

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

DIE HITS FÜR ALLE SYSTEME

COMPUTEC
VERLAG

J11426E

8/94

Der Spitzenreiter



**Bundesliga
Manager 3**
in Topform

Direkt aus Hollywood



Wing Commander 3
Luke Skywalkers
neue Rolle

Der Riese erwacht



Nintendos 32Bit-Konsole
Virtual Reality für alle

**Mit Super
Poster!**



Japan im Spielerausch

TOKIO TOY SHOW



SONYs PlayStation ist da!

EIN MANN OHNE GNADE

Die Nummer Eins der Weltrangliste*, "Pistol" Pete Sampras, kann einen Ball in ein gnadenloses Geschoß verwandeln. Und wenn er den Finger am Abzug hat, heißt es: Volle Deckung!

Atemberaubende Aufschläge, krachende Crossbälle, eine rücksichtslose Rückhand und scharfe Schmetterbälle. Hier finden Sie alles - beim Tennis der Spitzenklasse.

Pete Sampras Tennis ist das erste Spiel auf J-Cart, einem revolutionären neuen Spielmodul mit 2 zusätzlichen, eingebauten Joypad-Anschlüssen, die gleichzeitiges Spielen für 4 Personen ermöglichen! Ohne Adapter!

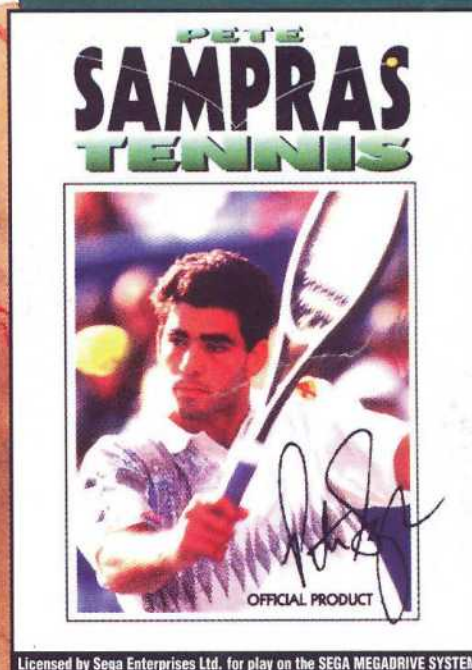
- Treten Sie gegen Pete Sampras an oder übernehmen Sie seine Rolle!
- 32 Tennisspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten!
- 3 verschiedene Böden: Gras, Sand und Hartplatz!
- Animationen mit über 4000 Einzelbildern!
- Eine unglaubliche Vielfalt von gnadenlosen Schlägen!
- Meisterhaft digitalisierte Sprache, Spieler- und Zuschauergeräusche!

"Pete Sampras: Auch im Modulschacht die Nummer 1!"

"Klasse! Schon der eingebaute Vier-Spieler-Adapter verdient einen innovationspreis."

SEGA MAGAZIN **81%**

MEGA BLAST **82%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters



J-Cart

1-4 SPIELER

SCHLIESSEN SIE BIS ZU 2
ZUSÄTZLICHE JOYPADS
AN IHR SPEILMODUL AN
Kein Adapter erforderlich!

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

KONTACT SEGA DEUTSCHLAND

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Nummer Eins der Weltrangliste - Korrekte Angabe zur Zeit des Drucks.

VR-HELM FÜR ALLE!



Seite 6

Die bisherigen Bestrebungen der Hardware-Macher in Sachen virtuelles Erleben erwiesen sich entweder als peinliche Auslegung des Begriffes VR oder waren für Normalsterbliche unbezahlbar. Forte Technologies aber bringt jetzt den VFX-1 zu einem fairen Preis. Für PC-Spieler der erste Schritt in digitale Welten?

Seite 6

HOLLYWOOD EXKLUSIV!

Origin war immer für Überraschungen gut. Jetzt werden die modernen Entertainer das teuerste Computerspiel aller Zeiten für Euch ins Leben rufen. In der Traumwelt Hollywood wurden 60 Minuten Kino für Wing Commander 3 auf Zelluloid gebannt. Über 6.000.000 Mark Produktionskosten sind für das bombastische Projekt veranschlagt. Als Hauptdarsteller konnte sogar Mr. Sience Fiction persönlich gewonnen werden. Wird Mark Hamill alias Luke Skywalker den Katzen endgültig den Garaus bereiten?



Seite 32

Seite 32

ATTENTION +++ ACHTUNG +++ ATTENZIONE +++ ATTENTIONE BEREIT FÜR DEN PENTIUM?

Habt Ihr Schwierigkeiten, das Fadenkreuz auf einen wackelnden Kilrathi zu halten? Stolpert Euer Avatar durch ruckelnde Dungeons oder fliegen die Tie-Fighter in drei Animationsphasen an Euch vorbei? Ja? Dann...

...may the power be with you!

Play Time gibt all seinen Lesern die Möglichkeit, sich für die Software-Anforderungen der kommenden Spiele-Highlights richtig zu

wappnen. Bullfrogs Theme Park macht in der langen Liste der CPU-fressenden Superspiele den Anfang. Deshalb gibt es in der nächsten Ausgabe der Play Time zusammen mit dem ausführlichen Review die große

„Power-Rechner-Competition“

Die Preise sollen Euch die Möglichkeit geben, wirklich alle in Play Time getesteten PC-Spiele auch zu Hause erleben zu können:

1. Preis

Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park (15" SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 8MB RAM, 400MB HD und allem Zubehör) haut jeden Kilrathi aus den Katzensocken!

2. - 5. Preis

Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park gibt dem Avatar die Sporen!

6. - 10. Preis

Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park zeigt Eurem PC die Grenzen!



Also, macht Euch bereit, eine Play Time 9/94 am Kiosk zu erwischen!



PLAY TIME

Ihr habt Sorgen mit Eurer Software oder Hardware?

Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt Ihr wochentags in der Zeit von 13.00 bis

16.00 Uhr erreichen. Unter Tel.

0911 - 6 42 77 62 dürft Ihr uns Löcher in den Bauch fragen. Solltet Ihr einmal nicht durchkommen, schreibt uns!

Die Adresse:

Play Time • Kennwort Help! • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

GANZ KURZ...

Während in Europa die Messe-Ereignisse erst einmal vorbei sind oder noch bis zum Herbst auf sich warten lassen, spielt man auf der anderen Seite der Erde (wie) verrückt. Die Sommer CES in Chicago ist gerade vorbei, wenn Ihr diese Zeilen lest, aber unsere rasenden Reporter haben es noch rechtzeitig zurück aus Tokio geschafft, um den Messebericht fertigzutippen. Die Japaner präsentierten sich wieder einmal von ihrer besten Seite. Die dortige High-Tech-Gesellschaft ist in echter Aufbruchstimmung. Kein Wunder, das muntere Völkchen darf sich im Gegensatz zum Rest der Welt noch in diesem Jahr mit den sagenumwobenen neuen Videospiel-Konsolen vergnügen. Im dortigen knallharten

Euer

Christian Möller

Wettbewerb mischt nun neben den bislang Großen der Branche auch der Medien-Gigant Sony mit. Für den japanischen Endverbraucher sicher kein Nachteil. Bleibt zu hoffen, daß auch wir bald in den Genuß der Folgen des Kampfes um Marktanteile kommen.



ZWEI SUPER-GEWINNSPIELE!

Nestlé

Nesquik

SEITE 132

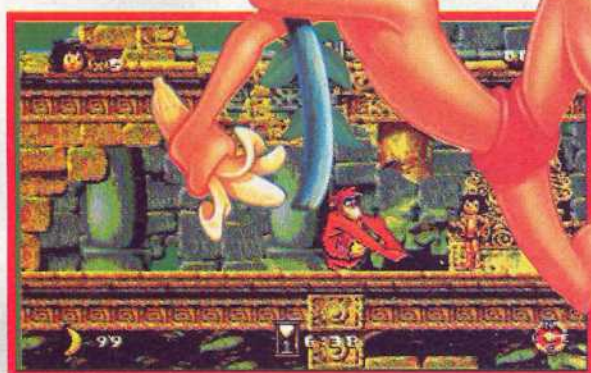
seite 101



DAS DSCHUNGELBUCH 146



Walt Disneys Meisterwerk Das Dschungelbuch zeigt sich als würdiger Nachfolger des Weihnachtshits Aladdin. Kaum darf man das Meisterwerk des Videospiels bewundern, wird bei Virgin schon an dem Spiel zu Lion King gearbeitet, dem neuen Disney-Film, der bei uns erst im Herbst in die Kinos kommen wird.



Rubriken

Charts	102
Game Over	154
Ganz kurz	4
Help	58
Hermann, der Dungeon-	
meister	111
Highlights	3
Inserentenverzeichnis	115
Kleinanzeigen	99
Leserbrieft	106



Specials

Codemasters -	
MicroMachines 2	134
Gewinnspiel Nesquik	132
Gewinnspiel Virgin/EMI	101
Rollenspiele	114
Shaq Fu	136
Spielautomaten	13
Workshop	104



Into the Future

Asynchron, TV-Standards	
im Überblick	26
Nintendos 32 Bit-Konsole	24
Tokio Toy Show	18



Reviews

PC	
Airlines	50
Al Qadim - The Genie's Curse ..	46
Anstoß CD	55
Bundesliga Manager Hattrick ...	36
Companions of Xanth CD	57
Cool Spot	40
D-Day	53
Dark Sun CD	56
Der Clou	48
Jack Nicklaus Signature	
Edition CD	56
Links 386 pro - Castle Pines	
Golf Club	50
Pinball Dreams 2	53
Quarterpole	50
Red Crystal	50
Robinson's Requiem	44

PLAY TIME

Rüsselsheim42
 Sim City 2000 Scenario Vol. 1 ..50
 Syndicate CD56
 Theatre of Death52

C64
 Jetliner.....116
 Magic of Endoria.....116
 Mayhem116

AMIGA
 Benefactor122
 Brian the Lion.....129
 Civilization.....129
 Cliffhanger.....125
 Der Trainer.....125
 Dracula.....123
 Elfmania118
 Heimdall 2.....124
 Impossible Mission 2025130
 James Pond 3128
 Kolumbus128
 Last Action Hero.....125
 Mega Motion123
 Out to Lunch128
 Sabre Team.....129
 Sensible Soccer International ..123
 Sierra Soccer.....126
 The Nesquik Game.....124
 The Incredible Crash Dummies 124
 Tornado128
 Zool 2.....129

AMIGA CD 32

Der Clou131
 Fire & Ice131
 Simon the Sorcerer131
 Striker131
 The Chaos Engine.....131
 Ultimate Body Blows131

MEGA DRIVE/MEGA CD II

Battlecorps CD.....140
 Combat Cars.....144
 Pete Sampras Tennis.....142

Pink goes to Hollywood.....144
 Powermonger CD.....144
 The Chaos Engine.....138
 World Cup USA '94143

MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Dracula.....145
 Dropzone.....145
 Fantastic Dizzy145
 Power Strike 2145
 Streets of Rage 2.....145
 The Incredible Hulk.....145

SUPER NES

Das Dschungelbuch146
 FIFA Soccer148

Pac Attack150
 Pinball Dreams.....150

ELFMANIA 118

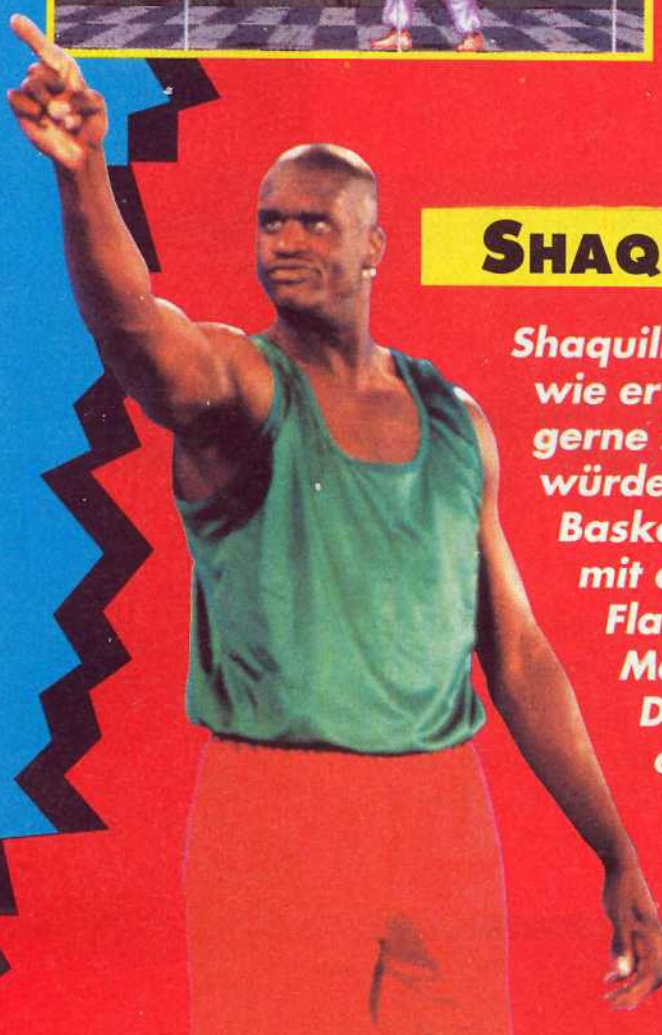


Das lange Warten hat sich gelohnt. Terramarques Beat 'em Up schlägt auf dem Amiga alle Konkurrenten k.o.



SHAQ FU 136

Shaquille O'Neil, wie er sich wohl gerne sehen würde. Der böse Bube der NBA und Basketball-Superstar arbeitet derzeit mit den Flashback-Machern Delphine an einem neuen Beat 'em Up.



DIE USA CONNECTION

Die führenden Köpfe der Edelsoftware-Hersteller MicroProse und Spectrum Holobyte luden die Fachpresse zu einem offenen Gespräch über die Zukunftspläne ihres Unternehmens ein. Bemerkenswert, daß gut die Hälfte der in Europa abgesetzten Produkte allein in Deutschland über die Ladentische gehen. Direkte Folge wird eine Öffnung des amerikanischen Stammhauses sein: Hochwertige Spiele wie Star Trek und Colonization werden in USA und Deutschland gleichzeitig erscheinen. Nicht zuletzt aufgrund des umsatzstarken Marktes hierzulande schnellte der Wert der im Umlauf befindlichen Aktien in



● **MicroProse' und Spectrum Holobytes Führungsriege, Stephen Morris, Gilman Louie und Richard Gelhaus luden zu einem „round table“-Gespräch.**

den USA im vergangenen Jahr um \$ 20 Mio. nach oben. Da halten inzwischen auch Mediengiganten wie AT&T oder Paramount Anteile. Den Löwenanteil kommender Produkte wird weiterhin mit 78%

der PC einnehmen, wobei neue Konsolen-Plattformen mit 22% schon hoch im Kurs stehen. Man darf also einiges von den Amerikanern erwarten.



Forte Technologies VFX-1



Kopfhörer: Sound in der dritten Dimension. Der holografische Sound erhöht die Realitätsnähe und funktioniert mit jeder Soundkarte.



Halterung: Das ergonomisch geformte Träger-System bietet bequemen Sitz. Man kann also „abtauchen“, ohne Kopfschmerzen zu bekommen.



Bildschirme: Komplette 360°-Rundumsicht, nach oben und unten ca. 70° Blickwinkel-Freiheit. Head-Tracking-System mit drei Bewegungsachsen und zwei Farb-LCD-Bildschirmen.



Steuerung: Der Cyberbat ist eine Art schwebende Maus, mit der alle Bewegungen im Raum ausgeführt werden können. Zwei programmierbare Knöpfe können Eingaben ausführen.

VR IS NEXT!

Virtual Reality ist in aller Munde. Nun endlich soll der erste Schritt in das Morgen auch vor jedermanns Augen passieren. Forte Technologies USA stellten auf der Computer Game Developer Conference den Fachleuten ihr neues VR-System VFX-1 vor. Das HMS (Head Mounted System) wird im August diesen Jahres auf den Markt kommen. Bisher waren alle Versuche, VR-Systeme dem Käufer zugänglich zu machen, entweder enttäuschend oder absolut unerschwinglich. Der Preis des VFX-1 soll in Deutschland aber immer noch bei DM 2000,- liegen. Man darf hier aber auch in Kürze mit einem Preisverfall, ähnlich dem der CD-ROM-Laufwerke, rechnen. Die Leistung, die man für sein Geld jedoch erhält, ist im wahrsten Sinne des Wortes umwerfend und kann sich an jedem Standard-PC entfalten. Der VFX-1 funktioniert fanta-

stisch mit Flugsimulatoren und Spielen mit einer 3D-Umgebung, wie z.B. Origins System Shock oder Shadowcaster. Auch die Software-Hersteller zeigten sich beeindruckt. Interplay möchte schon jetzt ein Spiel speziell für den VFX-1 entwickeln, ähnliche Pläne haben LucasArts, Psygnosis und MicroProse. Wir hatten die Gelegenheit, das VR-System an IDs bekanntem technischen Meisterwerk und an Bullfrogs Magic Carpet zu testen. Solche Eindrücke mit Worten wiederzugeben, gilt allgemein als schwierig, also versuchen wir es mit WOW!!! Die Steuerung über den „Cyberbat“ funktioniert ausgezeichnet und reagiert schnell auf jede Handbewegung. Die Darstellung des Head-Trackings auf den farbigen LCD-Bildschirmen vor den Augen ist beeindruckend. Bewegt sich der Kopf zur Seite, wird ohne spürbare Darstellungsträgheit der Blick über die

Umgebung ausgeführt. Damit läßt sich hervorragend um Ecken schauen (Boom), auf fliegenden Teppichen (Magic Carpet) zieht die Landschaft links und rechts vorbei.

Ebenso wichtig wie die Wahrnehmung der Optik ist die der Akustik. Der brillante Sound aus dem bequemen Helm gleicht einem HIFI-Kopfhörer, besonders die satten Bässe. Doch können Geräusche auch der Orientierung dienen, und so haben Forte Technologies einen holografischen Sound (3D-Sound)

entwickelt. Er ermöglicht dem Benutzer die Richtungsbestimmung von Geräusquellen. Und man spitzt schon die Ohren, wenn sich aus dem dunklen Gang rechts leise Schritte nähern... Zukunftsmusik ist das nicht mehr.

Forte denkt aber schon weiter. In einem der nächsten Modelle, will man sogar Mikrophone einbauen, um die Kommunikation mit anderen Spielern in Multiplayer-Games zu ermöglichen. Die künstlichen Welten rücken näher.

ZAHLENSPIELE

➤ 1993 wurden in den USA **5.900.000** Mega Drives verkauft.

➤ Electronic Arts wird 1994 in Japan **140%** mehr Spiele verkaufen als im Vorjahr.

➤ Die voraussichtliche Zahl der in USA verkauften Videospiele wird dieses Jahr bei **112.000.000** liegen.

➤ Geschätzter weltweiter Schaden durch Software-Piraterie pro Jahr: **DM 2,6 Milliarden.**

➤ Nintendos Verkaufsrückgang betrug 1993 **15%** (von **DM 800 Mio.** auf **DM 680 Mio.**)

➤ Activisions Gewinn 1992: **DM 189.000.** 1993: **DM 773.000.**

➤ Die weltweit verkaufte Zahl an CD-is von Philips betrug Ende 1993 **300.000** Stück.

➤ Die Zahl der in den USA installierten PCs mit CD-ROM-Laufwerk betrug Ende 1993 **7 Millionen.**

➤ Die Zahl der in den USA installierten Apple Macintosh-Rechner mit CD-ROM-Laufwerk betrug Ende 1993 **1,7 Millionen.**

(Quelle: Edge)

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10 • Fax 03 35/36 92 90 • BTX: BISCHOFF#
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

PC Amiga			PC Amiga			PC Amiga		
1942 Pacific Air War	DA	92 DM	Das schwarze Auge 2	DV	* 80 DM	Pacific Strike	DA	85 DM
Alone in the Dark 2	DV	85 DM	Der Clou	DV	* 79 DM	Pizza Connection	D	86 DM
Anstoss	DV	67 DM	Die Siedler	DV	80 DM	Rally	EV	66 DM
Battle Isle 2	DV	80 DM	F-14 Fleet Defender	DA	92 DM	Reunion	DV	75 DM
Beneath a Steel Sky	DV	69 DM	FIFA Intern. Soccer	DV	* 75 DM	Sam & Max	DV	86 DM
Bundesl. Manager 3	DV	* 97 DM	Hanse - Die Expedition	DV	* 43 DM	Sim City 2000	DV	85 DM
Burning Steel 2	DV	* 86 DM	Kings Quest 6	DV	80 DM	SSN-21 Seewolf	DV	* 81 DM
Burning Steel 2	EV	67 DM	Kyrandia 2	DV	75 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV	86 DM
Cannon Fodder	DA	65 DM	Lothar Matthäus	DA	64 DM			

Hardware auf Anfrage zum Tagespreis!

CD-ROM		PC	CD-ROM	PC	CD-ROM	PC			
Anstoss	DV	87 DM	Goblins 3	DV	97 DM	Outpost	DV	* 89 DM	
Battle Isle 2	DV	86 DM	Kings Quest 6	DA	86 DM	Privateer	DA	107 DM	
Battle Isle 2 Scenerie	CD	DV	* 54 DM	Kyrandia 2	DV	107 DM	Rebel Assault	DV	89 DM
Beneath a Steel Sky	DV	* 104 DM	Lands of Lore	DV	81 DM	Reunion	DV	75 DM	
Comanche	DV	91 DM	Maniac Mansion 2 (D.o.T.)	DV	91 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV	115 DM	
						Wolfpack	DV	68 DM	

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

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

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
650154 Amiga 64,99 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

Battle Field Creator (KD)

Der geniale Karten Editor für Battle Isle + Data 1+2. Original Programme erforderlich

650147 Amiga 59,99 DM

Hanse - Die Expedition (KD)

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

World Cup '94 (KD)

700216 PC 3,5" 89,99 DM
750060 CD ROM 89,99 DM
650149 Amiga 79,99 DM

Robinsons Requiem (KD)

700055 PC 3,5" 69,99 DM
650019 Amiga 69,99 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 Kyrandia 2 (KD)

700165 PC 3,5" 59,99 DM

Indy Car Racing (DA)

700163 PC 3,5" 59,99 DM

Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

Beneath A Steel Sky (KD)

700192 PC 3,5" 69,99 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"

Genesia (KD)

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

Dogfight	700013
Falcon 3.0	700018
F-15 Strike Eagle III	700019
The Legacy	700020
ATAC	700067
Special Forces	700074
Ancient Art Of War	
In The Sky	700080
B-17 Flying Fortress	700082
Harrier Jump Jet	700083
Gunship 2000	700084

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

CYBERNAUTS

Spätestens seit Mortal Kombat PC ist der alte Vorwurf, der PC sei als Plattform für Kampfsportspiele gänzlich ungeeignet, endlich überholt. Während die ganze Fangemeinde von Beat 'em Up-Spielen



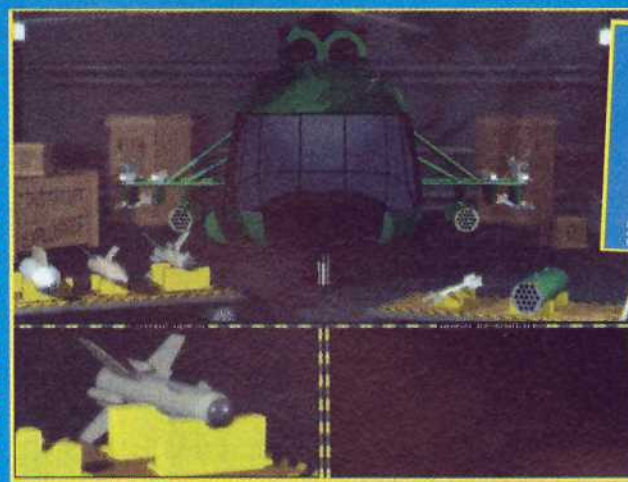
schon geraume Zeit auf die Fertigstellung von Rise of the Robots wartet, arbeitet Accolade jetzt an einer eigenen Neuerscheinung: Cybernauts wird, ähnlich wie Rise of the Robots, auf leistungsstarken Graphic-Workstations entwickelt. Bis jetzt liegen leider nur wenige Bilder vor - die sehen dafür umso vielversprechender aus.

● **Ein kurzer Animationsfile zeigte uns, daß man den großen Sprites sehr realistisch Leben einhaucht.**



HOKUM KA-60

Seit NovaLogics Comanche hat sich im Bereich der Hubschrauber-Simulationen überhaupt nichts mehr getan. Nach dem Willen von Virgin Games soll sich das jetzt bald ändern: Hinter dem zugegebenermaßen etwas ungewöhnlichen Namen "Hokum KA-60" (eigentlich sollte das Spiel ja den Titel Werewolf tragen) verbirgt sich eine Hubschrauber-Simulation der Sonderklasse. Mit raffinierten Texture-Tricks und einem Zwei-Spieler-Modus soll das inzwischen etwas angestaubte Comanche anscheinend vom Thron geschubst werden...



● **Betrachtet man Virgins PC-Know-how, darf man doch sehr gespannt sein.**

LANDS OF LORE 2

Den vielen Anrufern, die in der Play Time-Redaktion nach dem Erscheinungstermin von Lands of Lore 2 fragten, können wir jetzt endlich eine definitive Antwort geben: Vor Februar 1995 wird



Westwood Studios die Fortsetzung nicht veröffentlichen. Trotzdem könnt Ihr jetzt schon die ersten Bilder bewundern.

● **Der stolze Kämpfer rechts ist die Spielfigur. Unglaublich, aber sie wird in Echtzeit berechnet.**



PLANET FOOTBALL

Einen Nachschlag zur Fußball-Weltmeisterschaft plant man bei Infogrames. Der französische Hersteller reiht sich voraussichtlich noch Ende Juni in die Schar von Firmen ein, die derzeit um die Gunst der fußballbegeisterten PC-User ringen. Planet Football soll die typischen Gesichtszüge seiner Schöpfer tragen, das Spielfeld also komplett aus der 3D-Perspektive zeigen.

WINGS OF GLORY

Wie Pacific Strike kürzlich zeigte, versteht es Origin recht gut, auch geschichtlich reale Themen zu packenden Spielen zu machen. Wings of Glory ist eine Flugsimulation zur Zeit des Ersten Weltkriegs, die wie seine beiden Vorgänger, Strike Commander und Pacific Strike, in eine fortlaufende Handlung eingebettet sein wird. Als Basis wurden wieder einmal die eindrucksvollen Grafikroutinen des Strike Commander verwendet. Die Mindestkonfiguration ist wieder einmal ein 486er mit 33 Mhz und mehr.



● **Origin tobt sich aus. Warum auch nicht? Ihre Flugsimulationen sorgten schon immer für Aufsehen.**

Laguna
VIDEO GAMES®

präsentiert das
TOP
Gewinnspiel
der Saison

Ran an die Gewinne!

Mit
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
dem Weltmeister der
Fußball-Simulationen



- 1. Preis:** Traumreise für 2 Personen ins WM-Land USA
- 2.- 21. Preis:** 1 Saisonkarte für den Bundesliga-Club Eurer Wahl
- 22.- 32. Preis:** 1 FIFA SOCCER-Spiel
- 33.- 63. Preis:** 1 WM-Fußball
- 64.- 164. Preis:** 1 T-Shirt

Und so funktioniert's:
Ihr müßt einfach nur die Abkürzung FIFA in Worte ausschreiben, und zwar unten auf den Coupon. Und wenn Ihr diesen ganz ausgefüllt habt, schneidet ihn aus, klebt ihn auf eine Postkarte und ab die Post an:
Laguna Video Games, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach
Einsendeschluß ist der 31.08.1994.
Teilnahmekarten können auch bei Laguna direkt bestellt werden unter dem Stichwort: "FIFA-Gewinnspiel", oder telefonisch unter folgender Nummer:
LAGUNA Hot-Line Service
06107/8081

COUPON

Hier nochmal die Gewinnfrage:
Für was steht die Abkürzung FIFA?

Lösung: _____

Name _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ., Ort _____

Alter, Geschlecht _____

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
gibt's auch
bei:

PORST
FOTO AUDIO VIDEO ELECTRONIC

PRESENTED IN
EA SPORTS STADIUMSOUND

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

ELECTRONIC ARTS

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und Electronic Arts nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EA Sports, the EA Sports Logo and Stadiumsound are Trademarks of Electronic Arts. ©1994 Electronic Arts. FIFA Logo ©FIFA/Deyhle 1977. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SUPER STARDUST

Schon auf dem Amiga 500 begeistert seit einiger Zeit das Spiel Stardust alle Baller-Freaks. Team 17 hat nun die Programmierer dieses Shoot 'em Ups zu sich geholt, und als erstes Projekt wird Super Stardust für das CD 32 herauskommen. Die 3D-Sequenzen wurden nochmals um einiges verbessert, und der sowieso schon gute Sound kommt, neu abgemischt, auf CD natürlich noch viel besser rüber.



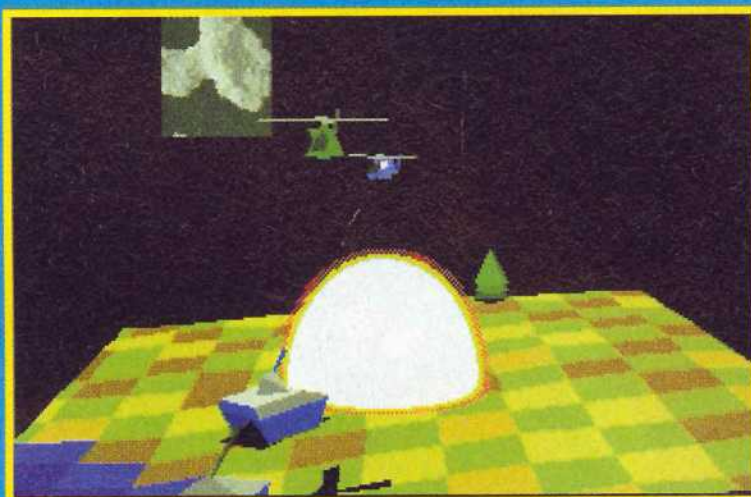
● **Sequenzen wie diese erinnern in keiner Weise mehr an die Zeiten von Schwarzweiß-Grafik und Ruckeln...**



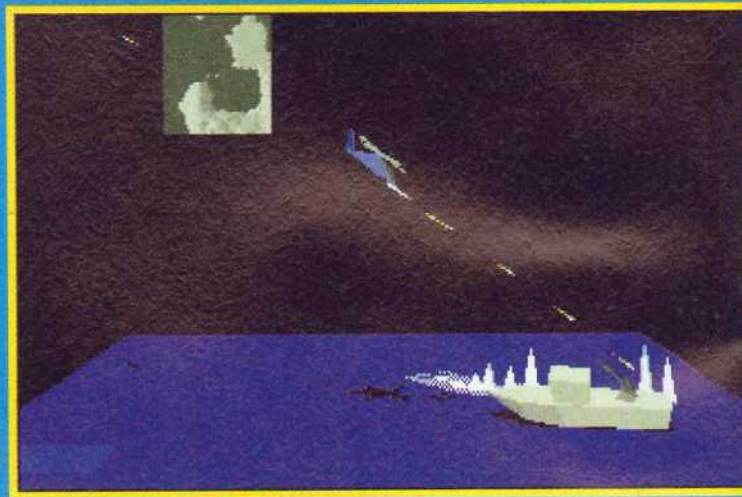
● **...eines Asteroid-Automaten. Die Fülle an Farben und Sprites ist bei Super Stardust einfach überwältigend.**

ZEEWOLF, DIE DRITTE DIMENSION

Wenn sich ein paar der ausgebufftesten Fachleute in Sachen Computerspiele zusammentun, dann kommt ein Spiel wie ZeeWolf heraus. Mit einem Hubschrauber müßt Ihr allein die feindliche Übermacht in die Schranken weisen. Dabei wird die Spiellandschaft in einer fantastischen 3D-Ansicht gezeigt, die durchweg mit Objekten in Polygontechnik gespickt ist. Also Action pur in feinsten Aufmachung ab diesem Sommer.



● **Mit einem ähnlichen Spiel machte der Archimedes von sich reden. Auch auf dem Amiga wirkt es sehr spektakulär.**



● **Fehlt nur noch die 3D-Brille, und der Spieler würde förmlich in die Tiefen des Bildschirms gezogen werden.**

FLINKER FLINK

Die Programmierer des Mega-hits Lionheart, Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg, beglücken die große Fanschar demnächst wieder mit einem komplexen Jump & Run. Grafisch haben die Jungs sich wieder voll ins

Zeug gelegt. Diese Farbenpracht hat aber „leider“ auch ihren Preis, denn die Amiga-User werden vorerst in die Röhre gucken. Flink wird nämlich nur fürs CD 32 (und Mega Drive) erscheinen.



● **Auch Kollege Lionheart mußte sich durch Wald- und Wiesenlevels kämpfen. Flink ist dabei aber eine ganze...**



KICK OFF DIE DRITTE

Seit Jahren begeistert Dino Dinis Meisterwerk Kick Off und der nicht minder bekannte zweite Teil eine große Schar Amiga-Spieler. Nachdem Dino Dini nun bei Virgin mit Goal! ein recht ähnliches

Game abgeliefert hat, geht Anco mit dem offiziellen dritten Teil neue Wege. Die Draufsicht weicht der Seitenperspektive, die winzigen Spieler weichen großen mit zahlreichen Animationsphasen, und auch das

Gameplay wurde immens verbessert. Ob diese Punkte ausreichen, um gegen die vielen Konkurrenten zu bestehen, können wir Euch in einer der nächsten Ausgaben sagen.



● **Eine Augenweide sind die Animationen der Kicker.**

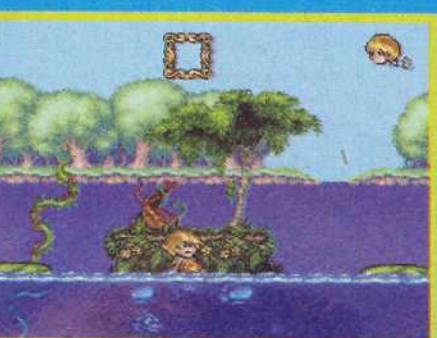
CD 32 COMMUNICATOR

Eine Hardware-Erweiterung für das CD 32 bringt die Firma BSC aus München auf den Markt. Mit dieser Schnittstelle können Amiga und CD 32 miteinander verbunden werden, so daß man das CD 32 z. B. als CD-ROM nutzen kann.



INFOS bei:

BSC Büroautomaten AG
Lerchenstr. 5
80995 München
Tel. 089/92103-0



...Spur schneller. Zudem spricht der Held in seiner liebenswerten Art eine etwas andere Spielerschicht an.



Die Draufsicht wich der Seitenperspektive, bei der jedoch weiterhin die gute Spielbarkeit erhalten blieb.

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
1942 Pacific Air War	89,95		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces of the Deep	89,95 *		7th Guest (Euro-Vers.) AKTIONSPREIS! 69,95
Aces over Europe	79,95		Anstoss (incl. World Cup Edition) 89,95
Alone in the Dark 2	99,95		Battle Isle 2 99,95
Anstoss	79,95	69,95	Beneath a Steel Sky * 99,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95	Bloodnet * 89,95
Apocalypse		59,95	Burning Steel 1, 2 je 89,95
Armored Fist	89,95 *		Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.) 99,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Der Patrizier 109,95
Battle Isle 2	89,95	89,95 *	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows) 89,95
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95	Eye of the Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Bloodnet	99,95 *		FIFA Soccer * i.V.
Burning Steel 2	89,95		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
Death or Glory	89,95	89,95	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN! 59,95
Der Clou	89,95 *	79,95	Outpost * 99,95
Der Patrizier	89,95	69,95	Privateer 99,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *	Railroad Tycoon AKTIONSPREIS! 29,95
Der Trainer	89,95 *	79,95 *	Rebel Assault 89,95
Die Siedler	89,95	89,95	Sherlock Holmes (The Lost Files) 99,95
Dogfight	39,95	39,95	Silent Service 2 AKTIONSPREIS! 29,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Strike Commander 99,95
Elder Scrolls	79,95		Syndicate Plus 99,95
Elfmoria		59,95	Theme Park 89,95
Elite 2	79,95	59,95	Tie Fighter * 99,95
Empire Soccer	69,95	59,95 *	U.F.O. - Enemy Unknown 99,95
F-14 Fleet Defender	99,95		Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack) 129,95
FIFA Soccer	79,95 *	69,95 *	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Flightsimulator 5	ab 99,95		Who shot Johnny Rock? 99,95
Grand Prix	99,95	79,95	
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	
Impossible Mission 2025	79,95	79,95	
Indy Car Racing	79,95		
Ishar 3	79,95 *	69,95 *	
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		
Legend of Kyandia 2 (dt.)	79,95		
Lollypop	89,95 *	69,95 *	
Lost Vikings	89,95	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 Medusa Gold	89,95 *	79,95 *	
Reunion	89,95	89,95	
Rüsselsheim	69,95	59,95	
Sam & Max (dt.)	89,95		
Sensible Soccer Worldcup Ed.		49,95	
Sierra Soccer	59,95	49,95	
Sim City 2000 (dt.)	89,95		
Skidmarks		59,95	
Software Manager	89,95	79,95	
SSN-21 Seawolf (dt.) *	79,95		
Sternenschweif (DSA 2)	89,95 *	79,95 *	
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
S.U.B.	79,95 *	69,95 *	
Subwar 2050	99,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
Theme Park	79,95	79,95	
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		
Wing Commander Armada	69,95		
World Cup USA '94	69,95 *	59,95 *	
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95		
Zeppelin	89,95	79,95 *	
Zero		69,95 *	

CD-ROM Laufwerke für PC	
Panasonic 562 B, Double Speed, intern	349,95

Festplatten intern

260 MB, 3,5" AT-Bus	479,-
340 MB, 3,5" AT-Bus	699,-
Anderer AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!	

Amiga Hardware

Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-
Anderer Größen auf Anfrage!	

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	ab 599,-
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus	89,95
1,8 MB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	199,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 25,95
Advanced Gravis Joystick (PC analog)	ab 79,95
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari)	59,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2HD	ab 8,50

Atari ST

Cannon Fodder	69,95
Chaos Engine	69,95
Elite 2	69,95
Lotus Trilogy	69,95
Sensible Soccer Worldcup Edition	49,95

Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!

Apple Macintosh

F-117 A Nighthawk	99,95
Larry 6	99,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Syndicate	89,95
XPlora 1: Peter Gabriel (CD)	129,95

Spielkonsolen

ATARI Jaguar	899,-
Mega Drive II	ab 199,-
Game Gear mit 4 Spielen	249,-
Gameboy	99,95
Super NES	ab 199,95

Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Bestellannahme

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

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

HUDSON SOFT LÄSST SPRITES TANZEN

Drei brandaktuelle Jump & Run-Spiele für das Super Nintendo beweisen, daß die japanische Firma noch mehr kann als Bomberman durch die Labyrinth zu schicken. Als erstes kaufte Hudson Soft mit der Edelschnulze **The Beauty & the Beast** eine hochkarätige Lizenz ein. Wie zu erwarten, fiel die Animation überdurchschnittlich gut aus, und auch im Spieldesign wurden ein paar witzige Ideen verankert. Der Spielverlauf erinnert übrigens vor allem wegen der Härte etwas an Capcoms Ghosts & Ghouls.



● Auch Hudson Soft konnte sich einige der begehrten Disney-Lizenzen für ihre Videospiele sichern.

durch eine Vielzahl von Levels und muß sich stets mit bösen Artgenossen auseinandersetzen. Das Spieldesign geriet wie der Zeichentrickfilm: bunt, lustig und vor allem actionlastig. Der vielversprechendste Titel dürfte sicherlich **Super Adventure Island II** sein. Mr. Higgins ist wieder unterwegs, um seine Angebetete zu befreien. Die Entwickler packten eine Unmenge von neuen Ideen ins Programm und gaben dem ganzen Spiel einen ungewohnten Action Adventure-Touch. Der erste Eindruck ließ vermuten, daß hier sogar Mario-Qualitäten erzielt wurden.

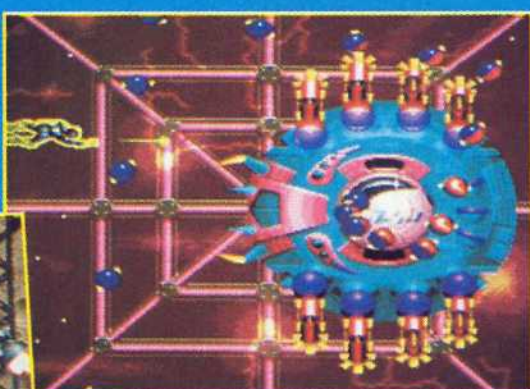


Auch mit **Fievel goes West** bleibt die Firma im Zeichentrickgenre. Mit der typischen Korken-Pistole bewaffnet, huscht Mäuserich Fievel

● Die Eigenproduktion **Super Adventure Island II** scheint ein Erfolg zu werden.

EIN GROSSE LEUCHTE?

Bei uns nahezu unbekannt, kämpft Superheld Grüne Laterne schon seit den frühen Vierzigern in den USA für Recht und Ordnung. Ocean spendiert der Comic-Figur auf dem SNES Mode 7-Spiele-reen und ansprechend gezeichnete Grafiken. Im Jump & Shoot-Stil kämpft der Held z.B. über Mondlandschaften gegen jede Menge Bösewichte. Mit einem Erscheinen ist jedoch nicht vor Ende des Jahres zu rechnen, wahrscheinlich wird zeitgleich auch eine MD-Konvertierung auf den Markt kommen.



● Marvel-Konkurrent DC bringt nun seine Superhelden auf den Monitor.

WORLD HEROES 2

Beat 'em Ups und kein Ende. Takara konvertiert den nächsten Neo Geo-Titel für die Nintendo-Konsole. Da aber schon auf der SNK-Maschine die World Heroes-Serie nicht zu den Highlights zählt, bleibt es fraglich, ob auf dem SNES gegen die etablierte Street Fighter- und Mortal Kombat-Konkurrenz überhaupt eine Chance besteht. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 1. Juli

● Schon das Neo Geo-Spiel **Art of Fighting** konnte auf dem SNES nicht überzeugen.



SPARKSTER ENDLICH FÜRS SNES!

Während Konami die Sega-Jünger in Kürze mit einem zweiten Teil des Jump & Shoot-Knallers beglücken wird, kommen die SNES-Freaks erstmalig in den Genuß der wilden Ballerei. Gerüchten zufolge haben die Programmierer grafisch aus dem SNES das bestmögliche herausgekitzelt. Man darf gespannt sein. Noch müßt Ihr Euch aber bis Oktober gedulden.



● Sparkster wird auch auf dem SNES für Wirbel sorgen.

THE SHADOW DER FILM - DAS SPIEL

Oceans nächster Streich widmet sich ebenfalls einer im Comic-Bereich angesiedelten Figur. The Shadow wurde gerade mit Alec Baldwin in der Hauptrolle als Kinofilm abgedreht und wird auf Konsole als Game im Batman Returns-Stil erscheinen. Bleibt zu hoffen, daß Ocean die sicher nicht ganz billigen Lizenzrechte für ein ordentliches Spiel nutzt. Ende des Jahres wissen wir mehr.



● Filmlizenz-Spezialist Ocean schnappte sich erneut einen der dollarschweren Hollywoodverträge.

REVOLUTION-X

Im Jahre 1996 hat ein korruptes Konsortium aus Politikern und Wirtschaftsbossen die Macht im Lande übernommen. Um die totale Kontrolle über die Jugend zu erlangen, wurden Popgruppen wie Aerosmith kurzerhand verhaftet. Unter dem Motto „music is the weapon“ schlägt die Jugend zurück: Ihr habt es in der Hand, die Jungs von Aerosmith aus dem Knast rauszuholen. Bis zu drei Spieler können

bei Revolution-X von Midway gleichzeitig spielen. Hinterlegt ist das Spielgeschehen mit einem fetzigen Soundtrack von Aerosmith, der über eine üppig dimensionierte Lautsprecherleiste in Kopfhöhe für die richtige Stimmung sorgt.

In einer 3D-Landschaft könnt Ihr Euch frei bewegen und werdet von den Schergen der neuen Regierung sowie von einigen böartigen Monstern überfallen. Außergewöhnlich an Revolution-X ist dann auch nicht das Spielprinzip, sondern der überragende Soundtrack und die wirklich umwerfende 3D-Grafik.

● **Der Soundtrack von Aerosmith enthält bestimmte versteckte Botschaften für's Unterbewußtsein: Spiel mich, spiel mich...**

Jede Menge Action verspricht auch die neue Hubschrauber-Simulation Twin Eagle II. Bei diesem vertikal scrollenden Ballerspiel fliegt Ihr mit einem Kampfhubschrauber über Städte und gegnerische Befestigungsanlagen. Ausgerüstet mit Bomben und Boden-Luft-Raketen für den Erdkampf sowie Luft-Luft-Raketen für feindliche Flugzeuge nehmt

Ihr den Kampf gegen die Bösewichte auf. Interessant ist bei Twin Eagle II die detaillierte Grafik sowie die Sprachausgabe, aber auch die Zwischensequenzen in Form von Tagesschau-Berichten über die aktuelle Lage sind durchaus unterhaltsam. Wer also auf schnörkellose Action abfährt, ist bei Twin Eagle II wirklich gut aufgehoben.

● **Comanche auf dem PC ist - verglichen mit Twin Eagle II - ein Sonntags-Spaziergang im Grünen.**

DUNGEON MAGIC

Bei Taitos neuestem Fantasy-Action-Abenteuer Dungeon Magic hat wieder einmal ein böser Zauberer eine unschuldige Prinzessin entführt und sich in seinem Dungeon verschanzt. Dort wartet eine Armee von Finsterlingen und Monstern auf den Spieler. Für den Spieler stehen neben einem Zauberer ein Elf, ein Ritter und ein Krieger bereit. Jede der Spiel-

figuren verfügt natürlich über spezielle Waffen und Kriegslisten. Optional können sich zwei Spieler gleichzeitig in den Dungeon wagen, die Steuerung erfolgt dann über zwei Joysticks. Das Spiel geht insgesamt über vier Ebenen mit jeweils 30 Levels, wobei am Ende jeder Ebene erwartungsgemäß ein besonders fettes Monster sitzt.

● **Igitt, eine mutierte Killer-spinne in XXL-Ausführung.**

Kai-Uwe Wahl

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

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 **Spielerbibliothek** und/oder **Online-Cafe!**

Fordern Sie *schriftlich* Ihr persönliches Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER,
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MultiMedia Soft finden Sie in:

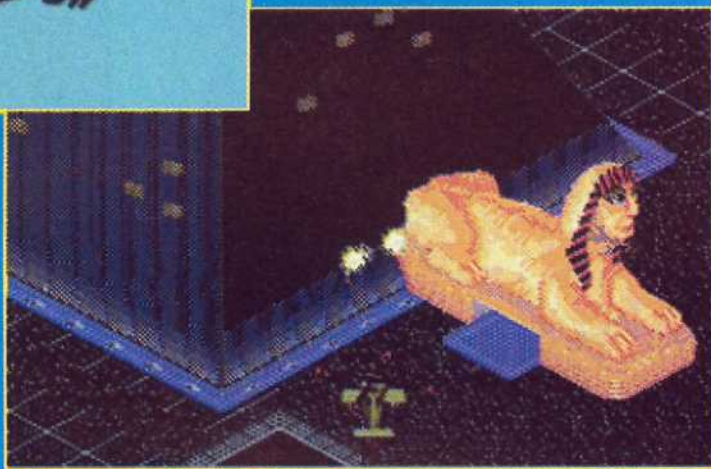
- 01259 DRESDEN
Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
- NEU! NEU! NEU! in 08525 PLAUEN
August Bebel Str. 58 Tel. 03741-523559
- 09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56 Tel. 0172-3683086
- 12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
- NEU! NEU! 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-528032
- 22769 HAMBURG
Stresemannstr. 167 Tel. 040-8515661
- 22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- NEU! NEU! NEU!
41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152
- 44866 BOCHUM
Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
- NEU! NEU! NEU! in 50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303
- 52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241-33199
- NEU! NEU! NEU!
52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21
- 52349 DÜREN **BATTLETECHZENTRUM**
Kölnstraße 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

URBAN STRIKE

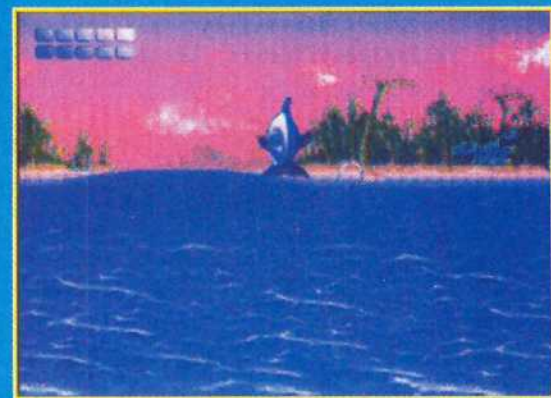
Die ruhmreiche Strike-Serie von Electronic Arts läßt den Hubschrauber nun in der Vorstadt abheben, nachdem schon Wüste und Dschungel als Einsatzorte dienten. Für den dritten Teil überarbeitete man natürlich nicht nur die Grafik, sondern unterzog auch die Steuerung einer weitgehenden Verbesserung. Dazu gibt es noch atemberaubende Spezialeffekte und neue Gegner!



● **Der Desert- und Jungle Strike-Nachfolger hebt auf dem Mega Drive ab!**



ECCO II



Eines der elegantesten und innovativsten Spiele im Konsolenbereich war zweifellos Ecco the Dolphin, der exklusiv auf mittlerweile allen Sega-Konsolen seine Schwimmübungen unternimmt. Nun können wir Euch schon exklusive Screenshots

zum zweiten Teil zeigen, der frühestens Ende des Jahres auf dem Mega Drive erscheinen wird. Hier seht Ihr die erstaunliche 3D-Sequenz, wo man sowohl oberhalb als auch unterhalb des Wasserspiegels tolle Effekte erleben darf. Die Levels werden übrigens noch wesentlich umfangreicher werden.

● **Novotrades Ecco taucht wieder auf, und diesmal auch in 3D!**



SUPER STREETFIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

Capcoms Prügellegende wird ab Herbst wieder für Aufregung sorgen. Schon jetzt dürfen sich Super NES- und Mega Drive-Freaks auf einen harten Kampf zwischen Sega und Nintendo freuen. Während Nintendo mit der Meldung eines sattem 32 MBit-Moduls



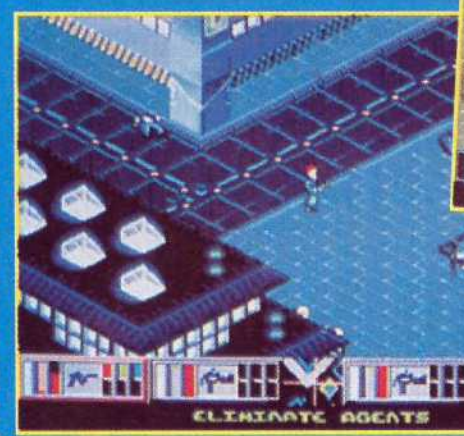
als erste Firma zu beeindruckend versuchte, zog Sega kurze Zeit später mit einer 40 MBit-Vorankündigung nach. Außerdem versprechen beide, daß die Preise für Super Streetfighter II nicht über denen anderer 16 MBit-Module liegen sollen. Vier neue Kämpfer, insgesamt fünfzehn Schauplätze und noch feinere Animationen erwarten uns.

● **Schneller, härter, umfangreicher! Capcom läßt's auf Mega Drive und Super NES wieder krachen!**



SYNDICATE

Die Populous-Schöpfer von Bullfrog arbeiten gerade daran, das meistverkaufte Strategie-Spiel des Jahres '94 auf den Mega Drive umzusetzen. Syndicate überzeugte als innovatives, äußerst actionlastiges und teilweise brutales Strategiespiel, das in fast perfekter Weise die Atmosphäre des Filmklassikers Bladerunner auf den heimischen Monitor zaubert. Release nicht vor September!



● **Nach Amiga und PC steht nun ein Mega Drive-Einsatz auf dem Plan!**

KURZGEFASST!

● Eigentlich kennt man Westwood nur als Produzent von anspruchsvollen Hits wie Legend of Kyrandia, Dune II oder Lands of Lore. Nun arbeiten sie jedoch für Virgin an Lion King, dem Spiel zum kommenden Disney-Film. Dabei greifen sie auf das Programmsystem zurück, das David 'Aladdin' Perry hinterließ.

● Eben genannter David Perry machte sich unter dem Namen Shiny Entertainment selbständig und bereitet für

den Spielzeuggiganten Playmates das Jump & Run Earthworm Jim vor. Erste Screenshots sehen vielversprechend aus.

● NBA Jam wird demnächst für das Mega CD II erscheinen. Hier gibt es dann die gesamten Film-Sequenzen aus dem Spielautomaten.

● EASYSTALKING für alle! Habt Ihr Euch bei Segas Super-Rollenspiel Landstalker auch schon oft über die

etwas seltsame Steuerung geärgert? Kein Problem mehr. Test 'N Take in Berlin haben mit dem „Easystalker“ Abhilfe geschaffen. Ein kleiner Hardwarezusatz zwischen Joypad und Konsole bringt den kleinen Nils richtig auf Trab. Über einen Kippschalter können aber alle anderen Spiele wieder „normal“ gespielt werden.

Bezugsquelle:
Test 'N Take, Mainzer Straße 11
12053 Berlin



TIPS & TRICKS

Amiga, PC, Nintendo und SEGA

Alle Ausgaben ab 29. Juni im
Handel erhältlich.
Je DM 9.80.

KORONA SOFT

Carl-Bertelsmann-Str. 53
33332 Gütersloh
 Tel. 05241 / 1828 Fax. 05241/ 130 43

Titel	Best. Nr.	Preis
-------	-----------	-------

AMIGA

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Airbus A 320 Europe	701 990	DM	50,00
Ambermoon	704 012	DM	79,90
Dyna Blaster	p42 521	DM	30,00
Gauntlet III	701 888	DM	20,00
Hanse - Expedition	700 006	DM	59,90
Hexuma	702 254	DM	20,00
Lotus I, II, III	586 598	DM	49,90
Monopoly	051 546	DM	59,90
Trex Warrior	701 989	DM	10,00
World Cup USA '94	700 013	DM	69,90

MS-DOS 3,5"

Airbus A320	771 990	DM	60,00
Birds of Prey	772 116	DM	30,00
Carl Lewis Challenge	772 188	DM	30,00
Mega-lo-Mania	772 261	DM	30,00
Die Kathedrale	772 038	DM	30,00
Hanse - Expedition	770 006	DM	59,90
Monopoly	051 544	DM	59,90
World Cup USA '94	770 013	DM	79,90

CD-ROM

Sp.Sprachen lernen	750 001	DM	49,90
Anstoss & WC Edition	p74 305	DM	119,90
Under a Killing Moon	p74 301	DM	139,90
World Cup USA '94	870 013	DM	79,90



Hotline-Support unter
Tel. 05241 / 98 60 10

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Das Meisterwerk von Software 2000!
 Geplanter Veröffentlichungstermin: Juli.
 Sichern Sie sich jetzt Ihr Programm zum
 Preis von **DM 99,90** für Amiga (700 009)
 oder MS-DOS 3,5" (770 009)

Jetzt anrufen und den neuen
Gesamtkatalog mit über 1.600
Titeln für MS-DOS, Amiga,
Atari ST und C-64 anfordern!

05241 / 1828

NEWS PLAY TIME TV

PLAY TIME

RTL 2

Während der
bekanntlich etwas ruhi-
geren Zeit der Sommermonate ist
andernorts wahrlich der Bär los.

Eben noch in Japan auf der Tokio Toy Show (s. Seite 18), wandert der Computer- und Videospiel-Zirkus um den halben Globus weiter nach Chicago zur Sommer CES.

Wieder einmal werden dort die großen Highlights für die Weihnachtszeit vorgestellt. Die unermüdliche Play Time TV Crew ist natürlich wieder mit von der Partie und versorgt Euch mit frischen Infos direkt aus den USA. Daneben dürfen wir Euch eines der derzeit raren Superspiele in unserem Gamepart vorstellen: Das Dschungelbuch. Was Virgin aus den weltberühmten Disney-Charakteren zaubert, muß einen Vergleich mit den großen Zeichentrick-Vorbildern nicht scheuen, aber seht selbst.

Ever Mr. Play Time
 Stephan Heller



Das Play Time TV Programm



Virtua Racing (Mega Drive)

07. August

Das Dschungelbuch (SNES)

Wiz'n Liz (Mega Drive)

24. Juli

Wiz'n Liz (Mega Drive)
 Barclay-Shut Up and Jam (Mega Drive)

10. Juli

Pete Sampras Tennis (Mega Drive)
 Bubsy (Mega Drive)

31. Juli

Das Dschungelbuch (SNES)
 Microcosm (CD 32)

17. Juli

Microcosm (CD 32)



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)

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

BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE. HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Für AMIGA und PC



Vom DFB empfohlen.

Bundesliga Manager Hatrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professionell, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:

- Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers mit unmittelbarem Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Minute für alle 138 Teams neu berechnet wird.



BUNDESLIGA MANAGER

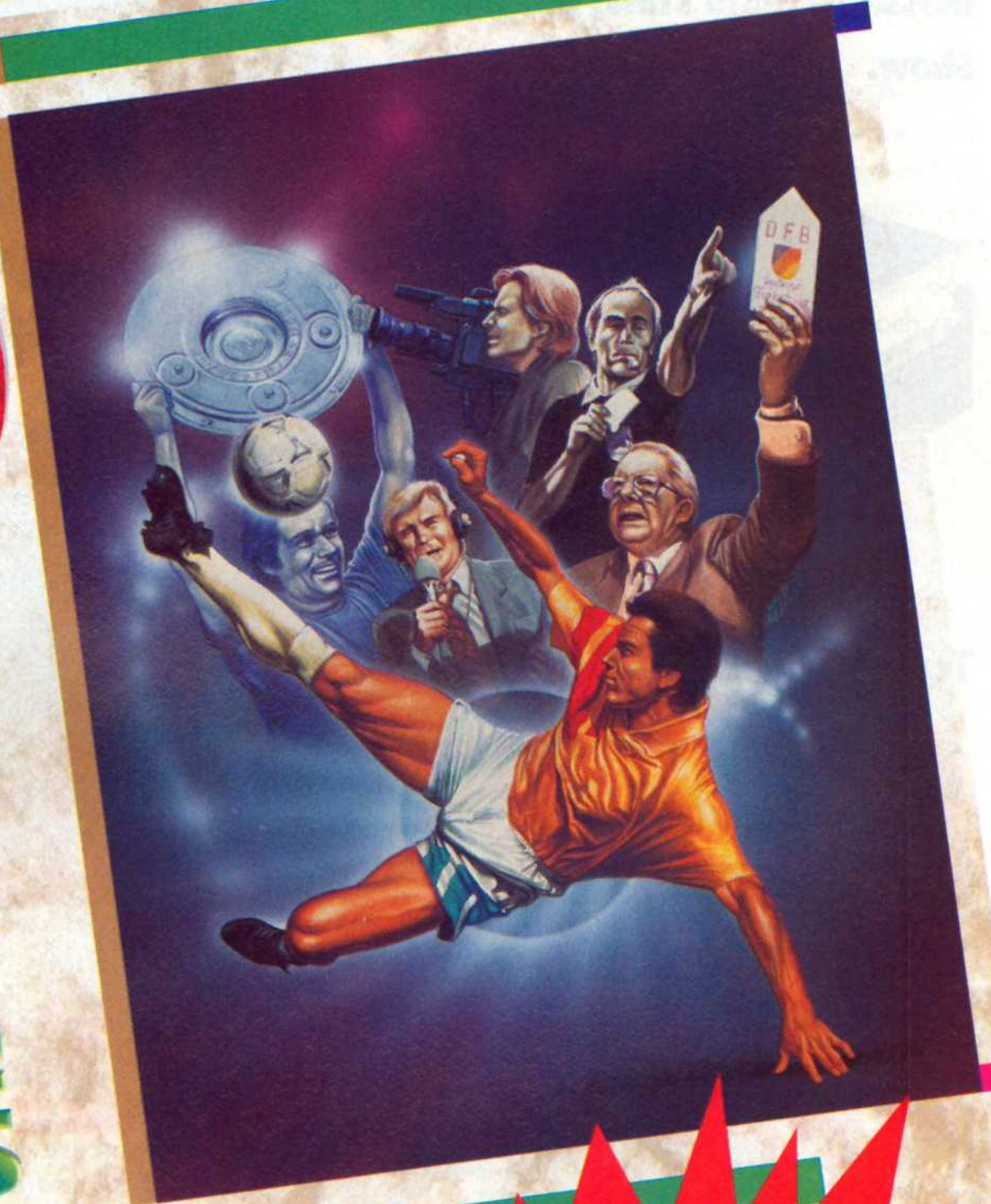


- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungs-meldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel. Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktwertung), zuerst Vorturniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)



Bonus-Paket:
• Umfangreiche Informationsbroschüre
• Spielbare Demo-Diskette
• Fan-Schal mit Sammlerwert
Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

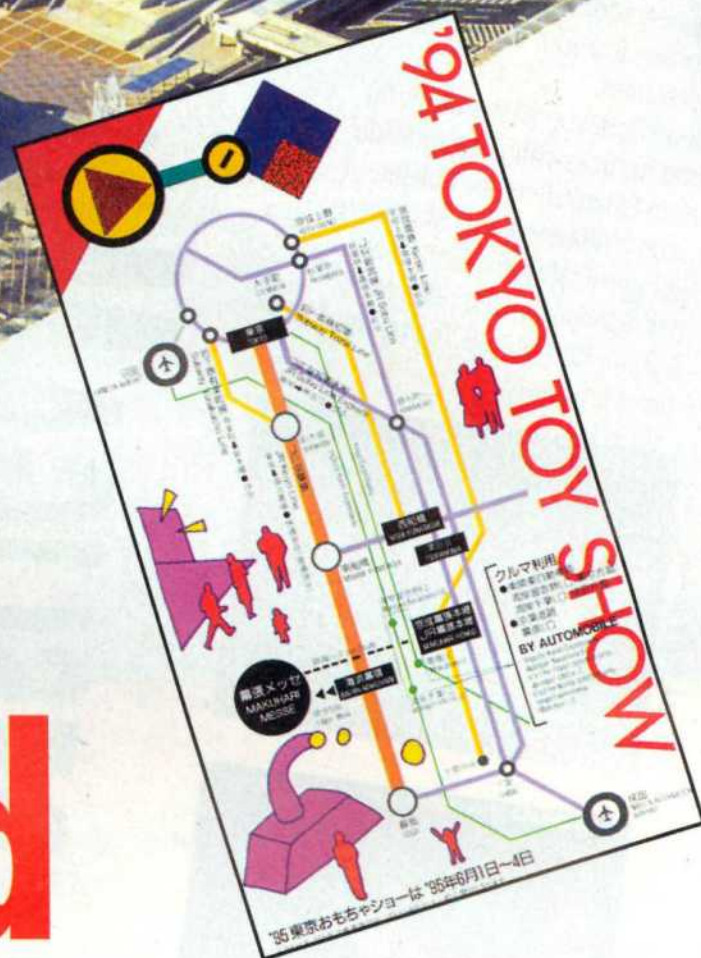
...alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!

Genau zwischen den beiden großen CES-Messen in Las Vegas und Chicago findet jedes Jahr eine nur halb so bekannte, aber dennoch nicht nur halb so wichtige Messe in Tokio statt, die Tokio Toy Show. von Michael Nürnberg



Tokio Toy Show

Play Time im Spielzeugland



Der Name läßt zwar eher auf Teddybären und Brettspiele schließen als auf Computer- und Videospiele. Gerade sie aber sind es, die nicht nur bei uns, sondern natürlich zuerst in

ihrem Mutterland einen Boom im Spielzeugmarkt erfahren haben. Die Tokio Toy Show hat sich so zu einem einmaligen Trendsetter unter den Messen entwickelt. 154

japanische und 72 ausländische Firmen zeigten dort mehr als 35000 Produkte. Sage und schreibe ein Drittel der Aussteller warb ausschließlich für elektronische Spiele. So übertrafen die Präsentationen alle Erwartungen.

konnte, war es in Tokio nun endlich soweit. Sony stellte zwar nicht direkt aus, nutzte aber alle Stände der für sie programmierenden Firmen, um ein Dummy ihrer Play Station der Öffentlichkeit vorzustellen.

Die Sony Play Station wird ein 32 Bit-System sein, das mit einem Motorola-RISC-Chip, dem R 3000, als Zentraleinheit arbeiten wird. Hochgepriesen werden die schnellen Zugriffszeiten des CD-Laufwerks und die Spielgeschwindigkeit. Mehr als 108 Dritthersteller, sog. third parties, arbeiten bereits an Spielen für die Play Station, die zu einem Preis von ca. \$ 500 angeboten werden soll. Der Veröffentlichungstermin wurde für Japan noch in den Dezember dieses Jahres gelegt, wobei



Das Sony-Debüt Die Play Station ist da!

Nachdem man sich lange Zeit kein konkretes Bild über die Sony PSX-Konsole machen

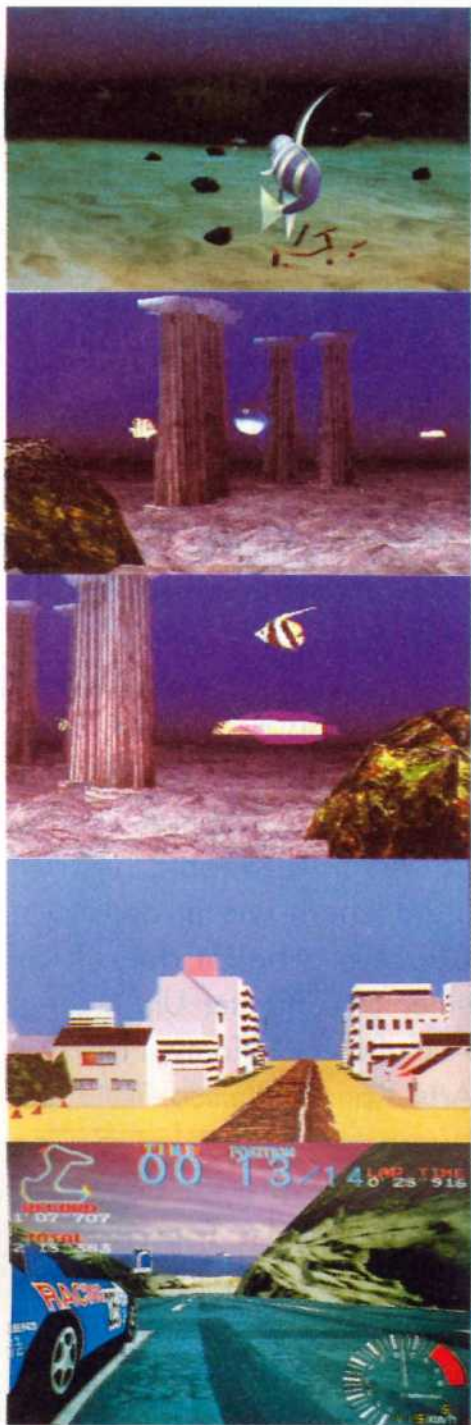
Das ist es also, das Wunderwerk. Ob Sonys Play Station die hohen Erwartungen erfüllen wird?

Sega macht ernst Saturn und Mega 32

Auch Sega wollte Sony in nichts nachstehen, und so mieteten sie gleich eine der größten Standflächen an, um ihre 32 Bit-Systeme auszustellen. Sega Saturn und der 32 Bit-Aufsatz für das Mega Drive (Mega 32) erfreuten sich auch regen Interesses auf dieser Messe. 125 Firmen arbeiten derzeit an Spielen für Segas 32 Bit-Projekte. Darunter sind solche Profis wie Capcom,

Virgin, Electronic Arts, Konami, Data East, Namco und Hudson Soft.

Fest steht, daß alle Spiele auf beiden Systemen in nahezu gleicher Qualität erscheinen werden, hingegen der Preis für die Systeme sich sehr unterschiedlich gestaltet. Saturn soll ca. ¥ 50000 kosten (DM 800,-), das Mega 32 jedoch nur ¥ 14800 (DM 240,-). Auch werden die



Erste Demos der Play Station-Spiele zeigen die Power, auf die Sony setzt. Von oben nach unten: Das Unterwasser-Adventure Aquanauts Holidays (3x), A-Train und Ridge Racer.

Sony dort schon jetzt Anzeigen- und PR-Kampagnen gestartet hat. In Europa soll die Play Station im Frühjahr 1995 verkauft werden.

Zugleich gaben Capcom, Konami, Artdink, Namco und Taito erste Informationen über ihre PS-Projekte preis. Namco warb beispielsweise mit der Ridge Racer-Version der Play Station. Artdink stellte abseits der Messe auf einer privaten Show sogar die fertige Version des PC-Spiels A-Train vor sowie eine Vorabversion der Unterwasser-Simulation Aquanauts Holidays.

Der Preis für die Spiele wird bei Markteinführung ca. \$ 60 - 70 betragen. Welche Spiele das sein werden, steht allerdings noch nicht fest.



Sonic im Höhenflug!
Mit Mega 32 und Saturn will Sega an die Spitze stürmen. An Spielen wie Star Wars Arcade oder V.R. Deluxe wird es sicher nicht liegen.



In Tokio konnte man die Virtua Fighter-Version für den Saturn auf großen Leinwänden spielen.

Spielmodule definitiv nicht kompatibel sein. Beide Systeme werden in Japan schon im November 1994 erhältlich sein, der Termin für die Weltveröffentlichung wird bei Sega leider noch diskutiert. Spiele wie Daytona Racing oder Clockwork Knight werden es aber

セガサターン、始動!

アタマが震るもめれる。エンターテインメントの
4つの新世界はこれだ!



Segas faszinierender Saturn-Prospekt vermittelt einen Eindruck der Bilderflut, die uns mit der Edel-Konsole erwarten wird. Gespannt dürfen wir sein auf Virtua Fighter (1), Daytona USA (2) und Virtua Soccer (3), Clockwork Knight (4) und Mystery Mansion (5).

sicherlich nicht schwer haben, sich auf dem Markt zu etablieren. Erste Eindrücke wurden schon anhand von Demos vermittelt, und die waren wahrlich nicht von schlechten Eltern.

Am Rande gab es noch einen Game Gear in Farbe zu bewundern. Gemeint ist hier natürlich ein buntes Gehäuse-Design, das unter dem Namen „Kids Gear“ in Japan herauskommt.

Nintendo®

Nintendo holt Luft

Die Ruhe vor dem Sturm?

Nintendo suchte man leider vergeblich auf der Messe. Alles, was es über Big N zu berichten gibt, ist, daß man wahrscheinlich dieses Jahr noch das allererste 64 Bit-Spiel vorstellen möchte. William K.

der Spielhallenversion SGIs und Nintendos Project Reality-Systeme verwenden. Der Name des Spiels nimmt bereits vorweg, was noch am Rande des Messe-trubels zu erfahren war. Der Flipperautomaten-König Williams wird die gesamte Distribution der Nintendo Arcade-Produkte übernehmen.

Die Exoten Neo Geo & Konsorten

Nach langen Versprechungen stellte nun auch Neo Geo-Hersteller SNK seine CD-ROM-Hardware vor. Technische Daten wurden noch vertraulich

behandelt, der Preis, wie jedoch zu erfahren war, wird bei ca. \$ 500 liegen.

Top Hunter und World Heroes Jet waren darüber hinaus die beliebtesten Titel am SNK-Stand. Sechs weitere Shoot 'em Ups und fünf Fighting Games sollen in der nächsten Zeit folgen. Darunter wird wohl die Fortsetzung des Spielhallenknüllers Sonic Wings 2 von Video-systems eine interessante Rolle spielen.

Panasonics 3DO wurde wieder einmal groß präsentiert, allerdings kommt das 3DO in Japan, trotz immenser Werbe-power, ebenso wenig aus den Startlöchern wie in den USA. Capcom arbeitet derzeit an einer Streetfighter-Umsetzung. Auch Ban Dai, Tomy, Electronic Arts, Konami, Jaleco, Taito und Human arbeiten kräftig an neuer Software für den Standard-Traum des Trip Hawkins. In Tokio war Crystal Dynamics Umsetzung vom PC-Spiel The Horde am dichtesten umlagert.



SNKs Neo Geo CD bietet heute annähernd

schon das, was uns die Hardware für 1995 verspricht. Auch mit Titeln wie Top Hunter und World Hero Jet kann man liebäugeln.



Nicht nur hierzulande, auch in Japan ist NECs neue 32Bit PC-Engine eher ein Exot. Da muß man schon für besondere Aufmerksamkeit sorgen.

NEC stellte ebenfalls eine 32 Bit-Version der PC Engine vor. Das allgemeine Stimmungsbarometer räumt NEC aber so gut wie keine Marktchancen ein. Das große Manko, mit dem die Japaner hier zu kämpfen haben, ist, daß kaum ein Softwarehaus für den Exoten Spiele entwickelt und sie so ihr bester und einziger Softwarelieferant sind.



...und der PC?

In einem Land, wo Videospiele als größter Freizeitspaß gelten und High Tech zu einer Art Religion geworden ist, könnte man einen ebenso großen PC-Spiele-Markt vermuten. Der jedoch nimmt sich mit nur einem Drittel des Umsatzes der Videospielindustrie doch sehr bescheiden aus. Mit einem 25%igem Marktsegment macht der arg gebeutelte Branchenriese IBM auch in diesem Teil der Welt nicht mehr den Löwenanteil der PCs aus. Interessant ist, daß Apple mehr und mehr an Gewicht zunimmt und inzwischen 17% des Marktes für sich gewinnen konnte. Japanische Hersteller wie NEC und Fujitsu (FM Towns PC) kämpfen derzeit vehement um die Vorherrschaft in Japan, wobei dies schnell zu einem lachenden Dritten führen könnte.

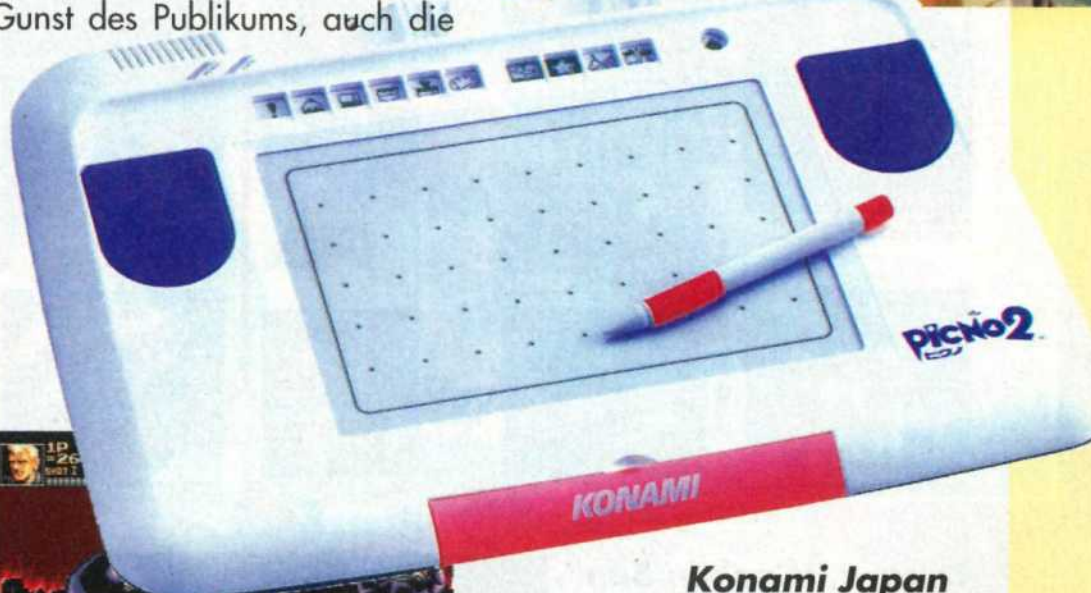


Erstaunlich ist, daß im Land der elektronischen Spiele schlechthin PC Spiele mit sechs bis acht Wochen Verspätung erscheinen. Aufgrund von Übersetzungsproblemen sind so erst vor kurzem hierzulande schon betagte Spiele wie The 7th Guest oder Alone in the Dark 2 erschienen.

Die Software

Das Warten auf die neuen Konsolen

Aber nicht nur Hardware stand in Tokio ganz oben in der Gunst des Publikums, auch die



Konami Japan kümmert sich schon um die Kleinsten: Früh übt sich,...



Probotector für das MD kann nicht mit der SNES-Version verglichen werden. Konami programmierte ein völlig neues, eigenständiges Spiel, das es in sich hat.



Softwarehersteller geizten nicht mit der Quadratmeterzahl ihrer Standflächen. Aussteller wie Konami, Capcom, Takara, Taito, und Ban Dai gehörten mit zu den Größten.

Konami stellte beispielsweise den zweiten Teil von Parodius



Bei Capcom stand natürlich das neue Streetfighter-Spiel im Mittelpunkt. Hier konnte man sogar die Kämpfer leibhaftig um ein Autogramm bitten.

Publikum zugänglich. Aufgrund der geringen Farbpalette der Hardware erreicht sie aber nicht die Brillanz der SNES-Version.

das TV-Set angeschlossen. Über einen evtl. Veröffentlichungstermin für Europa erfuhr man natürlich nichts. Schade.

Am Streetfighter-Stand (Capcom) gab es die neueste Streetfighter-Version „The New Challengers“ zu bestaunen. Noch mehr Kämpfer, noch mehr grafische und spielerische Extras werden dem Videospielfreak hier wohl eine nahezu perfekte Kampfsimulation bieten.

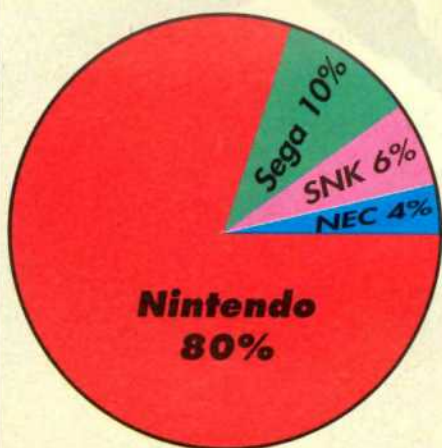
Gott sei Dank steht Capcom nicht nur für Streetfighting, man hatte auch ein neues SNES-Adventure mit nach Tokio gebracht, das wirklich zeigte, daß man auch auf anderem Gebiet Hervorragendes vollbringen kann.

Takara und Ban Dai sind im Grunde nicht nur bekannte Videospielfirmen, sondern zugleich auch die beiden größten japanischen Spielwarenhersteller überhaupt. So war es auf den riesigen Messe-Ständen ziemlich schwierig, zwischen all den Spielzeug-Robotern und Plastik-Puppen ein Videospiel zu finden.

Takara, die sich schon als exzellente Lizenznehmer von SNK/Neo Geo beweisen konnten, hatten die 24 Bit Nintendo-Umsetzung von Samurai Showdown im Gepäck.

Big N Der ruhige Riese

Nintendos Abwesenheit auf der Tokio Toy Show mag viele vielleicht verwundern, doch betrachtet man sich die derzeitigen Marktanteile der Videospielgiganten innerhalb ihres eigenen Landes, mag das die Dimensionen wieder etwas zurechtrücken:



Wenn man zudem weiß, daß beispielsweise SNK mit einem Marktanteil von nur 6% von ihrem Titel Samurai Showdown 150000 Stück verkauft haben, läßt sich die gewaltige Übermacht Nintendos erahnen. Da muß man nicht auf jeder Messe klotzen.

Allerdings munkelte man sich im Messetrubel zu, daß die Softwarehersteller nach wie vor unzufrieden sind mit der Art und Weise, wie Big N die Lizenzvergabe handhabt. Zu hohe Lizenzabgaben halten viele Hersteller mittlerweile davon ab, Spiele für das SNES zu entwickeln.

vor, der in spielerischer und grafischer Hinsicht seinem Vorgänger in nichts nachsteht und natürlich auch einige Verbesserungen aufweist. Die Mega Drive-Version von Probotector war erstmals einem größeren

Ein typisch japanisches Kuriosum fand man in einer von Konami entwickelten elektronischen Lerntafel, die Kindern helfen soll, die neuen Medien besser zu verstehen. Die Tafel wird wie eine normale Konsole an



Takara ist neben Ban Dai der größte jap. Spielwarenhersteller. So erstreckt sich die Angebotspalette über weit mehr als nur Videospiele. Eine Unzahl skurriler Spielroboter wird in den Katalogen angeboten. Wir freuen uns jedoch mehr auf Takaras 24MBit-Modul Samurai Showdown.



Dieses Modul besticht derart durch seine grafischen Effekte, daß es auf den ersten Blick nicht vom Original zu unterscheiden ist. Der Erscheinungstermin (Japan) wurde auf November dieses Jahres datiert. Folgen sollen zudem noch King of the Monsters und Fatal Fury Special für die SNES-Konsole. Takara wird natürlich auch für Sonys Play Station sowie für Segas Saturn produzieren. Aber auch Eigenproduktionen hat man auf dem Programm. Das Puzzlespiel Poito hat Ähnlichkeiten mit dem Klassiker Columns und wird sich in die 94er Riege mit einreihen.

WORLD CUP STRIKER

TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™



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.

Nintendo: 32 Bit-

Der japanische Gigant bereitet ein „strategisches Produkt“ als Nachfolger für NES und SuperNES vor, das laut Firmenchef Hiroshi Yamauchi neue Felder der Unterhaltung erschließen wird...



● Hier eine der ersten Phantomschizzen zu Nintendos nächsten Konsolenträumen. Was aber die ehemaligen Spielkartenhersteller aus Kyoto genau planen, ist wohl eines der bestgehüteten Geheimnisse der Welt.

Nintendo liebt Überraschungen, und eine Pressemitteilung, die Mitte April aus ihrem Hauptquartier in Kyoto kam, enthielt eine, die nur wenige vorausgesehen haben konnten. Laut der Veröffentlichung wird im Frühjahr nächsten Jahres eine spezielle 32 Bit Virtual Reality-Spielekonso-

le ihr Debüt geben. Dieses neue System, das man nicht mit Project Reality verwechseln darf, ist bereits im Endstadium der Entwicklung und soll auf der „Shinsakku Soft no Tenjikai“ („New Software Exhibition“) Mitte November dieses Jahres vorgestellt werden. Das ungewöhnlichste Merkmal dieser neuen Maschine besteht

darin, daß sie den Spieler in die Lage versetzen wird, das Gefühl der virtuellen Realität zu erleben, ohne einen herkömmlichen Fernsehbildschirm oder einen Head Mounted Display (HMD) zu verwenden. Wie Nintendo das bewerkstelligen will, ist das größte Geheimnis - Nintendo Japan weigert sich, die Sache weiter

Grafik und der Virtual Reality-Software mit einer ungenannten US-Firma zusammenarbeitet. Play Time hat erfahren, daß diese ungenannte Firma schon Geschäftsverbindungen mit Silicon Graphics, dem Project Reality-Partner, unterhält. Das System, das zu einem aggressiven Kampfpriß von ¥ 20000,- (ca. DM 325,-) angeboten werden soll, wird Gerüchten zufolge auf einem NEC V810 oder V820-Chip basieren. Ein populäres Gerücht, das im Umlauf ist, besagt, daß das System über einen eingebauten Screen im Stile eines Laptops oder eines Apple Newton verfügt. Trotzdem kann die Möglichkeit, daß irgendeine Art von Projektionstechnologie Verwendung finden wird, nicht ausgeschlossen werden.



● Nintendos Hauptquartier in Kyoto, Japan. Der japanische Gigant schürt die Spekulationen um Project Reality, aber sein neues System „wird ein neues Feld für die Unterhaltung erschließen.“



Nintendo®

● Nintendos Hardware-Koryphäe Gumppei Yokoi, der Erfinder des Game Boy.

Maschine für '95

Wie auch immer: ein Ausdruck, den die Japaner bekanntermaßen von Zeit zu Zeit verwendet haben, ist „2D Virtual Reality“. Und schon behaupten Skeptiker, daß es sich bei dem Produkt mehr um einen Lückenbüßer als um ein System handelt, das Nintendo durch die nächste Generation bringen wird.

Einige Insider behaupten sogar, daß es verworfen worden war, bevor eine Gegenattacke nötig wurde, um Sega und Sony zu bekämpfen. Es ist zwar unwahrscheinlich, daß ein Low Cost-VR-System die Pläne von Sega oder Sony direkt stört, aber Nintendos Philosophie hat immer darin bestanden, den Blick auf neue und aufregende Entwicklungen zu richten.

Natürlich mögen auch die schrecklichen Verzögerungen und Kalkulationsschwierigkeiten, die „Big N“ bei Project Reality offensichtlich zu schaffen machen, ein weiterer Faktor sein, der diese Ankündigung vorangetrieben hat.

Nintendo behauptet, daß die neue VR-Software für das System weniger kosten wird als die gängige SNES-Software.

Bei einem härteren denn je umkämpften japanischen Spielmarkt ist es wahrscheinlich, daß die Software-Preise einen Bereich bilden, auf dem die neuen Schlachten ausgetragen werden.

Unklar ist, wie gut die Maschine sein und was sie für die Spieler bedeuten wird,

aber wenigstens bestätigt sie die Vermutungen, daß Nintendo die ganze Zeit „etwas vorhatte“.

**„Nintendo legt so viel Wert auf das Gameplay wie kein anderer Publisher.“
Dave Jones, DMA Design**

Inzwischen geht die Arbeit an Nintendos wirklichem Angriff auf den Videospielemarkt - Project Reality - weiter. Dieses Gerät, und nicht ihr VR-System, wird der Nachfolger von NES und SNES werden und ein potentieller Rivale für Saturn und PS-X sein.

Nintendo hat gerade die Zusammenarbeit mit dem anerkannten schottischen Entwicklerteam DMA Design - den Jungs hinter Lemmings und Walker - angekündigt. DMA-Gründer David Jones kommentiert: „Ich habe den Vorteil, daß ich die frühen Entwicklungsstadien praktisch aller Spielmaschinen der nächsten Generation, die auf der Welt entwickelt werden, gesehen habe, und da ist es keine Frage, daß Pro-

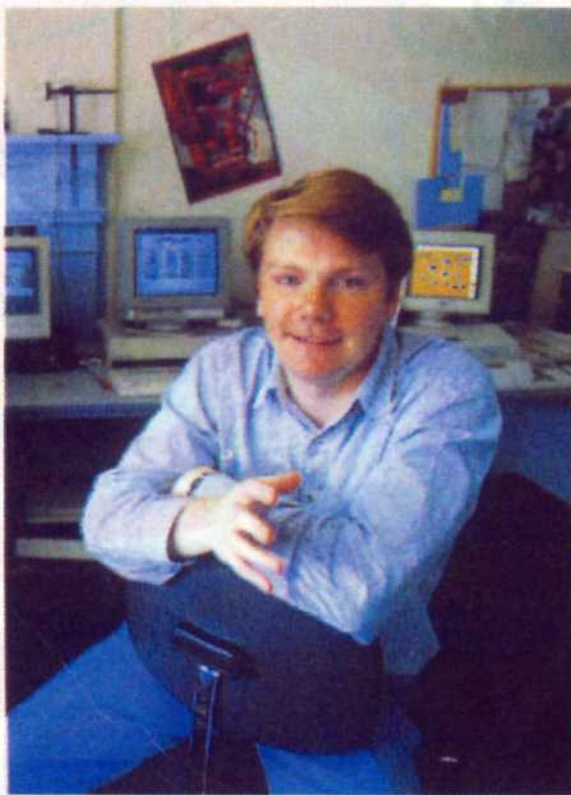
ject Reality eine Klasse für sich darstellt. Nintendo legt so viel Wert auf das Gameplay wie kein anderer Publisher.“

Ob DMA für die Spielhallenversion von Project Reality entwickeln wird, ist unsicher, aber man muß sie sicher nicht daran erinnern, daß ihr einziger Beitrag auf diesem Gebiet - eine Lemmings-Version von

Data East - keine Spuren hinterlassen hat.

Nintendos Project Reality wird vor geladenen Gästen auf der Sommer CES in Chicago vorgestellt werden, während ihre Arcade-Spielehardware ihr Debüt hinter den Kulissen der diesjährigen JAMMA Show im August feiern wird.

Nach einer langen Periode der Ruhe und der scheinbaren Inaktivität ist die Nintendo-Spielmaschine nun wohl wieder in Fahrt. Hoffen wir, daß das in absehbarer Zeit so bleiben wird.



● **Dave Jones, DMA Design:** „Wir haben uns mit Nintendo zusammengetan, weil es ein sehr gutes Geschäft und ein sehr gutes System ist.“ (links)



● **Nintendos US-Chairman Howard Lincoln:** „Der springende Punkt ist, daß DMA Design (oben) alle Technologien bewertet und unsere als die beste ausgewählt hat.“



● **Project Reality-Entwicklung bei NCL:** die ersten drei Spiele werden Versionen von Metroid (oben), F-Zero (Mitte) und Zelda sein.



Inkompatibilität

Asynchron

Über das weltweite Kuddelmuddel von Standards, das TV und interaktives Entertainment belastet. Play Time sorgt für ein klareres Bild.

W

enn man in einem Land eine bespielte Video Disk oder ein Vi-

deoband kauft, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß man beides in einem anderen Land nicht auf einem Videogerät abspielen kann.

Touristen, die im Urlaub versucht sind, Fernseher oder Videogeräte zu kaufen, stellen daheim oft fest, daß sie dort damit nichts anfangen können. Bänder, die mit einem im Ausland gekauften Camcorder bespielt worden sind, lassen sich oft nicht auf dem heimischen Standard-Videorecorder und Fernseher wiedergeben.

Diese interkontinentale Inkompatibilität hat ihren Ursprung darin, daß sich die verschiedenen Länder vor langer Zeit entweder aus technischen oder politischen Beweggründen heraus für unterschiedliche TV-Übertragungssysteme entschieden haben. Beim

Fernsehempfang ist das für den Zuschauer bedeutungslos, da die TV-Signale nur über eine sehr begrenzte Entfernung übertragen werden. Europäer können keine nordamerikanischen Programme empfangen (außer natürlich, wenn sie per Satellit ausgestrahlt werden).

Nur unter ganz besonderen atmosphärischen Bedingungen verirren sich TV-Signale aus Frankreich und Holland über die Grenze ins Innere Deutschlands - und dann verursachen sie Störungen bei den einheimischen Sendern, die dieselben Frequenzen benutzen.

Inkompatibilitäten wurden wichtig, als der Videorecorder und später der Camcorder ein Teil des alltäglichen Lebens wurden. Bänder und Disks können leicht nationale Grenzen überschreiten. Das hat die Filmindustrie zu ihrem Vorteil ausgenutzt, indem sie in verschiedenen Ländern verschiedene Copyrightverträge unterschrieb und die TV-Standards benutzte, um diese zu stärken.

Wo Videospiele bei der Grafik auf den heimischen Fernsehbildschirm angewiesen sind, kommt es zu denselben Inkom-

patibilitäten. Ein Spielmodul, das für die Benutzung in einem bestimmten Land produziert wurde, liefert möglicherweise

Neue CD-Systeme können weltweite Kompatibilität bieten. Aber nur, wenn die Designer weltweite Kompatibilität bieten wollen.

patibilitätsproblemen. Eine in Nordamerika gekaufte Spielekonsole, die dafür gebaut ist, an der Antennenbuchse eines nordamerikanischen Fernsehgeräts angeschlossen zu werden, wird in Europa nicht funk-

Bilder, wenn sie in eine Konsole gesteckt wird, die woanders gekauft und eingesetzt wird, aber wahrscheinlich läuft das Spiel in der falschen Geschwindigkeit ab.



Die CD-Systeme können dieses Problem überwinden und weltweite Kompatibilität bieten. Aber nur, wenn die Entwickler das wirklich wollen.

Die Welt unterteilt sich bei den Standards in zwei Hauptblöcke. Ein Block, der Nordamerika und Japan beinhaltet, baut das Fernsehbild aus 525 Zeilen auf, die mit 30 Bildern pro Sekunde bzw. einer Frequenz von 30 Hz dargestellt werden. Der andere Block, dem Europa angehört, baut die Bilder bei einer Frequenz von 25 Hz aus 625 Zeilen auf.

Obwohl die TV-Bildfrequenzen ursprünglich so gewählt wurden, daß sie mit den Frequenzen der Stromversorgung übereinstimmen, besteht dort heute kein Zusammenhang mehr. Der Fernseher und das Videogerät generieren ihre eigenen Darstellungsfrequenzen. (In Japan haben manche Städte ein 50 Hz-Stromnetz, andere eines mit 60 Hz!).

Die Netzspannung beträgt in der Welt bei 50 Hz für gewöhnlich 200 - 250 V und 100 - 110 V bei 60 Hz. Dies ist jedoch nicht von Bedeutung, weil ein externer Transformator

die Spannung leicht senken oder anheben kann. Moderne Geräte lassen sich oft umschalten, oder sie verfügen über Netzgeräte, die sich automatisch an Ein- und Ausgangsspannung anpassen.

Beide Systeme machen Gebrauch von Interlacing, um das Flimmern zu vermeiden, das bei jedem Bild, das bei einer Frequenz von nur 25 oder 30 Hz dargestellt wird, sehr deutlich sichtbar ist. Die Hälfte der Bildzeilen (gerade Zahlen) wird als ein „Feld“ dargestellt, und dann die andere Hälfte (ungerade Zahlen) als ein zweites Feld. Die beiden Felder greifen ineinander wie die Zähne eines Kamms, um das gesamte Bild aufzubauen. Die Trägheit der Wahrnehmung und das für die Phosphorstoffe des TV-Bildschirms charakteristische Nachleuchten läßt das Interlacing nahtlos erscheinen. Somit ist es gleichermaßen korrekt, wenn man über ein 525 Zeilen-System mit 30 Hz oder 60 Hz spricht, bzw. über ein 625 Zeilen-System mit 25 Hz oder 50 Hz. Es werden immer doppelt so viele Felder mit dem halben Bild sein wie vollständige Einzelbilder.

Der Hauptnachteil des Interlacing besteht darin, daß die



Ein weltweiter CD-Standard für Spiele ist keine einfache Sache: CD-i- und 3DO-Disks erfordern eine spezielle PAL-Codierung, damit Spiele in Deutschland nicht in einem verkleinerten Bildschirmausschnitt ablaufen.

horizontalen Randlinien eines Bilds zittern, weil sie sich mit jedem Feldwechsel leicht auf und abbewegen. Das ist der Grund, warum der Bildaufbau bei hochwertigen Computermotoren mit einer höheren Bildrate erfolgt und das Bild sequentiell gerastert wird, indem die beiden Felder vor der Darstellung zu ganzen Bildern kombiniert werden. Dies verhindert das Flimmern bei einer geringen Entfernung zum Bildschirm.

Das wichtigste 525 Zeilen/60 Hz-TV-System wird NTSC genannt - nach dem National Television System Committee, das es 1953 für die USA übernahm. Die meisten europäischen Länder entschieden sich für PAL (Phase Alternate Line), das von Telefunken in Deutschland entwickelt worden ist. Die BBC bot 1967 als erste in Europa PAL-Farbfernsehen an. Frankreich wählte ein ganz anderes 625 Zeilen-System mit dem Namen SECAM (Sequential Colour with Memory). Der Ostblock folgte diesem Vorbild. Dies war ein bewußter Versuch Frankreichs, die eigene TV-Produktionsindustrie zu schützen,

und ein Trick des Ostblocks, um seine Bürger daran zu hindern, ausländische Fernsehprogramme zu empfangen.

Der Ostblock stellt gegenwärtig seine Übertragungen auf PAL um, und die meisten französischen Fernsehgeräte verfügen mittlerweile über den doppelten PAL/SECAM-Standard. Das sieht jetzt so aus, als ob PAL und NTSC als die beiden wichtigsten TV-Standards übrigbleiben würden; es gibt jedoch zahlreiche Varianten (z. B. die Abstände zwischen Ton- und Bildfrequenzen), die Geräte zueinander inkompatibel machen können.

Nicht alle Zeilen des Fernsehbilds werden dazu genutzt, ein sichtbares Bild zu produzieren. Bei PAL sind nur 576 Zeilen „aktiv“. Der Rest bildet das Vertical Blanking Interval (VBI) und definiert unten und oben am Bild unsichtbare schwarze Ränder. Diese VBI-Zeilen können dazu benutzt werden, digitalen Code wie Videotext zu transportieren. Das NTSC-System verfügt über 480 aktive Zeilen, wenngleich VBI in den USA nicht für Videotext-Dienste eingesetzt wird.



Moderne PAL-Fernsehgeräte wie dieser Toshiba verfügen über genügend Spielraum, um ein 60 Hz-Bild darzustellen. Mit einer RGB SCART-Verbindung erhält man ebenfalls immer die beste Bildqualität.

Auch im Video-Format gibt es Varianten. Die VHS-Bandgeschwindigkeit für NTSC ist nicht dieselbe wie für das PAL-Format.

Inzwischen ist es fast 20 Jahre her, daß Sony die Idee hatte, den industriellen U-Matic-Video-Standard so abzuändern, daß man damit das Farbsignal mit der Frequenz eines PAL-Recorders (4,43 MHz über dem Hauptsignal) statt mit der NTSC-Übertragungsfrequenz (3,85 MHz) aufnehmen konnte. Dies sollte es erleichtern, NTSC-Tapes auf PAL-Fernsehbildschirmen abzuspielen.

In den späten Achtzigern führte Pioneer diese Idee noch einen Schritt weiter und stattete einige seiner PAL-Laser Disc Player mit der Fähigkeit aus, mit PAL-Fernsehgeräten NTSC-Discs abzuspielen. Dabei wird das Farbsignal bei 4,43 MHz im PAL-Format ausgegeben. Einige Videogeräte auf dem Markt (z.B. von Panasonic und Mitsubishi) arbeiten mit einem ähnlichen Trick und erlauben das Abspielen von NTSC-Bändern auf einem PAL-System.

Das abgewandelte Videosignal wird „quasi PAL“ genannt, weil die Zeilen- und Bildwiederholfrequenz die des NTSC-Standards bleibt (525/60). Aber die Bildsynchronisation hat in vielen modernen PAL-TV-Geräten genügend Spielraum, um sowohl 525 Zeilen/60 Hz- als auch 625 Zeilen/50 Hz-Signale zu verarbeiten. Wenn das der Fall ist, füllt das Bild von der NTSC-Disk den gesamten PAL-Bildschirm. Wenn nicht, läuft das Bild durch und/oder füllt nur einen Ausschnitt des Screens. Hier muß man es auf einen Versuch ankommen lassen.

Obwohl die Laserdisc und eine Fernsehübertragung digitalen Sound haben können, sind die Bilder auf allen Bildplatten-, Band- und TV-Heimsystemen immer analog. Die neue Video CD und die CD-i Full Motion Videodisc jedoch nehmen sowohl Bild als auch Ton als komprimierten digitalen Code

auf. Dadurch wird es viel einfacher, die Lücke zwischen den 525/60- und 625/50-Welten zu überbrücken.

Der Standard, der für Full Motion Video-Komprimierung verwendet wird, ist MPEG-1, benannt nach der Motion Picture Experts Group der ISO, der International Standards Organisation. MPEG-1 deckt niedrige Datenraten einschließlich der 1,4 Mbit/s ab, die eine Standard-CD verarbeiten kann. Das Komitee ist gerade damit befaßt, MPEG-2, den zweiten Standard, für höhere Datenraten bei Übertragungen und qualitativ hochwertigen Aufnahmen festzulegen.

Neben der höheren Datenrate besteht der Hauptunterschied zwischen MPEG-1 und MPEG-2 darin, daß MPEG-2 die gesamten interlaced Einzelbilder (bei 50 oder 60 Hz) codiert, während MPEG-1 nur Bildfelder (bei einer Frequenz von 25 oder 30 pro Sekunde) nutzt, die es zweimal verwendet, um ein Flimmern zu vermeiden. Damit sind dem MPEG-1 FMV bei der Klarheit Grenzen gesetzt, die aber durch sorgsames Codieren des Quellmaterials raffiniert kaschiert werden.

Die großen Unterschiede in der Bildqualität bei Full Motion Video hängen von drei Hauptfaktoren ab. Das originale Quellmaterial muß sehr gut sein, oder man verschwendet beim Codieren Bits für die unsauberen Stellen im Bild. Der Codiervorgang muß sorgsam überwacht werden, um den besten Nutzen aus einer begrenzten Anzahl von Bits pro Sekunde zu ziehen, besonders wenn es sich um actionreiche Szenen handelt. Wenn der Puffer keine Bits mehr zur Verfügung hat, zerfällt das Bild in einzelne Mosaiksteine.

Alle Decoder sind vom Speicher abhängig, der aus Teilbildern, die von der Disc gezogen werden, ganze Bilder macht. Die besten Decoder verwenden einen zusätzlichen Bildspeicher für bidirektionales Decodieren. Der Decoder blickt in der Zeit

sowohl nach vorne als auch zurück, um ein besseres Bild zu erzeugen.

Wenn das Full Motion-Material auf Disk gespeichert wird, entweder zum passiven Genuß vom Fernsehsessel aus oder für interaktives FMV-Gameplay, muß der Entwickler für sein Vorgehen zwei Hauptentscheidungen treffen:

Die erste Entscheidung ist, ob das Codieren nach dem Green Book, das den CD-i-Standard definiert, oder nach dem neuen White Book erfolgen soll, das den Standard für all die versprochenen zukünftigen FMV-Player beinhaltet, so z.B. für 3DO, Commodore CD 32,

i-Leiste, die durch einen Code am Anfang der Disk aktiviert wird, seine eigene charakteristische Cursor-Kontroll-Leiste auf dem Screen dar. White Book-Discs können auf jedem White Book-Player und auf einem Green Book-CD-i-Player abgespielt werden.

Gänzlich interaktives Material benötigt die Features des CD-i-Players und muß deshalb nach dem Green Book-Standard produziert werden. Für reine FMV-Discs kann man die Plattform erweitern, so daß es möglich wird, ein und dieselbe Disk auf einer breiten Palette verschiedener Geräte abzuspielen. Obwohl also das erste reine

Solange sich die Hersteller nicht dazu durchringen, 60 Hz-kompatible Fernsehgeräte in Deutschland zu unterstützen, ist es unwahrscheinlich, daß deutsche Spieler einmal ebenso gut bedient werden wie ihre amerikanischen und japanischen Kollegen.

Video CD (ein modifizierter CD-Player mit einem eingebauten FMV-Decoder) oder PC mit FMV-Decoder-Karte.

Green Book-Discs sind nur für den Gebrauch mit einem CD-i-Player gedacht, obwohl (wie es schon beim Commodore CD 32 der Fall war) Designer ihre White Book-Decoder in die Lage versetzen können, MPEG-Video von einer Green Book-Disk zu lesen. In diesem Fall stellt der Player anstelle der CD-

Filmmaterial nach dem Green Book gemastert und ausschließlich für den Einsatz auf dem CD-i-Player gedacht worden war, geht die Industrie nun zum White Book-Mastering über. Natürlich muß interaktives Material für die Rivalen des CD-i - CD 32, 3DO und was sonst noch alles auf den Markt kommt - jeweils an deren spezifischen Standards ausgerichtet werden.



Die Möglichkeiten für die Verwirrung der Kunden sind zahlreich.

Wenn der Entwickler MPEG-Film auf eine White Book-CD bringt, muß er sich entscheiden, ob das Material nach dem 525 Zeilen- oder nach dem 625 Zeilen-Standard codiert werden soll. Um genau zu sein, muß der Entwickler zwischen 240 horizontalen Zeilen, aufgeteilt in 352 Pixel, und 280 Zeilen mit je 352 Pixeln wählen, da nur Felder und nur die aktiven Zeilen codiert werden.

Mit einem europäischen Abspiel- und Fernsehgerät erhält man von einer US-Disk ein leicht gestauchtes Bild, das oben und unten auf dem Bildschirm durch einen schmalen schwarzen Streifen begrenzt wird. Jedes kreisförmige Objekt auf dem Bild wird ein klein wenig in eine „Kissenform“ zusammengequetscht.

Das Bild von einer europäischen Disk ist etwas größer als der Bildschirm eines amerikanischen NTSC-Systems, so daß oben und unten ein Stück fehlt und kreisförmige Objekte leicht eiförmig, d.h. etwas zu lang und zu schmal, erscheinen.

Jenseits dessen gibt es noch ein drittes „Kompromiß“-Masteringprotokoll, das genau zwischen den beiden Zeilenstrukturen liegt. Alle Player, die dieses Protokoll nutzen, zeigen bei jedem der Disktypen leichte Verzerrungen, aber kein Gerät weist beim Abspielen einer „falschen“ Disk zu starke Verzerrungen auf.

Die Filmstudios lehnten diesen Kompromiß beim Codieren ab und bestehen darauf, daß Disks für den amerikanischen Markt mit 525 Zeilen und solche für den europäischen Markt mit 625 Zeilen gemastert werden müssen. Schauspieler, die darauf erpicht sind, von ihrer „besten Seite“ gefilmt zu werden, erscheinen nicht gerne zu lang und zu dünn bzw. zu kurz und zu dick, wenn man sie mit

einem Gerät mit dem falschen Standard betrachtet.

Bei Spielen ist die durch den Codier-Kompromiß hervorgerufene Verzerrung jedoch kaum von Bedeutung.

Inkompatibilität wird jedoch wirklich wichtig, wenn man sich mit der Unzahl von audio/visuellen Anschlüssen an einem Fernsehgerät beschäftigt. Ein Modulator kann den Player über die Antennenbuchse (RF) mit dem Fernseher verbinden; RCA-Stecker können auch mit Composite-Signalen umgehen; ein 21 Pin SCART-Stecker akzeptiert S-VHS, Composite oder RGB.

Über die Antennenverbindung kommt ein Composite-Signal, das, je nach dem Verkaufsland, entweder für NTSC- oder für PAL-Systeme codiert und auf einem VHF- oder einem UHF-Radiofrequenz-Träger moduliert wird.

Bei der Composite-Verbindung handelt es sich um dasselbe Signal, aber ohne Modulation, wohingegen die S-VHS oder S-Verbindung eine Mischung aus einem Helligkeits- und einem Farbsignal ist, ohne Verwendung des PAL- oder NTSC-Systems zur Kombination der beiden.

RGB arbeitet mit vier Signalen - eines für den Rot-Anteil im Bild, eines für Grün, eines für Blau und ein Composite-Sync-Signal, das Informationen über Zeilensprung und horizontale Frequenz miteinander kombiniert. Während früher einige Fernsehgeräte mit SCART-Steckverbindungen nicht über die RGB-Anschlüsse verfügten, ist dies heute bei den meisten der Fall. Die Mehrzahl der modernen Geräte ist bei der Synchronisation genügend flexibel, um sich entweder auf 50 Hz- oder auf 60 Hz-Input-Signale einzustellen.

Generell ist es am besten, alle Videogeräte über RGB SCART an den Fernseher anzuschließen, weil man dort die Signale in ihrer reinsten, uncodierten Form hat. Damit werden die Unterschiede zwischen

NTSC- und PAL-Farbcodierung völlig umgangen.

Dies ist die gebräuchlichste Art, eine importierte NTSC-Konsole an einen deutschen PAL-Fernseher bzw. Monitor anzuschließen. Und die bildschirmfüllende 60 Hz-Darstellung, die daraus resultiert, ist dem auf europäischen PAL-Systemen üblichen kleineren Bildausschnitt weit überlegen - eine Tatsache, die besonders den Import von amerikanischen SNES-Systemen beflügelt hat.

Die Grafiken sind größer und klarer, und, was noch wichtiger ist, die Spiele laufen in der Geschwindigkeit ab, für die man sie tatsächlich designt hat, und werden dadurch schneller und schwieriger.

Natürlich gibt es Möglichkeiten, das PAL-Problem zu umgehen. Spiele können so abgeändert werden, daß sie auf PAL-Systemen schneller ablaufen, und die Grafiken können ebenso an die PAL-Bildschirmgröße angepaßt werden. Trotzdem haben die japanischen Konsolenhersteller dies aus dem ein oder anderen Grund nie Wirklichkeit werden lassen.

Atari hat sich kürzlich dieser Sache angenommen und bei Titeln für ihre neue Jaguar-Konsole die verkleinerte Bildschirmdarstellung vermieden. Die Firma behauptet, daß ihre importierten Spiele erkennen, ob sie auf einem NTSC- oder auf einem PAL-System gespielt werden, und laufen dann in der optimalen Geschwindigkeit und Bildschirmgröße ab.

Die 50 Hz-PAL-Darstellung bereitet allerdings immer noch Schwierigkeiten. Es ist wahr, daß die Programmierer den 17-prozentigen Geschwindigkeitsverlust (60 Hz zu 50 Hz) oft dadurch auffangen können, daß sie ihren Code entsprechend abändern.

Unglücklicherweise bedeutet die Vermeidung des verkleinerten Bildschirmausschnitts jedoch, daß mehr Zeilen dargestellt werden müssen (625 gegenüber 525), so daß der Prozessor unweigerlich stärker belastet



Ein importiertes US SNES (oben) ist beliebt bei den Besitzern von 60 Hz-kompatiblen Fernsehgeräten. Der britische Jaguar (darunter) bietet jedoch eine Lösung an.

wird. Das macht es schwierig, bei der Konvertierung die volle Geschwindigkeit zu erreichen (z.B. läuft ATDs Cybermorph auf einem PAL-Jaguar ungefähr 3 - 4% langsamer als auf einem NTSC-Modell).

Solange sich die japanischen Hardware-Hersteller nicht dazu durchringen, 60 Hz-kompatible Fernsehgeräte in Deutschland zu unterstützen, ist es unwahrscheinlich, daß deutsche Konsolenbesitzer jemals ebenso gut bedient werden wie ihre amerikanischen und japanischen Kollegen.

CD-ROM erweitert die Möglichkeiten zur Steigerung der Kompatibilität. Ein CD-i-Player liefert beispielsweise ein Bild aus 525 oder aus 625 Zeilen, je nachdem, wo das System gekauft wurde. So erhält man mit einem nordamerikanischen CD-i-Gerät ein 525 Zeilen-Bild, während ein europäisches System 625 Zeilen produziert. Dies ist vollkommen unabhängig von der abgespielten Disk. Ein europäischer Player wird also auch ein 625 Zeilen-Signal ausgeben, wenn man eine Film-Disk abspielt, die nach dem 525 Zeilen-Standard codiert wurde. Es besteht demnach keine Gefahr,

einen verkleinerten Bildschirmmausschnitt zu erhalten, solange man einen CD-i-Player und ein Fernsehgerät verwendet, das dem örtlichen Standard entspricht.

Hier liegt jedoch der ursprüngliche Grund für die lang/dünn und kurz/dick-Verzerrungen. Der Player muß die zu wenigen Zeilen strecken oder die zu vielen Zeilen zusammenquetschen, wenn man eine „falsche“ Disk abspielt.

Die Feldrate, 50 Hz oder 60 Hz, wird ebenso vom Player festgelegt. Und wie durch die heute weit verbreiteten quasi-PAL-Laserdisc-Geräte und Videorecorder bewiesen wurde, stellen sich die meisten modernen Fernsehgeräte entweder auf 50 Hz oder auf 60 Hz ein. Es sollte keine Rolle spielen, ob Ein- und Ausgang über die RF- oder die SCART-Verbindung läuft.

Die CD-i-Disk dreht sich immer mit einer Standardgeschwindigkeit, egal ob sie 525 Zeilen- oder 625 Zeilen-Signale enthält. Wie bei Audio-CDs variiert die Rotationsgeschwindigkeit ständig, um die lineare Abtastgeschwindigkeit des

Lasers auf der Disk konstant und die ausgelesene Datenmenge standardmäßig bei 75 Sektoren pro Sekunde zu halten. Dies legt das Audio-Signal auf die Audio-Sampling-Rate der Standard-CD von 44,1 KHz fest. Beim CD-i ist diese Rate unter dem Begriff Gold Standard bekannt. Das Video-Signal muß an diesen unumstößlichen Standard angepaßt werden, mit dem Ergebnis, daß alle CD-i-Disks die gleiche Spielzeit und Tonlage haben, egal wo man sie kauft oder abspielt.

Die Anpassung nutzt die Tatsache aus, daß das MPEG-Format nur mit Feldern arbeitet und damit in allen Playback-Situationen die Felder zweimal verwendet werden müssen, um die Illusion eines interlaced Bilds zu erwecken.

Im korrekten Fall, beim Abspielen einer 625 Zeilen-Disk auf einem 625 Zeilen-System, wird jedes Feld zweimal verwendet. Wenn man jedoch Disks in den falschen Ländern abspielt, werden manche Felder einer Bildersequenz nur einmal statt zweimal benutzt, andere öfter als zweimal. Die Technik entspricht der, die für die Ausstrahlung von Filmen mit 24 oder 25 Bildern pro Sekunde bei NTSC-Frequenzen von 30/60 Hz eingesetzt wird. Letzten Endes handelt es sich beim CD-i um einen sehr preiswerten Converter für TV-Standards. Der einzige Nachteil besteht darin, daß das Bild ein klein wenig zittert, was die meisten Leute gar nicht merken werden.

Und sogar dieser Nebeneffekt kann nur bei Filmmaterial wahrgenommen werden, in dem sich jedes Feld etwas vom vorangehenden unterscheidet. Wenn das Quellmaterial aus Film besteht, der mit 24 oder 25 Bildern pro Sekunde aufgenommen wurde, stimmen die TV-Felderpaare völlig damit überein, so daß es zu keinem Qualitätsverlust kommt.

Beim CD-i kontrolliert die Disk die Spielgeschwindigkeit, so daß Spiele auch dann in der

korrekten Geschwindigkeit ablaufen, wenn die Disk auf einem System mit dem falschen Standard abgespielt wird.

Das ist eine beachtliche Leistung, weil das CD-i-System über mindestens fünf Uhren verfügt: in der Software, Hardware, im Betriebssystem, im Audio-Bereich und in der TV-Synchronisation. Alles läßt sich zurückführen auf den Gold Standard, der das Gameplay an die Sektoren-Uhr bindet, die wiederum fest an die Sound Sampling-Frequenz für CD, 44,1 KHz, gebunden ist.

Es mag so aussehen, als ob das System abstürzen würde, wenn z.B. ein Zähler auf dem Bildschirm erscheint. Dessen Zahlen werden dann nicht in der beabsichtigten Geschwindigkeit angezeigt, weil der Video-Display ständig geändert wird, um mit der felsenfesten Sound-Uhr übereinzustimmen.

„Bei einer solchen Anzahl an Uhren“, gesteht ein Systemdesigner ein, „gibt es immer viele Gelegenheiten, wo etwas schiefgehen kann.“

Abgesehen von solchen nebensächlicheren Punkten erweist sich das System bei aller Komplexität als eine sehr geschickt entworfene, einfache Lösung.

Aber das Leben ist niemals so einfach. Beim CD-i-Standard ist schlauerweise im Datenstrom einer Disk auch eine Blocking Flag vorgesehen. Diese Flag identifiziert eine Disk, die ausschließlich für den 60 Hz-Standard bestimmt ist, und kann einen 50 Hz-Player instruieren, sie nicht abzuspielen. Umgekehrt kann durch Flagging auch verhindert werden, daß ein 60 Hz-Player 50 Hz-Disks akzeptiert. Damit haben die Software-Entwickler die Möglichkeit, europäische Spieler am Gebrauch von in den USA verkauften Disks zu hindern.

Diese Option ist bis jetzt noch nicht so weitgehend ausgenutzt worden. Aber man kann sich sicher sein, daß irgendjemand irgendwo irgendwann einen guten Grund finden wird -

zweifelloos nicht ohne Hintergedanken an harte Währung -, um den Überseehandel mit Software zu vermässeln.

Ein sehr guter Grund für die Softwarefirmen, den Handel mit Disks zu behindern, ist, mitzuhelfen beim Aufbau eines neuen, weltweiten Spielmarkts über Kabel. Am Kopfende des Kabels wird ein Spielesystem installiert, das vielen Kunden gleichzeitig dienen kann und Leuten in verschiedenen Wohnungen in verschiedenen Städten und Ländern die Möglichkeit gibt, in einer Art internationalem Turnier gegeneinander anzutreten.

Die Forschungslaboratorien von Philips in Redhill entwickeln solche Superhighway-Technologie und installierten ein Silicon Graphics-System mit Virtual Reality-Software, um die Idee mit den Spielen auszutesten. Ein glücklicher Forscher darf sich mit der Maus niedersetzen und mit einem Auto durch eine virtuelle Stadt und ländliche Gegenden fahren. Die virtuellen Bilder können leicht in das Netzwerk eingespeist werden und geben den fernen Betrachtern die Möglichkeit, zu fahren und zu rasen. Und hier hat Philips etwas gefunden, das sich als fataler Mangel im Konzept des Netzwerk-Spiels erweisen könnte.

Wenn die Workstation an das Highway-Netz angeschlossen wird, muß das Videosignal derart lange Stromkreise durchqueren, daß es mit einer Verzögerung von mindestens einer Viertelsekunde ankommt.

Das mag nach nicht viel klingen, aber für einen Spieler ist es eine Ewigkeit. Das Fahrzeug reagiert spät auf Steuerkommandos, und dies läßt den Spieler übersteuern, genauso wie es ein Autofahrer tut, der zum ersten Mal ein Boot steuert. Abgesehen vom Umwerfen der grundlegenden physikalischen Gesetze kann man wenig machen, um die Signale zu beschleunigen. Jedenfalls so lange, bis die Technologie aufgeholt hat.



Die ersten Video CDs für das CD-i konnten auf keinem anderen FMV-System abgespielt werden. Commodore stellte jedoch sicher, daß man sie mit der FMV-Karte des CD 32 verwenden kann.

WING COMMANDER 3

Origin Systems bereitet sich wieder einmal darauf vor, die Welt der PC-Spiele aus den Angeln zu heben. Wing Commander 3 wird das teuerste Computerspiel, das je produziert wurde. The Heart of the Tiger ist ein interaktiver Film auf CD-ROM mit Mark „Luke Skywalker“ Hamill in der Hauptrolle. Aus Hollywood berichtet unser US-Korrespondent Markus Krichel.



Hollywood meets Wing Commander

Der Begriff Interaktiver Film hat sich in den letzten Monaten zum Schlagwort der Branche entwickelt. Leider waren die bisherigen Vorstöße in dieses Genre eher enttäuschend. In der Regel sitzt der Spieler erwartungsvoll vor dem Bildschirm und wartet geduldig ab, bis er mal auf den Mausknopf drücken darf. Damit ist jetzt Schluß! Daß Interaktivität nicht mit Inaktivität gleichzusetzen ist, beweist Origin mit Wing Commander 3: The Heart of the Tiger.

Alte Kameraden

Der Spieler findet sich in der Rolle des Commander Blair (Mark Hamill) im Jahre 2654, also zwei Jahre nach Wing Commander 2, wieder. Die Lage ist ernst. Das Kriegsglück scheint sich immer mehr auf die Seite des Katzenvolks von Kilra zu verlagern. Nach der Tigers Claw wurde auch die Concordia von den kilrathischen Staffeln zerstört. Blair und Paladin überlebten das Disaster und sind nun der T. C. S. Victory zugeteilt worden. Die Victory ist wenig mehr als ein fliegender

Das Herz des

● Was uns von Origin eigentlich schon für Privateer versprochen war, soll nun endlich für den dritten Teil der Wing Commander Saga zutreffen...



...SuperVGA-Grafik pur! Das gesamte Spiel, das auf zwei CDs erscheint, nutzt diese hohe Auflösung. Vorausgesetzt man hat genügend Rechenpower.





● Hier seht Ihr die ersten Screenshots der fertigen Zwischensequenzen. Commander „Luke“ Blair (links) repräsentiert die Spielfigur. Der Kilrathi-Fürst (oben) und die Personen (rechts) wurden gefilmt und danach in Computergrafiken „hineingestanzt“.

Schrotthaufen, der jeden Moment auseinanderbrechen kann. Kommandant des Schiffs ist Commander Eisen, und zu seiner Überraschung stellt Blair fest, daß seine alten Kampfgefährten Hobbes und Maniac ebenfalls auf der Victory stationiert sind. Wing Commander-Fans wissen natürlich, daß es sich bei Hobbes um einen kilrathischen Edelmann handelt, der zur terranischen Konföderation übergelaufen ist.

Das letzte Gefecht?

Die Aufgabe der Victory besteht darin, den Weg nach Kilra für eine alles zerstörende Superwaffe freizumachen. Diese Waffe soll eine Reihe von Erdbeben und andere Katastrophen auslösen, die die Kilrathi endgültig zur Aufgabe zwingen werden. Bis dahin gilt es jedoch, über 50 Missionen erfolgreich abzuschließen. Hierfür stehen Euch fünf verschiede-

ne Schiffe zur Verfügung. Wie immer kann man auf einem Simulator für den Ernstfall trainieren.

Das eintönige Schwarz des Weltalls ist in Wing Commander 3 nicht der einzige Hintergrund, vor dem man fliegen kann. Erstmals werden auch Bodenziele angegriffen. Manche Kilrathi-Schlachtschiffe sind so gigantisch, daß man zuerst in deren Inneres fliegen muß, um die Waffensysteme lahmzulegen. Erst dann kann das Schiff zerstört werden.

Sämtliche Hintergründe und Objekte werden in SuperVGA dargestellt. Einige der gefilmten

Hintergründe werden mit Computeranimation zusätzlich aufgepeppt. Die Hardwareanforderungen sind wie immer recht happig: Ein Pentium oder 486/66 Rechner mit Double Speed-Laufwerk ist erforderlich.

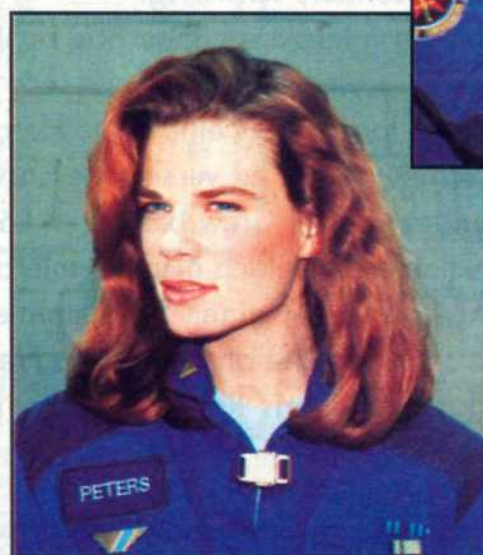
Seid nett zueinander

Der besondere Reiz der Wing Commander-Serie lag bisher in der Kombination von Spiel und computeranimierten Filmszenen. Diese Animationssequenzen wurden nun durch reale Filmaufnahmen ersetzt. Als Spieler

Tigers



● Die ausgelassene Crew der T.C.S. Victory in den Drehpausen. Chris Roberts (links), dem von Mark Hamill (unten) echtes Regietalent bescheinigt wird,



hat schon in den ersten beiden Teilen von Wing Commander versucht, so filmisch wie möglich zu arbeiten. Jeniffer MacDonald (links) wird sicher eine sympathische Rolle spielen.

könnt Ihr diese Filmaufnahmen direkt beeinflussen, indem Ihr die Stimmung in den Unterhaltungen mit Euren Kameraden festlegt. Wenn man sich dazu entschließt, grantige Antworten zu geben, macht man sich natürlich nicht besonders beliebt. Durch sein Verhalten wirkt man auch direkt auf die Moral der anderen Piloten ein. Gut gelaunte Wingmen konzentrieren sich besser und sind eine größere Hilfe.

● Normalerweise werden in diesen Studios wohl Western gedreht?



Stars, Stars, Stars

Neben Mark Hamill gelang es Origin, eine ganze Reihe weiterer Stars zu verpflichten. In der Rolle des Maniac seht Ihr Tom Wilson, besser bekannt als das Ekelpaket Biff aus Zurück in die Zukunft. Commander Eisen wird von dem farbigen Schauspieler Jason Bernard verkörpert, der bereits in War Games, No Way Out und der TV-Serie Cagney und Lacey zu sehen

war. Auf kilrathi-scher Seite finden wir Malcom McDowell (Uhrwerk Orange, Blue Thunder) als General Tolwyn und Tim Curry (Rocky Horror Picture Show). Kein Film ist komplett ohne Love Story, und The Heart of the Tiger macht hier keine

Ausnahme. Ihr könnt sogar zwischen mehreren potentiellen Freundinnen wählen. Die Wahl zwischen Ginger Lynn Allen (Young Guns) und Jeniffer MacDonald (Terminal Force) dürfte sicherlich schwerfallen.

Regie führt übrigens der Erfinder des Wing Commander-Universums, der Brite Chris Roberts. „Filme machen war schon immer mein Traum“, sagt er, „ich habe hier einen Mordspaß. Schon bei den ersten beiden Wing Commander-Spielen, habe ich versucht, so cinematisch wie möglich zu sein, aber die Technologie hat halt gefehlt. Wir konnten keine realen Charaktere oder Filmszenen einbauen. Das Ganze war eben nicht mehr als ein Zeichentrickfilm. CD-ROM gibt uns viel bessere Möglichkeiten.“

Das wird auf der Soundstage des Hayvenhurst Studios in Hollywood mehr als deutlich. Stuntmen in 80 Pfund schweren Kil-

rathi-Anzügen, Schauspieler in Pilotenanzügen, computergesteuerte Modellpuppen und Spezialeffektgeräte lassen klar erkennen, warum Wing Commander 3 mit 3,5 bis 4 Millionen Dollar Produktionskosten das teuerste Computerspiel der Welt ist. Insgesamt arbeiten mehr als 100 Experten an dem Projekt.

Warten auf's Christkind

Wenn man Origins Boss, Richard Garriott, glauben darf, wird Wing Commander 3 zur Weihnachtszeit weltweit veröffentlicht werden. Solche Versprechungen kennen wir ja nun schon von Origin. Verspätungen von bis zu einem Jahr und mehr sind keine Seltenheit. Warum sollte das bei diesem Produkt anders sein? „Bevor wir mit den Dreharbeiten beginnen

Luke Skywalker gegen die Kilrathi

Mark Hamill, besser bekannt als Luke Skywalker aus der Krieg der Sterne-Trilogie, spielt die Hauptrolle in Origins Wing Commander 3: The Heart of the Tiger. Play Time-Korrespondent Markus Krichel interviewte den amerikanischen Superstar für Euch direkt am Drehort.

Play Time: Beschreibe für unsere Leser bitte die grundlegenden Unterschiede zwischen den Dreharbeiten zu Wing Commander 3 und einem „normalen“ Film.

Mark Hamill: Der Hauptunterschied liegt in den alternativen Handlungsabläufen. Eine bestimmte Szene wird auf mehrere verschiedene Arten gedreht. Einmal ist alles in Butter, beim zweiten Mal bin ich verärgert, beim dritten Mal traurig und beim vierten Mal wütend, usw.. Dieser emotionale Umschwung von einer Szene zur nächsten macht es bei dieser Art von Arbeit für den Schauspieler besonders schwierig.

Play Time: Hattest Du Zweifel, ob interaktiver Film das richtige Medium für Dich ist?

M. H.: Eigentlich schon. Einerseits fand ich es eine echte Herausforderung, andererseits hatte ich Angst, es zu versieben. Ich war in regelrechter Panik, daß ich mich vor der Crew blamieren könnte. Traditionelle Methoden funktionieren einfach nicht im interaktiven Film. Ich kann z. B. eine Szene mit einer Schauspielerin haben und weiß nicht mal, ob sie oder eine andere meine Freundin ist. Genauso habe ich das auch Chris Roberts gesagt. Der hatte mehr Vertrauen in mich als ich selber.

Play Time: Bereust Du Deinen Entschluß?



M. H.: Absolut nicht. Dieser Art von Film gehört die Zukunft. Irgendwie fühle ich mich wie ein Pionier. Die Film- und Spieleindustrie lebt von neuen Ideen, und ich bin stolz darauf, bei diesem Konzept von Anfang an dabeigewesen zu sein. Ich würde es fast mit dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm vergleichen.

Play Time: Spielst Du eigentlich zu Hause Computerspiele?

M. H.: Ja! Ich spiele so ziemlich alles. Außer Computerspielen mag ich auch Rätsel und Puzzles. Meine Rolle ist sogar mit einem Puzzle zu vergleichen. Mit jeder neuen Szene wird ein neues Stück eingefügt, das die Story vervollständigt.

Play Time: Wie beurteilst Du Chris Roberts als Regisseur?

M. H.: Chris ist fantastisch. Ich wünschte, alle Regisseure wären wie er. Er ist geduldig, hört zu und hilft, wo er kann. Außerdem ist er der Erfinder des Wing Commander-Universums, und er weiß daher genau, wie die Atmosphäre sein muß. Kaum zu glauben, daß dies seine erste

Regiearbeit ist. Chris hat definitiv eine Zukunft im Filmgeschäft.

Play Time: Könntest Du Dir einen Wing Commander-Film vorstellen?

M. H.: Absolut. Ich hoffe, daß es einen Film geben wird, und ich würde auch wieder die Rolle übernehmen.

Play Time: Kein Mark Hamill-Interview ohne Star Wars. Wirst Du im nächsten Teil, der 1997 in die Kinos kommt, mitwirken?

M. H.: Nicht, daß ich wüßte. Irgendein Filmmagazin hatte geschrieben, daß ich Luke Skywalkers Vater spielen würde, und dieses Gerücht hält sich hartnäckig in der Luft. George Lucas hat sich bis jetzt nicht bei mir gemeldet.

Play Time: Vielen Dank für dieses Gespräch und viel Erfolg in der Zukunft.

M. H.: Machtvollen Dank!

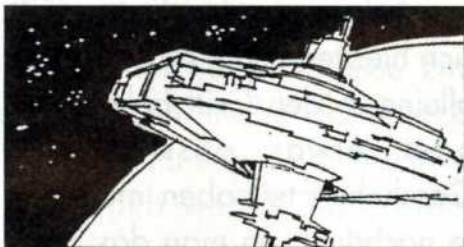


● 40 Kilo wiegt ein solches Kilrathi-Kostüm!

konnten“, erzählt uns Lord British, „mußte die Game Engine stehen und die meisten Grafiken, insbesondere die Schiffe und Hintergründe, bereits fertig sein. Außerdem muß das Spiel zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen, da wir sonst eine Menge Geld verlieren.“ Hoffen wir, daß es sich dabei um Weihnachten '94 handelt.



● Alle Einstellungen werden zuvor in Storyboards festgelegt.



Wing Commander 3: The Heart of the Tiger wird auf zwei CD-ROMs veröffentlicht. Eine deutsche Version wird in synchronisierter Fassung erscheinen. Bis dahin könnt Ihr Euch mit den Bildern und Screenshots die Zeit verkürzen. Übrigens: Autorisierte Berichterstattung über Wing Commander 3 findet Ihr nur in Play Time und unserer Schwesterzeitschrift PC Games. Der nächste Bericht kommt im Oktober oder November - direkt von der Gala-Premiere in Hollywood!

1-IV-94

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—	—
Assassin Special Edition /dt	20,95	—	—	—
Cadaver + Data Disk. /dt	27,95	27,95	—	27,95
Dune /dt	35,95	35,95	—	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	23,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95	29,95	23,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	—	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—	—
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	je 25,95	25,95	—	29,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	23,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 25,95	25,95	—	27,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95	25,95	23,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—	—
North & South	21,95	21,95	—	—
Pirates! /dt	23,95	24,95	23,95	24,95
Police Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	31,95
Police Quest 2 /dt	29,95	29,95	—	31,95
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	29,95	—
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	—	—
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	29,95	—
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95	35,95	—	—
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	29,95
Space Quest 2 /dt	25,95	25,95	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—	—	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt	22,95	—	—	22,95
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	—	21,95
Wing Commander	—	25,95	—	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—	—

So

könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

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	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	—	91,95	91,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Al-Qadim	—	63,95	63,95
Ambermoon /dt	72,95	—	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—
Anstoss World Cup Edition /dt	54,95	54,95	89,95
Apocalypse /dt	47,95	—	—
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	54,95	63,95	89,95
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Bundesliga Manager Prof. /dt	66,95	66,95	—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2	—	72,95	72,95
Cannon Fodder /dt	51,95	59,95	—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche + 100 Missionen /dt	—	—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	53,95	—
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	81,95	81,95	—
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—	—
Der Planer /dt	—	82,95	84,95
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elfmania /dt	46,95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	66,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	94,95
F-14 Fleet Defender /dt	—	91,95	—
F1 /dt	56,95	71,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goal! /dt	52,95	58,95	—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Heimdall 2 /dt	63,95	—	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	69,95	—
K240 /dt	53,95	—	—

	Amiga	PC	CD-ROM
Lands of Lore /dt	—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V,mö
Mad News /dt	V,mö	79,95	V,mö
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—	99,00
Mr. Nutz /dt	46,95	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Pacific Strike /dt	—	81,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	34,95	—
Pinball Dreams 2 /dt	—	34,95	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
Pizza Connection /dt	77,95	84,95	—
Police Quest 4 /dt	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	99,00
Privateer Special Operations 1 /dt	—	37,95	—
Rebel Assault /dt	—	—	87,95
Reunion /dt	—	92,95	92,95
Rüsselsheim /dt	—	68,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	—
Sensible Soccer World Cup Edition /dt	34,95	—	—
Sierra Soccer /dt	46,95	—	—
Sim City 2000 /dt	—	89,95	—
Sim City 2000 Data Disk. 1	—	34,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Skidmarks /dt	47,95	—	—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
Stardust /dt	29,95	—	—
Strike Commander /dt	—	89,95	89,95
Strike Commander	—	—	—
Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—	37,95	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Team 17 Collection /dt	54,95	—	—
Theme Park /dt	—	V,mö	V,mö
Tie-Fighter	—	V,mö	—
Tornado /dt	59,95	—	—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—	—
UFO /dt	*69,95	91,95	91,95
Ultima 8 - Pagan /dt	—	81,95	115,00
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—	34,95	—
Ultima Underworld 1 & 2	—	—	89,95
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	—
Zool 2 /dt	46,95	—	—

Zubehör

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
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	41,95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	159,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

Managerspiel

BUNDESLIGA MANA

■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 120.- ■

Für Freunde realistischer Fußballsimulationen führte bislang kein Weg am Bundesliga Manager vorbei. Das wird sich auch in Zukunft nicht ändern, denn mit dem dritten Teil, dem Bundesliga Manager Hattrick, setzt Software 2000 wieder neue Maßstäbe.

Noch vor wenigen Wochen stand nicht einwandfrei fest, ob das Softwarehaus aus dem hohen Norden seinem neuen Produkt wirklich den Zusatz "Hattrick" geben darf, denn das junge Label Ikarion hatte bereits vor Monaten ein Programm mit einem ähnlichen Titel angekündigt. Jetzt haben sich aber alle Mißverständnisse in Luft aufgelöst. Der Erscheinungstermin von Ikarions Fußballmanager hat sich auf den 20. August verschoben, und Software 2000 hat ein Produkt vorgelegt, an dem sich alle weiteren messen lassen müssen. Bundesliga Manager Hattrick ist so realistisch wie niemals zuvor. An allen Funktionen und Optionen des Vorgängers wurde mit viel Feingefühl gefeilt, um ein Spiel zu schaffen, das nicht allzusehr von



den äußerst erfolgreichen Vorgängern abweicht. Grafisch hat sich dabei am meisten getan. Alle Menüs wurden komplett überarbeitet und haben ein völlig neues Gesicht bekommen, was sich gleichzeitig auf den Spielfluß auswirkt. Wie beim altbekannten und bewährten Windows können jetzt die Icons verschoben werden, so daß der Spieler die für ihn wichtigen Optionen zusammenstellen kann. Außerdem lassen sich einige Funktionen in vorgefertigte Untermenüs werfen, was vor allem bei den weniger wichtigen äußerst nützlich ist.



● Die Aufstellung nimmt entscheidenden Einfluß auf den Spielablauf.



Das sind aber nur die oberflächlich ersichtlichen Veränderungen, viel faszinierender sind die Verbesserungen im spielerischen Bereich. Da wäre beispielsweise die Aufstellung, die man nun komplett nach den eigenen Wünschen und Vorstellungen definieren kann. Hat ein Stürmer im letzten Spiel zu wenig Bälle bekommen, so kann man ihn Schritt für Schritt Richtung Mittelfeld plazieren oder etwas weiter auf die Flügel stellen. Darüber hinaus wurden jedem Spieler neun (!) Eigenschaftswerte zugeschrieben, die bei der Aufstellung ebenfalls Beachtung finden müssen. So sollte man im Sturm immer schnelle und torgefährliche Kicker haben, hingegen muß in der Verteidigung gesteigerter Wert auf die Zwei-

kampfstärke gelegt werden. Außerdem gilt es zu beachten, daß man keinen Linksflügel auf den rechten Flügel und umgekehrt stellt. Wem das alles zu komplex ist, der kann sich natürlich vom Computer tatkräftig unterstützen lassen. Dazu gibt es aber nicht nur im jeweiligen Menü eine entsprechende Option, sondern auch gleich am Anfang. In drei Stufen läßt sich hier festlegen, ob man alles alleine in den Griff bekommen oder etwas passiver am Geschehen teilhaben möchte - je nachdem, ob man das Spiel nach Feierabend oder Schul-



● Die Grafiken sind für ein Managerspiel überraschend gut gelungen. Bravo, Software 2000!



INFO BITS
Amiga: AGA-Version: 3 Disketten, 500er-Version: 2 Disketten, Festplatteninstallation möglich
PC: 386er, alle gängigen Soundkarten, Maus, VGA

GER MATTRICK

schluß gemütlich durchzocken oder lieber nächtelang und dafür megarealistisch spielen will. Die Geschmäcker sind hier bekanntlich verschieden.

Ganz besonders wichtig ist neben der Aufstellung auch das Training. Alle neun Eigenschaftswerte lassen sich unterschiedlich gewichten, wobei bei Trainingsrückstand auch ein paar Sondereinheiten auferlegt werden können. Da sich dadurch natürlich das Verletzungsrisiko erhöht und die Mannschaft sehr schnell demotiviert wird, kann man sich auch jeden Spieler einzeln vorknöpfen. Warum das ganze Team schinden, wenn nur einer oder zwei unterdurchschnittlich sind und den Mittelwert drücken?! Apropos Mittelwert: Beim Transfermarkt gibt es jetzt eine ganz besondere Funktion. Hat das Team beispielsweise eine durchschnittliche Spielstärke von 88 Punkten, so macht es natürlich wenig Sinn, einen

● **Die Statistiken kommen natürlich erst nach einigen Jahren voll zur Geltung (rechts).**



Taktik

Ein Meistermacher muß viel Fingerspitzengefühl für die erforderliche Taktik beweisen. Dazu gibt es im BMH mehr als genug Gelegenheiten. Auf dem Taktikbildschirm läßt sich so ziemlich alles einstellen.

Allgemeine Ausrichtung: eher defensiv oder total offensiv spielen?

Abseitsfalle: ja oder nein? Eine entscheidende Frage!

Lange oder kurze Pässe spielen?

Ab dieser Entfernung wird geschossen!

Weit auf die Flügel spielen oder ab durch die Mitte?



Bereits an der Mittellinie attackieren oder brutal mauern?

Die Pässe flach halten oder hohe Flanken hereingeben?

Wichtig: In zehn Stufen wird der Einsatz festgelegt! Gefährlich!

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

● An Benutzerfreundlichkeit kann dieses Menüsystem kaum noch übertroffen werden.



drei Wochen abwartet, ob sich nicht ein besseres Engagement bietet. Ärgerlich, aber realistisch!

Bundesliga Manager Hat trick macht aber auch in allen anderen Punkten eine gute Figur. So ist zum Beispiel das komplette Hallenmasters integriert worden, mit allen Vorrunden und Qualifikationsspielen, so daß es haargenau dem Regelwerk des DFB entspricht. Außerdem sind alle ausländischen Ligen vorhanden, d. h. nicht nur die Mannschaftsnamen, sondern auch alle Spieler der nächsten Saison. Wie wäre es also, wenn Ruud Gullit in der kommenden Spielzeit nicht mehr bei Sampdoria Genua, sondern bei Borussia Dortmund oder noch besser bei den Löwen spielen würde? Kein Problem, man braucht nur das nötige Kleingeld.

Spieler mit 80 oder weniger Punkten zu verpflichten. Also gibt man dem Computer ein paar Sortierkriterien vor (Stärke, Alter, maximale Ablösesumme) und schon erhält man eine Liste aller verfügbaren Kicker. Langes Suchen ist damit ausgeschlossen. Man muß sich allerdings bewußt sein, daß der Spieler nicht sofort auf das nächstbeste Angebot eingeht, sondern erst einmal zwei bis

Eine Frage wird vielen Kennern des BMP selbstverständlich wie Feuer unter den Nägeln brennen: Wie wurden die Videosequenzen diesmal ins Programm eingebunden? Klare Antwort: durchwachsen! Viele werden zunächst den nicht ganz reibungslosen Spielfluß bemängeln. Das liegt aber nicht daran, daß BMH etwa jede Szene nachladen muß, sondern vielmehr an der Art der Berechnung. Bei jedem Spiel wird nämlich jeder Kicker mit all seinen Fähigkeiten berücksichtigt. Beispiel: ein Stürmer versucht einen Alleingang auf's Tor, er hat bestimmte Werte für Schnelligkeit, Durchsetzungsvermögen und Schußkraft. Der ihm entgegenstehende Verteidiger hat auch festgelegte Eigenschaften: Zweikampfstärke, Tackling und auch Schnelligkeit. Jetzt werden einfach alle Werte miteinander verglichen und ein Gewinner festgestellt. Dazu wird dann noch ein passender Kommentar eingeblendet und sollte es zu einer Torszene kommen, so wird diese auf der Videoleinwand noch einmal in vergrößerter und ruckelfreier Form

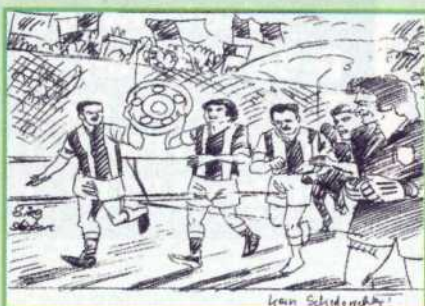
wiederholt. Wichtigstes Resultat: Keine Szene gleicht der anderen und das Zuschauen bleibt immer spannend. Das überzeugt auch den letzten Kritiker, oder? Grafik und Sound, für den übrigens Chris Hülsbeck gewonnen werden konnte, sind für ein Managerspiel überraschend gut gelungen und vermitteln eine ausgezeichnete Atmosphäre. Die jubelnden (oder pfeifenden) Zuschauer sind für den echten Fan aber immer noch am wichtigsten. Und auch hier konnte Software 2000 sich noch einmal steigern.

Oliver Menne



Ein weiter Weg...

... ist es von der Rohzeichnung zur endgültigen Computergrafik. Starzeichner Celal hat auf diesem Gebiet aber schon reichlich Erfahrung gesammelt, und so ist es kein Wunder, daß nur winzige Veränderungen vorgenommen werden mußten.



VIEWPOINT

PC

Ob dem neuen Bundesliga Manager Hat trick ein anderes Spiel das Wasser reichen kann, wird sich erst noch herausstellen. Fest steht, daß Software 2000 momentan keine Konkurrenz fürchten muß. Ein brillantes Spiel, das neue Maßstäbe setzt.

Amiga

Nur zwei Disketten für die 500er- und drei für die AGA-Version. Das bedeutet kaum Diskettenwechsel und daraus resultierende Wartezeiten. Hat man die Möglichkeit, BMH auf einer Festplatte zu installieren, so läßt sich kein Unterschied zur PC-Version feststellen. Bravo, Software 2000!

Oliver Menne



DMB&B IMPARC

IN THE AIR TONIGHT

GET THE TASTE



Jump & Run

COOL SPOT

■ Hersteller: Virgin Interactive Entertainment . Preis ca.: DM 120.- ■

Was macht ein Punkt, wenn ein hinterhältiger Mensch seine Artgenossen einfängt? Ganz richtig, er macht sich auf den Weg, sie alle wieder zu befreien, und wenn es die letzte Handlung seines Lebens sein sollte. Nachdem Cool Spot seine Freunde schon auf fast allen Spiel-Systemen befreien durfte, wird er nun auf den PC losgelassen.

Spot ist, wie der Name schon sagt, ein einfacher roter Punkt mit ein Paar weißen Handschuhen und weißen Schuhen. Dort, wo man eigentlich die Augen vermuten würde, sitzt eine unglaublich coole schwarze Sonnenbrille.

Da die Freunde von Spot an den unterschiedlichsten Stellen versteckt worden sind, gibt es natürlich die unterschiedlichsten Level, die Spot durchqueren muß. Zu Beginn jedes dieser Levels wird Euch mitgeteilt, wie viele COOL-Punkte Ihr finden müßt, um den Käfig am Ende des Levels öffnen zu können. Doch bis Ihr dort seid, gibt es noch viele Gefahren zu überleben. Krebse, Fische und Frösche versuchen neben vielen anderen, im Comic-Stil gezeichneten Gegnern, Euch das Leben

schwerzumachen. Doch wie in fast allen Jump & Runs gibt es natürlich auch in Cool Spot viele Boni, die Euch unterstützen, wie z.B. Zeitboni und Power-Ups.

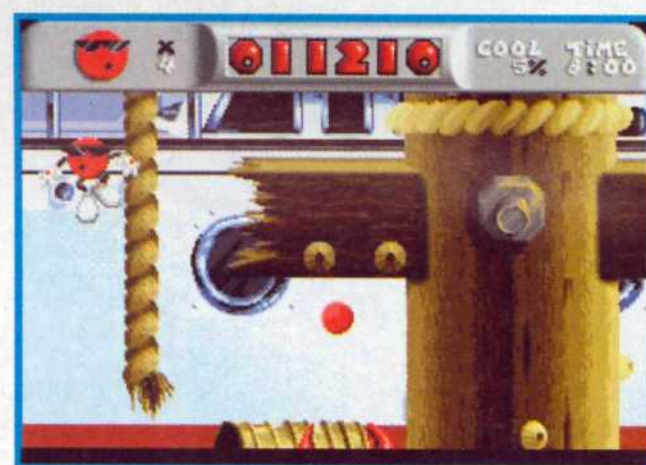
Das Spiel wurde dabei ansprechend in Szene gesetzt. Spot läuft wunderbar animiert durch die Gegend, bei Sprüngen schlägt er nebenbei des öfteren einen Looping und segelt, wenn der Sprung wieder einmal zu tief war, kopfüber in Richtung Erde. Doch erst wenn Spot einmal nicht bewegt wird, wird er so richtig frech. Mit einem herzhaften Gähnen, einer kleinen

Jojo-Einlage oder durch Brillenputzen wird signalisiert, daß sich Spot doch lieber wieder auf den Weg machen würde. Der Soundtrack ist dabei so gut

gelingen, daß sogar Spot bei den gelegentlichen Stops mit seinem Finger mitschnippt. Einfach klasse!

Lars Geiger

● **Der kleine rote Punkt, der ursprünglich „nur“ für ein Werbespiel gedacht war, ist sicher eines der erfolgreichsten Jump & Run-Spiele.**



VIEWPOINT



Irgendwann einmal gab es eine Legende, daß der Amiga besser für Jump & Run-Spiele geeignet sei als der PC. Spätestens ab jetzt kann man diese Behauptung aber ad acta legen. Flüssiges Scrolling mit mehreren Ebenen, butterweiche Animationen und eine genaue Steuerung geben den Beweis, daß mit einem PC einfach alles möglich ist. Der PC ist da, und das gewaltig!

Lars Geiger



● **Der erste Level in der Komplettübersicht sieht schon beeindruckend aus.**

KLEINER REISEFÜHRER DURCH DIE WELT VON SPOT



Wenn Ihr an einem Fahnenmast vorbeikommt, müßt Ihr nach Eurem nächsten Ableben nicht wieder am Beginn des Levels starten, sondern kommt an der letzten Fahne heraus, die Ihr aktiviert habt.



Die Frösche erwarten Euch erst ab Level 4. Sie versuchen, Euch mit Luftblasen von den in Level 4 ohnehin viel zu kleinen Plattformen herunterzuschießen.



Wenn Ihr auf eine dieser Blasen springt, werdet Ihr wieder in die Luft katapultiert und könnt so auch große Distanzen überspringen!



Auch diese Biester sind in Level 1 und 2 zu finden. In Level 1 sitzen sie in ihren Löchern und warten darauf, daß ein unvorsichtiger Punkt zu nahe an ihnen vorbeiläuft, so daß sie ihn schnappen können. In Level 2 dagegen rennen sie bereits wild durch die Gegend.

Der Pilot dieses alten Flugzeugs hat scheinbar etwas gegen Euch. Er kreist mit seinem roten Doppeldecker die ganze Zeit über Eurem Kopf und versucht, Euch mit kleinen Bomben zu treffen.



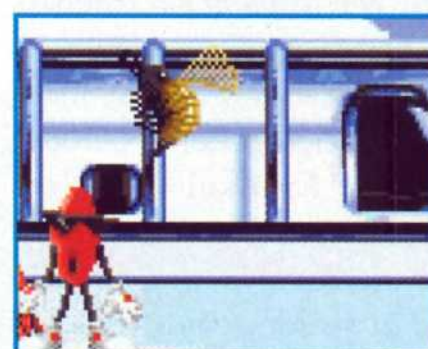
Die Mäuse sind wieder einmal ein Beispiel für den comichafte Charakter des Spieles. Sie sitzen mit ihrem Schlafanzug in Level 3 und versuchen, Spot mit Käsestückchen abzuschießen.



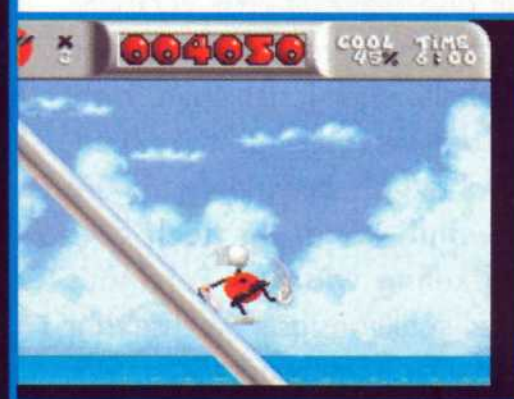
Diese roten Punkte müßt Ihr in jedem Level sammeln, um das COOL-Ratio zu erhöhen und so das Schloß am Käfig dieses Levels öffnen zu können.



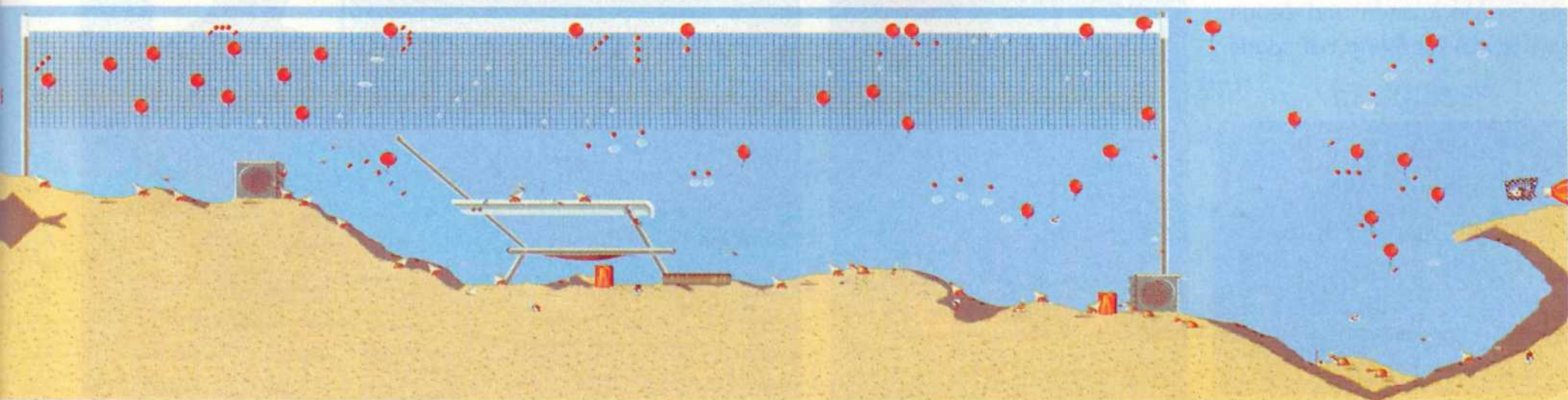
Die Wespen nerven Euch in Level 1 und 2. Während sie in Level 1 nur um Euch herum-schwirren und gelegentlich einen Feuerball nach Euch schießen, fliegen sie in Level 2 in bester Kamikaze-Manier auch auf Euch zu und versuchen, Euch zu rammen!



● Cool Spot beweist, daß auch auf dem PC gute Jump & Runs möglich sind.



● Die Animationen von Spot und seinen Kollegen sind einsame Spitze.



Managerspiel

RÜSSELSHEIM

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

Ihr seid der Meinung, Öl- und Wirtschaftskrisen machen das Geschäftsleben erst interessant? Voilà, hier ist Eure Chance, Euer Können als Manager unter Beweis zu stellen!

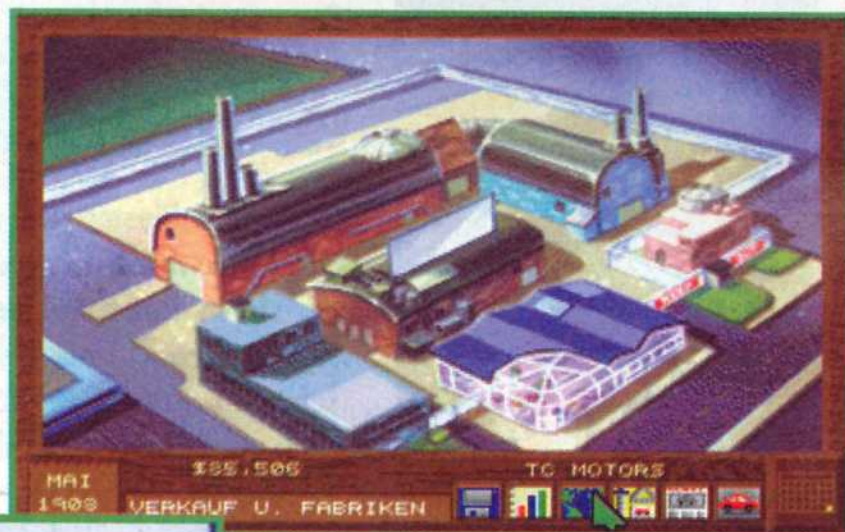
Rüsselsheim versetzt Euch ins Jahr 1908. Mit einer Fabrik, einem Verkaufsbüro, 250.000 Dollar Startkapital, einem fertig designten Auto-Prototyp und den Ambitionen, ein Weltimperium aufzubauen, beginnt Ihr eine Laufbahn als aufstrebender Unternehmer. Vom Hauptbildschirm aus sowie über die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand erreicht Ihr die einzelnen Abteilungen Eures Unternehmens, wie Verwaltung, Marketing, Forschung, Design, Produktion und Verkauf. Zuerst sollte die Produktion gestartet werden, indem im Fabrikations-/Verkaufs-Bildschirm der zu produzierende Autotyp einem Fließband zugeordnet wird. Wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, ist ein produziertes Auto noch lange kein verkauftes Auto. Es gilt also auch, in den Verkaufsbüros einen Preis für den neuen Asphaltkocher festzulegen. Habt Ihr die Versorgungslinie (Zulieferfabrik) für Euer Verkaufsbüro gewählt, könnt Ihr Euch dem Marketing widmen. Per Maus oder Funktionstaste wechselt Ihr in das entsprechende Büro. Wir schreiben das Jahr 1908 - sucht also nicht nach Rundfunk- und Fernsehwerbung. Ihr müßt vorläufig mit Plakatwerbung, Anzeigen in Magazinen und Zeitungen sowie Werbung bei sportli-

chen Veranstaltungen vorliebnehmen. Nun habt Ihr vorläufig alles getan, um ein "formschönes" Auto ohne Federung, Autoradio, Klimaanlage und einem Fahrverhalten wie ein Traktor der hart arbeitenden Bevölkerung Eurer Wahlheimat unterzububeln. Zu Beginn des neuen Monats wird Euch ein Gewinn- und Verlustbericht vorgelegt. Jetzt liegt es an Euch, die Geschicke der Firma so zu lenken, daß Ihr bis zum Jahr 2008 Eure Automodelle in der ganzen Welt gewinnträchtig verkauft. Aber Vorsicht! Wirtschaftskrisen, Streiks, Ölknappheit, Inflation und nicht zuletzt die Konkurrenz werden Euch das Geschäft ordentlich erschweren.

Rüsselsheim zeichnet sich durch die Orientierung an realen Gegebenheiten seit 1908 aus. Nicht nur Wirtschaftskrisen und Lohnforderungen der Arbeitnehmer werden berücksichtigt, sondern auch der sich verändernde Technologielevel. Seid Ihr zu Anfang auf Blattfedern und Mundharmonika als Autozu-

behör beschränkt, könnt Ihr Eure Automodelle später mit Stoßdämpfern, Autoradio und Klimaanlage ausstatten. Auch die Marketingmöglichkeiten erweitern sich um Radio- und TV-Werbung. Alles in allem eine solide Wirtschaftssimulation mit Langzeit- Unterhaltungswert.

Thomas Carlile



● **Ob Euer Werk gedeiht, seht Ihr in der G&V-Rechnung und an dem Erfolg der Autos.**

GEWINN/VERL- SERI.		EINKOM	
TC MOTORS		MAI 1908	
AUSGABEN		EINKOM	
PERSONAL	\$2,341	AMERIKA	\$25,1
KOSTEN	\$5,200	EUROPA	\$2,1
MATERIAL	\$1,800	ASIA	\$2,1
FORSCHG	\$1,800	Australien	\$2,1
PERSONAL	\$1,800	CHINA	\$2,1
KOSTEN	\$1,800	INDIEN	\$2,1
WERKE	\$2,500	NAHOST	\$2,1
KOSTEN	\$120		
TRANSPORT	\$420		
MARKETING	\$15,876		
KRED			
GESMT			
ERGEBNIS: GEWINN \$12,808			
JUN 1908		TC MOTORS	
BERICHT DRUCKEN			



INFO BITS

286er, 640K RAM; HD:6 MB; VGA, Maus; alle gängigen Soundkarten

GRAFIK 070

SOUND 065

FUN

070

VIEWPOINT

Rüsselsheim bietet keine außergewöhnlichen Zutaten. Grafik und Sound sind unspektakulär, aber für dieses Genre ausreichend. Die Spielsteuerung kann angenehmerweise komplett über Tastatur erfolgen, die Mehr-Spieler-Option (rundenweise) ermöglicht echten Wirtschaftskampf. Lediglich die deutsche Übersetzung im Spiel ist etwas schlampig und die Spielatmosphäre etwas lau.



Thomas Carlile

Adventure

ROBINSON'S REQUIEM

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

Alien World Exploration - die Erforschung fremder Welten. Jedoch nicht vom bequemen Kommandosessel eines Raumschiffes aus, sondern auf lebensfeindlichen, unerforschten Planeten, mit einer einfachen Überlebensausrüstung in einer feindlichen Umwelt...



In Robinson's Requiem schlüpft Ihr in die Rolle von Trepliev, einem Mitglied der Robinson-Familie. Eure Aufgabe ist es, fünf Jahre lang fremde Welten zu erforschen. Ausgerüstet mit einem Kleincomputer, einer medizinischen

Notfallausrüstung, Waffen und wetterfester Kleidung stellt Ihr Euch einer in der Regel lebensfeindlichen Tier- und Pflanzenwelt, die Euch auf jedem Schritt den Tod bringen kann. Ihr seid durch eine umfassende Ausbildung auf diese Aufgabe gut vorbereitet, trotzdem stellt Euch Euer erster Auftrag bereits auf eine harte Probe. Euer Raumschiff stürzt aus ungeklärter Ursache über dem ersten Zielplaneten ab. Während Ihr

Euch mit einem Fallschirm retten könnt, zerschellt das Raumschiff auf der Planetenoberfläche. Nur mit einem Minicomputer, wetterfester Kleidung und Eurer Erfahrung ausgerüstet, müßt Ihr einen Weg finden, den Planeten wieder zu verlassen. Dazu muß zunächst die Absturzstelle gefunden werden, um dort Teile der Ausrüstung einzusammeln. Weitere dringend benötigte Ausrüstungsgegenstände wie Wasserflasche und Überlebensmesser müßt Ihr anderen Mitgliedern der Robinson-Familie, die Ihr dort antrefft, im Kampf auf Leben und Tod abnehmen.

Technisch gesehen ist Robinson's Requiem ein mit Liebe zum Detail realisiertes Adventure. Der Bildschirm wird in mehrere Bereiche unterteilt. Den Hauptanteil nimmt das 3D-

Grafikfenster in Anspruch, das Eure Umwelt aus dem Blickwinkel der Spielfigur darstellt, wobei eine ähnliche Grafik wie in BOOM! verwendet wird. Etwa ein Fünftel der Bildschirmbreite wird durch die Spielicons am rechten Bildschirmrand belegt. Hier wählt Ihr mit der Maus oder den Funktionstasten einzelne Hilfsmittel und Aktionen an. Den unteren Bildschirmrand nimmt ein Infofenster ein, welches Objekte und Informationen anzeigt, aber auch der Konstruktion neuer Objekte dient. Bewegt wird Trepliev durch den Joystick oder die Maus.

Robinson's Requiem bietet einige Details, die bisher bei anderen Adventures oft vermißt wurden. So wird der Wechsel zwi-



● **Der Mini-computer: Umwelt- und Biodaten auf einen Blick; rechts im Bild das Spielinterface.**



● Ein Robinson-Kollege, leicht verwirrt...



● ...wird zum Werwolf, unbeirrt.



● **Sehr detail-
lierte und lie-
bevoll gezeich-
nete Bilder
steigern den
Spielspaß
enorm.**



● Ein nächtlicher Regenschauer - auch das Feuer erlischt bald.

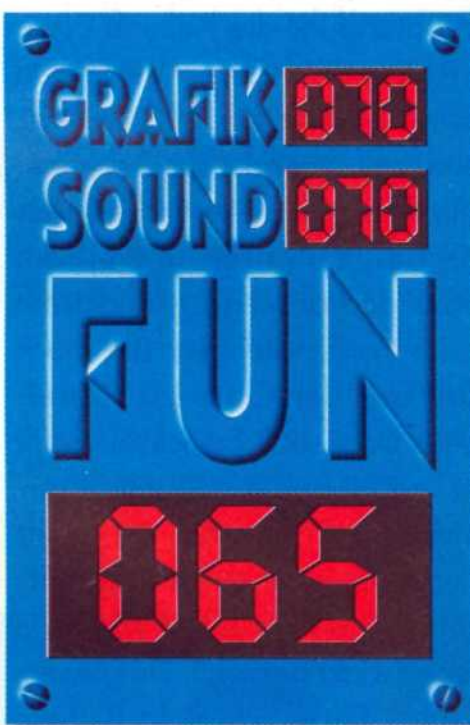
schen Tag und Nacht nicht nur durch einen kleinen Anzeiger irgendwo am Bildschirmrand angezeigt (z.B. Daemonsgate), sondern Ihr erkennt den Sonnenstand an der Helligkeit der Umgebung. Das Wetter bleibt auch nicht stur auf "schön" eingestellt, sondern bietet gelegentlich herzhaftes Gewitter mit begleitendem (animiertem!) Regen. Achtet Ihr nicht auf Eure Gesundheit, müßt Ihr mit Lebensmittelvergiftungen, Malaria, Grippe oder Infektionen rechnen.

Positiv anzumerken sind Details wie das "Bäuerchen" nach einem tiefen Schluck aus der Wasserflasche, die eingeeengte Sicht bei Augenverletzungen oder das leise Schluchzen Trepliers bei akuter körperlicher Auszehrung und Depressionen - eine Soundblaster-kompatible Soundkarte vorausgesetzt.

Weniger beeindruckt haben mich hingegen logische Schwächen im Spiel. Wieso

re, Euch feindlich gesonnene Robinson-Mitglieder? Wieso steht ein Robinson Tag und Nacht am gleichen Fleck, der andere marschiert stur solange auf und ab, bis Ihr gezwungen seid, ihn mit einem Faustschlag umzunieten, nur um an sein Messer heranzukommen? Warum kann ein erlegter Vogel nicht aufgenommen und gegessen werden?

Thomas Carlile



VIEWPOINT

Hoffentlich hat bei diesem Adventure nicht wieder einmal die "technische Perfektion" über den eigentlichen Inhalt gesiegt. Die logischen Schwächen können bei diesem Spiel manchmal die atmosphärische Stimmung des Einsiedlerdaseins zerstören. Schade um die einfallsreiche Story!



Thomas Carlile

intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen

bestellannahme: mo. bis fr.

von 9 - 18 uhr

tel. 05 81 - 50 06

fax: 05 81 - 1 44 61

BTX : Intersoft #

neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

Neuheiten PC

Anstoß World Cup Edition	DV	56,50
Bundesl. Manager Hattrick	DV	85,50
Der Clou	DV	79,50
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
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
1942 Pacific Air War	DA	89,50		Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50
A-Train	DV	92,50	84,50	Goblins 3	DV	84,50	74,50
Anstoß	DV	72,50	72,50	Gunship 2000	DA	88,50	68,50
Aufschwung Ost	DV	72,50	67,50	History Line 1914/18	DV	72,50	72,50
Battle Isle 2	DV	84,50	Ank.	Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50
Body Blows	DA	59,50	53,50	Lemmings 2	DA	80,50	65,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	69,50	Mortal Kombat	DA	59,50	59,50
Burntime	DV	82,50	73,50	Mr. Nutz	DA		55,50
Campaign 2	DV	79,50	74,50	Pacifik Strike	DA	89,50	
Cannon Fodder	DA	67,50	67,50	Pizza Connection	DV	78,50	78,50
Christoph Kolumbus	DV	79,50	78,50	Rüsselsheim	DV	70,50	
Civilization	DV	86,50	75,50	Sim Sity 2000	DV	82,50	
Das schwarze Auge	DV	78,50	74,50	Simon the Sorcerer	DV	89,50	74,50
Death or Glory	DV	84,50	82,50	Software Manager	DV	71,50	71,50
Der Clou	DV	79,50	69,50	Syndicate	DV	79,50	67,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Tornado	DA	70,50	69,50
Die Siedler	DV	84,50	84,50	Ultima 8 - Pagan	DV	89,50	
Dogfight	DA	87,50	71,50	Wing Commander	DV	69,50	59,50
Dune 2	DV	64,50	58,50	Zool	DA	61,50	55,50
Eishockey Manager	DV	78,50	74,50				

CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG

7 Th Guest + Dune 1	DA	99,50	Jutland	E	139,50
Anstoß + World Cup Edition	DV	89,50	Labyrinth of Time	E	72,50
Comanche Compilation	DV	108,50	Mad Dog MacKree	E	89,50
Der Patrizier	DV	95,50	Maniac Mansion 2	DV	95,50
Dune - der Wüstenplanet	DA	95,50	Pinball Dreams de Luxe	DA	95,50
Elite 2	DV	71,50	Protostar	DV	73,50
Eye of the Beholder 1-3	DV	89,50	Rasenmäher Mann	DV	87,50
F 15 Strike Eagle III	E	99,50	Rebel Assault	DV	92,50
Gabriel Knights	DV	87,50	Super Strike Commander	DA	86,50
Goblins 3	DV	97,50	Syndicate + Data Disk 1	DV	93,50
Gunship 2000 + Scenario	E	97,50	Tornado + Mission	DA	89,50
Hannibal + 200 Top Games	E	85,50	Ultima 7 komplett	DV	98,50
History Line	DV	69,50	Ultima 8 + Speech Pack	DV	114,50
Inca 1 oder 2	DV	109,50	Who shot Johnny Rock	E	88,50
Iron Helix	DV	80,50	Winter Olympics	DA	77,50
Journeyman Project	DV	69,50			

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
Crazy Cars 3	DA	24,50	26,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	39,50	39,50
Great Courts 2	DA	34,50	34,50
Kings Quest 1	DA	34,50	38,50
Larry 1	DA	39,50	39,50
Manch. United Europe	DA	32,50	29,50
Microprose Soccer	DA	29,50	29,50
North & South	E	33,50	32,50
Speedball 2	DA	32,50	
Trolls	DA	32,50	32,50
Ultima 6	DA	39,50	
WWF 2 European Rampage	DA	32,50	32,50
Zak MacCracken	DV	43,50	39,50

Händleranfrage erwünscht

Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

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

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

AL-QADIM - THE

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

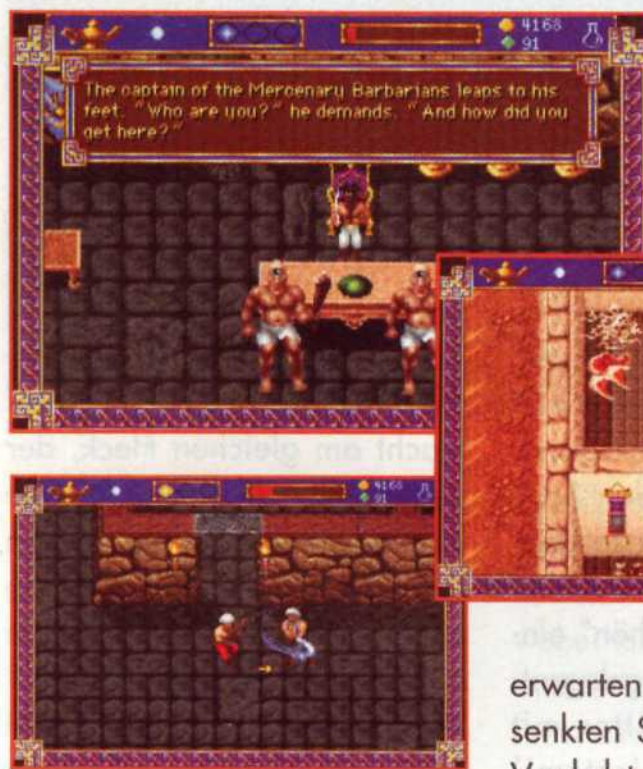
Die Zeiten ändern sich! Sogar SSI, die bis vor einiger Zeit noch Titel mit guter Story und veralteter Technik auf den Markt brachten, haben endlich ihren Schwachpunkt erkannt. Mit dem kürzlich erschienenen Ravenloft und jetzt mit Al-Qadim wurden zwei neue Serien gestartet, die sich auch mit der Spitze der Rollenspiele messen können.

Seid einmal ehrlich: neben den „Grimms Märchen“ haben sich die meisten von Euch früher (und vielleicht auch heute noch??) bestimmt auch von den Geschichten aus 1001 Nacht begeistern lassen. Al-Qadim versetzt Euch in genau diese Atmosphäre. Könige, Ritter und schöne Prinzessinnen sind Kalifen, Genies und wunderschönen Prinzessinnen gewichen. Irgendwie bleibt ein Element der Rollenspiele immer gleich... Ihr seid ein junger Kaufmannssohn, der vor seiner abschließenden Prüfung steht,

nach der er sich stolz Korsar nennen darf. Ihr müßt Euren Charakter möglichst schnell durch einen Irrgarten führen, der mit Fallen nur so gespickt ist. Um der Sache noch ein bißchen Spannung zu geben, werdet Ihr dabei von einem Desintegrationsfeld verfolgt, das sich bei einem Aufeinandertreffen auf keinerlei Diskussion einläßt und Euch kurzerhand wieder an den Anfang des Spieles zurückversetzt. Nachdem Ihr diesen ersten Test überstanden habt, werdet Ihr in Eure Heimatstadt teleportiert, wo Eure Familie schon auf Euch wartet. Doch nachdem Ihr weggegangen seid, hat sich viel verändert. Die naheliegende Oase wird von Monsterhorden unsicher gemacht und die Feindschaft zwischen Eurer und

einer benachbarten Familie ist noch größer geworden. Während Ihr die Ankunft Eures Bruders und Eurer Verlobten samt ihres Vaters, des Kalifen, erwartet, beendet Ihr nebenbei die Feindschaft zwischen den beiden Familien mit einem Freundschaftsvertrag und trefft erste Vorbereitungen, die Monster aus der Oase zu vertreiben. Doch das Schicksal meint es nicht gut mit Euch. Euer magischer Geist hat ein Schiff der anderen Familie angegriffen und so den Freundschaftspakt beendet. Das Oberhaupt Eurer Stadt läßt Eure Familie nun verhaften und in das Gefängnis der Hauptstadt bringen. Nur Ihr werdet verschont, da Ihr keinen Einfluß auf das Genie habt und somit keine Gefahr von Euch zu

● Die grafische Darstellung war man bisher von SSI nicht gewohnt.



erwarten ist. Da auf dem versunkenen Schiff auch noch Eure Verlobte war, seid Ihr nun ganz auf Euch alleine gestellt und müßt versuchen, sowohl den Namen Eurer Familie reinzuwaschen, wie auch Eure Verlobte zu finden.

Die Regeln des Rollenspiels sind dabei, wie immer bei SSI, die des AD&D2-Systems. Das erfolgreiche System wurde nur um einige morgenlandtypische Monster und Charaktere erweitert. Ihr steuert durch das ganze Spiel immer nur einen Kämpfer, der mittels sogenannter Moonstoneshards verschiedene Kampfzaubersprüche wie den Feuerball oder Lightning-



● Das orientalische Ambiente wurde sehr gut eingefangen.

INFO BITS
Festplatte mit 16MB, 4MB RAM, VGA, mind. 386er, CD ROM Version geplant.



GENIE'S CURSE

● Auch Al-Qadim nutzt das AD&D2-Rollenspiel-system, das in fast allen SSI-Abenteuern zur Anwendung kommt.



bolt anwenden kann. Das ganze Spiel wird dreidimensional dargestellt, im Gegensatz zu der sehr realistisch dargestellten Ultima-Reihe paßt die Grafik von Al-Qadim aber mehr zu einem Arcade-Spiel. Zu diesem Arcade-Stil passen auch die Realtime-Kämpfe mit den Monstern, die Ihr mit bis zu drei verschiedenen Schlägen angreifen könnt.

Technisch ist auch alles in Ordnung. Die Grafik scrollt butterweich über den Bildschirm, der Sound ist motivierend, auch wenn er teilweise etwas mehr

auf die arabische Stimmung getrimmt sein könnte, und die Steuerung bringt einen im Gegensatz zu Ultima VIII auch nicht zur Verzweiflung. Wenn eine Taste gedrückt wird, wird der Befehl auch sofort ausgeführt, so daß tödliche Unfälle aufgrund eines falschen Mausklicks zur falschen Zeit weitgehend ausgeschlossen sind.

Lars Geiger

VIEWPOINT

Für mich ist das Genie allererste Sahne. Aber die ganze Freude am Spiel kann für einen erfahrenen Rollenspieler nach ca. 10-12 Stunden bereits vorbei sein, da das Spiel zu leicht ist. Aufgrund der geradlinigen Story ist die Motivation, das Spiel nochmals auf einer höheren Schwierigkeitsstufe durchzuspielen, auch nicht da. Für unerfahrene Rollenspieler ist Al-Qadim aber die richtige Einstiegsdroge.

Lars Geiger



Einige wichtige NPCs



EUER VATER

Als das Oberhaupt Eurer Familie wird er natürlich auch verhaftet. Doch erfüllt ihm nichtsdestotrotz alle Wünsche, denn für einen gehorsamen Sohn hat er sicher ein Geschenk parat.



EUER GENIE

Es behauptet stur und steif, von jemandem aus Eurer Familie zu der Untat angestiftet worden zu sein. Lügt das Genie oder kann es wirklich einen Verräter unter Euch geben?



DER KALIF

Er ist der Vater Eurer zukünftigen Frau. Einige Leute halten ihn für etwas verändert. Neuerdings läßt er jeden verhaften und erhöht die Anzahl seiner Wachen ständig. Was ist bloß los mit ihm?



KARA

Eure Angebetete. Eine Frau von wunderschöner Gestalt. Leider bekommt Ihr sie erst am Ende des Spieles zu Gesicht. Ist das nicht eine Motivation, das Spiel wirklich bis zum Ende durchzuspielen?



SINBAR, EUER MEISTER

Er hat Euch all Euer Können beigebracht. Und auch jetzt, nachdem Ihr Eure Ausbildung bei ihm beendet habt, wacht er über Euch und steht mit Rat und Tat zur Seite!

DER ZAUBERER AUS DER OASE

Er ist ein sehr zurückgezogen lebender Mann. Um mit ihm zu reden, müßt Ihr erst einen Keller voller Gefahren und Tests überleben. Ach ja, eifersüchtig ist der liebe Mann zu allem Übel auch noch: Sprecht bloß nicht zu viel mit seiner Frau.

Verspürt Ihr gelegentlich kriminelle Tendenzen? Begeistern Euch Filme wie Hudson Hawk oder Über den Dächern von Nizza? Dann solltet Ihr einmal einen Blick auf Der Clou werfen.

Strategie

DER CLOU

■ Hersteller: Neo Design . Preis ca.: DM 130.- ■

Hier schlüpft Ihr in die Rolle des Diebes Matt Stuvysunt, dessen Traum die Entwendung der britischen Kronjuwelen aus dem Tower von England ist. Doch dazu muß er sich zuerst das nötige Startkapital beschaffen. Wie für seinesgleichen üblich, lebt Matt nicht von Börsenspekulationen oder schwerer Verlags-Fronarbeit, sondern geht in Banken und Juweliergeschäften mit Schweißbrenner und Brecheisen betteln. Matts erster Job ist seinen zunächst recht unterentwickelten Fähigkeiten angemessen: er bricht des Nachts in einen Kiosk ein



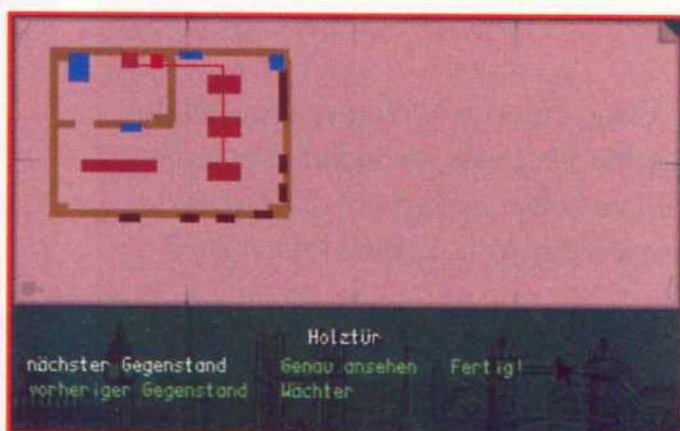
● **Auch wenn in diesem Genre die Grafik nicht die Hauptrolle spielt, wirkt es doch nicht mehr so zeitgemäß.**

und knackt die Kasse. Berauscht von seinem Erfolg, wagt er sich bald, nach sorgfältiger Planung, an ein größeres Objekt: einen Tante-Emma-Laden, dessen "reich gefüllte" Kasse ihm den Einkauf weiterer Einbrecherutensilien ermöglicht.

Unverdrossen kultiviert Matt Stuvysunt seine Fähigkeiten auf dem Gebiet der Elektronik und der Gewaltschlosserei. Ein Coup auf einen Antiquitätenhändler bereitet ihn auf ein einträglicheres Geschäft vor: einen Juwelier. Auf diese Weise

Genres Strategie, Simulation und Rollenspiel. Strategisch erfolgt die Gesamtplanung von Matts Karriere und seinen einzelnen Raubzügen. Auszuraubende Objekte müssen zunächst gefunden und ausgekundschaftet werden. Dazu muß Matt die entsprechenden Gebäude beschatten. Ist das Gebäude zu hundert Prozent erkundet, kann er sich ins Innere begeben, um einen Eindruck von den baulichen Gegebenheiten zu gewinnen. Mit diesen Informationen versehen, kann sich Matt in sein Hotelzimmer zurückziehen und die Planung des Überfalls angehen. Sind die benötigten Werk-

nähert sich Matt Bruch für Bruch seinem Ziel, den Kronjuwelen. Der Clou beinhaltet Elemente aus den



● **Bis alle Voraussetzungen für den Coup erreicht sind, muß der Laien-Knacki noch viel lernen.**

VIEWPOINT

Dank technischer Mängel, die eigentlich vermeidbar gewesen wären, konnte mich Der Clou nur für kurze Zeit an den Rechner fesseln. Wären nicht die genannten Schwachstellen, hätte das Spiel durch seine relativ ungewöhnliche Thematik echte Chancen, zu einem absoluten Bestseller zu werden.

Thomas Carlile

zeuge, Partner und ein geeignetes Fahrzeug vorhanden, beginnt die Feinplanung. Auf der Karte eines Gebäudegrundrisses wird minutiös jede Aktion der am Überfall beteiligten Mitglieder festgelegt. Hält Matt den Zeitpunkt für geeignet, geht der Bruch los. Ist alles richtig gemacht und keine Alarmanlage oder Wachposten übersehen, könnt Ihr Euch an einem gelungenen Raubzug erfreuen und den nächsten Hehler aufsuchen. Doch Vorsicht! Inspektor Cludo lauert schon in einer seiner vielen Verkleidungen, um Euch das Handwerk zu legen! Der Clou leidet unter den gleichen Krankheiten wie schon vor vielen Jahren das C64-Pendant *They Stole a Million*. Eine interessante Spielidee, die noch nicht vom x-ten Hersteller in der tausendsten Version verbraten wurde, wird mit nicht mehr zeitgemäßer Grafik, Dudelmusik und einer seltsamen Steuerung für weniger hartnäckige Spieler

zum Anlaß, den deldtree-Befehl hochleben zu lassen. Der Clou bietet Grafik fast wie aus dem Maniac-Mansion-Setzkasten der 80er-Jahre.

Der Clou macht seinem Namen in keinsten Weise Ehre. Die im Handbuch versprochene "enhanced" CD-ROM-Version könnte da vielleicht noch einige Pluspunkte sammeln.

Thomas Carlile



● Dieses Hotelzimmer dient Matt als Schaltzentrale zur Koordinierung seiner unfeinen Aktivitäten.



PC GAMES & Mag



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!**
Spiele-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 6. Juli im Zeitschriftenhandel erhältlich!

QUATER POLE

■ Herst.: Starbyte, Preis ca.: DM 100.- ■



● **Interessiert Euch ein Pferderennen, bei dem nichts gewonnen werden kann?**

Pferderennen-Süchtige, aufgepaßt! Starbyte bietet Euch die Möglichkeit, den Nervenkitzel der Rennbahn miterleben, ohne gleich Euer sauer verdientes Geld mit einem müden Gaul zu riskieren. Quarter Pole simuliert für den reinen Spieler die Welt der Pferderennen. Mit festgelegtem Grundkapital begeben Ihr Euch zu Als Tippschalter und besorgt Euch ein Wettprogramm sowie, wenn Ihr Insider-Infos sucht, auch eine Tippliste mit den heimlichen Favoriten. Für die harten Profis besteht die Möglichkeit, einen ganzen Rennstall selbst zu managen. Quarter Pole bietet durchschnittliche Grafik, etwas schwächeren Sound und ein seichtes Spielgeschehen. Die Simulation einer Rennbahn dürfte wohl nur die wenigsten Spieler zum Kauf anregen. Fazit: Schonkost aus der Kuriositätenkecke.

Thomas Carlile



Grafik	050%
Sound	036%
Fun	030%

SIMCITY 2000

SCENARIOS VOL. I

■ Herst.: Maxis, Preis ca.: DM 60.- ■



● **Leider keinerlei neuen Ideen stecken in der ersten Zusatz-Disk zu SimCity 2000.**

Schwach, sehr schwach, was Maxis uns da geliefert hat. Erdbeben und Feuersbrunst in San Francisco, UFO-Invasion in Atlanta, Vulkanausbruch in Portland, Aufstände in Washington, D.C. und ein netter Hurricane in Florida, das ist der Großteil der Neuerungen für Sim City 2000 in dieser ersten Zusatz-Disk für Maxis' neues Flaggschiff. Keine neuen Items, keine neuen Grafiken, neue Sounds oder gesellschaftlichen Zusammenhänge. Lediglich zehn neue Katastrophenszenarien sollen ein guter Grund sein, Geld auszugeben? Wenn die Katastrophen wenigstens neu wären und man nicht einfach die schon im Hauptprogramm vorhandenen wieder verwendet hätte. Da findet man in SimCity 2000 genug Aufgaben zu meistern. Spart Euch Euer Geld lieber!

Lars Geiger



Grafik	090%
Sound	060%
Fun	020%

CASTLE PINES

■ Herst.: U.S. Gold, Preis ca.: DM 60.- ■



● **Castle Pines - ein Platz mit einigen Tücken und Besonderheiten.**

Inzwischen hat sich die Zahl der verfügbaren Golfkurse für das Referenzspiel Links 386 pro zu einer stattlichen Auswahl gemauert. Auch die neueste Ausgabe, der Castle Pines Golf Club, führt die erfolgreiche Reihe fort. Natürlich bleibt das Hauptprogramm mit all seinen Stärken der Rahmen für den neuen Auftritt in der Golfer-Kluft.

Allerdings hebt sich Castle Pines von den übrigen doch etwas ab. Das nahe Denver in Colorado gelegene Kleinod entstand aus der Vision eines Geschäftsmannes, der Jack Nicklaus als Platz-Architekten gewinnen konnte. So weist Castle Pines einige Besonderheiten auf. Der Platz ist mit fast 7.500 Yards der längste der ganzen PGA Tour und kann auch mit dem längsten Loch der Tour aufwarten: Ganze 644 Yards sind gleich am ersten Abschlag bis zur Fahne zu spielen. Zweifels- ohne ist Castle Pines einer der schönsten Plätze für Links 386 pro und sollte in keiner Course-Sammlung fehlen.

Christian Müller



Grafik	095%
Sound	090%
Fun	093%

AIRLINES

■ Herst.: Interaction, Preis ca.: DM 100.- ■

Seit dem C64-Original hat sich bei Airlines nicht viel geändert. Weiterhin managt Ihr eine Fluggesellschaft und versucht, Eure Fluggäste möglichst unauffällig anzunehmen. Die Grafik ist unspektakulär, aber zweckdienlich, Sound schlicht nicht vorhanden. Die Bedienung ist OK, bei der Preisgestaltung in Eurer Fluglinie zählen "trial and error". Fazit: Es sind unterhalt-samere Wirtschaftsspiele am Markt!

(tc)



Grafik	050%
Sound	000%
Fun	040%

THE RED CRYSTAL

THE SEVEN SECRETS OF LIFE

■ Herst.: QQP, Preis ca.: DM 120.- ■

Das Böse hat wieder einmal Deine Welt erobert. Wie immer liegt es an Euch, diese Welt zu befreien und dabei auch nebenbei die Geheimnisse des Lebens herauszubekommen. Red Crystals offenbart sich als mäßiges Actionrollenspiel mit Zwei-Spieler-Modus.

(lg)



Grafik	050%
Sound	010%
Fun	030%

DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aus-sagestarken Story:
Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsternen Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

Features

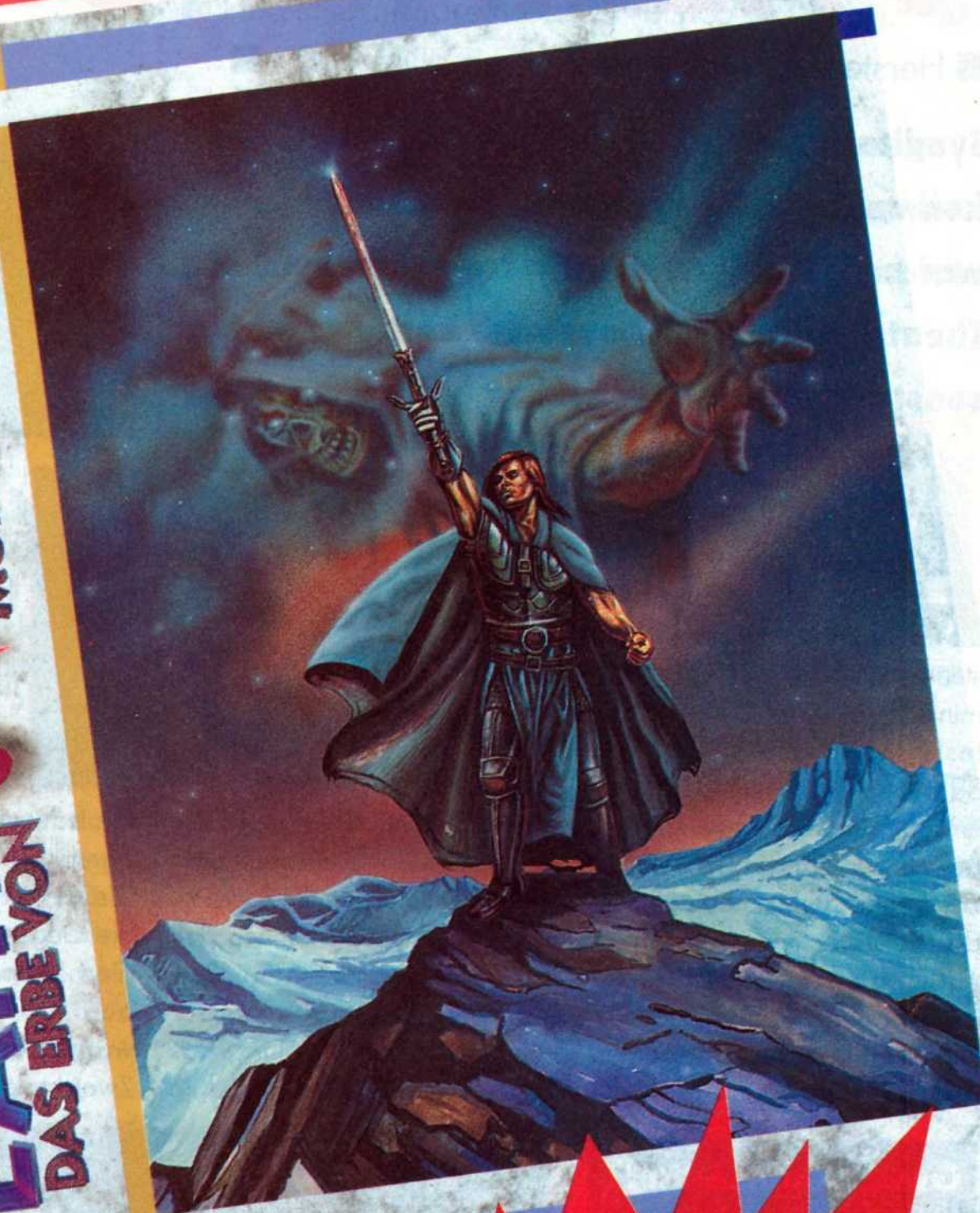
- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

DEATH OR GLORY DAS ERBE VON MORGAN



AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept.“

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen.“

THEATRE OF DEATH

■ Hersteller: Psygnosis · Preis ca.: DM 100.- ■

Syndicate war schon heftig, hatte tolle Grafiken und bot viel Strategie. Cannon Fodder war auch heftig und hatte tolle Grafiken. Theatre of Death ist nur noch heftig und hat sonst eigentlich nicht viel zu bieten.

Auch hier geht es darum, vier sog. Platoons getrennt durch eine etwas öder wirkende Landschaft zu steuern und den Gegner zu eliminieren. Mit der linken Maustaste steuert man die Truppe oder den einzelnen Soldaten, und mit der rechten feuert man auf das anvisierte Ziel. Stehen Fahrzeuge bereit, beamen sich die Soldaten förmlich hinein und man kann auf gleiche Weise z.B. per Panzer agieren. Die Missionen haben alle den gleichen „Reiz“, und auch die



digitalisierten Zwischenbilder von echten Soldaten im Einsatz interessieren eigentlich wenig. Grafik und Sound können den bereits angesprochenen „Konkurrenten“ nicht das Wasser reichen. Kurze Zeit mag das actionreiche Durcheinander ja



● Mit solch realistischen Einlagen soll man wohl motiviert werden. Eine sehr zweifelhafte Methode für ein Computerspiel.



Spaß machen, jedoch ist alles irgendwie zu planlos geraten. Die Gegner wuseln wild durch die Gegend, urplötzlich explodiert irgendwo irgendwas und an Animationsphasen wurde sowieso gespart. Zwar bedeutend besser als

Psygnosis' Filmumsetzungen, jedoch weit ab von Hits wie Lemmings!

Michael Erlwein

GESCHMACKSACHE!?

Allein die ersten drei Missionen, die noch in den harmloseren Bereich fallen, warten schon mit deftigen Sprüchen in schlechtem Deutsch auf.

Mission 1: Schlachthaus: ...feuern sie drauf los. Sie (die Gegner) sind alle unbewaffnet!

Mission 2: ...sie verfügen ja über genügend Granaten, um damit fertigzuwerden.

Mission 3: ...zur Ausrottung des Feindes...schießen sie drauf los!



● Psygnosis sollte sich lieber wieder um richtige Knüllerspiele wie die Lemmings bemühen.

VIEWPOINT

Normalerweise lassen mir Spiele wie „Boom“ oder „Mörser Futter“ keine grauen Haare wachsen, bei Theatre of Death wurde aber der anrühige Inhalt nicht im geringsten mit einer erklärenden Story hinterlegt. Die ersten beiden Spiele dürfen bereits nicht mehr offiziell über die Ladentische gehen und Theatre of Death wird bestimmt bald folgen.

Michael Erlwein



GRAFIK 068
SOUND 068
FUN
060

Arcade

PINBALL DREAMS 2

■ Hersteller: 21st Century Entertainment
Preis ca.: DM 80.- ■

Lange mußte der PC-User bei guten Flipper-Simulationen neidisch auf den Amiga blicken. Das hat sich inzwischen sehr gründlich geändert.

Das Programm versteht sich als Erweiterung für das Originalspiel Pinball Dreams. Aber alles, was vom ersten Teil benötigt wird, ist lediglich das Handbuch, da sich die Abfrage bei der Installation auf dieses bezieht. Selbstverständlich glänzen alle vier neuen Flippertische in 256-Farben-Grafik, alle gängigen Soundkarten werden unterstützt und auch beim Sound selbst hat man inzwischen einiges dazugelernt. Die Module passen hervorragend zu den jeweiligen Tischen. Diesmal verhält sich die Kugel auf allen Tischen ziemlich realistisch. Unter dem Strich bleibt ein hervorragendes Spiel übrig, an dem man lange seine Freude haben wird. Da, wie im richtigen Leben, bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können,

● **Verschieden bunt sehen sie zwar aus, die Spieltische, aber spielerisch gleichen sie sich doch zu sehr.**



nen, empfehle ich eine Runde unter Freunden. Nichts reizt so sehr wie ein fremder Highscore auf der heimischen Festplatte. Leider komme ich nicht umhin, „P.D.2“ mit Silverball und Epic Pinball zu vergleichen. Das trübt die Freude allerdings etwas. Bei dem Vergleich schneidet „P.D.2“ nicht besonders gut ab. Beide Mitbewerber sind ein bißchen besser gezeichnet und einen Hauch spielbarer. Zudem ist „P.D.2“ auch der einzige der drei „Platzhirsche“, bei welchem auf eine Multi-Ball-Funktion verzichtet werden muß. Warum eigentlich?

Rainer Rosshirt



Strategie

D-DAY

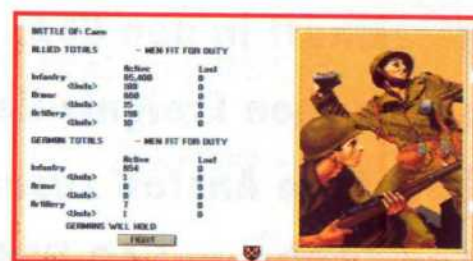
■ Hersteller: Impressions . Preis ca.: DM 110.- ■

Am 6. Juni jährte sich zum 50. Mal der Tag der Invasion der Alliierten in der Normandie. Der D(ecision)-Day lebt in dem Strategiespiel von Impressions wieder auf.

Der Spieler hat die Möglichkeit, entweder auf der Seite der Alliierten die Strände der Normandie zu stürmen, oder er kann die deutsche Verteidigung kommandieren. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus. Die Kommandos werden auf unterschiedlichen Ebenen erteilt. Da gibt es die Ebene der Generäle, die dem Spieler eine Ansicht des gesamten Einsatzgebietes bietet, auf der Truppen nur als viereckige Symbole mit Verschlüsselung des Truppentypus dargestellt sind. Desweiteren kann man in den Kämpfen in die sog. „Micro Miniatures“-Ansicht umschalten, wenn man seine Truppen einzeln zum Sieg führen möchte. Grafisch wird dem Spieler weder in der Komplettsicht noch in der „Micro Miniatures“-Ansicht viel geboten. Auch die vom Hersteller herausgestellte Musik und die Soundeffekte kommen über ein „dürftig“ nicht hinaus. Die Bedienung des Spiels ist etwas umständlich ausgefallen; mit der Maus muß man sich durch eine ganze Reihe von Menüs klicken und kleine Buttons drücken.

Zum guten Schluß noch ein

● **Die Generäle behalten die Übersicht mit der Komplettansicht vom D-Day.**



● **Vor jedem Kampf und danach gibt's nette Statistiken von Freund und Feind, um die weitere Planung zu erleichtern.**

Pluspunkt von D-Day: die Handbücher sind umfangreich und detailliert, und man kann trotzdem noch für den Geschichtsunterricht in dem historischen Abriß „An Overview of Overlord“ nachlesen.

Adrian Vogler

● **In der Kampf-Detailansicht kann man (fast) jeden Schritt seiner Soldaten kontrollieren.**



Managerspiel

ANSTOSS: WORLD CUP EDITION

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

Am 17.06. geht sie los, die Fußballweltmeisterschaft in den USA. Pünktlich zu diesem sportlichen Ereignis liefert ASCON das allseits bekannte Anstoß zusammen mit der World Cup Edition auf CD-ROM. Laßt die Spiele beginnen!

Das Intro der CD gestaltet sich bereits sehr spektakulär. Mit wilden Vollbild-Kameraschwenks und einer rasanten Titelmusik direkt von der Silberscheibe wird der Beobachter von einer Großstadtstraße in das nahegelegene Fußballstadion versetzt. Die gebotene Show stimmt den Spieler auf den Weltmeisterschaftskampf ein und läßt echte Wettkampfstimmung aufkommen. Das Ziel des Spiels ist es, die Weltmeisterschaft zu gewinnen.

Beim Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr direkt in die Weltmeisterschaft einsteigen oder zuerst die Qualifikationsspiele bestreiten wollt. Bei beiden Varianten habt Ihr dann die Möglichkeit, Eure Mannschaft mit Training und Freundschaftsspiel auf die folgenden Qualifikations- und Ausscheidungsspiele vorzubereiten. Ihr könnt, wie bei diesem Spieltyp üblich, die Mannschaftsaufstellung ändern und jede Position mit einem beliebigen Spieler besetzen. Bei der Aufstellung der Mannschaft spielen die individuellen Fähigkeiten der Spieler die wichtigste Rolle. Die Mannschaftsaufstellung selbst scheint nicht von großer Bedeutung für den Spielverlauf zu sein. Sind diese Vorbereitungen getroffen, kann man für die nächsten

Wochen Termine für Trainingstage und Freundschaftsspiele festlegen. Weitere "Features" im Spiel sind Statistiken und Tabellen mit aktuellen Spielpaarungen und dem Punktestand der Mannschaften, ein Optionsmenü, ein Radio und der "Promi-Tip", bei dem ein allseits bekannter Star vor dem Hintergrundbild von Marcel Reif seinen persönlichen Tip für den nächsten Spielverlauf abgibt. Die Spiele sowie die Trainingseinheiten werden nicht nur über ein Textfeld kommentiert, sondern parallel dazu mit ordentlich animierten Fußballern dargestellt. Diese Animationen laufen während des ganzen Trainings und bei spannenden Szenen im Spiel, die glücklicherwei-

se relativ häufig sind. Die Qualifikations- und Ausscheidungsspiele werden akustisch untermauert von authentischen Spielergeräuschen, johlenden Fans und regelmäßig eingestreuten Kommentaren von Marcel Reif, einem bekannten Fußballkommentator. Wie bereits in Anstoß, kann auch bei der WC-Edition während eines Spiels Spielweise und Einsatz der Fußballer geändert werden. Zusätzlich kann

INFO BITS
unterstützt 386er (eingeschränkte Animationen), 486er, Adlib und Soundblaster

● Das Hotelzimmer und Ever Büro sind die zentralen Planungsstellen im Spiel.



● Verschiedene Spielphasen, aus verschiedenen Blickwinkeln animiert.

GRAFIK 082
SOUND 080
FUN
085



● In der Halbzeit lassen sich noch einige Einstellungen vornehmen.

man während der Halbzeit Motivationsarbeit leisten, indem man einzelne Spieler lobt oder tadelt, Flankenspiel erzwingt oder ein Donnerwetter wegen mangelnder Leistung losläßt. Ascons WC-Edition ragt aus der Masse der Fußballmanagement-Spiele durch besonders aufwendige Titel-Animationen, realitätsnah animierte Spielszenen während Spiel und Training sowie durch stimmungsvolle Sounduntermalung direkt von der CD heraus. Fußballfreunde, denen die Finanz- und Personaltransaktionen von Anstoß schon immer lästig waren, müssen sich bei der WC-Edition nicht mehr mit den ständigen Finanzproblemen eines Fußballvereins herumschlagen, sondern können sich auf Mannschaftsaufstellung und Training konzentrieren. Dadurch geht dem Spiel aber auch etwas an Vielfalt und Tiefe verloren. Auffallend sind jedoch einige Unstimmigkeiten, die den Spielspaß etwas dämpfen. Seltenerweise fallen Spiele gegen

schwere Gegner meist leichter - hier scheinen Ascons Ermittlungen noch nicht ganz stimmig zu sein. Weniger verzeihlich sind die teilweise zu schnell scrollenden Texte, schwacher Kontrast zwischen Text und Hintergrund bei Standbildern sowie die während des Spiels kaum reagierende und in der Halbzeit nicht veränderbare Steuerung von Spielweise und Einsatz der eigenen Mannschaft. Einen kleinen Wermutstropfen bildet auch das Training: Egal, welche Geschwindigkeit im Setup eingestellt wird, sitzt der Spieler mehrere Minuten wartend an der Tastatur, so daß man geneigt ist, das Training komplett zu streichen, zumal die „Trainingserfolge“ zufällig und manchmal etwas realitätsfremd scheinen: mein Torwart wurde bei der Regeneration mehrmals in die Weichteile getroffen, bei der Gymnastik gab's Knochenbrüche...

Thomas Carlile

VIEWPOINT

Die Anstoß-CD-ROM von Ascon stellt sicherlich eine Bereicherung für alle Fußballfans dar, zumal sich zwei Spiele auf einer CD befinden. Das Spiel motiviert, ist kurzweilig und wird durch Animationen, digitalisierten Sound und Musik bzw. Sprachausgabe direkt von der CD stimmungsvoll untermalt.

Thomas Carlile

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradise 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



Bei unseren Angeboten stehen man nur Kopf

Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

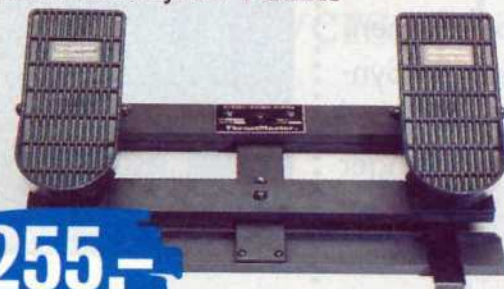


Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

THRUSTMASTER

MAXIMUM CONTROL

Rudder Control System PC/MAC



255.-

Flight Control System PC/MAC



165.-

Weapon Control System Mark II PC/MAC



236.-

Pro Flight Control System PC



255.-



pilot

298.-



Formula T1 PC

Händleranfragen erwünscht

pilot Computer GmbH
Bötzingstr. 60, 79111 Freiburg i.Br.
Telefon 07 61/4 78 04 20
Fax 07 61/47 16 56



SYNDICATE PLUS

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

Syndicate, der Vorjahreshit von Electronic Arts, erinnert uns an viele Stunden fesselnden Cyborgkrieges rund um den Erdball.

Alle, die auf eine noch bessere ACD-Version gehofft haben, werden nach dem ersten Hinsehen enttäuscht sein. Ein unverändertes Original wurde auf die glitzernde Scheibe gebrannt. Um die Extension „Plus“ im Titel zu rechtfertigen, sind jedoch die 21 neuen Levels der schon erschienenen Mission-Disk „American Revolt“ hinzugefügt. Darin sind die Einwohner des amerikanischen Kontinents unsere Steuern nun leid, und das Ziel besteht darin, den revoltierenden Mob wieder unter Kontrolle zu bekommen. Aber auch konkurrierende Syndikate wittern mehr Einfluß, und ihre kybernetischen Handlanger lauern hinter jeder Hausecke. Um den Nervenkitzel noch zu erhöhen, können in zehn speziellen Einsätzen bis zu acht Mitspieler gegeneinander antreten - jeder mit dem Ziel, der letzte Überlebende zu sein. Zwei neue Features erlauben in brenzligen Situationen die Anforderung von Luftunterstützung ebenso wie das Benutzen eines Tarnschildes. Trotz Vernachlässigung des CD-Potentials ist Syndicate noch immer ein Topgame und Nichtbesitzern des Originals sehr zu empfehlen.

Ingolf Held

Grafik	085%
Sound	080%
Fun	088%

JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION

■ Herst.: Accolade, Preis ca.: DM 50.- ■

Eine weitere Ausgabe von Jack Nicklaus für die PC-Golfer-Gemeinde.

Diese hier kommt direkt auf CD-ROM, von der sie auch direkt spielbar ist. 16 Golfkurse stehen zur Auswahl. Man kann sich jedoch mit Hilfe des mitgelieferten Kurs-Designers seine eigenen Golfanlagen zusammenstellen. Dieser Kurs-Designer ist bereits das Erwähnenswerteste am ganzen Spiel; was



● Soll's ein Standard-Kurs sein (oben)...oder legt man lieber selbst Designer-Hand an (unten)?



sonst geboten wird, ist eher Durchschnitt. Das kleine Handbuch geht deshalb auch bewußt beim Kurs-Designer besonders ins Detail. Die gebotenen Grafiken, Soundeffekte und Animationen nutzen das Medium CD-ROM jedenfalls aus. Ein Vorteil des Spieles ist, daß es, wie schon erwähnt, direkt von der CD-ROM spielbar ist, ansonsten ist Jack Nicklaus' gut zwei Jahre alter Auftritt schon etwas angestaubt.

Adrian Vogler

Grafik	070%
Sound	050%
Fun	060%

Rollenspiel

DARK SUN CD

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

Alles muß auf CD! Egal, ob es nur zwei HD-Disketten wie bei Elite II oder doch gar 17 MB wie bei der vorliegenden Dark Sun-CD sind. Naja, hast Du nichts (CD), bist Du nichts!

Dark Sun basiert auf der gleichnamigen Buchreihe von Troy Denning und kann somit, genauso wie schon die Dragonlance- und Forgotten Realms-Reihe von SSI, auf einen literarischen Hintergrund aufbauen. Eure Aufgabe im ersten Teil der bestimmt wieder mehrteiligen Dark Sun-Reihe ist es, die finsternen Magier, die die ganze Bevölkerung tyrannisieren, abzusetzen. Im Gegensatz zum neuesten Hit von SSI, Al-Qadim, handelt es sich bei Dark Sun nicht um ein Action-Rollenspiel. Vielmehr laufen die Kämpfe des Spiels in einem strategischen Zugmodus ab. Dark Sun ist das erste Spiel, in dem SSI eine neue Spieloberfläche verwendet. Die hoffnungslos veraltete Dragonlance- und Forgotten Realms-Oberfläche wurde endlich ad acta gelegt und Dark Sun eine Ultima VII-ähnliche Oberfläche spendiert. Der ganze Bildschirm wird jetzt für das eigentliche Spiel genutzt. Keine selten benutzten Menüs verkleinern den Spielausschnitt, erst auf Mausklick erscheint wie bei den



● So einen aufgeräumten Charakterbildschirm sieht man selten.

neueren Sierra-Adventures ein kleines Menü, aus dem man seine nächste Aktion auswählen kann.

Doch wenn Ihr nun nach CD-spezifischen Merkmalen von Dark Sun fragt, muß ich Euch leider enttäuschen. Die seit letztem Dezember erhältliche Diskettenversion wurde einfach im installierten Zustand auf die CD gepreßt. Weder erweiterte Grafiken oder Soundeffekte noch Sprachausgabe sind hinzugekommen. Alles in allem eine mehr als schwache Leistung von SSI!

Lars Geiger



● Na, wenn man sich da nicht gleich richtig auf den Besuch in dieser Höhle freut.



Rollenspiel

COMPANIONS OF XANTH

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



Xanth ist eine Welt, in der Schuhe auf den Bäumen wachsen und wo wunderschöne Dämoninnen verweilen. Die wunderbare Grafik der Diskettenversion wurde nicht verändert, lediglich 30 Charaktere wurden mit einer Sprachausgabe versehen. Für Besitzer eines CD-Laufwerks ist diese CD ein absolutes Muß!

Als Extra liegt der Verpackung noch das neueste Buch von Piers Anthony bei: Demons Don't Dream!

Lars Geiger



● Das graphische Interface von Xanth ist sehr gelungen und erinnert entfernt an Legend of Kyrandia. Ein wunderbares Spiel!

Grafik 085%
Sound 080%
Fun 085%

SPIELRAUM

V. Meyer

Wöhrstr. 17 - 91054 Erlangen

Tel.: 09131/205093 - Fax: 09131/205083

PC-CD-ROM/Macintosh

7th Guest	129,95	149,95
11th Hour	139,95*	139,95*
Carriers at War 2	-----	109,95
Chuck Yeagers Air Comb.	-----	99,95
Comanche+100 Missions dt	109,95	-----
Crystal Caliburn	-----	89,95
DSA-Die Schicksalsklänge	89,95	-----
Der Patrizier	109,95	-----
F-18 Hornet	-----	119,95
Goblins 3	dt	109,95
Journeyman Project	89,95	149,95
Indiana Jones 4 (CD dt)	99,95	99,95
Iron Helix (CD-Rom in dt)	99,95	139,95
Larry 6	119,95	109,95
Legend of Kyrandia 2	129,95	-----
Inca II	dt	129,95
Lands of Lore	109,95	129,95*
Maniac Mansion 2	99,95	-----
Might & Magic Teil 3-5 dt	109,95	-----
Monkey Island 1	99,95	89,95
Rebel Assault (Star Wars)	99,95	129,95
SSN - 21 Seewolf	99,95	-----
Sim City 2000 MAC	-----	99,95
Sim City PC-CD Rom	109,95	-----
Sherlock Holmes 3	89,95	-----
Star Trek 25th Anniv.	139,95*	99,95
Strike Comm. CD-Rom	-----	99,95
Syndicate + Data	119,95	99,95
Theme Park	89,95	119,95
TFX	109,95	-----
Ultima 1-6	159,95	-----
X-Plora 1: Peter Gabriel	-----	129,95

PC / AMIGA

Aces over Europe dt	89,95	-----
Air Combat Classics	89,95	79,95
Aufschwung Ost dt	79,95	69,95
Anstoss World Cup	79,95	69,95
Battle Isle 2 + Roman	109,95	99,95*
DSA-Sternenschweif	99,95*	-----
Die Siedler dt	79,95	79,95
Empire Deluxe	dt	99,95
F - 14 Fleet Defender dt	99,95	-----
Lands of Lore PC e	-----	69,95
Lands of Lore dt	89,95	-----
Mechwarrior II The Clan	99,95*	-----
Maniac Mansion 2 e/dt	99,95	-----
Might and Magic 5 e/dt	89,95	-----
Monkey Island 2 dt	89,95	79,95

Pinball Dreams 2	49,95	49,95
Pirates!Gold PC e	-----	69,95
Privateer	99,95	-----
Quest for Glory 4 e	89,95	-----
Railr.Tyc.Deluxe e	-----	69,95
Sam & Max	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Star Trek Judgem.Rites dt	99,95	i.v.
Syndicate	dt	89,95
TFX-Tact.Fighter Experim.	89,95	69,95
Theme Park	89,95	-----
Ultima 8 - Pagan	99,95	-----
Wizardry Tril. 5 - 7	99,95	-----
X - Wing	da	84,95
B - Wing (X-Wing Data 2)	59,95	-----
Zeppelin dt	89,95	-----

Atari ST

Elvira 2 dt	39,95	Ishar 2 dt	59,95
Dreamlands	74,95	Elite 2	69,95
(Transactica, Ishar 1, Storm Master)	-----	-----	-----
Sensible Soccer International	59,95	-----	-----
Indiana Jones 3	49,95	-----	-----
Cannon Fodder	69,95	-----	-----
Chaos Engine	69,95	Patrizier	89,95
M 1 Tank Platoon	49,95	-----	-----
Lure of the Temptress	44,95	-----	-----
.. und jede Menge mehr auf Lager !!	-----	-----	-----

Atari Falcon

Ishar 1	49,95	Ishar 2	59,95
Transactica	49,95	-----	-----

Mega Drive / SNES

Action Replay	89,95	99,95
Landstalker	99,95	-----
FIFA Intern.Soccer	99,95	99,95
Striker	-----	99,95

und 1000 x mehr Spiele
Außerdem: Game Boy, Mega CD, Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto: Ein Spiel 10,-, Zwei Spiele 8,-
Drei Spiele 6,-, darüber frei
Vorkasse = 1/2 der Kosten + 3,50 Einsch.
Fordern Sie unseren Katalog an - Gratis!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

HARD- & SOFTWARE / ATARI / PC's

Falcon 030, alle Varianten!! Alles mit und über MIDI!!

Umbau, Reparatur, Ersatzteile, Software, HOT-Line, CD-Rom's, Festplatten, Monitore, Drucker, Mainboards, Grafikkarten, Speicher, Beschleuniger, sonst. Erweiterungen, Gebrauchtes, u.v.m.

Reichhaltiges Angebot ab Lager preisgünstig lieferbar!

Unbedingt Infos anfordern! Geschäftszeiten: Mo.-Fr.10-12h/14-18h u.n.Vereinbarung

KGC-Studio, Fon:09131/502991

Fax:09131/58766, D-Netz:0171/4220932

GAMES UNLIMITED

Der Spieleversand in Mainz

Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:

55116 Mainz
Kötherhofstr. 1

Tel: 06131/

238085

238027

238029

Fax: 06131/

238062

Händleranfragen erwünscht!

Inhaber: Christian Mann

PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWER TIPS 8/94



Cannon Fodder

Teil 2, Seite 129-138

Privateer

Teil 2, Seite 139-143

Normy's Beach

Teil 1, Seite 144-150

Microcosm

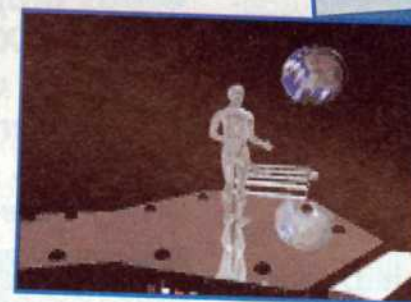
Teil 1, Seite 151-153

Pacific Strike

Teil 1, Seite 154-155

Lawnmower Man

Teil 2, Seite 156-157



PLAYERS GUIDE

CODES + FREEZERS

Seite 158-160

Amazing Spiderman
Archipelagos
Asterix
Battle Valley
Bubsy the Bobcat
Chariots of Wrath

Crackdown
Deflector
Dojo Dan
Dominator
Jungle Strike
Jurassic Park

Logical
Lotus Esprit
Magicland Dizzy
MicroMachines
Nebulus
Pinball Fantasies

Return of the Jedi
Shinobi 3
Sonic 3
Strider 2
Wizkid
Zool

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 !!!**



Lemmings 2, Lionheart, Ishar 2, Populous 2, Donk, Pool, Street Fighter 2, 2nd Samurai, Fun School (9-12 J.) Chessplayer 2150, Battle Chess, Elite 2 DM 50,- Tel. 04152/74140

Wing Comm., Crazy Cars 3, B17 Flying F., Pirates, Lethal Weapon, Blues Brothers, Midwinter 2, Pirates, Bill's Tomato Game, Ancient Art of War DM 40,- 04152/74140

Verschenke 100 Disketten mit Spielen wie BL Manager usw. Der 333ste bekommt 50 der 444ste auch. Schickt DM 3,- an Thorsten Seehofer, Äußere Landshuter Str. 27, 84048

Indy Heat, Alfred Chicken, Agony, 1990, Space Hulk, Conquestador, BAT 2, Super All Stars, Robozone, Dracula, Disposable Hero, Zool 2 Tel. 04152/74140

Think Cross, Lotus 2, Cool World, Blob, Black Gold, Kick Off 2, Rebellion, Hard Nova, Gauntlet 3, Catch Em, Psyborg, Klax DM 30,- Pinball Wizard, W.Rugby DM 20,- 04152/74140

Verkaufe Amiga Software. Liste für 1SFR. oder DM 2,- erhältlich bei: Andy Merkli, Gundeldingerstr. 357, 4053 Basel Schweiz

Suche das Spiel Loom komplett in Deutsch (nur Orig.). Zahle bis DM 15,- Ingo Schillgalies, Am Westerfeld 61, 27619 Schiffdorf

Verk. 3.5 Laufwk., Speichererweiterung auf 1 MB, 4-Spieler-Adapter und Joystick-verl. Tel. 07305/3125

Verschenke Die Siedler, die 100. Zuschrift erhält es. Schicke DM 3,- an Mario Tesch, Georgstr. 15, 52525 Waldfeucht

Verk. Orig. Space Hulk, Syndicate für DM 60,- pro Spiel Thorsten Lücke, Biegenstr. 8, 35037 Marburg

Verschenke Ambermoon und Simon the Sorcerer. Die 200ste Zuschrift erhält es. Schickt DM 2,- in bar Jürgen Wille, Brandiserstr. 9, 04315 Leipzig

Verk. Action Replay 2 DM 80,-, Eish. Man., Patrizier, BMP 2.0, Indy 500, Gunship, Railroad Tycoon, Red Baron u.a. Tel. 0234/232959

40 Amiga Orig. z.B. Kolumbus, Elite 2, Ish. 2. Liste gg. RP. A.Ollmann, Am Lustberg 18, 22335 Hamburg Tel. 040/593284

Versch. A500 + 1MB RAM + Maus + 83 Sp. + Bücher. Schickt DM 5,- in bar an: Rene Kretschmer, Kolmerstr. 1, 02906 Gross Radisch. Der 77ste kriegt ihn.

Verk. A500 + 2 Joysticks + Maus DM 150,- Mit vielen Spielen. Verk. Amiga Orig. Oxyd DM 50, TV Tuner 12 Prog. DM 100,-

Verschenke A500 + Monitor + 30 Spiele. Sendet DM 15,-. Der 66ste bekommt ihn. P. Höhenrieder, Tögingerstr. 90, 84453 Mühldorf

Verkaufe A500 + 1MB + 2. Laufwerk + Monitor 1084S + Maus + Joystick + 30 Spiele (Orig) + Div. Hardware + Bücher VB DM 1.000,- Tel. 02204/71697

Verschenke Robocop 3 und WWF. Sendet DM 2,- an Jürgen Berger, Gubenstr. 2, 86156 Augsburg. Der 50ste bekommt.

Verk. Mortal Kombat + Their Finest Hour + Missions für DM 80,- o. tausche gegen Cannon Fodder u. Zool u. Mr.Nutz (alles

mit Anl. u. Handbuch u. alles Orig). R. Ruther, Brühlgasse 13, 99880 Waltershausen

NES

Versch. NES mit 5 Sp., Mario 1, Mario 3, Blades of Steel, Double Dribble Soccer, Schickt DM 2,-. Der 150ste erhält ihn. Andreas Palermo, A.D: Vogelstang 27, 68309 Mannheim

Verschenke einen Nintendo mit 3 Spielen an den 200sten, der mir DM 2,- schickt (keine Briefmarken)

SUPER NES

Verk. SNES mit 6 Spielen NBA, Wolfenst. usw. 2 norm. Pads, ein Prog. Pad. und Adapter NP DM 1.000,- für DM 650,- Tel. 08634/5524 Sebastian

Verschenke 3 SNES-Spiele an den 400sten, der mir DM 3,- schickt. Matthias Badur, Im Sämann 110, 71334 Waiblingen

Schenke dem, der mir als 1.500ster DM 3,- bar schickt, mein SNES mit 9 Super-spielen, 2 Pads, Jean Pierre Voss, Erlengweg 8, 32825 Blomberg

Verkaufe SNES + Mortal Kombat + Programmpad + Joypad für nur DM 270,- VB Tel. 0221/7604565

Verschenke Mortal Kombat und Turtles IV an den 500sten, der mir DM 2,- schickt an Behrang F., Freesenkamp 78, HB, Tel. 0421/6364536

Verk. SNES (5 Spiele + 1 Pad) für DM 600,- NES, 5 Spiele, Four Score, 3 Pads für DM 350,- T. Kujat Tel. 06226/2929 ab 18 Uhr

Verschenke SNES demjenigen, der als 500ster DM 2,- in bar schickt. Mit Shadowrun. Florian Jurow, Oldenburgerstr. 53, Varel

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für SNES + Mega Drive auch ganze Sammlungen, auch andere Konsolen Tel. 07724/7747 Martin & Moni

Verk. Mortal Kombat u. World Heroes für je DM 80,- Tausche auch gg. andere Spiele. Tel. 04521/74501 ab 15 Uhr

Verschenke Alone at Home 2 an den 1.111., der mir DM 1,- schickt. Stefan Plogmaker, Kottendieck 3, Selm

Kaufe Konsole + Spielesammlungen SNES/MD/CD II/NES/GB/GG/SM/NG A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 23701 Eutin

Tausche Battletoads in Battlemaniacs gegen Batman Returns oder Bart's Nightmare oder Cool Spot. Tel. 07144/207980

SNES, 2 Joypads, 9 Spiele, Star Wing, Mortal Kombat usw. zusammen DM 500,- auch einzeln DM 50,- pro Spiel. Peter Tel. 0821/484353

Suche Eure durchgezockten SNES Games. Schickt schnell Eure Listen (Neu/Alt) C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verk. Alien 3, NHL 93, Jimmy Connors Tennis DM 60,-, Super Mario Kart, habe auch Amiga-Spiele. Tausch auch mögl. Tel. 0234/232959

Verk. & tausche Spiderman + Mario Kart (je DM 50,-)/ tau. o. verk. Royal Rumble für DM 100,- + Mario World für DM 60,- o. tau. gegen Top Gear 2

Tel. 04169/1305

Verschenke SNES mit 3 Spielen + 2 Controller. Schickt DM 2,- an Adam Wnorowski, Stresowstr. 60, 20539 Hamburg. Der 500ste kriegt es.

Verschenke SNES wie Road Runner, NFL Football an jeden 100 der mir DM 3,- bar schickt. An Laurent Rohleder, Im Johan-nistal 45, 42114 Wuppertal

Verschenke SNES an den 500sten, der mir DM 2,- schickt. Zubehör, 3 Spiele und 2 Joypads. Matthias Ruoff, Robert Blum Str. 2, Mannheim

Riesenverlosung: schickt mir DM 3,- jeder 100ste gewinnt 1 Spiel von 7 Top-Spielen! B. Schön, Röntgenstr. 7, 35440 Linden

MEGA DRIVE

Verschenke Landstalker usw. jeder 100ste, der mir DM 3,- schickt, gewinnt A. Karch, Kurt Schuhmacher Str. 27, 5340 Troisdorf

Verschenke, verkaufe, kaufe, tausche Spiele für SNES + Mega Drive, auch ganze Sammlungen, auch andere Konsolen Tel. 07724/7747 Martin & Moni

Verkaufe MD + Sonic + Sonic 2 + Megagames + X Men + ML Hockey, alles zusammen für DM 480,- Frank Günne-mann Tel. 02365/86406

Versch. MD 2 + MCD 2 mit 30 Spielen an den 1.994sten, der mir DM 5,- schickt. 8 Trostpr. werden verlost. Jeweils GG, TV, Son., Netzteil. A.Traina, Seckenheimer Hauptstr. 117, 68239 Mannheim

Verschenke Mega Drive an den 250sten, der mir DM 2,- schickt. Markus Schmidt, Burgstr. 11, 35080 Bad Enbach

Verschenke Rocket Knight Ad., Decap Attack, Streets of Rage II, Rolo to the Rescue an den 49sten, der mir DM 3,- schickt. Patric Domin, Schwerfegerstr. 9, 31185 Söhlde

Verschenke MD + 4 Joypads + NHL Hockey + NBA Jam an den 1.000sten. Sonic an den 111ten und World of Illusion an den 333sten, der mir DM 5,- schickt. Außerdem erhalten die ersten 50 ihr Geld zurück! Thorsten Seehofer, Äußere Landshuter Str. 27, 84048 Mainburg

Verschenke Mega Drive 1 + Mega CD 1 + diverse Spiele an den 4., der mir DM 100,- + seine Adresse schickt. Yves G. Talstr. 64, 4701 Kettenis (Belgien)

Verschenke Turtle T.F., Sonic 2, F22, Sonic 1, Mega Games 1, McDonald's GG, Sword of Vermillen an den 500sten der DM 5,- beilegt. Martin Brack, Pl. d. Friedens, 18461 Franzberg

Verschenke Road Rash II, Street Fighter II, Sonic III, Pugsy. Schickt DM 5,- an T. Plum, Geiersberg 11, 99734 NDH. Der 66ste bekommt sie.

Tausche MD mit 7 Spielen (z.B. Sonic 3, Aladdin) gegen SNES mit eventuell 5-6 Spielen. Tel. 08434/519 Stefan ab 16.30 Uhr

Verschenke MD 2 + MCD 2 + 4 Games an 300. Einsender von DM 5,-. Sowie 2 MD Games an 100. Einsender von DM 2,- an J. Hinrichs, Blenhoster Str. 175, 31613 Wietzen

Verschenke MD-Spiele Flashback + Jurasic Park schickt DM 4,- an Holger Baum, Birngasse 7, 63667 Nidda, der 80ste gewinnt.

Verk. MD 2, 3 Pads, 8 Spiele (NBA Jam, FIFA Soccer, Landstalker) DM 900,- VB. Tel. 030/4043780

Verschenke Aladdin. Schickt DM 4,- an: Laurids Schormann, Feldstr. 27, 29549 Bad Bevensen. Der 88ste bekommt!

DIVERSES

Topverdienst mit Informationshard., kein Startk. nötig! Info (DM 2,- bar) S. Daus, Steinerer Weg 14, 97848 Rechtenbach

Eisenbahnauflösung! Spurgröße N. Verschenke an den 25sten, 50sten, 75sten und 100sten, der mir DM 3,- schickt, je eine Lokomotive! E. Gruß, Rathewitz 28 a, 06618 Rathewitz

Verschenke 10m Autobahn + 4xRennwagen + Zubehör + 12m Leitplanken an den 88sten, der mir DM 3,- in bar schickt. E. Gruß, Rathewitz 28 a, 06618 Rathewitz

Eisenbahnauflösung! Spurgröße N. Verschenke an den 15ten, 30sten usw., der mir DM 3,- schickt, einen von 25 Anhängern! E. Gruß, Rathewitz 28 a, 06618 Rathewitz

Super-Nebenverdienst mit bis zu DM 100,- täglich. Legal, auch für Jugendliche, von zu Hause aus! Info von: Marian Gröning, Stromberger Schweiz 5, 59302 Oelde (frank. Rückumschlag)

Verschenke an den 500sten, der mir DM 2,- in bar schickt. NES mit 1 Spiel, 128 D mit 100 Spielen, Monitor, 2 Game Boys Sebastian Breckelmann, Osnabrücker Str. 120 b, Ilbenbüren

Play Time-Hefte Stück DM 5,- + NN. 1991: 5,6,7,10,11. 1992:2,4,5,6,7,8,9,11,12. Gravis Joystick DM 30,- PC Orig. Tel. 02822/52415

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeits-einsatz 4-6h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Verk. Spiele für MD/SNES/MS/Neo Geo. Tausche auch Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche u. verk. Spiele für MS, MD, SNES, Amiga. Info unter Tel. 036840/30941 Mo-Fr. 16-19 Uhr Sa. 11-13 Uhr

Wer mir DM 10,- schickt, bekommt von mir einen Tip, wie man zu Geld kommt. M. Chorengel, H.-Hormann Str. 13, 28277 Bremen

KONTAKTE

PC Club sucht Mitglieder. DM 1,- u. Rückumschlag an René Schirmer, Breslauer Str. 6, 38554 Weyhausen

Suche Mitglieder für Amiga Club. Monatliche Clubzeitung mit Disketten und Tips & Tricks. Christian Zwahzger, Parkstr. 28, 91486 Uehlfeld

Programmierer in Hamburg bitte noch mal melden 02041/28729 Stefan.

Alliance of World Best Players sucht den besten Spieler. Schickt Bewerbung und System an Kornel Swoboda, Heinsbergstr. 20, 50321 Brühl

Suche Brieffreunde zwecks Austausch von Tips, Tricks, Komplettl. etc. Marco Battilana, c/o Foto la Turrita, V. Camminata 11, 6500 Bellinzona (CH)

EMI, Virgin und Play Time präsentieren!

VIRGIN-HITS ZUM HÖREN UND SPIELEN

Endlich gibt es Virgin-Hits auch noch zum Hören und nicht nur zum Spielen. In perfektem Sound hat Tommy Tallarico 13 Soundtracks aus Virgin-Spielen neu abgemixt und tanzbar arrangiert. Zusammen mit EMI Electrola geben Virgin und Play Time Euch nun die Möglichkeit, an diese brandheiße Sache oder ein aktuelles Virgin-Game zu kommen.



WAS IHR TUN MÜSST!

Wenn Ihr bei den glücklichen Gewinnern dabei sein wollt, müßt Ihr nur die untenstehenden Fragen richtig beantworten und die Lösungsbuchstaben auf dem Coupon eintragen. Diesen ab an

Computec Verlag
Kennwort: EMI
Isarstr. 32 - 34

90451 Nürnberg



Was heißt Virgin übersetzt ins Deutsche?

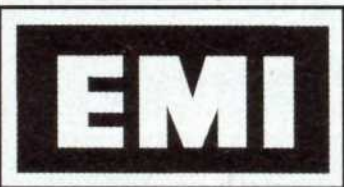
- A: Würg ihn!
- B: Jungfrau
- C: Wirtin

Wie heißen die kleinen Silberscheiben, auf denen sich Musik und Spiele befinden?

- A: Compact Disc
- B: Fisherman's Friend
- C: UFO

Wenn Ihr 25 Spiele habt und alle außer 7 werden Euch gestohlen, wieviel habt Ihr dann noch?

- A: 7
- B: 18
- C: 3,432



COUPON

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Plz, Wohnort: _____

Tel.-Nr.: _____

Lösung: _____

10 x je ein Virgin-Spiel für Ever System

20 x je eine CD „Tommy Tallarico - Virgin's Greatest Hits Volume One“ von EMI Electrola

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	5
2. Anstoß	Ascon	4	6
3. TFX	Ocean	2	7
4. Sam & Max	LucasArts	2	5
5. Ultima VIII Pagan	Electronic Arts	5	2
6. Flight Simulator 5.0	Microsoft	8	9
7. Day of the Tentacle	LucasArts	9	10
8. Indy Car Racing	Virgin	10	6
9. Battle Isle II	Blue Byte	6	2
10. Aufschwung Ost	Sunflowers	7	6
11. Hand of Fate	Westwood	15	3
12. Pinball Fantasies	21st Century	11	4
13. X Wing	LucasArts	14	16
14. Privateer	Electronic Arts	12	9
15. Mortal Kombat	Virgin	17	4
16. Pacific Strike	Electronic Arts	NEU	1
17. Elite II - Frontier	Gametek	19	8
18. Syndicate	Electronic Arts	18	12
19. Kolumbus	Software 2000	13	4
20. UFO Enemy Unknown	MicroProse	NEU	1

CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	7
2. Battle Isle	Blue Byte	2	3
3. TFX	Ocean	4	3
4. Day of the Tentacle	LucasArts	5	11
5. Ultima VIII	Electoinic Arts	3	2
6. Strike Commander	Origin	8	6
7. Comanche	NovaLogic	6	5
8. Lawnmower Man	Sales Curve	7	4
9. The 7th Guest	Virgin	10	11
10. MegaRace	Software Toolworks	NEU	1

Alltime Lesercharts

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	356	Amiga
2. Anstoß	Ascon	308	Diverse
3. Mortal Kombat	Diverse	201	Diverse
4. Indiz.	ID Software	199	PC
5. Syndicate	Electronic Arts	190	Diverse
6. Privateer	Origin	166	PC
7. Rebel Assault	LucasArts	158	PC
8. SimCity 2000	Maxis	155	PC
9. Day of the Tentacle	LucasArts	142	PC
10. Sam & Max	LucasArts	135	PC

AMIGA

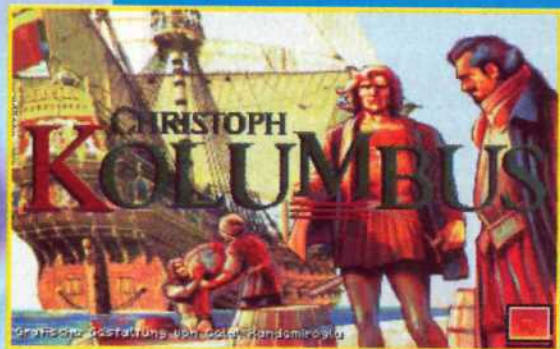
TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Die Siedler	Blue Byte	1
2. Anstoß	Ascon	2
3. Lothar Matthäus	Ocean	3
4. Cannon Fodder	Virgin	14
5. Aufschwung Ost	Sunflowers	4
6. Mortal Kombat	Virgin	5
7. Mr. Nutz	Ocean	16
8. Pizza Connection	Software 2000	10
9. Kolumbus	Software 2000	6
10. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	9
11. Jurassic Park	Ocean	7
12. Elite II Frontier	Gametek	11
13. Syndicate	Electronic Arts	12
14. Der Clou	NEO Design	19
15. Turrican III	Rainbow Arts	8
16. Dune II	Virgin/Westw.	15
17. Gunship 2000	MicroProse	17
18. Ambermoon	Thalion	NEU
19. Burntime	Max Design	20
20. Beneath a Steel Sky	Virgin	NEU

LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Anstoß	Ascon	102	Diverse
2. Die Siedler	Blue Byte	91	Diverse
3. SimCity 2000	Maxis	69	PC
4. Indiz.	ID Software	55	PC
5. Rebel Assault	LucasArts	35	PC
6. Dune 2	Virgin/Westw.	27	Diverse
7. Mortal Kombat	Diverse	23	Diverse
8. Privateer	Electronic Arts	23	PC
9. Street Fighter II	Diverse	22	Diverse
10. Sam & Max	LucasArts	21	PC
11. NBA Jam	Acclaim	20	Diverse
12. Day of the Tentacle	LucasArts	19	PC
13. Syndicate	Electronic Arts	19	Diverse
14. Aufschwung Ost	Sunflowers	16	Diverse
15. NHL Hockey	Electronic Arts	16	Diverse
16. Bundesliga Manager	Software 2000	15	Diverse
17. Pizza Connection	Software 2000	15	Diverse
18. TFX	Ocean	15	PC
19. Jurassic Park	Diverse	13	Diverse
20. Pinball Fantasies	21st Century	13	Diverse

Teil 1

CHRISTOPH KOLUMBUS



In Christoph Kolumbus' Fußstapfen zu treten und neue Welten zu erforschen, davon hat bestimmt jeder schon einmal geträumt. Doch gab es auch unendlich viele namenlose Seefahrer, die ihr Ziel nie erreicht haben und auf ihrem Weg verschollen sind. Damit das bei diesem Spiel nicht passiert, haben wir einige Tricks für Euch herausgesucht.

Bevor Ihr Euer Schiff besteigen und die Welt erobern könnt, müßt Ihr einige Vorkehrungen treffen. Zuerst besorgt Ihr Euch in der Kneipe eine Mannschaft. An Bord sollten immer zwei bis drei Matrosen zuviel sein, um möglichen Verlusten durch Krankheiten, wie der Pest, oder Notfällen, wie einer Hungersnot, vorzubeugen. Die Soldaten könnt Ihr zu diesem Zeitpunkt außer acht lassen, da Ihr zu Anfang ohnehin nicht gleich auf feindliche Kolonien treffen werdet. Dem Informanten kommt auch erst später mehr Bedeutung zu, wenn genug Geld vorhanden ist und Ihr Euch langsam auf Kämpfe einstellt.

Jetzt beschafft Ihr Euch Proviant und Ausrüstung beim Händler. Stattet Euer Schiff mit genügend Zwieback und Wasser aus, denn Ihr könnt nie wissen, wie lang der Weg bis zum nächsten Festland ist. Ein Proviant für etwa 12 bis 14 Runden sollte jedoch normalerweise ausreichen. Tuche und Holz müssen mitgeführt werden, damit die

Matrosen hin und wieder die Segel flicken und das Schiff ausbessern können. Ihr solltet ebenfalls in Erwägung ziehen, Tand mitzunehmen, da einige Dörfer auch mit sich handeln lassen.

Seht Ihr auf der Übersichtskarte schon irgendwo ein Stückchen Land, fahrt sofort in diese Richtung, damit Ihr nicht lange nach Festland suchen müßt. Schließlich sind die kürzesten Verbindungen die besten. Ist allerdings kein Land zu sehen, müßt Ihr einfach losfahren und sehen, was kommt. Habt Ihr schon die ganze Gegend um Euren Heimathafen herum erforscht und nur weit entfernte oder zu kleine Inseln gefunden, empfiehlt es sich, das ganze Spiel noch einmal von vorne zu starten. Die Transportwege wären viel zu lang, da Ihr nur den einen Heimathafen zum Beliefern von Gütern besitzt.

Habt Ihr also in der Nähe ein Dorf gefunden, klickt dieses Feld an, als wolltet Ihr auf das Land auffahren. Als bald findet ein kleiner Kampf statt, den Ihr jedoch meistens

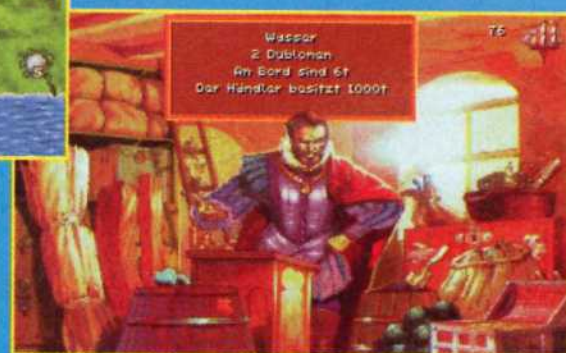
• **Beim Händler könnt Ihr Ausrüstung beziehen und ihm Eure Waren anbieten.**



gewinnt. Fahrt nun sofort zum Heimathafen zurück. Von dort holt Ihr, bis auf ein paar hundert Dublonen, das ganze Geld und soviel Einwohner, wie auf das Schiff passen. Vergeßt aber nicht, für die große Besatzung auch ausreichend Proviant mitzunehmen. An der Inselküste angekommen, schickt Ihr die zusätzlich mitgenommenen Einwohner mit dem Geld in das Dorf. Jetzt ist der Ort besiedelt.

Von dem Geld errichtet Ihr zunächst eine Kirche, um beim Papst nicht in Ungnade zu fallen. Er kann Euch mit dem Kirchenbann belegen und damit die Kampfkraft und die Moral Eurer Städte und Schiffe senken. Als weiteres erbaut Ihr eine

Plantage. Von den 15000 Dublonen, die Ihr am Anfang besitzt, könnt Ihr Euch jede der drei Plantagen zusätzlich leisten. Achtet aber darauf, immer



ein paar Dublonen in der Hafenkasse zu behalten, da Ihr sie für die Ausrüstung und den Proviant benötigt. Nehmt auf keinen Fall Kredite auf. Kommt Ihr in Zahlungsnot werden Eure Schiffe nacheinander gepfändet, bis auch das letzte weg ist. Das Spiel ist dann natürlich zu Ende.

Plaziert die Plantage möglichst an einen Fluß oder auch an die Küste, um die regelmäßige Wasserversorgung abzusichern. Nach ein paar Jahren wird die Bevölkerung angewachsen sein und die Zuckerplantage zu hundert Prozent arbeiten. Bedenkt, daß jede Plantage um die 100 Arbeiter braucht, um effektiv ausgenutzt werden zu können. Es nutzt auch nichts, 10 oder 20 Einwohner in ein Dorf zu schicken, da das Dorf erst ab 100 anfängt, sich zu vergrößern. In den Jahren dieser Aufbauphase solltet Ihr noch ein wenig herumfahren und gegebenenfalls



• **Hier wird die Besatzung angeheuert.**



● Die Eingeborenen liegen Euch zu Füßen.



werden immer bessere Schiffe mit mehr Kapazität erfunden. Dies hängt auch zum großen

Teil von den Spenden ab, die beim Historiker getätigt werden können. Wenn Ihr dort hin und wieder eine größere Spende abliefern, hat das großen Einfluß auf die Entwicklung. Ist Euer erstes Dorf nun vollständig, d.h. mit fünf Plantagen besetzt, solltet Ihr Euch an das nächste machen. Denkt dabei immer an die Transportwege und sucht Euch das am nächsten gelegene Dorf aus. Dort verfährt Ihr genauso wie bei der ersten Siedlung. Bringt 100 Einwohner auf die Insel, nehmt Geld mit, erbaut eine Kirche und Plantagen. Auf diese Weise erschafft Ihr Euch ein mächtiges Reich.

Dörfer, die in einer für Plantagen unfruchtbaren Gegend wie z.B. Wüsten oder Gebirgen liegen, sollten Minen erhalten. Die Anschaffung von Minen ist zwar lukrativ, aber auch sehr teuer. Deshalb ist es ratsam, ein Budget von etwa 80000 zur Verfügung stehen zu haben. Plaziert werden Minen ausschließlich auf Bergen oder Gebirgen. Schon Hügel und

Felsen können eine geringere Produktivitätsrate hervorrufen. Minen der gleichen Art solltet Ihr mindestens mit einem Feld Abstand errichten, da die Rohstoffe sonst knapp werden. Der graphischen Darstellung könnt Ihr sofort entnehmen, ob Euer Dorf gewachsen ist. So erscheint bei der Eroberung zunächst eine kleine Hütte, bei einer Siedlung eine Steinhütte und bei einer Niederlassung eine Steinhütte mit Schuppen. Ab diesem Punkt bleibt es Euch überlassen, ob Ihr Eure Kolonie noch erweitern wollt. Es ist jedoch überaus empfehlenswert, alle Kolonien zumindest mit einem Fort abzusichern. Andernfalls ist die

Kolonie beim Angriff von Feinden fast wehrlos. Küstenstädte, die den Rang einer Niederlassung erhalten haben, können zusätzlich noch mit einem Hafen geschützt werden. Er hat die größte Verteidigungsrate. Außerdem könnt Ihr Eure Schiffe dort ankern lassen, was bedeutet, daß Ihr keinen Proviant verbraucht, wenn sich Eure Schiffe im Hafen befinden.

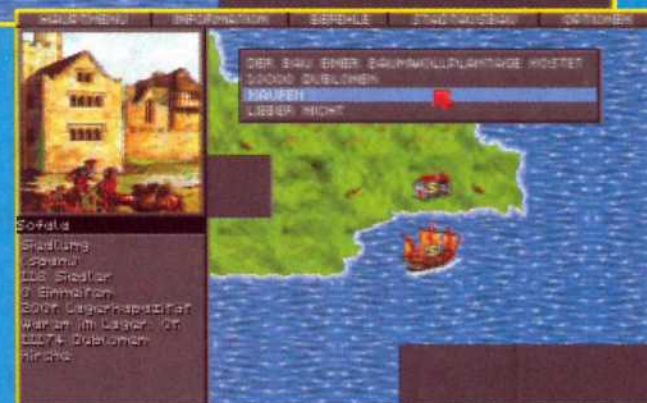
Über die Kriegführung per Schiff und auf dem Land erfahrt Ihr mehr im zweiten Teil des Christoph Kolumbus-Workshops.



● An Minen könnt Ihr Euch goldene Nasen verdienen.



● Die richtige Auswahl und Platzierung der Plantagen bestimmt über den wirtschaftlichen Erfolg Eures Reiches.



Silke Menne



Der Morgen graute - es war kalt, neblig und ein stetiger Regen ließ die Umrisse der Landschaft verschwimmen. Noch das Nötigste eingepackt und den Sitz der Kleidung kontrolliert (sind alle Waffen an der rechten Stelle?). Er machte sich auf den Weg. Leicht ist ihm der Entschluß wahrlich nicht gefallen, aber manchmal muß ein Mann eben Dinge tun, die ein Mann eben tun muß. Er verabschiedete sich von seinen Lieben, tief im Herzen die Hoffnung, doch noch dereinst zurückkehren zu können. Seine Jacke bot kaum Schutz gegen den schneidenden, eiskalten Wind, welcher hier heulend sein Unwesen trieb. Aus allen dunklen Ecken starrten ihn glühende Augenpaare an, deren Besitzer nur darauf lauerten, daß er einen Fehltritt beging, um sich dann gnadenlos auf ihn zu stürzen. Die schreckliche Gestalt gleich am Eingang konnte er ja noch mit einem tumben Trick über-

rumpeln, aber die anderen würden sich nicht so leicht übertölpeln lassen. Den Kopf tief zwischen die Schultern gedrückt, rannte er einfach drauflos, kümmerte sich nicht um Schreie oder flüchtige Berührungen, welche eine Gänsehaut nach der anderen erzeugten. Die Zeit drängte, und wenn er sich aufhalten ließ, würde es verhängnisvolle Folgen haben. All sein Mut, seine Kraft und seine Schnelligkeit waren nötig, um das Ziel zu erreichen. Heute schien sein Glückstag zu sein! Die Verletzungen waren diesmal nur halb so schlimm, und obwohl sein geschundener Körper nur noch ausruhen wollte, brachte er den Weg hinter sich. Kaum angekommen, ließ er sich seufzend an seinem Schreibtisch nieder und dachte: „Es wird wieder höchste Zeit, die Leserbriefe zu beantworten“.

**Der Eure bis die Hölle gefriert:
Rainer Rosshirt**

☉ DER MIT DEM GOLF TANZT ☉

Sehr geehrter Herr Play Time-Redakteur,
Sofort, als ich Ihre Kleinanzeige in der Play Time 6/94 gelesen hatte, war für mich klar, daß Ihr Auto mein Traumwagen ist. Ein fast fabrikneuer Golf Turbo Diesel mit neuester Technik und allen Extras für nur 100.000 Mark ist doch fast geschenkt. So habe ich all meine unmarkierten und teilweise kleinen Markscheine zusammengesucht und kam auf die stolze Summe. Bitte senden Sie mir den Fahrzeugbrief und -schein sowie die Schlüssel und das Fahrzeug selbst an meine Adresse.

**Mit freundlichen
Grüßen: Kai Gülzau**

*Sehr geehrter Herr Gülzau,
Natürlich freuen wir uns über das Interesse, welches Sie unserem Angebot entgegenbrachten. Leider trübten einige unschöne Verdachtsmomente unsere frisch begonnene Geschäftsbeziehung. Die beigelegten „500er“ kamen uns doch leicht merkwürdig vor. Wir können uns nicht erinnern, daß der Herr auf selbigem Schein schon immer eine Augenklappe trug. Auch die Bezeichnung „Fümpfhundert Mark“ hatten wir etwas anders im Gedächtnis. An ein Wasserzeichen mit der Inschrift „Ohne Moos nix los“ können wir uns auch nicht erinnern. Doch da wir höchst selten mit derartig hohen Scheinen konfrontiert werden, schoben wir die Verdachtsmomente auf unsere mangelnden diesbezüglichen Vergleichsmöglichkeiten.*

Was uns aber wirklich bitter aufgestoßen ist: die Seriennummer! Alle (!) Scheine hatten die Nummer 13A! Doch zu diesem Zeitpunkt glaubten wir ja noch an das Gute im Leser! Drastisch wurde die Situation erst, als wir versuchten, in unserem Stammrestaurant (Würger Ding) unser Mittagssmahl mit einem der eben genannten Scheine zu bezahlen, was eine höchst genierliche Diskussion zu Folge hatte, in deren Verlauf auch etliche wirklich unschöne Wörter fielen, welche ich nicht bereit bin, hier wiederzugeben. Einer unserer Mitarbeiter ist bis dato immer noch dabei, an jenem Ort die Tische mittels eines feuchten Lappens zu reinigen. Alles in allem - ein sehr garstiges Erlebnis. Von einer Lieferung des Fahrzeugs wollen wir darum absehen. Der von Ihnen einge-

sandte Betrag wird Ihnen natürlich (abzüglich jenes Scheines, der vom Geschäftsführer oben genannter Restauration zerrissen wurde) zurückerstattet. Mit nicht ganz so freundlichen Grüßen: Rainer Rosshirt

☉ TIEFFLUG ☉

Hi RR!

Ich mache den Big Deal (DM zu PT) seit 7/93, und ich muß sagen, daß es sich für mich mehr lohnt als für Euch (was nicht heißen soll, daß Ihr den Preis der PT erhöhen sollt). Du scheinst mir ein Fan von EAV zu sein (...elcht von dannen seine Göre). Willkommen im Club. Es scheint, daß der Trend zum höflichen, zurückhaltenen Lob wechselt. Trotzdem



● **Exklusiv! Mit einer getarnten Kamera aus dem Hinterhalt fotografiert: Rainer Rosshirt bei der Arbeit!**

rufe ich im Vollbesitz meiner geistigen Kräfte: Bravo Play Time! Aber ich schreibe ja nicht, um Euch zu schmeicheln. Darum nun meine Fragen:

1. Was ist, zum Kuckuck, ein Cache und wozu braucht man ihn?
2. Aus welchem Lied der EAV stammt dieser Satz (einziger Teil der Aufnahmeprüfung, um Irrtümer auszuschließen)?
3. Wie wird man Mitglied im PT-Club, falls es einen solchen gibt?
4. Ich sehe (Ragobert Ruck), Du verhöckerst ein Poster für 926 DM!

Bitte drucke diesen Brief ab oder mein Geist (da ich mich zu Tode ärgere) verfolgt Dich bis zu Deiner Gehaltserhöhung.

Andreas M. N.

Das war kein „zurückhaltendes, höfliches Lob“, sondern der blanke Schleim. Igitt! Nicht, daß ich etwas gegen Freundlichkeiten und/oder Anerkennung hätte, aber sooo dick aufgetragen wird es unglaublich.

1. Ein Cache ist ein reservierter Speicherbereich, der dazu dient, Daten ständig „zwischenzuspeichern“, was die Arbeit des Rechners erheblich beschleunigt. Reicht das?
2. Aus Trotz verweigere ich hier die Aussage, da ich schon in mehr als genug Clubs Mitglied bin und es mir eigentlich nix gebracht hat. Zudem sollte

bekannt sein, daß ich ein humorloser Zeitgenosse bin.

3. Indem man es schafft, einen (selbst leicht dümmlichen) Brief in diese Seiten zu schmuggeln.
4. Ich bitte zu beachten, daß ich den Betrag ja noch mit Mechthild teilen muß!

Deine Drohung hat gewirkt, weil mich selbst Kleinigkeiten fürchterlich erschrecken können. Da mir für 1999 eine Gehaltserhöhung (0,5 %) glaubhaft zugesichert wurde, wollte ich auch kein Risiko eingehen.

BARBARISCH

Hallo Rainer!

Ich, als langjähriger Leser der Play Time habe mich nun endlich mal wieder entschlossen, dem Leserbriefmaster (Dir) einen Brief zu schreiben. Also, eigentlich habe ich gar keine Lust zu schreiben, aber was tut man nicht alles, um ein paar Minuten von seiner Schwester wegzukommen. Nun zum Schleimen: Eure Zeitschrift ist echt superstark. Schluß mit der Schleimerei. Nun habe ich ein paar Fragen:

1. Wo bleibt das Ros-Shirt?
2. Wäre es Euch möglich, etwas mehr über Hardware zu berichten und diese auch zu testen? Zwar nennt Ihr Euch Play Time, aber zum Spielen gehört auch ein Computer, CD-ROM, Soundkarte usw.
3. Hiermit unterstütze ich die Aktion „Leser für Rainers

EHBA "Soft"

Schusterbeckstraße 24
94481 Grafenau
Tel. 08552/4877 Fax.4888

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark 2	DV	91,90
Anstoss	DV	71,20
Battle Isle 2	DV	86,20
Beneath a Steel Sky	DV	71,20
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Comanche	DV	95,30
Comanche Mis.Disk2	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge 2**	DV	88,40
Day of Tentacle	DV	95,30
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler	DV	88,40
Dune 2	DV	66,60
Elite 2	DV	72,30
Empire DeLuxe	DV	74,60
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Fire & Ice	DA	67,70
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate (Kyandia 2	DV	69,90
Incredible Toons	DV	74,60
Kolumbus	DV	83,80
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Mortal Kompat	DA	55,10
Pacifik Strike	DA	86,10
Pacifik Strike Speech P.	DA	39,90
Peter Pan	DV	65,40
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Sam & Max	DV	95,30
Scooters Zauberschloss	DV	65,40
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:

1942 Air War	DA	93,90
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

z.B. ATZECH CDA	DV	329,00
-----------------	----	--------

Doublspeed, Audio-Photo fähig usw.

Anstoss & World Cup Ed.	DV	90,70
Battle Isle 2	DV	88,40
Comanche inkl. Mi. I u. II	DA	102,90
Day of Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmäher Mann	DV	88,40
Der Planer & Extra Disk	DV	86,00
Dragonsphere	DA	92,90
F 15 Strike Eagle II	DA	39,90
Gabriel Knight	DV	89,90
Rise of the Robots**	auf Anfrage	
Iron Helix	DV	83,80
Journeymen Projekt	DV	68,90
Malony's (Comic)	DV	57,50
Mega Race	DV	74,60
Outpost**	DV	92,10
Pirates	DA	39,90
Privateer & SAP	DA	102,20
Rebel Assault	DV	88,40
Sam & Max	EV	88,40
Strike Commander	DA	90,90
U.F.O.	DV	99,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV	129,90
Wolfpack	DV	74,60

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279,00
Sound Galaxy Pro 16 Ex.	DV	389,00
Soundblaster 16 Basic	DA	279,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	409,00
Sound Wave	DA	479,00
Game Wave	DA	279,00

Joysticks:

Advanced Grav's Schwarz		72,00
CH Flight Stick		159,00
CyberMan		219,00
Gravis Game Pad		49,90

Irrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise

variieren. Versandkosten: NN. 12,50 DM

** = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Spiel nicht gefunden, bitte rufen Sie uns an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

PLAY TIME

T-SHIRTS
von ROSSI handsigniert!

für lächerliche
DM

20,-

Unsere Bestellbedingungen:

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!

Gehalt". Die 20 Pf. sind für Dich, wie von Etienne gefordert.

4. Wie sieht Dein Gesicht aus? Nein - nicht schlagen. Ich werde dieses Thema nie wieder ansprechen, ehrlich.

5. Was heißt Gesicht auf italienisch?

6. Wie sieht es eigentlich mit Haustieren aus? Nein, ich meine nicht Deine Büroratten. Wenn nicht, könnte ich Dir meine Schwester leihen. Sie stellt keine Ansprüche. Sie macht sich gut als Wachhund, da sie jeden beißt. Oder als Kanarienvogel in einem kleinen Käfig? Schickt 0,00 DM an mich, der 1. bekommt sie. He, das ist doch nicht zu teuer!? OK, ich leg noch was drauf. Wechseln wir das Thema. Magst Du auch so gern Gummibärchen? Wenn ja, dann schick ich Dir eine Packung, damit Du noch mehr Leserbriefe beantworten kannst.

**Schluß für heute.
Dein M. R.**

Was habt Ihr heute nur alle mit Euren Schwestern? Da ich keine Schwester (seufz) mein eigen nenne, hält sich eine davon ausgehende, nervliche Belastung auch in engsten Grenzen. Was, Fragen hast Du auch noch?

1. Gääähnn....

2. Möglich wäre es uns ohne weiteres. Da Deinem Vorschlag auch ein gewisser Sinn anhaftet, werden wir ernsthaft darüber nachdenken.

3. Danke. Bald werde ich mir wohl eine richtige Wohnung leisten können.

4. Hast Du ein Glück. Dein Zettel bekam schon eine (Ohr???) Feige. Mit Dir wäre die Angelegenheit wesentlich umständlicher geworden.

5. ???

6. Da ich der erste bin, der auf das Angebot reagiert, schicke mir Deine Schwester bitte an die Redaktionsanschrift. Du kannst ihr dann auch gleich meine Gummibärchen mitgeben. Falls sie sich jedoch als

nicht volljährig erweisen sollte, sehe ich mich leider gezwungen, sie postwendend zurückzusenden. Als Aufwandsentschädigung würde ich Dir dann einen Bruder (kaum gebraucht, tadelloser Zustand) beilegen.

☉ RUNDFLUG ☉

Hallo Play Time,

Als aufmerksamer Leser versäume ich keine Ausgabe dieser informativen Zeitschrift. Da ich sehr schreibfaul bin, ist es kein Wunder, wenn Ihr von mir bisher nichts gelesen habt. Dies ist, wie unschwer zu erraten ist, mein erster Leserbrief an Euch. Folgende Punkte haben mich dazu bewogen, doch noch das Wort an Euch zu richten.

1. Früher gab es in der Abteilung „PC-Review“ immer den dezenten Hinweis: „getestet auf T-Bird von Aquarius“. Da dies seit längerer Zeit nicht mehr der Fall ist, hege ich die Vermutung, daß sich der Teevogel in einen Pleitegeier verwandelt haben könnte. Oder ist er für die neuen Games einfach zu schwachbrüstig? Da Ihr den 486er nunmehr als Standard bezeichnet, könnte ich mir vorstellen, daß der einst so Hochgelobte der Altersschwäche zum Opfer fiel.

2. Warum gibt es immer noch Leute, die um ein Foto von Rainer betteln? Sicher wäre er Dressman geworden, hätte er die Absicht, sich ablichten zu lassen. Es sollte die Leser viel mehr interessieren, welche Qualen sie ihm mit manchen Briefen und Meinungen zufügen (siehe „Master“).

3. In etlichen Ausgaben konnte ich lesen, daß Du noch immer von Claudia Schiffer träumst. Da Claudia sich nun doch für David entschieden hat, sehe ich traurige Zeiten nahen. Die Leserbriefseiten tränenschmiert, die Antworten ohne die gewohnte Würze. Ich hoffe, Dein Schmerz hält sich in Grenzen.

4. Was soll dieser ewige Computer-Rassismus? Amiga, PC, SNES, MD und auch die Kleinen können friedlich koexistieren, wenn man die wenigen Wadelbeißer nicht beachtet. Auf die Gefahr hin, verachtet zu werden, bekenne ich ohne Zögern, im Besitz eines echten Exoten zu sein. Es handelt sich dabei um einen Computer nach dem „MSX 2“-Standard, der es immerhin als einzige 8 Bit-Maschine auf 256 Farben bringt. Mit ihm ist es auch möglich, (ohne Genlock!) externe Videoquellen einzulesen. Diese Maschine gibt es nicht mehr zu kaufen, obwohl sie das obere Ende der 8 Bit-Rechner darstellt. Ich verwende sie heute noch!

5. Als letztes ein Wort zu der Ansicht „Spielen ist eine Sache für Kinder und Jugendliche“. Weit gefehlt: Ich bin bereits jenseits der vierzig und immer noch leidenschaftlicher Zocker. In meinem Bekanntenkreis überwiegt der Anteil der über Dreißigjährigen, sogar fünfzig und mehr Lenze hemmen nicht den Spaß am Spielen.

Somit wäre ich am Ende meiner langatmigen Postille, aber ich wollte Euch auch einmal die Ansichten eines „Alten“ zukommen lassen.

**Auch weiterhin ein
treuer Leser:
Lazy Fritz**

Alter ist die Zeitspanne, in der man viele Fehler ablegt, weil man sie nicht mehr braucht. Aber sonst glaube ich nicht, daß Lebensjahre irgendetwas Gravierendes mit der Persönlichkeit zu tun haben. Da ich nicht philosophisch werden will (dafür gibt es kein Geld), kommen wir zu Deinen Fragen.

1. Leider ist es dem Teevogel nicht gelungen, unsere Anforderungen an einen PC weiterhin zu erfüllen. Einige Redakteure weigern sich aber immer noch standhaft, sich von ihm zu trennen. Auch ich vermisse sein schickes, schwarzes Gehäuse.

2. Es wird langsam wirklich

ermüdend, immer zu erklären, daß ich einfach keine Lust habe, meine Nase ablichten zu lassen. Qualen bereiten mir die Briefe aber eigentlich höchst selten. Nur bei „Masterchen“ litt ich, weil 26 Minuten Lachen unheimlich auf die Kondition geht.

3. Frauen: Geschöpfe, die ständig in den Spiegel schauen und es vergessen, wenn sie aus einer Parklücke fahren. Die Rätselecke in Gottes großer Weltzeitung. Eine raffinierte Mischung aus Brandstifter und Feuerwehr. Das Paradies der Augen und die Hölle der Nerven. Offene Bücher - geschrieben in Sanskrit. Um Himmels Willen schnell ein anderes Thema, ehe ich mich völlig gehenlasse...

4. Den Kleinkrieg habe ich auch nie so recht nachvollziehen können. Niemand wird wohl ernsthaft bestreiten wollen, daß jede Maschine ihre Vor- und auch Nachteile hat. Wenn nun manche Typen daraus eine Weltanschauung machen, hat das (meiner Meinung nach) etwas mit Weichmachern in der Hirnrinde zu tun. So exotisch ist Ihre Maschine übrigens auch wieder nicht. In Japan erfreuen sich MSX-Geräte immer noch großer Beliebtheit. Leider konnten sie sich bei uns nie so recht durchsetzen, obwohl ihre Hardware damals schon einen C64 eigentlich fürchterlich alt aussehen ließ.

☉ BERUFLICH ☉

Yo Rainer!

Entschuldigung, daß dieser Brief mit der Hand geschrieben ist. Die Play Time gefällt mir zu 100% gut. Nun zu meinen Fragen:

1. Wird NBA Jam und Rage in the Cage auf den PC umgesetzt?

2. Ich möchte mir das Entwickeln von Spielen zum Beruf machen. Gibt es spezielle Schulen dafür oder muß ich nur einfach eine Informationsschule besuchen?

3. Ist von Dir ein T-Shirt zu bekommen, wo Du von hinten oder mit Helm zu sehen bist? Ich hoffe, die Fragen haben nicht zu sehr genervt.

Rebel Kid

Da der Zettel über weite Strecken hinweg entzifferbar war - Entschuldigung angenommen. Kurze, knappe Einleitung - gut so.

1. Ja und nein. Genau in dieser Reihenfolge!
2. Informatikschule kann zwar nicht schaden, dürfte Dir aber recht wenig bringen. Spezielle Schulen für das Entwickeln von Spielen sind so häufig wie die Zähne einer Henne. Dir wird wohl nichts anderes übrig bleiben, als den Autodidackel zu machen und es Dir selbst anzueignen (die Kenntnisse natürlich - nicht die Spiele).
3. Nein - wozu auch? Wenn ich die Leute erschrecken will, geht das immer viel besser ohne T-Shirt. Wie war doch gleich die Frage?

☉ GÜNNIS ☉ MÄRCHENSTUNDE

Das ist ein Tag im Leben des Multimillionärs Rainer Rosshirt. Eines unserer geheimen Kamerateams beobachtete den reichsten Mann der kalifornischen Westküste einen Tag lang. Den Lesern der Zeitschrift Play Time nur als armer, arg gebeutelter und unterbezahlter Leserbriefonkel bekannt, offenbart Rainer Rosshirt jedes Wochenende sein wahres Ich. Denn wenn er die Arbeit in der Redaktion am Freitagabend beendet hat und in seinem rostigen VW, Baujahr verdammt lang her, scheinbar zu seiner 0,5 Zimmer-Wohnung in der Nähe von Nürnberg fährt, beginnt sein richtiges Leben. Der VW bleibt am Flughafen stehen, Rainer Rosshirt drängt sich in eine Telefonzelle und... eine Minute später ist aus dem schäbig gekleideten

Leserbriefonkel ein wahrer Millionär geworden. Schweineteure Sonnenbrille, offenes weißes Hemd, damit seine männlich-markante Brust auch zu sehen ist. Die 3500 Passagiere des Fluges nach Ontario müssen warten - jetzt will Rainer R. in seinem Privatjet starten, die Flugbahn muß frei sein. Nur wenige Stunden später hält der 13-türige Wagen vor dem kleinen, bescheidenen Häuschen, das Rainer R., in Fachkreisen „der reiche Rainer“ genannt, hier an der westkalifornischen Küste besitzt. Die Rosshirt Ranch - wahrhaftig ein Traum von einer Villa, ganz im trendigen Dallas-Outfit gehalten, umgeben von Palmen. Als unser Team am Fenster lauscht, bekommt es folgendes Gespräch mit: „Claudia! Du schon wieder. Ich sagte Dir doch schon, daß es aus ist. Du hattest Deine Chance, tut mir leid“. Ja, das ist Rainer R. Als er sich schließlich an seinen Pool begibt, wird er von etlichen Bikinischönheiten umringt. Wir können erkennen, wie ein Mann im Livree auf ihn zukommt: „Meister, der Chef Red. wird langsam ganz schön frech Ihnen gegenüber. Zwei Leserbriefe mehr beantworten als im letzten Monat! Soll ich veranlassen, daß er gefeuert wird?“ „Nein, Eddy. Ich pack das schon. Außerdem würde meine Tarnung auffliegen, und das kann ich mir nicht leisten.“ Nach mehreren Drinks und einer wilden Party, deren Einzelheiten hier besser nicht beschrieben werden sollen (Jugend-schutz!), wendet sich unser Team ab. Ein Tag im Leben des Rainer Rosshirt. Morgen wird er wieder zurückfliegen und erneut vortäuschen, der arme, vom Pech gestrafte Redakteur zu sein. Die Leser werden ihn bemitleiden - eine weitere Woche der Tarnung beginnt.

Reportage:
Günni Grünschlönz

Eigentlich hat der Brief hier nix zu suchen. Er ist nicht besonders lustig, nicht informativ und liefert auch kein Stichwort für eine gepfefferte Antwort. Ich hab ihn dennoch abgedruckt, weil ich ihn immer wieder lesen könnte. Ein wunderschönes Märchen, das mir vergessen hilft, wenn am Ende des Geldes noch jede Menge Monat übrig ist. He - wer lacht da?

☉ VORWURF ☉

Tag Rossilein!

Du wirst es nicht glauben: Ich - der es nicht einmal wagt, einen Stift in die Hand zu nehmen, bin so frustriert, daß ich einfach mein Gelübde wegen Dir brechen muß. Da schreibst Du einfach cool und frech in der letzten Ausgabe, daß Dein hochangesehenes, supersensationelles Vorwort wegen Platz- und Gehirnzellenmangel leider ausfallen muß. He! Was soll das? Wir können nicht ohne leben. Rossi sitzt auf seinem Super-Schlaf-Sessel und spart sich das bißchen Mühe, sich sein Gehalt (das sowieso schon viel zu hoch ist) zu verdienen. So! Schluß mit dem Pennen. Aaaaauufwaaachääää!! Fragen beantworten, aber schnell!

1. Kann es sein, daß bald die Amiga (besonders die 500er) Berichterstattung langsam aus der Play Time verschwindet?
2. Als Besitzer eines CDTV würde es mich interessieren, ob überhaupt noch Spiele dafür hergestellt werden.
3. Stört es Dich, wenn ich Dich in meinem nächsten Brief mit Rüssel-Rossi anrede?
4. Wirst Du nach meinen intelligenten Fragen (verbal) über mich herfallen?

Tschüs (und nicht wieder schimpfen):
Achim

Seit fast drei Jahren bin ich nun mit diesem... ähhh... „Beruf“ gestraft. Immer gab es ein Vorwort - auch wenn es noch so

schwergefallen ist. Da wird es mir doch ein einziges Mal gestattet sein, selbiges zu vernachlässigen? Nein? OK - soll so schnell nicht wieder vorkommen.

1. Wir haben eigentlich nicht vor, den Amiga aus der Play Time verschwinden zu lassen. Ob es sich dabei allerdings immer um den 500er handeln wird, wage ich zu bezweifeln. Auch die Amigas sind nun mal der Evolution unterworfen. Aber jetzt darüber zu reden, ist doch etwas verfrüht. Warten wir es ab.

2. Leider wird dieses Gerät dem Orkus der Vergessenheit anheimfallen. Tut mir leid - so ist das Leben.

3. Stört es Dich, wenn Dein nächster Brief ungelesen in den Papierkorb wandert?

4. Keine Ahnung. Stell einfach mal eine intelligente Frage und probier es aus.

☉ ROHLING ☉

Lieber Rainer!

Neulich blätterte meine Schwester in meinen Play Times herum. Plötzlich hörte ich ein Röcheln. Ich drehte mich um und sah meine Schwester taumeln - das Play Time Team-Poster entglitt ihren Händen. Tatütata..... Der Arzt sagte, daß sie im Koma liegt und er wußte nicht, wann und ob sie wieder aufwachen würde. Sie liegt bis heute im Koma und... huch, Mama, was ist los? Wer ist rot? Nein, nicht rot? Und wieso soll ich mitkommen?.... Aaarrgg.... eine Leiche! Ach so, meine Schwester.... ist sie tot? Darf ich jetzt ihr Zimmer haben? Was soll ich mit einem schwarzen Anzug? Später.... Da bin ich wieder. Danke Play Time. Endlich habe ich das Zimmer! Leider darf ich keine laute Musik mehr hören und meine Eltern sind immer so ruhig... komisch....

Bis zum nächsten Brief: Anonym

P.S. Bitte noch ein Poster vom Chef Red. Mein Freund hat einen sehr nervigen Bruder.

Nein, liebe Kinder. Das ist natürlich nicht ernst gemeint! Ihr braucht nicht um die arme Schwester weinen. Allerdings war ich bisher immer der Meinung, daß es ein dummes Gerücht wäre, wenn behauptet wird, Computerspiele würden unsere Jugend verrohen lassen. Aber jeder darf sich doch einmal irren, oder? Um nicht mit diversen Erscheinungsformen der staatlichen Aufsichtsbehörden zu kollidieren, wird das Thema an dieser Stelle abgebrochen und die Bitte nach dem Chef Red.-Poster abschlägig beantwortet. Apropos Poster: Ich kann nur hoffen, daß es nicht zum Mechthild-Faltposter kommen muß, weil mich sonst vor Aufregung der Eiskalte ereilen würde. Sie bekommt immerhin sieben von zehn möglichen „C. Schifferpunkten“! Aber wahrscheinlich bringt sie mich eh vorher um.

GRUNDSCHWATZ- FRAGEN

Hi Rossi!

Was soll das ganze Theater um Deinen lausigen Körper? Laß Dir von den neidischen - ZENSIERT- nichts gefallen! Ist mir doch völlig Salami, wie Du aussiehst, Hauptsache Du hast eine gute Schreibe. Endlich hat es mal einer gesagt! Jetzt zu Deinem Freund Hans: Es ist in der Ausgabe 5/94 ja kaum zu übersehen, wie Hänschen versucht, die CD 32-Version von Microcosm gegen die PC-Version hochzuspielen. Hey, lassen wir ihn doch. Hat er doch endlich nach jahrelangem Suchen ein Spiel gefunden, das am Amiga besser ist als am PC. Ich sag nur Rebel Assault, ne! Auch seinen Kommentar zu Ultima VIII hätte er sich sparen können. Ultima ruckelt immer! Das ist so eine Art Markenzei-

chen (warum ruckelt das eigentlich??). Jetzt wieder zu Dir, Rossi: Dein Test zu „Boom“ (Name des Spiels geändert, um nach erfolgter Indizierung nicht mit diversen, staatlichen Organen herumstreiten zu müssen. Anm. von R.R.) war echt cool. Da die „Boomanie“ anscheinend auch Dich befallen hat, wirst Du in unserem ultimativen „Boomclub“ als Ehrenmitglied und Vorbild eingetragen. Unser Metzler vom Dienst (Schlitzer Jochen) und alle Mitglieder huldigen Dir. Auf daß Deine Kettensäge immer gut geölt sei!

Jetzt möchte ich noch 'ne ernste Antwort: Glaubst Du nicht auch, daß Origin sich mit ihren immer höher werdenden Hardwareanforderungen mehr Feinde als Freunde schafft? Was bringt es der Firma, wenn sie super Spiele programmiert, aber nur jeder vierte PC-User sie richtig spielen und genießen kann?

**Yo, das war es,
Rossi. Bleib sauber,
Alter: Mc Unne**

Lausiger Körper? Wenn Du Ärger suchst, machst Du das aber genau richtig. Aber lassen wir das. Lassen wir das? Wir lassen das vorerst! Wie kommst Du denn auf das schmale Brett, daß Hans mein Freund wäre? Wirke ich wie jemand, der Freunde hat? Und was noch schlimmer ist: falls ich Freunde haben sollte, wieso ausgerechnet welche wie Hans? Aber das Thema eignet sich auch prima zum Fallenlassen. Wenn Hans die CD 32-Version von Microcosm hochjubelt, hat er doch eigentlich recht. Sie ist wirklich um Klassen besser als die PC-Version. Wobei man noch bedenken sollte, daß ein CD 32 im Vergleich zu einem 486er incl. Soundkarte, incl. CD-ROM geradezu lächerlich preiswert ist! Auch wenn Hänschen immer ein bisserl auf dem PC herumhackt und die Amiga-Fahne heftig schwenkt, sollte man schon aus Gründen der Tole-

ranz dafür Verständnis aufbringen. Er bemüht sich nach Kräften, den Amiga am Leben zu erhalten. Ist doch nix Böses - schließlich wird er ja auch dafür bezahlt, das erwarten wir ja auch von ihm. Man kann ihm doch nicht vorhalten, daß er... aber hallo... was schreib ich da? Hab jetzt eben Hans in Schutz genommen? Was war das für Zeugs in meinem Kaffee? Mir ist gar nicht gut.

Nun aber zu etwas komplett anderem: Origin. Ich kann mich noch deutlich an den Rummel erinnern, den Wing Commander 1 auslöste. Was Soundkarte? Wieviel MHz? Wieviel auf der Festplatte? Sind die denn total abgedreht? Heute kann WC 1 keinen Grundschüler mehr aus dem Diskoklo locken. Origin versucht eben immer, das Beste des Machbaren zu bringen. Klar stellen sie tierische Forderungen an die Hardware. Aber es macht einen guten Namen und offensichtlich scheint die Rechnung auch aufzugehen, da diese Firma immer noch ihre Löhne auszahlen kann. Ich wage einmal, die Behauptung aufzustellen, daß ein 486DX heute schon Standard ist. Vor zwei Jahren wäre ich dafür noch mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen beworfen worden - heute wird mir der Satz nahezu widerspruchslos abgenommen. Die Zeiten ändern sich - und das verdammt schnell. In weiteren zwei Jahren werden die Kids über ein billiges Spielchen wie Pacific Strike auch nur noch gelangweilt lächeln. Denk an meine Worte!

EX-BLÄHBOY

Hello again, Rainer!

Der Grund dafür, daß ich erneut schreibe, ist der, daß ich mich bei Dir für die absolut niederschmetternde Kritik bedanken wollte. Ja, Du hast richtig gelesen: BEDANKEN! Auch obwohl Du ungefähr nur ein Drittel meines Briefes abge-

druckt hast; in den anderen Teilen hat auch etwas Positives (mehr gehalt für Rainer, Kommentare zu Master, Blatt usw.) gestanden. Grund meines Dankes ist die radikale Änderung meines Lebenswandels, die ich, so glaube ich, größtenteils Deiner Kritik zu verdanken habe. Schon als ich sie las, öffneten sich meine Augen und ich sah, was ich für einen großen Mist verzapft habe. Claudia und „Grainne“: Ich bitte vielmals um Entschuldigung! Nehmt Ihr sie an? Es wurde aus dem „Blähboy“ „The Jedi Luke“, der das alte Macho-Leben aufgegeben hat und jetzt sogar eine Freundin gefunden hat (Daniela, ich liebe Dich). Das habe ich alles auch Dir zu verdanken. Bitte drucke diesen Brief ab, auch wenn er unglaublich klingt. So, das war es nun endgültig. Bis irgendwann einmal.

The Jedi Luke

Nur unter großen Schmerzen ist es mir gelungen, diesen Brief abzutippen. Die Schmalzwanne unter dem Monitor mußte auch mehrmals geleert werden. Da war mir ja Dein erster Brief noch lieber! Dieser Kitsch ist wirklich kaum auszuhalten. Eine seltsam mutierte Form von Mitteilungsbedürfnis hast Du. Eigentlich wollte ich dieses tränenrüsentechnisch ausgereifte Machwerk seiner eigentlichen Bestimmung (Papierkorb) übergeben, aber ich habe mich dennoch zum Abdruck entschlossen (allerdings habe ich vorher noch mehr übergeben müssen), weil das einen Hauch von Lindenstraße in diese Seiten bringt. Einmal kann man ja noch drüber lächeln, aber bitte, bitte belassen wir es dabei.

KRITIK

Sehr geehrte Damen und Herren!

Ein Kritikpunkt an der sonst sehr guten Play Time ist, daß diese Zeitung immer mehr zu

einer PC-Spiele-Zeitung wird. Anfangs störte mich die Übermacht der Amiga-Berichte und -Tests, aber da ich mittlerweile einen Amiga 500 mein eigen nenne, finde ich inzwischen, daß er etwas zu kurz kommt in der Berichterstattung der Play Time. Weiterhin gibt es zu bemängeln, daß in der Play Time der Anteil der Konsolen auch ständig zunimmt. Ich bin der Meinung, daß diese Berichte in der Play Time nichts zu suchen haben, da es für Benutzer dieser Teile genug andere Zeitschriften gibt. Nichts gegen Konsolen - wer eine hat, soll damit selig werden, aber in einer ernsthaften Computerzeitschrift 20 Seiten und mehr zu verschwenden für so einen Schwachfug, geht entschieden zu weit, finde ich.

Meiner höchstpersönlichen Meinung nach sind Konsolenspieler wahrscheinlich nicht in der Lage oder willens, sich mit

richtigen Computern auseinanderzusetzen. Da ich etliche Leute kenne, die von einem richtigen Computer auf eine Konsole umgestiegen sind, weil sie der Meinung sind, daß diese einfach und unkompliziert zu bedienen sind und man nichts über Technik und Software zu wissen braucht, um diese Geräte zu bedienen, kann sich ja wohl jeder selber denken, wo ich diese Leute geistig einordne. Es macht ja erst richtig Spaß, wenn man am Combi sitzt und sich freut, daß man alles richtig macht und der Combi dann plötzlich ein Eigenleben entwickelt. Da fängt bei der Fehlersuche am Computer der Spaß doch erst richtig an! Das Größte ist für mich ein kompletter Absturz des gesamten Systems ohne erkennbaren Grund. Dieses Gefühl werden Konsolenspieler leider nie erfahren. Aber genug jetzt, ich werde

jetzt schließen und hoffe, Ihnen einige Denkanstöße für die Play Time gegeben zu haben und hoffe, eventuell von Ihnen zu hören betreffs meiner Kritik.

Mit freundlichen Grüßen: Sigurd Zude

Sehr geehrter Herr Zude, leider vermochte ich Ihren Ausführungen über weite Strecken hinweg nicht zu folgen. Was aber sicherlich in meinem Intellekt begründet liegt, der dem Ihnen wahrlich nicht das Wasser reichen kann. Wie Sie messerscharf die Zusammenhänge zwischen dem Benutzen von Konsolen und dem Geisteszustand der betreffenden User erkannt haben, verdient unsere vollste Bewunderung. Waren wir primitiven Kleingeister doch bisher der irrigen Meinung, ein Systemabsturz wäre höchst ärgerlich und hätte etwas mit

„Blödsinn eingegeben - Blödsinn passiert“ zu tun, so können wir uns nun endlich über den wahren Sinn der Computer freuen. Auch überzeugten Sie uns, nun doch endlich diese lästige Toleranz gegenüber anderen Systemen zu lassen. Wo kämen wir denn da hin, wenn hier jeder auf dem Gerät spielt, das ihm gerade Spaß macht? Nicht, daß Sie (oder wir) etwas gegen Andersdenkende haben, aber so viel Ordnung muß ja schließlich sein! Etwas Verwirrung entstand lediglich über die rechte Zusammenstellung der Play Time. Waren Ihnen anfangs zuviel Berichte über den Amiga vorhanden, wünschen Sie nun (aus persönlichen Gründen) deren mehr. Ich möchte Sie hiermit bitten, uns möglichst umgehend die korrekte Zusammenstellung der Play Time zu übermitteln. Wir bedanken uns für die „Denkanstöße“, und selbstverständlich werden



Sie wieder von uns hören. Allerdings nur dröhnendes Gelächter und einige unfeine Geräusche meiner Verdauung, da mir beim Lesen Ihres Epistels schlagartig übel wurde. Falls Sie sich durch meine Zeilen pikiert fühlen sollten, seien Sie meiner überaus geheuchelten Anteilnahme versichert.

DAS LETZTE WORT

Sehr geehrter Herr Rosshirt, da ich schon jahrelang die Play Time lese - nein, besser gesagt verschlinge, sind mir natürlich auch die berüchtigten wie auch geliebten Leserbriefseiten nicht entgangen. Ich hoffe daher, daß Sie meinen nachfolgenden Artikel, der sehr viel Staub in meiner stupiden Schule aufwirbelte, auf Ihren Seiten abdrucken. Vielleicht gefällt Ihnen ja mein Stil, so daß ich weiterhin Texte schicken kann, die vielleicht irgendwann einmal Ihr literarisches Niveau erreichen.

Mit freundlichen Grüßen:
Mazeyar E. Makoui

MECHANISCHE SEKRETÄRIN

Kaum zu glauben aber wahr! Aus Amerika, dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten, ist eine phantastische Erfindung gekommen: Die schon lang erwartete mechanische Sekretärin. Anfängliche Unsicherheiten mit dem Rasseweib bestätigten uns viele Anwender, die ihren alten Sekretärinnen daraufhin den Laufpaß gaben und jetzt das neue Produkt benutzen. Eines der gravierendsten Probleme war, daß man auf geringem Raum einen Computer unterbringen mußte, der alle Aufgaben einer Sekretärin übernehmen konnte. Die Maße 100-60-100 sind

die Standardausgabe. Auf Wunsch kann die Oberweite, zur Steigerung der Produktivität, auf den Spitzenwert 300 vergrößert werden. Die Haut besteht aus Tyxycolan 195 Provolone Lungo, was ja - wie jeder weiß - in Geschmack, Geruch und Aussehen der normalen Haut einer Frau gleicht. Der Hochleistungscomputer besitzt 1 MB RAM und eine Festplatte von 50 Byte. Die Haare bestehen aus kleinen, blonden Antennen, die dem Computer erlauben, mit seinesgleichen Kontakt aufzunehmen. Das einzige, was man dabei tun muß, ist, die Haare (Antennen) in die Steckdose zu stecken. Wir erkundigten uns bei Käufern, die allesamt bestätigen, daß die Kleine nicht nur Steno tausendmal schneller schreiben kann, sondern auch rund um die Uhr da ist. Auch nachts, wenn die Mehrzahl junger Sekretärinnen schon schläft. Aber die neuen Geräte haben auch Nachteile. Beim Küssen bekommt man gelegentlich leichte Stromschläge, was aber jeder Chef gern in Kauf nimmt. Ein freundliches Wort wird von dem Computer als Belobigung verarbeitet. Nach meiner Ansicht ist eine Sekretärin aus Fleisch und Blut immer noch besser als eine aus Plastik (selbst wenn es sich echt anfühlt), denn da weiß man, was man hat.

MEM

Ich hoffe doch stark, daß Du mit dem Verschlingen der Play Time aufhörst. Lesen wäre wirklich angebrachter und (auf Dauer) gesünder. Ich habe mich über die Geschichte köstlich amüsiert, unsere Sekretärin Marion allerdings weniger, obwohl sie blond ist! Aber keine Panik - meine Verletzungen sind nur oberflächlich und heilen schnell. Ob Du mein „literarisches Niveau“ erreichst, hängt nur noch davon ab, ob Du einen Spaten hast, um ein Loch zu graben. Sollten diesem Brief noch weitere folgen, würde ich dies nicht bedauern.

PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 -	49,90
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
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59,90
ARCHON ULTRA 3,5"	64,90
ARMORED FIST 3,5"	95,90
AUSCHWUNG 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
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 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
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	75,90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5"	44,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54,90
CREATIVITAETZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
DARK LEGIONS - SSI -	85,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE - M.MANSION 2- KOMPL. DT. VGA	89,90
DEAMONS GATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	85,90
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
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75,90
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
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 3,5"	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89,90
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
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5" *	69,90
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
FLUGSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79,90
GENESIS DT. ANLEITUNG 3,5"	64,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL. DEUTSCH *	89,90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
INHERIT THE EARTH - QUEST FOR THE ORBS -	75,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69,90
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
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
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
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
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
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
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
POWERHITS BATTLETECH	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
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5" *	59,90
RUESSLSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89,90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
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 HOI KOMPL. DT. VGA	89,90
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
STRANNSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486R/SOUNDBL.	45,90

PC/IBM

STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
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
THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5" *	73,90
TIE FIGHTER ENGL. VERSION 3,5" *	85,90
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"	89,90
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-ARMADA DT. HANDBUCH 3,5" *	79,90
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
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 INCL. VIDEO DT. VERS. 5,25"	19,90
4 D SPORTS DRIVEN DT. ANLEITUNG	29,90
ACES OVER EUROPE DT. VERSION 3,5"	49,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
AV88 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
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
BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
BETRAYAL AT KRONDORF KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVRE & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CYBERRACE 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
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	19,90
ETERNAL 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
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL - DYNAMICS - 3,5"	24,90
GOAL - DINO DINIS - KICK OFF 3,5"	29,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5" *	29,90
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
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHIE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
INCREDIBLE TOONS DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
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
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES - SIERRA	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 5,25"	29,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	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
MANHUNTER NEW YORK 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
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
OBITUUS 3,5" - PSYGNOSIS	29,90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34,90
PREHISTORIC II 3,5"	24,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RED BARON VGA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKETEER - 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
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
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - 3,5"	29,90
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
YSERBIUS - SHADOW OF - 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39,90

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
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K.D. *	54.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
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
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	44.90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK C.I.T.Y. 2000	139.90
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
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CRUISE FOR A CORPS	29.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS- DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	79.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	65.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F 15 STRIKE EAGLE II	29.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F 19 STEALTH FIGHTER	29.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDBUCH *	89.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
HELLCAB	99.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	49.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND - THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND - JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DEUTSCH	109.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY I	29.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
M 1 TANK PLATOON	29.90
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH - DIGI SOUND- MANIC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	89.90
MEGACOSM DT. HANDBUCH	75.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ - RICK DANGEROUS	109.90
MICROSOFT - BEETHOVEN	29.90
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
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	89.90
PEGASUS 4.0 - SHAREWARE	49.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PIRATES!	29.90
POLICE QUEST I	29.90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99.90
PROJECT TODESLADDE	29.90
QUANTUM GATE	119.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA DT. VERSION	89.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	79.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - DT. ANLEITUNG	89.90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG *	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREREPERLEN 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
SIM CITY	89.90
SPACE QUEST I	29.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOXING/PARAGLIDING	39.90

IBM/PC CD-ROM

STARCONTROL 1 & 2 *	39.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	99.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TENNIS CUP II	29.90
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
THEME PARK KOMPL. DT. *	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2 UNDER A KILLING MOON *	109.90
VIRTUAL VALERIE II	75.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	65.90
WORLD OF KEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

3.5" HD „SONY“ FORMATED 10ER	14.90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
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/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	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- WAVEBLASTER - CREATIV-	149.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	399.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
BLADES OF RENEGADE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
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
AUFSCHEWUNG 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	69.90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	39.90
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	69.90
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
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	89.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
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
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 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
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

Amiga

HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 - UTOPIA II - DT. ANLEITUNG	55.90
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49.90
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
PUGGYS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUSSSELSEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49.90
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
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.	54.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS 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

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- ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	15.90
AV88 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24.90
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
BLACK CRYPT	29.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	29.90
COVERT ACTION - MICROPROSE - 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29.90	
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	19.90
DREAM TEAM COMPILATION ICL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2 DT. ANL.	29.90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	34.90
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
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
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	19.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 8.00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

Preishits Amiga

LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM - LUCASFILM -	29.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANHUNTER NEW YORK	29.90
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFULCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS - RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES I DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	29.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	19.90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA -- DT. ANL.	39.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT - MAXIS - 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 - SIERRA -	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION -	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFGHILD	19.90
WONDERDOG	24.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90



Das Lob in der letzten Ausgabe war anscheinend etwas voreilig. Wo blieben die Leserzuschriften? Dazu kommt ein Mangel an Neuerscheinungen - trübe Zeiten. Auch bei der Hotline hatte ich etwas mehr Andrang erwartet. Falls es manche immer noch nicht wissen: Jeden Donnerstag stehe ich unter der Nummer des Leserservice zur Verfügung. Wie immer werden die Rezensionsexemplare unter den veröffentlichten Einsendungen verlost.

Alexander Geltenpoth

ENGLISCH- SPRACHIGE RPGs

Hi Alex,
zu diesem feierlichen Anlaß (ich schreibe einen Brief), habe ich mir extra eigenes Briefpapier besorgt (Schleim). Ich wäre kein Mensch, wenn ich keine Fragen hätte:

1. Da ich bis jetzt nur Erfahrungen mit DSA und Rifts habe: wer oder was ist SR (dumme Frage???)?
 2. Welche RPGs sind Dir am liebsten, und welche kannst Du mir am meisten empfehlen?
 3. Kennst Du Rifts? Teste es doch bitte mal (nur in Englisch).
 4. Wie ist die Telefonnummer der Hotline? (Auch Löcher fragen!)
 5. Es würde mich freuen, wenn Du zusätzlich auch Deine (hörst Du, DEINE) Meinung zu den RPGs schreiben würdest.
 6. Du verlost RPGs? Toll! Meine Adresse findest Du oben.
- Das war's fürs erste (das Unheil kehrt wieder!)

Tschau Domi

Du solltest Dir vielleicht besser eine ordentliche Schreibmaschine bzw. einen Drucker besorgen, da ist ja jedes Bildschirmflimmern angenehmer!

1. Wirklich dumme Frage, aber ich will mal nicht so sein. SR ist die Abkürzung für Shadowrun, ein Dark Future RPG, das im Speziellen in Deutschland einen (zu Recht) phänomenalen Erfolg erzielte. Vom Hintergrund her geht es in die Richtung „Blade Runner“.



2. Hauptsächlich bevorzuge ich Fantasy-RPGs.

Aber auch mit SR, Sternengarde (schreckliches Regelwerk) und einem Western-RPG hatte ich schon ganz angenehmen Kontakt. Wie schon oft gesagt, praktiziere ich zur Zeit nur unser eigenes System, wir haben es nach vielen Jahren nämlich aufgegeben, alle möglichen RPGs stark modifiziert zu spielen und gleich ein neues entworfen.

3. Rifts ist mir dem Namen nach bekannt. Ich habe allerdings keinerlei Erfahrung mit dem System. Da der interessierte Leserkreis doch sehr zusammenschmelzen würde, teste ich, soweit möglich, nur deutschsprachige RPGs. Privat jedoch...

4. Man sehe im Impressum nach (letzte Seite), da steht: Hotline - Play Time: usw. Für Dich schreibe ich sie nochmal hin: Tel. 0911-6 42 77 62.

5. Der eine legt sehr viel Wert auf Strategie, der andere eher auf die hohen Rollenspielinhalte oder plattes Hack'n'Slay. Was ist an meiner privaten Meinung so interessant? Es ist außerdem viel besser, wenn ich MEINE Meinung zum Beispiel über DSA für mich behalte (auch wenn es schwerfällt) und alles möglichst objektiv darlege.

6. Dreist! Aber die Mühe mit dem eigenen Briefpapier wird belohnt. Du erhältst In Nomine Satanis von uns (bist Du schon 16? Sonst bekomme ich bestimmt Probleme mit Deinen Eltern).

Welches Unheil? Meinst Du damit das unleserliche Schriftbild Deiner Schreibmaschine? Da ziehe ich fast noch handschriftliche Briefe vor (aber nur fast)!

UNWISSENDER DSA-SPIELER

Hallo Alexander,
daß Rollenspieler so schreibfaul sind, könnte daran liegen, daß sie selbst Abenteuer schreiben und in den benötigten Pausen lieber ihren Schreibkrampf auskurieren.

Da ich bereits in Rainers Revier Deine vier Seiten verteidigt habe, greife ich jetzt selbst zur Schreibmaschine, um besagte Anzahl Seiten zu füllen (wenn noch Platz ist?). Ich befürchte aber, daß mich Dein Zorn trifft, da ich zu jenen gehöre, die nur DSA kennen und es für das göttlichste Spiel der Welt halten (Zitat 4/94). Ich kenne andere RPGs nur vom Hörensagen. Wo liegen die Unterschiede? Bei noch umfangreicheren Regeln kann doch leicht der Spielreiz verlorengehen, oder nicht? Außerdem ist DSA relativ preiswert, und die Abenteuer lassen sich auf mehrere Spielabende strecken. Du merkst, ich bin in Bezug auf andere Systeme recht unwissend.

Warte auf Erleuchtung

Daniel Bleyenber

P.S.: Nicht, daß Du mich jetzt für total bekloppt hältst. Aber wofür steht das Kürzel RPG? „Rollenspiele“ geht schlecht!

Eigene Abenteuer zu kreieren ist wirklich zeitaufwendig, aber es lohnt sich und nicht nur wegen des Geldes. Alle Spielleiter könnten jedoch einmal ein Stegreifabenteuer probieren, eine Wahnsinnsherausforderung, aber dafür findet Ihr die Zeit, mir einen Brief zu schreiben.

Tja, wieder nichts mit den vier Seiten, bei mir wird eben immer als erstes gekürzt. Aber nun zu Deiner Frage. Ziel eines RPGs ist es immer, eine Scheinwirklichkeit möglichst realistisch abzubilden. Dies wird über hohe Komplexität erreicht. Andererseits sollen die Regeln schnell durchführbar sein, um die Konversation, das wichtigste RPG-Element, nicht ins Stocken zu bringen. Es muß ein Optimum an Realitätsnähe und Anwenderfreundlichkeit gefunden werden. DSA ist wirklich höchst komplex (wenn auch bei weitem nicht so extrem wie AD&D), aber nicht in allen Punkten dementsprechend realistisch. Speziell die Anwendung der Kampfregeln dauert zu lange. Andere Systeme berücksichtigen ähnlich viele Werte wie DSA, aber ein Gefecht ist trotzdem eine Sache von Sekunden. Das liegt einerseits am doppelten Wurf bei DSA (Attacke-Parade), andererseits kann man alle nötigen Berechnungen schon vor dem Abenteuer vornehmen und so den Spielfluß nicht behindern. DSA ist preiswert??? Das ist mir neu, ich kenne kaum eine anderes System, in das so viel investiert werden muß, bevor es zu einer vernünftigen Anwendung taugt (Ausnahme: AD&D, Rolemaster etc...). Ich hoffe, Du bist jetzt etwas heller.

Wieso kann RPG nicht für „Rollenspiel“ stehen? RPGs wurden von einem Ami erfunden, er nannte das damals Role-Playing-Game. Na, dämmerts...!?

Wir schicken Dir das KULT/E.S. zu, da kannst Du in die Regelanwendung in einem wahren Expertensystem reinschnuppern.



MENZOBER- RANZAN

Die ruhmreiche Stadt der Drow, nun endlich enthüllt!
Spielhilfe für AD&D, auch universell gut verwendbar.

Bekannt geworden durch R. Salvatores Dark Elf-Trilogie, dürften etliche Spielergruppen den Wunsch verspüren, viele Abenteuer des Drizzt Do'Urden in abgeänderter Form nachzuspielen.

Bei TSR wurde schon immer geklotzt und nicht gekleckert. Trotz des stolzen Preises lohnt sich die Box auf alle Fälle. Enthalten sind vier Hefte mit einer gesamten Seitenstärke von 240, drei DIN A2-Poster, 12 Pappkarten mit Charakteren und Dungeonmaps und eine DIN A0-Karte (ja, Ihr habt richtig gelesen) der Stadt.

Es werden die einzelnen Lokaltäten in Menzoberranzan detailliert beschrieben. Darüber hinaus erhält man genaue Informationen über die Kultur, Religionen und Lebensweise der Drow, sodaß man seine Grundkenntnisse selbst nach allen

Romanen von Salvatore noch vertiefen kann. Außerdem werden die ersten 18 Häuser mit ihren Hauptcharakteren sowie die Söldnergruppe Bregan D'aerthe samt Anführer Jarlaxle vorgestellt. Zeitlich gesehen basieren die Werte auf dem Stand etwa fünf Jahre nach Drizzts Flucht. Das Haus Do'Urden wird deswegen speziell behandelt (welches Haus?). Schließlich bietet die Box eine mehrere Spielabende füllende Kampagne, die nach Wahl sowohl Charaktere von der Oberfläche als auch Drow als SC vorsieht.

Menzoberranzan dient ausgezeichnet als Spielhilfe für selbstgeschriebene Abenteuer. Ein paar Erfahrungen im Unterreich dürften besonders arrogant gewordenen Heldengruppen gut tun.

Verlag: **TSR**

Preis: **80,- DM**

mögliche

Bezugsquellen:

WDS:

Tel. 069/50 40 71

FamPro:

Tel. 0211/92 42 24 2

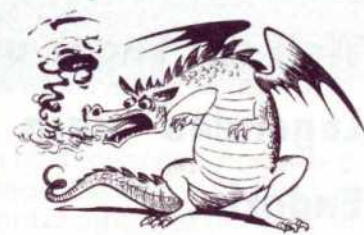


INSERTENTEN- VERZEICHNIS

Bachler	35
Bischof & Partner	7
Brinkmann	39
Codemasters	2
Commodore	121, 151
CompuTec Verlag	15, 49, 107, 117, 139, 149
Dataflash	155
Ehba Soft	107
Elite	23
EMP	7
Fun Haus	129
Games Unlimited	57
Groß Electronic	37
Intersoft	45
Joysoft	123
Korona	16
Laguna	9
Linel	43
Marlboro	156
Media Point	11
Mirox	117
Multimedia Soft	13
Okay Soft	125
Paradize Software	55
Pilot Computer	55
Software 2000	17, 51, 127
Spielraum	57
Spielraum	115
Wial-Versand	112, 113

SPIEL TRAUM

Hasenstr. 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.

Simulation

JETLINER

■ Hersteller: Roman Grandis . Preis ca.: DM 30.- ■

Hier hat man die Möglichkeit, mit einem Verkehrsflugzeug durch ganz Europa zu fliegen. Auf vier Disketten befindet sich alles, was der Hobby-Flugkapitän braucht. Ein wirklich umfangreiches Handbuch läßt keine Frage offen. Wer nun allerdings glauben sollte, er bräuchte sich nur den Joystick zu schnappen, um ein paar Runden zu drehen, hat die falschen Disketten im Laufwerk. Ein ausgie-

biges Studium des Handbuches ist unumgänglich. Die Bedienung des Brotkasten-Fliegers ist kaum einfacher als die seines großen Vorbilds. Dafür wird man auch durch die erstaunliche Reichhaltigkeit und Realitätsnähe des Programms verwöhnt. Nahezu jeder nennenswerte Flughafen Europas ist hier vertreten. Wer würde nicht einmal gerne ein paar Runden über seiner Heimatstadt drehen? Wie zu erwarten,

Nachdem die C64-User nicht gerade mit anspruchsvollen Simulationen überschüttet werden, dürften sie sich über dieses Programm besonders freuen - zumal es auch für einen zivilen Preis zu haben ist.

halten sich Grafik und Sound in Grenzen - aber bunte Bilder sind auch nicht der Sinn derartiger Programme.

Rainer Rosshirt



● Zugegeben: Nicht schön, aber zweckdienlich.



Grafik	050%
Sound	030%
Fun	075%

Strategie

MAGIC OF ENDORIA

■ Hersteller: Sunflowers . Preis ca.: DM 60.- ■

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden - nach Endoria.

Nach einer langen Zeit der Kriege war der Gott der Endorianer stark geschwächt. Zwei andere Götter sahen ihre Chance und forderten ihn zu einem alles entscheidenden Kampf heraus. Der Gott der Endorianer unterlag, und nach dessen Tod formte sich



seine Seele zu einem Kristall, welcher von den Siegern jedoch in mehrere Stücke zersprengt wurde. Die einzelnen Kristallsplitter verteilten sich über die ganze Insel. Im Laufe der Jahrhunderte geriet alles in Verges-

senheit und es bildeten sich unzählige Magieryilden. Jeder Magier benötigte Kristallsplitter des toten Gottes, um seine Kunst ausüben zu können. In der zerstörten und längst vergessenen Stadt Amran befinden sich die meisten Splitter. Zwei mächtige Zauberer begeben sich auf die Suche nach Amran. Du schlüpfst in die Rolle eines Zauberers. Die Geschichte, welche Dich erwartet, ist ebenso fesselnd wie knifflig. Dutzende unterschiedliche Helfer verschiedener Gattungen müssen geleitet, ein großes Gebiet erkundet und viele Rätsel gelöst werden. Aber sei immer auf der Hut vor Deinen Rivalen! Das ganze Spiel ist komplett in

Deutsch, und ein vorbildliches Handbuch rundet den positiven Gesamteindruck ab. Per Null-Modem können sich auch zwei Spieler gleichzeitig auf die Suche machen.

Ein Fantasy-Strategiespiel, bei dem Tüftler und Denker bestimmt auf ihre Kosten kommen werden.

Rainer Rosshirt



● Zugunsten der Geschwindigkeit wurde hier auf Details verzichtet.



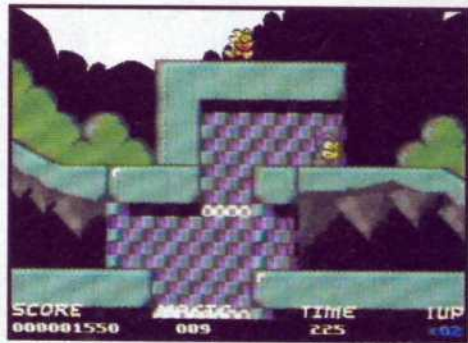
MAYHEM IN MONSTERLAND

■ Hersteller: Apex . Preis ca.: DM 50.- ■

Mayhem genießt es nicht sonderlich, im Monsterland zu wohnen. Hier ist es ständig kalt, windig und es regnet jeden Sonntag. Einfach nicht der richtige Ort für einen kleinen Dinosaurier. Als dann noch jede Menge fiese Monster auftauchen, wird es wirklich ungemütlich. Mit seinem Freund Theo Saurus macht sich Mayhem auf, Monsterland in einen gemütlichen Ort zu verwandeln. Dieses Jump & Run führt durch fünf verschiedene Levels, in welchen man alle Behälter mit magischem Staub einsammeln muß, und dabei ständig einen der reichhaltig vorhandenen Gegner im Rücken hat. Die Grafik und der

Schwierigkeitsgrad dürften vor allem die jüngeren Spieler ansprechen, die daran auch bestimmt ihre Freude haben.

Rainer Rosshirt



● **Jeder Level besteht aus mindestens fünf dieser Bildschirme.**

Grafik	065%
Sound	050%
Fun	065%

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim

Tel. 02238-83775
Fax 02238-63276

Preislistenauszug		Art.	Stk.	MM	AM
1942 - PACIFIC AIR WAR	DA	89			
ACES OF THE DEEP	DV	85			
AL-QUADIM	EV	86			
ANSTOSS WOR. C. EDI.	DV	54	54		
ARCADE POOL	DA	38	29		
AUFSCHEUNG OST	DV	65	55		
BATTLE ISLE 2	DV	75	79		
BAZOOKA SUE	DV	78	78		
BENEATH A STEEL SKY	DA	68	62		
BLACK STONE 1-6	EV	109			
BLOODNET	DA	79			
BUNDESL. MAN. 3 HATT.	DV	89	86		
BURNING STEEL 2	DV	86			
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	68		
CARRIERS AT WAR 2	EV	79			
CLIFFBREAKER	DV	66	62		
CLIFFHANGER	DA	45	45		
COOL SPOT	DA	55	55		
CRASH DUMMIES	DA	78	45		
D-DAY	DA	78			
DANGEROUS STREETS	DA	49			
DAS SCHWARZE AUG 2	DV	78			

Preislistenauszug		Art.	Stk.	MM	AM
QUARTER POLE	DV	66	62		
QUEST FOR GLORY 4	DV	67			
RALLY	EV	68			
RAPTOR	EV	79			
RED CRYSTAL	DV	78	69		
RETURN OF MED. GOLD	DV	78			
REUNION	DV	76	68		
RISE OF THE ROBOTS	DA	78			
ROBINSON'S REQUIEM	DV	65	62		
RUSSELLSHEIM	DV	66	62		
S.U.B.	DV	66	56		
SABRE TEAM	DV	79			
SAM & MAX	DV	86			
SIERRA SOCCER	DV	64	54		
SIM CITY 2000	DV	86			
SIM CITY 2000 SCEN. 1	EV	45			
SIMON THE SORCERER	DV	85	68		
SSN-21 SEAWOLF	EV	79			
STARTREK 2-JUD. RIDE	DA	78			
STARLORD	DV	89	68		
STRIKE COM. & SPEECH	DA	119			
STRIKE COM. TAC. OP.1	DA	38			
STRIKE SQUAD	DA	85			
SUBWAR 2050	DA	88			
SUBWAR 2050 MISSION	DV	58			
SUPERFRG	DA	54	48		
SYSTEM SHOCK	EV	86			
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76			
THEATRE OF DEATH	DA	78			
THEME PARK	DV	79	65		
T.F.X.	DA	88			
THE FIGHTER	EV	86			
TURRICAN 2	DA	66			
U.F.O. - ENEMY UNKN...	DV	91	68		
ULTIMA 8 - PAGAN	DA	86			
ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA	39			
UNNECESSARY ROUGH.	DA	67			
WEREWOLF KA 50	DA	66			
WING ARMADA	DA	70			
WORLD CUP USA '94	DV	79	59		
ZEPPELIN-GIANT Q.T.S.	DV	80	69		
ZOOL 2	DA	48			
SIM 1 MB 60ns		85			
SIM 4 MB 60ns		365			
DISK 1.44 form. 10 St.		10			
GRAVIS GAME PAD		49			

Preislistenauszug		Art.	Stk.	MM	AM
TOTAL CARNAGE	DA		62		
ULTIMATE BODY BLO.	DA		55		
ZOOL 2	DA		55		

PREISLISTE

incl. umfangreicher
Hardware kostenlos
anfordern!

Handieranfragen erwünscht!

Handieranfragen erwünscht!

DEATH OR GLORY	DV	89	87
DELTA V	EV	69	
DER CLOU	DV	78	68
DER TRAINER	DV		62
DIE GOLDENE MÄHNE....	DV	68	
DIGGERS	DV	66	
ELFMANIA	DA		52
EMPIRE SOCCER	DV	67	
EPIC PINBALL	EV	79	
F1	DV	67	
F-14 FLEET DEFENDER	DA	89	
FIFA INTERN. SOCCER	DA	68	62
GABRIEL KNIGHT	DV	74	
HALLOWEEN HARRY			

5th Anniversary.....DM 20,-

SAMPLER zum 5. Geburtstag von Rainbow Arts mit folgenden
Spielehits: Jinks, Garrison, Bad cat, Spherical, Danger Freak,
Realmo.t., Trolls, Stratrash, Graffiti-Man, Rock`n Roll

Zak MacKracken.....DM 35,-

Wohl eines der besten ADVENTURES für den C64. Zak McKracken als rasender Revolverblatt-Geschichten-Reporter...

Logical.....DM 20,-

Der Knüller für alle TÜFTEL-Fans - nur Logik hilft gegen die unerbittlichen Kugeln.

Lemmings.....DM **49,95**

Das Geschicklichkeits-Kult-Spiel. **PLAY TIME 4/94 93%**

C64-Überraschungspaket

..... DM 20,-

C64-Überraschungspaket

.....DM 40,-

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden 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, 90 327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis
		Gesamtsumme	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Daß der Amiga bei geschickter Programmierung den diversen Konsolen eigentlich überlegen sein müßte, wurde bislang nie bewiesen. Nun schickt sich das Programmiererteam Terramarque an, neue Dimensionen in Sachen Grafik zu erschließen.



Beat 'em up

ELFMANIA

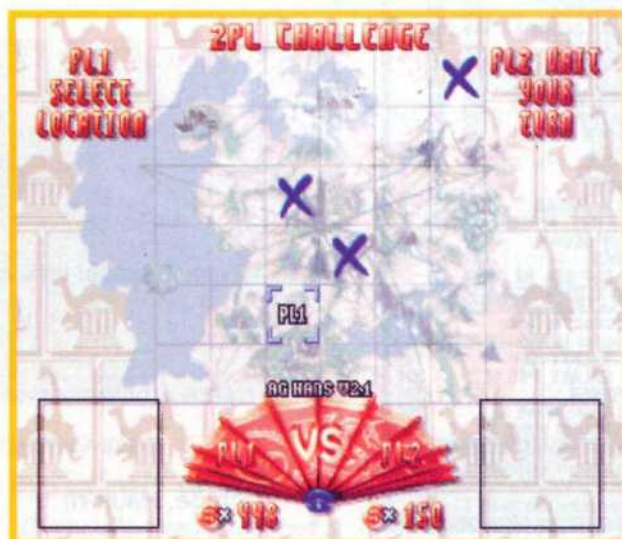
■ Hersteller: Renegade . Preis ca.: DM 60.- ■



Gut Ding will Weile haben! Dieser Spruch trifft in der Regel auf Computerspiele äußerst selten zu. Je länger sich ein Programm verzögert, desto schlimmer sind die Mängel, die auch im Laufe der Zeit

meist nicht behoben werden können. Elfmania macht da glücklicherweise eine Ausnahme. Schon im September '93 sollte das Spiel eigentlich veröffentlicht werden, und seit diesem Termin warteten wir gespannt auf das Eintreffen der Endversion und mußten währenddessen mit ansehen, wie diverse Konkurrenzmagazine aus lauter Ungeduld

schon die Dias bewerteten. Ilari Kuittinen von Terramarque versprach uns nämlich hoch und heilig, daß niemand vor uns eine spielbare Version, geschweige denn eine Endversion, erhalten wird. Die Jungs aus Finnland haben Wort gehalten, und Ende Mai trudelte die komplett fertige Version bei uns ein. Obwohl sich die bisherigen Prügelspiele auf dem Amiga als ganz solide Pixelklopfer erwiesen, fehlte doch das absolute Highlight, das den Rest alt aussehen ließ, wie es



● Auf dieser Karte muß man sechs Kreuzchen aneinanderreihen, um den König herausfordern zu dürfen.





● Der Wasserfall ist glänzend animiert, ebenso witzig sind die kleinen Details im Hintergrund.



● Die Farbenvielfalt verleiht Elfmania ein äußerst realistisches Aussehen.

beispielsweise ein Streetfighter II auf dem Super NES zu tun vermag. Ob Mortal Kombat, Body Blows oder SF II, jedes dieser Spiele hat nun in Elfmania seinen Meister gefunden.

Besser als der Rest!

Ob Grafik, Sound, Technik oder Spielbarkeit, in allen Bereichen wurde hier das

Maximum aus dem Amiga herausgeholt.

Glücklicherweise verzichtete man hier auf eines der teils recht herben Brutalo-Szenarien, wo sich schwere Jungs, Zuhälter und Schwerverbrecher das Blut aus den Köpfen prügeln. In Muhmulandia, dem Land der Elfen, ist es Tradition, daß man dann zum neuen Landesober-

haupt wird, wenn man die Krone zu einem ehrenvollen Kampf herausfordert und den natürlich für sich entscheidet. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg, denn herausfordern darf man erst dann, wenn man mindestens sechs Gebiete des

Landes, das aus insgesamt 36 Teilen besteht, für sich erobert. Den letzten Kick für die Motivation dürfte übrigens der Hinweis geben, daß bei einem Sieg der mystische Dragon Ninja alles über die Geheimnisse des Universums verrät.

WARUM BESSER?

Elfmania unterscheidet sich in zwei wesentlichen Punkten von anderen Beat 'em Ups und kann daher aus der Masse der Prügelspiele herausragen.



● Ob Body Blows, Mortal Kombat oder Streetfighter 2, alle Konkurrenten können nicht mit der Steuerungsvielfalt und Gegnerzahl Elfmanias aufwarten.



A) Die Steuerung

Zum einen haben Streetfighter-Veteranen zunächst einmal erheblich Probleme mit der Steuerung. Terramarque wollte nämlich eine ganz neue Steuerung mit direktem Zugriff auf alle Moves entwickeln. Eine gewisse Einspielzeit ist daher vonnöten, doch anschließend will man sich gar nicht mehr vom Joystick trennen, so natürlich lassen sich die Bildschirmcharaktere steuern.

B) Die Gegner

Üblicherweise kann man in jedem Prügelspiel für einen bestimmten Gegner eine Technik finden, mit der man ihn ganz einfach besiegt. Dieses simple Vorgehen gibt es hier nicht. Terramarque meint dazu: „Elfmania führt echte künstliche Intelligenz ein! Finde einen Weg, den Computergegner auszutricksen, und er wird wie jeder menschliche Gegner deine Performance lernen und vielleicht sogar dich austricksen!“



RENEGADES NEUE HELDEN!

Die Bitmap Bros. machten sich bei der Gründung von Renegade zur Aufgabe, die verantwortlichen Programmerteams ordentlich zu entlohnen und ihnen auch den ganzen Ruhm zukommen zu lassen. Neben Graftgold und Sensible Software darf sich nun Terramarque der Öffentlichkeit präsentieren. Prominentestes Mitglied ist zweifellos Stavros Fasoulas, der als Programmierer der legendären C64-Spiele Sanxion, Delta oder Quedex bekannt sein dürfte. Er arbeitet derzeit an P.I.D., einem Rennspiel im Stil von Overdrive. Daneben kennt man nur noch Ilari Kuitinen, der Terramarque bei Messeveranstaltungen vertritt.



● **Die Hintergründe verdienen Aufmerksamkeit. Dort regt sich einiges.**

In welcher Reihenfolge und wo die Kämpfe stattfinden, darf man selbst bestimmen, jedoch sollte man hierbei eine bestimmte Taktik anwenden. Ähnlich dem klassischen Tic Tac Toe muß man auf einer 6 mal 6-Matrix, die das Land darstellt, entweder vertikal, horizontal oder diagonal eine Seite mit der gegenüberliegenden Seite verbinden. Gewinnt man einen Kampf an einem Ort, wird das entsprechende Feld auf der Karte mit einem Kreuzchen gekennzeichnet. Die Spannung steigt natürlich fast ins Unermeßliche, wenn man schon fünf Kreuzchen aneinanderreihen konnte und der entscheidende letzte Kampf bevorsteht.

Wie gehabt darf man auch in Elfmania aus einer beeindruckenden Kämpfer-Garde auswählen, jedoch beschränkt sich die Wahl nicht nur auf den Spielbeginn, vielmehr mietet man sich je nach Kontostand vor jedem Kampf einen der sechs Helden. Zum Auftakt muß man sich jedoch etwas bescheidener geben, denn mit 75 Coins lassen sich noch keine allzu großen Sprünge machen. Je erfolgreicher man sich jedoch durch das Spiel prügelt, umso mehr Münzen werden auf einen herabregnen. Dies ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn nach einer erfolgreichen Auseinandersetzung fallen viele kleine Münzen auf des Kämpfers Kopf.



Neben dem durchdachten Spieldesign ist natürlich die Grafik besonders auffällig. Perfekte Animationen, beeindruckendes 3D-Scrolling, zahlreiche Effekte in den Hintergrundgrafiken und größtmögliche Abwechslung lassen sich auf der Habenseite verzeichnen. Allerdings wurde jedes Pixel in Elfmania mit soviel Liebe gezeichnet, daß man hier von einer wahren Sensation sprechen muß. Beispielsweise hüpfen plötzlich viele kleine Fische in den verschiedensten Formationen über den Screen und platschen ins Wasser. Ebenso sollte man auch den Hintergrund genauer beachten, denn da könnte sich plötzlich eine Elfe bewegen oder das mächtige Schiff schwanken. Eine feine Sprachausgabe steigert die Motivation natürlich auch enorm. Zu Beginn eines Kampfes schmachtet die flotte Janika ein zartes 'Hi!' in Richtung Spieler, und niedliche 'Hois!' wirken dann auch wesentlich sympathischer als die primitiven Urlaute aus den Konkurrenzprügelspielen. Elfmania wäre jedoch kein Renegade-Produkt, wenn es



● **Das perfekte 3D-Scrolling würde eigentlich schon reichen, doch auch das Schiff im Hintergrund bewegt sich.**

nicht noch ein paar Extras zu bestaunen gäbe. Beispielsweise hätten wir hier die künstliche Intelligenz der Gegner, die schuld an der monatelangen Verzögerung ist (Info siehe Kasten!). So klug hat sich noch

kein rechnergesteuerter Gegner gezeigt. Unendliche Ladezeiten gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Die zwei Disketten lassen sich zwar nicht auf einer Festplatte installieren, jedoch ist das Ladesystem so intelligent und schnell gemacht, daß dies nicht als Minuspunkt zu bewerten ist. Einzig und alleine die etwas karge Auswahl an Special Moves ist zu kritisieren, was man zunächst auch bei der Steuerung tun möchte. Nach etwa einer halben Stunde gewöhnt man sich jedoch daran und lernt die neuartigen Techniken zu schätzen.

Hans Ippisch

INFO BITS

2 Disketten, Lauffähig auf allen Amigas, nicht installierbar auf Festplatte

ROOTS

Streelfighter II und Body Blows Galactic müssen zweifellos als Vorbild herhalten, liegen jedoch qualitätsmäßig hinter Renegades neuestem Werk zurück.



GRAFIK 094

SOUND 084

FUN

090

VIEWPOINT

Elfmania ist das erwartete Meisterwerk! Das erste Spiel von Terramarque glänzt mit vielen ausgetüftelten Details, wie der Kartenlogik, der künstlichen Intelligenz der Gegner oder dem technischen Arrangement. Eine grandiose Grafik rundet dieses Prachtstück an Beat 'em Up ab, das sich wohlthuend von der Brutalo-Liga unterscheidet.



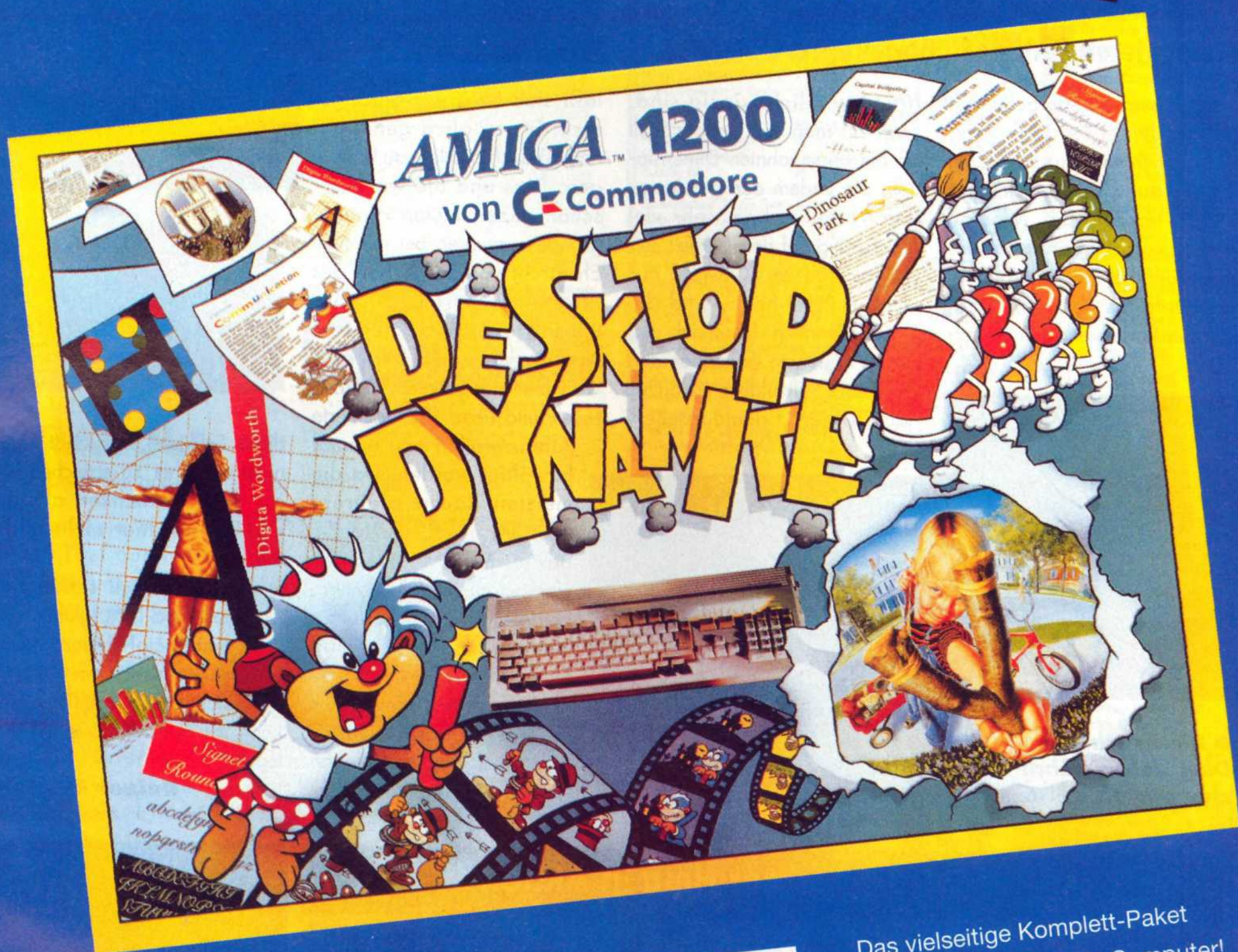
Hans Ippisch

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerisch "Digita Wordworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore

Arcade-Action

BENEFACTOR

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

Unser Hans hat das Spiel sehr treffend umschrieben: „Flashback im Miniatur-Format“.

Aber Psygnosis wäre nicht die Firma, wie wir sie kennen und schätzen, wenn sie einfach nur „abgekupfert“ hätten.

Obwohl Benefactor auf den ersten Blick wirklich wie eine Kreuzung aus Flashback und Impossible Mission wirkt, wurde dennoch ein eigenständiges Spiel daraus. Ist man anfangs noch verblüfft, weil die Sprites und der Hinter-

grund wirklich winzig sind, gewöhnt man sich sehr schnell an die ungewohnten Dimensionen, die zudem den gravierenden Vorteil haben, sehr viel gleichzeitig auf dem Screen zeigen zu können. Obwohl nur wenige Pixel hoch, sind die Sprites dennoch detailreich und stehen in puncto Animation den „großen“ Vorbildern in nichts nach. Unser „Hauptdarsteller“

läßt sich (was wir anfangs nicht für möglich gehalten haben) auch pixelgenau bewegen. Dies und die wunderschön gezeichneten Hintergründe erzeugten bei mir tiefe Ehrfurcht vor der Arbeit des Programmiererteams. Aber Benefactor ist nicht nur eine Augenweide - auch spielerisch wird sehr viel geboten. Sechzig Levels und über 100 animierte Aliens wollen erst einmal bewältigt werden. Da die meisten Räume mehrere Bildschirme groß sind, dürfte das auch bei Joystickprofis eine geraume Weile dauern. Hinterlistig heranrollende Steinkugeln machen ebenso zu schaffen wie die Suche nach dem Ausgang eines Levels, der vorzugsweise sehr unzugänglich gelegen ist, und dem hierfür notwen-

● Obwohl alles wirklich winzig ist, besteht ein Screen aus mehreren Bildschirmen.



digen Schlüssel, der meist auch nicht einfacher zu erreichen ist. Mit Geschicklichkeit alleine kommt man hier nicht allzu weit. Wessen Joystick schon bei Flashback und I. M. glühte, der wird Benefactor lieben. Allen anderen, die ein gutes Geschicklichkeitsspiel mögen, kann ich es auch nur ans Herz legen.

Rainer Rosshirt



● Dieses schleimige Ding sieht gefährlicher aus als es ist.



Benefactors kleiner Held in Aktion



Flach auf den Boden werfen hilft meist bei böartigen Steinkugeln.

Erst wenige Pixel groß und schon so sportlich!



Zu lange Denkpausen langweilen unseren Hauptdarsteller sichtlich.



Eine der leichtesten Übungen.



Endlich ist einer der Schlüssel gefunden.

Nicht die Prinzen- sondern die Schmutzrolle.



MEGA MOTION

■ Herst.: Black Legend,
Preis ca.: DM 60.- ■

Endlich wieder ein Denkspiel, das fesseln kann. Mit dem rotierenden Molekül müßt Ihr Euch den Weg zum Ausgang freimachen, was bei den schwieriger werdenden Levels zunehmend Vorausdenken erfordert. Im Weg liegende Steine, Bomben und Geheimtüren erschweren Euch das simple „Durchrennen“, aber es gibt auch Extras, die Euch Auftrieb verleihen.

(rg)



Grafik 064%
Sound 062%
Fun 078%

INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER

■ Herst.: Sensible Software,
Preis ca.: DM 80.- ■

Sensible Software schiebt mit International Sensible Soccer eine Art aktualisiertes Sensible Soccer nach. So kann man nun die diesjährige WM mit allen Spielern, Begegnungen und den neuen Regeln nachspielen. Gestützt auf die bekannten Fähigkeiten wird sich I.S.S. nochmals gut verkaufen. Wer Sensible Soccer bereits besitzt, für den ist der Nutzen eher gering.

(me)



Grafik 070%
Sound 075%
Fun 088%

DRACULA

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

Daß ein Spiel mit diesem Titel durchaus zum Schmunzeln oder Lächeln anregt, hätte ich nicht gedacht. Denn wieder ist es passiert! Eine halbherzige Filmumsetzung. Zwar macht der Hauptdarsteller einen recht wohlantierten Eindruck, doch können seine Aktionen und das Drumherum beim besten Willen nicht begeistern. Mühsam wehrt man sich gegen Spinnen, Ratten, Blutsauger und Knochenmänner, tritt und schlägt nach Fledermäusen



● **Spiele werden selten ihren Filmvorbildern gerecht.**

und Särgen und sucht nach dem Sinn. Was das eiskalte Händchen der Addams Family hier verloren hat, blieb mir zudem verborgen. Wenigstens die Titelmusik kann sich hören lassen. **Michael Erlwein**

Grafik 046%
Sound 055%
Fun 041%

Joysoft



B.M. HATTRICK

AMIGA dt
99.90

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221 425566

50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221 239526

53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228 659726

40211 DÜSSELDORF
AM 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
VORKASSE INLAND: 6 DM

ELF MANIA

AMIGA **
59.90

AMIGA Vollpreis z.B.	
Apocalypse **	54.90
Beneath a St. Sky dt	69.90
Benefactor **/*	69.90
Ch.Kolumbus dt	89.90
Cyberspace dt *	84.90
Darkmere dt	74.90
Death or Glory dt	99.90
Der Clou dt	79.90
Der Trainer dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Dracula **	49.90
Eye of the Storm **	84.90
Fantastic Dizzy **	54.90
Hattrick **/*	79.90
Heimdall 2 dt	84.90
Impossible Mission**	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Mad News dt *	79.90
Pizza Connection dt	89.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarzes Auge 2 dt*	89.90
Sensible Soccer Int.**	39.90
Sensible World Cup *	69.90
Sierra Soccer dt	59.90
Total Carnage **	64.90
U.F.O. **	79.90
Utopia 2 **	69.90
World Cup 94 USA dt	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er z.B.	
Brian the Lion **	59.90
Christoph Kolumb.dt	89.90
Civilisation dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Elfmania **	59.90
Gunship 2000 **	79.90
Heimdall 2 **	84.90
Impossible Mission **	79.90
James Pond 3 **	64.90
Kings Quest 6 *	79.90
Second Samurai **	69.90
Syndicate dt	79.90
T.F.X. **/*	89.90
Tornado **	99.90
Total Carnage **	64.90
SONDERANGEBOT AMIGA z.B.	
Alfred Chicken **	39.90
Aquatic Games **	29.90
Body Blows **	29.90
Bubba'n Stix **	39.90
Curse o.Entchantment **	39.90
D-Generation ** 1200	19.90
Dragons Lair 3 **	29.90
Elite 2 dt	49.90
Flight Sim. 2 **	29.90
Genesis	39.90
Goblilins 1 **	39.90
Hexuma dt	29.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Jonathan dt	39.90
Lemmings 2	49.90
Lotus 3 **	29.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monkey Island 2 dt	59.90
Nicky Boom 2 **	29.90
Pacific Island dt	29.90
Premiere Manager 2**	39.90
Push Over **	29.90
R-Type 2	19.90
Rules of Engagement	19.90
Sabre Taem **	19.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Sleepwalker **	19.90
Tornado **	49.90
Traps 'n Treasures **	29.90
Turrican 3 **	49.90
Wing Commander dt	39.90
Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht	
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT	

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN

(*) Vorkündigung, (**) dt. Anfertigung, (dt) komplett in Deutsch. IFRÜHMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

GUTSCHEIN
FÜR EINEN KOSTENLOSEN
KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN
UND INFOS
P.T.8

JEDER KUNDE ERHÄLT VON
UNS BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG ALS
"DANKESCHÖN" EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN PT8

Jump & Run

NESQUIK

■ Hersteller: Nestlé . Preis: Freeware ■

Freeware neigt im allgemeinen mehr dazu, irgendein Produkt oder einen namhaften Hersteller anzupreisen, als ein Feuerwerk an Spielspaß abzubrennen. Nicht anders bei diesem Spiel. Im Vordergrund stehen eigentlich immer irgendwelche Kaopackungen, weniger die Spielfigur. Aber man will ja nicht meckern, und einem geschenkten Gaul schaut man



● Für Freeware trotz etwas zu bunter Grafik kein schlechter Fang!



ja bekanntlich nicht ins Maul. Deshalb kann man getrost vom ein oder anderen Programmierfehler absehen und das Spiel dank niedrigem Schwierigkeitsgrad ohne schlechten Gewissens an einem Nachmittag mal durchzocken. Schön bunt ist es auf jeden Fall!

Roland Gerhardt

Grafik 063%
Sound 053%
Fun 062%

Action-Adventure

HEIMDALL 2

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 100.- ■

Der bösertige Loki und seine Krieger werden bald zu stark sein, um ihnen zu widerstehen. Es ist Zeit für die Götter, einzuschreiten, bevor es zu spät ist.

Natürlich bleibt wieder einmal Nalles an Dir hängen. Du übernimmst die Rolle von Heimdall und opferst Deine Unsterblichkeit, wenn Du zu den sechs Ländern der Wikinger herabsteigst, um das heilige Amulett zu suchen, das Loki stoppen



kann. Um die Teile des Amuletts zu finden, muß man zwischen den verschiedenen Welten hin- und herreisen. Allerdings empfiehlt es sich, immer ein Auge nach Lokis Plänen offenzuhalten und diese zu durchkreuzen, wo es nur geht. Immer wieder wird man gezwungen, sein Leben im Nahkampf zu verteidigen oder selbst anzugreifen. Hunderte von

● Wer die Wahl hat, hat auch hier die Qual. Diesen Ausgang hätte man besser meiden sollen.

Jump & Run

THE INCREDIBLE CRASH TEST DUMMIES

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

Seit sie in der Werbung aktiv sind und auch noch auf MTV singen, drängen die Crash Dummies nun auch auf den JR-Markt. Dafür gemacht, um zerstört zu werden, geht es auch

im Spiel nicht viel anders zu. Nach jedem Treffer verliert der Dummy nicht etwa Energie, nein, nein, hier muß gleich ein Körperteil dran glauben. Was allerdings lustig wirken soll, macht eher einen peinlichen Eindruck. Zu menschenähnlich ist diese Gestalt, die bald nur noch auf den Händen läuft. Nette Grafiken und ein flinkes Gameplay holen hier auch nicht mehr viel heraus.

Michael Erlwein



● Aus der Hüfte macht unser Dummy sogar noch riesige Sprünge. Wie, weiß keiner so genau.

Grafik 064%
Sound 064%
Fun 056%



● Wenn der Weg schon einmal klar vorgegeben ist, verhindern garantiert lebensmüde Gegner ein Weiterkommen. Diskussionen bringen hier nicht viel.

Gegenständen warten darauf, gefunden und benutzt zu werden. Manche Situationen sind auch nur durch ein Gespräch zu meistern. Da man zwei verschiedene Figuren

durch die Welten geleiten kann, kommt keine Langeweile auf. Stolze sieben Disketten umfaßt dieses Arcade-Abenteuer. Da die Programmierer keinerlei sadistische Neigungen hatten, hält sich die Wechselei der Disketten aber in Grenzen. Die vorbildliche Steuerung und der tolle 3D-Effekt machen das Spiel zum reinen Vergnügen. Wer Action pur erwartet, sollte sich die Anschaffung noch einmal überlegen. Hirn ist hier deutlich wichtiger als Muskeln.

Rainer Rosshirt



Beat 'em Up

LAST ACTION HERO

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

Auch Arnold mußte Anochmal herhalten. In dieser Ausgabe schon die dritte Filmumsetzung von Psygnosis! Eines kann man sagen: man hat sich genau an den Film gehalten, denn der war eine Pleite, und die hat man gut rübergebracht. Selbst auf Spielstufe „None“ und mit fünf Leben ausgerüstet, ist die Zahl der gleichzeitig angreifenden Gegner oft zu hoch. Dagegen sind die End-



● **Langweiliger Hintergrund und ebensolche Animationen, das ist LAH.**

gegner eher peinlich geraten. Außerdem halte ich nicht soviel davon, Frauen zu schlagen und es mit Messerstechern und Axtschlägern zu tun zu haben.

Michael Erlwein

Grafik 039%
Sound 037%
Fun 033%



Jump & Run

CLIFFHANGER

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

Spannende Serien, die meist mit einer ausweglosen Situation des Helden enden, nennt man in Fachkreisen auch meist Cliffhanger. Langweilige Spiele, die meist mit einem ausweglosen Leveldesign aufwarten, nennt man in Fachkreisen schlecht. Cliffhanger ist eines dieser Spiele. Auch wenn man tatsächlich Parallelen zum Film entdecken kann und sogar sei-



● **Nein, wir befinden uns nicht in der C64-Rubrik!**

nen Lieblingsfilmstar einigermaßen erkennt (beides nicht immer üblich bei Filmumsetzungen), so ergeht es Psygnosis genauso wie den Jungs von Ocean: das Spiel zum Film ist so unnötig wie Lockenwickler für Glatzköpfe.

Michael Erlwein



● **Die Jungs, die dieses Spiel gemacht haben, sollten lieber auch zurück in den Wald gehen!**

Grafik 038%
Sound 054%
Fun 038%

Managerspiel

DER TRAINER

■ Hersteller: Black Legend . Preis ca.: DM 100.- ■

Hier aber übernimmt Ihr die Mechte Arbeit und steht mit lauter Stimme am Spielfeldrand. Ihr seid der Berti Vogts der Floppy Disks. Doch das können die anderen Spiele auch. Zweifellos wurde an diesem Programm lange gefeilt, bloß wen interessiert das, wenn er glaubt,

vor einem Texteditor mit kleinen Symbolen zu sitzen. Der Trainer hat mit Sicherheit die Beachtung des Menschen verdient, der akribisch die Ergebnisse der letzten 30 Jahre seines Lieblingsvereins notiert hat. Wer jedoch auf das Quentchen Action und eventuell sogar steuerbare Spieleinlagen nicht verzichten will, der ist mit den Produkten aus dem eigenen Lande besser bedient. Trotz hoher Komplexität ohne Nachladen fehlt das Tüpfelchen auf dem i.

Michael Erlwein



● **Wo laufen sie denn? Alles, was man beim Trainer zu sehen bekommt, sind endlose Datenströme.**

Grafik 021%
Sound 020%
Fun 072%

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

In: Herbert Wernshofer			
DV 65.90	Tornado + Mission	DA 73.90	Pegasus 4.0
DV 81.90	Tubular Worlds	DA 75.90	Ravenloft
DV 69.90	Ultima 8	DV 78.90	Rebell Assault dt. Unt.
DV 66.90	- Speech Pack	DA 37.90	Return to Zork
DV 80.90	X-Wing	DA 87.90	Sam + Max
DV 65.90	- Upgrade Disk	DV 57.90	Spaceship Warlock
DV 79.90	- Mission II	DV 43.90	Strike Commander
DA 66.90	Zeppelin	DV 82.90	Syndicate Plus
DV 75.90			TFX
DA 59.90			Tornado
DV 80.90		DV 82.90	UFO
DV 77.90		DV 85.90	Ultima 7 Bundle
DV 85.90		DV 103.90	Ultima 8
DV 81.90		DA 69.90	Who shot Jonny Rock
DV 78.90		DV 75.90	Wizardry 6 & 7
DV 76.90		DV 93.90	Wolfpack
DA 68.90			
DV 69.90			
DV 63.90			
DA 89.90			
DV 88.90			
DV 68.90			
DV 117.90			
DA 51.90			
DA 51.90			
DA 63.90			
DV 67.90			
DA 74.90			
DV 75.90			
DA 88.90			
DV 65.90			
DV 68.90			
DA 73.90			
DV 75.90			
DV 55.90			
DV 67.90			
DV 65.90			
DA 88.90			
DA 76.90			
DA 78.90			
DA 38.90			
DA 37.90			
DV 59.90			
DV 88.90			
DV 67.90			
DA 66.90			
DA 78.90			
DV 82.90			
DV 85.90			
DV 82.90			
DV 75.90			
DA 76.90			
DA 81.90			
DA 73.90			
DA 75.90			
DA 76.90			
DA 78.90			
DA 79.90			
DA 80.90			
DA 81.90			
DA 82.90			
DA 83.90			
DA 84.90			
DA 85.90			
DA 86.90			
DA 87.90			
DA 88.90			
DA 89.90			
DA 90.90			
DA 91.90			
DA 92.90			
DA 93.90			
DA 94.90			
DA 95.90			
DA 96.90			
DA 97.90			
DA 98.90			
DA 99.90			
DA 100.90			

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!
Soundblaster 2.0 Value Edition 125.-
Soundblaster Pro Value Edition 185.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP 349.-
Soundblaster 16 Value Edition 229.-
Soundblaster AWE 32 565.-
Waveblaster 359.-
VideoBlaster SE 685.-
CD 16 Gameblaster Pack 849.-
SPEA V7-Media FX 449.-
ORCHID Game Wave 32 259.-
ORCHID Sound Wave 32 429.-
- Rom Update 92.-
ORCHID Sound Wave 32 plus 485.-
ORCHID CD-Rom Laufwerk 369.-
ORCHID Sound Kid 865.-
CD-ROM Drive NEC Triplex 849.-
-Kontrollerkarte zu NEC 145.-
Mitsumi Doublespeed FX 001 D 325.-
JOYSTICK's
GRAVIS schwarz oder transparent 65.-
GRAVIS Gamepad 46.-
GRAVIS PRO 79.-
Flight Stick Pro 143.-
Virtual Pilot 149.-
Boeder Deluxe Analog P6 27.-
Cyberman 185.-
Boxen:
Screenbeat Aktivboxen 43.-
- Netzteil 23.-
Creativ Labs SBS 300 209.-
Neu: 24 - 48 Stunden Komplett-Liefer-SERVICE preis! 6.50

Sportspiel

SIERRA SOCCER

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

Fußball, Fußball, Fußball! Sicher könnt Ihr es auch schon fast nicht mehr hören, sehen oder lesen!

Munderte von Fußballspielen tummeln sich auf dem Markt, und keiner weiß mehr, wohin mit seinem sauer verdienten Geld. Eine gute Idee wäre da wohl Sierra Soccer. Natürlich hat man alle Mannschaften der Welt, verschiedene Aufstellungen, Trainingsmöglichkeiten und etliche Daten über die einzelnen Spieler zur Verfügung.

Dazu hat man nun gekonnt einige Features wie die Hilfslinie bei Freistößen (Striker), den hin- und herwandernden Pfeil

beim Elfmeterschießen (Kick Off) und den Maßstab von Sensible Soccer gegeben - ein recht ansehnliches Spiel kam dabei heraus. Obwohl die Leute von Sierra sich sonst mehr auf dem Adventuresektor tummeln, haben sie in jedem Fall gut aufgepaßt und überall ein bißchen gepopst. Wenn das Ergebnis stimmt, ist das allerdings durchaus zu begrüßen. Klei-

ner Nachteil: die Originalnamen wurden leicht abgeändert (Matthäus = Matayus)!

Michael Erlwein ● In Sierra Soccer finden sich viele Anleihen aus bisher erfolgreichen

Fußballspielen, wie Striker oder Kick Off.



Teamauswahl									
	TM	Gr.	Ad.	Ve.	Pz.	Kb.	Sch.		
1	TM	Miosler	14	18	13	15	14	13	
2	WT	Doil	15	16	13	9	12	2	
3	WT	Bolbower	13	14	12	8	11	3	
4	WT	Layloss	14	16	14	7	13	2	
5	WT	Perries	12	14	13	8	12	1	
6	MS	Doolie	14	17	9	13	5	8	
7	MS	Hank	13	18	7	15	6	5	
8	MS	Reynoss	14	15	8	14	7	6	
9	MS	Woudring	13	18	9	16	9	7	
10	ST	Heggenley	15	14	3	5	13	16	
11	ST	Stuart	13	17	4	6	15	13	

Adle	13	16	13	14	12	16
mo	12	14	15	13	15	14
oze	16	15	12	6	11	3
strung	15	17	13	7	12	2
ymon	14	16	12	8	11	1
Samu	14	14	14	7	14	5

U.S.A.	
1	MS
2	MS
3	MS
4	MS
5	MS
6	MS
7	MS
8	MS
9	MS
10	MS
11	MS

KIT 1	4-4-2
Geschw.	13,5
Ausdauer	15,0
Verteid.	13,0
Paß	08,0
Kopfboll.	12,0
Schuß	02,0

AUSGANG	Ge. B.
1	MS
2	MS
3	MS
4	MS
5	MS
6	MS
7	MS
8	MS
9	MS
10	MS
11	MS



● Die Adventure-Spezialisten aus den USA betreten neues Terrain.



VIEWPOINT

Natürlich wird es gerade bei den zahlreichen Fußballspielen immer schwieriger, etwas Neues herauszubringen. Deshalb hat Sierra größtenteils auf Altbewährtes zurückgegriffen und daraus einen gelungenen Cocktail gemixt. Obwohl ich ein alter Kick Off- und Goal-Fan bin, habe ich trotzdem sehr viel Zeit an diesem Spiel verbracht und die anderen beiden erstmal in den Schrank gestellt.



Michael Erlwein

TRAININGSMÖGLICHKEITEN

Um im Spiel optimale Ergebnisse zu erzielen, wurde bei Sierra Soccer die Möglichkeit gegeben, Standardsituationen zu üben.



Vor dem Schützen rennt ein Pfeil hin und her. Wenn Ihr glaubt, die richtige Ecke zu haben, müßt Ihr blitzschnell den Feuerknopf drücken. Hier kommt es auf einen schnellen Blick und schnelle Finger an.



Die Freistöße können mittels einer Linie genau getimt werden. Gebt nach dem Schuß mit dem Joystick noch den nötigen Drall und der gegnerische Torwart wird ganz schön alt ausschauen.

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnetest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000



Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Simulation KOLUMBUS

■ Herst.: Software 2000,
Preis ca.: DM 100.-,
System: Amiga 1200 ■

Neue Kontinente erforschen, Expeditionen bilden, Dörfer erobern und Siedler gewinnen. In dieser Wirtschaftssimulation könnt Ihr in die Fußstapfen des berühmten Entdeckers treten, und dabei eine Menge über wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge in der Geschichte lernen. Allerdings bleibt der Spielspaß etwas auf der Strecke.

Roland Gerhardt



Grafik 078%
Sound 062%
Fun 079%

Flugsimulator TORNADO

■ Herst.: Digital Intergration,
Preis ca.: DM 100.-,
System: Amiga 1200 ■

Wer mindestens 2 MB Arbeitsspeicher und eine Festplatte sein eigen nennen darf, der kann sich in Zukunft mit einem Tornado in die Lüfte erheben. Naja, nicht ganz, aber diese Simulation gehört eindeutig zu dem Besten dieses Genres auf dem Amiga. Viele Optionen, vom Simulatortraining bis hin zu Missionsaufträgen, inklusive.

Roland Gerhardt

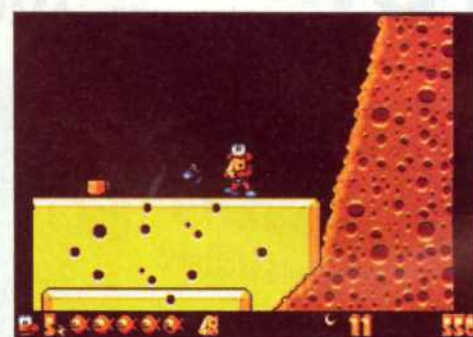


Grafik 078%
Sound 075%
Fun 084%

Jump & Run JAMES POND 3

■ Herst.: Millennium, Preis ca.: DM 100.-, System: Amiga 1200 ■

Unser guter James hat inzwischen sein drittes Abenteuer auf dem Amiga zu bestehen. Bis jetzt darf er leider nur auf dem A1200 sein Unwesen treiben. Falls es Leser geben sollte, die den putzigen Kerl noch nicht kennen - hier eine kurze Inhaltsangabe: James Pond ist Top Agent bei F.I.S.H. - so cool, daß einem bei Berührung die Flossen abfrieren, ein Gentleman wie aus dem Fischei gepellt - Erfolgsrate 100%. Wenn James etwas in die Flosse nimmt, ist es schon so gut wie erledigt. Nachdem er schon im Vorgänger den bösen Dr. Maybe zu den Fischen



geschickt hat, steht er nun einer neuen Herausforderung gegenüber. Dr. Maybe und seine Spießgesellen von J.A.W.S. bedrohen schon wieder unseren Planeten.

Über 100 Ebenen, mehr als 60 Arten von Gegnern, Steuerungswechsel auf Fridolin Frosch und Tonnen von Spezialgegenständen lassen keine Langeweile aufkommen.

Rainer Rosshirt



Grafik 078%
Sound 075%
Fun 076%

Jump & Run OUT TO LUNCH

■ Herst.: Mindscape, Preis ca.: DM 100.-,
System: Amiga 1200, Amiga 4000 ■

**Ein geschmacklich
ausgewogenes Spiel..**

... nett servierte Grafiken, freundlich gemixte Musik, leider etwas zerkochtes Gameplay und milde Wärmeregulierung. Pierre le Chef, weltbekannter Meister der internationalen Cuisine, hat heute einen seiner schlimmen Tage. Die für seine kulinarischen Köstlichkeiten erforderlichen Zutaten sind ausgebrochen und befinden sich auf der Flucht. Sie müssen rechtzeitig zum Dinner wieder eingefangen werden. Pierres Reise führt durch 48 Ebenen und sechs verschiedene Länder, von denen



jedes sein eigenes kulturelles Aroma aufweist. Pierre muß nicht nur die entflochtenen Zutaten einsammeln, er muß auch Bakterien und Insekten zerstören, die andernfalls die Nahrungsmittel infizieren würden. Und er muß seinen Erzrivalen, Le Chef Noir, im Auge behalten (ein böser, maskierter Küchen-



chef in schwarzer Kleidung), der Pierre um seine internationalen Erfolge beneidet. Er hat einen ausgekochten Plan ausgearbeitet: Er läßt so viele der von Pierre wieder eingefangenen Lebensmittel frei, wie er nur kann. Wird es Pierre gelingen, seine Leckerbissen zurückzubekommen oder wird Le Noir den Kuchen und den Teig ergattern? Das hängt ganz von Deiner Geschicklichkeit ab. So originell wie die Geschichte ist, so altbacken ist das Spielprinzip.

Ein nett gemachtes Jump & Run, leider ohne nennenswerte Höhepunkte. Die Grafiken und Sprites wurden im putzigen Comic-Stil gezeichnet - dazu paßt auch die Musik. Die Steuerung klappt recht leidlich. An eine Option für zwei

Spieler (leider nicht gleichzeitig, sondern hintereinander) wurde ebenso gedacht, wie an die Möglichkeit, ein Paßwort einzugeben, um nicht immer wieder ganz am Anfang beginnen zu müssen. Man kann sehr wohl längerfristig an diesem Spiel Freude haben, aber wenn man es nicht hat, verpaßt man auch nichts Wichtiges.

Rainer Rosshirt

Grafik 065%
Sound 060%
Fun 060%

Simulation

BRIAN THE LION

■ Herst.: Psygnosis, Preis ca.: DM 100.-, System: Amiga 1200 ■

Mit Brian, der ausgeflipptesten Katze auf zwei Beinen, kommt das Jump & Run auch für den A1200. Witzige Story, nette Grafik und wirklich gelungene Animationen erwarten den Spieler. Obwohl das Spiel keine umwerfenden neuen Ideen bietet, hat der „Hauptdarsteller“ das Zeug zum Superstar. Brian ist eben gar zu putzig.

Rainer Rosshirt



Grafik	079%
Sound	074%
Fun	075%

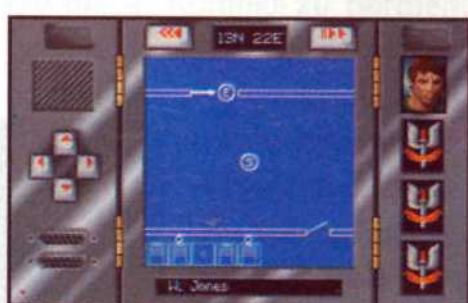
Strategie

SABRE TEAM

■ Herst.: Krisalis, Preis ca.: DM 100.-, System: Amiga 1200 ■

Obwohl das Spiel sehr stark an Syndicate erinnert, ist es alles andere als eine müde Kopie. Aus einer Gruppe von acht Männern können bis zu vier ausgewählt werden, um Geiseln zu befreien und Gegner unschädlich zu machen. Von der Ausbildung der Männer bis zu deren Ausrüstung - hier ist der Strategie gefordert.

Rainer Rosshirt



Grafik	081%
Sound	073%
Fun	079%

Strategie

CIVILIZATION

■ Herst.: MicroProse, Preis ca.: DM 100.-, System: Amiga 1200 ■

Der Aufbau einer Zivilisation, beginnend mit der Gründung der ersten großen Städte vor 6000 Jahren bis hin zur unmittelbar bevorstehenden Besiedlung des Weltraums, ist Eure Aufgabe in diesem Klassiker. Alle Errungenschaften, die Euch ein fortschrittliches Leben ermöglichen, müssen erst hart erarbeitet werden. Außerdem fallen noch sämtliche wirtschaftlichen und diplomatischen Aspekte in Euren Aufgabenbereich. Diplomatie ist aufgrund rivalisierender Zivilisationen von



großer Bedeutung, damit nicht viele technische Errungenschaften einem Krieg zum Opfer fallen oder durch Sabotage vernichtet werden. Ein äußerst komplexes Spiel für lange verregnete Sommerabende. Die A1200-Version nutzt die Stärken der „großen“ Amigas voll aus und steht der PC-Version kaum noch nach.

Roland Gerhardt

Grafik	076%
Sound	056%
Fun	084%

Jump & Run

ZOOL 2

■ Herst.: Gremlin, Preis ca.: DM 60-90.-, System: Amiga 1200 CD 32 ■

Der Nachfolger des bislang meistverkauften Amiga-Jump & Runs hatte es in der Amiga 500-Version mehr als schwer.

Speziell für die CD 32-Version gab sich Gremlin jedoch erstaunliche Mühe, denn hier spendierte man nicht nur sehr

sehr wertvolle animierte Zwischensequenzen und packende Soundtracks, sondern packte sogar noch eine kom-



● Die Grafiken des Spiels sind in beiden Versionen identisch. Das CD 32 kann aber mit besserem Sound und tollem Intro aufwarten.

plett neue Welt mit tollen Levels dazu. Auf die Zwischensequenzen muß die A1200-Version leider verzichten.

Hans Ippisch

A 1200

Grafik	075%
Sound	079%
Fun	080%

CD 32

Grafik	080%
Sound	086%
Fun	083%



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...

Forden Sie jetzt unseren kostenlosen katalog an:

10-DM-Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES-
GB - CDROM - ZUBEHÖR

Jump & Run

IMPOSSIBLE MISSION 2025

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

Zunächst ist alles beim alten geblieben. Ein Agent arbeitet sich über Plattformen und Aufzüge durch verschiedene Etagen eines Komplexes. Dabei wird er von Robotern und allerlei technischem Gerüsch behindert. Objekte können nach nützlichen Sachen durchsucht werden und Terminals stehen zur Hilfe bereit.

Neu ist auf jeden Fall, daß man drei Agenten zur Auswahl hat (auch das schwache Geschlecht wurde berücksichtigt) und daß die einzelnen Räume bzw.

Was schon einmal ein Hit war, soll nach Vorstellung vieler Hersteller auch Jahre danach noch zum Hit werden. Der Erfolg solcher Produkte liegt meist bei über 50%. Wie wohl Impossible Mission 2025 abschneidet?

Gebäude über mehrere Bildschirme reichen. Dabei geht allerdings oft die Übersicht verloren, und das unnötige Zurückscrollen an den Startpunkt, nachdem der Held das Zeitliche gesegnet hat, geht auch ganz schön auf den Wecker.

Zudem ist das Leveldesign etwas einfallslos, und teilweise weiß man auch nicht so recht, ob es sich um eine Plattform handelt oder ob man in die Tiefe stürzt, wenn man zum Sprung ansetzt. Einzig die Musik und das tolle Intro machen

● **Jeder der drei zur Verfügung stehenden Helden besitzt eigene Charakteristika und eine eigene Geheimdienstvergangenheit.**



einen guten Eindruck und bringen mehr Spannung ins Spiel. Ohne dies und der Tatsache, daß man zwei Spiele in einem bekommt, wäre es wirklich sehr schlecht um Impossible Mission 2025 bestellt.

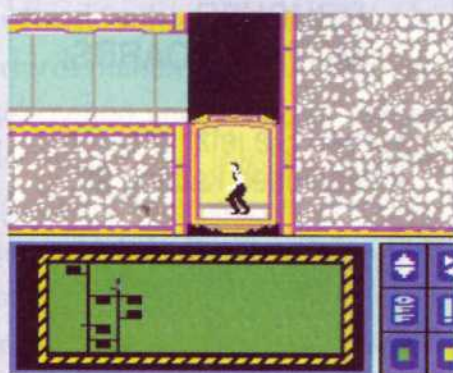
Michael Erlwein

● **Alle Objekte, die man findet, werden automatisch ins Inventory aufgenommen. Die Kapazität ist schier unbegrenzt.**



DAMALS UND HEUTE!

Schon damals konnten die Bewegungen des Helden absolut überzeugen. Besonders weiterentwickelt hat man den Sprite zwar nicht, aber geschmeidig wirkt das Ganze immer noch.



VIEWPOINT



Wehmütig denke ich an den ersten Teil zurück. Jeder Raum war übersichtlich angeordnet, die Aufgabe klar und das Spiel für die damalige Zeit brilliant. Mit der Version 2025 fehlt mir dies alles doch sehr, und wäre das Original nicht beim Spiel dabei (SUPER!), hätte ich bei Fun wohl noch ein wenig tiefer greifen müssen.

Michael Erlwein

Strategie

DER CLOW

■ Hersteller: Neo Design . Preis ca.: DM 90.- ■

Wer hatte nicht schon mal Lust, in ein Juweliengeschäft einzusteigen oder irgendwo einen Safe zu knacken? Glücklicherweise hindert die meisten Leute ihre gute Erziehung an solchen Gesetzeswidrigkeiten. Für diejenigen, die es trotzdem mal ausprobieren möchten, gibt es jetzt den kleinen Gaunerlehrgang sogar schon fürs CD 32. In diesem Spiel wurde an fast alles gedacht. Es lassen sich Komplizen anwerben, Werkzeuge und Fluchtautos erstellen, Einbrüche planen und ausführen, und das Ganze, ohne dabei mit dem



● **Anhand der oben angegebenen Parameter könnt Ihr entscheiden, ob sich ein Bruch lohnt.**

Gesetz in Konflikt zu geraten. Ein Heidenspaß, nicht nur für Panzerknacker, wenn auch mit kleinen technischen Mängeln. Bemerkenswert sind auf alle Fälle die vielen Minuten Sprachausgabe.

Roland Gerhardt

Grafik	070%
Sound	075%
Fun	070%



Jump & Run

THE CHAOS ENGINE

■ Hersteller: Renegade . Preis ca.: DM 60.- ■

Zeitgleich mit der Mega Drive-Version erscheint nun die aufgepeppte CD 32-Variante des A500-Klassikers The Chaos Engine. Bei Actionfans gilt nach wie vor das Motto, je einfacher das Spielprinzip ist und je mehr Spieler sich beteiligen dürfen, desto mehr Spaß macht das Ganze. Mit zwei Männchen durch eine ganze Reihe Levels zu düsen, die man aus der Vogelperspektive sieht, den Ausgang aufzuspüren und dabei noch möglichst viele



● **Immer eine Bank: Zwei-Spieler-Modi multiplizieren den Spielspaß.**

Monster umnieten, gehört seit Gauntlet IV zum Standard-Actionrepertoire. Geringfügig bessere Grafik und ansprechenden Sound bietet die neue CD 32-Version.

Hans Ippisch

Grafik	078%
Sound	081%
Fun	078%



FIRE & ICE

■ Herst.: Graftgold, Preis ca.: DM 80.-, System: CD 32 ■

Cool Coyote befindet sich auf dem Weg durch die unglaublichesten Landschaften, um die kleinen Kojotenwelpen vor einer ungewissen Zukunft zu bewahren. Seine Hauptwaffen sind dabei kleine Eiskügelchen oder Schneebomben. Mit ihnen kann er seine Gegner einfrieren, so daß denen somit leider die Musik von der CD entgeht.

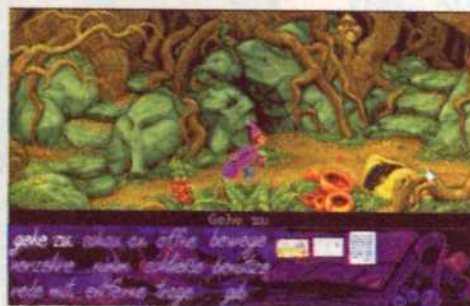
Roland Gerhardt



Grafik	079%
Sound	085%
Fun	076%

SIMON THE SORCERER

■ Herst.: Adventure Soft, Preis ca.: DM 100.-, System: CD 32 ■



Für Adventure-Fans war das CD 32 bislang ein schlechtes Medium. Meist Action- und Sportspiele fanden zur Recycling-Maschine, und wenn mal ein Spiel ihrem Geschmack entsprechen konnte, war es auch gleich eines der langweiligsten. Der jüngste Streich von Adventure Soft wurde nun mit zwei Stunden Sprache und nochmals verbesserter Grafik zum Hitspiel gemacht.

Hans Ippisch

Grafik	082%
Sound	087%
Fun	085%

STRIKER

■ Herst.: Gremlin, Preis ca.: DM 90.-, System: CD 32 ■



Pünktlich zur WM erscheint nun auch Striker fürs CD 32. Auf dem Amiga längst ein Renner, versucht Gremlin, mit dieser detaillierten und gut spielbaren Simulation die Konkurrenz auszubooten. 64 zur Auswahl stehende Teams, die gelungene 3D-Grafik und ein exzellentes Gameplay verkürzen mit Leichtigkeit die Zeit bis zur WM 1998.

Roland Gerhardt

Grafik	084%
Sound	072%
Fun	081%

ULTIMATE BODY BLOWS

■ Herst.: Team 17, Preis ca.: DM 90.-, System: CD 32 ■



Die CD 32-Umsetzung des Prügelspaßes von Team 17 bietet Euch nicht nur 22 unterschiedliche Kämpfer, sondern auch atemberaubende Hintergrundgrafiken und Musik von der CD. Dank des Amiga CD 32-Joypads läßt es sich auch fast noch besser als mit einem herkömmlichen Joystick spielen. Das ultimative Beat 'em Up für den Edel-CD-Player.

Roland Gerhardt

Grafik	086%
Sound	083%
Fun	082%

Nesquik und der Computec Verlag präsentieren das

Tricky-Quiky-

Bislang kannte man Nesquik eigentlich nur als Markennamen für ein köstliches Kakaogetränk, nun haben wir dem Nesquik-Hersteller Nestle auch ein prima Spiel mit ihrer Markenfigur Quiky Bunny zu verdanken. Dieser Hase muß in einem fünf Level umfassenden Jump & Run-Spiel eine drohende Nesquik-Krise verhindern.

Der kecke Hase Quiky Bunny ist der Held des niedlich gemachten Jump & Run-Spiels. Er muß schleunigst die verschwundenen Seiten aus dem Nesquik-Rezeptbuch wiederfinden, wenn eine weltweite Nesquik-Krise verhindert werden soll. Diese sind natürlich schwierigkeithalber in fünf Welten verstreut, womit grafisch Abwechslung garantiert ist. Ausgangspunkt des Abenteuers ist der Wald mit netten Fliegenpilz-Häuschen, während Quiky im Wasser-Level der zweiten Welt mit feuchten Löffeln rechnen muß. Eine klirrende Winterlandschaft, staubtrockene Wüstendünen und eine futuristische Raumstation stehen auf dem weiteren Reiseprogramm. Ein unterhaltsamer Bonus-Level und Extras wie Zauberballon, Wecker oder Quiky-Kopf runden das gut spielbare Plattform-Game ab. Mehrere Stunden Spielspaß garantiert dieses schön anzuschauende Werbespiel auf alle Fälle, zumal es ja noch eine Titelmusik mit Sprachausgabe zu genießen gibt.



Gewinnspiel!

So könnt Ihr gewinnen!

Beantwortet folgende drei Fragen, und Ihr habt die Chance, eine von 10 Nesquik-Sporttaschen zu gewinnen, die mit einer ganzen Menge an Überraschungen gefüllt sind. Beispielsweise gibt es Nesquik-Schmuckdosen, Bunnies, Riesen-Kakaotassen und vieles mehr!! Als Trostpreise winken 10 große Kuschelbunnies.

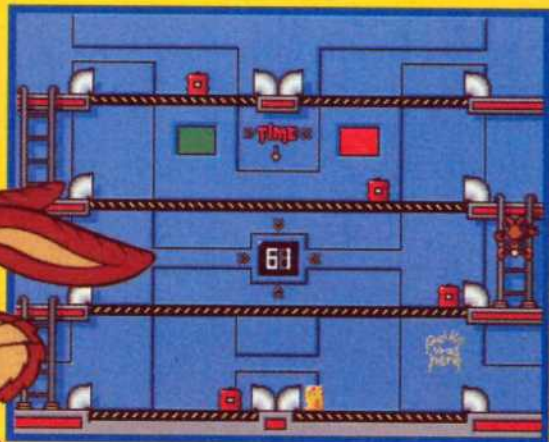
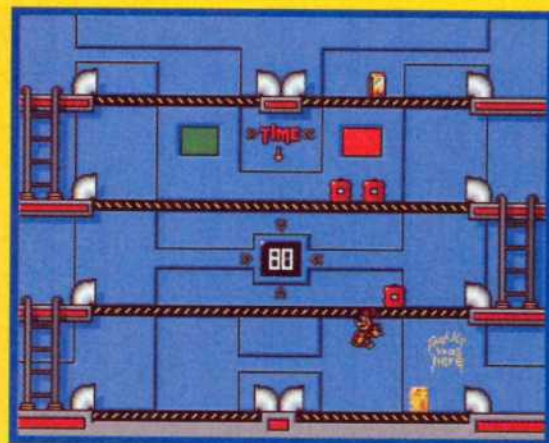
1. Wer muß die große Nesquik-Krise verhindern?
2. Wieviele Levels gilt es zu meistern?
3. Was stärkt den Hasen?

Sendet Eure Postkarten bis 15.7.94 an nachfolgende Adresse.

Computec Verlag
Kennwort: Nesquik-Competition
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nestlé®
Nesquik®

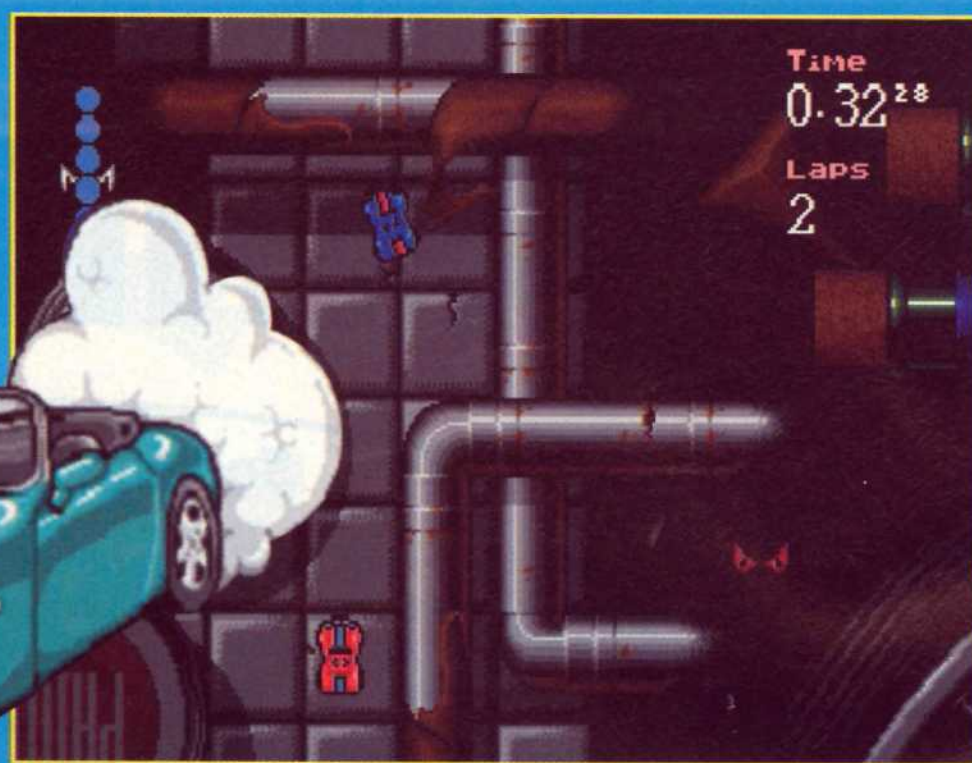
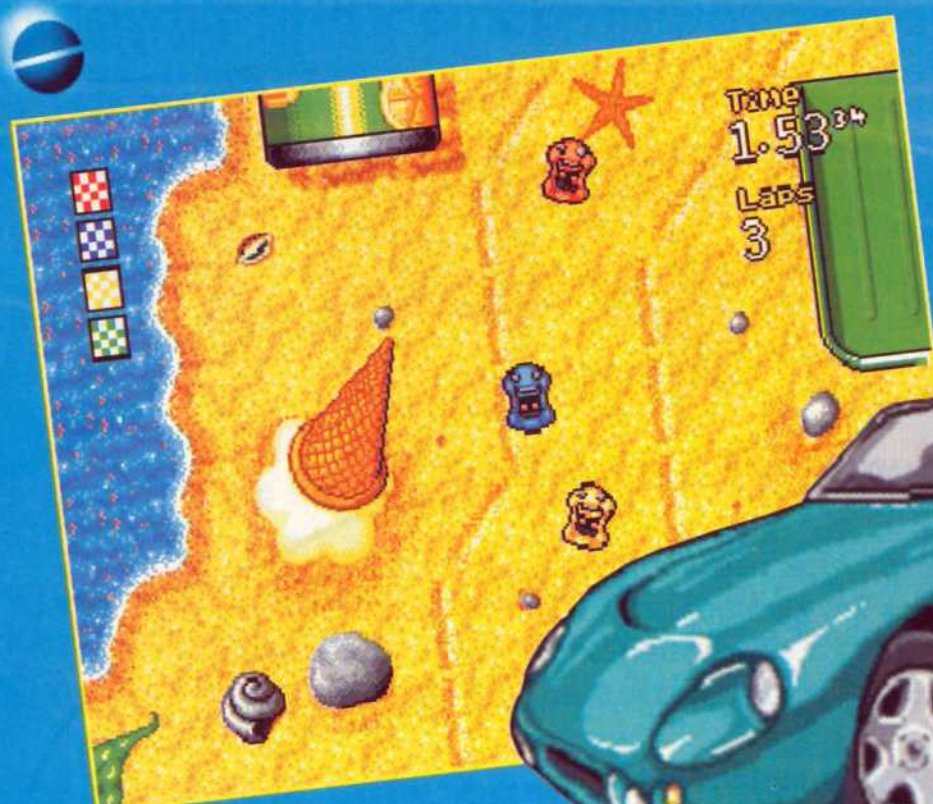


Hier gibt's das Game!

Das Spiel für den Amiga ist gegen Vorkasse für DM 10,- (Verrechnungsscheck oder DM 10,- in bar) zu beziehen bei:

Tricky-Quiky-Games
Postfach 61 05 42
60 382 Frankfurt am Main





MICRO MACHINES 2

Daß der Spielspaß von Videospielen selbst im CD-ROM-Zeitalter nicht nur von der Menge an Grafik und Sound abhängt, bewiesen die ehemaligen Budget-Experten von Codemasters mit den MicroMachines vor einem halben Jahr. Grafik und Gameplay erinnerten verdammt an die C64-Klassiker Spy Hunter, Pitstop I und Super Sprint. MicroMachines hätte übrigens auch auf einem C64 problemlos arrangiert werden können, wie die 8 Bit-Versionen für Game Gear und Master System beweisen. Ein uraltes und äußerst einfaches Spiel-

prinzip liegt hierbei zugrunde. Man brettert mit seinem winzigen Fahrzeug über diverse Strecken, und zwar möglichst schneller als die Mitbewerber. Witzig sind hierbei besonders die Rennschauplätze selbst, denn wann fährt man schon einmal auf einem Schreibtisch oder einem Billardtisch? Der Spielspaß ergibt sich vor allem durch den spannenden Zwei-Spieler-Modus, wo man dem Konkurrenten so weit davonfahren muß, daß er vom Bildschirm verschwindet. Besonders eindrucksvoll ist dies natürlich auf einem einzigen (!) Game Gear!

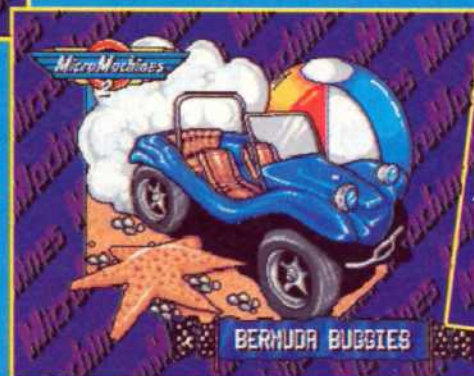
Der umwerfende Erfolg des putzigen Rennspiels um die Spielzeugautos überraschte nicht nur Codemasters selbst. Wir führen das Warm Up des neuesten Streichs auf Mega Drive, Game Gear und Master System.

Von Hans Ippisch

Was ist neu?

MicroMachines verkaufte sich rund 250000mal, und dieser Erfolg ist Grund genug, einen Nachfolger zu veröffentlichen. Wichtigste Neuerung ist natürlich der 4-Player-Modus der Mega Drive-Version. Dank der

J-Cart, die wir schon von Pete Sampras kennen, dürfen sich auch ohne zusätzlichen Adapter vier Spieler beteiligen. Außerdem dachte man natürlich an eine gewisse Abwechslung. So gibt es in MicroMachines nun satte 54 Rennstrecken mit den verrücktesten Szenarien. Beispielsweise darf man mit einem Jeep durch Baumhäuser düsen oder mit Beach Buggies über einen Strand brettern. Insgesamt stehen 17 verschiedene Fahrzeuge zu Verfügung. Da diese Mas-



● 54 Strecken,
17 Fahrzeuge
und 16 Szena-
rien dürften für
wochenlangen
Spielspaß sorgen.



● *Micro Machines 2* wird wie *Pete Sampras* im J-Card-Format ausgeliefert, womit man auch ohne 4-Player-Adapter zur viert spielen kann (links). Die Strecken werden wesentlich interaktiver werden, beispielsweise rollen auf dem Billardtisch tatsächlich Kugeln umher (rechts).

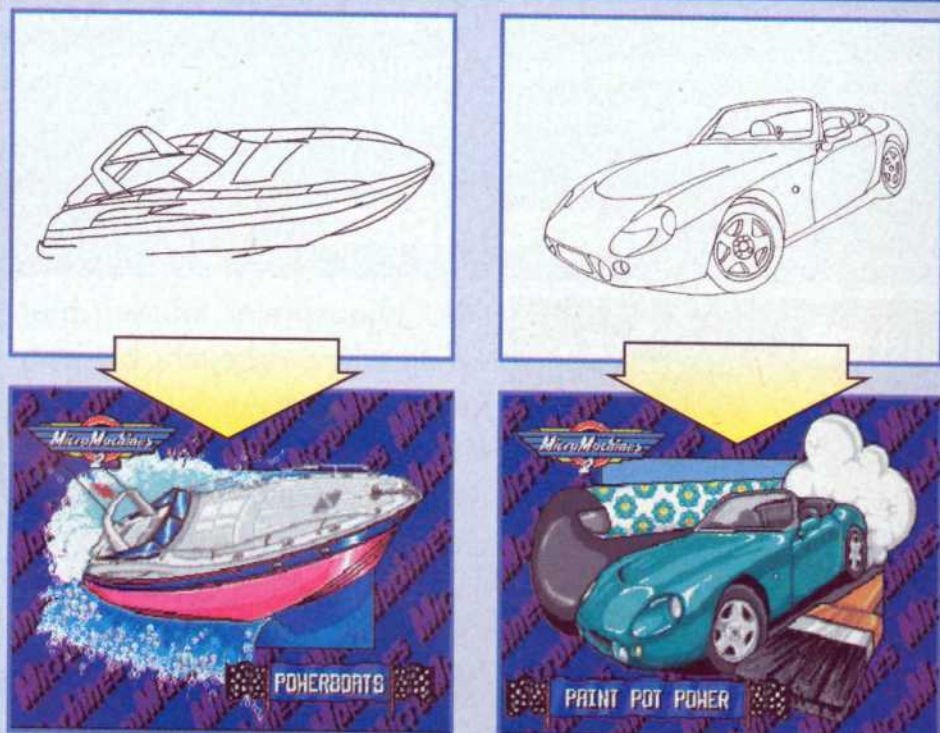
sen an Strecken und Vehikeln auch eine Menge Speicher brauchen, spendierte man der Mega Drive-Version auch anständige 12 MBit, während die 8 Bit-Versionen mit 4 MBit auskommen müssen. Als man den Plan faßte, einen MicroMachines-Nachfolger zu entwickeln, hatte man zunächst alle möglichen Ideen. Sollte man mit 3D-Grafik arbeiten? Oder würde eine ganze Menge Extras das Spiel noch interessanter machen? Mit ähnlichen Ideen erlitten jedoch schon viele Firmen Schiffbruch, die einen äußerst gewitzten Spielehit mit einem viel zu komplexen Nach-

folger versorgten. Man denke hierbei vielleicht an *Populous I & II*. Pete Williamson und Andy Fussey, die sich zusammen Supersonic Software nennen, beschränkten sich bei ihrer Weiterentwicklung auf die wesentlichen Späbelemente von MicroMachines: Einfaches Spielprinzip, übersichtlich und nicht überladen mit Details, die das Ganze nur komplizierter machen.

● *Selbst auf einem Game Gear wird man wieder zu zweit gegeneinander spielen können.*



VON DER SKIZZE BIS ZUR GRAFIK!



Besonderes Augenmerk legte man bei der Entwicklung von MicroMachines 2 auf die neuen Wägelchen, die sich teilweise ganz anders steuern lassen als die Vorgängerfahrzeuge. Zunächst wurden mit Tusche Skizzen angefertigt, die ein Grafiker anschließend in ein darstellbares Bild verwandelte.



DIE ENTWICKLER IM INTERVIEW!

Pete Williamson (unten links) und Andrew Fussey arbeiten an MicroMachines 2. Davor entwickelten sie *Fantastic Dizzy*, *Cosmic Spacehead* und einige NES-Spiele.

Play Time: Pete, würdest Du uns bitte die Unterschiede zwischen MicroMachines 1 & 2 erklären?

Pete: „Der größte Unterschied ist, daß es dort eine Drei- und Vier-Spieler-Option gibt. Außerdem dachten wir noch an einen Liga-Modus und ein Zeit-System. Nun gibt es 17 Vehikel und sechzehn Szenarien, während das Original nur je sieben Fahrzeuge und Szenarien hatte. Zudem sind die Kurse, von denen es nun 54 gibt, auch viel interaktiver als im Vorgänger. Beispielsweise gibt es Wind und Regen, oder auf dem Billardtisch spielt sich ein echtes Pool Game ab“.

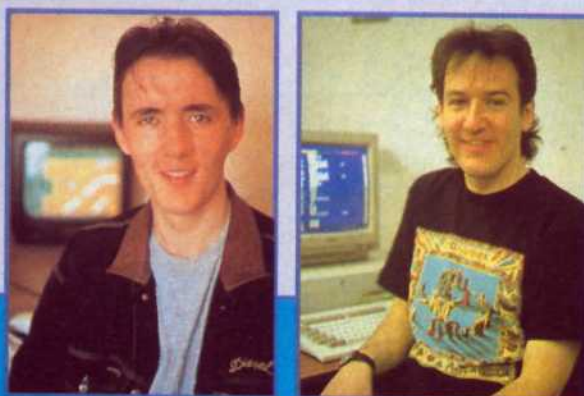
Play Time: Warum war MicroMachines so populär?

Pete: „Nun, es war ein reizvolles 2-Player-Spiel. Wir wollen diese Erfolgsformel beibehalten, die besten Elemente im Spiel lassen und sie noch verbessern“.

Play Time: Wie lange seid Ihr mit MicroMachines 2 noch beschäftigt?

Pete: „Wir werden damit auch in der Zukunft, zumindest bis Herbst, sehr beschäftigt sein, und wahrscheinlich anschließend Versionen für die neueren Maschinen entwickeln, wie beispielsweise Jaguar oder Sony Play Station. Aber wer weiß? Eigentlich

möchten wir ganz gerne mehr Mega Drive-Sachen machen, denn diese Maschine ist äußerst programmiererfreundlich.“



Vor gut einem Jahr schon entschlossen sich die beiden Firmen Electronic Arts und Delphine Software für eine Zusammenarbeit, um ein neues Beat 'em Up-Game auf den Markt zu bringen.

von Julian Ossent

SHAQ FU

Delphine, bekannt geworden durch die interaktiven Actionspiele Another World und Flashback, schien dem Software-Riesen Electronic Arts ein guter Partner zu sein, und so arbeitet der französische David bei Shaq Fu für den amerikanischen Goliath, vermutlich nicht das letzte Mal. Bei Shaq Fu, das auf dem europäischen Markt eventuell unter dem Namen Shaq Attaq erscheint, arbeiteten Delphines Programmierer eng mit Shaquille O'Neal zusammen, dem 21jährigen Basketballstar aus der NBA, der letztes Jahr zum Rookie of the Year gewählt wurde. Shaq, ein begeisterter Videospieler, hatte sich schnell bereiterklärt, an einem Prügel-spiel mitzuwirken. Immerhin zählt Mortal Kombat zu seinen Lieblingstiteln.

Digitalisierte Animationen

Um allen mitwirkenden Kämpfern ein möglichst „natürliches“ Aussehen zu verleihen, wurden, ähnlich wie bei Acclains Beat 'em Up-Hit, auch bei Shaq Fu alle Kämpfer gefilmt und digitalisiert. Damit aber auch ein mystisches Element im Spiel mitwirkt, wurden die Akteure

noch einmal nachgezeichnet. So entsteht eine etwas märchenhaftere Atmosphäre. 400-500 Frames wurden für jeden Kämpfer programmiert. So sind die Bewegungen wirklich fantastisch fließend. Auch die Hintergründe sind liebevoll animiert, und dort wird sich allerhand

tun. Vom Aufbau her erinnert Shaq Fu ein wenig an Titel wie Streetfighter II und Art of Fighting. Zwischen einer Turniroption, einem Storymode und dem althergebrachten „Mann gegen Mann“-Duell kann man am Anfang auswählen.



● Die ersten Bilder von Shaq Fu, die uns erreichten, sind lediglich grobe Entwürfe, um Level-design und Animationen zu testen.

HARTE ARBEIT



Die Schauspieler müssen hier wirklich hart arbeiten, bis dem Regisseur die Ausführung der einzelnen Bewegungsabläufe gut genug erscheint. Das ist bei der Vielzahl an Schlag-, Wurf- und Fall-Kombinationen in Shaq Fu echte Knochenarbeit.



DIE „BLUE BOX“

Längst bekannt aus Film und Fernsehen, hält die sog. „Blue Box“ auch bei der Produktion von Videospielen ihren Einzug.



1. Vor einer großen blauen Leinwand nehmen die späteren Spielfiguren in groben Kostümen Aufstellung...
2. ...und führen ihre Bewegungen auf Regieanweisung durch. Diese werden dann später zu den einzelnen Animationsphasen der Sprites.
3. Sofort wird am Monitor kontrolliert, ob alle Bewegungen sauber ausgeführt wurden und ob die Aufnahmen so für die weitere Bearbeitung mit dem Computer bereitgestellt werden können.
4. Die vor dem blauen Hintergrund gefilmten Sequenzen werden anschließend digitalisiert. Und hier kommt das spezielle Blue Box-Tricktechnik-Verfahren zum Einsatz. Jegliche blaue Fläche des Filmmaterials kann nun durch einen eingespeisten Hintergrund ersetzt werden. Der Vordergrund kann also in einen beliebigen Hintergrund „gestanzt“ werden. Allerdings ist bis zu diesem Screenshot noch einiges an Retuscharbeit und vor allem Sprite-Programmierung nötig.

Der Power-Center im Kung Fu-Reich

Die Hintergrundgeschichte ist nicht schwer zu begreifen. Shaq befindet sich zwecks eines Basketballturniers gerade in Japan, als er in Tokio auf ein altes Kampfsportbuch stößt. Während er es liest, wird er in eine andere Welt versetzt, in der ein bössartiger Magier einen Körper sucht, um auf die Erde zurückzukehren, da er mittlerweile ein mumifizierter Zombie geworden ist. Shaq ist der Ausgewählte, der dafür sorgen soll, daß das dem Schurken nicht gelingt. Dazu kann er auf seine hervorragenden Kampfsportkünste zurückgreifen, mit denen er seine Gegner im Kampf Mann gegen Mann zu besiegen hat. Jeder der zwölf (Mega Drive) bzw. acht (Super Ninten-

do) Fighter beherrscht bis zu neunzig (!) Schläge, inklusive Special Moves zum effektiveren Angriff und einer Defensivkombination, die ihn vor gegnerischen Attacken beschützt.

Jeder wird bedient

Noch überlegt man bei Electronic Arts, ob ein abschaltbarer Blood-Mode integriert werden soll, und auch eine Spielhallen-version des Beat 'em Ups ist im Gespräch. Shaq Fu erscheint voraussichtlich im November diesen Jahres auf Mega Drive und Super Nintendo, Versionen für Game Gear und Game Boy werden folgen. Delphine äußerte sich ebenfalls positiv bezüglich der neuen Konsolen Saturn, Project Reality und Sonys Playstation, aber das darf wohl zur Zeit noch als Zukunftsmusik tituliert werden.



● Hier ein erster Eindruck, wie sich Shaquille O'Neill in seinem NBA-Trikot durch sein Beat 'em Up schlagen wird.

DIE TRUPPE



Alle aufgenommenen Kämpfer stehen in grob geschneiderten Kostümen vor der Kamera. Diese dienen den Computergrafikern nur als Andeutung der phantasievollen Gewänder, die sie noch über die digitalisierten Figuren zeichnen müssen.



Action

THE CHAOS ENGINE

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

Seit gut 18 Monaten schlägt sich nun der letzte Hit von den Bitmap Bros. in verschiedenen Formaten durch die Charts. Als letzte Ruhestätte dient nun möglicherweise der Mega Drive.



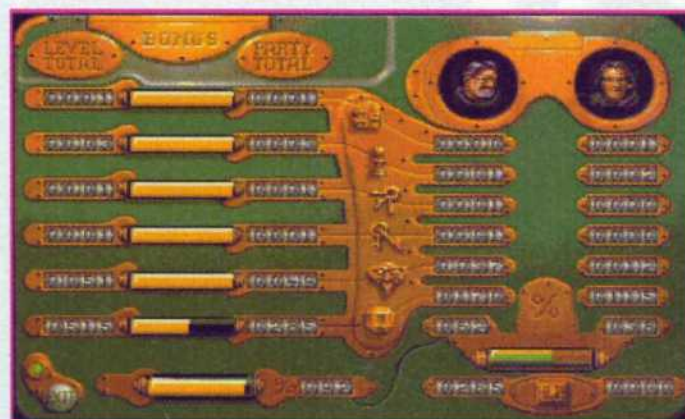
In der Regel verlieren Spiele mit jeder Umsetzung auf ein neues System an Reiz, zum einen, weil der Zahn der Zeit teilweise recht beträchtlich die audiovisuellen Qualitäten anknabbert, während die programmtechnische Umsetzung sich immer weiter vom Original entfernt. Mit solchen Schwierigkeiten hat zweifellos auch The Chaos Engine zu kämpfen, das auf dem Amiga nach wie vor als eines der besten Action-Spiele gilt. Dabei handelt es sich jedoch nüchtern betrachtet um nichts anderes als eine aufgepeppte Gauntlet-Variante. Aus der Vogelperspektive steuern ein oder zwei

Spieler ihre tapferen Helden durch ein konfuse Gewirr aus Mauern, stocken ihren Energievorrat auf und halten Ausschau nach dem Ausgang. Die kargen Mauern aus den 80ern wichen nun wesentlich schöner anzuschauenden Naturelementen. Geheimgänge werden beispielsweise von detaillierten Ästen verdeckt, während als Gegner keine unförmigen Gespenster mehr warten, sondern furchterregende und gut animierte Monster. Ein taktisches Element erhält das Spiel durch den Team-Modus, wo man aus den sechs zur Verfü-

gung stehenden Leuten sorgfältig auswählen sollte. Ob man nun einen strohdummen, jedoch kräftigen oder aber einen langsamen, dafür extrem geschickten Partner an seiner Seite hat, liegt an Euch. Begleitung werdet Ihr in jedem Fall haben. Flunkes Scrolling in alle

Richtungen, feine Extras und ein hammerharter Schwierigkeitsgrad dürften Profis bei Laune halten.

Hans Ippisch



● Bei der Wahl seines Teams sollte man sich nicht nur an den Kraftwerten orientieren.



● Das Debüt feierte The Chaos Engine auf dem Amiga bereits Ende 1992!



● Neue Maßstäbe stellt die Grafik bestimmt nicht auf.

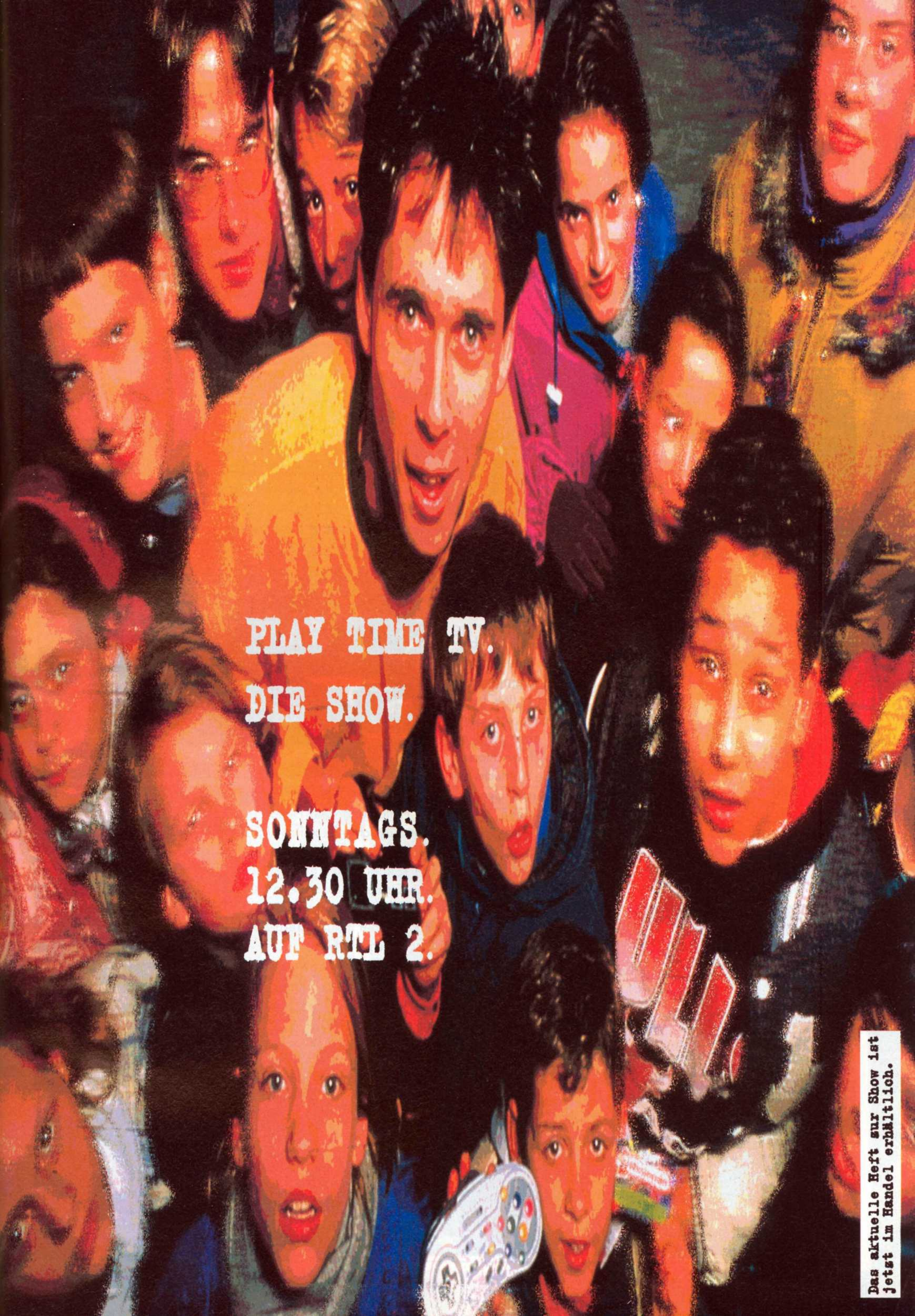


VIEWPOINT

The Chaos Engine ist zweifellos nicht das maßstäbesetzende Action-Spiel auf dem Mega Drive, jedoch für gelungene Unterhaltung immer noch gut. Ein packendes, aber einfaches Spielprinzip, sehenswerte Grafik und fetzige Digi-Sounds machen The Chaos Engine zum empfehlenswerten Multi-Player-Game.

Hans Ippisch





PLAY TIME TV.

DIE SHOW.

SONNTAGS.

12.30 UHR.

AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Shoot 'em Up

BATTLECORPS

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 129.- ■



● Das Fadenkreuz der Bordkanone kann man für höher gelegene Ziele nach oben schwenken.

Core Design bleibt dem Action-Prinzip treu und schickt diesmal kampferprobte Roboter an die Front.

Es gibt wohl kein anderes System, das so stark mit einem Softwarehaus assoziiert wird, wie das Mega CD II. Nicht Sega, sondern das englische Softwarehaus Core Design gibt auf dem CD-Laufwerk den Ton an und sorgt für den technischen Standard. Wir schreiben das 21. Jahrhundert. Der jüngst erkundete Planet „Mandelbrot's World“

erwies sich als faustdicke Überraschung. Statt einer tristen Einöde fand die Interplanetary Mining Cooperation (IMC) sensationelle Mineralien vor. Ganz klar, dieser Planet muß so schnell wie möglich erschlossen werden, bevor die BioMechs mit ihrer stählernen Armee den Planeten völlig besetzen. Diese Blechbüchsen sind zwar zahlenmäßig überlegen, doch hat man immer noch drei Battle-



corps-Roboter als Trümpfe in der Hinterhand. Den Piloten ist unverzüglich mitzuteilen, daß sie sich bereithalten müssen. Der Generalstab hat bereits eine Strategie, bestehend aus 15 Missionen, ausgearbeitet, mit der der Feind siegreich geschlagen werden kann.

Thunderhawk mit Robotern

Wie beim inoffiziellen Vorgänger Thunderhawk besteht Eure hauptsächliche Aufgabe darin, feindliche Stellungen zu zerstören, um das Primärziel zu erreichen und ebenfalls zu eli-

VIEWPOINT



Core Design hat es schon drauf! Battlecorps übertrifft in Sachen Technik sogar den Vorgänger Thunderhawk. Die düstere Musik und coole Soundeffekte, gepaart mit der farbenreichen 3D-Grafik erzeugen ein tolles High Tech-Ambiente. Beim Spielverlauf hingegen scheiden sich etwas die Geister; die Programmierer versuchten zwar, dem Spielverlauf durch ein paar Nebenaufgaben mehr Tiefe zu geben, doch im Prinzip bleibt Battlecorps ein simples Schießspiel mit grandioser Präsentation.

Ulf Schneider



● Die Unterwasserwelt ist nicht gerade sehr bunt, dafür aber mit tollen Effekten ausgestattet.

PLAY TIME STAR

ROOTS

Geistiger Vater von Core Designs futuristischer Ballei ist nicht nur Thunderhawk, sondern auch Ataris uraltes Vektorspiel Battlezone, das bereits Anfang der achtziger Jahre die Spielhallen unsicher machte. Eine überarbeitete Version dieser Panzer-Simulation soll übrigens demnächst für den Jaguar erscheinen.



minieren. Zu diesem Zweck stehen Euch drei gepanzerte Festungen zur Verfügung, die mit trägen Schritten über die Landschaft stampfen. Jeder Battlecorps ist mit unterschiedlichen Attributen ausgestattet. So



● **Permanentes Ballern mit der Standardwaffe sollte vermieden werden, da sie sonst überhitzt.**



wurde bei Dica 'A' Jang beispielsweise auf besonders hohe Kampfkraft Wert gelegt, während Becky Ojo außerordentlich schnell auf seinen Metallbeinen ist. Mit diesen Kampfgefährten wankt Ihr über ein herrlich gestaltetes Szenario, das komplett mit Textures überzogen wurde und eine



Vielzahl von 3D-Sprites bietet. Zum Einsatz steht Euch ein reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung, das

von der Standardausrüstung bis hin zum Flammenwerfer reicht. Die Knallerei beschränkt sich allerdings nicht nur auf simple Zerstörung, Ihr müßt auch Schalter betätigen oder versteckte Teleporter benutzen, um in hermetisch abgeriegelte Abschnitte zu gelangen.

Ulf Schneider

INFO BITS

6-Button Pad
deutsche Sprachausgabe
hoher Schwierigkeitsgrad



● **Die drei Battlecorps haben unterschiedliche Fähigkeiten: Stärke, Panzerung und Schnelligkeit. Am besten nehmt Ihr anfangs Jack Cutter, da er am ausgeglichensten ist.**



TECHNISCHE KABINETTSTÜCKCHEN



Bei Battlecorps verwendete Core Design das gleiche Grafiksystem wie beim Erstlingswerk Thunderhawk. Diesmal gelang es den Engländern allerdings, 64 Farben gleichzeitig darzustellen. Neben der erhöhten Farbenpracht hat dieser technische Clou noch den weiteren Vorteil, daß sogar extrem herangezoomte 3D-Sprites nicht übermäßig pixelig wirken. Damit die drei Roboter aber noch einigermaßen flott über den Screen wandern, mußte der Bildschirmausschnitt etwas verkleinert werden.



Sportspiel

PETE SAMPRAS TENNIS

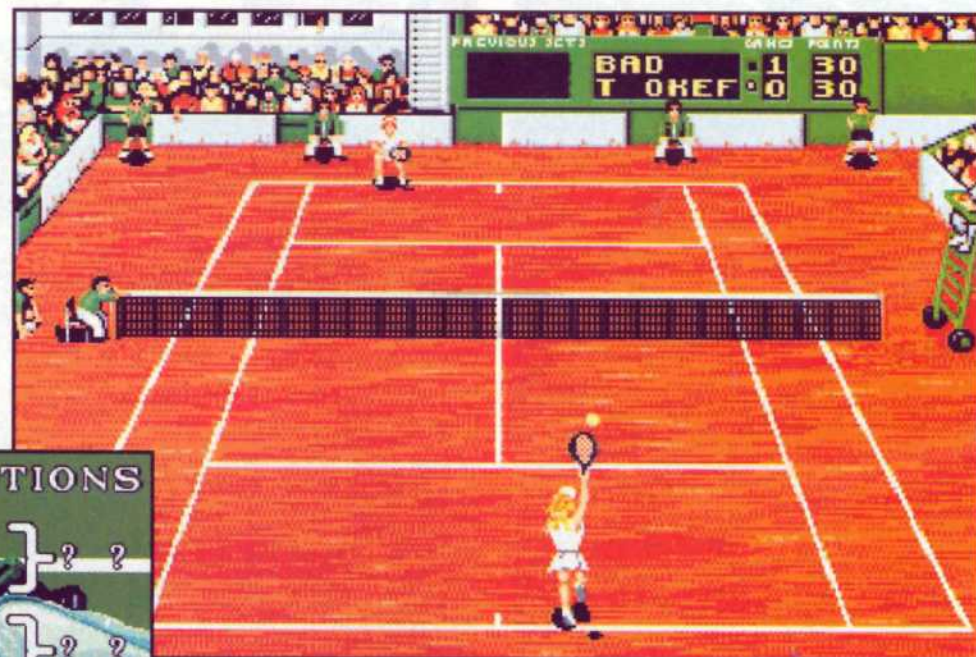
■ Hersteller: Codemasters . Preis ca.: DM 120.- ■

Seit gut einem Jahr schon führt der junge Amerikaner die Tennisweltrangliste ohne größere Probleme an, nun nimmt er auch Segas 16-Bitter in Angriff.

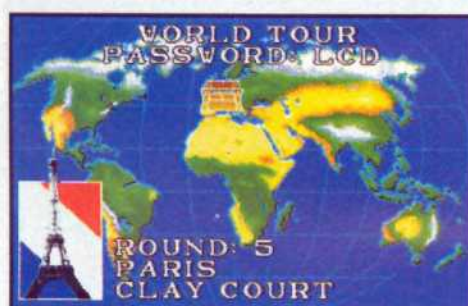
Die erste Besonderheit dieses Moduls zeigt sich gleich nach dem Auspacken. Um lästige Adapter-Probleme und somit auch nervige Zusatzkosten aus der Welt zu schaffen, haben sich die Codemasters-Programmierer etwas Neues einfallen lassen. Im Modulgehäuse sind zwei weitere Joy-padanschlüsse integriert, so daß Ihr Euch auch ohne Mehr-Spieler-Adapter die kleine Filzkugel zu viert um die Ohren schmettern dürft - einfach, aber genial. Der Spielaufbau selbst bietet dagegen auf den ersten Blick nichts Außergewöhnliches: Je 15 weibliche und männliche

TOURNAMENT POSITIONS		
BAD		
TIBERTUS	}	??
HOSCHI	}	??
JULIANE	}	??
SCHLUEF	}	??
MAD	}	??
VUSEL	}	??
UNDERTAKER	}	??

Vertreter des weißen Sports, bis auf den Namensgeber alle mit fiktiven Namen versehen, fighten bei insgesamt 33 Original-Turnieren quer über den ganzen Globus verstreut für Euch um Spiel, Satz und Sieg. Ihr bestreitet entweder ein freundschaftliches Match, ein Turnier mit maximal vier Begegnungen oder nehmt Euch in der Welt-Tour alle 33 Schauplätze vor. Hier wird jeweils nur auf einen Gewinnsatz gespielt. Entscheidet Ihr diesen zu Euren Gunsten, erhaltet Ihr ein Paßwort. Bei der Steue-



● Mit einem geheimen Paßwort ruft man zwei weitere Spielmodi auf.



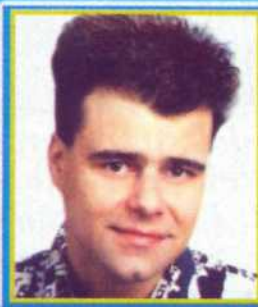
● Bei den Turnierspielen kann es auch im Einzel zu „Mixed“-Begegnungen kommen.

rung entschieden sich die Entwickler für eine Mischung aus Realismus und einfacher Handhabung. Mittels des Steuerkreuzes lassen sich die Schläge mit etwas Übung immer exakter in die Ecken plazieren. Dies funktioniert aber nur, wenn Ever Akteur richtig zum Ball steht und im richtigen Moment die gelbe Filzkugel trifft. Nach jedem Ballwechsel verkündet der Chairman den aktuellen Zwischenstand, ab und zu ermahnt er auch die frenetisch anfeuernden Zuschauer zur Ruhe.

Stephan Girlich



VIEWPOINT



Altmeister Jimmy Connors bleibt im Konsolentennis weiterhin unangefochten die Nr. 1, viele gute Ansätze machen aus Codemasters' J-Cart aber trotzdem ein Gewinner-Modul. Einzig die etwas abgehackt klingenden Schiedsrichter-Kommentare und das nicht immer einfache Plazieren der Bälle fallen leicht negativ ins Gewicht. Der Rest wird dem Namen Pete Sampras mehr als gerecht und sorgt sicher für viele spaßige Tennisstunden.

Stephan Girlich

Sportspiel

WORLD CUP USA '94

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

U.S. Gold greift, wie nicht anders zu erwarten, mit der offiziellen Lizenz im Rücken in das Gerangel um den Titel in der Konsolen-Liga ein.

Gleich drei Testmuster lagen uns für die aktuelle Play Time vor. Da sich die MD-, SNES- und MS-Versionen im Aufbau nicht unterscheiden, gilt die Spielbeschreibung für alle drei. Die 24 für die Weltmei-

sterschaft qualifizierten Teams kämpfen für Euch entweder freundschaftlich um die Ehre oder etwas härter um den Weltpokal. Als Alternative könnt Ihr auch ein Turnier mit fiktiven Namen zusammenstellen. Besonders viel Mühe haben sich die Programmierer bei den Optionen gegeben. Es ist fast nicht zu glauben, was alles verändert und eingestellt werden darf, deswegen nur ganz kurz: ALLES! Die Spiele selbst werden ganz im klassischen Stil aus der



VIEWPOINT



MS: Die kleine Sega-Konsole wird innerhalb kürzester Zeit nach Ultimate Soccer aus eigenem Hause mit einer weiteren empfehlenswerten Simulation beglückt. Beide warten mit einer für 8 Bit-Systeme unglaublichen Optionsvielfalt auf, spielerisch muß sich World Cup Soccer knapp geschlagen geben.

MD: Eindeutiges Schlußlicht der drei Kandidaten. Vor allem die peinliche Zuschauerkulisse läßt keine Atmosphäre aufkommen. Die Spielbarkeit ist gut, kann jedoch einem Sensible Soccer nicht das Wasser reichen.

SNES: Hier hat U.S. Gold nicht mit den Zuschauern gezeigt, was einen enormen Motivationsschub zur Folge hat. Doch können die vielen guten Ansätze auch in den SuperNES-Stadien nicht darüber hinwegtäuschen, daß beim Gameplay etwas geschlampt wurde. Bis zum Strafraum lassen sich wunderschöne Kombinationen aufziehen, ab dann spielt vor allem das Glück eine große Rolle.

Stephan Girlich



● **Grafisch gesehen sind zum MD kaum Unterschiede auszumachen.**



leicht nach hinten versetzten Vogelperspektive gesteuert, Sensible Soccer läßt grüßen. Im Vergleich zum Sony-Konkurrenzprodukt sind die Sprites allerdings ansprechend groß und schön animiert. Die Steuerung lehnt sich ebenfalls stark an dieses offensichtliche Vorbild an, die Pässe finden größtenteils automatisch einen freien Mitspieler, erst in Nähe des Strafraums sind eigene Dribbelkünste gefragt. Während der Matches könnt Ihr jederzeit ein

kleines Menü aufrufen, über das Ihr Auswechslungen und taktische Änderungen vornehmen könnt. Seltsamerweise gibt es keine Möglichkeit, Turnierzwischenstände abzuspeichern.

Stephan Girlich

Master System

Grafik	063%
Sound	054%
Fun	071%

Mega Drive

Grafik	068%
Sound	045%
Fun	062%

Super NES

Grafik	068%
Sound	076%
Fun	070%



Jump & Run

PINK GOES TO HOLLYWOOD

■ Hersteller: Tecmagic . Preis ca.: DM 119.- ■

Paulchen Panther feiert als Sprite einen traurigen Einstand: Die Programmierer zwängten das rosarote Tier in einen zähen Brei aus diversen Levels, die allesamt recht einfallslos wirken und zudem einige unnötige Längen haben. Zum schwachen Gameplay gesellt sich außerdem eine Grafik, der es eindeutig an Farbe mangelt, von der mäßigen Animation mal ganz abgesehen. Angesichts dieses Mittelmaßes



● **Ein ausfahrbarer Boxhandschuh fungiert als nützliche Waffe.**

auf breiter Front fragt man sich, ob der berühmte Satz „Heute ist nicht alle Tage, ich komme wieder, keine Frage“ eher eine Drohung ist.

Ulf Schneider

Grafik	048%
Sound	050%
Fun	051%

Rennspiel

COMBAT CARS

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

Geschwindigkeit ist keine Hexerei: Accolade startet mit einem MicroMachines-Clone durch.

Werfen wir einen Blick unter die Motorhaube des spaßigen Action-Rennspiels: Aus acht Draufgängern wählt man seinen Favoriten, den man in 24 mörderischen Parcours (Strand, Stadt, Gebirge usw.) über die Pisten jagt. Preisgelder werden sofort in neues Equipment inve-

stiert, seien es stärkere Motoren oder griffigere Reifen. Jedes Vehikel ist mit neckischen Extras à la James Bond ausgestattet - von der Hitzesuchrakete über Minen bis hin zu Ölteppichen reicht das Sortiment, mit dem man die Konkurrenz eine Weile außer Gefecht setzt. Nur die besten Joypad-Raser kommen in

● **Gerade im Zweispieler-Modus macht einem die überempfindliche Steuerung zu schaffen.**



Strategie

POWERMONGER CD

■ Hersteller: Bullfrog . Preis ca.: DM 119.- ■

Der inoffizielle Populous-Nachfolger gibt sich im gewohnten Stil des Vorgängers. Isometrische Sicht, eine lange Iconleiste, die verschiedene Aktionen bei den Spielfiguren auslöst, vom Äpfel ernten bis hin zum Erobern eines feindlichen Dorfes, alles wie gehabt. Ziel des Spiels ist es, das Volk des Gegners von der Karte zu verdrängen. Dazu müssen Erfin-

dungen gemacht und eingesetzt sowie die eigenen Damen und Herren mit Nahrung versorgt werden. Das eigentlich gute Prinzip wird durch zwei Dinge leider zunichte gemacht: durch die hakelige, ungenaue Steuerung und die nicht völlig ausge-reifte Interaktivität beim Spiel. Man hat nie den Eindruck völliger Kontrolle, einige der Figuren machen einfach, was sie wollen. Auch Sound und Grafik sind nicht unbedingt räumlich. Es sollten bei diesem Silberling wirklich nur absolute Freaks zugreifen.

Julian Ossent



● **PC-Spiele auf der Konsole sind interessant, zeigen aber die Grenzen der Videospiel-Hardware.**

Grafik	064%
Sound	070%
Fun	063%



● **Jeder sieht auf den ersten Blick, wen sich Accolade zum Vorbild genommen hat: Die MicroMachines von Codemasters.**



die nächste Runde.

Die Grafik ist bei weitem nicht so originell und abwechslungsreich wie beim offensichtlichen Vorbild MicroMachines, und die Steuerung erfordert übertrieben viel Feingefühl. Soundmäßig geht bei Combat Cars jedoch die Post ab: Dröhnende Dancefloor-Rhythmen treiben Euch von Sieg zu Sieg. Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm gesplittet und Ihr könnt Euch gegenseitig von der Fahrbahn schubsen.

Petra Mauröder



Beat 'em Up

STREETS OF RAGE 2

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 89.- System: MS ■

Erneut müssen sich die Besitzer von Segas 8-Bitern mit einem älteren Teil begnügen, während man auf dem Mega Drive schon das neueste Update spielen darf. Immerhin stehen Euch mit dem neuen Skate gleich drei Fighter zu Verfügung. Der Spielverlauf ist allerdings keine Steigerung gegenüber dem ersten Teil: die Sprites sind



● **Der hohe Schwierigkeitsgrad drückt die Stimmung.**

mickrig und nur sparsam animiert, außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch angesetzt und mutet teilweise sogar unfair an. Vor allem aber schmerzt der fehlende Zwei-Spieler-Modus.

Ulf Schneider

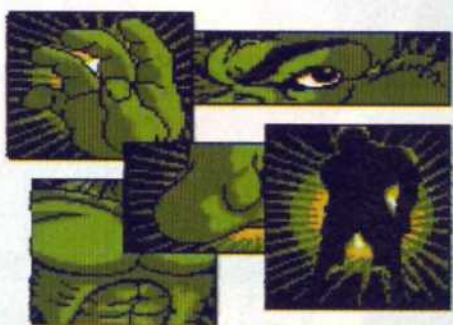
Grafik	068%
Sound	059%
Fun	059%

Jump & Run

THE INCREDIBLE HULK

■ Hersteller: US Gold . Preis ca.: DM 89.- System: MS ■

Die Videospiegelindustrie hat den grünen Kraftprotz nun auch als Sprite entdeckt. Das Spiel selber ist voll auf den Marvelhelden zugeschnitten: Ihr steuert einen außerordentlich gut animierten Hulk durch sehr



● **Dr. Banner, der mutierte Superheld, ist sicher noch eines der besseren Marvel-Videospiele.**



umfangreiche Levels und macht dabei ständig von seiner großen Schlagvielfalt Gebrauch. Anfangs machen Hulks kraftvolle Kampfkünste sehr viel Spaß, doch auf Dauer sinkt die Wertung leider immer mehr, da es nur wenig Abwechslung gibt und ab dem dritten Level mitunter unfair wird.

Ulf Schneider

Grafik	080%
Sound	056%
Fun	065%

FANTASTIC DIZZY

■ Herst.: Codemasters, Preis ca.: DM 89.-, System: MS ■

Diesem Tüftelspiel würde die Spielzeugindustrie glatt das Gütesiegel „Pädagogisch wertvoll“ verpassen, so harmlos und lehrreich ist Codemasters' Item-Knobelei. Ältere Jahrgänge dürfte dieses Modul zwar kalt lassen, doch Junggebliebene und Eltern, die für ihre Jüngsten noch ein geeignetes Konsolenfutter suchen, dürfen liebäugeln.

Ulf Schneider



Grafik	060%
Sound	049%
Fun	061%

DRACULA

■ Herst.: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 99.-, System: MS ■



Bei diesem Spiel würde sich der gute Bram Stoker glatt im Grabe umdrehen. Mit einem mickrigen Vampirjäger düst Ihr durch gesichtslose Levels und sammelt fleißig windige Items ein. Das gesamte Modul wirkt insgesamt so lau und spielerisch dünn, daß dem gebeutelten Käufer schnell die Lust am Gruseln vergangen ist.

Ulf Schneider

Grafik	048%
Sound	051%
Fun	038%

DROPZONE

■ Herst.: Codemasters, Preis ca.: DM 90.-, System: GG ■



Codemasters setzte den uralten Defender-Clone derart originalgetreu um, daß es alten C64-Veteranen sicherlich ganz warm ums Herz wird. Es ist wirklich erstaunlich, wie erfrischend sich das knallharte Actionspiel nach so langer Zeit noch spielt, zumal die Steuerung optimal gestaltet wurde. Wer einen netten Zeitvertreib sucht und einfach nur nostalgische Gefühle haben will, sollte investieren.

Ulf Schneider

Grafik	049%
Sound	048%
Fun	071%

POWER STRIKE II

■ Herst.: Compile, Preis ca.: DM 90.-, System: GG ■

Die Shoot 'em Up-Spezialisten von Compile lieferten mit diesem Titel erneut ein überzeugendes Actionspiel ab. Neben dem bewährten Waffensystem bietet dieser Titel einen adrenalinfördernden Schwierigkeitsgrad, der auch Cracks ins Schwitzen bringt. Besonders bewunderswert: Trotz hoher Spritedichte schleicht sich kein Zeilenflackern ein.

Ulf Schneider



Grafik	076%
Sound	060%
Fun	080%



PLAY TIME STAR

**Der Dschungel ruft!
Nach Aladdin liefert
Virgin Games ihre
neueste Walt Dis-
ney-Lizenz jetzt auch
für die 16 Bit-Konso-
len ab. Das wird
sicherlich
der Sommer-
Hit!**

Jump & Run

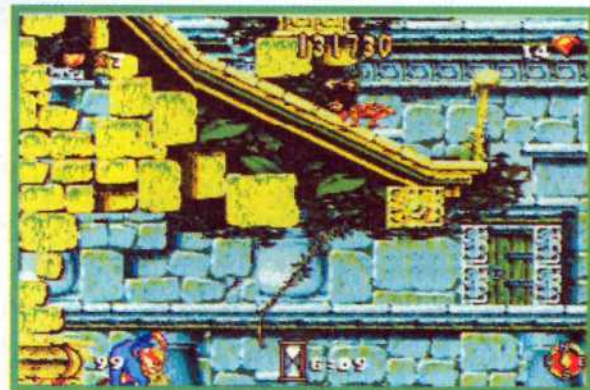
DAS DSCHUNGELBUCH

■ Hersteller: Virgin Interactive Entertainment . Preis ca.: DM 129.- ■

Nachdem die 8-Bitter schon einen Vorge-
schmack auf Mowgli
und seine animalischen
Freunde gaben (es
kommt auch noch eine NES-
Version auf den Markt), dürfen
endlich die „großen Brüder“
zeigen, wie ein ordentlicher Lia-
nenschwung aussieht. Die Super
Nintendo- und Mega Drive-Ver-
sionen bieten im großen und
ganzen denselben Spielablauf
und können daher zusammen
behandelt werden.

Wie bei Aladdin hielt man sich
sehr dicht an die Filmvorlage
und kommentiert das Spiel
ständig durch erklärende Zwi-
schensequenzen. Das Spieldes-
ign hört sich auf dem Papier
noch recht simpel an: Ihr
müßt den kleinen Mowgli
durch den scheinbar
undurchdringlichen
Dschungel führen und in
jedem Abschnitt nach
einem seiner Freunde
suchen. Natürlich lauern
im Regenwald auch eini-

ge Gefahren in Form
von Schlangen, aggres-
siven Papageien sowie
einer unbelehrbaren
Affenbande. Um den
Plagegeistern nicht



● Die Mega Drive-Version
hat die Nase vorn.





● Auf dem Super Nintendo kann Mowgli sogar Steine verschieben.

● Nach dem Ableben tröstet Euch ein witziger Abspann (unten).



● Elefanten dienen als Rücksetzpunkte (oben).

wehrlos gegenüberzustehen, besitzt Mowgli einen unendlichen Vorrat an Bananen, die sich erstaunlich gut als Wurfgeschosse eignen. Bei der Mega Drive-Version könnt Ihr durch fleißiges Sammeln außerdem noch eine begrenzte Zahl an besonders wirksamen Waffen, wie beispielsweise Nüsse oder Bumerangs, einsacken. Auf dem Super Nintendo wurde dieses System leicht modifiziert und bietet exklusiv fette Kokosnüsse, die Ihr direkt durch einen Tastendruck auf des Gegners Haupt werfen dürft. Unterschiede gibt es außerdem bei

der Bedeutung der Rubine. Während diesen Klunkern auf dem Super Nintendo nur die Bedeutung eines Bonusgegenstands zukommt, müßt Ihr auf dem Mega Drive eine bestimmte Anzahl einsammeln, um in den nächsten Level zu gelangen.

Ulf Schneider

ROOTS

Auch ohne die tatkräftige Unterstützung vom Obergru David Perry trägt dieser Titel deutlich die Handschrift des Aladdin-Schöpfers.



INFO BITS

Prächtige Animationen
Walt Disney-Klassiker

VIEWPOINT

Mega Drive

Die Sega-Version ist der klare Sieger. Das gesamte Werk spielt sich wie aus einem Guß und bietet zudem die gelungenste Technik. Es ist wirklich eine wahre Freude, den kleinen Mowgli auf seiner abenteuerlichen Dschungelreise zu begleiten und die Levels nach Rubinen abzusuchen.

SNES

Leider ist die Spielbarkeit hier nicht ganz so gut. Die Unverwundbarkeitsphase nach einer Kollisionsabfrage scheint doch etwas kurz. Insgesamt spielt sich die SN-Version etwas zäher als auf dem MD, was für manche Profis allerdings auch besonders interessant sein dürfte.

Ulf Schneider



Obermotze a la carte



Hin und wieder hat Mowgli es mit einem besonders hartnäckigen Gegner zu tun. Der erste Endgegner auf dem Mega Drive sind drei Affen, die sich hinter großen Voodoo-Masken verstecken. Die zweite größere Auseinandersetzung gibt es mit dem Oberaffen King Louie, der gleich mehrere Angriffsmuster auf Lager hat. Den finalen Kampf liefert Ihr Euch schließlich mit dem Fiesling Shere Khan. Wenn Ihr auch diesen Kampf für Euch entschieden habt, gibt es zur Belohnung einen Abspann zu bewundern, der allerdings je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad anders ist.

Grafisches Meisterwerk



Grafisch gehört Jungle Book dank liebevoller Animationen zur absoluten Oberklasse. Auf dem Mega Drive wirkt der kleine Mowgli zwar am agilsten, dafür ist aber das Hintergrund-Layout farbloser geraten als auf dem Super Nintendo. Ein Kuriosum am Rande: Trotz schlechterer Hardwarebedingungen kommen die meisten Soundtracks auf dem Mega Drive klanglich besser rüber.

SNES:



MEGA DRIVE:



Sportspiel

FIFA SOCCER INTERNATIONAL

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 140.- ■

Die MD-Version war der Verkaufsschlager im letztjährigen Weihnachtsgeschäft, bis zum heutigen Tag sollen für ein Sportspiel rekordverdächtige 1 Mio. Module über den Ladentisch gewandert sein. Nach und nach kommen nun auch die Besitzer anderer Konsolen in den Genuß dieses in vielen Belangen außergewöhnlichen Games. Als erstes betreten die SNES-Kicker den Rasen.

Alle vier Jahre ist es wieder soweit: die Fußball-Weltmeisterschaft lockt Millionen von Zuschauern vor den Fernseher

und in die Stadien. Für das Finale der dieses Jahr in den USA ausgetragenen Endrunde haben Experten eine Zuschauerquote von 2 Milliarden Menschen vorausgesagt. Rechtzeitig zu diesem Massen-Medienpektakel beglückt uns EA mit einer SNES-Konvertierung von FIFA Soccer. Die Zahl der Mannschaften wurde von 49 auf

30 reduziert, doch keine Bange, alle guten Teams sind mit von der Partie. Fähigkeitswerte geben über die jeweilige Stärke Aufschluß, Deutschland als amtierender Weltmeister wird auch hier als Favorit eingestuft. Die Optionen sind zwar grafisch komplett anders aufgebaut, weisen jedoch zum MD keine Unterschiede auf. Vier Spielmodi (Einzelspiel, Weltmeisterschaft, Play Offs, Liga mit acht Teams), Wetter, Platzbeschaffenheit, Spielzeit, Schiedsrichterstärke und die

besonders wichtig, mit der richtigen Taktik zu agieren. Dies dürfte aber kein Problem sein, denn bei keinem Spiel läßt sich diese so fein variieren wie bei FIFA. Neben den üblichen Formations- und Strategiemöglichkeiten könnt Ihr zusätzlich den drei Mannschaftsteilen einen bestimmten Spielfeldbereich zuweisen. Das Gameplay ist bis auf zwei Neuerungen unverändert geblieben. Gesteuert wird das Geschehen auch hier aus der isometrischen Perspektive, ein Energiebalken über jedem Sprite vereinfacht nun die Regulierung der Schüsse, die nachträglich über die L- und R-Taste auch in ihrer Flugbahn beeinflusst werden können. Die frenetisch anfeuernden Fans motivieren auch in den SNES-Stadien bis zum letzten, 33 digitalisierte Sam-

ples sorgen für die notwendige Abwechslung. Turnier- und Liga-Zwischenstände werden über ein Paßwort festgehalten.

Stephan Girlich



Abseitsregel könnt Ihr nach Belieben einstellen. Wer's besonders realistisch mag, wählt als Game Type „Simulation“. Da die Spieler hier langsam, aber sicher schwere Beine bekommen, ist es



VIEWPOINT

Weltmeisterlich! Ohne Probleme stürmen die EA-Kicker auch auf dem SNES an die Tabellenspitze. Die faszinierende Grafik und die stimmungsvolle Soundkulisse alleine sind schon eine Kaufüberlegung wert, das phantastische Gameplay beseitigt letzte Zweifel. Konsolen-Fußball ohne FIFA ist wie eine Fußballweltmeisterschaft ohne Deutschland.

Stephan Girlich



● Jedem Mannschaftsteil darf ein bestimmter Bereich zugeordnet werden.



Beat 'em Up

THE PIRATES OF DARK WATER

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 119.- ■

.....ist nichts anderes als ein Final Fight-Verschnitt im Piratenlook.

Merkwürdigerweise ist das Interesse an scrollenden Prügelspielen in letzter Zeit wieder enorm gestiegen. TPODW orientiert sich dabei wieder einmal schonungslos am legendären Original aus dem Hause Capcom. Im Gegensatz zu manch anderem Plagiat hält sich dieser Titel aber mit neuen Ideen erstaunlich bedeckt. So haben die drei Recken beispielsweise neben dem normalen und dem Superschlag nur noch einen kräftigen Hieb mit einer Stichwaffe neu in ihrem Angriffsprogramm. Ganz traurig sieht es im Pick Up-Bereich aus, denn gerade einmal drei

verschiedene Items dürft ihr im Laufe des Spiels einsammeln (Lebensenergie, Extraleben, Bonuspunkte). Der Spielverlauf selber stimmt da schon gnädiger, was am großen Umfang und dem Zwei-Spieler-Modus liegt.

Ulf Schneider

● **Maximal drei Gegner attackieren Euch gleichzeitig.**

● **IoZ ist aufgrund seiner Physis besonders empfehlenswert.**



DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

MEGA FUN

Die Hits

Der ultimative
Players Guide



GOLD GAME



Die besten Videospiele

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN Sonderheft 1/94 DIE HITS

- 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**

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Flipper

PINBALL DREAMS

■ Hersteller: 21st Cent. . Preis ca.: DM 130.- ■

Der Japan-Import Jaki Crush hat sich schon nicht um das SNES verdient gemacht. Gametek springt natürlich nur allzugerne mit Pinball Dreams in die vermeintliche Bresche.

Für die Entwicklung des 8 MBit-Moduls zeichnete jedenfalls wieder Spider-soft verantwortlich, die schon an der GB-Fassung gearbeitet haben. Genauso unspektakulär geben sich die vier Flipper auch. Bumper, Targets und Rampen alleine reichen heutzutage einfach nicht mehr aus, um Flipper-Fans bei der SNES-Stange zu halten. Da hat das MD schon etwas mehr in petto. Beispiele gefällig? Bonusrunden, Endgegner, Gags ohne Ende, abspeicherbare Highscores, atmosphärische Grafik und Soundeffekte - mit all diesen lobenswerten Features kann das ach so berühmte (wahrscheinlich wegen der mangelnden Konkurrenz) Amiga-Vorbild nicht mithalten und die Nintendo-Version genausowenig. Noch dazu wurde Pinball Dreams technisch recht lieblos in Szene gesetzt. Das Scrolling

kommt des öfteren ins Ruckeln, die Steuerung als feinfühlig zu bezeichnen, wäre wohl etwas verwegen, und die vier Flipper sind schlicht und einfach eine Mogelpackung (gerade mal etwas größer als ein Screen und sehr ähnlich aufgebaut). Mal abwarten, was Nintendo mit Super Pinball zu bieten hat, ansonsten sollten Flipper-Freaks lieber zu altbewährten MD-Titeln wie Dragon's Fury oder Sonic Spinball greifen.

Stephan Girlich



● Das physikalische Ballverhalten der Kugel ist akzeptabel.

Denkspiel

PAC ATTACK

■ Hersteller: Namco . Preis ca.: DM 119.- ■

Tetris ist tot? Denkste, immer wieder kommt das betagte Spielprinzip zu neuen Ehren! Auch Namcos Superheld Pac Man darf sich jetzt in die lange Liste der Clones einreihen.

Ursprünglich hieß dieses Arcade-Spiel „Cosmo Gang - The Puzzle“, benannt nach einer unbekannten japanischen Zeichentrickserie. Für den Rest der Welt wurde das komplette Grafik-Layout daher völlig verändert und auf die Kultfigur Pac Man zugeschnitten. Das Spielprinzip baut klar auf Tetris auf, mit dem feinen Unterschied, daß sich zwischen den Blöcken Geister eingeschmuggelt haben. Um diese Plagegeister wieder loszuwerden, benötigt Ihr Pac Man, der als Item hin und wieder erscheint. Einmal losgelassen, mampft er

alle Geister auf, die sich ihm in den Weg stellen. Neben dem simplen Solospiel bietet das Modul noch einen spannenden Zweikampf- und genialen Puzzle-Modus an, in dem Ihr einen Level mit einer begrenzten Anzahl von Pac Mans abräumen müßt.

Fazit: Simpel, aber dennoch fesselnd! Schon alleine der süchtigmachende Puzzle-Modus ist sein Geld wert.

Ulf Schneider



● Der Puzzle-Modus gehört zum Besten, was das Denkspiel-Genre zu bieten hat.



● Pac Man ist angesichts der vielen Geister voll in seinem Element.



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**

Jump & Run

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 139.- ■

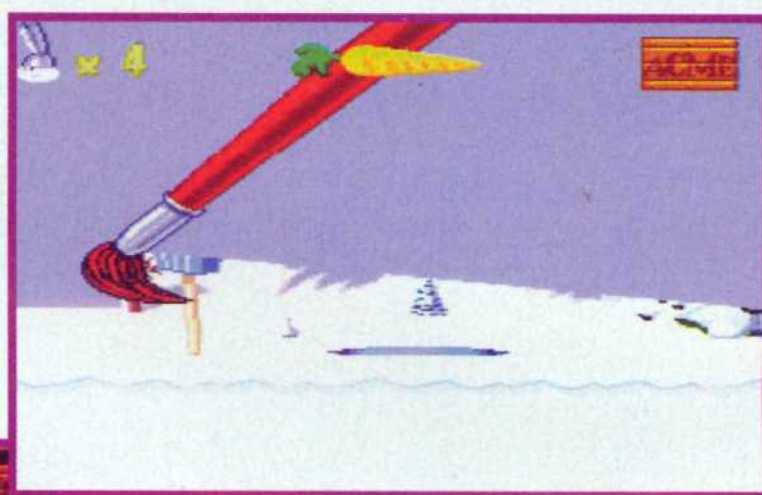
Diesmal schnappen sich die Sunsoft-Programmierer den bekanntesten Looney Tunes-Helden und werfen ihn in ein total überdrehtes Zeichentrickfilm-Abenteuer.

Ein bitterböser Zeichner ist auf unseren Helden überhaupt nicht gut zu sprechen und verfrachtet ihn kurzerhand mit ein paar Pinselstrichen in die bizarrsten Abenteuer. Im ersten kämpft sich der sympathische Möhrenvertilger durch eine Winterlandschaft, in der ihm zuerst Elmers Jagdhunde und schließlich dieser höchstpersönlich an den Kragen wollen. Ein Finger in der Schrotflinte Elmers löst alle Streitigkeiten und leitet auf den nächsten Level über. Jede Menge schießwütige Gesellen, Indianer und hinterhältige Barkeeper machen Bugs das Leben im Westernsaloon erneut sehr schwer. Danach folgt eine Stierkampfarena, in der ein wilder Stier gegen Mauern gelockt werden muß. In diesem Stil stehen noch weitere sieben Levels an, in denen Bugs sich gegen immer fieser angreifende Cartoon-Figuren zur Wehr setzen muß. Dabei helfen ihm zahlreiche Extras, die er unterwegs aufsammeln kann. Torten im Gesicht des Gegners, mit Dynamit vollgestopfte Hundeknochen und ähnliches sorgen für den einen oder anderen Lacher. Doch auch ohne Hilfsmittel weiß sich Bugs der immensen Feindeschar zu erwehren. Tritte in den Allerwertesten befördern

diese ins ROM-Jenseits. Besondere Extras sind die drehenden Pfeile, da Ihr mit diesen Rücksetzpunkte selbst festlegen könnt. Paßwörter sind leider Fehlanzeige, wenigstens könnt Ihr auf drei Continues zurückgreifen.

Stephan Girlich

● **Mit ein paar Pinselstrichen wird jeder neue Level eingeleitet.**



● **Eine kurze Pause nutzt Bugs zum Fratzenschneiden.**



● **Etwas Zeit für die Muse muß sein.**



VIEWPOINT



Grafisch haben sich die Sunsoft-Programmierer mächtig ins Zeug gelegt, die Figuren sind allesamt toll gezeichnet und bringen das richtige Cartoon-Feeling rüber. Die Levels sind tonnenweise mit teils versteckten Gags gespickt, die für Lacher ohne Ende sorgen und auch die Motivationskurve auf hohem Niveau halten. Durch die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung und den abgehobenen Schwierigkeitsgrad schnellst der knuddelige Möhrenfresser aber nicht ganz in den SNES-Olymp.

Stephan Girlich

Sportspiel

SMASH TENNIS

■ Hersteller: Namco . Preis ca.: DM 129.- ■

Vor gut einem Jahr schon erschien dieses Modul in Japan unter dem Namen „Super Family Tennis“. Die durchweg positiven Tests in der Fachpresse dürften wohl den Ausschlag für eine deutsche Version gegeben haben.

Namco versucht erst gar nicht, wie ein Großteil der Konkurrenz, mit einem bekannten Namen aus der Tennis-Szene die

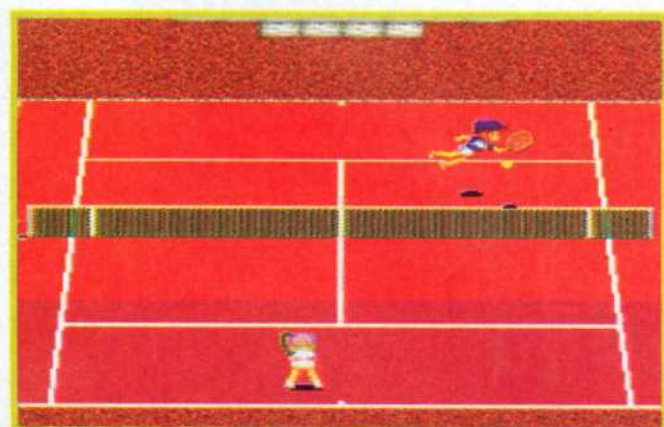
Käufer zu locken, sondern tendiert eindeutig in die Richtung Fun-Sport. Die Aufmachung erinnert ein wenig an die beiden PC Engine-Games World Court- und Final Match-Tennis. 16 weibliche und ebenso viele männliche Vertreter des weißen Sports wuseln in typisch japanischem Gra-

fikstil über den Court: So breit wie hoch, überdimensionierter Kopf, kurze dünne Ärmchen und extrem farbenfroher Haarwuchs, das ist wohl Geschmackssache. Maximal vier Spieler können sich die Bälle auf insgesamt acht verschiedenen Plätzen um die Ohren schlagen, natürlich nur mit einem Super Multitap. Neben den Standard Courts, Gras-, Sand- und Hartplatz, haben sich die Namco-Program-

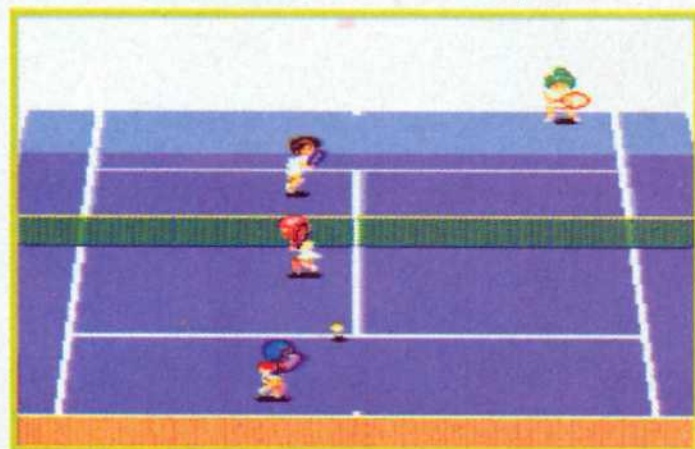
mierer bei den zusätzlichen fünf mächtig ins Zeug gelegt. Ob Ihr nun in luftiger Höhe auf einem Berg die kleine Filzkugel ein ums andere Mal ins Tal donnert, in einem Zoo die Tiere mit Eurem ewigen „Plop - Plop“ nervt, Abwechslung garantieren diese lobenswerten Alternativen allemal. Vervollständigt wird die Auswahl durch einen Hallen-, Strand- und Freizeitpark-Platz. Nach nur wenigen Minuten ist man mit der extrem einfach gehaltenen Steuerung vertraut. Mit dem Steuerkreuz lassen sich die Schläge gekonnt in die Ecken setzen und die kleinen Tennis-Cracks gehorchen willig Euren Befehlen. Allerdings sollte niemand mit der Schlagvielfalt des Konkurrenz-Moduls Jimmy Connors Tennis rechnen, denn ein Slice oder einen wirklich kurzen Stop sucht man vergeblich.

Im Liga-Modus müßt Ihr gegen 15 Gegner jeweils nur einen einzigen Satz gewinnen, um den Grand Slam-Pokal in den Händen halten zu dürfen. Vier Paßwörter erleichtern den ohnehin relativ angenehmen Weg ins Finale nochmals erheblich.

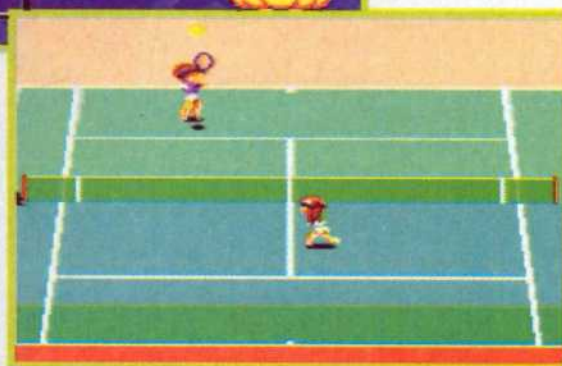
Stephan Girlich



● Ob Sand-, Gras- oder Asphaltplatz, Namcos Spiel macht Spaß.



● Ein Match zu viert macht Spaß ohne Ende.



VIEWPOINT

Namcos Knuddel-Tennis muß man einfach gernhaben. Ob Tennis-Freak oder Sportspiel-Hasser, die perfekte Aufmachung zieht nahezu jeden magisch vor den Bildschirm, spätestens bei einem Game zu viert schmilzt auch das letzte Eis. Dies liegt hauptsächlich an der genial einfachen Steuerung, die innerhalb kürzester Zeit die tollsten Ballwechsel ermöglicht. Wer aber vorrangig alleine spielt, sollte ohne Probe-Match den Smash Tennis-Platz nicht betreten, da der dürftige Liga-Modus nur wenig Langzeitvergnügen bietet.

Stephan Girlich



INFO BITS

bis zu vier Spieler mit dem Super Multi-Tap.
Eher Fun-Sport, als Simulation.

PLAY TIME

Theme Park

Bullfrog, die mit Syndicate einen der großen Hits des letzten Jahres landeten, melden sich zurück. Noch vor dem famosen Magic Carpet sollen wir mit Theme Park verzaubert werden. Als Anschauungsunterricht besuchten Peter Molyneux und seine Truppe unzählige Freizeitparks auf der ganzen Welt. Ob die Wirtschaftssimulation eines Vergnügungsparks auch wirkliches Vergnügen bereiten kann, lest Ihr in der nächsten Ausgabe.



Super Game Boy

Game Boy-Spiele in Farbe! Zwar hat sich nicht das Gerücht bewahrheitet, es würde in Kürze einen Farb-Game Boy geben, aber immerhin dürfen nun alle SNES-Besitzer mit dem Super Game Boy-Adapter die Kleinmodule in vier Farben spielen. Lohnt sich das? Mehr darüber in der nächsten Play Time.



Consumer Electronics Show Chicago

Die diesjährige Sommer CES sorgte schon in ihrem Vorfeld für Aufmerksamkeit besonderer Art. Einige Größen der Spieleindustrie, darunter Electronic Arts, Sega und Nintendo, ließen verlauten, sie würden auf der größten Computer- und Videospiel-Messe nicht präsent sein. Ob sie sich das wirklich leisten konnten und was sich in Chicago wirklich ereignet hat, werden wir Euch im nächsten Heft sagen können.



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 10.8.1994

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, Hans Ippisch,
Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistent: Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter:

Thomas Carlile, Stephan Girlich, Ingolf Held,
Petra Maueröder, Michael Nürnberg, Julian
Ossent, 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 Träger

Konzeption und Gestaltung der Eigenan-
zeigen: 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: 09 11/642 63 33

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury, U.K.

Titel-Artwork: © Tecmo

Poster: © Capcom

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 Reprodukti-
on oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftli-
chen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der
Redaktion des Edge Magazine für
die freundliche Unterstützung.



ACTION REPLAY™ ... GIBT IHREN PC MEGA-POWER!

**JETZT MIT
V. 2.0
BETRIEBSSYSTEM**

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



**BENUTZERFREUNDLICHER
FREEZER-CONTROLLER MIT
1,8 M. KABEL, FREEZER-TASTE,
LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.**

DM 199,00

ZZGL. 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.V. 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 1% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

MONITOR-OPTION

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

FREEZER DOS COMMANDS

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

VIRUS-CHECKER

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

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

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.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS 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 !!

HACKER FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.



ACTION REPLAY ist zukunfts-orientiert und mittels ein von uns durchzuführenden Update einfach auf den neuesten Stand zu bringen.

BESTELL-HOTLINE

02822-68545

FAX: 02822-68547

**DATA
Flash**

Schriftliche Bestellungen:
DATAFLASH GmbH
Wassenbergstr. 34
46446 Emmerich

AUSLAND NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN



AUSGABE 6/'94:

"Auf diese Hardware haben Sie gewartet!"

Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten auf Version 2.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146



Come to where the flavor is.



Come to Marlboro Country.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)