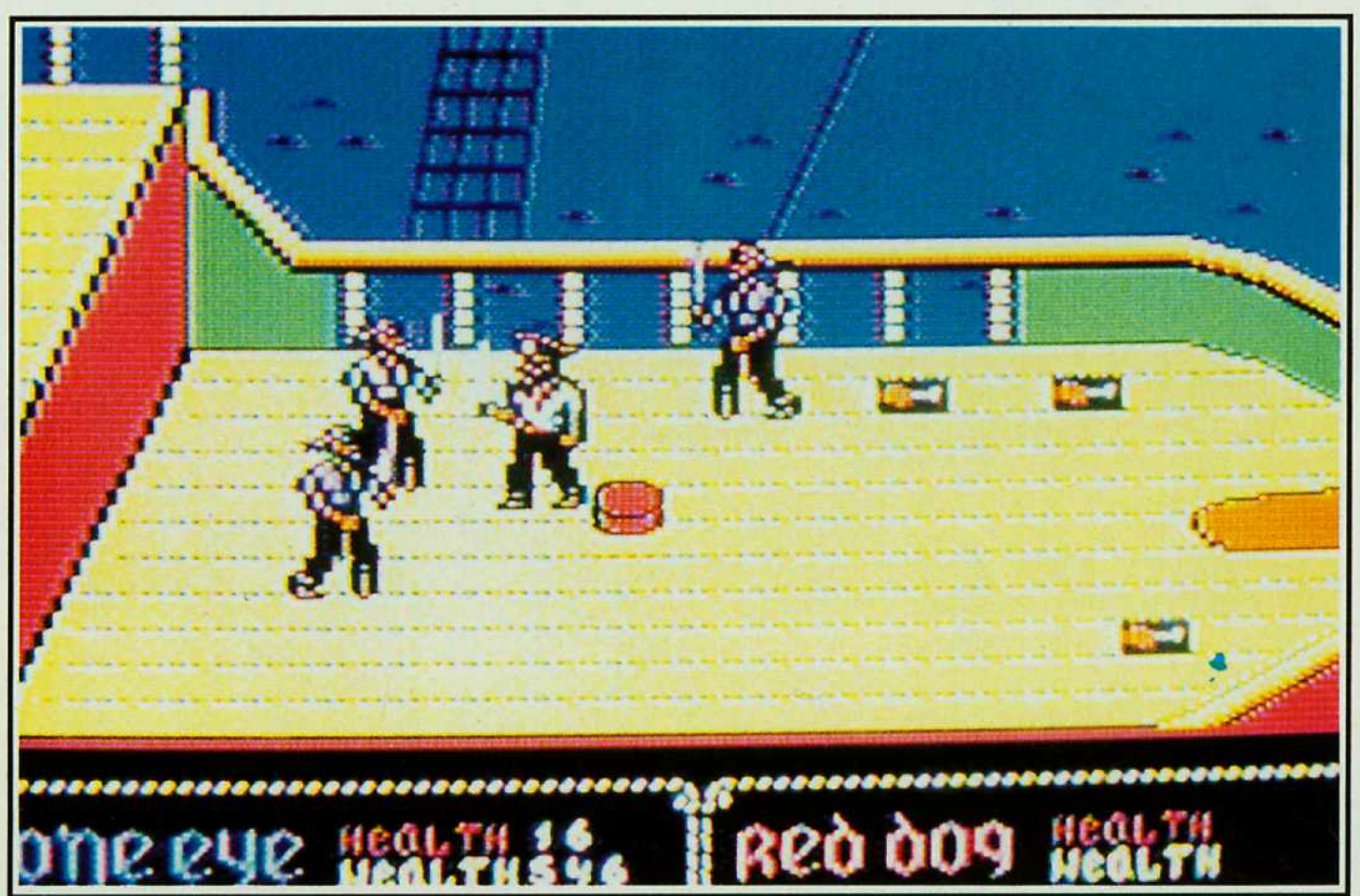
Zauberer erkämpfen und all seine Schergen auf dem Weg erlegen. Deine Kampffähigkeit hängt von



Die C 64 Version ...

um eine Altersbeschränkung zu provozieren. Wenn ich Euch abgeschreckt haben sollte, wird es Euch si-

der Anzahl Gegenstände ab, die Du auf dem Weg aufsammelst. Indem Du die unterschiedlichen Schatzki-



... ist die erträglichste von allen.

GRAFIK	58 %
SOUND	53 %
GAME-PLAY	65 %
PREIS/LEISTUNG	62 %

Scale: SUPER, GUT, MITTEL, SCHLECHT

F-29 RETALIATOR

Aus irgendeinem Grund halten mich Menschen immer wieder auf der Straße an, und fragen mich, ob ich ein Kampfflieger sei. Warum weiß ich nicht. Vielleicht liegt es an meinem sonnengebräunten, italienischen Aussehen, oder an meiner coolen Sonnenbrille und meiner schicken Fliegerjacke, oder vielleicht, weil ich einen Aufnäher mit der Aufschrift "Tom Cruise - Kampfflieger und Darsteller" trage.



Wahrscheinlich liegt es an letzterem Grund, obwohl mich höchstens jemand mit einem ernsthaften Augenleiden für Tom Cruise halten könnte. Dennoch genieße ich einen Bombenangriff oder einen Luftkampf mit einer MiG vor dem Mittagessen. Jetzt aber genug geredet.

Beim Retaliator handelt es sich um die PC-Version eines ST und Amiga Spieles, das bereits im Jahre 1989 erschienen ist. Der F-29 war Oceans erster Versuch eines Flugsimulators. Die F-29 war blöderweise auch nur ein Prototyp und wurde nie in größeren Stückzahlen produziert. Viele gute Kritiken wurden aus vielerlei Gründen über dieses Spiel veröffentlicht. Letztendlich war aber, trotz der netten Graphiken keine davon gerechtfertigt, da das Spiel ungemein langsam war. Sobald irgendwelche 3D Gebäude in Sicht waren, ruckelte das Spiel nur so vor sich hin. Um ehrlich zu sein, wollte ich dieses Spiel erst gar nicht in unseren gewöhnlichen, lahmen PC laden, als es unerwarteter Weise bei uns eintraf. Zu meiner Überraschung ist dieses Spiel jedoch bedeutend schneller als auf einem ST oder Amiga. Sicher, es

verlangsamt sich immer noch bemerkbar, wenn diese komplexen Gebäude auftauchen. Ansonsten läuft das ganze ziemlich schnell ab. Auch die Art wie man durch die Wolkendecke zoomen kann ist ein Genuß.

Nun aber zurück zu wichtigerem. Du kannst eines aus zwei Flugzeugen fliegen und an einem aus vier

schwerer. Da das Ganze gut durchdacht ist, dürfte es nicht schwerfallen gleich voll loszulegen. Auch die Flugzeuge sind so einfach zu fliegen, daß selbst ein Anfänger gleich losballern kann. Ihr habt die Wahl zwischen allen modernen Raketen und einer kleinen Auswahl der momentan auf dem Markt befindlichen Bomben. Durch die Stand-



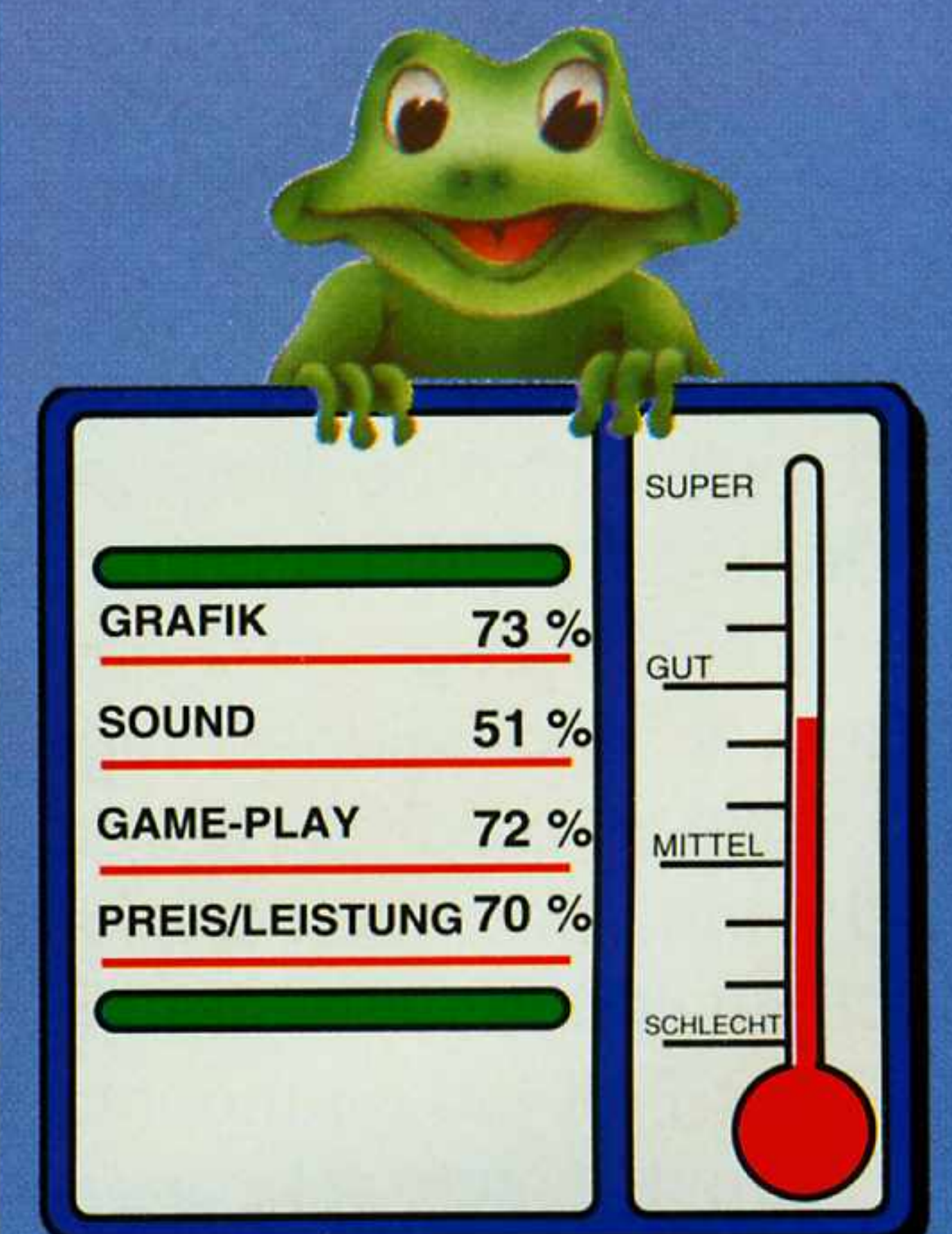
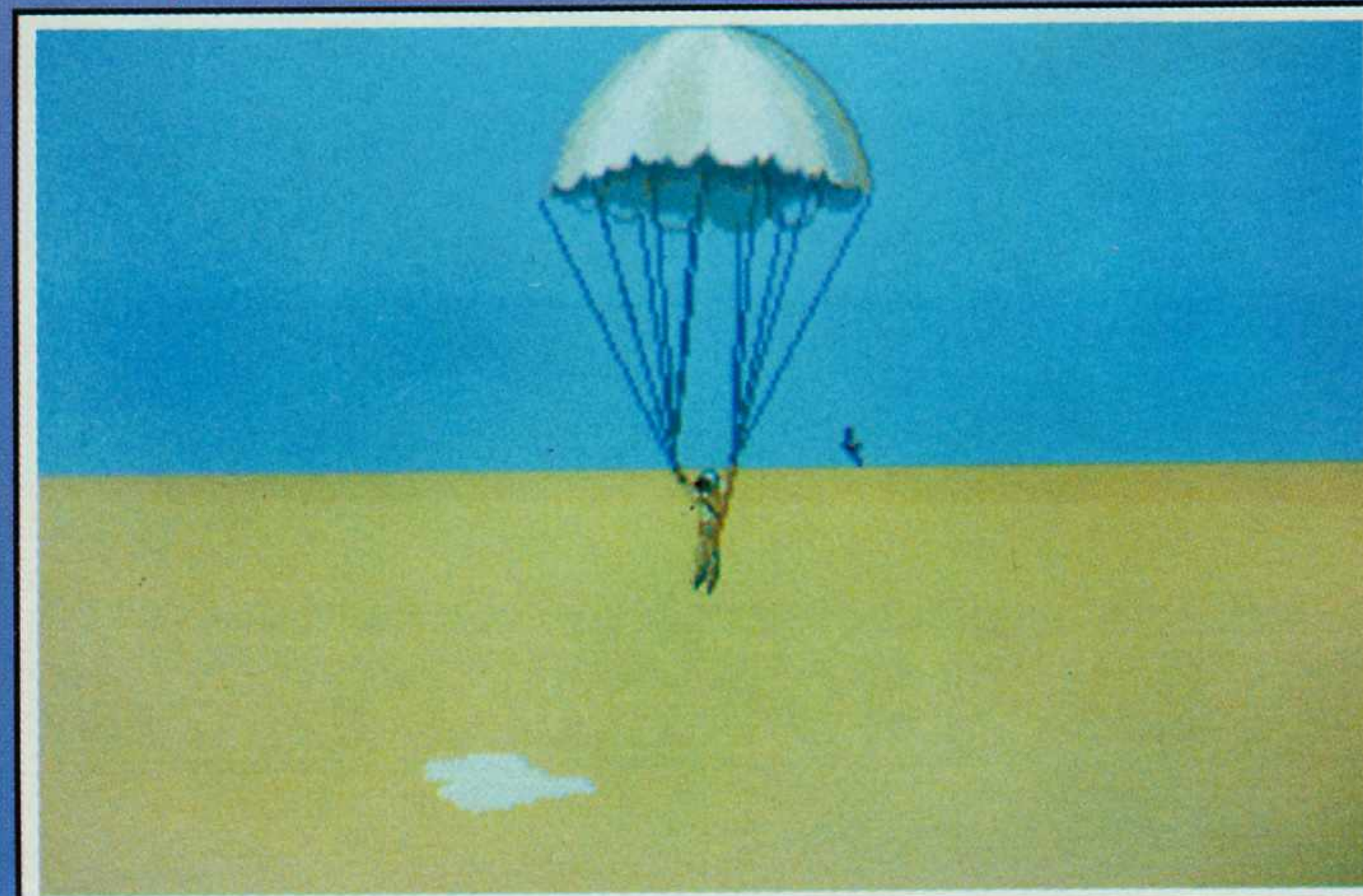
Kriegsschauplätzen teilnehmen. Neben einem einfachen Luftkampf könnt Ihr auch gegeneinander, durch ein Nullmodem-Kabel verbunden, spielen, oder einen Feldzug beginnen. Durch ständig eintreffende Kriegsberichte ändern sich die Missionen und Eure Einsätze werden zunehmend

bilder wird das Ganze gut in Szene gesetzt. Der F-29 ist nicht gerade eine ernsthafte Flugsimulation, wie etwa der 'MiG-29 Fulcrum'. Als Wiedergeburt auf dem PC erfüllt es aber dennoch alle Voraussetzungen actiongeladener Unterhaltungssoftware. Einen netten Touch erhält das Spiel etwa

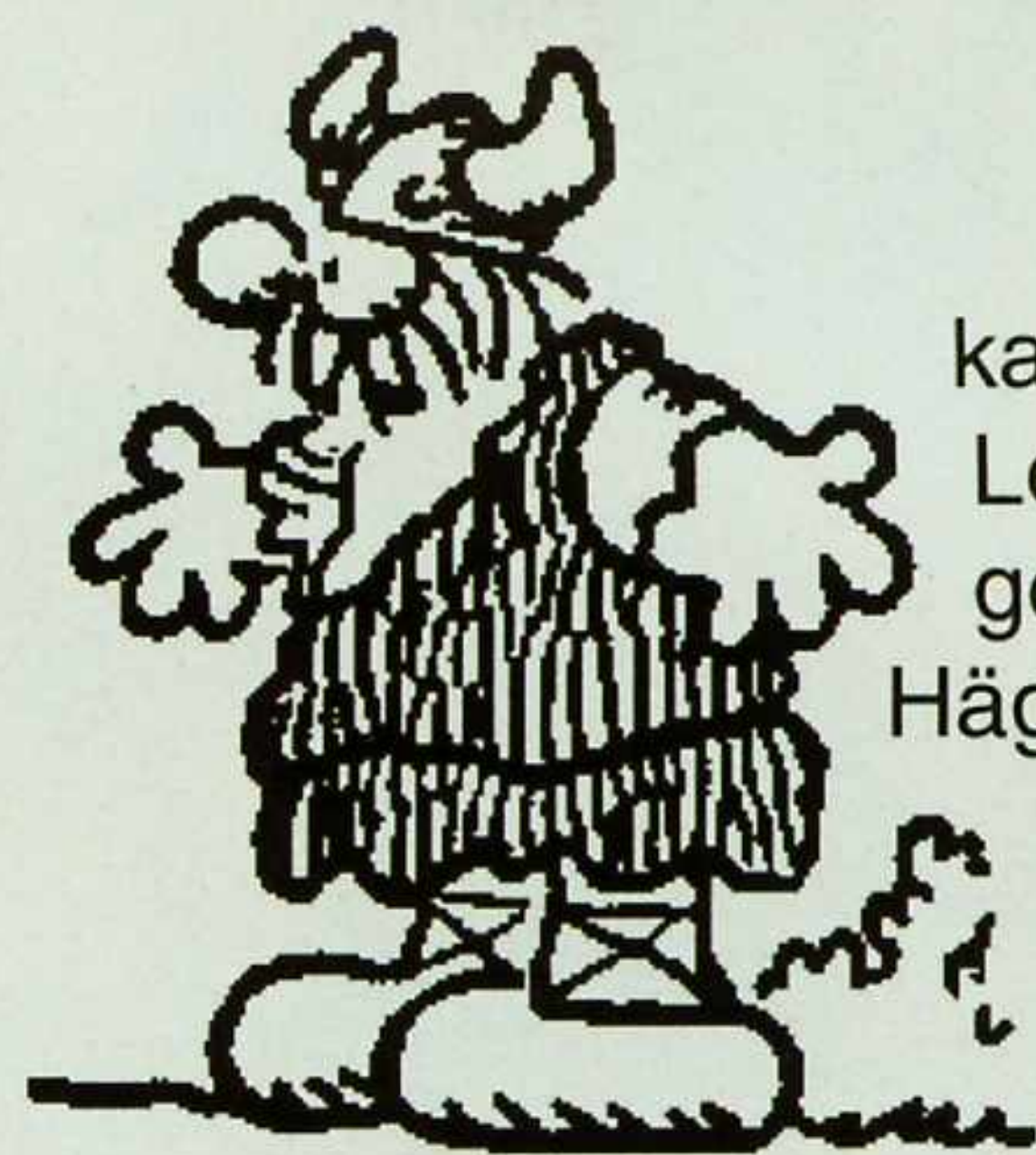
dadurch, daß der Bildschirm schwarz wird, wenn Du einen steilen Bogen fliegst, oder Du kannst beobachten, wie Raketen auf ihr Ziel zurasen.

Ein Manko war die nicht funktionierende Joysticksteuerung, obwohl dieses Spiel angeblich auf allen IBM/Amstrad PCs laufen soll. Dennoch funktionierte die Maus besser, als ich es erwartet hatte. Natürlich könnt Ihr in jedem Fall auch über die Tastatur spielen. Da das Spiel nicht sehr träge ist, macht es fast genau soviel Spaß. Anfangs habe ich mich gefragt, wieso Ocean eine PC-Version dieses armseligen Spiels veröffentlicht, nun bin ich darüber froh. Ab einem PC mit 8MHz ist es ein Vergnügen, die F-29 zu fliegen, da es schnell und graphisch sehr beeindruckend ist. Die vielen Missionen und Kriegsschauplätze sorgen dafür, daß Ihr bis in die Nacht spielen werdet.

Duncan Evans



HÄGAR



Endlich ist es geschafft! Die offizielle Umsetzung des allseits bekannten Comic-Helden 'Hägar' ist fertig.



erscheint Ende Juni

Hägar erscheint als Comic weltweit in über 1700 Zeitungen, seit 10 Jahren wöchentlich im 'Stern' und täglich bzw. wöchentlich in über 70 Zeitungen in Deutschland. Wenn Ihr diese Ausgabe lest, dürfte Hägar - das Spiel bereits im Handel erhältlich sein. Wie der Name schon vermuten läßt, schlüpfst Du bei diesem Spiel in die Rolle von Hägar, dem Wikinger. Helma, Dein Weib, hat Dich ziemlich unter der Fuchtel, und so mußt Du jedesmal auf Reisen gehen, um für sie einzukaufen.

Vor jedem 'Ausflug' sagt Dir Helma, welche Gegenstände Du ihr mitbringen mußt. Auf einer Seekarte kannst Du Dir Dein Reiseziel aussuchen, doch brauchst Du, außer für den ersten Level,

immer ein Paßwort. Jedesmal, bevor Du lossegelst, erfährst Du von Helma, welche Gegenstände sie braucht. Präge sie Dir gut ein. Jetzt geht es zur eigentlichen Sache. In gefälliger Jump&Run Manier steuerst Du Hägar in einem

sich als etwas umständlich, da sie über die Funktionstasten gesteuert werden. An manchen Orten befinden sich Höhleneingänge. Betritt man diese, so kommt man anderer Stelle im Spielfeld wieder heraus. Manchmal ist es unver-



Wirrwar von Plattformen. Wie auch im Comic, so trägst Du hier Schwert und Schild zu Deiner Verteidigung. Sollten sich Dir Gestalten wie Ritter, Hunnen, Steuereintreiber oder sonstige dunkle Gestalten in den Weg stellen, mußt Du sie damit umhauen. Für knifflige Situationen stehen Dir auch Wurfäxte und Morgensterne zur Verfügung. Deren Gebrauch erweist

meidlich, diese zu benutzen, da sich die gesuchten Gegenstände nur so erreichen lassen. Weiterhin wirst Du auf Deiner Suche auch auf Geschäfte stoßen. In diesen kannst Du, vorausgesetzt Du kannst es Dir leisten, alle möglichen Gegenstände kaufen. So kannst Du sogar Extraleben erstehen.

Wie gesagt, lauern überall Gefahren. Nicht nur, daß sich Dir diverse Finsterlinge in den Weg stellen, auch auf dem Boden bist Du stellenweise nicht ganz sicher. Hüte Dich vor allem vor Feuerstellen. Solltest Du alles heil überstanden haben, erwartet Dich eine herzliche Begrüßung durch Dein angetrautes (oder etwa geraubtes) Weib. Erst dann

kannst Du einen Level höher gelangen.

Hägar-Fans werden vom Spiel angenehm überrascht sein. Das Spiel steht dem

Comic in Punkto Amusement in nichts nach. Alle Graphiken sind mit sehr viel Liebe zum Detail gemalt. Stellenweise hat es den Anschein, als wäre es ein Zeichentrickfilm. Ein bißchen enttäuscht war ich über den Sound während des Spiels. Neben dem Geschepper der Rüstungen und dem Klirren der Schwerter habe ich vor allem eine Hintergrundmusik vermißt.

Uns lag nur eine Vorab-Demoversion vor, so bleibt zu Hoffen, das sich das bei der endgültigen Version noch ändern wird. Eigentlich wundert es mich, daß dieses Spiel nicht schon früher erschienen ist. Durch die gelungene Aufmachung ist dieses Spiel nicht nur für eingefleischte Fans zu empfehlen.

Dieter Kneffel



Preview

• SPECIAL •

THE ULTIMATE ROLE PLAYING COLLECTION

Die Ultima-Serie umfaßt sechs der besten Spiele, vom Verließe-erkunden, bis hin zu Friedensmissionen. Adrian Pumphrey taucht diesmal tief in die Welt von Sosaria ein, enthüllt ihre Geheimnisse und gibt wichtige Informationen.

In stürmischen Nächten waren die Spieler (Richard Garriott und seine Begleiter) gezwungen sich zusammensetzen, zu würfeln und imaginäre Siege zu feiern. Aufgrund dieser Heldentaten und seiner englischen Herkunft wurde Richard als Lord British bekannt, eine mittlerweile berühmte Figur, für viele ein gequälter Mensch, der vor der geheiligten VDU sitzt, Monster verprügelt und zerstörerisch magische Kräfte beschwört.

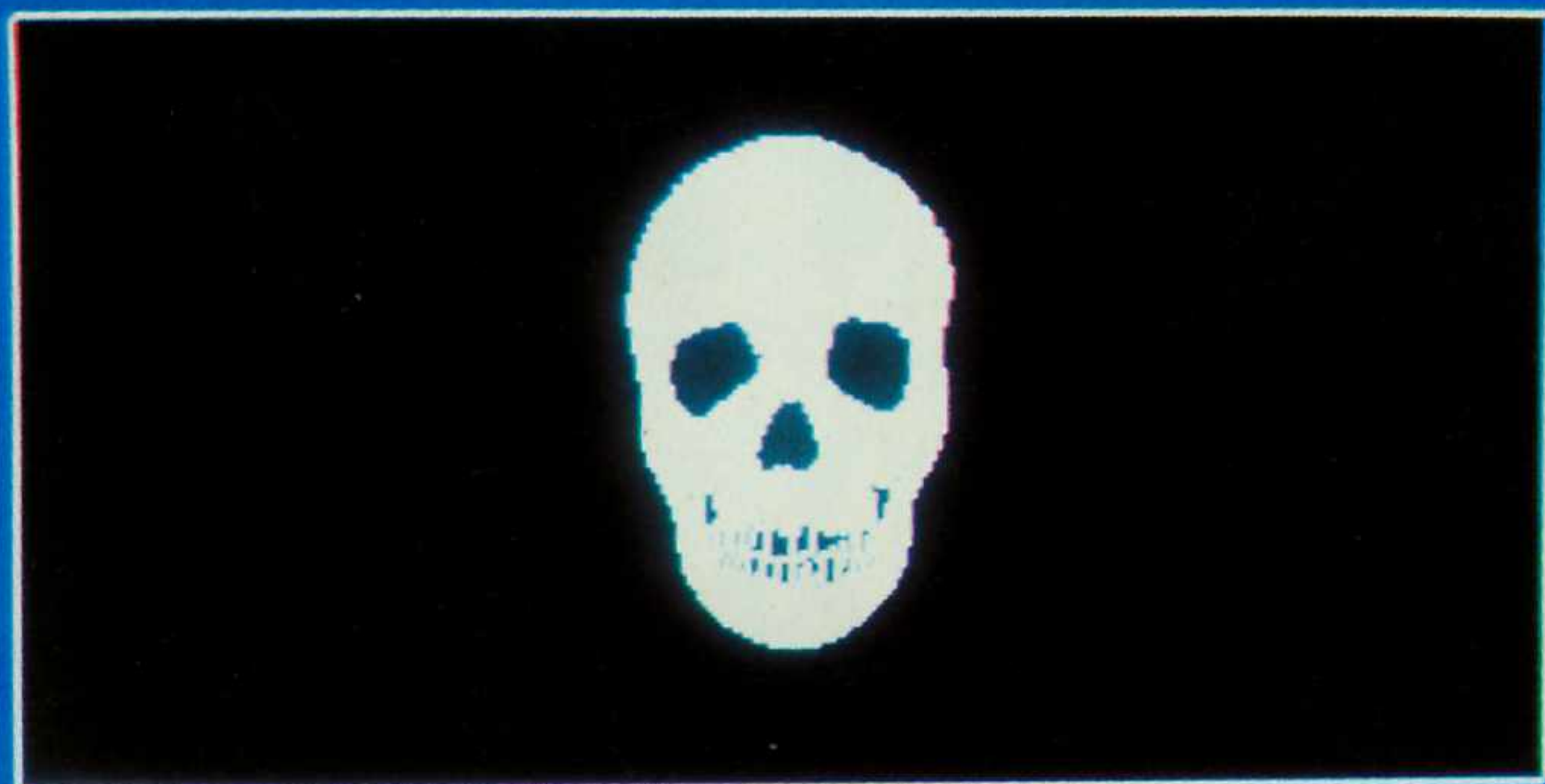
Es gibt momentan sechs Episoden der Ultima-Saga, denen zweifelsohne noch mehrere folgen werden. Alle sechs sind derzeit nur für den PC erhältlich, aber wenn man das auf einem 8-Bitter (Apple) entwickelte Spiel auf einen PC konvertieren kann, dann sollten

16-Bit Versionen nicht weit entfernt sein. Die meisten Dinge im Leben brauchen eine Grundlage um zu existieren (Menschen einmal ausgenommen), also auch die Ultima-Serie. Richards Leistungen im Königreich von D&D lieferten sicherlich die Inspiration, der Computer diene als Mittel zum Zweck. Seine ersten drei Spiele sind jetzt in einem Trilogie-Paket zu kaufen. Diese Spiele sind, gelinde gesagt einfach (das ist eine gnädige Umschreibung dafür, daß sie primitiv sind) und basieren auf der altbewährten Formel: Prügeln und Schlagen.

Lest weiter und hört von den Heldentaten der Familie Mordain und dem wundersamen Land Sosaria.

Bei **Ultima I** wird das Land von Mr. Mordain selbst bedroht. Seine dunklen Zaubersprüche stellen für das Land eine relativ geringere Gefahr dar, als die Allianz mit fürchterlichen Monstern. Als einsamer Held ist es wichtig Erfahrung zu sammeln und das Gold von erschlagenen Monstern aufzusammeln, von denen es nicht zu wenig gibt. Um Euren Erzfeind Mordain zu bekämpfen, müßt Ihr zuerst die Behausung von Lord British besuchen. Obwohl es viele Könige im Land gibt, ist nur Lord British Eurem Auftrag wohlgesonnen, da er mit Eurer Hilfe das Land unter seinen friedlichen Herrschaft vereinigen kann. Um Lord British Schloß zu besuchen, müßt Ihr es natürlich erst einmal aus-

findig machen. Ihr beginnt das Spiel in der Wildnis, wo Ihr Monster, Schlösser, Dörfer, Verließe und noch mehr Monster findet. Euer Charakter erscheint auf einer großen Landkarte, deren Mastab den jeweiligen Umständen entspricht. Das Bild verändert sich jedoch beim Betreten von Dörfern, Schlössern und Verließen. Wenn Ihr auf ein Monster trifft (ich wäre überrascht falls nicht), so könnt Ihr entweder einen Kampf eingehen oder versuchen zu fliehen. Einem Gegner kann man den Schädel einschlagen, indem man einfach auf "A" drückt und dann eine von vier Richtungen für den besagten Angriff auswählt (allerdings kann man nicht diagonal angreifen, im Gegensatz zu den Monstern).



Hit: 11 damage
Boris, thou art dead
Attempting resurrection!

Hits: 299
Food: 200
Exp: 1000
Gold: 1000

Ultima I



>Pass
Knight attacks! Hit!
3 damage

Hits: 299
Food: 200
Exp: 1000
Gold: 1000

Ultima I

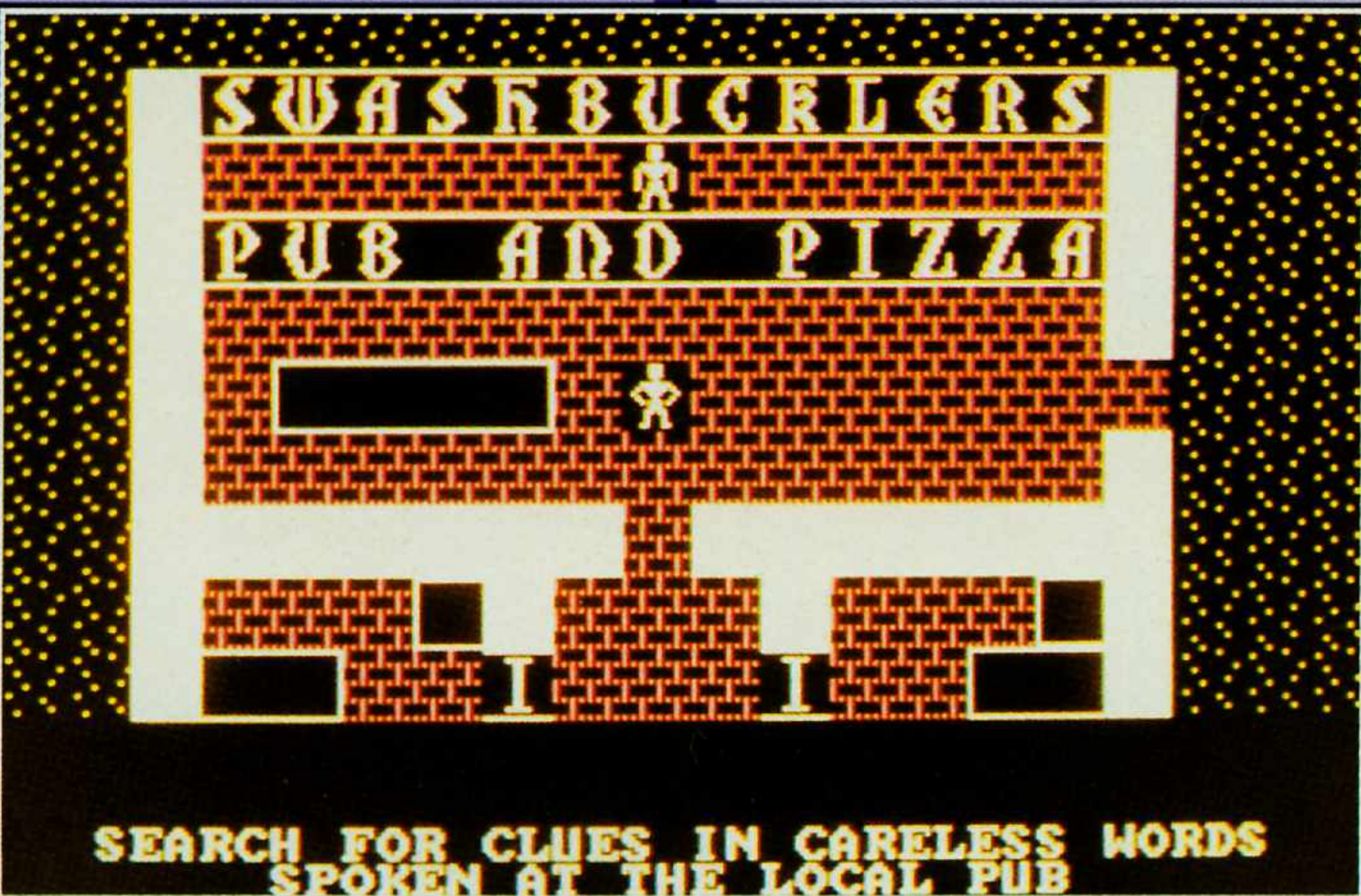
Wenn Ihr einen Gegner geschlagen habt, nimmt Eure Erfahrung zu, wobei die Größe des Zuwachses von der Art der Monster abhängt, und auf Euer Konto kommen ein paar Silber- oder Bronzestücke.

Habt Ihr dann Lord British's Schloß gefunden und betretet dieses, so werdet Ihr feststellen, daß sich der Maßstab der Karte verändert hat. Auf dem Bildschirm ist nun der Grundriß des Schlosses zu sehen, einfach eine nicht scrollende Karte, die alle erreichbaren Orte zeigt. Reisende Figuren geben oft Botschaften weiter, wenn man an sie herantritt, jedoch kann man nur mit Kaufleuten (um zu handeln) und Königen reden. Im Gespräch mit Lord British bietet Euch dieser entweder Hit Points für Gold oder einen Auftrag an. Natürlich braucht Ihr beides um den Auftrag zu lösen.

In einem guten Rollenspiel dürfen Verließe (Dungeons) nicht fehlen und Ultima bildet da keine Ausnahme. Die ziemlich schwache EGA - Karte wird hier nur spärlich genutzt. Zwar sind Verließe in 3-D dargestellt, jedoch nur in einer schlichten Form. Die Gänge werden durch vier parallele Linien dargestellt und die Monster bestehen aus einfachen Linien. Solch rohe Gebilde abseits der Labyrinth stellen die übleren Monster, die

größeren Schatzkisten und immer die Gegenstände nach denen man sucht dar. Fehlt Euch schließlich etwas, so könnt Ihr Nachschub in den Dörfern kaufen und Euch genauso ein wenig unterhalten (einen kleinen Tratsch gibt's beim Wirt wenn Ihr Euch ein Bier kauft). Ihr könnt auch Essen, Pferde zum schnelleren Vorwärtskommen sowie Waffen und Rüstungen kaufen. Sollte einer Eurer Charaktere ein Hexer (Wizard) sein, so kann er (oder sie) Zaubersprüche in örtlichen Magie-Shops kaufen, was allerdings nicht billig ist. Man muß sich jedoch nicht immer auf dem Land bewegen, da man auch Schiffe kaufen oder stehlen kann um auf dem Seeweg zu reisen, außerdem findet man in anderen Zeitzonen moderne Technik. Ihr müßt dorthin, da so der Flug zu den Sternen und die Konfrontation mit der außerirdischen Bedrohung ermöglicht wird. Wenn Ihr schließlich Mordain bezwungen habt, könnt Ihr seine Gefährtin Minax bekämpfen.

In der Ultima - Reihe kann man feststellen, daß der Umfang der Spiele ständig zunahm (Ultima I kam 1980 heraus und ist in vielen heutigen Belangen enttäuschend). Die einzige Ausnahme stellen die Graphiken dar, da **Ultima II** aus diversen Gründen nur für die CGA - Karte erhält-



Ultima II

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankiller	84,90	88,90	—	Lemmings	59,90	69,90	59,90
A-Mos	99,00	—	—	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
Airline Transport Pilot	—	99,00	—	Leisure suit Larry 3	85,90	99,90	85,90
Antares	74,90	—	—	Loom	70,90	78,90	70,90
Bandit Kings of China	89,90	89,90	—	Lost Patrol	59,90	—	59,90
Bane of the cosmic forge	89,00	89,00	—	Light Quest	64,90	68,90	64,90
Boxing manager	52,90	57,90	52,90	Links	—	89,90	—
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Loops	57,90	—	57,90
Blue Max	77,00	79,90	—	Lord of the Rings	—	89,90	—
Buck Rogers	69,90	69,50	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	Mario Andretti	—	72,90	—
Bards Tale 3	69,90	74,90	—	MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
Battle Command	69,90	—	69,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90	M.U.L.E. DELUXE	79,00	—	—
Big Business	56,90	64,90	56,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	NARC	65,90	—	65,90
3 D Construction Kid	119,00	119,00	119,00	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Castles	—	79,90	—	PC Globe 4.0	—	149,00	—
Cruise for a Corpse	69,90	79,90	69,90	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
Cricket Captain	60,90	—	60,90	Return of Medusa	79,00	79,90	79,00
Car Vup	68,90	—	68,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Crimewave	69,00	79,00	69,00	Reederei	49,90	59,90	41,50
Das Boot	79,90	79,90	—	Rick Dangerous 2	59,90	—	58,90
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Rings of Medusa	65,90	65,90	59,90
Dragon wars	68,90	70,90	—	Spirit of Adventure	69,90	79,90	69,90
Dragonflight	65,90	—	65,90	Super Monaco Grand Prix	64,00	—	64,00
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Elvira	79,90	99,00	79,90	Space Quest 4	—	87,90	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Star Control	—	72,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	Stratego	—	74,90	63,90
F 15 Strike Eagle II	79,90	79,90	—	Speedball 2	69,90	—	—
F 19 Stealth Fighter	68,90	85,90	68,90	Spielend lernen -6 Jahre	59,00	—	—
Fate Gate of Dawn	79,90	—	—	Spindizzy World	64,90	—	—
Fatal Heritage	65,90	—	—	Stellar 7 (VGA)	—	69,90	—
Final Battle	62,90	—	62,90	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90	The Second World	53,90	60,90	53,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—	The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Gettysburg	79,00	79,00	79,00	Transworld	64,90	73,90	64,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Team Suzuki	65,00	—	65,00
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90	Traders	69,00	74,90	—
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Ultima 5	70,90	78,90	70,90
Heart of China	—	89,90	—	Ultima 6	—	79,90	—
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90	Wings	72,90	79,90	—
Harpoon	87,90	—	—	Wings of Death	67,90	—	67,90
Hard Nova	—	79,90	—	Wonderland	69,90	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90	Warlords	69,00	74,90	—
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
International Icehockey	69,00	—	—	Winzer	72,90	79,90	72,90
Invest	58,90	—	58,90				
Ishido	62,90	72,90	62,90				
Kick off 2	58,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	—	78,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	—	84,90	—				

Speichererweiterung
für A 500, Akku-Uhr,
abschaltbar **119,- DM**

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.



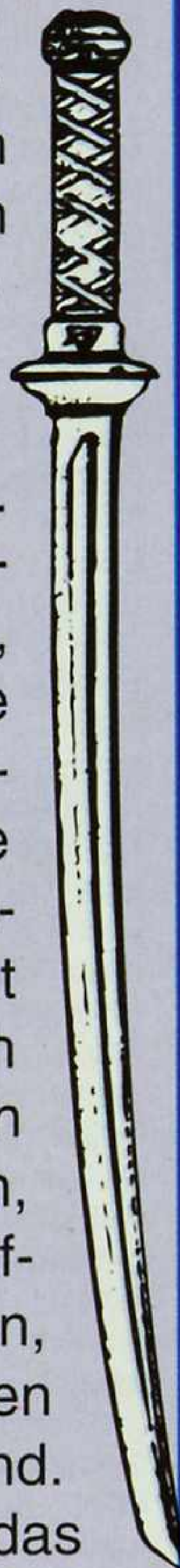
Ultima III

lich ist. Man hat immer noch zwei verschiedene Maßstäbe für Wildnis und Stadt, allerdings scrollt jetzt die Stadt in der selben Weise wie die Wildnis und umfaßt ein wesentlich größeres Gebiet. Um Minax zu schlagen müßt Ihr durch die Tore in der Zeit rückwärts reisen, um Ihre dunklen Machenschaften zu vernichten. Die Tore erscheinen überall im Land in zeitlichen Abständen und nur durch sorgfältiges Kartenzeichnen könnt Ihr vorwärtskommen (alle Ultima - Spiele gibt es mit Stofflandkarte, mit Ausnahme des Packetes der ersten drei Spiele, wo drei Karten auf Pappkarton beigefügt sind). Die Aufgaben in den Verließen werden durch, in Schatten versteckte Mauern erschwert, sowie durch zusätzliche Türme, die erkundet werden müssen. Wenn Ihr mit den anderen Figuren kommuniziert, seid Ihr nicht mehr auf Könige und Kaufleute beschränkt, sondern könnt mit jedem ein Gespräch beginnen, obwohl die meisten nur stereotype Phrasen verwenden.

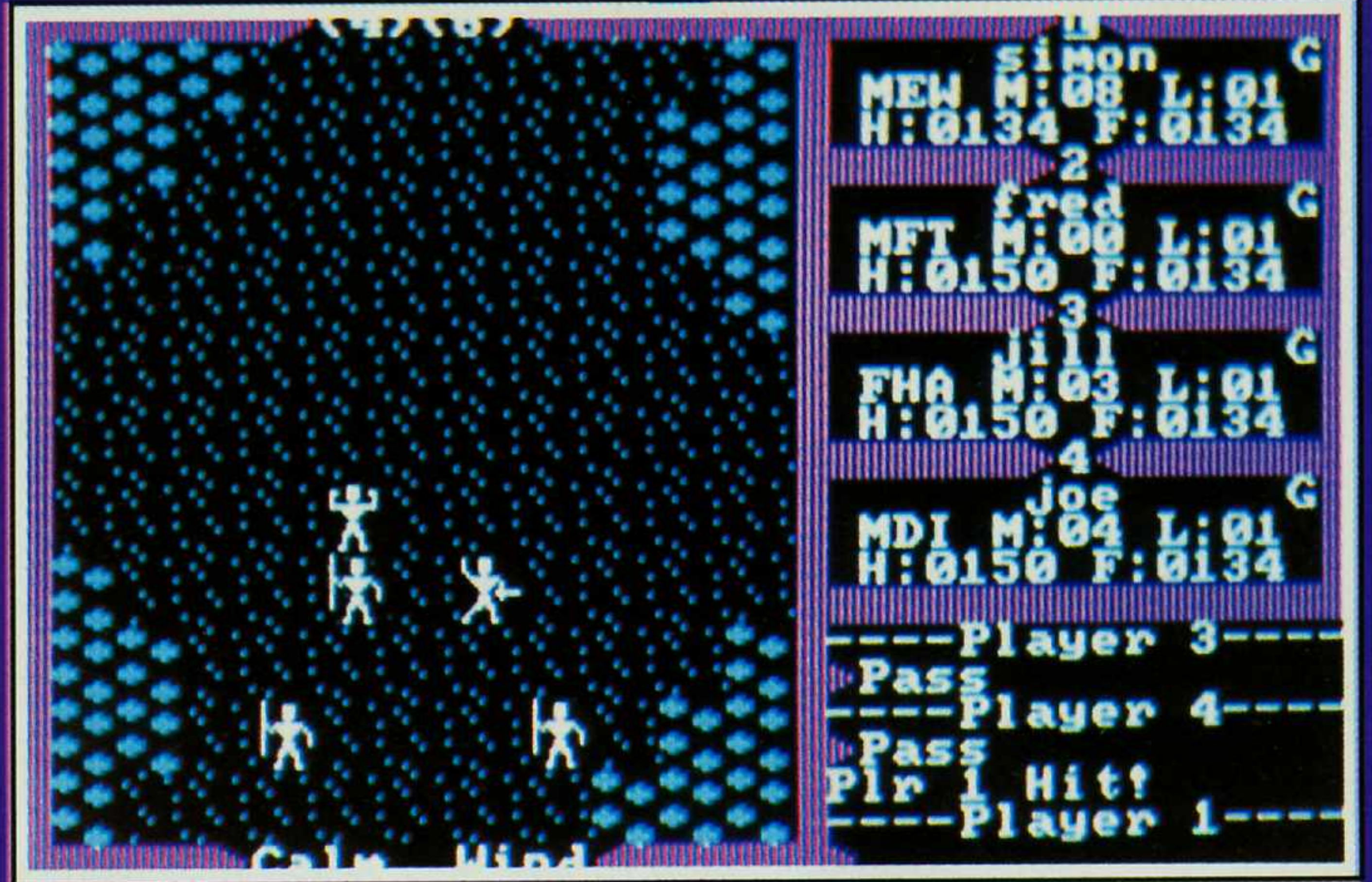
Das letzte Spiel der Ultima - Trilogie ist **Ultima III**. Hier steht Ihr dem Sohn, oder dem, von dem man zuerst vermutet hat, der Sohn von Minax und Mordain zu sein, gegenüber.

Die Hauptschwierigkeit in diesem Spiel ist, daß die

Gruppe jetzt aus vier Abenteurern besteht, die man steuern muß. Das bedeutet, daß das Kampfsystem verändert wurde. Wenn Eure Gruppe einem Monster gegenübersteht, wird diese Szene vergrößert dargestellt. Beide Seiten kämpfen um ihre Position, während man die vier Helden nacheinander steuert. Die bezwungenen Monster erhöhen nicht mehr automatisch das Konto, sondern hinterlassen Kisten, die vorsichtig geöffnet werden müssen, da sie oft durch Fallen gesichert sind. Während Ihr durch das Land streift, werdet Ihr feststellen, daß große Gebiete solange schwarz erscheinen, bis man wieder



Ultima V



Ultima IV

uneingeschränkte Sicht hat. Das führt oft in Sackgassen und zu unerwarteten Begegnungen. Die Tore, die das Reisen erleichtern, Euch jetzt aber, je nach Stellung der Monde, in verschiedene Teile des Reiches teleportieren, gibt es immer noch. Auch die Dungeons wurden nochmals verbessert und haben jetzt solide, farbige Wände. Als letzte Steigerung ist das Magiesystem zu erwähnen. Zaubersprüche werden jetzt nicht mehr gekauft, sondern man kann beliebige Zauber aussprechen, falls man genügend Spell - Points hat, die sich nur sehr langsam regenerieren (obwohl man jetzt besondere Gegenstände in der Diebesgilde und beim Orakel kaufen kann).

Nach mehreren Jahren Pause kam **Ultima IV**. Zu dieser Zeit kamen viele

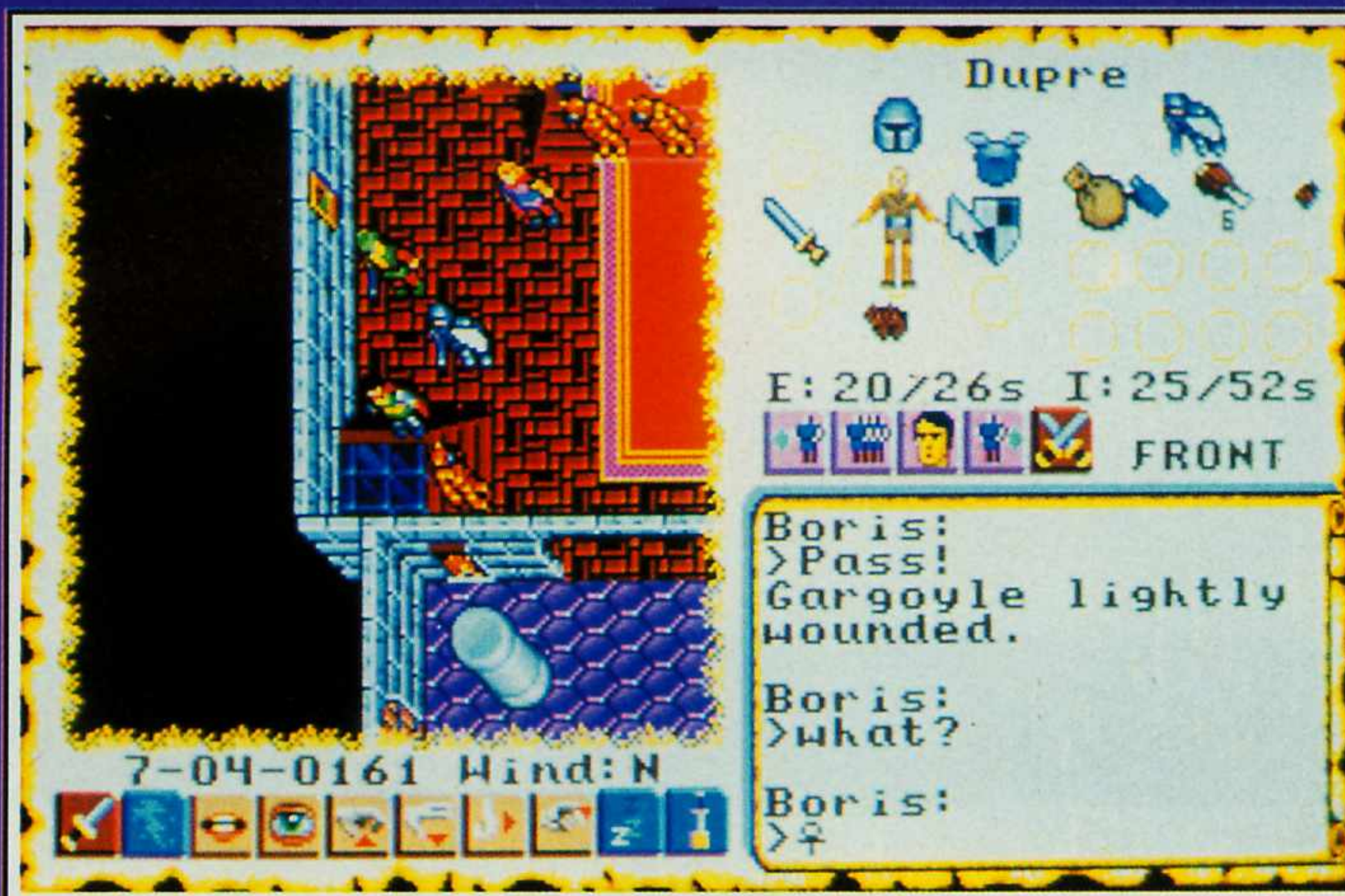
Rollenspiele auf den Markt, die allerdings das System "Schlagen und Prügeln" verwarfen. Origin produzierte ein Spiel, das sich deutlich von der Menge abhob. Nachdem man die bösen Kräfte bezwungen hatte, kam das Land in Schwierigkeiten; es gibt wenige Monster bis hin zu Däumlingen, aber keine mächtigen Feinde. Aufgabe ist es diesmal, den Avator zu erlangen. Die perfekte Lebensart, die alles was gut ist beinhaltet. Das heißt, daß Ihr keine unschuldigen Monster, denen Ihr begegnet, abschlachten dürft, da das gegen die Reinheit Eurer Krieger und der Aufgabe verstoßen würde.

Das Abenteuer fängt damit an, daß man aus dem Sessel gerissen und in einen Zigeunerwagen geschleppt wird. Mittels obskurer Karten, und gleichfalls merkwürdiger Fragen wird Deine Figur erzeugt. Wenn man dann im Reich Sosaria ist, müssen Begleiter für die Gruppe rekrutiert werden, indem man bekehrende Gespräche führt.

Der Sprachwortschatz wurde erweitert und man kann mit ein paar Schlüsselwörtern ziemlich vernünftige Gespräche führen. Avatar wird man, indem man ein perfekter Krieger wird. Dafür braucht man viel Meditation, eine

gehörige Portion Tapferkeit, Menschlichkeit, usw. Als Zauberer steht man wieder vor einem veränderten System, da man die Komponenten eines Zauberspruchs sammeln muß, um ihn aussprechen zu können.

In **Ultima V** ist das Land in schlimmer Unordnung, da Lord British verschwunden ist und ein übler Herrscher auf seinem Thron sitzt. (Blackthorn war zwar nicht von Anfang an schlecht, aber ein paar eindeutig verschlagene Charaktere aus der Unterwelt haben ihn bestochen). Diese Shadowlords müssen besiegt werden und dafür muß man seine altbekannten Kompagnons versammeln. Das Zaubersystem wurde zwar nicht bedeutend verändert, aber die graphischen Auswirkungen eines ausgesprochenen Zauberspruchs wurden, genauso wie das ge-



Ultima VI

samte Kampfsystem, gesteigert. Anstelle eines Schlages in eine der vier Hauptrichtungen bewegt Ihr den Cursor über den Gegner und schlägt zu. Schließlich gibt es **Ultima VI**, aber - einfach gesagt - ist es ein sehr unterschiedliches Durcheinander. Am Anfang wurde das Land von Wasserspeiern überfallen, warum weiß man

nicht, aber als Avatar ist es Eure Aufgabe dies herauszufinden. Das Spiel läuft auf dem Niveau der Städte ab, was bedeutet, daß alle Orte wesentlich mehr Details enthalten (was durch die MCGA - Karte unterstützt wird). Dadurch kostet der Weg durch die Wildnis mehr Zeit. Die Kampfplätze werden nicht mehr vergrößert, da Ihr oh-

nehin schon in diesem Maßstab spielt, somit müßt Ihr nur die Schwerter zücken und könnt mit dem knüppeln beginnen.

Durch die Benutzung der Maus und einer Reihe Icons könnt Ihr die Gruppe aufteilen, um individuelle Aktionen durchzuführen, die Marschformation zu ordnen und Eure Leute angreifen zu lassen oder zurückzuziehen. Wenn Ihr einmal den Befehl zum Angriff gegeben habt, könnt Ihr nur die Figur Eures Helden steuern, während alle anderen Charaktere auf sich selbst gestellt sind. Wenn man das erste Ultima mit dem letzten vergleicht, muß man einige größere Unterschiede feststellen. Das zeugt aber davon, daß sich das Spiel mit der Zeit entwickelt hat und, daß es heute genauso spielbar ist wie zu der Zeit, als Ultima das erste Mal herauskam.

Belgien Bfr. 420 - Holland Hfl. 23,50 - Österreich ÖS. 145 - Schweiz Sfr. 19,80

Das Diskettenmagazin für den AMIGA

AMIGA Fun

Super-Game in dieser Ausgabe

Ausgabe 8/91 übertriebene Preisempfehlung DM 19,80

NORSE GODS...
won't give you diamonds
 Der Knobelspaß - fesselnd wie noch nie!

Mit großem Poster
 und deutscher Anleitung!

NORSE GODS...

won't give you diamonds

*Ein wahnsinniger
 Spielespaß!*

Für nur DM 19,80.

*Ab 19. Juli im
 Zeitschriftenhandel!*

BUDGET

Software

LICENCE TO KILL



Hast Du Dir den scheinbar unzerstörbaren James Bond schon immer ein bißchen verwundbarer gewünscht? Dies ist Deine Chance, die Kontrolle über ihn zu erlangen und ihn auf die scheußlichsten Arten um die Ecke zu bringen. Bond beginnt sein Abenteuer, indem er mit einem Hubschrauber über ein Gebiet fliegt, das hauptsächlich von Feinden besetzt ist. Du siehst Dei-

rechts/links bzw. schneller/langsamer. Mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen ist eine gute Idee, um knapp über der Straße zu fliegen, da der Hubschrauber nur bei niedriger Flughöhe schnell fliegen kann. Entschließt Du Dich also, während Du über einen Baum fliegst, zu beschleunigen, dann endest Du in einem Feuerwerk. Im Helikopter-Level wird von Dir lediglich erwartet, ein kleines Stück zu fliegen und am Ende herauszuspringen. Auf Deiner Reise durch diese Stage, triffst Du drei verschiedene Arten von Feinden. Da wären die kleinen grauen und die großen schwarzen Häuser, sowie ein Jeep. Alle können durch kurze Maschinengewehrsalven zerstört werden.

Der zweite Level ist es kaum wert, daß man über ihn etwas schreibt, aber

len. Echt raffiniert, was? Ich dachte schon, der erste Level wäre schlecht, aber beim zweiten hatte ich das seltsame Gefühl, daß ich ein schlechtes Commodore 64 Game spielen würde. Nachdem ich daraufhin den Computer sorgfältig untersucht hatte, kam ich zu dem Entschluß, daß es sich doch um einen ST handelte, und daß das Spiel das Problem war, und nicht der Rechner.

FUN RATING:60%

ZORK III



Als ich dieses Spiel bekam, suchte ich verzweifelt die ganze Verpackung nach ein paar Screen Shots ab, fand aber keine. Ich bin bei Spielen ohne Screen Shots sehr mißtrauisch, aber es stellte sich bald heraus, warum keine beigelegt waren. Zork III ist nämlich ein klassisches Text Adventure. Du fragst Dich sicher, wer denn dieser Zork ist. Zork ist ein weiterer Held, der, na Du weißt sicher schon weiter? Genau, Du steuerst diese feine Sorte von Helden durch diese feine Sorte von Textadventure. Wie gewöhnlich steuert man die Bewegungen, indem man die Hauptbefehle eintippt. Wie die meisten Adventures, so ist auch Zork recht dumm, denn es kennt nur 60 Verben, und erkennt es ein Wort nicht, dann antwortet es mit ärgerlichen Sätzen, wie 'I don't know the



nen Helikopter von oben, wobei der Hintergrund vertikal scrollt, wenn Du Dich fortbewegst. Die Steuerung des Hubschraubers ist sehr einfach, nur

kurz gesagt, bist Du ein winziger Zwerg, der mit einem Gewehr bewaffnet ist, das ein sehr träges Zielsystem besitzt. Mit ihm muß Du die Bösewichter abknal-



DIE PLAY TIME
TOP TEN
COMPETITION

500 Spiele

zu gewinnen!

AMIGA - ATARI ST - PC - C64 - GAME BOY - GAME GEAR - LYNX - MEGADRIVE - PC ENGINE...

**Was Ihr machen müßt, um bei dieser Wahnsinns-
Verlosung dabei zu sein?**

Zehn Kilometer auf Händen laufen und dabei singen "Play Time ist spitze?"
Jeden Monat fünfzig Ausgaben von "Play Time" kaufen?
Euch das "Play Time"-Logo auf die Stirn tätowieren lassen?
DM 1000.- in kleinen Scheinen an die Redaktion schicken?

NEIN!

Nichts von alledem....

Schickt uns einfach Eure persönlichen TOP TEN und FLOP TEN. Jeder Einsender
hat die Chance, eines von 500 Spielen zu gewinnen!

Was wir brauchen sind die Namen eurer Spitzenreiter und der Games, die Ihr nicht
mal geschenkt nehmen würdet. Vergeßt auf keinen Fall, Euer Computersystem mit
anzugeben!

Ab der nächsten Ausgabe veröffentlichen wir dann Eure Leser-Top Ten und küren
das schlechteste Spiel des Monats!

Alles auf eine Postkarte und dann nichts wie ab an den:

COMPUTEC Verlag
Redaktion "Play Time"
Postfach
8500 Nürnberg 1

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

word'. Die Atmosphäre, die Zork schafft, ist nicht besonders, denn die Schauplätze des Spiel sind nicht gut beschrieben, so daß Deine Fantasievorstellung kaum richtig angeregt wird. In Ordnung, einige Leute sagen Dir sicher, daß dies ein klassisches Adventure ist, daß jeder im Regal stehen haben sollte. Richtig? Falsch! Es ist ein veraltetes Textadventure, bei dem das Abenteuer darin besteht, die richtigen Sätze zu finden, die der armselige Parser versteht.

FUN RATING:58%

A.P.B.



Ü bernimm die Steuerung des starken Cops Bob, in dieser aufregenden Autojagd von Domark's Low-Budget Label Respray. Du mußt Bob's Polizeischlitten durch das Straßengewirr

manövrieren, und dabei Verbrecher jagen, die von unbedeutenden, stinkenden Wanzen bis zu Drogendealern reichen.

Aber paß auf, daß Du nicht zu viele Dienstwagen abschreiben mußt, sonst zieht Dir Dein Vorgesetzter die Ohren lang. Du siehst Deinen mutigen Polizisten in seinem Auto von oben, und sollst ihn durch den Verkehr steuern, wobei Du so viele Gesetzesbrecher wie möglich festnehmen mußt. Die Festnahmen erfolgen, indem Du das Lenkrad, daß vor Deinem Auto auftaucht, auf dem Verbrecher platzierst und den Feuerknopf drückst. Daraufhin beginnt das Blinklicht aufzuleuchten, und der Kriminelle wird, je nach der Schwere seiner Vergehen, geschnappt. Einige der ernstesten Gesetzesbrecher, wie zum Beispiel Sid Sniper und Freddy Freak, geben sich nicht selbst auf, wenn man sie auffordert, an der Seite anzuhalten, aber mit Ausdauer und Beharrlichkeit bringt man auch sie hinter Gitter. Im späteren Spielverlauf erhält man eine Knarre, mit der man auf sture Gangster, die nicht anhalten, schießen kann. Weiterhin extra Zeit, Sprit und Ausrüstungsgegenstände, die in den verschiedensten Ge-

schäften entlang der Straße gekauft werden können. Fängst Du einen Gangsterboß, so kann er sich entschließen, sein Verbrechen nicht zu gestehen. In diesem Fall mußt Du mit dem Joystick so schnell wie möglich hin- und herwackeln, bevor der Boß Deine Tür öffnet und die Unbeholfenheit Deiner Verhörmethode entdeckt. Die Grafiken von A.P.B bei den Verfolgungsjagden, die den Kern des Spiels bilden, sind leicht veraltet. Schön in Zeichentrick-Manier animiert sind jedoch die Verhöre der Verbrecher oder die Szene, in der Dir Dein Vorgesetzter die Leviten liest. Der Sound ist vernünftig, aber auch ein bißchen veraltet. Das Spielvergnügen macht allerdings die kleinen Fehler bei Grafik und Sound wieder wett.

FUN RATING:83%

TOOBIN



S pring auf Dein aufblasbares Gummiboot und fang an, ein friedliches Fischfanggebiet zu terrorisieren. Toobin ähnelt dem zwei Spieler Schlauch-Wettkampf in Ski Or Die sehr stark.

Das Ziel des Spiels ist es, zu sehen, wie weit Du den Fluß hinabfahren kannst, ohne daß Dir die Schlauchreparaturkits ausgehen. Es schwimmen viele Objekte herum, die nur darauf warten, Dein Boot zu zerstören bzw. es kaum erwarten können, daß Du unvorsichtigerweise in sie 'reinschippst. Hindernisse, die man besser vermeiden sollte, sind Schädel, Wasserschlagen, Angelhaken, Sumpfmonster und anderes Zeug. Allerdings gibt es auch viele Objekte, die Dich nur am Weiterkommen hindern, und solche, die Dir helfen. Strandbälle verhelfen Dir zu höherer Geschwindigkeit, und Dosen bilden gute Wurfgeschosse gegen die bösen Monster. Der beste Teil von Toobin stellt das Rennen gegen einen Freund dar, da es dem ganzen einen Wettkampfrahmen verleiht und Du nicht die vielen Flüsse durchspielen mußt, um ein bißchen Abwechslung zu





haben. Kauf' Dir dieses Game, wenn Du gern Wettkämpfe mit Deinen Freunden veranstaltest.

FUN RATING:79%

JOCKY WILSONS DART COMPENDIUM



Sollte es jemals so etwas wie große Marktchancen geben, dann mit diesem Spiel. Oh weh! Da fehlen ja die Biergutscheine in der Verpackung, die eigentlich da reingehörten. Schau', daß Jocky, dieses Faß, Dir schnell eins ausschenkt, und dann los.

Es sind insgesamt sechs Spiele möglich, das Standard 501 Match inbegriffen, bei dem man ein Double braucht um es zu beenden (und einen Humpen dazu, es anzufangen). Da Alkohol so stark mit Darts assoziiert wird, scheint es nur angebracht, daß Dein Blick auf das Dartboard behindert wird, durch Deinen Pfeil, der sich schubweise im Kreis dreht, als ob die Hand, die ihn hält, schon einen zuviel intus hätte. Den Pfeil erst zu beruhigen, wäre keine große Lei-

stung, aber Du mußt geradewegs aufstehen, und ihn werfen. Fußball hat doch nun wirklich nichts mit Darts zu tun, aber anscheinend doch. Zu erst mußt Du ins Schwarze treffen, und danach zählt jeder weitere Treffer als Tor. Dart Bowls ist eine weitere seltsame Variante. Der erste Pfeil wird ins Schwarze geschmissen, die folgenden müssen dann so dicht wie möglich ums Schwarze plaziert werden. Nachdem jeder Spieler dreimal geworfen hat, ermittelt der Computer den Treffer, der am nächsten am Schwarzen liegt. Dann gibt's da noch Scram, bei dem ein Spieler drei Darts auf die Scheibe wirft. Jedes Segment, das er dabei trifft, ist dann für den anderen Spieler tabu. Ten Dart Century gibt jedem Spieler zehn Pfeil in die Hand, mit denen er einen Stand von 100 Punkten so nah wie möglich erreichen soll. Bei Shanghai wählt der Rechner ein Segment aus, daß die Spieler mit drei aufeinanderfolgenden Würfeln treffen müssen. Alles in allem spiele ich doch lieber in einer Kneipe, denn das hier ist doch nun nicht ganz so spannend. Hast Du allerdings Freunde, die in Darts vernarrt sind, oder bist Du noch nicht alt genug, um ins Pub gelassen zu werden, dann ist dies schon eine lohnende Kollektion.

FUN RATING:73 %

Das Diskettenmagazin für
IBM-PCs und Kompatible

JETZT NEU IM

ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Action



Für 3,5" - oder

5 1/4" - Diskettenlaufwerke

Unter der Lupe Railroad Tycoon

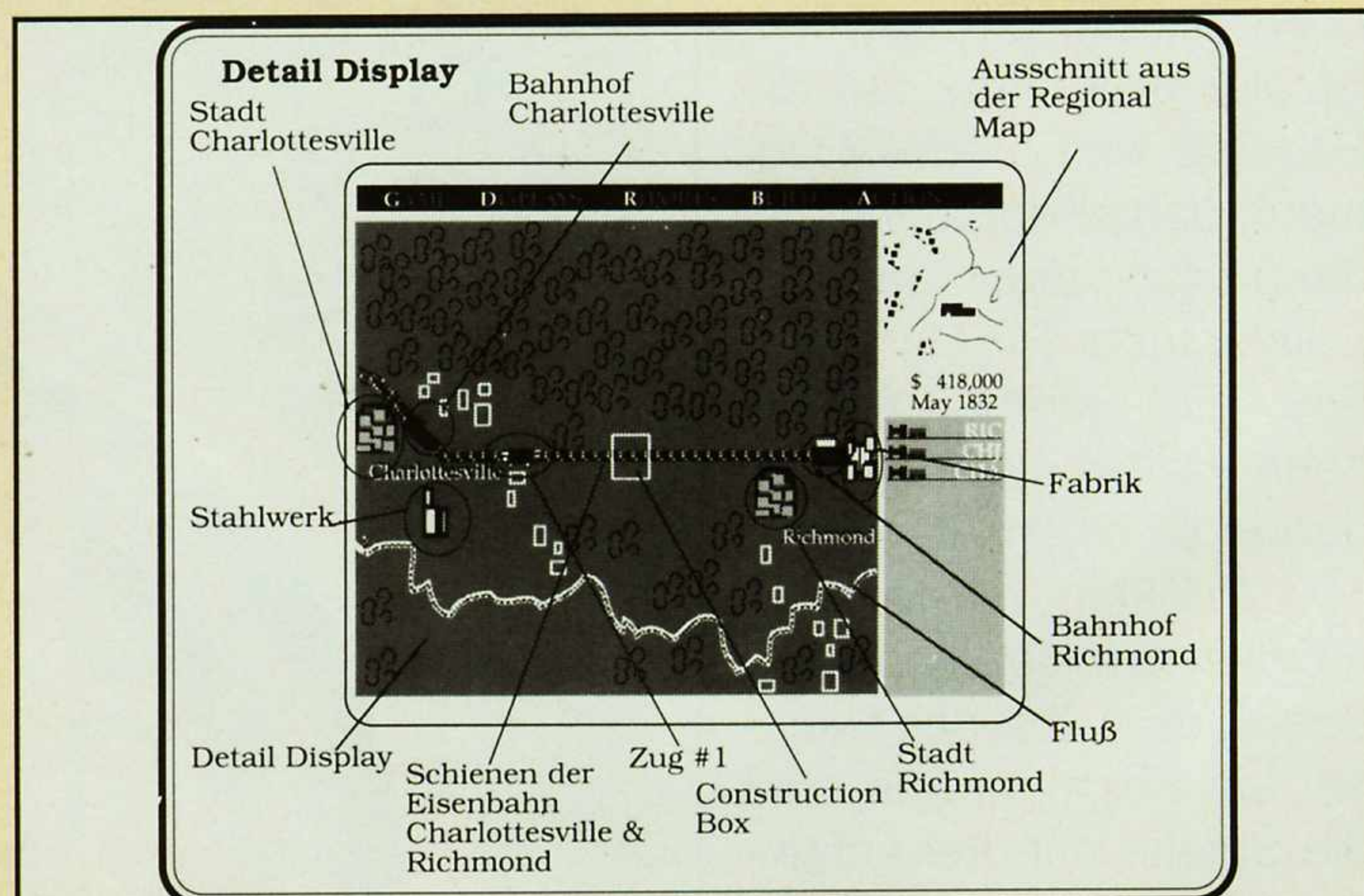
Wolltest Du schon immer ein Baron sein und in Überfluß und Luxus leben, dann pass` jetzt sehr genau auf. Diesen Monat erfährst Du die ganze Wahrheit darüber, wie Du bei `Railroad Tycoon` eine Menge Geld machen kannst.

RRT (Railroad Tycoon) birgt eine ganze Menge Optionen, die dieses Spiel mehr oder weniger erschweren. Durch halsabschneiderischen Wettbewerb, schnelle Handlung und komplexe Wirtschaft wird es ziemlich schwer. Hinzu kommen noch einige Unterschiede zwischen den Gebieten, in denen man spielen kann. Bevor ich nun fortfahre, möchte ich erwähnen, daß sich diese Übersicht auf den europäischen Teil bezieht. Schließlich ist dies ja auch eine europäische Zeitschrift, und einziges Ziel ist es, `Tycoon` zu werden (egal wo und wie). Ohne Zweifel ist der strategisch wichtigste Zug, daß das Spiel abgespeichert wird, bevor Gleise gebaut werden. Sollte Dir im weiteren Verlauf ein `klitzekleiner` Fehler unterlaufen, etwa wenn Du einen Tunnel genau unter Deiner wichtig-

sten Stadt gräbst, so kannst Du einfach den gespeicherten Spielstand neu laden. Damit sparst Du das Geld für das Entfernen der Schienen. Damit wären wir bei dem Verlegen der Schienen, besonders bei der ausschlaggebenden ersten Strecke. Nimm` Dir Zeit, speichere das Spiel ab und versuche, verschiedene Strecken zu kombinieren, solange bis Du es richtig

Gegner im unvermeidlichen Preiskampf zu schlagen. Doch es ist in gleicher Weise nötig, stets alle weiteren benötigten Strecken im Kopf zu haben. Es gibt nichts schlimmeres, als ein ausgezeichnetes Transportsystem, das nur unzureichend ist, weil die Stationen so angeordnet sind, daß sie wichtige Verbindungen blockieren. Diese nachfolgenden Schienen sollen Güter von Produzenten zu Konsumenten transportie-

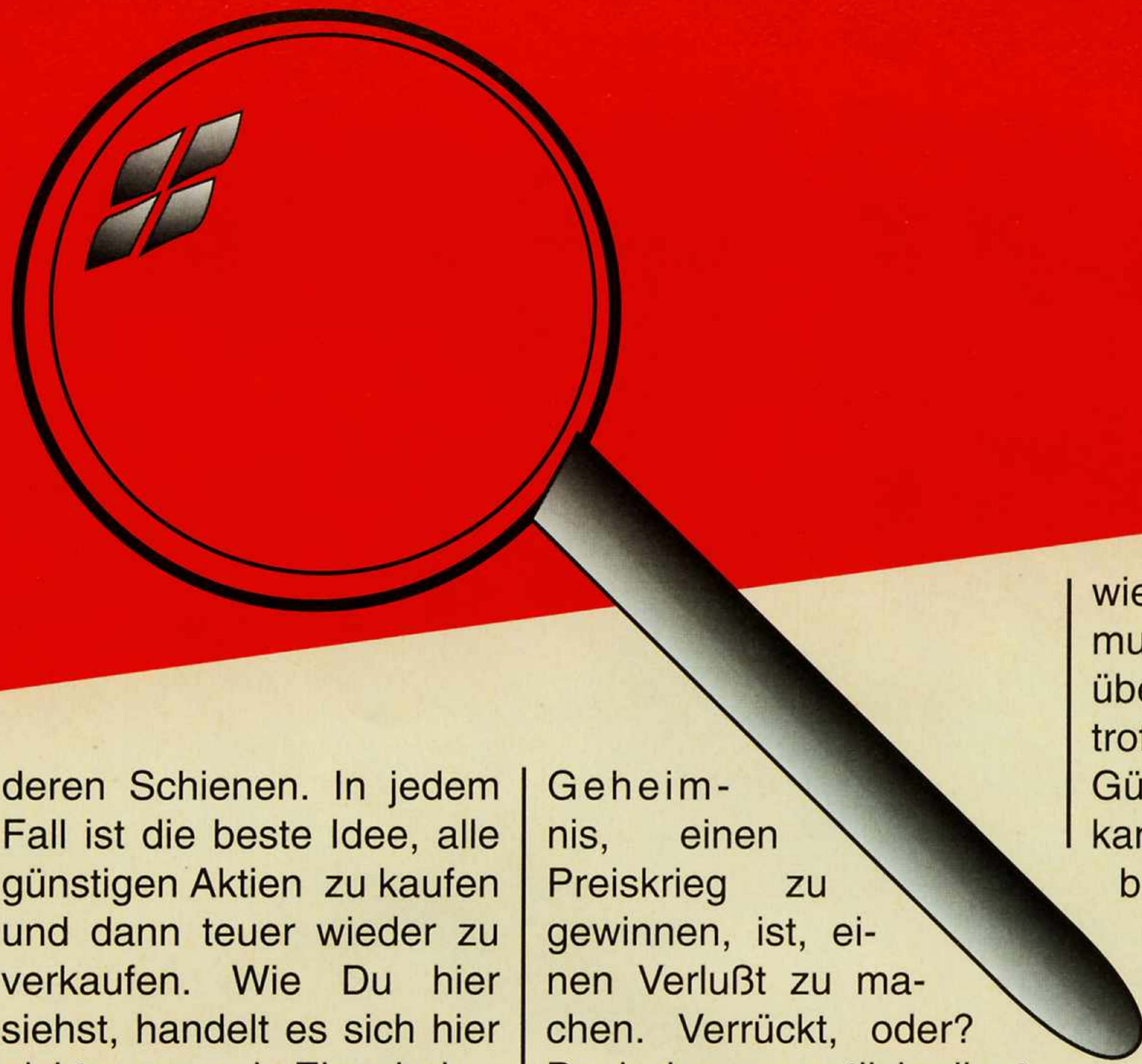
Beispiel verbindet man ein Depot, das ein Fort und eine Kohlenmine versorgt, mit einem weiteren, das ein Stahlwerk beliefert. Dieses Depot ist wiederum mit einer Fabrik verbunden, und davon besteht wieder eine Verbindung zum ersten. Diese Kombination ermöglicht hohe Gewinne, da der Zug ständig benutzt wird. Einziges Problem könnte die Entfernung zwischen den Stationen werden. Im weiteren Verlauf des Spiels ist es möglich, diverse Industrien dazu zu bringen, sich an einem bestimmten Ort niederzulassen und dadurch die Leistungsfähigkeit einer Route zu erhöhen. Am Anfang kommt diese Möglichkeit aber zu teuer. Ist der erste Schienenstrang einmal verlegt und das System liefert Geld, sollte man sich überlegen, welche Politik man in Bezug auf Investitionen betreiben will. Eine zuverlässige Möglichkeit besteht darin, die Eisenbahn am Ende des ersten Jahres leicht zu verschulden. Das ist sehr leicht zu bewerkstelligen, indem man einfach ein paar Obligationen kauft und schwer in Gleise investiert, ohne alle zu verlegen. Bei den jährlichen Bilanzen sind die Investoren für gewöhnlich aufgeregt, und die Aktienpreise werden drastisch fallen. Wenn nun eine Obligation ver-



Railroad Tycoon ...

machst. Der erste Schienenstrang sollte auf der wirkungsvollsten Route verlegt werden, zwischen den zwei Städten mit größtem Güterversand und höchstem Transportbedarf. Diese beiden Städte sollten so nah wie möglich beieinander liegen. Damit schaffst Du Dir eine solide Basis, um Deine

ren. Um mangelnde Ausstattung zu vermeiden, sollten die Schienen kreisförmig angeordnet sein (leichter gesagt, als getan), sodaß nie leere Wägen befördert werden. Der wirksamste Weg dafür ist, Stationen (jeder Art) so anzuordnen, daß sie komplementären Industrien nützlich sind. Zum



kaufte wird, kann eine große Anzahl Aktien zu einem Bruchteil des Preises gekauft werden. Der Nachteil dabei liegt darin, daß auch andere Eisenbahnen diese Aktien kaufen können. Weiterhin ist das eine billige Art, die Obligationen zurückzahlen und die Eisenbahn wieder gesund aussehen zu lassen. Eine ausgezeichnete Idee in der Hochkonjunktur (wenig Interesse für Obligationen) doch eine sehr schlechte Idee in der Rezession (hohes Interesse). Andererseits können dann die günstig erstandenen Aktien mit hohem Profit wieder verkauft werden. Zum Teil ist dadurch eine Vervielfachung des Kapitals während eines einzigen Jahres möglich. Die Aktienpolitik zu anderen Gesellschaften kann große Auswirkungen haben. Hier gibt es zwei mögliche Wege. Der erste und wohl schnellste Weg zum Erfolg besteht darin, deren Aktien bei Tiefstand zu kaufen, und diese bei einem hohen Kurs wieder zu verkaufen. Damit lassen sich ein paar schnelle Mäuse machen. Alternativ können deren Aktien günstig eingekauft und behalten werden, bis man 50% Aktienanteil an der Gesellschaft besitzt. Dadurch lassen sich diese dann steuern und dazu benutzen, um Deine eigene Eisenbahn zu expandieren. Entweder, Du läßt sie mit der Konkurrenz kämpfen, oder Du benutzt

deren Schienen. In jedem Fall ist die beste Idee, alle günstigen Aktien zu kaufen und dann teuer wieder zu verkaufen. Wie Du hier siehst, handelt es sich hier nicht nur um ein Eisenbahnspiel, sondern auch um ein Finanzspiel. Damit sind wir

Geheimnis, einen Preiskrieg zu gewinnen, ist, einen Verlust zu machen. Verrückt, oder? Doch das wesentliche liegt darin, einen schnelleren Service zu einem niedrige-

wieder reinzuholen. Du mußt sicherstellen, daß über die, vom Preiskrieg betroffene Station jede Art von Gütern befördert werden kann. Egal, ob Du sie gebrauchen kannst, oder nicht. Hauptsache, Du kannst sie wegbringen und sie irgendwo liegen lassen. Da die Güter unbedingt genommen werden müssen, bevor der Gegenspieler sie in die Hände kriegt, wird es die meiste Zeit nötig sein, nur teilweise gefüllte Wägen zu transportieren. Die höchste Kunst bei einem Preiskrieg besteht darin, dem Gegner immer einen Waggon voraus zu sein, und Deine Züge schon auf Güter warten zu lassen, noch bevor der Zug des Gegners ankommt. Das bedeutet, daß Du dich dem Güterwettbewerb entziehst, aber dennoch die Züge so wirtschaftlich wie möglich betreibst. Doch der beste Preiskrieg ist immer noch einer, der nicht stattfindet. Gegner können nur Schienen zu Deinen Stationen legen. Also zwingt sie, teure Schienen zu verwenden, oder versuche deren Weg in eine Deiner Bahnhöfen teuer zu machen. Das kann zwar ins Geld gehen, doch wenn Du einen Preiskrieg verlierst, wirst du weitaus mehr verlieren. Soviel für dieses mal. Schaut auch nächsten Monat wieder hier rein, ich bringe dann etwas völlig anderes.

(Bahnhofsbericht) Station Report

... ist die ultimative ...

bei einem weiteren Teil des Spieles, den Preiskriegen. Diese sind mit am schwierigsten und für beide Teilnehmer kostenspielig. Das

ren Preis anzubieten, als der Gegner. Die einzige Möglichkeit besteht darin, Verlust zu machen, und diesen auf anderen Strecken

Train Report

... Wirtschafts- und Finanzsimulation.

MARK ULYATT

"Es ist unbeschreiblich, das Gefühl widerzugeben, das ich empfinde wenn ich hoch über den Wolken fliege und unter mir breitet sich nicht nur ein, aber vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich übersehe sie von hoch oben über den Wolken."

" Erster Weltkrieg Pilot"

Red Baron™

Ohne Frage gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl fürs Detail. Insbesondere Elemente die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenhandlung und die Eigenschaft Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

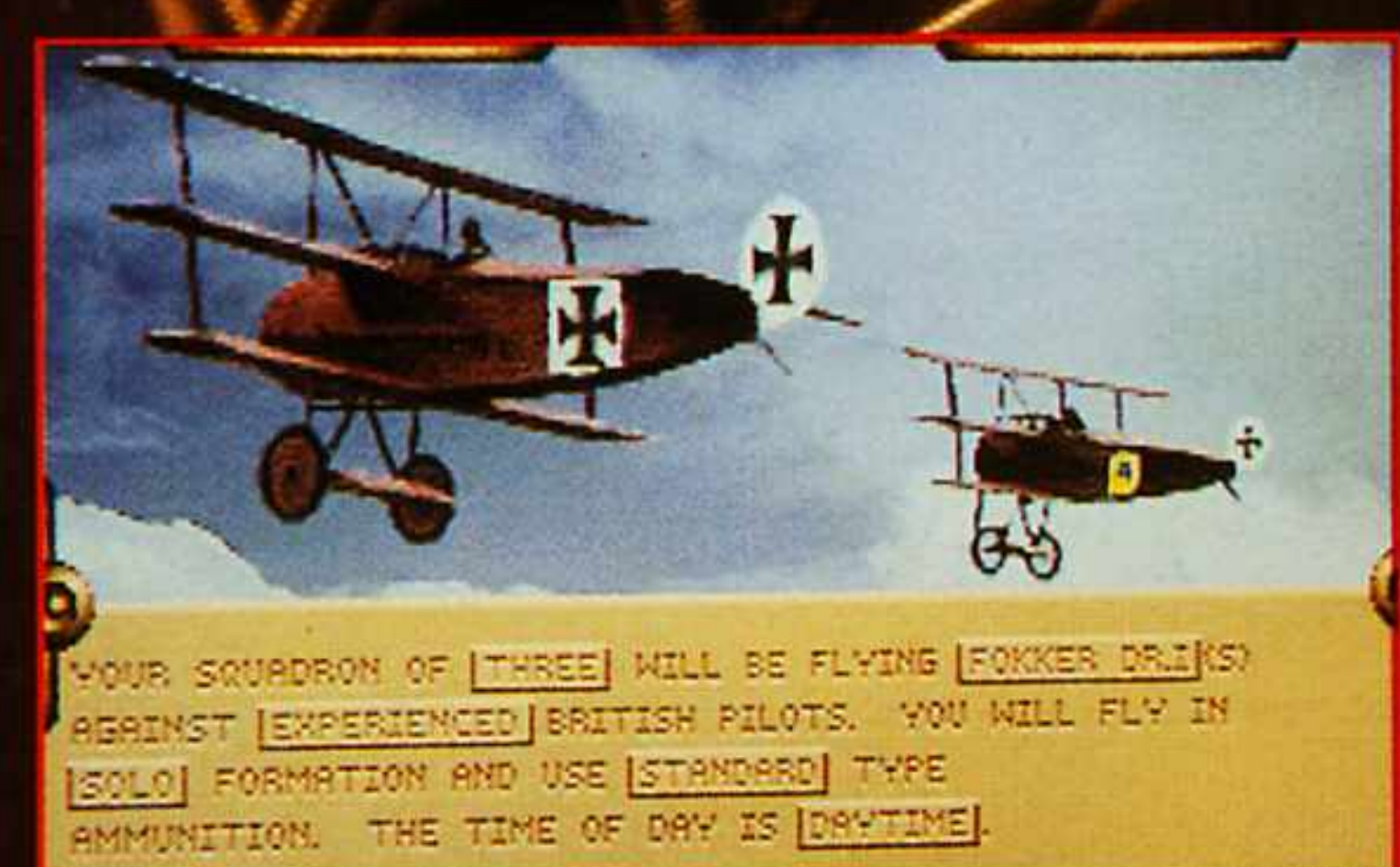
Red Baron übertrifft alle diese Eigenschaften, ja geht sogar einen Schritt weiter, indem wir nicht nur selbstverständliche Details anbieten, aber auch einen Hauch für die damalige Zeit. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, all diese Elemente die einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten fühlten.

Wir gehen zurück in eine Zeit wo die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen um am Leben zu bleiben. Das war eine Zeit wo Kriegsfieger von den verschiedenen Nationen noch eine Art unausgesprochene Brüderschaft genossen. Diese Piloten waren die letzten echten Helden- die Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Finden Sie heraus wie es wirklich damals war, als Kampfflieger in einem Krieg zu sein, wo unwahrscheinlich waghalsige Luftkämpfe stattfanden, zum ersten Mal- im ersten großen Weltkrieg unserer Zeit.

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

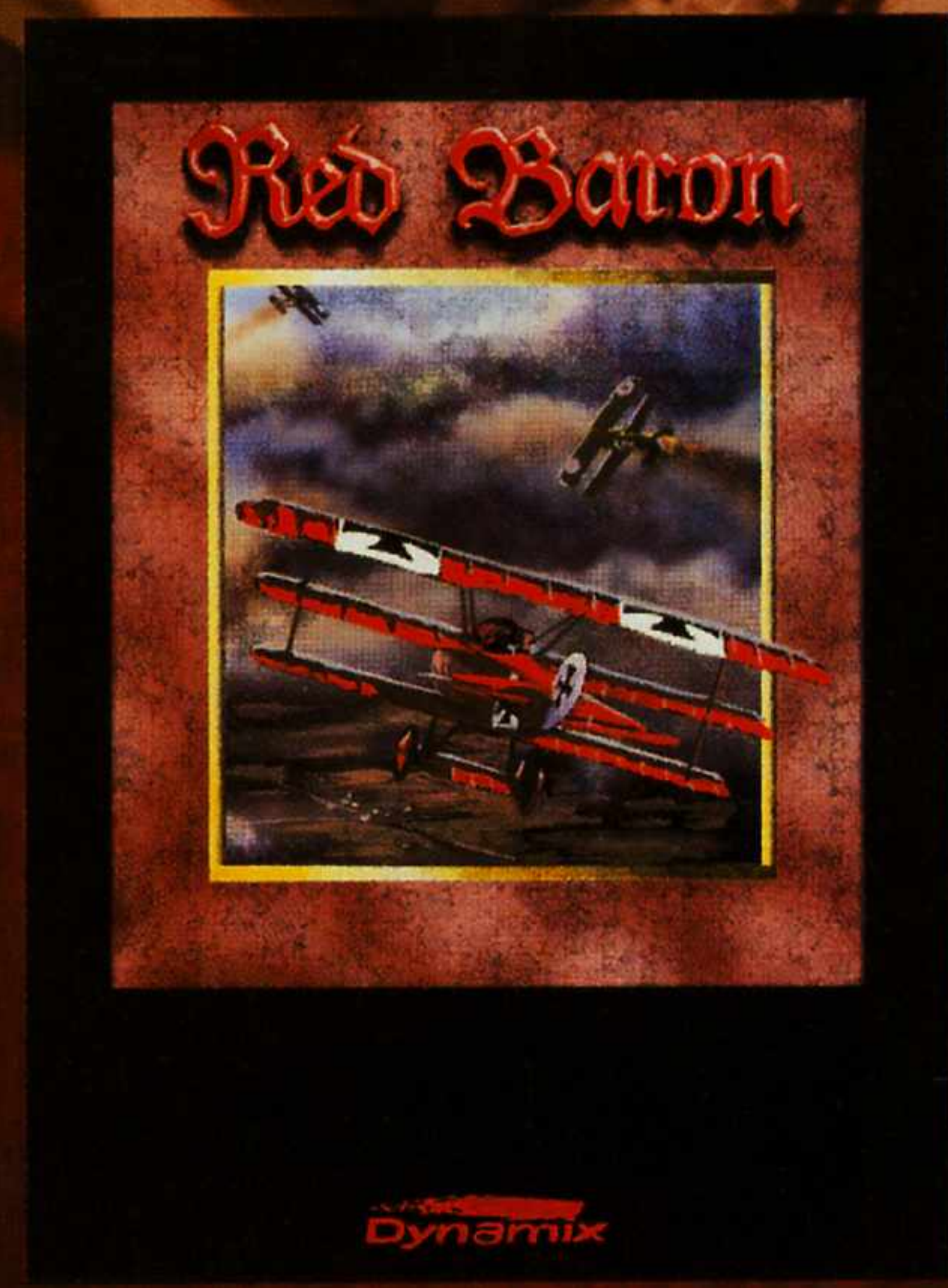
® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.



28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.



Dynamix

Bestellen Sie "Red Baron" bei Ihrem Softwarehändler oder rufen Sie uns unter der folgenden Telefonnummer an: 0044-734-303-322

Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...




...und bringen Sie Ihre Familie mit!

*Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche
und wundersame Welt von King's Quest V*

*Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen.
Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende
Eule auf deren Reise durch den unheimlich annehmenden
Dunkelwald, und durch schrecklich heiße Wüsten, über
hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner
königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften
Spielszenen, lebensechte Animation und der atembe-
raubende Soundtrack führt Sie auf eine fabelhafte Reise in
eine andere Welt. Wo Spielcharakter tatsächlich mit Ihnen
sprechen, jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme.* Sie
brauchen nichts einzutippen, das lieben besonders die
jüngeren Mitreisenden.*

*Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's
Quest V und entdecken Sie den Grund wieso
mehr Computerspieler die King's Quest
Serien gespielt haben denn irgendein
anderes Computerspiel.*

 **SIERRA®**

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

* Nur CD-Rom Version

**Bestellen Sie King's Quest V bei Ihrem Softwarehändler oder rufen
Sie uns unter der folgenden Telefonnummer an.**

**0044-734-303-322
Erhältbar als Diskette oder CD!**

TOP

Kerry bringt Euch auch diesmal die zehn beliebtesten Spiele, die sich den Weg zu den höchsten Verkaufsquoten er-

(1) EYE OF THE BEHOLDER (SSI)

Ihr erblickt ein exzellentes Spiel an absoluter Stelle der Charts. Streift durch unzählige Gewölbe, schlachtet massenweise böse-aussehende Monster und löbt teuflische Aufgaben. Einfach unsere Art von Spiel.

(2) GODS (MINDSCAPE)

Schlüpfte in die Rolle eines Helden, und nimm den Kampf gegen die schlimmsten Köpfe im ganzen Universum auf - die Redaktion von PlayTime. Nein, es sind die Gods, gegen die Du in diesem fantastischen Actionspiel der Bitmap Bros. ankämpfst.

(3) LEMMINGS (PSYGNOSIS)

Lemmings ist schön und gut, wenn Du nicht gerade in einer Fülle Lemmings-Codes und Hilfstexten erstickst, bei dem Versuch, ein Magazin zu schreiben. Deine Aufgabe ist es, nette kleine Kerlchen vor Stürzen ins Feuer, Löcher, Wasser und ähnlichem, zu bewahren.

1

2

3

TOP TEN

4. PGA TOUR GOLF (E.A.)

Definitiv das Beste Golfspiel für alle Formate. Nun kannst Du Deine karierten Hosen im Schrank lassen, mußt nicht all Deine Golfschläger suchen, und sparst Dir den langen Weg zum örtlichen Golfplatz. Versionen für PC, Amiga und Megadrive erhältlich.

5. JET FIGHTER II (SUBLOGIC)

Die Fortsetzung, die Dir ebenfalls die Chance gibt, hoch zu fliegen und schnell zu sterben. Dennoch nicht ganz so gut, wie F-29 Retaliator auf dem PC.

6. ATP (SUBLOGIC)

Die Golfkrise wird in dieser Rubrik immer erwähnt, wieso dann eine Tradition brechen und es weglassen. ATP ist ein Flugsimulator, in dem Du die neuesten amerikanischen Flugzeuge fliegst, genauso wie Du es auch in der Golfkrise gemacht hättest. Diesmal jedoch mit allem Komfort Deines eigenen Wohnzimmers.

7. SPEEDBALL 2 (IMAGE WORKS)

Wieso ist dieses Spiel nur auf Platz sieben, wo es sich doch um eine sehr verbesserte Version des Vorgängers handelt? Hirnlose Gewalt vom feinsten. Prügeln Deine Gegnermannschaft windelweich. Durch die zwei-Spieler Option genau das Richtige, um Dich mit Deinem Freund auseinanderzusetzen.

8. ARMOUR-GEDDON (PSYGNOSIS)

Du hast die Wahl zwischen einem schweren oder leichten Panzer, einem Bomber, einem Helicopter, einem Kampfflieger oder einem Luftkissenfahrzeug, bei dem Versuch, alles Leben auf der Erde zu retten. Eine Laserkanone auf einem Sateliten, gelenkt durch einen irren Wissenschaftler bedroht die Welt. Armour-Geddon ist ein Muß für alle Simulator-Fans, selbst wenn Mark in seinem Review nicht besonders begeistert war.

9. SIM CITY/POPULOUS (INFOGRAMES)

Eine wunderbare Kombination, doch zu einem hohen Preis. Für etwa DM 90.- zwei fantastische Strategiespiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

10. WONDERLAND (VIRGIN GAMES)

Dieses neueste Adventure von `Magnetic Scrolls` bringt allen Lesern Animation, die sich glücklich Schätzen können, ein Megabyte Ram zu besitzen.

**Mit freundlicher Unterstützung des
"Virgin Megastore" in der Oxford Street, London.**

Adventure Corner

Mußtet Ihr letzten Monat noch die Welt vor einer Meute untoter Gesellen retten, so steigen wir diesmal in der Rangordnung bei dem Versuch, die Galaxie vor psionischen Burschen zu retten. Wie versprochen, hier eine grobe Anleitung, wie man bei `MegaTraveller I: The Zhodani Conspiracy` erfolgreich wird.

Wenn Ihr Euch erinnert, was ich letztes im Review schrieb, werdet Ihr wissen, das ich das System zum erstellen der Charaktäre nicht besonders mochte. Wie also erhält man die besten Charaktäre? Nun, die einzige Antwort lautet Ausdauer, oder man benutzt die bereits vorhanden Figuren. Letztere Methode ist schnell und einfach, und wenn es Euch nicht stört, eine alte Figur zu benutzen, dann ist sie genau die Richtige für Euch. Tatsache ist, daß die vorhandene Gruppe gut ausgewogen ist, und Experten mit den erforderlichen Fähigkeiten vorhanden sind, um das Raumschiff zu steuern. Leider fehlt denen noch ein bisschen mehr Feuerkraft. Die andere Methode ist ziemlich langsam. So sind die meisten entworfenen Figuren ziemlich nutzlos. Doch wenn Du nur Figuren mit mehr als fünfzig Punkten nimmst, kannst Du nichts falsch machen. Gehe zu den Seelmännern, wenn Du Kampferfahrung und persönliche Entwicklung willst. Versuche die Scouts, wenn Du andere Fähigkeiten haben willst. Die wohl beste Methode ist wohl ein Kompromiss. Nimm Dir Zeit, und entwerfe eine oder zwei Figuren, die Du Dein Eigen nennen kannst. Die restli-

chen Mitstreiter wählst Du dann aus den vorhandenen. Versuche, die Persönlichkeit zu verbessern. Deine

puter, Geschütztürme, Mechaniker, Mediziner und Schwerefahrzeuge. Die Fertigkeiten können gleich zu Beginn des Spiels ver-

bist gleich am Anfang durch schwere Geschütze in Stücke geschossen worden? Lauf weg, sobald Du die Kontrolle über die Figuren hast. Halte Dich in östlicher Richtung, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Dann bereite alle Waffen vor, und kehre zurück, um die Bösewichte zu rösten. Solltest Du besonders Schwach im Kampf sein, lohnt es sich, den Waffenladen zu besuchen. `TL 12`-Anzüge bieten guten Schutz, ohne außerordentlich teuer zu sein, wie es Kampf- oder Schlachtpanzerungen sind. Auf jeden Fall muß Du diesem Laden einen Besuch abstatten, da Du Schutzanzüge für Deine ganze Gruppe benötigst. Viele der Planeten, die man besuchen kann, haben eine giftige Atmosphäre (oder sie fehlt völlig), so daß Schutzanzüge unbedingt erforderlich sind. Weiterhin solltest Du auf jeden Fall im Waffenladen in `Grav City` vorbeischauchen. Diese Stadt befindet sich in der nord-östlichen Ecke der Welt (Ich denke, das ist der passende Ausdruck), und Du wirst Dir hier ein Schwerefahrzeug mieten müssen. Im Waffenladen ist jede Waffe erhältlich (selbst die PGMP, die allerdings nicht viel besser als ein Blitzlaser ist). Dann geht es weiter, zum Schiff und hinaus ins All.

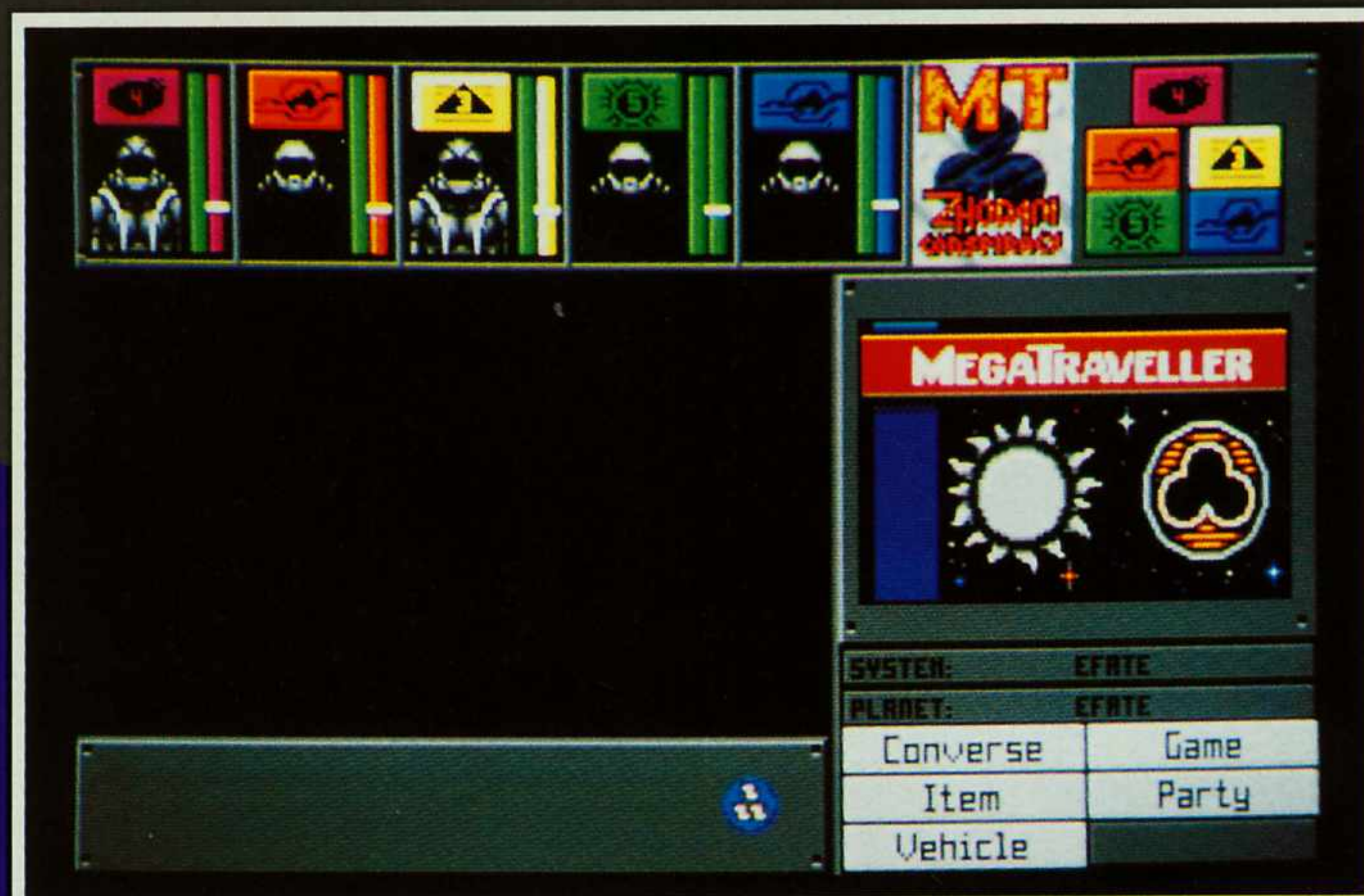


Megatraveller - ein Science Fiction vom Feinsten.

Gruppe wird unterschiedliche Fertigkeiten brauchen, doch am wichtigsten sind persönliche Waffen, Piloten, ein Steuermann, Com-

bessert werden, doch das ist recht kostspielig und schwer.

Nun hast Du also Deine Gruppe beisammen und



Das Haupt-Controll-Panel.

Doch bevor Du irgendwo hingehst, kann ich Dir nur Raten, daß Du Dir die Poxy Laserkannone kaufst. Die einzige, sinnvolle Option ist ein Paar 'TL 13, PWR 50' Laserbeams, doch selbst diese sind nicht besonders stark.

Eine weitere gute Idee ist der Sprit-Purifier, da sich dadurch die Treibstoffkosten halbieren. Der Fuel-Scoop (Treibstoffsauger) ist eine weitere Möglichkeit, doch nur, wenn Du viel Zeit

zu werden. Kauf Dir keine Ladung, Nicht nur, da diese nicht besonders viel Gewinn bringt, sondern auch, da Du ausgeplündert werden könntest. Die einzige Möglichkeit besteht darin, selbst auf Raubzug zu gehen. Das ist gar nicht so einfach, wie es klingt. Probleme gibt es, nicht etwa durch den Gegner, sondern, da Dein Schiff schwer zu lenken ist. Doch schon bald wirst Du mit etwas Übung in der Lage sein, Händler bis

etwa einer Edelsteinmine, einem Unterschlupf für Kriminelle oder einem Vergnügungsplaneten noch so alles erwarten kann. Die Preise für die Ladung sind unterschiedlich, doch bei geraubten Sachen hat man nichts zu verlieren, es sei denn, Du verbrauchst sehr viel Wasser. Besuche unbedingt viele Sternensysteme, da diese noch unterschiedlicher sind, als einzelne Planeten. Eine gute Möglichkeit die Kosten zu

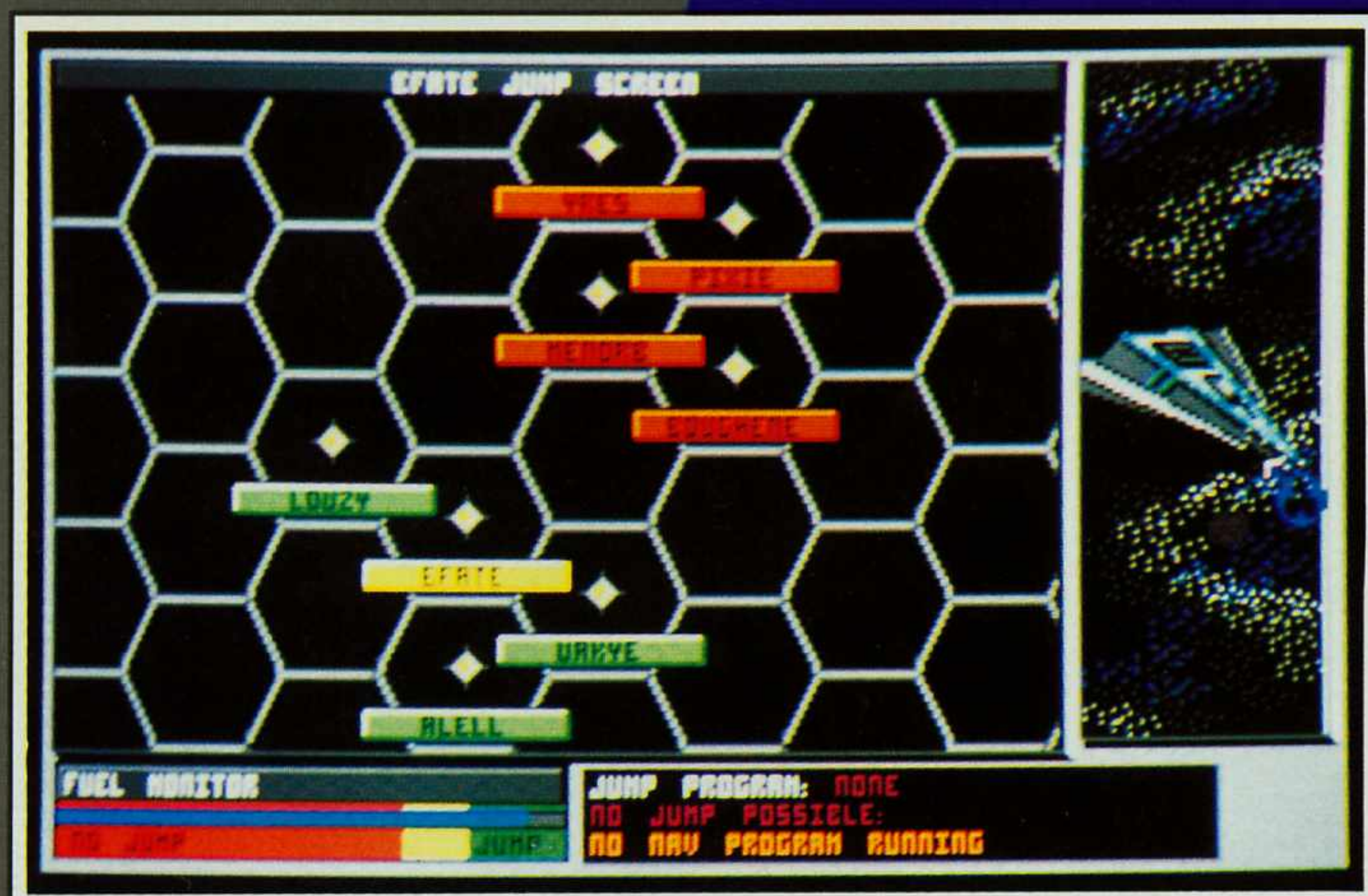
im Subsektor C befindet. Nachdem Du Dich mit Deiner Umgebung vertraut gemacht hast, könnte es sich lohnen, mit PGMP's zu handeln. Diese Waffen sind in ihrer Anschaffung ziemlich teuer, doch könnte ein Kauf entsprechende Gewinne erzielen, wenn Du genug Munition dazu kaufst. Diese Waffen werden in einer Welt mit niedriger Gesetzstufe, etwa die, in der Du anfängst, gekauft,

auf Gasplaneten verbringst. Computerprogramme sind vorhanden, und die einzige Erweiterung ist Auto-Evade (eine Art Ausweichmechanismus). Vergiß aber nicht,

auf ihr letztes Hemd auszuplündern. Während Du Deinen Geschäften nachgehst, solltest Du die Treibstoffanzeige nicht außer Acht lassen. Vor allem, da Du auf

senken besteht darin, ein System zu finden, in dem es einen Gasplaneten zum Auftanken und einen ziemlich reichen Planeten, auf dem man seinen Krempel

und dann irgendwo verkauft, wo sie illegal sind. Das könnte Ärger mit der Polizei geben, doch es lohnt sich wegen des Geldes. Vielleicht hast Du dann



Der Jump-Screen.



Der In-System Travel Bildschirm.

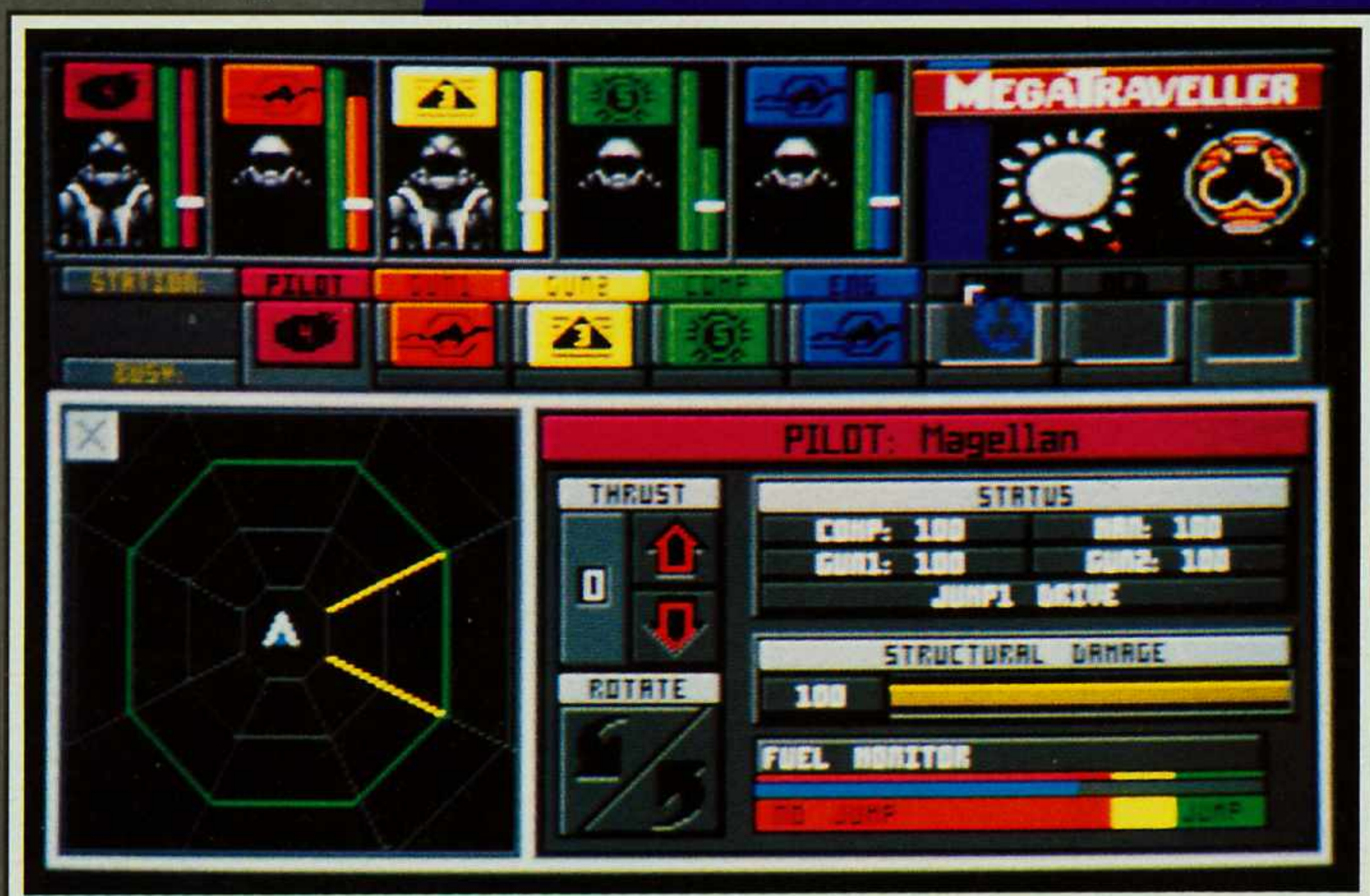
das Du nur begrenzt Platz auf dem Computer hast. Deshalb sind exotische Programme, wie etwa Predict-3, zu groß, um benützt

manchen Planeten nicht auftanken kannst. Der Besuch auf anderen Planeten ist eine gute Idee, da Du nie weißt, was Dich dort, neben

wieder los wird, gibt. Falls Du die Sternenkarte benutzen willst, solltest Du wissen, daß sich Efate, von wo aus Du das Spiel anfängst,

irgendwann sogar genug Geld, um Dir einen Jump-2 Antrieb zu kaufen.

MARK ULYATT



Der Piloten-Screen.



Die Party im Bewegungs-Modus.

Feature



Zu Beginn unserer Testreihe rund um die "PC-Engine" wollen wir uns einige Spiele ansehen, die zu den sogenannten "Evergreens" zählen. Also Spiele, die zwar nicht unbedingt brandneu sind, aber dafür immer wieder gern zur Hand genommen werden. Diese Spiele erhält man zudem oft sehr preiswert- was ja nicht gerade ein Nachteil ist. Anfangen wollen wir mit:

"PITHECANTHROPUS COMPUTERUS"

Doch doch.... dieses Game heist wirklich so! Hinter der leicht hochtrabenden Bezeichnung verbirgt sich ein originelles Plattformspiel, für einen Spieler, mit witziger guter Grafik und brauchbarem Sound. Man schlüpft darin in die Rolle eines steinzeitlichen Winzlings, der alle seine Probleme mit dem Kopf beseitigt. Probleme

hat er allerdings eine ganze Menge! Krokodile, Raupen, Zauberer, Vulkan- um nur eine kleine Auswahl zu nennen. Dieses Monstergesindel hat nur eines im Sinn- ein kostbares Leben zu rauben. Nun kommt die Kopfarbeit ins Spiel! Mit gezielten Stößen seiner Denkkapperartur schafft sich unser kleiner "PC" alles vom Hals. Das klingt einfacher als es wirklich ist! Zum Glück gibt es an vielen Stellen Blumen. Man braucht nur darauf zu springen, um Früchte zu erhalten, welche die Lebensenergie wieder auffrischen. Manche Blumen enthalten auch ein Stück Braten. Dessen Wirkung auf "PC" ist allerdings umwerfend. Er rollt wild mit den Augen, rudert mit Händen und Füßen- und droht vor lauter Energie fast zu platzen. Einige Sekunden lang ist er danach unverwundbar. Sehenswert ist es auch, wenn der Kleine es trotz Anlauf nicht ganz schafft einen



PITHECANTHROPUS COMPUTERUS

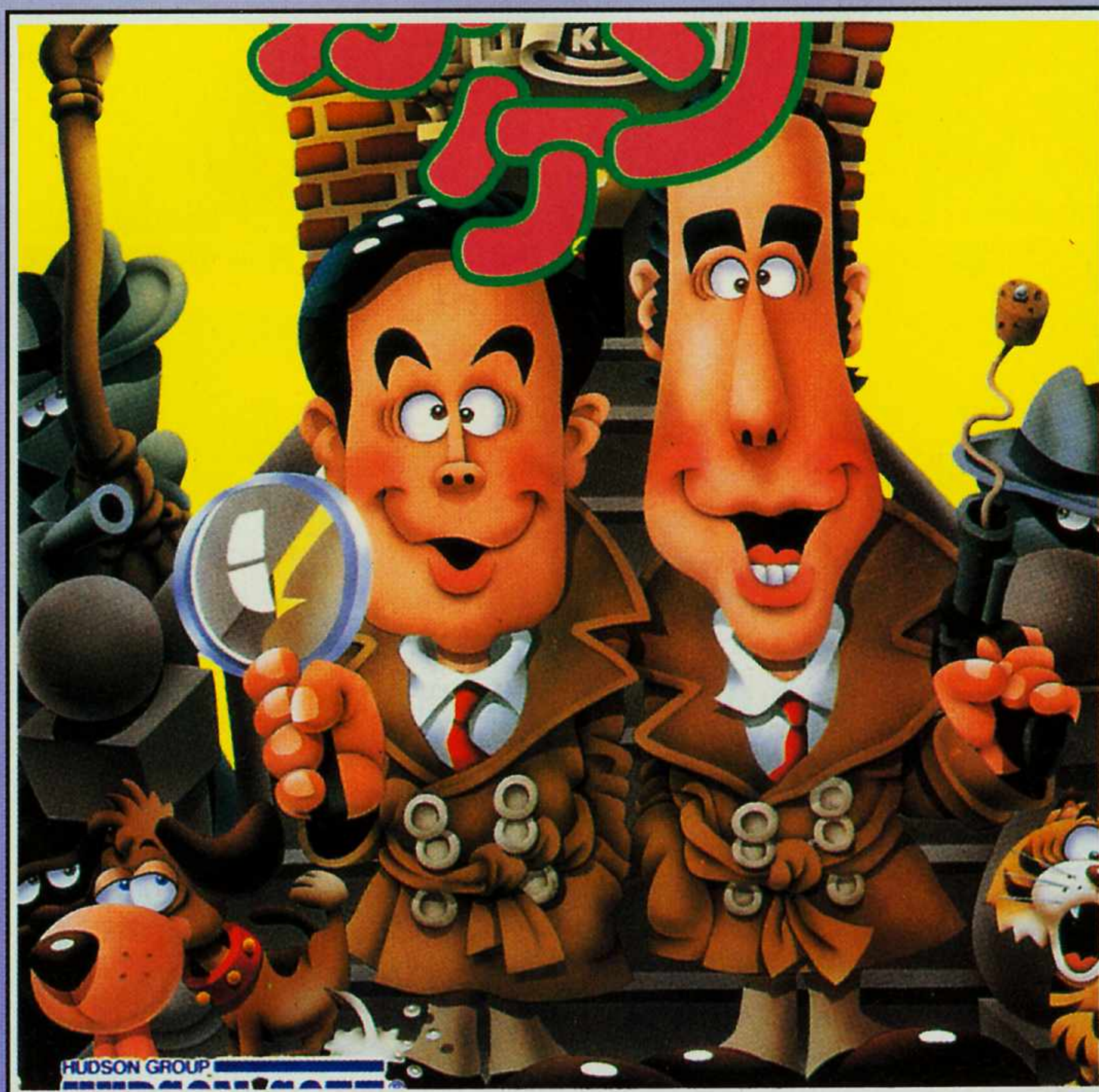


Hügel hinaufzuspringen. Er beißt sich dann am Rand fest und zieht sich mit Händen und Zähnen hoch. Alles in Allem ist "Pithecanthropus Computerus" ein Plattformspiel für höhere Ansprüche. An manchen Stellen wird es schwer, aber nie unfair. Die Musik kann man hören, die Geräuscheffekte sind passend, die Grafik ist gut gezeichnet und Originell.

Ein "etwas anderes" Plattformspiel ist:

"CHAN & CHAN"

Das Spiel ist sehr für Japaner zugeschnitten, kann aber durch sehr originelle Grafik und Idee auch ohne Reis munden. Als Detektiv Chan, oder sein Partner Chan (die Zwei sind bekannte Komiker- in Tokio!), zieht man durch die Straßen, und tritt so ziemlich Alles was einem in den Weg kommt. Warum ein Zaun, nachdem er getreten wurde Bargeld ausspuckt, gehört zu den Geheimnissen des (japanischen) Programmierers. Genauso verhält es sich mit Mauern, Laternen, Springbrunnen u.Ä. Das Geld sollte man einsammeln! Mit diesen Münzen





Chan & Chan

kann man an einarmigen Banditen zocken, sie vermehren oder verlieren. Aber man kann sich auch Lebensenergie kaufen, die man bitter nötig hat, denn es wimmelt auch von Gegnern. Und da wird das Spiel ein wenig "fäkal". Leute die an Laternen ihre Notdurft verrichten, oder hinter Büschen mit offener Hose und rotem Kopf kauern, sind da nur die zarteren Andeutungen. Sie lassen sich durch einen beherzten Tritt von ihrem anrühigen Tun abhalten. Wenn man mit Coladosen beworfen wird, stellt das schon fast eine Erholung dar. Schlimmer wird es, wenn einem Vögel versuchen auf den Kopf zu sch... doch- genau was Sie jetzt denken! Zudem erinnern diese "Dinger" ungemain an Hundehaufen, in einem Format, die man eher einem Elch zutrauen würde. Wen wundert es da noch, wenn derartige Tref-

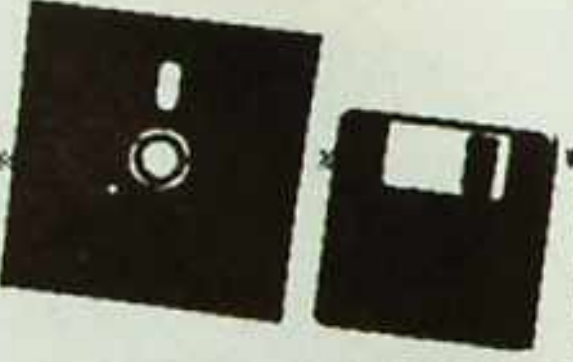
fer Lebensenergie kosten! Ich hätte schwören können, daß sogar mein Monitor an manchen Stellen ungut roch. Zwar kann man die meisten der Gegner mit einem wohlgezielten Tritt beseitigen, aber manche sind dazu zu groß. Dann hilft nur noch eins: bücken und drücken! Nein... nicht Armdrücken-bayrisch, sondern Blähung-japanisch. Da sucht sogar die abgebrühteste Schlange das Weite- oder etwas Anderes. Falls Sie nun der Meinung sein sollten, ich hätte die orale Phase meiner Kindheit schlecht überstanden, und phantasie nun etwas hinein, liegen Sie falsch! Genauso geht es in diesem Spiel zu- und ich hab keine Ahnung, wie ich das noch dezenter umschreiben könnte. Falls man sich an derartigen Geschehen nicht stört, erhält man ein durchaus



Chan & Chan

THE BEST GAMES:

Sommer-%-Preise
nur vom 1.7.-1.9.



Sehr kleine Anzeigen - aber ganz groß im Versand!

Lieber Computer-Spieler,
das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was im Handel ist.
Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufwerk!)
◇ = nur für Amiga mit Speichererweiterung!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB:	99		
Erweiterg. +Railroad Tyc. oder +Monkey Isl.	169		
Die gute Soundblaster Card PC	349		
10 - Spiele - Wundertüte	129	219	219
3-DConstruction Kit (d) #	70	126	103
Arborea Chrystals #	62	62	62
Bane of Cosmic Forge ◇ #	78		78
Billy the Kid #	61	61	70
Brat #	65	62	70
Broker King #	49	65	65
Cohort Fighting for Rome #	74	74	74
Cruise for Corps	62	62	74
Death Knights Krynn ◇ #	62	74	74
Domarks Sport Compilation	51	78	78
Epic Goldrunner 3D #	65	65	78
B. Elliotts NasCar Race #	82	82	
Eye of Beholder ◇ #	74	74	
Flight of Intruder F.O.T.I. #	78	78	91
Gates of Dawn - Fate	70	70	78
Gods #	62	62	70
Hanibal	40	66	66
High Energy vol. 2	70	70	78
Jules Verne Space 1889 ◇	91	91	91
Keys of Maramon ◇ #	43	62	74
Lemmings 1 #	62	60	86
Logical #	39	55	55
Mega Traveller #	70	70	86

MegaLoMania #	75	75	75
Metal Mutant #	70	70	70
Midwinter 2 Flames #	78	78	82
Moonshine Racer Hillb. #	65	65	70
Nam 1965-1975 ◇ #	70	70	86
Pegasus	70	70	
PGA Tour Golf #	62	62	74
ProFlight Tornado FS	101	101	
Project Prometheus #	39	77	77
Railroad Tycoon #	86	86	95
Ret. of Medusa 2 (RM2) #	43	70	70
Robozone #	39	70	70
Rules of Engagement ◇ #	62	72	74
Sect. Monkey Isl. dt. ◇ #	78	78	78
Shadow Dander	40	62	62
Silent Service 2 #	78		86
Sliders Technosport #	65	65	65
Spirit of Adventure #	39	66	66
Spirit of Excalibur #	78	78	94
Super Monaco GP	39	62	62
Technopolis #	70	70	70
The Simpsons	39	66	66
The Winnings (UBI)	78	78	
Toki	47	65	65
Turrican 2 Final Fight ◇	39	62	62
TV Sports Rollerbabes #	78		78
Ultima 6 #	65	83	83
Wild Wheels #	70	70	70
Wing Commander 1 #	82		82
Winzer #	43	66	66

..... und alle anderen aktuellen Spiele

Einige Spiele der Anzeige sind erst angekündigt,
---- bitte jetzt schon mal VORBESTELLEN!----
Fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Liste an:
Für C64 / für Amiga / für Atari ST / für PC.
Ältere Listen / Inserate sind damiteresetzt: 7.6.91
--- Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten. ---
Preise nur für Lieferungen in der o.g. Zeit gültig.

100% FUNTASTIC ComputerWare



1. Die Auswahl komplett -
 2. Jeder Preis o.k. -
 3. Und der Service super.
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefon-Bestellungen Mo - Fr live
von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr.
Telefon-Bestellungen abends & weekend.
Wir beliefern Sie schnellstmöglich
per Post und per Nachnahme (+ DM 8.-)
und: Servus Austria, Gruezi Schwyz,
gerne auch ins Ausland (-14% MWSt. + 16.-)

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
ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.

brauchbares Plattformspiel. Leider bekommt man keine Levelcodes, und muß bei jedem Scheitern von Vorne beginnen. Die Grafik weiß zu gefallen, der Schwierigkeitsgrad ist gesalzen. Und der Sound? Ja- der ist vorhanden. Sogar reichlich Musik gibts dazu. Die hört sich allerdings so an, wie sich ein japanisches Schulkind coole, europäische Filmmusik vorstellt. Um während des Spiels nicht von Schreikrämpfen abgelenkt zu werden, empfehle ich, den Lautstärkeregel nahe der Nullstellung einzupegeln. Dann wird das Spiel sogar richtig gut. Nachdem bisher eigentlich mehr oder weniger herumgealbert wurde, geht es im nächsten Spiel ordentlich zur Sache. Hier wird nicht herumgezärtelt, sondern Feinde reihenweise umgenietet (schönen Gruß an die BPS!).

Die Rede ist von:

"BLOODY WOLF"

Gesteuert wird hier nicht wie man annehmen könnte ein Wolf (Canis Lupus), sondern ein mit allen Wassern gewaschener und allen Waffen versehener Söldner (Homo Magnum). Unser heldenhaftes Sprite befindet sich in einem Fort, in welchem es von Feinden nur so wimmelt. Wer sich dabei an Rambo erinnert fühlt, liegt gar nicht mal so falsch. Besonders am Anfang ist es sehr hart sich seines Lebens zu erwehren, hat man doch nur ein winziges MG, ein kitzekleines Messerlein und einige, lumpige Handgranaten zur Verfügung. Gewissermaßen nackt macht man sich also auf die Suche nach den Geiseln, die in verschiedenen Häusern versteckt den Tag sinnlos ver-



Tiger Heli

trödeln. Hat man endlich eine gefunden (nein- nicht umnieten!) bekommt man von ihr Passwörter, Schlüssel und wichtige Hinweise. Leider werden diese Tips auf japanisch vorgetragen, was deren Verwendbarkeit doch stark einschränkt. Hilfreicher sind da schon die zusätzlichen Waffen und Leben, die auch in Häusern versteckt sind. So zieht man also durch das Gelände und versucht seine Leben zusammenzuhalten, was sich allerdings als sehr schwere Übung entpuppt, zumal einige der Gegner fast gar nicht zu besiegen sind. Etwas leichter wird die Sache, wenn es einem gelingt ein Motorrad zu stehlen. Damit geht das Feindekillen doch schon viel zügiger von statten, und man hat auch einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil beim "strategischen Rückzug"- sprich Flucht. Leider ist der Benzinvorrat schnell erschöpft, und japanische Motorräder neigen bei Spritmangel seltsamerweise zu Explosionen. Honda sei Dank- nur im Spiel und nicht im wirklichen Leben.

Nimmt man alles zusammen, ergibt "Bloody Wolf" ein sehr schweres Ballerspiel, mit prima Grafik und gutem Sound. Das butterweiche Scrolling in alle Richtungen und die nett gemachte Musik tun das ihrige um den Spielspass zu erhöhen. Der bleibt auch über einen längeren Zeitraum erhalten, da das Spiel sehr schwer ist, aber nie unfair

wird. Wer sich an der blutrünstigen Aufmachung nicht stört, sollte unbedingt zugreifen. Da wir schon bei Ballerspielen sind, machen wir damit gleich weiter. Eins der besten davon für die Engine ist- und bleibt:



"TIGER HELI"

Wie schon der Name überaus subtil andeutet, ist es was mit Hubschrauber- und nix für Pazifisten.

Unser Heli startet von einem Fluzeugträger, zu dem er auch am Ende eines Levels zurückkehrt. Um das zum erstem Mal zu sehen, bedarf es schon einiger Übung und eines Pads mit Dauerfeuer, denn der Schwierigkeitsgrad ist schon nach den ersten Sekunden als gepfeffert zu bezeichnen. Das Gewimmel

an gegnerischen Sprites läßt unsere Daumen um den Feuerknopf nur so rotieren. Manche lösen sich schon nach einem Treffer in

fel- ääh Extrawaffe ab, die man zu allem Überfluß auch noch einfangen muß. Das man dabei von allen Seiten beschossen wird, macht es nicht einfacher. Die Extras bewirken eine Verdoppelung der Feuerkraft. Das geht insgesamt drei mal. Man kann sich aber auch eine neue Waffe einhandeln, die sich je nach Farbe der eingesammelten Kapseln unterscheiden. Blau = eine breite Streuung der Waffe (empfehlenswert). Rot = eine normale Waffe wie am Anfang des Levels (Finger weg davon). Grün = eine Schmalspurkanone (nicht zu empfehlen). Gelb = eine etwas breiter streuende Waffe als bei Rot.

Besonders wirkungsvoll wird das gelbe Extra, wenn man es berührt und gleichzeitig die "Select - Taste" am Pad gedrückt hält. Danach kommen auch Geschosse aus der Seite des Helis und suchen sich nach

Wohlgefallen auf, manche brauchen mehrere Salven. Hat man ihn dennoch erledigt, gibt er eine Extrawaf-



Tiger Heli



vorne ihr Ziel. Anfangs hat man zusätzlich drei Bomben, die alles vernichten was sich bewegt. Man kann jedoch Neue dazubekommen. Es empfiehlt sich diese Bomben bis zum Endgegner eines Levels aufzuheben.

Die Grafiken sind sehr schön gezeichnet, es gibt viele verschiedene Gegner, die Musik kann man anhören, und das Vertikalscrolling ist butterweich. Wenn man eine Sehenscheidenentzündung und naßgeschwitzte Joypads in Kauf nimmt sollte man sich "Tiger Heli" unbedingt zulegen.

Zwar auch ein Ballerspiel, doch in Aufmachung und Inhalt ganz anders ist:

"DRAGON SPIRIT"

Man schlüpft darin in die Rolle eines fliegenden Drachen. Seine Gegner beseitigt man mit einem wohlgezielten Feuerstrahl, wenn sie auch wie wir fliegen können, oder bewirft sie mit Bomben, wenn das Gezucht die Erde unsicher macht. Gegner und Hindernisse die einem eines seiner drei Leben schwer machen, gibt es eine ganze Menge: Vögel, Ungeheuer (wie aus dem Loch Ness), flammenspuckende Pflanzen, Vulkane, Hindernisse aus Mauern oder Felsen - um nur Einige zu nennen. Vereinzelt liegen Eier am Boden. Wenn man eines mit einer "Bombe" trifft, gibt es ein Extra frei, das man



Dragon Spirit

Nintendo®
SEGA
Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Fax 04551/1342

PC
Engine
ATARI

FLASH POINT

The Genius H1T



Game Gear 289.94

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz-Lay

Game Gear:

G.G. Shinobi 59.94
Mickey Mouse 54.94
Super Monaco GP 54.94

Mega Drive:

Prof. Control Pad 54.94
PGA-Tour Golf 119.94
E-Swat 49.94

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-
Händleranfragen erwünscht!

0 45 51 / 40 97

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. Mega Drive ist ein Importgerät ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon PT 8/91

Fordern Sie kostenlos unseren neuen
FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 2/91 an.

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

System: Sega / Mega Nintendo PC-Engine Game Boy

Computersoftware Steffen Müller

Richtthofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09 · Fax 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
688 Attack Sup. dt.	62,00	-	Hunt for Red Oktober dt.	58,50	-
A-10 Tank Killer (1 MB)	77,00	77,00	Imperium dt.	64,00	64,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	-	Infestation dt.	57,00	57,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Invest dt.	53,00	53,00
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Klax dt.	46,00	46,00
Antares kpl. dt.	59,90	59,90	Leisure Suit Larry 1+2+3	119,00	119,00
Baba Yaga dt. +	44,00	44,00	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	Lettrix kpl. dt.	57,00	57,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	78,50	Lords of Doom kpl. dt.	59,50	59,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Betrayal dt.	67,50	67,50	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Big Business dt.	54,50	54,50	Maupiti Island dt.	59,50	59,50
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	-	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Börsenfieber dt.	59,00	59,00	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Blue Max dt.	71,00	71,00	Murder dt.	61,80	61,80
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Cadaver dt.	64,00	64,00	Mystical dt.	59,50	59,50
Car-Vup dt.	59,50	59,50	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Castle Master dt.	58,00	58,00	Navy Seals dt. +	58,00	58,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Chase HQ II dt.	59,50	59,50	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
Chuck Yeag. 2.0 dt.	63,00	63,00	PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Corporation dt.	59,80	59,80	Populus dt.	59,50	59,50
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.	64,50	64,50
3d Konstruktion Kid dt. (1 MB)	114,00	117,00	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Damocles dt.	58,00	58,00	Projektile dt.	67,00	67,00
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50	Puzznik dt.	59,00	59,00
Das Boot dt.	71,00	71,00	Rainbow Island dt.	57,50	51,50
Dinowars dt.	51,50	51,50	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	76,00	76,00
Domination dt.	56,00	56,00	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	NAPOLEON kpl. dt.	52,00	52,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Robocop II dt.	57,00	57,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Romance of 3 Kingdom	90,00	-
Exterminator dt.	57,00	57,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-15 Strike Eagle 2	77,00	77,00	Sim City dt.	67,00	67,00
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Sim City + Populus dt.	69,90	69,90
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	STRATEGO dt.	59,50	59,50
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Flight Simulator II dt.	96,00	96,00	Super Cars II dt.	58,00	58,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	77,50	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	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	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	69,50
HARPOON dt.	72,50	-	Wonderland (1 MB) dt.	69,50	69,50

Auf Wunsch für 2,50 DM Softwaretest!

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos 24,50	Footb. Manager 1 24,50	Mr. Heli 34,50	Star Glider 2 34,50	Amiga Power Works
Bads Tale II 34,50	Garrison 19,90	Outlands 24,50	Star Plaze 19,50	
Carrier Command 29,50	Int. Arc. Act. (10 Sp.) 29,50	P 47 29,50	Strike Force Harrier 34,50	- Maxi Plan Plus
Def. o.t. crown 34,50	Joker Poker 19,50	Power Pack (6 Sp.) 24,50	Super Wonder Boy 24,50	(Spreadsheet)
Dynamit Düx 24,50	Kult 34,50	Rambo 3 29,50	Treasure Island Dizzy 24,50	- Kind Works 2.0
Flood 29,50	Mig 29 Sov. Sigt. 39,50	Run the Gauntlet 34,50	Waterloo 34,50	(Word Processor)
Amiga Maus 49,00	Amiga Laufwerk 179,00	ATARI LYNX Gerät 190,00	Winter Olympiade 24,50	- Info File
Amiga 500 Speichererw. abschaltbar + Uhr 98,00	Slimline 3,5 extern Bus + abschaltbar	Game Boy + Zubehör 154,00	X-Out 34,50	(Data Base) 197,-

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.**

Amiga 500 Super Powerpack
Kind Words (Textverarbeitung)
Fusion Paint (Malprogramm)
Indiana Jones F/A 18
Interceptor Kick off 111,00



Dragon Spirit

aufsammeln kann. Rote Eier verstärken den Feuerstrahl und Blaue verdoppeln die Anzahl der Köpfe- und somit auch die Trefferquote.

Die Motivation bei "Dragon Spirit" ist sehr hoch, da die Levels wunderschön gezeichnet und auch ziemlich anspruchsvoll sind. Da es zudem auch ausgezeichnet spielbar ist, gehört es eigentlich in jede Spiele-

sammlung. Endlich einmal ein Ballerspiel, an dem sich auch friedliebende Naturen austoben können.

Ein weiteres Ballerspiel ist:

"MR. HELI"

Gleich zu Anfang möchte ich bemerken, daß ich "Mr. Heli" schon auf anderen Computern gespielt habe,



Mr. Heli

und mir auf der PC-Engine die Version vorlag, die am besten aussieht und auch super spielbar ist. Die Amigaversion ist dagegen nur ein müder Abklatsch.

Doch nun zum eigentlichen Spiel! Mr. Heli ist ein kleiner, putziger Hubschrauber. Wer hätte das gedacht?! Er muß versuchen Steine wegzuschießen, um die herausfallenden Kristalle einzusammeln, die das Konto auffüllen. Das wohlgefüllte Konto ist wichtig, weil man sich alle Extras teuer erkaufen muß (wie im richtigen Leben). Das man dabei nicht alleine auf dem Screen ist, versteht sich von selbst. Es geht sogar ausgesprochen hektisch zu! Von allen Seiten wird man angegriffen und beschossen. Man kann sich jedoch mit Schüssen und Bomben

seiner Haut (?) erwehren. Obwohl Mr. Heli ein reinrassiges Ballerspiel darstellt, ist es wirklich lustig und nett gemacht.

Es ist schon sehenswert wenn der Kleine am Boden plötzlich Füßchen bekommt und herumtrappelt. Auch die Gegner sehen eher süß, denn bedrohlich aus. Dennoch ist es schwierig und bietet viele Überraschungen.

Es bietet ausgezeichnete Grafik, der der Sound in nichts nachsteht und einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Mein Tip: Unbedingt besorgen, solange es noch erhältlich ist. Alleine schon das Intro ist so gut gemacht, daß es den Kauf rechtfertigt.



'DEVIL CRASH'

Leider ist dieses Game inzwischen fast verschwunden. Aber solltet ihr zu den Glücklichen gehören, die noch ein Exemplar auftreiben können- unbedingt zugreifen! Etwas Besseres habe ich bisher noch nie auf einer PC-Engine gesehen! Es handelt sich dabei um einen Flipper für ein- oder zwei Spieler, mit Codeabfrage für verschiedene Level. Ob in Spielhallen, oder auf Computern- ich habe noch nie einen Flipper gesehen, der besser aussieht, oder sich so phantastisch spielt wie Devil Crash! Er läßt einem vergessen, daß man eigentlich nur vor einem Bildschirm sitzt. Hier sind nur einige Highlights- denn beschreiben kann man ihn gar nicht-



Devil Crash

man muß Devil-Crash erleben! Spitzen Grafik- sehr guter Sound- jede Menge Monster, Drachen, Zwerge, Totenschädel etc. die so gut anzusehen sind, daß man das Punktesammeln manchmal ganz vergisst-

überall marschieren herrlich finstere Gesellen auf der Spielfläche herum- sechs Bonuslevels- Extrabälle- Highscoreliste- und... und... und... Was soll man da lange herumreden- wer sich den entgehen läßt, kann auch gleich seine Engine

eingraben. etwas besseres findet er nicht mehr! Einen kleinen Tip möchte ich noch an die Glücklichen weitergeben, die Devil-Crash ihr Eigen nennen dürfen- probiert mal folgende Codewörter: "MBPEBOAJDE" oder "BDGHTVWGHF". ÜBERRASCHUNG! So- schon habt ihrs überstanden. Das wars für heute. Der nächste Bericht von uns wird hiermit allerdings schon angedroht.

Rainer Rosshirt
Dietmar Hoffmann

P.S. Die Games wurden vom PC-Computercenter in Nürnberg zur Verfügung gestellt.

ROCKUS



MONIS SOFTWARE VERSAND

☐ SCHEVENSTR. 24 * W-4650 GELSENKIRCHEN 1 ☎ 0209 207 222 * BTX-NR *20011750##

GRATIS KATALOG * BITTE TYP ANGEBEN

AMIGA * ATARI * C64 * MS DOS * SEGA MASTER 2- MEGA- UND GAME GEAR
GAME BOY * LYNX * NINTENDO NES * SUPERPLAY * VIELE GAMES MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
UNSERE KONSOLEN SIND MIT ZZF-NUMMER * HERSTELLER-SERVICE UND GARANTIE
VERSANDSPESEN NACHNAHME + 6,50 DM * AB 100 DM VERSANDSPESENFREI

STEIRERFUNK

Fordern Sie unsere Preisliste an !

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele

2.990,- ÖS.

Mit Spiel nach unserer Wahl 3.490,- ÖS.

Mit Spiel nach Ihrer Wahl 3.890,- ÖS.

Wir führen !!!

Nec PC Engine, Nec Turbo Express GT

Nintendo Gameboy und Famicom

SEGA Gam Gear, Atari Lynx

SNK NEO GEO,

An- und Verkauf gebr. Konsolen u. Modulen.

Annenstraße 18 - 8020 Graz / Austria - Tel. (03 16) 91 89 68



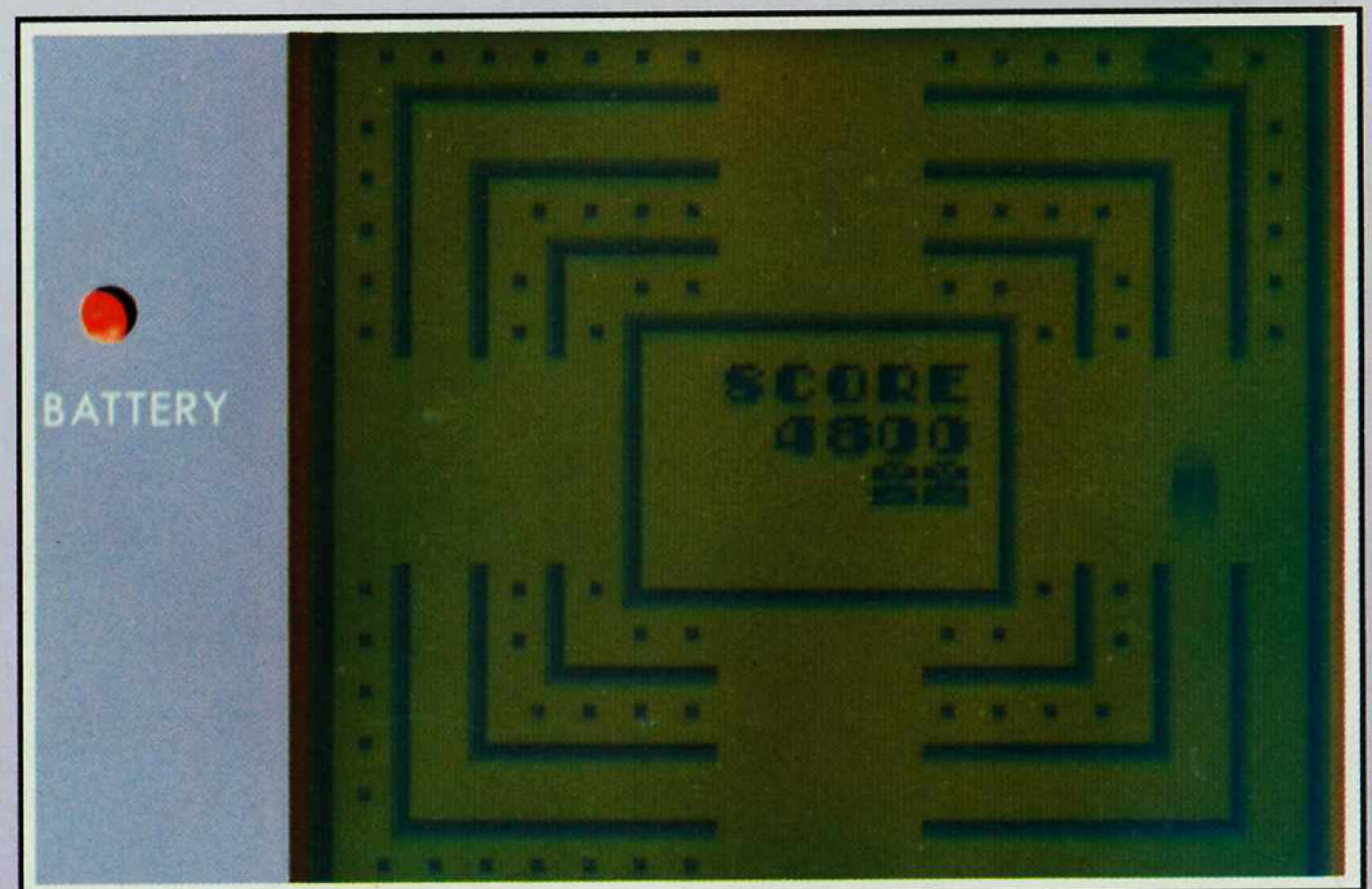
Das Comicbildchen auf der Verpackung verheißt wieder einmal grenzenlosen Fahrspaß. Formula-One-Flitzer, chequered flags und Groupies.

Nach dem Aufstarten des Moduls erscheint einer der Turboboliden in gleißendem Licht. Wow! Schnell das unterste Level angewählt, ... wo bleibt denn der Ampelstart?

Jetzt setzt Euch bitte erst mal hin, denn was nun kommt könnte Heulkrämpfe und Würgegefühle verursachen: Ein mieses PacMan-Labyrinth angefüllt mit den altbekannten Pillen. Und da..., da unten am Bildrand, ... ja, zwei unförmige vierbeinige Krabbeltiere, oder?

Ach, das soll das Starterfeld sein? Das einzige was jetzt noch zu tun bleibt ist losfahren und die Pillen einsammeln, so daß Ihr einmal den gesamten Parcours abgefahren seid.

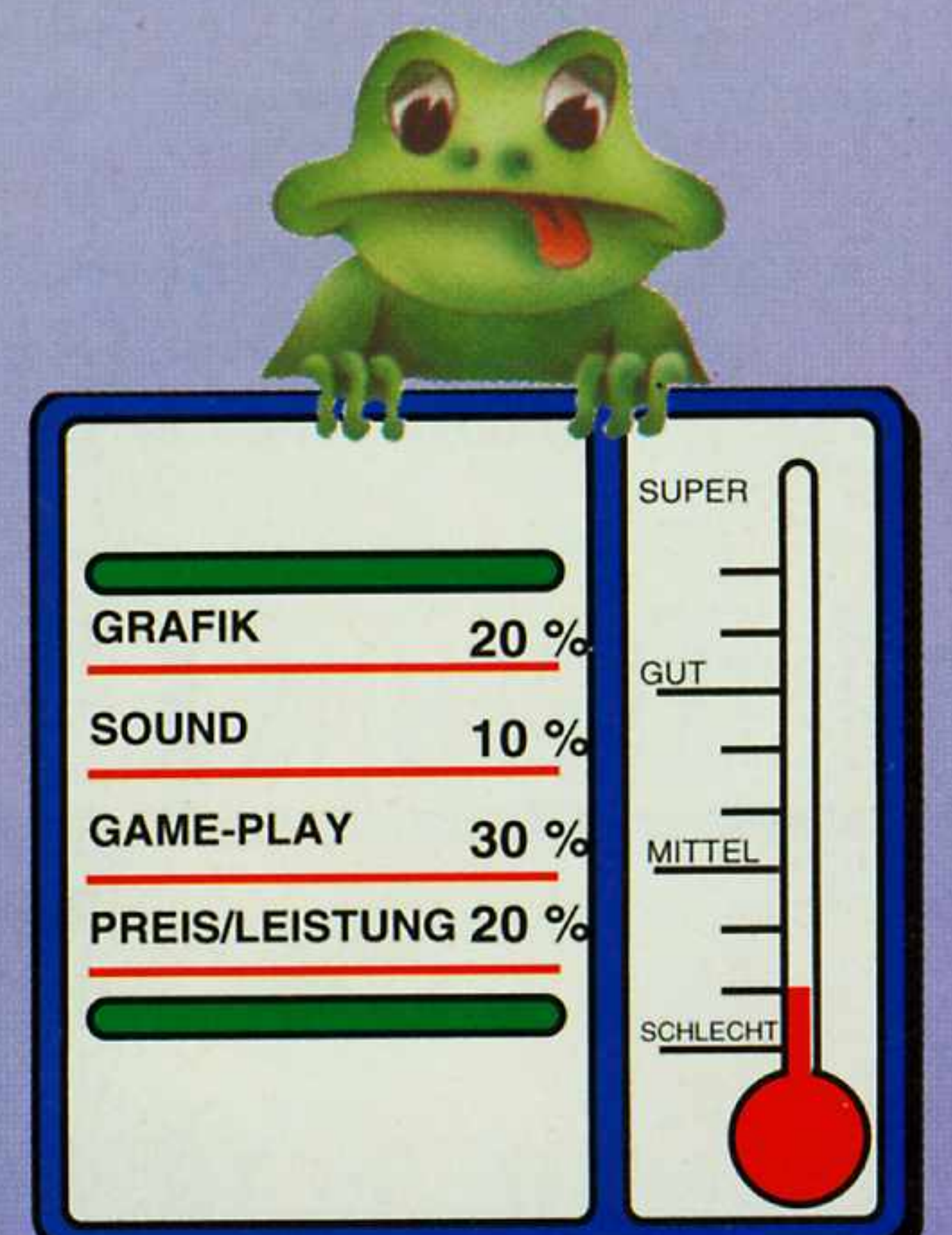
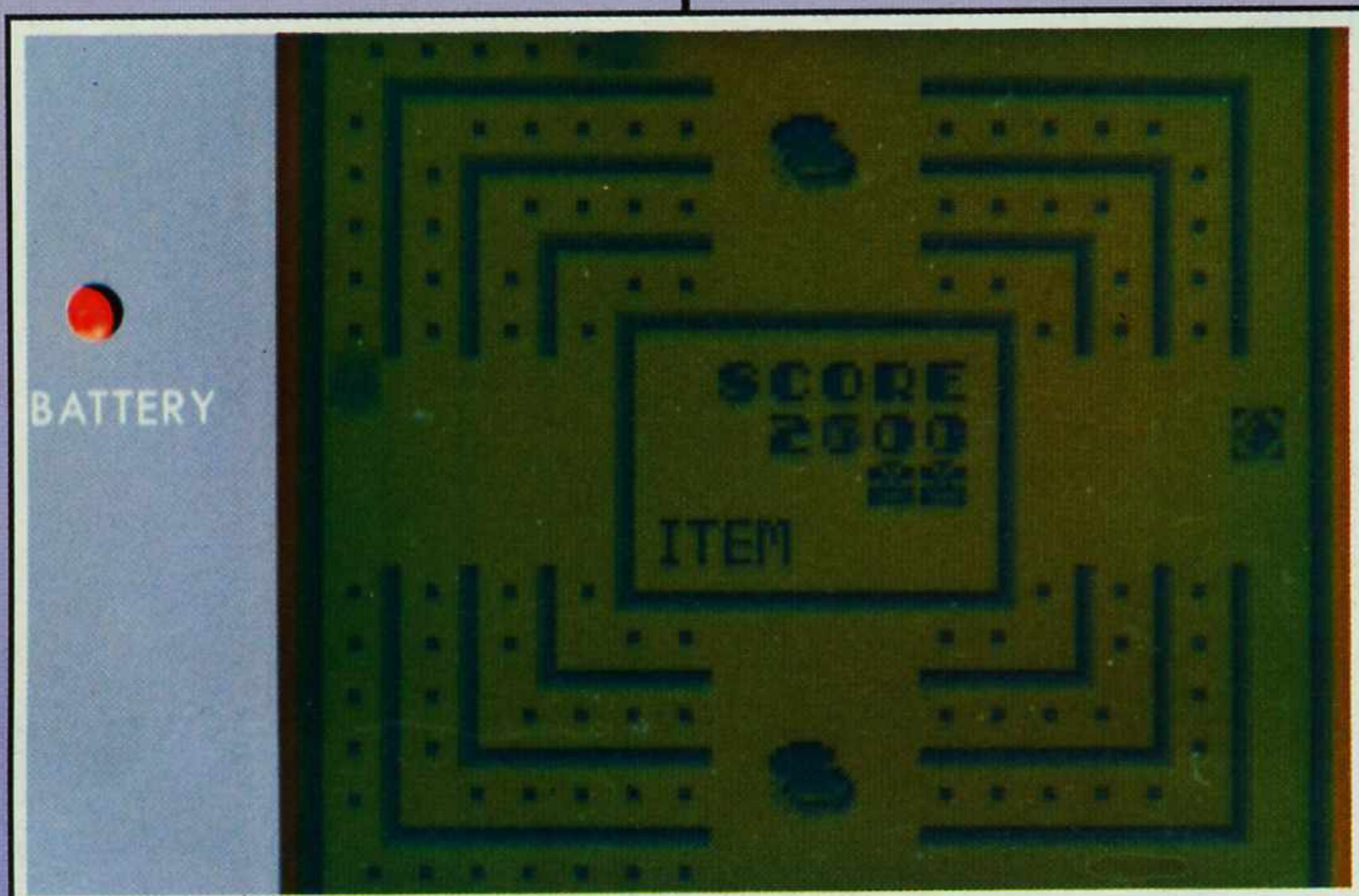
Der andere Renner fährt immer in die entgegengesetzte Richtung und versucht Euch frontal zu erwischen. Dieser Irre ist aber nicht weiter gefährlich, da er nur vorprogrammierte Routen abfährt. Gasgeben und Bremsen könnt ihr auch, sonst würde wohl auch gar nichts mehr an einen fahrbaren Untersatz erinnern. Alles eingesammelt rutscht Ihr eine Stufe höher, die ganze Chose wird etwas schneller, mehr auch nicht. Irgendwann heißt es dann gegen zwei dieser Kamikazefahrer anzutreten. Im Special-Mode gibts hin und wieder ein paar Items (Freezer, Bomben, Schutzschild) aufzupicken, was aber ebensowenig aufregend ist, wie der 2-Player-Modus. Dieser bringt wohl



ein wenig mehr Spaß, was aber gänzlich am menschlichen Gegenüber liegt.

Bei diesem lieblos gemachten nicht besonders einfallsreichen HEAD ON beschleicht mich das Gefühl, daß der quantitative Softwareausstoß japanischer Softwarehäuser schwer zu Lasten der Qualität geht. Für mich ein echter Minusfrosch.

Christian Müller





Das "Befreie doch bitte die Prinzessin"-Schema stand Pate bei diesem Action-Game von I'MAX.

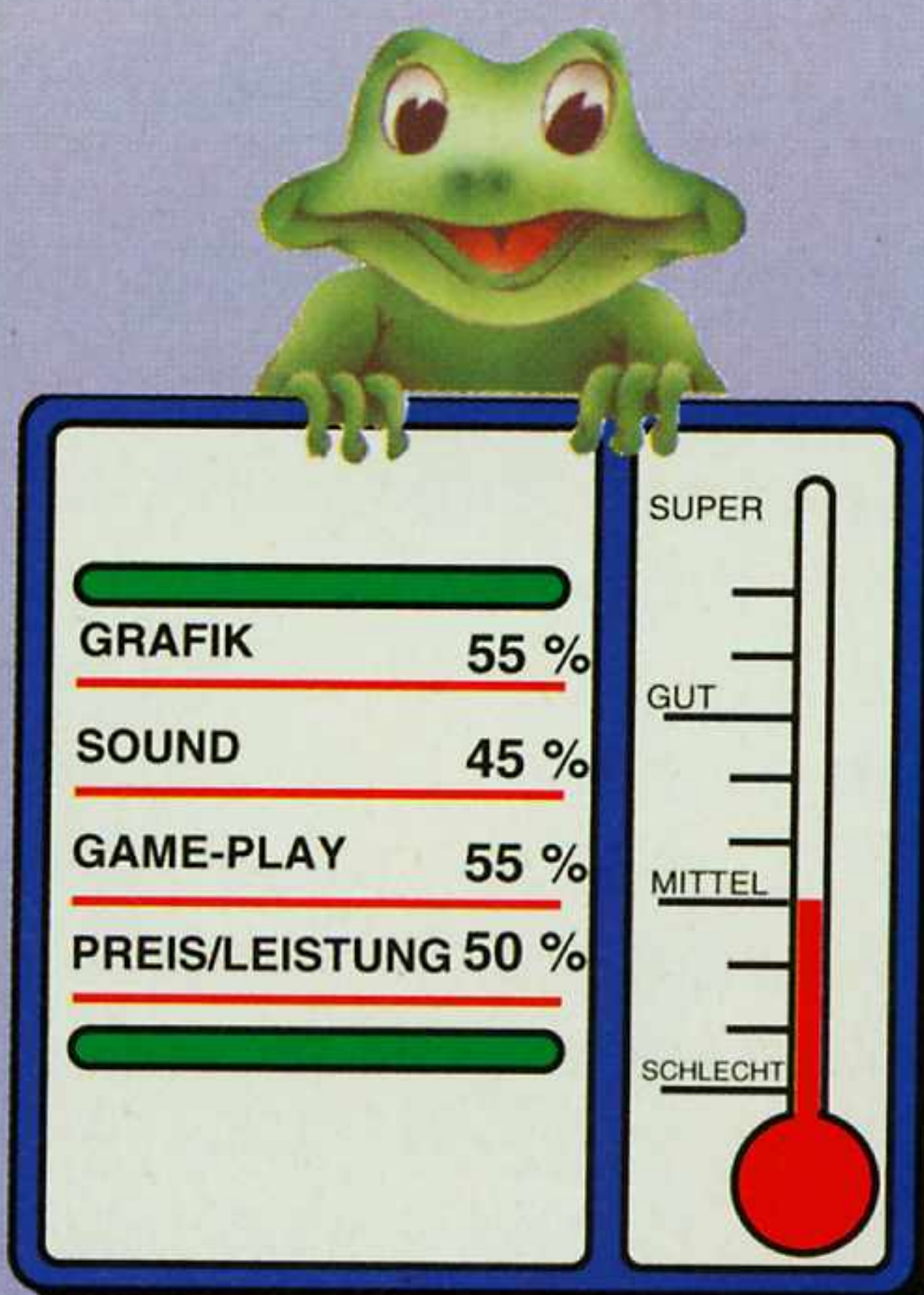
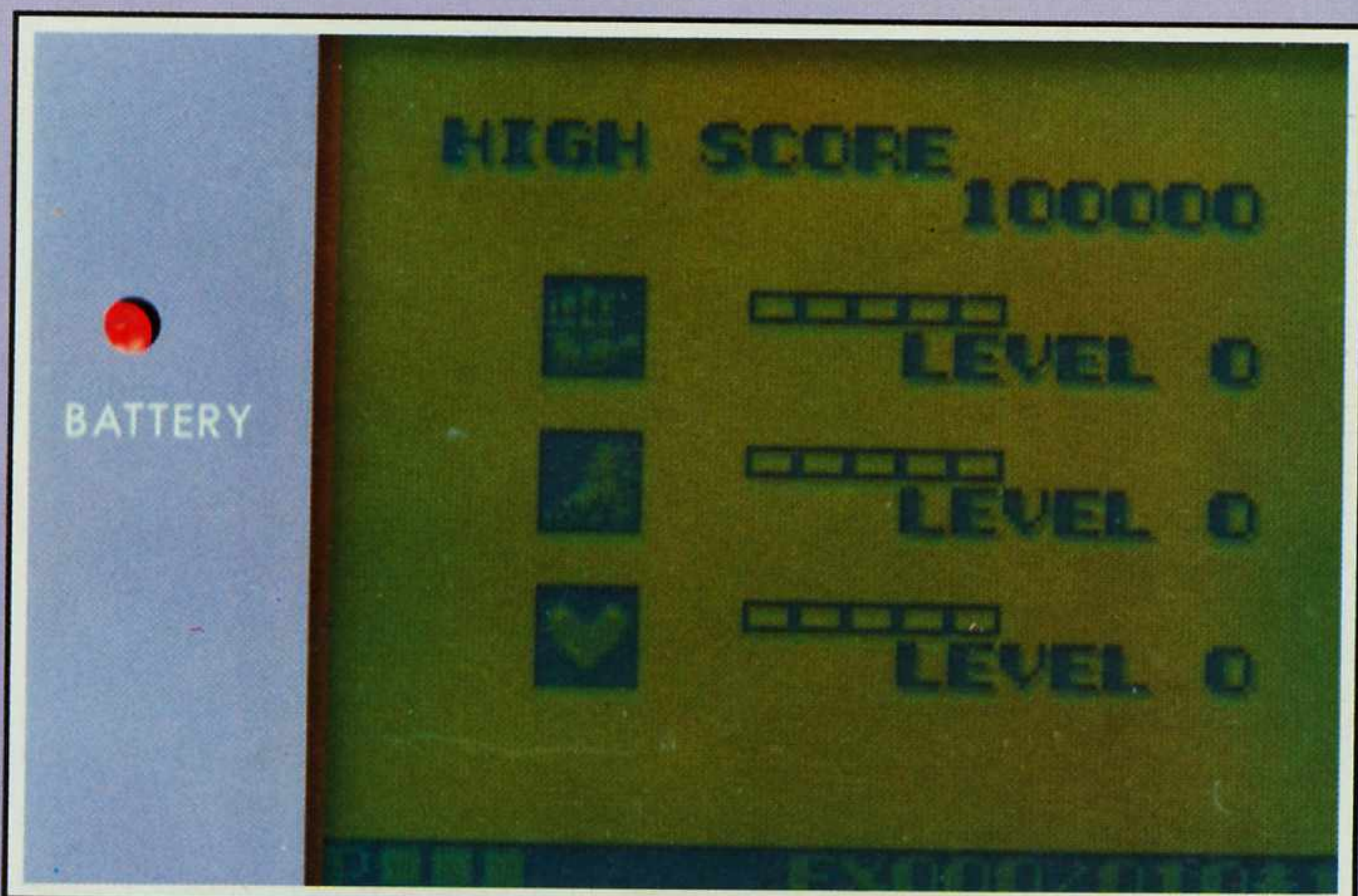
Da wird also eine nette Karatekämpferin von einem geschwärzten Ninja geklaut und irgendwo in Nippon festgehalten. Du als feister, aber gut durchtrainierter Sumo-Ringer fühlst dich natürlich berufen solches Unrecht zu rächen. Wo kämen wir denn hin, wenn überall die hübschen Mädels von üblen Bösewichtern entwendet würden und keinen kümmerst. Nicht mit uns! Also los gehts. Durch bergige, verwaldete, sumpfige japanische Provinzen. Auf dieser Reise, die in einem Vorschraubildschirm schön "en miniature" dargestellt ist, gilt es die Schergen des Bösen reihenweise abzuklatschen. Der obligatorische Endgegner erweist sich nach zähem Ringen als doch zu dämlich für ein gut gefüttertes Sumo-Hirn. Eure ganz eigenen Sumo-Fähigkeiten könnt Ihr in drei verschiedenen Bonusrunden unter Beweis stellen. Einmal schubst Ihr, Bauch voraus, Euer Sumo-Gegenüber langsam, aber sicher aus dem Ring, Arm-



drücken ist ebenso angesagt, wie eine japanische Abart des alpenländischen Fingerhakelns. Alles in allem ein ganz nettes Spielchen, das gute Hintergrundgrafik bietet. Die bewegten Bilder wischen doch aber ein bißchen sehr über den Schirm. Der Sound be-

schränkt sich auf das übliche Spielgedudel, ohne besonders nervig zu sein. SUMO FIGHTER ist zwar kein "Durchfaller", bleibt aber eben Standardware in diesem Genre.

Christian Müller



G a m e s

total !

Theo KLANZ VERSAND

Juliuspromenade 11
8700 Würzburg
Tel.: 09 31/ 57 16 01

Demnächst :

Mega Drive: Sonic T.H., Star Control, Fantasia, Alien S., PS III, King's Bounty

PC: F-15 Strike Eagle II, Gunship 2000, Falcon 3.0, Wing Commander II

PC-Engine: Legend of Hero Tonma, Bonk's Revenge

Lynx: W. Soccer, Warbirds, NinjaGaid.

Game Gear: J.M. Football, Pac Man

Game Boy: WWF Superstars, NBA All Star Challenge, Beetle Juice

NES: Mega Man 2, Duck Tales, Battle of Olympus

NEO GEO: King of the Monsters, Sengoku, Raguy

Game Gear incl. Columns 289,-

C D T V bei uns erhältlich

Mega Drive dt. + 1Spiel 389,-

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. IRRTÜMER VORBEHALTEN. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ.NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

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

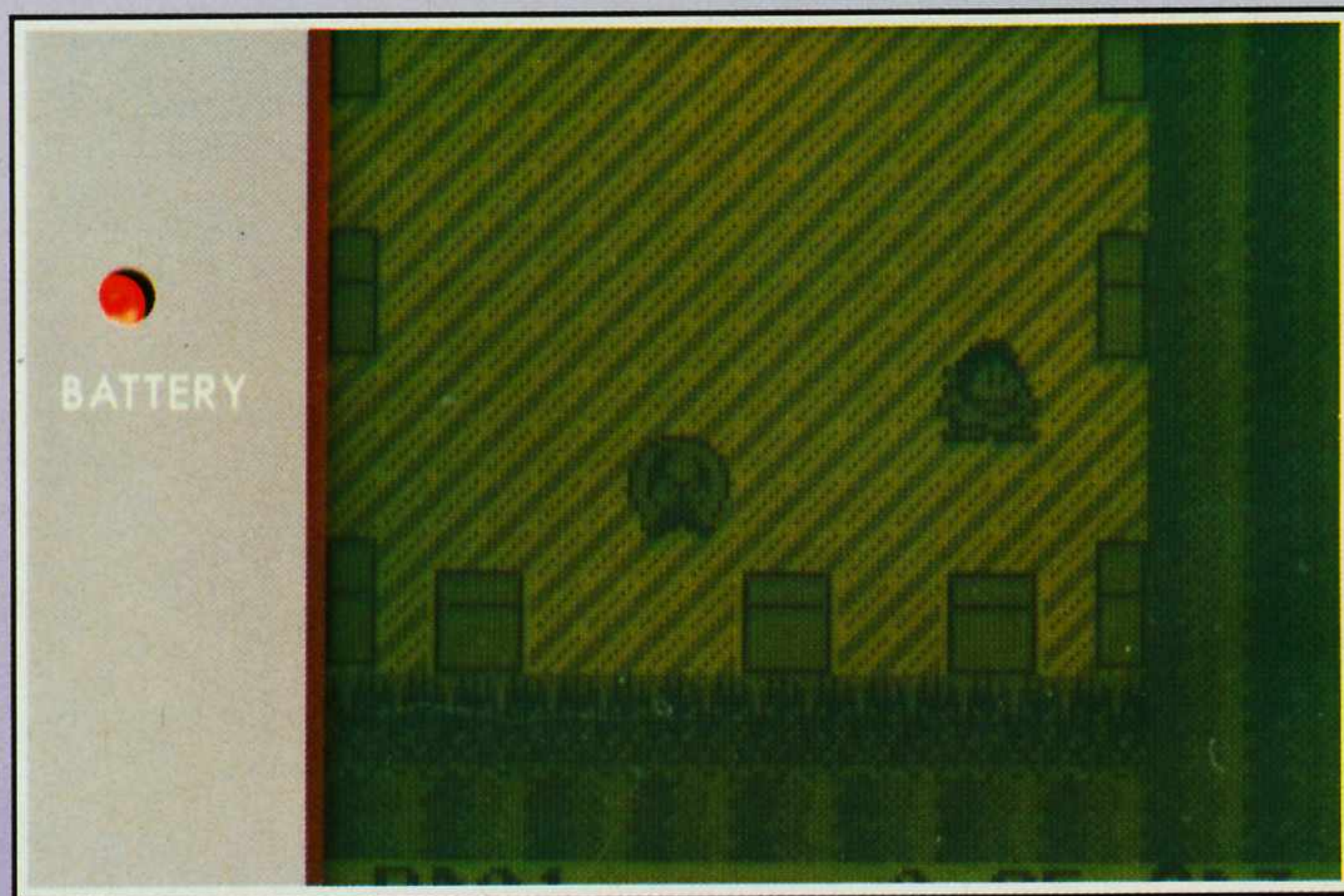


Brandneu ist dieses Spiel auf dem Markt. So brandneu, daß es für den Durchschnitts-GameBoy-Besitzer, im Moment noch, nur mit Einschränkung zu empfehlen ist. So brandneu nämlich, daß es die dafür eigentlich benötigte Hardware noch gar nicht gibt. Was für 'ne Hardware?

Natürlich den von allen mit Spannung erwarteten 4-Player-Adapter! Mit **MARU PANIC** halte ich eines der ersten Softwareangebote hierfür in den Händen. Ich kann Euch sagen, das wird ein gewaltiger Spaß werden, wenn es auch nur annähernd hält, was es verspricht! Wie gesagt, da **MARU PANIC** nicht als Einzelspiel konzipiert ist, erscheint es im alleinigen Gebrauch auch etwas dünn. Trotzdem denke ich, daß es in Erwartung der angekündigten Erweiterung nicht schaden kann schon vorher einige Trainingsstunden einzulegen. Denn das wird gegen die späteren Mitspieler nötig sein.

Kurz umrissen handelt es sich bei M.P. um eine Art menschliches Eisstockschießen. Jeder Mitspieler

(zur Zeit nur Ihr allein) bewegt seine Spielfigur auf einer Plattform, deren Oberfläche spiegelglatt ist. Das heißt, daß Euer Männlein flott beschleunigt, dafür aber nur verdammt verzögert abbremst und ins Schlittern kommen kann. Wäre ja nicht weiter schlimm, wenn für den Bremsvorgang und die Richtungswechsel immer genug Platz vorhanden wäre. Fatalerweise ist die Plattform gerademal so groß, wie der Bildschirm und schwimmt dazu noch inmitten eines großen Wassers: Das Verlassen der Plattform ist tödlich! Das Beschleunigen also nur



sehr vorsichtig einsetzen. Zumal jetzt erst der eigentliche Clou kommt: An den Rändern der Plattform sind im rechten Winkel eine Art "Klappbrücken" befestigt. Das Ziel ist es diese mit einem kräftigen Schubser in das Wasser zu stoßen. Dazu bedarf es in manchen Fällen eines ganz schönen Anlaufs. Doch Vorsicht, denn je heftiger der Aufprall



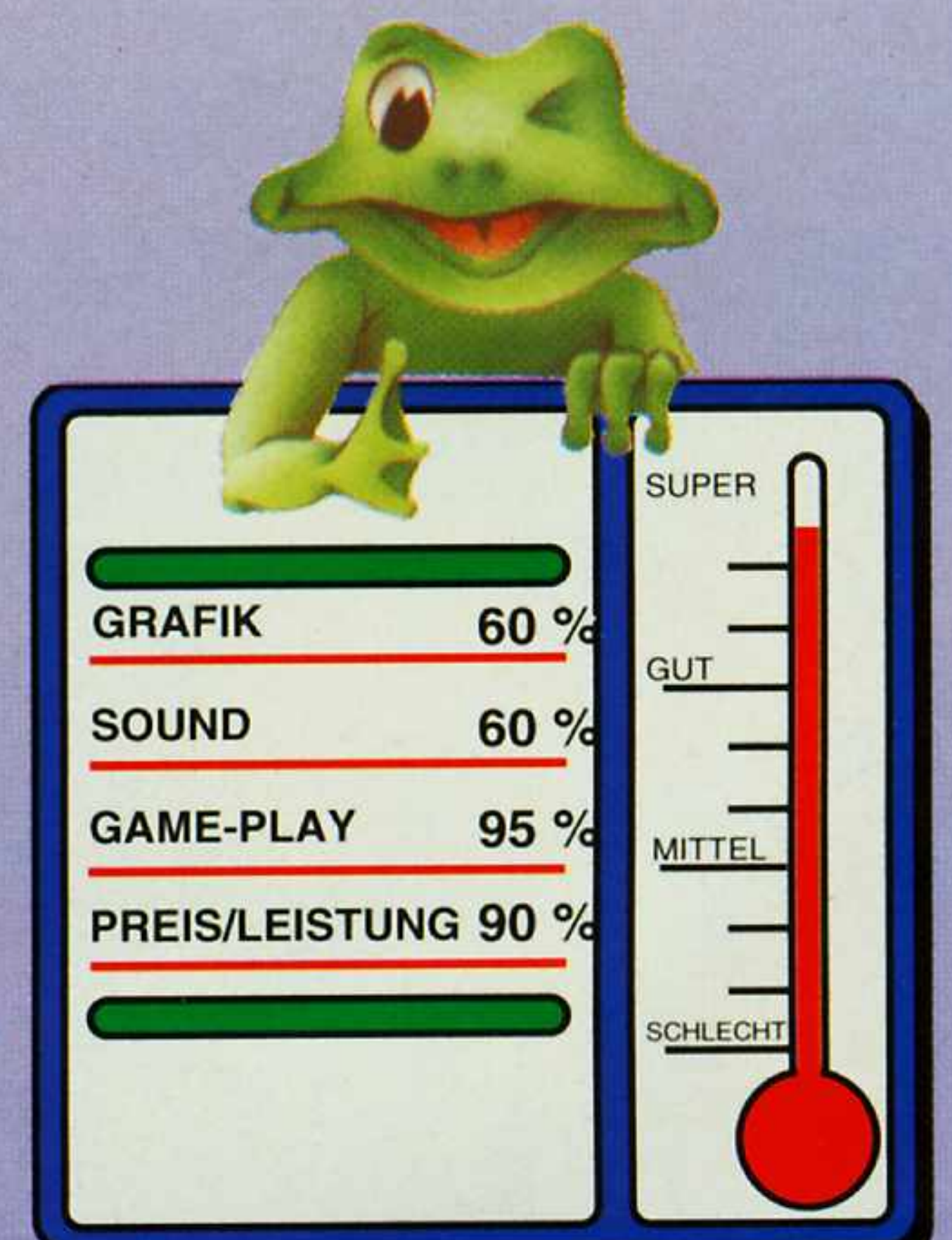
auf so eine Klappe ist, desto härter ist der Rückstoß und der Abgrund kommt dann plötzlich sehr schnell nahe.

In höheren Leveln werden die Umrisse der Plattformen zusehends komplizierter, Zahl und Art der Klappen

nach Herzenslust. Sicherlich ein nicht endendes Spielvergnügen. Bisher leider nur in unserer Vorstellung. Bei dem großartigen Vorgeschmack kann man auch mal bei der audiovisuellen Gestaltung ein Auge zudrücken, da diese Elemente hier völlig in den Hintergrund treten. Bei uns in der Redaktion jedenfalls fiebert jeder der ersten großen Rutsch- und Schlitterpartie entgegen.

Christian Müller

ändern sich. An besonders engen Stellen muß dann Euer Handling wohl dosiert sein. Irgendwann tauchen auch seltsam Fremdkörper auf, die Euch in beliebige Richtungen wieder davontakatapultieren, falls Ihr draufrutscht. Und bitte, jetzt stellt Euch mal dieses vergnügliche Chaos mit drei zusätzlichen Spielern vor. Jeder schubst und rutscht





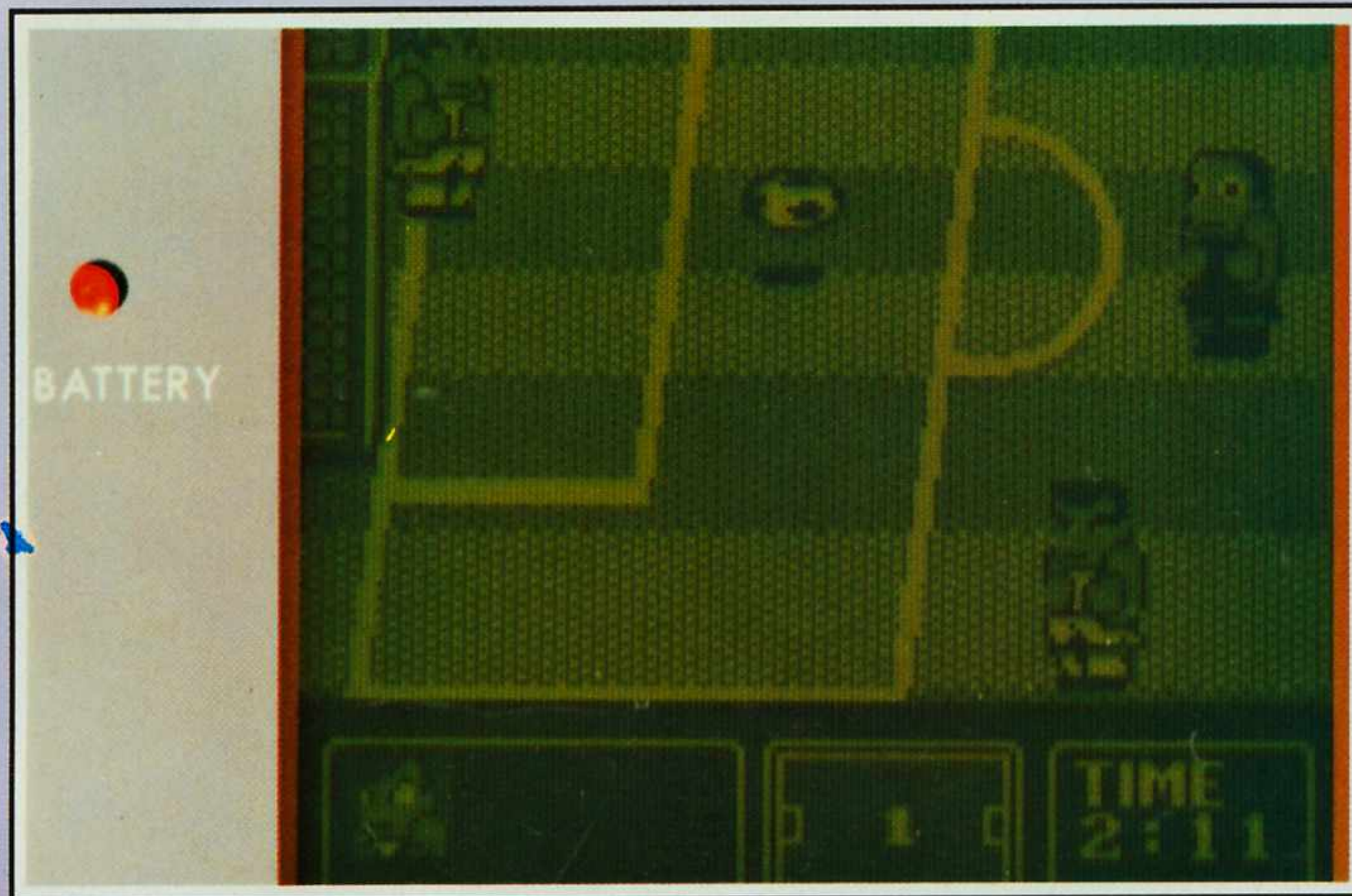
Ein Team besteht aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Wobei Euch die Rolle des Mittelfeldregisseurs anvertraut ist. Es wird geschossen, gepaßt, geköpft und gegrätscht, wie bei den Großen. Nur, daß bei SOCCER BOY wirklich alles erlaubt ist. Witzig ist noch der wechselnde Spielfelduntergrund in den verschiedenen Stadien. Sand, Steine oder gepflegter Rasen werden sich natürlich auch auf Eure Spielweise auswirken. Auf Dauer gesehen kann jedoch das alleinige Spiel gegen den Handheldrechner nicht befriedigen. Zu diesem Urteil trägt die grafische Gestaltung ebenso bei, wie die Tönchen die dem Lautsprecher entlockt werden. Etwas sehr hölzern bewegen sich Freund und Feind in der gewöhnungsbedürftigen japanischen Betonkopfcomicmanier auf dem Spielfeld. Das verwa-

schene Scrolling, während Eure Sturmspitze über den Platz hetzt, tut sein übriges. An einen Scanner, der eine gewisse Spielübersicht garantieren sollte, wurde zwar löblicherweise gedacht, aber aus mir unerfindlichen Gründen zeigt er nur die Position eines Spielers an. Nämlich die des Eurigen. Sehr sinnig, wenn Ihr in's Blaue hineinpassen sollt. Gegen einen menschlichen Spieler heitert sich dieses düstere Bild zwar wieder etwas auf. Insgesamt gesehen aber kann dies, bei all den gravierenden Umsetzungsmängeln, das Spiel nicht mehr aus dem Feuer reißen. Schade drum!

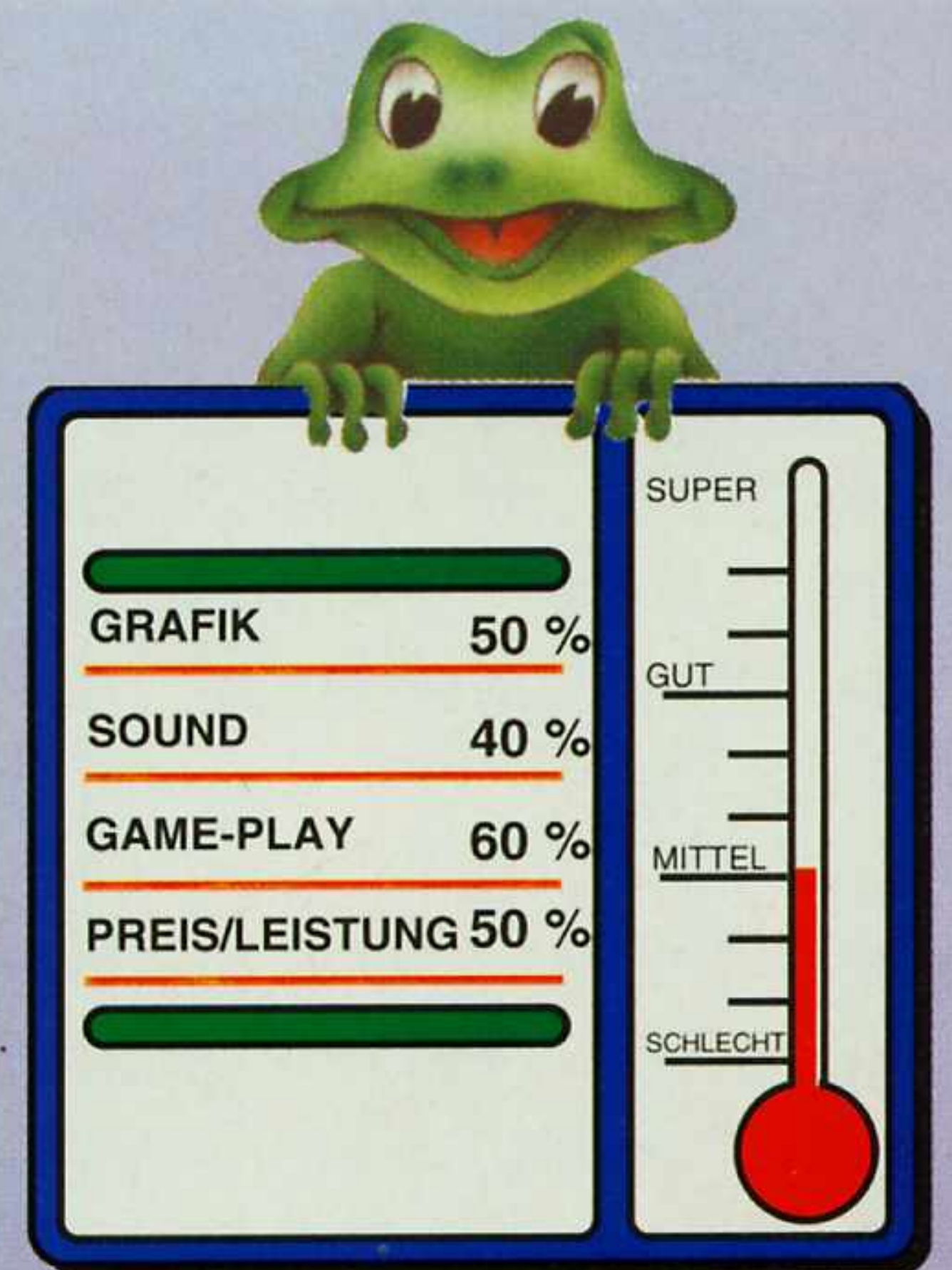
Christian Müller



das nächste fußballverrückte Land und spielt dort gegen die ansäßige Nationalmannschaft.



Mit SOCCER BOY habe ich mein erstes Fußballspiel für den GameBoy vor mir. Mal sehen. Gespielt wird in zwei Halbzeiten zu je 2.30 Minuten. Gewinnt Ihr ein Spiel reist Ihr mit Eurer Mannschaft weiter in



Konsole

COMIC

ROCKUS

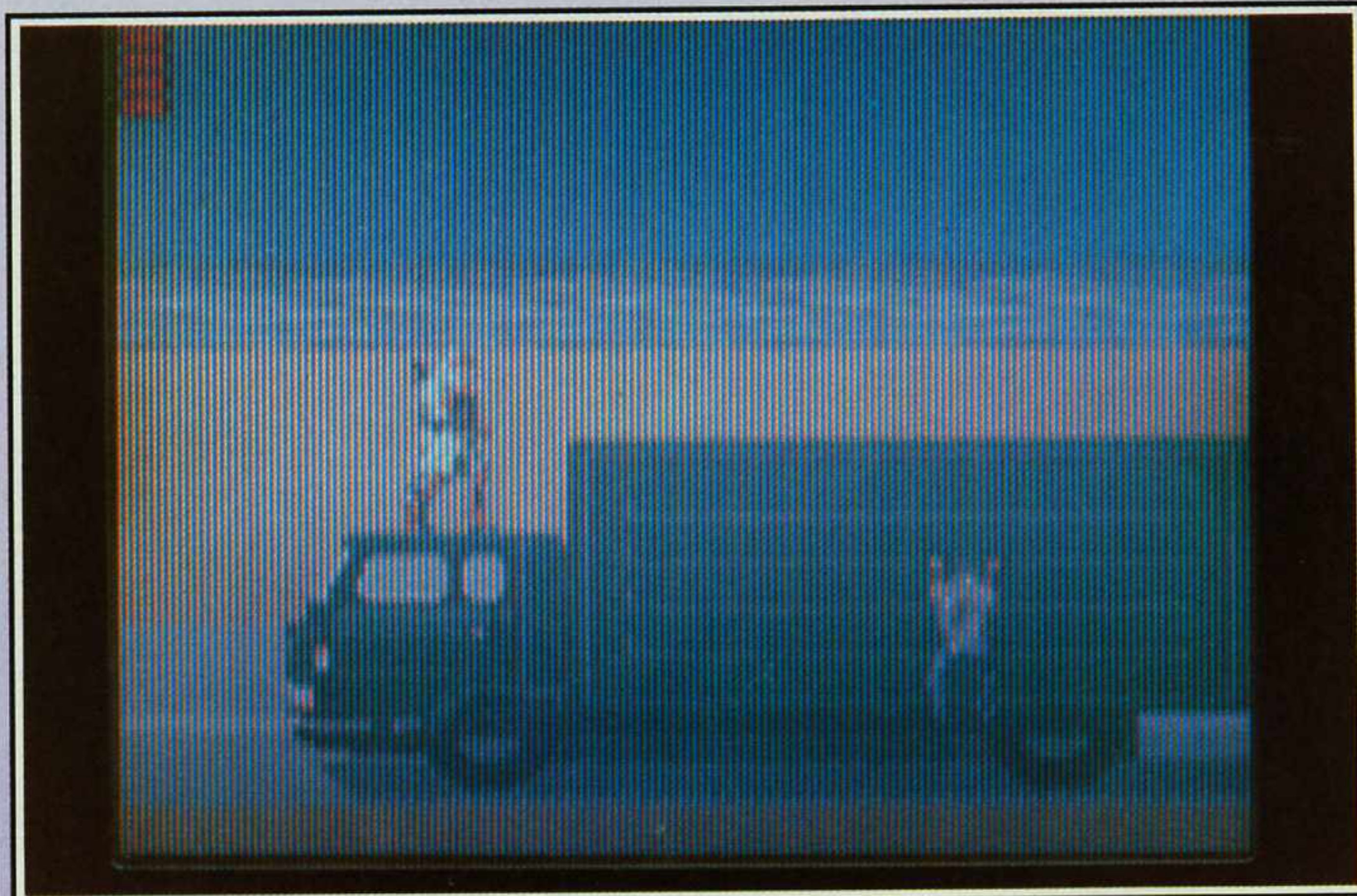




Titel und Titelgrafik lassen das Herz eines jeden Fans von Kampfsportsimulationen höher schlagen.

Angriffsbereite Ninjas springen in verschiedenen Farben auf den Bildschirm und wecken bei mir höchste Erwartungen. Auch die ersten Einstellungen lassen mich hoffen, daß es sich bei GG Shinobi um ein First-Class-Spiel handelt. Auf einer Landkarte werden vier Landschaften zur Auswahl gestellt. Die Autobahn, der Wald, der Hafen und der Fluß. Nach der Wahl eines der Gebiete erhält man seinen Auftrag für diesen Level. Einfach ausgedrückt handelt es sich jedesmal darum, einen seiner Schat-

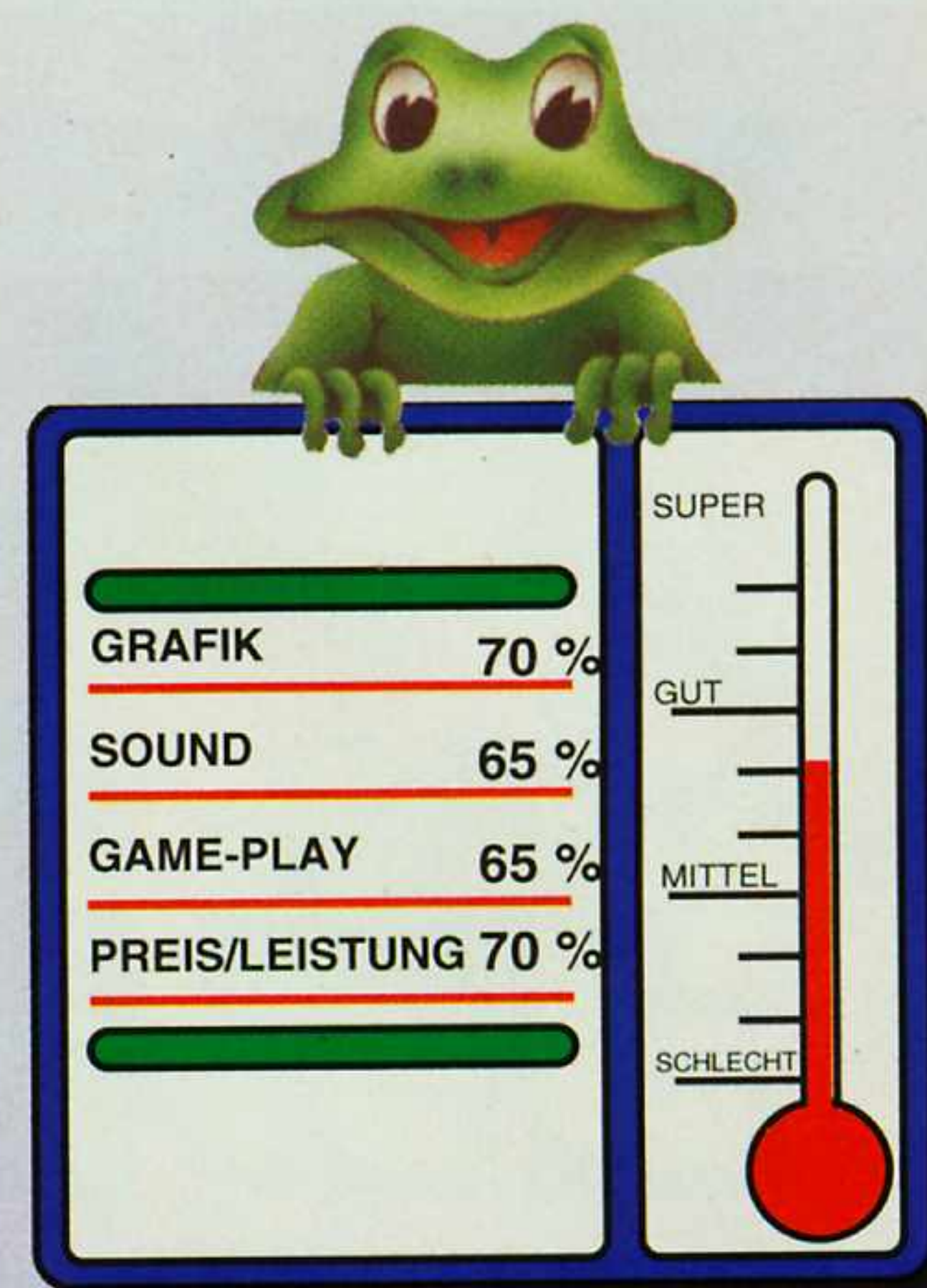
tenkämpferkollegen aus den Fängen übler Gesellen zu befreien und auf dem Weg dahin so viele wie möglich von ihnen zu erledigen. Entgegen den eigentlichen Ninjas die, abgesehen davon das sie zu ihrer Zeit



dem entsprachen was wir heute unter Terroristen verstehen, mit einer Vielzahl von Fähigkeiten und Waffen ausgestattet waren, beschränken sich die Kämpfer von GG Shinobi mit den Fähigkeiten Laufen, ducken und springen. Und aus dem ganzen Arsenal fernöstli-

cher Waffen, wurde eine einzige und zwar das Langschwert ausgewählt um gegen Muskelprotze, Scharfschützen und schönen Frauen mit Peitschen ähnlichen Gebilden bestehen zu können. Je nach Wahl der Kampfhandlungsstätte kommen unterschiedliche Geschicklichkeitsproben auf den Kämpfer zu. Auf der Autobahn zum Beispiel muß er sich durch oder besser über eine Vielzahl von Autos und Lastwagen bewegen, auf denen sich jeweils die unterschiedlichsten Gegner formiert haben um das Weiterkommen des Helden zu verhindern. Zudem befinden sich auf den einzelnen Wagen noch eine

Hindernisse bilden, immer ist es die gleiche Machart, immer sind es die gleichen Bewegungen. Alles in allem ein Spiel, welches man nur Leuten empfehlen kann, die sich auch sonst jedes Ninja-Spiel kaufen würden.



Als absoluter Glücksgriff für alle Game-Gear-Konsolen Besitzer erweist sich der Afterburner-Ableger G-Loc.

Gute Grafiken mit einer großen Detailtreue und ein sehr schneller Spielablauf heben G-Loc sicher an die Spitze der derzeit verfügbaren Game-Gear-Spiele.

Konsolen

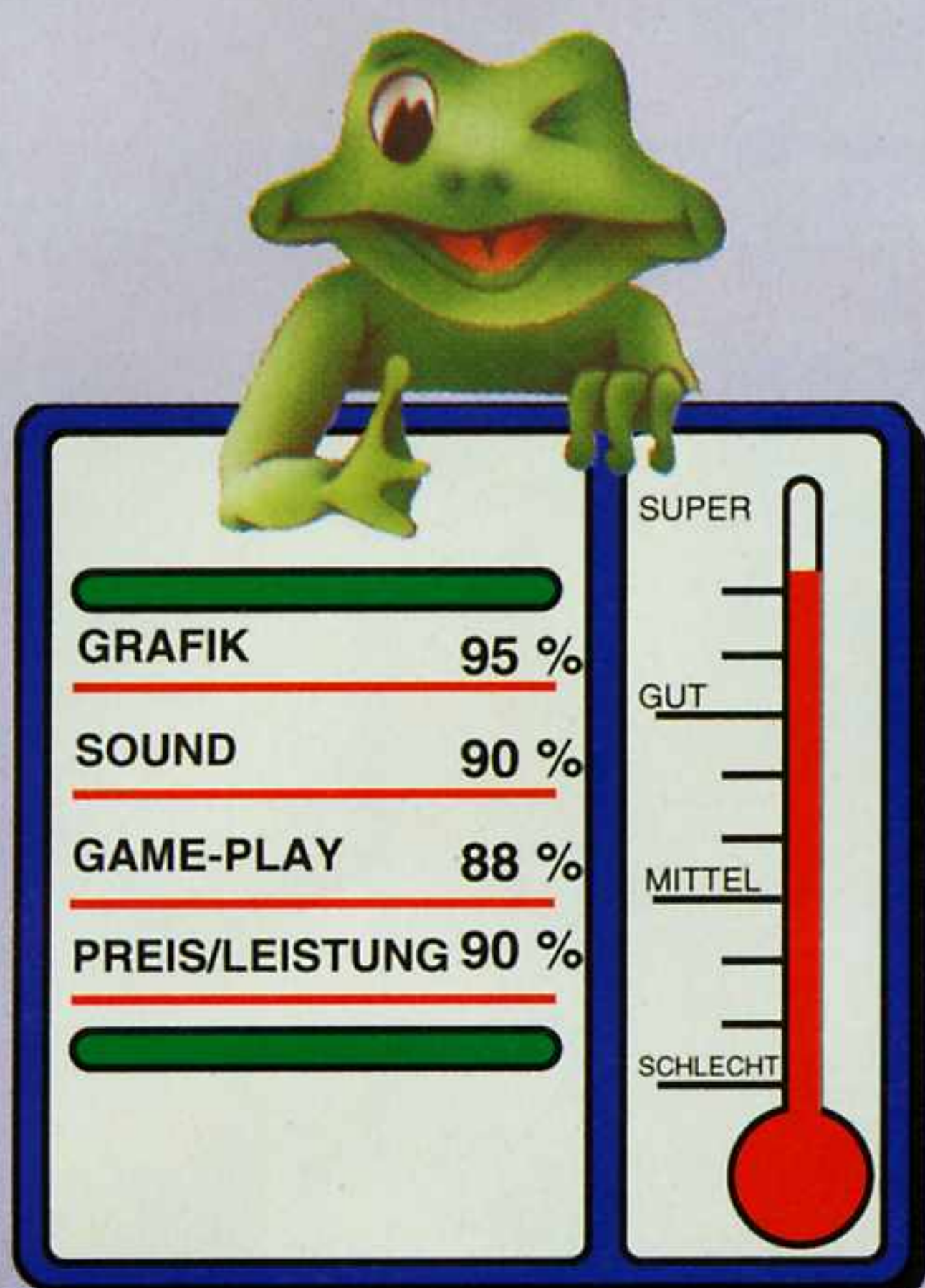
GAME BOY	SEGA MEGA DRIVE	Game Play	NEC Core Graf X	GAME GEAR
	Ladenverkauf		Blitzversand	
	Großer Abholmarkt für Händler & Kunden, Direkt-Import, Händlerfragen erwünscht , Internationaler Versand			
	Österwieher Str. 70, 4837 Verl Tel.: 0 52 46 / 8 11 84, Fax: 81270		Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61 Tel.: 0 30 / 6 91 21 56, Fax: 6 91 38 38	
0 52 46 / 8 11 84	GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1		0 30 / 6 91 21 56	
NINTENDO U.S.A – GAMEBOY – MEGA DRIVE-Club Berlin, Tel. 0 30 / 8 26 28 88				

POWER GAMES	Der neue Video-spielversand im Kreis Aachen	Mega-Drive ● Game-Boy ● S-Famicon ● Game-Gear ● PC-Engine																																													
Nur Versand – kein Ladenverkauf Durchgehend Mo.-Fr. 10-19 Uhr, Sa. 10-15 Uhr		Telefon: 0 24 05 / 9 39 40																																													
Power Games Monika Funken Aachener Straße 96 W-5102 Würselen Tel. 0 24 05 / 9 39 40	ANGEBOTE nur solange Vorrat reicht	<table border="1"> <tr> <td>Mega-Drive</td> <td>KaGeKi</td> <td>79,-</td> <td>Game Boy</td> <td>Spartan X</td> <td>47,-</td> <td>Game-Gear</td> <td>Genetic Connection</td> <td>49,-</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zany Golf (dt.)</td> <td>96,-</td> <td></td> <td>Dragon Tail</td> <td>47,-</td> <td></td> <td>Psychic World</td> <td>49,-</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Twin Hawk (dt.)</td> <td>89,-</td> <td></td> <td>Pri-Pri</td> <td>47,-</td> <td></td> <td>Sweek</td> <td>49,-</td> </tr> <tr> <td></td> <td>PGA-Tour Golf (dt.)</td> <td>96,-</td> <td></td> <td>Chessmaster (dt.)</td> <td>45,-</td> <td></td> <td>Pop Breaker</td> <td>49,-</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Herzog 2 (dt.)</td> <td>89,-</td> <td></td> <td>Nobunaga's Ambition</td> <td>74,-</td> <td></td> <td>Super Golf</td> <td>49,-</td> </tr> </table>	Mega-Drive	KaGeKi	79,-	Game Boy	Spartan X	47,-	Game-Gear	Genetic Connection	49,-		Zany Golf (dt.)	96,-		Dragon Tail	47,-		Psychic World	49,-		Twin Hawk (dt.)	89,-		Pri-Pri	47,-		Sweek	49,-		PGA-Tour Golf (dt.)	96,-		Chessmaster (dt.)	45,-		Pop Breaker	49,-		Herzog 2 (dt.)	89,-		Nobunaga's Ambition	74,-		Super Golf	49,-
Mega-Drive	KaGeKi	79,-	Game Boy	Spartan X	47,-	Game-Gear	Genetic Connection	49,-																																							
	Zany Golf (dt.)	96,-		Dragon Tail	47,-		Psychic World	49,-																																							
	Twin Hawk (dt.)	89,-		Pri-Pri	47,-		Sweek	49,-																																							
	PGA-Tour Golf (dt.)	96,-		Chessmaster (dt.)	45,-		Pop Breaker	49,-																																							
	Herzog 2 (dt.)	89,-		Nobunaga's Ambition	74,-		Super Golf	49,-																																							
Sonderaktion: Bestellen Sie auf unsere Anzeige aus "PLAY TIME". erhalten Sie DM 3.- Rabatt																																															



Zu Beginn einer jeden Spielrunde hat man die Möglichkeit aus acht verschiedenen Kriegsschauplätzen auszuwählen. Mit dieser Auswahl legt man allerdings nur die Reihenfolge fest, in der alle Missionen durchfliegen werden müssen um auch die neunte und letzte Mission erfüllen zu können. Diese neunte Mission liegt in der Mitte der Auswahlkarte und kann nicht von vornherein angewählt werden. Jede der Missionen unterscheidet sich zum einen in der gegebenen Landschaft, wie auch in der Bestückung und Stärke der gegnerischen Kampfverbände. So gibt es neben dem reinen Luftkrieg mit wahlweise bis zu 50 gegnerischen Kampffliegern auch die Kombination Luft-Land-See, also mit Panzern und Kampfschiffen. Solltest Du eine Mission völlig abgeschlossen haben, so gibt es die Möglichkeit für die erkämpften Punkte Waffen, Munition und Treibstoff einzukaufen. Der Drang zur Realitätsnähe macht sich jedoch in einem Punkt ganz besonders bemerkbar. Wie im wirklichen Leben auch, besitzt man bei G-Loc nur ein einziges Flugzeug, so daß schon der kleinste Fehler die Mission beendet und den Piloten per Fallschirm zur Erde schweben läßt. Es gehört also schon eine ganze Portion Übung, Ausdauer und Konzentration dazu, alle Aufträge zu erfüllen. Aber gerade diese Aspekte machen dieses, in seiner Grundstruktur ei-

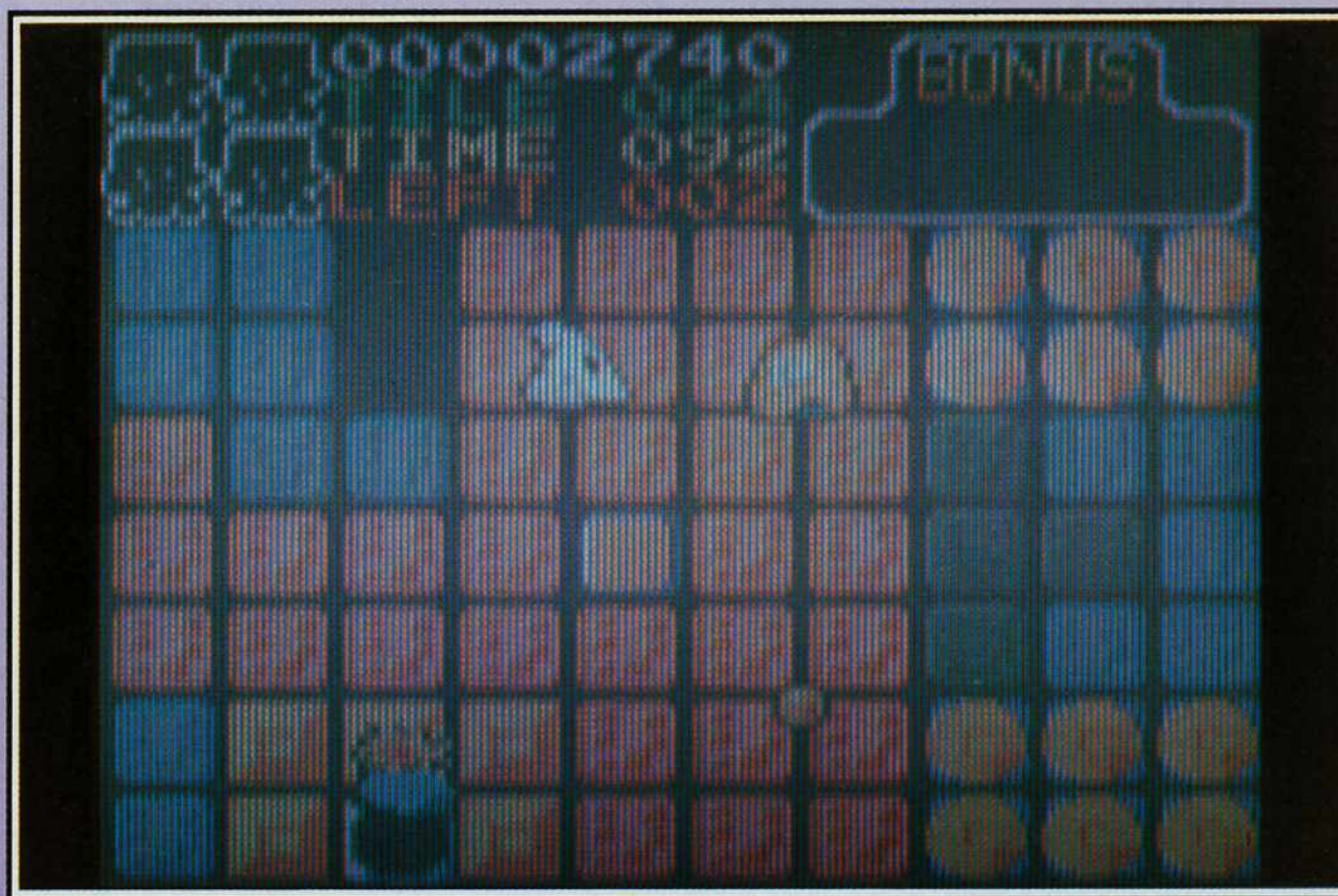
gentlich recht primitive Spiel, zu einem Genuß. Für alle Freunde guter Kampfsimulationen und Top-Gun Fans also sicher eine gute Wahl.



Pac-Man ist tot, es lebe Skweek. Das neuste Remix zur nicht enden wollenden Geschichte von Pac-Man präsentiert die Firma Infogrames für den Game-Gear.

Als ich das Spiel auf den Tisch bekam, hatte ich vor meinem geistigen Auge schon den Text geschrieben: "Nichts Neues, langweilig ...", waren die ersten Worte die mir dazu einfiehlen. Wie schön, wenn man

dennoch eines besseren belehrt wird. Bei Skweek handelt es sich um eine gelungene Mischung aus Pac-Man und Chips Challenge, mit der Erweiterung, das man hier seinen Gegnern auch mit der Skweekeigenen Laserkanone einheizen kann. Man hat nun die Aufgabe, den Kollegen Skweek in der vorgegebenen Zeit über alle Steine eines Levels zu lenken, so daß diese sich entsprechend verfärben, verschwinden oder sonst eine Funktion ausüben. Damit das alle nicht zu einfach ist, laufen noch jede Menge Geister, belegte Brötchen und Feuerbälle durch die Gegend, deren man jedoch mit der oben bereits erwähnten Laserkanone sehr schnell habhaft werden kann. Ansonsten bieten die einzelnen Spielerebenen durch ihre sehr unterschiedliche Gestaltung und die immer neu einfließenden Hindernisse jede Menge Abwechslung und garantieren somit maxi-



malen Spielspaß auch über mehrere Stunden hinweg. Die lustige Hintergrundmelodie läßt sich wie so oft nur über die ersten Levels hindurch ertragen, danach sehnt man sich richtiggehend nach melodielosen Spielen. Hingegen den weitverbreiteten Vorurteilen in Bezug auf Pac-Man-Remixes kann ich dieses Spiel jedem empfehlen, der neben Action und Geschicklichkeit auch noch den Knobelspaß sucht.

ELECTRONIK-WELT AUSTRIA

Gameboy	ÖS	1.290,-
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

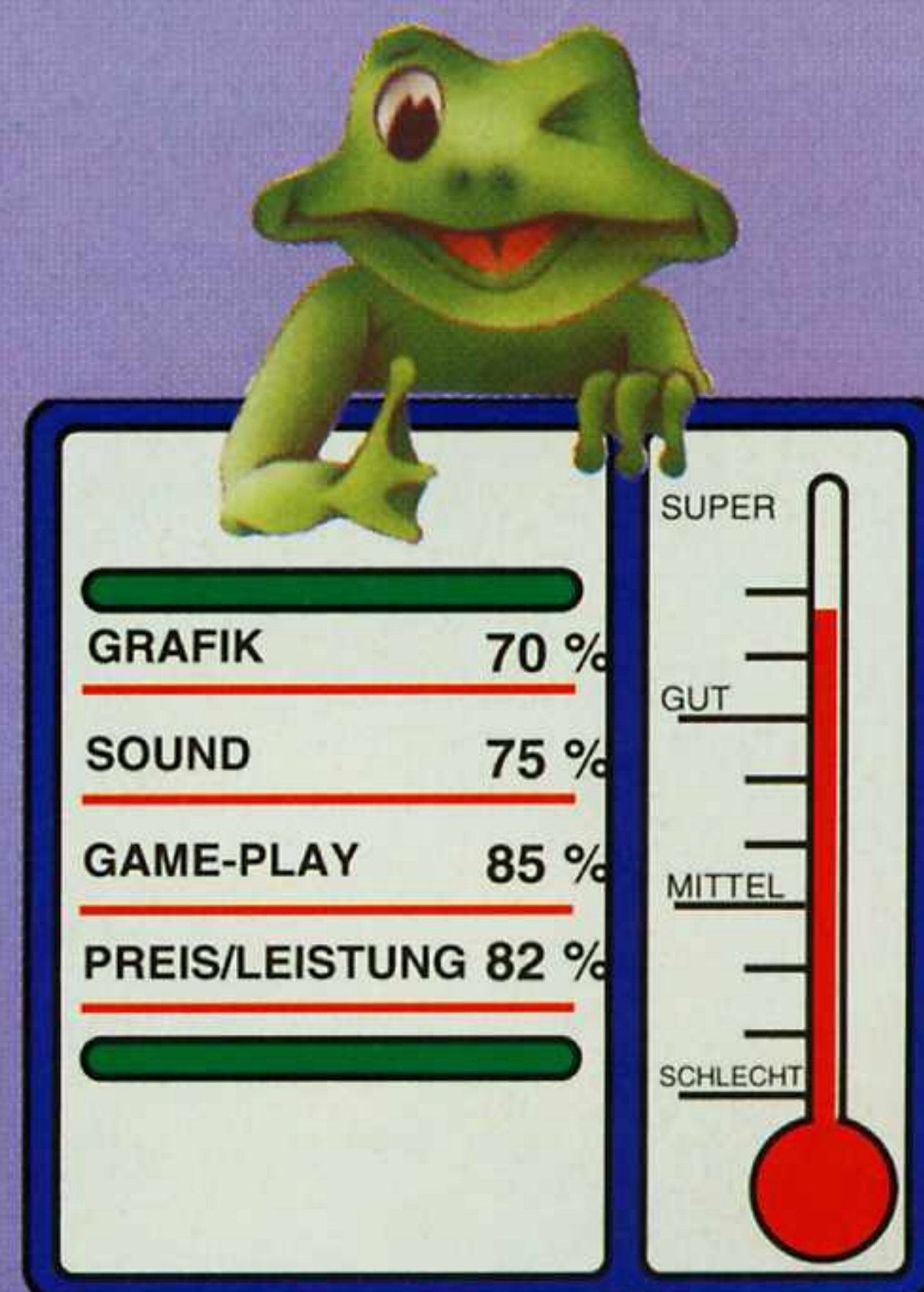
Favoritenstraße 40

A-1040 Wien

Tel. (02 22) 5 05 33 01, 6 51 08 02

Fax: (222) 65 75 61

Thorsten Szameitat



VIDEO CORNER



Erst totgesagt, erleben die Kinofilme für die eigenen vier Wände momentan eine Wiederbelebung, die so manchem Videoverleiher wieder schwarze Zahlen aufs Konto drückt. Ein Grund dafür dürften sicher die stark gesenkten Verleihpreise sein, die mittlerweile für 24 Stunden deutlich unter den Eintrittspreisen der deutschen Kinos liegen.

Auch die Technik hat den Markt für Videofilme durch starke Preisstürze wieder attraktiv gemacht. So sind heute schon Videorecorder mit Aufnahmefunktion für deutlich unter 500.-DM zu haben. Und auch der Kaufvideomarkt boomt wie nie zuvor, allen voran die Filme Dirty Dancing und Pretty Woman mit je über 500.000 verkauften Cassetten. Grund genug für uns aus der Playtime-Redaktion Euch auch aus diesem Bereich Monat für Monat die top-aktuellen Neuheiten zu präsentieren.

Und unter Neuheiten verstehen wir dabei auch wirklich nur Filme, die Ihr zum Zeitpunkt des Erstverkauf-tages von Playtime, oder spätestens einen Monat danach in Eurer Videothek vorfinden könnt. Genug der einführenden Worte, denn ein kleiner Dreikäse-hoch wartet schon sehnsüchtig darauf, Euch die Geschichte seines ganz großen Abenteuers zu erzählen:

Kevin-Allein zu Hause

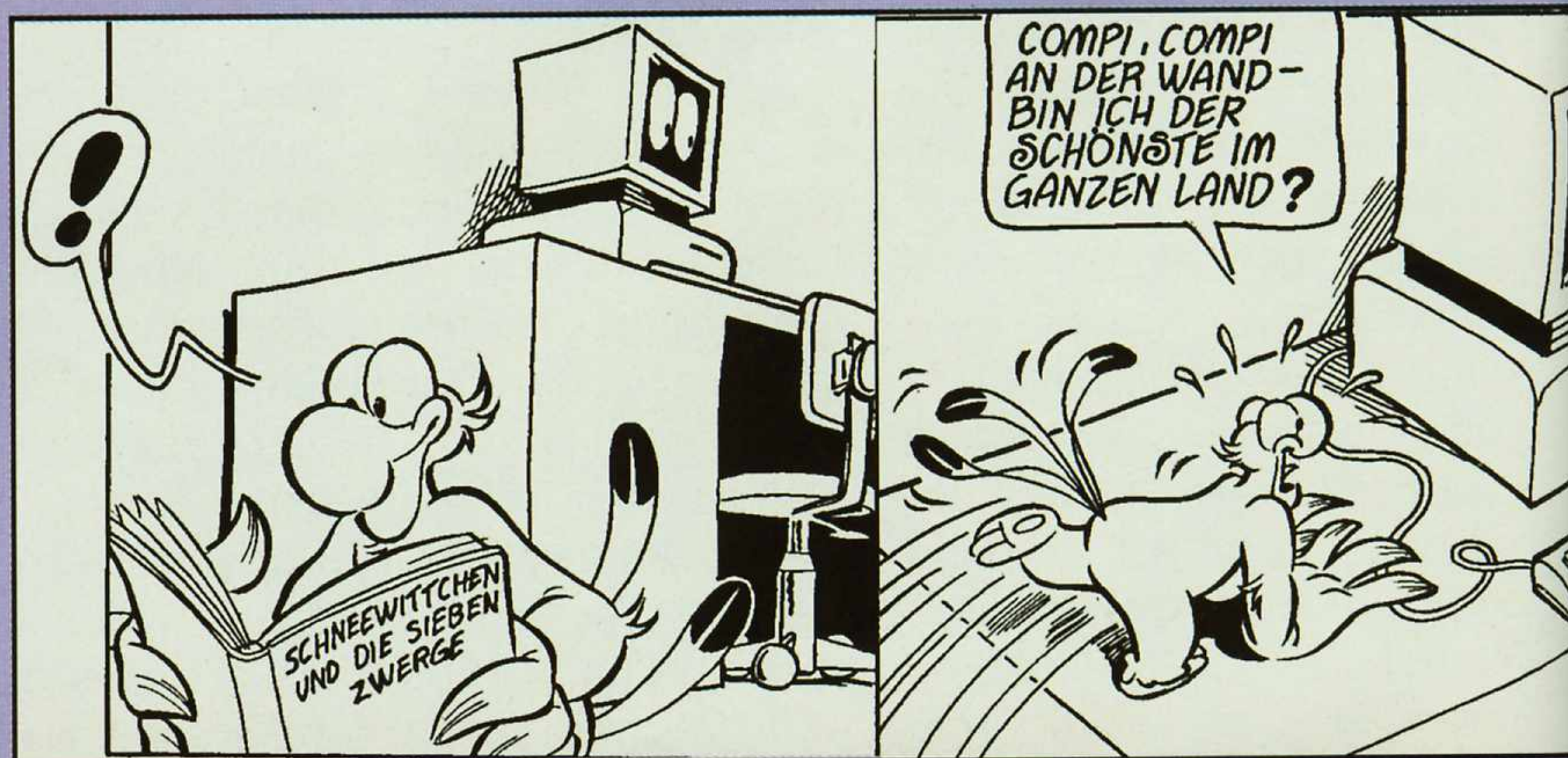
Komik, Slapstick und eine gehörige Portion Action sind angesagt, sobald sich das Band dieses Kino-Kassenknüllers in Eurem Videogerät befindet. Garant für dieses Feuerwerk bester Unterhaltung ist Macaulay Culkin, Filmname Kevin, der jüngste Sproß der Film-Groß-Familie Mc.Callister. Als sich diese auf den Weg nach Paris macht, um in

der europäischen Metro-pole das bevorstehende Weihnachtsfest zu feiern wird wirklich an alles gedacht. Bis auf eine winzige Kleinigkeit: Im Streß der

Reisevorbereitung wurde vergessen den kleinen Kevin mitzunehmen. Als sich dieser nun unverhofft dieser neuen Situation gegenüber sieht, ist sein er-



ROCKUS



ster Gedanke: "Oh, ich habe meine Familie weg-gewünscht!". Doch ohne lange über den "Verlust" nachzudenken, fängt er sogleich an, die Vorzüge der sturmfreien Bude zu erkennen: Pizza, Eis und Kabel-TV bis zum Einschlafen. Und um zwischen den einzelnen Fernsehserien keine Langeweile aufkommen zu lassen, gesellt sich noch ein bedauernswertes Gaunerduo hinzu, an dem unser kleiner Einzelkämpfer all die feinen Tricks von Rambo und He-Man auf ihre Wirksamkeit hin überprüfen kann.

Für alle die den Film noch nicht aus dem Kino kennen, sei zum Ende nicht mehr verraten, als daß dieser Film ein Muß für jeden Videofan ist.

Ghost-Nachricht von Sam

In diesem traumhaft traurigen Film versucht der frisch ermordete Sam (gespielt von Patrick Swayze) seiner Freundin Molly (Demi Moore) die Nachricht zu übermitteln, daß seine Ermordung keineswegs ein ganz gewöhnlicher Raubmord war. Dieser Streifen

wurde nach "Der Club der toten Dichter" und "Pretty Woman" der erfolgreichste Kinofilm des Jahres 1990/91.

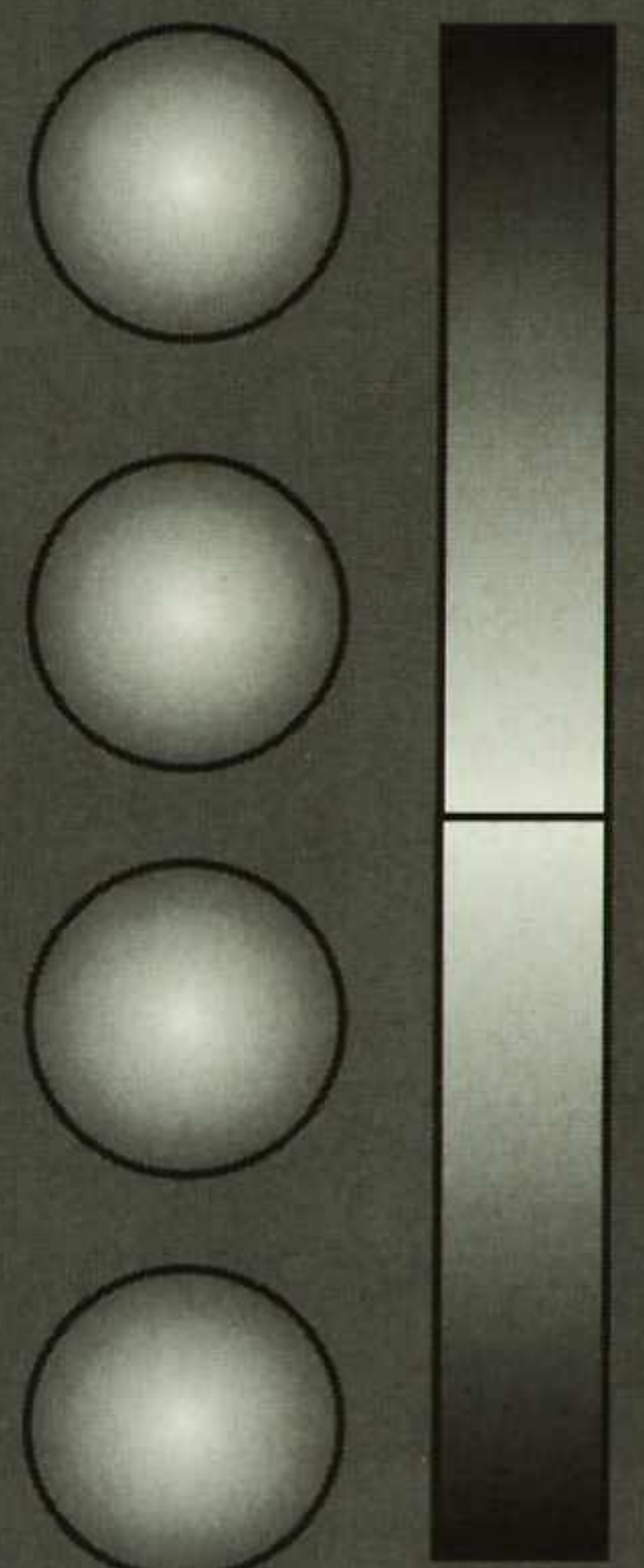
Verständlich also, daß Sam alles daran setzt, seine Freundin warnen zu wollen. Mit freundlicher Genehmigung von "oben" darf er nochmals auf unbestimmte Zeit als Geist auf die Erde zurück. Doch daß so ein Geisterleben nicht ganz so einfach ist, muß er spätestens beim Versuch eine Coladose wegzukicken erkennen. Die anfangs einzige Möglichkeit sich mit seiner Umwelt in Verbindung zu setzen,

ist das Medium Oda Mae, gespielt von Whoopie Goldberg, die für diese Leistung mit dem Oscar ausgezeichnet wurde (darüber kann man jedoch geteilter Meinung sein). Wie auch immer, Oda Mae hilft Sam Kontakt zu Molly aufzunehmen, den Fall aufzuklären und zu den Klängen der Unchanged Melodie Molly noch ein letztes Mal in die Arme zu schließen. Das dieser Film kein Happy End hat liegt in der Natur der Dinge. Ghost bleibt Ghost.

Thorsten Szameitat



Video



Leserbriefe

Senden Sie Ihre Leserbriefe an:
CP-Verlag
Redaktion Play Time
Leserbriefe
Postfach
8500 Nürnberg 1

Hallo "Play Time"-Team!

Ich heiße Thomas und bin 11 Jahre alt. Ich finde die "Play Time" super. Leider habe ich die erste Ausgabe nicht bekommen. Doch ein paar Sachen gefallen mir nicht:

1. In dieser dritten Ausgabe mangelt es an PC-Spielen.
2. Bei PC-Spielen wäre es ganz gut, wenn Sie die Graphik-Karten (VGA, EGA, CGA, HGA) angeben würden.
3. In der zweiten und dritten Ausgabe vermisse ich die Super-Hits.
4. Bitte testen Sie doch in jeder neuen Ausgabe Amigo, Amiga Fun, Game on, Magic Disk, Golden Disk, ST De Luxe, PC Action und die anderen Programme, die jeden Monat erscheinen.

Thomas Eisenbarth

Anmerkung der Redaktion:

Zu 1.: Sorry, aber was kommt wird getestet. Kommt für den PC mal etwas weniger, können wir auch nicht mehr testen. Das gleiche gilt natürlich auch für alle anderen Systeme.

Zu 2.: Soweit möglich werden wir das in Zukunft tun.

Zu 3.: Wo nichts ist...

Zu 4.: Sollte dieser Wunsch auch von anderen Lesern kommen, werden wir dies natürlich gerne tun.

Liebe "Play Time" Redaktion,

Ich habe mir gestern eine erneute Ausgabe eurer Zeitschrift gekauft. Um genau zu sein, war es meine erste. Ich finde diese Zeitschrift einfach super und habe nichts an ihr auszusetzen. Bis auf eine Kleinigkeit. Euer Show-Report in der 7/91 Ausgabe war einfach lächerlich. Die Zwischentexte über die PR-Mädchen und andere unwichtige Sachen hätte man weglassen können.

Nun habe ich noch eine kleine Bitte. Falls noch nicht geschehen, möchte ich euch bitten, einen genauen Report über "Railroad Tycoon" zu drucken. Ich bin wie wild hinter diesem Spiel her, weil alle sagen, es wäre so super. Nun, ich habe das Spiel noch nicht genauer betrachten können und habe keine genaue Vorstellung darüber. Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn ich in einer der nächsten Ausgaben meinen sehnlichsten erwünschten Bericht vorfinden würde.

Klaus Scholl (14)

Anmerkung der Redaktion:

Tja, Klaus, was soll man da noch sagen? Wegen der PR-Mädchen sollten wir uns vielleicht in ein paar Jahren noch einmal unter-



halten. Wahrscheinlich bist auch Du dann von deren Wichtigkeit überzeugt.

"Railroad Tycoon" wurde bereits von uns getestet und hat sehr gut abgeschnitten. Es handelt sich um eine komplexe Wirtschafts-Simulation. Wir können Dir absolut reinen Gewissens den Kauf dieses Spiel empfehlen. Solltest Du es Dir bereits zugelegt haben, raten wir Dir einen Blick auf die "Unter der Lupe" Seiten zu werfen.

Hallo Play Time!

Könntet Ihr nicht ein Inhaltsverzeichnis für alle getesteten Spiele anlegen (z.B.: Shadow Dancer (Amiga) Ausg. 7/91 Seite 38) ???

Eure Poster sind gut. Ebenso die jeweiligen Bewertungssymbole!

Bringt aber auf keinen Fall noch mehr Werbung (es ist schon fast zuviel!). Noch zwei riesige Bitten: Schreibt doch bitte dazu ob das Spiel nur auf dem Amiga, ST, PC, C64 oder auf mehreren ein eindeutiger Hit ist! Wie wär's mit 'nem Kleinanzeigen-

Markt? Wär' doch möglich? Ansonsten macht weiter so, denn ich meine, bei so einem Preis seid Ihr bis jetzt die billigsten.

Sven Grabenschweiger

Anmerkung der Redaktion:

Die Sache mit dem Inhaltsverzeichnis und den Kleinanzeigen lassen wir uns durch den Kopf gehen. Das mit der Werbung verhält sich bei uns wie auch bei jeder anderen Zeitschrift: Es handelt sich ja genaugenommen um zusätzliche Information für den Leser. Und all diejenigen, die vom nächsten Software-Shop weit entfernt wohnen sind für die Versand-Anzeigen echt dankbar. Mit der Bewertung lassen wir uns gerade einiges einfallen. Laßt euch von der nächsten Nummer überraschen.

Hallo Play Time Team!

Mein Name ist Carsten Praefcke und ich bin 13 Jahre alt. In Eurer Ausgabe 6/91 habt Ihr einige Fehler gemacht, und zwar in dem Test über das Rollenspiel "Das Schwarze Auge". Ihr habt geschrieben, daß es nur einige Monster gibt; dies stimmt nicht, oder reichen Euch die über 250 verschiedenen Monster aus der Box "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" nicht?

Der Teil Eures Textes über die Charaktere stimmt auch nicht, denn es gibt über 20 verschiedene. Am wenigsten stimmt das, was Ihr über die Magier geschrieben habt. Man braucht nämlich nicht 3 Runensteine, um zaubern zu können, diese brauchte man nur im veralteten Schwertmeister Set. Es gibt näm-

lich mittlerweile eine Box über Magie. In dieser Box stehen, außer den 121 Zaubersprüchen auch die einzigen Charakter, die Magie benützen können. Ihr habt den Text wahrscheinlich nur aus den alten Boxen erstellt. Es gibt zur Zeit folgende Kästen:

- Die Helden des Schwarzen Auges (Basis-Spiel)
- Die Magie des Schwarzen Auges
- Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges
- Das Land des Schwarzen Auges

Außer diesem Test finde ich Eure Zeitschrift sehr gut, außer daß Ihr die Seitenzahlen in die Ecken drucken solltet.

Carsten Praefcke

Anmerkung der Redaktion:

Hiermit möchten wir uns bei allen DSA-Spielern entschuldigen! Es erreichten uns sehr viele Briefe, in denen Ihr nicht mit eurer Kritik bezüglich unseres DSA-Tests hinter dem Berg gehalten habt. Es sieht wohl so aus, daß uns wirklich nur die ersten Ausgaben des Schwarzen Auges zur Verfügung standen. Also nochmal: Sorry! Das aktuelle DSA-Set wird demnächst in diesem Theater für Euch alle getestet. Ach ja: Ab der nächsten Ausgabe werden die Seitenzahlen tatsächlich ausser stehen.

Liebe Play Time Redaktion!

Vorweg muß gesagt werden, daß Eure Play Time wirklich gelungen ist. Aber nachdem ich die Ausgabe 7/91 gekauft habe, muß ich doch etwas kritisieren.

1. Da ich stolzer Besitzer eines C64 bin, finde ich es schade, daß es keine getrennten Top Ten Statisti-

ken mehr gibt. Hoffentlich ändert sich das.

2. Eure Poster kommen bei mir sofort an die Wand. Da ich aber beide gut finde, solltet Ihr sie einzeln herstellen, so daß man zwei hat.

3. Bekommt Ihr wirklich nur so wenig Briefe oder habt Ihr Platzmangel?

Die Leserbriefecke könnte ruhig mehr Platz einnehmen.

So nun bin ich fertig und hoffe doch, daß mein Brief abgedruckt wird. Ansonsten macht weiter so.

Wolle DC

Anmerkung der Redaktion:

Erstens hat hier keiner was gegen den C64. Es kommt halt einfach nicht mehr so viel wie früher auf dem kleinen Commodore zuerst heraus.

Zweitens ist es wie im richtigen Leben, man muß sich halt ab und zu zu lebenswichtigen Entscheidungen durchringen. Und wer sich nicht entscheiden kann, dem sei geraten, sich auf den Weg zum nächsten Kiosk zu machen, um sich eine weitere Play Time zu kaufen. Zweimal Play Time = zweimal Poster (Clever, gell?)

Drittens haben wir ab dieser Ausgabe mehr Leserbriefe bekommen und damit auch abgedruckt.

Hallo Play Time Redaktion!

Da Eure Zeitung als Eröffnungspreis ja nur eine Mark gekostet hat, habe ich mich entschlossen, diese mal kritisch zu testen. Also werde ich nach den üblichen Lobgesängen etwas (hoffentlich konstruktive) Kritik von mir geben, in der Hoffnung, daß Sie mal darüber nachdenken. Vielleicht liege ich auch teil-

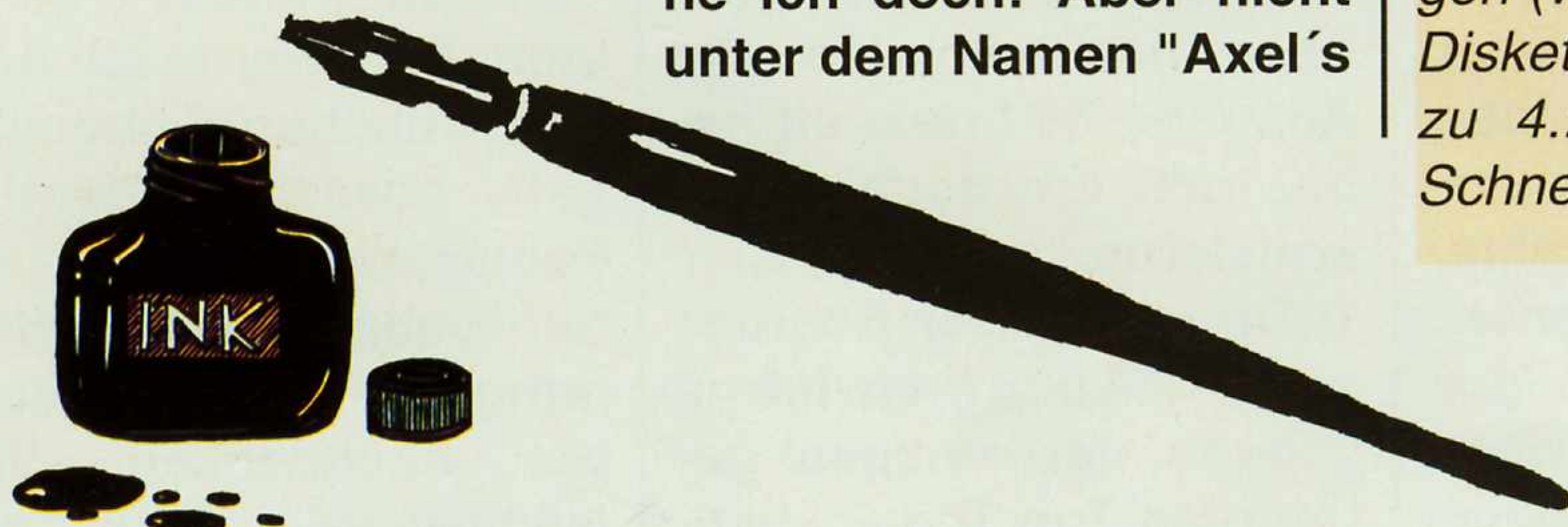
weise falsch mit meinen Vermutungen, aber egal... vorerst mal das Positive... Es ist prima daß endlich mal eine Zeitung rauskommt, die nicht über 5 DM kostet. Es wurde auch Zeit dafür, da die anderen Spielezeitungen meiner Meinung nach maßlos überteuert waren. Euer Inhaltsverzeichnis ist gut und strukturiert aufgebaut, so daß man einfach die Tests in der Zeitung finden kann. Die Idee mit dem Barometer (oder Thermometer, oder was auch immer) ist gut, da man so wirklich auf einen Blick sehen kann, ob es sich um ein gutes oder schlechtes Game handelt. Auch die News, über die Ihr schreibt, sind interessant und ausreichend. Ihre Ideen sind auch gut (Powersticks zum Beispiel), soweit man das nach der zweiten Ausgabe beurteilen kann. Vor allem das 'Special' scheint mir gut gelungen. Soviel zum Positiven über Eure Zeitung...nun zum Negativen (hähähähäh!). Sie übertreiben wirklich mit der Seitenzahl. Ich meine, es ist schon verständlich, daß Ihr in Eurer ersten Ausgaben eine scheinbar vielseitige (im wörtlichen Sinne) Zeitung präsentieren wollen, aber daß Ihr in einem Test zum Beispiel gleich dreimal dasselbe Bildschirmfoto abdruckt (in beiden bisherigen Ausgaben) und Eure Berichte (Tips und Tricks zum Beispiel) so weit wie möglich auseinanderziehen, halte ich für übertrieben und zu offensichtliche. Das mit der etwas größeren Schrift geht ja noch, da kann man sich ja noch mit der Übersichtlichkeit rausreden, aber sonst...! Ihr Dieter Kneffel spielt wohl noch nicht lange am

Weiter auf Seite 108

Computer, was? Er bewertet völlig unkritisch und wirft nur so mit Lorbeeren um sich (Sorry, Herr Kneffel). In Euren Ausgaben gab es ... moment ... genau 35 mal den 'Empfehlenswert-Frosch' (wer soll sich pro Monat denn 25 Games leisten?), 10 mal den 'Gut-Frosch' und ganze 0 mal den 'Schlecht-Frosch'. Zudem habt Ihr kein Game unter 52% bewertet, was bedeutet, daß bei Euch kein Game eine schlechtere Schulnote als drei bekommen hätte. Sorry, aber wenn ich das da eben richtig gesehen habe, ist das schon ein trauriges Bild. Man will sich doch ein Game kaufen, von dem man auch 100%ig weiß, daß es gut ist und daß die Bewerter auch objektiv und vor allem kritisch bewerten. Außerdem sind Eure Gametests etwas unübersichtlich, allein schon wegen der großen Schrift, weil sie dadurch teilweise über mehrere Seiten gehen. Wie wäre es, wenn Ihr in die Bewertungskästchen auch schreiben würdet, für welches System das Spiel getestet wurde, für welche es erhältlich ist und für welche es in Vorbereitung ist? Back to the Future III gibt es doch nicht nur für den Amiga, sondern mindestens auch für den ST. Das ist nirgendwo vermerkt. Ihr testet sowieso kaum ST-Software. Ob der ST nun am Untergehen ist oder nicht... es gibt immernoch massenweise ST-Besitzer, die sich Games kaufen wollen. Ihr macht höchstens eine kleine Bemerkung zu der ST-Version. Aber da kann ich wohl weniger objektiv sein, da ich einen ATARI ST habe. Nach all der Kritik jetzt noch schnell ein kleiner Vorschlag für einen für die meisten Computerspie-

ler/Anwender interessanten Bericht. Warum berichtet Ihr nicht mal über die Demo-Programmierer und Demo-Gruppen, also über die Computerszene allgemein (für jedes System separat natürlich). Die holen mit Ihren Demos mehr aus den jeweiligen Rechnern raus, als es je bei einem Game gesehen wurde. Ohne TCB (Democrew auf dem ST) gäbe es kein 'ST-Hardscrolling' (tja... das ist tatsächlich möglich, mit nur max. 5% Prozessorzeit zu scrollen...). Berichtet doch auch mal über die Cracker, die, obwohl sie illegal arbeiten, doch auch 'ne Menge draufhaben 'müßten' (vorsichtig ausgedrückt). Ihr habt ja die Pressefreiheit, von daher müßte ein solcher Bericht doch legal sein, oder? Ich weiß nicht, wie andere Leser das sehen, aber ich persönlich fände das sehr interessant. So das reicht jetzt wirklich. Ich hoffe, Ihr seid während dieses Briefes nicht eingeschlafen und schließt Eure Redaktion nach sooo viel Kritik nicht (und seid mir nicht böse, aber denkt mal darüber nach). Bitte druckt den Brief ab (Ihr solltet MEHR Leserbriefe veröffentlichen und die Lorbeerbriefe, in denen sowieso nur Lobgeschleime steht, könnt Ihr ganz rauslassen. Habt Ihr das nötig?!), denn ich würde gerne erfahren, wie meine Kritik und meine Vorschläge angenommen worden sind und was mit ihnen passiert.

Bleick Bleicken



Anmerkung der Redaktion:

Wow! Was für ein Prachtstück von Leserbrief! Wo fangen wir an? Das mit den Bildschirmfotos tut uns echt leid! Aber wir hatten da ein technisches Problem. Zu den Tips & Tricks haben wir uns ja was einfallen lassen, oder? Kollege Kneffel schreibt was er denkt. Wenn er glaubt, das Spiel ist gut, dann schreibt er auch entsprechend darüber. So ist er nun 'mal. Die Bewertungen wurden doch schon verbessert. An der Aufzählung der Systeme arbeiten wir noch. Leider ist es so, daß die verschiedenen Versionen zu verschiedenen Terminen auf den Markt kommen. Wir testen grundsätzlich alles was uns unter die Finger kommt. Die Sache mit den Demo-Gruppen und den Crackern hört sich interessant an. Was hält denn der Rest der werthen Leserschaft von dieser Idee?

Hallo, "Play Time"-Team!

Eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut, einschließlich des Preises (1 DM/4,90 DM). Nur wollte ich Euch auf zwei Dinge aufmerksam machen:

Ausgabe 6/91

1. Tips & Tricks: Sagt mir bloß nicht, daß der Brief von Tobias Kollwe an der Auslosung teilgenommen hat! Dieser Tip steht in der "Tetris"-Spielanleitung auf Seite 15 unten (bitte angucken!).

2. Seite 82 ("Axel's Magic Hammer). Mich traf der Schlag, als ich mir das Photo auf Seite 82 unten anschaute. Das Spiel kenne ich doch! Aber nicht unter dem Namen "Axel's

Magic Hammer", sondern "Hawkeye"! Wie kommt das zustande? (Sollte ich mich irgendwie geirrt haben, möcht' ich mich entschuldigen.).

Das war's!

Aber noch was:

3. Könnte ich Komplettlösungen auch schriftlich schicken? Ich würde nämlich gerne Indy 3- und Gargoyle's Quest-Komplettlösungen abschicken, bin aber Einsteiger und kenne mich nicht so gut mit meinem ST aus.

4. Könntet ihr nicht die Tips & Tricks- und Leserbrief-Ecken noch erweitern?

Der Preis ist in Ordnung. Macht weiter so!

Thiago E. Craveiro

Anmerkung der Redaktion:

zu 1.: ALLE Einsendungen betr. Tips und Tricks nehmen an der Verlosung der 5 x DM 100.- teil. Jeder veröffentlichte Tip oder Trick ist uns DM 20.- wert. Sollte der besagte Tip tatsächlich in der Anleitung stehen, können wir jetzt auch nur noch folgendes sagen: Tobias, Tobias! Wir hoffen Du tust es nie wieder! In diesem Zusammenhang noch ein schöner Gruß an all diejenigen, die sich die Mühe gemacht haben, uns fotokopierte Lemmings-Codes zu schicken.

zu 2.: Bilder-vertauscher sind bei uns ein technisches Problem. Dafür können wir uns nur in aller Form entschuldigen.

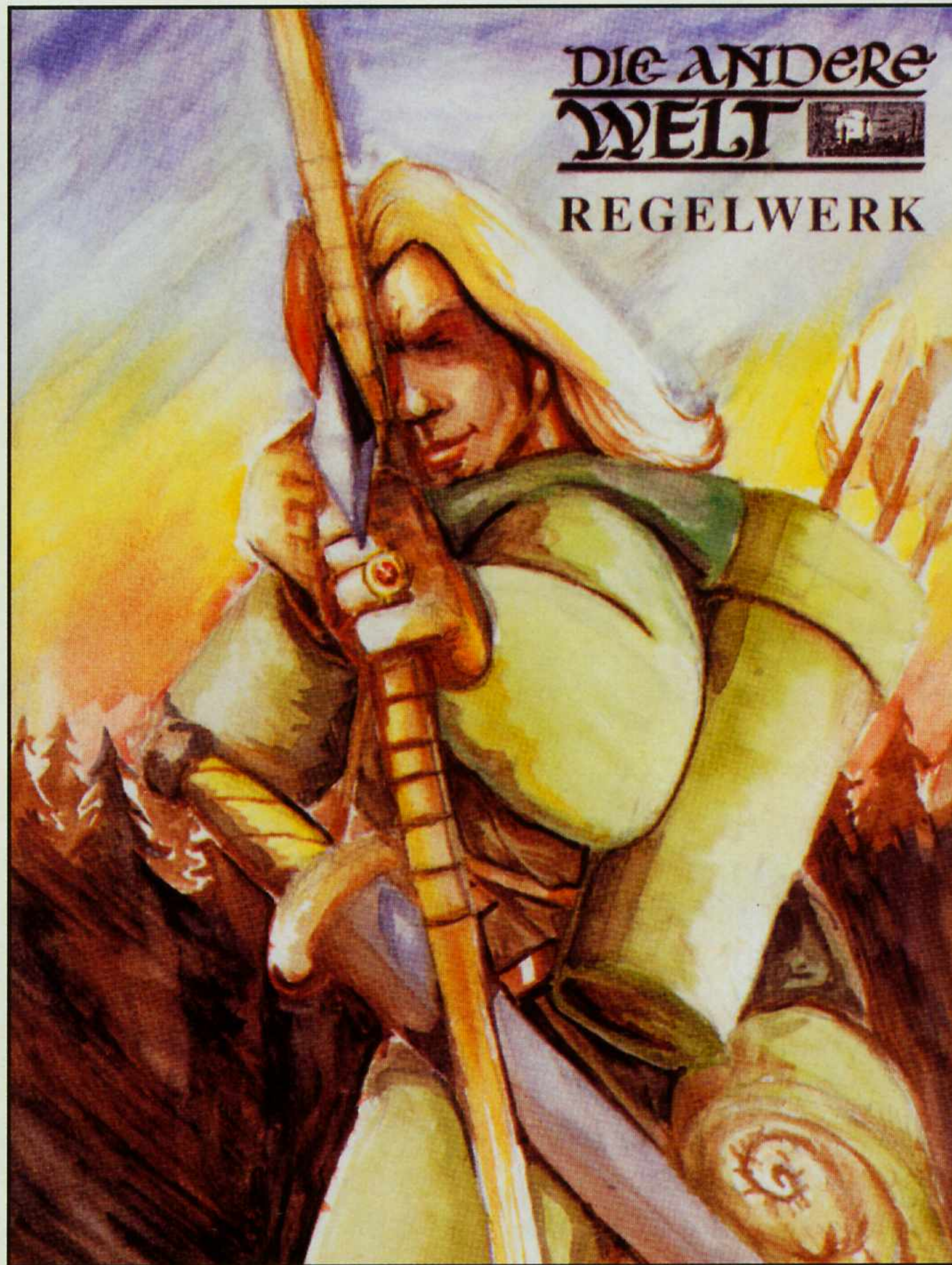
zu 3.: Mit handschriftlichen Komplett-Lösungen können wir hier leider nichts anfangen (wenn schon, dann auf Diskette).

zu 4.: Schon geschehen. Schnell, gell?

NEUES AUS

UTOPIA

DIE ANDERE WELT



Endlich ist wieder einmal ein neues Fantasyrollenspiel erschienen: "Die andere Welt" ist das perfekte Rollenspiel für Einsteiger; Regeln, Charakterentwicklung usw. sind großteils zwar keine Neuheiten sondern Abwandlungen bekannter Systeme, trotzdem ist "Die andere Welt" durchaus ein akzeptables Rollenspiel.

"Anfängern", die noch nie an einem derartigen Spiel teilgenommen haben, wird es besonders leicht gemacht. "Die andere Welt" enthält nämlich sehr schön ausformulierte Anfangsgeschichte, an die ein wirklich gut gemachtes Soloabenteuer angeknüpft ist. Das ganze liest sich wie ein Buch und der Einsteiger

lernt die Regeln im wahrsten Sinne des Wortes spielend.

Nun zu den Regeln: es gibt sechs verschiedene Eigenschaftswerte, die allen Rollenspielern bis auf einen schon bekannt sein dürften, auch wenn sie anders genannt werden (Lernfähigkeit = Klugheit/Intelligenz; Überzeugungskraft = Charisma usw.). Eine sehr gute Idee ist der neue Eigenschaftswert "Edelmut". Er zeigt an wie moralisch oder ritterlich ein Charakter ist und damit dürften interessante Spielsituationen entstehen; wie bekomme ich zum Beispiel nötige Informationen aus einem Gefangenen der sich weigert zu "singen", wenn es unter

meiner Würde liegt ihm Daumenschrauben anzusetzen? Ein hoher Edelmutwert bringt natürlich auch Vorteile: man wird von allen "Guten" respektiert und unterstützt. Alle Eigenschaftswerte liegen simpelst zwischen eins und sechs. Sie entscheiden darüber welche "Berufe" ergriffen werden können. Es gibt immerhin 15 solcher Klassen, die Unterschiede zwischen den einzelnen sind jedoch relativ gering.

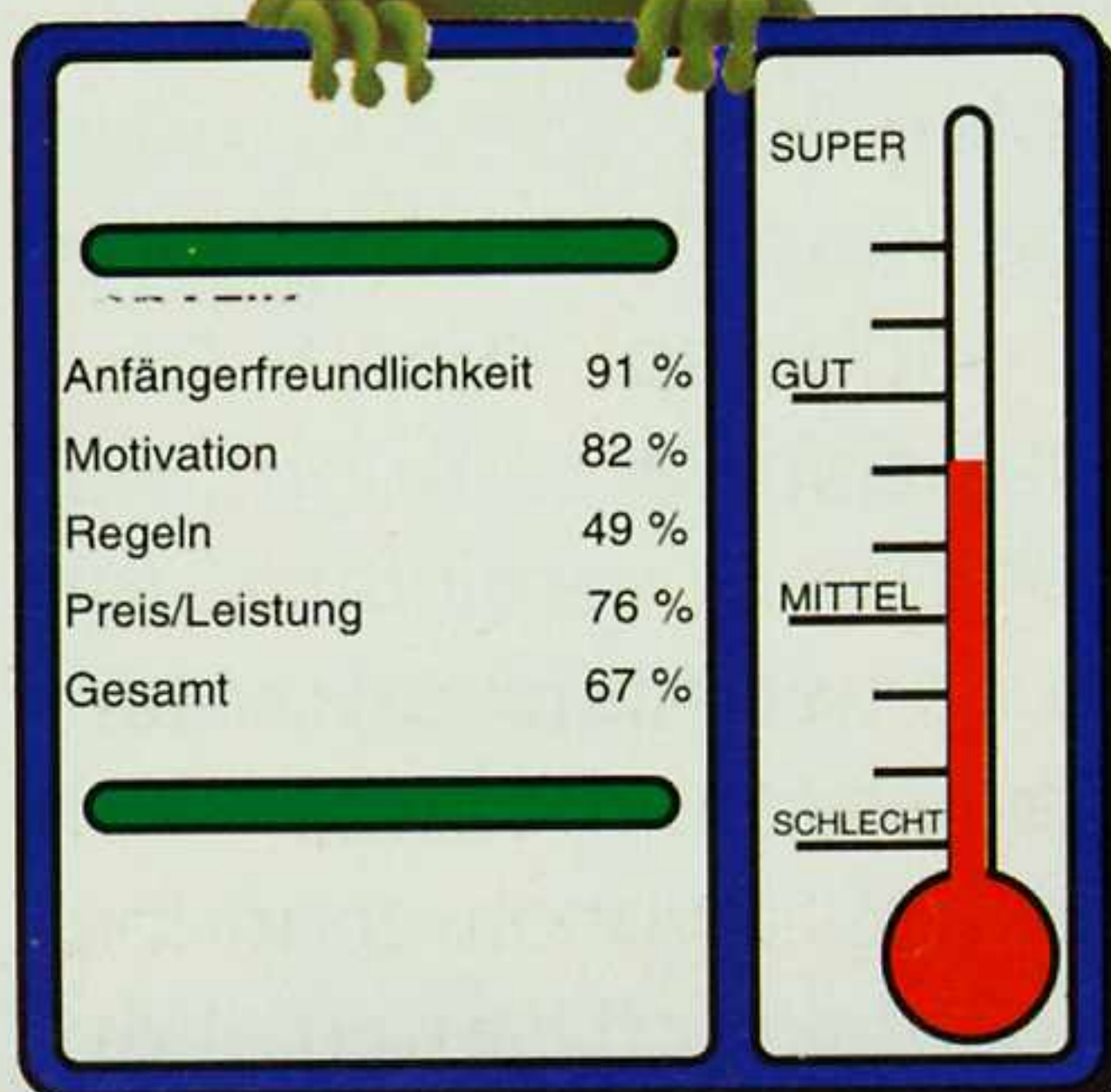
Das Kampfsystem ist eine Abwandlung von DSA (Das Schwarze Auge), nur eben stark vereinfacht (also immer Attacke-Parade-Attacke...). Es gibt auch diesen "wunderschönen" Bruchfaktor (Die neue Welt

nennt es Bruchwert; immer schön die Bezeichnungen verändern, sonst könnte auffallen, daß fast alles nur abgekupfert ist), der vielleicht realistisch ist, aber dazu führt, daß ein Charakter eine ganze Waffenkammer mit sich 'rum-schleppt. Es gibt natürlich auch eine Art Rüstungsschutz und alle Gewichte werden selbstverständlich in Unzen gerechnet (DSA läßt wieder grüßen). Das einzig neue ist die Trefferplazierung (der Spieler hat die Möglichkeit, falls es sein Können erlaubt, auf den Kopf des Gegners zu zielen) und das ermitteln der verlorenen Lebenspunkte. Hier wird das Produkt eines achtseitigen Würfels und dem spezifi-



schon Waffenwert noch durch etwaige Zuschläge (große Kraft und/oder Geschicklichkeit) oder Abzüge modifiziert. Absolut unrealistisch ist die Anwendung von Geschößwaffen. Nach "Die andere Welt" benötigt ein Charakter zwei Minuten bis er einmal mit einem Langbogen geschossen hat, in Wirklichkeit verläßt der Pfeil eines guten Bogenschützen die Sehne bevor der Vorige das Ziel trifft. Im großen und ganzen sind die Kampfregeln von anderen (schon bekannten) Systemen übernommen und damit nicht schlecht. Die Auswahl an Monstern läßt sehr zu Wünschen übrig, dafür sind die Wenigen bildlich und mit viel Witz beschrieben. Das Zaubersystem ist sehr interessant: alle Charaktere können mehr oder weniger Zaubern, oder sie haben zu mindest die Möglichkeit es von einem mächtigen Magier (der natürlich sehr viel Geld dafür verlangt) zu erlernen. Hat man erstmal das Wissen, kann man seine magischen Fähigkeiten

jederzeit anwenden, was den Körper allerdings sehr schwächt (es werden Lebenspunkte abgezogen). Die Charakterfortbildung basiert nicht wie bei den meisten anderen Systemen auf Stufen, sondern der Spieler kann voll entscheiden auf welchem Gebiet er sich verbessert. Die andere Welt ist hiermit ein sehr bildlich dargestelltes Rollenspiel, bei dem es nicht auf die Kampfhandlung sondern vielmehr auf das spielen des Charakters ankommt, also etwas für wahre Freaks, die wenig gefallen an Abenteuern, die nur aus blutigen Metzeleien bestehen, finden.



HERO QUEST

Diese Art von Spielen liegt irgendwo zwischen Rollen- und Brettspielen. Man könnte also sagen, daß es sich um ein anspruchvolles Brett-, oder um ein (sehr) primitives Rollenspiel handelt ("Der Hexenmeister vom flammenden Berg" wäre ein ähnliches Spiel). Nun aber speziell zu Hero Quest: "Morcars schwarze Legionen hatten alles überrannt, was es vorher gab. Unzählige Männer hatten sich zum Kampf erhoben,

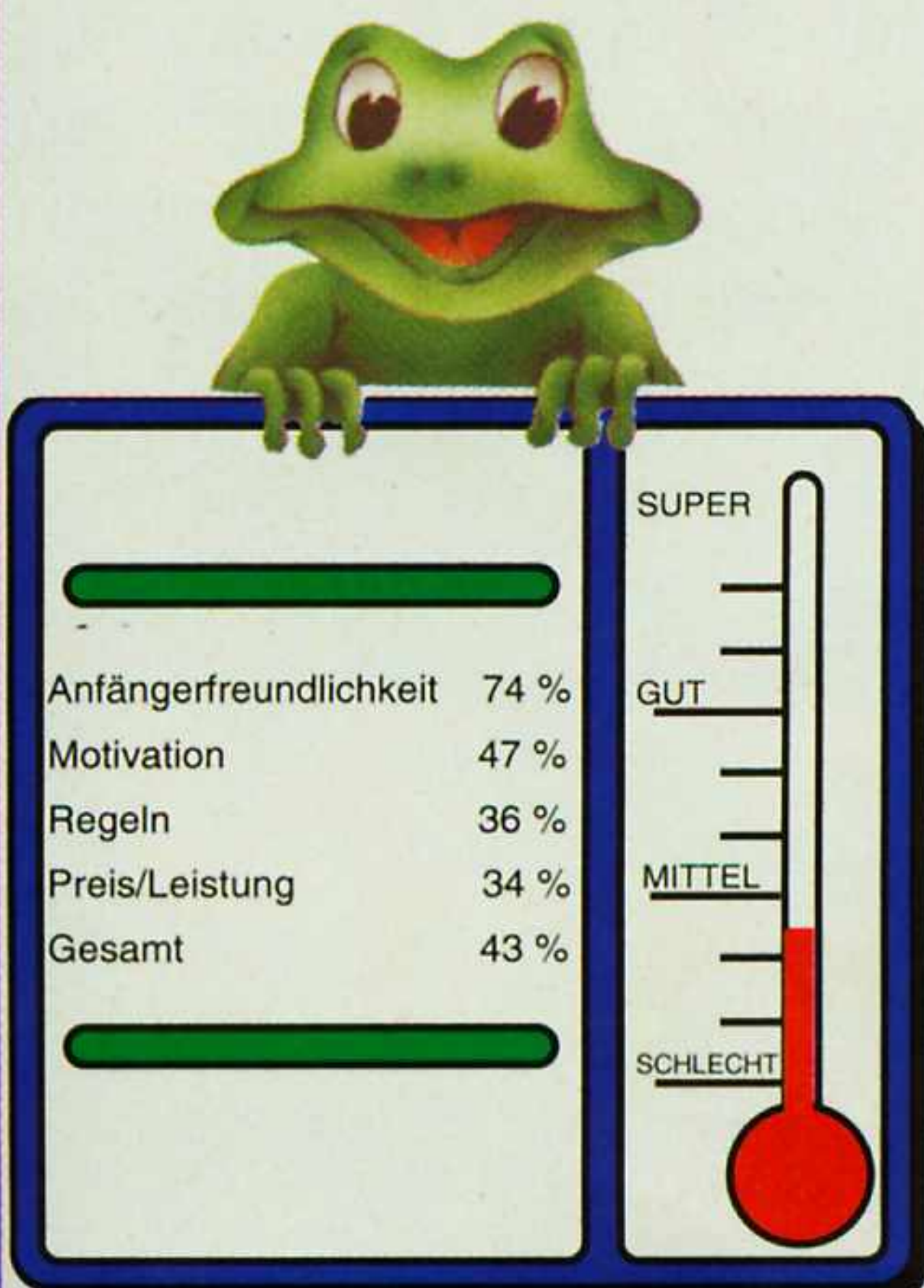


aber alle waren gescheitert. Nun ist es an der Zeit, daß die vier Heroen, Alb, Barbar, Zwerg und Zauberer in den Kampf gegen das Böse ziehen. Vielleicht schaffen sie es Morcar und seinen ersten Feldherren Baryn zu besiegen." Hero Quest ist für 2-5 Spieler, einer schlüpft in die Rolle Morcars und lenkt damit alle bösen Kreaturen, jeder der anderen 4 wählt einen Heroen. Jede dieser Heldenfiguren hat seine gewissen Vorteile: der Barbar verfügt über die größte Körperkraft und ist damit der beste Kämpfer, jedoch kann er weder zaubern noch Fallen entschärfen und durch seine niedri-



ge (tierische!) Intelligenz ist er gegen Magie besonders anfällig; der Zwerg ist ebenfalls sehr kräftig, das entschärfen von Fallen macht er mit links, aber dafür hat er wie der Barbar keinerlei magische Fähigkeiten; dem Zauberer darf die meisten Rüstungen und Waffen nicht benutzen, d.h. er ist ein extrem schlechter Kämpfer, durch seine Zaubersprüche macht er allerdings viel wieder wett und durch seine hohe Intelligenz ist er fast nicht durch Magie zu verwunden; der Alb kann zaubern, allerdings nicht so gut wie der Magier und er kann fast so gut wie der Zwerg kämpfen.

Die gesamten Regeln und das Kampfsystem sind extrem simpel (ab 9Jahre!). Der Spielleiter baut das Verließ, in das die Heroen eingedrungen sind, nach und nach auf und zwar immer so weit die Helden sehen können. Trifft die Gruppe auf Monster, gibt es eine kurze Schlacht (die mit ein paar Toten endet) und dann können die Heroen weiter nach Schätzen und anderem Suchen (und dabei in ein paar Fallen tappen). Falls sie überleben (oder zumindest einer!), können sie ihre Ausrüstung verbessern und ins nächste Abenteuer ein-



steigen. Mit der Zeit wird das leider sehr langweilig, da ja immer wieder das Gleiche passiert. Wer einmal an einem richtigen Rollenspiel teilgenommen hat, wird an Hero Quest wenig gefallen finden.

Star Quest

“Während der Kolonisie-



rung des Weltalls entdeckte die Menschheit immer neue, wunderbare Galaxien. Es hätte eine glückliche Zeit sein können, wenn es nicht immer wieder Berichte von grauenvollen Maschinenmonstern gegeben hätte, die unerbittlich gegen alle Raumreisende vorgingen, die ihre Welt des Chaos durchquerten. Als diese Roboter sogar in unsere Welten vordrangen, schlossen sich alle menschlichen Kolonien zusammen und gründeten die Galaxy Safe Guard (GSG), eine Elite-Truppe,

die im gesamten Weltall für den Schutz der Menschen garantieren sollte.”

Star Quest ist die futuristische Abwandlung von Hero Quest. Man kann Star Quest schon nicht mehr als Rollenspiel bezeichnen, es ist vielmehr ein ausgeklügeltes Strategiespiel. Wie bei Hero Quest muß einer der vier Spieler die “bösen” Roboter lenken, die anderen drei übernehmen je einen GSG-Commander, der wiederum vier GSG-Kämpfer befehligt. Die GSG-Spieler müssen nun versuchen ihren Auftrag (meistens geht es darum einen bestimmten Gegner zu beseitigen oder einen Gegenstand zu erbeuten) zu erfüllen, während der Chaos-Spieler alles daran setzt dies zu verhindern.

“Dusel”, denn ohne eine gehörige Portion Glück wird es der GSG zum Beispiel schwer fallen den Dreadnought, ein riesiges, stählernes Ungetüm, zu besiegen.

Nach der eigentlichen Aktion werden die Erfolge (oder Fehlschläge!?) jeder Partei ausgewertet, je nachdem wie glücklich der letzte Einsatz verlaufen ist, bekommt jeder Spieler im Nächsten gewisse Vor- oder Nachteile. Wer mehrere Male sehr gut abschneidet, wird zum General ernannt und ist damit Sieger des Spiels, doch der Weg bis zu diesem Ziel ist sehr weit und gefährlich...



Geschichten aus Illimas (Teil3):

Das Jubiläum von Stetten (universal Abenteuermodul)

Normalerweise halte ich nicht besonders viel von Modulen, denn die meisten sind von der Qualität nicht gerade berauschend (jeder gute Spielleiter wird ohne Probleme bessere erstellen) und darüber hinaus kosten sie auch noch eine Menge Geld.

“Das Jubiläum von Stetten” jedoch basiert auf einer extrem guten Grund-

Im Gegensatz zu Hero Quest ist der Kampf interessant, Strategie und Taktik sind gefragt und viel

Geschichten aus ILLIMAS



Das Jubiläum von Stetten

ner extrem guten Grundidee, die dann sogar noch meisterhaft ausgearbeitet ist. Dieses Modul verfügt außerdem über eine Beschreibung der kleinen Winzerstadt Stetten und deren Umfeld, sodaß weitere (selbsterstellte) Abenteuer problemlos angeknüpft werden können.

Die Spielercharaktere wollen sich nach ihren letzten Erlebnissen erstmal wieder richtig vergnügen. In Stetten findet zu dieser Zeit ein großes Fest statt, weil vor hundert Spann (neue Zeiteinheit!) ein grausamer Tyrann gestürzt wurde und dieses Ereignis will sich die Heldengruppe auf gar keinen Fall entgehen lassen. Die Spielercharaktere können schließlich nicht wissen, daß der ehemalige Tyrann, Calvin von Stetten, der als Vampir die Jahrzehnte überdauerte, zu dieser Zeit versucht die Herrschaft wieder zu erlangen und dabei speziell die Spieler-

gruppe in große Gefahr bringt...

“Geschichten aus Illimas” ist auf die Systeme (A)D&D, DSA, Mers und Midgard besonders ausgerichtet. Das Jubiläum von Stetten läßt sich für ungefähr 15DM in Eurem Fachhandel erstehen.

Alexander Gelthenpoth



Das Play Time “Tips und Tricks” Gewinnspiel

Aus allen “Tips und Tricks”-Einsendungen werden in jeder Ausgabe fünf mal DM 100.- Verlost!
Und wieder hat die Glücksfee erbarmungslos zugeschlagen:

Wir freuen uns die
fünf Gewinner des Monat Juli
bekanntgeben zu dürfen!

Martin Meeser
Am Krähenberg 13
5952 Attendorn 4

Florian Hauke
Am Erzsacht 40
4370 Marl

Toni Judicone
Obere Torstraße 7
7120 Bietigheim

Chris Messer
Quellenweg 10
6052 Mühlheim 3

Lars Holste
Am Hasenpfad 4
6472 Altenstadt

Herzlichen Glückwunsch!

Damit sich nicht nur diese Jungs freuen dürfen, hier noch eine gute Nachricht: Jeder, in der Play Time veröffentlichte Tip oder Trick, ist uns DM 20,- wert.

SPIEL KOMPLETT LÖSUNGEN

Jede in Play Time veröffentlichte Komplett-Spiele-Lösung honorieren wir übrigens mit **500 Mark!** Allerdings solltet Ihr uns schon die Lösungen zu aktuellen Games zuschicken, und vor allem keine, die in anderen Computer-Magazinen schon einmal veröffentlicht wurden.

Und so sollte Eure Einsendung aussehen:

Der Lösungstext sollte bereits fehlerfrei auf Diskette abgespeichert sein, wobei es nicht wichtig ist, ob Ihr nun den Text auf dem C64, dem Atari, Amiga oder PC geschrieben habt. Dazu benötigen wir noch sämtliches Kartenmaterial oder sonstige Illustrationen, die zur Erläuterung notwendig sind.

Richtet Eure Einsendungen an:

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

INSERENTENVERZEICHNIS

Alt	103
bits & bytes	11
BOMICO	2,17,19,116
Decom	63
Delta PD	11
ECS	9
Flashpoint	95
Fundur	63
Funny-Software	45
FUNSOFT	77
FUNTASTIC	93
Galaxy	25
GAME PLAY	102
Gnadenlos GmbH	21
HobbyTec	63
KRANZ-VERSAND	99
Müller Computersoftware	95
MN Hobby Soft	99
Monis Softwareversand	97
Okay Soft	63
Power Games	102
Public-Domain Software	55
Software Corner	34/35
STEIRERFUNK	97
TS-Datensysteme	15
United Software	115
WIAL-Software	39
World of Wonders	63

IMPRESSUM

Play Time

Verlag:

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

Chefredakteur: Christian Geltenpoth
leitender Redakteur: Arthur Kreklau
leitender Redakteur U.K.: Duncan Evans
Redaktion U.K.: Kerry Culbert, Mark Ulyatt,
Adrian Pumphry, Andrew Banner
Redaktion Deutschland: Alexander Wiederhold,
Thorsten Szameitat, Dieter Kneffel, Oliver Menne,
Christian Müller, Walter Konrad,
Rainer Rosshirt, Dietmar Hoffmann

Layout: Anja Stöberlein

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf
Telefon (0911) 5325-417

Abonnement-Bestellungen:
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Abt. Aboservice
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1

Play Time kostet im Abonnement jährlich DM 52.-
für 12 Ausgaben, einschließlich 7% MwSt. und Zustell-
gebühr 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

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon (0203) 3051111

Druck:
Heckel Druck
Raudtner Straße 11
8500 Nürnberg

Grundkonzept Layout:
Profund Werbung
Fürth/Stadeln

Kopieren, auch Auszugsweise, nur nach vorheriger
schriftlicher
Genehmigung durch den Verlag zulässig.

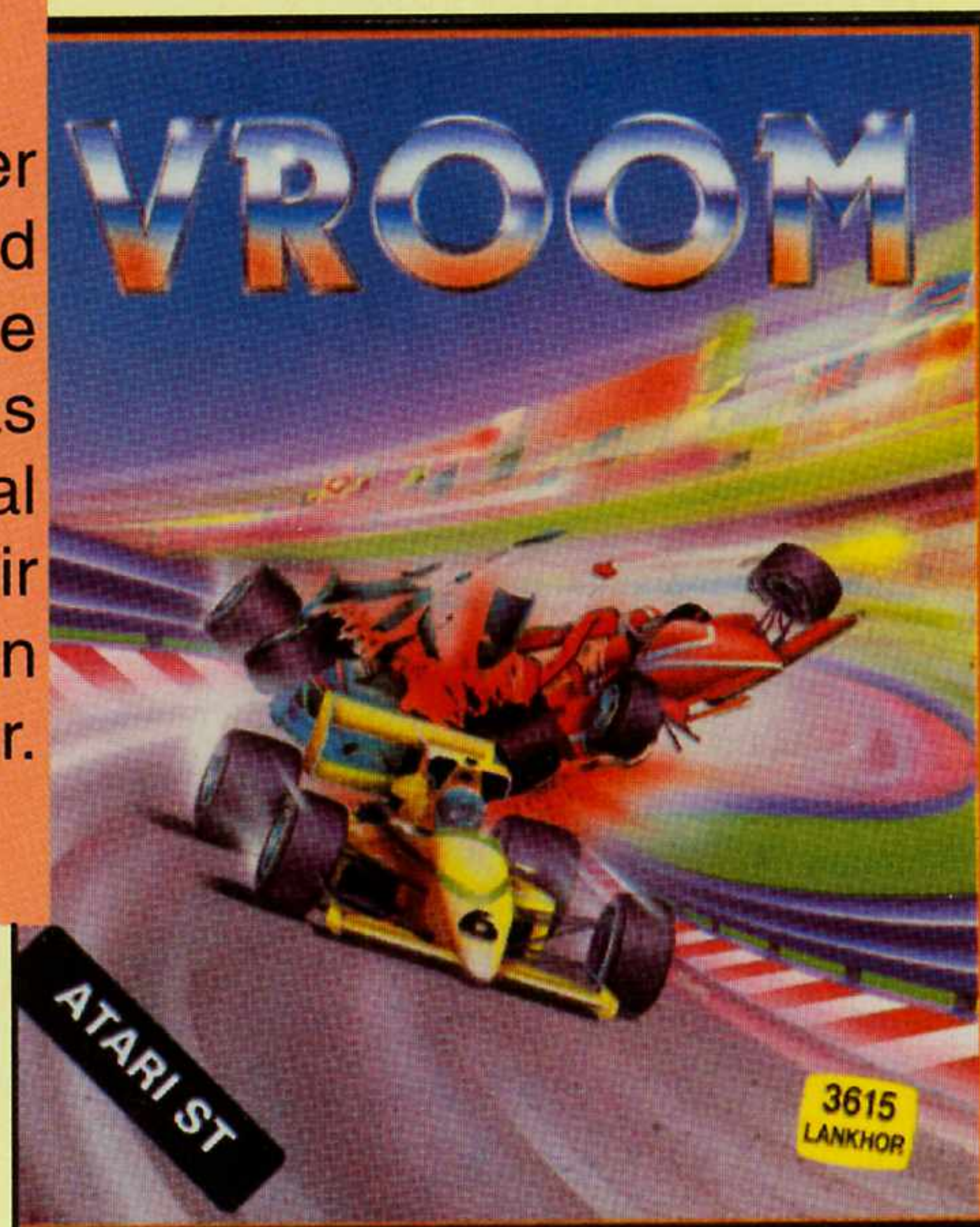
VORSCHAU

AUF DIE PLAY TIME AUSGABE 10/91



In der nächsten Ausgabe testen wir den Jet Fighter II auf Herz und Nieren.

Bekommt Super Monaco Grand Prix ernsthafte Konkurrenz? Das nächste Mal testen wir VROOM von Lankhor.



Wieder mit von der Partie: Mega-Drive, Game Gear, Game Boy, Sega Master System, Lynx und PC-Engine.

Neben den brandheißen News findet Ihr natürlich auch in der nächsten Ausgabe folgende Rubriken:

- | | |
|---------------------------|---|
| Budget Software: | Die preisgünstigsten Spiele auf dem Markt |
| Rollenspiele: | Neue Spielvorstellung |
| Spietests: | Über 50 Seiten Multi-Format-Tests! |
| Tips & Tricks: | So schafft Ihr die kniffligsten Games! |
| Top Ten: | Die brandheißen Leser-Charts. |

Die Play Time-Ausgabe 10/91
ist ab

13. September 1991

im Zeitschriftenhandel
erhältlich

In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!



SCREENSHOTS: PC



AMIGA

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

ATARI



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67

PC

C 64