

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

WIEDER DABEI: GAMEBOY UND 8-BIT!

DM 5,90

EVT 9.2.1994

3/94

COMPUTEC
VERLAG

J11426E

Kai Nürnberger
im Interview

NBA JAM

SEGA rüstet auf
VIRTUA
RACING

Angst am Monitor
DOOM

Die Aufholjagd
Amiga CD³²

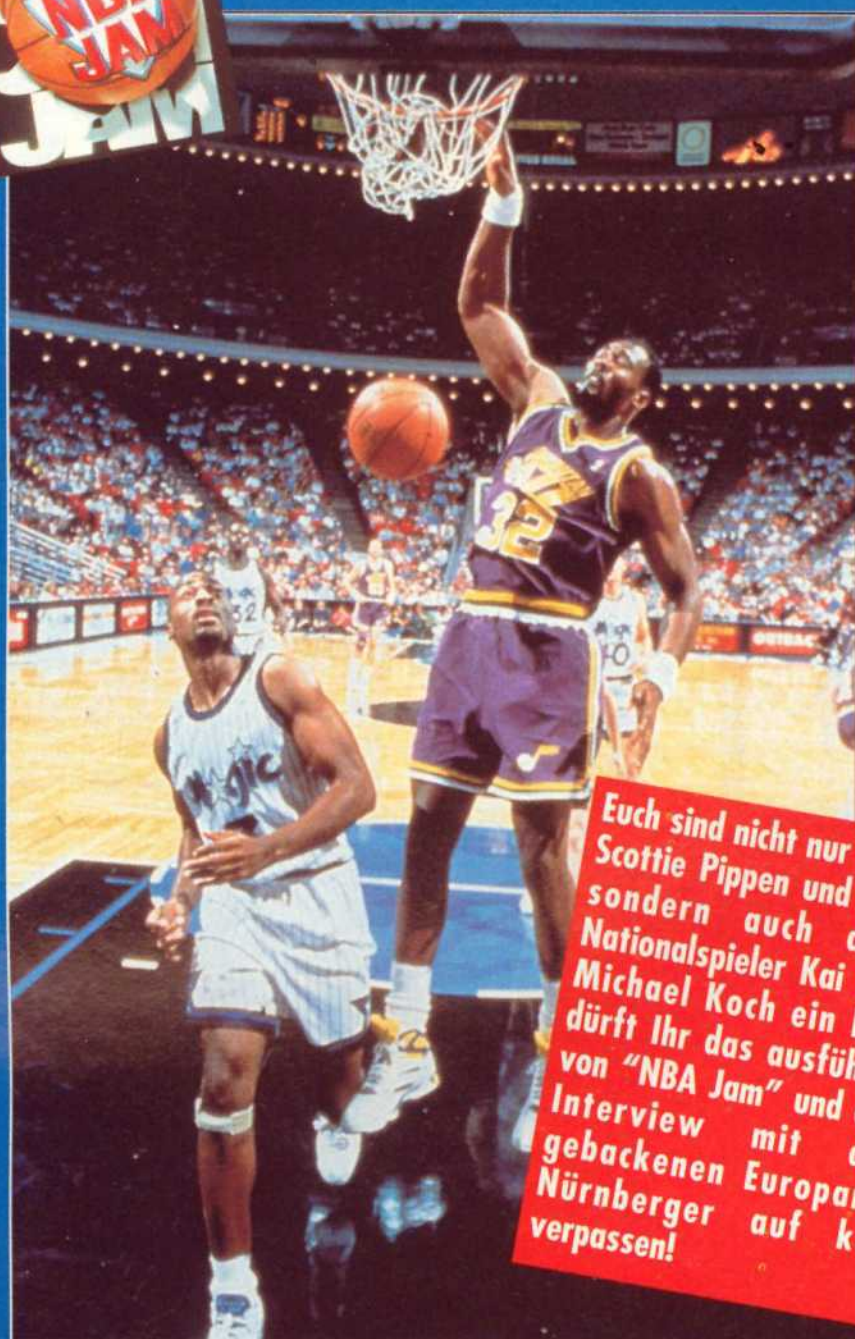
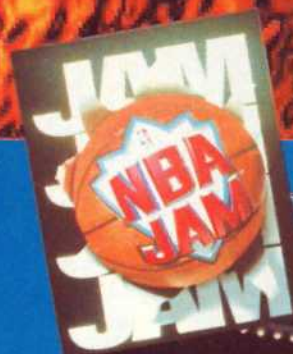
Was ist...

VIRTUAL REALITY?

Die neuesten Trends aus den U.S.A.

PLAY TIME
TV

SONNTAGS, RTL2, DIE SHOW



Euch sind nicht nur feste Größen wie Scottie Pippen und Charles Barkley, sondern auch die deutschen Nationalspieler Kai Nürnberger und Michael Koch ein Begriff? Dann dürft Ihr das ausführliche Review von "NBA Jam" und das ergänzend Interview mit dem frisch gebackenen Europameister Kai Nürnberger auf keinen Fall verpassen!

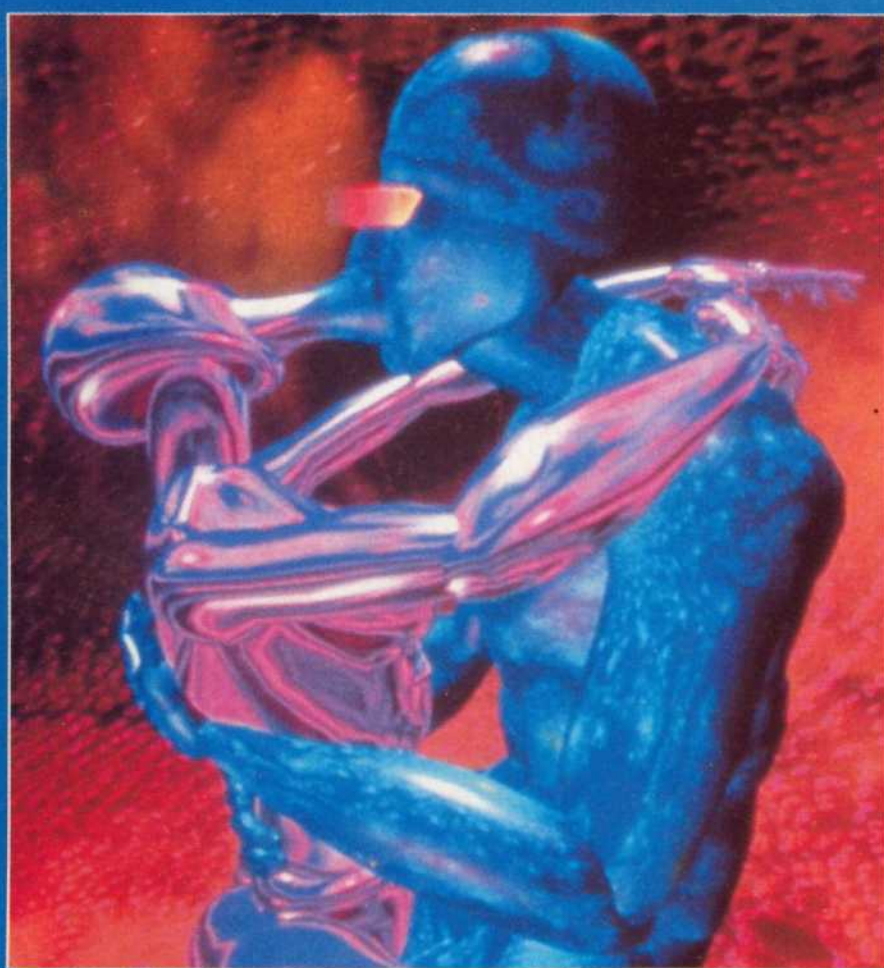


Die CES lockte wieder einmal Zehntausende in die Zockerstadt Las Vegas. Zu sehen gab es zahlreiche Neuerscheinungen für PC, Sega, Nintendo und alle anderen Konsolen, jedoch konnte der große Knaller nicht entdeckt werden. Oder vielleicht doch?

Revolutionäre Ideen gab es nur von den beiden jungen Firmen Wavefront und Ahead Inc, die wir Euch ab Seite 102 vorstellen möchten.



"Bigger, Better, Faster, More" lautet die Devise bei Sega, denn ab März gehen die furiosen Abenteuer des blauen Stachelpunkers in die dritte Runde. Sonic 3 hält schon jetzt die Softwarewelt in Atem und um Euch die Wartezeit ein wenig zu versüßen, haben wir in dieser Ausgabe ein ausführliches Preview für Euch ergattern können.



Obwohl der Begriff Virtual Reality seit mehreren Jahren in aller Munde ist, kann eigentlich niemand eine exakte Definition geben. Wer an Helm, Handschuh und anderen fragwürdigen Kleidungsstücken interessiert ist, der sollte schnell Seite 48 aufschlagen. Hier gibt es Begriffserklärungen, Definition und Expertenmeinungen von Marc Baldwin (Empire Deluxe), Noah Falstein (Indiana Jones 4), Bill Dugan (Star Trek: Judgment Rites) und Brian Fargo (Interplay).

Ihr habt Sorgen mit Eurer Software oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen! Ab sofort haben wir eine Sprechstunde für Euch eingerichtet. Montag bis

Freitag von 13.00 bis 16.00 Uhr schenken wir Euch Gehör. Solltet Ihr nicht durchkommen, schreibt uns! Die Adresse für all Eure Zuschriften: Play Time • Kennwort: Help! Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg



®

SERVICEPLAN

Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

**Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.**

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufacturing Company. © 1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim®



● DAS NEUE KONZEPT DER PLAY TIME ● ALL FOR ONE



HANS



UWE



OLLI

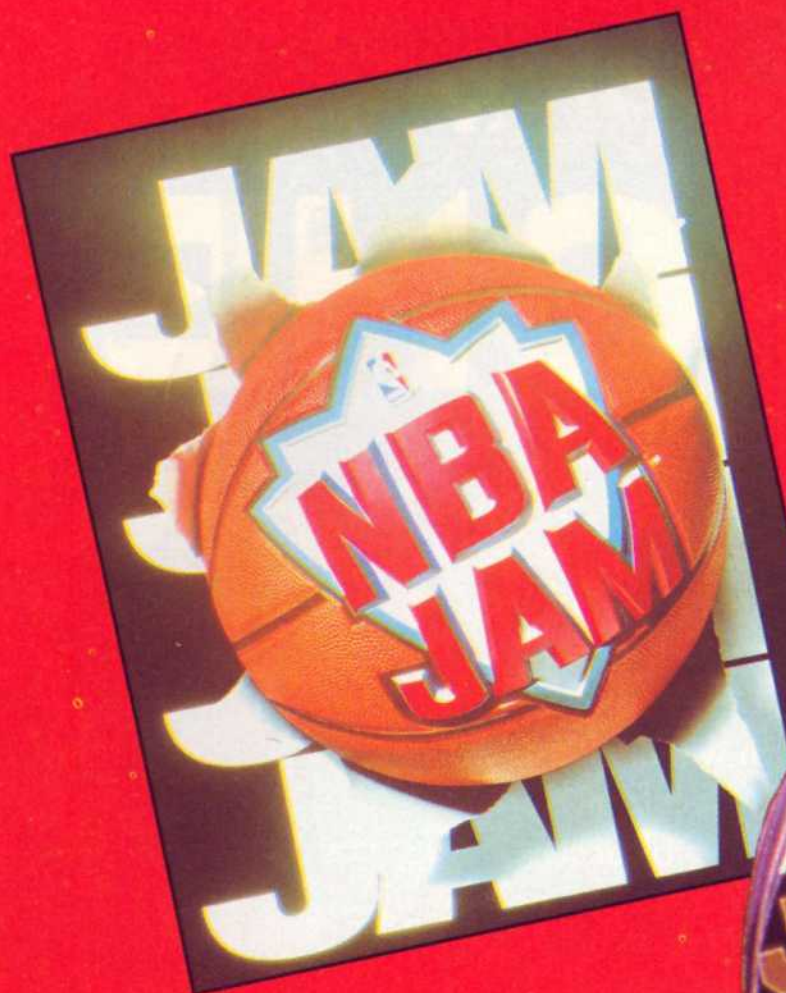


THOMAS

Der Computer- und Videospielemarkt ist dynamisch und die Anforderungen eines Magazins wie der Play Time ändern sich mit ihm. Aus diesem Grunde passen wir das Konzept der Play Time den neuen Anforderungen an, um Euch das bestmögliche Magazin präsentieren zu können. Ein Magazin wie die Play Time bezieht seine Daseinsberechtigung als Multi-Format-Magazin nicht mehr daraus, ausführliche Tests der aktuellen Spiele für alle Systeme zu machen. Dazu gibt es die jeweiligen Fachmagazine, die wesentlich detaillierter und ausführlicher auf die Spieleneuerscheinungen für die jeweiligen Systeme eingehen können. Ein Multi-Format-Magazin muß für jeden Freak das Wissenswerteste und Neueste aus der gesamten Branche bringen. Wer einen PC besitzt, will nicht unbedingt ausführlich über die Durchschnittsspiele für SuperNES oder Amiga informiert werden. Ihn interessieren nur absolute Highlights und Hintergrundinfos, wie beispielsweise der neue SVP-Chip für Mega Drive oder der Aufstieg des CD 32 zur anerkannten Spielekonsole. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, werden nur noch die absoluten Highlights ausführlich vorgestellt, während der Rest vom Fest mit Achtelseiten zufrieden sein muß. Gameboy, PC Engine, Game Gear und auch C64 werden natürlich auch ihren Platz finden, wenn sie mit entsprechenden Spielen aufwarten können!

Einen sehr großen Anteil werden in Zukunft jedoch ausführliche Berichte über Trends und Veränderungen in der Branche ausmachen. Wer wird in zwei Jahren die Führung des Konsolenmarktes übernehmen? Wie sieht die Zukunft von PC und Amiga aus? Wohin geht die Spieleentwicklung? Welche Firmen spielen eine bedeutsame Rolle? Wer alles über den Markt wissen will, kommt an der Play Time zukünftig nicht mehr vorbei. Hier erfährt er alles, was er wissen will. Wir selektieren für Euch die Highlights und recherchieren unermüdlich. Dazu vereinen wir erstmals die schlagkräftige Mannschaft des Computec Verlags und garantieren somit bestmögliche Qualität. Die Verantwortlichen der vier Fachmagazine legen ihr ganzes Wissen für die Play Time zusammen. Uwe Kraft vom Videospielemagazin Mega Fun, Oliver Menne und Thomas Borovskis von PC Games und Hans Ippisch von AMIGA Games und SEGA Magazin werden unter der Koordination von Christian Müller zukünftig die Play Time zum ultimativen Magazin der Computer- und Videospielebranche machen. Dazu gibt es ab der kommenden Ausgabe auch noch einen 32seitigen Tips & Tricks-Teil, der gesammelt und abgeheftet werden kann.





● "Make my Jam Day!"

Am 3. März startet Acclaims Großoffensive auf alle Basketballbegeisterten Videospieler. Neben einem Review von NBA Jam findet Ihr ab Seite 132 ein sehr interessantes Interview mit dem frisch gebackenen Europameister Kai Nürnberger!



● Spock, Pille und Captain Kirk setzen ihre fünfjährige Mission fort. Ob es nur für echte Trekkies oder auch für Otto-Normal-Bürger empfehlenswert ist, lest Ihr ab Seite 106!

● Mit dem bekannten Song "Viva Las Vegas" drückte Elvis Presley einst seine Zuneigung zur bekanntesten Zockerstadt der Welt aus. Nicht nur Berufs- sondern auch Videospieler können das nur allzu gut verstehen. Den Messbericht findet Ihr ab Seite 20!



Rubriken

Game Over	146
Highlights	3
Impressum	146
Inserentenverzeichnis	84
Leserbriefe	90
News	8
Tips und Tricks	51



Specials

CD 32 Total	28
Messebericht: CES	20
Zu Besuch bei Kai Nürnberger	132
Rollenspiele	100
Virtual Guitar und Gameware	102
Virtual Reality	48
Workshop - Die Siedler Teil 1	86



Reviews

PC	
Alone in the Dark 2	108
American Revolt	113
Companions of Xanth	112
Der Planer	113
Dungeon Hack	112
Doom	110
Flight Sim Toolkit	112
Gabriel Knight	105
Journeyman Project	114
Kingmaker	113
Labyrinth of Time	113
Lilil Divil	112
Man Enough	114
Police Quest 4	113
Quest for Glory 4	105
Rally	112
Star Trek 2	106
The Shadow of Yserbius	112
Winter Olympics	113

AMIGA	
Cool Spot	32
F1	42
Jurassic Park	34
Kolumbus	36
Mortal Kombat	40



PLAY TIME

Seek & Destroy	44
Skidmarks.....	44
Star Trek	38
Stratagem	44
Tornado	44

MEGA DRIVE/MEGA CD II

Dragon`s Revenge.....	127
Eternal Champions	122
McDonalds Treasure Land ..	124
Prize Fighter.....	119
Master Road Runner.....	127
Sensible Soccer	126
T2 - Arcade Game.....	127
Toe Jam & Earl 2	120
Virtual Pinball	127
Winter Olympics	118

MASTER SYSTEM

T2 - Arcade Game.....	127
Winter Olympics	118

SUPER NES

Clay Fighters	141
Daffy Duck.....	142
John Madden `94.....	143
Flashback	141
Mr. Nutz	136
NBA Jam	132
Super Empire Strikes Back ..	138
World League Hockey	140
World Heroes.....	141

NES

Asterix.....	143
King of the Ring	143

CD 32

Arabian Nights	144
Chambers Of Shaolin	144
Dangerous Street.....	144
D/Generation	144
Deep Core.....	144
Gates of Jambala	144

James Pond 2	144
John Barnes	144
Liberation.....	144
Morph	144
Pinball Dreams.....	144
Whale`s Voyage.....	144

C64

Cool World	45
Lethal Weapon	46
Sleepwalkers	47

GAME BOY

Bram Stoker`s Dracula.....	145
Chuck Rock	145
F1	144
Gear Works	145

Last Action Hero.....	145
NFL Quarterback	145
Nigel Mansell`s World Championship.....	145
Star Trek	144
Zool.....	144



Preview

Sonic 3	116
Virtua Racing	130



● **Elefantentreffen auf dem Amiga. Cool Spot bringt die bislang führende Spitzengruppe mit Mr. Nutz und Zool kräftig ins Schwitzen. Kann er den Vorsprung aufholen oder wird er auf hinteren Plätze verwiesen? Einen Test lest Ihr ab Seite 32!**

● **Mr. Nutz auf dem Siegeszug! Im letzten Monat lief in der Redaktion der Amiga heiß, jetzt ist das Super NES an der Reihe. Ein Super-Hit auf allen Systemen? Ab Seite 136 lest Ihr die Antwort!**



● **Virtua Racing ist die Hauptattraktion einer jeden Spielhalle. Nun wird der Arcade-Hit endlich für den Mega Drive umgesetzt. Erste Eindrücke und Fakten findet Ihr ab Seite 130!**



PLAY TIME

MIXED NEWS

CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

Die erste Ausgabe von Checkpoint USA kommt dieses Mal direkt von der CES in Las Vegas.



BEAM ME UP!

Spectrum Holobyte scheute bei der Vorstellung von Star Trek: The Next Generation weder Kosten noch Mühen. Brent Spiner alias Lieutenant Commander Data verließ kurzfristig die Kommandobrücke der USS-Enterprise. Unter den wachsamen Augen eines klingonischen Bodyguards, dessen Aufgabe

hauptsächlich im Verscheuchen lästiger, nach Interviews bettelnder Reporter bestand, schrieb Spiner vier Stunden lang unermüdlich Autogramme für die zahlreich erschienenen Neutrekies. Fans der Fernsehserie können übrigens erleichtert aufatmen: Die Enterprise wird nun doch nicht, wie zunächst angekündigt, dieses Jahr stillgelegt. Zumindest ein neuer Block soll noch gedreht werden. Außerdem wird nach Deep Space Nine noch ein zweites Spin-Off unter dem Titel Star Trek - The Next Generation: Voyager im nächsten Jahr das Dunkel des Weltalls erblicken.



GAME-ENGINE FOR SALE!

Traurige Nachrichten gibt es von Twin Dolphins Games zu vermelden. Noch vor der Veröffentlichung des ersten Spiels, dem mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten Forgotten Castle, ging dem Zwilling-Meeressäuger die Luft aus. Die Game-Engine für Forgotten Castle, sowie die beiden Windows-Produkte Nanotak und Smokin' Guns stehen momentan zum Verkauf. Mehrere Unternehmen zeigten bereits Interesse am Erwerb der Rechte, allen voran Interplay.

Kommentare und Kritik zu Checkpoint USA können Sie in CompuServe unter der Adresse **73233,742** (Internet **73233.742** compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.



EINER FÜR ALLE

Der "Streetwinner 2" kann mit Features aufwarten, die man bei anderen Joysticks vergeblich suchen wird. Unseres Wissens ist er der einzige Stick, der gleichzeitig (!) für das SNES und Mega Drive zu verwenden ist. Spätere Versionen werden dann noch zusätzlich an Neo Geo und Turbo Duo Dienst tun. Schon von der Form macht das Teil gewaltig Eindruck. Daß ausschließlich Microschalter verwendet wurden, kann man von einem Stick dieser Preisklasse auch erwarten, ebenso ein regelbares Dauerfeuer. Die Verarbeitung ist wirklich ausgezeichnet, was auf eine lange Lebenserwartung schließen läßt. Die Steuerung geht präzise von der Hand, was besonders bei hektischen Action-Games nicht zu unterschätzende Eigenschaften sind.

Für: **SNES und Mega Drive**
Hersteller: **IMP**
Vertrieb: **ARJAY GAMES**
Preis: ca. **DM 130,-**



VR '94

Vom 31.1.-2.2.1994 treffen sich die führenden Köpfe der Virtual Reality-Entwickler und -Forscher in London zu einem großen Symposium. Im Mittelpunkt stehen in den vielen Konferenzveranstaltungen alle Spielarten der revolutionären Technik. Virtuelle Modelle für Architekten, Börsenmakler, Künstler, Mediziner und sogar Finanzmakler werden vorgestellt und diskutiert. Auch für Software-Entwickler im Entertainment-Bereich wird dieses Treffen von großer Bedeutung sein. Es werden die neuesten Entwickler-Kits für virtuelle Spiel-Entwicklungen vorgestellt. Konferenz-Teilnehmer können sich auch gleich in sog. "Tutorials" mit der komplizierten Programmierung vertraut machen. Neben den Fachleuten kommen aber auch normale Menschen auf ihre Kosten. In einer begleitenden Ausstellung stellt die Industrie ihre neuesten Produkte in Sachen Virtual Reality vor. Wir werden in der nächsten Ausgabe natürlich darüber berichten.

DEPLANER



PC-SCREENSHOTS

**JETZT FÜR
6.-DM
DEMO**

**BESTELLEN
ANTESTEN
UND
ABFAHREN!**



DAS SPIEL DER ERFOLGREICHEN

PC

**GREENWOOD
ENTERTAINMENT**

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM



SOFTWARE MANAGER

Schon vor über einem Jahr präsentierten wir Euch in der Play Time News zu den neuesten Kaiko-Spielen. Damals nannten sich die Spiele noch Timet - The Flying Squirrel und Funsoft Inc. Das eine davon erschien mittlerweile unter dem Namen Mr. Nutz bei Ocean und entpuppte sich als Mega-Hit, während wir auf das letztere noch immer warten. Jedoch scheint das Warten nun bald ein Ende zu nehmen, denn nun endlich kündigt sich eine Fertigstellung an. Software 2000, das mittlerweile an Kaiko beteiligt ist, scheint



noch einen gewissen Einfluß auf die Namensgebung zu haben, denn mittlerweile nennt sich das Spiel Software Manager, das sich deutlich vom Wirtschaftssimulations-Einerlei unterscheidet. Man muß nämlich hier als Manager einer Softwarefirma die besten Programmierer anheuern, die Entwicklung überwachen und die Spiele zum richtigen Zeitpunkt an die Presse weitergeben. Die tolle Grafik und das innovative Spielkonzept könnten den Software Manager zu einem der Hits des Jahres machen. Mehr Infos gibt es in der nächsten Ausgabe!



SIMON THE SORCERER

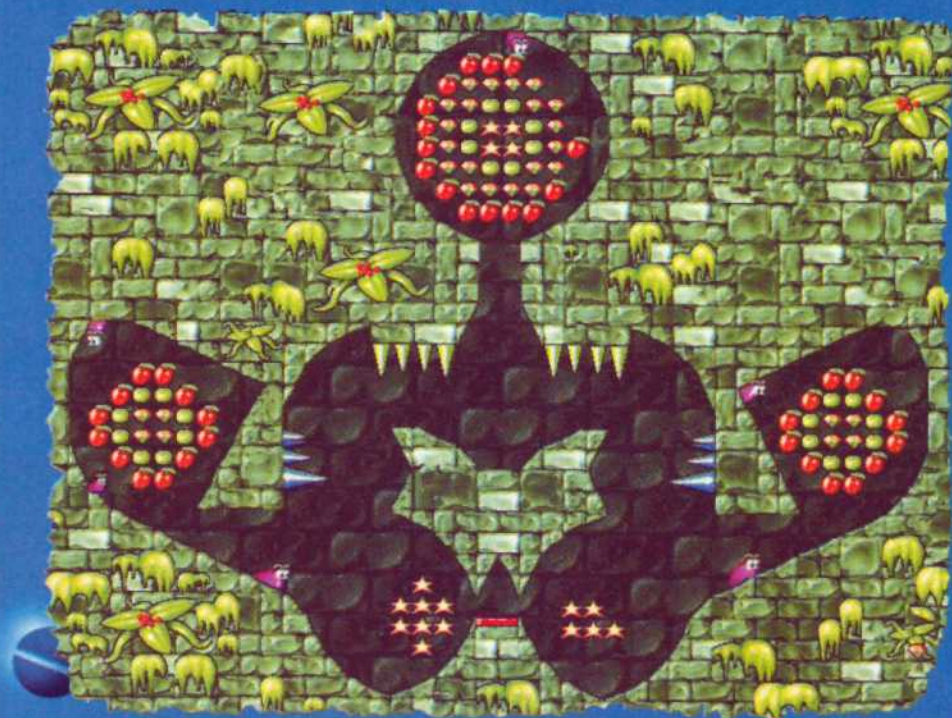


Rechtzeitig nach Redaktionsschluß erreichte uns die Amiga-Version vom erstklassigen Adventure Simon the Sorcerer. Der erste Eindruck war sehr gut, doch ob die Umsetzung an Kyrandia & Co. herankommt, können wir Euch sicherlich in der nächsten Ausgabe verraten.



GLOBDULE

Ein ganz ulkiges Wesen von Psygnosis schickt sich an, neue Niedlichkeits-Rekorde aufzustellen. Mit Globby, dem kleinen Wabbelwesen, düst man am Boden entlang, die Wände hoch, die Decken rüber und ist immer auf der Suche nach Sternen und Münzen. Die Grafik und der Sound können nur als putzig bezeichnet werden! Mehr dazu in der nächsten Ausgabe!



LABYRINTH OF TIME

Ziemlich hurtig zeigte sich Electronic Arts bei der Umsetzung seines PC-CD-ROM-Hits Labyrinth of Time. Keiner hatte eine CD 32-Version dieses Spiels erwartet, doch eingetroffen ist sie dennoch. Die Grafiken sehen äußerst gelungen aus und der Sound hört sich brillant an, wieviel Spiel jedoch dahintersteckt, wollen wir bis zur nächsten Ausgabe geheimhalten.



DIE HITS - DIE MACHER



Das 2. AMIGA GAMES Sonderheft

Einen Blick hinter die Kulissen der Softwarebranche könnt Ihr mit dem zweiten Sonderheft von AMIGA Games werfen. Legendäre Programmiererteams wie **Graftgold**, **Sensible Software** und **Factor** verraten ihre Erfolgsgeheimnisse. Außerdem gibt es Hintergrundinfos zu **Blue Byte**, **Electronic Arts**, **MicroProse** oder **Software 2000**, und, und, und

für nur **DM 9,80**

AMIGA Games Discs & Mag

AMIGA Games Discs & Mag

SONDERAUSGABE

DIE HITS • DIE MACHER

EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN DER SOFTWAREBRANCHE!! 29 TESTS • INTERVIEWS • STORIES!

INSTOSS Sonderheft 1/94 DM 9,80

COMPUDEC

SPORT

FRANCE

GOBINS 3

TURRIC

INDICATE

MORTAL KOMBAT

ESHOKE

SOXER KID

Im Heft:

29 TESTS DER AKTUELLEN HITS!

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32-34, 90 451 Nürnberg, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **28. Februar 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NY

BUSI

Ab 26. Januar im Handel erhältlich!

Name, Vorname _____

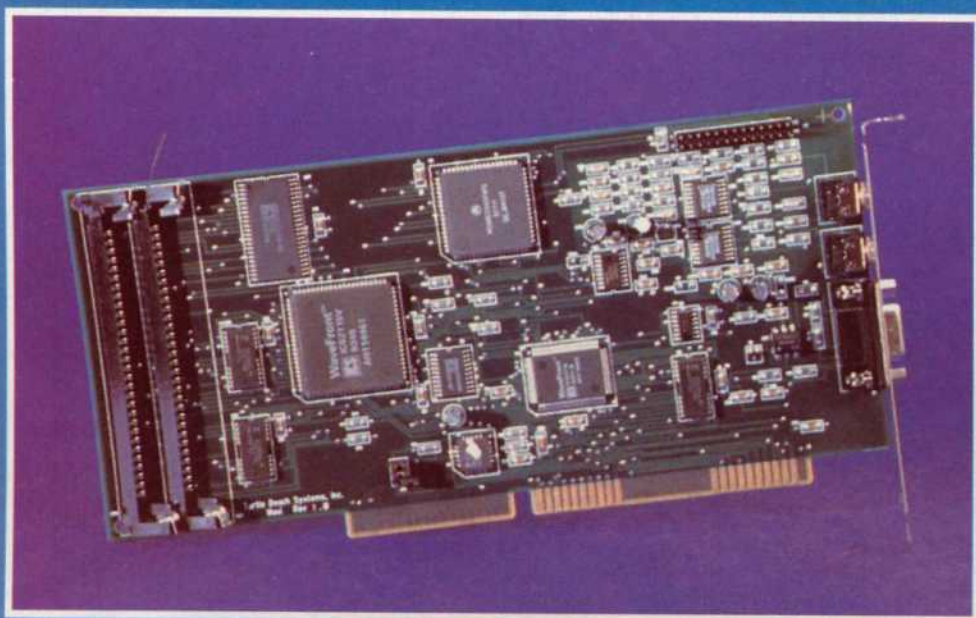
Straße, Haus.-Nr. _____

PLZ, Ort _____

AGSH PT



MAUI SOUNDKARTE



Eine Alternative zur Wave-Blaster-Karte kommt jetzt von der Firma Turtle Beach. Die Maui Soundkarte ist als zusätzliche MIDI-Karte zu einer bereits im PC vorhandenen konzipiert. Zwar benötigt die Maui einen separaten 16 Bit-Einsteck-Slot, sie lässt sich aber dann ohne Probleme an das Wave-Blaster-Interface der SoundBlaster ASP anschließen. Die Maui funktioniert im Gegensatz zur WaveBlaster-Karte auch parallel zu jeder anderen FM-Soundkarte. Serienmäßig befinden sich 2 MByte ROM-Samples auf

der Platine. Das vorhandene RAM von standardmäßig 256 KBytes kann aber auf insgesamt 8 MByte ausgebaut werden, was dem Benutzer genügend Freiheit für die Implementierung neuer Klänge geben dürfte. Zusammen mit einem Software- und Treiber-Paket für DOS und Windows kostet die Maui 499,- Mark.

Info:
M3C Systemtechnik,
Großbeerenstraße 51,
10965 Berlin,
Tel. 030-7856066

REGENBOGEN FÜR MÄUSE



Wer für einen guten Freund noch ein Geburtstagsgeschenk sucht, die rund 100 Mark für ein gutes Spiel oder einen Joystick aber nicht aufbringen möchte, könnte mit einem Rainbow-Pad von der Firma CNS genau richtig liegen. Die Mauspad sind mit einer temperaturempfindlichen Flüssigkristallschicht überzogen und verändern - etwa bei Handberührung oder Zimmer-temperaturänderung - ihre

Farbe. Die Rainbow-Pads sind in verschiedenen Farbtönen erhältlich und kosten pro Stück 32 Mäuse.

Info:
CNS Computersysteme,
Kurt Schumacher Str. 18,
82256 Fürstenfeldbruck,
Tel. 08141-23601

HITS FOR 6

Sechs Spiele in einer Packung und zu einem Preis bietet die Firma Prism Leisure allen Freunden von PC-Spiele-Klassikern. Die Sammlung unter dem Titel Hits for 6 besteht inzwischen schon aus fünf Volumes. Der Preis für jede Compilation beträgt DM 79, 95 und der Käufer hat jeweils die Wahl zwischen einer Disketten- oder CD-ROM-Version.



Info:
Prism Leisure,
Nöttenstraße 34,
59494 Soest

TOOOOR!

Der Ball ist rund - die CD-ROM auch! Warum also nicht beides zusammenbringen, fragte man sich bei ROMWARE und füllte eine der Silber-scheiben mit allen Zahlen und Fakten der Bundesliga seit ihrer Gründung 1963. Die "Tooo-or!"-CD enthält neben den trockenen Daten auch Bilder vieler Mannschaften sowie ein Datenbank-Programm, mit dem der Benutzer eine eigene Amateurmansschaft verwalten kann. Der Preis beträgt ca 70,- Mark.



Info:
Romware GmbH,
Mendelssohnstr. 15d,
22761 Hamburg

Wenn Drachen erwachen...



DRAGONSPIHERE

es war einmal vor langer, langer zeit, in einem fernen land...

ein märchen, das von tapferkeit, von liebe, von dämonischen taten und grausamen flüchen erzählt, eine geschichte, die das herz höher schlagen lässt und die nerven kitzelt.

einst litt ihr königreich unter dem fluch des hexenmeisters sanwe entsetzliche qualen, aber vor nunmehr 20 winters wurde seine schreckliche burg vom hofzauberer ihres vaters, des damaligen königs, mit einem magischen siegel belegt.

doch die verkörperung des bösen, der drache, rührt seine glieder und bricht die hülle auf, die ihn umschliesst. der magier ist erwacht! ihre aufgabe ist klar: kämpfen sie sich zur burg durch, und besiegen sie sanwe!



atemberaubende abenteuer aus einer feuerspeienden zeit

MICROPROSE

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND CD-ROM



ZUM KUGELN: PINBALL DREAMS AUF DEM SNES

Haben unzählige Quartalszocker im Rausch der Sucht seit Jahrzehnten Stück um Stück von Mamas wohlbehütetem Sparstrumpf-Inhalt in die gar übel beleumundeten Spielgeräte mit der Silberkugel und den be-
rauschenden bunten Lichtern gesteckt, könnten die hart werkelnden Ehefrauen, Mütter und Sponsoren vorerst aufatmen. Gametek stellt für eine handvoll Dollars, Mark oder sonstige



Währung gleich vier Spieltische auf einem Modul ins heimische Wohnzimmer. Vom Space-Flipper zum Wild-West-Szenario über Disco- bis Friedhofs-Gewimmere sowie 8-Wege-Scrolling für realistischeres Ballverhalten hat man alles Erdenkliche aufgefahren, um den Haussegen wieder gerade zu rücken.



MEGA MAN X BALD AUF DEM SNES

Das mit Spannung erwartete Spiel Mega Man, welches den Erfolg der Edel-Softwareschmie-



de Capcom gepflastert hat, feiert demnächst sein Super Nintendo-Debüt. Der populäre Held Mega Man muß auch hier sein Können unter Beweis stellen. Mega Man X, das Spiel welches die nächste Generation der Mega Man-Saga repräsentieren soll und das mit einem völlig neuen Spieldesign aufwar-

YABBA-DABBA-DOO (TM)

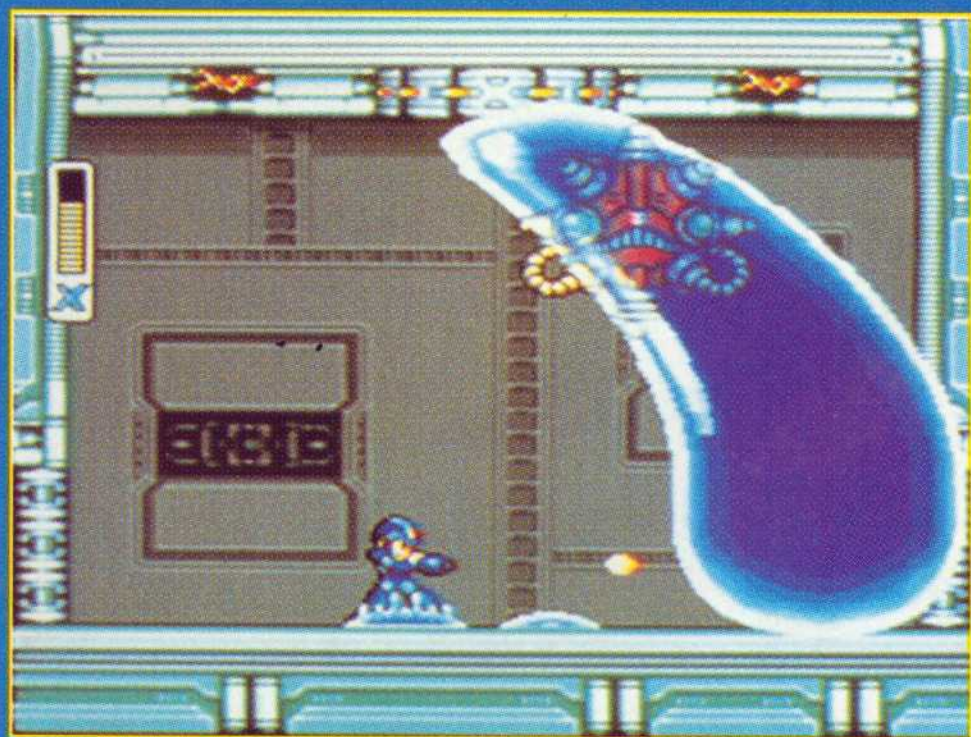
Bei einem Wasserbüffel-Treffen im Clubhaus gibt der gegenwärtige Präsident des Clubs seinen Rücktritt bekannt. Das Amt muß rasch wieder besetzt werden. Der Vorsitzende hat sich deswegen

etwas Listiges einfallen lassen. Wer zuerst die Truhe mit mysteriösem Inhalt findet, wird den Platz des Nachfolgers einnehmen. Fred und Barney machen sich selbstverständlich sofort auf den Weg. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt. Die auf der Karte



ersichtlichen Wegstrecken können durch gute Ergebnisse beim Würfeln verkürzt werden. In den Jump & Run-Abschnitten gilt es, Dinosaurier aus dem Weg zu räumen. Die Keule erweist sich hier als recht brauchbar. Bonuslevel und ein

Paßwortsystem sind mit von der Partie. Die Firma LAGUNA wird das von TAITO hergestellte Super Nintendo-Spiel Anfang April auf den Markt bringen.



tet, ist in den USA bereits erschienen. Der deutsche Erscheinungstermin steht noch

nicht fest, kann jedoch bei Capcom-Spielen sehr kurzfristig sein.

Lemmings

European Computer Trade Show
Spiel des Jahres 1992

European Computer Leisure Awards
Computerspiel des Jahres
Originellstes Spiel

Gen D'Or 1991
Sonderpreis

Gen D'Or 1992
Denkspiel: Lemmings

Tilt D'Or 1992
Originellstes Spiel: Lemmings

SPA Excellence in Software Awards 1991
Bestes Unterhaltungsprogramm
Bestes Action-/Arcadeprogramm

Special Commodore Award
Unternehmen mit Vision

C.A.T.S. (Entwicklungspreis von Commodore)
Spiel des Jahres: Lemmings

What Personal Computer
Bestes Unterhaltungsprogramm

Amiga World
Spiel des Jahres

Compute
Wahlpreis für Arcadeunterhaltung

Game Players
Rätselspiel des Jahres

Ace Trailblazer Award 1991
Lemmings

Video Games & Computer Entertainment
Action- und Strategiespiel des Jahres

Auf die besten Dinge im Leben lohnt es
sich zu warten ...

**Lemmings für den
C64.**

Jetzt im Handel. DM 49,95

PSYGNOSIS

Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, United Kingdom.
Telephone +44 (051) 709 5755



MEGA CD NEWS

Langsam kommt die Softwarewelle für das neueste Hardwarebaby von Sega ins Rollen. Endlich haben wir es nicht mehr mit geringfügig aufgepeppten Mega Drive-Versionen zu tun, sondern mit speziellen Entwicklungen, welche die gewaltigen Vorteile des Speichermediums CD ausnutzen.



An erster Stelle steht natürlich die langerwartete Umsetzung des erfolgreichsten Spielfilms aller Zeiten. Die Mega CD-Version von Jurassic Park hat glücklicherweise mit der Mega Drive-Version nicht viel gemein.

Hier handelt es sich um ein äußerst aufwendiges Spiel, das am ehesten noch als Adventure mit Actioneinlagen zu bezeichnen ist. Per Joypad steuert man seinen Pfeil auf den verschiedensten, scrollenden Hintergründen, sammelt Sachen ein oder beschießt heranstürmende Dinos. Wenn man Wege anklickt, dann wird in äußerst beeindruckender Manier zum nächsten Ort gescrollt. Läuft man in das große Gebäude, dann darf man sogar echte 3D-Grafik bewundern, die man so noch nie gesehen hat.

Ein ähnliches Grafiksystem macht auch den zweiten neuen Titel namens Mystery Mansion sehr sehenswert. Die abgedrehte Story um Menschen, die sich in Schmetterlinge verwandelt haben, und der tolle Soundtrack zeichnen Mystery Mansion darüberhinaus aus. Man läuft durch ein komplettes zweistöckiges Haus, geht in die einzelnen Räume, durchsucht diese nach Schlüsseln und Hinweisen und bewundert eine Grafik, die einfach einzigartig ist. Man sieht alles aus der Ich-Perspektive! Was man früher nur in einer Introsequenz bewundern durfte, gibt es hier das ganze Spiel über zu bestaunen. Jeder mögliche Weg, den man gehen will, und jede mögliche Handlung ist auf der CD abgelegt. Dieses Spiel läßt sich bislang am ehesten in der Virtual Reality-Kategorie einordnen.

Beim kurzen Probespielen von Doubleswitch blieb mir der tiefere Spielsinn bislang noch verborgen, doch zumindest läßt sich die Grafik als toll und das Spielprinzip als Adventure beschreiben. Mehr Aufschluß gibt Euch der Test in der nächsten Ausgabe.



MEGA DRIVE NEWS

Wem ein Neo Geo nicht fremd ist, der kennt sicherlich auch das bislang beste Prügelspiel Art of Fighting, das durch einzigartiges Zoomen begeistern konnte. Vom Zoomen ist nun nicht mehr allzu viel übrig geblieben, doch als solides Beat 'em Up läßt sich Art of Fighting sicherlich bezeichnen.



Endlich darf man den Strategiespiel-Hit Dune II, der bereits die Amiga- und PC-Charts enterte, auch auf dem Mega Drive spielen. Westwood kümmerte sich um eine ausgezeichnete Umsetzung, die in Sachen Spielbarkeit den Computer-Versionen sogar noch ein Stückchen voraus ist.





GAME GEAR MASTER SYSTEM NEWS



Eine ganze Menge tut sich für die guten alten 8 Bit-Systeme von Sega. Gerade als der Aladdin-Boom am Verklingen ist, darf man nun auch in portabler Art und Weise die Abenteuer des Jungen mit der Wunderlampe nachspielen. Grafisch ist diese Variante unglaublich gut gelungen und steht der Mega Drive-Version in nichts nach. Das Spielprinzip wandelte sich jedoch von Jump & Run in Geschicklichkeit! Zauberhaft!



Während McDonald's Treasureland gerade auf dem Mega Drive für Furore sorgt, ist mit McDonald's Magical World ein weiteres Jump & Run für den Game Gear in Vorbereitung, das insbesondere grafisch besonders schön aussieht. Für Master System können wir Euch leider keine Screenshots anbieten, jedoch wurden für die nächsten Wochen Ultimate Soccer, Fire & Ice und Road Rash angekündigt.



MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 0 23 71 - 3 63 30 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga		PC	Amiga		PC	Amiga
1869	78,- DV	66,- DV	Gobilins	60,- DV	60,- DV	Shadowcaster	78,- DH	
3D Construct. 2.0	117,- DV	117,- DV	Gobilins 2	84,- DV	66,- DV	Sherlock Holmes	78,- DV	
A-Train	90,- DV	72,- DV	Gobilins 3	78,- DH	66,- DH	Silverball	54,- DH	
-Construction Set	42,- DV	42,- DV	Gunship 2000	90,- DH	66,- DH	Sim City	78,- DV	78,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH		Gunship 2000 Data	54,- DH		Sim City Deluxe	78,- DV	78,- DV
-Mission Disk 1	48,- EV		Hannibal	78,- DV	66,- DV	Sim Farm	78,- DV	
Aces over Europe D	74,- DV		Hattrick	78,- DV	99,- DV	Sim Life	84,- DV	78,- DV
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV	Heimdall	34,- DV	34,- DV	Simon the Sorcerer	84,- DV	68,- DV
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	84,- DH	High Command	79,- EV		Soccer Kid	59,- DH	
Alien 3		48,- DH	Hired Guns	87,- DV	59,- DH	Space Hulk	84,- DH	66,- DH
Alien Breed 2		48,- DH	History Line 14-18	66,- DV	66,- DV	Space Qu. 1-4 Comp	79,- EV	
Alien Breed SE 92		25,- EV	Hook	29,- DV	59,- DV	Space Quest 4	56,- DV	59,- DV
Alone in The Dark	84,- DV		Human Race Standal	49,- DV	49,- DV			
Ambermoon		78,- DH	Humans	40,- DH	40,- DH			
Archon Ultra	* 78,- DV	59,- DV	Hyperspeed	29,- DV				
Bards Tale Trilogy	69,- DH		Inca	89,- DV				
Battle Chess 4000	66,- DH		Inca 2	84,- DV				
Battle Isle 2	* 78,- DV	78,- DV	Incredible Deluxe	72,- DV				
Battle Team	72,- DH	66,- DH	Incredible Machine	66,- DV				
-Battleisle Data 2	48,- DH	48,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV	39,- DV			
Betrayal at Kondor	75,- DV		Indiana Jones 4	84,- DV	79,- DV			
Blastar		48,- DH	Indy Car Racing	78,- DV				
Body Blows	54,- DH	48,- DH	Innocent un.caught	* 84,- DH	66,- DH			
Body Blows Galact.		48,- DH	Ishar 2	60,- DV	54,- DV			
Budokan	32,- DH	32,- DH	Jurassic Park	66,- DV	54,- DV			
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DV	66,- DV	Kingmaker	66,- DV	66,- DV			
Burning Steel	78,- DV		Kings Quest 6	77,- DV	60,- DV			
-Data 1 od 2 je	36,- DV		Krustys Fun House	54,- DH	49,- DH			
Burntime	78,- DV	66,- DV	Lands of Lore DV	59,- DV				
Chaos Engine		54,- DH	Leg.of Kyrandia 2	* 66,- DV				
Christoph Kolumbus	* 78,- DV	72,- DV	Legend o.Kyr. 2 EV	69,- EV				
Chuck Rock		39,- DH	Legends o.Kyrandia	66,- DV	66,- DV			
			Leis.S.Larry 6 DV	* 74,- DV				
			Leis.S. Larry 6 EV	66,- EV				
			Lemmings 2	78,- DH	59,- DH			
			Les Manley Lost LA	39,- DV				
			Links 386 Pro	89,- DH				
			-Bay Hill Club	36,- DH				
			-Pebble Beach(386)	45,- EV				
			Lord of The Ring 2	66,- DH				
			Lords of Power	78,- DV	72,- DV			
			Lost in Time	84,- DV				
			The Lost Viking	78,- DV	66,- DV			
			Lothar Matthäus	* 66,- DV	59,- DV			
			Lotus 3	60,- DH				
			Lotus Compil.(1-3)		54,- DH			
			M 1 Tank Platoon	32,- DH	32,- DH			
			Mad News	* 79,- DV	66,- DV			
			Mad TV	79,- DV	66,- DV			
			Magic of Endoria	* 78,- DV	66,- DV			
			Maniac Mansion 2	84,- DV				
			Master of Orion	89,- DH				
			Might and Magic 4	78,- DV				
			Might and Magic 5	84,- DV				
			Monkey Island 2	78,- DV	78,- DV			
			NHL Hockey	78,- DH				
			No Second Price		57,- DH			
			On The Road	60,- DV	60,- DV			
			One step beyond	48,- DH	48,- DH			
			Overdrive		49,- DH			
			Pacific Strike	* 84,- DH				
			-Speech pack	* 39,- DH				
			Penthouse Hot Numb	36,- DV	36,- DV			
			Penthouse Deluxe	60,- DV	54,- DV			
			Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH			
			Pinball Fantasies		54,- DH			
			Pinball Wizard		21,- DH			
			Pirates! Gold	89,- DV				
			Pirates!	32,- DH	32,- DH			
			Pizza Connection	* 79,- DV	79,- DV			
			Police Quest 3	66,- DV				
			Pools of Darkn.DV	79,- DV	66,- DV			
			Popul.+Promis.Land	39,- DH	39,- DH			
			Populous 2	72,- DH	60,- DH			
			Powermonger	66,- DH				
			Premier Manager 2		48,- EV			
			Prince of Persia 1	32,- DH	32,- DH			
			Prince of Persia 2	67,- DH				
			Privateer	84,- DH				
			Privateer Speech	39,- DH				
			-Special Oper. 1	* 39,- DH				
			Project X		27,- DH			

Anstoss

PC * 66,- DV Amiga 66,- DV

Chuck Rock 2	48,- DH
Chuck Y.Air Combat	66,- DV
Civilization	90,- DV
Comanche	84,- DV
-Mission Disk 1	48,- DV
Combat Air Patrol	59,- DH
Companions o.Xanth	66,- EV
Cyber Race	79,- DV
Darkseed 1.5	49,- DV
DSA	77,- DV
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- DV
Delivery Agent	37,- DV
Del.Paint 2 Enh2.4	* 186,- EV
Del.Music Cons.2.0	149,- EV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Der Patrizier	78,- DV
Die Schöne u.Blest	76,- DV
Die Siedler	* 78,- DV
Dreamlands	54,- DH
Dune 2	60,- DV
Dungeon Hack	66,- EV
Dungeon Master	59,- DV
Dynatech	66,- DV
Eishockey Manager	78,- DV
Elfmania	* 49,- DH
Elite 2	66,- DH
Epic	66,- DH
Erben des Throns	72,- DV
Eye of Beholder 1	79,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV
Eye of Beh 3 Dtsch	78,- DV

Aufschwung Ost

PC 66,- DV Amiga 60,- DV

F 117A Nighthawk	90,- DH
F 15 Str. Eagle 3	90,- DH
Falcon 3.0	90,- DV
-Mission Disk 1	54,- DH
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DH
Fallen Empire	84,- DV
Fantasy Empires	* 69,- EV

HAMMERPREISE !

Fields of Glory	90,- DH	Quest for Glory 3	66,- DV	-Mission B-Wing	42,- DV
Fire And Ice	54,- DH	Qwak	27,- DH		
Flashback	66,- DV	Railroad Deluxe	79,- DH		
Flugsimulator 5.0	126,- DV	Railway Challenge	66,- DV		
* 78,- DV		Red Baron	66,- DV		
Forgotten Castle	78,- DV	-Mission Disk 1	48,- EV		
Formula One GP	90,- DH	Return to Zorc	78,- DH		
Freddy Pharkas DV	63,- DV	Sam + Max DV	84,- DV		
Fury o.the Furies	60,- DH	Sam + Max EV	72,- EV		
Gateway 2	60,- EV	Schatz i.Silbersee	84,- DV		
Genesia	54,- EV	Second Samurai	* 60,- DH		
Global Gladiators	50,- DH	Secret Monkey Isl	78,- DV		
Globdulle	54,- DH	Sensi.Soccer 92/93	54,- DH		
Goal !	59,- DH				

A 1200	PC-Hardware	CD-ROM
Anstoss	69,- DV	INCA 2
Body Blows Galac.	57,- DH	108,- DV
Burntime	69,- DV	
Elfmania	* 51,- DH	
Jurassic Park	63,- DH	
Kings Quest 6	* 63,- DV	
Oscar	51,- DH	

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
7th Guest	126,- DH	Legend of Kyrandia
Alone in the Dark	89,- DV	Lemmings 1 Doublep
Battle Isle 2	* 78,- DV	Lord of the Rings
Battlechess	90,- DH	Lost in Time
Blue Force	66,- DH	Lucas Art Classic
Burning Steel	84,- DV	Maniac Mansion 2 D
Burntime	79,- DV	Return to Zorc
Co.Girl Strippoker	66,- DV	Secr.o.Monkey Isl.
D-Gener-Mario Miss	39,- DH	Secr.Weapon of LW
Der Patrizier	84,- DV	Spellcast.Partyak
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV	Star Trek
Gobilins 3	96,- DV	Super Strike Comm.
Golden 7 Comp.	* 90,- DV	TFX
History Line	60,- DV	Ult.Underworld 1+2
		Wing Com.1 Edition

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 0 23 71-3 63 30 Fax 0 23 71-3 45 03

Inh. Grzywaczewski



Mr. PLAY TIME presents!

Endlich ist es soweit. Am Sonntag, den 13. Februar 1994 beginnt für alle Computer- und Videospielfreaks eine neue Ära. Um 12.25 startet der Kölner Sender RTL2 die erste Game-Show rund um Eure liebste Freizeitbeschäftigung.



Jeden Monat könnt Ihr auf dieser Seite erfahren, was in den folgenden Wochen Sonntags in Play Time TV abgeht. Und Play Time TV wird Euch alles bieten, was begeisterte Computer- und Videospieler interessiert: In einem News-Teil werdet Ihr wöchentlich über die heißesten Infos zu neuen Spielen, exklusive Interviews mit Programmieren und über sensationelle Entwicklungen im Hardwarebereich informiert. In der Sparte "Top Games" können wir Euch dann die jeweiligen Knaller der Woche in voller Aktion präsentieren. Im Mittelpunkt stehen jedoch die "Competition-Games". Zwei Teams werden sich für Euch den Herausforderungen aktueller Spiele stellen und in heißen Fights gegeneinander antreten. Wenn nach einigen Spielrunden der Gewinner feststeht, wird er es verdammt schwer haben. Denn nun geht es gegen den Gewinner der Vorwoche um den Champion-Titel und den Auftritt in der nächsten Woche als Play Time TV-Champ. Also jede Menge Action und Infos für Euch, jeden Sonntag auf RTL2.

Doch es kommt noch besser. Wenn Ihr Euch dazu berufen fühlt, den Play Time-Champ

herauszufordern und ihm zu zeigen, wie man wirklich spielt, könnt Ihr zu unseren Play Time TV-Kandidaten werden und "Fernsehen-Machen" live erleben. Wie das funktioniert könnt Ihr im untenstehenden Kasten sehen.

Also, das wars mal fürs Erste. Ich zähl' auf Euch und wir sehen uns, Sonntags auf RTL2. Ever Mr. PLAY TIME

Stephan Heller

Du willst PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Euch und die Glücksfee auf Eurer Seite. Dann füllt Ihr nur noch den Original-Coupon aus und sendet ihn an:

**Computec Verlag • Play Time TV
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**

Das Play Time TV Programm

13.02.1994

News:

Messebericht von der CES in Las Vegas

- Erste bewegte Bilder von Sonic 3 und Virtua Racing
- Die neuen Spielehits von Konami

- Papyrus Software und ihr Referenz-Renner Indy Car Racing

Competition-Spiel:

Ultimate Soccer von Sega

20.02.1994

News:

- Acclaims SNES-Version des Basketballspiels NBA Jam

- 3DO - die neue Konsole von Panasonic

- Ridge Racer, das Realitäts-wunder der Spielautomaten von Namco

Competition-Spiel:

Tiny Toon Adventures von Konami

27.02.1994

News:

- Nintendo und Silicon Graphics - 64BIT-Konsole

- Amiga CD 32 und der neue Videostandard MPEG

- PC, SuperNES und Mega Drive - Virgin Games dreht auf.

Competition-Spiel:

NBA JAM von Acclaim



Doch es kommt noch besser. Wenn Ihr Euch dazu berufen fühlt, den Play Time-Champ

SPIELER 1

Name:

Alter:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Lieblingsspiel:

Persönliche Bestleistung:

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

Name:

Alter:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Lieblingsspiel:

Persönliche Bestleistung:

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

"Was hat er nur?"

Das wissen wir leider auch nicht, aber wir wissen, was er offensichtlich nicht hat:

die neuen **32-seitigen Tips & Tricks** in allen Heften des COMPUTEC VERLAGs, **zum Herausnehmen und Sammeln!**
Nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospielmagazine.



ab Ausgabe
03/93

ab Ausgabe
03/93

ab Ausgabe
04/93

ab Ausgabe
04/93

Foto: Michael Schraut



WINTER-CES IN LAS VEGAS: There's No Limit!!!

Welche Stadt wäre wohl besser geeignet als Brennpunkt für alle Spiele-Freak als das Zocker-Mekka Las Vegas. Anfang Januar traf sich hier alles, was im Elektronik-Sektor und im Spiele-Bereich Rang und große Namen hat. Nachdem sich der vor Neugierde brennende Messe-Besucher erst einmal im gigantischen Convention-Center (wo bitte sind hier die Videospiele?) verlaufen hat, verließ man jene Räumlichkeiten, um vier bierzeltähnliche Aufbauten zu betreten, die man den Konsolen-Freunden zugeteilt hatte. Und Ehre, wem Ehre gebührt, Sega und Nintendo hatten eine komplette Halle für sich. Die Erzrivalen waren nur durch einen sich leicht ins bläuliche aufhellenden Teppichboden voneinander getrennt, ein Bannmeilchen, das dem Überschreitenden jeweils ein abfälliges Lächeln ("Wohl von der Konkurrenz?") einbrachte.

von Götz Schmiedehausen und Oliver Menne

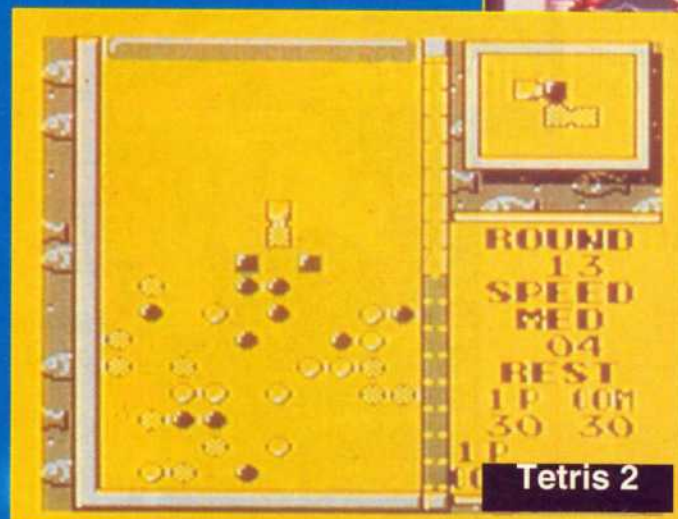
Nintendo

Die japanischen Mario-Erfinder verfolgten auf dieser CES den Grundsatz "Wir sind stolz zeigen zu können, daß wir nichts zu zeigen haben." Und so war auch ein Fernsehbildschirm die Hauptattraktion, auf dem Jim Clark, Chef von Silicon Graphics, ein Statement über die Partnerschaft mit Nintendo zum Besten gab. Er stellte heraus, daß nur Nintendo in der Lage wäre, die Ideen ihres Unternehmens für den Videospiele-User zu realisieren. Erscheinungstermin für Project Reality wird 1995 sein, der Preis bei 250 Dollar liegen. Da Nintendo versicherte, daß die Demos, die offensichtlich einer sündhaft teuren Workstation

entsprungen sind, als absoluter Standard für die Spiele angesehen werden müssen, darf man jetzt schon mal einen Platz im Regal reservieren. Zuvor wird der geneigte Benutzer jedoch in der Spielhalle seiner Wahl das da Kommende begutachten. Das CD-ROM wurde endgültig abgeschrieben, genauso wie das SuperScope für den deutschen Markt. Deshalb werden natürlich die FX-Spiele Ziel der

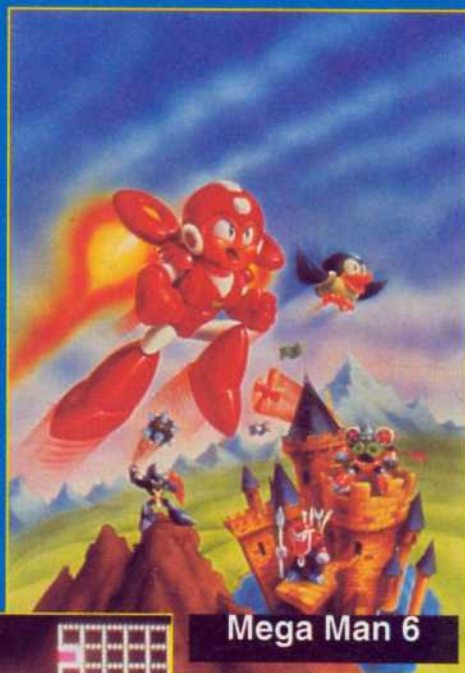


Super Metroid



Tetris 2

allgemeinen SNES-`94iger Begierde werden, Stunt Race hieß das Werk, das März/April verfügbar sein wird. Hierbei steuert man ein zuvor ausgewähltes Gefährt über Polygonen-Landschaf-



Mega Man 6

ten, durch Tunnel und ähnliches. Super Metroid ist die Fortsetzung des Klassikers aus Spielhallen-Urzeiten. Game Boy-Freunde dürfen sich auch auf klassisches Material freuen, durch Tunnel und ähnliches. Super Metroid ist die Fortsetzung des Klassikers aus Spielhallen-Urzeiten. Game Boy-Freunde dürfen sich auch auf klassisches Material freuen, durch Tunnel und ähnliches. Super Metroid ist die Fortsetzung des Klassikers aus Spielhallen-Urzeiten. Game Boy-Freunde dürfen sich auch auf klassisches Material freuen, durch Tunnel und ähnliches.

Sega

Sega hingegen hatte rein objektiv gesehen etwas mehr vorzuweisen, als der Konkurrent von gegenüber. Die Attraktion der Messe war natürlich Sonic 3, das ja in Kürze schon in Deutschland erhältlich sein wird. Am "Hedgehog-Day", dem 02.02.94, erwartet die Sonic-Fans ein Feuerwerk an Special-Stages, neue Charaktere wie Knuckles und abgedrehte "Badnicks" aus der Werkstatt des bösen Dr. Robotnik. Das alles inklusive Zwei-Spieler-Modus, 3D-Level usw. Weiteres Sahnehäubchen: natürlich Virtua Racing aus der Reihe Sega



Sonic The Hedgehog 3



X-Men

en, Donkey Kong `94 und auch Wario Land: Super Mario Land 3, im Februar zu haben, greifen auf bekannte Charaktere zurück. Mega Man 6 und Tetris 2 auf dem NES sind ebenso sichere Banken. Desweiteren wurde ein Zelda-All-Stars für SNES angekündigt, die NES-Hits also im neuen Gewand.

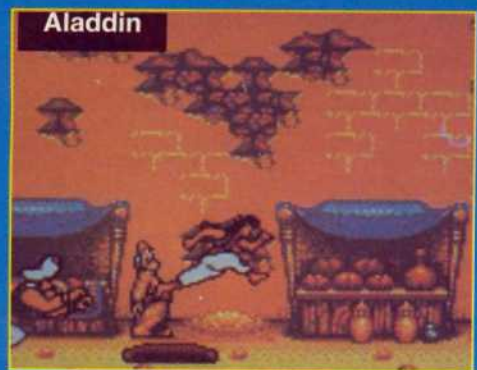


Activator

Eine völlig neue Erfahrung bietet der Activator. So kann man endlich ohne Joystick seine Lieblingsspiele zocken (oben); Virtua Fighter war die Hauptattraktion auf der CES (rechts)

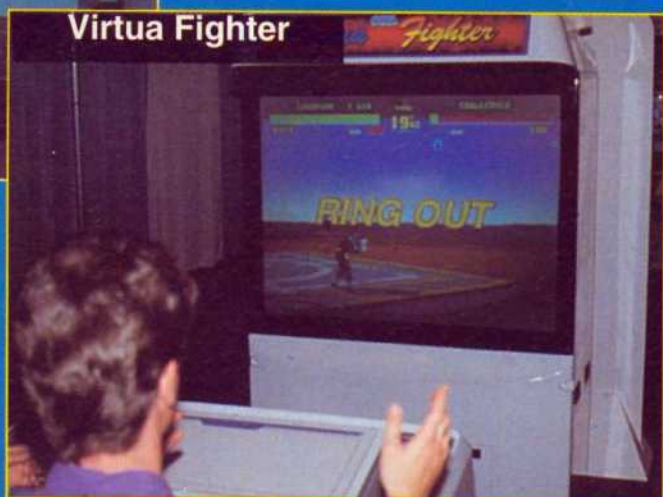


Virtua Racing



Aladdin

Sports. Dieses Autorennspiel benutzt den neuen SVP-Chip (Sega Virtua Processor), ähnlich dem FX-Chip Polygone in atemberaubender Geschwindigkeit. Auf Mega-CD gibt's dafür auf die Mütze, Prize Fighter boxt sich nämlich mit digitalisierten Fightern ran und kann zumindest auf dem Import-Weg schon bezogen werden. Weitere CD-Titel

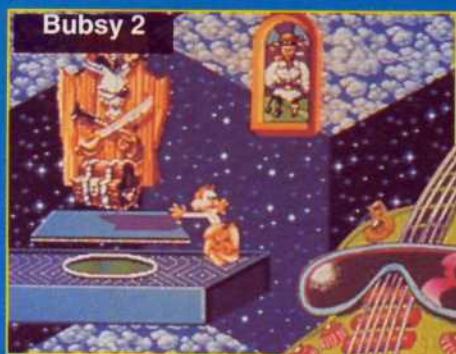


Virtua Fighter

werden Tomcat Alley und Jurassic Park sein. Ersteres weist heftig auf eine Superjet-Simulation hin und peitscht mit dem Namen Sam Nicholson, seines Zeichens verantwortlich für Special-Effects in Filmen wie Nackte Kanone 33 1/3 oder Ghostbusters die Erwartungen in die Höhe. Damit auch das Game Gear nicht zu kurz kommt, kün-

digst Sega Aladdin für Mai und Marvels X-Men, in den Staaten wenigstens, für Februar an. War da noch was?

Ein wenig neue Hardware, Multi Mega, die perfekte Melange aus CD-ROM und Mega Drive und, ach ja, Saturn, das 32Bit-Projekt, wie nicht anders zu erwarten, kein Kommentar, doch, nachdem wir etwas an der Oberfläche kratzten, konnte man zumindest heraushören, daß Automaten wie Virtua Fighter oder Virtua Racing absoluter Standard für



Bubsy 2

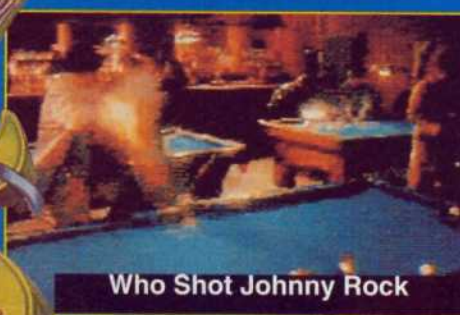


Pele

die neue Technologie sein werden und man im März nächsten Jahres auf dem Markt sein will.

Ging man nun in der nächsten Halle alphabetisch weiter, stolperte der unaufmerksame Beobachter zu Accolade. Deren Sensation war die Ankündigung von Bubsy 2 auf dem SNES. Dauert zwar noch ein wenig und war auch ansonsten streng geheim, sah dafür jedoch schön aus. Um auf der Sportspiele-Welle mitreiten zu können, gibt's das wenig gelungene Pele-Fußball (SNES), Charles Barkleys: Shut Up And Jam sowie Brett Hull und seine lustigen Eishockey-Spieler, alles auf Mega Drive und im Frühling.

Auf der Wanderschaft durch die verehrungswürdigen Hallen trieb uns das Geschick dann in die Arme der Veteranen von Activision. Battletech für SNES soll die Fortsetzung des Maschinen-Gekloppes Mechwarrior heißen, aber erst Ende '94 in der Konsole vorzufinden sein. Das Strategiespiel Shanghai II: The Dragon's Eye für Mega Drive und SNES hingegen wird vielleicht noch im ersten Quartal zu kaufen sein. Das größte Interesse verdiente eindeutig das offizielle Sequel zu Pitfall, diesem VCS 2600-Oldie,



Who Shot Johnny Rock

das als 16MBit-Modul und vollgestopft mit Erinnerungen an die gute, alte Zeit für Sega und SNES Ende des Jahres Spaß bringen müßte. Wer hingegen sofort und ohne Umschweife Spaß braucht, der kann ja in die Spielhalle gehen und die brillanten American Laser Games spielen, die allerdings erst im Laufe des Jahres,

wahrscheinlich deutsch synchronisiert, für 3DO und Mega CD erhältlich sein werden: anfangen mit Who Shot Johnny Rock?, einer Krimi-Story aus den bleihaltigen Dreißigern,



Mega Man's Soccer



Slam Masters

Space Pirates, einer Geschichte aus einer Zeit jenseits der Star Wars und MadDog McGree 2, der Fortsetzung des Western-"Klassikers".

Hohe Erwartungen stellte der Messebesucher dann an Capcom. Die wirklich goldige Japanerin, der man alles abgekauft hätte, wußte zwar nicht, wie man das neue Mega Man Soccer spielt, aber sie lächelte immer so nett, daß man dieses Manko schnell vergessen konnte! Egal, die zweite Fußball-Simulation für SNES heißt Soccer Shotout und zoomt mittels Mode 7 aufs heftigste in der Gegend herum. Weiteres Highlight war Slam Masters (SNES), in dem Verwandte der SFII-Clique wresteln, und Mega Man X sowie MM6 auf NES und MMIV auf Game Boy. Genug Mega Man, Mickey Mouse: The Magical Quest für Mega Drive ist angekündigt und soll eine 1:1-Umsetzung zum SNES-Titel sein. Elite aus England hatten zwar einen wirklich mickrigen Stand, konnten aber World Cup Striker und ein FX-Chip-Autorennspiel in einer fortgeschrittenen Fassung vorweisen. Vor allem der Striker-Nachfolger macht mit besserem Torwart den Kampf um die FIFA-Krone wieder interessant.



Extreme, die ja mit Absolute liiert sind, stellten als ihr Messe-Highlight Choplifter 3 für Mega Drive und Game Gear vor. Gametek waren auch in Las Vegas und hatten immerhin ein Video von Spectre dabei. Das Spiel gaukelt eine virtuelle Welt vor, die von Panzern beherrscht wird. MicroProse kündigt zum x-ten Mal Impossible Mission 2025 (SNES) an und Playmates stürzen sich auf das letzte verbleibende Lizenzchen zu Star Trek, Deep Space Nine. Sony hatte zwar einen wunderhüb-

schen Nischenstand, charmante Damen, die immer gerne wuselten, um Gesprächspartner zu finden, große Highlights waren jedoch nicht zu erblicken. Spectrum Holobyte, die bei MicroProse integriert waren, warteten mit der Umsetzung des Amiga-



Star Trek



Dark Water

und PC-Hits Chaos Engine auf, Soldiers of Fortune heißt das Mega Drive-Programm. Die Firma Sunsoft, bekannt für Loony Tunes, kündigte für das erste Quartal den Mäuse-Hit Speedy Gonzales für SNES an, außerdem

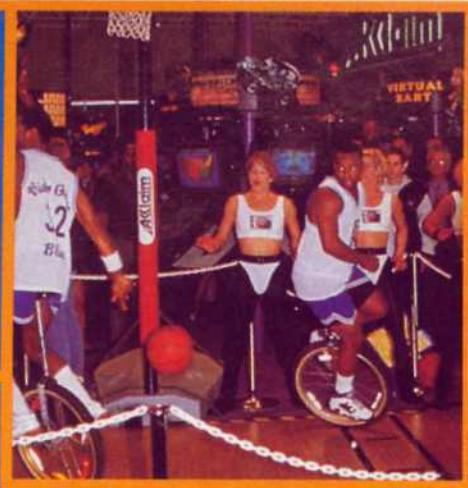
Daffy Duck für Game Boy. Als man glaubte, der Messe-Winner sei partout



Bugs Bunny

nicht auszumachen, kam Tecmagik. Erst wurden einem erste Demos eines 16MBit-Moduls

Acclaim



"Jam Into Action!!!" war das vordergründige Anliegen der Acclaim-Crew. NBA Jam, der Two-On-Two-Basketball-Überflieger, wurde ausgiebigst mit Show und einem beeindruckenden Stand vorgestellt, außerdem hatten Acclaim noch ein Lecker-Buffer in ihrer Hotel-Suite, wo man gerne mal entweder auf Game Gear, Mega Drive oder SNES jammt. Da Acclaim ja schon immer dafür bekannt war, amerikanische Comic-Kultur in Modul-Format zu bringen, bemüht sich Acclaim jetzt redlich, Maximum Carnage, eine in der Spiderman-Welt angesiedelte Marvel-Reihe, die in den USA alle Rekorde bricht, auch in Deutschland bekannt zu machen. Das Spiel zum Comic kann nämlich über dem großen Teich für Mega Drive und SNES schon gekauft werden. Allgemein bekannt sind hoffentlich die Simpsons: Virtual Bart und der Ableger Itchy & Scratchy kommen nämlich in Kürze für Sega und Nintendo raus. Gerade der Katz und Maus-Comic verspricht eine hohe Brutalitäts-Quote, da die beiden allgemein als Könige des Splatter-Cartoons gehandelt werden. Nachdem die WWF sich langsam aber sicher totläuft, schiebt man aus USA eine neue Attraktion nach. Ushra Monster Truck Wars, eine Show mit gigantischen, dickbereiften, benzindurstigen Monster-Pick-Ups, die kleinere Autos plattfahren. Schön. Desweiteren wurde Mortal Kombat CD für Mega CD angekündigt und am 13. September 1994 ist wieder Mortal Kombat-Tag: der zweite Teil des Gemetzels wird weltweit veröffentlicht.

Atari



Quo Vadis, Atari? Alles hätte so schön sein können: Der Jaguar wurde veröffentlicht, das erste 64Bit-Gerät im Videospiel-Bereich, und auf der Winter CES hätten sie allen Zweiflern an einem schönen, großen Stand gezeigt, was Sache ist. Einen beeindruckenden Stand hatte man sich geleistet, jedoch ohne CD-ROM und keine neuen Produkte, bis auf ein fertiges Alien vs. Predator. Hallo, Atari, Cybermorph und Crescent Galaxy sind genau wie Dino Dudes, Tempest 2000 und das unsägliche Raiden keineswegs auf lange Sicht abendfüllend. Und die immer noch permanent abstürzende Rohfassung von Checkered Flag II kann bald keiner mehr sehen. Ansonsten gab's dicke Mappen, schöne Prospekte, aber keine neuen Produkte. Morituri Te Salutant?

Electronic Arts

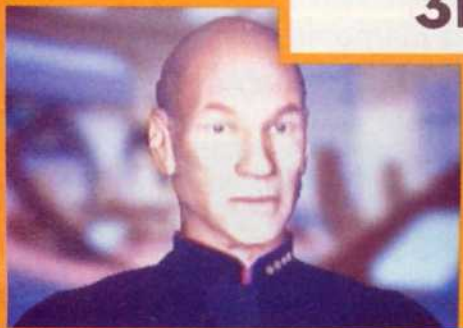
Einen ganz besonderen Platz im Software-Dschungel haben die Großmeister von EA, gepriesen seien ihre Sportspiele. Gleich mal konkret: FIFA Soccer kommt im Sommer für SNES. Die Rohversion war schon zu bestaunen und hatte ein ähnlich hohes Maß an Spielbarkeit. Desweiteren können wir uns auf Mutant League Hockey freuen, eine Eishockey-Simulation im NHL'94-Stil, die Spieler jedoch sind fiese Aliens und Kreaturen, die sich gerne mal mit der Axt den Scheitel ziehen. Mehr Sport gibts zukünftig von Mega CD, alle Titel werden nochmals aufgelegt. Unterschied: Digitalisierte Original-Sequenzen wurden eingebaut. Rennsport kommt bei EA auch nicht mehr zu kurz, Mario Andretti Racing incl. Sprint Car, Indy Car und Stock Car Action ist in Arbeit, dauert aber noch. Und nachdem alle Firmen neue Chips einbauen, kündigt EA mal eben Wing Commander 2 für Mega Drive mit dem neuen Ascis-Chip an. Erster Eindruck: Spart Euch den PC.

gezeigt, das unter dem Namen The Final Option für SNES und Mega Drive rauskommt. Dann folgte Sylvester And Tweety: Cagey Capers, dessen Grafik selbst Aladdin alt aussehen läßt. U.S. Gold geht auch ganz mit der Sportspiel-Welle. Ein Kuriosum dürfte da Hurricans sein, ein "Fußball"-Spiel, in dem ein paar Typen mit Ball am Fuß durch unwirtliche Gegenden dribbeln - das alles im Frühjahr auf SNES und Sega. Jammit von Virgin für Mega Drive und SNES greift auch eine etablierte Sportart auf, Street-Ball heißt die Basketball-Variante, die auch die hiesigen Ghettos im Sturm eroberte. Fast

noch interessanter dürfte Das Dschungelbuch für SNES sein, es kommt allerdings erst im Juli auf den Markt. Auf Sega CD wurde Heart of the Alien: Out Of This World II angekündigt, ein Sequel, auf das man gerne wartet. Alles in allem war die Winter Consumer Electronics Show in Las Vegas nicht das Videospiel-Großereignis, da echte Highlights Mangelware waren, jedoch wird 1994 gerade mit den neuen Konsolen das wichtigste Jahr für alle Videospieler, und da, das merkte man, taktieren die Firmen, gerade Sega und Nintendo, aufs Größte.

Götz Schmiedehausen

3DO



Da kann die 3DO-Company schon etwas mehr vorweisen. Denn falls man sich durchgerungen haben sollte, das nicht wenig teure Teil ins Wohnzimmer zu verfrachten, kann man doch eine ganze Palette neuer Spiele kaufen. Allein 100 Titel kommen 1994 raus, 200 weitere sind in der Entwicklung und 23 Lizenznehmer stellten 43 Titel auf der WCES vor. Crystal Dynamics präsentiert Orion Off-Road im Sommer, das mit Texture Mapping und Polygonen-Grafik die Irrfahrten eines Four-Wheelers simulieren soll. Das PC-Spiel Star Control II mit 500 Sonnensystemen und 18 interaktiven Alienrassen darf, als Import natürlich, schon im März erwartet werden. Electronic Arts präsentierte John Madden Football, die Umsetzung des erfolgreichsten Spieles in den USA auf Mega Drive und SNES. Außerdem stellte EA Shock Wave vor, die Simulation eines Fluges mit einer F-177. Für dieses Erlebnis griff man auf digitalisierte Videoaufnahmen und ähnliche Scherze wie Texture Mapping usw. zurück. Innovativ war dann Theme Park. Dort werdet Ihr angehalten, einen Vergnügungspark zu bauen und dann dürft Ihr in der eigenen Achterbahn rumgucken. IntelliPlay verlegt sich dagegen auf ESPN-Lizenzen, Golf, Baseball, Football und eine Casino-Simulation sind angekündigt. Interplay hat ein sicheres Pferd mit Out of this World und MicroProse bemühte Maestro Sid Meier für CPU Bach. Dieses Programm garantiert Instant-Klassik, es "komponiert" Tag und Nacht neue Fugen, Etüden, Hymnen und was man damals sonst eben "hip" fand. Die Lemmings von Psygnosis dürfen genausowenig fehlen wie Super Wing Commander, das Origin zusammen mit EA rausbringt.

Damit bist du unschlagbar!



AMIGA GAMES - das sind nicht nur Spieletests, das ist der **GAMES GUIDE** mit noch mehr **Tips & Tricks** zum Sammeln, das ist **READER'S CORNER & CLUBWORK**, in dem Amiga Games-Leser ihre Clubs, Grafiken und Demos vorstellen dürfen, das sind monatliche **Specials** zu den besten Spielen eines Genres, das sind ausführliche Tests zu neuesten Amiga-Spielen, Entwicklungs-tagebücher, Poster, Rossis Mailbox, Competitions, und, und, und...
für konkurrenzlose

DM 5,90

AMIGA GAMES TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will AMIGA GAMES testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGA GAMES im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**.

COMPUTEC

AMIGA Games Discs & Mag

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



Für den PC gab es auch allerhand zu sehen, allerdings waren die meisten Spiele nur erste Demoversionen, so daß die Erscheinungsdaten noch nicht feststanden.

American Laser Games



Für den PC hat American Laser Games die zweite Automatenumsetzung in der Mache. Das Spiel wird mit der gleichen Game-Engine aufwarten wie MadDog McGree, so daß der langfristige Spielspaß auch dieses Mal äußerst fragwürdig bleibt. "Who Shot Johnny Rock?" soll angeblich noch im Frühjahr über die Ladentheken gehen.

New World Computing



Ihr wartet schon ungeduldig auf Might & Magic 6? Dann müßt Ihr Euch auch noch ein wenig gedulden, denn vorerst wird nur ein Strategiespiel erscheinen, das zwar die magischen Fähigkeiten und das Kampfsystem von Might & Magic zugrundelegt, aber mit einem Rollenspiel nur wenig zu tun hat. Heroes Of Might And Magic heißt das gute Stück.

Psygnosis



Mit Microcosm versucht Psygnosis' auch auf dem Sektor CD-ROM Fuß zu fassen. Mit einem mikroskopisch kleinen Raumschiff erforscht man das "tiefste Innere" des Menschen und macht Jagd auf einen feindlichen Droiden, der das Leben von Tiron Korsby bedroht. Die technische Seite kann jetzt schon überzeugen: der tolle Sound stammt von keinem geringeren als Rick Wakeman, dem früheren Keyboarder der Rockgruppe Yes. Die harten Klänge von "Owner Of A Lonely Heart" sind bestimmt noch jedem bestens im Gehör! Erscheinen soll Microcosm Anfang Februar.

Sierra



Neben einer kurzen Vorstellung von Gabriel Knight CD, für das Filmstars wie Mark Hamill (Star Wars) und Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) ins Studio geholt wurden, gab es natürlich Outpost zu sehen. Dieses neue Weltraumspiel erinnert anfangs ein wenig an das betagte SimCity, erweist sich aber letztlich als sehr viel komplexer und noch realistischer. Das ist auch kein Wunder, denn der Produzent Bruce Balfour war jahrelang bei der NASA beschäftigt und konnte dadurch auf ein unerschöpfliches Hintergrundwissen zurückgreifen. Outpost wird zunächst auf CD-ROM erscheinen. Eine abgespeckte Disk-Version ist ebenfalls in Arbeit.

Activision



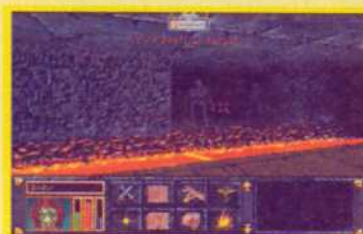
Mechwarrior 2 geht nun endlich in die letzte heiße Phase. Ein spielbares Demo wurde vorgeführt und die Erwartungen im gleichen Atemzug voll erfüllt. Am dritten Messetag wurde sogar ein Steuersessel angeschlossen und in Betrieb genom-

Bethesda Softworks

Daß Terminator Rampage von Doom von der Spitzenposition verdrängt wurde, läßt die Jungs von Bethesda Softworks eiskalt. Schließlich haben sie ja noch andere Knaller in der Mache. The Elder Scrolls kann beispielsweise locker mit Referenzprodukten wie Ultima Underworld und Shadow Caster mithalten. Die technischen Daten machen jedem Fan Lust auf mehr: über 2500 magische Gegenstände, ein flexibles Magiesystem mit über tausend Zaubersprüchen, 18 Charaktere und über 400 Städte können wirklich jeden vom Hocker reißen. Delta-V bietet satte Action und erinnert ein wenig an die Rebel Assault-Mission auf dem Todesstern. Vorgeführt wurde das Actionspektakel mit einem futuristischen Steuersessel. Zur Zeit überlegen die Programmierer noch, das Spiel ein wenig langsamer zu machen, weil die menschlichen Reaktionszeiten einfach zu lang sind.



Die Szenen außerhalb der Dungeons laufen mit wahnsinnigen 18 Frames pro Sekunde ab, was ein sauberes Scrolling garantiert.



Von der winterlichen Eismwelt Skyrim zu den kochenden und brodelnden Lavahöhlen unter der Erde. Monster im Überfluß.



Delta-V überrascht mit hohem Tempo und dennoch guter Spielbarkeit. Wer auf rasante Action steht, ist mit dieser Weltraumballerei bestimmt gut bedient.



The Way To The Final Four basiert auf einem etwas älteren Basketball-Spiel, wurde aber gründlich überarbeitet und läuft nun deutlich besser und schneller ab.

men, was den Trubel an diesem Stand natürlich noch einmal verstärkte. Als zweites Produkt konnte Pitfall: The Mayan Adventure in Augenschein genommen werden. Wer den Kultklassiker kennt, wird speziell auf dieses Spiel besonders sehnsüchtig warten. Tolle Animationen wecken jetzt schon das Interesse - bis Anfang April muß man sich jedoch noch in Geduld üben.

NovaLogic



Die Entwickler der Voxelgrafik zeigten Armored Fist. Tolle Grafiken und rasantes Gameplay scheint auch dieses Produkt zu

bieten, so daß man schon einmal seinen Rechner aufrüsten sollte, wenn man im Sommer diese Simulation spielen möchte. Ein 486er wird dringend empfohlen und unter 8 MB RAM spielt sich ohnehin nichts ab. Neben Armored Fist wurde außerdem die CD-ROM-Version von Wolfpack vorgestellt, das vier Jahre nach seinem ersten Erscheinen nun eine Verjüngungskur erfahren hat. 58 neue Missionen und atemberaubende Animationssequenzen sollen diesem Klassiker noch einmal Auftrieb verschaffen.

LucasArts

Dicht umlagert war natürlich Tie Fighter, der Nachfolger zu X-Wing. Wer es satt hat, ständig das Gute zu verkörpern, der wird dieses Spiel tief in sein Herz schließen, denn diesmal muß die dunkle Seite der Macht zum Sieg geführt werden. Ein definitives Erscheinungsdatum steht noch nicht fest, Gerüchten zufolge soll es allerdings noch bis zum nächsten Winter dauern. Ein weiteres Highlight ist The Dig, das von keinem geringeren als Steven Spielberg koproduziert wird. Erscheinen sollte es zunächst auf Diskette, doch hat man sich schließlich doch entschieden, die Vorteile der CD-ROM zu nutzen. Im Winter 1994/95 wissen wir jedoch mit Sicherheit mehr, denn dann soll dieses Großprojekt vom Stapel laufen.



Tie Fighter verwendet die gleiche Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafik wie X-Wing.



Möge sich niemals ein Bildpunkt in Deinen Monitor brennen. Lord Vader



Steven Spielberg bürgt für Qualität. The Dig wird bestimmt ein Renner.

Ob Sonic, Cool Spot oder Leo, alle kaufen Games bei Theo



Landstalker (MD) 119,-

Mega Drive:

Mega Drive II	199.00
Mega Drive II Sonic 2 Set	289.00
MD2 4-Spieler-Adapter EA	59.00
6 Button Control Pad	39.00
Infrarot Joypad 2	89.00
Aladdin	119.00
Brett Hull Hockey	89.00
Dragons Revenge	114.00
Eternal Champions (Feb)	139.00
F-15 Strike Eagle II	129.00
FIFA International Soccer	109.00
John Madden Football 94	119.00
Landstalker	119.00
Lotus 2 Ch.	109.00
Pele Soccer	94.00
Robocop 3	99.00
Rocket Knight Adventures	94.00
Sensible Soccer	119.00
Shining Force	124.00
Shinobi III	109.00
Sonic 3 (3.3. vorbestellen!)	139.00
Sonic Spinball	109.00
Streetfighter II CE	134.00
Toe Jam & Earl 2	119.00
Turtles Tournament Fighters	109.00
VR-Racing (Feb)	189.00
WWF Royal Rumble	129.00
Zool	99.00

Mega CD:

Mega CD II ohne Spiel	499.00
1 Jahr Garantie	
Indiana Jones	119.00
Joe Montana Football CD	109.00
Microcosm	119.00
Monkey Island	119.00
NHL 94 CD	119.00
Powermonger CD	119.00

Sonic CD	89.00
Thunderhawk	109.00
WWF (CD)	89.00

Game Gear:

Aladdin	79.00
Sensible Soccer	59.00
Star Wars	89.00

Master System:

Aladdin	94.00
Donald Duck 2	84.00
Sensible Soccer	79.00
Wonderboy in Monsterw.	59.00

Super Nintendo:

Power Station	189.00
Aladdin	119.00
Chuck Rock	99.00
Cool Spot	129.00
Equinox	139.00
F-1 Pole Position	139.00
Flashback	139.00
Goof Troop	124.00
Mech Warrior	139.00
Mickey's Challenge	139.00
Nigel Mansell's World Ch	129.00
Plok	94.00
Sensible Soccer	134.00
Skyblazer	129.00
Street Fighter II Turbo	129.00
Sunset Riders	129.00
Star Wars 2 (E.S.B., Feb)	139.00
Total Carnage	139.00
Young Merlin	144.00

NES:

Tiny Toon 2	99.00
Turtles Tournament F.	99.00
WWF King of the Ring	129.00
Zanak	99.00

Game Boy:

Batterieset II org. Nintendo	49.00
------------------------------	-------

Castle Quest	69.00
Speedy Gonzales	69.00
Star Trek Next Generation	64.00
Tiny Toon Adventures II	69.00
Turtles III Radical Rescue	69.00
WCW-The Main Event (Jan)	64.00

PC:

Aces Over Europe	69.00
Alone in the Dark 2	109.00
Sim City 2000	109.00
Sam & Max	109.00
Rebel Assault	109.00

Amiga:

Lothar Mattäus	69.00
Siedler	99.00
Anstoss	79.00

Sonderpreise:

Mega Drive:

Bubsy MD	69.00
Hook MD	89.00
Wonderboy V	59.00
Talespin	39.00

Super Nintendo:

R-Type	49.00
--------	-------

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.



Thunderhawk (MD-CD) 109,-

Aero the Acrobat	99.00
Road Runner SN	99.00
Bubsy SN	89.00
GP-1 SN	89.00
Hook SN	89.00

Game Boy:

Nemesis	29.00
Kid Ikarus	29.00
Terminator	19.00

NES:

Robin Hood	39.00
Prince of Persia	39.00

nur solange Vorrat reicht!

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



Origin

Mit Abstand die heißeste Software hatte wieder einmal Origin zu bieten. Vorgeführt wurden alle Produkte natürlich von den Programmierern selbst, d. h. Chris Roberts, Andy Hollis und Richard Garriot live und zum Anfassen. Neben den zahlreichen Neuvorstellungen wurde auch bekanntgegeben, daß eine verbesserte CD-ROM-Version von Shadow Caster in Arbeit ist, die mit zwei neuen Levels und einem speziellen Zoomeffekt aufwarten soll. Außerdem soll noch im April Righteous Fire, die erste Missionsdiskette zu Privateer, das Licht der Welt erblicken.



Die Perspektiven erinnern ein wenig an Alone in the Dark. Ansonsten ist BioForge aber absolut eigenständig und bietet einen hervorragend freien Handlungsspielraum.



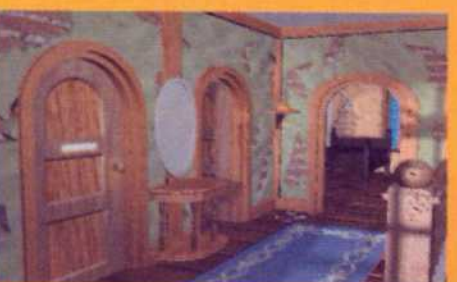
Auf der Suche nach sich selbst. Der Held Lex wacht nach einer Operation als Androide auf und kann sich nur noch an Kleinigkeiten erinnern. Was ist nur passiert?



System Shock ist nicht ganz so schnell wie Doom, dafür aber detaillierter und farbenprächtiger. Außerdem muß hier nicht nur blind in der Gegend herumgeballert werden.



Im letzten Dezember sollte Pacific Strike bereits in den Regalen stehen, jetzt ist es aber doch Februar geworden. Ob sich das Warten gelohnt hat, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



Unter dem Arbeitstitel "Flying Circus" machte dieses Produkt bereits im letzten Herbst von sich reden. Daß es jetzt in Wings Of Glory umgetauft wurde, tut dem Spiel bestimmt keinen Abbruch.

Interplay

Interplay zeigte zahlreiche CD-ROM-Titel, bei denen es sich aber größtenteils um reine Konvertierungen handelte. Zu den interessantesten Titeln gehören wohl SimAnt (die Programmierer verbrachten mehrere Tage in der Wüste, um die tollsten Bilder aufzunehmen), SimCity und Star Trek 25th Anniversary. Außerdem gab es Neues von Starfleet Academy, das eine Art Raumkampfsimulation auf der Brücke der Enterprise darstellt.



Stonekeep ist immer noch nicht ganz fertig, d. h. ein wenig Geduld muß noch aufgebracht werden. Es sieht aber schon vielversprechend aus.



Die Programmierer von StarReach scheinen echte Fans von Asteroids zu sein, denn der Actionteil sieht dem Kultklassiker schon sehr ähnlich.



MicroProse

MicroProse konzentrierten sich hauptsächlich auf ihr neuestes Produkt Star Trek: The Next Generation. Aus diesem Grund hatten die Stars der Serie, Data und Dr. Crusher, einige Gastauftritte.



Der Fleet Defender soll vor allem das ältere Publikum ansprechen, das mit Flugsimulationen bereits einige Erfahrungen gesammelt hat.



The Next Generation hat starke Ambitionen, Captain Kirk und Co. noch einmal in den Schatten zu stellen.



Ein Nachfolger zu Dogfight? In 1942 steht wieder einmal der Luftkampf Mann gegen Mann auf dem Programm. Modemspiel ist natürlich auch möglich.



JETZT SOFORT BESTELLEN!
SAMSON
PC-GAME
 COMPUTER ADVENTURE & ACTION PUR



DIE
GOLDENE MÄHNE
DES SAMSON



Nur Sie allein bestimmen, wie das Spiel verläuft. Fließende 3-D-Bilder werden Sie mitreißen in ein interaktives Spielerlebnis. Fotorealistische Bit-Map-Grafiken und eine fraktal generierte Oberfläche werden Ihnen das Gefühl geben, Hauptdarsteller eines spannenden Spielfilms zu sein. Ihr Auftrag lautet: Finden Sie die goldene Mähne des Samson. Sind Sie clever genug für die vielen Rätsel und Prüfungen? Sind Sie auch noch flink genug für die heißen Actionspiele? Dann folgen Sie dem Ruf des Samson! Sind Sie mindestens 18 Jahre alt, verfügen Sie über einen 286er PC oder besser, 640 K und VGA-Karte? (1 MB empfohlen). Dann sollten Sie keine Zeit verlieren und sofort bestellen. Wie es geht erfahren Sie rechts!

22,- DM plus 4,- DM Porto auf das Postscheckkonto 5 221 434 bei der Postbank Essen unter dem Stichwort SAMSON GAME einzahlen oder einen Scheck an Brinkmann Niemeyer GmbH, SAMSON GAME, Postfach 103 944, 40030 Düsseldorf schicken (Adresse nicht vergessen!). Die Lieferung erfolgt nach Eingang des Geldes. Mehr Information erhalten Sie unter der Telefon-Nr. 01 90 - 21 22 77 (0,23 DM für eine Einheit von 12 Sek., MPS). Also, was hält Sie noch auf?

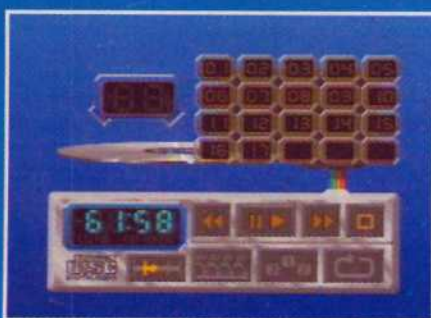


CD32

CD 32 TOTAL!

Wenn sich ein neuer Trend in der Spielebranche abzeichnet, erfährt Ihr es zuerst in der Play Time. Wenn sich eine neue Konsole etabliert, dann wird die Software dafür auch in der Play Time getestet. Zukünftig werden alle CD 32-Besitzer in der Play Time für ihr System ausführliche Tests und Infos vorfinden. Den Auftakt machen wir mit diesem CD 32 Special!

■ **Von Hans Ippisch**



Videofilme & Co.

Wer hätte das erwartet! Das CD 32 ist die erste Maschine, auf der sich Videofilme von CD abspielen lassen. Dank des MPEG-Moduls

(Motion Picture Expert Group) ist dies nun möglich. Rund achtzig Minuten Film passen auf die Silberscheibe. Warten CD-1-Besitzer noch immer auf ihr MPEG-Modul, so können CD 32-User mit DM 400,- längst in die Zukunft starten!

Selbstverständlich lassen sich auch nur auditive Informationen von der CD abrufen. Füttert man das Laufwerk mit einer gewöhnlichen Musik-CD, dann wird das CD 32 zu einem tollen CD-Player, der über ein komfortabel bedienbares CD-Player-Menü, das auf dem Screen erscheint, gesteuert wird. CDs mit Grafiken, wie beispielsweise die Songlines von Alphaville, kommen natürlich auch zum Zuge.

A1200 wird CD 32-kompatibel

Definitiv wird demnächst ein CD-ROM-Laufwerk für den Amiga 1200 erscheinen, das ihn zum CD 32 voll kompatibel macht. Leider blieb uns Commodore bislang noch die Preisfrage schuldig, doch um die DM 500,- wird man wohl hinlegen müssen. Angesichts der tollen Möglichkeiten, die ein CD-ROM-Laufwerk eröffnet, darf dieser Preis als fair erachtet werden. Und wenn man sich die Spiele betrachtet, die für das CD 32 erscheinen, kommt man als Spielefreak wohl kaum um ein CD-ROM-Laufwerk herum.

Die Hits der Zukunft



MAGIC CARPET

Eine erstaunlich flinke 3D-Routine könnte Magic Carpet zum absoluten Hit unter den CD 32-Spielen machen. Daß aus diesem beeindruckenden Demo auch

ein tolles Spiel wird, garantiert das Team, das dahintersteht. Es ist nämlich Bullfrog, die schon Hits wie Syndicate oder Populous schufen.



MICROCOSM

Schon seit fast zwei Jahren geistert der Name Microcosm durch die Spieleszene. Jetzt endlich nähert sich auch der Erscheinungstermin für Europa und das CD

32. Wer den Film "Die Reise ins Ich" kennt, weiß, was ihn bei Microcosm erwartet. Spektakuläre Fahrten durch die Venen und Lungenflügel!



T.F.X.

Dank der hervorragenden Entwicklungskünste von DID konnte Ocean auf den PCs mit T.F.X. bereits einen neuen Standard für Flugsimulationen setzen. Die CD

32-Version wird noch komplexer und sogar noch schneller, denn man wird "nur" 128 Farben verwenden. Das Warten dauert noch bis März.



DUNE

Mit dem Strategiespiel Dune II von Westwood hat dieses Adventure nur wenig gemein, doch Fans des Wüstenplaneten werden voller Ungeduld auf dieses Spiel warten. Brillante Flugse-

quenzen, deutsche Sprachausgabe und eine gute Atmosphäre machen dieses langatmige Adventure zum Hit!



Strategie

CASTLES II



■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 100.- ■



Das Leben eines Herrschers im Mittelalter barg schon immer eine gewisse Faszination. Es genügte

nicht, wenn man sich hinter den dicken Mauern seines Schlosses verbarg und die Vorzüge des Adligen-Daseins genoß, vielmehr mußte man ab und zu auch sein Geschick als Politiker und Heeresanführer beweisen.

Das Vorgängerspiel Castles wurde in den USA zu einem Riesenerfolg. Hier gab es grundsätzlich jedoch nur zwei Dinge zu beachten. Zum einen mußte man sich seine Burg bauen und zum anderen mußte

man Schlachten schlagen. So unterhaltsam dies auch war, auf Dauer stellte sich jedoch eine gewisse Langeweile ein. Bei Castles II, das für den PC schon eine ganze Weile erhältlich ist, peppte man das Spielprinzip ordentlich auf. Es handelt sich

nun um eine Mixtur aus Defender of the Crown, Castles und einer Wirtschaftssimulation.

In Sachen Komplexität ist Castles II kaum zu schlagen. Zu Beginn des Spieles muß man sich erst einmal sein



Lieblingsgebiet aus der Landkarte auswählen, in dem man sich auch baulich niederlassen will. Alleine das Bauen einer Burg erfordert

einen guten Architekten. Es ist übrigens auch äußerst schön anzusehen, wenn die Männchen gemächlich über den Screen wackeln und die Mauern in die Höhe ziehen. Insgesamt erstreckt sich das Aufgabengebiet auf die Bereiche Militär, Politik und Verwaltung, die man allesamt wahrnehmen muß. Zunächst geht es mit dem Bilden einer Armee, die in späteren Schlachten eingesetzt werden muß, weiter. Man sollte übrigens nicht einfach beliebig verschiedene Länder angreifen, sondern sich vorher erkundigen,

was dort los ist. Man sollte auch dafür sorgen, daß sich Händler ansiedeln, während Diplomaten die Beziehungen zu anderen Ländern verbessern können. Bei diesem Spiel geht es nicht nur darum, möglichst viel Landbesitz zu haben, sondern auch um die persönlichen Führungsqualitäten. Erst wenn man über 7.000 Punkte erreicht hat, wird man vom Papst zum König ernannt. Bis dahin können schöne Filmsequenzen und ein traumhafter Sound den Spieler in einer anderen Zeit versinken lassen.

Hans Ippisch



ROOTS

Die Wurzeln von Castles II lassen sich auf zwei Spiele festlegen. Zum einen ist dies natürlich der Vorgänger Castles I, und zum anderen ist es Defender of the Crown, das als eines der ersten Amiga-Spiele für Furore sorgte. Es ist übrigens eine Fortsetzung für das CD 32 geplant.

VIEWPOINT

Komplexer geht es kaum! Ohne Festplatte wäre dieses Spiel auf einem gewöhnlichen Amiga nicht spielenswert, doch dank des CD 32 kommen Amiga-Fans nun doch noch in den Genuß dieses hervorragenden Spieles. Ein brillanter Soundtrack und das unglaublich abwechslungsreiche Gameplay machen Castles II zu dem Mußkauf eines jeden CD 32-Besitzers. **Hans Ippisch**





ARABIAN NIGHTS

■ Hersteller: Krisalis,
Preis ca.: DM 50.- ■

Recht fix zeigten sich die Jungs von Krisalis, als es um die Softwareversorgung des CD 32 ging. Sie nehmen ganz einfach ihre alten Hits und bringen sie nun in einer Billigspielreihe neu raus. Als gutes Jump & Run kann hier das Spiel um Sindbad überzeugen, das sogar noch einen sehenswerten Vorspann enthält. Niedlich, nett, preiswert! Lohnt sich!

(hi)



Grafik 076%
Sound 081%
Fun 082%

JOHN BARNES

■ Hersteller: Krisalis,
Preis ca.: DM 50.- ■

Damit auch die Sportspiel-freunde unter den CD 32-Besitzern nicht zu kurz kommen, legte Krisalis auch noch den alten Fußball-Hit John Barnes European in eine CD-Box. Dazu spendierte man den Sprites noch mehr Farben und tollen Sound von CD. Unterm Strich läßt sich John Barnes als nettes Fußballspiel bezeichnen, das jedoch schlechter als Sensible Soccer ist.

(hi)



Grafik 069%
Sound 074%
Fun 073%

D/GENERATION

■ Hersteller: Mindscape,
Preis ca.: DM 60.- ■

Das interessante Denk- und Geschicklichkeitsspiel konnte sich bereits als A500-Version einen guten Ruf erarbeiten. Nun darf man seine Spielfigur in einer geringfügig aufgepeppten Version wieder durch ein Iso-3D-Spiel voller Rätsel und Gags steuern. Wer auf originelle Unterhaltung steht, wird seinen Spaß haben. Virtual Reality darf man aber nicht erwarten.

(hi)



Grafik 063%
Sound 064%
Fun 071%

MORPH

■ Hersteller: Millennium,
Preis ca.: DM 70.- ■

Dank der Spielidee mit der mutierbaren Spielfigur, die durch ein schönes Intro erläutert wird, wurde Morph zum Hit unter Denkspielfreaks. Voller Vorsicht muß man jeden Hopser seiner Kugel in den vier verschiedenen Welten, die sich einzeln anwählen lassen, genau planen. Auch hier wurde die Grafik dem AGA-Chipset angepaßt. Außerdem ertönt eine nettes Hallelujah am Levelende!

(hi)



Grafik 063%
Sound 065%
Fun 077%

DEEP CORE

■ Hersteller: Ice,
Preis ca.: DM 70.- ■

Das Vorhaben von Ice, das CD 32 mit Software auszustatten, mag ja ganz ehrenwert sein, doch liebe Leute, auf so ein technisch minimalistisches Machwerk im billigsten Turrican-Stil können wir gerne verzichten. Versucht es mal als Budget-Spiel für DM 3,80, da habt Ihr ernsthafte Charts-Chancen! Die CD alleine ist für dieses Spiel zu schade!

(hi)



Grafik 049%
Sound 051%
Fun 033%

PINBALL FANTASIES

■ Hersteller: 21st Century,
Preis ca.: DM 70.- ■

Das Pinball-Duett von 21st Century Entertainment entwickelte sich auf Amiga und PC zu einem der meistverkauften Flipperspiele aller Zeiten. Nun legt das schwedische Programmiererteam eine ansprechende, aufgemöbelte Version für das CD 32. Die Grafiken glänzen nun in 256 Farben und der Sound ertönt in CD-Qualität. Da rollt die Kugel!

(hi)



Grafik 071%
Sound 079%
Fun 078%

JAMES POND 2

■ Hersteller: Millennium,
Preis ca.: DM 70.- ■

Neben Mario und Sonic gehört Flossenträger James Pond sicherlich zu den bekanntesten Spielfiguren in der Szene. Ein nettes Zeichentrick-Intro führt die Künste von James vor, während das Spiel mittlerweile bekannt sein dürfte. Mehr Farben und lauterer Sound machen es aber auch nicht besser. Als Vorbereitung für Teil 3 ist dieses Spiel allerdings gerade recht!

(hi)



Grafik 079%
Sound 078%
Fun 079%

WHALES VOYAGE

■ Hersteller: Neo,
Preis ca.: DM 70.- ■

Der Rollenspiel-Wirtschaftssimulations-Cocktail von Neo kann auf dem CD 32 dank einer speziellen Joypad-Steuerung sogar als wesentlich besser spielbar bezeichnet werden. Eine tolle Dancefloor-Titelmelodie und bunte Grafik machen ihn darüberhinaus empfehlenswert. Übrigens, ein zweiter Teil ist für den Herbst angekündigt! Übt derweil mit Teil 1!

(hi)



Grafik 077%
Sound 083%
Fun 080%



CAMBERS OF SHAOLIN

■ Hersteller: Unique,
Preis ca.: DM 40.- ■

Ein echter Klassiker wurde als zweites Spiel von Thalion gleich mit aufgelegt. Marc Rosocha, der mittlerweile das Label Eclipse betreibt, schuf vor mittlerweile drei Jahren ein äußerst anspruchsvolles Karate-Spiel, das mit den aktuellen Prügelhits Mortal Kombat oder Ähnlichem allerdings wenig zu tun hat. Es ist wesentlich abwechslungsreicher!

(hi)



Grafik 071%
Sound 078%
Fun 082%

GATES OF JAMBALA

■ Hersteller: Unique,
Preis ca.: DM 40.- ■

Pünktlich zum Beinahe-Ableben von Thalion erfahren die Uralt-Hits des Software-Veteranen eine Neuauflage als CD 32-Version. Leider wurden diese Spiele keiner Überarbeitung unterzogen, was den Wert dieser Reihe deutlich schmälert. Seven Gates of Jambala, ein nettes Jump & Run, war jedoch schon damals kein Hit! Lediglich der Sound kann überzeugen.

(hi)



Grafik 069%
Sound 073%
Fun 064%

DANGEROUS STREETS

■ Hersteller: Flair,
Preis ca.: DM 70.- ■

Der aktuelle Prügel-Boom wurde durch Klasse-Spiele wie Mortal Kombat und Body Blows Galactic ausgelöst. Nun versucht Flair-Software, dem Erfolg mit einer neuen Variante hinterherzurrennen. Große Sprites und schöne Hintergrundgrafiken machen dieses Spiel jedoch noch lange nicht zum Hit. Mehr als guter Durchschnitt kam bei den Dangerous Streets beim besten Willen nicht heraus. (hi)



Grafik 071%
Sound 069%
Fun 063%

LIBERATION

■ Hersteller: Mindscape,
Preis ca.: DM 80.- ■

In 4096 verschiedenen Städten macht man sich mit vier Droiden auf die Suche nach seinen Kumpels. Wenn der Spielspaß bei jedem neuen Szenario ansteigen würde, wäre Liberation einfach großartig, so jedoch entpuppt es sich als lauwarmer Action-Süppchen, das außer einem zugegebenermaßen tollen Vorspann nicht viel zu bieten hat.

(hi)



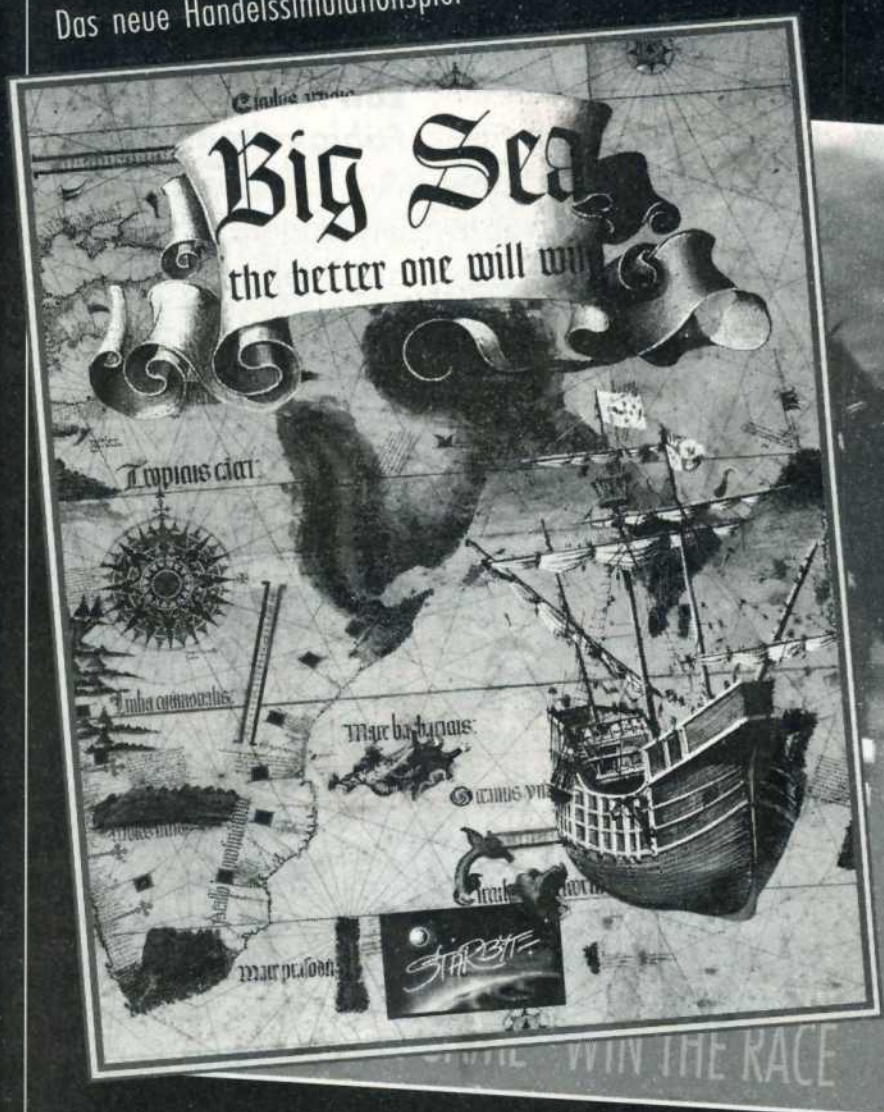
Grafik 067%
Sound 073%
Fun 066%

STARBYTE SOFTWARE

Big Sea

Versuchen Sie als Stadtfürst Ihren Einfluß zu erweitern. Bauen Sie Schiffe, vergrößern Sie Ihre Ländereien und errichten Sie neue Farmen und Lagerhäuser. Durch kluges Handeln und geschicktes Taktieren werden Sie schnell mächtigster Handelsfürst eines Imperiums.

Das neue Handelssimulationsspiel





Jump & Run

Cool Spot

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 100.- ■

Wie schon so oft, findet nun ein Konsolenspiel seinen Weg auf den Amiga. Mit Cool Spot ist allerdings ein ganz besonderes Kerkchen unterwegs in die Charts, denn es besteht nur aus einem roten Klecks, Armen, Beinen und einer Sonnenbrille.

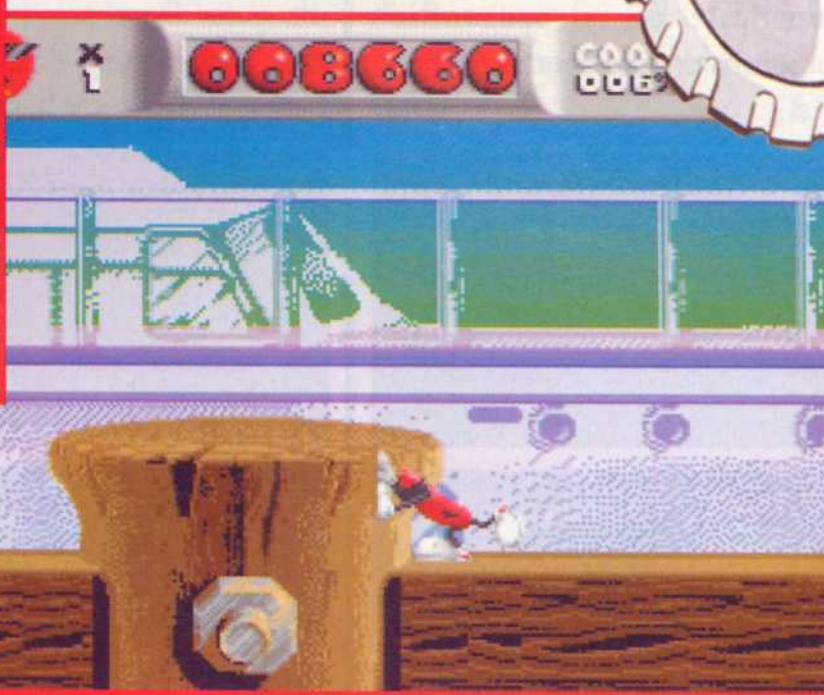
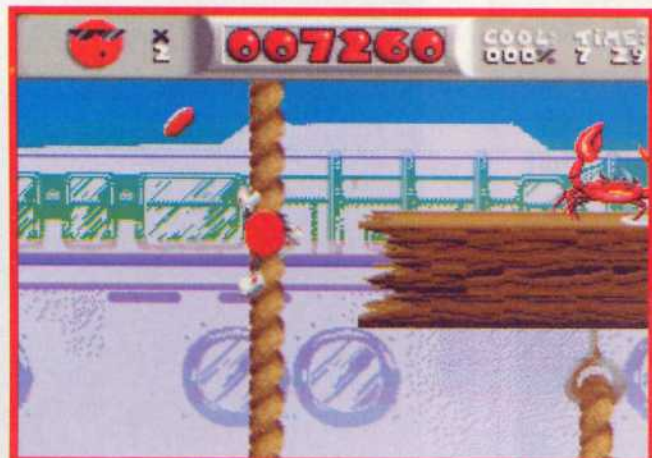
Zunächst sorgte Cool Spot auf den Mega Drives für Furore, während eine Super NES- und eine Game Gear-Variante erst kürzlich die Charts eroberten. Für die Amiga-Version gab man sich angeblich nun besonders viel Mühe. Eine jump & run-übliche Entführung mußte für die Story erhalten. Diesmal betrifft sie allerdings nicht nur die Herzensdame, sondern gleich alle heißgeliebten Kumpels von Cool, die ihm das Her-

● Auch das Klettern in Tarzan-Manier gehört zu den Fähigkeiten von Cool.

umhängen in der Gegend so angenehm gemacht haben. Somit ist ihm also nichts zu gefährlich und kein Weg zu weit, diese Jungs zu befreien. Dazu muß man während des Levels eine ganze Menge an Energiepunkten aufsammeln, denn sonst öffnet sich das Schloß des Käfigs nicht, in dem am Ende des Levels einer der entführten Kumpels festgehalten wird. Dabei stören beispielsweise das Zeitlimit, Gegner wie Krebse, Käse werfende Mäuse, scharfkantige Hindernisse, die begrenzte Anzahl der Leben und der gegenüber

der Konsolenversion recht hohe Schwierigkeitsgrad. Wehren kann sich der rote Klecks eigentlich nur durch das Abschießen von Munition. Ein recht ungleiches Verhältnis, wenn man bedenkt, daß man nur einen kleinen roten Punkt in dieser feindlich gesinnten Welt darstellt.

Der Levelaufbau orientiert sich exakt an den 16 Bit-Konsolenversionen. Können der Start-Bildschirm und der erste Level noch begeistern, was die grafische Qualität angeht, so muß man spätestens beim zweiten Level deutlich schlucken. Die Parallax-Ebene sieht ziemlich scheußlich aus und das gut



● Eine kleine hilfreiche Hand zeigt Euch immer an wie Ihr zu Euren Freunden kommt.



VIEWPOINT



Cool Spot ist wohl neben Globdule einer der einfachsten Charaktere der Softwarebranche. Ein roter Punkt mit Armen, Beinen und einer Sonnenbrille. Daß dieser Junge jedoch so liebenswürdig wirken kann, ist nicht zuletzt den hervorragenden Animationen zuzuschreiben. Gerade in den letzten paar Wochen ist die Jump & Run-Konkurrenz aber recht groß geworden, so daß dieses wirklich gut gemachte Spiel teilweise leicht verblaßt.

Michael Erlwein



Niedlich!

Frei nach dem Motto "Wer nach nichts ausschaut, der sollte wenigstens cool sein!" gehört Cool Spot wohl zu den heißesten Verfechtern dieser Ansicht. Hier einige seiner herzigsten Aktionen!



Klarer Blick erleichtert so manche Aktion!



Ein YoYo ist ständig griffbereit.



Stundenlanges Warten kann ermüden.



Selbst Wände möchte er verschieben!



Wo geht's lang?



Gelenkigkeit ist angebracht!

gemeinte Scrolling erzeugt höchstens Schwindelanfälle. Der Sound hingegen hat vielleicht sogar ein klein wenig zugelegt. Zu gut hören sich die dumpfen Bässe des Amiga an und zu mitreißend sind die lateinamerikanischen Rhythmen oder die Anleihen aus der Oldiecke. Insgesamt gesehen kann sich Cool Spot noch gut aus der Affäre ziehen.

Michael Erlwein



That hurts!

Hier zeigen wir Euch eine kleine Auswahl der originellsten Gegner, die nach dem Leben Cool Spots trachten. Sie sind übrigens alle toll animiert!



Fische



Krebs Nr. 1



Libellen



Krebs Nr. 2



Maus



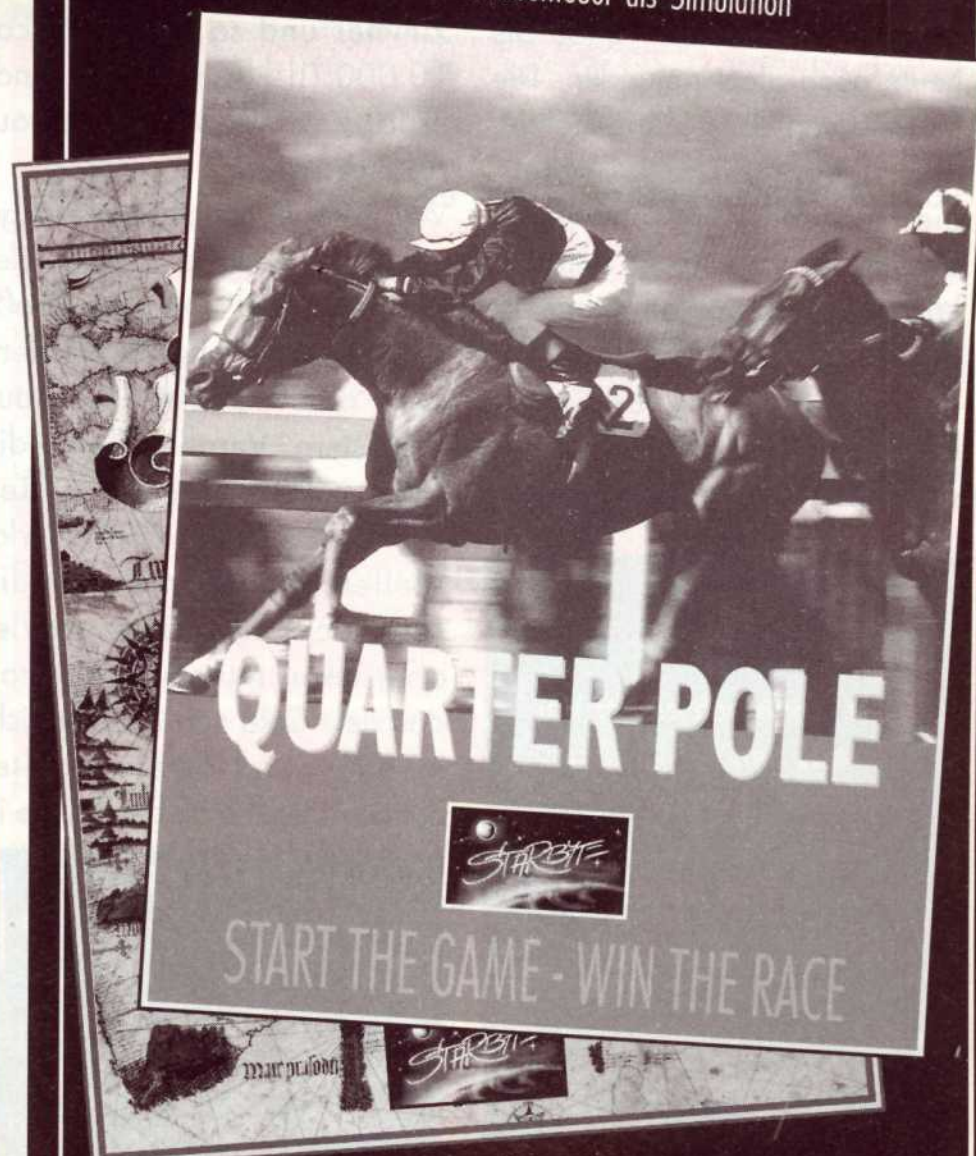
Käfer

STARBYTE SOFTWARE

QUARTER POLE

Seien Sie Besitzer eines Rennstalls auf einer der modernsten und mondänsten Rennbahnen Amerikas - der BLUE ROCK DOWN. Finden Sie heraus, in welchem Rennen Ihre Pferde die größte Chance haben oder verdienen Sie Ihr Geld durch Wetten - beweisen Sie Ihr gutes Gespür für gewinnbringende Außenseiter.

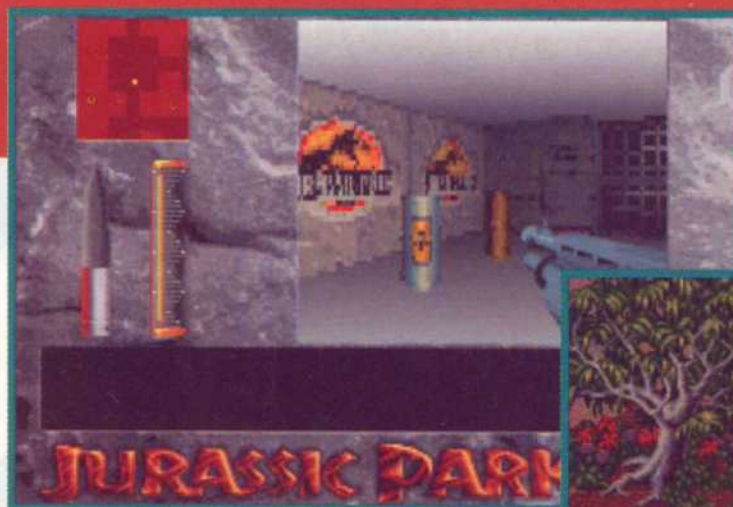
Das ultimative Rennbahnabenteuer als Simulation





Keine Angst! Dies ist keines dieser typischen "Hopp-schnell-mal-ein-Spiel-zum-Film-machen!"-Programme. Hier hat Ocean Klasse bewiesen und Ihr werdet mitten ins Filmgeschehen des Mega-Knallers der 90er gezogen.

Arcade Action



● Ob 3D oder Isometrie, Action ist immer angesagt.



JURASSIC PARK

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 100.- ■

Es fing mit Aufklebern an, breitete sich auf Schulranzen, Federmäppchen und Büchern aus, erreichte nach einiger Zeit die Kaugummis und hat sein Ende bis heute noch nicht gefunden. Die Rede ist von der Dino-Epidemie. Eine ungefährliche Krankheit, die fast jedes Kind und jeden zweiten Erwachsenen befallen hat. Auslöser war ein gewisser Steven Spielberg, der ein (im Vergleich zum Film) recht unbekanntes Buch namens Dino Park verfilmte. Mit den technischen

Tricks und Raffinessen der 90er (und dem nötigen Kleingeld) schuf er ein filmisches Meisterwerk. Mit Computern, die ungefähr so groß wie Euer Wohnzimmer und so teuer wie ca. 10.000 (!!!) Amiga 500 sind, brachte er die Dinosaurier auf die Erde zurück.

Was Ocean nun auf dem Amiga zeigt, darf natürlich nicht mit der Kinoleinwand und den Großcomputern verglichen werden, kann aber trotzdem durchaus begeistern. Vergessen sind die Tage von Umsetzungen wie Lethal Weapon oder Cool World. Vielleicht hatte man für die Jurassic Park-Lizenz soviel abdrücken müssen, daß man das viele Geld nun wirklich nicht in den Sand setzen wollte. Zunächst muß man genau wie in

der PC- und Super NES-Version einige Levels in der isometrischen Sicht (siehe auch The Chaos Engine) bestreiten. Komplexe Landschaften, gespickt mit Dinos aller Größen, wurden hier kreiert. Ein paar fliegende Saurier oder Riesenmücken tauchen auch auf, an die ich mich im Film jedoch beim besten Willen nicht erinnern kann. Ansonsten rennt Euch im Regelfall eines der beiden (oder beide) Kinder davon, so daß Ihr alles nach ihnen absuchen müßt. Was dann allerdings wirklich spannend wird, sind die 3D-Levels. Diese sind nur mit Paßwort bzw. Durchspielen der vorhergehenden Levels erreichbar, gehören aber zum eigentlichen Glanzpunkt des Spieles. Durch die unterirdischen Kabelschächte

und Gänge der Parkanlagen sucht Ihr nach dem Ausgang. Dabei kann jeden Moment ein Dino hinter einer Ecke hervorspringen und Euch das Herz in die Hose rutschen lassen.

Michael Erlwein

A1200-Check Up

Ein deutlicher Unterschied zwischen A500 und A1200 läßt sich eigentlich nur in den 3D-Levels feststellen, die dank Prozessor-Power auf A1200 wesentlich schneller ablaufen. Die paar Farben, die es in den restlichen Levels mehr zu sehen gibt, sind allerdings wirklich nicht die Rede wert.

ROOTS

Sucht man nach einem Vorbild, das den Entwicklern bei Jurassic Park wohl vorschwebte, so ist dies ganz eindeutig **The Chaos Engine** von den Bitmap-Bros. Den Entwicklern muß es auch weiterhin als Vorbild dienen, denn übertroffen haben sie es mit ihrem Spiel leider nicht. Da können auch die 3D-Sequenzen nichts daran ändern.



VIEWPOINT

Die ersten Levels sind zwar in ihrer Art gewiß keine neue Erfindung, dafür wurden sie aber grafisch recht gut umgesetzt. Jeder Dino ist genau zu erkennen und der Hobbyforscher wird beim Auftauchen eines jeden Urviehs verzückt den Namen des Tierchens schreien. Auf jeden Fall ist Ocean hiermit auf dem Weg der Besserung in Sachen Filmumsetzungen.

Michael Erlwein



GRAFIK 072

SOUND 069

FUN

073



PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH

Postfach 17 21 49803 Lingen

Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99

05 91- 5 32 36

News

Topseller

Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga	PC
Apydia	DA	650027 19,99 DM	-----
ATAC	E	-----	700075 39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	-----	700080 64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	-----	700081 39,99 DM
BAT 2	E	-----	700071 29,99 DM
Battle Isle	E	-----	700156 39,99 DM
Castles (5,25")	E	-----	700117 29,99 DM
Chaos Engine	DA	650010 39,99 DM	-----
Death Knights Of Kryn	KD	650092 49,99 DM	700140 49,99 DM
Dogfight	DA	650036 79,99 DM	700013 64,99 DM
Dune 2	KD	650011 54,99 DM	700010 59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093 49,99 DM	700141 49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	-----	700019 64,99 DM
Falcon 3.0	DA	-----	700018 64,99 DM
First Samurai	DA	650077 27,99 DM	700125 27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	-----	700028 29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024 74,99 DM	700084 64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	-----	700083 64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089 49,99 DM	700137 49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076 27,99 DM	700124 27,99 DM
Jaguar XS 220	DA	650055 29,99 DM	-----
John Madden Football (5,25")	E	-----	700118 29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026 29,99 DM	700038 29,99 DM
Legend Of Fairhail	KD	650095 49,99 DM	700143 49,99 DM
Legacy	KD	-----	700020 49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	-----	700119 19,99 DM
Lotus III	DA	650053 29,99 DM	-----
Monkey Island 1	KD	650091 49,99 DM	700139 49,99 DM
Pacific Island	E	650054 29,99 DM	700073 29,99 DM
Pirates	DA	650017 32,99 DM	700029 32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	-----	700121 19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009 29,99 DM	700007 39,99 DM
Special Forces	E	650056 29,99 DM	-----
Special Forces	DA	-----	700074 64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102 19,99 DM	700058 19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	-----	700122 19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034 39,99 DM	-----
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	-----	700172 19,99 DM
Woody's World	E	650052 29,99 DM	-----
Zak McKracken	KD	650090 49,99 DM	700138 49,99 DM
Zool	DA	-----	700072 39,99 DM
4D Sports Driving	-----	-----	700123 39,99 DM

AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA	650051 59,99 DM	-----
Anstoss	KD	650041 84,99 DM	-----
Body Blows Galactic	DA	650104 59,99 DM	-----
Hattrick	KD	650111 79,99 DM	-----

CD - ROM

Battle Isle 2	KD	-----	750010 89,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	-----	750011 94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	-----	750014 89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	-----	750013 129,99 DM
(Compilation mit Zak MacKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)			
Might + Magic 3 - 5	KD	-----	750012 94,99 DM
Police Quest 4	DA	-----	750015 89,99 DM
Rebel Assault	KD	-----	750016 99,99 DM
The 7th Guest	KD	-----	750001 99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,- DM
 Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto und
 Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind,
 wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte
 Spiele werden natürlich ersetzt.
 Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen
 Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga	PC
Airline	KD	-----	700173 84,99 DM
Alien 3	DA	650046 49,99 DM	-----
Alien Breed	DA	-----	700078 59,99 DM
Alien Breed 2 A500	DA	650050 39,99 DM	-----
Ambermoon	KD	650099 74,99 DM	700148 89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040 84,99 DM	700061 84,99 DM
Apocalypse	DA	650063 49,99 DM	-----
Archon Ultra	KD	-----	700144 89,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderlich!)	KD	-----	700164 49,99 DM
Battle Isle 2 (absolut super!)	KD	-----	700160 89,99 DM
Blue Force	-----	-----	700094 84,99 DM
Body Blows	DA	-----	700056 59,99 DM
Body Blows Galactic A500	DA	650049 54,99 DM	-----
Cannon Fodder (macht süchtig)	DA	650096 59,99 DM	-----
Die Siedler	KD	650083 89,99 DM	700159 89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087 74,99 DM	700129 89,99 DM
Fantasy Empires	KD	-----	700132 89,99 DM
Fatman	DA	-----	700174 59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008 54,99 DM	700045 64,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	-----	700165 69,99 DM
Hattrick	KD	650109 79,99 DM	700175 89,99 DM
Indy Car Racing	KD	-----	700163 74,99 DM
Kingmaker	KD	650101 79,99 DM	700131 79,99 DM
Kolumbus	KD	650097 84,99 DM	700149 89,99 DM
Lands Of Lore	KD	-----	700047 64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	-----	700168 89,99 DM
Litil Devil	DA	-----	700135 79,99 DM
Lords Of Power	KD	650078 79,99 DM	700126 89,99 DM
(Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)			
Mortal Kombat	DA	650045 54,99 DM	700068 64,99 DM
Overdrive	DA	650037 39,99 DM	-----
Pizza Connection	KD	650110 84,99 DM	700176 89,99 DM
Police Quest 4	KD	-----	700105 84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderlich!!!)	DA	-----	700170 49,99 DM
Quest For Glory 4	KD	-----	700104 84,99 DM
SAM & MAX	KD	-----	700177 89,99 DM
Starlord	DA	-----	700065 94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	-----	700166 89,99 DM
Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderlich!!!)	KD	-----	700150 49,99 DM
Terminator 2	DA	650106 54,99 DM	700079 64,99 DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	-----	700178 94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	-----	700179 49,99 DM
Warlords 2	E	-----	700158 89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108 74,99 DM	700171 79,99 DM
X-Mas - Lemmings Data Disk (Hauptprogramm erforderlich!!!)	DA	650112 44,99 DM	700169 44,99 DM
X-Wing - Upgrade-Kit	KD	-----	700134 66,99 DM
(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)			
Zool 2	DA	650086 59,99 DM	-----

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert.
 Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA
 Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!

Handels-Simulation

CHRISTOPH KOLUMBUS

■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 110.- ■

Software 2000 sticht nun in See und versucht, den Patriziern von Ascon Konkurrenz zu machen. In Sachen Komplexität und Spielbarkeit liegt das neueste Produkt auf alle Fälle schon einmal deutlich vorne. Wir segelten mit!



Software 2000 eröffnet Euch jetzt die Möglichkeit, die Weltmeere zu erkunden und neue Zivilisationen zu entdecken. Übrigens, wem die Figur des Christoph Kolumbus nicht sympathisch erscheint, der darf auch eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal,

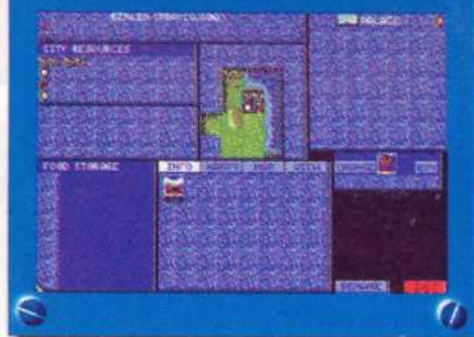
England, Holland oder Frankreich zu seinem Alter Ego machen. Durfte man bei Patrizier lediglich über die Weltmeere schippen, exotische Waren billig einkaufen und in einem anderen Hafen möglichst teuer verkaufen, so eröffnen sich bei Kolumbus wesentlich komplexere Möglichkeiten. Eine 6400 Felder große Karte, die bei jedem Spielstart neu generiert



wird, garantiert langfristige Unterhaltung. Man läuft übrigens nicht nur den Hafen an, sondern darf auch Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Siedler gewinnen oder Plantagen anlegen. Dies macht dieses Spiel eher zu einem Spiel der Marke Civilization als zu einer Wirtschaftssimulation nach Patrizier-Art. Cover-Künstler Celal Kandemiroglu schwang übrigens den Pixel-Pinsel und das Ergebnis sind brillante Grafiken, die durchweg hervorragend animiert wurden. Meist sind übrigens 64 Farben zu sehen, womit endlich mal wieder der Half-Bright-Modus genutzt

ROOTS

Zwei Spiele dienten Christoph Kolumbus als Vorbild. Zum einen ist dies Der Patrizier von Ascon, was den seemännischen Teil angeht, während der Klassiker Civilization als Inspiration für den Eroberungsteil diente.



wurde. Besonders schön sind die vielen verschiedenen Häfen, welche die Atmosphäre der jeweiligen Stadt wiedergeben. Nebel in London ist somit zu erwarten. Geschick und Strategie ist bei Kolumbus gefragt, und wer sich für sein Geld wochenlange Unterhaltung sichern will, ist mit Kolumbus bestens beraten.

Hans Ippisch

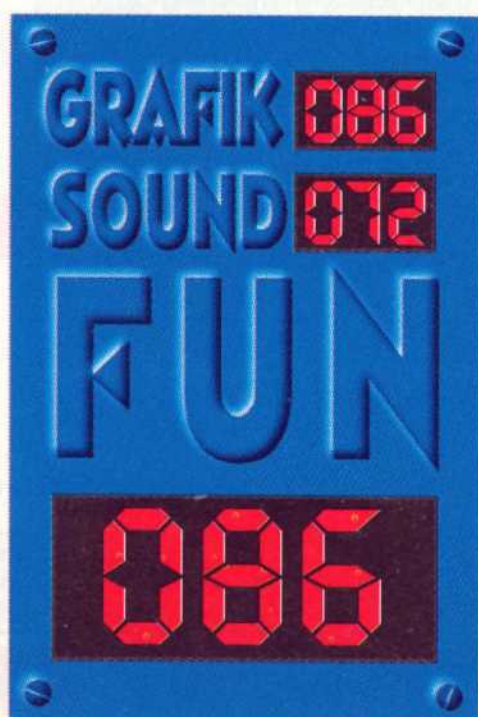


● **Die Stimmung der Zeit wird toll vermittelt.**

VIEWPOINT

Das ständige Wettrennen zwischen Ascon und Software 2000 scheint der Qualität der Spiele sehr zuträglich zu sein. Wer auf komplexe Wirtschaftssimulationen mit abwechslungsreicher Handlung steht, wird von Kolumbus begeistert sein. Übrigens, mit einem dritten Teil von Bundesliga Manager will nun Software 2000 Anstoß von der Tabellenspitze drängen.

Hans Ippisch





A-Train /dt	85.95	92.95	—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—	79.95	—
Aces over Europe /dt	—	72.95	—
Air Combat Classics	—	83.95	—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92.95	—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	68.95	—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—
B17 Flying Fortress /dt	56.95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	79.95	79.95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—
Betrayal at Krondor /dt	—	76.95	—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—	—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—
Chaos Engine /dt	49.95	—	53.95
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—	94.95	—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—	49.95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	51.95	—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—
Day of the Tentacle /dt	—	94.95	—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—

Die Siedler /dt	79.95	79.95	—
Disposable Hero /dt	49.95	—	—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—
Dungeon Hack /dt	—	87.95	—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—
Elfmania /dt	49.95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—
Eye of the Beholder 3 /dt	—	87.95	—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—
Fields of Glory /dt	—	89.95	—
Flashback /dt	62.95	69.95	—
Flight Simulator 5.0 /dt	—	129.00	—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—	69.95	—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—
Inca 2 /dt	—	92.95	—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—
Indy Car Racing	—	69.95	—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—
Lands of Lore /dt	—	55.95	—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69.95	—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—
Master of Orion /dt	—	89.95	—
Might and Magic 5 /dt	—	94.95	—

Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	—	79.95	—
Pacific Strike /dt	—	V.mö.	—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—	V.mö.	—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—
Pirates! Gold /dt	—	89.95	—
Police Quest 4	—	69.95	—
Prince of Persia 2 /dt	—	69.95	—
Privateer /dt	—	86.95	—
Privateer Speech Pack /dt	—	38.95	—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79.95	—
Rally	—	69.95	—
Red Baron & Mission Disk. /dt	—	79.95	—
Return to Zork	—	84.95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—	75.95	—
Silver Ball /dt	—	49.95	—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—
Star Trek 2 /dt	—	V.mö.	—
Starlord /dt	—	89.95	—
Street Fighter 2 /dt	57.95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—	89.95	—
Strike Commander Speech Pack /dt	—	35.95	—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	—	33.95	—
Stronghold /dt	—	87.95	—
Sub War 2050 /dt	—	89.95	—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—
Syndicate Data Disk. /dt	V.mö.	35.95	—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	—
Task Force 1942 /dt	—	89.95	—
Tornado /dt	69.95	69.95	—
Turrican 3 /dt	64.95	—	—
Ultima 7 /dt	—	84.95	—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81.95	—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je	76.95	—
Uridium 2 /dt	49.95	—	—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39.95	—	—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69.95	—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—	45.95	—
Wing Commander Academy /dt	—	65.95	—
Wiz'n Liz /dt	58.95	—	—
X-Wing /dt	—	94.95	—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—	57.95	—
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	—	43.95	—
Zool 2 /dt	47.95	—	—

Aces Over Europe /dt	73,—	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,—	Amiga
Anstoss /dt	69,—	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	70,—	IBM-PC
Privateer /dt	87,—	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,—	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	36,—	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	70,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	Amiga & IBM-PC

MEGA-HITS

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49.90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	119.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	36.95

Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00
Sound Blaster 16 ASP	399.00

SONDER-Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—	—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—	—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—	—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—	—
Railroad Tycoon /dt	30.95	30.95	77.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	77.95
Turrican /dt	14.95	—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—	22.95
Wing Commander	—	25.95	—
Zool /dt	29.95	29.95	54.95

CD-ROM

Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

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,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler — Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Adventure

STAR TREK

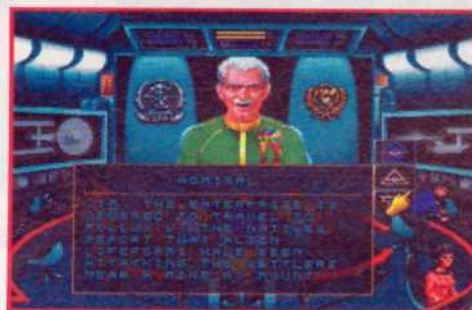
25TH ANNIVERSARY

■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 120.- ■

Seit nunmehr über 25 Jahren begeistert ein Raumschiff auf der Suche nach neuen Zivilisationen und fremden Welten die Menschheit.

Captains Logbuch. Erster Eintrag. Sternzeit 1.9.93. Während die Monitore der Terraner bereits die Reisen des Captain Picard verfolgen und die PCianer die Mission Judgment Rites auf ihren antiken Computern bestreiten, kreist die Enterprise über dem Planeten A Miga 12.00. Wir waren in eine Zeitfalte geraten und konnten uns leider erst jetzt diesem Planeten widmen. Vor über zwei Lichtjahren bestritten wir genau die gleiche Mission mit der Unterstützung der Planeten 2.86, 3.86 und 4.86 im System Emmestos. Eine Landung auf der Oberfläche des Planeten ist uns erst möglich, wenn wir eine geeignete Landefläche vorfinden. Unsere Wissenschaftler sind auf der Suche nach einer Harddisk mit mindestens 9.0 MB. Ohne diese ominöse HD9.0MB ist eine Landung auf A Miga 12.00 leider unmöglich.

Captains Logbuch. Zweiter Eintrag. Sternzeit 1.9.94. Lieutenant Ger-



hardt ist es geglückt, einen Landeplatz ausfindig zu machen. Wir beamten uns sofort herunter. Der Anblick, der sich uns bot, war der gleiche wie im Emmestos-System. Die Faugea-Welten spiegelten die gleiche Schönheit auf A Miga 12.00 wider. Leider bewegte sich auch hier die Bevölkerung fast genauso langsam wie damals. Leider Ende. Alles war genauso wie damals. Deshalb keimte in Cadett Hafner die Frage nach dem Sinn dieses Planeten und dem Zusammenhang mit der Zeitfalte auf. Auch Lieutenant Haip wußte sich das ganze nur so zu erklären, das erst ein System wie das um A Miga



12.00 mit seinen 256 bunten Monden die Möglichkeiten hierfür bot. Die Faugea-Welten würden nun mal nur halb so schön wirken, hätte man sie bereits im System A Miga 5.00 gepflanzt. Das alles mußte ein Schachzug des mächtigen Wesens INTERPLAY sein, das erst nach einem geeigneten Planeten suchte, um seine Faugea-Welten auch anderen Völkern zu zeigen. Alles schien also in bester Ordnung, so daß wir uns



INFO BITS

1:1-Umsetzung der PC-Version! Als Hardware wird jedoch ein A1200 mit Festplatte vorausgesetzt. Die 9 Mbyte wollen gut untergebracht werden! Läuft auch auf 286'er.

Muß auf Hard-Disk installiert werden.

Deutsche Anleitung.

zurück an Bord begaben. Sicher wird jeder, der einen Landeplatz auf A Miga 12.00 findet, von diesem Planeten begeistert sein, sehr viele werden aber wohl bis jetzt nicht in diesen Genuß kommen. Ende der Eintragung.

Michael Erlwein



● Trekkies wird 25th Anniversary Tränen in die Augen treiben.

VIEWPOINT



Einen Amiga 1200 mit 2 MB Ram (beim 1200er üblich) und mind. 9 MB Harddisk als Grundkonfiguration für ein Spiel vorzuschreiben, mag zwar technisch sinnvoll sein, kann aber heutzutage zu echten Problemen führen. Wer hat so ein Ding schon?! Wer es aber hat, der kriegt ein fantastisches Spiel geboten, das einen zusammen mit Kirk, Spock und Co. die aufregendsten Abenteuer erleben läßt.

Michael Erlwein



AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- +Nachnahme u. +Zahkartengebühr.

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

Bestellannahme von 9⁰⁰-18⁰⁰

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Tel.: 07731/53959 Fax.: 07731/22058 154757

JUDGMENT DAY
PLK.:042352 D
78224 SINGEN



Terminator auf Laserdisc 99,-

Terminator 2 auf Laserdisc 99,-

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Titel	PC	Preis	Titel	PC	Preis
1869	DV 61,90		AMIGA 1200-4000			1869	DV 77,90		Sim Farm	DA 77,90	
Airbus A320-American Edition	EV 79,90		noch nicht lieferbar für			A-Train	DV 89,90		Sim Life	DA 83,90	
Airbus A320-Europe	DA 69,90		Amiga 1200 für beide ****			Ancient Art of War in the Skies	DA 79,90		Simon the Sorcerer	DA 83,90	
Alfred Chicken	DV 49,90		CD-32			Airbus A320-Am.Edition	DA 83,90		Space Legends	DV 71,90	
Alien 3	DA 49,90					Airbus A320-Eu.Edition	DA 65,90		Star Trek-25th Anniversary	DV 78,90	
Alien Breed II	DA 49,90					Alien Breed	DA 63,90		Star Trek-Judgment Rites	EV 79,90	
Ambermoon	DV 79,90					Alone in the Dark	DA 83,90		Street Fighter II	EV 29,90	
Anstoss	DV 69,90					Anstoss	DV 65,90		Strike Commander	DA 83,90	
Arabian Nights *	EV 48,90					Aufschwung Ost	DV 65,90		Strike Commander Speech Pack	DA 39,90	
A-Train *	EV 65,90					Battle Team	DA 71,90		Stunt Island	DV 88,90	
A-Train Cons.Kit *	EV 29,90					Betrayal at Kondor	DV 74,90		Syndicate	DV 77,90	
Aufschwung Ost	DV 59,90					Body Blows	DA 53,90		Syndicate-Data Disk	DV 39,90	
Bart vs the World	DA 49,90					Bundesliga Manager Prof.2.0	DV 65,90		Task Force	DA 89,90	
Battle Isle Data Disk 2	DV 40,90					Burning Steel	DV 77,90		Terminator 2 Chess	EV 79,90	
Battle Team	DA 62,90					Burntime	DV 77,90		Terminator II/Arcade	DA 53,90	
Blaster	KA 45,90					Castles II	DA 65,90		Terminator 2029	EV 71,90	
Body Blows	DA 43,90					Civilization	DV 89,90		T.F.X.	DA 83,90	
Body Blows Galactic	DA 49,90					Comanche	DV 83,90		Tornado	DV 78,90	
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV 59,90					Curse of Enchantia	EV 59,90		Ultima 7-2 Serpent Island	DA 77,90	
Burntime	DV 62,90					Cyberace	DV 78,90		Ultima Underworld	DA 71,90	
Campaign II	DA 69,90					Darklands	DV 77,90		Ultima Underworld 2	DA 71,90	
Cannon Fodder	DA 54,90					Das Schwarze Auge	DV 77,90		Wall Street Manager	DV 78,90	
Chaos-Engine	DA 46,90					Daughter of Serpents	DV 74,90		Warlords 2	EV 77,90	
Chuck Rock II	EV 45,90					Der Patriezier	DV 77,90		Wing Commander Edition	DA 83,90	
Civilization	DV 68,90					Dogfight	DA 89,90		Wing Commander II+Speech Pack	DA 65,90	
Combat Air Patrol	DA 57,90					Dreamlands	DV 53,90		Wing Commander Sp.Operations 1+2	DA 48,90	
Cool Spot	DA 54,90					Dune II	DV 59,90		Wing Commander Academy	DA 62,90	
Cosmic Spacehead	DA 54,90					Eight Ball Deluxe	EV 65,90		X-Wing	DV 83,90	
Crazy Sports Football	DA 54,90					Eishockey Manager	DV 77,90		B-Wing (X-Wing Data)	DV 39,90	
Cyberpunks	DA 49,90					Elite II	DV 65,90		X-Mas Lemmings	DA 35,90	
Das Schwarze Auge	DV 68,90					Eye of the Beholder 3	DV 77,90		Zool	DA 49,90	
Dennis	DA 49,90					F-117 A Nighthawk	DV 89,90				
Der Patriezier	DV 74,90					F-15 Strike Eagle 3	DV 89,90				
Die Siedler	DV 79,90					Falcon 3.0	DA 89,90				
Disposable Hero	DA 49,90					Fields of Glory	DA 89,90				
Donk 1200 AGA inklusiv	DA 49,90					Flashback	DV 65,90				
Dogfight	DA 62,90					Flugsimulator 5	DV 125,90				
Dreamlands	DA 59,90					Forgotten Castles	DV 77,90				
Dune 2	DV 62,90					Formula One Grand Prix	DA 89,90				
Eishockey Manager	DV 67,90					Freddy Pharkas	DV 62,90				
Elmiana	DA 54,90					Front Page Football	DA 65,90				
Elysium	DV 54,90					Goal	DA 58,90				
F-17 Challenge	EV 26,90					Goblins 3	DA 77,90				
F-117 A Nighthawk	DA 62,90					Gunship 2000	DA 89,90				
F1	DA 54,90					Hannibal	DV 77,90				
Falman	DA 49,90					Harrier Jump Jet	DA 89,90				
Flashback	DV 56,90					Hired Guns	DV 86,90				
Fly Harder	DA 59,90					History Line	DV 65,90				
Formula One GP	DA 69,90					Inca	DV 88,90				
Genesis	DA 54,90					Inca II	DV 83,90				
Global Domination	DA 59,90					Indiana Jones 3/Adv.	DV 39,90				
Global Gladiators	DA 46,90					Indiana Jones 4/Adv.	DV 83,90				
Goal	DA 48,90										
Goblins 3*	DA 69,90										
Gunship 2000	DA 61,90										
Hannibal	DA 59,90										
Hired Guns	KA 59,90										
History Line 1914-1918	DV 73,90										
Indiana Jones 3/Adventure	DV 39,90										
Indiana Jones 4/Adventure	DV 79,90										
Innocent until Caught **	DV 74,90										
Ishar II	DV 49,90										
Jurassic Park	EV 49,90										
Kingmaker	DA 69,90										
Lemmings 2	DA 58,90										
Lionheart	DA 49,90										
Lords of Power	DA 79,90										
Lost Vikings	DV 58,90										
Lothar Mathäus	DA 56,90										
Lotus Trilogie	DA 59,90										
Micro Machines	DA 49,90										
Monkey Island II	DV 79,90										
Morph	DA 43,90										
Mortal Combat	DA 59,90										
Nick Faldos Golf *	EV 68,90										
Nippon Sales	KA 53,90										
One Step Beyond	DA 45,90										
Overdrive	DA 46,90										
Oskar	DA 49,90										
Pinball Compilation (Pinball Dreams+Fan.)	DA 64,90										
Prime Mover	DA 69,90										
Road Rash	DA 53,90										
Sensible Soccer 92/93	DA 45,90										
Seek + Destroy 1200 AGA inklusiv	DA 45,90										
Sim City Deluxe *	EV 64,90										
Sim Earth	DV 76,90										
Sim Life	DV 72,90										
Simon the Sorcerer	EV 69,90										
Skidmakers 1200 AGA inklusiv	DA 49,90										
Soccer Kid	KA 59,90										
Space Hulk	KA 58,90										
Space Legends *	EV 59,90										
Stardust	DA 39,90										
Strategem 1200 AGA inklusiv	DA 69,90										
Suburban Commando	DA 49,90										
Super Frog	DA 44,90										
Syndicate	DV 56,90										
Terminator II	DA 59,90										
Tornado	KA 59,90										
Traps'n Treasures	DA 58,90										
Turrican 3	EV 54,90										
Undium 2	DA 49,90										
Walker	DA 49,90										
War in the Gulf *	EV 59,90										
Wiz n Liz	DA 59,90										
Wonderdog	DA 49,90										
Yoe Joe	DA 49,90										
Zool II	DA 49,90										

Preishits Amiga

Sonderangebote

solange Vorrat reicht

CANNON FODDER	AMIGA 49,90
DOG FIGHT	AMIGA 59,90
BODY BLOWS	PC 47,90
INDY CAR RACING	PC 59,90
TROLLS	AMIGA 1200 29,90
ROBOCOD	AMIGA 1200 29,90
PIRATES GOLD	CD-32 54,90

* = deutsche Version gegen Aufpreis

** = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Indy Car Racing	DA 77,90
Ishar II	DV 59,90
Jordan in Flight	DV 78,90
Jurassic Park	EV 65,90
Kasparov's Gambit	DA 78,90
Kingmaker	DV 65,90
Lands of Lore	DV 58,90
Legend of Kyandia II	EV 84,90
Lemmings II	DA 77,90
Links 386 Pro	DA 88,90
Lords of Power	DA 77,90
Lost in Time	DV 83,90
Lost Vikings	DV 77,90
Lothar Mathäus	DA 65,90
Lotus 3	EV 59,90
Maniac Mansion II	DV 83,90
Might and Magic 5	DV 39,90
Monkey Island	DV 77,90
Monkey Island II	DV 77,90
Mortal Combat	DA 59,90
NHL Hockey	DA 77,90
One Step Beyond	DA 47,90
Penthouse Hot Numbers Deluxe	DV 35,90
Pinball Dreams	DA 58,90
Pirates Gold	DV 88,90
Pirates	DA 29,90
Prince of Persia II	DA 66,90
Privateer	DA 83,90
Privateer Speech Pack	DA 38,90
Railroad Tycoon Deluxe	DA 78,90
Return to Zorc	DA 77,90
Sam + Max	DV 83,90
Sensible Soccer 92/93	DA 53,90
Shadowcaster	DA 77,90
Sherlock Holmes	DV 77,90
Silverball	EV 53,90
Sim Ant	DA 77,90
Sim City Deluxe	DA 77,90
Sim Earth	DA 83,90

Titel Mac Preis

A-Train	DA 84,90
Another World	EV 64,90
Battle Chess	EV 64,90
Carmen USA Deluxe	EV 109,90
Chuck Yager's Air Combat	DA 79,90
Civilization	DA 89,90
Eight Ball Deluxe	DA 64,90
Indiana Jones 4	EV 84,90
Iron Helix (Mac CD-ROM)	EV 129,90
King's Quest 6	DA 79,90
Lemmings	DA 79,90
Monkey Island 2	EV 84,90
Oh No! More Lemmings	DA 69,90
PGA Tour Golf	EV 69,90
PGA Tour Golf Courses	EV 34,90
Prince of Persia	EV 69,90
Railroad Tycoon	DA 79,90
Sim Ant	DA 79,90
Sim City Deluxe	DA 89,90
Sim Earth	DA 84,90
Sim Life	DV 89,90
Unlimited Adventures	EV 69,90

Titel Atari Falcon Preis

Ishar	DV 64,90
Ishar II	DV 64,90
Transarctica	DV 59,90

Titel Atari ST Preis

Airbus A320 Am.Edition	DA 84,90
Civilization	DV 64,90
Chaos-Engine	DA 49,90
Goal	DV 54,90
Ishar II	DV 54,90
Lemmings II	DA 59,90
Railroad Tycoon	DA 74,90
Silent Service II	DA 74,90
Kingmaker	DV 64,90

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-

Alle Preise sind Endpreise inklusiv der gesetzlichen 15 % MwSt

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern



In den Spielhallen steht bereits **Mortal Kombat II** und die Amiga-User dürfen sich erst seit Ende Dezember mit ihrer Version des Brutalo-Prügelspiels die Pixel-Fäuste um die Ohren hauen. Wir prügeln mit!



● Die Animationen sind nicht fein, aber sehr schnell!

Action

MORTAL

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 70.- ■

Was die Dino-Welle für die Normal-Bürger war, stellte die Mortal Kombat-Manie im Videospiele-Sektor dar. Mit einem geradezu unglaublichen Aufwand bewarb Acclaim ihre Konsolen-Versionen, die sich auch auf Anhieb an die Spitze der Charts setzen konnten. Virgin hängt sich nun an die gewaltige Medienkampagne an und

will mit den entsprechenden PC- und Amiga-Versionen den großen Reibach machen. Was Mortal Kombat so besonders macht, wollten wir nun für Euch herausfinden. Der wichtigste Unterschied besteht natürlich in der Darstellung der Prügel-Helden. Werden bei Spielen wie Street Fighter II oder Body Blows Galactic die Helden fein säuberlich gemalt, so wurden für Mortal Kombat die Kämpfer digitalisiert. Für den mehrarmigen Goro bastelte man sogar ein großes Modell, das Bewegung für Bewegung digitalisiert wurde. Aus diesem Grund sieht Mortal Kombat besonders realistisch aus. Die Amiga-Sprites sehen aufgrund einer gewissen Farbarmut jedoch deutlich schlichter aus als in den Konsolenvorbildern. Die Hintergrund-Grafiken haben mich übrigens noch nie besonders angesprochen. Beat 'em Up-Freaks werden

INFO BITS

Mortal Kombat II ist bereits in den Spielhallen zu finden und eine Umsetzung ist für den September angekündigt, wo zum zweiten Mal ein Mortal Monday stattfinden wird. Wir kaufen bis dahin eine extragroße Portion Mullbinden ein!

VIEWPOINT



Endlich! Das werden sich die vielen Beat 'em Up-Fans unter den Amiga-Freaks sagen, wenn sie diesen Testbericht sehen. Virgin zauberte eine gute Umsetzung auf den Monitor, die in Sachen Spielbarkeit hervorragend gelungen ist. Jedoch lassen die Animationen und der Sound teilweise zu wünschen übrig und mir ist das Spiel auch eine Spur zu brutal. Arcade-Fans werden jedoch dennoch nicht an diesem Spiel vorbeikommen. Übrigens, Body Blows Galactic ist deutlich besser!

Hans Ippisch



KOMBAT

sicherlich auch die Finish-Moves von Mortal Kombat kennen. Ist ein Kämpfer mit seiner Energie am Ende, so wankt er nur noch, und per Sprachausgabe wird man aufgefordert, den Gegner endgültig zu erledigen. "Finish him!", so lautet dieses makabre Motto. Sein Brutalo-Image bezieht das Spiel jedoch letztendlich aus den Bluteffekten. Nie zuvor durfte man soviel Blut über den Screen spritzen sehen. Köpfe rollen und Sprites werden geröstet, ich fand diesen Modus jedoch abstoßend. Nichtsdestotrotz muß man Mortal Kombat jedoch als eine spielerisch sauber gelungene Version

bezeichnen, die besonders schnell ist. An Animationen wurde jedoch im Gegenzug deutlich gespart.

Hans Ippisch



Die Prügel-Helden



Johnny Cage

Der Hollywood-Star trägt immer eine Sonnenbrille.



Kano

Der brutale Verbrecher kennt keine Gnade mit den Gegnern.



Rayden

Wenn der Donnergott agiert, blitzt es ganz fürchterlich!



Liu Kang

Sieht man diesen Burschen, denkt man an Bruce Lee.



Sonja Blade

Bei dieser Figur könnte man glatt schwach werden.



Scorpion

Wer hinter Scorpion steckt, ist noch immer nicht bekannt.



Sub Zero

Selbst Ninjas geben sich in Mortal Kombat die Ehre.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Neu * Neu * Neu

Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland (per Modem oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. (Adressen demnächst in dieser Anzeige)

Neu * Neu * Neu

Spielerbibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort. Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich, INFO nur schriftlich anfordern 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

INFO INFO INFO

Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielerbibliothek oder/und Online-Cafe! Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an: 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft finden Sie in:

- | | |
|---------------------------|--|
| 01259 DRESDEN, | Pirnaer Landstr. 239
Tel. 03 51-2 23 02 01 |
| NEU!NEU!NEU! ab 4.12.1993 | |
| 09212 LIMBACH-OBERFROHNA, | Hohensteinerstr. 56
Tel. 01 72-3 68 30 86 |
| 12627 BERLIN, | Mark Twain Str. 7
Tel. 030-9 98 61 64 |
| 17034 NEUBRANDENBURG, | Easy Line
Reitbahnweg 20
Tel. 03 95-4 22 68 13 |
| NEU!NEU!NEU! | |
| 22769 HAMBURG, | Stresemannstr. 167 |
| 22041 HAMBURG, | Wendemuthstr. 57
Tel. 0 40-6 52 84 26 |
| 23730 NEUSTADT, | Waschgrabenstr. 11
Tel. 0 45 61-1 61 89 |
| 24939 FLENSBURG, | Dorotheenstr. 37
Tel. 04 61-5 40 75 |
| 44866 BOCHUM, | Sommerdellenstr. 54
Tel. 0 23 27-1 00 63 |
| 48151 MÜNSTER, | Weseler Str. 48
Tel. 02 51-52 40 01 |
| 49080 OSNABRÜCK, | Martinistr. 82
Tel. 05 41-43 47 92 |
| 50737 KÖLN, | Neußstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 02 21 - 7 40 52 02 |
| 52064 AACHEN, | Gualtastr. 2
Ecke Löhergraben
Tel. 02 41-3 31 99 |
| 52349 DÜREN, | Kölnstr. 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 0 24 21-18 93 68 |
| 54636 HAMM, | Ritterstraße 30
Tel. 0 23 81-2 93 14 |
| 98599 BROTTRODE, | Inselbergstr. 25 |
| 99084 ERFURT, | Meienbergstr. 20
LADEN + VERSAND
Tel. 03 61-66 97 42 |



Rennspiel

F1

■ Hersteller: Domark . Preis ca.: DM 90.- ■

Noch kennt solche Größen wie Ayrton Senna oder Alain Prost niemand.

Die Zeiten werden sich jedoch ganz schnell ändern, denn mit F1 hat jeder die Möglichkeit, ins Formel 1-Geschehen einzugreifen und die Luft dieser schnellsten Sportart der Welt zu schnuppern.

F1 ist ein offiziell lizenziertes Produkt der FIA Formula One World Championship, so der Originaltext der Verpackung. Wer dies für reine Angabe oder Geldschneiderei hält, der müsste sich allerdings ohne diesen Spruch gegen Renngrößen wie John Smith oder Joe Brown

auf irgendwelchen Fantasiekursen behaupten. Ihr versteht noch nicht!? Da dieses Produkt offiziell lizenziert ist, besteht erstmals die Möglichkeit, die Originalnamen der Formel 1-Stars zu verwenden. Auch die Farben oder Marken der Autos wollen alle teuer erkaufte sein. Nichts wird heutzutage verschenkt. Einige Firmen ersetzen diese teure Möglichkeit durch die günstigere eines Namens- oder Team-Editors. So kann jeder für daheim die Originalnamen aus der Zeitung abschreiben und ins Spiel eingeben. So was ist aber manchem zu langwierig und zudem ist ein hochoffizielles Produkt gleich viel interessanter. Das Spiel selbst erinnert dann stark an den Klassiker Vroom, der schon damals fast die



● Die Boxen sehen zwar nicht gerade einladend aus, sind fürs Spielgeschehen aber sehr wichtig.

gleiche Perspektive des Renngeschehens bot. Wie in einem Simulator sitzend erlebt man das ganze aus der direkten Sicht des Fahrers. Eine Simulation an

sich kommt aber nicht so recht zustande. Allein die Einstellungsmöglichkeiten sind hier schon dagegen. Man wird nämlich einfach in irgendein Auto gesetzt und kann sich

wenigstens noch den eigenen Namen, die Reifen, die Spoilerstellung und verschiedene Kupplungen aussuchen. Insofern neigt F1 zwar optisch mehr zur Simulation, spielt sich aber



VIEWPOINT



F1 ist nicht mehr und nicht weniger als eine aufgepeppte Version von Vroom. Dementsprechend möchte ich hiermit allen vom Kauf abraten, die den Vorgänger bereits besitzen. Wer Vroom noch nicht kennt, den erwartet bei F1 ein solides Rennspiel mit flinker Grafik und guter Spielbarkeit. Auf jeden Fall ist es ein Probespielchen wert.

Michael Erlwein



Die Technik macht's

Das fahrerische Können alleine entscheidet bei der Formel 1 schon lange nicht mehr über Sieg und Niederlage. Es kommt auch auf die Einstellungen des Rennwagens an. Die Winkel von Heck- und Frontspoiler sind beispielsweise in drei Stufen einstellbar. Ein steiler Winkel garantiert eine gute Kurvenhaftung, verhindert jedoch sehr hohe Geschwindigkeiten. Ähnliches bewirkt die Wahl der Reifen. Reifen mit hoher Haftung nutzen sich schnell ab, garantieren aber gutes Fahrverhalten. Der Wahl zwischen manueller und automatischer Schaltung stellen sich nur Anfänger.

mehr wie ein Actionspiel. Dies macht aber auch den Reiz aus, denn die Anforderungen sind nicht zu hoch gesteckt und es kann sofort mit ersten Erfolgen gerechnet werden. Manchmal kommt einem die Strecke etwas farbarm vor, was

aber wohl zugunsten der Geschwindigkeit durchaus von Vorteil ist. Der Sound beschränkt sich auf ein paar nette Brumms und Pängs, die aber zweifellos ein Formel 1-Rennen kennzeichnen.

Michael Erlwein

● **Nicht nur die Rundungen der Strecken, sondern auch Unebenheiten und markante Punkte wurden mit einbezogen.**



Besser zu zweit!

Der Spielspaß steigt durch den Zwei-Spieler-Modus ganz eindeutig. Der Bildschirm wird gesplittet und jeder Fahrer erhält seine eigene Hälfte. So darf man nun seinem Kumpel beweisen, wer der schnellere Fahrer ist!



INFO BITS

Vroom Deluxe mit neuem Namen auf einer Diskette und den offiziellen Namen und Rennstrecken.

GRAFIK 076
SOUND 057
FUN 076

Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR
Dreilindenstr. 17, 04177 Leipzig
Tel. & Fax: 03 41/4 78 77 81

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
Aces over Europe DV	72,00 DM	—	Sam & Max DV	88,00 DM	—
Ambermoon DV	—	73,00 DM	Simon the Sorcerer DV	83,00 DM	68,00 DM
Anstoss DV	64,00 DM	64,00 DM	Subwar 2050 DV	89,00 DM	—
Body Blows Galactic DA	—	45,00 DM	Syndicate DV	77,00 DM	58,00 DM
Comanche Data D. 2 DV	54,00 DM	—	Syndicate Data Disk DV	37,00 DM	—
Die Siedler DV	77,00 DM	77,00 DM	T.F.X. DA	83,00 DM	—
Elite 2 DV	64,00 DM	51,00 DM	Pirates Gold DV	89,00 DM	—
Goblins 3 DV	77,00 DM	64,00 DM	Privateer DA	83,00 DM	—
Indy Car Racing DV	77,00 DM	—	Privateer Speech P. DA	35,00 DM	—
Inca II DV	83,00 DM	—	B-Wing DV	38,00 DM	—
Larry 6 DV	81,00 DM	—	Zeppelin DV	81,00 DM	—
Kyrandia 2 DV	68,00 DM	—	* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar		

NEU

Computerbörse Wiederitzscher Straße 22
Ecke Georg - Schuhmann- Straße 04155 Leipzig

NEU

170 MB Festplatte ext. für Amiga 500 (+) 8 MB RAM Option	619,00 DM
externes Laufwerk Amiga	119,00 DM
Speichererweiterung 1,8 MB Amiga 500	179,00 DM
Speichererweiterung 1 MB Amiga 500+	59,00 DM
Speichererweiterung A 600 1 MB	99,00 DM
Speichererweiterung A 500 512 kb	49,00 DM
ROM Archiv 1 (Beschreibung von 400 CD's auf CD)	9,90 DM
VGA Spectrum	29,00 DM
H.Grönemeyer - Chaos (Multimedia)	39,90 DM
Mitsumi FX 001 Double Speed CD-ROM LW	429,00 DM
HD - Disketten 3,5" formatiert	11,90 DM
DD - Disketten 3,5" formatiert	8,90 DM
Master Boomer (Adlib-u. Soundblaster kompatibel)	99,00 DM

Weitere Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preisliste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben.
Ladenverkauf: Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr
Samstag 10.00 - 14.00 Uhr

Versand: Nachnahme 9,-DM (zzgl. Zahlkartengebühr) * Vorkasse (Scheck) 6,-DM
Ladenpreise können variieren * Es gelten unsere AGB * Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

communication GmbH Tel. 02238-83775
mirox Hackenbroicher Str. 71a Fax 02238-83276
50259 Pulheim

Ausgang aus unserer Preisliste	IBM	AMIGA		
ALONE IN THE DARK 2	DV	85	SIMON THE SORCERER	DV 85
ANSTOSS	DV	66	SPEED RACER	DA 68
ARCHON ULTRA	DV	78	SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV 75
AUF SCHWUNG OST	DV	65	SSN-21 SEAWOLF	DA 78
B-WING (X-WING MISSION 2)	DV	42	STARTRAK 2 - JUDGEMENT RIDES	DA 78
BATTLE ISLE 2	DV	79	STARLORD	DA 86
BATMAN RETURNS	DA	59	STREET FIGHTER 2	DA 61
BAZOOKA SUE	DV	78	STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA 119
BIG SEA	DA	64	STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA 38
BLOODSTONE	DA	79	STRIKE SQUAD	DA 65
BURNTIME	DV	67	PREISLISTE für Hard- & Software (CD-Liste) kostenlos anfordern! System (PC, AMIGA, NES usw.) angeben!	
CANNON FODDER	DA	61	STRICKER	DV 66
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	STRONGHOLD	EA 66
DAS SCHWARZE AUG 2. STERN.	DV	78	SUBWAR 2050	DA 88
DER PLANER	DV	78	SYNDICATE	DV 77
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	SYNDICATE DATA DISK	DV 40
DIE SIEDLER	EA	78	TERMINATOR 2 ARCADE GAME	EA 52
DOOM	DA	78	TERMINATOR RAMPAGE	EA 76
DRACULA	DA	78	THE LOST VIKINGS	DV 77
ELITE 2 - FRONTIER	DA	78	THE MANAGER (4er Sammlung)	DV 48
EYE OF THE BEHOLDER 3	DV	78	T.F.X.	DA 87
FANTASY EMPIRES	EA	66	TURRICAN 2	DA 66
FIRE AND ICE	DA	55	ULTIMA 8 - PAGAN	DA 86
FLASHBACK	DV	66	ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA 42
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	129	UNLIMITED ADVENTURES	DV 79
FURY OF THE FURRIES	DA	59	WARLORDS 2	EA 78
GABRIEL KNIGHT	EA	66	WING COMMANDER ACADEMY	DA 66
GOBLINS 3	DV	77	X-WING MISSION DISK 2	DA 42
HARPOON 2	EV	78	X-WING UPGRADE KIT + MISSION 1	DV 64
HATTRICK!	DV	78	ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY	DV 77
HIRED GUNS	DA	78	! SUPERGÜNSTIG !	
INCA 2: WIRACOCOA	DV	89	CD-ROM CDA268-01A	
INDY CAR RACING	DA	78	AT-BUS double speed mit Contr. (340KB/s) DM 437,-	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DA	85	CD-ROM SPIELE	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	65	BATTLE ISLE 2	DV 85
KINGMAKER	DV	66	BURNING STEEL	DV 89
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	COMANCHE COMPILATION	DV 92
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	DV	66	DAS SCHWARZE AUG 2. SCKICK	DV 66
LANDS OF LORE - THRONE OF	DV	62	DAY OF THE TENTACLE	DV 86
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	78	HERBERT GRONEMEYER	DV 45
LOLLYPOP	DA	73	INCA 2: WIRACOCOA	DV 119
LORDS OF POWER (4ER SAMML.)	DV	79	IRON HELIX	DA 84
LOST IN TIME	DV	86	JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA 65
LOTHAR MATTHÄUS FUßBALL	DV	64	LANDS OF LORE	DV 85
MAD NEWS	DV	78	LOLLYPOP	DA 65
MASTER OF ORION	DA	89	MICROCOSM	DA 89
MORTAL KOMBAT	DA	59	REBEL ASSAULT	EA 88
NHL HOCKEY	DA	78	STRIKE COMMANDER	DA 89
OSCAR	DA	52	T.F.X.	DA 94
OXYD MAGNUM	DV	48	TURRICAN 2	DA 61
PACIFIC STRIKE	DA	85	SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	SOUNDBLASTER 16ASP	419
PINBALL FANTASIES	DA	59	WAVE POWER 1. 8B16ASP od. 8G16	382
PIZZA CONNECTION	DV	78	SOUND GALAXY I NX II dt., 2 Lauts.	195
POLICE QUEST 4	EA	66	SOUND GALAXY I NX II STEREO dt., 2 Ls.	272
PRIME MOVER	DA	54	SOUND GALAXY PRO 16	398
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	ORCHID SOUND WAVE 32	549
PRIVATEER	DA	85	MITSUMI FX-001D double speed CD-ROM	459
PRIVATEER SPECIAL OPER. 1	DA	42	Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,- DM. Ab 250,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spielwaren bei Anzeigenschluß nicht lieferbar. DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung nicht lieferbarer Spiele nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich!	
QUARTER POLE	DV	66		
QUEST FOR GLORY 4	EA	67		
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78		
RALLY	DA	68		
RETURN TO ZORK	DA	78		
SAM & MAX	DV	86		
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	58		
SHADOWCASTER	DA	79		
SILVERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	57		
SIM CITY 2000	DV	86		
SIM FARM	DV	85		



SEEK AND DESTROY

■ Hersteller: Mindscape . Preis ca.: DM 80.- ■



● **Dreht sich und macht Spaß!**

Wieder einmal bist ausgerechnet Du es, der die westliche Welt retten muß. Mit Deinem Apache-Helikopter schickt man Dich tief ins feindliche Gebiet, das hier aus der Vogelperspektive gezeigt wird.

Man verlangt von Dir, daß Du eine Reihe verschiedener Missionen erfüllst. Das fängt beim "einfachen" Vernichten der feindlichen Truppen an und geht bis zur unauffälligen

Befreiung von Kriegsgefangenen. Grafik und Sound bieten keinen Grund zum Klagen, ebensowenig das flüssige Scrolling. Daß Dein Heli immer in der gleichen Stellung gezeigt wird und die Landschaft "rollt", ist ein netter Effekt, der allerdings so neu nun auch wieder nicht ist. Wer auf ausgefallene Actionspiele steht, sollte sich Seek & Destroy einmal näher betrachten! Es ist ganz gut gelungen!

Rainer Rosshirt



Grafik	071%
Sound	065%
Fun	072%

TORNADO

■ Hersteller: Digital Integration . Preis ca.: DM 100.- ■



● **Das lange Warten hat nun eine Ende!**

Wer einen Standard-Amiga 500 besitzt (1MB, 2.Laufwerk), der wird wohl zu den DM 100,- Kaufpreis für das Spiel noch eine ganze Stange Geld für eine Turbokarte investieren müssen. Ohne diese ist nämlich ein Spielen praktisch unmöglich. Die Bewegungen der verschiedenen Flugmodelle haben ungefähr die Qualität eines Daumen-



kinos, wären aber bei entsprechender Geschwindigkeit durchaus ansprechend. Wer sich also damals schon aus Versehen Wing Commander zugelegt hat, sollte diesen Fehler kein zweites Mal machen. Mit Turbokarte ist Tornado jedoch durchaus zu empfehlen. Es handelt sich hierbei um eine äußerst realistische Simulation des europäischen Vorzeige-Jägers. Mit Microprose-Simulationen ist der A500-Besitzer jedoch deutlich besser bedient.

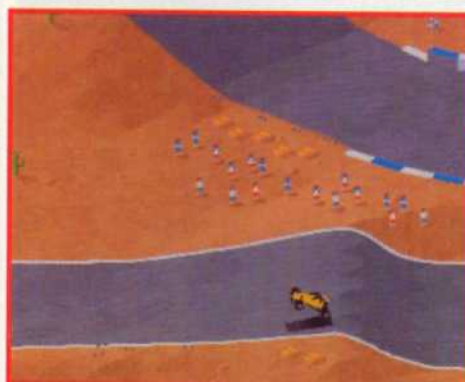
Michael Erlwein

Grafik	067%
Sound	071%
Fun	061%



SKIDMARKS

■ Hersteller: Acid Software . Preis ca.: DM 100.- ■



● **Supersprint DeLuxe für Rennfans!**



Selten, daß eine brandneue Softwarefirma einen Beinahe-Hit als Debüt-Spiel abliefert! Acid ist dies mit Skidmarks eindeutig gelungen. Es macht einfach Spaß, die kleinen Wuselfahrzeuge über den Bildschirm hopsen zu sehen und sich an spektakulären Einlagen zu ergötzen. Sauber gezeichnete Grafik und absolut guter Sound bringen das nötige Feeling rüber. Echte Leckerbissen sind der Zwei-Spieler-Modus im Split-Screen-Verfahren und sogar über Modem-Betrieb. Alle 1200er-Besitzer wird die Tatsache erfreuen, daß für ihre

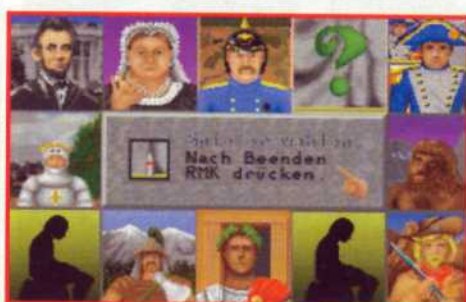
Maschinen eine AGA-Update Disk gleich beige packt ist. Dazu gibt es noch sauberes Multidirektional-Scrolling und tolle Animationen zu sehen. Skidmarks bietet zwar kein neues Spielprinzip (die werden aber auch immer seltener), ist aber ein in ein gut gemachtes Kleid gepacktes Spiel.

Michael Erlwein

Grafik	079%
Sound	068%
Fun	078%

STRATAGEM

■ Hersteller: Impressions . Preis ca.: DM 100.- ■



● **Bleibt lieber bei Battle Isle!**

Wenn Napoleon in Russland weinfällt, während General Custer gerade Süditalien unterwirft, dann kann es zudem leicht passieren, daß der Urmensch einen Aufstand in Bayern niederschlägt und Julius Caesar den US-Staat Tennessee ausgeplündert zurückläßt. Ihr glaubt, ich rede wirres Zeug?! Das stimmt nicht, denn es dreht sich



hier um Stratagem, ein an das Brettspiel "Risiko" oder evtl. auch den PC-Hammer Empire Deluxe angelehntes langweiliges Spiel. Ebenso wie der seltsame Name macht das Spiel selbst einen relativ merkwürdigen Eindruck. Strategie-Fetischisten könnten jedoch mit diesem Spiel ihr Glück finden. Es gibt keine neuen Ideen, nur eine sehr mittelmäßige Grafik. Die Spielbarkeit hält sich in Grenzen. Vielleicht schafft Impressions ja das nächste Mal einen richtigen Hit!

Michael Erlwein

Grafik	046%
Sound	018%
Fun	058%



LETHAL WEAPON

**Aktuelle
Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!**



Jump & Run

SLEEP WALKER

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 59,95 ■

Endlich wieder einmal ein Spiel für den C64, das wegen seiner witzigen Geschichte aus der Masse herausragt. Lee hat eine ruhelose Nacht. Er schläft tief und fest, aber das hält ihn nicht davon ab, einen seiner nächtlichen Ausflüge zu unternehmen. Sicher habt Ihr schon von Schlafwandlern gehört, aber hier wird es buchstäblich auf die Spitze getrieben. Schlafwandeln ist natürlich auch unheimlich gefährlich, doch zum Glück hat Lee seinen treuen, großen, aber leider nicht besonders schlaun vierbeinigen Begleiter, den Hund Ralph. Dieses arme Tier hat wirklich alle Hände... Verzeihung... Pfoten voll zu tun, um seinen Herrn

vor Schaden zu bewahren. Da man Schlafwandler bekanntlich nicht aufwecken darf, bleibt Ralph keine andere Wahl, als Lee zu folgen und zu versuchen, ihn mit sanftem Nachdruck in eine andere Richtung zu lenken, wenn die Situation zu gefährlich wird. Auch das Beseitigen von Hindernissen ist dringend

nötig. Diese mitternächtlichen Wanderungen führen das bedauernswerte Tier an die gefährlichsten Plätze der Stadt. Zum unheimlichen Friedhof, zum gespenstischen Zoo, zu unsicheren Baustellen und stark befahrenen Straßen in der Innenstadt. Das kann eigentlich

nicht gut gehen, aber Lees treuer Begleiter schützt ihn standhaft gegen alle drohenden Gefahren - manchmal auch mit arg schmerzhaften Konsequenzen. Die Grafiken sind durchwegs gut gelungen und es wimmelt nur so von witzigen Einfällen. Das Spiel erfordert zwar einiges an Geschick und Taktik, macht aber immer Spaß. Ich habe den guten Ralph richtig ins Herz geschlossen.

Rainer Rosshirt

● Manchmal muß man auch Umwege in Kauf nehmen, um Lee auf den Fersen zu bleiben.





Jump & Run

COOL WORLD

■ Hersteller. Ocean . Preis ca. .DM 59,95 ■

Wenn Filme "versoftet" werden, beschleicht mich meist ein ungu-tes Gefühl, das aller-dings in diesem Fall unbegründet ist. Für alle, die den Film nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung des Spiels: Als Jack seinen Comic ver-öffentlichte, erschuf er aus Versehen eine Parallelwelt dazu. In dieser leben Zei-

immer neuen Versuchen. Zwar hat das Spiel mit dem Film nicht besonders viel gemein, was aber dem Spaß keinen Abbruch tut - und Holli ist auch auf dem C64 wunderschön!

Rainer Rosshirt



chentrickfiguren, die "Doodles" genannt wer-den. Allerdings passen die meisten nicht in ein "Walt Disney-Schema". Du wirst in die "Cool World" transportiert und von der wunderschönen Holli ver-führt. Jede Menge Gags beglei-ten Dein Abenteuer, wenn Du zwischen der realen Welt und Cool World hin- und her-springst. Aber Hollis Traum ist es, die Identität eines Doodles abzustreifen, um eine reale Frau zu werden - mit echtem Interesse an Deiner Person! Natürlich kann das nur Komplika-tionen bringen. Das Spiel entpuppt sich als Jump & Run, dessen Schwierigkeitsgrad hoch ist, aber nie unfair. Stim-mungsvolle Grafiken, liebevolle Details, witzige Story und gelungene Animationen reizen nach einem Mißerfolg zu

●Wenn nur alle Geschich-ten so schön wie Holli-enden würden. Aber bis dahin gibt es viel zu tun.



MEGASTARKE SPIELE FÜR DEN C64!

Das C64-Magazin auf Diskette

NEU GOLDEN DISK 64

Ausgabe 02/94

Anleitung auf den Innenseiten!

DM 19.80

TIBO'S TALE
Jump'n Run-Action vom Feinsten

WARRIOR
Das ultimative Action-Game

Warrior

TIBO'S TALE ist ein Märchen, in dem Tibo, der Held des Spiels, sich auf die Suche nach einer Heilpflanze begibt, mit der sein kranker Vater geheilt werden kann. Tibo begibt sich auf eine lange Reise, auf der ihm gefährliche Gegner und Wesen begegnen.

In **WARRIOR** kann nur ein großer Held, die Menschen von den bösen Mächten, die sie befallen haben, retten. Nur er soll die Macht besitzen, dem Bösen entgegenzutreten und wieder Ordnung im Königreich zu schaffen, damit alles genauso friedlich wird wie zuvor. Genau dieser Held bist DU! Ein vortreffliches Action-Game für den C64.

FÜR NUR DM 19,80

WIDERRUFSBELEHRUNG:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

GOLDEN DISK TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will GOLDEN DISK testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich GOLDEN DISK im Abonnement für nur DM 17,- /Ausgabe! (erscheint 2-monatlich) (halbjährliche, bzw. jährliche Berechnung)

COMPUTEC VERLAG

NEU GOLDEN DISK 64

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum _____

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

GD PT03



Virtual Reality

HELMPFIL

Der Begriff Virtual Reality wurde in den letzten beiden Jahren zum Schlagwort der Computer- und Videospielebranche. Aber was bedeutet Virtual Reality eigentlich? Wenn Ihr diese Frage drei Experten gleichzeitig stellt, werdet Ihr mit absoluter Sicherheit drei verschiedene Antworten bekommen. Was zu beweisen ist...

nicht! Andere Begriffe für Virtual Reality sind z. B. Synthetic Environment, Cyberspace, Artificial Reality oder Simulator Technology. Aus all diesen Begriffen kristallisierte sich jedoch Virtual Reality zum Liebling der Medien heraus und dabei blieb es.

Verwirrend? Nicht verzagen, denn wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, Licht in diese ominöse Angelegenheit zu bringen.

Wie bitte?

Beginnen wir einmal mit einer weitreichenden Begriffserklärung aus dem Buch "The Silicon Mirage", in dem es heißt: "Virtual

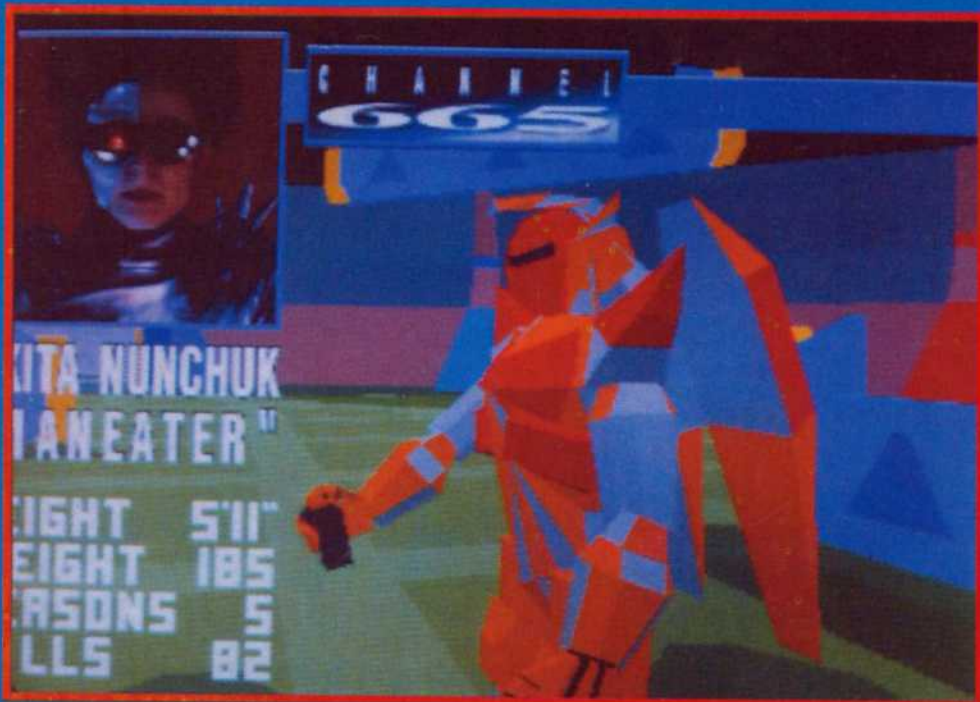
Reality ist eine Möglichkeit für den Menschen mit Computern und komplexen Daten visuell, manipulativ und interaktiv tätig zu sein". Das ist sicherlich eine schöne Erklärung und die Mutter des Erfinders ist auch sicher stolz auf ihn. Uns hilft das allerdings nicht viel weiter. Nach dieser Erklärung verdienen nämlich so ziemlich alle auf dem Markt erhältlichen Programme das Prädikat Virtual Reality. Wir sind jedoch an Virtual Reality in Computer- und Videospielen interessiert. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer. Bis jetzt hat sich nämlich noch keiner die Mühe gemacht VR in Bezug auf Spiele zu definieren. Und das holen wir jetzt gleich mal nach. Es folgt daher (Trommelwirbel) die Definition des neuen Begriffs

"Game Virtual Reality" oder "GVR" nach Markus Krichel. Vorher sollte jedoch der Unterschied zwischen GVR und Cyberspace erklärt werden. Während die GVR für Solospieler oder eine kleine Gruppe im selben Raum gilt, hat der Cyberspace ein nahezu unbegrenztes Fassungsvermögen, wobei die "Cyberonauten" sich an einem beliebigen realen Ort befinden können.

Game Virtual Reality

Die optimale GVR haben wir alle schon mal gesehen. Leider ist sie Teil einer Science Fiction Serie und daher fiktiv. Fans der Serie Star Trek: The Next Generation nicken bereits vielsagend, denn natürlich ist hier vom Holo-

Eigentlich gar nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, daß der Begriff selbst bereits keinen Sinn ergibt. Virtual bedeutet soviel wie "ebenso gut" oder "fast gleich", Reality bedeutet natürlich "Realität". Ergo bedeutet Virtual Reality "ebenso gut wie Realität". Hmmm, was zum Geier soll das denn bedeuten? Entweder etwas ist real oder



Das Virtual Reality Café am Berliner Kurfürstendamm hat schon richtungsweisende Geräte zu bieten.



Bis solche HighEnd-Simulatoren für den Hausgebrauch tauglich werden, vergehen noch einige Monate.



LICHT!

deck der USS Enterprise die Rede. Holodeckbenutzer weisen den Computer an eine bestimmte Umgebung (Environment) zu konstruieren, in der sie dann ohne Einschränkungen, d. h. genau wie im richtigen Leben, tätig sein können. Die Technologien unseres Jahrhunderts sind zwar relativ weit fortgeschritten, aber bis zur Realisierung des Holodecks werden wir wahrscheinlich noch ein paar Jährchen warten müssen.

Unsere GVR setzt sich daher im wesentlichen aus drei Teilen zusammen: 1. Teilweise oder vollständige Immersion, 2. Realistische Objektmanipulation, 3. Real Time Interaktion durch GVR-Interfaces.

Teilweise oder vollständige Immersion

Der Begriff Immersion bedeutet wörtlich "Eintauchen" und bezieht sich auf die Umgebung. Spieler in einer digitalen GVR-Umgebung mit vollständiger Immersion befinden sich zu 100 Prozent in einer vom Computer erzeugten Umgebung. Mit anderen Worten: Ihr schaut nach oben und seht den Himmel (oder eine Decke), unten befindet sich der Boden zur Seite hin eröffnet sich ein Rundumblick um 360 Grad, der wieder am Ausgangspunkt endet. Diese Ansichten bezeichnet man auch als horizontale und vertikale Achsen. Fügt man dem noch die räumliche Tiefe hinzu hat man eine perfekte GVR-Umgebung. Bei teilweiser Immersion ist diese Ansicht beschränkt, d. h. sie geht irgendwo nicht mehr weiter. Derartige Systeme existieren bereits als sogenannte Head-

Mounted-Displays oder Virtual Reality Helme. Hierbei handelt es sich um einen Helm, der über zwei versetzt angebrachte Bildschirme verfügt und stereoskopisches Sehen ermöglicht. Durch Bewegung der Kopfes läuft das Bild, genau wie in einem Film ab. Die Augen werden sozusagen zur virtuellen Kamera. Dieser Vorgang ist auch unter dem Begriff "Tracking" bekannt.

Immersion kann aber auch in realen oder physikalischen Umgebungen stattfinden. Ein Beispiel ist das Sega Arcade Spiel AS1. Hier sitzt der Spieler in einem Raumschiff, das auf einem hydraulischen System aufliegt. Vor ihm befindet sich ein Bildschirm, der das Geschehen außerhalb des Raumschiffs zeigt. Im Sturzflug senkt die Hydraulik die Spitze des Raumschiffs und man hat das Gefühl zu fallen. Diese Kombination zwischen dem realen Raumschiffmodell und den Computergrafiken schafft wiederum eine komplette Immersion.

Objektmanipulation durch GVR-Interfaces

Realistische Manipulation von Objekten in GVR-Umgebungen muß durch ebenso realistische Körperbewegungen erfolgen. Dies ist natürlich eine Frage des Interfaces. Maus und Joystick werden hier in der Regel durch andere Eingabegeräte ersetzt. Bestes Beispiel hierfür sind die sogenannten Datenhandschuhe oder Data Gloves. Die Hand wird auf dem Bildschirm sichtbar und ist ebenso einsetzbar wie eine menschliche Hand. Man kann Objekte im Spiel aufheben und wieder abstellen, umwerfen

oder auf alle anderen erdenklichen Arten manipulieren. Eines der interessantesten neuen Produkte auf der diesjährigen Consumer Electronics Show bediente sich dieser Technik. In Virtual Guitar übernimmt der Spieler die Rolle eines angehenden Rockstars. Zu diesem Zweck wird eine elektronische Gitarre an der Soundkarte angeschlossen. Diese Gitarre übernimmt nun die Rolle der virtuellen Gitarre im Spiel. Alle Manipulationen an dem vom Spieler gehaltenen Instrument übertragen sich auf die Gitarre im Spiel. Dies ist eine teilweise virtuelle Realität, da lediglich das Gitarrenspiel direkt manipuliert werden kann.

Selbst der menschliche Körper kann auf diese Weise zum Eingabegerät werden. Das kalifornische Unternehmen Biocontrol Systems arbeitet mit einem System namens BioMuse, das Muskel- und Augenbewegungen und sogar Gehirnwellen in Datensignale umsetzt. An den Armen und Beinen angebrachte Elektroden registrieren die Muskelbewegungen und setzen diese auf dem Bildschirm in die entsprechenden

Aktivitäten, wie Laufen, Gehen oder Winken um.

Dem geneigten Leser ist sicherlich nicht entgangen, daß die Punkte 2 und 3 gemeinsam abgehandelt wurden. Nicht weiter verwunderlich, da realistische Objektmanipulation nur über entsprechende Eingabegeräte (also Interfaces) möglich ist.

Was ist nun GVR?

Fassen wir zusammen: Um sich das Prädikat Game Virtual Reality zu verdienen, müssen die Produkte entweder vollständige oder teilweise Immersion simulieren oder realistische Objektmanipulation durch entsprechende Eingabegeräte oder Körperbewegungen ermöglichen. Alle Bewegungen müssen natürlich in Echtzeit ablaufen und sollten mit entsprechenden digitalen Stereoundeffekten unterlegt sein.

Ich kann es bereits hören: "Der Markus der verzapft vielleicht einen Quatsch. Zur VR gehört doch auch noch die-



Segas geheimnisvoller Virtual Reality-Helm verspricht phantastisches „Tracking“. Im März soll er erscheinen.





Ahead Inc. stellte auf der CES Virtual Guitar vor. Ein Bericht lest Ihr ab Seite 102.

Kein Grund zur Traurigkeit, denn 1994 wird das Jahr der Game Virtual Reality für den Hausgebrauch werden. Bereits zur Veröffentlichung dieses Artikels werdet ihr die ersten Systeme zu sehen bekommen. Allen voran natürlich Segas geheimnisvoller Virtual Reality Helm, der im März/April für das MegaDrive auf

ses und jenes und solches." Die Diskussionsrunde ist hiermit eröffnet. Wer dazu beitragen will, möge bitte seine Meinung via Leserbrief kundtun.

Gibts das auch schon?

Welche Produkte, die diese Anforderungen erfüllen, sind denn nun bereits erhältlich? Leider nur sehr wenige. Und die existieren zur Zeit hauptsächlich im Spielhallenbereich. Das bereits erwähnte AS1, zusammen mit R360 einem gyroskopischen Flugsimulator und Virtua Racing, ein Formel 1 Autorennspiel, sind die Vorreiter im GVR-Bereich.



Der Virtual Reality-Helm soll das Spielen mit Segas 16-Bit-Konsole zu einer völlig neuen Erfahrung machen. Skepsis ist bei solchen Entwicklungen aber immer geboten.

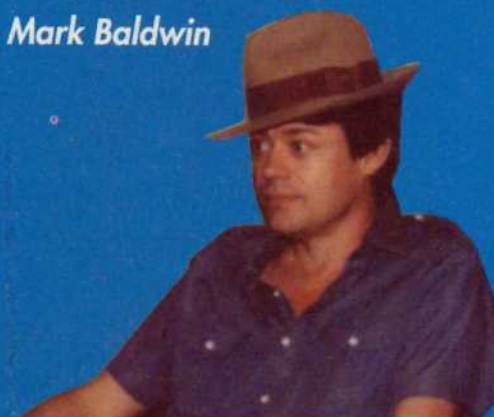


den Markt kommen soll. Bereits jetzt kündigten verschiedene Unternehmen entsprechende Helme für den PC an, darunter auch die Firma Victormaxx, deren halbgarer VR-Helm für Sega und Nintendo Systeme bereits erhältlich ist. Um dieses Ding macht Ihr jedoch besser einen großen Bogen. Achtet bei den VR-Helmen besonders darauf, daß er über zwei versetzt angeordnete Farb-Bildschirme und Stereo-Kopfhörer verfügt. Die oben erwähnte Firma Biocontrol Systems arbeitet zur Zeit an einer Umsetzung des BioMuse-Systems für Konsolen und PCs. Ebenfalls von Sega kommt der Activator, ein System, das Infrarot-Lichtschranken benutzt. Der Spieler steht in einem Achteck von einem Meter Durchmesser. Durch Tritte oder Schläge werden die nach oben projizierten Infrarotschranken unterbrochen und im Spiel in entsprechende Bewegungen umgesetzt.

Fragen an die Fachleute

Glücklicherweise sind die Experten nur einen Telefonanruf entfernt. Und während ich noch darüber nachdenke, ob ein Telefongespräch nicht auch irgendwo Virtual Reality ist, meldet sich auch schon der Erste. Die Frage lautet: Was ist Virtual Reality und wie siehst Du ihre Zukunft?

Mark Baldwin



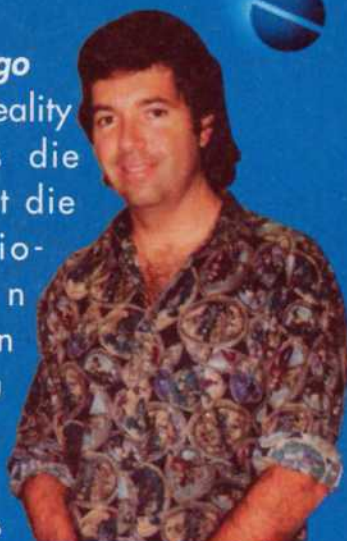
Der Begriff Virtual Reality wird zur Zeit von der Medien hochgejubelt. VR entstand nämlich bereits, als der Mensch die ersten Worte stammelte. Aufbauend auf der Vergangenheit versucht man nun die reale und fiktive Welt so zu vermischen, daß der Unterschied zwischen den beiden immer geringer wird. Der Begriff hat wirklich keine Definition. Für den einen ist Immersion gleich VR, für den anderen ist es eine Datenbank.

Noah Falstein

In meiner Definition von Virtual Reality ist die Umgebung wichtiger als das Medium. Eine durchdachte, funktionierende künstliche Welt in der Personen auch ohne Helme oder 3D kommunizieren können. VR ist ein Ausdruck ohne Bedeutung, da er auf alle Programme anwendbar ist. Ich sehe die Zukunft in Multiplayer-Netzwerken, also im Cyberspace. Für den Gebrauch zuhause wäre der VR-Helm sehr gut geeignet. Auch der Datenhandschuh ist ein perfektes Eingabemedium, vorausgesetzt man hat die richtige Software.

Brian Fargo

Virtual Reality gibt uns die Fähigkeit die konventionellen Schranken nieder zu reißen, die zwischen uns



und der totalen Interaktivität stehen. Diese Interaktivität kommt immer näher dank der Fortschritte in VR und Immersion. Der Unterschied zwischen "echter" und "virtueller" Realität wird in der Zukunft immer weniger zu bemerken sein.

Bill Dugan

Für besteht Virtual Reality in der Interaktivität mit anderen MENSCHEN. Interaktive Filme sind schön und gut, aber Solo macht es nur halb soviel Spaß. In wenigen Jahrzehnten werden Menschen aus aller Welt zusammen ein Abenteuer am Amazonas oder in der Welt von J. R. R. Tolkien erleben können und auch die damit verbunden Emotionen, wie Freude oder Ärger miteinander teilen.

Wir Ihr seht, habe ich nicht zuviel versprochen. Vier Designer haben vier verschiedene Ansichten. Was für den einen Virtual Reality ist, ist für den anderen der Cyberspace. Meine eigene Definition für Game Virtual Reality ist sicherlich nicht der Weisheit letzter Schluß. Am Ende seid Ihr auf Euch selbst angewiesen, d. h. Ihr müßt wissen, welche Voraussetzungen für Euch mit dem Begriff verbunden sein müssen.

Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: Zieh einfach was am Fahnenmast hoch und schau, ob jemand salutiert. Dem habe ich nichts hinzuzufügen.

Markus Krichel

Nutz' den coolen Abo-Service!

12 x PLAY TIME oder 12 x das C64-PLAY-TIME-Kombi und eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

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

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.



Prämie 5

Design-Taschenrechner

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



Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff. Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 4

Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.



Prämien 3a + 3b

LCD - Armbanduhr

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

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1

Street-Basketball

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



Prämie 2

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

- ☐ **Ja**, ich will das PLAY TIME Abo (DM 69,-/ Jahr; Ausland 93,-/ Jahr) für min. 1 Jahr **PT 4000**
- ☐ **Ja**, ich will das C64 -PLAY-TIME-Kombi-Abo (DM 144,-/ Jahr; Ausland 168,-/ Jahr) für min. 1 Jahr **PK 4000**
- dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):
- | | |
|--|-----------------|
| ☐ Streetbasketball | 248 483 |
| ☐ Baseball-Set | 014 634 |
| ☐ Design-Taschenrechner | 218 618 |
| ☐ Datenbank | 234 217 |
| ☐ Armbanduhr+Stoppuhr | 015 877/005 430 |
| ☐ Walkman | 222 655 |

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen):
☐ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

☐ gegen Rechnung

noch schneller:
ABOFAX:
0911 - 28 68 32
ABO-TELEFON:
09122 - 60 61

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**



NEUE ROLLEN

Diesmal werden leider keine Leserbriefe zum Thema "Rollenspiele" veröffentlicht, sämtliche Einsendungen bleiben natürlich trotzdem nicht unbeantwortet. Unter den nächsten Zuschriften verlosen wir übrigens gleich zwei Spiele, Die Legende des Sagor und das hier getestete Mystic War. Vergeßt auch nicht den Abenteuerwettbewerb, wir erwarten Eure Kreationen. Der Einsendeschluß ist jeweils der Erste des Monats.

Alexander Geltenpoth



Rabenhorst

Das Reich des Schreckens
Spielhilfe zu (A)D&D

Ravenloft, so der englische Originaltitel, hat in den Staaten großen Anklang gefunden und zwar zu Recht. Hier wird das erste Mal versucht, eine enge emotionale Bindung zwischen Spieler, Charakter und dessen Aktionen zu knüpfen. Wie von AD&D gewohnt, untermauert das Spiel selbstverständlich ein ausgefeiltes

und wohldurchdachtes Regelwerk mit zahlreichen Informationen für den Spielleiter, die ihm helfen, seine Ideen in die Tat umzusetzen, sowie eine Kampagnenbox, auf die sich hervorragende Abenteuer aufbauen lassen. Der größte Vorteil von Rabenhorst liegt jedoch in den universellen Anwendungsmöglichkeiten; auch Verfechter anderer Systeme werden ihr Rollenspiel durch einen so phantastischen Hintergrund bereichern können.

Das Land Rabenhorst ist ein materieller Bestandteil der Astralebene. Es ist also völlig gleich, ob die Heldengruppe ihre Abenteuer normalerweise auf Krynn, den Forgotten Realms oder in irgendeiner anderen Umgebung bestreitet, denn von überall her führen Wege nach Rabenhorst, allerdings sind dies ausnahmslos Einbahnstraßen.

Eine sehr spielleiterfreundliche Angelegenheit; er verfrachtet seine Schützlinge einfach nach Rabenhorst und läßt sie dort nach Belieben schmoren, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes, denn dieses Land könnte man mit den 666 Schichten der Hölle leicht vergleichen.

Rabenhorst ist in mehrere Domänen unterteilt, die durch üble Taten ihrer Herrscher erst entstanden. Das Land selbst hat deren bösen Charakter in umgesetzter Form abgebildet und damit gleichzeitig die Bösewichte für immer in ihrem eigenen Reich gefangengesetzt. Dies kann auch mit den Spielercharakteren geschehen; immer wenn sie abscheuliche Werke verrichten, antwortet ihnen das Land und sie mutieren mehr und mehr zu einer Schreckgestalt. Rechtschaffenen, guten Charakteren geht



Verlag: TSR

Preis: DM 60.-

(nur DM 53.- bei Spieleversand Pfitzenmaier)

Muster von: Spieleversand Pfitzenmaier

Tel.: 08142/54670

Spielmaterial: 90%

Spielregeln: 80%

Spielreiz: 95%

es kaum besser: einerseits verändern sich ihre Fähigkeiten drastisch, andererseits werden sie von den Fürsten und ihren Schergen auch noch gejagt.

Die Box enthält üppiges Kartenmaterial sowie Hintergrundinfos über die Adelsgeschlechter und andere berüchtigte NSCs. Andere Besonderheiten Rabenhorsts werden präzise abgehandelt und erklärt. Damit bietet sich dem Spielleiter die einmalige Möglichkeit, schon übermächtige Heldengruppen trotz ihrer hervorragenden Fähigkeiten wieder an einen ungewissen Anfang zu versetzen. Für besonders erwähnenswert halte ich noch die aufgearbeiteten Tips für Spielleiter, deren Ursprung sich in den Köpfen der Autoren weltbekannter Horrorliteratur befindet. Für alle Spielleiter, die ihrer Gruppe schon immer mal das Gruseln lehren wollten, ist Rabenhorst genau das Richtige.

Mystic War

Beim ersten Blick in die Box kommen unwiderruflich Zweifel an der Vollständigkeit des Inhalts auf. Nach Schmökern der Regeln, die übrigens auch nur drei windige Blätter in

SPECIAL



Anspruch nehmen, und einigen Testspielen überlegt man sich nämlich schnell, ob das Sprichwort "Don't judge a book by its cover" im übertragenen Sinn nicht auch Anwendung bei Spielen findet. Hinter der ziemlich kargen Ausstattung verbirgt sich nämlich ein gewitztes Strategiespiel für 3-8 Teilnehmer.

ruhige Regenerationsphasen und in auflodernde Angriffe in einem Kampf von jedem gegen jeden gliedert, in dem es nur einen Gewinner geben darf. Für mich eins der besten Beispiele, wie mit einfachsten Mitteln ein Spitzenspiel zustandekommen kann.



Nach dem Ableben des herrschenden Erzmagiers versucht jeder seiner Schüler, sich selbst auf den Meisterthron zu schwingen. Das Reich zerfällt und ein hitziger Krieg entbrennt. Es geht darum, möglichst schnell ein gestecktes Ziel zu erreichen, wobei lästige Nebenbuhler natürlich nach Lust und Laune sabotiert werden können. Dabei kennt jedoch kein Spieler das geheime Ziel seines Gegners, sodaß zur taktischen Seite auch noch ein guter Schuß Diplomatie und gekonntes Intrigenspiel gehört.

Das gesamte Spiel läuft in Runden ab, wobei jedoch nur hin und wieder überprüft wird, ob ein Spieler seine Siegbedingungen erfüllen konnte. Dieser Zeitpunkt ist jedoch allgemein bekannt, wodurch sich der Ablauf von selbst in relativ

Verlag: Prism Games

Preis: DM 50,-

Muster von: Spieleversand Pfitzenmaier

Tel.: 08142/54670

Spielmateriale: 30%

Spielregeln: 75%

Spielreiz: 95%

**SPIEL
TRAUM**
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
BattleTech · Spacehulk ·
Warhammer (Fantasy/40K)

**Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben**

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 3 DM in Briefmarken an!

Info Hotline: Tel. 0541/ 21152.
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

**Damit bist Du
unschlagbar!**



Games Disc & Map
Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

Fußball in der Winterpause

Anstoß Striker

Larry gegen Zanthia

Larry 6

Hand of Fate

Sound- & Grafikkarten

Reel Magic

Im großen CD-ROM-Teil

Inca 2

Iron Helix

3 neue Laufwerke

COVER DISK

Magic Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

Magie Box

PC Games - das heißt mehr als 25 ausführliche Spielebesprechungen in jeder Ausgabe, brandheiße Neuerscheinungen, Marktübersichten, Hilfen und Tipps für Einsteiger und Profis. Außerdem mit ausführlichem CD-ROM- und Multi-Media-Teil. Nicht zu vergessen: die Interviews, den Entwicklungstagebücher, den Profiworkshop, den großen Tips- & Tricks-Teil, das Neuste auf dem PD- und Sharewaremarkt und jeden Monat die Coverdisk mit Demoversionen aktueller Games.

**für konkurrenzlose
DM 7,-**

**PC GAMES
TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PC GAMES testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PC GAMES im Abonnement für nur DM 79,-/Jahr!

COMPUTEC VERLAG

Games Disc & Map

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**Aktuelle Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!**

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)



PC

Wavefront und Ahead Inc.

AUS DEM LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN

Auf der CES in Las Vegas konnten einige sehr innovative Ideen bestaunt werden, die jedoch nicht wie erwartet von den ganz Großen im Geschäft vorgestellt wurden. Virtual Music und Gameware nennen sich die beiden äußerst vielversprechenden Produkte, die wirklich jeden interessierten PC-Besitzer in ihren Bann ziehen werden.

■ von Oliver Menne

Habt Ihr schon immer davon geträumt, die knallharten Riffs von "Can't get no Satisfaction" oder "Smoke on the Water" selbst herunterzureißen? Dann werdet Ihr das Erscheinen von Virtual Music wohl kaum mehr abwarten können, denn mit dieser unglaublichen Zusatzhardware könnt Ihr Euch binnen weniger Sekunden wie ein Megastar fühlen.

Zwar macht Euch dieses Gerät bestimmt nicht zu einem zweiten Hendrix, doch könnt Ihr zumindest seine Songs ausgezeichnet nachspielen, ohne auch nur eine Note lesen zu können oder einen Griff zu beherrschen. Mit Virtual Music werden für junggebliebene Erwachsene Kindheitsträume wahr und Jugendliche können zu Hause vor dem PC ausprobieren, ob ihnen das Gitarre-



● Einer der Entwickler von Virtual Music verschmilzt mit seinem Instrument. Ohrenbetäubende Klänge machten jede Unterhaltung unmöglich.



spielen auch für längere Zeit Freude bereitet - ganz unverbindlich und ohne zuvor ein Vermögen für Unterricht zu bezahlen.

Die Technik ist relativ einfach zu verstehen. Man schlägt eine Saite zum richtigen Zeitpunkt an und schon ergibt sich das erste Riff. Man schlägt sie noch einmal an und das Lied nimmt langsam Gestalt an. Es läßt sich nur schwer beschreiben, was da eigentlich auf dem Bildschirm abläuft und aus den Lautsprecherboxen schallt, aber

es macht unglaublich viel Spaß und klingt umwerfend.

Man kann aber nicht nur aus Spaß an der Freude an den Saiten zupfen, sogar ein echtes Spiel kann bestellt werden. Hier muß man sich nun als echter Gitarrenstar erweisen und in zahlreichen dubiosen Schuppen

Was ist Virtual Music ?

Virtual Music ist das erste Musikinstrument im Entertainmentbereich, das auch taufrische Neulinge nach wenigen Minuten Training perfekt bedienen können. Die Software übernimmt dabei die Kontrolle über die Melodie und der Spieler bzw. Musiker kümmert sich um den Rhythmus und die Lead-Guitar. Es kann nach Herzenslust improvisiert werden, genauso wie man es von den Megastars auf der Bühne gewohnt ist. Das ist aber nur der Beginn von Virtual Music, denn weitere Produkte sollen auch die Melodie einschließen, so daß man es auch als Lehr-objekt und Kompositionshardware benutzen kann.





aufzutreten, um vielleicht von einem Talentsucher entdeckt zu werden. Dazu muß man versuchen, das Publikum so stark wie möglich für seine Vorführung zu begeistern und auf diese Weise seinen Namen in aller Munde zu bringen. Schließlich winkt ein phantastischer Auftritt in einem riesigen Stadion, das man erst recht zum Kochen bringen muß.

Fazit

Eine revolutionäre Idee, die sich über kurz oder lang bestimmen wird, denn fast jeder hat in seiner Kindheit davon geträumt, als großer Rockstar auf der Bühne zu stehen. Virtual Music macht's möglich. Der Preis wird sich zwischen 60,- und 180,- DM bewegen, ganz nach Lieferumfang und Ausstattung. In Deutschland wird Virtual Music wahrscheinlich erst im Frühjahr erhältlich sein.

Technische Daten:

Virtual Music erfordert ein PC mit folgender Konfiguration:

386 - 33 MHz
4 MB RAM
SoundBlaster-kompatible Soundkarte
CD-ROM-Laufwerk
Serielle Schnittstelle
Lautsprecher oder Stereoanlage
Windows 3.1
MS-DOS 3.3 oder besser



Was soll folgen?

Unter dem Titel "Virtual Music" soll es natürlich nicht bei der fröhlichen Gitarrenklamperei bleiben, denn der Hintergedanke bei diesem Konzept besteht darin, schließlich eine ganze Band zu formieren und zusammen musizieren zu lassen. Es sollen folgen:

Virtual Keyboard
Virtual Bass
Virtual Drums
Virtual Sax

Außerdem soll eine Version für Linkshänder entwickelt werden, doch muß man da erst die Absatzmöglichkeiten verfolgen, um nicht auf das falsche Pferd zu setzen. Immerhin bedienen 40% von Ahead Inc. ihre Gitarre mit der linken Hand.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

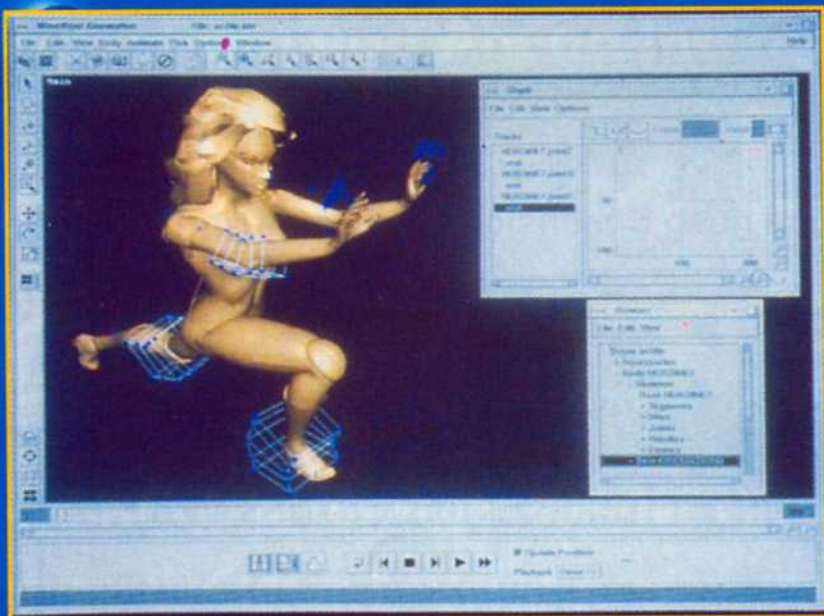
Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Of The Deep	85,95 *		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces Over Europe	79,95		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN! 89,95
Alone In The Dark 2	99,95		Airbus A320 US-Edition 99,95
Anstoss	79,95	69,95	Burning Steel incl. Missions 99,95
Ambermoon	89,95 *	79,95	Burntime (dt.) 89,95
Archon Ultra	89,95 *		Comanche incl. Missions 1 & 2 99,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Der Patrizier 109,95
Battle Isle 2	89,95 *	89,95 *	Dracula Unleashed 99,95
Brian The Lion		69,95 *	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Campaign 2	99,95	79,95 *	Goblins 3 119,95
Cannon Fodder		59,95	Gunship 2000 & Missions 99,95
Comanche	89,95		History Line 1914-1918 79,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95		Inca 2 129,95
Cyberace	89,95		Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN! 79,95
Dark Sun	79,95		Iron Helix * 89,95
Der Clou	89,95 *	69,95 *	Jurassic Park 79,95
Der Patrizier	89,95	69,95	Kings Quest 6 99,95
Der Planer	89,95 *		Mad Dog Mc Cree 89,95
Der Schatz im Silbersee	89,95	79,95 *	Maniac Mansion 2 (dt.) * 99,95
Die Siedler	89,95 *	89,95	Rebel Assault 89,95
Dogfight	95,95	69,95	Return To Zork 89,95
Doom	89,95 *		S.W.O.T.L. & Sceneries 59,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Strike Commander 99,95
Elfmania		69,95 *	Stronghold 89,95
Elisabeth	89,95 *	69,95 *	Tomado 89,95
Elite 2	79,95	59,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Elysium		79,95	
Empire Deluxe	89,95	79,95 *	
Flightsimulator 5	ab 99,95		
Goblins 3	89,95	79,95	
Grand Prix	89,95	75,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
Hattrick	89,95 *	79,95 *	
Hired Guns	89,95	65,95	
Höhlenwelt	89,95 *	79,95 *	
Inca 2	99,95		
Incredible Cartoons	79,95		
Indy Car Racing	79,95		
Jurassic Park	79,95	59,95	
K 240		59,95 *	
Kingmaker	89,95	89,95	
Kings Quest 6	89,95	69,95 *	
Kolumbus	89,95	79,95	
Lands Of Lore	69,95		
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2	69,95		
Lost Vikings	89,95	69,95	
Lothar Matthäus	75,95 *	69,95	
Mad Burger	89,95 *	79,95 *	
Mad News	89,95 *	79,95 *	
Maelstrom	99,95	89,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95		
Master Of Orion	89,95		
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95	
Mortal Combat	79,95 *	59,95	
NHL Hockey	89,95		
Pacific Strike	89,95 *		
Pacific Strike Speech Pack	39,95 *		
Pirates Gold (dt.)	89,95	89,95 *	
Pizza Connection	89,95 *	79,95 *	
Police Quest 4	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Speech Pack	39,95		
Quest For Glory 4	89,95		
Railroad Tycoon Deluxe	85,95		
Sam & Max (dt.)	95,95		
Shadow Caster	89,95		
Silverball	59,95		
Sim City 2000	89,95		
Sim Farm (dt.)	89,95		
Simon The Sorcerer	99,95	79,95	
Soccer Kid	79,95 *	59,95	
Star Trek 2	99,95		
Starlord	89,95 *		
Sternenschweif (DSA 2)	89,95 *	79,95 *	
Strike Commander	95,95		
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
Stronghold	89,95		
Subwar 2050	95,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95 *	
Tomado	79,95	69,95	
Turrican 3		69,95	
Ultima 8	99,95 *		
Winter Olympics	69,95	69,95	
X-Wing Upgrade Kit	59,95		
X-Wing Zusatzdisk: B-Wing	49,95		
Zeppelin	89,95 *	79,95 *	
Zool 2	69,95 *	59,95	
Soundkarten			
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster 2.0	149,95		
Soundblaster Pro	229,95		
Soundblaster 16 Bit	299,95		
Soundblaster 16 ASP MultiCD	429,95		
Stereo-Lautsprecher	49,95		
Bestellannahme			
Telefon (030) 621 60 21			
Telefax (030) 622 90 15			
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28			

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

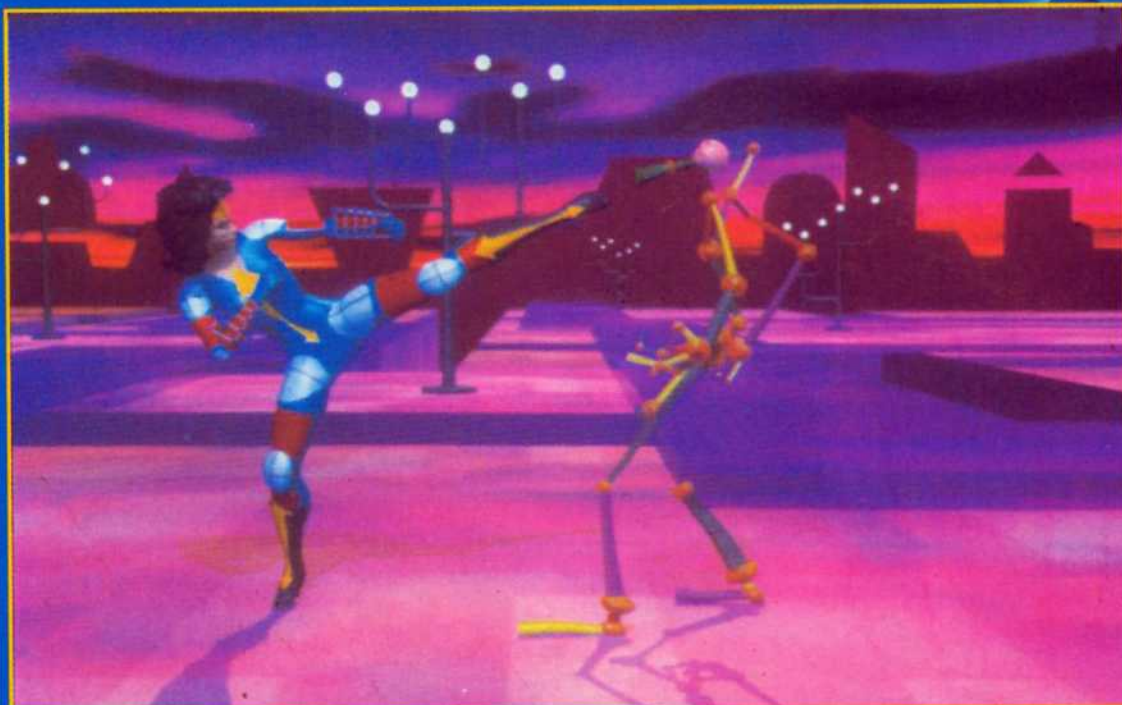


PC



Mit Wavefront wagt sich eine Firma auf den Softwaremarkt, die bislang nur Entwicklungen im HighEnd-Bereich herausgebracht hat. Wer schon einmal das Vergnügen hatte, das Hotel Luxor in Las Vegas zu besuchen, wird sicherlich nicht die atemberaubende Reise in dem Virtual Reality-Simulator ("In Search Of The Obelisk") vergessen. Die Grafiken wurden von Wavefront entwickelt. Aufgrund des riesigen Potenti-

als, das in dieser neuen Grafik-Engine steckt, haben bereits zahlreiche Firmen eine nähere Zusammenarbeit angekündigt. Die Liste liest sich wie Butter: Acclaim, Spectrum Holobyte, Sega, Electronic Arts, Capcom und Namco. Erst vor kurzem hat sich sogar Midway in diesen Reigen eingereiht, so daß man von den Jungs aus dem heißen Kalifornien noch einiges erwarten darf.

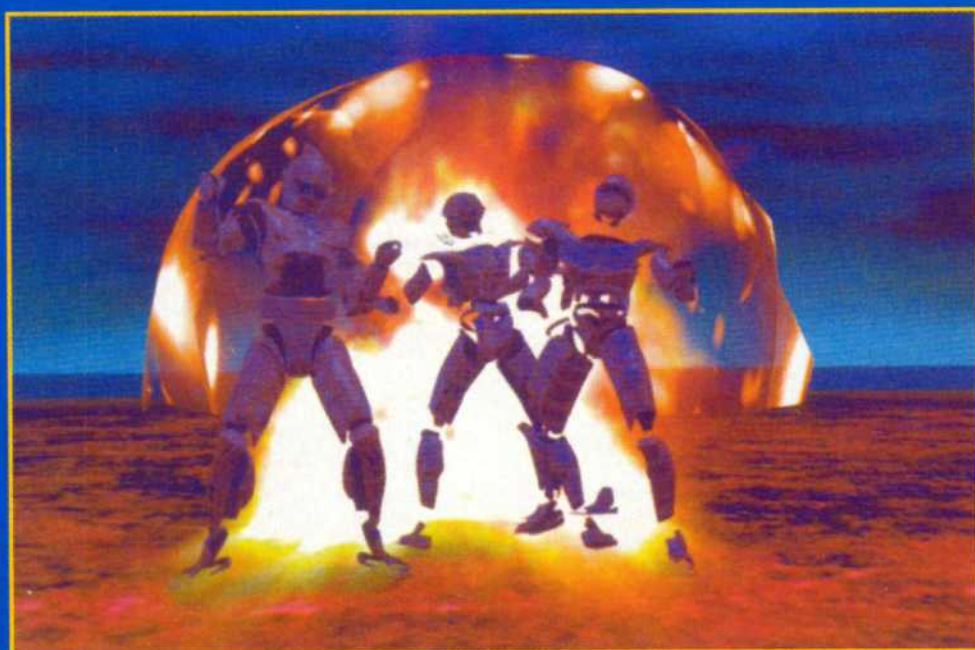


Midway benutzt nun Wavefronts Gameware auf einer Silicon Graphics Machine, auf der nun sowohl 2D- als auch 3D-Spiele entwickelt werden können. Joe Linhoff, ein Designer bei Midway, sagte: "Die Verschiebung von PCs zur High End-Workstations erlaubt es uns, die fortgeschrittenen Tools zu verwenden, die nötig sind, um Spiele der nächsten Generation zu entwickeln."

Jahr für Furore sorgte. Wenn also dieser Hersteller schon von Gameware begeistert ist, dann muß wirklich etwas dahinterstecken.

Fazit

Wenn viele Firmen auf diese Entwicklungssoftware setzen, dann kann uns in Zukunft noch einiges erwarten. Brillante, schnelle Animationen, bei denen sogar die Spannung der Haut berücksichtigt wurde, sind mit dieser Maschine problemlos in die Tat umzusetzen. Für den Anwender am heimischen PC bleibt Gameware jedoch uninteressant, denn satte 15.000 Dollar übersteigen doch das Budget eines Otto-Normal-Spielers gewaltig.



In Search Of The Obelisk

Kommst Du nach Las Vegas, vergiß das Luxor nicht! So eine Tafel müßte eigentlich am Stadtrand des Zockerparadieses angebracht werden, denn was sich im Inneren der gewaltigen Pyramide abspielt, ist wahrhaft unbeschreiblich. Wer bei diesem Full-Motion-Film locker und lässig in seinem Sessel sitzen bleibt, der sollte seine Reflexe überprüfen lassen. Alle Effekte wurden mit der Software aus dem Hause Wavefront in die Tat umgesetzt. Der Film läuft mit unglaublichen 48 Frames pro Sekunde ab, was umso unwahrscheinlicher klingt, wenn man in Betracht zieht, daß ein normaler Film mit geradezu lächerlich klingenden 24 Frames pro Sekunde arbeitet.

Die Anforderungen steigen

Daß die Anforderungen im Medium Computerspiele steigen, macht allein die Tatsache klar, daß die Amerikaner für Videospiele bereits 400 Millionen Dollar mehr ausgeben als für Kinobesuche. Mit einem sehr guten Spiel kann ein Hersteller sogar mehr als 500 Millionen Dollar auf die Seite schaffen. Deshalb müssen auch solch professionelle Grafiktools wie Gameware von Wavefront verwendet werden, um nicht jahrelang an einem Produkt zu arbeiten. Dazu Mr. Walker von Arc Developments: "In unseren CD-Spielen wollen wir den gleichen Large-Screen-Effekt erzielen, der bereits in den Filmen Abyss, T2 und Demolition Man zum Tragen kam. Im Augenblick arbeiten wir an einem Dinosaurierspiel und versuchen, das mit sechs Leuten in einem Jahr zu schaffen, wofür bei Jurassic Park 100 Mitarbeiter zwei Jahre brauchten." Das erfordert natürlich immer bessere Entwicklungssoftware.



Adventure-Rollenspiel

QUEST FOR GLORY

SHADOWS OF DARKNESS

■ Hersteller: Sierra . Preis ca.: DM 120.- ■

Auf nach Mordavia, dem dunklen Land der Bad-
ders, Necrofauren
und der Vampire! Als
Kämpfer, Magier oder
Dieb bahnst Du Dir Deinen
Weg durch die Gefahren der
Nacht. Zwielfichtige
Gestalten wie der irre
Mönch Amon Tillado,
ein verrückter Wissen-
schaftler, Untote sowie
eine Unzahl an hinterli-
stigen Monstern versu-
chen, Dich bei Deiner
Abenteuerreise dranzu-
kriegen.

Stimmungsvoll düstere
Grafiken, ebensolcher
Sound und ein gehöriger
Schuß Humor

machen den vierten
Teil der Quest for
Glory-Reihe zum rei-
nen Vergnügen.

**Herbert
Aichinger**



● **Die Stimmung ist düster - statt
verzauberter Paradiesgärten gibt
es diesmal Höhlen und Dungeons.**



Adventure

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

■ Hersteller: Sierra . Preis ca.: DM 120.- ■

Dieses Spiel ist eines der
komplexesten Adventu-
res, das Sierra jemals
auf den Markt gebracht
hat. Die Anleitung für
das User Interface ist so kompli-
ziert, daß man sie einige Male
lesen muß, um wenigstens
ungefähr zu wissen, was alles
möglich ist. Die Bedienung
erfolgt nach bewährter Methode
mit der Maus, der Tool Bar ist
wie immer am oberen Bild-
schirmrand und bietet alle Fea-
tures, die sich ein bewährter
Abenteurer wünscht. So aus-
gerüstet, übernimmt der Spieler
die Rolle des Gabriel Knight,
des letzten aus einer langen



● **Gabriel geht dem
Grund für seine Alp-
träume (links) nach.**

Dynastie von Geisterjä-
gern. Alle Szenen sind in einer
düsteren Grafik gehalten und
auch der Sound dient nicht
gerade dazu, das Spiel aufzu-
hellen. Trotzdem, oder vielleicht
gerade deswegen, ist das



Adventure unheimlich fesselnd
und läßt die Zeit vor dem Com-
puter fast vergessen.

Markus Gurnig



Adventure

STAR TREK 2 - JUDGMENT RITES

■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 120.- ■

Faszinierend! Mit Judgment Rites beamen sich Kirk, Spock, Scotty & Co. zum zweiten Mal auf unsere Festplatten!

DIE GRUNDAUSRÜSTUNG DES LANDUNGSTRUPPS



Der Betäubungsphaser schickt nur eine kleine Energiemenge auf das Zielobjekt und setzt es damit für einige Zeit außer Gefecht.



Dieser Phaser dient dem Entmaterialisieren. Die freigesetzte Energiemenge kann die meisten Materialien zerstören.



Tricorder sind äußerst leistungsfähige Sichtgeräte, die die exakte Analyse des untersuchten Objekts ermöglichen. Spocks Tricorder dient wissenschaftlichen Zwecken,...



während sich McCoys Tricorder bei medizinischen Fragestellungen bewährt.



Mit dem Kommunikator kann der Landungstrupp mit Uhura oder Scotty an Bord der U.S.S. Enterprise Kontakt aufnehmen, sich Ratschläge geben lassen oder Befehle erteilen.



Nach der Diagnose mit dem medizinischen Tricorder kann McCoy Personen mit dem Medkit heilen.

Zwei Jahre mußten die Enterprise-Fans auf die Fortsetzung des legendären PC-Adventures Star Trek - 25th Anniversary warten. Es hat sich gelohnt: mit Judgment Rites steht wieder der Spielspaß ohne Ende ins Haus.

Diesmal gilt es, Captain Kirk die Enterprise-Crew erfolgreich durch acht Missionen führen zu lassen.

Trittst Du Deine Missionen als Federation Cadet an, brauchst Du Dich überhaupt nicht mit



den schwierigen Weltraumbalereien herumärgern und kannst Dich ganz auf die Adventure-Elemente des Spiels konzentrieren. Wenn Du allerdings doch ab und zu mal ganz gerne die direkte Konfrontation mit einem Klingonen-Kreuzer suchst, begibst Du Dich als Cadet Gra-

duate ins Weltraumgetümmel. Ausgesprochene Ballerfreaks kommen als Commissioned Officer voll auf ihre Kosten, denn hier werden die Weltraumschlachten mit allem Drum und Dran geboten. Am Anfang übermittelt Dir der wachhabende

Offizier aus dem Hauptquartier der Föderation Deinen Auftrag. Anschließend düst Du mit der Enterprise zum Einsatzort und versuchst, die Mission zur Zufriedenheit der Föderation zu erfüllen. Für eine perfekt gelöste Aufgabe erhält man neben einem Lob die 100%-Wertung,

DAS „GOLDEN BOY INTERFACE“

Dieser „Goldjunge“ hat sich als Bedienungs-Interface schon für Star Trek 25th Anniversary bestens bewährt und wurde daher auch für Judgment Rites unverändert übernommen. Man



Die Spieloptionen

aktiviert diese Befehls-Schnittstelle mit der rechten Maustaste. Anschließend wählt man die gewünschte Funktion durch Klick mit der linken Maustaste auf die entsprechende Region:



Mit anderen Personen sprechen



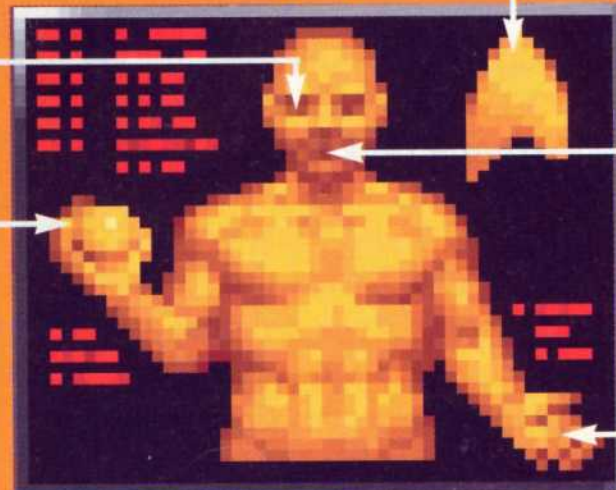
Etwas betrachten



Einen Gegenstand benutzen



Etwas an sich nehmen





ROOTS

Das Vorgängerspiel *Star Trek 25th Anniversary* veröffentlichte Interplay zum 25jährigen Jubiläum der *Enterprise-TV-Serie*.



während man bei Versagen 0% und den Verlust des Kommandos über die *Enterprise* einstecken muß. Der Schlüssel zu einer guten Bewertung ist: "Rätsel lösen, anderen helfen und sich immer eines Raumflotten-Captains als würdig erweisen". Die Schauplätze der Missionen sind entweder Raumstationen oder fremde Planeten. Dort trifft man gelegentlich auch alte Bekannte wieder. Bei den Aufträgen begegnen Dir unter anderem auch die Vardaine und Trelane, der sich diesmal als Roter Baron im Dreidecker aus dem Ersten Weltkrieg die Ehre gibt.

Man muß kein geübter Adventure-Veteran sein, um in *Star Trek 2* zu Erfolgserlebnissen zu kommen. Sitzt man wirklich mal fest, hilft es meistens schon weiter, wenn man aufmerksam den Unterhaltungen von Kirk, Spock und anderen Crew-Mitgliedern lauscht. Die Gespräche der Crew-Mitglieder sind übrigens eine dauernde Quelle der Heiterkeit: es ist einfach unheimlich lustig, wie sich Kirk, Spock und McCoy selbst oder gegenseitig auf den Arm nehmen!

Vor den Spielspaß haben die Programmierer die Installation gesetzt. Bei deren Start erschrickt man erst mal. Auf dem Eingangsbildschirm wird einem mitgeteilt, daß die Installationsprozedur insgesamt fast zwei Stunden dauern würde. Auf dem Testrechner war das ganze allerdings doch schon

GRAFIK 077

SOUND 083

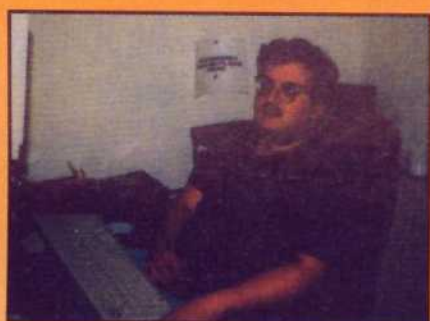
FUN

085

INFO BITS

Festplatte 27 MB, mind. 386SX/16MHz, 1 MB EMS, VGA, Tastatur und Maus, unterstützt alle gängigen Soundkarten

DIE ENTERPRISE-ZUKUNFT



Rusty Buchert von Interplay verriet uns bereits jetzt, daß es in Zukunft noch mehr *Star Trek*-Spiele auf dem PC geben wird. Ein CD-ROM-Game, das sich ganz auf Spocks Heimatplaneten Vulcan abspielt, ist bereits in Arbeit und soll bis Weihnachten '94 fertig werden. Geplant ist ferner eine Simulation mit den Titel *Star Fleet Academy*, in der sich der Spieler vom einfachen Weltraumkadetten zum Raumschiffkapitän hocharbeiten muß. Er nimmt dabei am Unterricht in der Academy teil und bekommt seinem Ausbildungsstand angemessene Aufträge erteilt, in denen er sein erworbenes Wissen anwenden muß.

nach guten 40 Minuten erledigt. Satt 27 MB beansprucht das Spiel letztendlich auf der Festplatte.

Beim ersten Spielstart ist man nach all den vollmundigen Vorankündigungen vielleicht doch etwas enttäuscht. Die Raumschiffanimationen des Intros sind trotz der Verbesserungen immer noch nicht richtig flüssig und bei der ersten Mission fallen die grob gepixelten Spielfiguren recht unangenehm auf. Immerhin: die Hintergrundgrafiken wurden geschmackvoll, witzig und mit viel Liebe zum Detail erstellt.



Auch der Sound kann nicht völlig überzeugen. Zwar sind die FX wirklich gelungen und bringen gut die Atmosphäre der Fernsehserie über die Soundkarte. Die Hintergrundmusik klingt allerdings für den, der den Original-Soundtrack aus Kino und TV im Ohr hat, doch etwas mickrig.

Sobald man sich jedoch mitten in der ersten Mission befindet, sind alle Vorbehalte vergessen. Judgment Rites nimmt einen mit seinen Geschichten und der geballten Ladung Humor derart gefangen, daß die kleinen Grafik- und Sound-Unzulänglichkeiten kaum mehr ins Gewicht fallen. Mit diesem Spiel kann man das *Star Trek*-Fieber aus längst vergangenen Zeiten wieder aufleben lassen!

Herbert Aichinger

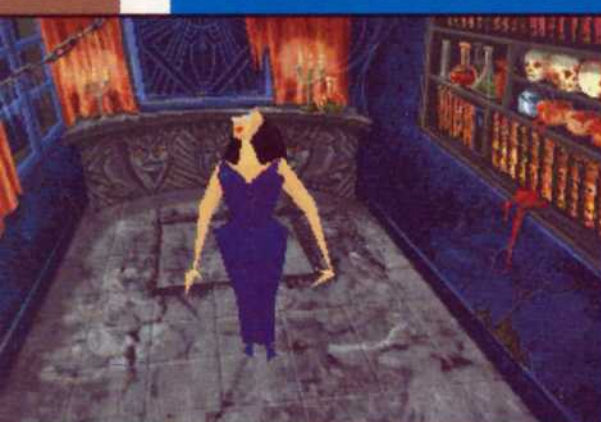
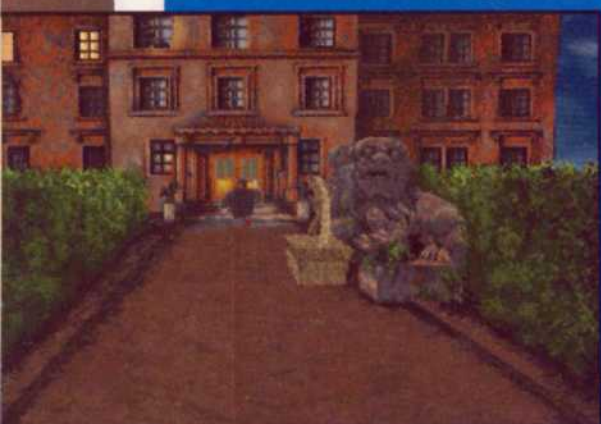
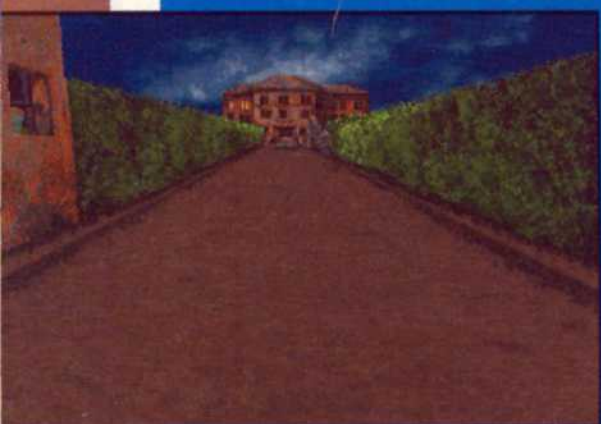


VIEWPOINT

Star Trek Judgment Rites zeigt wieder einmal, daß durchgestylte Grafik und aufgemotzter Sound allein noch kein gutes Spiel ausmachen. Der zweite Teil der PC-Enterprise-Saga hat beides nicht und macht trotzdem jede Menge Spaß. Es ist einfach der Inhalt, der zählt - und der verfügt in *Star Trek 2* über unglaublich viel Charme und "Leben". Besonders in den Unterhaltungen wurden Kirk, Spock und Konsorten derart gut charakterisiert, daß man schon bald vergißt, es nur mit kleinen Pixelmännchen zu tun zu haben. Mein Tip: unbedingt empfehlenswert!

Herbert Aichinger



DAS
INTRO

Action Adventure

ALONE IN THE DARK

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 110.- ■

"Hey you!" - Wenn das jemand zu Dir sagt, solltest Du auf der Hut und vor allem schnell sein. Sonst könnte Dein letztes Stündchen schon geschlagen haben...



Weihnachten 1924. Dein Name ist Carnby, Edward Carnby. Du bist der Detektiv des Unergründlichen.

Dein Freund Ted Striker ruft Dich zu Hilfe: die kleine Grace wurde entführt und wird nun in dem kalifornischen Landsitz Hell's Kitchen gefangengehalten. Dahinter steckt der berühmte Alkoholschmuggler One Eye Jack. Ohne zu zögern nimmst Du Deine bewährte 38er Special und machst Dich auf, den Fall zu lösen.

Nichts kann Dich an der Ausführung Deines Auftrags hin-

dern - das verschlossene Gartentor von Hell's Kitchen sprengst Du kurzerhand in die Luft und erledigst den verdatterten Pförtner mit einigen Schüssen aus Deinem Revolver. Seine Kanone nimmst Du mit - sie wird Dir noch gute Dienste leisten, denn im folgenden begegnen Dir mehr zwielichtige Gestalten als Dir lieb ist. Fast alle haben es auf Dein Leben abgesehen. Sie sind intelligent und hartnäckig. Wenn nötig, verfolgen sie Dich bis ans Ende der

Welt. Entkommen kannst Du ihnen nicht, Du mußt sie schon auslöschen. Dem ersten Eindruck nach knüpft Alone in the Dark 2 nahtlos an das legendäre Vorgängerspiel an. Die Unterschiede entpuppen sich erst nach und nach. Gleich nach dem hervorragenden Intro geht's um einiges brutaler zur Sache als in Alone in the Dark 1: Die Gegner verfügen nun über Feuerwaffen, sind überaus hinterlistig und bleiben Dir gnadenlos auf den Fersen. Einfach drauflosballern hilft Dir da nicht weiter, Du mußt Dir schon ausgeklügelte Strategien zurechtlegen, um mit den üblen Gesellen fertigzuwerden. Dabei ist es wichtig, mit Munition und Energie sehr sorgsam umzugehen. Das deutet schon darauf hin, daß der Schwierigkeitsgrad des Spiels enorm hoch angesetzt wurde; man muß schon einigen Ehrgeiz aufbringen, um allein im Dunkeln nicht vorschnell das Handtuch zu



● **Gleich geht's die Klippe runter - das Spiel ist aus.**

ROOTS

Anders als Alone in the Dark 1 basiert der zweite Teil nicht auf den Erzählungen von H. P. Lovecraft.





DARK 2



● **Dieses Bad lädt nicht gerade zur Körperpflege ein.**

werfen - Alone in the Dark 2 baut jedoch von Anfang an eine derart elektrisierende Spannung auf, daß sich die nötige Hartnäckigkeit beim Spieler fast von selbst einstellt.

Glücklicherweise kann man Spielstände abspeichern und so ein und dieselbe Szene mehrmals durchzocken, bis man ein optimales Ergebnis erzielt hat.

Besonderen Wert legten die Leute von Infogrames auf die Verbesserung von Grafiken

und Animationen. Tatsächlich agieren jetzt viel detailliertere und schnellere Polygonen-Männchen vor den beklemmend düsteren Hintergründen. Diese wurden übrigens nun durch eine die 3D-Animation überlagernde 2D-Animation ebenfalls mit Leben erfüllt. Die Soundeffekte sind denen des ersten Teils durchaus ebenbürtig; hier waren wohl



INFO BITS

Mind. 386er
HD 12MB
580 K Arbeitsspeicher, 2
MB RAM, 128 K EMS
Unterstützt gängige
Soundkarten



kaum mehr Verbesserungen möglich. Es beeindruckt immer noch, wenn der Klang der Schritte je nach Beschaffenheit des Bodens wechselt. Die musikalische Untermalung fand ich persönlich in Alone in the Dark 1 gelungener; lange Pausen und das unvermittelte erneute Einsetzen der Musik trug dort wesentlich zur unheimlichen Atmosphäre bei. Im zweiten Teil dagegen beginnt das durchgehende Gedudel mit der Zeit zu nerven.

Unverändert wurde die genial einfache Steuerung aus Alone

in the Dark 1 übernommen; ganze sieben Tasten reichen aus, um alle nötigen Aktionen durchzuführen. Weniger genial ist der Kopierschutz, bei dem man mit mehreren Spielkarten, dem Handbuch und den Funktionstasten jonglieren muß.

Herbert Aichinger

VIEWPOINT



Als ich den zweiten Teil von Alone in the Dark zum ersten Mal sah, war ich zwar von der überwältigenden grafischen Gestaltung beeindruckt, störte mich jedoch an der gesteigerten Brutalität des Spiels. Ich vermißte bahnbrechende spielerische Innovationen - alles erschien mir mehr wie eine aufgemotzte, "aufgewärmte" Version des ersten Teils. Dennoch nahm mich Alone in the Dark 2 mit der Zeit immer mehr gefangen und inzwischen bin ich von der Leistung der Infogrames-Programmierer absolut fasziniert. It grows on you...!

Herbert Aichinger

Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1

Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

PC
AMIGA
S-NES

Mega Drive
MEGA CD
Neo Geo



Händleranfrage
erwünscht



3D Action

DOOM

■ Hersteller: ID-Software . Preis ca.: DM 80.- ■

Actionspiele werden offensichtlich immer perfekter. Doom

setzt diesem Genre die Krone auf - alle Vorgänger wirken dagegen farblos, spannungslos, harmlos.

Die Handlung klingt wie schon so oft gelesen: Irgendwann in der Zukunft überfallen Aliens einen Außenposten und töten das gesamte Personal. Du bist einer der legendären "Space Marines" und darfst dorthin fliegen, um aufzuräumen. Ich denke, daß wir uns die weiteren Exkursionen durch die Vorgeschichte sparen können. Endlich gelandet, kann man zwischen drei verschiedenen Missionen (die wiederum in verschiedene Abschnitte unterteilt sind) und vier

Schwierigkeitsgraden wählen. Was dann kommt, erinnert sehr stark an Terminator Rampage oder Underworld. Deine Aufgabe klingt einfach: die (natürlich bitterbösen) Eindringlinge zu



● **Warum die Aliens gerade einem mittelalterlichen Teufelsbild gleichen, ist uns schleierhaft.**



● **Doom ist nichts für empfindliche Gemüter. Sehr oft erleidet man einen mittelschweren Kreislaufkollaps, wenn ein Alien hinter einer Tür auftaucht.**

versum zu vertreiben" - so ein Zitat aus der Anleitung. Aber ganz so einfach wie erhofft gestaltet sich die Angelegenheit nun doch nicht. Die einzelnen Stationen sind sehr weitläufig, wimmeln nur so von geheimen Türen, versteckten Gängen, Aufzügen oder Teleporterfeldern. Zwar kann man sich eine Karte einblenden, aber dennoch verirrt man sich immer wieder in riesigen Labyrinthen. Hat man zu Beginn nur eine Automatikpistole, etwas

Munition dafür und einen Schlagring zur Verfügung, findet man schon bald weitere, höchst nützliche "Werkzeuge". Eine "Pumpgun", Maschinengewehr à la Rambo, Granatwerfer, Impulskanonen und ähnliche Friedensstifter - wer sucht, der findet! Etwas ins Grübeln kam ich dann doch über den Verwendungszweck einer Motorsäge. Habe ich schon erwähnt, daß man nicht

vernichten, den Endgegner (eine riesige mechanische Spinne) zu finden und "mit einem gewaltigen Tritt in den Allerwertesten für immer aus diesem Uni-





INFO BITS

benötigt 386er oder besser,
4 MB RAM, AdLib, Sound-
Blaster, General Midi.
Unterstützt Netzwerk (IPX Pro-
tocol-fähig)



alleine ist? Fiese Monster, welche Dir nach dem Leben trachten, tummeln sich in Massen auf dem Bildschirm. Manche sehen aus wie der "klassische" Zombie, fliegende Totenköpfe, Feuer spuckende Kugeln - hier wurde der Phantasie freier Lauf gelassen. Eine Gelegenheit, eine Diskussion über Toleranz gegenüber Fremden zu beginnen, bekommt man nicht - hier ist blanke Action angesagt. Pazifisten sollten um dieses Programm einen großen Bogen machen. Wer glücklicher Besitzer eines Netzwerks ist, kann



zusammen mit echten Mitspielern auf die Monsterhatz gehen oder sich gegenseitig das Leben zur Hölle machen. Die Grafik kann nur noch als

phantastisch bezeichnet werden. Die Musik dudelt zwar etwas lustlos aus den Lautsprechern, aber dafür sind die Geräuscheffekte um so stim-

mungsvoller. Man kann sich frei im Raum bewegen und schon bald nimmt einen die Atmosphäre des Spiels gefangen. Das alles hat natürlich auch seinen Preis. Die Installation auf einem 486SX würde ich mir sparen. Auf höchster Detailstufe kommt selbst ein 66 MHz-Rechner arg ins Schwitzen. Selbstverständlich wurden auch moralische Bedenken in der Redaktion laut, die zweifellos berechtigt sind. Falls man dies aber außer acht lassen kann, bleibt ein nahezu perfektes Actionspiel übrig.

Rainer Rosshirt



● **Geschmacklos: eine Kettensäge als Waffe.**



VIEWPOINT

Obwohl die Handlung zwischen derb und geschmacklos lustwandelt, werden Super-Grafik, dichte Atmosphäre und stimmungsvolle Soundeffekte geboten. Technisch gesehen ist Doom zweifellos ein Meisterstück - und über Geschmack möchte ich an dieser Stelle nicht streiten.

Rainer Rosshirt



GRAFIK 091

SOUND 085

FUN

090



COMPANIONS OF XANTH

■ Hersteller: Legend, Preis: ca. DM 120,- ■



Ein komplexes Spiel mit stimmungsvoller Grafik.

Die Handlung des Abenteuers ist in der fantastischen Welt Xanth angesiedelt, die auch als Hintergrund für zahlreiche Romane des Autors Piers Anthony dient. Für das neue Programm wurde die aus anderen Legend-Adventures



wohlbekannte Benutzeroberfläche und Screengestaltung gehörig umgekrempelt. Ähnlich den meisten Sierra-Adventures werden die Objekte jetzt direkt im Grafikfenster angeklickt, woraufhin sich zu den stets präsenten Standardaktionen noch einige zusätzliche Optionen gesellen.

Neben der reinen Vergrößerung des Bildfensters sind alle Grafiken jetzt durchweg in 256-Farben zu bewundern und

werden von Zeit zu Zeit durch digitalisierte Animationen aufgelockert.

Martin Müller

Grafik	075%
Sound	078%
Fun	070%

LITIL DIVIL

■ Hersteller: Gremlin, Preis: ca. DM 120,- ■



Wer holt eigentlich heuer die Pizza?

Einmal im Jahr trifft sich der große Rat der Divils, um einen Tapferen auszuwählen, der sich auf die Reise begibt, die Wunderpizza von der Oberfläche hinab in die Höhlen der Divils zu bringen. Mutt, unser Held, der sich bis jetzt nur durch Essen und Kratzen wachgehalten hat, ist diesmal der Dumme. In jedem Level gibt es verschiedene Zimmer. Nebenbei kann man in den Gängen seine Lebensenergie durch Stromschläge, Wasser-

löcher und spitze Nadeln verlieren. Die Gänge haben aber auch noch andere Aufgaben als nur den Spieler zu entmutigen. So findet man auch mal Bonuspunkte, Lebensenergie, Gegenstände, die man später gut gebrauchen kann und Schlüssel, die verborgene Teile des Labyrinths aufdecken. Mit den Bonuspunkten kann man im Bonusraum Gegenstände erwerben, die man in einem Zimmer zur Lösung der Aufgaben benötigt.

Andreas Rizzi



Grafik	070%
Sound	070%
Fun	080%

DUNGEON HACK

■ Hersteller: A.D. & D., Preis: ca. DM 120,- ■

Ein Hack 'n' Slay, wie schon oft gesehen: Man stapft durch Dungeons, sammelt ein, was herumliegt und gibt gelegentlich einem Monster etwas auf die Mütze. Mit dem Schwierigkeitsgrad dürften auch Anfänger wenig Probleme haben. Grafik und Sound sind guter Durchschnitt. Dieses Spiel bietet alles, was man von diesem Genre erwartet, leider auch nicht mehr.

rr



Grafik	070%
Sound	062%
Fun	055%

RALLY

■ Hersteller: European Software, Preis: ca. DM 100,- ■

Das Fahrverhalten von fünf Autos wurde exakt nachgebildet, die Straßenbeläge ebenso wie die verwendeten Reifen. Um die Realitätsnähe noch abzurunden, erfreuen Sonne, Regen und Schnee den Fahrer. Das Ergebnis all dieser Bemühungen ist ein Feeling, wie man es von PC-Simulationen bisher nicht geboten bekam. Alle 35 Etappen der RAC Rallye wurden übernommen.

hw



Grafik	060%
Sound	075%
Fun	078%

THE SHADOW OF YSERBIUS

■ Hersteller: Sierra, Preis: ca. DM 120,- ■

Mit Ballast wie einer Hintergrundstory haben sich die Designer gar nicht aufgehalten: Die monotonen Gänge werden blockweise, die Feinde als Standbild dargestellt, zum Kampf genügt ein stetes Eindreschen auf den Feind und nur im Network besteht die Möglichkeit, Gruppen zu bilden. Zieht man bei einem Kampf den kürzeren, findet man sich unverletzt am Eingang wieder.

hw



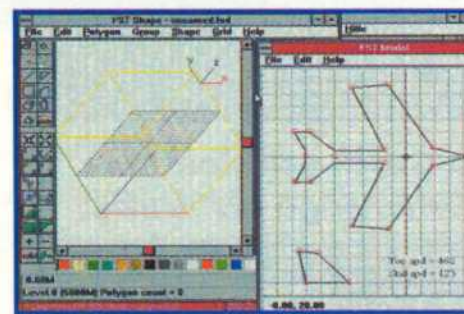
Grafik	040%
Sound	045%
Fun	035%

FLIGHT SIM TOOLKIT

■ Hersteller: Domark, Preis: ca. DM 100,- ■

Angefangen bei der Gestaltung einer Landkarte über die Wahl des Flugzeugs bis hin zur Cockpitgestaltung hat man sich eine Menge einfallen lassen, um Euch mit FST die größtmögliche Freiheit zu geben. Aus von Euch festgelegten Daten erzeugt das FST eine ablauf-fähige Flugsimulation, die Ihr nach Belieben weitergeben könnt.

mm



Grafik	068%
Sound	-
Fun	065%



DER PLANER

■ Hersteller: Greenwood,
Preis: ca. DM 120,- ■



● **Die Trucks müssen rollen! Dafür tragt Ihr Sorge.**

Mit dem Planer veröffentlicht das Bochumer Softwarehaus sein erstes Spiel und landet damit gleich einen großen Wurf. Anders als in anderen Programmen gilt es im Planer nicht nur, die Geschicke einer Spedition zu leiten und

dabei möglichst viel Kohle zu machen. Nein, auch das Wohl der Familie will berücksichtigt werden.

Nach der erfolgreichen Bewerbung bei einer Spedition bietet einem der Planer eine Unzahl an verschiedenen Möglichkeiten, an seiner Karriere zu basteln.

Der Planer ist ein intelligentes, komplexes und gut recherchiertes Spiel, das sich Freunde des Genres unbedingt einmal anschauen sollten.

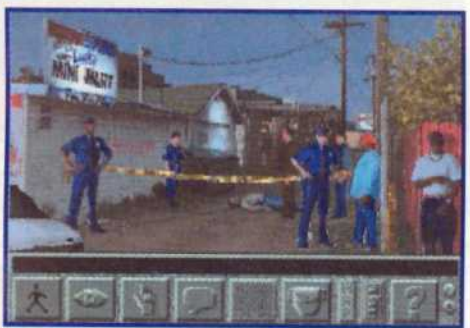
Herbert Aichinger



Grafik **072%**
Sound **069%**
Fun **077%**

POLICE QUEST 4 OPEN SEASON

■ Hersteller: Sierra, Preis: ca. DM 120,- ■



● **Gestatten, Schimanski, Kripo Duisburg...**

Wer denkt, er könne dieses Adventure in einer Nacht lösen, hat sich getäuscht. Es geht hier nicht darum, ein Adventure zu lösen, nein, der findige Spieler ist einem Serienkiller auf der Spur. Macht der Spieler einen Fehler, so kann er schnell der nächste auf der Liste des Killers sein. Wer sich den Gefahren L.A.s und den Anforderungen als Beamter des Morddezernats stellt, der sieht sich einem multimedialen Ereignis

gegenüber, das er wohl nicht so schnell vergessen wird. Das Menü wurde zudem weiter vereinfacht, so daß man die wichtigsten Ikonen nun zu jeder Zeit griffbereit am unteren Bildschirmrand findet. Die lustigen Autofahrten mit der Polizeistreife mußten einer Landkarte weichen, auf der man nur noch seinen Zielort auswählt, um sich gleich darauf an diesem wiederzufinden.

Andreas Rizzi



Grafik **080%**
Sound **080%**
Fun **075%**

KINGMAKER

■ Hersteller: U.S. Gold,
Preis: ca. DM 120,- ■

Mit Kingmaker hast Du die Möglichkeit, als Mann im Hintergrund die Fäden bei der Bestimmung des englischen Thronfolgers zu ziehen. Man merkt dem komplexen Strategiespiel an, daß es ursprünglich als Brettspiel konzipiert wurde: Grafiken und Sound sind recht unspektakulär, aber zweckmäßig. Für Freunde historischer Planspiele ist Kingmaker durchaus zu empfehlen.

ha



Grafik **064%**
Sound **057%**
Fun **068%**

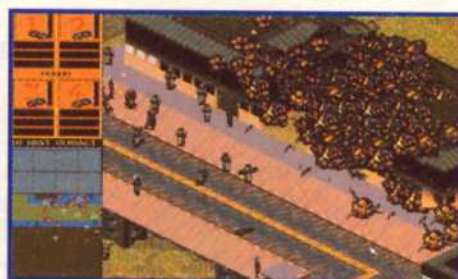
AMERICAN REVOLT

SYNDICATE DATA DISK

■ Hersteller: Bullfrog,
Preis: ca. DM 40,- ■

Neben den in Amerika angesiedelten neuen Aufträgen stehen nun zwei neue Optionen zur Verfügung. Der Einsatz der Luftwaffe sorgt für Zunder, während der neue Tarnschild für Undercovereinsätze unentbehrlich ist. Die wichtigste Ergänzung ist der Multiplayermode für Netzwerkspieler.

mm



Grafik **083%**
Sound **080%**
Fun **079%**

LABYRINTH OF TIME

■ Hersteller: E.A.,
Preis: ca. DM 120,- ■

Zu Spielbeginn erscheint Daedalus, der für König Minos ein Labyrinth bauen soll, das diesem die Herrschaft über Raum und Zeit sichern würde. Daedalus bittet Euch, das Labyrinth zu zerstören. Im Spiel wandert Ihr durch ein Labyrinth aus brillanten Grafiken und sammelt Gegenstände ein. Der Sound klingt interessant, wiederholt sich aber ständig.

ha



Grafik **088%**
Sound **072%**
Fun **065%**

WINTER OLYMPICS

■ Hersteller: U.S. Gold, Preis: ca. DM 120,- ■

In Winter Olympics werden nicht nur 14 Disziplinen von sechs olympischen Wintersportarten simuliert, man bekommt auch umfangreiche Informationen zu Lillehammer sowie alles Wissenswerte zu den Olympischen Winterspielen vermittelt. Die Doppel-CD Winter Olympics ist in erster Linie als gut gemachtes "Wintersport-Multimedia-Lexikon" interessant.

ha



Grafik **082%**
Sound **073%**
Fun **071%**



Adventure

THE JOURNEYMAN PROJECT

■ Hersteller: Gametek . Preis ca.: DM 120.- ■

Mit dem preisgekrönten Zeitreise-Epos Journeyman stellt Gametek "das erste photorealistische Adventure-Spiel der Welt" vor.

Als Agent einer Elitgarde mußt Du die einzige Zeitmaschine bewachen. Mit dem BioTech Interface nimmst Du Deine Umwelt wahr, kannst Deine körperliche Verfassung kontrollieren und z.B. Informationen über Dein Inventar abrufen. Plötzlich wirst Du von Alarmsirenen geweckt: In wenigen Augenblicken wird ein Riß im Zeitgewebe das Raum-Zeit-Kontinuum durcheinanderbringen! Jetzt heißt es schnell handeln -



Du transportierst Dich mittels Partikelbeschleunigung in die Vergangenheit, damit Du die Gefahren bannen kannst. Deine Abenteuerreise führt Dich durch ein Universum aus opulenten 3D-Grafiken, Videosequenzen und "Spielen im Spiel".

Das Journeyman Project stellt schier unglaubliche Hardwareanforderungen. Selbst mit der empfohlenen Konfiguration (486er mit

8MB Hauptspeicher und einem schnellen CD-ROM-Laufwerk) darf man bei unerschämten langen Ladezeiten seine Geduld trainieren und die Animationen ruckeln, was das Zeug hält. Eine umständliche Installation - vor Journeyman muß erst Quicktime für Windows geladen werden - sowie Probleme mit diversen Grafiktreibern sorgen für zusätzlichen "Spielspaß". So toll



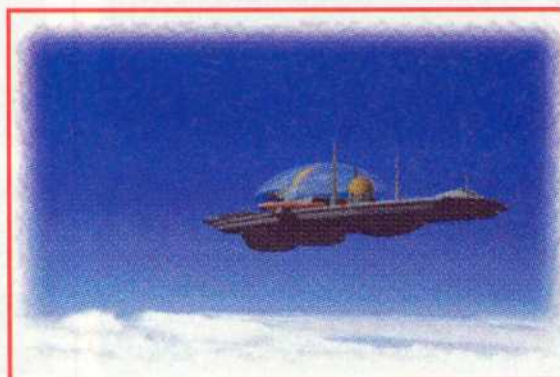
● **Mit dem BioTech-Interface vor dem linken Auge nimmst Du Deine Umgebung wahr.**



VIEWPOINT

The Journeyman Project bietet tolle optische und akustische Genüsse. Aber dahin ist es ein langer Weg. Die Suche nach der optimalen Konfiguration und die endlosen Ladezeiten zehrten so an den Nerven, daß ich den Kauf dieses Spiel nur eingefleischten Multimedia-Freaks ans Herz legen kann.

Herbert Aichinger



GRAFIK 091

SOUND 095

FUN

068

Journeyman auch aussieht und klingt, das Spiel ist nur den Besitzern von ultimativen High-End-Rechnern wirklich zu empfehlen.

Herbert Aichinger



Das "Schnecken angraben" kann hier geübt werden, ohne die drohende Möglichkeit einer Ohrfeige. Das Spiel wird auf zwei CDs ausgeliefert, die überreichlich digitalisierte Grafi-

MAN ENOUGH

■ Hersteller: Tsunami . Preis ca.: DM 120.- ■

ken und Sounds bieten, wobei die Qualität zwischen gut und durchschnittlich schwankt. Gespart wurde leider am Spielprinzip. Man sieht und hört eine Zeit lang zu

und irgendwann hat man drei Sätze zur Verfügung, von denen man einen einflechten und die Reaktion des Objektes der Begierde abwarten kann. Dennoch kann

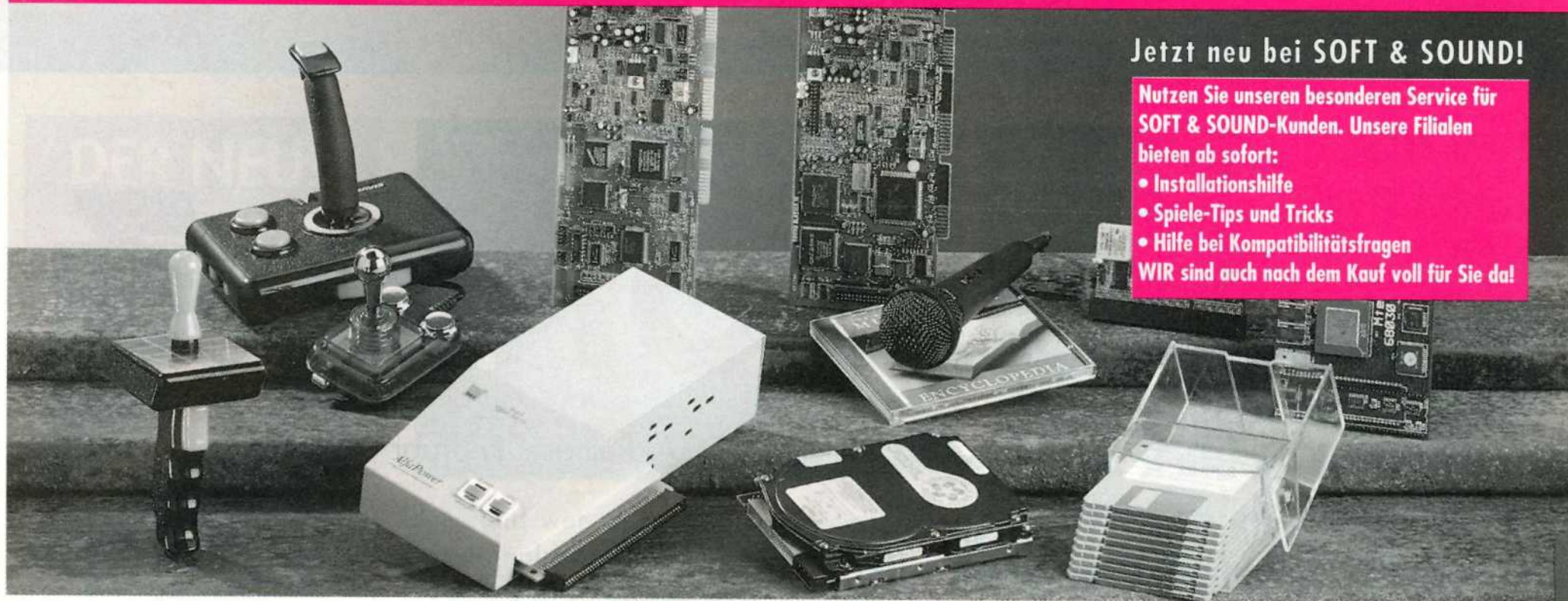
Grafik	055%
Sound	050%
Fun	015%



das eine Zeit lang ganz lustig sein, aber auf Dauer gibt es nicht viel her, und das einzige Bedürfnis, das die Mädels noch wecken können, ist eine Mütze voll Schlaf.

Rainer Rosshirt

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Jetzt neu bei SOFT & SOUND!

Nutzen Sie unseren besonderen Service für SOFT & SOUND-Kunden. Unsere Filialen bieten ab sofort:

- Installationshilfe
 - Spiele-Tips und Tricks
 - Hilfe bei Kompatibilitätsfragen
- WIR sind auch nach dem Kauf voll für Sie da!

Die neue Soundblaster-Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic, deutsch	299,00
Soundblaster 16 Multi CD, deutsch	379,00
Soundblaster 16 Multi CD mit ASP Chip, deutsch	* 449,00

PC-Zubehör:

Mitsumi FX001 CD-RomDoubleSpeed	* 449,00
Matsushita 562B CD-RomDoubleSpeed ..	* 499,00
Gravis PC Game Pad	39,00
Gravis Pro Analog	84,00
Gravis Adv. Analog	74,00
Orchid Soundkarten:	
Orchid SoundWave 32	* 549,00
Orchid GameWave 32	349,00

Multi Media Kits:

Mitsumi FX 001 Double Speed	
-mit Soundblaster 16 Basic	* 729,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD	* 799,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP ..	* 879,00

Festplatten Amiga 500/500+/2000

-210 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt ...	* 699,00
-250 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt ...	* 749,00

REBEL ASSAULT CD-ROM



nur DM 84,95

SUBWAR 2050



nur DM 94,95

LEISURE SUITE LARRY 6



nur DM 69,95

HAND OF FATE



nur DM 69,95

MORTAL KOMBAT



nur DM 69,95

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Archon Ultra	89,95
Battle Isle 2	89,95
Die Siedler	89,95
DSA 2	89,95
Forgotten Castle	89,95
Hattrick	89,95
Inca 2	99,95
Indy Car Racing	89,95
Kolumbus	89,95
Mad News	89,95

Pizza Connection	89,95
Skarlord	99,95
Ultima 8	99,95

* Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.

CD-ROM-SOFTWARE

Alone in the Dark 2	99,95
T.F.X.	99,95
Inca II	114,95
Microcosm	94,95

Hits ab 18:

VTO Hits	99,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00

(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen	Schildstr. 4	Tel.: 0241 / 30131	50 670 Köln	Von-Verth-Str. 20-22	Tel.: 0221 / 121806	54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651 / 40532
59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	Tel.: 02932 / 1094	50 939 Köln	Gottesweg 149	Tel.: 0221 / 446499	67 547 Worms	Luisenstr. 10	Tel.: 06241 / 88444
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Koch-Str. 13	Tel.: 02202 / 43767	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121 / 632722	35 576 Wetzlar	Altenberger Str. 30	Tel.: 06441 / 54520
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030 / 3962821	23 564 Lübeck	Wakenitz Str. 7	Tel.: 0451 / 794345	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331 / 61820
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521 / 138033	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage			
53 123 Bonn	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228 / 625076	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621 / 101203			
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	Tel.: 0531 / 508231	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251 / 278515			
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211 / 4910187	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821 / 26797			
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203 / 21084	41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131 / 278967			
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131 / 26658	26 131 Oldenburg	Edewecker Landstr. 4	Tel.: 0441 / 501445			
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761 / 287112	49 074 Osnabrück	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541 / 21230			
37 085 Göttingen	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551 / 46563	31 224 Peine	Echternstr. 14	Tel.: 05171 / 72923			
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331 / 26774	66 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel.: 06331 / 75150			
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	Tel.: 040 / 458115	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971 / 2219			
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040 / 224633	66 121 Saarbrücken	Mainzerstr. 78	Tel.: 0681 / 638629			
34 131 Kassel	Lange Str. 81	Tel.: 0561 / 39463	66 740 Saarlouis-Fraulaut.	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831 / 88159			
24 116 Kiel	Sternstr. 18	Tel.: 0431 / 970046	67 346 Speyer	Wormser Landstr. 24	Tel.: 06232 / 49107			
56 068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261 / 31848	66 386 St. Ingbert	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894 / 382850			

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211 / 633006, Fax 0211 / 6411123



Gestatten, Sonic! Der weltberühmteste Igel! Er kommt zurück! Wir durften bereits einen ausführlichen Blick auf den dritten Teil des Kulthelden von SEGA werfen, und was wir dabei erlebten, wollen wir Euch nicht vorenthalten!
■ Von Hans Ippisch

**Kultspiel**

SONIC 3

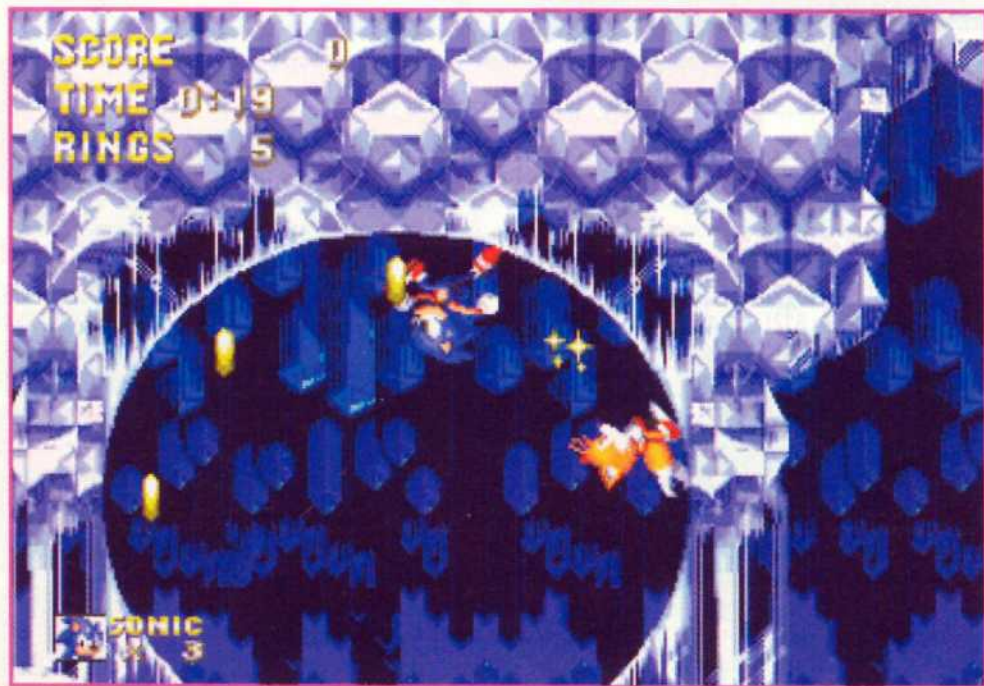
■ Hersteller: SEGA, Release: Februar 1994 ■

Derzeit herrscht eine wahre Sonic-Offensive, wenn wir einen Blick auf den Spielemarkt werfen. Auf allen SEGA-Konsolen erschien in den letzten Monaten ein neues Spiel rund um den flinken Igel. Dürfen sich Game Gear und Master System-Besitzer mit Sonic Chaos vergnügen, so werden stolze Besitzer eines

Mega CD II mit Sonic CD unterhalten. Handelt es sich bei diesen beiden Spielen um Jump & Runs im typischen Sonic-Stil, so lassen Mega Driver derzeit Sonic als Flipperkugel in Sonic Spinball herumrollen. Nun steht jedoch der offizielle dritte Teil für den Mega Drive an, den wir als eine der ersten Redaktionen äußerst ausführlich probespielden durften. Um das wichtigste gleich vorwegzunehmen: Sonic 3 ist

eindeutig das bislang beste Spiel zum SEGA-Helden. Selbst Sonic CD kann mit der Qualität dieses Spiel nicht mithalten. Während für Sonic CD das Programmiererteam des ersten Teils verantwortlich war, ließ man für den dritten Teil die Programmierer des zweiten Teils an die Entwicklungsmaschinen. Seit der Fertigstellung von Sonic 2 hat dieses Team an nichts anderem als dem dritten Teil gearbeitet. Das

Ergebnis ist ein Spiel, das definitiv Maßstäbe setzen wird. Wer sich beschwert, daß die bisherigen Sonic-Spiele allesamt relativ schnell zu knacken waren, wird sich bei Sonic 3 die Zähne ausbeißen, denn die Levels werden insgesamt fast dreimal so groß wie in Sonic 2 werden! Alleine das garantiert wochenlangen Spielspaß. Sechs verschiedene Zonen, die grafisch allesamt besonders abwechslungsreich gestaltet wurden und mit noch mehr Levels aufwarten können, fordern die Spieleprofis. Dank toller Programmier-Tricks sind auch bedeutend mehr als die sonst üblichen 64 Farben zu sehen. Das kleine Füchsen Tails ist natürlich auch wieder dabei und zusätzlich gibt es nun noch einen neuen Charakter, der sich Knuckles nennt. Insbesondere im Zwei-Player-Modus kommt dieser zum Einsatz. Der Bildschirm wird auch hier wieder auf zwei Hälften gesplittet, jedoch gibt es nun komplett neu



● Sonic und Tails in einer der typischen Loopingbahnen. Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm.

ZWEI-SPIELER-MODUS

Extra für den Zwei-Spieler-Modus wurden komplett neue Grafiken gezeichnet, die besonders putzig aussehen. Maßstabsgerecht verkleinert und ohne Flackern dürfen zwei Spieler in fünf Kursen um die Wette düsen.





DER NEUE



Sonic und Tails bekommen einen Kollegen! Er ist ihnen jedoch nicht unbedingt freundlich gesinnt. Im Zwei-Spieler-Modus darf man übrigens mit ihm herumdüsen.

gezeichnete Grafiken, die auf den kleineren Maßstab verkleinert wurden. Kein Flackern stört hier mehr! Dies sieht grafisch besonders putzig aus, denn die wenigen Pixel großen Sonic und Tails sind herrlich animiert worden. Fünf verschiedene Kurse müssen durchquert wer-



den, und wer dabei am schnellsten ist, gewinnt natürlich. Man kann auch mit Knuckles, dem neuen Charakter, ins Rennen kann. Jede der Spielfiguren hat ihre besonderen

Eigenschaften. Ist die eine besonders schnell, so ist die andere besonders wendig! Wenn man fünfzig Ringe sammelt und durch die aktive Star-Post springt, gelangt man in die Bonusrunde. Hier düst man über eine Kugel, die mit perfekter 3D-Grafik dargestellt wird.

Auf dieser Kugel sind rote, blaue und silberfarbene Kugeln verstreut. Schnell und ruckelfrei zoomen ganze Horden von Kugeln heran und noch schneller muß man oft die Richtung ändern. In der Special-Stage findet man sich in einem Rechteck wieder. Man springt auf die roten Federn am Boden und wird sodann in die Höhe geschleudert. Oben berührt man dann eine

● Mit neuen Freunden auf zu neuen Abenteuern. Sonic 3 hat wieder eine ganze Menge zu bieten.



rote Springfeder schnell wegscrollt, muß man versuchen, sich mittels der freigesetzten Gegenstände in der Luft halten. Diese Runde ist dann beendet, wenn man auf den Boden fällt. Auch die Special-Stage erweist sich somit als spielerisch besonders reizvoll. Letztendlich macht Sonic 3 einen ganz hervorragenden Eindruck. Als Krönung darf man nun seinen Spielstände dank F-RAM abspeichern.

DIE LEVELS



1. Angel Island



2. Hydrocity



3. Marble Garden



4. Carnival Night



5. Flying Battery



6. Ice Cap

● Neben den turbulanten Jump'n'Run-Sequenzen, die natürlich den Hauptteil ausmachen, gibt es wieder phantastische 3D-Szenen (oben).





Sportspiel

WINTER OLYMPICS

■ Hersteller: U.S.Gold . Preis ca.: DM 110.- ■



Pünktlich zur Winterolympiade in Lillehammer erscheint U.S.Golds Winter

Olympics auch auf allen Sega Systemen. Hier hat jeder die Gelegenheit, auch zuhause auf dem warmen Fernsehsessel in zehn Disziplinen Gold zu gewinnen.

Wenn Olympische Spiele stattfinden, dann darf man sich eigentlich auch immer sicher sein, daß U.S.Gold das passende Spiel dazu macht. Besonders viel Mühe gaben sie sich mit den

aktuellen Spielen zu den Spielen in Lillehammer.

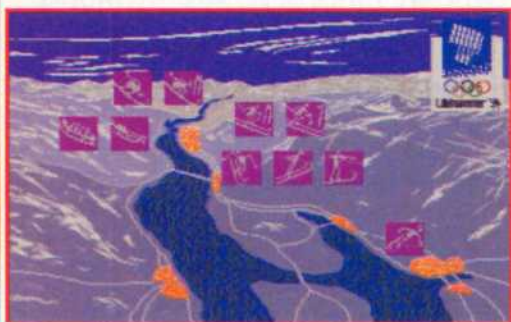
Wenn es nach der Vielzahl an Disziplinen geht, hat Winter Olympics schon einen Preis sicher. Zur Auswahl stehen nämlich Skispringen, Rodeln, Zweier-Bob, Biathlon und Eisschnellauf, Abfahrtslauf, Riesenslalom und Slalom. Aufgrund

dieser erstaunlichen Menge, die auf dem 16 MBit-Modul des Mega Drive untergebracht wurden, darf man eigentlich auch mit der Qualität der Grafik und der Animationen zufrieden sein. Spielerisch können die Disziplinen ebenso überzeugen, auch wenn sich die Alpin-Ski-Varianten ziemlich widerspenstig

zeigen. Bis zu vier Spieler dürfen sich an den sportlichen Wettkämpfen beteiligen, wobei ein ausgiebiges Training vorher sehr ratsam ist. Man muß natürlich nicht alle Diszipli-

nen durchhecheln, sondern darf sich auf die Lieblinge seiner Wahl beschränken. Neben einem Medaillen-Spiegel gibt es auch noch eine Punktauswertung, auf der die Spieler mit den Computergegnern wetten dürfen. In Sachen Präsentation und Optionsvielfalt hat U.S.Gold seine Hausaufgaben ebenfalls gemacht.

Hans Ippisch



● In zehn Disziplinen kann der Spieler schon jetzt für Lillehammer trainieren.



VIEWPOINT

Umfangreich, spielbar und solide gemacht! Dieses Urteil kann man den Winter Olympics sicherlich zugestehen. Wer gerade voller Eifer die Olympiade auf dem Fernsehgerät verfolgt, der darf sich nun am eigenen Monitor in den sportlichen Wettkampf um die Medaillen begeben. Insbesondere das Skispringen und das Bobfahren konnten mich mehr als nur ein paar Stunden an den Monitor fesseln. Neue Wertungsrekorde stellt dieses Spiel sicherlich nicht auf, jedoch ist das Geld in diesem Spiel familienfreundlich angelegt.



Hans Ippisch

Master System/ Game Gear



Rein spielerisch hat sich gegenüber der Mega Drive-Version nichts verändert. Alle zehn Disziplinen wurden anstandslos übernommen und bis auf ein paar Kleinigkeiten hat sich auch bei der Steuerung nicht viel getan. Immerhin nutzten die Programmierer die technischen Möglichkeiten des 8-Bitters besser aus, so daß unter dem Strich eine etwas bessere Wertung herauskam.

Grafik		072%
Sound		063%
Fun		071%





Box Simulation

PRIZE FIGHTER

■ Hersteller: Sega/Digital Pictures . Preis ca.: DM 129.- ■

Ron Stein, der Kampfszenen-Choreograph von so bekannten Filmen wie Rocky oder Wie ein wilder Stier, wurde höchstpersönlich für dieses ganz besondere Box-Spektakel engagiert.

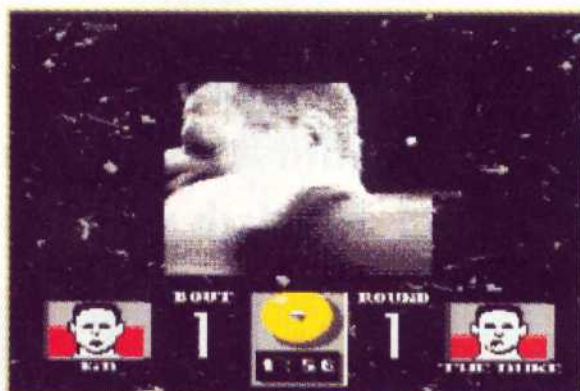


Boxen wird von vielen als brutal, dekadent, mitunter sogar als eklig bezeichnet und trotzdem ist das Medieninteresse, besonders seit unserem wiederholten Weltmeister Maske, enorm hoch. Die meisten Videospielversuche, die Dynamik dieser komplexen Sportart auf den heimischen Bildschirm zu übertragen, schlugen aber bislang fehl. Doch mit CD-Power im Nacken soll sich nun dem Spieler eine völlig neue Dimension öffnen. Statt mit irgendwelchen Pixel-Boxern hat man es in diesem interaktiven Spielfilm nämlich mit richtigen Menschen bzw. Berufsboxern zu tun. Als "The Kid" ist es Eure Aufgabe, sich wie im wirklichen harten Profigeschäft ganz nach oben zu arbeiten, um schließlich den Champion Nuke "The Duke" Johnson herausfordern zu dürfen. Der Kampf selber wird dabei aus der "Ich"-Perspektive gezeigt. Bei der Steuerung hat man für einen interaktiven Spielfilm ungewöhnlich viele Freiheiten: Decken, kurze Jabs oder ein fulminanter Uppercut, alle Schlä-

ge, die Ihr bisher von einer Box-Simulation gewohnt seid, kriegt Ihr auch hier geboten. Natürlich reagiert der getroffene Kontrahent auch auf Eure platzierten Schläge; blitzschnell werden zwischendurch diverse Trefferse-



● **Gewinnen lohnt sich manchmal in doppelter Hinsicht: Diese Dame verspricht ein heißes Date, falls man gewinnen sollte.**



Boxer antreten. Auf diese Weise erhält man aber nach einem Sieg die wichtigen Kraftpunkte, die die Werte von "The Kid" langsam aber stetig verbessern. Insgesamt werden auf den zwei CDs vier verschiedene Boxer angeboten, die vom Schwierigkeitsgrad her von leicht bis hin zur Weltklasse einzustufen sind. Übrigens: Jeder Kampf ist vom Ablauf her anders.

Ulf Schneider

quenzen eingespielt, ohne daß auch nur eine winzige Nachladepause entsteht. Diese Geschwindigkeit hat aber auch seinen Preis, denn das gesamte Geschehen spielt sich nur in einem kleinen Ausschnitt ab und ist zudem noch schwarzweiß. Anfangs muß man als Neuling natürlich noch kleinere Brötchen backen und gegen schwächere

INFO BITS

Cooler Atmosphäre
Schwarzweiß-Grafik
Spielstand bleibt im Back
Up-Booster hängen
2 CDs
Unterstützt 6-Button Joypad

VIEWPOINT



Endlich einmal ein interaktiver Film, der neue Wege beschreitet! Neben den ungewöhnlich vielen Handlungsmöglichkeiten gefiel mir vor allem die grandiose Atmosphäre, die durch zahlreiche Szenen innerhalb und außerhalb des Ringes zustandekommt. Prädikat: "Rocky at it's best!". Auf der anderen Seite trübt natürlich die triste Schwarzweiß-Grafik etwas den Gesamteindruck. Zudem hat man beim Boxen nicht immer das Gefühl, wirklich planvoll zu spielen. Trotzdem: Eine klare Bereicherung für das Mega CD.

Ulf Schneider



Jump & Run

TOEJAM

& EARL

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 129,95.- ■

Wer das Jump & Run-Einerlei nun endgültig satt hat, der könnte mit ToeJam & Earl 2 absolut glücklich werden, denn selten zuvor ging es in einem Spiel so lustig und chaotisch und musikalisch zu.



● Die Animationen der beiden lustigen Gestalten haben Comicqualität.



Die Aufgabe, alle Erdlinge zu finden, Büsche, Bäume und Gullis nach Geschenken abzusuchen und mit allen Funktronieren sprechen, die Euch spätestens im dritten Level mitteilen, daß man auch noch den Funk auf Funkotron wiederherstellen muß. ToeJam & Earl lassen den Spieler so viele Sachen erleben, die man sonst nur in fünf Spielen zusammen sieht. Außerordentlich nett ist natürlich, daß man auch hier zu zweit gleichzeitig antreten darf. Rutscht einer der beiden Spieler aus dem Bildschirm hinaus, so kann er sich per Start-Taste wieder in den Screen mogeln. Wenn einem der beiden Spieler allmählich die Energie ausgeht, dann kann man per coolem High Five dem anderen Spieler ein Leben abgeben. Das ist wahre Partnerschaft! Möglichst oft sollte man den Funk-Scan nutzen, denn er dient als eine Art Super-Radar, mit dem ihr feststellen könnt, wo sich die Erdlinge und Geschenke aufhalten. Ein Hinweis-Springbrunnen gibt Euch eine ganze Menge



ToeJam hätte sich das besser überlegen sollen, bevor er seinen Kumpel Earl an das Steuer ihres ultracoolen Raumschiffs läßt. Just in dem Moment, als sie einem kleinen Planeten einen Besuch abstatten wollten, sind sie mit diesem auch schon

zusammengestoßen. Daraus wurde dann ein ganz hervorragender Sturzflug, der auf der Mutter Erde endete. In einer Panikreaktion flüchteten sie vor den Erdlingen und düsten zu ihrem Heimatplaneten zurück. Ihre Rückkehr feierten sie ganz anständig, ohne jedoch zu

überprüfen, ob sie nicht jemanden mit auf den Planeten gebracht hatten. Hätten sie das getan, hätten sie auch schnell gemerkt, daß ein paar Erdlinge eine Schwarzfahrt unternommen haben, und sich nun auf ihrem Planeten befinden. Ihr habt nun natürlich die ehrenvol-



● Doch damit nicht genug, auch die Hintergrundgrafiken sind vom Feinsten.



EARL 2

Die Erdlinge

Folgende Erdlinge müssen gefunden werden:

- Das kleine Mädchen
- Das Baseballkid
- Der Kuh-Geist
- Der Bauarbeiter
- Die Pudel und die reiche Dame
- Touristin und Tourist
- Nackter Mann im Karton
- Die geistesranke Fee
- Der Enterich
- Die Boogie-Männer

von Tips. Ihr könnt diesen Brunnen natürlich auch auf Bedarf abschalten. Ganz nach Dr. Alban wird "Halleluja" angestimmt, wenn man alle 10.000 Punkte ein Extra-Leben einsackt. Das ist jedoch noch längst nicht alles. Besonders rasant geht es in der Hyperfunk-Zone, der Bonus-Runde, zu, die jedoch nur von einem Spieler alleine betreten werden kann. Möglichst lange sollte man hier versuchen, Geschenke einzusammeln. Mit der neunköpfigen Funktronier-Gang muß man Gespräche führen, wenn man im Spiel weiterkommen will, denn ab und zu springen hierbei nützliche Informationen heraus.

Hans Ippisch



ROOTS

In Sachen Animation muß man ganz eindeutig Cool Spot als Vorbild nennen. Gelenkiger und ulkiger geht es wohl kaum!



VIEWPOINT

Das ist doch erstaunlich! Kurz vor dem Erscheinen von Sonic 3 legt Sega selbst die Meßlatte für Jump & Run noch eine ganze Ecke höher. Der Nachfolger des Kultspiels kann schlichtweg begeistern. Bei ToeJam & Earl 2 handelt es sich nicht nur um ein Jump & Run, sondern um ein Spieleereignis andersgleichen. Ob man nun alleine oder zu zweit loslegt, die Qualität ist ganz einfach überragend. Grafik, Sound und Spielbarkeit sind vorbildlich gelungen, die Krönung sind jedoch die deutschen Bildschirmtexte. Nicht versäumen!

Hans



Damit bist Du unschlagbar!



SEGA Magazin

32 Seiten
Tips & Tricks

SONIC 3

Das SEGA Magazin zeigt Euch die ganze Welt der Sega-Spiele! In der neuesten Ausgabe haben wir Euch eine mega-ausführliche Vorstellung von Sonic 3, dem Nachfolger des Kultspiels für Mega Drive. Außerdem düst Virtual Racing, der für Mega Drive besonders hurtig los. Master System und Game Gear zu kurz, denn für sie gibt es Tests von Star Wars, Ecco, F1 und vielen anderen.

Das große Beat'Em Special zeigt die Unterschiede zwischen den Mega Hits. 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln und ein Riesen-Poster gibt es auch noch.

für konkurrenzlose
DM 5,-

SEGA MAGAZIN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

☒ Ja, ich will Sega Magazin testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich SEGA MAGAZIN im Abonnement für nur DM 59,-/Jahr!

COMPUDEC VERLAG

SEGA Magazin

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Ab 12. Januar im Handel erhältlich!

Datum

2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

DAS INTRO



Beat 'em Up

ETERNAL CH

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 150.- ■

“Was Capcom kann, können wir schon lange!”, dachte sich wohl Sega Amerika und schickte seine eigenen Programmierer ins Entwicklungslabor. Heraus kam das zweite 24 MBit Modul mit einer geballten Ladung Prügelspaß.

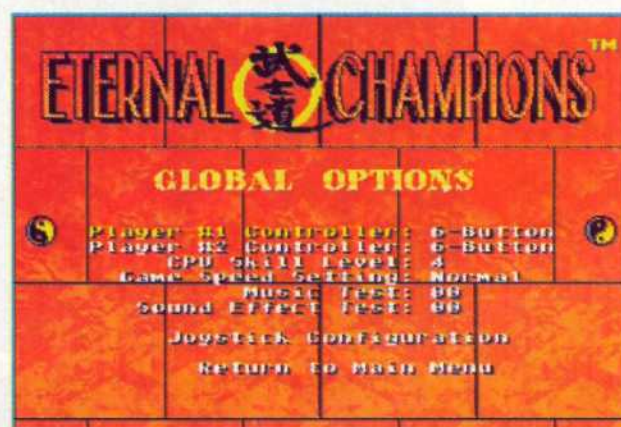


Moch über den Wolken thront schon seit Generationen gelangweilt der Eternal Champion. Niemand scheint sich mit seinen Kampfkünsten messen zu können und so muß er sich wohl damit abfinden, daß er auf Ewigkeit keinen ernsthaften Gegner zu Gesicht bekommen wird. Eines Tages kommt er allerdings auf die glorreiche Idee die besten Fighter aus allen Zeitepochen (inklusive der

Zukunft) zu einem besonderen Turnier zu vereinen. Aus diesem erlesenen Feld wird der Gewinner dann die Gelegenheit bekommen sein Können gegen ihn unter Beweis zu stellen. Dementsprechend vielfältig sind natürlich die insgesamt neun Kämpfer geraten. Die Gegenwart wird zum Beispiel durch die düstere Ninja Lady

Shadow Yamoto vertreten, während Rex Cowell zeigt, was eine futuristische Technik aus dem klassischen Kick-Boxing noch alles machen kann. Jeder Aspirant verfügt selbstverständlich über eine Reihe von Special Moves, die von der Quantität und Kreativität selbst Street Fighter II überflügeln. So gibt es auch “defensive” Spezialschläge, die den Gegner lähmen oder die Wirkungen deren Schläge halbieren. Im Gegensatz zum “Original”

● **Opulent sind die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten.**



● **Im Battle Room kann man allerlei Schikanen wie Minen oder einen gezielten Laserbeschuß einstellen.**



CHAMPIONS



● **Ex-Mafioso Larcen** beeindruckt durch seine enorme Wendigkeit und die vielen akrobatischen Einlagen.

verbraucht eine spezielle Schlagkombination aber mentale Kraft, die durch ein besondere Energieleiste angezeigt wird. Hat ein Spieler also ein paar Special Moves hintereinander vollführt, muß er erst einmal solange damit warten bis sich die Energieleiste wieder regeneriert. Um

sich mit den einzelnen Kämpfern und deren Spezialitäten besser anzufreunden, spendierte Sega dem Modul noch einen Trainingsraum, in dem Ihr

gegen einen Hologramm-Gegner antreten dürft oder Eure Treffsicherheit an rotierenden Kugeln ausprobieren könnt. Auch an das amüsante Spiel gegen einen Kontrahenten aus Fleisch und Blut wurde natürlich gedacht, so dürfen sich zwei Spieler in einem Battle

Room austoben, wo zusätzlich installierte Schikaren, wie Bomben und Laserschüsse noch mehr Feuer ins Spiel bringen. Spezielle "Fatality Moves" wie bei Mortal Combat wurden auch eingebaut, allerdings sind die Kombination noch unbekannt.

Ulf Schneider



● **Neun Kämpfer stehen zur Auswahl.**



INFO BITS

24 Mbit
Viele Animationsphasen
Ungewöhnliche Special Moves

ROOTS

Eternal Champions hat mit SNKs Art of Fighting noch mehr gemein als mit Capcoms Meisterwerk, denn bei beiden Programmen werden die Special Moves durch eine spezielle Energieleiste begrenzt.



VIEWPOINT

Mit Eternal Champions ist es Sega zwar nicht gelungen spielerisch das absolute Übermodul zu programmieren, doch für ein Prügel-Erstlingswerk ist es schon erstaunlich kompetent geraten. Besonders das komfortable Umfeld und die unglaublich vielen Special Moves tragen zu einem gehobenen Prügel Spaß bei. Zudem entlockten die Entwickler dem Mega Drive endlich einmal vernünftige Voice Samples und eine beeindruckende Anzahl von verschiedenen Animationsphasen.

Ulf Schneider





Jump & Run

McDONALD'S

TREASURELAND ADVENTURE

■ Hersteller: Treasure/Sega . Preis ca.: DM 119.- ■

Nun fährt der Konzern rund um die Bulletten schwere Geschütze auf: Clownsgesicht Ronald McDonald bemüht sich höchstpersönlich um eine ansprechende Unterhaltung auf dem heimischen Fernseher.



Das kleine Softwarehaus Treasure, das sich für die Programmierung des zweiten McDonald's-Moduls verantwortlich zeigt, muß man sicherlich ein wenig genauer vorstellen. Ein paar ehemalige Mitarbeiter von Konami taten sich hier zusammen, um zunächst

für das Mega Drive zu produzieren. Ihr erstes Modul hieß Gunstar Heroes und beeindruckte mit furioser Action und sehr viel Abwechslung. Nach diesem Spiel war vielen klar, daß da nicht irgendwelche Leute dem renommierten Softwarehaus den Rücken zukehrten, sondern wichtige Program-



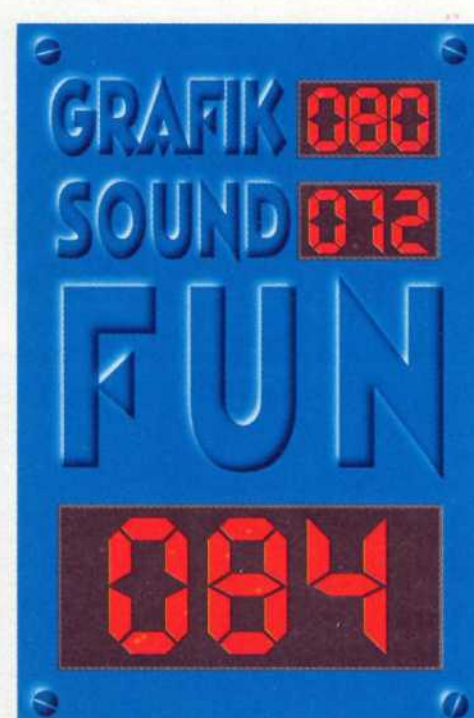
Treasureland ist in erster Linie ein reinrassiges Jump & Run, wobei das Actionelement nicht zu kurz kommt. Rotschopf Ronald kann nämlich nicht nur seine Beinchen hervorragend zum

mieren, denn Gunstar Heroes trägt eindeutig die Handschrift von so hochkarätigen Spielen wie Super Probotector oder Parodius. An dieser Stelle sei schon angemerkt, daß auch in diesem Titel ein paar versteckte Anleihen von Parodius sind.

Springen benutzen, sondern auch einen ausbaufähigen Energiestrahler auf seine Aggressoren loslassen. Diese beiden Fähigkeiten reichen aber noch nicht aus, um in Treasures Pixel-Welt zurechtzukommen, denn nur mittels seines famosen



● **An tollen Effekten mangelt es in Treasure Land sicherlich nicht. Hier zeigte das Team sein ganzes Können!**





Regenschirms kann er auch hochgelegene Plattformen erklimmen. Der Jump & Run-Alltag ist aber trotzdem noch hart, daher stehen Ronald auch stets eine Masse Pick Ups zur Seite. Neben den bekannten Items wie Extraleben, Continues und Lebensenergie darf sich Ronald noch an Ringen erfreuen, die bei systematischem Einsammeln zusätzliche Lebensenergie



geben, sowie Geld, das er in einem Shop gegen hilfreiche Extras eintauschen kann. Extras winken zudem in einem eingebauten Tetris/Colums-Spiel, an dem Ronald hin und wieder teilnehmen kann.

Ulf Schneider



● Eine ganze Menge ulkiger Gegner bereiten Ronald Probleme.

INFO BITS

Paßwortsystem
Vier extrem lange Levels
Bonbon-Grafik

VIEWPOINT



Bevor ich mich wieder in langen Sätzen verliere (und die Layouter mich dafür im Geiste verfluchen) sage ich nur folgendes: Treasureland ist ein in jeder Hinsicht gelungenes Spiel, das in seinem Genre keinen Vergleich mit Starhüpfern wie Sonic scheuen braucht. Selten habe ich ein Modul mit einem derartig hohen Maß an Abwechslung und Spielbarkeit erlebt. Bravo Treasure!

Ulf Schneider

Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.



Color
ca. 66 Min.

VHS

für nur DM

19,95

Jetzt im
Videofachhandel
erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe
"SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken.
Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

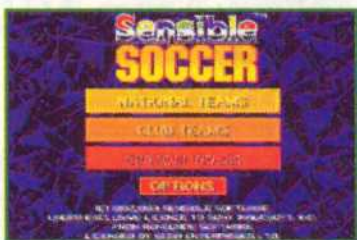


Sportspiel

SENSIBLE SOCCER

■ Hersteller: Sony Imagesoft . Preis ca.: DM 120.- ■

Wenn 22 ameisen-ähnliche Figürchen wie wild über eine mit weißen Streifen versehene Rasenfläche stolpern, kann es sich dabei nur um Sensible Soccer handeln. Nur ein Gag oder eine ernstzunehmende Fußballsimulation?

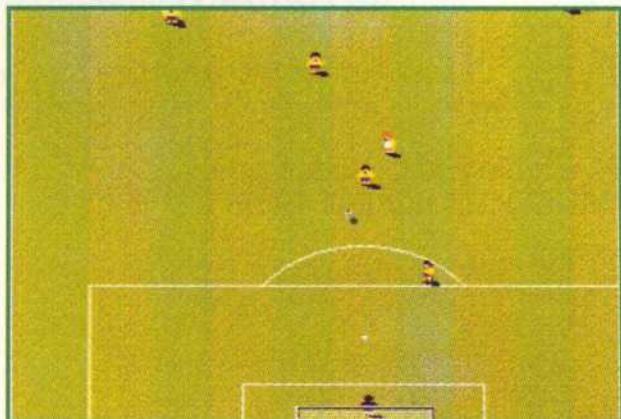


Man kann sich ein Schmunzeln wirklich nicht verkneifen, wenn man die klitzekleinen Spieler das erste Mal auf den Platz laufen sieht. Sofort stellt sich beim Betrachter ein heftiges "Was soll das denn?" oder "Ach Herrje!"-Gefühl ein. Mit fast an Lichtgeschwindigkeit grenzender Schnelligkeit schießen die Teams aus den Kabinen, um sich im nächsten Moment für

die Pressefotografen ins rechte Licht zu rücken. Auch die ersten Spielminuten können im ersten Augenblick keinen sonderlich gelungenen Realismus erkennen lassen. Stellt man sich jedoch vor, die Spielfiguren würden in Echtzeit übers Grün hecheln, so würde dies bestimmt jegliche aufkommende Action im Keim ersticken - was bei jedem Spieler Gähnkrämpfe und Schlafanfälligkeit zur Folge hätte. Somit scheint das Geheimnis der Spielgeschwindigkeit gelöst zu sein: Es soll sich was rühren auf dem Bildschirm!

Die Optionen und Möglichkeiten während des Spieles sind wiederum äußerst realistisch. So lassen sich nicht nur alle möglichen Pokalmeisterschaften und Bundesligen simulieren, sondern auch Freundschaftsspiele und Gag-

● **Man kann es sich auch leicht machen, und einen schwachen Gegner wählen.**



Mein eigenes Team!



Für die besonders Kreativen unter Euch bietet Sensible Soccer auch etwas. In diesem Menü könnt Ihr nicht nur Team- und Spielernamen ändern, sondern auch die Trikots und Hosen der Spieler aussuchen.

Turniere wie die Trostliga oder das Versagerturnier bestreiten. Beim Spielen selber kann man auf allerlei Schüsse und Tricks eines echten Fußballers zurückgreifen. Ob Kopfbälle oder ein ausgeprägtes Dribbling - Ihr habt alle Möglichkeiten, die man sich nur wünschen kann. Und da Sensible Soccer kinderleicht spielbar ist, hat man diese auch ruckzuck intus. Eine fabelhafte Sache ist auch die in dem Spielmodul eingebaute Batterie. Mit ihrer Hilfe lassen sich

Match- und Ligastände abspeichern, um bei Gelegenheit weiterspielen zu können.

Roland Gerhardt



VIEWPOINT



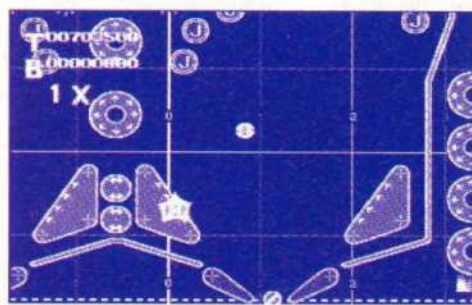
Ein auf den ersten Blick etwas seltsam anmutendes Fußballspiel entpuppte sich schon nach kurzer Zeit als echtes Spaßpaket. Da das Spielfeld in der Vogelperspektive dargestellt wird, hat man außerdem ein tolles Raumgefühl und kann somit die zahlreichen Möglichkeiten erst so richtig genießen.

Roland Gerhardt



VIRTUAL PINBALL

■ Hersteller: E.A. Preis ca.: DM 120.- . System: Mega Drive ■



● **Im Gruseldesign funktionieren Knochen als Flipperfinger.**

Und wieder einmal ruft eine kleine Kugel zum Spiel mit der Schwerkraft auf. Das Besondere an dieser Flipperei ist der eingebaute Workshop, in dem Ihr Eure eigenen Spielflächen mühelos zusammenstellen und danach in einem der zehn Files absichern könnt. Egal ob Hintergrundgrafik, Targets oder



Bumper, nahezu jedes Detail läßt sich spielend einfach verändern. Das Problem dabei ist nur, daß Virtual Pinball nicht so herrlich abgefahren ist wie der Klassiker Dragon's Fury und nicht so realistisch, um als echte Simulation zu gelten. So geht allen erstellten Spielflächen mangels Abwechslung recht schnell die Luft aus. Sind wir von Electronic Arts in der Regel Hits gewohnt, so bekommen wir hier nur solide Durchschnittsware.

Ulf Schneider



Grafik 063%
Sound 060%
Fun 069%

DRAGONS REVENGE

■ Hersteller: Tengen. Preis ca.: DM 129.- System: Mega Drive ■



● **Frappierende Ähnlichkeiten zum Vorgänger weist besonders der untere Abschnitt auf.**

Dragon's Revenge heißt der konsequente Nachfolger des Suchtmoduls Dragon's Fury, und wie schon beim Erstlingswerk wurde die gesamte Spielfläche in drei Abschnitte unterteilt. Überhaupt sind die Erneuerungen eher dezenter Natur. Die Technik wirkt streckenweise dilettantisch und insbesondere die mäßige Ballphysik mit den starken Geschwindigkeitsschwankungen nervt. Der absolute Abschuß ist

aber der einst so gerühmte Sound: Ein blöder Discostamper und peinlicher Voice Sample reiht sich an den andern! Die insgesamt doch noch gute Wertung liegt an dem erfrischend



unkomplizierten Spielprinzip, das ich schon beim

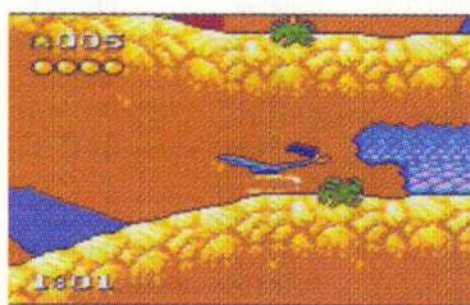
Original liebte. Sonic Spinball ist jedoch eindeutig der beste Flipper aller drei Varianten!

Ulf Schneider

Grafik 057%
Sound 049%
Fun 068%

DESERT SPEEDTRAP

■ Hersteller: Segat. Preis ca.: DM 100.- . System: Game Gear ■



● **Gejagt zu werden ist das Schicksal von Road Runner!**

Beep, beep! Road Runner und Willi E. Coyote gehören sicherlich zu den klassischen Feindschaften in der Toon-Welt. Das Ziel des Spiels ist auf dem Papier scheinbar einfach: Road Runner muß in seinem gewohnt schnellen Tempo den Ausgang erreichen, bevor der Coyote oder das Zeitlimit ihm den Gar aus macht. Doch in der spielerischen Realität ist das ganze Unterfangen die reinste Qual. Road Runner reagiert nämlich höchst sensibel auf Eure Steuerbefehle, so daß schon das Springen auf eine mittelgroße

Plattform eine kleine Hürde darstellt. Schwer erkennbare Feinde sowie das



gnadenlos knapp bemessene Zeitlimit bewirken dann den Rest, um einen Videospieler deftig fluchen zu lassen. Selbst das gute alte Game Gear hat da schon bessere Spiele gesehen!

Ulf Schneider



Grafik 066%
Sound 055%
Fun 050%

T2 ARCADE GAME

■ Hersteller: Acclaim Preis ca.: DM 90.-. System: Game Gear ■



● **Der Automatenhit nun für Game Gear.**

Unglaublich, aber wahr: Immer noch wandern Umsetzungen des erfolgreichen Arcadespiels in unsere Modulschächte. In der Spielhalle konnte ich dem Game dank der coolen Digi-Grafik und der herrlicher Bleispritze noch einen gewissen rauen Charme abgewinnen, doch auf dem kleinen Game Gear-Screen fehlt jegliche Faszination. Dabei geht die Grafik zwar insgesamt noch in Ordnung, doch

mit dem Cursor ist das ganze nur äußerst mühselig spielbar. Hilflös steht man der ganzen Terminator-Horde gegenüber und spätestens im dritten Level stellt sich diese Ballerei als ziemlich unfair, geradezu unspielbar heraus. Wer jedoch auf Schwarzenegger auch unterwegs nicht verzichten will, der ist mit einem Griff zu einer Kinozeitschrift besser beraten, denn das Spiel ist nur für sehr kurze Zeit Spaßig.

Ulf Schneider



Grafik 074%
Sound 055%
Fun 049%

Power für Eure Konsolen - immer das Be

Super Nintendo

NEUHEITEN:

Alien VS Predator	DM 129,95
Operation Logic Bomb	DM 129,95
Acclaims W. Cup	
Soccer	DM 129,95
Alfred Chicken	DM 139,95
Amazing Tennis	DM 139,95
Battle Blaze	DM 139,95
Captain America	DM 139,95
Championship Pool	DM 139,95
Goof Troop	DM 114,95
Incred. Crash Dummies	DM 129,95
Plok	DM 94,95
Sunset Riders	DM 139,95
Super Turrigan	DM 114,95
Terminator 2	DM 129,95
Terminator 2 Arc.Game	DM 129,95
We're Back	DM 129,95
Where in World	
is Carmen Sand	DM 139,95

Daffy Duck	DM 139,95
Mickey's Challenge	DM 139,95
NFL Quarterback Club	DM 149,95
Super Star Wars 2	DM 139,95
World Heros	DM 149,95
Young Merlin	DM 149,95

SONDERANGEBOTE

Axelay	DM 99,95
Best of the Best	DM 99,95
Chessmaster	DM 99,95
Cybernator	DM 99,95
F-Zero	DM 44,95
James Pond	
- Robocod	DM 99,95
L.T Road Runner	DM 109,95
Lethal Weapon 3	DM 99,95
Magic Sword	DM 99,95
Mortal Kombat	DM 119,95
Parodius	DM 99,95
Road Riot	DM 69,95
Sim City	DM 79,95
Street Fighter 2	DM 79,95

DariusTwin	DM 109,95
Dragons Lair	DM 114,95
Drakkhen	DM 149,95
Exhaust Heat	DM 129,95
Fatal Fury	DM 129,95
Final Fight	DM 139,95
First Samurai	DM 129,95
G. Foremans	
K.O. Boxing	DM 114,95
Gods	DM 139,95
Harleys Adventure	DM 109,95
Hole in One	DM 139,95
Hunt for Red October	DM 119,95
James Bond Jun.	DM 59,95
Jimmy Connors Tennis	DM 129,95
King Arthur's World	DM 139,95
Lagoon	DM 149,95
Legend of Zelda	
A Link to Past	DM 94,95
Lemmings	DM 129,95
Major Title	DM 139,95
Mario is Missing	DM 139,95
Mario Paint mit Mouse	DM 94,95

Simpsons 1	
(Krustys Fun House)	DM 114,95
Simpsons 2	
(Bart's Nightmare)	DM 139,95
Spankey's Quest	DM 114,95
Spiderman/X-Men	DM 114,95
Star Wing (FX-Serie)	DM 114,95
Street Fighter 2 Turbo	DM 139,95
Super Aleste	DM 139,95
Super Castlevania 4	DM 114,95
Super Double Dragon	DM 139,95
Super Ghouls'n Ghosts	DM 94,95
Super Mario All-Stars	DM 94,95
Super Mario Kart	DM 94,95
Super Probotector	DM 114,95
Super Star Wars	DM 139,95
Super Swiv	DM 139,95
Super T.M.H. Turtles 4	DM 114,95
Test Drive 2	DM 129,95
The lost Vikings	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 129,95
Tom & Jerry	DM 119,95
Top Gear	DM 114,95
Wing Commander	
Secret Missions	DM 139,95

Joystick Proneo 1	
Prog. SV 336	DM 99,95
Joystick Score Master	DM 99,95
Joystick Topfighter	
Progr. SV 338	DM 149,95
Mario World	
Spieleberater	DM 24,95
Moduladapter Fire	
16-Bit	DM 39,95
Moduladapter	
NTSC/PAL	DM 39,95
Nury Soft Pak	
für Module SN-3	DM 14,95

LHX Attack Chopper	DM 109,95
Lotus	
Turbo Challenge 2	DM 109,95
Virtual Pinball	DM 109,95

SONDER-ANGEBOTE

688 Submarine	
Attack	DM 49,95
Arielle- Little Mermaid	DM 49,95
B.O.B.	DM 89,95
Baseball 2020	DM 89,95
Batman	DM 49,95
Bubsy	DM 89,95
Captain Planet	DM 49,95
Chakan	DM 39,95
Chiki Chiki Boys	DM 74,95
Corporation	DM 49,95
Cyborg Justice	DM 59,95
David Robinson	
Basketball	DM 39,95
Empire of Steel	DM 49,95
Hard Drivin'	DM 49,95
Haunting	DM 89,95

Mega Drive

NEUHEITEN

Champion's	
League Soccer	DM 114,95
Spider Man / X-Men	DM 114,95
Addams Family	DM 114,95
Davis Cup Tennis	DM 109,95
Double Clutch	DM 114,95
F-15 Strike Eagle	DM 109,95
F1	DM 119,95
Ninja Gaiden	DM 94,95



Aero der Akrobat	DM 139,95
Air Diver incl.DSP-Chip	DM 139,95
Aladdin	DM 114,95
Barbie	DM 129,95
Bram Stoker's Dracula	DM 129,95
Brawl Brothers	DM 139,95
Chuck Rock	DM 109,95
Cliffhanger	DM 109,95
Cool Spot	DM 129,95
Equinox	DM 139,95
Flashback	DM 139,95
GP 1	DM 114,95
Hook	DM 129,95
Jurassic Park	DM 139,95
Last Action Hero	DM 109,95
Mechwarrior	DM 149,95
Megalomania	DM 119,95
N.Mansell's World Ch.	DM 129,95
Sensible Soccer	DM 139,95
Sky Blazer	DM 129,95
Striker	DM 129,95
Super Bomberman	DM 109,95
Tazmania	DM 139,95
Total Carnage	DM 139,95
Trolls	DM 119,95
Turtles Tourn. Fight	DM 149,95
Utopia - Creation...	DM 129,95
Battleship	DM 139,95
Beethoven	DM 129,95

Super Mario World	DM 99,95
Super Pang	DM 99,95
Super R Type	DM 79,95
Super Soccer	DM 79,95
Super Tennis	DM 79,95
Terminator	DM 99,95
Wing Commander	DM 99,95

SONSTIGE SUPER NES

Addams Family	DM 119,95
Adventure Island	DM 119,95
Aguri Suzuki	
Super Driving	DM 139,95
Alien 3	DM 129,95
Asterix	DM 119,95
B.O.B.	DM 119,95
Batman returns	DM 129,95
Battletoots in	
Battle Maniacs	DM 114,95
Blazing Skies	DM 139,95
Blues Brothers	DM 129,95
Bubsy	DM 114,95
Bulls VS Blazers	DM 119,95
Cal Ripken Jr. Baseball	DM 99,95
California Games 2	DM 119,95
Caveman Ninja	DM 114,95
Congo's Caper	DM 114,95

Mickey Mouse	
Magical Quest	DM 114,95
Mystic Quest Legend	
+ Berater	DM 94,95
NBA all Star Challenge	DM 119,95
NHLPA Hockey '93	DM 129,95
On the BallDM	139,95
Outlander	DM 139,95
Paperboy 2	DM 114,95
PGA Tour Golf	DM 129,95
Pierre le Chef	DM 139,95
Pilot Wings	DM 94,95
Pitfighter	DM 59,95
Pocky & Rocky	DM 139,95
Pop'n Twinbee	DM 129,95
Populous	DM 114,95
Powermonger	DM 129,95
Prince of Persia	DM 129,95
Pugsley's	
Scavenger Hunt	DM 129,95
Push over	DM 109,95
Race Drivin	DM 79,95
Robocop 3	DM 139,95
Rummenigge	
Player Manager	DM 129,95
Shangia 2	DM 149,95

World League	
Basketball	DM 94,95
WWF Roal Rumble	DM 139,95
WWF Wrestlemania	
Challenge	DM 139,95
Zombies	DM 129,95

SUPER-NINTENDO HARDWARE UND ZUBEHÖR

Joypad Dual	
Turbo Remote	DM 129,95
S-Nint. Spieleberater 2	DM 24,95
Action Replay	
Pro Cartridge	DM 129,95
ASCII Pad	DM 49,95
Game Commander	
Joypad	DM 59,95
High Tech	
Action Controller	DM 34,95
Joypad Transparent	
Progr. SV 337	DM 69,95
Joypad Transparent	
Progr. SV 334	DM 34,95

Ranger-X	DM 109,95
Robocop 3	DM 114,95
Brett Hull Hockey	DM 94,95
WWF Royal Rumble	DM 129,95
Bram Stoker's Dracula	DM 119,95
Cliffhanger	DM 94,95
Crash Dummies	DM 114,95
Hook	DM 109,95
James Pond 3	DM 119,95
John Madden	
Football '94	DM 119,95
Last Action Hero	DM 94,95
NFL Quarterback Club	DM 129,95
Ottifants	DM 114,95
Pele Soccer	DM 94,95
Puggsy	DM 109,95
Sensible Soccer	DM 119,95
Turtles	
Tournament Fight	DM 129,95
Wiz'n'liz	DM 109,95
Zombies	DM 99,95
American Football	DM 94,95
Blades of Vengeance	DM 109,95
Fifa	
International Soccer	DM 109,95

Home Alone	DM 49,95
James Bond 007	
- The Duel	DM 74,95
James Pond 2	
- Robocod	DM 49,95
Mario Lemieux Hockey	DM 49,95
Mazin Wars	DM 89,95
Mortal Kombat	DM 99,95
Shadow of the Beast 2	DM 74,95
Sonic the Hedgehog	DM 39,95
Space Harrier 2	DM 39,95
Speedball 2	DM 39,95
Steel Talons	DM 49,95
Talespin	DM 49,95
Talmits Adventure	DM 39,95
Techno Clash	DM 89,95
Teenage Mut.	
Hero Turtles	DM 89,95
World	
Leaderboard Golf	DM 59,95
Xenon 2	DM 39,95

ste für Super Nintendo und Mega-Drive!

SONSTIGE MEGA-DRIVE



Abrams	
Battle Tank	DM 114,95
Afterburner	DM 114,95
Agassi Tennis	DM 119,95
Aladdin	DM 119,95
Alex Kidd	DM 54,95
Alien 3	DM 114,95
Alien Storm	DM 94,95
Alisia Dragon	DM 114,95
Another World	DM 114,95
Aquatic Games	DM 114,95
Arch Rivals	DM 114,95
Arnold Palmer Tee Golf	DM 54,95
Art Alive	DM 84,95
Asterix	
-The Great Rescue	DM 119,95
Atomic Runner	DM 94,95
Back to the Future 3	DM 114,95
Ball Jacks	DM 94,95
Batman Returns	DM 94,95
Battle Toads	DM 114,95

Ferrari Grand Prix	DM 114,95
Fire Shark	DM 104,95
Flashback	DM 124,95
Flintstones	DM 114,95
G-Loc	DM 114,95
Galahad	DM 114,95
Galaxy Force 2	DM 114,95
General Chaos	DM 119,95
George Foremans	
Boxing	DM 94,95
Ghostbusters	DM 94,95
Ghouls 'n Ghosts	DM 94,95
Global Gladiators	DM 114,95
Golden Axe 2	DM 114,95
Grand Slam Tennis	DM 94,95
Green Dog	DM 114,95
Gunstar Heroes	DM 109,95
Gynoug	DM 114,95
Hellfire	DM 104,95
Indiana Jones 3	DM 114,95
James Pond 1	DM 114,95
Jewel Master	DM 104,95
Joe Montana Football 2	DM 119,95

Out Run 2019	DM 114,95
Pacmania	DM 104,95
Paperboy 1	DM 114,95
Paperboy 2	DM 114,95
PGA Golf	DM 49,95
PGA Tour Golf 2	DM 124,95
Phantasy Star 2	DM 74,95
Phelios	DM 114,95
Power Challenge Golf	DM 94,95
Powermonster	DM 114,95
Predator 2	DM 114,95
Revenge of Shinobi	DM 54,95
Rings of Power	DM 139,95
Road Rash	DM 114,95
Road Rash 2	DM 114,95
Rocket Knight	
Adventures	DM 104,95
Rolling Thunder 2	DM 114,95
Rolo to the Rescue	DM 114,95
Shadow of the Beast	DM 129,95
Shining force	DM 129,95
Shining	
in the Darkness	DM 139,95
Shinobi 3	DM 109,95

Thunder Force 2	DM 114,95
Thunder Force 4	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 99,95
Toejam & Earl	DM 49,95
TokiDM	114,95
Turbo Out RunDM	114,95
Two Crude DudesDM	94,95
Two Tribes	
(Populous 2)	DM 114,95
Ultimate Soccer	DM 109,95
Universal Soldier	DM 109,95
Where in the World	
is Carmen Sand	DM 114,95
Where in Time	
is Carmen Sand	DM 114,95
Wimbledon	DM 109,95
Wonderboy 3	DM 114,95
Wonderboy 5	
- In Monster World	DM 139,95
World Cup Italy 90	DM 94,95
Wrestle War	DM 114,95
WWF Wrestlemania	
Challenge	DM 114,95

Robo Aleste	DM 114,95
Sherlock Holmes	DM 119,95
Time Gal	DM 94,95
Wolfchild	DM 114,95



MEGA DRIVE HARDWARE UND ZUBEHÖR

Joypad	DM 129,95
Mega CD ohne Spiel	DM 519,95
6 Button Propad 2 SV	DM 39,95
Button Joypad	DM 49,95
Action Replay	
Pro Cartridge	DM 129,95
Arcade Powerstick	DM 114,95
CD-Rom Laufwerk	DM 799,95
Control Pad	DM 49,95
Hint Book Phantasy	DM 19,95
Japan Adapter	DM 29,95
Joypad Mega	DM 34,95
Joypad Snapper	DM 34,95
Joypad Transparent	DM 34,95

Joypad Progr. SV 437	DM 69,95
Joypad	
Verlängerungskabel	DM 9,95
Joystick Intelligent	DM 99,95
Joystick Mega Stick	DM 69,95
Magnum Set	DM 359,95
Mega CD 2	DM 589,95
Mega Drive + Sonic	DM 259,95
Mega Drive 2	
(ohne Spiel)	DM 199,95
Mega Drive 2	
Aladdin Set	DM 289,95
Mega Drive Extra 3 Set	DM 279,95
Mega Fire Control Pad	DM 49,95
Quickjoy Sega	
Progr. SV 405	DM 39,95
Quickjoy Sega 401	DM 29,95
Quickjoy Megastar	DM 49,95
RGB Scartkabel	DM 29,95
Software	
Converter Master	DM 96,95
Tips & Tricks Buch	
Mega Drive	DM 29,95
Videokabel (AV/Cinch)	DM 24,95
VideoKabel	
(Scart/Euro AV)	DM 26,95

49,95

114,95

119,95

129,95

Bill Walsh	
College Football	DM 119,95
Bio Hazard Battle	DM 114,95
Blockout	DM 104,95
Bonanza Brothers	DM 114,95
Buck Rogers	DM 139,95
Bulls vs. Blazers	DM 124,95
California Games	DM 114,95
Captain America	DM 114,95
Chuck Rock	DM 114,95
Chuck Rock 2	
- Son of Chuck	DM 109,95
Columns	DM 84,95
Cool Spot	DM 114,95
Crüe Ball Flipper	DM 114,95
Desert Strike	DM 114,95
Dick Tracy	DM 94,95
DJ Boy	DM 114,95
Donald Duck	DM 114,95
Double Dragon	DM 99,95
Double Dragon 3	DM 114,95
Dragons Fury	DM 114,95
Dungeons and Dragons	DM 139,95
E.A.Hockey	DM 119,95
EA Sports	
Double Header	DM 124,95
Ecco Limited Edition	
Box Set	DM 129,95
Ecco the Dolphin	DM 114,95
European Club Soccer	DM 114,95
Ex-Mutants	DM 94,95
Fantastic Dizzy	DM 109,95
Fatal Fury	DM 124,95
Fatal Labyrinth	DM 84,95

John Madden	
Football '92	DM 114,95
John Madden	
Football '93	DM 114,95
Jungle Strike	DM 124,95
Jurassic Park	DM 119,95
Kid Chamelon	DM 114,95
King of the Monsters	DM 114,95
Klax	DM 104,95
Last Battle	DM 64,95
Lemmings	DM 114,95
LHX Attack Chopper	DM 114,95
Lotus Turbo Challenge	DM 114,95
Marble Madness	DM 104,95
Mega Lo Mania	DM 114,95
Mickey & Donald	DM 94,95
Mickey Mouse 1	DM 94,95
Micro Machines	DM 94,95
Mig 29	DM 109,95
Moonwalker	DM 54,95
Muhammad Ali Boxing	DM 114,95
Mutant League Football	DM 114,95
NBA All Stars Challenge	DM 114,95
NHLPA Hockey '94	DM 109,95
NHLPA Hockey '93	DM 114,95
Olympic Gold	DM 119,95
Out Run	DM 114,95

Simpsons	
(Bart vs. Mutants)	DM 114,95
Simpsons	
(Krustys Fun House)	DM 114,95
Snake, Rattle 'n Roll	DM 109,95
Sonic The Hedgehog 2	DM 94,95
Spider Man	DM 94,95
Splatterhouse 2	DM 114,95
Starflight	DM 139,95
Street Fighter 2	DM 139,95
Streets of Rage 2	DM 94,95
Streets of Rage	DM 94,95
Strider	DM 129,95
Strider 2	DM 114,95
Sunset Riders	DM 94,95
Super Fantasy Zone	DM 114,95
Super Hang On	DM 114,95
Super Hyglide	DM 114,95
Super Kick Off	DM 114,95
Super Monaco GP 1	DM 114,95
Super Monaco GP 2	DM 114,95
Super Thunder Blade	DM 64,95
Superman	DM 114,95
Sword of Vermillion	DM 94,95
Tazmania	DM 114,95
Team USA Basketball	DM 114,95
Terminator	DM 114,95
Terminator 2 Arcade	DM 114,95
Test Drive 2	DM 99,95

MEGA CD



Chuck Rock 2	DM 114,95
Cobra Command	DM 94,95
Sherlock Holmes	DM 114,95
Sol Face	DM 114,95
Ecco the dolphin	DM 94,95
Sonic CD	DM 94,95
Thunderhawk	DM 114,95
WWF rage in the cage	DM 114,95
Dune	DM 114,95
Silpheed	DM 94,95
Spiderman	DM 94,95
Terminator	DM 114,95
Jurassic Park	DM 94,95
After Burner 3	DM 94,95
Batman Returns	DM 114,95
Black Hole Assault	DM 114,95
Final Fight	DM 94,95
INXS-Make my video	DM 94,95
Jaguar XJ 220	DM 94,95
Night Trap	DM 129,95
Prince of Persia	DM 94,95
Road Avenger	DM 114,95

**On-line
Entertainment**

**BESTELL-TELEFON:
0211-633 006**

Bestell- und Informationsanschrift:
**On-Line Deutschland
Rethelstr. 130 • 40 237 Düsseldorf**

**On-line Entertainment
ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH,
Düsseldorf**



Brillantes Rennspiel

VIRTUA RACING

■ Hersteller: SEGA . Release.: März ■

Mit dem Super F/X war Nintendo seinem Konkurrenten Sega bislang eine Nasenspitze voraus, doch nun schlägt SEGA mit dem SVP-Chip zurück und präsentiert den Automatenhit Virtua Racing für den Mega Drive. FX Trax sieht dagegen äußerst bescheiden aus!



● Mittels Polyongrafik werden die Gebirge schnell und flüssig dargestellt.



● Die Perspektiven können während der Fahrt gewählt werden.



map-Grafik realisierte Autorennen, wie beispielsweise Out Run, grafisch sehr beeindruckend aus, so haben sie dennoch den Nachteil, daß sie nicht sehr realistisch wirken. Führt man beispielsweise in eine Steilkurve, so kann man die Grafik nicht mitkippen lassen. Außerdem sind auch keine verschiedenen Perspektiven möglich, sofern man nicht eine ganze Menge an Speicher hat.

Mit Polygon-Grafik, die jeweils Bild für Bild berechnet wird, ist nun auch kein Problem, während der Fahrt plötzliche eine andere Perspektive zu wählen. War dies bislang dem Automaten vorbehalten, so wird dank einer abgespeckten Version des SEGA-Virtual-Prozessors dieses Vergnügen nun auch auf

Nintendo vs. SEGA

Der Vergleich	SUPER F/X	vs.	SEGA SVP
Geschwindigkeit	10 MHz, 10 mips		23 MHz, 23 mips
ROM	Cache RAM, 512 Bytes		I-RAM, 2 KBytes
Anzahl Polygone	100-120		300-500
Soundfähigkeit	unbekannt		PWM/ 2 Kanäle

Fazit:

Was die Hardware angeht, ist der SEGA SVP dem Super F/X deutlich überlegen. Daraus resultiert jedoch auch der deutlich höhere Preis von SVP-Spielen, während der Super F/X-Chip auch für kleinere Softwarehäuser erschwinglich ist. Mit 23 MHz wird der SVP mehr als doppelt so hoch getaktet, was deutlich mehr Berechnungen ermöglicht. Über 300 Polygone können somit per SVP dargestellt werden, während der Super F/X nur auf rund 100 Polygone kommt. Der SVP unterstützt jedoch nicht nur die Grafikdarstellung, sondern tönt recht kräftig auf zwei Kanälen mit, was Sprachausgabe und zusätzliche Effekte ermöglicht. Der Super F/X bleibt nach unseren Informationen jedoch stumm und läßt das Super NES alleine werkeln.



dem Mega Drive ermöglicht. Damit auch die bestmögliche Umsetzung dabei herauskommt, läßt man die Programmierer der Original-Automaten-Version an der Heim-Version arbeiten...

Wir durften die Mega Drive-Version schon äußerst ausführlich probieren und waren schlichtweg begeistert. FX Trax, das neue Super F/X-Spiel, das auf der CES vorgeführt wurde, sieht dagegen wirklich äußerst bescheiden aus. In das 16 MBit-Modul werden fast alle Features des Automaten gepackt. Sämtliche Strecken des Automaten werden genauso enthalten sein wie die verschiedenen Perspektiven. Je nachdem, ob man direkt im Wagen sitzt oder das Geschehen von weiter weg beobachtet, ändert sich der Schwierigkeitsgrad. Dieser läßt sich sogar während der Fahrt verändern. Dazu wird dann ausgiebig

gezoomt. Das muß man einfach mal gesehen haben. In der Intro-Sequenz

darf man sogar noch weitere Perspektiven bestaunen. Das größte Augenmerk wird natürlich auf die Geschwindigkeit der Grafikdarstellung gelegt. Und daran gibt es nun wirklich überhaupt nichts zu kritisieren. Im Ein-Spieler-Modus ist die Grafik wunderschön bunt und extrem schnell. Sogar drehende Riesenräder und Palmen darf man dabei bestaunen. Besonders schön ist übrigens der Himmel gelungen, der als einziges Element gezeichnet wurde. Im Zwei-Spieler-Modus wird die Detailgenauigkeit etwas heruntergeschraubt, doch dafür bleibt die Geschwindigkeit der Grafikdarstellung nahezu die gleiche. Als abschließenden Punkt gilt es nun noch die Spielbarkeit zu bewerten. Und hier wird wahre Automaten-Qualität geboten. Auf Anhieb findet man sich mit der Steuerung zurecht und aufregenden Rennspiel-Sessions

steht nichts mehr im Wege. Wir konnten uns kaum noch vom Spiel losreißen, so fesselnd war das ganze. Somit steht eigentlich fest, daß der SVP-Prozessor einen neuen Standard für die Konsolen-Welt setzt, was die Leistungsfähigkeit angeht. Bedenkt man nun noch, daß mit Virtua Fighters bereits ein weiteres Produkt entwickelt wird, so steht das Super NES mit seinem Super F/X auf verlorenem

Posten. Bis März wird man sich wohl noch gedulden müssen, bis man losdüsen darf, doch bis dahin sollte man sein Geld sparen, denn der Preis wird ebenfalls neue Dimensionen einläuten.

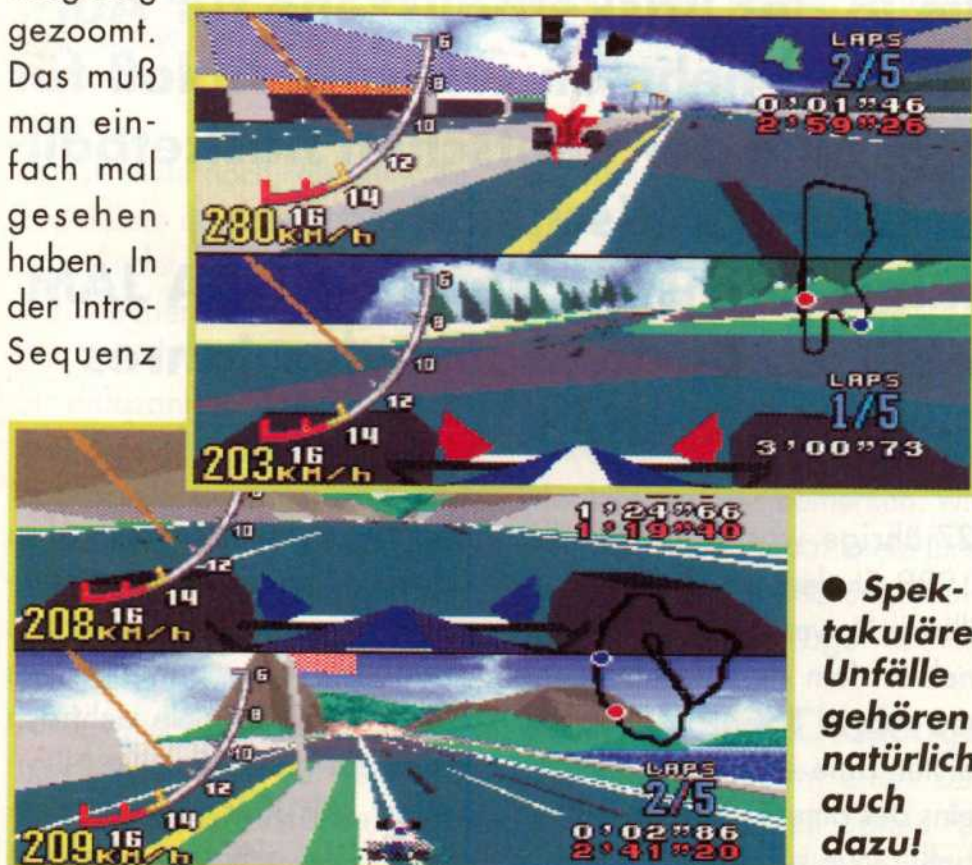
Hans Ippisch



● Dank Splitscreen dürfen zwei Leute gleichzeitig antreten.

Der Zwei-Spieler-Modus

Wie es sich für ein anständiges Rennspiel gehört, wartet auch Virtua Racing mit einem Zwei-Spieler-Modus auf. Während in der Spielhalle mehrere Automaten vernetzt werden, dürfen bei der Mega Drive-Version zwei Spieler an einer Konsole an den Start gehen. Dazu wird der Bildschirm in bekannter Art und Weise gesplittet und der Spielspaß somit verdoppelt. Dieses Feature gibt es übrigens beim Automaten nicht.



● Spektakuläre Unfälle gehören natürlich auch dazu!



Für die Amis ist Deutschland in Sachen Basketball bestenfalls ein Entwicklungsland, denn neben Football und Baseball gehört der schnelle Sport in Übersee seit Jahren mit zu den großen Drei. Mit Larry Bird, Magic Johnson und Air Jordan sind zwar gleich drei Superstars der NBA innerhalb kurzer Zeit aus den verschiedensten Grün-



den abgetreten, doch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten wächst praktisch an jeder Straßenecke ein neuer Wunderspieler auf, so daß selbst ein augenscheinlich tödlicher Aderlaß an herausragenden Figuren

Sportspiel

NBA JAM

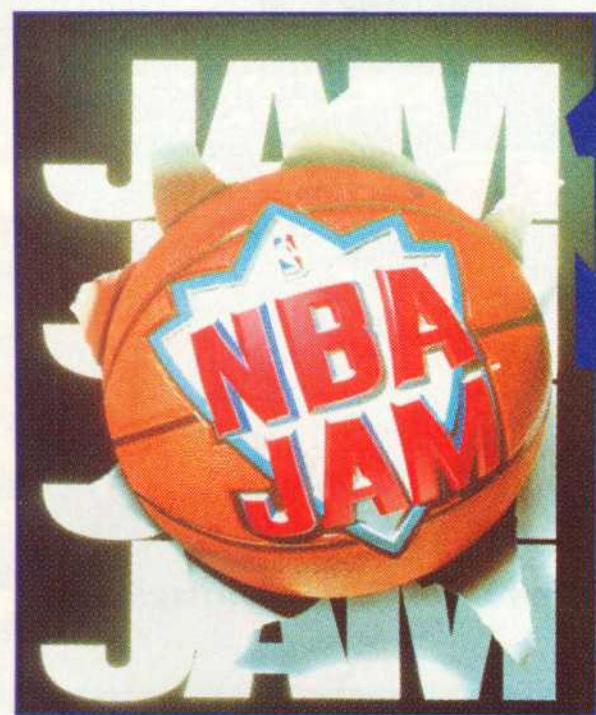
■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 130.- ■

Satte 4.000.000 Mortal Kombat-Module sind bisher weltweit über die Ladentische gewandert und mit NBA Jam hat Acclaim schon den nächsten dicken Fisch an der Angel.

nur wenig Auswirkungen hat. Wen wundert's da, daß Midways Coin-Up-Automat NBA Jam über Monate in Amerika die Charts anführte. Acclaim beweist also erneut seine Spürnase für potentielle Hits und ergattert sich nach Mortal Kombat die nächste erfolgversprechende Lizenz des Automaten-



● Robinson und Elliot sind die Vertreter der SPURS.



4. MÄRZ 1994 - MAKE MY JAM DAY

Zwei Events, die in der Basketballszenen für Aufmerksamkeit sorgen, nehmen wir zum Anlaß für eine Stippvisite in eine der deutschen Basketballhochburgen. Im oberfränkischen Bamberg ließen wir Acclaims nächsten Hammer NBA JAM mit dem gerade gekürten Basketballer des Jahres Kai Nürnberger zusammentreffen.

Im Gepäck hatten wir zudem noch all jene SuperNES-Module, die in Sachen Basketball Rang und Namen haben, um die Meinung des Experten abzurufen. Im Zuhause des Spielers der deutschen Nationalmannschaft angekommen, erwartete uns die erste, faustdicke Überraschung. Inmitten des multimedialen TV-Racks thronte eine Nintendo-Konsole. "Während meiner Zeit

drüben ging das mit den Videospielen so richtig ab. Jeder mußte so ein Ding haben." Kai Nürnberger konnte den kometenhaften Aufstieg der Videospiele während seines Aufenthalts im Mutterland des Konsums miterleben. Der heute

27jährige war von 1984 bis 1989 Student an der Southern Illinois University und lernte dort neben dem richtigen Umgang mit Mario & Co. natürlich in erster Linie das große Einmal-eins des amerikanischen Basketballs. Wie erfolgreich, beweist

sein Beitrag zum sensationellen Gewinn der Europameisterschaft ebenso wie die eingangs erwähnte Auszeichnung. Das Faible für Videospiele zieht sich durch die ganze Familie Nürnberger. Als Kais jüngerer Bruder sich des öfteren die Konsole

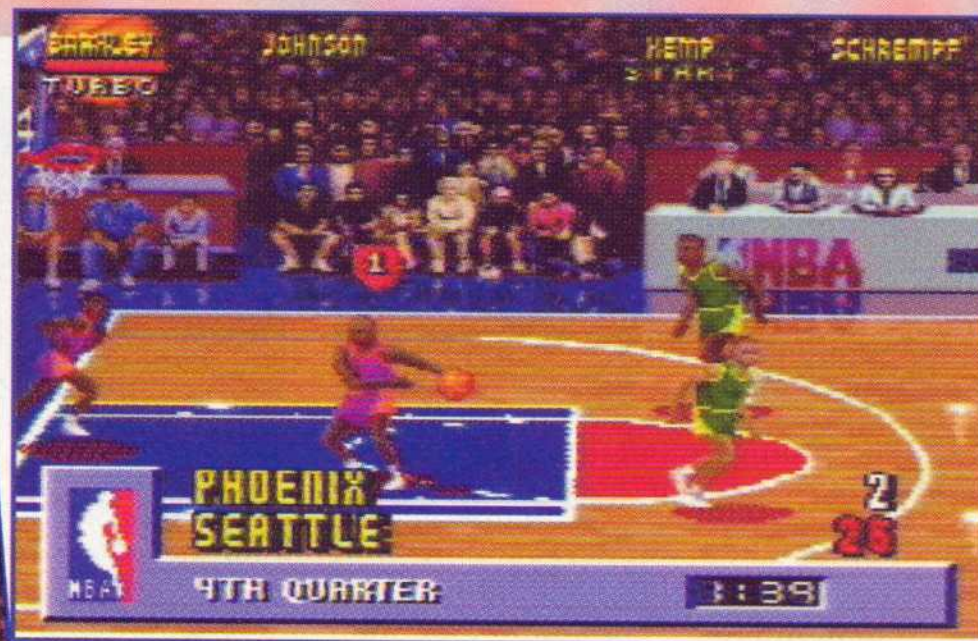


● **"Sir" Charles Barkley und Scottie Pippen sind schon "on fire", bald werdet es ihr auch sein.**

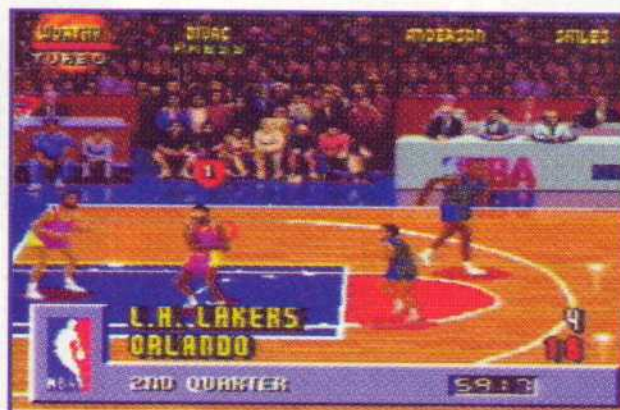
Giganten. Zu Anfang runzelt man erstmal leicht die Stirn, denn die 27 NBA-Teams treten nicht wie gewohnt mit fünf Akteuren an, sondern schicken nur jeweils ihre zwei stärksten Spieler aufs Parkett. Nette Digi-Bildchen helfen bei der Qual der Wahl, zudem werden die Fähigkeiten der Spieler, wie z.B. Abwehrverhalten oder Treffsicherheit, anhand kleiner Grafiken aufgezeigt. Solo, gegeneinander oder miteinander startet Ihr dann das Match. Schnell wird klar, daß es sich hier um keine Simulation han-



delt, sondern ein actionlastiges Fun-Game höchster Güte in den SNES-Modulschacht gewandert ist. Weniger Taktik als unaufhörliches Bestürmen des gegnerischen Korbes ist gefragt, ob fair oder unfair, ist vollkommen egal, da die Regeln in den Umkleidekabinen gelassen wurden. Neben normalen Würfen und einfa-



chem Blocken können mittels der Turbo-Taste Super-Moves gestartet werden. Sobald Ihr den zuständigen Feuerknopf drückt, wuselt Euer Spieler mit grell leuchtenden Schuhen wie



auslieh, dauerte es nicht lange, bis auch er in ihren Bann gezogen wurde. Er jedoch schwört inzwischen auf Segas Mega Drive.

Selbst heute noch, als einer der Superstars im deutschen Basketball, findet Kai Zeit und Muße, sich wöchentlich ein paar Stunden mit dem Pad in der Hand zu entspannen. Interessant ist, daß in seiner Sammlung kaum Sportspiele zu finden sind. Aber wen wundert's, spielt der Sport bei täglich zweimaligem Bundesliga-Training mit dem TTL Bamberg ohnehin die Hauptrolle. Nachdem die verschiedenen Mario Bros.-Versionen für ihn keine Herausforderungen mehr darstellen, entspannt sich

Kai zumeist bei einigen Runden des All-Time-Favourite Tetris. "Damals in Illinois hatte ich oft ein taubes Gefühl im Daumen von der ganzen Spielerei. Besonders 'Mike Tyson's Punch Out' hatte es mir

angetan, obwohl meist kurz vor dem letzten Fight gegen den Champ für mich das Spiel vorbei war", erinnert sich der mit 1,83 m nicht eben Gardemaß besitzende Basketballspieler gerne zurück. Mit Geschicklichkeit, Übersicht und Spielwitz jedoch ließe sich so etwas leicht wettmachen, was er auch wöchentlich eindrucksvoll unter Beweis stellt. Genug des Vorgeplänkels und wir bemerken, wie sich Kais Augenpaar mehr und mehr den Spiele-Packungen mit dem großen NBA-Logo widmet.

NBA All Star Challenge

Den Anfang macht eines der ersten interessanten Spiele für das SuperNES: 'NBA All Star

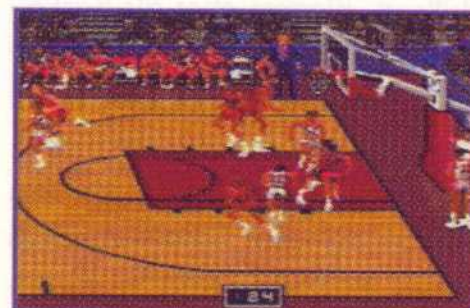
Challenge' von Nintendo. Zu Beginn 1992 veröffentlicht, soll es den Beginn unserer kleinen Zeitreise durch die Basketball-Videospielgeschichte darstellen. Markant an diesem Modul ist, daß nicht der Mannschaftssport im Mittelpunkt steht. Im Eins-gegen-Eins-Spiel wird hier der Sieger ermittelt. Dafür stehen dem Spieler jeweils die herausragenden Mitglieder der einzelnen NBA-Teams zur Verfügung. Und sofort sind wir in der Rolle von Charles Barkley in ein heißes Duell mit "Kai Michael Air Jordan" verwickelt, daß der Bamberger kurzerhand für sich entscheidet. "Die Spielfiguren sind zwar leicht zu steuern und es ist sehr übersichtlich, doch so



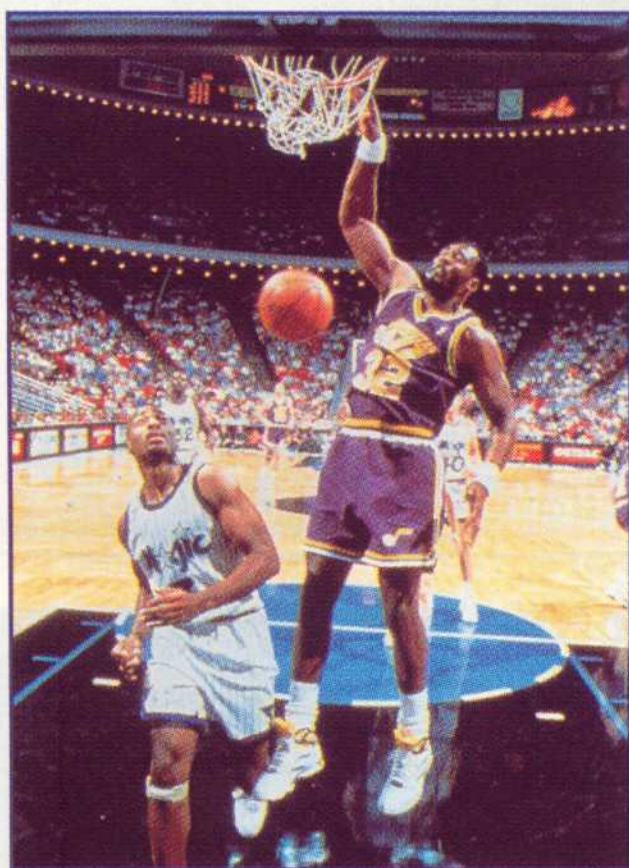
ein echtes Basketball-Feeling mit allen Finessen kommt nicht so recht auf. Erinnert mich eher an Streetball im Kampf Mann gegen Mann." Nun gut, jetzt also...

Bulls vs. Blazers and the NBA Finals

Die Finalisten der 92er Saison standen Pate für dieses Spiel



von EA Sports. Darüberhinaus jedoch stehen auch alle anderen Mannschaften der damaligen NBA-Finalrunde auf dem Tableau. Das Ereignis auf dem heimischen Bildschirm wird wie eine Fernseh-Liveübertragung präsentiert und auch die Darstellung nimmt die Sicht einer



von der Tarantel gestochen los, um dann mit einem Irrsinnstempo zu einem Super-Dunk anzusetzen. Jeder der insgesamt 54 Ball-Artisten hat so seine eigene Art, die riesige Kugel in den Korb zu donnern, abgefahren sind sie alle. Äußerst hilfreich erweist sich der Turbo auch in

● **Der "Mailman" Carl Malone in Aktion (oben). Verblüffend realistisch die SNES-Version von NBA JAM.**

der Abwehr, sei es, um den Ball im letzten Moment noch aus dem Korb zu fischen oder den Gegner durch massiven Körpereinsatz am Wurf zu hindern. Man ist zwar versucht, ständig mit High Speed seine

Aktionen zu forcieren, doch ein Energiebalken schiebt dem einen Riegel vor. Wer zu Anfang nur mit Vollgas spielt, dem wird mit der Zeit die Luft ausgehen, da die Regenerationszeit proportional zur Einsatzzeit mitwächst. Wer mit einem Spieler dreimal hintereinander trifft, steht "Under Fire",

VIEWPOINT



Jeder einigermaßen Sportbegeisterte wird dieses Spiel ebenso lieben wie ich, da dieses Teil nur noch abgefahren ist. Die Figuren sind schön animiert, so daß schon das Zuschauen enormen Spaß macht. Der Kommentator heizt die Atmosphäre mit coolen Sprüchen zusätzlich an, in Verbindung mit der kinderleichten Steuerung wird so FUN pur geboten. Weniger ist eben manchmal doch mehr!

Christian Müller

dem Spielverlauf folgenden Kamera aus der Seitenansicht auf. Erstmals übernimmt der Spieler hier auch die Aufgaben eines Head-Coaches, was sowohl die strategische Seite wie das Auswechseln der Spieler betrifft. Der Spielspaß aber scheint etwas zu Lasten der Optionsfülle und der Darstellung des Spielgeschehens zu gehen. So bezeichnet auch Kai Bulls vs. Blazers eher als Basketballsimulation denn als Sportspiel. "Oh, hier hat man wohl nicht gerade schnelle Erfolgserlebnisse. Auch finde ich die Action auf dem Spielfeld etwas träge. Von der Dynamik dieses schnellen Spiels ist kaum etwas auszumachen, obwohl alles sehr übersichtlich scheint." Doch mit zunehmender Spieldauer entwickelte sich ein flottes Match, das der sympathische 27-jährige knapp verliert. Schon suchen seine Augen das nächste Spielmodul...

World League Basketball

Ebenfalls 1992 erschienen und auch als NCAA Basketball bekannt, wartet dieses Spiel mit einer echten Innovation auf. Der Spieler verfolgt das Geschehen aus der Sicht des ballführenden Spielers. Auf eindrucksvolle Weise wird hier die Fähigkeit des 3D-Chips im Super Ninten-



do genutzt. Bei Richtungswechseln wird damit das gesamte Spielfeld in die richtige Perspektive gedreht und gezoomt. "Ja, obwohl die großen Namen aus der NBA fehlen, ist das schon besser. Hier wird zumindest so etwas wie ein echtes Spielgefühl vermittelt. Durch die perspektivische Darstellung erhält man

auch einen Eindruck von den Räumen des Spielfeldes", läßt Kai verlauten, während er inzwischen einen "Dreier" nach dem anderen versenkt. "Allerdings kann es auch auf den ersten Blick sehr verwirrend wirken." Also kommen wir endlich zum eigentlichen Grund unseres Besuches...

NBA Jam

Die Umsetzung der Automatenversion von Midway ist noch nicht in Modulform zu haben, und so weiten sich erstmals Kais Augen, als die EPROM-Platine in den SuperNES-Schacht wandert. Das zweite Aha-Erlebnis stellt sich ein, als wir die Teams aussuchen. "Lauter alte Bekannte, da ist ja sogar Detlef!" Detlef Schrempf, der deutsche Ausnahmespieler, hatte die Ehre, als einer der beiden Vertreter seines neuen Teams, den Seattle Supersonics, am NBA Jam teilzunehmen. Und das zu Recht, sorgt der Leverkusener zur Zeit

doch mit seinem Team für Furore in der NBA. Im ersten Spiel sehen sich die Supersonics den Phoenix Suns gegenüber, die Ende letzten Jahres in München ihr phantastisches Deutschlanddebüt gaben und dort die McDonalds Open gewannen. Doch Kai ist schon fasziniert von dem Auftritt dieses Spiels auf seinem heimischen Fernseher. "Wow, die springen ja wie Eiskunstläufer. Da, ein dreifacher Rittberger...!" Wir hetzen über das Spielfeld, blocken, passen und stopfen die rote Lederkugel ein ums andere Mal in des anderen Korb. Schon bald ist nicht nur Kais Team "on fire". "Die Schnelligkeit und das Sprungverhalten ist schon beeindruckend, obwohl das ganze ja nicht besonders realistisch ist, macht es einfach Spaß. Genau so wollen die Amerikaner Basketball sehen, eben spektakulär." Nicht nur die Amerikaner. Nach mehreren Matches und einigen



was zur Folge hat, daß bei jedem weiteren Korberfolg das Netz verbrennt. Sehr benutzerfreundliche Paßwörter speichern lobenswerterweise bis zu vier Ligazwischenstände ab.

Christian Müller



BASKETBALLER DES JAHRES!



Im Eifer all der Slamdunks und Blockshots ist es uns trotzdem gelungen, Kai einige Autogrammkarten zu entlocken. Wer also von Euch eine der zehn Originalunterschriften des jungen Europameisters ergattern möchte, schickt uns kurz eine Postkarte. In Fastbreak-Manier werden die ersten zehn Einsendungen die Punkte machen.

Computec Verlag
Play Time, Kennwort "KAI"
Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg



Herausforderung der Teilnahme an der Weltmeisterschaft im August entgegen. Was bleibt, ist der Eindruck eines tollen Nachmittags mit dem sympathischen Basketballer des Jahres Kai Nürnberger und seine Empfehlung, sich die Faszination der NBA-Stars nach Hause zu holen. And Kai knows!

Christian Müller

Wahnsinnsaktionen auf dem Monitor holt uns leider der Basketballalltag schon wieder aus dem Traumland der Super Jumps und Mega Dunks zurück. Kai Nürnberger erinnert sich, daß er nicht nur am Joypad trainieren muß. Wir wünschen ihm dabei jedenfalls viel Erfolg, sieht man der großen



Viel Spaß mit
 NBA Jam
 Euer Kai Nürnberger

Damit bist Du unschlagbar!



MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips & Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele.

MEGA FUN ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen **Hot-Line**, ständig die neusten **Schummelcodes** für die Module **MEGA DRIVE**, **CASTLEVANIA**, **LUNAR CD**, **JAGUAR**, **CYBERMORPH** sowie direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und..

für konkurrenzlose
DM 4,90

MEGA FUN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will MEGA FUN testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

COMPUTEC VERLAG

MEGA FUN
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum _____ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!



Jump & Run

MR. NUTZ

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 129.- ■

Ocean, eigentlich eher bekannt für zweitklassige Filmumsetzungen, überrascht hier die Fachwelt mit einem besonders bezaubernden Hüpfspiel. Auf dem Amiga bereits ein Hit, versucht das wuschelige Flughörnchen nun auch das Super Nintendo zu erobern.

Mario, zieh dich warm an, mit Mr. Nutz erwartet dich einer deiner härtesten Kontrahenten.



TIP DES MONATS

In Videospielen herrscht bekanntlich immer eine strikte Ordnung: Da gibt es zum einen die böse Partei, diesmal vertreten durch einen hinterhältigen Magier, und zum anderen natürlich die gute Seite in Form des "einfach niedlichen" Flughörnchens Mr. Nutz. Das Prädikat "Ober-Bösewicht" bekam dieser Zauberer aufgrund seiner Leistungen im Bereich dunkler Magie, denn im Gegensatz zum Otto-Normal-

Schurken hat er nicht nur eine Person verhext, sondern gleich einen ganzen Landstrich mit samt den tierischen Bewohnern. Als typische Eigenart eines wahren Helden macht sich das Nagetier natürlich sofort auf den Weg, um mit allen Feinden aufzuräumen. Und was für Feinde stellen sich ihm in den Weg: Bienen, Mistkäfer, Igel und anderes Getier, bei dem man eigentlich kein aggressives Verhalten vermutet hätte. Ange-

sichts dieser animalischen Sippe würde Heinz Sielmanns Herz (und nicht nur seins) sicherlich ein paar Takte schneller schlagen, doch Mr. Nutz steht seinen ehemaligen Freunden ziemlich alleine gegenüber. Glücklicherweise verfügt unser Nager aber über gleich drei verschiedene Verteidigungsformen: der klassische Po-Sprung, der elegante Schlag mit seinem buschigen

Schwanz sowie ein gezielter Wurf mit einer Nuß, sofern man zuvor das entsprechende Item aufgesammelt hat. Apropos "Item": viel zum Einsammeln gibt es neben den Nüssen für das Flughörnchen leider nicht. Außer hin und wieder ein Stück Lebensenergie sowie einer Menge Goldstücke gibt es in den rund 20 Pixel-Landschaften nichts zu entdecken.

Ulf Schneider



Im zweiten Level sind die meisten Abschnitte schon sehr umfangreich und erfordern zudem einen sicheren Umgang mit dem Joypad. Wahre Grafikorgien werden in den höheren Levels sichtbar, so daß das eigentliche Spiel oft Nebensache wird (rechts).

VIEWPOINT



Obwohl sich Mr. Nutz nur auf die klassischen Spielelemente beschränkt, gehört es trotzdem (oder gerade deshalb) zu den Besten seiner Zunft. Dies liegt schlichtweg daran, daß sich das zauberhafte Hüpfspiel durch eine tadellose Spielbarkeit auszeichnet. Weder in Sachen Leveldesign noch Steuerung lassen sich irgendwelche Schwachpunkte erkennen. Zudem verzaubert das Modul einen durch seine charmante Grafik, die sich im Zeitalter des martialischen Mortal Kombat wohltuend von der Masse abhebt.

Ulf Schneider

GRAFIK 086

SOUND 071

FUN

085

ROOTS

Erinnerungen an Mickey Mouse - Castle of Illusion oder Cool Spot werden angesichts dieses friedfertigen Jump & Run-Spiels wach.



INFO BITS

Wunderschöne Grafiken,
vorbildliche Steuerung





Jump & Shoot/Shoot 'em Up

SUPER EMPIRE

■ Hersteller: JVC . Preis ca.: DM 129.- ■

Das waren noch Zeiten, als ich mich in den frühen achtziger Jahren mit den teuren Star Wars-Figuren vergnügte und von einer honorigen Karriere als Jedi-Ritter träumte. Inzwischen hat sich zwar einiges getan, doch die stille Bewunderung für George Lucas-Meisterwerke ist immer noch geblieben.

Die Star Wars-Trilogie eignet sich wohl wie kaum ein andere Filmreihe für eine gewinnträchtige Videospielumsetzung. Dies wurde auch 1982 erkannt, denn schon



damals erschienen einige Videospiele mit Luke und Han in den Hauptrollen für das Atari VCS 2600. Wer Super Star Wars kennt, weiß, daß es mittlerweile technisch gesehen um einiges spektakulärer zugeht. Detaillierte Grafiken, ein orchesterlicher Sound sowie ein paar nette 3D-Spielereien kennzeich-

neten den ersten Teil. In diesem Punkt kann ich die Fangemeinde schon jetzt beruhigen, denn auch der zweite Teil glänzt mit einer tollen Optik und noch mehr technischen Kabinettstückchen. Auch am Spielprinzip hielten die Programmierer fest, und das heißt im Klartext: Action pur! Luke und seine kos-

mischen Freunde müssen in den über zwanzig verschiedenen Abschnitten ständig ihre fette Laserwumme sprechen lassen, um nicht vorzeitig ins ewige ROM-Jenseits zu verschwinden. Nur Luke bleibt es natürlich vorbehalten, Darth Vaders weiße



● Wie im Film startet Euer Abenteuer auf dem Eisplaneten, wo auch der furiose Kampf gegen die At-Ats stattfindet.





RE STRIKES BACK



● Mit einer netten Anflugsphase im Mode 7-Gewand beginnt das Abenteuer in der Wolkenstadt.



auch mal im Cockpit eines X-Wing oder Falcon bequem machen und so die metallischen Dinos namens At-At mittels eines Fangseils zerstören oder durch ein dichtes Asteroidenfeld hindurchdü-

Macht ist nicht nur verführerisch, sondern auch höllisch schwer.

Ulf Schneider

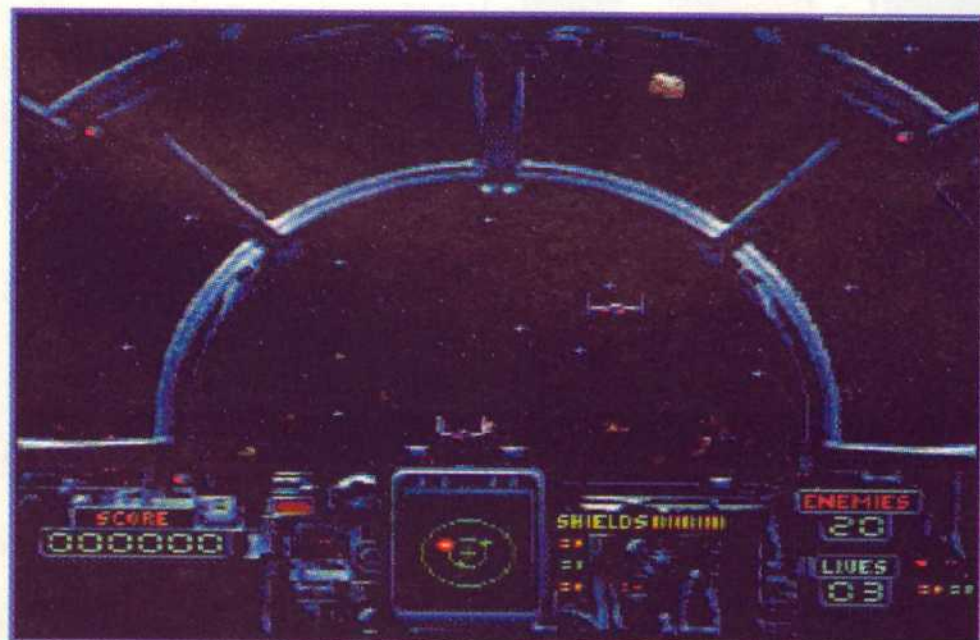
INFO BITS

Orchester Sound
Viele 3D-Runden
Hoher Schwierigkeitsgrad

Blechkameraden auch mit einem gezielten Laserschwert hieb den Garaus zu machen. Da Waffen in diesem Spiel eine tragende Rolle spielen, heißen die meisten Items auch eine bessere Knarre bzw. ein

längeres Laserschwert. Die restlichen Pick Ups regenerieren Eure arg geschundene Energieleiste oder verpassen dem Punktekonto eine Frischzellenkur. Der Abwechslung wegen dürft Ihr es Euch hin und wieder

sen. Glücklicherweise wurde dem Spiel auch ein Paßwortssystem verpaßt, denn die dunkle



● Mit Han Solos Falcon darf man sich durch ein schier undurchdringliches Asteroidenfeld begeben.

VIEWPOINT

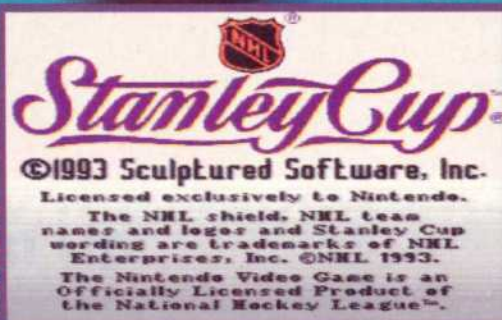


Scheinbar sind die Programmierer zu sehr in Technik verliebt: Sound, Grafik und vor allem Atmosphäre, wunderbar! Doch was nützt das, wenn die Spielbarkeit dabei auf der Strecke bleibt. Die Schergen der dunklen Macht attackieren Euren Helden-Sprite in einer derartigen Frequenz, daß sich ein solider Spielspaß nicht so recht einstellen mag. Zudem erschöpft sich die Abwechslung in fast schon stupider Ballerei. Nur die motivierende Technik und die eingestreuten 3D-Runden hieven die zweite Star Wars-Saga in den oberen Bereich.

Ulf Schneider



Sportspiel



WORLD LEAGUE HOCKEY

■ Hersteller: Sculptured Software/Nintendo . Preis ca.: DM 129.- ■

World League Hockey ist nach Basketball der zweite Titel aus der World League-Reihe und arbeitet ebenfalls mit einer schwindelerregenden 3D-Technik.

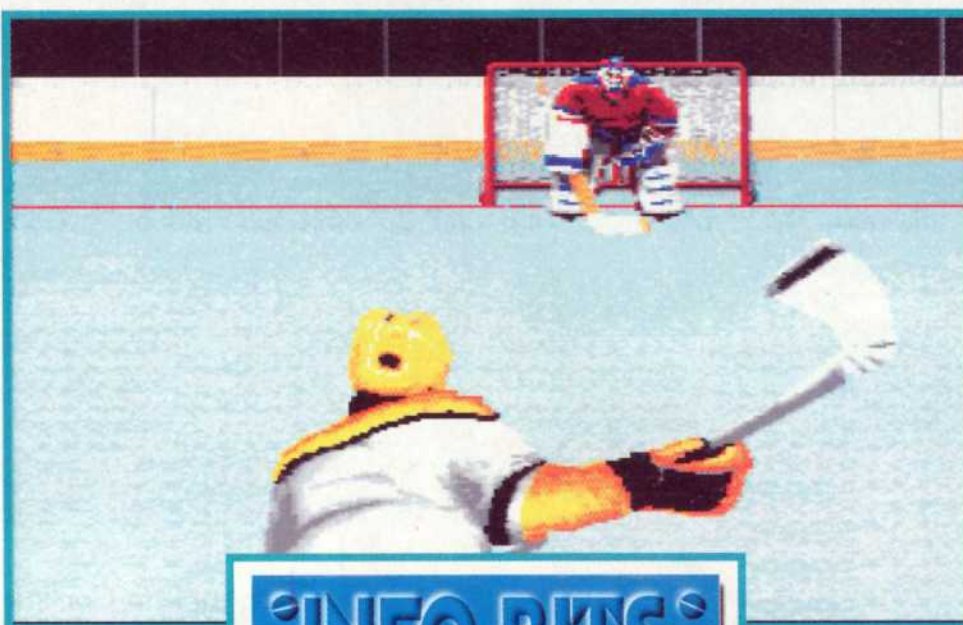
ROOTS

Dem übermächtigen EA-Vertreter NHL '94 muß sich dieses Spiel doch noch beugen, da man hier nicht so variabel spielen kann und es weniger verschiedene Torraumszenen gibt.



Vorgestellt wurde dieses Spiel, das in Amerika bereits unter dem Titel Stanley Cup erschienen ist, auf der letztjährigen C.E.S. in Chicago. Schon damals erregte dieses Spiel aufgrund seiner famosen 3D-Technik sehr viel Aufsehen und wurde sofort als NHL Hockey-Killer gehandelt. Doch bevor hier irgendwelche voreiligen Schlüsse gezogen werden, erst einmal brav die Spielbeschreibung.

Auf den ersten Blick bietet diese Kurvengleiterei, verglichen mit dem Konkurrenzprodukt aus dem Hause EA, nur die nötigsten Optionen an: Spielzeit, Arten der geahndeten Fouls sowie natürlich diverse Spielmöglichkeiten wie eine eigene Liga oder das "Best of Seven". So wird man ohne einen größeren Menue-Dschungel gleich aufs Eis geführt. Nach der ersten Puck-Annahme erlebt



INFO BITS

Aufwendige und sehr schnelle 3D-Technik, ungewöhnliche Perspektive.




GRAFIK 082

SOUND 061

FUN

000

VIEWPOINT

Zugegeben, anfangs wird man sicherlich durch die ständig rotierende Grafik einige Orientierungsschwierigkeiten haben, aber mit steigender Praxis offenbart dieses Modul doch noch eine sehr gelungene Spielbarkeit. Gut gefiel mir vor allem, daß die Tore richtig erspielt werden müssen, da sämtliche Goalies das Format eines Nationalspielers haben. Sonntagsschüsse und planloses Vorgehen bringen da herzlich wenig. Enttäuscht war ich allerdings von der belanglosen Sounduntermalung; da war bei World League Basketball wesentlich mehr Pep drin.



Ulf Schneider

man hier eine optische Überraschung: Die Grafik rotiert immer individuell mit und zeigt den puckführenden Spieler stets aus der "Ich tret Dir in den Allerwertesten"-Perspektive. Hat man sich nach einer (längeren) Zeit an diese bemerkenswerte Darstellungsweise gewöhnt, wird man als nächstes erfreut feststellen, daß die Belegung der Knöpfe sehr simpel geraten ist, da man im Prinzip nur die Tasten A und B für ein wirkungsvolles Angriffs- und Verteidigungsspiel braucht. In die Defensive kann man in diesem Spiel übrigens sehr schnell gelangen, da der Schiedsrichter gerne einen Spieler auf die Bank schickt, und wenn man Pech hat, gibt es sogar einen folgeschweren Penalty. Wer in aller Ruhe noch einmal das letzte Tor genießen möchte, kann dies im EA-bekannten "Instant Replay"-Modus tun.

Ulf Schneider



FLASHBACK

■ Hersteller: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 120.- ■



● Immer noch eines der besten Spiele seiner Zunft.

Über ein halbes Jahr mußten die Super Nintendo-Besitzer auf die Konvertierung des genialen Action-Adventures warten. Herausgekommen ist



CLAY FIGHTERS

■ Hersteller: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 70.- ■

Was tun, um ein eigenständiges Prügelspiel zu entwickeln? Einfach eine handvoll verrückter Figuren wie einen absurden Elvis-Verschnitt kneten und dann jede benötigte Animationsphase einzeln abfotografieren. Was auf den ersten Blick eindrucksvoll aussieht, entpuppt sich als Mogelpackung, denn die Animationen selber sind nur mäßig gelungen. **US**



Grafik 073%
Sound 074%
Fun 064%

eine 1:1-Umsetzung, die der Mega Drive-Version spielerisch in nichts nachsteht. Immer noch bewegt sich der GBI-Agent Conrad Hart mit einer geradezu magischen Grazie über den Bildschirm, so daß schon alleine die detaillierten Animationen das Geld wert sind. Allerdings werde ich das Gefühl nicht los, daß die Super Nintendo-Variante hin und wieder eine Spur langsamer ist als auf dem Mega Drive, doch auf die Spielbarkeit wirkt sich diese gemächlichere Gangart nicht aus. Zum Ausgleich verwöhnen zudem deutsche Bildschirmtexte das Spielerherz.

Ulf Schneider

Grafik 085%
Sound 073%
Fun 086%

BEETHOVEN 2ND

■ Hersteller: THQ, Preis ca.: DM 120.- ■

Neuestes Opfer dieser Strategie ist ein Kläffer namens Beethoven, animalischer Star aus dem gleichnamigen Familienfilm. Papa Beethoven muß seine vier Hundebabys wieder zusammensuchen und der Mutter präsentieren. Das Spiel läßt sich mit wenigen Worten umschreiben: viel zu kurz, langweilig und zudem oftmals unfair. **US**



Grafik 035%
Sound 030%
Fun 035%

WORLD HEROES

■ Hersteller: Sunsoft, Preis ca.: DM 149.- ■



● World Heroes bietet auch auf dem Super NES satte Action, kommt aber nicht an Art Of Fighting heran.

Nach Fatal Fury und Art of Fighting ist World Heroes bereits die dritte Umsetzung eines Neo Geo-Prügelgames. Spielerisch geht es hier sehr klassisch zu, was in erster Linie eine starke Anlehnung an den oft zitierten Street Fighter II bedeutet. Allerdings fiel die Steuerung viel einfacher aus, da die Schlag- bzw. Trittstärke sich nur danach richtet, wie lange Ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet. Leider ist nicht nur die Steuerung simpler geraten,

sondern auch das gesamte Gameplay, so daß ausgebuffte Prügelfreaks auf Dauer klar unterfordert werden. Da sich auch die Technik nur im durchschnittlichen Bereich einpendelt, dürfte dieses Spiel in erster Linie die ausgesprochenen Hardcore-Fans ansprechen.

Ulf Schneider



Grafik 067%
Sound 050%
Fun 065%

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für

Super NES

Game Boy

Mega Drive

Bomberman	109,-	Castle Quest	64,-	Brett Hull Hockey	94,-
E. Strikes back	134,-	Fin.Fantasy III US	69,-	EA - Fifa Soccer	109,-
Equinox	129,-	Jurassic Park	69,-	F - 1 Race	119,-
Flashback	129,-	Turtles 3	64,-	Landstalker	129,-
Mechwarrior	134,-	WWF III	64,-	LHX-A.Chopper II	109,-
Street Fighter TE	129,-	Zelda	64,-	Tourtles T. Fight.	129,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

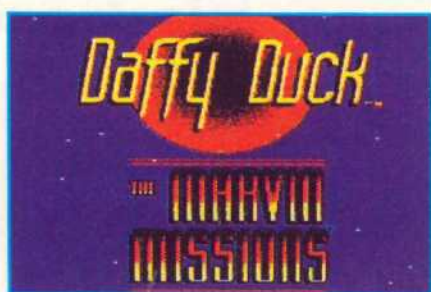
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-).

Bei Lieferung ab DM 250,- übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



In der beliebten Zeichentrickserie "Looney Tunes" zeigt diesmal der tolpatschige Enterich Daffy Duck sein Können.

So, so die Packungsbeilage erzählt mal wieder etwas von einem Bösewicht (Marvin heißt er), der neben dem obligatorischen Kidnapping (irgendwelche kosmischen Botschafter) noch einen destruktiven Plan verfolgt. Daffy Duck hat insgesamt fünf Missionen, jeweils in vier Abschnitte unterteilt, vor sich, die alle auf einem anderen Planeten mit unterschiedlichen Bedingungen stattfinden. Diese besonderen Umgebungen erfordern natürlich auch eine besondere Ausstattung unseres Helden. So darf Daffy vor jedem Level in einem Shop erst einmal ein paar großkalibrige Argumente kaufen, wie beispielsweise das Dreirichtungs- bzw. Einfrier-Gewehr (oh, wie ich deutsche Übersetzungen manchmal hasse!) oder den einfachen Blaster. Letzterer ist der treue Freund des

Jump & Run

DAFFY DUCK

THE MARVIN MISSIONS

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 129.- ■



● Im Wasser ist Daffy Duck natürlich in seinem Element.

Erpels, da diese Wumme als einzige über unendlich viele Schüsse verfügt. Auch im Spiel selber macht Daffy einen sehr agilen Eindruck, denn neben

der Ballerei und Hüpferei kann er mittels des Raketenrucksacks prima in die Lüfte steigen, solange der Sprit reicht. Auch vielen Schüssen begegnet er nur mit einem müden Lächeln, da er sie blitzschnell mit einem Schild abblocken kann. Und sollte er trotzdem einmal in arge Bedrängnis geraten, kann er

noch seine begrenzt zur Verfügung stehende, berühmt-berüchtigte "Nutty"-Attacke vollführen und so alle Feinde auf einmal plattmachen. Der dramaturgische Höhepunkt lauert natürlich in Form eines besonders renitenten Endgegners am Schluß eines Levels.

Ulf Schneider



● Besonders der Rückstoß beim Schießen erhöht den Schwierigkeitsgrad enorm.

INFO BITS

Comic Grafiken
Hoher Schwierigkeitsgrad

VIEWPOINT



Die hohe Vielfalt an Bewegungen und Waffen versprach eigentlich ein hervorragendes Spiel, wenn da nicht die unpräzise Steuerung einen kleinen Strich durch die Rechnung machen würde. Präzises Springen ist mit dieser Ente nämlich nicht immer so ganz einfach. Zudem treten im Laufe des Spiels immer wieder einige unfaire Situationen auf, die durch den ungewohnten Rückstoß beim Schießen noch verstärkt werden. Ein Spiel für sehr geduldige Menschen.

Ulf Schneider



KING OF THE RING

■ Hersteller: Ljn Preis ca.: DM 99.- ■



● Wrestling auf übelste Art und Weise. Kein King!

Die "WWF" hat sich auch bei uns zu einem Markenzeichen entwickelt, das allgemein bekannt sein dürfte. King of the Ring verspricht alles, was das Herz eines Wrestling-Fans höher schlagen läßt. Auch mit bekannten Namen wie Randy Savage, dem Undertaker, Razor Ramon usw. wird schon nahezu schamlos geworben. Im Handbuch sehen die Bilder der Stars dann auch ganz toll aus, die Anleitung verspricht alle Feinheiten des Wrestling - vom Bodyslam bis zum Flying Drop-

kick. Die Ernüchterung folgt aber spätestens, wenn das Modul im Gerät ist. Das Hintergrund und Ring ziemlich lieblos gezeichnet sind, wäre ja noch zu verzeihen. Die von mir gesteuerte Ansammlung einiger Pixel wies allerdings nur mit sehr viel Phantasie entfernte Ähnlichkeit mit Bret Hart auf. Und das war noch nicht das Schlimmste, was mich erwarten sollte. Die Steuerung ist reine Glücksache - von Technik keine Spur, der Gegner agiert wie ein hüftkranker Bernhardiner. Wer Wrestling mag, sollte um dieses Modul einen großen Bogen machen - alle anderen werden es ohnehin nicht anfassen.

Rainer Rosshirt

Grafik	045%
Sound	030%
Fun	015%

ASTERIX

■ Hersteller: Infogames. Preis ca.: DM 99.- ■



● "Mario läßt grüßen" lautet in diesem Spiel durchgehend die Devise.

Auch das "good old" Nintendo bekommt noch sein eigenes Asterix-Spiel.

Eine geistige Verwandtschaft zum heiligen Klempner weisen sicherlich die meisten Jump & Run-Spiele auf, doch so einen dreisten Ideen-Diebstahl wie hier habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Ob bewährtes Goldstück-System oder versteckte Bonusräume, viele bekannte und bewährte Spielelemente wurden einfach schonungslos übernommen und in ein Asterix-Gewand

gesteckt. Von diesem Innovations-Mangel einmal abgesehen, bietet Asterix aber eine solide Spielbarkeit, die vor allem durch die präzise Steuerung zustandekommt. Positiv ist zudem die Technik, da sie die Möglichkeiten des Nintendo-Oldies ordentlich ausnutzt. Wer also für sein in letzter Zeit so verkanntes System ein vernünftiges Jump & Run sucht, kann getrost zugreifen.

Ulf Schneider



Grafik	078%
Sound	066%
Fun	074%

JOHN MADDEN '94

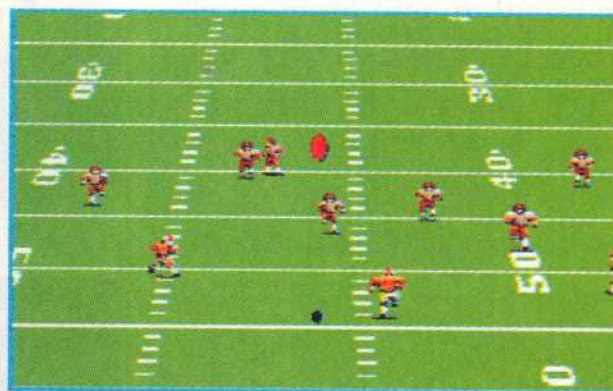
■ Hersteller: Electronic Arts Preis ca.: DM 119.- ■



● Der Computer bietet Euch nur noch Spielzüge an, die sinnvoll sind.

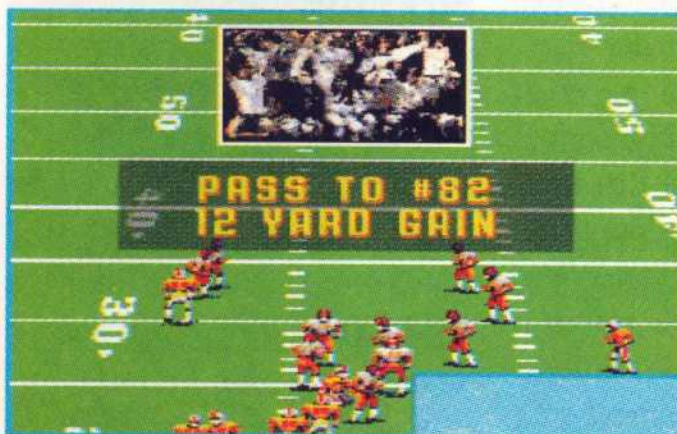
Big John ist wieder da und präsentiert sich in der Form seines Leben!

Bislang hatten die Herren von EA ja immer ihre liebe Mühe mit Nintendos Flaggschiff: ruckeliges Scrolling, müdes Tempo und sogar schlechte Soundeffekte ließen an den Fähigkeiten der Programmierer zweifeln. Bei der 94er Sportkollektion gelang es ihnen aber endlich, alle technischen Kinderkrankheiten vergangener Tage zu entfernen, so daß die Spieler über den Rasen laufen, ohne daß das Scrolling muckt. Neben der tadellosen

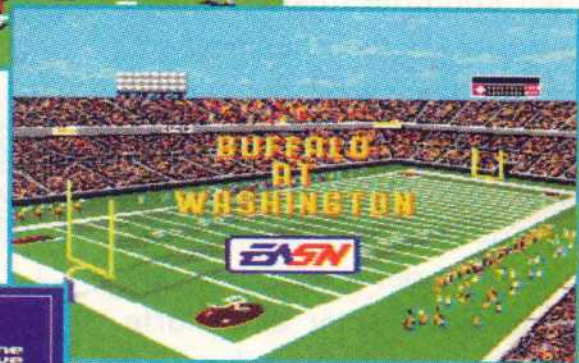


(wenn auch unspektakulären) Technik überzeugt das Modul weiterhin durch seine durchdachte Spielbarkeit, an der sich Konkurrenzprodukte immer wieder messen müssen. Zur Krönung können sich durch den Multi Tap sogar bis zu fünf Personen um den ledernen Ball prügeln. Also, Super Nintendo-Besitzer, falls Ihr immer noch keine Simulation dieser faszinierenden Sportart habt, solltet Ihr spätestens jetzt zuschlagen.

Ulf Schneider



● Wer John Madden '93 schon im Regal stehen hat, sollte sich den Kauf überlegen.



Grafik	064%
Sound	067%
Fun	086%



ZOOL

■ Hersteller: Gremlin . Preis ca.: DM 70.- ■

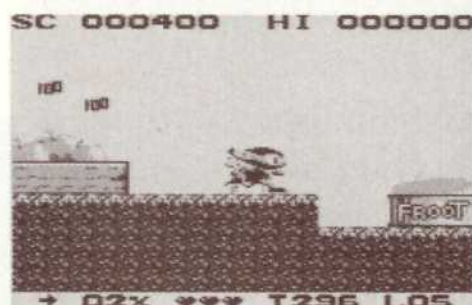


Auch Ameisen können fast schon zu schnell sein.

Auf dem Amiga und dem SNES ist Zool längst ein Hit. Nicht ganz so bunt, aber kein bißchen langsamer präsentiert sich die kleine Weltraumameise jetzt für den Game Boy. Bei den hohen Geschwindigkeiten stößt man jedoch sehr leicht an die Grenzen des schwarz weißen LCD-Displays. Der Hintergrund verschwimmt und die Koordination der Kampf-Ameise ist nur noch bedingt möglich. Ein nettes Jump & Run jedenfalls für all diejenigen unter Euch, denen Mario etwas zu klein geraten scheint. In der Größe und den

Animationen der Spielfiguren ist Zool vielen anderen Spielen dieser Art etwas überlegen. Nur scheint der Gameboy für Hüpf- und Rennspiele dieser Dimensionen nicht nur grafikmäßig das geeignete Medium zu sein. „Flugsimulationsumsetzungen“ haben uns in der Vergangenheit recht deutlich gezeigt. Für echte Zoolies ist auch diese Version sicher kein Fehlkauf.

rg



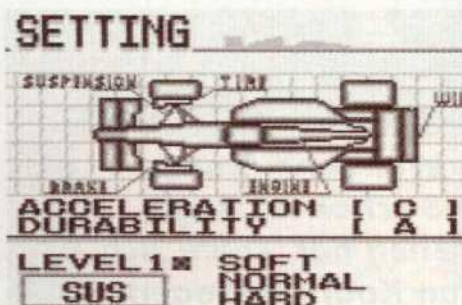
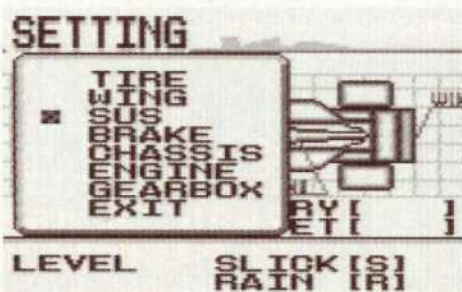
Grafik 076%
Sound 063%
Fun 056%

F-1

POLE POSITION

■ Hersteller: UBI Soft . Preis ca.: DM 80.- ■

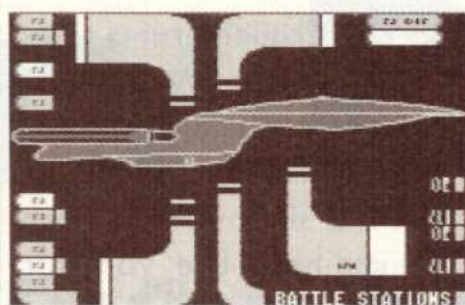
Ubi Soft läßt zum zweiten Mal die teuren Motoren der Formel 1-Flitzer aufheulen. Wie schon bei der Super Nintendo-Version bietet diese Raserei eine Fülle von Tuning-Möglichkeiten sowie alle Original-WM-Strecken und Fahrer der derzeitigen Rangliste (inklusive dem deutschen Hero Schuhmacher). Grafisch kommt F-1 auf Nintendos Kleinstem erstaunlich flüssig rüber und vermittelt somit ein gutes Fahrgefühl. Greenhorns seien aber gewarnt: F-1 ist wie auf dem 16-Bitter eine harte Geschicklichkeitsprobe und schon die einfache Qualifikation erfordert ein ausgiebiges Trainingspensum. Doch langfristiger Spielspaß ist somit garan-



UBI Soft, eine der wenigen französischen Firmen im Konsolenbereich, packen hier ein komplexes Rennspiel in den kleinen Game Boy-Modulschacht.

STAR TREK-THE NEXT GENERATION

■ Hersteller: Absolute Entertainment . Preis ca.: DM 80.- ■



Die Klasse unseres heißgeliebten Captain Kirk erreicht die neue Enterprise leider nicht.

Einmal als Capitän auf der Brücke des Raumschiffes Enterprise zu stehen, das ist sicherlich der Traum eines jeden wahren „Trekkies“. Absolute Entertainment bemühte sich merklich, diesen Wunsch zu erfüllen. Man machte diesen Traum sogar portabel. So hat man als Kommandant die Möglichkeit, alle wichtigen Mannschaftsmitglieder, wie z.B. den Vulkanier Lt. Wort, zu kontaktieren und ihnen alle erdenklichen Befehle zu erteilen. Zugegeben, die Möglichkeiten der

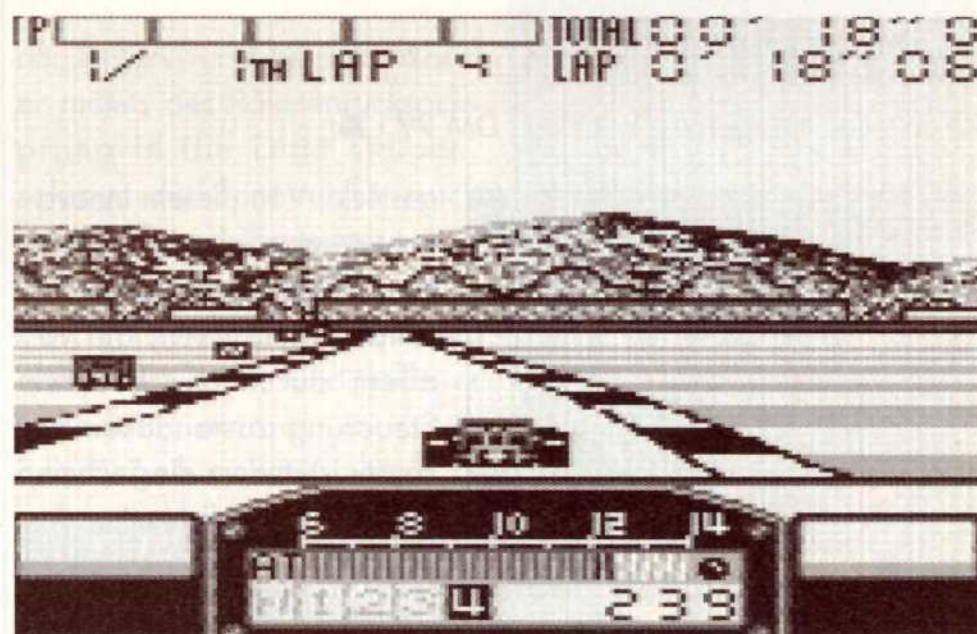
Befehlsführung sind enorm, doch auf die Spielbarkeit haben diese verwirrend vielen Optionen keinen guten Einfluß. Statt gesunder Action ist man die meiste Zeit nur damit beschäf-



tigt, Kurse zu bestimmen, Systeme zu boosten oder andere Instrumente zu benutzen, so daß von einem richtigen Spielfluß (-spaß) keine Rede sein kann. Freunde von „The Next Generation“ dürften zufrieden sein.

us

Grafik 054%
Sound 048%
Fun 055%



Schnell, wendig, teuer! Ein Formel 1-Renner auf dem Gameboy.

tiert. Mit dem entsprechenden Adapter können sogar bis zu vier Fahrer in die Boxen gehen. Die portable Version kommt zwar nicht ganz an die Klasse der Super-NES-Variante heran, schlägt aber Mittelklasse-Renner wie Nigel Mansell selbst mit einer Kaffeepause in den Boxen noch um eine halbe Runde. Nicht versäumen!

us



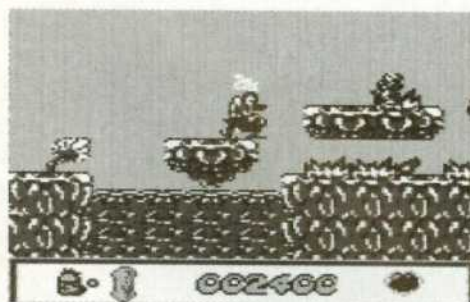


CHUCK ROCK

■ Hersteller: Sony Imagesoft
Preis ca.: DM 70.- ■

Auch auf dem elektronischen Daumenkino treibt der Urzeitmensch von nun an sein Unwesen. Nur unter Zuhilfenahme seiner Bauchmuskulatur macht Chuck sich auf den Weg, seine Frau Ophelia zu befreien, welche vom primitiven Höhlenmenschen Gary Gritter entführt wurde. Auch auf dem Game Boy ist dieses witzige Spiel ein echter Lacherfolg.

rg



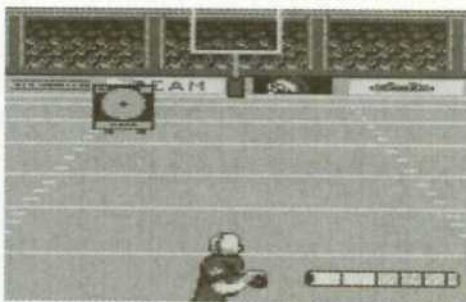
Grafik 078%
Sound 065%
Fun 062%

NFL QUARTERBACK

■ Hersteller: Acclaim
Preis ca.: DM 70.- ■

Was rein äußerlich den Anschein erweckt, ein echtes Footballspiel zu sein, entpuppt sich gleich nach dem Anspielen als eine derbe Enttäuschung. Lediglich Footballtraining wird hier simuliert. Dieses Spiel ist nur was für Leute, denen es auch im wirklichen Leben Spaß macht, mit einem Football auf eine Zielscheibe zu werfen.

rg



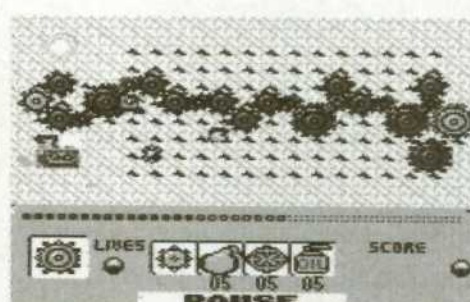
Grafik 067%
Sound 045%
Fun 037%

GEAR WORKS

■ Hersteller: Sony Imagesoft
Preis ca.: DM 70.- ■

Ein witziges Puzzlespiel, bei dem man zur Abwechslung auch mal seine grauen Zellen aktivieren muß, präsentiert Sony Imagesoft mit Gear Works. Eure Aufgabe ist es, die Zahnräder in der richtigen Reihenfolge zusammenzusetzen, um somit Uhren wieder in Gang zu bekommen. Interessante Spielidee, jedoch auf die Dauer nicht sehr motivierend.

rg



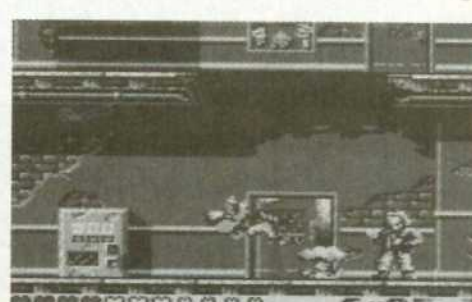
Grafik 057%
Sound 043%
Fun 063%

LAST ACTION HERO

■ Hersteller: Sony Imagesoft
Preis ca.: DM 70.- ■

Arnold Schwarzeneggers neuestes Kinoabenteuer läßt sich endlich auch auf dem Game Boy nachspielen. In der Rolle des Filmhelden Jack Slater seid Ihr mit Danny Madigan, einem Eurer größten Fans, unterwegs, die gefährlichsten Verbrecher der Filmwelt zu bekämpfen. Detaillierte Grafik und Originalsoundtrack sollen dabei echte Kinoatmosphäre verbreiten.

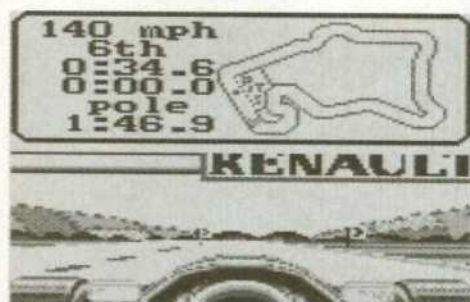
rg



Grafik 075%
Sound 063%
Fun 052%

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

■ Hersteller: Gremlin . Preis ca.: DM 70.- ■



Wer sieht, wo es langgeht? Keiner?

Für alle angehenden Rennfahrer hat Gremlin nun die sichere Alternative zu wilden Verfolgungsjagden im öffentlichen Straßenverkehr: Nigel Mansell's World Championship. Zwar ist der Gute seid fast einem Jahr nicht mehr in der Formel Eins vertreten, auf dem Game Boy fährt er jedoch weiter. Konnte sich Gremlins Rennspiel schon auf dem Amiga nicht gegen namhafte Konkurrenz wie Lotus oder Formula One Grand Prix durchsetzen, so erwartet die Gameboy-Variante nun ein hartnäckiger Gegner in Form

von F1. Leider ist der Grafikausschnitt deutlich zu klein geraten und das Scrolling viel zu ruckelig, als daß der Spielspaß in höhere Wertungsbereiche vordringen könnte. Armer Nigel! Auf den Rennstrecken



holt er sich einen Titel nach dem anderen ab und bei Computer- und Videospielen bleibt er immer noch der ewige Zweite. Gäbe es F1 nicht, wäre dieses Spiel eine Anschaffung wert, doch leider ist dem nicht so.

rg

Grafik 062%
Sound 056%
Fun 067%

BRAM STOKER'S DRACULA

■ Hersteller: LIN Soft . Preis ca.: DM 70.- ■



Vampire und hübsche Zähne sind wieder in!

Es ist schon äußerst merkwürdig, welchen Einfluß Filme auf ihre Umwelt haben. Dreht jemand einen Robin-Hood-Film, so laufen uns die Männer in Strumpfhosen auch auf dem Monitor über den Weg. Macht ein bekannter Regisseur einen Film rund um Dinosaurier, so werden wir von Dinos förmlich erschlagen. Vor gut einem Jahr drehte Kult-Regisseur Francis Ford Coppola einen neuen Vampire-Reißer und hier haben wir nun das Ergebnis in Modulform zu sehen. Jonathan Harker ist wieder mal unterwegs,



dem grausamen Graf Dracula einen Holzpflock durchs Herz zu stoßen. Dabei bewegt er sich als gut animiertes Sprite mit für Game Boy-Verhältnisse überdurchschnittlichem Sound über das LCD-Display der Hosentatschenkonsole. Sicherlich keine ernsthafte Konkurrenz für Super Mario-Land oder Castlevania, jedoch für Knoblauch- und Kreuzifix-Fetischisten ein echter Leckerbissen.

rg

Grafik 074%
Sound 076%
Fun 074%

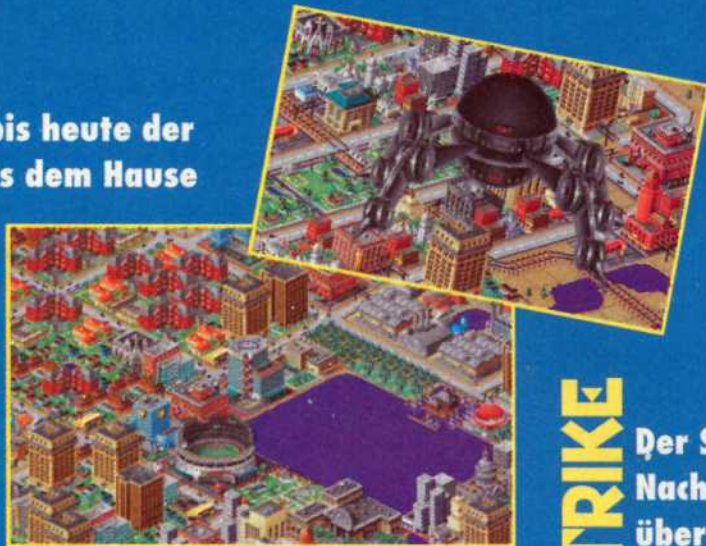


GAME OVER

PLAY TIME

SIM CITY 2000

Für manche ist SimCity bis heute der einzig wahre Knüller aus dem Hause Maxis. Die auf Hochglanz polierte, neue Version des Städteplaner-Spiels flatterte pünktlich NACH Redaktionsschluß in der PLAY TIME-Redaktion ein. Umso besser, denn in der nächsten Ausgabe können wir Euch so einen Test auf Mark und Bein präsentieren.



PACIFIC STRIKE

Der Strike Commander-Nachfolger ist überfällig. Was Euch über Pearl Harbour erwartet, und welche technischen Verbesserungen vorgenommen wurden, erfahrt Ihr ebenfalls in der April-Ausgabe.

SOFTWARE MANAGER

Im Amiga-Teil wartet ein Preview von Kaikos neuestem Hit Software Manager auf Euch. Tolle Grafiken und eine interessante Hintergrundstory - eine Software-Firma muß geführt werden - könnten den Software-Manager zum absoluten Hit werden lassen.



DUNE II-BATTLE FOR ARRAKIS

Nicht nur eine Fortsetzung, sondern ein neues Konzept: Mit der Mega CD-Fassung hat das neue Mega-Drive-Spiel von Virgin wenig zu tun. Hier wurde der Strategiehitz von PC und Amiga als Vorbild genommen und verkonsolidiert. Wir ernten das Spice bis nächstes Mal.

ART OF FIGHTING

Der Prügelspiel-Klassiker auf dem Neo Geo und Super Nintendo wird jetzt auch für Segas Mega Drive umgesetzt. Wie es mit der Qualität der Konvertierung steht und ob sich der Kauf lohnt, sagen wir Euch in einem ausführlichen Review.



Impressum:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11/9 68 32-0

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure: Thomas Borovskis (PC),
Hans Ippisch (Amiga, Sega), Uwe Kraft
(Nintendo), Oliver Menne (PC)
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt
und Anzeigenteil)

Redaktions-Assistent: Michael Erlwein

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - Play Time:

Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Internationale News: Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Markus Geltenpoth, Lars Geiger
Markus Gurnig, Martin Müller, Andreas Rizzi,
Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider,
Martin Weidner

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Patrick Hodge, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Gisela Träger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34
Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, U.K.

Titel-Artwork: © 1993 Sales Curve Ltd

Poster-Artwork: © 1993 Sales Curve Ltd

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

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 Text:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung des
Verlages.

Der Gesamtauflage liegt die red.
Beilage "Into the Future" bei.

Konzept und Redaktion:
Hans Ippisch und Uwe Kraft



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 09. März 1994

Das heißeste neue Trainermodul für SNES

mit eingebautem Konverter auch für neueste jap. / amerik. Spielemodule

GAMEIMAGE™

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD

Endlich mal zu Ende spielen!

Einstieg in
jede Spielstufe

Unendliche
Lebensenergie

Mehr Kraft
und Energie
Maximale
Waffenausrüstung



Kein langwieriges
Eingeben der Codes

Codes/Cheats für 150 am./jap. und
100 Euro-Spiele eingebaut!
Einstecken und anfangen!

GameMage ist nicht entwickelt,
wird nicht hergestellt und nicht
vertrieben durch Nintendo Inc.

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution: AB Union Electronic Handels GmbH. Fax: 0 89/357 130-99

Warenhausdistribution: Vanselow Electronic. Fax: 0 23 51/7 93 98

Hersteller: Alfadata Computer Technic Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91

A photograph of three men in cowboy hats. The man in the center is drinking from a glass bottle. The man on the left is smiling. The man on the right is looking away. They are in a field of tall grass.

Where the music has a flavor all its own.

Marlboro Country

