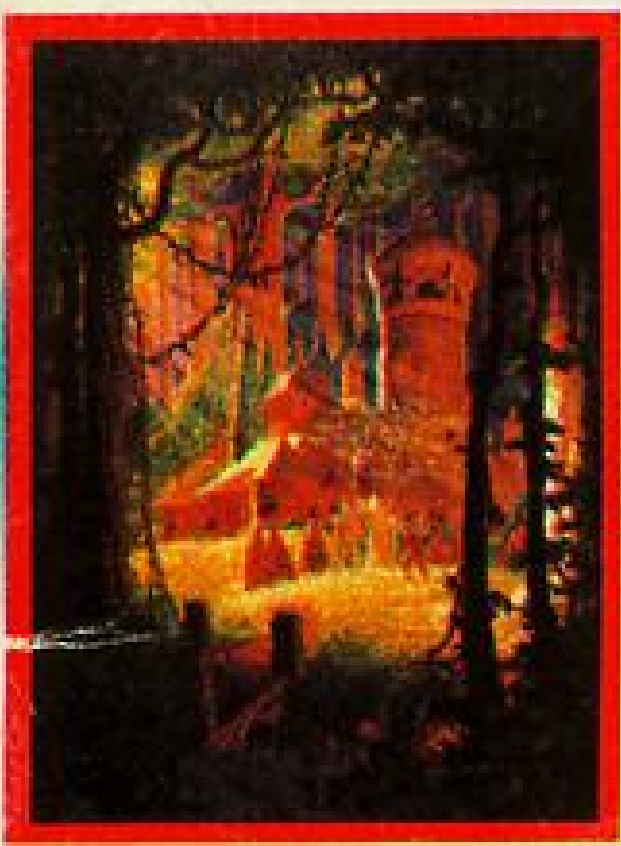


nur DM  
4,90

# Play Time



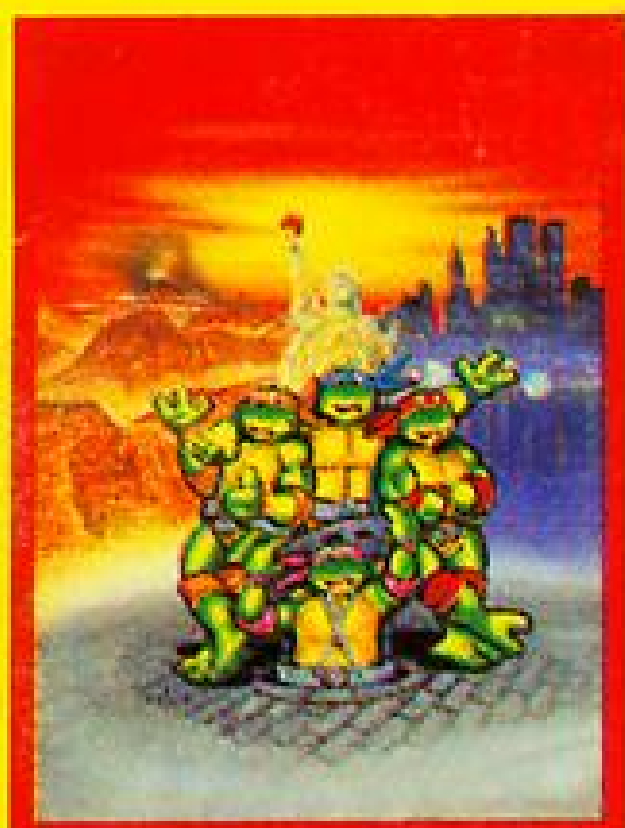
## ZUM AMIGA HIT

● Riesen-Poster zu Ishar II



## ZUM BUNDESLIGA START

● Lothar Matthäus Fußball  
● Anstoß am Monitor - Das Special



## ZUM DRITTEN TURTLES FILM

● Die große Software-Übersicht

<b>AMIGA</b>	The Lost Vikings • Traps 'n' Treasures
<b>PC</b>	Fields of Glory • Betrayal at Krondor
<b>MEGA DRIVE</b>	Paperboy 2 • Rocket Knight Adventures
<b>SUPER NES</b>	Sim Ant • Nigel Mansell F1 Grand Prix
<b>GAME BOY</b>	Rodland • Fire Fighter • Alfred Chicken

**JETZT MIT RIESEN  
TIPS &  
TRICKS  
TEIL  
JETZT MIT RIESEN**

### DAS SPIEL DES MONATS: DAY OF THE TENTACLE

**DAS FUßBALL-EREIGNIS '93:**

# Lothar Matthäus

## DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



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

- \*Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- \*Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- \*18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- \*Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- \*Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken.
- \*Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit.
- \*Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- \*Auspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- \*10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- \*Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Erhältlich ab Ende August

**BOMICO**

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Für PC und Amiga

"Matthaus mit WM-Pokal"  
©kicker sportmagazin/Liedel

**ocean**<sup>®</sup>



Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!



# Happy Days are here again!

und schon wieder gibt es außer an Erfahrung etwas zu gewinnen (siehe unten)! Doch damit nicht genug. Für nahezu alle Systeme haben wir wieder gute Teile getestet. Das Spiel des Monats ist ein Muß für alle PC-Adventure-Freaks. So einen Haufen kaputten Humor habt Ihr noch nicht erlebt! Auch die 16-Bit-Konsolenbesitzer sollten schon mal ihre Sparschweine mästen. Mit Rocket Knight Adventures (Mega Drive) und Mortal Kombat (Super NES) kommen ultrastarke Module auf Euch zu, und auf dem Amiga zeigen die Lost Vikings den Humans wo der Hammer hängt. Doch damit nicht genug. Aus aktuellem Anlaß findet Ihr zwei Riesenspecials im Heft. Für die Verspielten die Turtles-Übersicht und für die Bundesliga-Fans das Soccer Special. Doch warum ewig quatschen? Lest los!

## Play Time Winner



Zu einem historischen Moment der Videospiegelgeschichte, dem Start des Super Mario Bros. Movie, verlosen EMI und wir 10 Original-Soundtrack CDs. Schickt

uns einfach eine Postkarte mit dem Stichwort "Mario CD" an die folgende Adresse:

**Comptec Verlag,  
Red. Play Time,  
Isarstraße 32,  
9 04 51 Nürnberg.**

Gehen mehr als zehn Einsendungen ein, entscheidet das Los.



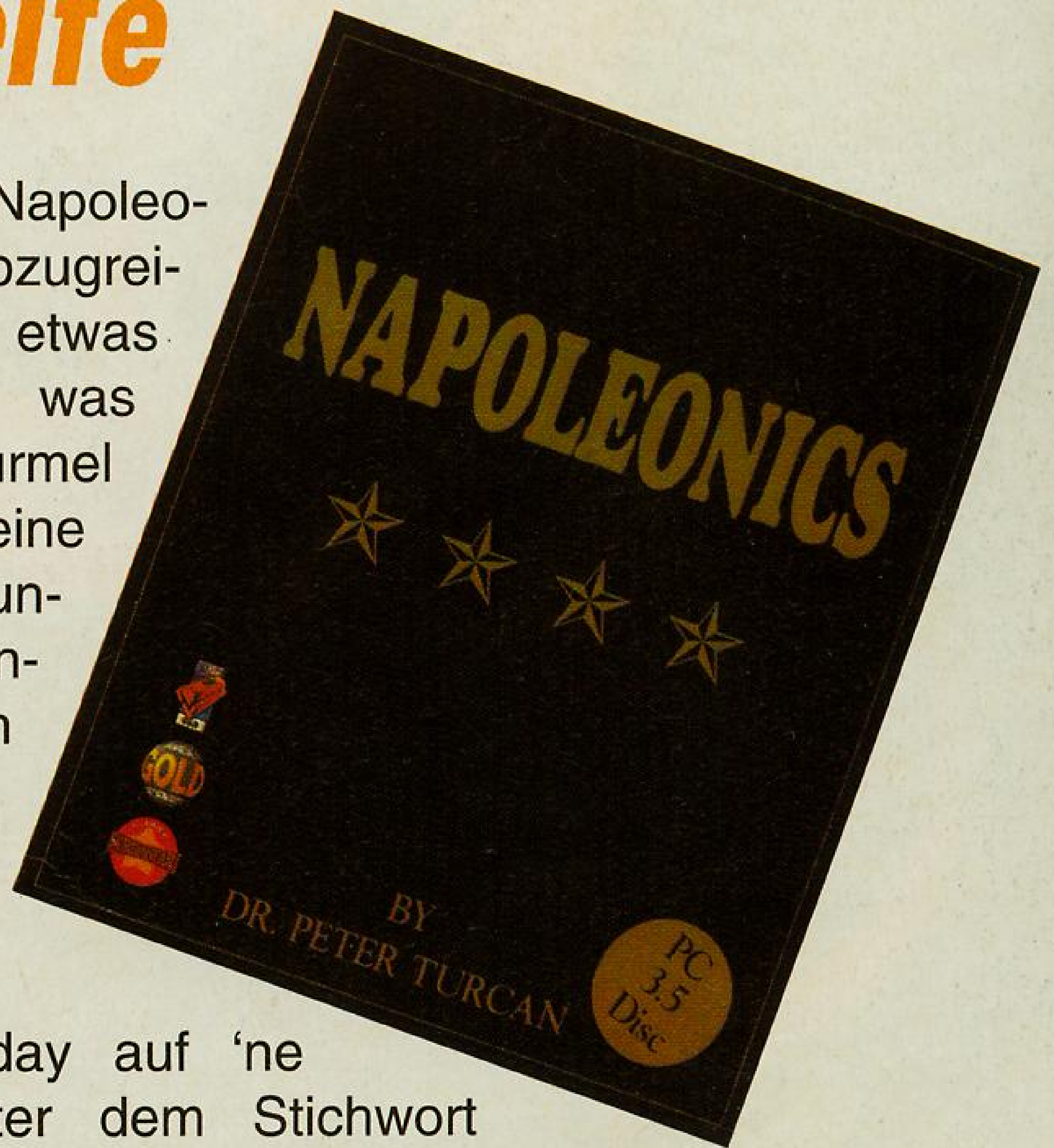
<b>PC</b>	<b>Amiga</b>
Aces over Europe ..Seite 28	Ishar 2.....Seite 44
Betrayal at	The Lost Vikings...Seite 46
Kronidor.....Seite 30	
<b>Mega Drive</b>	<b>Master System</b>
Rocket Knight	Streets of Rage ...Seite 116
Adventures .....Seite 114	<b>Super NES</b>
Shining Force .....Seite 110	Yoshi's Cookie ...Seite 100

Arthur Kreklau  
Leitender Redakteur

## Play Time Winner - die Zweite

Um bei unserem Napoleonics-Gewinnspiel abzugreifen, müßt Ihr neben etwas Glück auch was in der Denkmurmel haben. Damit Ihr eine der 25 Spielesammlungen Euer Eigen nennen könnt, möchten wir von Euch den Geburtstag von Napoleon Bonaparte wissen.

Also: Nappis Birthday auf 'ne Postkarte, und unter dem Stichwort "Alles Gute, Nappi" ab damit an unsere Adresse. Bei mehr als zehn richtigen Einsendungen entscheidet wie immer das Los. Für beide Gewinnspiele (Mario Bros. CD und Napoleonics) ist am 8. September 1993 Einsendeschluß.



# INHALT

AUSGABE  
9/93

## RUBRIKEN

Business to Business .....	21
Dream Academy .....	6
Impressum .....	138
Inserentenverzeichnis .....	95
Kurz Berichtet .....	3
Leserbriefe .....	82
News .....	12
Tips & Tricks .....	51
Vorschau .....	138

## SPECIAL

Soccer Special .....	22
Gehirnschmalz Contra Source Code - Wie funktionieren Strategie Spiele? .....	120
Japano Games:	
Great Strategie Expert .....	122
Konami Messe Nachlese .....	113
Lothar Matthäus Fußball .....	42
Mortal Kombat auf 16 Bit .....	104
Turtle Mania .....	124

## COMPETITION

Jimmy Connors World Tennis Championship .....	134
--------------------------------------------------	-----

## POSTER

Ishar II .....	67
Media Control Charts .....	71

## SPIEL DES MONATS

Day of the Tentacle .....	24
---------------------------	----

## REVIEW

PC	
A-Train Construction Kit .....	39
Aces over Europe .....	28
Ambush at Sorinor .....	37
Betrayal at Krondor .....	30
Blue Force .....	26



Fields of Glory .....	38
International Open Golf Championship .....	40
Might & Magic V .....	36
Pirates Gold .....	34
Railroad Tycoon Deluxe .....	32
Super Cauldron .....	33

AMIGA	
Championship Manager '93 .....	50
Ishar II .....	44
Nicky 2 .....	43
Reach for the Skies .....	50
The Lost Vikings .....	46



**Konami legt zur Zeit eine Erfolgs-Serie hin, die nur noch mit der von Acclaim zu vergleichen ist. Rocket Knight Adventures heißt der neueste Genie-Streich. In diesem Spiel tritt erstmalig das schon seit längerem bekannte Maskottchen Sparkster auf. Lest alles über das Abenteuer des Weltraum Opossums.**

Seite **114**

Traps 'n' Treasures .....	45
Worlds of Legend- Son of the Empire .....	48
Yo! Joe!.....	49

## KONSOLEN

### GAME BOY

Alfred Chicken .....	89
Baby T-Rex .....	86
Bart vs. The Juggernauts.....	89
Battle Toads .....	90
Boxxle II .....	88
Fire Fighter .....	88
Rodland .....	90
Sunsoft Grand Prix .....	86

### SUPER NES

American Gladiators.....	94
Battle Grand Prix .....	99
Mario is Missing .....	96
Nigel Mansell F1 Grand Prix .....	94
Sim Ant .....	102
Sonic Blast Man .....	98
Spindizzy Worlds .....	95
Yoshi's Cookie .....	100

### MEGA DRIVE

Ball Jacks .....	109
Captain Planet and the Planeteers ..	108
Micro Machines.....	107
Paperboy 2 .....	112
Rocket Knight Adventures.....	114
Shining Force.....	110

### MASTER SYSTEM

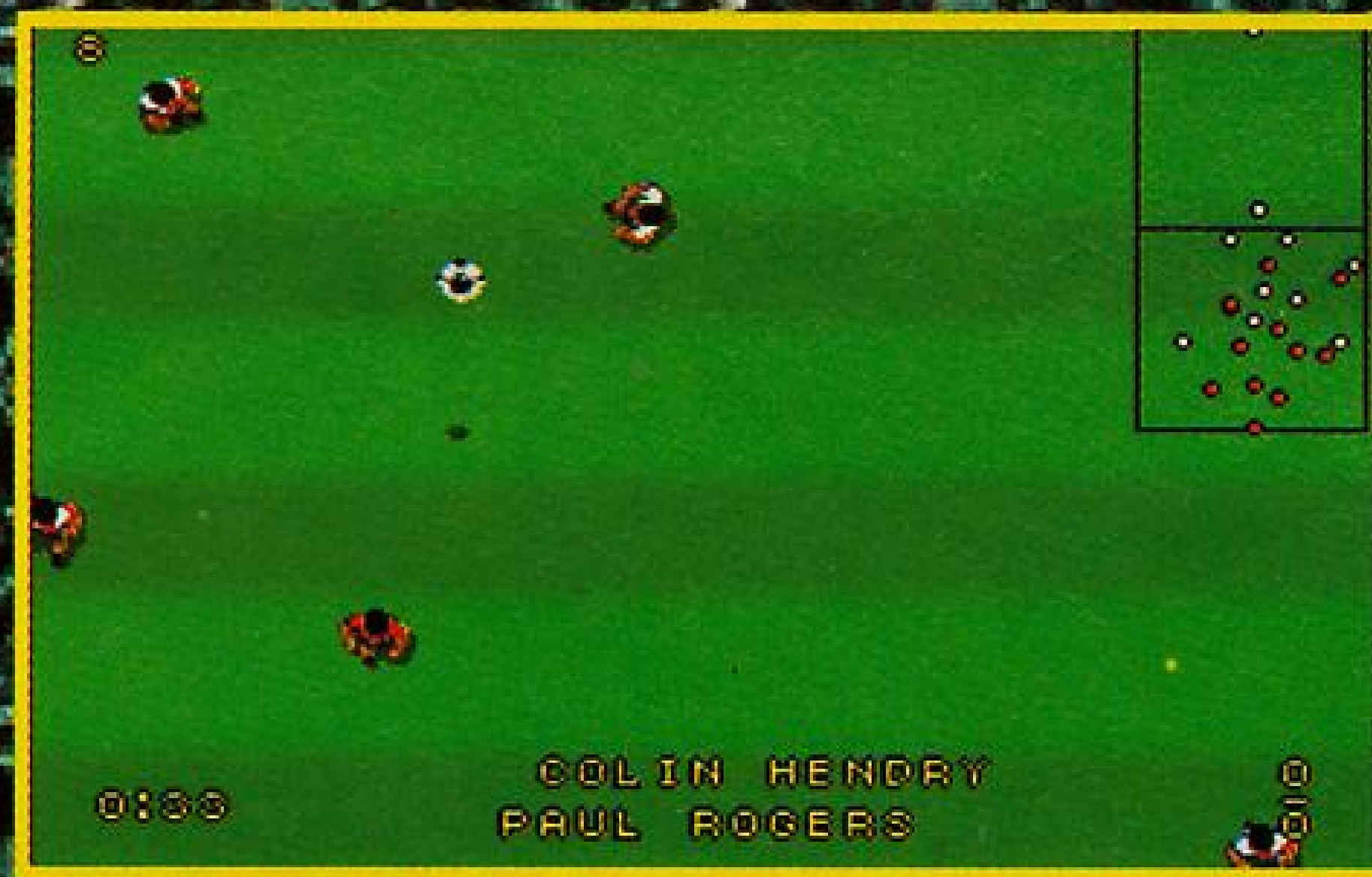
Streets of Rage .....	116
Wrestle Mania - Steel Cage Challenge .....	117

### TURBO DUO

Dungeon Master.....	118
---------------------	-----

## ROLLENSPIELE

Red Berrets .....	136
Spielhilfe zu Runequest .....	136



## Lothar Matthäus

Das Spiel

Seite

# 42



## The Lost Vikings

Die Spielidee

Seite

# 46



## Mortal Kombat

Der Vergleich

Seite

# 104

**STARKES  
TESTABO**

SEITE

# 10

**STARKES  
TESTABO**



## Shining Force

Das Ereignis

Seite

# 110

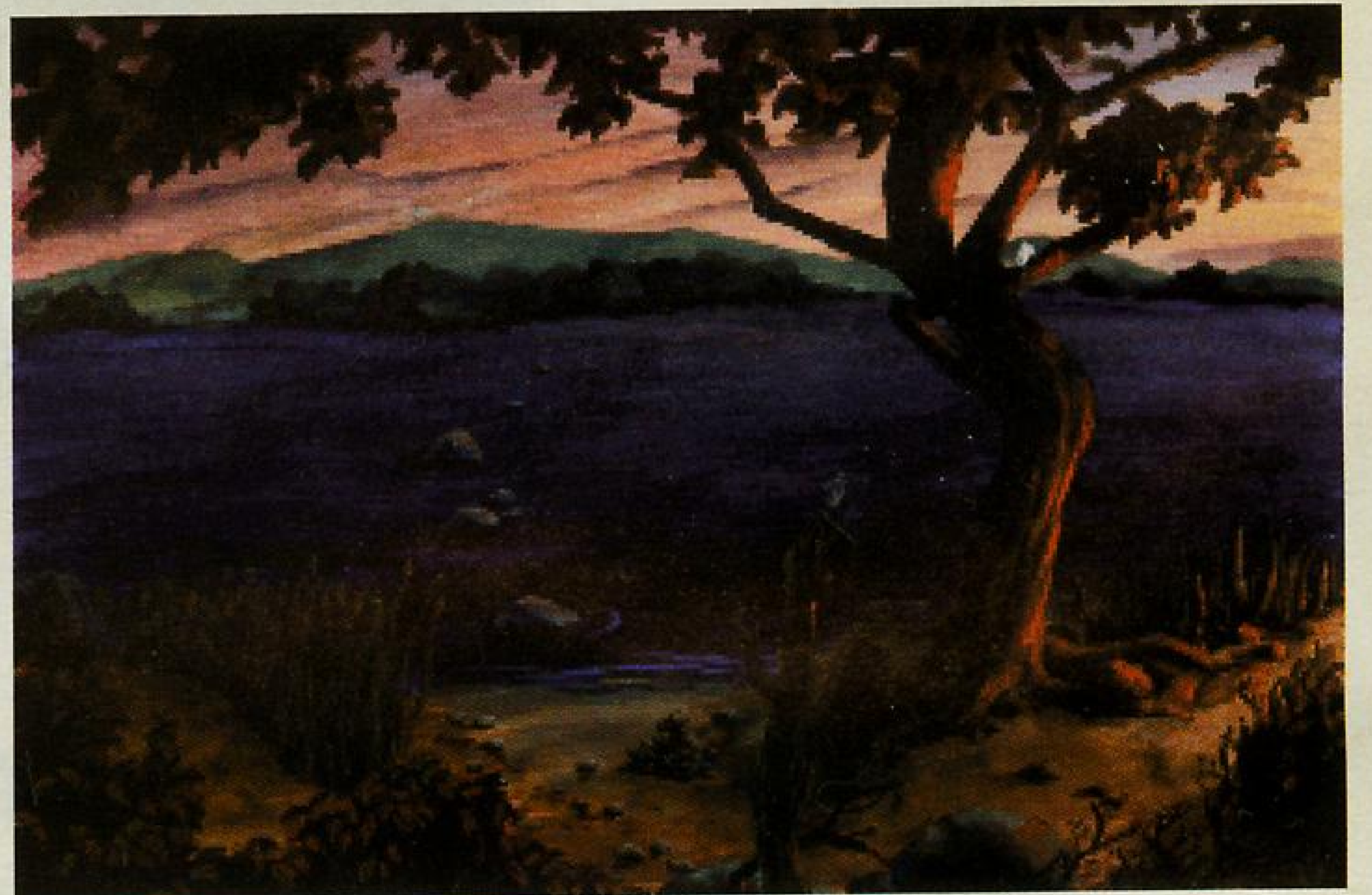
# Der Schatz Im Silbersee

Wer hält sich seit Jahrzehnten in den Kinderzimmern dieser Republik? Der ewig junge Michael Jackson? Sicherlich, der auch, doch absoluter Dauerbrenner dürften natürlich die Bücher mit dem grün-goldenen Rücken sein, welche die Erzählungen Karl Mays beinhalten. Nun soll Winnetou, der Held mit der Silberbüchse, als Pixelfigur sein großes Comeback feiern.

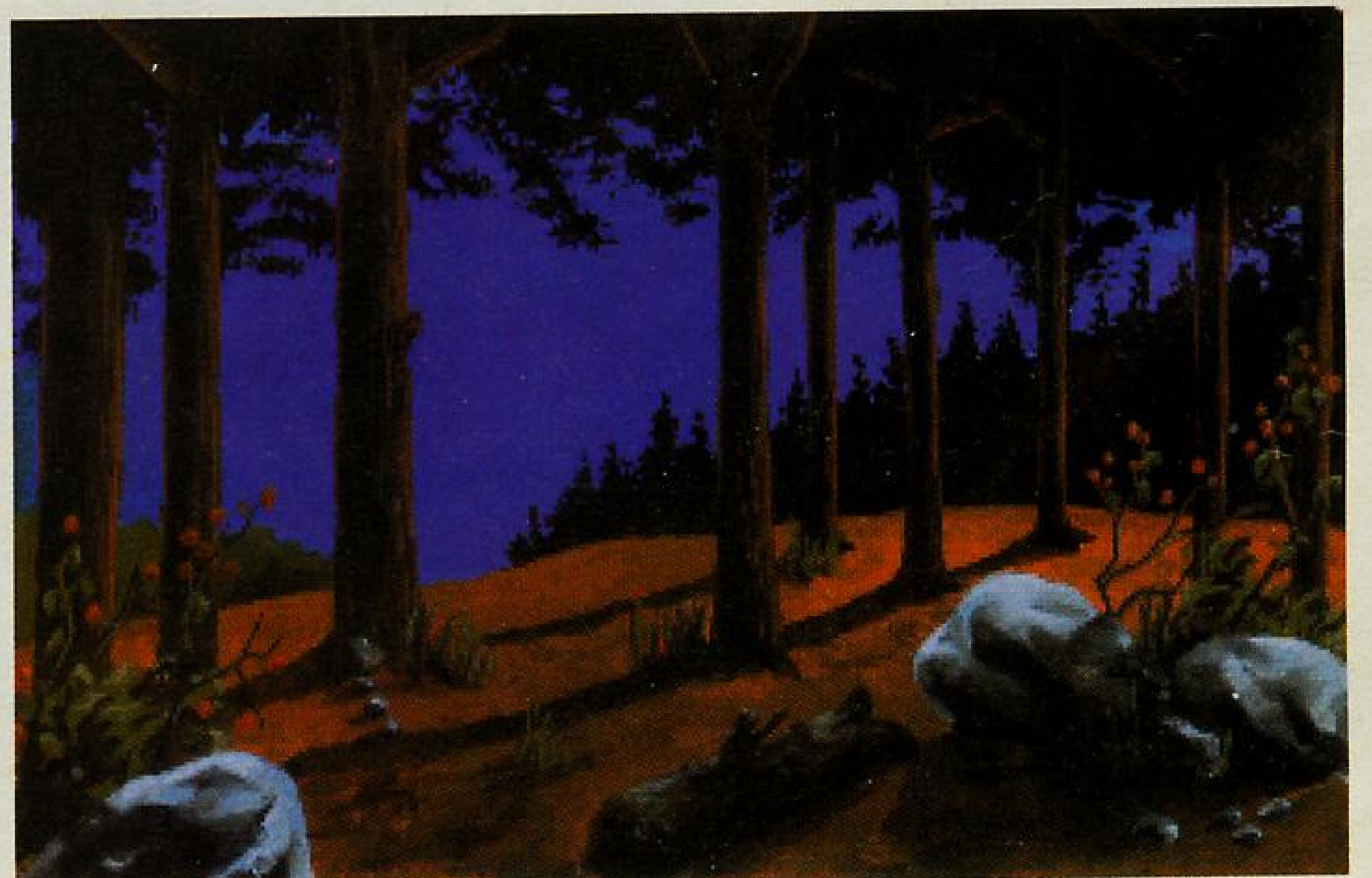
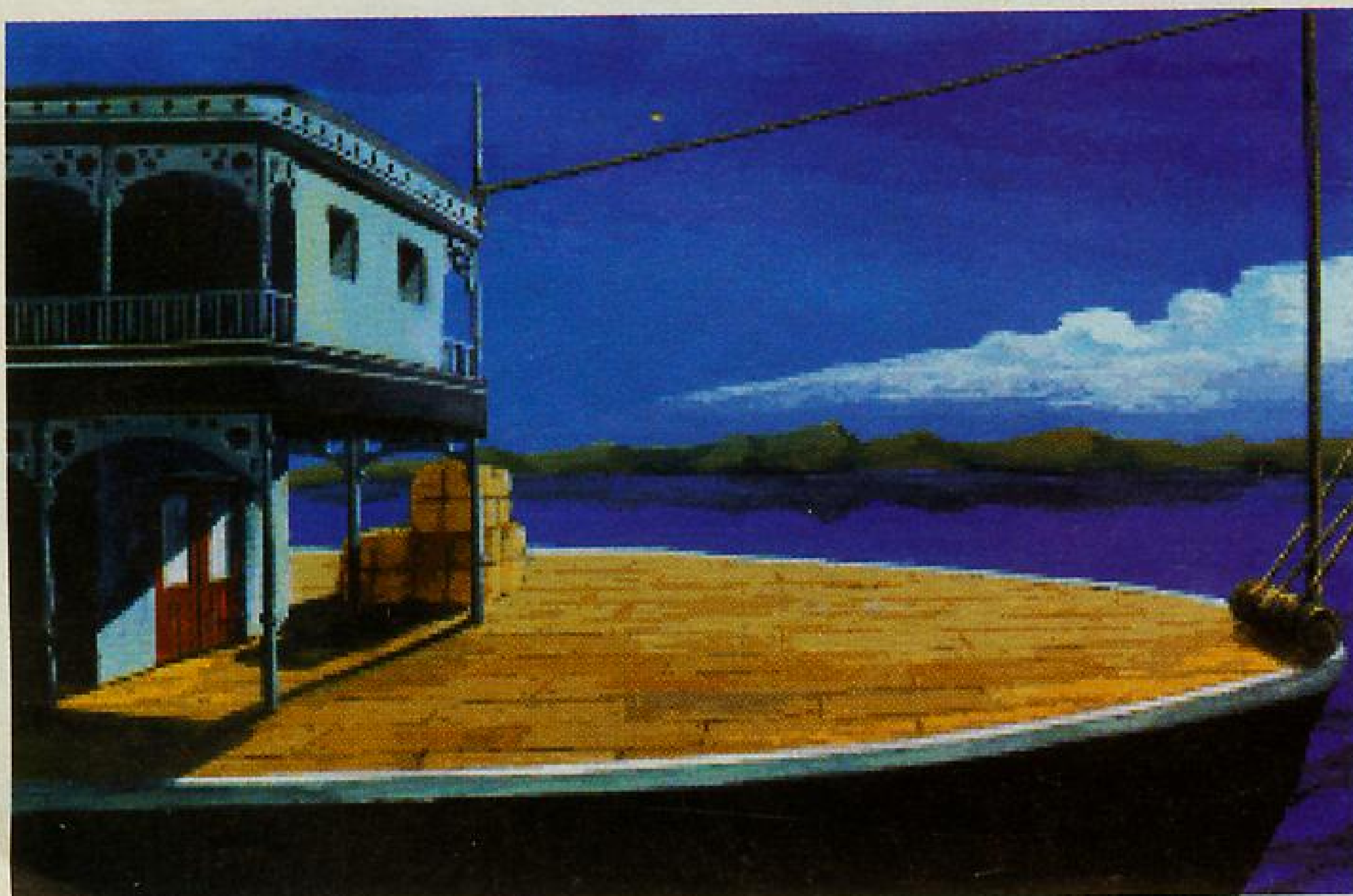


Wir blickten bei der Entwicklung des Spiels den Machern des Schweizer Softwarehauses Linel über die Schulter, die auch schon für die computermäßige Umsetzung der Unendlichen Geschichte II verantwortlich waren. Diese Umsetzung fiel leider unter die Kategorie "Großer Name - kleines Spiel", doch Linel gelobte nun Besserung und will uns ein Spiel in der Qualität der berühmten Adventurehits der Kollegen Lucas Arts und Sierra bieten. Das Ziel ist somit sehr hochgesteckt, ob es erreicht werden kann, wollen wir nun aufklären.

Seit nunmehr eineinhalb Jahren arbeitet man eifrig an einem Programm, das sich MAC nennt. Modular Adventure Control System soll für Linel das gleiche werden, wie Scumm für Lucas Arts. Vielen ist vielleicht vom PC das Programm MACS Opera ein Begriff. Mit diesem System soll es auf einfache Art und Weise möglich werden, hochklassige Adventures zu ent-



*Die Handlung des Spiels wird äußerst komplex werden, schließlich muß man sich genauestens an die Buchvorlage halten. Somit wird man in den vier Kapiteln insgesamt über siebzig verschiedene Schauplätze zu sehen bekommen.*

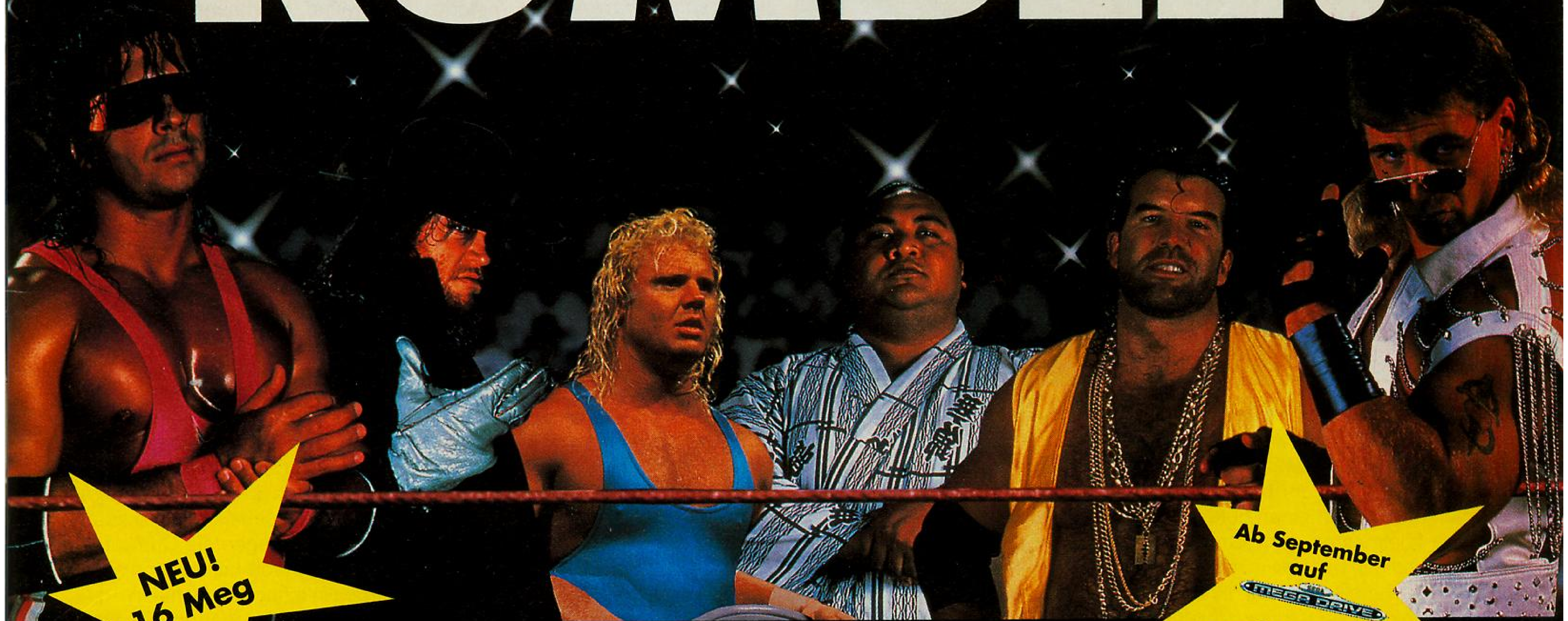




MR. PERFECT\*    BRET "HIT MAN" HART\*    RIC FLAIR\*    SHAWN MICHAELS\*    CRUSH\*    THE UNDERTAKER\*    THE NARCISSIST LEX LUGER\*    TATANKA\*    MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE\*    YOKOZUNA\*    RAZOR RAMON\*    MACHO MAN RANDY SAVAGE\*

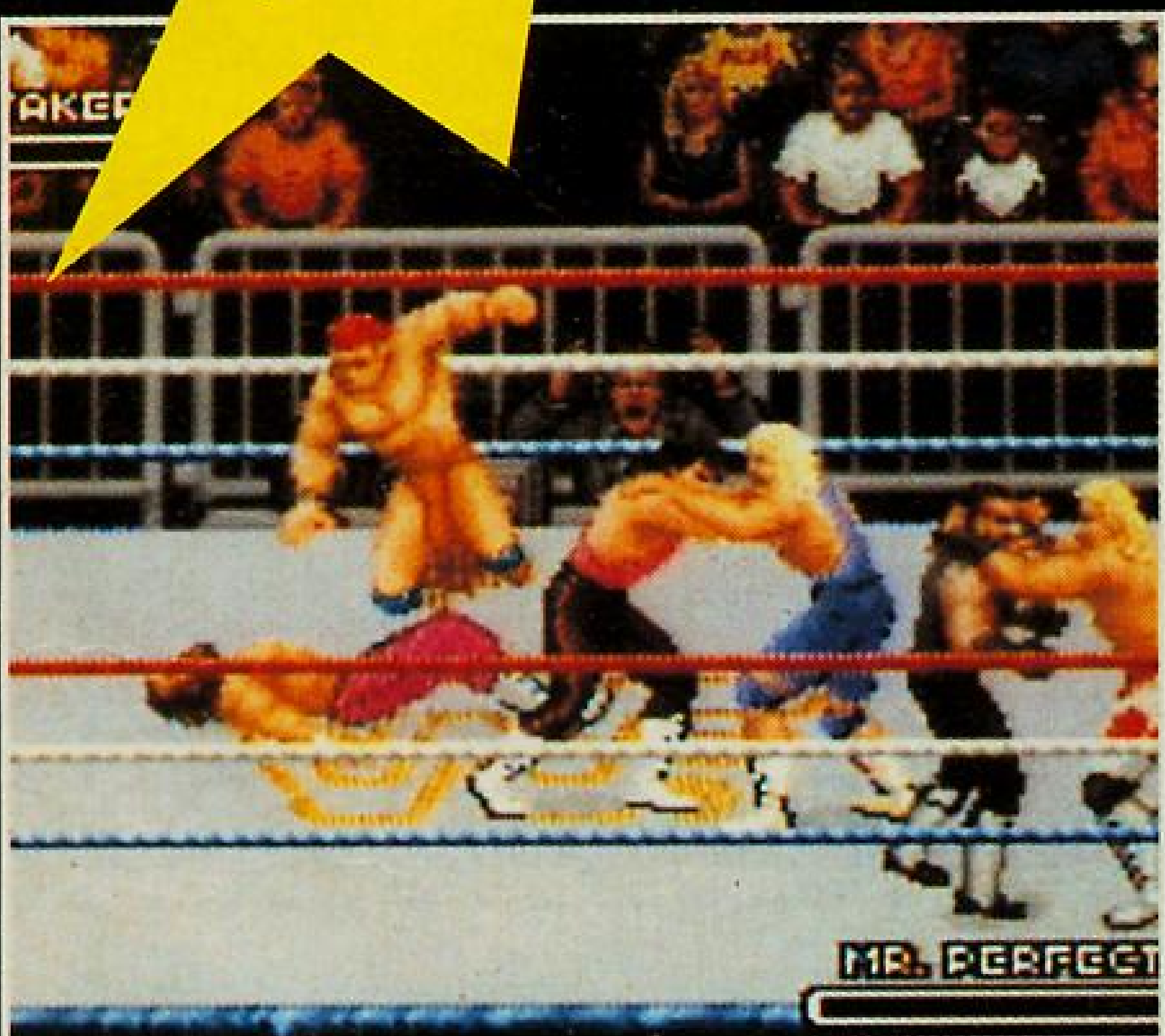
**IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE**

# LET'S RUMBLE!



**NEU!  
16 Meg**

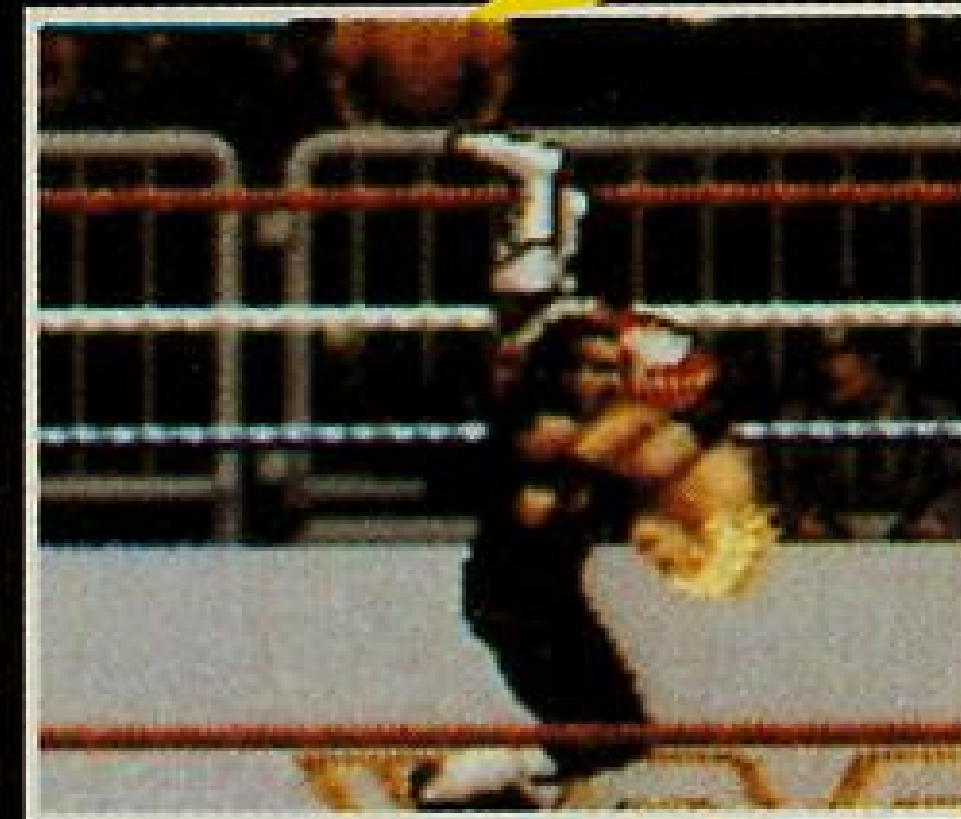
Ab September auf  
**MEGA DRIVE**



**NIMM PLATZ,  
MR. PERFECT!**



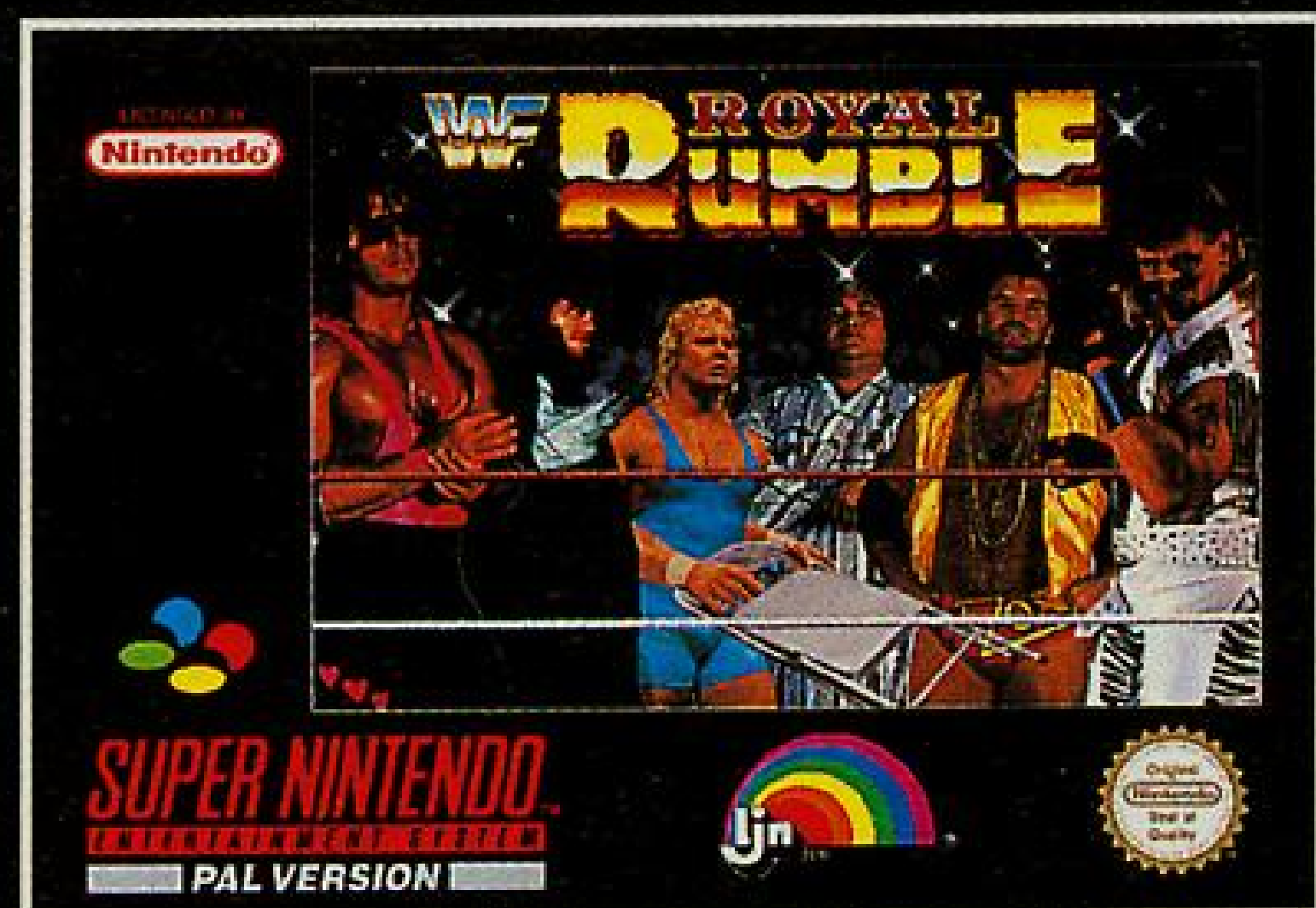
**DER UNBELIEBTE  
AUGENQUETSCHER!**



**DER TOMBSTONE-  
PILEDRIWER -  
RUHE IN FRIEDEN!**



**ZWEI- UND DREI-  
MANN-ACTION!!**

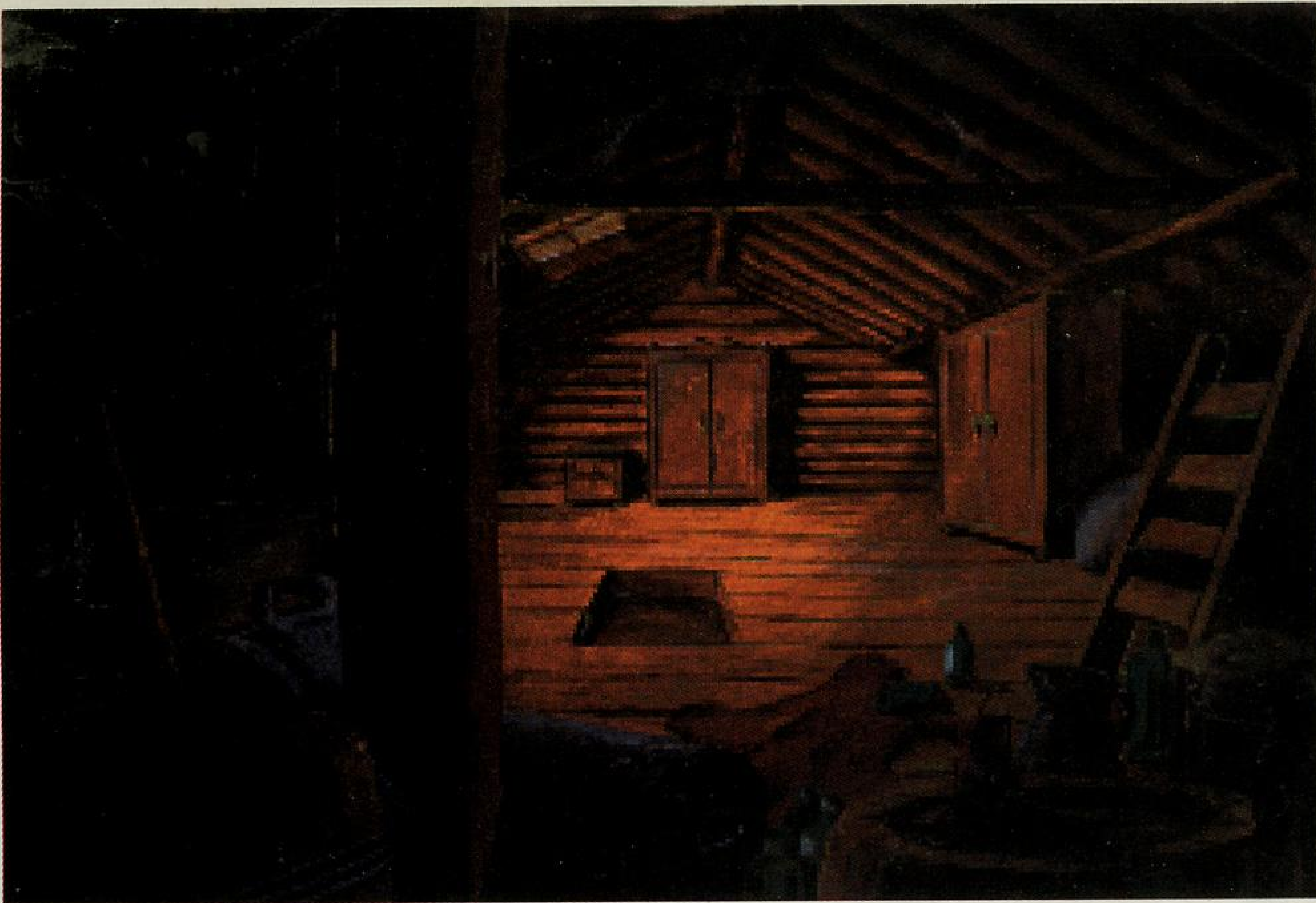


**Weitere WWF Super-Videospiele für:**

<b>GAME BOY!</b>	WWF Superstars '2	<b>GAME GEAR</b>	WWF Steel Cage Challenge*
	WWF King of the Ring*		
<b>Nintendo Entertainment System</b>	WWF Steel Cage Challenge*	<b>Master System II</b>	WWF Steel Cage Challenge*
<b>SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM</b>	WWF Super WrestleMania*	<b>MEGA DRIVE</b>	WWF Royal Rumble*
	WWF Royal Rumble*		

The World Wrestling Federation logo and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc.\* All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo Super Entertainment System, Game Boy™ and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim and Flying Edge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LJN is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved.





gebracht werden. Zunächst malte er einige Skizzen. Natürlich kommt es nicht nur auf die Hintergrundgrafiken an, denn es laufen auch Figuren durch die Gegend, die Dinge benutzen können. Man muß auch noch eine Liste aller Objekte, die im Spiel vorkommen, erstellen, damit der Computergrafiker, der alle Animationen und Sprites malt, diese erstellen kann. Er benötigt auch eine Beschreibung der im Spiel vorkommenden Charaktere.

Bei Programm und Grafik wäre somit schon einmal Qualität garantiert, doch wie sieht es nun mit dem Sound aus, der in den letzten Jahren auf dem PC geradezu sagenhafte Fortschritte machte. Um dem heutigen Musikstandard gerecht zu werden, wird die gesamte Musikuntermalung im Midi-Standard erstellt. Dies erlaubt es, möglichst viele Soundkarten zu unterstützen.

Das Spiel selbst wird in fünf Kapitel unterteilt, die man der Reihe nach spielen muß. Das Geschehen findet dabei auf mehr als siebzig Fullscreenbildern statt. Leider darf der Spieler nicht die Rolle von Old Winnetou übernehmen, er schlüpft nämlich in die Rolle von Old Firehand, wobei es natürlich nicht schlechter sein kann, einen Mann wie Winnetou zum Freund zu haben. Eventuell ändert sich die Rollenverteilung in einem der kommenden Spiele. Doch zunächst muß man gegen die Tramps antreten, die bekanntlich versuchen, sich den Schatz vom Silbersee (womit wir auch den Sinn des Titels hätten) widerrechtlich anzueignen. In

**Die Grafiken sorgen für die jeweils passende Atmosphäre. Im linken Bild erwartet man förmlich den heimtückischen Überfall von Indianern und Banditen.**



Kapitel 1 findet man sich auf einem Flußdampfer wieder, der am Ende schließlich versenkt wird. Weiter geht es im Lager der Holzfäller, auch Rafter genannt. Wer es genau wissen will, kann sich natürlich das Buch noch einmal zur Hand nehmen und es gemütlich durchschmökern. Derartige Einführungskurse sollten sich laut Markus Grimmer übrigens als hilfreich erweisen. Um es jedoch nicht allzu einfach zu machen, hat man das Spiel natürlich auch noch mit einer ganzen Menge an kniffligen Rätseln angereichert, die das Herz eines jeden Adventurespielers höher schlagen lassen sollen. Die Original-Version wird auf dem PC entwickelt, Amiga-Besitzer müssen jedoch nicht gleich den Stecker aus der Dose ziehen, denn eine Version für sie ist natürlich auch in Vorbereitung. Technische Kniffe sollten diese sogar der PC-Version ebenbürtig machen. Grafiken mit 256 Farben sollen angeblich geboten werden, außerdem wird man dank eines speziellen Diskettenformats erstmals HD-Disketten auf dem Amiga verwenden können. Bislang überzeugen die Qualitäten der Grafiken und des Drehbuchs, ob Linel jedoch Wort halten kann, was die Gesamt-Qualität angeht, können wir Euch in einer der nächsten Ausgaben mitteilen. Ihr könnt Euch die Wartezeit ja mit dem Stöbern in Papas Bücherschrank vertreiben.

wickeln. Was man eigentlich "nur" noch dazu braucht, war eine interessante Geschichte. Auf der Nürnberger Buchmesse knüpften Markus Grimmer und der Geschäftsführer des Karl May-Verlages geschäftliche Kontakte, die in der Lizenzierung sämtlicher Karl May-Werke endeten. Nun mußte man einen guten Drehbuchautoren finden, der das Buch in eine computergerechte Drehbuchversion bringen konnte und auch die notwendigen Puzzles und Nebenhandlungen sinnvoll integriert. Hier wurde mit Carsten Kisslat eine computere erfahrene Kraft gefunden, der immerhin schon mit der Weltenschmiede um Harald Evers zusammengearbeitet hat. Nach erstaunlich kurzen zwei Monaten präsentierte Carsten die erste Version, die auch sofort vom Karl May-Verlag genehmigt

wurde. Schließlich will man dort vermeiden, daß aus Winnetou ein weiterer Larry Laffer wird. Das Programmsystem war in der Zwischenzeit schon erheblich weiter fortgeschritten, und bietet nun eigentlich alle Features, die auch die Konkurrenz bietet. Prachtvolle VGA-Grafiken, ruckelfreies Scrolling, feine Animation und dutzende von Schauplätzen sollen ein gehobenes Abenteuerspiel möglich machen. Auch in Sachen Grafik wollte man sich nur mit dem Besten begnügen. Markus Muckenschnabl zeichnete vor rund fünf Jahren das erste Mal Grafiken für ein Computerspiel. Es handelte sich dabei um den alten C64-Hit Danger Freak, der sich damals immerhin rund zwanzigtausend Mal verkaufte. In den nächsten Jahren folgten noch Kangarudy und erst kürzlich Kangarudy 2. In der Zwischenzeit beendete er sein Kommunikationsdesign-Studium an der Nürnberger Fachhochschule mit sagenhaften 1,0. Nun läßt er seine Kreativität in Winnetou wirken. Er malt dem Drehbuch entsprechend die Schauplätze auf Papier, die anschließend per Scanner zur Nachbearbeitung und Colorierung auf den Bildschirm



(hi)



# Unbelievable!

**BIS ZU 8 SPIELER**

**64 TEAMS**

**ECHTE 3D-GRAFIKEN**



## SPORT

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

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



Alles Gute für die Taktik.



Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.



Ein Schuß – ein Schrei – pariert.

# ULTIMATE SOCCER

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

**SEGA**

**SEGA**

# Die Vierte

## Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, Bass-Booster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigen Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1



Prämie 2

## Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

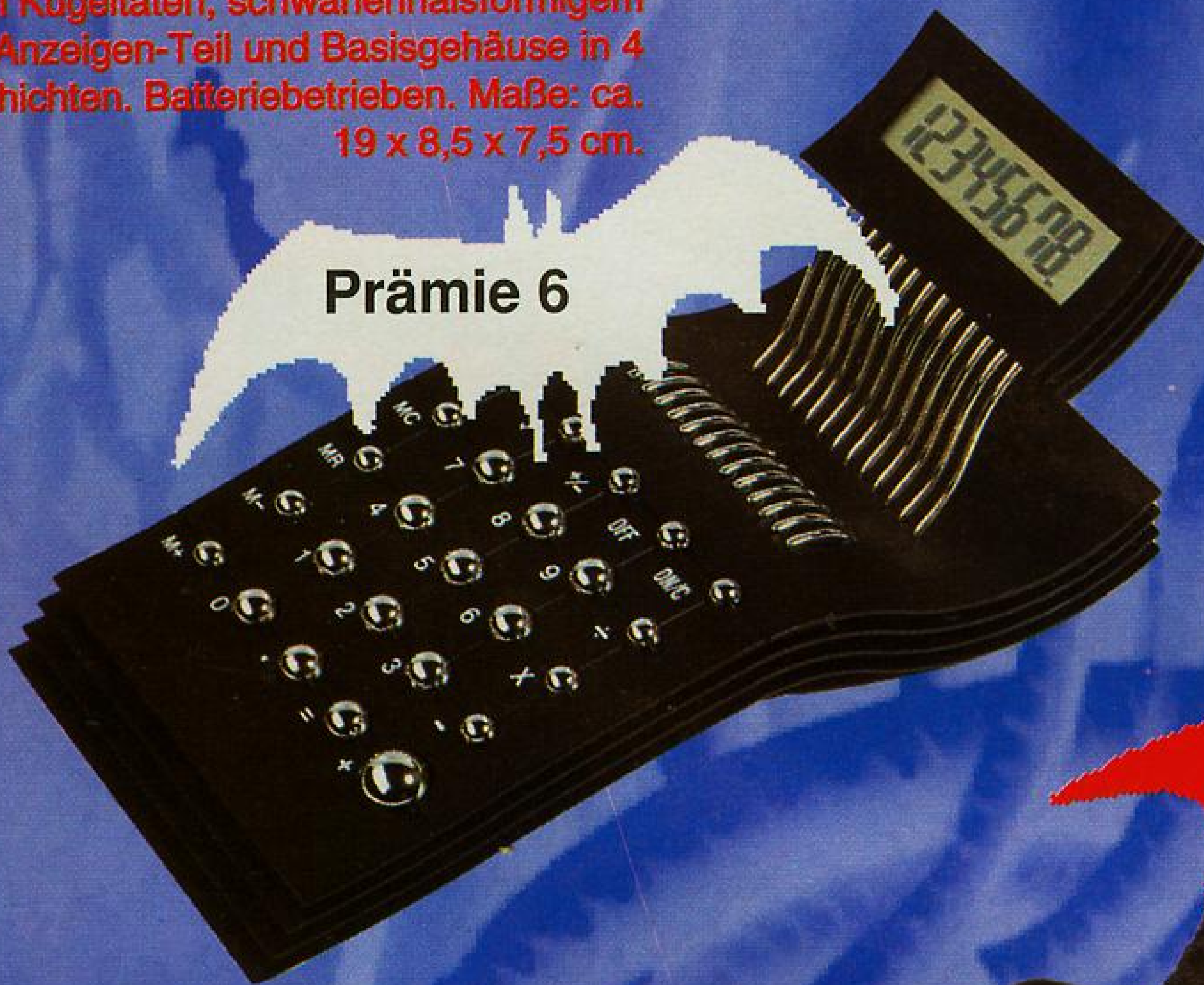


## LCD Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quartzwerk.

## Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechenarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltaten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

## Sport-St...

mit 7 Funktionen: Stunde, Monat, laufende Sekunde, Zwischenzeitnehmer, Sekundenanzeige, K... Gehäuse, batterie...

## Bas...

mit Holzsch... cm, Hands... Länge ca...



Prämie 5

## Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



# Dimension

Ist keine Illusion!

12 x PLAY TIME und eine  
KOSTENLOSE Super-  
Prämie Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als  
den Abo-Bestellcoupon  
ausfüllen, ausschneiden, auf  
eine Postkarte kleben, und  
dann ab damit an  
untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

**0911 - 28 68 32**

Oder - noch schneller - einfach  
anrufen und Abo bestellen unter:

**091 22 - 60 61**

**Widerrufsbelehrung:**

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
**Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

## A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das **PLAY TIME - ABO** für min.  
1 Jahr - dazu erhalte ich folgende  
Prämie **KOSTENLOS** (nur eine möglich!):

- |                                                |                 |
|------------------------------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Street-Basketball     | 248 483         |
| <input type="checkbox"/> Baseball-Set          | 014 634         |
| <input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner | 218 618         |
| <input type="checkbox"/> Datenbank             | 234 217         |
| <input type="checkbox"/> Armbanduhr + Stoppuhr | 015 877/005 430 |
| <input type="checkbox"/> Walkman               | 222 655         |

Meine Prämie erhalte ich schnellstmöglich  
nach Bezahlung des Abopreises von nur  
**DM 52,- pro Jahr.**

**Meine Adresse:**

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

*Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann  
innerhalb von 14 Tagen schriftlich  
widerrufen werden bei: **Computec Verlag  
GmbH&Co.KG, Vertriebsservice,  
Postfach, 90 327 Nürnberg.** Die Frist ist  
gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig  
abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden,  
daß die Post bei einer Adressänderung dem  
Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-  
berechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift,  
daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung  
beschleunigt die Prämienversendung  
um min. 2 Wochen!

PT 4000

Prämie 3a-3b



Stoppuhr  
1 Minute,  
Alarm,  
1/100  
Kunststoff-  
trieb.

Ball-Set, 3-tlg.

ger, Länge ca. 66  
uh aus Kunststoff  
cm und Ball ca. 7  
cm Durchmesser



Prämie 4



# NEWS of the World

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



Aber hoppla! Commodore tritt nun zum möglicherweise finalen Kampf gegen die beiden Konsolengiganten Nintendo und Sega an. Insbesondere letzterem will Commodore ab August das Leben schwer machen, denn etwa zeitgleich zum Launch der tollen Mega CD-Konsole von Sega tritt man mit dem AMIGA



## SPECS AMIGA CD<sup>32</sup>

**HARDWARE:**...CPU Motorola 68EC020, 32 Bit, 14 MHz, 2 MB RAM, 1 MB System ROM, CD-ROM mit Top-Lader, doppelte Geschwindigkeit  
**GRAFIK:**.....AA Chipset, 256.000 Farben (aus 16,8 Mio) Auflösung bis 800 x 600 Pixel  
 2 Grafik-Coprozessoren zur Grafikbeschleunigung  
**SOUND:** .....Vierkanal-Stereosound, vier 8-Bit-Digital/Analog Wandler, 16 Bit Audio CD-Stereo mit 44 KHz  
**PREIS:**.....unverbindliche Preisempfehlung: DM 699.-

CD<sup>32</sup> an, das bei einer Präsentation Ende Juni in München vorgestellt wurde. Die Hardware stand natürlich zunächst einmal im Mittelpunkt, denn allzuviel an Software konnte man noch nicht zeigen. Zum Start sollen laut Pressesprecherin Karola Bode 17 Titel verfügbar sein, während bis Ende des Jahres noch weitere 33 Spiele folgen sollen. Das Gerät basiert auf dem Amiga 1200, womit technologische Fortschrittlichkeit gewährleistet ist. Prunkstück des Ganzen ist natürlich der CD-Player, mittels dem sich die reinsten Speicherfresser produzieren lassen. Eine erste Demo machte schon einmal einen glänzenden Eindruck. Ein 32-Bit Prozessor sorgt dann auch noch für schnelle Datenverarbeitung. Informiert Euch nun einmal anhand der Specs, pünktlich zum Start wollen wir die Konsole einer genaueren Prüfung unterziehen.

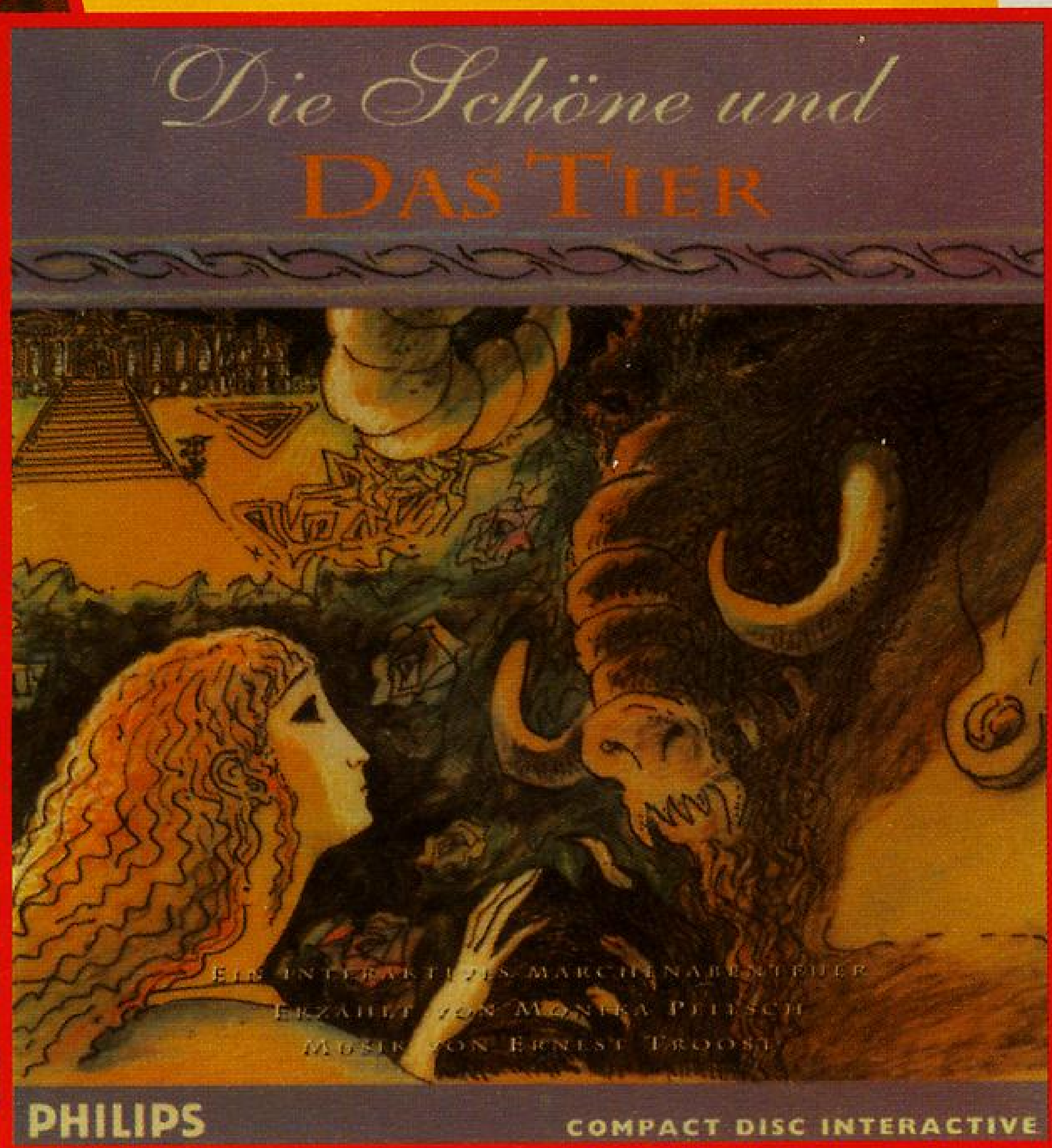
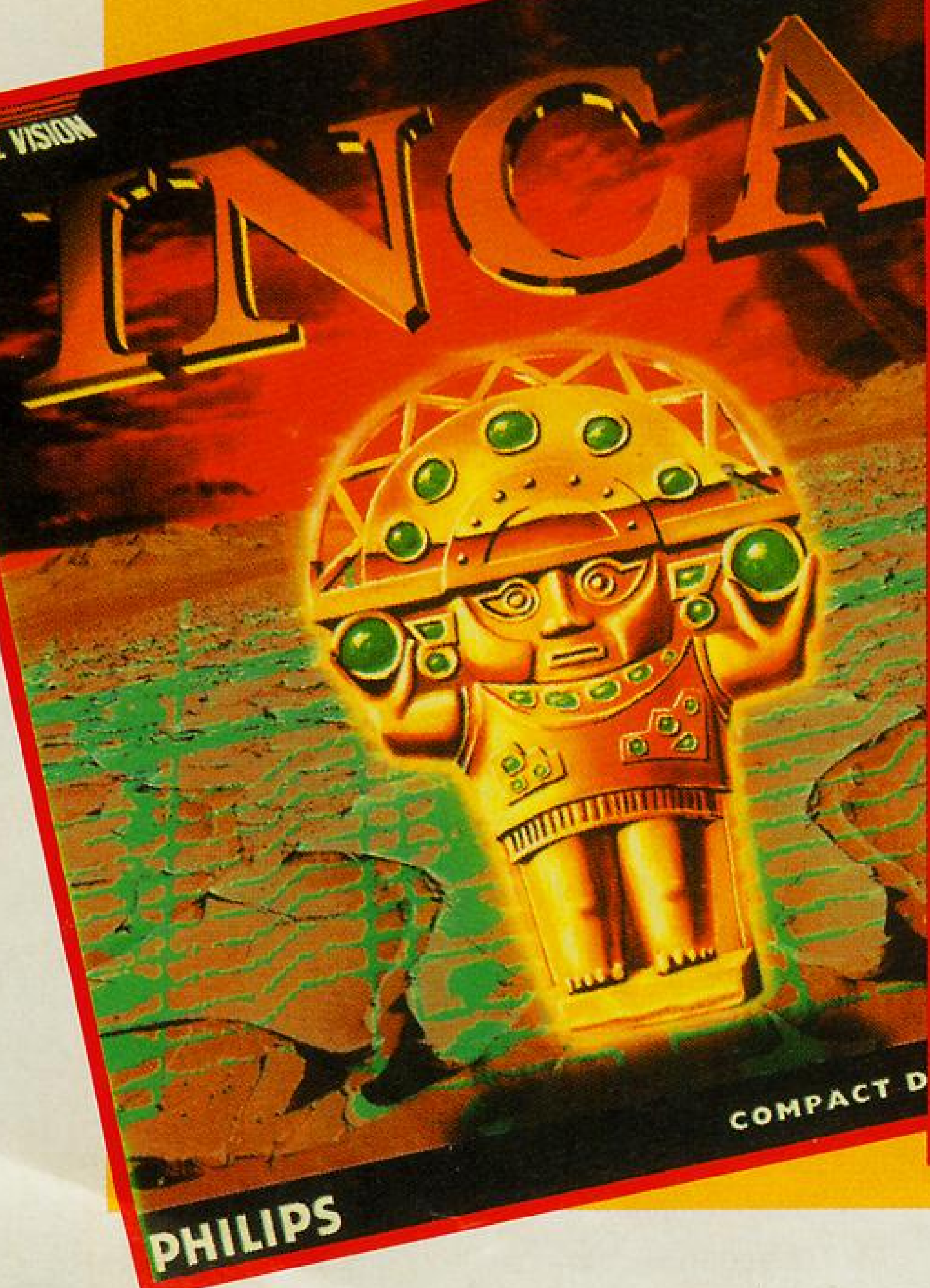
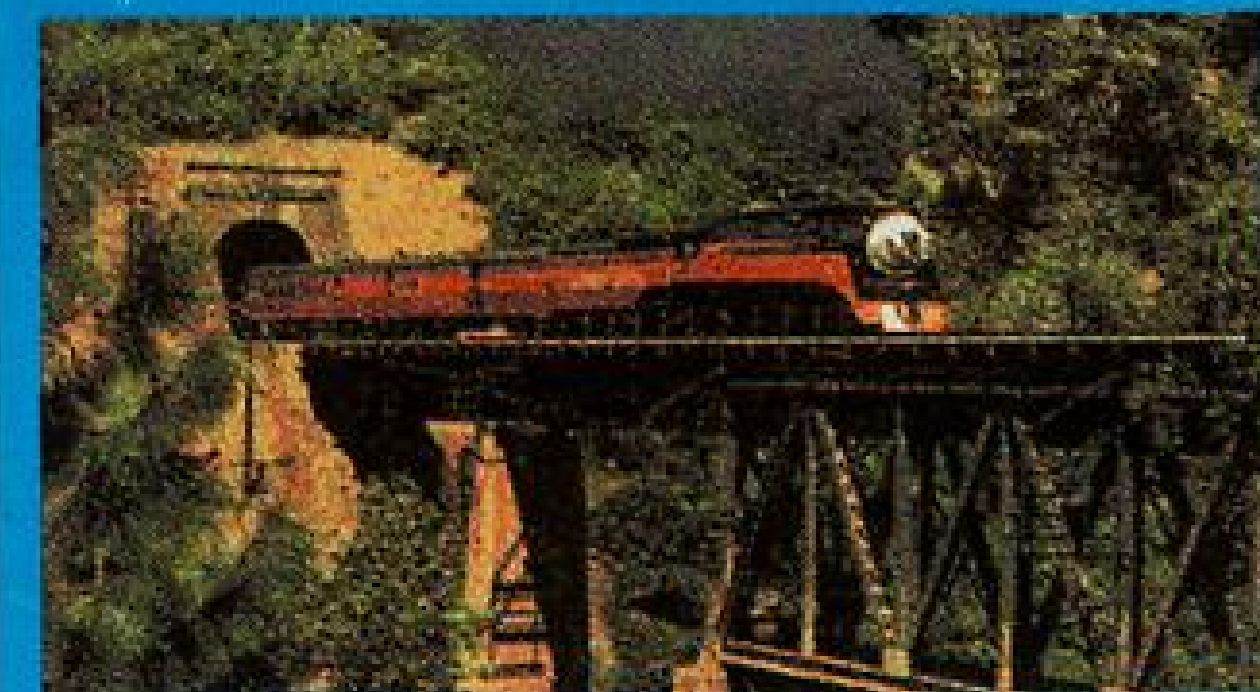


Für die Philips High End-Maschine CDI gibt es neuen Stoff. Auf glänzender Scheibe wurden nun INCA von Coktel Vision und ein interaktives Märchen "Die Schöne und das Tier" veröffentlicht. Damit erhöht sich die Gesamtzahl der in Deutschland erhältlichen Titel auf 60.



### Railroad Tycoon Up Date-Angebot.

Alle PC-Tycoons vergangener Tage können sich freuen. Micro-Prose tauscht Euer Original Railroad Tycoon mit Verpackung und Handbuch plus Zuzahlung von DM 70.- gegen die Deluxe-Version. Ob sich dieser Deal für Euch lohnt, könnt Ihr auf Seite 32 nachlesen.

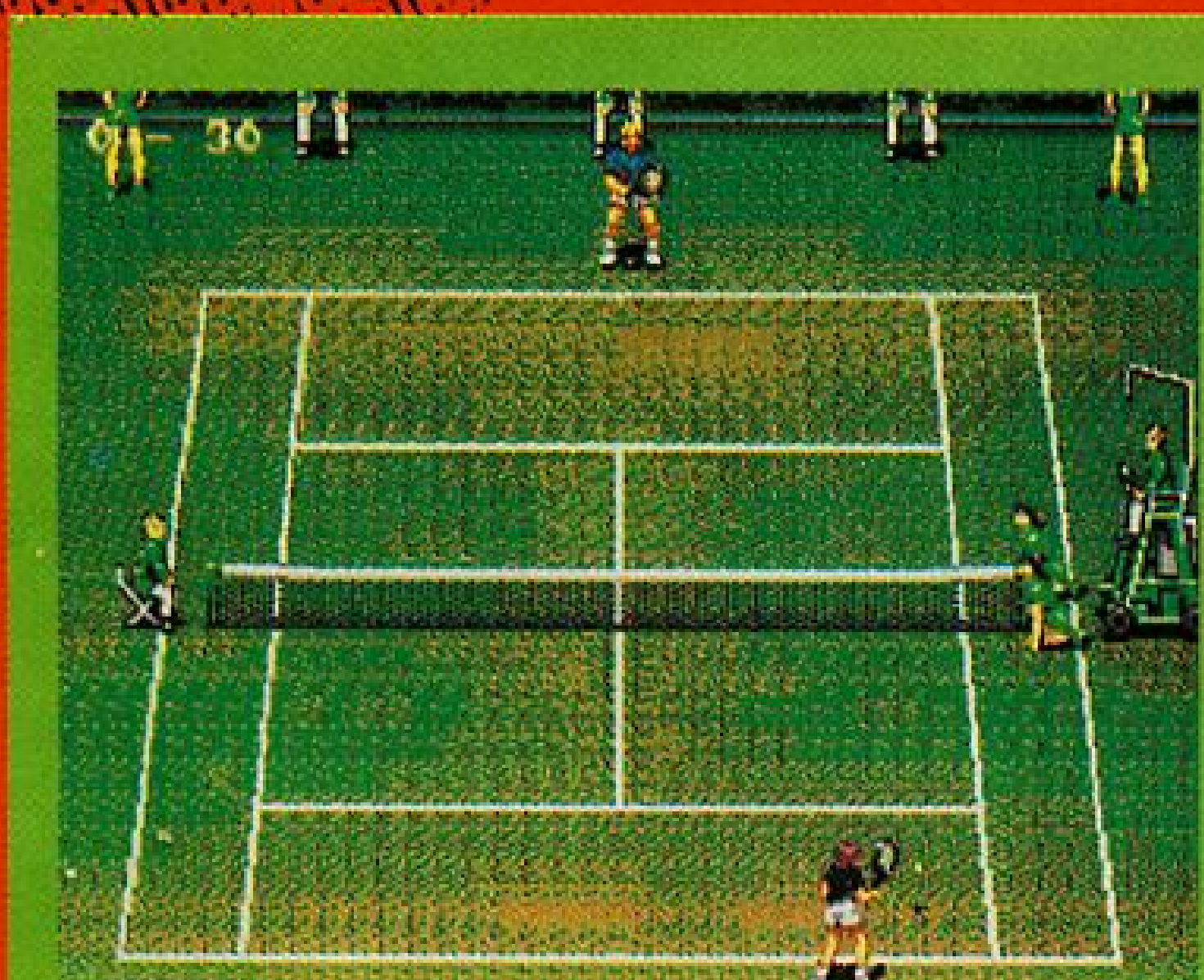


# Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



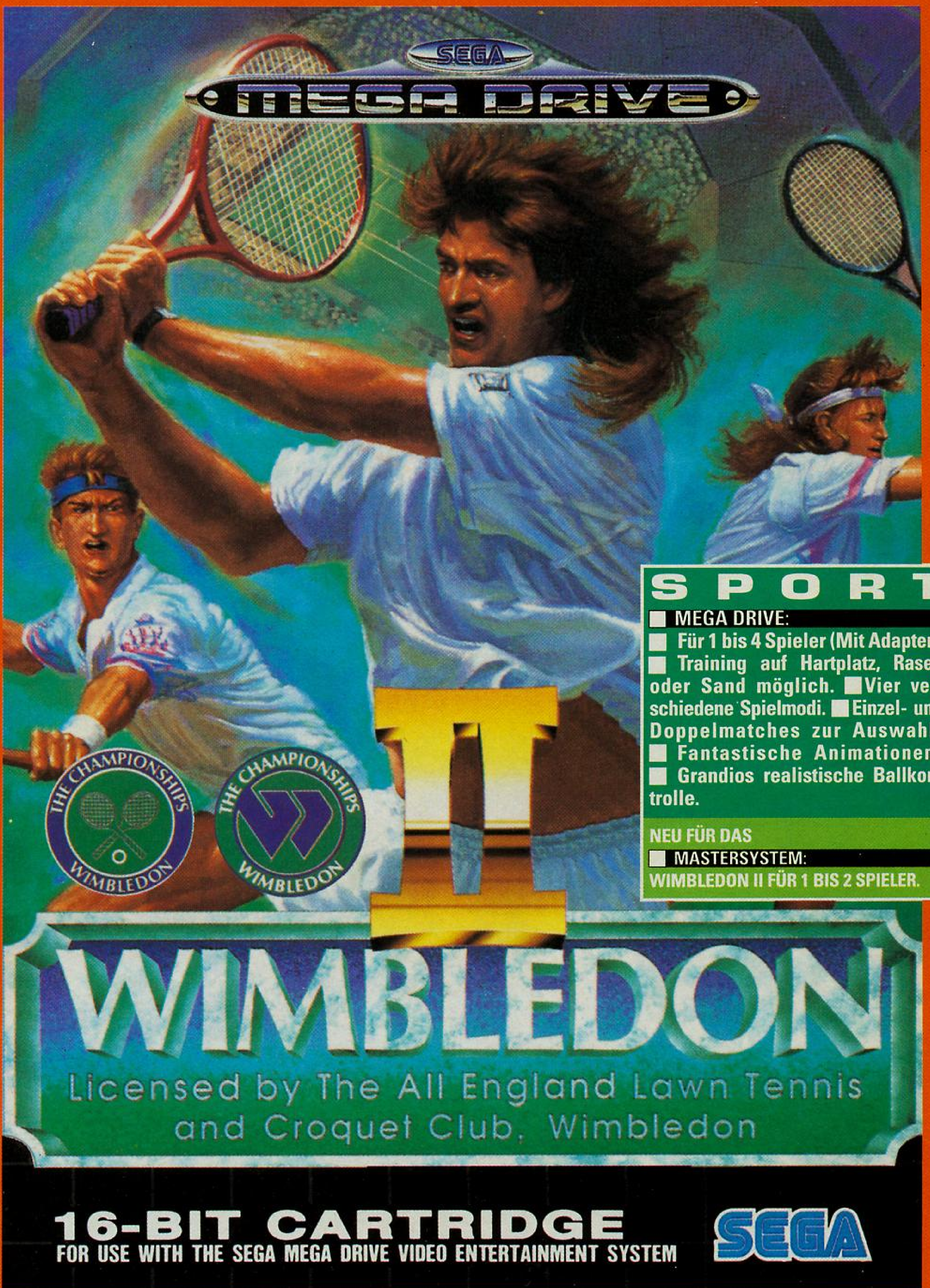
Der Klassiker auf Rasen.



Ein Vierer bringt Doppelspaß.



Bum-Bums Sandplatz-Challenge.



SEGA  
MEGA DRIVE

SPORT

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS  
MASTERSYSTEM:  
WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

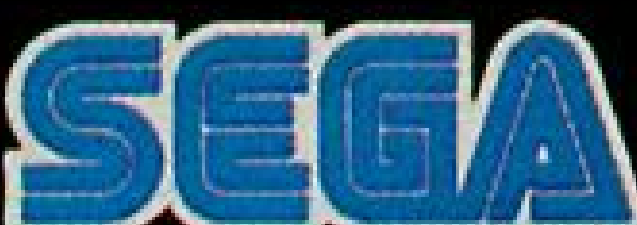
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON

# WIMBLEDON II

WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

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

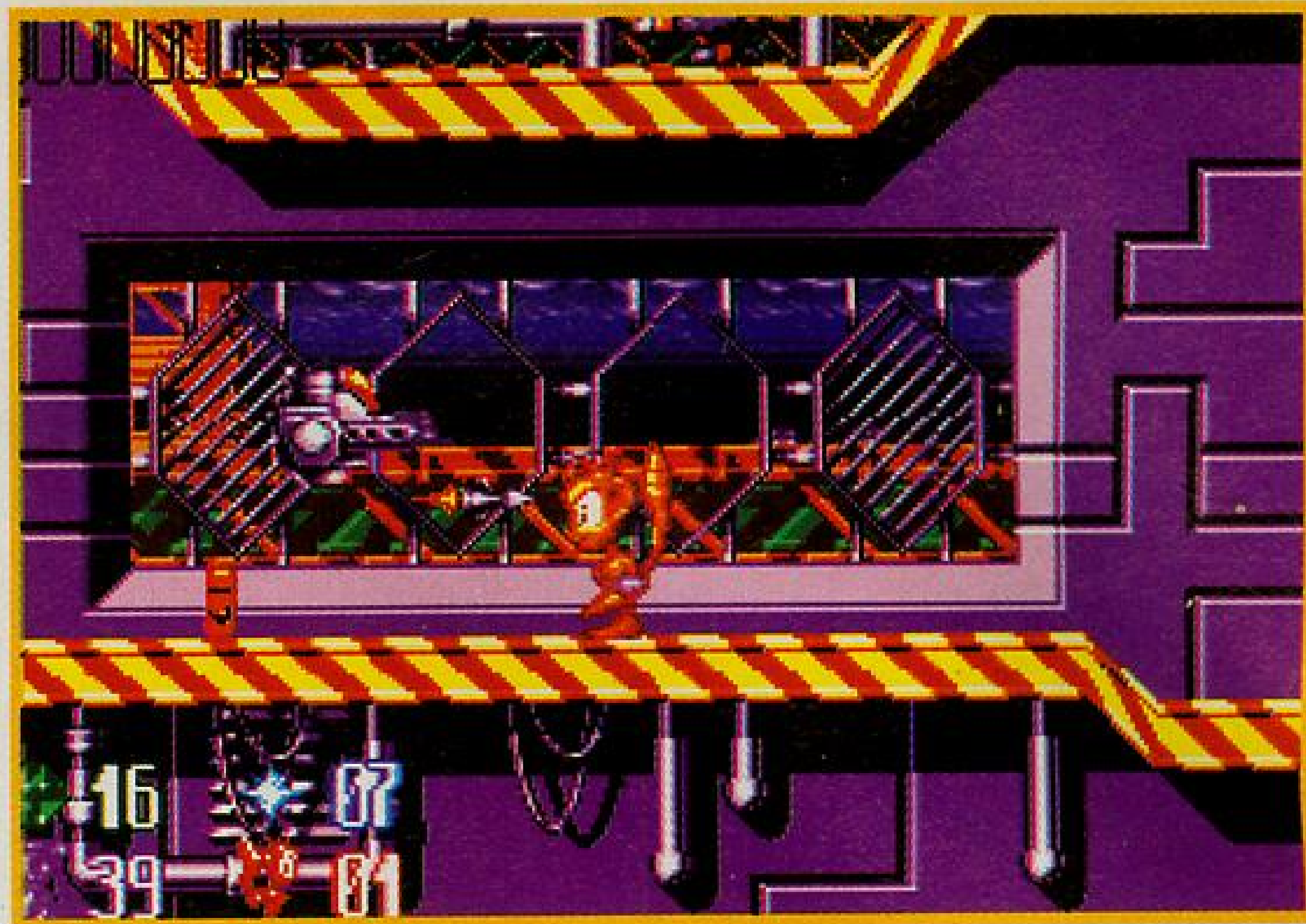
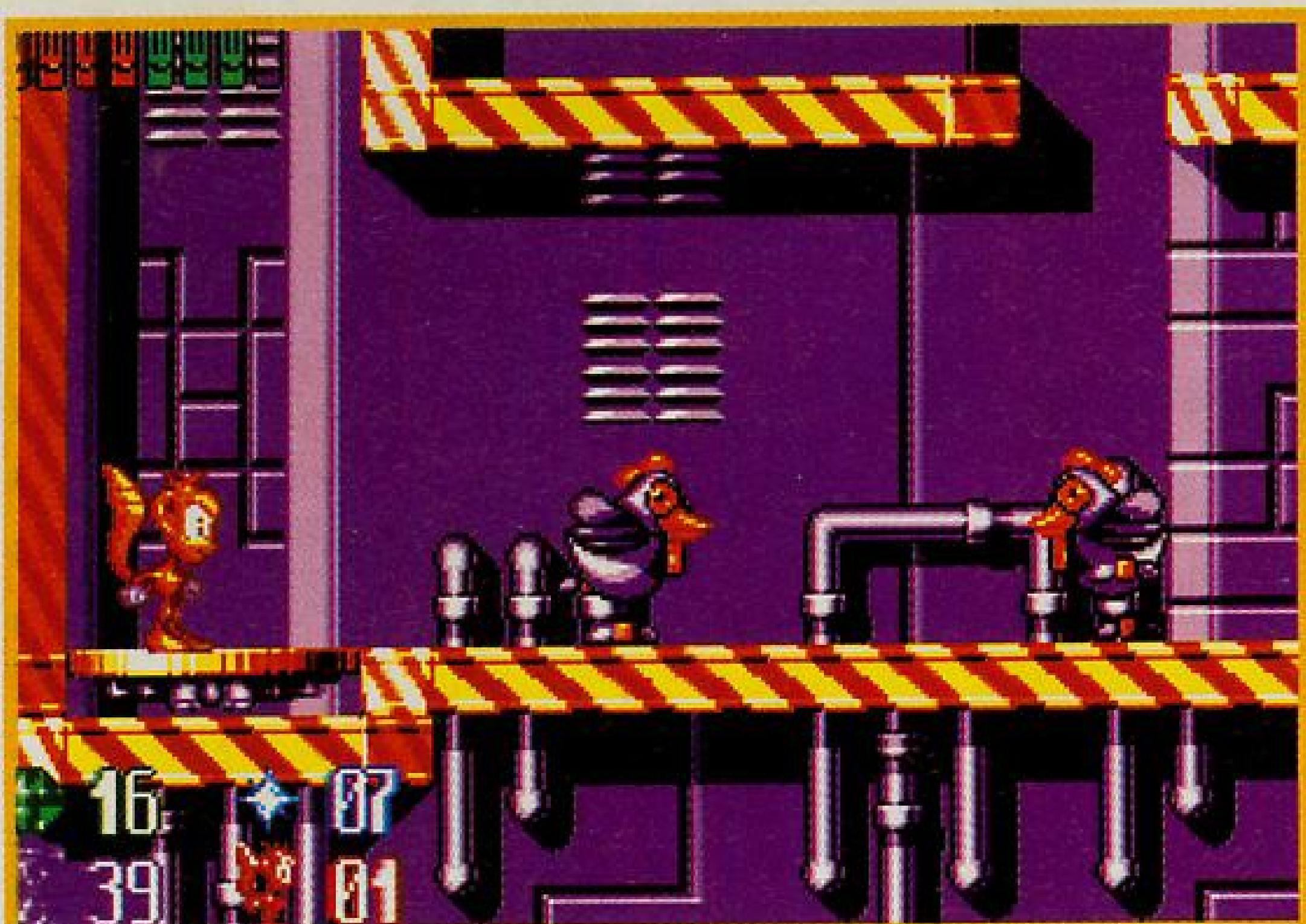


# SEGA



### OCEAN I: UNIVERSELLES K.O.

Monatlang betrieb Ocean den größtmöglichen Presse-rummel um ihr neues Spiel Universal Monsters zu pro-moten. Schließlich sollte in diesem Spiel die gesammelte Monsterpracht der Universal Studios gemeinsam antreten. Endlich sollten Frankenstein und Werwolf Seite an Seite kämpfen dürfen. Leider wird daraus wohl nichts wer-den, denn bei Ocean wurde das Spiel schlicht gecancelled. Man war nicht so ganz mit der Qualität zufrieden. Es ist jedoch nicht auszuschließen, daß wir uns irgendwann einmal doch den Universal Monsters hingeben dürfen.



### OCEAN II: UNIVERSELLER KOMBIPACK

Streicht man schon ein Produkt von dem Release-Schedule, dann kommen zumindest bei Ocean zwei weitere hinzu. Und hier haben wir glattweg eine Sensation zu vermenden, denn man verpflichtete ein deutsches Program-mierteam. NEON, die Jungs aus Frankfurt, schafften es als erste, einen Ver-trag mit dem Softwaregiganten zu bekommen. Vor einigen Ausgaben berich-teten wir in der Dream Academy über Timet - The Flying Squirrel, und genau dieses Spiel wird nun bei Ocean erscheinen. Da man selbst ein Spiel um ein Flughörnchen für das Super NES in Vorbereitung hat, schnappte man sich das NEON-Team, und läßt diese nun die Amiga-Version kreieren. Diese gaben sich jedoch nicht unter Preis her, und dürfen nun auch noch eine Mega Drive-Version entwickeln, womit man nach Factor 5 nun ein weiteres Konsolenpferd im deutschen Programmierer-Rennstall hat. Gesammelt wird nun Mr.Nuts, das Flughörnchen, für Super NES (September), Amiga (Oktober) und Mega Drive (Mai) erscheinen.



### Das Mega-Spiel für's Mega Drive: "The Ottifants"

Über 200 Gäste aus Presse, Fernsehen und Handel waren am 23.Juni nach Hamburg ins Cafe Schöne Aussichten, zur Präsentation des Videospiele-Knüllers des Jahres: "The Ottifants", geladen.

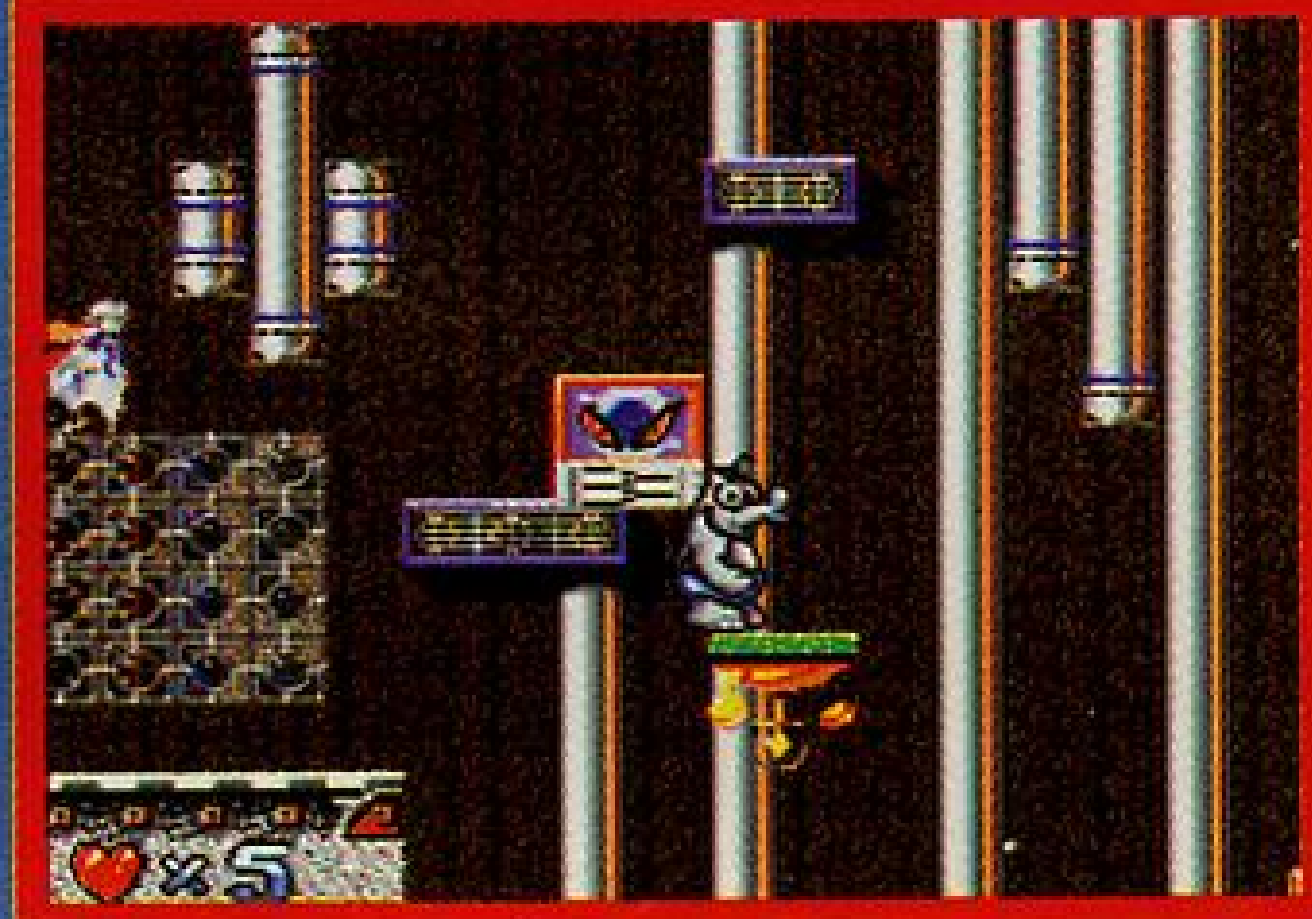
Wieder einmal zeigte sich, daß SEGA nicht nur den Technologievorsprung gegenüber seinen Konkurrenten hat (im Herbst beginnt der Verkauf des neuen SEGA MEGA CDs), sondern auch die besseren Partys feiert. Kein Geringerer als Otto selbst stellte auf einer Großlein-wand das Spiel vor, daß nicht nur den Namen seiner Comic-Elefan-ten trägt, sondern auch in punkto Grafik von ihm mitentwickelt wur-de.

Absolut witzige Animationen des kleinen Ottifanten und seiner Ge-ner, flüssiges Scrolling und ein fantastischer Sound - mit dem Otto-typischen Kichern und Grun-zen - verleihen dem todsicheren Weihnachts-Hit eine Qualität, die selbst von "Sonic" nicht übertroffen wird.

Ziel des Spiels ist es, Bruno, so der Name des Baby-Ottifanten, unbeschadet durch unzählige Levels zu steuern - jeder mit komplett unterschied-licher Hintergrundgrafik - und Gummibärchen aufzusammeln. Mehr Infos zum Spiel gibt's sicherlich schon in der nächsten Ausgabe. SEGA-Produktmanager Torsten Oppermann über die Zusammenarbeit mit Otto: "...lachmuskelschädigend, jedoch überaus professionell". (cg)



Name des Baby-Ottifanten, unbeschadet durch unzählige Levels zu steuern - jeder mit komplett unterschied-licher Hintergrundgrafik - und Gummibärchen aufzusammeln. Mehr Infos zum Spiel gibt's sicherlich schon in der nächsten Ausgabe. SEGA-Produktmanager Torsten Oppermann über die Zusammenarbeit mit Otto: "...lachmuskelschädigend, jedoch überaus professionell". (cg)



### Cool Spot und kein Ende in Sicht.

Nach dem riesigen Erfolg des Mega Drive-Hits Cool Spot bricht eine regelrechte Cool-Mania aus. In dem Video der Teenie-Band „The Chosen Ones“ hat ein lebensgroßer Cool Spot seinen Gast-Auftritt. Das nicht ohne Grund, steuern doch T.C.O. den Soundtrack zum Spiel bei. Virgin Games, die bereits mit beiden Beinen fest im Music-Business stehen, sehen dies erst als Beginn einer übergreifenden Art an, Musik mit Videospiele gemeinsam zu vermarkten.

Maniac  
Mansion.

# Days of the TENTACLE™

Und als Spiel im Spiel:  
das preisgekrönte  
MANIAC MANSION!



Die Edisons sind wieder da!

Komplett  
in deutsch!



Schock!

Verzweiflung!

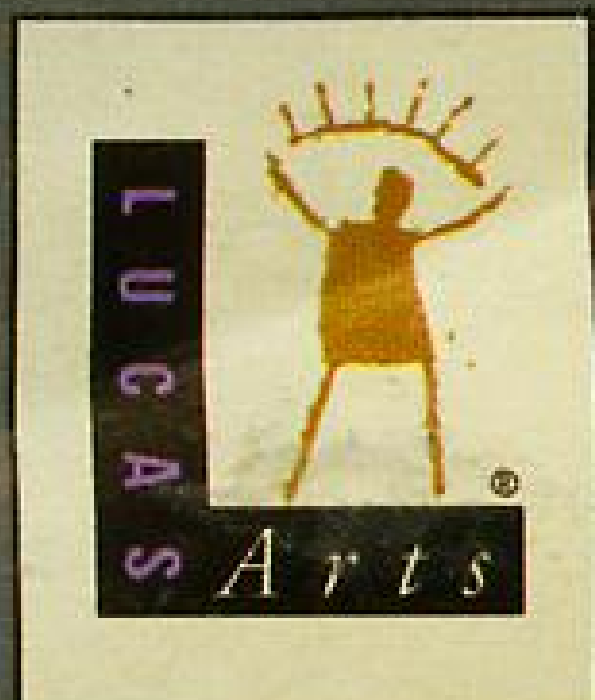
Und nicht zuletzt: Romantik!\*

\* glauben Sie nicht alles, was Sie lesen.

Mutation!

Historisches Chaos!

Abenteuerlich ohne Ende!



Published by Softgold

VERTRIEB: RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 41564 KAARST • ÖSTERREICH: DARIUS HANDELS GMBH & CO KG • SCHWEIZ: THALI AG



**Playtime Profil**

**10 Jahre Joysoft Computer Software: Die Chronik eines Erfolges**

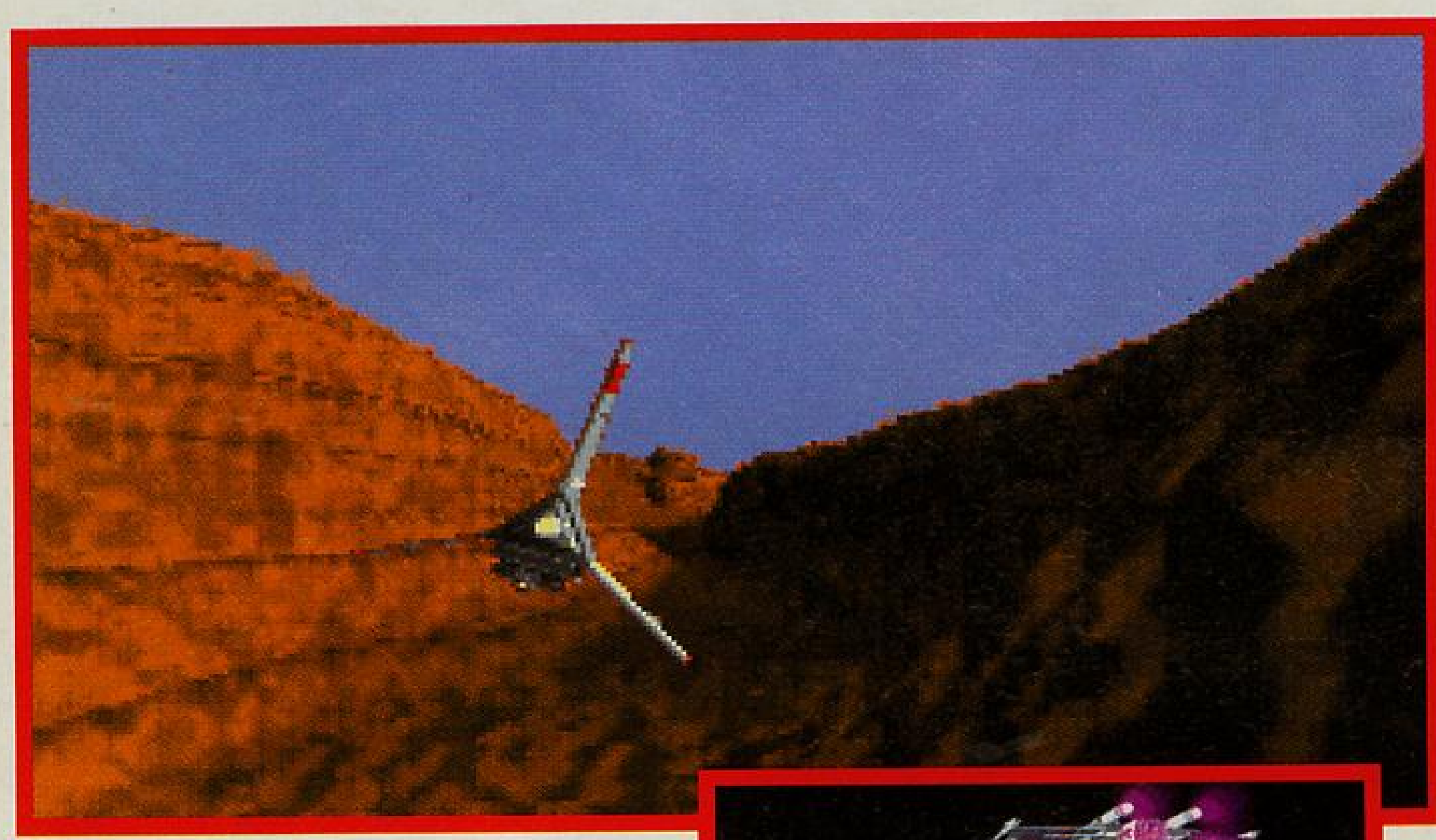
1983 in Düsseldorf nahm alles seinen Anfang. Das erste Ladenlokal hatte bescheidene 16 qm, auf denen hauptsächlich Spiele für den ZX 81, ZX Spectrum, VC20 und C64 angeboten wurden. Die Verkaufsschlager 1985 waren Superstar Eishockey, Pirates! und Gunship (alle C64). Die erste Filiale entsteht in Köln, der erste Promi ist Pierre Littbarski. 1986 wird in Köln eine weitere Zweigstelle eröffnet und das Angebot auf Anwender-Software für PC erweitert. 1989 stand der Umzug in größere Räumlichkeiten an, und eine weitere Filiale in Düsseldorf öffnete ihre Pforten. 1990 kam ein Ladengeschäft in Bonn dazu, und Joysoft machte durch das Kick Off 2-Turnier bundesweit auf sich aufmerksam. 1991 wurde weiter expandiert (eigene Werbeabteilung, Filialen in Frankfurt und Umzug innerhalb Kölns) und der Service ausgebaut. 1993 kommen weitere Filialen hinzu, und eine einzigartige Service-Idee wird umgesetzt: Innerhalb einer Stunde (!) halten zufriedene Kunden Ihr Programm in Händen, wenn sie im näheren Umkreis einer der Filialen wohnen. Mit ortsansässigen Kurieren werden sie schnellstmöglich beliefert. Das Potential in dieser Firma ist noch lange nicht ausgeschöpft. In diesem Sinne wünschen wir viel Erfolg für die nächsten zehn Jahre!



**Playtime Game**

**SILLY PUTTY 2**

Mit Silly Putty landete System 3 im letzten Weihnachtsgeschäft zumindest in England einen grandiosen Erfolg. Nun will man diesen Erfolg gerne wiederholen und bastelt an einem Nachfolger, der (zunächst) ausschließlich für den Amiga 1200 und den PC erscheinen wird. Was wir bislang sehen konnten, läßt uns endlich einmal auf ein Spiel hoffen, das die Kapazitäten des A 1200 richtig ausnutzt.

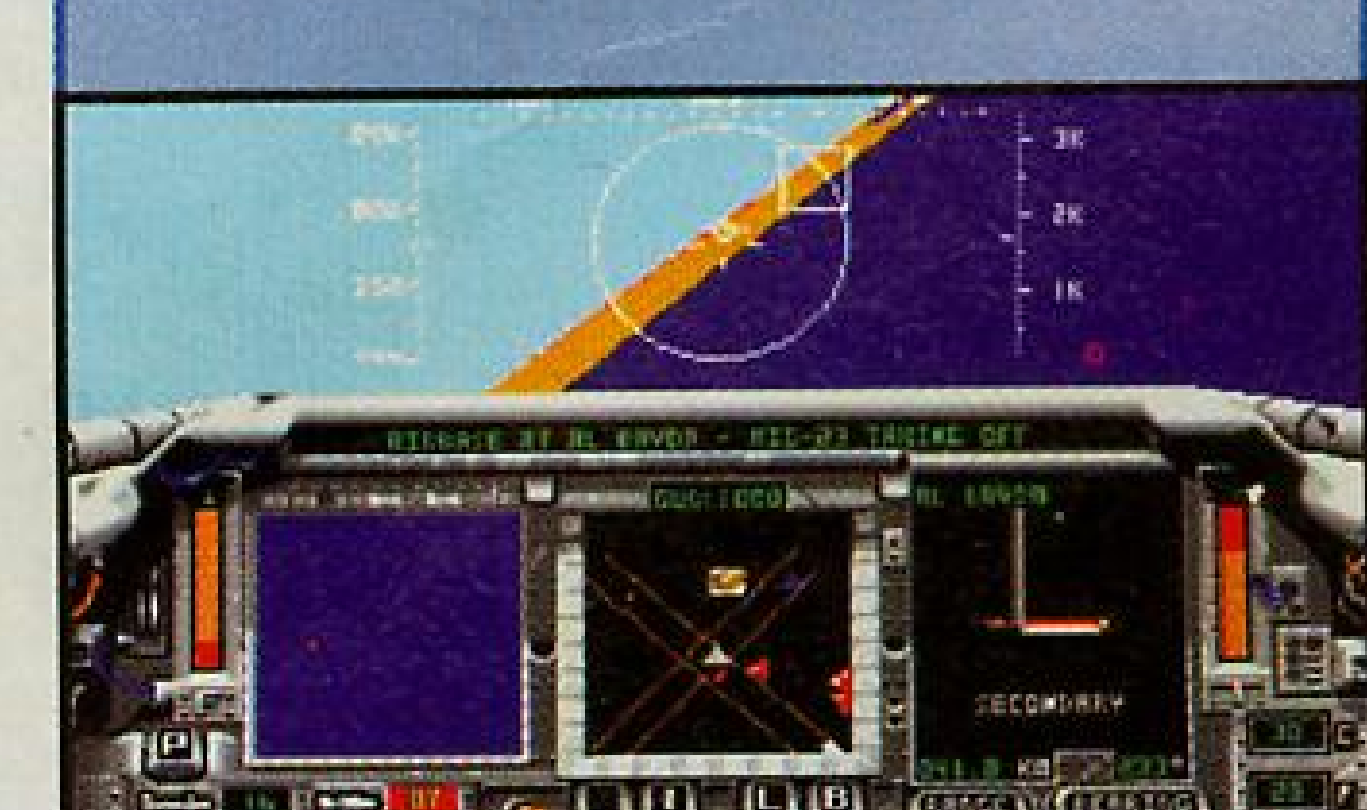


**Playtime Development**

LucasArts, die mit X-Wing einen Smash-Hit gelandet haben, grasen weiterhin das Star Wars-Szenario ab. Neben den Tour of Duty-Szenario-Disketten wird zur Zeit ein CD ROM-Game der Superlative entwickelt. "Rebell Assault" heißt das Teil, und wartet mit großartiger Grafik und noch gewaltigerem Sound auf. Zu



**Playtime Überflieger**



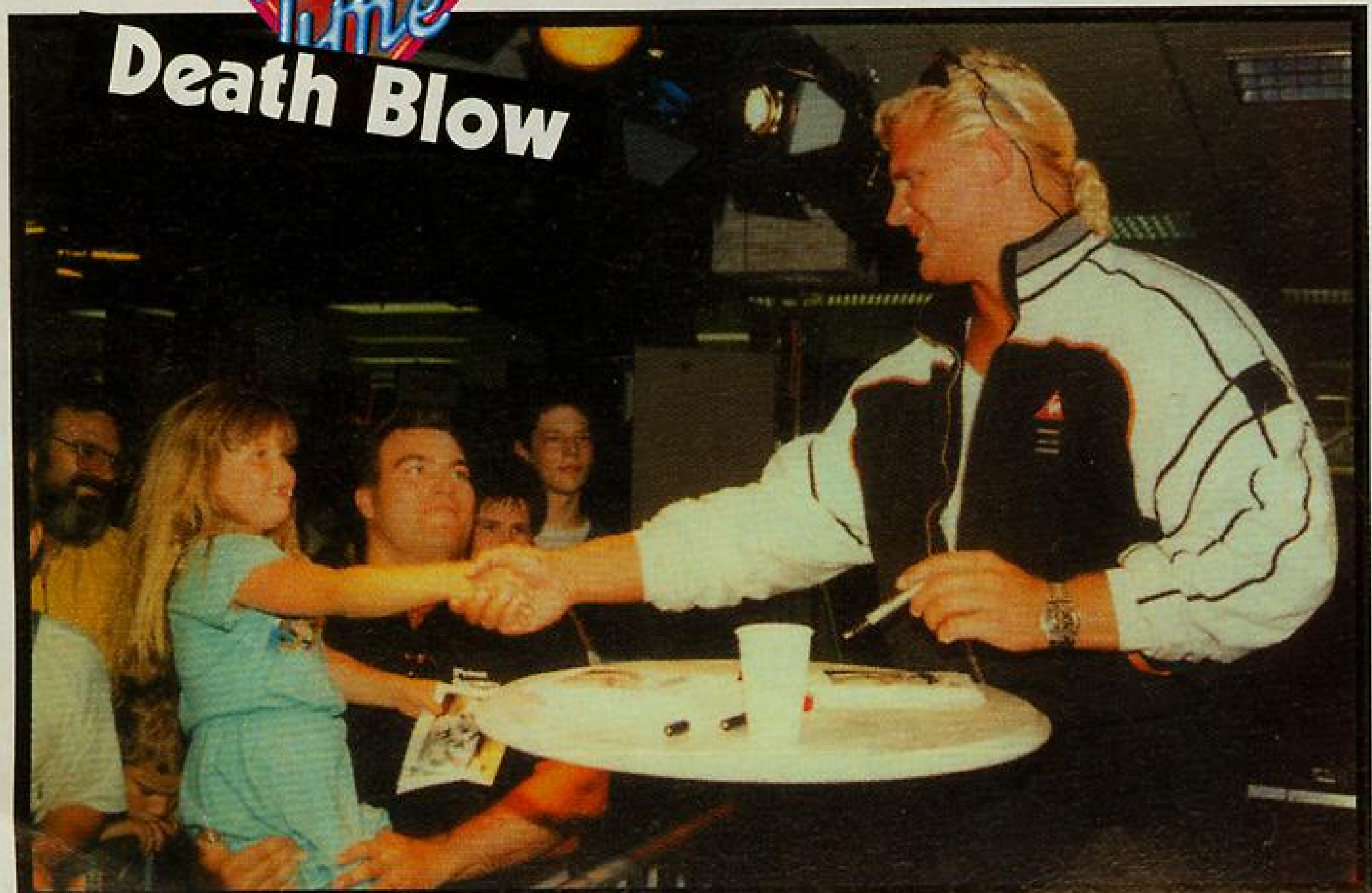
**F15 Strike Eagle**

Nachdem die Super NES-Version ziemlich in die Hose ging, scheint sich für den Mega Drive eine Sensation abzuzeichnen. Das schier unschaffbare ist gelungen: Durch geschickte Pad-Belegung hat man einen vollwertigen Flugsimulator mit starken Action-Elementen gebastelt. Respekt! Der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

**Mr. Perfect in München**

Um den Wrestling-Knaller "Royal Rumble" etwas zu pushen, luden Acclaim und Saturn Hansa zur Autogrammstunde in die Münchener Hansa-Filiale. Wer erwartete, ein dumpf prolendes Großmaul erleben zu können, wurde enttäuscht. Der Wrestle-Star "Mr. Perfect" überraschte Nichtkundige als sympathischer Sportsfreund. Bereitwillig verteilte er Autogramme statt Perfect Plexes an ca. 700 begeisterte Wrestle-Fans.

**Playtime Death Blow**



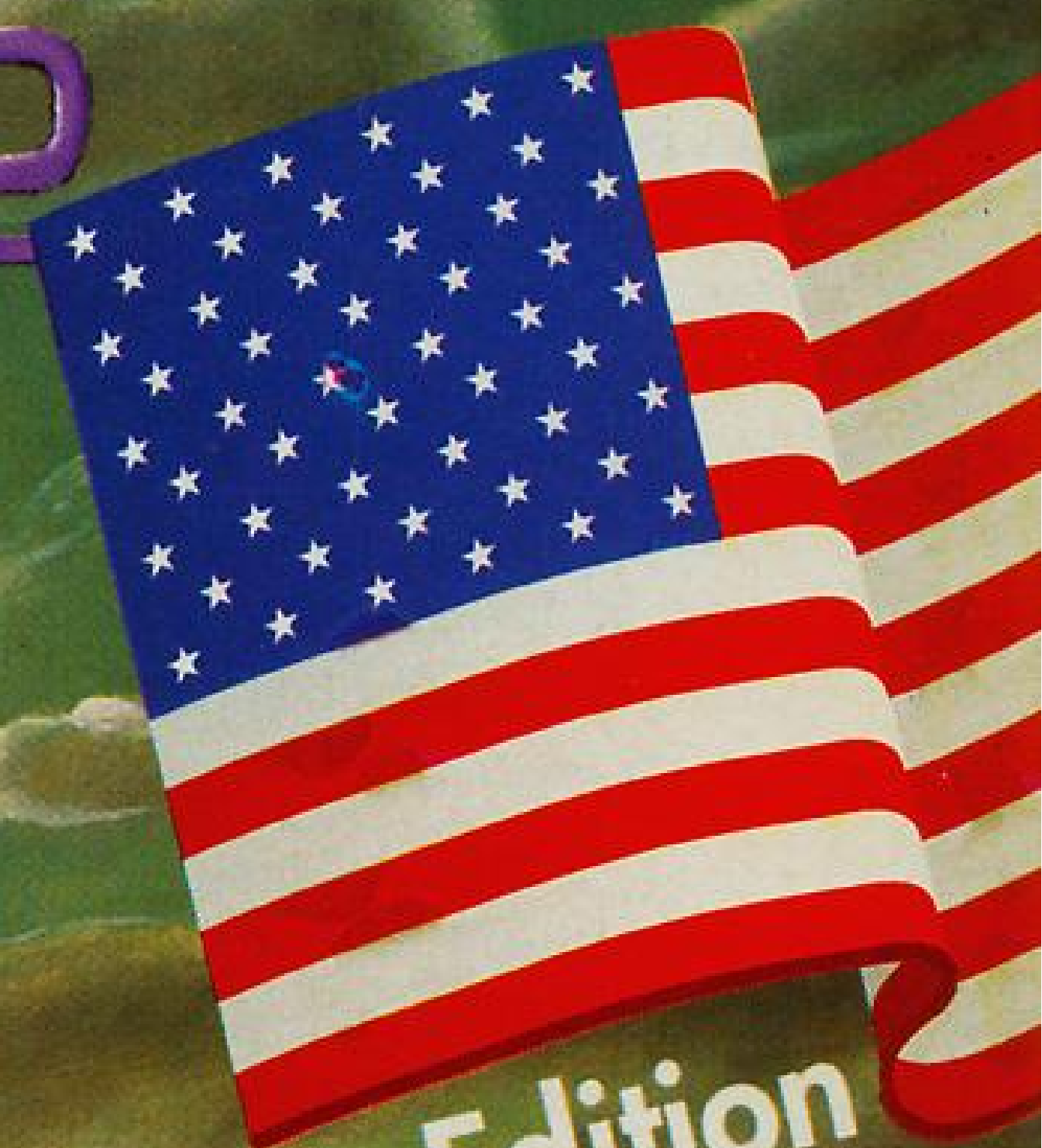


*On final approach to  
the United States*

# A320<sup>®</sup>

---

## AIRBUS<sup>®</sup>



Edition  
USA



entwickelt in Zusammenarbeit mit



**Lufthansa** und Deutsche Aerospace Airbus

Benutzen Sie unsere neue HOTLINE-Nummer täglich von 11-18 Uhr Telefon 05241 / 98 60 20

© Airbus Industrie 1992

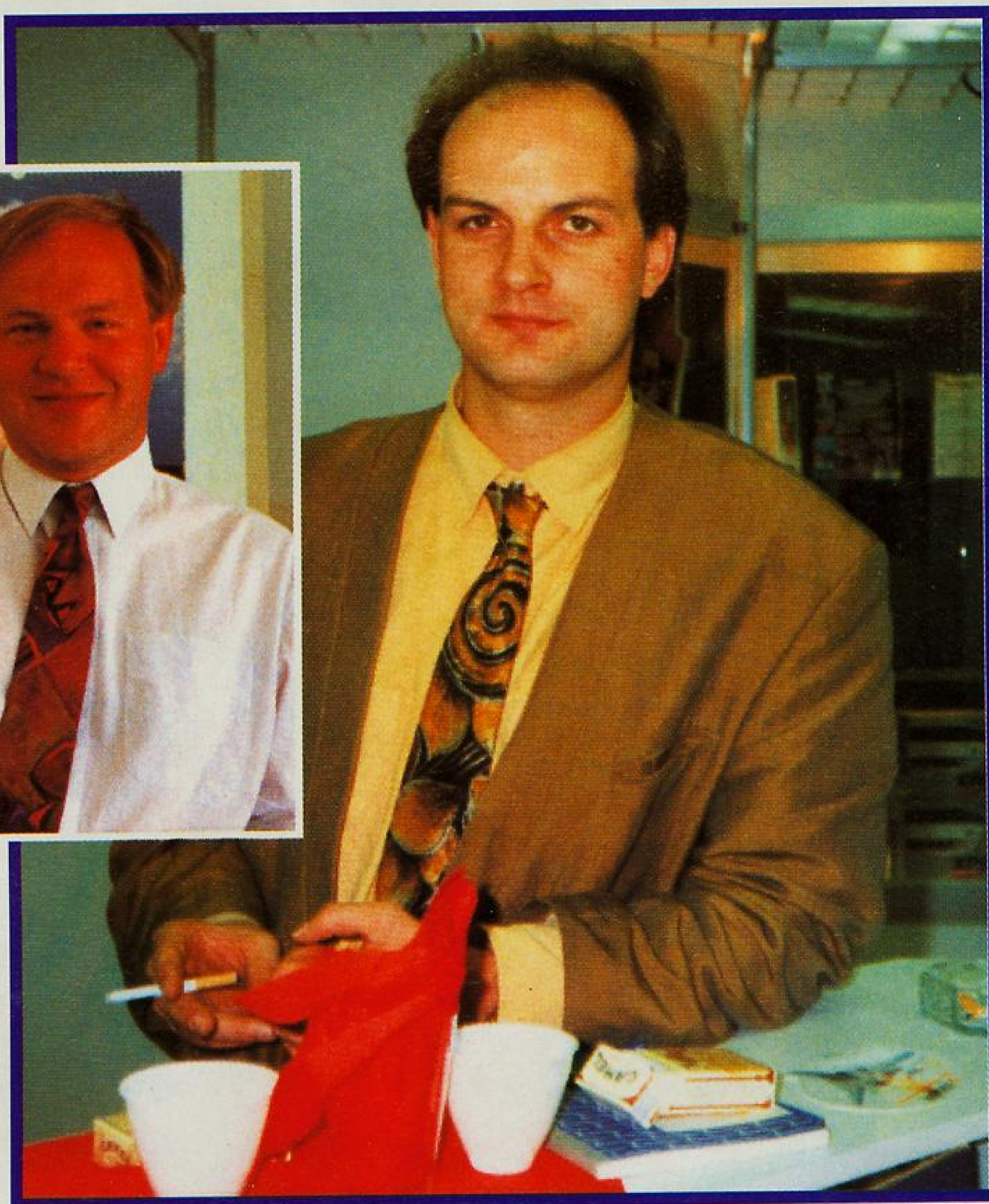
Es ist an der Zeit mit einem Vorurteil aufzuräumen. Kingsoft steht nicht nur für Spiele zum Taschengeldpreis, sondern hat sich mittlerweile zur festen Größe der deutschen Softwarelandschaft hochgearbeitet. Seit elf Jahren besteht die Aachener Firma nun schon und von Zukunftsängsten keine Spur.

# KINGSOFT

## Seit elf Jahren dabei!

Um in dieser Branche, in der so mancher erschien und verschwand, so lange Erfolg zu haben, bedarf es schon einer gewissen Strategie. Fritz Schäfer, seines Zeichens Geschäftsführer von Kingsoft, hat die Stärke des Unternehmens klar erkannt: "Flexibilität ist unser größtes Plus. Wir haben wichtige Trends immer sehr früh erkannt und unsere Geschäftspolitik darauf ausgerichtet."

So entdeckte man schon bald das hohe Hardwarepotential, das im Amiga steckt, und begann mit der Eigenentwicklung von Programmen zum Taschengeldpreis. Dieser frühe Einstieg zu den Pionierzeiten des Amigas, verhalf dem System nicht unwesentlich zum Durchbruch. Bis heute kann auf eine ansehnliche Liste von fast 150 eigenen Produkten zurückgeblickt werden. An das damals äußerst populäre Amiga-Spiel "Emerald Mine", das eines der ersten Kingsoft Programme war, wird sich sicherlich noch der eine oder ande-

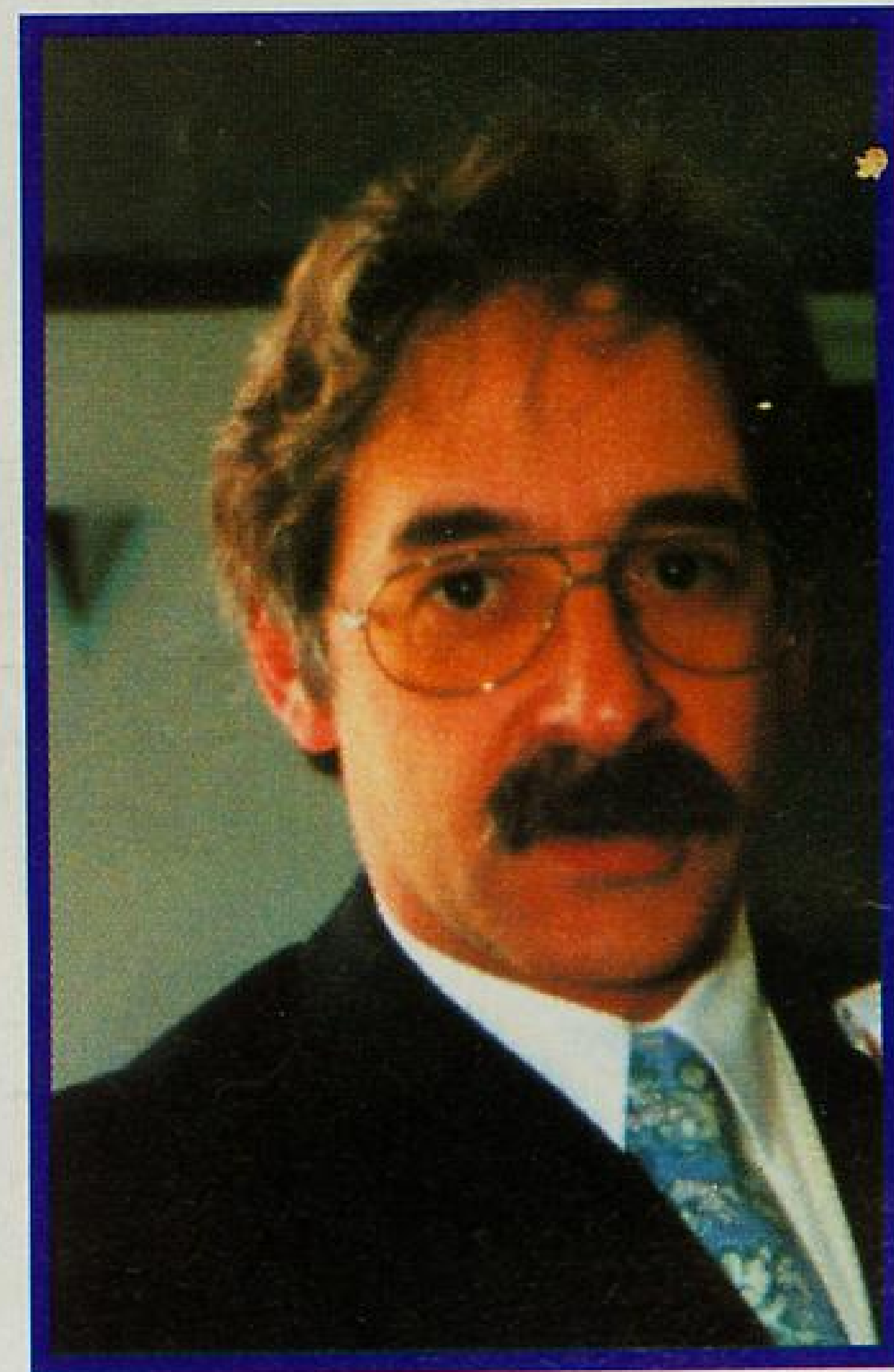


re Amiga-Veteran erinnern können. Ein weiterer Beweis für die Flexibilität, ist der frühe Einstieg in

**Geschäftsführer Fritz Schäfer (oben), Vertriebsleiter Gerd Severin (mitte) und Verkaufsleiter Thomas Klump (rechts) sehen gelassen in die Zukunft.**

die Distribution. Schon bald erkannte man die Wichtigkeit dieses Sektors, und man machte es sich von Beginn an zum Ziel hier mehr zu bieten als andere. Ein Massengroßhandel kam für Gerd Severin, Vertriebsleiter Kingsoft, nicht in Frage: "Die Nähe zum Kunden ist für uns eine wesentliche Erfolgsgrundlage. Persönliche Beratung und einen umfassenden Service halte ich für unerlässlich." Mittlerweile gehört Kingsoft zu den größten Vertreibern von Spielesoftware in Deutschland und bedient ein beachtliches Marktsegment. Das Angebot kann sich dementsprechend sehen lassen:

Neben allen wichtigen in- und ausländischen Labels werden auch reichlich Zubehörartikel angeboten. Eine lückenlose Versorgung ist damit gewährleistet, denn was kann der Spieler noch verlangen? Die Kundschaft weiß dies wohl zu würdigen. Neben Fach- und Versandhändlern gehören auch Handelsketten zu den zufriedenen Kunden, denen neben einer dyna-



mischen Vertriebsstruktur auch eine hohe Lieferfähigkeit geboten wird.

Ob dies auch weiterhin so bleibt? Thomas Klump, der Verkaufsleiter, schätzt die nächsten Jahre positiv ein: "Wir profitieren von unseren langjährigen Erfahrungen." Diese werden natürlich gerne mit den Kunden geteilt. Das versteht man unter dem speziellen Kingsoft-Service. Daher wird es auch kein Wachstum um jeden Preis geben. Zu viele Mitbewerber, die im Laufe der Jahre auf der Strecke blieben, zeigen, daß das nicht funktioniert. Die langfristige Planung baut auf eine Ausweitung der Vertriebsstrukturen, ohne dabei den Firmengrundsätzen zu widersprechen. Denn auch in Zukunft ist für Kingsoft die oberste Maxime der Service am Kunden. (ak)



Einer KINGSOFT Bestseller war sicherlich Locomotion von Prestige.

# ALL YOU NEED



**Wir sind Ihr Distributor für Computer-Spiele.**

Wir führen *alle* namhaften Labels

Wir verfügen über die *gesamte* Software-Palette

Wir bieten *umfassenden* Service für jeden Wiederverkäufer

Wir beraten *ausführlich* – auch und gerade die Branchen-Einsteiger

Wir machen *faire* Preise

Rufen Sie uns einfach an!

**Telefon: 0241/15 20 51 · Fax: 0241/15 20 54**

(Herr Klumpp wird Ihnen weiterhelfen)

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, D-52070 Aachen

# THE CTW - INFO TELEX

Spectrum HoloByte steigt bei MicroProse ein.

Nach vielen Gerüchten und Spekulationen gab das in Liquiditätsschwierigkeiten gekommene amerikanische Softwarehaus MicroProse den Zusammenschluß mit Spectrum HoloByte bekannt. Als erste Spritze erhielt MicroProse 10 Millionen Dollar. Die Vereinigung erfolgte Mitte Juli. Spectrum HoloByte hält nun 60 Prozent der Anteile und ist damit faktisch federführend. Beide Firmen standen im Bereich der Flugsimulatoren in engem Wettbewerb zueinander, obwohl MicroProse nun schon seit fast zwei Jahren der europäische Distributor von Spectrum HoloByte-Produkten war. Daher war die Verbindung zwischen den Firmen schon seit längerem recht eng. Nach einem katastrophalen Geschäftsjahr, welches MicroProse mit einem Verlust von 4,1 Millionen Dollar abschloß, kam diese Übereinkunft gerade rechtzeitig. Verantwortlich für diese rasante Talfahrt war wohl das späte Engagement im Konsolenmarkt, der Fehlinvestition in 5.25 Zoll-Versionen, von denen kaum noch etwas verkauft wurde, und ein erfolgloser Flirt mit einer Spielhallen-Variante des F-15 Strike Eagle-Simulators. Da Schlimmes sich zu Schlimmem gesellt, hatte MicroProse noch das Pech, daß das Weihnachtsgeschäft 1992 verpaßt wurde, da die Produkte nicht rechtzeitig in Europa eintrafen. Auch die nachfolgende Orderphase war davon noch betroffen. Als letzte Fehlentwicklung sei noch der verstärkte Einstieg in den Rollenspiel und Adventure-Bereich zu nennen, der viel Zeit, Geld und Disks kostete, und zu einem Zeitpunkt kam, als es sich MicroProse wirklich nicht mehr leisten konnte.

Der bekannte MicroProse-Mitbegründer "Wild" Bill Stealy ist mittlerweile von seinem Direktoren-Posten zurückgetreten. Inzwischen wurden bereits vier HoloByte-Manager in den Vorstand berufen. Einen erkennbaren Effekt werden all diese Änderungen jedoch für niemanden in Europa haben. Beide Firmen behalten Ihre Logos und Labels.

Der bekannte Publisher von Nintendo- und Sega-Spielen, Tecmagik, hat einen ehemaligen Musik-Manager zum Managing Director Europe ernannt. Jean Michel Coletti, der über WEA, Frankreich und EMI zu Tecmagik wechselte, ersetzt Jeff Tarr, der nun in die USA zurückkehrte, um dort als Verkaufs- und Marketing-Direktor weiterzumachen. Coletti hatte in seiner Zeit in der Platten-Branche immerhin so bekannte Stars wie Prince, Rod Stewart, Tina Turner und Madonna gemanagt.

Meldungen von der Tokioter Spielwarenmesse zur Folge, will Bandai den Schritt in den Videospiele Hardware-Markt tun. Das vorgestellte Gerät sieht aus wie ein PC-Notebook mit einem 12cm LCD Display, und soll in der Lage sein Super NES-Module zu interpretieren. Die Controller sind im Gehäuse untergebracht, und das Ganze soll sich an den Auto-Zigarettenanzünder anschließen lassen. Das einzige Problem dieses interessanten Produktes ist leider der Preis. Mit ca. DM 1.500.- für das vorgestellte Modell stellt es keinerlei ernsthafte Konkurrenz dar.

Virgin Games gab bekannt, daß sich die Mega Drive-Version von "Cool Spot" weltweit ca. 500.000 Mal verkauft habe. Laut einem Virgin-Manager beweise dies, "daß sich gute Titel auch in der traditionell ruhigen Zeit des Jahres, nämlich dem Sommer, verkaufen lassen."

Acclaim hat sich die Rechte an der World Wrestling Federation (WWF), betreff Vermarktung auf allen Interaktiven Medien, sprich Cartridges, Disks, Ketten und Spielautomaten, bis zur Jahrtausendwende gesichert. Nach dem Bestseller "Royal Rumble" war dieser Schritt sicherlich richtig. Der Boss von Titan Sports, die die Rechte vergeben, meint: "Wir wollen unsere Verbindung zu Acclaim erweitern. Zusammen wollen wir die Millionen Wrestling-Fans auf der ganzen Welt in ein neues Zeitalter des Videospieles führen."

Quelle: Computer Trade Weekly

(tw+ak)

# BUSINESS TO BUSINESS

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

**Groß Electronic**  
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME GEAR

GAME BOY

CD-ROM

MEGA DRIVE

SNES

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

Händler-  
Anfragen  
erwünscht!

**Groß Electronic**  
Versandzentrale  
Gartenweg 4  
D-94133 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25



Neu  
**Softpoint Bibliothek**  
geringe Mitgliedsgebühr  
große Auswahl:

Die neuesten Computerspiele für alle gängigen Systeme!

## Super Sonderangebot

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

## Angebote

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

AMIGA-Reparaturen  
schnell und preisgünstig  
(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

## Sie finden uns in folgenden Städten:

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

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

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

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

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

08228 Rodewisch  
Auerbacherstr. 29  
Tel.: auf Anfrage

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

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

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

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

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

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

07973 Greiz  
Zeulenvodar Str.24  
Tel. auf Anfrage

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

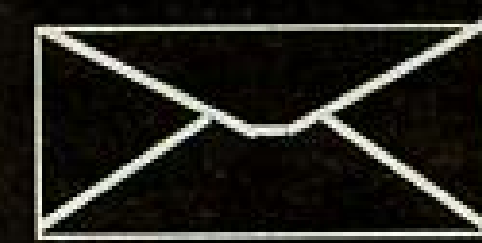
Telefon-Hotline:

Tel.: 05121/130462 • Autotel. 01 71/4136787 • Fax: 05121/130464

# M.K.

		Amiga	1MB/PC
A-Train Construction Set	DV	42,00	42,00
A-Train	DV	82,00	96,00
Acas over Europe	DV		82,00
Airbus A 320 America	DA	89,00	89,00
Betrayal at Kronor	DV		82,00
Buzz Aldrins Race into Space	DA		90,00
B 17 Flying Fortress	DA	69,00	89,00
Campaign Data	DV	42,00	42,00
Carriers at War Konstruktion Kit	EA		69,00
Comanche Data 1	DV		49,00
Day of the Tentacle (Moniac Mon. 2)	EA		76,00
Desert Strike	DA	55,00	
Die Schöne und das Biest	DV		82,00
Dune 2	DV	55,00	62,00
Eye of Beholder 3	DV		82,00
Empire Deluxe	EA		82,00
Entity	DA	62,00	
Fields of Glory	DA		96,00
Flashback	DV	62,00	69,00
Freddy Pharkas	EA		69,00
Fly Harder	DA	62,00	
Football Manager 3	DV		82,00
Gateway to the Savage Frontier	DV	69,00	
Goal	DV	55,00	
Gunship 2000	DA	69,00	89,00
Hannibal	DV	68,00	82,00
High Command	EA		82,00
Mario wird vermisst	DV		76,00
Monopoly	DV		76,00
Morph	DA	49,00	
Nicky Boom 2	DA	62,00	
Prince of Persia 2	DA		69,00
Pinball Dreams	DA	54,00	62,00
Pirates Gold	DV		97,00
Ragnarok	DV		90,00
Ringworld Revenge of the Patriarch	EA		69,00
Robocod	DA		62,00
Space Legends	DA	69,00	76,00
Space Hulk	DA		82,00
Sensible Soccer 92/93	DV		55,00
Street Fighter 2	DA	55,00	62,00
Space Quest 5	DV		69,00
Syndicate	DV	62,00	82,00
Super Sports Challenge	DA	69,00	
The Lost Vikings	DV	69,00	82,00
The 7th Guest CD-Rom	DA		138,00
The Legacy	DA		97,00
Tornado	DA		82,00
Traps'n Treasures	DV	62,00	
V for Victory 3	DA		82,00
Whales Voyage	DV	62,00	76,00
Where in Space is Carmen	EA		69,00
War in the Gulf	DV	69,00	76,00
Walker	DA	62,00	
X-Wing	DA		89,00
X-Wing Data	DA		42,00
<b>Hardware</b>			
Sound Blaster 16 ASP	DV		479,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DV		279,00
Sound Blaster Deluxe	DV		169,00
CD-ROM Drive Mitsumi LU005 S			389,00
Aktiv Lautsprecher schwarz			69,00

Weitere Software und Hardware auf Anfrage!



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

Schriftliche Bestellung:

**M.K. Elektronik**  
KREFELDERSTR. 11-13  
POSTFACH 1027  
41518 DORMAGEN

WIR SUCHEN WERBE-PARTNER!  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

# ANPFI

## BUNDESLIGA

## SAISON

## 1993/94

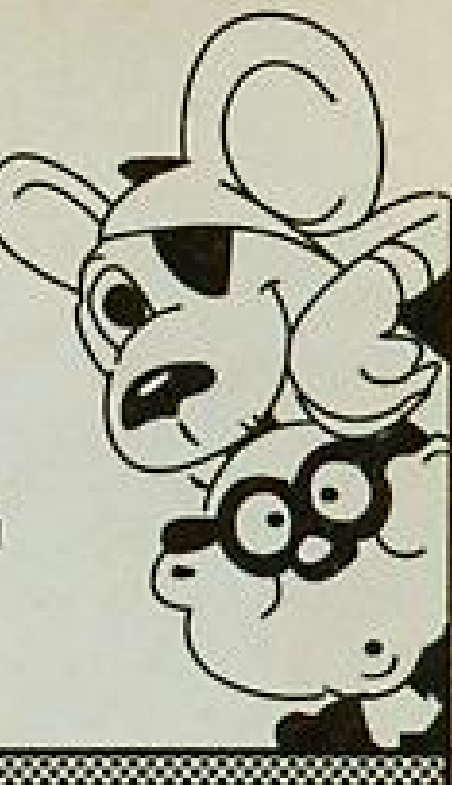
Jedes Jahr verfolgen Millionen am Fernsehschirm oder in den Stadien ein faszinierendes Spektakel. Bald ist es wieder soweit, und die Bundesliga-Saison beginnt. Kribbelt es Euch auch schon in den Füßen oder besser gesagt in den Fingern? Wenn ja, dann laßt doch den Rasensport mal auf Eurem Monitor Einzug halten und erlebt die Spannung, die ein Fußballmatch oder gar eine ganze Saison bieten kann hautnah ab den *Seiten 130-132* mit. ■ Von Michael Erlwein



Des einen Freud ist des anderen Leid.



Die Replay-Funktion sollte wohl auch nirgends fehlen.



# Joysoft

## Reach for the Skies

\*\*

AMIGA

### 59.90

## Day of the Tentacle

dt

IBM

### 99.90

#### SONDERANGEBOT

3.5"	
Aband. Places dt.	29.90
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Buck Rogers dt	29.90
Buck Rogers 2	39.90
Conquest o.Longbow **	39.90
Darklands **	39.90
F15 Strike Eagle 2 **	39.90
F19 Stealth Fighter**	39.90
Future Wars dt	29.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
Kings Bounty	29.90
K G B dt	39.90
Larry 5 dt	39.90
Legend of Fairghail dt	29.90
Legend of Kyrandia dt	39.90
Lost in L.A. dt	29.90
Lure o.t.Temptress dt	34.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Maupiti Island dt	19.90
Nicky Boom	34.90
Oil Imperium **	19.90
Pirates (Bootdisk) **	29.90
Plan 9 dt	34.90
Police Quest 3 **	39.90
Pools o.Darkness	29.90
Prince o.Persia	29.90
Prophacy o.t.Shadow	29.90
Rex Nebular **	39.90
Shanghai 2 **	29.90
Shuttle **	29.90
Special Forces **	39.90
Supremacy **	29.90
Team Suzuki **	29.90
Toyota Celica **	24.90
Turtels 2 **	29.90
Ultima 6	29.90
Vision dt	29.90
Willy Beamish dt	39.90
5.25"	
Legend **	29.90
Space Crusade	29.90
Ultima Trio (1-3)	34.90
CD ROM	
Air Warrior SVGA	99.90
Joysoft CD	19.90
Europ.Champ.Ship92**	39.90
Wing Com./Ultima 6	69.90
World Atlas	64.90

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

GOTTESWEG 159  
50939 KÖLN 41  
0221 425566

MATTHIASSTR.24  
50676 KÖLN 1  
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18  
53111 BONN 1  
0228 659726

PEMPELFORTER 47  
40211 D'DORF 1  
0211 364445

FAHRGASSE 87  
60311 F'FURT 1  
069 280170

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

KAISERSTR.54  
53721 SIEGBURG  
bitte Tel.Nr.nachfragen

BALD AUCH IN  
DEINER STADT

VERSANDADRESSE  
DURENER STR. 394  
50934 KÖLN  
TEL:0221/4301047  
FAX:0221/4302157  
BTX:\*JOYSOFT#

#### SONDERANGEBOT

AMIGA	
Aband. Places dt.	29.90
Agony **	29.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Blues Brothers **	19.90
Centerbase dt	29.90
Chart Attack Compil. **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Dark Queen o.Krynn	29.90
Fantasia Hit Collect. **	29.90
(Crystal o.Arborea,Dragons Breath,Storrmaster)	
Fire & Ice **	34.90
Gateway t.Sav.Frontier	19.90
Humans	39.90
Indy 3 dt.	39.90
Jaguar XJ 20 **	29.90
Jim Power **	29.90
KGB dt	39.90
Leander **	29.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans.engl.	29.90
Megatraveller 1 **	29.90
Microprose Golf **	39.90
Might&Magic 2	29.90
Monterpack 2	29.90
Nigel Mansell G.P. **	39.90
Pirates **	29.90
Pools of Darkness	29.90
Prince of Persia	24.90
Psyborg **	19.90
Rainbow Arts Action **	29.90
(Turrican 1 u. 2, X-Out, Kick Off 1)	
Secret o.t.Silverblade	29.90
Sensible Soccer 92/93**	39.90
Silent Service 2 **	39.90
Shadow o.t.Beast 3	34.90
Special Forces **	39.90
Supremacy **	24.90
Team Yankee **	29.90
Testdrive 2 Collection	29.90
Traders dt	29.90
Treasures o.t.S.Front.	29.90
Turtels 2 **	29.90
Vision dt	29.90
Ultima 5	39.90
Wing Com. engl.	29.90
Zak Mc Kracken **	39.90
Zool**	39.90

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

## Aces over Europe

IBM

### 89.90

## Nicky Boom 2

\*\*

AMIGA

### 69.90

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

### KOSTENLOS

\*DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH ? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN. ACHTUNG: ERÖFFNUNGEN WEITERER FILIALEN

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

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

Die Post hat mal wieder ihre Gebühren erhöht! Leider steigen dadurch auch unsere Versandkosten! bis 200 DM : 9 DM, ab 200 DM : kostenlos, UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM VORKASSE : 4 DM, VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar

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

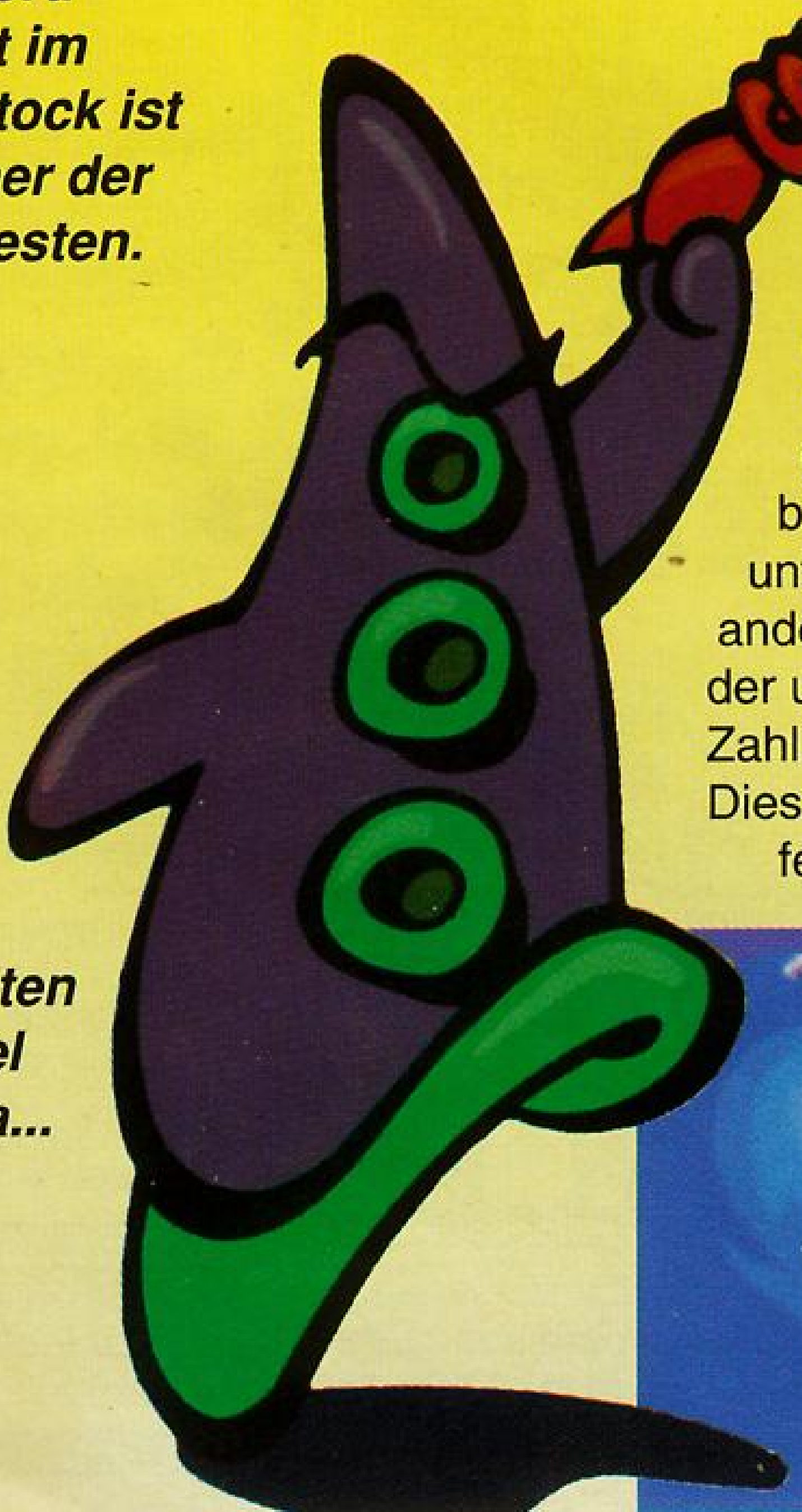


**W**ie in die Blütezeit des Zeichentrickfilms versetzt, darf man nahezu perfekt animierte Figuren durch die kunterbunte Welt des 18., 20. und 22. Jahrhunderts steuern. Anders als bei Indiana Jones 4, bei dem alle Grafiken möglichst realistisch gezeichnet wurden, setzt LucasArts hier auf Comicstil à la Walt Disney, was perfekt zum Thema paßt.

Alles beginnt, als die altbekannten Tentakel aus dem ersten Teil hinter Dr. Freds Haus umherstreifen, und Purpur-Tentakel aus einem verseuchten Abwasserfluß trinkt. Durch die Gifte zum Super-Tentakel mutiert und größenwahnsinnig geworden, beschließt er nun, die Welt zu unterjochen. Wie könnte es anders sein, greifen natürlich wieder unsere Helden ein, drei an der Zahl, die der Spieler übernimmt. Diesmal werden sie von Anfang an fest vorgegeben, wobei der schlaue Bernard noch aus dem ersten Teil bekannt ist. Der Rest der Gruppe setzt sich aus Hoagie, einem dicken Rockmusiker, und Laverne, einer schusseligen Studentin, zusammen. Um nun das Vorhaben des Tentakels zu vereiteln, werden die drei von Dr. Fred einen Tag in die Vergangenheit geschickt, um das tragische Ereignis zu verhindern. Natürlich geht alles schief. Hoagie landet im Amerika des George Washington, Bernard landet in der Gegenwart und Laverne schlägt 200 Jahre in der Zukunft auf, in der die Tentakel bereits die Weltherrschaft an sich gerissen haben. Jetzt ist die Reihe am Spieler, der sich mit den von Monkey Island bewährten Kommandos durch die Szenerie kämpfen muß. Man kann alle drei Figuren praktisch gleichzeitig steuern,

**Dr. Freds Haus wird von äußerst illustren Personen bewohnt. Der Selbstmord-Kandidat im ersten Stock ist noch einer der harmlosesten.**

**Die schönsten Tentakel sind lila...**



**Das Spiel im Spiel: Maniac Mansion**



**Dr. Fred-Fans und Raritäten-Sammler erwartet im ersten Stock eine freudige Überraschung: Maniac Mansion als komplettes Spiel im Spiel!**







# Day of the Tentacle

Die Kids sind wieder unterwegs! Wer sich schon länger den Freuden der Computerspiele hingibt, wird sich sicher noch an den ultimativen Meilenstein des Adventuregenres erinnern: Maniac Mansion. Was uns damals in den Speicher schneite war völlig einzigartig und setzte neue Maßstäbe. Damals noch auf dem C64, kommt LucasArts jetzt mit dem Hightech-Nachfolger daher: The Day of the Tentacle. Um eines vorwegzunehmen: Das Spiel ist die wahre Freude.



Der Innenarchitekt scheint eine Vorliebe für Teppichkleber zu haben...

indem man jeweils das Icon der gewünschten Figur anklickt. Oft wird es auch nötig, Gegenstände zwischen den einzelnen Kids hin- und herzuschicken, was ebenfalls über die Figuren-Icons abgewickelt wird. Zusammenfassend kann man sagen, daß

der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch liegt. Auf fast jedes Rätsel wird in den vielen Dialogen ausreichend hingewiesen. Oft wird der Spieler mit echten Comic-Sequenzen belohnt. Als besonderes Bonbon wird im Anfangsteil jeder Dialog von Sprachausgabe untermalt, die den Spieler in eine nahezu euphorische Anfangsstimmung versetzt. Laut Hersteller ist auch eine CD-ROM-Version in Arbeit, in der dann komplett alles gesprochen wird. Mit "Day of the Tentacle" setzt LucasArts einen

neuen Meilenstein im Bereich Adventure: Absolut empfehlenswert.

(po)

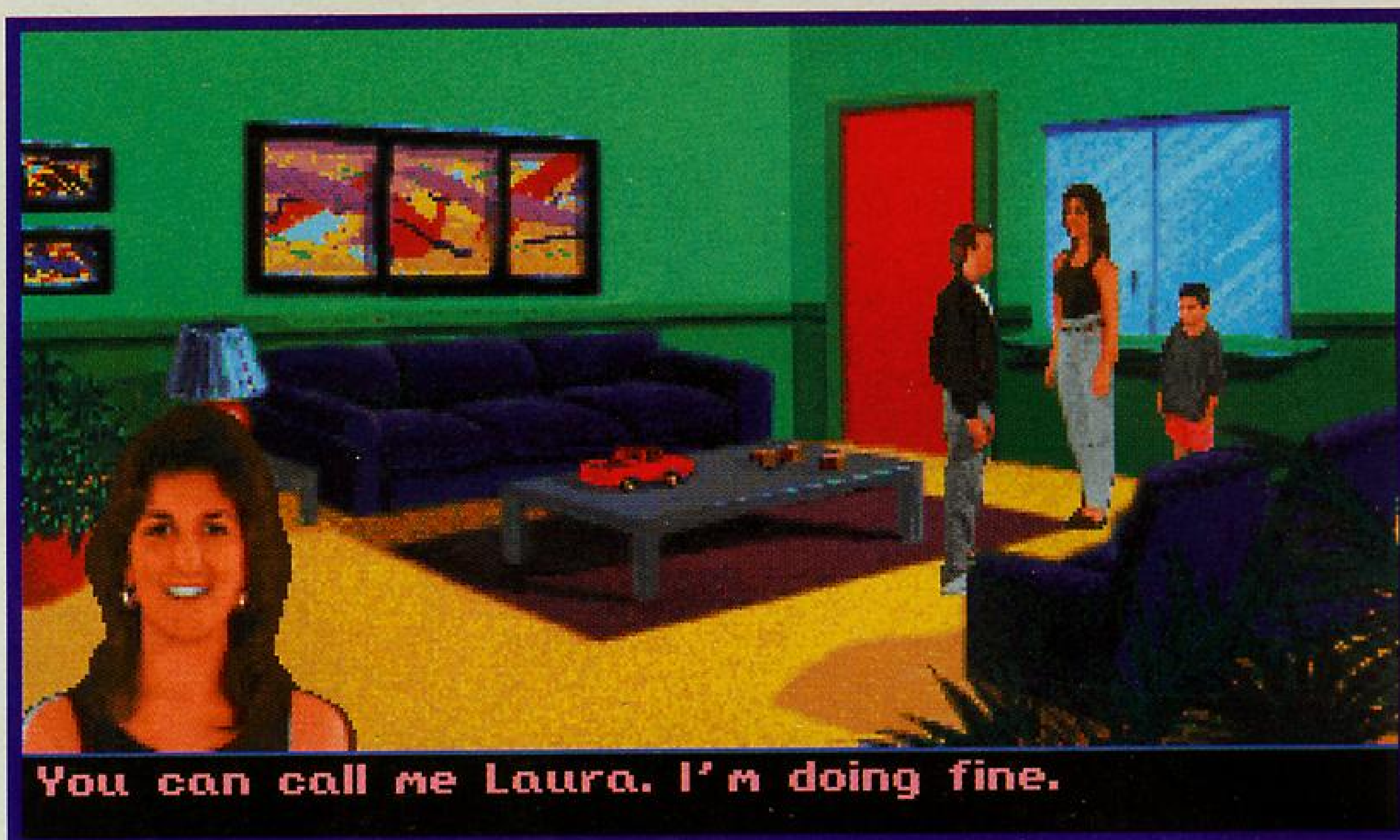


<b>PC</b> unterstützt		<b>Adventure</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Lucas Arts	<b>Besonderheiten</b>
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Preis</b> ca. DM 130,-	- Digitale Sprachausgabe; Maniac Mansion als Bonusspiel enthalten; läuft auf 386er aufwärts
Tastatur <input type="checkbox"/>	Roland <input type="checkbox"/>	<b>Muster von</b> Softgold	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		
85%          85%          90% <b>87%</b>			

Mit Blue Force hat sich Tsunami, die bereits mit Ringworld und dem "leicht schwachsinnigen" Wacky Funsters ihren Einstand gegeben haben, die Police Quest-Serie von Sierra unter den Nagel gerissen. Sogar Police Quest-Designer Jim Walls haben sie für das Projekt gewinnen können.

**W**ir spielen Jake Ryan, den Sohn eines vor elf Jahren ermordeten Polizeioffiziers. Der Mord geschah am 14. Juni 1983 gegen 22 Uhr. Lieutenant John Ryan und seine Frau wurden in ihrem Haus brutal ermordet.

eigentlich typisches Sierra-Adventure herausgebracht. Die Ähnlichkeiten beginnen schon bei dem Bedienerinterface. Durch einen Druck auf die rechte



You can call me Laura. I'm doing fine.

# BLUE FORCE

Lyle Jackson, der Partner von John Ryan, versucht seit diesem Tag vergeblich die Mörder des Ehepaars zu finden. Als die Polizei ihn zwang, den Fall zu den Akten

Maustaste erscheint auf dem Bildschirm ein Auswahlmenü mit Optionen wie Laufen, Schauen, Berühren und Sprechen. Nach dem Anwählen eines Menüpunkts bewegt man den Mauscursor einfach auf die Person, mit der man sich z. B. unterhalten möchte, und drückt die linke Maustaste. Je nach Sinn oder Unsinn der Handlung geht nun die Handlung weiter oder es erscheint eine

lich dürfen aber auch Funktionen zum Laden und Sichern und zum Abstellen des Sounds nicht fehlen. Grafik und Sound des Spiels sind sehr gut. Der Sound ändert sich mit der Geschichte, womit bei steigender Spannung, zum Beispiel bei der Verhaftung von zwei bewaffneten Bandenmitgliedern, auch schnellere Rhythmen zu hören sind. Die einzelnen Soundeffekte wie quietschende Türen, Pistolenschüsse und Hundegebell sind ebenfalls sehr realistisch umgesetzt worden.

Ermordung der Eltern, wird durch mehrere Nebengeschichten wie betrunkene Fahrer, die einfach nicht die Tür aufmachen wollen, der Festnahme einer Gang oder die alltäglichen Flirts mit der schönen Brünetten von der Information im Gefängnis aufgelockert.

Mit Blue Force ist Tsunami zwar nicht der große Wurf gelungen, aber ein größerer war es auf jeden Fall. Fans von Police Quest dürften auf jeden Fall begeistert sein, doch auch für den Standardabenteurer ist Blue Force bestimmt interessant. Wenn da nur nicht der, wie auch schon bei Ringworld, viel zu gering angesiedelte Schwierigkeitsgrad wäre. Doch das ist weniger ein Fehler der Story, als einer des Benutzerinterfaces. Wenn man einmal hängenbleiben sollte,



Nothing happens.

**Ermittlungen auf eigene Faust (oben) und Polizeialtag (rechts).**

zu legen, reagierte er mit der Kündigung, um den Fall fortan als Privatdetektiv weiter zu verfolgen.

Lyle sorgte dafür, daß Jake die Laufbahn seines Vaters einschlug und ebenfalls die Polizeischule durchschritt. Wir (der Spieler) steigen in Jakes Leben ein, als er den offiziellen Dienst in der Polizeidienststelle von Jackson Beach antritt.

Mit Blue Force hat Tsunami wie auch schon mit Ringworld ein



Fehlermeldung. Im unteren Bildschirmbereich findet sich das Inventar. Auf die gleiche einfache Art wie in dem Auswahlmenü kann man auch hier Funktionen wie Schießen (Pistole auf Jake klicken) oder Ausweisen (Polizeimarke auf Person klicken) anwählen. Natür-

lich dürfen aber auch Funktionen zum Laden und Sichern und zum Abstellen des Sounds nicht fehlen. Grafik und Sound des Spiels sind sehr gut. Der Sound ändert sich mit der Geschichte, womit bei steigender Spannung, zum Beispiel bei der Verhaftung von zwei bewaffneten Bandenmitgliedern, auch schnellere Rhythmen zu hören sind. Die einzelnen Soundeffekte wie quietschende Türen, Pistolenschüsse und Hundegebell sind ebenfalls sehr realistisch umgesetzt worden. Die Grafik des Spiels ist sogar noch besser als der Sound gelungen. Vor gezeichneten Hintergründen bewegen sich die Charaktere als Videoanimationen, die zwar hin und wieder ziemlich abgehackt wirken, aber was will man auch von einem Spiel erwarten, daß Videoanimationen in zehn MB Plattenspeicher versteckt. Wenn man mit anderen Personen ins Gespräch kommt, erscheint das digitalisierte Gesicht der Person animiert auf dem Bildschirm. Das Spiel selbst spielt sich schon aufgrund des einfachen Userinterfaces sehr gut. Erfreulicherweise kommt man auch so gut wie nie an eine Stelle, an der man einfach nicht mehr weiß (vergleiche Police Quest 3). Der Hauptstrang der Geschichte, die Aufklärung der



Die Durchsuchung fördert wichtige Beweismittel zu Tage.

verläßt man sich am besten auf die bekannte "Klicke alles mit allem an"-Methode und schon ist man nach höchstens einer halben Stunde weiter. Insgesamt gesehen ist Blue Force ein technisch sehr gutes und von der Story her ansprechendes Adventure gelungen, das auf jeden Fall mehr überzeugen kann als der Sierra-Vorgänger Police Quest 3 (schlaf...gäh!). Es geht aufwärts, Tsunami! (lg)



Carters Marina ist der Dreh- und Angelpunkt des Adventures.

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Tsunami	<b>Besonderheiten</b> - auch für Einsteiger gut geeignet - mind. 386er
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 110,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Hersteller	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/>	

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
A320 Airbus Edition USA/dt.	89,95	89,95	89,95
A-Train/dt.	82,95	89,95	—
A-Train Construction Set/dt.	42,95	42,95	—
Abandoned Places 2/dt.	62,95	—	—
<b>Aces of the Pacific + Mission Disk./dt.</b>	—	79,95	—
Aces over Europe	—	V. mö.	—
Alien Breed Special Edition 92	22,95	—	—
Amberstar/dt.	77,95	87,95	77,95
Ambush at Sorinior	—	V. mö.	—
Arabian Nights/dt.	46,95	—	—
<b>B17 Flying Fortress/dt.</b>	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk./dt.	66,95	76,95	—
Battle Isle Data Disk. 2/dt.	41,95	41,95	—
Beavers/dt.	46,95	—	—
Betrayal at Kronador	—	V. mö.	—
Body Blows/dt.	46,95	—	—
<b>Bundesliga Manager Professional 2.0/dt.</b>	69,95	69,95	69,95
Burning Steel/dt.	—	84,95	—
Burntime/dt.	V. mö.	V. mö.	—
<b>Chaos Engine/dt.</b>	49,95	—	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—	92,95	—
Chuck Rock	24,95	—	—
Chuck Rock 2/dt.	46,95	—	—
Civilization/dt.	77,95	89,95	69,95
Comanche/dt.	—	89,95	—
Comanche Mission Disk./dt.	—	49,95	—
Combat Air Patrol/dt.	64,95	—	64,95
<b>Dark Sun</b>	—	V. mö.	—
Das Schwarze Auge 1 — Schicksalsklänge/dt.	77,95	82,95	—
Das Schwarze Auge 2 — Sternenschweif/dt.	V. mö.	V. mö.	—
Day of the Tentacle	—	79,95	—
<b>Day of the Tentacle/dt.</b>	—	89,00	—
Der Patrizier/dt.	72,95	87,95	72,95
<b>Desert Strike/dt.</b>	54,95	—	—
Dogfight/dt.	—	89,95	—
Doom	—	V. mö.	—
Dune 2/dt.	54,95	63,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back/dt.	64,95	—	64,95
<b>Eishockey Manager/dt.</b>	74,95	82,95	—
Empire Deluxe	—	79,95	—
Eye of the Beholder 3	—	72,95	—
<b>F-15 Strike Eagle 2/dt.</b>	29,95	29,95	29,95
Falcon 3.0/dt.	—	89,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk./dt.	—	57,95	—
Fallen Empire/dt.	82,95	89,95	—
<b>Fields of Glory/dt.</b>	—	89,95	—
Fire & Ice/dt.	46,95	54,95	46,95
Flashback/dt.	59,95	69,95	—
Football Manager 3/dt.	V. mö.	84,95	—
Formula 1 Grand Prix/dt.	77,95	89,95	77,95
Freddy Pharkas/dt.	—	69,95	—
<b>Goal!</b>	53,00	—	—
Gunship 2000/dt.	69,00	89,95	—
<b>Hannibal/dt.</b>	69,95	82,95	—
Historyline 1914 — 1918/dt.	82,95	82,95	—
Indiana Jones 4 — Fate of Atlantis/dt.	86,95	89,95	—
<b>King's Quest 6/dt.</b>	—	79,95	—
Lands of Lore/dt.	—	V. mö.	—
<b>Leather Goddesses of Phobos 2/dt.</b>	—	59,95	—
Legend of Kyrandia/dt.	63,95	63,95	—
Lemmings 2/dt.	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro/dt.	—	89,95	—
Links Banff, Belfry, Mauna Kea, Pinehurst Course	—	42,95	—
Lionheart/dt.	56,95	—	—
Lost Vikings/dt.	59,95	69,95	—
Lothar Matthäus/dt.	V. mö.	V. mö.	—
<b>M1 Tank Platoon/dt.</b>	29,95	29,95	29,95
Michael Jordan in Flight/dt.	—	76,95	—
Midwinter 2/dt.	29,95	29,95	29,95
Might & Magic 5	—	79,95	—
Morph/dt.	49,95	—	—
<b>Pinball Dreams/dt.</b>	46,95	59,00	—
Pinball Fantasies/dt.	54,95	—	—
Pirates!	24,95	—	24,95
<b>Pirates! Gold/dt.</b>	—	89,00	—
Prince of Persia 2/dt.	—	69,95	—
Project X/dt.	24,95	—	—
<b>Railroad Tycoon/dt.</b>	77,95	89,95	77,95
Return of the Phantom	—	V. mö.	—
<b>Secret of Monkey Island/dt.</b>	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2/dt.	84,95	84,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
<b>Sensible Soccer '93/dt.</b>	49,95	59,00	49,95
Shanghai 2/dt.	—	24,95	—
Sherlock Holmes/dt.	—	87,95	—
Silent Service 2/dt.	77,95	77,95	77,95
Sim Farm/dt.	—	V. mö.	—
<b>Space Hulk/dt.</b>	V. mö.	84,95	—
Space Legends/dt.	74,95	79,95	—
(Inhalt: Elite Plus, Mega Traveller 1, Wing Commander)	—	—	—
<b>Space Quest Compilation 1-4</b>	—	89,95	—
Space Quest 5/dt.	—	69,95	—
Street Fighter 2/dt.	56,95	—	56,95
<b>Strike Commander/dt.</b>	—	89,00	—



	Amiga	IBM-PC	Atari ST
<b>Strike Commander Speech Pack/dt.</b>	—	34,95	—
Syndicate/dt.	—	83,00	—
<b>Taskforce 1942/dt.</b>	—	89,95	—
The 7th Guest/dt.	—	139,00	—
The Legacy/dt.	—	89,95	—
<b>Tornado/dt.</b>	V. mö.	69,00	—
Transarctica/dt.	49,95	49,95	—
Turrican 1/dt.	24,95	—	24,95
Turrican 2/dt.	24,95	—	24,95
<b>Ultima 7/dt.</b>	—	84,95	—
Ultima 7 Teil 2/dt.	—	79,95	—
Ultima Underworld/dt.	—	79,95	—
Ultima Underworld 2/dt.	—	79,95	—
Unlimited Adventures	—	72,95	—
Veil of Darkness/dt.	—	87,95	—
<b>Walker/dt.</b>	57,95	—	—
War in the Gulf/dt.	69,95	74,95	—
Whale's Voyage/dt.	64,95	72,95	—
Wing Commander/dt.	44,95	39,95	—
Wing Commander 1 Secret Missions 1&2	—	42,95	—
Wing Commander 2/dt.	—	86,95	—
Wing Commander 2 Special Oper. 1+2/dt.	—	42,95	—
Wing Commander 2 Speech Pack	—	36,95	—
Wing Commander Academy	—	V. mö.	—
Wizardry 7/dt.	—	89,95	—
Wrestle Mania 2/dt.	52,95	54,95	52,95
<b>X-Wing/dt.</b>	—	89,95	—
X-Wing Mission Disk. 1/dt.	—	V. mö.	—
Zool/dt.	54,95	59,95	—

## MEGA-HITS:

<b>Day of the Tentacle/dt.</b>	89,00	IBM-PC
<b>Goal/dt.</b>	53,00	Amiga
<b>Gunship 2000/dt.</b>	69,00	Amiga
<b>Pinball Dreams/dt.</b>	59,00	IBM-PC
<b>Pirates! Gold/dt.</b>	89,00	IBM-PC
<b>Sensible Soccer '93/dt.</b>	59,00	IBM-PC
<b>Strike Commander/dt.</b>	89,00	IBM-PC
<b>Syndicate/dt.</b>	83,00	IBM-PC
<b>Tornado/dt.</b>	69,00	IBM-PC

## Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch/dt.	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2/dt.	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP/dt.	469,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition/dt.	169,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition/dt.	279,00

### So könnt Ihr gleich bestellen:

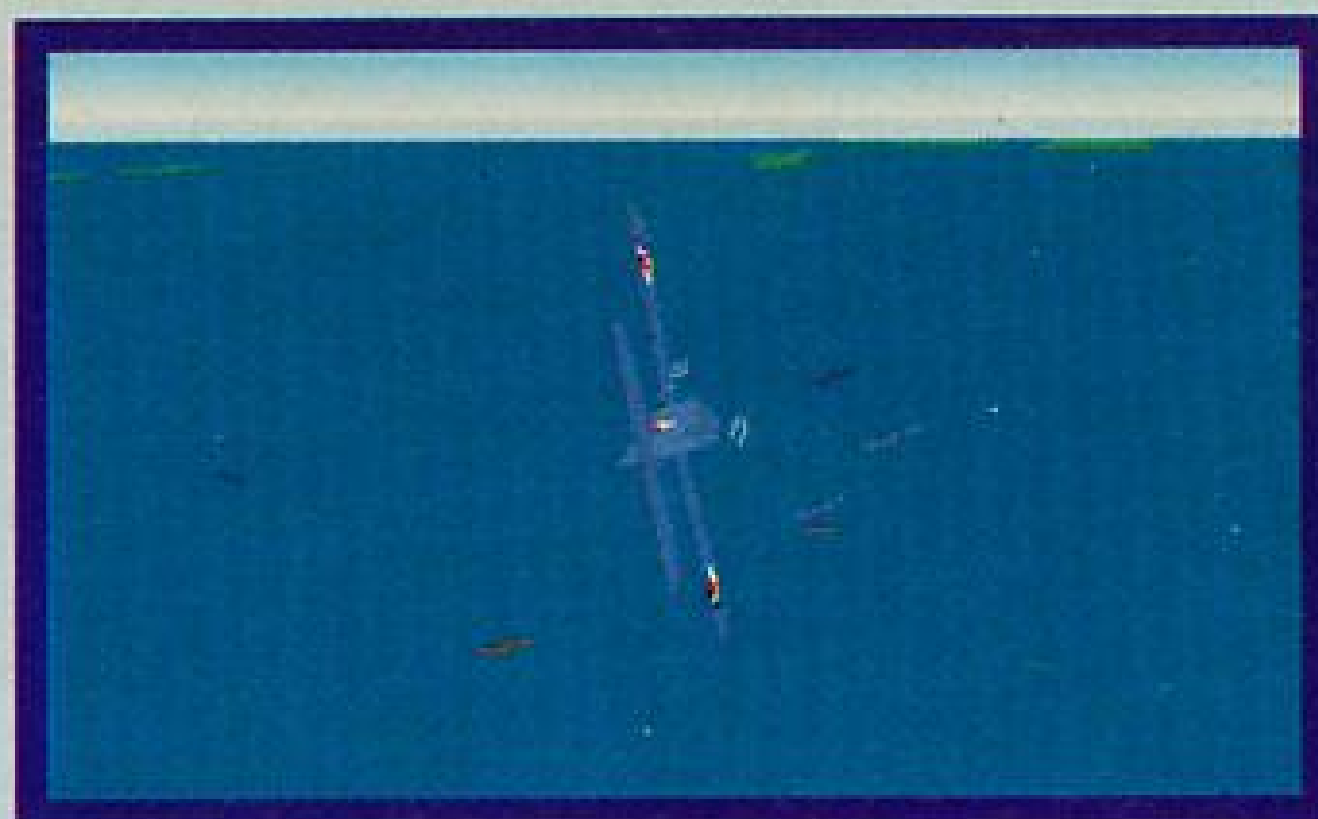
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,00 DM) oder per Vorkasse (+ 4,00 DM). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

**TELEFON 0 28 71/86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71/86 31**

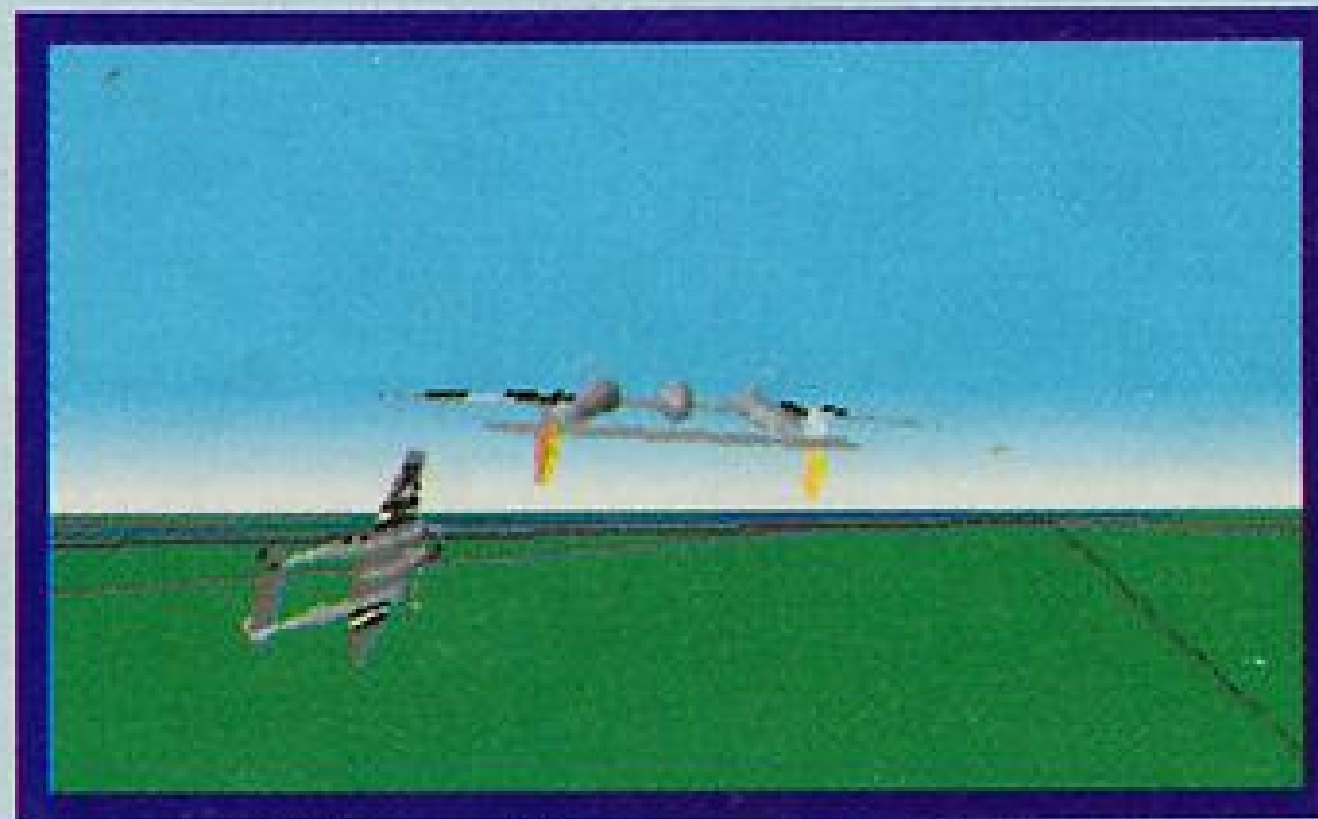
**Bachler — Computersoftware**  
**Postfach 11 13 • Blücherstr. 24**  
**46397 Bocholt**

**Europa 1941. Die Luftschlacht um England. Die deutsche Luftwaffe kann die Luftherrschaft über den südenglischen Raum nicht erringen. Die wachsende Überlegenheit der alliierten Streitkräfte und die Entwicklung der Radartechnik bringen die Wende im Luftkrieg.**

zuführen ist. Gegner können markiert werden, um den besten Flieger unter ihnen herauszubekommen. Außerdem haben die Flugzeuge dieser Version die original Geschwaderzeichen auf ihren Maschinen, so daß sie jederzeit real einzuordnen sind. Auch sonst sind es keine drastischen Änderungen, die eine Verbesserung hervorrufen, sondern vielmehr die vielen kleinen, aber feinen Detail-Verbesserungen, die fast unbemerkt bleiben, aber dennoch das Spielgefühl enorm hochsetzen. So wurde die Grafik effektiv verfeinert, indem die Flugzeuge nun je nach Sonneneinstrahlung



Die Außenansichten im Pazifik..



...und über Europa.

**Die neuen Missionen**

**Interdiction:** Unter schwerem Artillerie-Beschuß müssen kritische Ziele am Boden des Gegners ausgeschaltet werden.  
**Close support:** Bodentruppen müssen unterstützt werden, indem Fahrzeuge und taktische Ziele des Gegners ausgeschaltet werden.  
**Crossbow:** Schwere Artillerie und Radareinrichtungen sollen zerstört werden.  
**Scramble Missions:** Über der Basis schwirren feindliche Kräfte, das Ziel ist zu überleben.

# Aces over Europe

Nachdem Dynamix mit "Aces of the Pacific" einen Riesenerfolg feierte, wagt sich die Tochtergesellschaft von Sierra Inc. nun auf europäisches Territorium. Ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen, behandelt doch auch diese zweite Ausgabe das Thema des zweiten Weltkrieges, so daß man argwöhnisch den Blick über das Cover streifen läßt. Doch es

durchschattiert sind. Auftreffende Geschosse produzieren Blitze auf dem Metall. Flügel und andere Rundungen wurden durch höhere Auflösungen weiter geglättet. Flugzeuge verschwinden nicht mehr plötzlich in der Ferne, sondern werden stufenlos ausgeblendet. Auch animierte Szenen wurden zwischen den Missionen eingeflochten, um den Fortschritt der Karriere zu untermalen. Der Menüpunkt "View vehicle" wurde weiter verbessert. Die Flugzeuge sind in gelungene Hintergrundlandschaften eingebettet, die sogar teilweise animiert sind. Bleibt noch zu erwähnen, daß "Aces over Europe" mit zwei



Das Cockpit einer Maschine aus Aces of the Pacific.



An Flugfeldern besteht auf beiden Seiten kein Mangel.



Neben realistischer Schattierung wurden den Flugzeugen auch authentische Markierungen verpaßt.

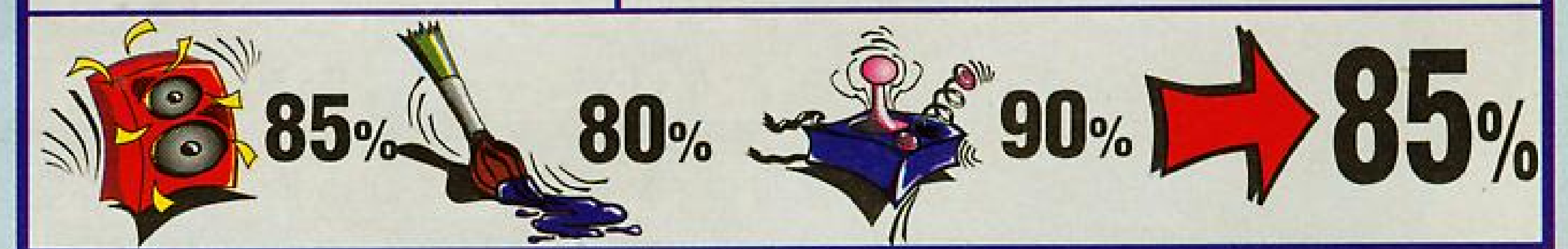
gibt keinen Grund zur Sorge. Das Ziel des Spieles ist es nicht, Gewalt zu verherrlichen, sondern anhand authentischer Berichte und Informationen den genauen Verlauf der Schlachten darzustellen. Es handelt sich wohl um eine der authentischsten Simulationen auf dem Software-Markt. Wie schon im ersten Teil sind die Missionen stark untergliedert. Zuerst sollte man wohl ein paar Testflüge machen, um mit der realistischen Steuerung und anderen Faktoren klarzukommen. Im "Historic Mission"-Teil kann man Schlachten nachfliegen, wie sie sich wirklich im zweiten Weltkrieg zugetragen haben. An alles ist gedacht. Die Karte gibt genaue Anhaltspunkte über Stellungen beider Seiten und genaue Anweisungen, wie der Auftrag nun aus-

neuen Waffen aufwartet und insgesamt acht deutsche und sechs britische Flugzeuge zur Auswahl stehen. Wer einen ebenbürtigen Gegner für den Strike Commander sucht, wird enttäuscht sein, da die Perfektion im eigentlichen Simulationsteil hinter diesem zurückbleibt, doch sollte nicht vergessen werden, daß die Zielvorstellungen beider Spiele grundlegend verschieden sind. "Aces over Europe" gewinnt vor allem durch die Vollkommenheit und Dichte der Simulation und durch die Exaktheit, mit der dokumentiert wird.



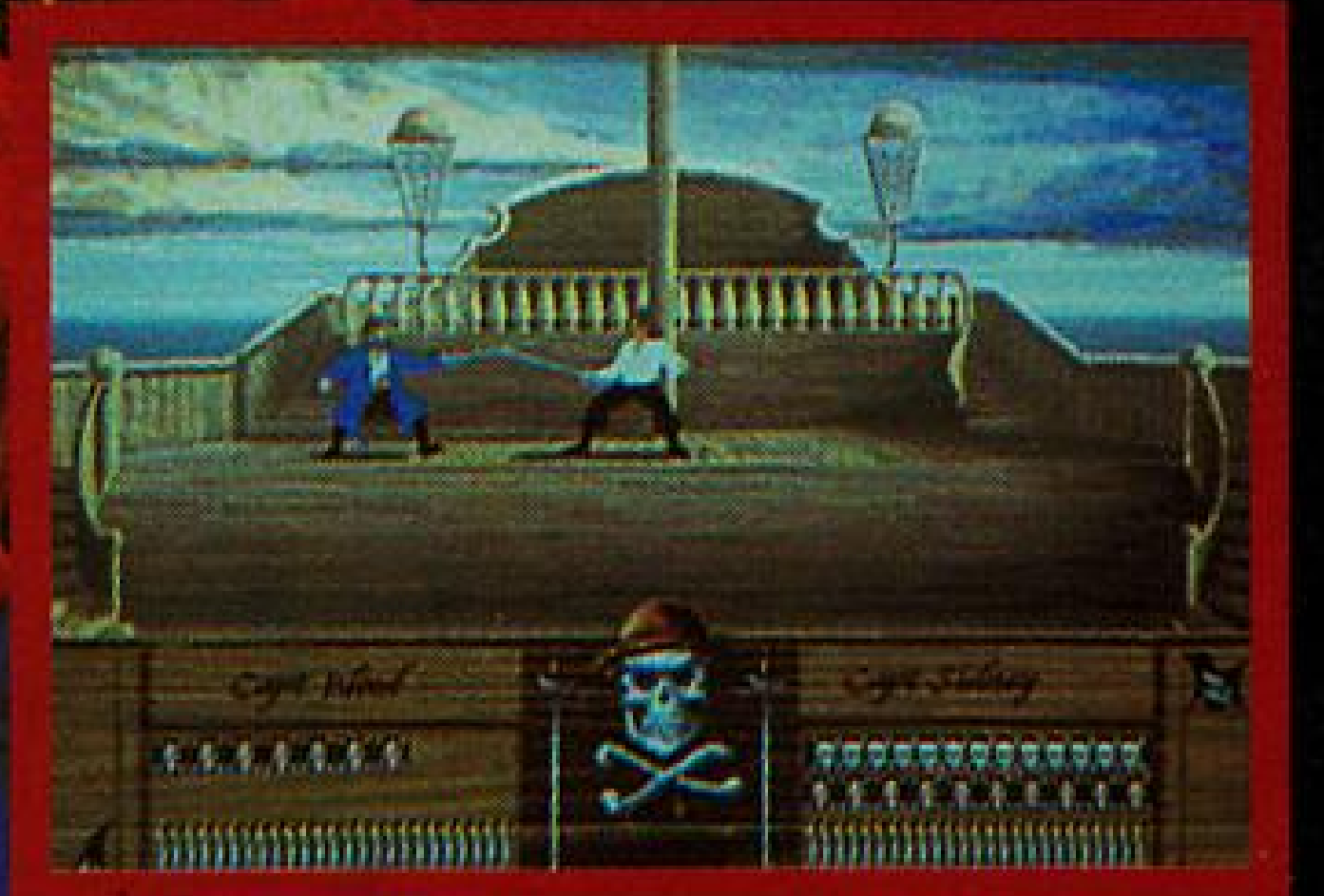
Im Vergleich dazu: Die Instrumente des Flugzeugs aus Aces over Europe.

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Dynamix	Besonderheiten - läuft erst ab 386er SX und damit nicht ruckelfrei
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 140,-	
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		



# Draufgängerische Spannung in der Karibik!

# Pirates!



**K**ehren Sie in das goldene Zeitalter der Seeräuberei zurück, und segeln Sie durch die Karibik auf der Suche nach heißblütigen Abenteuern mit blitzenden Degen. Heuern Sie unter den zwielichtigen Gestalten, die Sie in den Hafenschenken treffen, Matrosen für Ihr Schiff an, und beginnen Sie eine Seefahrerkarriere als Freibeuter oder Pirat!

"Pirates! Gold" bringt Ihnen Schatzkarten, spannende Fechtkämpfe, Navigation und Seeschlachten. Nutzen Sie Ihre Chance, Ruhm und Reichtum zu erlangen! Versuchen Sie es als ehrbarer Kaufmann, oder führen Sie das gefährliche Leben eines Seeräubers, der sich sein Brot mit Plünderungen verdient. Und dies alles vor dem historisch genauen Hintergrund des 17. Jahrhunderts mit seinen Kriegen und Bündnissen.

Setzen Sie die Segel für "Pirates! Gold" von MicroProse.

# Betrayal at Kronador



**Z**eitlich gesehen ist Betrayal at Kronador ein paar Jahre nach der Schlacht bei Sethanon anzusiedeln. Um ein weiteres Mal sammeln sich die Moredhel (Dunkel-Elfen), um einen Anführer namens Delekhans und bedrohen somit das Königreich. Der Halb-Dunkel-Elf Gorath ist ein Rivale Delekhans und damit bereit seine Brüder an Prince Arutha zu verraten. Für den Spieler ist Gorath die Hauptfigur, die er durch das

gesamte Königreich steuern kann. Begleitet wird er dabei von bis zu drei anderen Charakteren, die größtenteils schon aus der Riftwar-Saga bekannt sind.

Das ganze Abenteuer ist ähnlich einem Buch in mehrere Kapitel unterteilt, die einzelnen Hauptaufgaben müssen also der Reihe nach gelöst werden, eine Vorwegnahme ist leider nicht möglich. Innerhalb eines Kapitels steht jedem sein individueller Weg ohne

**Raymond E. Feist erfüllte sich selbst als passionierter Computerrollenspieler mit "Betrayal at Kronador" einen seiner Wunschträume: Sein eigenes Spiel, daß nun wirklich so nah wie nur möglich an der von ihm verfaßten Fantasy-Literatur klebt. Die hervorragend kreierte Welt "Midkemia" bietet ohne Zweifel spitzen Grundvoraussetzungen; fehlt nur noch die passende softwaretechnische Umsetzung.**



**Die Darstellung des Kampfes ist gut gelungen. Ebenso die 3D-Ansicht der Landschaft.**



Einschränkungen frei. Man kann sich also ganz auf die Lösung konzentrieren oder als erstes seine Charaktere etwas aufpäppeln. Durch siegreiche Kämpfe gewinnt man an Erfahrung, d. h. sowohl Eigenschaftswerte wie auch Fertigkeiten steigen langsam an. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Utensilien zu finden, eine gute Ausrüstung beseitigt viele Probleme. Jeder Verbrauchsgegenstand ist mit einer Prozentzahl versehen, die seine momentane Qualität

besitzt ein Repertoire an Sprüchen, das seinen Fertigkeiten entspricht. Wann immer ein Zauber gewirkt wird, erschöpft dies den Charakter, d. h. er verliert zuerst nur Konditionspunkte, erst später Lebenspunkte. Erstere regenerieren sich sehr schnell, ein paar Stunden Rast genügen meistens. Schwer angeschlagene Charaktere hingegen benötigen extrem viel Zeit, um wieder auf die Beine zu kommen. Man sollte also niemals an die Grenzen seiner Kraft gehen, ansonsten stellt nämlich auch ein schwacher Gegner eine tödliche Gefahr dar.

Im gesamten Spiel stehen immer zwei Darstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Noch unerforschtes Gebiet betritt man am besten als erstes im 3D-Vektorgrafikmodus. Nur so können sehr kleine Gegenstände wie Kisten und Grabsteine erspäht und näher untersucht werden, außerdem sieht man auf einen zukommende Gegner schon von weitem und kann die nötigen Vorkehrungen treffen (zum Beispiel noch schnell sichern!). Die zweite Darstellung zeigt das umgebende Feld aus der Vogelperspektive. Es handelt sich somit um eine Art Automapping, mit dessen Hilfe man sich aber noch fortbewegen kann. Mittels

angibt. Waffen und Rüstungen werden im Kampf oft beschädigt, mit Hilfe des geeigneten Werkzeugs können sie aber selbst wieder repariert werden. Betrayal at Kronador verfügt selbstverständlich auch über ein eigenes Magiesystem. Jeder Zauberer



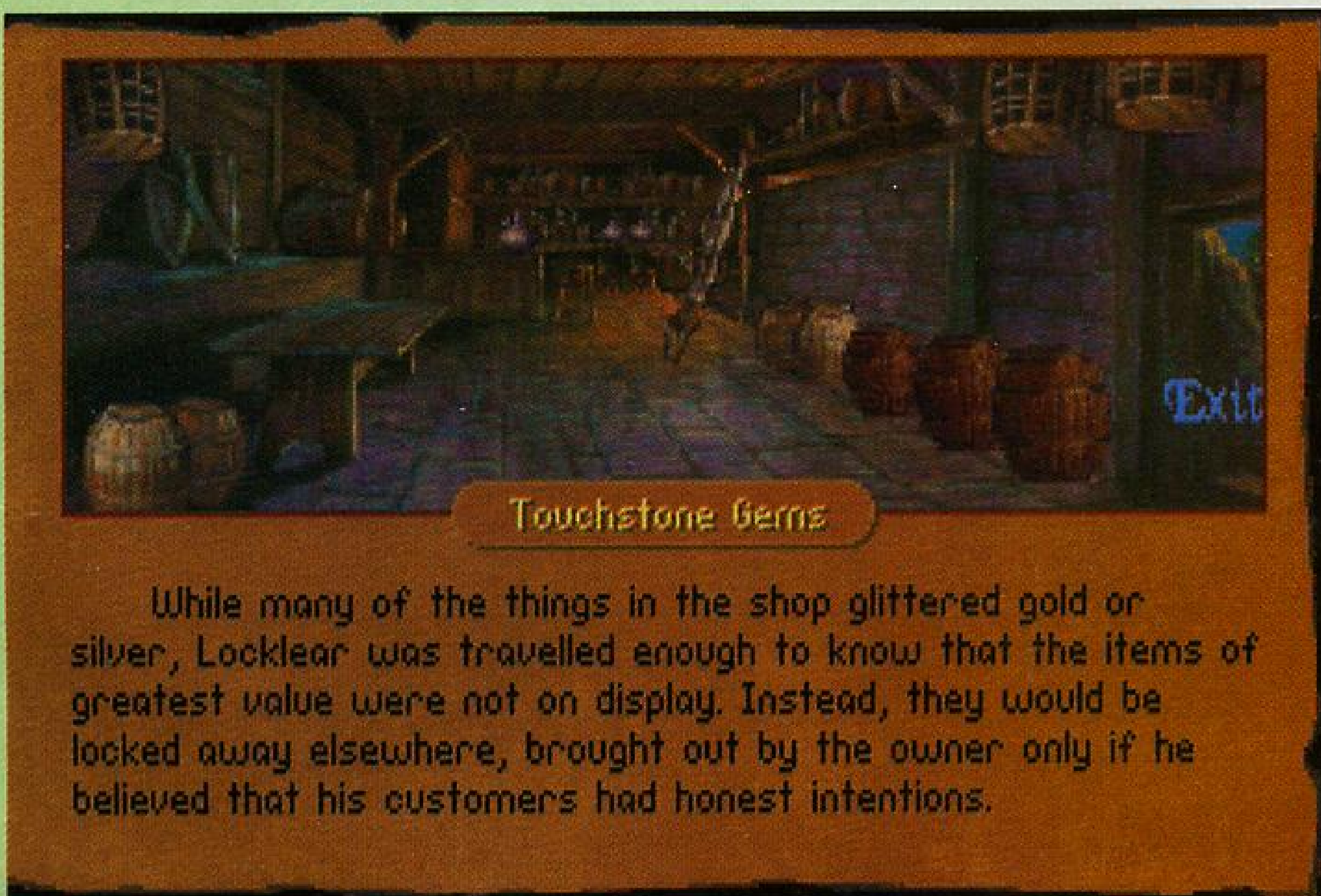
Zu jedem Charakter oder Gegenstand im Directory läßt sich eine detaillierte Beschreibung abrufen.



eines simplen Mausclicks läßt sich außerdem die Größe des Kartenstücks auf dem man sich befindet verändern. Dieser Zoom-Effekt verhindert ebenso den allzu schnellen Verlust der Orientierung. In größeren Dungeons wird es dennoch zum Problem, den Ausgang wiederzufinden. Bekannterweise ist eine derartige Steuerung ziemlich gewöhnungsbedürftig, darum kann man auf einem Weg ein Icon aktivieren, so daß automatisch die Party sämtlichen Windungen auf diesem Pfad folgt. Die Grafik ist im gesamten Spiel sehr detailliert, wichtige Charaktere und Räumlichkeiten sind sogar digitalisiert und animiert. Besonders die Zwischensequenzen

erfreuen das Auge und belohnen ausreichend für die bestandenen Strapazen. Das Spiel ist auf Grund der vielen Auseinandersetzungen relativ schwierig, schließlich sinken die Kampffähigkeiten eines verletzten oder erschöpften Helden rapide. Um nicht den Spaß zu verderben, wurde das Sichern und Neu-Laden der Spielstände so einfach wie nur möglich gehalten und geht relativ schnell vonstatten. Sound und FX sind perfekt gestaltet. Eine spezielle Hintergrundmusik zu jeder Gelegenheit und die ab und zu digitalisierte Sprachausgabe sind ein wahrer Ohrenschmauß.

(ag)



While many of the things in the shop glittered gold or silver, Locklear was travelled enough to know that the items of greatest value were not on display. Instead, they would be locked away elsewhere, brought out by the owner only if he believed that his customers had honest intentions.

PC unterstützt / ROLLENSPIEL section with product details, PC support options (Joystick, Maus, etc.), and a 5% discount offer (80% to 85%).

Computersoftware Schneider advertisement listing products like Amiga Software, Atari Software, and PC/MSDOS Software with prices.

Advertisement for 'jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM' listing various Amiga and Atari titles.

Advertisement for 'Besuchen Sie uns auf der ComBIT 93' exhibition with dates and locations.

Advertisement for 'jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM' listing various Amiga and Atari titles.

Advertisement for 'jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM' listing various Amiga and Atari titles.

Advertisement for '10 Spiele nach unserer Wahl = 175 DM' listing specific game titles and prices.

Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung

**E**rst durch die Eisenbahn kam die Industrialisierung richtig ins Rollen. Nun war es möglich, die produzierten Güter auch zu den Konsumenten zu transportieren und natürlich die notwendigen Rohstoffe und Arbeitskräfte zur Fabrik. Auch der Aufschwung des Postwesens fällt in diese Zeit zurück. Damals gab es natürlich sehr viele Unternehmer, die in den Eisenbahnbau investierten, selbst einzelne Streckennetze innerhalb eines Staates waren im Besitz mehrerer Privatpersonen. Mit der immer weiter reichenden Verzweigung gab es bald wie überall in der Wirtschaft eine eingeschränkte Konkurrenz. Während die einen Betriebe florierten, wurden andere bedingt durch ihre unqualifizierte Leitung in den Konkurs getrieben. Als wahren "Railroad Tycoon" fallen einem zahlreiche Aufgaben zu. Ein geeignetes Streckennetz muß unter Berücksichtigung des Geländes gebaut werden, schließlich kosten Brücken sehr viel Geld und durch lange Steigungen wird die Geschwindigkeit beträchtlich herabgesetzt. Geschicktes Dirigieren der einzelnen Züge verhindert Zusammenstöße, ab einem gewissen Zeitpunkt ist es also ratsam doppelgleisig zu bauen, um unliebsamen Überraschungen aus dem Weg zu gehen. Wer am Ball bleiben will, der sollte darüber hinaus seine Zugmaschinen möglichst auf dem technisch neuesten Stand halten, da so ein schnellerer Transport in die Tat umgesetzt wird und damit insgesamt weniger Züge gebraucht werden.

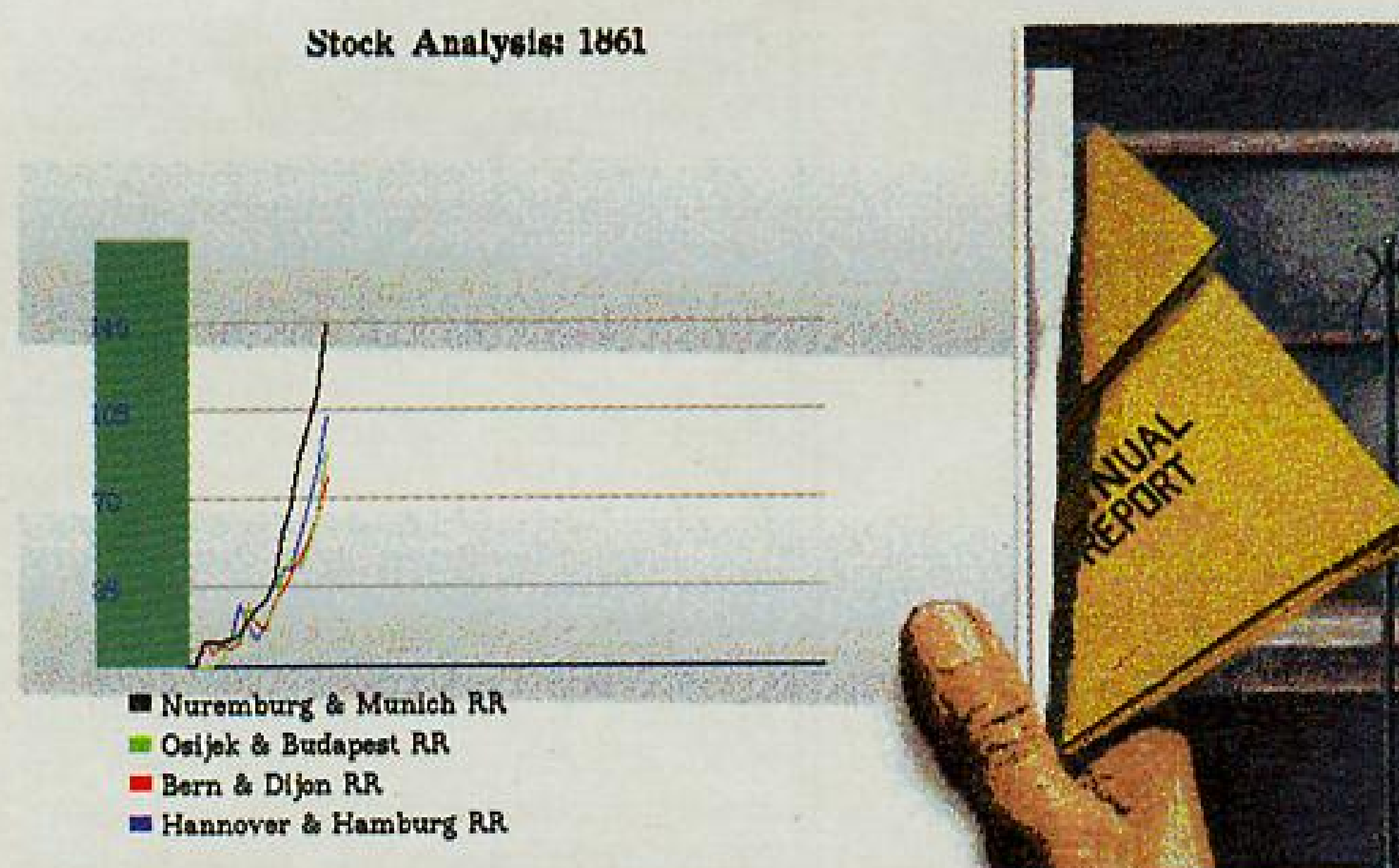
Ein bereits gelegter Schienenstrang darf von einem anderen Tycoon nicht mehr überbaut werden, d. h. früher oder später herrscht üble Platznot für die expansionsfreudigen Unternehmen. Mittels geschicktem Einkauf von Anteilen der Konkurrenz besteht jedoch die Möglichkeit eine Mehrheit zu erringen. Hier ist aber Vorsicht geboten, denn ein allzu weitreichender Eingriff in die Geschäfte der Mitbewerber kann diese in den Ruin treiben, d. h. die für teures Geld erworbenen Aktien verlieren sprunghaft an Wert.

**Die Wirtschaftssimulation schlechthin erhielt ihr Facelifting.**



# Railroad Tycoon Deluxe

Mit extrem hochwertigen Strategiespielen wie Civilization errang sich Sid Meier einen hervorragenden Namen in der Szene, trotz der relativ wenigen veröffentlichten Produkte. Dem Grundsatz "Qualität statt Quantität" treu, erscheint jetzt anstelle eines völlig neuen Spiels, die überarbeitete Version eines alten Klassikers.



Wer sich an Railroad Tycoon erinnert (oder vielleicht immer noch gelegentlich sein Können mit dem Computer mißt), wird feststellen, daß eine Verbesserung des Spielprinzips und der Regeln kaum noch möglich ist. Wo zum Teufel liegen also die "revolutionären" Veränderungen, die eine Neuauflage rechtfertigen würden? Im Laufe der letzten Jahre betrafen die größten softwaretechnischen Bewegungen Grafik und Sound. Von die-

sem Standpunkt aus gesehen ist Railroad Tycoon heute natürlich alles andere als vollkommen. Betrachtet man die neue hochaufgelöste Darstellung, die darüber hinaus noch von ein paar kessen FX und kürzeren Musikeinlagen untermalt wird, muß man eingestehen, daß es schon etwas mehr Freude bereitet, sich mit dem Deluxe-Modell auseinanderzusetzen. Inhaltlich macht sich zu Beginn eine stark erweiterte Auswahl an Szenarien bemerkbar. Neben den alten Möglichkeiten in England, Europa usw. mit Hilfe eines riesigen Schienennetzes Gewinne einzufangen, stehen dem tapferen Unternehmer nun zum Beispiel auch Südamerika und Afrika offen. Diese neuen geographischen Voraussetzungen stellen vielleicht auch eine Herausforderung an die alten Freaks, den mit diesem Spiel noch unerfahrenen Neulingen bieten sie immerhin ein größeres Betätigungsfeld. (ag)

PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Microprose	<b>Besonderheiten</b>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 130,-	- mehr Szenarien
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input type="checkbox"/> Muster von Hersteller	- aufgebohrte Grafik und verbesserter Sound
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		



# SUPER CAULDRON

Der PC erlebt ja nicht gerade eine Flut hochwertiger Jump & Runs. Spiele wie Zool, die man vor einem Amiga nicht zu verstecken braucht, sind nach wie vor rar. Stattdessen etablieren sich Spiele wie Elf, Troll oder Super Cauldron: zu überladen für ein echtes Jump & Run, aber vielleicht gerade deshalb so gut zu spielen.

Im Königreich Cauldron herrschte lange Zeit Ruhe und Frieden zwischen Menschen, Tieren und Pflanzen. In allen vier Welten des Reiches wurde der Lebensunterhalt schlicht und einfach mit den magischen Kräften der Einwohner bestritten. Doch wie das bei solchen Zuständen im allgemeinen so ist, wird das Böse davon richtiggehend angezogen. Auch hier ist es nicht anders: Ein Zauberer aus dem Dark Kingdom riß sich einige herumliegende Zaubersprüche unter den Nagel, ließ sich in einer der vier Welten nieder, verwandelte die Pflanzen und Tiere in bössartige, beißende Wesen und versklavte die Einwohner des Reiches. Nur die kleine Zmira, Tochter einer angesehenen Hexe,

entging den Fängen des Zauberers. Auf sich allein gestellt marschiert sie durch das Königreich und nimmt den Kampf gegen das Böse auf. Der Spieler übernimmt die Steuerung der kleinen Hexe. Auf dem Weg durch die vier Welten 'Verwünschter Wald', 'Felder der Sprüche', 'Hauptstadt Zythum' und dem vom Zauberer besetzten Schloß begegnen ihr nicht nur verzauberte Tiere und Pflanzen, auch Goblins treiben dort ihr Unwesen. Doch neben diesem Ungetier finden sich auch bitter benötigte Zaubersprüche, die Zmira sofort nach dem Aufsammeln anwenden kann.



Zmira jump't und runt durch Dungeons und Wälder.



Steht ihr anfangs nur ein schwaches Steinchenwerfen zur Verfügung, so beherrscht sie gegen Ende einen großen Feuerzauber, der alles feindliche auf einen Schlag in harmlose Kröten verwandelt.

Um von einer Welt in die andere zu wechseln, müssen diverse Schwierigkeiten überwunden werden: An bestimmten Stellen kommt man nur mit einem bestimmten Zauberspruch weiter, die Schlüssel zu den Toren zwischen den Welten sind meist an gefährlichen Stellen gut versteckt oder vor dem Tor wartet ein äußerst robuster Goblin auf seine Opfer. Die Steuerung von Zmira erweist sich als recht einfach: Mittels Tastatur oder Joystick wird die Hexe über den Bildschirm bewegt, mit den Funktionstasten der gewünschte Zauber ausgewählt. Die Grafik ist recht detailliert, obwohl nur 16 Farben in einer groben Auflösung verwendet

werden. Der Sound ist unauffällig und gibt dem Spiel keinerlei Schwung, für Jump & Runs eher ungewöhnlich.

Super Cauldron ist sicherlich nicht der Megaspaß schlechthin. Dazu fehlt das sinnlose Herumgehüpfen und das einfache Zertreten vieler unterschiedlicher Gegner. Dennoch handelt es sich um ein gutes Spiel mit hübschen Grafiken und einer einfachen Steuerung, das den Spieler längere Zeit an den Bildschirm fesseln kann.

(hw)



PC unterstützt		JUMP 'N RUN	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	Hersteller	Titus Software
Maus	<input type="checkbox"/> Soundblaster	Preis	ca. DM 80,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Muster von	Hersteller
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	Besonderheiten	- Nerviger - Kopierschutz - Adventure-Elemente

50% 70% 60% → 60%

communication GmbH  
mirox  
Kattenberg 68  
60259 Pulheim  
Fax 02238 - 2354  
Tel. 02238 - 15179

Titel	IBM	Amiga
ABANDONED PLACES 2	DV	75 60
ACES OVER EUROPE	EA	70
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85 85
ALONE IN THE DARK	DV	85
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DA	85 60
AMBUSH AT SORINOR	DV	85
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	47 47
BAZOOKA SUE	DV	78 78
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75
BODY BLOWS	DA	50
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA	48
COMANCHE - OP. WHITE L.	DV	85
COMANCHE MISSION DISK 1	DV	48
COMBAT AIR PATROL	DA	60
CREEPERS	DA	78 60
CYBER RACE	DA	75
DARK QUEEN OF KRYNN	DV	79
DAS SCHWARZE AUG	DV	75 71
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71 71
DAY OF TENTACLE (MANIAC 2)	EA	73
DAY OF TENTACLE (MANIAC 2)	DV	90
DER PATRIZIER	DV	75 66
DESERT STRIKE	DA	59
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	DV	77
DOG FIGHT	DA	90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV	60 54
EISHOCKEY MANAGER	DV	77 72
EMPIRE DELUXE	EA	78
EYE OF THE BEHOLDER 3	DV	78
F-15 STRIKE EAGLE 3	DA	89
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	85 75
FIELDS OF GLORY	DA	89
FLASHBACK	DV	65 60
FOOTBALL MANAGER 3	DV	77
FREDDY PHARKAS	DV	64
GOAL! (DINO "KICK OFF" DINI)	DA	52
GUNSHIP 2000	DA	89 65
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK	DA	53
HANNIBAL	DV	75 66
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75 75
HUMAN RACE	DV	66 66
INCA	DV	89
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85 75
JORDAN IN FLIGHT	DA	72
KING'S QUEST 6	DV	75
LANDS OF LORE	DV	62
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA	77 62
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60 52
LINKS 386 PRO	DA	89
LINKS PINEHURST SVGA	EA	42
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42
LINKS BELFRY WISHAW	EA	42
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60
MIGHT & MAGIC 5	EA	72
MONKEY ISLAND II	DV	75 75
PATRIOT	DA	71
PINBALL DREAMS	DA	53 48
PIRATES GOLD	DV a. Anfrage	EA 78
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68
RAGNAROCK	DV	85
REACH FOR THE SKIES	DA	60 51
RETURN OF THE PHANTOM	DV	90

! STOP !  
Vergleichen Sie unsere Preise !  
Kostenlose Gesamtpreisliste anfordern !

Titel	IBM	Amiga
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	68
ROBOCOD	DA	62
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	53 48
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	78
SPACE HULK	DA	81 71
SPACE QUEST 5	DV	66
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71
STREET FIGHTER 2	DA	61 52
STRIKE COMMANDER	DA	85
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	37
STRIKE COMM. + SPEECH PACK	DA	119
SYNDICATE	DV	79 60
THE LEGACY	DA	89
THE LOST VIKINGS	DV	78
TORNADO	DA	79
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60
WALKER	DA	62
WING COMMANDER 2	DV	75
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK...	DV	85
WORDTRIS	DV	66
XENOBOTS	DA	71
X-WING	DA	83
X-WING MISSION DISK	DA	40
ZOOL	DA	54 47

Hardware  
Media Concept, SB 2.0 komp. 2 x Lautsp. 179  
SoundBlaster Pro Basic 318  
SoundBlaster 16ASP 485  
MITSUMI CRMC LU005S, CD-ROM DRIVE 417  
CD DRIVE LU005S + MEDIA CONCEPT 539  
incl. 2 Lautsprecher, Micro + Software

SEGA MASTER GAME BOY  
SEGA MEGA NES SNES  
SEGA GAME GEAR ATARI  
APPLE McINTOSH  
Spiele für vorgenannte Systeme  
lieferbar. Preisliste anfordern !

Alle Preise in DM incl. Mwst. Versandkosten: Nachnahme plus 9,- DM Vorkasse (EC-Scheck) plus 5,75 DM. Ab 250,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Lieferung Ausland: Vorkasse EC-Scheck plus 16,- DM. Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung/Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf! Vorbestellungen für noch nicht lieferbare Spiele nehmen wir gerne an.



# Pirates!



Die neuen Programmideen gehen scheinbar langsam aus. Oder wie kann man sich sonst die Tatsache erklären, daß Alltime-Klassiker wie Elite, Gunship, Pirates und bald auch Railroad Tycoon mit einem neuen, zeitgemäßen Gewand erneut auf die Menschheit losgelassen werden. Fehlt nur noch, daß hier einer Pacman mit Super-VGA und Soundblaster-Unterstützung programmiert!



Im Hafen können wir Schiffe verkaufen und reparieren.



Die späten 80er, ja das waren noch Zeiten. Wenn nachts um halb drei die Mutter ins Zimmer kam und gähnend sagte: "Du bist ja immer noch wach!" konnte man sicher sein, einen akuten Fall der Pirateritis vor sich zu haben. Kein Spiel hat mich jemals so lange faszinieren können wie Pirates!. Doch mit der Zeit kam, zumindest auf dem PC, die Ernüchterung. Meistens, wenn man das 30ste Mal wegen

eines Programmierfehlers 65.000 Mann auf seinem Schiff oder über 100 Schiffe in seiner Flotte hatte, oder wenn man endlich das Ziel erreicht hatte, das Spiel mit 101! von 100 möglichen Punkten im Range eines King's Advisor zu beenden. Doch auch in den folgenden Jahren gab es regelrechte Sucht Wochen, in denen die Pirates-Disketten über Nacht im Laufwerk blieben, damit man am

nächsten Morgen gleich weiterspielen konnte.

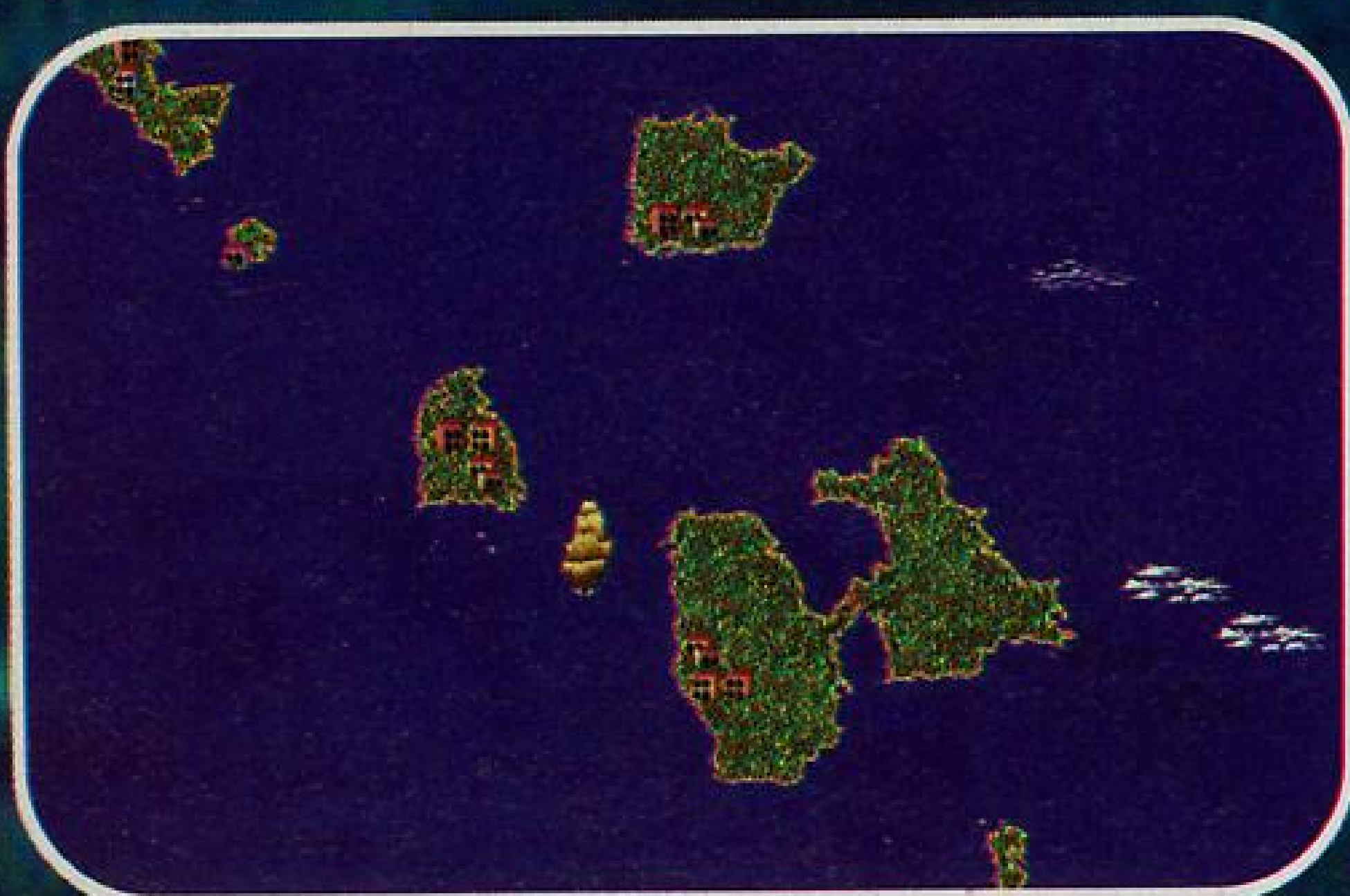
Wie schon im Pirates! Gold-Preview der Ausgabe 7/93 angekündigt, wurde Pirates jetzt für den "anspruchsvollen" PC-Besitzer neu aufgelegt. Hochauflösende 640 x 480 Pixel-Grafiken in 256 Farben erfreuen Eure Augen und auch

das Ohr kommt nicht zu kurz. Doch wie schon im Preview befürchtet, hat sich an der Pirates!-Handlung so gut wie nichts geändert. Helden der ersten Stunde sei hiermit mitgeteilt, daß nun neuerdings auch Kaufmänner schöne Töchter zum Heiraten haben und daß Ihr in den Kneipen nun auch etwas zum Trinken bestellen könnt (hin und wieder ist die Bardame auch anderweitig aufgeschlossen!). Doch die "wichtigste" Neuerung ist sicher der Turbo-Button (T), der daß Schiff doppelt so schnell fahren läßt (vor allem bei Gegenwind sehr! nützlich). Doch da die Handlung ja schon ausführlichst im Pre-

view besprochen wurde, lassen wir nun lieber die Bilder sprechen! Mich hat die Neuauflage des Klassikers auf jeden Fall wieder vor den Monitor fesseln können! (lg)

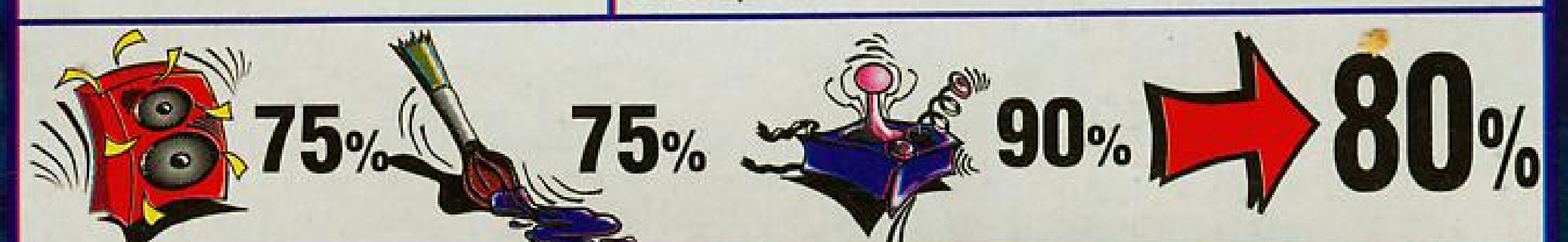


Wer traut denen schon über den Weg.



Die Landkarte nutzt heutige Grafikmöglichkeiten leider nicht aus.

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Microprose	<b>Besonderheiten</b>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 120,-	- keine tiefgreifenden Änderungen
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input type="checkbox"/> Muster von Microprose	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		



# SUPERBILLIG

## Software Discount Mann

Händler-  
anfragen  
erwünscht!

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

Wir sind Großhändler, verkaufen unsere Spiele aber auch an Endverbraucher, also an Euch.  
Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	Amiga / PC	DM 64,90	DM 79,90	X-Wing Data	PC	DM 44,90
Freddy Pharkas	PC	DM 64,90		Starwing, dt.	SNES	DM 99,90
Pirates Gold	PC	DM 84,90		Aces over Europe	PC	DM 79,90
Day of the Tentacle	PC	DM 74,90		Super Turrican, US.	SNES	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).  
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
	DM	DM		DM	DM		DM	DM
1869	DV	69,90	Island Dr. Brain	DV	74,90	<b>The Lost Vikings</b>	DV	64,90
A-Train	DV	79,90	Jonathan	DV	79,90	<b>Tornado</b>	a.A.	a.A.
A. T. A. C.	DA	69,90	Jordan in Flight	DA	74,90	Transarctica	DV	54,90
Abandoned Places 2	DV	64,90	KGB	DV	59,90	Trolls	DA	49,90
Aces over Europe	DV	a.A.	Kings Quest 6	DV	79,90	Ultima 6	DA	59,90
Aces of the Pacific		69,90	<b>Lands of Lore</b>	??	a.A.	Ultima 7	DV	79,90
<b>Aces of the Pacific + Data</b>	DV	79,90	Leather Goddesses 2	DA	84,90	Ultima 7 Data		49,90
Aces Miss. Disk	DA	39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	Ultima 7 II	DA	79,90
Alone in the Dark	DV	89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	a.A.	Ultima Underworld 1	DA	69,90
Arabian Nights		64,90	Lemmings 2	DA	64,90	Ultima Underworld 2	DA	74,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	Links 386 Pro	DA	89,90	Unlimited Adventures	??	a.A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	Links Banff		44,90	Veil of Darkness		79,90
B. C. Kid	DA	59,90	Links Barton Creek		39,90	WWF European Rampagne		54,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	Links Bay Hill		39,90	Walker	DA	64,90
Battle Chees 4000	DA	69,90	<b>Links Belfry</b>		44,90	Whale's Voyage	DV	64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	Links Bountiful		39,90	<b>War in the Gulf</b>	??	69,90
<b>Battle Team</b>	DA	64,90	Links Firestone		39,90	<b>Wing Commander 1</b>		34,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	Links Hyatt Dorado		44,90	Wing Commander 1	DV	44,90
<b>Betrayal at Kronrad</b>		69,90	Links Mauna Kea		44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA	84,90
Birds of Prey	DA	69,90	Links Pinehurst		39,90	Wing Commander 2	DV	79,90
Bitmap Br. 1	DA	54,90	Links Tron North		39,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA	44,90
Body Blows		54,90	Lion Heart	DA	59,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA	44,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	Lost Treas. 1		84,90	Wing Commander Speech		39,90
<b>Burassic Park</b>		a.A.	Lost Treas. 2		69,90	Wizardry 7	DV	84,90
Burning Steel	DV	79,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	X-Wing	DA	84,90
Burntime		a.A.	Mad TV	DV	69,90	<b>X-Wing Data</b>	DA	44,90
Buzz		89,90	Might & Magic 3	DV	69,90	<b>X-Wing + Data</b>	DA	124,90
Campaign	DV	79,90	<b>Might &amp; Magic 4</b>	DV	59,90	Xenobots	DA	74,90
Car and Driver	DA	74,90	<b>Might &amp; Magic 5</b>	DV	a.A.	Zool	DA	39,90
Castles 2	DA	69,90	Monkey Island 1	DV	69,90			
Chaos Engine	DA	49,90	Monkey Island 2	DV	79,90	<b>CD-Rom</b>		
Civilization	DV	74,90	Monster Bash	??	a.A.	7th Guest		129,90
Comanche	DV	84,90	Morph		49,90	Battle Chess		a.A.
Comanche Data	DV	54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90	Chessmaster 5 Billion and One		89,90
<b>Comanche + Data</b>	DV	129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	Der Patrizier		89,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	No. Collection	DV	69,90	Inca		104,90
Combat Classics	DA	59,90	Patriot	DA	a.A.	Indiana Jones 4		a.A.
Das schwarze Auge	DV	74,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	Legend of Kyrandia		a.A.
<b>Day of Tentacle</b>	EV	a.A.	Pinball Dreams	DA	49,90	Space Quest 4		74,90
<b>Day of Tentacle</b>	DV	89,90	Pinball Fantasia	DA	59,90	Hot News		29,90
Der Patrizier	DV	69,90	<b>Pirates Gold</b>	??	84,90	<b>Mega Drive</b>		
<b>Desert Strike</b>	DA	59,90	Populous 2	DA	74,90	Alien 3		dt 99,90
<b>Die Schöne und das Biest</b>	DV	79,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	Flashback		dt 109,90
Dogfight	DA	89,90	Premiere Manager		54,90	Shining Force		US a.A.
Doom		a.A.	Quest of Glory 3		69,90	Tiny Toons		dt 94,90
Dream Team	DA	54,90	Railroad Tycoon	DA	79,90	<b>Super NES</b>		
Dragon's Lair 3	DA	59,90	Reach for the Skies	DA	59,90	Alien 3		dt 119,90
<b>Dune 2</b>	DV	59,90	Red Baron	DV	74,90	B.O.B.		dt 104,90
<b>Eishockey Manager</b>	DV	64,90	<b>Return of Phantom</b>	??	89,90	<b>Bubsy</b>		US 119,90
Elisabeth 1.	??	a.A.	Ringworlds	DA	74,90	Desert Strike		dt 104,90
Elite 2	DA	a.A.	Roma AD 92	DV	69,90	Final Fight 2		US 114,90
Eye of Beholder 2	DV	79,90	SWOTL		74,90	Jimmy Connors Tennis		dt 109,90
Eye of Beholder 3	DV	74,90	SWOTL Datas		a.A.	Jungle Strike		US a.A.
F-15 Strike Eagle 3	DA	89,90	Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	Star Wing		dt 99,90
Falcon 3.0	DA	84,90	<b>Shadow of the Beast 3</b>	DA	29,90	Street Fighter		dt 89,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA	64,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	Super Bomberman		US a.A.
<b>Fields of Glory</b>	??	89,90	Sherlock Holmes	DV	79,90	Super Mario Kart		dt 89,90
Fire & Ice	DA	54,90	Shuttle	DA	54,90	Super Propotector		dt 109,90
<b>Flashback</b>	DV	64,90	Silent Service II	DA	74,90	Super Star Wars		dt 119,90
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	Sim Life	DV	a.A.	Super Turrican		US 99,90
Freddy Pharkas	DV	64,90	Space Hulk	DA	69,90	Techmo NBA Basketball		US 119,90
Front Page Football	DA	74,90	Space Quest 5	DV	a.A.	Tiny Toons		dt 114,90
<b>Goal!</b>	DA	54,90	Street Fighter 2	DA	59,90	Ultima 6		US a.A.
Goblins 2		59,90	<b>Strike Commander</b>	DA	79,90	Wing Commander		dt 129,90
<b>Gunship 2000</b>	DA	64,90	<b>Strike Commander Speech</b>	DA	39,90	Wing Commander Special Operations		dt 129,90
Gunship 2000 Senario		59,90	<b>Strike Commander + Speech</b>	DA	119,90	WWF 2 Royle Rumble		dt 129,90
Hannibal	DV	69,90	Stunt Islands	DA	a.A.	<b>Soundkarten/Zubehör</b>		
Harrier Jump Jet	DA	89,90	Superfrog	DA	49,90	Sound Blaster 16		399,00
History Line 14/18	DV	79,90	<b>Syndicate</b>	DV	64,90	Sound Blaster 16 ASP		479,00
Humans		54,90	Task Force 1942	DA	89,90	<b>Joystick</b>		
Humans Race	DV	69,90	Terminator 2029		89,90	Gravis Pro		79,90
Inca	DV	89,90	The Greatest	DV	59,90	Thrust Master		149,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	The Legacy	DV	79,90	Gamepad		44,90



# Might and Magic V

## Darkside of Xeen

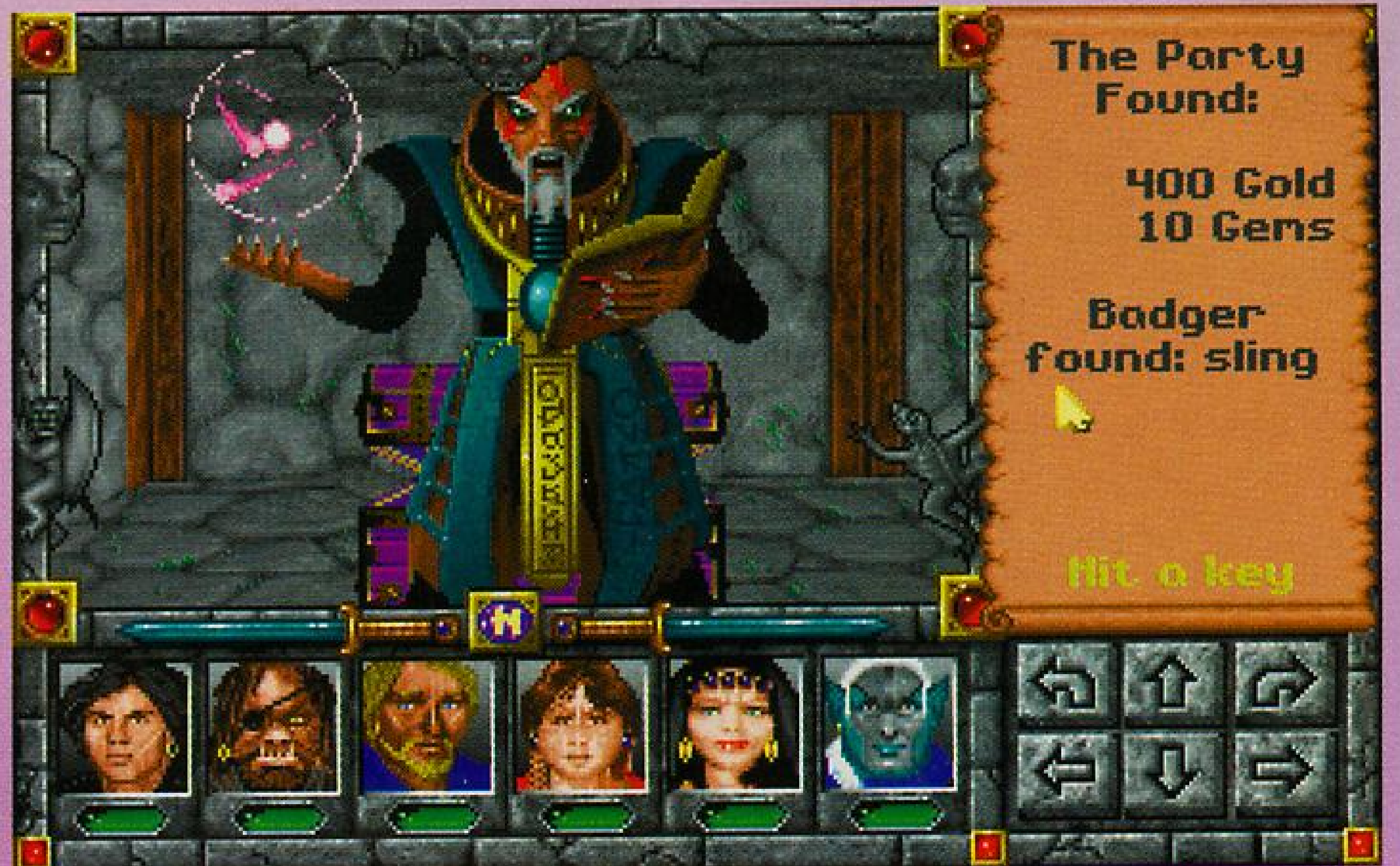
Schon der letzte Teil der Might and Magic-Serie, Clouds of Xeen, hatte sich im direkten Vergleich mit seinem Vorgänger fast nicht verändert. Doch New World Computing hat mit Might and Magic V nun bewiesen, daß man diese Technik noch weiter auf die Spitze treiben kann.

Seit der "Nacht der fallenden Sterne" lief eigentlich nichts mehr gut für die Menschen der dunklen Seite von Xeen. Der Tyrann Alamar erschien in dieser Nacht und riß die Herrschaft an sich, nachdem er die Königin der Menschen, Kalindra, verjagt hatte. Die Pyramide der Drachenpharao-

nen wird nun von ihm belagert, doch der Pharao konnte sich mit einem Zauberspruch im obersten Stockwerk der Pyramide versiegeln. Nun kann zwar keiner hinein, doch auch andersherum geht nichts mehr. Eine vom Drachenpharao ausgesandte Hilfsbotschaft hat Euch erreicht, und nun

liegt es an Euch und Eurer tapferen Party von sechs Helden, die Botschaft zu einer der wenigen Personen zu bringen, die die Macht hat, gegen Alamar vorzugehen.

Die Benutzeroberfläche hat sich seit Might and Magic IV nicht mehr verändert. Noch immer wer-



Die Magier sorgen nach ihrem Ableben immer wieder dafür, daß der Gem-Vorrat nicht ausgeht.

den Eure sechs Mannen am unteren Bildschirmrand dargestellt. Je nach Gesundheitszustand verändert sich auch ihr Gesichtsausdruck von Happy über Würg! bis Abkratz!. Die Steuerung ist vollständig mausorientiert, die Kämpfe laufen immer noch in Runden ab. In keinem Rollenspiel dürfen die Monster fehlen und Might and

Fauna von Xeen zu machen. Auch zu den erstmals in Might and Magic IV gezeigten Animationen kamen neue hinzu.

Das Besondere an Might and Magic V dürfte aber auf jeden Fall die Tatsache darstellen, daß Ihr, Might and Magic IV und 35 MB Festplattenspeicher vorausgesetzt, Teil IV und V auch zusammen

als World of Xeen installieren könnt. Von einer Seite der Welt auf die andere springt Ihr dabei durch die schon bekannten Pyramiden, die einigen von Euch in Might and Magic IV sicher einiges Kopfzerbrechen bereitet haben, da ihr Sinn einfach nicht zu erkennen war. Zu den



Magic V kann hier wieder wahre Massen vorweisen. Zu den schon aus den Vorgängern bekannten kamen noch einmal mehrere Hände voll hinzu, so daß sich langsam wirklich einmal jemand daran machen könnte, ein Bestiarium der

Rätseln aus den beiden Teilen kommen nun noch einige hinzu, die auf beiden Seiten von Xeen gelöst werden müssen. Alles in allem ist wieder Zündstoff für Wochen geboten.

(lg)



Am Interface hat sich seit Teil 3 nichts mehr geändert.

### KAUFEN?

Schon Teil 4 war in meinen Augen nicht mehr ganz up to date. Teil 5 ist es heute sicher nicht mehr. Im Vergleich mit den neueren Spielen der Ultima-Reihe oder Wizardry VII kann höchstens der Sound noch mithalten. Die Grafik sieht doch sehr bonbonfarbig aus und auch die Spielbarkeit dürfte sich vom Anspruch her eher an den Einsteiger halten. Die meisten Aufträge laufen eben auf ein schlichtes: "Töte den König der XXX-Monster und Du bekommst Geld!" heraus. Trotzdem, wem Might and Magic IV gefallen hat, dem wird auch der fünfte Teil gefallen. Und für Besitzer des vierten Teils lohnt sich Might and Magic V schon allein deswegen, daß man aufgrund der auf beiden Seiten der Welt stattfindenden Missionen viel Spiel für mittelviel Geld bekommt.

PC unterstützt	ROLLENSPIEL
Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> New World Computing <b>Preis</b> ca. DM 120,- <b>Muster von</b> Hersteller <b>Besonderheiten</b> - läuft auf 286er mit mind. 2 MB RAM

# Ambush

## AT SORINOR™

Knapp ein Jahr ist es jetzt her, seitdem sich die Strategie-Gemeinde an dem Belagerungs-Szenario Siege versuchen durfte. Mit Ambush at Sorinor bringt Mindcraft jetzt einen Nachfolger ähnlicher Machart auf den Markt. Diesmal warten aber weit mehr Charaktere unterschiedlichster Art auf die Befehle ihres Ober-Strategen.

Wer kann sich nicht an die Eroberungs-Spektakel zwischen Trollen und Goblins oder all den anderen Wesen der Dunkelheit erinnern. Bei Ambush übernimmt man wieder die Führung einer bunt zusammengewürfelten Truppe. Zur Auswahl stehen diesmal aber weit mehr Kampfverbände als bei dem spielerischen Vorfahren Siege. Bevor man ein Spiel starten kann, muß man sich aber erst für einen der sechs verschiedenen Clans entscheiden. Als Oberhaupt der Familie mußst Du dann verschiedene Missionen gegen die einzelnen Kontrahenten koordinieren, um am Ende als Herrscher über ganz

Sorinor hervorzugehen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß man sich zunächst ein schlagkräftiges Heer zusammenstellen. Faktoren wie Stärke, Bewaffnung und Schnelligkeit spielen hier natürlich eine wichtige Rolle. Zusätzlich darf man nicht außer acht lassen, daß für jeden Clan andere Ziele und Erwartungen gelten. Erst wenn man mit den Eigenschaften aller Clan-Oberhäupter vertraut ist, kann man sich daran machen, daß große Ziel zu erreichen.

Zur technischen Realisierung von Ambush kann man sagen, daß allen Siege-Geschädigten die Steuerung sehr vertraut vorkommen wird.



Aus der Vogelperspektive ist alles gut unter Kontrolle zu halten.

Bequem läßt sich jede Aktion über Icons anwählen. Zoom und Scrolling-Funktion dürfen bei der komfortablen Bedienungsoberfläche natürlich ebensowenig fehlen wie Speicher und Continue-Optionen. Damit die Ohren nicht enttäuscht werden, bietet Ambush jede Menge digitaler Soundeffekte. Für die Aktivierung aller Features wird aber ein (XMS) Zusatzspeicher von zwei MB benötigt. Allgemein gilt für die Systemvoraussetzungen zu bemerken, daß dieses Familien-Spektakel auch auf 286er-Rechnern läuft. Um aber die Wartezeiten nicht explodieren zu lassen, sollte schon ein 386er mit einer Taktrate von 20 MHz zur Verfügung stehen. Ansonsten bieten die Strategie-Spezialisten wieder Nervenspannung pur.

ren zu lassen, sollte schon ein 386er mit einer Taktrate von 20 MHz zur Verfügung stehen. Ansonsten bieten die Strategie-Spezialisten wieder Nervenspannung pur.

(br)



Mit dem komfortablen Editor lassen sich sehr leicht neue Szenarien erstellen.



### PC unterstützt

Joystick  AdLib   
Maus  Soundblaster   
Tastatur  Roland   
VGA  Andere

Hersteller Mindcraft   
Preis ca. DM 100,-   
Muster von Hersteller

### STRATEGIE

**Besonderheiten**  
- Alle Features erst mit 2 MB RAM aktiviert  
- läuft auf 286er

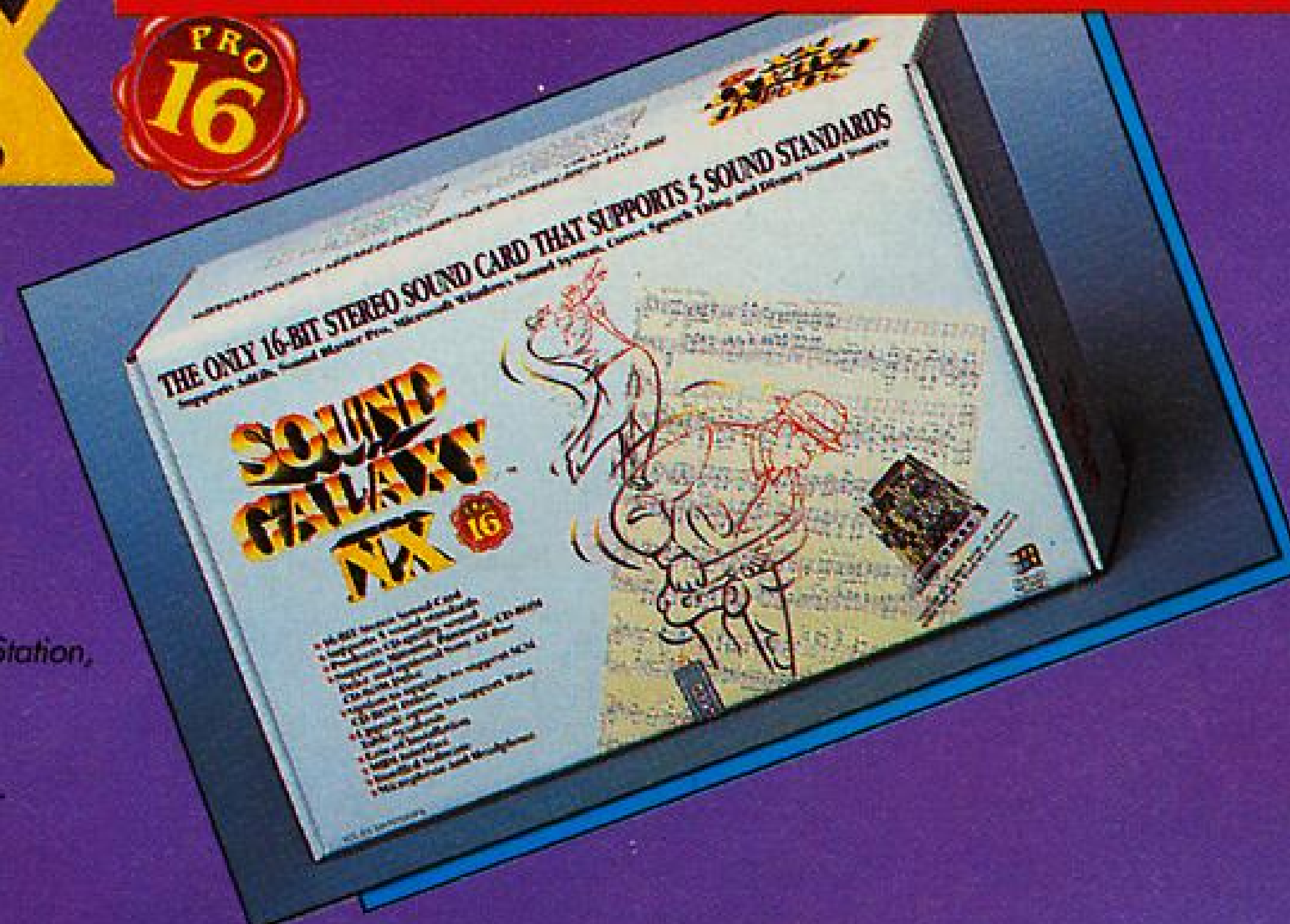


# SOUND GALAXY NX

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis!

PRO 16

Die einzige 16-Bit Sound Karte mit 5 Sound Standards



#### Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44,1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44,1 kHz sampling

- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungs-möglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

#### Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows, Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer

Fachhandelspreise + Anfragen nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation  
Handelsgesellschaft mbH  
Kirchheimer Str. 48 · 73249 Wernau

# Fields of Glory

Jede Schlachtensimulation wird mit dem Problem konfrontiert, dem menschlichen Gegner ebenbürtig oder gar überlegen zu sein. Trotz der hohen Rechengeschwindigkeit ist es allerdings immer noch nicht möglich, einen Computer so zu programmieren, daß er es in dem vergleichsweise simplen Strategiespiel Schach mit einem Großmeister aufnehmen könnte. Fraglich bleibt nun, ob Fields of Glory diesen kritischen Punkt zumindest befriedigend bewältigt.

**F**ields of Glory versetzt den Spieler in die Zeit der napoleonischen Kriege, nachdem der Kaiser Frankreichs aus dem Exil an die Spitze seiner Armeen zurückkehrte. Bekanntermaßen gelang es den französischen Truppen Engländer und Preußen bis kurz vor Brüssel zurückzuschlagen, bei Waterloo erlitten sie jedoch eine üble Niederlage gegen Wellingtons Armee.

Hügel, Straßen, Flüsse mit Brücken, Gebäude und Flora bilden ein naturgetreues Terrain, das ein General in seine Überlegungen einbeziehen muß. Die Armeen gliedern sich in drei große weiterunterteilte Arten: die Artillerie ist für den Kampf auf die Entfernung ausgerichtet, Kanonen und Haubitzen stellen somit ein Mittel dar, den Feind noch vor einem wirklichen Angriff zu vernichten. Infanterieeinheiten tragen die Hauptlast in der Schlacht. Meistens ausgerüstet mit Muskete und Bajonett sind sie immer effektiv, nur ihre Fortbewegungsgeschwindigkeit läßt zu wünschen übrig. Die Kavallerie gehört zu jedem meisterhaft ausgeklügelten Angriff. Durch ihre Säbel sind sie gefürchtete Nahkämpfer und besiegen eine Infanterietruppe bei einem Flankenangriff spielend. Auf alle Fälle eignen sie sich besonders gegnerische Artillerie auszuschalten oder feindliche Truppen effektiv einzukesseln.

Am Anfang darf der Spieler sich zwischen einer Handvoll Schlachten entscheiden, die allesamt in der Nähe von Brüssel ausgetragen



*Kleine Gefötte bieten hervorragende Deckung und sind damit ein wichtiges strategisches Ziel.*



*Das Zoom-Icon erlaubt eine, wenn auch relativ ungenaue Ansicht des gesamten Schlachtfelds und offenbart taktische Züge des Computers sehr früh.*

wurden. Ferner steht es einem frei die Seite zu wählen, ob man nun Franzosen oder Alliierte befehlen will. Es bleibt dann nur noch die Wahl zwischen historischen oder nicht historischen Voraussetzungen. Entscheidet man sich für letzteres, darf man noch die Grundaufstellung seiner Einheiten vor dem Gemetzel verändern, um möglichst schnell strategisch wichtige Punkte beziehen zu können. Die gesamte Schlacht läuft in Echtzeit ab, nach Wunsch läßt sich die Geschwindigkeit aber noch geringfügig verstellen. Jede einzelne Truppe kann nun separat befehligt

eine Einheit den gegebenen Befehl ausgeführt hat, erstattet sie selbstverständlich Meldung. Bei jeder Truppenbewegung sollte man auch auf die genaue Formationsart achten: Infanterie bewegt man am besten "als Kolonne", sie kämpft jedoch normalerweise sehr gut "in der Linie", außer gegen feindliche Kavallerie, in diesem Fall ist das "Karree" vorzuziehen...

Grafisch wird das Schlachtfeld immer aus der Vogelperspektive dargestellt. Es gibt drei verschiedene Zoom-Einstellungen, in denen man ständig wechseln sollte, da sonst sehr leicht der Überblick verlorengeht. Ansonsten ist das Gezeigte sehr detailliert, auch wenn die Proportionen nicht ganz stimmen und man immer den Eindruck hat, alle Einheiten würden über dem Boden schweben. Die Steuerung ist denkbar einfach per Maus gestaltet, ein schneller Einstieg ist also gewährleistet. Über die Lautsprecher bekommt man Schlachtenlärm und Kanonendonner zu hören, außerdem kündigt Trompetenschall spezifisch die nächsten Bewegungen nach einem Befehl an.

Abgesehen von der ziemlich mißlungenen Übersetzung des Spiels (die Anleitung ist korrekt), präsentiert sich Fields of Glory recht vielversprechend. Ein Spiel über Modem ist leider nicht möglich, so daß man immer mit den weniger brillanten Zügen des Computers vorliebnehmen muß. Selbst als ungeübter Neuling schlägt man den Computer (bei schwierigster Einstellung) mit einer historisch unterlegenen Armee ohne größere Probleme. Das geschichtliche Fachwissen, das man sich ohne Zweifel mit längerer Auseinandersetzung aneignet, ist teuer erkauft, von euphorisch ausgeprägter Motivation kann angesichts eines so leichten Sieges nämlich nicht die Rede sein. (ag)



<b>PC</b> unterstützt		<b>STRATEGIE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Microprose	<b>Besonderheiten</b>
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Preis</b> ca. DM 120,-	- Für Einsteiger geeignet
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von Hersteller</b>	- läuft nicht auf 286er
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		
75%          85%          75%          77%			

# A-Train Construction Kit

Und wieder ein Anschlag auf all die Sim City-Geschädigten dieser Welt. Die Simulationswelle, die uns gestattet Städte wie Pilze aus dem Boden wachsen zu lassen, scheint schier endlos.

Jetzt kommen also endlich auch die PC-Eisenbahner in den Genuß, ihre Landkarten frei nach ihren individuellen Wünschen gestalten zu können. Das hier vorgestellte Construction Set bietet allen A-Train-Besitzern jede Menge neuer Optionen. So kann man, ohne ständig am Rande des Etats zu sein, Hochhäuser, Hotels oder ganze Golfplätze errichten, um diese Szenarien dann als reguläre Spielflächen zu benutzen. Doch das Kreativ-Paket bietet noch mehr. Man kann Berge versetzen, Seen und Flüsse schaffen und obendrein unbegrenzt neue Gleise hinzufügen. Dabei gerät man schon fast an die Grenzen der Eisenbahnplanung, denn außerdem ist man in der Lage, gleichzeitig insgesamt 27 Züge auf den endlosen Strecken fahren zu lassen. Es ist also vollkommen egal, ob Du lieber natürliches Landleben mit idyllischen Bauernhöfen und Bummelzugstrecke entwirfst, oder doch

vielleicht eine hektische Großstadt mit ihrem Verkehrskollaps aus dem Boden stampfst. Mit diesem Programm existieren keine schöpferischen Grenzen mehr. Doch Vorsicht ist geboten. Denn bei aller Freiheit, die das Construction Set bietet, sollte man sich schon vor dem fröhlichen Schöpfungsakt, wenigstens ansatzweise darüber im Klaren sein, wie die endgültige Spielumgebung aussehen soll, da man sich dadurch eine Menge Fehlschläge und die damit verbundene Frustration ersparen kann. Nach bestem Sim City-Muster gestrickt, ist diese Extension sicherlich nicht das innovativste Game seiner Art. Trotzdem bringt es mit geringstem Aufwand frischen Wind in das Simulationspektakel A-Train. Also ran an den PC und Kreativität versprühen! Denn ab jetzt muß sich die Maus ihren Käse schwer verdienen.

(br)



Die Synthese aus Sim City und Railroad Tycoon wird durch das Construction Kit noch einmal Aufgewertet. Baut doch mal Eueren Heimat-Bahnhof nach.

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Maxis	<b>Besonderheiten</b> - Benötigt A-Train Hauptprogramm - ab 286 er
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 60,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Hersteller	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		

# International Open Golf Championship

Ein Golfspektakel ohne Gleichen verspricht Ocean-Software mit seinem International Open Golf Championship. Ob jedoch das Superlativ Links 386 Pro als beste Golfsimulation des Jahres von seinem Platz verdrängt werden kann, ist fraglich.

Mehr und mehr Softwarehersteller versuchen mit ihren Simulationen wie z. B. Leaderboard Golf, Jack Nicklaus Golf und nicht zuletzt

Links den Sport der Reichen und Prominenten dem Proletariat der Normalsterblichen zugänglich zu machen. Es wird weder eine Aus-

## Die verschiedenen Spiel-Varianten:



Beim Stroke Play wird über 18 Löcher gespielt. Das Ergebnis wird durch das Par für den Kurs bestimmt. Dieses Spiel kann von einer beliebigen Anzahl von Spielern gespielt werden. Sieger ist der, der am Ende das niedrigste Par hat. Das Match Play ist im Grunde identisch, allerdings liegt diesem eine andere Spielidee zugrunde. Beim Match Play besteht das Ziel der Spieler darin, einzelne Löcher statt den gesamten Kurs zu gewinnen.

Das Skins-Menü weist gegenüber den anderen einige kleine Unterschiede auf. Man wird aufgefordert, einen bestimmten Geldbetrag zu setzen. Der erste Betrag wird gesetzt und der Gewinner des ersten Loches erhält den Topf.

Das Foursome ist ein ausgesprochenes Mannschaftsspiel und es wird somit ein Partner benötigt. Euer Team spielt dann im Match Play-Modus gegen ein anderes Team. Geschlagen wird abwechselnd, gewonnen hat die Mannschaft mit den wenigsten Schlägen. Wie beim Foursome wird beim Fourball ein Partner benötigt. Allerdings spielt man hier einzeln innerhalb einer Mannschaft, jedoch für die Mannschaft und nicht für sich.

rüstung für einige tausend Mark benötigt, noch kann auf einen Wahlsklaven namens Caddie verzichtet werden. Benötigt wird lediglich ein Rechner mit einem 286er oder besseren Prozessor. Wobei anzumerken ist, daß bei einem mit 16 Mhz getakteten Computer der Spielablauf doch sehr störend verlangsamt wird.

Nach dem Laden des Spieles wird man durch den Anblick des gediegenen Clubhauses entzückt. In dem darauf folgenden Menü kann man entscheiden, ob ein bereits gespeichertes Spiel weitergespielt werden soll oder ob man einen neuen Kurs auswählen möchte. Das Hauptmenü erlaubt es einem zudem als Amateur im Practice-Modus auf einer besseren "Driving Range" Tauben vom Himmel zu schlagen.

Da im wirklichen Spiel Golf mit einem kräftigen und gleichmäßigen Schlag gespielt wird und die Wahl des Schlägers die Reichweite und die Flugbahn bestimmt, hat man versucht diese Gegebenheiten möglichst echt zu simulieren. Es kann zwischen einer 1/4, 1/2, 3/4 und voll durchgezogenen Auswölbung gewählt werden. Die Schlagstärke läßt sich also nicht voll manuell steuern, so daß ein ausgeführter Schlag erheblich besser wiederholt werden kann. Wird dies im richtigen Golfsport auch beachtet, so läßt sich die Technik und somit die Schlaggenauigkeit besser erlernen.

In diesem Punkt verdient die Umsetzung mein volles Lob. Wenn gleich wie beim echten Golfsport eine Reihe an Schlägern zur Verfügung steht, ist zu beachten, daß nicht mehr als 14 Schläger pro Spiel verwendet werden dürfen. Um die Qual der Wahl zu erleichtern, macht der Computer stets

einen Vorschlag. Beim Putten wird ein spezieller Schläger verwendet, da es ein vollkommen anderer Bewegungsablauf als beim normalen Schlag ist. Während des Puttens ist die benötigte Schlagstärke einzustellen und die einzustellende Schlagrichtung, sprich Stellung zum Ball, muß die Form des Grüns im ausreichenden Maße berücksichtigen. Auch diese Umsetzung ist sehr gut gelungen, indem nicht die Schlagrichtung mit einem Pfeil einzustellen ist, sondern die gesamte Sichtperspektive des Spielers verändert wird. Bei besonders weiten Schlägen, insbesondere beim Abschlag, ist auf den Windanzeiger zu achten, der Stärke und Richtung des Windes im Verhältnis zu Deiner Position anzeigt. Zudem gibt es noch einige interessante Menüoptionen, die den Spielablauf und die Spielbarkeit stark unterstützen. Man kann sich zum Beispiel den Flug des Balles aus verschiedenen Perspektiven nochmals anschauen oder im Vorhinein durch eine fliegende Kamera die Bahn im Überflug betrachten. Wenn die Sicht auf das Loch durch den Golfer verdeckt wird, kann man diesen ausblenden.

Weiterhin gibt es eine Reihe von Schlägen, die als illegal oder unspielbar gilt. Häufig landet ein Ball zu dicht an einem Baum oder einem anderen Hindernis, weshalb in solch einem Fall die Nachricht "Unplayable" erscheint. Falls der Ball zu weit vom Loch abkommt oder zu dicht an ein anderes Loch gerät, so findet man die Meldung "Out of Bounds".

Sollte der Ball jedoch ins ungewünschte Naß eintauchen, kommt der Hinweis "Ball in Water". In beiden Fällen besitzt man die Möglichkeit, den Schlag erneut zu spie-





Der komplette Golfplatz im Überblick.

len oder den Ball an der dichtest gelegenen, sicheren Stelle fallenzulassen. Bei allen Optionen erhält man auf jeden Fall einen Strafschlag. Bleibt der Ball innerhalb von höchstens zwei Yards vom Loch liegen, wird "Gimme" angeboten, was den Ball ohne weiteres Spielen und ohne Strafschlag im Loch versenkt. Diese Möglichkeit besteht bei allen Wettbewerben und Spielstufen.

Alles in allem hat mich bei International Open Golf Championship die sehr gute Spielbarkeit überzeugt, sämtlich Optionen und Menüpunk-

te sind bequem durch einen Maus-klick zu betätigen. Festzustellen ist, das bei der Umsetzung des Spieles mit Sicherheit passionierte Golfspieler zu Rate gezogen wurden, was sich natürlich beim Spielen bemerkbar macht. Besonders die Möglichkeit der Einstellung des Auftreffpunktes entspricht dem richtigen Spiel. Bei der grafischen Aufbereitung sind dafür doch einige Abstriche zu machen. Zum Beispiel sind verschiedene Höhenabstufungen und Gefälle teilweise nur schwer auszumachen. Einige Details mehr hätten dem gesamten



Über die Landschaft kann ein Raster gelegt werden.

grafischen Eindruck bestimmt nicht geschadet. Die vielen Menüpunkte und Variationsmöglichkeiten lassen die Spielmotivation länger anhalten. Besonders die verschiedenen Spielarten, insbesondere mit der Mannschaft, bie-

ten Abwechslung. Die Simulation ist mit Sicherheit besser als Leaderboard Golf oder Jack Nicklaus Signature Edition, kann aber dem Superlativ Links 386 Pro nicht das Wasser reichen.

(dl)

### Die besondere Schlagtechnik



Eine Besonderheit, die ich noch bei keinem anderen Golfspiel entdecken konnte, werde ich etwas genauer erläutern. Die Ansicht des Schlägerkopfes und die Möglichkeit den Punkt einzustellen wo der Schlägerkopf den Ball trifft. Dies ermöglicht eine bemerkenswert realistische Kontrolle über den Ball und zudem spiegelt das ständige Wackeln des Zielkreuzes eine Zufallseinwirkung wieder, die von vornherein bei jedem Schlag gegeben ist. Der Zufallsfaktor wird durch die unterschiedliche Bewegung des Balls verursacht, wenn versucht wird, den richtigen Schlagpunkt zu finden. Dieser Effekt wird verstärkt, wenn der benutzte Schläger für das Gelände ungeeignet ist. So ist es selbstverständlich, daß das Spiel aus dem Bunker erheblich schwieriger ist als auf dem Fairway. Die Einstellung des Auftreffpunktes ermöglicht somit die Auswahl zwischen verschiedenen Schlagarten, vergleichbar mit Slice und Topspin beim Tennis. So wird unterschieden zwischen Schlägen mit geradem, offenem oder geschlossenem Schlägerkopf.



Die neue „SCHIEBE-MENÜ“-Technik.

PC unterstützt		Simulation	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<b>Hersteller</b> Ocean <b>Preis</b> ca. DM 110,-  <b>Besonderheiten</b> - läuft auf 286er - besondere Schlag- technik
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	
Tastatur	<input type="checkbox"/> Roland	<input type="checkbox"/> Andere	<b>Muster von</b> Bomico
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		

Deutschland hat nur wenige echte Weltstars zu bieten. Neben Boris Becker und Steffi Graf hat es wohl nur Lothar Matthäus zu echtem Weltruhm gebracht. Er darf sich neben Michael Jordan in MTV-Spots den Schweiß von der Stirn wischen. Bomico versucht nun, diesen Bekanntheitsgrad für die Verkäufe eines Fußballspiels kommerziell zu nutzen, und wir stellen fest, ob es gelingen wird.

Unser rasender PR-Mann Thorsten Szameitat düste im Juni 1993 nach München, um einer exklusiven Präsentation beizuwohnen. Lothar Matthäus höchstpersönlich stellte das

der Redaktion eine fast fertige Preview-Version eingetroffen, die wir schon etwas genauer unter die Lupe nehmen konnten. Das Wichtigste dürfte natürlich sein, daß man selbst den Joystick in die



Das Menü ist grafisch karg, jedoch spielerisch gehaltvoll.

# Lothar Matthäus

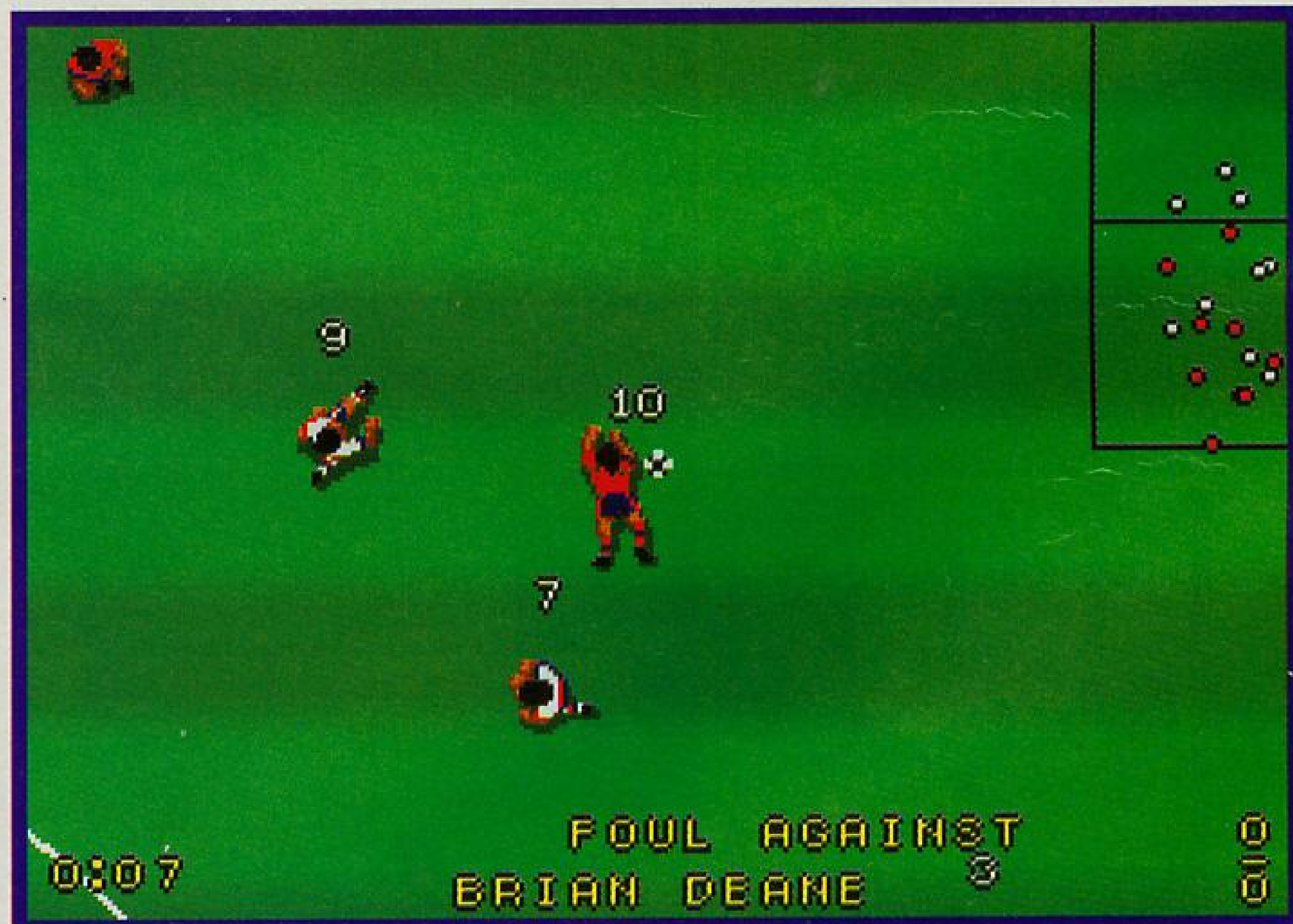
## Das Spiel zum Megastar

Spiel zu seiner Person vor, und übte sich redlich im Schießen von Pixel-Toren. Dies ist ihm joystickmäßig jedoch schwerer gefallen, als leibhaftig auf saftigem, grünen Rasen mit einer eingefetteten Lederkugel, womit bewiesen wäre, daß hurtige Beinchen nicht auch unbedingt flinke Fingerchen garantieren. Daß der 'Terminator' sich in seinem Spiel nicht so ganz zurechtfindet, sollte uns auch nicht weiter stutzig machen, denn als vielbeschäftigter Kicker-Heroe hat man bekannterweise wenig Zeit, gezielte Finger-Muskel-Trainings-sessions durchzuführen. Bomico entwickelte das Spiel übrigens nicht im eigenen Hause, sondern schnappte sich kurzerhand ein Spiel des englischen Softwaregiganten Ocean, und ließ es an den deutschen Markt anpassen. Colin Gordon, der Entwicklungschef von Ocean, war bei dieser Präsentation natürlich auch zugegen und erklärte die Features des kommenden Fußball-Hits. Mittlerweile ist in

Hand nehmen darf und ganz nach Sensible Soccer-Manier aus der Vogelperspektive die Herde beschorteter Millionäre über den Platz dirigieren darf, und man es nicht mit einem weiteren Fußball-Manager zu tun hat. Wem diese Perspektive nicht so recht behagt, der kann sich auch die Action in einer Seitenansicht zu Gemüte führen. Variable Platzverhältnisse sorgen für die schönsten Rutschpartien, wenn es regnet, oder, nach einem längerem Anhalten dieses Wetterzustandes, für Schlamm-schlachten. Den Kickern kann man übrigens auch verschiedene Taktiken ans Herz legen, denn gegen den besten Sturm der Liga würde es sich nicht gerade anbieten, in der offensivsten Aufstellung anzutreten. Der Sound trötet im wahrsten Sinne des Wortes recht munter vor sich hin, womit zur perfekten Stadionatmosphäre nur noch der Duft von Bier und heißen Würstchen fehlt. Wer Fußballspiele dagegen öfter aus der Wohnzimmersessel-

perspektive genießt, wird wohl eher an den Zeitlupenfunktionen und Replays Gefallen finden. Dann lassen sich die flüssigen Animationen der Spieler noch besser

spielen wie Goal! oder Sensible Soccer, das alle Features, die man sich wünschen kann, beinhaltet, und natürlich auch bieten muß, wenn es gegen die beiden Klassenbesten antreten muß. Derzeit sind zwar noch zwei Mängelpunkte festzuhalten, die jedoch hoffentlich bis zum Erscheinen behoben werden. Zum einen ist der Bildschirmausschnitt etwas klein geraten, denn man nutzt leider nicht Pal-OverScan, worunter ab und zu doch die Spielbarkeit etwas leiden



Fouls werden rigoros geahndet, zugunsten von Brian Deane.



Neben der Darstellung aus der Vogelperspektive gibt es auch noch die Seitenansicht.

genießen. Wie es sich für ein Fußballspiel namens Lothar Matthäus gehört, tritt man selbstverständlich in der Bundesliga an, korrekterweise mit den Mannschaften, die wir in der Saison 93/94 vorfinden, und natürlich auch mit dem exakten Spielplan. Rätselhaft ist mir eigentlich nur, wie Bomico dieses Spiel als interaktive Fußballsimulation bezeichnen kann. Mir wollte nicht so recht einfallen, was denn eine interaktive Fußballsimulation sein soll. Für mich ist es ein Fußball-

könnte. Zum anderen ruckelt das Scrolling noch relativ unsanft vor sich hin. Die Grafik macht bislang ansonsten einen guten Eindruck. Die Figuren sind wirklich schön gezeichnet und die Steuerung geht gut von der Hand. Endlich einmal ein Punkt, wo ich besser als Lothar Matthäus bin. Ob das Spiel besser als oben genannte Konkurrenten ist, werden wir Euch hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe sagen können. (hi)

# Nicky 2



Gegnern eins vor den Kopf hauen oder aber (was manchmal nützlicher ist) sich Brücken über Gewässer bauen. Bei letzterem laßt Euch gesagt sein, daß dies nicht Mario-land ist. Ihr müßt strategisch so stehen, daß die Scheite nacheinander fallen, um sie zu einer haltbaren Brücke zusammenzuschustern. Andernfalls schmeißt Ihr die meisten Scheite einfach ins Wasser und dann könnt Ihr nochmal anfangen, sie zusammenzusuchen. Magische Spiegel tauchen auch noch auf und teleportieren Euch in verborgene Höhlen und Gewölbe. Das Spiel ist zu Ende, wenn man weder Energie noch (logischerweise) Leben mehr über hat. Die Grafik ist besser als beim ersten Mal, aber die ganzen Aktionen sind genauso vorhersehbar. Alles in allem ist Nicky 2 ein unkompliziertes Spielchen, das die ganze Familie zusammen spielen kann. (tj)

Er ist zurück und hier ist er in voller Schönheit In diesem Abenteuer treffen wir unseren kleinen Helden, nachdem er gerade seinen Opa aus den häßlichen Klauen der schrecklichen Hexe gerettet hat. Aber in diesem kleinen Fleckchen der Erde bleibt es nicht ruhig, und Gerüchte des Bösen breiten sich langsam aus.

Im Gegensatz zu seinem früheren Abenteuer hat Nicky dieses Mal etwas Hilfe. Sein Großvater hat ihm eine Gans (die selbstredend fliegt) vermacht, die es für ihn ein-

facher macht, sich zu bewegen. Da viele der einzusammelnden Goodies zu hoch hängen, als daß sie Nicky im Sprung einsacken könnte, ist es vielleicht ganz gut, sich zu merken, wo die jeweiligen Eier zu finden sind, aus denen das hilfreiche Geflügel schlüpft. Die Kommandos sind ähnlich dem letzten Abenteuer, aber jetzt gibt es viel mehr Fallen und Geheimgänge, die dem menschlichen Auge nicht sofort auffallen. Wände zu geheimen Räumen können aufgeschossen bzw. gesprengt werden. Noch eine tolle Sache ist die Ultra-

Sound-Pfeife, die nicht nur sämtliche sich auf dem Bildschirm befindlichen Monster vernichtet, sondern auch Kraftfelder zerstört und - aller guten Dinge sind drei - oft auch an der Decke hängende Bonus-Spielsachen herunter-schüttelt. Um die Plattform-Wanderung interessant zu halten, hat Microids noch ein paar Extras hingeworfen. Nicky kann Holz-scheite aufsammeln. Mit denen kann er dann wahlweise seinen



Ein unspektakuläres Jump & Run wie viele andere auch.

## AMIGA

A  A<sup>500</sup> plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2 Drive  2 Player

## JUMP & RUN

Hersteller Microids  
Preis ca. DM 60,-

Besonderheiten  
- Im Vergleich zum Vorgänger keine revolutionären Neuerungen

40%
55%
65%
53%

**Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62**  
**Ladenverkauf (Ladenpreise identisch zu den Versandpreisen) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787**

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				AMIGA					
A-Train	DV	95,00	Premier Manager	EV	56,00	Act Raiser	dt	114,00	Push Over	dt	109,00	Alien III	us	85,00	Bundesliga Mger Pro. 2.0	DV	69,00
Aces over Europe	DV	74,00	Prince of Persia II	DA	69,00	Alien 3	dt	109,00	Rival Turf	dt	119,00	Aquatic Games	us	49,00	Chaos Engine	DA	51,00
Airbus A320 USA	DA	85,00	Reach for the Skies	DV	59,00	American Gladiator	us	119,00	Road Runner	dt	115,00	Batman Returns	dt	89,00	Chuck Rock 2	DA	29,00
Atac	DA	79,00	Ringworld	EV	69,00	Axley	dt	109,00	Shanghai 2	dt	129,00	Block Out	jp	29,00	Darkseed	DV	69,00
B-17 Flying Fortress	DA	83,00	Sensible Soccer	DA	54,00	Batman Returns	jp	109,00	Sim City	dt	87,00	Chiki Chiki Boys	jp	49,00	Das schw. Auge (1 MB)	DV	79,00
Battle Isle Data 2	DV	45,00	Shadow of the Comet	DV	85,00	Bob	dt	105,00	Spiderman / X-Man	dt	109,00	Desert Strike	us	89,00	Desert Strike	DA	56,00
Battleloads	DA	51,00	Space Hulk	DA	79,00	Castlevania 4	dt	99,00	Star Wing	dt	99,00	Ecco the Dolphin	dt	99,00	Dune 2	DV	56,00
Betrayal at Kondor	DV	74,00	Space Quest 5	DV	67,00	Chester Cheepah	us	109,00	Streelfinger 2	dt	87,00	Fantasia	jp	39,00	Eishockey Mger (1 MB)	DV	74,00
Bundesliga Prof. 2.0	DV	69,00	Siegar 7 (VGA)	DV	39,00	Combatribes	us	109,00	Strike Gunner	dt	119,00	Fatal Fury	jp	99,00	Flashback	DV	63,00
Burning Steel	DV	79,00	Street Fighter 2	DA	85,00	Congos Caper	dt	99,00	Super Bomber Man	jp	125,00	Hardball III	us	109,00	Gunship 2000	DA	89,00
Buzz Aldrin's Race	DA	88,00	Strike Commander	DA	89,00	Desert Strike	dt	109,00	Super Drivin Suzuka F-1	dt	118,00	James Bond 007	us	89,00	History Line (1914-1918)	DV	89,00
Challenge o. t. 5 Realms	EV	89,00	Stint Island	DV	92,00	Doomsday Warrior	us	105,00	Super Dunk Star	jp	99,00	James Pond II	us	39,00	Home Alone 1	DA	35,00
Civilization	DV	79,00	Syndicate	DV	79,00	Dragon's Lair	dt	99,00	Super Slap Shot	jp	123,00	John Madden Football II	us	45,00	Jonathan	DV	89,00
Comanche Data 1	DV	49,00	Taskforce	DA	79,00	F-Zero	dt	87,00	Super Star Wars	dt	119,00	Lemmings	dt	99,00	Leaving Home 2	DV	62,00
Das schwarze Auge	DV	79,00	Tony Larussa Baseball 2	EV	69,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00	Super Strike Eagle	us	109,00	Mc Donalds Gladiators	dt	99,00	Lion Heart	DA	55,00
Dogfight	DA	89,00	Transarctica	DV	55,00	F1 Exhaust Heat 2	jp	99,00	Super Swiv	dt	124,00	NBA II Jordan vs Bird	us	43,00	Lotus 3	DA	55,00
Dune 1	DV	39,00	Ultima 7 Serpent Isle	DA	79,00	Fatal Fury	dt	109,00	Terminator 1	dt	119,00	NHLPA Hockey	us	85,00	Patrizier (1 MB)	DV	69,00
Dune 2	DV	63,00	Unlimited Adventure	EV	65,00	Gods	dt	119,00	Test Drive II	dt	119,00	NHLPA Hockey 93	dt	99,00	Sensible Soccer 92/93	DA	43,00
Eishockey Manager	DV	79,00	WWF Europ. Rampage	EV	42,00	Harley's Humongous	dt	105,00	Tiny Toons	dt	109,00	Road Rash 2	dt	99,00	Streelfinger 2	DA	55,00
Eye of the Beholder 3	EV	79,00	War in the Gulf	DV	75,00	Home Alone 2	dt	109,00	Tom & Jerry	dt	109,00	Sonic 1	jp	42,00	Strip Poker 2 Deluxe	DA	49,00
Falcon 3.0	DA	83,00	Waxworks	EV	29,00	Hunt for Red October	dt	109,00	Toys	us	109,00	Sonic 2	dt	85,00	Super Frog	DA	54,00
Fire and Ice	DA	58,00	Whale's Voyage	DV	69,00	James Bond jr.	dt	109,00	Turtles 4	dt	109,00	Sonic 2	jp	69,00	Super Tetris	DA	35,00
Flashback	DV	68,00	Willy Beamisch	DA	49,00	Kick off	dt	109,00	Twin Bee	jp	129,00	Splatter House 3	jp	89,00	Transarctica	DV	59,00
Flies Attack on Earth	DV	79,00	Wing Commander 2	DV	79,00	King Arthur's World	dt	119,00	WWF Royal Rumble	dt	119,00	Summer Challenge	dt	89,00	Whale's Voyage	DV	65,00
Freddy Pharkas	DV	67,00	X-Wing	EV	77,00	Lost Vikings	us	109,00	Waynes World	us	109,00	Terminator 2	dt	99,00	Wing Commander	EV	29,00
Hannibal	DV	79,00	X-Wing	DA	89,00	Magical Quest	dt	109,00	Wing Commander	dt	119,00	Thunder Force 4	dt	99,00	3-Tasten Maus	DA	39,00
History Line (1914-1918)	DV	82,00	Zool	DA	59,00	Mechwarrior	dt	139,00	Wordtris	us	99,00	Tiny Toon	dt	89,00	Kick-Rom Selector	DV	49,00
Home Alone	DA	39,00			Mechwarrior	us	109,00	World League Basketb.	dt	87,00	Turtles Hyperstone Heist	dt	96,00	Laufwerk 3.5 Extern	DV	129,00	
Home Alone 2	EV	29,00			Mortal Kombat	us	119,00	Wrestmania	dt	119,00	Wonderboy 3	jp	39,00	Laufwerk A500 Intern	DV	109,00	
Humans Race St. Alone	DV	49,00			Mortal Kombat	dt	125,00	Zelda 3	dt	87,00			Speichererw. 512k A 500	DV	59,00		
Jonathan	DV	83,00	<b>ZUBEHÖR</b>		NHLPA Ice Hockey	dt	109,00										
Jordan in Flight	DA	75,00	Comp. Pro Mini Joystick	59,00	Outlander	dt	115,00										
Kings Quest 6	DV	79,00	Gamecard (2Ports-Analog)	20,00	Parodius	dt	109,00	<b>ZUBEHÖR</b>									
Legacy	DV	89,00	Gravis Gamepad	45,00	Pierre le Chef	dt	119,00	Action Replay Pro NES	dt	109,00	World of Illusion	us	83,00				
Lemmings 2	DA	79,00	Gravis Joystick sw	69,00	Pit Fighter	dt	109,00	Pro Pad S.NES	dt	29,00	World of Illusion	dt	89,00	<b>BLITZSERVICE</b>			
Links 386 Belty	EV	42,00			Powermonger	dt	109,00	Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00	Act. Replay Pro Megadr	dt	109,00	Bestellungen vor 16 Uhr. werden			
Lure of the Temptress	DV	39,00	<b>IBM CD-ROM</b>		Prince of Persia	dt	109,00	Universal Adpt SNF-201	us	39,00	Converter	us	19,00	am selben Tag versandt			
Mario Manion 2	EV	73,00	7th Guest	DA	115,00	Weiterer Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren)					Maverick 3 Joystick	dt	35,00				
Mario Teaches Typing	DV	59,00	Eye of the Beholder 3	EV	75,00	01159 Dresden	Reisewitzer Str.a 46	Tel. (nach nicht)			Mega Drive o. Spiel	dt	219,00	<b>NEUEITENSERVICE</b>			
Maupiti Island	DV	19,00	Kings Quest 6	DA	85,00	70182 Stuttgart	Charlottenstr. 40	Tel. 0711/2369964			Pro 2 Joystick	jp	35,00	PER TELEFON			
Might & Magic 5	EV	79,00	Maniac Manion 2	EV	84,00	82319 Starnberg	Tutzinger-Hof-Platz 3	Tel. 08151/29772			Arabian Night's	EV	55,00	Vorbestellungen möglich			
Pinnball Dreams	DA	56,00	Patrizier	DV	85,00	86551 Alchach	Martlnstr. 31	Tel. 08251/53250			B.C. Kid	DA	55,00				
Pirates Gold	DV	89,00	Prince of Persia/Nam	EV	49,00						Battle Isle Datdisk 2	DV	49,00				
Populous 2	DV	79,00	Wing Comm./Ultima 6	EV	49,00						Beavers	DA	55,00				
											Body Blows	DA	54,00				

**Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.**

**Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 10,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!**

# ISHAR

## MESSENGERS OF DOOM

Nach "Crystals of Arborea" und "Ishar" ist die Trilogie aus der französischen Softwareschmiede Silmarils nunmehr komplett. Zeichneten sich schon seine Vorgänger durch eine gelungene Rollenspielatmosphäre und ein kontinuierlich optimiertes Interface aus, so wurde "Messengers of Doom" erneut, wenn auch nicht grundlegend, überarbeitet.

Dies zeigt sich vor allen Dingen in der sehr benutzerfreundlichen Bedienoberfläche, bei der im Gegensatz zu Ishar 1 nunmehr auch die momentan in der rechten Hand getragene Waffe der einzelnen Charaktere in einem Fenster grafisch dargestellt wird. Bei den Echtzeit-Kämpfen wird also die Waffe und nicht - wie früher - die Attack-Option in der Bildleiste angeklickt. Diese Leiste wurde gleichfalls verbessert: Hatte man ursprünglich nur die Wahl zwischen Action und Attack, so kann bei Ishar 2 neben einem Actionfeld je eine Statusanzeige über den jeweiligen Zustand des Charakters sowie über die momentan getragene Ausrüstung und nicht zuletzt - vorausgesetzt, der Held ist

entsprechend geeignet - ein Zaubermodus aktiviert werden. Die Richtungspfeile wurden leicht vergrößert, was eine Marschänderung mittels Mausklick erleichtert. Das Spielareal wurde mit zig tausend Perspektiven um das dreifache vergrößert. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit, eine erfahrene Party aus dem vorangegangenen "Legend of the Fortress" in "Messengers of Doom" zu übernehmen. Im Gegensatz zu ähnlichen Rollenspielen, hat man so gut wie keinen Einfluß auf die Generie-



Die gezeigten Personen werden perspektivisch vergrößert.

rung eines Charakters, es können vielmehr bereits "fertige" Personen, die man z. B. in Kneipen trifft, in die Party aufgenommen werden. Darüber entscheidet aber nicht nur der Spieler allein - auch die vom Rechner erzeug-



Stimmungsvolle Grafiken heben den Spielspaß.

ten Partner wollen um ihre Meinung gefragt werden! Aus diesem Grunde sollte man es sich schon reiflich überlegen, aus welchen, sich oft nicht gerade wohlgesonnenen Rassen man seine Mitstreiter rekrutiert. So hat man die Qual der Wahl, zwischen einer Unmenge Elfen, Menschen und sogar Orks, die richtigen Typen mit "Berufen" wie Krieger, Priester, Magier, Ranger, Bogenschütze, Knappe, Hypnotiseur, Söldner oder gar Meuchelmörder auszuwählen. Auch während des Spiels entscheiden Sympathien und Antipathien über Handlungsweise und Loyalität der maximal fünf Gruppenmitglieder. Sätze wie "ich habe jetzt keine Lust, Aramir zu heilen" lassen keinen Zweifel an der Individualität der einzel-

nen Helden. Dies geht sogar soweit, daß sich vermeindliche Kameraden als Verräter oder Diebe an der eigenen Gruppe entpuppen. All dies verleiht dem Game eine geradezu unheimlich realistische Atmosphäre. Wunderbare Soundeffekte sowie eindrucksvolle 3D-Grafiken mit Einbindung des Tageszeitwechsels unterstreichen das Ganze. Bei dem anfängerfreundlichen Ishar 2 ist, genau wie bei seinen Vorgängern, kein fester Lösungsweg vorgeschrieben, so daß - in Verbindung mit dem großen Spielareal - eine große Handlungs- und Bewegungsfreiheit für den Benutzer besteht. Es ist wohl keineswegs vermessen zu behaupten, daß Ishar 2 - Messengers of Doom viele ähnliche Spiele dieses Genres um Schwertlängen schlägt! (mr)



### AMIGA

A  A<sup>500</sup> plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

### ROLLENSPIEL

Hersteller Silmarils  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Selling Points

#### Besonderheiten

- Komplett in Deutsch
- Maus empfohlen
- Ishar 1-Party kann übernommen werden



Es war einmal im Jahr 1641, genauer gesagt im Mai 1641. Der legendäre Captain Flynn befindet sich auf einer Irrfahrt durch die sieben Weltmeere. Er glaubt, endlich wieder festes Land erreichen zu können, da geschieht das spielsinngebende Unglück. Der böse Bube Redbeards kapert kurzerhand sein Schiff und kidnappet seine siebenunddreißigköpfige Crew. Frecherweise verteilt er diese Gefangenen auch noch auf vier verschiedene Gebiete auf der Kerkerinsel, was somit genau vier Levels für den Spieler bedeutet, die jedoch wiederum in verschiedene Teilgebiete unterteilt sind. Der Captain, der sich schlauserweise dank einer Doppelwand vor Rotbart in Sicherheit bringen konnte, macht sich nun schleunigst auf, seine Crew wieder zusammenzusuchen und zu befreien.

# Traps 'n' Treasures

Schon in der Play Time 2/92 konntet Ihr erste Infos zu dem neuesten Jump & Run von Starbyte Software erfahren. Nach sage und schreibe eineinhalb Jahren trudelte endlich die Review-Copy ein. Lieber spät, als gar nicht!

Wie schon angedeutet, handelt es sich bei Traps 'n' Treasures um ein Plattformspiel alter Güte, das ein sympathisches und sprunghaftes Sprites aufbietet. Jeder der vier Hauptlevels bietet eine eigene, gut gelungene Hintergrundgrafik und unterschiedliches Gameplay. Level 1 spielt sich in der Küstenregion ab, wo man auch noch ab und zu ein bißchen im Meer tauchen darf, wo enorme Schätze verborgen liegen. Weiter geht es in einer unheimlichen Grotte, die allerlei furchterregende Totenköpfe und sonstige Anti-Sympathieträger als Gegner zu bieten hat. Weniger gruselig, aber nichtsdestotrotz geheimnisvoll geht es im Tempel zu, während als Abschluß des



Dieser sympathische Sportsfreund haut Euch bestimmt nicht übers Ohr.



## Background

Natürlich fragt man sich, wieso es so lange gedauert hat, bis dieses Spiel die Monitore dieser Amiga-Welt erstrahlen durfte. Zunächst einmal hatte die Firma Starbyte mit einigen Problemen zu kämpfen. Gerüchte, wonach die Firma in Konkurs gegangen sei, bestätigten sich zwar nicht, jedoch war gut ein halbes Jahr nichts von ihr zu hören. Darüber hinaus verließ in dieser Zeit der zuständige Programmierer die Firma, weshalb eine Fertigstellung des Projekt noch weiter auf sich warten ließ. Herr Kraft engagierte neue Leute, unter ihnen Oliver Schmenk, der neue Projekt Manager, und schaffte es letztendlich nun doch noch, dieses schnuckelige Jump & Run fertigstellen zu lassen. Der Held des Spiels, Captain Flynn, hat übrigens frappierende Ähnlichkeit mit Jürgen Kraft, dem Boß der Starbyte-Company.



Grafisch läßt der Amiga die Muskeln spielen.

Spiels der rambomäßige Einsatz in der Piratenfestung bevorsteht. Vor Abwechslung wurde bei diesem Spiel glücklicherweise auch nicht halt gemacht. In einem Shop kann man sich mit netten Extras versorgen, während feine Rätsel die Langzeitmotivation deutlich erhöhen.

**Das Fazit:** Traps 'n' Treasures kann letztendlich gut gefallen. Sicherlich werden keine neuen Standards gesetzt, jedoch hat man es mit grundsolider Unterhaltung zu tun, die die magere Sommerzeit gut füllen kann. Liebhaber von BC Kid oder Chuck Rock 2 können hier bedenkenlos zugreifen. (hi)

## AMIGA

A  A<sup>500</sup>   
unterstützt plus

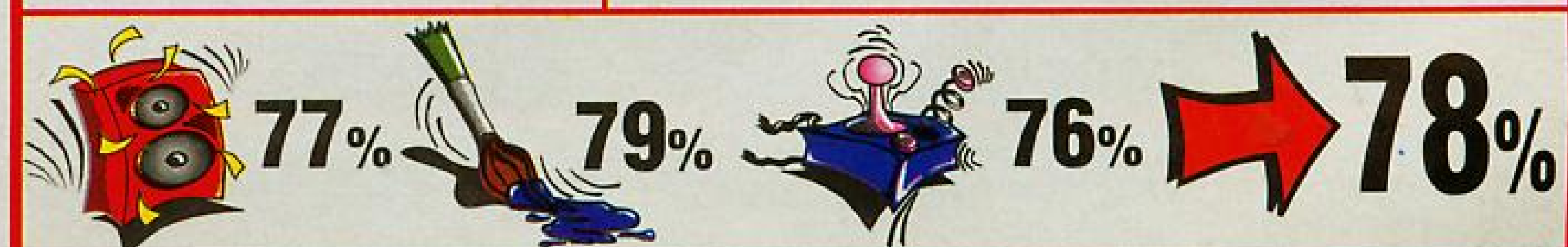
1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

## JUMP 'N RUN

Hersteller Starbyte  
Preis ca. DM 90,-

Muster von  
Hersteller

Besonderheiten  
- Eineinhalbjährige  
Verspätung!

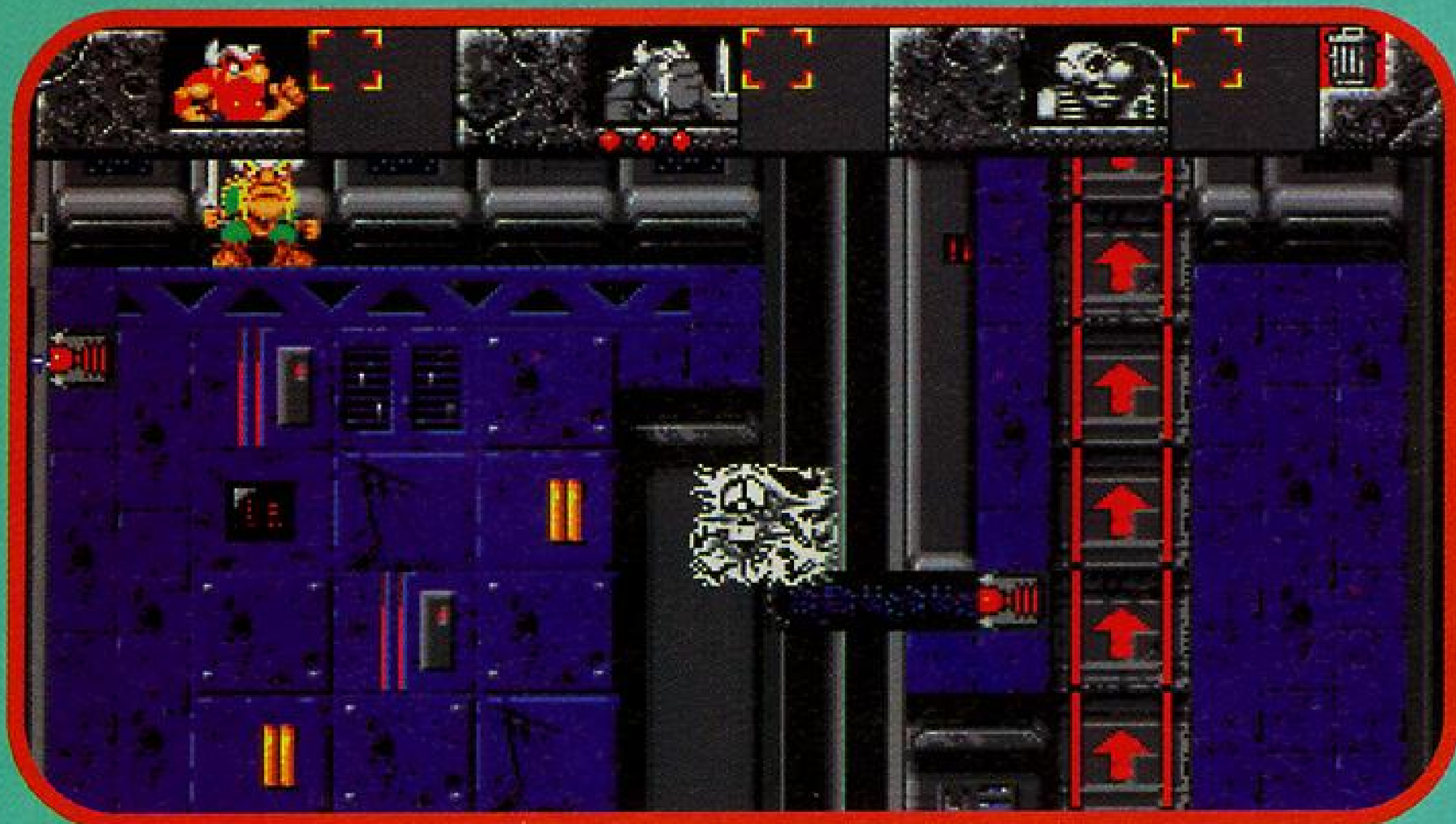


# The Lost Vikings

PLAY TIME

Star  
Amiga

Hey Wicki, hey! Kannte man Interplay bislang nur als Schöpfer von 'anspruchsvollen' Rollenspielen wie Bard's Tale, so lernt man nun eine ganz neue Seite dieses amerikanischen Labels kennen. Die putzige Seite!



**Erik war hier der falsche Mann. Diese Kurve kratzt nur Olaf.**

Schon Mitte der 80er Jahre konnte das Interplay-Team uneingeschränkter Star-ruhm genießen, schufen sie doch das damals unschlagbare Rollenspiel Bard's Tale für den C64, das durch zwei weitere Teile zu einer glorreichen Trilogie wurde. Zu dieser Zeit arbeitete man auch noch ausschließlich als Entwickler und überließ Electronic Arts das Marketing. Mittlerweile haben sich die Zeiten geändert, und Interplay tritt als eigenständiger Publisher auf, während ein vierter Teil für Bard's Tale von Electronic Arts vorbereitet wird. Interplay hingegen präsentiert uns mit The Lost Vikings ein Spiel, das für mehrere Systeme erhältlich ist, wobei wir hier nun die Amiga-Version einem genaueren Test unterziehen möchten. Auf den ersten Blick möchte man Interplay so ein putziges Spiel gar nicht zutrauen, noch dazu weil es zunächst den Eindruck eines klas-

sischen Plattformspiels macht. Prinzipiell ist es dies auch, doch die eine oder andere strategisch angehauchte spielerische Ergänzung manövriert das Spiel schließlich in die Oberklasse. Wie das?

Sicherlich hat die Story nichts Besonderes an sich, doch alleine das originelle Ambiente um die Wikinger macht die Story unterhaltsam.

Alle Jahre wieder kommt es bei den Wikingern zum großen Erntedankfest. Dort werden allerlei verschiedene Wettkämpfe ausgetragen, bei denen Mut und Geschicklichkeit vorzuweisen sind. Hauptereignis war die Jagd im Wald, wobei man jedoch ein Weilchen länger auf drei Wikinger wartete, die etwas abgelegten wohnten. Wie es die Programmierer nun einmal so wollten, werden Olaf und seine beiden Freunde Valeog und Erik von dem außerirdischen Zoobesitzer Toma-

tor dazu auserwählt, seinen Zoo zu bereichern. Per Scottie-Teleporter beamt er die drei absolut unterschiedlichen Gesellen direkt auf sein Schiff. Nun sitzen diese drei also fest, und wollen vom Spieler befreit werden. Zu dritt versteht sich, wobei Erik sehr flink, Baleog sehr kampfstark und Olaf sehr verteidigungsstark ist.

Wer aufgrund dieser Story erwartet, daß die drei Wikinger nun in Lemmings-Manier gemeinsam durch das Raumschiff stapfen, liegt nicht allzu falsch, jedoch auch nicht ganz richtig. Sie sind wohl gemeinsam in einem Level, laufen jedoch nicht im Gänsemarsch hintereinander her. Eher lassen sich die verlorenen Wikinger noch mit The Humans vergleichen, wo man Figur für Figur einzeln steuern darf. Jeder der drei hat ganz besondere Fähigkeiten, die ihn auszeichnen. 'Erik the Swift' springt sehr hoch und stößt mit seinem Kopf zu, 'Olaf the Stout' hält sein Schild und 'Baleog the Fierce' schwingt sein gewaltiges Schwert und schießt Pfeile ab. Ein bißchen Intelligenz wurde den Knaben natürlich auch mit auf den Weg gegeben. Sie können bis zu vier Gegenstände mit sich führen, während sie auch der Bedienung von Schalter mächtig sind, was durch das eine oder andere knifflige Rätsel erforderlich werden könnte. An aufsammelbaren Gegenständen mangelt es den Wikingern natürlich auch nicht. Speisen und Steaks bessern die Gesundheitspunkte auf, ein Schild verhilft zu einem Bonus-Gesundheitspunkt, Bomben lassen hinderliche Dinge in die Luft gehen, Smartbombs kennen keine Gnade mit allem, was auf dem Screen anwesend ist, Flammenpfeile verrichten ihre Arbeit sofort, Schlüssel öffnen verschlossene Türen und Stiefel lassen die Wikinger fliegen. Sollte man einen der 35 Levels beendet haben, gibt es natürlich ein Paßwort, womit schnelle Erfolgserlebnisse vorprogrammiert sind. Ein Level kann übrigens nur mit drei lebenden Wikingern beendet werden. Die exzellente, ausführliche deutsche Anleitung wartet übrigens mit umfangreichen Beschreibungen zu jedem einzelnen Wikinger auf. So findet man hier beispielsweise den Tip, daß Olaf in Kampfsituationen besser auf Baleog wartet, und in der Zwischenzeit seinen Kopf hinter dem Schild versteckt. Alle Achtung! Zunächst dachte ich, es würde ein weiteres Hüpf-, Sammel- und Springspielchen auf mich



**Im ersten Level lernt Ihr die Helden. Euch hier solange aufhalten, bis**

und meinen Amiga zukommen. Gegen einen guten Vertreter dieses Genres habe ich nie etwas einzuwenden, wenn es dann jedoch dank innovativer Elemente und origineller Handlung sogar zu einem grandiosen Spielerlebnis wird, freue ich mich natürlich um so mehr. Interplay hat bei The Lost Vikings wirklich ein Prachtstück abgeliefert, was nicht zuletzt auf die hervorragenden Grafiken und den tollen Sound zurückzuführen ist. Die Amiga-Version steht der in der letzten Ausgabe getesteten Super NES-Version kaum nach, wobei sich die etwas praktikablere Steuerung über Joypad auch am Amiga



**... Schwierigkeiten bereitet! In die hat sich der Kamerad aber selbst gebracht. Er hätte sie nicht entführen sollen...**

# ikings



**TIPS DER NAEHE PFE BIST LECKST.**



**Olaf the Stout blockt mit dem Schild und kann damit Abgründe hinunterschweben.**



**Baleog the Fierce kämpft mit dem Schwert oder mit Pfeil und Bogen.**



**Erik the Swift kann springen und mit seinem Dickschädel Mauern einrennen.**

und ihre Fähigkeiten kennen. Da es kein Zeitlimit gibt, solltet ihr die Rasselbande im Griff habt.

vollführen läßt, solange man eines hat. Das Niveau des Spiels thront in allen Bereichen am oberen Ende der Wertungsskala. Eine tolle Idee wurde von begabten Programmie-

ren, sehr guten Grafikern und abgespaceten Musikern zu einem sehr gelungenen Spiel umgesetzt.

(hi)

## AMIGA

A ✓ A 500 plus ✓  
unterstützt

1 MByte ✓ HD Drive ✓  
2.Drive ✓ 2 Player □

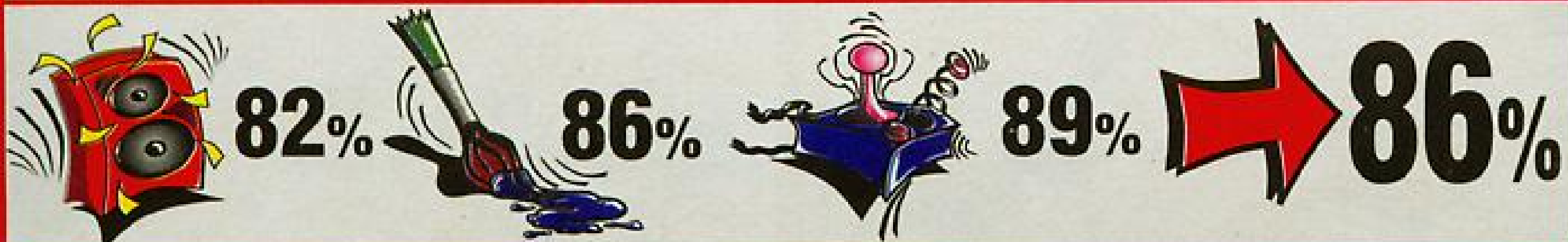
## STRATEGIE/ACTION

**Hersteller Interplay**

**Preis ca. DM 90,-**

**Muster von Interplay**

**Besonderheiten**  
- Tolle Spielidee  
- Läuft auf allen AMIGAs!



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

**Super Preise +  
Schnelle Lieferung**

# TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

## Sonderangebote

Carrier Command 19,-DH  
John Barnes Soccer 25,-DH  
Space Crusade 25,-DH  
TV-Sports Football 19,-DH

# AMIGA

## Tip des Monats

Blastar 46,-DH  
CheatEm UP 4.0 (Lösung) 32,-DV  
Lothar Matthäus 58,-DV  
Sim Life 73,-DV

1869 63,-DV	Dogflight * 75,-DH	Leander 27,-DH	Shuttle 53,-DH
4D Sports Boxing 25,-DH	Doodlebug 35,-DH	Legendnds o.Kyrandia 64,-DV	Silkworm 13,-DH
A-Train 72,-DV	Double Dragon 3 39,-DH	Leisure S. Larry 5 64,-DV	Sim Ant 77,-DV
AA - War i.t.skies 59,-DH	Dream Team Com. 61,-DH	Lemmings 2 59,-DH	Sim City Zusatz a 35,-DH
Abandoned Places 2 58,-DV	Dune 2 54,-DV	Links 69,-DH	Sim City Deluxe 79,-DV
Agony 28,-DH	Dynatech 54,-DV	Lion Heart 53,-DH	Sim Earth 77,-DH
Air Warrior 75,-DH	Eishockey Manager 71,-DV	Lord of The Rings 59,-DH	Space Hulk * 72,-DH
Airbus A 320 62,-DV	Elysium * 54,-DV	The Lost Viking 66,-DV	Space Legends 63,-DH
Airbus A 320 Amer. 80,-DH	Epic 61,-DH	Lotus Compil.(1-3) 49,-DH	Space Quest 1,3 od. 4 39,-DH
Alien Breed SE 92 24,-EV	Euro Soccer 29,-DH	Mad TV 63,-DV	Spezial Forces 39,-DH
Apocalypse * 47,-DH	Eye of Beholder 1 67,-DV	Micro.Master Golf 39,-DH	Star Trek 73,-DV
Arabian Nights 59,-DV	Eye of Beholder 2 76,-DV	Might and Magic 3 64,-DV	Starbyte N.2 Coll. 65,-DH
Armalyte 24,-DH	F 15 Str.Eagle 2 77,-DH	Monkey Island 2 75,-DV	Street Fighter 2 53,-DH
Assassin 48,-DH	Fallen Empire 82,-DV	Monopoly * 69,-DV	Strip Poker Deluxe 24,-DH
Austerlitz 15,-EV	Fantastic Worlds 69,-DH	Morph 46,-DH	Superfrog 47,-DH
B 17 Flying Fortr. 63,-DH	Fire And Ice 47,-DH	Nigel Mansells WC 39,-DH	Syndicate 58,-DH
Bards Tale 3 24,-DH	Flashback 59,-DV	Nitro 25,-DH	Team Yankee 29,-DH
Bards Tale Constr. 57,-DH	Flies Atton Earth 64,-DH	On The Road 60,-DV	Tearaway Thomas 45,-DH
Battle Team 63,-DH	Formula One GP 75,-DH	Onslaught 12,-DH	The Oath 25,-DH
-Battleisle Data 2 45,-DH	Global Gladiators * 52,-DH	P.P.Hammer 19,-DH	Thunderhawk 37,-DH
Bitmap Brothers I 54,-DH	Goal! 50,-DH	Penthouse Hot Numb 34,-DV	Transarctica 52,-DV
Black Crypt 57,-DH	Goblins 2 65,-DV	Pinball Dreams 48,-DH	Traps n Treasures 59,-DH
Body Blows 44,-DH	Greatest Comp. 55,-DV	Pinball Fantasies 54,-DH	Triple Action 2 29,-DH
Bund.Man.Prof 2.0 62,-DV	Gunship 2000 64,-DH	Pinball Wizard 17,-DH	Trolls 45,-DH
Campaign 69,-DV	Hägar d.Schreckl. 29,-DV	Pirates! 29,-DV	UGH ! 39,-DH
Carl Lewis Olympic 32,-DH	Hannibal 63,-DV	Populous 2 59,-DH	Ultima 5 35,-EV
Chaos Engine 48,-DH	Harlequin 29,-DV	-Data Disk 30,-DH	Ultima 6 39,-DH
Chuck Rock 2 49,-DH	Heart of China 39,-DH	Populous 2 Plus 63,-DH	USS John Young 2 29,-DH
Civilization 74,-DV	Heimdall 35,-DV	Quiwi 18,-DV	Walker 59,-DH
Combat Air Patrol * 58,-DH	Hired Guns * 60,-DH	Ragnarik * 78,-DV	Warhead 25,-DH
Curse of Enchantia 62,-DH	History Line 14-18 75,-DV	Rainbow Collection 26,-DH	Waterloo 14,-DV
Darkseed 1.5 73,-DV	Human Race Standal 54,-DV	Reach f.t.skies 49,-DH	Whales Voyage 66,-DV
DSA 69,-DV	Humans 49,-DH	Red Zone 29,-DH	Willy Beamish 39,-DH
Daughters of Serpe * 76,-DV	Indiana Jones 4 74,-DV	Risky Woods 51,-DH	Wing Commander 25,-EV
Deluxe P.4.5 AGA 189,-DV	Jonathan 75,-DV	Robosports 64,-DH	Wolfchild 25,-DH
Der Patrizier 62,-DV	Kings of Adventure 69,-DH	Rules o.Engagement 26,-DH	Wolfpack 29,-DH
Desert Strike 59,-DH	Knights of the sky 39,-DH	Sensi.Soccer 92/93 47,-DH	WWF Wrestling 29,-DH
Deutros 19,-DV	Last Ninja 3 32,-DH	Shinobi 12,-DH	WWF Wrestling 2 59,-DH

## Sonderangebote

Laser Squad 29,-DV  
NCAA Basketball 34,-DH  
Strip Poker Deluxe 2 25,-DH

# PC

## Tip des Monats

Lothar Matthäus 63,-DV  
Syndicate 75,-DH  
Wall Str. Manager \* 76,-DV

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

\* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbereitung möglich  
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)  
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch  
EV = englische Version

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

# Worlds of LEGEND SON OF THE EMPIRE

Vier Abenteurer haben das Königreich von Trazere vor seinem sicheren Untergang gerettet und es erholt sich gerade von seinen jüngsten Schlachten. Die vier Abenteurer sind ein mächtiger Berserker aus dem Norden, ein Runemaster, sprich Zauberer, aus dem Süden, ein Troubadour mit mächtigem Sangeszauber aus dem Westen und nicht zuletzt ein Ninja aus dem Osten. Wie gesagt, ruhen sich nun diese vier Burschen nach getaner Arbeit rechtschaffen aus. Sie haben die bösen Pläne des verrückten Königs Necrix III durchkreuzt. Und es kommt wie es kommen muß: Sie erhalten Nachricht, daß im Mondimperium nicht alles zum Besten steht.

Zuerst stellt man sich wieder seine Kampftruppe zusammen. Nur ist hier der Unterschied, daß man vier der o. g. Jungs mitnehmen muß und nur auf die verschiedenen Attribute Einfluß nehmen kann. Wer noch Kampftruppen aus LEGEND gesaved hat, kann diese in Son of the Empire herüberspielen, und zwar mit Erfahrungspunkten und intakten Levels und, was



**Ein Mann wie ein Baum - mit Füßen wie Sonic.**

noch wichtiger ist, mit dem gesamten Gold. Außerdem behält der Zauberer seine Sprüche bzw. Runen und sein Zauberbuch. So, jetzt haben wir unsere Truppe zusammengestellt und besuchen zuerst einmal unsere Tante (das Intro am Anfang kann man sich sparen - graphisch kein großer Leckerbissen und auch sonst nicht viel Neues). Dort gibt es eine kartographische Übersicht über das Land. Wenn man sich diese so ansieht, wird man irgendwie an Populous erinnert. Überall laufen kleine Banner durch die Gegend. Hier gilt es zu Anfang, diesen aus dem Weg zu gehen, da sie die Heere der Gegner repräsentieren.

Außerdem kann man jederzeit den Belagerungszustand der diversen Burgen etc. an der Karte ablesen. Aber uns zieht es noch nicht so weit hinaus. Am Anfang kann man als Neuling erst einmal Erfahrungspunkte im ersten Dungeon oder Vault sammeln, der nur über zwei Levels geht. Die Ansicht ist nichts mehr Neues, schräg aus der Vogelperspektive. Unsere Helden können einzeln bewegt werden und ein Drache zeichnet für uns die Karte des Verlieses mit. Etwas gewöhnungsbedürftig ist das Anklicken der gefundenen Sachen. Man klickt nicht den Gegenstand direkt an, sondern immer die Bodenplatte, auf der er sich befindet. Dasselbe gilt auch während des Kampfes. Wenn Euer Magier einen "Damage"-Spruch gegen ein Monster



**Hüte dich vor Frauen, die Sushi heißen!**

ausspricht, dann müßt Ihr auf die Bodenplatte, auf der das Monster steht, klicken (hoffentlich bleibt es lange genug stehen!) und nicht den Unhold selbst. Apropos Zauber-sprüche. Für diese braucht man Runen (einige hat der Magier

schon zu Beginn nebst einigen vorgefertigten Zaubersprüchen) und selbstverständlich auch Zutaten. Diese müssen dann erst noch in seiner Zauber-Rührschüssel zusammengemixt werden. Mit den diversen Runen und Ingredienzien (sofern vorhanden) kann man praktisch sämtliche gewünschten Sachen zusammemischen. Ein richtiges Spruchbuch gibt es in diesem Spiel nicht. Auf Eurem Weg durch die Verliese findet Ihr verschiedene Runen, die auch von Nicht-Magiern benutzt werden können, und auch andere Zutaten sowie selbstverfreilich



**In den Städten findet man die üblichen Einkaufsstraßen.**



auch Gold bis zum Abwinken. Wenn Ihr dann wieder an die Oberfläche zurückgekehrt seid, könnt Ihr mit dem Mammon Pferde kaufen oder in die Apotheke gehen und Euren Bestand an Zutaten auffrischen. Außerdem geht nichts am Besuch der verrückten Mönche vorbei. Sie sind die einzigen, die

Eure Klasse erhöhen und Euch Runen verkaufen können. Wenn man ganz viel Selbstvertrauen besitzt, kann man auch gegen Sie im Kampf antreten, dann bekommt man (falls man überlebt und gewinnt) sämtliche Levels umsonst angehoben. Tja, alles in allem eigentlich nicht viel Neues. Das Spiel kann auf Festplatte installiert werden. Wenn es von Floppy gespielt wird, erkennt es nur ein Laufwerk an. Außerdem ist es A1200-kompatibel! Als Rollenspielfan sollte man es sich schon zulegen. Für Anfänger nicht unbedingt zu empfehlen, da es während der Kämpfe recht hektisch zugeht (kein "erst du, dann ich" wie in Bards Tale, sondern eher alle druff, wie in Drakkhen).

Wenn man erst einmal die Steuerung (entweder Keyboard oder Maus) im Griff hat sowie das Sprücheklopfen des Zauberers, hat das Spiel durchaus seinen Reiz. Von der Grafik her ist es eher Mittelklasse. Außerdem nervt die ständig wiederkehrende Musik im Hintergrund etwas. (tj)

**AMIGA**

A  A <sup>500</sup> plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

**Rollenspiel**

Hersteller Mindscape **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 80,- - läuft auf A1200  
und A4000

Muster von  
Hersteller





Er ist ein sonnenbebrillter Knirps. Wird er ungeduldig, schwingt er schon mal sein Butterfly-Messer. Nun soll er die Welt vor Professor X und dessen Geheimbund retten!

So führt das Abenteuer durch insgesamt sechs Levels mit unterschiedlichem Ambiente. Gilt es zunächst in den Dungeons einer mittelalterlichen Burg zu bestehen, führt Joes gefährvoller Weg unter anderem auch durch eine Graffiti-Welt sowie eine eher japanisch anmutende Landschaft. Wie in diesem Genre obligatorisch, wartet am Ende jedes Levels ein fieser Obermottz in Gestalt des jeweiligen Herrschers und Mitverschwörers im Geheimbund von Professor X. Selbstverständlich fehlt es zwischendurch keineswegs an kernigen Gegnern, welche sich beispielsweise aus den lieblichen Reihen der Skelette, Vampire, Zombies und Ninjas rekrutieren. Selbst so nette Tierchen wie Fledermäuse, Ratten und Piranhas bringen unschönen Energieverlust.

Wenn aber gar verstaubte Portraits längst ebenso zu Staub gewordener Ahnherren plötzlich quicklebendig werden und mit spitzen Stiletten werfen, wird es ziemlich ungemütlich. Hektik kommt während des Spiels jedoch selten auf, da die meisten Gegner mit einem gezielten Fußtritt oder Handkantenschlag relativ leicht außer Gefecht gesetzt werden können. Daneben kann Joe bis zu sechs verschiedene Waffen mit unterschiedlichster Wirkung finden. Neben den böse aussehenden Nun-Chakus, Butterflies oder Knüppeln finde ich jedoch die in diesem Spiel vorkommenden und einsetzbaren

**Durchgeschwitzt vom Kämpfen hilft nur eins.**

ren Molotow-Cocktails aus gutem Grund geschmacklos. Das Handdruff-Arsenal wird jedoch nicht nur gegen Angreifer angewendet, sondern auch, um Mauerteile zu zerschlagen und so an etwaige Geheimgänge und diverse Extras zu gelangen. Was wäre ein Jump & Run aber ohne die zahlreichen, mit List und Pfiff zu überwindenden



# Yo! Joe!



Die Gruft ist voll von Überraschungen.



Der schlanke Herr benötigt wohl eine Abrechnung.

Hindernisse. Hier entpuppt sich das Spiel als richtiggehender Joystickquälerei, wenn Joe etwa im klassischen Felgaufschwung Plattformen erklimmt, sich alle Gefahren mißachtend in dunkle Tümpel wirft, Pfeilgruben überspringt oder herabfallenden Fässern ausweicht. Nur gut, daß es verschiedene Möglichkeiten gibt, verlorene Energie zurückzugewinnen. Untersucht doch einmal Toilettenräume, insbesondere die dortigen Duschen,

oder auch ab und zu vorkommende Schatztruhen mit darin enthaltenen Ankh-Symbolen! Sollten jedoch alle Leben aufgebraucht sein, wobei sich Joe taschentuchschwenkend von Euch verabschiedet, braucht Ihr durch ein Continue nicht wieder ganz von vorne anfangen. Joe wird einzig und allein mit dem Joystick gesteuert. Ihr könnt auch zu zweit gleichzeitig am Spiel teilnehmen, wobei der zweite Part von Joes Freund Nat übernommen wird. Leider wird das Statusfeld mit

Energieanzeige und Score zu klein bzw. unübersichtlich dargestellt. Bietet Yo! Joe! nichts wesentlich Neues, so erinnert das Spiel auf jeden Fall an die Glanzzeiten des Amigas. Neben völlig ruckelfreiem Scrolling, witzigen Sprites und hörbarem, aber auch abstellbarem Sound mit neun verschiedenen Melodien werden sämtliche Jump & Run-Features genremäßig ausgereizt. (mr)

## AMIGA

A  A<sup>500</sup>   
plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

## JUMP & RUN

Hersteller Hudson Soft **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 80,-  
- Joystick erforderlich  
- Zwei Spieler gleichzeitig

Muster von  
Hersteller



# Championship Manager 93

Derzeit scheint eine wahre Welle an Managerprogrammen über den Softwaremarkt hereinzubrechen. Perlen wie Leeds United schaffen es anscheinend immer wieder, die Entwicklungsleiter auf den Plan zu rufen.

BRIAN MCCLAIR		HST	
AGE	29 YEARS	CHARACTER	SELFISH
CLUB	MAN UTD	PASSING	17
COUNTRY	SCOTLAND	PACKING	12
CONTRACT	EXP 2 1/2	PACE	12
HAIR	BASS P/H	KEPING	12
STATUS/VAL	150000	FLAIR	11
ENDURANCE	NONE	CREATIVITY	11
POSITION	MID ATT	STAMINA	19
SIDE	C	INFLUENCE	6

Domark hat sich in letzter Zeit nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Wahrscheinlich hatten sie sich wohl aus diesem Grund gedacht "Back to the roots!", und gruben einen ihrer alten Klassiker aus. Sagte ich eben Klassiker? Zu früh gefreut. Bei dem Championship Manager handelt es sich eher um einen Rekordhalter beim Verfehlen des Klassenziels, als um einen awardbehangenen Spieleveteranen. Nichtsdestotrotz pappte man kurzerhand das Zeichen 93 auf die Verpackung. Wollte man hiermit andeuten, daß man es nun noch einmal versucht, seine Ladenhüter loszuwerden, oder wollen sie darauf hinweisen, daß es sich um einen zeitgerecht aufgepeppten Nachfolger handelt? Ein grandioses Titelbild würde ich Euch hier gerne versprechen. Doch, "das is' nich". Kümmergrafik und verwirrende Menüs machen den Einstieg in das Spiel nicht gerade

einfach. Übrigens, da kann auch die ausführliche Anleitung nur sehr umständlich helfen. Es fehlen dummerweise ein paar Informationen über die Mannschaften und Manager. Per Maus, und nur per Maus, darf man sich durch den alltäglichen Wahnsinn klicken, und lobenswerterweise wichtige Informationen am Drucker ausgeben. Den einzigen Gag, den ich finden konnte, würde ich glatt den Monty Pythons zuordnen. Verschiedene Hintergrundbilder lassen sich auswählen und in ihrer Helligkeit verändern. Gleich dreimal sinnlos. Zum einen sind diese Grafiken meistens sowieso von verwirrendem Menüwerk überdeckt, zum zweiten ist deren Qualität sehr bescheiden, zum dritten hätte man die Arbeit lieber in das Spiel investieren sollen, denn außer einem EM-Modus findet man nichts Neues.

(hi)

Man Utd Staff		SACK	
NAME	MIKE EARLY	NAME	BRYAN ROBSON
AGE	25 YRS	AGE	60 YRS
CHARACTER	CONFIDENT	CHARACTER	RESPONSIBLE
REPUTATION	UNKNOWN	ABILITY	SUPERB
BOARD	EXN		

Die Zeit scheint an diesem Programm spurlos vorüber gegangen zu sein, keine besseren Grafiken, keine neuen Ideen sind hinzu gekommen!

Tranmere Squad						
Trns	Staf	Leag	Fixt	Accs	Info	Rsrv
09	ALDRIDGE J	A C		MORRISEY J	MA L	11
11	L BRANCH G	A C		MUIR I	A C	
05	BRANNAN G	D LC		MUNGALL S	DM R	14
14	COLLINGS P	A C		NEVIN P	MA R	02
14	COOPER S	A C		NIXON E	G	01
10	COVNE T	A C		NOLAN I	D RL	02
06	HIGGINS D	D RC		PROCTOR M	M LC	12
06	HUGHES M	DM C		THOMAS T	DM L	03
14	L IRONS K	MF C		VICKERS S	D C	04
14	MALKIN C	A LC				
03	MARTINDALE D	M LC				
	MCGREAL J	M LC				
	MENNE N	M LC				

# Reach for the Skies

Mit einigen Monaten Verspätung hebt das neue Flugsimulationsprogramm von Virgin nun auch für den Amiga ab. Die Screenshots auf der Verpackung machten mich zumindest neugierig.



The Skies eher um ein Actionspiel als um eine ernsthafte Simulation handelt. Grafisch kann das Spiel recht wenig für eine hohe Prozentwertung beitragen. Langweilige

Wie es in den letzten Monaten immer mehr in Mode zu kommen scheint, hat man sich auch bei Reach For The Skies einen realistischen historischen Background gesucht, der das Spiel interessant machen soll. War es bei der Historyline der Erste Weltkrieg und bei Desert Strike der Golfkrieg, so haben wir es nun mit einer softwaremäßigen Umsetzung des Zweiten Weltkriegs zu tun. Unter dem Namen "Operation See-löwe" wollte das deutsche Oberkommando im Juni 1940 die Invasion Großbritanniens erreichen. Hierzu mußte man natürlich erst einmal den Luftraum über England für

ge Fluggebiete mit wenigen Details außer einem Sperrballon machen die Flugstunden nicht gerade zu einem optischen Leckerbissen. Noch nicht einmal die Propeller wurden animiert, wie soll denn da ein Fluggefühl aufkommen. An schönen Zwischengrafiken alleine kann man sich allerdings auch nicht in die richtige Atmosphäre versetzen. Da die Maschinen größtenteils die Hauptfarbe Grün



An den Standard von Gunship 2000 kommt Reach For The Skies nicht heran, nur absolute Freaks werden sich begeistern können.



haben, fällt die Entscheidung, ob schießen oder nicht, auch noch sehr schwer. Lediglich der Sound kann zumindest eingangs Eindruck schinden. Drei digitalisierte Funksprüche ertönen willkürlich aus dem Lautsprecher und machen die zu leisen Soundeffekte zumindest teilweise vergessen.

(hi)

sich gewinnen. Genau das ist natürlich nun Eure Aufgabe, nämlich bei dieser Operation teilzunehmen. Der Spieler hat die freie Wahl zwischen der Rolle eines deutschen Piloten oder der des englischen Gegners. Dank der sehr einfachen Cockpits merkt man sehr schnell, daß es sich bei Reach For

## AMIGA

A  A<sup>500</sup> plus   
unterstützt

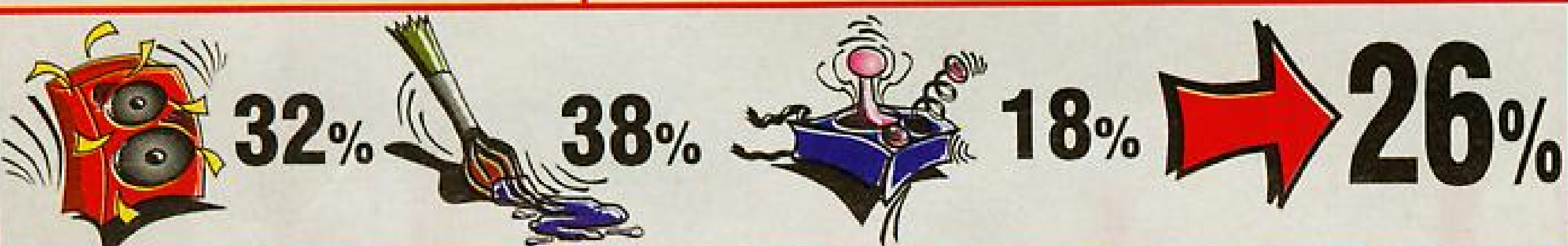
1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

## WIRTSCHAFTSIMULATION

Hersteller Domark  
Preis ca. DM 70,-

Muster von  
Hersteller

Besonderheiten  
- Warum bleiben uns  
solche Programme  
nicht erspart?



## AMIGA

A  A<sup>500</sup> plus   
unterstützt

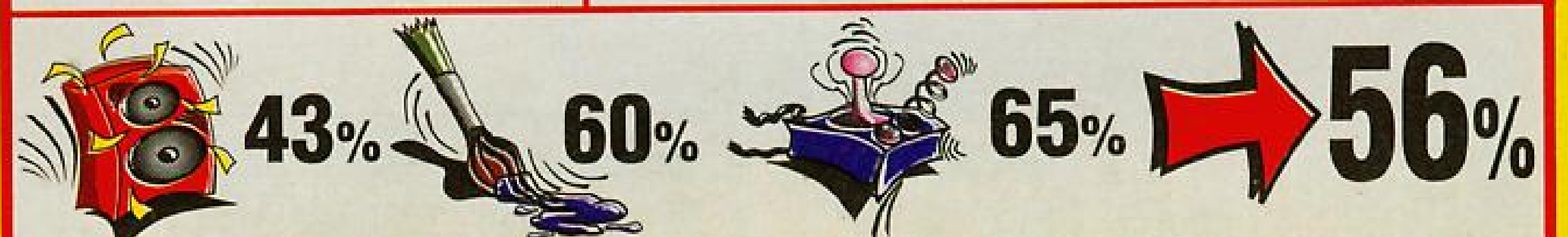
1 MByte  HD Drive   
2.Drive  2 Player

## FLUGSIMULATION

Hersteller Virgin Games  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Hersteller

Besonderheiten  
- Späte Umsetzung  
einer schwachen  
PC-Flugsimulation





# TIPS & TRICKS

## AUSGABE 9/93

Die Rubrik "Tips & Tricks" ist ohne Eure tatkräftige Unterstützung kaum zu realisieren, denn sie steht und fällt mit Euren qualitativ hochwertigen Einsendungen. Aus diesem Grund möchten wir Euch für Eure Bemühungen auch entsprechend entlohnen. Eine Komplettlösung ist uns beispielsweise satte DM 300,- wert, hervorragende Tips zu einem Actionknaller stolze DM 100,- und konventionelle Cheats DM 20,-.

Wen das nun motiviert, uns eine kleine Postkarte oder vielleicht sogar einen ellenlangen Brief zu schicken, der sollte sich an folgende Adresse wenden:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion Play Time  
Kennwort: Tips und Tricks  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg

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

### KOMPLETT- LÖSUNG

Blue Force  
Maniac Mansion 2-  
The Day of the Tentacle  
Tiny Toons Adventure

**AB SEITE 52**

### PC

Syndicate  
Michael Jordan  
in Flight  
The Legacy  
The Humans  
Strike Commander  
Civilization  
Eye of the Beholder 3  
Hannibal

**AB SEITE 77**

### KONSOLEN

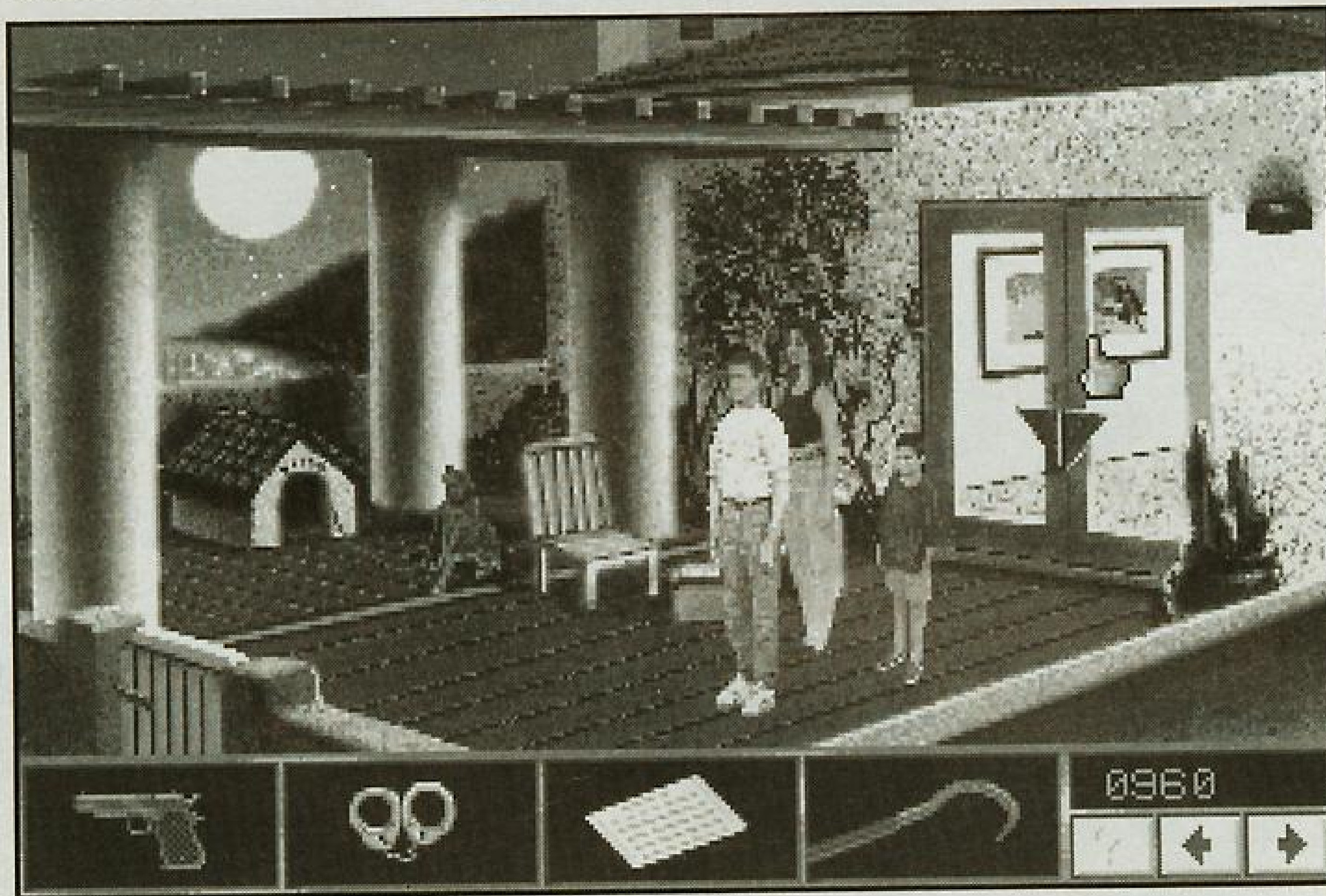
Mystic Quest  
Streets of Rage  
King of the Zoo  
King Arthurs World  
Dino City  
The Lost Vikings  
Alien 3  
BOB  
Top Gun  
Jungle Strike  
Streets of Rage

**AB SEITE 79**

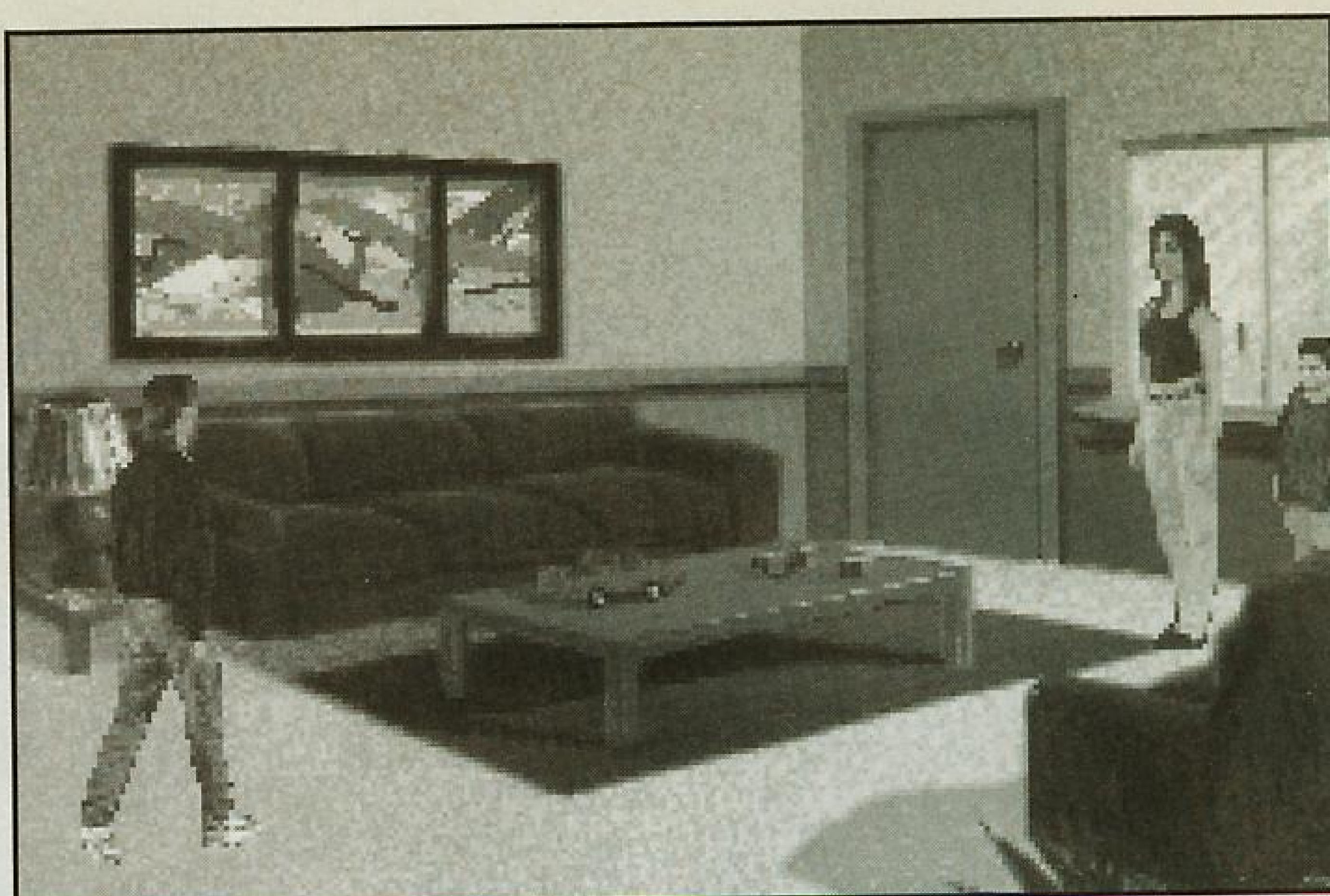
# KOMPLETT LÖSUNG

**A**ls erstes betreten wir in der Polizeiwache den Briefing-Raum. Dort werden uns einige wichtige Richtlinien für den heutigen Tag gegeben. Wieder draußen putzen wir unsere Waffe mit dem Kit unter den Briefkästen. Jetzt nehmen wir die Fahndungsbeschreibung für Forrest Foller mit, die neben dem Counter liegt und verlassen die Polizeiwache wieder in Richtung Parkplatz. Dort besteigen wir unser Motorrad und fahren erst einmal wild in der Gegend herum, bis uns ein Funkspruch erreicht. Diesen bestätigen wir mit einem 10-4 und begeben uns zum Hafen, wo wir die Zeugin und den Jungen befragen. Nachdem wir den Schuß gehört haben, senden wir noch einen 10-97 und einen 10-35 in den Äther. Nun warten wir am Pier auf unseren Backup-Mann. Nachdem wir ihn eingewiesen haben, gehen wir los zum Boot. Aus dem roten Kasten mit der Aufschrift "Fire" nehmen wir nun den Haken mit und betreten das Schiff. Dort ziehen wir unsere Waffe und klopfen zweimal an die Tür. Im Innenraum gehen wir mit immer noch gezogener Waffe an die nächste Tür und öffnen sie ebenfalls. Wir reden nun mehrmals mit dem Geiselnnehmer und kommen dabei auf keinen Fall auf die Idee, die Waffe aus der Hand zu geben. Als nächstes legen wir dem Gangster Handschellen an, durchsuchen ihn und nehmen die Waffe mit, die er auf das Bett gelegt hat. Nun reden wir noch mit Geisel und Partner und verlassen das Boot. Wir steigen wieder auf unser Motorrad, senden einen 10-15 und einen 10-98 und begeben uns in Richtung Gefängnis. Im Gefängnis angekommen reden wir mit den Personen im Vorraum, was wir von nun ab jeden Tag machen sollten. Erst jetzt gehen wir durch die Tür

ins Gefängnis. Dort benutzen wir den Ausweis von unserem Gefangenen mit der "Booking form" und geben diese dann dem Mann hinter dem Tresen. Und zurück geht's zur Polizeiwache, wo wir die ganzen Gegenstände abgeben, die wir auf dem Schiff "erbeutet" haben. Als nächstes stecken wir die "Booking form" in den Briefkästen. Zurück geht's auf die Straße, wo wir herumfahren, bis wir einen lila Pick-Up stoppen. Die übliche Prozedur kommt zuerst: 10-97, 10-35. Nun reden wir mehrmals mit dem Typen, der ausgestiegen ist. Als nächstes werden diesem dann unsere Handschellen für seine freundlichen Bemerkungen angelegt und wir durchsuchen ihn wie üblich (wer möchte, kann dem Spaßvogel auch noch mit dem Buch aus dem Motorrad einen Strafzettel verpassen). Nun geht die Unterhaltung weiter mit dem Fahrer. Nachdem wir ihn aus dem Auto "geredet" haben, geben wir unserem Partner die Aufgabe ihn



festzunehmen und auf die beiden Galgenvögel aufzupassen. Nun ist es an der Zeit, den Wagen zu durchsuchen, wo wir einige nette Sachen finden. Wir berichten unserem Partner von dem Fund und fahren ins Gefängnis (10-15, 10-98). Hier wiederholen wir die Prozedur mit der ID-Karte und fahren zurück ins Präsidium, wo wir die Beweisstücke abgeben. Jetzt geht's erstmal nach Hause, wo dieser liebe Polizist auf die großartige Idee kommt, die Geisel zum Abendessen einzuladen. Auf



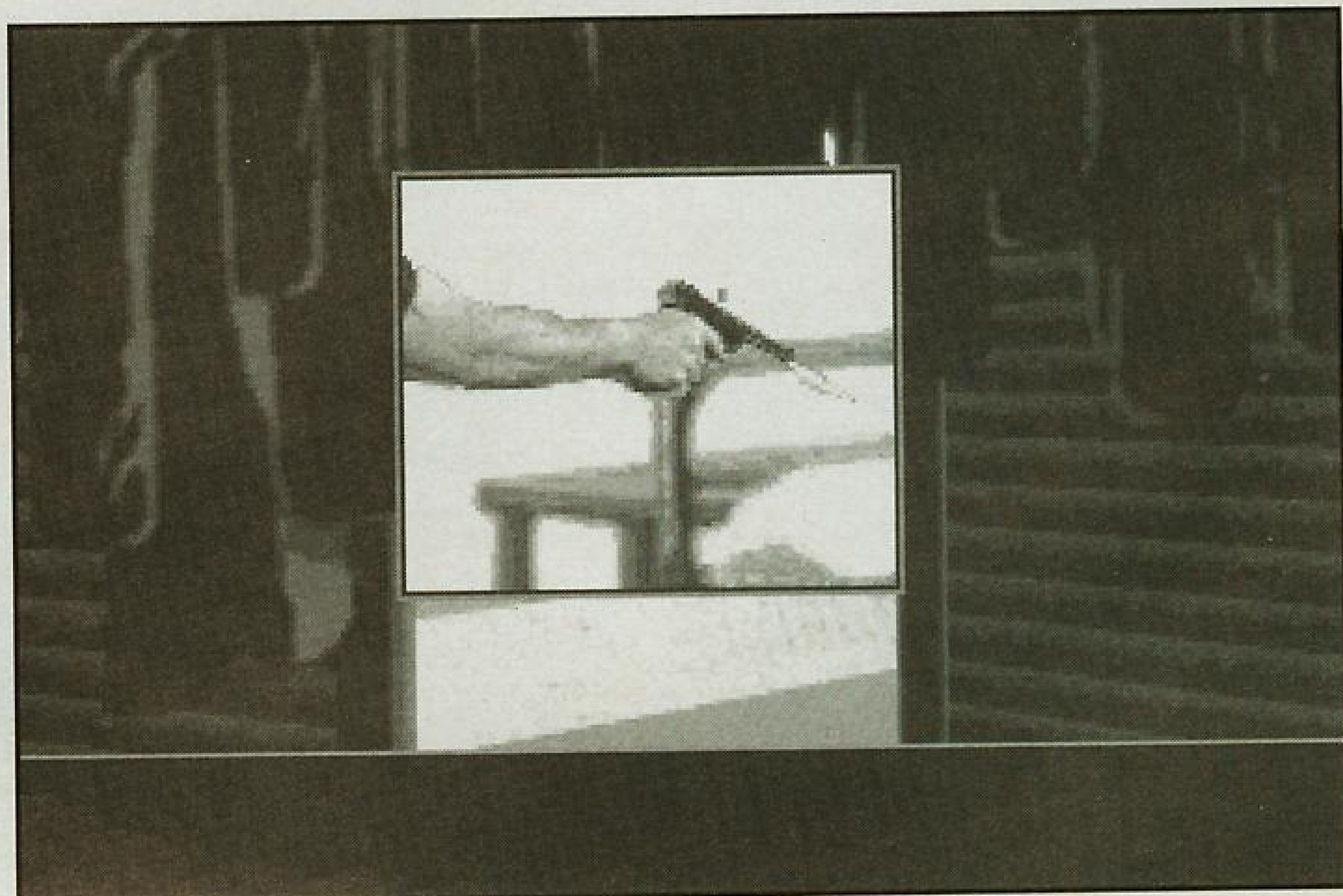
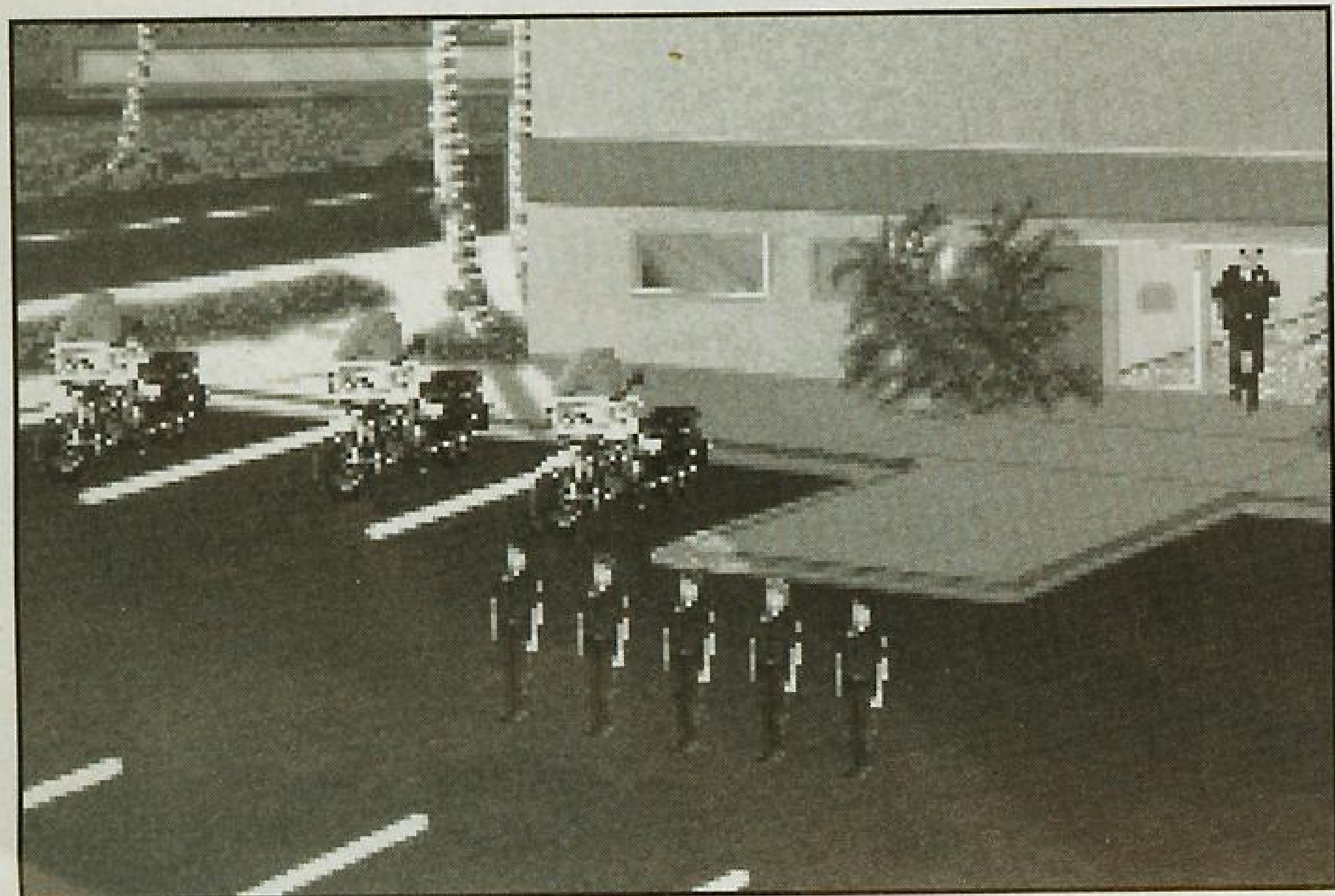
geht's zum Hafen, wo wir die Baseballkarte im Bootsverleih abholen (dazu brauchen wir die Nachricht vom Nachrichtenbrett). Bei der Kinderfürsorge holen wir nun Mutter und Kind (Baseballkarte!) ab und gehen zum Abendessen bei Großmutter (fahren die drei alle auf dem Motorrad?). Der Hund wird geschnappt und auf geht's zum

## DER ZWEITE TAG

Wir fahren zurück auf die Polizeiwache und gehen ins Briefing. Danach gehen wir auf den Parkplatz zur Parade. Nach dieser Prozedur schmeißen wir uns wieder auf die Straße und warten auf einen Funkspruch (10-4). Am Bikini-Hut angekommen (10-97, 10-27) nehmen wir uns aus dem Kofferraum des Streifenwagens den "Punch" und schlagen mit ihm die Scheibe des roten Wagens ein. Wir übergeben den Job nun wieder Officer Harrison und steigen auf unser Bike: Wir fahren in das Büro von Lyle und zeigen ihm die Planke und die Blaupausen. Im Anschluß daran senden wir die Blaupausen mit dem FAX zur Polizei und nehmen die Antwort an uns. Nun begeben wir uns wieder auf Streife und landen im Krankenhaus.

## EINIGE WOCHEN SPÄTER ...

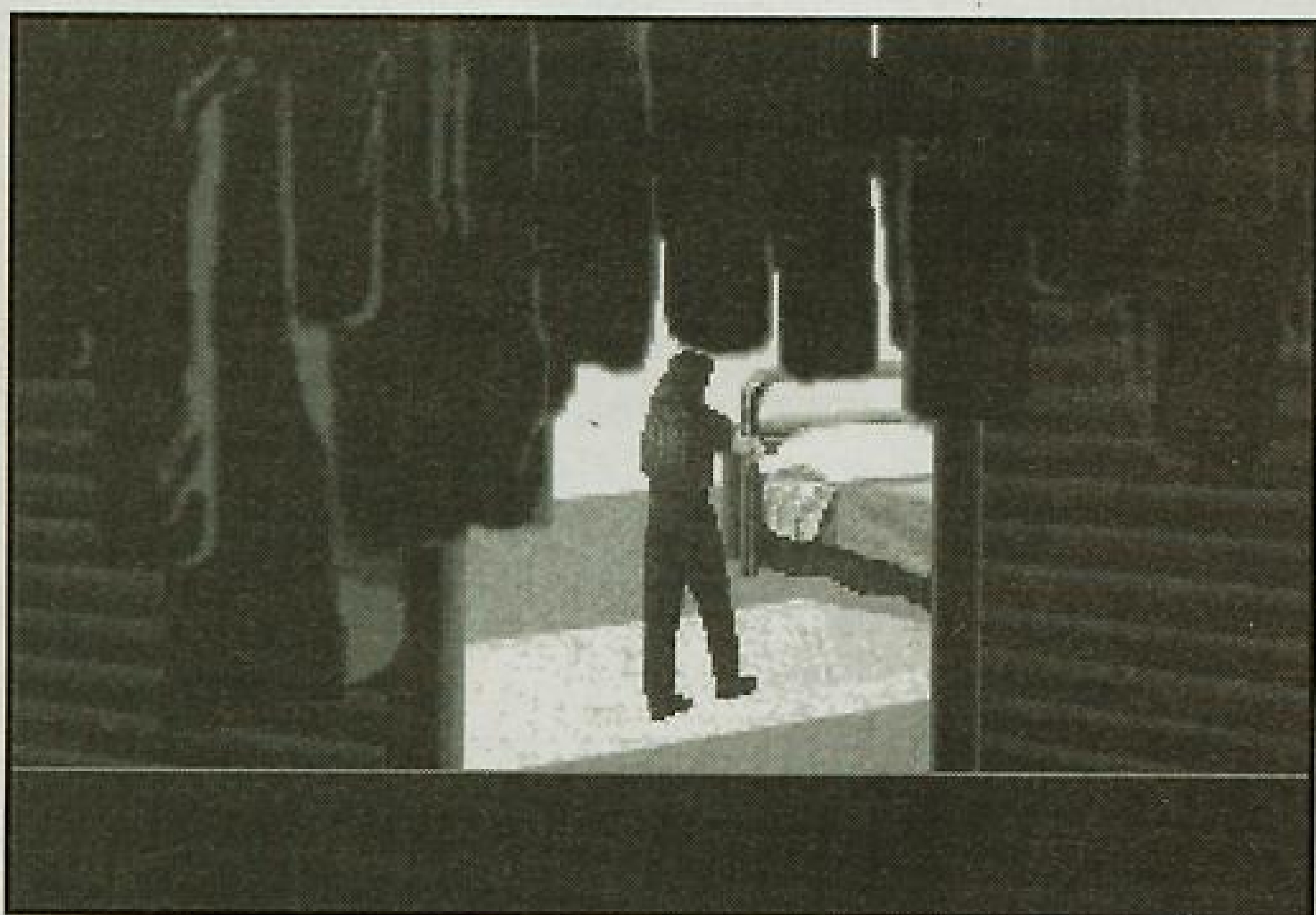
Wir verlassen das Haus und fahren zur Polizeiwache. Dort zeigen wir Barry das "Rap Sheet", um ein Foto zu erhalten. Nun fahren wir zu Tony's Bar, wo wir Tony erst unseren Ausweis und dann das Foto zeigen. Kate zeigen wir nur unseren Ausweis und schon sind wir um



einige Informationen reicher. In Lyles Büro sehen wir uns die Akte auf dem Schreibtisch an und nehmen uns den Mikrofilm, den wir unter dem Vergrößerer betrachten. Mit Lyle zusammen fahren wir zu Alley Cat. Innen zeigen wir unseren Ausweis und den Zettel vor, den wir von Kate bekommen haben. Follet wird natürlich sofort der Haftbefehl gezeigt, worauf sich seine Mitarbeit schlagartig verbessert. Nachdem er abgeführt ist, fragen wir den Jungen noch nach dem Schlüssel für Follets Wohnwagen. Weiter geht's zum Bikini Hut. Im Wohnwagen schnappen wir uns die Stiefel, sehen sie an und öffnen den Absatz. Den gefundenen Zettel zeigen wir Lyle. Nun fahren wir wieder mal zum Gefängnis, um dort Jim Walls die Blaupausen zu zeigen. Jetzt kennen wir endlich den Big Boss. Der Tag ist vorüber und wir übernachteten erst einmal zu Hause.

## EIN TAG SPÄTER ...

Am nächsten Tag fahren wir gleich morgens zum Bootsverleih. Vor dem Verleih liegt ein Netz am Boden, welches wir mitnehmen.



Nun gehen wir in den Verleih und leihen uns ein Boot. Wenn die Schlüssel auf dem Tisch stehen, zeigen wir Mr. Carter die Münze aus der Schatulle. Wenn er nun im Hinterraum ist, nehmen wir uns die Schlüssel für die Future Wave und das Leihboot. Wir betreten nun die Future Wave und nehmen aus den Blumen auf dem Tisch einen Schlüssel mit. Als nächstes nehmen wir uns das Leihboot und fahren auf die Insel raus. Dort legen wir an und nehmen aus der Kiste am Strand Lappen und Benzin mit. Wir gehen dann weiter, bis wir an einen Zaun kommen. Dem Hund werfen wir das Netz über den Kopf und die Türen schließen wir mit dem Schlüssel aus den Blumen auf.

Im Lagerhaus öffnen wir links hinten den Sicherungskasten und schalten erstmal das Licht ein. Als nächstes öffnen wir die beiden geheimen "Panels" im Kasten (unten rechts!). Das schwarze Kabel vom Gabelstapler stecken

wir nun in die Steckdose. Das andere Ende kommt in den Generator, den wir nur noch einschalten müssen. Nun können wir mit dem geheimen Regler die Geheimtüre öffnen. Im geheimen Teil des Lagerhauses öffnen wir eine der Kisten und nehmen ein Gewehr mit. Nun gehen wir wieder und verwischen unsere Spuren, also: Kiste zu, Geheimgang zu, Generator aus, Kabel raus und auf den Gabelstapler, geheimes Bedienungsfeld schließen, Licht aus, beide Türen abschließen, Hund mit Haken befreien! Jetzt geht es zurück zu Lyle (Schlüssel bei Mr. Carter abgeben nicht vergessen!). Lyle ist sehr erfreut das Gewehr zu sehen und schlägt für den nächsten Morgen eine Stürmung des Lagers vor. Um ausgeschlafen zu sein, gehen wir jetzt nach Hause.

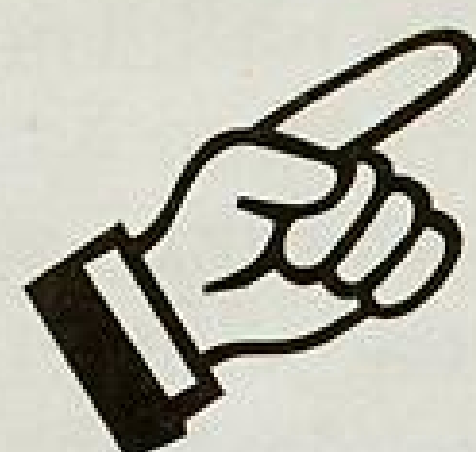
## DER LETZTE TAG ...

Wir fahren gleich wieder zum Hafen, wo wir uns wieder ein Boot leihen. Mit Lyle zusammen fahren wir nun zur Future Wave, die in der Bucht vor Anker liegt. Dort öffnen wir mit dem Schraubenzieher aus der Tasche am Sitz im Leihboot den Kasten an der Future Wave. Wir nehmen uns die Fackel und zündeln etwas mit Fackel, Lappen und Diesel im Lüftungrohr. Unserem Freund nehmen wir nun die Handgranate mit der alten Überredungstechnik ab und verhaften und durchsuchen ihn. Nun fahren

wir weiter zur Insel. Dort gehen wir in Richtung Lager, bis wir von einem Schützen aufgehalten werden, der sich von unserer Handgranate leicht überreden läßt "aufzugeben". Natürlich wird die Leiche durchsucht und eine Hundepfeife kommt zum Vorschein. Mit Lyle zusammen gehen wir nun zum Lager. Dort benutzen wir die Pfeife mit dem Hund und gehen ins Lager. Innen schließen wir erst einmal die Geheimtüre und gehen in Stellung. Nun geben wir Lyle den Befehl die Türe wieder zu öffnen. Den Mörder unserer Eltern können wir je nach Wunsch niederschließen oder zum Aufgeben überreden. Stuart Cox darf aber auf keinen Fall erschossen werden! Wir schließen nun die Geheimtüre und fesseln alle Gefangenen mit dem gelben Kabel von der Wand und durchsuchen sie. Nun übergeben wir den Job dem ATF und machen uns ein schönes Wochenende. **GAME OVER**

# MultiMedia Soft

Play a Game  
COMPUTERSPIELE



## MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

10435 BERLIN,	Dimitroffstr. 67
12627 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. 0 30-9 98 61 64
18057 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstr. 21 Tel. 01 71-4 11 17 79
99084 ERFURT,	Meienbergstr.20 Tel. 03 61-66 97 42
99089 ERFURT,	Györerstr. 14 Tel.01 72-7 17 43 80
99610 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 0 36 34-4 25 64
99867 GOTHA ,	H & R Computershop Mohrenstr. 21 Tel. 03 62 54-3 90
01259 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01
20257 HAMBURG ,	Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
22041 HAMBURG ,	Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
24939 FLENSBURG,	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
23730 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89
40227 DÜSSELDORF,	Willi Becker Allee 10 Hauptbahnhof Tel. 02 11-7 88 37 76
47053 DUISBURG,	Gravelottestr. 28 Tel. 02 03-66 74 94
48151 MÜNSTER,	Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
49080 OSNABRÜCK,	Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92
44866 BOCHUM,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63
54636 HAMM,	Ritterstraße 30 Tel. 0 23 81-2 93 14
50737 KÖLN,	Neußerstraße 628 Tel. 01 71-5 20 65 59
52064 AACHEN,	Guaitastr. 2 Ecke Löhergraben Tel. 02 41-3 31 99
52349 DÜREN,	Kölnstr. 51 Tel. 0 24 21-18 93 68
60486 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 0 69-7 07 75 75
66117 SAARBRÜCKEN,	Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5 89 80 18
92421 SCHWANDORF,	Klosterstr. 8 Tel. 0 94 31-17 20

## Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

**INFO:**  
52349 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

**VERSANDANSCHRIFT:**  
99084 ERFURT, Meienbergstr. 20  
Tel. & Fax: 03 61-66 97 42

**Absolute  
Traumpreise  
in allen  
MultiMedia Soft  
Geschäften!**

...  
**4 Top-Hits**

...  
**Kommen-Sehen-  
Staunen!**

**Pinpall Dreams  
DA, IBM-PC,**



**64,95 DM**

**Syndicate  
DV, IBM-PC,**



**84,95 DM**

**Goal  
DA, AMIGA,**



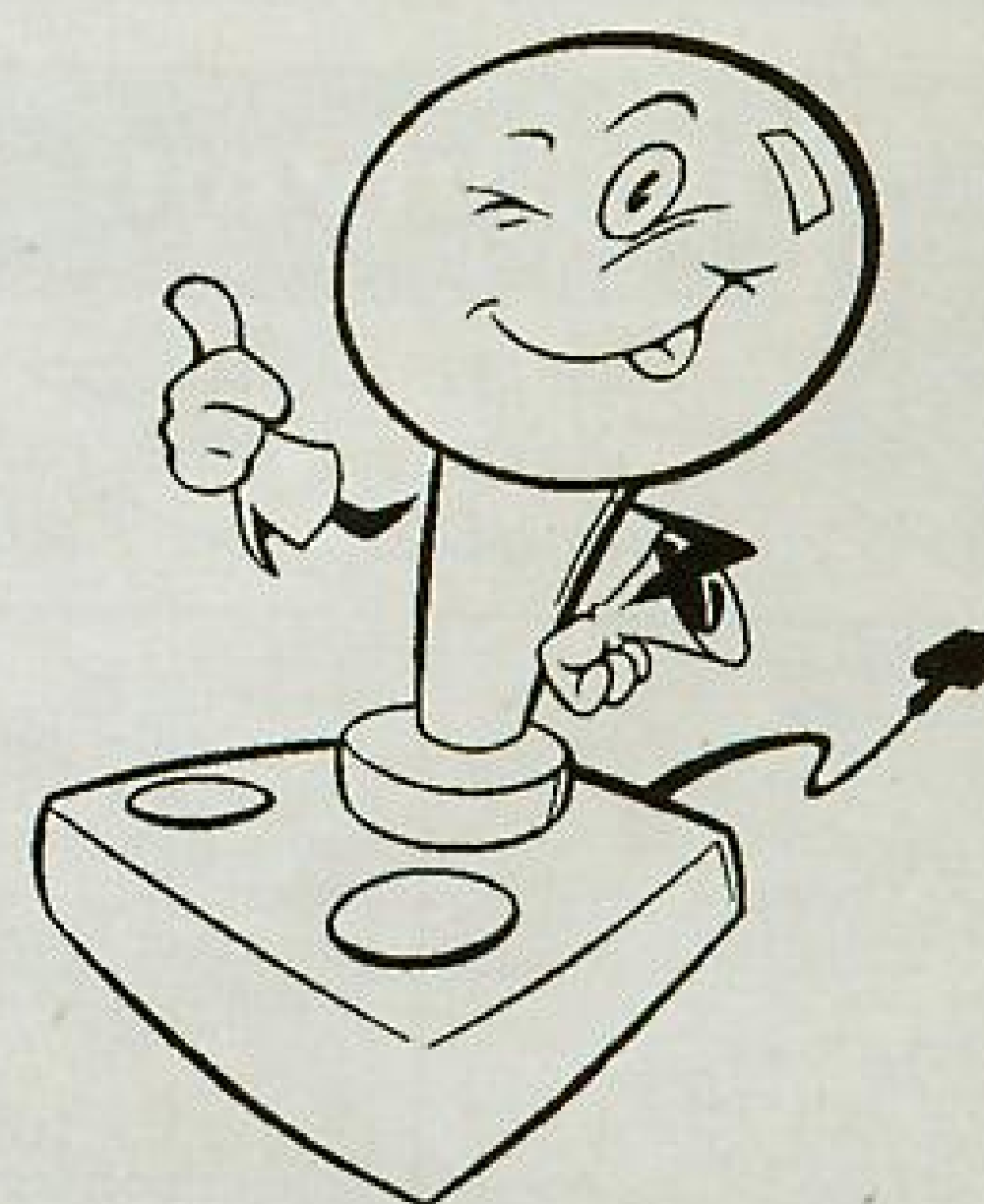
**59,95 DM**

**Syndicate  
DV, AMIGA,**



**64,95 DM**

„Da freut sich des Spielers Herz“



Angebot und Preise solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

## Maniac Mansion 2- The Day of the Tentacle

# KOMPLETT LÖSUNG

## “MANIAC MANSION 2 - THE DAY OF THE TENTACLE”

Nach dem Intro - der Fahrt von Haus zu Dr. Freds Villa - trennen sich die drei Helden. Man selbst übernimmt zunächst die Rolle des Bernards. In der Empfangshalle nimmt man zuerst das Schild "Hilfe gesucht", das sich unten links in einem Fenster befindet. Knapp daneben befindet sich ein Staubsauger-Werbeprospekt, das man ebenfalls aufnimmt. Neben dem Empfangsschalter befindet sich ein Münztelefon. Wenn man dieses genauer untersucht, findet man einen Dime. Hinter dem Tresen befindet sich die Türe zu Dr. Freds Büro. Man betritt das Büro. Auf dem Schreibtisch liegt ein Schweizer Sparbuch. In der Schublade befindet sich eine Flasche Tipp-Ex. Man verläßt nun das

Büro und öffnet in der Vorhalle die Standuhr. Bernard findet hier Dr. Freds Geheimlabor und befreit die beiden Tentakeln. Hoagie und Laverne haben in der Zwischenzeit Dr. Fred getroffen. Kurz nachdem Bernard die Tentakeln befreit hat, wird er von Dr. Fred erwischt. Um nun zu verhindern, daß Purpur-Tentakel die Welt erobern kann, schickt Dr. Fred unsere drei Helden in die Vergangenheit, um die Matsch-Maschine auszuschalten, damit kein Mutagen in den Fluß fließen kann.

Bei der Zeitreise geht natürlich alles schief, was nur schiefgehen kann. Hoagie landet 200 Jahre in der Vergangenheit, Bernard in der Gegenwart und Laverne 200 Jahre in der Zukunft.

Man beginnt mit Bernard. Damit Hoagie in der Vergangenheit seine Zeitkapsel unter Strom setzen kann, will Dr. Fred ihm den Plan seiner Superbatterie schicken. Diesen Plan findet man direkt im Keller. Er befindet sich unter dem schwarzen Brett rechts in der hinteren Ecke. Diesen Plan spült Dr. Fred durch die Zeitschüssel. Außerdem schickt Bernard Hoagie noch das "Hilfe gesucht" Schild, das Buch und das Staubsaugerprospekt.

Man übernimmt jetzt Hoagie und geht mit ihm nach links auf dem Weg zum Haus. Vor der Haustüre



befindet sich ein Briefkasten, in dem Hoagie eine Einladung findet. Diese schickt Hoagie an Bernard. Man betritt nun das Haus und lenkt Hoagie zur Standuhr. Auch zu dieser Zeit befindet sich hier das Geheimlabor, das von Red Edison behaust wird. Diesem übergibt man zuerst den Plan der Superbatterie, dann das Schild "Hilfe gesucht", worauf er Hoagie als Hilfskraft ansieht. Nun kann Hoagie den Arbeitskittel nehmen, der sich rechts im Labor befindet. Außerdem steht links von Red Edison ein Linkshänder-Hammer, den man ebenfalls aufnimmt. Hoagie verläßt nun das Labor und geht die Treppe hinauf ins erste Stockwerk. Er betritt nun das erste Zimmer. Dort benutzt er das Bett. Danach zieht er an der Kordel, worauf die Magd das Zimmer betritt. Hoagie verläßt das Zimmer und stiehlt aus dem Putzwagen das Seifstück. Hoagie betritt nun das dritte Zimmer, in dem er eine Weinflasche findet. Er verläßt das Zimmer und geht die Treppe zum zweiten Stockwerk hinauf. Dort liest er dem Pferd aus dem Buch vor. Dieses legt sein Gebiß in das Wasserglas und nickt ein. Hoagie nimmt das Gebiß und betritt nun das gegenüberliegende Zimmer. Dort findet er die beiden Zwillinge. Hier vertauscht Hoagie den Hammer gegen den Linkshänder-Hammer. Dies hat zur Folge, daß die beiden die Positionen wechseln, was wichtig für das spätere Spiel ist. Hoagie verläßt das Zimmer und geht die Treppe hinauf. Dort befindet sich das Schlafzimmer der Zwillinge. Er benutzt beide Betten und vertauscht dann die beiden Matratzen. Jetzt geht er zum hinteren Bett und benutzt es. Die Katze wird durch das "Knarz-Knarz" angelockt. Diese Zeit nutzt Hoagie, um die Gummimaus aufzunehmen. Außerdem nimmt Hoagie noch den Eimer voll roter Farbe. Er begibt sich jetzt wieder hinab ins Erdgeschoß. Dort betritt er die große Halle und geht direkt weiter durch die Schwingtüre. Dort findet er im Schrank Spaghetti und eine Flasche Öl. Jetzt betritt er den Raum rechts. Dort findet er einen Eimer und im Schrank eine Bürste. Der Eimer wird in der Küche mit Wasser gefüllt. Hoagie verläßt nun das Haus und begibt sich zurück

zum Chron-o-John. Dort steht auf der rechten Seite ein Baum, dessen Früchte er rot anpinselt. Nach getaner Arbeit kehrt er zurück zu den drei Herren. Zuerst redet er mit George Washington. Er sagt zu ihm, daß er wohl keinen Baum umhauen könne, selbst wenn er seine Oma retten müsse. Darauf schaut George aus dem Fenster, entdeckt den "Kirschbaum" und haut diesen um. An dieser Stelle kommt Laverne ins Spiel, die eben an diesem Baum in der Zukunft hängt. Hoagie gibt jetzt die Weinflasche an Jefferson. Dieser steckt sie in seine Zeitkapsel. Man übernimmt jetzt Bernard. Dieser begibt sich ins erste Stockwerk. Dort betritt er das erste Zimmer. Er schließt die Türe hinter sich. Im Schloß steckt ein Schlüsselbund, den Bernard aufnimmt. Er verläßt das Zimmer und öffnet die Türe zum zweiten Zimmer. Dort gibt er die Einladung an Dwayne. Darauf eilt dieser begeistert aus dem Zimmer, worauf Bernard es betreten kann. Im Fernsehen sieht er die Werbung für den Diamanten. Außerdem findet er eine Scherzpistole und eine Flasche Zaubertinte. Bernard betritt nun das dritte Zimmer. Hier kippt er die Lautsprecherbox um und schaltet die Stereoanlage ein. Nach kurzem Krach fällt ein Stockwerk tiefer die Kunstotze von der Decke, die später wichtig wird. Auf der Stereoanlage liegt ein Videoband, welches er aufnimmt. Bernard begibt sich nun ins dritte Stockwerk und betritt das Zimmer auf der rechten Seite. Hier nimmt er den Hamster und trifft den geisteskranken Ed. Bernard schütet die Zaubertinte über das Briefmarkenalbum und flüchtet aus dem Zimmer. Wenige Sekunden später fliegt das Album gegen seinen Kopf. Eine Marke löst sich. Diese nimmt er auf und schickt sie an Hoagie. Das Album gibt er an Ed zurück. Übrigens kann man, wenn man den Computer hinten in der linken Ecke einschaltet, Maniac Mansion 1 spielen. Bernard begibt sich zurück ins Erdgeschoß und betritt die Festhalle. Hier vertauscht man zuerst das Pistolenfeuerzeug, das auf dem Tisch liegt, gegen die Scherzpistole. Jetzt spricht man den Erfinder an, der ihm eine Zigarre anbietet. Diese gibt man an Hoagie. Auf der

## VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

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

Öffnungszeiten:

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

## Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30  
Telefon 09 11 / 46 69 30 • Fax: 09 11 / 47 30 75



## Probleme bei Rollenspielen ?

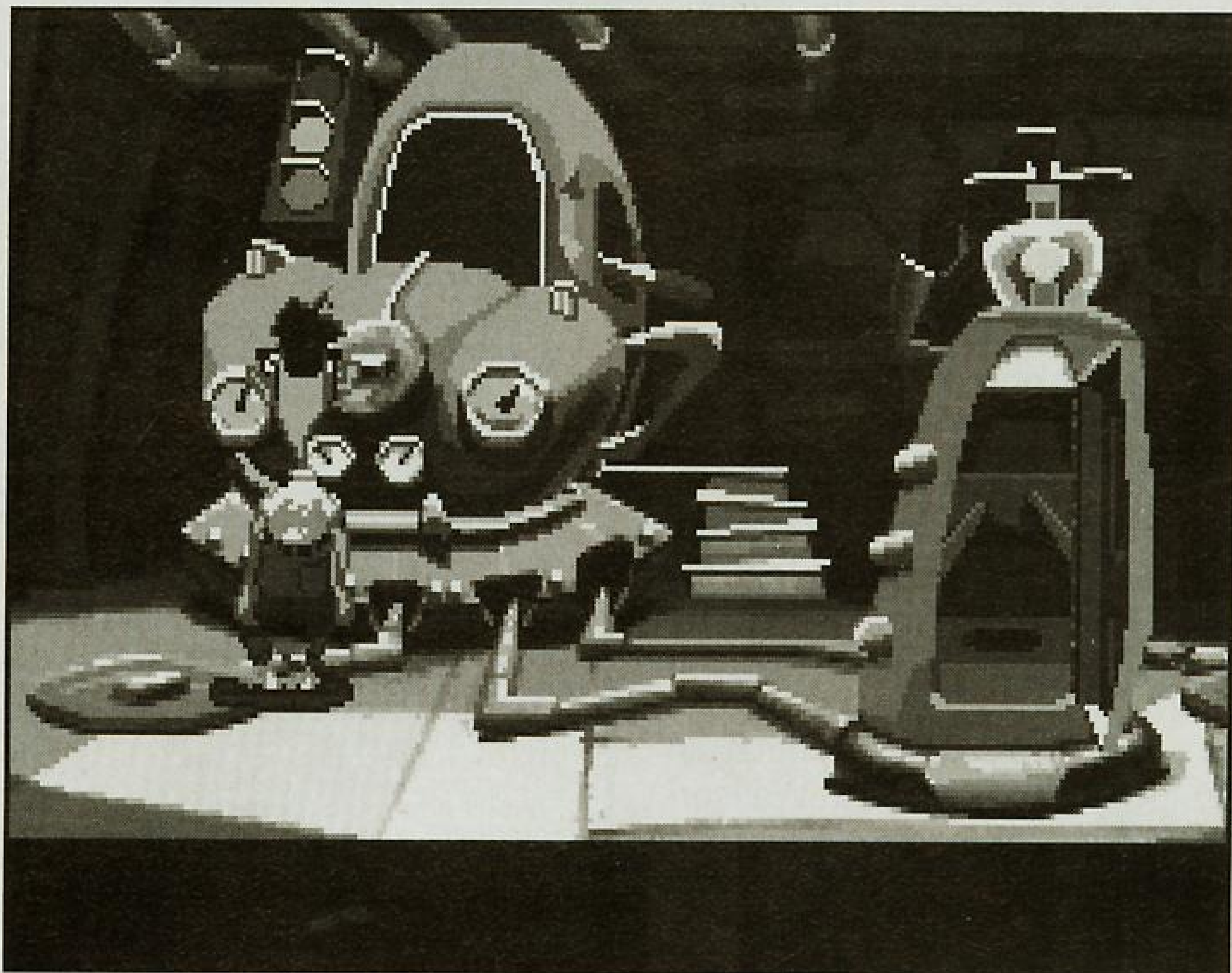
Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

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

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

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

linken Seite des Raums neben der Schwingtüre befindet sich ein Gitter, das Bernard öffnet. Unter dem Gitter befindet sich eine kleine Grube, in die man das Klappergebiß lockt, daß sich auf der rechten Seite des Raums befindet. Dieses schickt man ebenfalls zusammen mit der Feuerzeugpistole an Hoagie. Jetzt klettert Bernard durch den Kamin aufs Dach. Dort nimmt er die Kurbel an sich, die sich an der Fahnenstange befindet. Jetzt schaltet man um auf Hoagie. Er bietet die Zigarre Washington an. Diese explodiert in dessen Mund und pfeffert sein Gebiß in die andere Ecke des Raums. Jetzt bietet ihm Hoagie das Klappergebiß an. Durch das Zähneklappern denken die beiden anderen, daß dem "Führer der Nation" kalt wäre, worauf sie ein Feuer entfachen. Hoagie schnappt sich die Decke, die auf dem Boden liegt, eilt aufs Dach, und legt sie auf den Kamin. Durch die Rauchentwicklung denken die drei, daß ein Feuer ausgebrochen wäre, worauf sie flüchten. Hoagie eilt herunter und stiehlt die goldene Feder. Außerdem wirft er das Staubsaugerprospekt in die Vorschlagsbox, was später wichtig wird. Jetzt schaltet man auf Laverne um. Sie befindet sich im Gefängnis. Sie redet mit dem Wächter. Sie sagt ihm, daß ihr schlecht sei, worauf sie der Wächter zum Tentakeldoktor bringt. Hier nimmt sie den Tentakelplan an sich. Jetzt kehrt sie zurück ins Gefängnis. Sie redet den Wächter ein zweites Mal an und sagt ihm, daß sie auf die Toilette müsse, worauf der Wächter mit ihr Gassi geht. Draußen begibt sie sich zum Chron-o-John, an dem sie den Tentakelplan an Hoagie gibt. An Bernard gibt sie das Skalpell. Jetzt schaltet man um auf Hoagie. Dieser begibt sich in das erste Stockwerk und betritt das zweite Zimmer. Dort trifft er auf die Schneiderin der Nationalfahne. Er legt den Tentakelplan auf den Tisch und schwups - die USA haben eine Tentakelfahne. Jetzt gibt Hoagie das Pferdegebiß, die Spaghetti, die Maus und den Dosenöffner an Laverne. Jetzt schaltet man um auf Bernard. Dieser gibt die Kurbel und das Tipp-Ex an Laverne. Jetzt begibt er sich zurück in den Festsaal und zerstört mit dem Skalpell den Clown. Eine Lachmaschine kommt zum Vorschein, die man an Laverne



nimmt den Pullover auf, der auf dem Bett liegt. Er verläßt den Raum und bricht im Gang den Automat auf. Es fallen hunderte Dimestücke heraus, die er aufnimmt. Jetzt steckt Bernard den Hamster in das Eisfach, das sich auf der linken Seite befindet. Jetzt begibt er sich hinab in die Waschküche. Dort legt er den Pulli in den Trockner und wirft die Dimestücke in den Schlitz. Der Trockner beginnt sich zu drehen. Jetzt schaltet man um auf Laverne. Sie läßt sich zurückführen und klagt erneut über Bauchschmerzen. Der Wächter führt Sie zum Doktor. Von dort aus geht sie zum Kamin und klettert hinauf aufs Dach. Dort benutzt sie die Kurbel in der Kurbelbuchse und kurbelt die Tentakelfahne runter. Sie nimmt sie und zieht sie an. Jetzt als Tentakel verkleidet, kann sie sich ungestört umsehen. Sie klettern wieder herunter. Rechts vom Kamin steht eine Tentakel. Von dieser läßt sie sich ein Namensschild geben. Sie begibt sich ins erste Stockwerk und betritt den ersten Raum. Dort findet man die Zeitkapsel, die sie mit dem Dosenöffner öffnet. In ihr findet sie eine Flasche Essig. Diese gibt sie an Hoagie. Sie betritt das zweite Zimmer. Dort findet sie eine Mumie und ein Verlängerungskabel. Sie befestigt an der Mumie das Namensschild und die Rollschuhe, und schubst sie die Treppe hinunter. Der Wettbewerb beginnt. Laverne begibt sich in das



gibt. Jetzt geht er durch die Schwingtüre, nimmt die beiden Kaffeekannen und die Gabel vom Tisch. Die Gabel gibt man an Laverne. Auf der rechten Seite befindet sich die Waschküche. Dort findet man im Schrank einen Trichter. Jetzt geht er in die Empfangshalle des Hotels. Dort nimmt er die Plastikkotze auf, die er an Laverne gibt. Er verläßt das Hotel und geht runter zur Straße. Dort trifft er auf einen Autodieb, der ihm im Tausch mit dem Schlüsselbund eine Brechstange überläßt. Diese Brechstange benutzt Bernard in der Empfangshalle, um den Kaugummi abzulösen. Er kaut auf ihm herum, um den Dime herauszubekommen. Er begibt sich in den ersten Stock und betritt das erste Zimmer. Dort wirft er die beiden Dimes in den Schlitz des Massageapparates. Der schlafende Mann fällt vom Bett. Bernard

## Okay Soft AM GRABEN 2 92557 WEIDING TEL. 09674-1279 FAX -1294

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
3D Construction Kit 2.0	DV 120.90	120.90	Monkey Island 2	DA 79.90	77.90
Airbus A 320	DV 69.90	69.90	Nicky Boom 2	DA 62.90	62.90
Airbus A 320 US Edition	DV 87.90	85.90	No. 2 Collection	DV 89.90	76.90
Aces of Pacific	DA 69.90	---	Patrizier	DV 81.90	67.90
- Mission WW 2 1946	DA 47.90	---	Penthouse Hot Numbers	DV 45.90	45.90
Aces over Europe	DV 76.90	---	Pinball Dreams	DA 64.90	49.90
B17 Flying Fortress	DA 86.90	62.90	Pirates Gold	DA 84.90	---
B.C. Kid	DA 50.90	---	Populous II	DV 76.90	61.90
Betrayal at Krondor	DV 76.90	---	Prince of Persia 2	DA 66.90	---
Body Blows	DA ---	47.90	Quest for Glory 3	DV 69.90	---
Bundesliga Man. prof. II	DV 69.90	67.90	Ringworld	DA 67.90	---
Campaign	DV 70.90	61.90	Sensible Soccer 92/93	DA 57.90	48.90
- Data Disk	DV 47.90	45.90	Sleepwalker	DA 72.90	56.90
Carrier at War Constr.	DV 67.90	---	Space Hulk	DA 79.90	---
Championship Manager 93	DV 65.90	65.90	Space Quest V	DV 69.90	---
Chuck Rock II	DA ---	45.90	Space Legends	DV 77.90	---
Civilization	DA 86.90	71.90	Streitfighter 2	DA 66.90	57.90
Comanche	DV 87.90	---	Strike Commander	DA 86.90	---
- Mission Disk	DV 51.90	---	- Speech Pack	DA 41.90	---
Curse of Enchantia	DV 85.90	82.90	Stunt Island	DV 95.90	---
Creepers	DA 79.69	61.90	Super Frog	DA 48.90	48.90
Das schwarze Auge	DV 81.90	68.90	Tom Landry	DA 87.90	---
Day of Tentakle	DV 87.90	---	Transarctica	DA 53.90	49.90
Die schöne u.d. Biest	DV 83.90	---	Trolls	DA 49.90	45.90
Dune II	DV 64.90	53.90	Ultima 7 Teil II	DA 76.90	---
Eishockey Manager	DV 79.90	69.90	Ultima Underworld II	DA 75.90	---
Eric the Unready	DA 61.90	---	W.W.F. 2 European Ramp.	DA 58.90	49.90
Eye of the Beholder 2	DV 80.90	79.90	Walker	DA 55.90	55.90
Eye of the Beholder 3	DV 87.90	---	War in the Gulf	DV 77.90	69.90
Fields of Glory	DA 85.90	---	Waxworks	DV 64.90	59.90
Flashback	DV 66.90	59.90	Whales Voyage	DA 82.90	61.90
Freddy Pharkas	DV 69.90	---	Wing Commander	DV 45.00	45.00
Goblins 2	DV 90.90	71.90	Wizardry 7	DV 87.90	---
Grand Prix	DA 83.90	71.90	X-Wing	DA 87.90	---
Gunship 2000	DA 86.90	63.90	- Mission Disk	DA 45.90	---
- Missions Disk	DA 56.90	---	Zool	DA 67.90	49.90
Hannibal	DV 79.90	64.90	<b>Spiele auf CD ROM:</b>		
History Line 14-18	DV 80.90	77.90	Animals	DA 99.90	---
Humans-Race	DV 55.90	69.90	Chessmaster 3000	DA 91.90	---
Incredible Machine	DV 68.90	---	Curse of Enchantia	DA 71.90	---
Indiana Jones 4	DV 86.90	77.90	Der Patrizier	DV 86.90	---
Int. Golf Champion	DA 57.90	---	Eco Quest	DV 76.90	---
Jigsaw Pinups	DA 64.90	---	Eric the Unready	DV 61.90	---
KGB	DV 62.90	53.90	Eye of Beholder III	DA 83.90	---
Kick off III - Goal	DV 78.90	52.90	Indiana Jones IV	DV 86.90	---
Kings Quest 6	DV 62.90	---	Laura Bow II	DA 75.90	---
Lands of Lore	DV 89.90	---	Legend of Kyrandia	DA 73.90	---
Legend of Ragnarock	DA 79.90	59.90	Loom	DA 86.90	---
Lemmings II	DA 79.90	---	Maniac Mansion II	DA 75.90	---
Legend of Kyrandia	DV 66.90	59.90	Monkey Island 1	DA 96.90	---
Legend of Valour	DV 79.90	77.90	Monkey Island 2	DA 66.90	---
Links 386 pro	DA 86.90	---	Ringworld	DA 66.90	---
- Mauna Kea/Pinehurst	je 46.90	---	Sherlok Holmes III	DA 102.90	---
- Banff/Belfry	je 46.90	---	SWOTL incl. 3 Miss.	DA 90.90	---
Lionheart	---	54.90	Wing Commander/Ultima 6	DA 43.90	---
Lost Vikings	DV 82.90	69.90	Wing Commander 1 Ed.	DA 99.90	---
Might + Magic 5	DV 75.90	---	Wing Commander 2 Ed.	DA 97.90	---

Okay Soft hotline news 09674-8405 Okay Soft

AUDIO BLASTER PRO 4.0	289.-	GRAVIS Ultra Sound	359.-
AUDIO BLASTER 2.5	169.-	Wave Blaster	389.-
MOVIE BLASTER	595.-	AdLib GOLD	Sonderpreis 159.-
Talking Blaster 2.0	75.-	Roland SCC-I	799.-
Soundblaster 16 ASP	429.-	<b>JOYSTICK'S:</b>	
Soundblaster Pro, OPL 3	269.-	Gravis PRO	79.-
Soundblaster Deluxe Edition	159.-	Thrustmaster Pro	275.-
Soung Galaxy NX Pro 16	439.-	Thrustmaster Weapon C.	165.-
CD-ROM intern Mitsumi	395.-	SUNCOM Analog Xtra	75.-

Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.90





# WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13  
82181 Gröbenzell  
Telefon 08142/9011 & 8079  
& 8273  
Telefax 08142/54654

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



## IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER 3/D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA - MICROSOFT - FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIIZER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANTED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KINGS QUEST 5	109,90
KINGS QUEST 6 *	99,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	79,90
LEGEND OF KYRANDIA	65,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA LOOM	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE- MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	89,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	49,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	99,90
PEGASUS 2.0	79,90
PIXEL PERFECT	49,90
PUTT PUTT FUN PACK	54,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgms RINGWORLD	59,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	85,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	59,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele/DTP, Grafik, Animat....	69,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE- SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	109,90
SUPER CD II SHAREWARE	49,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	39,90

## C64 Disketten

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

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Sega Mega Drive

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

## Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B.C.KID DT. ANL.	54,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	69,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREEPERS DT. ANL.	39,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	79,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HERO QUEST 2 - LEGACY OF SOR. - DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
INDIANA JONES 4	
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB *	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB	69,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIIZER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBODOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90

## Amiga

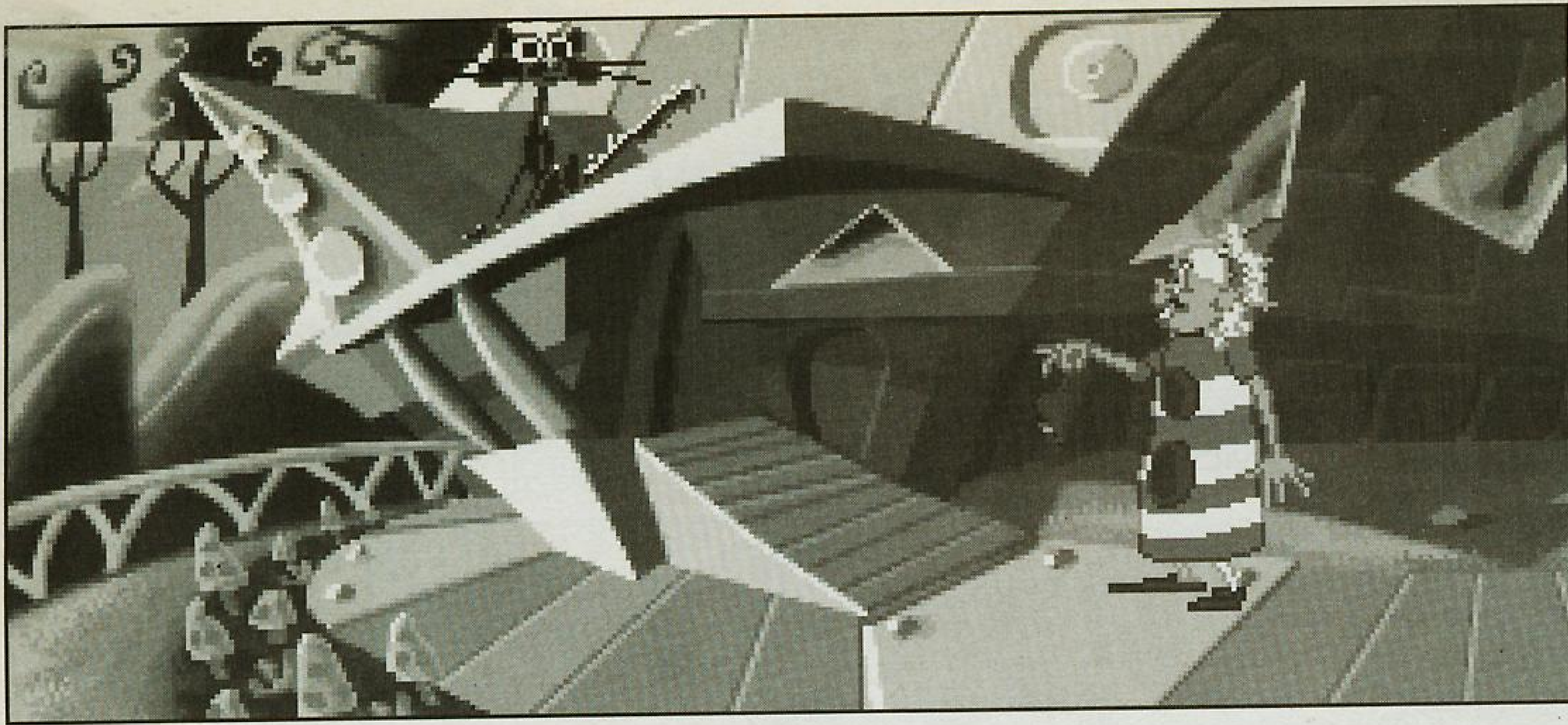
SPORTS COLLECTION - STARBYTE - DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	39,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	79,90
TRODDERS DT. ANL.	59,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	65,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	54,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90

## PreishitsAmiga

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIO	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK- CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CREATURES	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN- DARK QUEEN OF KRYNN	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HOOK	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KBG DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90

## PreishitsAmiga

MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOPOL 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE	



Ende ist, spult er es zurück und spielt es mit "LONG-Play" wieder ab. Jetzt kann er die Zahlen der Zahlenkombination genau erkennen. Er geht zum Tresor und nimmt den Vertrag an sich. Jetzt klettert er durch den Kamin aufs Dach und betritt durch das Fenster das Zimmer, in dem Dr. Fred gefangen gehalten wird. Dort nimmt er zuerst das Seil, mit dem Dr. Fred eingewickelt wurde und zieht mit ihm die Mumie nach oben, die unten vor dem Haus steht. Danach pinselt er die Mumie rot an und vertauscht sie mit Dr. Fred. Jetzt bindet er das Seil an Dr. Fred fest und benutzt es

mit der Seilwinde und seilt Dr. Fred vorsichtig ab. Im Labor angekommen trichtert man ihm mit dem Trichter den richtigen Kaffee ein, worauf Dr. Fred wieder putzmunter wird. Durch ein kleines Gespräch, "Ich will Tentakel für verrückt erklären lassen, und brauche dazu ihre Unterschrift", unterschreibt Dr. Fred den Vertrag. Bernard gibt jetzt den Vertrag an Hoagie. Jetzt wechselt man zu Hoagie. Dieser klebt die Briefmarke auf den Vertrag und wirft ihn in den Briefkasten vor der Tür des Hauses. Durch dieses Ereignis wird von Lucas Arts dem Nummernkonto von Dr. Fred

2 Millionen Dollar überwiesen. Jetzt schaltet man wieder um auf Bernard. Dieser geht in das Büro von Dr. Fred im Erdgeschoß und greift zum Telefon. Er bestellt den Diamanten und gibt ihn Dr. Fred. Jetzt ist alles bereit, um unsere Helden wieder in die Gegenwart zu holen-

## ENDE DES ERSTEN TEILS

Um die Tentakeln ein für allemal auszuschalten, müssen unsere Freunde nun einen Tag in die Ver-

gangenheit reisen. Doch die beiden Tentakeln kommen ihnen zuvor. Sie benutzen zu dritt einen Chron-o-John und mutieren zu einem dreiköpfigen Ungetüm. Im ersten Raum des ersten Stockwerks angekommen wartet man, bis der alte Purpurtentakel vorbeigekommen ist. Jetzt geht man hinaus und öffnet sofort die Türe zum zweiten Raum. Danach geht man auf Purpurtentakel zu. Dieser schießt mit seinem Verkleinerungsstrahl. Zur Mausgröße zusammengeschrumpft flüchtet man nun in das zweite Zimmer. Dort findet man in der Wand ein Mausloch, durch das man hindurchgeht. Man findet sich im Zimmer von Grüntentakel wieder. Dort nimmt man die Bowlingkugel an sich. Jetzt begibt man sich in den Keller und kegelt die Wachen weg. Jetzt kommt der alte Purpurtentakel und schießt auf Euch. Man wartet einfach bis man wieder groß ist, und beginnt ein Gespräch mit ihm. Man sagt: "Dr. Fred ist an allem Schuld, warum zappst du nicht ihn". Daraufhin schießt der Tentakel auf Dr. Fred. Der Strahl prallt ab und schlägt auf Tentakel zurück. Ihr steckt ihn in einen Umschlag und schickt ihn nach Sibirien. Jetzt befreit ihr Dr. Fred. Die Welt ist gerettet.

Peter Offerman

## Tiny Toons Adventure

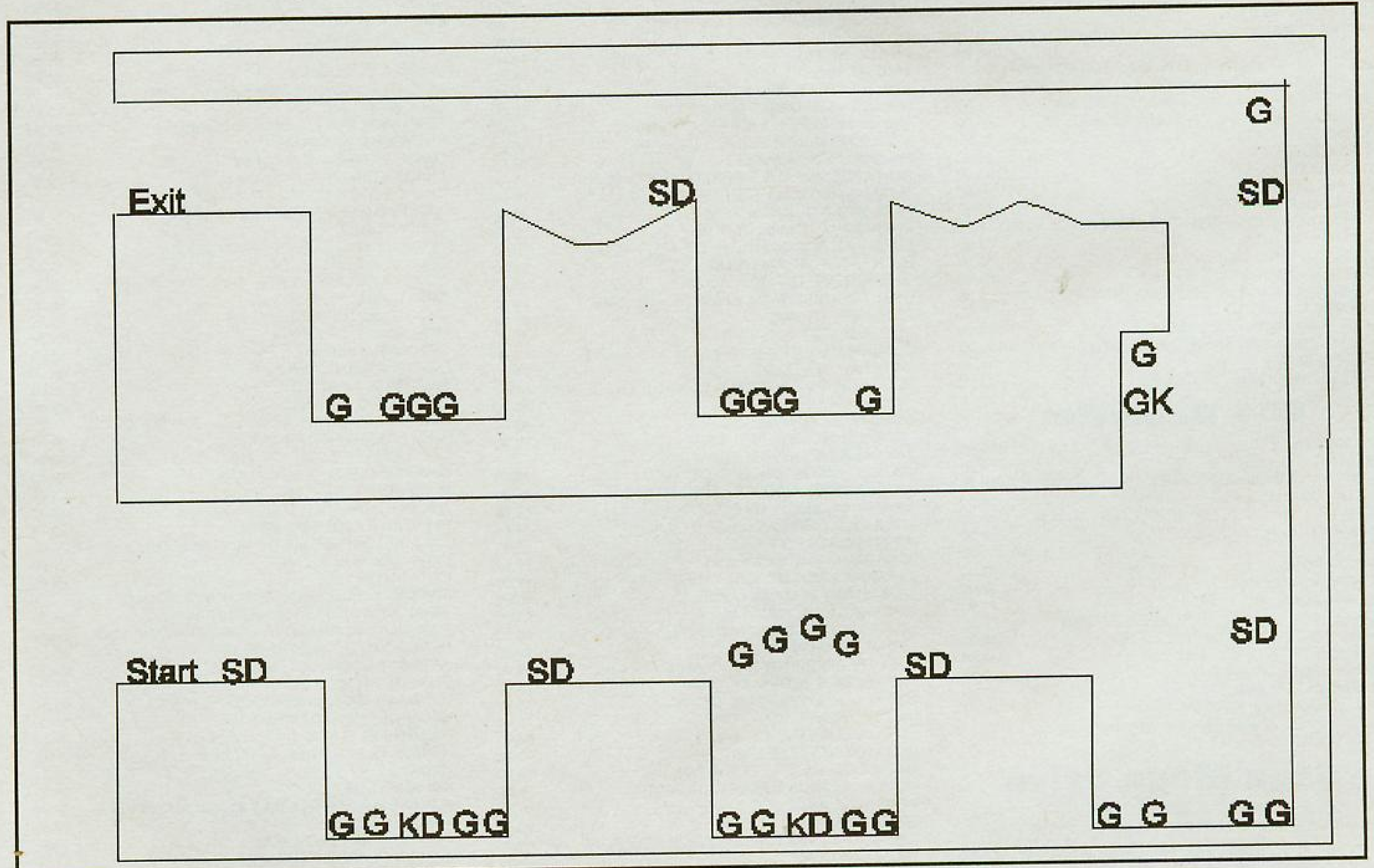
# KOMPLETT LÖSUNG

**G(x)** - Gegner (x gibt die Anzahl der Hitpoints an, bei fehlender Angabe hat der Gegner 1 Hitpoint.

**GD** - goldener Gogo Dodo  
**SD** - silberner Gogo Dodo  
**KD** - kristallener Gogo Dodo

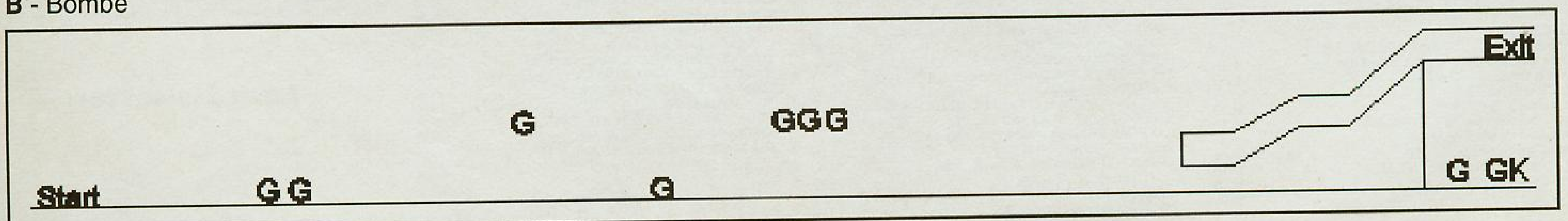
**GK** - goldene Karotte  
**SK** - silberne Karotte  
**KK** - kristallene Karotte

**T** - Tonne  
**K** - Knopf  
**KR** - Kronleuchter  
**G** - Gewicht  
**S** - Schlüssel  
**SL** - Schlüsselloch  
**B** - Bombe



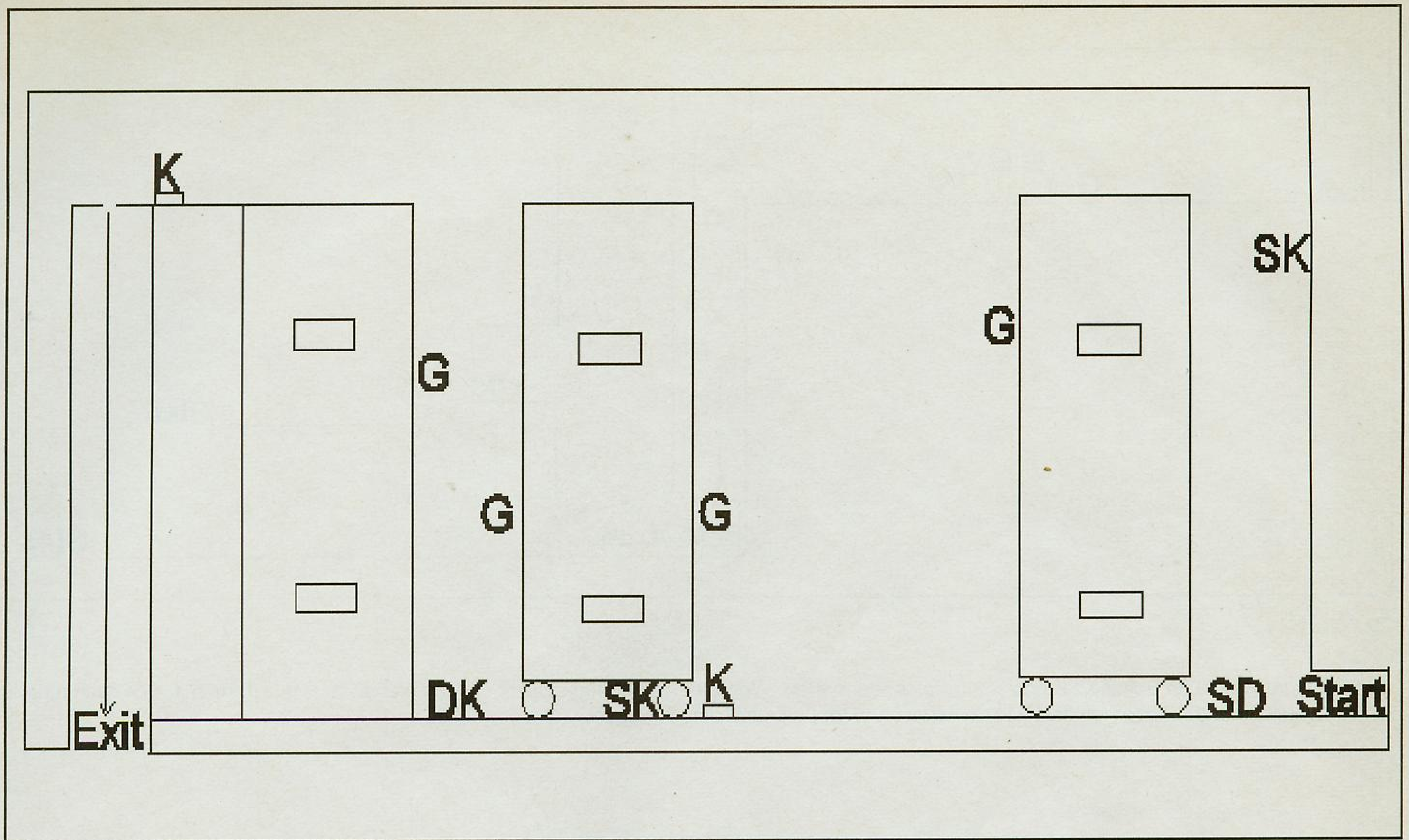
## STAGE 1.2

Auch der zweite Abschnitt ist extrem einfach, befolgt einfach nur die Anweisungen auf dem Bildschirm.



## STAGE 1.1

Die erste Stage sollte selbst für absolute Einsteiger kein Problem sein; an das Extra unter dem Aufgang kommt Ihr nur mit einem "Dash-Rutscher" heran.



### STAGE 1.3

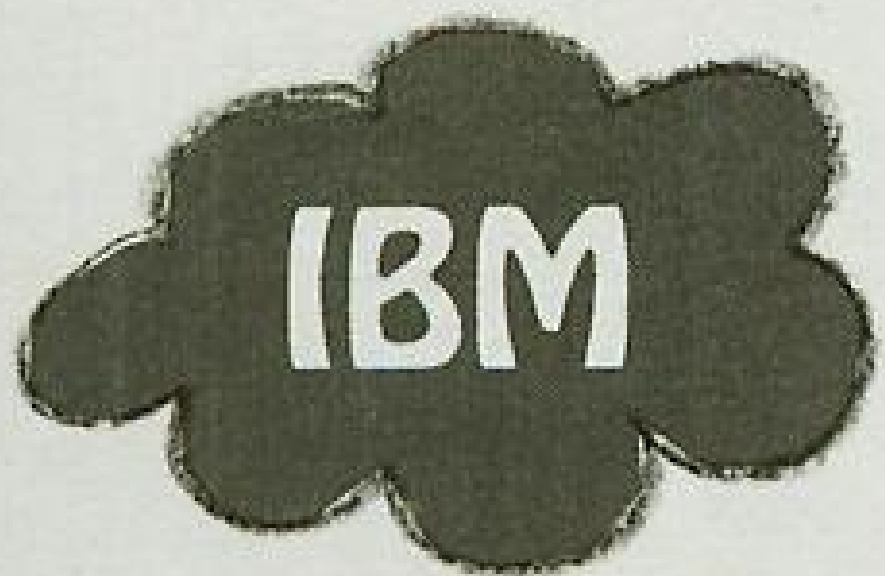
Hier müßt Ihr mit dem Knopf das mittlere Regal hin- und herschieben, um beim Hochlaufen die Seite wechseln zu können.

**Superbillig & viele Sonderangebote**

**Tel.: 05 61/28 54 61**

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

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



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

- Eco Quest 48,-DH
- Eishockey Manager 80,-DV
- Empire Deluxe 78,-EV
- Eye of Beh 3 Dtsch 80,-DV
- F 15 Str. Eagle 3 91,-DH
- Fairy Tales 39,-DH
- Falcon 3.0 89,-DV
- Mission Disk 1 53,-DH
- Fantastic Worlds 77,-DH
- Fatty Bear 59,-EV
- Fields of Glory 88,-DH
- First Samurai 59,-DH
- Flashback 66,-DV
- Formula One GP 91,-DH
- Freddy Pharkas DV 61,-DV
- Global Effect 66,-DH
- Gobliins 2 87,-DV
- Grand Prix unlimit 65,-DH
- Greatest Comp. 61,-DV
- Hannibal 80,-DV
- Hexuma 79,-DV
- History Line 14-18 77,-DV
- Human Race Standal 50,-DV
- Humans 56,-DH
- Inca 92,-DV
- Incredible Machine 66,-DV
- Indiana Jones 4 85,-DV
- Jonathan 79,-DV
- Kathedrale 25,-DV
- Kings of Adventure 78,-DH
- Kings Quest 5 od.6 78,-DV
- Lands of Lore 59,-DV
- Legends o.Kyrandia 68,-DV
- Leisure S. Larry 5 67,-DV
- Lemmings 2 79,-DH
- Les Manley Lost LA 39,-DV
- Links 386 Pro 89,-DH
- Belfry Wish.(386) 39,-DH
- Bountifull 36,-DH
- Lord o.t.Ring 1 od.2 59,-DH
- Last Secr.of Rainf 63,-EV
- Lothar Matthäus 65,-DV
- The Last Viking 77,-DV
- Mad TV 78,-DV
- Maniac Mansion 2 69,-EV
- Maupiti Island 27,-DH
- Mega-Lo-Mania 72,-DV
- Might and Magic 3 od.4 77,-DV
- Might and Magic 5 69,-EV
- Monkey Island 2 79,-DV
- Monkey Island 3 36,-DV
- Penthouse Hot Numb 63,-DV
- Pinball Dreams 54,-DH
- Pirates Gold 85,-DV
- Police Quest 3 66,-DV

- Powermonger 67,-DH
- Prince of Persia 2 80,-DH
- Reach f.t.skies 61,-DH
- Realms 18,-DH
- Red Baron 68,-DV
- Mission Disk 1 49,-EV
- Return o.t.Phantom 89,-DH
- Risky Woods 62,-DH
- Rules o. Engagemant 29,-DH
- Sensi.Soccer 92/93 57,-DH
- Shadow o.t. Comet 86,-DV
- Sherlock Holmes 78,-DV
- Silent Service 2 76,-DH
- Space Hulk 81,-DV
- Space Legends 84,-DH
- Space Quest 4 od.5 69,-DH
- Spelunx 68,-DV
- Sports Collection 65,-DH
- Star Legions 71,-EV
- Street Fighter 2 59,-DH
- Strike Commander 90,-DH
- Str.Comm.+Speech 115,-DH
- Speech 43,-DH
- Strip Poker Deluxe 15,-DH
- Strip Poker Deluxe 2 27,-DH
- Stunt Island 92,-DV
- Syndicate 77,-DH
- Take a Break Pinb. 61,-EV
- Task Force 90,-DH
- Theatre of War 68,-DH
- Thunderhawk 39,-DH
- Transarctica 53,-DV
- Triple Action 1 od.2 32,-DH
- Trolls 50,-DH
- UGH! 56,-DH
- Ultima 7 81,-DV
- Data Forge of Vir 45,-DH
- Ultima 7-2 Serp.ls 77,-DH
- Ultima Trilogy 2 71,-DH
- Ultima Underw.1 od.2 71,-DH
- V for Victory 1 od.2 67,-EV
- V for Victory 3 80,-DH
- Wall Str. Manager 75,-DV
- Wyne Gretzky 3 80,-EV
- Whales Voyage 71,-DV
- Wing.Command Edition 87,-DH
- Wing Commander 2 77,-DV
- WC 2 Zusatz je 39,-DH
- WWF Wrestling 2 68,-DH
- X-Wing 69,-EV
- X-Wing DH 83,-DH
- Mission Disk 1 41,-EV
- Zool 56,-DH

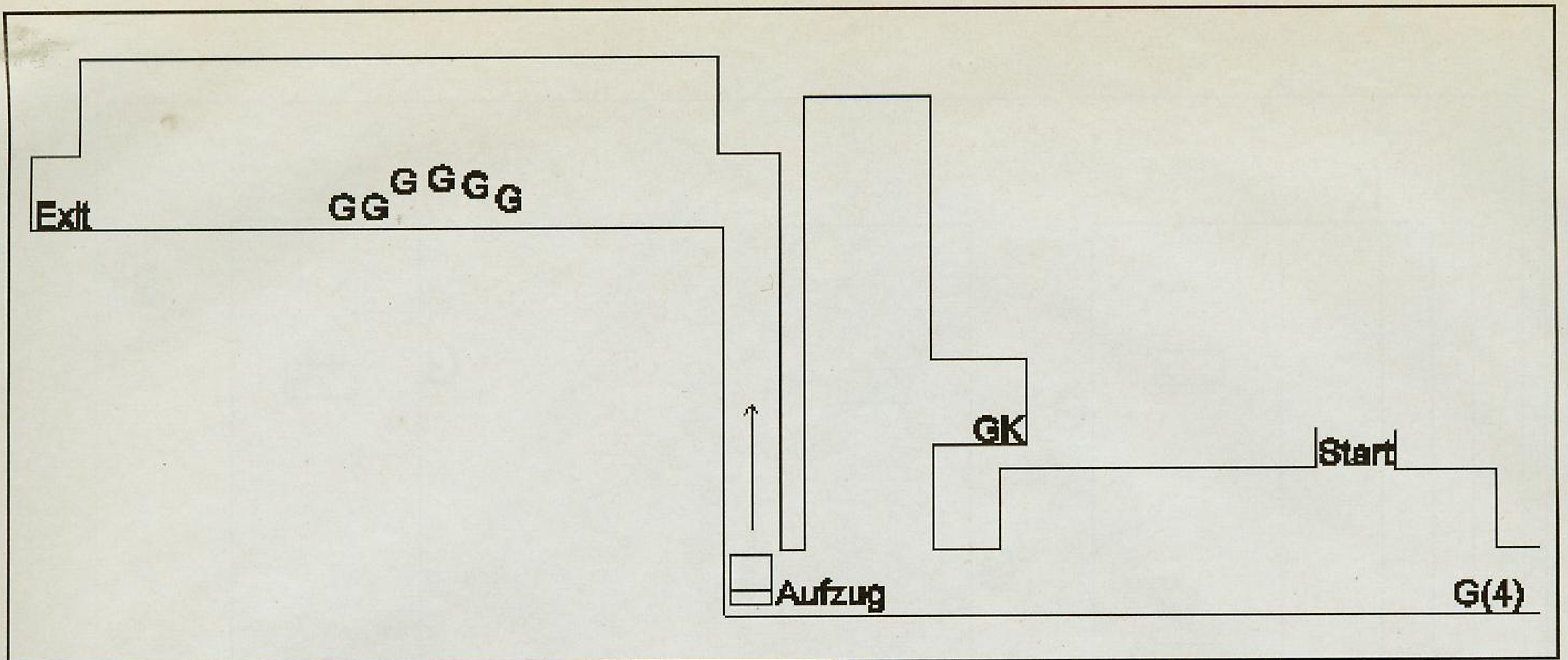


- 1869 67,-DV
- 4D Sports Boxing 35,-DH
- 4D Sports Driving 35,-DH
- A-Train 72,-DV
- AA - War i.t.skies 69,-DH
- Abandoned Places 2 62,-DV
- Agony 31,-DH
- Air Warrior 73,-DH
- Airbus A 320 67,-DV
- Airbus A 320 Amer. 85,-DH
- Alien Breed SE 92 27,-EV
- Amberstar 69,-DH
- Apocalypse 49,-DH
- Aquaventure 31,-DH
- Arabian Nights 54,-DV
- Austerlitz 10,-EV
- B 17 Flying Fortr. 65,-DH
- Bards Tale 3 23,-DH
- Bards Tale Constr. 60,-DH
- Battle Chess 2 56,-DH
- Battle Team 67,-DH
- Battleisle Data 2 41,-DH
- Birds of Prey 69,-DH
- Bitmap Brothers 1 53,-DH
- Black Crypt 58,-DH
- Blastar 48,-DH
- Body Blows 51,-DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,-DV
- Campaign 71,-DV
- Carl Lewis Olympic 35,-DH
- Castles 61,-DH
- Data Disk 29,-DH
- Chaos Engine 54,-DH
- CheatEm Up 4.0 (Lösung) 34,-DV
- Chuck Rock 2 47,-DV
- Civilization 77,-DV
- Combat Air Patrol 61,-DH
- Covert Action 34,-DH
- Creepers 60,-DH
- Daily Cov.Girl Pok 29,-DH
- DSA 72,-DV
- Daughters of Serpe 74,-DV
- Deluxe P.4.5 AGA 186,-DV

- Der Patrizier 67,-DV
- Desert Strike 62,-DH
- Dogfight 75,-DH
- Doodlebug 39,-DH
- Dream Team Com. 60,-DH
- Dune 2 55,-DV
- Dynatech 52,-DV
- Eishockey Manager 74,-DV
- Elysium 52,-DV
- Emerald Mine 1 od.3 24,-DH
- Emerald Mine 2 29,-DH
- Epic 61,-DH
- Euro Soccer 47,-DH
- Eye of Beholder 2 79,-DV
- Fire And Ice 47,-DH
- Flashback 60,-DV
- Formula One GP 76,-DH
- Global Gladiators 51,-DH
- Goal! 51,-DH
- Gobliins 2 69,-DV
- Greatest Comp. 55,-DV
- Gunship 2000 81,-DH
- Hannibal 68,-DV
- Harlequin 29,-DV
- Heart of China 42,-DH
- Hexuma 79,-DV
- History Line 14-18 77,-DV
- Hoi 49,-DH
- Human Race Standal 50,-DV
- Humans 56,-DH
- Indiana Jones 3 67,-DV
- Indiana Jones 4 79,-DV
- Jaguar XJ 220 49,-DH
- John Barnes Soccer 27,-DH
- Jonathan 79,-DV
- Kings of Adventure 66,-DH
- Last Ninja 3 33,-DH
- Leander 29,-DH
- Legends o.Kyrandia 68,-DV
- Leisure S. Larry 5 67,-DV
- Lemmings 2 61,-DH
- Lion Heart 52,-DH
- Lord of Time 55,-DH
- Lord of The Rings 62,-DH
- Lothar Matthäus 60,-DV
- The Last Viking 65,-DV
- Lotus Compil.(1-3) 53,-DH
- Mad TV 66,-DV
- Microp. Master Golf 39,-DH
- Might and Magic 3 65,-DV
- Monkey Island 2 79,-DV
- More Lemmings Data 25,-DH
- Morph 48,-DH
- Nitro 18,-DH

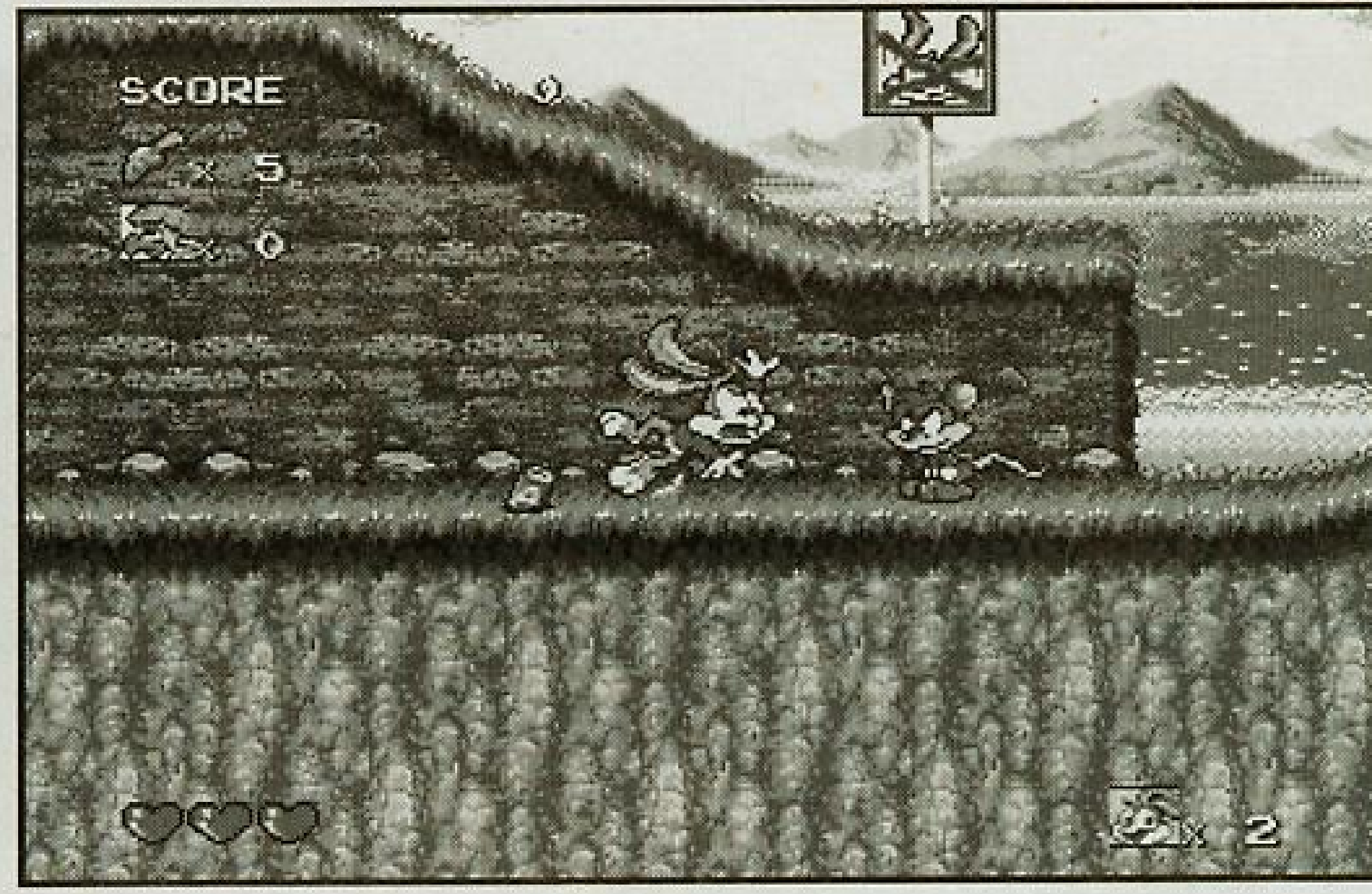
- Ork 22,-DH
- P.P.Hammer 25,-DH
- Penthouse Hot Numb 36,-DV
- PGA Tour Golf Plus 62,-DH
- Courses 30,-DH
- Pinball Dreams 48,-DH
- Pinball Fantasies 57,-DH
- Populous 2 61,-DH
- Data Disk 30,-DH
- Populous 2 Plus 67,-DH
- Rainbow Collection 27,-DH
- Rampart 62,-DH
- Reach f.t.skies 55,-DH
- Red Zone 32,-DH
- Risky Woods 56,-DH
- Rules o.Engagemant 26,-DH
- Secret Monkey Islad 69,-DV
- Sensi.Soccer 92/93 51,-DH
- Shadowlands 69,-DV
- Sim City Deluxe 81,-DV
- Sim Earth 77,-DH
- Sim Life 75,-DV
- Space Crusade 60,-DH
- Space Legends 63,-DH
- Space Quest 1, 3 o. 4 39,-DH
- Special Forces 74,-DH
- Star Trek 70,-DV
- Starbyte N.2 Coll. 66,-DH
- Street Fighter 2 53,-DH
- Superfrog 47,-DH
- Syndicate 68,-DH
- Tearaway Thomas 51,-DH
- Thunderhawk 39,-DH
- Transarctica 53,-DV
- Triple Action 2 32,-DH
- Trolls 50,-DH
- UGH! 50,-DH
- Ultima 5 39,-EV
- Ultima 6 39,-DH
- USS John Young 2 29,-DH
- Walker 60,-DH
- War in the Gulf 61,-DH
- Warhead 25,-DH
- Waxworks 60,-DV
- Whales Voyage 65,-DV
- Willy Beamish 41,-DH
- Wing Commander 27,-EV
- Wolfchild 26,-DH
- Wolfpack 25,-DH
- WWF Wrestling 33,-DH
- WWF Wrestling 2 62,-DH
- Zero 61,-DH
- Zone Warrior 57,-DH
- Zool Amiga 1200 49,-DH

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



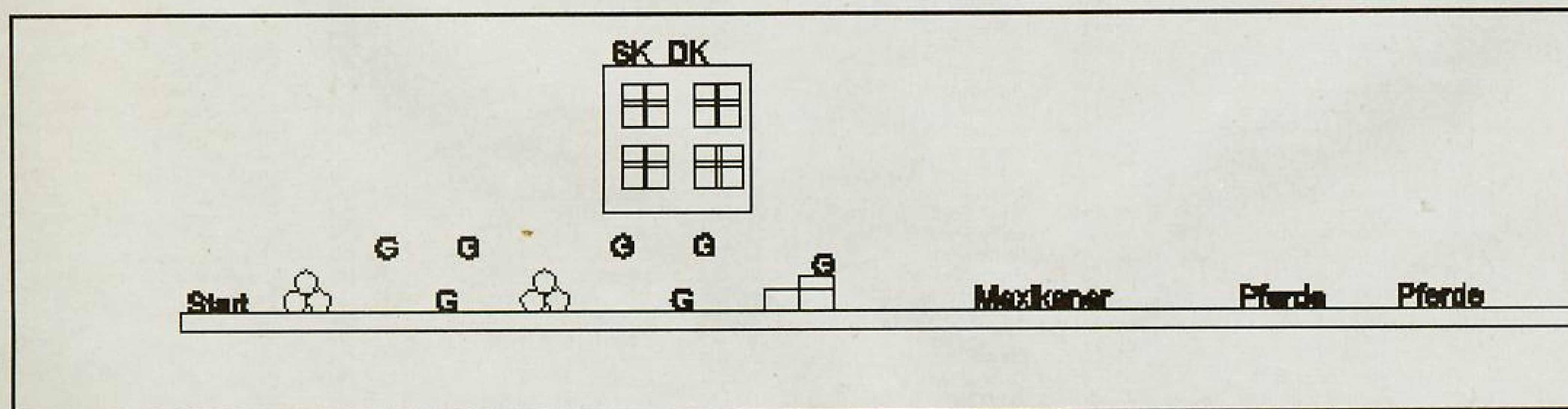
## STAGE 1.4

Den Schläger Arnold im Schulkeller besiegt Ihr folgendermaßen: Wenn Ihr herunterfallt, bleibt einfach stehen, bis er auf Euch zurast. Nun führt Ihr einen "DropKick" aus. Wiederholt das Ganze viermal und Ihr bekommt den Schlüssel.



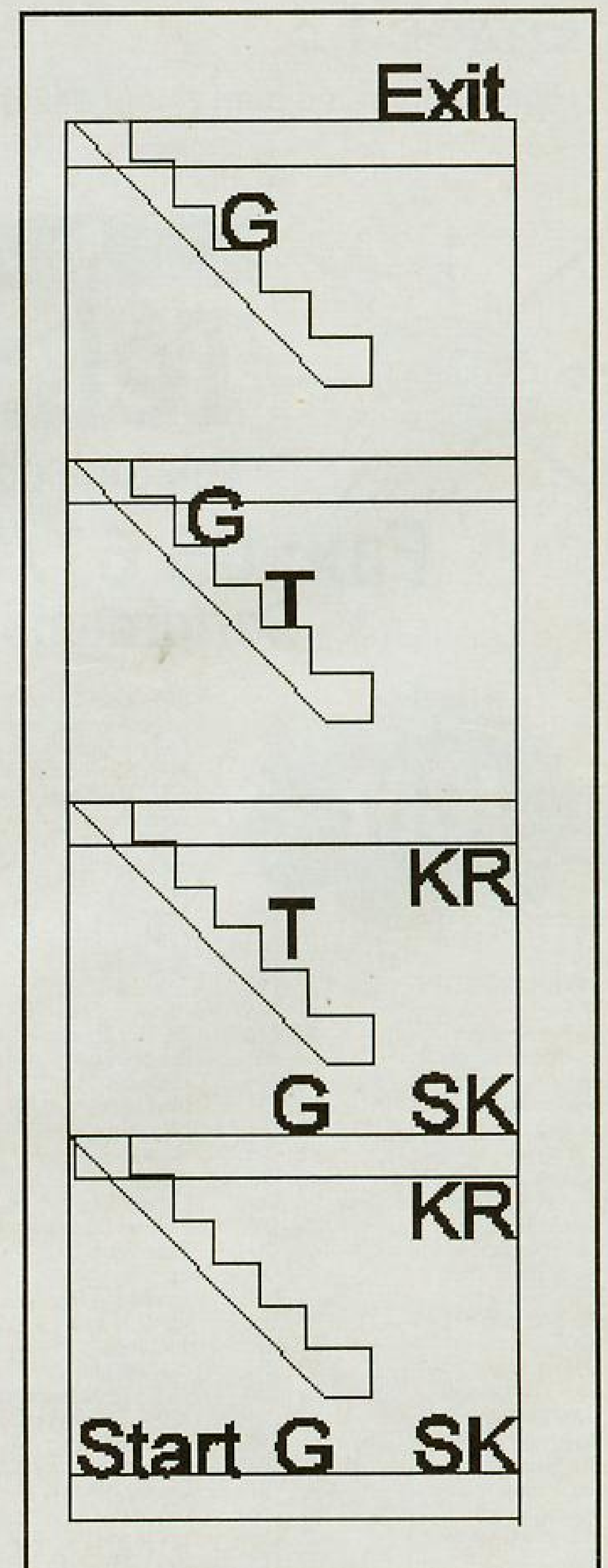
## ENDGEGNER:

Ihr müßt Dizzy Devil solange füttern, bis er einschläft. Stellt Euch dazu eine Étage tiefer als er und schubst ihm das Essen ins Maul. Fängt er mit seinem Wirbelwind an, stellt Euch ganz an die Seite, damit Ihr nicht getroffen werdet.



## STAGE 2.1

Die Stage ist kein Problem. Rutscht Ihr am Anfang gegen die Tonnen, könnt Ihr damit die apfelwerfenden Cow-boys ausschalten, bei den beiden Mexikanern müßt Ihr zehnmal ohne Fehler über das Seil springen.



## STAGE 2.2

Hierzu gibt es nicht viel zu schreiben, achtet nur auf die herunterfallenden Tonnen.

# Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg  
 Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
 Telefax: 05021/910403 und -404  
 ☎ 05021/910416 und 910417

## feiert Geburtstag und verschenkt 500 Warengutscheine

im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM  
 Holen Sie sich einen! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtstag", Schloßplatz 19,  
 31582 Nienburg, genügt. Letzter "Verschenke"-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IBM	IBM	IBM	IBM	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 79,90 DM	Darklands** 99,90 DM	Jurassic Park*** A.A.	Return of Phant. 79,90 DM	1869* 69,90 DM	Cool World** 49,90 DM	Kid Pix* 54,90 DM	Robosports 59,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM	Das schw. Auge* 74,90 DM	KGB* 59,90 DM	Return of Phant.** 89,90 DM	3 D Constr. Kit 2 89,90 DM	Creatures 49,90 DM	Knights of Sky** 74,90 DM	Rome* 64,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Daught. Serp.* 74,90 DM	Kings Quest 5* 49,90 DM	Rex Nebular** 79,90 DM	A-Train* 79,90 DM	Creepers 64,90 DM	Krustys Funh.*** A.A.	Sabre Team 49,90 DM
A-Train Con.-kit* 49,90 DM	Dav. Lb. Golf** 79,90 DM	Kings Quest 6* 79,90 DM	Ringworld 69,90 DM	A-Train Con.-Kit* 44,90 DM	Cruise f. Corpse* 59,90 DM	Legend of Kyr.* 59,90 DM	Scenario* 64,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Lands of Lore* 64,90 DM	Sabre Team*** A.A.	Aces of gr. War** 39,90 DM	Curse of Ench. 59,90 DM	Legend** 54,90 DM	Sens. Soccer** 49,90 DM
-Scenario 49,90 DM	Design own RR 79,90 DM	Legacy* 89,90 DM	Schöne & Biest* 79,90 DM	Addams Family** 49,90 DM	Cyberspace** A.A.	Leis. S. Larry 5* 59,90 DM	Shad. of Beast 3** 59,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM	Dogfight* 89,90 DM	Legend Kyrandia* 74,90 DM	Seal Team*** A.A.	Adv. Coll.** 59,90 DM	Cytron** 59,90 DM	Lemmings 2** 64,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM	Dream Team** 59,90 DM	Lemmings 2** 79,90 DM	Sens. Soccer** 59,90 DM	Air Land Sea** 74,90 DM	Darkmere*** A.A.	Lemmings DP** 59,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM
Ambush Sor.* 84,90 DM	Dune 2** 69,90 DM	Lemmings DP** 74,90 DM	Serpent Isle** 74,90 DM	Air Support** 54,90 DM	Das schw. Auge* 69,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Sim City Del. 69,90 DM
Ancient Art** 79,90 DM	Dungeonmaster* 64,90 DM	Liberation** 64,90 DM	Shad. of Comet* 89,90 DM	Alien 3*** A.A.	Daughter of S.* 74,90 DM	Lionheart** 59,90 DM	Sim City/Pop. 54,90 DM
Another World** 59,90 DM	Dynablast** 69,90 DM	Links 386 Pro** 89,90 DM	Sherlock Holmes* 74,90 DM	Anc. Art. of War** 69,90 DM	Der Patrizier* 69,90 DM	Littil Devil*** A.A.	Sim Earth 79,90 DM
Arabian Nights*** A.A.	Dynatech* 69,90 DM	-Banff 44,90 DM	Siege 64,90 DM	Another World** 54,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Locomotion* 59,90 DM	Sim Life* A.A.
Arches Pool B.** 64,90 DM	Eishockey Man.* 79,90 DM	-Bellry 44,90 DM	-Data 34,90 DM	Apache*** A.A.	Double Drag. 3** 49,90 DM	Lost Treasures 89,90 DM	Soccer Kid*** A.A.
ATAC** 79,90 DM	El Fish 64,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM	Apocalypse** 54,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Lost Vikings* 64,90 DM	Space Quest 4* 64,90 DM
B-17 Fly. Fortr.** 79,90 DM	Empire Deluxe 79,90 DM	-Pinehurst 44,90 DM	Sim Farm*** A.A.	Aquatic Gam.** 54,90 DM	Dune 2* 59,90 DM	Lotus Comp.** 59,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM

### Aces over Europe\* 79,90 DM | Freddy Pharkas\* 79,90 DM | Dogfight\*\* 69,90 DM | Global Gladiators\*\* 59,90 DM

Bat 2* 79,90 DM	Epic** 59,90 DM	-sonst. Kurse je 39,90 DM	Space Hulk** 79,90 DM	Arabian Nights 49,90 DM	Dung. M./Csb.* 59,90 DM	M 1 Tank** 39,90 DM	Spellb. Dizzy*** A.A.
Battle Team** 74,90 DM	Eric the Unready 64,90 DM	Liil Devil*** A.A.	Space Legends** 74,90 DM	Arches Pool B. 49,90 DM	Dynablast** 54,90 DM	Mad TV* 69,90 DM	Sports Coll.** 59,90 DM
Battle Isle D. 2** 49,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Locomotion* 64,90 DM	Space Quest 5* 69,90 DM	Assassin** 49,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	Make a Break*** A.A.	Sports Masters** 59,90 DM
Battlech. 4000** 69,90 DM	Eye of Beh. 3 69,90 DM	Lost in Time*** A.A.	Spaceward Ho! 79,90 DM	Arm. Gedd. 2** 64,90 DM	Eishockey M.* 69,90 DM	Manag. Socc.*** A.A.	Star Trek* A.A.
Battleloads** 49,90 DM	Eye of Beh. 3* 79,90 DM	Lost Secr. Rainf. 64,90 DM	Special Forces** 79,90 DM	ATAC** A.A.	Elysium* 59,90 DM	Mc Don. Land** 49,90 DM	Starflight 2** 29,90 DM
Bazooka Sue* 79,90 DM	Elysium* 69,90 DM	Lost Treas. 1 94,90 DM	Spellcraft* 74,90 DM	B-17 Fly. Fortr.** 69,90 DM	Entity*** 64,90 DM	Mega Coll.** 54,90 DM	Starrush** A.A.
Beir. at Krondor 79,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	Lost Treas. 2 69,90 DM	Spelunx 69,90 DM	Ball. Dipl.*** A.A.	Epic** 59,90 DM	Mega lo Man./FS** 39,90 DM	Strat. Masters** 69,90 DM
Beir. at Krondor 79,90 DM	F-19 Stealth** 39,90 DM	Lost Vikings* 79,90 DM	Star Trek* 84,90 DM	Bart vs. World*** A.A.	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Mega Mix** 59,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Lothar Matthäus* 69,90 DM	Strike Comm.** 84,90 DM	Bat 2* 74,90 DM	F-15 Str. E. 2** 74,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Subtrade*** A.A.
Bitmap Br. I** 64,90 DM	-Miss.** 59,90 DM	M1 Tank Platoon** 39,90 DM	-Speech** 49,90 DM	Battle Team** 74,90 DM	F-19 Stealth** 39,90 DM	Might & Magic 3** 69,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
Blue Force*** A.A.	Fallen Empire* 89,90 DM	Mad TV* 79,90 DM	Stronghold*** A.A.	Battle Isle Data 2** 49,90 DM	Fire Worlds** 74,90 DM	Mixed Collection** 64,90 DM	Sup. Sp. Chall.** 69,90 DM
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM	Fant. Worlds** 79,90 DM	Maelstrom 79,90 DM	Stunt Island* 89,90 DM	Bazooka Sue* A.A.	Flies & Ice** 49,90 DM	Monkey Isl. 1* 69,90 DM	Super Tetris** 74,90 DM
Burning Steel* 79,90 DM	Fields of Glory** 89,90 DM	Magic Candel 3 69,90 DM	SWOTL 69,90 DM	BC Kid** 59,90 DM	Flashback* 64,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Superfighter** 49,90 DM
-Superschiffe* 39,90 DM	Fire and Ice** 59,90 DM	Maniac Mans. 2 74,90 DM	-Miss. je 39,90 DM	Best of Best*** A.A.	Flies Att. on E.** 69,90 DM	Morph** 49,90 DM	Superfrog** 49,90 DM
-Amerika i. A.* 39,90 DM	Flashback* 69,90 DM	Mario teach. typ.* 64,90 DM	Syndicate* 79,90 DM		Fly harder** 64,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Syndicate* 64,90 DM

### Jurassic Park\* 69,90 DM | Lothar Matthäus\* 69,90 DM | Jurassic Park\* 54,90 DM | Lothar Matthäus\* 64,90 DM

Buzz Aldrin** 89,90 DM	Form. I GP** 89,90 DM	Mario wird verm.* 79,90 DM	Task Force 1942** 89,90 DM	Big Box 2 54,90 DM	Form. I GP** 74,90 DM	Nigel Mansell** 54,90 DM	The Chaos Eng.** 49,90 DM
Caesar 69,90 DM	Front Page 69,90 DM	Mercenaries 74,90 DM	Term. 2 Chess*** A.A.	Bills Tomato G.** 59,90 DM	Form. I Champ.** A.A.	No greater Gl. 59,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
Cal. Games 2** 59,90 DM	Game of Life** 64,90 DM	Michael J. in Fl.** 74,90 DM	The Greatest* 64,90 DM	Birds of Prey** 69,90 DM	G 2** A.A.	No second Pr.** 59,90 DM	The Lost Vikings* 64,90 DM
Campaign* 79,90 DM	Gateway 69,90 DM	Microl. Footb.*** A.A.	The Legacy* 89,90 DM	Bitmap Br. I** 49,90 DM	Game of Life** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	The Perf. Gen.* 74,90 DM
-Data** A.A.	Global Conq.** 89,90 DM	Might & Mag. 4* 79,90 DM	Their finest Hour 69,90 DM	Black Secl*** A.A.	Global Effect** 59,90 DM	Nova 9*** A.A.	-Data** 44,90 DM
Car and Driver** 74,90 DM	Global Eff.** 69,90 DM	Might & Mag. 5 69,90 DM	Tornado** 79,90 DM	Blastar*** A.A.	Goal* 59,90 DM	Pac. Island** 59,90 DM	Tracon 2 79,90 DM
Carmen S. D.*** A.A.	Gobliins 2 59,90 DM	Might & Mag. 5* 79,90 DM	Transarctica* 59,90 DM	Blue Max** 39,90 DM	Gobliins 2 54,90 DM	Penthouse HN** 39,90 DM	Train it*** A.A.
Carrier Strike 74,90 DM	Gobliins 2* 74,90 DM	Mixed Coll.** 69,90 DM	Ultima 7* 89,90 DM	Body Blows** 54,90 DM	Gobliins 2* 69,90 DM	Perf. General* 44,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
Carriers at War 69,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultima 7/2** 74,90 DM	Brain Chall.*** A.A.	Graham Taylor** 54,90 DM	-Data** 74,90 DM	Traps n Treas.** 64,90 DM
-Constr. Kit 69,90 DM	-Scenario** 59,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Ultima Uw.** 69,90 DM	Buck Rogers 2* A.A.	Gunship 2000** 69,90 DM	Pinball Dreams** 54,90 DM	Troddlers** 49,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Hannibal* 79,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	Ultima Uw. 2** 74,90 DM	Bug Bomber** 59,90 DM	Hannibal* 69,90 DM	Pinball Fant.** 54,90 DM	Trolls** 49,90 DM
Castles** 69,90 DM	Hardball 3 59,90 DM	No. 2 Coll.** 79,90 DM	V for Victory 3*** 79,90 DM	Bund. Man. Pr.* 64,90 DM	Hired Guns** 64,90 DM	Piracy 59,90 DM	Turtles 2** 29,90 DM
-Data** 39,90 DM	Harrier Assault** 69,90 DM	Open Golf Ch.*** A.A.	Veil of Darkn.* 79,90 DM	Burn. Rubber** A.A.	History Line* 74,90 DM	Pirates** 39,90 DM	Twilight 2000*** A.A.
Chess Maniac* 89,90 DM	Harrier Jumpj** 89,90 DM	Origin Scr. Sav.* 59,90 DM	War in the Gulf* 74,90 DM	Caesar 59,90 DM	Hook** 49,90 DM	Populus 2+** 69,90 DM	Ugh! 54,90 DM
Chuck Yeager AC* 69,90 DM	Heart of China* 59,90 DM	Pac. Island** 59,90 DM	Waxworks* 59,90 DM	Campaign* 74,90 DM	Hot Numbers** 39,90 DM	Powermonger** 59,90 DM	Univ. Monsters*** A.A.

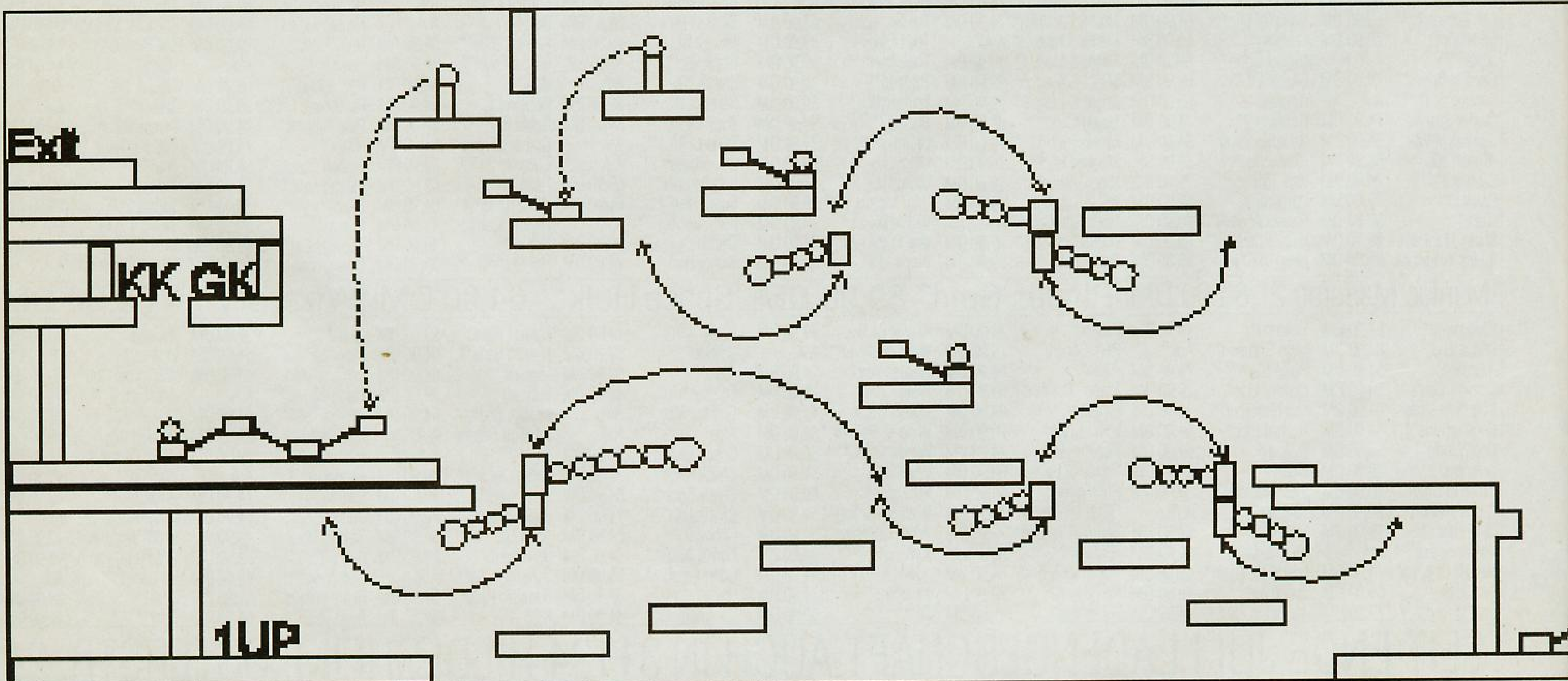
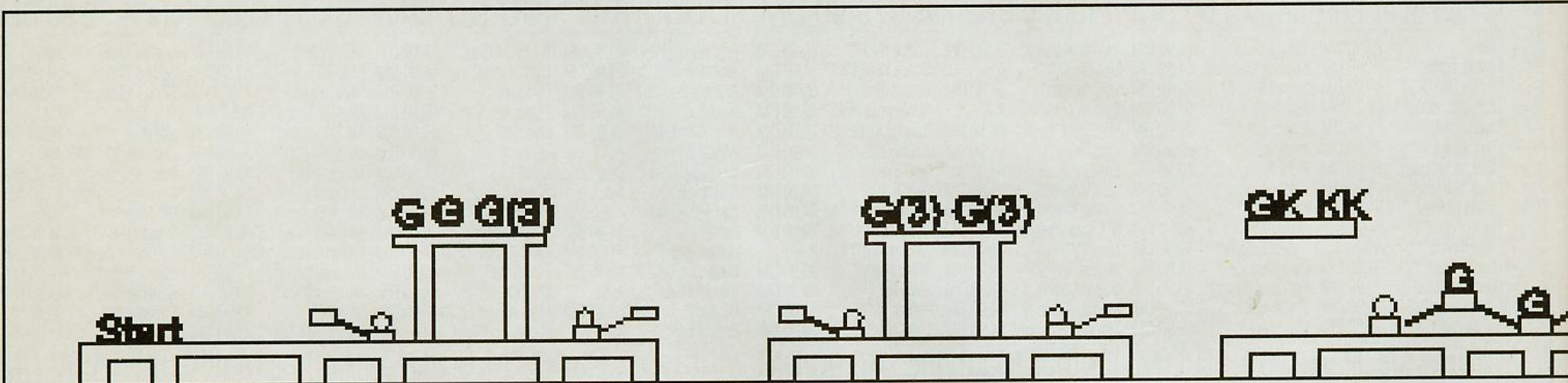
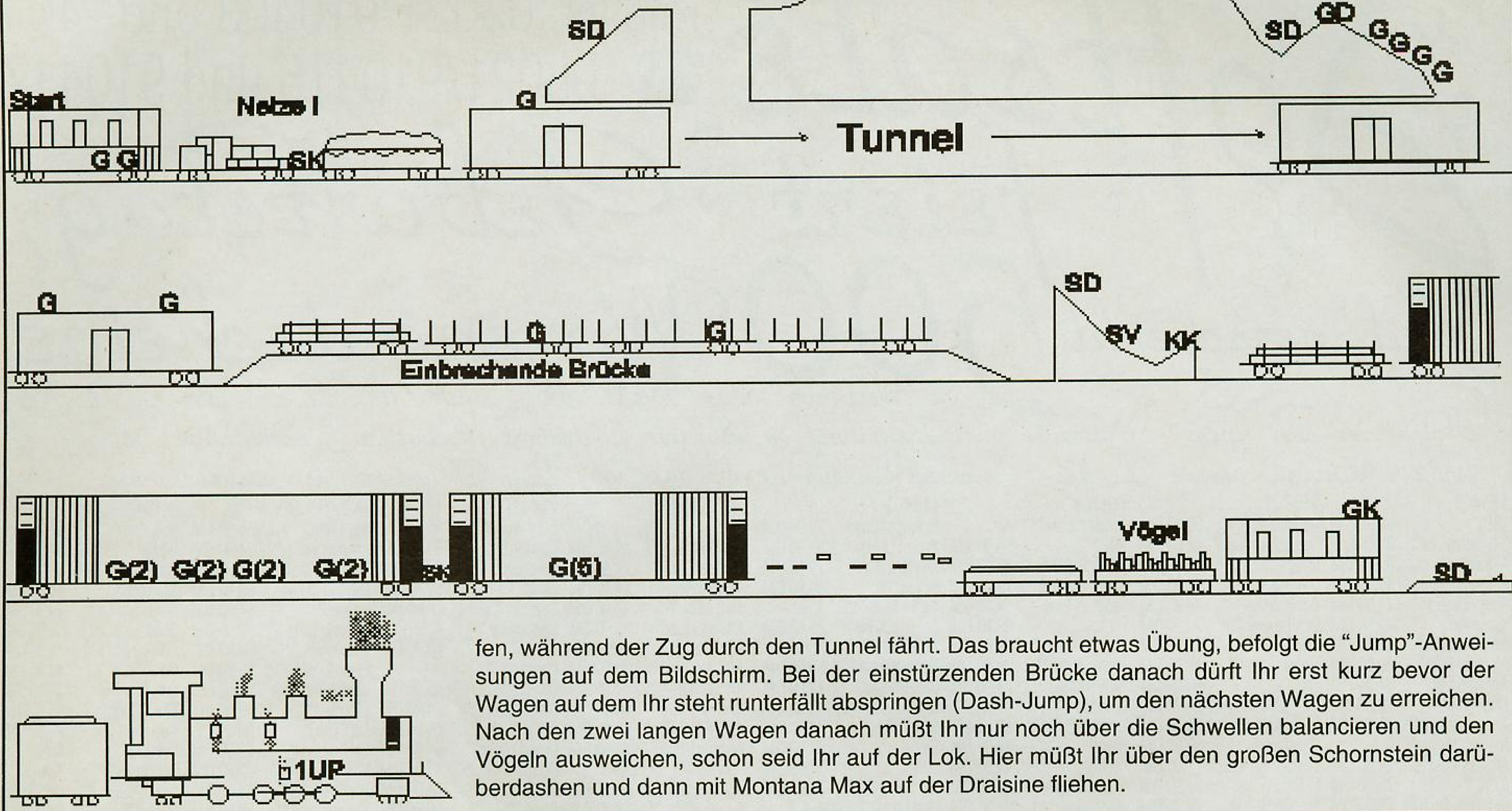
### Maniac Mansion 2\* 84,90 DM | Pirates Gold\* 89,90 DM | Space Hulk\*\* 64,90 DM | Wizardry 7\* 79,90 DM

Civilization* 84,90 DM	Hexuma* 79,90 DM	Patriot** 79,90 DM	Wayne Gr. 3 79,90 DM	-Data* 44,90 DM	Human Race** 69,90 DM	-Data** 39,90 DM	Vikings 49,90 DM
Comanche* 84,90 DM	High Comand*** A.A.	Perf. General* 79,90 DM	Waynes World*** A.A.	Castles** 39,90 DM	Human Race** 54,90 DM	Premiere** 54,90 DM	Walker** 64,90 DM
-Mission* 54,90 DM	Hired Guns** 79,90 DM	-Data** 44,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM	-Data** 59,90 DM	Humans** 54,90 DM	Premier Man. 49,90 DM	War in the Gulf* 69,90 DM
Combat Class.** 59,90 DM	History Line* 79,90 DM	Pinball Dreams** 59,90 DM	Wing Comm. 2* 79,90 DM	Catch 'em 49,90 DM	Indy 4* 79,90 DM	Prime Mover*** A.A.	Warlords 49,90 DM
Complete Chess** 64,90 DM	Hot Numbers** 39,90 DM	Pirates** 39,90 DM	-Spec. Op. je 44,90 DM	Champ. Man.*** A.A.	Int. Sp. Chall.** 54,90 DM	Project Terra** 64,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Contraptions** 44,90 DM	Human race* 69,90 DM	Pirates Gold 79,90 DM	Wing C. Deluxe** 89,90 DM	Anim. Class.*** A.A.	Int. Golf Champ.** A.A.	Project X** 49,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Cool World** 54,90 DM	Humans 59,90 DM	Populus 2** 74,90 DM	Winter Chall.** 59,90 DM	Chaos Engine** 49,90 DM	Ishar 2*** A.A.	Push over** 49,90 DM	Wing Comm.* 79,90 DM
Creepers** 79,90 DM	Inca* 89,90 DM	Prince of Pers. 2** 69,90 DM	Wiz Kid** 54,90 DM	Chuck Rock** 29,90 DM	Jaguar XJ 220** 49,90 DM	Ragnarok*** A.A.	Wiz Kid** 49,90 DM
Crisis in Crem.** 79,90 DM	Incr. Machine* 69,90 DM	Push over** 54,90 DM	Wizardry 7* 89,90 DM	Chuck Rock 2** 54,90 DM	Jim Power** 49,90 DM	Railroad Tyc.** 74,90 DM	Wizardry 7* 79,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM	-Deluxe*** A.A.	Quest f. Glory 3* 79,90 DM	WWF Wrestling** 54,90 DM	Civilization* 74,90 DM	Joe & Mac** 49,90 DM	Rampart 54,90 DM	Wonderdog*** A.A.
Cyber Race* 79,90 DM	Indy 4* 84,90 DM	Railroad Tycoon** 79,90 DM	WWF Eur. Ramp.* 54,90 DM	Cohort 2 54,90 DM	John Madden** 54,90 DM	Raving Mad** 49,90 DM	WWF Wrestling** 49,90 DM
Daemonsgate*** A.A.	Int. Sp. Chall. 59,90 DM	-Deluxe*** A.A.	X-Wing** 84,90 DM	Comb. Air P** 64,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Reach for Skies** 59,90 DM	WWF Eur. Ramp.* 49,90 DM
Dagger of A. Ra* 74,90 DM	Island Dr. Brain* 69,90 DM	Reach for Skies** 64,90 DM	-Data** 44,90 DM	Conquistador* 69,90 DM	Jungle Strike** A.A.	Red Zone** 49,90 DM	Yo! Joe!*** A.A.
Dark Half 54,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Red Baron* 79,90 DM	Xenobots** 74,90 DM	-Data* 39,90 DM	Jurassic Park*** 54,90 DM	Risky Woods** 54,90 DM	Zero** 64,90 DM
Dark Queen o. Kr.* 79,90 DM	Jordan in Flight** 74,90 DM	-Scenario* 49,90 DM	Zool** 59,90 DM	Contraptions** 44,90 DM	KGB* 59,90 DM	Road Rash** 54,90 DM	Zool** 49,90 DM

**SEIT ENDE JULI LADENGESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24**  
**...UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN!**  
 CD-ROM UND JOYSTICKS AUF ANFRAGE \* = DT. VERS. \*\* = DT. ANL. \*\*\* = N. N. BEKANNT  
 Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.  
 Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

## STAGE 2.3

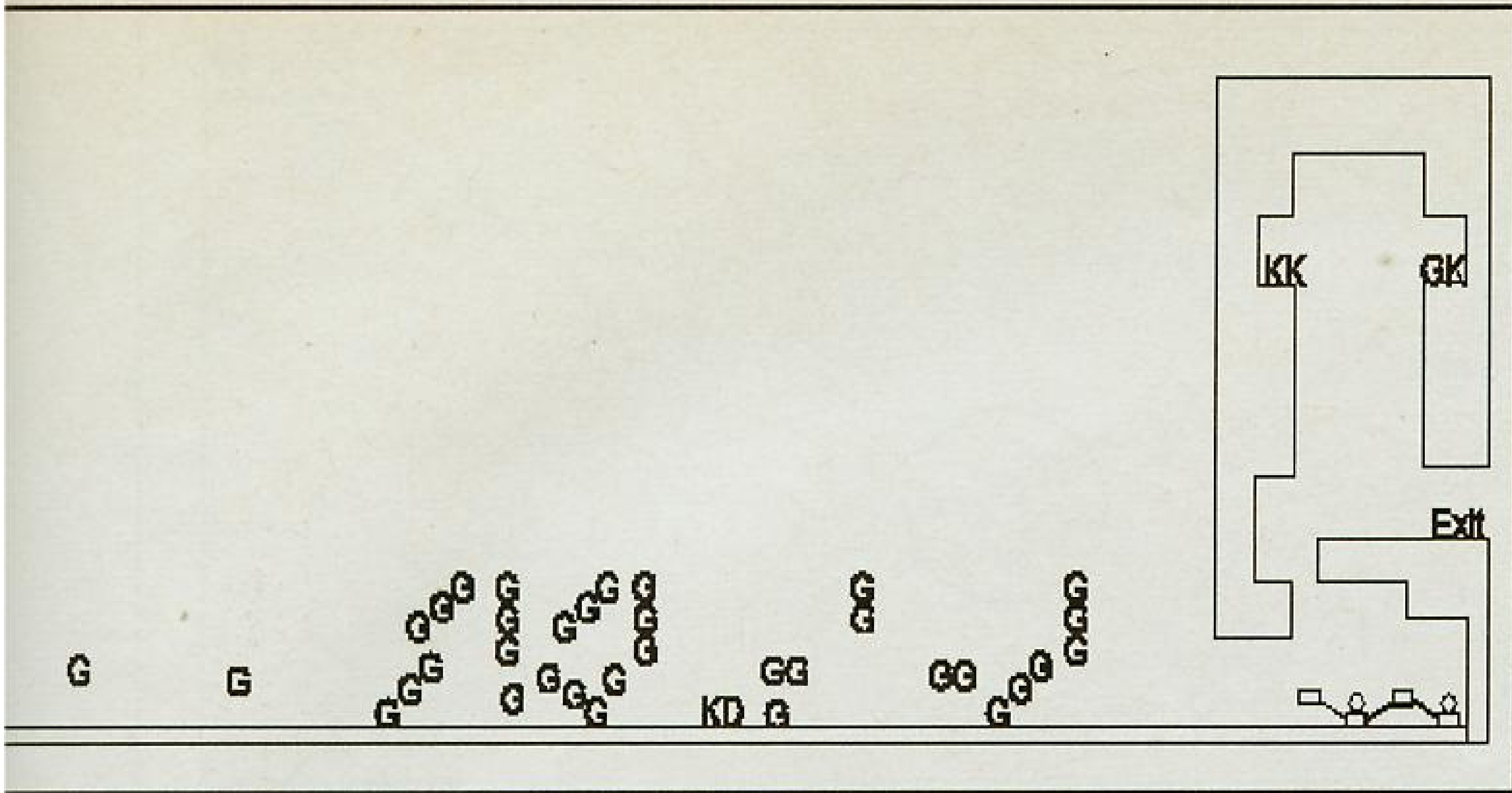
Der Zug ist eine recht schwere Passage, deswegen jetzt eine etwas detailliertere Beschreibung: Über die Netze am Anfang könnt Ihr darüberspringen oder durchdassen, danach müßt Ihr über den Berg lau-



## STAGE 3.3

Folgt der Karte zum Ausgang. Wenn Ihr mit dem Dämonen am Anfang des Abschnitts nicht zurechtkommt (besiegen läßt er sich nicht), hier eine kleine Hammer aufschlägt). Kurz bevor er Euch zermalmen würde, springt Ihr oben auf ihn drauf. So könnt Ihr diesen Teil locker ohne Energieverlust schaffen.

**Auf die unverbindlich empfohlenen  
Verkaufspreise der Hersteller !!!**

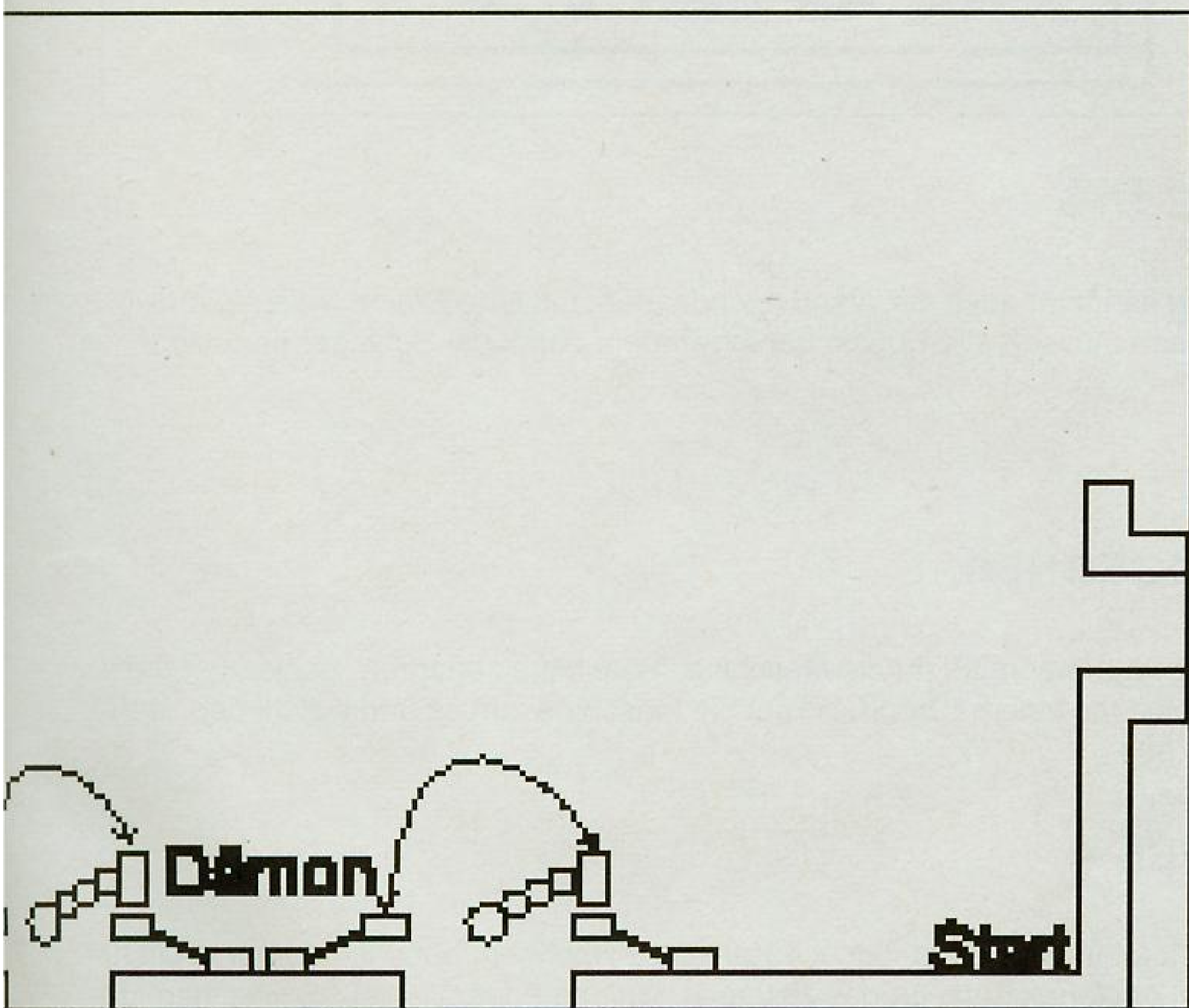
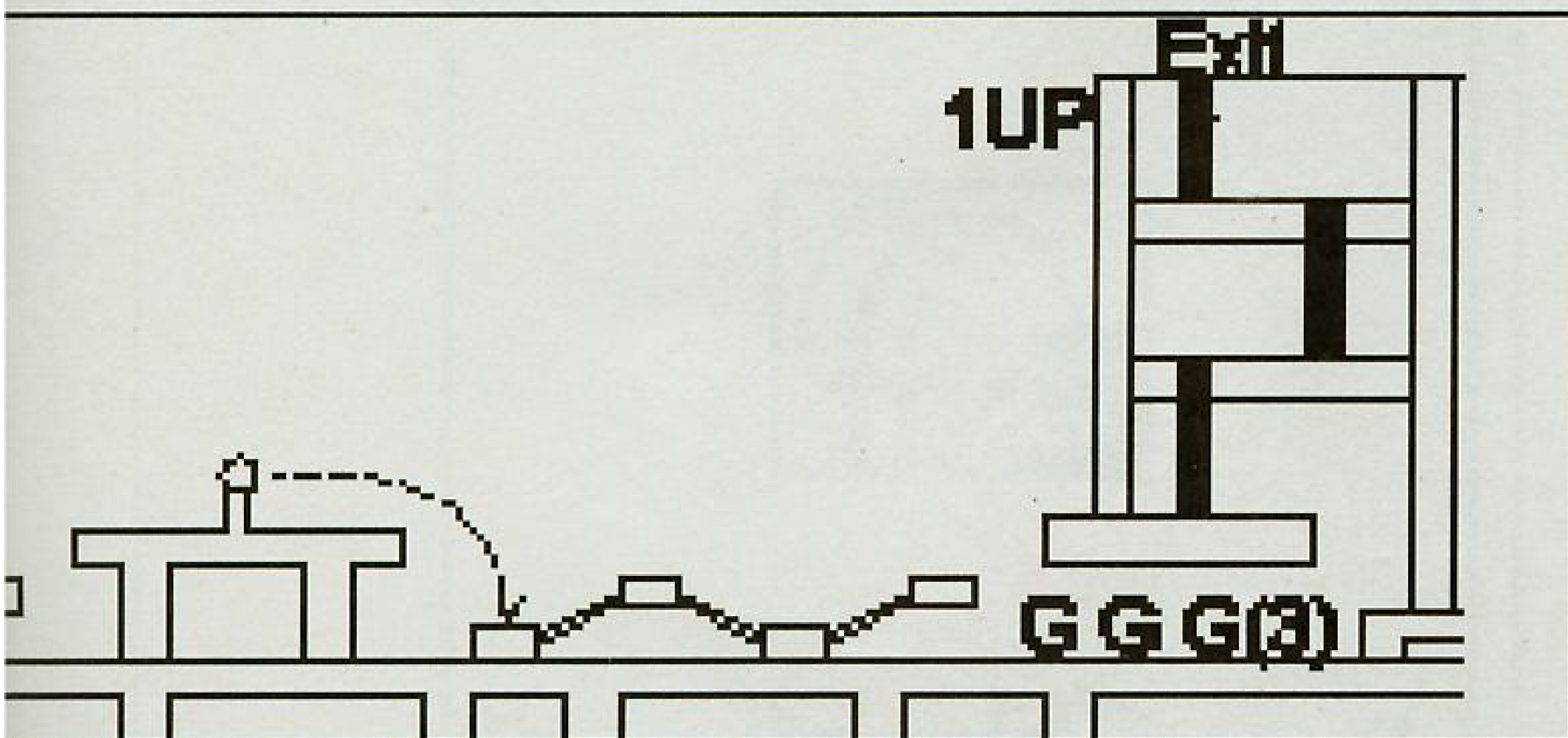


## STAGE 3.1

Bewegt Euch entweder vorsichtig durch den Gespensterschwarm hindurch oder dasht vorwärts. Vergesst nicht die Extras über dem Ausgang.

## STAGE 3.2

Hier könnt Ihr den Umgang mit den Wippen üben; die Zombies in diesem Abschnitt wollen dreimal getroffen werden.



Taktik: Stellt Euch auf der zweiten Wippe ganz nach links (dahin, wo der

Programm	Amiga	IBM/PC	Programm	Amiga	IBM/PC		
1869	DV	68.37	82.05	Strike ComanderSp.	DA	-----	34.17
A.T.A.C.	DA	68.7	95.73	Space Hulk	DA	61.53	82.05
A-Train	DV	82.05	95.73	Special Forces	DA	82.05	88.89
Abondand Places 2	DA	61.53	82.05	Superfrog	DA	54.68	-----
Alone In The Dark	DV	-----	88.89	Super Hero	DA	61.52	Vorb.
Alien Breed 1993	DA	20.49	-----	Syndicate	DA	Vorb.	82.05
Airbus USA	DA	88.89	88.89	The Humans	DV	68.37	82.05
Ambush at Sornier	DA	-----	95.73	The Legacy	DA	-----	88.89
Arabian Nights	DA	61.53	-----	The Lost-Vikings	DA	61.53	Vorb.
B-17 Flying Fortress	DA	75.21	102.56	The Siege	-----	-----	68.37
B.C.Kid	DA	47.85	-----	Turrican	DA	17.06	-----
Battle Team	DV	68.37	82.05	Turrican 2	DA	13.64	Vorb.
Battle Isle Data 2	DV	41.01	41.01	Turrican 3	DA	47.85	-----
Body Blows	DA	54.69	-----	Transarctica	DV	61.52	75.21
Bundesliga Man Pro.2.0	DV	68.37	68.37	Ultima 7	DV	-----	95.72
Civilisation	DV	82.05	95.73	Ultima 7 Teil 2	DA	-----	75.21
Car and Driver	DA	-----	75.21	Ultima Underworld 2	DA	-----	75.21
Comanche White L.	DV	-----	95.73	Veils of the Darkness	-----	-----	75.21
Comanche Data Disc	DV	-----	47.85	Vikings-Fields of Conq.	-----	47.85	88.89
Combat Air Patrol	DA	61.53	Vorb.	Wax Works	DV	68.37	82.05
Conquest of the Long.	DA	68.37	82.05	Walker	DA	61.52	-----
Curse of Enchantia	DV	82.05	82.05	Whale's Voyage	DV	61.52	Vorb.
Cyberrace	DV	-----	-----	Wizardry 7	DV	-----	95.73
D-Generation	DA	27.33	68.37	Wing Commander	DV	82.05	-----
Dagger of Amon Ra	DV	Anfr.	82.05	Wing Commander 2	DV	-----	82.05
Daughter of Serpents	DA	75.21	82.05	X-Wing	DA	-----	88.89
Darkseed	DV	68.37	88.89	Xenonbots	DA	-----	75.21
Der Patrizier	DV	68.37	82.05	Zool	DA	47.85	68.37
Dark Quenn of Kryn	DV	Vorb.	82.05				
Das Schwarze Auge	DV	75.21	82.05	<b>CD-ROM</b>	<b>Preis:</b>		
Das Schwarze Auge 2	DV	Vorb.	Vorb.	360 Compilation	MA	127.96	
Desert Strike	DA	54.68	-----	Air Warrior	DA	95.96	
Dune 2	DV	Vorb.	75.21	All American Sports	-----	119.96	
Dogfight	DA	-----	95.73	Animals	-----	103.96	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.53	68.37	Carmen World Deluxe	MA	143.96	
Eco Quest	DV	Vorb.	82.05	Castle Master/3D Cons.	-----	95.96	
Eco Quest 2	DV	Vorb.	82.05	Chessmaster 3000	-----	103.96	
Eishockey Manager	DV	75.21	82.05	Der Patrizier	DV	103.96	
EVira 2	DV	68.37	82.05	Eco Quest	-----	95.96	
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.	Guy Spy	-----	79.96	
Eye of the Beholder 2	DV	82.05	82.05	Inca	DV	127.96	
Eye of the Beholder	DV	Vorb.	82.05	Jones i.t. Fast Lane	-----	95.96	
Fallen Empire	DV	82.05	82.05	Kings Quest 5	DA	95.96	
Falcon 3.0	DA	-----	82.05	Kings Quest 6	-----	103.96	
Fire and Ice	DA	47.85	Vorb.	Loom	-----	103.96	
F-15 Strike Eagle 3	DA	-----	95.73	Magnetic Scroll Coll.	-----	79.96	
Flashback	DV	61.53	68.37	Mantis Plus	-----	135.96	
Freddy Pharkas	DV	Vorb.	82.05	Mixed Up Mother Goo.	MA	87.96	
Formula 1 Gr. Prix	DV	Vorb.	102.57	Monkey Island	-----	103.96	
Gobilins 2	DV	68.37	88.89	Pacific Island	-----	79.96	
Global Conquest	DA	Vorb.	95.73	Psycho Killer	-----	79.96	
Gunship 2000	DA	68.37	95.73	Red Storm / Carrier Command	-----	95.96	
Harrier Jump Jet	DA	-----	95.73	Rick Sav. Pool	-----	95.96	
Hexuma	DV	82.05	82.05	S.W.O.T.L	-----	103.96	
Hired Gunes	DA	61.53	82.05	Sherlock Holmes 2	-----	127.96	
History Line	DV	82.05	82.05	Sherlock Holmes 3	-----	127.96	
Human Race	DV	68.37	82.05	Space Quest 4	DA	95.96	
Indiana Jones 3 Adv.	DV	34.17	47.85	Spirit of Excalibur	-----	79.96	
Indiana Jones 4	DV	82.05	95.73	Stellar 7	-----	95.96	
Incredible Machine	DV	-----	82.05	Supremacy	-----	79.96	
Inca	DV	-----	95.73	Town with no Name	-----	79.96	
Jhon Madden Football 2	DV	-----	68.37	Ultima 1-6	-----	143.96	
Jonathan	DV	82.05	82.05	Ultima Underw./WC 2	-----	127.96	
KGB	DV	61.53	75.21	Wily Beamish	-----	95.96	
Kaiser	DV	95.73	95.73	Wing C.1 Deluxe	MA	127.96	
Kings of Adventure	DV	68.37	82.05	WC 1 / Ultima 6	-----	127.96	
Kings Quest 6	DV	-----	82.05	Wing C.2 Deluxe	-----	127.96	
Lands of Lore	DV	Vorb.	Vorb.	Wrath of the Demon	-----	79.96	
Legacy	DA	Vorb.	88.89				
Leisure S. Larry 5	DV	68.37	82.05	<b>Neuheiten:</b>			
Legend of Kyrandia	DV	68.37	82.05	Chess Maniac	-----	95.96	
Lemmings	DA	54.69	68.37	Curse of Enchantia	-----	79.96	
Lionheart	DA	54.69	-----	European Racers	-----	127.96	
Links 386 Pro	DA	-----	102.57	Eye of the Beholder 3	-----	87.96	
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37	Indiana Jones 4	-----	103.96	
Mega Lo/First Sam.	DA	61.52	-----	Jutland	-----	143.96	
Might and Magic 4	DV	-----	82.05	Laura Bow 2	-----	95.96	
Might and Magic 5	DV	-----	82.05	Legend of Kyrandia	DV	95.96	
Monkey Island	DV	68.37	82.05	Ringworld	-----	95.96	
Monkey Island 2	DV	82.05	82.05				
Nova 9	Vorb.	-----	82.05	<b>Special Offer:</b>			
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37	Goal	DA	49.50	-----
Perfect General	DA	75.21	75.21	Project X	DA	25.50	-----
Perfect General Data	DA	47.85	47.85	Wing Commander	DV	35.50	-----
Prophecy of the S.	DA	Vorb.	82.05	Sensible Soccer 92/93	DA	42.50	-----
Prince of Persia 2	DA	-----	68.37	Chaos Engine	DA	42.50	-----
Pinball Dreams	DA	47.85	Vorb.	Lemmings 2	DA	56.90	-----
Pinball Fantasies	DA	54.69	-----	Strike Commander	DA	-----	81.50
Pinball Illusions	DA	Vorb.	-----	Strike Com. + Sp. Pack	DA	-----	113.50
Pirates Gold	DA	-----	Vorb.				
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.73	<b>Zubehör:</b>			
Populous 2	DV	61.52	75.21	Leerdisketten 3.5" DD	-----	8.95	
Populous 2	DV	47.85	Vorb.	Leerdisketten 3.5" HD formatiert	-----	14.95	
Pool Archer McClean	DA	60.87	68.37	Leerdisketten 5.25" HD	-----	9.95	
Push Over	DA	54.68	61.53	Soundblaster 2.0 DV	-----	169.95	
Police Quest 3	DV	-----	82.05	Soundblaster ASP 16 DV	-----	449.95	
Quest for Glory 3	DV	-----	82.05	Adlib Gold	-----	379.95	
Ragnarok	DA	-----	88.89	Joystick Competition Pro 5000	-----	26.95	
Railroad Tycoon	DA	82.04	88.89	Joystick Competition Pro Star	-----	35.95	
Ringworld	DV	-----	82.05	Joystick Competition Pro Mini	-----	35.95	
Sensible Soccer 92/93	DV	47.85	54.69	Joystick Competition Pro PC	-----	43.95	
Shadow of the Comet	DV	-----	88.89	Mausmatte	-----	4.95	
Sherlock Holmes	DV	-----	88.89	X-Copy Tools inkl. Hardware	-----	89.90	
Sim City/Populous	DA	61.52	75.21	Diskettenbox 40 Stück	-----	9.95	
Sim Earth	DV	82.04	82.05	Diskettenbox 80 Stück	-----	14.95	
Stunt Island	DV	-----	95.73				
Star Trek 25th Anniv.	DV	Vorb.	82.05	Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz	-----	24.95	
Street Fighter II	DA	61.53	61.53				

## !!? WAS !!?

Ihr findet unsere neue Schrift zu klein!  
 Ihr braucht eine Brille?!?  
 Kein Problem...  
 ... bei Bestellungen ab DM 100,- erhaltet Ihr auf Wunsch unsere Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz (normal 24,95) GRATIS damit Ihr bei den vielen Anzeigen den richtigen Durchblick behaltet.

Quicksoft einfach Zauberkraft!

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... 31.6% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum Gleichen Preis!!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken. Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels Heraus?

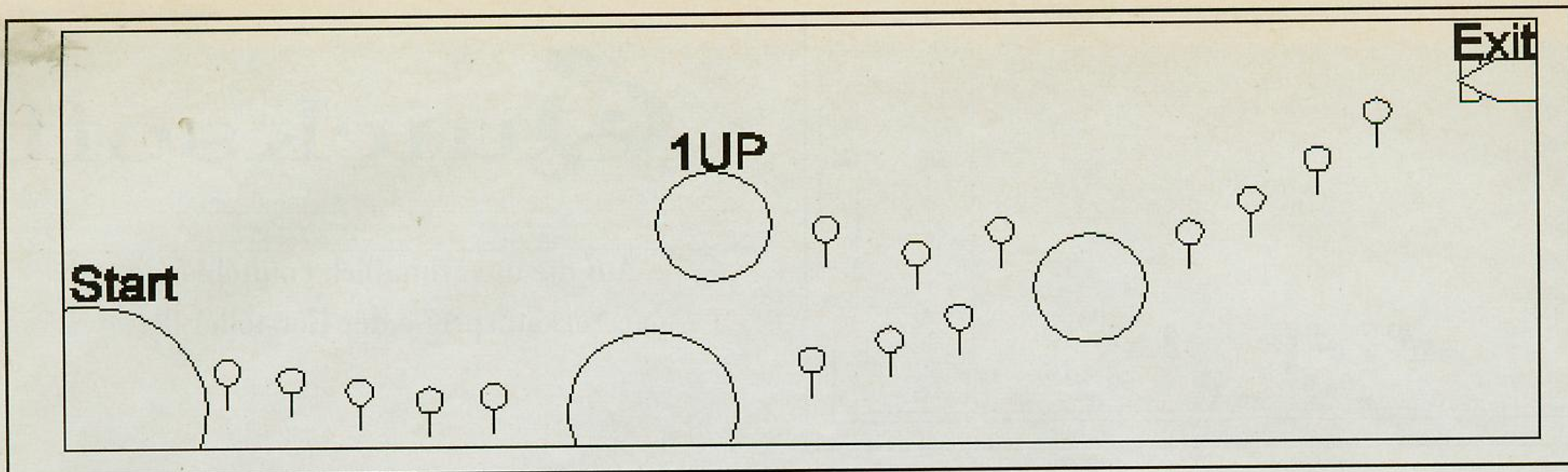
Ganz einfach:  
 1. Ihr ruft uns an  
 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)  
 3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79.95  
 79,95 x 0,684 = 61.53

Vorteile für Euch:  
 1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.  
 2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.  
 3. Alle Spiele in der neuesten Version.



### STAGE 5.2

Nehmt das Extraleben mit und achtet auf Eure Sprünge, um nicht herunterzufallen.

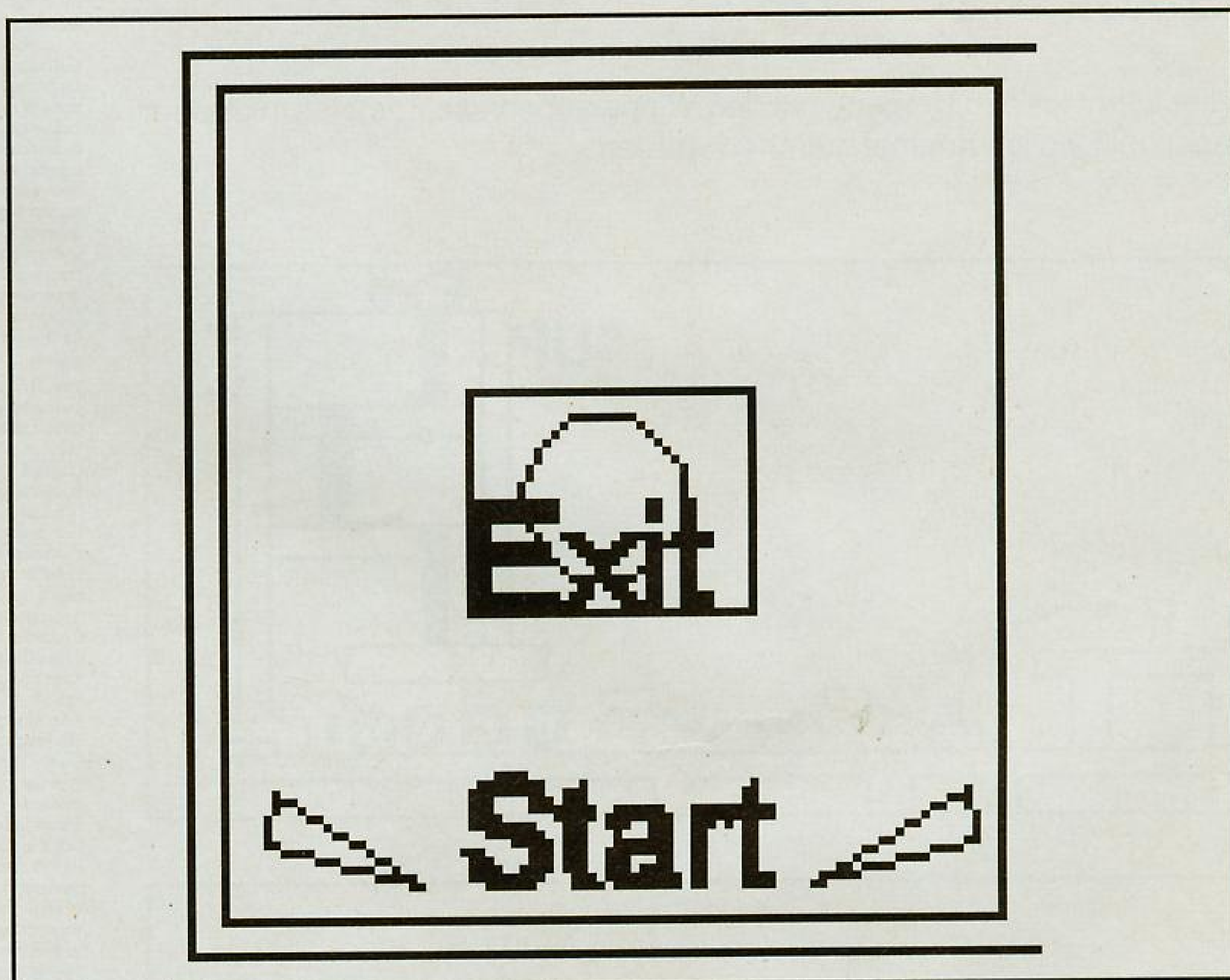
### STAGE 5.3

Hier habe ich auf Karten verzichtet, da sonst nur der Zeppelin zu sehen gewesen wäre.



### STAGE 5.1

Klettert auf den Seifenblasen nach oben und achtet darauf, nicht zu lange zu warten, da sie nach einer Zeit platzen.



### STAGE 5.4

Am Anfang könnt Ihr auch die Wand hochdashen, um eine Ebene weiterzukommen. Danach müssen alle Kugeln verschwinden, damit die Schläger benutzbar werden.

### ENDGEGNER:

Beim Endgegner müßt Ihr die Maschine in der Mitte zerstören. Schleudert dazu die Steine mit einem "DropKick" auf die Maschine zurück und weicht den Glühbirnen aus.

### LEVEL 4

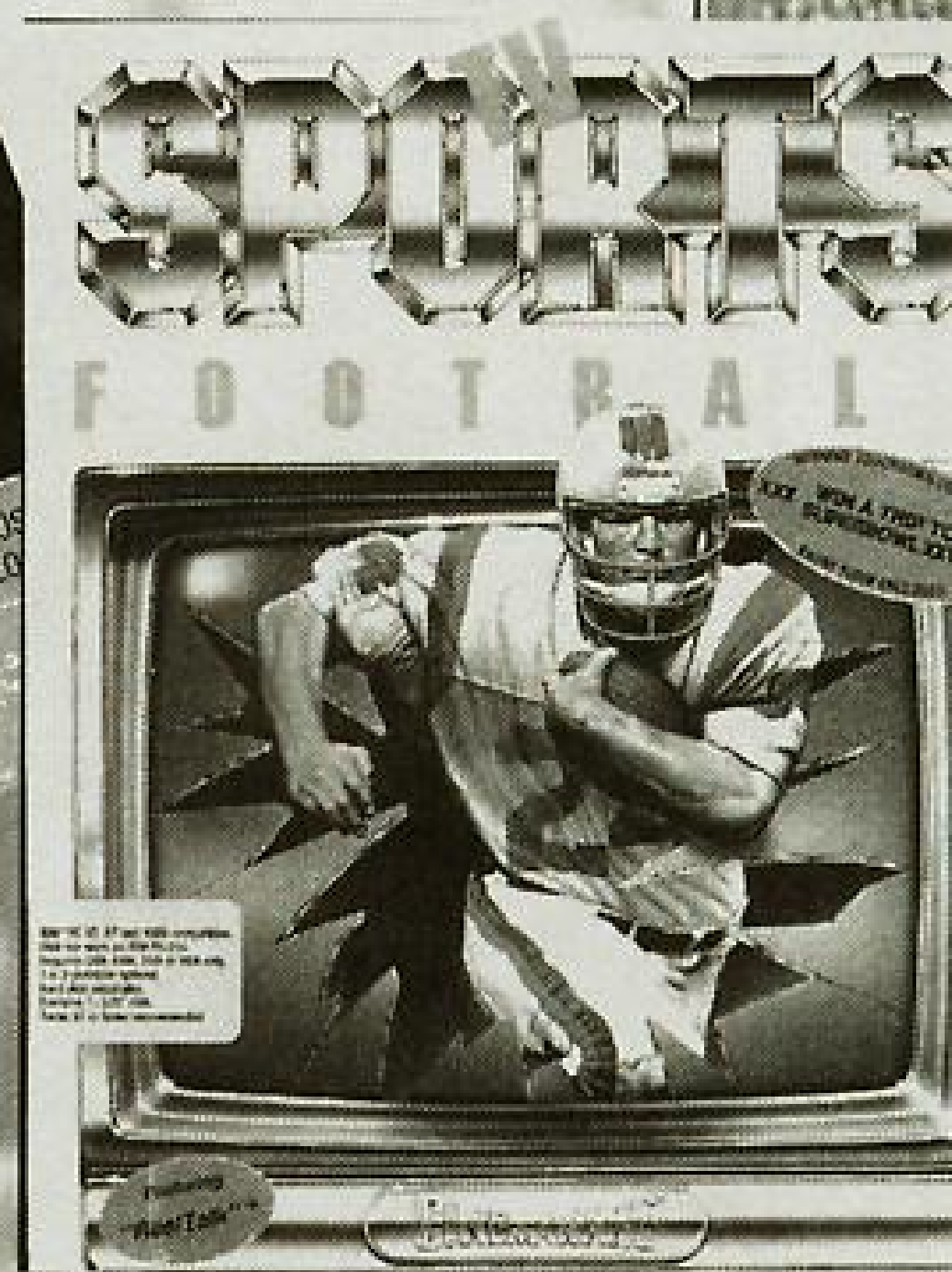
Da es total unnützlich ist, zu Level 4 Karten zu zeichnen, habe ich darauf verzichtet. Am besten benutzt Ihr das Paßspiel, um das Footballspiel zu gewinnen, da man dabei nicht soweit laufen muß. Wenn es Euch zu schwer vorkommt, den Ball zu fangen, studiert die Taktiken der Gegner ein, um ihnen besser ausweichen zu können. Diese werden nämlich nicht oft pro Spiel gewechselt.



# Für alle Daheim-gebliebenen...

...5 PC-Spiel für nur DM 79,-!

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



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

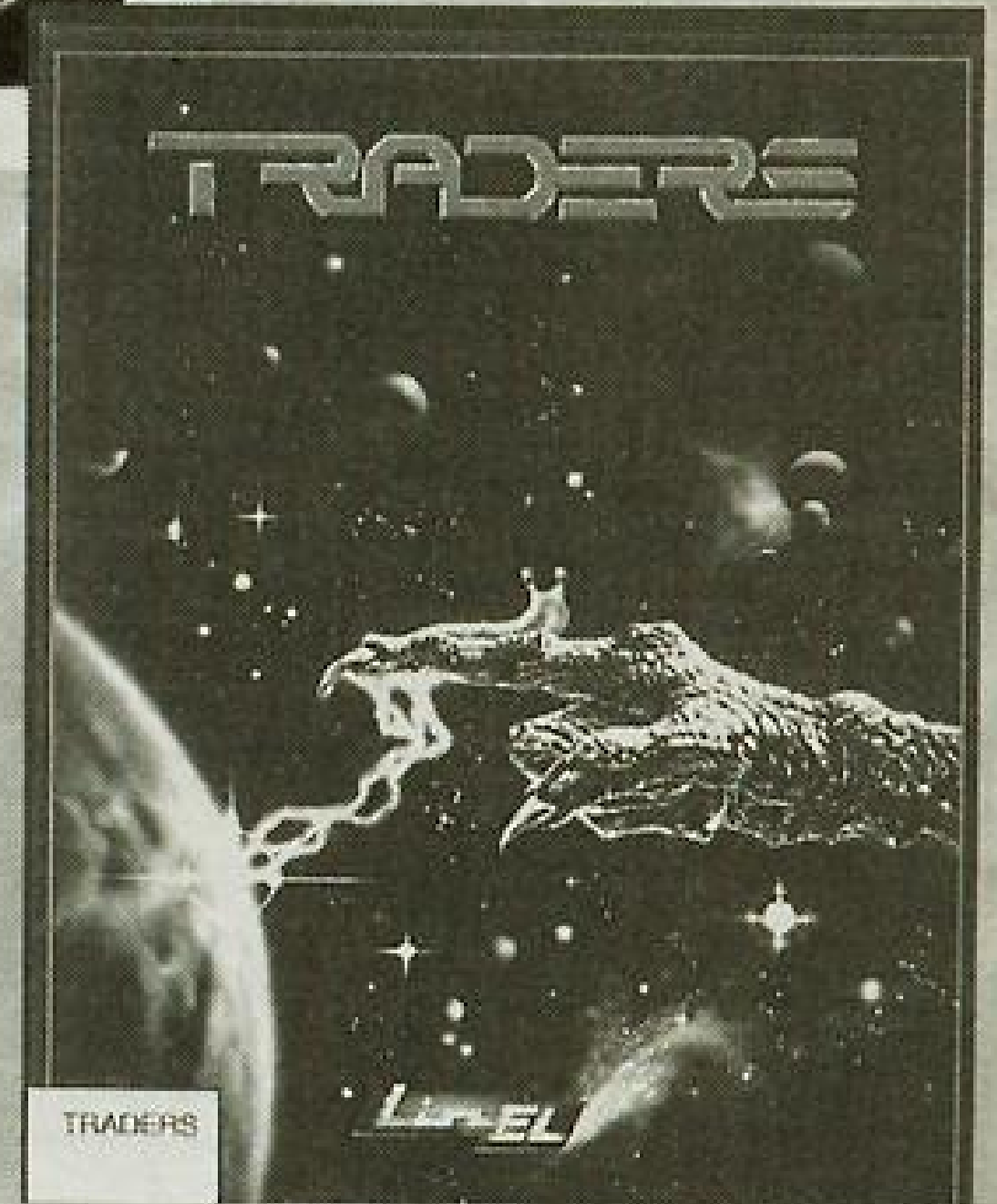
THE  
**GAME OF LIFE**  
THE ULTIMATE CELL-SIMULATION



**GAME OF LIFE**  
Leben auf dem Computer simulieren, die komplexen Abläufe des Lebens verstehen, in über 100 Level, OPEN-ENDING...

**TRADERS**

Ein Strategiespiel der Extraklasse. Bis zu vier Spieler kämpfen um die wirtschaftliche Vorherrschaft auf einem fremden Planeten. Nicht nur, daß der Besitzer dieses Planeten Fat Mike heißt, nein, er verzehrt auch liebend gerne Weltraumschnecken. TRADERS garantiert Stunden voller Spannung. Spiel und Anleitung in deutsch.



Leisure Suit Larry streunt durch die Straßen von L.A., kauft ein Lotterielos und gewinnt eine Reise in die Südsee, wo nicht nur Südseeschönheiten auf ihn warten, sondern auch das KGB... jede Menge Trouble, Streß und Gefahren erwarten Euch und am Schluß vielleicht ein Happy-End?

**Ja, ich will die PC-Spielesammlung** (bestehend aus LARRY 2, TRADERS, TV SPORTS FOOTBALL, GAME OF LIFE und SPEEDBALL) zum sagenhaften Preis von nur **DM 79,-**

meine Adresse:



Name, Vorname

Straße, Nr.

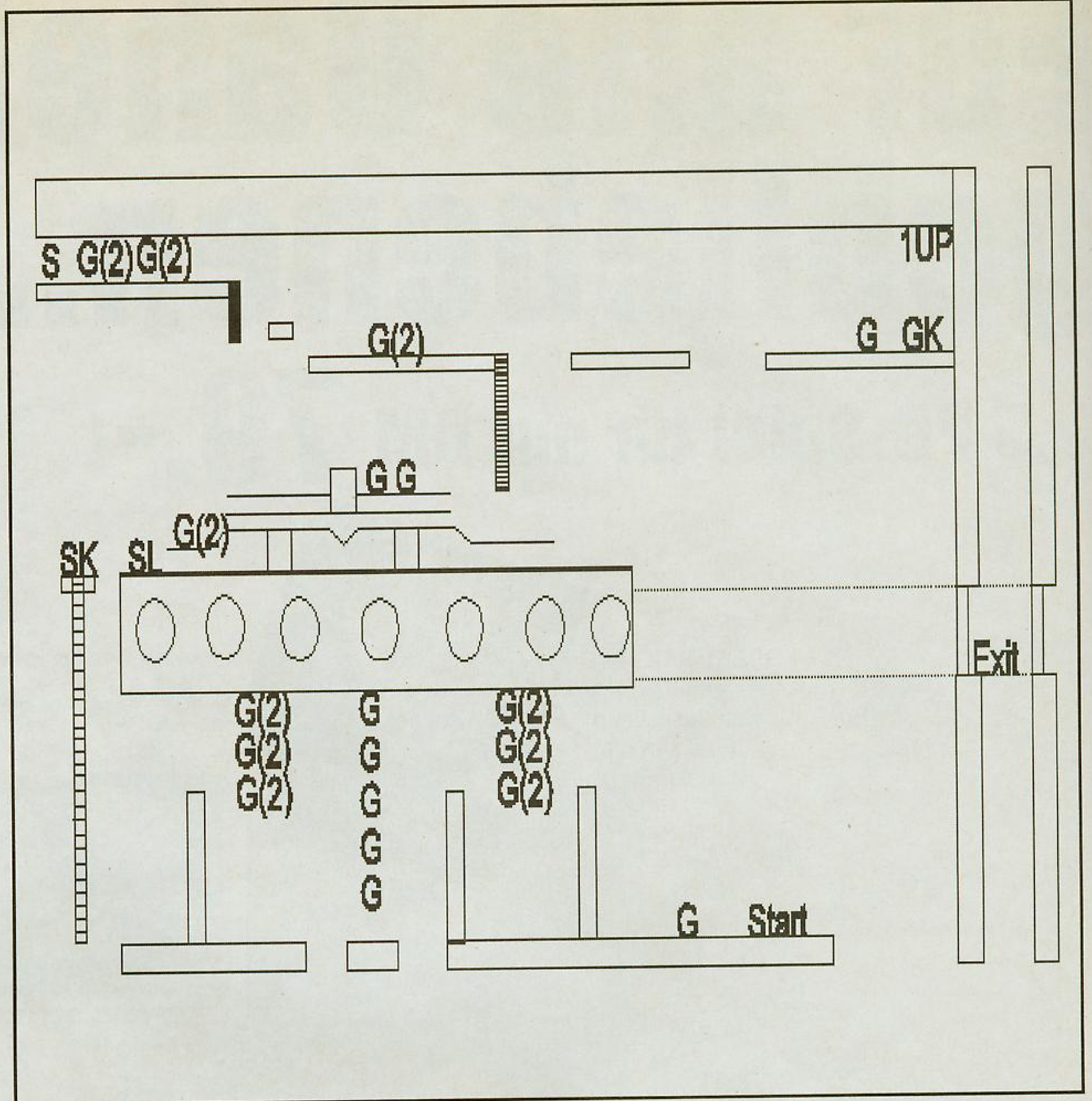
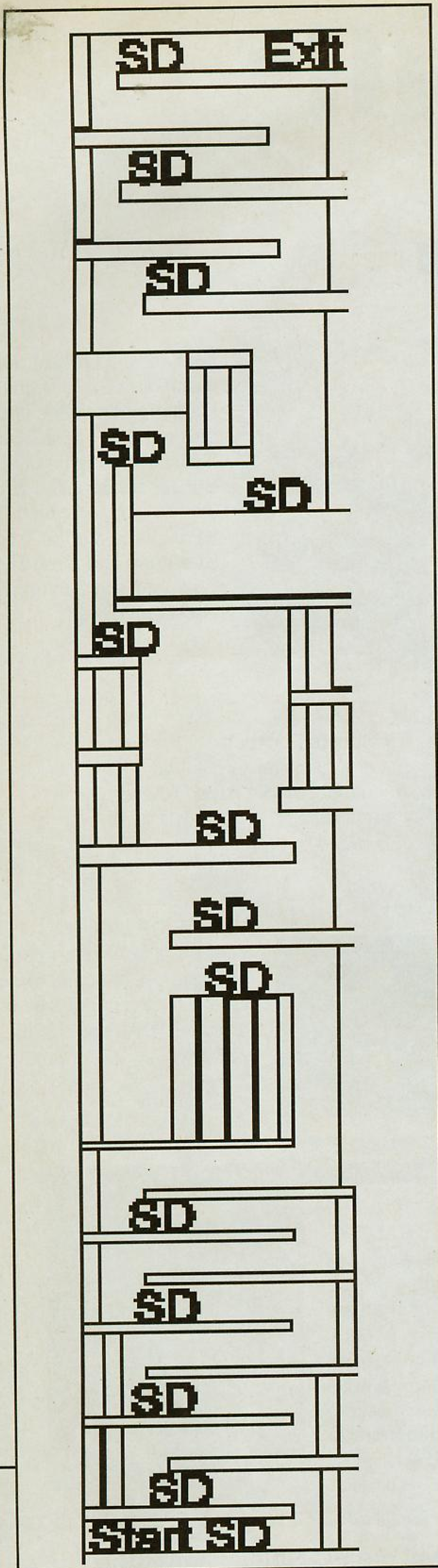
PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

Scheck, bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag zzgl. **DM 5,- (inland), bzw. 10,- DM (Ausland) Unkostenbeitrag** habe ich beigelegt.

## unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag (Inland), bzw. 10,- DM (Ausland). Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über:  
**CP Verlag, Leserservice, Bruneckerstr. 84, 90 461 Nürnberg**  
Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!  
Bei Bestellung per Nachnahme kann auch per Fax:  
0911 - 45 72 79 oder telefonisch unter 0911 - 45 74 00 bestellt werden!

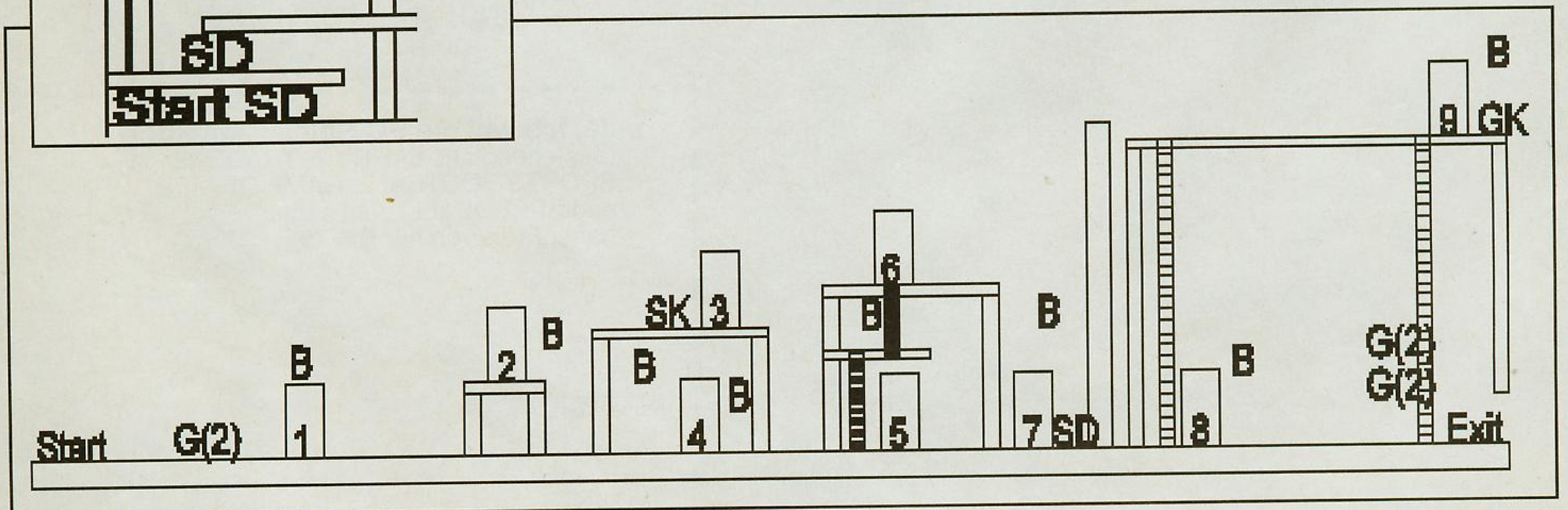


**STAGE 6.1**

Holt Euch an den markierten Stellen Schlüssel und Extraleben; danach schließt Ihr die Tür am Schlüsselloch auf und lauft durch den Lichtstrahl in den nächsten Level.

**STAGE 5.5**

Hier müßt Ihr ohne Unterbrechung dasten und dürft nicht trödeln.



**STAGE 6.2**

Der Bildschirm scrollt sehr schnell, nehmt Euch also in acht. Explodiert eine Bombe, müßt Ihr Euch hinter eine Mauer stellen. Diese sind auf der Karte in der Reihenfolge, wie Ihr Euch hinter sie stellen müßt, durchnummeriert.

# FUNNY-SOFTWARE

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

**0711/8568534 - 850325**

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

**NRW:**  
**Düsseldorf**  
**10-18.30 Uhr**  
**0211/131979**

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

**IT'S ACTION TIME**  
**1x wöchentlich**  
**ÜBERRASCHUNGSPREIS**

Bestellservice:

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

**Bayern:**  
**Fürth**  
**10-18.30 Uhr**  
**0911/745419**

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

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

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

<b>70469 Stuttgart</b> Stuttgarter Str. 99 Tel.: 0711/8568534	<b>73430 Aalen</b> Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663	<b>79098 Freiburg</b> Schreiberstr. 18 Tel.: 0761/382590	<b>30159 Hannover</b> Georgswall 3 Tel.: 0511/321796
<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 27.11.92</b> <b>07546 Gera</b> Laasener Str. 29 Tel.: 0365/260610	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 3.5.93</b> <b>10589 Berlin</b> Taugoggenerstr. 6 (Nähe Schloß Charlottenburg)	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 1.3.93</b> <b>26123 Oldenburg</b> Donnerschweerstr. 32 Tel.: 0441/83025	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 16.11.92</b> <b>34117 Kassel</b> Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389
<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 1.10.92</b> <b>40213 Düsseldorf</b> Wallstr. 21 (Altstadt) Tel.: 0211/131979	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 13.3.93</b> <b>74072 Heilbronn</b> Allee 4 (Postpassage) Tel.: 07131/626031	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 13.3.93</b> <b>76133 Karlsruhe</b> Erbprinzenstr. 35 Tel.: 0721/21654	<b>NEU!NEU!NEU!</b> <b>Seit 3.7.92</b> <b>90402 Nürnberg</b> Carl Grillenberger Str. 18-20 Tel.: 0911/745419

**FUNNY SOFTWARE TOP TEN**

- Strike Commander
- Maniac Mansion II
- Ultima VII II
- Tornado
- Prince of Persia II
- Sensible Soccer
- X-Wing
- Syndicate
- Goal
- Flashback

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

**DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN STUTT GART SIND:**

1. Michael Eamann
2. Levent Kara
3. Thorsten Renner
4. Oliver Kolbe
5. Armin Vilby

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	83,95	-	99,95	Football Manager 3	76,95	76,95	76,95	Patriot	-	-	107,95
A320 America	109,95	109,95	109,95	Formula 1 Grand Prix	83,95	83,95	99,95	Patrizier	78,95	83,95	89,95
A-Train	94,95	-	116,95	Goal	69,95	-	74,95	Perfect General DD	49,95	-	49,95
A-Train Construction Set	49,95	-	49,95	Gunship 2000	83,95	-	99,95	Pinball Dreams	65,95	-	65,95
ATAC	99,95	-	99,95	Gunship 2000 Mission	-	-	65,95	Pinball Fantasy	65,95	-	-
Abandoned Places 2	73,95	-	99,95	Hannibal	83,95	-	99,95	Police Quest IV	-	-	a.A.
Aces of Europe	-	-	a.A.	Hardball III	a.A.	-	87,95	Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
Aces of the Pacific + Data	-	-	99,95	Harrier Jump Jet	-	-	99,95	Privateer	-	-	a.A.
Aces over Korea	-	-	a.A.	History Line 1914-1918	92,95	-	99,95	Populous II	67,95	67,95	92,95
Alone in the Dark	-	-	99,95	Inca	49,95	-	49,95	Railroad Tycoon de Luxe	a.A.	-	a.A.
Ambermoon	-	-	a.A.	Incredible Machine de Luxe	-	-	107,95	Sensible Soccer 2	69,95	69,95	69,95
B17 Flying Fortress	83,95	83,95	109,95					Seawolf	-	-	a.A.
Batman II	a.A.	-	-					Shadow of the Comet	-	-	99,95
Battle Isle DD II	49,95	-	49,95					Sim Farm	a.A.	-	a.A.
B.C. Kid	73,95	a.A.	a.A.					Space Hulk	92,95	-	99,95
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95					Space Legends	83,95	-	88,95
Body Blows	73,95	-	-					Space Quest 5 dt.	-	-	83,95
Bundesl. Manager 2.0	83,95	83,95	83,95					St. Thomas	83,95	-	99,95
Burntime	a.A.	-	a.A.					Street Fighter 2	65,95	65,95	83,95
Buzz Aldr. R. i. Space	-	-	109,95					Strike Commander	-	-	109,95
Campaign II	a.A.	-	a.A.					Strike Commander Speech	-	-	49,95
Carriers at War Constr. Kit	-	-	83,95					Stunt Island	-	-	107,95
Chuck Rock II	65,95	-	-					Summer Challenge	-	-	73,95
Comanche DD	-	-	59,95					Syndicate	83,95	-	99,95
Combat Air-Patrol	a.A.	-	a.A.					Task Force	-	-	107,95
Civilization	92,95	-	116,95					The Chaos Engine	69,95	69,95	-
Comanche	-	-	109,95					The Legacy	-	-	116,95
Creatures II	a.A.	-	a.A.					Tornado	-	-	99,95
Creepers	73,95	-	99,95					Tony La Russa II	-	-	83,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-					Train It	a.A.	-	-
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.					Transarica	69,95	69,95	69,95
Darkmere	92,95	-	99,95					Turrican III	a.A.	-	-
Daughter of Serpents	92,95	-	89,95					Twilight 2000	83,95	-	109,95
Desert Strike	69,95	-	-					Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.					Ultima VII II	-	-	99,95
Dog Fight	-	-	104,95					Ultima Underworld II dt.An.	-	-	92,95
Dracula	a.A.	-	a.A.					Veil of Darkness	-	-	83,95
DSA II	a.A.	-	a.A.					V for V>ictory III	-	-	a.A.
Dune 2	65,95	-	99,95					Walker	76,95	-	-
Eco Quest II	-	-	83,95					War in the Gulf	83,95	-	88,95
Eishockey Manager	92,95	a.A.	99,95					Wayne Gretzky 3	-	-	99,95
El Fish	-	-	83,95					Whales Voyage	83,95	-	83,95
Elisabeth I	a.A.	-	a.A.					Wing Commander Academy	-	-	a.A.
Elite 2	-	-	a.A.					Wing Commander II dt.	-	-	99,95
Elysium	65,95	a.A.	83,95					Wizardry 7	a.A.	-	99,95
Entity	69,95	-	-					Xenobots	-	-	92,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95					X-Wing dt. Handbuch	-	-	109,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	116,95					X-Wing DD	-	-	a.A.
Falcon Mission II	-	-	65,95					Yo! Joe!	a.A.	a.A.	a.A.
Fields of Glory	-	-	116,95					Zool	65,95	-	65,95
Flashback	74,95	-	83,95								
Flies	83,95	-	-								

**FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!!!**  
Hier könnte Ihr Name stehen!

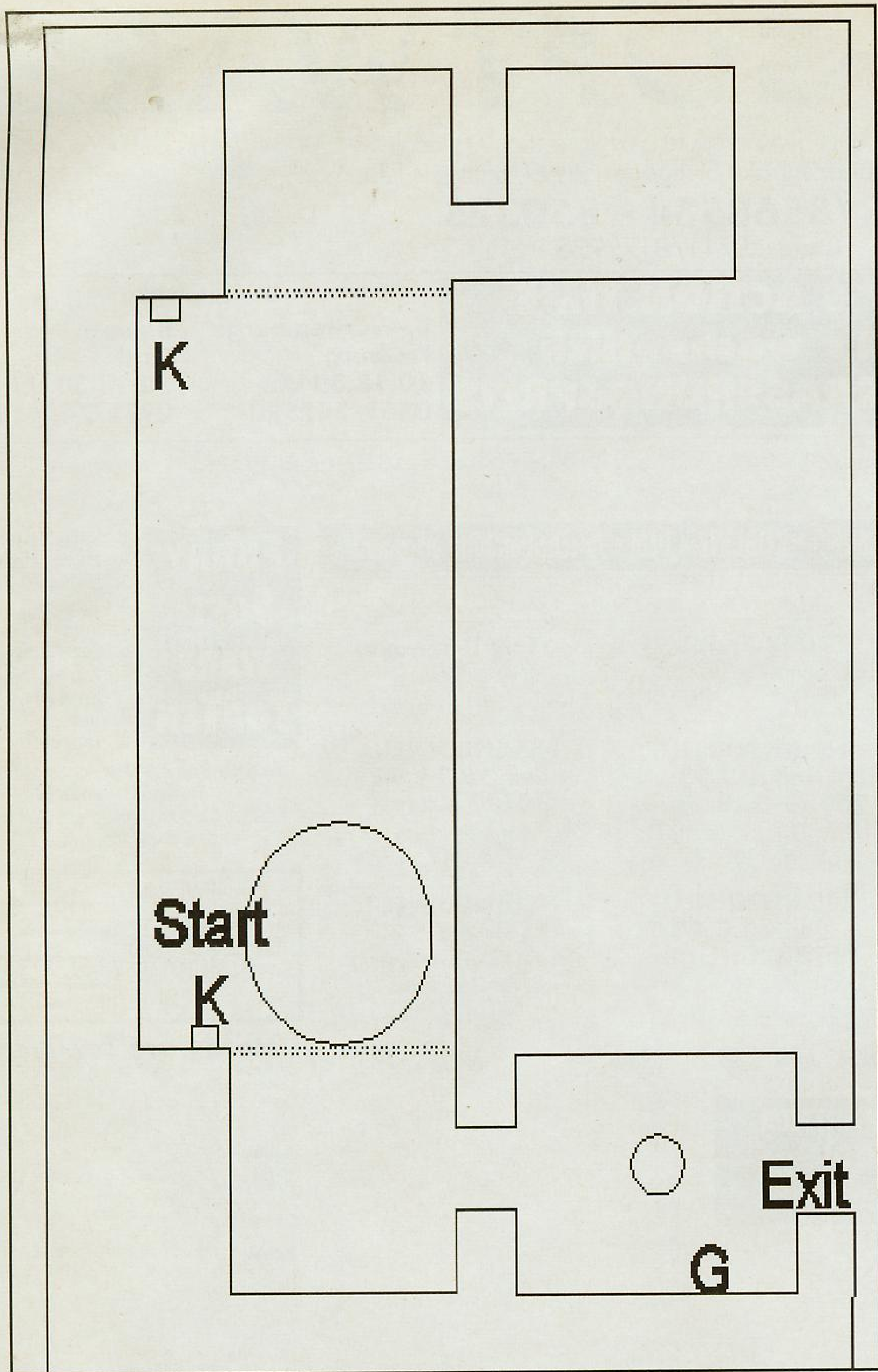
**SENSIBLE SOCCER-TURNIER**  
am 28.8.93  
in Hannover und Kassel  
Meldeschluss: 24.8.93

## Hardware & Zubehör

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

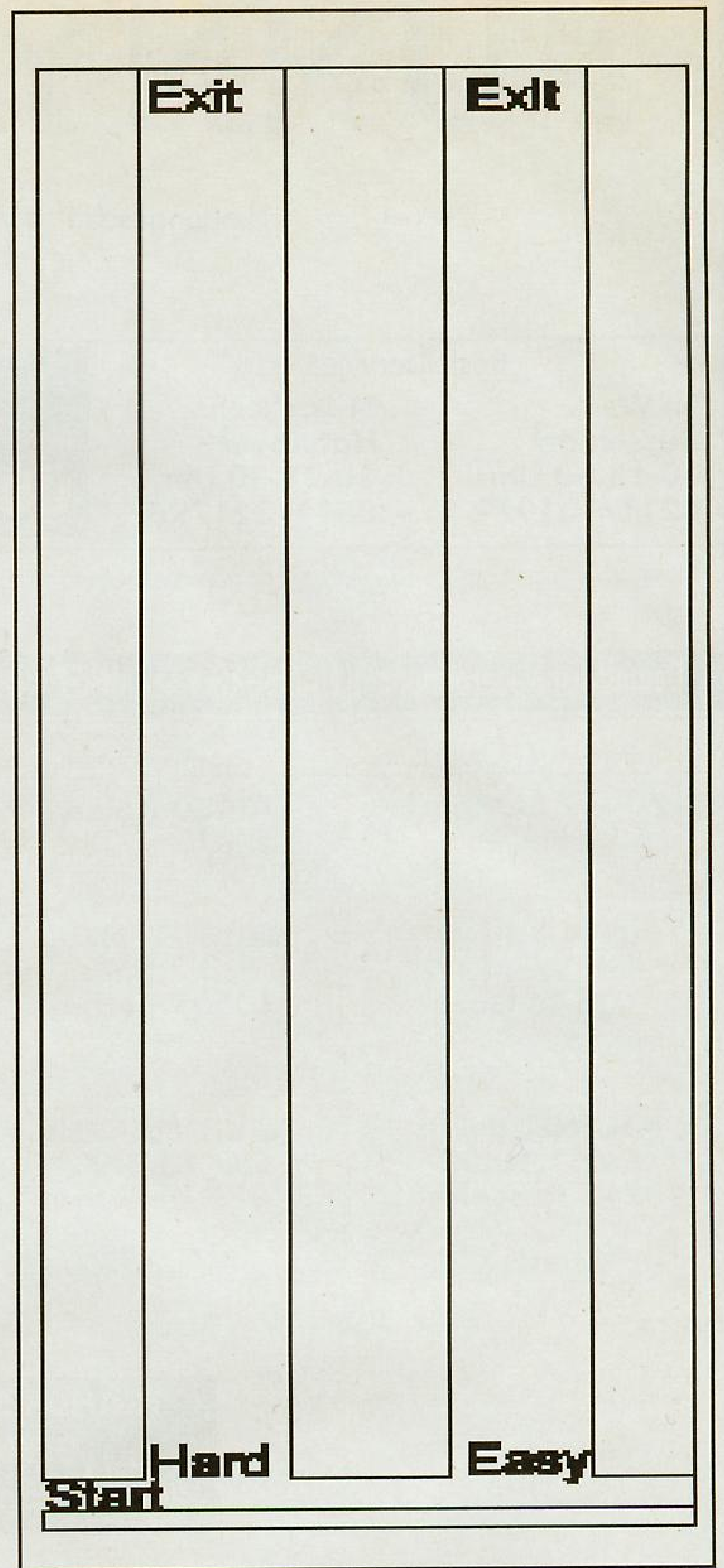
**Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games**

**SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unbedingten Beratung**



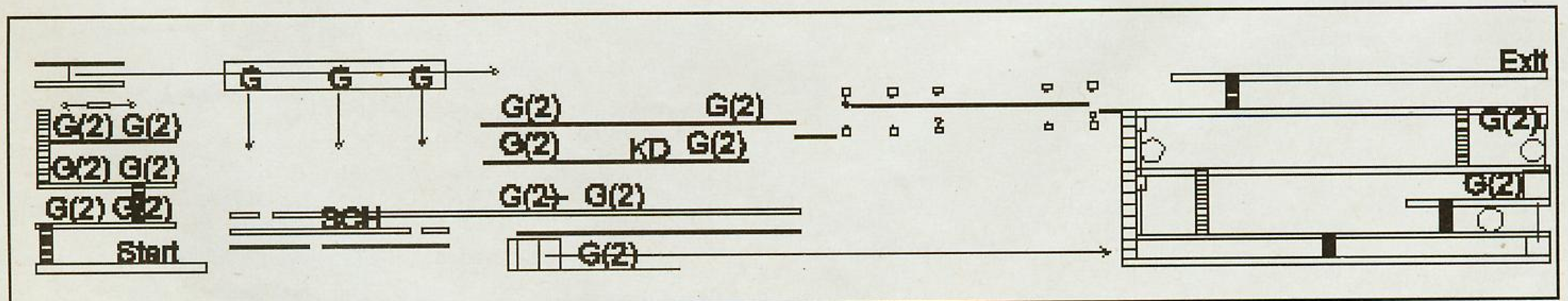
### STAGE 6.3

Drückt dreimal auf jeden Knopf, damit die Wände zerschlagen werden.



### STAGE 6.4

Hier könnt Ihr wählen, ob Ihr den "Hard" oder den "Easy Course" betreten wollt. Später im Spiel wirkt sich diese Entscheidung nicht aus. Ihr müßt ganz nach oben laufen und Euch durch Berühren der "Gogo Dodo-Knöpfe" neue Dash-Energie holen. Berührt Ihr einen Out-Button, solltet Ihr die Seite wechseln.



### STAGE 6.5

Diese Stage ist gar nicht so schwer, wie sie aussieht, folgt einfach der Karte.

### ENDGEGNER

Der Endgegner beschießt Euch mit einem Laserstrahl, dem Ihr ausweichen müßt. Dann müßt Ihr versuchen, ihn mit einem "DropKick" zu treffen, so daß er in den Laserstrahl fliegt.

*Ole Begemann*

**Syndicate**  
**Michael Jordan**  
**in Flight**  
**The Legacy**  
**The Humans**  
**Strike Commander**  
**Civilization**  
**Eye of the Beholder 3**  
**Hannibal**

**PC**

**SYNDICATE**

Man nehme einfach einen Hexeditor und knöpfe sich im Verzeichnis "Synd\Save" irgendeinen Spielstand wie beispielsweise "00.GAM" vor. Wenn man nun sein Kapital etwas aufstocken möchte, gibt man im Sektor "0000000" (gleich am Anfang der Datei) an 21ter, 22ter und 23ter Stelle den hexadezimalen Wert von "ff ff ff" ein. Das entspricht 16.777.215 Geldeinheiten und die finanziellen Probleme dürften gelöst sein.

Zu der Ausrüstung sei erwähnt, daß man an der 309ten und 310ten

quer, nahe dem Spieler A, über das Feld laufen. Sobald man den Punkt S erreicht hat, drückt man auf den Feuerknopf, damit das Spiel beginnt. Nun unbedingt mit vollem Elan weiterrennen, denn Spieler A wirft den Ball zu Spieler C. Wenn man schnell genug ist, fängt man den Ball, bevor Spieler C überhaupt daran denken kann.

Martin Baron

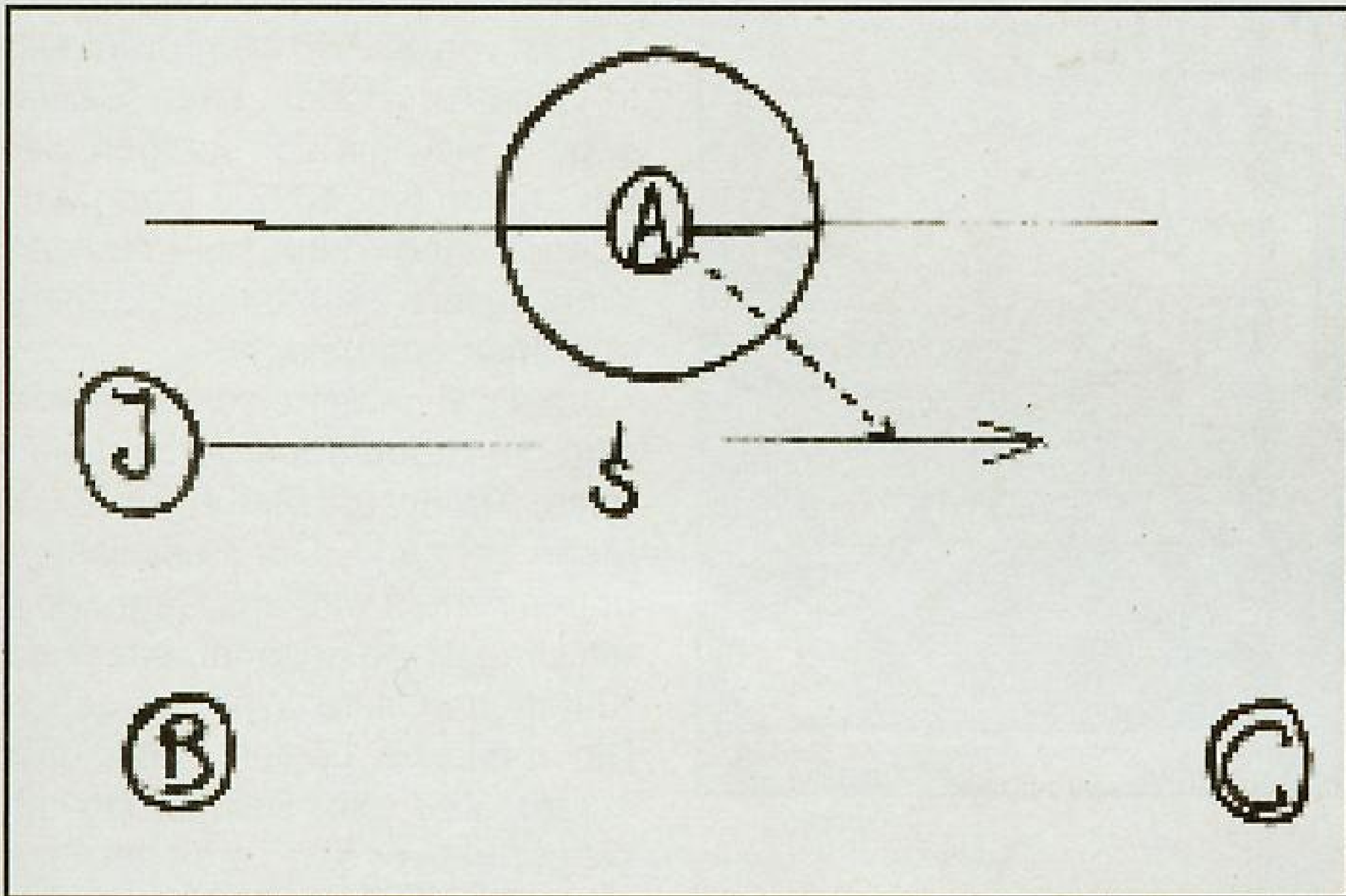
**THE LEGACY**

Für die, die das unheimliche Treiben in der alten Villa übermäßig anstrengt, ist hier ein Tip, der die Werte eines Charakters auf das Maximum erhöht.

Man wechselt in das Verzeichnis, in dem sich "The Legacy" befindet und ruft von dort aus das Unterverzeichnis "\Text\Chargen" auf. Jetzt kann mit Hilfe des Befehls "Edit" die Datei "CHARDATA.GER" bzw. "CHARDATA.TXT" verändert werden.

**Beispiel für "CHARDATA.GER" - Deutsche Version**

Hier ändert man die Werte eines oder mehrerer Charaktere. Die ersten vier Zeilen unter dem Wort



Michael Jordan in Flight

Stelle der gleichen Datei die Werte "ff 1f" eingeben kann, um endgültig aus dem Schneider zu sein. Jeder höhere Wert bringt das Programm allerdings zum Absturz.

Stefan Schlottbom

**MICHAEL JORDAN IN FLIGHT**

Wenn man einen Korb geworfen hat oder der Ball durch eigenes Verschulden ins Aus gegangen ist, bekommt das andere Team den Ball. Man sollte sich nun ungefähr so aufstellen, wie auf der Skizze beschrieben. Danach muß man

"Stats" sind vier Zahlenreihen, deren Ziffern alle auf "9" geändert werden müssen.

**Normale Werte von "Brad Norris"**

Stats

- 3 3 3 3 3
- 0 3 2 2
- 2 2 0 2
- 0 3 2 0
- 1 -1
- 1 -1
- 1 -1

**Veränderte Werte von "Brad Norris"**

Stats

- 9 9 9 9 9
- 9 9 9 9

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

**ADVENTURE / ROLLENSPIELE**

PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga
7th Guest (CD-ROM) 114,-H	Freddy Pharkas DV 59,-D	Quest for Glory 3 62,-D
Abandoned Places 2 * 74,-D * 58,-D	Gateway 66,-E	Return o.t.Phantom * 87,-H
Alone in the Dark 84,-D	Goblins 2 84,-D	Ringworld Revenge 66,-H
Amberstar 78,-H	Heart of China 39,-D	Rise of The Dragon 39,-H
Arabian Nights 60,-D	Heimdall 34,-D	Secret Monkey Isld 78,-D
Bards Tale 3 24,-H	Hexuma 78,-D	Shadow o.t. Comet 78,-D
Bards Tale Constr. * 60,-H * 60,-H	Inca 84,-D	Sherlock Holmes 74,-D
-Trilogy (BT 1-3) 72,-H	Indiana Jones 4 79,-D	Space Hulk 79,-H
Betrayal at Kondor * 69,-D	Island of Dr.Brain * 66,-D	Space Quest 1 39,-H
Captive 28,-H	Jonathan 74,-D	Space Quest 4 66,-D
Crusaders of Dark 84,-D	Kathedrale 25,-D	Space Quest 5 62,-D
Curse of Enchantia 60,-H	Kings Quest 6 72,-D	Spellcraft * 75,-D
Darklands 39,-E	Kings Q.6 CD Rom * 78,-H	Spelunx * 66,-E
Dark Queen o.Krynn 78,-D	Lands of Lore * 57,-D	Star Trek 78,-D
Darkseed 1.5 72,-D	Last Ninja 3 33,-H	The Kristal 27,-H
DSA 78,-D	Laura Bow 2 66,-D	The Legacy 90,-H
Daughters of Serpe 75,-D	Legend of Valour 78,-D	Ultima 5 39,-E
Die Schöne o.Biest 75,-D	Legends o.Myrandia 66,-D	Ultima 6 39,-H
Dune 2 58,-D	Leisure S. Larry 5 66,-D	Ultima 7 78,-D
Dungeon Master 66,-D	Les Manley Lost LA 36,-D	-Data Forge of Vir 78,-H
Dungeon H/Chaos 5 60,-H	Lord of The Rings 66,-H	Ultima 7-2 Serpls 42,-H
Eco Quest 39,-H	Lord of The Ring 2 66,-H	Ultima Trilogy 2 72,-H
ECD QUEST CD ROM * 78,-E	Lords of Time 53,-H	Ultima Underworld 69,-H
Elvira 2 Jaws of C 45,-D	Lost Secr.of Rainf * 60,-E	Ultima Underw. 2 69,-H
Eye of Beholder 1 66,-D	Maniac Mansion 2 69,-E	Unlimited Adventu. 60,-E
Eye of Beholder 2 74,-D	Might and Magic 3 78,-D	Veil of Darkness 78,-D
Eye of Beh 3 Dsch 74,-D	Might and Magic 4 78,-D	Waxworks 59,-D
Eye of Beh 3 Engl. 62,-E	Might and Magic 5 * 69,-E	Whales Voyage 69,-D
Fairy Tales 29,-H	Monkey Island 2 74,-D	Whales Voy. A 1200 * 59,-D
Flashback 64,-D	Police Quest 3 66,-D	W.i.Space i.Carmen 66,-E
		Willy Beamish 39,-H

**ACTION/ARCADE**

Agony * 28,-H	Harlequin 30,-D	Prince of Persia 2 66,-H
Alien Breed SE 92 24,-E	Hoi 53,-H	Risky Woods 54,-H
Aquaventura 29,-H		Rocket Ranger 21,-E
Armalyte 24,-H	Human Race Data 49,-D	
Blastar 46,-H	Human Race Standal 54,-D	
	Humans 48,-H	
Blues Brothers 27,-H	Jug 9,-H	Shaolin Warriors 9,-H
Body Blows 48,-H	Leander 26,-H	Silkworm 13,-H
Budokan 24,-H	Lemmings 2 74,-H	Slip Stream 9,-H
Chaos Engine 44,-H	Lion Heart 52,-H	Steel Empire 66,-H
Chuck Rock 2 48,-H	The Lost Viking * 75,-D	Street Fighter 2 * 59,-H
Creatures 48,-H	Manix 24,-H	Superfrog 48,-H
Double Dragon 3 48,-H	McDonald Land * 48,-H	Take a Break Pinb. * 66,-E
Dyna Blaster 66,-H	More Lemmings Data 27,-H	Tanglewood 9,-H
Elf 66,-H	Morph 46,-H	Tearaway Thomas 48,-H
Emerald Mine 24,-H	Nitro 25,-H	Teen.Mut.Hero Turt 27,-H
Emerald Mine 2 30,-H	Obitus 31,-H	The Grail 9,-H
Emerald Mine 3 Pro 24,-H	Onslaught 12,-H	The Oath 25,-H
Fire And Ice * 54,-H	Ork 25,-H	Traps n Treasures 60,-H
First Samurai 60,-H	P.P.Hammer 25,-H	Trolls 44,-H
Fly Fighter 9,-H	Pinball Dreams * 54,-H	Trolls Amiga 1200 44,-H
Fly Harder 60,-H	Pinball Fantasies 54,-H	Turbo Trax 9,-H
Goldrunner 2 9,-H	Pinball Wizard 18,-H	UGH ! 54,-H
Hägar d.Schreckl. 26,-D		Walker 57,-H
		Wolfchild 25,-H
		WWF Wrestling 2 66,-H
		Zool Amiga 1200 48,-H

**SONSTIGES/ZUBEHÖR**

4D Sports Boxing 25,-H	Grand Prix unlimit 39,-H	Lotus Compil.(1-3) 49,-H
Apocalypse * 45,-H	Greatest Comp. 60,-D	Micro.Master Golf 90,-H
Bitmap Brothers 1 54,-H	Hard Drivin 19,-H	NCAA Basketball 34,-H
Bund.Man.Prof 2.0 63,-D	Hardball 3 66,-E	Nigel Mansells WC 59,-H
Car and Driver 69,-H	Hyperspeed 30,-D	Penthouse Hot Num 33,-D
Carl Lewis Olympic 32,-H	International Soccer 9,-H	PGA Tour Golf Plus 66,-H
Castles o.Dr.Brain 32,-H	John Madden Footb. 57,-H	-Courses 30,-H
Cheat'Em Up 4.0 32,-D	Jordan in Flight 75,-H	Quimi 18,-D
(Lösungen zu 750 Amiga Games)	Kings of Adventure 78,-H	Rainbow Collection 25,-H
Crazy Cars 2 22,-H	Laser Squad 29,-D	Sensi.Soccer 92/93 54,-H
Deluxe P.4.5 AGA 186,-D	Links 386 Pro 90,-H	Snoopy's Game Club 36,-E
Dream Team Com. 66,-H	-Bay Hill Club 36,-H	Space Legends * 69,-H
Eishockey Manager 78,-D	-Belly Wish.(386) * 39,-H	Starbyte N.2 Coll. 74,-H
Euro Soccer 30,-H	-Bountifull 36,-H	Strip Poker Deluxe 22,-H
Fantastic Worlds 72,-H	-Buff Springs(386) 39,-H	Strip Poker Deluxe 2 25,-H
Fatty Bear * 57,-E	-Firestone 36,-H	Toyota Celica 31,-H
Football Manager 3 * 78,-D	-Hyatt 36,-H	TY Sports Football 22,-H
Formula One GP 85,-H	-Mauna Kea (386) 39,-E	Wayne Gretzky 3 78,-E
Global Gladiators 75,-H	-Pinehurst (386) 39,-H	WWF Wrestling 29,-H
	-Troon North 36,-H	
Goal ! 49,-H	Lothar Matthäus 63,-D	

**STRATEGIE/SIMULATION**

1869 74,-D	Erben des Throns 72,-D	Shuttle 66,-D
A-Train 87,-D	F 15 Str.Eagle 2 75,-H	Sim Ant 78,-D
-Constrcton Set 42,-D	F 15 Str. Eagle 3 84,-H	Sim City Erwje 36,-H
AA - War i.t.skies 84,-H	Falcon 3.0 90,-D	Sim City Deluxe 78,-D
Aces of T. Pacific 63,-H	-Mission Disk 1 54,-H	Sim Earth 84,-H
-Mission Disk 1 48,-E	Fields of Glory 84,-H	Sim Life 73,-D
Aces over Europe D * 69,-D	Flames of Freedom 30,-H	Space Crusade 60,-H
Aces over Europe E * 69,-H	Flies Att.on Earth 74,-H	Spaceward Ho! 78,-D
Air Warrior 90,-H	Galaxy Force 15,-H	Special Forces 39,-H
Airbus A 320 62,-D	Global Effect 66,-H	Steigenbg. Hotelm. 54,-D
Airbus A 320 Amer. 80,-H	Go Simulator 80,-H	Strike Commander 79,-H
Austerlitz 90,-H	Gunship 2000 90,-H	Str.Comm.+Speech 112,-H
B. 17 Flying Fortr. 62,-H	Gunship 2000 Data 54,-H	-Speech 39,-H
Battle Chess 24,-H	Hannibal 74,-D	Stunt Island 84,-D
Battle Chess 4000 60,-H	Harrier Jump Jet 84,-H	
Battle Chess 4000 62,-H	History Line 14-18 74,-D	
Battle Team 69,-H	Imperium 24,-H	
-Battleisle Data 2 48,-H	Incredible Deluxe * 69,-D	
Burning Steel 74,-D	Incredible Machine 66,-D	
-Data 1 America 36,-D	Kaiser 84,-D	
-Data 2 Superschl. 36,-D	Knights of the sky 35,-H	
Buzz Aldrin 84,-H	Ma6 T. 63,-D	
Campaign 74,-D	Maupiti Island 74,-D	
Carriers at War 75,-E	Mega-Lo-Mania 25,-H	
-Construction Kit 66,-E	Perfect General 72,-D	
Castles 66,-H	-Data Disk 74,-D	
-Data Disk 62,-H	Pirates! 39,-H	
Castles 2 62,-H	Pirates! Gold * 84,-D	
Centurion Def.Rome * 96,-H	Populous 2 29,-H	
Chuck Y.Air Combat 66,-D	Populous 2 Plus 69,-H	
Civilization 90,-D	-Data Disk 30,-H	
Comanche 84,-D	Powermonger 63,-H	
-Mission Disk 1 45,-D	-Data Disk 66,-H	
Combat Air Patrol 84,-H	Project Terra * 60,-H	
Command HQ 54,-E	Rampart 77,-D	
Comp.Chess System 78,-D	Reach i.t.skies 60,-H	
Covert Action 39,-H	Realms 58,-H	
Crisis in Kremlin 84,-E	Red Baron 18,-H	
Der Patrizer 78,-D	-Mission Disk 1 62,-D	
-CD ROM 84,-D	Red Zone 45,-E	
Desert Strike 58,-H	Rules o.Engagemant 29,-H	
Deutros 22,-D	Secret Weap.of LW 26,-H	
Dogfight 88,-H	SWOTL kompl.CD ROM 78,-E	
Dynatch 66,-D	-DO 335 HE 162 je 84,-E	
Elysium * 54,-D	-P 38 , P 80 je 36,-E	
Empire Deluxe 78,-E	Shinobi 30,-E	
Epic 66,-H		

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

\* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten\* Preisänderung Irrtum und Lieferung vorbehalten \* Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten \* Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift \* Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr \*

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453 Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

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

9999  
9999  
-1 -1  
-1 -1  
-1 -1

Im Spiel muß man selbstverständlich den veränderten Charakter wählen, denn alle anderen behalten ihre ursprünglichen Werte.

Falk Woltermann und Andi Schneider

## THE HUMANS - THE JURRASIC LEVELS

Level	Paßwort
1	Wheels On Fire
2	Rolling Down
3	The Road
4	Skive Off
5	Daytrip
6	Giraffes
7	Make Up
8	Flying Avengers
9	Wibble
10	Bill And Ben
11	Spitfire
12	Desert Angel
13	Nooneknowsus
14	April 1993
15	Almondbury
16	Kate
17	Snessy
18	Oldham8Borol
19	Frog And Toad
20	Danspam
21	Saverrancer
22	19ACopy
23	M Love Bone
24	Asylum
25	Winopuscka
26	Aliceinchains

Dominic Probst

## STRIKE COMMANDER

Mit einem Hexeditor schaut man sich die SAV-Datei genauer an. Bei Datei-Offset 388, 395 und 396 sollte man "01" eingeben. Das Ende aller Geldprobleme!

Silvio Overlach

## CIVILIZATION

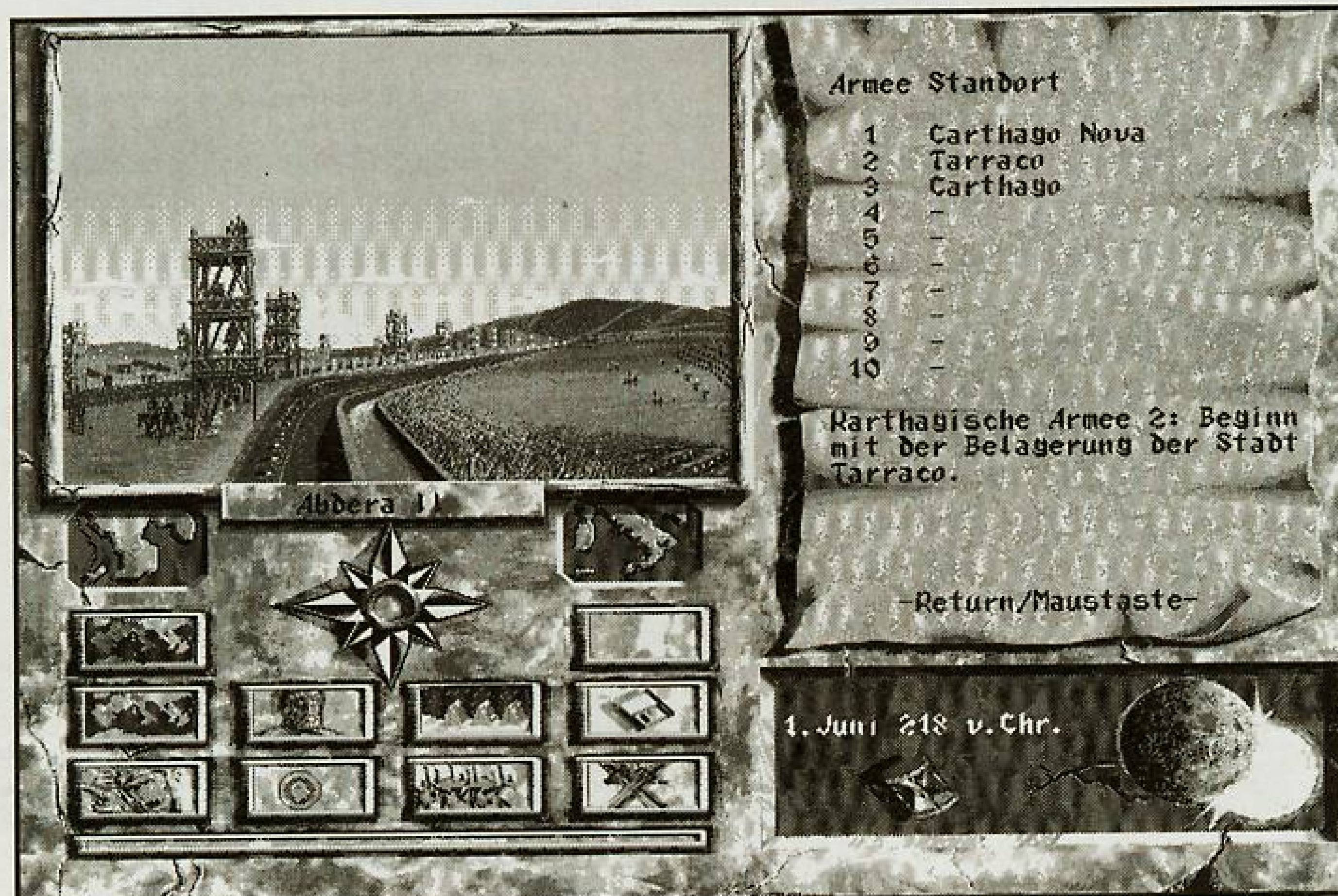
Um bei diesem Strategiehammer 30.000 Goldstücke zu bekommen, muß man bei einem abgespeicherten Spielstand (\*.sve) das Byte \$13e auf \$ff und \$13f auf \$79 setzen.

Florian Balke

## EYE OF THE BEHOLDER 3

Der dritte Beholder läßt ja selbst gestandene Abenteurer an mancher Problemklippe auflaufen. Hier aber ein paar sehr gute Cheats, mit denen das Spiel auf jeden Fall leichter wird.

Zunächst wechselt man im DOS wie gewohnt ins Beholder-Directory; bevor nun das Game gestartet wird, sollte man die Zeile "SET AESOP\_DIAG=1" eingeben - voila, schon kann man mit der Taste "G" die Koordinaten bestimmen und sich genau an diese Stelle beamen lassen. Taste "A" schickt alle Gegner zum Teufel, während man mit Druck auf die Taste "I" durch Wände gehen kann. Taste "T" schaltet den Textmodus an oder aus. Wenn man Taste "H" drückt, trasht die ganze Party munter drauflos, aber sieht selbst, was dabei passiert. Die wichtigste Taste ist aber "X", da man mit mehrmaligem Drücken auf diese Taste, seinen angewählten Partygänger auf den höchsten Level bringen kann. Was sich in den Punkten Treffsicherheit und Zaubersprüche auswirkt.



Hannibal

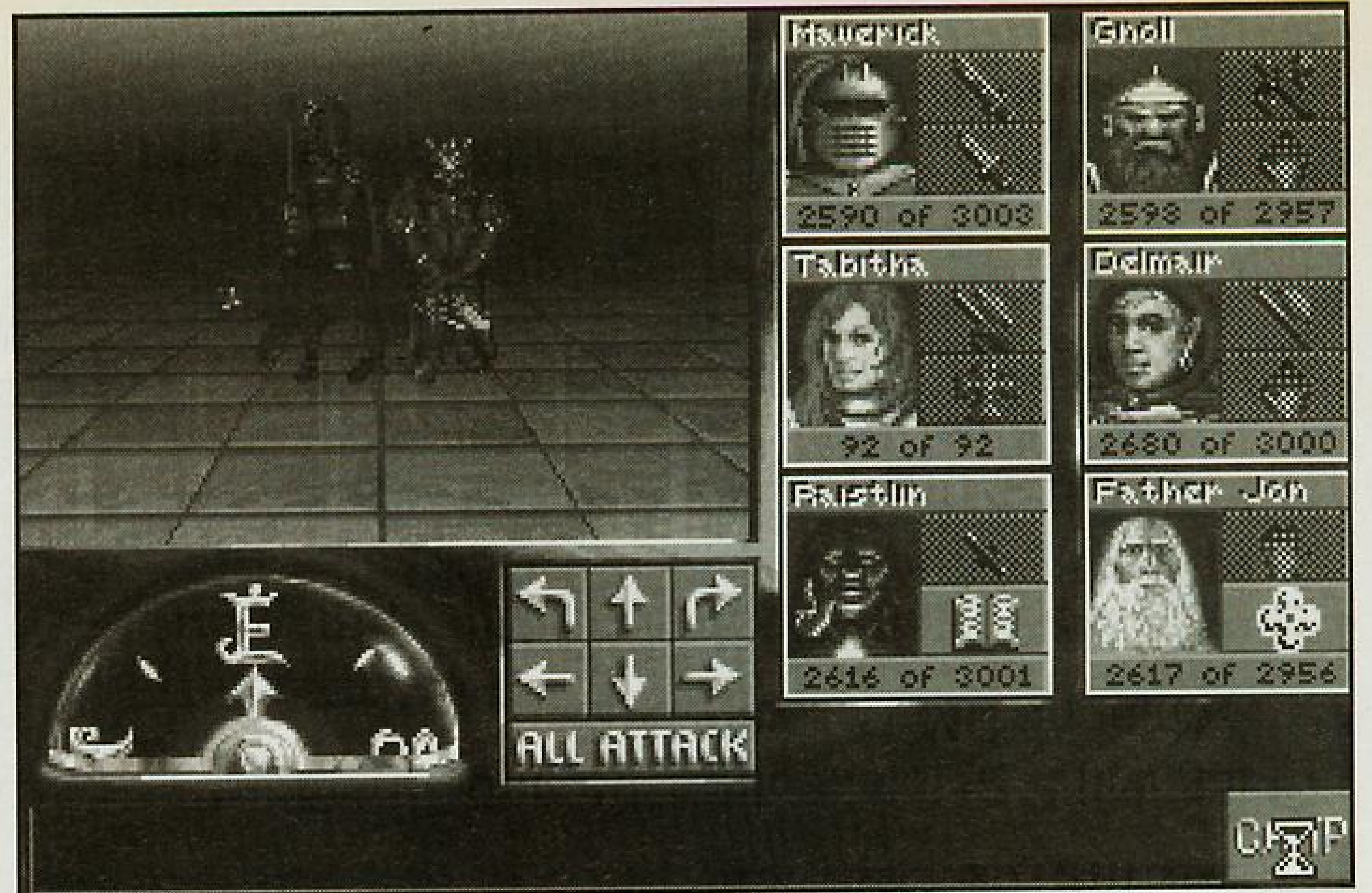
Fast noch genialer wäre natürlich, wenn man sich die ganze Dungeonhats sparen könnte, um gleich die Endsequenz zu Gesicht zu bekommen. Auch kein Problem, schließlich muß bloß das File "Finale.gff" in "Intro.gff" umbenannt werden. Die passende Befehlssequenz sieht dazu so aus:

rename intro.gff dummy.gff  
rename finale.gff intro.gff

Wird jetzt das Spiel gestartet, so erscheint statt dem Intro die Endsequenz - kein schlechter Tausch, oder? Und mit...

rename intro.gff finale.gff  
rename dummy.gff intro.gff

läßt sich der alte Zustand wiederherstellen. Das läßt sich auch ganz toll bei den Zwischensequenzen



Eye of the Beholder 3

verwenden und man bekommt wirklich alles zu Gesicht.

Phillip Zürcher und Ralf Steinemann

## HANNIBAL

### Allgemeine Tips

- Wenn es zum Aufstand kommt, so schnell wie möglich die aufständische Stadt erobern und plündern. Dies schreckt zum einen die anderen Städte ab und verhindert

zudem eine erneute Revolte der Stadt.

- Die Überquerung von Gebirgen kann größere Verluste erzielen, als der schnellere Weg über See. Dabei sollte man sich allerdings immer entlang der Küste bewegen.

- Gleich am 1. November das Winterlager beziehen, da man sonst immense Verluste durch die Kälte erleidet.

- Nur strategisch wichtige Städte wie zum Beispiel Häfen brauchen eine Stadtmee (5.000 bis 10.000 Mann).

- Nur große Länder (Hispania, Aegyptus, Mauretania, Syrien) erobern, mit kleinen Ländern nur verhandeln, denn man muß in jeder Kolonie eine Armee zurücklassen, um Aufstände zu verhindern.

- Wenn man eine Provinz angegriffen hat, erobert man zunächst nur die kleineren Städte. Die großen Städte ergeben sich danach meist kampfflos. Damit schont man die eigene Armee.

- Städte mit Minen sollten das Hauptziel darstellen, da sie das meiste Geld erwirtschaften können.

Das römische Reich verfolgt im Laufe des Spiels immer die gleiche Strategie. Deswegen nun wirksame Gegenmaßnahmen zu den Aktionen Roms.

- Rom wird zu Beginn fünf Armeen aufstellen, um seine Ziele zu erreichen.

- Die erste mit einer ungefähren Stärke von 32.000 Mann wird sich in Ostia einschiffen, nach Sizillien segeln, sich mit der dortigen vierten Legion (ca. 10.000 Mann) verbünden und dann auf direktem Weg unsere Hauptstadt Carthago angreifen und belagern.

- Um die Einnahme zu verhindern, wird die Stadtmee durch unsere dritte Armee um 2.000 bis 3.000 Mann verstärkt. Der Rest unserer dritten Armee wird aus Carthago in die Umgebung gesandt, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Die römische Legion bricht nach kurzer Zeit die Belagerung ab, bleibt aber vor den Toren der Stadt und tritt nicht mehr in Aktion.

- Die zweite Legion mit ca. 35.000 Mann wird sich ebenfalls in Ostia einschiffen, jedoch den nördlichen Kurs Richtung Genua wählen, um zunächst Genua für Rom zu erobern und dann in Richtung Westen weiterzusegeln und in Massilia die neue sechste Legion aufzustellen (10.000 bis 15.000 Mann). Jetzt fährt sie auf den Hafen Tarraco zu, um dort zu landen und unsere Besitztümer in Spanien zu gefährden.

- Um dies zu verhindern, kann man genauso verfahren, wie oben bereits erwähnt. Tarraco muß natürlich vorher erobert werden. Oder aber man vernichtet sie gleich mit unserer Hauptarmee aus Carthago Nova.

- Die dritte Legion (20.000 Mann) marschiert zu Land Richtung Nordosten, um dort neue Kolonien zu erobern.

- Durch die ständigen kriegerischen Auseinandersetzungen bei der Eroberung, wird diese Legion so stark dezimiert, daß sie keine wirkliche Gefahr darstellt. Doch sollte das von ihr eroberte Gebiet nicht angegriffen werden. Das würde nur zu Aufständen führen.

- Die fünfte Legion von ca. 20.000 Mann wird in Rom, zum Schutz der Stadt, stationiert. Sie spielt erst bei der Belagerung der Stadt eine Rolle.

- Die sechste Legion, die ja erst in Massilia aufgestellt wird, bewegt sich immer in der Nähe von Genua, um diesen wichtigen Hafen und die Umgebung für Rom zu schützen. Eventuell wird sie einige Städte hinzuerobern. Da sie sich relativ passiv verhält, wird sie uns nicht gefährlich und braucht erst später von einer stärkeren karthagischen Streitmacht vernichtet werden.

Bis zum 1. September des nächsten Jahres, an dem Rom eine neue Legion aufstellen kann, ist jetzt genug Zeit, die eigenen Interessen zu verwirklichen. In dieser Zeit sollten Spanien, Mauretanien, Numidien und evtl. Cyrenaica und Ägypten unter unsere Herrschaft gelangen, um die eigene Wirtschaft zu sichern.

Die Legionen die Rom zum 1. September aufstellt, werden immer ähnliche Ziele wie die oben genannten verfolgen und sollten damit kein Problem mehr darstellen. Ist dies geschafft, so kann langsam aber sicher der Untergang Roms vorbereitet werden.

Wem das alles zu kompliziert ist, hier ein Weg wie man einfach und schnell an eine beliebig große Armee gelangt. Das einzige, was man dazu benötigt, ist eine Armee, die in einer eigenen bzw. eroberten Stadt steht.

Als erstes wird die Armee aufgeteilt. Und zwar bekommt die alte Armee das Minimum an Soldaten (1.000 Mann) und keine Elefanten und Pferde. Die neue Armee bekommt den Rest zugewiesen, d. h. diese neue Armee ist viel stärker als die alte. Nun geht man mit der neuen Armee ins Marktmenü und verkauft alle Pferde, Elefanten, Verpflegung und Söldner. Unter der Spalte Armee sollten jetzt nur noch "Nullen" stehen.

Wenn man jetzt versucht, die Stadtmee zu verstärken, so stellt man sehr schnell fest, daß die gleiche Summe, die man als Söldner abgeworben hat, zur Stadtmee zugefügt wird, während unsere Armee "negative" Soldaten erhält. Nun heraus aus dem Menü und mit der anderen (die mit 1.000 Mann) wieder herein. Jetzt alles zurückkaufen und die Soldaten aus der Stadtmee nehmen. Schon stehen uns ca. doppelt so viele Soldaten zur Verfügung.

Nun gilt es, die "negative" Armee loszuwerden. Dazu muß die nega-

tive Armee nur mit der verdoppelten Armee umstrukturiert werden. Sobald das Menü erscheint, gleich wieder auf "EXIT" gehen und schon ist sie Geschichte. Dies kann man nun beliebig oft wiederholen und die Römer sollten jetzt kein Problem mehr sein.

Ach ja, für Leute, die nach der Eroberung Roms noch nicht genug haben. Einfach nachdem sich das Spiel selbst beendet hat, erneut starten und "Altes Spiel" wählen. Rom ist nun eine Kolonie Karthagos und man kann nun mit der Unterjochung der restlichen antiken Welt fortfahren.

Daniel Walther

**Mystic Quest**  
**Streets of Rage**  
**King of the Zoo**  
**King Arthurs World**  
**Dino City**  
**The Lost Vikings**  
**Alien 3**  
**BOB**  
**Top Gun**  
**Jungle Strike**

## KONSOLEN

## MYSTIC QUEST (GAME BOY)

Dieses Aufgabe ist nicht nur packend, sondern auch noch mystisch. Viele Rätsel sind unglaublich schwer, doch mit diesen Tricks kann man eine ganze Menge bewirken:

- 1) Um "bei Ketts" etwas zu erreichen, muß man dem Diener den Spiegel zeigen. Der Spiegel befindet sich in der "Höhle im Sumpf".
- 2) Um die "Höhle der Medusa" zu finden, muß man eine Oase finden, in der zwei einzelne Palmen stehen. Lauft um die Palmen eine Acht und staunt.
- 3) Zur Vulkaninsel kommt man nur, wenn man in der Kristallwüste einen Kristall zerschlägt. Dieser befindet sich in der Nähe der Pier.
- 4) Goldene Regel: Jedem Bewohner der Insel die letzte Information aus der Nase zu ziehen.

Andreas Müller

# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

### Nice Price PC

Battletech Trilogy	E	77,50 DM
Chessmaster 3000	E	59,50 DM
Cruise for a Corpse	E	27,50 DM
Die Kathedrale (5,25")	DV	39,50 DM
Double Hits (Rocket Ranger + TV Sports Football)	DA	34,50 DM
Heroes Quest Twin Pack	DA	49,50 DM
Realms	DA	39,50 DM
Space Quest 3	DV	48,50 DM
Super Tetris	E	39,50 DM
The Greatest Beaujolly (Dume, Lure of the Temptress, Shuttle)	DA	62,50 DM
TV Sports Football	DA	28,50 DM

### Neuheiten PC

Aces over Europe	DV	83,50
Archer Mac Leans Pool	DA	66,50
Burntime	DV	83,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50
Hired Guns	DA	83,50
Patriot	DA	83,50
Pinball Dreams	DA	66,50
Pirates Gold	DV	95,50
Return of the Phantom	DV	95,50
Streetfighter 2	DA	67,50
V for Victory 3	DA	83,50

### CD-Rom

Chessmaster Pro	DA	99,50 DM
Der Patrizier	DV	95,50 DM
Desert Storm	E	99,50 DM
Inca	DV	119,50 DM
Laura Bow 2	DA	89,50 DM
Legend of Kyrandia	DA	99,50 DM
Our Solar System	E	73,50 DM
Pacific Island	DA	77,50 DM
Shuttle	DA	109,50 DM
The 7th Guest	DA	135,50 DM
Ultima 1-6	E	99,50 DM

### Neuheiten Amiga

Armour Geddon 2	DA	67,50
ATAC	DA	72,50
Combat Air Patrol	DA	67,50
Daughter of Serpents	DV	78,50
Dogfight	DA	a.Anfr.
Dune II Battle for Arrakis	DV	60,50
Goal	DV	60,50
Hired Guns	DA	67,50
Syndicate	DA	67,50
Robocod (Amiga 1200/4000)	DA	56,50

## PREISLISTEN - AUSZUG

		PC Amiga					
1869	DV	83,50	71,50	Gobliins 2	DV	89,50	75,50
4 D Sports Boxing	DA	45,50	59,50	Gunship 2000	DA	86,50	68,50
688 Attack Submarine	DA	37,50	36,50	Hannibal	DV	82,50	83,50
A-Train	DV	95,50	84,50	History Line	DV	81,50	81,50
Airbus A 320 Europa	DA	89,50	89,50	Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50
Airbus A 320 USA	DA	90,50	89,50	Jonathan	DV	83,50	81,50
Air Warrior	DA	97,50	75,50	KGB	DV	64,50	57,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	51,50	Lemmings 2	DA	80,50	65,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	67,50	M1 Tank Platoon	DA	83,50	43,50
Battle Team	DV	76,50	69,50	Nigel Mansell	DA	66,50	45,50
Battle Isle Data 2	DA	49,50	52,50	Oil Imperium	DV	29,50	28,50
Berlin 1948	DV	28,50	28,50	On the Road	DV	66,50	73,50
Bundesliga Manager	DV	72,50	72,50	Pacific Island	DA	69,50	60,50
Civilization	DV	86,50	75,50	Pinball Dreams	DA	68,50	55,50
Curse of Enchantia	DV	84,50	87,50	Push Over	DA	66,50	60,50
Das schwarze Auge	DV	83,50	75,50	Railroad Tycoon	DV	83,50	76,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Reach for the Skies	DA	67,50	60,50
Dream Team	DA	59,50	54,50	Red Baron	DV	69,50	62,50
Dune II	DV	66,50	60,50	Sensible Soccer 92/93	DA	61,50	54,50
Eishockey Manager	DV	75,50	74,50	Streetfighter 2	DA	67,50	61,50
Fantastic Worlds	DA	69,50	77,50	The Humans	DA	59,50	60,50
Flashback	DV	69,50	66,50	Thunderhawk	E	32,50	32,50
Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50	Zak Mac Kracken	DV	43,50	42,50

### Zubehör

Sound Galaxy BX II	145,60	Thrustmaster Weapon Control	179,90
Sound Galaxy NX II	199,50	CH-Products Virtual Pilot	159,90
Sound Galaxy NX Pro	289,60	Advanced Gravis Analog Pro	82,90
Sound Galaxy NX Pro 16	439,60	Mach I Plus (CH-Products)	52,50
Thrustmaster Flight Control Pro	264,60		

### Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

## NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

### Jetzt auch Ladenlokal

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27 • 29525 Uelzen

# INTER SOFT

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

## STREETS OF RAGE (GAME GEAR)

In diesem Spiel ist ein Geheimmenü versteckt. Im Optionsmenü wählt man den Soundtest an und läßt dort den Sound "11" abspielen. Dann "1" und "2" gleichzeitig drücken und schon kann man jeden Level frei anwählen. Zusätzlicher Bonus: Man ist auch noch unsterblich.

## KING OF THE ZOO (GAME GEAR)

Auch hier ist eine versteckte Levelauswahl vorhanden. Bei der Spielerauswahl muß man nur das Joypad nach links bewegen und anschließend "2" und "1" solange gleichzeitig drücken, bis rechts oben eine Zahl erscheint.

Wolfram Sparka

## KING ARTHUR'S WORLD (SUPER NES)

Level	Paßwort
2	x0x0 00xx xxx0 xxxx
3	0x0x xxxx xxx0 x00x
4	x0x0 0xxx xxxx xx0x
5	xxxx 0x0x x0xx xxx0
6	x0xx xxxx x0x0 x00x
7	x00x xxxx 00xx xxx0
8	x0xx 0xxx 0x0x 0xxx
9	00xx x0x0 xxxx xxx0
10	00xx x0x0 xxxx xxx0
11	0xx0 x0xx xxxx x00x
12	x0xx x0xx xx00 xx0x

Mark Faunwoth

## DINO CITY

Wenn man im ersten Level in das Maul des zweiten Dinosaurierkopfes springt, so hat man wieder volle Energie zur Verfügung. Springt man hingegen in das des sechsten Kopfes am oberen Bildschirmrand, so gelangt man in eine andere Welt.

Kai Eisele

## THE LOST VIKINGS (SUPER NES)

Level	Paßwort
1	STRT

2	GRBT
3	TLPT
4	GRND
5	LLMO
6	TRSS
7	PRHS
8	CVRN
9	BBLS
10	VMCN
11	OCKS
12	PHRO
13	C1RO
14	SPKS
15	JMNN
16	SMRT
17	V8TR
18	NFL8
19	WKYY
20	CMBO
21	BBLL
22	TTRS
23	JLLY
24	PLNG
25	BTRY
26	JNKR
27	CBLT
28	HOPP
29	TRDR
30	FNTM
31	WRLR
32	TRPD
33	TFFF
34	FRGT
35	4RN4
36	MSTR

Oliver Schönberger

## ALIEN 3 (SUPER NES)

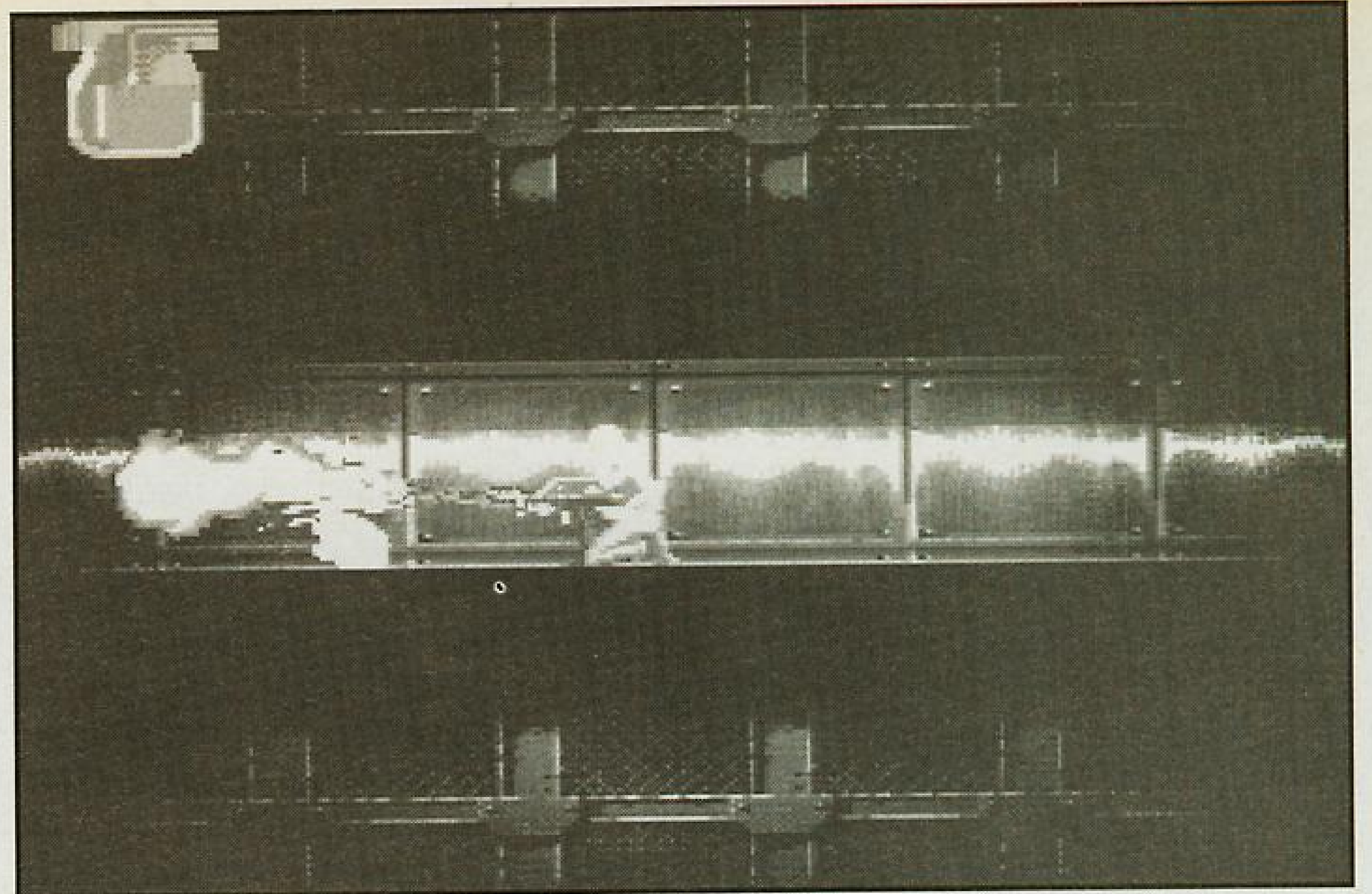
Um bei diesem heißen Actionknaller gute Karten zu haben, sollte man darauf achten, ständig volle Munition und Bewaffnung zu haben. Am einfachsten geht das natürlich mit folgendem Cheat. Man muß im Spiel die Tasten L, A, B, Y und X gleichzeitig drücken, um sich in aller Ruhe durch die Gänge bewegen zu können.

## BOB (SUPER NES)

Level	Paßwort
1	171058



BOB



Alien

2	950745
3	472149
4	672451
5	272578
6	652074
7	265648
8	462893
9	583172
10	743690
11	103928
12	144895
13	775092
14	481376

Thomas Scheich

## TOP GUN (GAME BOY)

Level	Paßwort
2	WNKWQQZ
3	822KQQ2
4	PS47QQ2
5	KNKNQQP
6	CS22WQW
7	SNQP8QS
8	XNN48QS
9	7N87PQK
10	FN4KKQ4

Marc Tinnemann

## JUNGLE STRIKE (MEGA DRIVE)

1) Möglichst viele Gebäude zerstören (mit der Bordkanone,

wegen Munitionseinsparung), denn hier gibt es Zusatzmunition. 2) In der ersten Mission zerstört man sofort das Weiße Haus, ohne sich auf irgend etwas anderes einzulassen. Dabei hinten an den Säulen aufstellen und mit der MG drauflosballern, denn diese Aktion bringt einem neben Ärger vom Boss auch sage und schreibe fünf Extraleben. 3) Das Fahrzeug mit den Terroristen an Bord sollte von vorne oder von hinten mit Raketen beschossen werden, auf keinen Fall aber von der Seite. 4) Für kleinere Gegner benutzt man seine Hydras (3 bis 4 Stück), für größere gibt es eine besondere Taktik: Man stellt sich quer zum Gegner, wartet auf dessen Schuß und gibt Gas, um der gefährlichen Rakete aus dem Weg zu gehen. Nun hat man genug Zeit, um sich dem Gegner zuzuwenden und beschießt ihn mit einer Hellfire, wenn nötig sogar mit ein paar Hydras.

## DIE LEVELCODES

Level	Paßwort
1	X7NL4SHCYRN
2	ZL456MG2BCD
3	WS6MHPZF9TJ
4	TMHPGCSDYRL
5	TPGCZJYK3XM
6	NCZJFD3BRWC

## STREETS OF RAGE (MEGA DRIVE)

Wenn man in der Highscoretabelle seinen Namen eingetragen hat, so sollte man A, B oder C drücken, denn dann erscheint anstatt der Levelstatistik die Anzahl der Typen, denen man eins verpaßt hat. Das ist doch viel interessanter, oder?

Christoph Menzel und Marc Pieper



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

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

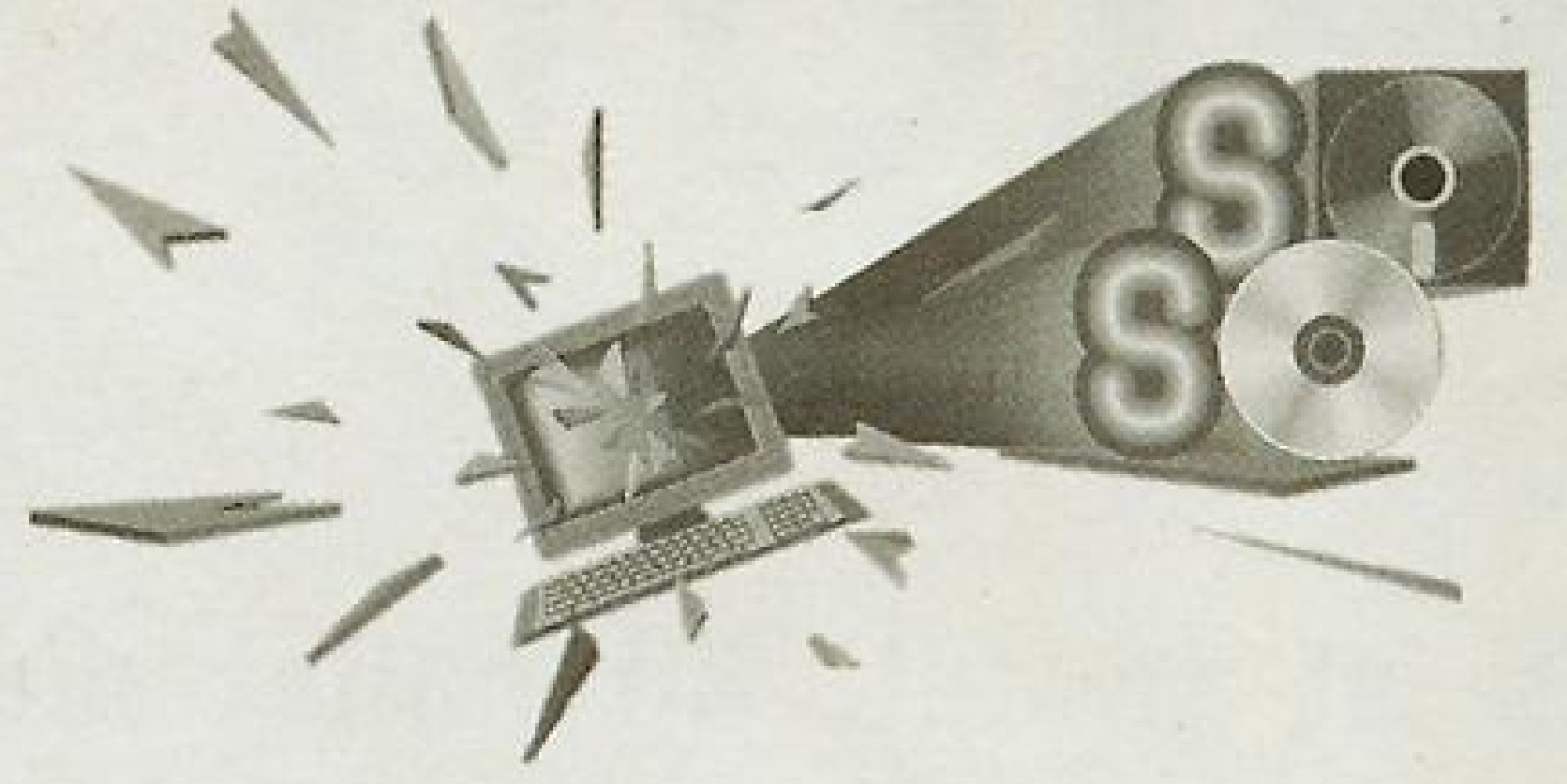
# 1. SENSATION DES MONATS!

**Soundblaster Pro und Mitsumi LU 005 S, 599,--/ \*30,-- mtl.**

CD-Rom Laufwerk, Multi Session-fähig, Foto-CD-tauglich

**Matsushita 562 Double Speed, 699,--/ \*31,-- mtl.**

CD-Rom Laufwerk



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

**Für alle, die sofort kaufen wollen:**

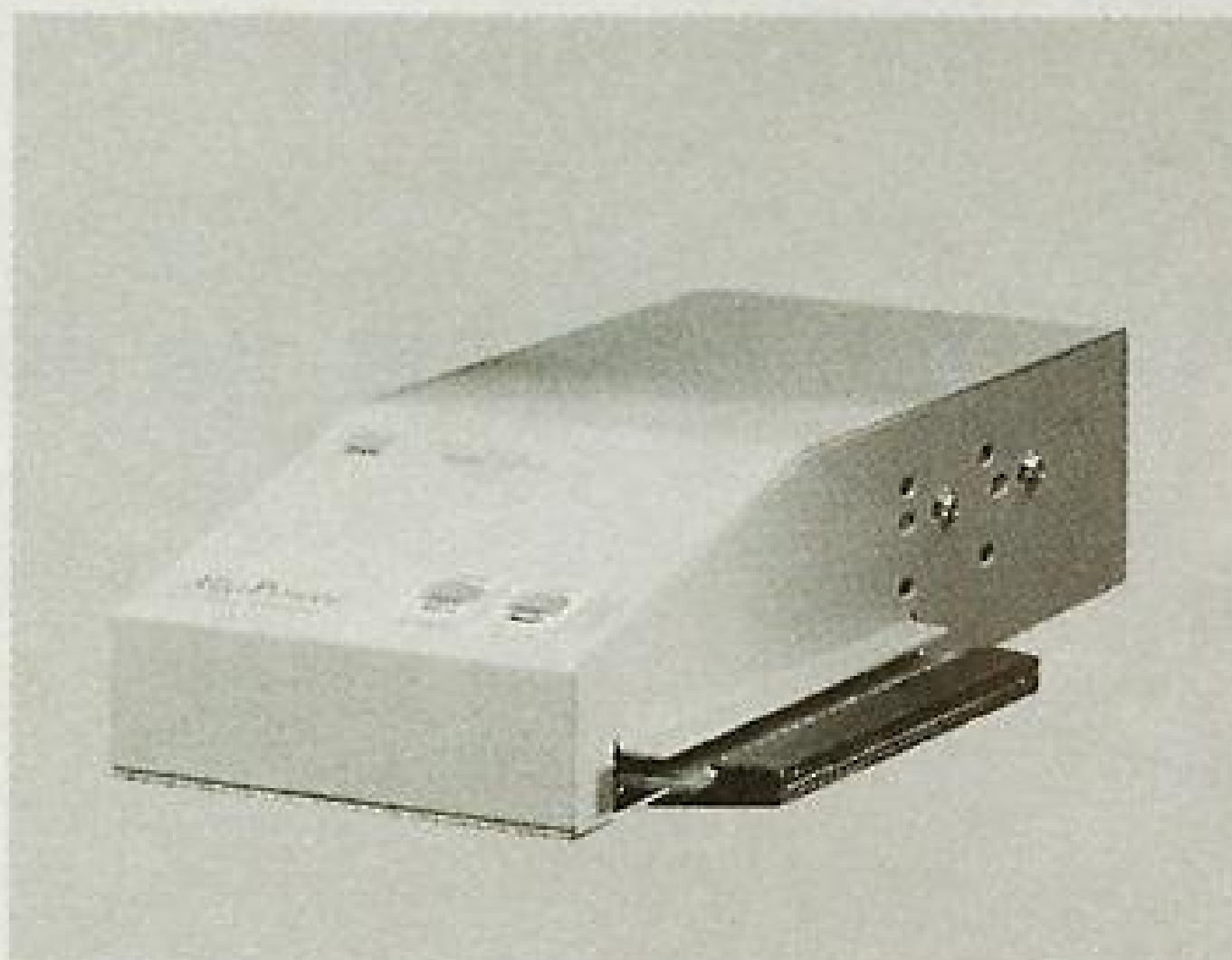
**\*Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

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

<b>Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000</b>	
<b>Bi-Turbo System 68020 ohne RAM</b>	<b>169,--</b>
<b>Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB</b>	<b>499,--/ *29,-- mtl.</b>
<b>Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB</b>	<b>699,--/ *31,-- mtl.</b>
<b>Speichererweiterung auf 2,5MB</b>	<b>189,--</b>
<b>Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr</b>	<b>49,--</b>
<b>A1200 Speichererweiterung mit 4MB</b>	<b>399,--/ *28,-- mtl.</b>
<b>Festplatten für Amiga 500:</b>	
<b>130MB OMB RAM (bis 8MB optional)</b>	<b>699,--/ *31,-- mtl.</b>
<b>210MB OMB RAM (bis 8MB optional)</b>	<b>799,--/ *32,-- mtl.</b>

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

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!



<b>AdLib-compatible Soundkarte</b>	<b>nur 49,90</b>
<b>Mediaconcept 2.0 Plus D.J.Kit,</b>	<b>nur 179,90</b>
<b>Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Boxen, Micro und Samplesoftware</b>	
<b>Soundblaster 16 ASP,</b>	<b>nur 999,00</b>
<b>plus Matsushita 562, CD-Rom Laufwerk</b>	
<b>10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox</b>	<b>nur 17,90</b>
<b>Gravis Joystick für den PC</b>	<b>nur 79,00</b>

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

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

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

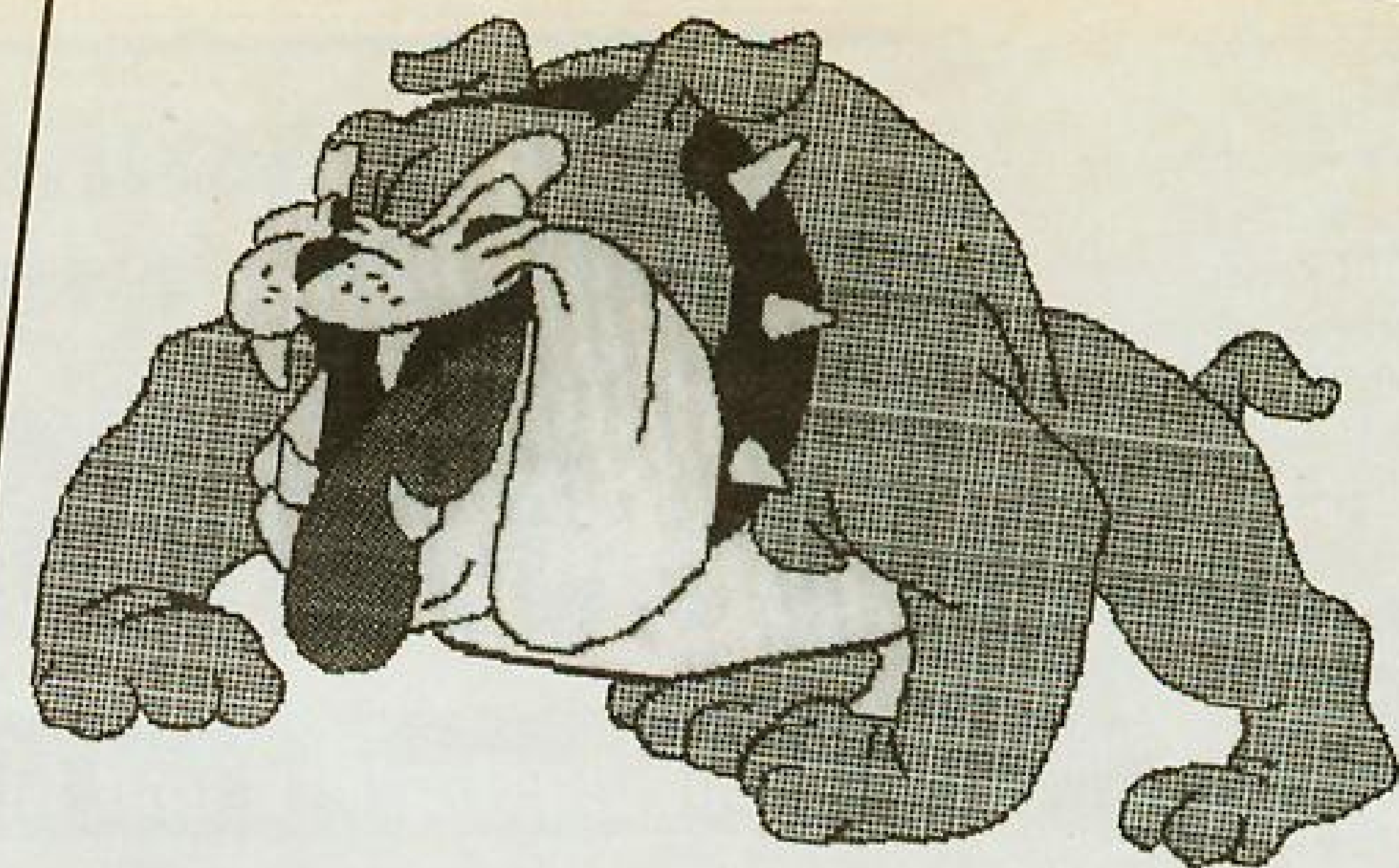
79 540 Lörrach  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
91 054 Erlangen  
Luitpoldstr. 15  
Tel.: 09131/26658  
87 435 Kempten  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
09 130 Chemnitz  
Umlandstr.20  
Tel.: 0371/424735

**Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 100,-- versandkostenfrei!**

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

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

# Hallo Play Time!



## Leserbrieife mit Biß

Es ist soweit! Ihr haltet die neue Play Time in den Händen. Aber nicht irgendeine PT - nein - diese geschichtsträchtige Ausgabe bietet eine absolute Weltpremiere. An dieser Stelle wäre es angebracht, eine kleine Pause zu machen und sich einen Tusch zu denken...

Wir suchen den Leser des Jahres!! Das soll so ablaufen, wie in einer demokratischen Wahl. Kennt Ihr nicht? Ganz einfach... Ihr schlagt uns einen Kandidaten vor. Ob männlichen oder weiblichen Geschlechts spielt keine Rolle. Sich selbst zu nennen ist natürlich unfein, unerwünscht und unzulässig. Eine kurze Begründung, warum gerade dieser Typ, wäre unbedingt notwendig. Ein Foto unverzichtbar, ein kurzer Lebenslauf wünschenswert.

Wir treffen unter den Einsendungen eine Vorauswahl, die wir Euch in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. Aus diesen Kandidaten wählt Ihr den "Leser des Monats". Er (oder auch sie) wird von uns mit Preisen überschüttet.

Damit sich die Wahl auch für die Wähler lohnt (hier unterscheiden wir uns wieder einmal deutlich von unserer Regierung), verlosen wir unter den Wählern natürlich auch etwas. Das fängt an mit Ausgaben der Play Time, handsigniert von allen Redakteuren - und wird enden bei.... Stop - das wird noch nicht verraten. Überraschung!!

Aus allen Kandidaten, Vorschlagenden und Monats-Lesern wählen wir ihn dann

(wie undemokratisch!), den Ultimativen Play Time-Leser des Jahres.

Wir machen diese Aktion natürlich nicht, weil wir (wegen einer feuchten Wohnung) so gerne im Büro sitzen oder irgendwie die reichliche Freizeit totschiessen müssen. Sinn macht es nur, wenn Ihr Euch in Scharen, Rudeln, Herden, Horden und Massen daran beteiligt. Aber da habe ich bei meinen Lesern eigentlich keine Bedenken.

Der Eure bis die Hölle gefriert:  
RR

### 500+ vs. 600

Hallo Rainer! Obwohl ich sonst ja ein eher ruhiger, aber treuer Leser bin, kann ich mich diesmal nicht beherrschen und dränge Dir einen Leserbrief auf. Der Grund meines Schreibens ist mein Ärger. Erst vor kurzem habe ich mir einen A500+ zugelegt und bin eigentlich auch sehr zufrieden damit. Kaum habe ich den finanziellen Verlust verkraftet, wirft Commodore den 600er und 1200er auf den Markt. Überall wird nun erzählt, daß ich Technik von gestern gekauft hätte. Es ist einfach zum Verzweifeln. Klar ist der Amiga 1200 besser als meiner, aber wo sollen denn - bitteschön - die Vorteile des 600er gegenüber meinem 500+ sein? Habe ich nun Mist gekauft?

*Ich hoffe, Du gibst mir einen kurzen Rat. Viele Grüße:  
Bernd Zalles*

Nach langen, gründlichen Forschungen ist es mir gelungen drei klare Vorteile des 600ers gegenüber dem 500+ zu ermitteln. Als da wären:

1. Das Design. Der 600er ist ausgesprochen klein und handlich. Er verbraucht nicht nur extrem wenig Platz auf dem Schreibtisch, sondern kann auch bequem und schonend in einem Brillenetui transportiert werden.

2. Der Slot für Flashcards. Dieser kleine Schlitz auf der linken Seite des 600er ist ein nahezu idealer Aufbewahrungsort für Scheckkarten. Auch unterwegs sind sie nun endlich sicher untergebracht (siehe 1.).

3. Die Bauteile. War der 500er noch eine alte Konstruktion, die nach einem Fall aus drei Metern Höhe in genau 36 Einzelteile zerschellt, ist es mit dem 600er endlich gelungen, diesen Feh-

ler zu beseitigen. Beim selben Test finden wir später auf dem Fußboden nur noch zwei Einzelteile. Das spart das lästige Kehren und auch die Entsorgung gestaltet sich einfacher. Leider ist es mir nicht gelungen, noch einen weiteren Vorteil zu ermitteln. Das mag allerdings auch daran liegen, daß mir schon nach diesem Test weitere Geldmittel gesperrt wurden. Dabei hätte ich noch so gerne die Unterschiede beider Geräte in stehenden/fließenden Gewässern und die aerodynamischen Eigenschaften untersucht.

### BLUTTAT

Hey Onkel Rainer!  
Wie immer freute ich mich auf die neue Ausgabe der Play Time. Als

ich sie dann endlich bekam, las ich auch mit Freude die wunderbar beantworteten Leserbriefe. Danach begann ich mich dem Poster zu widmen. Als ich es endlich heraus hatte, stand eine Klammer etwas ab. Natürlich wollte ich sie wieder hineindrücken. Dabei passierte das Unglück! Ich rutschte ab und die Klammer steckte in meinem Finger. Das Blut spritzte nur so an die Decke. War das ein Attentat auf meinen Finger oder war es nur eine Fehlkonstruktion? Zum Glück sind nur ein paar Liter Blut ausgelaufen und der Finger brauchte nicht abgenommen zu werden. Da ich ein großer Fan von Dir bin, sehe ich von einer Anzeige ab.

Dies soll eine Warnung an Leute sein, die herausgezogene Klammern wieder hineindrücken wollen. Nehmt einen Hammer!

*Mach's gut und weiter so:  
Alexander Krawinkel*

Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß Du bei der Schilderung des Vorgangs ein ganz klein wenig übertrieben hast. Da lebten wir bisher sorglos in den Tag hinein und waren uns der Gefahren gar nicht bewußt, welche wir mit unserem Druckwerk auf die Menschheit loslassen. Wir überlegen, ob wir der Play Time nicht immer einen kleinen Erste-Hilfe-Kasten beilegen sollten. Das hätte auch den Vorteil, daß wir die PT nicht nur in Zeitschriftenläden anbieten könnten, sondern noch zusätzlich in Apotheken, was die Anzahl der verkauften Exemplare bestimmt erhöht.

Natürlich bedauern wir diesen Vorfall zutiefst und sind gerne bereit für den Schaden aufzukommen. Ein Pflaster ist schon an Dich unterwegs. Ich persönlich habe Dir noch ein kleines Päckchen Salz mit beigelegt.

## ANGABE

Hi Rossi!  
Eigentlich bin ich ja mit Euch recht zufrieden. Was mich allerdings aufregt, ist Eure Inhaltsangabe! Würfelt Ihr die Seiten aus? Ein schönes Beispiel ist das Impressum (man will ja wissen mit wem man es zu tun hat). Nie ist es dort, wo man es nach Eurer Inhaltsangabe vermutet. Ausgabe 8/93 - Impressum = Seite 57. Denkste. Wo isses denn nu? Könnt Ihr Euch das nicht abgewöhnen? Mir ist schon klar, daß das eine Kleinigkeit ist, aber auch Kleinigkeiten können unheimlich nerven.

*Aber sonst könnt Ihr so bleiben.  
Viele Grüße: Walter Schettner*

Wir nennen die Inhaltsangabe so, weil wir dort immer mit dem Inhalt angeben. Das Impressum (eigentlich ziemlich uninteressant, weil dort fast immer dasselbe steht!) findest Du in der Ausgabe 8/93 auf Seite... ähhh... auf der Seite... (He, Thorsten - wo ist denn diesmal das Impressum? Was - im Ernst? Hätte ich nie vermutet.) natürlich auf Seite 117. Wir machen das, damit Ihr die Play Time aufmerksamer lest.

Im Ernst - des Rätsels Lösung ist eigentlich ganz einfach. Des öfteren kommt noch kurz vor Redaktionsschluß ein Kunde und möchte z. B. eine halbe Seite Anzeige schalten. Nun kann es vorkommen, daß die Anzeige "hochformatig" reinkommt, aber "querformatig" eingeplant ist. In diesem Fall wird sie einfach mit dem Impressum/Inserentenverzeichnis getauscht. Da das restliche Heft zu diesem Zeitpunkt schon fast fertig ist, sind wir immer ganz froh, sol-



che "Joker" wie das Impressum oder das Inserentenverzeichnis verschieben zu können. Wir denken eigentlich, daß keiner unserer Leser ständig das Impressum lesen möchte. Falls doch, ist es hoffentlich zumutbar, wenn er es sucht.

## NO BRAIN NO PAIN

Sehr geehrte Redaktion!  
Ich finde die Play Time nicht allzu schlecht. Wären da nicht die Leserbriefe. Es kommt mir so vor, als ob die Leserbriefe nur von Schwuchteln geschrieben werden. Was wollen diese Schwulen mit einem Poster von der Redaktion? Als ich die letzte Ausgabe (7/93) las, bekam ich wie immer einen Lachkrampf. Ich konnte nicht mehr, als ich den Brief von Jörn Didas las. Der, finde ich, ist die Oberschwuchtel. Betet der Dich doch jeden Tag an, oder sollte das ein schlechter Witz sein, mit der Anrede "Tach Euer Majestät"!??!?

In der letzten Ausgabe gab es noch weitere - ZENSIERT - wie zum Beispiel Manuel Tiedemann, der Feinschmecker (???!!!). Warum will der Kerl (?) wissen ob Du eine Freundin hast? Will der Zwitter etwa Deine Frau werden? "Der Feinschmecker" - hat der Mann (??) nicht den Mut seinen Namen zu nennen? Ich finde, diese Typen sind feige und müssen ein Gehirn von Erbsengröße haben.

Die Anreden wie "Hi Rossi", "Onkel Rosshirt" usw. finde ich lächerlich. Bitte schreibt nicht weiter solche Anreden, sonst werde ich meine Drohung wahr machen müssen und noch einen Brief schreiben.

*Ich finde Ihr seid Schwuchteln.*

*Manuel Gronert*

*P.S. Iß nicht so viele Donuts!!*

Ich habe lange überlegt, ob ich diesen Brief überhaupt abdrucken sollte. Nach langem Hin und auch Her, sowie Aus-

bessern der schlimmsten Rechtschreib- und Grammatikfehler habe ich mich aber dennoch dazu entschlossen. Natürlich ist mir klar, daß dieses Pamphlet eine Menge Staub aufwirbeln wird, aber man sollte dergleichen positiv sehen. Auch dazu sollten ja die Leserbriefseiten dienen. Ihr denkt über ein derartiges Machwerk sollte man kein weiteres Wort verlieren? Falsch! Jeder ist zu etwas nutze - und sei es nur als abschreckendes Beispiel (wer hat das gesagt? War es Groucho Marx??). Versuchen wir also - auch wenn es schwerfällt - zwischen den Zeilen zu lesen.

Vermutlich ohne es zu wollen, gibt der Verfasser sehr viel über sich preis. Da wäre zum einen seine umfassende Allgemeinbildung, die er hier sehr schön zur Schau stellt. Daß er sie sich offensichtlich in öffentlichen Toiletten angeeignet hat, ist nur eine Vermutung - und sei auch einmal dahingestellt. Wer seinen S. Freud aufmerksam gelesen hat, dem drängt sich auch unweigerlich die Frage auf, ob der gute Manuel nicht eventuell ein Problem sexueller Natur (speziell Männer betreffend) haben könnte. Gar zu sehr tendieren seine Vermutungen immer wieder in eine bestimmte Richtung.

Sehr schön deutlich kann man auch eine gewisse, latente Intoleranz gegenüber Andersdenkenden erkennen. Abweichende Meinungen werden automatisch als minderwertig eingestuft. Damit kann ausgezeichnet eine kritische Einschätzung der eigenen, geistigen Horizonte verhindert werden.

Zu seinem "P.S." kann ich eigentlich nur vermerken, daß ich heute garantiert keinen einzigen Donut essen werde, weil ich immer noch Probleme mit dem Schlucken während des Lachens habe.

Um meinen Bedarf an magen-

beruhigenden Medikamenten nicht in astronomische Höhen schnellen zu lassen, würde ich an dieser Stelle gerne das Thema wechseln.

## VERSCHIEBUNG

Hallo RR!

Ich unterbreche eine Lemmings II-Sitzung für diesen Brief, also sei bitte so nett und werfe ihn erst nach dem Lesen auf den Müll. Ich habe nicht die Absicht, die positiven Aspekte der Play Time ein weiteres Mal aufzuzählen, das haben andere ja schon zur Genüge getan. Mich bewegt nur eine einzige Frage:

Kommt Ihr Euch nicht ein bißchen komisch vor, wenn Ihr die Juli-Ausgabe der Play Time Anfang Juni veröffentlicht? Gibt es vielleicht noch in diesem Jahr die Ausgabe 5/95? Mag sein, daß ich von Marketing und dergleichen keine Ahnung habe, aber mir als harmlosen Leser kommt das äußerst seltsam vor.

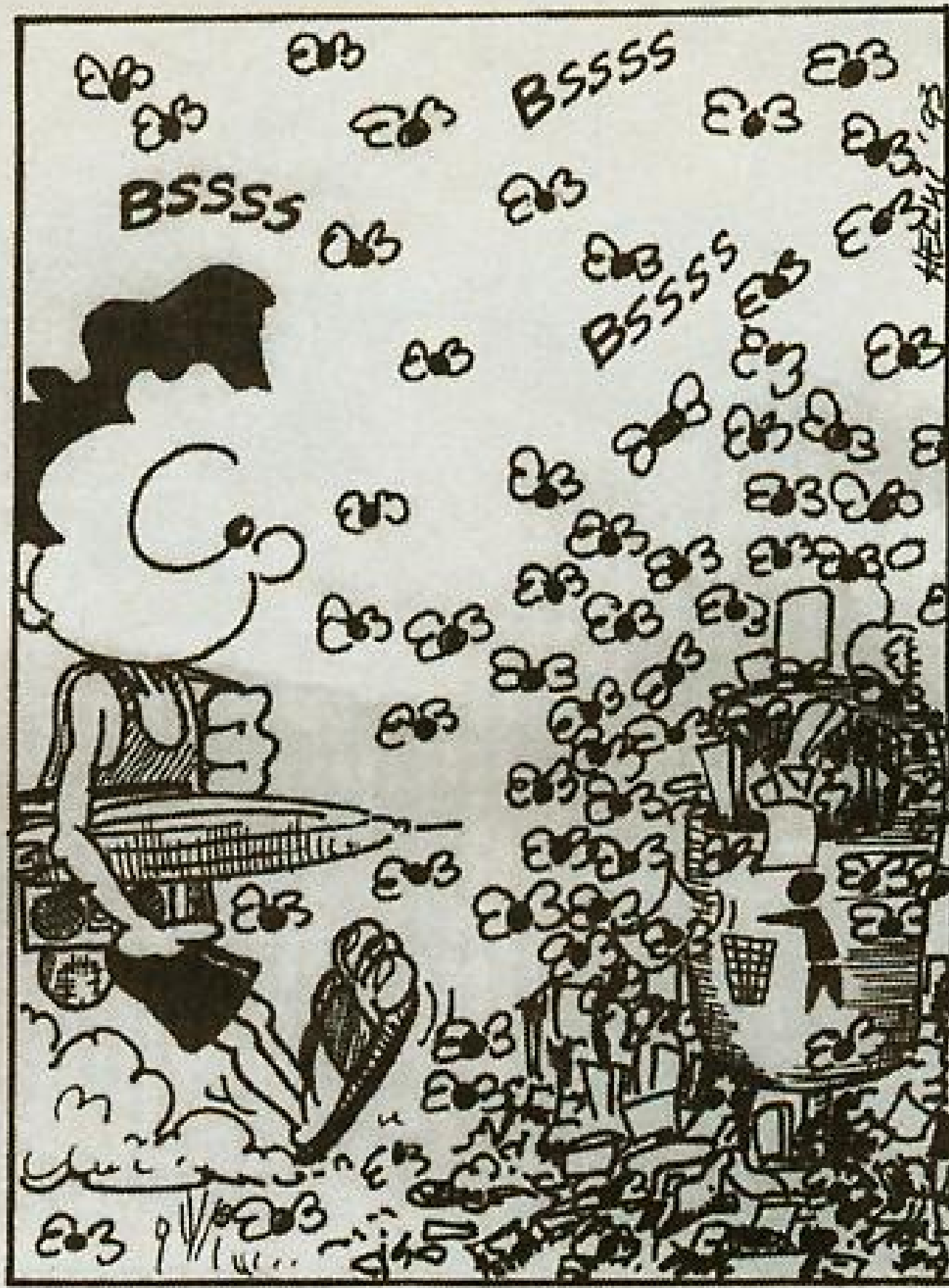
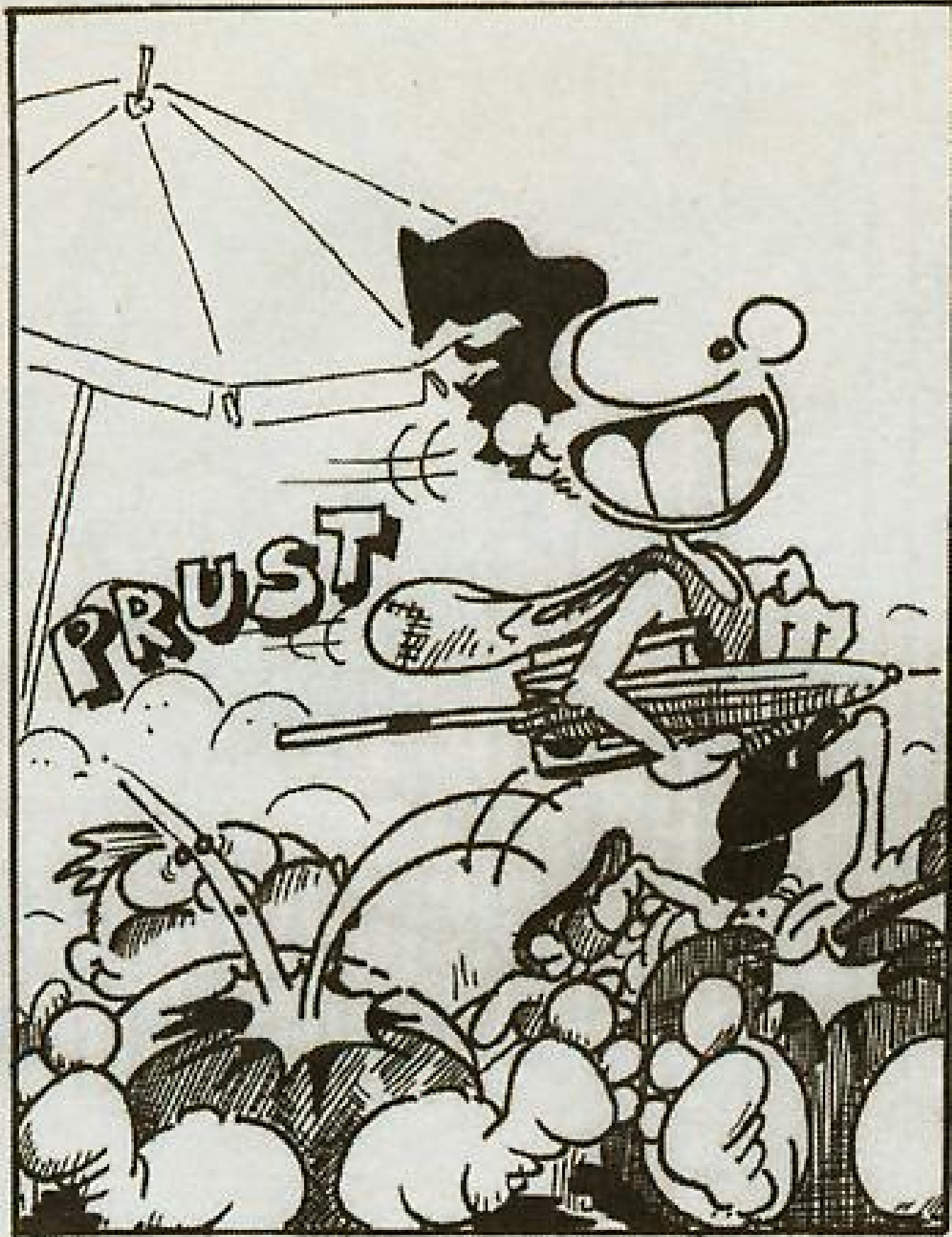
*Also dann: Have a good Time -  
Richard Reiner (auch RR!)*

Ehe ich ihn gelesen habe, wandert bei uns kein einziger Brief in den Müll - Ausnahmen bilden nur die (zum Glück schon am Umschlag kenntlich gemachten) Briefe des Finanzamtes.

Eigentlich kommen wir uns da gar nicht komisch vor, zumal das Ganze auch logisch zu erklären ist. Ich versuchs einfach mal:

Also - jede Computerzeitschrift hat ihre Stammleser. Die lesen sowieso nichts anderes - um die geht es hier auch nicht. Dann gibt es noch die Leser, welche ihre Zeitschrift ständig wechseln. Sehr oft kaufen sie die aktuellste Ausgabe. Einer unserer Mitbewerber (nennen wir ihn einfach X) hat darum einmal beschlossen, eine seiner Ausgaben eine Woche früher auf den Markt zu bringen,

# HELM!



um die Wechsellese zu ködern. Ein anderer Mitbewerber (nennen wir ihn einfach Y) wollte dabei natürlich nicht abseits stehen, und verlegte den Erscheinungstermin um zwei Wochen, damit die Leser denken sollten, er wäre der aktuellste. Sollten wir da tatenlos zusehen? Was die können, bringen wir schon lange. Also legten wir uns ins Zeug und verlegten unseren EVT (Erst-Verkaufs-Tag) um drei Wochen. Jeder wollte eben der Erste sein. So kam es zu dem merkwürdigen Zustand, daß man unsere Ausgabe 8/93 schon im siebten Monat kaufen kann. Ist doch ganz einfach - oder?

## VERPENNT

Hi Rainer!

Als erstes muß ich Dir gestehen, daß ich und meine Freunde die Play Time echt ätz... entschuldige - ein Scherz... super finden. Doch kommen wir zu meinen Fragen, die ich Dir gerne stellen möchte.

1. In einigen Monaten möchte ich mir einen 286er anschaffen. Ich hörte, daß man eine Gamekarte braucht, um überhaupt spielen zu können. Stimmt das?
  2. Lohnt es sich eine Soundkarte anzuschaffen?
  3. Ich weiß, daß Du Dich immer tierisch aufregst, über die Sache mit dem Poster. Wie wäre es, wenn Du im Play Time-Profil über Dich berichtest (natürlich mit Foto)?
  4. Wie ißt Du am liebsten (griechisch, italienisch...)?
- Es wird langsam Zeit ins Bett zugehen, da morgen wieder ein harter Schultag beginnt.

*Mach weiter so, und immer cool bleiben: M. Lambrecht*

1. Eine Gamecard braucht man nur, wenn man einen Joystick benutzen will. Man könnte auch mit der Tastatur steuern. Allerdings rate ich Dir, noch mal

über die Anschaffung eines 286ers nachzudenken, da er technisch nicht mehr so ganz auf der Höhe ist und schon eine ganze Reihe von Spielen nicht mehr darauf laufen - Tendenz steigend.

2. Unbedingt! Zudem ist auf nahezu allen Soundkarten auch schon ein Gameport, was eine weitere Anschaffung (siehe 1.) desselben überflüssig macht.
3. Ist doch schon vor einigen Ausgaben geschehen! Wieder nicht richtig aufgepaßt?
4. Am liebsten esse ich mit Messer und Gabel.

## VERHÖR

Hallo Rainer!

Bitte nicht in den Mülleimer mit meinem Brief. Ich habe mir echt Mühe gegeben meine Schreibfaulheit zu überwinden. Eure Zeitschrift finde ich echt super (wahrscheinlich bin ich da nicht der einzige) und lese sie schon seit einem Jahr. An Dich und das Orakel (nur wenn Du keine Antwort hast) habe ich ein paar Fragen:

1. Hat Dich Deine Schlange eigentlich noch nicht gebissen, oder hat sie noch gar nicht mitbekommen, daß Ihr Euch weigert, das PT-Team-Poster herauszurücken (Nacktfotos zum Auffalten!!)?
2. Ich finde es schade, daß die Brettspiele so vernachlässigt werden.
3. Anstatt der vielen Game Boy-Tests solltet Ihr lieber die Leserbriefecke vergrößern!
4. Für Deinen guten Geschmack spricht, daß Du ein Fan von ZZ Top bist. Bist Du eigentlich musikalisch? Bei Deinem PT-Profil-Foto könnte man meinen, daß Dein Hobby Schlagzeugspielen ist.
5. Stimmt es, daß Du Gotcha spielst?
6. Bekommt man als PT-Mitarbeiter eigentlich ein Abo geschenkt, oder ist man froh, damit verschont zu werden?

7. Wie bist Du eigentlich PT-Mitarbeiter geworden?

8. Wo ist eigentlich Dein Arbeitsplatz?

9. Stimmt es, daß man ein CD-ROM nur an eine bestimmte Soundkarte anschließen kann?

10. Laufen alle CDs auf den Laufwerken der verschiedenen Firmen?

11. Welchen PC hast Du und wie findest Du ihn?

12. Wann hast Du nu Geburtstag? OK - nicht das Jahr, sondern nur Tag und Monat.

Nun ist erstmal Schluß, sonst höre ich nicht mehr auf zu fragen. Ich würde mich freuen, wenn ich meinen Brief (auch gekürzt) in der PT lesen könnte.

*Tschüb: Matthias Escot*

P.S. Wenn Dein Chef Red. wieder einmal Deinen Antrag auf eine Gehaltserhöhung ablehnt, dann frag ihn doch, ob er sich im klaren darüber ist, daß bei einer Ablehnung Deine Schlange auch ein biß (-chen) mitzureden hat.

**1. Nö - hat sie noch nicht. Ihr ist das Poster auch ziemlich wurscht - sie hat ganz andere Vorlieben!**

**2. Wir denken nicht, daß mehr Platz für Brettspiele sinnvoll wäre. Leider.**

**3. Gehe ich recht in der Annahme, daß Du keinen Game Boy hast? Es wäre schon denkbar meine Seiten zu vergrößern, aber was sollte dafür verkleinert werden?**

**4. Das einzige Instrument, das ich beherrsche, ist mein CD-Player.**

**5. Wie kommst Du denn darauf? Sehe ich so aus, als ob es mir Spaß macht stundenlang durch den Wald zu hecheln? Kann man Gotcha nicht auch vom Auto aus spielen? Dann würde ich mal darüber nachdenken.**

**6. Wir dürfen die PT nicht lesen - wir müssen!**

**7. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände. Aber das erwähnte ich ja schon einmal.**

8. Im Keller, gleich nach dem Heizkessel links. Das mag trist klingen, hat aber seine Vorteile. Man bekommt im Sommer wenigstens nicht mit, wenn schönes Wetter ist. Zudem ist es immer angenehm warm (ca. 32 Grad), leider nicht nur im Winter. Und seit die Ratten ausgewandert sind, wird es richtig gemütlich.

9. Stimmt. Nicht jedes CD-ROM kann an jede Soundkarte angeschlossen werden. Beim Kauf des einen oder anderen unbedingt den Verkäufer danach fragen.

10. Den CDs ist das egal. Die funktionieren mit jedem CD-ROM.

11. Mein PC ist ein "No Name" 486er (wie diplomatisch) und ich finde ihn ganz leicht, weil er immer gleich links unter meinem Schreibtisch steht.

12. Alsogutduquälgeistichhabersterfebruarmeinengeburtstagundnunistaberschluß!

P.S. Es ist besser ihm nicht zu drohen, da er in Geldfragen giftiger als jede Cobra werden kann.

## FRAUENFRAGEN

Hey Rainer!

Ich finde Eure Zeitschrift echt gut, aber es stört mich immer wieder, daß dies und jenes trotzdem passiert.

1. Warum nimmt dieser - ZENSIERT - Konsolenteil immer mehr zu?

2. Die Poster könnt Ihr Euch sonstwo hinstecken!

3. Mehr Leserbriefe! Mehr, mehr!

4. Der C64 ist ausgestorben. Den Teil könnt Ihr besser verwenden.

5. Mehr Amiga, dafür die Konsolen weglassen.

6. Eure Poster gefallen ja bloß Jungen, weil immer so ein blödes Flugzeug drauf ist.

*Das mußte einfach mal raus.*

*Gez.: Die Amiga-Amazone - Judith Franke*

1. Weil sehr viele Leser nur oder zusätzlich eine Konsole haben.

2. Da nicht so ganz ersichtlich war, wohin wir sie - Deiner Meinung nach - stecken sollten, stecken wir sie weiterhin in die Heftmitte.

3. Wenigstens dieser Punkt spricht für Deinen guten Geschmack.

4. Auch da würden Dir Scharen von Lesern etwas anderes erzählen.

5. Gähn.....

6. Was hätten gnä' Frau den gerne?

Toleranz scheint nicht gerade Deine Stärke zu sein?! Ist es Dir schon in den Sinn gekommen, daß wir hier versuchen ein Mag zu machen, daß möglichst

jedem etwas bietet? Wenn es sich lohnt, würden wir natürlich auch die Franke Time machen.

## ALTER

Hai Rainer!  
Erstmal ein dickes Lob an die gesamte Redaktion. Selbst Dir ist im PT-Profil ein kleiner, jedoch sehr peinlicher Fehler unterlaufen. Die Frage "Alter" fragt in keinsten Weise nach dem Namen Deines Vaters, sondern versucht lediglich Dein Alter herauszubekommen, also die Tage von Deiner Geburt an bis jetzt in Jahren ausgedrückt. Ich gebe ja zu, daß diese Frage etwas kompliziert formuliert ist, es funktioniert jedoch einfacher als es sich anhört. Du mußt einfach einen Kalender nehmen, Dein Geburtsdatum eintragen und jeden Tag nach Deiner Geburt mit einem Strich versehen. Wenn Du endlich wieder an Deinem Geburtstag angelangt bist, wärest Du zu diesem Zeitpunkt genau ein Jahr alt. Dies wiederholst Du nun so lange, bis Du im Jahre 1993 angekommen bist. Nun mußt Du noch die Striche addieren (zusammenzählen) und das Ergebnis ist Dein Alter.

Ciao: Freddy

**Mental wäre ich durchaus in der Lage gewesen diese Fragestellung zu durchschauen. Allerdings bin ich der Ansicht, daß die Anzahl meiner Lebensjahre ausschließlich meine Privatangelegenheit wäre. Da ich es jedoch nicht derartig brüsk verbalisieren wollte, zog ich es vor, mich mit einem Scherz elegant aus der Affäre zu lavieren.**

## NOCHMAL ALTER

Hallo, Onkel Raini (ich weiß Du liebst diesen Namen)!!!!  
Mit großer Aufmerksamkeit las ich Dein PT-Profil in der Ausgabe

5/93. Sofort fiel mir auf, daß Dein Vater als einziger einen normalen Namen hat. Andere heißen z. B. 25 Jahre oder so. Komisch!

Greetings from Austria:  
Das Phantom

**Ichhasseeswennmanmichraininnennt!!!**

**Endlich ein Leser, der feinen Humor versteht und zu würdigen weiß.**

## TEST

Moin Rainer!  
Ich finde Euer Blatt echt saugt. Aber jetzt mein Anliegen... puh... Luft holen und los.  
Warum schreibst Du keine Tests mehr? Schöpfe Mut, hol Dir Selbstvertrauen und ran an die 80 Stunden-Woche. Ich stehe hinter Dir und enttäusche mich nicht. Wenn kein Test von Dir kommt, bin ich nicht mehr für mich verantwortlich!! Mein Vater hat einen 45er!! Hey, Rainer - nicht auswandern, war nur ein Scherz! Aber ich möchte BITTE einen RR-Test. Ich hoffe, ich habe Dir geholfen, wieder einmal einen Test zu schreiben.

*Tschüß bis zum nächsten Mal (stimmt, ich schreibe wieder):  
Dein Dich liebender Freddy*

**Schon wieder ein "Freddy"! Offenbar hat ein Bekannter von mir (Klaus) eine Lawine ins Rollen gebracht, als er beschloß, sein Frettchen "Freddy" zu nennen. Ich muß mich immer wieder wundern, wie viele das Vieh (Freddy - nicht Klaus) kennen. Oder wie ist dieser inflationäre Gebrauch des Namens Freddy sonst zu erklären?**

Ich find das ja ganz nett, wenn Ihr mich mögt, aber wenn Typen mit "Dein Dich liebender...." unterschreiben, tendieren meine Nackenhaare immer ein bißchen zum Aufrichten.

**Anfangs schrieb ich für die PT noch nebenberuflich. Da hatte ich gelegentlich Zeit, noch einen Spieletest zu schreiben. Seit April bin ich hauptberuflich bei dem Haufen und habe keine Zeit mehr. Sollte es daran liegen, daß ich früher pro Seite bezahlt wurde, aber nun ein Festgehalt beziehe?**

**Mal im Ernst: Momentan habe ich weder Zeit, noch Lust einen Spieletest zu schreiben, aber so ganz abgeneigt bin ich nun auch nicht. Eventuell kommt mir wieder einmal ein Spiel unter, daß mich reizen würde.**

## CLUB

Hi Onkel Rosshirt!  
Wie gehts Dir? Du hättest Bescheid sagen sollen, daß Du im Fernsehen warst, dann hätte ich es mir ansehen können. So'n Sch...! Ich wollte einen RR-Fan-Club aufmachen. Jeder der Lust hat beizutreten, soll mir schreiben. Du könntest ja dann Ehrenmitglied werden. Ich hoffe, ich bekomme viele Zuschriften. Ich wollte Dir noch sagen, daß Deine Antworten genial sind, und ich nur wegen Dir ein Abo der Play Time habe.

*Ciao - und mach weiter so:  
Conny, die ehemalige Schlaflose  
P.S. Zuschriften bitte an:  
Cornelia Diedrichs  
Lister Meile 75  
30161 Hannover*

Ich bin ja richtig gerührt... Obwohl ich mir vorgenommen habe, keinem Club beizutreten, der Typen wie mich aufnimmt, würde ich diesmal gern eine Ausnahme machen. Ich hoffe, daß Dein Briefkasten überquillt. P.S. Dein beigelegtes Poster (wirklich sehr nett!) hängt über meinem Schreibtisch. Dir ist schon klar, daß nun ca. 50.000 Leute unbedingt wissen möch-

ten, was das für ein Poster war? Wenn Dir nur die Hälfte davon schreibt, dürftest Du für die nächsten Wochen mit dem Öffnen von Briefen beschäftigt sein. Ich hoffe Du findest dennoch Zeit wieder einen Leserbrief zu schreiben.

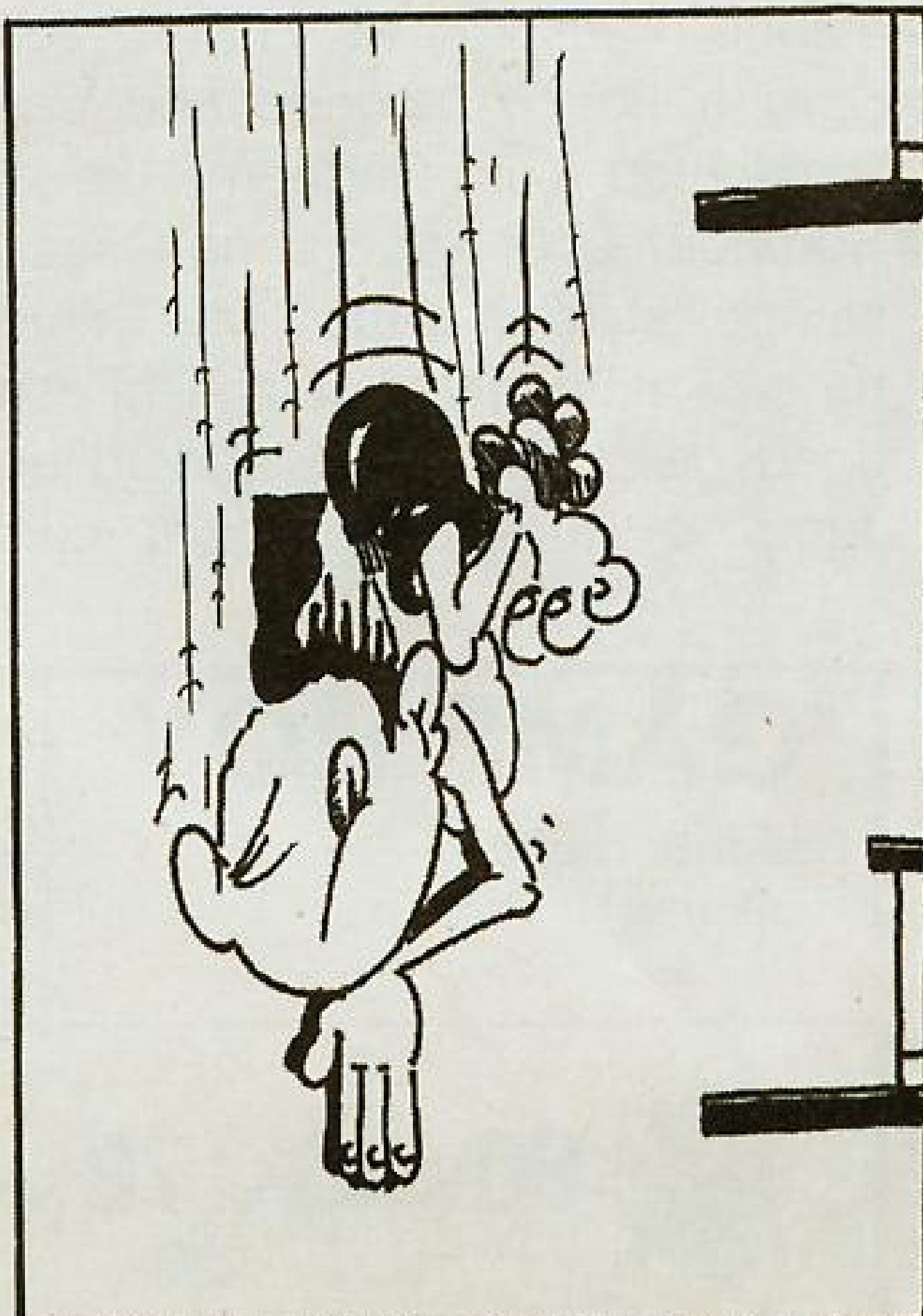
## ALLERLEI

Hallo Onkel Rosshirt!  
Es ist 5 Minuten vor 1 Uhr und wir haben uns durchgerungen Dir einen Brief zu schreiben, denn wir haben einige Fragen an Dich.

1. Was ist Dein Lieblingsspiel für den a: Amiga - b: PC - c: Game Boy?
  2. In der Verpackung von Monkey Island lag eine Karte bei, auf der stand, daß Lucasarts pro verkauften Spiel nur ca. 20 Pf. verdient. Stimmt das?
  3. Was ist an X-Wing so toll?
  4. Wo bleibt das Poster Eurer Redaktion?
  5. Was hast Du gegen das Finanzamt?
  6. Wie kommt Ihr drauf, daß Vision DM 80.- kosten soll? In einer LBS-Filiale bekamen wir es für DM 20.-!
  7. In Ausgabe 7/93 auf Seite 139 rechts oben, erblickten wir ein hübsches Männlein. Ist das Dein Chef Red.?
- Bitte drucke den Brief ab (und beantworte ihn)! In ihm steckt ca. 1 Stunde harte Arbeit!

*Tschüß: Sam & Max*

1. a = Superfrog, b = Lemmings II, c = Pinball (der mit den herzigen Krokodilen!)
2. Natürlich kann ich es nicht nachprüfen, aber die Zahl ist realistisch. Denkt mal drüber nach, wenn Ihr ein Game kopiert (nein - nicht Ihr beide. Das war global in den Raum gestellt!).
3. Ich nehme an, die Grafiken und der Sound. Auch wenn ich nun gesteinigt werde - ich konnte mit dem Game nicht allzuviel anfangen.
4. Herrgottzefix....
5. Ich habe nichts gegen das Finanzamt. Die Blutsauger haben etwas gegen mich! Hier könnte der Staat auch viel Geld sparen. Die Treppen in den Finanzämtern sind völlig überflüssig. Die Steuerzahler gehen eh die Wand hoch! Dieser alte Kalauer sei mir hoffentlich gestattet.
6. Genau! Da das Teil in nicht unbeträchtlichem Umfang für eben diese Werbung macht, ist es sozusagen fast schon ein Werbegeschenk der LBS. Daher stimmt das mit den DM 20.-.
7. Wenn es hübsch war, kann es kein Mitarbeiter unserer Redaktion gewesen sein!



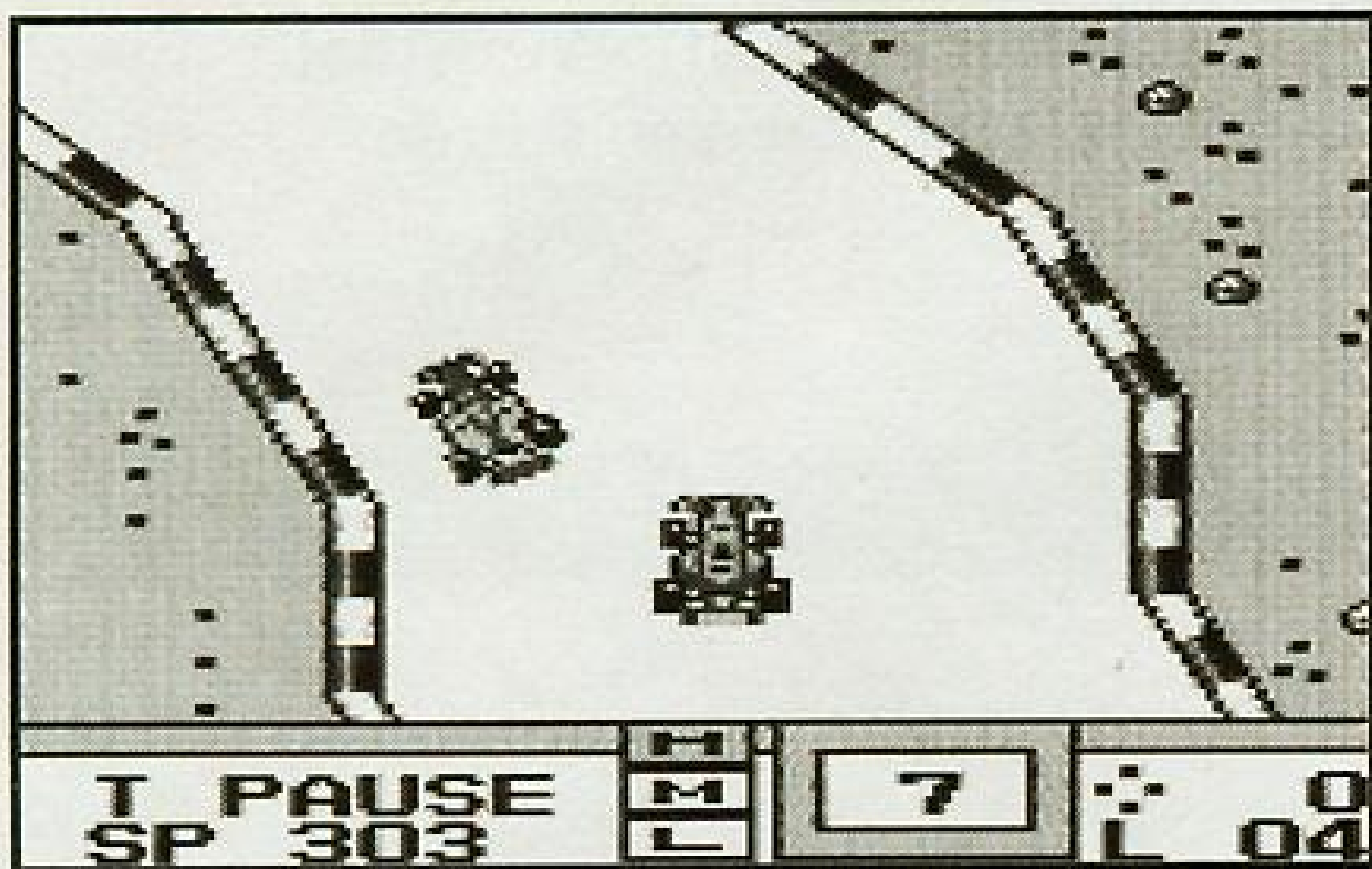


# MARIOS MAGIC

## Sunsoft Grand

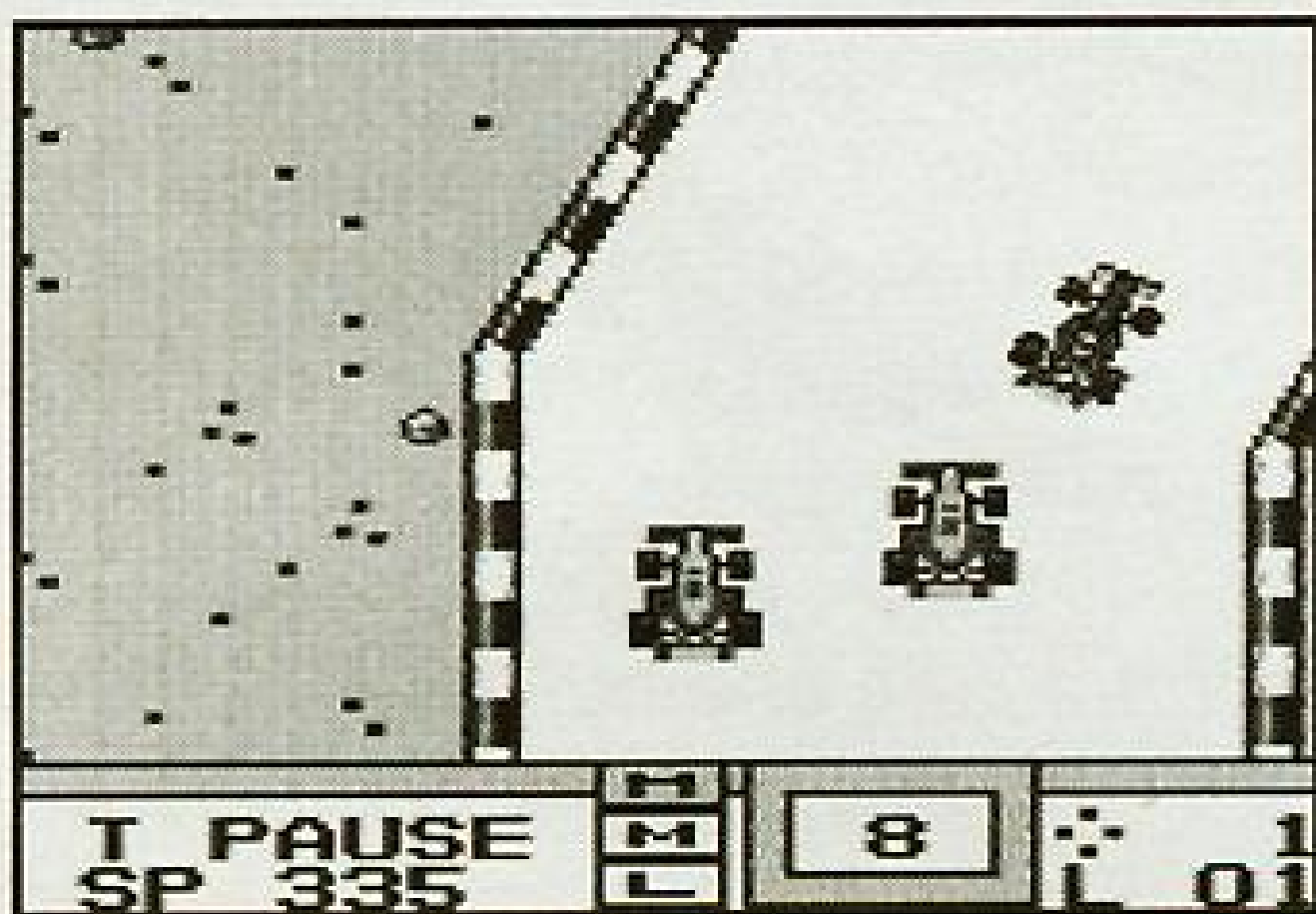
### Prix

Sunsoft versucht mit seinen Rennstrecken möglichst nahe an der Realität zu bleiben, so bieten sie 15 verschiedene Circuits an, die sich an die Originale wie Monaco oder Brasilien halten. Doch die Frage ist, wie gut dies auf dem Game Boy umgesetzt werden kann.



Zu Beginn wird der Spieler durch mehrere Menüs geführt, in denen er die Konditionen bestimmen kann. Er kann zwischen drei verschiedenen Rennklassen wählen, der Special Class, Super Class und der Ultra Class. Die erste ist besonders gut für Anfänger, da die Gegner langsamer sind und man nicht ins Schleudern kommen kann. In der zweiten Klasse geht es schon etwas mehr zur Sache und in der Super Class muß man schon ganz schön aufpassen, daß man in einer Haarnadelkurve nicht eine unfreiwillige 360°-Wendung vollführt. Weiterhin läßt sich zwischen den schon oben aufgeführten Strecken wählen, so wie die Rundenzahl und auch die Rennart, also ob man gleich mehrere Rennen hintereinander fahren möchte. Hierbei werden immer die aufeinanderfolgenden Kurse gewählt, so daß man sogar eine ganze Serie fahren kann.

Schade ist, daß man die Streckenführung erst im nächsten Fenster aus der Vogelperspektive zu sehen bekommt. So muß man einen Kurs dem Namen nach wählen, ohne ihn vielleicht zu kennen. Der dritte Menübildschirm zeigt die Fahrzeugoptionen. Hier kann das Fahrzeug ausgewählt werden und ob es manuell oder automatisch



Bei diesem Ausschnitt bleibt nicht viel Zeit zum reagieren.

schaltbar ist. Auch kann das Fahrzeug nach Kriterien wie Geschwindigkeit, Beschleunigung oder auch Spurtreue ausgesucht werden, denn jedes Fahrzeug hat seine Vor- und Nachteile.

Die grafische Umsetzung der Autos ist recht gut gelungen. Es lassen sich sogar Einzelheiten erkennen. Die Streckenumgebung hingegen ist wirklich sehr mager ausgefallen. Sicher liegt das auch an dem Umstand, daß man das Rennen aus der Vogelperspektive steuert.

(ar)

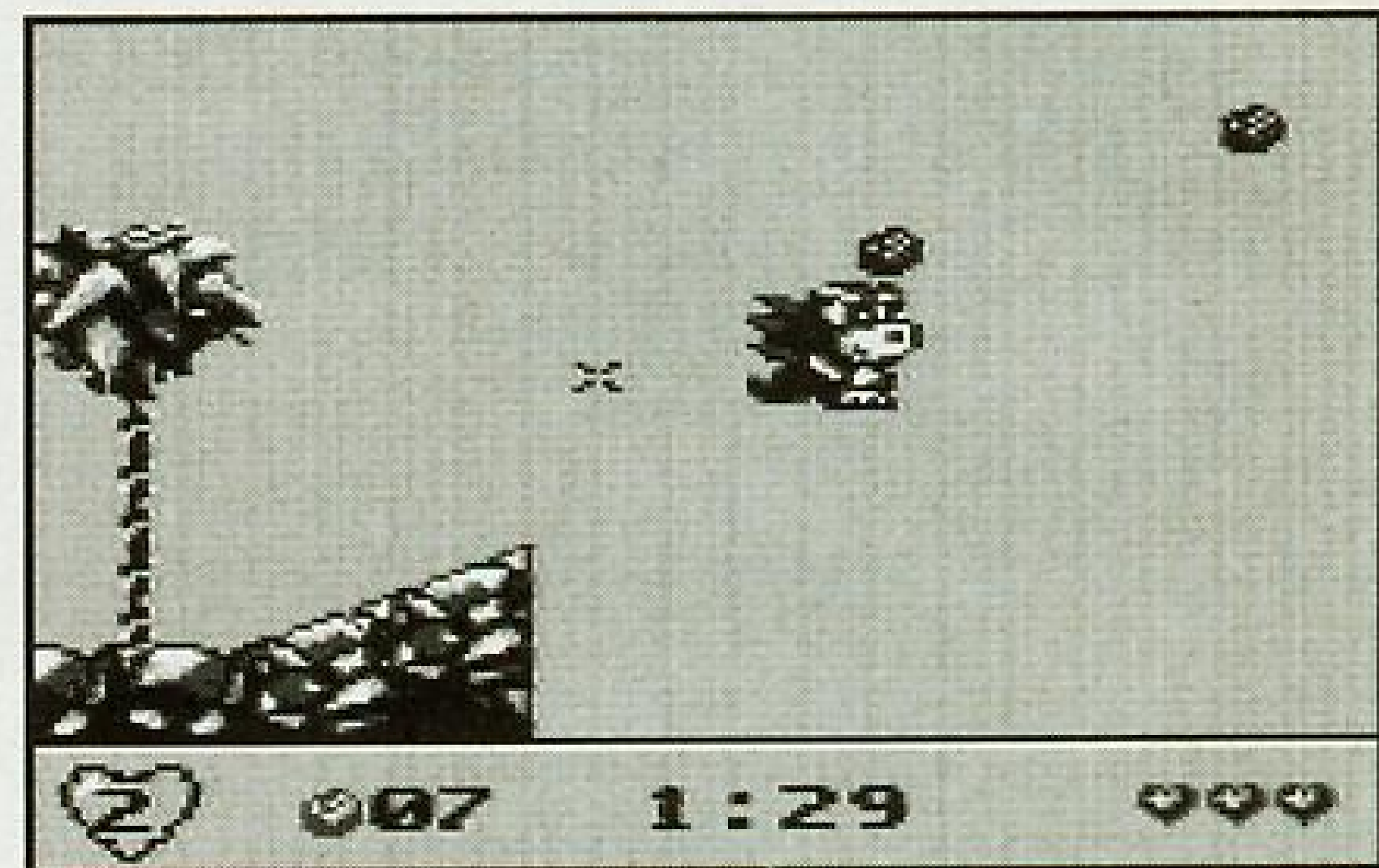
#### FAZIT:

Durch viele Menüoptionen wird versucht das Spiel authentisch zu halten, dieses Konzept wird nur von den schlechten Möglichkeiten der Grafikumsetzung gedämpft.

## Baby T-Rex

Ein flüchtiger Blick auf das Cover zeigt uns ein Wesen, das aussieht wie eine Mutation der Ninja Turtles, doch genaueres Hinsehen läßt uns erkennen, daß es sich lediglich um einen skateboard-fahrenden Drachen handelt.

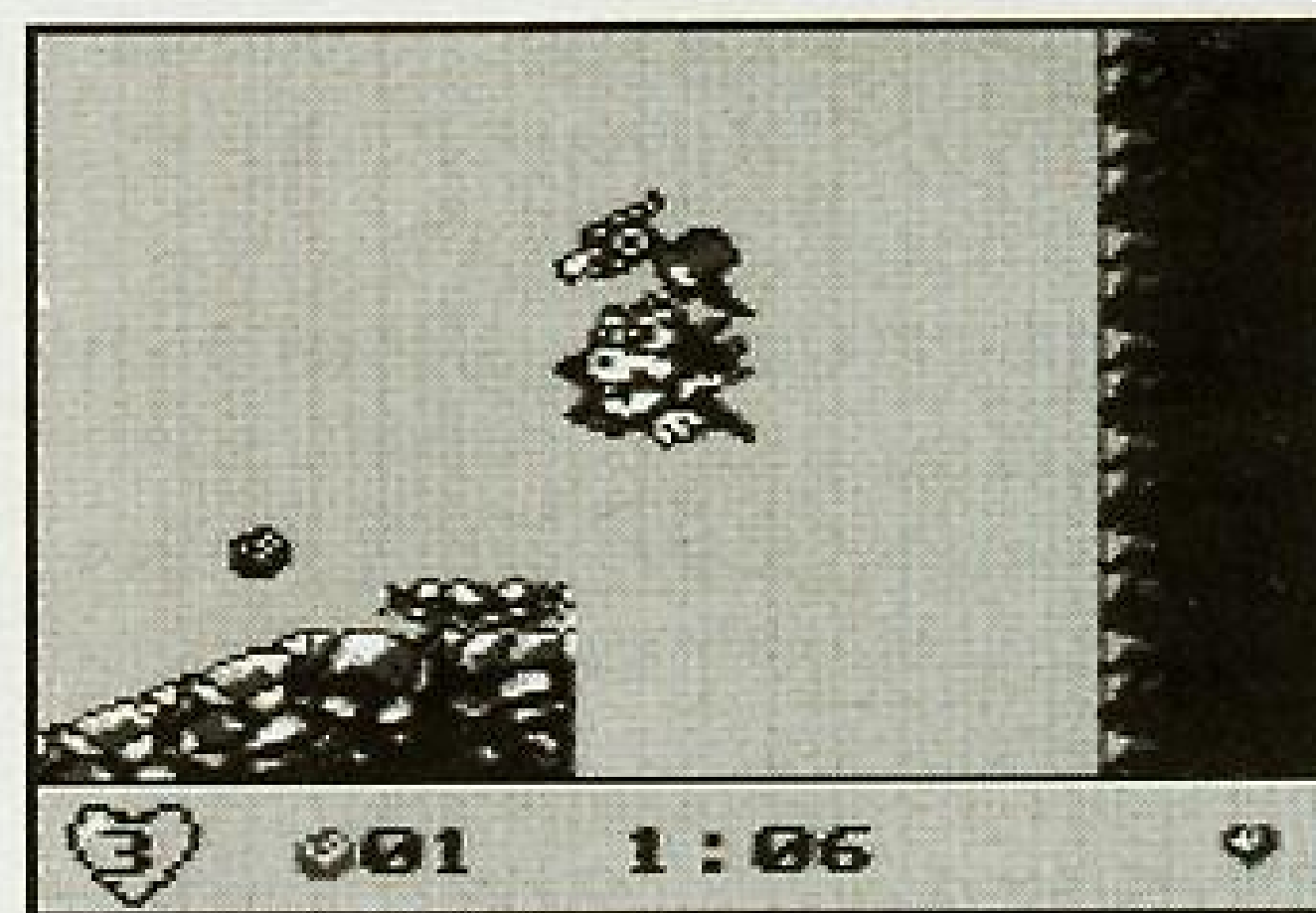
Zum Glück sind wir auch schon mit anderen Dingen fertig geworden. Die Geschichte an sich ist nicht ganz neu, und was sich an Spielidee zeigt, ist auch nur der übliche Abklatsch eines Arcade-Action-Spiels. Baby T-Rex Freundin Rexette wird vom bösen Magier gefangen-genommen und muß befreit werden. Also begibt sich der junge Drache auf den Weg durch eine prähistorische Welt. Vier Ebenen muß er durchqueren, vom Dschungel über die Höhlen und das Burgverlies bis zum Turm, wo er schließlich den Magier trifft. Jede Welt hat ihre ganz bestimmten Charakteristika und ihre eigene Gestaltung, was etwas Farbe ins Spiel



Voll auf der Jurassic-Welle: Baby T-Rex

gewöhnlich ist die Fortbewegung, wenn es über Hügel und Gefälle geht. Hier beschleunigt T-Rex, was größere und höhere Sprünge ermöglicht, aber auch das Anhalten schwerer werden läßt. Doch kennt man diesen Effekt auch schon von dem PC-Renner "Trolls". Jede Welt besteht aus drei Levels, die überstanden werden müssen. Nach dem dritten Level trifft man noch auf ein größeres Monster, daß besiegt werden muß, wenn man die nächste Welt erblicken will. Ein besonderes Feature birgt die zweite Welt. In den Höhlen findet man häufig Skateboards, mit denen man wiederum größere Sprünge vollführen kann, um Spalten zu überwinden. Springt man zudem noch zuvor ab, zeigt sich das Skateboard als großartige Waffe.

(ar)



bringt. Auf seinem Weg kann er Gegenstände aufsammeln und sie als Waffe benutzen. Er hat aber nur soviel Munition, wie er auch Gegenstände gesammelt hat. Vom Sprung über Abgründe und dem Vernichten von Gegnern, bis zu Sprüngen über bewegliche Gegenstände ist alles dabei. Die Steuerung ist einfach und entspricht dem unausgesprochenen Standard der Jump & Run-Spiele. Nicht ganz

#### FAZIT:

Die graphische Umsetzung des kleinen Drachen ist das Lustigste an einem sonst eintönigen und durchschnittlichen Spiel.

<b>GAME BOY</b>	<b>SPORT-SIMULATION</b>
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Modus	Hersteller Sunsoft Preis ca. DM 70,- Muster von Theo Kranz
60%	60%
80%	67%

<b>GAME BOY</b>	<b>JUMP &amp; RUN</b>
Besonderheiten - keine	Hersteller Laser Beam Preis ca. DM 60,- Muster von Theo Kranz
60%	70%
50%	60%

# Spielemotivation ohne Ende!



## 1 Turtles, Amiga

Die Teenage Mutant Hero Turtles sind wieder unterwegs, um die schöne April O'Neil zu befreien, die inzwischen von Shredder, einem noch gefährlicheren Bösewicht als ein ganzes Heer wütender Bruce Lees, entführt wurde. Damit sie erfolgreich sind, mußt Du in die Rolle eines Turtles schlüpfen...

## 2 Game of Life, Amiga

Leben auf dem Computer simulieren, die komplexen Abläufe des Lebens verstehen, in über 100 Level, Open-Ending...

## 3 Speedball, Amiga

Ein rasantes, gefährliches Spiel, mit phantastischen Grafiken und Digitalsounds.

## 4 Larry - Looking for Love, Amiga

Leisure Suit Larry streunt durch die Straßen von L.A., kauft ein Lotterielos und gewinnt eine Reise in die Südsee, wo nicht nur Südseeschönheiten auf ihn warten, sondern auch der KGB ... jede Menge Trouble, Streß und Gefahren erwarten Euch und am Schluß vielleicht ein Happy End?

## 5 Larry 3, Amiga

Diesmal ist Larry hinter der Barbianistin Passionate Patty her und muß, um sie zu erobern, einige Torturen über sich ergehen lassen, z.B. erstmal sich scheiden lassen, den Bauch wegtrainieren und noch so einige Dinge, die nicht so einfach sind, wie sie erscheinen...

## 6 Microprose Soccer, Amiga

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

## 7 Ooops Up, Amiga

Kannst Du Dich durch 100 actiongeladene Level kämpfen, indem Du Dich vor springenden Asteroiden schützt und sie zerstörst? Präsentiert wird das Ganze mit dem gleichnamigen Super-Hit "Ooops Up" von der Gruppe SNAP.

## 8 TV Sports Football, Amiga

Mit erstaunlicher Grafik und Animation ist starke Arcade-Action garantiert. "So real it sweats."

## 9 Blade Warrior, Amiga

"Der Dämon war im Land. Auf Zinnen und Türmen erschalle die Stimme des Zauberers, die ihn rief. Wie die Sonne in die Flucht geschlagen, durch den Einbruch der Dunkelheit, so verbargen seine Gesandten die geheimen Tafeln, die das Tageslicht für immer verbannen würden.

Doch als das letzte blutrote Glühen von Ost nach West entschwand, erhob sich Paladin, willens im Kampf zu trotzen den Legionen der Finsternis, mit all seiner Macht und Kunst mit klirrendem Schwert und hoher Magie."

## 10 Defender of the Crown, Amiga

Deine Herzensdame wird in einem widerwärtigen normannischen Gefängnis gefangengehalten. Nur mit heroischem Mut kannst Du Sie befreien, alle Gefahren bestehen, Ritterturniere bestreiten, Ruhm, Reichtum und Ehre ernten.

alle 10 Spiele für nur DM

# 129,-

Ich will alle 10 Spiele für schlappe DM 129,-

Ich will 5 Spiele meiner Wahl für ebenfalls schlappe DM 79,- und zwar:

- |                                                   |                                            |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Defender of the Crown    | <input type="checkbox"/> Microprose Soccer |
| <input type="checkbox"/> Blade Warrior            | <input type="checkbox"/> Ooops Up          |
| <input type="checkbox"/> Larry - Looking for Love | <input type="checkbox"/> Turtles           |
| <input type="checkbox"/> TV Sports Football       | <input type="checkbox"/> Game of Life      |
| <input type="checkbox"/> Larry 3                  | <input type="checkbox"/> Speedball         |

meine Adresse (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

**unsere Bestellbedingungen:**  
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nebenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag (Inland), 10,- DM (Ausland). Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über:

CP Verlag, Leserservice,  
 Bruneckerstr. 84, 90 461 Nürnberg  
 Dieses Angebot gilt NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

**NEU! NEU! NEU!**  
 Bei Bestellung per Nachnahme kann auch per Fax: 0911 - 45 72 79 oder telefonisch unter 0911 - 45 74 00 bestellt werden!



# MARIOS MAGIC

## Boxxle II

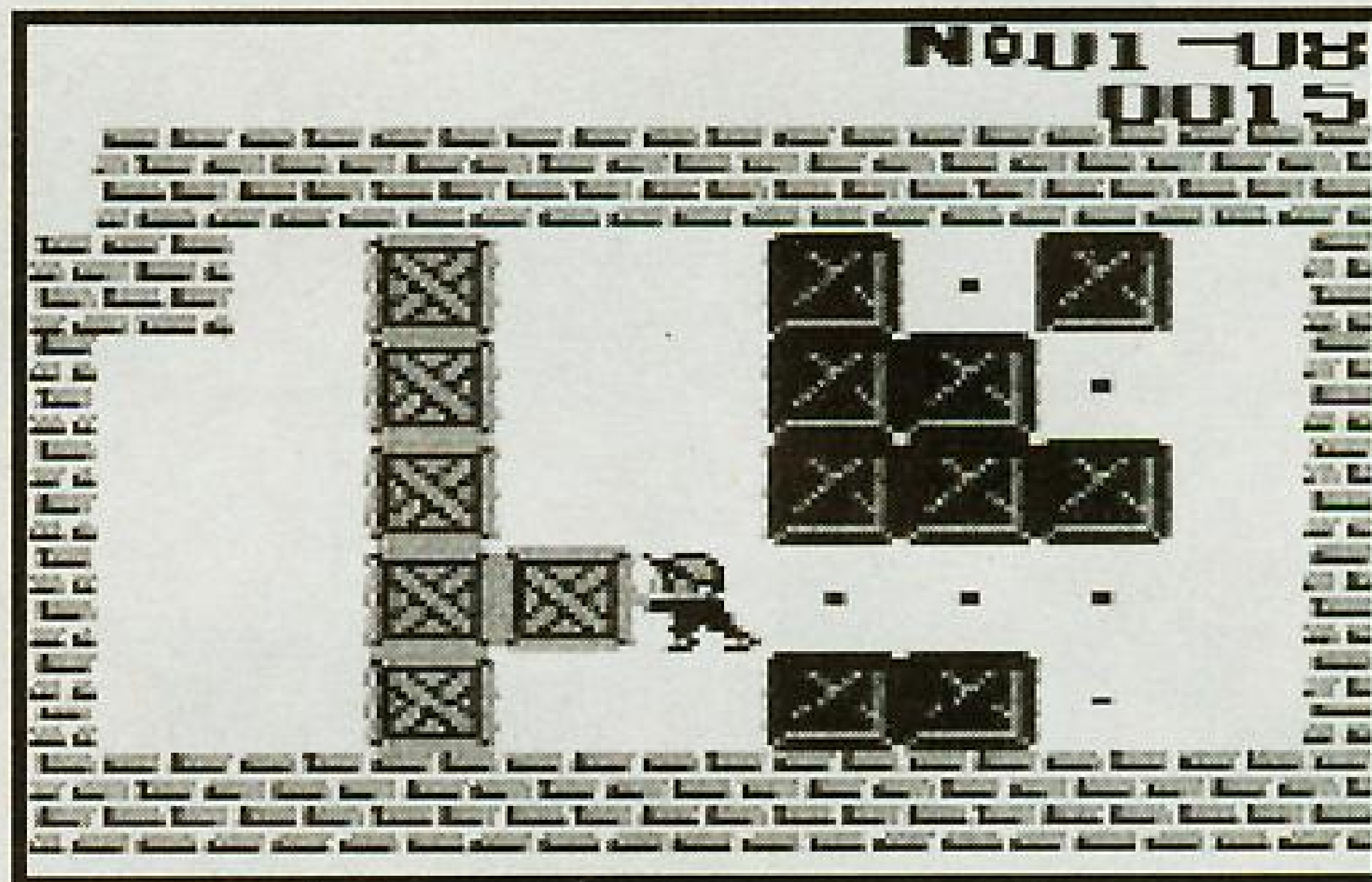
**Damit Boxxle II nicht ganz so trocken wirkt, ist es in eine mehr oder weniger an den Haaren herbeigezogene Rahmenhandlung gebettet. Eigentlich geschieht dem Spiel damit unrecht, denn die Spielidee ist altbewährt und gut, und wer einmal davor sitzt, der hört nicht so schnell wieder auf.**

Das Prinzip des Spiels ist schnell erklärt. In einem abgegrenzten Raum müssen Kästen auf bestimmte Punkte geschoben werden. Das Schwierige dabei ist auf den ersten Blick gar nicht so leicht zu erkennen. Denn die Kästen können eben nur geschoben werden, also muß das Männchen hinter der Kiste plaziert werden und kann dann nur geradeaus schieben. Durch verwinkelte Räume und eine Vielzahl von Kästen am falschen Platz kann es dann schon echt schwierig werden. Da das Spiel grafisch nicht so viel bieten kann, hat man es großzügig

mit drei verschiedenen Musikstücken ausgestattet, die zu Beginn gewählt werden können. Und der Sound ist gar nicht so übel.

Jeder Level besteht aus zehn verschiedenen Räumen. Zehn Levels sind es an der Zahl, macht also 120 Räume die zu enträtseln sind. Wen diese Zahl abschreckt, der kann sich mit der Paßwort-Option trösten. Für jeden bestandenen Raum gibt es ein Paßwort, so daß man auch nach einer Pause an der selben Stelle beginnen kann.

Wem die 120 Räume dagegen als zu wenig erscheinen, der kann mit



**Sokobanverschnitt mit Suchtgefahr.**

dem Editor seine eigenen Räume kreieren. Hier kann er alles festlegen. Von der Raumgröße und Raumform bis zum Standpunkt der Kästen und der Punkte, wo sie hingeschoben werden müssen. Weiter gibt es noch viele kleine Features, die das Spiel wirklich solide machen. So kann man sich

zum Beispiel seinen letzten Versuch, einen Raum zu lösen, noch einmal anschauen, um zu erkunden, wo man den Fehler gemacht hat. Mit dem Select-Button kann man das Spielfeld heranzoomen oder verkleinern, um es ganz zu

überblicken. Durch die vielen Optionen macht es wirklich Spaß.

(ar)

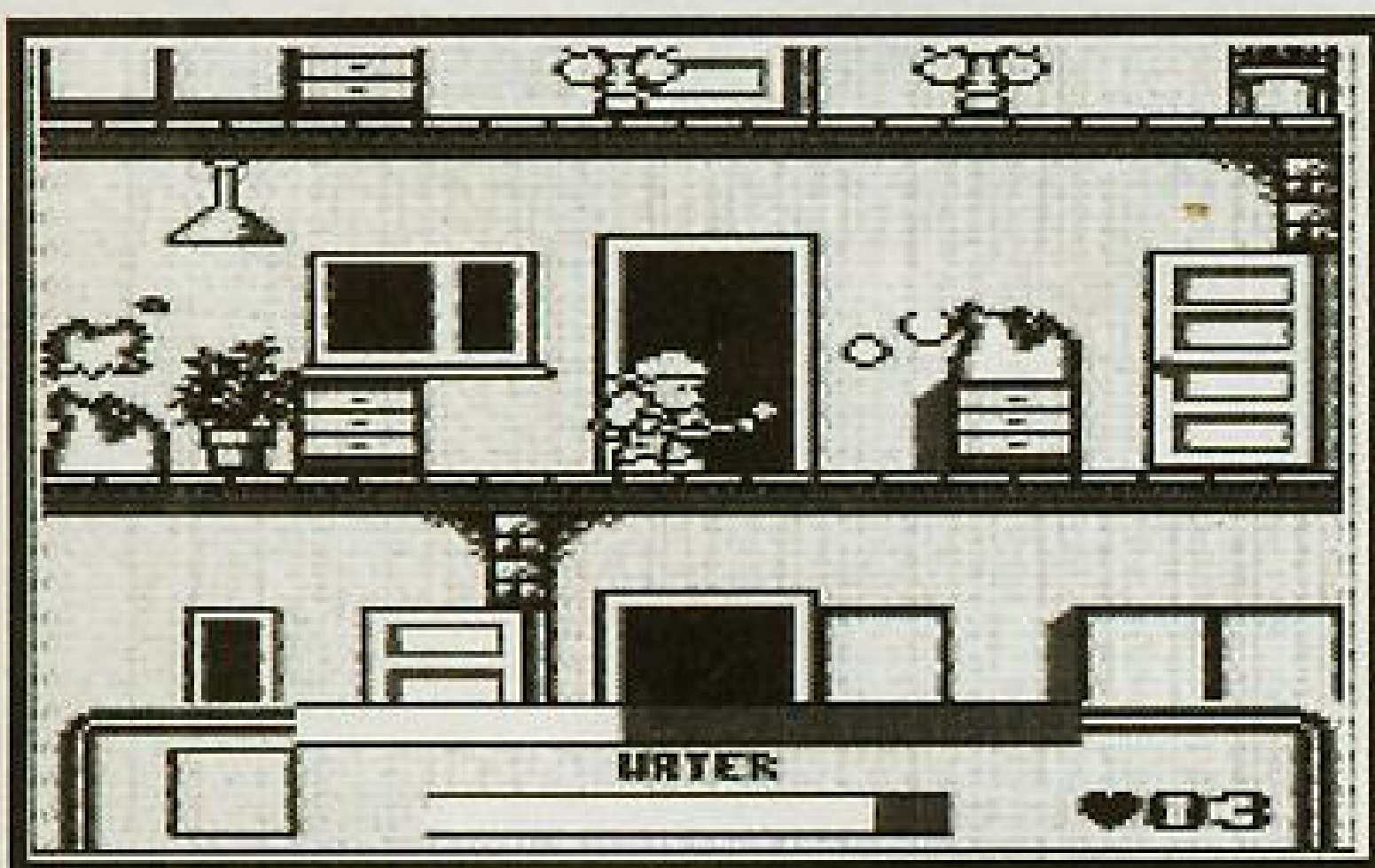
### FAZIT:

Keine Angst vor Denkspielen.

<b>GAMEBOY</b>	<b>PUZZLE</b>
<b>Besonderheiten</b> - Level-Editor	<b>Hersteller</b> FCI <b>Preis</b> ca. DM 70,- <b>Muster von</b> Theo Kranz
75%	60%
80%	72%

## Fire Fighter

**Feuer ist wohl eine der unberechenbarsten Gewalten der Natur und deshalb ist Feuerwehrmann wohl auch einer der gefährlichsten Jobs, die man sich vorstellen kann. Bei Fire Fighter seid Ihr der Chef der Feuerwehr von Teeny Weeny City und müßt bei den Bränden chefmäßig Leute aus dem Feuer retten.**

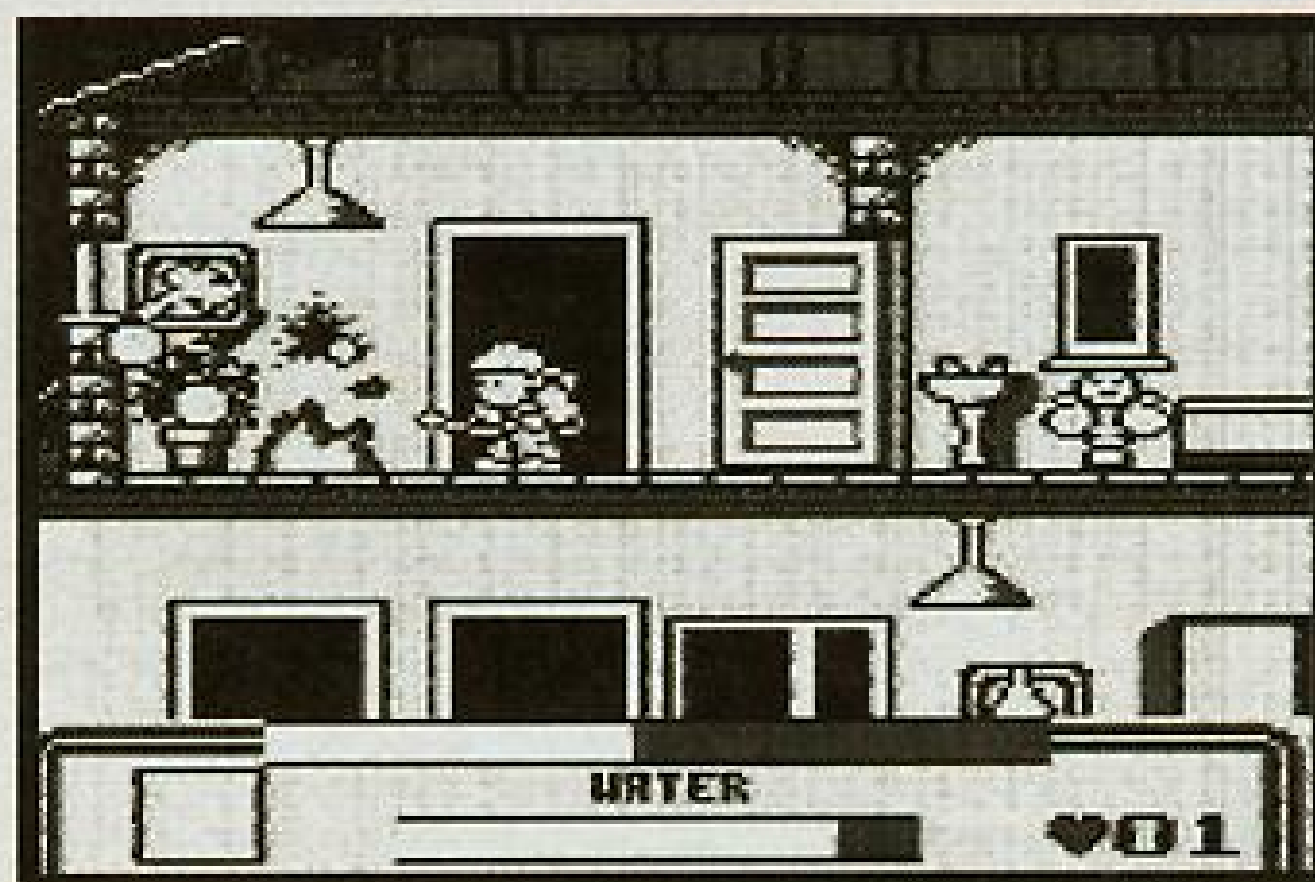


**Fire Fighter ist nichts für Pyromanen.**

Das klingt alles so einfach, ist es aber bei weitem nicht, denn unser Feuerwehrmännchen ist etwas unterausgerüstet. Auf den Rücken geschnallt führt er lediglich einen minimalen

Vorrat an Wasser mit und die restliche Ausrüstung ist jeweils im Level verteilt. Pro Spielstufe gilt es, immer eine bestimmte Menge an Menschen zu retten, die in einer zunehmenden Zahl von brennenden Häusern verteilt sind. Neben den statischen Bränden, die mit der Zeit immer größer werden, gibt es die beweglichen Flammen, die es einem echt

schwer machen, einigermaßen heil durch die Bude zu kommen. Kaum hat man einen Brandherd gelöscht, lodert es auch schon an der nächsten Stelle wieder auf und schneidet einem den Rückweg ab.



**Das Spiel macht leider nicht so viel Spaß.**

Leider verbraucht man bei so manchem Versuch, sich auf einen Feuerherd einzuschießen, soviel Wasser, daß man unter Umständen keine drei Feuer weit kommt, geschweige denn einmal durchs Haus und wieder zurück. Unterwegs kann man zwar an bestimmten Stellen nachtanken, aber da man immer nur eine Person Huckepack retten kann, arten die Aufgaben zeitweilig in unmögliche

Prüfungen aus. Warum in aller Welt müssen Game Boy-Spiele immer einen himmelschreienden Schwierigkeitsgrad haben? Wenigstens hat man ein Paßwort am Ende eines jeden Levels, damit die Plackerei so wenigstens eine Grenze hat. Die Feuereffekte und auch die Inneneinrichtung der Häuser ist erstaunlich detailreich und sauber gelungen, nur der Sound ist nicht mehr als feucht.

(km)

### FAZIT:

Nur was für Retter mit Drahtseilen als Nerven und einer immensen Geduld. Ohne diese Voraussetzungen gibt die Platinenpille vermutlich nur ein kleines Feuerchen ab - einmalig.

<b>GAME BOY</b>	<b>JUMP &amp; RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - dt. Anleitung, Paßwortfunktion - neuartiges Thema	<b>Hersteller</b> Mindscape <b>Preis</b> ca. DM 70,- <b>Muster von</b> Hersteller
56%	76%
64%	65%



# MARIOS MAGIC



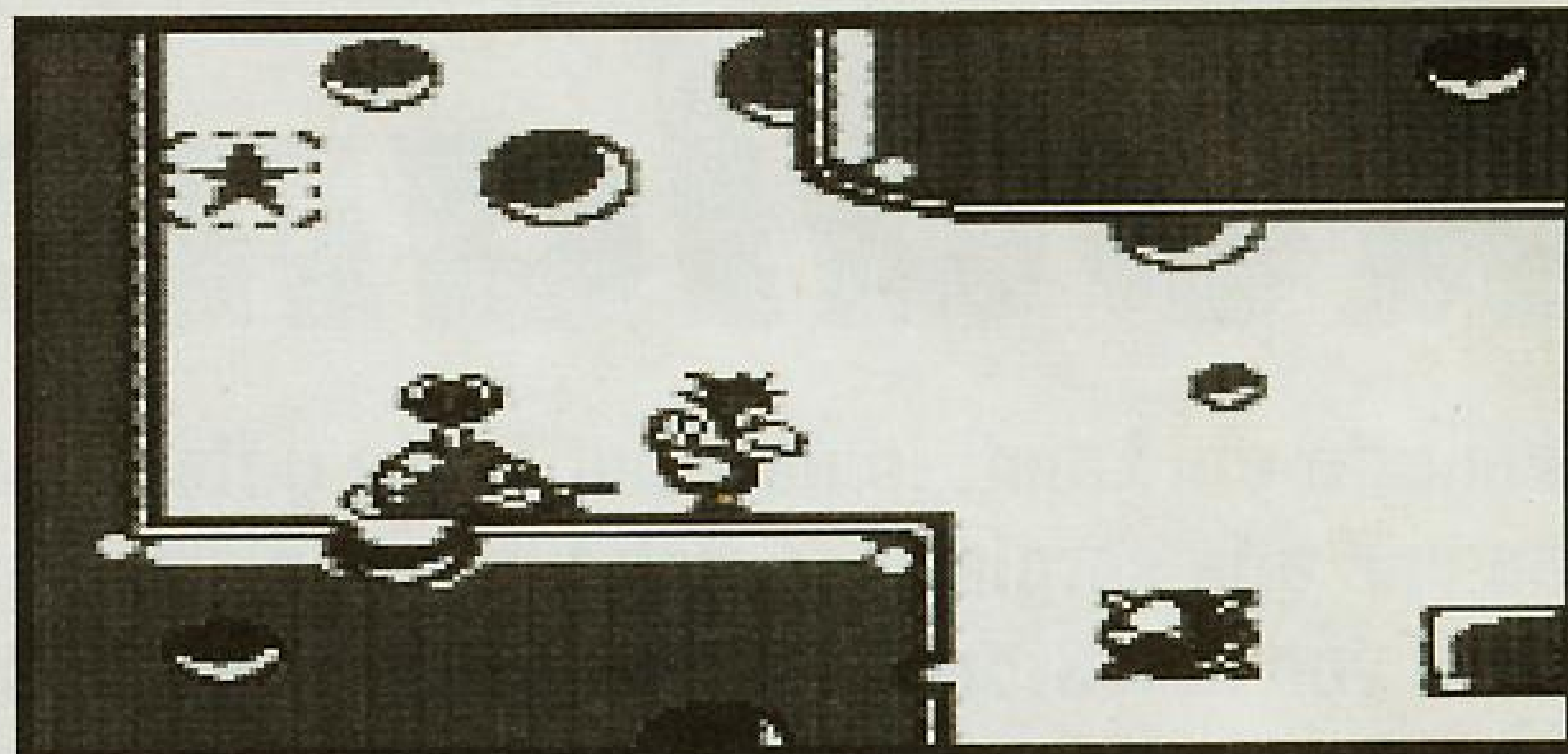
## Alfred Chicken

**Ich habe es geahnt, irgendwann gehen den Ideen-Produzenten die Einfälle mal aus, und dann kommt so etwas heraus. Als Spieletester hat man sich schon in die Haut vieler Gestalten versetzt, aber diese ist nun wirklich neu.**

Alfred Chicken, seines Zeichens Hahn, hat ein Problem. Die bösen Meka Chickens haben den Anhang von Alfred entführt und sie wollen Klon-Experimente mit der Gefangenen durchführen. Alfred kann das natürlich nicht zulassen und macht sich prompt auf die Suche. Einzig und allein mit seinem harten Schnabel und etwas zu kurz geratenen Flügeln bewaffnet, gilt es nun sich durch elf riesige, verzweigte Levels zu ackern. Die vielen Geheimräume und Bonuslevels sind darin nicht enthalten. Alfred ist in der Lage, Schalter zu bedienen, Blöcke zu aktivieren, Eiswürfel zu zerhacken, Sprungfedern zu benutzen und mit seinem Schnabel (im Sturzflug) unfreund-

liche Gesellen verpuffen zu lassen. In jedem Level sind querbeet Luftballons verteilt, die alle befreit werden müssen (picken), um den Level zu beenden. Die Zeit ist zwar begrenzt, aber Items geben neben Punkten, Health und ähnlichen Dingen auch hier und da einen Zeitbonus. Alfred Chicken hat echt das Zeug zu einer federmäßigen Kultfigur, denn man sieht schon an den Animationen, daß sich das Team um Mindscape mächtig Mühe gegeben hat. Auch die Gegner dürfen ihre teils echt gagigen Moves zu Markte tragen ohne dabei rot zu werden. Soundmäßig läuft auch ein akzeptabler Tune durch die Gehörgänge ohne Nachwehen zu hinterlassen, und das recht abwechslungsreiche Level-

design findet ebenfalls Gefallen in des Testers Auge. Anfänglich hat man zwar etwas mit der etwas umständlichen Angriffsmethode Alfreds zu kämpfen, aber dank der sauber reagierenden Steuerung und der nicht allzu pingeligen Kollisionsabfrage kann man sich schon mal den einen oder anderen Fehlversuch leisten. (km)



Mario läßt grüßen.

### FAZIT:

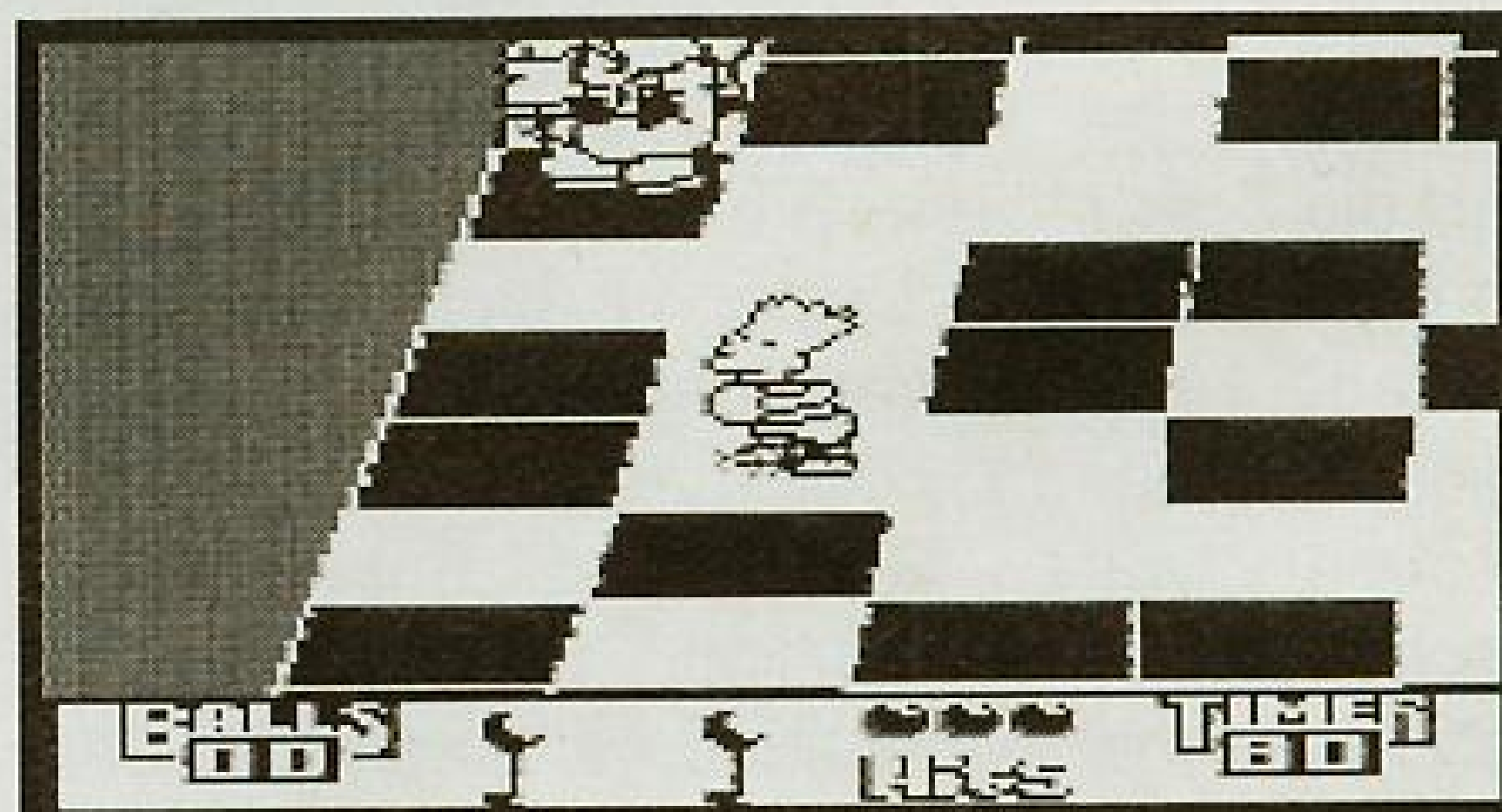
Hoch lebe das Federvieh mit dem harten Schnabel. Alfred wird vermutlich noch zu einem zweiten Angriff in die Welt der Bits und Bytes blasen, wenn sich der Charme dieses Moduls herumspricht.

## Bart vs. The Juggernauts

**Erinnert Ihr Euch an das Simpson-Fieber, das neu-lich durch die Lande kroch? Der Zeichentrickfilm Freitag abends avancierte zum Kultstatus und an allen Ecken und Enden wurde man mit Simpson-Zubehör versorgt. Leider ist bei den Games selten mehr als durchschnittliche Qualität geboten worden. Krusty's Funhouse (MD, SNES) war noch das beste Teil von allen gewesen.**

Dieses Mal versucht sich Bart als Bewerber für die härteste TV-Show der Welt. In dieser Show muß man unterschiedlichste Disziplinen bestehen und möglichst viel Kohle scheffeln, um sich die Starterlaubnis für die nächste Woche leisten zu können. Das Ganze zieht sich dann über vier Wochen (= dreimal qualifizieren) und insgesamt sieben Disziplinen. Damit die einzelnen Games nicht zu trocken ausfallen, sind sie mit den

unmöglichsten Fiesheiten sowie einigen Gegenspielern gespickt: den Juggernauts. In der ersten Woche stehen uns "Dr. Marvin Monroes lustiges Hüpf- und Springspiel" und "Captain Lance Murdock's Skateboard Hindernisrennen" zur Auswahl. In ersterem muß man Bälle einsammeln, die auf einer Art Schachbrett verteilt sind. Die weißen Flächen sind harmlos, auf den schwarzen Flächen erhält man einen Stromstoß Marke 'Grillkohle'. Um zu ver-



Unfares Gameplay zerstört den Spielspaß.

hindern, daß man jemals durchkommt, wechseln die Felder zwischendurch ihre Farben und zwei Juggernauts sind chronisch auf der Jagd nach Bart. Die andere Disziplin ist eine Höllenfahrt mit dem Skateboard eine Rampe hinunter - selbstverständlich voller wandelnder Hindernisse und diversen unergründlich tiefen Abgründen. Ich hab schon viele fiese Spiele

gespielt, aber das Teil schießt in dieser Hinsicht echt den Vogel ab. Entweder muß man das Dingsens hunderte von Jahren üben (pro Disziplin versteht sich) oder man muß schon einen enormen Knacks, äh Begabung, haben. Zwar ist das Drumherum ganz ordentlich gemacht, aber die Mühe (samt Sound) war umsonst. (km)

### FAZIT:

Oh ihr Zockergötter, wer soll denn diesen Hammer spielen? Die Programmierer sollten doch bitte hin und wieder selbst mal an die Buttons, dann würden sie es wohl nicht wagen, so etwas zu veröffentlichen.

### GAMEBOY

#### Besonderheiten

- deutsche Anleitung, elf Levels
- viele schräge Vögel

### JUMP & RUN

Hersteller Mindscape

Preis ca. DM 70,-

Muster von Hersteller



### GAME BOY

#### Besonderheiten

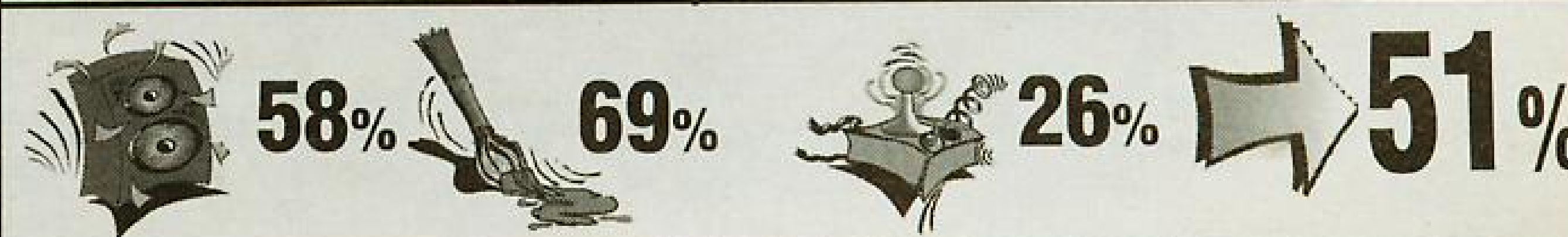
- deutsche Anleitung
- sieben schwere Disziplinen

### ACTION

Hersteller Acclaim

Preis ca. DM 65,-

Muster von ZAPP Games



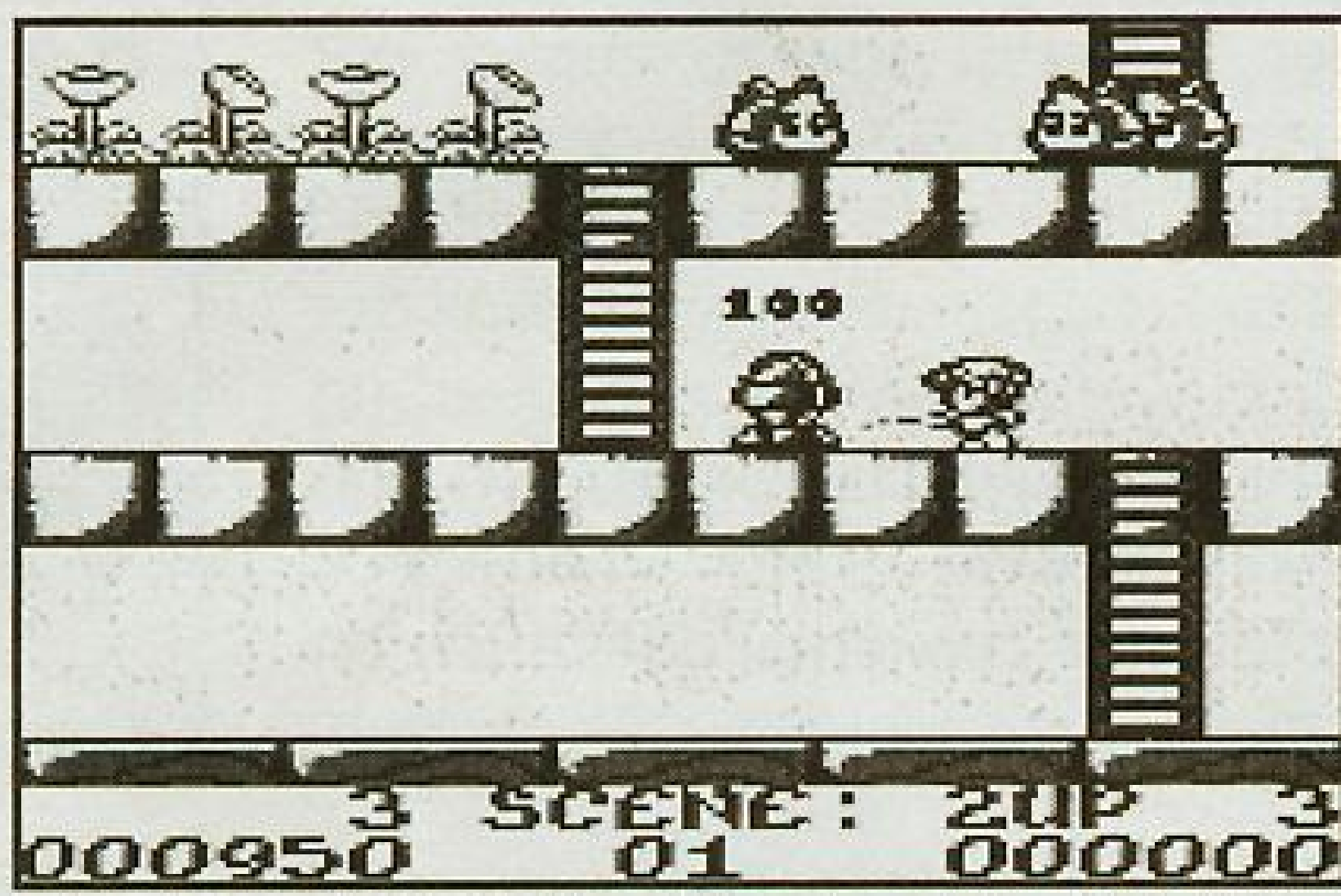


# MARIOS MAGIC

## Rodland

**Kennt Ihr ein Land, in dem nur Feste gefeiert werden und alle sorglos vor sich hin leben - mal abgesehen von den Storys aus dem Alten Testament? Nein? Rodland heißt dieses Paradies und das Ganze findet auf dem Game Boy statt.**

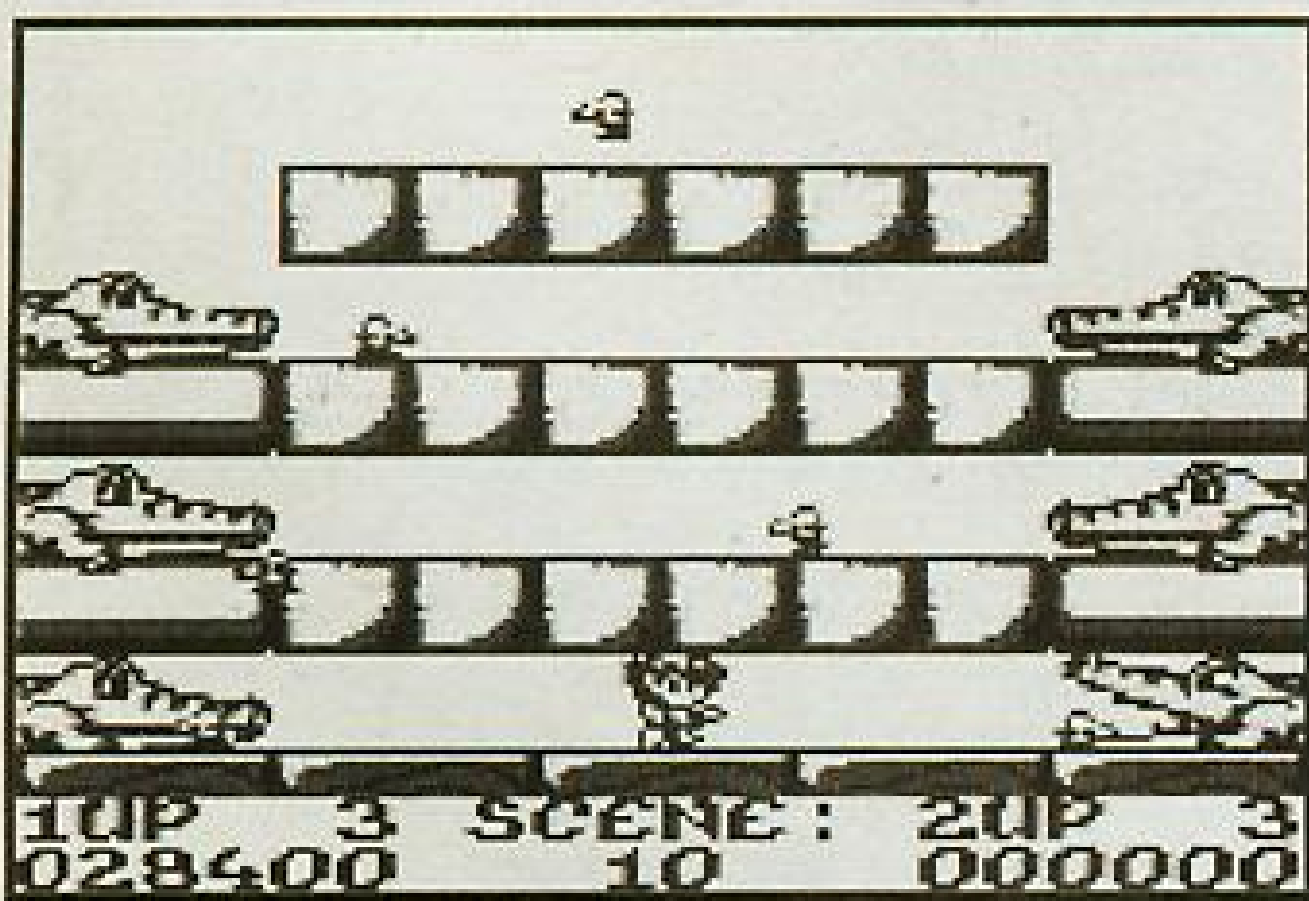
**D**och wie das Leben nun mal so spielt, kann das schönste Paradies nicht Paradies bleiben, wenn plötzlich ein paar Bösewichter jemanden entführen und in einen Turm einsperren. So geschehen mit der Mutter des Dorfes, die in den Turm Maboos verschleppt wurde, da plötzlich über Nacht alle (bis auf Tam und Rit) böse geworden sind (vielleicht sind auch alle einfach übermächtig und verkatert). Nun liegt es an Tam oder Rit (wählbar), die Mutter zu befreien. Als Waffen haben sie lediglich einen Zauberstab vom Dorfältesten und ein Paar Regenbogenschuhe, mit denen man auf Leitern klettern kann (in Rodland ist halt alles ein bißchen anders). Das Spiel spricht wohl eher die Jüngeren und Junggebliebenen an, denn niedliche Grafik mit niedlichen Waffen und einer niedlichen Story machen das Teil anscheinend so harmlos, daß dies schon beinahe wieder verdächtig ist. Als Gegner erwarten uns auch allesamt putzige Gestalten, von denen der Hai noch am gefährlichsten aussieht. Der Spielablauf ist anfänglich etwas verwirrend, da sich nach einer Minute Spielzeit



**Der Zwei-Spieler-Modus läuft leider nur nacheinander.**

alles in Bösewichter verwandelt, oder man sich ohne Vorwarnung plötzlich in einer Art Bonuslevel wiederfindet. Alle Gegner, die erledigt werden, hinterlassen normalerweise einen Früchtebonus (Punkte), im Extra-Level jedoch verbleiben Buchstaben. Schafft man es in einer bestimmten Zeit das Wort EXTRA zu sammeln, erhält man ein Extraleben. So weit, so gut. Leider ist nichts an dem Modul dran, daß irgendwie spannend oder abwechslungsreich wäre. Grafik und Sound sind durchschnittlich, der Spielablauf mehr oder minder bekannt und der Rest auch nichts Bewegendes. Das Aufregendste ist noch der Name des Herstellers - Storm.

(km)

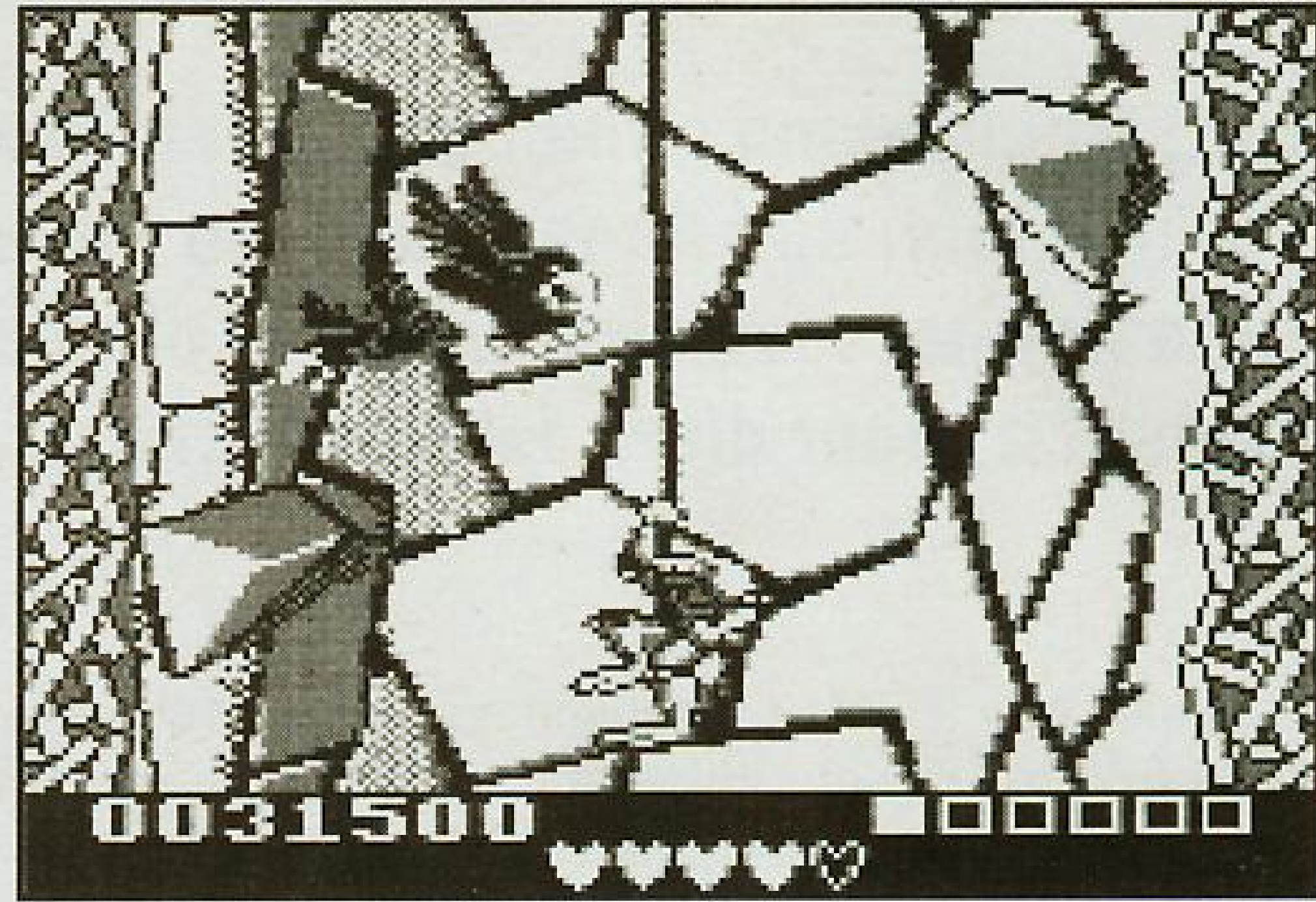


### FAZIT:

Für Kids gedacht und gemacht. Für die großen Kinder dürfte Rodland etwas langweilig ausfallen, außer man steht auf Extra-niedlich-Jump & Runs.

# Battletoads - In Ragnarok's World

**Da sind sie wieder, diese drei Möchtegernurtles. Diesmal machen sie den Game Boy unsicher und nach der Galavorstellung auf dem Mega Drive konnte es eigentlich nur noch besser werden.**



Es Euch angewiesen, damit er die Prinzessin und seine Kameraden retten kann. Nach gewohnter Beat'em Up-Manier geht es dann von links nach rechts durch unwegiges Gelände mit einer hübschen Auswahl an Gegnern

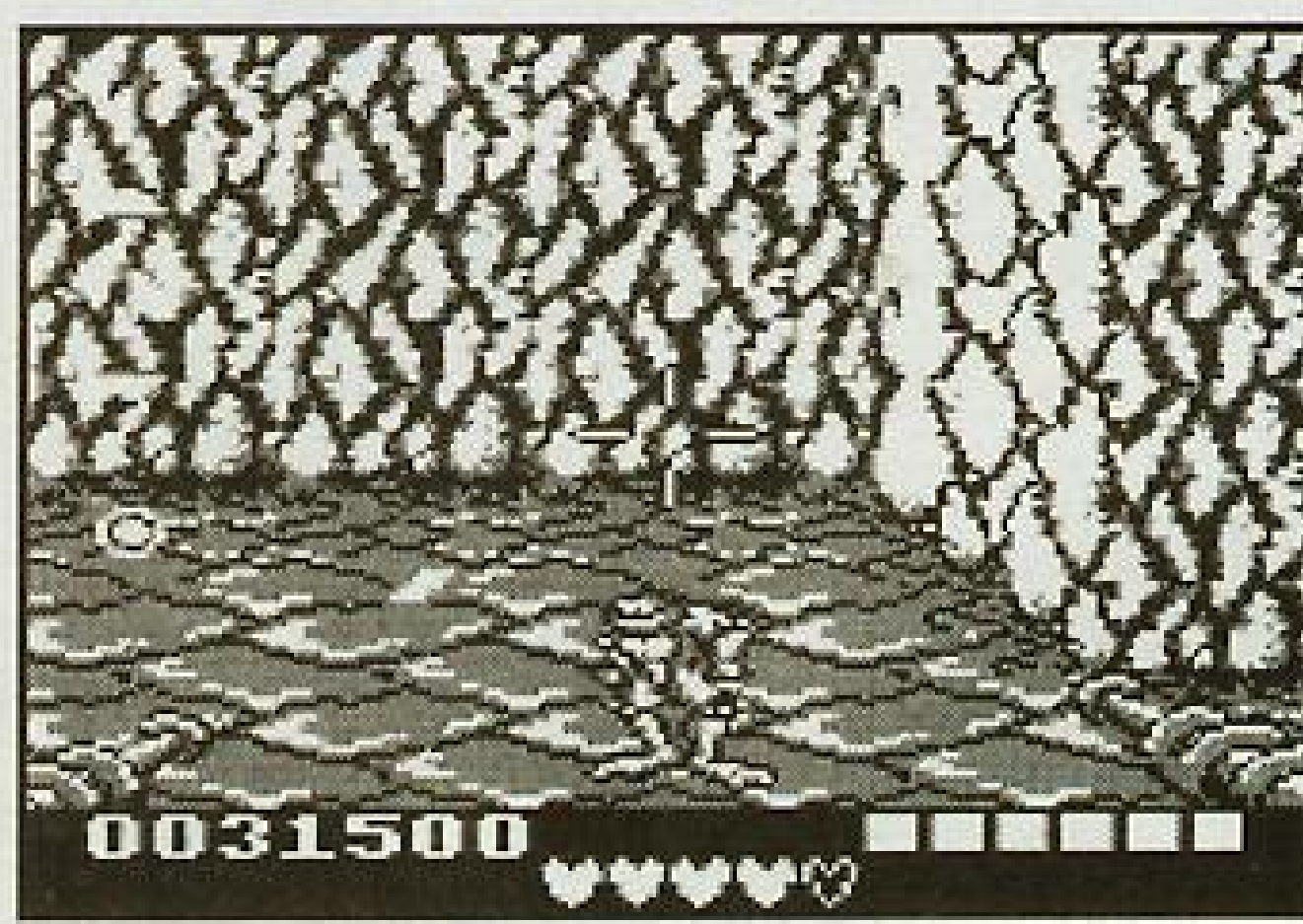
**B**ei der letzten großen Raumschlacht bei Canis Major wurde die Dark Queen von der Corporation geschlagen, aber natürlich konnte sie in die dunklen Weiten des Alls fliehen. Zur selben Zeit sind unsere drei Helden - Rash, Zitz, Pimple (die heißen wirklich so!) - und Professor T. Bird dabei, die Prinzessin Angelica zu ihrem Heimatplaneten zu geleiten. Unterwegs werden Zitz, Pimple und Angelica bei einem kleinen Ausflug von Dark Queens Schergen gecashet und auf Ragnaroks Welt gebracht. Rash ist nun auf

(insgesamt 22 verschiedene Baddies gibt es). Diese sorgen für Abwechslung auf dem Screen. Neben diversen Angriffsarten "von Hand", bleibt hier und da ein nützlicher Gegenstand liegen, der für mehr Wumms beim Reinhauen sorgt. Allerdings hat es die Umgebung auch in sich, denn ein falscher Schritt oder ein ungünstiger Schlag eines Baddies kann einen dann schon mal in den Abgrund befördern - Hastalavista Baby. Wenigstens springen die meisten Gegner dank mangelndem Hirn hinterher. Ein durchaus hörbarer Sound begleitet uns auf unserer Reise zum Endgegner und auch die Animationen der einzelnen Freaks sind ganz ordentlich. Leider kommt irgendwann ein Zwischen- oder Endgegner, und die haben es wahrlich in sich. Fiese Manöver gepaart mit wütenden Angriffen sorgen dafür, daß man an dem einen oder anderen Typ regelrecht verzweifelt. Die drei Continues a fünf Leben sind auf diese Art recht schnell verbraten, ohne daß man viel davon hatte.

(km)



**Auf dem NES der Mega-Hit, flopten die Toads auf 16-Bit. Bei dieser Version ist der Schwierigkeitsgrad leider zu hoch.**



### FAZIT:

Besser als auf dem Mega Drive, aber trotz allem durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht für jedermann geeignet. Für Dauerverzweifler und Unermüdliche dagegen ist es womöglich das Geld wert.

### GAME BOY

**Besonderheiten**  
- zwei Spieler (nacheinander)  
harmlos in allen Lagen

### JUMP 'N RUN

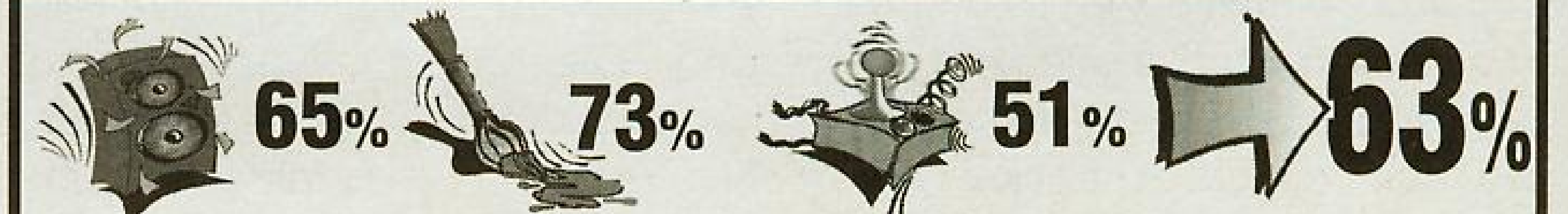
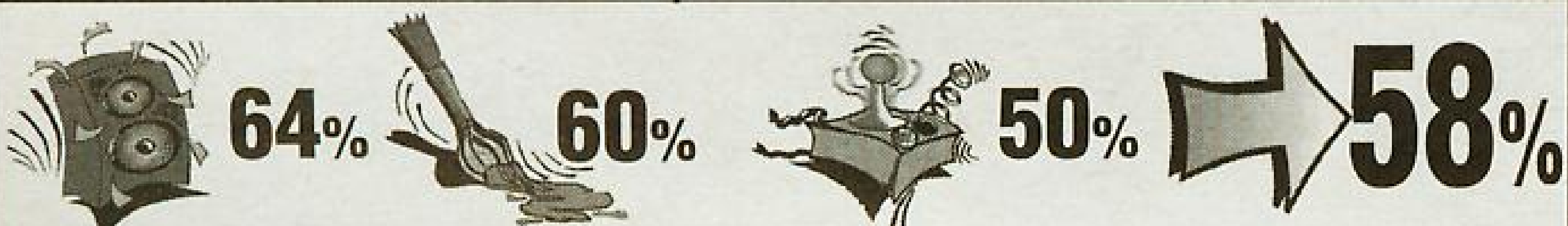
**Hersteller** Storm  
**Preis** ca. DM 70,-  
**Muster von** ZAPP Games

### GAME BOY

**Besonderheiten**  
- engl. Anleitung, Beiß-Stange  
bereitlegen; drei Continues

### JUMP 'N RUN

**Hersteller** Tradewest  
**Preis** ca. DM 65,-  
**Muster von** ZAPP Games



IMPORT

# MARIOS MAGIC



Der Spezial-Attacke kann keiner widerstehen.

## Final Fight 2

**An alle Prügel-Maniacs: Poliert schon mal Euren Walnußholz-Baseballschläger mit den Bernsteinverzierungen, denn Capcom ist zurück mit einem weiteren echt schrillen Knaller-Modul - Final Fight 2 ist angesagt.**

Teil 1 war ja schon von Anfang an der Vater aller SNES-Prügelspiele, wenn auch noch mit dem Makel der CPU-Bremse behaftet, da Capcom anfänglich programmieretechnisch nicht sonderlich mit der niedrigen

Prozessoraktanz zurechtkam. Daher entschloß man sich im Sommer 1992 zu einer Neuauflage unter dem Titel Final Fight Guy, der als limitierte Sonderausgabe eine Maxi-CD mit den Titelmusiken beilag. Das Spiel war diesmal tech-

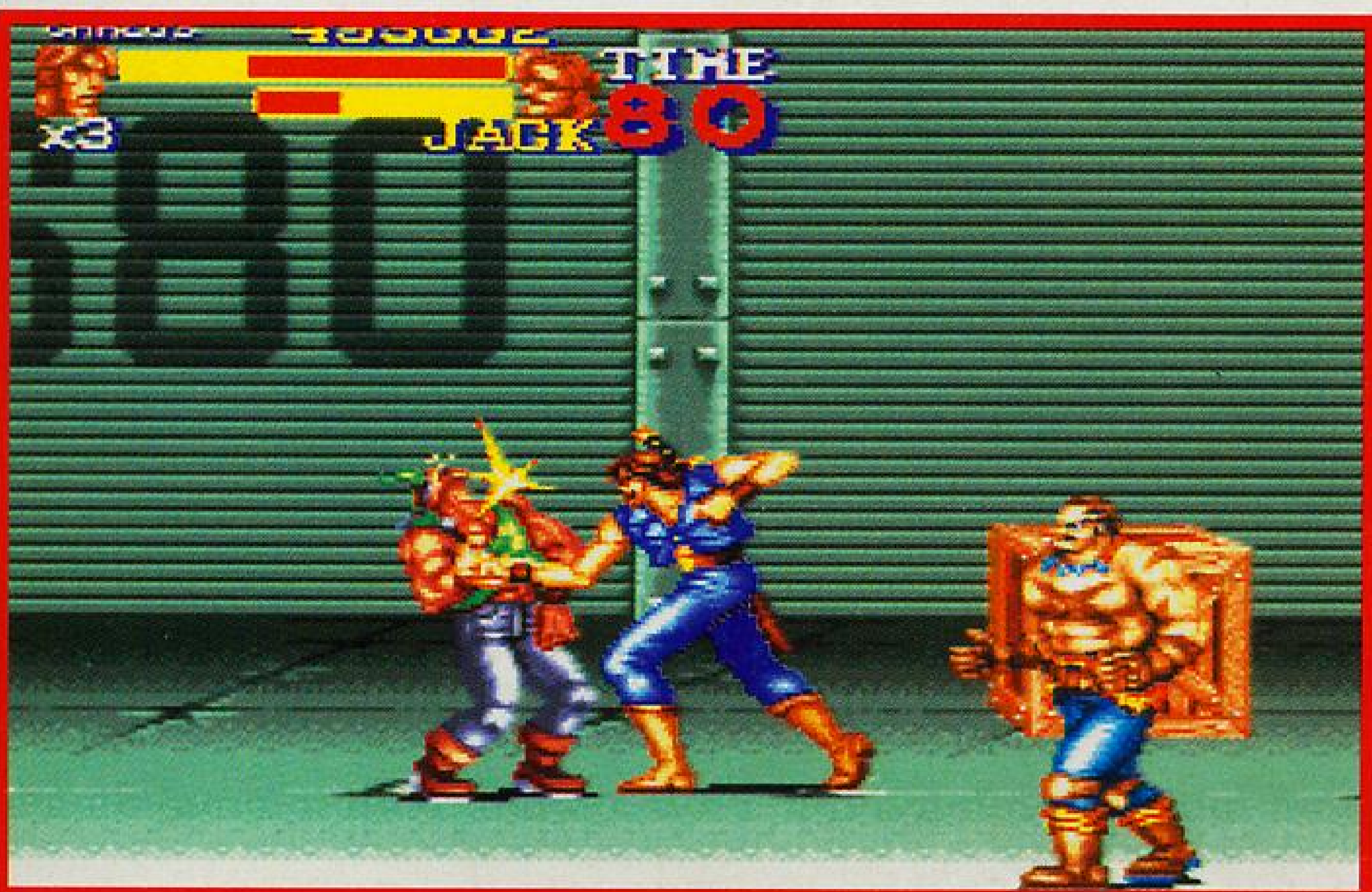
nisch brillant umgesetzt, inhaltlich bis auf einen ausgetauschten Kämpfer allerdings identisch und damit natürlich ohne große Verkaufschancen (zumal es bei uns schweinetuer verscherbelt wurde). Inhaltlich geht es wieder um malträtierte Verwandte und entführte Ladys, eine andere Story würde uns ja auch schon fast erschrecken. Waren die Retter in der Not in Teil 1 der bärbeißige Haggar mit seinem Felsschädel und den mülltonnengroßen Fäusten sowie der agile Cody, wurde bei FF Guy der Kickboxer Guy anstelle von Cody hereingenommen (alle drei sind original Spielhallencharaktere). Heuer sind endlich mal alle drei Recken auf dem Modul vorhanden: Haggar (mittlerweile der Traditionalist in dem Haufen), Carlos, ein Typ schnell wie ein Specht beim Hämmern und die Lady Maki mit üppigen Formen und einem Lendenschurz zwecks der Beinfreiheit. Damit hat man bei Final Fight auch die Damen an die Front gelassen (vgl. auch Streets of Rage) und bietet damit mehr Varianten im Zwei-Spieler-Modus. Beim Spiel selbst schlackern Euch die Ohren, so geht das Teil ab. Haggar ist ja bekannterweise langsam und hat es daher auch am schwersten, mit den vier Leben und drei Continues die elend langen Levels durchzustehen. Carlos hat es da am einfachsten, denn seine Schlagfrequenz ist genau so schnell als Ihr das Joypad nageln könnt - der echte Black & Dekker unter den Kickboxern. Maki schließlich operiert mit mehr Würfen und den spitzigen Aua-Aua-Knien. Alle Kämpfer sind bei der Action voll computeranimiert, das heißt, Ihr habt nur einen Button, der Rechner steuert den Rest in Abhängigkeit von der Schlagfrequenz, Schlagzahl und

dem Abstand zum Objekt. Dies vereinfacht das Überleben für Ungeübte natürlich erheblich, allerdings einfach ist die Prügelei in keiner der vier Schwierigkeitsstufen. Die Levels sind über die ganze Welt verteilt und ob Hongkong, Frankreich, Holland - die Grafiken sind jeweils entsprechend den örtlichen Eigenheiten gearbeitet. Warum um alles in der Welt ein grafisch derart opulentes Game mit so ungeheuer flinken Bewegungen der Sprites einen erschreckend flachen Soundtrack erhalten hat, das wissen nur die Konsolen-Götter. Gerade das treibende Moment solcher Stücke wäre das Tüpfelchen auf dem i gewesen.

(re)



Der „Head-Butt“ ist ebenfalls äußerst effektiv.



Er zeigt den bösen Buben, wo der Hammer henkt.



### FAZIT:

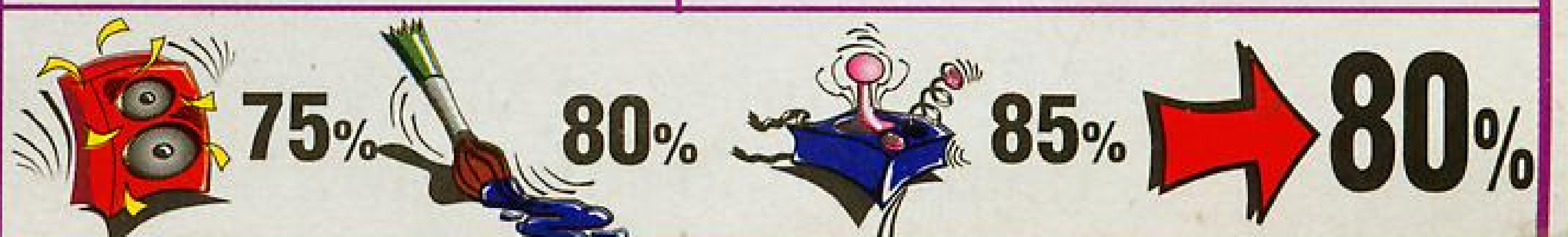
Schon wieder breitgedrückte Joypads und erhitzte Köpfe. Capcom hat sich auf den Gipfel des Prügelolymps auf dem SNES hochgearbeitet und ist von da auch wahrscheinlich so schnell nicht wieder zu verdrängen. Wer Draufhauen als Story mit Horizontalscrolling mag, ist hier erster Klasse bedient.

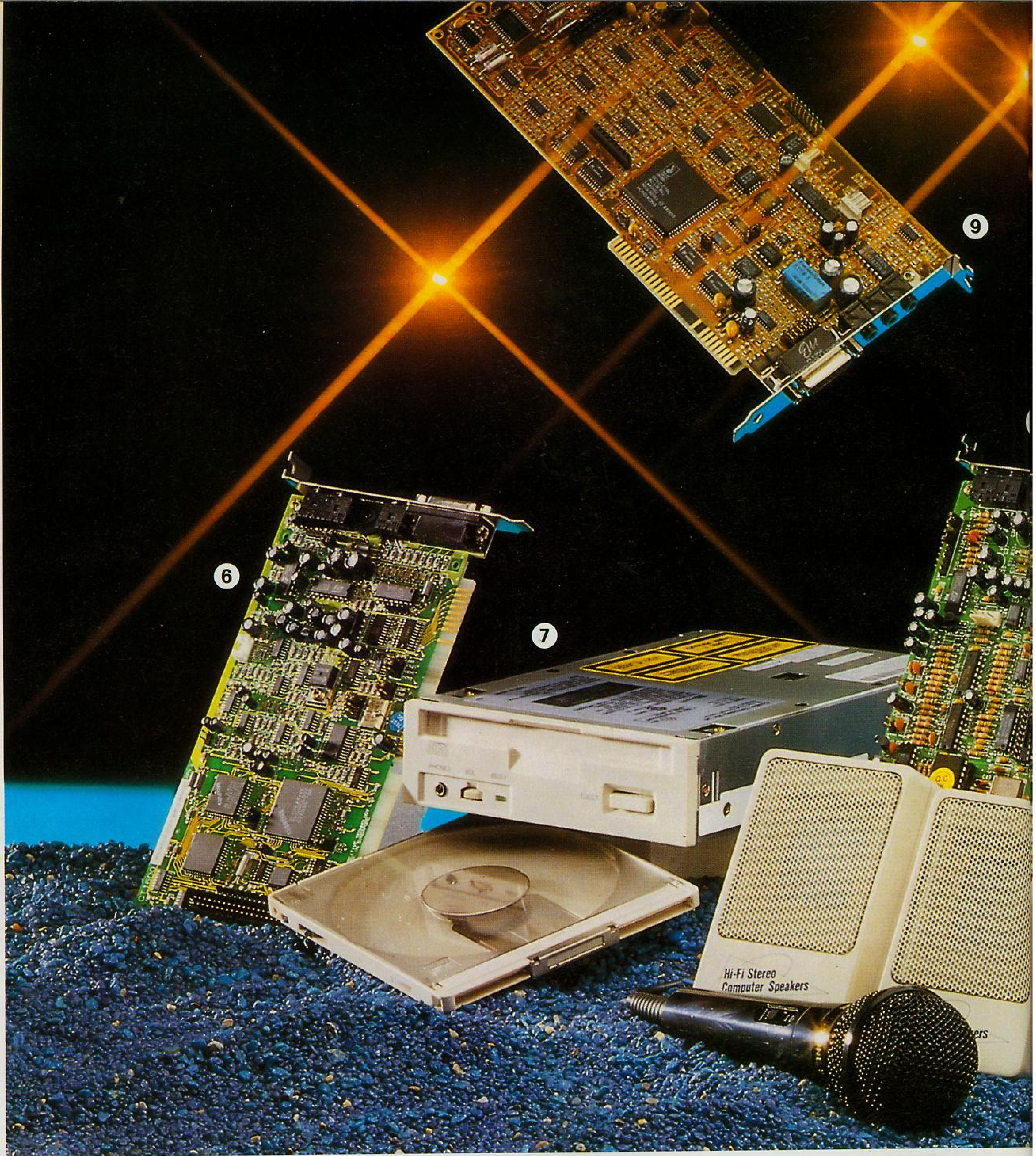
### SNES

**Besonderheiten**  
- jap. Anleitung  
- Zwei-Spieler-Modus

### BEAT `EM UP

**Hersteller** Capcom  
**Preis** ca. DM 150,-  
**Muster von** ZAPP Games





## Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats:

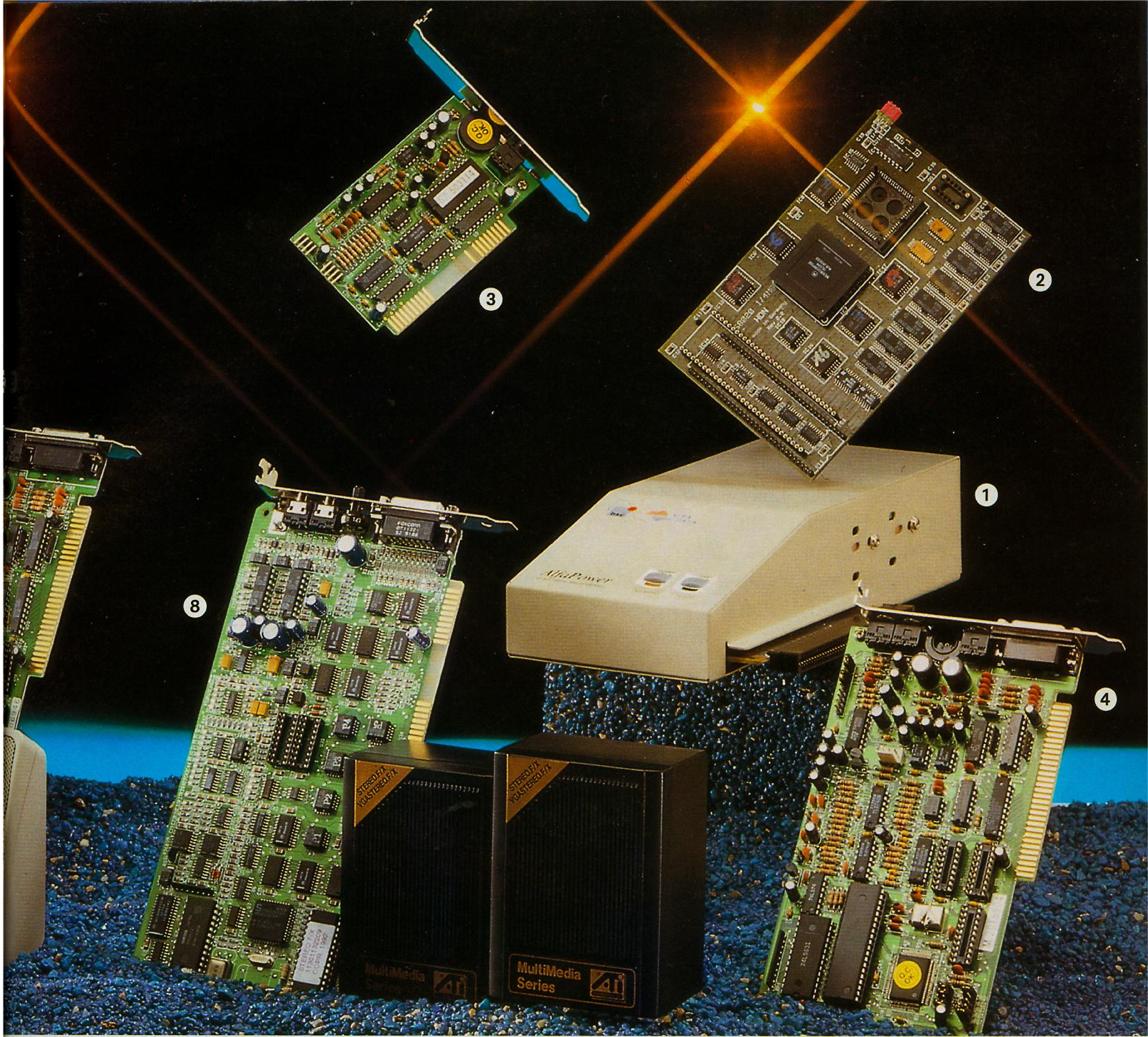
# Die Sterns

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

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

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

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



# unde für Ihren Computer!

## Soundkarten Aktion

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

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

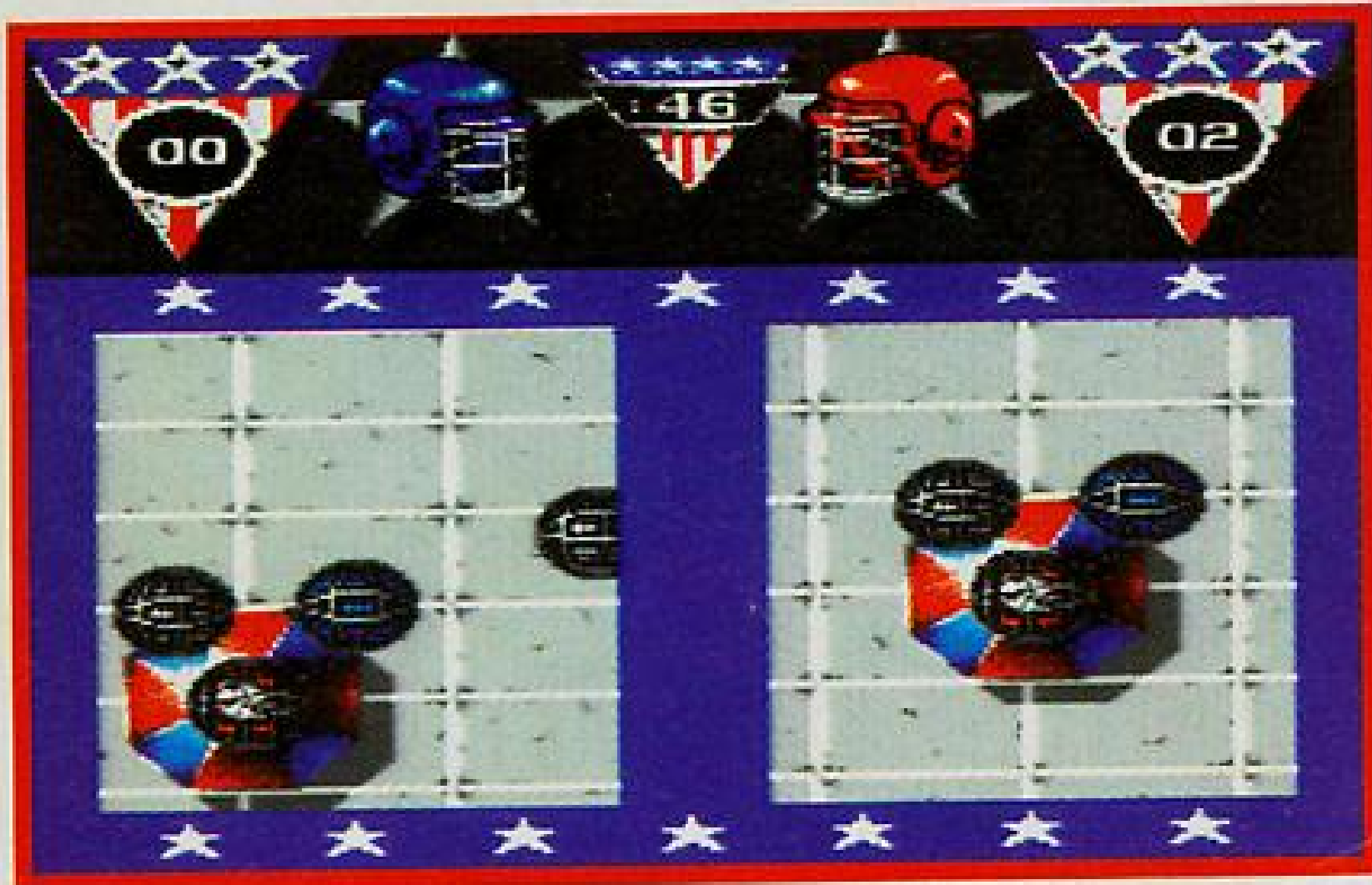
**Bestellungen an:**  
**CT Verlag**  
**Brunecker Straße 84**  
**90 461 Nürnberg**  
**Tel: 0911 / 45 74 00**



# MARIOS MAGIC

## American Gladiators

Wer Kabel hat, der kennt sicher die Game-Show aus den USA, die sich American Gladiators nennt und nach anfänglichen Erfolgen und immensem Werbeaufwand als Medieneintagsfliege mehr oder weniger wieder in der Versenkung verschwunden ist. Nun hat es GameTek gewagt, diese Spielshow auch für das SNES unter die Leute zu werfen.



Ich sag's Euch lieber gleich - nix war's. Eine recht fetzige Melodie begrüßt uns, gefolgt von einem echt saustarken Digi-Picture der American Gladiators. Sie wollen uns daran hindern, die vor uns liegende Aufgabe zu Ende zu bringen. Start gedrückt, Namen ausgedacht und Geschlecht gewählt (Frauen kämpfen gegen Frauen, Männer gegen Männer) und schon stürzen wir uns ins erste Game - und fallen dabei aus allen Wolken. Da erwartet uns ein Mini-Spielfeld mit einem Micker-Sprite aus der Ich-pi...Dir-auf-den-Kopf-Perspektive und muß sich nun von Deckung zu Deckung nach vorne arbeiten, ohne von einem Tennisball abgeschossen zu werden. Davon abgesehen, daß die Grafik nichts hergibt und Sound keiner vorhanden ist (nur die Titelmusik düdelt beständig), ist das Ganze auch noch viel zu leicht und zu langweilig, denn nach 20 Sekun-

den (hab dabei getrödelt) bin ich im Ziel. Kurzer Zwischenstand über meine Punkte und die meines Widersachers, denn man kämpft zugleich noch gegen jemand, bzw. versucht einfach mehr Punkte als dieser zu machen. Ohne die Hoffnung auf etwas mehr spielerischen

Anteil aufzugeben, haste ich weiter durch die insgesamt sieben Disziplinen (= Levels) und stehe abrupt vor dem Ende der Veranstaltung. (ray)



Der mangelnde Spielspaß treibt nicht nur den Spieler die Wände hoch.

### FAZIT:

Langeweile von vorne bis hinten mit einem herrlichen Digi-Picture als Highlight, und das für mindestens 130 Deutschmark - die Blamage ist perfekt.

## Nigel Mansell F1 Challenge

Spätestens seit dem Erscheinen von Exhaust Heat II wissen wir, daß Rennspiele mit Mode 7-Programmierung wohl nicht besser sein können als der Briefmarkenlandschaft-Oldie F-Zero.



Das Modul bietet neben den üblichen Modi die 16 Standardstrecken, die Auswahl zwischen Arcade- und Simulations-Modus und die Möglichkeit, die Weltmeisterschaft per Paßwort fortzusetzen. Die Fahrerkollegen sind die original F1-Piloten in den Wagen der bekannten Rennställe, allerdings umfaßt das Fahrerfeld nur magere zwölf Starter. Der Screen zeigt während der Rennphase eine Streckenübersicht, den Drehzahlmesser sowie einige Infozeilen über den gerade eingeleg-



Super Monaco Grand Prix auf dem Mega Drive stand Pate.

keine Ausnahme. Das Wichtigste an einem Rennsimulator aber ist das Fahrgefühl in unserem Rennhobel. Hier offenbart das Game leichte Schwächen beim Durchfahren schneller Kurvenkombinationen, in denen das Fahrzeug bei zunehmender Geschwindigkeit beim Lenken einfach nur nach links oder rechts verschoben wird und das Kurvengefühl im Grenzbe- reich etwas abhanden kommt. Aber Spaß macht es allemal und gerade Einsteiger finden hier ein unkompliziertes Rennspiel mit Chancen auf WM-Punkte. (re)



ten Gang und die Fahrzeit der aktuellen Runde. Weiterhin geben schwarze Punkte die restliche Widerstandskraft der Karosse an. Das Scrolling ist erfreulich schnell und die Strecken voller Unebenheiten mit Hindernissen an den Seiten, so daß die Geschwindigkeit glaubhaft rüberkommt. Die Grafik ist leider einen Tick zu comic-haft und wenig detailliert. Vom Sound her ist es bislang keinem der Hersteller gelungen, eine realistische Geräuschkulisse auf die Rolle zu kriegen - NMF1 ist hier

### FAZIT:

Auf dem SNES die bislang beste Rennsimulation mit Sicht des Fahrers. Netterweise ist trotz japanischer Anlei- tung nahezu der gesamte Bildschirmtext in englischer Sprache.

<b>SNES</b>	<b>ACTION</b>
<b>Besonderheiten</b> - engl. Anleitung; bis zu 16 Spieler; Mega-öde	<b>Hersteller</b> GameTek <b>Preis</b> ca. DM 130,- <b>Muster von</b> TOP 4
42%  50%  15% <b>36%</b>	

<b>SNES</b>	<b>SIMULATION</b>
<b>Besonderheiten</b> - jap. Anleitung; Paßwortfunktion; Simulation in 3D-Perspektive	<b>Hersteller</b> Infocom <b>Preis</b> ca. DM 140,- <b>Muster von</b> TOP 4
62%  75%  80% <b>71%</b>	



**MARIOS  
MAGIC**



# Spindizzy Worlds

**Dat Dingens kenn´ mer doch. Ja und jetzt kommt auch die Erinnerung, die totale Erinnerung, the total recall! Spindizzy Worlds ist die Umsetzung eines Homecomputer-Hits, der schon auf dem C64 Ringe unter den Augen verursachte.**

Irgendwann, irgendwo... Die Spindizzy World ist plötzlich in unserem Sonnensystem aufge-taucht. Während die Menschen diese seltsame neue Welt mit großem Interesse beobachten, kommt es auf der Erde zu Beben und atmosphärischen Störungen, die wahrscheinlich durch die Spindizzy World ausgelöst wurden. Gerald (Geographic Environmental Reconnaissance And Land Mapping Device), ein Roboter, soll nun die fremde Welt erkunden. Ihr steuert nun diesen kleinen Blechhelden durch über 100 (!) verschiedene Levels, die allesamt mit niederträchtigen Fallen und bösen Überraschungen ausgestattet sind. Gerald sieht aus wie einer dieser Holzkreisel mit denen sich Kinder seit dem Mittelalter die Zeit vertreiben, allerdings läßt er sich

wesentlich besser beherrschen. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr ihn, auf Knopfdruck läßt er sich beschleunigen oder abbremsen. Die Spiellandschaft wird von schräg oben dargestellt. Eine Anzeige verrät uns die verbleibende Zeit in der wir diesen Level lösen müssen und ein Energiebal-ken gibt uns darüber Aufschluß, wie es um die Kondition unseres Sprites steht. Am unteren Bildrand zeigt uns ein Pfeil die derzeitige Blickrichtung an und ein Drehsym-bool, sollte es blinken, eröffnet die Option die Blickrichtung zu ändern. Gerald soll nun sämtliche im Level versteckten Diamanten einsam-meln, die ihm zusätzliche Energie bringen. Wird er nämlich von Außerirdischen berührt oder fällt er aus einer Höhe von mehr als drei Stufen von einer Plattform, wird ihm Lebensenergie abgezogen. Im Spiel befinden sich noch viele weitere Gegen-stände, so müssen oft Druckplatten aktiviert werden, welche Türen öffnen oder Lifte rufen. Zusätzlich Pfeilschalter funktionieren so ähn-lich, werden aber durch die Bewegungen

Geralds ausgelöst, und Trampoli-ne schließlich lassen den Robo springen. Hindernisfelder, die Energie absaugen, gibt es natür-lich auch und auf Eisflächen ist ein gezieltes Lenken reine Glückssa-che. Sound und Grafik halten sich bedeckt, ohne allerdings zu blaß zu wirken. Yeno hat bei dem vor-liegenden Spiel einfach mehr Wert auf den Spielablauf und weniger auf Effekthascherei gelegt. (ray)

**FAZIT:**  
Spindizzy Worlds ist eine packende Mischung aus Geschicklichkeits- und Denk-spiel. Zwar muß man ab und zu etwas herumprobieren, aber meistens ist alles mit etwas Logik herauszutüfteln. Ich kann es jedem (!) empfe-hen, der etwas für geistvolle Unterhaltung übrig hat.

*Puzzle-Action vom Feinsten.*



Der Klassiker ist wieder da!

## SNES

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung  
- Paßwortfunktion

## DENKSPIEL

**Hersteller** Activision **Muster von**  
**Preis** ca. DM 130,- **TOP 4**



## Inserentenverzeichnis

<b>Acclaim</b> .....	7,140	<b>Neo Software</b>	
<b>Bachler</b> .....	27	<b>Design</b> .....	139
<b>Bomico</b> .....	2	<b>Okay Soft</b> .....	55
<b>Computersoftware</b>		<b>Pfister-</b>	
<b>Schneider</b> .....	31	<b>Spieleversand</b> .....	77
<b>CT-Verlag</b>		<b>Quicksoft</b> .....	63
.....	97, 101, 133	<b>Raguzi</b> .....	109
<b>CWM</b> .....	117	<b>Rushware</b> .....	15
<b>Cybersoft</b> .....	43	<b>Sega</b> .....	9,13
<b>Funny Software</b> .....	75	<b>Soft-Point</b> .....	21
<b>Groß Electronic</b> .....	21	<b>Soft &amp; Sound</b> .....	81
<b>Händlerseite</b> .....	21	<b>Softdreams</b> .....	59
<b>Intersoft</b> .....	79	<b>Softgold</b> .....	15
<b>Joysoft</b> .....	23	<b>Softsale</b> .....	61
<b>Kingsoft</b> .....	19	<b>Software Discount</b>	
<b>KM Computer</b> .....	37	<b>Mann</b> .....	35
<b>Lucas Arts</b> .....	15	<b>Spieltraum</b> .....	137
<b>M.K. Electronic</b> .....	21	<b>Thalion</b> .....	17
<b>Magic Line</b> .....	54	<b>Turtle-Soft</b> .....	47
<b>Microprose</b> .....	29	<b>Videogame-</b>	
<b>Mirox</b> .....	33	<b>Center</b> .....	54
<b>Multimedia</b>		<b>Wial-Versand</b> .....	56
<b>Sound</b> .....	53	<b>Zapp Games</b> .....	127



# MARIOS MAGIC

# Mario is Missing

Rechtzeitig zum Start des Kinofilms ist in Amerika ein neues Spiel um die beiden italienischen Klempner aus Brooklyn, Mario und Luigi, erschienen. Nicht Nintendo, sondern Software Toolworks, eine in Deutschland noch relativ unbekannt Firma, hat diese Mischung aus Geschicklichkeits-, Lern- und Abenteuerspiel programmiert. Mario is Missing gab es zuerst für alle gängigen Homecomputer und ist nun etwas verspätet auf dem Super Nintendo eingetroffen.



Im grünen Dress sieht Mario aus wie sein Bruder Luigi.

Carmen San Diego auf dem Sega Mega Drive hat es vorgemacht: Lern- und Wissensspiele sind auch auf den Konsolen im Kommen. Was lag also näher, als die Nintendo-Galleonsfigur in ein ähnliches Abenteuer einzubinden. Der Bösewicht Bowser und die Koopa-Gang bedrohen wieder einmal die Welt, und zwar unsere reale Welt. Von seiner Burg in der Antarktis aus, schickt Bowser durch spezielle Transportore die Koopas in sämtliche Großstädte und Länder. Ihr Auftrag ist es, berühmte Gegenstände zu stehlen, die Bowser dann auf dem Schwarzmarkt für viel Geld verkaufen will. Das Geld braucht der Bösewicht für einen ganz speziellen Haarfön, mit dem er dann das Eis der Antarktis schmelzen und den Planeten überfluten will. Aber natürlich hat Bowser seine Rechnung ohne die

beiden italienischen Brüder und ihren Drachen Yoshi gemacht. Aber da schlägt Bowser zu und entführt Mario. Luigi ist nun allein mit der Doppel-Aufgabe, die Koopas zu stoppen und darüber hinaus Mario zu finden. Luigi benutzt ebenfalls die Transportore, die ihn in sämtliche gefährlichen Zonen der Erde transportieren, wo er jeweils jeden einzelnen Koopa ausschalten und ihm das Diebesgut abnehmen muß. Bei diesem handelt es sich meistens um Kunstgegenstände der jeweiligen Gegend. Er muß Städte



durchstreifen, sich mit Einwohnern unterhalten, Karten lesen und viele kleine Rätsel lösen. Ihr könnt nun vollkommen frei die Gegend erkunden, wobei alles in der Seitenperspektive dargestellt

wird und der Bildschirm in beide Richtungen scrollt. Per Knopfdruck ruft Ihr ein Menü auf, in dem die bereits

gefundenen Artefakte zu sehen sind, ein Computer oder ein Globulator benutzt werden kann, eine Kartenübersicht der Stadt gezeigt wird oder ein Blick ins Fotoalbum mit den Erinnerungsfotos geworfen werden kann. Der Computer hält sämtliche Antworten und Informationen zu den gefundenen Gegenständen fest. Die Karte zeigt in einer Übersicht sämtliche wichtigen Punkte der Stadt und verrät Euch, wo sich Koopas rumtreiben oder an welchen Stellen

man Passanten treffen kann, um sie nach Informationen zu befragen. Hat man einen vermißten Gegenstand gefunden und glaubt genügend Informationen gesammelt zu haben, begibt man sich zum Informationsstand, um einer hübschen Frau Fragen zum Gegenstand zu beantworten. Beantwortet Ihr die Fragen richtig, erhaltet Ihr eine finanzielle Belohnung. Insgesamt bereist man so ziemlich jedes Land und jeden wichtigen Punkt der Erde. Wegen der Wissensvermittlung ist Mario is Missing mehr als nur Spielen. Mario is Missing bedeutet für mich, spielend lernen und spricht jede Altersklasse an. (ray)



Hinter welcher der Türen verbirgt sich die Information?

### FAZIT:

Dieses Adventure widerlegt eindrucksvoll das Vorurteil, daß Spielen blöd macht, und es zeigt auch, daß es nicht immer großartiger Effekte bedarf, um einen interessanten Spielablauf zu gestalten. Mein Rat an alle: zumindest einmal Probespielen.

<b>SNES</b>		<b>Adventure</b>	
<b>Besonderheiten</b>	- Paßwortsystem, umfangreich - Familienspiel	<b>Hersteller</b> Mindscape <b>Preis</b> ca. DM 130,-	<b>Muster von</b> TOP 4
	59%		75%
	83%		72%



# TOTE HOSE

**am** Bildschirm?

**MIT PC GAMES wäre das nicht passiert..**

**PC GAMES - Das große PC-Spiele-Magazin**

- mit ausführlichen, aktuellen und informativen Spieletests
- großer PD- und Shareware-Spieleil
- mit Hardwareinformationen



Heft plus  
Diskette  
nur DM

**7.-**

**AKTUELLE Ausgabe JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich.**

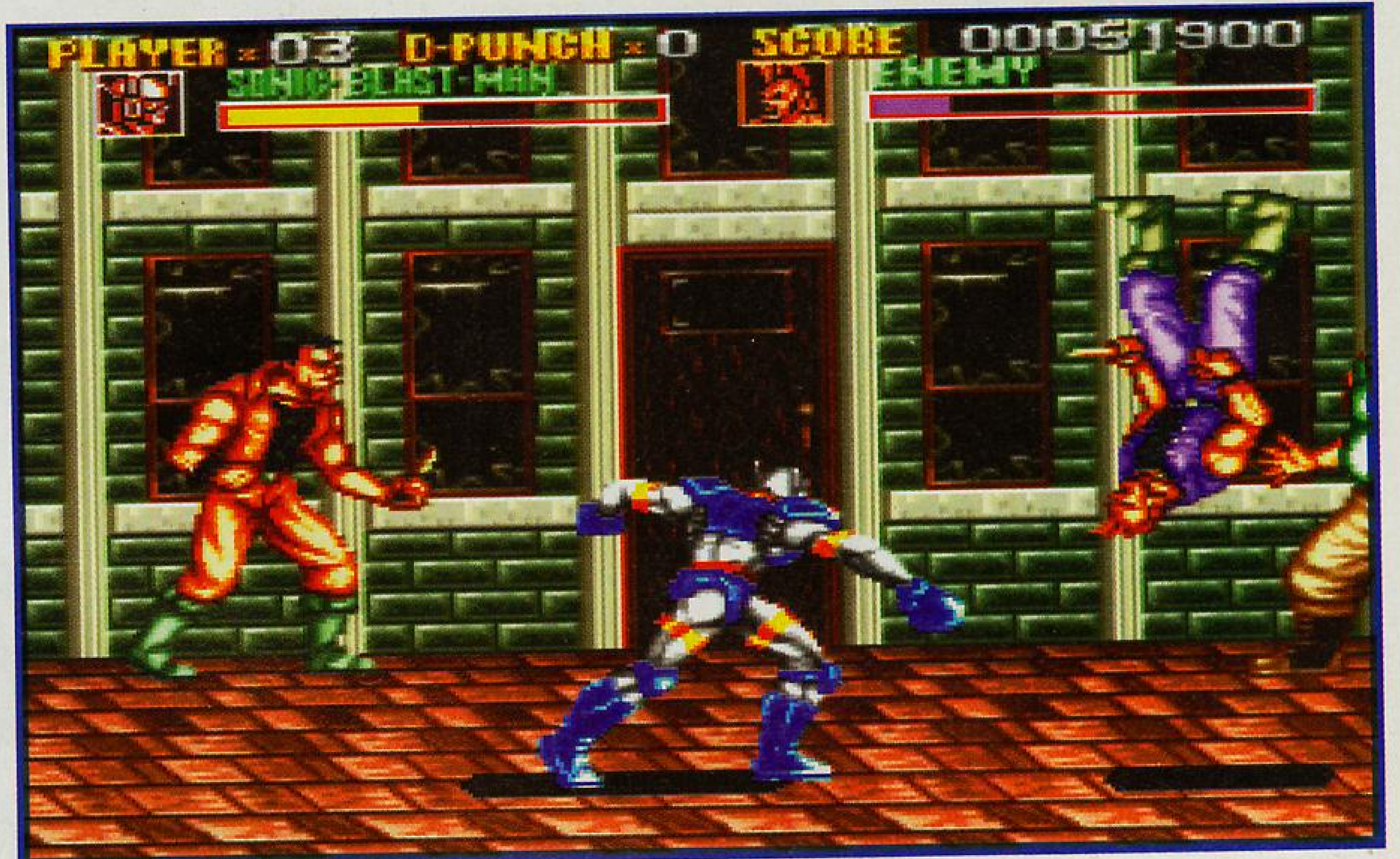


# MARIOS MAGIC

# Sonic Blast Man



Vor ungefähr einem Jahr erschien auf dem Super Nintendo Final Fight von Capcom und erzielte einen durchschlagenden Verkaufserfolg. Eine Fortsetzung mußte her. Gesagt, getan. Capcom programmierte Final Fight 2 und Taito Sonic Blast Man, das dem Original sehr ähnelt. Abgekupfert oder nicht, einen Test ist es uns allemal wert.



Wo der hinhaut wächst kein Gras mehr.

In einer fernen Zukunft bin ich nicht mehr Play Time-Redakteur. Dann zieh ich meinen blauen Spacefighteranzug an und bin der größte Kämpfer in der Galaxis. Natürlich heiße ich nicht mehr Ray, mein Name ist jetzt Sonic Blast Man (eventuelle Namensähnlichkeiten mit blauen Igel aus Marketinggründen werden empört zurückgewiesen). Das Böse bedroht die Erde, aber nicht nur auf der Erde geht der Punk ab, nein, auch in den Raumstationen treiben

Gangster ihr Unwesen. Man braucht mich. Normalerweise wache ich an dieser Stelle auf, aber diesmal geht's tatsächlich zur Sache. Vorsichtshalber wird im Optionsmenü erst einmal auf "Easy" gestellt und die Anzahl der zur Verfügung ste-

henden Spielfiguren erhöht. Der erste Level führt mich in eine Geisterstadt. Verbrecher und Gesetzlose rufen zum großen Showdown.

schläge und den Flugzeugwurf (sieht so ähnlich aus wie "Engele, Engele flieg"). Wenn es ganz bitter wird, packe ich meinen Dynamite-punch aus und verwandle mich in eine lebende Bombe. Ein Energiebalken zeigt mir meinen jeweiligen Gesundheitszustand am oberen Rand des Bildschirms an. Mit Power-Up-Items, die unter herumstehenden Tonnen zu finden sind, kann ich meine Kräfte regenerieren. Boxhandschuhe erhöhen meine Zusatzfähigkeiten und ein Blitzhelm verschafft mir ein Extraleben. Geldsäcke schließlich erhöhen den Punktestand. Die Standardgegner bereiten mir keine besonderen Schwierigkeiten, aber die Typen am Ende der Stage machen ganz schön dicke Backen. In Level 2 geht es dann in eine Waffenfabrik. So ziemlich jeder hier hat eine Knarre, nur ich nicht. Was soll's?



Starker Arm! Sollte wohl mal ein Bein werden?



Vorsichtig bewege ich mich durch die Straßen. Was ist das? Irgendwelche muskelbepackten Typen schlendern lässig auf mich zu. Bevor ich auch nur meinen Namen sagen kann hab ich auch schon die erste kassiert. So nicht Freunde! Mir steht ein großes Repertoire an Techniken zur Verfügung. Vom stinknormalen Punch mal abgesehen, beherrsche ich gesprungene Kicks, Einhandwürfe, Powerschläge, einen wahnsinnigen Aufwärtshaken, Judowürfe, Windmühlen-



Soweit fliegt der Gegner.



## Battle Grand Prix

Hudsons haben sich zum 20. Geburtstag ein Rennspiel geschenkt und wer diese Firma näher kennt, der weiß, daß es sich durchaus lohnt, da einmal näher hinzuschauen.

Die Profis von Hudson Soft haben (natürlich) ein Optionsmenü hingelegt, bei dem Euch nichts mehr einfällt. An erster Stelle wurden die verschiedenen Schwierigkeitsstufen gestellt (drei), gefolgt von den vier (!) Renn-Modis. Neben der Meisterschaftsrunde und dem Duell gegen einen Freund

bewältigt. Das Tuning der Fahrzeuge umfaßt acht Kategorien, wobei das Einstellen der Motorbremswirkung mit Sicherheit die exotischste ist. 48 Fahrer bieten ihre Dienste für die 24 Rennstrecken rund um die Welt an und jetzt hält uns nichts mehr: wir starten in unserem ersten Rennen. Die wichtigste Neuerung springt sofort ins Auge: der Bildschirm ist durch eine senkrecht verlaufende Statusleiste vertikal gesplittet. Ansonsten bestehen recht viele Parallelen mit dem Referenzteil F1 Circus (PC Engine, MD). Die Autos driften in den Kurven, bei Zusammenstößen gibt es üble Dreher und an den Boxen wird die Kiste wieder richtig zusammengenagelt und vollgetankt. Der Sound des Spieles ist gut und die Grafik soweit zufriedenstellend, aber für ein Edelteil ist das zu dicht am Mittelmaß. Der Hammer ist das Weglassen jeglicher Speichermöglichkeiten für den Spielstand, was bei 16 GP-Rennen eine Zumutung ist. (re)



**Spaßfördernd: Der simultane Two-Player-Mode.**

(menschlich oder elektronisch) werden noch 'Survival' und 'Slot' angeboten. Bei ersterem fliegen pro Rennen jeweils die letzten raus, bis der Sieger ermittelt wurde, bei dem anderen handelt es sich um einen Versus-Mode, bei dem pfißigerweise der Rechner das Lenken des Wagens übernimmt, während Ihr den Rest



### FAZIT:

Leider gehen die guten Ansätze und Ideen in einem offensichtlich nicht zu Ende gedachten Konzept kläglich unter. Vor dem Kauf unbedingt anschauen.



Ich bin der Sonic Blast Man, tapfer, mutig und unbesiegbar. Boing! Eben hab ich ein Leben verloren. Vergessen wir das unbesiegbar. Nachdem ich mit einem Bauaufzug nach oben gefahren bin, geht es jetzt erst richtig los. Die zwei Levelbosse hier sehen aus wie die Zwillingbrüder von Blanca aus Street Fighter II. Nach einem harten Fight verabschieden sich Blinky und Blanca und Level 3 bringt mich in die Kanalisation. Die Jungs, die hier auf mich warten, sehen irgendwie krank aus. Sie leuchten und schillern fast durchsichtig in den seltsamsten Farben und ab jetzt wird es wirklich tough. Aber auch dieser Level hat ein Ende. Ich begeben mich in Stage 4, in der Unmengen gewalttätiger Roboter in einer Festung auf mein Erscheinen warten. Die Gegner können diesmal nicht nur rennen, sondern auch fliegen, und werfen mit Bomben. Da seh ich ganz schön alt aus und verliere zwei weitere Leben. Mit Ach und Krach erreiche ich die nächste Runde. Ich befinde mich nun in einer Raumstation und meine Gegner sind mutierte, häßliche Geschöpfe und haben ganz schön was auf dem Kasten. Aliens in jeder Form und Farbe stapfen durch die Gegend. Hier waren dann die fünf Leben und die drei Credits zu Ende. Das Joypad sieht



### Mal 'ne andere Perspektive

inzwischen aus als hätte Darth Vader reingebissen und meine verkrampten Finger lösen sich nur mühsam vom Steuerkreuz. (ray)

inzwischen aus als hätte Darth Vader reingebissen und meine verkrampten Finger lösen sich nur mühsam vom Steuerkreuz. (ray)

### FAZIT:

Sonic Blast Man ist ein sehr gut gemachtes Action-Prügelspiel. Sämtliche Spielfiguren sind gut gezeichnet, mit vielen Bewegungen animiert und haben unterschiedliche Kampftechniken. Besonders die überragende kämpferische Vielfalt der eigenen Spielfigur verdient ein Sonderlob. Neben der Grafik sollte die durchgehend anpeitschende Musik nicht unerwähnt bleiben. Hinzu kommen stimmungsvolle Soundeffekte und stellenweise eine glasklare Sprachausgabe. Sonic Blast Man motiviert, macht Spaß und ist für Fans von Prügelspielen sicherlich eine lohnende Anschaffung. Just try it!

### SNES

#### Besonderheiten

- fünf umfangreiche Levels
- viele Aktionsmöglichkeiten

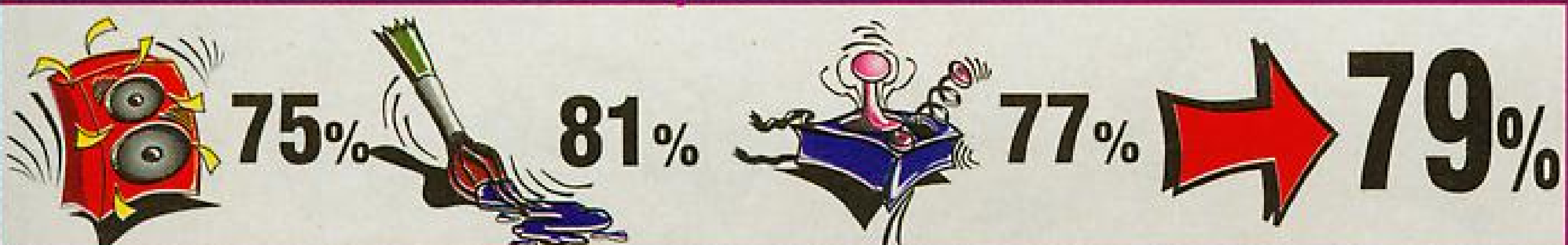
### BEAT'EM UP

Hersteller Taito

Preis ca. DM 140,-

Muster von

TOP 4



### SNES

#### Besonderheiten

- Splitscreen, Zwei-Spieler-Option
- keine Speichermöglichkeiten

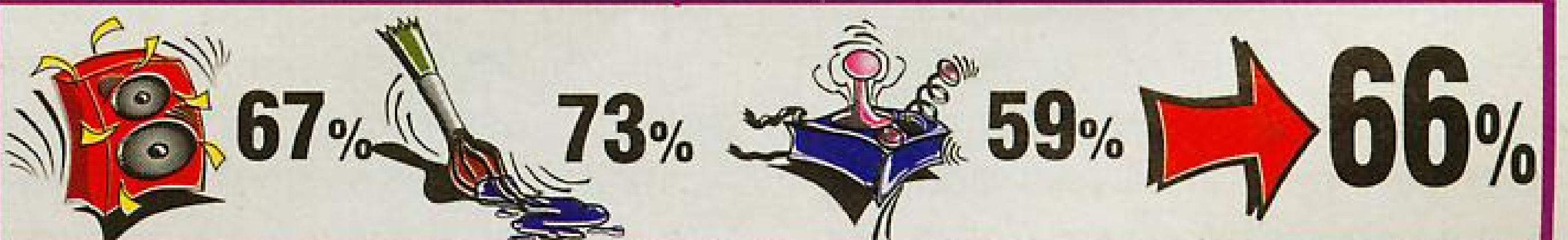
### RENNSPIEL

Hersteller Hudson Soft

Preis ca. DM 140,-

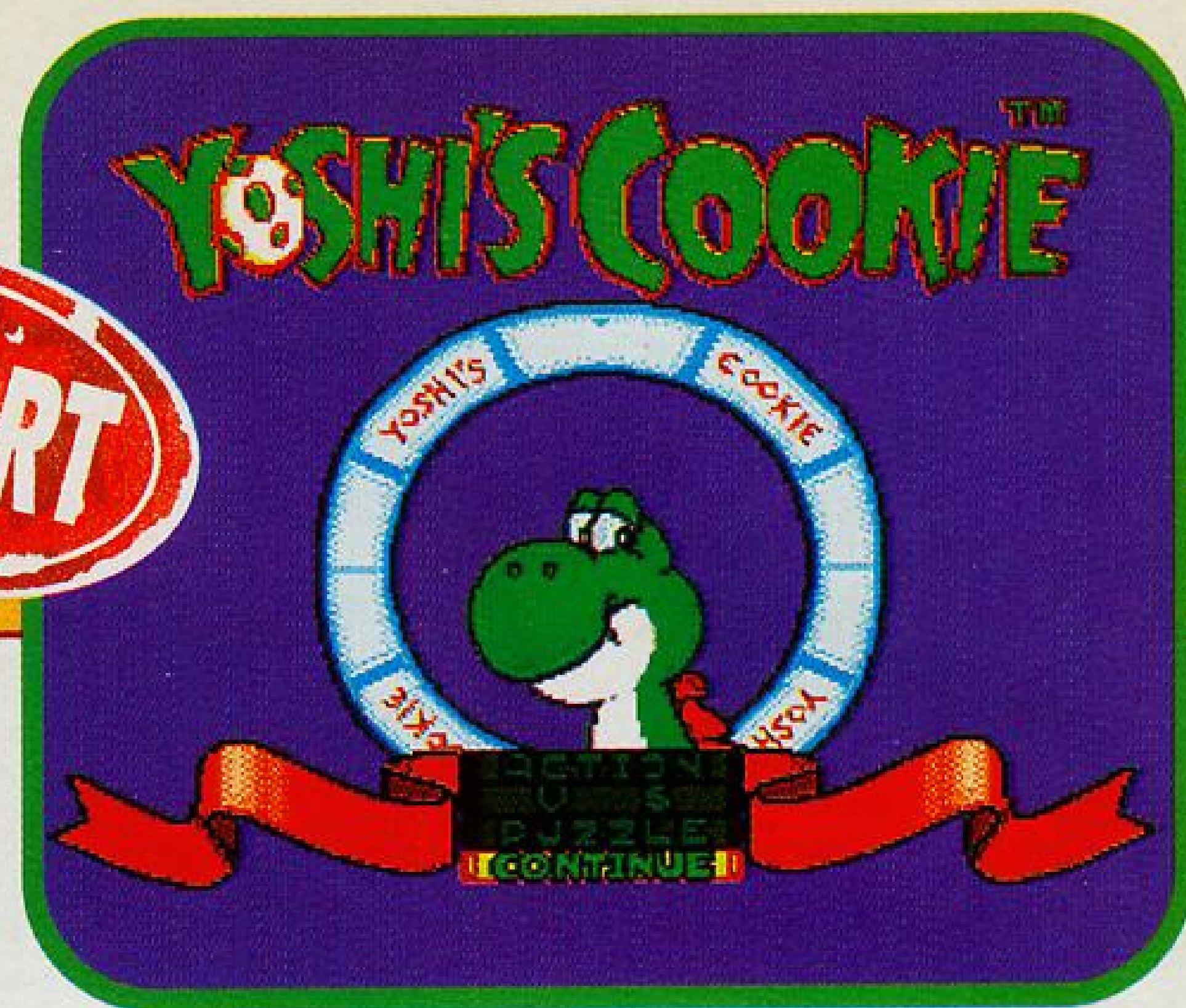
Muster von

TOP 4





# MARIOS MAGIC



## Yoshi's Cookie

Ursprünglich hatte ich gedacht, das Tetrisprinzip wäre ein für allemal ausgelutscht - und dann kommt Yoshi's Cookie und belehrt mich eines Besseren. In diesem genialen Denk- und Geschicklichkeitsspiel erfährt man zum ersten Mal wirklich, was Streß heißt, und ich rate allen Käufern, sich vorsorglich mit Baldrian und Doppelherztropfen zu versorgen. Ihr werdet es brauchen.

Yoshi's Cookie hat schon auf dem Game Boy gut abgeschnitten, und da darf eine SNES-Version nicht fehlen. Hier kurz die Story: Mario und der Drache Yoshi waren auf Arbeitssuche. Nach langem Hin und Her haben

bringt Bonuspunkte. In jedem Level müssen alle Kekse vom Bildschirm geräumt werden. Es gibt fünf verschiedene Kekssorten und zusätzlich noch den speziellen Yoshi-Keks, der als Wildcard (Joker) verwendet werden kann. Zehn Levels bilden eine Stage und zehn Stages gilt es zu durchstehen, bevor der Job erledigt ist. Vor dem Spiel kann im Optionsmenü die Geschwindigkeit

das Puzzlegame. Hier müssen vorgegebene Aufgabenstellungen gelöst werden. In diesem Mode heißt es genau überlegen, denn nur eine vorgegebene Anzahl von erlaubten Versuchen stehen zur Verfügung. Auch hier geht das Spiel über zehn Runden a zehn

scheiden darüber, wie schnell und wie stark Euer Charakter agiert. Der Bildschirm ist diesmal gesplittet und das Spielfeld jedes Spielers vollkommen mit Keksen gefüllt. Aus 25 Keksen sollen nun wiederum waagrechte und senkrechte Linien gebildet werden. Der erste Spieler, der 25 Linien gebildet hat, gewinnt die Runde, wer drei Durchgänge siegreich blieb, gewinnt das ganze Spiel. Neben äußerst schnellem Agieren ist hier auch taktisches Denken vonnöten. Für jede komplettierte Reihe erhaltet ihr einen Yoshi-Keks.



Im 2-Player-Mode geht richtig der Punk ab.

Levels. Aber jetzt zum 2-Player-Game. Hier treten wahlweise Mensch oder Computer direkt gegeneinander an. Vor dem eigentlichen Spiel sucht sich jeder eine Spielfigur aus. Es stehen Mario, Yoshi, die Prinzessin und Koopa zur Verfügung. Jede Figur hat unterschiedliche Angriffs- und

Bildet Ihr nun aus diesen Yoshi-Keksen wiederum Reihen, werden recht seltsame Aktionen im gegnerischen Bildschirm ausgelöst (z. B. alle Kekse durcheinanderwirbeln, Verdecken der Kekse). Dieser 2-Player-Mode ist es, der Yoshi's Cookie weit aus der Masse ähnlicher Spiele heraushebt. Da kann nicht einmal der Altklassiker Tetris dagegenhalten. Grafik und Sound sind für Mariospiele typisch, d. h. der niedlichen Grafik angepaßt.

(ray)



sie schließlich einen Job in einer Großbäckerei angenommen. Dort geht es drunter und drüber. Zwar produziert man leckere Kekse, aber leider kommen diese kunterbunt gemischt aus dem Ofen. Bevor nun diese Kekse in den Verkauf gelangen können, muß sie irgend jemand



Plätzchen sortieren leicht gemacht.

sortieren. Das ist nun die Aufgabe von Mario und seinem Drachen Yoshi. Die Kekse fallen nach altbekannter Tetrismanier von oben nach unten oder kommen diesmal auch von rechts nach links in den Bildschirm herein. Der Spieler muß versuchen, die verschiedenen Kekse mit Hilfe eines Cursors zu gleichartigen Reihen zu sortieren. Hat man eine Reihe waagrechter oder senkrechter Kekse gebildet, so verschwindet diese Reihe und

keit der herabfallenden Kekse eingestellt werden. Die Spielgeschwindigkeit steigert sich allerdings im Verlauf des Spieles zusehends und definiert somit auch den Schwierigkeitsgrad. Ebenfalls angewählt werden kann die Einstiegsrunde, in der Ihr beginnen möchtet, und welches der drei Musikstücke Ihr hören wollt. Zusätzlich zu diesem Actiongame gibt es noch zwei weitere Spielmodi. Da wäre zum einen

Verteidigungswerte. Mario z. B. ist ein ausgeglichener Kämpfer, Yoshi sehr stark in der Verteidigung und Koopa sehr stark im Angriff. Die Eigenschaften der Spielfiguren sind von eminenter Bedeutung im weiteren Spielverlauf und ent-



### FAZIT:

Yoshi's Cookie ist für mich jetzt schon das Denkspiel des Jahres. Eine geniale, simple Spielidee wurde hier perfekt umgesetzt und der überragende Zwei-Spieler-Mode fesselt auf Jahre hinaus. Wer sich dieses Spiel nicht zulegt, ist selber Schuld.

### SNES

#### Besonderheiten

- geniale Spielidee, 100 Spielstufen
- Zwei-Spieler-Option, engl. Anleit.

### DENKSPIEL

Hersteller Bullet-Proof Software  
Muster von Top 4  
Preis ca. DM 130,-



71%



67%



89%



76%

# FUN 'n' ACTION



für nur DM  
**4,90**

## VIDEOSPIELE-FANS AUFGEPASST!

Für alle Game Boy, Mega Drive, Super NES, Lynx, Game Gear, NES, Master System, NeoGeo gibt's jetzt **MEGA FUN** das Videospiele-Magazin

Aktuelle Ausgabe jetzt **NEU** im Zeitschriftenhandel.





# MARIOS MAGIC



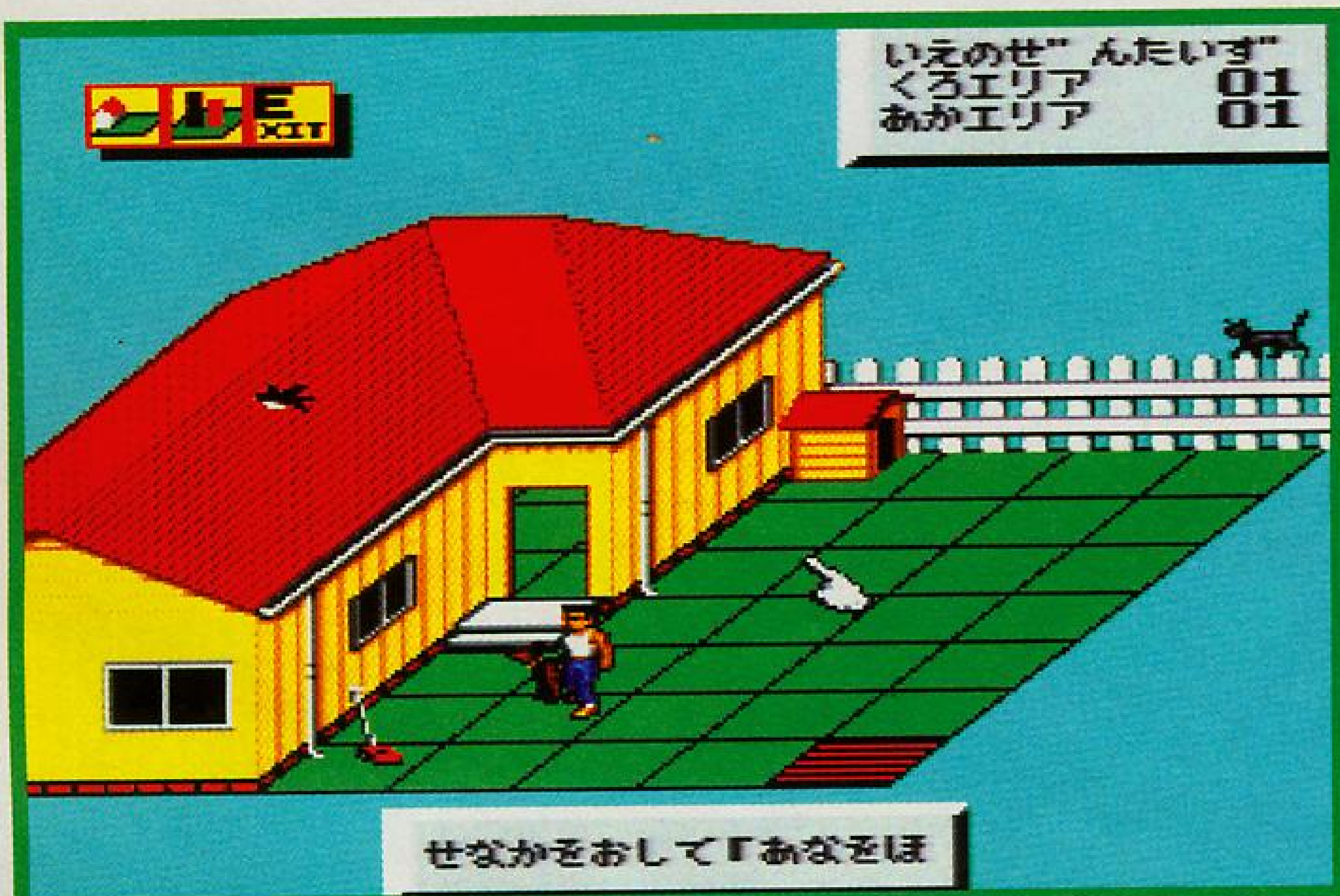
# SIM ANT

Dies klingt auf den ersten Blick ziemlich verrückt. Ist es eigentlich auch, aber nach einer gewissen Eingewöhnungsphase stellt man fest, daß entgegen anfänglichen Erwartungen dazu sehr viel strategisches und taktisches Geschick gehört. Das vorliegende Testmodul hat leider einen kleinen Haken - japanische Anleitung gepaart mit durchweg japanischer Menüführung, da hilft nur Ausprobieren. Unser Schicksal ist es, als gelbe Ameise in einem Garten geboren zu werden. Zuerst graben wir einen kleinen Bau, verwandeln uns dann in die Ameisenkönigin und siehe da, das erste Ei, das schlüpft, sind wieder wir. Mit einem piepsigen "Hello" werden wir begrüßt, und machen uns sogleich an die Arbeit, den Bau zu erweitern. Paßt bloß auf, daß Ihr nicht zu tief buddelt, denn sobald es mal regnet, steigt der Wasserpegel (in heftigen Fällen bis zur Hälfte der verfügbaren Bodentiefe) und Ihr sauft samt Staat gnadenlos ab. Hier sei auch gleich erwähnt, daß der Cheat-Mode der PC-Version (senkrecht nach unten graben, die gegnerische Königin töten und so das Spiel gewinnen) nicht funktioniert. Das Leben als Ameise ist hart, denn da gibt es in der Nähe noch einen verfeindeten Staat von Roten Ameisen, gegen die wir uns während des ganzen Spiels behaupten müssen. Die Welt, in der wir uns bewegen, ist gigantisch. Wir haben einen Garten und ein komplettes Haus als Universum zur Verfügung inklusive aller Gefahren, die darin hausen. Entweder tritt einen der Hund platt oder die Spinne macht gerade Ameisendiät, Papi mäht mit dem Rasen auch gleich ein paar Ameisen oder ein Trupp vom feindlichen

**Es ist erstaunlich, was man alles simulieren kann. Flugsimulatoren sind schon ein alter Hut, Panzer, Schiffe und Autos haben es auch schon geschafft, auf Diskette oder Modul verewigt zu werden. Weitere Spiele-Beispiele sind Evolution (SNES), bei dem eben diese simuliert werden durfte, Sim City (SNES) dient Städteplanern als Praktikum und Sim Earth (SNES) gar ist die Bastelstunde für Planeten-Heimwerker. Da erscheint der nächste Schritt doch ganz logisch und versetzt uns mittels einer Ameisen-Simulation in den Miniaturkosmos von Nachbars Vorgarten.**

Staat will einem unbedingt an den Kragen. Zu einer Simulation gehören selbstverständlich auch Statistiken, allerdings ist trotz grafischer Darstellung der Informationsgehalt für Hobby-Japaner nur mäßig. Natürlich kann man nicht jede Ameise einzeln kontrollieren, deshalb gehen die entsprechenden Ameisentypen ihren spezifischen Aufgaben nach. Söldner beschützen den Bau und erlegen auch mal ein paar Spinnen, Futter-sammler füllen das Warenlager, die Eierträger kümmern sich um den Nachwuchs, um nur einige zu nennen. Erwähnt seien noch die geflügelten Ameisen, mit denen man dann woanders den nächsten Stamm gründen kann. Es ist so ziemlich an alles gedacht worden, das Wetter, die

Umgebung, feindliche Ameisen und viel viel Gegend zum Entdecken. Geht man bei einem Kampf mit einer anderen Ameise oder sonst einem Feind drauf, wird man automatisch im eigenen Nest wiedergeboren. Hierbei kann man sich sogar noch aussuchen, als welche Sorte Ameise man wieder seinen Dienst anfangen möchte. Übrigens sollte die Automatik, die bei der Produktion der Ameisenarten aktiv ist, ausgeschaltet werden, denn diese produziert einen ziemlich Blödsinn. Stellt das Ganze so ein, daß in etwa von allen Ameisentypen (außer Flieger) gleichviel produziert werden, denn sonst kommt man schnell in Bedrängnis. Um die anderen Ameisen kontrollieren zu können, könnt Ihr eine Reihe von verschiedensten und ziemlich schrill-

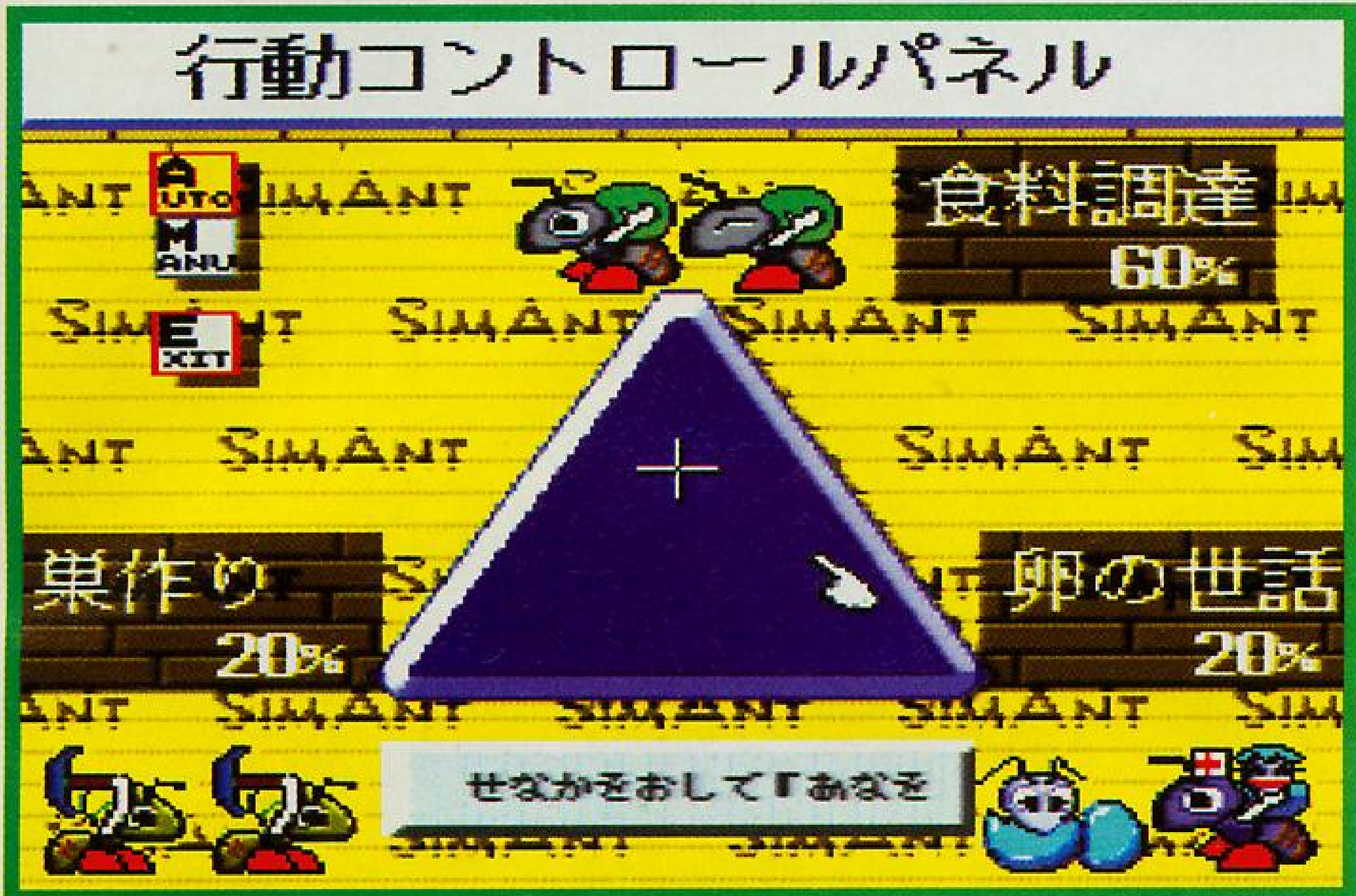


Das zu erobernde Terrain.



Die Ameisenfarm im Monitor.

# MARIOS MAGIC



Hier definiert Ihr die Zusammensetzung Eures Stammes.

len Piffen ausstoßen. Dann reagieren die eigenen Ameisen in der Umgebung und gehen zum Angriff über bzw. befolgen andere Anweisungen. Natürlich kann man ein derart umfangreiches Spiel nicht am Stück durchzocken - vier Speicher stehen zur Verfügung. Nebenbei bemerkt, es ist mir ein Rätsel, wie man für ein Saving in einen Batteriepuffer derart lange brauchen kann. Zum Glück erscheint da ein Menü mit einem gelben Balken, der anzeigt, wie weit das Abspeichern fortgeschritten ist. Dafür ist dann allerdings auch der komplette Status des Spiels verewigt, bis zum kleinsten Schritt und Ameise für Ameise. Grafisch ist Sim Ant zwischen opulent und sparsam, je nach Situation, jedoch alles in allem recht gut. Nach einigen Stunden herrscht heftiges Chaos auf dem Screen, denn neben den eigenen Hundertschaften rennen noch Massen von roten Ameisen durch die Gegend und bringen Stimmung in den Laden. Vor allem die schier unglaubliche Größe der zu erobernden Welt und die selbsttätig agierenden Ameisen tragen viel zur Realitätsnähe bei, der dann automatisch der Suchtfaktor



folgt, der immer ein Hinweis auf gut gelungene Spiele ist. (km)

### FAZIT:

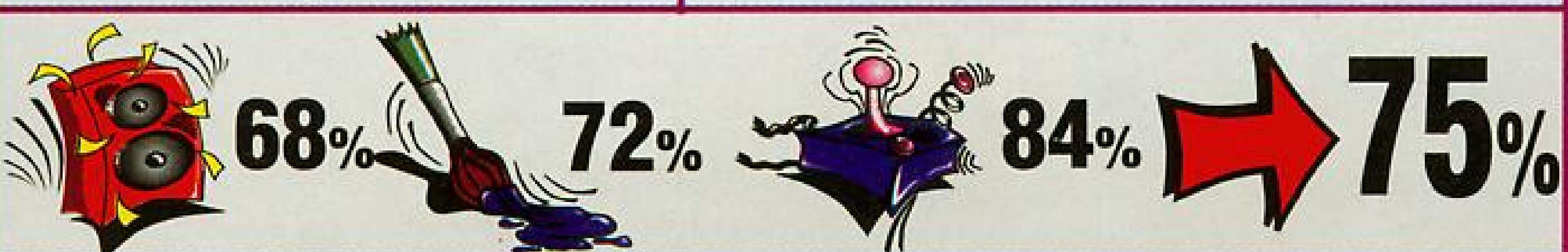
Alle Strategen und Simulationsfreaks dürfen sich angesprochen fühlen, denn Sim Ant ist Krieg und Frieden in Reiskorngröße mit einem beinahe unerschöpflichen Heer aus wilden Arbeitern und Kriegerern. Wenn das Teil noch in Englisch kommt, gibt es kein Zurück mehr. Seilt Euch schon mal ab, ihr Spinnen, wir kommen.

## SNES

- Besonderheiten**
- jap. Anleitung
  - vier Batteriespeicher

## SIMULATION

Hersteller Mindscape Muster von Zapp Games  
Preis ca. DM 160,-



Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON!!!



Mit HOLIDAY GAMES kann jeder Daheimgebliebene die Hektik vor der Abreise in den Urlaub nachvollziehen. Insgesamt 6 "Disziplinen" versprechen jede Menge Spaß und Erholung.



Auch viel mit Geschicklichkeit hat das kleine Game HOTFOOT zu tun, bei dem der Spieler eine Figur innerhalb von 30 Sekunden vom unteren zum oberen Bildschirmrand bringen muß. Das Spiel OGRATON ist schon etwas gefährlicher, da man schnell eines seiner wertvollen Bildschirmleben verlieren kann.

Spieteste, Tips&Tricks, Prof. Plodders Leserbriefcke und vieles mehr (Demo-Competition) warten darauf, gelesen zu werden.

Ausgabe 9/93 ab 20. August  
NEU im Zeitschriftenhandel  
für nur DM

7,90





# Mortal Kombat

Am 19. September erscheinen mit Unterstützung eines großen Werbeaufwands weltweit die Arcade-Umsetzungen des Spiels Mortal Kombat. Ein Spiel, das vor allen Dingen in Amerika für Furore gesorgt hatte und nach Einschätzungen von Acclaim, nach Street Fighter II, einer der größten Seller überhaupt wird.

## Zum Spiel selbst:

Nach dem gigantischen Erfolg von Street Fighter II ließ es wohl keine renommierte Firma unversucht, ein Pendant ins Rennen zu schicken. Nach vielen gesichtslosen und eher langweiligen Prügelspielen erschien letztes Jahr ein Game von Midway, das in erster Linie durch seine besondere Optik viel aufsehen erregte. Der Name: Mortal Kombat. Als markantestes Merkmal fielen dem Spieler zunächst die vollkommen digitalisierten Kämpfer auf, wodurch man schnell das Gefühl bekam, einen richtigen Fight zu bestreiten. Da auch das Spieldesign überzeugte, mauserte sich das Spiel schnell zum absoluten Geheimtip unter den Prügelspielen. Daß die Arcademaschine ein Hit wurde, lag zum größten Teil an den bekannten Spiele-Entwicklern Ed Boon und John Tobias. Ed Boon begann als Flipper-Designer bei Williams, bevor er sich den Videospiele-

widmete. Seinen Durchbruch errang er durch das rasante American Football Spiel "Super High Impact", das auch schon mit digitalisierten Akteuren glänzte. John Tobias hingegen entwarf zunächst Zeichentrickfilme (Real Ghostbusters) bevor er ins Videospiele-

Business einstieg. Hier entwarf er die Grafiken von vielen meiner persönlichen Lieblingsspielen, wie "Flash TV" (Index) sowie dem Nachfolger Total Carnage (die Comic-Grafiken gehören zum Besten was es derzeit gibt). Neben der tollen Grafik (die Kämpfer

stammen übrigens zum größten Teil aus dem Freundeskreis der beiden) brachten sie zudem viele neue Ideen in den Prügelsbereich mit hinein. Da wäre zunächst einmal, daß das Blocken über einen zusätzlichen Knopf geschieht, dann die neuen, witzigen Special Moves, sowie die sogenannten "Fatality Moves" am Schluß eines Matches. Der Fatality Move ist ein Extraschlag, der dem wankenden Gegner den "Gnadenstoß" gibt. Gerade der Punkt der Brutalität brachte den Automaten schnell in Verruf, Gewalt zu verherrlichen. Doch die Programmierer sehen das ganz anders, denn nach deren Auffassung wird im Spiel nichts gezeigt, was man im Fernseher nicht jeden Tag zu sehen bekommt, nun ja. Damit sich um das Spiel ein regelrechter Kult bildet, spendierten die Programmierer dem Game zudem einen mysteriösen Gegner, ähnlich dem Sheng Long aus Street Fighter II, namens Reptile. Doch im Gegensatz zur Lüge Sheng Long, gibt es diesen Gegner tatsächlich, was zur Folge hatte, daß die Kids den Automaten immer wieder durchzockten, um diesem ominösen Gegner endlich zu begegnen (sehr schwierig).

In den nun folgenden Tests werden die beiden 16-Bit-Versionen für das Mega Drive und Super Nin-



SNES




SNES

Flachgelegt: Der Fußfeiger ist eine gute Waffe gegen den Computergegner



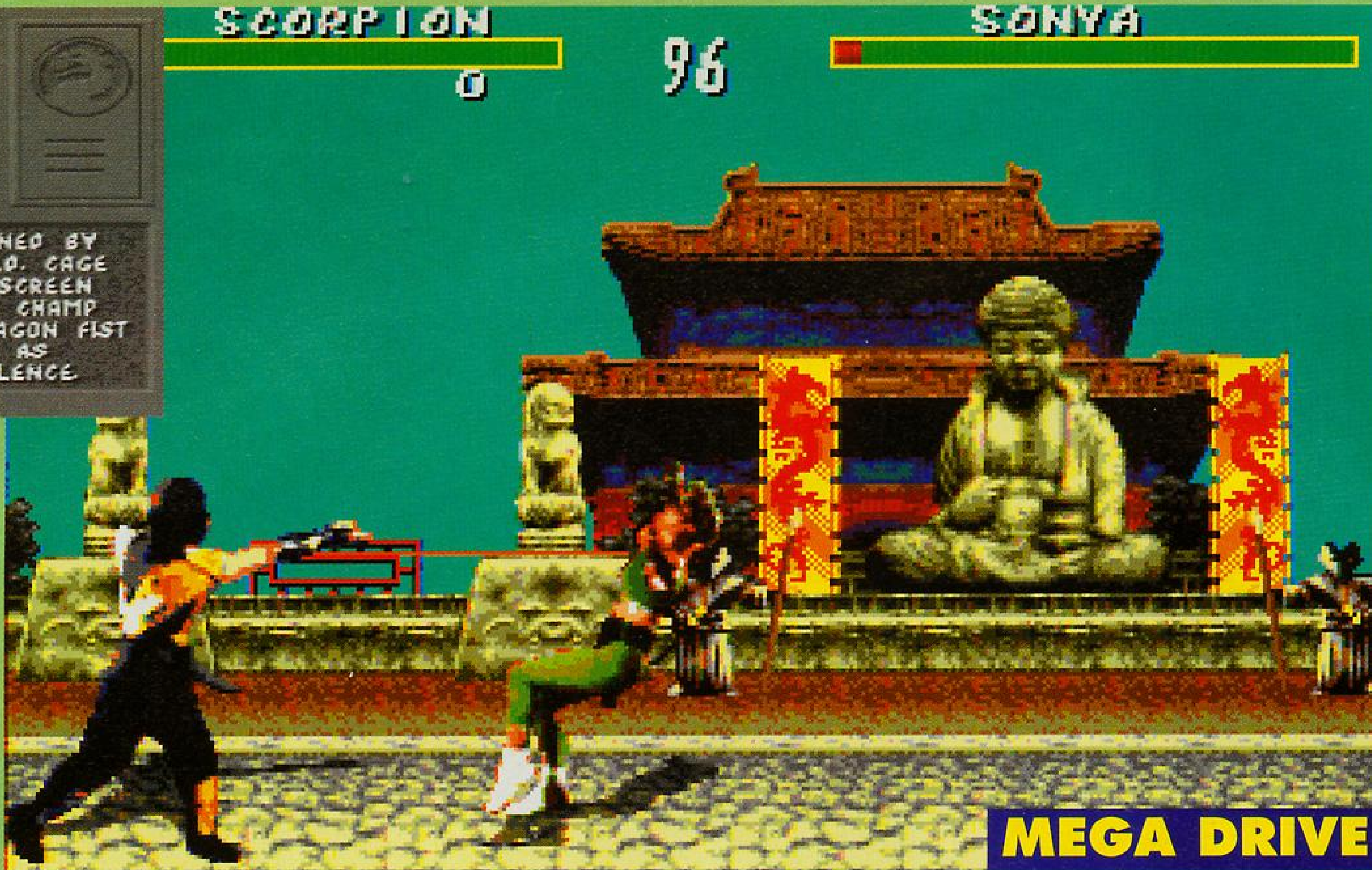
**JOHNNY CAGE**



A MARTIAL ARTS SUPERSTAR TRAINED BY MASTERS FROM AROUND THE WORLD. CAGE USES HIS TALENTS ON THE BIG SCREEN HE IS THE CURRENT BOX-OFFICE CHAMP AND STAR OF SUCH MOVIES AS DRAGON FIST AND DRAGON FIST II AS WELL AS THE AWARD WINNING SUDDEN VIOLENCE.

tendo genau unter die Lupe genommen.

Das Shaolin Turnier war vor Zeiten noch ein Wettbewerb der Ehre und des Ruhmes. Jährlich pilgerten hunderte von mutigen Kämpfern zu diesem Ort, um ihre Kräfte zu messen. Der damalige Großmeister hieß Shang Tsung, ein machtbesessener Kämpfer, der den Verlierern nicht nur das Leben, sondern auch noch die Seele nahm, um sie bei den Göttern gegen die Jugend einzutauschen. Doch nach einiger Zeit verlor Shang Tsung allmählich seine Kräfte und mußte sich den neuen,



**MEGA DRIVE**

*Grafisch kommt die SNES-Version dem Spielhallenvorbild sehr nahe.*



**SNES**



**MEGA DRIVE**

stärkeren Fightern beugen. Aus Rache lud er aber einen Kämpfer aus der Schattenwelt ein, damit wenigstens ein Kämpfer unter seiner Obhut den Titel innehat: der vierarmige, schier unschlagbare Goro. Damit begann für dieses Turnier eine düstere Periode, denn Goro schien der Sieger auf Lebzeiten zu sein. Im Jahre 1992 jedoch, machten sich sieben neue, wagemutige Helden auf ihren Weg, um den großen Goro zu stürzen: die Agentin Sonja Blade, der Action-

### MEGA DRIVE

Probe Software setzte den Automaten erstaunlich gut um. Spielerisch gibt es hier kaum etwas zu bemängeln: Die Special Moves gehen gut von der Hand und die Kämpfe sind auf dieser Konsole konkurrenzlos gut. Durch die Farbarmut kommt aber leider der Digital-Effekt lange nicht so gut rüber wie auf dem Super NES, und auch bei den Soundeffekten mußte das Mega Drive arg Federn lassen. Trotzdem: Die Mega Drive-Besitzer kommen endlich in den Genuß eines richtig guten Prügelspiels.

## DIE CHARAKTERE IM ÜBERBLICK:



**KANO:** Mitglied im "Black Dragon-Club". Brutal und äußerst stark. Seine Lieblingswaffe ist das Messer.  
**BESONDERE STÄRKE:** 360 Grad-Wirbelattacke.



**JOHNNY CAGE:** Ein Action-Star, der seine Fähigkeiten durch das Shaolin Turnier verbessern möchte. Seine Angriffe sind meist sehr überraschend.  
**BESONDERE STÄRKE:** Der Schattentritt.



**SONYA BLADE:** Amerikanische Spezialagentin, die auf der Jagd nach Kano ist. Sehr stark im Nahkampf.  
**BESONDERE STÄRKE:** Die Beinschere.



**SUB-ZERO:** Mitglied in einem mysteriösen Ninja-Clan. Ein absoluter Allroundfighter.  
**BESONDERE STÄRKE:** Der Eisblitz.



**SCORPION:** Wie Sub-Zero, Mitglied in einem Ninja-Clan, schärfster Widersacher von Sub-Zero.  
**BESONDERE STÄRKE:** Den Gegner mit einem Enterhaken lähmen.



**RAIDEN:** Der Donnergott. Nur um dieses Turnier zu gewinnen, nahm er eine menschliche Gestalt an. Beherrscht unglaubliche Tricks.  
**BESONDERE STÄRKE:** Der Torpedo-Angriff.



**LIU KANG:** Ehemaliges Mitglied der Lotus Gesellschaft. Sehr flink und agil.  
**BESONDERE STÄRKE:** Der fliegende Tritt.



**MEGA DRIVE**



**SNES**



**SNES**

Filmstar Johnny Cage, die beiden Ninjas Sub-Zero und Scorpion, der Bruce Lee-Verschnitt Liu Kang, das "Schwarze Drachen"-Mitglied Kano, sowie der Donnergott Raiden, der extra für dieses Turnier seine menschliche Gestalt angenommen hat.

Ein Kampf wird jeweils nach dem "Best of Three"-Prinzip bestritten, das heißt, daß man zwei Siege benötigt, um eine Runde weiterzukommen. Hat man sich gegen die sieben Gegner der Vorrunde durchgesetzt, folgt zunächst ein Spiegelbildkampf gegen sich selbst. Hat man auch diese Runde überstanden, erwarten Euch ein paar "Endurance" Runden, in

denen Ihr gleich zwei Gegner nacheinander auf die Bretter legen müßt. Im Finale habt Ihr es schließlich mit Goro zu tun, bei dem Ihr besser jedem Nahkampf ausweicht. Solltet Ihr auch dieses Monster besiegen, stellt sich Euch Shang Tsung höchstpersönlich in den Weg. Ein übler Bursche, denn er kann alle möglichen Gestalten annehmen. Zur Steuerung: Bei der Steuerung kommen nur die Super Nintendo-Besitzer in den Genuß

*In den Zwischensequenzen kommt es auf eine gute Reaktion an.*

der Original Spielhallen-Belegung. Knopf Y und B sorgen hier für einen hohen bzw. niedrigen Schlag, während X und A einen hohen und niedrigen Fußtritt produzieren. Geblockt wird mit der rechten oder linken Taste. Bei der Mega Drive-Version hingegen, war man aufgrund von nur drei Tasten gezwungen Kompromisse einzugehen. Hier muß der Spieler leider auf die tiefen Schlagtechniken verzichten und das Blocken läuft über die START-Taste, was einem im Eifer des Geschehens wirklich Probleme bereiten kann. Neben diesen Standardschlägen verfügt jeder Kämpfer natürlich auch über zwei bis drei Special Moves, die die Gegner auf besonders effektive Weise auf die Bretter schicken. Raiden zum Beispiel drückt seine Gegner "fliegend" an die Wand, nachdem man schnell die Kombination vorwärts, vorwärts, rückwärts vollführt hat. Im Gegensatz zu den Special Moves wurden bei den Fatality Moves aber Abstriche

gemacht, so sind bei meiner Mega Drive-Version anscheinend gar keine vorhanden, während das Super Nintendo immerhin schon ein paar abgeschwächte Fatality Moves in petto hat. Allerdings hat dies nichts zu sagen, denn bei beiden Spielen handelte es sich ja um keine endgültigen Versionen. Eins ist aber schon jetzt klar: Die Heimversionen werden mächtig entschärft sein, denn im Gegensatz zur Spielhalle fließt hier kein Tropfen Blut. Nichtsdestotrotz können aber beide Versionen spielerisch überzeugen. Grafik und Sound nutzen die jeweiligen Hardware-Voraussetzungen gut aus und das Kämpfen macht einen Heiden Spaß. Allerdings sind diese Fights aufgrund der kurzen Energieleiste und der Tatsache, daß auch geblockte Schläge Energie kosten, etwas zu kurz. Zudem müssen Mega Drive-Besitzer auf den Spezial-Gegner Reptile wohl verzichten. Überhaupt ist die Mega Drive-Version dem Super NES in nahezu jedem Punkt unterlegen, vor allen Dingen was die Farben und die Soundeffekte angeht.

(us)

### **SUPER NINTENDO**

Da haben die Programmierer wirklich eine super Arbeit hingelegt. Man hat wirklich das Gefühl, den Automaten vor sich zu haben. Die digitalisierte Grafik ist die reinste Wonne und die coolen Soundeffekte mit der tollen Sprachausgabe sorgen zusammen mit dem prima Gameplay für allerhöchsten Prügelspaß. Die Special Moves jedoch sind etwas schwieriger auszuführen als beim Mega Drive, ansonsten ist die Super Nintendo-Version der klare Winner bei diesem Vergleichstest und für mich, neben Street Fighter II, das derzeit beste Prügelspiel für den Heimbereich.



**SNES**

*Die vollanimierten und digitalisierten Kampfsequenzen lassen keine Wünsche offen.*



# Micro Machines

**We proudly present: Micro Machines, die Flöhe unter den Spielzeugautos und von mittelprächtigen Zentraleuropäern nur mit Pinzette zu bedienen. Ehrlich, wer hätte diesen Winzlingen von CAMERICA zugetraut, daß sie jemals einen solchen Verbreitungs- und Bekanntheitsgrad erreichen würden, daß Codemasters sogar ein Konsolenspiel dafür auf den Markt bringen würde?**

**T**urbo Wheels, Tanks, Rufftrux, Sports Cars, Powerboats, Formula 1, Four by Four, Warriors, Choppers: Das Sortiment explodiert förmlich und so mancher Kindertraum hängt an den Miniaturen, die von Erwachsenen meist erst dann registriert werden, wenn's unter den Sohlen geknirscht hat. Das Spiel bietet zwei Modi, die Challenge (Herausforderung) für den Einzelspieler und Head to Head, das Duell für zwei Spieler gleichzeitig (bzw. für Solisten im Kampf gegen den Computer). Anschließend stehen uns elf extrafertige Comicfiguren als Fahrer zur Wahl, die Kriegsnamen wie 'Slick Jethro', 'Fair Annie' oder 'Poor Dwayne' haben - und genauso sehen die auch aus. Die Wettrennen verfolgen wir aus der Vogelperspektive - über eventuelle Details braucht man daher erst gar nicht zu reden. Die Rennen selbst finden auf verschiedenen der oben genannten Modell-Klassen statt und gestartet wird in den Powerboats. Auf einem Rundkurs in einer

Seifenwasserpfütze findet das Qualifikationsrennen statt, zu dem vier Starter antreten. Der Sieg ist geschenkt und mit insgesamt drei Leben startet Euer Rennheld dann im eigentlichen Turnier (bei Head to Head sind es zwei Kontrahenten auf den gleichen Kursen). Die Gegner dürfen ausgesucht werden und dann geht's auf den Frühstückstisch im Slalom um Cornflakes, Waffelreste und durch klebrige Honigtropfen. Rennen 2 findet auf



**Die verschiedenen Szenarien beleben den Spielspaß.**



dem Schreibtisch statt, die Renngeräte sind diesmal die Sports cars. Hier steigt der Schwierigkeitsgrad zum ersten Mal über Babyniveau, denn das Rennen

führt stellenweise an der Kante der beiden Schreibtische entlang und Sprünge bzw. Überfahrten sind ein Muß. Generell dürfen beliebig viel Fahrzeuge kaputtgehen, aber der Zeitverlust tut bei nur drei Runden weh. Auch die Grafik legt etwas zu, der Boden wird parallax gescrollt und die vielen, recht realistisch abgebildeten Gegenstände bringen Leben in die Bude. Rennen 3 wird mit Warriors auf der Ölkannalallee gefahren, wobei der am schlechtesten platzierte Fahrer für den Rest des Rennens ausscheidet und wir einen

Ersatz benennen dürfen. Es folgen der Sandparcours mit eingebauten Sprüngen über Wassergräben, der Mittagstisch, der Billardtisch und so fort. Die Kurse werden zusehends länger und schwieriger, wenn Ihr nicht unter den ersten zwei ins Ziel kommt, verliert Ihr ein Leben und müßt noch einmal antreten. Pro überstandener Runde wird ein Modell in einen 24-teiligen Setzkasten gestellt, der in gefülltem Zustand gleichzeitig die Siegesprämie darstellt. Das Spiel gibt sich technisch sehr zwiespältig. Zum einen ist das Scrolling so butterweich wie selten und die verrückte Umgebung bietet einen gewissen Kontrast zum gewohnten Rennalltag, zum anderen sind die Sounds und die Details der Grafik haarscharf am 8-Bit-Niveau. Der Titelsong kommt recht gut, aber ansonsten herrscht bedauerliche Stille.

(re)

**FAZIT:**

Was bleibt, ist ein lustiges Rennspiel für Kids im jüngeren Alter ohne Ambitionen, auf den Modul-Olymp zu gelangen.



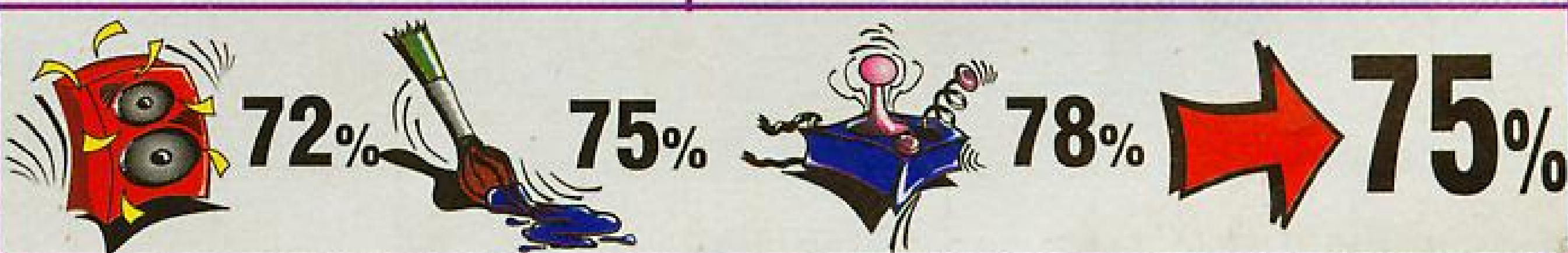
**Im Two-Player macht's wirklich Spaß!**

**MEGA DRIVE**

- Besonderheiten**
- Zwei-Spieler-Option
  - verschiedene Rennmobile

**RENNSPIEL**

Hersteller Codemasters Muster von  
Preis ca. DM 110,- Hersteller





# Super SONIC

# Captain Planet and the Planeteeers

'Schon wieder ein Captain Sowieso und die Dingsbumse, das wird allmählich zur Seuche mit den Comic-Strips in Modulformat' war mein erster Gedanke beim Anblick des Covers. Die Erfahrungen der jüngsten Vergangenheit lassen um des Testers Denkhaut augenblicklich Gewitterwolken erscheinen, wenn solche Teile anstehen. Aber man soll die Hoffnung ja bekanntlich nie aufgeben.

Öko ist in! Schon wieder wird eine Truppe von unerschrockenen Pixelhelden losgeschickt, um auf den Erfolgsspuren von "Mick & Mack" die freie Marktwirtschaft anzukurbeln. Die neue Gilde, welche die Welt in Angst und Schrecken versetzt, ist nicht mehr der KGB oder die Cosa Nostra, sondern die Vereinigung freischaffender Ökoverbrecher & Cie - oder so ähnlich. Daher sind auch die Helden der neuen Generation keine General Pattons, Rambos oder Dick Tracys mehr, sondern sie heißen Kwame, Linka, Wheeler und Co. und als Planeteeers repräsentieren sie die positiven Energien der Erde. Diese wirken allerdings nur, wenn sie zusammen sind und gemeinsam Captain Planet (so eine Art Weltall-Umweltschutzpolizist) um Hilfe rufen können. Leider sind sie im

Moment aber unpäßlich, denn die Gangster Dr. Peroxid, Graf Atompilz, Rohstoffschwein und Konsorten haben sie gefangengenommen und halten sie an verschiedenen Orten getrennt voneinander gefangen. So können die Stinkmorcheln unter Anleitung des bösen Erdgeistes Zarm weiterhin ihrem Treiben nachgehen und die Erde zur Kloake machen. Euere Aufgabe ist es nun, mit Hilfe des Orakels Gaia in neun Levels die vier schlimmsten Umweltsünder auszuschalten, um dann mit den wiedervereinten Kids den Captain zum Kampf gegen das Oberferkel herbeizurufen. Als Waffe dient unserem Kämpfern ein Einzel- oder Dreifachschuß, der allerdings jedesmal



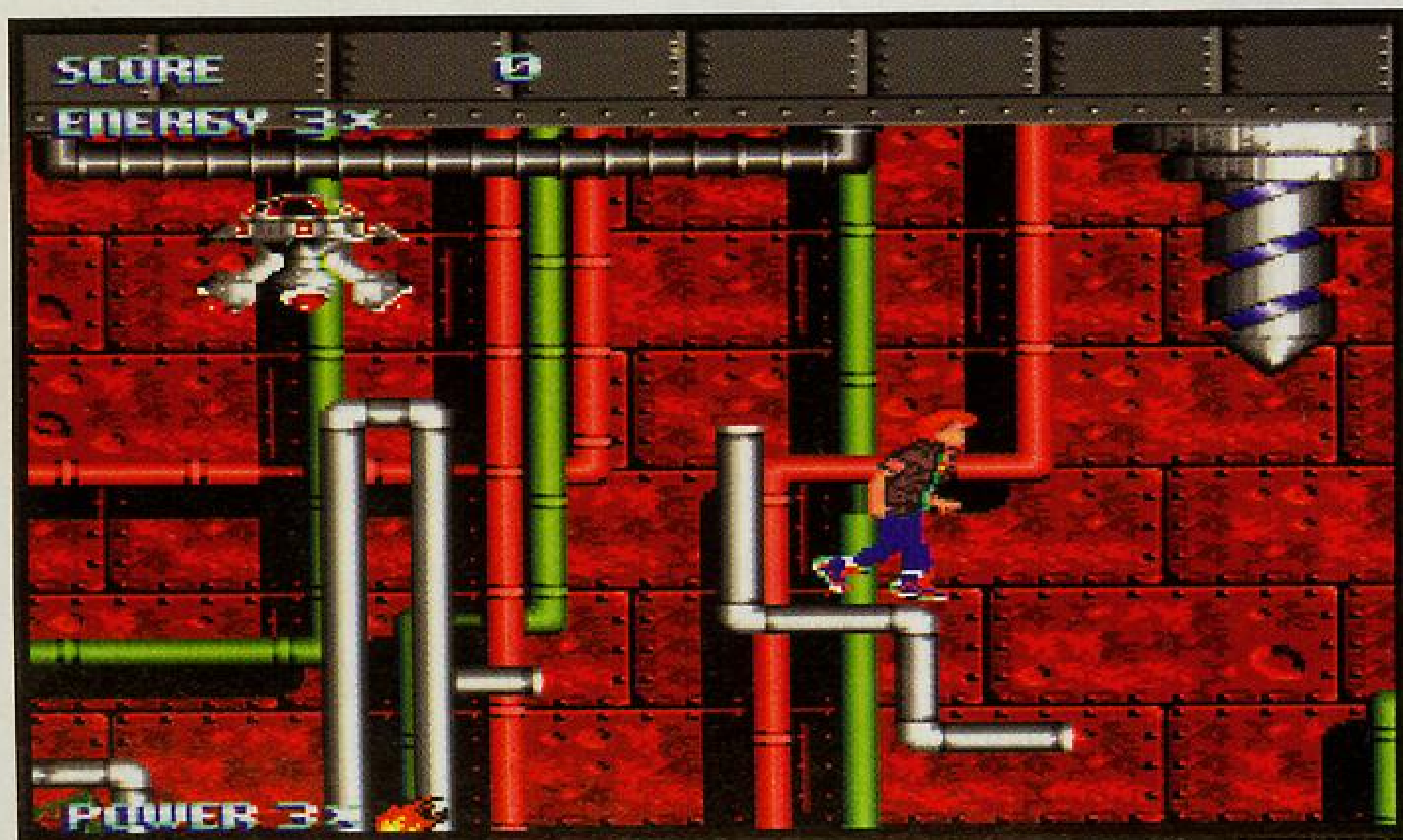
Obacht vor dem Kryptonit!

Energie verbraucht. Da die Möglichkeiten zum Nachtanken recht dünn gesät sind, muß sparsam damit umgegangen werden. Die inhaltlich zweigeteilten Levels werden in der seitlichen Ansicht gezeigt, wie es für Jump & Runs alter Väter Sitte ist. Ein wildes Gemisch aus Plattformspringen, Ballern, Laufen und Hüpfen erwartet Euch in den erfreulich abwechslungsreich aufgebauten Szenen. Die Grafik kann sich mit den Global Gladiators in etwa messen, die zwölf Lieder im Dance Floor-Musikstil sind gut gemacht, allerdings scheinen sie durch die Bank alle eng miteinander verwandt zu sein. Zwar erinnert der Aufbau und der stellenweise tierische Schwierigkeitsgrad

irgendwie an die Mega Man-Teile der Konkurrenz, aber damit kann man leben. Drei Schwierigkeitsgrade werden angeboten - fangt mit 'Easy' an, anders hängt Ihr schon nach fünf Minuten in den Seilen. (re)

### FAZIT:

Da sind wir doch recht angenehm überrascht worden, und auch bei diesem Umweltspiel hat man sich zumindest Mühe gegeben, ein abwechslungsreiches und optisch ansprechendes Game abzuliefern. Wenn die Animationen noch etwas vielfältiger wären, könnte sogar ein Hit dabei herauspringen. Eine mal etwas andere Idee ist das Zeitlimit als Gesamtspielzeit (eine Stunde) anzuzeigen.



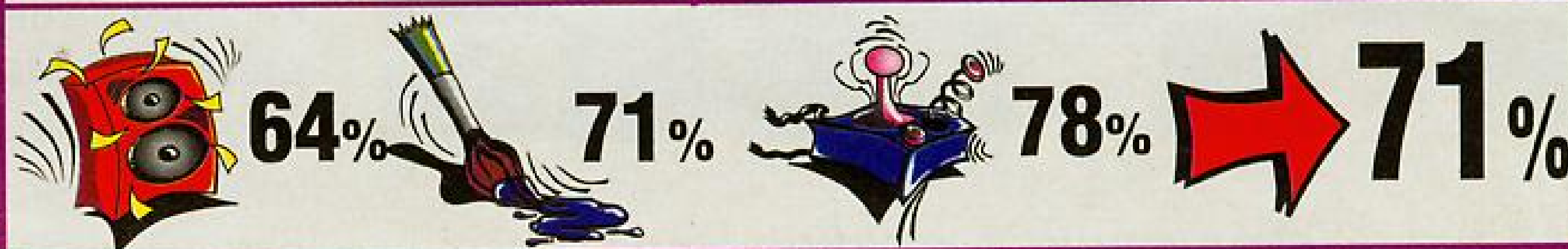
Hier wäre ein Klempner hilfreich.

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung  
- anwählbare Levels

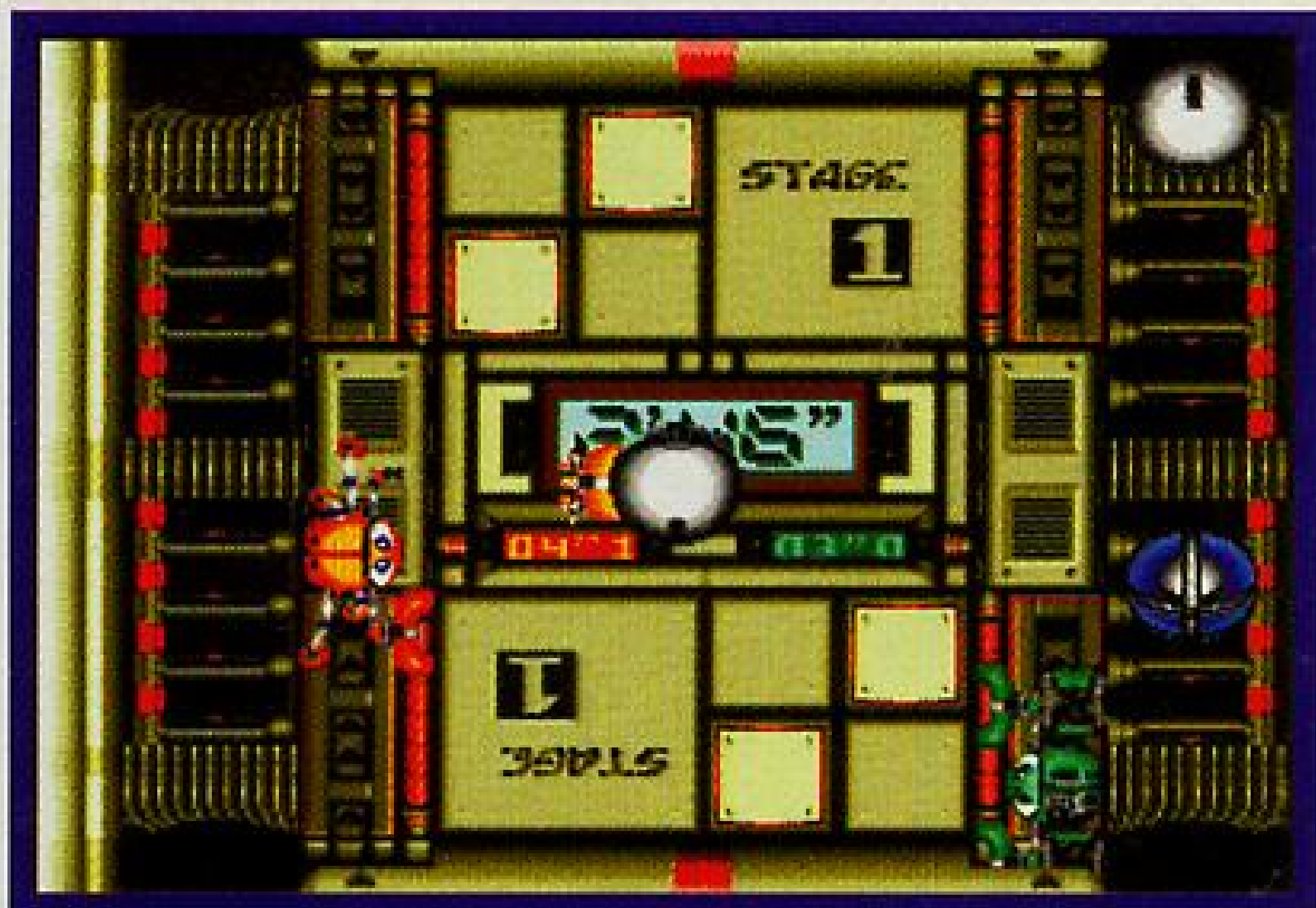
## JUMP'N RUN

**Hersteller** SEGA  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Hersteller



# Ball Jacks

Man schreibt das Jahr 7650 nach Christus und der Beginn der jährlich ausgetragenen Ball Jacks-Weltmeisterschaft in der historischen Großarena rückt näher. Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht (auch bei mir hat die Spannung ihren Höhepunkt erreicht, denn ich darf das Modul testen).



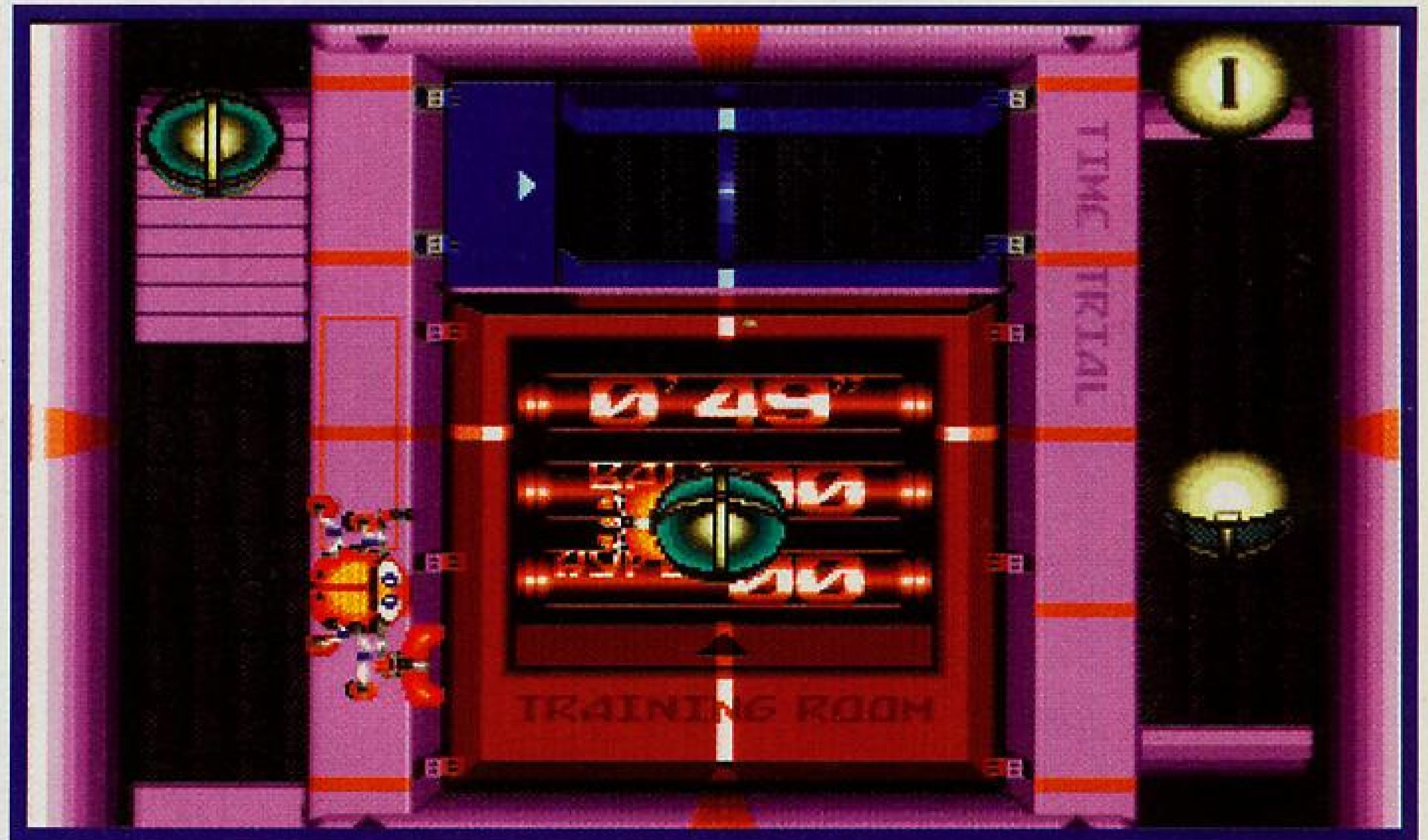
Liegt die Kugel in der Mitte, kann der Gegner weg-gemosht werden.

Aber um was geht es eigentlich bei Ball Jacks? In diesem Geschicklichkeitsspiel treten zwei Spieler, Jacker genannt, gegeneinander an. Jeder steuert einen High-Tech-Roboter, der aussieht wie eine Metallkrabbe. Bei Ball Jacks rollen Kugeln auf Förderbändern. Parallel zu jedem dieser Fließbänder befindet sich eine Laufbahn. Auf dieser steuert Ihr Euren Roboter. Ziel des Spieles ist es, über das Fließband hinweg per Knopfdruck die Kugeln des Gegners zu greifen und auf die eigene Seite zu ziehen. Das Optionsmenü bietet uns drei Spielarten an. Solo kann im Free-Practice- oder im Time-Try-Mode geübt werden, in den unterteilten Actionmodi spielt man gegen einen menschlichen Partner oder alleine im Weltmeisterschafts-Modus gegen den Computer. In letzterem müssen zwei von insgesamt drei

Spielen pro Runde gewonnen werden. Gewonnen hat derjenige, der zuerst drei oder mehr Kugeln seines Gegners ergattert hat. Sechs Runden gegen verschieden starke Roboter müssen überstanden werden, bevor Ihr den Titel Euer Eigen nennen könnt. Befindet sich eine Kugel in der Mitte des Feldes, kann sie von beiden Robotern angegriffen werden. Das bedeutet,

daß bereits gestohlene Kugeln zurückerobert werden können. Greift man eine Kugel, zieht sie zu sich herüber und läßt sie wieder los, beginnt die Kugel zu zittern. Wenn es einem danach noch einmal gelingt die Kugel zu greifen, gibt es Sonderpunkte. Durch eine spezielle Technik kann man auch versuchen, den gegnerischen Roboter zu zerstören. Greift man eine Kugel, zieht sie ein Stück zu sich herüber und gibt sie dann wieder frei, wird der dahinterstehende gegnerische Roboter demoliert. Ist ein Roboter einmal zerstört, kann man zu einer Austauschklappe gehen, wo nach wenigen Sekunden Ersatz erscheint. In dieser Zeit steht man natürlich vollkommen hilflos den Diebstahlsversuchen des Gegners gegenüber. Ball Jack ist ein simpel gemachtes Geschicklichkeitsspiel. Weder Grafik, Sound noch Spielidee kön-

Super  
SONIC



Das Layout ist in allen Levels gleich.

nen überzeugen und aufregende Neuerungen sucht man vergebens. Die einfachen Spielregeln ermöglichen einen schnellen Einstieg ins Spiel und der ermüdende Spielablauf einen genauso schnellen Ausstieg.

(ray)

### FAZIT:

Modul in die rechte Hand nehmen, weit ausholen und dann beobachten, wie weit 123 Gramm Plastik- und Elektronikschrott fliegen können.

## RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

>>>Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel <<<

>>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<

>>>für SUPER-NES® und Mega Drive®<<<

GAME BOY

## Asterix

Asterix: Der Megahit kommt jetzt auch für die Nintendo - Welt

Lieferbar

für Game Boy ab Ende Juni '93  
für SNES ab August '93

Panik in dem kleinen, uns wohl bekannten gallischen Dorf: Obelix ist verschwunden! Der sofort einberufene Dorfrat beschließt: Asterix muß sich sofort auf die Suche machen. Klar, daß er auf dem Weg zu seinem Freund viele Abenteuer bestehen muß, die ihn quer durch das römische Reich von Gallien bis zu den Pyramiden Ägyptens führen. Unterwegs macht er, immer verfolgt von den Spionen Julius Cäsars, den römischen Legionen das Leben schwer. Ein tolles Abenteuer mit Asterix dem Gallier, Römern, Wildschweinen, Zaubersuppe, Katapulten und den berüchtigten mittelfrischen Fischen.

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!

### MEGA DRIVE

### Geschicklichkeitsspiel

#### Besonderheiten

- deutsche Spielanleitung
- Zwei-Spieler-Option

Hersteller Namco

Preis ca. DM 100,-

Muster von

SEGA





Super  
**SONIC**

# Shining

**WARNUNG! Wer hier weiterliest, muß mit dem vorübergehenden Verlust seiner Freizeit an eine der genialsten Neuerungen auf dem Konsolensektor rechnen.**

Segas "Sonic" Programmier-team entwickelte zusammen mit "Climax" nämlich den Nachfolger des Rollenspielklassikers Shining in the Darkness, der bei seiner Veröffentlichung 1991 alle Rollenspielfans als Dungeon-Desaster in 3D-Sicht mit genialen Comicgrafiken und übersichtlicher Menüsteuerung begeisterte. Nun stürzen wir uns mit dem Entschluß, Schlaf und Nahrungsmittel zu entbehren, 1.000 Jahre nach dem ersten Kampf gegen Dark Sol wieder ins Getümmel. Dark Dragon, der am Ende des ersten Teiles in eine andere Dimension verbannt wurde, bereitet seine Rückkehr vor.

Rune, das friedliche Land, wird plötzlich von Lord Kane, dem Herrscher von Runef Faust mit seinen dunklen Horden überfallen. Monströse Kreaturen, tödliche Waffen aus anderen Dimensionen und dunkle Magier stehen unter seinem Kommando. Protegiert vom Heerführer der königlichen Armee und unter den neidischen Blicken der



OK, that's enough for today. You'd better take it easy for a while.



Hello, ARTHY! I've been having the worst nightmares. Have you had any?

**Die Dialoge werden konsolenüblich mit Paßbildern geschmückt.**

erfahreneren Ritter brecht Ihr mit einer kleinen Mannschaft auf, den magischen Tempel gegen Runefaulsts Horden zu verteidigen. In der

Zwischenzeit wird Eure Heimatstadt überfallen und viele Einwohner, unter ihnen der König, müssen Ihr Leben lassen. Nun beginnt der abenteuerliche Kampf gegen Runefaulst und Dark Dragon. Acht Kapitel Abenteuer pur liegen vor Euch. Einiges vom Spielprinzip des Vorgängers wurde übernommen, wie zum Beispiel die extrem benutzerfreundliche Steuerung über die altbekannten Icons. Doch die Änderungen überwiegen. Im Gegensatz zum Vorgänger ist aus Shining Force ein richtiges Überlandspiel geworden. So könnt Ihr aus seitlich erhöhter Perspektive die Party durch die Landschaft steuern, sowie Städte und Burgen besuchen. In den Städten müßt Ihr Euch bei den Einwohnern Informationen beschaffen und könnt Waffen und Items kaufen. Auch die eine oder andere Schatzkiste wartet darauf, von Euch geplündert zu werden. In den Kirchen lassen sich Vergiftungen und Flüche beseiti-

gen sowie verstorbene Figuren wiedererwecken. Hier stehen Euch auch drei Speicherplätze zur Verfügung. In jeder Stadt gibt es ein Hauptquartier, in dem Eure Kämpfer untergebracht sind. Ein Weiser bereitet das Quartier und wird Euch vor jeder Auseinandersetzung mit Runefaulst nützliche Tips geben. Bis zu 24 (!) verschiedene Charaktere warten hier auf Euren Befehl zum Einsatz. In beinahe jeder Stadt schließt sich Euch ein neuer Kämpfer für die gute Sache an, von denen Ihr jedoch maximal 13 in die Schlacht führen könnt. Die Entscheidung, welche Figuren Ihr mit in den Kampf nehmen wollt, bleibt Euch überlassen. Schon aus strategischen Gründen sollte man der Situation entsprechend die Truppe umbauen. Es gibt verschiedene Typen, die sich Euch anschließen, darunter Zentauren-Ritter, Elfinnen, Magier, Kung Fu-Kämpfer, Priester, Roboter und weitere mehr oder weniger abgedrehte Typen. Während den Kämpfen baut Ihr und Eure Shining Force die Skill-Levels aus. Ab Level 10 läßt sich jede Figur befördern, z. B. aus einer Magierin wird eine viel stärkere



**Besonders gelungen: Die Kampfdarstellung.**



# Force



Zauberin, aus einem Soldaten ein Ritter. Diese Promotion wirkt sich nicht nur im möglichen Equipment aus, sondern auch in der grafischen Darstellung der Figur. Der absolute Hammer allerdings sind die Kämpfe. Hier wurde das gesamte Spielprinzip des Vorgängers über den Haufen geworfen und das Kampfsystem in einen Strategiemodus, ähnlich wie bei Warsong (alias Lungrisser, MD)

oder Crystal Warrior (Game Gear) umgewandelt. Auf dem von oben gezeigten Kampfplatz werden die Figuren in typischer SSI-Manier in einem 'Zug-um-Zug-System' bewegt, und entsprechend der Bewaffnung wird über mehrere Felder hinweg oder



**Hans darf mit auf große Fahrt.**

aus der direkten Nachbarschaft angegriffen. Beim Kampf wechselt das Spiel in einen wahrhaft sensationellen Battlescreen. Aus einer leicht erhöhten Perspektive schaut Ihr über den Rücken Eurer Figur auf den Gegner. Bei der Attacke bewegt sich Euer comicmäßig gezeichnetes Sprite einen Schritt vor und greift an. Schwertschläge,

Schiffes oder in düsteren Tempeln. Die Unmenge an Varianten aufzuzählen sprengt den Rahmen dieses Tests. Ebenso verhält es sich mit den genial gezeichneten Sprites, bei denen viel Abwechslung geboten wird. Die Soundeffekte und die stimmungsvolle Musik tun ihr übriges, um Shining Force zu einem neuen Parademodul werden zu lassen. (at)



### FAZIT:

Shining Force ist wohl das beste derzeit erhältliche Strategie-Rollenspiel auf dem Mega Drive. Nicht nur die grafische Opulenz, sondern vor allem das intelligente Gameplay machen dieses 12 Mbit-Modul zum derzeitigen Spitzenreiter. Der von Taktik und Strategie geprägte Kampfmodus ist hierbei bedeutendste Innovation, die Story, die von witzigen Gags und überraschenden Wendungen nur so wimmelt, bietet dafür die geeignete Grundlage.

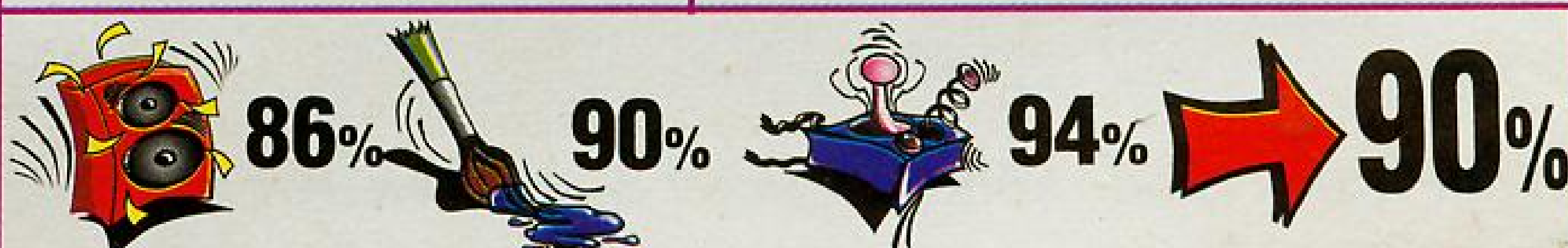


Bogenschüsse oder der Einsatz von Magien sind komplett animiert und bieten grafisch Brillantes. Noch nie waren Kämpfe über Menüs so abwechslungsreich dargestellt. Ergänzend dazu wurden die Hintergrundgrafiken extrem liebevoll in Szene gesetzt. Je nach Örtlichkeit und entsprechend dem Untergrund, auf dem Ihr oder Euer Gegner steht, ändern sich die Grafiken der Battlescreens. So kämpft Ihr z. B. in einer Kirche, an Bord eines

## MEGA DRIVE STRATEGIE/ADVENTURE

**Besonderheiten**  
- Batteriespeicher, 24 Charaktere  
- 12 Mbit Kapazität,

**Hersteller** SEGA  
**Preis** ca. DM 140,-  
**Muster von** SEGA



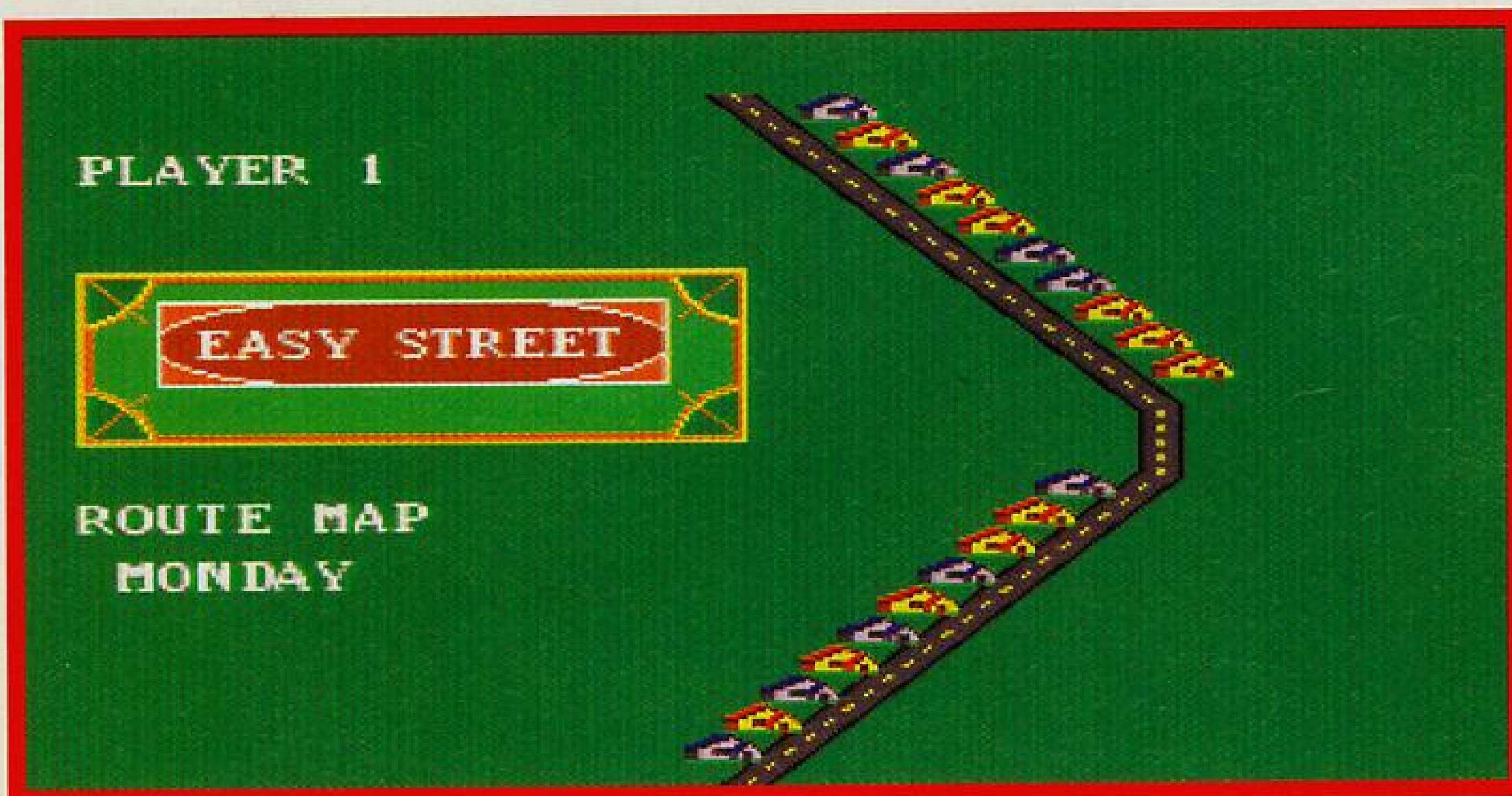


# Super SONIC



# Paperboy 2

Die Zeitungsausträger sind wieder da! Der nun schon betagte Automat der Atari Games Corp. hat in Tengen/Domark eine Firma gefunden, die den Oldie noch einmal abgestaubt hat und nun die Fortsetzung als deutsche Version auf den Markt bringt. Die Frage ist, wie gut die Spielidee in der heutigen Zeit der High-End-Umsetzungen die Spieler noch an den Monitor fesseln kann.



Prägt Euch Euere Abonnenten gut ein!

Wieder geht es darum, die Daily Sun zum Kunden zu bringen, und zwar auf die gewohnt herzhafteste, amerikanische Art - einfach auf den Fußabstreifer vor der Tür schmeißen. Die größte Neuerung gleich vorneweg - Paperboy kann wahlweise auch im Zwei-Spieler-Modus zusammen mit Papergirl die Straßen abradeln und die Abonnenten des Blattes beliefern. Das Spiel weist drei verschiedenen schwere Straßen auf, die drei Wochen lang sieben Tage

beliefert werden müssen - macht in der Summe 21 Stages mal drei. Pro richtig ausgelieferte Zeitung gibt's Punkte, ebenso für eingeworfene Scheiben bei den Nicht-Abonnenten, vertriebene Räuber, gerettete Kleinkinder und sonstige Alltäglichkeiten. Ist man die Straße durch, geht es nahtlos auf einen Übungsparcours, auf dem Ihr gegen die laufende Uhr möglichst bis zum Ziel gelangen sollt, damit Bonuspunkte gescheffelt werden können. Gestartet wird mit drei

Versuchen und jedesmal, wenn Ihr absteigen müßt, wird einer abgezogen. Obenauf zu bleiben ist übrigens gar nicht so einfach, denn neben den Standardeinlagen wie Autos, Kinderwagen, wildgewordenen Rasenmähern, Bordsteine, springende Hunde und Skateboardfahrer hat man sich heuer noch ein paar Sachen mehr einfallen lassen. So greift aus jedem Gulli ein Arm nach Euch, schweben Geister aus Richtung Friedhof heran, Bienenschwärme verfolgen Euch und so weiter. Diese Hindernisse sind besonders deshalb so lästig, da wir den Großteil der Zeitungen erst noch unterwegs aufklauben müssen. Nicht belieferte Kunden oder solche, denen Ihr die Zeitung gleich durch die Scheibe auf den Frühstückstisch werft, verliert Ihr für die nächste Runde. Die jeweilige Bilanz einer Tagestour wird vor dem Start zum nächsten Durchgang zusammen mit einer witzigen Titelseite Eurer Zeitung, in der Eure Taten des vorangegangenen Tages kommentiert werden, aufgezeigt. Schafft Ihr dagegen

einen fehlerfreien Durchgang, gibt's Extrapunkte, ein Extraleben und einen Neuabonnenten dazu. Viele animierte Einlagen und Digi-Stimmen mit begleitenden Kommentaren bringen eine gelungene Atmosphäre, die allerdings durch die ständigen Wiederholungen der Häuser in den Straßen wieder aufgezehrt wird. Der Sound besteht vorwiegend aus einem Plätscher-Calypto im Titelscreen, die Grafik ist zwar etwas überarbeitet, aber trotz verbesserten Animationen ist nicht mehr als mittelmäßig bis einigermassen drin.

(re)

### FAZIT:

Was im Endeffekt das Spiel für Fans interessant macht, ist der Zwei-Spieler-Modus sowie einige zusätzliche Einlagen gegenüber dem Vorgänger. Ansonsten nagt der Zahn der Zeit schon beträchtlich an solchen Aufgüssen aus der Konsolen-Steinzeit.



Achtet auf den Gegenverkehr.



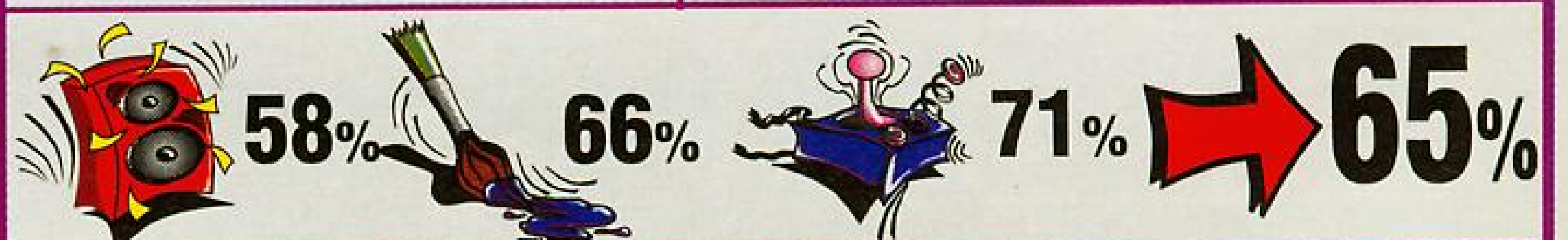
In der Bonusrunde könnt Ihr unter Beweis stellen, wie gut Ihr zielen könnt.

### MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- deutsche Anleitung  
- Zwei-Spieler-Modus

### Geschicklichkeitsspiel

Hersteller Tengen  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von SEGA





# C E S - N

Der stark umlagerte Stand auf dem Gelände des McCormick Centers gab erste Eindrücke von der Produktpalette, mit der Konami ins diesjährige Weihnachtsgeschäft startet. Das 1982 gegründete Unternehmen konnte seit seiner Gründung bis Anfang dieses Jahres weit über 40 Millionen Module verkaufen, was, würde man alle aneinanderlegen (incl. Verpackung), einer Kilometerstrecke von 8.000 km entsprechen würde. Im Gespräch erläuterte uns Klaus-Peter Kuschke die modifizierte Vertriebsstruktur, mit der sich Konami gegen die durch das Importgeschäft entstehenden Verluste absichern möchte: "In Zukunft sollen möglichst viele unserer Produkte weltweit zeitgleich auf den Markt kommen. Damit könnte die Unterwanderung seitens des Import-Geschäfts drastisch reduziert werden. Denn wer würde noch bestellen wollen oder die teilweise etwas abseits gelegenen Importgeschäfte aufsuchen, wenn er das Spiel in der deutschen Version, mit deutschen Texten und deutscher Anleitung in jedem Kaufhaus bekommen kann?" Erstes Beispiel für diesen Vertriebsweg sind die "Turtles Tournament Fighters", die sowohl bei uns, als auch in den USA zeitgleich auf den Markt kommen werden. Mit dieser Fortsetzung der Lizenznutzungsrechte an den Schattenkämpfer-Kröten haben nun zwei Spieler simultan die Möglichkeit, auf Wettkampfbasis herauszufinden, wer die Techniken des Ninjutsu besser verinnerlicht hat. Große Sprites und "Street Fighter-Qualitäten" könnten hier für einen Renner im anstehenden Weihnachtsgeschäft sorgen. Zumal auch der dritte Teil der Pizzafanatiker nun in die Kinos kommt. Ganz von alleine rennen, dürfte wohl Konamis neuer Sympathie-Träger Sparkster, der in "Rocket Knight Adventures" seine erste Bewährungsprobe mit

Die CES 1993 in Chicago gab uns einen willkommenen Anlaß, einem der größten, gemessen an Umsatz und Marktanteilen, Videospielehersteller der Welt einmal etwas genauer über die Schultern zu schauen.



Hier schon 'mal das Artwork zu Raging Fighter.



Sparkster, das Maskottchen von Konami, tobt auf dem Mega Drive jetzt durch sein eigenes Spiel. Bitte umblättern!

tosendem Applaus bestehen konnte. Auch die Tiny Toon Adventures sorgen nochmals für Verzückung in den Modulschächten von NES und Game Boy, und gehen somit in die zweite Runde. Ob wir hier die neuen Serien-Helden gefunden haben? Neue Mode 7-Effekte lassen den Sportler im Spieler erwachen, der sich bei NFL Football mit den Besten der Besten messen kann. Erstmals wagt sich Konami somit in den Bereich der Sportspiele. Was für ein Einstand. Weitere Spiele auf dem Konami-Release Schedule: Raging Fighter für den Game Boy, Castlevania fürs Mega Drive und die Batman Animation Series für den Game Boy. Gerade

am Beispiel von Castlevania kann man deutlich erkennen, daß es sich bei den Konami-Umsetzungen für das Mega Drive nicht nur einfach um Konvertierungen der vorhandenen SNES-Software handelt, sondern daß wirklich ein reges Interesse besteht, eigenständige Software zu entwickeln, die auf die hardwaremäßigen Möglichkeiten der verschiedenen Konsolen eingeht. In punkto 3DO wird Konami den Markt vorläufig erst einmal beobachten, ehe es zu einer endgültigen Entscheidung in Sachen Softwareentwicklung kommt. Große Pläne für ein großes Weihnachtsfest.

(ts)



Gerade

# A

# C

# H

# L

# E

# S

# E



Super  
**SONIC**

# Rocket Knight Adventures



**Tätääh und Vorhang auf: Ein neuer Superheld erblickt das Licht der Welt! Sparkster heißt Konamis neuer Sympathieträger, ist ein Opossum und nebenbei der Anführer der legendären Rocket Knights im Königreich der Zebulos. Endlich ist auch in diesem Fantasylande eine Prinzessin verschwunden, so daß der kleine Raketenritter sein erstes Abenteuer bestehen darf - und zwar nicht auf den Nintendo-Systemen, sondern - man höre und staune - auf dem Sega Mega Drive!**

**D**ort wird das putzige Kerlchen dringend gebraucht, denn nachts hört man im Königreich Zebulos leises Zähneklappern. Axle Gear, einer der berühmten Rocket Knights, hat sich gegen das Friede-Freude-Eierkuchen-Reich verschworen und die liebliche Prinzessin Sherry in finstere Gefilde verschleppt. Nun leidet der ritterliche Unhold nicht etwa an einem Anfall von Extremromantik - nein, er will mehr! Statt ein Lösegeld zu erpressen, fordert

er den magischen Schlüssel zum unglaublich mächtigen Schlachtschiff "Pig Star". Mit dieser abgefahrenen Raumschleuder dürfte Axle Gear zum gefährlichsten Typ der Galaxis werden. Klar, daß ein derart übles Ansinnen flugs verhindert werden muß. Wie jeder zünftige Superheld zieht nun auch Sparkster aus, um die Prinzessin zu befreien, das Reich zu retten und Axle Gear ordentlich eins auf die Mütze zu geben.

Doch bevor die Prinzessin dankbar

in den Armen des edlen Retters liegt und neue Orden an Sparksters Rüstung baumeln, warten sieben haarsträubende Levels mit zahlreichen Unterlevels auf den Zocker. Sparkster wadet durch einen Lava-Level, kämpft sich durch ein Raumschiff, huscht durch brennende Burgen, schwimmt durch eine Unterwasserwelt und fliegt per Raketenrucksack über Fantasystädte. Dabei begegnen dem tapferen Helden derart abgefahrene Unholde, daß es den Zocker im Lachkrampf schüttelt. Trifft Sparkster zum Beispiel einen Fußsoldaten mit seinem Zauberschwert, verliert der Bösewicht seine Rüstung und flüchtet entsetzt in seiner Unterwäsche. Traumhaft ist auch der Endgegner im ersten Level gelungen, der bereits vor seinem eigentlichen Auftritt finstergummelnd durch die Fenster der brennenden Burg schaut. Überhaupt sind bei Rocket Knight Adventure derart viel Spezialeffekte eingebaut worden, daß selbst Buster Bunny aus den hervorragenden Tiny Toon Adventures blaß aussieht. Beim Anblick des Lava-Levels bleibt auch dem verwöhnten Zocker mit Privatspielhalle im Wohnzimmer die Spucke weg. Sparkster spiegelt sich in den



bebenden Magma-Fluten und muß mit Hilfe dieses Spiegelbildes über die Plattformen manövriert werden. Vor dem Unterwasserlevel muß sich Sparkster durch einen Wust von Wasserfällen arbeiten, in dem tückische Stachelgewächse, böse Eulen und eine Roboterschlange lauern. Dabei sind in jedem der sieben Levels mehrere Unterlevels eingebaut, die wiederum vollkommen anders aussehen als der vorhergehende. Zwischen dieser Lawine an neuen Ideen und grafischen Leckerbissen versteckte Konami auch bereits bekannte Ein-



Getroffene Gegner verabschieden sich in der Unterwäsche.

# Super SONIC



fälle im Game. Die rasante Fahrt in den Bergwerksloren erscheint allerdings nicht wie ein billiger Sonic-Abstauber, sondern dürfte

der kleine Opossumritter sein magisches Schwert schwingen, das daraufhin ebenso magische Blitze gen Unhold schleudert.



gert. Außerdem kann per Druck auf das Steuerkreuz der Raketenrucksack gezündet werden, mit dem Sparkster Klippen und Untiefen überwinden kann. Mit seinem Greifschwanz hangelt sich der kleine schließlich an Ästen und Stangen entlang.

Grafik mit Mehrebenenscrolling, Orchestersound, zum Teil riesige Sprites und jede Menge Gags und Überraschungen machen Sparksters Debut zu einem Meilenstein in der Mega Drive-Geschichte. Hut ab vor Ko-namis Hit-Gespür.

(ak)



Indiana Jones läßt grüßen.

wohl eher ein kameradschaftlicher Seitenhieb auf den Sega-Igel sein. Denn im Gameplay unterscheidet sich auch diese Szene von Sonics Abenteuern.

Um solche Herausforderungen zu bestehen, drängeln sich eine Vielzahl an Bewegungen auf dem Sega Control Pad. Zum einen kann

Drückt man länger auf die Angriffstaste, baut unser Kraftpaket Energie auf, die zweifach genutzt werden kann. Läßt man die Angriffstaste los, wird aus Sparkster ein rasender Berserker, der mit seinem Schwert alles niedermäht, was in verwunschenen Königreichen so an Unholden herumlungert.

Trotz der fünf Continues im Easy-Modus, zahlreicher Power-Ups und Extraleben werden auch geübte Zocker einige Wochen alle Control-Pads voll zu tun haben, um dem Unhold auf die Finger zu klopfen. Der Schwierigkeitsgrad von Rocket Knight Adventures ist nämlich recht hoch, obwohl nie unfaire Stellen an der Motivation des Spielers rütteln. Levelcodes? Paßwörter? Mitnichten! Dennoch sollte kein Mega Driver auf dieses Actionspiel verzichten: Geniale

## FAZIT:

Duck dich, Sonic! Denn wer dieses Spiel nicht kennt, hat das Mega Drive verpennt. Phantastische Grafik, packendes Gameplay und Zwerchfellzerfetzter am laufenden Band machen Rocket Knight Adventures zu einem der Referenzspiele für Segas 16-Bit-Maschine.



Im zweiten Level gehts per Raketenrucksack ab.



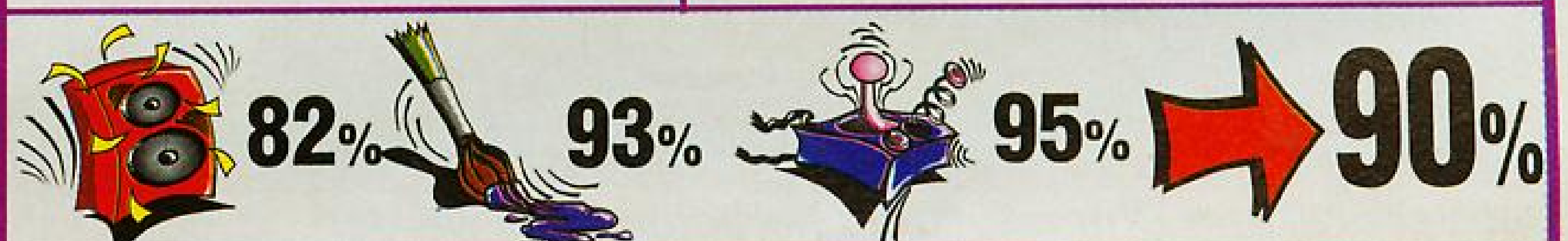
An dieser Stelle spielt Ihr im „Hintergrund“ weiter.

## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung  
- Referenz-Klasse

## ARCADE-ACTION

**Hersteller** Konami  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** Hersteller





# Super SONIC



# Streets of Rage

**Yeah!! Endlich gibt es den Prügelhit von Segas 16-Bitter auch auf dem kleinen Bruder. Streets of Rage ist mit beiden Folgen seit 1991 auf dem Mega Drive die Nummer 1 in Sachen Prügel-Adventures, und Sega dehnt die Konvertierungen nun auch auf die 8-Bit-Systeme aus. Mit welchem Ergebnis dies im Bezug auf das Master System erfolgte, könnt Ihr hier nachlesen.**

Die Story ist allseits bekannt: In einer nicht allzufernen Zukunft sind die Straßen der Großstädte von Banden kontrolliert. Wo man auch geht und steht ist man seines Lebens nicht mehr sicher. Die Polizei hat den Kampf eigentlich schon aufgegeben, da die Bösewichter unter der Führung von Mister X (wer sonst?!) heftig in der Überzahl sind. Aber wo es böse Jungs gibt ist der Platz der wahren Helden, in diesem Falle von der kleinsten Sondereinsatztruppe der Welt: Adam Hunter, Axel Stone und Miss Blaze Fielding. Jeweils einen davon habt Ihr zur Auswahl, um die Straßen von dem gefährlichen Gesockse zu reinigen. Alle drei sind Spezialisten in Sachen Kampfsport und haben jeweils verschiedene Schläge und Bewegungen drauf, die bequemerweise zum Teil vom Rechner selbst eingesteuert werden. Damit sie nicht nur Handarbeit leisten müssen, können unsere Kämpfer zusätzlich herumliegende Gegenstände wie Messer, Flaschen, Baseballschläger und ähnliches für die Straßenreinigung verwenden. Wenn man Telefonzellen, Fässer, Reifen und sonstige Teile zerbröselt, findet man darunter nützliche Extras wie Waffen, Geld



Das Gameplay ist für 8-Bit-Verhältnisse genial.



(Punkte), Äpfel (machen ein bißchen fit) und Braten (macht echt fit). Für Notfälle haben wir noch einen Spezialangriff, den die örtliche Polizei für uns mit Einsatzfahrzeug und Bazooka ausführt, aber wegen der fehlenden Knöpfe auf dem Pad kommt man etwas umständlich an diese Funktion heran (Knopf, Pause, Knopf). Zum Glück vermißt man sie kaum, da sich die Schwierigkeit zumindest im Normalmodus in Grenzen hält. Selbst im Hard-Modus sind erprobte Straßenkämpfer recht schnell

die Levelparade einmal rauf und runter gerannt, ohne großartig in Panik zu geraten. Soundmäßig ist das Teil ans Mega Drive angelehnt und die Titel von Yuzo Koshiro kommen auch als FX echt gut rüber. Nur bei den Effekten und der Grafik muß man verständlicherweise Abstriche machen. Was ich am schmerzlichsten vermißt habe, ist der (bis auf den jeweiligen Levelendgegner) fehlende Health-Balken der Kontrahenten, der oft genug hilfreich darüber Auskunft gibt, wie lange man noch durch-

stehen muß bzw. welcher Schlag/Tritt welche Wirkung erzielt. Ein paar Schreie und sonstige Effekte sind leider auch wegkonvertiert worden, aber Digi-Sounds sind für die Z 80 K-CPU eindeutig zuviel. Hier und da gibt es ein kleines Problem mit dem Spriteflackern, aber Puristen dürften das glatt übersehen. Weiter ist auch der Zwei-Spieler-Modus dem systembedingten Abspecken zum Opfer gefallen. Auf alle Fälle aber könnt Ihr hier die bislang schnellsten Sprites in einem 8-Bit-Prügelspiel erleben. (km)

### FAZIT:

Weit und breit die beste Prügelvariante auf dem Master System. Wer noch die gute alte Sega-Kiste hat, darf sich dieses Teil auf keinen Fall vorenthalten. Räumt die Straßen frei



Bei Bedarf kann Unterstützung herbeigerufen werden.

<b>ADAM</b>	<b>AXEL</b>	<b>BLAZE</b>
POWER A	POWER A	POWER B
JUMP A	JUMP B	JUMP A
SPEED B	SPEED A	SPEED A

### MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung  
- acht Levels

### BEAT `EM UP

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Hersteller



# WWF Wrestle Mania-Steel Cage Challenge

Super  
**SONIC**



Trotz Minimalgrafik ist alles zu erkennen.

Hulk Hogan und seine Mannen sind wieder da. Catchen ist scheinbar genauso wie seine Helden einfach nicht totzukriegen, denn auf allen Systemen macht die World Wrestling Federation (WWF) zur Zeit mächtig Dampf (und Kohle für die Lizenzen).

Mit Steel Cage Challenge liegt uns ein typischer Vertreter dieser Gattung vor, wobei der Name bereits die Neuerung an

diesem Modul verrät. Der Kampf in einem Stahlkäfig mit etwas modifizierten Regeln ist jene gepriesene Besonderheit. Allerdings ist genau-

genommen außer der Grafik in diesem Modus nichts Besonderes, denn gekämpft wird genauso. Nun denn, widmen wir uns dem Umfang dieser Perle des Konsolen-Sports. Alleine bzw. zu zweit gegen den Rechner oder einfach gegeneinander heißt die Devise. Dieser Entscheidung folgt auf den Fuß die Frage, ob man sich mit einem simplen One on One, Tag Team, einer WWF Championship oder Tag Team Championship zufriedengibt. Bleibt noch die Frage, für wie gut man sich hält - Easy, Medium oder Difficult sorgen für die passende Schwierig-

keit. Die Spannung steigt, die Geduld sinkt, aber trotzdem bleibt noch die Wahl des zu steuernden Helden. Jeder natürlich mit eigenem Outfit, aber ohne unterschiedliche Kampftechnik. (km)

### FAZIT:

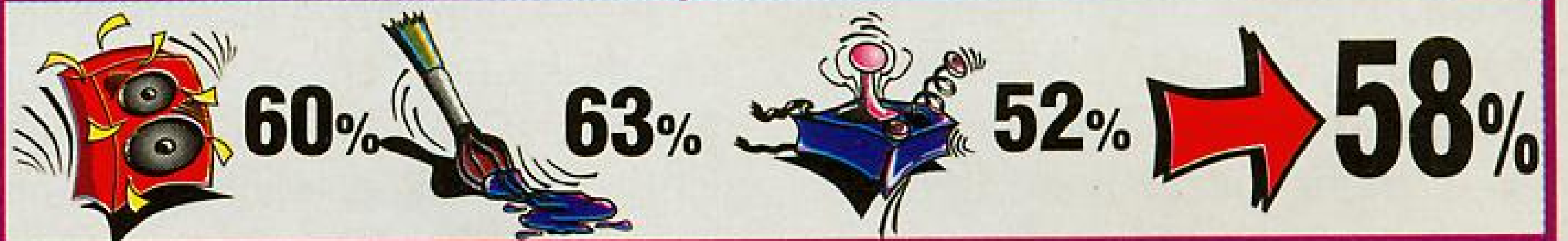
Catcher und andere Ringmeister dürfen sich 8-Bit-Pads zwischen die Finger klemmen und sich's am besten zu zweit geben, da ist der meiste Spaß angesagt.

### MASTER SYSTEM

Besonderheiten  
- deutsche Anleitung  
- 2-Player-Mode

### BEAT'EM UP

Hersteller Flying Edge Muster von  
Preis ca. DM 90,- Hersteller



Videospiele?  
Geräte? Neuheiten? e e e

# gimme all!!

Lieferbare bzw. angekündigte Neuheiten  
Preis und Version erfragen

## MEGA DRIVE

Rocket Knight  
Mega Turrigan  
Jungle Strike  
Shining Force  
Strider 2  
Bubsy  
Ultimate Soccer  
Landstalker  
Streetfighter 2  
...und viele mehr!

## Die Super Nintendo 16 Bit Power. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mortal Combat  
Final Fight 2  
Super Turrigan  
Shadow Run  
Exhaust Heat 2  
Mario Allstar  
Pocky & Rocky  
Bomberman '93  
Starwing  
...und viele mehr!

Wir führen ALLE Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM!

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage



# CWM

Schmiedestraße 5  
38667 Bad Harzburg

## Computerversand und Shop



tagsüber 05322-54081  
18-21 Uhr 06404-1296

**RUNDFAX-INFO!**  
kostenlos & unverbindlich!  
Sie haben ein Faxgerät?  
Dann rufen Sie  
uns an!

# TURBO DUO

## Dungeon Master



**“Doc, ich glaub ich träume!”, “Is’ nix Neues!”, “Sag mir, daß ich träume, denn auf meinem Tisch liegt Dungeon Master auf CD und das Ganze fürs Turbo Duo! Das Teil hab ich vor sieben Jahren bereits auf dem guten alten ST gezockt, und zwar bis zum Umfallen!”, “Okay, dann gib’s Dir halt wieder und mach Du den Test”, sprach und verschwand.**

Für alle Nicht-STler sei gesagt, daß Dungeon Master bereits Ende 1986, als die Ära der 16 Bit-Rechner eingeläutet wurde, zuerst auf dem Atari ST erschien und fortan als der Klassiker für Dungeon-Spiele galt. Man könnte Dungeon Master als die Mutter von Eye of the Beholder 1-3 sowie der Ultima-Underworld-Teile und deren mehr bezeichnen. Fortan war die typische “Sicht des ersten Mannes” und die Bedienung Vorbild für alle Spiele, die sich auf Rollenspielbasis gern mal unter die Erde oder in verlassene Gemäuer wagten. So auch hier: Bedienung, Oberfläche, Grafik, Magiesystem, Monster und Gegenstände (einige sind zusätzlich) sind original Dungeon Master. Da wir ja eine CD im Schacht haben, ist natürlich massig Platz für ein wunderbares Intro, in dem uns in englischer Sprache die bisherigen Ereignisse geschildert werden. In der

Stadt ist ein Fest angesagt, bei dem die Jungen an einem Ritual teilnehmen, um fortan dann als Männer zu gelten. Theron ist Hirte und kann heute nicht an dem Fest teilnehmen, weil er ein Lamm aus dem Sumpf gerettet hat und seine komplette Garderobe eine dezente matschbraune Tönung abbekommen hat. Ein Junge, der jedoch nicht an dem Ritual teilnimmt, kann niemals als Mann angesehen werden. Doch Theron hat Glück im Unglück, denn in dieser Nacht kommt der große Grey Lord vom Himmel herabgestiegen und sucht einen jungen Mann, der die sieben Zeichen des Mutes für ihn wiederfindet. Dies ist Theron's einzige Chance, doch noch als Erwachse-



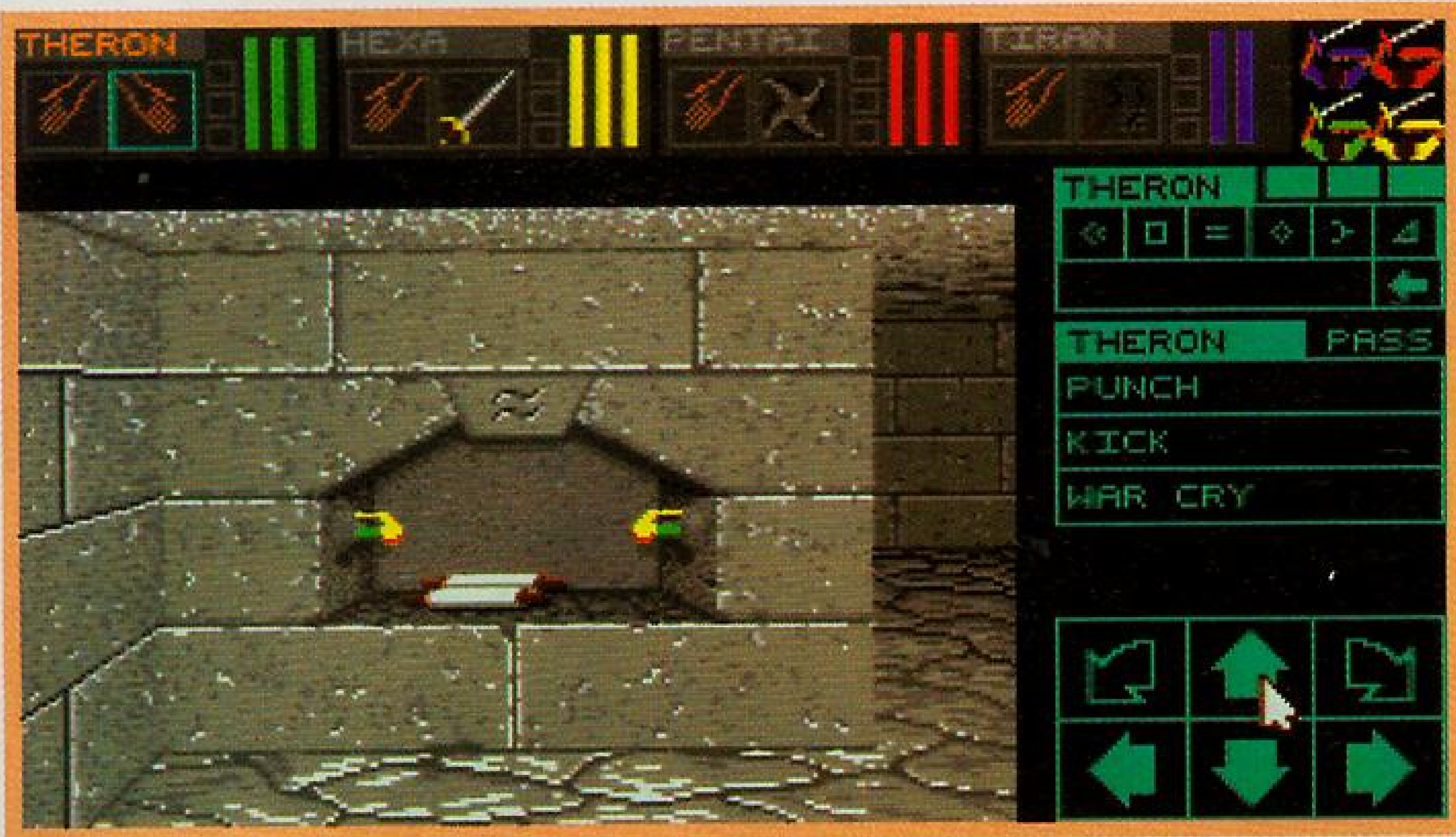
ner anerkannt zu werden. Außerdem meldet sich sonst kein Freiwilliger, da es seit langer Zeit niemand mehr versucht hat und die, die es gewagt haben, sind nie wieder gesehen worden. Sieben Levels stehen unserem Helden bevor und bereits hier zeigt sich der große Unterschied zum Original, denn die ersten sechs können frei angewählt werden. Der letzte kann erst betreten werden, wenn die anderen gelöst sind. Jeder Level ist natürlich wieder in ver-

schiedene Stockwerke unterteilt und voller Monster, Rätsel und Gefahren. Dank dem CD-Sound entsteht eine echt fesselnde Atmosphäre, von der wir 1986 nur träumen konnten - aber auch Träume werden wahr, wenn man Geduld hat. Zuerst wählt Ihr Euch einen Level, wobei für unerfahrene in diesem Genre Ak-Tu-Ba (ganz oben) zu empfehlen ist, da hierzu in der Anleitung die Karten bereits abgebildet sind und die Monster auch relativ harmlos sind. Das



*Die verschiedenen Levels sind einzeln anwählbar (links). Ansonsten hat sich im Lauf der Jahre nichts verändert. Selbst den Schatzkisten wurde kein Make-Up verpaßt.*





**In den Schreinen könnt Ihr, falls "zufällig" mal einer Eurer Mitstreiter ablebt, den Unglücklichen wiederbeleben.**

Magiesystem ist sowieso das genialste, welches mir je bei einem Spiel untergekommen ist. Ihr seht rechts oben einen Rahmen mit merkwürdigen Symbolen, die Ihr anklicken könnt. Insgesamt sind es 24 Zeichen, die zu je sechs Symbolen in vier Ebenen angeordnet sind, und alle auch noch nette Namen haben. Die erste Ebene von Symbolen, die Ihr seht, gibt die Stärke des Zauberspruches an. Links ist Stufe 1, rechts ist Stufe 6. Habt Ihr diese angewählt, erscheint das entsprechende Symbol in der Linie darunter und zugleich taucht anstelle der Stärkesymbole eine neue Reihe von Zeichen auf, mit denen man (je nach Zauber bis zur vierten Ebene) die Wirkung des Zaubers definiert. Ein 1.4.4-Zauber bedeutet, Stärke 1 (ganz linkes Symbol), Symbol 4 (zweite Ebene), Symbol 4 (dritte Ebene). Dieser Zauber nennt sich allgemein Feuerball und ist immens wirksam, gegen fast alle Monster. Je stärker derjenige ist, der den Zauber auf die Reise schickt, desto stärker ist auch der Feuerball (sofern bereits Stärke 6 ausgelöst wurde, d. h. 6.4.4). Jeder der drei Charaktere, die man am Anfang des Levels in der Seelenhalle zu Theron's Unterstützung aussuchen darf, kann sowohl kämpfen (Fighterlevel), werfen (Ninjalevel) als auch Priester- (Priestlevel) und Magierzauber (Magiclevel) wirken. Waffen und Rüstungen sowie Schutzzauber und Gegenstände beeinflussen natürlich die Fähigkeiten unserer

Helden. Leider sind die ganzen sieben Levels nicht am Stück und pro Stage auch nur durchschnittlich drei Stockwerke tief verschachtelt. Zudem sind die Levels gegenüber dem Original verkürzt, was bei DM-Profis schnell zu einem siegreichen Game End führt. Im Laufschrift seid Ihr locker in zwei Stunden durch alle Levels durch und seid noch nicht einmal ins Schwitzen gekommen. Da stört es noch nicht einmal, daß man nur am Ende eines jeden Levels automatisch in den Batteriepuffer der Konsole gesaved wird. Theron's Werte werden zwar in den nächsten Level übernommen, aber alle Gegenstände und die anderen der Party sind wieder weg - nur des Rollenspielers Frust bleibt.

(km)

#### FAZIT:

Geniales Spielprinzip das trotz CD-Unterstützung alte DM-Hasen höchstens frusten kann, für Einsteiger in das Genre allerdings recht geeignet ist. Mehr und größere Levels, die tiefer verschachtelt und am Stück sind, sowie die Möglichkeit immer zwischendurch mal wieder zu save und so seine Charaktere aufzupeppeln bis das Pad glüht, wären wünschenswert gewesen. Bleibt nur das herrliche Intro und die Fantasytracks auf der CD als Motivation übrig - einfach zu wenig.

### TURBO DUO

#### Besonderheiten

- engl. Anleitung; verkürzte Version; batteriegepuffert

### ROLLENSPIEL

Hersteller TTI

Preis ca. DM 120,-

Muster von

ZAPP Games



# MAGIC DISK 64

presents

# PLURAL

Gleich mit 10 Programmen schlägt die 2. Gold Edition von MAGIC DISK 64 zu. Neben dem aufregenden Actionspiel PLURAL und dem klassischen Denkspiel TAKE'EM wird eine Auswahl von Anwenderprogrammen geboten, z.B. lassen sich mit dem 3D-MESSAGE MAKER Videospänne in 3D-Qualität erstellen. Mit dem Programm FLOPPY MASTER ist der Umgang mit dem Disk-Laufwerk kein Problem mehr. PEGASUS BASIC ermöglicht die tollsten Effekte, die selbst für Laien mit dieser Basic-Erweiterung schnell erstellt sind.



DER 3-D MESSAGE MAKER

2. Gold Edition ab 6. August  
NEU im gut sortierten  
Zeitschriftenhandel  
für nur DM

# 9,80

It's magic

Gerade diese für das Genre so beliebte und spezifische Atmosphäre (und das totale Null-Angebot auf dem deutschen Konsolenmarkt) hat uns veranlaßt, einmal etwas hinter die Kulissen zu schauen. An dieser Stelle recht herzlichen Dank an den Chefprogrammierer von First Step, Gregor Kreuz (u. a. "Steigenberger Hotelmanager") für seine wertvolle Beratung. Das Team arbeitet nämlich gerade mit Hochdruck an einem bombastischen, dreiteiligen Strategie/Rollenspiel-epos namens "Death or Glory" für Amiga und PC.

Spiele oben genannter Art haben eine Struktur mit in sich geschlossenen Runden, die sich aus zwei Teilen zusammensetzen: Einem Handlungsteil in bester Brettspielmanier, bei dem der Spieler in der klassischen "Zug-um-Zug-Technik" Einfluß auf die Handlung nimmt, und einem animierten Actionteil, bei dem mit sorgfältiger Ausschmückung seitens der Grafiker die Züge und Kämpfe vom Rechner ausgeführt und abgespielt werden. Jeder Spieler zieht hierbei alle seine Einheiten am Block und gibt dann an den nächsten weiter. Ist kein Mitspieler verfügbar, übernimmt der Rechner den Part des Gegners, wobei diese Variante mit der scheinbaren "Eigenintelligenz" die meiste Arbeit für den Programmierer bedeutet. Das Herz des Spielablaufes ist der Source-Code, der praktisch wie ein Skelett den späteren Umfang und die Gestalt des Programmes bestimmt, und festlegt, was geht und was nicht. Daher benötigt der Coder der Truppe möglichst von vornherein präzise Daten vom Spieledesigner und den Grafikern, um die notwendigen Voraussetzungen zu schaffen, daß der Spieler am Ende vor den Monitor gebannt ist und sich das Original-Suchtfeeling einstellt. Jeder Level bzw. jede Landkarte ist dabei eine eigenständige Wertetabelle, bei der jedem einzelnen Feld des Rasters individuelle Daten zugeordnet werden (Verteidigungsbonus, Bewegungsreduzierung, Sperre, Auslösung eines sog. "Zündschnureffektes" etc.), die

# GEHIRNS — CON SOURC

Ob in der Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit oder gar auf mystischen Fantasy-Welten, ob sie Battle Isle, Warsong, Historyline oder Advanced Military Commander heißen - sie alle haben zwei Dinge gemeinsam: Zum einen die cleveren Codes der Programmier-Artisten, die zusammen mit den Spieledesignern das Game abwechslungsreich und herausfordernd gestalten, und zum anderen die Anstrengungen der Zockerprofis, alle Varianten und Möglichkeiten des Programmes auch unter übelsten Konditionen bis an seine Grenzen auszuloten.

ihre-seits vom Programm eingeleiten werden, wenn eine der Einheiten auf der Karte bewegt wird. Die beweglichen Einheiten wiederum

unterteilen sich selbst in zwei Gruppen: die spielergesteuerten, mit einem sog. "ewigen Wertestammbaum", in dem Dinge wie Erfahrungspunkte, Position, Munitions- und Spritvorrat, alle möglichen Beförderungen und deren Auswirkungen sowie die Mitnahme in die anderen Levels usw. festgelegt sind (letzteres fehlt z. B.

bei Super Conflict, SNES), und die rechnergesteuerten, die eine individuelle Wertetabelle ähnlich der Felder der Landkarte besitzen. Die Werte aller Tabellen werden von einer recht umfangreichen Dateiverwaltung mitgeschrieben und bei Bedarf dem Source-Code zu notwendigen Berechnungen zur Verfügung gestellt. Die Kalkulationen aller Bewegungen und Handlungen läuft stufenweise ab. Zunächst prüft das Programm z. B. bei einer Bewegung anhand der "Movement-Tabelle", wie welche Felder besetzt sind, welche erreichbar sind und wo der günstigste Weg

No	TP	L	NAME	No	X	Y	GAS	Trans	Cnd
00	S	RE	Sak f z 222	10	--	--	55		Alt
09	P	RE	Pzkw ML	10	--	--	41		Alt
21	P	RE	Pzkw ML	10	--	--	41		Alt
32	P	RE	Pzkw ML	10	--	--	41		Alt
49	PJ	RE	—	10	--	--	44		Alt
24	PJ	RE	—	10	--	--	44		Alt
11	PJ	RE	—	10	--	--	44		Alt
33	PJ	RE	—	10	--	--	44		Alt
39	UG	RE	IGT	10	--	--	41		Alt
13	UG	RE	—	10	--	--	44		Alt
12	R	RE	D7	10	--	--	55		Alt
13	R	RE	—	10	--	--	51		Alt
38	RU	RE	—	10	--	--	51		Alt
19	T	RE	—	10	--	--	55		Alt
24	TH	RE	—	10	--	--	70		Alt
37	TK	RE	—	10	--	--	60		Alt

Sak f z 222	10u	20% カッコホウ	6
MOV:	8	7.92% MG	4
GAS:	55	NOT	0
		NOT	0



Der hier abgebildete Advanced Military Simulator verwendet den gleichen Source-Code...



# CHIMMALZ

# TRA —

# E-CODE

de liegen, kann es durchaus schon einmal zu spürbaren Rechenzeiten kommen, vor allem dann, wenn größere Mengen an Units unterwegs sind. Umfangreiche Games bieten bis zu 50 Einzelszenarien, die von maximal 64 Einheiten pro Spielpartei belebt werden. Darüber hinaus werden auch noch Campaignen geboten, die sich an den wahren oder erfundenen geschichtlichen Gegebenheiten orientieren. Die Qualität eines solchen Programmes liegt also sowohl in der Zahl der möglichen Aktionen, als auch der Vielzahl der verfügbaren Einheiten (rund 380 verschiedene beim Adv. Mil. Commander) und einer zeitlichen Staffelung des Vorhandenseins.

Aus den Ausführungen ergibt sich von selbst, daß diese Gattung von Spielen nichts für Action- und Körperstreßfanatiker ist, die sich bei Street Fighter, Thunderforce oder Sonic entspannen wollen. Sie empfiehlt sich aber für Menschen, die gerne Denkspiele ohne Echtzeitetik mögen, bei denen mal zwischendurch etwas anderes getan werden kann und der Spieler nur zu den eigenen Zügen am Monitor sein muß. Daher sind auch grundsätzlich Speichermöglichkeiten in die Module integriert, die sowohl Verzweigungen beim Ausprobieren mehrerer Varianten erlauben, als auch das Fortsetzen der Partie zu einem späteren Zeitpunkt.

(re)

verläuft, auf dem die entsprechende Einheit bei Bedarf auch möglichst wirklichkeitsgetreu gezogen wird. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, geht die Rechnerei von vorne los und Dinge wie Erfahrung, Besetzung der benachbarten Felder (sog. taktischer Vor-

teil), Waffenart, Waffenwirkung, Verhältnis von Angriffs- und Verteidigungsstärke, Sprit- bzw. Energieverbrauch usw. werden zu einem Ergebnis für den bevorstehenden Kampf zusammengefaßt. Damit es aber nicht zu Ermüdungserscheinungen wegen sich

ständig wiederholenden Abläufen kommt, liegt über dem Ergebnis der obigen Berechnung noch ein ausgetüftelter Zufallsgenerator, der für eine statistische Streuung des Resultates sorgt. Da diese Vorgänge jeder Bewegung einer Einheit auf dem Spielplan zugrun-



Warsong funktioniert prinzipiell gleich, nur auf quadratischen Feldern.



...wie Master of Monsters.



# SPIELE, die uns nie erreichten!

## Teil 2: GREAT STRATEGY EXPERT - SNES

Heute stellt uns Joey ein Strategiespiel vor, welches in einem vor allem bei Heimcomputer-Spielen beliebten Thema angesiedelt ist: Militärische Auseinandersetzungen.

Basierend auf dem genialen Programm-Code der Firma System Soft aus dem Jahre 1988/89, der dem sagenumwobenen Advanced Military Commander zugrunde liegt (auf den wir im Rahmen dieser Reihe ebenfalls noch zu sprechen kommen), hat die Firma ASCII ein Militär-Strategiespiel entwickelt. Thema: Die letzten 25 Jahre dieses Jahrhunderts.

Auch dieses Spiel besitzt ausschließlich japanische Schriftzeichen in der Bedieneroberfläche, allerdings erklären sich die meisten schon nach wenigen Versuchen von selbst, denn genialerweise schlägt der Rechner bei wichtigen Aktionen selbst ein Kommando vor. Zu diesen gehören 'Angreifen', 'In Besitz nehmen' und 'Auflösen der Einheit'. Die Basis des Spielverlaufes sind Landkarten (je Level eine), die von oben gezeigt werden und über denen ein Raster aus Sechsecken (sog. Hexagonalfelder) liegt. Diese Felder sind die Grundlage der Bewegungen und Aktionen der Einheiten, die im Strategieteil wie Figuren eines Brettspieles von den Spielern einzeln 'gezogen' werden. Jeder Spieler zieht seine Figuren

nacheinander, bevor der nächste an der Reihe ist. Kommt es zu Auseinandersetzungen, so spielt das Programm diese Sequenzen von sich aus automatisch ab, wobei der berechnete Ausgang des Kampfes dann schon feststeht und nicht mehr beeinflussbar ist. Bei der Darstellung dieser Action-Szenen zeigt das Programm die größte Abweichung zu den 'Artverwandten', dem eingangs erwähnten AMC und Master of Monsters (beide MD). Anstelle die animierte Sequenz mit den Schiffen, Flug-

F-111		攻撃機		10u			
速度	14	燃料	65	索敵	3		
地防	36	艦防	13	空防	28		
搭載		0					
	対空	対空	対甲	対人	対艦	射程	弾数
4AMミサイル	40	0	0	0	0	1	2
Sキックボウ	37	42	8	13	0	1	3
Sバウガン	0	0	70	75	35	1	6
ボック	0	0	0	0	0	0	0

Die statistischen Daten der Einheit sind mit etwas Übung leicht zuzuordnen.

アラーム	0		
戦闘表示	REAL		
サウンド			
BLUE	Echo of Pain		
RED	Iron man		
GREEN	Where man goes		
YELLOW	Inspire		
入力設定			
決定	中止	オプション	次部隊
X	B		

wobei es hiervon zwölf verschiedene Typen gibt, die alle wiederum unterschiedlichen Einfluß auf die Verteidigungswerte der angegriffenen Einheiten haben. Bewegt man seine Units über die Landschaft, berechnet das Programm, ob und wie weit gezogen werden kann (die Anzeige erfolgt durch teilweises Ausblenden der nicht erreichbaren Felder im sog. 'Half-Bright-Modus'). Das Ergebnis ist von der maximalen Reichweite der Einheit sowie dem begrenzten Treibstoffvorrat abhängig. Dieser wird wie die Erfahrungspunkte, die Stärke und Munition als sich ständig ändernder Wert mitgeschrieben. Das Ziel der Handlung ist, die gegnerische Zentrale zu erobern. Dies geschieht wie bei allen anderen befestigten Anlagen (Hafen, Flugplatz, Stadt) durch



Rechts seht Ihr das im Text beschriebene Menü.



das Besetzen mittels eines Soldatentrupps. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Einheiten ist pro Level verschieden, maximal können es 64 sein. Gestartet wird von der eigenen Heimat-Basis aus, in der Art, daß entweder aus dem Kauflager oder der Inventarliste

zeugen, Panzerfahrzeugen usw. der beiden Kontrahenten aus seitlicher Beobachtersicht zu zeigen, sieht man von großer Höhe auf zwei sich berührende, vergrößerte Sechsecke herab. Diese zeigen einen der großen Karte entsprechenden Landschaftsausschnitt,



# TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

**W**innetou, Sandmännchen und der Li-La-Laune-Bär müssen nämlich jetzt ganz, ganz tapfer sein. Denn am 15. Juli startete der neue Turtles-Film in den Kinos und die unweigerlich folgende kollektive Schildkröten-Hysterie nahm ihren tragischen Lauf. Grund genug für die PLAY TIME, dem Turtles-Kult auf den Spielekonsolen zu frönen und Euch in diesem einmaligen Special den ganzen Kröten-Clan auf Mega Drive, Game Boy, NES und SNES vorzustellen. Greift Euch die nächste Pizza und ab geht's in die Kanalisation!

**KLEINE TURTLES-  
KUNDE FÜR  
PIZZA-HASSER  
UND SCHILD-  
KRÖTENSUPPEN-  
FANS**

Während willenlose Opfer des Turtles-Virus natürlich jedes Detail über das grünhäutige Quartett im Schlaf herunterraseln können, wundern sich ahnungslose Erziehungsbeauftragte und Pädagogen oft nur, welchem Psychopaten die fixe Idee ins Hirn geschossen ist, Schildkröten mit Augenbinde und Ninja-Waffen in den Kampf gegen einen nicht minder psychopathischen Bösewicht namens Shredder zu schicken. Doch zur Vertiefung kinderpsychologischer Fragen gehört ein Grundwissen an Turtles-Kunde, das PLAY TIME hier mit Vergnügen vermittelt. Wie der Eingeweihte natürlich längst weiß, heißen die vier Turtles Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphael.



## Die Rückkehr der vier Muskeltiere

**Je böser die Wichte, desto tapferer müssen die Helden sein. Soll einem schmierigen Ölbaron eins ausgewischt werden, tut's auch noch Winnetous Silberbüchse. Muß ein quengelndes Kleinkind eingeschläfert werden, naht das Sandmännchen. Wenn aber die Welt vom intergalaktischen Fiesling Shredder bedroht wird, gibt es nur eine Rettung: Die Teenage Mutant Hero Turtles!**

Anführer Leonardo zeichnet sich vor allem durch sein unermüdliches Gefuchtel mit zwei Katana-Schwertern aus. Michelangelo ist berühmt für seine zündenden Witze und seine Neigung zur Zerstreutheit. Stammt der Witz mal nicht von ihm, zerstreut er den Gegner mit seinen Nunchakus. Raphael dagegen neigt auch bei geringeren Anlässen zu cholerischen Anfällen, die er mit seinen Sais Dolchen eindrucksvoll untermalt. Donatello ist nach dem Willen seiner Erfinder weit intelligenter als er aussieht. Leider reicht's nicht ganz, um Konflikte auf Basis von Tee- und Räucherstäbchen-Happenings zu regeln. Daher drückte man ihm sicherheitshalber doch noch einen Prügel in die Pfoten. "Bo" heißt das gute Stück und gehört trotz des schlichten Aussehens zu einem erlesenen Kleinod fernöstlicher Kampfkunst. Ein zentraler Ausdruck im Wortschatz der Turtles ist übrigens der Kampfschrei "Cowabunga!", den die vier Kröten vor allem angesichts ihrer Lieblingsspeise Pizza ausstoßen.

Zu allem Überfluß spielen drei mehr oder minder vertrauenerweckende Personen eine tragende Rolle im Leben unserer vier kleinen Lieblinge. Zunächst fühlen sich die Turtles der bildhübschen Reporterin April O'Neil verbunden. Dann ist da auch noch Splinter, der Ninja-Meister, der nach seiner Verwandlung in eine Ratte bemerkenswerte Ähnlichkeit mit dem Wurzelsepp-Outfit von Jedi-Meister Yoda hat. Unhold Shredder schließlich sorgte einerseits für die erwähnte Verwandlung von Splinter, andererseits für hartnäckige Entführungsversuche von April O'Neil, um das triste Dasein der Schildkröten mit etwas Spannung zu erhellen...

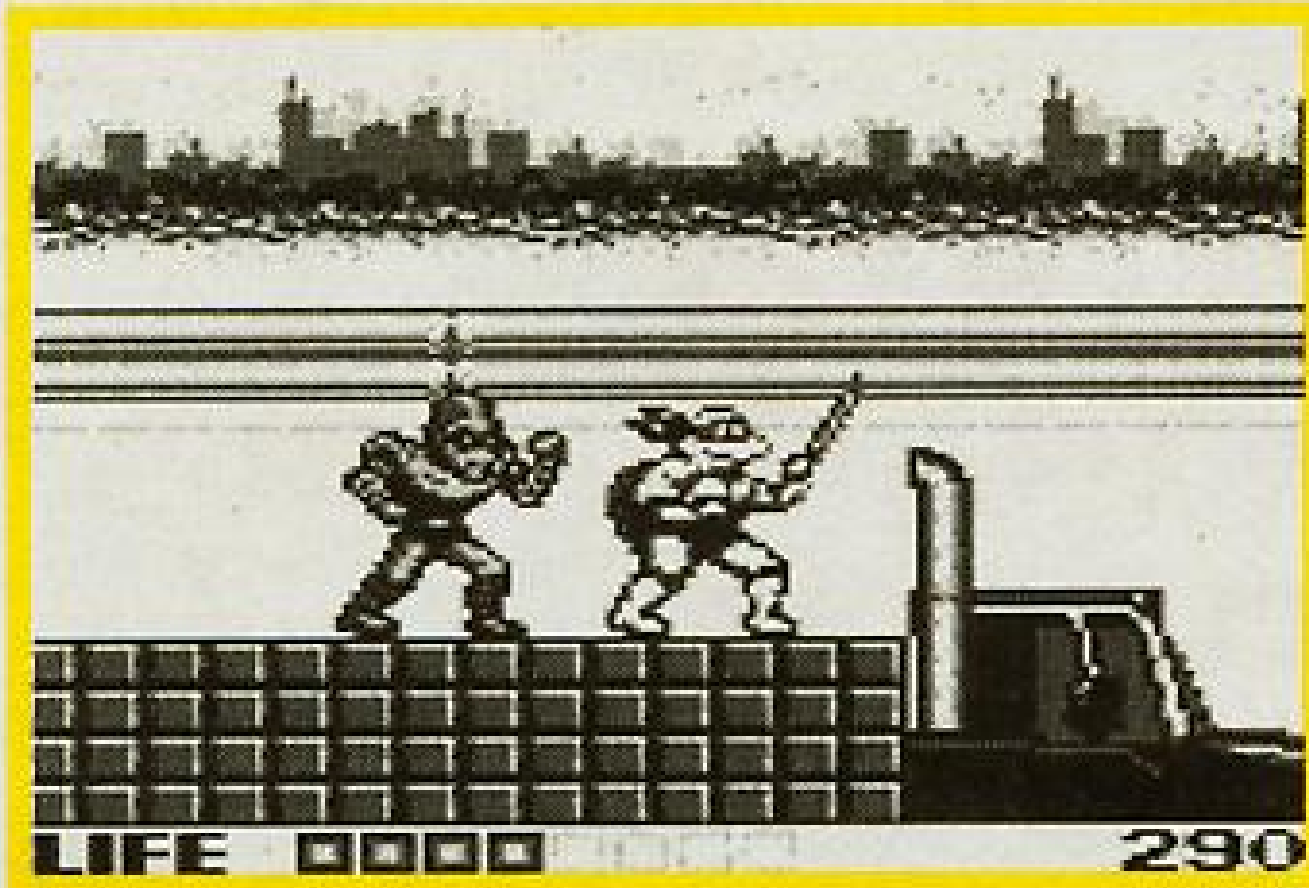
# MÖGEN DIE SPIELE BEGINNEN!

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - FALL OF THE FOOT CLAN



Konami leitet das Turtles-Debut auf dem Game Boy mit einer dramatischen Rettungsaktion ein. Die Mär von der entführten Prinzessin im verwunschenen Schloß wurde zielsicher ins Turtles-Zeitalter katapultiert. Dort wurde April O'Neil, die Angebetete der Turtles, vom bösen Foot-Clan verschleppt. Der Foot-Clan? Eine militante Fußgängerbewegung zum Aufbau von autofreien Innenstädten? Ein geheimes Schuhsohlensyndikat internationaler Stiefelproduzenten? Weit gefehlt - die zwei Bösewichter Krang und Shredder haben diese finstere Gang um sich geschart, um die Turtles zu den lumpigen Ladenhütern jeder Tierhandlung zu machen.

Mit derartigem Hintergrundwissen gerüstet, darf der Spieler sich zunächst eine unter fünf der finsternen Gegenden von Manhattan aussuchen, in denen eingegriffen werden soll. Besonders spektakulär: Die witzige Szene im Verkehrsstau, in dem die Turtles über



die stehenden Blechlawinen klettern. Zum Teil darf sich der Spieler an abgefahrenen Animationen ergötzen, wenn z. B. Parkuhren zerschmettert werden und zerschlagene Tonnen den Weg zu weiteren Levels öffnen. Am Ende jedes Levels lauert ein besonders böser Endgegner, der den jeweiligen Turtle an Kraft, Größe, Ausdauer und mieser Laune bei weitem übertrifft. Wer jedoch auch den sechsten Level sehen will, muß alle fünf Levels in der richtigen Reihenfolge überstehen. Zuvor darf der Lieblingsturtle ausgewählt werden. Fällt dieser Turtle schließlich dem Foot-Clan zum Opfer, halten die anderen Kröten als Continues

her und dürfen wieder angewählt werden.

Doch bevor sich die Kerkerzellen des Foot-Clans füllen, finden die Turtles immer wieder die unvermeidlichen Power-Ups in Form von unterschiedlich großen Pizza-Stücken.

Damit auch wirklich jeder die Bewegungsvielfalt der Kampfschildkröten durchschaut, wurde das Bedienerfeld recht einleuchtend aufgebaut: Die A-Taste dient zum Angriff, während die B-Taste je nach Drucklänge einen Sprung auslöst. Mit dem Steuerkreuz wackelt der Turtle nach links oder rechts.

Die Turtles-Premiere wird vor allem durch die großen und schön animierten Sprites dominiert, die der Fan sofort als seine Kumpels aus dem Fernsehen identifiziert. Die Hintergrundgrafiken sind recht hübsch gelungen und scrollen zum Teil in mehreren Ebenen brav an der Action vorbei. Der Klassiker

unter den Turtles-Modulen motiviert auch heute noch. Damit sollte dieser Befreiungsaktion nichts mehr im Wege stehen...

**SYSTEM:**  
GAME BOY

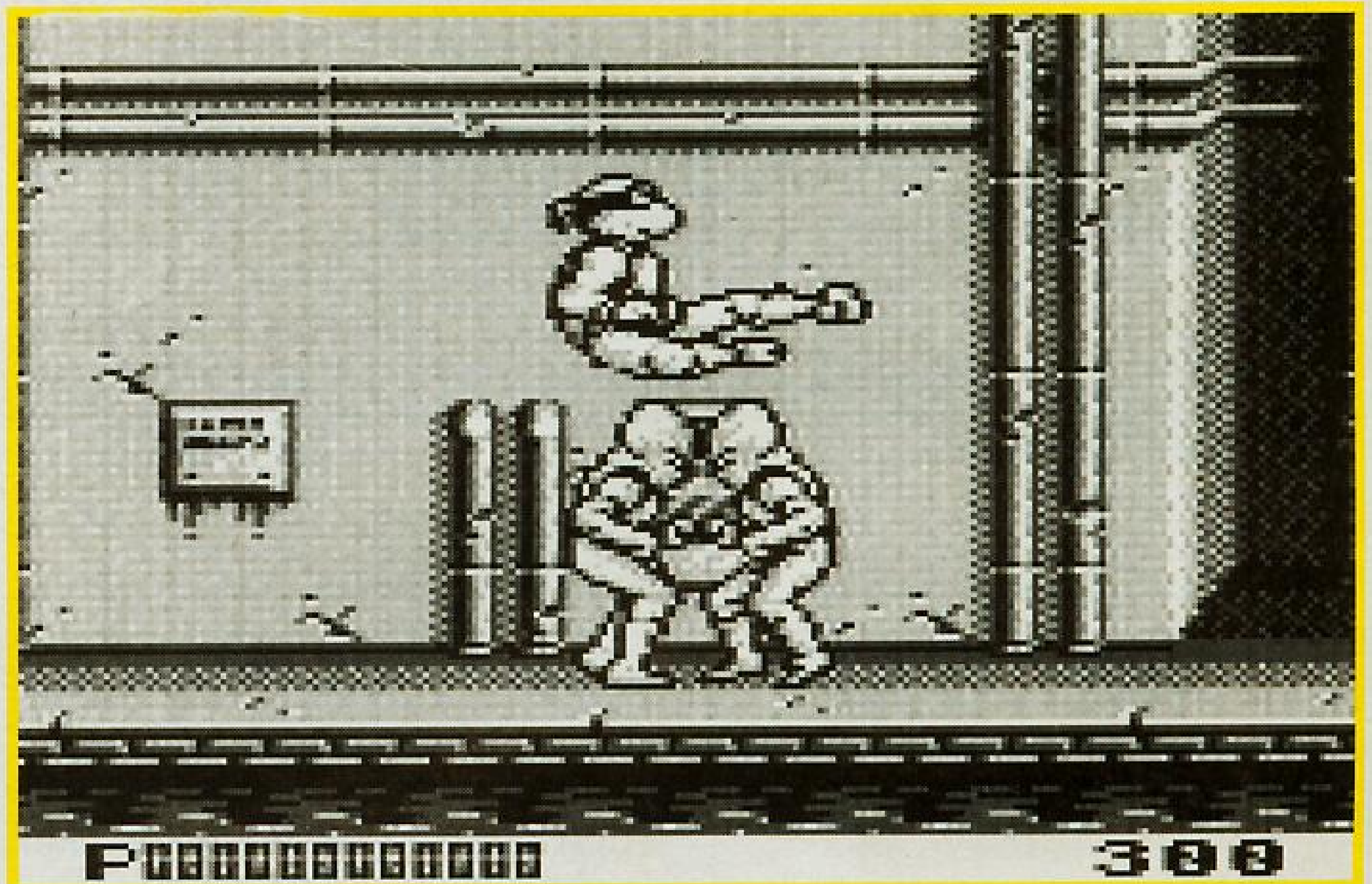
**BESONDERHEITEN:**  
STEUERUNG UND LIEBLINGS-TURTLE WÄHLBAR, PARALLAX-SCROLLING, LEVELS WÄHLBAR

**LEVELS:**  
5 UND FINALE BONUSRUNDEN

**SCHWIERIGKEIT:**  
MITTEL

**BEWERTUNG:**  
70%

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 - BACK FROM THE SEWERS

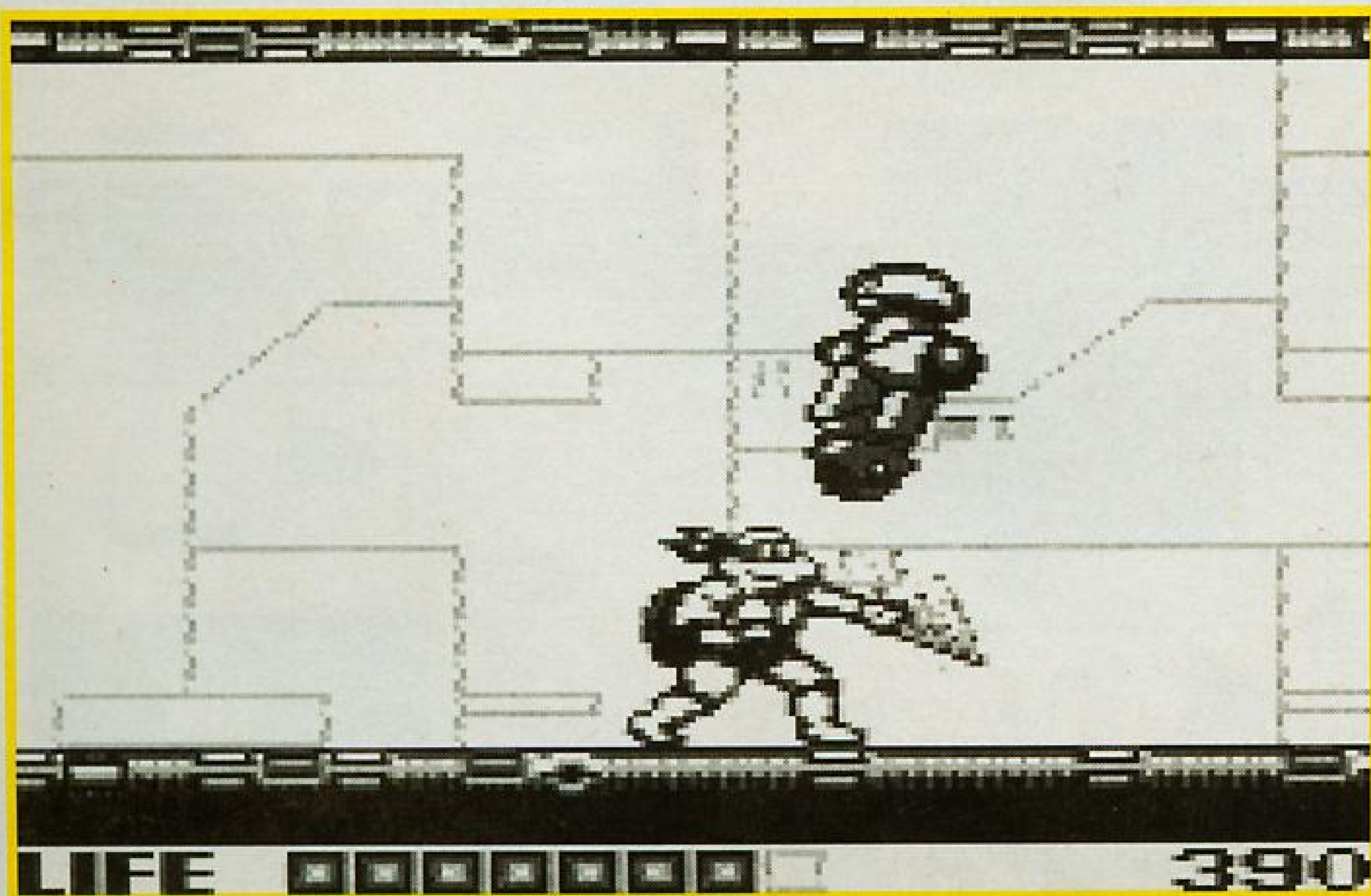


Alles neu macht Teil 2 - so lautet wohl Konamis Motto. Denn bei der Turtles-Fortsetzung brennen die Modul-Mogule aus Japan ein wahrhaftes Feuerwerk an Grafik, Sound und Spielspaß ab. Bei einem solchen Aufwand verwundert es nicht, daß im tristen Leben einer Ninja-Schildkröte wieder mal April von Shredder entführt wurde. Auf das 2 Megabit-Modul konnten sechs Levels mit Bonusrunden gezwängt werden, die vor phantastischen Hintergründen nur so strotzen. Wundert Euch nicht, wenn sich Euer Game Boy nach einigen Stunden Turtles-grün färbt! Doch bevor die Panzerträger erneut April O'Neil zu Hilfe eilen, darf der Zocker im üppigen Optionsmenü

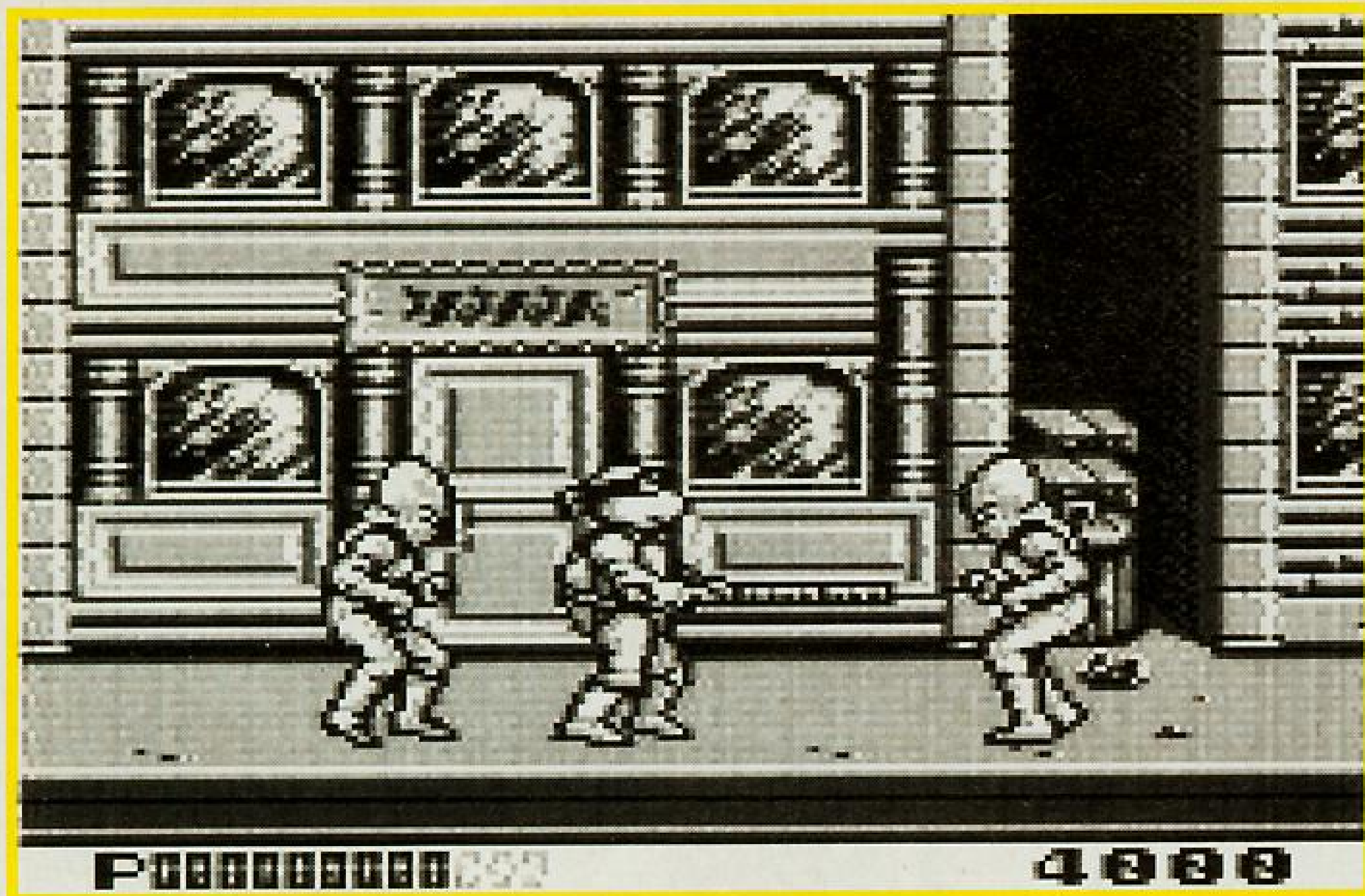
kramen. Dort gibt's diesmal drei Schwierigkeitsgrade, den Lieblings-Turtle und die Steuerungsvariante anzuwählen, während man schon mal vorab den hitverdächtigen Hintergrundmusiken lauschen darf. Besonders abgefahren: Ein zünftiges "Cowabunga" und der erleichterte Pausenschrei "Pizza-Time" wird in digitalisierter Sprachausgabe ausgeworfen!

Auch die Bewegungsvielfalt der Turtles hat zugenommen. Neben dem Schwingen fernöstlicher Teppichklopper sind diesmal auch Flugangriffe mit Drop-Kick und die tückische Rutsch-Fußangel einsetzbar.

Wie im ersten Teil dürfen die Turtles ausgewählt werden,



*Turtle-Action im Hosentaschenformat. Steigt dem Foot-Clan auf die Zehen.*



## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

**Mit Riesen-Sprites in die zweite Game Boy Runde. Zeigt den Wasserköpfen wozu ein verärgertes Panzertier in der Lage ist.**

während auf den Rest des Quartetts zurückgegriffen wird, falls ein Turtle vom Foot-Clan gefangen genommen wird. Überlebt man einen Level ohne Lebensverlust, kann man bereits gefangene Turtles wieder befreien. Zudem hagelt es Bonusrunden, in denen die Energie wieder aufgefrischt wird. Diesmal kitzelten Konamis Programmiersklaven das Letzte aus den Hardwarefähigkeiten des Game Boy. Hochdetaillierte, sauber gezeichnete Levels mit jeder Menge Abwechslung läuten eine neue Ära in der Turtles-Geschichte ein. Dabei wird nicht mit Gags gespart: Fällt ein Turtle in ein Kanalisationsloch, motzt der Panzerträger per Sprechblase: "Wer zum Teufel hat das Licht ausgemacht?" Dazu gibt's jede

Menge versteckte Geheimgänge zu entdecken, in denen oftmals Energie-Power-Ups zu holen sind.

So inszeniert reißen die Turtles jeden Zocker locker vom Hocker - nicht nur erklärte Fans der Schalentiere werden begeistert sein! Also auf zur nächsten Tierhandlung ...äh... Softwareshop!

**SYSTEM:**  
GAME BOY

**BESONDERHEITEN:**  
STEUERUNG UND LIEBLINGSTURTLE WÄHLBAR, DIGITALISIERTE SPRACHAUSGABE, SOUNDTEST

**LEVELS:**  
6 BONUSRUNDEN

**SCHWIERIGKEIT:**  
EINSTELLBAR

**BEWERTUNG:**  
81%



Fiesnick Shredder ist offensichtlich nicht gerade der Hellste. Denn auch auf dem NES fällt ihm nichts Originelleres zur Gängelung der Turtles ein, als April wieder mal zu entführen. Ein echter Schlag gegen das Schildkröten-Syndikat wäre zum Beispiel die Plünderung

und Brandschatzung der benachbarten Pizzeria! Na ja, vielleicht kommt er noch irgendwann mal drauf. Immerhin hat er diesmal etwas Spannenderes mit April vor, als sie schlicht im Verlies darben zu lassen. Eine tückische Gehirnwäsche soll die Holde vom Pfad der Tugend reißen und zum Mitglied des Foot-Clans machen.

Bevor die in der Gehirnwasmachine rotierende April befreit werden kann, muß der Spieler sechs Levels überstehen. Die Odyssee geht durch verschiedene Kanalisationen und Schauplätze in New York, in denen Heerscharen von Shredders Schergen lauern. Der Zocker betrachtet die finsternen Szenen aus einer Jump & Run-ähnlichen, seitlichen Perspektive, während die Turtles von Plattform zu Plattform hüpfen. Wie üblich, darf sich der Spieler aussuchen, mit welchem Turtle er gegen Feuer-Freaks, Hubschrauber-Libellen und Foot Clan-Söldner zu Felde zieht. Zwischendurch gibt Splinter freundliche Tips, wobei ein Automapping die jeweilige Position offenbart. An jedem Levelende gilt es, besonders unwise Führungskräfte

des Foot-Clans und schließlich Shredder selbst zu verhauen. Haut einer der Bösen zurück, darf auf die Wunderwirkung von Power-Ups gehofft werden, die Ihr unter anderem in Form von Pizzas findet. Außerdem können mit etwas Glück Extrawaffen abgegriffen



**Als kleine Besonderheit muß man beim NES auch einmal aus der Vogelperspektive ins Spiel eingreifen.**

werden. Das Arsenal umfaßt dabei nicht nur Wurfsterne und Bumerangs, sondern auch den sogenannten "Party-Wagen" der Turtles. Mit diesem Fahrzeug kann so ziemlich alles niedergewalzt werden, was sich in Kanalisationsnähe üblicherweise so herumtreibt. Der erste Auftritt der NES-Turtles entpuppt sich als durchweg solides Hau-den-Lukas-Spiel. Die Grafik und die Animation sind ordentlich gemacht, während man sich bei der groovigen Hintergrundmusik manchmal sogar beim Mitstampfen ertappt. Turtles-Fans werden ihren Spaß haben.

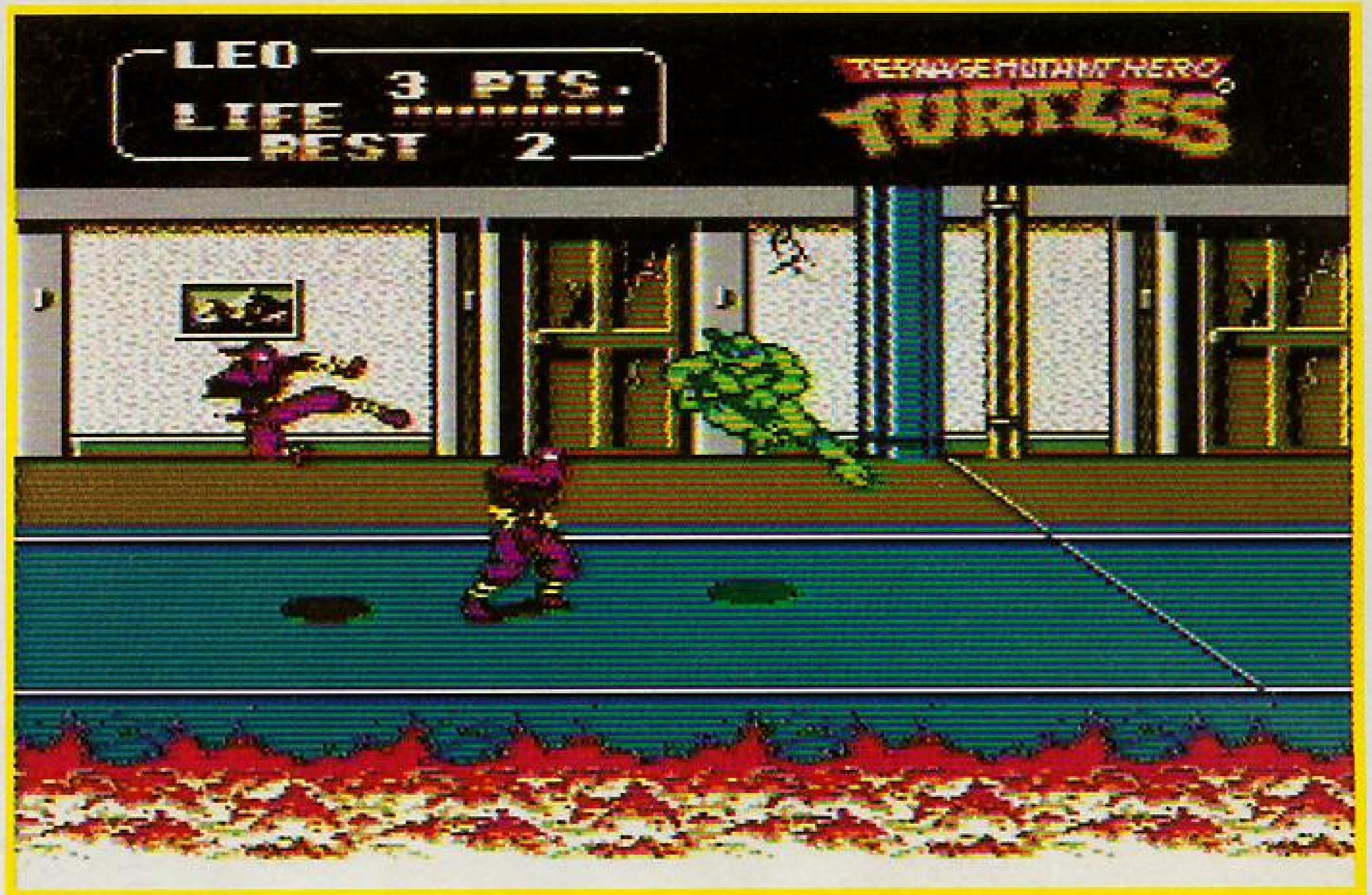
**SYSTEM:**  
NES

**BESONDERHEITEN:**  
TURTLES WÄHLBAR,  
AUTOMAPPING

**LEVELS:**  
6

**SCHWIERIGKEIT:**  
MITTEL

**BEWERTUNG:**  
70%



## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 - THE ARCADE GAME

Shredder ist schon ein nachtragendes Bürschchen. Immer noch nagt in ihm die Schande der vorangegangenen Niederlage gegen die Turtles. Wer nicht restlos senil ist, dürfte sich an das übliche Beziehungskistenproblem der Turtles und des Shredders erinnern. Shredder entführt April und die Turtles hauen sie wieder raus. Die Aktion ging für Shredder schon im ersten Teil gründlich in die Hose, doch der intergalaktische Fiesling sinnt auf Rache. Also schickt er die härtesten Söldner der Galaxis auf

die Erde, um - wir ahnen es bereits - April zu entführen. Die Gute dürfte inzwischen keine ruhige Minute mehr haben, seit sie ihre Neigung zu skurrilen Kampfschildkröten entdeckt hat... Erneut ziehen die Kröten aus, um April, die Welt und ihre eigenen Panzer zu retten. Doch abgesehen von der Hintergrundgeschichte hat das Arcade-Game wenig mit dem ersten Turtles-Teil gemeinsam. Wie der Beiname bereits verrät, handelt es sich hier um eine Adaption des Spielhallenvorbildes.

Diesmal darf zu zweit am Bildschirm agiert werden, um die Finsterlinge in zehn Levels zu besiegen. Wie beim Automaten können die Turtles diesmal auch etwas in die 3D-Levels hineingehen. Inzwischen wimmelt es nur so von abgedrehten Gegnern, die den Turtles begegnen. Dazu bricht die ganze Tücke moderner Straßenzüge über die Turtles herein. Fieslinge springen aus Kanaldeckeln hervor, mutierte Riesenbowlingkugeln plumpsen auf die Straße und vermeintlich friedlich

parkende Autos rasen los, um die Panzerträger zu überrollen. Besonders die Endgegner haben's diesmal in sich. Gegen Typen wie den irren Professor, den Steinkrieger und das abgedrehte Horrorpärchen Rocksteady und Bebop



# ZAPP

G•A•M•E•S

ROCHUSSTRASSE 11  
55116 MAINZ  
Tel. 06131/230492  
Fax 06131/230493

# ZAPP

G•A•M•E•S



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN  
HITS FÜR  
GAMEBOY UND GAMEGEAR.  
Laden und Versand**



**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE  
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG  
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!**

### SUPER NINTENDO

Addams Family 2	129,-
Super Strike Eagle	129,-
Super Turrigan	129,-
Shadow Run	149,-
Super Ninja Box	129,-
Tazmania	139,-
Mechwarrior	139,-
Lost Vikings	139,-
Bubsy	139,-
Alien 3	139,-
WWF 2 Royal Rumble	149,-
Cybernator	139,-
Popin Twin Bee	149,-
Star Fox	149,-
Star Wing dt.	129,-
Spellcraft	a.A.
Evolution	a.A.
Wizardry 5	a.A.
Bomberman	a.A.
Final Fight 2	149,-
Battletoads	129,-
Yoshies Cookie	129,-
Mario is Missing	129,-
Dungeon Master	a.A.
Popy + Rocky	139,-
Streetfighter Turbo	a.A.

### MEGA DRIVE

Flashback	129,-
Another World	119,-
Hardball 3	139,-
X-Men	129,-
Global Gladiators	119,-
Bubsy	129,-
Cool Spot	119,-
Fatal Fury	129,-
Shining Force	a.A.
PGA 2	119,-
Land Stalker	a.A.
Jungle Strike	129,-
Strider 2	119,-

### SEGA CD

Sega CD US	749,-
CDX Adapter	109,-
Time Gal	119,-
Batman Returns	119,-
Dracula	a.A.
Dark Wizard	a.A.
Final Fight CD	a.A.
Monkey Island	a.A.

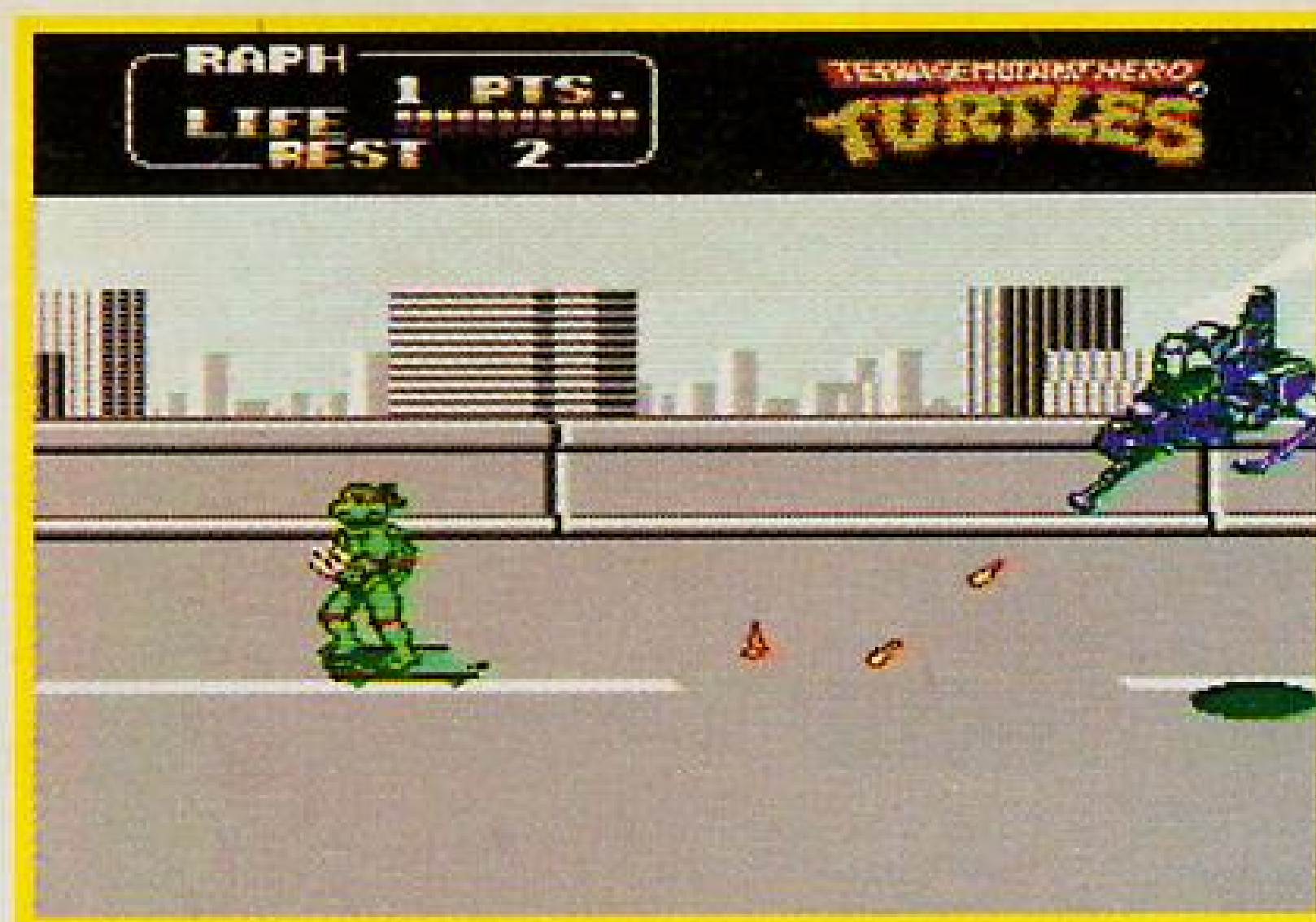
### TURBO DUO / EXP

Duo incl. 7 Spiele	799,-
Turbo Express	459,-
PC Kid 3	129,-
Cotton	129,-
Dungeon Master	129,-
Vasteel	129,-
Gradius 2 US	a.A.
Dungeon Exp. 2	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Streetfighter II	
2 Champion Edition (20M)	a.A.
6 Knöpfe Pads	a.A.
Bonk 3 US	a.A.
Riot Zone	119,-
Magical Chase	119,-

### NEO GEO

3 Count Bout	409,-
World Heroes 2	389,-
Samurai Showdown	a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!



sehen selbst zwei Turtles gemeinsam relativ alt aus. Angesichts solcher Gefahren muß natürlich auch das Bewegungsrepertoire der Reptilien erweitert werden. Diesmal können die vier Muskeltiere auch Drop-Kicks während des Sprungs auf die Bösewichter herabsausen lassen. Außerdem dürfen sich die Turtles mit einem gepfefferten Power-Up-Arsenal durch die Schlachtfelder hangeln. Nicht nur die unvermeidlichen Pizzas geben neue Energie, sondern auch erfolgreiches Prügeln wird belohnt: Nach jedem 200. Opfer wird ein Extraleben spendiert. Reicht's trotzdem nicht, darf man sich beim Mitspieler ein Leben pumpen. Turtles 2 platzt fast vor neuen Ideen, Gags und Überraschungen.

Die Grafik und die Animationen sind hervorragend gelungen, der Sound groovt turtlesgerecht, der Level-Aufbau ist abwechslungsreich und hochmotivierend. Selbst Turtles-Hassern wird es ganz warm ums Herz, wenn die Ninja-Mutanten mit martialischem "Cowabunga"-Schrei gleichzeitig Fußtritte und Keulenschläge austeilen, ohne sich selbst auf die Zehen zu klopfen. Wer auf abgefahrene Action steht, muß hier unbedingt mitklopfen!

**SYSTEM:**  
NES

**BESONDERHEITEN:**  
TURTLES WÄHLBAR, 1 ODER 2 SPIELER GLEICHZEITIG

**LEVELS:**  
10

**SCHWIERIGKEIT:**  
MITTEL

**BEWERTUNG:**  
80%

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 4 - THE ARCADE GAME



Das Flaggschiff von Nintendo ohne die Turtles? Das darf nicht sein, dachte sich Konami und warf das grüne Quartett auf den 16-Bitter. Zunächst beeindruckt, daß diesmal nicht etwa April O'Neil von Shredder entführt wurde, sondern die New Yorker Freiheitsstatue. Doch die Turtles, stets engagiert in städtebaulichen Fragen und strenge Verfechter des Denkmalschutzes, greifen auch diesmal ein. So prügelt man sich alleine oder zu zweit durch vier Levels, um schließlich auf den bösen Shredder zu stoßen. Doch jetzt geht's erst richtig los: Nachdem Shredder besiegt wurde, gerät der Spieler in einen ...nun, ja... Matrix-Hyperstrahl, der die Turtles weit zurück in die Zeit schleudert - und zwar nicht nur so ein bißchen, sondern es geht direkt in die prähistorische Epoche, in der noch ulkige Flugsaurier und Gänseblümchen von gigantischer Größe existierten. Mag der unbedarfte Turtles-Laie noch hoffen, daß vier Ninja-Schild-

kröten einem tumb wiederkäuenden Brontosaurier weniger unangenehm auffallen als einem hektisch durch Manhattan eilenden Börsianer, so ahnen Eingeweihte schon Übles. Denn nicht nur die Turtles werden in bizarre Zeitzonen teleportiert, sondern

natürlich auch Shredders choleriche Rasselbande. Also kämpft sich der Zocker durch sechs weitere Zeitzonen, unter anderem den Wilden Westen und die Piratenzeit. Auch auf dem SNES dürfen zwei Spieler gleichzeitig Hiebe an riesige Endgegner und abgedrehte Fin-



sterlinge in 256 Farben austeilen. Neben diversen Drop-Kicks und Angriffssprüngen haben die Turtles noch individuelle Sonderattacken wie den Bamboo Split oder den Mondo Body Slam drauf. Grafisch jagt ein Höhepunkt den anderen: Ruckfreies Mehrebenen-Scrolling und exzessiver Gebrauch des 3D-Chips machen die SNES-Abenteuer der Turtles zur Krönung der bisherigen Kröten-Module. Auch die Animationen gehören zum Besten, was die Turtles drauf haben. Es

soll ja Turtles-Freaks geben, die nie über den Surfboard-Level hinauskommen, weil die Animation der "Unfälle" immer wieder zu hysterischen Lachanfällen mit Gesichtslähmung führt... Die Levels sind durch prachtvolle Hintergrundgrafiken und unterschiedliche Scrolling-Varianten extrem abwechslungsreich geglückt. Die Turtles sind zum Beispiel nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern liefern sich auch mal ein Skateboardrennen mit Shredders bösen Buben oder besteigen einen Fahrstuhl, in den sich in jedem Stockwerk ungebetene Gäste zwängen. Außerdem darf man sich auch gegenseitig verdreschen und gegen die Zeit kämpfen. Möge das Control Pad mit Euch sein!

**SYSTEM:**  
SNES

**BESONDERHEITEN:**  
STEUERUNG, TURTLES, CONTINUES, FARBMODUS (COMIC UND ANIMATION) UND ANZAHL DER LEBEN WÄHLBAR, GLASKLARE DIGI-SPRACHAUSGABE, SOUND-TEST, 1 ODER 2 SPIELER GLEICHZEITIG

**LEVELS:**  
10

**SCHWIERIGKEIT:**  
EINSTELLBAR

**BEWERTUNG:**  
88%



Ob allein oder zu zweit, die Fliegenklatsche ist kein Problem.



# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST



**Das Mega Drive wurde ebenfalls mit einer sehr guten Version bedacht. Der 2-Spieler-Mode läßt Turtle-Fan Herzen höher schlagen.**

Jahrelang mußten von Entbehrung gezeichnete Mega Driver neidisch auf die Nintendo-Gemeinde schielen, die Shredder schon längst das Fürchten gelehrt hatten. Doch im März

dieses Jahres war die Sensation perfekt. Konami hatte die Turtles endlich auf dem Mega Drive versammelt. Auf dem Sega-System erlebt der Zocker dann auch eine ganz neue Dimension von Shredders krimineller Intelligenz. Der Unhold hat nämlich den Hyperstone hervorgekramt

und damit ganz New York auf Zwergenmaß geschrumpft. Aus lauter Begeisterung über seine List vergißt er diesmal sogar April O'Neil zu entführen - na, wenn das keine guten Nachrichten sind.

Diesmal müssen alleine oder mit einem Mitstreiter fünf Levels bezwungen werden, die sich grafisch und vom Aufbau an der prächtigen SNES-Version orientieren. Drückt man die A- und B-Taste gleichzeitig, werden die Turtles zu akrobatischen Spezialangriffen bewogen. Leonardo greift mit seinem berühmten Bamboo-Split an, Michelangelo benutzt den Smile Finish, Donatello feigt mit seiner Hurricane Attack über den Screen und Raphaels Vacuum Slice läßt jeden Messerwerfer erblassen. Außer den allorts herumliegenden Energie-Pizzas findet der Zocker gelegentlich besondere Powerpizzas, mit denen sich die Kröten in rasende Beserker verwandeln und ganze Gegnerhorden ins Reich der Träume schicken. Der ultimative Gröler sind auch hier wieder die Animationen der Turtles. In der rasanten Surfboard-Szene halten sich die Helden bei Kollisionen mit schwimmenden Fässern jammernd die Zehen, während selbst der miesepetrigste Buch-



haltertyp bis zur Bewegungsunfähigkeit ablacht.

Ein ganzer Sack von Überraschungen und Innovationen bricht über die bisher so schmachlich vernachlässigte Mega Drive-Gemeinde herein - was für ein Einstand auf Segas 16-Bit-Maschine!

**SYSTEM:**  
MEGA DRIVE

**BESONDERHEITEN:**  
CONTINUES, LEBEN, STEUERUNG, LIEBLINGS-TURTLE, COLOR-MODUS EINSTELLBAR, SOUND TEST, BACK ATTACK

**LEVELS:**  
5

**SCHWIERIGKEIT:**  
EINSTELLBAR

**BEWERTUNG:**  
86%

# TOP-4 VIDEO GAMES

0711-2 62 42 09

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

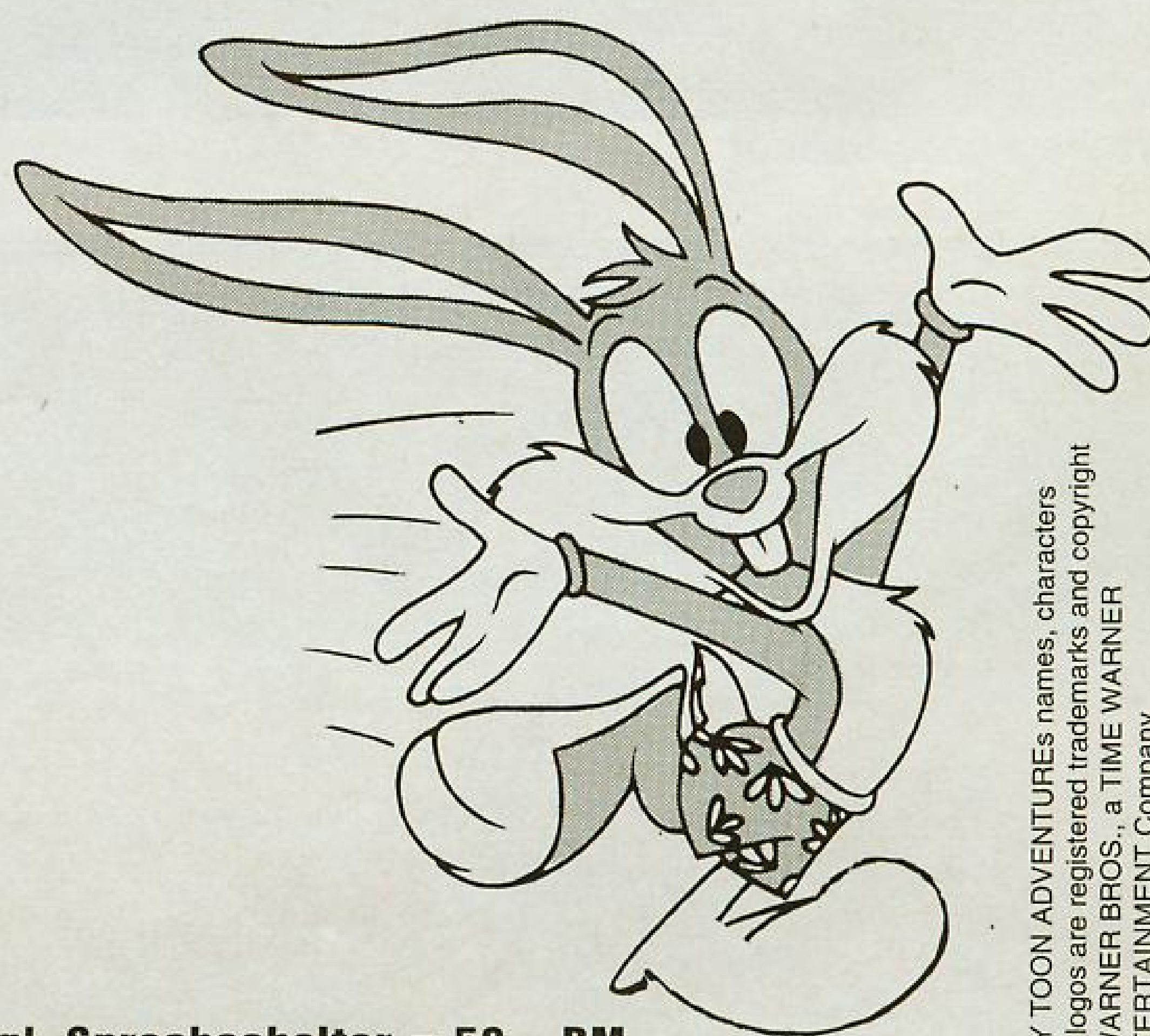
### HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

#### SUPER NINTENDO

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

#### MEGADRIE

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



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

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

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

## DIE MANAGEMENT- SPIELE

### VORWORT

Fußball ist nicht nur ein Sport, der auf dem Rasen stattfindet, sondern wird von sovielen komplexen Vorgängen umgeben, daß es sich förmlich anbietet, eine ganze Simulation daraus zu machen. Dazu gehören die Aufgaben eines Trainers genauso wie der Kauf oder Verkauf der Spieler, die Erweiterung des Stadions und Werbeverträge, die wiederum Finanzmittel bringen. Wer diese Vorgänge nicht in sein Programm einbaut, der kann heutzutage jeden Erfolg vergessen. Auch hier ist der Markt allerdings ziemlich gesättigt und von einer Vielzahl von Spielen überflutet, so daß wir nur ein paar herausgreifen wollen, die wohl klarmachen, welche Möglichkeiten so ein Programm bieten sollte.

### BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

(Amiga, Atari ST, PC)

Seit vielen Monaten ist dieses Spiel ein Dauergast in den deut-

schen Hitlisten. Daran gibt es aber auch überhaupt nichts zu rütteln, ist die Programmierung doch ausgereift und benutzerfreundlich ausgefallen. Bis zu vier Spieler können sich als Manager und Trainer einen Job geben lassen. Hierbei stehen so ziemlich alle bekannten und unbekanntenen deutschen Vereine samt Vereinseblem zur Verfügung. Zusätzlich wird jedem Spieler durch ein Bild eines Managers die Möglichkeit gegeben, sich mit dem Spiel besser zu indentifizieren (die Typen haben allerdings zum Beispiel nicht annähernd die Klasse eines AK, ME oder RR). Die Menüs sind alle absolut übersichtlich gehalten. Keine Pull-Downs oder weitere Verstrickungen - einfach mit dem linken Mausbutton

anklicken und mit dem rechten wieder heraus. Sämtliche Optionen werden grafisch und meist auch schriftlich zusätzlich bezeichnet. Dabei wird die Farbpalette des jeweiligen Computers gut ausgenutzt, so daß auch im trockenen Managementbereich keine Langeweile aufkommt. Jedes Spiel kann "live" beobachtet werden. Hierbei werden (was recht sinnvoll ist) nur die besten Szenen des jeweiligen Spieles gezeigt.

Jede Menge Statistiken runden dieses Spiel gekonnt ab.

☞ *Bundesliga*



*Bundesliga Manager Professional*

muß, sind gar nicht so leicht zu treffen. Auch hier können die besten Szenen wieder verfolgt werden, es tummeln sich allerdings nur insgesamt sechs Feldspieler und der Torwart der jeweiligen Spielhälfte (es wird nur eine gezeigt) auf dem Platz. Starbytes Manager hat die wichtigsten Elemente des Genres zur Verfügung und ist nicht zu verachten.

☞ *Zweite Liga*

### LEEDS UNITED CHAMPIONS

(AMIGA, ATARI ST, PC)

Schon im Menü, in dem man die Spieleranzahl einstellen und die Spielernamen eintragen kann, kommt der Käufer ein wenig ins Staunen: Dieses Menü gibt es ja gar nicht!? Was ist denn hier passiert? Wo sind die Lieblingsmannschaften aus der guten alten Bundesliga hin? Und wer zum Teufel ist Leeds United? Warum ist mein Monitor kaputt und zeigt nur ein paar der möglichen Farben an? Warum ist meine Maus kaputt und ich muß mühsam mit der Tastatur steuern? Warum kann ich den Spielverlauf verfolgen, könnte aber genausogut vor einem Teller Spinat sitzen - ich wüßte mit beidem nichts anzufangen?

Merkt Ihr was? Dieses Spiel wirft soviel Fragezeichen auf, daß es einem Kopfschmerzen bereitet. Warum programmieren eigentlich einige Leute ihre Spiele immer noch in Basic, machen ihre Testspiele auf Monochrom-Monitoren und beliefern dann die Händler statt die örtliche Müllverbrennung. Wenn man lange genug sucht, stellt man zumindest fest, daß es dem Spiel an Optionen ganz bestimmt nicht mangelt. Einige sind dafür aber unverständlich und andere wieder überflüssig oder schlecht gemacht (was bleibt dann eigentlich?).

Zuviele Fragezeichen!

☞ *Lizenz-Entzug*

## DIE ARCADE-SPIELE

### VORWORT

Auch im Arcade-Genre ist die Programmvielfalt kaum mehr zu überblicken. Gute und schlecht alte Spiele werden durch gute und schlechte neue Spiele abgelöst. Jedes auf dem Markt befindliche Fußballspiel ist jedoch zu einer Sache befähigt: Dem Zwei-Spieler-Modus. Dadurch wird selbst das miserabelste Spiel spannend, und selbst das schlechteste Gameplay muß von beiden Spie-



*Starbyte Super Soccer*

### STARBYTE SUPER SOCCER

(Amiga, Atari ST, PC, C64)

Gar nicht soviel älter, und gar nicht soviel schlechter als der BMP. Dennoch schafft es dieses Programm nicht aus dem erdrückenden Schatten des Konkurrenten herauszukommen. Dabei hat Starbyte Super Soccer sogar einige ganz klare Vorteile: Da es schon teilweise in Compilations erhältlich ist, muß nicht mehr soviel Geld dafür ausgegeben werden, und der Geldbeutel wird (vor allen Dingen bei Taschengeldempfängern, Play Time-Mitarbeitern und Familienvätern) sehr geschont. Für Leute, die einen großen Freundeskreis besitzen, besteht ebenso die Möglichkeit, bis zu sechs Mitspieler einsteigen zu lassen. Zwei Punkte also, die von einer Vielzahl von Leuten bestimmt nicht verachtet werden.

Ansonsten zeigt sich dieser Manager allerdings nicht so farbenfroh und komfortabel, keineswegs jedoch langweilig und umständlich. Lediglich werden die einzelnen Menüs nicht so schnell geöffnet und geschlossen, so daß für die anderen Spieler oft längere Wartezeiten entstehen. Auch sind die Menüs alle in Grün gehalten (liegt bei Fußball ja auch nahe) und die kleinen Felder, in die man klicken



*Leeds United Champions*



Super Side Kicks



Super Kick Off (Master System)



Super Formation Soccer



Striker (Amiga)

lern besiegt werden, so daß beide die gleichen Chancen haben und nicht der Computer total überlegen ist. Die Computer haben gegenüber den Konsolen leichte Vorteile, da sie ja über unbegrenzt Speicherplatz (Disketten, Festplatte) für Spielstände, eigene Mannschaften usw. verfügen. Über kurz oder lang wird es aber mit großer Wahrscheinlichkeit jedes Fußballspiel für jedes System geben.

zeichnet sich durch überdurchschnittliche Geschwindigkeit und Schußfähigkeiten aus. Spielhallengrafik und Spielhallenanimation gepaart mit tollem Gameplay schreien hilflos nach ein paar Optionen mehr, deshalb leider nur Zweite Liga (aber auf den Aufstiegsplätzen).

☞ *Zweite Liga*

wird das bei der (uns noch nicht vorliegenden) SNES-Version abgestellt.

☞ *Zweite Liga*

## SUPER FORMATION SOCCER

(SNES)

Das SNES ist mit einem eigenen 3D-Chip ausgerüstet, der sich förmlich anbietet, für die Programm-Codes eines Fußballspieles zu arbeiten. Warum also nicht?! Das vorliegende Modul zeigt den Rasensport nun in einer etwas fremden, sprich neuen, Perspektive: Das Feld wird nur von einem leicht erhöhten Punkt hinter dem einen Tor gezeigt und die Kicker laufen förmlich in den Bildschirm hinein bzw. auf einen zu. Auch die Schüsse fliegen in weichen Abstufungen durch alle drei Dimensionen. Dadurch kommen oft die tollsten Effekte zustande. Andererseits sieht zumindest der untere Spieler sein Tor etwas zu spät und weiß im Eifer des Gefechts nie so recht, ob noch irgendwo ein Abwehrspieler vor dem Tor zur Verfügung steht. Auch das Passen will gelernt sein, wenn man versucht 3D-Schüsse auf seinem 2D-Schirm abzugeben. Alles in allem ist es aber flüssig spielbar und ordentlich gestaltet.

☞ *Zweite Liga*

## STRIKER

(Amiga, SNES)

Mit Striker wachte ich dann endlich so richtig auf. Nicht nur, daß mir beim Anpfiff ca. 200.000 Leute zujubelten, auch wurde endlich einmal ein ganzes Fußballstadion mit 400 Meter-Bahn und Fotografen am Spielfeldrand geboten. Es wird vertikal gespielt und das ganze Szenario wird von hinten oben gezeigt. Der Scanner fürs komplette Feld ist an der richtigen Stelle und die Spieler sind fantastisch dargestellt. Was sofort unangenehm auffällt, ist die Tatsache, daß der Anstoßkreis bei der Amiga-Version vergessen wurde. Dies führt auch während dem Spiel oft zur Orientierungslosigkeit, da man nie genau weiß, in welchem Abschnitt des Spielfelds man sich befindet. Nach einiger Zeit stellt dies jedoch kein Hindernis mehr dar. Bei Freistößen hat man eine gepunktete Linie zur Richtungsbestimmung zur Verfügung. Endlich ist es auch möglich, mit 64 Nationalmannschaften aus aller Herren Länder zu spielen. Dabei wurden sogar die Original-Spielernamen angegeben (allerdings kann ich das bei Griechenland oder Japan nicht mit Sicherheit sagen). Mir persönlich gefällt es nämlich viel besser, wenn ich weiß, wer bei mir die tollen Tore geschossen hat. Die unterschiedlichsten Spielmodi stehen bereit: Das altbekannte Freundschaftsspiel für ein oder zwei Spieler, Turniermodus und

## SUPER SIDE KICKS

(Neo Geo)

Auch die Edelkonsole Neo Geo wurde natürlich mit einem Fußballspiel bedacht. Dazu ist dieser Sport einfach zu bekannt, als daß man ihn nicht finanziell ausnutzt. Da das Neo Geo jedoch 1:1-Spielhallenumsetzungen bietet, muß man bei Super Side Kicks auf eine ganze Reihe Optionen verzichten. Teams können nicht editiert werden und auch die Auswahl derer ist nicht besonders groß. Dafür bietet dieses Spiel in der Seitenperspektive natürlich beste Grafik, tollen Sound und ein interessantes Gameplay. Die Sprites sind sehr groß und gut animiert. Trotzdem geht die Übersicht auf dem Spielfeld nicht verloren. Als Besonderheit steht jeder Mannschaft ein Spieler zur Verfügung, dem das Wörtchen "ACE" über dem Kopf schwebt (so wie bei manch anderem Mücken). Dieser Spieler

## SUPER KICK OFF

(Mega Drive, Master System, SNES)

Seit ewigen Zeiten ist der Name Kick Off vor allen Dingen bei den Amiga-Usern ein fester Begriff. Das Ding ist allerdings schon solange auf dem Markt, das es aus einer Zeit stammte, in der die Konsolen noch nicht so beliebt und bekannt waren. Deshalb folgt eine Umsetzung auch erst jetzt. Die Master System-Version hält sich auch beinahe genau an die gute alte Amiga-Ausführung. Die Menüs wurden sogar grafisch gleich ausgeführt. Hier zeigt das Mega Drive klare Verbesserungen. Die Menüs sind alle grafisch unterlegt und farbenfroh. Geht man dann zum eigentlichen Match über, so sieht man, daß dies aber auch ein Nachteil sein kann. Der Rasen wurde so kräftig in Szene gesetzt, daß die Spieler Mühe haben sich richtig hervorzuheben. Hoffentlich



Goal!



Sensible Soccer (PC)

ganz neu beim SNES auch ein KO-Turnier für bis zu 64 Mannschaften und somit auch Spieler. Ihr könnt also bei der nächsten Party die gesammelte Horde vor dem Screen versammeln und den Striker-König locker ermitteln. Na wenn das kein Renner ist.

Bundesliga

## SENSIBLE SOCCER

(AMIGA, ATARI ST, PC)

Sensible Soccer ist eines der wenigen Spiele, das auf allen Systemen, für die es veröffentlicht wur-

de, überzeugen kann. Es stehen ca. 100 europäische Teams zur Verfügung, verschiedene Wettbewerbe können gespielt werden und eine eigene Liga kann kreiert werden. Die PC-Version hat sich sogar auf die neuesten politischen Verhältnisse eingestellt und wird so mit Mannschaften wie Kroatien jedem Käufer gerecht (die PC-Version erschien auch gerade eben erst, deswegen dieser Vorteil). Auch wurden alle bekannten Spieler selbstverständlich in der richtigen Mannschaft eingesetzt. Jeder kann also mit seinen Lieblingsstars spielen. Wer ein Tor geschossen hat, wird dann namentlich zusammen mit dem Spielstand einge-

blendet. Die kleinen Spieler sind nett animiert und die Größe des Spielfeldauschnitts läßt tolle Spielzüge zu (die PC-Version ist allerdings für meine Begriffe ein bißchen zu schnell). Alles was ein Fußballspiel braucht.

Bundesliga

## GOAL!

(AMIGA, ATARI ST, PC)

Wie schon vorhin erwähnt, gab es einmal ein Spiel namens Kick Off. Die Konsolen-Versionen orientieren sich natürlich daran und auch Sensible Soccer weißt auf die Vorzüge des etwas älteren Spieles hin. Der Programmierer von Kick Off hat nun nach einem Firmenwechsel (eifrige Play Time-Leser sind informiert) wieder zugeschlagen. In Goal! werden nun alle Vorzüge von Kick Off verwendet und verbessert, und alle technischen Neuerungen und Ideen, die man im Laufe der Jahre in irgendeinem Computerspiel entdeckt hat, genial kombiniert. Zwar ist so ziemlich jede Option schon irgendwo einmal vorgekommen, jedoch nie alle auf einen Haufen. Verschiedene Spielfelder (hart, matschig), Wind, Torwartlevel, Spieler-Geschwindigkeit und z. B. die Aufstellung können gewählt und eingestellt werden. Wiederum kann man auf alle Originalmannschaften zurückgreifen. Jeder Spielernamen ist frei editierbar. Somit bleibt Goal! immer aktuell und kann sich der laufenden Saison anpassen. Außerdem kann man das Spielfeld von vertikal auf horizontal drehen, Replays anschauen und absaven, sowie einen Arcade-Modus spielen, in dem man um einen Highscore kämpft. Alle Features und Vorzüge sind (meiner Meinung nach) in diesem Programm vereint (ich krieg kein Geld von Virgin oder Commodore, ich habe nicht einmal einen Amiga). Goal! sollte wohl am besten für jedes System umgesetzt werden.

Bundesliga

## SOCCERMANIA

### VORWORT

Den ganzen Fußballrummel nutzen viele Hersteller nicht nur für schnell programmierte schlecht Spiele, sondern auch für teilweise echt unsinnige Sachen. Damit Ihr nicht glaubt ein Fußballspiel zu erwerben, hier ein Beispiel.

## SOCCER PINBALL

(AMIGA)

Wer mit Fußballschuhen schläft, Fußballposter an der Wand hat und Kaffeetassen in Fußballform hat, der braucht bestimmt auch noch einen Flipper, der sich um

**Wer mit der einen oder anderen Spielfeldansicht nichts anzufangen weiß oder unbedingt glaubt die Sprites müßten eine bestimmte Größe haben, damit man ordentlich spielen kann, der kann anhand der folgenden Screenshots seinen Favoriten auswählen. Um einen optimalen Vergleich zu schaffen, haben wir jeweils den Anstoß für Euch abgebildet.**



Sensible Soccer (PC)



Super Kick Off (Master System)



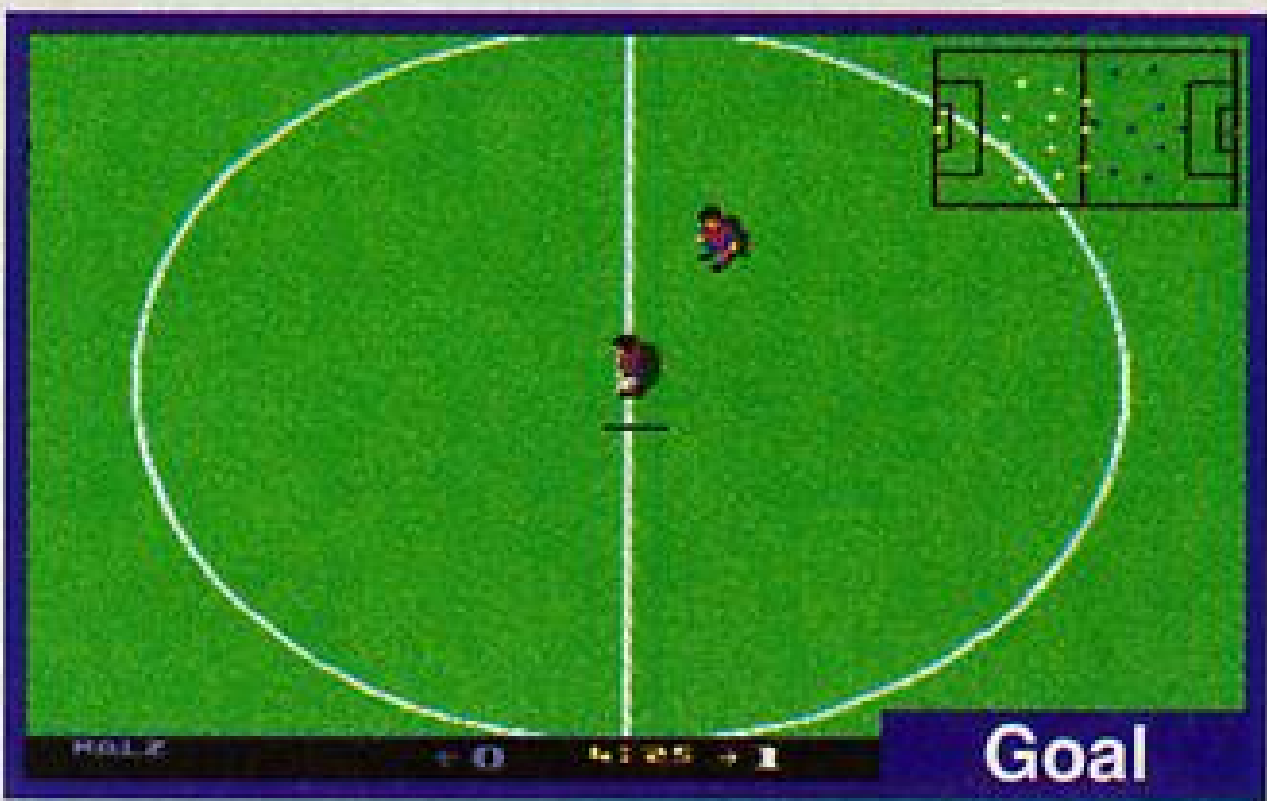
Super Kick Off (Mega Drive)



Goal



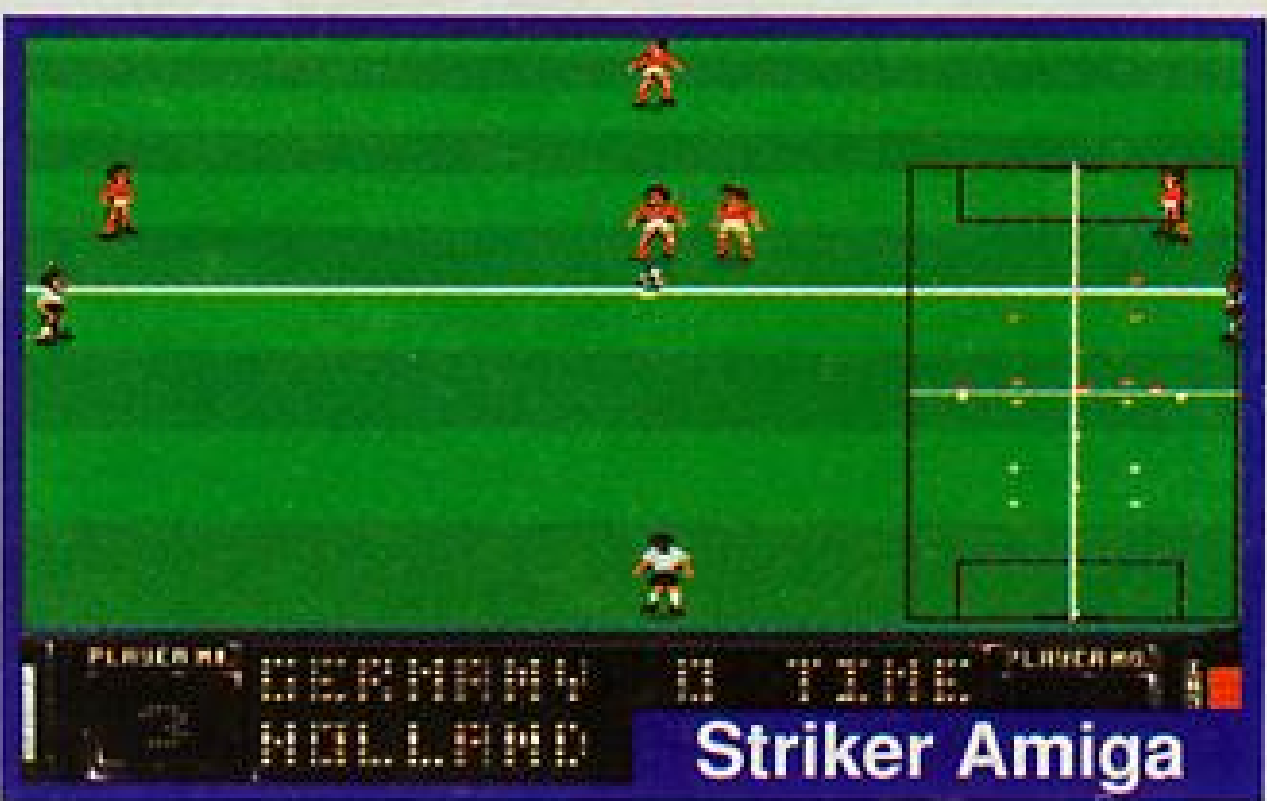
Super Formation Soccer



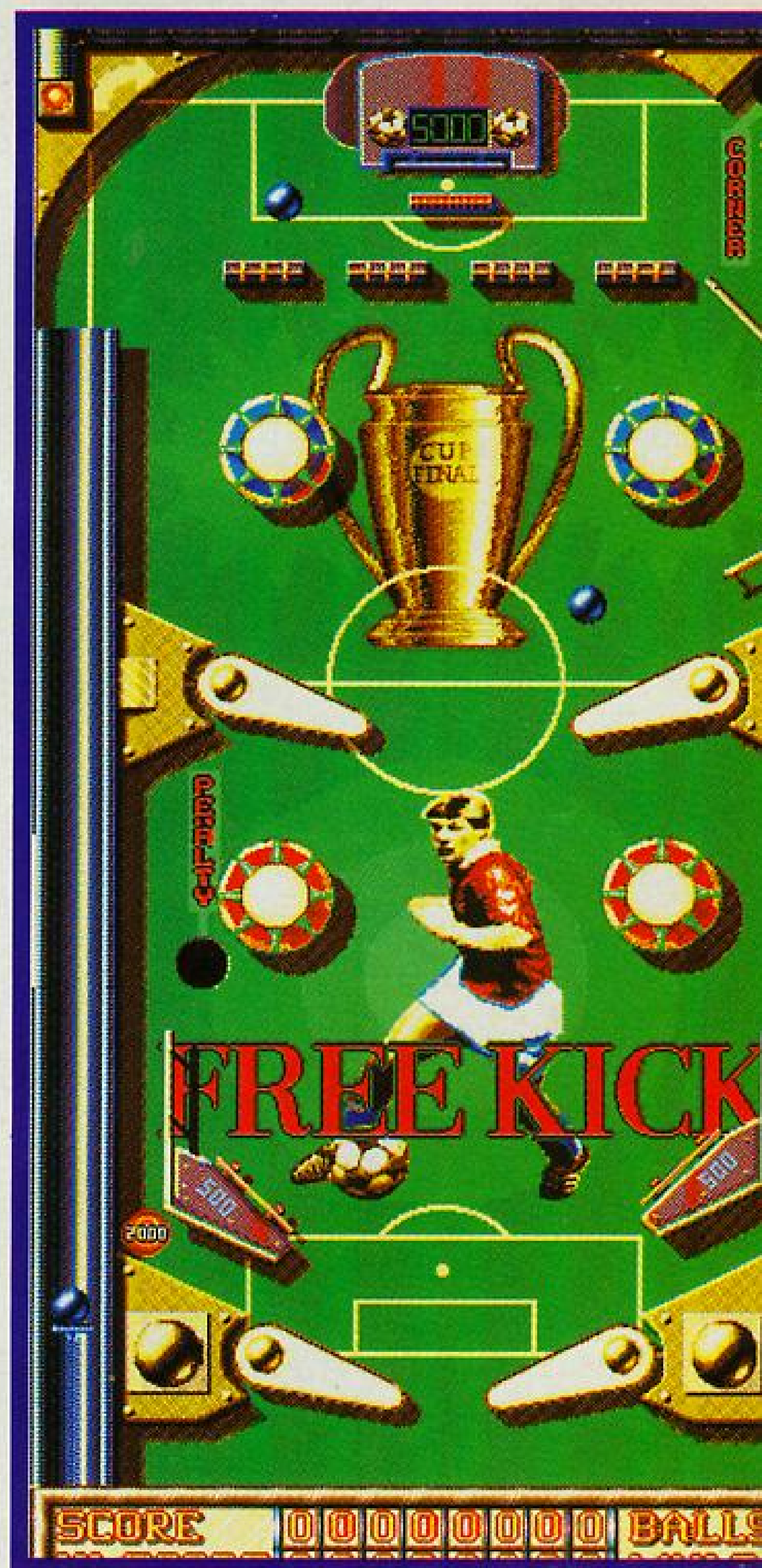
Goal



Striker (SNES)



Striker Amiga



Soccer Pinball

dieses Thema dreht. Zwischen Pokalen wird auf einer grünen Fläche das bekannte Flipperspiel gespielt. Nur für hartgesottene Freaks und solche, die selbst schöne Frauen für das runde Leder stehen lassen.

# Darf's ein bißchen mehr sein...?

Ich lese eure Zeitschrift schon seit dem ersten Heft. Ich bin nicht nur begeistert davon, sondern regelrecht süchtig danach.

Hallo Amiga Games  
Wenn ich eure Zeitschrift ein Heft bekomme, dann habe ich den Monat abgeschlossen. Das ist noch  
Die Amiga Games als solches und die Abstände sind das Beste, was je im Genre gab. Und 7,-DM sind noch viel zu wenig für ein Rolls Royce. Es gibt es ja auch nicht für den Preisvergleich.

Kein Kommentar.  
Anm. der Red. AMIGA GAMES

Ich habe die erste Ausgabe im letzten Heft viele Reviews. Bitte

Augen liegen wie die letzte Ausgabe. Ein dickes Lob ans ich Dir, Rossi, gar laufendem

Hi Rossi!  
Das Ihr die beste Amigazeitschrift mehr zu sagen. Das wißt Ihr ja schon zu meinen Fragen und  
1. Wieso bringt  
2. Hast Du ein

3/93 sah. Nachdem hab' ich festgestellt, ist doch jetzt schon

Erstmal möchte ich sagen, daß Euer für Geld gibt. bevor ich zu Sache Eurer Zeitschrift sagen. Die Coverdisk ist in Ordnung, muß aber nicht sein.

## Noch mehr Leistung...

Wir bieten:

- statt einer Coverdisk eine Auswahl vieler Demoversionen zu aktuellen Spielen.
- Entwicklungstagebücher zu den kommenden Top-Hits
- Teamwork - die Seite für CLUBS&FREAKS
- natürlich weiterhin ausführliche Spieletests, Interviews und Specials nur zum Thema AMIGA
- nicht zu vergessen: der "GAMES-Guide", das Poster, die Inside-News und, und, und..

## ... für noch weniger Geld

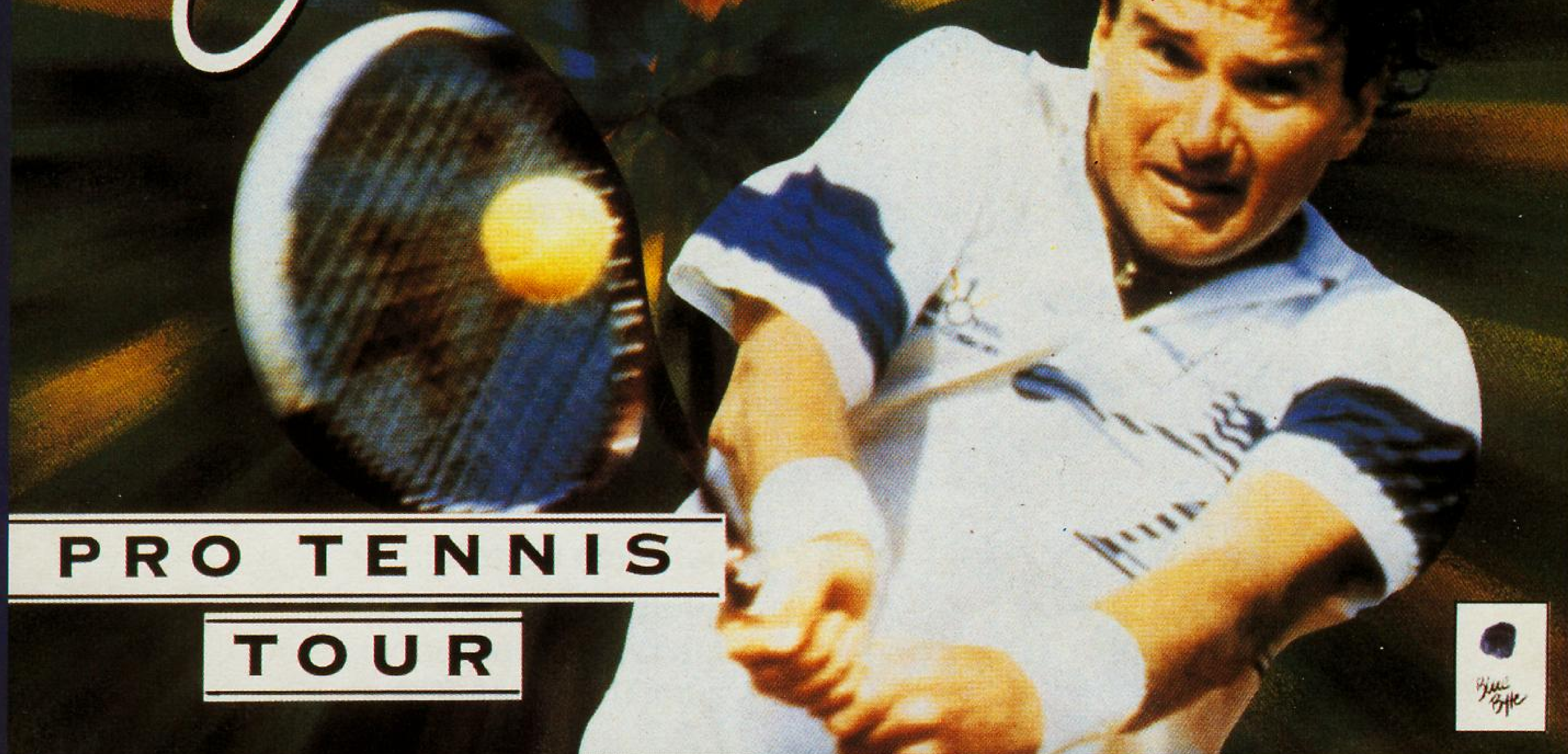
Dafür (?) senken wir den Preis auf noch konkurrenzlosere

DM **5,90**

**AMIGA Games** Discs & Mag

Die NEUE AMIGA GAMES ist ab 18. August erhältlich!

# Jimmy Connors



## LAGUNA PRÄSENTIERT EUCH DEN JIMMY CONNORS PRO TENNIS-WETTBEWERB

Das exzellente Jimmy Connors Tennis, zugleich unsere Tennis-Referenz, ist der Anlaß zu einem der größten Videospiele-Wettbewerbe der letzten Jahre. Die Veranstalter Ubi Soft und Laguna, mit der zusätzlichen Unterstützung von L.A. Gear, rufen Euch alle zu einem Videospiele-technischen Vergleichskampf auf. Habt Ihr Zugriff auf Jimmy Connors Pro Tennis Tour, dann lest unbedingt weiter, denn den Siegern winken nämlich fantastische Preise.

### Worum geht es?

Die ganze Welt sucht ihren besten Tennisspieler. Doch nicht auf Rasen oder Sand, sondern vielmehr auf Eurer Konsole. Daher beginnen jetzt weltweit die Vorrunden, in denen alle Spieler zu Hause einen Highscore beim Spiel Jimmy Connors erspielen müssen. Das Ergebnis wird dann mit einem Bild dokumentiert und an die unten stehende Adresse geschickt. Die acht Besten werden eingeladen und spielen die Deutsche Meisterschaft untereinander aus. Und nun kommt's: Der Deutsche Meister wird auf

die Reise geschickt, um sich den Besten aus Europa zu stellen. Überwindet Ihr auch diese Hürde, fliegt Ihr direkt nach Amerika, um nach dem Weltmeistertitel zu greifen.

### Was ist zu tun?

Spielt Jimmy Connors Pro Tennis Tour und wählt die TURNIERSAISON. Ihr dürft den Schwierigkeitsgrad sowie die Steuerung (einfach/normal) selber aussuchen. Euer Ziel ist es, ein Tourjahr mit möglichst vielen Punkten abzuschließen, die Ihr durch die Teilnahme an den monatlich stattfindenden Turnieren erhaltet. Diese Punktzahl könnt Ihr jederzeit in der Weltrangliste ablesen. Habt Ihr ein Jahr durchgespielt, fotografiert das Ergebnis vom Bildschirm ab und schickt es an die untenstehende Adresse. Achtung! Es zählen wirklich nur Fotos und keine notierten Zahlen.



## Tips zum Fotografieren

Den Raum möglichst abdunkeln und im gleichen Winkel zum Monitor (frontal) OHNE Blitz den Bildschirmausschnitt fotografieren.

## Wohin geht das Ganze?

Das Foto schickt bitte mit vollständiger Adresse, Telefonnummer und Eurem Alter an folgende Adresse:  
Laguna Videogames  
Stichwort: Jimmy Connors Wettbewerb  
Am Südpark 12  
65441 Kelsterbach  
Der Einsendeschluß ist der 12.08.93!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Laguna, Blue Byte und Ubi Soft sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner des Finales werden telefonisch informiert, alle anderen schriftlich.

## Und die Preise?

Wie gesagt, werden die acht Besten zum nationalen Finale eingeladen (bei gleichen Ergebnissen entscheidet das Los). Dieses findet am 21. und 22. August in Frankfurt statt, wobei die Veranstalter natürlich sämtliche Kosten wie Anfahrt, Verpflegung und Hotel übernehmen. Am Samstag gibt es vor dem großen Showdown noch ein streng geheimes Überraschungsprogramm, das für Euch bestimmt schon der erste Höhepunkt sein wird. Am Sonntag ist es dann soweit: Das Finale kann beginnen. Neben dem eigentlichen Ereignis habt Ihr zudem auch durch den großen Medienrummel Gelegenheit, die ganzen Fachleute der Videospielezene kennenzulernen. Im Finale wird übrigens mit **normaler Kontrolle** gespielt, also üben, üben, üben. Den Gewinner erwartet dann der Hauptpreis: Er erlebt am 4./5. September ein cooles Wochenende für zwei Personen in London mit Flug, Hotel, Rundfahrt und Taschengeld für die Trocadero Spielhalle. Die in London anstehende europäische Meisterschaft besteht übrigens, inklusive dem deutschen Finalisten, nur aus vier Leuten, daher ist die Gewinnchance recht groß. Solltet Ihr die Chance nutzen und Europameister werden, geht es dann mit einer zweiten Person weiter nach Los Angeles! Erlebt zu zweit vom

29.09.-03.10. Amerika in seiner schönsten Form. Hier findet dann auch entgeltlich das letzte Gefecht gegen den amerikanischen und eventuell japanischen Meister statt. Da zur gleichen Zeit die Champion Tours stattfinden, erhaltet Ihr zusätzlich einen, von Jimmy Connors handsignierten Schläger sowie zwei Eintrittskarten. Na, wenn das nichts ist! Natürlich gehen die zweiten und dritten Gewinner des Finales aber auch nicht leer aus. Sie erhalten ein Super NES-Modul Ihrer Wahl. Die restlichen Preise für die Teilnehmer verteilen sich wie folgt:  
1.-4. Preis: Eine komplette Tennisausrüstung mit Trainingsanzug, T-Shirt, Schuhen, Mütze und Schläger in einer Sporttasche

5.-10. Preis: Eine Tennisset mit T-Shirt, Schuhen, Schläger, Mütze und Sporttasche

11.-12. Preis: Ein Bildband über die großen Tennis Stars

13.-22. Preis: Ein Game Boy-Spiel der Firma Laguna

23.-72. Preis: Das Jimmy Connors Paket: Jimmy Connors-T-Shirt und Mütze in einem Sportbeutel

73.-122. Preis: Ein T-Shirt und eine Mütze von Jimmy Connors

## Noch Fragen?

Die Wettbewerbsbedingungen können auch noch einmal bei Laguna unter der angegebenen Adresse angefordert werden, oder Ihr ruft gleich an unter der Nummer 06107/62067.

Also, viel Erfolg!

präsentiert von:



UBI SOFT  
Entertainment Software



# TECHNO-FANTASY-ACTION

Im Zuge der rapiden Kolonisation des Sonnensystems durch die Menschheit, weckten Kaufleute in ihrer Verblendung das Böse auf dem zehnten Planeten. Angetrieben von Haß, kamen die dunklen Legionen über die irdischen Zivilisationen und begannen einen Krieg, der an Brutalität und Ausmaß alles bisher bekannte in den Schatten stellte. Den Hintergrund für dieses Strategiekriegsspiel bietet eine Literaturserie von Alexander Horatio.

Eine relativ hohe Aufmerksamkeit richtet sich natürlich dem Spielplan, der in diesem Fall aus Quadraten aufgebaut ist, obwohl Wabenmuster realistischer und beinahe ähnlich simpel zu handhaben sind. Wie schon bei SpaceQuest läßt sich das Brett immer wieder in einer etwas nach eigenem Geschmack veränderten Konfiguration errichten, allerdings fehlt es zu diesem Zweck an qualitativ hochwertigen "Bausteinen". Zumindest im Materialbereich bleibt Red Berets also seinem inoffiziellen Vorgänger einiges schuldig.

Die Regeln betreffend sieht es schon ganz anders aus. Es finden sich zwar mit regulärer Häufigkeit Parallelen, insgesamt ist jedoch Red Berets komplexer und anspruchsvoller ausgearbeitet. Das gesamte Spiel wird in Runden

**Der leicht verwirrende und in sich widersprüchliche Titel erfüllt seine Aufgabe als Blickfang hervorragend und weckt die Neugierde. Schon nach kurzem Überfliegen des Inhalts stellt man jedoch fest, daß es sich um ein, wenn auch stark verbessertes, Spiel der nun schon relativ veralteten SpaceQuest-Version handelt.**

unterteilt, die sich wiederum in mehrere Aktionen der einzelnen Söldner aufspalten. Pro freie Aktion (die Anzahl hängt vom jeweiligen Charakter ab), bestehen mehrere Handlungsmöglichkeiten.

Die Aktionen können zur Fortbewegung der Figur, zu einem offensiven Manöver gegen einen Feind oder, im Falle des Feldarztes, zur Heilung eines Verletzten verwendet werden. Der Einsatz bestimmter Ausrüstungsgegenstände sowie die Anwendung von Psi-Fähigkeiten der dunklen Legionen kosten auch Aktionen.

Nach logischer Auswahl der Aktionen aller Charaktere wird deren Erfolg überprüft (natürlich nicht, wenn man sich nur fortbewegt hat), indem mit einem zwanzigseitigen Würfel eine Probe auf die Fertigkeit abgelegt wird. Für das Ergebnis stehen vier unterschiedliche Mög-

lichkeiten zur Auswahl, die selbst in nahezu aussichtslosen Situationen noch für Überraschungen sorgen können. Im Kampf werden des öfteren Söldner verletzt. Beim ersten Mal gilt er somit als verwundet und sämtliche Fertigkeiten verschlechtern sich, ein zweiter Treffer bedeutet seinen Tod. Zahlreiche verschiedene Waffen werden gesondert behandelt, einige sind speziell auf Fern-, Nahkampf oder auf beide Angriffsarten gleich gut ausgerichtet. Natürlich muß für den Beschuß eines Gegners Sichtkontakt herrschen, für eine Nahkampfattacke muß er sich in einem angrenzenden Frontfeld befinden. Spätestens jetzt kommt auch das Gelände ins Spiel, manche Terrainformen gewähren nämlich Deckung oder schränken die Bewegungsrate ein. Zu Beginn erhalten beide Spieler einen Auftrag, an dessen Erfüllung

Sieg oder Niederlage hängt. Natürlich überschneiden sich die Aufgabenbereiche, so daß es früher oder später zu Konfrontationen kommt. Beim ersten Feindkontakt entscheidet ein Initiativwurf darüber, wer vor wem handeln darf. Mit Hilfe eines Scanners lassen sich schon lange vor einem Zusammenstoß feindliche Konzentrationen orten und die nötigen Gegenmaßnahmen ergreifen.

Nach eingehender Betrachtung der Regeln stellt man fest, daß sie nicht zu komplex sind, um für manche Spieler uninteressant zu werden, andererseits sich aber noch ziemlich realistisch präsentieren. Abgesehen von der schließlich befriedigenden Materialausstattung, ist Red Berets ein hervorragendes und lohnendes Spiel.

(ag)

**Verlag:** Welt der Spiele  
**Preis:** DM 70,-  
**Spielerzahl:** zwei bis drei  
**Muster von:** Hersteller  
**Spielmaterial:** 65%  
**Spielregeln:** 90%  
**Spielreiz:** 85%



*Selbst das Kartenmaterial ist differenzierter als bei Space-Quest. Dies unterstreicht den positiven Gesamteindruck.*

**Azogar**

Benötigt 1 Spielrunde, um zu erwachen. Kostet 1 Aktion pro Runde, um wach zu bleiben. Die Karte wird umgedreht, um eine ruhende Waffe anzuzeigen.

**Schaden \*\*12**



# Glorantha

## Die Götter-Spielhilfe zu RuneQuest

**E**in Werk über eine Welt macht Sinn, stellt es doch die Grundlage für die meisten Kampagnen dar. Aber warum sollte man sich näher mit den Glaubensfragen der unterschiedlichsten Völker befassen? Ganz einfach, sämtliche Mythologien wurden von mehr oder weniger klugen Menschen erfunden, die damit ein Ideal bzw. eine idealisierte Handlungsweise kundgeben. Das bedeutet natürlich, daß die Religion eines Volks den Charakter der einzelnen Individuen prägt und umgekehrt. Im Rollenspiel läßt sich so den Spielern relativ einfach eine völlig fremde Mentalität näher bringen, deren Erklärung ansonsten wahrscheinlich umständlicher wäre. Das gesamte Werk unterteilt sich in vier

**RuneQuest ist für seine anwenderfreundlichen und trotzdem realistischen Regeln bekannt, die in leicht abgewandelter Form auch in vielen Computerrollenspielen zum Tragen kommen. Die zugehörige Weltenbeschreibung zu diesem System wird von allen Kennern geschätzt, wenn nicht gar bewundert. Zahlreiche kulturell verschiedene Völker Gloranthas besitzen ihren eigenen Schatz an Mythen, der genauerer Erläuterung bedarf.**

Bücher, um einen besseren Überblick zu gewähren: "Einführung in Glorantha" befaßt sich zum einen mit grundlegenden Eigenheiten der Welt. Mit einer Handvoll Seiten läßt sich natürlich nicht die Informationsmenge detailliert vermitteln, wie es die dafür speziell erhältliche Box könnte. Gleiches trifft auf eine extrem knappe Abhandlung einiger Kreaturen zu, die in diesem Set eigentlich gar nichts verloren hat. Darüber hinaus ist ein kurzer Abriss über den Entstehungsmythos und die Geschichte enthalten. Außerdem widmen sich ein paar Seiten noch der gängigen Magie und den Religionen allgemein. Interessant wird ein Rollenspiel besonders durch Kontakte zweier Charaktere unterschiedlicher Rasse oder Klasse, die immer eine gewisse Einstellung zum Leben mit sich bringen. Dazu muß man natürlich sehr genau über

die einzelnen Perspektiven informiert sein, deren Aspekte in "Die Worte der Weisen" Behandlung finden. Bekanntestes Beispiel hierfür ist selbstverständlich der uralte Zwist zwischen Elfen und Zwergen, über die Motivation dieser nicht gerade freundlichen Gesinnung für einander wissen allerdings nur wenige genau Bescheid, hauptsächlich weil jeder Weltenhintergrund etwas andere Gegebenheiten voraussetzt. Ferner werden essentielle Fragen der Ethik geklärt. Der Hauptteil der Box besteht aus dem "Kultbuch". In ihm werden sämtliche Götter und die speziellen Fähigkeiten ihrer Priester beschrieben, sowie die dazu zu durchlaufende Hierarchie und die spezifischen Regeln eines Glaubens. Die magischen Fertigkeiten der Kleriker umfassen hierbei Zaubersprüche, Gebete und das Beschwören, bzw. Zu-Hilfe-rufen von Geistern. Außerdem wird hier noch einmal etwas intensiver auf die geschichtliche Entwicklung eingegangen. Überaus interessant präsentieren sich die mystischen Eigenschaften der in RuneQuest häufiger auftretenden Wesen wie zum Beispiel den Skorpionenmenschen und ihrer Göttin Bagog. Abgerundet wird das gesamte Set von einem Glossar, in dem alle Gottheiten namentlich erwähnt und kurz charakterisiert werden. Bei dieser nicht mehr überschaubaren Anzahl dürfte das "Prosopaedia - Wer ist wer" gute Dienste leisten, selbst wenn die Liste im Kultbuch schon alphabetisch geordnet ist.

Glorantha - Die Götter bietet sicherlich ein paar wichtige Informationen, die Kampagnen jeder Gruppe etwas gehaltvoller gestalten dürften, auch wenn an mancher Stelle detailliertere Beschreibungen wünschenswert wären.

(ag)

Verlag: Welt der Spiele  
Preis: DM 50,-  
Spielmaterial: 65%  
Spielregeln: 80%  
Spielreiz: 85%

**SPIEL**

**T Raum**  
Hasestr. 48  
49074 Osnabrück



Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.  
AD&D · Cthulhu · MERS  
RuneQuest · Shadowrun  
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele  
Warhammer (Fantasy/40K)  
Battle Tech · Spacehulk · u.v.m.

Miniaturen · Bausätze  
Würfel · Farben

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 2,50 DM in Briefmarken an!

Info Hotline: Tel.: 0541/21152  
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

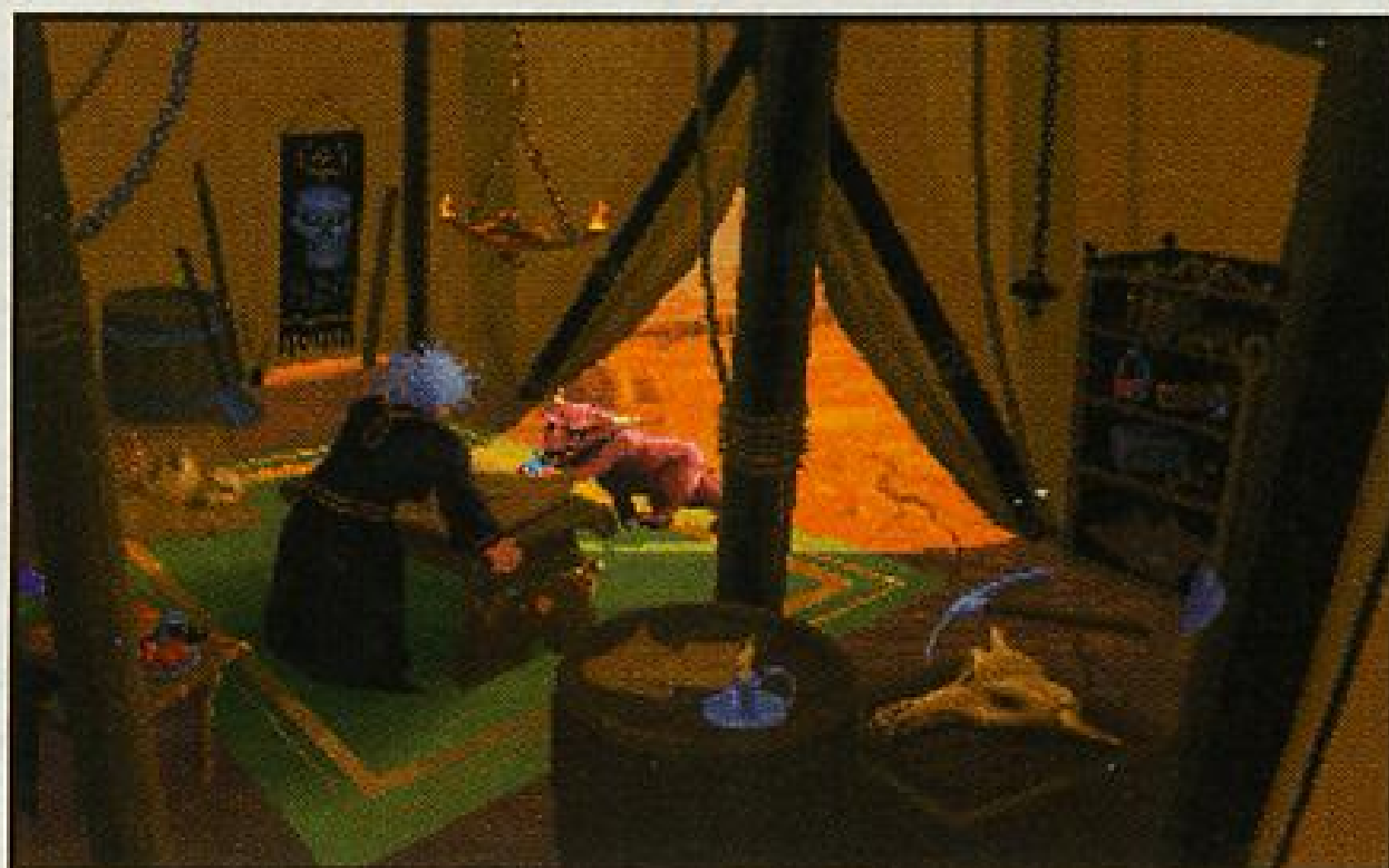
## SEGA MEGA CD

Zur offiziellen Markteinführung des SEGA MEGA CD werdet Ihr natürlich von uns über alle wichtigen Daten informiert. Was kann es? Wie gut ist die Software? Was wird es kosten?



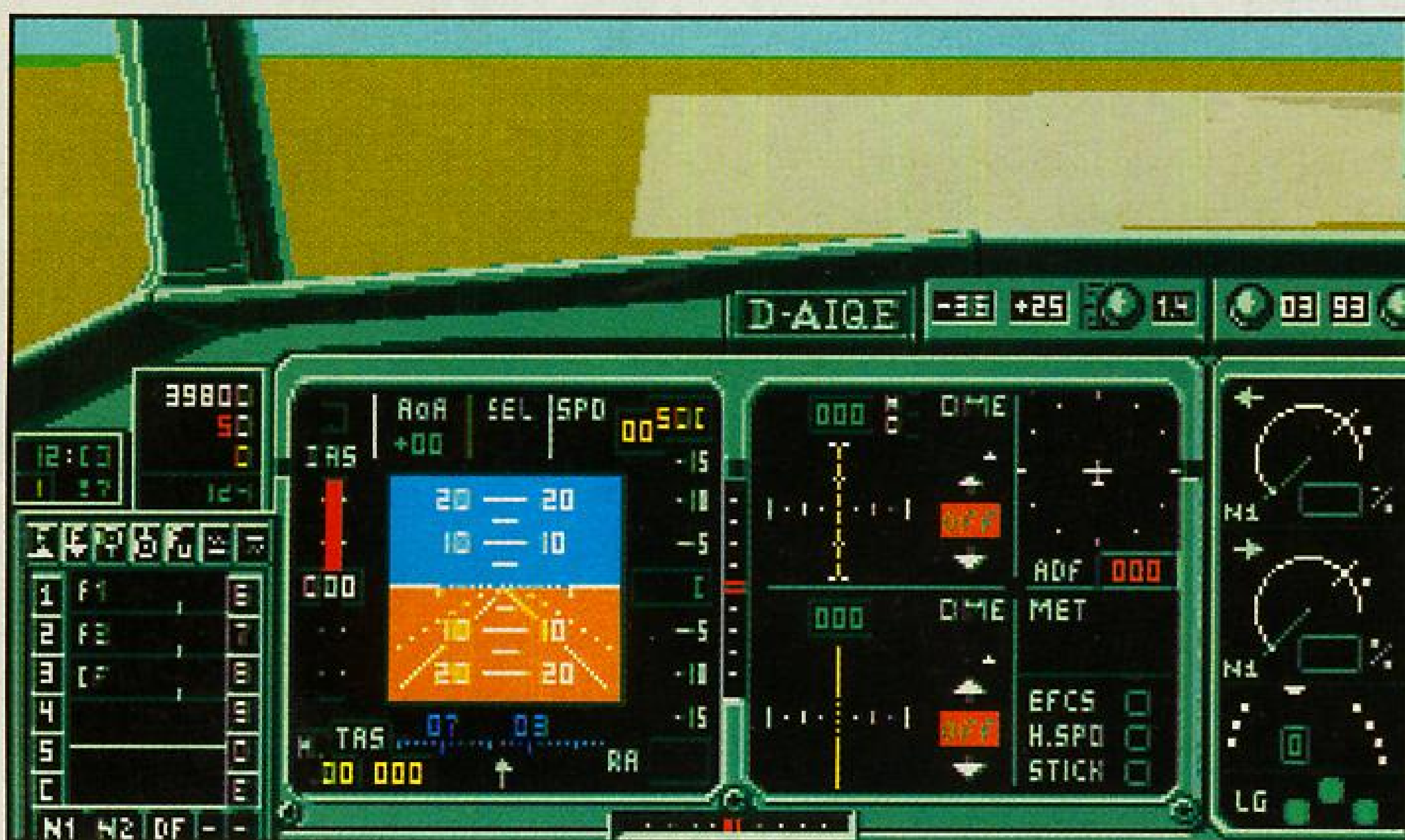
## Lands of Lore

Das Rollenspiel von dem jeder spricht. Der eigentliche dritte Teil der Eye of the Beholder Saga von den Westwood Studios.



## A 320 Airbus America Edition

Er ist endlich gelandet. Die Amiga-Version stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe vor.



Da man zum Redaktionsschluß der aktuellen Ausgabe nie genau sagen kann, welche Programme rechtzeitig kommen, und welche nicht, hier eine Liste der Spiele, die wir Euch unter den gegebenen Umständen präsentieren wollen: Jurassic Park, Lital Divil, Lost in Time, Microleague Football, Apache, Cyberspace, Darkmere, Jungle Strike, Take a Break Pinball und Pinball Illusions. Hofft mit uns aufs Beste...

## Where in Space is Carmen San Diego?

Die Lernspielreihe verläßt unseren Planeten. Ob wir dies bedauern oder begrüßen, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



**Die Schöne und das Biest**  
Der Erfolgsstreifen aus den Disney Studios wurde versoftet. Mal sehen, was Infogrames daraus gemacht hat.



## Impressum Play Time

**Verlag:**  
Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg  
Telefon 0911/5325-0

**Anschrift der Redaktion:**  
Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion "Play Time"  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth

**Stellv. Chefredakteur:**  
Christian Müller

**Leitender Redakteur:**  
Arthur Kreklau (ak)  
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

**Public Relations:**  
Thorsten Szameitat (ts)

**Text- und Bildredaktion:**  
Michael Erlwein (me)

**Redaktion Deutschland:**  
Alexander Geltenpoth (ag),  
Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi),  
Rainer Rosshirt (rr),  
Robert Reischmann (re)

**Freie Mitarbeiter:**  
Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis (tb), Mathias Ritz (mr),  
Martin Müller (mm), Thomas Brenner (br), Rainer Wekwerth (ray),  
Harald Wagner (hw), Tony Jones (tj), Dietmar Langner (dl), Mathias Kolb (mat), Peter Wölflik (wl),  
Klaus Martin (km), Ulf Schneider (us),  
Armin Thielen (art)

**Redaktion U.K.:**  
Timothy Wilkens (tw)

**Layout:**  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Sylvia Stenglein, Dieter Steinhauer

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**  
Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**  
Thorsten Szameitat  
Telefon 09 11/64 26 26 3  
Telefon 0171/62 13 14 6  
Telefax 0911/ 64 26 33 3

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47  
47 058 Duisburg  
Telefon 02 03/3051111  
Telefax 02 03/3051134

**Werbung:**  
Stefanie Geltenpoth

**Druck:**  
Cooper Clegg Ltd.  
Tewkesbury, U.K.

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

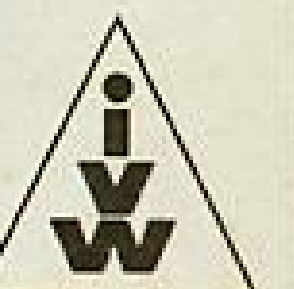
**Poster:**  
Wir danken Silmarils

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

**Manuskripte und Einsendungen:**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Wir danken der Zeitschrift CTW für die freundliche Unterstützung.



**Play Time**

● 10/93 ●

**erscheint**

**am**

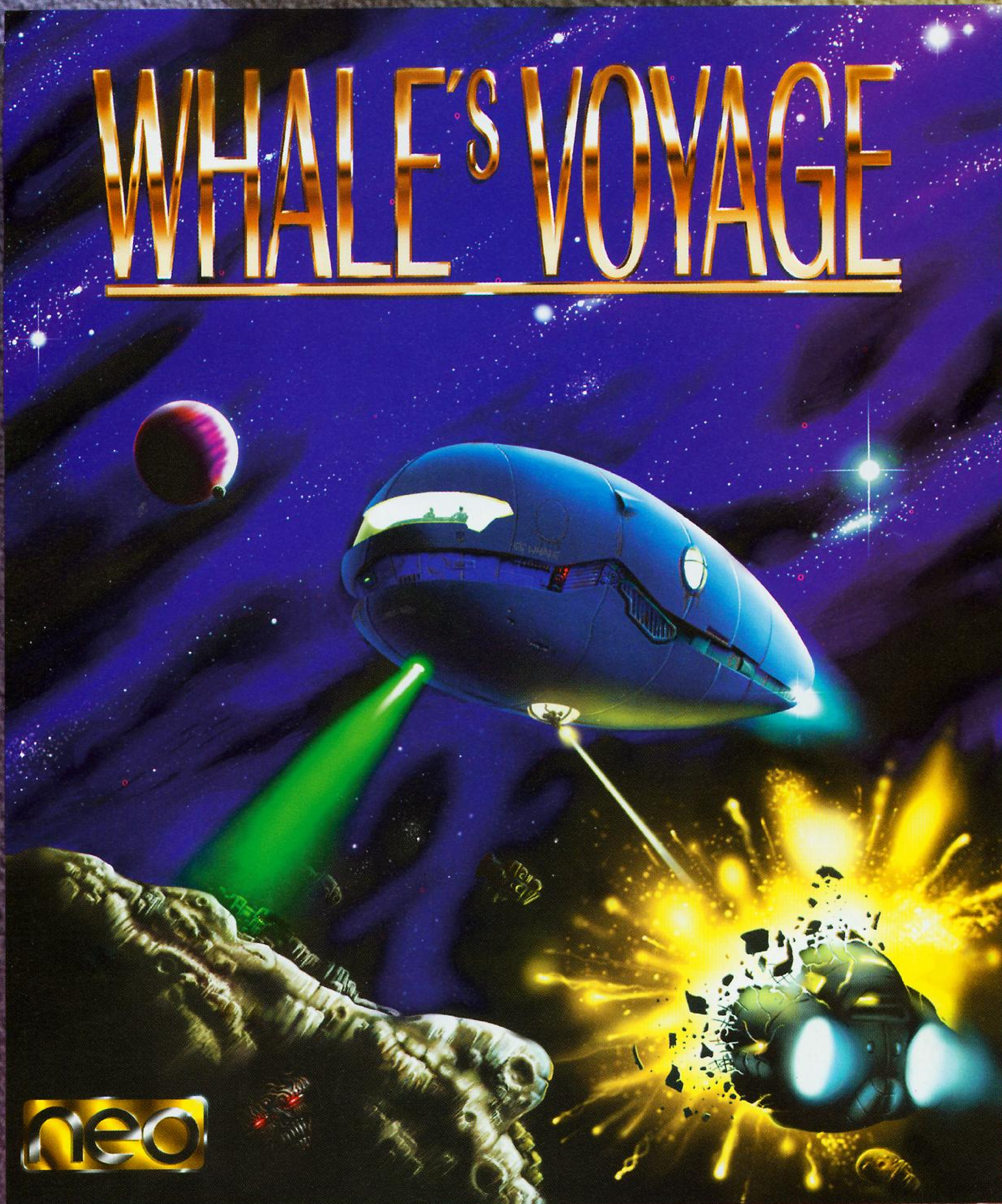
**8. 9. 1993**

# neo

## WHALE'S VOYAGE

Erhältlich für  
MS-DOS VGA  
und Amiga

Distributed by Flair Software. Distributoren für den Fachhandel: Rushware GmbH, Profisoft GmbH, Leisuresoft GmbH, News Software GmbH, Kingsoft GmbH, Österreich: Darius. Schweiz: Thait AG.



Bereiten Sie sich auf eine phantastische Reise in die Tiefen des unergründlichen Weltalls vor, und durchlaufen Sie unglaubliche Karrieren vom genetischen Abfallprodukt zum Top-Unternehmer. Trotzen Sie mit Ihrer Crew der Übermacht eines totalitären Beamtensystems in der brutalen Welt des 24. Jahrhunderts und erleben Sie, was Freiheit bedeutet...

Produced by NEO Software Productions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10

# Bereite Dich vor.

## Mortal Kombat<sup>®</sup> kommt.



# MORTAL KOMBAT<sup>®</sup>

Ab 13. September auf Super Nintendo<sup>®</sup>, Game Boy<sup>™</sup>, Master System<sup>™</sup>, Game Gear<sup>™</sup> und Mega Drive<sup>™</sup>.

**Acclaim** Go for the game!