

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES

THE BOY • GAME GEAR UND MEHR!

MIT RIESEN-
STARKEN

32 SEITEN



J11426E
EVT 8. 6. 1994

7/94

COMPUTEC
VERLAG

Faszinierend!

Cpt. Picard auf dem SNES
Star Trek - Next Generation

Fantastisch!

Die WM 94 am PC
FIFA Soccer

Der Amiga am Ende?

Neue Gerüchte
um Commodore

Origins
Geheimpläne!

BIOFORGE & WING COMMANDER 3



ERSTE BILDER • SEGA SATURN • SONY PS-X

Pole Position!

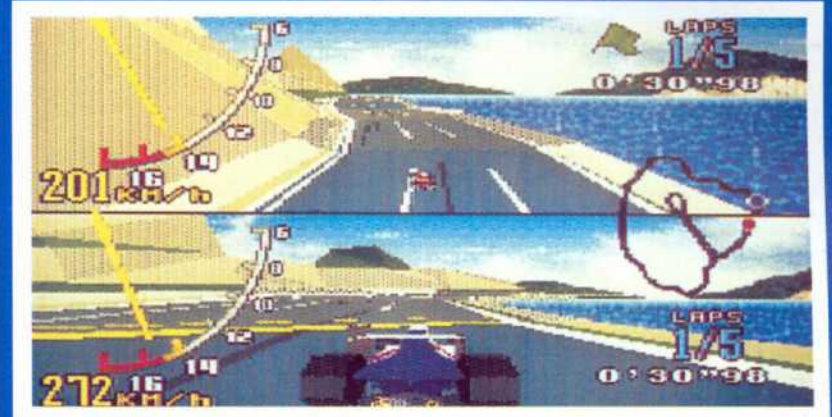
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.
 Ich heiße und wohne in
 Ich bin Jahre alt und spiele auf
 in ☐ Mega Drive, ☐ Mega CD, ☐ Master System, ☐ Game Gear.
 Coupon ausschneiden und ab an SEGA
 Postfach 30 55 68
 in 20317 Hamburg schicken.
 Es lohnt sich.
 PT 6/94

על
על
על
על
על
על
על

■ MEGA DRIVE



PC SUPER POWER MIT



**ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER;
MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR
FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W.,
VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.**



ACTION REPLAY PC
DM 199,-
+ DM 10,- VERSANDKOSTEN

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHE, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER"-MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!

FREEZER DOS COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE
FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.**



**24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE**

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE
IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

WIR LÜFTEN DIE GEHEIMNISSE!

Japan, das Land der aufgehenden Sonne, gibt sich schon seit über einer Dekade als der Nabel der Videospiel-Welt. Neue Tendenzen, Entwicklungen und Gerüchte haben seit jeher dort ihren Ursprung. Direkt aus diesem Brennpunkt haben wir die ersten Fotos der kommenden Zeitenwende der Videospiel-Kultur für Euch ergattern können.

Seite 128

SATURN



SONY PS-X



Seite 8

into the future

Seite 20-34

In unserer Trend-Rubrik Into the Future geht es diesmal am Beispiel des Shoot 'em Ups Scavenger 4 um Psygnosis' Bestreben, in Kürze zu den Top-Produzenten anspruchsvoller CD-ROM-Spiele zu gehören.



In einer Analyse des derzeitigen Videospiel-Marktes versuchen wir, das erwachte Interesse der Mediengiganten Sony, Matsushita und Time Warner an dieser Industrie und die abzusehende Verschiebung der Machtverhältnisse zu deuten. Welche Vorteile wird es uns, den Verbrauchern, bringen?

Weiterhin stand uns Segas innovativster Vordenker und Programmierer Yu Suzuki in einem ausführlichen Interview Rede und Antwort. Der maßgebliche Kopf hinter Segas spektakulären Automatenspielen äußert sich freimütig über die nächste Konsolengeneration und die Zukunft der Heim-Videospiele.



Seite 118

ORIGINS GEHEIMPLÄNE!

Kurz nach Pacific Strike und Ultima VIII zeigt Origin erneut die Zähne und sorgt mit der Veröffentlichung von Wing Commander Armada und Wing Commander 3 bis Ende 1994 für die bislang größte Überraschung in diesem Jahr.



Unserem USA-Korrespondenten Markus Krichel ist es sogar gelungen, erste Screenshots für Euch nach Deutschland zu holen.

Seite 40



STIRBT DER AMIGA?

Commodore, Pionier und lange Zeit leuchtender Stern der Computerspiel-Industrie, hat das Konkurs-Verfahren beantragt. Der Schock für Zulieferer, Entwickler und Verbraucher sitzt tief. Kann es und wie wird es weitergehen? Derzeit überschlagen sich die Gerüchte. In unserem Artikel bringen wir Ordnung in das Durcheinander und versuchen, eine Antwort auf die Frage nach der Zukunft des erfolgreichen Spiele-Computers zu finden.

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

GANZ KURZ...

Daß Computer- und Videospiele sehr dynamischen Entwicklungen unterworfen sind, hat sich selten so gezeigt wie in den letzten Monaten.

Pressemitteilungen, Gerüchte und

Fotos von neuen Spielen bzw. neuer Hardware finden täglich ihren Weg auf die Schreibtische der Redaktion. Play Times Into the Future-Rubrik

ist unsere Reaktion darauf. Jeden Monat bringen wir unter dieser Kolumne alles Wissenswerte auf den Punkt, was sich außer um den Mittelpunkt neuester Spielsoftware noch so dreht.

Der neue Ansatz, der Markt, Macher und Moneten für Euch durchleuchtet, erfordert auch in heftiggestalterischer Hinsicht neue Impulse. So werdet Ihr dieser Play Time ein deutliches „Face-Lifting“ anmerken. Die erweiterte

Euer

Christian Müller

Themenvielfalt geht nun einher mit einem aufgehellten und freundlicheren Erscheinungsbild.

Der Anspruch eines modernen Multi-Format-Magazins erfordert auch redaktionell eine Neustrukturierung.

Weiterhin werden Hans, Oliver, Thomas und Uwe aus ihren Fachredaktionen spezifische Informationen und Meldungen für die einzelnen Computer- und Videospielsysteme zusammentragen. Unter meiner Federführung werden sie nun

gebündelt und machen Play Time zur unverzichtbaren Quintessenz für alle, die mehr wissen wollen als andere und den Überblick im Spiele-Dschungel behalten möchten.



**TOLLES ABO-
ANGEBOT AUF
SEITE 18/19**

BIOFORGE

Richard Garriotts Edelschmiede steht kurz vor der Fertigstellung eines Projekts, das auf Euren PC-Monitoren für viel Wirbel sorgen wird. Mit Bioforge startet Origin die

Serie der „Interactive Movies“. Direkt aus den USA bei uns auf Seite 38.



Rubriken

Charts	102
Game Over	154
Ganz kurz... ..	6
Help	58
Hermann, der Dungeonmeister	107
Highlights	5
Inserentenverzeichnis	112
Kleinanzeigen	99
Leserbriefe	106
News	8



Specials

3DO vs. CD-i	140
Accolade	130
Max Design	116
PC: Multimedia	36
Quo vadis, Amiga?	118
Rollenspiele	114
Spielautomaten	19
Workshop	104



Into the Future

Psygnosis und Scavenger 4	20
Sega und Yu Suzuki	28
Sega Saturn	128
Weltherrschaft	22



Previews

PC	
Bioforge	38
Wing Commander 3	40

GAME GEAR	
onic Spinball	138



Reviews

PC	
Carriers at War 2	52
Castles 2 CD	57
Corridor 7	56
Daemonsgate	57
Der Planer CD	49
Die goldene Mähne des Samson	49
Diggers CD	53

PLAY TIME

Dragon's Lair CD	50
DSA 2 - Sternenschweif	44
Empire Soccer	47
Evasive Action	48
Eye of the Storm CD	53
F1	50
FIFA Soccer	42
Mega Motion	52
Regent	56
Sabre Team	50
Sam & Max CD	51
Shadow Caster CD	51
Spaceship Warlock CD	50
The Horde CD	46
Tubular Worlds	54
PC Skat	56
Wild West	56
Wizardry Compilation CD	49
Wolfpack CD	57

AMIGA

Armour Geddon 2	125
Beneath a Steel Sky	120
Death or Glory	124
Eye of the Storm	125
Hanna Barbera Anim.	125
Manchester United - P.L.M.	122
Total Carnage	123

AMIGA CD 32

Chuck Rock	127
Elite 2	127
Lemmings	126
Naughty Ones	127
Nigel Mansell	127
Ryder Cup	127

MEGA DRIVE/MEGA CD II

Dragon's Lair CD	138
Marko's Magic Football	132
Streets of Rage 3	134
PGA European Golf Tour	136
Prince of Persia	138
RBI Baseball	136
Tomcat Alley CD	131

MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Addams Family	139
Battle Toads	139
Ultimate Soccer	139

SUPER NES

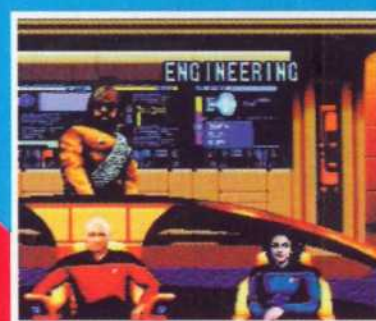
Claymates	146
Final Fight 2	149
Hyper V'Ball	150
King of the Dragons	148
Mega Man Soccer	150
Ninjawarriors	150
Spectre	143
Star Trek - The Next Generation	142
Super Metroid	144
Super Pang	149
World Cup Striker	151

GAME BOY

Ariel	152
Bart & the Beanstalk	153
Bionic Commando	153
Jungle Book	151
World Cup Striker	152
Tale Spin	152

NES

Mighty Final Fight	153
--------------------------	-----



STAR TREK- THE NEXT GENERATION



Auf dem Super NES wird der Reigen der angekündigten Spiele um Cpt. Picard eröffnet. Wie sich seine Truppe technisch auf den Expeditionen zur Befriedung der Galaxie gibt, lest Ihr auf Seite 142.

JETZT NEU! MIT COMIC



Die Play Time-Redaktion hat Zuwachs bekommen. Mit dieser Ausgabe startet Hermann der Dungeonmeister seine Abenteuer im Rollenspiel-Labyrinth in den Kellerräumen des Computec Verlags. Mitten unter den Leserbriefen erwarten Euch nun jeden Monat neben Rainer neue Heldentaten, die kein Auge trocken lassen. Seite 107.

SONY PS-X

ERSTMALS AUF DEM PRÜFSTAND

Sony zeigte erstmals der japanischen Öffentlichkeit, was das sagenumwobene System so alles draufhat.

Nach einer langen Zeit der Zurückhaltung haben Sony endlich erste Instruktionen für das europa- und USA-weite Launching ihres atemberaubend starken PS-X-Spielesystems gegeben. Die Konsole, die laut Plan im November dieses Jahres die japanischen Heime erobern soll, wird in Europa oder USA nicht vor 1995 herauskommen - wahrscheinlich im September.

Das Hinauszögern der Veröffentlichung in Europa und den USA könnte der richtige Schritt von Sony sein. Da in den kommenden 12 Monaten 3DO, Jaguar und vielleicht sogar der Mega Drive 32 auf den europäischen Spiele-Markt drängen, haben Sony einen 15monatigen Entwicklungsspielraum. Er soll genutzt werden, die hochklassigen Thirdparty-Entwickler beim Aufbau einer Bibliothek von mindestens 20 Qualitäts-Soft-

waretiteln zu unterstützen, die dann bis zum Launch in Europa und USA verfügbar sein sollen. Natürlich wird das Gerät, wenn es diesen Herbst in Japan auf den Markt kommt, dort ohne diese Software im Rücken überleben müssen, auch wenn die Veröffentlichung von fünf Titeln pro Monat versprochen wurde.



Ein Screenshot aus dem PS-X-Spiel Legend - Teil eines japanischen TV-Demos, das die unglaublichen Polygon-Fähigkeiten von Sonys Maschine illustrierte.

Sony bleibt davon unbeeindruckt: „Ich halte das alles nicht für ein Zahlenspiel“, behauptet Akio Sato, der Direktor von Sony Computer Entertainment in Japan. „Viel wichtiger als



Ein Plattformspiel buchstäblich auf den Kopf gestellt - dieses PS-X-Demo zeigte, wie ein solches Spiel mit 3D-Polygonen arbeiten könnte.

eine große Auswahl ist, daß wir bei den Verbrauchern den Eindruck hinterlassen, die Software, die das PS-X ausnützt, sei etwas Besonderes. Wenn es nicht Realtime ist, ist es kein Spiel.“ Es hat in Japan Tradition, daß Hardware ohne eine richtige Software-Auswahl auf den Markt kommt. So muß es sicherlich eine beruhigende Erinnerung für Sony sein, daß Nintendo Ende 1990 über eine Million Super Famicoms verkaufte, obwohl es dafür nur zwei (zugegebenermaßen

in Tokio als auf fortschrittliche Spiele-Hardware konzentriert, einen Eindruck von der Performance des PS-X erhalten. Da die japanische Spieleindustrie zur Zeit ihre bis dato schärfsten Machtkämpfe austrägt, hat sich das Interesse der Medien an diesem Bereich um ein Vielfaches erhöht. Tonight präsentierte nicht nur PS-X-Demos, sondern zeigte auch NECs FX in Aktion. Eines der PS-X-Demos, das in der Show vorgeführt wurde, war Legend. Das Fernseh-Demo zeigte den Weg durch einen detailreichen und

großartige Titel gab. Japanische Fernsehzuschauer konnten kürzlich in Telebi Asashis Channel 10 Show Tonight, die sich normalerweise mehr auf Themen wie heiße neue Nachtclubs



Telebi Asashis beliebte nächtliche Fernsehshow Tonight auf Channel 10 vermittelte den japanischen Zuschauern einen frühen Eindruck vom PS-X in Aktion: Bewundern konnte man eine aufregende Wanderung durch die texture-gemappten Gänge eines Dungeons in Legend. Der mitternächtliche Sendeschluß bewahrte die jüngeren Spieler davor, vor Aufregung auszurasen.

mit Textures versehenen Dungeon, der mit erstaunlicher Realtime-Polygon-Grafik aufwarten konnte, und an dessen Ende man Auge in Auge einem

der letzten Ausgabe der Play Time, daß der PS-X-Ridge Racer mit der Arcade-Version identisch sein wird.) Da Capcom, Konami, Namco

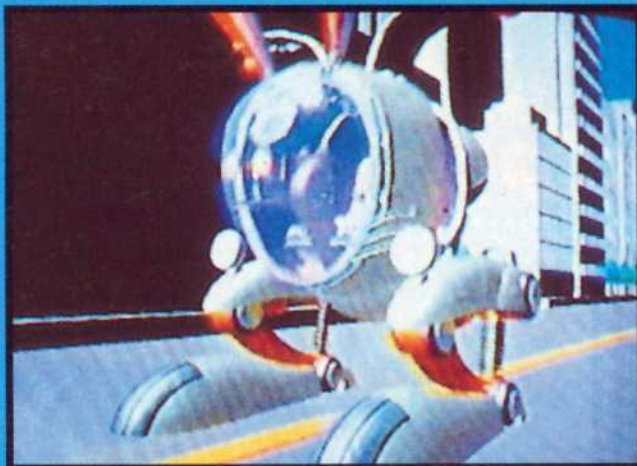
„Wir müssen bei den Verbrauchern den Eindruck hinterlassen, die Software, die das PS-X ausnützt, sei etwas Besonderes. Wenn es nicht Realtime ist, ist es kein Spiel.“

Akira Sato, Direktor von Sony Computer Entertainment Japan

riesigen animierten Drachen gegenüberstand. Die Ausführung dieses Realtime-Demos war unglaublich.

PS-X kann unerhört komplexe, texture-

gemappte Polygone in Realtime bei einer Geschwindigkeit von 60 Frames in der Sekunde verarbeiten - genau wie Namcos Ridge



Die schlechte Qualität dieses Fernsehbildes wird der starken Rendering-Power des PS-X nicht gerecht. 60 Frames in der Sekunde stellen für das System kein Problem dar.

Racer- und Segas Daytona USA-Automat - und bietet außerdem noch nie dagewesene 2D-Sprite-Power. (In der Tat enthüllte der Namco-Bericht in

und natürlich Sony und Psygnosis die Speerspitze bei der Entwicklung von PS-X-Software bilden, sieht die Zukunft von Sonys Konsole recht rosig aus.

Die neuesten Gerüchte besagen, daß das PS-X im November zu einem KampfpPreis von € 30.000 (ca. DM 500,-) auf den Markt kommen

wird. Der offizielle Name des Systems (vielleicht Sony Game-Man?), wird in Kürze bekanntgegeben. Importeure, auf die Plätze, fertig....

HAT NINTENDO AUSGESPIELT?

Nintendo, die Firma, die in Japan einen 90%-Anteil an der Videospiele-Industrie hält, wurde im gegenwärtigen Hardware-Rennen an den Rand gedrängt. Es sind Saturn und PS-X, die die Schlagzeilen füllen. Da Project Reality immer noch in weiter Ferne liegt, haben loyale Nintendo-Lizenznehmer wie Capcom und Konami Sonys PS-X und (in geringerem Ausmaß) Segas Saturn klaren Vorrang im Rennen um den nächsten Level eingeräumt.

Wird es Sony gelingen, Nintendos langjährige Vormachtstellung in der Industrie zu brechen? Einige Experten der Szene scheinen zu glauben, daß das passieren wird.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Of The Deep	89,95 *		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces Over Europe	79,95		7th Guest (Euro-Vers.) AKTIONSPREIS! 69,95
Alone In The Dark 2	99,95		Anstoss * 99,95
Anstoss	79,95	69,95	Battle Isle 2 99,95
Ambermoon	89,95 *	79,95	Beneath A Steel Sky * 119,95
Apocalypse		59,95	Bloodnet * 89,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Burning Steel incl. Missions 99,95
Battle Isle 2	89,95	89,95 *	Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.) 99,95
Beneath A Steel Sky	79,95	69,95	Der Patrizier 109,95
Big Sea	79,95	69,95	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows) 89,95
Bloodnet	99,95 *		Eye Of The Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Burning Steel 2	89,95		Iron Helix 89,95
Campaign 2	99,95	79,95	Lands Of Lore 99,95
Cannon Fodder	69,95	59,95	Larry Collection (Larry 1-5) * 99,95
Caribbean Disaster	89,95 *	79,95 *	Mad Dog Mc Cree 89,95
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *	Maniac Mansion 2 (dt.) 99,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 59,95		Microcosm 119,95
Der Clou	89,95 *	79,95	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN! 59,95
Der Patrizier	89,95	69,95	Outpost * 99,95
Der Planer	89,95		Railroad Tycoon AKTIONSPREIS! 29,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *	Rebel Assault 89,95
Die Siedler	89,95 *	89,95	Sherlock Holmes (The Lost Files) 119,95
Dogfight	49,95	69,95	Silent Service 2 AKTIONSPREIS! 29,95
Doom	69,95		Strike Commander 99,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Syndicate Plus 99,95
Elder Scrolls	79,95		Theme Park * 99,95
Elfmánia	59,95 *		Tie Fighter * 99,95
Elite 2	79,95	59,95	U.F.O. - Enemy Unknown 99,95
Flightsimulator 5	ab 99,95		Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack) 129,95
Goblins 3	89,95	79,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Grand Prix	99,95	79,95	Who Shot Johnny Rock? 99,95
Gunship 2000	89,95	69,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95	
Harpoon 2	89,95 *		
Hattrick (Bundesliga Man. 3.0)	99,95 *	89,95 *	
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
Inca 2	99,95		
Indy Car Racing	79,95		
Innocent Until Caught	89,95	79,95	
Jurassic Park	79,95	59,95	
K 240		59,95 *	
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 (dt.)	79,95		
Lollypop	89,95 *	69,95 *	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Lothar Matthäus	79,95	69,95	
Mad Burger	89,95 *	79,95 *	
Mad News	89,95 *	79,95 *	
Magic Of Endoria	89,95		
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95		
Master Of Orion	99,95		
Mr. Nutz		59,95	
Outpost	89,95 *		
Pacific Strike	89,95		
Pacific Strike Speech Pack	39,95		
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *	
Pizza Connection	89,95 *	89,95	
Police Quest 4 (dt.)	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95		
Quarter Pole	79,95	69,95 *	
Return Of The Medusa Gold	89,95 *	79,95 *	
Reunion	89,95	89,95	
Rüsselsheim	69,95		
Sam & Max (dt.)	95,95		
Sim City 2000 (dt.)	89,95		
Skidmarks		59,95	
Software Manager	89,95	79,95	
SSN-21 Seewolf	99,95		
Starlord	99,95		
Sternenschweif (DSA 2)	89,95 *	79,95 *	
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
S.U.B.	79,95 *		
Subwar 2050	99,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95 *	
Theme Park	89,95 *	89,95 *	
Tie Fighter	89,95 *		
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95	
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95	79,95 *	
Ultima 8	89,95		
Ultima 8 Speech Pack	39,95		
X-Wing (engl.)	49,95		
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95		
Zeppelin	89,95	79,95 *	
Zero		69,95 *	
Soundkarten			
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster Pro	169,95		
Soundblaster 16 Bit	229,95		
Soundblaster AWE 32	649,95		
Stereo-Lautsprecher	39,95		

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

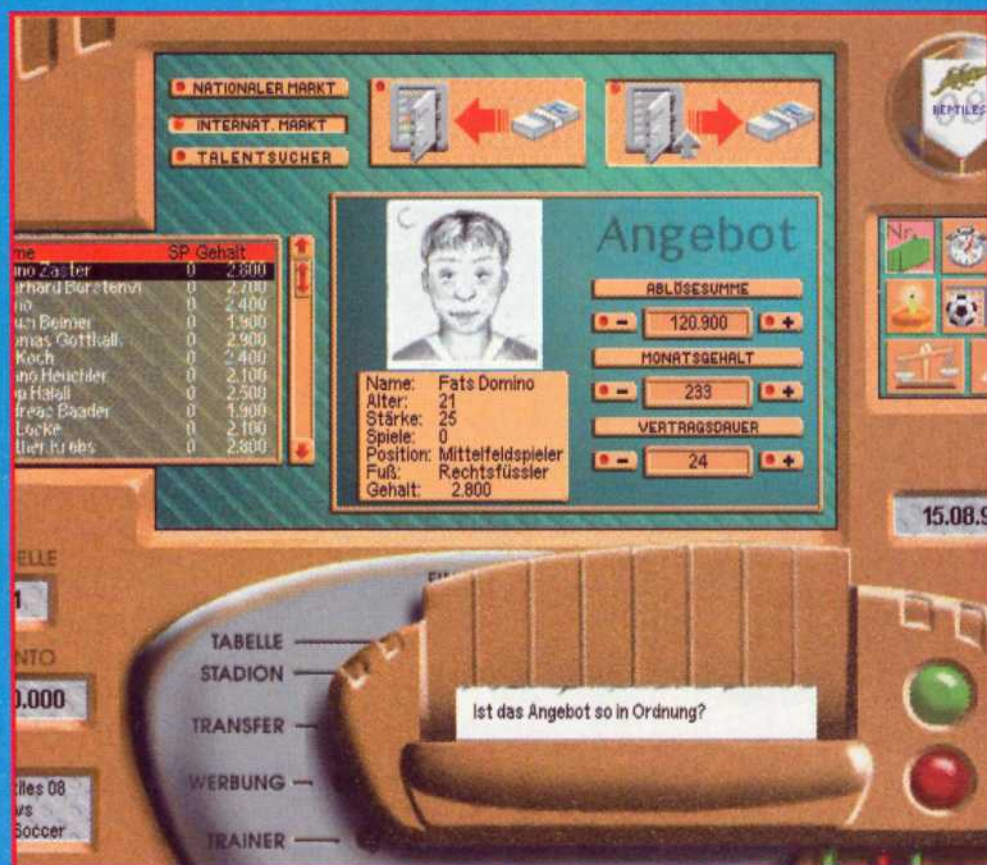
Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

VERSCHIEBUNG

Sowohl Ascon, Sierra, Empire, Software 2000, U.S. Gold als auch Electronic Arts werkeln derzeit eifrig an diversen Fußballsimulationen, die noch vor WM-Beginn auf den Markt gepusht werden sollen. Nicht so Ikarion Software: Die Aachener wollen ihr lang angekündigtes Fußballspiel erst später veröffentlichen. Pünktlich zum Anpfiff der nächsten Bundesligasaison am 20. August soll Hattrick aber dann endgültig in den Verkaufsregalen stehen.



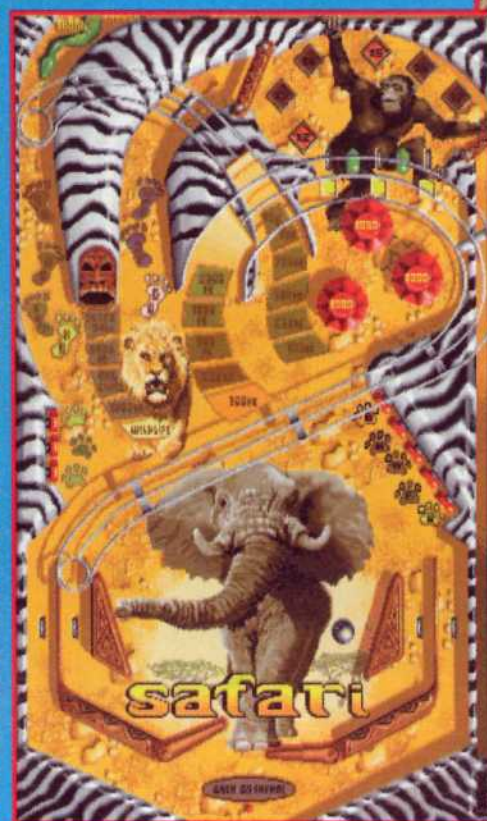
ZUM KUGELN

Die heimische Spielhalle bekommt bald Zuwachs, denn 21st Century Entertainment kündigt eine Erweiterungsdisquette für seinen Verkaufschlager Pinball Dreams an. Pinball Dreams 2, so der offizielle Titel der Data-Disk, erweitert



die Grundversion des Spiels um vier neue Tische. Der Preis für die Zusatzdisk wird voraussichtlich 49,- DM betragen.

● **Safari (links) und Robot Warriors (oben).**



NIMM MICH MIT, KAPITÄN...

Wer mit Windows-Programmen auf einem Notebook oder Laptop arbeiten muß, kennt das Problem: Ohne Maus oder Trackball läuft gar nichts. Wohl dem, der bereits einen kleinen Trackball im Rechnergehäuse integriert hat. Aber auch den anderen kann geholfen werden. Für stolze 199,- Mark hat der Maushersteller Logi einen Trackball für den mobilen Einsatz konstruiert. Der Track-Man Voyager kann auf drei verschiedene Arten eingesetzt werden. Außerdem ist sowohl eine Version für Linkshänder als auch für Rechtshänder erhältlich.

Info: Logi GmbH, Gabriele-Münter-Str. 3, 82110 Germering.



TRILOGIE

Der böse Zauberer Shandar schlägt jetzt zum dritten Mal zu. In Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity seid Ihr erneut gefordert, den Bösewicht in die Schranken zu weisen. Diesmal plant Shandar, sich mit einem mächtigen fliegenden Drachen zu verbünden. Eine Unmenge an neuen Features und Filmeinlagen könnten The Seven Gates of Infinity zur Krönung der Ishar-Trilogie werden lassen.



NEUE MÄNNER

Aus deutschen Ländern kommt Software, die dem internationalen Vergleich durchaus standhalten kann. Firmen wie Blue Byte, Software 2000, Attic und einige andere haben das bereits mehrfach bewiesen. Ein junges Team von Programmierern plant jetzt, in die Fußstapfen der großen deutschen Softwarehäuser zu treten: Defcom will mit Icequake ein Eishockey-Spiel auf den Markt bringen, das dem Klassiker NHL Hockey von EA den Rang ablaufen soll. Als vorläufiges Erscheinungsdatum für das reine CD-ROM-Produkt wurde das Frühjahr 1995 genannt. Man kann den Jungs aus Recklinghausen nur wünschen, daß das Label Defcom bald zu einem bekannten Begriff wird.



Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradize Software

Riesenauswahl :

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!



Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr.
10.00 - 18.00 Uhr
Samstag
10.00 - 14.00 Uhr

Täglich neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.



CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kuffilme, Poster, Pins...



Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 22

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

COMPUTERGAMES

Bundesliga Manager Hattrick

(KD - voraussichtlicher V.O. 17.6.94)
700217 PC 3,5" 89,99 DM
750061 CD ROM 89,99 DM
650151 Amiga 84,99 DM

Anstoss WM Edition(KD)

(CD ROM inkl. Anstoss)
700195 PC 3,5" 69,99 DM
750026 CD ROM 109,99 DM

Ishar 3 (KD)

700202 PC 3,5" 74,99 DM
650134 Amiga 64,99 DM

1942 Pacific Air War (DA)

700198 PC 3,5" 89,99 DM
750062 CD ROM 89,99 DM

Hattrick (KD)

700175 PC 3,5" 89,99 DM
750063 CD ROM 94,99 DM
650109 Amiga 500 79,99 DM
650111 Amiga 1200 79,99 DM

Hanse - Die Expedition (KD)

700201 PC 3,5" 49,99 DM
650133 Amiga 49,99 DM

Sim City 2000 (KD)

700181 PC 3,5" 94,99 DM

Reunion (KD)

700218 PC 3,5" 89,99 DM
750064 CD ROM 89,99 DM

Der Clou (KD)

700184 PC 3,5" 89,99 DM
750025 CD ROM 89,99 DM
650114 Amiga 79,99 DM

UFO(DA)

700197 PC 3,5" 89,99 DM
750058 CD ROM 89,99 DM
650128 AMIGA 74,99 DM

Pacific Strike (DA)

700193 PC 3,5" 94,99 DM
Pacific Strike - SAP
700194 PC 3,5" 49,99 DM



Ishar 2 (KD)

700097 PC 3,5" 24,99 DM
650065 Amiga 24,99 DM

Hand Of Fate (KD)

(Kyrandia 2)

700165 PC 3,5" 59,99 DM

Indy Car Racing (DA)

700163 PC 3,5" 59,99 DM

Lands Of Lore(KD)

700047 PC 3,5" 59,99 DM
750020 CD ROM 79,99 DM

Beneath A Steel Sky(KD)

700192 PC 3,5" 69,99 DM
750019 CD ROM 79,99 DM
650126 Amiga 59,99 DM

Cannon Fodder (DA)

700188 PC 3,5" 59,99 DM
650096 Amiga 49,99 DM

Toptitel zum Hammerpreis



je 49,99 DM
von Microprose

Alle Titel mit deutscher Anleitung und für PC 3,5"

Genesis (KD)

700196 PC 3,5" 84,99 DM
650125 Amiga 69,99 DM

Dogfight

Falcon 3.0

F-15 Strike Eagle III

The Legacy

ATAC

Special Forces

Ancient Art Of War

In The Sky

B-17 Flying Fortress

Harrier Jump Jet

Gunship 2000

Ultima 8 - Pagan(KD)

700178 PC 3,5" 94,99 DM
Ultima 8 - SAP (KD)

700179 PC 3,5" 49,99 DM
750022 CD ROM(inkl.SAP) 139,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 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! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual

Okay Soft

Inh. Herbert Wirschofer

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

Aces over Europe	DV 65,90	Starlord (Microprose)	DV 88,90	Lemmings 2	DA 59,90
Alone in the Dark 2	DV 81,90	Subwar 2050	DV 88,90	Lost in Time	DV 92,90
Anstoss	DV 66,90	TFX	DA 81,90	Mega Race	DV 66,90
Archon Ultra	DV 60,90	Tornado + Mission	DA 73,90	Microcosm	99,90
Aufschwung Ost	DV 65,90	Tubular Worlds	DA 75,90	Nomad	DA 54,90
Battle Isle 2	DV 82,90	U.F.O.	DA 89,90	Pegasus 3.0	42,90
Beneath Steel Sky	DA 66,90	Ultima 8	DV 78,90	Ravenloft	79,90
Cannon Fodder	DA 59,90	- Speech Pack	37,90	Rebell Assault dt. Unt.	80,90
Carriers at War 2	74,90	Ultima Underworld 2	DA 75,90	Return to Zork	DA 78,90
Darksun (Shattered..)	DV 80,90	X-Wing	DA 87,90	Sam + Max	80,90
Das schwarze Auge 2	DV 77,90	- Upgrade Disk	DV 57,90	Spaceship Warlock	80,90
Day of Tentacle	DV 85,90	- Mission II	DV 43,90	Strike Commander	82,90
Der Planer	DV 75,90	Zeppelin	DV 82,90	TFX	86,90
Der Planer extra	DV 37,90			Tornado	DA 76,90
Diggers	DV 65,90			UFO	DA 90,90
Die Siedler	DV 82,90	Battle Isle 2	DV 88,90	Ultima 7 Bundle	DA 99,90
Doom	73,90	Bertelsmann Univers.L.	DV 103,90	Ultima 8	DV 51,90
Elder Scrolls Arena	68,90	Burning Steel	DV 87,90	Who shot Jonny Rock	85,90
Elite II	DA 66,90			Wizardry 6 & 7	DV 86,90
Empire Deluxe	DV 69,90			Wolfpack	68,90
Evasive Action	DV 63,90				
F-14 Fleet Defender	DA 89,90				
Fields of Glory	DV 88,90				
Flugsimulator 5.0	DV 117,90				
- Scen. Paris	51,90				
- Scen. New York	51,90				
- Scen. San Francisco	63,90				
Gabriel Knight	DV 67,90				
Genesis	DA 74,90				
Goblins 3	DV 75,90				
Grand Prix (Micropr.)	DA 88,90				
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV 65,90				
Incredible Toons	DV 68,90				
Indy Car Racing	DA 73,90				
Innocent Until Caught	DA 78,90				
Kolumbus	DV 75,90				
Lands of Lore	DV 55,90				
Larry 6	DV 67,90				
Lothar Matthäus	DV 65,90				
Mad News	82,90				
Master of Orion	DA 88,90				
Merchant Price	85,90				
NHL Hockey	DA 76,90				
Pacific Strike	DA 78,90				
- Speech Pack	DA 38,90				
Pinball Fantasie	DA 59,90				
Pirates Gold	DV 88,90				
Police Quest 4	DV 67,90				
Prince of Persia II	DA 66,90				
Ravenloft	78,90				
Reunion	DV 82,90				
Sam + Max	DV 85,90				
Sim City 2000	DV 82,90				
Simon the Sorcerer	DV 82,90				
Software Manager	DV 75,90				
Star Trek 2	DA 76,90				
Starlord (Microprose)	DV 88,90				
Subwar 2050	DV 88,90				
TFX	DA 81,90				
Tornado + Mission	DA 73,90				
Tubular Worlds	DA 75,90				
U.F.O.	DA 89,90				
Ultima 8	DV 78,90				
- Speech Pack	37,90				
Ultima Underworld 2	DA 75,90				
X-Wing	DA 87,90				
- Upgrade Disk	DV 57,90				
- Mission II	DV 43,90				
Zeppelin	DV 82,90				

Spiele auf CD-Rom:

Double Speed
CD ROM Laufwerke

MITSUMI 325.-

ORCHID 369.-

SONY 359.-

GALAXY 349.-

PANASONIC 395.-

Spiele für Amiga:

Alien Breed 2 - A1200	DA 55,90
Ambermoon	DV 66,90
Anstoss - A1200	DV 65,90
Apocalypse	DA 45,90
Arabian Nights - CD32	39,90
Beneath Steel Sky	DA 57,90
Cannon Fodder	DA 50,90
Chaos Engine - CD32	DA 56,90
Civilization - A1200	DV 63,90
Cool Spot	DA 51,90
Der Clou	DV 63,90
Der Patrizier	DV 67,90
Disposale Hero - CD32	DA 55,90
Elite 2	DV 51,90
Genesis	DA 62,90
Indiana Jones 3	DV 37,90
Kings Quest 6 - A1200	DV 59,90
Kolumbus	DV 63,90
Lemmings - CD32	DA 46,90
Lotus 1-3	DA 54,90
Microcosm - CD32	91,90
Micro Machines	DA 44,90
Mr. Nuts	DA 46,90
Pirates Gold - CD32	DV 62,90
Pizza Connection	DV 74,90
Simon the Sorcerer	DV 63,90
Skidmarks	DA 49,90
Software Manager	DV 71,90
Stardust	DA 36,90
Star Trek - A1200	59,90
Tornado	DA 57,90
Total Carnage - CD32	DA 57,90
Turrican 3	DA 61,90
Whales Voyage - A1200	67,90

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster Deluxe	125.-	-Kontrollkarte zu NEC	145.-
Soundblaster Pro Basic	165.-	Mitsumi Doublespeed FX 001 D	325.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	349.-	Impression Encoder	285.-
Soundblaster 16 Basic	229.-		
Soundblaster AWE 32	565.-	JOYSTICK's	
Waveblaster	359.-	GRAVIS schwarz oder transp.	69.-
SPEA V7-Media FX	449.-	GRAVIS Gamepad	53.-
Roland SCC-I	915.-	GRAVIS PRO	75.-
ORCHID Sound Wave 32	429.-	Flight Stick Pro	143.-
- Rom Update	92.-	Virtual Pilot	149.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	485.-	Boeder Deluxe Analog P6	27.-
ORCHID Game Wave 32	259.-	Cyberman	185.-
ORCHID CD-Rom Laufwerk	369.-		
ORCHID MEGA PACK	889.-	Boxen:	
CD-ROM Drive NEC Triplespeed	849.-	Screenbeat Aktivboxen	43.-
		- Netzteil	23.-
		SBS 300 (von Creativ Labs)	209.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 4.90
Nachnahme DM 7.90
Ausland (Vorauskasse) DM 12.50

Neu: 24 - 48 Stunden LIEFER-SERVICE nur 6.50

hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: bis 20.00 Uhr!

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

VOYAGE II - DIE ÜBERMACHT

Hinter diesem Namen verbirgt sich der zweite Teil des erfolgreichen Spiels Whale's Voyage aus dem Hause NEO. 20 Jahre später setzt hier die Geschichte an und die Besatzung der Whale hat alle erworbenen Reichtümer verjubelt. Somit stellt sich erneut das Problem der Geldbeschaffung. In Anlehnung an Teil 1 werden auch diesmal Rollenspiel- und Handelselemente das Spielgeschehen diktieren. Das schrittweise Durchstöbern der Städte weicht einer 360 Grad-3D-Routine und das 2D-Overlandsystem einer 3D-Fractal-Landschaft (leider nur auf PC). Neben den Amiga CD 32, A 1200/4000 und Amiga 1 MB-Versionen wird auch ein Brettspiel, Kartenspiel und wieder ein guter Dancesong zu diesem Sequel herausgebracht. Leider müssen wir allerdings noch einige Monate auf diesen Knaller warten.



● **Schon damals einer der besten Genremixes, wird Voyage II hier noch eins draufsetzen.**



● **Die Hintergrundgrafiken haben schon teilweise Fotoqualität.**



ULTIMATE BODY BLOWS

Kurz nach Redaktionsschluß noch frisch auf den Tisch kam uns der neueste CD 32-Hammer von Team 17. Mit Ultimate Body Blows stehen Euch nun 22 verschiedene Charaktere, 16 Digi-Tracks Musik und sogar Sprachausgabe in höchster Qualität zur Verfügung. Der Tournament-, Zwei-Spieler- und Tag-Team-Modus runden diese prallvolle CD ab.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Schon auf Mega Drive, Super NES und PC konnte dieses Fußballspiel von Electronic Arts Höchstwertungen einfahren. In Kürze wird nun auch die Amiga-Version verfügbar sein, die sich vor allen Dingen durch die Größe der Sprites auszeichnen wird. Ob die Rechenpower des Amiga hier ins Stottern kommt oder ob FIFA International Soccer Ambitionen auf den Weltmeistertitel hat, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



SENSIBLE GOLF

Die meisten Amiga-User haben die kleinen, detailliert animierten Männchen von Sensible Soccer und Cannon Fodder in ihr Herz geschlossen. In diese Zwergenfamilie mit immensem Spielpotential reiht sich nun bald Sensible Golf ein. Auch hier wird die gewohnt gute Übersicht garantiert. Trotzdem soll auf kein noch so kleines Detail verzichtet werden und jede Spielfigur genauestens von der anderen zu unterscheiden sein. Mit diesen Mitteln ausgestattet, wird sich Sensible Golf mit Sicherheit auch eine hohe Chartposition verdienen.



● **Fast das komplette Loch kann aufgrund des Maßstabes eingesehen werden. Trotzdem wurden viele Einzelbilder pro Bewegungsphase und pro Spielertyp gezeichnet.**



DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...

Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10

SHORT CUTS



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Probe bastelt im Auftrag von Sega an einem neuen Jump & Run für Game Gear und Master System. Die Vorabversion überzeugt mit hervorragender Comic-Grafik.



PROBOTECTOR

Das Vorzeige-Actionspiel für Super NES von Konami wird nun auf den Mega Drive umgesetzt. Die erste Version sah beeindruckend aus, hat mit der Super NES-Version allerdings wenig zu tun.



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Mit dem gleichnamigen Mega Drive-Spiel hat dieses 8 Bit-Spiel bis auf den Hauptdarsteller wenig zu tun. Routinier-te Jump & Prügel-Kost im Gallien-Ambiente wird geboten.



ANIMANIACS

Eines der putzigsten Spiele seit Cool Spot entsteht derzeit bei Konami. Die tollen Comic-Animationen und abgedrehten Ideen lassen auf einen neuen Megahit in der Tradition von Tiny Toons hoffen.

SOLEIL

Mußten Sega-User bislang noch voller Neid auf die Nintendo-Konsolen und ihre Zeldas schießen, so gehen diese Zeiten nun dem Ende zu. Mit Soleil (auch bekannt als Ragnacenty) entsteht für den Mega Drive gerade ein sehr komplexes Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag, das Zelda nicht nur sehr ähnlich sieht, sondern sich auch ähnlich spielt.



SONIC CHAOS II

Schneller als erwartet dürfen sich Game Gear- und Master System-Besitzer in ein neues Sonic-Jump & Run begeben. Sonic Chaos II soll eine ganze Ecke umfangreicher werden, außerdem hat es auch einen 3D-Level zu bieten. Besonders spektakulär ist dieser zwar nicht, jedoch kann immerhin die restliche Grafik durch Farbenpracht und Rasanzen überzeugen.



FEEL

Eine Art Cool Spot mit gelber Maske ist der Held des neuesten Jump & Run-Spiels aus dem Hause Sega. Herausragende Elemente von Feel sind die elastischen Hände, mit denen er böse Burschen sogar aus der Distanz besänftigen kann, und die feinen Animationen. Vor September wird es wohl jedoch nichts mit einer fertigen Mega Drive-Version.



DYNAMITE HEADDY



Für technische Perfektion ist die auf Sega-Konsolen spezialisierte Treasure-Truppe bekannt. Die ehemaligen Konami-Programmierer konnten sich in den letzten eineinhalb Jahren mit Gunstar Heroes und McDonald's Treasureland-Adventures einen sehr guten Namen schaffen. Mit Dynamite Headdy setzen sie ihre Erfolgsserie fort. Für Mega Drive und Game Gear entsteht gerade dieses hervorragende Jump & Run-Spiel, das mit einer ganzen Reihe neuer Spielideen aufwarten kann. Herausragend ist der namensgebende Kopf des Helden, der als Waffe eingesetzt werden kann. Knallbunte Grafik und viele Spezialeffekte lassen uns dem Release im September mit Freude entgegensehen.

EINSATZ ALS UNMÖGLICH EINGESCHÄTZT!

Das ist dein
Gegner

Du mußt ihn
aufhalten

Andere haben
es bereits
versucht

Keiner von
ihnen ist
zurückgekomm
en

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

Action, Puzzles, Faszination und Spannung

Für A1200, A500, Amiga CD32 und bald auch für SNES

MICRO PROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB.

CAPCOM AT ITS BEST - SLAM MASTERS (SNES)

Auch bei den Beat 'em Ups mischt Capcom mit. Slam Masters bietet den Fight Mann gegen Mann im Boxring. Anleihen bei World Heroes sind auf jeden Fall nicht zu verkennen. Die zehn unterschiedlichen Sprites sind ange-

nehm groß ausgefallen und jeder Gegner wurde natürlich mit Special-Attacks ausgestattet. Ein integrierter Vier-Spieler-Modus soll das Ganze abrunden. Regeln im Sinne des eigentlichen Wortes existieren keine besonderen, was wiederum ein Garant für Action sein sollte.



● Capcoms Wrestling-Variante ist keines dieser harmlosen WWF-Spielchen. Hier geht es so richtig zur Sache.



● Neben den Beat 'em Up-üblichen Extra-schlägen verfügt man hier auch noch über "Extra-Grimassen", die den Gegner so richtig reizen sollen.



● Ob sagenumwobene Schwerter (links) oder skateboardfahrende Dinos (rechts), Activision fühlt sich in jedem Spielgenre wohl und der Spielspaß kommt nirgends zu kurz.



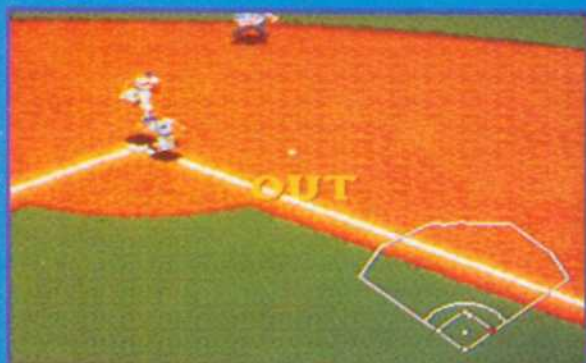
X & REX BY ACTIVISION

X-KALIBER (SNES)

Frei nach der Story um König Arthurs Wunderschwert, schwingt Ihr in X-Kaliber, einem Jump & Hack, ebenfalls eine scharfe Klinge. Jedoch nicht im altertümlichen Ritterreich, sondern eher in der dunklen Endzeit. Schönen Gruß aus Solingen, kann man da nur sagen.

RADICAL REX (SNES)

Noch sind Dinos einigermaßen in und Activision springt schnell auf den noch fahrenden Zug auf. Ohne Rücksicht auf Verluste fetzt "Radical Rex", ein frecher kleiner Tyrannosaurus Rex, durch Loopings und über Hindernisse ebenso wie über Gegner hinweg. Niedlich anzuschauen und ziemlich flink im Scrolling, der Junge. Was er wirklich drauf hat, werden wir bald wissen.



● Weit ab von Marios und Luigis Abenteuern läßt Nintendo auch die Herzen der Sportfans höher schlagen.



NINTENDO ON THE WAY - MAJOR LEAGUE BASEBALL (SNES)

Hierzulande oft belächelt, im Ausland, vor allen Dingen natürlich den USA, aber ein Massensport: Baseball. Genau deshalb bringt Nintendo diese mit unterschiedlichen Spielfeldperspektiven ausgestattete Sportsimulation auf den Markt. Dabei kommt der Spaß keinesfalls zu kurz, denn einige der Spieler erinnern mit Absicht an Figuren aus MAD oder Kaputt.



● Auch wer sich mit dem Regelwerk nicht auskennt, kann trotzdem dieses Modul auf seine Wunschliste nehmen.

WORLD CUP STRIKER

TM

GAME BOY™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



Striker™ and
© 1992, Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993, Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo, Game Boy™, Super Nintendo
Entertainment System™ and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

elite®

Elite Systems Vertriebsbüro, Weinbrennerstraße 17, 76135 Karlsruhe, Deutschland.
Telefon/Fax: (+) 49 721 858370.

PLAY TIME TV

RTL 2

Die Fußball-Weltmeisterschaft wirft ihre Schatten voraus. Rund um den Globus werden dieses Jahr wieder Milliarden von Sportbegeisterten vor dem Fernseher sitzen und ihrem passiven Hobby frönen.



Auch Play Time TV ist der Sporthysterie verfallen und stellt eine Reihe exzellenter Sport-Videospiele in den Mittelpunkt des Wettbewerbs um den Play Time-Pokal. Speziell für Euch wird unser rastloses Kamerteam wieder "on tour" sein, um direkt aus den Schaltzentren der Video- und Computerspiele zu berichten. Wir werden über das Play-Testing an neuen Spielen aus Segas Deutschland-Filiale in Hamburg berichten und dort einen Blick auf die glühenden Telefone des Info-Service wagen. Virgin Interactive Enter-

tainment steht mit dem Dschungelbuch und Dragon - The Bruce Lee Story (beide SNES) im Mittelpunkt eines News-Beitrags. Noch weiter in den Norden wird es uns zu Software 2000 verschlagen, die gerade fieberhaft an der Fertigstellung des Bundesliga Manager Hat-trick arbeiten, aber mit Death or Glory und Durch die Wüste zwei weitere interessante Spiele in der Pipeline haben. Doch auch aus dem Süden Deutschlands wird es Berichtenswertes geben. In der deutschen Intel-Niederlassung in München werden wir exklusiv für alle Play Time TV-Zuschauer einer Vor-

führung von Bullfrogs neuem Spiel für die ganze Familie, Theme Park, beiwohnen dürfen. Dabei werden wir Interessantes über Intels Zusammenarbeit mit Electronic Arts in Erfahrung bringen. Aufgepaßt: Zur Veröffentlichung von Theme Park wird es für Euch ein einzigartiges Gewinnspiel geben, über das wir leider noch nicht mehr verraten dürfen. Ihr müßt schon dabei sein, sonntags 12.40 Uhr auf RTL 2.

Ever Mr. Play Time

Stephan Heller



Das Play Time TV Programm



12. Juni
Pete Sampras Tennis (MD)
Champions World Class Soccer (SNES)



19. Juni
Empire Soccer (SNES)
Sky Blazer (SNES)



26. Juni
World Cup Striker (SNES)
Super Pang (SNES)



3. Juli
World Cup Striker (SNES)
Karamalz Cup (Amiga)

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)

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

NEUE GROSCHENGRÄBER

GUNFIGHTERS

Mit Gunfighters von Konami kommt jetzt der Nachfolger zu Lethal Enforcers in die Spielhallen. Ihr übernehmt bei diesem Ballerspiel die Rolle eines Sheriffs im Wilden Westen, der unter Banditen und Indianern für Recht und Ordnung sorgen soll. Geschossen wird bei Gunfighters mit einem Western-Colt, der im Abstand von etwa einem Meter vor den Bildschirm gehalten wird. Dort spielen sich die für den Wilden Westen typischen Überfälle auf Postkutschen, Züge und Banken oder eine zünftige Schießerei im Saloon ab. Jetzt gilt es, schneller zu sein als die Bösewichte,

die am Ende einer Szene sogar mit Äxten und Pulverfässern daherkommen. Wer die gelegentlich auftauchenden Zusatzwaffen abschießt, kommt auch einmal in den Genuß einer Winchester oder eines Maschinengewehrs. Für zusätzlichen Spaß sorgt der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr über die doppelte Feuerkraft verfügt.



● *Wilde Verfolgungsjagden, gefährliche Indianer - dazu Whiskey und bleihaltige Luft. Was sich wie die Fortsetzung von Bonanza anhört, ist der neue Automat von Konami.*



KONAMI'S OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

Nach so viel Action im Wilden Westen kommt die neue Golf-Simulation von Konami zur Entspannung gerade recht. Bis zu vier Spieler können in einem Turniermodus gegeneinander auf insgesamt 18 Golfkursen antreten. Gesteuert wird Konami's Golf mit einem Joystick und einem Button, über den die Abschlagstärke gesteuert wird. Wie bei vielen Golfsimulationen auf dem PC oder Spielkonsolen üblich, wird dazu beim Drücken des Feuerknopfes auf einer

● *Die Spielregeln von Golf sind doch ganz einfach: Wer den Ball am weitesten schlägt, hat gewonnen. Oder so ähnlich...*

Skala ein Balken für die Stärke des Schlages aufgebaut. Auf einer zweiten Anzeige wandert jetzt ein kleiner Golfball in einem mit Top, Nice und Back gekennzeichneten Bereich, der den Flugwinkel des Balls bestimmt. Ob der Schlag erfolgreich ist, hängt schließlich von der korrekten Wahl des Schlägers und der Flugrichtung ab, die je nach Windrichtung gewählt werden sollte. Im Zweifelsfall könnt Ihr Euch von Eurem Caddy ein paar nützliche Tips geben lassen, wie der Kurs zu bewältigen ist.



TOP HUNTER

In einer fernen Zukunft - die Menschheit hat begonnen, entfernte Sternensysteme zu besiedeln - nehmt Ihr mit Roddy und Cathy den Kampf gegen intergalaktische Weltraum-Piraten auf. Bei diesem Action-Adventure gilt es, auf vier verschiedenen Welten mit den Bösewichten kurzen Prozeß zu machen. Dazu verfügen die Spielfiguren über eine Menge Tricks, die über das sonst übliche Abschießen der Gegner hinausgehen. Ein Gag wird beispielsweise „Elastic Action“ genannt, bei dem Roddy einen elastischen Arm ausfährt, sich den nächstbesten Gegner schnappt

● *„Elastic Action“ heißt der neueste Gag, um den Bösewichtern die Ohren lang zu ziehen.*

und diesen mit einem gezielten Überkopf-Wurf in die anstürmende Horde von Weltraum-Piraten schleudert. Das auf der Neo Geo-Konsole basierende Abenteuer kann mit zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden und dürfte ab Mai in den Spielhallen zu finden sein.

Kai-Uwe Wahl

Wir danken den Firmen Tuning Electronic, Konami und Nova für ihre Zusammenarbeit.

Scavenger 4



Knapp 20 km südlich von Liverpool liegt die Kleinstadt Chester. Erst vor kurzem hat dort Psygnosis ein neues Entwicklungs-Studio eröff-



net, das den Engländern den Weg in die Zukunft ebnen soll.

Von Christian Müller

Psygnosis, Chester ist die Denkfabrik für CD-ROM-Spiele, werden hier doch ausschließlich Produkte für das neue Speichermedium ins Leben gerufen. Dafür hat das Oberhaupt Kenny Everett eine kreative und leistungsfähige Truppe

von 15 Game-Designern, Grafikern und Programmierern um sich geschart. Nach dem ersten Versuch mit Microcosm befindet sich die junge Crew derzeit im Play-Testing der PC- und Mega CD-Versionen von Scavenger 4. Scavenger 4, ein bombastisches Shoot 'em Up-Spektakel, wurde zuerst für die japanische FM-Towns-Maschine entwickelt. Dabei handelt es sich um einen mit zusätzlichen Grafikchips und sonstigem Spiel-Zubehör aufgemotzten PC.

Die Hauptarbeit an Scavenger 4 verrichteten wochenlang die Silicon Graphics-Workstations

● **Für den japanischen FM-Towns-PC von Fujitsu erhielt die erste Version von Scavenger 4.**



● **Alle im Spiel verwendeten Grafiken wurden zuerst mit der Hand gezeichnet und später von großen Silicon Graphics-Rechnern gerendert.**

in den Büros. Zuvor aber wurden sämtliche ersonnenen Level-designs penibel mit Legosteinen zusammengebastelt, um einen besseren räumlichen Eindruck

der Szenarien zu erhalten. Einmal als Drahtgittermodell definiert, konnte es an die rechenintensive Feinarbeit gehen. Als Pilot des Raumjägers

Der Musiker

Play Time: "Wie sieht die Arbeit eines Komponisten für Computerspiele aus? Woher bekommst Du Deine Ideen?"

Chris Nicholls: "Ich höre einfach sehr viel Musik, gehe oft aus. Ich kaufe mir auch viele Platten oder arbeite zu Hause an meinen eigenen Synthesizern. Oft spiele ich einfach nur, lade mir ein paar Drum-Sounds in die Maschine, kombiniere sie und lasse sie zu einem Rhythmus werden."

Play Time: "Ist es etwas Besonderes, einen Soundtrack für den japanischen Markt zu schreiben?"

Chris Nicholls: "Mein Hauptaugenmerk für die japanische Version lag darauf, das Spiel sehr schnell und aggressiv zu machen. So habe ich die Musik in einer Art "Hardcore-Electronic"-Stil geschrieben. Dazu habe ich mir sehr viel Material einer japanischen Kult-Band, dem "Yellow Magic Orchestra", angehört. Direkt aus Japan habe ich dafür einige CDs bekommen. Außerdem habe ich mir die Scavenger-Filme aus Japan angesehen, die eine sehr kühle Atmosphäre erzeugen."

Play Time: "Welches Equipment hattest Du für Scavenger 4 zur Verfügung?"



Chris Nicholls, Hauskomponist in Chester.

Chris Nicholls: "Das Studio hier ist sehr gut ausgestattet: Eine große Sampling-Maschine, ein Mac mit Harddisk-Recording, zwei Synthesizers. Insgesamt kann ich mit 32 Instrumenten zur gleichen

Zeit spielen. Über den Mac könnten wir aber bis zu 64 ansteuern. Hier ein ganzes Orchester spielen zu lassen, ist wirklich kein Problem. Insgesamt haben wir 64 Spuren zur Verfügung, die alle mit dem Mac verbunden sind. Die wirklichen Grenzen werden uns erst auferlegt, wenn wir die Musik in ein Spiel implementieren müssen. Der Soundtrack zu Scavenger 4 wurde auf einem Amiga mit nur 4 Spuren und lediglich 32K Platz komponiert."

Play Time: "Vielen Dank."



● **Die Spielwiese der Level-Designer: ein ganzer Tisch voller LEGO-Bausteine. Damit versuchen sie einen räumlichen Eindruck der späteren Levels zu erhalten.**

Scavenger, der im Spiel als Bitmap aus rückwärtiger Position gesteuert wird, flitzt man über die bizarrsten Planetenoberflächen. Dank der Rendering-Technik, die alle Levels als Full-Motion-Video abgelegt hat, wirken Gebirge, Canyons und feindliche Einrichtungen sehr realistisch.

Auf dem langen Weg zum ultimativen Finale durchfliegt man

vier verschiedene Welten mit jeweils vier Levels. Am Ende eines jeden erwartet Euch ein neuer Endgegner, der jeweils versucht, seinen Vorgänger in puncto Animation und Gefährlichkeit zu übertreffen. Die Besonderheit an diesen monströsen Maschinen ist, daß sie ebenfalls gerendert wurden und als Video-Sequenz auf der CD liegen, aber dennoch auf unter-



● **Scavenger 4 enthält ein Menge phantasievoller und skurriler Ideen, die mit SGI-Grafiken sehr realistisch umgesetzt wurden.**

schiedliche Attacken ganz verschieden reagieren. Die vielen feindlichen Jägerstaffeln auf dem Weg dorthin sind jedoch in herkömmlicher Bitmap-Grafik gestaltet, stellen aber durch ihre Vielzahl oft ein echtes Problem dar.

Alles in allem sahen wir in Chester die logische Fortsetzung von Microcosm im Shoot 'em Up-Genre und ein wirklich rasantes CD-ROM-Spiel, das in dieser Art nur mit dem Silberling zu verwirklichen ist.

Der Programmierer

Play Time: "Zafar, Du bist maßgeblich an der Entwicklung von Scavenger 4 beteiligt. Kannst Du kurz die Story beschreiben?"

Zafar Quamar: "Ein riesiges Computer-Netzwerk hat die Kontrolle über sich selbst übernommen. Dadurch hat es auch die Kontrolle über alles erhalten, was elektrisch gesteuert ist. Kurz gesagt, ist es natürlich die Aufgabe des Spielers, dieses System zu besiegen. Schon ganze vier Welten sind außer Kontrolle geraten. Auf jedem Planeten muß man vier Levels durchstehen. Es gibt einen Vulkan-Planeten, einen Eisplaneten, einen Wüstenplaneten und schließlich einen, der eine einzige riesige Stadt ist. Alle haben ihre ganz eigene grafische Stimmung. Man muß sich heil durch alle vier Levels eines jeden Planeten vorkämpfen, um das große Finale gegen den inzwischen zum ungeheuren Roboter mutierten Zentral-Computer zu erreichen."

Play Time: "Wie lange hat es gedauert, Scavenger 4 zu entwickeln?"

Zafar Quamar: "Normalerweise dauert es mindestens 12 Monate, so ein Spiel vom ersten Gedanken bis zum fertigen Produkt zu entwickeln. Scavenger 4 haben wir in fünf Monaten durchgezogen, aber wir haben wie die Verrückten daran gearbeitet, um das zu schaffen."

Play Time: "Wieviele Grafiker haben an Scavenger 4 mitgewirkt?"

Zafar Quamar: "Oh je, zeitweise waren es bis zu 40 Grafiker, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben."

Play Time: "Was ist der Unterschied, für den japanischen oder den amerikanischen und europäischen Markt zu produzieren?"

Zafar Quamar: "Das ursprüngliche Konzept von Scavenger 4 mit



Zafar Quamar, Programmierer in den Psygnosis-Büros in Chester.

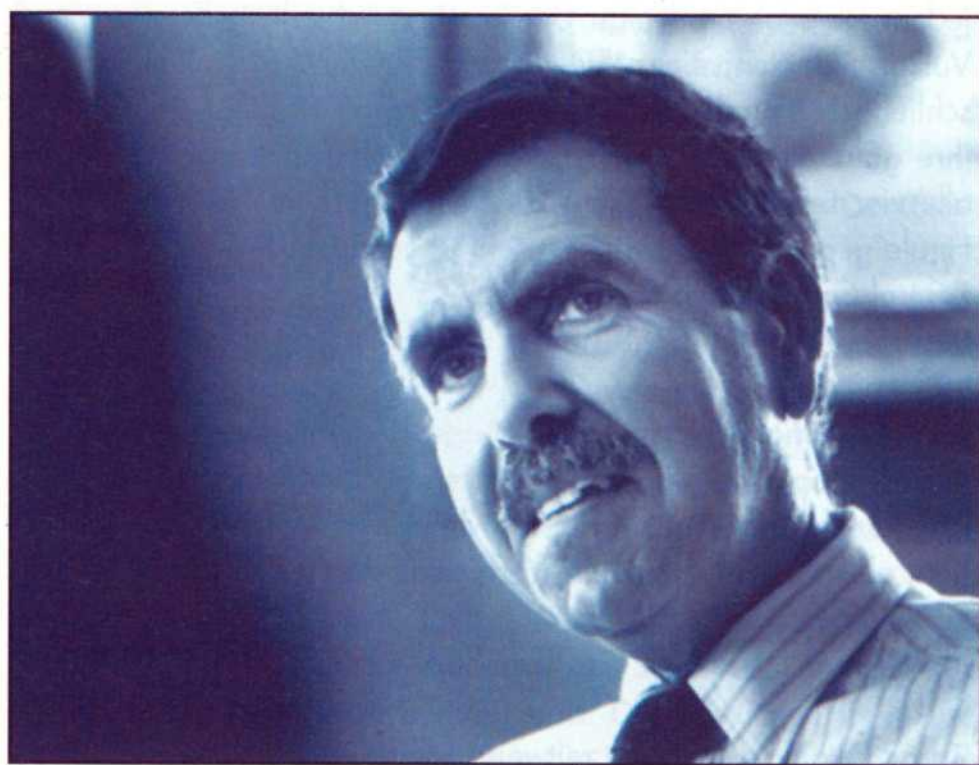
einem komplexen Extrawaffen-System wurde von uns festgelegt. Das haben wir einigen verantwortlichen Leuten in Japan gezeigt, die meinten, das wäre zu kompliziert für den japanischen Markt. Wir haben also das ganze System der Power-Ups herausgenommen, so daß man eigentlich nur noch alles aufzusammeln und abzuschießen braucht. Das ist ja auch die grundlegende Faszination an einem Shoot 'em Up.

Die europäischen und amerikanischen Versionen hingegen werden das ursprüngliche Konzept enthalten. Die Extrawaffen werden hier in einer Art Belohnungssystem verteilt. So richtet sich die eigene Feuerkraft nach dem, was man bisher erreicht hat. Auch kann man die Waffen frei anwählen. Mit zunehmender Spieltiefe nehmen die Möglichkeiten der Bonusgegenstände und der Extrawaffen zu. Man muß also später gut überlegen, wofür man sich entscheidet."

Play Time: "Wann werden wir das Scavenger 4 endlich in Deutschland spielen können?"

Zafar Quamar: "Die PC- und Mega CD-Versionen werden etwa im August veröffentlicht werden."

Weltherrschaft



Sony, gegründet von Masaru Ibuka (oben links), sind nun ein riesiger Konzern: Sony Electronic Publishing - CEO Olaf Olafsson (links) - ist nur einer ihrer vielen Arme. Time Warner, geleitet von Gerald M. Lewis (oben), sind magerer, aber genauso hungrig.

Nintendo und Sega konnten bisher immer tun, was sie wollten. Jetzt drängen die beiden Großen in den Bereich der interaktiven Unterhaltung. Play Time untersucht, warum die Konzerne ein Auge auf den Multimedia-Markt werfen.



Der amerikanische Romancier Kurt Vonnegut hat das alles schon vor Jahren vorausgesehen. In seinem Roman Hocus Pocus arbeitet der Protagonist Eugene in einem Gefängnis im Mittleren Westen der USA. Das Gefängnis wird um des Profits willen, mit jungen Japanern als Wachen, von einer japanischen Firma betrieben. Und welchem multinationalen Konzern hat Vonnegut die Rolle des Weltherrschers zuge-dacht? Sony.

Gut, niemand will ernsthaft behaupten, daß Sony beabsichtigt, die Gefängnisse der Welt wegen des Profits aufzukaufen, aber die letzten Entwicklungen

erwecken den Eindruck, als ob der Konzern mit einem Jahresumsatz von 34 Milliarden Dollar den Unterhaltungs- und Medienmarkt der Welt so betrachtet, als würde man einen Einkaufszettel studieren.

Die PlayStation-X CD-Konsole, die für November 1994 geplant ist, stellt nur die Spitze des Eisbergs dar, was Sonys Multimedia-Engagement betrifft. Aber es zeigt sich deutlich, daß die Firma nicht ruhig zuschauen wird, wenn andere den Markt erobern. Sogar Giganten wie Nintendo sehen im Vergleich mit Sony wie Zwerge aus.

Die Medienwelt hat bereits gesehen, wie Sony vorgeht, wenn es in Expansionsstimmung ist. In

den 80er Jahren schielte Sony auf die Filmindustrie, ging nach Hollywood und behandelte es wie einen Selbstbedienungsladen. Jetzt gehören ihnen zwei größere Studios, Columbia und Tri Star, die einen Bestandteil der Sony Pictures Entertainment-Abteilung bilden. 1992 spielte die SPE bereits im zweiten Jahr die Hauptrolle in der Filmindustrie und beherrschte mehr als 20 % des gesamten Markts. Sie stellte drei Filme auf die Beine, die z. T. mehr als 100 Millionen Dollar kosteten: Basic Instinct, A League of their Own und Dracula. Außerdem wurde eine neue Abteilung mit dem Namen Sony Picture Classics ins Leben gerufen, die sich mit hochwertigeren

Produkten beschäftigt und mit Howard's End auf Anhieb einen Hit landete. Dieses Jahr werden sie höchstwahrscheinlich mit Striking Distance, Wolf und Geronimo groß herauskommen.

In nur zehn Jahren hat sich Sony zur größten und einflußreichsten Firma in Hollywood gemausert. Aber damit geben sie sich nicht zufrieden: Sony ist in gleicher Weise den Musikmarkt angegangen - mit einem Blankoscheck. 1988 haben sie CBS Records und deren Tochterfirmen übernommen; im letzten Jahr waren zwei ihrer Labels, Columbia und Epic, die beiden erfolgreichsten Pop-Produzenten in den amerikanischen Billboard-Charts.

Nun hat der Konzern seine Aufmerksamkeit auf den Videospielmärkte gerichtet. Die britische Entwickler- und Vertriebsfirma Psygnosis haben sie sich schon geschnappt und in ihre aufblühende Sony Electronic Publishing-Abteilung integriert. Inzwischen haben sie die Gründung von Sony Computer Entertainment angekündigt - einer neuen Tochterfirma, die interaktive Hard- und Software für den Heimbereich produzieren soll.

Die Ankündigung gab keine Einzelheiten preis, aber sie bestätigte, was viele Leute schon lange dachten: daß Sony den Markt der interaktiven Unterhaltung nicht an sich vorbeiziehen lassen würde, daß sie beabsichtigen, Sega, Nintendo, 3DO und alle anderen in der Schlacht um die Etablierung weltweiter Standards herauszufordern.

Aber SEP und das neu gegründete SCE sind nur Teile des Sony-Imperiums, und jede noch so entfernte Ecke dieses Weltreichs wird in dem Kampf benutzt werden, ein Sony-Multimedia-Format zu etablieren, das nach Meinung von Experten in zehn Jahren eine viele Milliarden Dollar schwere Industrie sein wird.

Wer weiß - vielleicht hatte Kurt Vonnegut doch recht.

Die Gedanken hinter dieser weltweiten Expansion sind nicht neu. Die großen, meist japanischen Elektronikhersteller haben schon lange erkannt, daß sie viel, viel mehr Geld verdienen könnten, wenn sie auf den verschiedenen Märkten der Unterhaltungsindustrie nicht nur die Hardware, sondern auch die Software unter ihrer Kontrolle hätten. In vieler Hinsicht geht dieses Modell auf Nintendo zurück - „Big N“ haben die Hardware schon immer als billigen Weg gesehen, eine riesige Anwenderbasis aufzubauen, an die dann die Software verkauft werden kann.

Nun wollen Sony z.B. nicht nur CD-Player verkaufen; sie wollen auch die Musik an den Mann bringen, die damit gespielt wird.

Sie wollen nicht nur Fernseher verkaufen, sondern auch die Programme gestalten, die man damit anschauen kann. Sie wollen nicht nur Videos verkaufen; sie wollen auch die Filme machen, die darauf gebannt werden.

Es geht darum, möglichst viele Unterhaltungsbereiche unter seine Kontrolle zu bringen (das beinhaltet auch Entwicklung und Vertrieb von Medien wie Kabel und Satellit). Je mehr Dienste eine Gruppe über ihre Unzahl von Tochterfirmen selbst anbieten kann, desto weniger muß sie einkaufen und desto mehr Umsatz macht sie.

Dazu kommt die Tatsache, daß Märkte wie Spiele, Film, TV, Musik, Vergnügungsparks, Kabel, Satellit usw., die früher alle voneinander unabhängig waren, sich nun zu konkurrierenden Machtbasen zusammen-

Sony betrachtet die Unterhaltungs- und Medienmärkte der Welt so, wie Ihr Eure Einkaufsliste studieren würdet.

schließen, so wie z.B. die Elektronik- und Unterhaltungsriesen, die versuchen, die perfekte Mischung für die ideale Form des interaktiven Entertainments zu finden.

All diese dollarschweren Märkte streben in dieselbe Richtung - hin zu einem einzigen Kästchen unter dem Fernseher, das alles kann: Spiele, Filme, Musikvideos sowie Tonaufnahmen abspielen, die Verbindung mit anderen Usern und Datenbanken herstellen - im Grunde ein Brennpunkt aller Bedürfnisse der Familienunterhaltung. Noch ist eine derartige Maschine nicht auf dem Markt, aber das Konzept zieht alle an, saugt sie in die gleiche Ladevorrichtung und in die gleiche Maschine - Firmenzusammenschlüsse und -aufkäufe sind hier unvermeidlich.

Gerade wenn man glaubt, alles zu überblicken, stellt man fest, daß da noch ein dickerer Fisch als Sony im Wasser schwimmt, dessen weltweites

Profil vielleicht weniger ausgeprägt ist, dessen Taschen aber noch viel, viel tiefer sind. Man nehme zum Beispiel nur einmal die rätselhafte Firma Matsushita. Matsushita schaffen es, Sony mickrig aussehen zu lassen. Sie sind die größten Elektronikhersteller der Welt und spielen in allen Bereichen der Unterhaltungsindustrie eine zunehmend wichtige Rolle. Der Umsatz der Firma in dem mit dem 31. März 1993 endenden Geschäftsjahr betrug \$ 60.826.000.000 - fast doppelt so hoch wie der von Sony.

Matsushita beteiligt sich erst seit relativ kurzer Zeit an dem Kampf um die weltweite Unterhaltungsindustrie. Im Multimedia-Bereich treten sie als Investoren in 3DO auf und sind die ersten Thirdparty-Lizenznehmer dieser Firma. Ihr Panasonic FZ-1 Interactive Multiplayer ist die

erste 3DO-Maschine, die nach dessen Launch in den USA im Oktober vom Einzelhandel angeboten wird - Panasonic ist Matsushitas Hauptmarke auf dem Elektronikmarkt. Zu dem Konzern gehört auch die Victor Company of Japan, die Produkte unter dem JVC-Label vertreibt. Ein 3DO-Player mit einem JVC-Firmenschild ist also sehr wohl im Bereich des Möglichen.

Auch in Gebieten, die mit dem elektronischen Kerngeschäft nichts zu tun haben, hat Matsushita viele Interessen. Durch den Aufkauf des amerikanischen Unterhaltungsriesen MCA besitzt Matsushita nun eines der großen Hollywood-Studios: Universal. Und 1992 erzielten sie mit einem kleinen Film namens Jurassic Park einen überraschenden Erfolg an den Kinokassen. Es existiert bereits eine Universal Interactive Studios genannte Tochterfirma, die gerade an einer 3DO-Version von Jurassic Park arbeitet. Einige Fachleute prophezeihen schon, daß die

Firma die gerade erst erwirtschafteten Rekorderlöse aus Jurassic Park noch überbieten wird, wenn in diesem Sommer die Flintstones herauskommen.

Im Frühjahr dieses Jahres hat sich Matsushita mit einer Investition in den US-Verleger Interplay tief ins Herz der interaktiven Unterhaltung eingekauft. Sie haben keine Kontrolle über die Firma, betrachten sie aber als Teil ihrer Familie. Brian Fargo, Interplays Geschäftsführer, hat bereits angekündigt, daß er jetzt „unter den Fittichen von MCA/Universal herumgehen und nehmen wird, was er haben will.“

Jetzt, wo Matsushita immer mehr Aktivität auf dem Bereich der interaktiven Unterhaltung an den Tag legen, werden sie zunehmend ihre Filmstudios nutzen, um die Qualität ihrer Spiele zu steigern. Das alles ist eine Art Lizenzfabrik, aber es bedeutet, daß Matsushita bei der Produktion von Jurassic Park 2 baldmöglichst eine interaktive Version des Films herausbringen wird.

Der Zugang zu Stars und Kulissen ist sichergestellt, da die Firma ja danach strebt, ihre Spiele für 3DO (oder eine andere Plattform) so gut wie möglich zu machen, so daß das 3DO eine immer attraktivere Hardware mit einer immer größeren Chance wird, einen weltweiten Standard für interaktives Entertainment zu etablieren. MCA/Universal haben bereits Teile ihrer Filme für die 3DO Contents Library, eine Einrichtung, die alle 3DO-Lizenznehmer nutzen können, zur Verfügung gestellt. Wenn das 3DO einmal mit eingebautem MPEG-Full-Motion-Video auf den Markt kommt und sich damit eine Scheibe aus dem Heimvideomarkt schneidet, darf man annehmen, daß die Universal Library ebenfalls zugänglich gemacht wird.

Insgesamt erwirtschaftete die Matsushita-Unterhaltungsabteilung im letzten Jahr fette \$ 5.240.052.000. Nicht schlecht für ein „new kid on the block“.

Philips, die europäischen Anwärter auf den weltweiten Unterhaltungsthron, verfügen über enorme Kraft, haben auf dem Gebiet der interaktiven Unterhaltung aber noch nicht ihr Bestes gegeben.

Philips, deren Sitz im holländischen Eindhoven liegt, haben ihre Wurzeln in der Elektrogeräteproduktion und -vermarktung, verzweigen sich aber in weitere Unterhaltungsbereiche. 1992 lag ihr Umsatz um die \$ 30.000.000.000, auch wenn dieser zum größten Teil mit dem Verkauf von Glühbirnen erzielt wurde.

Philips' ehrgeizigster Versuch, in der interaktiven Unterhaltung Fuß zu fassen, ist Compact Disc Interactive (CD-i). Die Maschine hat sich jedoch bei den Verbrauchern oder auf dem traditionellen Spielmarkt nie richtig durchsetzen können und kann immer noch kaum hochwertige Software-Unterstützung vorweisen.

Aber Philips geben nicht auf. Insgeheim erkennen sie vielleicht an, daß das CD-i auf dem Massenmarkt nie eine Chance haben wird, aber vielleicht gibt's ja einen Nachfolger. Philips hatten bedeutenden Anteil an der Entwicklung der VHS- und der Audio CD-Standards, und sie glauben, daß sie bei der interaktiven CD eine ähnliche Rolle spielen werden.

Es ist auch vielsagend, daß Philips 35% einer Matsushita-Tochterfirma, der Matsushita Electronics Corporation, besitzt, was auf eine Partnerschaft der beiden Konzerne hindeutet. Matsushita war einer der Mitentwickler des CD-i - eine Maschine, die nun ironischerweise in direkter Konkurrenz zum 3DO steht, das sie ebenfalls unterstützen.

Philips und Matsushita taten sich auch im Krieg um die nächste Generation der digitalen Audiogeräte gegen Sony zusammen: Digital Compact Cassette (DCC) vs. Mini Disc. Beide Seiten behaupten, das Format zu haben, das die CD ersetzen soll - obwohl es immer noch rätselhaft ist, wer darum gebeten hat, die CD zu ersetzen...

Der andere große Spieler auf dem Feld ist Time Warner. Mit einem Umsatz von etwas über 13 Milliarden Dollar sind die US-Champions riesig, aber immer noch Zwerge im Vergleich zu den japanischen Firmenzusammenschlüssen.

Wie Matsushita haben Time Warner ins 3DO investiert, aber ihr Interesse am Spielmarkt endet nicht dort. Sie verfügen über einen 25 %-Anteil an Atari - und könnten ihren Einfluß vielleicht noch für den Jaguar geltend machen - und besitzen außerdem Atari Games (bekannt als Tengen). Darüber hinaus haben sie sich mit Tele-Communications Inc. und Sega zusammengetan, um einen neuen US-Kabelkanal aus der Taufe zu heben, der Videospiele nach dem Pay-as-you-play-Schema direkt in die Heime übertragen soll. Ferner existiert eine recht untergeordnete Time Warner Interactive Group, die sich bis jetzt auf „Infotainment“-Produkte für Mac und PC konzentriert hat. In der Tat hat es Time Warner geschafft, sich ohne direkte Beteiligung am interaktiven Entertainment-Bereich (durch Besitz oder Kontrolle über Firmen) in eine sehr machtvolle strategische Position zu manövrieren.

Ihre anderen Interessen sollten auch nicht übersehen werden. Über die Tochterfirma Warner Bros. kontrollieren sie das erfolgreichste Hollywood-Studio überhaupt (man erinnere sich: Sonys 20%-Anteil besteht aus zwei Studios). 1992 hatten sie ein goldenes Jahr mit Hits wie Batman Returns, The Bodyguard, Lethal Weapon 3 und dem Oscar-Preisträger Unforgiven. 1993 waren sie erfolgreich mit Falling Down, The Fugitive und Demolition Man.

1994 fing mit The Pelican Brief gut an, und das Studio hofft, daß Filme wie The Client (Susan Sarandon), Interview With a Vampire (Tom Cruise) und The Specialist (Sly Stallone, Sharon Stone) das Erzlager der Kinokassen ausschachten werden.

Die Stärke von Warner Bros. liegt in den Beziehungen, die sie

mit Hollywoods größten Talenten pflegen: mit Künstlern wie Kevin Costner, Clint Eastwood und Joel Silver, außerdem mit Produktionsfirmen wie New Regency und Morgan Creek. Sie besitzen ein Archiv mit über 2500 Dokumentarfilmen und 1500 Zeichentrickfilmen; sie verwalten die Rechte für so unsterbliche Publikumsbeliebte wie die Looney Tunes-Charaktere Bugs Bunny, Daffy Duck und Tweety Bird. Das ist ein fantastischer Katalog, der auch für die Entwicklung von interaktiven Produkten oder als großartiges Filmarchiv für 3DO-Besitzer von unschätzbarem Wert sein könnte. Time Warner im Team zu haben, ist sicher ein enormer Pluspunkt für das 3DO.

Aber hier ist noch nicht Schluß. Warner Bros. Television und die vollständig in ihrem Besitz befindliche Tochterfirma Lorimar Television sind zusammen die größten Lieferanten von Unterhaltungsprogrammen für die amerikanischen Rundfunkanstalten. Auch Time Warners zahlreiche Musiklabels (über 40) stellen eine bedeutsame Kraft dar. Zusammen haben sie 1992 einen Umsatz von \$ 3.214.000.000 erwirtschaftet. Eine weitere unübertroffene Waffe im Time Warner-Arsenal ist ihre einzigartige Stellung auf dem weltweiten Markt der Printmedien: ihre Magazine und Bücher sorgten 1992 für einen Umsatz von \$ 3.123.000.000.

Time Warner gehören zu den

größten Lieferanten von Kabelsystemen und Kabelprogrammen der Welt. Ihre Kraft wird noch dadurch verstärkt, daß sie gleichzeitig Träger und Produzent von Programmen sind. Time Warner Cable haben bereits American Televisions and Communications (ATC) aufgekauft, und 7,1 Millionen Haushalte werden nun von Time Warner Cable versorgt.

Die Kabelprogramme der Gruppe haben einen noch größeren Erfolg erzielt. Time Warner besitzen die fest etablierte Home Box Office (HBO)-Sendeanstalt, die mit der stolzen Zahl von ungefähr 20 Millionen Abonnenten prahlen kann. Neben dem populären HBO-Filmkanal bietet der Sender auch Sport- und Comedy-Programme an. Time Warner haben sich schon mit Tele-Communications Inc. und Sega mit der Absicht zusammengetan, in den USA einen Videospiel-Kanal ins Leben zu rufen. Darüber hinaus verkündeten sie, daß sie ihr Kabel auch für 3DO zugänglich machen wollen.

Auch wenn sie also wesentlich kleiner als Sony oder Matsushita dastehen, sind Time Warner in allen Ecken der Unterhaltungsindustrie gut vertreten. Ihr im Vergleich zu den Rivalen geringerer Umsatz läßt sich der Tatsache zuschreiben, daß es im Unternehmenskern keine Elektrogeräte-Herstellung gibt.

Und die Position von Time Warner beginnt sogar noch viel bes-



Das Matsushita-Hauptquartier in Osaka, Japan. Mit Marken wie Panasonic, National und JVC stellt Matsushita den größten Unterhaltungselektronik-Konzern der Welt dar.



Das 3DO-Hauptquartier in San Mateo, Kalifornien, wo Trip Hawkins seine Multimedia-Konsole aus der Taufe hob. Ohne die Beteiligung des Riesen Matsushita wäre das Projekt vielleicht nie in Gang gekommen.

ser auszusehen, wenn man hört, daß sie 20,6% einer kleinen Firma namens Turner Broadcasting ihr eigen nennen.

Turner Broadcasting, im Besitz des früheren MGM-Präsidenten Ted Turner, sind in Hollywood und dem amerikanischen Fernsehen mittlerweile ein dicker Fisch. Anfang dieses Jahres schnappte sich Turner die beiden unabhängigen Produktionsfirmen New Line und Castle Rock und bezahlte dafür insgesamt \$ 657.000.000. New Line hatten ihre beste Zeit in den 80er Jahren mit der Produktion der Teenage Turtle-Filme und der Nightmare on Elm Street-Serie. Castle Rock sind das Experimentierfeld des Spinal Tap-Regisseurs Rob Reiner. In den letzten Jahren bildeten sie die treibende kreative Kraft hinter einigen von Sonys größten Hits, wie z.B. A Few Good Men und In the Line of Fire. Turner besitzt auch die Kabelstationen CNN, WTBS und TNT und ist inzwischen eindeutig ein Mitstreiter im Multimedia-Krieg. Turner Broadcasting haben potente Investoren hinter sich (Time Warner und Tele-Communications), aber sie sind auch von sich aus eine Kraft, mit der man rechnen muß. Bis jetzt verfügt die Firma noch über keine direkten Verbindungen zum interaktiven Unterhaltungsmarkt, aber Turner ist ein waschechter Medienmogul und wird ein wachsames Auge auf jede Möglichkeit zu Querverbindungen haben.

Viacom und Tele-Communications sind die letzten der wirklich großen Multimedia-Rivalen. Bei Viacom handelt es sich um eine unglaublich erfolgreiche Fernsehproduktions- und Vertriebsfirma. Sie besitzen und betreiben MTV, MTV Europe und Nickelodeon, den neuen Kinderkanal. Gerade erst haben sie das letzte unabhängige Filmstudio in Hollywood, Paramount Pictures, aufgekauft. Innerhalb von Paramount gibt es eine Abteilung namens Paramount Technology Group, die, wie die Time Warner Interactive Group, sich bisher auf Infotainment konzentriert hat. Dies soll sich nun ändern: die Abteilung hat in das amerikanische Softwarehaus Spectrum Holobyte investiert, das an einer neuen Spielereihe auf der Basis von Paramounts Star Trek-Filmen arbeitet.

Und schließlich ist da Tele-Communications Inc. - die größte Kabel-TV-Firma der Welt, die vor kurzem mit der amerikanischen Fernmeldegesellschaft Atlantic Bell eine Fusion einging. Zusammen bilden die beiden Konzerne ein 60 Millionen-Dollar-Imperium, das mit seinen Kabeln in einem Drittel aller amerikanischen Haushalte präsent ist.

TCI transportieren die Programme nicht nur, sie produzieren sie auch. Ihre Tochter Liberty Media hat Anteile in einer Anzahl großer Kabelkanäle, einschließlich QVC, dem Home Shopping-Kanal. Kürzlich kündigten TCI

eine Verbindung mit dem Anwendersoftware-Giganten Microsoft an; beide wollen zusammen im Laufe der nächsten zwei Jahre einen interaktiven Fernsehkanal einführen. Tests dafür sollen in diesem Sommer starten. Bis jetzt ist nicht klar, welche Dienste der neue Sender anbieten wird, aber Spiele werden dabei sicher eine Rolle spielen.

Wenn die britische Firma BT auch noch nicht auf der Infobahn dahinrast, so beschleunigt sie doch schon deutlich auf der Zufahrtsstraße. Sie hat in Ipswich bereits einen Video on Demand-Versuch gestartet und kündigte kürzlich einen Ableger mit dem Namen Games on Demand an, der in fünf Jahren vollständig in Betrieb genommen werden soll. Gespräche wurden mit Sega und Nintendo über die Bereitstellung von Titeln für das Projekt geführt, und beide Firmen sollen recht enthusiastisch reagiert haben.

Weitere Träger, die ihre Imperien ausdehnen wollen, umfassen AT&T, ebenfalls 3DO-Investoren, und Nynex, die Muttergesellschaft der New York Telephone Company, die auch Anteile an Viacom, und damit an Paramount, hält. Nynex sollen angeblich auch kühn ihre Hände

die amerikanischen TV-Stationen, unterstützt von dem weltweiten Phänomen der Simpsons. Murdoch besitzt ferner die 20th Century Fox-Filmstudios, und Anfang des Jahres enthüllte der Licensing and Merchandising President der Firma, Al Ovadia, Pläne über die Gründung eines Fox-Spielelabels. Und nicht zu vergessen, Murdoch steht in Verhandlungen mit Sega über die Errichtung eines Satellitenkanals in Europa nach dem Vorbild des geplanten US-Kabelkanals.

Aber was geschieht mit Sega und Nintendo, den großen Konzernen, die bisher die Videospiel-Industrie dominiert haben? Keine der beiden Firmen hat sich jemals um Aquisitionen bemüht, und obwohl sie in den Satelliten- und Kabelmarkt eindringen, werden sie von den mächtigen Multimedia-Interessen der multinationalen Konzerne in den Schatten gestellt. Sie mögen den allerersten Startschuß für den Markt gegeben haben, aber in einer Branche, die unablässig vorwärtsdrängt, kann man nicht auf Loyalität zu abgehalfterten Marken zählen.

Natürlich hat das alles seine Vorteile für den Konsumenten: Die erste Phase des Kriegs um die Kontrolle des Markts wird eine Hardware-Schlacht

Matsushita schafft es, Sony klein aussehen zu lassen: ihr Umsatz im mit März 1993 endenden Geschäftsjahr betrug \$ 60.826.000.000.

nach dem gesamten Time Warner-Imperium ausstrecken.

Und hier kommen wir zu einem Ende - vorläufig jedenfalls. Man braucht gar nicht erst zu erwähnen, daß am Horizont noch andere Namen auftauchen - z.B. das Reich von Rupert Murdoch, das auch Sky Television umfaßt, den Hauptträger und -produzenten von Satellitenprogrammen in Europa.

Der Mann aus Australien bläst mit dem Erfolg von Fox Broadcasting auch frischen Wind in

sein - wir dürfen einen enormen Preisverfall bei hochgezüchteten Systemen erwarten, wenn die großen Namen sich um die Vorherrschaft in dieser noch jungen Sparte schlagen.

Schließlich - und vergeßt das nicht - seid es Ihr, die wirklich entscheidet, welches System sich letztendlich durchsetzt. Und selbst die Macht von Sony oder Matsushita ist nichts im Vergleich zu dem Einfluß der Öffentlichkeit, die kauft oder nicht kauft...

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Alien Breed 2 /dt	46,95	—	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92,95	V,mö.
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	V,mö
Archon Ultra	—	59,95	V,mö
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—
Battle Isle 2 /dt	V,mö	79,95	85,95
Beneath a Steel Sky /dt	59,95	69,95	93,95
Big Sea /dt	51,95	58,95	—
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Brian the Lion /dt	V,mö	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2 /dt	—	V,mö	V,mö
Campaign 2 /dt	71,95	85,95	—
Cannon Fodder /dt	51,95	V,mö	—
Chaos Engine /dt	47,95	—	—
Christoph Columbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	57,95	—
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	—	—	99,00
Conspiracy /dt	—	—	89,95
Cool Spot /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Der Planer /dt	—	82,95	—
Der Rasenmäher-Mann /dt	—	—	87,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö	88,95	—
Die Siedler /dt	79,95	79,95	V,mö
Disposable Hero /dt	46,95	—	—
Doom (Vollversion)	—	79,95	—
Dragonsphere /dt	—	—	84,95
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elder Scrolls	—	72,95	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	—
Fields of Glory /dt	—	89,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goblins 3 /dt	71,95	85,95	109,00
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	69,95	—
Iron Helix /dt	—	—	79,95
Journeyman Project /dt	—	—	66,95
King's Table /dt	53,95	69,95	93,95
Lands of Lore /dt	—	59,95	V,mö
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	V,mö
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V,mö
Mad Dog McCree	—	—	73,95
Mad News /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Master of Orion /dt	—	89,95	—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—	99,00
Mortal Kombat /dt	51,95	51,95	—
Mr. Nutz /dt	47,95	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Nomad /dt	—	53,95	53,95
Pacific Strike /dt *	—	87,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	36,95	—

Sonder-angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	29,95	29,95	29,95
Assassin Special Edition /dt	—	20,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 o. 2 je	21,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—
Fighter Bomber /dt	21,95	21,95	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—
Indianapolis 500 /dt	28,95	35,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95	27,95	27,95
M1 Tank Platoon /dt	29,95	29,95	30,95
North & South	21,95	21,95	—
Pirates! /dt	24,95	24,95	24,95
Project-X	23,95	—	—
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	82,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	29,95 engl.
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	82,95
Sim Ant /dt	35,95	35,95	—
Sim Earth /dt	35,95	35,95	—
Street Fighter 2 /dt	26,95	62,95	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt je	14,95	—	22,95

So

können 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.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

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

Bachler
Computersoftware

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
Pizza Connection /dt	79,95	84,95	—
Police Quest 4	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	V,mö
Privateer Special Operations 1 /dt	—	36,95	—
Privateer Speech Pack /dt	—	38,95	—
Puggsy /dt	58,95	—	—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79,95	—
Ravenloft	—	V,mö	V,mö
Rebel Assault	—	—	87,95
Reunion /dt	V,mö	V,mö	—
Sam & Max /dt	—	94,95	—
Second Samurai /dt	58,95	—	—
Sensible Soccer '93 /dt	47,95	58,95	—
Silverball /dt	—	49,95	—
Sim City 2000	—	73,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
Star Trek 2 /dt	—	85,95	—
Starlord /dt	—	89,95	—
Strike Commander /dt	—	89,95	89,95
Strike Commander Speech Pack /dt	—	34,95	—
Strike Commander Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Stronghold /dt	—	87,95	87,95
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	—
Mission Disk. /dt	V,mö	37,95	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Tornado /dt	59,95	—	—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—	—
UFO /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81,95	—
Ultima 7/2 - Silver Seed Data Disk. /dt	—	38,95	—
Ultima 8 - Pagan /dt *	—	87,95	—
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt *	—	36,95	—
Ultima Underworld 1 /dt	—	74,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	74,95	—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	57,95	—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—	43,95	—
Zeppelin /dt	V,mö	79,95	V,mö
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	21,95
Wing Commander	—	25,95	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—
Zool /dt	23,95	23,95	53,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	67,95
Gravis analog Joystick Pro PC	79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	33,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	279,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	379,00

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!
Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

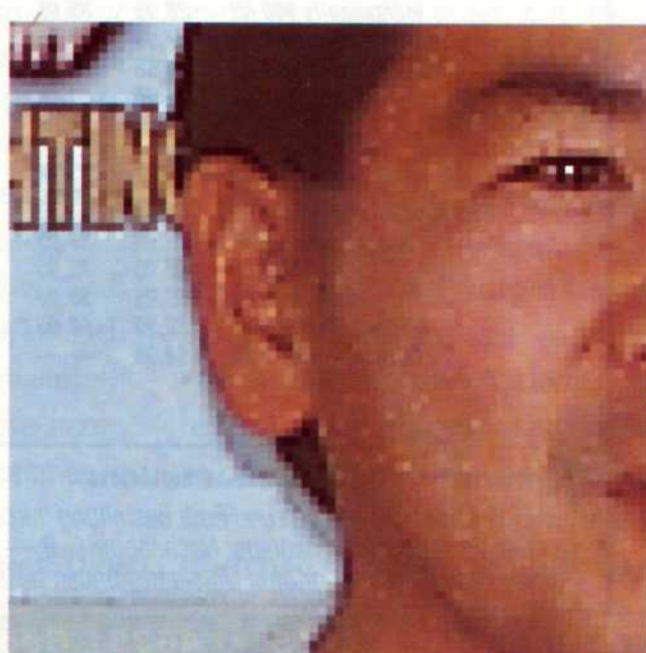
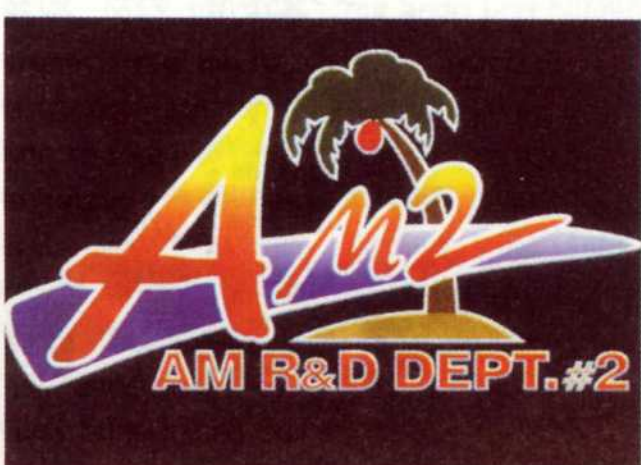
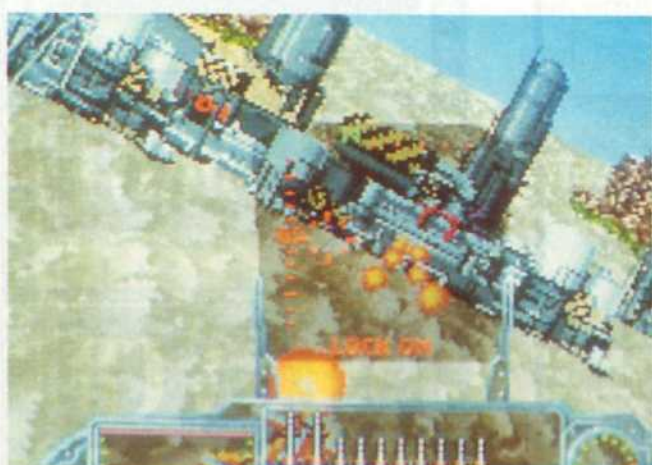
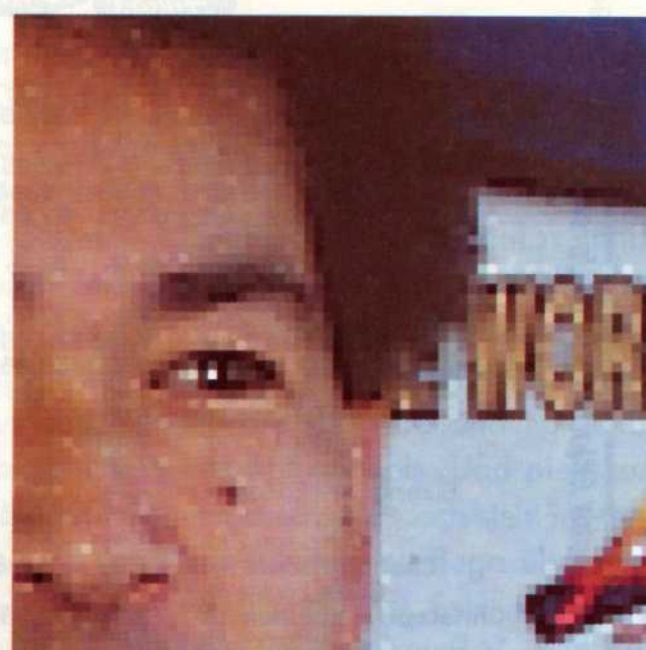
Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



Yu Suzuki:



Der Sitz von Segas Automaten-Abteilung ist in Ohta-ku, Tokio.

Sega's treibende Kraft

Yu Suzuki ist der legendäre Kopf von AM2, Segas wichtigster Coin-op-Entwicklungsabteilung. Play Time erhielt Zutritt zum AM2-Quartier in Tokio und traf sich mit dem Talent, das hinter den besten Sega-Automaten steht.

Y

u Suzuki ist unbestritten Segas Coin-op-Champion. Seit er

vor Jahren Mitglied von Company 11 wurde, ist er eine der Leitfiguren hinter Segas größten Coin-op-Erfolgen. Einige der einflußreichsten Spiele des letzten Jahrzehnts, von frühen Sprite-Skalierern wie Hang On und Out Run zu den Polygon-Orgien von Virtua Racing und Virtua Fighters, wurden unter seiner Leitung produziert. Sein letztes und wahrscheinlich auch größtes Werk ist Daytona GP, ein Spiel, das den Höhepunkt von Segas Polygon-Technologie darstellt. **Play Time** hatte Glück und wurde in die Sega-Automatenabteilung eingeladen, um das fertige Spiel in Aktion zu sehen und mit Mr. Suzuki zu plaudern.

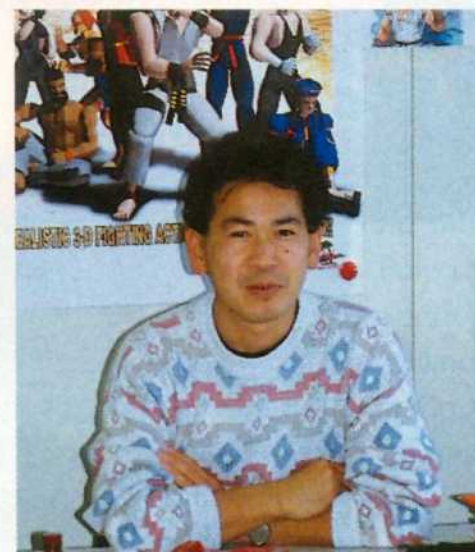
Play Time: Wieviele Leute arbeiten bei AM2, und wie ist Segas Automatenabteilung organisiert?

Suzuki: In der Sega-Automatenabteilung arbeiten ungefähr 600 Leute, und AM2 ist nur ein Teil davon. AM2 selbst setzt sich aus circa 100 Personen zusammen. Im Grunde sind wir einfach ein großes Team. Ursprünglich hat es nur eine Abteilung gegeben, aber das Aufkommen von ernstzunehmender CG-Technologie bedeutete, daß unsere Ressourcen in mehrere verschiedene Richtungen gelenkt werden mußten.

Play Time: Für welche sonstigen Spiele zeichnet AM2 noch verantwortlich?

Suzuki: Virtua Racing war das erste Spiel, das wir produzierten, aber nachdem wir damit

fertig waren, teilten wir AM2 in zwei Sektionen auf - ein Team arbeitete an Virtua Fighters, während sich das andere auf Daytona GP konzentrierte. Natürlich haben viele aus unserer Mannschaft auch an zahlreichen anderen Sega-Automatenspielen mitgearbeitet und dabei Segas Arcade-Hardware,



Yu Suzuki: Sein Status als Coin-op-Guru wird ihm von niemandem streitig gemacht.

wie z.B. System 24 und 32, benutzt.

Play Time: Konnten Sie sich heraussuchen, in welcher Abteilung sie arbeiten wollten, als Sie bei Sega anfangen?

Suzuki: Ja. Ich würde sagen, ungefähr 80% der Leute, die hier arbeiten, haben die Möglichkeit, sich das herauszusuchen, was sie interessiert. Als ich 1983 hier anfang, gab es nur eine Abteilung - den Coin-op-Bereich - , also mußte ich mich nicht entscheiden. Wir sind hier immer mit großen Monitoren und High-Performance-Hardware verwöhnt worden - die Spiele, die wir entwickeln, unterliegen einfach nicht denselben Beschränkungen wie die für den Heimbereich. Dies möchte ich eigentlich nicht zugunsten der Konsolenabteilung aufgeben.





Play Time: Aber AM2 haben doch kürzlich Virtua Racing für das Mega Drive konvertiert?

Suzuki: Ja, aber hauptsächlich deswegen, weil es aufgrund des SVP-Chips keine übermäßig schwierige Konvertierung war. Ohne ihn hätten wir es höchstwahrscheinlich gar nicht erst versucht. Natürlich wird mit der Einführung des Saturn und des Mega Drive 32 in Europa der Abstand zwischen den Automaten- und Konsolenabteilungen geringer, weil die Konsolenhardware gegenüber der Automatenhardware, die wir hier benutzen, aufholt.

Play Time: Wieviele Leute waren nötig, um das originale Virtua Racing-Spiel zu produzieren?

Suzuki: Das wechselte sehr. Als wir mit dem Projekt begannen, hatten wir ungefähr zehn Leute, und gegen Ende dann 25. Ich denke, durchschnittlich haben über ein ganzes Jahr ungefähr 20 Leute an dem Spiel gearbeitet. Das gilt allerdings nur für die eigentliche Spielentwicklung; die Hardware - Model 1 - hat mehr Zeit in Anspruch genommen.

Play Time: Model 1 war damals ein wichtiger Schritt nach vorne, nicht wahr?

Suzuki: Ja, es verschlang drei Jahre Entwicklungszeit, während neue Grafik-Hardware normalerweise immer nur einen Zeitraum von zwölf Monaten in Anspruch nimmt.

Play Time: Was ist so besonders an der Technologie?

Suzuki: Nun, als wir zum ersten Mal einen Prototypen von Virtua Racing vorführten, dachten die meisten Leute, es würde mit Parallel Processing laufen. Sie waren überrascht, als sie erfuh-

ren, daß es mit einem Board für sequentielle Datenverarbeitung ausgestattet war.

Play Time: Was für einen Hauptprozessor verwendet die Maschine?

Suzuki: Es handelt sich um einen 32 Bit RISC-Chip (NEC V60), der mit 16 MHz sogar relativ langsam ist und nur 2,5 MIPS verarbeitet. Eine einzige der CPUs im Saturn bringt 25 MIPS!

Play Time: Wie bewältigt Model 1 dann die vielen Berechnungen?

Suzuki: Die Grafik-Engine baut auf eine sehr schnelle digitale Signalverarbeitung auf, ähnlich einer Mega Drive-Cartridge, aber in größerem Rahmen. Da sind vier serielle Fujitsu-DSPs sowie ein rasanter Coprozessor. Ferner gibt's da einen Prozessor, der für das Scrollen der Backgrounds hinter den Polygonen zuständig ist.

Play Time: Sie haben das Mega Drive-Spiel auf lediglich 16 Farben begrenzt. Wieviele Farben bekommt man im Original-Game zu sehen?

Suzuki: Das Spiel läuft mit 24 Bit Colour (16,7 Millionen Farben) und 16 Bit Colour-Hintergründen (32.000 Farben). Es gibt auch einen 8 Bit-Alpha-Kanal. Der größte Unterschied liegt wahrscheinlich in der Vektorauflösung: Model 1 und 2 wurden für eine hohe Bildschirmauflösung von 496 X 384 ausgerichtet - fast doppelt so hoch wie die des Mega Drive.

Play Time: Wie steht's mit den Polygon-Zahlen. Wie fällt da der Vergleich mit der Mega Drive-Version aus?

Suzuki: Model 1 wurde so gebaut, daß es in der Sekunde 180.000 Polygone berechnen kann, während das Mega Drive zwischen 3.000 und 5.000 bewältigt! In der Automatenver-

sion von Virtua Racing fällt die Geschwindigkeit kaum einmal unter 30 Frames pro Sekunde ab. Das bedeutet ungefähr 6.000 Polygone pro Frame, verglichen mit den 300 bis 500

„Autos waren immer ein großes Hobby von mir, und ich habe wohl einfach das Glück, daß Rennspiele anscheinend immer in Mode sind.“



beim Mega Drive, der mit ungefähr 12 bis 15 Frames in der Sekunde weniger als halb so schnell läuft.

Play Time: Welche Software fand bei der Erstellung der Polygone in Virtua Racing und Virtua Fighters Verwendung?

Suzuki: Wir kennen uns recht gut mit SoftImages Paketen für Silicon Graphics aus, und ihre Software wurde für die Polygone in beiden Spielen verwendet. Außerdem nahmen wir SoftImages Flock of Birds-Motion Capture-System für die Animationen in Virtua Fighters.

Play Time: Wir haben festgestellt, daß die Grafiken in Virtua Fighters weniger detailliert sind als die in Virtua Racing, beson-



Segas SVP-Chip, der in Virtua Racing auf dem Mega Drive eingesetzt wird.

ders die Hintergründe. Verwendet das Spiel nicht das gleiche CG-Board - Model 1?

Suzuki: Ja, aber wir verdoppeln die Frame-Rate in Virtua Fighters, weil in Kampfspielen schneller reagiert werden muß. [Doppelte Frame-Rate heißt halb so viele simultan darstellbare Polygone.]

Play Time: Sie haben eine Menge Rennspiele produziert. Warum?

Suzuki: Autos waren immer ein großes Hobby von mir, und ich habe wohl einfach das Glück, daß Rennspiele anscheinend immer in Mode sind. Für Virtua Racing habe ich die Maschinen des 1992er Ferrari und des McLaren-Honda studiert, mit Fahrern und Mechanikern gesprochen und für einige Zeit einen Honda NSX gemietet. Das fertige Spiel enthält circa 120 Parameter, wie Luftdruck, Windschatten, Aerodynamik usw., von denen meiner Meinung nach ungefähr 20 bis 30 wirklich wichtig sind. Ich mag die Art, wie auch Rennspiele den Körper herumschleudern können, so wie in den Deluxe-Versionen von Daytona und Virtua Racing.

Play Time: Wie steht's mit Daytona? War dafür auch sehr viel Forschungsarbeit notwendig?

Suzuki: Ich bin regelmäßig auf der Daytona-Rennstrecke in Flo-



Daytona GP (links und oben), Segas erste Phase mit 3D-Texture-Mapping. Das fertige Spiel wurde auf der japanischen AOU-Show der Öffentlichkeit vorgestellt.



Model 2: technische Daten

CPU: 32 Bit RISC @ 25 MHz

Coprozessoren: 32 Bit @ 16 MFLOPS, 3D-Matrix

Speicher: 8 MBits RAM, bis zu 248 MBits ROM, (Daytona verwendet 178 MBits ROM)

3D-Grafik Engine:

900.000 Vektoren/sec.

300.000 Polygone/sec.

Features:

Flat shading

Texture Mapping

Micro-texture

Multi-window

Flächenreflektions-Modus

Spiegelreflektions-Modus

Polygone: 120 Millionen Pixel/sec.

65.536 Farben

(1024-Farben-Palette)

Bildschirm: 496 x 384

Mittlere Auflösung

24 MHz Horizontalfrequenz

Scrolling: Zwei Ebenen

32.768 Farben

(128-Farben-Palette)

Fenster: Zwei Fenster

32.768 Farben

(128-Farben-Palette)

Sound: MIDI-kompatibel



Yu Suzuki**Name:** Yu Suzuki**Geburtstag:** 06.10.1958**Nationalität:** Japaner**Blutgruppe:** A**Beruf:** General Manager

Automaten-Entwicklung

Department 2

Sega Enterprises

Bei Sega tätig seit: 01.04.1983

rida gefahren und habe dort nützliche Informationen gesammelt. Tatsächlich

werde ich am Sonntag wieder dorthin gehen. Rein geschäftlich, natürlich!

Play Time: Wieviele Einheiten können in der fertigen Version von Daytona zusammengeslossen werden?

Suzuki: Ursprünglich wollte ich 40 Wagen zusammenschließen, wie in einem richtigen Rennen, aber das war nicht zu realisieren. Letztendlich kann man jetzt acht Autos zusammenschließen.

Play Time: Und wie entstand die Model 2-Hardware?

Suzuki: General Electric Co. kamen auf uns zu und boten uns Realtime Texture-Mapping ASICs [anwendungsspezifische integrierte Schaltkreise] an. Im August 1992 begründeten wir mit ihnen eine geschäftliche Partnerschaft. Wir entwickelten zusammen innerhalb eines Jahres das Model 2-Board, und die Produktion von Daytona GP nahm ein weiteres Jahr in Anspruch. [Dieser Zweig von General Electric wurde inzwischen von der Martin Marietta Corp. gekauft.]

Play Time: Welche Vorteile hat Model 2 gegenüber dem Model 1?

Suzuki: Nun, da ist natürlich das Texture-Mapping, und außerdem sind mehr als doppelt so viele Polygone möglich - 300.000. Aber es gibt auch Spezialeffekte wie Spiegelungen des Himmels in den Autofenstern - all das wird von der Hardware mit separaten Algorithmen bewältigt.

Play Time: Was ist mit Grafik-techniken wie Gouraud Shading?

Suzuki: Daytona macht nur in der Attraktionssequenz von Gouraud Shading Gebrauch - das eigentliche Spiel verwendet normales Shading, das viel schneller ist und meiner Meinung nach auch einen ausreichend guten Eindruck erzeugen kann. Ich bin ziemlich sicher, daß Ridge Racer genauso programmiert wurde - wenn das Game durchweg Gouraud Shading verwenden würde, wäre es, glaube ich, drei- bis viermal langsamer.

Play Time: Sie glauben also, daß Model 2 Namcos System 22 übertrifft?

„Ich bin nicht wild auf Mortal Combat 2 ... Ich denke, es wäre ein größerer Erfolg geworden, wenn es nicht so gewalttätig wäre.“



Suzuki: Ich persönlich bin schon der Ansicht. Ich denke, daß beide Spiele ein gleich gutes Fahrgefühl vermitteln, aber meiner Meinung nach liefert unsere Grafik-Engine eine etwas bessere Performance. Ridge Racer ist ein großartiges Spiel, aber ich glaube, es wäre noch besser geworden, wenn ich mich selbst um das Projekt gekümmert hätte.

Games History

Hang On (Juli 1985): Das erste aus einer Reihe von großartigen Sega-Motorrad-Rennspielen. Sein Nachfolger, Super-Hang On, erwies sich sogar als noch erfolgreicher.

Space Alien (Dezember 1985): In Deutschland Space Harrier genannt. Eine eindrucksvolle Vorführung von Segas Sprite-Skalierungs-Technologie.

Out Run (September 1986): Eines der spielbarsten Rennspiele, die jemals kreiert wurden. Von (für die damalige Zeit) unerschöpflicher optischer Faszination, lief Out Run und lief und lief...

After Burner (Juli 1987): Wenn auch nicht annähernd so spielbar wie Out Run, so wurde After Burner doch ein Münzenschlucker von immensem Ausmaß.

Power Drift (August 1988): Fortgeschrittene Sprite-Skalierung und eine Rotationsachse waren die Kennzeichen von Segas nächster Rennspiel-Generation.

G-LOC (Mai 1990): Eine Mischung aus Sprite-Skalierung und 3D-Polygonen. Obwohl es besser war als After Burner, erreichte es ironischerweise nicht dessen Erfolg.

R-360 (November 1990): Man nehme G-LOC, werfe es in eine ausgefeilte 360-Grad-Rotationsbox, und schon hat man R-360. Eine aufregende Erfahrung.

Virtua Racing (1992): Das erste Spiel, bei dem Segas Model 1-Board zur Anwendung kommt. Virtua Racing ist eines der begeisterndsten Arcade-Rennspiele, die jemals kreiert wurden. Schnell und rasend - ein Polygonschieber an der Grenze des Möglichen.

Virtua Fighters (Dezember 1993): Dieses Mann-gegen-Mann-Kampfspiel, das von der gleichen Technologie wie Virtua Racing Gebrauch macht, ist in technischer Hinsicht einzigartig.

Daytona GP (April 1994): Segas letzter und großartigster Renner. Unglaubliche Liebe zum Detail und einige der bislang eindrucksvollsten Polygone mit Texture-Mapping.





Play Time: Findet Ihre Belegschaft selbst Gefallen an Computerspielen?

Suzuki: Normalerweise schon, aber wenn ich für mich spreche, dann kann ich mir interessantere Dinge vorstellen als Computerspiele zu zocken - beispielsweise Autorennen oder französisches Essen.

Play Time: Mögen Sie Automaten, die nicht von Sega stammen?

Suzuki: Oh ja. Ridge Racer ist mein persönlicher Lieblingsautomat, wenn auch nur wegen seiner Computergrafik, aber ich mag auch einige der SNK-Kampfspiele - z.B. Fatal Fury 2 und Samurai Showdown. Im allgemeinen sind die Automaten viel besser als Konsolenspiele. Ich bin nicht wild auf Mortal Kombat 2 - es ist zu brutal und blutig für kleine Kinder. Ich denke, es wäre ein größerer Erfolg geworden, wenn es nicht so gewalttätig wäre.

Play Time: Was sind Ihre persönlichen Sega-Favoriten?

Suzuki: Out Run, das 1987 ein großer Hit war, mag ich immer noch recht gern - es war das erste Spiel, das die Super Scaler-Technologie verwendete. Ich denke, der Eindruck, den diese Technik zur damaligen Zeit hinterlassen hat, wird jetzt mit Virtua Racing und Daytona GP wiederholt.



Dies ist das „Kraftwerk“, in dem Segas Coin-ops entwickelt werden.

Play Time: Sie denken also, daß technische Innovationen genauso wichtig sind wie das Gameplay?

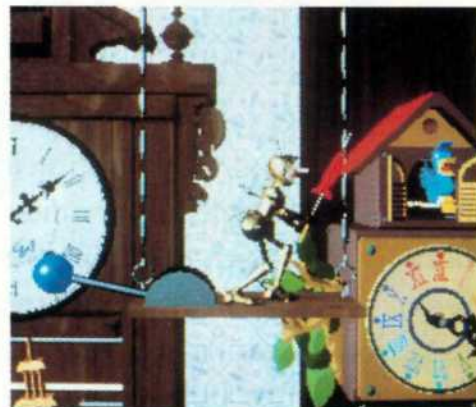
Suzuki: Ich lege sehr viel Wert auf den technologischen Eindruck, den ein Spiel hinterläßt, aber letztlich wird der Erfolg eines Spiels davon bestimmt, wieviel Spaß es macht.

Play Time: Was wird Ihrer Meinung nach die Zukunft für die Automatenspiele bringen?

Suzuki: Virtual Reality und Computergrafik repräsentieren zur Zeit ungefähr 30 Prozent des Coin-op-Markts, und das ist ein großer Anteil. Wenn die Hardwarekosten schließlich weiter sinken, wird 3D stärkere Verbreitung finden.

Play Time: Welche Pläne hat Sega mit Virtual Reality?

Suzuki: Der schwierigste Aspekt von Virtual Reality sind die Produktionskosten und die Herstellung von Hardware, die stabil genug für den Gebrauch in den Arcaden und im Heimbereich ist. Im allgemeinen tauchen bei der augenblicklichen Virtual Reality-Technologie drei Hauptprobleme auf: Sensoren, Bildergenerierung und die Projektionstechnologie. Natürlich haben Sega mit der Bildergenerierung keine Schwierigkeiten, und nun haben wir unsere Forschungsarbeit, mit der Hilfe von Virtuality in Großbritannien, auf die anderen beiden Bereiche konzentriert.



Eines der ersten Saturn-Spiele verwendet Polygone für die 3D-Hintergründe.

„Ich kann mir interessantere Dinge vorstellen als Computerspiele zu zocken - beispielsweise Autorennen oder französisches Essen.“



Play Time: Wohin geht der Coin-op-Markt Ihrer Meinung nach?

Suzuki: Im Moment wächst er wieder - es gibt gute Gelegenheiten für uns in Asien und Südamerika. Auch in den USA und Europa ist der Markt noch nicht so gesättigt wie manche Leute behaupten. Coin-ops werden weiterhin Spitzentechnologie liefern, aber ich glaube, der Markt wird zunehmend familienorientiert. Darauf reagieren Sega mit kleinen Familien-„Disneylands“, die Spiele für die ganze Familie und VRcades anbieten.

Play Time: Erzählen Sie uns vom Titan...

Suzuki: Titan ist ein neues Arcade-Board, das dem Saturn sehr ähnlich ist, nur mit mehr Speicher und einer guten seriellen I/O. Der Sound ist anders - er enthält ein Zusatz-Soundboard - und die Hardware wurde für bessere Performance „aufgebohrt“.

Play Time: Der Titan hat also mehr Power als der Saturn. Ist er auch stärker als Model 2?

Suzuki: Ja, das System hat mehr Power als der Saturn, aber die Performance kann nicht mit Model 2 verglichen werden. Model 2 ist eine reine 3D-Grafik-Engine mit hochgezüchteter Hardware und ist natürlich auch teurer als der Titan. Außerdem basiert Titan auf 2D-Technologie.

[Eines der ersten Actionspiele für den Saturn wird eine auf Polygonen beruhende 2D-Umgebung haben.]

Play Time: Wieviele Model 1- und Model 2-Spiele können wir in naher Zukunft noch erwarten?

Suzuki: Ich bin nicht sicher. Wir haben einige Model 1-Spiele auf der Pfanne, obwohl es durchaus möglich ist, daß sie für die bessere Hardware aufgerüstet werden. Zur Zeit arbeiten wir mit Martin Marietta von General Electric an einer 3D-Panzer-Simulation.

Play Time: Und welche neue Hardware wird auf uns zukommen?

Suzuki: Im Moment haben wir fünf oder sechs Hardware-Projekte in der Entwicklung, aber das einzige, über das ich sprechen kann, ist Model 3. Es ist, verglichen mit Model 2, ein absolutes High-Performance-Board. Viele Leute werden davon überrascht sein!

Auch wenn der Erfolg von Daytona GP sichergestellt zu sein scheint, ist es klar, daß sich Yu Suzukis Team nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen wird. Mit der offenbar laufenden Entwicklung eines Model 2-Nachfolgers und anderen geheimnisvollen Projekten sind AM2 schon auf dem Weg zu größeren Dingen.

(Dank an Hibi Misao für die Koordination des Interviews)

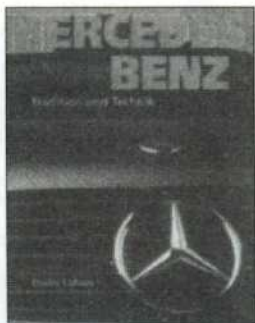
Literaturversand Schulz

Aus unserem Spezial-
Büchersortiment:

Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Telefon und Fax: (05244) 70808



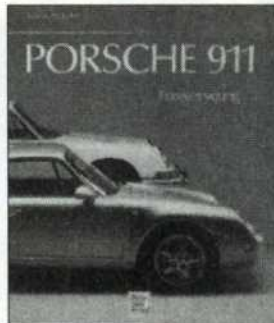
Brian Laban
Ferrari
Geschichte, Entstehung und Technik, 160 Seiten, 197 Farb-Abb., geb., DM 49,80
Best.-Nr. 30259



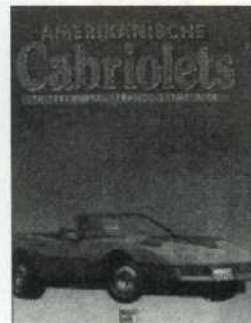
Brian Laban
Mercedes Benz - Tradition und Technik
160 Seiten, 197 Farb-Abb., geb., DM 49,80
Best.-Nr. 30276



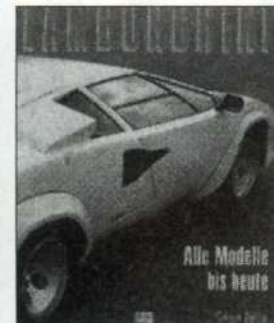
Brian Laban
Porsche - Klassiker auf der Straße
160 Seiten, 200 Farb-Abb., geb., DM 49,80
Best.-Nr. 30265



Tobias Aichele
Porsche 911
Forever young - 30 Jahre 911-Faszination, 392 Seiten, 410 Abb., 210 farbig, geb., DM 98,-
Best.-Nr. 01546



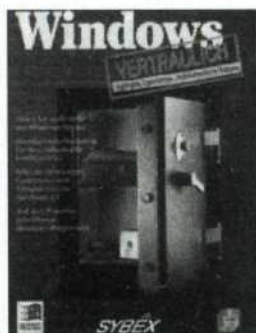
Emptas/Lemeunier
Amerikanische Cabriolets
192 Seiten, 235 Farb-Abb., geb., DM 39,-
Best.-Nr. 01306



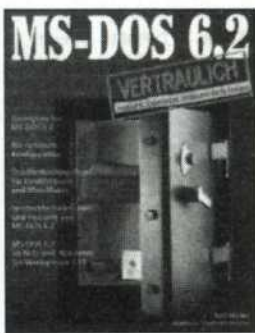
Serge Bellu
Lamborghini
124 Seiten, 86 Farbfotos, geb., DM 39,-
Best.-Nr. 01438



Hartmut Lehbrink
Sportwagen
472 Seiten, 600 farbige Abb., Leineneinband, Schutzumschlag, jetzt DM 49,80 (vorher DM 380,-)
Best.-Nr. 01111



Windows vertraulich
Schieb, Jörg/Müller, Mirko
Das Power-User-Paket für den optimalen Einsatz von Windows 3.1. Auf 3 Disketten: True Type-Fonts Tools und nützliche PD-Programme. 950 Seiten, DM 89,-
Best.-Nr. 7015



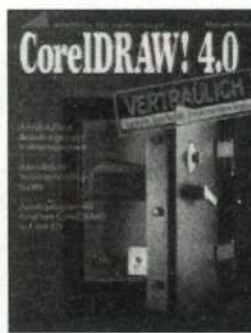
MS-DOS 6.2 vertraulich
Weber, Ralf/Stammhammer
Eine wahre Fundgrube mit Highlights, Tips, Tricks, Lösungen, Referenzen und undokumentierten Features. 544 Seiten + CD-ROM + Diskette, DM 89,-
Best.-Nr. 7032



Faszination Multimedia
Rouge, Daniel
In diesem Buch finden Sie Grundlagen, Tips und Tricks für den Einsatz von Multimedia auf Ihrem PC. 325 Seiten + 2 Disketten, DM 39,80
Best.-Nr. 7084



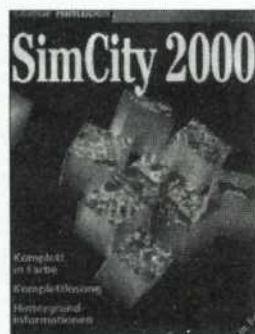
Das Hardware-Bastelbuch
Ehrkamp/Dralle/Mansfeld
Wie bastele ich am PC? Unter diesem Motto hilft Ihnen dieses Buch mit vielen Abbildungen, mit Tricks und Tips. ca.425 Seiten + Diskette, DM 49,-
Best.-Nr. 0129



Corel DRAW! 4.0 vertraulich
Horsch, Michael
Hier finden Sie alles Notwendige, um Corel DRAW! professionell einsetzen zu können. ca.600 Seiten + CD-ROM + 2 Disketten, DM 89,-
Best.-Nr. 7065



Das Flugsimulator 5 Buch
Dille, Frank/Leddin, Ulrich
Jetzt auch zur Version 5: Das von der Presse hochgelobte und von Flugambitionierten heißgeliebte SYBEX-Buch zum M5 Flugsimulator. 608 Seiten + Diskette, DM 49,-
Best.-Nr. 3261



Sim City 2000
Althenhövel, Markus
Bauen Sie als Stadtplaner die Welt des nächsten Jahrhunderts. Der Klassiker erscheint in neuem Gewand und schlägt grafisch alles bisher dagewesene. 128 Seiten, DM 14,80
Best.-Nr. 6021



DER PATRIZIER
Osenberg, Rainer
In diesem Colour Hintbook finden Sie kurz und bündig alles, womit Sie das Spiel PATRIZIER ausreizen können. 122 Seiten, DM 14,80
Best.-Nr. 6010



Das Adventure Buch II
Borgmeier, Carsten
Eine Fundgrube für alle Spieler, denen die weithin bekannten Spiele nicht mehr reichen. 350 Seiten, DM 39,80
Best.-Nr. 0084



Das Electronic-Arts Buch
Ein Sammelband zu den besten Spielen des erfolgreichen Spieleherstellers. Mit Komplettlösungen und zahlreichen Tips und Tricks. ca.288 Seiten + Diskette, DM 39,80
Best.-Nr. 0098

MULTIMEDIA CD-ROM:

Australian Multimedia MPC, 2 CD-Set: MPC + Kodak-Photo-CD, Best.-Nr. 63702
BEATLES - Hard Days Night mit Beatles-Film + Audioclips, Best.-Nr. 63051
BERTELSMANN Universal-Lexikon, 900 Bilder, 90 min. Ton und Videos, Best.-Nr. 10517
BERTELSMANN Chronik des 20. Jahrhunderts, Ton über 1.000 Fotos, Best.-Nr. 11006
California Travel Reiseführer, Best.-Nr. 63012
CD-Morph Vol.1, Best.-Nr. 63002
Fotoshow Hawaii, Bildersammlung, Best.-Nr. 63035
Fotoshow New York, Bildersammlung, Best.-Nr. 63036
Fotoshow USA, Bildersammlung, Best.-Nr. 63032
Grönemeyer - Chaos, 3 Video's, 5 Audioclips, Best.-Nr. 63023

DM 99,-
DM 99,-
DM 200,-
DM 130,-
DM 115,-
DM 25,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 50,-

MS CINEMA 94, Filmdatenbank, Englisch, Best.-Nr. 63700

Videos für Windows, hunderte Video-Clips im AVI-Format, incl. Abspielprogramm, Best.-Nr. 31048
CD-ROM-Laufwerk, intern, Mitsumi FX001 D, doublespeed, Best.-Nr. 05044

DM 170,-
DM 60,-
DM 425,-

EROTIK CD-ROM:

(Lieferung nur an Volljährige - gegen Altersnachweis)
Foxy Clips, Bildersammlung von Teresa Orłowski incl. Viewer, Best.-Nr. 34005
House of Dreams, 80 min. Film, Best.-Nr. 34013
Inside, 360 MB AVI-Video's, 200 MB Gif-Bilder, Best.-Nr. 34001
Poker Nights, Teresa Orłowski, Best.-Nr. 34006
Secrets, 80 min. Erotik-Film, Best.-Nr. 34012

DM 50,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 90,-
DM 70,-

Literaturversand Schulz

Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Telefon und Fax: (05244) 70808

Bestellschein

Anzahl	Best.-Nr.	Kurztitel	Preis

Name
Vorname
Straße
PLZ/Ort
Datum/Unterschrift

Bestellungen

Senden oder faxen Sie den nebenstehenden Coupon ausgefüllt an uns oder rufen Sie uns einfach an:
Telefon und Fax: (05244) 70808
Versandkosten:
Bis DM 50,- Warenwert Versandkosten DM 5,-
Ab DM 51,- Warenwert versandkostenfreie Lieferung.
Die Lieferung erfolgt durch Rechnung, zahlbar innerhalb von 10 Tagen.



NEUES AUS DEM M



● **Die Zukunft?**
Spielfilme auf CD-ROM sind allerdings nur mit MPEG wirklich empfehlenswert!

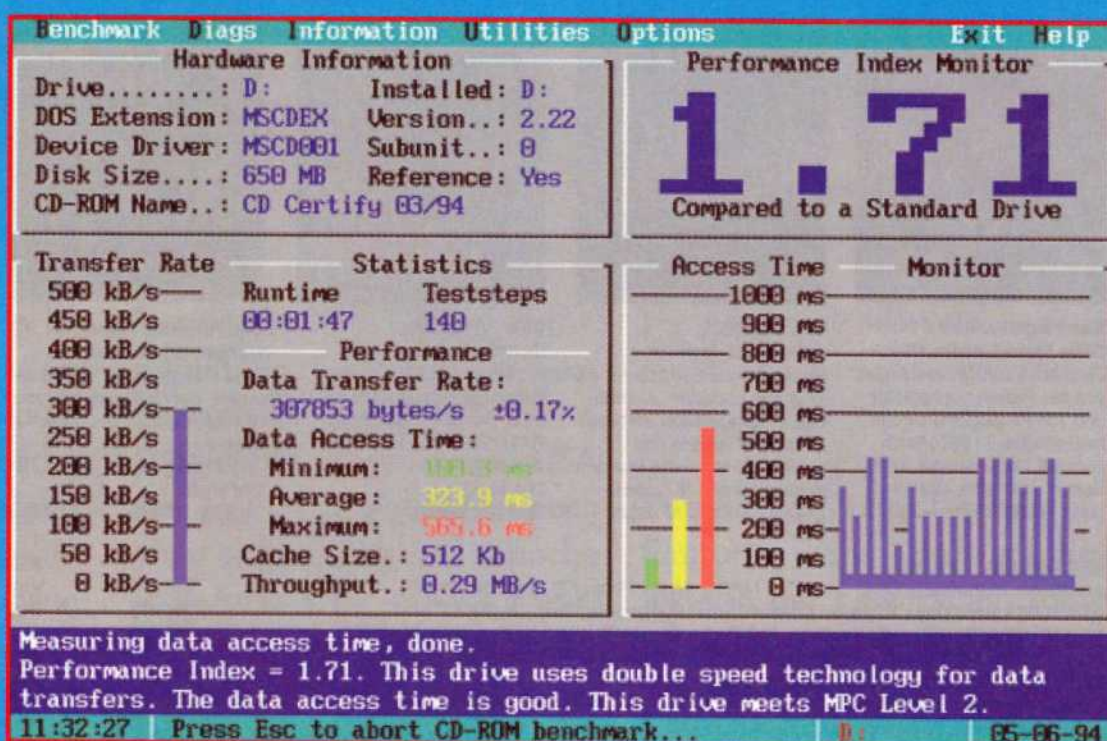
VHS-QUALITÄT AUF DEM PC

74 Minuten Spielfilm in VHS-Qualität auf einer CD? Nein, das ist kein verspäteter April-Scherz, sondern die Video CD. Brauchte man zum Abspielen dieser Scheiben bisher einen CD-I-Player, so kann man jetzt auch den PC zu diesem Zweck nutzen: Dazu wird eine sogenannte MPEG-Karte benötigt, wie sie Sigma Designs mit der ReelMagic anbietet. Erst durch diese Steckkarte können die im MPEG-Format komprimierten Videodaten schnell genug entschlüsselt und als Spielfilm mit Stereoton abgespielt werden. Die ersten, speziell für CD-I-Player aufgezeichneten und unter der Bezeichnung "Digital Video" angebotenen CDs lassen sich dabei nur mit einigen wenigen CD-ROM-Laufwerken und speziellen Treibern abspielen. Einfacher wird das Ganze mit dem Erscheinen der ersten "echten" Video CDs nach dem offiziellen White-Book-Standard, die mittlerweile auch auf dem Markt sind. Die ReelMagic-Karte kostet mit integrierter Soundkarte 849 Mark bzw. als Lite-Variante ohne diese Soundkarte 679 Mark. Ein Spielfilm im Video CD-Format ist derzeit für 30 bis 40 Mark zu haben.

VERTRAUEN IST GUT ...

... Kontrolle ist besser: Wer den Angaben der Hersteller von CD-ROM-Laufwerken nicht traut oder seine CDs auf Lesefehler untersuchen möchte, findet mit CD Certify von Landmark ein umfassendes Benchmark- und Diagnose-Tool rund um die CD. Um die Leistung von CD-ROM-Laufwerken untereinander vergleichen zu können, ermittelt CD Certify einen Performance-Index, der sich aus der Zugriffszeit und der Übertragungsrate berechnet. Geliefert wird CD Certify auf einer CD, die die zum Test nötigen Daten enthält. Der Spaß kostet knapp unter 200 Mark und ist bei Landmark in München erhältlich.

● **Mit CD Certify könnt Ihr testen, wie schnell Euer CD-ROM-Laufwerk tatsächlich ist.**



MIT PERWOLL GEWASCHEN?

Ziemlich bunt geht's ab sofort bei Vobis zu: Die bisher nur in sozialistischen Einheitsfarben angebotenen Rechner der Highscreen-Serie werden jetzt nach Kundenwunsch individuell lackiert. Zur Auswahl stehen dabei elf schicke Farben, in denen sich nicht nur der Rechner, sondern auch die Tastatur, der Monitor oder sogar der Drucker nach persönlichen Vorlieben gestalten lässt. Aber nicht nur neue Rechner, sondern auch ein gebrauchtes Modell kann innerhalb von zehn Tagen einen neuen Touch erhalten. Sicher eine lustige Idee, die aber mit rund 200 Mark für eine Tower-Lackierung nicht ganz billig ist.

● **Wer Wert auf Individualität legt, kann seinen Rechner für DM 200.- bei Vobis umlackieren lassen. Elf Farben stehen zur Auswahl.**



ULTIMEDIA-SEKTOR



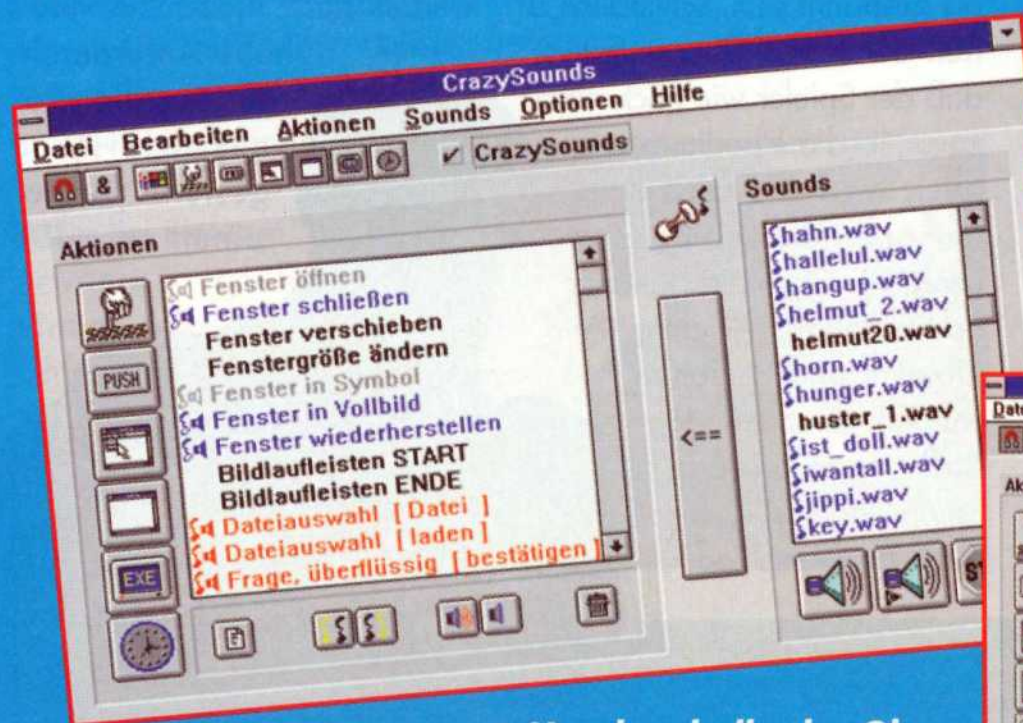
SOUND FÜR WENIG GELD

Für den kleinen Geldbeutel geeignet ist die Soundkarte Pro Sonic 16 von Media Vision, die schon für 199 Mark zu haben ist und beim Aufnehmen und Wiedergeben von Soundsamples CD-Qualität bietet. Zum Abspielen von Musik steht mit dem OPL-3 ein einfacher FM-Synthesizer zur Verfügung. CD-ROM-Laufwerke von Matsushita, die in Deutschland auch unter dem Label Panasonic vertrieben werden, können über ein entsprechendes Interface direkt angeschlossen werden. Durch die volle Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard eignet sich die Karte bestens für Spiele, ein Nachrüsten mit einem Wavetable-Synthesizer ist aber leider nicht möglich.

MEHR SOUND FÜR MEHR GELD

Wer bereit ist, rund 550 Mark auf den Tisch des Hauses zu blättern, bekommt mit der SoundMan Wave von Logitech eine mit SCSI-Interface und OPL-4-Chip ausgerüstete Profi-Soundkarte.

Der OPL-4 bietet einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer und einen kompletten FM-Synthesizer mit nochmals 20 Stimmen, die sich beide gleichzeitig nutzen lassen. Über ein SCSI-Interface sind schließlich beliebige CD-ROM-Laufwerke mit entsprechender Schnittstelle anzuschließen.



● **Hundegebell oder Glas-klirren.** Mit Crazy Sounds könnt Ihr jeden beliebigen Sound als Fehlermeldung definieren.

VIEL LÄRM UM NICHTS

Die Produktbeschreibung klingt noch harmlos, denn mit Crazy Sounds lassen sich doch eigentlich nur System-Events von Windows vertonen. Das Öffnen von Fenstern, Starten von Programmen oder sogar die Ausgabe von Fehlermeldungen kann in Abhängigkeit des ausgegebenen Textes mit jeweils einer eigenen Klangedatei hinterlegt werden. Da sich sogar einfache

Mausklicks mit einem Hundegebell "verziern" lassen, ist das damit anzurichtende Chaos beliebig. Crazy Sounds wird von Maxon Computer zum Preis von 98 Mark angeboten.



Olaf Kittel

ANBIETERADRESSEN

Maxon Computer GmbH
Industriestraße 26
65760 Eschborn
Tel. (06196) 4 81 811
Fax (06196) 4 18 85

Landmark Europa
Postfach 71 08 44
81458 München
Tel. (089) 759 20 26
Fax (089) 759 51 50

Logi GmbH
Gabriele-Münter-Straße 3
82110 Germering
Tel. (089) 8 94 67-0
Fax (089) 8 94 67-200

Media Vision GmbH
Raiffeisenallee 16
82041 München-Oberhaching
Tel. (089) 6 13 81-300
Fax (089) 6 13 81-333

Interactive Movie

BIOFORGE

■ Hersteller: Origin . Preis ca.: DM k.A. ■



● Während sich Lex vom Spieler abwendet, vollführt der Blick des Spielers eine wilde Kamerafahrt!



Viele Softwareschmieden verschießen schon im Frühjahr ihr Pulver für den Rest des Jahres. Origin hingegen hat nach Pacific Strike und Ultima VIII noch drei weitere Knüller in der Mache. Einer davon ist Bioforge...



nen Blickwinkeln betrachten kann. Außerdem soll die Sicht des Spielers niemals durch die eigene Figur oder die eines Gegners blockiert werden, um unnötigen Frust gar nicht erst auf-

Wings of Glory, System Shock und selbstverständlich Bioforge sind die drei überaus vielversprechenden Neuankündigungen, wobei eine genaue Reihenfolge für die Veröffentlichung noch nicht bekanntgegeben wurde. Daß Origin schon immer besonders

viel Wert auf Atmosphäre und Story gelegt hat, beweisen Ultima und Privateer. Bei Bioforge möchte man den Spieler aber noch mehr in die phantastische Geschichte involvieren, ihn noch mehr am Geschehen teilhaben lassen. Aus diesem Grund hat Chef-Programmierer Ken Demarest weder Kosten noch Mühen gescheut, um alles Wissenswerte

über Kameratechnik, Ausleuchtung und filmtechnische Kniffe studieren zu können. Auf das Resultat darf man mehr als gespannt sein, schließlich ist Ken der festen Überzeugung, daß der Spieler wie noch nie zuvor in die Handlung integriert wird und auch dementsprechend eingreifen kann. Die Grafik ist da natürlich besonders wichtig. Alle Objekte und Personen wurden gerendert, so daß man jeden Raum, jeden Gegenstand aus verschiede-

kommen zu lassen. Ein Vergleich mit Alone in the Dark 2 ist also naheliegend. Da jedoch alle Objekte gerendert wurden, werden auch wieder besonders hohe Anforderungen an die Prozessorleistung gestellt. Unter einem 486

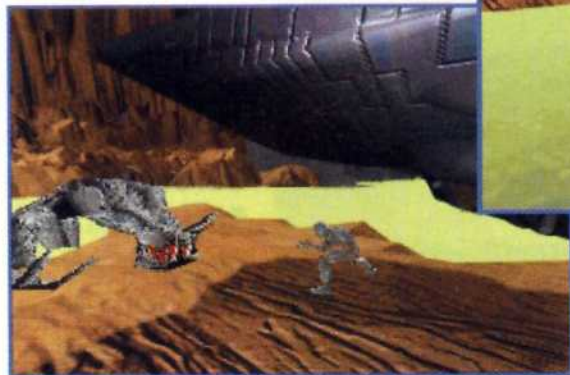


● Beim Kampf wird die Perspektive so geschickt verändert, daß dem Spieler niemals die Sicht genommen wird.





● Bei dieser kurzen Filmsequenz wird klar, warum Bioforge unter dem Arbeitstitel „Interactive Movie A“ geführt wurde.



als Mensch existiert; die andere Hälfte wurde von findigen und zugleich hinterlistigen Wissen-

DX2/66 wird sich wohl sehr wenig am Bildschirm bewegen: Pentium recommended!

Besitzer eines wirklich schnellen Rechners sollen dafür aber auch mit hervorragenden Grafiken und Animationen fürstlich entlohnt werden. Ken Demarest berücksichtigte jedes Gelenk des menschlichen Körpers, so daß sich die Helden wirklich realistisch bewegen können.

Das Gameplay soll überraschend abwechslungsreich ausfallen. Zwar wird es sich eindeutig auf den Action-Part konzentrieren, doch werden auch Elemente aus den Genres

Adventure und Rollenspiel integriert. Lex, der Hauptdarsteller bei Bioforge, erwacht nach einem schweren Unfall aus dem Koma und muß zu seinem Leidwesen feststellen, daß er nur noch zur Hälfte

schaftlern durch Teile eines Roboters ersetzt. Allerdings gibt ihm sein neues Dasein völlig neue Möglichkeiten; er ist stark wie zehn Gewichtheber und intelligent wie Albert Einstein. Auf der Suche nach den wahn-sinnigen Wissenschaftlern trifft er aber noch auf zahlreiche Freunde, die ihn tatkräftig unterstützen. Hier kommt das Rollenspiel-Element ins Spiel, denn bei diesen Verbündeten kann Lex neues Wissen erwerben und seine körperlichen Fähigkeiten weiter aufbauen.

Oliver Menne



Joysoft

FIFA SOCCER

** PC

99.90

DEATH or GLORY

dt AMIGA

89.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.

1942 Pacific A. War** 109.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Beneath a St.Sky dt 84.90
Carriers at War 2 119.90
Cannon Fodder** 79.90
Chartbreaker dt 89.90
Darkmere**/* 89.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer Data dt 49.90
Empire Soccer**/* 84.90
Evasive Action dt 84.90
Eye of the Storm**/* 99.90
Genesis** 89.90
Hattrick dt* 89.90
Heimdall 2**/* 79.90
Innocent u. Caught dt 99.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mechwarrior 2 dt* 99.90
Nomad** 79.90
Pacific Strike** 99.90
Pacific Strike Speech 49.90
Pizza Connection dt 89.90
Rüsselsheim dt 79.90
S.U.B. dt* 79.90
Schatz i. Silbersee dt 99.90
Sim City 2000 Data 39.90
Theme Park* 99.90
Tie Fighter* 109.90
Tubular Worlds** 84.90
Ultima 8 dt 99.90
Ultima 8 Speech 44.90
CD ROM z.B.
Burning Steel 2 dt* 99.90
Daemonsgate 89.90
Dragon's Lair 119.90
Elite 2 dt 84.90
Microcosm 129.90
Ultima 8+Speech dt 139.90
Wolfpack dt 89.90

ab 1.6. NEUE ADRESSE
VERSANDADRESSE
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: bitte erfragen
BTX: JOYSOFT#

BIS 31.5. VERSANDADRESSE
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 659726

NEUE ADRESSE
DÜSSELDORF
IM WEHRHAHN 24
0211 364445

60311 F'URT 1
FAHRGASSE 87
069 280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241 406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+ 9 DM, UPS: 6+ 9 DM
AUSLAND (postbar): 15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

THE HORDE

US CD ROM
109.90

JEDER KUNDE
ERHALT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN
PT7

BENEATH A STEEL SKY

dt AMIGA
69.90

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Vorankündigung, (**) dt. Anleihe, (dt) komplett in Deutsch IFTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

Origins Geheimplan

Wing Commander 3

■ Hersteller: Origin . Preis ca.: DM k. A. ■

Kurz vor Redaktionsschluß traf noch eine brandaktuelle Meldung ein. Origin Systems gab bekannt, daß

Wing Commander 3 noch in diesem Jahr veröffentlicht werden wird. Doch zuvor gibt es als Appetitmacher noch Wing Armada!



● Auf SGI-Grafik-Computern berechnete Bilder sollen Origins nächster Schritt in die Sachen Realitätsnähe werden.

Die bisher von Origin bekanntgegebenen Informationen lassen bereits jetzt erahnen, daß Wing Armada alle bisherigen WC-Produkte, einschließlich Privateer, in den Schatten stellen wird. In Wing Armada wird man nicht mehr in

die Rolle des Piloten gezwungen, der seine Missionen ungefragt ausführen muß, sondern agiert wahlweise als Oberbefehlshaber der imperialen oder kilrathischen Flotte. Beide Parteien bereiten sich auf den letzten, alles entscheidenden Angriff auf den gegnerischen Heimatplaneten vor. Die strategische Planung und Ausführung des letzten Gefechts liegt einzig und allein in Euren Händen. Ihr legt fest, wo, wann und mit welchen Schiffen gekämpft werden wird. Insgesamt stehen hierzu zehn neue Schiffe zur Verfügung.



Je mehr, desto besser

Wing Armada wird als erstes Produkt dieser Serie als echtes Multi-Playerspiel entwickelt. Ihr

spielt entweder solo - oder, via Modem oder Netzwerk, gegen einen Mitspieler oder mit einem Partner gegen den Computer. Auch das Simulationselement kommt nicht zu kurz: Auf den eroberten Planeten können jetzt Bodenschätze abgebaut und zum Wohl der Flotte gewinnbringend verkauft werden.

Wing Armada befindet sich zur Zeit in der Beta-Testphase. Wenn alles komplikationslos vonstatten geht, können wir

bereits im Juli mit der weltweiten Veröffentlichung rechnen. Mehr über dieses Thema erfahrt Ihr im nächsten Heft. Bis dahin könnt Ihr Euch mit den ersten, hier veröffentlichten Bildern trösten.

Hollywood Commander

Noch in diesem Monat wird man mit den Filmaufnahmen zu Wing Commander 3 beginnen. Die Liste der Schauspieler ist beeindruckend. Mark „Luke Skywalker“ Hamill wird die Rolle des Spielers/Piloten übernehmen. Tim Curry, der allseits beliebte Transsexuelle Frank N’Furter aus der Rocky Horror Picture Show, spielt den Kilrathi Melek. Interessanterweise arbeitete dieses Duo bereits bei der CD-Version von Sierras Gabriel Knight zusammen. Malcolm MacDowell (Uhrwerk Orange)



● Zehn neue Raumschiffe stehen Euch als Raumpilot zur Verfügung.

ist als Admiral Towlyn zu sehen. Außerdem dürfen wir unsere Augen an Ginger Lynn Allen weiden, die als technische Offizierin zu bewundern ist, auf die unser Held ein wohlwollendes Auge geworfen hat. Eine fragwürdige Auswahl, wenn man bedenkt, daß Miss Allen ihre gesamten bisherigen schauspielerischen Erfahrungen in Filmen gesammelt hat, die unter die Rubrik „Blue Movie“ fallen. Aber was soll's? Für Schlagzeilen werden nämlich nicht die Schauspieler, sondern die neuen Technologien sorgen. Wing Commander 3 verfügt über atemberaubende Super-VGA-Grafiken und auf Silicon Graphics-Maschinen erstellte Hintergründe, in die die Schauspieler nahtlos eingefügt wer-

den können. Geplantes Erscheinungsdatum: Weihnachten '94. Wollen wir's hoffen! Hardwareanforderungen sind wie immer origin-mäßig. Schaut Euch schon mal nach einem günstigen Pentium-Rechner um.

Ein Paar für alle Fälle

Wing Armada läßt sich am ehesten als eine stark verbesserte Version von Wing Com-

mander Academy und eine Vorschau auf Wing Commander 3 beschreiben. Mit einer Bildrate von 25 Bildern pro Sekunde auf entsprechend schnellen Rechnern kann sich der Spieler eine Vorstellung davon machen, was ihn in Wing Commander 3 erwartet. Wing Armada

wird noch (vielleicht als letztes Origin-Produkt?) auf Diskette erhältlich sein, während Wing Commander 3 nur auf CD-ROM erscheinen wird.

Markus Krichel



● Die verbesserte Sicht aus den Raumjägern ermöglicht Raumschlachten in einer völlig neuen Qualität.

PC GAMES Ausgabe 8/94

■ PC GAMES ist brandaktuell!

Alle Neuigkeiten und Fakten rund um die Spielmaschine Nr. 1.

■ PC GAMES ist meistverkauft!

Keinem anderen Titel schenken mehr PC-Spieler ihr Vertrauen.

■ PC GAMES ist kompetent!

Spieler-Freaks und Fachleute bewerten Hard- und Software nach objektiven Gesichtspunkten.

■ PC GAMES ist zukunftsweisend!

Noch mehr Informationen über CD-ROM, PCI, Pentium, MPEG, Virtual Reality usw.

■ PC GAMES deckt auf!

Exklusive Hintergrundreportagen und Berichte aus der Szene.

...wieder mit 32 Seiten Tips & Tricks zum Sammeln !!!

für nur
DM **7,-**

PC GAMES mit Diskette!
Die neueste Software schon vor der Veröffentlichung antesten!

Ab 8. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Sportspiel

FIFA INTERNAT

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 110.- ■

Fußballherz, was willst Du mehr? Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft erscheint die Umsetzung des Mega-Knallers der Videospiele FIFA International Soccer für den heimischen PC.



Viel zu lange wurde der PC-Markt in Sachen Fußballspiele sträflich vernachlässigt. Nicht die Quantität gab dabei Anlaß zum Jammern, sondern vielmehr die Qualität ließ oftmals Wünsche offen. Richtigen Fußball-Genuß bekam man bisher sowieso nur auf den Spielkonsolen

geboten. Die Betonung liegt dabei auf bisher. Denn damit ist jetzt ein für allemal Schluß! Die PC-Umsetzung von FIFA International Soccer macht die Träume aller ballwütigen DOS-Besitzer wahr. Endlich gibt es eine Fußballsimulation, bei der auch zuhause echte Stadion-Atmosphäre aufkommt. Das liegt besonders an der isometrischen Grafik-Darstellung. Anstatt aus der gewohnten Vogelperspektive, erlebt man das Spiel von schräg oben. Der hervorragende Überblick und die



● **FIFA Soccer ist ein beeindruckendes Beispiel für eine nahezu perfekte Scrolling-Programmierung.**



TIP DES MONATS

naturgetreu animierten Spieler sorgen für ungetrübtes Fußballvergnügen. Aber ohne den richtigen Sound ist selbst das nur die halbe Miete. FIFA International Soccer enttäuscht jedoch auch hier den Spieler keineswegs. Wer eine samplingfähige Soundkarte sein eigen nennt, bekommt superreales Stadiongetöse um die Ohren. Da könnte man fast glauben, daß man selbst auf

dem Spielfeld steht. Denn die Fans passen sich wie im richtigen Spiel der jeweiligen Situation an. Bei einer vergebenen Torchance hört man also ein aufstöhnendes Ooh!, während man nach einem



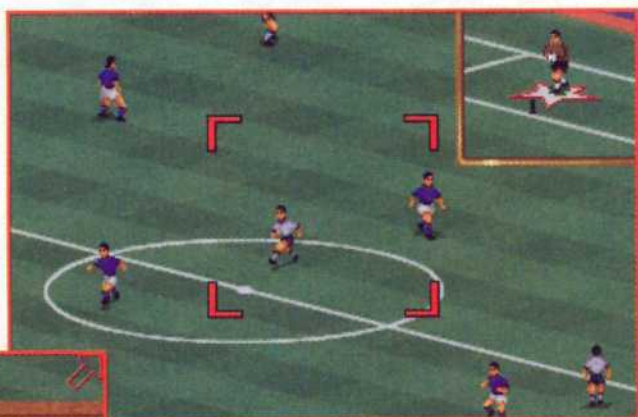
Die Optionen



Obwohl es Fußballsimulationen gibt, die wesentlich mehr Einstellmöglichkeiten bieten, macht in Sachen Spielspaß FIFA International Soccer so leicht keiner was vor. Die wichtigsten Spielfaktoren wie Wetter, Schiedsrichterautorität und Mannschaftsstrategie können natürlich auch hier eingestellt werden.

IONAL SOCCER

● Auch die großen Spieler-Sprites suchen in dieser Animations-Qualität auf dem PC ihres gleichen.



Foul ein ohrenbetäubendes Buuuh! mitsamt Pfeifkonzert hinnehmen muß. Die tolle Steuerung und die gute Optionsauswahl runden diesen Knüller ab. Gekickt wird wahlweise mit Gravis Game-

pad, Joystick oder Tastatur, wobei letztere öfters für verknottete Finger sorgt. Aber mittels Gamepad oder Joystick kann man schon bald seine Ballkünste unter Beweis stellen. Gespielt wird entweder allein gegen den Computer, gegen einen Freund oder zu zweit gegen die Intel-Mannschaft.

Thomas Brenner

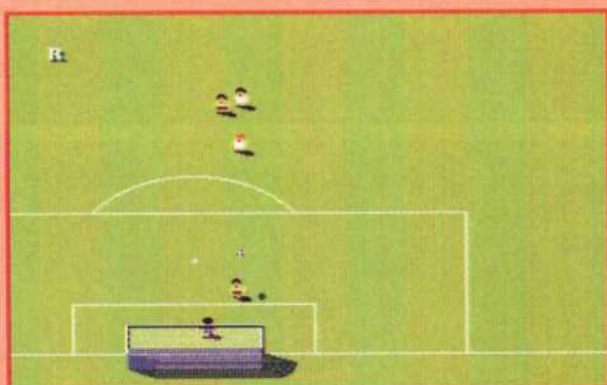
VIEWPOINT



Wenn nicht gerade die (Original-)Nationalmannschaft ihren Weltmeister-Titel auf der Mattscheibe verteidigt, dann macht mein PC wieder ordentlich Dauerlauf. Es wird gebolzt bis zum Ultimo! Ob Berti und seine Jungs in den USA nun Weltmeister werden oder nicht, verkommt dabei schon fast zur Nebensache.

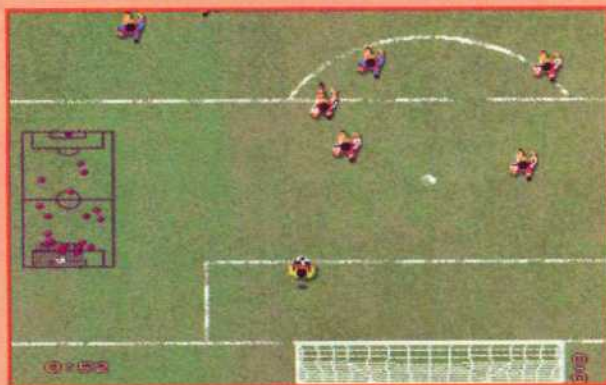
Thomas Brenner

Die Abstiegsanidaten



SENSIBLE SOCCER

Sensibles Ameisengewusel war bis dato der unangefochtene Redaktionsliebling in Sachen Fußballspiel auf dem PC. Doch mit der isometrischen Darstellung von FIS kann Sensible Soccer längst nicht mehr mithalten.



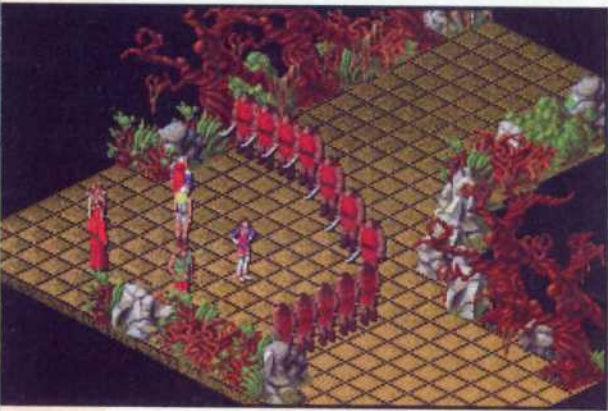
LOTHAR MATTHÄUS

Erst in der letzten Ausgabe berichteten wir über die PC-Fassung von Lothar Matthäus. Die Optionenvielfalt ist zwar unschlagbar, aber das laue Sounderlebnis und die lieblose Realisierung wird davon leider nicht wettgemacht.



GOAL!

Dino Dinis jüngste Kickerorgie schien anfangs noch vielversprechend. Verschiedene Perspektiven und ein dynamisches Spiel-Verhalten ließen einiges erhoffen. Wegen des unhandlichen Gameplays verschwand Goal! bald in der Versenkung.





NAME: Eglareth

GRÖSSE: 134 cm

GEWICHT: 3360 Unzen

SCHUTZGOTT: Rahja

VERMÖGEN: 00 35 0H

MU: 9	AG: 4
KL: 13	HA: 5
GH: 12	RA: 3
PF: 10	GO: 6
GE: 11	IA: 7
IN: 11	NG: 7
KK: 10	JZ: 2

LE: 25 **AB:** 30 **AUSDAUER:** 35

MAGIERRESISTENZ: 1



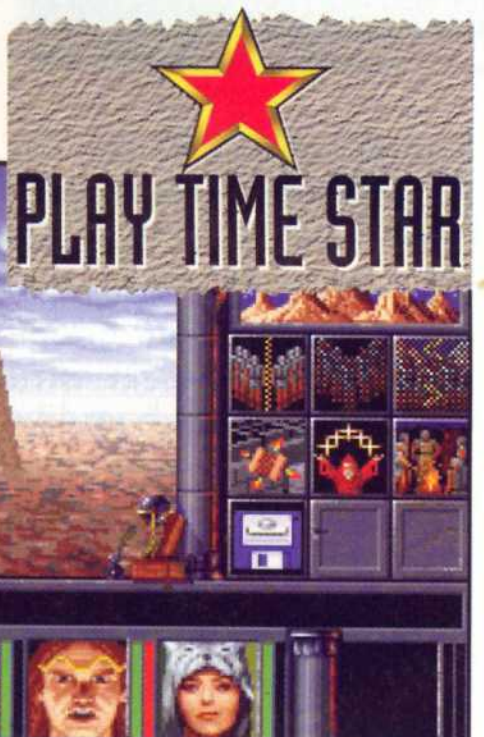


DAS SCHWA STERNENSCHWEIF

Über zweimillionenmal verkaufte sich Das Schwarze Auge als Brettspiel, und bis jetzt ist noch kein Ende abzusehen. Klar, daß dem ebenfalls erfolgreichen Computerspiel ein zweiter Teil folgen mußte...



● **Am DSA-Rollenspiel-System haben sich in Deutschland schon immer die Geister geschieden. Attics Computerspiel hingegen ist in der Lage, auch die letzten Zweifler zu überzeugen.**



VIEWPOINT



Oliver Menne

Eines vorweg: die Jungs von Attic haben bei Sternenschweif ganze Arbeit geleistet. Die wesentlichen Grundeigenschaften des Vorgängers wurden bei-

RZE AUG 2



● Die sauber gezeichneten Zwischengrafiken ziehen jeden DSA2-Jünger in ihren Bann.

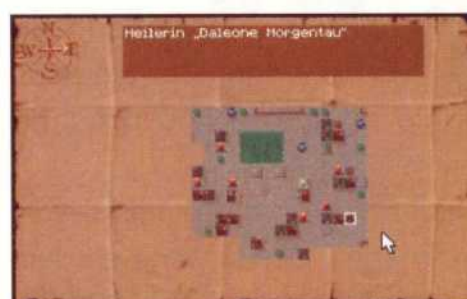
behalten, doch wurden auch zahlreiche Verbesserungen vorgenommen. So wurde zum Beispiel eine Tagebuchfunktion integriert, die ihresgleichen sucht. Bei einer Unterhaltung können wichtige Infos in das Tagebuch übernommen werden, so daß man im Nachhinein nicht in gegenstandslosen Nullaussagen herumsuchen muß. Das verhindert aber schon die komfortable Such-Funktion. Möchte man sich noch einmal alle Informationen zur Streitaxt Sternenschweif zu Gemüte führen, so gibt man einfach das entsprechende Stichwort an. Außerdem können eigene Eintragungen gemacht und das gesammelte Werk ausgedruckt werden. Die nächste

Neuerung ist das Automapping. Der Rechner zeichnet jeden Schritt der Helden originalgetreu mit. Der Clou: zu jeder Lokalität kann man einen vierzeiligen Text eingeben, was sich später als hervorragende Gedächtnisstütze herausstellt. Darüber hinaus kann man innerhalb der erkundeten Gebiete, sofern auf der Karte eine Verbindung zwischen Start- und Endpunkt besteht, mit

INFO BITS
benötigt: 386er,
4 MB RAM
unterstützt alle gängigen
Soundkarten



● Auch DSA 2 muß der 360°-Hysterie Sorge tragen und tut das in beeindruckender Weise.



● Ein kurzer Querschnitt durch die Bildvielfalt.

Hilfe simpler Mausclicks beliebig herumspringen; lästiges Umher-

irren entfällt also völlig. Technisch gibt sich DSA2 ebenfalls einwandfrei. Butterweiches Smooth-Scrolling sorgt für ein perfektes Underworld-Feeling, wobei auch hier auf alle Feinheiten geachtet wurde. Bewegt man sich beispielsweise im Eiltempo durch einen Dungeon, so legt sich die Heldengruppe kräftig in die Kurve, um der Fliehkraft zu entgehen. In puncto Sound und Musik wurden ebenfalls wahre Wunderwerke vollbracht. Vor allem mit einer General Midi-fähigen Karte kommt man hier in einen ungeahnten Hörgenuß.

Oliver Menne



VERBESSERUNGEN



● **Computerkampf:**
Wem das strategische Element nicht behagt, kann nun den Rechner kämpfen lassen.



● **Tagebuch:**
Die Zettelwirtschaft gehört der Vergangenheit an. Im Tagebuch wird alles festgehalten.



● **Automapping:**
Auf Knopfdruck kann man in Sekundenschnelle an jeden bekannten Punkt springen.



● **Smooth-Scrolling:**
Im Schrittempo durch den Dungeon? Bei DSA2 gleitet man buchstäblich durch die Gänge!

Adventure

THE HORDE



■ Hersteller: Crystal Dynamics . Preis ca.: DM 120.- ■

Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics stellt sein erstes PC-Produkt für CD-ROM vor. In einem Spiel, das mit Videoclips und digitalem Sound vollgestopft ist, bekämpft man in einer Mischung aus SimCity, Castles und Populous eine Bande Krawallmacher, die Hordlinge.

Eigentlich war Chauncey ganz zufrieden. Als Säugling ausgesetzt, fand ihn eine freundliche Herde wilder Kühe und zog ihn auf. Später fand er eine Anstellung am Hofe des gütigen Königs, wo er sich bis zum persönlichen Mundschenk hocharbeitete. Nicht schlecht für ein Waisenkind. Doch dann kam alles anders: Er rettete dem König das Leben, wurde geädelt und war fortan Sir Chauncey der Tapfere, bewaffnet mit dem mächtigen Schwert Grimthwacker.

The Horde läuft in zwei Spielphasen ab. In der Bauphase bestellt Ihr Euer Land, baut Zäune und Mauern, pflanzt Bäume,

stellt Fallen und vergrößert Eure Kuhherde. Wenn alles gut geht, sollte sich das Land prächtig entwickeln.

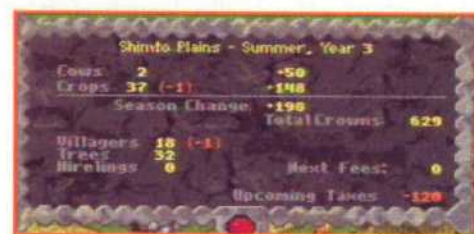
Leider kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Die Nachbarn sind in diesem Fall die fiesen Hordlinge. Raubende und plündernde Freßmaschinen, die in Dein Land einfallen und alles in sich reinstopfen, was sich ihnen in den Weg stellt: Hütten, Getreide, Kühe und die kleine Blonde von nebenan. Glücklicherweise sind die Hordlinge ziemlich

● **Kirk Cameron (Unser lautes Heim) spielt die Hauptrolle bei The Horde.**



guten Leistungen der menschlichen Schauspieler, die Hordlinge. Obwohl sie die Manieren eines betrunkenen Leichtmatrosen an den Tag legen, wachsen Sie einem fast ans Herz.

Markus Krichel



● **Der Statusbildschirm erteilt Auskunft über die Erträge und Verluste des vergangenen Jahres.**



● **Chauncey in Action. Hier muß er sein Dorf vor den Hordlingen beschützen.**

VIEWPOINT

The Horde ist ein Spiel, das mit zunehmender Dauer immer besser wird. Reine Simulationsfans können sich durch gute Planung die Kampfszenen wesentlich vereinfachen: Wer viel Kohle hat, kann sich die besten Waffen kaufen. Die Investition lohnt sich.

Markus Krichel



beknackt und auch nicht sehr widerstandsfähig. Ein gezielter Streich mit Grimthwacker verwandelt sie daher in einen unansehnlichen roten Matschhaufen.

The Horde verfügt über insgesamt fünf Szenarien und acht verschiedene Hordlingsgattungen, wie z. B. Piranha-, Wald- oder Sumpfhordlinge. Mit fortschreitender Spieldauer könnt Ihr auf solche Waffen wie Flammenwerfer (ein feuerspeiender Drache) oder Teleportringe zugreifen.

Videsequenzen und Soundeffekte in The Horde sind von bester Qualität. Hierdurch kommt Ihr in den Genuß des vollen Sabbel- und Rülpsseffekts. Auf einem 386-40 mit Single Speed CD Laufwerk läuft alles problemlos, schnell und ohne Ruckeln ab. Die Videos sind nicht interaktiv, sondern kommentieren den Spielablauf mit urkomischen Kommentaren oder Wetterberichten.

Alles in allem ein gelungener Einstand von Crystal Dynamix im PC-Spielebereich. Die Stars des Spiels sind jedoch, trotz der



Sportspiel

EMPIRE SOCCER



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

Fußball kann man auf drei Arten am heimischen PC spielen: als passives Managerspiel, als ernsthafte Simulation und als spannungsgeladenes Arcade-Game.

Empire Soccer läßt sich eindeutig in die letzte Kategorie einordnen, gilt es doch bei diesem Fußballspiel, möglichst gute Reaktionen und ein wenig Fingerspitzengefühl zu beweisen. Bis zu acht Spieler können am Turnier um die Empire-Weltmeisterschaft teilnehmen, wobei sowohl die unbekannten als auch die renommierten Nationalteams zur Auswahl stehen. Vor jedem Spiel gibt es außerdem die Möglichkeit, die Taktik zu verändern. Das ist aber nur in den seltensten Fällen wirklich notwendig, denn das eigentliche Match erweist sich als schlichtes, aber geniales „Kick and Rush“-Gebolze. Der Torwart führt den Abstoß aus, zwei kurze Pässe aus dem Mittelfeld in den Sturm, und schon darf

INFO BITS
286er, 512KB VGA
Roland, Ad-Lib, PC-Speaker

man das Tor ins Visier nehmen. Dadurch kommt ein rasend schnelles Spiel zustande, das Langeweile gar nicht erst aufkommen läßt. Dazu kommen noch die zahlreichen Schußvariationen. Neben den mittlerweile schon mehr als selbstverständlichen Fallrückziehern und Flugkopfbällen kann sich der Spieler auch noch eine von insgesamt sieben Spezialtechniken herauspicken. Von der Bananenflanke über den geliebten Gewaltschuß bis hin zu enormen Dribbelkünsten wird hier alles angeboten.

Besonders im
Zwei-Spieler-

**Fun mit allen
Features: Freistoß
und Elfmeter.**

Modus gegeneinander - man kann natürlich auch allein ein Spiel wagen - entwickelt Empire Soccer die richtige Dynamik. Plötzliche Emotionsausbrüche (Wutanfälle) sind hier keine Seltenheit.

In puncto Grafik und Sound gibt sich Empire Soccer eher bescheiden. Die Fans klingen wie ein defekter Staubsauger und der Ball wie ein zentnerschwerer Bleisack. Warum? Graftgold hat leider vergessen, digitalisierte Soundeffekte einzubauen und greift lediglich auf

den PC-Speaker, eine AdLib- oder eine Roland-Karte zurück. Die Qualität der Grafik hält sich ebenfalls in Grenzen, obwohl man das rasend schnelle und butterweiche Scrolling natürlich positiv erwähnen muß.

Oliver Menne



VIEWPOINT

Empire Soccer mit FIFA Soccer zu vergleichen, wäre reichlich ungerecht. Graftgold wollte gar keine Simulation, sondern eher ein Arcade-Game mit Fußballhintergrund auf die Beine stellen. Das ist ihnen gelungen. Von einem öden Mittelfeldgeplänkel keine Spur, hier wird rasante Action geboten.

Oliver Menne



Echte Fußball-Action auf dem PC ist mit Empire Soccer unkompliziert und kurzweilig.

Action-Flugsimulation

EVASIVE ACTION

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

Ob die Jungs von Mindscape etwas dazugelernt haben? Man könnte es fast glauben. Denn nach dem Evolutionsflop El Fish wandeln die ehemaligen Simulations-Fundis jetzt auf völlig neuen Pfaden.

Ein neuer Trend zeichnet sich ab. Immer weniger Käufer finden Gefallen an beinhaltenen Flugsimulationen mit unzähligen Tastaturbelegungen. Der Ausflug ins Cockpit soll schließlich auch Spaß machen und nicht in schweißtreibende Arbeit ausarten. Außerdem wollen wohl nur die wenigsten erst stundenlang das Handbuch wälzen, bevor sie endlich in luftige Höhen abheben können. Die Softwarehersteller haben darauf reagiert und bereits mehrere actionlastige Flugsimulationen auf den Markt gebracht. In Sachen Bedienfreundlichkeit und Action stellt Mindscapes neuester Vertreter dabei alles bisher Dagewesene in den Schatten. Klick and Fly heißt das Gebot der Stunde. Denn bei Evasive Action steuert man fast ausschließlich mit dem Joystick. Allen Realitätsfanatikern stehen bei dieser kinderleichten

INFO BITS
mind. 4 MB RAM, 600KB
freien Hauptspeicher

Bedienung garantiert die Haare zu Berge. Sämtliche Funktionen, wie Fahrwerk einfahren oder Zielaufschalten, werden einfach durch das Drücken des zweiten Feuerknopfs angewählt und durch einen Druck auf Button 1 ausgeführt. Dadurch hat man den Vorteil, daß man sich ganz auf seinen Gegner konzentrieren kann. Und das ist gut so. In vier verschiedenen Zeitepochen muß man sein fliegerisches Können unter Beweis stellen. Die Palette der angebotenen Flugzeuge reicht von der guten alten Fokker Dreidecker über moderne Düsenjets bis hin zu futuristischen Raumschiffen. Leider kann man die verschiedenen Zeitzonen nicht miteinander koppeln. So kämpft man immer gegen authentische Gegner. Obwohl es bei Evasive Action keine fertigen Missionen gibt, ist trotzdem für Abwechslung



● Die spektakulären Stunts verlangen dem Piloten einiges ab.

● Im Welt-raum geht's kunterbunt zu.



gesorgt. Außer den Gegnern im Dogfight-Modus vom Himmel zu holen, kann man sein Geschick auch noch beim Wettfliegen oder Fangen beweisen. Durch das Fliegen der sogenannten Stunts kann man seine Bordwaffen wieder auffüllen oder Schäden am Flugzeug reparieren. Dabei ist es gar nicht so leicht, beispielsweise zwischen einer Ölplattform und einem landenden Hubschrauber hindurchzujeten. Abgerundet wird das Action-Ereignis durch einige eingestreute Bodenziele. Mit ein paar gezielten Treffern kann man so sein Punktekonto noch weiter aufbessern.

Thomas Brenner

GRAFIK 060
SOUND 050
FUN
065



● Eine enge Angelegenheit: Der Zwei-Spieler-Modus (rechts).



VIEWPOINT



Eines ist unbestritten. Evasive Action sorgt für frischen Wind am Softwarehimmel. Überzeugten PC-Piloten wird dieser jedoch eiskalt um die Nase wehen. Obwohl es an der Spielidee selbst nichts auszusetzen gibt, führt die lausige Realisierung von Grafik und Sound öfters zu (keinesfalls druckfähigen) Unmutsäußerungen. Von den tränenenden Augen und den beleidigten Ohren ganz zu schweigen. Wer also Action über den Wolken sucht, der sollte lieber bei Dogfight oder Chuck Yeager's Air Combat bleiben.

Thomas Brenner

Adventure

DIE GOLDENE MÄHNE
DES SAMSON

■ Hersteller: AD Games . Preis ca.: DM 25.- ■

Daß ein Hersteller von Rauchwaren Software produziert, um sein Image aufzupolieren, ist so neu nun auch wieder nicht. Also drehen wir uns erst einmal eine Zigarette und sehen uns das Spiel an.



Samson (ich rede von der Person - nicht dem Tabak) sollte eigentlich jedem ein Begriff sein. Auch daß er mit den Frauen kein besonderes Glück hatte, ist bekannt. Besonders Dalila - seine letzte Flamme - brachte ihn in echte Schwierigkeiten. Sie beraubte ihn heimtückisch seiner Haarpracht und somit auch seiner Kraft. Wie die Geschichte weiterging, kann ja jeder selber nachlesen, aber was wurde aus den Haaren? An dieser Stelle beginnt die Geschichte. Du machst Dich auf die Suche nach der goldenen Mähne des Samson. Es erwartet Dich ein Grafik-Adventure in drei verschiedenen Episoden, die durchwegs gut gelungen sind. Während des Spiels lernt man auch einen Partner kennen, der Dich durch das ganze Spiel hindurch begleitet. Kein Spiel für Wortkarge, denn man muß ständig mit jemandem reden, um Informationen zu erhalten, wobei viele Gespräche recht witzig sein können. Weitverzweigte Labyrinth, nützliche Gegenstände, deren Verwendungszweck oft nicht sofort ins Auge springt, und Automapping - hier wird

alles geboten, was das Abenteuerherz begehrt. Die Grafiken sind gut gemacht, der Sound ist zwar etwas mager vertreten, aber anhörbar. Während des Spiels begegnet man ständig neuen Rätseln und Aufgaben, die oft sehr viel Geschicklichkeit und eine heftige Tätigkeit der grauen Zellen verlangen. Unfair wird das Game aber nie.

Für verhältnismäßig wenig Geld erhält man ein professionell gemachtes Adventure, an dem es eigentlich nichts zu kritisieren gibt. Nur eines noch: Rauchen schadet Eurer Gesundheit!

Rainer Rosshirt



Wirtschaftssimulation

DER PLANER

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

Erfolge konnte der Planer wohl hauptsächlich durch das Umdenken bei den Wirtschaftssimulationen feiern. Weg von den Zahlenbergen und trockenen Statistiken, hin zu einer komplexeren Gedankenführung mit vielschichtigeren Handlungsebenen. Bei der Installation der CD-Version wird die Festplatte schamlos mit satten 10 Megabytes zugeknallt. Sinn der Sache ist es, einen schnelleren Spiel Aufbau zu gewährleisten. In der Praxis sieht es jedoch anders aus. CD-ROM und Festplatte führen langwierige Dialoge, bis das Dunkel des Bildschirms sich klärt. Auf der CD befindet sich ein Update des



● Auf CD auch nicht besser!



Planers und Der Planer Extra. Läßt man sich registrieren, so erhält man außerdem eine Zusatzdiskette, mit der sich dann LKWs auch telefonisch bestellen lassen. Natürlich nur im Spiel...

Andreas Rizzi

Grafik	055%
Sound	075%
Fun	070%

Rollenspiel, Compilation

WIZARDRY

■ Hersteller: SIR-Tech . Preis ca.: DM 120.- ■

Dreidimensionale Rollenspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Origin ist da mit Ultima Underworld und Shadow Caster gut vertreten. Schwierige Zeiten also für Wizardry? Aber nicht doch - hat es doch gerade mit Crusaders of the Dark Savant der Might and Magic-Saga den Schneid abgekauft. Diese CD-Variante bietet allerdings nicht viel Neues, aber neben dem erfolgreichen siebten Teil auch das legendäre Bane of the Cosmic Forge. Bei der Installation werden lediglich zwei kleine Dateien auf die Festplatte gespielt, die die aktuellen Einstellungen beinhalten. Schade



● Aus alt mach neu, bloß wozu?



ist, daß man bei der Installation nicht einmal das Laufwerk und den Pfad angeben kann. An der Qualität der beiden Spiele hat sich natürlich nichts geändert.

Andreas Rizzi

Grafik	070%
Sound	075%
Fun	080%

Adventure DRAGON'S LAIR

■ Herst.: Ready Soft, Preis ca.:
DM 100.-, System: CD-ROM ■

Die Abenteuer des Ritters Dirk, der seine Prinzessin Daphne befreien muß, konnten wir schon auf dem Amiga bewundern. Nun kommen auch PC-User in den Genuß, sofern sie ein CD-ROM besitzen.

Schade ist nur, daß die Programmierer eigentlich kein Spiel gemacht haben. Die Handlungsmöglichkeiten beschränken sich auf ein gelegentliches Betätigen einer Cursor- oder der Spacetaste. Wobei dies zu dem exakt richtigen Zeitpunkt zu geschehen hat. Um diesen Zeitpunkt herauszufinden, verbraucht man etliche seiner Bildschirmleben.



● **Tolle Grafik, nichts dahinter: so kennen wir Dragon's Lair!**

Eigentlich wäre das Spiel schrecklich langweilig, wenn die Grafiken und der Sound nicht so gelungen wären. Man hat wirklich das Gefühl, einen Zeichentrickfilm zu betrachten, in den man gelegentlich eingreifen kann. Als Spiel ist die CD untauglich, aber als Grafik- und Sounddemo macht sie eine Menge her.

rr



Grafik 090%
Sound 083%
Fun 020%

Adventure SPACESHIP WARLOCK

■ Herst.: Reactor, Preis ca.:
DM 130.-, System: CD-ROM ■

Mit einem Science-Fiction-Epos präsentiert sich Reactor als Anhänger der interaktiven Filmbranche.

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Die Zeit, als die Menschen noch den Weltraum erforschten und beherrschten, sind vorbei. Jetzt haben die bösen Krolls das Sagen. In der Rolle eines Raumpiraten sucht Ihr nach Terra, der verlorenen Heimat.

Die Steuerung des Abenteuers erfolgt ausschließlich mit der Maus. Wie in einer 3D-Welt sind in fast jeder Szene volle 360°-Schwenks in 90°-Schritten möglich. Man darf sogar Figu-



ren ansprechen - leider über ein etwas altersschwaches Parser-System. Der oft wie Schlafmittel wirkende Bildaufbau aber stellt vollends jegliche Interaktivität in Frage. Mit logischem Handeln sind die Mini-Aufgaben auch noch relativ schnell gelöst - höchstens acht Stunden benötigt man dazu bei Dauereinsatz. Als vor Jahren die Macintosh-Version noch für Aufsehen sorgte, gab es eben noch kein Myst oder 7th Guest.

rb



Grafik 050%
Sound 050%
Fun 040%

Strategie SABRE TEAM

■ Herst.: Krisalis, Preis ca.:
DM 110.-, System: PC ■

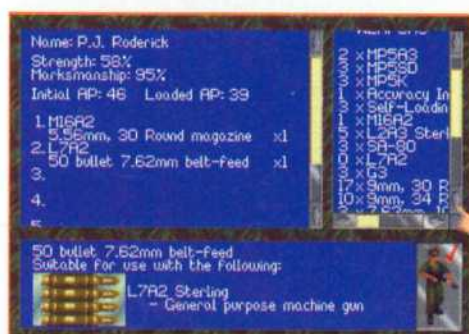
Schmalspur-Strategie in beglückenswerter Schlichtheit wird Euch im neuen Krisalis-Spiel zugemutet.

Bei Sabre Team kontrolliert Ihr eine Spezialeinheit, die aus vier Muskelpaketen besteht. Die Soldaten werden bis an die Zähne bewaffnet: MGs, Granaten, Gasmasken, Munition - alles, was das Inventory hergibt, wird den Jungs in die Taschen gestopft und um die Schulter gehängt. Anschließend müssen Missionen erfüllt werden, die Runde für Runde ablaufen und in ihrer Aufmachung stark an UFO - Enemy Unknown erinnern. Bedient



wird das Spiel per Maus und einer Handvoll Icons, mit denen man die vier mutigen Krieger durch die Gebäude manövriert. Auf einer einblendbaren Karte lassen sich die nächsten Schritte im Kampf gegen Terroristen planen, die Ihr mit Gas einrücken oder per Fadenkreuz-Klick dahinraffen könnt. Bei Grafik und Sound hat man sich wenig Mühe gegeben und der Kopierschutz ist eine Unverschämtheit erster Güte!

pm



Grafik 055%
Sound 045%
Fun 037%

Simulation F1

■ Herst.: Domark, Preis ca.:
DM 120.-, System: PC ■

Die Packung wirbt zwar mit der offiziellen Lizenz des Weltverbandes, was aber noch mehr auffällt, ist, daß das ganze Spiel auf nur einer Diskette Platz findet.

Man bekommt die üblichen Features wie Training und Qualifikation, Streckenkarte während des Rennens und Anpassung des Autos an den Kurs mittels verschiedener Spoiler, Reifenhärten und Kupplungsarten. Gleich beim ersten Test der Pisten von Interlagos bis Adelaide muß man mit Bedauern feststellen, daß das weiche, zweifellos rasante Scrolling des Games leider durch eine detail- und farbarne Vektorgrafik erkauft und auf



animierte Zwischensequenzen zur Auflockerung völlig verzichtet wurde.

Bei der Konvertierung vom Mega Drive auf den PC hat man nicht viel für die von einer PC-Simulation erwartete Komplexität und Realitätsnähe getan. Das Fahrverhalten ist nicht überzeugend, beim Boxenstop wie beim Crash stoppt eigentlich nur kurz das Bild. Der magere Sound ist nur wenig geeignet, an die Atmosphäre des Formel 1-Spektakels mit heulenden Motoren, quietschenden Reifen und jubelnden Fans zu erinnern. Über den mäßigen Gesamteindruck kann auch nicht der Zwei-Spieler-Modus im Splitscreen hinwegtäuschen.

ih

Grafik 055%
Sound 030%
Fun 045%

Adventure

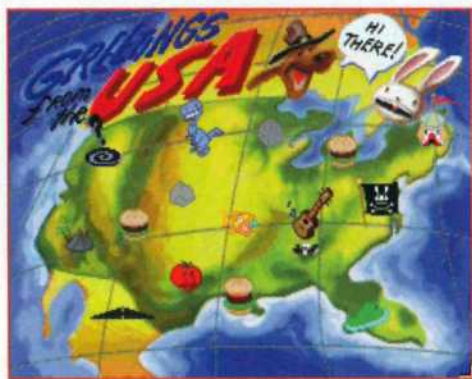
SAM & MAX

■ Hersteller: LucasArts Preis ca.:

DM 120.- ■

Inspektor Drebin ("Nackte Kanone") würde Sam & Max sofort als seine rechte und linke Hand engagieren, so chaotisch und unkonventionell lösen die beiden selbst die schwierigsten Fälle.

Die nun erhältliche CD-ROM-Version kann mit vollständiger, digitaler Sprachausgabe aufwarten, so daß das sarkastische Adventure noch viel mehr wie ein interaktiver Zeichentrickfilm wirkt. Leider läßt die Qualität sehr zu wünschen übrig, denn ständig liegt ein kaum zu überhörendes Rauschen über den



flotten Sprüchen der beiden Cops. Da wir bis zum Redaktionsschluß nur die englische Version in Händen hielten, bleibt abzuwarten, ob die deutschen Texte vielleicht besser aufgenommen und digitalisiert wurden. Wir halten Euch auf dem laufenden.

om



● Die CD-ROM-Version "berauscht" durch permanente, aber englische Sprachausgabe.

Grafik 092%
Sound 090%
Fun 093%

Action-Adventure

SHADOWCASTER

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

Doom sorgte dafür, daß ShadowCaster nicht der ganz große Erfolg wurde. Für Actionspieler, die in einer Fantasy-Umgebung durch dunkle Gänge schleichen möchten, gibt es aber trotzdem nichts Besseres. Die CD-ROM-Version kann mit einem völlig neuen Intro aufwarten, an der Story hat sich aber nichts verändert. Außerdem wurden zwei neue Levels kreiert, um die CD auch Besitzern der Diskettenversion schmackhaft zu machen. Ob das ausreicht, sei einmal dahingestellt. Ein geringer Minuspunkt ist jedoch auf alle Fälle, daß man trotzdem vier Megabyte auf der Festplatte freimachen muß, um ShadowCaster von CD spielen zu können. Für



Rollenspielfans, die noch nicht die Disketten-Version haben, äußerst interessant.

om



Grafik 080%
Sound 080%
Fun 085%

communication GmbH
mirox Hackenbroicher Str. 71a

Tel. 02238-8 37 75

Fax 02238-8 32 73

Preislistenauzug	Art	RM	AMI	Preislistenauzug	Art	RM	AMI	Preislistenauzug	Art	RM	AMI
1942 - PACIFIC AIR WAR	DA	89		MAGIC OF ENDORIA	DA	75		X-WING MISSION DISK 2	DA	42	
ACES OF THE DEEP	DV	85		MASTER OF ORION	DA	91		X-WING UPGRADE KIT	DV	54	
ALONE IN THE DARK 2	DV	85		MECHWARRIOR 2	DA	80		ZEPPELIN-GIANT O.T. SKYDV	80	68	
ANSTOSS	DV	68	66	MORTAL KOMBAT	DA	60	55				
ARENA - THE ELDER SC.	EV	64		NHL HOCKEY	DA	78					
AUSCHWUNG OST	DV	65	55	NOMAD	DA	72					
BATTLE ISLE 2	DV	79	79	OSCAR	DA	52	48				
BAZOOKA SUE	DV	78	78	OUTPOST	DV	78					
BENEATH A STEEL SKY	DV	68	62	OVERLORD	DA	54	48				
BIG SEA	DA	64	62	OXYD MAGNUM	DV	50					
BIOFORGE	DV	79		PACIFIC STRIKE	DV	85					
BLOODNET	DA	79		PACIFIC STRIKE SPEECH	DA	42					
BURNING STEEL 2	EV	66		PINBALL DREAMS 2 (Data)	DA	46					
CANNON FODDER	DA	60	55	PINBALL FANTASIES	DA	59	54				
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	66	PIRATES GOLD	DV	91					
CARRIERS AT WAR 2	EV	79		PIZZA CONNECTION	DV	85	80				
CHARTBREAKER	DV	76	76	POLICE QUEST 4	DV	66					
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	73	PRIVATEER	DA	85					
CLASH OF STEEL	EA	73		PRIVATEER SPECIAL OP. 1	DA	42					
COOL SPOT	DA	55	55	QUARTER POLE	DV	66	62				
DAJANG	DA	49		QUEST FOR GLORY 4	EV	68					
DANGEROUS STREETS	DA	78		RALLY	EV	78					
DARKLANDS	DV	78		RAVENLOFT	DV	78	68				

PREISLISTE

incl. Hardware kostenlos
anfordern! System (PC,
Amiga usw.) angeben!

DAS SCHWARZE AUG 2.	DV	78	
DAY OF THE TENTACLE	DV	86	
DAEMONSGATE	DA	78	
DER CLOU	DV	78	68
DER PLANER	DV	77	
DER PLANER EXTRA	DV	42	
DIE GOLDENE MAHNE	DV	68	
DIGGERS	EA	79	
DOOM	DA	78	55
ELITE 2 - FRONTIER	DV	68	
EMPIRE DELUXE	DV	72	
EMPIRE SOCCER	EV	79	
EPIC PINBALL	DA	59	
EVASIVE ACTION	DV	67	
F1	DV	67	
F-14 FLEET DEFENDER	DA	89	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIFA INTERN. SOCCER	DA	66	
FIRE AND ICE	DA	55	48
FLASHBACK	DV	66	61
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	125	
GABRIEL KNIGHT	DV	74	
GOLBINS 3	DV	77	
HAND OF FATE (KYRAN. 2)	DV	75	
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	50	48
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DV	78	66
HIRED GUNS	DA	78	62
INCA 2: WIRACUCHA	DV	89	
INDY CAR RACING	DV	79	
IN EXTREMIS	DV	66	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	85	68
KICK OFF 3	DV	67	67
KINGMAKER	DV	66	66
KYRANDIA 2 - HAND OF	DV	66	
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	78	
LILLYPOP	DA	73	62
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUBB	DV	64	62
MAD NEWS	DV	78	68
MAELSTROM	DV	85	

GRAVIS Analog pro	90
GRAVIS Game Pad	52
Disketten 3.5 form. (10 St.)	10

FLAME AND ICE	DA	55	44
FLASHBACK	DA	66	66
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	125	
GABRIEL KNIGHT	DV	74	
GOBLINS 3	DV	77	
HAND OF FATE (KYRAN, 2ND)	DV	75	
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	50	48
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DA	78	66
HIRED GUNS	DA	78	62
INCA 2 - WIRACUCHA	DV	89	
INDY CAR RACING	DV	79	
IN EXTREMIS	DV	66	
KICK OFF UNTIL CAUGHT	DV	85	66
KNOCK OFF 3	DV	67	66
KINGMAKER	DV	66	66
KYRANDIA 2 - HAND OF ...	DV	66	
LEISURE SUIT LARRY 6	DA	78	
LOLLYPOP	DA	73	62
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUBB	DV	64	62
MAD NEWS	DV	78	66
MAELSTROM	DV	85	

Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,50 DM. Lieferung Ausland bitte erfragen.
Einige Spiele (-) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA=dt.
Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung/Irrtum und Lieferung vorbehalten/Vorbestel-
lung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telef. Absprache möglich! 07/94

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90

BTX: Bischoff#

Fürstenwalder Straße 46

15234 Frankfurt/Oder

	PC	Amiga
Alone in the Dark 2	DV	85,-
Anstoss	DV	67,- 67,-
Battle Isle 2	DV	80,- Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	69,- 63,-
Burning Steel 2	DV	86,-
Burning Steel 2	EV	67,-
Cannon Fodder	DA	65,- 55,-
Das schwarze Auge	DV	80,-
Der Clou	DV	79,- 67,-
Die Siedler	DV	80,- 80,-
Doom	EV	66,-
F-14 Fleet Defender	DA	92,-
Flugsimulator 5.0	DV	129,-
Hanse - Die Expedition	DV	43,- 43,-
King's Quest 6	DV	80,-
Kyrandia 2	DV	75,-
Lothar Matthäus	DA	64,- 60,-
Outpost	DV	80,-
Pacific Strike	DA	85,-
Privateer + SAP	DA	97,-
Rally	EV	66,-
Reunion	DV	75,- Vorb.
Sam & Max	DV	86,-
Sim City 2000	DV	85,-
SSN-21 Seawolf	DV	81,-
Syndicate	DA	79,- 61,-
Syndicate Data Disk	DV	39,-
Ultima 8 (Pagan)	DV	86,-

Hardware auf Anfrage zum Tagespreis

CD ROM	PC
Anstoss	DV 87,-
Battle Isle 2	DV 86,-
Beneath a Steel Sky	DV 104,-
Comanche	DV 91,-
Goblins 3	DV 97,-
King's Quest 6	DA 86,-
Kyrandia 2	DV 107,-
Lands of Lore	DV 81,-
Maniac Mansion 2 (D.A.T.)	DV 91,-
Outpost	DV 89,-
Rebel Assault	DV 89,-
Reunion	DV 75,-
Ultima 8 (Pagan)	DV 115,-
Wolfpack	DV 68,-

Lieferung: Nachnahme 8,50 DM + NN;
Vorkasse 7,50 (nur Euroscheck);
Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt/Oder)
Preisänderungen vorbehalten - Preisliste
kostenlos - Kein Ladenverkauf

high-end software zu low-cost preisen

Softwarevertrieb

Alexander Strucken

Telefon: 02 03 / 75 10 28

Sie erreichen uns pers. von MO - FR 17.00 - 22.30 und SA 11.00 -
20.00. Außerhalb dieser Zeiten nutzen Sie bitte unseren 24h Anruf-
service für Ihre Bestellungen.

Kaiserswerther Str. 380, D-47259 Duisburg

Titel	Version	PC	Amiga
Aces of the Deep	DV	79,90	---
Battle Isle II	DV	84,90	84,90
Beneath a Steel Sky	DV	77,90	72,90
BIOFORGE	DV	---	---
Burning Steel II	DV	84,90	---
Cannon Fodder	DA	64,90	62,90
Das schwarze Auge 2: Sternensch	DV	79,90	---
Der Clou	DV	84,90	69,90
Detroit	DV	69,90	---
Die Siedler	DV	84,90	---
F 14 FLEET DEFENDER	DA	97,90	---
Forgotten Castle	DA	---	---
FS 5.0 Scenery Washington	DA	64,90	---
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	74,90	---
Harpoon II	EV	84,90	---
Mad News	DV	84,90	69,90
OUTPOST	DV	84,90	---
Overdrive	DA	59,90	---
PACIFIC STRIKE	DA	89,90	---
PACIFIC STRIKE SPEECH PCK	DA	39,90	---
Pizza Connection	DV	89,90	84,90
Privateer Special Operations	DA	39,90	---
RAVENLOFT	EV	84,90	---
Reunion	DV	---	---
SIM CITY 2000	DV	89,90	---
Software Manager	DV	84,90	72,90
SSN-21 Seawolf	DV	84,90	---

absolute Hammerpreise!

kostenlose Preisliste anfordern!!!

SYSTEM SHOCK	DV	89,90	---
The Elder Scrolls - Arena	EV	69,90	---
TIE FIGHTER	EV	89,90	---
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	89,90	---
ULTIMA 8 - PAGAN SPEECH P.	DV	39,90	---
Victory at Sea	EV	79,90	---
WINGS OF GLORY	DV	---	---

ständig die neuesten Spiele

CD-ROM			
ANSTOSS	DV	89,90	
BATTLE ISLE II	DV	89,90	
BENEATH A STEEL SKY	DV	109,90	
ELITE 2 - FONTIER	DV	69,90	
Mad News	DV	89,90	
MICROCOSM	DA	109,90	
OUTPOST	DV	94,90	
REBEL ASSAULT	DV	79,90	
SHADOWCASTER	DA	104,90	
SYNDICATE PLUS	DV	104,90	
TIE FIGHTER	EV	89,90	
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	129,90	
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	EV	97,90	

DA=Dt.-Atl., DV=Dt.-Vers., EV=Engl.-Vers. Versandkosten: Vor-
kasse 6,90 DM, NN 9,90 DM. Ab 200,- DM Versandkostenfrei.
Jede Bestellung ist verbindlich, bei nicht Abnahme berechnen wir DM
20,-. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. KEIN LADENVERKAUF!

Geschicklichkeit

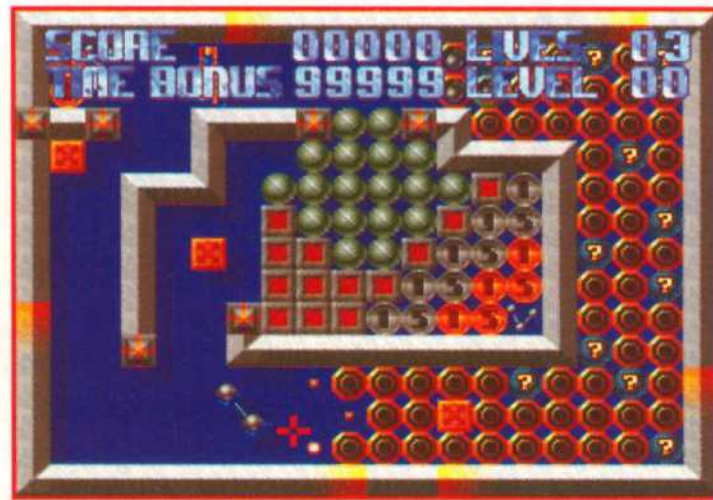
MEGAMOTION

■ Hersteller: Multiplex . Preis ca.: DM 69.- ■

Geschicklichkeitsspiele erfreuen sich allgemein großer Beliebtheit. Besonders, wenn sie mit einer originellen, neuen Idee aufwarten können.

Zwei bis vier Kugeln sind mittels eines Bandes miteinander verbunden. Eine Kugel kann vom Spieler fixiert werden, die anderen Kugeln rotieren dann um diesen Punkt. Will man die Konstruktion weiterbewegen, genügt es, eine der anderen Kugeln zu fixieren. Ziel dieser Übung ist es natürlich, den Ausgang zu erreichen, um in den nächsten Level zu kommen. Aber das wäre ja viel zu einfach! Unterwegs kann man "Steine" zerstören, um sein

Punktekonto in ungeahnte Höhen zu katapultieren. Fies, wie Programmierer nun einmal sind, wurden allerdings auch Gemeinheiten eingebaut. Felder, welche unsere Kugeln gnadenlos verschlucken, oder unzerstörbare Steine, die uns zu ellenlangen Umwegen zwingen. An manchen Stellen ist es nicht auf Anhieb einsichtig, wie der Ausgang zu erreichen ist, und die grauen Zellen müssen leistungsfähig sein. Aber zum Überlegen sollte man sich nicht so besonders viel Zeit nehmen -



● *Schade, daß die guten Ideen, die in Megamotion stecken, aufgrund schlechter technischer Umsetzung verlorengehen.*

ein Zeitlimit drängt etwas zur Eile. Das alles klingt doch eigentlich recht verlockend, aber...Die Grafik treibt einem immer wieder Tränen in die Augen. Ein PD-Spiel würde damit ja noch durchgehen, aber für 69 DM kann man wahrhaftig mehr erwarten - der Sound kann sich durchaus mit der Grafik messen. Das würde ich dem Spiel ja noch nicht besonders vorhalten, aber auch die Langzeitmotivation läßt zu wünschen übrig. Ist man anfangs noch von der originellen Idee begeistert, durchschaut man den Levelaufbau doch recht schnell, und das Erreichen des Ziels wird zur Routineü-

bung. Eigentlich ein Jammer. Hier wurde eine wirklich gute Idee verschenkt.

Rainer Rosshirt



Strategie

CARRIERS AT WAR II

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

Für alle Strategiefans läßt SSG mit CAW II den Luft- und Seekrieg im südöstlichen Pazifik wiederaufleben.

Sechs neue, teilweise historische Szenarien von 1936-46 stehen zur Verfügung, in die man sowohl von japanischer als auch von alliierter Seite eingreifen kann. Neben einigen neuen Details, die jedoch das Spiel kaum beeinflussen, wurde das Warplan-Menü hinzugefügt. Es erlaubt, bei Schlachten damals noch nicht verfügbare moderne Flugzeuge oder im Bau befindliche Schiffe zum

eigenen Vorteil einzusetzen. Am restlichen Gameplay wurde nichts geändert. Trotzdem ist die Steuerung ansprechend, die Komplexität durchdacht und die Spieltiefe für viele Tage Fun gut. Auch die das Geschehen näherbringenden, detailgetreuen Grafiken von Kriegsgerät und Kämpfen können sich noch sehen lassen. Sound gibt es nur als gelegentliche, nicht sehr unterstützende Hintergrundmelodie.



● *Carriers at War 2 bietet solide Strategiekost für alle, die den ersten Teil noch nicht besitzen.*

Eine Mission-Disk wäre wohl ausreichend, wenngleich nicht so profitabel gewesen, und so ist Aufguß eine passende Bewertung für SSG's neuestes Werk. Da jedoch Spielidee und Umsetzung von Anfang an gelungen waren, sollten Nichtbesitzer von CAW I bei der Kaufentscheidung durchaus einen wohlwollenden Blick auf dieses Spiel werfen.

Ingolf Held



Simulation

EYE OF THE STORM

■ Hersteller: Rebellion Software . Preis ca.: DM 130.- ■

Man gebe zu gleichen Teilen Elite, Mantis und Subwar 2050 in einen Ideentopf, entferne alle Highlights - und das Ergebnis der Softwareküche ist EOS.

Vollmundig wird Eye of the Storm als "galaktisches Abenteuer und Gefechtssimulation zugleich" angepriesen, das mit einem "einmaligen 3D-Hintergrund" aufwartet.

Ihr seid in diesem Weltraumspektakel der billigen Machart ein Mitglied der interstellaren Umweltschutzbehörde und müßt neuentdeckte Welten und deren einheimische Lebensformen vor der willkürlichen Vernichtung durch gewissenlose Geschäftsmacher und Kriminelle beschüt-

zen. Ihr startet mit Eurem Ein-Mann-Jäger in bester Elite-Manier von einer Raumbasis und geht auf Erkundungsfahrt. Mit einem Energienetz sammelt Ihr außerirdische Artefakte ein, die Ihr auf der Basis gegen Bargeld wieder verkauft. Der Erlös wird in verbesserte Triebwerke, Treibstoff oder gar eine stabilere Raumschiffhülle investiert.

● **Geradezu eine Frechheit, ein Spiel mit nur 2,8 MB (!) auf einen Silberling zu pressen.**

Natürlich werdet Ihr bei Euren Aktionen regelmäßig durch angriffslustige Feinde gestört, die Euch das Lebenslicht ausblasen möchten. Mit gezielten Laserschüssen und Raketen versucht Ihr, so lange am Leben zu bleiben, bis Ihr entweder zur Basis zurückkehrt oder vor Langeweile am Computer eingeschlafen seid.

EOS ist spielerisch ein Schlag ins Gesicht. Mit knapp 2,5 MB auf der CD-ROM schaffen es die Programmierer, grafische

Schwächen, spielerische Langeweile und ein nichtssagendes Handbuch zu einem indiskutablen Gesamtwerk zu vereinen.

Thomas Carlile



Jump & Run/Denkspiel

DIGGERS

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

Seid Ihr ein Schatzgräber-Typ und liebt die Herausforderung? Dann ist Diggers genau das Richtige.

Der Planet Zarg ist ein Bergbauparadies voller Reichtümer, die nur darauf warten, einen Mann reich zu machen. Doch der Weg zum Reichtum ist lang und schwer. Ihr wählt Euch zunächst im Handelszentrum von Zarg eine Gräberasse aus, welche die Schmutzarbeit für Euch übernehmen soll. Dabei könnt Ihr aus insgesamt vier Rassen auswählen, jede mit unterschiedlichen Vorzügen und Schwächen versehen. Auf einer Karte sucht Ihr anschließend eine Zone aus, die Ihr durch

Eure Minenarbeiter "umgraben" laßt. Aber Vorsicht! Ihr seid nicht die einzigen Goldgräber in dieser Region. Ihr habt einen emsigen Gegner, der ständig bemüht ist, die wertvollen Edelsteine vor Euch abzubauen, und der auch nicht davor zurückschreckt, Eure Minenarbeiter anzugreifen. Habt Ihr innerhalb eines Zeitlimits in einem Abbaubereich entweder ausreichend Reichtümer gesammelt oder Euren Gegner "eliminiert", ist diese Zone erfolgreich beendet. Ihr könnt



● **Die Lemminge lassen grüßen. Wer ein Fan der kleinen todesmutigen Nager ist, wird auch an Diggers Gefallen finden.**

jederzeit während des Spiels das Handelszentrum aufsuchen, die Edelsteine verkaufen und nützliche Hilfsmittel wie Loren, Schienen, Sprengstoff oder gar Bergbaumaschinen einkaufen. Diggers ist eine gelungene Mischung aus Lemmings und dem schon etwas betagten Original - Digger. Wenn Ihr Aufgaben der Lemmings-Art liebt, wird Euch Diggers sicher lange an den PC fesseln können. Dafür sorgen ein durchdachtes Gameplay, hübsche Grafiken und der stimmungsvolle Sound des Spieles.

Thomas Carlile



Arcade-Action

TUBULAR WORLDS

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

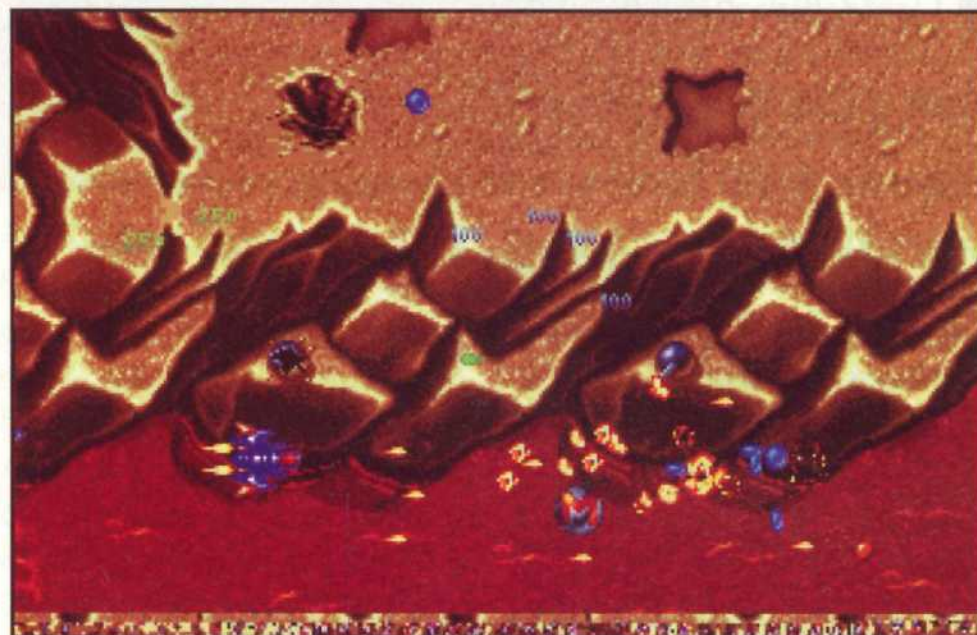
Ausgerechnet die Oxyd-Macher von Dongleware beschenken uns das erste richtige Weltraum-Shoot 'em Up. Für den strategie- und simulationsgeplagten PC Gamer eine willkommene Abwechslung!

Horizontal scrollende Weltraum-Ballerspiele sind für Amiga- und Konsolenbesitzer längst ein alter Hut. Doch auf MS-DOS-Systemen sind die Space-Shooties nur sehr spärlich gesät. Ab jetzt brauchen die PC-Jünger jedoch keine neidvollen Blicke mehr auf die Bildschirme der hämisch grinsenden Amigianer werfen. Denn mit Tubular Worlds läd man sich soliden Ballerspaß auf die Festplatte.

Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Mit einem kleinen Raumschiff fliegt man von links

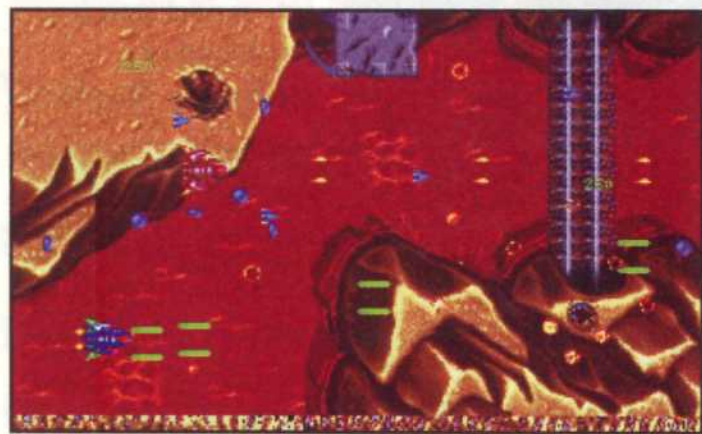
nach rechts und schießt auf alles, was da kreucht und fleucht. Davon gibt es in den vier verschiedenen Welten allerdings mehr als genug. Immer neue Angriffswellen von exotisch angehauchten Feinden gilt es abzuwehren. Um den zahlreichen Bösewichtern den Garaus zu bereiten, kann man sein anfangs noch sehr spartanisch ausgestattetes Raumschiff durch das Auffangen von umherschwirrenden Bonus-Symbolen aufrüsten. Wer diese Chance verpennt, hat im weiteren Spielverlauf schon bald das Nachsehen. Denn bei den Son-

derwaffen kann man einige Schnäppchen machen. Gar liebliche Dinge wie Doppel-Feuer, Kreuz-Diagonal-Feuer oder Extra-Bomben gilt es zu



Im Labyrinth ist ein gefühlsvolles Joystick-Händchen gefragt.

Da wird nicht lange gefackelt. Wer hier zu langsam schießt, verliert!



ergattern, um gegen die feindliche Übermacht zu bestehen. Am Ende jeder Welt, die ihrerseits wieder in vier Levels unterteilt ist, muß man dann natürlich noch den obligatorischen Obermotz über den Haufen ballern. Dieser erstreckt sich über mehrere Screens und das Beseitigen artet in echten Streß aus. Doch in dieser schweren Stunde muß man nicht einsam fighten. Der Zwei-Spieler-Modus gestattet es nämlich, simultan zu zweit gegen die Schurken vorzugehen. Das Spielziel wird dadurch zwar erleichtert, im Vorbeigehen kann man Tubular Worlds aber trotzdem nicht durchspielen. Die überwältigende Anzahl von Gegnern, die sich verblüffend schnell auf dem Bildschirm tummeln, bereiten selbst Rebel Assault-erprobten Jedi-Rittern ernste Schwierigkeiten. Eine Continue- oder Speicherfunktion wäre hier wirklich sinnvoll gewesen. Aber auf derlei Annehmlichkeiten hat man seitens Dongleware

komplett verzichtet. Da sinkt der Spielspaß nach dem x-ten Scheitern an derselben Stelle schon mal in die untersten Regionen.

Thomas Brenner

VIEWPOINT

Nach all dem 3D-Ich-Action-Salat, der mit Doom wohl seinen einstweiligen Höhepunkt erreicht hat, freut man sich auf ein erfrischend anderes Ballerspiel. Zwar sind Grafik und Sound lange nicht so spektakulär wie bei anderen PC-Action-Spielen, trotzdem übt die unkomplizierte Weltraum-Ballerei einen besonderen Reiz auf schießwütige Naturen aus.

Thomas Brenner



GRAFIK 075
SOUND 065
FUN
072

HAPPY



SOFT

Bestellannahme:
34246 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318
Fax: 0561/577445

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal:
34246 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA
1869	78,- DV	66,- DV	Dynatech	66,- DV	54,- DV	Jimmy White Snook	69,- DV	60,- DV	60,- DV
1990 93er Edition	117,- DV	36,- DV	Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV	John Barnes Soccer	25,- DV	79,- DV	79,- DV
3D Construct. 2.0	29,- DV	117,- DV	Elder Scroll Arena	69,- DV		John Madden Foot.2	34,- DV	49,- DV	49,- DV
40 Sports Driving	29,- DV		Elfmania		49,- DV	Jonathan	79,- DV	79,- DV	79,- DV
A-Train	90,- DV	72,- DV	Elite 2	66,- DV	54,- DV	Jordan in Flight	79,- DV	48,- DV	48,- DV
-Constrution Set	42,- DV	42,- DV	Elysium	66,- DV	66,- DV	Jurassic Park	66,- DV	54,- DV	54,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DV		Emerald Mine	25,- DV	25,- DV	Kingmaker	66,- DV	66,- DV	66,- DV
- Mission Disk 1	19,- DV		Emerald Mine 2	30,- DV	30,- DV	Kings Quest 6	77,- DV	60,- DV	60,- DV
Aces of the Deep	86,- DV		Emerald Mine 3 Pro	25,- DV	25,- DV	Krustys Fun House	54,- DV	49,- DV	49,- DV
Aces over Europe D	74,- DV		Empire Deluxe	69,- DV		Lands of Lore DV	59,- DV		
Addams Family		29,- DV	Epic Pinball	75,- DV		Laura Bow 2	66,- DV		
Air Combat Class.	78,- DV		Erben des Throns	72,- DV	66,- DV				
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV	Espana 92	27,- DV					
Airbus A 320 Amer.	84,- DV	84,- DV	Excellent Games	66,- DV	60,- DV				
Alien 3		48,- DV	Eye of Beholder 1	39,- DV	39,- DV				
Alien Breed 2		48,- DV	Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV				
Alien Breed	54,- DV		Eye of Beh 3 Dtsch	78,- DV					
Alien Breed SE 92		25,- DV	F 117A Nighthawk	90,- DV	66,- DV				
Alone in the Dark	84,- DV		F 14 Fleetdefender	93,- DV					
Alone i.L.Dark 2	84,- DV		F 15 Str. Eagle 3	90,- DV					
Ambermoon		78,- DV	F 17 Challenge		28,- DV				
Anstoss	66,- DV	66,- DV	FI	69,- DV					
Apocalypse		49,- DV	Fairy Tales	29,- DV					
A.M.Cleans Pool Bi	60,- DV	48,- DV	Falcon 3.0	90,- DV					
Archon Ultra DV	78,- DV		-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DV					
Assassin		48,- DV	Fallen Empire	84,- DV	78,- DV				
Assassin Sp.Edit.		27,- DV	Fantasy Empires	69,- DV					
Aufschwung Ost	66,- DV	60,- DV	Fields of Glory	90,- DV					
Battle Chess 2		29,- DV	Fire And Ice	54,- DV	48,- DV				
Battle Chess 4000	66,- DV		First Samurai	27,- DV	34,- DV				
Battle Isle 2	78,- DV	78,- DV	Flashback	66,- DV	60,- DV				
Battle Team	72,- DV	66,- DV	Flight Sim Toolkit	99,- DV					
-Battleisle Data 2	48,- DV	48,- DV	Flugsimulator 5.0	126,- DV					
Beneath a Steelsky	69,- DV	63,- DV	-Scs.San Francisco	69,- DV					
Betrayal at Kondor	75,- DV		-Scen TOP 1 Mitte	49,- DV					
Big Sea	66,- DV	60,- DV	Football Manager 3	69,- DV					
Blastar		48,- DV	Formula One GP	90,- DV					
Bloodnet	87,- DV		Freddy Pharkas DV	63,- DV					
Bloodstone	54,- DV		Front P.S.Footb.93	66,- DV					
Body Blows		48,- DV	Fury o.the Furries	60,- DV	54,- DV				
Body Blows Galact.		49,- DV	Gabriel Knight	75,- DV					
Brian the Lion		32,- DV	Gateway 2	60,- DV					
Budokan		66,- DV	Genesis		79,- DV				
Bund.Man.Prof. 2.0	78,- DV	66,- DV	Globule	59,- DV					
Burning Steel	36,- DV		Go Simulator	60,- DV	55,- DV				
-Data 2 Superschl.	36,- DV		Goal !	84,- DV	60,- DV				
-Scenario Editor	36,- DV		Gobliins	78,- DV	66,- DV				
Burning Steel 2	78,- DV	66,- DV	Gobliins 2	90,- DV	66,- DV				
Burntime	69,- DV	54,- DV	Gobliins 3	54,- DV	66,- DV				
Cannon Fodder	82,- DV		Gunship 2000	78,- DV	66,- DV				
Carriers at War 2		54,- DV	Gunship 2000 Data	66,- DV					
Chaos Engine		69,- DV	Hannibal	45,- DV	45,- DV				
Chartbreaker	78,- DV	69,- DV	Hanse - Expedition	66,- DV					
Christoph Kolumbus	66,- DV	72,- DV	Hardball 3						
Chuck T.Air Combat	90,- DV								
Civilization		75,- DV							
Comanche	54,- DV	84,- DV							
-Mission Disk 1	54,- DV								
-Mission Disk 2		59,- DV							
Combat Air Patrol	57,- DV	54,- DV							
Cool Spot		49,- DV							
Covert Action	39,- DV								
Crash Dummies	39,- DV								
Crazy Cars 3	59,- DV	39,- DV							
Cruise f.A.Corpse	60,- DV	60,- DV							
Curse of Enchantia	79,- DV								
Cyber Race	63,- DV								
Dæmonsgate	78,- DV	72,- DV							
DSA	78,- DV								
DSA 2 Sternenschw.	44,- DV								
Das Stundenglas	79,- DV	67,- DV							
Der Clou	78,- DV	66,- DV							
Der Patrizier	78,- DV								
Der Planer		60,- DV							
Desert Strike	78,- DV	78,- DV							
Die Siedler	90,- DV	69,- DV							
Dogfight	78,- DV	49,- DV							
Doolfus	78,- DV	54,- DV							
Dracula	54,- DV	54,- DV							
Dreamlands	60,- DV	54,- DV							
Dune 2	66,- DV								
Dungeon Hack	59,- DV								
Dungeon Master	66,- DV	60,- DV							
Dyna Blaster									

**Sommer
Aktion**
vom 1.6. bis
31.8.94
**Bei Bestellung von
mindestens 2 Spielen
erhalten Sie 10,- DM
Rabatt !**

PC AMIGA
Die Siedler * 78,- DV 78,- DV
Pacifik Strike 84,- DV
Der Clou * 79,- DV 67,- DV

**Tip des
Monats**

PC AMIGA
Sim City 2000 DV 84,- DV
Mad News * 79,- DV * 66,- DV

Amiga 1200 + 4000		Amiga 1200 ++ 4000		Amiga 1200 + 4000		Amiga 1200 + 4000		Amiga 1200 + 4000	
Alien Breed 2	57,- DH	Der Clou	69,- DV	Jurassic Park	63,- DH	Second Samurai	63,- DH	SUB	59,- DV
Anstoss	69,- DV	Dynatech	57,- DV	Kings Quest 6	63,- DV	Simon the Sorcerer	82,- DV	TFX	69,- DH
Burntime	69,- DV	Elfmania	51,- DH	Morph	63,- DV	Soccer Kid	63,- DH	Whales Voyage	63,-
Chaos Engine	51,- DH	Elysium	69,- DV	Penthouse Deluxe	63,- DH	Star Trek	75,- DH	Zol 2	51,- DH
Christoph Kolumbus	75,- DV	Hanse - Expedition	49,- DV	Pinball Fantasies	57,- DH				
Civilization	69,- DV	Ishar	63,- DV	Schatz i.Silbersee	82,- DV				
Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga CD 32	
Alien Br.SE + Qwak	55,- DH	Der Clou	69,- DV	Lotus Trilogy	56,- DH	Project X + F 17	55,- DH	TFX	69,- DH
Cannon Fodder	59,- DH	Donk	59,- DH	Microcosm	99,- DH	Sensible Soccer	51,- DH	Ultimate Body Blow	57,- DH
Chaos Engine	59,- DH	Elite 2 Frontier	63,- DV	Pinball Fantasies	63,- DH	Soccer Kid	63,- DH	Whales Voyage	57,- DH
Deep Core	51,- DH	Jurassic Park	63,- DH	Pirates Gold	63,- DH				
CD - ROM		CD - ROM		CD - ROM		CD - ROM		CD - ROM	
7th Guest	91,- DH	Dracula unleashed	89,- DH	Kings Quest 6	84,- DH	Might+Magic 3-5	85,- DV	Teresa Art of Eden	69,- DV
Alone in the Dark	89,- DV	Dragonsphere	86,- DH	Lands of Lore	92,- DV	Myst	116,- DH	Teresa in Paradise	69,- DV
Anstoss Cup Edit.	104,- DV	DSA	68,- DV	Larry 1-5 Collect.	89,- DV		79,- DV	TFX	96,- DH
Battle Isle 2	85,- DV	Elite 2	69,- DV	Larry 6	81,- DV	Police Quest 4	86,- DH	Tie Fighter	84,- EV
Beneath a Steelsky	104,- DV	Eye o.Beholder 1-3	84,- DV	Legend of Kyrandia	78,- EV	RasennRher Mann	78,- DH	Tornado + Mission	96,- DH
Bloodnet	87,- DH	Foxy Clips	69,- DV	Lemmings 2	63,- DH	Rebel Assault DH	91,- DV	Ultima 7 Complete	93,- DH
Burning Steel	84,- DV	Games Compendium	39,- DH	Lord of the Kings	90,- DH	Rebel Assault DV	89,- DH	Ultima 8	116,- DV
Burntime	79,- DV	Gateway 2	69,- EV	Lost in Time	96,- DH	Return to Zorc	69,- EV	Ult.Underworld 1+2	84,- DH
Caribbean Disaster	87,- DV	Gobliins 3	96,- DV	Lucas Adventure	96,- DV	Secr.Weapon of LW	93,- DH	Who sh.Johnny Rock	93,- EV
Comanche Compil.	89,- DV	Golden 7 Comp.	90,- DV	Lucas Simulation	79,- DH	Shadowcaster	93,- DV	Winter Olympics	75,- DH
Co.Girl Strippoker	66,- DV	History Line	60,- DV	Mad Dog McFree	79,- EV	Sherlock Holmes	93,- DV	Winter Super Sport	56,- DH
Critical Path	99,- EV	INCA 2	108,- DV	Mad News	87,- DV	Space Hulk	96,- DH	Wizardry 6+7	87,- DV
Der Clou	79,- DV	Indiana J.4+PD-Sp.	69,- DV	Man enough	79,- EV	Star Trek	93,- DV	Wolfpack	69,- DV
Der Patrizier	84,- DV	Interplay Anthol.	93,- DH	Maniac Mansion 2 D	89,- DV	Super Strike Comm.			
Der Planer	87,- DV	Iron Helix	79,- DH	Microcosm	105,- DH	Syndicate Plus			

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM • Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten • es gelten unsere AGB • * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar • Irrtum und Änderung vorbehalten

CORRIDOR 7

■ Herst.: Gametek, Preis ca.: DM 110.- ■



● **Horrorgestalten auf Schritt und Tritt. Feuer frei für den Double Blaster!**

Der Kampf gegen eine fiktive Bedrohung aus dem All scheint ein unerschöpfliches Thema für Actionspiele zu sein. In Corridor 7 dürft Ihr wieder mal die Blaster zücken und auf die ewig bösen Aliens losgehen. Die zahlreichen Kreaturen, die sich im Forschungszentrum eingekerkert haben, betteln förmlich um eine gründliche Säuberungsaktion. In den 30 labyrinthartigen Levels werden die Eindringlinge zum außerirdischen Kanonenfutter. Trotz der ereignisreichen Szenerie bleibt das Spiel ausschließlich schießwütigen Baller-Freaks zu empfehlen. Die grobkörnigen Grafiken, begleitet von einem hartnäckig monotonen Sound, verdienen nur eine unterdurchschnittliche Bewertung. Das Spiel erreicht die Klasse seines (leider sehr offensichtlichen) Vorbilds Doom nicht im mindesten. Weder Scrolling, Sound oder Grafiken können ihm das Wasser reichen. Aber einen klaren Vorteil haben wir dennoch gefunden. „Corridor 7“ ist so jugendgefährdend wie „Kinderüberraschung“.

Robert Berner



Grafik 034%
Sound 026%
Fun 049%

PC Skat 3.0

■ Herst.: EDV Service Boving, Preis ca.: DM 80.- ■



● **Leider halten sich die PC-Gegner manchmal nicht an die Regeln.**

Der Deutschen liebste Kartenspiel ist schon seit längerem als PC-Version erhältlich. Skat 2010 für Windows konnte vor über einem Jahr Tausende von Skatfreunden begeistern. PC Skat 3.0 läuft, obwohl es sich als das fortschrittlichste Skatprogramm ausgibt, nur unter DOS. Die Ausstattung kann auch durchaus überzeugen: Eine Spielserie kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt abgespeichert werden, man kann die Stärke der beiden Computergegner in fünf Stufen einstellen, und auch das Zurücknehmen der zuletzt ausgespielten Karten ist erlaubt. Leider hapert es am wichtigsten Punkt: der Taktik der Gegner. Selbst in den höchsten Spielstufen verhalten sich die Computer-Mitspieler oft unplausibel. Da werden oft Zehner und Asse unnötig weggeschmiert, und gestochen, wenn es eigentlich nicht nötig wäre. Für ein kurzes Spiel zwischendurch ist PC Skat 3.0 durchaus unterhaltsam, für Skatprofis aber zu unprofessionell.

Thomas Borovskis



Grafik 020%
Sound 000%
Fun 055%

WILDWEST

■ Herst.: ProLine, Preis ca.: DM 120.- ■



● **Eine peinliche Vorstellung im Zeitalter der Edel-Adventures und CD-ROM-Spiele.**

Mit seinem ersten Adventure möchte PROLINE uns die Saloontür zum Wilden Westen aufstoßen und lässt den Spieler in die Rolle des tollpatschigen Stallburschen Donald schlüpfen. Ziel ist es, in dem Dorf Laredo alle Sheriffprüfungen zu bestehen. Anschließend sollen wir in der Manier von Wyatt Earp dem Schurken Leslie Marbosh das Handwerk zu legen. Trotz 23 MB, die der Teufel weiß wo stecken, ist die Grafik ein echter Witz und die Animation der Figuren bemitleidenswert. Gelegentlich stürzt das Ganze mit einem nicht erklärbaren Spritefehler ab. Der Sound wurde dem optischen Traverspiel gemäß komponiert. Man darf wohl sagen, WildWest ist Fans von LucasArts & Co. nicht zu empfehlen.

Ingolf Held



Grafik 045%
Sound 040%
Fun 035%

REGENT

■ Herst.: Linel, Preis ca.: DM 120.- ■



● **Für den werdenden Finanz-Minister: mittelalterliche Wirtschaftspolitik am PC.**

Als komplexe Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland versucht Regent, sich auch unter DOS-Anhängern einen Namen zu machen. Verkannte Politikergenie und medievale Historiker werden hiermit aufgerufen, ihre Fähigkeiten in Bereichen wie Handwerk, Landwirtschaft, Bergbau oder Handel und Börse zu beweisen. Gut bedient werden auch kriegerisch veranlagte Mitspieler, denn im Zeitalter des Rittertums darf das Kriegswesen nicht zu kurz kommen. Leider kann sich das Spiel mit der überholten Grafik und dem wie ein Leitmotiv wirkenden Sound nicht besonders hervortun. Zu wenig innovativ und zu sehr an den Klassiker Kaiser angelehnt kann sich Regent nicht unter den Spitzenprodukten platzieren.

Robert Berner



Grafik 052%
Sound 035%
Fun 041%

CASTLES 2

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



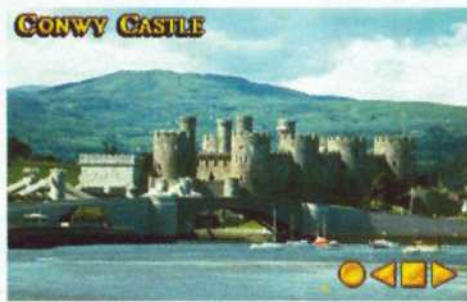
● **Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, aber ihr bekommt tolle Videos.**

Castles 2 erschien vor anderthalb Jahren als Diskettenversion und sorgte schon damals für reichlich Zwiespalt im Strategielager. Die einen liebten es, die anderen konnten nur wenig damit anfangen. Das wird sich bei der CD-ROM-Version nicht ändern, denn bis auf einige



multimediale Leckerbissen hat sich überhaupt nichts geändert. Der eifrige Burgherr darf von nun an auf ein bombastisches Tutorial mit Videoclips und Sprachausgabe zurückgreifen und sich kleiner Dokumentarfilme über die englische Geschichte erfreuen. Bemerkenswert ist noch, daß die Musik direkt von der CD kommt und deshalb völlig rauschfrei aus den Boxen dröhnt.

Oliver Menne



Grafik 065%
Sound 055%
Fun 073%

WOLFPACK

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



● **Periskop ab! Fertig zum Tauchen und zur Schleichfahrt!**

Bei Wolfpack übernimmt Ihr bwohlweise die Rolle eines Eskortenkommmandeurs oder des Gruppenkommandanten einer U-Bootflotte. In mehr als siebzig unterschiedlichen Missionen müssen entweder Eure Schiffe verteidigt oder Schiffskonvois durch Eure U-Boote versenkt werden. Wolfpack besticht weniger durch seine Grafik oder den Sound, sondern vielmehr durch die Möglichkeit, jedes einzelne Boot der gewählten Flotte selbst übernehmen zu

können (alle übrigen Boote steuert der Computer) sowie durch den integrierten Mission-Editor. Weniger gelungen ist NovaLogic der Zwei-Spieler-Modus. Anstatt Nullmodem oder Netzwerk zu unterstützen, müssen zwei Spieler ihre Spielzüge abwechselnd am gleichen Rechner durchführen. Das eigentliche Spiel entspricht exakt der Diskettenversion und wurde lediglich aufgewertet durch ein zugegebenermaßen sehenswertes Intro. Aufgrund mangelnder Spielatmosphäre, seichtem Sound und der etwas müden Grafik kann dieses Spiel nur echten Sea War-Freunden empfohlen werden.

Thomas Carlile

Grafik 070%
Sound 030%
Fun 050%

Rollenspiel

DAEMONSGATE

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

Der Kontinent Hestor wird von einer tödlichen Bedrohung heimgesucht. Ihr seid die letzte Hoffnung der belagerten Stadt Tormis...

Eine Horde Dämonen verwüstet in Hestor jede Ansiedlung. Nun wird auch die Stadt Tormis von Dämonen belagert. Hauptmann Gustavus erhält vom Ältestenrat den Auftrag, Informationen über die Dämonenhorde zu sammeln, um mit diesem Wissen einen Weg zu

finden, Tormis von ihnen zu befreien. In der Rolle des Gustavus müßt Ihr eine Gruppe von Abenteurern um Euch scharen. Daemonsgate bietet keine außergewöhnlichen Neuerungen. Im Gegensatz zu vielen



● **Wirklich kein schlechtes Spiel, aber warum auf CD-ROM?**

anderen Vertretern des Genres berücksichtigt Daemonsgate jedoch den Tag-Nacht-Zyklus. Während des Spielverlaufs schreitet die Spielzeit voran, symbolisiert durch einen Tageszeitanzeiger am Bildschirmrand. Das Geschehen betrachtet Ihr von einer leicht schrägen Vogelperspektive. Die Funktionen des Spiels werden durch eine Menüleiste abgerufen. Das Spiel selbst mag sicherlich für einige Zeit fesseln; nicht zuletzt liegt dies jedoch darin begründet, daß die Bewegung der Spielfigur durch die Städte sich relativ zäh und langatmig gestaltet. Trotz mitgelieferter Karte von Tormis fällt die Orientierung schwer. Daemonsgate ist für Rollenspiel-Fans sicherlich einen Blick wert, doch hier wird das Medium CD kaum genutzt.

Thomas Carlile

Grafik 050%
Sound 065%
Fun 060%

BERND SASSE

Softwareversand
Lindensteige 57 D 88069 Tettnang
Tel+Fax 07542/52949
NEU BTX : Sasse # *NEU*

TOP SELLER

Titel	Anl.	PC
Battle Isle II	DV	79,95
Cannon Fodder	DA	62,95
Die Siedler	DV	79,95
F-14 Fleet Defender	DA	95,95
Lothar Matthäus	DV	69,95
Mad News	DV	82,95
Pacific Strike	DA	89,95
Pizza Connection	DV	89,95
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,95
Tie Fighter	DA	89,95*
U.F.O.	DA	95,95
Ultima 8 - Pagan	DV	89,95

Preise & Lieferbarkeit für AMIGA auf Anfrage

CD - ROM

Titel	Anl.	DM
Anstoss	DV	99,95
Der Clou	DV	82,95
Mad News	DV	89,95
Outpost	DV	89,95
Syndicate plus	DV	95,95
Ultima 8 (inkl. Speech P.)	DV	114,95

ORAKEL

Titel	Anl.	Syst.	Termin
Caribbean Disaster	DV	CD	06.94
Bioforge	DV	PC	06.94
Kick Off 3	DV	PC	06.94
Rise of the Robots	DA	CD	05.94
System Shock	DA	PC	06.94
Thene Park	DV	CD/PC	06.94
Wings of Glory	DA	PC	06.94

!! Vorbestellung jederzeit möglich !!
! Alle Angaben ohne Gewähr - Bitte nachfragen !

-Best Service in Town (oder so ähnlich)
-Versandkosten Post DM 8,-; NN zzgl. DM 4,-
-Ausland nur gegen Vorkasse (EC) + DM 20,-
-per UPS Gebühren bitte erfragen
-jede Bestellung ist verbindlich bei nicht Abnahme berechnen wir DM 20,-
-Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 7/94**



Cannon Fodder

Teil 1, Seite 97-105

Lawnmower Man

Teil 1, Seite 106-112

Privateer

Teil 1, Seite 55-56

Lothar Matthäus

Seite 117

Frontier Elite II

Seite 118

Virtual Soccer

Seite 119

Mega Race

Seite 120-121

Fifa Soccer

Seite 122

Lawnmower Man SNES

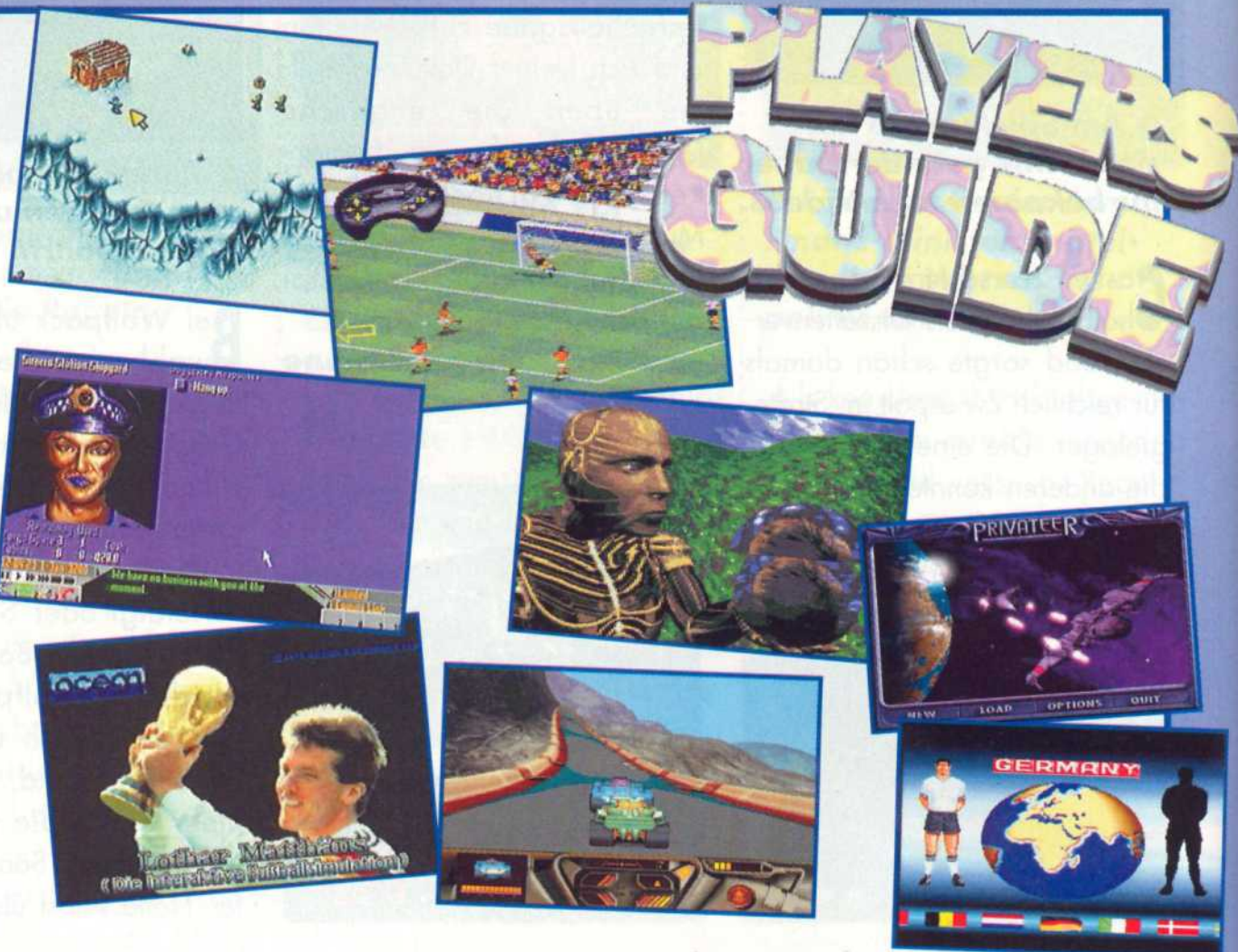
Seite 123-125

Double Dragon
Kendo Rage
Lawnmower Man
The Peace Keepers
Rock 'n' Roll Racing
Super Soccer

NBA Jam
Yoshi's Cookie
Cosmic Space Head
Ex-Mutants
Grind Stormer
Road Rash 2

Zombies
Alien Breed
Frontier
Goblins
Hired Guns
Ishar2-1

Lands of Lore
Apache
BC Kid
Christmas Lemmings
Disposable Hero
Flood



CODES + FREEZERS

Seite 125-128

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAYTIME Magazin-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „PLAYTIME Magazin“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem PLAYTIME Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

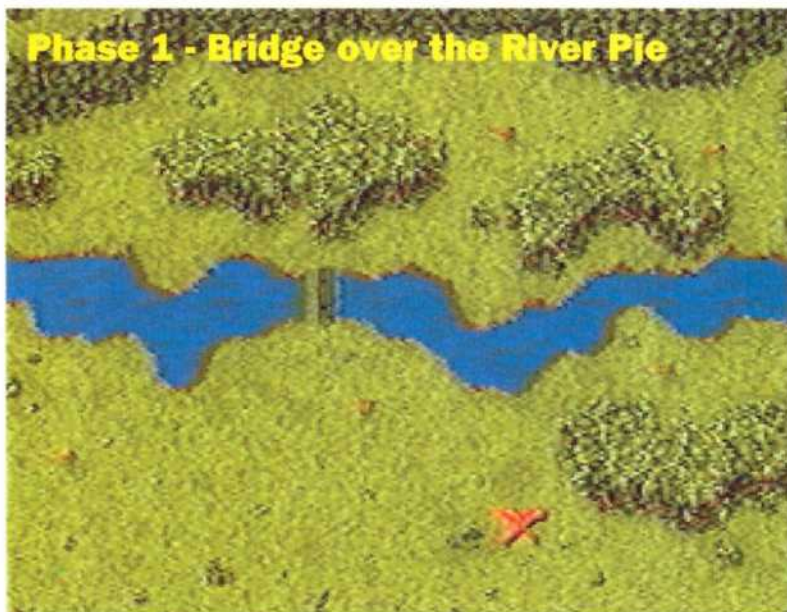
VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



CANNON FODDER

Willkommen zum Exklusiv-Führer vom Virgins Spitzen-Chart-Spiel 'Cannon Fodder'. Dieses neue Ballerspiel ist sehr populär, weil es sehr gut zu spielen ist. Noch nie hat Action soviel Spaß gemacht!

Mission 2 - Onward Virgin Soldiers - Phasen 1 & 2



Die ersten paar Missionen sind einfach, und du kannst alle Fertigkeiten erlernen, die für dein Überleben notwendig sind. Du solltest lernen, dein Team nach Kommandos aufzuteilen, kleine Armeearacken zu zerstören und den Feind zu schlagen. In dieser Phase mußt du das Gebiet umstellen und alle feindlichen Soldaten töten. Es ist nicht sehr schwer, da die Opposition so lange nicht auf dich schießt, bis sie nur ein paar Meter entfernt ist - dann hast du sie schon lange weggefeht!



In der 2. Phase kommst du auf den ersten richtigen Geschmack des Kampfes. Laß deine Truppen zur Baracke am Boden der Karte (1) aufmarschieren. Sie müssen auf ihrem Weg dahin alle feindlichen Truppen töten. Bei deiner Ankunft findest du eine Kiste Granaten und eine große Gruppe von Soldaten vor. Sende einen Mann aus, um die Granaten zu holen, und jage dann die Baracke in die Luft. Stelle dich nicht vor die Baracke oder in deren Nähe, denn es gibt dort genügend Sprengkörper, die Schaden anrichten könnten.



Mission 3 - Antarctic Adventures - Phase 1

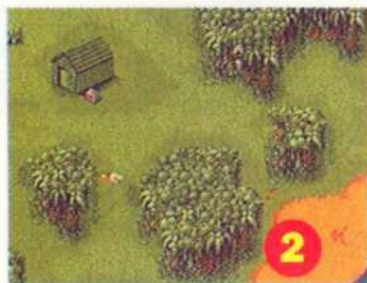


Noch eine einfache Mission! Gehe runter zum 1. Standort und kille alle Soldaten dieses Gebietes. Gehe dann weiter zum 2. Standort, wo du eine beträchtliche Anzahl von Granaten finden wirst. Schicke wieder einen Mann aus, um die Granaten einzusammeln, und jage das Gebäude in die Luft. Wandere weiter zum 3. Standort und spreng die Baracke, aber sammle nicht die Granaten ein - du brauchst sie nicht! Gehe zur 4. Position und zerstöre die Baracke. Mach dich nun auf zum 5. Standort und jage auch diese letzte Baracke in die Luft.



CANNON FODDER

Mission 4 - Super Smashing Namtastic - Phase 1



Sende dein Geschwader zum 1. Bestimmungsort und warte, bis die 2 feindlichen Soldaten auf der anderen Flußseite dein Team erkennen. Sobald sie unvorsichtigerweise in den Fluß waten, mußt du dein Maschinengewehr benutzen, um sie zu vernichten. Teile nun dein Team auf und schicke 2 von ihnen über den Fluß, während der Rest deren Deckung übernimmt.



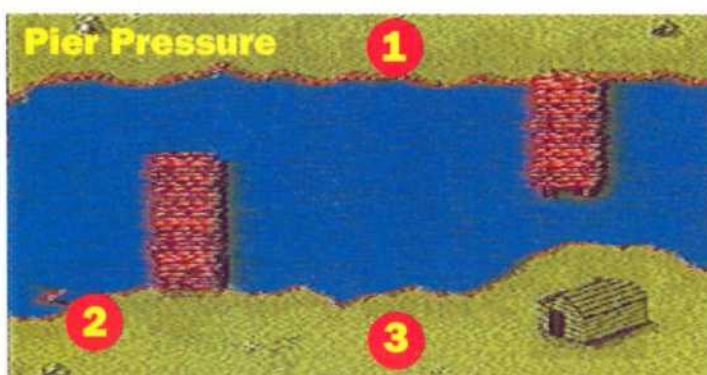
Dann gibt es noch einen anderen Fall, dem du mit List begegnen mußt - auf zur letzten Baracke zu Standort 5. Noch mehr Soldaten verstecken sich im umliegenden Wald - halte deine Augen offen!



Neben der Baracke liegen ein paar Granaten - greif sie dir und blase den Bau in die Luft! Wandere nun zum 3. Punkt. Nachdem du die 3. Baracke zerstört hast, mußt du rüber zur 4. Baracke schwimmen.

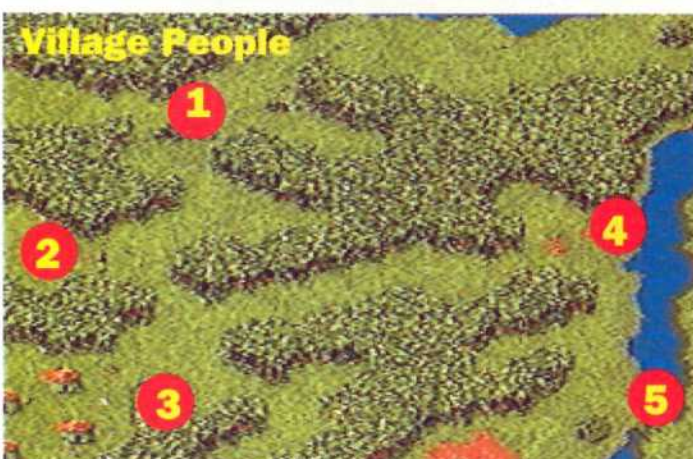


Mission 4 - Phase 2



Diese Mission ist bloßes Shoot-'em-Up mit sehr wenig Bewegung - nur sehr schießfreudig! Du wirst von Truppen an Punkt 1 und 2 angegriffen. Nachdem du sie ausgeschaltet hast, kannst du zu Punkt 3 fortschreiten und die Baracke hochjagen.

Mission 4 - Phase 3



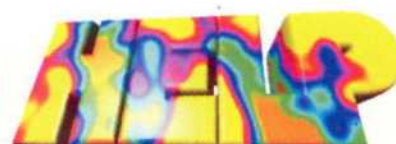
Du kannst nun zum Dorf des 3. Gebietes fortfahren. In dieser kleinen Gemeinschaft von Eingeborenen befinden sich noch mehr Feinde. Nachdem du damit zufrieden bist, daß alle Gebäude neutralisiert wurden, kannst du dich zur 4. Position heranwagen.



In diesem Gebiet wandern ein paar Patrouillen umher. Du mußt dich langsam herantasten und deine Feuerpower kontrollieren. Wenn der Feind eliminiert ist, kannst du den Fluß überqueren, um die Kiste Granaten einzusammeln. Etwas weiter unten auf der Karte befindet sich das letzte Gebäude, das du zerstören mußt. Töte alle Überlebenden!



Wandere zu Punkt 1 und töte alle Feinde, die sich drinnen befinden. In dieser Öffnung siehst du ein Fuchsloch, aus dem die Feinde herausstürmen und dich angreifen. Um mit diesem Problem fertigzuwerden, mußt du direkt vom Loch aus mit deinen Gewehren zuschlagen. Dies verlangsamt den Feind, bis er sich dazu entschließt, nicht noch mehr Männer auszusenden.



CANNON FODDER

Mission 4 - Phase 4



Marschiere in das 2. Gebiet ein, wo du noch mehr feindlichen Patrouillen begegnest. Während du die Karte weiter runterreist, versuche, dich in der Mitte zu halten, da es dir ermöglicht, herankommenden Feinden aus weiter Entfernung zu spotten - ein großer Vorteil!

Befehle den Soldaten, zum ersten Standort zu marschieren. Auf dieser kleinen Lichtung findest du ein paar Soldaten, eine Schabernack-Falle in der Nähe des Treibsands und eine Kiste mit Granaten. Töte die Soldaten und schieße auf die Falle.



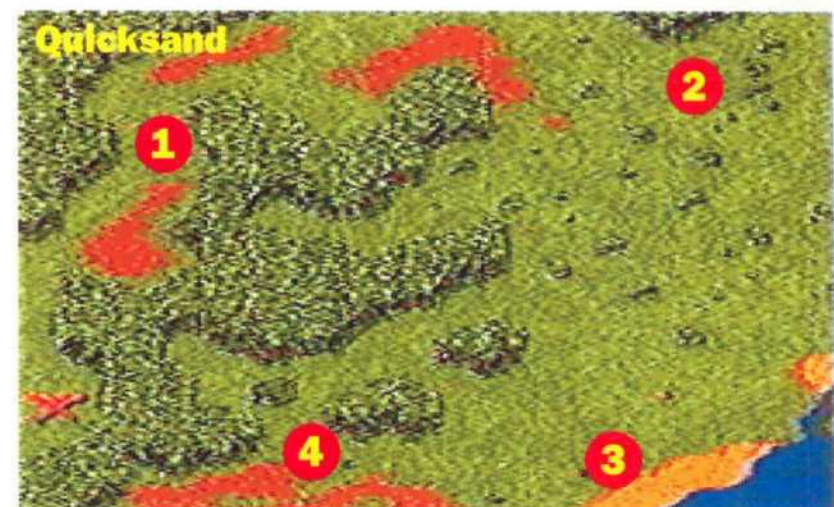
Mehrere feindliche Geschwader haben sich um das Gebäude versammelt, die der Baracke genug Deckung verschaffen. Und sie haben gute Aussichten bei deinem Angriff. Kämpfe gegen dieses Problem, indem du die nordwestliche Gruppe zuerst erledigst und dann runter zu dem südlichen Teil marschierst.

Wenn du den 3. Bestimmungsort erreicht hast, wirst du noch eine andere kleine Gruppe von Soldaten erreichen, die im Fluß warten. Es ist sehr wichtig, daß du diese loswirst, bevor du den Angriff auf den 4. Standort vornimmst.



um den Rest des Zuges wegzupolieren. Bleibe hinter den Bäumen und laß die Feinde in deine Feuerlinie laufen. Gehe sicher, daß du immer außer Reichweite bleibst, wenn du Granaten wirfst.

Kille die Wächter und werfe eine Granate auf die Baracke, um die herankommenden Soldaten aufzuhalten. Wenn die 2 Hauptgruppen von Wächtern und die Baracke sichergestellt sind, kannst du die Bäume zur Hilfe nehmen,



Mission 5 - Those Vicious Vikings - Phase 1



,und entscheide dann, wer alleine durch diese Phase gehen soll.

Um deine Chancen aufs Überleben der Mission zu erhöhen, stelle nur einen einzigen Mann auf. Es gibt keinen Weg, die ganze Gruppe mitzunehmen und von ihnen zu erwarten, daß sie mit den Gefahren, die vor ihnen liegen, fertig werden. Beim Start gerätst du sofort in den Konflikt mit einer feindlichen Patrouille. Benutze die ganze Gruppe, um sie zu töten



Nachdem du deine Wahl getroffen hast, mußt du ihn in Richtung 1. Baracke auf der Karte führen. Zerstöre das Gebäude und kille alle Feinde, die in Sicht kommen, bevor du dich zum Rückzug über die Brücke aufmachst.



teilst, bevor du mit deinen Waffen verrückt spielst. Wenn diese Konstruktionen zerstört sind, kannst du nochmal zum Rückzug antreten und den Fluß überqueren. Die nächste Baracke befindet sich am 3. Standort. Jage die 2 Baracken in die Luft und weiche dem Snowman aus, gehe dann nach Westen zum nächsten Ziel. Hinter den Bäumen befinden sich 4 Wächter - alle von ihnen sind mit Bazookas bewaffnet. Stürme auf diese Feinde ein und erschieße sie, wenn sie in Reichweite sind.

Jetzt befindest du dich wieder auf der anderen Uferseite und kannst die nächsten 2 Baracken an Standort 2 angreifen. Achte darauf, daß du die Munition um die Baracken ver-



CANNON FODDER

Mission 5 - Phase 2



Deine Startposition befindet sich auf der Kliffspitze. Unten siehst du 2 Baracken, eine davon ist mit einer Legion von feindlichen Truppen besetzt. Im Westen vom 1. Punkt aus befindet sich noch eine Baracke, die durch einen Bazooka-Wächter geschützt wird. Nimm einen Mann mit zum 1. Punkt und zerstöre das Gebäude und alle auftretenden Feinde. Steige den Kliffhang hinunter und bewege deine Einheit zum 2. Punkt, um die feindlich Linie zu umgehen. Du begegnest hier nicht zu vielen Feinden - du hast also ein Problem weniger.



Im Süden vom 3. Gebiet befinden sich noch ein paar Gebäude - beide sind in voller Operation und müssen zerstört werden. Wie auch immer - beeile dich mit dieser Aufgabe nicht allzusehr, bevor du nicht deine ganze Raketenmunition zur südlichsten Baracke gebracht hast. Nachdem die ersten 2 Operationen gelungen sind, solltest du dich an den Bazooka-Wächter an Punkt 4 heranwagen. Solange du mit vollem Tempo voranziehst, solltest du mit der Vernichtung des einsamen Soldaten keine großen Schwierigkeiten bekommen. Das gleiche gilt für Punkt 5 - noch ein Bazooka-Wächter bedroht deine Mission, aber er ist nicht alleine.



Starte mit Punkt 6. Neben dem Fuchsbau befindet sich noch ein Raketen werfender Kerl - die beste Taktik ist der Angriff vom Süden. Wenn du aus den eiskalten Fluten steigst, kannst du ihn mit einer Rakete in die Luft jagen. Weiter im Westen an Standort 7 befindet sich eine überbevölkerte Kaserne, die von einem Bazooka-Wächter bewacht wird. Versuche immer, die Raketen-Soldaten zuerst zu neutralisieren, bevor du die Kaserne selber attackierst. Benutze deine übriggebliebene Rakete dazu, den einen am Boden und den anderen, der auf der Kliffspitze platziert ist, zu vernichten.



Mission 5 - Phase 3



Unten in der südöstlichen Ecke befindet sich das 1. Fahrzeug. Dieses ausgezeichnete Stück militärischer Ausrüstung ist ganz kugelsicher, aber leider höchst empfindlich gegen Raketen und Kollisionen mit der Landschaft. Nachdem du das umliegende Gebiet sichergestellt hast, die Barracke in die Luft gejagt und alle herumstreunenden Soldaten getötet hast, kannst du einen einzelnen Mann zu Punkt 2 aussenden. Wenn du zwischen den Bäumen in der Nähe reist, kannst du den Bazooka-Wächter überraschen.



Dieses kleine Problem ist beseitigt, und du kannst den einzelnen Wächter an Punkt 3 erledigen, bevor du nach Punkt 4 wanderst, wo noch ein Bazooka-Wächter getötet werden muß, wenn diese Mission Erfolg haben soll. Das gleiche gilt für Gebiet 5, aber achte darauf, die Bäume als Deckung zu benutzen, bevor du deine Feinde mit deinen Waffen überraschst. Diese Insel ist nun fast sichergestellt und unter Kontrolle - mit nur einer Ausnahme - der Baracke im Süden.

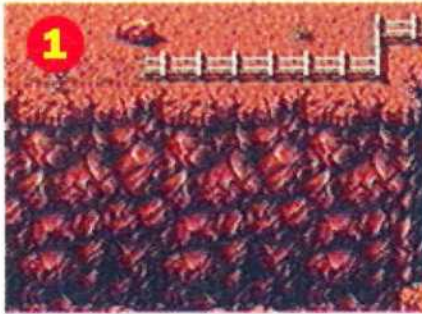


Bevor du dich ins Fahrzeug setzt, um eine schnelle Fahrt zu machen, mußt du zuerst den Kerl erledigen, der an Check-Point 6 platziert ist - benutze dazu eine Rakete. Wenn du im Fahrersitz hockst, mußt du die Rampe benutzen, um rüber zu der anderen Insel zu kommen. Sobald das Fahrzeug sicher gelandet ist, hole deinen Mann heraus und setze ihn im Gebiet 7 ein, wo sich noch ein dir nach dem Leben trachtender Wächter aufhält, der im umliegenden Gebiet nach Feinden Ausschau hält. Eine Aufgabe bleibt noch übrig - nämlich die Zerstörung des letzten Gebäudes an Punkt 8.



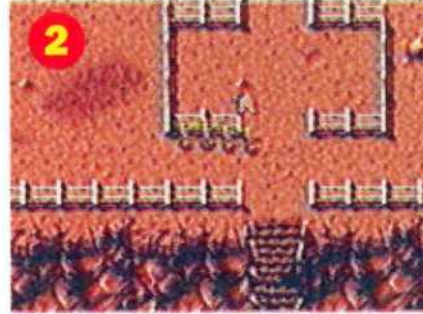
CANNON FODDER

Mission 6 - Westward HQ - Phase 1



Wenn die Kugeln anfangen zu fliegen, ist es notwendig, daß du in Deckung gehst. Versuche nicht, große Gruppen von feindlichen Soldaten anzugreifen, da sie dich mit Sicherheit erschießen würden.

Dieses Gebiet ist für den Feind wichtig, da es eines ihrer lebenswichtigen Munitionslager ist. Mit dem Zerstören dieses Waffendepots reduzierst du enorm die zukünftige Feuerpower des Feindes. Es wird von erstklassigen Kommandos bewacht.



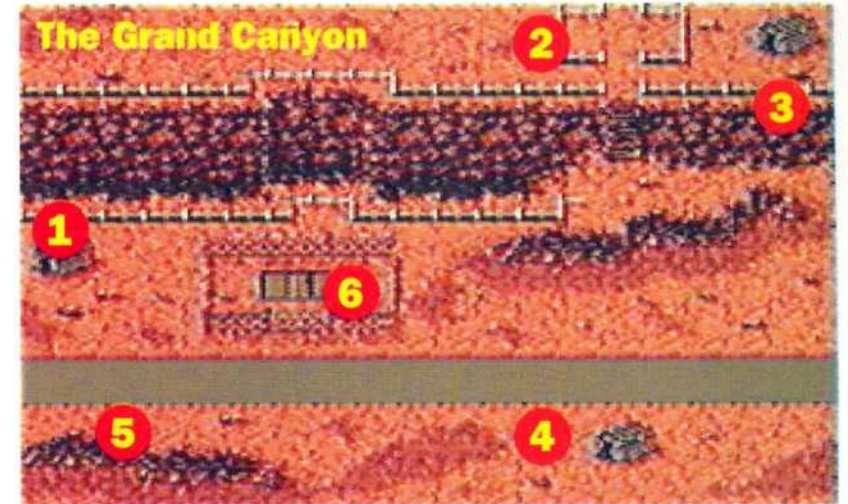
reduziert sein. In diesem kurzen Angriff ist es notwendig, daß du schnell zu Punkt 2 und 3 vorschreitest. An Punkt 2 wirst du mit geringem Widerstand eines kleinen Patrouillengeschwaders konfrontiert, und an Punkt 3 ist eine mittelgroße Kaserne in Aktion und muß daher zerstört werden.

Auf der Karte siehst du den Abwurfpunkt. Es ist empfehlenswert, mit Granaten und Raketen das Gebäude an Punkt 1 zu zerstören. Dadurch werden die feindlichen Soldaten zu dem Zeitpunkt, wenn du Punkt Nr. 5 erreichst, sehr



An Check-Point 5 findest du ein kleines Geschwader von Soldaten. Benutze die Straße, um an Fußgeschwindigkeit zu gewinnen, und die Raketen, mit denen du ausgestattet bist, um die Feinde zu eliminieren. Das Munitionslager bleibt für deine Rückendeckungsteams übrig, die später eintreffen werden.

An Punkt 4 findest du noch eine Kaserne vor, die zwar nicht groß ist, aber von einem Raketenwerfer bewacht wird. Du mußt dich versichern, daß sie vernichtet wird, bevor du den letzten Teil an Punkt 5 sicherstellst.

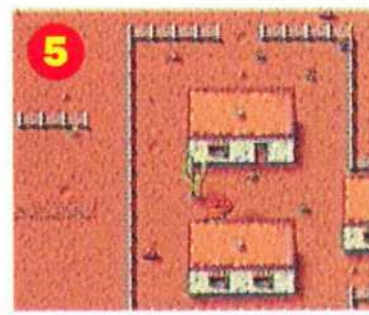


Mission 6 - Phase 2

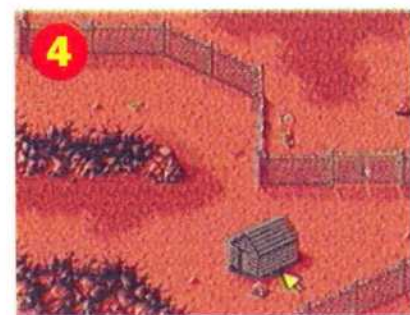


kommen, und das schließt auch die Zivilbevölkerung mit ein. Deine Mission umfaßt das folgende: Schreite zu Punkt 1 fort, wo du eine kleine feindliche Einrichtung ausfindig machen kannst. Zerstöre dieses Bauwerk, um auf Nummer sicher zu gehen.

Es gibt eine Geheimdienstinformation über ein großes Vorratslager in diesem Gebiet. Wie du auf dieser Luftaufnahme erkennen kannst, hat der Feind sich auch die umliegenden Zivilhäuser angeeignet. Keine Gefühle - du mußt jeden angreifen und jeden umbringen, der versucht, dir in die Quere zu kommen, und das schließt auch die Zivilbevölkerung mit ein. Deine Mission umfaßt das folgende: Schreite zu Punkt 1 fort, wo du eine kleine feindliche Einrichtung ausfindig machen kannst. Zerstöre dieses Bauwerk, um auf Nummer sicher zu gehen.



Dein Ziel ist es, Gebiet 5 von allen bewaffneten feindlichen Personen zu befreien. Es besteht viel Unklarheit über die Zivilisten, die zum Aufstand auflaufen.



diesen Kerl nicht übersiehst. Auf dem Boden der Karte findest du noch eine Baracke, die auch noch zerstört werden muß.

Marschiere dann die Karte runter zu Gebiet 2, zerschmettere den Stacheldraht und greife dir soviel Munition, wie du nur kannst. Weiter unten in diesem Komplex findest du die Hauptlager. Sie sind in Wirklichkeit nicht schwer bewacht, aber einer befindet sich, mit einer Bazooka bewaffnet, auf dem Dach. Achte darauf, daß du diesen Kerl nicht übersiehst. Auf dem Boden der Karte findest du noch eine Baracke, die auch noch zerstört werden muß.



CANNON FODDER

Mission 7 - Greenland Red Blood - Phase 1



Anstatt an der Spitze startest du am Fuß des Berges. Du wirst von diesem Standort aus zu Punkt 1 fortschreiten, wo ein feindlicher Fuchsbau situiert ist. Jegliches feindliches Armeenpersonal muß in diesem Gebiet ausradiert werden. An Punkt 2 findest du einen starken Widerstand von 2 Kasernen. Berichte zeigen auf, daß es in der nördlichsten Baracke einen Bazooka-Wächter gibt, der noch vor den Gebäuden eliminiert werden sollte.

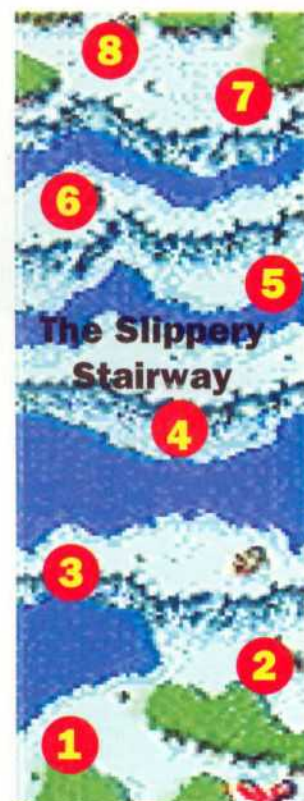


Das 3. Gebiet enthält noch einen Bazooka-Wächter. Bevor du durch den Fluß noch höher den Berg heraufschwimmst, zerstöre die andere Bazooka-Einrichtung an Punkt 4. Auf der anderen Seite des Flusses befindet sich noch ein feindliches Gebäude voller Soldaten. Minimalisiere den Gefahrenfaktor, indem du eine Granate von der anderen Uferseite aus zum Gebäude wirfst. Wenn sich die Küste geklärt hat, kannst du hinübergehen. Die Baracke an Punkt 6 sollte vom Fuß des Abgrundes aus attackiert werden. An Punkt 7 befindet sich ein Raketen-Werfer.



Versuche, eine Rakete von der Südseite des Flusses aus abzuschießen, bevor du den letzten Teil des Berges hinaufsteigst.

An der Spitze des letzten Berges findest du den stärksten Widerstand. Die Feinde haben deine Taten beobachtet und sind in Alarmbereitschaft. In der oberen nord-östlichen Ecke befindet sich eine Kiste mit Granaten. Brauchst du sie? Wenn du mit der Eliminierung aller Gebäude und feindlichen Soldaten erfolgreich warst und die Phase dennoch nicht beendet ist, dann ist es sehr wahrscheinlich, daß sich ein großes Geschwader startbereiter Männer im Süden befindet.



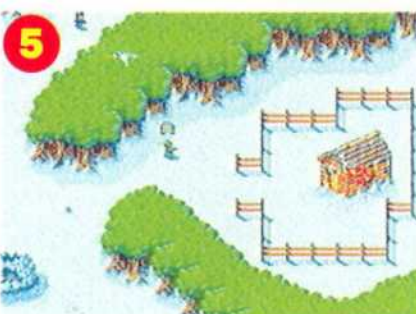
Mission 7 - Phase 2



Verlasse den Abwurfpunkt und mach dich zu Punkt 1 auf. Dies ist das erste operierende Iglo, dem du begegnest - zerstöre es. Punkt 2 ist sehr riskant und sollte unter keinen Umständen durchbrochen werden - töte nur die Feinde aus sicherer Entfernung, komme aber nicht näher! In der Umzäunung an Punkt 3 befindet sich noch ein Iglo. Die 2 Bauwerke sind verlassen und sollten daher nicht weiter beschädigt werden.



2 Gebäude im Norden an Punkt 6 und 7 sind noch übrig - alle Feinde sollten eliminiert werden. Das gleiche gilt auch für das Zivilgebäude. Auch wenn sie nicht zur feindlichen Armee gehören, sind sie für deine Gruppe gefährlich. Wenn hier oben Ruhe eingekehrt ist, kannst du zu Punkt 8 runtermarschieren, wo sich ein Fuchsbau mit einer Gruppe von Soldaten befindet.



einen Angriff auf die Baracke an Punkt 5 ausübst. Kille jeden in diesem Gebiet!

Die Action wird sicherlich anfangen sich aufzuheizen, sobald du ins Herz ihrer geheimen Operation eindringst. Während deines Fortgangs durch dieses Gebiet mußt du das Gebäude an Punkt 4 demolieren, bevor du



CANNON FODDER

Mission 7 - Phase 3



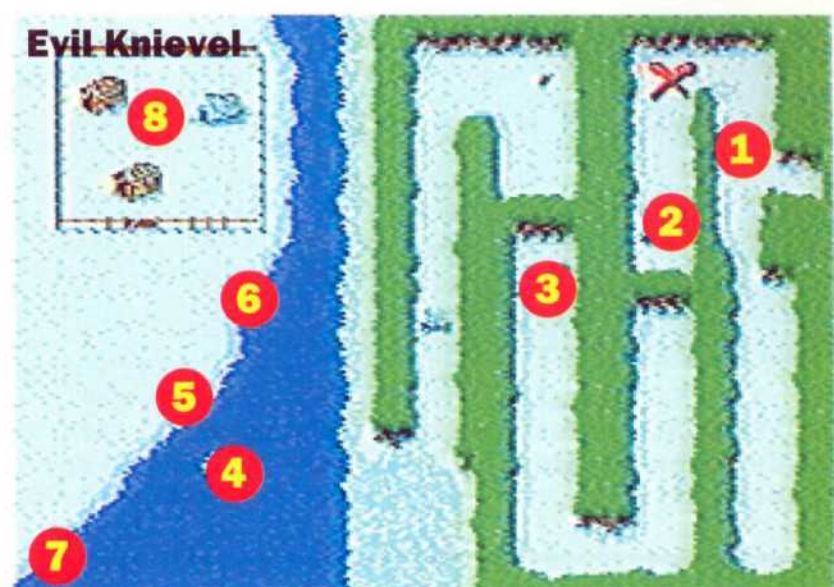
1 Bewege dein Team zum 1. Standort, wo sich ein Skidu befindet, das von einem einzelnen Bazooka-Operator bewacht wird. Mit den vereinbarten Fahrzeugen solltest du fahren, bis du diese Rampe an Punkt 2 entdeckst. Benutze diese Rampe und das Spitzentempo des Fahrzeuges, um über die Baumreihe vor dir zu springen. Halte das Steuerrad fest, da das Skidu explodieren und deine Männer dort drinnen töten wird, wenn du einen Baum bei der Landung triffst.



4 An Punkt 3 befindet sich noch ein Bazooka-Wächter. Schalte ihn aus, bevor du den 2. Sprung vornimmst. Wenn der 2. Sprung erfolgreich war, dann töte den Wächter, der in der Ecke steht. Das Skidu wird nun nicht mehr länger benötigt und sollte abgestellt werden. An Punkt 4, 5 und 6 sind Wächter postiert - sie sollten aus einiger Entfernung mit den Panzern abgeschossen werden, mit denen du ausgerüstet bist. Wenn sie eliminiert sind, kannst du runter zu Punkt 7 wandern und den letzten der Raketen-Werfer vernichten, bevor der letzte Angriff stattfindet.



8 Der letzte Angriff sollte schnell und präzise vorgenommen werden - die Zivilisten befinden sich irgendwo in dieser Umzäunung - also Vorsicht mit deinen Waffen! Zerstöre mit deinen Granaten die Gebäude, auch wenn sie den Zaun nicht kleinkriegen. Sage über Funk Bescheid, wenn alle Ziele erreicht sind.



Mission 8 - Guerilla Warfare - Phase 1



1 Der Hubschrauber wird dich bis ans Nest heranfliegen. Bewege dich mit List durch den Dschungel und weiche Punkt 1 aus. Im Busch befindet sich ein einzelner Soldat mit einer Bazooka. Er wird sich selber in die Luft jagen, aber paß auf - der Busch explodiert mit ihm. Gehe dann weiter nach Punkt 2.



3 Setze einen Mann in Gebiet 3 ein und entferne den Raketen-Werfer auf der anderen Seite des Flusses. Stürme nun ein und zerstöre beide Baracken. Wandere nicht über die Brücke, da sie voll von versteckten Bomben ist. Wenn du die Baracken zerstörst, gehe nicht zu nahe heran, da die Ölkammer eine große Explosion hervorrufen werden.



4 Bewege dich auf Punkt 4 zu und attackiere eine Gruppe von Elitesoldaten, die sich hinter den Büschen versteckt hält. Sei hier vorsichtig, da sich im Wald versteckte Fallen befinden. Die beste Weise sie loszuwerden, ist, Granaten über dem Busch abzuwerfen. Dann kannst du immer noch nach Überlebenden suchen, die du dann töten kannst. Es ist keine gute Idee, diesen Teil der Mission zuerst zu erledigen - auch wenn es hier eine Kiste mit Missiles gibt. Wenn du jedoch in Versuchung kommst, es zu tun, wirst du sehr bald von einer Horde Feinden umschwärmt sein.



CANNON FODDER

Mission 8 - Phase 2



Bang Bang! You're Dead



Erschieße vom Startpunkt aus den Wächter an der Spitze des nahegelegensten Gebäudes und laß das Geschwader, welches sich hinter den Ruinen von Gebäuden befindet, zum Rücktritt antreten. Schicke von hier den 1. Mann aus, um die Wächter an Punkt 2, 3 und 4 auszuschalten. Benutze dazu beliebig viele Raketen, wenn du meinst, daß sie notwendig sind, aber halte dir zumindest eine davon zurück. Bewege dich dem 5. Bunker entgegen, aber halte dich in der Nähe der Uferlinie auf. Dein Ziel ist es, jeden davon abzuhalten, den Fluß zu überqueren. Benutze dazu deine Missiles.



Alles was nun übrig bleiben sollte, sind die feindlichen Bunker und die Hunderte von Soldaten, die aus diesen herausströmen. Benutze das Turret-Gewehr, um diese Bunker in Gebiet 8 zu zerstören, und versichere dich, daß sich kein Soldat mehr auf der Insel befindet, wenn du eintriffst. Er würde nämlich eine Granate schmeißen und dich ruinieren. Viel Glück - du kannst es brauchen!



Das gleiche gilt für den Mann an Check-Point 6. Die Dinge befinden sich nicht gerade in einer leichten Lage, denn es gibt eine Menge von feindlichen Bunkern. Viele Soldaten werden umherlaufen - vergewissere dich, daß du auf Distanz gehst. In Gebiet 7 gibt es ein paar Wächter, mit denen du fertig werden mußt. Versuche, dein Bestes zu geben und sie alle zu töten. Unter keinen Umständen darfst du das 8. Gebiet betreten, ohne zuerst diese Wächter ausgeschaltet zu haben.

Mission 8 - Phase 3



Du mußt runter zu Punkt 8 wandern und die feindlichen Kasernen zerstören. Aber es sind Fallen im Waldgebiet versteckt, die darauf warten, dein Team zu zerstören. Diese Fallen befinden sich an Punkt 1, 2, 3 und 4. Die ersten drei sind versteckt, und du kannst sie umgehen, indem du um ihren Rand gehst. Die vierte ist eine Bombe, auf die du schießen mußt.



Hier ist ein einfaches Beispiel einer Bombenfalle, die nur sehr schwer vom Team vermieden werden kann. Wenn du sicher an der letzten Falle vorbeigekommen bist, wandere zu den Baracken. Du wirst an Punkt 5 dem ersten Feind gegenübergestellt. Erschieße den Raketen-Werfer von deiner Flußseite aus und gehe dann rüber auf die äußerste Seite. Schreite nun zu Punkt 6 und 7, wo du noch mehr von diesen Raketerschützen triffst. Kille sie mit den Granaten und gehe dann zu Gebiet 8.



Wenn du hierhin kommst, brauchst du soviel Feuerpower wie möglich. Deine Anwesenheit macht den Feind rasend, und nichts kann ihn aufhalten, dich zu vernichten. Laß dir garantieren, daß sie mit Granaten schleudern und dich von allen Seiten angreifen werden. Halte deine Männer auf Trab und zerstöre die Barackentüren so schnell wie möglich. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß alle von deinen Leuten diese gefährliche Mission überleben werden.



Deliverance

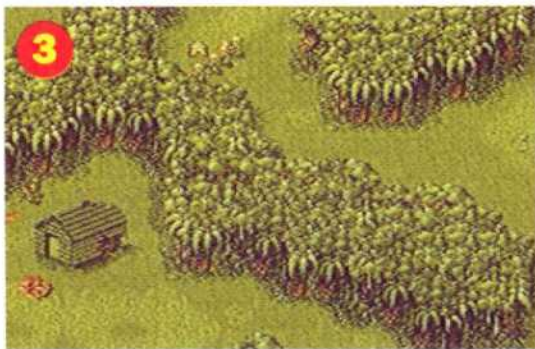
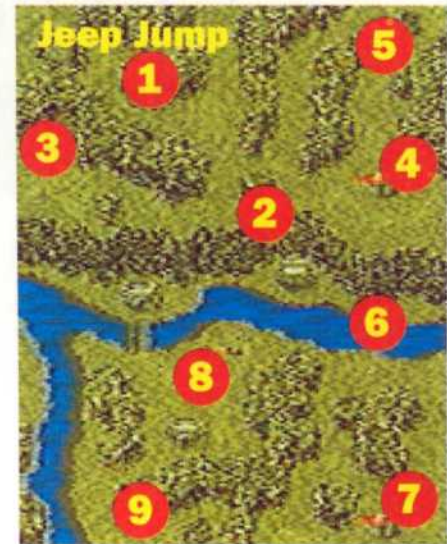


CANNON FODDER

Mission 8 - Phase 4



Der Feind besitzt noch mehr geheime Bunker in den Wäldern, die zerstört werden müssen. Noch einmal mußt du dich auf den Feind verlassen, daß er dich mit der benötigten Feuerpower ausrüstet, um den Auftrag auszuführen. Wandere langsam die Karte hinunter zu Punkt 1 und benutze eine Granate, um den feindlichen Jeep zu entfernen.



Bewaffne dich an Punkt 2 mit deiner Rakete und mach dich fertig, um den Bazooka-Wächter auf dem Bunker auszuschalten. Bewege dich nun nach Punkt 3 und demoliere die

kleine Baracke. Aber achte auf die Patrouille, die dieses Gebiet bewacht, denn sie werden laden und dich angreifen. Wenn du hier fertig bist, kannst du zu Punkt 4 marschieren.



Wenn du Land erreichst, kannst du direkt zu Punkt 7 runtergehen. Hier befindet sich eine Zivilbaracke, die zerstört werden muß. Töte auch alle Zivilisten, die du siehst.

Wandere dann nach Westen an den Rand der Bäume und werfe eine Granate über den Bäumen ab und kille den Raketen-Werfer. Bewege dich dann zu Punkt 8.



An Punkt 4 befindet sich ein Zivilhaus und ein Wächter. Der Wächter hat einen Raketen-Werfer und wird das Gebäude in die Luft sprengen, wenn du dahinter lange genug

wartest. Wenn es zerstört ist, laufe und töte ihn. Laß einen Mann zum Rand des Kliffs wandern und erschieße den Raketen-Werfer an Punkt 6. Wandere dann nach Norden.



Wenn du diese Stelle hier erreichst, schicke einen Mann in den Westen, um noch einen Raketen-Werfer fertigzumachen. Gehe in den Missile-Launcher hinein und jage alle

Bunker in die Luft. Wenn irgend jemand versucht, an dich heranzukommen, verlasse die Abschußrampe und töte ihn. Setze dann deine Zerstörung fort. Wenn alles vernichtet ist, bewege dich auf das untere Gebiet zu, wo du noch mehr Feinde finden wirst.



Wenn du zu dieser Baracke kommst, kannst du den Jeep stehlen und ihn wegfahren. Komme aber danach zurück, um die Baracke zu zerkleinern. Achte auf

umherfliegende Türen, wenn das Gebäude explodiert. Wenn diese Aktion beendet ist, setze das ganze Team in den Jeep und fahre runter und über das Kliff. Springe schnell aus dem Jeep raus und schwimme ans Ufer.



Eine einfache Aufgabe - töte alle Feinde in der Umgebung und blase den Jeep in die Luft. Werfe einfach eine Granate über den Bäumen, dem Jeep und der Baracke ab.

Bewege dich dann auf das Gebiet zu und töte alle Überlebenden. Kehre nun zur Basis zurück.

Fortsetzung folgt...



LAWNMOWER MAN

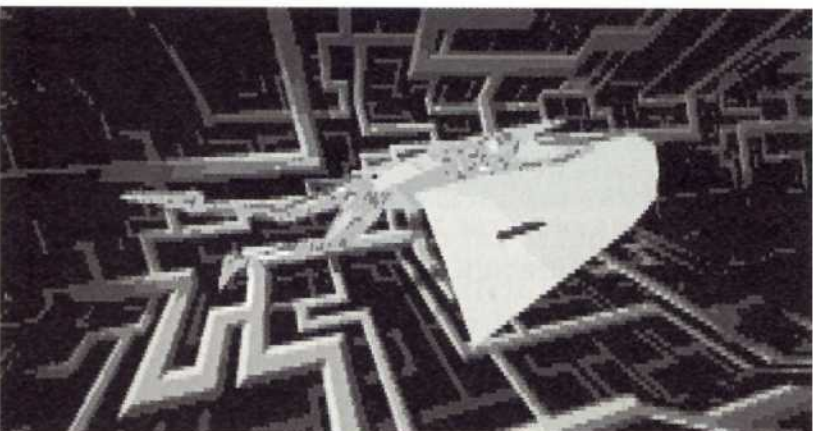
Bereite dich auf eine Reise in die Welt der virtuellen Wirklichkeit mit dem neuesten Titel von Sales Curve vor. Hier ist der 1. Teil unserer Lösung, die in der nächsten Ausgabe fortgesetzt wird!

Teil 1



Der 1. Level wird dir mitteilen, wann du deinen ersten Schritt wagen darfst. Es ist eine einfache Aufgabe des Springens und des Duckens zum richtigen Zeitpunkt - hier ist die Liste der Bewegungen, die du machen mußt. Nachdem du einen Zug gemacht hast - und das gilt das ganze Spiel hindurch - hast du die Möglichkeit, sofort die nächste Richtung zu drücken. Die Richtungen sind folgende: SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, DUCKER, SPRUNG.

Teil 2



Der Schlüssel zum Erfolg ist das richtige Einschätzen des nächsten Zuges. Während du praktisch durch die Rohre fliegst, mußt du die richtige Richtung drücken, wenn sie angezeigt wird. Dies ist der Zweck dieses Levels. Auf dieser Stufe wirst du von synthetischer Sprache begleitet, aber dieser Luxus hat schnell ein Ende. Richtungen sind: LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, FEUER, RECHTS, FEUER, HOCH, LINKS, RECHTS.



LAWNMOWER MAN

Teil 3

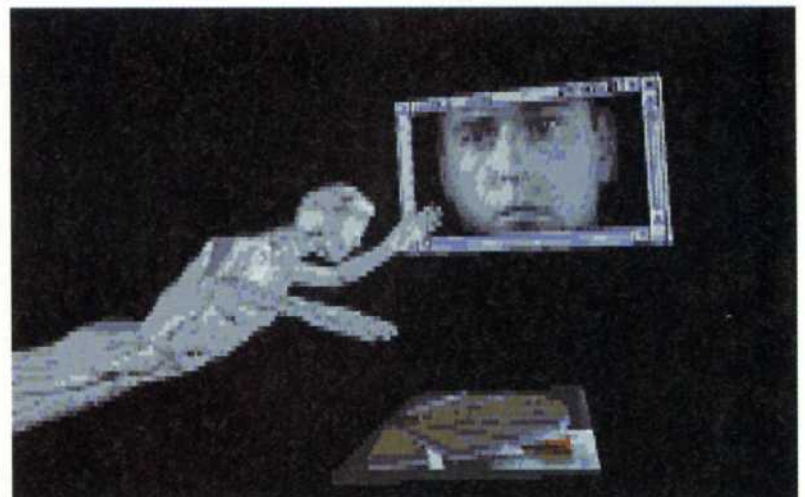
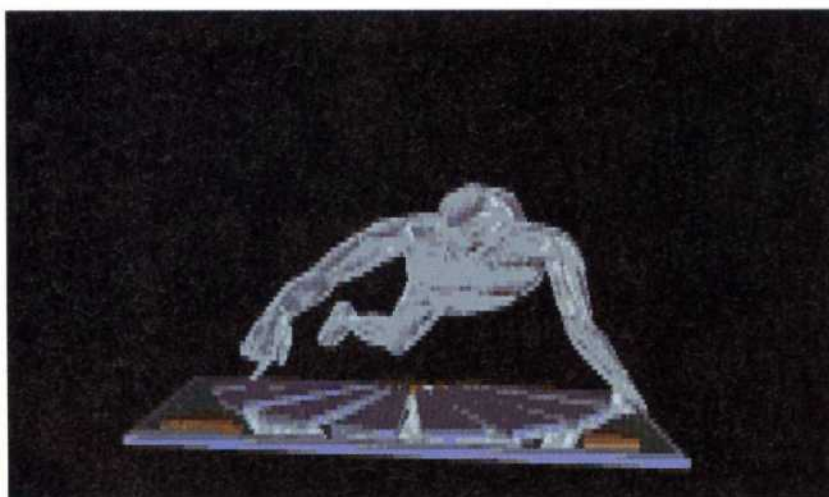


Im nächsten Teil wird dein IQ bis zu den Grenzen getestet. Wir haben die meisten der Puzzles aufgezeigt, über die du stolpern wirst. Da du 3 Chancen hast, die Puzzles zu lösen, solltest du hier keine Probleme bekommen. Die blau unterstrichenen Symbole stellen die Auswahlen, die du treffen solltest, dar, um die Tür zum nächsten Teil zu öffnen. Wenn du 3 Puzzles in einer Reihe falsch löst, wirst du ein Leben verlieren!



Hier zeigen wir eine weitere Auswahl von Puzzles, auf die du stoßen wirst. Später im Spiel kommen noch andere Sektionen, die ähnlich sind, und einige von ihnen enthalten verschiedene Puzzles. Wie auch immer - du bekommst garantiert mindestens eins von den Puzzles gezeigt - das reicht, um auf die nächste Stufe zu gelangen!

Teil 4



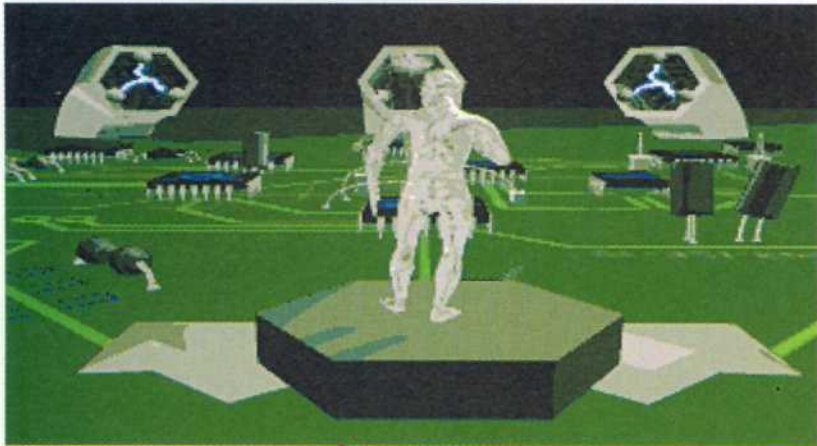
Hier spielst du ein Erinnerungsspiel. Achte vorsichtig auf die verschiedenen Farben, die sich auf der Tastatur befinden und stimme die Reihenfolge identisch ab, um Zugang zu bekommen. Wieder einmal hast du 3 Chancen, um es richtig zu machen!





LAWNMOWER MAN

Teil 5



Dieser Level ist kompliziert, und zum Vervollständigen gehört etwas Glück dazu. Das Ziel ist, einen von den 3 Wegen über den virtuellen Stromkreisunterbrecher zu wählen. Nur einer davon führt dich zum Torausgang im Zentrum, die anderen werden dich in einen schockenden Tod führen. Schau dir die Auswahl an und wähle dann den Weg, von dem du denkst, daß er ins Zentrum führt. Sei aber schnell, oder der Rasenmäher wird dich in Würfel zerhacken - virtuell natürlich!

Teil 6

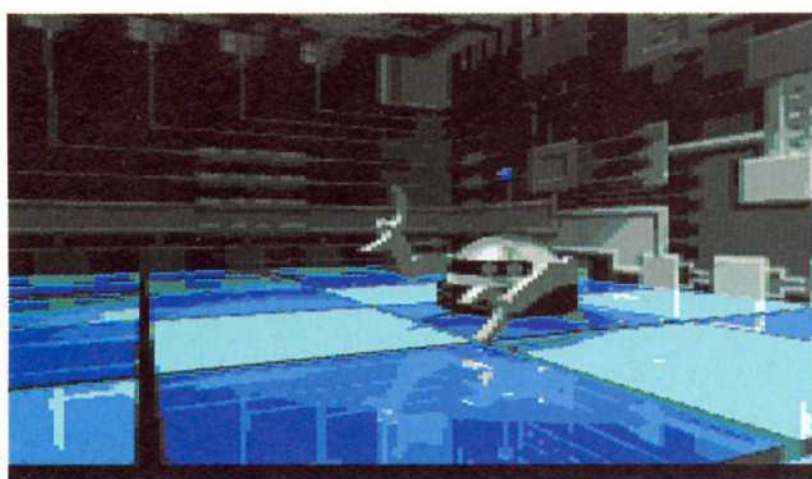


Der erste Teil dieser Sektion wird der letzte sein, in dem du durch Sprache geleitet wirst. Wenn die Stimme dir sagt, daß du springen sollst, drücke schnell gleichzeitig NACH VORNE und HOCH. Glücklicherweise gibt es einen großen Spielraum für Timingfehler. Nachdem die schwebende Plattform dich nach unten zum Hauptgebiet gebracht hat, mußt du springen und laufen wie im 1. Level. Vergiß nach dem 1. Sprung nicht, zu drücken und den nächsten Schritt zu halten, um das Timing sicherzustellen - es macht nichts, wenn du zu früh drückst! Die Richtungen sind: SPRUNG, DUCKER, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, DUCKER, SPRUNG.



LAWNMOWER MAN

Teil 7



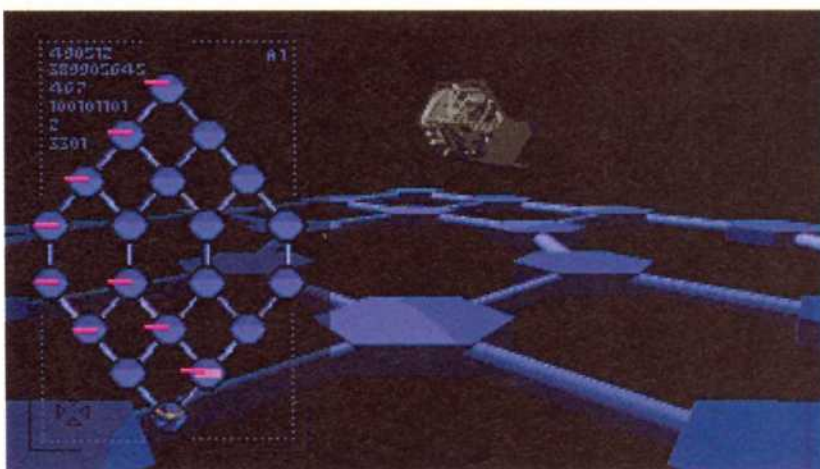
In diesem Level mußt du einen Roboter auf einem karierten Brett herumführen, um einen Schlüssel zu finden, mit dem sich die Tür öffnen läßt. Wie auch immer - das Brett hat Löcher, die du bewältigen mußt. Drücke den Feuerknopf, um das Kontrolldeck zu öffnen, und drücke die zutreffende Richtung, um den Roboter zu führen. Hier mußt du sehr schnell sein - versuche, dich an das Layout zu erinnern!

Teil 8



Hier ist noch ein virtueller fliegender Level. Hier gibt es eine größere Richtungs Auswahl, und du mußt Jobe in seinem virtuellen Anzug erschießen. Merke dir die folgende Liste der Richtungen, um einen sicheren Flug zu gewährleisten. Richtungen sind: HOCH, FEUER, RECHTS, HOCH, HOCH, RUNTER, FEUER, RECHTS, RUNTER, LINKS (Wahl - gehe nach links), RECHTS (durch Kluft), LINKS, RUNTER.

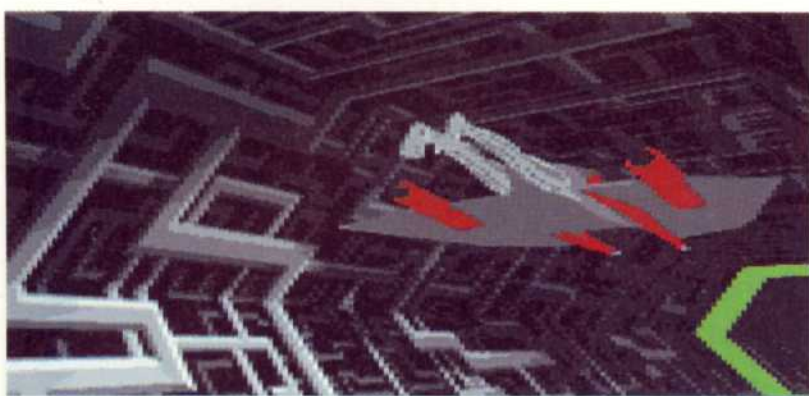
Teil 9 und 10



Teil 9 führt dich in eine andere IQ-Sektion. Benutze einfach eine von den Puzzle-Lösungen, die wir aufgezeigt haben. Denn wenn du den nächsten Teil erreichst, mußt du zwischen Hexagons springen und den Ausgang erreichen, ohne einen anderen unsichtbaren Spieler zu berühren. Nimm den Weg, der im linken Bild gezeigt wird, um seinen Klauen zu entkommen.

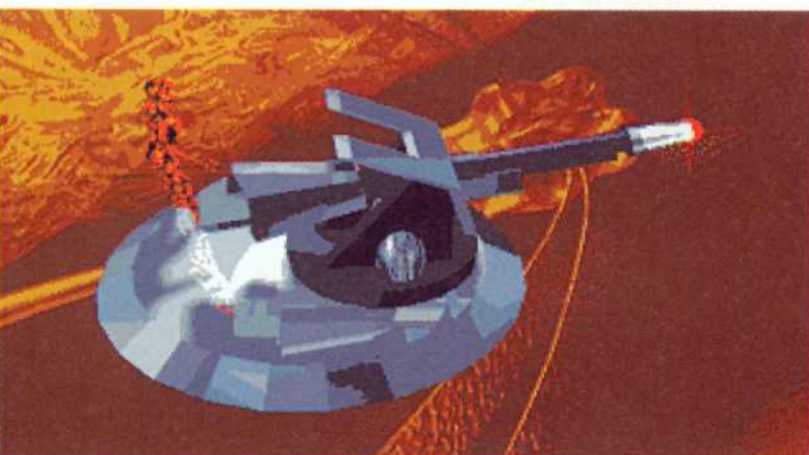
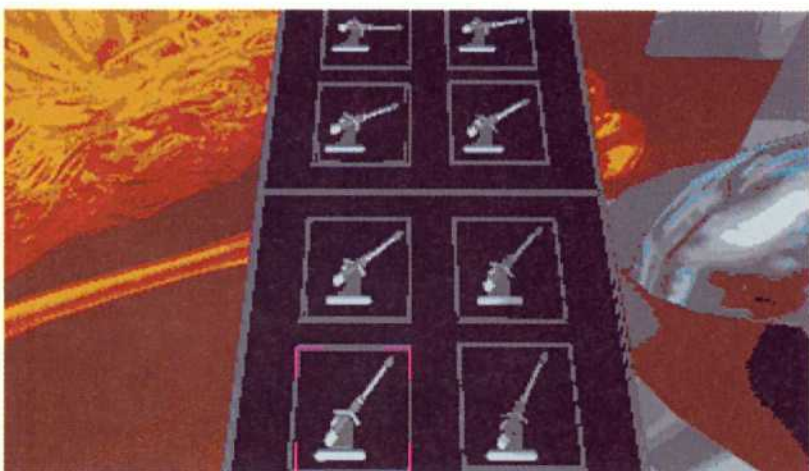
LAWNMOWER MAN

Teil 11



Es ist Zeit, um noch einen Flug in deinem virtuellen Anzug zu starten. Die Idee ist die gleiche wie auf den vorherigen Leveln. Merke dir nur, die nächste Richtung zu drücken, bevor du das Hindernis erreichst. Die Richtungen lauten: LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS (DURCH KLUFT), RECHTS, FEUER, HOCH, LINKS, RECHTS, GERADEAUS IN DIE ÖFFNUNG, FEUER, LINKS, LINKS, HOCH, RUNTER, RUNTER, RECHTS, RUNTER, LINKS (DURCH KLUFT).

Teil 12

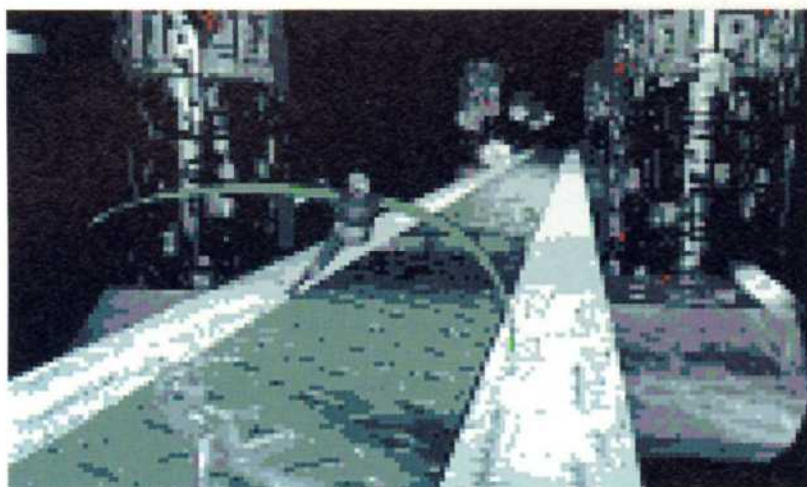


Dieser Level bringt dich in die virtuelle Kampfzone. Zwischen dir und einem anderen virtuellen Charakter befindet sich eine unsichtbare Wand. Jeder von euch hat eine Kanone, die so gezielt werden muß, daß du einen Torpedo durch ein Loch in der Wand schießen kannst. Wähle zuerst die untere linke Kanone. Wenn diese den Gegner nicht sofort ausschaltet, versuche es mit einem Schuß gegen die Wand. Wird die Wand getroffen? Wenn nicht, wähle eine von den ersten 4 Kanonen. Merke dir, wo sich das Loch befindet, wenn du danebentrist, und versuche, einen direkten Treffer mit dem 3. Versuch zu erzielen, indem du die Flugbahn entsprechend änderst.



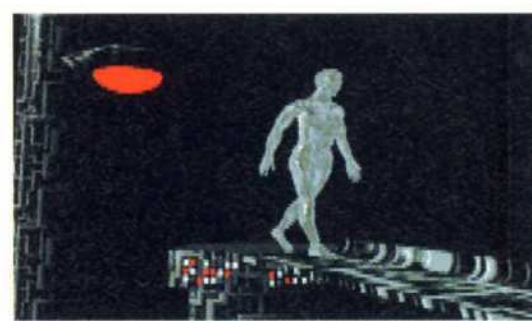
LAWNMOWER MAN

Teil 13



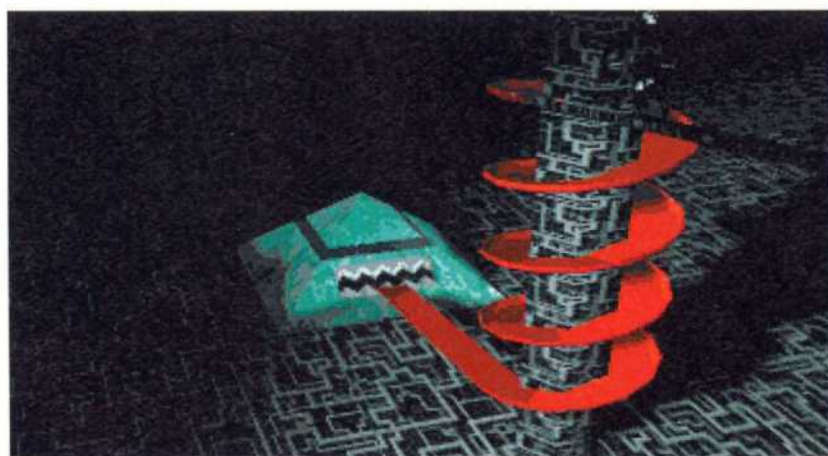
Wieder einmal kommen wir zu einem Sprung- und Lauflevel. Hier gibt es keine Überraschungen - folge einfach den Richtungen und drücke sofort die Knöpfe hintereinander. Die Schritte sind: SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, SPRUNG, SPRUNG, DUCKER, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG.

Teil 14



In diesem Level mußt du wieder zwischen beweglichen Plattformen springen, auch wenn es keine Warnung gibt, welche Bewegung du wann anwenden mußt. Warte beim ersten Sprung, bis die Plattform sich nach rechts bis zur Hälfte der Entfernung verschoben hat, und springe dann. Warte beim nächsten Sprung, bis die Plattform auf 3/4 ihrer Höhe angestiegen ist, und springe dann schnell, wenn die nächste Plattform ihren untersten Punkt erreicht hat.

Teil 15

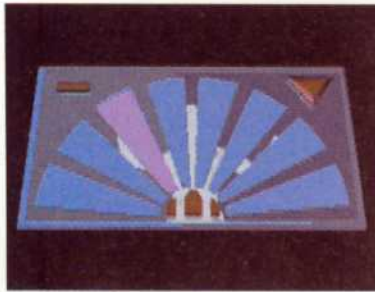


Du begegnest nun einer Rutschbahn - mit einem Unterschied: es gibt am Boden schnappende Kiefer, die dich in 2 Hälften schlitten wollen. Warte an der Spitze und drücke den Feuerknopf - genau zu dem Zeitpunkt, wenn die Kiefer halb geschlossen sind. Nachdem dies geschafft ist, wirst du runterrutschen und durch die Kiefer gleiten und in die 2. Hälfte des Spiels flüchten!



LAWNMOWER MAN

Teil 16



1. Nun kommen wir zu einem anderen Tastatur-Erinnerungs-Spiel. Hier mußt du noch mehr Auswahlen treffen - oft bis zu 6 Farben!



2. Vergiß nicht, daß du 3 Chancen bekommst, um es richtig hinzukriegen, aber wenn du Probleme bekommst, ist es oft einfacher, sich an die Positionen der einzelnen Farben zu erinnern.

Teil 17



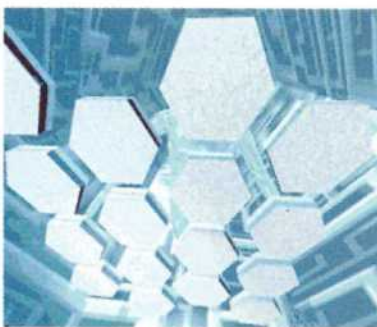
1. Das virtuelle Fliegespiel ist zurück, und es ist das bisher zäheste. Hier mußt du deine Füße in die Hand nehmen, um dich selber durch die Rohre zu führen.



2. Überprüfe die Liste der Richtungen und halte dich bereit, dann zu schießen, wenn wir 'Feuer (sphere)' angeben. Die Richtungen lauten wie folgt: LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, FEUER, RECHTS (durch Tunnel). GERADEAUS, FEUER, LINKS, LINKS, FEUER (sphere), LINKS, HOCH, RUNTER, RUNTER, RECHTS, RUNTER, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, FEUER (sphere) 2-mal, FEUER (Tür).



Teil 18

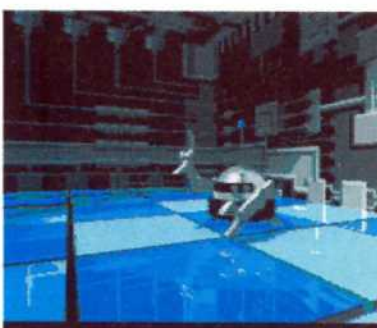


1. Du hast nun noch einen anderen Teil eines IQ-Puzzles zu lösen. Es gibt hier ein paar neue Überraschungen, aber du wirst vorher immer eines der Puzzles gezeigt bekommen.



2. Mach dir keine Sorgen, wenn du 2 auf einmal lösen mußt. Du bekommst auf alle Fälle 3 Chancen, sie zu lösen. Nachdem du es geschafft hast, öffnet sich die Türe, und du hast den 2. Roboter erreicht.

Teil 19



1. Benutze wieder den Roboter-Kontroll-Pad, um ihn über das karierte Brett zu führen. Im Brett befinden sich jedoch noch mehr Löcher - sei also vorsichtig bei deiner Wahl!



2. Überraschung! Nachdem du den 1. Schlüssel hast, gibt es noch 2 andere zu finden, bevor du den Level verlassen kannst. In der nächsten Ausgabe werden wir dich bis zum Ende begleiten!

Fortsetzung folgt...



PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

Righteous Fire, eine exzellente Folge von Privateer, hat nun einen Spielführer. Dieser zweiteilige Führer wird dir helfen, dein Stelteck-Gewehr aus den Klauen des bössartigen Kilrathi zu befreien.

Waffenschlüssel

Jump Drive



Der Jump-Drive ist dein Ticket zu interstellarem Reisen. Ohne es bist du nicht fähig, hinter das System zu reisen und dein Schiff zu kaufen. Alle Handel von Gemini, strategische Positionen und illegale Industrie hängen vom Jump-Drive ab. Genau wie eine Kargo-Expansion machen sie sich schnell bezahlt.



Du wirst damit beauftragt, eine Marinekarte zu einem bestimmten Preis zu kaufen. Ohne diesen Apparat kannst du den Jump-Drive von System zu System nicht anwenden. Oder du mußt die Autopilot-Vorrichtung benutzen. Ich rate dir, dir das Quadrantpaket zu kaufen, welches reduziert ist. Dieses Paket beinhaltet alle Quadrantkarten.

Tungsten Armor



Die Investition in eine bessere Ausrüstung ist ein Muß, da du während des Spiels Piraten und Retros begegnen wirst. Wenn du damit beginnst, den Potter-Quadrant zu beliefern, kannst du den Bedarf von schwerer Ausrüstung noch nicht richtig einschätzen. Aber wenn die Anzahl der Piraten zunimmt und darauf wartet, den Kargo zu stehlen, wirst du sie bestimmt brauchen.

Afterburner



Afterburner verdoppeln dein Tempo und können in den Asteroidenfeldern und Schlachten den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Da diese Dinge preiswert sind, würde ich sie dir dringend empfehlen. Sie sind auch sehr nützlich, wenn du eines der langsameren Schiffe fliegst.

Cargo Expansion



Um ordentlich Geld zu verdienen, mußt du große Mengen von Kargo transportieren. Wenn du eines von den kleinen Raumschiffen besitzt, wie z. B. das Tarsus, Orion oder das Centurion, wirst du es gewiß brauchen. Überprüfe die Schiffe manuell, um festzustellen, ob dein Schiff einen Kargo-Expander stützen kann, bevor du es kaufst.

ECM Package 1



Wenn du im Kampf mit 4 oder 5 Retros eingeschlossen bist, ist das letzte, was du brauchst, ein paar Missiles, die an deine Tür klopfen. Der ECM bricht mit 25%-iger Sicherheit ein Missileschloß auf. Die höhergradierten ECM's besitzen eine größere prozentuale Chance des Aufbrechens.

Engine Upgrade 1



Es gibt 5 Level von Maschinengraden. Level 1 erzeugt 180 Gigawatt, mit jedem Level werden erneut 100 Gigawatt erzeugt. Du mußt deine Maschinengröße immer erhöhen, wenn du deine Gewehre und Panzer erweiterst. Merke dir das, wenn du neue Geräte kaufst.

Shield Generator 1



Es gibt 5 Level mit Shields. Nicht alle passen auf jedes Schiff. Checke deine Schiffe manuell, bevor du ein neues kaufst. Jedes benötigt 100 Gigawatts - überprüfe deine Maschine, ob sie mit der Power klarkommt. Die Shields liefern einen 100 cm Durastahlschutz.

Repair Droid



Dieser kleine Droid wird dein Schiff reparieren, während du deine Mission fortsetzt. Dies ist sehr nützlich, wenn du dich in einem Solarsystem ohne Basen befindest oder wenn die Basen keine Schiffshändler haben. Du mußt eine Weile auf dieses Gerät warten, da es ein Vermögen kostet.

Tractor Beam



Ein Tractor ist der Schlüssel zu einer gelungenen Rettungsaktion. Kargo wartet gewöhnlich nach einem Kampf darauf, eingesammelt zu werden. Dinge, die eingesammelt werden, werden automatisch in dein Manifest mit aufgenommen. Der Energieentzug beträgt 4GJ/Sekunde. Dies ist kein sehr erfolgreiches Feld der Arbeit. Probiere es nicht aus, es sei denn, du bist scharf auf ein geringes Einkommen!

PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

Allgemeine Basisorte



Main Area

Vom Hauptgebiet aus kannst du wählen, wohin du deine Geschäfte verlegst. Überprüfe immer den Missions-Computer, um schnelle Wege zu finden, die dich zu Bargeld bringen. Checke auch die Bar durch, um andere Aufträge zu ergattern. Ein kurzes Gespräch mit der sexy Kellnerin könnte sehr interessant werden.



Bar

Bars sind nicht nur die fruchtbarsten Plätze in allen Sektionen, sie sind auch für den ehrgeizigen Privateer sehr nützlich. Geschäftsleute, die Piloten brauchen, um lukrative Missionen zu unternehmen, erwarten dich hier. Nicht alle Missionen sind legal, und alle werden nur per Handschlag abgeschlossen.



Upgrades and repairs

Nach einem blutigen Kampf mit Piraten oder Retros könntest du mit einem beschädigten Schiff zurückbleiben. Überprüfe daher immer, ob dein Reparaturbedarf gesichert ist, bevor du wieder losfliegst. Du möchtest vielleicht auch deine Waffen und Shields vermehren.



Ship Dealer

Der Schiffshändler wird versuchen, dir eins von 3 Schiffen zu verkaufen - das Orion, Centurion oder das Galaxy. Bevor du eine Entscheidung fällst, überlege dir immer gründlich, für welche Geschäfte du tätig sein wirst. Denn du kannst es nicht umtauschen und die Rückgabe des Geldes verlangen.



Mission Computer

Dies sind die populärsten Foren, um Piloten anzuheuern. Sie sind schnell und einfach im Gebrauch und haben immer eine große Auswahl von Missionen. Jede Basis besitzt eins von ihnen - checke sie immer aus. Ob du nun ein Kargoschiff hast oder eine Killermaschine - es gibt immer irgendetwas für dich!



Commodity Exchange

Es gibt viele Wege, um mit einem Handel schnellen Profit zu machen - Korn auf einem landwirtschaftlichen Planeten kaufen, es einer Minenbasis verkaufen, der Kauf und Verkauf von Erz an eine Raffinerie, der Einkauf von Plastik und der Verkauf an eine landwirtschaftliche Basis - einige von vielen Beispielen.



Mercenary's Guild

Für einen angemessenen Mitgliedsbeitrag nehmen Piloten eine Reihe von Aufträgen an - vom Verein befreit! Das heißt, daß keine der Missionen illegal ist und die Bezahlung garantiert ist. Sie garantieren ihren Kunden auch, daß alle Vereinsmitglieder registriert wurden und für ihre Indiskretion bestraft werden können.



Merchant Guild

Der Kaufmannsverein ist der gleiche wie der des Söldners. Du bezahlst einen kleinen Preis, und du bekommst das Angebot aller Garantien. Alle Mitglieder haben Zugang zu allen Missionsaufstellungen bei jedem Verein. Ein Mitglied kann nicht mehr als 3 Missionen zur gleichen Zeit ausführen.



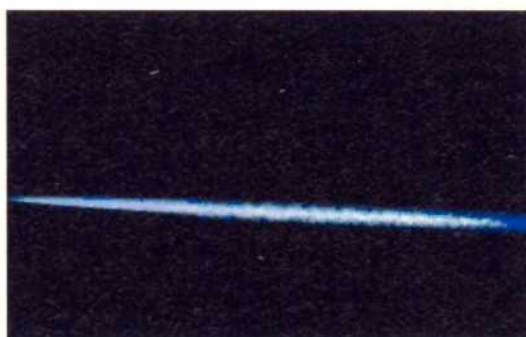
Software Booth

Dies ist der Ort, an dem du Quadrantenkarten und Scanner kaufen kannst. Es gibt 3 verschiedene Typen von Scannern und alle 3 mit 3 verschiedenen Power-Leveln. Es gibt Iris, Hunter und B&S. Checke deinen Spielführer, um über die Scanner noch mehr Informationen zu erhalten.



PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

Komplott Aufstellung



Righteous Fire beginnt ca. 1 Jahr nach dem Ende von Privateer. In der Eröffnung des mittleren Spiels findest du heraus, daß das Steltek-Gewehr (powervolle außerirdische Schöpfung) aus deinem Schiff gestohlen wurde. Es liegt nun ganz bei dir, dieses Gewehr, welches zu großer Zerstörung fähig ist, aus den falschen Händen zu befreien. Du mußt dir aus den Bars von den Fixern Informationen holen, die dir auf der Suche nach dem Gewehr weiterhelfen können. Es gibt 4 Missionen, die dir verschiedene Teile des Informations-Puzzles liefern werden. Diese Missionen können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Du kannst sie verlassen und fortsetzen, wie du möchtest.

Mission 1: Tayla bietet dir Geld an, um Aufträge und Informationen zu schmuggeln.

Mission 2: Murphy braucht jemanden, um die Blockaden auf verschiedenen Schiffahrtsstraßen zu beseitigen.

Mission 3: Goodin bietet dir Bargeld für Aufträge an, in die Kilrathi-Patrouillen verwickelt sind.

Mission 4: Masterson braucht Freiwillige, um Informationen und Ausrüstung von Oxford zu bekommen.

Im Auftrag, zum Komplott vorzurücken, mußt du 2 Stufen zwischen Nummer 1, 3 und 4 vervollständigen. Diese ersten Missionen ergänzen die Hintergrundinformation über die Zunahme von Retros und Kilrathi.

Mission 1



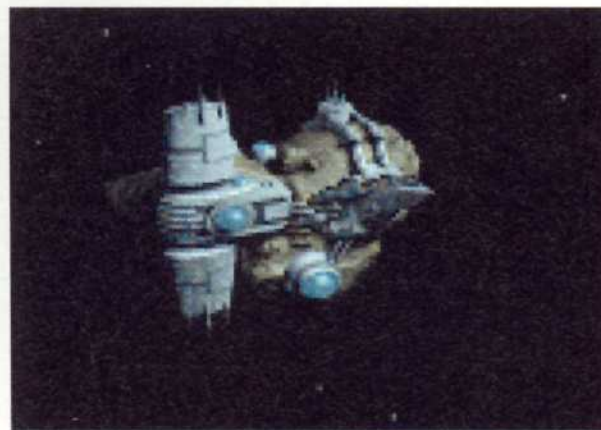
Lieferung auszuführen sein. Diese Sendung geht nach Basque, einer Minen-Basis im Pyrennes-System. Für diese Mission erhältst du aufgrund der Anzahl von Sprüngen 40.000,-.

Tayla trifft sich mit dir in der Bar in Pentonville. Während dieses Gesprächs wird Tayla dich darüber informieren, daß sie die Basis ihrer Operationen nach Tucks in Sherwood verlegt. Du mußt einige ihrer persönlichen Sachen zu ihrer neuen Basis transportieren und sie dort in der Bar treffen. In diese Mission wird kein Schmuggel verwickelt sein. Die Piraten in Pentonville und Sherwood werden dir während der Missionen, die du für Tayla ausführst, gut gesinnt sein.

In Sherwood angekommen, informiert dich Tayla, daß sie eine Sendung Brilliance-Drogen benötigt, die nach Saratov, einem Minen-Basis-Prasepe-System, geliefert werden soll. Tayla sagt, daß dies einfach zu erledigen wäre - mit nur wenig Konföderation und Militia Patrouillen, die sich dir in den Weg stellen.

Diese Mission verlangt vom Spieler, daß er noch eine Brilliance-Sendung für Tayla fliegt. Das Eintreffen der Sendung wird in Speke im Junction-System erwartet. Dies sollte noch ein relativ einfacher Ablauf sein - meint Tayla jedenfalls. Wenn du ins Junction-System hereinkommst, beträgt dein Preisschild für diese Mission 40.000,-. Du wirst im J900-System einer großen Anzahl von Retros, der Konföderation und Militia-Patrouillen gegenübergestellt, die nach Schmugglern suchen. Wenn du das Junction-System betrittst, wirst du wieder nach Schmuggelware abgesucht. Eine Truppe von Retros wird an der Speke-Station Sphere versuchen, deine Lieferung aufzuhalten.

In der letzten Mission, die Tayla dir anbietet, wird noch eine Brilliance-



PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

Roman Lynch



Roman Lynch befindet sich auf Basquw in Pyrennes. Es besteht ein Angebot, Menesch zu töten und dafür eine Belohnung zu erhalten. Lynch wird in die Databasis der Organisation hacken und deine Kriminalakte zerstören. Wenn du die Mission beendest, wird Lynch dir anbieten, deinen Ruf als Kriminellen wieder herzustellen, oder du kannst das Bargeld, das er dir anbietet, annehmen. Es würde dann für später als Gewinn von 200.000,- angelegt.

Mission 2



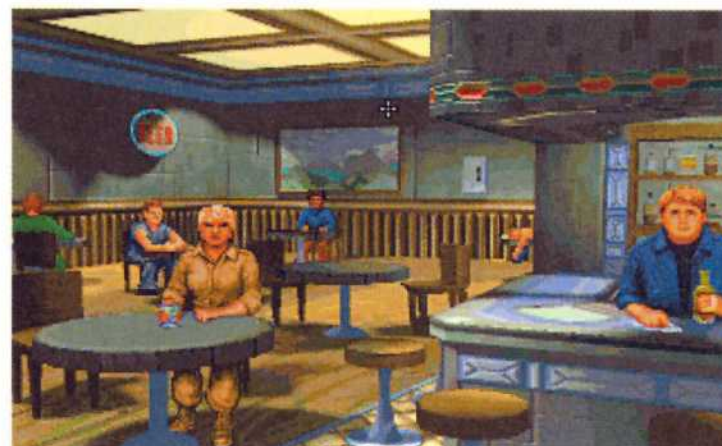
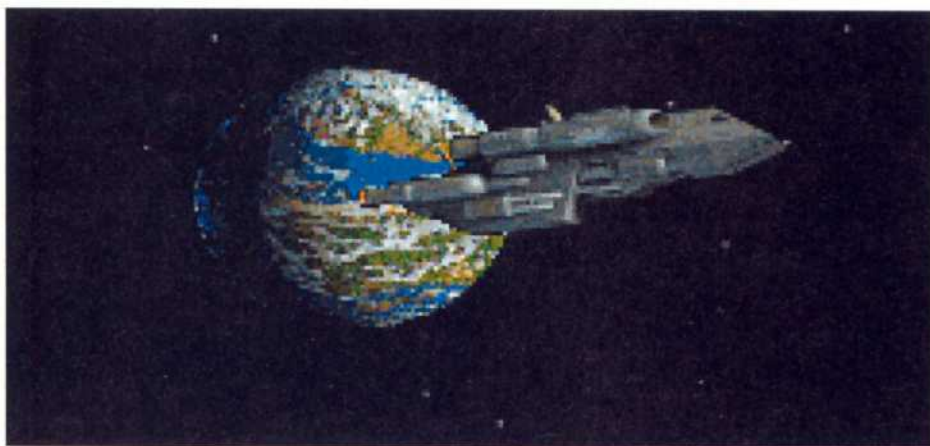
Lynn Murphy befindet sich in einer Bar auf der landwirtschaftlichen Basis von Ebnom - im System New Constantinople. Die meisten von Lynn Murphys Missionen führen durch Blockaden, die du durchbrechen mußt - rüste dein Schiff entsprechend aus, bevor du startest. Der erste Auftrag des Spielers ist, den Nav Point 44-p-1m nach Piraten und Retroaktivitäten abzusuchen. Für diese Mission erhältst du 10.000,- Gewinn.

Der nächste Auftrag, den Lynn Murphy für den Spieler bereithält, ist eine Lieferung von Konstruktionen und Vorräten nach Liverpool im Newcastle-System. Die Retros haben die Raffinerie blockiert, und die Versorgung geht nur schleppend vor sich. Diese Aufgabe bringt 20.000,- Gewinn für erfolgreichen Ausgang. Du stößt auf kleine Patrouillen von

Retros, die dich in 2 Dreierreihen oder 4 Zweierreihen angreifen werden.

Noch ein Durchbruch nach New Detroit ist für diese Mission unerlässlich. Du mußt Luxusgüter an einer Retro- und einer Piratengruppe vorbeibringen. Das Preisschild beträgt 30.000,- der Ärger lohnt sich!

In der letzten Mission von Murphy patrouillieren Metsor, und du mußt jegliche feindliche Gegenwart vernichten. Murphys Preis für diese Mission beträgt 50.000,-. Eine Gegenüberstellung von Piraten und Retros wird in 2 Wellen stattfinden. Am Ende der Mission erwähnt Murphy ein Kopfgeld von 40.000,-, das auf einen Retro-Waffenlieferanten ausgesetzt ist. Unglücklicherweise kann sie sich nicht an den Namen des Lieferanten erinnern!



Fortsetzung folgt...



LOTHAR MATTÄUS

Ein neues hervorragendes Fußballspiel ist auf Amiga erschienen. Ocean's Lothar Matthäus Europa-Fußball-Meisterschaft bringt einige neue aufregende Charakteristiken und eine große Auswahl von Optionen, die aus diesem Spiel einen wirklichen Hit machen!

Spielstrategie



Mit der doppelten Ansichtsoption, die dir zur Verfügung steht, ist es ratsam, die Überkopf-Ansicht zu benutzen, da diese die Beurteilung eines Angriffes durch einen Hochball vereinfacht. Du hast die Wahl von 10 Geschicklichkeitsleveln. Starte unten und arbeite dir deinen Weg durch die Level hoch. Halte zu allen Zeiten eine Angriffsformation bei und kicke den Ball soviel wie möglich umher. Wenn du unter Druck stehst, mußt du den Ball hoch ins Feld schießen und ihm folgen.



Schieße den Ball schnurgerade zu den Spielern und versuche, für dich selber einen Spielraum zu kreieren. Versuche, den Ball zu den Torseiten zu spielen, und schieße ihn gerade ins Tor. Dies sollte dich mit einem einfachen Köpfer, der an dem Torkeeper vorbeigeht, belohnen. Versuche nicht, den Ball aus zu weiter Entfernung zu kicken, da die Torkeeper sehr akrobatisch und fähig sind, ihn zu stoppen. Laufe immer hinter dem Schuß her, denn manchmal irrt der Torkeeper mit dem Ball. Und greife nicht von hinten an, außer wenn du einen nachsichtigen Schiedsrichter hast!



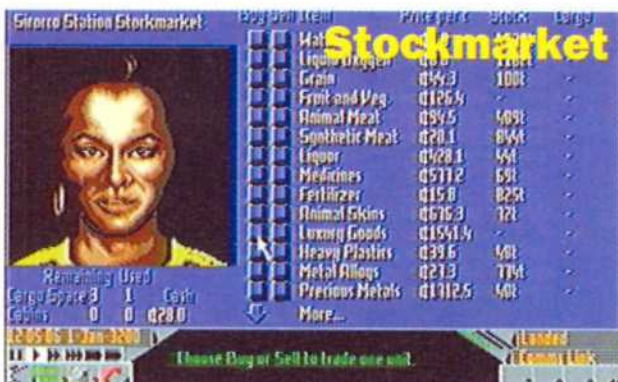
FRONTIER ELITE II

Frontier Elite II ist eines der größten Spiele auf dem Amiga, mit einer Menge von Beschäftigungsmöglichkeiten. Es gibt außerdem noch ungeheuerliche kriminelle Aktivitäten, die dir helfen können, ein schnelles Vermögen zu verdienen!

Spielführer



Schmiergeld anbieten, wenn du illegale Güter schmuggelst.



Es gibt eine Menge von illegalen Eröffnungen, zu denen du Zugang bekommst. Du kannst sicher sein, daß du dadurch mit der Polizei dadurch aneinander gerätst. Versuche, immer alle Strafzettel zu bezahlen, damit sich kein Stapel von rückdatierten Knöllchen bildet. Du kannst den Offizieren auch ein

Ein guter Weg, um sauberes Geld zu verdienen, ist die Investition deines Geldes in den Kauf und Verkauf. Ein guter Verdienst ist der Kauf von Fleisch, welches du zu Arcturus bringen kannst. Aber merke dir: Sobald du mehr Geld verdienst, mußt du auf teurere Güter umsteigen, um noch mehr Profit herauszuholen.



Die Lieferung von Paketen ist eine gute Weise, wenn du kein Geld investieren willst. Bevor du dich an ein System heranmachst, checke das Bulletin-Brett nach Lieferungen zu diesem System ab. Pakete nehmen so gut wie keinen Raum in Anspruch, du kannst also so viele von ihnen mitnehmen, wie du möchtest. Die Öffentlichkeit bezahlt eine Summe von 100 - 10.000 Gewinn für eine Lieferung von einem Paket, aber alles, was über die Summe von 1.000 hinausgeht, ist mit einem Risiko verbunden.

Schiffe



Drive ein und entferne deine Missiles. Nun kannst du mit deinen Geschäften beginnen.



Geschäfte du abwickeln willst. Ich würde mich persönlich für einen Asp-Entdecker entscheiden und ein Attentäter werden.

Du startest mit einem unbrauchbaren Schiff. Es hat fast gar keinen Kargoraum und ist nicht groß genug für die Abwicklung deiner Geschäfte. Es hat nur einen 1MW-Pulse-Laser und keinen Raum für Shields. Um das Beste daraus zu machen, setze einen Klasse 1-Militär-

Wenn du genug Bargeld für ein besseres Schiff zusammenhast, wähle eine Viper-Abwehr-Maschine. Statte sie mit ein paar Shields und einem 1MW-Beam-Laser aus. Wenn die Zeit der nächsten Besserstellung kommt, hast du die Wahl, zu entscheiden. Es hängt davon ab, welche



Ein Attentäter zu werden, ist ein einfacher Weg, um schnelles Cash zu verdienen. Du mußt deine Elitestufe zumindest unters Normalmaß bekommen, damit dich einer anheuert. Du kannst einen Betrag von 5.000 bis 25.000 Cash für eine Mission erwarten. Du brauchst ein ziemlich schnelles und zähes Schiff, wie z. B. das Asp, und es wäre angebracht, in ein ECM und einigen Marinemissiles zu investieren. Eine gute Weise, dein Zielobjekt zu zerstören, ohne eine zu hohe Strafsumme aufgebracht zu kriegen, ist, mit Hyperspace vor es zu fliegen und zu warten, bis es das System erreicht. Frage es dann, ob es aufgeben oder sterben will! Blase es nun in Stücke. Auf diese Weise sparst du ein bißchen ein, wenn du deine Strafe bezahlen mußt.



VIRTUAL SOCCER

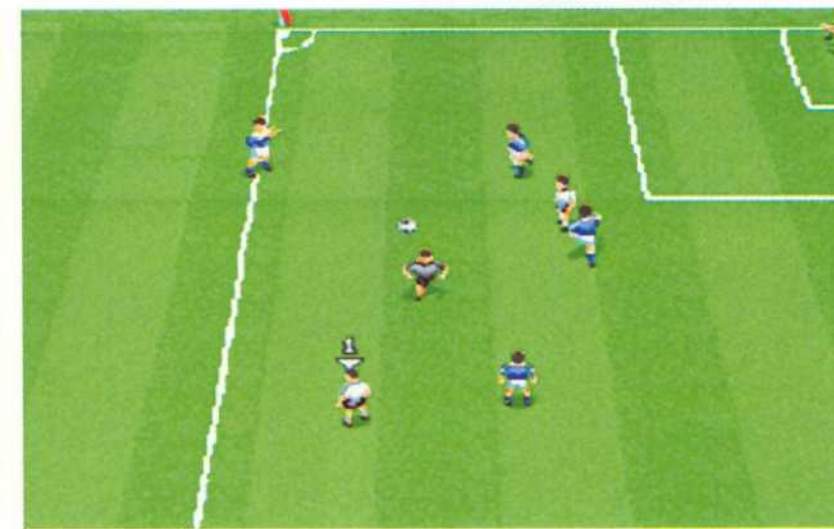
Die bald stattfindende Weltmeisterschaft, entfacht das Rennen um das beste Fußballspiel. Einer der Spitzenanwärter für den Titel ist "Virtual Soccer"!

Spielertaktiken



Wenn du ein starkes Team zusammenhast, wirst du die Möglichkeit haben, ein schwächeres Team zu besiegen, wenn du zur Offensive übergehst. Versuche, von beliebiger Seite aus auf das Tor zu treffen. Laufe mit dem Ball hin und her, um den Torhüter zu irritieren. Gib den Ball des öfteren ab und versuche, Platz zu finden, um schnell vorzurücken. Gleitende Attacken sollten von der Seite vorgenommen werden, um Fouls zu vermeiden. Wenn ein Strafstoß gegeben wird, kicke den Ball, wenn sich der Marker in der Mitte des blauen Kastens befindet, und ziele auf die untere rechte Ecke des Tores. Drücke 'Kick', wenn sich der Ball in Brusthöhe befindet, um Flugbälle und Kopfbälle einzuschalten.

Das beste Team ist natürlich Deutschland. Sie haben die höchsten Statistiken zusammen mit Brasilien, Argentinien und England. Wähle dein Team und mach dir die Formation 3-3-4 zur besten Strategie. Du kannst deine Spieler in jeder Position anordnen. Ein schwarzer Kreis um den Torhüter herum heißt, daß er automatisch spielt. Dies ist die beste Methode, um gegen den Computer zu spielen, aber mit einem manuellen Torhüter macht es mehr Spaß, im 2-Player-Modus zu spielen. Du kannst dein Spiel von der Seite oder von oben aus betrachten.



MEGARACE

Sportlich exzellent und voller Videografiken! Mega Race ist ein richtiger Renner! Dieser Führer wird dir bei deiner Wahl des richtigen Schlittens helfen und dich bei der Bewältigung aller 32 Rennen unterstützen!

Rennen wählen



Das Wählen des richtigen Mega-Renners ist notwendig. Es hängt von der Beschaffenheit der Bahn ab, ob du Ausrüstung, Waffen, Schutzschilder oder Geschwindigkeit brauchst. Der Rennwagen-Auswahl-Screen erlaubt dir, das Spiel nach jedem Rennen zu sichern - wir empfehlen dir, dies auf jeden Fall zu tun!

Welcher Rennwagen?

1st Race	Luis	Newsan 1	9th Race	Maria	Maevai 2
2nd Race	OU2BEL	Maevai	10th Race	Maria	Particle 1
3rd Race	Maria	Factory Land	11th Race	OU2BEL	Factory 2
4th Race	Hooper	Sky Holder	12th Race	Omega	Junkyard 1
5th Race	Hooper	NG Loop	13th Race	Maria	Maevai 3
6th Race	Omega	Suburb 1	14th Race	Ramon	New Factory 3
7th Race	Paloma	Newsan 2	15th Race	Maria	Newsan 3
8th Race	OU2BEL	Sky Holder	16th Race	Omega	Last Level 1

Mega-Rennwagen - Statistiken



JOSE

Schwere Ausrüstung
5 rückwärtige Auspuffrohre
Gewicht 802 UMP
Warngerät
Schutzschild-Potential
Lasergewehre = 1
Kein Missileträger



HOOPER

Sehr starke Ausrüstung
High-Speed-Reaktor
Gewicht 860 UMP
Kein Warngerät
Kein Schutzschildträger
Lasergewehre = 2
Kein Missileträger



LUIS

Mittlere Ausrüstung
Multi-Turbo-Motor
Gewicht 710 UMP
Warngerät
Schutzschild-Potential
Lasergewehre = 3
Kein Missileträger



OU2BEL

Sehr starke Ausrüstung
2 High-Beam-Reaktoren
Gewicht 720 UMP
Warngerät
Schutzschild-Potential
Lasergewehre = 3
Missileträger



MARIA

Mittlere Ausrüstung
Flacher V24-Motor
Gewicht 980 UMP
Kein Warngerät
Kein Schutzschildträger
Lasergewehre = 3
Kein Missileträger



PALOMA

Schwere Ausrüstung
2 High-Beam-Reaktoren
Gewicht 725 UMP
Kein Warngerät
Kein Schutzschildträger
Lasergewehre = 2
Kein Missileträger



OMEGA

Leichte Ausrüstung
High-Beam-Reaktor
Gewicht 875 UMP
Warngerät
Schutzschild-Potential
Lasergewehre = 2
Kein Missileträger



RAMON

Leichte Ausrüstung
High-Speed-Reaktor
Gewicht 870 UMP
Kein Warngerät
Kein Schutzschildträger
Lasergewehre = 3
Missileträger



MEGARACE

Schlüssel zu den Straßenmarkierungen



TURBO BOOSTER

Fahre mit den Rädern über diese Markierungen, um zusätzlichen Auftrieb der Geschwindigkeit zu erreichen.



BREMSEN

Wenn deine Räder diese Markierungen berühren, wird dein Rennwagen entweder verlangsamt oder ganz zum Halten gebracht.



EXTRA PUNKTE

Diese Markierungen erhöhen einfach deine Punktezahl. Du bekommst noch mehr Punkte, wenn sich diese Zeichen an einer Kurve befinden.



VERLORENE PUNKTE

Die dunkleren Markierungen nehmen dir Punkte.



EXTRA ENERGIE

Energie-Markierungen sind zum Überleben wichtig. Ohne Energie kannst du nicht mit Waffen schießen.



VERLORENE ENERGIE

Die dunkleren Markierungen entziehen deinem Rennwagen Energie. Sie befinden sich oft in der Nähe von Bonusgegenständen.



WAFFEN

Dieses Zeichen erhöht die Anzahl deiner Waffen, wenn du die Lagerkapazität dazu hast.



KEINE WAFFEN

Diese Markierung wird alle deine Waffen kampfunfähig machen. Du mußt nun ein Waffensymbol treffen, um sie wieder zu aktivieren.



MISSILE

Wenn du dieses Symbol triffst, kannst du Missiles aufladen, wenn dein Renner die Kapazität dafür hat.



SCHIENEN

Acht darauf, daß du diese Schienen auf einer Kurve triffst. Dein Wagen wird an der Straße wie Uhu kleben bleiben.



SCHUTZSCHILD

Wenn du Schildkapazität besitzt, wird dieses Zeichen deinen Wagen für kurze Zeit vor Schaden bewahren.



RADAR-BLOCKIERER

Wenn dein Radar blockiert ist, kannst du die Wagen deiner Konkurrenten auf deinem Rennwagen-Sicht-Screen nicht mehr sehen.



VERBLENDUNGSZONE

Die Windschutzscheibe wird für eine Weile wackeln, wenn du dieses Symbol triffst.



BEFEHLSUMKEHRER

Diese Markierung verändert für kurze Zeit deine Richtungskontrollen, so daß aus rechts links wird.



ARMATUREN AUS

Alle Armaturenanzeiger werden vorübergehend ausgeschaltet.



SCHLEUDERN

Läßt deinen Rennwagen in einer Kurve weit schleudern. Normalerweise fährst du danach gegen die Wand.



SCHLEUDERDREHUNG

Du nimmst wirklich keinen Schaden. Doch dein Wagen macht eine Schleuderdrehung von 360 Grad.



WARNUNG

Dieses Zeichen zeigt an, welche Markierungen auf der Strecke auf dich zukommen. Aber es geht viel zu schnell, um dir eine Hilfe zu sein!

Spielstrategie



Die beste Taktik während des Mega-Rennens ist, sofort auf den Feind zu schießen und ihn zu zerstören, anstatt zu versuchen, ihn zu überholen. Der nächste Rennfahrer erscheint erst, wenn der letzte ausgeschaltet ist. Alle Rennen, bis auf den Sky-Holder-Level, sind ähnlich. Es ist wichtig, sich zu erinnern, wo die negativen Markierungen angebracht sind und auch, wo die einfachsten Bonusmarkierungen stehen. Achte darauf, daß deine Energie immer aufgeladen ist, da deine Waffen nur durch sie funktionieren. Die Missile- und Waffenmarkierungen machen deine Gewehre auch ohne Energie benutzbar. Um die ersten 16 Rennen zu vervollständigen, mußt du den gleichen Rennwagen in der gleichen Reihenfolge für den 2. Level benutzen, da es einfach schneller geht.



In den Sky-Holder-Levels begegnest du anderen Rennwagen - fahre weiter. Auf dem 1. Sky-Holder-Level (Rennen 4) mußt du dich für die ersten 4 Wagen links halten, rechts für den nächsten, dann wieder links für die nächsten 4 und zum Schluß rechts für den Rest. Bleibe beim 2. Rennen (Rennen 8) für 5 Wagen auf der linken Seite, dann für 3 rechts, links für 4 und rechts für den Rest. Versuche in allen Rennen, daß du keine anderen Fahrzeuge triffst, und achte darauf, daß alle gefeuerten Schüsse das Ziel erreichen. Mach dich nun ans Rennen und schaue dir einige der besten grafischen Bilderserien dazu an!



FIFA SOCCER

FIFA Soccer ist eines der besten Fußballspiele auf dem Mega Drive, aber auch eines der schwierigsten. Hier ist ein Spielführer, der dir zeigt, wie du aus Ecken und vom offenen Spielfeld aus am besten deine Tore schießt.

Player's Tactics



Alle Teams in FIFA besitzen verschiedene Geschicklichkeits-Level. Das EA Sportteam ist zusammen mit Deutschland, Argentinien, Brasilien und Italien zweifellos das gewandteste Team. Die beste Formation für die meisten Teams ist das Sweeper-System. Es stellt einen Mann auf, der alle Angriffe durch Bälle und gefährliche Attacken abwehrt. Du solltest immer eine Angriffsstrategie spielen. Wenn du in den letzten paar Sekunden des Spiels verlierst, schieße aus einiger Entfernung aus ihrer Hälfte heraus, und du schießt vielleicht ein Tor!



Wenn du ein schnelles Tor schießen möchtest, stelle dich vor den Torkeeper, wie in Bild 4 gezeigt, und versuche, den Ball, den der Keeper kickt und der deine Brust trifft, zu fangen. Wenn du in richtiger Entfernung stehst, kannst du ein einfaches Tor schießen. Stoße den Ball nicht heraus, wenn sich im Gebiet Gegner befinden, denn sie werden den Ball bekommen und ein Tor erzielen. Wenn du aus der Ecke stoßen möchtest, drücke A, um den Ball über den Elfmeterpunkt treiben zu lassen (siehe 1. Bild), und schieße dann. Versuche immer, aus einem Winkel heraus zu schießen, und rolle den Ball hin und her.



LAWNMOWER MAN

Diese Version von Super NES Lawnmower Man kombiniert Plattformlevel mit Puzzles und 1. Person-Perspektive. Hier ist ein Führer über die schwierigsten Gebiete und Cheats!

Spielführer



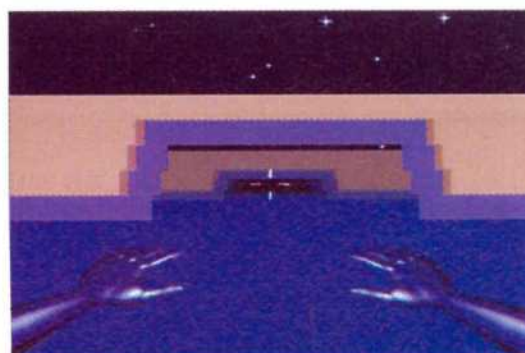
1. Der erste Teil des Spiels ist im Plattformenstil gehalten. Renne dem ersten Affen entgegen und weiche ihm aus, aber erschieße ihn nicht. Er wird anhalten und mit einer Ladung Power-Ups explodieren. Setze deinen Weg über das Gerüst fort und klettere an die Spitze. Schieße auf das Hexagon, bis der Zugang gewährt wird.



2. Wenn du in das Hexagon springst, wirst du ins erste virtuelle Wirklichkeitsgebiet gebracht. Achte auf das Ziel vor dir und führe es durch die Kluften der Landschaft. Versuche, nicht auf die Hände zu schauen, da sie die Abschätzung der Größe einer Kluft erschweren.



3. Auf den Plattformteilen des Spiels triffst du die Mittel-Level-Wächter, wie z. B. das Auto, das im Bild gezeigt wird. Wenn es auf dich zufährt, mußt du über es springen und das Feuer zurückwerfen. Es ist möglich, daß du auf seinem Dach landest, aber wenn es dich direkt trifft, verlierst du ein Leben. Achte auf die Bomben!



4. Dieser virtuelle Level ist schneller als der erste. Benutze wieder das Zielkreuz, um dich durch die Kluften zu bringen. Achte darauf, daß du dich hochziehst, um die unteren Gebiete zu umgehen. Auf deinem Weg erscheinen Säulen - kontrolliere, ob das Ziel sich genau in der Mitte befindet, damit du überlebst.



5. Du mußt der Gefahr des Motorrades in der gleichen Weise ausweichen wie dem Auto auf der vorhergegangenen Stufe. Springe darüber hinweg und feuere, wann immer es möglich ist. Du kannst das Motorrad nicht berühren. Sei vorsichtig, wenn du über es hinwegspringst, denn der Biker hebt ab.



6. Ein wichtiger Aspekt des Spiels - die Computer-Terminals. Davon sind 10 im Spiel versteckt, die zerstört werden müssen, um 100 % des Spiels zu vervollständigen. Stoße auf sie ein und löse das Puzzle, wenn du sie zerstörst - jedes von ihnen gibt Bonusse frei.



7. Dies ist die erste der virtuellen Kriegszonen. Benutze zuerst die gewöhnliche Methode, um der Landschaft auszuweichen. Wenn du anhältst, wirst du in einen Kampf mit den virtuellen Affen verwickelt. Das Geheimnis ist, dich weiter umherzubewegen und fortwährend zu schießen. Auf diese Weise können dir die Affen nichts anhaben.



8. Später wirst du einen Hubschrauber sehen. Springe ins Cockpit und führe ihn über eine kaputte Brücke. Wenn du die andere Seite erreichst, lande vorsichtig, ohne eine Bruchlandung zu verursachen. Paß auf, daß du genug Kerosin hast (wird von der Tankanzeige oben angezeigt). Schieße auf den Hubschrauber, um Bonusse zu erlangen.



9. Du stößt auf dieser Stufe auf noch ein anderes Fahrzeug, dem du aus dem Weg gehen mußt. Den Lieferwagen kannst du überspringen, und es ist möglich, auf sein Dach zu steigen. Genau wie vorher mußt du schießen, wenn du eine Chance bekommst. Aber achte darauf, daß du kein Risiko eingehst, da er dich mit einem einzigen Treffer töten kann.

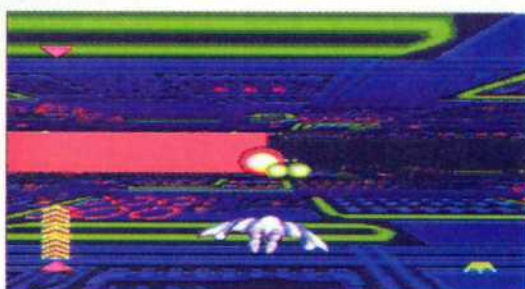


LAWNMOWER MAN

Spielführer



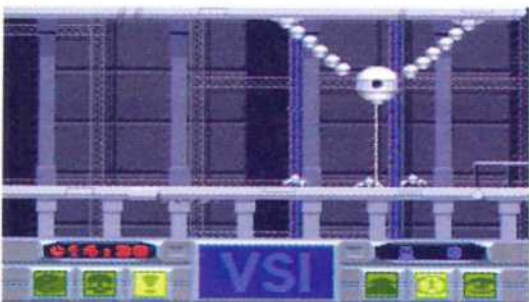
10. Dies ist das Ende des Suburbia-Levels. Nun hast du wirklich schon fast das ganze Spiel gesehen - auch wenn du erst auf dem 1. Level bist! Alle weiteren Überraschungen werden im Rest dieser Lösung beschrieben - mach dir keine Sorgen! Um die Benzinpumpe anzugreifen, mußt du dich, wie im Bild gezeigt, hinknien und schießen!



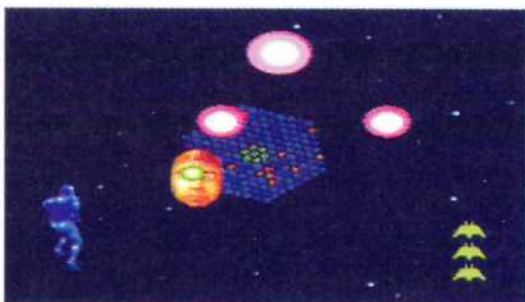
11. Virtuelle Zeit ist angesagt! Feuere immer weiter und bereite dich darauf vor, einigen sich schnell bewegenden Gefahren auszuweichen. An einer Stelle erscheint eine große Mauer vor dir. Da sie sich dreht, mußt du ihr ausweichen und schnell zurückgehen und deinen Weg über den Screen fortsetzen. Die Mauern können auf beiden Seiten erscheinen.



12. Dieser Level kann schwierig werden, wenn du nicht weißt, was du zu tun hast. Bewege dich auf den Liften, sei aber vorsichtig, denn die anderen Lifte bewegen sich gleichzeitig. Du mußt zwischen virtuellen Welten und Liften hin- und herspringen, um dieses Gebiet zu bezwingen. Du kannst nicht von den Liften runterspringen!



13. Der große automatische Laserkreisel wird an der Decke entlanglaufen, sich rauf- und runterbewegen und auch einen Laserstrahl auf den Boden schicken. Gehe dem Strahl aus dem Weg und befreie den Boden von den kleinen Robotern. Versuche, hinter den Kreisel zu gelangen, und schieße, wenn er sich von dir weg bewegt. Du wirst von den kleinen Robotern Bonusse erhalten, sobald du sie erschießt.



14. Zum Schluß siehst du Jobe selber. Er feuert Laser aus seinem Mund nach dir. Während du fortlaufend schießt, mußt du dich um den Rand des Screens bewegen und diagonal aus allen Ecken schießen. Auf diese Weise kann Jobe nicht auf deine Position zurückschießen.



15. Schon bald kommst du zu einem Gebiet, in dem du die Wahl zwischen einem Auto oder einem Motorrad bekommst. Nimm dir das Motorrad, da dieses für das nächste Level monövrierfähiger ist. Du mußt das Motorrad zwischen den Autos hindurchsteuern, während du versuchst, sie zu zerstören. Sammle die Missiles, die du findest, ein, um damit die Autos von der Seite auszuschalten. Deine Feuerpower von vorne funktioniert ununterbrochen.



16. Dies ist der Cyber-Rohr-Level. Es ist möglich, die meisten Hindernisse abzuknallen, aber achte generell darauf, daß du die Kluften ansteuerst, indem du in eine Richtung drückst, bis du auf sie zugleitest. Bewege dich weiter umher und feuere ununterbrochen und gib die Hoffnung aufs Überleben nicht auf!



17. Letztendlich triffst du auf den Schicksalsspieler. Dieser ist der letzte Wächter und er ist zäh. Fortwährende Bewegung und Feuerung ist hier unerlässlich. Jede Menge Power-Ups erscheinen. Von den grünen zielgerichteten Minen wirst du nicht überrascht werden. Wenn du auf die Spikebälle schießt, kannst du sie lange genug zurückhalten, um ihnen aus dem Weg zu gehen.

CHEATS...

Um Zugang zum Cheat-Modus auf dem 1. Level zu erhalten, mußt du B, R, A, WAHL, WAHL, Y, A, B, Y, A, B drücken. Nimm die Pause heraus. Benutze nun einen beliebigen Cheat.

Unendliche Leben: PAUSE, R, A WAHL, Y, löse die Pausetaste.

Level wählen: PAUSE, A, L, L. Virtueller Sprung: Pausiere in einem virtuellen Level und drücke A, nimm die Pause heraus, um zum Ausgang zu kommen.





CODES + FREEZERS

Willkommen zum neuesten Schub von Level Codes, Cheats und Hacker für deine Lieblingsspiele auf dem PC. Für alle Action Replay-Besitzer gibt es eine große Anzahl von Cheats, die dich auch durch das zäheste Spiel bringen werden...

PC Codes

ALONE IN THE DARK 2

Geöffnete Türen

Wenn du nicht durch geschlossene Türen hindurchkommst und du den Schwertstock hast, drücke die **LEERTASTE** und den **OBEREN CURSOR**, um voranzukommen. Du erscheinst auf der anderen Seite der Türe. Merke dir, daß dieser Trick nicht bei allen Türen funktioniert - es ist eine Sache von Test- und Fehlersuche, welche Tür sich öffnen läßt.

BATTLE ISLE '93

1 Spieler Level Codes

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. LUMIT | 2. LUNAR |
| 3. LUTOF | 4. SONIX |
| 5. SOSOO | 6. SONAF |
| 7. RACHE | 8. RAMPE |
| 9. RANGG | 10. PARTS |
| 11. FIEST | 12. FINXT |
| 13. EBENE | 14. EBSYL |
| 15. EBONY | 16. EBTAR |
| 17. KARST | 18. KANTO |
| 19. KAROT | 20. KAIST |

21. SYBIL
23. SYNOM
Geheimcodes
32. DIONE

22. SFINX

33. NAIAD

GOBLINS 3

Level überspringen

Benutze die 4 Joker, um zum Haus von Fourbalus zu gelangen, und beende dann das Spiel. Radieren nun die Akte 'Cat.inf' vom GOB3-Buch. Die 5 Joker werden sich erneuern, aber du wirst beim Start des Spiels erscheinen. Starte neun und gehe zum Haus von Fourbalus zurück - ohne die Joker zu benutzen! Benutze sie nun, um noch 5 Level zu überspringen. Wiederhole diese Schritte, um das Spiel zu beenden.

HISTORY LINE 1914-1918

Level Codes

- | | |
|----------|----------|
| 1. PULSE | 2. CIVIL |
| 3. MOUSE | 4. VENOM |
| 5. NOISE | 6. KIGHT |

7. ORKAN
9. RATIO
11. PLANE
13. GOTHIA
15. PAUSE
17. INFRA
19. COBRA
21. AMPER
23. CANDL

8. FRONT
10. PARTS
12. FLAME
14. BALON
16. ELITE
18. HILLS
20. ATLAS
22. KHEIN
24. STERN

STRIKE COMMANDER

Mission überspringen

Wenn du im Cockpit deines Flugzeuges sitzt, gehe zum Spiel-Optionenmenü, indem du **ALT-O** drückst. Wähle die "Gameplay"-Option und wähle aus dem nächsten Menü "Exit Game". Wenn du die Option "Restart", "Abort", "Continue" oder "Exit" erhältst, wähle die "Continue"-Option. Der Computer lädt nun die nächste Mission auf.

PC Freezers

ALIEN BREED

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| ALIEN1C390704 | Unendliche Leben für 1 UP |
| ALIEN1C360804 | Unendliche Schlüssel für 1 UP |
| ALIEN1C370E2F | Unbegrenzte Munition für 1UP |
| ALIEN1C360A40 | Unbegrenzte Energie für 1UP |
| ALIEN1C390D99 | Unendliche Geldmenge für 1UP |

ARENA

- | | |
|-----------|-------------------------------|
| A3BE00A00 | Unbegrenzte Bonuspunkte |
| A3AD60B64 | Unbegrenzte Gesundheitspunkte |
| A3AD30C64 | Maximale INT-Punkte |
| A3AD30D64 | Maximale WIL-Punkte |
| A3AD30B64 | Maximale STR-Punkte |
| A3AD30E64 | Maximale AGI-Punkte |
| A3AD30F64 | Maximale SPD-Punkte |
| A3AD40064 | Maximale EMD-Punkte |
| A3AD40164 | Maximale PER-Punkte |
| A3AD40264 | Maximale LUC-Punkte |

DDAY

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| DDAY41D70258 | Unbegrenzte Anzahl von Tank-Missiles |
| DDAY41D70039 | Unbegrenzte Anzahl von Tank-Kugeln |
| DDAY405408FF | Geschwindigkeit des Flugzeuges |

FRONTIER

- Unendliche Vorräte von...
- | | |
|------------------|-----------------------|
| FRONTIER183007FF | Wasser |
| FRONTIER183009FF | Flüssiger Sauerstoff |
| FRONTIER18300BFF | Korn |
| FRONTIER18300DFF | Früchte und Gemüse |
| FRONTIER18300FFF | Tierfleisch |
| FRONTIER183101FF | Synthetisches Fleisch |

- | | |
|------------------|-------------------------|
| FRONTIER183103FF | Alkohol |
| FRONTIER183107FF | Medizin |
| FRONTIER183109FF | Dünger |
| FRONTIER18310BFF | Tierhaut |
| FRONTIER183201FF | Luxusgüter |
| FRONTIER183203FF | Schweres Plastik |
| FRONTIER183205FF | Metallegierung |
| FRONTIER183207FF | Wertvolles Metall |
| FRONTIER183209FF | Edelsteine |
| FRONTIER18320BFF | Mineralien |
| FRONTIER18320DFF | Hydrogenfüllungen |
| FRONTIER18320FFF | Militärfüllungen |
| FRONTIER183307FF | Industrielle Teile |
| FRONTIER183309FF | Computer |
| FRONTIER18330BFF | Luftprozessor |
| FRONTIER18330DFF | Farmmaschinen |
| FRONTIER18330FFF | Roboter |
| FRONTIER183401FF | Radioaktives |
| FRONTIER183403FF | Müll |
| FRONTIER18310DFF | Lebende Tiere |
| FRONTIER183301FF | Handwaffen |
| FRONTIER182F09F0 | 240 Kabinen |
| FRONTIER182F0B01 | Unbegrenzter Cargo Raum |
| FRONTIER182F05FF | Unbegrenzte Affenanzahl |
| FRONTIER30D30C91 | 5mw Pulse Laser (vorne) |

GOBLINS

- | | |
|--------------|------------------|
| GOB32C560405 | Unendliche Joker |
|--------------|------------------|

HIRED GUNS

- | | |
|----------------|---|
| HGMAIN05200A7F | Unbegrenzte Gesundheit für den 1. Spieler |
| HGMAIN052C0FFF | Unbegrenzte Munition für den 1. Spieler |
| HGMAIN05510C7F | Unbegrenzte Gesundheit für den 2. Spieler |
| HGMAIN055E01FF | Unbegrenzte Munition für den 2. Spieler |

ISHAR2-1

- | | |
|---------------|---|
| START13C90B09 | Unbegrenzte Salamanderöl für den 1. Spieler |
| START13C90D09 | Unbegrenzte Lebensmittel für den 1. Spieler |
| START13C90909 | Unbegrenzte Misteln für den 1. Spieler |
| START11E10C30 | Unbegrenzte Lebenskraft für den 1. Spieler |
| START11FB063F | Unbegrenzte physische Kraft für den 1. Spieler |
| START11FA0F7F | Unbegrenzte psychische Kraft für den 1. Spieler |

LANDS OF LORE

- | | |
|---------------|---|
| LANDS3DA50EFF | Hauptcharakter Geld |
| LANDS30690CFF | Hauptcharakter - Unbegrenzte Magie |
| LANDS30690EFF | Benutze mit obigem Code |
| LANDS306908FF | Hauptcharakter - Unbegrenzte Gesundheit |
| LANDS30690AFF | Benutze zusammen mit obigem Code |
| LANDS30710EFF | Charakter 1 - Unbegrenzte Magie |
| LANDS307200FF | Benutze zusammen mit obigem Code |
| LANDS30710AFF | Charakter 1 - Unbegrenzte Gesundheit |
| LANDS30710CFF | Benutze mit obigem Code |
| LANDS307A00FF | Charakter 2 - Unbegrenzte Magie |
| LANDS307A02FF | Benutze mit obigem Code |
| LANDS30790CFF | Charakter 2 - Unbegrenzte Gesundheit |
| LANDS30790EFF | Benutze mit obigem Code |



CODES

Amiga Codes

APACHE

Cheat-Modus

Diejenigen von euch, die Alien Breed 2 besitzen, würden einen Cheat für das freie Hubschrauberspiel gutheißen, welches du in der Kiste gefunden hast. Gib einfach **OVERDRIVE** ein, und der Screen blinkt auf. Du kannst nun die folgenden Cheats anwenden:

Drücke den Nummernschlüssel **1** bis **5**, um Level zu überspringen

Drücke **6**, um den Bonusteil zu spielen.

Drücke **W**, um die besten erhältlichen Waffen zu bekommen.

BC KID

Tip

Hier ist ein kleiner Spieltip. Wenn du das Spiel startest, gehe nach links und köpfe den Boden und sammle die Blume ein. Wenn du nun die fliegende Blume einsammelst, wirst du mit einem extra Leben belohnt. Halte während des Spiels Ausschau nach diesen Bonussen.

CAPTAIN DYNAMO

Gib **PURPLE RAIN** auf der Anzeigetafel ein. Du kannst nun die + und - Schlüssel benutzen, um Level zu überspringen.

CHRISTMAS LEMMINGS

Level Codes

Flurry Levels

Level 1	kein Paßwort!
Level 2	TJKLDNCCCO
Level 3	OHNLHCADCN
Level 4	JLDLCINECR
Level 5	LDLCAJNFCK
Level 6	DLCIJNLGCT
Level 7	LCANNLDHCQ
Level 8	CINNLDLICJ
Level 9	CAKHMDLJCK
Level 10	IJJMDLCKCU
Level 11	OHOLHCALCW
Level 12	JMDLCINMCK
Level 13	MDLCAJNNCT
Level 14	DLCIJNMOCM
Level 15	HCEONOLPCU
Level 16	CINOMDLQCT

Blizzard Levels

Level 1	CJJNNHBDN
Level 2	IJJNOHCCDV
Level 3	NKFLCDDDO
Level 4	KFLCKNEDX
Level 5	LFLCCJOFDQ
Level 6	FLCIJNLGDW
Level 7	LCANOLFHDU
Level 8	CONONNHIDJ
Level 9	CAJMKFLJDP
Level 10	OJIMFLCKDM
Level 11	NJMGLCCLDX
Level 12	JMGLCINMDO
Level 13	MFLCEJMNDD
Level 14	GLCOJMMODV
Level 15	LCCNNMFPDO
Level 16	TBKNNONNQDS

CRYSTALS OF ABORIA

Gehe zum Charakterauswahl-Screen, wähle Jarel und klicke auf dem Flaschenbild. Drücke nun **CTRL** und **V** für volle Lebenspunkte.

DALEY THOMPSON

Gib **HINGSSEN.J.** ein. Du kannst nun das Ereignis wählen, das du spielen möchtest, indem du den Funktionsschlüssel drückst (**F1** bis **F10**).

DARK CASTLE

Gehe in den Panzerraum und drücke **W** und **S**. Halte sie gedrückt, bis du **25** Leben zusammenhast.

DISPOSABLE HERO

Geheimer Optionen-Screen

Setze die Soundeffekte im Optionenmenü auf Null und gehe hinaus. Wähle nun hohe Punktzahl und halte den rechten Mausknopf runtergedrückt. Gib **EUPHORIA** ein und benutze den linken Mausknopf, um rauszukommen. Wenn du dies alles korrekt ausgeführt hast, sollte im Optionenmenü ein neuer Teil erscheinen, der Konfiguration genannt wird. Wenn du in diesen Teil hineinkommst, wirst du mit einer Horde Cheats begrüßt, von denen du freie Auswahl hast!

EYE OF HORUS

Gib **SPAM** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Energie und Schlüssel zu erhalten.

FLOOD

Level Codes

Level 1	Frog
Level 2	Year
Level 3	Quif
Level 4	Long
Level 5	Word
Level 6	Fred
Level 7	Wine
Level 8	Grip
Level 9	Trap
Level 10	Thud
Level 11	Frak
Level 12	Vine
Level 13	Jump
Level 14	Nill
Level 15	Four
Level 16	Grip
Level 18	Zing
Level 19	Jing
Level 20	Lido
Level 21	Hate
Level 22	Reed
Level 23	Lime
Level 24	Quid
Level 25	Wing
Level 26	Flee
Level 27	Giga
Level 28	Head
Level 29	Loop
Level 30	Sing
Level 31	Joux
Level 32	Pink
Level 33	Gogo
Level 34	Lets
Level 35	Quad
Level 36	Bril
Level 37	Eggs
Level 38	Hens
Level 39	Nail
Level 40	Soap
Level 41	Foam
Level 42	Meek

GREMLINS 2

Der Cheat für dieses Spiel ist genau der gleiche wie für **GREMLINS**!

LITTLE PUFF

Gib **FAT DRAGON NINJA** ein. Nun kannst du Level überspringen, indem du **CAPS LOCK** und **L** eingibst.

MCDONALD LAND

Wenn du zum Ausgang runter in den Bonusraum fällst, drücke **FIRE** und dann **P**, damit du noch eine Chance bekommst.

NICKY BAUM

Hier sind einige Level Codes:

MEDIT	KRATTY
MIRTES	ARRAY
JANIR	TRINOS
SIXAN	

OPERATION THUNDERBOLT

Drücke auf dem Titel-Screen **FIRE** und **F8**, um ein Gewehr mit einer Lasersicht zu erhalten. Gib **WIGAN NINJA** auf der Anzeigetafel ein, um unendliche Continues zu bekommen.

PARADROID

Drücke auf dem Titel-Screen **F3**. Ein Optionenauswahl-Screen erscheint.

PARASOL STARS

Gib während des Spiels **CYNIX** ein, drücke dann **F1** bis **F10**, um Level zu überspringen. Wenn du ganze Level überspringen möchtest, drücke einen Nummernschlüssel zwischen **1** und **7**.

R-TYPE 2

Drücke **P**, halte dann deinen linken Mausknopf **RUNTER** und drücke **F1** für Unbesiegbarkeit.

RICK DANGEROUS 2

Gib auf dem Titel-Screen **BURN IN HELL** für unendliche Leben ein.

TITUS THE FOX

Level Codes

Level 1	2625
Level 2	8455
Level 3	2974
Level 4	4916
Level 5	1933
Level 6	0738
Level 7	2237
Level 8	5648
Level 9	6390
Level 10	8612
Level 11	4187
Level 12	1350
Level 13	9813
Level 14	5052
Level 15	3360
Level 16	2045

WOLFCHILD

Gib auf dem Titel-Screen **THE PERFECT KISS** ein, um unendliche Waffen zu erhalten. Während des Spiels mußt du **IT'S NOT ALL WALKING** eingeben. Du kannst nun im gleichen Level wieder starten, in dem du gestorben bist.



CODES

MegaDrive Codes

AFTER BURNER

Extra Continues

Wenn der Game-Over-Screen erscheint, drücke **LINKS, LINKS, LINKS, B, B, B, C, C UND C**, dann **START**.

Level überspringen

Wenn Game-Over erscheint, drücke und halte **A, B, C**, und **START** auf dem 2. Joypad runter. Laß sie los und wähle einen beliebigen Level bis zu 20 als deinen Startpunkt.

Level wählen

Halte **A, B und C** und drücke **START** auf dem Titel-Screen, um einen Level zu wählen. Benutze den Joypad, um einen Level zu wählen und drücke dann **START**.

AIR DIVER

Unverletzlichkeit

Gehe zum Karten-Screen und setze den Cursor auf eine Stelle, wo sich keine Feinde befinden. Halte **START** und drücke **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A UND B**. Halte **START** gedrückt, bis das Spiel unbesiegbar wird.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Level Codes

Level 3 **CONDOR**
Level 4 **VIENNA**
Level 5 **AVALON**
Level 6 **DULCIS**

BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON

Level wählen und 10 Leben

Benutze den 1. Pad auf dem Charakter-Auswahl-Screen und drücke **RUNTER, HOCH, HOCH, HOCH, RUNTER, C, A, B**.

CHAKAN

Spiel beamen

Gehe in den Übungsmodus, springe auf die Plattform über dem Lufttor und gehe dann nach rechts zu der kleinen Plattform. Drücke **START** und wähle die Passage **ALCHEMY**. Bringe Chakan ins Navigationslevel zurück, und du wirst sehen, daß sich die ersten 12 irdischen Flugzeuge vervollständigt haben.

Zaubertrank:

1 grüner, 1 klarer Unbesiegbarkeit
2 klare Tausche Stunden und Glas
1 roter, 1 klarer Neustartpunkt
2 blaue Macht dich unsichtbar
1 blauer, 1 grüner Langsame Feinde
1 grüner, 1 roter Feuerbomben
1 roter, 1 klarer Feuerschwert
2 grüne Luftschwert
2 rote Feuerschwert
1 blauer, 1 klarer Springschuhe
1 blauer, 1 roter Erdschwert

COSMIC SPACEHEAD

Level Codes

Hier ist eine vollzählige Liste der Codes:

Level 1 **YGZZ TEEA BEWI LZIA MS96**
Level 2 **YGQZ XEEY LJWI LQIA MS66**
Level 3 **YGQZ XEEA L4WI LQIY MSTX**
Level 4 **DGCW JEEA WWWI LS8V M76E**
Level 5 **DGHF JEE6 WW8I LSW8 MYTZ**
Level 6 **MRHF JFE6 WWLI LRW8 MMI5**
Level 7 **MRHF OFE6 WWLA LRW8 IM63**
Level 8 **MRHF BFE6 WWLG LRWF IDOI**

CYBORG JUSTICE

Verstecktes Optionenmenü

Um Zugang zum Menü zu erhalten, starte ein Duell- oder Arkadenspiel und drücke **C, B, B, C, C, A und B**.

ECCO THE DOLPHIN

Level überspringen

Gib auf dem Code-Screen die Buchstaben **SIX**, gefolgt von 2 beliebigen Buchstaben ein, um Zugang zu irgendeinem Level zu erhalten.

EX-MUTANTS

Verstecktes Optionenmenü

Setze im Optionenmenü die Musik auf **05** und den Soundeffekt auf **21**. Gehe zum Ausgang und halte **A, B und C** runtergedrückt und drücke dann **START**. Du hast nun die Möglichkeit, das versteckte Menü zu benutzen.

F-22 INTERCEPTOR

Level Codes

USA Kampagne **OHG1)**
Korea Kampagne **7DGOO2**
Iraki Kampagne **K10BOU**
UDSSR Kampagne **F22F22**
Asse Kampagne **M10106**

FIFA SOCCER

Kampf-Paßwörter

Viertelfinale Arg vs Kan **F74YBB79PT**
Halbfinale Arg vs Aus **F74YBB591D4**
Finale Arg vs Eng **F74YBB85P1P9**

Mannschafts-Paßwörter

Um 13 aus 13 mit EA Allstars zu gewinnen
QP5CW4J1PY1MR
Spiele Aus, zum Schluß mit EA Allstars
X8XZW4TR1PH

GRIND STORMER

Unbegrenzte Continues

Halte im Titel-Screen **A, B und C** runtergedrückt und drücke 100- mal **START**. Drücke nun **A**, um zum Optionenmenü zu gelangen und ändere das Gewinnlimit auf **'Free Play'** für unbegrenzte Continues.

THE IMMORTAL

Level Codes

Level 3 **6E1EC21000E10**
Level 4 **465FA31001EB0**
Level 5 **D4BFD41000EB0**
Level 6 **BCFEF51010A41**
Level 7 **6B10F61010ACL**
Level 8 **5E90D710178C1**

Unbesiegbarkeit

Warte, bis der Levelname erscheint, und halte **START** runtergedrückt. Halte nun **A** runter, bis das Spiel erscheint. Laß die **A**-Taste schließlich los, um dich selbst unbesiegbar zu machen.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Black Ice

Gebe das Paßwort **CEMENTBLADES** ein und drücke **START**. Der Screen zeigt **'Bad Password'** an. Bewege den Cursor zu **'Löschen'** und drücke **START**. Wähle **'Exhibition'** oder **'Tournament'**, wähle deine Teams und drücke **START**, um das Spiel mit Black Ice zu starten.

Super-Paßwort

Gebe das Paßwort **ABRACADABRA2** ein.

Drücke **START**, um die Wörter **'Bad Password'** zu erhalten. Bewege den Cursor auf **'Löschen'** und drücke **START**. Wähle **'Exhibition'** oder **'Tournament'** und wähle deine Teams. Benutze **HOCH** und **RUNTER** beim Heutigen-Spiel-Screen, um durch die Geschicklichkeit des Teams zu kreisen. Wenn du ein Team gewählt hast, drücke **A** oder **B**, um die Geschicklichkeit zu verändern, drücke letztendlich **START**, um anzufangen.

MIG 29

Super Paßwort

Dieser Code gewährt dir Zugang zu allen Missionen: **WEXBJOISGIITES**.

NBA JAM

Berühmte Spieler

Um einen von den folgenden Charakteren zu spielen, benutze die Tabelle unten, um die relevanten Codes zu bekommen. Gehe zu dem **'Enter-Initials-Screen'** und gib die ersten 2 Buchstaben ohne den dritten ein, bewege den Cursor über den letzten Buchstaben und drücke die zutreffenden Knöpfe auf deinem Joypad. Platziere den Cursor für die 2 Buchstaben über das **'Space'**-Symbol, welches als 3. Buchstabe steht.

Name	Buchstaben	Joypad Code
Pfunk	DIS	Start und C
Warren Moon	UW	Start und A
Al Gore	NET	Start und B
Bill Clinton	ARK	Start und A
Jamie Rivett	RJR	Start und B
Sal Divitta	SAL	Start und C
Mark Turmell	MJT	Start und A
Eric Samulski	AIR	Start und A
Scruff	ROD	Start und B
Kabuki	QB	Start und A
Chow Chow	CAR	Start und C
Weasel	SAX	Start und C

ROAD RASH 2

Besseres Bike

Um ein Wild Thing 2000 zu bekommen, mußt du den Code **00DA1V0N** eingeben.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Waffen wählen

Pausiere das Spiel und drücke **B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A und B**. Nimm nun die Pause wieder heraus und du kannst **A, B, C** und **HOCH** benutzen, um deine Waffen auszutauschen.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Level Codes

Level 5 **ZYZM**
Level 9 **JBRL**
Level 13 **LCFJ**
Level 17 **BMLK**
Level 21 **PQBR**
Level 25 **QLNK**
Level 29 **QNKR**
Level 33 **SDHM**
Level 37 **BKUR**
Level 41 **BZPM**
Gewinn Level **QSDZ**
Extra schweres Level **BNYZ**



CODES

Super NES Codes

ACTRAISER

Extra Leben

Laß es über dem Wald im Nord-Osten regnen, und die Leute werden dir ein 1-Up aushändigen.

Noch 1 extra Leben

Wenn in Kasandora die Pyramiden erscheinen, wird es ein Erdbeben geben und ein 1-Up kommt hervor.

ALIEN 3

Cheat-Modus

Drücke auf dem 2. Kontroller **A, B, Y** und **X**. Drücke auf dem 1. Kontroller die Knöpfe **A, B** und **Y**, um verschiedene Cheats zu aktivieren.

Paßwörter

Stufe 2 **QUESTION** Stufe 3

MASTERED

Stufe 4 **MOTORWAY** Stufe 5

CABINETS

Stufe 6 **SQUIRREL** Serienende

ANOTHER WORLD

Paßwörter

Stufe 2 **HTDC** Stufe 3 **CLLD**

Stufe 4 **LBKG** Stufe 5 **XXDJ**

Stufe 6 **FXLC** Stufe 7 **KRFK**

Stufe 8 **KLFB** Stufe 9 **DDRX**

Stufe 10 **HRTB** Stufe 11 **BRTD**

Stufe 12 **TFBB** Stufe 13 **TXHF**

Stufe 14 **CKJL** Stufe 15 **LFCK**

ARCANA

Level überspringen

Drücke auf dem Titel-Screen **RUNTER, WÄHLEN, WÄHLEN, X, Y, WÄHLEN, WÄHLEN, LINKER KNOPF, RECHTER KNOPF, WÄHLEN, WÄHLEN, LINKS, RECHTS, HOCH**.

Drücke nun die folgenden Knöpfe, um einen beliebigen Level zu wählen:

Kapitel 2 drücke **A** Kapitel 3 drücke **B**

Kapitel 4 drücke **X** Kapitel 5 drücke **Y**

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Mega Warp

Wähle 1 oder 2 Spieler vom Titel-Screen aus. Im Charakter-Wahl-Screen spielst du mit Joypad 1 und drückst **HOCH, RUNTER, RUNTER, HOCH, X, B, Y** und **A**. Du vernimmst einen Sound, der dir bestätigt, daß der Trick funktioniert hat. Der Mega-Warp-Screen wird nun erscheinen!

BUBSY

Level Codes

Level 1 **JSSCTS** Level 2 **CKBGMM**

Level 3 **SCTWMN** Level 4 **MKBRLN**

Level 5 **LBLNRD** Level 6 **JMDKRK**

Level 7 **STGRTN** Level 8 **SBBSHC**

Level 9 **DBKRRB** Level 10 **MSFCTS**

Level 11 **KMGRBS** Level 12 **SLJMBG**

Level 13 **TGRTVN** Level 14 **CCLDSL**

DINOSAURS

Paßwörter

Stufe 2 **H1KHDEOMFXQ3**

Stufe 3 **XVBXQMRRSNSW6**

Stufe 4 **V1O4KEWYXV4N**

Stufe 5 **VSGHJWWGX43N**

DOOMSDAY WARRIOR

Paßwörter

Amon

Layban **9D49D9D4**

P-Lump **44D249D6**

Nuform **6C2HC6D6**

GG2HCB06

Grimlock

Layban **6D49D974**

Daisy **4DBHD97**

Nuform **6F5H4476**

Nuform

Layban **9449491C**

Daisy **44B9G91C**

Grimlock **6G59H41C**

Sledge

Amon **64C94994**

P-Lump **9F39F994**

Nuform **CF3CC694**

Daisy

Layban **C44999G9**

P-Lump **4GBCC9GC**

4GBDB4GC

Nuform **6CBD66G6**

Layban

Amon **9F49D9C4**

P-Lump **C689F9C4**

Nuform **468946CG**

Daisy **696999D4**

Grimlock **442HF4D6**

Bosses

Amon **496C9976**

P-Lump **645H9976**

Bosses **G45HFF76**

Amon **9F69C91C**

P-Lump **6459H91C**

Bosses **6G5D161C**

Daisy **6FGC4994**

Grimlock **C43C4494**

Bosses **643CGB94**

Amon **CF6949G9**

Grimlock

Bosses **6BBD6BG6**

Daisy **CCF999C4**

Grimlock **6B89F4C4**

Bosses **4B894BCB**

KENDO RAGE

Level wählen

Drücke im Titel-Screen **START**. Wenn 'Game Start' und 'Configuration' erscheint, drücke **X, Y, A, B, X, Y, A, B** und dann **START**. Wenn du den Cheat korrekt ausgeführt hast, erscheint ein spezielles Presents-Menü, das dir erlaubt, deine Startstufe zu wählen.

LAWNMOWER MAN

Level wählen/Unendliche Leben

Pausiere das Spiel, drücke dann **B, R** und **A, WAHL, Y, A, B, Y, A** und **B**. Starte dann das Spiel erneut und pausiere wieder. Treffe deine Entscheidung und wähle eines der Folgenden: Level wählen - drücke **A, L** und **L**. Für Unendliche Leben drückst du den **R-Knopf, A, WAHL** und **Y**. Wenn du zum Ende des gegenwärtigen VR-Teils springen willst, drücke **A**.

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA

Ende des Spielcodes

Gib den Code **k>9DHqz** oder **:jd20♥** ein und du wirst schnurgerade durch die letzte Stufe hindurchgehen.

NBA JAM

Cheat Bonanza

Die folgenden Cheats müssen auf dem 'Tonights-Match'-Screen ausgeführt werden. Nachdem du einen Knopf in einer Folge gedrückt hast, halte ihn beim letzten Drücken runter.

Für bessere Abwehr - drücke schnell einen beliebigen Knopf 5-mal, bevor der Screen sich auflöst.

Setze den Ball auf Feuer - drücke schnell einen beliebigen Knopf 7-mal und halte dann **HOCH, B** und **Y**.

Einfaches Abfangen - drücke schnell einen beliebigen Knopf 15-mal oder öfter, während du den Richtungsknopf rotierst.

Einfache Dunks - drücke schnell einen beliebigen Knopf 13-mal, während du den

Richtungsknopf rotierst.

Extra Turbo - drücke schnell einen beliebigen Knopf 6-mal oder öfter und halte dann **Y, B** und **A** gedrückt.

Soft - drücke schnell einen beliebigen Knopf 13-mal und halte dann **B** und **A** gedrückt.

THE PEACE KEEPERS

Volle Charakter-Auswahl

Wenn das 'Jaleco'-Logo erscheint, halte folgende Knöpfe auf dem 1. Kontroller: **L, R** und **A**. Halte diese gedrückt, bis der Titel-Screen erscheint. Wähle die Anzahl der Spieler und gehe zur Spieler-Auswahl, um als Norton und Orbot zu spielen.

THE REN AND STIMPY SHOW

Level wählen

Wenn das 'Veediots'-Logo anfängt zu erscheinen, gib den folgenden Code auf dem 1. Kontroller ein: **LINKER KNOPF, RECHTER KNOPF, A, LINKER KNOPF, RECHTER KNOPF, LINKER KNOPF, B, RECHTER KNOPF** und **X**. Versichere dich, daß der ganze Code ausgeführt ist, bevor das Logo ganz erscheint.

ROCK 'N' ROLL RACING

Spiele als Olaf

Starte ein neues Spiel und gehe zum Wahl-Held-Screen. Drücke gleichzeitig **L, R** und **WAHL** und halte sie gedrückt, wenn du die Spieler heranrollst, bis Olaf erscheint.

SUPER SOCCER

Spiele als Superteam

Wähle ein 2-Spieler-Ausstellungsspiel und laß den 1. Spieler sein Team aufstellen. Halte als nächstes **B RUNTER** und **STARTE**. Der 2. Spieler wird nun mit dem Nintendoteam konkurrieren.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Der Boss-Code

Gib auf dem Titel-Screen den folgenden Code ein und benutze den 2. Kontroller: **HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B** und **A**. Du wirst Askas Stimme vernehmen, die dir mitteilt, daß der Trick funktioniert hat. Nachdem du dies gehört hast, gib den nächsten Code mit dem 2. Kontroller ein: **X, HOCH, LINKS, B, RUNTER, A, RECHTS, X** und **HOCH**. Du hörst nochmal Askas Stimme. Gehe zum Vs-Kampf. Links von Shredder befinden sich Rat King und Karai. Du kannst sie nun im Kampf einsetzen.

WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS

Spezieller Optionen-Screen

Wenn der Titel-Screen erscheint, drücke gleichzeitig die Knöpfe **L, R, WAHL** und **START** auf dem 2. Joypad. Die Musik wird langsam verklingen, und du bekommst einen neuen Optionen-Screen präsentiert.

YOSHIS COOKIE

Extra Runde

Benutze den 1. Joypad und wähle die Action-Option. Setze die Rundennummer auf **10**, die Geschwindigkeit auf **HOCH** und den Musikart auf **AUS**. Drücke nun und halte die Knöpfe **L, R, WAHL** und **START** auf dem 2. Joypad. Wenn der Trick funktioniert hat, wird jemand 'Yoshi' rufen. Du kannst nun bis zur 99 Runde durchspielen.



AMIGA

PC

C64/C128

PLAY TIME 99

ken. Kulik, Ambrosius Brand Str. 12, 58256 Ennepetal

Verkaufe C64 mit Floppy + Diskettenbox + ca. 100 Spiele und Maus. Preis VB Tel. 035476/551 von 15-20 Uhr

Suche Elvira 2 für C64, zahle bis DM 40,- (Original) Heiko Lasse, Haffring 9, 17373 Veckermünde

Verschenke C64 + Floppy + viel Zubehör an den 99sten. Bitte DM 2,- beilegen. O. Schwappach, Ölgraben 5, 91717 Wassertrüdingen

PD Software und Demos abzugeben. Liste gegen DM 1,- Rückporto. Udo Adam, Schillerpromenade 25, 12049 Berlin

Suche Maniac Mansion mit Anl. und Karton. Möglichst neuwertig. Preis nach Vereinbarung (DTV). Tel. 05707/2571 ab 14 Uhr

Verkaufe C64, Floppy 1541 II, mit über 100 Disketten mit Spielen, Originalspielen, 1 Joystick, Auflösungen und Codes für DM 300,-. Markus Held, Taunusstr. 13, 65558 Flacht Tel. 06432/1455

Verk. C128D + Drucker + 140 Disketten + Final Cartridge 3 + Aviator 1 + Joysticks + Endlospapier + Simons Basic für DM 600,-. T. Schaaf, Hauptstr. 1, 02779 Großschönau

GAME GEAR

Verschenke Game Gear mit Sonic, Lucky Dime Capers und Adapter, schickt DM 2,- an Olaf Heil, Im Grund 1, 36381 Schlüchtern

Verkaufe Game Gear mit 5 Spielen, TV Adapter, Netzteil und Tasche VB 250,-. Nur im Ganzen abzugeben. Tel. 06181/79555

Verschenke Game Gear mit 4 Spitzenspielen. Schickt DM 2,- an Thomas Braun, Oberer Wasen 15, 73642 Welzheim. Der 777ste bekommt es. PS: Geld nur in bar.

MEGA DRIVE

Versch. KO Boxing. Schickt DM 5,- an R. Petereit, Königshütterstr. 22, 22049 Hamburg. Der 20ste bekommt es. Viel Glück!

Verschenke MD mit 4 Spielen an den 150sten der mir DM 3,- schickt. Sam Dahhan, Osnabrücker Ring 26, 33378 Rheda

Suche Konsolen + Modulsammlungen Mega Drive/Super NES/Game Boy/NES/Jaguar/Neo Geo Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verk. und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Super NES, 3DO, Neo Geo, PC Engine, Mak, Tel. 089/1403732

Verkaufe MD, neuw. mit 9 Top-Spielen, 2 Joypads, FP DM 500,-. C.Thielmann Tel. 02331/301482

Kaufe, verkaufe und tausche für Mega Drive und SNES. Kaufe auch ganze Sammlungen und Geräte. Tel. 07724/7747

Verschenke für den Mega Drive Aladdin und Sonic 2. Schickt DM 3,- an Markus Held, Taunusstr. 13, 65558 Flacht. Der 100ste bekommt sie.)

Verk. MD + MCD + 2 Pads (Dreier,

Sechser) + Landstalker + NBA Jam + F1 + Thunderhawk + Street Fighter + Jungle Strike + Thunderforce IV + Streets of Rage II + Sonic für DM 1.500,- oder tausche gegen einen 486DX oder SX40 mit Monitor und 4 oder mehr MB. Tel. 05202/5762 Thomas

Verkaufe Mega Drive + 4 Joypads + 16 Spiele VB DM 750,- z.B. Street Fighter II, FIFA Soccer, NBA Jam, Sonic 3 etc. Florian Drexler Tel. 08041/2779

NES

Verschenke meinen NES mit Zubehör an den 100sten, der mir DM 2,- schickt. R.P.Richter, Westfalenweg 14, 33129 Delbrück

Verkaufe NES + 2 Joypads und 4 Spiele: Super Mario Bros, Mario Bros, Megaman 3 und Sword + Serpents für DM 200,- Tel. 02407/6100

NES zu verkaufen + Adapter, 2 Joypads, 6 Spiele, DM 250,- Tel. 0511/319373 ab 18 Uhr

Verk. NES mit 5 Spielen und Game Genie ohne Anl. DM 450,- Tel. 08151/12542 Andreas Lindner

Verkaufe NES mit 4 Spielen z.B. Kirbys Adventure u. Mega Man 3 für DM 210,- David Wedderwille, Bäumerweg 3, 33178 Borcheln Tel. 05251/391141

KONTAKTE

SNES: SF3 und MGH Fan sucht Kontakte! Tino Stark, Freiheitsstr. 24, 98617 Meiningen

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der Sega/Nintendo Club bietet Clubzeitung, Tips, Hotline etc. DOUBLE TROUBLE, die etwas andere Art, sich zu informieren! Infos gegen DM 1,- Rückporto: M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin Tel. 030/6188391

MASTER SYSTEM

Verkaufe Sonic 1: DM 50,-, Mickey Mouse 2: DM 60,-. Golden Axe War: DM 50,-. Alle zusammen DM 140,-. Thomas Himstedt, Pärnerweg 30, 34537 Bad Wildungen Tel. 05621/5801

SUPER NES

Verk. SNES (50/60Hz) für DM 150,- MD (2 Mon. alt) für DM 130,- Verk. auch neuere Spiele für MD/SNES. Tel. 0212/44065

Verkaufe SNES mit 8 Spielen und 2 Pads (u.a. Royal Rumble, Mortal Kombat, Aladdin) für DM 550,- VB. Tel. 04425/365 Malte

Tausche SNES + Mega Drive-Spiele. Schickt mir bitte Eure Listen an Thomas Stoll, Otto Suh Allee 122, 10585 Berlin

Suche Konsolen + Modulsammlungen Super NES/Mega D./Mega CD/NES/Game Boy/Jaguar/Neo Geo Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verschenke NBA Jam + Mortal Kombat an den 237sten der mir DM 2,- in bar schickt! Sendet Eure Briefe an Jens Vonderberg, In der Senke 2 a, 44793 Bochum

Verschenke SNES-Spiele (u. a. M. Kombat, Bomberman). An den 100sten, der mir DM 2,- (Münze) schickt. Der 1.000ste bekommt einen Game Gear! Bastian Böttner, Hohensteinerstr. 1,

96117 Memmelsdorf

Versch.: SNES + 7 Spiele schickt DM 2,- an Roshan Perera, Rudolf Heilgers Str. 35, 67549 Worms der 555ste kriegt SNES + Shadowrun + Action Replay. Jeder 100ste bekommt 1 Spiel z. B. Starwars, Jimmy Connors.

Suchen für unseren Spieleclub ständig SNES-/MD-/NES-, u. GB-Module. Kaufen gerne auch kompl. Sammlungen m. Gerät. Tel. 0641/71250

Hallo SNES-Freaks! Ich verkaufe SNES mit Street Fighter 2, SimCity und Action Replay. Tel. 02173/81853

Verkaufe für Super NES die Spiele Parodius, Pilot Wings und Wing Commander je DM 35,-. Tel. 07543/1230 Helmut

Verkaufe SNES-Spiele (R Type + Mario Kart + Mystic Quest + All Stars) je DM 60,-. Starwing DM 75,- Tel. 02581/61877

Verschenke Zelda, Star Wars, Street Fighter 2. Schickt DM 4,- an: Marc André Sigle, Hermann Löns Str. 31, 31137 Hildesheim und wählt ein Spiel. Der jeweils 20. erhält das gewählte Spiel.

Verschenke SNES mit 33 Spielen (NBA Jam, Mr. Nutz, Rock 'n' Roll Racing u. a.), 4 Spieler Adap., 4 Joypads, Action Rep. II, Universal Adap. an den 5.000sten, der mir DM 2,- schickt, extra wird noch unter den ersten 100, 500, 1.000, 2.000, 3.000, 4.000 jeweils ein Spiel verlost. M. Weigelt, Berthold Haupt Str. 128c in 01259 Dresden

Verkaufe Alien 3 DM 70,-, Super Mario Allstars DM 50,-, Paperboy 2 DM 40,- und Aladdin DM 55,- schreibt an: Matthias Schaefer, Christian Blank Str. 11, 37115 Duderstadt

Verkaufe SNES mit Mortal Kombat, 2 Joypads und Program-Pad! Für DM 260,- VB. Tel. 0221/7604565

Verschenke SNES mit 6 Spielen! Der 400ste, der mir DM 3,- schickt, bekommt ihn. Simon Emich, Wingerstr. 14, 64380 Roßdorf

Verschenke Shadowrun und Flashback. Schickt bitte DM 3,-, die 199ste Zuschift erhält die Spiele. Geld nur in bar. André Gellings, Malteserstr. 54, 45701 Herten

Verschenke an 100sten Briefeschreiber Mario Kart. Schickt DM 3,- in bar an: Mark Wünschel, Berlinerstr. 4, 76756 Bellheim

Verk. WWF2 Royal Rumble für DM 75,- Tel. 02151/731801 André Fütterer

Verkaufe Spiele für SNES ab DM 30,-, Mega Drive ab DM 25,-, Neo Geo ab DM 80,-. Suche auch Jaguar und 3DO-Konsole. Tausche u. kaufe auch unter Tel. 06022/72767

GAME BOY

Verschenke Missile Command und Paperboy 2 an den 250sten, der mir DM 2,- schickt. Peter Dohmen, Rümerstr. 299b, 50321 Brühl

Verschenke Tiny Toon. 50ste Zuschift erhält es. Schickt DM 1,50 an Heiko Lasse, Haffring 9, 17373 Veckermünde

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Game Boy/Super NES/Mega D./CD II/NES/Jaguar/Neo Geo. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verk. Game Boy mit 7 Spielen z.B. Turtles II, Double Dragon, Mega Man etc. für DM 320,- Kim Rogowski Tel. 06507/5589, 17.30 Uhr bis 21 Uhr

Versch. Game Boy mit Zelda an den 777sten, der mir DM 2,- in bar schickt. An A. Traina, Se-Hauptstr. 117, 68239 Mannheim

Verkaufe meinen Game Boy mit 14 Spielen für DM 575,- (z.B. Mystic Quest, Mega Man II) Bitte anrufen bei Niklas Huber. Tel. 04265/1689

DIVERSES

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der SEGA & NINTENDO-Club bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tips etc.! Seit 1989! DOUBLE TROUBLE - die etwas andere Art, sich zu informieren! Infos (DM 1,- Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6188391 oder 6849816

Tausche neue SNES Games, auch gegen Jaguar/Neo Geo Games, suche Last Resort. Tausche Neo Geo, 3 Spiele, 2 Joyboards gegen 3DO, RGB Tel. 07354/2873

Philips CD-I inkl. 4 CDs, Preis DM 800,- Tel. 02166/612980

Verschenke Videospiel Airwolf an den 50sten, der mir DM 2,- schickt. Daniel Hechenberger, Steigental 19a, A6343 Erl

Suche Buch „PC Engine Perfect Collection“, zahle bis DM 80,-. Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17491 Greifswald Tel. 03834/811747

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Kaufe/Verk./Tau. Konsolen + Modulsammlungen. Super NES/Mega D./Master/NES/GB/US-NES/Neo Geo. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verk. Disketten & Zubehör. Leerdisk 5,25 2D (DS/DD) 48tpi 10 St. DM 5,-, 3,5 2D (DS/DD) 135tpi 10 St. DM 10,-, Disketten für 5,25 (200 St. DM 12,-) und 3,5 (100 St. DM 10,-). Disklocher 5,25 DM 8,-, Diskbox 3,5 (für 80 St. DM 18,-), 5,25 (für 100 St. DM 16,-). André Pöpperl, Riesengebirgstr. 10, 35285 Gemünden Tel. 06453/1380

Verschenke NES Super-Set + 14 Spiele + NES Advantage an den 1.000sten, der mir DM 2,- schickt. Rothärmel Christian, Diesenbach 6, 87452 Altusried

Verkaufe NEO GEO + 2 Pads + Samurai Showdown DM 800,-. Thrash Rally DM 100,-. Tel. 02941/24326 Thomas von 16-19 Uhr

Tausche neue SNES Games/Mega CDs/Jaguar. Tausche Multi MD, CD ROM, 2 CDs gegen MD2, CD ROM 2 (dt) oder mehr gegen 3DO, CD32 Tel. 07354/2873

Verschenke Diskbox 3,5". Der 100ste bekommt sie. Schickt DM 2,- an Michael Osterloh, Parkstr. 86, 27798 Hude

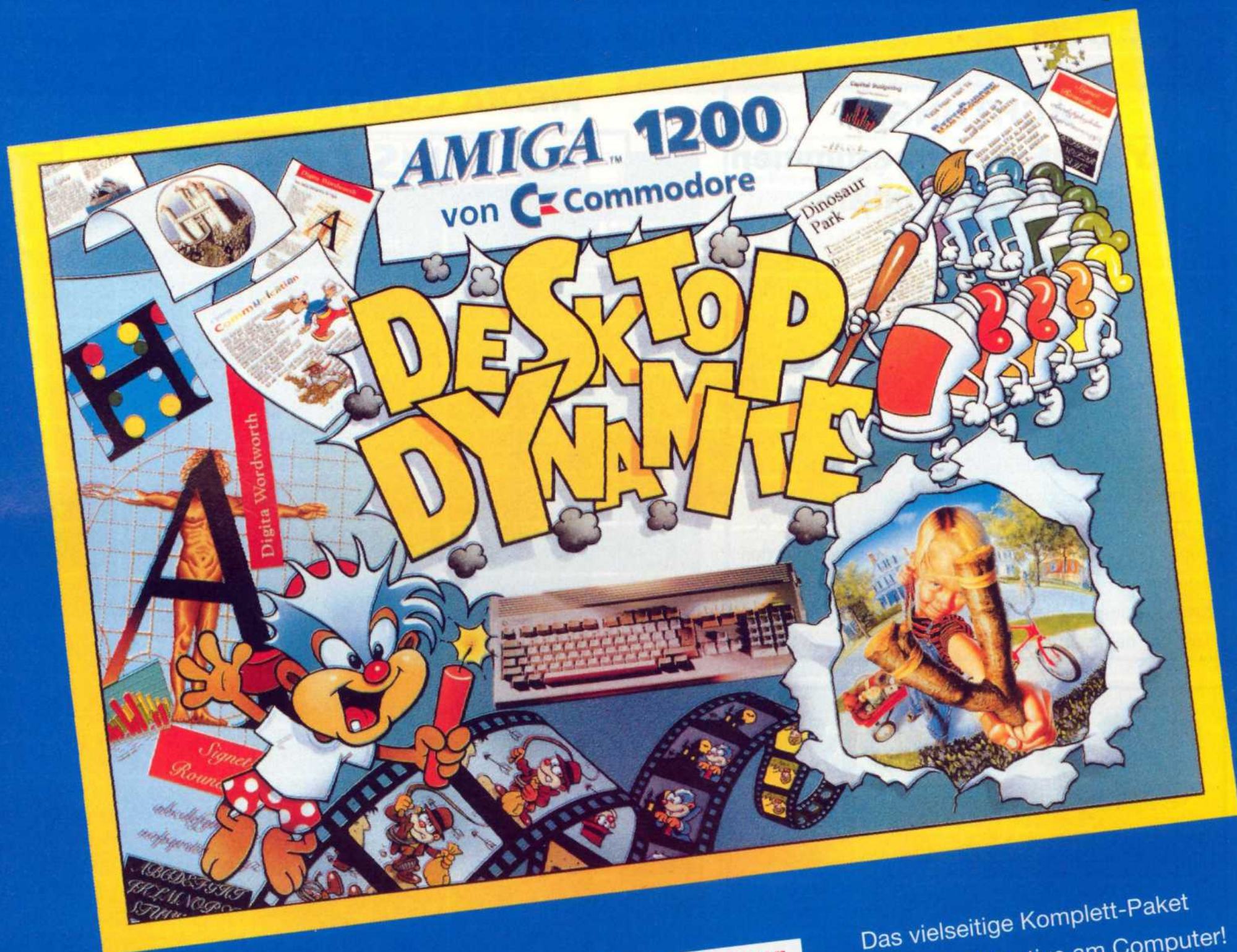
Verkaufe Spiele für SNES ab DM 30,-, Mega Drive ab DM 25,-, Neo Geo ab DM 80,-. Suche auch Jaguar und 3DO Konsole. Tausche u. kaufe auch unter Tel. 06022/72767

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark

"Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell

"Digita Wordworth"

• umfangreich • leistungsstark

"Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket
für pfiffige Kreative am Computer!
Für leistungsstarke Text- und Grafik-
arbeit, Animation und Unterhaltung.
Starke Spiele für Training, Tempo
und Talent! Einfach reinschauen
und loslegen! Jetzt im Handel.

 **Commodore**

PLAY TIME CHARTS

**Die
aktuellen
Verkaufs-
charts**

ACHTUNG!

PLAY TIME-Leser bestimmen ihre eigene Hitliste

Die media control-Charts spiegeln lediglich die Rangliste der derzeit meistverkauften Spiele wieder. Diese Werte sagen allerdings nichts darüber aus, was auf Eurer Festplatte bzw. in Eurem Konsolen-Schacht am häufigsten gespielt wird. Deshalb seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für eine neue monatliche Rubrik, die Leser-Charts, selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.) und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON

Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

Mein System: _____

Absender: _____

An den: Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PLAY TIME
Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

MEDIA CONTROL CHARTS

MS-DOS

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. SimCity 2000	Maxis	1	4
2. TFX	Ocean	3	6
3. Sam & Max	LucasArts	4	4
4. Anstoß	Ascon	2	5
5. Ultima VIII	Origin	NEU	1
6. Battle Isle 2	Blue Byte	NEU	1
7. Aufschwung Ost	Sunflowers	5	5
8. Flight Simulator 5.0	Microsoft	6	8
9. Day of the Tentacle	LucasArts	11	9
10. Indy Car Racing	Virgin	14	5
11. Pinball Fantasies	21st Century	8	3
12. Privateer	Origin	9	8
13. Christoph Kolumbus	Software 2000	7	3
14. X-Wing	LucasArts	10	15
15. Hand of Fate	Westwood	18	2
16. Jurassic Park	Ocean	19	6
17. Mortal Kombat	Virgin	15	3
18. Syndicate	Electronic Arts	16	11
19. Elite 2 - Frontier	Gametek	13	7
20. Pirates! Gold	MicroProse	17	7

CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	6
2. Battle Isle	Blue Byte	2	2
3. Ultima VIII	Origin	NEU	1
4. TFX	Ocean	10	2
5. Day of the Tentacle	LucasArts	3	10
6. Comanche	NovaLogic	6	4
7. Lawnmower Man	Sales Curve	5	3
8. Strike Commander	Origin	4	5
9. Iron Helix	Spectrum Holobyte	7	4
10. The 7th Guest	Virgin	9	10

Alltime Lesercharts

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	265	Amiga
2. Anstoß	Ascon	206	Diverse
3. Mortal Kombat	Diverse	178	Diverse
4. Syndicate	ElectronicArts	171	Diverse
5. Doom	ID Software	144	PC
6. Privateer	Origin	143	PC
7. Day of the Tentacle	LucasArts	123	PC
8. Rebel Assault	LucasArts	123	PC
9. X-Wing	LucasArts	123	PC
10. Sam & Max	LucasArts	114	PC

AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Die Siedler	Blue Byte	2
2. Anstoß	Ascon	1
3. Lothar Matthäus	Ocean	9
4. Aufschwung Ost	Sunflowers	3
5. Mortal Kombat	Virgin	5
6. Kolumbus	Software 2000	4
7. Jurassic Park	Ocean	7
8. Turrican III	Rainbow Arts	15
9. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	10
10. Pizza Connection	Software 2000	—
11. Elite II - Frontier	Gametek	8
12. Syndicate	Bullfrog	14
13. Winter Olympics	US Gold	6
14. Cannon Fodder	Virgin	18
15. Dune II	Virgin	12
16. Mr. Nutz	Ocean	—
17. Gunship 2000	MicroProse	19
18. Campaign II	Empire	17
19. Der Clou	Neo Design	—
20. Burntime	Max Design	16

LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	67	Diverse
2. Anstoß	Ascon	59	Diverse
3. Mortal Kombat	Diverse	40	Diverse
4. Rebel Assault	LucasArts	39	PC
5. SimCity 2000	Maxis	39	PC
6. Syndicate	Electronic Arts	35	Diverse
7. Pizza Connection	Software2000	29	Amiga
8. Privateer	Origin	29	PC
9. Doom	ID Software	25	PC
10. Sam & Max	LucasArts	24	PC
11. Sonic 3	Sega	24	Mega Drive
12. Cannon Fodder	Virgin	22	Amiga
13. TFX	Ocean	22	PC
14. Dune II	Virgin	20	Diverse
15. Pirates! Gold	MicroProse	17	Diverse
16. Super Mario Kart	Nintendo	17	Super NES
17. Civilization	MicroProse	15	Diverse
18. NBA Jam	Acclaim	15	Diverse
19. NHL Hockey	Electronic Arts	15	Diverse
20. Ultima VIII	Origin	15	PC



Spielertransfer

Nach der zweiten oder dritten Saison solltet Ihr Euch mit dem Gedanken befassen, ein bis zwei der schlechtesten Spieler zu verkaufen und sie durch bessere zu ersetzen. Spielt Ihr mit Ausländerbeschränkung, müßt Ihr unbedingt darauf achten, nicht mehr als drei Ausländer in Eurer Mannschaft spielen zu lassen. Spieler aus dem Ausland sind in der Regel die besseren, aber auch die teureren.

Denkt vor allem daran, daß Ihr sowohl beim Kauf als auch beim Verkauf nur jeweils zweimal pro Saison einen Spieler anbieten oder einkaufen könnt.

Winterpause

Ob Eure Mannschaft die Winterpause im Süden verbringen soll oder beim Konditionstraining die Zähne zusammenbeißen muß, kommt jeweils ganz auf die Spieler an. Sind



● Ob das Stadion zu klein ist, zeigen Euch die Zuschauerzahlen.

ANSTOSS

Teil 2

Im August beginnt die neue Bundesliga-Saison. Bis dahin könnt Ihr Euch die ganze Spannung auf den Bildschirm holen - und wir helfen Euch dabei.

die meisten verletzt und grenzenlos überanstrengt, empfiehlt sich der Urlaub im Süden. Zwar verlieren sie dort mit großer Wahrscheinlichkeit ein paar Formpunkte, jedoch gesunden die Verletzten und erholen sich die Überlasteten gründlich. Mit invaliden Spielern könnt Ihr nichts anfangen! Steht Ihr bis zum Hals in Schulden, bietet sich die Möglichkeit, die Mannschaft zu Hallenturnieren zu schicken. Jedoch solltet Ihr

daran denken, daß Verletzungen dabei nicht ausgeschlossen sind. Es könnte passieren, daß sich einer Eurer besten Spieler verletzt und für die nächsten zehn Wochen der Spielsaison nicht mehr einsetzbar ist. Ist zudem die Finanzlage des Vereins äußerst instabil, könnte das den Untergang bedeuten. Die Testspiele bringen weniger ein Verletzungsrisiko mit sich, als vielmehr die Gefahr, daß sich die Spieler zu Tode langweilen.

Jahreskalkulation 1993/1994 für Roli

abene:	500.000 DM
auereinnahmen:	3.632.200 DM
ahme Pokalspiele:	100.000 DM
ung (Tiefst):	650.000 DM
ehonorare:	1.200.000 DM
ertransfer:	0 DM
ter / Prämien:	- 7.599.000 DM
onusbau:	0 DM
altung, Med. Abt.:	- 420.000 DM
rtige Kosten:	- 100.000 DM
Gesamt:	- 2.107.800 DM

tspreise:	- 15 DM +	Transfer & Verträge
rtze:	- 25 DM +	
ter:	- 10000 +	Gehälter
uerschnitt:	0 +	
nt:	0 +	Stadion
ngsläger:	- 0 +	
nische:	0 +	
rtige Kosten:	- 0 +	
Gesamt:	- 2.107.800 DM	

Kalkulation 1993/1994 für Roli

	Kalkuliert:	Kassenstand:
abene:	400.000 DM	400.000 DM
chauereinnahmen:	8.340.700 DM	0 DM
ahme Pokalspiele:	100.000 DM	0 DM
ung (D-KEY):	450.000 DM	450.000 DM
ehonorare:	1.400.000 DM	1.400.000 DM
ertransfer:	930.000 DM	930.000 DM
ter / Prämien:	- 7.760.000 DM	- 0 DM
onusbau:	0 DM	- 0 DM
altung, Med. Abt.:	- 660.000 DM	- 13.400 DM
rtige Kosten:	- 310.000 DM	- 190.000 DM
Gesamt:	3.550.700 DM	3.030.600 DM

nächliches	Anz. Heimspiele: 0	Pokal: noch dabei.
ultat:	Zuschauerschnitt: 0	
3.670.700		

her haben noch keine Heimspiele stattgefunden!



● **Momentan ist die finanzielle Lage stabil.**



Wie schon der Name sagt, fordern sie die Mannschaft weniger. Außerdem bringen sie kein Geld. Formpunkte werden sie zwar weniger als im Süden verlieren, dafür erholen sie sich aber auch nicht so gut. Das harte Konditionstraining baut die Muskeln der Spieler beträchtlich auf, jedoch gehen die Spieler das Training nur widerwillig an. Sie verlieren an Moralpunkten. Nach dem Konditionstraining sind sie allerdings so fit, daß sie sich kaum mehr ernsthaftere Verletzungen zuziehen.

Stadion

Den Ausbau des Stadions könnt ihr vorläufig außer acht lassen. Weder seid ihr schon so berühmt, daß ihr die Fans in

Eurem Stadion nicht mehr unterbringt, noch läßt das eure finanzielle Lage zu. Erst, wenn zu wirklich jedem zweiten Spiel mehr als 70.000 Zuschauer kommen, würde es sich lohnen,

Ihr Spieler
Scheufler
verdient bisher
400.000 DM im Jahr.
Sein Vertrag läuft
aus.

Der Spieler bietet an:

430.000 DM
Vertragslaufzeit:
weitere 3 Jahre

Wie entscheiden Sie sich?

Annehmen

Ablehnen

Der Spieler unterschreibt
den neuen Vertrag.



bereiterklären, weiterhin in Eurem Verein zu spielen. Läuft momentan jedoch noch ein Vertrag, werden sie Formpunkte verlieren und während der folgenden Saison mehr Hindernis als Stütze sein. Verlangen schlechtere Spieler mehr Geld, könnt ihr es in Erwägung ziehen, ihren Antrag abzulehnen. Kauft lieber im Anschluß an die Vertragsverhandlungen einen ausländischen Spieler und möbelt so die Mannschaft auf.

Pressekonferenzen, Seminare, Interviews, Fernsehen

Im Laufe des Spiels werden öfter solche besonderen Ereignisse auftreten. Gründe für eine Pressekonferenz sind oft wackelige Finanzen. Um

den Vorstand zu besänftigen, wählt ihr hier natürlich immer die adäquatesten Antworten aus. Je mehr ihr prahlt und dem Vorstand gegenüber eure Aktivitäten verhüllt, desto schlechter wird die Beurteilung über euch ausfallen. Außerdem sind diese Konferenzen auch der Öffentlichkeit und den Fans zugänglich, die ihr natürlich nicht vergraulen wollt. Seminare sind ganz besondere Leckerbissen. Hier werden eure Kenntnisse über den Fußballsport geprüft. Im allgemeinen sind die Fragen nicht sehr schwer, und wenn ihr das Seminar bestanden habt, bekommt ihr einen Trainerschein ausgehändigt, der euch Ansehen verschafft. Interviews und Fernsehauftritte haben eine ähnliche Funktion wie Pressekonferenzen, nur haben sie andere Gründe. Interviewt werdet ihr nach der Live-Übertragung eines besonderen Spiels. Fernsehauftritte erfolgen ganz willkürlich.

Spielerverkauf

Kogler	2 (31)	6 13
Deichselberger	1 (35)	2 13
Waasmann	1 (19)	2 11
Schmieglar	2 (31)	4 11
Dittmann	1 (30)	4 9
Blask	2 (30)	4 7
Baade	1 (24)	4 12
Titgemeyer	1 (26)	3 8
Peterburs	1 (29)	4 10
Denski	3 (28)	5 7
Neumüller	2 (22)	3 10 *
Reschka	2 (30)	4 5 *
Witte	2 (25)	4 9
Scheufler	1 (27)	4 13
Lopez	3 (25)	5 11
Carracedo	1 (21)	1 7 *
Pottmeyer	1 (20)	4 12
Uyanik	3 (24)	6 7

Bei den Vertragsverhandlungen kann es knifflig werden!

noch ein paar Blocks auszubauen. Aber bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Vertragsverhandlung

Nach der ersten Saison melden sich, wie gewohnt, wieder ein paar Sponsoren für euer Team. Je nachdem, ob ihr in der Saison aufgestiegen seid oder irgendwo auf den letzten Plätzen herumschwächelt, werden die Angebote steigen oder sinken. Danach müßt ihr wieder die Jahreskalkulation ausfüllen und begeben euch dann sogleich zu den Vertragsverhandlungen. Spieler, die im Laufe der Saison besser geworden sind und eine echte Stütze der Mannschaft darstellen, werden vermutlich sehr viel mehr Geld verlangen. Es liegt an euch, sie auf einen niedrigeren Preis herunterzuhandeln. Wenn ihr jedoch zu weit geht, kann es passieren, daß sich die Spieler nicht mehr

Hamburger SC (-) - SC Nürnberg (-)

Sie haben ein Auswärtsspiel

Spielweise

kontr. offensiv

Trainingsschwerpunkt

Freistöße	-0 +
Elfmeter	-0 +
Alleingänge	-1 +
Tacklings	-1 +
Spielzüge	-1 +
Abseitsfalle	-0 +
Gymnastik	-1 +
Kondition	-1 +
Regeneration	-0 +
Einzeltraining	-0 +

Kogler (6 13)

Abseitsfalle Stärke: 5

AN AUS

Schwalben

JA NEIN

Siegprämie - 0 +

Einsatz

Normal

Neue Spieler bringen Pfeffer in die Mannschaft.

Hamburger SC (-) - SC Nürnberg (-)

T	Kogler	-- 31	6 13 6.3	Hinspiel:
	Deichselberger	-- 35	2 13 2.3	DF: 9.8
A	Waasmann	19	2 11 2.1	Heim:
	Schmieglar	31	4 11 4.1	TW: 4.0
	Dittmann	30	4 9 3.9	AB: 12.0
	Blask	30	4 7 3.7	MF: 15.0
	Baade	24	4 12 4.2	ST: 10.0
	Titgemeyer	26	3 8 2.8	MO: 4
	Peterburs	29	4 10 4.0	HE: 4
M	Denski	28	5 7 4.7	= 49.0
	Neumüller	F 22	3 10 3.0	Gast:
	Reschka	30	4 6 3.6	TW: 6.3
	Witte	E 25	4 9 3.9	AB: 13.0
	Scheufler	27	4 13 4.3	MF: 12.0
	Lopez	25 A	5 11 5.1	ST: 10.6
S	Carracedo	- 21 A	1 7 0.7	MO: 4
	Pottmeyer	- 20	4 12 4.2	HE: 8
	Uyanik	- 24 A	6 7 5.7	= 45.3



Jeder kann auf diesen Seiten sein Herz ausschütten. Ehe nun die große seelische Sondermüllentsorgung anfängt, sind mir hoffentlich auch ein paar Worte gestattet.

Diese Seiten haben recht viel mit einer Talkshow gemeinsam. Aber habt Ihr Euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, daß ich es viel schwerer habe als ein Kollege im Fernsehen? Ich muß nehmen, was kommt, und kann nicht rückfragen, wenn mir das Thema nicht paßt, kann ich es nicht umbiegen, aber das größte Manko sind die Lacher! Da hab ich schon mal (was ja selten genug vorkommt) einen geistreichen (!) Witz gemacht, aber kein Mensch kapiert den Gag. Die Jungs vom TV haben es da leichter. Die Einpeitscher (oder wie man die Animateure nennt, die hinter der Kamera werkeln) sagen dem Zuschauer, wann er zu klatschen, zu lachen, zu johlen und sich zu freuen hat. Natürlich könnte ich einen Gag rot umranden, aber das würde wahrscheinlich auch wieder niemand verstehen. Zudem bekomme ich den Applaus auch immer erst ein paar Tage nach Erscheinen des Heftes - diese Wartezeit zehrt an meinen Nerven. Aber zwei Vorteile habe ich wenigstens dem TV-Kollegen gegenüber: Ich kann mir aus einer Auswahl an möglichen Kandidaten wesentlich mehr herausuchen als er, da ich nicht minutenlang mit einem einzigen schwadronieren muß, und wenn meine Show nicht ankommt, kann man mich wenigstens nicht mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen bewerfen.

Der Eure bis die Hölle gefriert: Rainer Rosshirt

✧ **CD64** ✧

Hallo Lieblingsbriefonkel!

Nach viermonatiger Schreibabstinenz melde ich mich auch einmal wieder. Und wie immer habe ich eine Frage in petto:

In einer Anzeige stand: CD-Edition mit zehn Klassikern. Man braucht nur einen normalen CD-Player und das mitgelieferte Kabel. Bedeutet dies nun ein (kleines) Comeback für unseren Brotkasten? Was für Vorteile bringt die CD (Schnelligkeit? Komplexere Spiele? Mehr Speicherplatz?)?

Also, bis bald mal wieder!
Armin Bauer

Der Gag mit der C64-CD ist uralte, den gab es vor etlichen Jahren schon. Der gute, alte Brotkasten kann ja bekanntlich auch Geräusche als Informationen aufnehmen, wie wir es von der Datasette alle noch in unguter Erinnerung haben. Nicht anders funktioniert die

64er CD. Is nix von wegen CD-ROM. Die Frage nach Schnelligkeit, Komplexität und Speicherplatz kann nur mit Gelächter und Tränen der Wehmut beantwortet werden.

✧ **CD** ✧

Hi, E.H.R.W.Ü.R.D.I.G.E.R.
A.N.F.Ü.H.R.E.R.

(Erhabener, Höflicher, RichtungsWeisender, Überaus, Reger, Diplomatischer, Immer Guter, Ehrlicher, Redseliger, Absolut Nicht Fehlerhafter, Überlegener, Herrlicher, Reifer, Ehrenhafter, Rosshirt)

Weißt Du, wie es mich ärgert, wenn ich ein neues, gutes Computer- oder Videospiel habe, aber nun an einer Stelle nicht weiterkomme, und nun zwei Jahrgänge Play Time nach einem guten Tip oder einer Komplettlösung durchsuche - ich glaube nicht. Und hier die Lösung für mein Problem:

Bringt doch einfach einmal im Jahr eine Sonderausgabe der Play Time mit allen Tips & Tricks des Jahres auf einer CD heraus. Die kann zwar etwas mehr kosten, spart einem aber diesen lästigen Papierkrieg. Denk doch mal drüber nach und sag Deinem Chef Red, er soll Dir eine Gehaltserhöhung geben. Das übliche Geschleime erspare ich mir.
Ciao:

Dein CD-Andy

Phuaaa.... igitt... hast Du bei der Titulierung aber dick aufgetragen. Glückwunsch (hier könnte man sich einen kleinen Tusch denken), das war die schwülstigste Anrede, die mir je zugetragen wurde. Fein, daß Du eine Lösung für Dein Problem gefunden hast, aber ob sich unsere Probleme mit den Deinen decken, wage ich doch stark zu bezweifeln. Nachdem Du unbedingt eine CD haben willst, gehe ich recht in der Annahme, daß Du PC-User

bist? Hab ich toll erraten, gell? Und was sollen die Besitzer anderer Systeme machen? Wir könnten auf diese CD höchstens noch die Infos für die 64er-User pfeifen. Entschuldigung, aber den Gag konnte ich mir einfach nicht verpfeifen... äh... verkneifen. Wo waren wir doch gleich wieder? So wie es aussieht, wird aller Voraussicht nach keine P.T.T.U.T.C.D. (Play Time Tips und Tricks CD) das Licht der Welt erblicken.

Nach dieser opulenten Anrede wäre zusätzlicher Schleim auch recht schwergefallen, und die Sache mit meinem Chef Red hat auch nicht funktioniert.

✧ **KLEINANZEIGEN** ✧

An den Play Time-Redakteur, der sich einen Golf TDI leisten kann!

Ich schätze, der Preis für die Play Time ist noch zu hoch, wenn der Redakteur sich so

einen Luxus leisten kann. Mich interessiert natürlich, wieviele Personen sich schon gemeldet und bezahlt haben (es lohnt sich vielleicht noch mitzumachen).

**Macht weiter so:
Suschi**

Ein Play Time Redakteur, der sich ein Auto leisten kann? Merkwürdige Vorstellung! Natürlich hat sich bisher noch niemand gemeldet, weil alle bis auf Suschi den Gag verstanden haben - hoffe ich zumindest.

*** GROSS ABWINKEN ***

Ja genau, ich bin's. Der Typ vom Erfurter Kiosk. Danke, daß Du meinen Brief abgedruckt hast. Warum wärest Du fast auf meinem Brief ausgerutscht? Haben da die Mäuse aus Deinem Büro (sprich Keller)

drauf-ZENSIERT-? Den Witz in den Kleinanzeigen mit dem Golf habt Ihr echt großartig hingekriegt! Dann noch etwas. Du hast mal etwas von liegengebliebenen Spielen in der Redaktion berichtet. Bekommt da jeder veröffentlichte Leserbrief so ein Spiel? Ich frage nur aus reiner Neugier (Mist, der Lügendetektor schlägt aus). Warum nimmst Du nicht einfach Deine Figur vom Poster und druckst sie auf ein weißes T-Shirt? Zumindest könnte dann keiner mehr sagen, Du hättest das Ros-Shirt nicht rausgebracht. Nun gut, sag noch Tine und Sylvia schöne Grüße. Der Rest der Grüße geht an Dich.

**Mach's gut:
André the A.**

Du schon wieder. Und ich dachte schon, ich hätte es überstanden. Die Rutschgefahr, welche mit Deinem ersten Brief in

Verbindung gebracht wurde, resultierte aus einer überreichlichen Anwendung einer Substanz, die auf diesen Seiten allgemein „Schleim“ genannt wird. Mäuse (oder deren Hinterlassenschaften) haben damit nichts zu tun. Ich möchte noch zusätzlich betonen, daß es in meinem Büro keine Mäuse gibt! Sie werden immer von den Ratten gefressen. Zu Deinen Gunsten wird Dir aber das Verständnis für einen guten Witz angerechnet. Wenn es Dir nichts ausmacht, könntest Du ihn der/den/das/dem Suschi erklären. Auch wenn ich es gern möchte, ist es mir leider nicht möglich, jeden abgedruckten Brief mit einem Spiel zu belohnen (diesen Satz habe ich aus dem Buch „Heucheln für Fortgeschrittene“). Deinen Vorschlag, das Ros-Shirt betreffend, werde ich noch gründlich überdenken (aus dem ersten Band „Heucheln für Anfänger“).

Deine Grüße habe ich auch ausgerichtet, aber wenn ich ständig bei den Mädels herumhänge, werden diese Seiten nie fertig.

*** DUMM ANMACHEN ***

Hallo Ross-Line!

Das Angenehme an Euren Leserbriefseiten ist, daß man genauso viel Spaß daran haben kann, als wenn man bei diversen Hotlines (Du weißt schon, welche ich meine) anruft. Bloß daß der ganze Spaß keine 3,20 DM pro Minute, sondern 5,90 DM pro Ausgabe kostet.

Aber jetzt mal im Ernst! Warum vergöttern Dich die Frauen so sehr? Ist es das Geheimnisvolle, weil man Dein Gesicht nicht kennt? Dann würde ich auch mit einer Papiertüte auf dem Kopf durch



die Straßen rennen! Oder ist es Dein Urgroßvater? Man weiß ja, daß Frauen auf haarige Typen stehen (oder hast Du schon mal einen Yeti mit Goldkettchen gesehen?).

**Bis dann:
Olli**

Nee Du, ich hab keine Ahnung welche Schmutzdelhotlines für 3,20 DM die Minute Du Ferkel meinst. Kannst Du mir das genauer darlegen? Mich vergöttern Frauen? Warum habe ich davon bisher noch nichts bemerkt? Es kann eigentlich nur an meinem sprichwörtlichen Charme liegen. Falls mir eine Frau wirklich gefallen sollte, beeindrucke ich sie für gewöhnlich mit dem coolen Gesichtsausdruck eines toten Karpfens und so geistreichen Sätzen wie: „Qwertz mrryks?“. Wenn alles gut geht (und das tut es sehr, sehr vereinzelt), bin ich sogar in der Lage, mehrere Wörter zusammenhängend aneinanderzureihen. Die holde Weiblichkeit sucht dann meist panikartig das Weite (schlecht), die sensiblen Naturen werden ohnmächtig (eigentlich gut - aber langweilig).

Das Yetiblut in meinen Adern (wer hat diesen Blödsinn eigentlich aufgebracht?) hilft mir eigentlich nur, Kälte und die Menüs vom Burger Ding besser zu überstehen. Fällt insofern auch als möglicher Grund weg. Also kann es nur noch an der Papiertüte liegen. Wer auch so eine Papiertüte haben möchte, wendet sich vertrauensvoll an die Redaktion Play Time. Wir liefern gegen geringe Gebühr und diskret verpackt.

Infos gibt es bei unserer Hotline, Telefon 0911-6427762.

* DOOM ANMACHEN *

Hallo Rainer, großer Guru gräßlicher Gemeinheiten!

Also erst einmal das übliche Gesülze: Ich weiß, der Spruch ist alt, aber ich hatte keine Idee für den Anfang. Aber nun zum

Thema. Ich lese gerade die Play Time 3/94. Ich weiß, die ist etwas alt, aber ich habe sie gerade erst von einem Freund - hallo, Robert, Du Socke - bekommen. Ich kauf mir die Zeitung nämlich nicht, sondern leihe sie mir aus - ist billiger! Auf jeden Fall entdeckte ich beim Doom-Artikel Deinen Namen und einen hirnerregenden Spruch zu einem Bild: „Warum diese Aliens gerade einem mittelalterlichen Teufelsbild gleichen, ist mir schleierhaft.“ Ich hoffe, der Spruch war nicht von Dir! Wieso sonst heißt die 2. Episode „The Shores of Hell“? Aber Schluß damit, das war sicher nur ein Ausrutscher in Deiner sonst so genialen, fiesen und tiefgründigen (schmalz, schleim, süß) Schreibweise. Nun zur Frage: Warum zeigst Du Dein Bild auf dem Poster nicht? Nein, Du brauchst darauf nicht zu antworten! Ich habe da eine Theorie: Du hast Dich als einziger abgewendet, weil der Chef Red in der einen Hand Knete (für Deine Kollegen) und in der anderen ein silbernes Kreuz (gegen Deine Erscheinung) hielt. Kurzum: Du mußt ein Vampir sein! Lange Haare, Abneigung gegenüber Kreuzen und Blitzlichtern - solche Leute sind in 99 von 100 Fällen Vampire. Wenn die Theorie nicht stimmt, laß es mich bitte wissen.

Stupider Brief, oder?

Tschau: Etienne

P.S. Folgt meinem Beispiel und legt nun immer 20 Pf. für Rainer (Ich weiß, er haßt das!) bei. Er soll sich auch mal was Gutes gönnen können, wie z.B. Zeugs für sein Motorrad oder einen Claudia-Schiffer-Kalender.

Hallo Robert, würde es Dir etwas ausmachen, wenn Du diesem Schmarotzer namens Etienne ausrichten könntest, daß der betreffende Spruch wirklich nicht so berauschend war, aber auch ich nicht immer in Hochform sein kann. Ich bedaure und erbitte Verge-

bung. Die Annahme, ich wäre ein Vampir, entbehrt jeglicher Grundlage. Wenn ich meine Wohnung nur ungern bei Sonnenlicht verlasse, hat das ganz andere Gründe, die mehr mit meinem Lebenswandel zu tun haben als mit merkwürdigen Arten der Ernährung. Mir wird zudem schon schlecht, wenn mein Steak noch etwas blutig ist. Als Vampir müßte ich verhungern. Da diese Konversation nun aber selbst mir zu dümmlich wird, hätte ich sie gerne beendet.

* NOCHMAL DOOM *

Hallo Rainer!

Nachdem sich immer wieder ein paar beschwerten, daß das Spiel Doom so grausam sein soll, muß ich auch mal etwas dazu sagen. Uns Jugendlichen gefällt so etwas!!! Es gab eine Zeit, wo ein richtiges Doom-Fieber in unserer Klasse herrschte. Am Anfang konnten wir es kaum erwarten, bis Doom auf den Markt kam. Als es dann soweit war, wollte jeder der erste sein, um es in den Händen zu halten. Nachdem jeder das Spiel besaß, gab es in den kommenden Wochen nur ein Gesprächsthema: Doom! Es wurde über die Grafik, die neuesten Cheats und über den geheimsten Geheimgang diskutiert. An den Nachmittagen veranstalteten wir regelrechte Partys, wo wir unsere Rechner zusammenschlossen, um uns gegenseitig niederzumetzeln. In der Schule können wir es kaum erwarten, nach Hause zu kommen, um dort weiterzuspielen, wo wir gestern aufgehört haben. Doom spielt man nicht, um die Welt vor Dämonen zu retten, sondern weil es einfach tierisch Spaß macht. Nicht jedem gefallen solche Games, aber die Geschmäcker sind ja - Gott sei Dank - verschieden. Gut, die Hintergrundstory von Doom ist nicht gerade geistreich, aber wen stört das

schon? Eigentlich nur die Moralapostel und die ja ach so besorgten Eltern. Dazu muß ich sagen: es gibt Schlimmeres! Man braucht sich doch nur einmal die Tagesschau anzusehen! Dort kann man Dinge sehen, die brutaler sind. Und das ist Realität - kein Spiel! Ich finde, wem solche Spiele zu brutal sind, sollte seine Finger davon lassen und sich nicht groß darüber aufregen, was man hätte besser machen können.

Könntest Du bitte den Brief abdrucken, da ich glaube, daß dies ein Thema ist, das jeden Leser interessiert und auch etwas angeht.

Danke.

Stefan Kümmer

Sehr wenig Spiele bringen es fertig, derartig viel Wind zu machen. Doom ist so ein Game. Entweder wird es geliebt und hochgeschätzt oder als ein Zeichen für den Untergang der abendländischen Kultur gewertet. Bei letzteren kann ich allerdings nicht so ganz folgen. Was wurden wir von manchen Zeitgenossen angefeindet, weil wir es wagten, positiv über Doom zu berichten. Wenn jemand Doom geschmacklos findet, kann ich durchaus dafür Verständnis aufbringen - aber so einen Rummel deswegen zu machen, finde ich doch stark übertrieben. Selbst ein unterdurchschnittlich intelligenter Jugendlicher kann zwischen Spiel am Monitor und realem Geschehen unterscheiden. Immer wieder wird mir dann das Argument: „Manche Computerspiele animieren zu Gewalttätigkeiten, bzw. setzen diesbezügliche Hemmschwellen herab“ entgegengeschleudert. Ich frage mich immer wieder, woher solche Schlagwörter stammen. Ich hatte einen längeren Schriftwechsel mit Prof. Dr. Fritz von der Fachhochschule in Köln über dieses Thema. Der Tenor dieser „Unterhaltung“ war, daß die Suche nach aggressiven Wirkungen von Bildschirmspie-

len bislang erfolglos verlaufen ist. Aufgrund vorliegender Forschungsergebnisse ist es keinesfalls sicher, ob Computerspiele Aggressionen vermehren und/oder erzeugen, oder genau das Gegenteil bewirken. Wenn es Spiele gibt, die Aggressionen erzeugen, dann sind es eher die traditionellen (z.B. Fußball). Wenn Ihr Interesse daran habt, wäre es gut denkbar, in der nächsten Play Time den kompletten Schriftwechsel abzdrukken. Ich fand ihn sehr aufschlußreich!

✧ MÄRCHENSTUNDE ✧

Es war einmal ein armer Schreibersklave mit dem Namen Rainer Rosshirt, und ein böser Sklaventreiber (nennen wir ihn Chef Red). Dieser arme Schreibsklave war - aus welchen Gründen auch immer - dazu verdonnert worden, jeden Tag von früh bis spät Leserbriefe zu beantworten, was er für einen Mindestlohn auch tat. Eines Tages, Rainer tippte sich gerade in einem dunklen, feuchten Kellerraum die Finger wund, erschien ein kleines Männlein, welches sagte: „Hallo Rainer, ich bin der gute Wundergnom und werde Dir drei Wünsche erfüllen, wenn Du mir danach drei Fragen beantwortest.“ Des geschundenen Sklaven Augen weiteten sich! „Gut, mach ich! Und hier ist mein erster Wunsch. Ich will weg von hier.“ Da zwinkerte der Gnom zweimal mit den Augen und - schwuppdwupp - stand Rainer in einem Büro eines mehrstöckigen Gebäudes in Nürnberg. „Mein zweiter Wunsch sind 100 Milliarden“, sprach Rainer. Leider hat er nicht gesagt von was, und wir wollen auch nicht weiter auf dieses Mißgeschick eingehen. Kommen wir zu Wunsch Nummer drei. Einen Porsche? Ein Wochenende mit Claudia Schiffer auf einer einsamen Insel? Ein neues Paar Unterwäsche?

Doch dann hatte er eine Idee. Er öffnete den Mund und wollte gerade seinen Wunsch aussprechen, als plötzlich die Tür aufgerissen wurde und er die Umrisse des Chef Red erblickte, unschwer zu erkennen an der Keule in der einen und der Pumpgun in der anderen Hand. Bis auf die Knochen erschrocken, schrie Rainer: „Schei...!!!“, worauf der Gnom antwortete: „Gut, wie Du willst.“, seinen Regenschirm aufspannte und die Exkrementen herunterprasseln ließ. Als es aufgehört hatte zu... äh... regnen, sprach der von den Niederschlägen verschonte Wichtel zu der unangenehm riechenden, braunen Gestalt neben ihm: „So, Du hast Deine drei Wünsche gehabt, jetzt beantworte meine drei Fragen!“

1. Wieso kämmt sich Stephan Heller vor seinen Auftritt nie die Haare?
 2. Weshalb druckt Ihr Cheats von uralten Spielen immer noch ab?
 3. Warum habt Ihr immer solche Probleme mit dem Inhaltsverzeichnis?
- Der Schreibsklave wischte sich die aus den Ohren und schrieb dann die Antworten auf, welche er dann etwas tiefer veröffentlichte.

Christian Lorenz

Da sich der Gnom derartig viel Mühe gegeben hat, um drei lumpige Fragen zu artikulieren, kann ich mich eigentlich nicht verweigern.

1. Natürlich kämmt sich Stephan vor jedem Auftritt die Haare. Ihr solltet ihn einmal vorher sehen!
2. Weil immer wieder Leser auch Cheats von älteren Spielen haben wollen. Ehrlich...
3. Wir haben keine Probleme mit dem Inhaltsverzeichnis - höchstens gelegentlich manche unserer Leser. Ich geb ja zu, daß ich mich hier vor einer richtigen Antwort gedrückt habe (elegant, gell?), aber bei dem zweiten Wunsch wurde ich ja auch angesch... miert!

LESERBRIEFE

✧ DIVERSES ✧

Hi, Rainer!

Ich habe mich durchgerungen, Dir auch einmal zu schreiben. Ich bin seit 5/92 dabei und habe etwas bemerkt, das ich bemängeln möchte. Uups, jetzt habe ich doch glatt das Geschleime vergessen. Ihr seid super. Reicht das? Natürlich versucht Ihr, Euch nach möglichst vielen zu richten und immer besser zu werden. Leider habt Ihr dabei an Persönlichkeit verloren. Die neuen Tips und Tricks-Seiten sind zwar gut, trotzdem für mich ein bißchen äh... doof, da ich früher immer in die Zeitschriftenläden gelaufen bin und nach diesen Seiten geschaut habe. Jetzt sind die von Eurem Verlag ziemlich gleich, so daß ich 20 Minuten auf dem kalten Bahnhof warten muß, anstatt mir im Laden die Tips und Tricks anzugucken. Themawechsel:

1. Was ist eigentlich mit den Leserscores geschehen? Hat sie das Orakel aufgefressen? Apropos - hat es noch eine Möglichkeit gefunden, wie Du ohne Ohrfeige das Gebäude verlassen kannst?
 2. Wird es eigentlich noch eine andere Indiana Jones-Version geben, oder war bei 4 Schluß?
 3. Stimmt es, daß Doom eingezogen wurde (wegen brutal und so)?
 4. Was ist eigentlich Dein liebster Urlaubsort?
- Langsam gehen mir echt die Ideen aus. Drum werde ich aufhören und mich schlafen legen.

Der Deine bis der Himmel verbrennt:
Steve

Ich denke nicht, daß wir an Persönlichkeit verloren haben, nur weil wir besser geworden sind. Wegen Deinem bahnhoftemperaturtechnischen Problemchen schicke ich Dir ein extra warmes Play Time-Shirt.

1. Das Echo auf unsere Leserscores war mehr als müde. Da fast niemand daran Interesse hatte, ließen wir sie einschlafen.

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

Neu ✧ Neu ✧ Neu Virtuality Cafe

in ERFURT, Magdeburger Allee 145
12-24 Uhr geöffnet (0172-7174380)

Info ✧ Info ✧ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER,
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 01259 DRESDEN
Pirnaer Landstr 239 Tel 0351-2230201
- NEU! NEU! NEU!** in 08525 PLAUEN
August Bebel Str 58 Tel 03741-523550
- 09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr 56 Tel 0172-3683086
- 12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel 030-9986164
- NEU! NEU! NEU!** 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel 0335-528032
- 22769 HAMBURG
Stresemannstr 167 Tel 040-8515661
- 22041 HAMBURG
Wendernuthstr. 57 Tel 040-6528426
- NEU! NEU! NEU!** ab JUNI 94 in:
MÖNCHENGLADBACH
- 44866 BOCHUM
Sommerdellenstr 54 Tel 02327-10063
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
Martinstraße 82 Tel 0541-434792
- NEU! NEU! NEU!** in 50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel 0221-5505303
- 52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel 0241 33199
- NEU! NEU! NEU!** ab JULI 94 in:
52249 ESCHWEILER
- 52349 DÜREN **BATTLETECHZENTRUM**
Kölnerstraße 51 Tel 02421-189368
- NEU! NEU! NEU!** ab AUGUST 94
ONLINE-CAFE in 52349 DÜREN
Josef Schregel Str 50
- NEU! NEU! NEU!** in 96052 BAMBERG
Untere Königsstr 10 Tel 0951-202210
- 99084 ERFURT **LADEN + VERSAND**
Meienbergstraße 20 Tel 0361-5621656

Hat jemand das Wortspiel bemerkt? Ich habe es zwar geschafft, von Mechthild keine Ohrfeige zu bekommen, aber das verdanke ich nicht dem Orakel. Mechthild (die Milde) ist eine verständige, kluge Frau - und wir konnten die Angelegenheit in einem Gespräch klären, wie erwachsene Menschen. Um sie endgültig versöhnlich zu stimmen (die Sache mit dem Faltposter brachte ihr Adrenalin doch arg in Wallung), machte ich ihr noch ein kleines Geschenk. Warum kann mir niemand vorher sagen, daß es Frauen global falsch verstehen, wenn man ihnen einen Kaktus schenkt? Das gefährliche Glitzern in ihren Augen, wenn wir uns zufällig im Treppenhaus begegnen, bringt mich doch arg aus der Ruhe.

2. Bisher ist noch nichts über einen weiteren Teil von „Indy“ bekannt - auch nicht via Gerücht.

3. Doom kann bisher frei ver- und auch gekauft werden.

4. Eigentlich liebe ich jeden Urlaubsort, der möglichst nahe an meinem Wohnort ist. Da wir hier höchstens 12 Stunden Urlaub nehmen können (manchmal sogar mehrmals jährlich!), versuche ich, lange Anfahrten zu vermeiden.

Gute Nacht....

✠ NACKTER BLÖDSINN ✠

Sehr geehrter Herr Rösti, mit Bedauern habe ich von Ihrem letzten, schweren Unfall bei der Benutzung unseres automatischen Bleistiftanspitzers Model X-1000 (limitierte Auflage mit Silberfaden) gehört.

Ihr Unfall hat uns dazu veranlaßt, unsere Kunden künftig in der Bedienungsanleitung zu ermahnen, den X-1000-1 Metal-Pen-Aufsatz (MP-Aufsatz) für einen kliitzekleinen Ultra-Mini-Micro-Aufpreis von nur noch 998,95 DM aufzusetzen. Für Sie natürlich zu einem

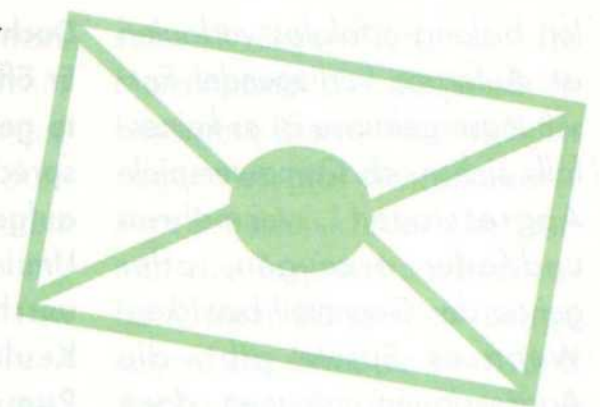
Entschädigungspreis von nur 998,94 DM. Sie können bezahlen, wann immer Sie es für richtig halten - egal, wie der Kurs der Deutschen Mark steht.

An dieser Stelle verbleibe ich mit freundlichen Grüßen, ihr

**Dennis M. Berhardt,
Firmenchef der
***Bleitronics
Corporation*****

Sehr geehrter Firmenchef der ***Bleitronics Corporation***, Mit Bedauern konnte ich Ihr letztes Schreiben zur Kenntnis nehmen. Hiermit bestelle ich den MP-Aufsatz zu den von Ihnen genannten Konditionen. Daß Sie mir ausdrücklich ein beliebiges Zahlungsziel gestatten, spricht zwar für Ihr Wohlwollen, aber keinesfalls für Ihren Geschäftssinn. Von Intelligenz möchte ich in Ihrem Unternehmen erst recht nichts erwähnen: Eine Firma, welche Bleistiftanspitzer herstellt, die keinen Unterschied zwischen Bleistiften, Kugelschreibern, Füllern, Fingern, Nasen und anderen (länglichen) Körperteilen machen, ist mir diesbezüglich ausgesprochen suspekt. Auch daß Ihr Gerät mit einem Erste-Hilfe-Set ausgeliefert wurde, gab mir zu denken. Sollte es sich um ein unausgereiftes Produkt handeln? Dafür würde auch sprechen, daß die Messer schon bei der kleinsten Erschütterung heftig in rotierende Bewegung versetzt werden. Etwas mehr Sorgfalt sollten Sie auch auf Ihr Handbuch verwenden, da ich mir nicht vorstellen kann, daß in Deutschland sehr viele Ihrer Kunden Setshuan-Platt beherrschen. Das kümmerliche, deutschsprachige Beiblatt informierte zwar über die wichtigsten Funktionen, aber der Name des Verfassers (De Sade) hätte mich mißtrauisch machen sollen. Ihr tiefes Bedauern scheint auch weniger aus einer dem Mitleid verwandten Regung zu resultieren, sondern mehr dem selbstgefälligen Bedürfnis, sich

in diese Seiten einzuschleichen. An anderer Stelle verbleibe ich mit freundlichen Füßen, Ihr Opfer R. Rosshirt



✠ NACHSCHLAG ✠

Hallo Rrrrrrainerrrr!

Verzeih mit! Ich bin unwürdig....

Ich kann mir vorstellen, daß Du schon am Würgen bist, aber bevor Du es rausläßt, möcht ich Dir den Grund für diesen schleimigen Anfang nennen. Ich habe Dir inzwischen schon den vierten Brief geschrieben. Das Du die ersten drei nicht abgedruckt hast, kann ich sogar verstehen, die waren nämlich unter aller Sau und noch dazu anonym. Wenn Du allerdings diesen Brief (bei dem ich mir mehr Mühe gegeben habe) nicht abdruckst, sehe ich mich gezwungen, Dich aufzusuchen, Dich zu fotografieren und das Bild an alle Zeitungen zu verkaufen. Nun fließt der Angstschweiß schon, oder? Jetzt zu etwas anderem. Glaubst Du wirklich, daß der Brief „Vatersorgen“ ernst gemeint war? Ich glaube, da will Dich einer verarschen! Und zu dem Typ, der Dich wegen Doom angeglitscht hat: Wenn man nur auf dem Computer rummetzelt, spielt das doch überhaupt kein Rollo! Jetzt habe ich aber noch ein ernsthaftes Problem (Du denkst bestimmt, daß ich ein einziges Problem bin!?). Und zwar geht es darum, daß ich mir ein SNES kaufen will. Mein Bruder hat mir dazu 200 DM geliehen. Ich wollte das Geld zurückzahlen, indem ich meinen Game Boy mit vier Spielen verkaufe. Ich dachte, mein Schwein pfeift, als ich die Angebote (von 70-110 DM) hörte. Dann kann ich das Teil doch gleich verschenken!

**Der Deine bis der
Himmel auftaut:
Christian Oldröpp**

Zu Doom

möchte ich heute wirklich nichts mehr sagen - da habe ich wahrhaftig schon zur Genüge getan. Bei „Vatersorgen“ bin ich mir sogar ziemlich sicher, daß mir da jemand ein Ei auf die Schiene nageln wollte (ein MD verbrennen? Ich hab's versucht - das Ding brennt nicht! Wär auch ziemlich dünnsinig.), aber ich fand das Thema doch zu wichtig, um es mit ein paar fruchtbigen Bemerkungen abzuwedeln. Warum ich momentan einen derartigen Mist zusammenschreibe, ist mir auch nicht klar - aber der Sinn sollte vermittelbar sein, oder?

Zu dem Preisverfall des GB kann ich leider auch nichts sagen - außer: „dumm gloffn“. Als sinnvoll hätte es sich erweisen könne, erst die Preislage zu prüfen, ehe man ominöse Beträge verplant. Aber lassen wir das. Dein sog. Problem mit Deinem GB ist allerdings nichts im Vergleich zu dem Problem, daß Dein Zahnarzt mit dem Restaurieren Deiner Kauleiste haben wird, solltest Du Deine Drohung wahr machen.

✠ ZUM ABSCHLUSS ✠

Das war ich als Deutschlands coolster Biker Rainer Rosshirt, bevor ich mit der Play Time in nur neun Wochen 27 mal cooler wurde. Und es ist so einfach! Ungefähr ????? Leserbriefe täglich.... mmhhh lecker.... Abends gab es dann einen dollen Gametest - ganz nach Plan. Mit der Play Time hab ich es geschafft, und Sie schaffen es auch!

Mark Ormerod

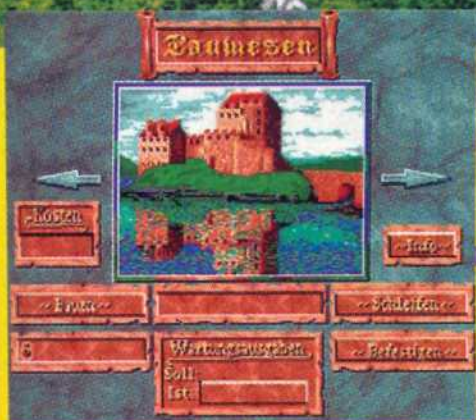
System-Voraussetzungen:
DOS ab Version 3.3
1 MB freier Festplattenspeicher
40 KB Hauptspeicher
MS-kompatible Maus
EGA-Adapter

Regent

Wirtschaftssimulation des mittelalter-
lichen Deutschland

PC-Deluxe

Neue DOS-Version



- Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
- Über 30 verschiedene Menüs für Handel, Politik, Kriegswesen, Bergbau etc.
- 1 – 4 Spieler
- 48 verschiedene Handelswaren
- Viele verschiedene Ereignisse
- Soundkartenunterstützung

Multiple Spielsituationen
Realistischer Sound
Programm und Handbuch in deutsch!

Erleben Sie die Welt des Mittelalters und behaupten Sie sich in einer bekannten und doch fremden Welt.

MARTIN

Ges.m.b.H. & Co.KG

Computer Simulations

Klostertalerstraße 25, A-6751 Braz, Tel. 05552/81 21 -0
Fax 05552/81 21 24

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachle	27
Bischoff & Partner	51
Commodore	101, 141
Computec Verlag	41, 137, 145, 147
Dataflash	4
Ehba Soft	121
Elite	17
EMP	11
Fun Haus	115
Funny Software	121
Groß Electronic	27
Happy Soft	55
Intersoft	123
Joysoft	39
Linel	111
Literaturversand Schulz	35
Marlboro	156
Max Design	155
Media Point	9
Microprose	15
Mirox	51
Multimedia Soft	109
Neo Design	155
Okay Soft	11
Paradize Software	11
Sasse Versand	57
Sega	2
Software 2000	13
Spieltraum	115
Strucken	51
Wial-Versand	113

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/	
THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/	
SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
ARCHON ULTRA 3,5"	64.90
ARMORED FIST 3,5"	95.90
AUFSCHEWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS,	
JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOO	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDORF KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5"	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/	
INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	95.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
DARK LEGIONS - SSI -	85.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85.90
DAY OF TENTACLE - M.MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONGATE	79.90
DELTA - V - 3,5"	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65.90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59.90
DOOM VGA 3,5"	79.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59.90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89.90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/	
JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49.90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5"	29.90
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DT. 3,5"	79.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	59.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5"	79.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	75.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MASTER OF ORION - MICROPROSE - 3,5" ENGL.	89.90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5"	89.90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	59.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
PATRIOT VGA	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/	
INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	85.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
RAVENLOFT - SSI - 3,5"	85.90
RED CRYSTAL 3,5"	89.90
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	89.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79.90
RUSSSELSSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89.90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85.90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89.90

PC/IBM

SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPELUNX 3,5"	79.90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89.90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5"	85.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	95.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39.90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/	
- SCENERY DISKS DT. ANLEITUNG	89.90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION 5,25"	19.90
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVEN DT. ANLEITUNG	29.90
ALONE IN THE DARK 5,25"	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
B 17 FLYING Fortress DT. HANDBUCH 3,5"	29.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19.90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29.90
CADAVRE & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19.90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29.90
DARK HALF - ACCOLADE-3,5"	19.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 3,5"	39.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	19.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 5,25" VGA	19.90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	19.90
ETERNAM 5,25"	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FLASHBACK VGA 3,5"	34.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	24.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	19.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	19.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD PC3,5	19.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	15.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
IMMORTAL 3,5"	19.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	19.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29.90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34.90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA -	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29.90
OBITU 3,5" - PSYGNOSIS -	29.90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19.90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL., 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKEETER - DYSNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29.90
ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19.90
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"	39.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39.90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	29.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34.90
SPELCASTING 301 - SPRING BREAK - 5,25"	19.90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARY KOMPL. DT. 3,5"	39.90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3,5"	29.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1/	
LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	34.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15.90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29.90
TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL	19.90
UTOPIA 3,5"	19.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19.90
WAR IN THE GULF 5,25"	19.90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	19.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
WIZKID VGA 3,5"	19.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YO JOEI DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90
ZOO DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640
Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	75.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK C.I.T.Y. 2000	139.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA CRITICAL PATH SVGA	49.90
DAEMONSGATE	99.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS- DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	79.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	69.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	89.90
DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE	65.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	14.95
DER PATRIOTZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	89.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER - EPIC - SHAREWARE COLLECTION -	75.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	89.90
F17 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	65.90
F15 STRIKE EAGLE 3	49.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	59.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	89.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	85.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	79.90
"GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	45.90
GOBLINS 2 DT. ANL.	55.90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	99.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2.....	104.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	49.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	109.90
HORDE	34.90
HOT NEWS II	119.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	25.90
INVEST KOMPL. DT.	119.90
IRON HELIX	29.90
JONES IN THE FAST LANE	85.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	39.90
JUTLAND - THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	49.90
KINGS QUEST 5	69.90
KINGS QUEST 6	39.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DEUTSCH	49.90
LANDS OF LORE	109.90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	85.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	39.90
LEMMINGS 1 DOPPELPAK	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	69.90
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH - DIGI SOUND-	79.90
MANIC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT - BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT - STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	99.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST - WINDOWS - SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - *	89.90
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH *	99.90
QUANTUM GATE	119.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM- SVGA DT. VERSION	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - DT. ANLEITUNG	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90

IBM/PC CD-ROM

SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOXING/PARAGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	39.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
"TOOOR" II - 30 JAHRE BUNDESLIGA- TORNADO	45.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	59.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	29.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	99.90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION	119.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	129.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	89.90
UNDER A KILLING MOON *	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	114.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	65.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	89.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	99.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	49.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	49.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	99.90
GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEED	399.90
MAUSMATIC	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER - CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BOBBI BOBAC DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	124.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	89.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY *	54.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	89.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG *	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90



Versand Service GmbH

Amiga

GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGY DT. ANLEITUNG 1 MB *	59.90
RUESSELHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.	54.90
TURNING POINTS	65.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	54.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIO	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS-	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVRE & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	19.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29.90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION - MICROPROSE- 1 MB	34.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HÄGAR - THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
LEGEND OF FAERGHAIR KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB	39.
LOOM - LUCASFILM -	29.
- LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.
LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG	34.
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB	19.
MIG 29 SUPERFULCRUM	39.
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	59.
MONSTERBUSINESS	9.
OPERATION STEALTH 1 MB	34.
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.
PARASOL STARS - RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.
PICTIONARY	29.
PIRATES I DT. ANL. 1 MB	29.
POLICE QUEST I 1 MB	34.
POLICE QUEST 2 - SIERRA -- DT. ANL.	34.
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	34.
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.
PRINCE OF PERSIA	29.
PUSH OVER	19.
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA -- DT. ANL.	39.
R-TYPE 2	19.
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29.
ROBOCOP 3 1 MB	9.
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.
SIM ANT - MAXIS - 1MB	34.
SIM EARTH 1 MB	34.
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.
SPACE CRUSADE 1 MB	19.
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.
SPACE QUEST 1 - SIERRA	29.
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.
STRIKE FLEET	29.
SUPER HANG ON	24.
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION -	29.
THE PLAGUE DT. ANL.	9.
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.
UTOPIA 1 MB	19.
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.
WING COMMANDER 1 MB	29.
WOLFGHILD	19.
WONDERDOG	24.
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.
ZYCONIX DT. ANL.	19.

Heute die etwas kleinere Ausführung der RPG-Rubrik. Trotzdem ist alles mit von der Partie: wie üblich die interessantesten Leserbriefe sowie das teuflische Rollenspiel In Nomine Satanis und die neueste KULT-Kampagne im Test. Großes Lob an Euch, so viele Leserbriefe bekam ich schon lange nicht mehr. Die Testmuster aus 6/94 werden unter den nächsten Einsendungen wie immer verteilt. Auf mehrere Anfragen hin wird es übrigens in einer der nächsten Ausgaben ein Special über Live-RPGs geben. Rainer war daraufhin sofort ganz scharf auf ein Foto von mir für die Leserbriefe, wir haben also eine Abmachung getroffen: Er wird hier abgebildet (ja wirklich!) und ich bei den Leserbriefen, in voller Verkleidung versteht sich. Vergesst die Hotline nicht, wie bereits gesagt, jeden Donnerstag von 16-17 Uhr.

Alexander Geltenpoth

Fanatismus

Hi Alex!

Da ich selber fanatischer Rollenspieler bin (SR, DSA) finde ich die Idee, eine RPG-Rubrik ins Leben zu rufen, astrein. Du solltest allerdings in den Bewertungskästchen erwähnen, ab wievielen Spielern das Game zu spielen ist und was alles in der Box enthalten ist.

1. Gibt es ein RPG, das sich mit der Erforschung und Kolonisaton des Weltraums befaßt?
2. An welche Adresse kann man selbstgeschriebene DSA-Abenteuer schicken?
3. Gibt es für SR ein Extraheft für Fahrzeuge und deren Ausbaumöglichkeiten?
4. Gibt es SR auf dem Amiga?
5. Sind in der Ausbaubox Aero-Tech die Regeln für den Einsatz von Hubschraubern gegen Mechs beschrieben?

Auf den nächsten Brief
King Hippo

Spielerreviews über Rollen- und Brettspiele gibt es eigentlich schon immer (seit der 2. Ausgabe). Rollenspiele haben, wie Du hoffentlich weißt, eine Spielerzahl von drei aufwärts. Da die meisten RPGs nicht in Boxen, sondern in Büchern vorliegen, erwähne ich den Inhalt der Boxen nebenbei im Text.

1. Es gibt zum Beispiel ein (leider nicht übersetztes) RPG über die alten Enterprise-Abenteuer.

2. An alle, die solche Abenteuer veröffentlichen. Hast Du es schon bei Schmidt Spiele versucht? Wenn Du jemanden findest, der aus dem DSA-Abenteuer ein universelles macht, verbessert das Deine Chancen. Wenn Du Dich erinnerst, der Spieleversand Pfitzenmaier hat in dieser Richtung vor einigen Monaten ein Angebot gemacht, das ich weitergegeben habe.

3. Speziell über Fahrzeuge? Ich glaube nicht.

4. Soll irgendwann kommen...

5. Nein, die werden schon mit CityTech abgehandelt. Am besten man legt sich einfach das Kompendium zu, da sind alle (!) Regeln erklärt.

Du erhältst übrigens von uns das SR-Grimoire.

Möge der Saft mit Dir sein

Hallo Alex!

Ich habe mich dazu aufgerufen, Dir mal zu schreiben. Dieser Leserbrief von dem Kerl, der HeroQuest für ein RPG hält, hat mich echt geschockt. Als ich noch lesen mußte, daß diese Person auch noch ein RPG generieren will, wäre ich fast vom Hocker gefallen. Wenn man noch nicht einmal weiß, was ein W20 ist, sollte man die Hände vom Rollenspielen lassen. Vermutlich wollte der arme Kerl nur ein Brettspiel wie HeroQuest erschaffen. Man

kann Patrick aber nicht böse sein, ich war auch mal klein und habe HeroQuest gespielt. Jetzt noch einige Fragen:

1. Ich spiele DSA, AD&D, MERS und Star Wars (ja, ich habe es mir gleich organisiert). Ich will jetzt mal etwas Professionelleres spielen. Ich dachte so an RuneQuest oder Hârnmaster. Was würdest Du mir empfehlen?

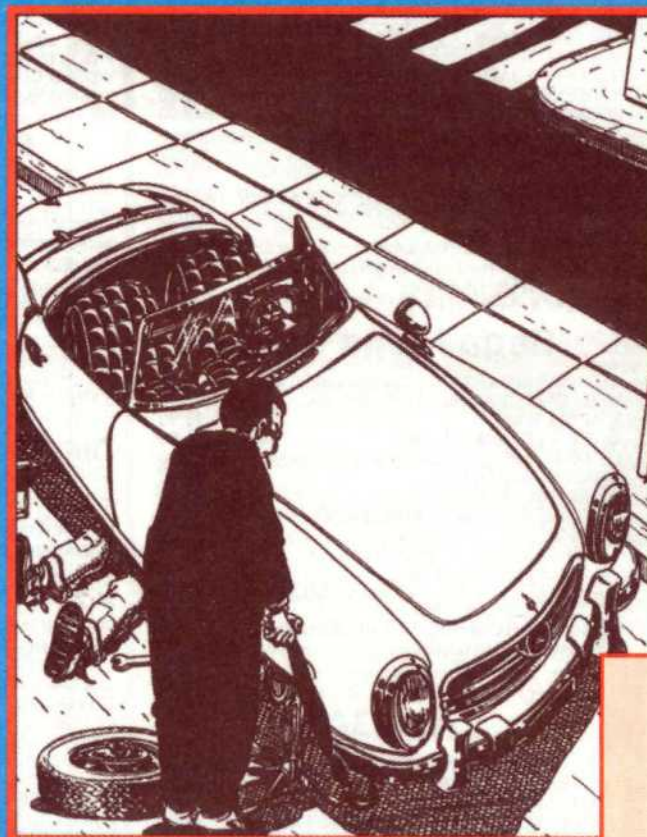
bietet sie an. Warum nicht?

So, das war wohl alles. Vielleicht schreibe ich Dir noch einmal.

Möge die Macht mit Dir sein
Jan Semmelroggen

Jeder hat mal klein angefangen, da warten wir noch ein paar strenge Winter und sehen dann weiter.

1. Du kennst Dich ja schon recht gut aus, so daß Einsteigerfreundlichkeit wirklich keine Rolle mehr spielt. Versuch es also mit Hârnmaster.
2. Leider nicht, das zugehörige Regelsystem ist nämlich wirklich genial (wenn auch etwas komplex).
3. Ich warte auch schon seit einiger Zeit auf die Boxen von Schmidt Spiele. Sobald sie hier eintreffen, werden wir Deinen Wissensdurst



Für Personen unter 16 Jahren nicht zu empfehlen (Anm. d. Red.).

2. Da ich auch auf meinem PC RPGs zocke, bin ich großer Wizardryfanatiker. Gibt es davon ein RPG?
3. Ich habe gehört, daß es bald neue Kästen von DSA geben wird. Wann ist es soweit und wie heißen sie?
4. Ich suche verzweifelt nach DSA-Tools, aber kein Versand

Steckbrief Wanted Dead or Alive

Rollenspieler im Raum Ludwigsburg / Württ. gesucht

Thorsten Rosemann
Hopfenstr. 6
71732 Tamm
Tel.: 07141 / 604077

Suche Rollenspieler zwecks neuer Spielgemeinschaft

Frank Glaß
Rosenweg 40
04209 Leipzig
(Du gewinnst übrigens das Vampire in Chrome)

befriedigen.

4. Das Problem erledigt sich für Dich, wir schicken Dir die DSA-Tools. Deine Frage kann ich allerdings nicht beantworten, da mußt Du Dich an den Versand wenden.

Das will ich stark hoffen (daß Du mir noch mehrmals schreibst!).

In Nomine Satanis

Wie der Name schon verrät, handelt es sich nicht gerade um ein christliches Rollenspiel, mit einer etwas toleranten Einstellung lassen sich jedoch moralische und ethische Prinzipien für die Spielstunden vergessen, um ganz im schwarzen Humor schwelgen zu können.

Ein Vergleich mit KULT und angeli ist unumgänglich, da sich der Hintergrund doch ziemlich überschneidet. Die bevorzugten Charaktere sind selbstverständlich Dämonen, die im Namen ihres Prinzen und ihres Höllenfürsten allen möglichen Aufträgen auf Erden nachgehen. Dabei sollte man nicht vergessen, daß es gar nicht so leicht ist, abgrundtief böse, hinterhältig und gemein zu sein, denn gerade Dämonen verfahren mit Versagern nicht sonderlich gnädig (wie wär's mit tausend Jahren Höllenqual?).

Die Charaktergenerierung ist kein großer Akt, es wird kaum

gewürfelt, fast alle Werte werden nach Belieben des Spielers festgelegt, wobei es aus Gründen der Fairneß natürlich ein Maximum gibt. Mit dem schlaunen Satz „Regeln sind dazu da, um gebrochen zu werden“, läßt sich bereits viel aussagen. Das ganze System ist denkbar unkompliziert, der Ausgang sämtlicher fragwürdiger Handlungen läßt sich mit einer einfachen Probe bestimmen. Trotzdem ist In Nomine Satanis ziemlich realistisch und in vielerlei Hinsicht sehr anschaulich (man denke an die 666 verschiedenen Methoden, wie eine Kreatur den Löffel abgeben kann). In dem nur 80 Seiten starken Werk wird die passende Einstellung zum rabenschwarzen Humor optimal vermittelt, der schaurige Inhalt verführt einen mehrmals zu schallendem Gelächter. Eine erfahrene Rollenspielgruppe kann diese Erheiterung sicherlich ungebremst für unzählige Spielabende fortführen, Anfängern sei jedoch wegen der unzureichenden Erklärungen der Rollenspielgrundlagen abgeraten.

Verlag: **Truant Verlag**
Preis: **k. A.**
Muster von: **Hersteller**

Spielmaterial: 90%
Spielregeln: 65%
Spielreiz: 95%

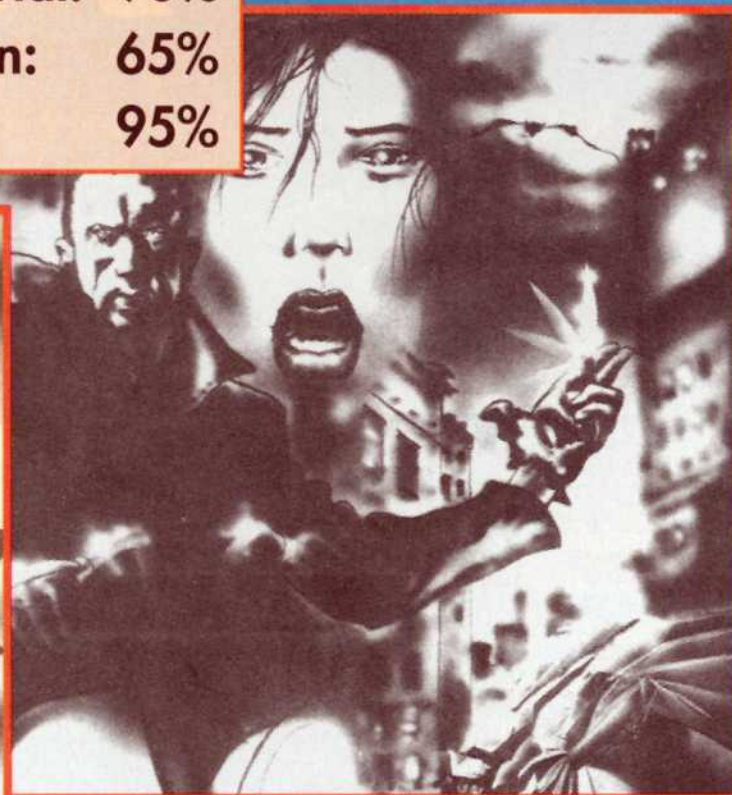
KULT / E.S.

In dieser Spielhilfe zu KULT erfährt New York eine hautnahe Beschreibung, sodaß sich neben den drei gegebenen Abenteuern noch beliebig viele neue ohne größere Probleme generieren lassen.

New York eignet sich wie keine zweite Stadt für KULT. Die extrem unterschiedlichen Stadtviertel bieten den Raum für szenenübergreifende Abenteuer. Darüber hinaus ist NY für seine hohe Kriminalität berüchtigt, die für das Rollenspiel eingefügten Kulte passen optimal in die Wirklichkeit, zumindest bis die Illusion zerbricht und die Grenzen zum Inferno fallen. Die drei Kampagnen sind detailliert ausgeführt und dienen hervorragend als nähere Einblicke und Beispiele für die Großstadt.

Verlag: **Truant Verlag**
Preis: **k. A.**
Muster von: **Hersteller**

Spielmaterial: 85%
Spielregeln: 95%
Spielreiz: 95%



Für Personen unter 16 Jahren nicht zu empfehlen (Anm. d. Red.).

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.

FUN HAUS

POSTHORNSTR. 4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505

Wir sind rund um
die Uhr für Sie da!

Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA
SOFTWARE

Der große Spielspaß
für kleines Geld

- PC KOMPLETT-
SYSTEME
- PC EINZELTEILE
FESTPLATTEN,
DRUCKER,
MOTHERBOARDS...

Fordern Sie jetzt unseren
kostenlosen katalog an:

10-DM-Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES-
GB - CDROM - ZUBEHÖR

Heute die etwas kleinere Ausführung der RPG-Rubrik. Trotzdem ist alles mit von der Partie: wie üblich die interessantesten Leserbriefe sowie das teuflische Rollenspiel In Nomine Satanis und die neueste KULT-Kampagne im Test. Großes Lob an Euch, so viele Leserbriefe bekam ich schon lange nicht mehr. Die Testmuster aus 6/94 werden unter den nächsten Einsendungen wie immer verteilt. Auf mehrere Anfragen hin wird es übrigens in einer der nächsten Ausgaben ein Special über Live-RPGs geben. Rainer war daraufhin sofort ganz scharf auf ein Foto von mir für die Leserbriefe, wir haben also eine Abmachung getroffen: Er wird hier abgebildet (ja wirklich!) und ich bei den Leserbriefen, in voller Verkleidung versteht sich. Vergesst die Hotline nicht, wie bereits gesagt, jeden Donnerstag von 16-17 Uhr.

Alexander Geltenpoth

Fanatismus

Hi Alex!

Da ich selber fanatischer Rollenspieler bin (SR, DSA) finde ich die Idee, eine RPG-Rubrik ins Leben zu rufen, astrein. Du solltest allerdings in den Bewertungskästchen erwähnen, ab wievielen Spielen das Game zu spielen ist und was alles in der Box enthalten ist.

1. Gibt es ein RPG, das sich mit der Erforschung und Kolonisierung des Weltraums befaßt?
2. An welche Adresse kann man selbstgeschriebene DSA-Abenteuer schicken?
3. Gibt es für SR ein Extraheft für Fahrzeuge und deren Ausbaumöglichkeiten?
4. Gibt es SR auf dem Amiga?
5. Sind in der Ausbaubox Aero-Tech die Regeln für den Einsatz von Hubschraubern gegen Mechs beschrieben?

Auf den nächsten Brief
King Hippo

Spietests über Rollen- und Brettspiele gibt es eigentlich schon immer (seit der 2. Ausgabe). Rollenspiele haben, wie Du hoffentlich weißt, eine Spielerzahl von drei aufwärts. Da die meisten RPGs nicht in Boxen, sondern in Büchern vorliegen, erwähne ich den Inhalt der Boxen nebenbei im Text.

1. Es gibt zum Beispiel ein (leider nicht übersetztes) RPG über die alten Enterprise-Abenteuer.

2. An alle, die solche Abenteuer veröffentlichen. Hast Du es schon bei Schmidt Spiele versucht? Wenn Du jemanden findest, der aus dem DSA-Abenteuer ein universelles macht, verbessert das Deine Chancen. Wenn Du Dich erinnerst, der Spieleversand Pfitzenmaier hat in dieser Richtung vor einigen Monaten ein Angebot gemacht, das ich weitergegeben habe.

3. Speziell über Fahrzeuge? Ich glaube nicht.

4. Soll irgendwann kommen...

5. Nein, die werden schon mit CityTech abgehandelt. Am besten man legt sich einfach das Kompendium zu, da sind alle (!) Regeln erklärt.

Du erhältst übrigens von uns das SR-Grimoire.

Möge der Saft mit Dir sein

Hallo Alex!

Ich habe mich dazu aufgerafft, Dir mal zu schreiben. Dieser Leserbrief von dem Kerl, der HeroQuest für ein RPG hält, hat mich echt geschockt. Als ich noch lesen mußte, daß diese Person auch noch ein RPG generieren will, wäre ich fast vom Hocker gefallen. Wenn man noch nicht einmal weiß, was ein W20 ist, sollte man die Hände vom Rollenspielen lassen. Vermutlich wollte der arme Kerl nur ein Brettspiel wie HeroQuest erschaffen. Man

kann Patrick aber nicht böse sein, ich war auch mal klein und habe HeroQuest gespielt. Jetzt noch einige Fragen:

1. Ich spiele DSA, AD&D, MERS und Star Wars (ja, ich habe es mir gleich organisiert). Ich will jetzt mal etwas Professionelleres spielen. Ich dachte so an RuneQuest oder Hårnmaster. Was würdest Du mir empfehlen?

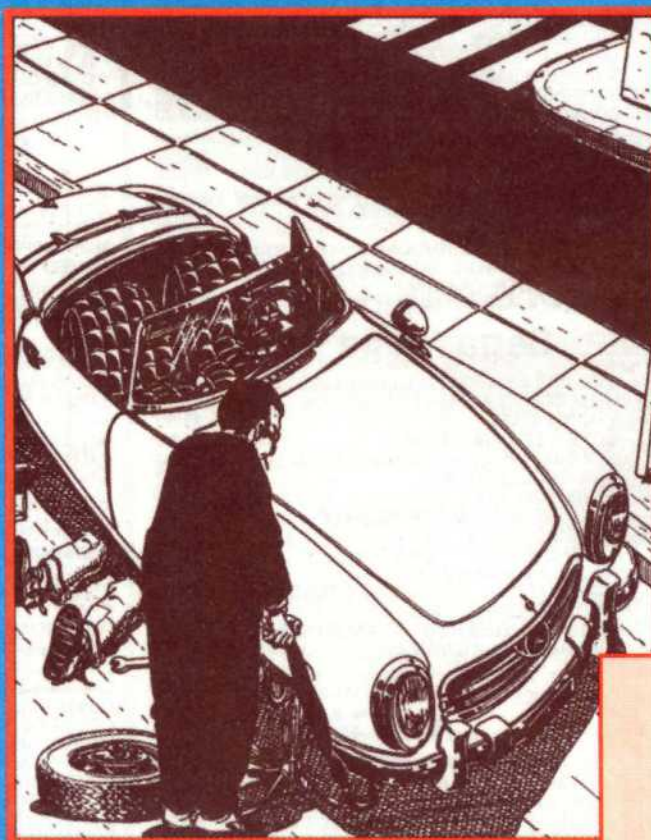
bietet sie an. Warum nicht?

So, das war wohl alles. Vielleicht schreibe ich Dir noch einmal.

Möge die Macht mit Dir sein
Jan Semmelroggen

Jeder hat mal klein angefangen, da warten wir noch ein paar strenge Winter und sehen dann weiter.

1. Du kennst Dich ja schon recht gut aus, so daß Einsteigerfreundlichkeit wirklich keine Rolle mehr spielt. Versuch es also mit Hårnmaster.
2. Leider nicht, das zugehörige Regelsystem ist nämlich wirklich genial (wenn auch etwas komplex).
3. Ich warte auch schon seit einiger Zeit auf die Boxen von Schmidt Spiele. Sobald sie hier eintreffen, werden wir Deinen Wissensdurst



Für Personen unter 16 Jahren nicht zu empfehlen (Anm. d. Red.).

2. Da ich auch auf meinem PC RPGs zocke, bin ich großer Wizardryfanatiker. Gibt es davon ein RPG?
3. Ich habe gehört, daß es bald neue Kästen von DSA geben wird. Wann ist es soweit und wie heißen sie?
4. Ich suche verzweifelt nach DSA-Tools, aber kein Versand

Steckbrief Wanted Dead or Alive

Rollenspieler im Raum Ludwigsburg / Württ. gesucht
Thorsten Rosemann
Hopfenstr. 6
71732 Tamm
Tel.: 07141 / 604077

Suche Rollenspieler zwecks neuer Spielgemeinschaft
Frank Glaßl
Rosenweg 40
04209 Leipzig
(Du gewinnst übrigens das Vampire in Chrome)

befriedigen.

4. Das Problem erledigt sich für Dich, wir schicken Dir die DSA-Tools. Deine Frage kann ich allerdings nicht beantworten, da mußt Du Dich an den Versand wenden.

Das will ich stark hoffen (daß Du mir noch mehrmals schreibst!).

In Nomine Satanis

Wie der Name schon verrät, handelt es sich nicht gerade um ein christliches Rollenspiel, mit einer etwas toleranten Einstellung lassen sich jedoch moralische und ethische Prinzipien für die Spielstunden vergessen, um ganz im schwarzen Humor schwelgen zu können.

Ein Vergleich mit KULT und angeli ist unumgänglich, da sich der Hintergrund doch ziemlich überschneidet. Die bevorzugten Charaktere sind selbstverständlich Dämonen, die im Namen ihres Prinzen und ihres Höllenfürsten allen möglichen Aufträgen auf Erden nachgehen. Dabei sollte man nicht vergessen, daß es gar nicht so leicht ist, abgrundtief böse, hinterhältig und gemein zu sein, denn gerade Dämonen verfahren mit Versagern nicht sonderlich gnädig (wie wär's mit tausend Jahren Höllenqual?).

Die Charaktergenerierung ist kein großer Akt, es wird kaum

gewürfelt, fast alle Werte werden nach Belieben des Spielers festgelegt, wobei es aus Gründen der Fairneß natürlich ein Maximum gibt. Mit dem schlaunen Satz „Regeln sind dazu da, um gebrochen zu werden“, läßt sich bereits viel aussagen. Das ganze System ist denkbar unkompliziert, der Ausgang sämtlicher fragwürdiger Handlungen läßt sich mit einer einfachen Probe bestimmen. Trotzdem ist In Nomine Satanis ziemlich realistisch und in vielerlei Hinsicht sehr anschaulich (man denke an die 666 verschiedenen Methoden, wie eine Kreatur den Löffel abgeben kann). In dem nur 80 Seiten starken Werk wird die passende Einstellung zum rabenschwarzen Humor optimal vermittelt, der schaurige Inhalt verführt einen mehrmals zu schallendem Gelächter. Eine erfahrene Rollenspielgruppe kann diese Erheiterung sicherlich ungebremsst für unzählige Spielabende fortführen, Anfängern sei jedoch wegen der unzureichenden Erklärungen der Rollenspielgrundlagen abgeraten.

Verlag: **Truant Verlag**
Preis: **k. A.**
Muster von: **Hersteller**

Spielmaterial: 90%
Spielregeln: 65%
Spielreiz: 95%

KULT / E.S.

In dieser Spielhilfe zu KULT erfährt New York eine hautnahe Beschreibung, sodaß sich neben den drei gegebenen Abenteuern noch beliebig viele neue ohne größere Probleme generieren lassen.

New York eignet sich wie keine zweite Stadt für KULT. Die extrem unterschiedlichen Stadtviertel bieten den Raum für szenenübergreifende Abenteuer. Darüber hinaus ist NY für seine hohe Kriminalität berüchtigt, die für das Rollenspiel eingefügten Kulte passen optimal in die Wirklichkeit, zumindest bis die Illusion zerbricht und die Grenzen zum Inferno fallen. Die drei Kampagnen sind detailliert ausgeführt und dienen hervorragend als nähere Einblicke und Beispiele für die Großstadt.

Verlag: **Truant Verlag**
Preis: **k. A.**
Muster von: **Hersteller**

Spielmaterial: 85%
Spielregeln: 95%
Spielreiz: 95%

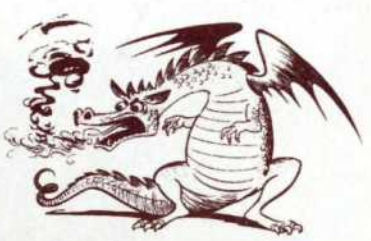


Für Personen unter 16 Jahren nicht zu empfehlen (Anm. d. Red.).

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.

FUN HAUS

POSTHORNSTR. 4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505

Wir sind rund um
die Uhr für Sie da!

Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA SOFTWARE

Der große Spielspaß
für kleines Geld

- PC KOMPLETT-SYSTEME
- PC EINZELTEILE
FESTPLATTEN,
DRUCKER,
MOTHERBOARDS...

Fordern Sie jetzt unseren
kostenlosen katalog an:

10-DM-Gutschein in jedem Katalog
MD · GG · MEGA-CD · SNES-
GB · CDROM · ZUBEHÖR



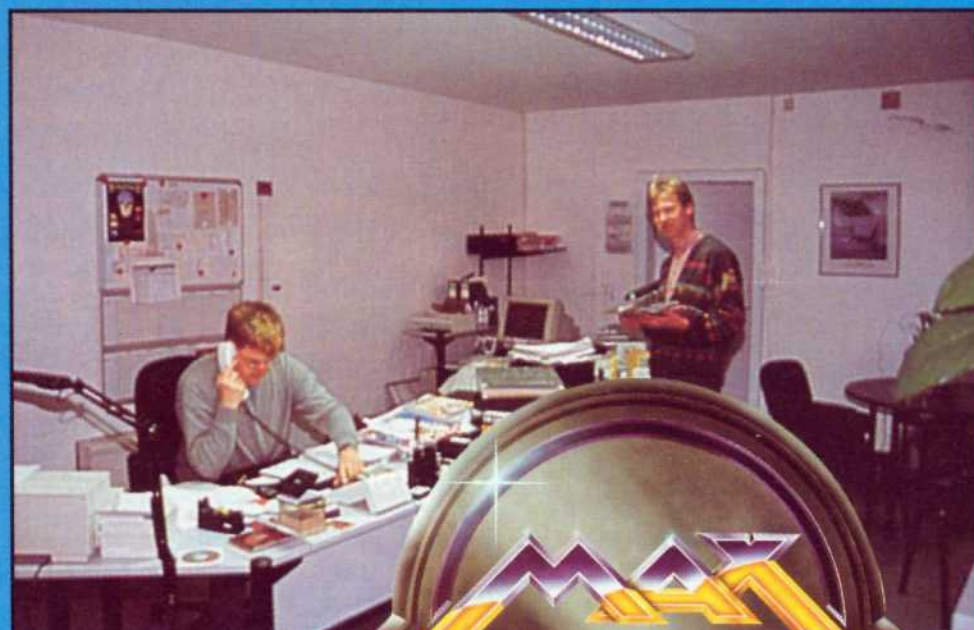
Von links nach rechts: Wilfried Reiter, Albert Lasser, Claudia Diehl, Benno Litfin, Elisabeth Lasser, Martin Lasser.



Von links nach rechts: Robert Pils, Grafiker, Wilfried Reiter, Martin Lasser, Johann Schilcher, Albert Lasser.



Auslieferungs-Lagerhalle und Büro; Max Design Deutschland-Paderborn.



Max Design

NEUES AUS Ö

Mit 1869, Burntime und dem NEO-Spiel Der Clou hat sich Max Design einen respektablen Ruf erarbeiten können. Wir konnten erste Fakten zu Oldtimer, ihrem neuesten Spiel, ergattern.

Von Hans Ippisch

Das noch relativ junge Spieleentwicklungsteam Max Design wurde 1991 von Albert Lasser, Wilfried Reiter und Martin Lasser gegründet. Damals veröffentlichten sie mit

der Handelssimulation Cash ihr Erstlingswerk.

Die guten Reaktionen der Fachpresse und die für damalige Verhältnisse passablen Verkaufszahlen bestätigten die Firmenphilosophie, „anspruchsvolle Software mit maximalem Spielspaß“ zu verbinden. Auch

die nächste Veröffentlichung, das Denk- und Strategiespiel Think Cross, wurde wieder sehr gut von Presse und Publikum aufgenommen.

Um den gestiegenen Erwartungen hinsichtlich Grafik und Musik auch weiterhin gerecht werden zu können, wurde das Team um die freiberuflichen Mit-

Elisabeth Lasser:
Kunden-
betreuung



arbeiter Robert Pils, Joe Schilcher und Hannes Seifert vergrößert. Für die Kundenbetreuung und Buchhaltung zeichnet Elisabeth Lasser verantwortlich. Jetzt waren die Voraussetzungen geschaffen, um die Entwicklung der geschichtlichen Handelssimulation „1869 Hart am Wind - Erlebte Geschichte Teil 1“ in Angriff zu nehmen. Mit diesem Spiel wurde der Fachwelt bewiesen, daß eine Handelssimulation mehr als nur ein „Zahlenjonglieren“ auf grafisch eher spärlichen Bildschirmen sein kann. So wird dem Spieler die Atmosphäre und das Flair des 19. Jahrhunderts nähergebracht. Ermöglicht wurde dieses Eintauchen in die erlebte Geschichte durch eine monatelange Recherche der historischen Begebenheiten, bevor mit der eigentlichen Programmierung begonnen wurde. Die endgültige Version mit 160seitigem Handbuch (mit detaillierter geschichtlicher Einleitung und zahlreichen Seefahreranekdoten) und einer nachgedruckten Zeitung aus dem Jahre



kumsbetreuung zu gewährleisten, erfolgte im Mai 1993 die Gründung der Max Design Computerspiele GmbH & Co. mit Standort in Deutschland. Als Geschäftsführer konnte Bruno Litfin - vormals Marketingleiter der United Software - gewonnen werden. Zusammen mit Claudia Diehl sorgt er in Paderborn dafür, daß die Entwicklung weiterhin in positiven Bahnen „mit anspruchsvoller Software bei maximalem Spielspaß“ verläuft. Sehr positive Reviews zu Burntime, in Verbindung mit einer umfangreichen Werbe- und Marketingkampagne, machten



Die Automodelle wurde den historischen Modellen exakt nachgebildet.

Burntime zu einem Hit im Sommerloch. Es handelte sich hierbei

um ein sehr komplexes und umfangreiches Strategie- und Handelsspiel, bei dem bis zu zwei menschliche Spieler gegen bis zu drei Computergegner antreten. Aufwendig animierte Grafiken und stimmungsvolle Musikstücke begleiteten das Spielgeschehen.

Was kommt jetzt?

Oldtimer schließt an ihren ersten großen Erfolg, 1869, an. Unter dem Untertitel „Erlebte Geschichte, Teil 2“ darf man nun die Zeit zwischen 1886 und 1929 spielerisch erleben. Kenner wissen natürlich, daß in dieser Zeit die Autorevolution stattfand. Und um die dreht es

sich natürlich auch in diesem vorläufig nur für PC CD-ROM geplanten Spiel. Gegen einen menschlichen und bis zu zehn Computergegner tritt man ein wirtschaftliches Rennen als Manager einer Autofabrik an. Unter 100 Karosserie-Formen, verschiedensten Motoren und Ausstattungsvarianten, die selbstverständlich den historischen Vorbildern entsprechen, hat man die Qual der Wahl. Als besonderes Bonbon gibt es noch zum Teil bislang unveröffentlichte Original-Filmaufnahmen von Ford und Mercedes und eine Actionsequenz im Form eines Autorennens. Ein 160 Seiten umfassendes Handbuch mit ausführlichen Informationen rund um das Auto in gewohnter Max Design-Qualität rundet Oldtimer ab, das im Herbst erscheinen soll. Wie eine Amiga-Version aussehen könnte, tüfelt man derzeit gerade aus.

Wilfried Reiter verriet uns übrigens noch, daß im Januar oder Februar mit Ölrusch eine Wirtschaftssimulation rund um das schwarze Gold ansteht.

STERREICH

1869 überzeugte spielerisch und grafisch. Das anspruchsvolle Konzept fand auch den Geschmack der Massen. Dies belegen die Top-Positionen in den offiziellen Verkaufscharts der media control und die Unmengen an positiven Briefen, die Max Design erreichen. Spätestens mit 1869 ist das Label Max Design als Publisher anspruchsvoller Software etabliert.

Natürlich ruht man sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern bereitet sich auf kommende Herausforderungen vor. Um eine noch bessere Kunden- und Publi-



Wer schon immer in die Rolle von Piech, Reuter & Co. schlüpfen wollte, kann dies nun mit Oldtimer tun. Das zweite Spiel aus der Serie „Erlebte Geschichte“ macht Euch zum Manager einer Autofabrik.

QUO VADIS, AMIGA?

Neun Jahre existierte der Amiga. In dieser Zeit gewann der für viele User innovativste aller Heimcomputer Freunde in aller Welt. Anfang Mai kam das Ende für Commodore Business Machines: Bankrott, Pleite, Liquidation! Aus allen kursierenden Gerüchten und Spekulationen bastelte Play Time den folgenden Artikel für Euch zusammen.

von Markus Krichel und Hans Ippisch

Der Anfang vom Ende...

Gleich nach Bekanntgabe der Liquidation ging es hoch her in den Netzwerken der Welt. Was ist passiert? Wie geht es weiter? Ist dies das endgültige Aus für den Amiga? Diese Fragen können nicht mit einem einfachen Ja oder Nein beantwortet werden. Commodore Business Machines ist ein weitverzweigter Konzern mit mehr als 30 verschiedenen Unternehmen, wie Commodore International, Commodore Business Machines und Commodore Electronics Limited. Die restlichen Firmen sind die Fabriken (auf den Philippinen) und die Verkaufsbüros im Ausland, darunter auch die deutsche Vertriebsorganisation. Die drei Erstgenannten sowie die Fabriken sind definitiv nicht mehr im Geschäft. Die internationalen Verkaufsbüros sollen vorerst offen bleiben. Ist dies nun das Ende des Amiga? Möglicherweise ja, aber wahrscheinlich nicht!

...oder ein neuer Anfang

Die Liquidation von Commodore wird von der Presse als „freiwillig“ bezeichnet. Tatsache ist, daß das Unternehmen keine andere Wahl hatte. Hierzu muß man wissen, daß es sich bei

Commodore um eine Aktiengesellschaft handelt. Es war nur noch eine Frage der Zeit, bis man im Interesse der Aktionäre die Tore zwangsverriegelt hätte.

Generell scheint jedoch ein großes Interesse an der Amiga-

Echtes Interesse oder linke Dinger?

Hitachi machte in der letzten Zeit als Hersteller von 32 Bit RISC-Chips, die gerade jetzt verstärkt für den Einbau in den

anderen Systemen verschrieben. So kann man für ein paar Millionen, die später abgeschrieben werden, einen Konkurrenten vom Markt wegkaufen und erweitert somit die Kundenbasis für eigene Produkte.

Bleibt also noch Samsung. Bei näherer Betrachtung wäre ein Kauf durch dieses Unternehmen für alle das Beste. Obwohl Samsung eine Hardwarelizenz für das 3DO-System erhalten hat, scheint man dort nicht mehr vom Erfolg dieses Systems überzeugt zu sein. Samsung ist ein koreanischer Elektronik-Riese mit einem momentanen Jahresumsatz von über sieben Milliarden Dollar und Verkaufsbüros in der ganzen Welt. Im Computerbereich ist Samsung bestens bekannt für seine Monitore und Festplatten. Seit Jahren versuchen die Koreaner mit aller Kraft, in den Heimcomputermarkt zu drängen. Also warum nicht mit dem Amiga und dem CD 32? Schlechter als mit dem 3DO kann's ja wohl kaum laufen.

Gute Nachrichten gibt es auch von den anhängigen Unternehmen zu vermelden. Hardwarehersteller wie GDV und Softwareanbieter wie NewTek werden die Produktion vorerst fortsetzen. Aufgrund der Rechtssituation und der Interessenwahrung zugunsten der Aktionäre kann eine endgültige, offizielle Entscheidung erst in 4-6 Wochen erwartet werden.

FAKTEN+FAKTEN+FAKTEN

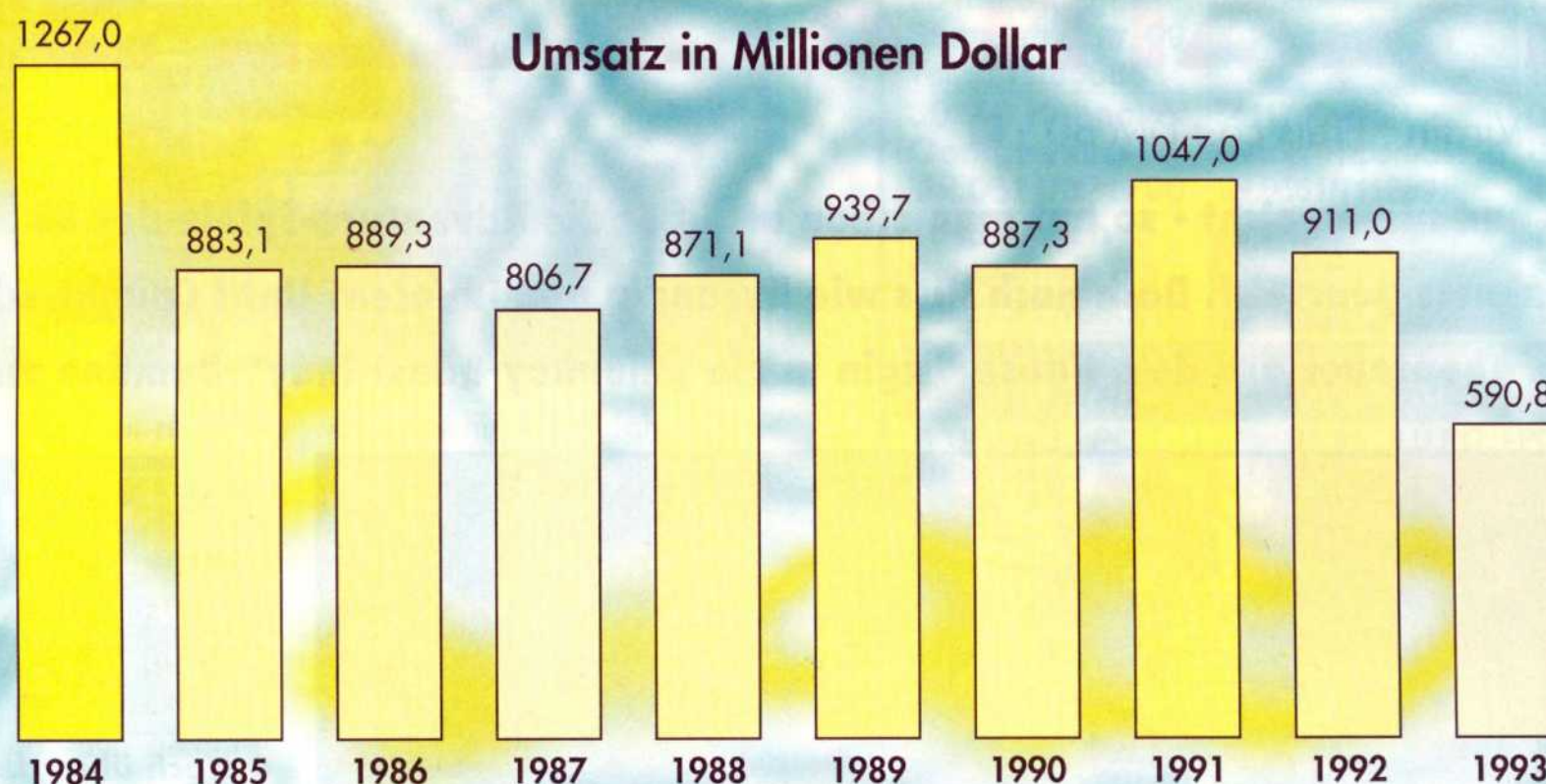
- + Commodore verkaufte in den 80er Jahren insgesamt 17 Millionen C64 und konnte umsatzmäßig zeitweise IBM Paroli bieten.
- + Das CDTV erwies sich mit Gesamtverkäufen von etwa 25.000 Stück in der Bundesrepublik als Flop.
- + Vom CD 32 wurden weltweit bislang etwa 300.000 Stück abgesetzt, die Hälfte davon etwa in England, rund zehn Prozent in Deutschland und der Rest hauptsächlich in Kanada.
- + Irving Gould, dem 20 Prozent von Commodore gehören, stellte Konkursantrag, gab jedoch keineswegs die Suche nach einem Investor auf, wie Der Spiegel meldete.
- + Commodore Frankreich existiert nicht mehr. Die neugegründete Amiga Computerelexport France GmbH mit Sitz in Frankfurt beliefert nun den französischen Markt.
- + Im Geschäftsjahr 1992/93 (30. Juni) belief sich der Umsatz auf 591 Mio. Dollar, der Verlust auf 356 Mio. Dollar.
- + Die profitabelsten Niederlassungen sitzen in Deutschland, Italien, Skandinavien und Kanada.

Technologie zu bestehen. Unmittelbar nachdem die News von der Firmenauflösung bekannt wurden, meldeten sich Unternehmen aus aller Welt, die an den Rechten zum Amiga sehr interessiert sind, darunter angeblich sogar Sony. Drei Namen tauchen jedoch in diesem Zusammenhang ständig auf: Hitachi, Samsung und Philips - alles Weltunternehmen mit großer Finanzpower.

neuen Konsolen benutzt werden, von sich reden. Philips hat mit seinem CD-i-System einen direkten Konkurrenten zum Amiga und CD 32 auf dem Markt. Betrachtet man diese Situation etwas genauer, so drängt sich einem der Gedanke auf, daß hier versucht werden könnte, einen großen Konkurrenten einfach vom Markt „wegzukaufen“. Beide Firmen haben sich ganz eindeutig



ABSCHIED AUF RATEN



Der Abstieg des C64 begann mit der Einführung des Amigas. Erst nach 1987 konnte der Amiga langsam in die Rolle des Umsatzkönigs schlüpfen, worauf 1991 mit 1047,0 Milliarden Dollar der höchste Umsatz seit 1984 erzielt wurde. Einen deutlichen Umsatzverlust brachte zweifellos 1993 der Wegfall der PC-Linie, welche allerdings zum Großteil nur Kosten verursachte.

Versteckter Segen?

Machen wir uns nichts vor: Dies ist eine sehr ernste Situation für Amiga-User in aller

Welt. Aber was haben wir eigentlich zu verlieren? Es ist wohl kein Geheimnis, daß der Amiga fast täglich Marktanteile verlor und das Ende der Ära Commodore bereits abzusehen war. Der Bankrott vom Com-

modore mag sich vielleicht sogar bald als versteckter Segen entpuppen. Wenn ein Unternehmen wie Samsung wirklich eine ernstzunehmende Wiederbelebung in Angriff nimmt, stehen wir vielleicht am

Ende sogar besser da als bisher.

Eine optimistische Prognose? Mit Sicherheit! Aber auch eine realistische. Hoffen wir das Beste!

ENDLICH IST ES DA!

Hier zeigen wir Euch nun endlich das erste Foto vom CD 1200, das jeden Amiga 1200 CD 32-kompatibel machen sollte. Mit einer nicht unbedeutenden Einschränkung müssen die CD 1200-Besitzer jedoch leben. MPEG kann aus technischen Gründen nicht funktionieren. Der Preis soll bei etwa DM 480,- liegen.

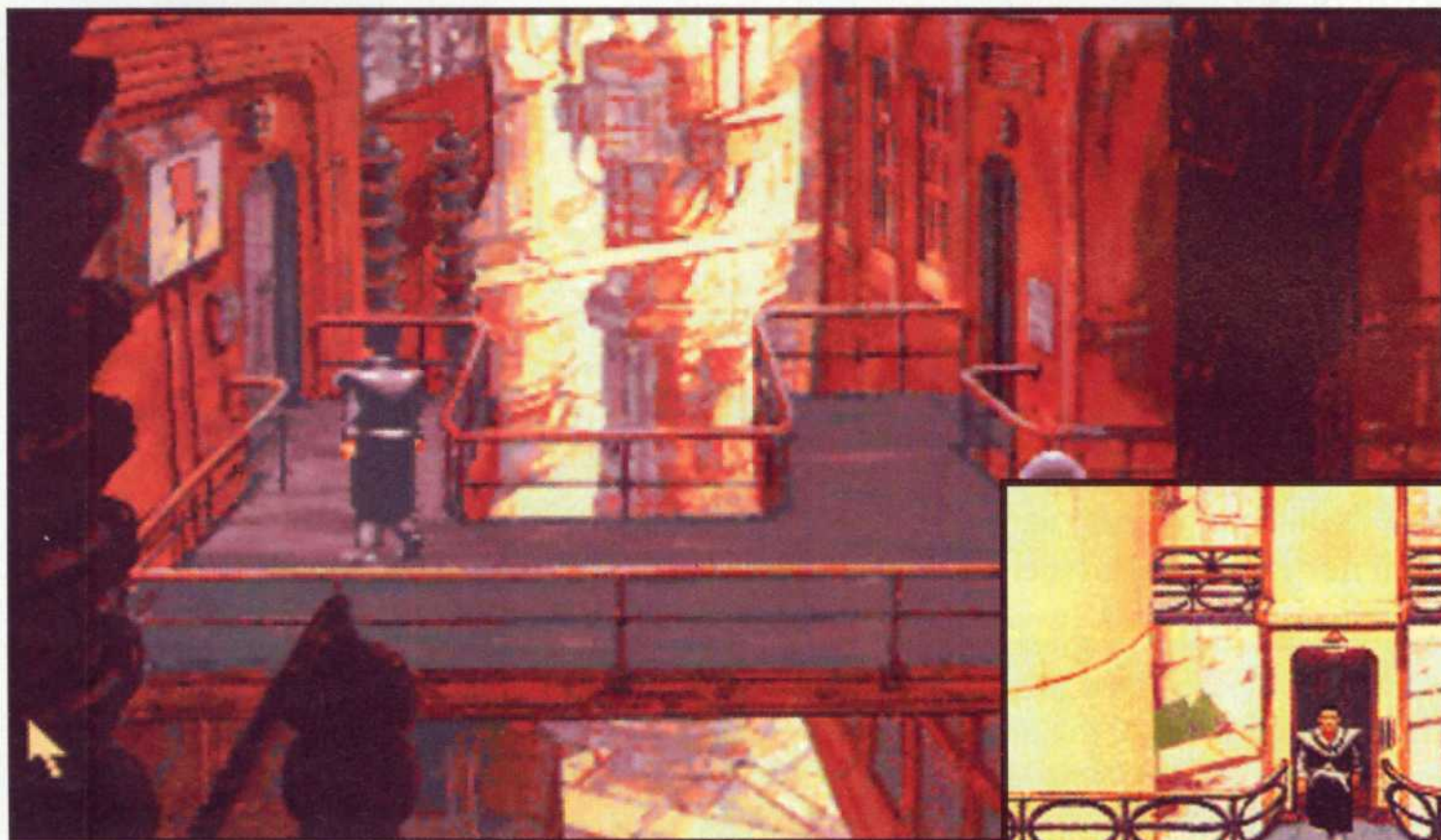


Adventure

BENEATH A STEEL SKY

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

Oft kopiert und nie erreicht - so hat man schon oft über die Adventure-Spiele der Häuser Sierra oder LucasArts geurteilt. Doch nach Hits wie Kyrandia und Innocent Until Caught schleicht sich nun ein Abenteuer aus dem Hause Virgin in die „Monkey-Quest-Indy“-Domäne ein.



INFO BITS
Festplatteninstallation
wärmstens zu empfehlen.

● **Hoch über der Stadt beginnt Foster seinen Weg. Der Ausgang wartet jedoch am Boden!**



Kein Piratenreich, kein Fantasyland und auch nicht die actionbehaftete Zeit des Indiana Jones wurden diesmal gewählt. Vielmehr griff man in Sachen Stoffvorlage mehr in Richtung des guten alten Blade Runner und verlegte das Geschehen in eine ungastliche Zukunft. Der Himmel ist abgaswolkenverhangen und wird zudem

durch die Gipfel unendlich hoher Wolkenkratzer geziert. In riesigen Städten ist das Leben ein einziger Arbeitsablauf geworden und alles wird von dunkel gekleideten Herren in Uniform kontrolliert. Die Geschichte beginnt mit dem Absturz eines Helicopters, in

dem sich neben einem Soldaten noch die beiden Hauptakteure Kommandeur Reich (welch interessanter Name) und Robert Foster befinden. Ihr in der Gestalt des Letztgenannten wurde kurz zuvor gefangengenommen (den Grund hierfür kann man dem beigelegten Comic



● **Joey kann, mit allen Daten auf Modulkarte gespeichert, in verschiedene Roboter eingebaut werden.**

VIEWPOINT



Das Gespann Foster und Joey legt genügend Witz an den Tag, daß dies allein schon für einige Zeit genügen würde. Durch die gute Story und die originellen Dialoge der anderen Akteure, die zudem sehr gut übersetzt wurden, läßt einen dieses Spiel nicht so schnell los.

Michael Erlwein



entnehmen) und habt nun die Möglichkeit zur Flucht. Da Ihr Euch aber in der großen Stadt nicht auskennt, keinerlei Ausweis oder Waffe bei Euch habt und überhaupt nicht so recht wißt was das soll, beginnt nun eine aufregende und gefährliche Odyssee. In der Handhabung ist B.A.S.S. grandios gelungen. Kein Menübalken stört die tollen Grafiken und auch kein Mausclick zuviel ist zu tun. Gefundene Objekte werden automatisch in das Inventory befördert, und indem man mit der Maus an den oberen

ren Bildschirmrand fährt, können diese auch verwendet werden. Dialoge beginnt man durch einen simplen Mausclick rechts auf die gewünschte Person und mit links steuert man Foster zielgenau an alle Orte. Einfach, simpel, leicht zu erlernen und doch genial. Natürlich ist dies keine bahnbrechende Erfindung mehr, zusammen mit den gekonnt gezeichneten Grafiken und der guten Musik zeigt Virgin hier durchaus, „wo Bartel seinen Most holt“. Weiter so!

Michael Erlwein



● Fast jeder Mensch, den man trifft, ist gerade mit Arbeiten oder Patrouillieren beschäftigt.

ROOTS

In Sachen Witz und Story steht dieses Spiel den großen Vorbildern wie **Indy 4** oder **Monkey Island** kaum nach.

* Ist ein nicht offensichtliches
* Hauptdiagnostik des Fehlers: Zehn Sekunden
* Plötzlich auftretende Probleme und Vorfälle, die Fehlersuche
* Ständig hatte ich schon eine Menge davon können.

GRAFIK 086

SOUND 079

FUN

085

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer- und Videospiele
Ladengeschäft und Versandzentrale Inh. Oliver Heck
Stuttgarter Straße 99 - 70469 Stuttgart-Feuerbach
Telefax 0711/817 99 95

Telefon 0711/856 85 34 oder 85 03 25

70469 Stuttgart Stuttgarter Str. 99 Tel. 0711/8568534	Es gibt Leute die reden darüber - wir liefern	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel. 0711/624399
30159 Hannover Georgswall 3 Tel. 0511/321796	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel. 0561/711389	07546 Gera Laasener Str. 29 Tel. 0365/200610
73430 Aalen Storchenstr. 5 b Tel. 07361/680663	jetzt aber schnell anrufen	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel. 0761/382590

FUNNY SOFTWARE TOPTEN

1. Ultima 8 - PC	98.95	6. U.F.O. - PC	105.25
2. Battle Isle 2 - PC	89.95	7. Alone i.t. Dark 2 - PC	98.95
3. Sim City 2000 - PC	94.95	8. Pacific Strike - PC	94.95
4. Arena Elder Scrolls-PC	98.25	9. TFX - PC	98.95
5. Burning Steel 2 - PC	89.95	10. Fleet Defender - PC	105.25

*Neu*Neu*Neu*

Stuttgart Laden 2
Paulinenstr. 50
70178 Stuttgart Mitte
Nähe Radio Barth

Unser telefonischer Bestellservice:

Niedersachsen:	Hessen:
Hannover	Kassel
10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr
0511/321796	0561/711389
B.-Württemberg	B.-Württemberg
Freiburg	Stuttgart
10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr
Tel. 0761/382590	Tel. 0711/8568534

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr Preisänderungen vorbehalten -
Die aufgeführten Preise sind Versandpreise - Ladenpreise können abweichen.
Lieferung per Nachnahme - Fracht-u. Verpackung DM 10.90
Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei

**Superauswahl-Teufilsche Preise-
Aktuelle Neuerscheinungen**

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung
Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

EHBA "Soft"

Schusterbeckstraße 24
94481 Grafenau
Tel. 08552/4877 Fax 08552/4888

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark 2	DV	91,90
Anstoss	DV	71,20
Anstoss World Cup Ed. **	DV	56,30
Battle Isle 2	DV	86,20
Beneath a Steel Sky	DV	71,20
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Cannon Fodder	DA	64,30
Chaos Engine**	DA	??,??
Comanche	DV	95,30
Comanche Mis.Disk2	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge 2**	DV	88,40
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler **	DV	86,20
Dune 2	DV	66,60
Elite 2	DV	72,30
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate (Kyandia 2	DV	69,90
Hanse de Luxe	DV	49,90
Incredible Toons	DV	74,60
Kolumbus	DV	83,80
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Micro Machines**	DA	63,20
Mortal Kompat	DA	55,10
Pacific Strike	DA	86,10
Pacific Strike Speech P.	DA	39,90
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Quest for Glory 4**	DV	72,30
Rüsselsheim	DV	69,90
Sam & Max	DV	95,30
SimCity 2000	DV	88,40
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactical Opera	DA	39,90
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	40,10
Tie Fighter **	DA	95,30
Ultima 8 (Pagan	DV	86,10
Ultima 8 Speech Pack	DV	39,90

X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
B-Wing	DV	46,90

Microprose Spiele:

F 14 Fleet Defender	DA	99,90
Fields of Glory	DV	99,90
Master of Orion	DV	99,90
Pirates Gold	DV	99,90
Starlord	DV	99,90
Subwar 2050	DV	99,90
U.F.O.	DV	99,90

CD-ROM

Panasonic / Matsushita 562 B		429,00
Doublespeed/Fotofähig usw.		
Anstoss World Cup Ed.	DV	93,90
Battle Isle 2	DV	88,40
Comanche inkl. Mi. I u. II	DA	102,90
Das Schwarze Auge I	DV	71,20
Day of Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmäher Mann	DV	88,40
Der Planer & Extra Disk	DV	86,00
Rise of the Robots**	auf Anfrage	
Eye of the Beholder I-III	DV	95,30
Iron Helix	DV	83,80
Mega Race	DV	74,60
Rebel Assault	DV	88,40
Strike Commander	DA	90,90
Syndicate Plus	DV	97,60
The Horde	DA	86,10
U.F.O.	DV	99,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV	129,90

Soundkarten:

Sound Galaxy RX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279,00
Sound Galaxy Pro 16 Extra	DV	389,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	369,00
SB AEW-32	DA	649,00
Sound Wave	DA	479,00
Game Wave	DA	299,00

Joysticks:

Advantec Gravis Schwarz		72,00
Advantec Gravis Transpa		76,00
CH Flight Stick		159,00
CyberMan		219,00
Gravis Game Pad		49,90

Irrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise
variieren. Versandkosten: NN 9,50 + 3 DM Zählkar.
** = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Spiel nicht gefunden, bitte rufen Sie uns an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Sportspiel

MANCHESTER UNITED

PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

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

Fußballweltmeisterschaft

hin oder her, ist es denn

wirklich notwendig, daß

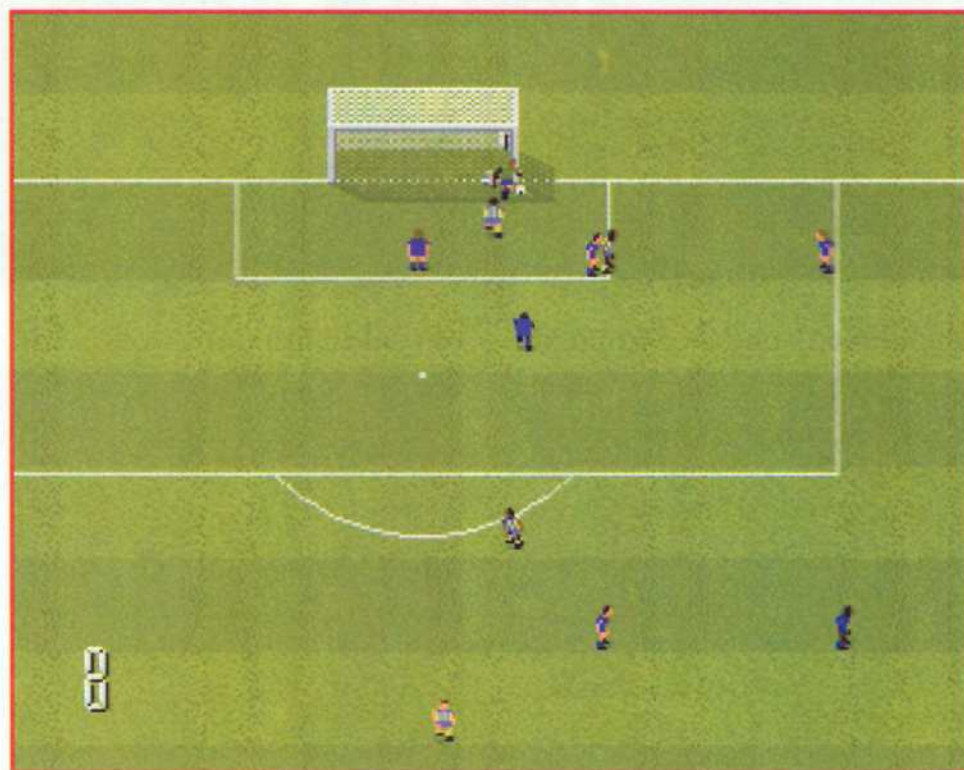
jedes Softwarehaus ein Fuß-

ballspiel herausbringt? Haben wir denn nicht

schon genug Kick Offs, Goals und Sensible

Soccers?! Brauchen wir wirklich noch ein Man-

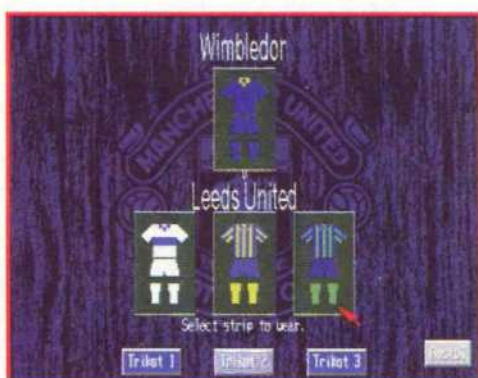
chester United Premier League Champions?!



Manchester United hat den Namen des Vereins schon öfter für mehr oder minder gute Fußballspiele hergegeben. Diesmal wurde, und das ist offensichtlich, mehr Wert auf die Möglichkeit der Mannschaftsaufstellung gelegt. Detailliert lassen sich Spieler aufstellen, Angriffstaktiken wählen und Daten über die eigene oder

gegnerische Mannschaft abrufen. Dies ist natürlich ein großer Pluspunkt, der bei einer reinen Simulation allerdings mehr Sinn macht. Was nützt die beste Aufstellung, wenn ich selbst mit dem Joystick nicht umgehen kann, denn man darf natürlich selbst ins Spiel eingreifen. Auch hier wieder auffällig: man hat aus den ersten Programmen gelernt und kann nun einen

INFO BITS
2 Disketten
kaum Nachladezeit
nur engl. Mannschaften



relativ großen Bildschirmarschnitt bewundern. Kleine flinke Männchen tummeln sich um den Ball und es gelingen auch ohne Mühe Pässe und Dribblings.

Trotzdem fehlen natürlich „Publikumsmagneten“ wie Lothar Matthäus oder wenigstens Wotan Piräus (aus Lizenzgründen). Die ganzen Johns und Jims, Franks und Mikes sagen doch den wenigsten

● **Wenn die Konkurrenz in diesem Fußball-Sommer nur nicht so groß wäre...**

irgendwas. Zudem sollte man hier auf z.B. Sensible Soccer und Bundesliga Manager zurückgreifen und nicht diesen halbherzigen Mix aus beiden kaufen.

Michael Erlwein



VIEWPOINT

Wäre da nicht die gute Übersicht dank des großen Bildausschnitts und die einigermaßen gute Steuerung, hätte ich mich sowieso nicht weiter damit befaßt. Würde man hier im Kaufpreis um ca. 50 Prozent heruntergehen, könnte man durchaus seine sauer gesparten Kröten dafür ausgeben. Eine Alternative zu Goal oder Sensible Soccer ist dieses Stück Software jedoch leider nicht.

Michael Erlwein

Arcade-Action

TOTAL CARNAGE

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

Eigentlich sollte man ja meinen, daß ein Spiel, das exklusiv für den Amiga 1200 und das CD32 erscheint, die Möglichkeiten dieser Hardware auszuschöpfen vermag.



• **Sieht ein bißchen aus wie Shareware. Hat aber seinen Preis...**

Was einen jedoch beim Anblick dieses „Knüllers“ erwartet, schießt schon ein bißchen den Vogel ab. Nachdem man eine äußerst geschmacklose Intro-Sequenz über sich ergehen hat lassen, wird man alsbald zum Helden eines unglaublichen Szenarios. Unzählige, bis an die Zähne bewaffnete, gegnerische Ram-bos trachten einem nach dem Leben, indem sie in einem zeit-lupenähnlichen Tempo auf den eigenen Rambo, die Spielfigur, zusteuern. Dieser ist den Angreifern nicht nur von der Geschwindigkeit, sondern auch waffentechnisch haushoch überlegen. Durch tonnenweise am Boden liegende Extrawaffen kann man seinen Helden jedoch noch zusätzlich bis ins Gren-zenlose aufrüsten. Ehe man sich's versieht befindet man sich so auch schon im dritten Level, was für den äußerst anspruchs-vollen Schwierigkeitsgrad

spricht. Trotz eines arca-demäßigen Spielaufbaus kommt der Spaß deshalb, wenn über-haupt, zu kurz. Es bleibt eigent-lich nur noch zu erwähnen, daß die Verpackung ähnlich liebe-voll gestaltet wurde wie das Spiel selber, und es deshalb schon beim Blick ins Kaufhaus-regal vor einer Anschaffung abschrecken sollte.

Roland Gerhardt



intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen

bestellannahme: mo. bis fr.

von 9 - 18 uhr

tel. 05 81 - 50 06

BTX : Intersoft #

fax: 05 81 - 1 44 61

neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

Neuheiten PC

Der Clou	DV	79,50
Die Siedler	DV	83,50
Fifa International Soccer	DA	79,50
Hattrick	DV	78,50
Pizza Connection	DV	78,50
DSA 2 Sternenschweif	DV	82,50
The Horde	E	82,50
World Cup USA 94	DA	75,50

Neuheiten AMIGA CD 32

Der Clou	DV	72,50
Formula One Grand Prix	DA	78,50
Gunship 2000	DA	82,50
Jurassic Park	DV	68,50
Lemmings	DA	56,50
T.F.X.	DA	75,50
Ultimate Body Blows	DA	64,50

Repräsentanz in

Österreich:

Tel.: Österreich

0 35 12 - 7 22 21

- Die Preise in Österreich

können differieren -

Neuheiten AMIGA

Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Gunship 2000 A 1200	DA	85,50
Hanse - Die Expedition	DV	59,50
Hattrick	DV	73,50
Kings Quest 6 A 1200	DV	72,50
Maelstrom	DV	79,50
Mad News	DV	74,50
Robinsons Requiem	DV	85,50
Soccer Kid CD 32	DV	64,50
Twilight 2000	DV	72,50
UFO	DA	78,50

PREISLISTEN - AUSZUG

		PC		Amiga			PC		Amiga
1869	DV	79,50	71,50	Elite 2	DV	69,50	55,50		
A-Train	DV	92,50	84,50	Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50		
Anstoß	DV	72,50	72,50	Goblins 3	DV	84,50	74,50		
Aufschwung Ost	DV	72,50	67,50	Gunship 2000	DA	88,50	68,50		
Battle Isle 2	DA	84,50	Ank.	History Line 1914/18	DV	72,50	72,50		
Body Blows	DA	59,50	53,50	Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50		
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	69,50	Lemmings 2	DA	80,50	65,50		
Burntime	DV	82,50	73,50	Mortal Kombat	DA	59,50	59,50		
Campaign 2	DV	79,50	74,50	Mr. Nutz	DA		55,50		
Cannon Fodder	DA	67,50		Pacifik Strike	DA	89,50			
Christoph Kolumbus	DV	79,50	78,50	Pizza Connection	DV	78,50	78,50		
Civilization	DV	86,50	75,50	Rüsselsheim	DV	70,50			
Das schwarze Auge	DV	78,50	74,50	Sim Sity 2000	DV	82,50			
Der Clou	DV	79,50	69,50	Simon the Sorcerer	DV	89,50	74,50		
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Software Manager	DV	71,50	71,50		
Die Siedler	DV	84,50	84,50	Syndicate	DV	79,50	67,50		
Dogfight	DA	87,50	71,50	Tornado	DA	70,50	69,50		
Dune 2	DV	64,50	58,50	Ultima 8 - Pagan	DV	89,50			
Eishockey Manager	DV	78,50	74,50	Wing Commander	DV	69,50	59,50		
				Zool	DA	61,50	55,50		

CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG

Comanche Compilation	DV	108,50	Jutland	E	139,50
Der Patrizier	DV	95,50	Labyrinth of Time	E	72,50
Dinosaur Adventure incl. Video	E	81,50	Mad Dog MacKree	E	89,50
Dune - der Wüstenplanet	DA	95,50	Maniac Mansion 2	DV	95,50
Elite 2	DV	71,50	Pinball Dreams de Luxe	DA	95,50
Eye of the Beholder 1-3	DV	89,50	Protostar	DV	73,50
F 15 Strike Eagle III	E	99,50	Rasenmäher Mann	DV	87,50
Goblins 3	DV	97,50	Rebel Assault	DV	92,50
Gunship 2000 + Scenario	E	97,50	Super Strike Commander	DA	86,50
Hannibal + 200 Top Games	E	85,50	Syndicate + Data Disk 1	DV	93,50
History Line	DV	69,50	Tornado + Mission	DA	89,50
Inca 1 oder 2	DV	109,50	Ultima 8 + Speech Pack	DV	114,50
Iron Helix	DV	80,50	Who shot Johnny Rock	E	88,50
Journeyman Project	DV	69,50	Winter Olympics	DA	77,50

Low Budget

Artikel, solange der Vorrat reicht!

		PC	Amiga	Atari
Bard's Tale 3	DA	28,50	28,50	
Battlehawks 1942	E	32,50	32,50	
Blues Brothers	DA	24,50	24,50	
California Games 2	DA	28,50	32,50	29,50
Crazy Cars 3	DA	24,50	26,50	
F 15 Strike Eagle 2	DA	39,50	39,50	39,50
Great Courts 2	DA	34,50	34,50	
Kings Quest 1	DA	34,50	38,50	38,50
Larry 1	DA	39,50	39,50	39,50
Manch. United	DA	32,50	29,50	29,50
Microprose Soccer	DA	29,50	29,50	
North & South	E	33,50	32,50	33,50
Speedball 2	DA	32,50		
Trolls	DA	32,50	32,50	
Ultima 6	DA	39,50		
WWF 2	DA	32,50	32,50	32,50
Zak MacKracken	DV	43,50	39,50	

Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

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

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

Strategie- Rollenspiel

DEATH OR GLORY

DAS ERBE VON MORGAN

■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 100.- ■

Zu Hause rausgeschmissen, kaum Kohle, ein Brotmesser als einzige Waffe, einen Nervtöter als Begleiter und dann auch noch Dich als strategischen Berater am Joystick - es gab wirklich schon Tage, die besser anfangen.



Schauplatz der Handlung ist die Fantasy-Welt Drakhan, genauer gesagt das Inselreich Morgan. Dort haben sich die Hüter des Lichtes und der Ordnung mit den Dunklen Magiern in den Haaren. Diese schaffen es, mittels einer geplanten Intrige einen Keil zwischen König Werthas und seine beiden Söhne, Xhor und Raven, zu treiben. Raven, der jüngere Sohn und Held der Geschichte, wird bei einem seiner Schlichtungsversuche vom Vater aus der Stadt gejagt - samt dem königlichen Berater und Hofnarren, Cerano.

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, Raven mittels Intuition, Magie und strategischem Talent sicher durch die 16 Level zu leiten. Jede Spielstufe hat eine bzw. zwei eigene Landkarten mit recht unterschiedlicher Aufgabenstellung. Zu Beginn kauft Ihr für jeden der maximal sechs Anführer Soldatentrupps ein. Anschließend können die im Laufe der Zeit aufgesammelten Ausrüstungsgegenstände neu verteilt werden. Der Spieler startet mit dem Verschieben seiner Einheiten. Er kann sich dabei von



einer Halbautomatik unterstützt lassen, danach ist der Computer-Gegner an der Reihe. Kommt es zu Kämpfen, dann wird auf eine horizontale Ansicht gewechselt und der Kampf zwischen den Kontrahenten animiert dargestellt. Das Ergebnis wird vorausberechnet, läßt sich aber wegen der vielfältigen Einflußfaktoren nie genau vorhersagen.

Beginnt das Spiel noch recht geradlinig und überschaubar, steigt die Beeinflussung der

gegnerischen Aktionen durch das eigene Vorgehen im weiteren Verlauf stark an. Kaum ein Level nimmt, auch bei zügigem Durchspielen, jemals den gleichen Verlauf. Abgerundet wird das Ganze durch acht Soundtracks, ein ausführliches Handbuch sowie ein Tagebuch mit versteckten Tips.

Michael Erlwein



● *Death or Glory verbindet zwei beliebte Genres zu einer spannenden Mixtur und bietet Langzeitspaß für alle Festplattenbesitzer.*



INFO BITS
Für alle Amigas!
1 MB RAM, Zweit-Laufwerk
HD-Version optional



VIEWPOINT

SOFTWARE 2000 und FIRST STEP starten in ein neues Genre. Der Mix aus Strategie mit einer Prise Rollenspiel und einem Schuß Adventure spricht ein breites Publikum an. Wer auf solche Herausforderungen steht und den Amiga mal wieder so richtig dampfen lassen möchte, dem steht Genuß ohne Reue ins Haus.

Michael Erlwein



Strategie/Action-Mix

ARMOUR GEDDON 2

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

Endlich ein Lichtblick im Testerleben. Zumindest grafisch hebt sich Armour Geddon II von Bremsen wie Tornado oder Langweilern wie Eye of the Storm ab. Gleich neun unterschiedliche Fahr- und Flugzeuge kann der Spieler hier übernehmen. Sechs Stück gleichzeitig werden in die weite Welt hinausgeschickt, um dem Gegner (nicht nur Computer, auch ein zweiter Mitspieler ist möglich) Einzelteile für den Bau eines Spezialgeräts abzuluchsen. Denn ein Killersatellit bedroht die Erde und damit das Earth Defence Network, kurz EDEN. Wer schafft es nun mit Geschick, Strategie, Kampf und Köpfchen, seine Panzer richtig einzusetzen und die Bomber an den rechten Ort zu schicken? Jedes Gefährt kann hierbei persönlich übernommen werden. Dazu wird, wie im

ganzen Spiel, komfortabel per Mausklick oder Tastatur umgeschaltet. Wer dann noch stationäre Einheiten platziert und alle Waffen verteilt, der kommt in den Genuß eines wohldurchdachten Spiels. Spielfluß und Handhabung werden hier absolut großgeschrieben. Ein bißchen Simulation, ein bißchen Action, ein bißchen Strategie und ein bißchen Science Fiction geben zusammen ein nicht ganz einfaches, aber dafür äußerst interessantes Spiel. Wer einen schnelleren Amiga besitzt, kann übrigens auch die sowieso schon gute Grafik in Sachen Details anpassen. Fazit: Ein gelungener zweiter Teil!

Michael Erlwein

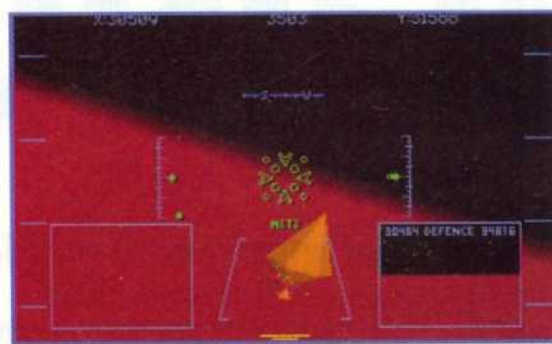


● **Erfreulich viele Optionen, Blickwinkel und sogar Witterungseinflüsse wurden bei Armour Geddon 2 implementiert.**



EYE OF THE STORM

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

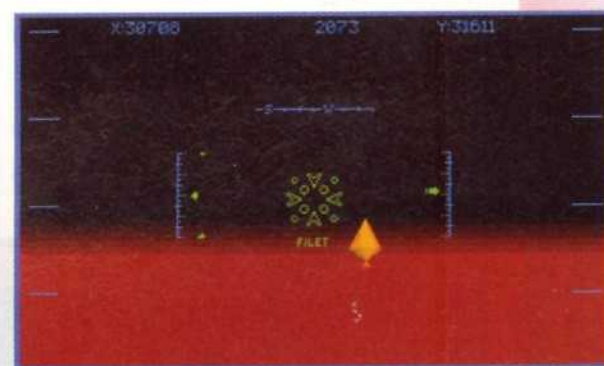


● **Wie bei Frontier wurde das Weltall in äußerst femininen Farbtönen gehalten.**

Fern in der Zukunft ist Greenpeace längst vergessen und der Umweltschutz ist nicht mehr Ideologie, sondern hängt von Sponsoren und Einschaltquoten ab. Da auch Piraterie mehr oder minder verpönt ist, muß man sich als Commander die teuren Ausrüstungsgegenstände fürs eigene Weltall-Säuberungs-Raumschiff erst verdienen. Deshalb werden die Ausflüge ins Weltall live übertragen. Je mehr Zuschauer, desto mehr Kohle. Das Ganze erinnert in der Auf-

machung ein wenig an das kürzlich erschienene Frontier, hat wesentlich angenehmere Farben, liegt aber in Sachen Motivation doch klar zurück. Trotz der 64 versprochenen Missionen und der 2,5 Millionen Quadratkilometer, die man bereisen kann, ist Elite II vorzuziehen. Eye of the Storm ist nicht ohne Reiz, wird aber die Top Twenty bestenfalls streifen.

Michael Erlwein



Grafik 066%
Sound 060%
Fun 069%

HANNA-BARBERA'S ANIMATION WORKSHOP

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



● **Eine gute Idee, die aber viel Zeit erfordert, bis einmal ein Film entsteht.**

Wer wollte nicht schon immer einmal einen echten Zeichentrickfilm machen? Mit dieser unglaublichen Software soll dies angeblich in Nullkommanix realisierbar sein. Wie sich nach eifrigem Probieren und Experimentieren jedoch herausstellte, braucht es dazu aber nicht nur künstlerisches Talent, sondern noch dazu eine schier unglaubliche Geduld, denn jedes einzelne Bild muß komplett neu

gezeichnet werden. Bei 15 Bildern pro Sekunde kriegt man da schon mal den ein oder anderen Tobsuchtsanfall. Das, was man dann jedoch zu sehen kriegt, kann mit den geläufigen Japan-Billig-Zeichentrickfilmen allerdings schon konkurrieren. Für alle geduldigen Hobbyfilmer ist dies hier sicherlich eine hübsche Freizeitgestaltung.

Roland Gerhardt



Grafik ---%
Sound ---%
Fun 078%

Denkspiel

LEMMINGS

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

Nachdem die kleinen, grünhaarigen Wusel mittlerweile auf allen gängigen Systemen in ihrer unbeschreiblichen Art und Weise umherwandern und selbst vor dem Gameboy nicht halt machten, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis Commodores jüngstes Kind an der Reihe war.

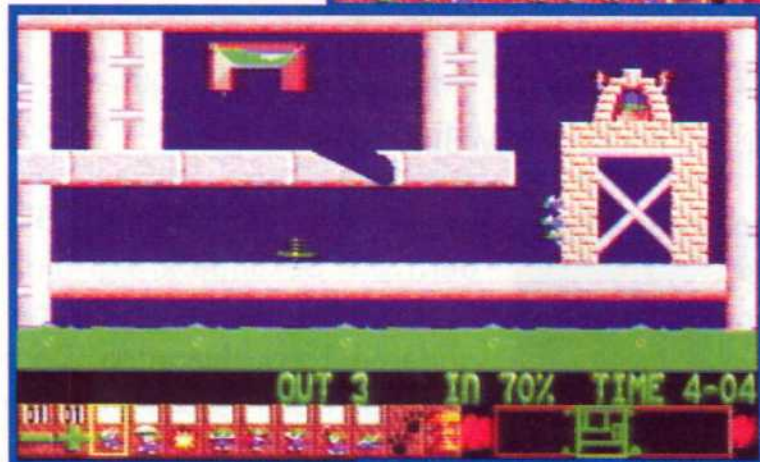
Es gibt sie wirklich, die Lemmings. Die faustgroßen, zur Gattung der Wühlmäuse gehörenden Nagetierchen haben allerdings ein echtes Problem. In periodischen Abständen (alle 3-4 Jahre) verlassen viele von ihnen ihre Wohngebiete als Folge einer Überbevölkerung. Die so entstehenden Scharen richten erst große Verwüstung in der Natur an und kommen anschließend bei einem großen Massensterben um, da sie alle-

den Menüleiste stehen acht unterschiedliche Fertigkeiten zur Auswahl, von denen Ihr jedoch in jedem Level nur über bestimmte, und auch nur in einer begrenzten Anzahl, verfügen könnt. Durch einfaches Auswählen einer Eigenschaft und eines Lemmings hat dieser

auf die gewünschte Position zu bekommen, gerät man schon das ein oder andere Mal in echte Panik, denn die Lemmings warten nicht, sondern marschie-

ren unbeeindruckt weiter. Mit einer herkömmlichen Computermouse hantiert man da schon wesentlich flinker und genauer.

Roland Gerhardt



samt blindlings ins Meer laufen. So und nicht anders reagieren auch die Lemmings von Psygnosis. Aus einem sich plötzlich auftuenden Loch purzeln sie auf den Boden und beginnen alsbald ihre ziellose Wanderung. Doch sie haben einen echten Schutzengel auf ihrer Seite, nämlich Dich! Du hilfst ihnen, Hindernisse zu überwinden, Löcher zu graben oder sie vor dem sicheren Tod durch einen tiefen Sturz zu bewahren. In der am unteren Bildschirm zu sehen-



sogleich eine Fähigkeit, die ihm und seinen Kumpanen zum Ziel verhelfen könnte. Allerdings zeigt sich hierbei ein kleiner Schwachpunkt bei der Umsetzung des Spiels für das CD 32. Um den Mauszeiger mit Hilfe des Joypads möglichst schnell

VIEWPOINT

Obwohl Lemmings 2 schon lange für den „normalen“ Amiga zu haben und Lemmings 3 in Arbeit ist, begeistern mich die „Ur-Lemmings“ doch immer wieder aufs Neue. All denjenigen, die dieses Spiel noch nicht kennen, rate ich dringend, es einmal testzuspielen. Aber wer erst mal davon geschmeckt hat, kann nicht mehr aufhören...

Roland Gerhardt



Weltraum-/Handelssimulation

FRONTIER -
ELITE II

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

Die Fortsetzung des legendären Verkaufsschlagers, welcher 1984 auf dem C64 das erste Mal zu bestaunen war, ist nun auch für das CD 32 erhältlich.



Diese Konsole besitzt glücklicherweise einen Prozessor, der schnell genug ist, die unzähligen Rechenoperationen für die aufwendige, aber etwas augenfeindliche Polygongrafik zu bewältigen. Als Spieler kann man durch eifriges Handeln genügend Geld verdienen, um sein Raumschiff mit den unglaublichsten Waffen auszurüsten, damit man im Kampf eine bessere Figur abgibt. Nur durch hervorragende kämpferische Leistungen kann man schließlich den Rang "Elite" erwerben. Dies ist aber nicht so einfach, wie es vielleicht klingen mag, denn in der äußerst komplexen Programmstruktur wurden die realen Gravitationsbe-

● **Die etwas spartanische Grafik lädt zwar nicht zu langen Flugreisen ein, reicht aber trotzdem aus.**

dingungen ebenso mit einbezogen, wie wirklich existierende Planetensysteme. Auch beim Beladen seines Schiffes sollte man nicht übereifrig handeln. Diese Fortsetzung ist jedenfalls nicht nur für Elite-Jünger ein echtes Abenteuer.

Roland Gerhardt



Jump & Run

NAUGHTY
ONES

■ Herst.: Interactivision, Preis ca.: DM 80.-, System: CD 32 ■

Schon nach wenigen Sekunden fühlt man sich in die guten alten C64-Zeiten zurückversetzt. Eintönige Levels, unbeholfene Bewegungen der Spielfiguren und ein Gameplay, das eher an Mikado, denn an ein 32 Bit-System erinnert. Mit etwas Gewalt kann man sich aber sicherlich eine knappe Viertelstunde voll und ganz dafür begeistern. Nur für echte Freaks!

rg



Grafik 042%
Sound 034%
Fun 031%

Rennsimulation

NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP

■ Herst.: Gremlin, Preis ca.: DM 80.-, System: CD 32 ■

Obwohl bei dieser Rennsimulation alle Weltmeisterschaftskurse zur Auswahl stehen, erinnern die Strecken, über die man sein Gefährt bewegt, an alles andere, nur nicht an die vielgeliebten Grand Prix-Strecken. Eine schnelle Grafik und ein spielorientiertes Handling machen Nigel Mansell's aber dennoch zu einem Heidenspaß, nicht nur für Formel 1-Fans.

rg



Grafik 078%
Sound 057%
Fun 076%

Sportsimulation

RYDER CUP

■ Herst.: Ocean, Preis ca.: DM 80.-, System: CD 32 ■

Neben vier unterschiedlichen Kursen stehen dem Computergolfer in dieser Simulation auch noch verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Die Grafik ist hierbei durchweg ansprechend, wobei die Steuerung und das Handling aufgrund ihrer Komplexität nicht leicht zu durchschauen sind. Für echte Golferherzen ist der Ryder Cup sehenswert, erreicht aber nicht die Klasse eines Nick Faldo auf dem CD 32.

rg



Grafik 084%
Sound 037%
Fun 072%

Jump & Run

CHUCK ROCK

■ Herst.: Core Design, Preis ca.: DM 80.-, System: CD 32 ■

Auch das CD 32 bleibt vom Treiben des Steinzeitspießers Chuck nicht verschont. Wieder macht er sich auf die verzweifelte Suche nach seiner Frau Ophelia, die von einem heimlichen Verehrer entführt wurde. Und wieder ist es sein gewaltiger Wanst und die Gabe, Dinge aufzuheben und zu werfen, die ihm dabei zur Seite stehen. Ein nettes Spiel für zwischendurch.

rg



Grafik 068%
Sound 078%
Fun 065%

SATURN zeigt sein wahres Gesicht!

Trotz Gerüchten, daß der Saturn noch vom PS-X übertroffen wird, drängt Sega nach vorne. Die japanische Presse durfte kürzlich erstmals die neue Konsole begutachten.



Daytona USA, wie es bei uns heißen wird. Aber wird der Saturn genug Power haben, um diesem Spiel gerecht zu werden?

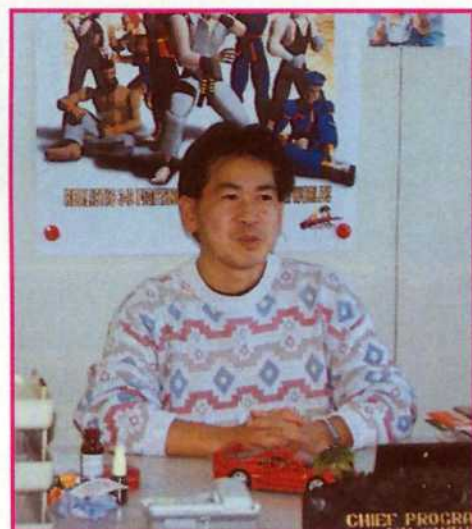
Nach Monaten mit geschickt ausgestreuten Gerüchten und sparsam herausgegebenen Screenshots von Spielen hat sich Sega nun endlich dazu hinreißen lassen, der ungedul-

digen japanischen Games-Presse ein Modell ihrer Saturn-Konsole vorzuführen. Bilder der Konsole wurden an japanische Magazine verteilt, während gleichzeitig ein japanischer Fernsehkanal die Erlaubnis erhielt, seinen

Zuschauern einen ersten Blick auf das System und seine Spiele werfen zu lassen. Das Design der Einheit überrascht all jene, die erwarteten, daß das System ausschließlich CD-orientiert sei - auf der Rückseite des Geräts ist ein Cartridge-Slot klar erkennbar. Sega behauptet jedoch hartnäckig, daß es sich hier um einen Prototypen handelt (zufälligerweise aus Holz) und keineswegs um das fertige



Ein höchst begehrenswertes Gerät: Ganz nach japanischer Art hat Sega großen Wert auf das Design des Saturn gelegt. Das Ergebnis: ein unübertroffener „Das-muß-ich-haben“-Reiz. Atari und Commodore könnten sich hier ein Beispiel nehmen...



Hiroshi „Yu“ Suzuki äußert sich freimütig über seine Arbeit an Virtua Fighters für den Saturn.

In der Entwicklung: Virtua Fighting

Segas Coin-op-Meister Yu Suzuki ist auch der Produzent von Virtua Fighters für den Saturn. Hier lest Ihr, was er über das Spiel in der Saturn-Pressemappe zu sagen hatte, die auf der CSG Show in Tokio verteilt wurde.

„Das „Eigenleben“ des Spiels, vor allem die Bewegungen und Fertigkeiten der Charaktere, wird vollständig übernommen werden. Wir planen eine komplette Umsetzung aller Bewegungen und Fähigkeiten. Auf der anderen Seite wird die Zahl der Polygone im Vergleich zum Automaten spiel reduziert.

In der Arcade-Version gibt es etwa 700 Bewegungsabläufe, aus denen wir die Aktionen der Charaktere aufbauen. Im Endeffekt hat man hier unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten. Wir hoffen, sie alle übernehmen zu können.

Alle Charaktere werden gleich behandelt. Jeder der acht Kämpfer hat seine Fans, und wir nehmen das sehr ernst. Wir hoffen, daß wir in der Lage sind, die Bewegungen ihrer Füße, Knie, Hände und Arme detailgetreu umzusetzen.

In den Arcade-Versionen werden dem Spiel durch Zeit und Rentabilität Grenzen gesetzt. Zuhause kann man so lang spielen, wie man möchte. Für den Programmierer hat dies einen ganz anderen Reiz, und ich bin sehr froh, an beiden Versionen beteiligt zu sein.“

SATURN

Segas CSG Show-Broschüre protzte nicht nur mit dem neuen Saturn-Logo, sondern enthielt auch Screenshots von Saturn-Spielen, die in Kürze herauskommen sollen.

Gerät. Änderungen könnten immer noch vorgenommen werden, und sogar der Produktname „Saturn“ ist laut Sega noch „provisorisch“. Wie auch immer: indem man sich für das gediegene champagner-graue Styling entschieden hat, wie man es bei manchen Top-Class Video- und Camcordern findet, hat Sega sichergestellt, daß der Saturn das Zeug zu einem klassischen Stück Hardware-Design hat.

Die für Saturn verantwortliche Sega-Werbeabteilung spielte

über die erste Spielewelle für die Konsole sowie Bemerkungen von Yu Suzuki (AM2) über die Saturn-Konvertierung von Virtua Fighters enthielt. Weitere in der Broschüre aufgelistete Saturn-Spiele waren Daytona GP und drei bisher unbenannte Originaltitel.

Noch mehr Interesse wurde in Japan kürzlich durch eine Fernsehsendung über Sega geweckt. „Special New“ (TBS Channel 6) zeigte den Präsidenten von Sega, Mr. Nakayama, während seiner 61. Geburtstagsfeier, die auf

Jetzt, wo das PS-X Furore macht, muß Sonys Plan, ihre neue Konsole zeitgleich mit dem Saturn herauszubringen, bei Sega für ziemliche Unruhe sorgen.

auf der letzten CSG-Messe in Ikebukuro nur eine geringe Rolle. Saturn stand weit unten auf Segas Tagesordnung. Um aber dennoch die allgemeine Begeisterung aufrechtzuerhalten, verteilte der Konzern eine Broschüre, die Einzelheiten

der AOU abgehalten wurde. Auch Nakayamas Besuch auf der CES in Las Vegas im Januar wurde von den Medien genauestens mitverfolgt, bevor sich die Aufmerksamkeit Richtung Japan wendete, wo TV-Journalisten Zugang zu



Die Bedienelemente des Saturn (von links nach rechts): Power on/off, Öffnen des CD-Deckels, Reset-Knopf.

Segas Konsolen-Entwicklungslabors gewährt wurde. Dort enthüllte Nakayama das hölzerne Saturn-Modell, während ein Kommentator über Segas allgemeinere Zukunftspläne sprach. Dieser verstohlene Preview des Systems gipfelte in der Vorführung einer Virtua Fighters-Vorabversion.

Trotz der Aufregung um den Saturn muß Sega über Sonys Pläne, ihre eigene Maschine ungefähr zur gleichen Zeit auf den Markt zu bringen, besorgt sein - jetzt, wo das PS-X in den höheren Sphären der japanischen Spiele-Gemeinde für Furore sorgt. Beide Firmen haben in ihren Teams Thirdparty-Entwickler

von hohem Prestigewert, wie Capcom, Konami und Namco, aber es besteht Einigkeit darüber, daß Sony mit ihrer Technologie immer noch ein beachtliches Stück voraus sind. Der Saturn könnte drei Hitachi-Zusatzchips eingebaut bekommen, um mithalten zu können, aber viele Experten sind trotzdem überzeugt davon, daß Sega ihr System hinauszögern, damit es in der Hardware-Hierarchie nicht untergeht.

Sega behauptet jedoch immer noch, daß der Saturn diesen Juni auf der Spielwarenmesse in Tokio offiziell vorgestellt wird.

Bitte ein Ticket nach Tokio...



Die japanischen Zuschauer von Special New konnten kürzlich einen ersten Blick auf den Saturn erhaschen. Sega-Präsident Hayao Nakayama führte den Prototypen vor (links), bevor das schicke Design auch aus der Nähe gezeigt wurde (Mitte). Danach folgte eine Demonstration dessen, wozu die Maschine alles fähig ist.



● **Die Grafiken von Bubsy 2 sind eine ganze Menge detaillierter und abwechslungsreicher als die des Vorgängers.**

Bis Ende des Jahres kündigte PR-Manager Mikah Martin Cruz nicht weniger als sieben neue Produkte für den Mega Drive an. Den Auftakt macht im Herbst der Nachfolger zu ihrem

und Weise durchquert werden, d. h. man muß zwischen den einzelnen Welten hin- und herspringen. Drei witzige Bonusspiele, Sprachausgabe und ein Modus für zwei Spieler gleichzeitig runden Bubsy 2 ab.

mation gefallen können. Eine ganze Reihe an Special Moves und Extras gehört natürlich auch zu einem Klasse-Prügelspiel. Eine Mischung aus den verschiedensten Spielgenres steht unter dem Namen Fireteam-Rogue

Jump & Run-Szenen ab. Ob diese Abwechslung dem Spielspaß gut tut, sehen wir gegen Ende des Jahres. Als letztes wollen wir Euch noch kurz Speed Racer vorstellen, das schon im Sommer dieses Jahres erscheinen sollte. Das Spiel zur populären RTL-Fernsehserie wird natürlich ein äußerst schmuckes Autorennen, das an blitzschnellem Scrolling und Farbenpracht bestimmt nicht spart. Ob die Umsetzung des PC-Hits gelingt, können wir Euch demnächst mitteilen.

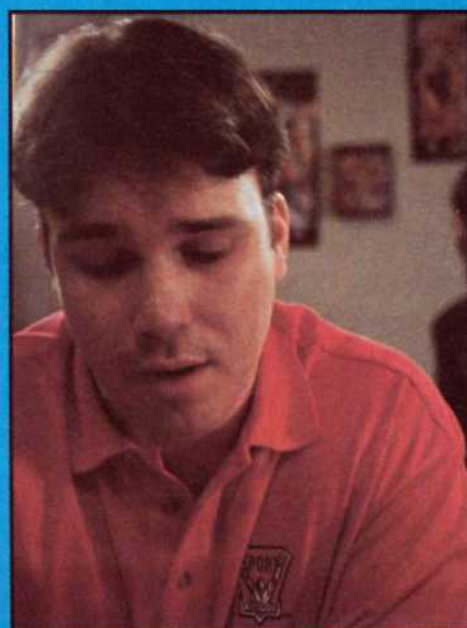
Hans Ippisch

Accolade legt los!

NEUES AUS USA

Summer Challenge, Winter Challenge oder Test Drive! Mit diesen Begriffen entlockt man jedem PC-User ein gewisses Schwärmen. Nun will sich Accolade auch bei den Sega-Usern einen ähnlich guten Ruf verschaffen.

bislang einzigen Jump & Run-Spiel. Bubsy 2 sollte nicht nur umfangreicher als der Vorgänger, sondern auch bei weitem innovativer werden. Fünf Welten mit je 15 Levels dürfen auf unterschiedliche Art



● **PR Manager Mikah Martin-Cruz präsentierte Hits.**

Für neue Maßstäbe im Beat 'em Up-Genre soll The New Breed sorgen, das als 24 MBit-Modul gegen Ende des Jahres erscheinen wird. Highlight dieses vormals als Juggernauts bekannten Programms sind zweifellos die per Silicon Graphics-Rechner erstellten Charaktere, die durch eine unglaublich realistische Ani-



● **Hier seht Ihr schon einmal die Silicon Graphics-Studien der Kämpfer aus The New Breed. Für die MD-Version müssen sie runtergerechnet werden.**



ebenfalls zum Ende des Jahres an. Auch hier wurde die gesamte Grafik mittels einer Silicon Graphics-Maschine erstellt, aufgrund der enormen Komplexität des Spieles sehen die Grafiken jedoch bei weitem nicht so eindrucksvoll aus. Beat 'em Up-Sequenzen wechseln sich mit

Arcade-Action

TOMCAT ALLEY

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 109.- ■

Segas neuester interaktiver Film beeindruckt durch einen schon erschreckend kriegerischen Realismus.

Trotz Ende des Kalten Krieges müssen die geplagten Russen immer noch als bewährte Bösewichte erhalten: Ein russischer Ex-General versammelt einen einflußreichen Haufen überzeugter Anti-Amerikaner, um den USA

INFO BITS

Backup-Booster,
Interaktiver Film, der sehr
an die Tom Cruise Top
Gun erinnert.



● **Von dieser hübschen Kollegin erhaltet Ihr wichtige Informationen.**



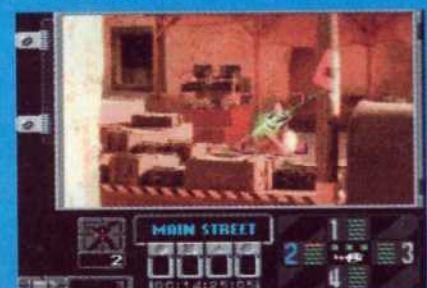
● **Die Tomcat in ihrer vollen Schönheit.**

den totalen Krieg zu erklären. Als anerkannter Spitzenpilot werdet Ihr daher sofort zu einem geheimen Stützpunkt gebracht, um dort im Cockpit des Edel-Flugzeuges F-14X Tomcat Platz zu nehmen. Zusammen mit zwei anderen Piloten müßt Ihr eine Reihe von waghalsigen Missionen absolvieren, um dem Feind schnell den Schneid abzukaufen.



ROOTS

Fadenkreuzspiele tummeln sich auf jeden Fall schon eine Menge auf dem Mega CD II. Ein Beispiel: Ground Zero Texas.



VIEWPOINT



Permanent wechseln sich Video-Sequenzen mit realen Zwischensequenzen ab. Die Dramaturgie und der Realismus sind dabei erstaunlich gut gelungen. Trotzdem sollte man sich im klaren sein, daß Tomcat Alley „nur“ ein simples Fadenkreuzspiel mit beschränkten Handlungsmöglichkeiten ist.

Ulf Schneider

ALLES NUR EIN SPIEL?

Mittels Eures Fadenkreuzes müßt Ihr versuchen, den feindlichen Flieger ins Visier zu nehmen. Euer Zielsuchsystem blinkt nur für kurze Zeit rot, so daß Ihr möglichst schnell eine Rakete zünden solltet. Den Rest übernimmt dann der Hitzesuchkopf.



● **Um spezielle Befehle auszuführen, müßt Ihr die diversen Menüpunkte anklicken.**

Mittels eines Fadenkreuzes könnt Ihr die vorgegebenen Aufgaben erfüllen. Darüber hinaus könnt Ihr beispielsweise das blinkende Funkgerät anklicken, um notwendige Instruktionen von Euren Partnern zu erhalten, oder ein Ausweichmanöver einleiten, falls Euch eine feindliche Rakete am Heck klebt. Natürlich verfügt auch Eure Wildkatze über eine Reihe von Missiles und Raketen, die auf ihren Einsatz warten. Neben eher simplen Abfangflügen müßt Ihr hin und wieder

sogar Bodenziele anfliegen oder Fotos von feindlichen Stellungen schießen. Technisch wurde das ewige Nachladeproblem übrigens optimal gelöst, da schöne 180°-Turns Eures Fliegers immer dann eingespielt werden, wenn das Mega CD II gerade Informationen nachschaut.

Ulf Schneider



Jump & Run

MARKO'S MAGIC

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

Die Idee ist so einfach wie gut. Man kreierte einen ultraputzig aussehenden Helden, gebe ihm einen Ball und schicke ihn in ein Jump & Run-Abenteuer. Doch gebührt der Dank hier nicht Domark, denn die Idee haben diese ganz frech von Oceans Soccer Kid abgekupfert.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Ein verrückter Wissenschaftler hat für den bösen Colonel Brown eine Substanz erfunden, die bei Berührung aus jedem Lebewe-



sen eine schleimige Kreatur werden läßt. Skrupellos schüttet dieser das Zeug in die städtische Kanalisation, was Marko durch Zufall beobachtet. Dabei sieht er auch die Wirkung des ekligen Zeugs, denn eine hilflose Ratte verwandelt sich vor seinen Augen in ein schleimiges Wesen. Diesem unverantwortlichen Treiben muß unser kleiner Held natürlich schleunigst ein Ende bereiten. Mit einem Ball bewaffnet, zieht Marko in sein Abenteuer. Die zahlreichen Gegner sind mit einem gezielten Schuß aus dem Weg geräumt, durch einen einfachen Knopfdruck klebt das Leder wieder am Fuß seines Herrchens. Um an höhergelegene Punkte zu kommen, benutzt Marko seinen runden Begleiter auch als Sprungbrett. Unmengen von Blechdosen liegen auf den Straßen. Wenn Ihr

● **Witzige Animationen sorgen zusätzlich für Kurzweil.**





FOOTBALL



● Mit Marko erlebt Ihr wohltuende Abwechslung im derzeitigen WM-Fußball-Spiele-Dschungel.



INFO BITS
Ein Spieler, mehr als 10 Levels, deutsche Texte



hundert von diesen einsammelt, bekommt Ihr ein Zusatzleben spendiert. Weitere Extras in Form von Waffen erleichtern die Mutanten-Jagd um einiges, allerdings ist deren Anwendung nur für kurze Zeit möglich. In jedem Level gibt es mehrere Rücksetzpunkte. Um diese zu

aktivieren, solltet Ihr nach einer Lady mit Fotoapparat Ausschau halten. Lauft Ihr an dieser vorbei, knipst sie Euch und Ihr dürft beim nächsten Versuch von dieser Stelle starten. Nach jedem vierten Level erhaltet Ihr ein Paßwort.

Stephan Girlich

VIEWPOINT

Die Animation des kleinen Helden ist mit das Beste, was es derzeit auf Konsole zu bestaunen gibt. Unglaublich flüssig kämpft sich Marko durch die Levels. Die Hintergrundmusik ist dagegen recht belanglos geworden. Da dies jedoch das einzige Manko ist, sollte jeder Jump & Run-Fan zugreifen.

Stephan Girlich



ROOTS

Marko's Magic Football erinnert oft frappierend an Soccer Kid von Ocean.

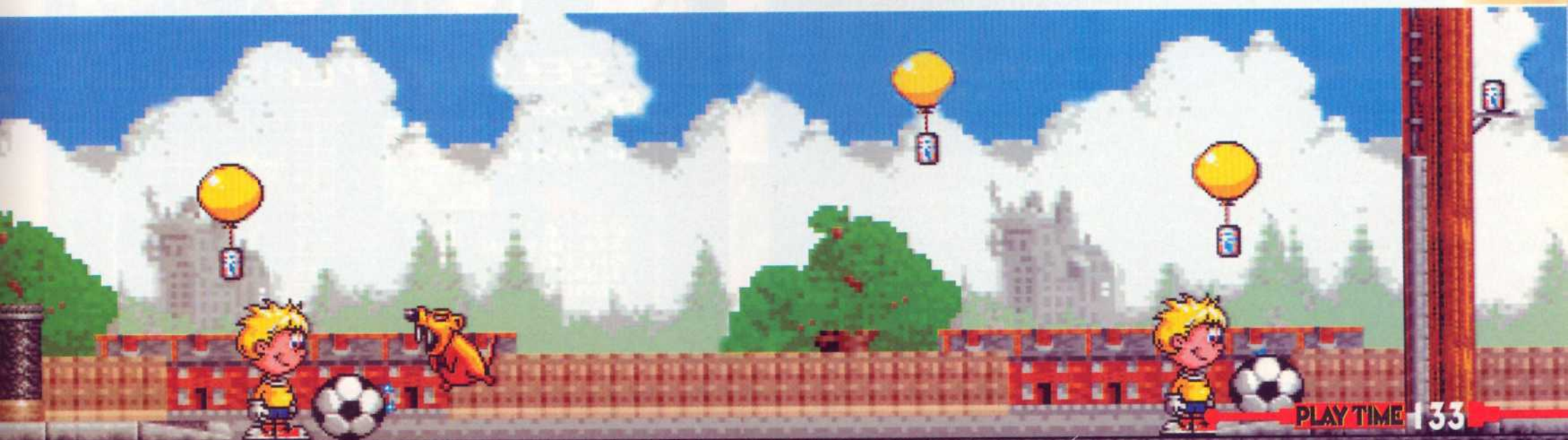


GRAFIK 082

SOUND 058

FUN

082



Beat 'em Up

STREETS OF RAGE

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 139.- ■

Aller guten Dinge sind drei: Mit der dritten Auflage von Segas Prügel-Epos liegt das definitiv umfassendste scrollende Prügelspiel vor, das Ihr auf heimischen Konsolen genießen dürft.

8, 16 und jetzt 24 MBit, man darf gespannt sein, wohin der stetige Anstieg des Speichervolumens noch führen wird, wobei dieser Trend nicht nur Positives birgt, wenn man sich die damit verbundenen Kosten anschaut. Soviel darf aber schon jetzt vorweggenommen werden: Bei Streets of Rage 3 wurden die zusätzlichen 8 MBit sinnvoll mit ins Spiel integriert.

Mr. X Strikes Back!

Handlungstechnisch dürft Ihr Euch wieder einmal auf eine unangenehme Begegnung mit dem hinterhältigen Mr. X und seinem gut durchorganisierten Syndikat freuen. Dieser Fiesling



hat es in erster Linie auf seine Lieblingsstadt Tokio abgesehen, die er mit zahlreichen, versteckten Zeitbomben „verzierte“. Außerdem ersetzte Mr. X noch unbemerkt sämtliche hohen Regierungsleute durch roboterähnliche Duplikate, die seinem persönlichen Kommando unterliegen. Last but not least entführte er noch den Polizeichef und ehemaligen Auftraggeber von Blaze und Co. Ihr merkt schon, daß die Lage eigentlich nahezu hoffnungslos



Grelles Licht und plötzliche Dunkelheit erschweren Euch den Kampf in der Discothek.



ist, wenn es da nicht die fantastischen Vier in Form von Blondschopf Axel, der wehrhaften Amazone Blaze, dem flinken Skate sowie Dr. Zan geben würde. Letzterer ist ein neuer Charakter, der den Platz von Kampfgegner Max eingenommen hat. Durch seine Raketen-

schuhe und ausfahrbaren Roboterarme ist dieser Cyborg eine interessante Alternative zu Axel.

Schlagvariationen ohne Ende!

Beim Spielablauf hat sich in erster Linie kaum etwas verän-

VIEWPOINT



Mit der dritten Auflage verwirrt Sega etwas seine Fangemeinde: Zum einen sorgt der erhöhte Umfang mit vielen neuen Gegnern und den unzähligen Möglichkeiten für eine gehobene Spielkultur, zum anderen wirkt SoR 3 aber technisch nicht mehr so ausgereift wie der zweite Teil, da die Farbauswahl an manchen Stellen gründlich mißlang und Yuzo Koshiros Techno-Spielereien zu sehr in den Hardcorebereich abglitten. Unter dem Strich ist SoR 3 immer aber noch einer der innovativsten Vertreter seines Genres.

Ulf Schneider



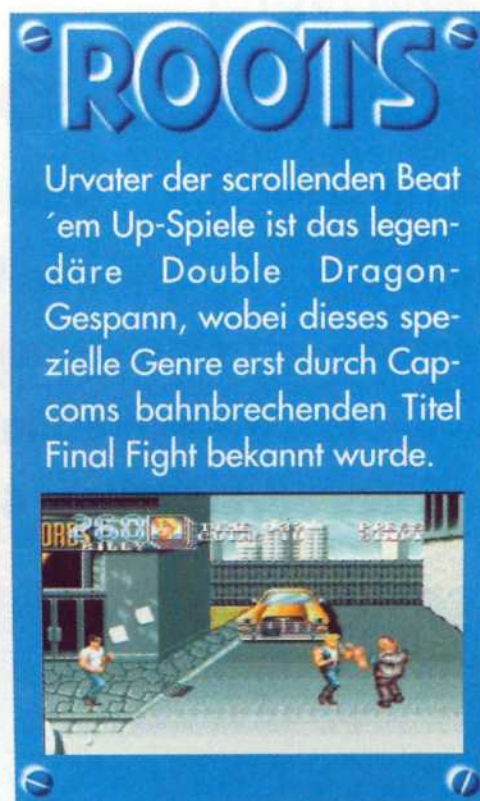
GE 3

PLAY TIME STAR

MEGA DRIVE REVIEW



Zan ist dank seiner Kraft und Reichweite ein sehr wirkungsvoller Fighter und verfügt zudem über einen brutalen Superschlag.



INFO BITS
24 MBit
Unterstützt durch das 6 Button-Pad
Derbe Techno-Klänge



Oberschurke Mr. X führt wieder Böses im Schilde.



dert: Auch diesmal müßt Ihr Euch wieder mittels Eurer Kampfkünste den Weg durch insgesamt acht Levels bahnen, wobei sämtliche Szenarien mit zahlreichen Gegnern, und neuerdings auch mit einigen besonders hartnäckigen Zwi-

schengegnern, gespickt sind. Erfahrenen Spieler wird allerdings sofort eine neue, sich stets regenerierende Energieleiste auffallen. Sobald diese Anzeige voll aufgeladen ist, blinkt ein „OK“-Zeichen und

Ihr dürft einen verheerenden Superschlag loslassen, ohne daß Euch dafür Lebensenergie abgezogen wird. Apropos „Superschlag“: der dritte Teil unterstützt auch das sechsknöpfige Joypad, so daß zum

schaubare Schlagvielfalt zu verfügen. Als letzte interessante Erneuerung sei noch der individuelle Einsatz der zahlreichen Waffen erwähnt. Hat Skate beispielsweise einen Baseballschläger in der Hand, vollführt er mit der A-Taste völlig neue Superschläge, die ganz auf die Waffe abgestimmt sind.

Ulf Schneider

OBERMOTZE AM LAUFENDEN BAND!



1 Der erste Endgegner heißt Shiva und ist als die rechte Hand von Mr. X bekannt.



2 Gegen die beiden strammen Damen namens Mona und Lisa gibt es kaum eine wirkungsvolle Taktik.



3 Der Axel-Doppelgänger im dritten Level entpuppt sich als eine hinterhältige Blechbüchse, kontrolliert von Mr. X.

4 Diese drei Samurais sind fast schon zu schön, um sie zu besiegen.

5 Eine Vorahnung von Mr. X' Kampfkünsten gibt Euch schon einmal dieses Roboter-Duplikat, das im fünften Level auftaucht.



einen die zahlreichen Schlagmöglichkeiten besser verteilt werden konnten und zum anderen Platz für neue Special Moves im Stile von Street Fighter II geschaffen wurde. Durch Knopf X und komplizierte Joypad-Kombinationen vollführen die vier Heroen besonders wirkungsvolle Angriffstechniken, ohne dafür mit Energieverlust bestraft zu werden. Es empfiehlt sich daher, dieses Streets of Rage 3 mit dem neuen Joypad zu spielen, um über die volle, nahezu unüber-

GRAFIK 084
SOUND 069
FUN
084

Sportspiel

PGA EUROPEAN TOUR

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

Nachdem schon etliche Golfplätze aus aller Welt im Mittelpunkt von EAs PGA-Serie standen, dürfen wir diesmal in gewohnter Qualität auf den europäischen Greens abschlagen.



● *Electronic Arts versteht es meisterhaft, aufgelegte Spielserien immer wieder interessant und abwechslungsreich zu gestalten.*

So findet man im Verlauf viel Bekanntes wieder. Aber auch einige Extras sind hinzugekommen. Zum Beispiel gibt es den „Canon Shoot-Out-Modus“, bei dem Euch enorm hohe Preisgelder erwarten. Insgesamt stehen Euch fünf verschiedene Golfplätze zur Verfügung. Neu ist auch, daß Wettkämpfe und Ausscheidungsspiele auf jedem Kurs gespielt werden können. Neben der Trainingsrunde kann man sich wie gehabt mit den besten Spielern der Welt messen. Darüber hinaus gibt es jetzt die „Skins Challenge“. Jedem Loch ist ein bestimmter Geldbetrag zugeordnet, der im Laufe des Spiels steigt. Am interessantesten

scheint jedoch der „Canon Shoot-Out“. Vier Golfer spielen hier um nur drei Löcher, pro Loch scheidet der Schlechteste aus. PGA European Tour fügt sich nahtlos in die bisher erschienenen PGA-Spiele ein und bietet einige neue Möglichkeiten. Statistiken, verschiedene Platz- und Grünansichten sowie Bernhard Langer & Co. als Gegner runden das Spektakel wieder bestens ab.

Andreas Pröls



Sportspiel

R.B.I. BASEBALL '94

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

Tengens neuestes Sportspiel erreicht zwar nicht ganz die Qualität der Spiele des Referenz-Abonnenten EA Sports, unter den Baseball-Simulationen ist es aber ein sicherer Homerun.

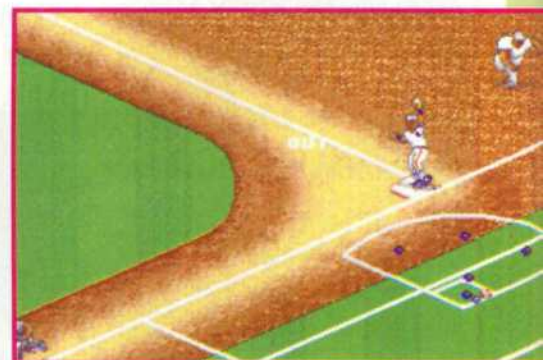
● *Baseball hatte hierzulande immer einen schweren Stand. Auch Tengens RBI wird daran leider nichts ändern können.*



Das Wichtigste an dem für Mitteleuropäer immer noch seltsam anmutenden Spiel sind sicherlich die Regeln. Nachdem Ihr also gründlich Euer Handbuch studiert habt, geht es los.... Wie für die Statistikfanatiker in den USA üblich, erwartet Euch eine wahre Optionsorgie. So könnt Ihr beispielsweise zu Beginn erst einmal eine Stadionbesichtigung machen, Euch alle Teams und Spieler ansehen oder in den Übungsmodi Eure Schlagfähigkeiten und Wurfgenauigkeit trainieren. Danach geht es ins Spiel. Ihr wählt den Spielmodus (Single Game, Best of Seven, Play Division, Season, usw.), entscheidet Euch für eine

Mannschaft und werft Euch ins Spielgeschehen. Bei jedem Schlag ertönt die Stimme des Schiedsrichters und teilt Euch mit, was passiert ist (Strike, Foul Ball, Out, usw.). Im Hintergrund seht Ihr manchmal Reaktionen auf das Geschehen, wie beispielsweise frenetischen Jubel oder eine kleine Prügelei. Die Animationen der Spieler sind gut und entsprechen den typischen Bewegungsabläufen der Sportart. Das Scrolling bei einem weiten Schlag über den ganzen Platz ist schnell und ruckelfrei. So könnt Ihr jedenfalls mit viel Spaß und Kurzweil versuchen, die Spitze der MAJOR LEAGUE zu erklimmen.

Andreas Pröls



Für Spiele keine Kohle...?

PAKET 1

Red October
für PC 5,25'';
Action-Spiel

Speedball
für PC 5,25'';
Strategie und
Schnelligkeit sind
absolut gefordert!

Killing Cloud
für PC 5,25'';
Action-Spiel

DM **10,-**

Defender of the Crown
für PC 5,25'';
Einzigartige Mischung aus
Rollenspiel & Strategie

PAKET 2

Waterloo
für PC 5,25'';
Simulation

Might & Magic 3
für PC 3,5'';
Rollenspiel

Killing Cloud
für PC 5,25'';
Action-Spiel

DM **70,-**

**Indiana Jones- The last
Crusade** für PC 3,5'';
Action-Adventure

PAKET 3

Amberstar
für PC 3,5'';
Rollenspiel

Speedball
für PC 5,25'';
Strategie und
Schnelligkeit sind
absolut gefordert!

Airbus A320
für PC 3,5'';
Flugsimulation
USA Edition

DM **80,-**

Airbus A320
für PC 3,5'';
Flugsimulation
Europa Edition

Hiermit bestelle ich folgende(s) PC-Paket(e):

☐ Paket 1 zu DM 10,-

bestehend aus: Defender of the Crown (PC 5,25''), Killing Cloud (PC 5,25''), The Hunt for the Red October (PC 5,25''), Speedball (PC 5,25'')

☐ Paket 2 zu DM 70,-

bestehend aus: Might&Magic 3 (PC 3,5''), Waterloo (PC 5,25''), Killing Cloud (PC 5,25''), Indiana Jones (PC 3,5'')

☐ Paket 3 zu DM 80,-

bestehend aus: Airbus USA (PC 3,5''), Airbus Europa (PC 3,5''), Amberstar (PC 3,5''), Speedball (PC 5,25'')

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für. evtl. Rückfragen)

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an nachstehende Adresse schicken.
Bestellt werden kann
per VORKASSE
(Scheck/ Bargeld + 5,- DM
Unkostenbeitrag Inland/
12,- DM Ausland)
oder **per NACHNAHME**
(+ Nachnahmegebühr
DM 7,50) über:

**Computec Verlag,
Leserservice,
Postfach,
90327 Nürnberg.**

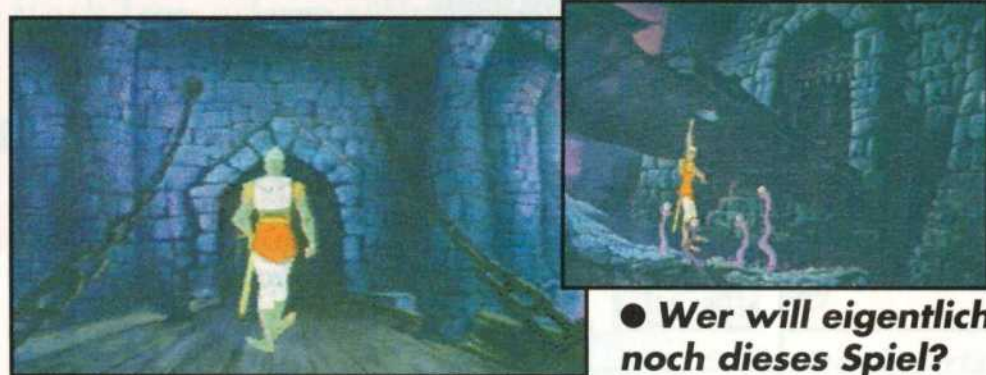
Bei Bestellung per
Nachnahme
(+ Nachnahmegebühr) kann
auch telefonisch unter
0911 - 64 27 76 3
(Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr,
Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr)
oder per Fax unter
0911 - 64 26 33 3
bestellt werden.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Action

DRAGON'S LAIR

■ Herst.: Readysoft . Preis ca.: DM 100.- . System: MCD ■



● Wer will eigentlich noch dieses Spiel?

Bereits in einigen Versionen auf dem Markt, konnte Dragon's Lair leider nie so ganz überzeugen. Leider handelt es sich auch bei der Mega CD-Version um den von Don Bluth grandios in Szene gesetzten Zeichentrickfilm rund um den Ritter Dirk, bei dem der Spieler

ab und zu eingreifen muß. Im Regelfall bleiben ihm dabei ein paar Zehntelsekunden für die richtige Aktion. Klappt es, so läuft die CD (der „Film“) weiter, klappt es nicht, springt das zum Player degradierte Mega CD an eine andere Stelle (des „Films“) und der Spieler stirbt. Wenig Abwechslung, viel Grafik. Resultat: Enttäuschung!

Michael Erlwein



Grafik	090%
Sound	080%
Fun	030%

Arcade-Action

PRINCE OF PERSIA

■ Herst.: E. A. . Preis ca.: DM 109,- . System: MD ■

Der Orientexpress dampft weiter: Prince of Persia fürs Mega Drive! Man hört förmlich die müden Knochen ächzen, wenn sich der alternde Prinz



● Die Nostalgiewelle scheint nicht abzubrechen.

durch den Dungeon säbelt. Bei den Animationen ist der Spiele-Opa zwar immer noch ganz gut drauf, aber die übrigen Grafiken und der Sound hinken deutlich hinter jungen Spunden wie Aladdin her. Jordan Mechners Klassiker wird höchstens Nostalgiker ans Joypad locken.

Petra Maueroeder

Grafik	065%
Sound	060%
Fun	064%

Flipper

SONIC SPINBALL

■ Herst.: Sega . Preis ca.: DM k. A. . System: GG ■

Der blaue Flitzer verwandelt nach dem Mega Drive auch den kleinen Game Gear in einen riesigen Flipperautomaten.



● Der stachelige Hauptdarsteller erfährt verdienstermaßen eine Umsetzung auf jede der Sega-Plattformen.

re Version machbar ist oder das Ganze in

Vor gut einem halben Jahr überraschte uns Sega mit einer total abgedrehten Flipperversion: Maskottchen Sonic als eisenharte Flipperkugel, riesige bildschirmübergreifende, teils recht bizarre Grafiken, amüsante Bonusrunden und natürlich Dr. Robotnik als oberfieser Endmottz sorgten für Begeisterung. Diese sollen nun auch die Game Gear-Besitzer erleben dürfen, doch stellt sich zuerst die Frage, ob auf dem kleinen Screen überhaupt eine spielba-

eine unüberschaubare Glückssache ausartet. Hier muß man ganz klar feststellen, daß für angestrebte Highscores die jeweiligen Levels ausführlich studiert werden müssen, um alle Flipper und wichtige Extras sinnvoll einsetzen zu können. Die Steuerung bleibt auch bei der Konvertierung ein Fall für sich, da die zahlreichen Flipper über die zwei Feuerknöpfe dirigiert werden und die Kugel, sprich Sonic, über das Steuerkreuz beeinflusst werden kann, so daß eine längere Einspielzeit vonnöten ist. Alles in allem macht die noch nicht ganz fertige Vorabversion einen recht guten Eindruck. Näheres folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Stephan Girlich

● Auch in der 8Bit-Version scheint es flippig zu werden.



Arcade-Action

BATTLETOADS

■ Herst.: Sega . Preis ca.: DM 90.- . System: GG ■

90 Mücken für drei Kröten - wer kann dazu schon nein sagen? Nach dem Mega Drive feiern die Battletoads auf dem Game Gear Premiere. Rash, Zitz und Pimple boxen sich durch neun lange Levels mit Dutzenden von originellen Gegnern (Killer-Keiler, Stelzenmänner). Witzige Animatio-



nen, actionreiche Zwischenspiele und beinharder Sound machen es zu einer der interessantesten Neuerscheinungen für Segas Kleinsten. Außerdem gehört es zu den Beat 'em Ups, die einen auch nach Wochen noch an die Konsole locken.

Petra Maueröder

Grafik 082%
Sound 080%
Fun 081%

● Die Kröten erobern jetzt die 8Bit-Welt.

Sportspiel

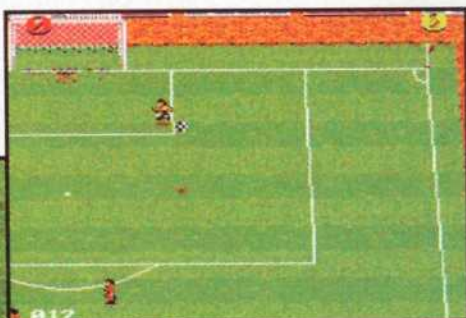
ULTIMATE SOCCER

■ Herst.: Sega . Preis ca.: DM 100.- . System: MS ■

Auf dem MD blieb Ultimate Soccer hinter den Erwartungen zurück, auf den kleinen Konsolen spielen sie wesentlich stärker.

Trotz Acht-Spieler-Modus und einer gewaltigen Optionsflut konnte sich Ultimate Soccer gegen die Konkurrenzmodule nicht durchsetzen. Technische Mängel wie heftiges Flackern und eine fehlerhafte Kollisionsabfrage ließen

wenig Freude aufkommen. Die zwei 8 Bit-Versionen brauchen sich in Sachen Optionsvielfalt vor dem großen Bruder nicht zu verstecken,



● Gegenüber dem 16Bit-Vorbild ist die Version für Segas Kleinste ein echter Zugewinn.



Jump & Run

THE ADDAMS FAMILY

■ Herst.: Acclaim . Preis ca.: DM 90.- . System: GG ■

Das „Eiskalte Händchen“ greift nach Eurem Geldbeutel! Die Kino-Fortsetzung der Horror-Komödie ist schon fast vergessen, da schiebt Acclaim das dazugehörige Jump & Run nach. Familienoberhaupt Gomez hopst, sammelt Gegenstände, schnüffelt in Bonusräumen nach punkteträchtigen Extras und ärgert sich mit Typen

wie „Judge dem Richter“ herum. Das Familiendrama ist sehr umfangreich, spielt sich erfrischend flott und ist für Einsteiger wie Fortgeschrittene gleichermaßen gut geeignet.

Petra Maueröder

Grafik 060%
Sound 046%
Fun 068%



● Mr. Gomez sucht unermüdlich nach seinen skurrilen Familienmitgliedern.



ges Mal geschah, führt dies zu keiner Abwertung. Zwischenstände werden mit einer Batterie abgespeichert.

Stephan Girlich



CD-i vs. 3DO

Das 3DO kämpft schon mit dem Überleben, bevor es überhaupt in Deutschland erschienen ist, und auch der Philips CD-i-Player blieb bislang hinter den Erwartungen zurück. Was sind die Ursachen und wie sind die Zukunftsaussichten der beiden Multimedia-Konsolen?

Bislang konnten die Nintendo- und Sega-Jünger dem Treiben der neuen Konkurrenz ganz locker zuschauen. Die anfänglich durch das 3DO hervorgerufene Euphorie über die "Konsolen der neuen Generation" zerplatzte wie eine Seifeblase. Beide Abspielgeräte liegen preislich weit über der Konsumenten-Schmerzgrenze, selbst der um 200\$ gesenkte Verkaufspreis von nunmehr 499\$ des 3DO ist im Verhältnis zur gebotenen Leistung jenseits der Schmerzgrenze. Die bislang erschienenen Spiele konnten die in sie gesteckten Erwartungen bei weitem nicht erfüllen, vor allem die Philips-Maschine hat kaum zugkräftige Titel zu bieten. Dies liegt nicht am Gamedesign, das bei nahezu allen

Titeln der 16 Bit-Konkurrenz weit überlegen ist, sondern hauptsächlich an der mehr als mäßigen Spielbarkeit. Zum einen müssen enorme Ladezeiten hingenommen werden, zum anderen kann die Steuerung meist nur wenig überzeugen. Außer Crystal Dynamics und EA scheint niemand mit der 3DO-Hardware zurechtzukommen, von den über 500 benannten Lizenznehmern scheinen nur die wenigsten ernsthaft an neuen Games zu arbeiten. In naher Zukunft erscheinen zwar Toptitel wie FIFA, doch bleibt abzuwarten, ob dieser Zeitpunkt nicht schon zu spät ist. Noch sehe ich keinen Grund, mir ein 3DO oder gar ein CD-i zuzulegen.

Stephan Gerlich

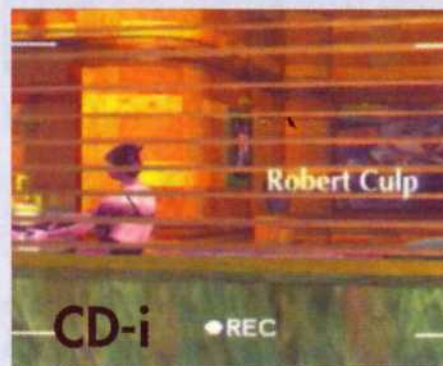
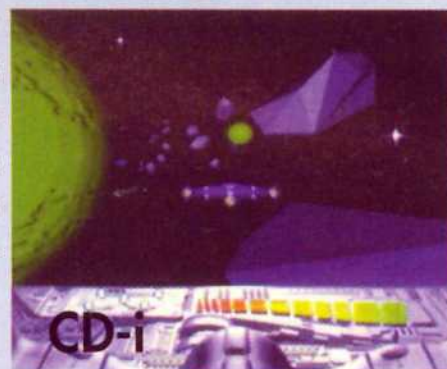
SPIELE

John Madden Football: EAs Footballsimulation ist eindeutig der beste Silberling für das 3DO. Voll digitalisierte Sprites, Hammersound, 100 Videosequenzen und die bekannt gute Spielbarkeit ergeben eines der faszinierendsten Sportspiele überhaupt.



Total Eclipse: Dieses 3D-Shoot'em Up beginnt mit einem bombastischen Intro, aber auch die Spielgrafik ist nicht von schlechten Eltern. Spielerische Mängel hinterlassen jedoch einen faden Beigeschmack.

Kether: Die französischen Programmierer haben mit diesem Genre-Mix einen Blender höchster Güte programmiert, denn der teilweise berauschenden Grafik steht ein mäßiges Gameplay gegenüber.



Voyeur: Dieses interaktive Detektiv-Spielchen lockt mit nackter Haut und bösen Taten, nach zwei Stunden wird aber auch der heißesten Spürnase die Lust vergehen.

TECHNISCHE DATEN

CD-i	3DO
Philips	Verschiedene
Modifizierter M68000/15.0 MHz (16Bit)	RISC ARM 60/ 12.5 MHz (32 Bit)
Video Decoder	2 Blitter DMA Engine
DSP 56001/Audio Decoder	DSP (16 Bit)
1MByte	2 MByte
16 Bit	32 Bit
1	1
Ja	Double Speed 300 KByte/Sekunde
Ja	Photo CD
384 + 280 bzw. 780 + 560	640 + 480 Bildpunkte
16.777.216	65.536
16.777.216	16.777.216
von CD	16 Bit DSP; PCM 44.1 KHz
Optional (MPEG 1)	In Planung (MPEG 1)
(CD-i 210) 899,-DM	499 US\$



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

Adventure

STAR TREK NEXT GENERATION

■ Hersteller: Spectrum Holobyte. Preis ca.: DM 130.- ■

Seit nunmehr fast 30 Jahren zieht die Serie Star Trek Woche für Woche fast 500 Millionen Fernsehzuschauer in aller Welt in ihren Bann.

Für den PC-Trekkie hat sich die Firma Interplay schon zweimal der Kultserie um Captain Kirk und Konsorten angenommen, aber die Figuren der Next Generation-Serie blieben von Konvertierungen bisher verschont. Jetzt aber entschloß sich Spectrum Holobyte, auch Picard & Co. auf einem Super Nintendo-Modul zu verewigen. Es beginnt, wie viele Episoden der Serie, mit einem ganz normalen Routineflug der Enterprise. Ein Notruf erreicht die Crew, in dem eine Wissenschaftlerin aufgrund eines drohenden Romulanerangriffs um Hilfe bittet, und pflicht-

bewußt macht Ihr Euch sofort auf den Weg. Nach diesem Schema verlaufen alle Missionen: Funkspruch, Flug zum Ziel, Auftragserfüllung. Meistens begegnet Ihr bei Euren Warp-Reisen einem romulanischen Kriegsschiff, das dann möglichst bald vernichtet werden sollte. Am Zielpunkt angekommen, dürft Ihr aus mehreren Besatz-

● **Leider wurde der Erscheinungstermin für die dt. Version auf unbestimmte Zeit verschoben.**

● **Die Szenerie wurde sehr gut für das SNES umgesetzt.**

sich langsam und spannend dem Höhepunkt, nämlich.... Nein, nein, mehr wird nicht verraten. Nur soviel: Damit Ihr nicht immer von vorne beginnen müßt, wurde dem Modul ein Paßwort-System spendiert. Also, live long and prosper.

Stephan Girlich

VIEWPOINT

Star Trek The Next Generation kann wirklich auf ganzer Linie überzeugen. Atmosphärischer Sound, gute Grafik und die echten Serien-Charaktere sorgen für tolles Enterprise-Feeling. Das Leveldesign ist ebenfalls gut durchdacht, da merkt man die Professionalität der Spectrum Holobyte-Jungs sehr deutlich. Echte Schwachpunkte hat dieses Modul eigentlich nicht, vielleicht bis auf die Tatsache, daß man nur in den drei Space-Stations der Föderation ein Paßwort erhält. Alles in allem sicher ein Modul, das sich kein Star Trek-Begeisterter entgehen lassen sollte.

Stephan Girlich



ungsmitgliedern ein Außenteam zusammenstellen, das auf die Planetenoberfläche gebeamt wird. Ist der erste Auftrag noch einfach (möglichst schnell alle Romulaner umphasern), erweisen sich die späteren schon als echte Denksportaufgaben; da müssen Raumschiffe repariert und Hilfstransporte durchgeführt werden, und auch Minenarbeiter wollen vor böartigen Aliens geschützt werden. Ziel des Spiels ist es, die Enterprise durch alle Missionen sicher zu navigieren. Die Story nähert



Action

SPECTRE

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

Alle aufmerksamen Play Time-Leser werden beim Stichwort Spectre sicherlich die Ohren spitzen. Schon vor über einem Jahr konnten wir Euch dieses packende Multiplayer-Game für den Apple Macintosh vorstellen.

Gametek hat sich jetzt an der schwierigen Konvertierung für Nintendos Edelkonsole versucht. Drückt man bei den kleineren Ausrutschern, die den Programmierern dabei unterlaufen

sind, ein halbes Auge zu, so kann man dem englischen Softwarehaus zu einer durchaus gelungenen Umsetzung gratulieren. Das Ziel des Spiels läßt sich

INFO BITS
aufwendige
Paßwortfunktion
aufregender Zwei-Spieler-
Modus



VIEWPOINT

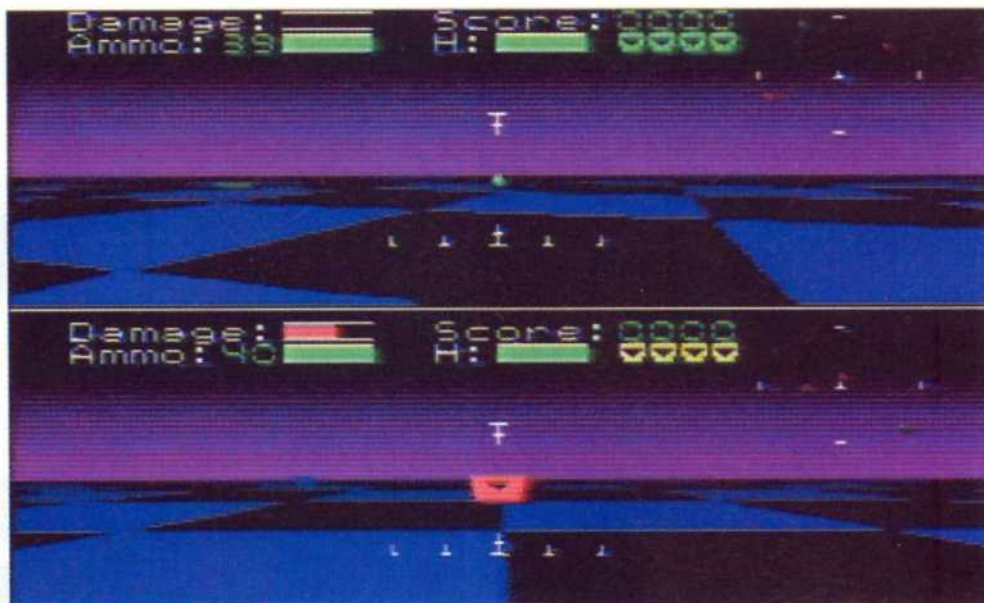
Gameteks Konvertierung kann sicherlich nicht mit der betagten Version für den Macintosh verglichen werden, denn dem Super Nintendo fehlt dazu einfach die nötige Rechenpower. Was übrigbleibt, ist ein nettes und streckenweise sogar äußerst spannendes (Zwei-Spieler-Modus) Ballergame, das für viele vergnügliche Stunden sorgen kann.



Oliver Menne

● **Der One-Player-Mode weist zwar ein paar Neuerungen auf, ist auf Dauer aber doch eintönig.**

recht einfach umreißen. Als Pilot eines Battle Tanks wird man in eine Polygon-Arena geworfen, in der man möglichst schnell alle vorhandenen Flaggen einsammeln muß. Möglichst schnell muß man aber nicht nur wegen des vorgegebenen Zeitlimits handeln, sondern auch aufgrund der zahlreich auftauchenden Gegner. Ihnen aus dem Weg zu gehen, ist nahezu unmöglich, so daß man die Wahl seines Tanks schon sorgfältig vornehmen sollte. Der Speedy ist schnell, wenig, aber relativ schlecht geschützt; der Panzer Strong wiederum ist genau das Gegenteil. Wem welches Fahrzeug am besten liegt, läßt sich nur durch



● **Lediglich im Zwei-Spieler-Modus erreicht Spectre Fun-Qualität, was aber nicht an der genialen Programmierung liegt.**

häufiges Spielen herausfinden. Zur eigenen Sicherheit haben die Panzer noch einige Zusatzfunktionen. Sie können nicht nur schießen, sondern auch in den Hyperraum wechseln, springen und äußerst effektive Granaten werfen. Grafisch darf man bei Spectre nicht allzu viel erwarten. Die verwendete Polygongrafik ist selbst für SNES-Verhältnisse viel zu langsam, und das Scrolling ruckelt zuweilen ziemlich stark. Für ein gepflegtes Solospiel kommt Spectre also nur bedingt in Frage. Im Zwei-Spieler-Modus hingegen macht es wirklich Spaß - hier sorgen allein schon die Kommentare der beiden Kontrahenten für „echte Action“!

Oliver Menne



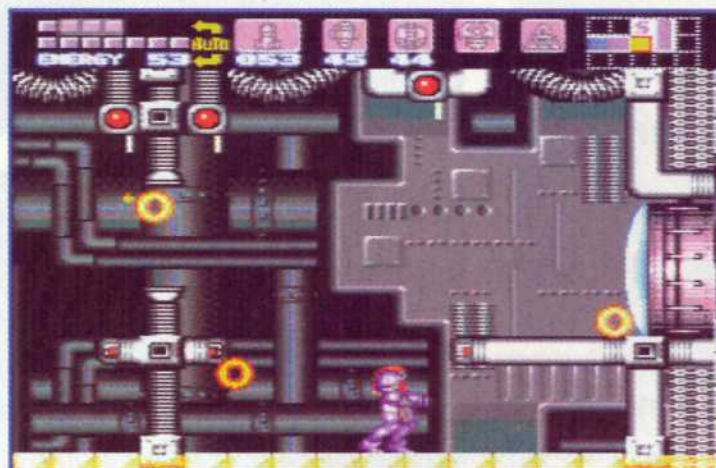
SUPER METROID

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 119.- ■



Nintendo haut rein: 24 Mbit geballte Action und ein perfekt ausgeklügeltes Gameplay machen diesen Titel zum ersten Highlight des Jahres.

Samus Aran, die Heldin der bisherigen Metroid-Trilogie, gehört eher zu den stillen Stars im Konsolengeschäft. 1990 begann ihre schießlastige Karriere auf dem NES, die dann '92 auf dem Game Boy fortge-



● **Böse Überraschung!** Dieser Raum füllt sich allmählich mit einer ätzenden Flüssigkeit. Wenn Ihr nicht bereits die richtige Rüstung erworben habt, sieht es für Samus sehr schlecht aus.

führt wurde. Der dramaturgisch durchgestylte Spielverlauf faszinierte zwar schon damals eine Reihe von Spielern, doch eine Popularität wie Mario wurde der blonden Frau bisher noch nicht zuteil. Ich bin mir allerdings ziemlich sicher, daß sich das durch die im Sommer erscheinende Super Nintendo-Version schlagartig ändern wird.



Fortsetzung folgt!

Handlungsmäßig schließt der offizielle dritte Teil direkt am Game Boy-Abenteuer an: Nachdem Samus erfolgreich die Parasiten namens Metroid und



ihren Schöpfer Mother Brain auf ihrem Heimatplaneten besiegt hatte, nahm sie die einzige übrig gebliebene Larve mit und zog sie groß, als ob sie ihr leibliches Kind gewesen wäre. Nachdem die Wissenschaft reges Interesse an der geschlüpften Larve bekundet hatte, überließ sie den Metroid der Forschungsstation Seres. Doch schon nach wenigen Stunden meldete sich Mother Brain wieder zurück und entführte die enorm wichtige Larve, um

"INFO BITS"

24 MBit
Batterie
Atmosphärischer Sound



● **Der Planet Zebes ist in sechs große Gebiete unterteilt, die immer wieder erkundet werden müssen.**

VIEWPOINT

Super Metroid verbindet auf virtuose Art und Weise Action- und Adventure-Elemente, deren Faszination sich selbst ausgesprochene RPG-Fans kaum entziehen werden können. Phantastisch, wie Nintendo hier einen großen Spannungsboden aufbaut und den Spieler förmlich in einem Rausch spielen läßt.

Ulf Schneider

erneut eine Armee aufzubauen. Die Spuren führten Samus schließlich zum düsteren Planeten Zebes, der nun der Schauplatz ihres neuesten Abenteuers ist.

Gameplay at its Best!

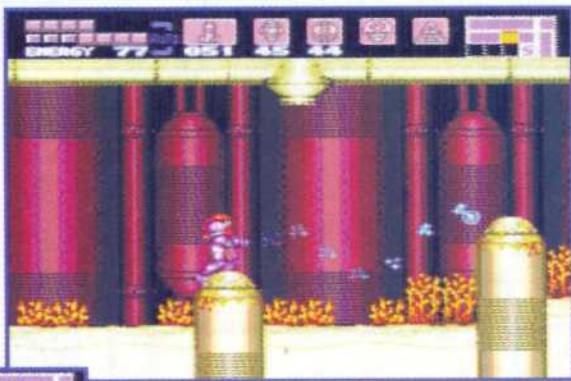
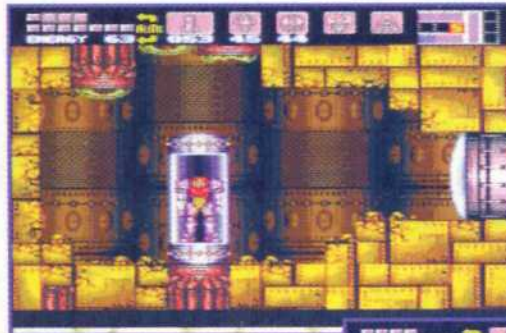
Insgesamt sechs Abschnitte umfaßt die Rettungsaktion, in der sich Euch eine Reihe von hartnäckigen Zwischen- und Endgegnern in den Weg stellen werden, sowie viele knifflige Rätsel zu lösen sind. Allerdings handelt es sich bei den Abschnitten um keine

abgeschlossenen Levels, da Ihr bereits absolvierte Gebiete immer wieder neu erkunden müßt. Im Laufe des Spiels verbessern sich nämlich ständig Samus' Fähigkeiten, so daß Ihr anfänglich noch unerreichbare Winkel später erkunden könnt. Gerade in diesem Punkt übertrafen sich Nintendos Programmierer wieder einmal selbst. Anfangs mit einem mageren Schuß ausgestattet, mutiert die agile Blechbüchse mit der Zeit

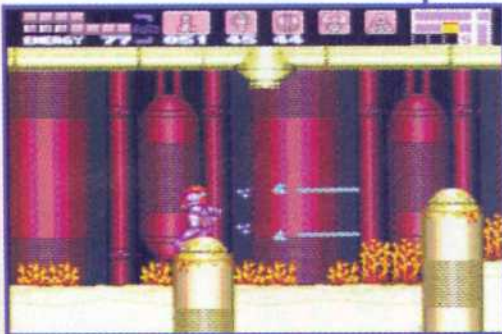
zu einer tödlichen Waffe mit einem riesigen Arsenal und diversen Fähigkeiten. Besonders witzig ist dabei der sogenannte Röntgenblick, mit dem Ihr geheime Eingänge aufspüren könnt.

Ulf Schneider

● Nur in solchen Boxen oder im Raumschiff könnt Ihr den Spielstand sichern.



● Sechs verschiedene Schußvarianten stehen Euch gegen Ende des Spiels zur Verfügung. Hier seht Ihr beispielsweise den Plasma- und Spazerschuß.



MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



MEGA FUN Sonderheft 1/94

D I E H I T S

- Die besten Spiele in e i n e m Heft.
Alle Spiele, die in keiner Spielesammlung fehlen dürfen.
- für alle Zocker:
ultimativ, umfassend, unverzichtbar!
- Im Test: FIFA International Soccer, Landstalker, NHL Hockey '94, Starwing, Streetfighter 2 Turbo, Super Mario Allstars, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Metroid, Zelda III.
- Außerdem:
Hintergrundberichte, Action-Replay Codes...
- ...sowie:
Kartenmaterial und Komplettlösungen.

für nur
DM **9,80**

NINTENDO, SEGA & MEHR

Ab 27. Mai im Zeitschriftenhandel erhältlich!

CLAYMATES

■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 129.- ■

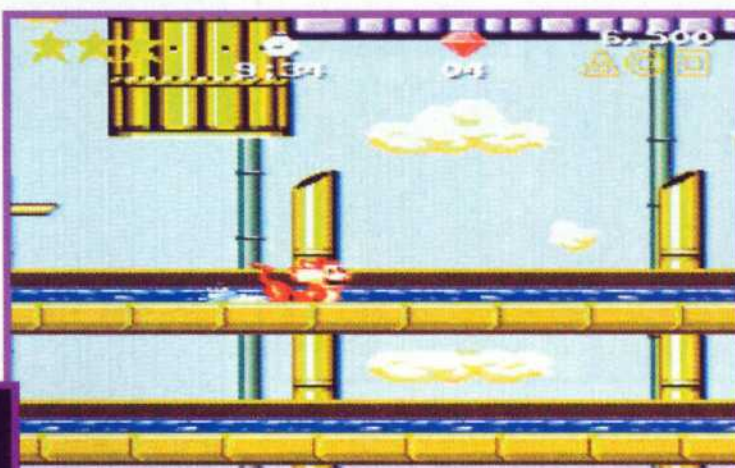
...ist nach Clayfighters das zweite Spiel, das mit digitalisierten Knetmasse-Sprites arbeitet.

Der junge Clayton darf zu Recht stolz auf seinen Vater Prof. Putty sein. Nach langem Forschen ist es ihm nämlich gelungen, lebende Kreaturen in wertlose Knetmasse zu verwandeln (Häh?!). Doch auch Dr. Jobo, parteiübergreifend als ziemliches Ekel bekannt, ist an diesem „Claymorph“-Serum sehr interessiert, und so entführt er kurzerhand den Erfinder und verwandelt zu allem Übel noch Clayton in einen blauen Klumpen Knetmasse.

Soviel zur völlig unlogischen Hintergrundstory: Spielerisch gesellt sich Claymates brav zu den hundert anderen Jump & Run-Spielen à la Mario & Co. Ein herausragendes Feature dieser Hopserei ist die Möglichkeit der Mutation. Durch Verschmelzung mit verschiedenfar-

bigen Knetmasse-Klumpen verwandelt sich Clayton in diverse Tiere, wie beispielsweise in einen Vogel oder in eine Katze, wobei jeder von ihnen ein paar spezielle Talente, wie Fliegen oder

miteinander verbunden, auf der Ihr immer ein paar windige Puzzle-Aufgaben erledigen



● Eine Katze auf der Wasserrutsche, wenn das mal gut geht!



Bäumeklettern, parat hat. An der Pick Up-Front tummeln sich neben den

Die fünf Verwandlungen



Die Katze Muckster

In dieser Form seid Ihr in der Lage, Bäume hochzuklettern.



Der Fisch Goopy

Nur im Wasser fühlt sich dieses Kiementier wohl.



Die Maus Oozy

Speedy! Keine andere Verwandlung ist so schnell auf den Beinen.



Der Vogel Doh-Doh

Mit ein bißchen Anlauf könnt Ihr in dieser Gestalt sogar fliegen.



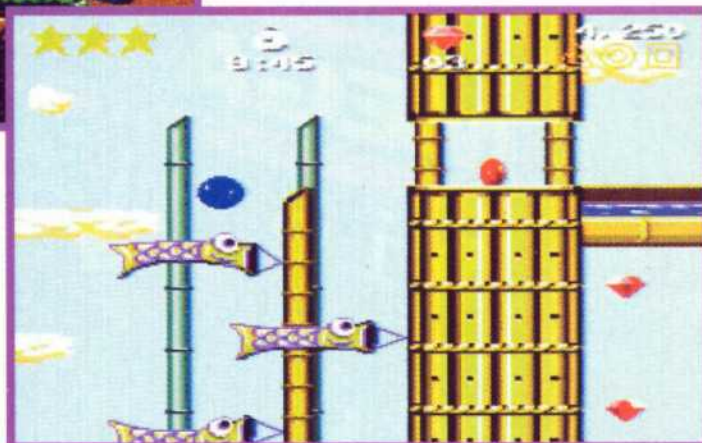
Der Hamster Globmeister

Mit ihren Schaufelhänden kann sie prima in der Erde buddeln und nach versteckten Schätzen suchen.

obligatorischen 1-Ups noch Diamanten, die neben einem Extraleben sogar Zugang zu einer gelungenen Bonusrunde in Mode 7 - Gewand gewähren (vorausgesetzt Ihr habt mindestens hundert von diesen Klunkern eingesammelt). Apropos Bonusrunde: solltet Ihr es schaffen, alle vier Buchstaben des Wortes „CLAY“ einzusammeln, lädt Euch das Spiel zu einem weiteren Intermezzo ein. Die einzelnen Levels sind übrigens durch eine Oberwelt

müßt, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.

Ulf Schneider



● In der blauen Grundgestalt könnt Ihr nur boxen.

INFO BITS

Digitalisierte Knetmasse-Sprites
Ungewöhnliche Sounduntermalung

ROOTS

Segas Kid Chameleon ist aufgrund ähnlicher Verwandlungsmöglichkeiten von der Spielanlage am ähnlichsten.

GRAFIK 067

SOUND 071

FUN

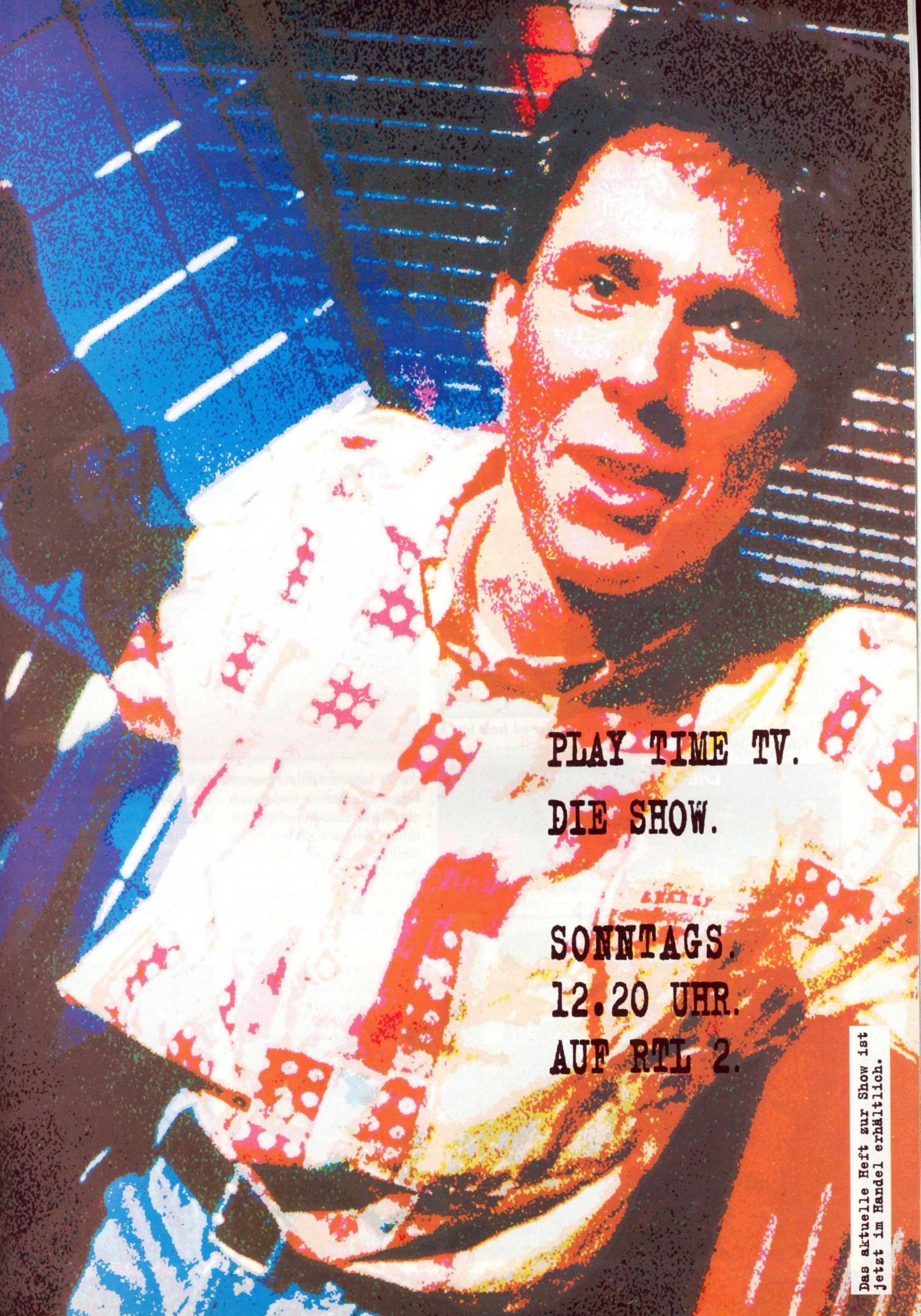
064

VIEWPOINT



Glücklicherweise beließ es Interplay nicht nur bei ihrem besonderen Grafikstil, sondern versuchte auch beim Spieldesign kreativ zu sein: die Levels sind allesamt sehr groß und laden daher zum Rumstöbern ein. Außerdem bringen hier und da Bonusrunden Abwechslung ins Geschehen. Leider läßt die Motivation aber schon nach kurzer Zeit etwas nach, da Steuerung und Levelaufbau nicht völlig ausgereift sind.

Ulf Schneider



**PLAY TIME TV.
DIE SHOW.**

**SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.**

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Action

KING OF THE DRAGONS

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

Capcom hält am Final Fight-Spielprinzip fest, allerdings startet das Abenteuer diesmal im sagenumwobenen Mittelalter.

Fünf Abenteurer mit verschiedenen Eigenschaften kämpfen sich für Euch durch neun Levels. Anfangs recht durchschnittlich bewaffnet, verbessern diese nach und nach durch das Aufsammeln verschiedener Extras ihre Stärke im Kampf. Die jeweilige Bewaffnung kann insgesamt fünfmal gesteigert werden. Genauso wichtig ist jedoch auch das Aufsammeln der zahlreichen Juwelen und Geldsäcke,



● Ein Kopf ab, zwei kommen nach, so ist es halt in der Fantasy-Welt.

DIE SPIELFIGUREN



Zwerg

Elf

Kämpfer

Ritter

Magier

VIEWPOINT

Wer auf die Final Fight-Spiele bislang verzichten konnte, wird auch an dem mittelalterlichen Gemetzel wenig Freude haben, zu offensichtlich sind die Parallelen. Technisch gibt es zwar wenig auszusetzen, Grafik und Sound verdienen sich sogar ein uneingeschränktes GUT. Dies reicht jedoch nicht, um die spielerischen Mängel zu überdecken. Allzu monoton gestaltet sich der Spielablauf, da die fünf Kämpfer durchweg zu wenig verschiedene Moves beherrschen. Da wird aufs Heftigste mit der Waffe gefuchelt und ab und zu noch ein bißchen Magie mit eingestreut, that's all! Final Fight-Fans sollten einen Blick riskieren, der Rest bleibt in der Real-Welt.

Stephan Girlich



● Zu zweit geht's schneller voran (oben). Natürlich darf auch der feuerspeiende Drachen nicht fehlen (unten).



die für bessere Erfahrungswerte sorgen. Zusätzlich finden sich ab und zu besondere Pick Ups, hinter denen sich magische Waffen verbergen, die besonders bei den Endgegnern durchschlagende Wirkung zeigen. Die Zahl der Gegner ist so hoch wie skurril. Ob mehrköpfige Drachen, Skelette oder Riesen-Spinnen, nahezu alle aus Kino-filmen bekannten Fantasy-Wesen stellen sich Euch in den

Weg, am Ende jedes Levels noch der obligatorische Ober-motz. Jede neue Schlacht muß übrigens von ganz vorne gespielt werden, da sich außer drei Continues keine weiteren Hilfen finden lassen.

Stephan Girlich

ROOTS

Viele Elemente erinnern an Capcoms Final Fight-Serie.



GRAFIK 076

SOUND 072

FUN

062

Beat 'em Up

FINAL FIGHT 2 SUPER PANG

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 129.- ■

Wir leben einfach im falschen Land: Fast ein Jahr liegt zwischen dem japanischen und dem deutschen Release!



● **Technisch gesehen lupenrein, ohne jegliche Slow Motion-Probleme und mit einem Zwei-Spieler-Modus.**



● **Das Abenteuer beginnt in Hongkong, um genau 12 Uhr..., äh, so genau wollten wir das eigentlich nicht wissen.**

Der erste Teil dieses Prügel-Klassikers wurde den deutschen Super Nintendo-Besitzern aufgrund offensichtlicher technischer Mängel und einem fehlenden Zwei-Spieler-Modus vorenthalten. Eine solch renommierte Firma wie Capcom ließ einen derartigen Faux Pas natürlich nicht auf sich beruhen und schickte daher fast drei Jahre später noch einmal Bürgermeister Haggar und seine Helfershelfer auf die Piste, und siehe da: kein Slow Motion-Effekt stört mehr bei der munteren Keilerei, und sogar im Duo dürfen die Feinde diesmal vertrimmt werden. Weniger erbaulich ist jedoch die Tatsache, daß

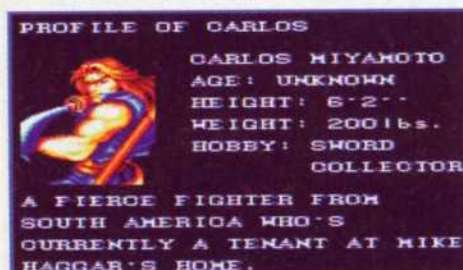
im Verlaufe der langen Zeit kaum irgendwelche Veränderungen im Spieldesign vorgenommen wurden, was sich gerade in puncto Schlagvariationen negativ auswirkt.

Fazit: Ein rundum solider Prügel Spaß, dem nur ein Schuß Innovation fehlt.

Ulf Schneider



● **Maki und Carlos sind die zwei neuen Charaktere und ersetzen damit Cody und Guy.**



Arcade

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 129.- ■

Dieser Titel kann getrost als "Asteroids der 90er Jahre" bezeichnet werden.



In der Spielhalle mutierte dieses an sich völlig simple Schießspiel zur Überraschung aller zum absoluten Groschengrab und scharte eine große Fangemeinde um sich. Was geht ab? Mit einer Wasserpistole bewaffnet, habt Ihr es in einem bildschirmgroßen Level jeweils immer mit einer bzw. mehreren Luftblasen zu tun, deren völlige Vernich-



tung Eure Hauptaufgabe darstellt. Unglücklicherweise haben diese Blasen wie beim Arcadeklassiker Asteroids die unangenehme Eigenschaft, sich nach jedem Treffer zu teilen, so daß mitunter gleich eine ganze Armada von kleinen Blasen auf dem Screen herumtanzt. Hektik pur! Obwohl das Spielprinzip völlig banal ist, macht diese Ballerei schon nach kurzer Zeit



● **Ihr habt die Wahl zwischen einem Tour- und einem Panik-Modus.**



● **Im Tour-Modus ballert Ihr Euch über die gesamte Welt.**

einen Heidenspaß und geradezu süchtig. Schade nur, daß Capcom nicht den Zwei-Spieler-Modus übernahm, denn im Duett ballert es sich noch einmal so schön.

Ulf Schneider

● **Wenn Ihr eine Uhr aufammelt, bleiben sämtliche Blasen für fünf Sekunden stehen (links).**



● **Manche Blasen hinterlassen nützliche Items (oben).**



NINJAWARRIORS

■ Hersteller: Taito . Preis ca.: DM 129.- ■

Ninjawarriors stellt im Prinzip eine durchaus reizvolle Mischung aus Final Fighter II-Elementen dar. Mit auffallend großen Sprites lustwandelt Ihr durch die einzelnen Szenarien und könnt dabei die große Feindesschar durch ein reichhaltiges Schlagrepertoire malträtieren. Obwohl das Modul schnell Laune macht, darf man dennoch nicht von einer Langzeitmotivation sprechen, da Endlos-Continues für ein schnelles Durchspielen sorgen und auf Dauer keine größere Abwechslung geboten wird. Wer jedoch nach einem amüsanten, wenn auch kurzen Spiel sucht, darf getrost die Brieftasche zücken.

Ulf Schneider



MEGA MAN SOCCER

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

Seine Abenteuer auf dem NES und neuerdings auch auf dem SNES brachten Capcoms Mega Man Kultstatus ein. Nun schnürt der kleine blaue Wicht also auch die Fußballschuhe, was er aber lieber hätte bleiben lassen sollen. Das Gameplay ist mit das Schlechteste, was es im Bereich Konsolenfußball zu finden gibt. Der Ausschnitt des Spielfeldes ist viel zu klein, die Steuerung absolut ungenau, von variablem Spiel kann keine Rede sein. Auch in Sachen Sound müssen die Capcom-Programmierer noch viel lernen, das ständige Zischen und Rascheln geht gewaltig auf die Nerven. Selbst die hartgesottesten Mega Man-Fans werden wenig Freude haben.

Stephan Girlich

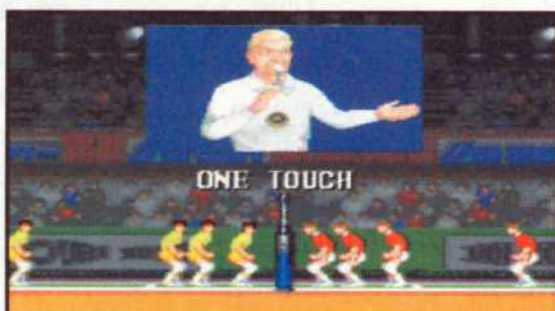


HYPER V'BALL

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

Nach den äußerst gelungenen Tennis- und Formel 1-Simulationen versucht sich Ubi Soft diesmal an Volleyball.

Bislang fristete diese Sportart, wie auch in Wirklichkeit, ein Schattendasein, was allerdings bei den erhältlichen Konkurrenzmodulen mehr als verständlich ist. Hyper V'Ball wartet mit einer Flut von Optionen auf. Drei Ligen, Männlein, Weiblein und als Zuckerle eine futuristische Variante mit Robo-



tern als Spielerersatz stehen zur Wahl. Lassen wir diese mal außen vor, zeigt sich schnell, daß auch hier großer Wert auf Realitätsnähe gelegt wurde. Das Spielfeld seht Ihr von der Seite, die Spieler stehen brav auf einer Linie und baggern, prit-

schen und schmettern den leichten Ball sehr schön animiert übers Netz. Da alle Aktionen nur mit zwei der insgesamt sechs Feuerknöpfe ausgeführt werden, ist eine längere Einspielzeit vonnöten, um alle Schläge zu beherrschen. Mittels eines Editors dürfen vier Teams nach Lust und Laune zusammengestellt werden, die mit Batterie abgespeichert werden.

Stephan Girlich





Welcher Fußball-Fan war vor ca. einem Jahr nicht begeistert - Elites Striker bot alles, was bis dato bei anderen Simulationen vermißt wurde. Um aber der massiv anrollenden Konkurrenz weiterhin Paroli bieten zu können, waren einige Verbesserungen nötig. Der Spielaufbau ist



WORLD CUP STRIKER

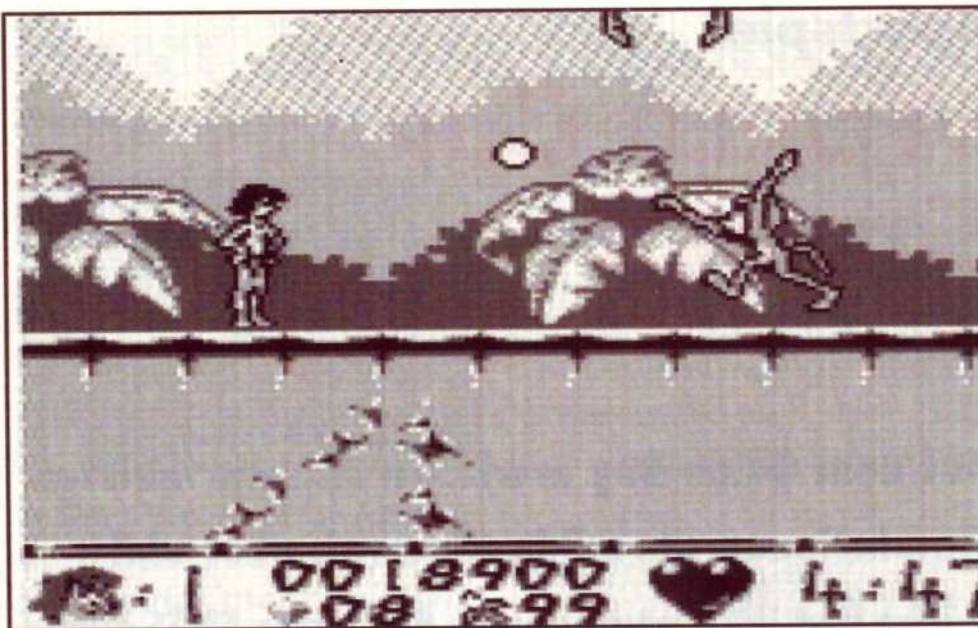
■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 130.- . System: SNES ■

Elites Kicker haben eifrig trainiert und stellen sich der starken FIFA-Konkurrenz.

erwartungsgemäß identisch geblieben, vier verschiedene Modi können also auch weiterhin im Freien oder als Alternative in der Halle gekickt werden. Die Optionen sind ebenso umfangreich wie beim Vorgänger, zusätzlich werden Änderungen durch den Mannschaftseditor diesmal mit einer Batterie gespeichert. Die Kicker selbst sind um einiges gewachsen und bewegen sich wesentlich eleganter. Die Konsole konnte versierten Zockern nur wenig entgegensetzen. Dem wurde mit stärker agierenden Teams ein Ende bereitet, vor allem die Torhüter haben enorm zugelegt. Bei Freistößen kann ein kleines Menü aufgerufen werden, mit dem sich die Ausführung genau festlegen läßt.

Durch die Batterie können bis zu zwanzig verschiedene Zwischenstände jederzeit wieder aufgerufen werden.

Stephan Girlich



JUNGLE BOOK

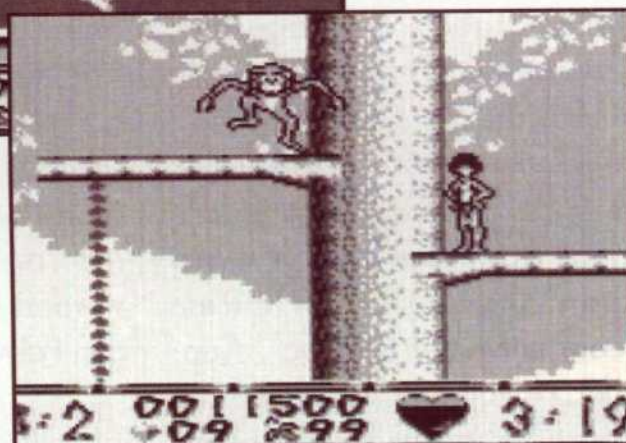
■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 69.- . System: Game Boy ■

....und noch eine teure Disney-Lizenz, die den Weg in das Handy findet.

Obwohl der Spielverlauf auf dem Papier recht simpel klingt, hat das Modul so seine Tücken, da viele Diamanten bereits im ersten Abschnitt sehr versteckt platziert wurden. Da das Spiel zudem einige Schwächen in der

Steuerung aufweist, bleibt unter dem Strich nur ein Platz im Mittelfeld übrig.

Ulf Schneider



Aufgrund der Popularität dieses Zeichentrickklassikers erspare ich mir lieber irgendwelche Erläuterungen bezüglich der Handlung. Als kleiner Lausbub Mogli muß Ihr pro Abschnitt eine bestimmte Anzahl von Diamanten einsammeln, um in den nächsten Abschnitt vordringen zu dürfen. Mogli selbst verfügt über eine erstaunliche Agilität, so daß neben einem hohen Sprung auch ein lässiger Lianenschwung für ihn kein Problem darstellt. Außerdem greift er immer wieder gerne auf seinen Fundus an exotischen Früchten zurück, um sie als Wurfgeschosse zu mißbrauchen.

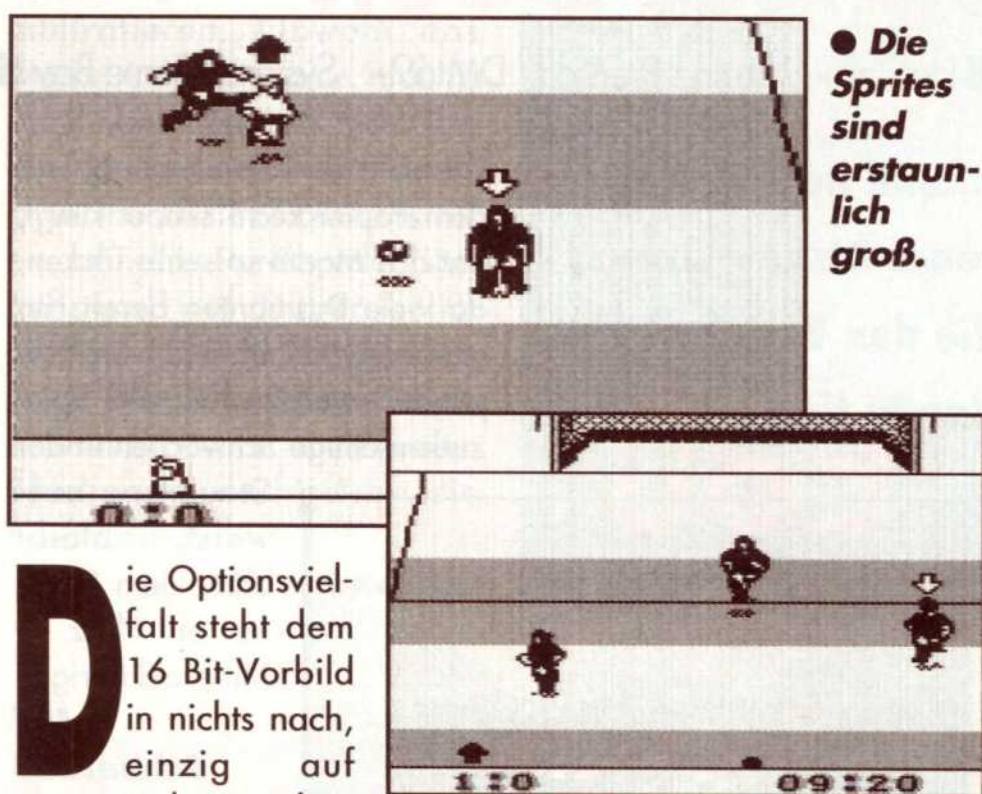


Sportspiel

WORLD CUP STRIKER

■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 69.- ■

Auf dem Game Boy erwiesen sich die meisten Simulationen als müde Kickerei, aber vielleicht hat WCS etwas vom Flair der SNES-Version retten können.

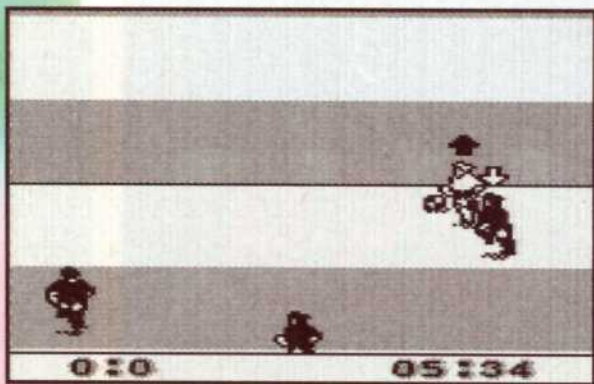


● Die Sprites sind erstaunlich groß.

Die Optionsvielfalt steht dem 16 Bit-Vorbild in nichts nach, einzig auf einen Mehr-Spieler-Modus haben die Rage-Programmierer verzichtet. Dafür dürfen die 24 National-Teams mit einem Editor nach Belieben verändert werden, was jedoch nicht abgespeichert werden kann. Ihr startet mit Eurem Team entweder im Liga-, Cup- oder Playoff-Modus, als besonderes Schmankerl könnt Ihr Euch auch ein heißes Elfmeterduell mit Nintendos Kleinstem liefern. Das Geschehen auf dem Platz hält sich eng an die 16 Bit-Vorlage. Ihr steuert die für GB-Verhältnisse gut erkennbaren Kicker ebenfalls von schräg

oben. In Sachen Spielbarkeit hat man sich redlich Mühe gegeben. Nach kurzer Zeit schon finden Pässe den eigenen Mann und Schüsse den Weg ins Tor. Ligazwischenstände werden mit einem unnötig langen Paßwort gespeichert.

Stephan Girlich



TALE SPIN

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 69,- . System: Game Boy ■

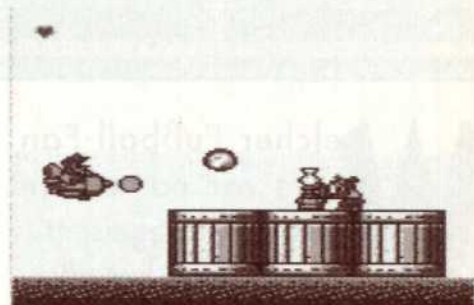


● Disneys Charaktere kommen selbst auf dem Game Boy gut rüber.

Passend zur Zeichentrickserei düst Ihr bei diesem Spiel mit Balus Flieger in bester Shoot 'em Up-Manier durch (magere) vier Levels und müßt dabei versuchen, möglichst viele Kisten und Geldsäcke einzuheimsen. Witzigerweise habt Ihr sogar die Möglichkeit, die Richtung zu wechseln, damit Euch kein Geldsack oder gar eine versteckte Bonusrunde durch die Lappen geht. Das hartverdiente Geld dürft Ihr nach jedem Level dann in eine bessere Ausrüstung investieren. Tale Spin

erreicht insgesamt zwar keine Parodius-Qualitäten, spielt sich aber erstaunlich erfrischend und dürfte aufgrund des gehobenen Schwierigkeitsgrads gerade für Ballerfreaks interessant sein.

Ulf Schneider



Grafik 062%
Sound 066%
Fun 071%

ARIELLE

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 69.- ■



● Ein romantisches, aber nicht gerade gelungenes Spiel!

Insgesamt sind Disney-Titel eigentlich immer ein Garant für nette Hüpfspiele, bei diesem Werk kam allerdings nicht so rechte Spiellaune auf, was in erster Linie am umständlichen, teilweise ziemlich unfairen Spielablauf liegt. Die arme Arielle kann gewisse Gegner und Gegenstände nämlich nur dann mittels eines Flossenschlages knacken, wenn Ihr genügend Power-Ups in Form von Perlen eingesammelt habt. Fieserweise werden Euch diese aber nach jedem Ableben wieder rigoros

abgezogen, so daß Ihr gerade in höheren Levels mächtige Flüche von den Lippen lassen werdet. Außerdem ist dieses Jump & Swim-Drama bereits nach sechs Levels zu Ende.

Ulf Schneider

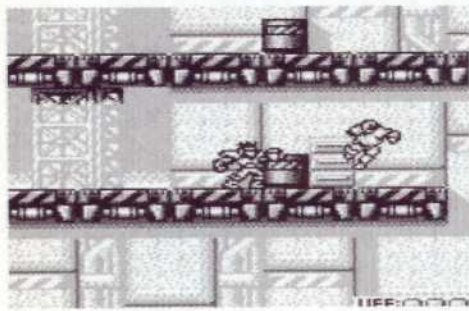


Grafik 057%
Sound 055%
Fun 059%



BIONIC COMMANDO

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 69.- . System: Game Boy ■

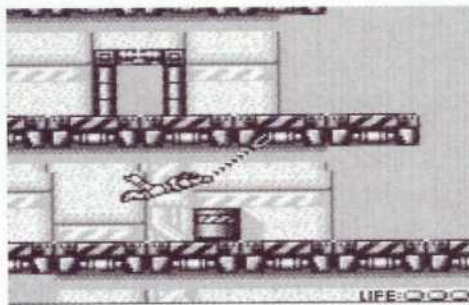


der wenigen Actionspiele, die gänzlich ohne Springen auskommen. Stattdessen schwingt Ihr hier eine Art Metall-Lasso, was allerdings recht umständlich ist und den Spielfluß erheblich stört.

Ulf Schneider

● **Selbst die Spiderman-einlagen des Helden reichen nicht zum Hit.**

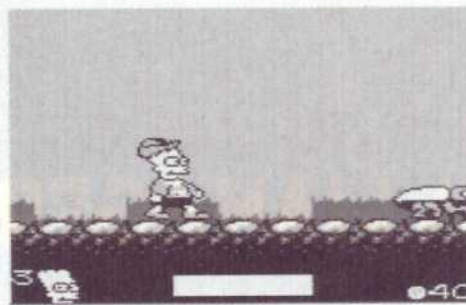
Auf den ersten Blick fühlt man sich unweigerlich an Probotector erinnert: Mit einem Mini-Sprite säubert Ihr mit großkalibrigen Argumenten die insgesamt sechzehn Levels von den vorhandenen Feinden. Nach und nach merkt man allerdings, daß Capcom durch strategische Elemente versucht, neue Wege zu beschreiten; so müßt Ihr beispielsweise mit Hilfe eines Empfängers die Nachrichten der Feinde studieren, um deren verschlossene Türen zu öffnen. Außerdem ist dieser Titel einer



Grafik 065%
Sound 073%
Fun 068%

BART & THE BEANSTALK

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 69.- . System: Game Boy ■

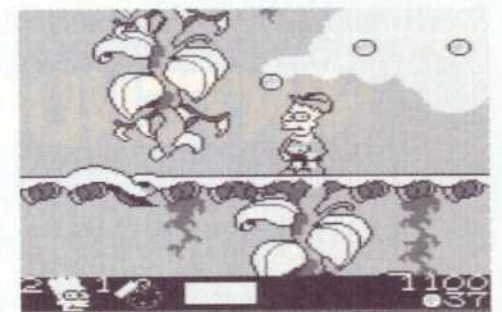
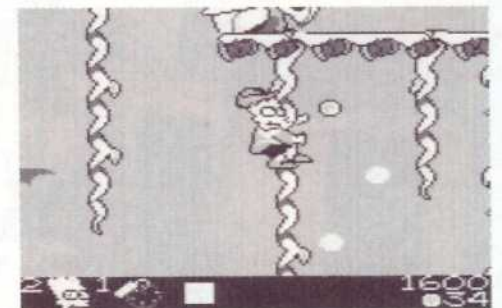


Aufgaben etwas Abwechslung einzuhauchen, doch gleichen auch solche Bemühungen die technischen Mängel und die ungenaue Steuerung nicht aus.

Ulf Schneider

● **Der Bart-Kult ist längst vorbei und dieses Spiel will keiner mehr spielen.**

Manch einer mag ja den vorlauten Blondschoß mitsamt seiner restlichen Familiensippe ganz gern. Um so trauriger stimmt dann die Tatsache, daß Barts Sprite-Auftritte bislang eher von äußerst mäßiger Qualität gewesen sind. Auch beim neuesten Titel wird das gesamte Geschehen wieder im ideenlosen Jump & Run-Genre angesiedelt, und Bart muß erneut seine Hüpf- und Schießqualitäten unter Beweis stellen. Zwar versuchten die Macher, dem Spiel durch unterschiedliche



Grafik 051%
Sound 043%
Fun 047%

Beat 'em Up

MIGHTY FINAL FIGHT

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 99.- . System: NES ■

....ist zugleich eines der wenigen Lebenszeichen des betagten NES.

Da werden sich hartnäckige NES-Besitzer sicherlich die Hände reiben: Ein Final Fight-Verschnitt für den Nintendo-Oldie. Ihr solltet allerdings Eure Erwartungen erheblich zurückschrauben, bevor Ihr das Modul in den Schacht einlegt; als ersten kleinen Schock muß man nämlich feststellen, daß die Grafik auf knuddelig getrimmt wurde, so daß aus den drei stahlharten Fightern eher mickrige Witzfiguren wurden. Natürlich geht es auch vom Spielverlauf viel gemächli-



● **Mit ein bißchen Phantasie kommen einem die Endgegner auch bekannt vor.**

cher zu, da Euch höchstens zwei Feinde gleichzeitig attackieren. Um so trauriger ist deshalb die Tatsache, daß Ihr dennoch nicht vom berüchtigten Zeilenflackern verschont werdet. Immerhin versuchte Capcom, die technischen Mängel durch



neue Ideen wie Erfahrungspunkte oder einer Bonusrunde auszubügeln, doch im Zeitalter einer Jaguar-Konsole mutet das Spielchen schon fast grotesk an.

Ulf Schneider



PLAY TIME

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK



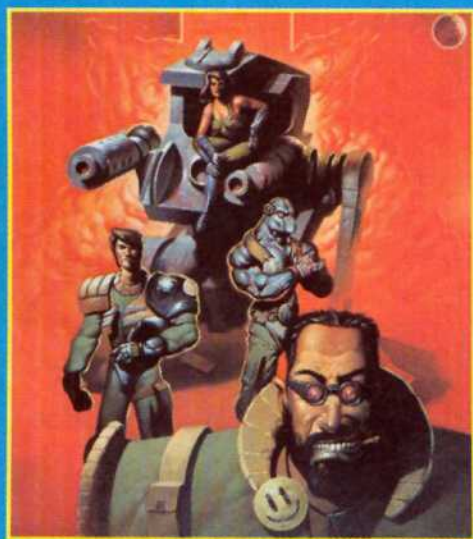
Gott sei Dank! Software 2000 beschert uns den dritten Teil des erfolgreichsten deutschen Computerspiels zur rechten Zeit. Allerorten fühlt man sich im Fußball-Fieber bemüßigt, uns mit Fußballspielen en masse zu überschütten. Da tut sich der Geniestreich der Eutiner Truppe am Amiga und PC wohltuend hervor. Und Ihr habt zur Verbesserung beigetragen. Aus über 35.000 Zuschriften fanden 7.500 Anregungen Eingang in BM Hattrick. Was das wert ist, werden wir nächste Ausgabe sehen.

NINTENDOS NÄCHSTER SCHRITT

Nintendo ist im Zugzwang. Das angekündigte 64Bit-Wunder mit Silicon Graphics-Know-how wird in Fachkreisen schon scherzhaft "Project Unreality" genannt. Wir werden über den möglichen Konter auf Segas und Sonys Ankündigungen, ein neues 32Bit-System, berichten. Außerdem die letzten News über die 64Bit-Träume und was ihnen im Wege steht.



BATTLECORPS



Core Design bescherte Mega CD-Besitzern das bisher einzige Spiel, dessen Aha-Effekt nicht durch die Full-Motion-Video-Technik begründet war: Thunderhawk. Die erfolgreiche Game-Engine wurde in Derby konsequent weiterentwickelt und findet jetzt in Battlecorps durch Mechs in 360 Grad-Action eine beeindruckende Fortsetzung.



STUNT RACE FX

Nintendos Spiele-Guru und Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto steht auch Pate für das erste Rennspiel für die 16Bit-Konsole aus seinem Hause. Stunt Race FX nutzt ähnlich Segas Virtua Racing einen Koprozessor, den Super FX Chip, der der Polygongrafik genügend Power verabreichen soll. Ob die hohen Erwartungen der Nintendo-Gemeinde erfüllt werden können, lest Ihr nächste Ausgabe.



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 16. Juli 1994

Impressum:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Redaktion Deutschland:

Thomas Borovskis, Alexander Geltenpoth,
Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne,
Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistent: Michael Erlwein

Freie Mitarbeiter:

Thomas Carlile, Robert Berner, Thomas Brenner,
Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder,
Andreas Präls, Andreas Rizzi, Ulf Schneider

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Hotline - Play Time:

Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,
Patrick Hodge, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils:
Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:

Profund Werbung, Fürth-Stadeln

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: © Electronic Arts, Origin

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 144,- (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.

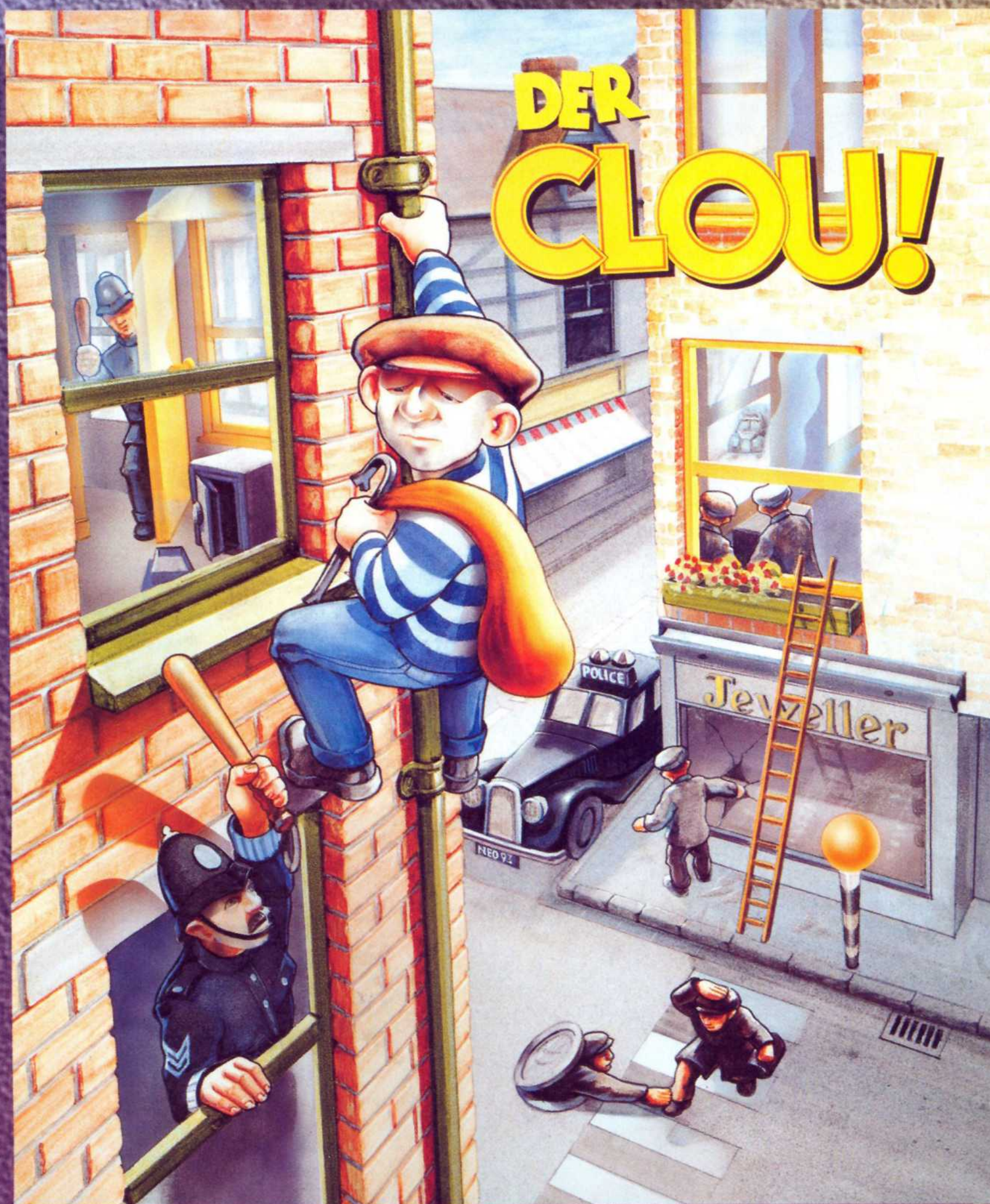
Urheberrecht Text:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

neo

Sound & Music  Project



Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB

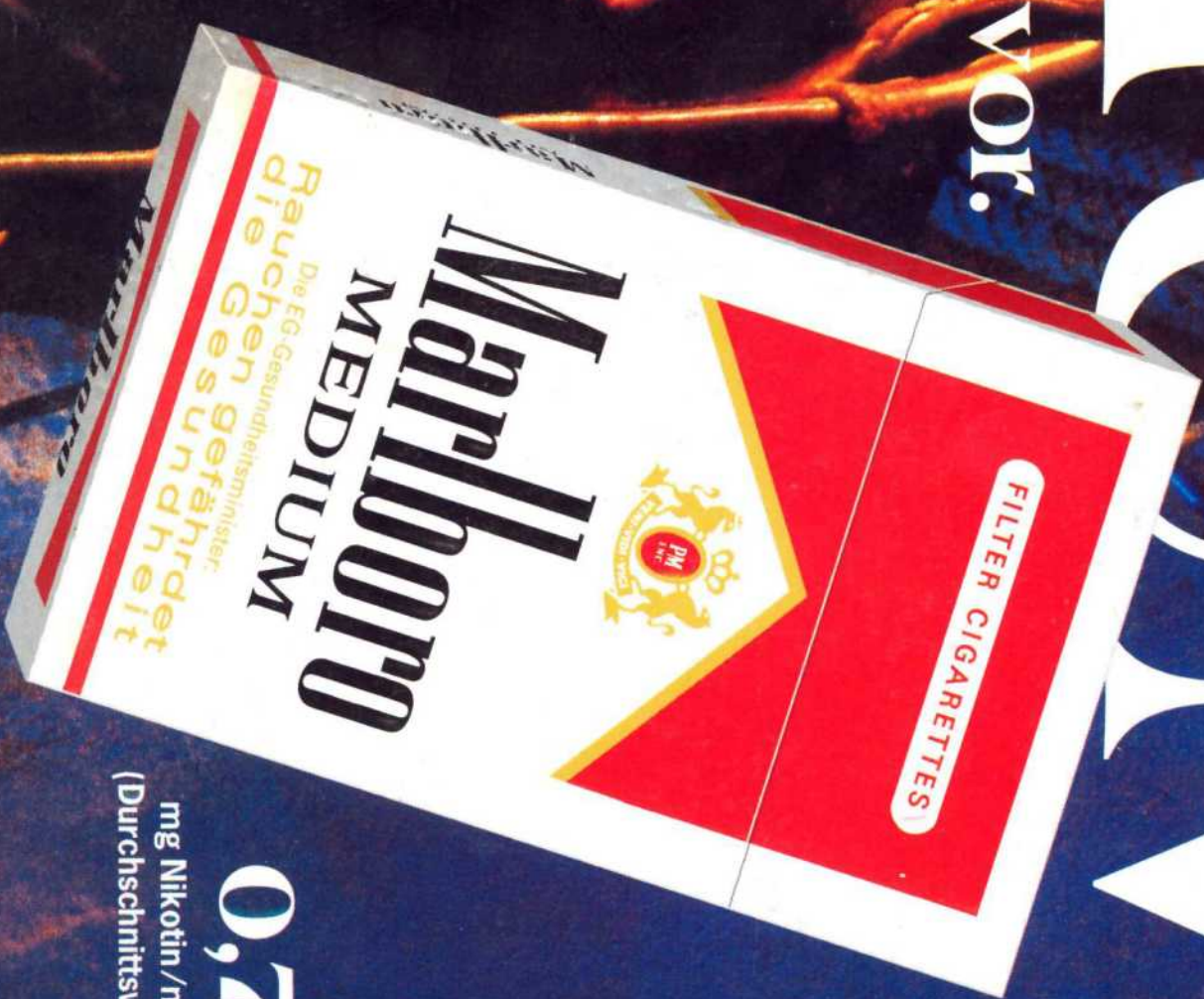


London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HIFI-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13

NEED IT

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin/mg Kondensat
(Durchschnittswerte nach ISO)

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)