

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

COMPUTEC
VERLAG

J11426E

10/94



MEGA MAN X SNES

INCREDIBLE HULK MD

THEME PARK PC

IMPOSSIBLE MISSION AMIGA

POW!

Beinhardter Wettkampf

Mortal Kombat 2

Dragon - Bruce Lee

Super Street Fighter 2 -

The New Challengers

ZAP!

Zeitreise am Amiga

Universe

ARG!

Ungeziefer im PC

Battle Bugs

Nintendo hat „Killer Instinct“

ULTRA 64





Unglaubliche Grafik !!

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEO GAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

STRENG GEHEIM!

Schwer bewacht wie ein Hochsicherheitstrakt war die inoffizielle Weltpremiere der Traum-Konsole von Nintendo am Rande der CES in Chicago. Dennoch hat Play Time es geschafft, die ersten Bilder eines Ultra 64-Spiels für Euch herauszuschmuggeln. Mehr über den Beat `em Up-Hammer Killer Instinct und Nintendos neues Selbstbewußtsein lest Ihr in unserer Rubrik Into the Future.

Seite 18

UNIVERSE



GLÜCKSFALL!

Gute Grafik-Adventures für den Amiga sind leider dünn gesät. Core Design aus Derby in England aber gibt nicht auf und präsentiert uns mit Universe einen unerwarteten Glücksfall. Und das sogar in deutscher Sprache. In einer Mischung aus Jules Verne und Blade Runner geht Ihr auf Zeitreise in eine phantastische Welt.

Seite 84

KAMPF DER GIGANTEN!

Gleich drei Beat `em Ups allererster Güteklasse treten derzeit im Wettstreit um die Spielergunst gegeneinander an. Wir haben das Trio einer ersten Prüfung unterzogen: Dragon, Mortal Combat 2 und Super Street Fighter 2 - The New Challengers. Wer wird die Oberhand behalten?

● **Bruce Lee (Dragon), Bakara (MK2) und Ken (SSF2) im Wettstreit.**

Seite 98

ÜBERRASCHENDER SOMMERHIT!

Einen unerwarteten Hit landete Dynamix mit Battle Bugs. In einer erfrischenden Kombination aus Lemmings, Syndicate und Sim Ant krabbelt Eure Insektenarmee auf anderer Leute Picknickdecken herum. Dort klaut man sich generalstabsmäßig geplant das Abendessen zusammen.



Ihr habt Sorgen mit Eurer Soft- 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

Seite 32

Ganz kurz ...

Ist Euch schon etwas aufgefallen? Nach zähem Kampf und langer Diskussion haben wir uns von ihr getrennt, der Play Time-Schrift. Sie war zwar typisch für Play Time und hatte ihren ganz eigenen Charakter, aber bei der Masse an Themen und Software, die in einem Heft stecken, mußte sie zugunsten einer besseren Übersichtlichkeit weichen. Und da es schließlich Euch zugute kommt, wenn Ihr alles auf einen Blick erfassen könnt, denke ich, es war eine richtige Entscheidung. Durch die neue Überschrift können wir jetzt ganz schön Platz sparen und noch mehr Infos über die Spiele in eine Ausgabe packen.

Bestes Beispiel: der Bericht zum Thema Gameplay. Habt Ihr Euch schon einmal gefragt, warum man sich bei manchen Spielen einfach nicht mehr vom Monitor lösen kann, bei anderen aber wiederum völlig entnervt den Off-Button sucht? Wir geben Euch Einblick in die psychologischen Momente des Spieldesigns und erklären die grundlegenden „Spielregeln“, die Gut und Schlecht voneinander unterscheiden.

Euer

Christian Müller



Unser USA-Korrespondent ist wieder auf großer Tour. Am Anfang seiner Rundreise durch die Staaten macht er in Irvine, Kalifornien halt. Dort befindet sich das Kreativ-Zentrum Interplays, die spätestens seit Star Trek und Lost Vikings in aller Munde sind. Geht mit uns durch die Entwicklungslabors und erfahrt, an welchen Knallern von morgen gerade getüftelt wird.



VISIONS OF THE FUTURE - INTERPLAYS SPIELEZUKUNFT 28



Rubriken

Charts	118
Game Over	130
Hermann der Dungeonmeister	121, 123
Kleinanzeigen	126
Inhalt Tips & Tricks	50
Leserbriefe	120
News	6
Tips & Tricks	51



Specials

Gewinnspiel Kellogg's	90
Rollenspiele	128
Spielautomaten	16
Super Game Boy	110



Into the Future

Interplay - Spielereport	28
Spielregeln - Die Kunst des Gameplays ...	20
Ultra 64 - Nintendos neues Image	18



Reviews

PC	
Battle Bugs	32
Soccer Kid	34
Erben der Erde	36
Superleague of Hoboken	38
Alien Legacy	39
Indy Car Track Pack	40
Heimdall 2	40
Ishar 3	40
Break Thru	42
Planet Football	42
Dark Legions CD	44
Zool 2 CD	45
NHL Hockey '95 CD	46
The Hidden Below CD	46
Erben des Titan	
BI2 Scenery CD	47
Aegis CD	47
Falcon Gold CD	48

PLAY TIME

King's Quest Collectors Edition CD	48
Simon the Sorcerer CD	48
Police Quest 4 CD	48
Der Clou CD	48
Larry 6 CD	48
Beneath a Steel Sky CD	49
F1 CD	49

AMIGA	
Universe	84
Tony & Friends	86
Hanse - Die Expedition	86
Ishar 3	88
Bundesliga Manager	
Hattrick - A 1200	90
D-Day	92

C 64	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	83
Scenario	83
Die Prüfung	83
Locomotion	83

AMIGA CD 32	
Banshee	92
Chuck Rock 2	92

MEGA DRIVE /MEGA CD II	
Super Street Fighter 2 - The New Challengers	102
Urban Strike	104
IMG Tennis Tour	106
Fatal Fury 2	107
Dracula Unleashed CD	108
Formula 1 Grand Prix CD	108
Paws of Fury CD	108
World Cup USA '94 CD	108

MASTER SYSTEM/GAME GEAR	
Daffy Duck in Hollywood	109

Fantastic Dizzy Collection	109
Asterix, The Great Rescue	109

SUPER NES	
Stunt Race FX	112
Die Schlümpfe	114
Slam Masters	116

GAME BOY	
Race Days	117
Daffy Duck	117
L.U.C.I.E.	117
World Cup USA '94	117



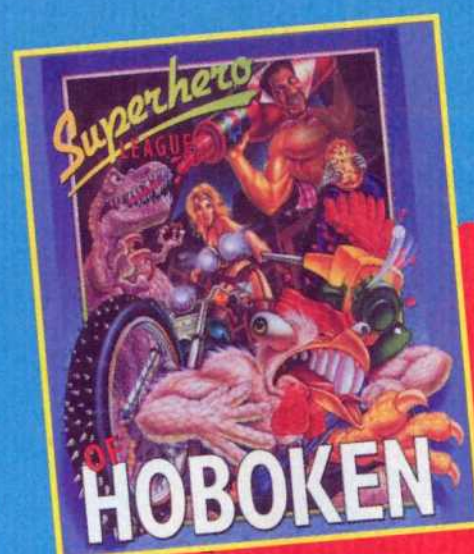
Preview

Donkey Kong Country SNES	94
Mortal Kombat 2 SNES/MD	98
Dragon SNES/MD	100



ISHAR 3 - PC/AMIGA 40, 88

Trilogie - Die Rollenspiel-Saga um Zauberer Shandar geht auf dem Amiga und dem PC in die dritte Runde.



Abgedreht - Steve Meretzky's neuer Angriff auf unsere Lachmuskeln.

HOBOKEN - PC 38

SUPERHERO LEAGUE OF

DONKEY KONG

COUNTRY - SNES 94



Einblick - Wir haben Nintendos neues Zugpferd einmal genauer unter die Lupe genommen.

FARBZAUBER FÜR

EVERGREENS 110

Clever - Den Mini-Modulen wird nicht nur ein bunter Anstrich verpaßt, sondern auch neues Leben eingehaucht.



URBAN STRIKE

MEGA DRIVE 104



Bombenstimmung und Multiplayer-Spaß

Mit Mega Bomberman kündigt sich einer der kommenden Hits für den Mega Drive an. Ihr steuert dabei einen kleinen Bombenleger, der mit seinem explosiven Gepäck Hindernisse und umherstreunende Mini-Monster entfernt. Die geniale Spielidee wurde von Hudson Soft mit knuddeligen Sprites und ohrwurmverdächtigter Musik umgesetzt. Im Mehr-Spieler-Modus läuft der Sprengstoffexperte zur Höchstform auf.



● Ab Oktober kommen endlich alle Sega-Jünger in den Genuß von Hudson Softs agilen Bombermanen.

Teenager-Drama

Soleil heißt das neue SEGA-Rollenspiel im Stile der berühmten Zelda-Saga. Ihr schlüpft in die Rolle eines pubertierenden Knaben, dem an seinem 14. Geburtstag ein magisches Schwert überreicht wird. Damit fuchelt sich der kleine Held durch eine Fantasy-Welt, quasselt mit anderen Figuren und erwehrt sich der Angriffe von Flugdrachen und anderem Getier. Niedliche Grafik und wunder-schöner Sound begleiten Euch bei diesem Mega Drive-Abenteuer.



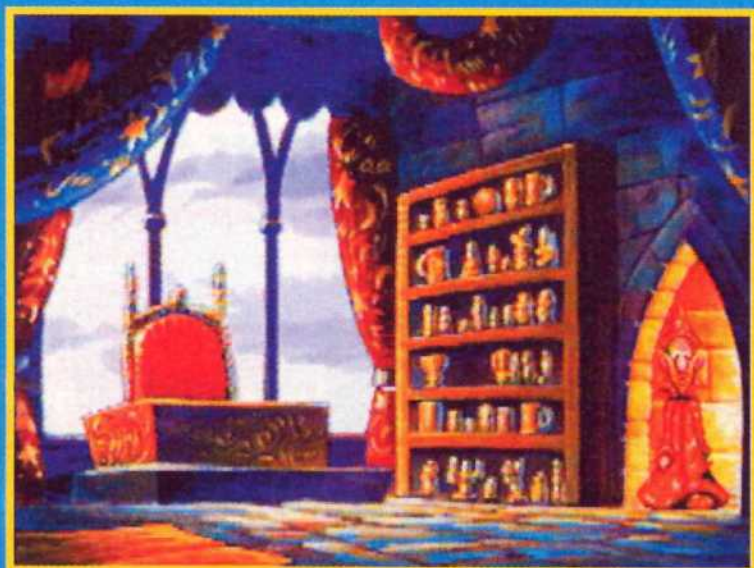
● Der Gebrauch der Klinge erinnert an Zelda.



● Die Farbgebung ist sehr sanft und konzentriert sich auf das Wesentliche.

Bestseller im Pixelkleid

Psygnosis arbeitet derzeit an einer Umsetzung des Fun-Fantasy-Bestsellers „Discworld“ für PC-CD-ROM, Mega CD und 3DO. Autor Terry Pratchett kann allein in England vier Millionen verkaufte Exemplare vorweisen. Beste Adventure-Kost versprechen die lustigen Charaktere aus der Elfenwelt und die stimmungsvollen Hintergrundgrafiken. Komplett mit Sprachausgabe ausgestattet, soll Discworld bis Ende des Jahres fertig sein.



Alptraum in der City

Eine ganze Stadt wird ab Oktober zum Gefängnis erklärt und von der Außenwelt abgeschnitten. Im neuen 3D-Spiel Quarantine von Gametek für PC spielt Ihr einen armen Taxifahrer, der versucht, dem brutalen Treiben auf den Straßen zu entfliehen. Auch er ist dabei kein Kind von Traurigkeit... In rasender Fahrt durch die Straßenschluchten der Großstadt müßt Ihr Euer Fahrzeug durch viele Power Ups und Waffen so ausstatten, um gegen Flammen- und Raketenwerfer gefeit zu sein.



● Dutzende von mutierten Monstern verunsichern die Straßen.

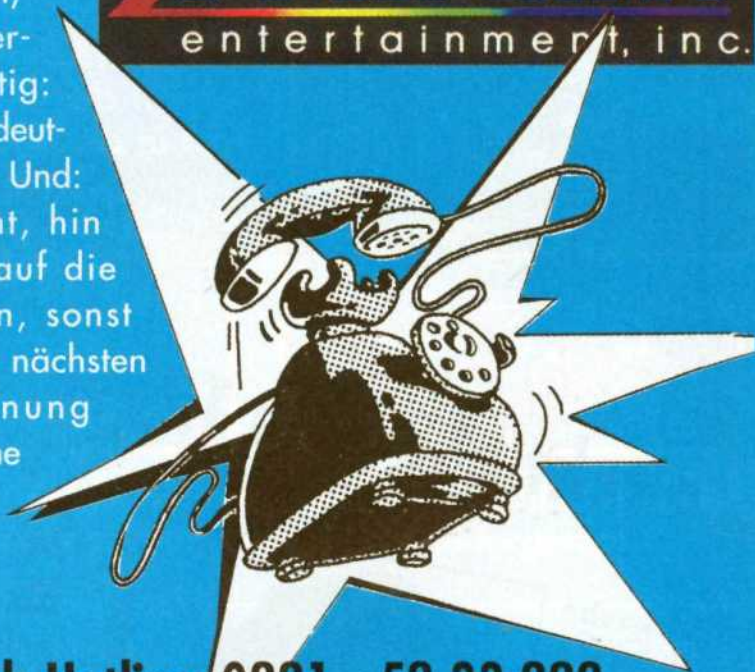


● Mit Flammenwerfern kann man sich irre Autofahrer vom Hals halten.



24 Stunden Hilfe und Infos

Ob Ihr die letzten News erfahren oder etwas über Spiele und einige Tips wissen wollt, für Acclaim ist das kein Problem mehr. Rund um die Uhr könnt Ihr ab sofort bei Acclaims interaktiver Telefon-Hotline anrufen und dort dem Sprachcomputer klarmachen, was Euch interessiert. Wichtig: langsam und deutlich sprechen. Und: Vergeßt nicht, hin und wieder auf die Uhr zu sehen, sonst gibt's mit der nächsten Telefonrechnung eine unliebsame Überraschung.



Acclaim 24h-Hotline: 0221 - 52 33 222

Gummiköpfe im Wahlfieber

Ein satirisches Glanzstück der deutschen TV-Geschichte jetzt als Computerspiel: Hurra Deutschland. Die herrlichen Latexkarikaturen hiesiger Bundespolitiker sorgten nach dem britischen Vorbild „Spitting Image“ unlängst für Lachsalven in deutschen Wohnzimmern. Unmittelbar vor dem Höhepunkt des Superwahljahres '94 dürft Ihr in dem Komik-Adventure in das Rennen um den Kanzlersessel eingreifen. Als Paul „Normalo“ schwingt Ihr Wahlkampfreden, sendet Wahlwerbespots und reist, immer auf Stimmen- und Sympathiefang, durch die weite Welt. Dabei werden Euch Gummiköpfe von Blüm bis Hussein begegnen, die durch ihre dummen Sprüche ganz schön auf die Schippe genommen werden.



● **Dieser jämmerliche Durchschnittsbürger ist Eure Spielfigur, die Ihr auf den Kanzlersessel bringen sollt.**



● **In der Bar trifft Ihr die Zerrbilder der Politiker (Süßmuth, Engholm), im Kreml erwartet Euch Boris Jelzin.**

EMP

Tel.: 0591-914311

Fax: 0591-914320

telefonischer Bestellservice
mon. - frei. von 9.00 - 18.00 Uhr

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

PC Spiele für je
10,- DM

Lord of the rings 2, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700119
Powermonger, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700121
Steel Empire, 5,25", (KD)	Art.-Nr.: 700122
Starbyte Super Soccer, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700058

PC Spiele für je
20,- DM

ATAC, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700075
B17 Flying Fortress, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700081
Bat 2, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700071
Castles, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700117
John Madden Football, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700118
Knights of the sky, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700038
4 D Sports Driving, 3,5"+5,25", (E)	Art.-Nr.: 700123
Pacific Island, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700073
Sensible Soccer 92/93, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700007

PC Spiele für je
25,- DM

Flight of Intruder, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700028
Zool, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700072
Battle Isle, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700156

PC Spiele für je
30,- DM

Football Manager III, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700004
Dogfight, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700013
Special Forces, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700074
Ancient Art o. War i. t. sky, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700083

PC Spiele für je
35,- DM

Gunship 2000, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700084
Falcon 3.0, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700018
The Legacy, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700020
Body Blows, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700056
Mortal Kombat, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700068
Silverball, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700077
Alien Breed, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700078
Terminator 2 (Arcade Game), 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700079
Cannon Fodder, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700188

PC Spiele für je
40,- DM

Goal, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700045
Lands of Lore, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700047
Hand of Fate (Kyrandia2), 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700165
Beneath A Steel Sky, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700192

Battle Isle Map Editor (KD)
(Battle Field Creator)

Genialer Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2.

650147 Amiga 59,99 DM

Battle Isle 2 Scenery Disk I
Die Erben des Titan (KD)

750066 CD ROM 59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick (KD)

700217	PC 3,5"	89,99 DM
650043	A1200	89,99 DM
650151	A500	84,99 DM

FIFA Soccer (DA)

700069 PC 3,5" 79,99 DM

Hattrick (Ikarion - KD)

700175	PC 3,5"	89,99 DM
650109	A500	79,99 DM
650111	A1200	79,99 DM
750063	CD ROM	109,99 DM

Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

Theme Park (KD)

650057	Amiga	69,99 DM
700055	PC 3,5"	89,99 DM
750065	CD ROM	109,99 DM

Tie Fighter

700214	PC 3,5" (D)	99,99 DM
700085	PC 3,5" (E)	89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 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 alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr 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

Richthofen und Immelmann in Hochauflösung

Rowan Software, die mit Overlord einen tollen SVGA-Flugsimulator abliefern, gehen wieder in die Luft. Diesmal arbeitet man für Empire Software an einem Programm über den Ersten Weltkrieg. Unter dem Titel Dawn Patrol wird es wieder die schnelle 640x480 SVGA-Auflösung geben. Über 100 originale Flugmissionen müssen in 15 unterschiedlichen Fliegern bestanden werden. Unter den 64 integrierten Piloten-Biographien befinden sich natürlich auch die Berühmtheiten der Doppeldecker-Zeit, die Euch zu den gewagtesten Flugmanövern herausfordern werden.



● Dawn Patrol arbeitet wie Overlord mit SVGA. Dadurch könnt Ihr im Luftkampf dem Kontrahenten fast in die Augen schauen.

NEWSFLASH USA

...direkt aus dem Ticker

Mega Man kommt als Zeichentrickserie ins amerikanische Fernsehen. Import nach Deutschland laut Hersteller Ruby-Spears sehr wahrscheinlich.

+++stop+++

Acclaim kündigt drei Sega-32X-Titel an: Mortal Kombat 2, NBA Jam Tournament und Alien Trilogy.

+++stop+++

Sonic und Knuckles voller Überraschungen. Neues Modul enthält Spezialchip, der Spielern ermöglicht, Sonic 2 und 3 in der Rolle von Knuckles zu spielen. Knuckles ist Sonics neuer Kumpel in Sonic 4.

+++stop+++

Virgin Entertainment beginnt mit Arbeiten an Cool Spot 3. Wird wahrscheinlich nur als Konsolentitel erhältlich sein. Ebenfalls von Virgin kommt Greed. Greed ist ein Seitwärts-, Aufwärts-, Abwärts-Shooter für SNES.

+++stop+++

Arbeit an King's Quest 7 von Sierra aufgenommen. Hauptrolle in neuem interaktiven Zeichentrickfilm wird wieder von Frau gespielt. Erscheint nur auf CD-ROM. Voraussichtlicher Titel: King's Quest 7: The Princeless Bride. Haha. Verwandtschaftliches Verhältnis zu King Graham ungeklärt.

+++stop+++

Interplay beginnt streng geheimes CD-ROM-Projekt. Gerüchte halten sich, daß Interplay neuen interaktiven Film mit großem Budget plant. Beobachter berichten, außerirdische Wesen in Raumanzügen in Irvine, Kalifornien gesehen zu haben. Könnte sich allerdings um angetrunkene Mitarbeiter gehandelt haben.

+++stop+++

Looking Glass veröffentlicht Flugsimulator Flight Unlimited unter eigenem Label. Programmiererteam wird nicht mehr für Origin produzieren. Flight Unlimited als gewaltfreier Flug mit realistischen Landschaften beschrieben.

+++stop+++

Trilobyte plant drei neue Titel. Castles ist Puzzler à la 7th Guest. Project DNA basiert auf Film "The Thing" und Doggie Dog simuliert amerikanischen Büroalltag.

+++stop+++

Origin kündigt Zusatzdiskette für Ultima VIII: Pagan an. Titel lautet Lost Veil. Strike Commander 2 ebenfalls in Planung.

+++stop+++

THAT'S IT

+++stop+++

● Zumindest das Logo zu Sonic & Knuckles ist schon fertig.



Markus Krichel

● Wahnsinn! In King's Quest 7 steuert Ihr Comic-Sprites wie im Zeichentrickfilm.





Demnächst im Fernsehen...

Im September solltet Ihr Euch einmal aufmerksam die Werbespots anschauen. Softgold liefert dann für Tie Fighter ein seltenes Beispiel für ein Computerspiel-Commercial. In 30 Sekunden folgt Ihr einem Tie-Bomber auf seinem Flug über einen Büroschreibtisch und taucht in den PC-Monitor ein. Dort warten schon zuckende Laserblitz-Gewitter auf den Zuschauer. Leider sind in dem Spot nur Zwischensequenzen zu sehen, aber das Star Wars-Flair wurde mit den deutschen Synchron-Sprechern Darth Vaders und des Imperators gut eingefangen.



● Zwei Bilder des Tie Fighter-Spots, die nicht im mindesten die Dynamik des Commercial wiedergeben.

Nachschub für Profis

Alle Obergänger können sich jetzt schon auf die Profi-Disk zu Neos Der Clou freuen. Für knappe DM 60,- gibt es ab Herbst acht neue lukrative Gebäude auszunehmen, u. a. die Westminster Abbey und den Buckingham Palace. Bei solch hochkarätigen Objekten stehen Euch dann auch gleich fünf neue Fluchtfahrzeuge zur Verfügung. Auch mit neuen Musikstücken werden alle PC- und Amiga-Halunken bedacht.



● In den neuen Gebäuden werden Euch auch zehn verschiedene neue Personen begegnen.

NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU

24 Std.

GAME-LINE

24 Std.

Tel. 01 90 - 19 01 24

Die Hotline für An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Hard- und Software

Sega - Nintendo - Amiga - PC - Jaguar
CDI - 3 DO - Neo Geo

ab 18 Jahren 1 Min/1,15

JLE / DeTeMedien

24 Std.

NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU

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.) SONDERPOSTEN! 69,95
Anstoss	79,95	69,95	Anstoss (incl. World Cup Edition) 89,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95	Battle Isle 2 - Das Erbe des Titan * 49,95
Apocalypse		59,95	Beneath a Steel Sky * 99,95
Armored Fist	89,95*		Bloodnet * 89,95
A-Train (dt.)	49,95	49,95	Comanche (engl.) SONDERPOSTEN! 69,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Der Patrizier 49,95
Battle Isle 2	89,95	89,95*	Doom Utilities incl. 350 neuer Levels 49,95
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows) 59,95
Bloodnet	99,95*		Eye of the Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Caribbean Disaster	89,95*	79,95*	Falcon Gold * 99,95
Chaos Engine	59,95*	39,95	FIFA Soccer * 89,95
Chartbreaker	89,95*	79,95*	Hidden Below * 79,95
Death or Glory	89,95*	89,95	NHL Hockey '95 * 99,95
Delta V	79,95*		Outpost 89,95
Der Clou	89,95	79,95	Pinball Dreams Deluxe * 89,95
Der Patrizier	49,95	39,95	Privateer 99,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*	Railroad Tycoon 29,95
Die Siedler	89,95	89,95	Rebel Assault (engl.) SONDERPOSTEN! 69,95
Dogfight	39,95	39,95	Sherlock Holmes (The Lost Files) 99,95
Doom Data Disks	je 29,95		Silent Service 2 29,95
Elfmania		59,95	Strike Commander (e.) SONDERPOSTEN! 69,95
Elite 2	79,95	39,95	Syndicate Plus 99,95
Elite 3	79,95*	69,95*	Theme Park 89,95
Empire Soccer	59,95	59,95	Tie Fighter * 99,95
Fields of Glory	99,95	79,95*	Ultima 8 (incl. Speech Pack) 79,95
FIFA Soccer	79,95	69,95*	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
Flightsimulator 5	ab 69,95		Under a Killing Moon * 119,95
Grand Prix	99,95	79,95	Wing Commander Armada * 79,95
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95	Wings of Glory * 99,95
Harpoon 2	89,95		
Hattrick (Bundesliga Man. 3.0)	89,95*	89,95	
Hattrick (Ikarion)	89,95*	69,95*	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
Indy Car Racing	59,95		
Indy Car Zusatz-Disks	je 29,95		
Ishar 1	19,95	19,95	
Ishar 2	29,95	29,95	
Ishar 3	79,95	69,95	
Jurassic Park	79,95	59,95	
Kick Off 3	59,95	49,95	
Kings Quest 6	89,95	69,95	
Kolumbus	89,95	79,95	
Lands of Lore	69,95		
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	79,95		
Lollypop	89,95*	69,95*	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Mad News	89,95	79,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95		
Master of Magic	99,95*		
Micro Machines	69,95*	59,95	
Mr. Nutz		59,95	
NHL Hockey '95	89,95*		
Outpost	89,95*		
Overlord	79,95*	69,95*	
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*	
Rings of Medusa Gold	89,95	79,95*	
Reunion	89,95	89,95	
Robinson's Requiem	69,95	59,95*	
Rüsselsheim	69,95	59,95	
Sam & Max (dt.)	89,95		
Sensible Soccer Worldcup Ed.	49,95	49,95	
Sierra Soccer	59,95*	49,95	
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95*	
Skidmarks		59,95	
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95		
Starlord	99,95	79,95	
Sternenschweif (DSA 2)	89,95*	79,95*	
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
S.U.B.	79,95*	69,95*	
Subwar 2050 Mission Disk	59,95*		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95*	
Theme Park	79,95	79,95	
Tie Fighter	89,95		
Transarctica	19,95	19,95	
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95	79,95*	
Ultima 8 AKTIONSPREIS: 49,95			
Ultima 8 SAP AKTIONSPREIS: 19,95			
Wing Commander Armada	69,95		
Winzer		19,95	
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 399,95
420 MB, 3,5" AT-Bus 449,95
Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Amiga Hardware

Amiga 1200 699,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte 499,-
Andere 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 24,95
Advanced Gravis Joystick (PC analog) ab 69,95
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

Apple Macintosh

7th Guest (CD) 129,95
F-117 A Nighthawk 99,95
Larry 6 99,95
Pirates Gold 99,95
Sim City 2000 (dt.) 99,95
Syndicate 89,95
XPlora 1: Peter Gabriel (CD) 129,95

Spielkonsolen

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



Saurier auf dem Skateboard

Activision, die Videospielfirma der ersten Stunde, meldet sich zurück. Radical Rex heißt das neue Jump & Run-Abenteuer mit einem kleinen Tyrannosaurus als Hauptdarsteller. Der fühlt sich keineswegs wie aus der Steinzeit und heizt mit seinem Skateboard durch die Urwelten. Aber nicht nur in der steinigen Half Pipe ist Rex der König. Auch feuerspuckend und mit urzeitlichem Sauriergebrüll kann er die vielen prähistorischen Gefahren überstehen, um seine Rexanne zu befreien. Zehn verschiedene Levels mit einigen versteckten Bonuslevels warten ab Oktober auf dem Mega Drive und dem Super NES.

● **Rex steht neben dem Skateboard auch sein Feueratem gegen die Biester zur Verfügung.**



Auf der Suche

Core Design besinnt sich auf seine Anfänge. Mit Dragonstone, einem neuen Rollenspiel-Adventure für Amiga, wird an das überaus erfolgreiche Cadaver angeknüpft. In einer isometrischen 3D-Ansicht steuert Ihr einen stolzen Recken durch sieben riesige Welten auf der Suche nach dem Drachenstein. Feindliche Horden, knifflige Denksportaufgaben stellen Euch ab Ende dieses Monats vor eine große Aufgabe.

● **Übersichtlich: Isometrische 3D-Ansicht.**



Noch kein CD-ROM?

Spätestens jetzt solltet Ihr Euch das ernsthaft überlegen. Blue Byte bietet nämlich allen Besitzern der Battle Isle 2-Diskettenversion eine preisgünstige Upgrade-Möglichkeit an. Gegen DM 20,- (inkl. Porto und Verpackung) und die Originaldisketten erhaltet Ihr die CD-ROM bei Blue Byte Software, Upgrade Service, Eppinghofer Straße 150, 45468 Mülheim/Ruhr.

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	91 DM	Das schwarze Auge 2	DV	79 DM	Kings Quest 6	DV	79 DM
Across the Rhine	DV	Vorb.	Der Clou	DV	78 DM	Kyrandia 2	DV	74 DM
Anstoss World Cup Edition	DV	59 DM	Die Siedler	DV	79 DM	Pacific Strike	DA	84 DM
Armored Fist	DA	Vorb.	F-14 Fleet Defender	DA	91 DM	Pizza Connection	DV	85 DM
Battle Isle 2	DV	79 DM	FIFA Intern. Soccer	DV	74 DM	Sim City 2000	DV	84 DM
Beneath a Steel Sky	DV	68 DM	Fritz 3 (Schach)	DV	145 DM	Star Trek 2	DV	85 DM
Bundesl. Manager 3	DV	92 DM	Hanse - Die Expedition	DV	42 DM	Tie Fighter	DA	86 DM
Burning Steel 2	EV	66 DM	Ishar 3	DV	74 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV	85 DM
						Wing Armada	DA	77 DM

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

CD-ROM		PC	CD-ROM		PC	CD-ROM		PC
Anstoss World Cup Edition	DV	91 DM	Goblins 3	DV	96 DM	Megarace	DV	73 DM
Battle Isle 2	DV	85 DM	Gunship 2000	DA	67 DM	Outpost	DA	84 DM
Battle Isle 2 Scenerie CD	DV	53 DM	Kings Quest 6	DA	85 DM	Rebel Assault	DV	86 DM
Beneath a Steel Sky	DV	87 DM	Kings Quest Coll. 1-6	EV	87 DM	Space Quest Coll. 1-5	EV	85 DM
Comanche	DV	90 DM	Mad Dog Mc Cree 2	EV	92 DM	SSN - 21 Seewolf	DV	86 DM
Critical Path	DV	97 DM				Ultima 8 (Pagan)	DV	114 DM

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NN; Vorkasse 7,- (nur Eurocheck); Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisänderungen vorbehalten - Preisliste kostenlos - Kein Ladenverkauf

Abtauchen und relaxen

...könnt Ihr ab sofort im neuen Virtual Reality Café in Erfurt. Nach dem Ku'damm in Berlin hat nun auch die sächsische Verwaltungsmetropole eine Hi-Tech-Cyberspace-Spielhalle. Neben der normalen Bewirtung stehen natürlich die beiden Cyber-Kabinen im Mittelpunkt. Wir werden den Jungs in der Magdeburger Allee 145 in Kürze einen Besuch abstatten und Euch erzählen, was denn neben Cappuccino und Cola dort wirklich abgeht.



meganeWS 9

ANSCHNALLEN UND UMBLÄTTERN!

**Das neue Spiel,
das alle Grenzen
sprengt: Dynamite
Headdy.**



**Kämpfen mit dem neuen
Super Street
Fighter II.**

**Abfahren auf
Virtua Racing.**



**Staunen über die neuen
Mega CDs Double
Switch und Prize
Fighter. Die geheime Mission**



von Tomcat Alley.

Ready for take-off?

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

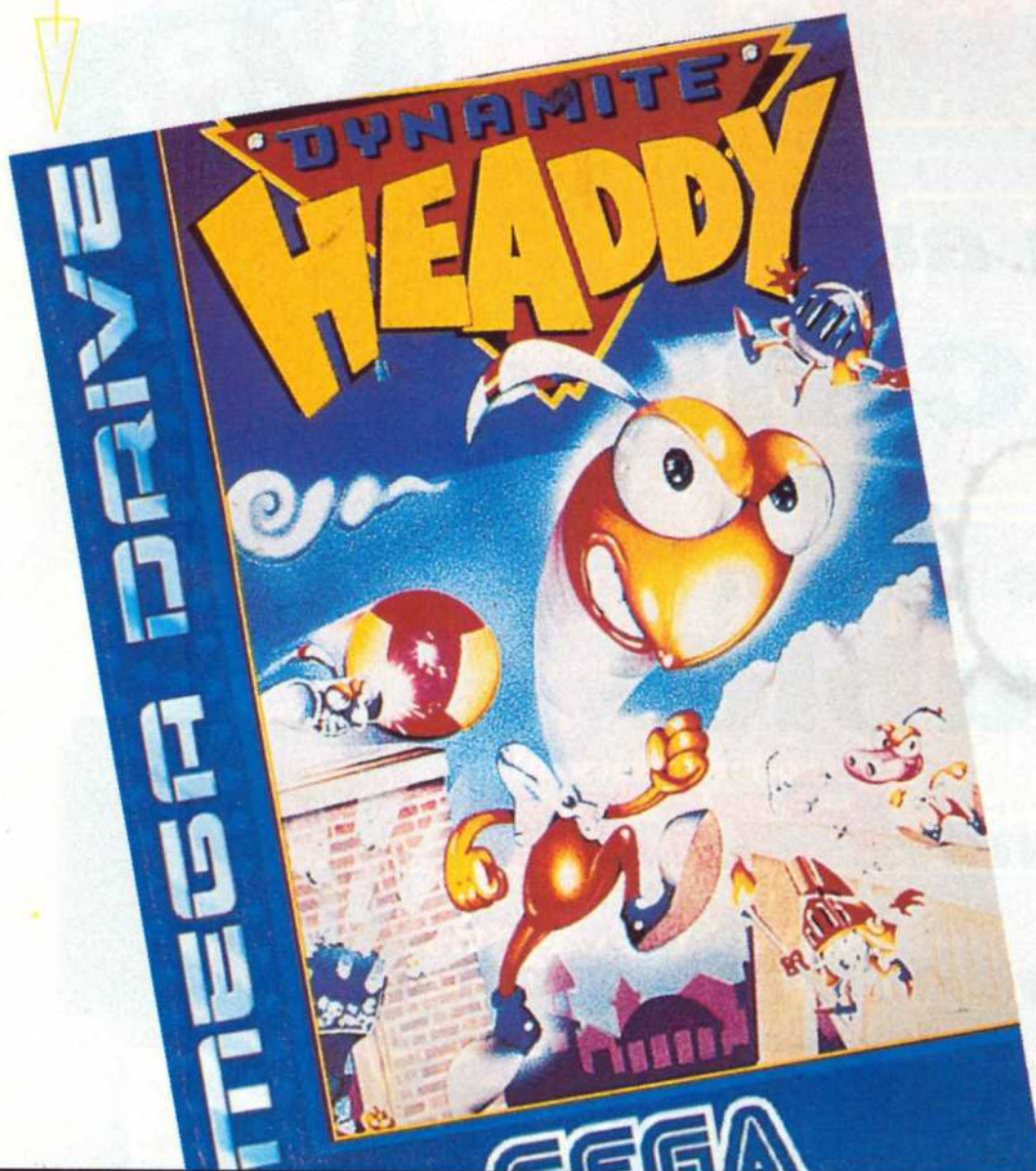
**SEGA sorgt für neuen
Sprengstoff.**

**Mit Dynamite Headdy, dem
ultimativen Jump & Run Spiel
des Jahres. **Der Clou:****

**Dynamite Headdy benutzt
verschiedene Köpfe als Waffe,
um seinen Feind Dark Demon**

Dynamite Headdy

**zu besiegen. Ein technisches
Meisterwerk für Leute mit
Köpfchen!**



- 1** Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.
- 2** Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?
- 3** Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.
- 4** Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen



Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

mega-tip

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 Bit Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

Super Street Fighter II



Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle-, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern.

hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



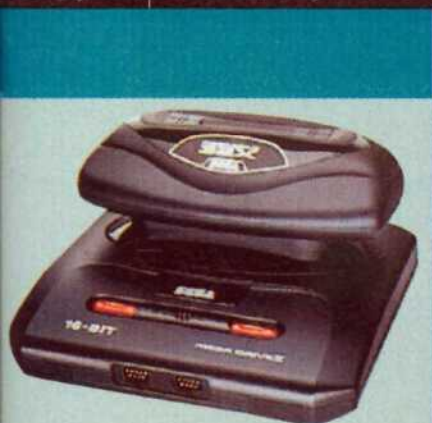
Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern



mega drive

Virtua Racing

Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:

In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.

2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der

Spielhalle direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel

mit dem revolutionären

SVP-Chip: 23 Millionen

Befehle pro Sekunde,

4 Perspektiven,

2 Spieler, 16 Mega-Bit.



pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.

MEGA FUN

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

GAMERS

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden lässt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegen!

SEGA MAGAZIN



Double



Alles stilleht



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde

Prize Fighter

Steig' in den Ring. Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommst. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

Name:

Adresse:

Alter:

System:

PT 10

Infos und mehr

Tomcat Alley

Hier hebst Du ab! Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnell! Dich an!



hardware-tip

Spiel Deine Mega CD-Spiele auf dem Multi Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die HiFi-Anlage integrierbar.



Switch

Nur Mut! Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebetenen Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action



Laßt die Falle zuschnappen

Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



HOTLINE: Rund um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen, News und facts zu Hard- und Software. Technische Hilfe, wenn's brennt.

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT

T-Mek



Atari meldet sich zurück

Das erste auf der Technologie der Spielkonsole Jaguar basierende Coin-Up ist T-Mek, bei dem sich Kampfroboter ähnlich wie bei Mechwarrior duellieren. Auf zwei Sitzplätzen darf man entweder gegen- oder miteinander spielen. Die totale Action verspricht die Möglichkeit, bis zu drei solcher Geräte miteinander zu verbinden, wodurch sich insgesamt sechs Spieler in einer Arena aufhalten können. Ein neues digitales Soundsystem, ebenfalls basierend auf der im Jaguar eingesetzten DSP-Technologie, sorgt für absolut realistischen 3D-Raumklang und umwerfende Sprachausgabe. Eine Hydraulik in den Sitzen erzeugt Vibrationen, die auch soundmäßig kräftig untermalt werden.

Die Hintergrundstory: Im Sonnensystem ist eine feindliche Flotte mit Kampfrobotern erschienen, gegen die die Borgs aus Star Trek harmlose Pfadfinder sind. Gesteuert werden sie vom Finsterling Nazrac, auf den Ihr aber erst im Finale stoßt. Von der Erde aus starten jetzt die T-Meks in ihren Kampfrobotern, um sich der feindlichen Invasion entgegenzustellen. Bei Spielbeginn habt Ihr die Auswahl zwischen sechs Robotern mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels mit zahlreichen Extra-Waffen aufgepeppt werden. Das ganze Spiel ist mit einer höllischen 3D-Grafik versehen, wie sie leider erst ansatzweise auf dem Jaguar zu sehen war.

Kai-Uwe Wahl



● „Atari meldet sich in den Spielhallen mit dem eindrucksvollen Multi-Player-Spiel T-Mek zurück, einem heißen 3D-Spiel mit Kampfrobotern.“

Aggressors of Dark Combat

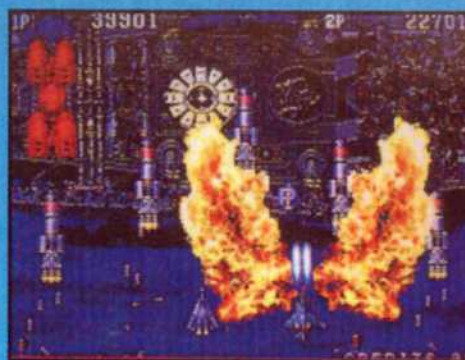
Neues von der Neo Geo-Front. Wer sich gerne viel und häufig prügelt, findet hier reichlich Gelegenheit dazu. Die Regeln sind bei diesem Prügelspiel besonders einfach: Es gibt keine. Es darf mit allem geschlagen, gestoßen, geworfen oder getreten werden, was sich findet. Knapp zehn verschiedene Kämpfer stehen bei Spielbeginn zur Auswahl, und optional könnt Ihr auch hier wieder gegeneinander antreten.



● Wie schon gesagt, hier gibt es keine Regeln ... Weichteile sind da besonders gefährdet.

Aero Fighters 2

Mit Aero Fighters 2 gibt es wieder reichlich Action. Das horizontal scrollende Ballerspiel wurde gegenüber dem Vorgänger mit Spezialeffekten und neuer Grafik verbessert. Als Pilot moderner Kampffjets wie der F-15 oder F-117 ballert Ihr gnadenlos drauflos. Besonders gut gemacht sind die Effekte der Spezialwaffen.



● Aero Fighters kennt nur ein Ziel: die totale Vernichtung aller sich bewegenden Spielfiguren.

Raiden DX

Beim Nachfolger des erst Anfang '94 erschienenen Raiden 2 wurde der Umfang der Grafik glatt verdoppelt. Das bedeutet natürlich mehr Gegner, abwechslungsreichere Hintergrundgrafiken und noch ausgefallene Grafikeffekte mit Explosionen, die förmlich aus dem Bildschirm herausfallen.



● Da raucht's aber gewaltig im Karton - Raiden DX macht genau dort weiter, wo der Vorgänger aufhörte.

- ① **Evergreen-Koffer:**
Zak McKracken, Rock'n Roll, Masterblazer
640 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA erforderlich
DM **19.95** für nur
 - ② **Lucas-Film-Koffer:**
Indy - The Last Crusade, Zak McKracken, Maniac Mansion
640 KB RAM, Festplatte, CGA/ EGA, VGA erforderlich
DM **29.95** für nur
 - ③ **Spaceward Ho!**
Die Wirtschaftssimulation im Weltall. Netzwerkfähig. Ab 286er, 640 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA, SVGA, Maus erforderlich.
DM **19.95** für nur
 - ④ **ISHAR - Legend of the Fortress. Ein starkes Rollenspiel mit tollen Grafiken.**
VGA, Unterstützung von AdLib- und SoundBlasterkarten
DM **19.95** für nur

CD-ROM Version DM 29.95



- ① **NES, Maverick 2**
abgefahrenes Spielhallen-Design, 8-Wege-Arcade-Joystick, 2 Feuer-Buttons, 1- o. 2-Spieler-Option, Hochgeschwindigkeits-Dauerfeuerfunktion, Slow Motion-Funktion, 2 2m-Kabel für Player One/ Player Two-Anschluß, Stabilisationssaugnäpfe

② **NES, Starfighter 2W**
Mit 8-Wege-Controller, 2 Arcade-Feuerbuttons, 2-stufige Turbo-Fire-Funktion, Slow Motion-Funktion, Star/ Select-Button, 2m Kabel

③ **SNES, Game Commander 2**
Automatisches Feuern - Turbofeuer, 24 Schuß pro Sekunde - Zeitlupe, 2 Geschwindigkeiten

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)			Gesamtsumme

PLZ, Wohnort

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, 90327 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.

Nintendos neues Image

Mit Gorilla-Taktik und Top Secret-Methoden hielt Nintendo während der CES in Chicago die Fachwelt in Atem.

Mit dem ersten Tag der Chicago CES zeigte sich Nintendo selbstbewußter denn je. Nach einer wenig aufregenden Vorstellung auf der Winter-Messe in Las Vegas erweckte der Gigant in einer Hotel-Suite abseits der Show sein Profil zu neuem Leben.

Kong war der König

Nintendos Software-Publikumshit war das großartig aussehende Donkey Kong Country, das am

ersten Morgen der Show von Nintendo-Amerika-Boss Howard Lincoln vorgestellt wurde. Lincoln hob besonders den Vorrang des Gameplays gegenüber der Technologie hervor - angesichts der Aufmachung von DKC allerdings ein scheinbarer Widerspruch. Donkey Kong Country ist kein normales SNES-Spiel. 28 Leute sind an dem Projekt beteiligt und 20 Mannjahre Arbeit wurden schon darin investiert. Es muß einfach gesagt werden, daß



● Nintendos bekannte Kuppel (oben) stand ganz im Schatten der geheimen Ultra 64-Hotel-Suite.

DKC mit seinen vollständig gerenderten Hintergründen und Sprites ein atemberaubendes visuelles Erlebnis ist. Obwohl es sich im Grunde um Mario mit ein paar anderen Zutaten handelt, hinderte das die Play Time-Redaktion nicht daran, für einige Stunden das Joypad zu schwingen. Mehr dazu lest Ihr aber in dem Preview auf Seite 94.

Im Hochsicherheitstrakt

Jeder wußte, daß das Ultra 64 auf der CES einen Auftritt haben würde - ausgewählte Presse-Vertreter hatten bereits Einladungen für eine Vorführung im kleinen Rahmen erhalten. Die Ultra 64-Suite im zentral gelegenen Stouffer Riviera Hotel war die meistdiskutierte Attraktion der Show. Für die gesamte Dauer der Messe verkehrten den ganzen Tag über Busse zwischen den beiden Veranstaltungsorten und transportierten Besucher zu ihrem 20-Minuten-Blick in die Zukunft ins Hotel.

Nintendo staffelte die Vorführungen so, daß jeweils zehn Leute gleichzeitig daran teilnehmen konnten. Nachdem ungefähr 15 Kameras und andere Aufzeichnungsgeräte konfisziert worden waren, wurden wir in einen dunklen Briefing-Raum geschickt. Ted Jermoluk von Silicon Graphics erschien auf zwei Großbild-TV-Geräten und sprach über die Kooperation beider Firmen - das eigentliche Ereignis hob man sich für den nächsten Raum auf. Nach zehn Minuten wurden die Vorhänge zurückgezogen, und ein weiterer dunkler Raum mit noch mehr Monitoren kam zum Vorschein. In dem Zimmer standen vier Spielekabinen mit Cruisin' USA sowie zwei Fernsehapparate, auf denen Killer Instinct lief. Nintendo bot eine kleine abgeschlossene Welt, in der aus erwachsenen Männern für 20 Minuten wieder Kinder wurden.

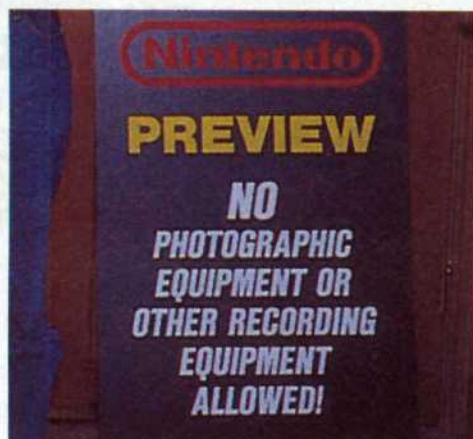
Zwischen Ernüchterung...

Die Spiele selbst waren eine Mischung aus Altbekanntem und technischen Innovationen. Cruisin' USA - ein panamerikanisches Touring-Rennspiel, das in San Francisco beginnt und am Weißen Haus endet, verfügte nicht einmal über letzteres. Cruisin' USA sah aus wie eine Kreuzung aus Road Rash für 3DO und Out Run. Es war nicht der Bezwingen von Ridge Racer oder

Killer Instinct

Rares Game war wesentlich eindrucksvoller als Cruisin', aber es litt mit seinen 2D-Dimensionen im SF II-Stil und dem Mortal Kombat II-mäßigen Brutalo-Outfit (erstmal bei Nintendo) immer noch unter einer

fehlenden Vision. Wie bei DKC ist die Qualität der futuristischen Charaktere, der gerenderten Sprites und Hintergründe jedoch hervorragend. Das Rare-Spiel war bei weitem noch nicht fertig - man konnte nur zwischen vier Charakteren wählen (auf Wunsch in echter 3D-Perspektive) und lediglich vier Hintergründe betrachten. Aber deren Schönheit überwältigte bereits so manchen Spieler.



● Die Ultra 64-Demos wurden sorgsam vor potentiellen Fotojägern geschützt (oben links). Mit Alias-Software gerenderte Spielfiguren aus Killer Instinct (oben). Bald werdet Ihr auch Screenshots aus dem Spiel zu sehen bekommen.

Daytona Racing, den alle erwartet hatten. Mit den sprite-ähnlichen Polygonen war die Automaten-Version erfreulich spielbar, blieb in technischer Hinsicht jedoch recht glanzlos.

Nach Virtua Racing-Manier bietet Cruisin' drei verschiedene Perspektiven und eine Reihe manueller und automatischer Gänge, aus denen der Spieler auswählen kann. Das Ungeöhnlichste an dem Spiel ist jedoch sein Umfang - sogar in der unfertigen Version stellt man nach zehn Minuten fest, daß man immer noch den gleichen US-Staat durchquert. Cruisin' ist so groß, daß der Spieler, der einen Besuch bei seiner Großmutter in Arkansas machen will, wahrscheinlich sogar an ihrem Haus vorbeifahren kann.

...und Begeisterung

Killer Instinct hingegen war das, worauf alle gewartet hatten. Ein Spiel, das ungefähr zehnmal ausgereifter wirkt, als jedes vorangegangene Beat 'em Up, ist



● **Einige Journalisten probierten die verrücktesten Dinge aus, um in die Project Reality (Ultra 64)-Suite zu gelangen.**

sicherlich eine Errungenschaft. Die Optik des Spiels belegt die Fähigkeiten von Rare auf dem Gebiet des Grafikdesigns: die Hintergründe reichten von einem wundervoll beleuchteten Steinzimmer bis zu einer Szene mit einer Hängebrücke, die sich über einen Abgrund spannt.

Auch von der Spielbarkeit waren wir beeindruckt. Die Möglichkeit, einen Fighter aus einer Szene hinauszuerwerfen, so daß er in einer anderen wieder landet, ist eine großartige Idee. Ein Level gestattete es, daß sich die Charaktere so weit voneinander entfernten, daß der Screen schließlich die ganze Szenerie zeigte, in der die Kämpfer total unscheinbar wurden - sehr hübsch, wenn auch aus der Sicht des Gameplays nicht besonders praktisch.

Nintendo bemühte sich besonders, darauf hinzuweisen, daß die Ultra 64-Versionen für den Heimbereich mit den Arcade-Versionen identisch sein würden, mit „derselben Geschwindigkeit und derselben Qualität in Grafik und Sound“. Schlauerweise wird Nintendo in Zusammenarbeit mit Williams (dem Distributor aller zukünftigen Nintendo-Automaten auf Ultra 64-Basis) den Slogan „Ultra 64 - für Ihr Heim erhältlich im Herbst '95“ wie eine Karotte vor den Coin-op-

Spielern baumeln lassen, wenn sie ihre Münzen einwerfen. Übrigens braucht sich niemand Sorgen zu machen, der bezweifelt, daß die Messe-Demos wirklich auf Ultra 64-Hardware liefen. Play Time kann versichern, daß der Bereich hinter dem Display eine Workstation-freie Zone war; die Kabel der Monitore führten alle in eine kleine Box mit einem Rare-Aufkleber.



● **Nintendos Peter Main: „Ich halte nicht viel von dieser Donkey Kong-Sache...“**

tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

IBM/PC

1942 - Pacific Air War	DA	89.00
Death of Glory	DV	85.00
Across the Rhine	EV	89.00
Battle Isle 2	DV	79.00

BM 3/Hattrick	DV	79.00
---------------	----	-------

Das schwarze Auge 2	DV	75.00
Death of Glory	DV	79.00
Eight Ball Deluxe 2	DA	55.00
Erben der Erde	DV	79.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Simulator 5.0	DV	125.00

Grandest Fleet	DA	66.00
----------------	----	-------

Heavy Car Track Pack	DA	29.00
Mad News	DV	79.00
Outpost	DV	67.00
Pacific Strike	DA	77.00
Panball Dream Data	DA	35.00
Panball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Ravenloft	DV	79.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000 Data	DV	33.00
Sim City 2000	DV	79.00
System Shock	DV	79.00
Theme Park	DV	74.00

Tie Fighter	DA	79.00
Ultima 8 - Pagania	DA	79.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Wings of Glory	DV	79.00

Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro	dt	89.00
Gravis Gameport	dt	49.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Angie	EV	88.00
Amos WC Edition	DV	79.00
Battle Isle 2	DV	79.00

Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
------------------------	----	--------

Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Clou	DV	79.00
Critical Path	DV	89.00
Doom Utilities	EV	39.00
Eight Ball Deluxe 2	DA	55.00

Fifa Soccer	DV	79.00
Hidden Below	DV	69.00
Larry 6	DV	77.00
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Mad Dog Mc Cree 2	EV	79.00
Mad News	DV	85.00

Maniac Mansion 2	DV	89.00
NHL Hockey '95	DA	79.00

Outpost	DV	79.00
---------	----	-------

PGA Tour Golf (SVGA)	DA	79.00
Police Quest 4	DV	79.00
Privateer&Strike Com.	DA	85.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00

Simon 1.Sorc.-komp.dt	DV	85.00
-----------------------	----	-------

Subwar 2050 & Mission	DV	89.00
Syndicate Plus	DV	89.00
System Shock Enh.	DV	79.00
Theme Park	DV	79.00
Ultima 8 & Speech Pack	DV	99.00
Under a Killing Moon	EV	109.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Wing Com. 1 & 2 Deluxe	DA	79.00
Wing Commander Armada	DA	79.00

Wings of Glory Enh.	DV	85.00
Zappelin extended Version	DV	87.00

Amiga

Anstoss WC Edition	DV	49.00
BM 3/Hattrick	DV	77.00
Chuck Rock 2	DA	29.00
D-Day	DV	93.00

Fifa Soccer	DV	59.00
-------------	----	-------

Hanse De Luxe	DV	44.00
Ishtar 3	DA	65.00
K240 - Utopia 2	DA	59.00
Klingmacker	DV	59.00

Magic of Endoria	DV	69.00
------------------	----	-------

Pizza Connection	DV	75.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	59.00
Siedler	DV	77.00
Theme Park	DV	59.00
World Cup USA '94	DV	55.00

Super NES

Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	99.00
Barkley: Shut up & Jam	us	129.00
Battletoads DD	dt	99.00
Black Thorne	dt	109.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00

Clay Fighter	dt	111.00
--------------	----	--------

Clay Mates	dt	99.00
Desert Fighter	dt	119.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00

Dschungelbuch	dt	129.00
---------------	----	--------

Eek the Cat	dt	99.00
Elbie	dt	99.00
Equinox	dt	99.00

F-Zero	dt	39.00
--------	----	-------

Fatal Fury 2	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mighty Magic 2-dt.Texte	dt	129.00

Mortal Kombat 2	dt	139.00
-----------------	----	--------

Nick Faldo Golf	dt	89.00
Pac Attack	dt	109.00
Pang	dt	99.00
Panball Dreams	dt	99.00
Power Rangers	dt	119.00
Radical Rex	dt	119.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock n Roll Racing	dt	109.00
Schlumpke (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Sequoia DSV	dt	119.00

Secret of Mana	dt	105.00
----------------	----	--------

Solitaire	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek t.a. Gener.	dt	109.00
Star Wars 2	dt	119.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Conflict	dt	99.00
Sup. G. Boy & Donkey Kong	dt	149.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tetris 2	us	119.00

Tiny Toons	dt	89.00
------------	----	-------

Turn and Burn	dt	119.00
Val d'Isere	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WC Wrestling	dt	109.00
World Cup Striker	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00

Zubehör

6-Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Game Mago (Mogelmodul)	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adapter	dt	59.00

Super Game Boy	dt	99.00
----------------	----	-------

Super NES ohne Spiel	dt	199.00
Super NES More Fun Set	dt	309.00
Super NES Power 3 Set	dt	349.00
Super Scope & 6 Sp.	dt	99.00
Univ. Adapter (60 Hz)	dt	39.00

Mega Drive

Addams Family Values	dt	89.00
Battletoads DD	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00

Dschungelbuch	dt	99.00
---------------	----	-------

Dune 2 (komp. dt.)	dt	109.00
Dynamit Headz	dt	109.00

EA Tennis	dt	109.00
-----------	----	--------

Elite	dt	89.00
Fatal Fury 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Hardball '94	dt	99.00
Incredible Hulk	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00

Larusa Baseball	dt	109.00
Lost Vikings-komp.dt	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	117.00
Mega Bomberman	dt	99.00

Mortal Kombat 2	dt	119.00
-----------------	----	--------

NHLPA Hockey '95	dt	109.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Sonic 3	dt	129.00
Sonic vs. Knuckles	dt	119.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tray Aikman	dt	89.00

Urban Strike	dt	109.00
--------------	----	--------

Virtua Racing	dt	159.00
---------------	----	--------

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro	dt	99.00
Mega Drive 2-a.Spiel	dt	189.00
Univ. Adap. f. 1.5 Spiele	dt	39.00

Mega-CD

3 Ninja go to Japan	dt	82.00
Battle Corps	dt	109.00
Chuck Rally	dt	109.00
Cobra Command	dt	89.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	79.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	82.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Jonny Moonsonic	dt	95.00
Jurassic Park	dt	89.00
Links	dt	99.00
Mega Race	dt	89.00
Monkey Island	us	89.00
NBA Jam	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Penal Colony	dt	95.00
Powermanger	dt	99.00

Rebel Assault	dt	109.00
---------------	----	--------

Sensible Soccer	dt	99.00
Sol Foece	dt	109.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Tamcat Alley	dt	89.00
World Cup USA '94	dt	99.00
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Zubehör

Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00
Mega CD 2 + Road Av.	dt	479.00
Multi-Mega	dt	949.00

3-DO

Alone in the Dark	us	99.00
Fifa Soccer	us	89.00
John Madden Football	dt	89.00
Jurassic Park	us	109.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Pebble Beach Golf	us	119.00
Road Rash	us	99.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave	us	89.00
Theme Park	us	89.00
Theme Park (Komp. dt.)	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do NTSC	us	959.00

Jaguar

Brutal Sports Football	uk	159.00
Crescent Galaxy	uk	109.00
Dino Dudes	uk	109.00
Raiden	uk	109.00
Tamcat Alley	dt	119.00
Wolfenstein	uk	119.00

Zubehör

Atari Jaguar Pal/220V	dt	549.00
-----------------------	----	--------

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.



Am Anfang war Pong. Immer mehr Leute standen im Herbst 1972 gespannt vor dem ersten Arcadeautomaten von Atari, drehten an ihren Knöpfen und beobachteten kleine Punkte, die sich auf- und abbewegten. Pong war nichts weiter als ein sehr abstraktes „Tennisspiel“. Jeder Spieler hatte eine Leiste als Schläger am jeweiligen Bildrand und versuchte, einen viereckigen Lichtpunkt zum Gegner zurückzuspielen. Obwohl technisch simpel, hatte Pong gegenüber den heutigen Videospielen den großen Vorteil, daß es schlicht und ergreifend neu war. Damals gab es den Begriff „Gameplay“ noch nicht. Die Leute verbrachten Stunden mit Pong und merkten nicht, daß ein launenhaftes Biest namens Gameplay von ihren Hirnen

Spiele, der ein Gefühl von Leistung und Anregung verschafft, während es gleichzeitig vor Frustration und Langeweile bewahrt. Aber die Gesetze des Gameplay sind noch viel komplexer.

Ursache und Wirkung: Was passiert, wenn...?

Ein essentieller Bestandteil eines guten Spiels besteht in Ursache und Wirkung. Wenn man den Joystick nach links bewegt, muß sich auch die Spielfigur nach links bewegen. Das klingt logisch, aber zahlreiche Spiele haben diese Grundregel ignoriert und dem Spieler nur unzureichende Kontrolle über die Spielfigur gegeben. Manche Spiele bieten jedoch eine fast perfekte Abstimmung von Ursache und Wirkung: Erstens reagiert der Charakter schnell und präzise auf Anweisungen.

Spieleregeln

Spiele brauchen keine Polygone

Sie brauchen keine Millionen Farben

Und sie brauchen weder FMV noch gerenderte Grafiken

Aber es gibt eine Sache, ohne die kein Spiel auskommt

Gameplay

Wenn man das in Flaschen abfüllen könnte, würde man ein Vermögen damit verdienen

Keiner hat das Rezept, aber Play Time kennt die Zutaten.

Besitz ergriffen hatte. Pong mag auf den ersten Blick sogar zu simpel erscheinen, um überhaupt Gameplay zu benötigen, aber es liefert ein gutes Beispiel für einige der wichtigsten Anforderungen an ein Spiel. Wie erfolgreich wäre Pong gewesen, wenn der Schläger zu klein gewesen wäre, um den Ball zu treffen? Oder wenn sich der Ball so schnell bewegt, daß er kaum mehr zu erkennen ist? Oder wenn der Ball vom Schläger in eine vom Zufall bestimmte Richtung springt? Bei keinem dieser Merkmale handelt es sich wirklich um einen „Bug“; vielmehr sind es Schwächen im Gameplay. In seiner grundlegendsten Form ist das Gameplay ein Aspekt des

Zweitens ermöglichen gute Animationen dem Charakter, wirklichkeitsgetreu mit seiner Umgebung zu interagieren - schlechte Animationen verderben die Beziehung des Spielers zur Spielfigur. Aber zu Ursache und Wirkung gehört noch mehr als nur die präzise Kontrolle der Spielfigur. Wenn man in einem Plattformspiel auf einen Bösewicht eine Kiste fallen läßt, sollte das auf den besagten Schurken auch einen Effekt haben - sie sollte ihn z.B. zerstören. Wenn man in einem Shoot 'em Up wie verückt eine Lehmhütte bombardiert und anschließend weiterfliegt, sollte die Lehmhütte auch dann noch dem Erdboden gleichgemacht sein, wenn man

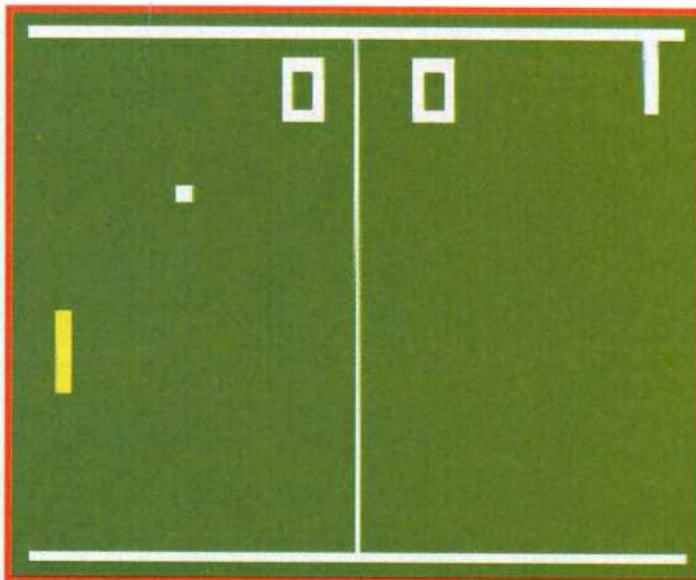
ein wenig später an die Stelle zurückkehrt. Je weniger die Spielumgebung von den eigenen Aktionen beeinträchtigt wird, desto distanzierter steht man dem Spiel gegenüber.

Wiederholbarkeit: Frustration durch Zufall

Ebenso wichtig für das Gameplay ist die Wiederholbarkeit. Die Handlung des Spielers sollte beim Computer stets dieselbe Reaktion hervorrufen. Beim ersten Mal mag die Reaktion völlig unerwartet sein - wenn man beispielsweise auf einen roten Punkt schießt, der sich anschließend in einen Haufen Gold verwandelt. Bei der nächsten Begegnung mit einem roten Punkt erwartet man dann jedoch das gleiche Ergebnis. Man lernt bald, daß eine bestimmte Handlung immer die gleiche Wirkung zeigt, und man glaubt, das Spiel zu beherrschen statt von ihm beherrscht zu werden. Einer der Gründe, warum die Leute Computer- und Videospiele lieben, besteht darin, daß sie mit steigenden Leistungen das Gefühl bekommen, das Spiel im Griff zu haben. Nach all dem Leid und der anfänglichen Frustration bekommen sie schließlich ihre Genugtuung. Ohne Wiederholbarkeit ist das nicht möglich.

Manchmal kann man von dieser Regel etwas abweichen, indem man die Reaktionen des Computers bis zu einem gewissen Grad dem Zufall überläßt, aber das Spektrum der möglichen Reaktionen muß vertraut bleiben. Es mag nur eine Chance von 1 : 10 geben, daß sich die roten Punkte in Gold verwandeln anstatt lediglich zu zerplatzen. Dennoch bleibt die Wiederholbarkeit erhalten - man wird einfach herumgehen und so viele Punkte wie möglich abschießen, um die wertvollen ausfindig zu machen. Nicht vorkommen sollte ein völlig beliebiges Ergebnis beim Abschießen der Punkte. Dies mag beim

● **Das Spiel, mit dem alles begann. Pong wurde vor dem Begriff „Gameplay“ erfunden, aber es enthält bereits die grundlegenden Prinzipien.**



Design eines Spiels interessant sein, aber es ist reizvoller für die Entwickler als für die Spieler. In der gleichen Weise erwartet man in einem Beat `em Up, daß die Energieleiste des Gegners schrumpft, wenn man ihn mit einem bestimmten Move attackiert. Wäre die Wirkung auf den Gegner völlig unberechenbar, hätte die ganze Übung keinen Sinn. Wenn die Wiederholbarkeit nicht gewährleistet ist, kann man niemals eine Situation völlig beherrschen.

Belohnung: Zuckerbrot und Peitsche

Ein Game muß dem Spieler einen Grund dafür geben, sich mit ihm zu beschäftigen. Hier kommt das Konzept von Anreiz und Belohnung mit ins Spiel. Der Spieler muß immer das Gefühl haben, daß es sich lohnt, weiterzuspielen. Es gibt nichts Schlimmeres, als stundenlang ein rasendes Eichhörnchen über eine Reihe beweglicher Plattformen zu einer wertvoll aussehenden Schatzkiste hüpfen zu lassen, nur um dort einen Zauberspruch zu finden, der den Schwanz für

30 Sekunden pink einfärbt.

Ein Spiel sollte einer wichtigen Regel folgen: Je höher das Risiko ist, desto größer muß die Belohnung sein. Dabei kann es sich um Punkte, Power-Ups oder das Erreichen des Levelausgangs handeln. Ein besonders hartnäckiger Gegner sollte etwas von Wert besitzen, auch wenn es vielleicht nur darum geht, daß man das Spiel nicht beenden kann, ohne den Gegner zu besiegen. Je mehr Antrieb und Belohnungen ein Spiel enthält, desto mehr Risiken geht der Spieler ein.

Einige erfolgreiche Spiele scheinen aber gar keine Belohnungen zu enthalten. Ein besonders herausragendes Beispiel ist das Beat `em Up im Stil von SFII: Der einzige Anreiz besteht darin, den Gegner zu besiegen, und das ist der ganze Zweck des Spiels. Trotzdem funktioniert das Prinzip von Anreiz und Belohnung: ein Special Move, bei dem man eine komplexe Button-Folge einsetzen muß, hat seine Belohnung in der Wirkung, die der Move auf den Gegner ausübt. Wenn man auch nur halb so viel Schaden anrichten kann, indem man einfach den A-Button drückt, welchen Sinn hat dann noch das Erlernen der Special Moves?



● **Warum sollte man ein Game mit ausgeklügeltem Design spielen, wenn es einem weder Anreiz noch Belohnungen bietet? Super SF II hat beides.**

Frustrationsfaktoren: Was einen Sieg wertvoll macht

Warum bezahlen wir DM 120,- für ein Game, spielen es, bis uns die Finger krachen, und behaupten, daß wir Spaß dabei haben? Warum lassen wir uns nicht einfach an das Bohrwerk einer Ölbohrinsel fesseln und rufen: „Fangt an, Jungs!“? Müssen Spiele frustrieren, um gut zu sein? Bis zu einem gewissen Punkt, ja. Ohne ein Frustrationselement bekäme man nie das Gefühl, etwas geleistet zu haben, wenn man es überwindet. Ein Spiel kann aber auch zu frustrierend sein. Wenn man sich kreuz und quer durch eine schwierige Sequenz mit 25 beweglichen Plattformen arbeitet und bei jedem Absturz wieder von vorne anfangen darf, kann das schrecklich demotivierend sein.

Es hängt bis zu einem gewissen Grad vom Spieler selbst ab, ob ein Game zu frustrierend ist, um Spaß zu machen. Kinder scheinen eher dazu bereit zu sein, ein und dieselbe Sequenz immer wieder durchzuspielen als Erwachsene. Aber es ist gefährlich für die Programmierer anzunehmen, daß ihre Zielgruppe jung genug ist, um irrsinnige Frustrationslevels wegzustecken. Zum einen könnten sie es übertreiben und das Spiel derart frustrierend gestalten, daß nicht einmal das passivste Kind genug Geduld dafür aufbringen wird. Zum anderen sprechen die meisten Spiele auf irgendeine Weise fast alle Altersgruppen an; ein sehr frustrierendes Spiel schränkt demnach unnötig den potentiellen Kundenkreis ein.

Leveldesign: Spannung für Weltenbummler

Fast alle Computer- und Videospiele haben eines gemeinsam: sie bestehen aus Levels, Welten, Stages oder Missionen. Levels

sind nützlich, um im Spielablauf bestimmte Punkte zu markieren. Ein neuer Level rechtfertigt oft einen kompletten Wechsel der Szenerie, und das Levelende ist traditionell der Punkt, an dem Boni oder Paßwörter verteilt werden. Sogar Spiele, die nicht dem Levelkonzept gehorchen - wie Rennspiele oder Sportsimulationen - sind deutlich in Abschnitte (einzelne Rennen oder Matches) gegliedert.

Programmierer müssen die Frage der Levels genau bedenken. Wie lang sollten sie sein? Sollte es eine Menge kurzer Levels geben oder wenige große? Sollte ein Level in „Sublevels“ mit eigenen Boni und Endgegnern untergliedert werden? Zu kurze Levels könnten den Spieler verärgern, während zu lange leicht frustrierend wirken. Auch Continues müssen in Betracht gezogen werden, wenn man sie verwendet. Sind die Continues zu nahe beieinander, ist das Spiel zu leicht zu beenden. Sind sie zu weit voneinander entfernt, kocht man vor Wut, wenn man wieder zurückgehen und die gleichen Bösewichte nochmal besiegen muß. Aus der Sicht des Programmierers muß man die Freude an der eigenen Kunstfertigkeit beim Beenden eines Levels und den Antrieb zur weiteren Leistungssteigerung im Falle eines Scheiterns miteinander vereinen.

Spielstände: Sichern ist sicher

Sollte man die Möglichkeit bekommen, zu einem bestimmten Punkt im Spiel zurückzukehren? Darüber gehen die Meinungen auseinander. Das eine Extrem sind PC-Spiele, bei denen man den Spielstand an jeder beliebigen Stelle sichern kann. Auf der anderen Seite gibt es zahlreiche Konsolenspiele, in denen man immer wieder ganz von vorne beginnen muß.

Einige Spiele bieten einen Mittelweg in Form von Paßwörtern,



● **Wie umfangreich sollten Spiele sein? Wie oft sollte man ein Paßwort bekommen, damit die Herausforderung für den Spieler optimal bleibt? Bei Castlevania IV wurde die richtige Mischung gefunden.**

mit denen man zum letzten beendeten Level zurückgelangen kann. Das Vorhandensein von Paßwörtern hat viel mit dem Umfang eines Spiels zu tun. Einige Games, wie z.B. Rollenspiele, müssen einfach über Paßwörter oder Batterie-Backups verfügen, während kürzere, einfachere Spiele unter einer derartigen Option leiden könnten. Die Gefahr bei Paßwörtern besteht darin, daß sie es einem gestatten können, einfach durch einen Abschnitt hindurchzutanzeln und ihn dann nie mehr anzusehen. Dabei entgehen einem die Feinheiten der Animationen, man findet nie die versteckten Boni und probiert nie mehrere Lösungswege durch. Man erlebt auch nie das Erfolgserlebnis, das man empfindet, wenn man frühe Abschnitte noch einmal spielt, nachdem man bereits schwierigere gemeistert hat. Letzten Endes versucht man vielleicht sogar, einfach ohne Pause durch den gesamten Level zu segeln, nur um der Maschine zu zeigen, wie überlegen man ihr ist.

Dann wären da noch die „Save Points“, die im Gegensatz zu Paßwörtern und Spielstandssicherung lediglich für das aktuelle Spiel gelten - wenn man stirbt, kehrt man zum letzten Save Point zurück anstatt den Level wieder ganz von vorne beginnen zu müssen. Sie helfen

einem nichts, wenn man erst eine Woche später weiterspielt, aber sie sind besser als gar nichts. Natürlich lindert ein Sicherungssystem die Frustration, wenn man den 20. Abschnitt eines Spiels immer nur erreicht, um dort getötet zu werden und dann den ganzen Weg nochmal zurücklegen zu müssen. Bei einem Sicherungssystem weiß der Spieler beim Beenden eines Abschnitts, daß er ihn wirklich geschafft hat.

Simulierte Wirklichkeit: Spannung durch absurde Realität

Die meisten frühen Videospiele waren abstrakt. Was um Himmels willen tat man eigentlich in Breakout, in dem eine Mauer aus bunten Steinchen weggeschossen werden mußte? Was befindet sich hinter der Wand? Warum mietet man sich nicht einen Bulldozer und walzt das blöde Ding einfach nieder? Nach und nach begannen die Games jedoch, realitätsnähere Spielumgebungen anzubieten. Die klassischen Beispiele waren Tauch- und Flugspiele, die Aktivitäten und Empfindungen anboten, die man auch im täglichen Leben erfahren konnte. Derartige Simulationen müssen jedoch ein wenig mehr als

üblich offerieren, ansonsten liefern sie keinen ausreichenden Grund, sie auch zu spielen. Wahrscheinlich nimmst Du normalerweise keine Ortschaften voller Guerillas unter Beschuß, wenn Du mit einer 747 zu Deiner Tante Martha unterwegs bist. Ebenso hat man auf der Autobahn selten die Gelegenheit, auf der linken Spur mit 270 Sachen zu überholen. In Videospielen ist jedoch alles möglich.

Obwohl es für das Spiel eigentlich nicht unbedingt notwendig ist, bindet einen die Simulation viel stärker ins Spielgeschehen ein. Sie erlaubt es, Dinge zu tun, die nicht gänzlich unwahrscheinlich sind, und ermöglicht es damit, sich in die Situation hineinzusetzen. Aber die Simulation schränkt auch den Spielraum des Entwicklers ganz erheblich ein, weil alles halbwegs glaubwürdig sein muß. Die Entscheidung, wieviel Simulation und wieviel surrealistische Absurdität in ein Spiel Eingang findet, ist willkürlich - beides kann gut funktionieren. Am besten gestaltet man die Simulation so akkurat wie möglich. Hat man das Gefühl, daß man selbst von einer Felsnase zum nächsten springt, so wird man frustriert sein, wenn man plötzlich nicht mehr weiterhüpfen kann, weil das Ende der Hintergrundgrafik erreicht ist.

Fair geht vor: Der Auto-Kill ist Motivationskiller Nr. 1

Jeder Spieler hat schon einmal den Bildschirm beschimpft: „He! Das war nicht mein Fehler!“ Ein Spiel sollte einem niemals das Gefühl geben, daß einem Unrecht geschieht. Wenn etwas schiefgeht, muß das ganz allein der Fehler des Spielers sein.

Ein klassisches Problem dieser Art ist das „Auto-Kill“-Syndrom, bei dem ein Bösewicht aus dem Abseits eine schnelle Kugel auf den wehrlosen Spieler abfeuert. Tatsächlich ist es schwierig für

Programmierer, den Auto-Kill aus den Games herauszubringen. Sie können den Spieler mit Schilden, Extra-Energie oder Hitpoints ausstatten. Auf diese Weise verderben unvermeidbare Treffer nicht das Spiel, weil man in der Lage ist, einen Verlust wegzustecken. Auf der anderen Seite ist es möglich, ein Leben relativ billig zu machen. Wenn man mit einer großzügigen Anzahl an Bonus-Leben belohnt wird, ist man eher bereit, die eine oder andere Auto-Kill-Situation zu akzeptieren - man erwartet es schließlich als Teil des Gameplays, daß man im Spielverlauf ein paarmal unvermeidlich getötet wird. Trotzdem kann sorgfältiges Design diese beiden Methoden überflüssig machen.

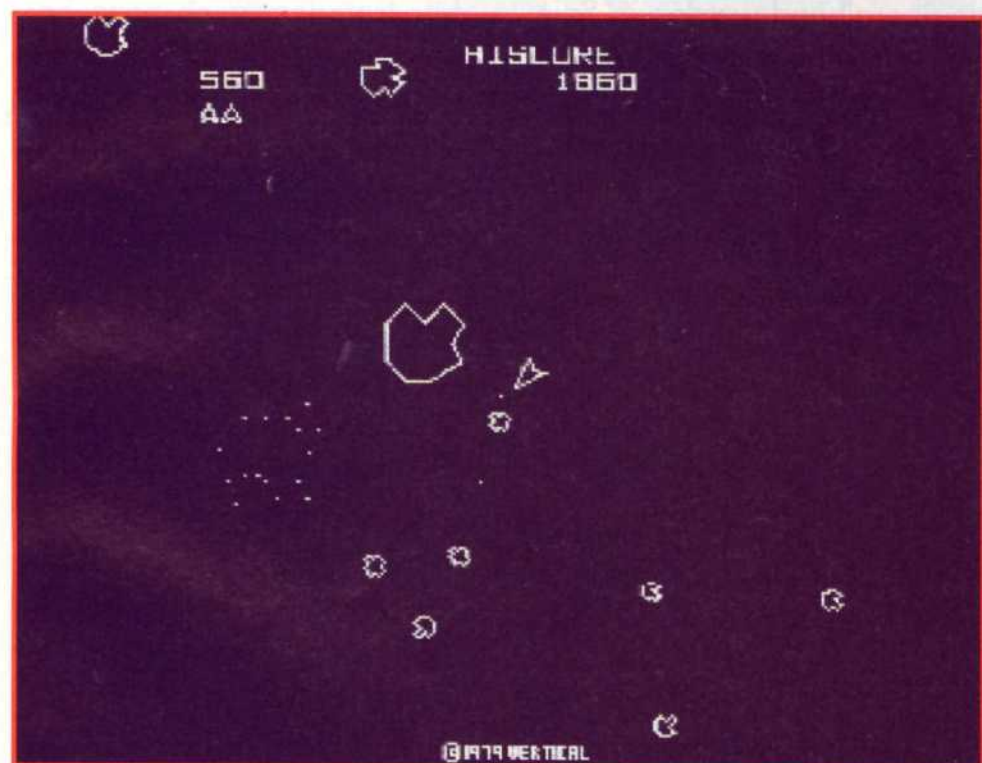
Intelligenter Zufall oder spielerisches Ritual

Es gibt zwei Grundtypen von Videospielen: sie laufen entweder nach einem Muster oder zufallsgesteuert ab. Ein zufallsgesteuertes Spiel bedeutet nicht, daß der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung zufällig ist, sondern beschreibt den Verlauf von Ereignissen oder gegnerischen Angriffen im Spiel. Man weiß vielleicht, daß im fünften Level fliegende

Schraubenzieher angreifen. Man weiß aber nie, wie viele, wann sie zuschlagen oder was sie genau vorhaben. Die meisten frühen Videospiele waren zufallsgesteuert - das vorherrschende Genre bildeten dabei die Shoot 'em Ups. Zufallsspiele haben entscheidende Vorteile: sie haben kein festes Ende, man kann sie endlos spielen, sie immer wieder hervorkramen und Spaß an ihnen haben, weil jede Session sich von den vorangehenden unterscheidet.

Gameplay, das nach einem Muster abläuft, heißt, daß alles im großen und ganzen gleich bleibt. Bösewichte tauchen dann immer genau zur selben Zeit auf, ja, sie greifen sogar immer an der selben Stelle an. Die meisten Spiele vereinigen Elemente aus beiden Arten des Gameplays: sie folgen einem Grundmuster, aber die Bösewichte reagieren auf die Bewegungen des Spielers (sie kommen auf Dich zu oder zielen auf Dich). Nicht jedes Spiel ist identisch. Manche Aspekte eines Spiels müssen nach einem Muster ablaufen, z.B. die Grundstruktur eines normalen Plattform-Games.

Der Reiz eines Spiels, das einem vorgegebenen Muster folgt, besteht darin, daß es einen in die Lage versetzt, eine bestimmte Sequenz zu erlernen und sich dann über seine wach-



Der Highscore stellt einen starken Anreiz für den Spieler dar. Überzeugte Asteroids-Fans haben ihren eigenen, nicht ganz ehrlichen Weg gefunden, um massenweise Punkte zu sammeln.

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.-

Formula T1 PC

298.-

pilot

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

Händleranfragen erwünscht

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim

Tel. 02238-8 37 75
Fax 02238-8 32 76

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI	Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
ACES OF THE DEEP	DV	79		PACIFIC STRIKE	DV	85	
ACROSS THE RHINE	DV	89		PACIFIC STRIKE SPEECH	DA	42	
ALIEN LEGACY	EV	64		PINBALL DREAMS 2	DA	46	
ANSTOSS WOR. C. EDI.	DV	54	54	PINBALL FANTASIES	DA	59	
ARCADE POOL	DA	38	29	PIZZA CONNECTION	DV	85	79
ARMORED FIST	DA	87		POLICE QUEST 4	DV	66	
BATTLE ISLE 2	DV	79	79	QUEST FOR GLORY 4	DV	67	
BAZOOKA SUE	DV	78	78	QUICK	DA	59	
BENEATH A STEEL SKY	DV	68	62	RAPTOR	EV	69	
BLACK STONE 1-6	EV	109		RED CRYSTAL	DV	78	69
BLOODNET	DA	79		RETURN OF MED. GOLD	DV	78	
BREAK THRU	DA	58		REUNION	DV	76	68
BUNDES. MAN. 3 HATT.	DV	84	80	RISE OF THE ROBOTS	DA	78	
BURNING STEEL 2	DV	86		ROBINSON'S REQUIEM	DV	65	62
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	68	RUSSELLSHEIM	DV	66	62
CARRIERS AT WAR 2	EV	79		S.U.B.	DV	66	56
CHARTBREAKER	DV	66	62	SABRE TEAM	DV	79	
CLIFFHANGER	DA	45	45	SAM & MAX	DV	86	
COLONIZATION	DV	89		SIERRA SOCCER	DV	64	54
COOL SPOT	DA	55	55	SIM CITY 2000	DV	86	
CRASH DUMMIES	DA	45		SIM CITY 2000 SCEN. 1	EV	45	
D-DAY	DA	78	62	SIMON THE SORCERER	DV	85	68
				SSN-21 SEAWOLF	EV	79	
				ST. THOMAS	DV	52	
				STARTREK 2-JUD. RIDE	DV	86	
				STARLORD	DV	89	68
				SUBWAR 2050 MISSION	DV	58	
				SUPERFROG	DA	54	48
				SYSTEM SHOCK	DV	86	
				THE CHAOS ENGINE	DA	58	52
				THE GRANDEST FLEET	DA	69	
				THEATRE OF DEATH	DA	78	
				THEME PARK	DV	79	65
				T.F.X.	DA	88	
				TIE FIGHTER	EV	86	
				TURRICAN 2	DA	66	
				U.F.O. - ENEMY UNKN.	DV	91	68
				ULTIMA 8 - LOST VALE	DA	80	
				WEREWOLF KA 50	DA	66	
				WING ARMADA	DA	72	
				WORLD CUP USA '94	DV	79	59
				ZOOLO 2	DA	48	

PREISLISTE

incl. umfangreicher Hardware kostenlos anfordern!

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
DANGEROUS STREETS	DA	49	
DAS SCHWARZE AUG 2.	DV	78	
DEATH OR GLORY	DV	87	87
DELTA V	EV	69	
DER CLOU	DV	78	68
DESERT STRIKE	EV	74	
DIGGERS	DV	66	
DURCH D. WÜSTE	DV	86	
ELFMANIA	DA	52	
ELITE 3	DV	79	
EPIC PINBALL	EV	79	
ERBEN DER ERDE	DV	76	
F1	DV	67	
F-14 FLEET DEFENDER	DA	89	
FIFA INTERN. SOCCER	DA	68	58
GABRIEL KNIGHT	DV	74	
HALLOWEEN HARRY 1-4	EV	59	
HAND OF FATE (KYR. 2)	DV	75	
HANSE - DIE EXPEDIT.	DV	50	48
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DV	78	68
HEIMDALL 2	DA	62	
HURRA DEUTSCHLAND	DV	69	
IMPOSSIBLE MISSION	DA	68	
INDY CAR RAC. TRACKS	DV	39	
INNOCENT UNTIL CAU.	DV	85	68
ISHAR 3	EV	79	67
INTERN. SENSIBLE SOC.	DV	45	45
KICK OFF 3	DV	67	67
LAST ACTION HERO	DA	45	
LOLLYPOP	DA	73	62
MAD NEWS	DV	78	68
MAGIC OF ENDORIA	DA	75	
MECHWARRIOR 2	DA	79	
MEGA MOTION	DA	68	
MICRO MACHINES	DA	61	
MONSTER BASH (1-3)	EV	59	
NASCAR RACING	DA	59	
OUTPOST	DA	78	
OVERDRIVE	DA	54	54
OVERLORD	DA	79	62

CD-ROM SPIELE

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
11TH HOUR	DA	121	
AEGIS	DV	86	
ACES OF THE DEEP	DV	81	
ANSTOSS + WORLD CUP	DV	85	
BATTLE ISLE 2	DV	86	
BATTLE ISLE 2 SCENERY	DV	59	
BIOFORGE	DV	78	
BLOODNET	DA	85	
DAS SCHWARZE AUG 2	DV	79	
DER CLOU	DV	79	
DER PLANER + EXTRA	DV	86	
DRAGON LORE	DV	79	
ERBEN DER ERDE	DV	80	
F1	DA	70	
FALCON GOLD	DA	90	
FIFA INTERN. SOCCER	DV	69	
INDIANA JON. 4 & 1000	DV	72	
INFERNO	DA	92	
ISHAR 3	EV	79	
LEISURE SUIT LAR. 1-5	DV	82	

CD-Rom Drive

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
CDA268-01A		259.-	
Pana. CR-562 B		279.-	
MITSUMI FX001D		289.-	
LSCS 7260		269.-	

(double speed, multi-session)

LEISURE SUIT LARR. 6

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
LOLLYPOP	DA	65	
MAD NEWS	DA	86	
MEGA RACE	DA	69	
MYST	DA	125	
NHL HOCKEY '95	DA	79	
NOCTROPOLIS	DA	76	
OUTPOST	DV	86	
PHANTASMAGORIA	DV	80	
POLICE QUEST 4	DV	80	
QUEST FOR GLORY 4	DV	80	
QUICK	DA	64	
REBEL ASSAULT	DV	82	
SAM & MAX	DV	92	
STAR CONTROL 1 & 2	DA	48	
STAR TREK: THE NEXT...	DV	89	
STRIKE COMMANDER	DA	89	
THE HIDDEN BELOW	DV	69	
THE HORDE	EV	80	
THEME PARK	EV	85	
TIE FIGHTER	EV	80	
UNDER A KILL. MOON	DV	108	
WILD BLUE YONDER	DA	68	
WING ARMADA	DA	80	
WINGS OF GLORY	DV	92	

SOUNDKARTEN

Preislistenauszug	Art.	BM	AMI
SoundBlaster 16 Value		229	
SoundBlaster 16 ASP MultICD		379	
SoundBlaster AWE32 ASP		679	
SOUND GALAXY 16		219	
SOUND GALAXY NOVA 16		269	
SOUND GALAXY ORION 16		299	
WAVE POWER		289	
ORCHID GAME WAVE 32		289	
ORCHID SOUND WAVE 32		489	

Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele (*) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung Irrtum und Lieferung vorbehalten Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telef. Absprache möglich! PT10/94

sende Kunstfertigkeit zu freuen. Im Gegensatz zu den Zufallsspielen haben solche Games ein festes Ende und geben einem damit ein Ziel vor, das es zu erreichen gilt. Wenn man weiß, daß nach dem Beenden eines Levels immer noch ein schwierigerer auf einen wartet, wird der Spielanreiz auf eine harte Probe gestellt. Auf der anderen Seite läßt ein festgesetztes Ende, wenn man es einmal erreicht hat, das Spiel wertlos werden.

In den letzten Jahren sind Zufallsspiele aus der Mode gekommen. Man denke nur an Klassiker wie Defender und Asteroids - vollkommen zufalls-gesteuert, aber wo sind sie heute? Zur gleichen Zeit, als diese Spiele die Spielhallen dominierten, kam Donkey Kong heraus. Die Spieler erkannten, daß sie lieber über ein rollendes Faß springen wollten, von dem sie wußten, wann es der Gorilla lostreten würde. Spiele mit festem Muster waren eben auf lange Sicht leichter in den Griff zu bekommen und damit befriedigender.

Highscores: Trophäen auf dem Bildschirm

Einige Games geben dem Spieler die reizvolle Möglichkeit, vor Freunden mit den eigenen Zockerfähigkeiten protzen zu können. Dabei reichen Worte selten aus, um sagenhafte Punktestände und das Erreichen des 493. Levels adäquat zu illustrieren.

Eine Lösung bietet die Highscore-Liste - nichts gibt einem ein besseres Gefühl, als seinen Namen in Leuchtbuchstaben zu sehen. Bei Konsolen kämpft man bei Highscores mit dem Problem, daß sie meistens verloren sind, wenn man die Stromzufuhr abschaltet. Auf dem PC werden Highscores im allgemeinen gesichert, aber da PC-Spiele meist nur von einer einzigen Person gespielt werden, sieht das ein bißchen wie



● **Endgegner waren schon Mitte der 80er Jahre ein wichtiger Bestandteil der meisten Coin-ops, aber Irems R-Type setzte erst die Maßstäbe.**

Eigenlob aus. Die Rettung für die Highscores kommt in Form der New-Generation-Hardware, wie dem 3DO, die über eine Speichermöglichkeit verfügt.

Spiele für viele: Motivation durch Multiplayer-Option

Die andere Möglichkeit, dieses wunderbare Überlegenheitsgefühl zu erleben, besteht im Zwei-Spieler-Modus. Two-Player-Games bauen meist entweder auf direkten Wettkampf (wie in Street Fighter II oder in Rennspielen) oder auf scheinbare Kooperation (z.B. Streets of Rage). Selbst die Kooperationsspiele liefern die überaus wichtigen Erfolgserlebnisse, weil man sich in ein und derselben Situation seinem Mitstreiter überlegen erweisen kann. Man muß sich nur mal die triumphierenden oder ärgerlichen Gesichter von zwei Leuten anschauen, die gerade Micro-Machines spielen, um zu verste-

hen, daß ein Sieg über einen Freund immer wertvoller ist als ein Sieg über den Computer.

Endgegner: Was das Monster am Levelende soll

Im Lauf der letzten zehn Jahre hat sich ein eigenartiges Phänomen in die Videospiele eingeschlichen. Man nennt es Endgegner oder Bosse, riesige Monster, die am Ende des Levels warten und die Otto-Normalfieslinge im Spiel an Kampfkraft, Gefährlichkeit und mieser Laune meist bei weitem übertreffen.

Um 1980 konnt man sie noch mit der Lupe suchen. Jetzt sind sie überall und werden in Spielen unterschiedlichster Art - in Plattform-Games und Beat `em Ups ebenso wie in Rollenspielen - erwartet.

Brauchen Spiele Endgegner? Man könnte sagen, wenn Spiele von Anfang an sauber entworfen worden wären, hätten sie keine Endgegner nötig - mögli-

cherweise brauchte man einen Boss, weil der Rest des Levels zu leicht war oder weil die Eintönigkeit des Spiels damit unterbrochen werden sollte.

Aber vielleicht integriert der Programmierer absichtlich Endgegner, weil er den Hauptteil eines bestimmten Levels relativ einfach und befriedigend gestalten will. Oder er möchte dem Spieler im Hauptteil genügend Gelegenheit geben, Power-Ups und Bonusleben zu sammeln, damit er am Schluß den Boss angreifen kann. Natürlich können die Endgegner für den Spieler ein elementares psychologisches Bedürfnis erfüllen - man kann mit der Beendigung eines Levels erst dann völlig zufrieden sein, wenn man am Schluß einen besonders schwierigen Feind besiegt hat.

Die Bosse mögen Geschmackssache sein, aber die meisten Spieler sind bereits auf diesen Geschmack gekommen.

Spielschwierigkeit: Von Easy bis Expert - ist DPA die Lösung?

Einen wichtigen Bestandteil des Gameplay-Designs stellt die Abstufung des Schwierigkeitsgrads dar, um das Game einfach genug für den Neuling, aber trotzdem auch noch herausfordernd für den Experten zu gestalten. Dies ist schwierig, besonders wenn sich das Game an ein breites Spieler-Spektrum mit einer Vielzahl von Fertigkeiten richtet. Das neueste Schlagwort in der Videospiele-Industrie ist „Dynamic Play Adjustment“ („Dynamische Spiel-Anpassung“, kurz DPA).

DPA bedeutet, daß das Spiel die Fähigkeiten des Spielers erkennt und sich entsprechend darauf einstellt. Wenn sich der Spieler unbeholfen anstellt, schwächt das Spiel vielleicht die Bösewichte ein wenig ab oder verteilt ein paar extra Leben in der Gegend. Bei total abgebrühten Spielern läßt es den

▼ ▼
Man könnte sicherlich ein altes Spectrum-Spiel für das Mega CD umsetzen, und es würde mindestens ebenso viel Spaß machen wie das übrige Zeug für Mega CD.
▲ ▲

Schwierigkeitsgrad ins Bösartige ansteigen, um eine Herausforderung zu geben. Schon 1983 haben Arcade-Spiele wie Sinistar von DPA Gebrauch gemacht. Natürlich fanden gewitzte Spieler schnell einen Weg, DPA zu überlisten. Wenn die Sache zu haarig wurde, fing sie einfach an, schlecht zu spielen und verloren mit voller Absicht ein paar Bildschirmleben. Dies sorgte dafür, daß die Maschine den Schwierigkeitsgrad ein wenig herabschraubte. Der Nachteil von DPA besteht darin, daß es gute Spieler bestraft. Warum soll man sich mit Feuertreuer in ein Spiel stürzen, wenn man weiß, daß einem das nur Nachteile bringt? DPA hat nicht nur schlechte Seiten, aber es sollte nicht dazu benutzt werden, grundlegend schlechtes Game-Design zu kaschieren. Bei raffinierter Handhabung des Schwierigkeitsgrads kann man jedoch ganz darauf verzichten. Bei



● **Taitos Rainbow Islands** hat alle Zutaten für ein großartiges Videospiele - Spielanreiz, großzügige Belohnungen und Boni sowie intelligente Endgegner.

Defender lag das Manko darin, daß das Spiel nach ungefähr zehn Levels nicht mehr schwieriger wurde. Falls man anormal genug war, mit dem letzten Level voller Gemeinheiten fertig zu werden, konnte man das Game endlos spielen. DPA hätte dieses Problem gelöst, aber ein allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad wäre eine noch bessere Lösung gewesen. Das bedeutet jedoch nicht, daß Games einfach immer schwieriger werden sollen, ohne dem Spieler je eine Ruhepause zu gönnen. Ein

leichter Level zwischendurch, Bonuslevels oder ein kurzes Stück zum Verschnaufen bewahren ein Spiel davor, zu intensiv zu werden, während gleichzeitig ein fortschreitender Schwierigkeitsgrad gewährleistet bleibt.

Cheats: Schlauer als das Spiel erlaubt

Es gibt nichts Ärgerlicheres, als viele harte Spielstunden in ein Game investiert und dabei

seine Fähigkeiten soweit entwickelt zu haben, daß man Experte zu sein glaubt, um dann jemand anderen zu sehen, der ein besseres Ergebnis erzielt, indem er lediglich in aller Ruhe immer wieder die gleiche Taste drückt. Eine überraschend große Zahl von Spielen leiden unter diesem Mangel, insbesondere Beat 'em Ups. Oft erweist es sich als Problem, diesen Fehler auszumerzen. Die einzige Lösung besteht in einer ausgiebigen Testphase vor dem Release, die es den Entwicklern ermöglicht, herauszufinden, ob man das ganze wundervolle Gameplay-Design umgehen kann, indem man sich wie ein Affe mit Parkinson-Krankheit verhält.

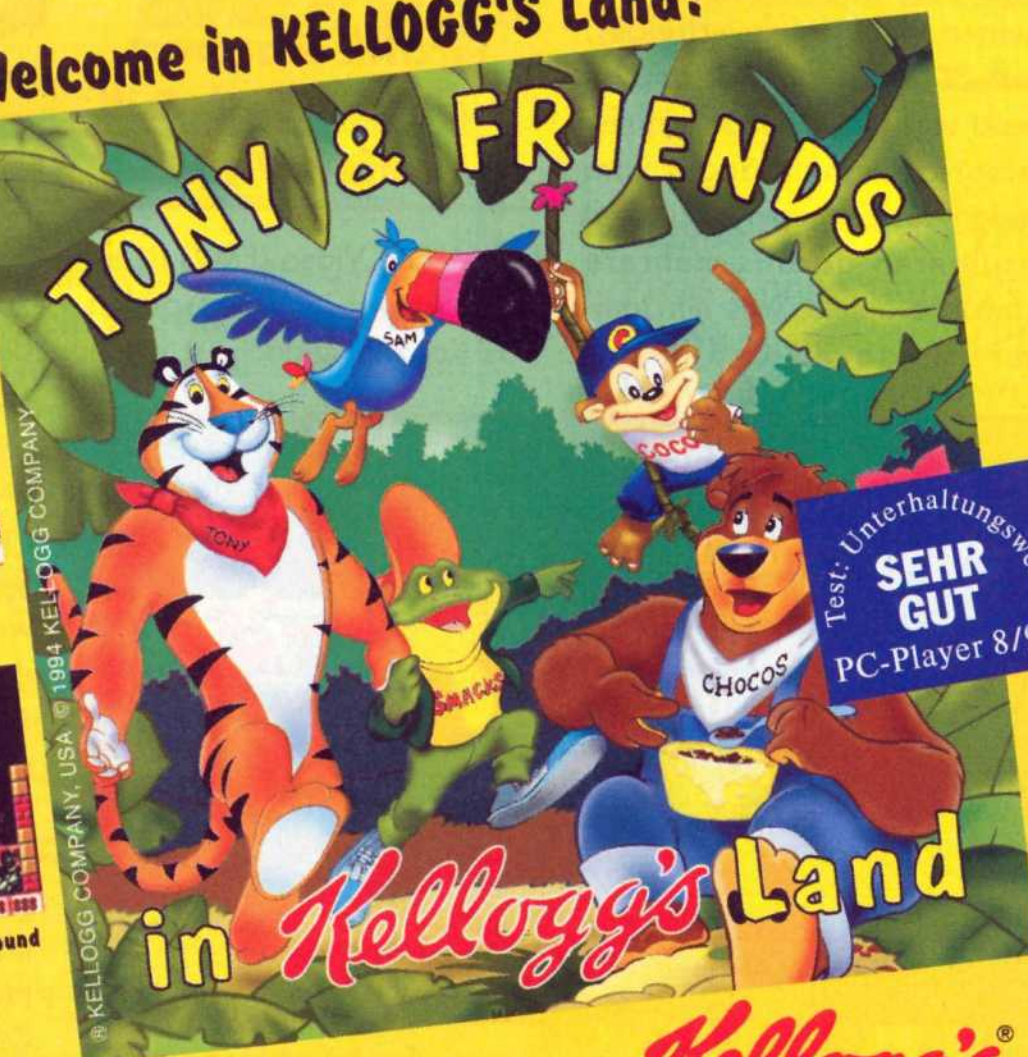
Einige Asteroids-Spieler entdeckten eine besonders lukrative Methode, dem Game-Design eins auszuwischen. In einer „Jagd“ genannten Übung zerstörten sie alle Asteroiden außer einem kleinen Fragment

Das ultimative Computergame.



Welcome in KELLOGG'S Land!

TONY & FRIENDS



in Kellogg's Land

Kellogg's®

Ganz einfach Coupon sowie Verrechnungsscheck ausfüllen und beides an KELLOGG (Deutschland) GmbH, Stichwort: COMPUTER-GAME, Postf. 10 42 40, 28042 Bremen, schicken.

Bestell-Coupon
KELLOGG'S COMPUTERSPIEL

Name:
Adresse:
PLZ, Stadt:
PC-Format ☐ Amiga-Format ☐ (bitte ankreuzen)
Anzahl der Spiele: (DM 13,- pro Stück)
Zu überweisender Betrag: DM
Mein Verrechnungsscheck ist dabei!

Aber nicht vergessen:
jeweils vollständige Angabe von Deinem Namen und Deiner Adresse. Und ab geht die Post!

und flogen dann mit ihrem Raumschiff mit Dauerfeuer diagonal über den Bildschirm. Nach einer Weile tauchte eine fliegende Untertasse auf, die den Spieler nicht abschießen konnte, weil er zu schnell war. Das Zerstören dieses Flugobjekts brachte 1.000 Punkte ein. Auf diese Weise konnte man phantastische Highscores erzielen. Die Spieledesigner sind der Meinung, daß es sich nicht lohnt, etwas gegen diese Art von Cheating zu unternehmen - wenn jemand ein Erfolgserlebnis daraus beziehen kann, daß er beim Spielen eigentlich nichts leistet, ist das sein Problem. Trotzdem: es lenkt von den Leistungen anderer Spieler ab, die das Game fair und den Regeln entsprechend bis zum Ende geschafft haben, und kann damit als Fehler im Spiel-Design betrachtet werden.

Zwischenbilder: Augenweide oder Ärgernis?

Eine Sache, die die Pionierspiele der frühen 80er von den heutigen Titeln unterscheidet, sind die eingestreuten Animationen. Solche Bereicherungen sind in Ordnung, solange sie sich nicht zwischen Spiel und Spieler stellen. Trotzdem werden Games mit Sequenzen, die man nicht überspringen kann, nach einiger Zeit nervig. In der Tat tragen derartige Zwischensequenzen nichts zum Gameplay bei. Solche Sinnlosigkeit bleibt aber nicht nur auf nicht-interaktive Animationen beschränkt. Immer wenn man in einem Spiel mit einer langwierigen, risikolosen Aufgabe konfrontiert wird, ist es nahe daran, einfach ärgerlich zu werden. Wenn man in einem Plattformspiel 100 Treppen hinaufhüpfen muß, um von einem Ort zum nächsten zu gelangen, wird man sehr schnell die Nase voll haben. Sachen wie „Game Over“-Animationen scheinen wenig Auswirkungen auf das Gameplay zu haben, aber

Egal, wie toll ein Game aussieht, wenn es sich nicht gut spielt, bleibt es ein schlechtes Spiel.

wenn man nach dem „Tod“ erst 30 Sekunden warten muß, bis man wieder ins Spiel einsteigen kann, wird der Spaß erheblich darunter leiden.

3D-Grafik: Gameplay-Retter oder Pixel-Retusche?

Was ist so besonders an 3D, daß es die Spiele-Industrie derart beherrschen kann? Die Antwort lautet Mode. Einige Distributoren und Zeitschriften zeigen jede Menge Interesse an einem Spiel, das Dreidimensionalität enthält. Gefährlich an dem 3D-Fieber ist, daß es vor das reine Gameplay oft eine falsche Fassade setzt. Egal, wie toll ein Game aussieht, wenn es sich nicht gut spielt, bleibt es ein schlechtes Spiel. Wenn man etwas sucht, das einfach gut aussieht, warum schaut man sich dann nicht einfach einen Film an? Unglücklicherweise meinen viele Spielevertreiber, daß 3D die Aufmerksamkeit weckt und hohe Verkaufszahlen verspricht, unabhängig vom Design des Gameplays. Zur Zeit resultieren daraus mehrere schwache Spiele, was ein Jammer ist, da 3D-Grafik das

Gameplay nicht beeinträchtigen würde, wenn die Hardware genügend Power hätte, das Ganze ohne Geschwindigkeitsverlust zu präsentieren.

Richtig eingesetzt, können mit 3D-Grafik großartige Spiele entstehen, aber sie müssen dabei die Grundlage für das Gameplay bilden und es nicht ersetzen. Zweifellos liegt die Zukunft der Videospiele in realistischeren 3D-Bildern - ein schnelles 3D-Game mit ausgeprägten Schatteneffekten und Texture-Mapping kann realistischer wirken und zugleich für zusätzliche Spannung sorgen. Aber es ist sehr leicht, ein Spiel mit phantastischen 3D-Effekten zu entwerfen, das nicht halb soviel Spaß macht wie Galaxians. Die Spiele der Zukunft sollten - und könnten - wenigstens soviel Spaß machen wie Galaxians, während sie dem Spieler eine ganze Palette neuer Erfahrungen anbieten.

Grafik-Zauber: Risiken durch Full Motion Video

Full Motion Video (FMV) ist der letzte Schrei in Videospiele. Das Konzept jedoch ist weder

neu noch ein Garant für aufregende Spiele. Mitte der 80er Jahre wurden die Spielhallen-Fans vom großartig aussehenden Dragon's Lair angelockt. Doch das Spiel entpuppte sich als eine der größten Enttäuschungen der Videospielegeschichte: Während sich die Spieler noch an den phantastischen Animationen ergötzen und sich auf das Spiel ihres Lebens vorbereiteten, tauchten schon die Worte „Game Over“ auf dem Screen auf. Das Demo, das sie gerade bestaunt hatten, sollte das eigentliche „Spiel“ sein. Sie hätten mehr Spaß haben können, wenn sie daheim im Fernsehen Tom und Jerry angesehen hätten.

FMV allein kann also Gameplay niemals ersetzen. Ein potentieller Retter für FMV ist eine ganz spezielle Art von Spielen, die ihren Anfang mit Sherlock Holmes: Consulting Detective nahm. Dieses Spiel brauchte FMV tatsächlich und benutzte es nicht lediglich als Selbstzweck. Hier gab es kein Problem mit der Interaktion, weil Interaktion nicht wichtig war - der Spieler sollte die Szene nur aus der Beobachterrolle betrachten. Voyeur und Night Trap waren Spiele der selben Kategorie. Das Problem mit der fehlenden Interaktion wird dadurch umgangen, daß man FMV ausschließlich dazu verwendet, dem User etwas vorzuführen, auf das er anschließend reagieren soll. Dabei stellt sich die Frage, ob das Game dem Spieler genügend Handlungsfreiraum gibt. Die Vorzüge des durch FMV gesteigerten Realismus müssen abgewogen werden gegen die Tatsache, daß das Spiel nun mehr ein einseitiger Kommunikationsprozeß vom Computer zum Spieler als eine interaktive Erfahrung ist. Aber FMV ist „trendy“, und so wird es in Games ohne Sinn und Verstand eingesetzt - zum Nachteil dessen, worauf es wirklich ankommt: Gameplay. Glücklicherweise wird FMV in der Zukunft nicht so stark vorherrschen, da die 3D-Rende-



● **Kooperative Two-Player-Games funktionieren selten, aber Streets of Rage spielt sich gut. Natürlich sind horizontal scrollende Beat 'em Ups heute nicht mehr so verbreitet.**

ring-Fähigkeiten der Spielmaschinen allmählich photorealistische Standards erreichen.

Gameplay der Zukunft: Vorsprung durch Technik?

Wohin entwickelt sich also das Gameplay? Die Antwort könnte lauten: nirgendwohin. Man denke an den Spaß, den man vor zehn oder mehr Jahren an Videospielen haben konnte. Es ist ziemlich sicher, daß man heute auch nicht mehr Freude daran hat. Warum? Ist es der Fall, daß sich zwar die Spiele verbessert haben, aber der Spielspaß nicht, weil der Neuigkeitswert der frühen Jahre fehlt? Leiden Videospiele unter dem Postmodernismus, in dem es nichts Neues zu entdecken gibt und nichts übrig bleibt, das uns anregen kann?



● **3D könnte dem Gameplay völlig neue Dimensionen eröffnen - wenn die Elemente, die bei Spielen wie Galaxians den Spaß ausmachten, nicht vergessen werden.**

Man kann sicher darüber streiten, ob sich das Gameplay verbessert hat oder ob man heute lediglich auf bedeutende (aber oberflächliche) Fortschritte in Grafik und Sound zurückgreift. Es gibt grundlegende Richtlinien für gutes Gameplay, die sich so

schnell nicht ändern werden, und bereits in den frühen 80er Jahren wurden diese Regeln in den Spielen berücksichtigt. Vielleicht wird das Gameplay sogar schlechter. Wenn es stimmt, daß die Spiele früher mehr Spaß gemacht haben als

heute, liegt das wahrscheinlich daran, daß moderne Spiele sich zu sehr auf Äußerlichkeiten konzentrieren müssen, um konkurrenzfähig zu bleiben. Man könnte sicherlich ein altes Spectrum-Spiel für das Mega CD umsetzen, und es würde mindestens ebenso viel Spaß machen wie das übrige Zeug für Mega CD, aber wer würde es kaufen? Es bietet weder Sprite-Rotation noch Sprite-Skalierung, also muß es Mist sein. In Anbetracht der phantastischen Spielhardware, die zur Zeit ausgestoßen wird, als ob es kein Morgen gäbe, sieht die Zukunft der Videospiele unglaublich aufregend aus. Wenn die neuen Möglichkeiten intelligent und bedächtig eingesetzt werden - Gameplay gilt als das Sine qua non im Videospiele-Design - , steht uns vielleicht eine gänzlich neue Spiele-Generation bevor, die das, was wir normalerweise als Spaß bezeichnen, neu definieren wird.

FAST LINE

**DER PREISMACHER FÜR PC, AMIGA, SUPER-NINTENDO, MEGA-DRIVE
STÄNDIG NEUHEITEN UND ANGEBOTE !!**

WILLKOMMEN IM CLUB !

Die Clubpreise von **FAST LINE** sind absolut spitze und für jedermann möglich. **Wie funktioniert's ?**
Ganz einfach : Sobald man insgesamt 3 Spiele zum Vollpreis bestellt hat, wird man Club-Mitglied und kann dann jederzeit zu Clubpreisen bestellen.

**KEINE CLUB-GEBÜHR !
KEINE KAUFPFLICHT !**

Noch Fragen ? Dann rufen Sie bitte unsere **Hotline** an und informieren sich direkt über den Club und weitere Angebote in unserem Programm.

Titel-System	Preis	Club
Theme Park (PC)	85,00	73,00
Pizza Connection (PC)	95,00	81,00
Battle Isle 2 (PC)	87,00	75,00
Hanse Expedition (PC)	54,00	42,00
Tie Fighter (PC)	95,00	83,00
Ultima 8 (PC)	95,00	81,00
FIFA Soccer (PC)	79,95	69,95
Soccer Kid (PC)	79,00	68,95
Wing Armada (PC)	89,00	74,00
Dark Legions (PC)	89,00	73,95

GESAMTKATALOG ANFORDERN !!

HAMMER STR. 3a 59075 HAMM
02381 / 59 91 63

Alle Spiele sind deutsche und europäische PAL-Versionen.
Versand nur per Nachnahme. 9,00 DM Versandkosten.
Umtausch, Irrtum, Preisänderungen, Lieferung vorbehalten.
Inh. Dirk Behrens



● **Cyberia** entführt uns mit realistisch gerenderten Grafiken in ein Action-Adventure im Kampf gegen den internationalen Terrorismus.



● **Der Traum eines jeden Spanners:** In **Voyer** kämpft man mit der Videokamera gegen politische Intrigen.



CD-ROM Rules!

Im PC-Bereich wird man sich mit wenigen Ausnahmen auf die Produktion von CD-ROM-Titeln konzentrieren. Vorbei ist die Ära der gepixelten Helden, es lebe der digitalisierte Schauspieler. "Für uns ist die CD nicht das Medium der Zukunft, sondern das Medium der Gegenwart", läßt uns Firmengründer Brian Fargo wissen. Was an CD-ROM-Produkten auf uns zukommt, kann sich allerdings wirklich sehen lassen.

Frostig

Cyberia spielt in einer Zukunft, in der internationale Terroristenbanden die Welt regieren und die Menschheit kurz vor der Vernichtung steht. Die einzige Hoffnung für die mensch-

liche Rasse liegt in einer Superwaffe namens Cyberia, die sich einer Legende nach irgendwo in den eisigen Wüsten Nordasiens befinden soll. Wer das Geheimnis von Cyberia kennt, hält das

"Für uns ist die CD nicht das Medium der Zukunft, sondern das Medium der Gegenwart." Brian Fargo, Präsident von Interplay

Spielcharaktere. Soundeffekte und Musik wurden eigens für dieses Spiel von Thomas Dolby geschaffen. Als Veröffentlichungstermin gibt Interplay eiskalt das vierte Quartal dieses Jahres an.



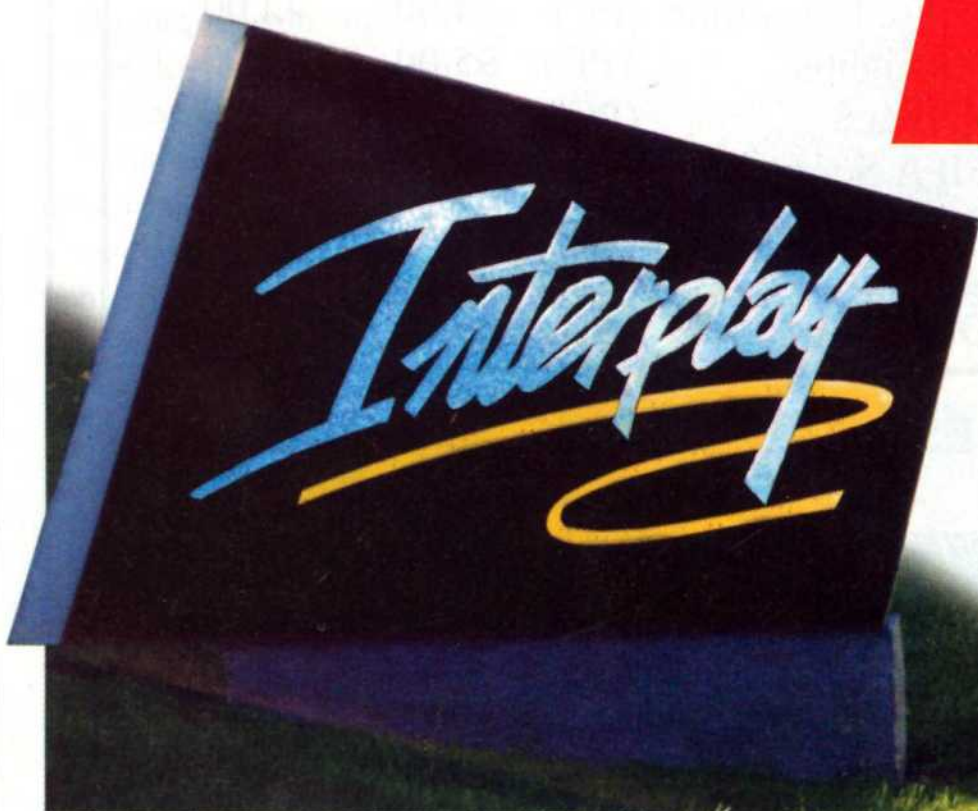
Ein Voyer braucht kein Gehör

Stattdessen kann er mit einer Videokamera bewaffnet seinem "spannenden" Hobby nachgehen. Voyer ist eigentlich mehr ein Film als ein Spiel. Die Story befaßt sich mit Reed Hawke

(Robert Culp), einem ehemaligen Piloten, Astronauten und Gründer des Weltunternehmens Hawke Technologies. Reed möchte der nächste Präsident der Vereinigten Staaten werden, allerdings scheinen einige Leute, darunter seine eigene Familie, dieses Vorhaben vereiteln zu wollen.

Um seine Gegenspieler mundtot zu machen, ist Hawke jedes Mittel - einschließlich Mord - recht. Sex, Rache, Betrug und Mord, Voyer hat alles, was ein politischer Thriller braucht. Eure Aufgabe besteht darin, Hawkes dunkle Vergangenheit zu erforschen und seine wahren Pläne aufzudecken. Voyer darf zur Weihnachtszeit in den Regalen angestarrt werden.

visions of the Future



Interplay Productions wurde im Sommer zehn Jahre alt. In diesem Zeitraum hat man sich mit PC-Software wie The Bard's Tale, Wasteland, Star Trek und den Konsolenhits The Lost Vikings und Clay Fighter einen sehr guten Namen gemacht.

Was im zweiten Jahrzehnt auf uns zukommt, hat unser US-Korrespondent Markus Krichel bei einem Besuch in Kalifornien erfahren.



Mein Königreich für ein CD-Laufwerk

Vor langer Zeit, während der Ära der fünf Königreiche, zerbrach plötzlich das heilige Amulett "The Hand". Wer es zerbrach, weiß man nicht so genau. Egal wer es war, der Bursche wußte, wie man Sachen geschickt versteckt. Die fünf Einzelteile des Amuletts zu finden, ist die Aufgabe des Spielers in dem interaktiven Zeichentrickfilm Kingdom: The Far Reaches. In der Gestalt eines Naturburschen und jugendlichen Helden macht Ihr Euch daran, die Herrschaft des bösen Zauberers Torlok zu brechen und Frieden und Freiheit im Königreich wiederherzustellen. Kingdom: The Far Reaches ist ein Multimedia-Zeichentrick-Abenteuer für Spieler aller Altersgruppen. Die kurz angetestete halbfertige Version machte bereits einen phantastischen Eindruck. Die Animationen sind flüssig, das Interface ist erstaunlich simpel, aber dennoch effek-

● Kingdom hat alles, was Dragon's Lair vermissen ließ. Das Zeichentrick-Adventure ist mit einer tollen Steuerung ausgestattet.



Die Zombie Dinos vom Planet Zeltoid

Zombie Dinos from the Planet Zeltoid hat alles, was ein gutes Computerspiel braucht: Dinosaurier, eine geklaute Zeitmaschine und einen widerwärtigen Außerirdischen namens Brain Blob, der sich die Erde unterwerfen will (das haben wir doch schon mal irgendwo gehört...). Mehr kann man wohl kaum verlangen. Der Extraterrestrier hat folgenden Plan ausbaldowert: Zunächst reist man via Zeitmaschine in die Vergangenheit, kidnappt einen Haufen Dinosaurier, verwandelt diese in Zombies (könnt Ihr noch folgen?) und läßt sie dann auf der heutigen Erde frei, wo sie dann



● Alle RPG-Freaks aufgepaßt: Dungeon Master 2 blendet nicht mit toller Grafik, es überzeugt mit durchdachtem Spieldesign.

flugs (seid Ihr noch wach?) alles in Schutt legen, um somit (bin fast fertig...) den Aliens zu helfen, die Kontrolle über die Erde zu gewinnen. Eine solche Sauriererei kann natürlich nicht angehen. Glücklicherweise gibt es da noch den Dinodroid Dexter, der sich besagte Zeitmaschine gemopst hat und dem Spieler von dem grauslichen Plan erzählt. Der Spieler reist nun zusammen mit Dexter in die Vergangenheit, wo er a) die Dinosaurier finden und b) die Außerirdischen aufhalten muß. So einfach ist das! Zombie Dinos from the Planet Zeltoid kombiniert Lern- und Spielelemente. Um die Dinosaurier

finden zu können, müßt Ihr so viel Informationen wie möglich über deren Verhalten sammeln. Dafür steht Euch aus Bequemlichkeitsgründen eine komplette Encyclopaedia Sauria zur Verfügung. Die Dinos machen ihren Zeitsprung in die neojurassischen Softwareläden im November.

Und vieles mehr...

Bereits seit über einem Jahr wird die Veröffentlichung von Stonekeep immer wieder verschoben. Das Fantasy-Rollenspiel soll nun ganz, ganz bestimmt im Dezember erhältlich

● Noch ein CD-Produkt: Zombi-Dinos enthält neben dem Spiel noch eine komplette Enzyklopädie über Dinosaurier.



● Mit einer Zeitmaschine beamen Aliens Dinosaurier in die Gegenwart, um die Menschheit auszurotten.

Okay Soft

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

inh. Herbert Wirthhofer

1942 Pacific Air War DV 85.90

Alone in the Dark 2 DV 81.90

AI Quadim DV 69.90

Anstoss DV 66.90

- World Cup Edition DV 51.90

Aufschwung Ost DV 65.90

Battle Isle 2 DV 79.90

Beneath Steel Sky DV 66.90

Day of Tentacle DV 77.90

Bundesliga M. Hattrick DV 75.90

Chaos Engine DV 47.90

Cool Spot DV 80.90

Dark Sun (Shat Land) DV 81.90

Das schwarze Auge 2 DV 77.90

Day of Tentacle DV 81.90

Death or Glory DV 78.90

Die Siedler DV 76.90

Der Clou DV 75.90

Der Trainer DV 68.90

Elder Scrolls Arena DV 79.90

Erben der Erde DV 89.90

F-14 Fleet Defender DV 68.90

FIFA Soccer DV 75.90

Goblins 3 DV 65.90

Hand of Fate/Kyrandia 2 DV 75.90

Heimdal 2 DV 68.90

Incredible Toons DV 49.90

Indy Car Racing DV 33.90

- Track Pack DV 64.90

Ishar 3 DV 51.90

Kick off 3 DV 75.90

Kolumbus DV 67.90

Larry 6 DV 78.90

Pacific Strike DV 38.90

- Speed Pack DV 37.90

Pinball Dreams 2-Data DV 59.90

Pinball Fantasy DV 88.90

Pirates Gold DV 76.90

Pizza Connection DV 67.90

Police Quest 4 DV 69.90

Rings of Medusa Gold DV 85.90

Sam + Max DV 42.90

Sensible Soccer int. DV 82.90

Sim City 2000 DV 82.90

Simon the Sorcerer DV 64.90

Soccer Kid DV 71.90

SSN 21 Seawolf DV 79.90

Star Trek 2 DV 81.90

TFX DV 79.90

Tie Fighter DV 71.90

Themepark DV 69.90

Ultima 8 Bundle DV 57.90

World Cup USA 94 DV 79.90

Battle Isle 2 DV 85.90

- Sc. Erben des Titan DV 78.90

Beneath Steel Sky DV 66.90

Betrayal at Krondor DV 93.90

Comanche incl. Miss DV 63.90

Dark Legions DV 91.90

Day of Tentacle DV 76.90

Der Clou DV 79.90

Der Trainer DV 41.90

Doom Utilities DV 69.90

Elite 2 DV 87.90

Empire Deluxe DV 65.90

Eye of Beholder Tril.1-3 DV 82.90

F 1 DV 65.90

Gabriel Knights DV 115.90

Goblins 1+2 DV 79.90

Hand of Fate DV 85.90

Hell Cap DV 82.90

Space Quest Antologie DV 82.90

SSN 21 Seawolf DV 79.90

Star Trek 25th Aniv. DV 85.90

Strike Commander DV 82.90

Syndicate Plus DV 88.90

TFX DV 86.90

Tornado DV 76.90

UFO DV 90.90

Ultima 8 Bundle DV 89.90

Wizardry 6 & 7 DV 86.90

World Cup USA 94 DV 58.90

Spiele für Amiga:

Ambermoon DV 66.90

Anstoss - World Cup Ed. DV 51.90

Apocalypse DV 45.90

Banshee - CD32 DV 59.90

Beneath Steel Sky DV 57.90

Chaos Engine - CD32 DV 56.90

Chuck Rock 2 - CD32 DV 55.90

Cool Spot DV 51.90

Death or Glory DV 76.90

Der Clou DV 63.90

Der Patrizier DV 39.90

Der Trainer DV 69.90

Disposabale Hero - CD32 DV 55.90

Elfmans DV 51.90

Empire Soccer DV 49.90

F 1 DV 54.90

Genesis DV 62.90

Hanse Deluxe DV 42.90

Heimdal 2 DV 66.90

Impossible Mission 2050 DV 68.90

Ishar 3 DV 58.90

James Pond 3 - CD32 DV 58.90

K 240 DV 55.90

Kick off 3 - A1200 DV 49.90

Kings Quest 6 - A1200 DV 59.90

Kolumbus - A1200 DV 69.90

Lemmings - CD32 DV 46.90

Lotus 1-3 DV 54.90

Microcosm - CD32 DV 91.90

Micro Machines DV 44.90

Mr. Nuts DV 46.90

Pirates Gold - CD32 DV 62.90

Pizza Connection DV 74.90

Sabre Team - A1200 DV 67.90

Sensible Soccer intern. DV 39.90

Simon the Sorcerer DV 63.90

Sierra Soccer DV 46.90

Skidmarks DV 49.90

Software Manager DV 71.90

Stardust DV 36.90

Tornado - A1200 DV 79.90

Total Carnage - CD32 DV 57.90

Double Speed

CD ROM Laufwerke

MITSUMI 249.-

ORCHID 369.-

SONY 299.-

PANASONIC 349.-

Outpost-CD DA 79.90

Jurassic Park DV 66.90

Kick Off 3 DV 56.90

Kings Quest Antologie DV 82.90

Lands of Lore DV 82.90

Larry 6 DV 59.90

Lemmings 2 DV 59.90

Lost Files of Sheri. H. DV 87.90

Lost in Time DV 92.90

Mad Dog 2 DV 78.90

Mega Race DV 66.90

Microcosm DV 99.90

Myst DV 104.90

Nomad DV 54.90

Outpost DV 82.90

Pegasus 4.0 DV 46.90

Police Quest 4 DV 82.90

Ravenloft DV 79.90

Rebell Assault dt. Unt. DV 80.90

Return to Zork DV 78.90

Rings of Medusa Gold DV 69.90

Sam + Max DV 93.90

Simon the Sorcerer DV 82.90

Space Hulk DV 78.90

Spiele auf CD-Rom:

Aegis - Guardian of... DV 79.90

Anstoss - World Cup Ed. DV 82.90

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 Upgrade 92.-

ORCHID Sound Wave 32 plus 485.-

ORCHID Sound Kid 865.-

CD-ROM Drive NEC Triplespeed 849.-

-Kontrollerkarte zu NEC 145.-

JOYSTICK's

Flight Stick Pro 143.-

Virtual Pilot 149.-

Cyberman 185.-

GRAVIS PRO 79.-

GRAVIS Gamepad 46.-

GRAVIS schwarz oder transp. 65.-

GRAVIS PRO & Flight Sim.5.0 125.-

Boxen:

Screenbeat Aktivboxen 43.-

- Netzteil 23.-

Creativ Labs SBS 300 209.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.20

Nachnahme DM 8.20

Ausland (Vorauskasse) DM 13.00

New: 24 - 48 Stunden Komplett-LIEFER - SERVICE preis! 6.50



● **Interplays Knetgummi-Spezialisten haben die ganze Firma in eine tierische Form gepreßt.**

lich sein. Die Maxis-Klassiker SimAnt, SimEarth und SimCity wurden mit knackigen Filmszenen und verbesserten Grafiken CD-mäßig aufgemotzt und eingedeutscht. Descent ist ein dreidimensionaler Action Shooter, in dem sich der Spieler nicht für dumm verkaufen lassen darf.

Dungeon Master 2: Skullkeep ist die Fortsetzung des bekannten Dungeon-Meisterwerks, Star Reach ist ein Weltraumeroberungsspiel im Stil von Outpost oder Master of Orion, und last but not least gibt es noch Star Trek Academy, einen auf der guten, alten Enterprise basierenden Raumschiffsimulator.

Von Gummi, Ausscheidungen und Greenhorns

Auch im Konsolenbereich wird sich in der Zukunft wesentlich mehr tun. Zur Zeit unterstützt man bei Interplay die Systeme von Sega, Nintendo und das 3DO. Einige sehr vielversprechende Titel werden zur Zeit pro-

duziert. Während man sich in der Vergangenheit hauptsächlich auf das SNES konzentriert hat, wird man in Zukunft auch das Mega Drive stärker berücksichtigen. Clay Fighter für Sega Mega Drive erschien kurz vor Redaktionsschluß.

Knetheinis

Interplays Knetspezialist walkt bereits die neuen Figuren für den zweiten Teil der Clay Fighter-Serie zusammen. Obwohl das Spiel sich noch in einem sehr frühen Stadium befindet, durften wir die abgebildeten Fotos von den neuen Kneffiguren schießen. Der zweite Teil, in dem wir sowohl die Knetkampfschweine aus dem ersten Teil als auch brandneue Figuren sehen werden, findet in fünf verschiedenen Welten statt. Bis zum Erscheinen von Clay Fighter 2 müßt Ihr Euch mit den ersten exklusiven Bildern die Wartezeit versüßen. Clay Fighter 2 soll im nächsten Jahr für SNES und Mega Drive Form annehmen.

Rotzlöffel

Eher ungewöhnliche Waffen werden in Interplays neuestem Spiel Boogerman eingesetzt. Gerät unser Held in diesem



● **Boogerman könnte mit seiner ekelhaften Kampfweise Kultstatus wie Beavis & Butthead erlangen.**



Super Nintendo Jump & Run-Spiel in Bedrängnis, stehen ihm drei auf unterschiedlichsten Körperfunktionen basierende Verteidigungsarten zur Verfügung. Die Beschreibung dieser "Waffen" ist nichts für zartbesaitete Gemüter, daher muß ich seinen Kampfstil mit der höchstmöglichen Diskretion beschreiben: Boogerman rülpst, furzt und schmeißt mit Rotz um sich! Feuchte und trockene, lange und kurze, grüne und blaue - manche sogar mit kleinen Teilen drin. Für eine detaillierte und genauere Beschreibung der Konsistenz wendet Euch bitte an die Redaktion. Erste Analysen sollten zum Erscheinungsdatum dieses Berichtes vorliegen.

Boogerman dürfte sich im ersten Quartal nächsten Jahres in die Öffentlichkeit schleimen. Für ein Review melde ich mich bereits jetzt freiwillig. Mann, ich liebe meinen Job!

Sterngucker

Könnt Ihr Euch noch an die "Rothemden" aus der Fernsehserie Raumschiff Enterprise erinnern? Ihr wißt schon - die unbekannten Schauspieler, die sich mit den Stars auf die Planeten beamten und dort innerhalb von 10 Sekunden von einem wildgewordenen Alien zerbröseln wurden. In diese Rolle

schlüpft Ihr in Star Trek Academy. Bevor die Zerbröselung stattfindet, müßt Ihr Euch aber erst Eure Abzeichen verdienen. In über 25 Missionen könnt Ihr Eure Fähigkeiten im Raumschiffsimulator der Sternenakademie unter Beweis stellen. Wer sich bewährt, wird von Spock oder Kirk persönlich ausgezeichnet. Star Trek Academy materialisiert sich noch in diesem Jahr auf dem Super NES und im nächsten Jahr auf dem Mega Drive.

Das war's

Fast! Neben den genannten Titeln wird es noch eine 3DO-Version von Castles 2 und den zweiten Teil von The Lost Vikings geben. Ausführliche Reviews der beschriebenen Spiele gibt es in den nächsten Ausgaben. Ich mach mich in der Zwischenzeit schon mal für Boogerman bereit...



● **Für Clayfighter 2 wurde ein gutes Dutzend neuer Figuren geknetet, wie rechts der Kampfkar-nickel.**



● **Der Trekkie-Kult erhält neuen Nachschub mit der Kadetten-Saga der Star Trek Academy.**



SMOKE ON THE WATER



GET THE TASTE



Strategiespiel

Battle Bugs

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



Die Battle Bugs sind los! Seit der letzten CES in Chicago tummeln sich die kleinen Kriecher in immer mehr Computern in den USA, und nun kommt die Kerbtierinvasion auch nach Deutschland.

Sie sind winzig klein, können jedoch jedes Picknick in Minutenschnelle zum Platzen bringen: Ameisen und Co. sind bei den meisten Zeitgenossen nicht gerade sehr beliebt.

Doch jetzt hat sich Dynamix aufgemacht, endlich eine Lanze für die Insekten zu brechen, und übergibt Euch in Battle Bugs die Führung über eine Gruppe der kleinen Krabbler im ständigen Kampf um Futter und Lebensraum.

INFO BITS
Maus, SoundBlaster,
General Midi, 800x600
Pixel Auflösung bei VESA-
kompatibler Grafikkarte,
8.5 MB HDD

Durch 56 Szenarien hindurch kommandiert Ihr eine mehr oder weniger große Gruppe von Insekten bei ihrem Versuch, sich dringend benötigte Nahrungsreserven zu sichern, oder sich gegen feindlich gesonnenes Krabbelgetier zur Wehr zu setzen. Jeder Eurer kleinen Kämpfer läßt sich individuell kommandieren und wird alle Befehle - wie man das von Insekten auch gewohnt ist - bedingungslos und notfalls bis zum bitteren Ende befolgen.

Je nachdem, welcher Gattung das jeweilige Insekt angehört, besitzt es u.U. eine

Neben der üblichen VGA-Auflösung von 640 x 400 Pixel habt Ihr die Möglichkeit, sofern Ihr über eine VESA-kompatible Grafikkarte verfügt bzw. einen VESA-Treiber Euer eigen nennt, die Prügeleien der Käfer in 800 x 600 Punkten Auflösung zu verfolgen:



Battle Bugs mit niedriger...



und hoher Auflösung.

Spezialbegabung, welche Eure Aufgabe erheblich vereinfachen kann: Ameisen werfen kleine Bömbchen, Motten sind die idealen Lufttransporter, und dank eines Bootsmann-Käfers stellen auch große Wasserflächen kein unüberwindliches Hindernis mehr dar.

Die Missionen beginnen stets mit einer kurzen Einsatzbesprechung, in der Euch der kommandierende Generalskäfer mit

verständlicher Sprachausgabe (sogar aus dem internen PC-Quäker!) die zu erobernden Ziele in Form von Kartoffelchips, Cremetorten oder Wurstscheiben vorstellt.

Im Zielgebiet angekommen, werden für jeden Käfer die entsprechenden Befehle gegeben, auf Knopfdruck setzt sich die chitin-gepanzerte Streitmacht in Bewegung. Wenn's mal wieder drun-

ter und drüber geht,



Spielfeldelemente



läßt sich das Spiel jederzeit einfrieren, um in Ruhe weitere Kommandos geben zu können.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge steigt von Beginn an kontinuierlich an, von simplen Trainingsmissionen bis hin zur Großschlacht mit dem Titel „Desert Storm“...

Ihr merkt schon, der Lehranspruch von Battle Bugs hält sich in Grenzen, dafür bietet Dynamix umso mehr zum Lachen: Neben den ausgesprochen putzigen Animationen der einzelnen

Insekten solltet Ihr einmal ein Auge auf die kleingedruckte Beschreibung der zu erobernden Nahrungsmittel oder die auf dem Spielfeld herumliegenden Gegenstände werfen - einfach köstlich!

Die große Anzahl von Missionen sorgt für lange Motivation, und sollte Euch einer der Aufträge zu schwer erscheinen, habt Ihr die Möglichkeit, nach drei erfolglosen Versuchen dennoch zum nächsten Einsatz zu wechseln.

Martin Müller

VIEWPOINT

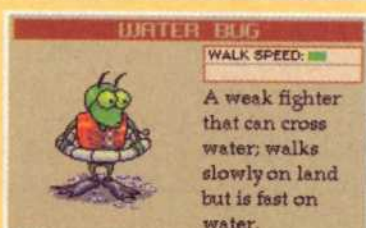
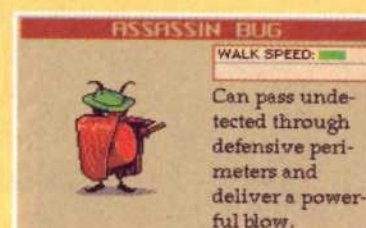
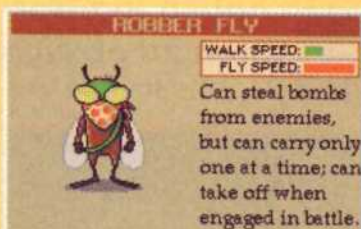
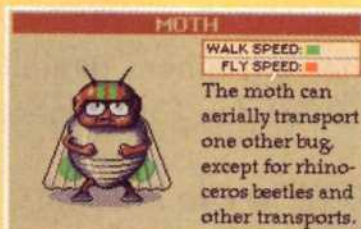
Dynamix hat es geschafft, mit Battle Bugs einen der Sommerknüller zu landen. Eine neue Spielidee gepaart mit einer ausgezeichneten Spielbarkeit und den vielen kleinen und komischen Details läßt jedes Spielerherz höher schlagen. Auch wenn Ihr Euch normalerweise nicht für Strategie erwärmen könnt, ist Battle Bugs sicherlich mehr als nur einen flüchtigen Blick wert: Ihr werdet es einfach lieben!

Martin Müller



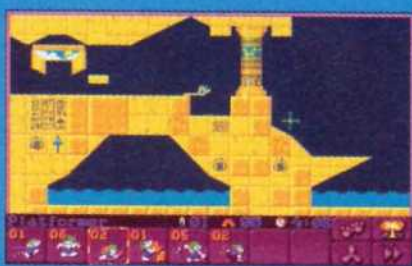
Insekten-Dossiers

Jede Insektenklasse hat ihre eigenen Vorzüge und Nachteile:



ROOTS

Etwas **Lemmings**, „Kanonenfutter“, ein Teil SimAnt - da sieht man, daß das Gesamtergebnis mehr sein kann als die Summe der Bestandteile!



GRAFIK 080

SOUND 070

FUN

084

Jump & Run

Soccer Kid

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

Jahrelang haben die PC-Besitzer herumgejammert, daß für ihre Kisten angeblich keine anständigen Jump & Runs zu bekommen sind. Jetzt kommt's knüppeldick: Nach dem genialen Cool Spot schnürt Soccer Kid seine Stiefel.



World Cup, der auf der Flucht aber in fünf Teile zerbricht. Wer außer Soccer Kid wäre in der Lage, alle Stücke der Trophäe wieder einzusammeln? Vermutlich Marko (der dribbelnde Halbwüchsige aus dem Mega Drive-Meilenstein „Marko's Magic Football Game“), denn die beiden Plattformhüpfer basieren auf der gleichen Idee: Die Hauptfigur kickt einen Fußball vor sich her, hopst auf verschiedene Ebenen und beseitigt die anstürmenden Gegner mit einem gezielten Schuß vor den Latz. Geboten

werden insgesamt 30 Levels, die in fünf Länder (England, Italien, Rußland, Japan, USA) unterteilt sind. Jede Nation besteht aus drei Abschnitten, die jeweils zweimal absolviert werden müssen. Auf den ersten Blick fallen die hübschen Hintergrundgrafiken auf: In London tobt Soccer Kid beispielsweise vor Tower Bridge, Big Ben und Westminster Abbey herum. Auch den insgesamt 35 gegnerischen Sprites merkt man an, mit wieviel Liebe zum Detail hier gearbeitet wurde. In unterirdischen Kanälen, auf geparkten Autos oder in Bäumen findet

man punkteträchtige Extras (Eis, Bonbons, Hamburger etc.). Ab einem 486 DX/33 darf man sich zudem über ein sauberes, ruckelfreies Scrolling freuen. Überraschung auch beim Sound: Statt öder Dudelmusik gibt's kernigen Rock mit Gitarren-Soli, der in erstklassiger Qualität aus den Boxen wummert.



Den ersten Schock versetzte uns die Story von Soccer Kid, die so albern ist, daß sie schon wieder gut ist: Kurz vor dem Anpfiff der Weltmeisterschaft klaut ein furchtbar böser Außerirdischer den

ersten Schock versetzte uns die Story von Soccer Kid, die so albern ist, daß sie schon wieder gut ist: Kurz vor dem Anpfiff der Weltmeisterschaft klaut ein furchtbar böser Außerirdischer den



● **Die Fußball-Göre auf dem Weg durch ihre Heimatstadt. Nur durch einen Sprung auf den Ball sind die hohen Plattformen zu erreichen.**



● **In der Spezialkiste befinden sich Extras, wie Zusatzleben oder Tempostiefel (oben). Die Radler verfolgen Kid durch die ganze Stadt (links).**

VIEWPOINT



Seit Starbytes Rolling Ronny habe ich kein dermaßen kunterbuntes Jump & Run mehr auf dem PC gesehen. Wegen der durchgestylten und nicht zu leichten Levels bleibt man lange „am Ball“ und gibt nicht eher auf, bis auch der letzte Obermotz vom Parkett gefegt wurde. Leider sind Spieldesign und Hauptdarsteller nicht ganz so vorwiegend wie bei Kollege Magic Marko. Trotzdem bietet der namenlose Soccer Kid viel Spaß fürs Geld.

Petra Maueröder



● Soccer Kid verfügt über 20 verschiedene Fähigkeiten am Ball, die klug eingesetzt werden müssen (z.B. Kopfbälle oben, Fallrückzieher rechts).



Soccer Kid beherrscht 20 putzig animierte Techniken (Fallrückzieher, Kopfbälle, auf dem Ball balancieren usw.). Letztendlich wird man seine Gegner aber immer durch einen Direktschuß ausschalten - der Bequemlichkeit halber. Geht der Ball aus irgendwelchen Gründen verloren, zaubert die Leertaste wieder einen herbei, was allerdings ein paar Pünktchen kostet. Die Steuerung klappt dabei sowohl mit dem Joystick als auch mit der Tastatur ganz hervor-

gend. Kleiner Kritikpunkt zum Schluß: Der Spielstand kann blöderweise nur zwischen zwei Ländern gespeichert werden.

Petra Maueröder

INFO BITS

Festplatte 14 MB,
486 DX/33 MHz dringend
empfohlen, 4 MB RAM
SoundBlaster (Pro)

ROOTS

Domarks Marko's Magic Football Game auf dem Mega Drive basiert auf der selben Spielidee: Ein kleiner Junge kickt sich mit viel Spielwitz durch bunte Jump & Run-Levels.



GRAFIK 070

SOUND 075

FUN

073

Joysoft

AMIGA z.B.:

Anstoss W.Cup.Ed dt	64.90
Armouredgedon 2 **	59.90
Battle Field Creator dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	99.90
Bump'n Burn **	69.90
Bund.Man.Hattrik dt	99.90
Chartbreaker dt *	69.90
Cyberspace dt	84.90
D/Day (Impression)	69.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmánia **	59.90
FIFA Soccer *	79.90
Hanse-Expedition dt	49.90
Heimdall 2 **	84.90
Ishar 3 dt	69.90
Kick Off 3 **	59.90
King's Quest 6	79.90
Legend of Kyran. 2 dt *	79.90
Mad News dt	79.90
Pizza Connection dt	89.90
Project Terra **/*	79.90
Reunion **	84.90
Rüsselsheim dt	79.90
Rings of Medusa Gold	79.90
Rise of the Robots *	89.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarzes Auge 2 dt *	89.90
Sensible Soccer Int. **	39.90
Starlord dt	79.90
Syndicate Data dt	49.90
Tubular Worlds **	69.90
U.F.O. dt *	79.90
Universe **/*	84.90
World Cup USA 94 dt	64.90
World Cup Comp. dt	79.90

1200er z.B.:

Anstoss W.Cup.Ed. dt	64.90
Banshee **	69.90
Bund.Man.Hattrik dt	99.90
Der Clou dt	79.90
Heimdall 2 dt	84.90
Ishar 3 dt	69.90
James Pond 3 **	64.90
Kick Off 3 **	64.90
Kings Quest 6 dt *	79.90
Magic of Endoria dt	84.90
Schatz im Silbersee dt *	89.90
T.F.X. **/*	89.90
Theme Park dt *	79.90
U.F.O. dt	79.90
Wing Commander *	69.90

CD 32

Banshee **	74.90
Chuck Rock 2 **	69.90
Deep Core **	29.90
Mean Arenas **	29.90
Out to Lunch **	54.90
T.F.X. **/*	84.90
U.F.O. dt	79.90

SONDERANGEBOT

3D Constr. Set 2.0 dt	29.90
A-Train dt	49.90
Airbuds 1.2 ** 1200er	39.90
Airbus A 320 USA **	49.90
Aquatic Games **	29.90
Black Gold dt	19.90
Castle of Dr. Brain dt	29.90
Cliffhanger **	29.90
Cyberpunk **	34.90
Der Patrizier dt	49.90
Elite 2 dt	49.90
Erben des Throns dt	29.90
F 1 Grand Prix **	59.90
Flight Sim. 2 **	29.90
Gobliins 1 **	39.90
Hannibal dt	29.90
Last Action Hero **	29.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	29.90
Overkill ** 1200er	29.90
Pinball Fantasies	29.90
R-Type 2	19.90
Rules of Engagement	9.90
Seek & Destroy **	29.90
Sim Life dt 1200er	39.90
Trolls 1200er **	29.90
Viking F.o.Conquest **	29.90
Winter Olympics **	39.90
Zool ** 1200er	29.90

BATTLE ISLE 2-DATA

CD ROM dt

59.90

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021
BTX: *JOYSOFT#

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0221/364445

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221/239526

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 54
02241/68045

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

VERSANDKOSTEN:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 9+8 DM, UPS: 9+6 DM
VORKASSE: 6 DM

UNIVERSE

AMIGA **/*

84.90

PC z.B.:

Aces of the Deep *	99.90
Across the Rhine *	109.90
Alien Legacy *	89.90
Anstoss W.Cup Ed. dt	64.90
Battle Bugs *	89.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Bund.Man.Hattrik dt	109.90
Der Clou dt	89.90
Die Siedler dt	99.90
Erben der Erde dt	99.90
FIFA Soccer dt	84.90
Hanse-Expedition dt	49.90
Heimdall 2 dt	99.90
Indy Car-7 Tracks **	39.90
Ishar 3 dt	79.90
Kick Off 3 dt	69.90
Mad News dt *	89.90
Magic of Endoria dt	99.90
Mech Warrior 2 US	119.90
NASCAR Racing **/*	89.90
Pacific Strike **	79.90
Pizza Connection dt	99.90
Reunion dt	99.90
Rise of the Robots *	99.90
Schwarzes Auge 2 dt *	89.90
System Shock dt *	99.90
The Horde	99.90
Theme Park dt	99.90
Tie Fighter **	99.90

CD ROM z.B.:

Aegis-Guardian o.Fleet	99.90
Anstoss+W.Cup Ed.dt	109.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Beneath a St.Sky dt	99.90
Creature Shock *	119.90
Dark Legions dt	84.90
Der Clou dt	89.90
Eye of Beholder 1-3 dt	109.90
FIFA Soccer dt *	119.90
Heimdall 2 dt	99.90
Kings Quest 1-6 **	109.90
Mad Dog Mc Gree 2	109.90
Might & Magic 3-5 dt	119.90
Myst **	139.90
NHL Hockey 95 **/*	99.90
Outpost **	99.90
Reunion dt	99.90
Rise o.Robots SVGA *	99.90
Simon t.Sorcerer dt	109.90
Star Trek-Next Gen.*	119.90
The Hidden Belows	89.90
Theme Park dt	99.90
Wing Com. 3 **/*	119.90
Wizardry 6+7 dt	99.90

SONDERANGEBOT

7th Guest OEM CD	59.90
A-Train	29.90
Airbus A 320 USA **	49.90
Batman Return's **	39.90
Critical Path OEM CD	59.90
Der Patrizier dt	49.90
Elite Plus	29.90
Erben des Throns dt	29.90
F 1 Grand Prix **	79.90
F 15-3 OEM CD	69.90
Gabriel Knight OEM CD	69.90
Gobliins 1 US CD	49.90
Hannibal dt	29.90
Harpoon Vers. 1.21	39.90
Ishar 2 dt CD	39.90
Joysoft Classics **	49.90
Lemmings 2 **	54.90
Loom OEM CD	19.90
Lost in L.A. dt	24.90
Mad TV dt OEM CD	19.90
NFL Coach Cl.Footb.	49.90
Nick Boom 2 **	29.90
Pirates Gold **	79.90
Return t.Zork OEM CD	69.90
Sc.Theatre of War dt	19.90
Search for the Kings **	19.90
Sherlock H.1 OEM CD	29.90
Sim City	29.90
T.F.X. **	69.90
The Games 92 **	19.90
Tornado ** CD	39.90
Ultima 1-6 CD	79.90
War in the Gulf	29.90
Whales Voyage dt	49.90
Winter Olympics **	39.90

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN

(*) Vorankündigung, (**) deutsche Anleitung, (dt.) komplett in Deutsch, Irrtümer und Preisänderung bleiben uns vorbehalten

JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES

PRÄSENT

BITTE COUPON MITSCHICKEN P.T.10.94

GUTSCHEIN

FÜR EINEN KOSENLOSEN
KATALOG

FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS

Adventure

Erben der Erde

■ Hersteller: New World Computing . Preis ca.: DM 119,95 ■



Füchse stehlen Gänse, verkaufen Bausparverträge und steuern ihr bestes Stück für die Radioantennen von tiefergelegten Mantas bei. Ein besonders schönes Exemplar dieser Spezies hat nun erstmals in einem Einsteiger-Adventure seinen großen Auftritt.



● Ein loser Quader in der Kerkerwand ermöglicht Rif die Flucht aus der unbehaglichen Umgebung.

VIEWPOINT

Erben der Erde ist kein Adventure für absolute Cracks und will es auch gar nicht sein. Wer sich sonst nur mit Komplettlösung an Sam & Max oder Simon the Sorcerer heranwagen würde, darf seine ersten Erfolgserlebnisse mit diesem Spiel feiern. Interessenten sollten sich aber unbedingt die komplett deutsche Version zulegen.

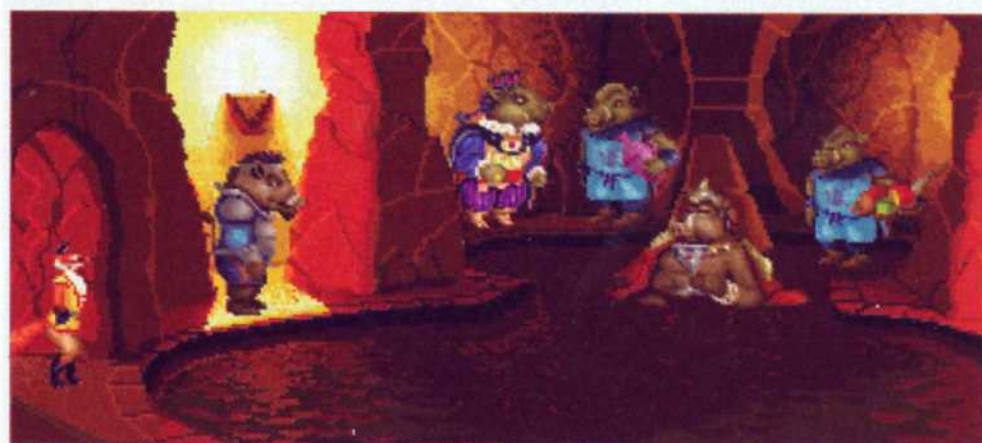
Petra Maueröder



Fabeln zeichnen sich gemeinhin dadurch aus, daß sie eine „Message“ rüberbringen wollen und daß die tierischen Helden angeregt miteinander plaudern. Was sich das Programmiererteam „The Dreamers Guild“ im Auftrag von New World Computing (Might & Magic, Spaceward Ho!) ausgedacht hat, ist aber weit entfernt von den oberlehrerhaften Storys eines Theodor Fontane, obwohl es auch bei diesem Spiel vor Isegrims, Adebars und Reinekes nur so wimmelt. Die Menschheit hat den Tieren nämlich das Sprechen und Denken beigebracht und ist dann auf unerklärliche Weise verschwunden; seitdem regieren Maulwürfe, Wildschweine und Bären das Land. Diese beschauliche Idylle gerät durch eine beispiellose Freveltat in Gefahr: Während die eman-

zipierte Tierwelt den traditionellen Jahrmarkt veranstaltet, entwenden unbekannte Täter die sogenannte „Sturmkuigel“. Für den Diebstahl wird ob seiner Rasse der Fuchs Rif verantwortlich gemacht - trotz fehlender Beweise. Um seinen unschuldigen roten Pelz und seine charmante Freundin zu retten, muß er das Heiligtum bis zum nächsten Neumond wiederbeschaffen. Auf seiner Schatzsuche begleiten ihn ein wohlbeleibter Keiler und ein Elch, die streng darauf achten, daß unser Freund keine Dummheiten anstellt. Im folgenden fragt sich Rif bei allerlei Stämmen (Hunde, Katzen, Wölfe usw.) durch und hat als Gegenleistung für die erteilten Auskünfte meist ein weiteres Utensil zu erbringen. Allzu schwer sind die Rätsel aber nicht: Im Notfall dürft Ihr Euch beliebig oft durch die ausufernden Multiple-Choice-Gespräche klicken, die meist einen Hinweis auf den Fundort des gewünschten Objekts enthalten.

Der Bildschirmaufbau orientiert sich dabei an den beliebten LucasArts-Adventures: Unter dem Grafikenfenster befinden sich acht Verben (Nimm, Rede mit, Öffne etc.), die durch einfaches Anklicken mit den Gegenständen im Inventory oder mit anderen Figuren verknüpft werden. Mittels Steuerkreuz dirigiert man das



● Broug, der König der Wildschweine, kommt nicht ohne sein tägliches Schlammbad aus.



● **Auf den Hund gekommen: Der Sternengucker weiht unsere Freunde in die Geheimnisse der Astronomie ein.**

Trio durch eine isometrische 3D-Umgebung, die zudem in alle Richtungen gescrollt werden kann. Dadurch unterscheidet sich das Adventure eklatant von der typischen Seitenansicht eines Day of the Tentacle oder King's

Quest. Dieses System ist allerdings noch nicht völlig ausgereift, da selbst bei schnellen 486ern ein leichtes Ruckeln erkennbar ist. Auch Grafik und Sound hinken dem Niveau der Konkurrenz hinterher, weil es nur selten auf-

regende Animationen zu sehen gibt und die mittelalterlich anmutenden Melodien einander sehr ähneln. Die mitunter sehr langen Ladezeiten von der Festplatte kosten Erben der Erde zusätzliche Wertungspunkte.

Mit gekonnten Anspielungen und Kalauern wird jedoch nicht gespart: Als Rif ein Säckchen Gips für einen Fußabdruck benötigt, will ihn der Angestellte des örtlichen Frettchen-Baumarktes ernsthaft zum Onkel Doktor schicken („Brech' Dir 'nen Arm und geh' zum Arzt“). Leider erreicht Erben der Erde nicht die Klasse eines LucasArts-Adventures: Die Puzzles sind viel zu simpel und sprühen nicht gerade vor Originalität. Außerdem ist das Spiel definitiv zu kurz: Profis können nach maximal zwei Abenden den Abspann bewundern. Daran wird auch die angekündigte CD-ROM-Version mit deutscher Sprachausgabe nichts ändern.

Petra Maueroeder

Irren ist tierisch

Was macht ein Designer von Adventures, wenn ihm die Ideen ausgehen? Richtig, er baut ein Labyrinth ein. Erben der Erde hat gleich mehrere dieser Irrgärten im Repertoire, die den genervten Rätselknacker mal wieder zu Papier und Bleistift greifen lassen.

Das Labyrinth der Rattenbibliothek

Diese Gänge werdet Ihr so oft entlangstolpern, daß Ihr spätestens beim fünften Mal auch ohne Karte den richtigen Weg findet. Am Ende des langen Korridors erwartet Rif eine extrem kluge Ratte, die ihn mit wertvollen Tips versorgt.



Die Reptiliengrube

Rif flüchtet aus einem finsternen Verlies und muß seine beiden Genossen zurücklassen. Während er einen Ausweg aus dem kompliziert aufgebauten Gemäuer sucht, verfolgt ihn ständig eine giftgrüne Riesenechse, die besonders in Sackgassen zu einem echten Problem wird.



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



Ein Rollenspiel ganz besonderer Art präsentiert Legend mit der Superhero League. Waren bereits Vorgänger wie Spellcasting oder Eric the Unready beste Lacherfolge, treibt man den Spaß hier auf die Spitze.

Rollenspiel

Superhero Le Hoboken

■ Hersteller: Legend Entertainment . Preis ca.: DM 130.- ■

INFO BITS

benötigt 386er, 2MB RAM, unterstützt AdLib, Roland und SoundBlaster

Superhero League of Hoboken nimmt alles und jeden auf den Arm, ganz besonders sich selbst. Die Handlung spielt im New York des späten 22sten Jahrhunderts. Große Gebiete sind radioaktiv verseucht, die Freiheitsstatue ist verrostet und sogar Schokoflocken sind nur noch auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Um das Chaos komplett zu machen, fühlt sich ein Dr. Entropy berufen, das öffentliche Leben der Stadt lahmzulegen.

So deponiert er beispielsweise Käsebomben, schickt Sicherheitskräften Männermagazine oder erklärt Afghanistan den Krieg. Die Superheldengruppe von Hoboken erhält daher vom Superheldenbund den Auftrag, Dr. Entropys Taten rückgängig und ihn selbst unschädlich zu machen. Doch die Straßen von



● Bis ganz New York erforscht ist, stehen den Helden viele Abenteuer bevor.



VIEWPOINT

Das Spiel sprüht nur so vor originellen Ideen und Wortwitzen - die allerdings nur Englischexperten ganz erschließen können, da sich viele der verwendeten Ausdrücke in keinem Wörterbuch finden. Eine einmalige Gelegenheit, sich am Computer intelligent unterhalten zu lassen.



Harald Wagner

Superhelden

Die Gruppe kann aus bis zu neun Superhelden zusammengestellt werden. Jeder hat seine speziellen Fähigkeiten, die er mehr oder weniger gewinnbringend einsetzen kann.



Crimson Tape repräsentiert den Spieler. Er hat die Fähigkeit, Organisationscharts und Tabellen zu erstellen.



Treader Man kann eigentlich nichts außer Schwimmen - fast so nutzlos wie die Organisationscharts.



Iron Tummy ist schwer und träge, dafür kann er scharfe Sachen in unbegrenzter Menge zu sich nehmen.



Oxide Man kann im Kampf jedes Metall verrosten lassen, allerdings ist er nicht sehr zielsicher.



Tropical Oil Man gehört mit seiner Fähigkeit, den Cholesterinspiegel des Gegners zu erhöhen, immer in die Mannschaft.



Princess Glovebox glänzt mit ihrer Fingerfertigkeit: sie kann Straßenkarten wieder zusammenfallen.



Madame Pepperoni kann durch Pizzaschachteln blicken, in denen viele New Yorker ihre Wertsachen aufbewahren.



Captain Excitement, der irgendwie an den roten Blitz erinnert, ist so langweilig, daß er sogar Tiere in den Schlaf wiegen kann.



Robo Mop ist ein vorlauter, getunter mechanischer Besen, der mit wirklich jedem Dreck fertig wird.



Ein weiterer Held ist **Dr. Entropy** - der Böse, gegen den die Helden kämpfen und den sie bis zum Schluß nicht zu fassen bekommen...

ague of

Strategie

Alien Legacy

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

Panik! Außerirdische zwingen die Menschheit, die Erde zu verlassen und sich im Weltall neu anzusiedeln.

In dem Strategiespiel seid Ihr der Kommandant eines dieser Saatschiffe, das unterwegs ist zum Beta Caeli-System, um die Siedler dort sicher abzusetzen. Eure Geschicke leitet Ihr von der Kommandobrücke der UNS Calypso. Als Kommandant stehen Euch Berater zur Seite, die Informationen und Tips bereit haben.

Die Arbeit beginnt damit, mit Robotern und sonstiger Ausrüstung eine lebensfreundliche Kolonie zu erschaffen. Mit der Maus werden, ähnlich Dune 2, die Einheiten plaziert. Nachdem ein Pendelverkehr zur neuen Station eingerichtet ist, kann der Ausbau der Kolonie beginnen. Der Planet wird mit Gleitern erkundet, nach Bodenschätzen und Mineralien untersucht. Auch geeignete Gebiete für weitere Siedlungen müssen ausfindig gemacht werden. Stabilisiert sich die erste Kolonie, kann man nun auf Expeditionsflügen die restlichen Ecken des Universums nach vielversprechenden Standorten absuchen.

Von der grafischen Umsetzung erreicht Alien Legacy zwar bei weitem nicht die Klasse von Outpost. Die Animationen der Berater und der Crew wirken grobschlächtig und der Aufbau der Stationen nicht besonders detailliert. Der monotone Sound und die lieblose Musik tun ihr übriges. Allerdings ist der Spielspaß um einiges größer. Die Mischung aus Weltraum-Wirtschafts-Simulation à la Outpost mit Adventure-Teilen im Starlord-Gewand ist recht



● **Hier kann man Erfahrungspunkte ganz besonderer Art sammeln - gegen Geld versteht sich.**

New York sind in den letzten 200 Jahren nicht sicherer geworden: Horden mutierter Küchenmixer, Hausfrauen oder Comicmäuse fallen über die Helden her, die sich daher ständig bessere Waffen und Fähigkeiten zulegen müssen. Um die Taten des Dr. Entropy zu beheben, müssen zahlreiche Rätsel gelöst werden, was dem Spiel einen starken Adventurecharakter verleiht. Die Rätsel sind in insgesamt 33 Missionen eingeteilt, deren Schwierigkeitsgrad ständig steigt. Die Gruppe bewegt sich auf einer mehrere Bildschirme großen Landkarte durch New York, nur einigen wenigen Schauplätzen wurden

● **Der Kampfmodus gibt optisch nicht viel her, durch die Superkräfte eröffnen sich aber ungeahnte Möglichkeiten.**

eigene Grafiken gegönnt. Die Qualität der Grafiken läßt leider sehr zu wünschen übrig, da auf Animationen verzichtet wurde und die Bilder sehr grob wirken. Daß Legend gute Zeichner hat, wurde mit Companions of Xanth bewiesen, also bleibt dies hoffentlich ein einmaliger Ausrutscher. Das Benutzerinterface ist bestens gelungen und läßt keine Wünsche offen, auch der Sound plätschert auf angenehme Art nebenher.

Harald Wagner



● **Die Übersichtsgrafiken aus der Sicht von oben erinnern an Spiele wie Outpost und SimCity.**

gelungen, so daß die Motivation auch nach längerem Spiel nicht nachläßt.

Adrian Vogler



Simulation / Add-On

Indy Car Racing - Track Pack

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

Alle Indy Car-Piloten aufgepaßt! Das Track Pack mit sieben neuen Kursen ist auf der Piste!

Auf zwei Disketten werden die neuen Kurse für Indy Car Racing ausgeliefert, als da wären: Großer Preis von Australien, Cleveland und Detroit; Road America (Elkhart Lake), Mid-Ohio Sports Car Course, Phoenix International Raceway und Pacific Place (Vancouver). Auf sechs Straßenkursen und einem Rundkurs müßt Ihr Euer Können in Spitzkehren, Rechts-Links-Kombinationen,

auf High-Speed-Strecken und bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen beweisen. Zusätzlich zu diesen Strecken erhält man das Update des Hauptprogramms auf die Version 2.05. Solltet Ihr noch keinen Patch besitzen, könnt Ihr mit diesem Update lt. Handbuch endlich die Modem-Link-Option nutzen - einem Duell mit Freunden steht also nichts mehr im Wege.

Als Zugabe wurden einige neue Funktionen und Dienstprogramme integriert: Zeitraffer, Ausdruck der Rennergebnisse in eine ASCII-Datei, Replay-Editor und ein Utility zum Ausdrucken der Setup-Informationen. Das 96

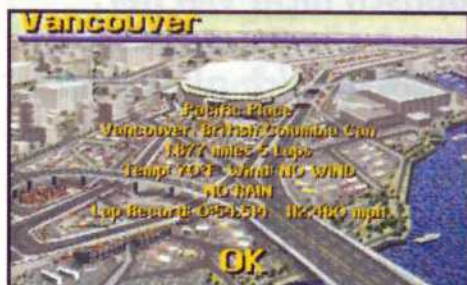
Seiten starke Handbuch beschreibt nicht nur die Neuerungen, sondern auch die zusätzlichen Rennstrecken, wobei mit Fahrtrips nicht geizt wird.

Thomas Carlile

● **IndyCar Racing wird auf Version 2.05 mit Modem-Option gepatcht.**



● **Zwei der insgesamt sieben neuen Rennstrecken.**



Rollenspiel

Heimdall 2

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 100,- ■

Das Rollenspiel versetzt Euch als Wikinger Heimdall mitten in den Streit zwischen den Göttern von Asgard und dem abtrünnigen Loki. Mit Hilfe der Walküre Ursha sollt Ihr ein Amulett finden, das Loki in Stein verwandeln kann. Gemeine Fallen und Kämpfe gegen wilde Horden bleiben nicht aus. Die Sicht aus der isometrischen Vogelperspektive bietet zwar Überblick, kann aber mangels grafischer Ausarbeitung nicht überzeugen. Auch sonst glänzt Heimdall 2 nicht gerade mit tollen Features: Die Steuerung mit der Maus ist sehr ungenau und oft frustrierend. Die Interaktion mit Schwert oder Wort ist ziemlich eintönig. Man haut nur drauf und kann die Gespräche nicht beeinflussen.

Adrian Vogler



● **In der Übersichtskarte könnt Ihr Heimdalls Einsatzorte anwählen.**



● **Wenig Spaß macht die hakelige Steuerung an engen Treppen.**

Grafik	050%
Sound	060%
Fun	050%

Rollenspiel

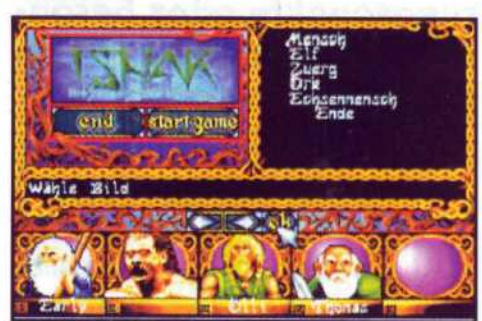
Ishar III

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

Aufgabe einer Heldengruppe ist es, zu vereiteln, daß sich der böse Zauberer Shandar mit einem Drachen vereinigen kann, was zweifellos das Ende des Ishar-Reiches bedeuten würde. Ein Rennen gegen die Zeit beginnt.

Die Kämpfer kann man aus dem Vorgängerspiel übernehmen oder neu aus fünf Rassen und neun Klassen erschaffen. Optisch, akustisch und vom Gameplay her unterscheidet sich Ishar III wenig bis gar nicht von seinen beiden Vorgängern, während andere Serien gewaltig zugelegt haben. Es wird nicht gescrollt, die Animation der NPCs ist sehr dürftig (die Figuren ruckeln hin und her), auch die Dialoge sind nicht sehr ergiebig. Nur für Ishar-Fans zu empfehlen.

Adrian Vogler



● **Die Charakterwahl ist mit fünf Rassen und neun Klassen sehr ausführlich.**



● **Die Grafik ist, im Gegensatz zu den Animationen, gut gelungen.**

Grafik	065%
Sound	040%
Fun	055%

EXPLOSIV

ABO

TIE FIGHTER

plus 12 x PLAY TIME

**Einfach Abokarte
im Heft nutzen!**

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PLAY TIME oder C64 PLAY TIME- Kombi gewinnt, bekommt TIE FIGHTER (mit Zuzahlung DM 79,-) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

☐ **Ja, ich will das PLAY TIME-Abo**
(DM 69,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr. **PT 1094**

☐ **Ja, ich will das C64 PLAY TIME- Kombi-Abo**
(DM 144,-/ Jahr) für mindestens 1 Jahr. **PK 1094**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Bitte schicken Sie **TIE FIGHTER** (Art.-Nr.: 1028) so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 79,-:
(bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Nachnahme

COMPUTEC
VERLAG

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

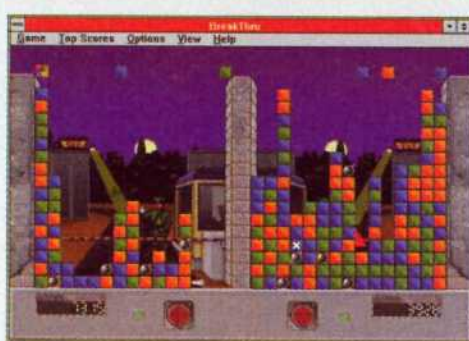
Denkspiel

Break Thru!

■ Hersteller: Spectrum Holobyte . Preis ca.: DM 69,95 ■

Das possierliche Denkspiel sieht aus wie ein vagabundierender Bestandteil eines Windows-Entertainment-Packs. Das Prinzip beruht auf einer verqueren Mischung aus Tetris, Columns und einem Dutzend anderer Games. Ein mit Klötzchen gefüllter Becher muß abgebaut werden, indem man auf Flächen gleicher Farbe klickt. Hört sich langweilig an und spielt sich auch so. Da retten auch Zwei-Spieler-Modus, einstellbarer Schwierigkeitsgrad und kleine Extras wie Raketen oder Bomben nichts mehr. Zu teuer, zu schnarchig und nur kurzfristig (max. 5 Minuten) unterhaltsam!

pm



● Im 2-Player-Mode mit- oder gegeneinander zu spielen, bringt auch nichts.

Grafik	035%
Sound	050%
Fun	032%

Fußballsimulation

Planet Football

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

Bei „Planet Hollywood“ ißt man gut und teuer, bei „Planet Football“ spielt man schlecht und billig. Das 3D-Geschehen der Fußball-Simulation verfolgt Ihr nicht aus der FIFA- oder Sensible-Soccer-Perspektive, sondern aus der Sicht eines beteiligten Spielers. Das Infogrames-Gebolze ist einfach nur noch schlecht: Viel zu schnelle Gegner, einfallslos gezeichnete Sprites, hakelige Steuerung, katastrophaler Sound und nicht zu vergessen der Antik-Kopierschutz (Originaldiskette muß im Laufwerk sein) killen die Motivation schon nach zwei Minuten gründlich und dauerhaft.

pm



● Schon die Stadionatmosphäre ist kümmerlich.



● Sieht eindrucksvoll aus, ist aber kaum spielbar.

Grafik	045%
Sound	015%
Fun	028%

PC/IBM CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
11TH HOUR DT. HANDBUCH *	129,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
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 inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
APOGEECOMPANION - SHAREWARE GAMES -	35,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K. D.	54,90
BATTLES OFFTIME: BATTLEISLE / FIRST SAMURAI / MEGALO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CD16 EDUTAINMENT KIT: inkl. SBLASTER 16ASP / CD-ROM-LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUTSPRECHER / UND SOFTWAREPAKET	899,90
CD-CADDYS	19,90
CD-SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH	244,90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE	69,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89,90
CORRIDOR 7	49,90
CRITICAL PATH SVGA	49,90
CRUISE FOR A CORPS	29,90
DAEMONSGATE	79,90
DARK LEGIONS - SSI -	79,90
DARK SEED KOMPL. DEUTSCH	79,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS -	79,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89,90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	39,90
DOOM UTILITIES (350 NEUE LEVELS)	44,90
DRAGONS LAIR	89,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV - VOLLVERSION -	55,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
EMPIRE OF LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	89,90
FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES	139,90
FANTASY EMPIRE AD & D	65,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE	249,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. *	89,90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND	44,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	44,90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. - SHAREWARE -	29,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND *	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS -	49,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	49,90
KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH	59,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	89,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	85,90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	29,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCCREE II	89,90
MAN ENOUGH - DIGI SOUND -	79,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE - KOMPL. DT.	89,90
MEGA RACE	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT - BEETHOVEN -	119,90
MICROSOFT - STRAVINSKY -	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3-5	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29,90
MYST - WINDOWS - SVGA	139,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH *	85,90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59,90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - DT. HANDB.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	89,90
PATRIOT	44,90
PEGASUS 4.0 - SHAREWARE -	49,90
PHOTO CD: AUSTRALIEN/IRLAND/AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69,90
PIRATES!	29,90
POLICE QUEST 1	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRIVATEER inkl. SPEECHPACK DT. HANDB.	99,90
PROJECT TODESPALDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34,90
RAPTOR - VOLLVERSION -	59,90
RAVENLOFT - SSI -	89,90
REBEL ASSAULT SVGA	54,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	75,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - DT. ANL.	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES	39,90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99,90
SHAREWAREPERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34,90
SIM CITY	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	85,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69,90
SPORTS BEST COMPIL. inkl. TENNIS CUP 2 / PANZA KICK BOXING / PARAGLIDING	39,90
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

PC/IBM CD-ROM

SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SUPER II SHAREWARE	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
TERMINATOR RAMPAGE	69,90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO / IN CD-BOX	49,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	39,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN -	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. ANL.	99,90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION	79,90
UNDER A KILLING MOON *	114,90
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER inkl. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 inkl. OPER 1 & 2 / SPEECH	59,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	65,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

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
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. inkl. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSI BLE SOCCER / ZOOL	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*	89,90
BLOODNET VGA 3,5*	99,90
BODY BLOWS DT. ANL. VGA 3,5*	59,90
BURNING STEEL DATA DISK 5 KOMPL. DT.	39,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5*	89,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5*	99,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5*	54,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	75,90
CIVILIZATION FOR WINDOWS ENGL. 3,5*	99,90
COLONIZATION KOMPL. DT. *	89,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS / F19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5*	69,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5*	54,90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5*	44,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5*	54,90
CREATIVITAETSZENTRUM 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
DEAMONSGATE	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
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	zusammen 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. HANDB. 3,5*	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS 2 / JIMMY WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
F1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
F14 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
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5*	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5*	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5*	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5*	59,90
FRITZ 3 - CHESSBASE - KOMPL. DT.	149,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - KOMPL. DT. VGA 3,5*	69,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5*	64,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5*	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5*	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HARPOON 2 3,5*	75,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL. DEUTSCH *	89,90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79,90
HURRA DEUTSCHLAND *	69,90
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
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5*	85,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5*	69,90
KICK OFF 31 KOMPL. DT. 3,5*	54,90
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 KOMPL. DT. VGA 3,5*	69,90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5*	39,90
LINKS PRO nur ab 386er 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
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	69,90
MASTER OF ORION - MICROPROSE - ENGL. 3,5*	89,90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5*	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5*	89,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5*	59,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5*	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5*	39,90
OVERLORD 3,5*	75,90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5*	59,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

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

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM	
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5*	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5*	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK VGA 3,5*	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. 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. VGA 3,5*	79,90
RALLY 3,5*	65,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
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
RUSSSELSSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	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
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5*	85,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	69,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5*	85,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5*	79,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbl.	45,90
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
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN *	89,90
SYNDICATE inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5*	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5* *	85,90
TACTICAL MANAGER	69,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5*	73,90
TIE FIGHTER DT. HANDB. (Update-fähig) 3,5*	85,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5*	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5*	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5*	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5*	69,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5*	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5*	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5*	69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5* *	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WORLD CUP CHALLENGE – WINDOWS – DT. ANL. 3,5*	59,90
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
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten	
ACES OVER EUROPE DT. VERSION 1.5*	49,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5*	34,90
ARCHER MCLEAN'S POOL BILLARD	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5*	24,90
B17 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
BATTLEISLE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25*	29,90
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 1 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
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5*	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
DUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5*	34,90
ESPAÑA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA 3,5*	19,90
ETERNAM 5,25*	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5*	34,90
FLASHBACK VGA 3,5*	34,90
FOOTBALL MANAGER 3 KOMPL. DT.	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
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25*	19,90
HOOK DT. ANLEITUNG 5,25*	15,90
HUMANS VGA nur 3,5*	19,90
IMMORTAL 3,5*	19,90
INCREDIBLE MACHIE KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5*	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5*	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5*	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5*	34,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25*	19,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	44,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25*	19,90
LEGACY – MICROPROSE – KOMPL. DT. 3,5*	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25*	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5*	39,90
M1 TANK PLATOON VGA nur 5,25*	24,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90

PC/IBM Sonderposten	
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5*	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DEUTSCH 5,25*	19,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5*	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5*	29,90
OBITU – PSYGNOSIS – 3,5*	29,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5*	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
POPULOUS inkl. 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
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
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5*	19,90
ROCKETER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25*	29,90
SARGON V CHESS	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5*	29,90
SIM CITY 3,5*	24,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5*	29,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5*	19,90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25*	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5*	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5*	19,90
SUPREMACY 3,5*	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5*	55,90
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
TEST DRIVE 3 3,5*	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25*	15,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5*	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5*	59,90
UTOPIA 3,5*	19,90
VALHALLA DT. ANL. VGA 3,5*	19,90
WAR IN THE GULF 5,25*	19,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 3,5*	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5*	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5*	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
WIZKID VGA 3,5*	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5*	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25*	24,90
YERBIUS – SHADOW OF – 3,5*	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5*	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5*	19,90

Soundkarten / Zubehör	
3,5" HD „SONY“ FORMATTED 10ER	14,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" / SCHLOSS	14,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	69,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 582 B / DOUBLESPEED	339,90
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 –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

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	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY	54,90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. inkl. ELITE / JIMMY WH.	69,90
SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BATTLEISLE 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
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN 2 1 MB	69,90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS /	69,90
SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54,90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 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
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59,90
F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH	59,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. *	54,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL DOMINATION	65,90
GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT.	79,90

Amiga	
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
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
KINGS QUEST 6 1 MB	69,90
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 KOMPL. DEUTSCH	49,90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
RUSSSELSSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
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
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TACTICAL MANAGER	54,90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
VALHALLA	59,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER /	59,90
SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB	39,90

Preishits Amiga	
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BARDS TALE 3 1 MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BLACK CRYPT	29,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTA / CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUBBA N STIX 1 MB	34,90
BUDOKHAN 1 MB	29,90
CADAVRE & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19,90
CHAOS ENGINE 1 MB	24,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB	29,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	29,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DARKMERE DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
DISPOSABLE HERO	24,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANL. 1 MB	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS /	29,90
WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANL.	35,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F29 RETALIATOR	29,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
HARD NOVA	19,90
HUMANS 1 MB	19,90
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
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER	34,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	19,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY I DT. ANL. 1 MB	29,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90</

Strategie/Action

Dark Legions

■ Hersteller: SSI . Preis ca.: DM 130,- ■

Auch die Rollenspiel-Profis von SSI verschreiben sich der dunklen Seite der Macht und überraschen mit dem inoffiziellen Nachfolger zu Archon Ultra.



Bei Dark Legions

wurden mal wieder prominente Vorbilder durch den Fleischwolf gedreht. Heraus kam ein seltsamer Mix aus SSIs Strategie-Oldie Archon, dem Animationswunder Battlechess 4000 und einem Hauch Fantasy-Rollenspiel. Bevor Ihr Euch mit einer feindlich gesinnten Armee auf einer der 32 unterschiedlich großen, schachbrettähnlichen Schlachtfelder messen dürft, stellt Ihr Euch aus den angebotenen Zauberern, Monstern, Feen, Kriegern und anderen Gestalten eine kleine Privatarmee zusammen. Dabei hat man die Qual der Wahl: Nimmt man lieber viele Schwächlinge, die den Gegner in kleinen Scharmützeln kräftemäßig auslaugen, oder setzt man auf wenige muskelbepackte Orks, die ihre Rivalen mit dem kleinen Finger aus dem Jackett schnippen? Eine Figur wird

zusätzlich mit dem „Orb of Power“ bestückt; wird diese Kreatur getötet, habt Ihr den Kampf verloren.

Anschließend postiert man seine Mannschaft auf dem Terrain, das bereits mit Bäumen und Felsen versehen ist; per Mausclick schickt Ihr einzelne Pioniere an die Front, die sich schwerfällig in Bewegung setzen. Wenn Euer Zugkontingent aufgebraucht ist, startet das andere Heer zum Gegenangriff. Bei den vielen Zweikämpfen wird in den Actionmodus umgeschaltet, und Ihr könnt die Auseinandersetzung mit Joystick und Tastatur prügelnd oder zaubernd beeinflussen. Wirklich neue Geistesblitze sucht man also vergeblich. Zu allem Verdruss wurde auch die Präsentation sträflich vernachlässigt: Die Sprachausgabe rauscht wie ein Wasserfall, die Grafik sieht erbärmlich karg aus und die Musik orgelt gelangweilt vor sich hin. Gewichtigster Kritikpunkt: Dark Legions ist unglaublich langsam, weil sich die CD-ROM oft bis zu zehn Sekunden Zeit lässt, um eine einzige öde Animation zu laden.

Petra Maueröder

● **Dark Legions bietet Euch eine reichhaltige Auswahl an Fantasy-Geschöpfen aller Art.**



● **Anhand des Gitternetzes könnt Ihr abschätzen, wie weit die jeweilige Figur vorrücken darf.**



● **Duelle werden aus der Vogelperspektive dargestellt.**



● **Per Lupen-Icon kann man sich über die „inneren Werte“ jedes Kämpfers informieren.**



VIEWPOINT

Nichts gegen ein gutes Strategiespiel, aber wenn die Charaktere aussehen wie frisch aus dem Überraschungsei, vergeht mir die Lust am Planen und Taktieren. Allenfalls der Zwei-Spieler-Modus (auch per Modem) verspricht mehr Spielspaß.

Petra Maueröder



Jump & Run

Zool 2



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

In der Fortsetzung der Ninja-Saga erwartet Euch die rasanteste PC-Plattform-Action aller Zeiten.



● Mit Hilfe des Spiegeleis kann sich Zool/Zooz auf höhere Ebenen katapultieren (rechts).



Denn was bei Zool 2 auf dem Bildschirm abgeht, läßt zumindest grafisch und akustisch den guten Cool Spot alt aussehen: Bis an die Decke stapeln sich Extras, Extras und nochmals

Extras (vornehmlich Süßigkeiten des Sponsors), die man mit geschickten Joystick- oder Tastatur-Manövern abräumen kann. Zwecks Gleichberechtigung - es soll ja angeblich ein paar weibliche PC-Freaks geben - darf sich der Spieler entweder den bewährten Zool oder seine schlagkräftige Freundin Zooz aussuchen. In sechs gigantischen Levels (Schwanensee, Eisberg usw.) warten bonus-schwangere Geheimräume und Unmengen origineller Gegner, wie z. B. rabiate Quitsche-Entchen. Die gewohnt fetzigen Dancefloor-Rhythmen konnten schon in Teil 1 überzeugen. Nach wie vor nervt aber die ungenaue Steuerung und die fehlende Save-Option. Neuheiten sind u. a. die bei langsamen PCs abschaltbaren kunterbunten Hintergründe und die noch detailreichere Ausstattung der Räume. Warum das Spiel auf CD-ROM geliefert wird, ist nicht einsichtig: Auf das kurze 3D-

Intro hätte man locker verzichten können.

Petra Maueroeder



● Entdeckt: Mit etwas Glück findet man gelegentlich geheime Katakomben.



CD-ROM

CD-ROM



Über 600 MB!

Auf der dunklen Seite der Macht
TIE-FIGHTER
Voll spielbare Demoversion

mehr Infos siehe Rückseite

Das CD-ROM-Magazin von **Games Disc & Mag**
- Deutschlands führendem PC-Spielmagazin mit Diskette.

20 aktuelle, spielbare Demos

3-Point Basketball - King Arthur's K.O.R.T. Raptor R.U.L.E. Space Bats
Pickle Wars Game Builder Pro BARS Electronoid Skunny Wild West
Astro Fire Logic Backgammon Pro

30 Bugfixes

1942 The Elder Scrolls: Arena Battle Isle 2 F14 Fleet Defender Goblins CD
Hand of Fate The Horde CD/Disk IndyCar Racing Lands of Lore CD/Disk
Nomad Der Planer CD/Disk/Extra Police Quest 4 Quest for Glory 4
Rebel Assault Ravenloft CD Ravenloft Disk Sam & Max Seawolf
Sierra General Midi Subwar The 7th Guest TFX CD/Disk Ultima 8

& Shareware

Anstöß WM Edition 1942 Cool Spot Dark Legions
Der Planer Die Siedler FIFA Soccer Outpost Oxyd Magnum
Pinball Fantasies Pinball Dreams 2 Pizza Connection Ravenloft
Sam & Max CD SimCity Enhanced Subwar 2050 Theme Park
Theme Park Intro Tie-Fighter Unnecessary Roughness

für nur DM

19,80

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Sportsimulation

NHL Hockey '95

■ Hersteller: E.A. . Preis ca.: DM 130,- . System: PC-CD-ROM ■

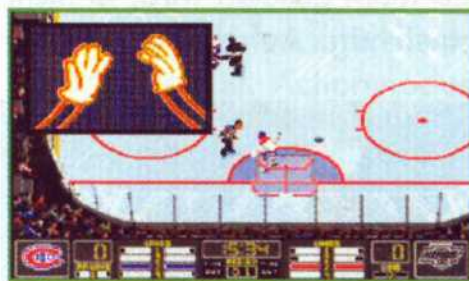
Die schönste und unumstritten beste Eishockey-Simulation, die es für PCs und Konsolen zu kaufen gibt, kommt traditionell aus dem Hause Electronic Arts.



● **Die Grafik des eigentlichen Spiels hat sich nicht verändert.**

Unverändert flitzen die Puckjäger vertikal in der Vogelperspektive über das Eis. Das schwierige Gleitverhalten der Kufen-Cracks ist hervorragend eingefangen und mit einer intuitiven Steuerung versehen. Um den Erfolg fortzusetzen, bohrten die Programmierer die 93er-Fassung kräftig auf und verwöhnen die PC-Trunkskas jetzt mit traumhafter SuperVGA-Grafik. Dies ist auch der Grund, warum das Spiel nur auf CD-ROM zu haben ist. Leider kommt die hohe Auflösung nur bei den Menüs, Statistiken und den Porträts der Kufen-Könige zum Einsatz, das eigentliche Spiel muß nach wie vor mit 320 x 200 Pixeln auskommen. Ansonsten gab es nur minimale Änderungen gegenüber dem Vorgänger: Natürlich wurden die Datenbanken upgedatet, so daß jetzt die Original-Spielernamen der letzten Saison in den Aufstellungs-Listen erscheinen.

Spielerisch hat sich - zum Glück! - kaum etwas geändert. Wegen der aufwendigen Grafik solltet Ihr nur zugreifen, wenn mindestens



ein 50 MHz-486er und eine flinke VGA-Karte in Eurem Rechner werkeln. Ein Double-Speed-Laufwerk wäre sicherlich auch nicht das verkehrteste, damit sich die Ladezeiten in erträglichen Grenzen halten. Wer NHL Hockey '93 schon auf der Festplatte hat, kann sich sein Geld aber guten Gewissens sparen.

Petra Maueroeder



Action

The Hidden Below

■ Hersteller: Soft Enterprises . Preis ca.: DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

Die Newcomer Soft Enterprises gehen frisch ans Werk, um den kürzlich indizierten Action-Klassiker von id-Soft neu aufzukochen...



● **Lächerliche "Monster", unübersichtliche Gänge, langsame Animationen.**

Das 3D-Action-Spektakel sieht sich starker Konkurrenz gegenüber. Allerdings hat der Spieler in seiner Ich-Perspektive mit 15 verschiedenen Waffen, wie Äxten, Flammenwerfern und Granaten, einiges mehr an der Hand gegen die 40 verschiedenen Aliens, als in manchen anderen Spielen. Erste-Hilfe-Päckchen, Nachtsichtgeräte und Automapping erleichtern die Flucht vor außerirdischen Alpträumen. In "The Hidden Below" verkörpert Ihr einen Privatdetektiv, der auf einen Fall von Werksspionage angesetzt wird. In dunkler Nacht macht er sich auf die Suche nach einem Fabrikgebäude, um Beweismittel sicherzustellen. Dort wird er von einer seltsamen Kreatur gefangen-genommen. Es gelingt ihm jedoch, sich mit Hilfe eines Messers zu befreien. Im Spiel könnt Ihr die 20 riesigen Levels über Treppen, Aufzüge oder Tunnelfluchten und z.T. nur mit farbigen Schlüsseln erreichen. Anfangs kläglich nur mit einem Messer zur Hand, werdet Ihr durch viele Extras immer besser gerüstet, um heil aus dem



Fabrikgebäude herauszufinden. Das verwendete 3D-System VR6 erreicht nicht die Eleganz und den Detailreichtum des ID-Vorbildes. Schleppendes Scrolling, ideenarmer Levelaufbau und grobe Sprites lassen The Hidden Below demgegenüber ebenso verblässen wie die unspektakulären Sounds und die ungenaue Steuerung.

Thomas Carlile



Strategie

Battle Isle Scenery Disk 1 - Das Erbe des Titan

■ Hersteller: Blue Byte . Preis ca.: DM 69,95 . System: Amiga CD 32 ■

Nachdem am Ende von Battle Isle II der Titancomputer vernichtet wurde, haben die meisten von Euch wahrscheinlich mit dem Ende der erfolgreichen Strategie-Reihe gerechnet.

Aber wie an der vorliegenden Scenery CD (ein absolutes Novum) zu sehen ist, ist dem nicht so. Doch nicht nur neue Ein-Spieler-Missionen mit Handlungsstrang sind auf die CD



gepackt worden, sondern auch ganze zehn Mehr-Spieler-Missionen sind mit von der Partie. So können im Netzwerk nun bis zu sechs und über Nullmodemkabel bis zu vier Spieler gegeneinander, miteinander oder irgendwie gemischt antreten.

Außerdem neu sind sechs weitere Waffensysteme, wie die Quasar-Artillerie, der Samurai-3-Panzer oder die VX-2-Mittelstreckenrakete.

Lars Geiger



● **Die Endgegner der Levels bringen Euch erst recht ins Schwitzen!**

Grafik	080%
Sound	075%
Fun	089%

Strategie

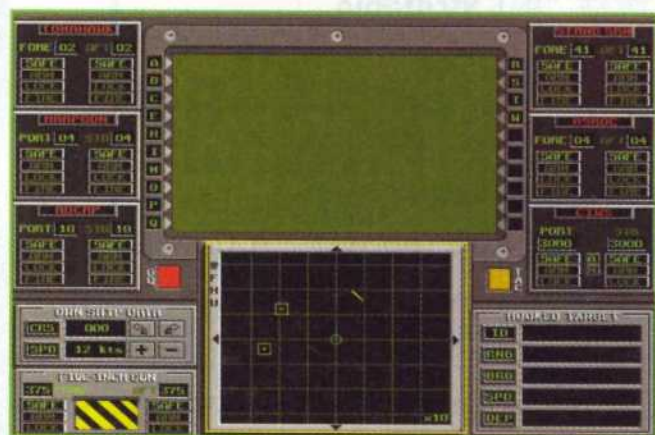
Aegis

■ Hersteller: Time Warner .

Preis ca.: DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

War Carrier Strike zu einfach, War at the Gulf zu übersichtlich? Aegis nimmt sich solcher Feinheiten an: unbedienbar, unüberschaubar und viel zu langsam.

Der Spieler dieses reinrassigen Strategiegames übernimmt die Leitung eines schnellen, gutbewaffneten Schiffes und hat in über 100 Missionen die Aufgabe, alles Unheil von der unter seinem Schutz stehenden Flotte abzuwenden. Dabei findet man



sich in allen aufsehenerregenden Kriegen der letzten zwölf Jahre wieder: vom Falklandkrieg bis zum Golfkrieg. Die Schwierigkeit besteht weniger darin, die unzähligen Flugzeuge, Schiffe und U-Boote zu identifizieren und gegebenenfalls zu bekämpfen, sondern eher im Zurechtfinden auf dem eigenen Schiff. Die Knöpfe und Schaltflächen sind nicht beschriftet, deren Bedeutung nur zu erraten, außerdem sind die einzelnen Bildschirme nicht hierarchisch gegliedert. Die VGA- oder SVGA-Grafiken sind recht gut gelungen, zusammen mit CD-Musik und Soundkartenunterstützung bremsen sie das Spiel aber stark ab, sogar bei 66 MHz

● **An Features wurde bei Aegis nicht gespart, was eine ungewöhnlich lange Einarbeitungszeit erforderlich macht.**



kriecht der Mauszeiger träge über den Bildschirm. Das Spiel eignet sich für Fans komplexer Strategiespiele, die gerne ihren Pentium schwitzen sehen. Battle Isle-Strategen sollten von dieser vergleichsweise schweren Kost die Finger lassen.

Harald Wagner

Grafik	065%
Sound	068%
Fun	040%

MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe &
Spielebibliothek

Spiele in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia Soft** Laden.

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft
finden Sie 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

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-528032

22769 HAMBURG
Stresemannstr. 167 Tel. 040-8515661

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

44866 BOCHUM
Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241 33199

NEU! NEU! NEU!
52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

NEU! NEU! NEU! *Online-Cafe*
BATTLETECHZENTRUM
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

NEU! NEU! NEU! *Online-Cafe*
75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11

NEU! NEU! NEU!
81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

99086 ERFURT *Virtuality Cafe*
Magdeburger Allee 145 (12-24 Uhr)
Tel. 01727-174380

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02428-94060
Josef Schregel Str. 50 FAX 02428-94062

Simulation

Falcon Gold

■ Herst.: Spectrum Holobyte . Preis ca.:
DM 140,- . System: PC-CD-ROM ■

Der Altmeister der realitätsnahen Flugsimulationen scheint mit seiner inzwischen überholten unifarbigen Polygon-Grafik langsam in die Jahre zu kommen. Wer sich aber für Komplexität, Realitätsnähe und zahlreiche Spielmöglichkeiten sowie Multiplayer-Games begeistern kann, wird von Falcon Gold so richtig verwöhnt.

Neben dem Original Falcon 3.0 mit der Operation Fighting Tiger versprechen auch die Zusatz-Programme MIG-29 Fulcrum und F-18 Hornet viel Flugvergnügen, allerdings der altmodischen Art. Als Treuebonus gibt's eine ausführliche Flugschule als Videopräsentation. Unter dem makabren Titel „The Art of the Kill“ wird man in knapp 60 Minuten ausführlich über die Kunst des Luftnahkampfes unterrichtet. Wobei „Kill“ in der Fliegersprache soviel wie „Abschuß“ bedeutet.

Robert Berner



● Gute Atmosphäre bieten animierte Digi-Bilder.



● Die Grafik ist angesichts modernen Texture-Mappings und Gouraud-Shadings ziemlich langweilig.

Grafik	040%
Sound	050%
Fun	050%

Adventure

King's Quest Collectors Edition

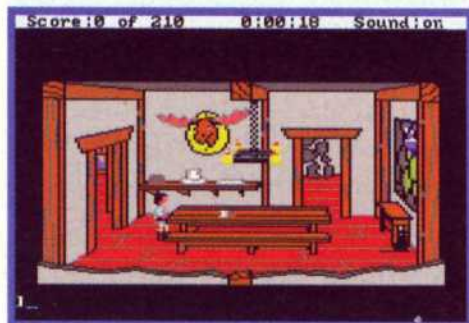
■ Herst.: Sierra . Preis ca.:
DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

Alle sechs Teile der in einer wunderbaren Märchenzeit spielenden King's Quest-Serie finden sich auf den beiden CDs wieder. Sehr schön ist der Übergang von CGA-Grafik und Texteingabe zur VGA-Grafik mit einer iconorientierten Oberfläche und Sprachausgabe zu verfolgen. Für King's Quest-Fans finden sich auf den CDs auch viele Informationen zur Herstellung der Spiele, zu King's Quest VII und zur Mutter der King's Quest-Reihe, Roberta Williams. Wenn Ihr über die technischen Schwächen der immerhin schon zehn Jahre alten ersten Teile hinwegsehen könnt, habt Ihr für Wochen Spaß mit Elfen, Trollen und verzauberten Fröschen vor Euch.

Lars Geiger



● Gräßlich anzusehen, aber herrlich zu spielen, sind die alten King's Quest-Abenteuer.



● Die EGA-Grafik ist kaum fünf Jahre alt, aber mit heutigen Grafikzaubereien nicht vergleichbar.

Grafik	-
Sound	-
Fun	085%

PLAY TIME STAR

Adventure

Simon the Sorcerer

■ Herst.: Adventure Soft . Preis ca.:
DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

Das witzige Adventure um den Zauberlehrling überzeugt mit der bislang besten deutschen Sprachausgabe. Jegliche Konversation kommt nun glasklar von der CD. Grafik, Sound und Steuerung blieben unangetastet und bieten herrlichen Abenteuer Spaß.

Petra Maueroeder



Grafik	085%
Sound	085%
Fun	089%

Adventure

Police Quest 6

■ Herst.: Sierra . Preis ca.:
DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

SVGA-Grafiken und englische Sprachausgabe zeichnen auch dieses Adventure aus. Ähnlich den vielen Polizeiserien im Fernsehen, gilt es Kriminalfälle zu lösen. Der hohe Schwierigkeitsgrad spricht aber hauptsächlich Adventureprofis an.

Lars Geiger



Grafik	074%
Sound	075%
Fun	069%

Strategie

Der Clou!

■ Herst.: Neo Design . Preis ca.:
DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

Strategiespiel im Einbrecher-Milieu. Als Dieb klagt man sich in der Gauner-Karriere nach oben. Die CD-Version glänzt mit besseren Grafiken und 40 Minuten Sprachausgabe. Am Spiel selbst hat sich nichts geändert, außer daß es nun öfters wegen angeblich fehlendem Speicher abbricht. Trotz der Neuerungen hat Neo die Chance verpaßt, die Möglichkeiten einer CD voll auszunutzen.

Harald Wagner



Grafik	045%
Sound	070%
Fun	048%

Adventure

Larry 6

■ Herst.: Sierra . Preis ca.:
DM 120,- . System: PC-CD-ROM ■

Auch der sechste Teil der Larry-Saga spielt im Anbaggermilieu, wobei fast wieder der Spielwitz des ersten Teils erreicht wurde. Mit SVGA-Grafiken und englischer Sprachausgabe (wahlweise mit deutschen oder französischen Untertiteln) plaziert sich dieses Adventure auf dem oberen Ende der Wertungsskala.

Lars Geiger



Grafik	079%
Sound	082%
Fun	081%

Adventure

Beneath a Steel Sky

■ Herst.: Virgin . Preis ca.:

DM 130,- . System: PC-CD-ROM ■

Revolution
Softwares
humorvolles
SF-Adventure



bietet nun ein erweitertes
Comic-Intro mit Digi-Bildern.
Weitere Features: Englische
Sprachausgabe und deutsche
Bildschirmtexte.

Petra Maueroeder



Grafik **085%**
Sound **065%**
Fun **086%**

Rennspiel

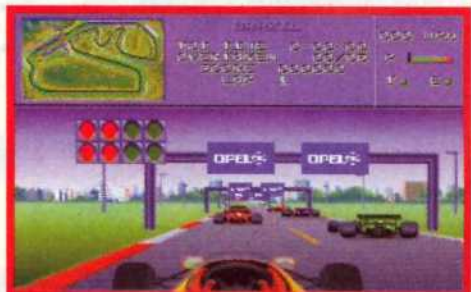
F1

■ Herst.: Domark . Preis ca.:

DM 100,- . System: PC-CD-ROM ■

Mit detailarmer Grafik und
Meintönigen Soundeffekten ver-
sucht Domark, auf dem Simulati-
onsmarkt Fuß zu fassen. Doch
gegen die starke Konkurrenz,
wie Formula One Grand Prix
und Indy Car Racing, hat dieses
stark auf Arcade getrimmte Spiel
keine Chance. Da hilft auch
nicht, daß Ihr sowohl Einzelren-
nen und Trainingsrunden wie
auch ganze Saisons fahren dürft.

Lars Geiger



Grafik **045%**
Sound **040%**
Fun **020%**

1-IV-94

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

	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	—
Ambermoon /dt	74,95	V,mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95	53,95	89,95
Apocalypse /dt	47,95	—	—
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	79,95
Bundesl. Manag. Hattrick /dt	79,95	79,95	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—	94,95	—
Burning Steel 2	—	74,95	74,95
Chaos Engine /dt	47,95	V,mö	—
Christoph Kolumbus /dt	74,95	79,95	—
Civilization /dt	79,95	94,95	64,95
Comanche + 100 Missionen /dt	—	—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	47,95	—
Dark Legions	—	67,95	66,95
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	74,95	79,95	67,95
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	—	—
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elfmánia /dt	46,95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	54,95	71,95	67,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	96,95
F-14 Fleet Defender /dt	—	91,95	—
FIFA Soccer /dt	V,mö	64,95	V,mö
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	—
Gabriel Knight /dt	—	69,95	89,95
Goal! /dt	29,95	39,95	—
Gunship 2000 /dt	69,95	94,95	64,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Heimdall 2 /dt	71,95	85,95	85,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	52,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	49,95	—
Indy Car Racing Track Pack	—	27,95	—
Ishar 3 /dt	61,95	67,95	—
K240 /dt	53,95	—	—
Kick Off 3 /dt	43,95	51,95	56,95
King's Quest Edition 1-6 /dt	—	—	79,95

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—	—
Assassin Special Edition /dt	21,95	—	—	—
A-Train /dt	35,95	35,95	—	—
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	36,95	—
Ishar 2 /dt	22,95	22,95	—	22,95
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	je 25,95	25,95	—	29,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95	27,95	23,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 27,95	27,95	—	27,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	26,95	23,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—	—
North & South	21,95	21,95	—	—
Pirates! /dt	24,95	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	—	29,95
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	29,95	—
Secret of Monkey Island /dt	36,95	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	30,95
Space Quest 2 /dt	25,95	25,95	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	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	—	—	—

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
Lands of Lore /dt	—	56,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	94,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	69,95
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	—
NHL Hockey '95 /dt	—	—	V,mö
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	59,95	89,95	—
Pizza Connection /dt	79,95	84,95	—
Police Quest 4 /dt	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	89,95
Privateer Special Operations 1 /dt	—	36,95	—
Outpost /dt	—	—	77,95
Rebel Assault /dt	—	—	89,95
Robinson's Requiem /dt	—	61,95	—
Rüsselsheim /dt	61,95	68,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	89,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	34,95	—
Sierra Soccer /dt	46,95	—	—
Sim City 2000 /dt	—	89,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	92,95
Skidmarks /dt	47,95	—	—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—
SSN-21 Seawolf /dt	—	79,95	79,95
Star Trek Amiga 1200 /dt	71,95	—	—
Star Trek 2 /dt	—	92,95	—
Stardust /dt	29,95	—	—
Starlord /dt	69,95	94,95	—
Strike Commander /dt	—	89,95	89,95
Strike Commander Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Subwar 2050 /dt	—	89,95	94,95
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—	37,95	—
Team 17 Collection /dt	54,95	—	—
Theme Park /dt	—	79,95	79,95
Tie-Fighter /dt	—	89,95	—
Turrican 3 /dt	49,95	—	—
UFO /dt	*69,95	91,95	91,95
Ultima 8 - Pagan /dt	—	81,95	115,00
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—	34,95	—
Wing Commander Armada /dt	—	69,95	—
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	59,95	67,95

Zubehör

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	71,95
Gravis analog Joystick Pro PC	87,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	34,95
Gravis Game Pad PC	44,95
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

So
können Ihr gleich bestellen:

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 10/94



PLAYERS GUIDE

Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)
Seite 193-200

Incredible Hulk (MD)
Seite 201-208

Theme Park (PC)
Seite 209-212

Mega Man X (SNES)
Seite 213-218

Impossible Mission (AMIGA) (2025 Version)
Seite 219-221

Impossible Mission (AMIGA) (2025 Version)
Seite 222-224

Bisher sind folgende Tips und Komplett-Lösungen in Play Time erschienen:

Players Guide	Seite	Ausgabe
Aero the Acrobat (SNES)	21-24	4/94
Aladdin (MD)	57, 58	5/94
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
XXXX (PC)	65-74	6/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
FIFA Soccer (MD)	122	7/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94
Globdule (A/PC)	12-20, 46-54, 75-87	4+5+6/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94
Normy's Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172	8+9/94

Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Syndicate (A/PC)	1-11, 33-45	4+5/94
Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
WWF, Rage in the Cage (MCD)	90-92	6/94
Zombies (SNES)	25, 26, 55, 56	4+5/94

Codes	Seite	Ausgabe
Amiga	29, 30, 61, 62, 94, 126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Game Boy	160	8/94
Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
NES	192	9/94
PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125	4+5+6+7/94
Super NES	32, 64, 96, 128, 159	4+5+6+7+8/94

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAY TIME Magazin-Tips bestellen:
St. HELP-Sammelordner „PLAY TIME 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 Play Time Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!**



Um den kleinen Commodore ist es zwar sehr still geworden, aber ganz hoffnungslos ist die Lage noch nicht.

Atlantis hat nichts mit dem gleichnamigen Adventure auf dem PC zu tun, sondern mußte sich zum Actionspiel umfunktionieren lassen. Die 3D-Ansicht kann überzeugen, und wenn man sich erst an die eigenwillige Steuerung gewöhnt hat, steht stundenlangem Spielspaß nichts mehr im Wege. Auch wenn das Game etwas angestaubt ist, brauchen sich Grafik und Sound nicht zu verstecken. **rr**

Grafik	065%
Sound	060%
Fun	069%

■ Hersteller: Lucas Arts . Preis ca.: DM 29.- ■

DIE PRÜFUNG ist ein Fantasy-Rol-

RR 1

20	20
22	22
15	15
10	10
2	2
0	0
50	50

MIT LEICHTEM HERZKLOPFEN BETRAT ICH DIE WEITRAUMIGE HALLE DER ZAUBERER. NIM EADILICH WURDE ES SICH ZEIGEN, OB DIE LANGEN JAHRE DES STUDIUMS FRÜHTE HERVORGERBRACHT HATTEN, ODER OB ALLES VERGEBENS GESEHEN WAR.

lenspiel, komplett in Deutsch, das eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse stimmungsvoll heraufbeschwört. Fünf Prüfungen müssen bestanden werden, um zum Meister der Magie aufzusteigen. Hilfreiches Automapping, ein umfangreiches Kampf- und Magiesystem, liebevoll gezeichnete Grafiken lassen die Mängel der Sounds und der Musik vergessen.

Grafik	060%
Sound	040%
Fun	060%

■ Hersteller: King Soft . Preis ca.: DM 29.- ■

■ **Bezugsquelle: Independent Softworks . Tel.: 07661-93111** ■



Zeit des Ersten Weltkrieges. Durch geschicktes und überlegtes Taktieren sollst Du den Krieg für Dich entscheiden. Aber auch die wirtschaftliche Lage spielt dabei eine wichtige Rolle. Wirtschaft, Finanzen, Industrie, politische Stimmung, Revolutionen - all dies kann kontrolliert und beeinflusst werden. 4.791.465 verschiedene Ausgangspositionen sollten geraume Zeit für Beschäftigung sorgen.

Grafik	050%
Sound	040%
Fun	063%

■ Hersteller: Starbyte . Preis ca.: DM 49.- ■

LOCOMOTION bringt Dich unter

„Zug-Zwang“. Was wie ein harmloses Tüftelspiels wirkt, hat hohen Suchtfaktor. Um Lokomotiven von A nach B zu bringen, muß man eigentlich nur ein paar Weichen stellen. Das aber ist nur die erste von mehr als 100 Spielstufen. Zeitlimits, eine wachsende Zahl von Loks und wirklich diabolische Schienenstränge bringen die graven Zellen zum Rauchen.



■ Hersteller: Prestige . Preis ca.: DM 45.- ■



- 1 ALLROUND-KOFFER C64** für nur
European Soccer, Zak
McKracken, Oil Imperium **DM 19.95**

2 5th Anniversary C64-Cassette, dt. Anleitung
Denaris, Bad Cat, Spherical, Jinks, Garrison, Danger
Freak, Realm of the Trolls, Startrash, Graffiti Man,
Rock'n'Roll

3 Robozone C64-Cassette, dt. Version
New York im Jahre 2067. Wolverines und
Scavengers treffen aufeinander - wer wird gewinnen?

4 Ball Game C64-Cassette, dt. Anleitung
100 Levels, Mehrspielerfähig

5 Turbo 64 C64-Cassette
Formel 1-Simulation, 3D-Farbgrafiken

6 Think Cross C64-Cassette, dt. Anleitung
Knobelspaß für Anspruchsvolle, 150 Levels

7 Max Pack C64-Cassette, dt. Anleitung
Turrican II, ST Dragon, SWIV, Night Shift

8 Cyber World C64-Cassette, dt. Anleitung
„THE P.C.“ ist die Simulation eines Elektrogehirns,
das die Kontrolle über eine unterirdische Metropole
übernommen hat - und Du hast die Kontrolle
über „das Gehirn.“

9 Dyter 07 C64-Cassette, dt. Anleitung
Action-Spiel. Mit einem Spezialhubschrauber
muß die Welt vor ferngesteuerten Robotern
geschützt werden.

10 Nexus C64-Cassette, dt. Version
Ein Rauschgiftiring soll gesprengt werden.

11 Shuffle C64-Cassette, dt. Version,
Joystick erforderlich
Sie dachten bislang immer, daß Sie
starke Nerven haben? Dann haben Sie
bestimmt noch nicht Shuffle gespielt.

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
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)		Gesamtsumme	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

**Spiele von Nr. 2 - Nr.11
für schlappe DM**

9,95

Adventure

Universe

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 90,- ■



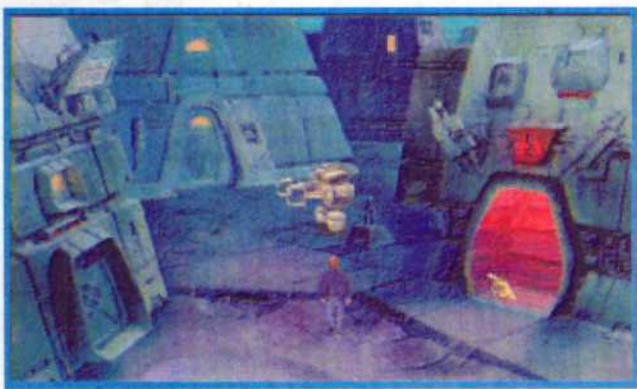
Da Grafik-Adventures beim Kunden sehr beliebt sind, überschlägt sich die Branche schier mit immer besseren Grafiken, ausgefeilter Handlung und anwenderfreundlicher Steuerung. Auch Core Design möchte sich von diesem großen Kuchen ein Stück abschneiden. Kann deren neuestes Werk, Universe, gegen die fast übermächtige Konkurrenz von Indy, Simon und Co. bestehen? Wir werden sehen.

Unser Hauptdarsteller Boris hat, wie die meisten von uns, das eine oder andere Problem mit einem merkwürdigen Verwandten. Sein Onkel Geor-

ge ist die Art von Erfinder, welche sich immer hervorragend für lustige Filme eignet. Eine seiner gewagten Theorien besagt, daß es neben unserem Universum auch noch ein „Anti-Universum“

geben müsse (offenbar hat er viel Jules Verne gelesen). Hier würden seltsame Aliens mit hochentwickelter Technik leben. Ein grausamer Tyrann regiert dieses Universum.

Ein einziger Tastendruck zuviel bringt ihn auch prompt in wirklich unvorhersehbare Schwierigkeiten - er wird durch eine Raum-Zeit-Verschiebung plötzlich in eben beschriebenes „Anti-Universum“ versetzt. Genauer gesagt, in einen kleinen Teil davon - nach Pfallenop. Das wäre ja schon schlimm genug, doch zu allem Überfluß entpuppt sich Pfallenop als kleines Asteroidenfeld irgendwo in der Galaxis. Größtenteils besteht es aus unbewohnten Gesteinsbrocken - nur auf dem größten findet man Bewohner, die in einer unwirtlichen Stadt ihr Dasein fristen. Aber das wird Boris erst später erfahren.



● **Diese Stadt macht nicht gerade einen freundlichen Eindruck. Daran wird sich auch nichts ändern.**

Jules Vernes Zeitmaschine

Eine neue Erfindung erregt die Aufmerksamkeit von Boris, und obwohl er es hätte besser wissen müssen, spielt er damit herum.

Was Boris so alles kann

Vom Aufnehmen über Anziehen, bis zum „Kombiniere mit“ sind hier alle Handlungsabfolgen konstruierbar.

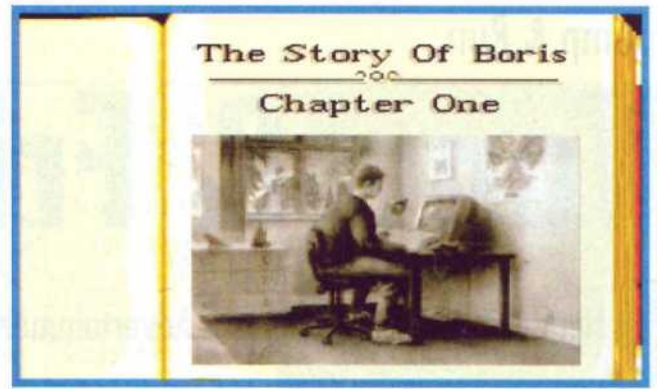




● Mit dieser merkwürdigen Maschine hat alles angefangen.



● Selbst auf diesem öden Astero-iden gibt es etwas zu entdecken.



● Stilvoll werden wir auf die Story eingestimmt.

Zu Beginn seiner Odyssee findet er sich auf einem der kleineren Asteroiden wieder, der eigentlich nichts enthält außer einer riesigen Satellitenempfangsanlage und der Versorgungsleitung zum größten der drei Himmelskörper. Leider gibt es hier nichts zu entdecken, und ein winziger Fehltritt befördert Boris ein Stockwerk tiefer auf einen etwas größeren Asteroiden. Hier bekommt man erstmals Gelegenheit, einige nützliche Gegenstände aufzusammeln, wobei besonders der Chip für die Satellitenanlage von entscheidender Bedeutung ist. Aber den himmlischen Felsbrocken zu durchsuchen, dauert nicht besonders lange. Etwas länger ist man schon mit der Frage beschäftigt, wie man ihn wieder verlassen kann. Hier kommt unserem Helden die geringe Schwerkraft sehr zugute. Mit einem wahren Riensprung kann man einen vorbeifliegenden „Miniasteroiden“ erreichen und von diesem aus die Versorgungsleitung. Womit wir wieder am Anfang des Geschehens wären, nur daß man nun die Möglichkeit besitzt, mittels des gefundenen Chips Zugang zum Informationsnetz zu erhalten und die unterbrochene Versorgungsleitung wieder in Betrieb zu nehmen. Was liegt nun näher, als sich die mysteriöse Stadt genauer anzusehen?

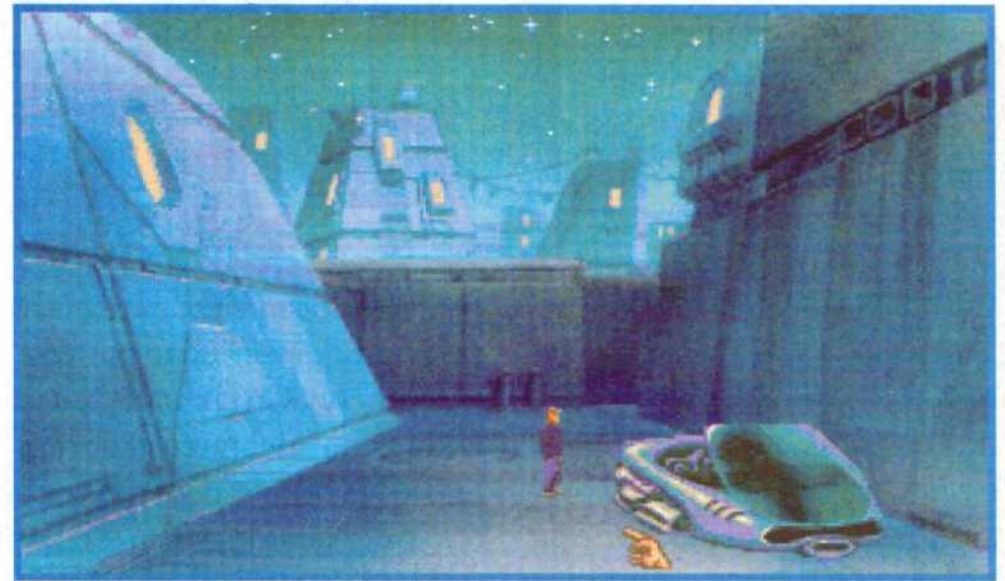
Besonders erfreulich ist es hier wirklich nicht. Die Atmosphäre ist düster und bedrohlich, die Gebäude sind gepanzert und wirken nicht besonders einladend. Um in dieser unfreundlichen Gegend zu bestehen, braucht es schon das ganze Geschick unseres Helden.

Aber damit aus Boris ein richtiger Held wird, müßt Ihr ihm schon unter die Arme greifen. Wenn Ihr Boris nicht sagt, was er tun soll, bleibt er seelenruhig stehen und starrt Löcher ins Universum.

Intuitive komplexe Steuerung

Doch mit der linken Maustaste kann man einen Punkt anvisieren. Die rechte Maustaste bringt ein Menü zum Vorschein, mit dem man Boris veranlassen kann, etwas aufzuheben, jemanden anzusprechen, einen Gegenstand mit einem anderen zu kombinieren und vieles mehr. Obwohl unser Hauptdarsteller recht friedlich ist, kann er sich durchaus seiner Haut erwehren. Ein kurzer Klick auf das Icon für „Angreifen“ und auf das Ziel des Angriffs, und schon geht er auf den Finsterling los. Natürlich nur, wenn ihm noch mitgeteilt wurde, mit welchem Gegenstand er angreifen soll.

Die Steuerung ist vorbildlich gelungen. Obwohl die Anzahl der Icons erfreulich übersichtlich ist, kann man daraus schon nach kurzer Übung erstaunlich komplexe Handlungsabfolgen basteln. Ein umständliches Studi-



● Jetzt muß man nur noch herausfinden, wie dieses Fahrzeug zu bedienen ist.

um des Handbuches ist dabei nicht erforderlich, die Bedienung kann wirklich rein intuitiv geschehen. Man merkt dem Spiel an, daß die Programmierer besonderen Wert auf eine einfache Handhabung und sehenswerte Grafiken gelegt haben. Die Bilder vermitteln wundervoll die düstere Atmosphäre, und flüssige, realistische Animationen erfreuen das Auge. Dazu kommt noch eine originelle und gut in Szene gesetzte Geschichte. Um so verwunderlicher ist es da, daß der Sound so sträflich vernachlässigt wurde. Zwar hat die Titelmelodie Ohrwurmqualitäten, doch da man sonst nichts zu hören bekommt, beginnt sie



schnell zu nerven. Auf sonstige Soundeffekte wurde sowieso verzichtet.

Läßt man den Sound einmal unbeachtet, erhält man ein solides, stimmungsvolles Grafik-Adventure mittleren Schwierigkeitsgrades, mit dem man etliche, vergnügliche Stunden verbringen kann.

Rainer Rosshirt

VIEWPOINT

Die Story, die Animationen, die Grafik - bei Universe stimmt einfach alles. Hätten sich die Programmierer noch um den Sound gekümmert, hätte daraus wirklich ein Grafik-Adventure ohne Fehl und Tadel werden können.

Rainer Rosshirt

GRAFIK 084
SOUND 055
FUN
082

Jump & Run

Tony & Friends

■ Hersteller: Kellogg's/Rauser Advertainment . Preis: Freeware ■

Vier verschiedene, aus der Werbung bekannte Figuren - alle mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestattet - stehen als Hauptdarsteller zur Auswahl. Die werden nun mittels Joystick durch bunte Levels gesteuert, immer auf der Jagd nach Cornflakes und verschiedenen Vitaminen. Allerlei böartige Insekten versuchen sie zwar daran zu hindern, doch kann man diese beseitigen, indem man einfach darauf springt. Kellogg's machte sich ja bisher eher einen Namen am Frühstückstisch als im Softwarebereich. Um dies zu ändern, ließ man kurzerhand ein Jump & Run programmieren. Und das ist nicht einmal schlecht gelungen!



Die Ideen sind zwar nicht gerade originell, aber gut ausgeführt. An Grafik und Sound kann man nichts zu meckern finden. Zudem ist der Preis auch mehr als günstig, denn Kopieren und Weitergeben ist hier ausdrücklich erwünscht.

Rainer Rosshirt

Grafik 065%
Sound 060%
Fun 072%

Handelssimulation

Hanse - Die Expedition

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

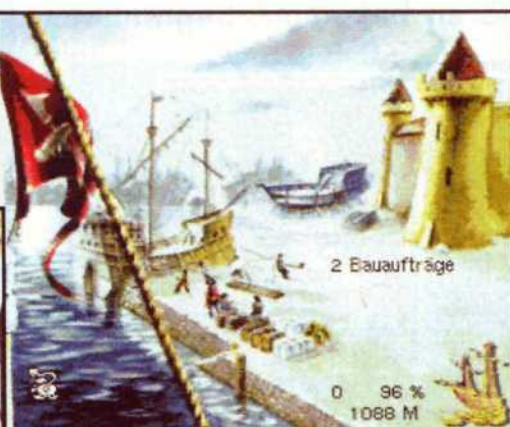
In diesem Spiel lassen Sie sich A.D. 1336 in Lübeck nieder, um Handel zu treiben und Einfluß zu gewinnen. Bis zu sechs Mitspieler können um Ruhm und Bürgermeisterehren kämpfen. Die Steuerung geschieht bequem über Menüs - mit der Maus kann man sich auch durch die Stadt bewegen, indem man einfach das Haus anklickt, das man betreten möchte. Eine Festplatte oder

zumindest ein zweites Laufwerk sollten unbedingt vorhanden sein, um die Ladezeiten in Grenzen zu halten. Geduldige Freunde von Strategiespielen werden gut bedient, zumal das ganze optisch sehr ansprechend gestaltet wurde.

Rainer Rosshirt



● Die Grafiken erreichen fast Ölgemälde-Qualität.



Grafik 070%
Sound 050%
Fun 067%

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des M

AGA inside

AMIGA 1200

1869	DV	64,90
Airbucks	EV	64,90
Alien Breed II	DA	54,90
Alfred Chicken	DA	49,90
Anstoss	DV	64,90
Anstoss World Cup Edition	DV	54,90
Arcade Pool	EV	29,90
Banshee	DA	54,90
Body Blows	DA	39,90
Body Blows Galactic	DA	54,90
Brian the Lion	DA	49,90
Bundesliga Man.Hattrick	DV	74,90
Burning Rubber	DA	59,90
Burntime	DV	65,90
Chaos-Engine	DA	47,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90
Civilization	DV	69,90
D-Generation	DA	35,90
Dangerous Streets	DA	54,90
Darkmere(Enhanced)	DA	63,90
Dennis	DA	49,90
Der Clou	DV	69,90
Diggers	DA	69,90
Donk	DA	49,90
Dynatech	DV	54,90
Fatman	DA	54,90
Gunship 2000	DV	69,90
Hanse	DV	44,90
Heimdall 2	DV	69,90
Impossible Mission 2025	DV	69,90
Int Golf Championship	DA	54,90
Int.Sensible Soccer	DA	39,90
Ishar	DA	59,90
Ishar II	DV	54,90
James Pond 3	DA	69,90
Jurassic Park	DA	59,90
Kick Off 3	DA	49,90
Manchester United (Enha)	DA	59,90
Morph	DA	59,90
Naughty Ones	DA	49,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Oskar	DA	47,90
Overkill	DA	49,90
Out to Lunch	DA	49,90
Penthouse Hot Numbers	DA	59,90
Pinball Fantasies	DA	54,90
Robocod	DA	29,90
Ryder Cup	EV	64,90
Sabre Team	DA	54,90
Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90
Second Samurai	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90
Skidmarks	DA	49,90
Sleepwalker	DA	59,90
Soccer Kid	DA	59,90
Star Trek	DV	69,90
Stratagem	EV	64,90
Total Carnage	DA	59,90
Tornado	DV	69,90
Transarctica	DA	64,90
Trolls	DA	29,90
Wembley Int.Soccer	DA	54,90
Whales Voyage	DV	59,90
When two worlds war	EV	59,90
Zool	DA	47,90
Zool II	DA	49,90

Ankündigungen bis Oktober

Alladin	UFO-Enemy Unknown
Fields of Glory	Reunion
Sim City 2000	King's Quest 6
T.F.X.	Robinsons Requiem
Theme Park	S.U.B.

AMIGA CD-32

7 Gates of Jambala	EV	59,90
Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed / Qwak	DA	59,90
Arabian Nights	DA	47,90
Banshee	DA	54,90
Battlechess	DA	59,90
Battletoads	DA	59,90
Beavers	DA	59,90
Brian the Lion	DA	44,90
Brutal Sports Football	DA	59,90
Bubba'n Stix	DA	59,90
Castles II	EV	64,90
Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	59,90
Chuck Rock	DA	39,90
Chuck Rock II	DA	59,90
D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	59,90
Deep Core	DA	47,90
Der Clou	DV	69,90
Dennis	DA	59,90
Disposable Hero	DA	59,90
Donk	DA	59,90
Elite II-Frontier	DA	64,90
Fire and Ice	DA	59,90
Fireforce	EV	59,90
Fly Harder	DA	49,90
Fury at the Furies	DA	59,90
Global Effect	DA	69,90
Gunship 2000	DA	59,90
Heimdall 2	DV	69,90
Humans 1+2	DA	69,90
Impossible Mission 2025	DA	59,90
Int Sensible Soccer	DA	49,90
International Karate +	EV	49,90
James Pond 3	DA	69,90
John Barnes Football	DA	49,90
Labyrinth of Time	EV	54,90
Last Ninja 3	EV	44,90
Legacy of Soracil	DA	59,90
Lemmings	DA	54,90
Liberation	EV	59,90
Lost Vikings	DV	59,90
Lotus Trilogy	DA	64,90
Mean Arenas	DA	47,90
Microcosm	DA	79,90
Morph	DA	47,90
Myth	EV	44,90
Naughty Ones	DA	59,90
Nick Faldo Golf	DA	69,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Out to Lunch	DA	49,90
Overkill / Lunar C	DA	54,90
Pinball Fantasies	DA	59,90
Pirates Gold	DV	59,90
Premiere	DA	39,90
Prey	DV	59,90
Project X / F-17 Challenge	DA	59,90
Robocod	DA	59,90
Ryder Cup	DA	64,90
Sabre Team	DA	64,90
Seek & Destroy	DA	47,90
Sensible Soccer	DA	47,90
Sim City	EV	59,90
Sleepwalker	DA	54,90
Striker	DA	64,90
Super Methane Brothers	DA	59,90
Super Putty	DA	49,90
Surf Ninjas	DA	49,90
Total Carnage	DA	59,90
Trivial Pursuit	EV	64,90
Trolls	DA	54,90
Ultimate Body Blows	DA	54,90
Wembley Int.Soccer	DA	59,90
Whales Voyage	DA	54,90
Zool	DA	54,90
Zool II	DA	59,90

Ankündigungen bis Oktober

Fields of Glory	Theme Park
Formula One GP	UFO-Enemy Unknown
Mega Race	Beneath a steel sky
T.F.X.	Kick Off 3



AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY
Die wichtigste Seite des Monats

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

Bestellannahme von 9⁰⁰-18⁰⁰
Inh. M. Böcker
PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN
Sicherheitsverpackung +2,-
Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731/69921 /69755

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

Terminator auf L. d. 99.-



AMIGA		Preis	AMIGA		Preis	Preishits Amiga		AMIGA CD-ROM
1869	DV	65,90	Goblins 3	DA	65,90	3D Pool	EV	29,90
Airbus A320 - American Edition	DV	83,90	Hanse	DV	44,90	Arcade Pool	EV	27,90
Anstoss - World Cup Edition	DV	59,90	Hannibal	DV	65,90	Addams Family	DA	29,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Hired Guns	DV	58,90	Apolya	EV	29,90
Alien 3	DA	47,90	History Line 1914-1918	DV	65,90	Alien Breed - Special Edition	EV	27,90
Alien Breed II	DA	47,90	Impossible Mission 2025	DA	69,90	Another World	DA	34,90
Ambermoon	DV	77,90	Indiana Jones IV/Adv.	DV	49,90	Aquatic Games	DA	29,90
Anstoss	DV	65,90	Innocent until caught	DV	65,90	Assassin B-Mix	DA	29,90
Apocalypse	DA	47,90	Ishar 3	DA	64,90	A-Train	EV	49,90
Arabian Nights	DV	56,90	Jonathan	DV	75,90	Batman - The Movie	EV	29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	39,90	Jurassic Park	EV	49,90	Battlechess II	DA	29,90
Armourededdon 2	DA	47,90	Jurassic Park	DA	53,90	Battlehawks 1942	DA	29,90
A-Train	DV	73,90	K 240	DA	59,90	Battle Squadron	EV	29,90
Aufschwung Ost	DV	54,90	Kick Off 3	DA	47,90	Big Nose the Caveman	EV	29,90
Award Winners 2	DA	64,90	Kings Quest 6	EV	69,90	Birds of Prey	EV	39,90
Batman Returns	DA	49,90	Last Action Hero	DA	44,90	Black Crypt	EV	29,90
BAT 2	DA	71,90	Legend of Kyrandia	DV	79,90	Blues Brothers	EV	29,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	47,90	Legacy of Soracil	DA	47,90	Body Blows	DA	29,90
Battle Team	DA	65,90	Lemmings II	DA	58,90	Bubble Bobble	EV	29,90
Battletoads	DA	44,90	Lords of Power	DV	71,90	Eudokan	EV	29,90
B.C. Kid	DA	49,90	Lost Vikings	DV	65,90	California Games II	EV	29,90
Beneath a steel sky	DV	59,90	Lothar Matthäus	DV	58,90	Combat Air Patrol	DA	39,90
Bill's Tomato Game	DA	54,90	Lotus Trilogie	DA	53,90	Crazy Cars 3	DA	29,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA	53,90	Manchester United Prem. League	DA	54,90	Cadaver	EV	29,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Micro Machines	DA	47,90	Cruise for a Corpse	DA	34,90
Brian the Lion	DA	49,90	Monkey Island II	DV	49,90	Colonels Bequest	EV	34,90
Bubba'n Stix	DA	49,90	Monopoly	DA	54,90	Curse of Enchantia	EV	34,90
Bundesliga Manager Hatrick	DV	74,90	Mr. Nutz	DA	47,90	Dune	DV	54,90
Burntime	DV	65,90	Naughty Ones	DA	47,90	Eye of the Beholder	EV	59,90
Campaign II	DA	69,90	Nick Faldo Golf	DA	74,90	F-15 Strike Eagle II	DA	34,90
Chaos - Engine	DA	47,90	Oskar	DA	47,90	F-16 Combat Pilot	EV	29,90
Civilization	DV	74,90	Perihelion	DA	54,90	F-17 Challenge	EV	27,90
Cliffhanger	DA	44,90	Penth. Hot Numbers Deluxe	DV	53,90	F-19 Stealth Fighter	DA	34,90
Cool Spot	DA	53,90	Pinball Compliation	DA	59,90	F-29 Retaliator	DA	29,90
Cosmic Spacehead	DA	47,90	Pizza Connection	DV	78,90	Fighter Bomber	EV	29,90
Crazy Sports Football	DA	53,90	Prime Mover	DA	53,90	Future Wars	EV	29,90
Christoph Kolumbus	DV	71,90	Puggsy	DA	54,90	Graham Taylor Soccer	EV	29,90
Crash Dummies	DA	44,90	Quick - The Thunder Rabbit	DA	59,90	Grand Prix Circuit	EV	29,90
Cyberpunks	DA	54,90	Red Zone	DA	54,90	Great Courts II	DA	29,90
D-Day	DA	59,90	Reach for the Skies	DA	49,90	Gunship	EV	29,90
Darkmere	DA	63,90	Risky Woods	DA	48,90	Hardball	EV	29,90
Das Schwarze Auge	DV	74,90	Road Rash	DA	54,90	Heroes Quest	EV	29,90
Death or Glory	DV	84,90	Second Samurai	DA	59,90	Hill Street Blues	EV	29,90
Der Patrizier	DV	65,90	Sierra Soccer	DV	49,90	Hudson Hawk	DA	29,90
Der Clou	DV	69,90	Sim Life	DV	77,90	Hook	EV	29,90
Die Siedler	DV	77,90	Simon the Sorcerer	DV	67,90	Hoyle's Book of Games	EV	29,90
Disposable Hero	DA	47,90	Skidmarks	DA	47,90	Hoyle's Book of Games II	EV	29,90
Donk	DA	47,90	Soccer Kid	DA	58,90	Hoyle's Book of Games III	EV	29,90
Dracula	DA	44,90	Software Manager	DV	66,90	Indiana Jones 3/Adv.	DV	39,90
Dreamlands	DV	53,90	Space Hulk	DA	65,90	Indianapolis 500	EV	29,90
Dune II	DV	53,90	Space Legends	DA	65,90	Jimmy Whites Snooker	EV	29,90
Dynablast	DA	59,90	Spaceword Ho !	DV	69,90	Jaguar XJ220	EV	29,90
Eishockey Manager	DV	71,90	Stardust	DA	36,90	James Pond	EV	29,90
Elite II - Frontier	DV	53,90	Starlord	DV	69,90	John Madden Football	EV	29,90
Elfmia	DA	49,90	Super Cauldron	DA	39,90	Kings Quest 2	DA	34,90
Empire Soccer	DA	54,90	Syndicate	DV	59,90	Kings Quest 4	DA	34,90
Eye of the Storm	DA	64,90	Team 17 - Collection	DA	59,90	Knights of the Sky	DA	34,90
F-117 A Nighthawk	DA	67,90	Terminator II/Arcade	DA	53,90	Leisure Suit Larry	DA	34,90
F1	DA	59,90	Tornado	DA	65,90	Leisure Suit Larry 2	DA	34,90
Fantastic Adv. Dizzy	DA	49,90	Traps'n Treasures	DV	59,90	Lethal Weapon	EV	29,90
Fatman	DA	49,90	Turrican 3	EV	47,90	Links	EV	34,90
Fire and Ice	DA	47,90	Turrican 3	DA	54,90	Lionheart	DA	34,90
Flashback	DV	59,90	Uridium 2	DA	47,90	Lure of Temptress	EV	34,90
Formula One Grand Prix	DA	77,90	Valhalla	EV	54,90	Loom	EV	29,90
Fury of Furries	DA	53,90	Walker	DA	59,90	Lotus II	EV	29,90
Genesia	FV	53,90	War in the Gulf	DV	67,90	M1 - Tank Platoon	DA	29,90
Globdule	DA	53,90	Wiz'n Liz	DA	59,90	Maniac Mansion	EV	39,90
Global Gladiators	DA	47,90	Whales Voyage	DV	65,90	Microprose Soccer	DA	29,90
Goal	DA	39,90	Wonderdog	DA	49,90	Manhunter San Francisco	EV	34,90
Goblins	DV	59,90	World Cup Soccer	DA	64,90	Manhunter New York	EV	34,90
Goblins 2	DV	65,90	Zool II	DA	39,90	Nascar Challenge	EV	34,90
						Nightshift	EV	29,90
						North & South	EV	29,90
						One Step Beyond	DA	39,90
						Operation Stealth	DA	34,90
						Operation Harrier	DA	29,90
						Oriental Games	DA	29,90
						Panza Kick Boxing	DA	29,90
						Farasol Stars	EV	29,90
						FEPE Hammer	EV	29,90
						Fictionary	EV	29,90
						Finball Magic	EV	29,90
						Pipemania	EV	29,90
						Firales	DA	29,90
						Police Quest	DA	34,90
						Police Quest II	DA	34,90
						Populous Edition	EV	29,90
						Powermonger	EV	29,90
						Premiere	EV	29,90
						Prince of Persia	EV	29,90
						Project - X Special Edition	EV	29,90
						Push Over	EV	29,90
						Qwak	EV	27,90
						Quest for Glory	DA	34,90
						Quest for Glory II	DA	34,90
						Rainbow Islands	EV	29,90
						Railroad Tycoon	EV	29,90
						FBI 2 Baseball	EV	29,90
						Rick Dangerous II	DA	29,90
						Robin Hood (Klxxx)	DA	29,90
						Robin Hood - Legends Quest	EV	29,90
						Robocop 3	EV	29,90
						Saint Dragon	EV	29,90
						Sensible Soccer	EV	29,90
						Shadowlands	EV	29,90
						Sink or Swim	EV	29,90
						Silly Putty	EV	29,90
						Sim Ant	EV	49,90
						Sim Earth	EV	49,90
						Space Quest	DA	34,90
						Space Quest II	DA	34,90
						Space Quest III	DA	34,90
						Street Fighter II	EV	29,90
						Striker	EV	29,90
						Swiv	EV	29,90
						Secret of Monkey Island	EV	39,90
						Tennis Cup II	DA	29,90
						Terminator II	EV	29,90
						Test Drive II	EV	29,90
						Thomas - The Tank Engine	EV	29,90
						Thunderhawk	EV	29,90
						Titus the Fox	EV	29,90
						Treasure Island Dizzy	EV	29,90
						Triple Action Pack 4	EV	29,90
						Trivial Pursuit	EV	29,90
						Trolls	DA	29,90
						Turrican 2	DA	29,90
						Videokid	EV	29,90
						Wing Commander	EV	29,90
						Wolfchild	EV	29,90
						WWF Wrestlingmania	EV	29,90
						Zac McKracken	DV	39,90

Rollenspiel

Ishar 3

■ Hersteller: Silmarils. Preis ca.: DM 90,- ■

Am Ende von Ishar II gelingt es der Helden-Gruppe, die sterbliche Hülle des Zauberers Shandar zu vernichten. Genau an dieser Stelle knüpft das Ende der Trilogie an, Shandars Geist hat es nämlich irgendwie geschafft zu überleben, um einen neuen Körper zu übernehmen. Am liebsten wäre ihm da der Drache Wohrntax, dessen physische Fähigkeiten schon ein großes Vernichtungspotential versprechen. Die Helden müssen dies natürlich verhindern. Zur Reinkarnation muß Shandra nämlich auf die Konjunktion warten, wenn beide Monde, Ishar und die Sonne eine spezielle Konstellation erreichen. Da die Zeit drängt, bleibt der Spielgruppe nur der Weg einer Zeitreise, die durch verschiedene magische Tore bewerkstelligt werden kann. Ishar III kann, wie schon gesagt, programmtechnisch wenig Neues



bieten. Es ist klar ersichtlich, daß es auf der selben Engine programmiert wurde. Trotzdem ist die Grafik noch weit überdurchschnittlich, der dreidimensionale Effekt ist immer noch überzeugend. Jedoch der Sound könnte wesentlich besser sein, nur hin und wieder ertönen farblose FX, Hintergrundmusik ist sogar noch spärlicher eingestreut und von alles anderer als berauschender Qualität.

Nach wie vor bewegt man sich im Eye of the Beholder-Stil durch das Gelände und prügelt sich mit goldgierigen Räubern. Kampf- und Magiesystem sind ebenfalls ein alter Hut, in dieser Form wird das jetzt schon viel zu lange

Es hat zwar etwas länger als erwartet gedauert, aber nun ist der dritte und letzte Teil von Ishar endlich auf dem Markt. Das alte Problem dieser Trilogien, daß die letzte Folge programmtechnisch hinter dem Möglichen herhinkt, tritt auch hier wieder in den Vordergrund.



● **Berühmte Straßengangs verlangen ihre Schutzzölle, ansonsten kann man nicht passieren.**

praktiziert. Immerhin sorgen ein paar neue Zaubersprüche für Abwechslung und erleichtern das Rollenspielleben. Richtige Unterhaltungen gibt es eigentlich nicht, nur hier und da läßt sich ein Gerücht aufschnappen. Hingegen verfügen die einzelnen Personen wieder über einen eigenständigen Charakter, selbst auf Gruppenmitglieder ist nicht 100% Verlaß, ganz zu schweigen von nachträglich in Tavernen aufgelesenen Charakteren. Dieses Detail bringt etwas Farbe ins Spiel, aber es trifft auch an der empfindlichsten Stelle. Wer einen Helden in die



● **Die Stadtbevölkerung sollte man ignorieren.**

20. Stufe aufpäppelt, ist nicht gerade erfreut, wenn er mir nichts dir nichts einfach verschwindet. Die alte Crew von Ishar II kann selbstverständlich übernommen werden. Ein paar neue Örtlichkeiten sowie kurze Zwischensequenzen zum Genießen verleihen vielleicht die nötige Motivation, um mit dem Wechseln der fünf Disketten fertig zu werden.

Alexander Geltenpoth

ROOTS

Die grafischen Veränderungen sind ersichtlicherweise nicht sonderlich überraschend: **Ishar II** - Messengers of Doom.



VIEWPOINT

Während mir Ishar I noch relativ positiv auffiel, läßt sich das über den dritten Teil nicht mehr sagen. Es hat sich einfach zu wenig getan, Silmarils hätte sich nicht auf den Lorbeeren ausruhen dürfen. Nur eine neue Story ist einfach nicht genug.
Alexander Geltenpoth

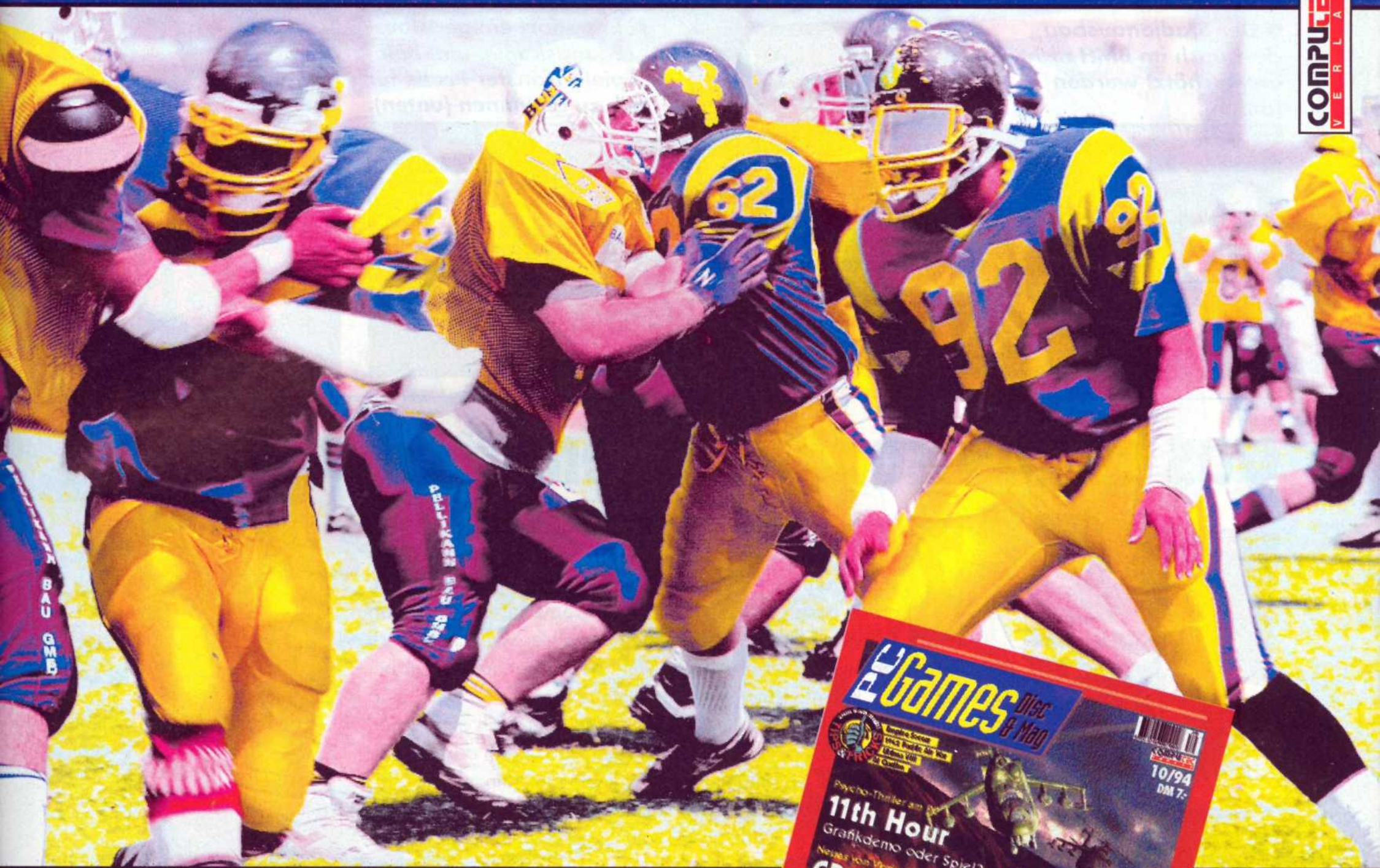


GRAFIK 065
SOUND 045
FUN
050

NEULICH

AUF DEM WEG ZUM ZEITSCHRIFTENLADEN...

COMPUTEC
VERLAG



PC GAMES - alle Neuigkeiten und
Fakten rund um die Spieler-
maschine Nr.1.

Wieder mit **Diskette** und 32 Seiten
TIPS & TRICKS zum Heraus-
nehmen und Sammeln!



Das meistverkaufte
Spielermagazin mit
Diskette
für nur **DM 7,-**

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!

Managerspiel

Bundesliga Manager Hattrick



■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 100,- ■

Keine andere Managersimulation bietet derzeit so viel Realitätsnähe wie der Bundesliga Manager Hattrick. Dank echter DFB-Lizenz läßt sich sogar Euer Lieblingsverein mit den Originalspielern zum Meister machen. Eine der gravierendsten Ände-

rungen zum Bundesliga Manager Professional ist die freie Gestaltungsmöglichkeit des Hauptmenüs. Alle Icons, die zu den Untermenüs führen, können auf dem „Schreibtisch“ beliebig platziert werden. Als Spieler kann man sich so den wichtigsten Spielbildschirm nach seinen

eigenen Anforderungen gestalten. Im Gegensatz zur A500-Version, die nur mit 32 Farben gestaltet wurde, zieren hier 256 Farben die ohnehin schon gut gelungenen Grafiken. Daß der Spielverlauf sich aufgrund des schnelleren A1200 etwas beschleunigt, wird auch jedem

einleuchten. Im BMH scheinen die Programmierer wirklich an alles gedacht zu haben. An ihm wird wohl in Zukunft jede Managersimulation gemessen werden.

Roland Gerhardt

● **Der Stadionausbau darf auch im BMH nicht unterschätzt werden (unten).**



● **Torszenen werden alle noch einmal gezeigt. Diesmal ruckelfrei (oben)!**



● **Es bedarf einiger Überredungskunst, um beim Spielertransfer Profis für sich zu gewinnen (unten).**

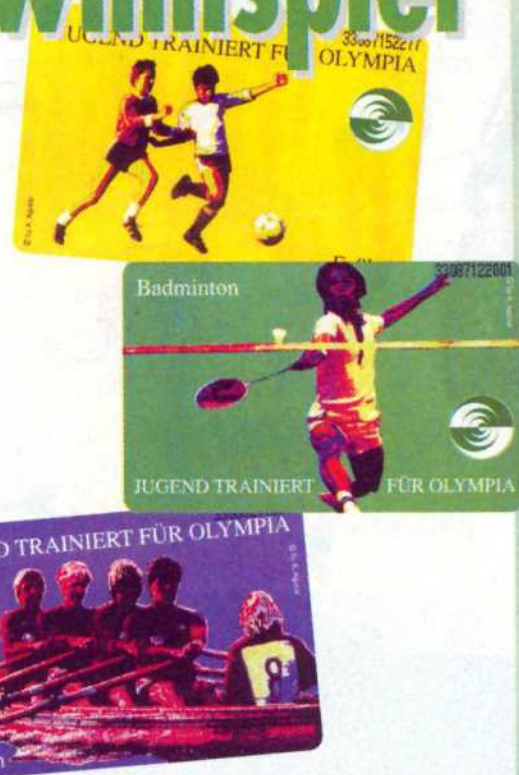


Das große Tony & Friends-Gewinnspiel



Zusammen mit den Frühstücks-Profis verlosen wir in dieser Ausgabe etwas ganz Besonderes: Telefonkarten. Aber nicht irgendwelche. Unsere sind nur in der kleinsten möglichen Auflage von 3.000 Stück hergestellt worden. Eine Nachproduktion wird es nicht geben. 1993 von Kellogg's

in Zusammenarbeit mit dem Verein „Jugend trainiert für Olympia“ in Auftrag gegeben, ist eine einzige davon schon heute mehrere hundert Mark wert. Wer die Sammlerwut bei Telefonkarten kennt, weiß, daß der Wert aber noch ganz schön steigen wird. Wem das egal ist, der kann immerhin mit 20 Telefon-Einheiten durch die Gegend telefonieren.



Eine Postkarte und eine einfache Antwort können Euch also zum Star der nächsten Telefonkarten-Auktion werden lassen.

Wie heißen die fünf Hauptdarsteller in Tony & Friends?

Antwort bitte an:
Computec Verlag • Play Time „Tony“
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Geballte Ladung zum Einstiegen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket
für pfiffige Kreative am Computer!
Für leistungsstarke Text- und Grafik-
arbeit, Animation und Unterhaltung.
Starke Spiele für Training, Tempo
und Talent! Einfach reinschauen
und loslegen! Jetzt im Handel.

 **Commodore**

Strategie

D-Day

■ Hersteller: Impressions . Preis ca.: DM 100,- . System: Amiga

Das Spiel wendet sich an den Liebhaber ausgefuchster Militär-Strategien. Ein bis zwei Spieler können Ihr taktisches Geschick anhand der alliierten Landung in der Normandie unter Beweis stellen.



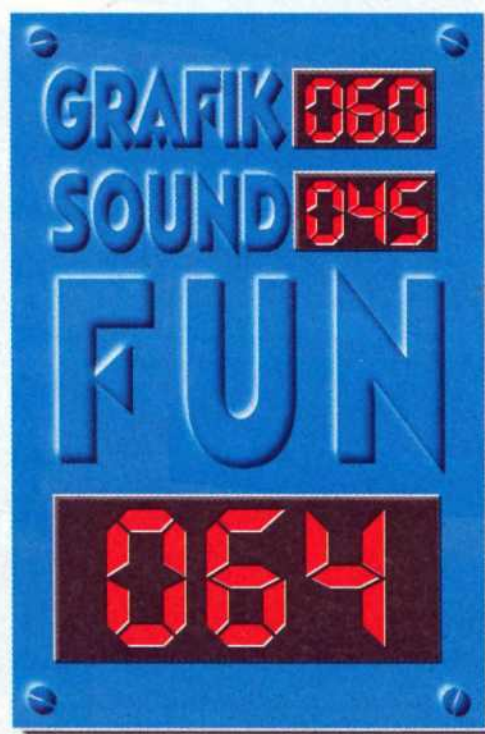
● Die Übersichtskarte zeigt den Standort der einzelnen Einheiten und ermöglicht das Abrufen weiterer Infos.

Ob man die Rolle Pattons, Montgomerys oder Rommels übernehmen möchte, lieber Angreifer oder Verteidiger ist, bleibt dem persönlichen Geschmack überlassen. Aber auch die Ausgangspositionen anderer Schlachten des Zweiten Weltkriegs wurden akkurat nachgestellt und „beigepackt“, was den Hobbygeneral sicherlich motivieren wird. Eine Europakarte informiert über den Standort der einzelnen Einheiten (Infanterie, Artillerie, Fallschirmspringer, Luftwaffe, Nachschub usw.). Aus einer Unzahl von Untermenüs kann man sich Informationen über deren Stärke, Ausrüstung und Zustand besorgen. Danach gilt es, zu entscheiden, wohin die Einheit bewegt werden soll, wobei man natürlich tunlichst darauf achten sollte, sich nicht die Wege für den Nachschub abschneiden zu lassen. Ähnlich wie beim Schach ziehen die Gegner abwechselnd. Stehen sich zwei gegnerische Einheiten gegenüber, wird der Verlauf der Schlacht als „Micro-Minatur-Battle“ dargestellt, was wirklich sehr nett gestaltet wurde. Winzige Panzerlein, Flugzeuge und Soldaten stürzen sich todes-



mutig ins Getümmel. Beim Rest des Spieles wurde die Grafik eher bescheiden gehalten, was aber auch der Übersichtlichkeit dient. Die Musik kann nur als entsetzlich bezeichnet werden, ist aber zum Glück abschaltbar. Wer eine realistische Simulation einer Schlacht mit historischem Hintergrund erwartet und Strategien der Action vorzieht, der wird hier gut bedient.

Rainer Rosshirt



Action

Banshee

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 70,- . System: Amiga CD 32

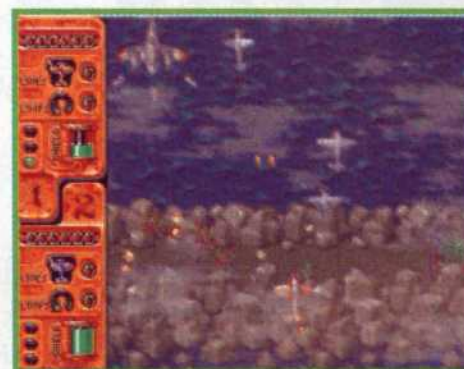
In Banshee seid Ihr Pilot einer einmotorigen Propellermaschine, mit der Ihr wieder mal die Welt vor einem grausigen Unheil bewahren sollt. Core Design schaffte es jedoch, aus der dünnen Geschichte ein unglaublich packendes Actionspiel zu fabrizieren. In vier riesigen Levels wird Euch, dank der in Massen aufkommenden Feinde, gezeigt, wie Shoot 'em Ups auszusehen haben. Zahlreiche Effekte und eingebaute Gags sorgen dabei für die nöti-

ge Abwechslung. Zwar erscheint die aufkommende Brutalität teilweise etwas übertrieben, sie überschreitet jedoch die Grenze zur Geschmacklosigkeit nur geringfügig. Alles in allem ein gutes Actionspiel mit hohem Motivationswert.

Roland Gerhardt



● Die Endgegner der Levels bringen Euch erst recht ins Schwitzen!



Grafik	082%
Sound	074%
Fun	081%

Jump & Run

Chuck Rock 2

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 70,- . System: Amiga CD 32



● Der kleine Mann mit der großen Keule macht seinem Papi alle Ehre.

Diesmal hat der Sohn des legendären Chuck Rock, schwebewaffnet mit einer überdimensionalen Keule, gegen die Tücken der Steinzeit zu kämpfen. Außerdem kommen alle CD 32-Besitzer in den Genuß des recht witzig gemachten Intros. Das Spiel selber ist, abgesehen von ein paar wirklich guten Gags, ein Jump & Run wie jedes andere auch.



Die Musik kommt übrigens von der CD!

Roland Gerhardt

Grafik	076%
Sound	085%
Fun	078%

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**

Donkey Kong Country



Das sind die Grafiken, auf die das SNES immer gewartet hat. Bricht mit DKC ein neues Zeitalter für das 16Bit-System an oder ist es einfach seine letzte große Stunde?

Publikum aus übernachteten Frühaufstehern, während sie auf die Enthüllung von Nintendos Game-Flaggschiff für die CES warteten.

Innerhalb weniger Momente wurde die Stille unterbrochen von den Ausrufen überraschter Zuschauer, denen der Anblick dessen, was sie für die Weltpremiere des ersten Ultra 64-Spiels hielten, den Atem verschlug. Aber die wirkliche Überraschung stand noch aus. Am Ende der Vorführung ließ Lincoln mit perfektem Timing seinen letzten Satz verlauten: „Das Spiel, das Sie gerade gesehen haben, ist Donkey Kong Country für Super Nintendo.“

In vieler Hinsicht ist es leicht zu

verstehen, warum so viele Leute Donkey Kong Country für Ultra 64-Software hielten. (Tatsächlich wies Lincoln während der Messe darauf hin, daß das SNES-Spiel auf eine „unbeabsichtigte Entdeckung“ während der Experimente des Programmiererteams Rare mit gerenderten Grafiken für das Ultra 64 zurückging.) Alles im Spiel - die Sprites, die Hintergründe und die mehr als 6.000 Animations-Bilder - ist gerendert. Das Resultat: DKC bietet zweifellos die besten Grafiken, die man jemals in einem Heim-Videospiel gesehen hat. Um derartig spektakuläre Effekte erzielen zu können, verwendeten

die Rare-Entwickler die Power Animator-Software von Alias, die auf Silicon Graphics-Maschinen läuft (wir berichteten in der letzten Ausgabe). Mit Sicherheit hatte das Team aus Warwickshire genügend Hardware-Power zur Hand: Rare glaubt, nach dem Flugzeug-Giganten Boeing und George Lucas' High-Tech-Special Effects-Truppe Industrial Light and Magic über das drittgrößte SGI-Netzwerk der Welt zu verfügen.

Der originale Donkey Kong wurde von Shigeru Miyamoto geschaffen, der auch dieses neue Spiel überwacht - obwohl DKC immer noch vorwiegend das

Morgens um 8.30 Uhr, am ersten Tag der diesjährigen CES in Chicago, betrat ein lächelnder Howard Lincoln, Chairman von NOA, den Nintendo-Stand. Ein Schweigen überkam das versammelte



● **Dieser verschneite Level beginnt relativ harmlos mit lediglich ein paar feindlichen Bussarden in luftiger Höhe (oben). Aber bald wird der Schneesturm die Sichtweite erheblich einschränken. Dieses Faß bietet praktischerweise Schutz und Antrieb in einem (links).**



Kind von Nintendo of America unter der Leitung von Product Development Manager Tony Harman ist. Wie früher bereits von Miyamoto angedeutet, wird Donkey Kong Country von vielen Leuten als Nachfolger des vier Jahre alten Super Mario World betrachtet, und in der Tat hat es den Anschein, als ob Rare das Gameplay-Repertoire von Nintendos berühmtestem Charakter schamlos geplündert hätte. Plattform-Abschnitte sind nach Standard-Mario-Manier gestaltet, während Unterwasser- und Minenlevels auch auf dem SNES den gleichen Szenen in Super Adventure Island verdächtig ähneln.

Laut Rare war die zu 60% fertige CES-Version „etwas grober“ als gewünscht. Sie hätten es vorgezogen, wenn man das Spiel auf der Messe nicht gezeigt hätte, aber Nintendo bestand darauf. Rare behauptet, daß das fertige Spiel wesentlich mehr innovatives Gameplay und zahlreiche Extra-levels enthalten wird.

Alles im Spiel - die Sprites, die Hintergründe und die mehr als 6.000 Animations-Frames - ist gerendert. Das Resultat: DKC bietet zweifellos die besten Grafiken, die man jemals in einem Heim-Videospiel gesehen hat.



Ob das nun stimmt oder nicht, zweifellos wird Donkey Kong Country bodenständige All-round-Spielbarkeit aufweisen. Man kann entweder Donkey Kong oder seinen Kumpanen Diddy Kong (was ist aus Donkey Kong jr. geworden?) steuern. Neben Rennen, Springen und sich quer über die farbenprächtigen Hintergründe schwingen darf man gelegentlich per Anhalter auf dem Rücken von Tieren mitreisen. Straußenvögel ermöglichen einem beispielsweise, wei-

● **Donkey Kong und sein Kumpan trotzen dem Dschungel (oben), während das Nashorn Zeit findet, eine Grimasse zu schneiden (rechts). Diese Karte (oben links) verzeichnet Deine Fortschritte.**

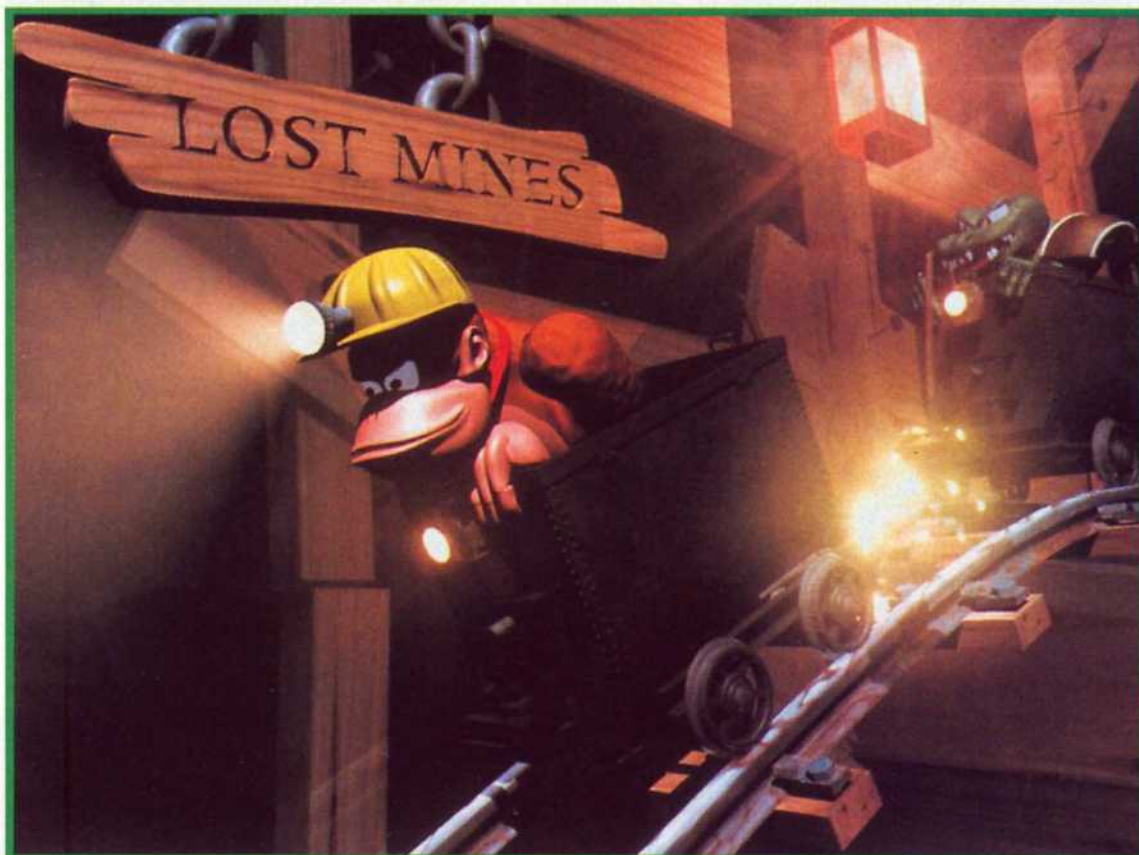


ter zu springen und in sonst unerreichbare Abschnitte eines Levels vorzudringen - Geheimlevel werden also ohne Zweifel einen wesentlichen Bestandteil des Spiels bilden.

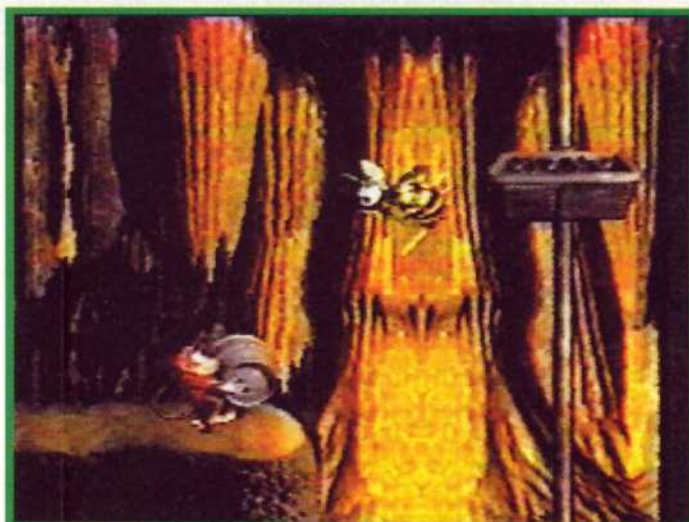
In einem Teil des Games muß man auf

rollenden Fässern gewaltige Schluchten überqueren. Und in den atemberaubenden Schnee-Levels, in denen die Charaktere und Plattformen fast vollständig in einem tobenden Schneesturm verschwinden, ist man gezwungen, sich den Weg zum Level-Ausgang buchstäblich zu ertasten. Die parallaxen Schnee-Effekte, die über die scrollenden Hintergründe gelegt wurden, muß man schon gesehen haben, um es glauben zu können. Natürlich repräsentieren die gerenderten Sprites und Hintergründe in Donkey Kong Country





● *Der Minen-Abschnitt kann mit weichem Multi-Parallax-Scrolling der Hintergründe aufwarten (oben), bei dem sich das Spiel nicht einmal andeutungsweise verlangsamt. Eine Alias PowerAnimator-Grafik (links).*



● *Eine Hummel (links) macht sich bereit zum Angriff. Aber Diddy Kong findet ein Faß, das er dem geflügelten Feind entgegenschleudern kann (links unten).*



den größten Sprung nach vorne in der 16Bit-Technologie. Das bei der Entwicklung des Spiels von Rare verwendete PowerAnimator-Paket ist ein angesehenes Stück Software aus der Silicon Graphics-Familie, und das neue Powerplay Tools-Set von Alias,

das die Erstellung von vorgerenderten Animationen für die Real-time-Darstellung in Spielen ermöglicht, gibt den Programmierern noch wesentlich mehr Handlungsfreiheit. So ist es beispielsweise möglich, aus Millionen von Farben bestehende 24Bit-Hintergründe und Sprites zu rendern und sie anschließend auf 256 oder sogar 16 Farben pro Sprite zu reduzieren, indem man optimierte Farbpaletten benutzt. Das Resultat ist, daß die 256 Farben in Donkey Kong Country realistischer und ein-

druckvoller eingesetzt werden als jemals zuvor in einem 16Bit-Videospiel. Unter Zuhilfenahme einiger cleverer Kompressionsroutinen gelang es Rare, alles auf eine High Density-32Mbit-Cartridge zu pressen.

Entwickler behaupten bereits, daß Spiele wie Donkey Kong Country auf 16Bit-Systemen schon immer möglich gewesen wären. DKC bestärkt das Argument, daß bei 16Bit-Software von Anfang an nicht alle programmiertechnischen Möglichkeiten ausgeschöpft worden sind, und daß das einzige, was technologische Weiterentwicklung verhindert hat, das Fehlen einer Vision war. Und das Geld, das Nintendo von den Entwicklern für ein 32Mbit-Modul verlangt...

Format: SNES
Publisher: Nintendo
Entwickler: Rare
vorauss. Veröffentlichung: November 94
Größe: 32 Mbits
Ursprungsland: UK

DKC bestärkt das Argument, daß das einzige, was technologische Weiterentwicklung verhindert hat, das Fehlen einer Vision war.



● *Donkey Kong benutzt Fässer (oben), um plattformlose Level zu überwinden. Ein wunderbarer Nebeleffekt umschwirrt den verwirrten Diddy Kong (links).*

Wer immer noch glaubt, der **MEGA DRIVE** sei ein Multi-Toaster ...

COMPUTEC
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Merke: Füttert man den MEGA DRIVE mit Toast - ist der Zocker nicht bei Trost.

... sollte öfter **SEGA Magazin** lesen.

SEGA MAGAZIN - jeden Monat bis zu
hundert aktuelle Spiele auf allen SEGA-
Systemen! + + + Interessante Specials &
News zu kommenden Top-Hits + + +
Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.

Mit Mega-Aufkleber



gilt nur für
Ausgabe 9/94



Das ultimative
SEGA Magazin
für nur **DM 5,-**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Beat 'em Up

Mortal Kombat II

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 140,- ■

Am 9. September ist es also wieder soweit: Acclaims Beat 'em Up-Kracher Mortal Kombat geht in die zweite Runde.



● Der geheime Charakter aus dem ersten Teil, Reptile, kann jetzt auch ausgewählt werden.

Die Story

Werfen wir zuerst nochmal einen kleinen Blick zurück in die Vergangenheit. Shang Tsung's Mission, seinem Meister Shao Khan den Zutritt zur Erde und somit die alleinige Herrschaft über diese zu ermöglichen, war gescheitert. Um nach seiner Rückkehr in die Outworld der Hinrichtung zu entgehen, entwirft er in Windeseile einen teuflischen Plan, mit dem sich die Ziele Shao Khans doch noch verwirklichen las-

sen würden. Das Turnier wird künftig in der Outworld ausgetragen und zudem von Shao Khan selbst geleitet. Segnen alle Herausforderer das Zeitliche, droht der Erde eine Regentschaft unter Shao Khan. Soweit zum Fortlauf der Geschichte.

Neue Features

Die Fans von Sonya Blade und Kano werden etwas enttäuscht

Mortal TV

Im September werdet Ihr wahre Martial Arts-Kämpfer in Mortal Kombat-Manier am TV-Schirm in Action sehen. Der Werbespot zum Spiel wurde in dreimonatiger Produktionszeit von einem 80-köpfigen Team hergestellt. Er ist Teil der weltweiten, 15 Millionen Dollar schweren MK2-Kampagne. Für die beeindruckende Ausstattung zeichnet das Special Effects-Team des Kult-Schockers „Hellraiser“ verantwortlich.



Ob Bakara, Kitana oder Sub Zero, fast alle Fighter bekommt Ihr in dem Spot sehr lebendig zu Gesicht.

sein, da diese nur noch als dekoratives Schmuckwerk in den Hintergrundgrafiken auftauchen. Zu den verbliebenen fünf Kämpfern gesellen sich ebenso viele neue; neben Baraka, Kung Lao und Jay sind mit Kitana und Mileena diesmal gleich zwei

Mädels mit von der Partie, komplettiert wird das Teilnehmerfeld durch Reptile, den geheimen Charakter aus dem ersten Teil, sowie Shang Tsung, dem Endgegner aus selbigem. Um auch die fünf „alten“ Recken reizvoll zu gestalten, hat man deren Special Moves aufgestockt und aufgepeppt. Ebenso wurden bei den Fini-





● Liu Kang mit Karnevalskostüm (links).

● Friendship Move: Reptile schenkt Raiden eine kleine Puppe (unten).

shing Moves Variationsmöglichkeiten eingebaut - neben den bekannten Fatality Moves können die Kämpfe auch mit Babality und Friendship beendet werden. Bei letzteren überreicht der Sieger dem Unterlegenen ein kleines Geschenk, bei den Babalities schrumpft der Verlierer auf Babygröße. Natürlich wurde auch wieder an versteckte Charaktere gedacht. Deren gibt es diesmal gleich drei, neben Smoke, einem in Nebel gehüllten Scorpion-Verschnitt, und Jade, einer in sattem Grün gekleideten Amazone, wartet noch ein besonders mysteriöser Gegner auf seine Entdeckung. Doch bis zu diesem ist es ein langer und beschwerlicher Weg. Vorrangig müssen erst einmal die anderen elf Teilnehmer nach dem Best of Three-Prinzip aus dem Weg geräumt werden, um



sich dann noch mit den beiden Obermotzen Kintaro, einem vierarmigen, Goro-ähnlichen Monster, und Shao Khan höchstpersönlich anzulegen.

Im Vergleich

Vergleicht man nun Mortal Kombat II mit dem ersten Teil, kann man ohne Zweifel feststellen, daß Acclaim nochmal mächtig zugelegt hat. Die Hintergrundgrafiken bieten wesentlich mehr Details, die Animationen wirken noch etwas weicher und flüssiger. Besonders das MD-Modul lockte mich immer wieder für ein paar schnelle Runden vor den



● Sub Zero haut seinen Gegner aus den Latschen (oben).

● Babality Move: Der Gegner schrumpft auf Zwergengröße (links).



Bildschirm, der Unterschied zum Vorgänger ist hier besonders groß. Alle Fehler vom ersten Teil, wie z.B. zu niedriger Schwierigkeitsgrad, mäßiger Sound und farblose Gestaltung, wurden ausgemerzt, so daß diesmal eine rundum gelungene Prügelorgie ins Haus steht. Fans des ersten Teils werden durch die vielen neuen Features und Charaktere einen Neukauf sicher nicht bereuen.

Stephan Girlich



Die härtesten neuen Moves



Johnny Cages Shadow Punch ist dem Shadow Kick sehr ähnlich.



Sub Zeros „Rutsch-Move“ läßt dem Gegner keine Chance.



Nach Raidens Shock Move ist der Drangsaliertere für einige Zeit benommen.

Die besten neuen Features



Kitana ist eines der beiden neuen Mädels.



Baraka schleudert seine Messer.



Mileena mit einem Special Move aus der Luft.



Der ab und zu auftauchende Programmierer ist der Schlüssel zu einem der geheimen Charaktere.



Kitana läßt Liu Kang schweben.

Reptile kann sich unsichtbar machen und so die Gegner durch die Luft wirbeln (rechts u. rechts Mitte).



Beat 'em Up

Dragon

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 119.- ■

Dem leider viel zu früh verstorbenen Kung Fu-Wunder Bruce Lee wird nach dem Kinofilm Dragon in diesem Spiel erneut ein Denkmal gesetzt.

Als Grundlage der ausgeprägten Keilerei dient das recht erfolgreiche Filmwerk Dragon, das den Lebensweg des Amerikaners chinesischer Abstammung bis zu seinem unerwarteten Tod darstellt. Wer ein weiteres Street Fighter II-Plagiat erwartet, liegt aber falsch. Die Programmierer waren nämlich sichtlich bemüht, die Atmosphäre des Films möglichst originalgetreu einzufangen. So kann es passieren, daß der arg beschäftigte Bruce Lee es in einer Runde plötzlich mit gleich zwei Gegnern gleichzeitig zu tun hat, wenn es das Drehbuch so verlangt. Apropos „zwei“: Ihr habt auch die Möglichkeit, im Duo dem Computergegner das

Licht auszublenden, und mit einem Vier-Spieler-Adapter dürfen sich sogar drei Pixel-Bruce Lees gleichzeitig die Knochen brechen.

Mentale Kraft statt Special Move

Einem erfahrenen Prügelspieler wird außerdem noch eine zweite Energieleiste auffallen, die sich durch gelandete Treffer immer mehr auflädt. Dieser Energiebalken symbolisiert die mentale Kraft Eures Schützlings und läßt je nach der Menge der Energie neue Kampftechniken zu. So packt Bruce Lee beispielsweise seine Nunchakus aus, wenn die Energieleiste zu 3/4 aufgeladen ist. Dieses neue Spielelement diente den Entwicklern scheinbar als Ersatz für die obligatorischen Special Moves, auf die wegen dem angestrebten Realismus hier ausnahmsweise einmal verzichtet wurde.



● Da kommt Freude auf: mit einem Gleichgesinnten auf den Computergegner einschlagen.



Erster Eindruck

Technisch gesehen hinterläßt Dragon noch einen eher zwiespältigen Eindruck, da sämtliche Sprites zwar ordentlich animiert sind, die Hintergrundgrafiken jedoch nur spartanisch in Szene gesetzt wurden. Spielerisch scheint Dragon dennoch interessant zu werden, wobei die Steuerung und Kollisionsabfrage allerdings noch nicht optimal gelöst wurden.

Ulf Schneider



● Während des Fights wechselt Ihr in den Raum mit dem zweiten Koch.



DER ZWEITE ENERGIEBALKEN

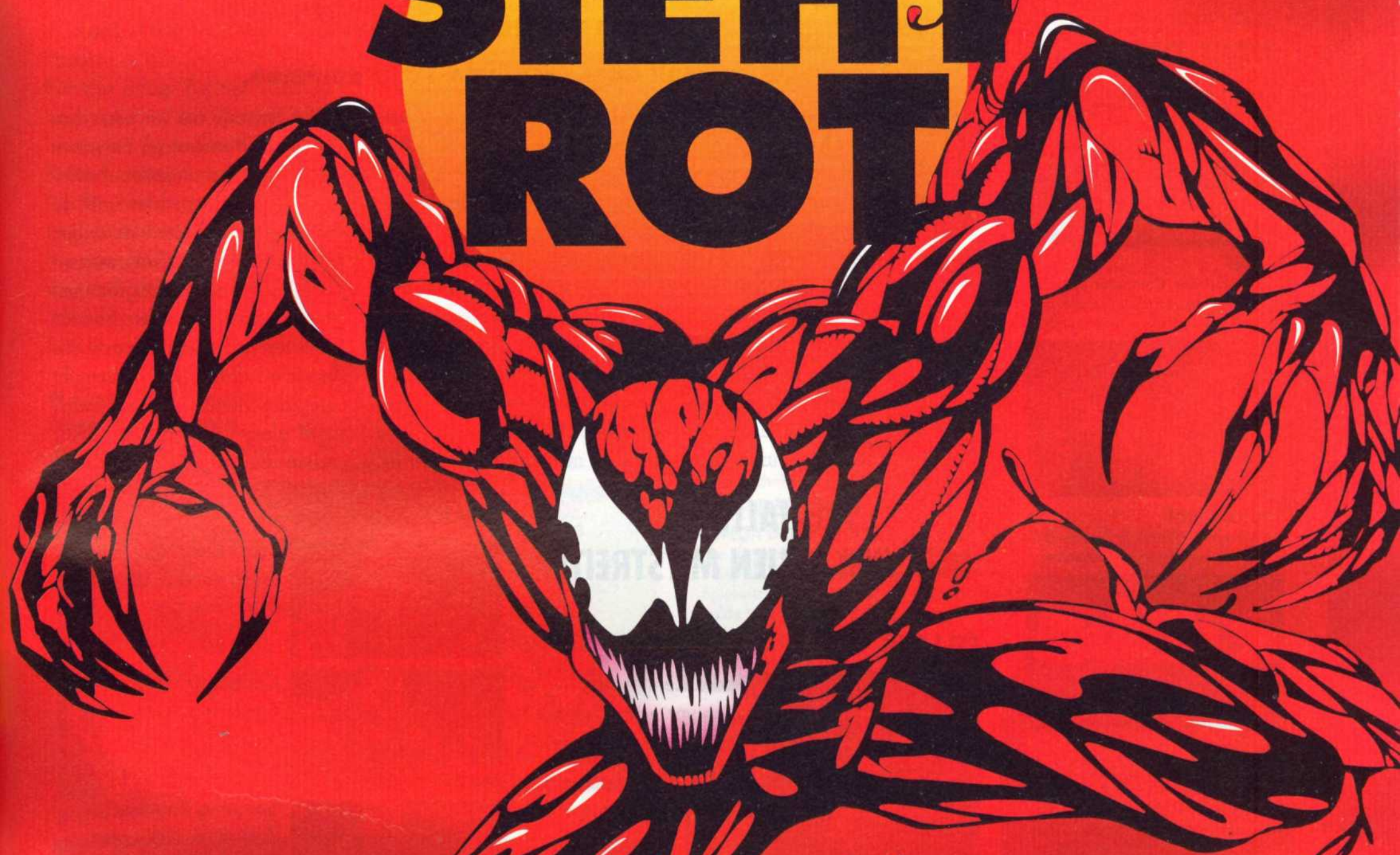


Ist diese Energieleiste durch erfolgreiche Treffer zur Hälfte gefüllt, mutiert Bruce Lee mit der R-Taste zum blitzschnellen Fighter.



Bei einer 3/4 vollen Energieleiste demonstriert das kleine Kampfpaket sogar, was es mit den Nunchakus so alles anstellen kann.

EINE STADT SIEHT ROT



SPIDER-MAN®

VENOM™

MAXIMUM CARNAGE™

Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222



Marvel is a Trademark of and Licensed from Midway® Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Beat 'em Up

Super Street - The New Chall

■ Hersteller: Capcom . Preis : DM 149,- ■

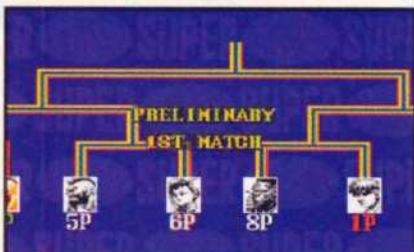
Mit dem Erscheinen des nächsten Updates der Street Fighter 2-Reihe tauchen schon die ersten Gerüchte über einen vollständig neuen, dritten Teil auf. Der soll aber erst Ende 1995 kommen.

NEUE OPTIONEN



Super

Hier sucht der Computer von den 16 Kämpfern insgesamt zwölf aus, gegen die Ihr dann antreten müßt.



Tournament

An diesem großen K.O.-Turnier dürfen bis zu acht Personen teilnehmen.



Challenge

Besiegt den Gegner so, daß Ihr entweder möglichst viele Punkte auf Eurem Konto habt (Score-Modus) oder eine absolute Topzeit (Time Modus).



Versus

Mit einem Freund kann man hier einen kleinen Vergleichskampf veranstalten.



Group

Zwei Parteien mit je vier „Streetwarriors“ treten hier gegeneinander an.

Die Filmbranche hat mit dem Videospielemarkt zumindest eines gemeinsam: Von einem erfolgreichen Titel wird grundsätzlich ein zweiter Teil erwartet. Gerade bei Prügelspielen sind solche Updates besonders beliebt, da sie recht einfach herzustellen sind. So arbeiteten auch die Programmierer von Capcom bei SSF II nach dem

bewährten „Man-füge-etwas-hinzu“-Prinzip, sprich, die Verbesserungen finden sich auch diesmal eher im Detail. So verbergen sich hinter den „New Challengers“ vier neue Fighter, die sich mit dem restlichen, bereits bekannten Kämpferfeld messen müssen, das seinerseits wiederum ein paar neue spezielle Angriffstechniken im Repertoire hat. Das Hauptmenü glänzt zudem mit neuen Spielmodi

(siehe Kasten), die vor allem das Spielen mit mehreren Personen attraktiver machen sollen. Natürlich wurden auch hier und da dezent grafische Veränderungen vorgenommen, wie beispielsweise bei den neuen Piktogrammen der einzelnen Kämpfer. Bemerkenswert ist lediglich noch die Tatsache, daß Capcom bemüht war, die vielen Kämpfer möglichst gleichwertig zu gestalten, indem sie die Ausführung der

„SPEZIALITÄTEN“ DER VIER NEUEN MITSTREITER

FEI LONG



Rekka Ken: Unten, unten-vor, vor + Schlagtaste (dreimal hintereinander möglich).



Rising Dragon Kick: Zurück, unten, zurück-unten + Kicktaste.

T. HAWK



The Hawk: Während des Sprungs alle drei Schlagtasten drücken.

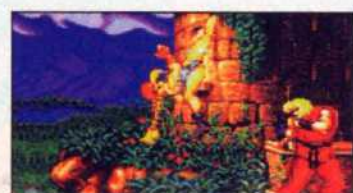


Thunderstrike: Vor, unten, unten-vor + Schlagtaste.



The Storm Hammer: Im Nahkampf 360 Grad-Drehung + Schlagtaste.

CAMMY



Front Kick: Vor, unten, unten-vor + Kicktaste.



Cannon Drill: Unten, unten-vor, vor + Kicktaste.



Spinning Knuckle: Zurück, zurück-unten, vor + Schlagtaste.

DEE JAY



Hyper Fist: Unten (2 Sekunden), oben + Schlagtaste.



Max Out: Zurück (2 Sekunden), vor + Schlagtaste.



Double Dread Kick: Zurück (2 Sekunden), vor + Kicktaste.

Fighter II

engers

Special Moves teilweise veränderten. Beispielsweise kann Zangief seinen Closeline jetzt mit zwei Schlagknöpfen vollführen, statt wie bisher mit allen drei Tasten.

Für die Street Fighter-Fans sei noch erwähnt, daß in den Spielhallen mit Super Street Fighter II-Turbo bereits ein neues potentielles Nachfolgemodul bereitsteht (soll noch Ende des Jahres für das 3DO erscheinen) und daß derzeit ein rund 45 Millionen Dollar teures Filmprojekt abgedreht

wurde, mit Jean Claude van Damme als Guile in der Hauptrolle. Geld wird somit auch in der Zukunft mit dem Street Fighter II-Logo gemacht.

Ulf Schneider



● **Einer von Hawks beeindruckenden Special Moves (unten).**



VIEWPOINT

Das dritte Update des Prügelklassikers stellt die Besitzer der beiden Vorgänger-Module vor eine schwere Frage: Sind vier neue Kämpfer und ein komfortableres Gameplay Grund genug, erneut rund DM 150,- zu investieren? Freaks müssen sicherlich erneut tief in die Tasche greifen, um die dezenten Verbesserungen genießen zu dürfen, alle anderen sollten sich eher Gedanken machen, ob sie das Geld nicht lieber für ein wirklich neues Spiel nutzen sollten.



Ulf Schneider

NEUE SPECIAL MOVES



Mit einem Dragon Punch, ausgeführt mit der härtesten Schlagtaste, bringt Ken seine Gegner neuerdings zum Glühen.



Gleiches gilt für Ryos Feuerball, wenn Ihr zuvor einen Halbkreis mit dem Joypad beschrieben habt.



Besonders sexy ist auch Chun Lis neu durchgestylter Feuerball: Zurück (2 Sekunden), vor + Schlagtaste.

IM VERGLEICH

GRAFIK:

- **MEGA DRIVE:** Capcoms Grafiker gelang es erneut, die grafischen Schwächen des Mega Drives durch liebevolles Zeichnen auszugleichen, so daß die Unterschiede gegenüber der Super Nintendo-Version minimal sind.
- **SUPER NINTENDO:** Die Grafik präsentiert sich wieder routiniert und ohne größere Schwächen. Verbesserungen sind allerdings nur im Detail zu finden.

SOUND:

- **MEGA DRIVE:** Der einzige Schwachpunkt im Spiel. Den Programmierern gelang es leider wiederum nicht, dem Mega Drive vernünftige Voice Samples zu entlocken. Die Musik geht allerdings in Ordnung.
- **SUPER NINTENDO:** Dank besserer Hardwarevoraussetzungen (und Capcoms größerer Erfahrung mit der Konsole) spielt das Super Nintendo den Mega Drive soundtechnisch klar an die Wand.

SPIELBARKEIT:

- **MEGA DRIVE:** SSF II spielt sich gewohnt perfekt, und dank vieler neuer Optionen diesmal sogar noch komfortabler.
- **SUPER NINTENDO:** Dasselbe Bild wie beim Mega Drive: eine geballte Ladung Spielwitz mit hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit. Spielerisch sind sich beide Versionen ebenbürtig.

Mega Drive

INFO BITS

Unterstützt das 6 Button-Pad
16 Kämpfer

Super Nintendo

INFO BITS

32 MBit
16 Kämpfer

GRAFIK 082

SOUND 062

FUN

091

GRAFIK 085

SOUND 075

FUN

091

Action

Urban Strike

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 130,- ■

Wieder mal beschert uns eine Softwarefirma düstere Zukunftsaussichten. Gewalt, Terror und ein machtgeriger Politiker stehen im Vordergrund beim dritten Teil des Hubschrauber-Actionspiels von EA.

FAHRZEUGE

Kampfhubschrauber Phoenix Thunderhawk

Optimal für den Kampfeinsatz, kann aber nur maximal sechs Leute transportieren.



Truppentransporter Osprey III

Relativ träge und nur mäßig bewaffnet, dafür kann er 20 Gefangene aufnehmen und ist auch einigermaßen gut gepanzert.



Ground Assault Vehicle

In Mission 4 klagt Ihr Euch eines dieser neuentwickelten Fahrzeuge und zerstört mit diesem die restlichen.



einen Terroristen dingfest zu machen. Neu aber ist, daß Ihr in einigen Levels zusätzlich zu Fuß nach Einzelkämpfer-Manier gegen die Feinde marschieret. Zunächst jedoch wird Strike-erfahrenen Piloten wenig Innovatives geboten.

Ein machtgeriger Politiker und Medienmogul namens Malone versucht mit einer äußerst aggressiven Werbekampagne, die amtierende Regierung zu stürzen und selbst Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika zu werden. Wie so oft in der Wirklichkeit, steckt jedoch hinter der seriösen Fassade ein äußerst schleimiger Fiesling, der im Besitz einer Superbombe ist, mit der er die gesamte Menschheit erpressen möchte. Special Agent „Ego“ vom amerikani-

Diesmal wählte Electronic Arts lobenswerterweise ein fiktives Thema für die Rahmenhandlung, zumindest spielt das Ganze im Jahr 2001.

Wie schon beim Vorgänger Jungle Strike, benutzt Ihr auch diesmal wieder verschiedene Luft- und Bodenfahrzeuge, um

DIE WICHTIGSTEN EXTRAS

Ammo Gate - alle Waffensysteme voll aufgerüstet

Fuel Drum - Spritvorrat auf Maximum

Armor Repair - Panzerung 100%

Freileben - Freileben



● Auf der Karte sind alle Ziele und Extras der Reihe nach aufrufbar.



● Vor jedem Flug wird der Auftrag ausführlich erklärt.



● Die Vielfalt der Ziele ist wirklich beeindruckend.

schen Geheimdienst hatte dieses Vorhaben durchschaut und die Waffenpläne entwendet, doch bevor er seinen Vorgesetzten die neuesten Informationen zuspielen konnte, wurde er kurzerhand von Malones Leuten liquidiert, der dabei sogar seinen eigenen Sohn verlor. Nun liegt es an Euch, den Einsatz der Bombe zu verhindern.



einem Briefing eingeleitet, in dem Ihr bis ins kleinste Detail über Hintergründe und das eigentliche Ziel der Missionen informiert werdet. Habt Ihr eine erfolgreich beendet, gibt's ein Paßwort.

Stephan Girlich

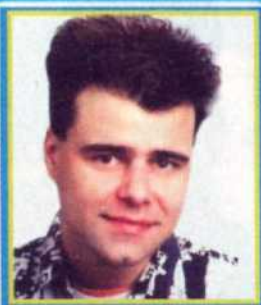
Ihr fliegt Eure erste Mission auf Hawaii entweder mit dem Kampf- oder dem Transport-Hubschrauber und gleitet in der isometrischen 3D-Ansicht ins Kampfgebiet. Dort sucht man auf der Landkarte nach Zielen, überlebensnotwendigen Extras und auch eigenen Leuten, die sich in Gefangenschaft befinden und auf Ihre Rettung warten. Nach und nach kreuzt Ihr so quer durch die USA, fliegt Einsätze in New York oder über der Gefängnisinsel Alcatraz. Jeder der 13 Levels wird von



VIEWPOINT

Stellte der zweite Teil sowohl in spielerischer als auch in technischer Hinsicht eine enorme Steigerung zum ersten Teil dar, kann das 94er Update diesmal im Grunde nur wenig Neues vorweisen. Trotzdem ist und bleibt die Strike-Trilogie inklusive Urban Strike für Action-Fans erste Wahl, auch wenn ich mir vor allem in grafischer Hinsicht etwas mehr erwartet hatte.

Stephan Girlich



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

Sportspiel

IMG International Tennis Tour

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 120.- ■

Wenn die Sportspiel-Profis von EA ein neues Game auf den Markt bringen, dann schlottern der Konkurrenz erstmal die Knie. Zu Recht?

Maximal vier Spieler wählen sich aus einer großen Auswahl bekannter Tennis-cracks - auch ein paar Altstars wie z.B. Björn Borg sind vertreten - ihre Favoriten, bestimmen den Bodenbelag und dann kann's losgehen. Schon nach ein paar Schlägen wird deutlich, daß die Pro-

grammierer vorrangig auf eine realistische Spielweise Wert gelegt haben. Die drei Feuerknöpfe sind jeweils mit zwei verschiedenen Schlagmöglichkeiten belegt. Je nachdem, wie lange die Tasten gedrückt werden, löst Ihr einen von beiden aus. Besondere Mühe hat man sich beim Aufschlag gegeben: Härte, Effet und Aufschlagart lassen viel Spielraum zum Experimentieren. Um schnellstmöglich mit der nicht ganz einfachen Steuerung zurechtzukommen, solltet Ihr eifrig die Trainingsoption nutzen. Hier bekommt Ihr auf einem Nebenplatz von dem amerikanischen Trainer Vic Braden jede Menge Tips und Tricks, wie Ihr die kleine Filzkugel am leichtesten über das Netz bringt. Turnier-Zwischenstände werden mit einer Batterie abgespeichert.

Stefan Girlich

Die Bodenbeläge:



Rasen - Hat am wenigsten Einfluß auf die Filzkugel.



Sandplatz - Ideal für Defensivspieler, da hier am langsamsten gespielt wird.



Halle - Hier haben Angriffsspieler einen Vorteil, da der Ball bei druckvoller Spielweise enorm an Geschwindigkeit zulegen kann.

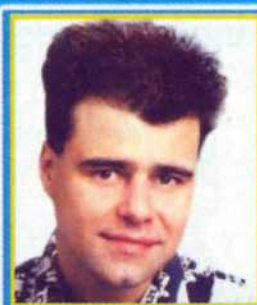


● Zu jedem Turnier wird ein kleines Bild eingeblendet.

● Neben einer ganzen Reihe aktueller Spieler stehen auch ein paar Oldies zur Wahl.



VIEWPOINT



Diesmal braucht die Konkurrenz keine Angst zu haben. EAs Einstieg in den weißen Sport kann zwar als OK, nicht aber als überragend eingestuft werden. In spielerischer Hinsicht hat IMGIT ohne Zweifel genug Potential, um lange für Motivation zu sorgen. Die lieblose Aufmachung läßt jedoch nur wenig Atmosphäre aufkommen, und die ist gerade bei einem Sportspiel ein wesentlicher Faktor. Schade drum. **Stefan Girlich**

GRAFIK 069

SOUND 048

FUN

071

Beat 'em Up

Fatal Fury 2

■ Hersteller: Takara . Preis ca.: DM 119.- ■

Die lizenzfreudige japanische Firma Takara liefert Neo Geo-Umsetzungen wie am Fließband.

In diesem Prügelspiel à la Street Fighter II hat sich gegenüber dem ersten Teil das Kämpferfeld inklusive der vier Endgegner auf ein ganzes Dutzend gesteigert. Neben den „Sultant of Slugs“ (Terry und Andy Bogard, Joe Higashi) sowie dem Engländer

Billy Kane sind gleich acht neue Charaktere dazugekommen. Darunter so interessante Gestalten wie der fettleibige Chinese Cheng Sin Zan (häh?) oder die hübsche Fächerlady Mai Shiranui (in Japan bereits Kult).

Zum allgemeinen Verständnis hier noch einmal kurz die Hintergrundstory: Nach der Niederlage bei seinem eigenen Turnier begann das allgemein anerkannte Ekel Geese Howard, sein Imperium wieder fleißig aufzubauen. Am Gipfel seiner Macht angekommen, taucht plötzlich der gewaltige Ugermane Wolfgang Krauser auf und bereitet Geese durch einen vernichtenden Zweikampf ein jähes Ende. Kurz darauf will Wolfgang Krauser seine Kampfkünste auch international messen und lädt die besten Fighter zu einem globalen Vergleichsturnier ein.

Die Steuerung nimmt bei dieser Knochenbrecherei gleich alle sechs Knöpfe des Pads in Beschlag: Die Tasten A/B und Y/X sorgen dabei für gekonnte Schläge bzw. Trittkombinationen.

Mit dem Z-Knopf könnt Ihr zudem flugs die Spielebene wechseln und so geschickt manchem Schlag ausweichen. Wollt Ihr stattdessen den Gegner blamieren, solltet Ihr ihm mit der Taste C eine deftige Ohrfeige verpassen, so daß er unfreiwillig auf die andere Spielebene gelangt.

Ulf Schneider



Mit Ausnahme des Kampfes über zwei Spielebenen sind die Parallelen gegenüber Street Fighter II mal wieder unübersehbar



● **Neu: Mit einem Move wechselt Ihr die Spielebenen.**

Survival Match

In diesem speziellen Turnier stehen sich zwei Parteien mit je fünf ausgewählten Kämpfern gegenüber. Verlierer ist derjenige, dessen Truppe als erstes komplett ausgelöscht wurde. Netterweise stehen hier sogar die vier Endgegner zur Auswahl.



VIEWPOINT

Mit diesem Titel dürfte jeder Liebhaber deftiger Keilereien zufrieden sein: die Charaktere verfügen über interessante Kampfstile, die Special Moves sind gut ausgeklügelt und die Technik geht bis auf die Musikuntermalung in Ordnung. FF2 hat im Prinzip nur das Pech, im Schatten von Street Fighter II zu stehen.

Ulf Schneider



Die bösen Buben



Lawrence Blood:

Der elegante Spanier bringt mit seinem roten Tuch nicht nur die Stiere zur Verzweiflung.



Billy Kane:

Schon im ersten Teil hat Euch dieser Engländer mit seinem Stock bearbeitet.



Wolfgang Krauser:

Der Showdown mit dem hünenhaften Germanen findet in einem prachtvollen Schloß statt.



Axel Hawk:

Sieht aus wie George Foreman und hat zudem die selben Eigenschaften: kraftvoll und zäh.



Adventure

Dracula Unleashed

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 130,- . System: Mega CD ■

Bei diesem Schmalspur-Adventure auf 2 CD-ROMs scheiden sich die Geister. Die 90minütigen Videosequenzen sehen allesamt sehr edel aus, und die Orchester-Musik klingt phänomenal. Leider ist Dracula Unleashed wie ein Vampir mit Knoblauchfahne. Die Benutzeroberfläche, über die man ins Spiel eingreift,



reißt den Spieler aus dem Geschehen und bietet zu wenig Handlungsmöglichkeiten. Die schwer verständliche Sprachausgabe (very British, indeed!) versetzt dem nur sporadisch gruseligen Adventure-Happen den Todesstoß!

Petra Maueröder

Grafik	075%
Sound	080%
Fun	052%



Rennspiel

Formula One - Beyond the Limit

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 129,95 . System: Mega CD ■

Die Dramatik des Formel 1-Zirkus steht im Mittelpunkt des neuen Mega CD-Spieles. Neben Einzelfahrten und einem Fun-Modus liegt der Schwer-

punkt auf der Weltmeisterschaft. Bis auf die Rundenzahl wurde dieser Modus so realistisch wie nur irgend möglich umgesetzt, angefangen bei den Original-Teams mit den Fahrern, über die 3D-Cockpitperspektive bis hin zur detaillierten Streckengestaltung. Training und Aufwärmrunden gehören ebenso dazu wie zahlreiche Tuningmöglichkeiten für die Boliden. Zu Anfang mag die leicht ruckelige Grafik etwas störend wirken, mit zunehmender Spieldauer fällt dieses Manko jedoch kaum mehr auf.

Stefan Girlich



● Vor allem der Abnutzungsgrad der Reifen ist zu beachten.



Grafik	076%
Sound	085%
Fun	086%

Beat 'em Up

Paws of Fury

■ Hersteller: Gametek . Preis ca.: DM 119,- . System: Mega CD ■

Das erste waschechte Prügel-spiel als Silberling hätte kaum ungewöhnlicher ausfallen können. Statt muskelbepackter Karatekas treten hier zur Abwechslung die stärksten Tiere der Welt im Zweikampf an. Special Moves müssen zudem



● Bei höheren Schwierigkeitsgraden ist der Computergegner nahezu unbesiegbar.

wie in einem Rollenspiel erst einmal erlernt werden, bevor man sie im Kampf anwenden kann. Neu sind außerdem eine Replay-Funktion und eine Auswertung Eurer Fähigkeiten nach dem Kampf. Paws of Fury begeistert durch seine tolle Aufmachung und durch geschmeidige Animationen. Jedoch



● Nach zwei gewonnenen Fights erlernt Ihr vom Meister neue Special Moves.

erscheint das Gameplay etwas unausgereift. Bei niedrigem Schwierigkeitsgrad lassen sich sämtliche Computergegner mit der selben Taktik auf die Bretter schicken. In höheren Schwierigkeitsgraden blocken sie mühelos die Schläge ab, so daß die Kämpfe quälend lang werden.

Ulf Schneider

Grafik	073%
Sound	070%
Fun	065%

Sportspiel

World Cup USA 94 CD

■ Hersteller: U.S. Gold . Preis ca.: DM 130,- . System: Mega CD ■



● Die Vogelperspektive zeigt nur einen kleinen Ausschnitt des Feldes.

Die 94er WM darf mit den Originalteams aus der Vogelperspektive nachgezockt werden. Mit der nahezu unüberschaubaren Vielzahl an Optionen (Veränderung des Regelwerks, Team-Strategien, Aufstellung...) versucht man, sein Team richtig zusammenzustellen. Der extrem schwache Cartridge-Sound ist digitalisierten Samples gewichen. Neu: In einem Frage-Antwortspiel zu allen Weltmeisterschaften könnt Ihr beweisen, ob Ihr über das runde Leder Bescheid wißt. Die Sprites sind deutlich zu erkennen und schön animiert. Die Spielbarkeit leidet allerdings



● Der Schiri wird bei seinen Entscheidungen kurz eingeblendet.

darunter, daß meist Zufallskombinationen den Erfolg bestimmen.

Stefan Girlich

Grafik	065%
Sound	061%
Fun	063%

Jump & Run

Daffy Duck in Hollywood

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 70,- . System: Game Gear ■

Der Diplom-Komiker der Looney Tunes watschelt in sein neuestes Jump & Run-Abenteuer: Auf der Suche nach zwölf Trophäen seift der Antiheld seine Gegner mit der blasen-spuckenden Bubble Gun ein - da werden Erinnerungen an

das gute, alte Bubble Bobble wach. Wie es sich für eine berühmte Comicfigur gehört, wurde Daffy gnadenlos witzig in Szene gesetzt. Prächtige Hollywood-Kulissen aus Western-, Grusel- oder Kung Fu-Streifen, drollige Animationen und durchdachte Levels sorgen für gute Laune. Leider wurde mit originellen Einfällen geizt: Ein Zeichentrick-Star allein ist auf die Dauer etwas mager.

Petra Maueroeder



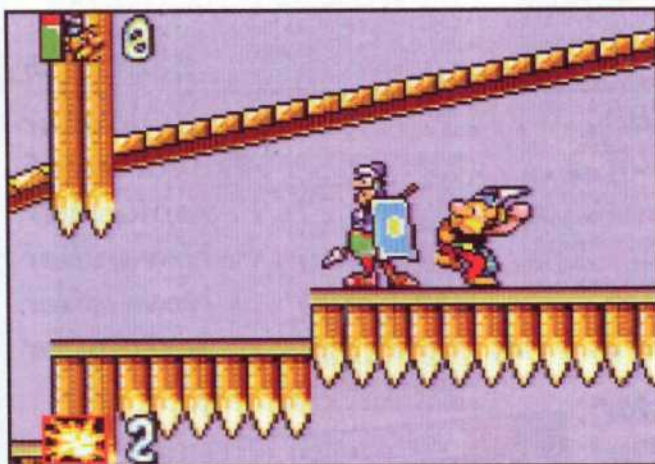
● Daffy beweist sich als Herrscher in der Tarzan-Kulisse.

Grafik	075%
Sound	065%
Fun	071%

Jump & Run

Asterix - The Great Rescue

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 70,- . System: Game Gear ■



Levels, verkloppt trottelige Römer und sammelt fleißig Schlüssel ein, die den Zugang zu weiteren Räumen ermöglichen. Ein unspektakulärer Geschicklichkeitstest mit ulkiger Grafik und mittel-

mäßiger Musik, der mit der MD-Version nur den Namen gemeinsam hat.

Petra Maueroeder

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein, nicht ganz: Mit diesem Jump & Run dürft Ihr jetzt auch auf dem SEGA-Handheld die letzte Bastion der gallischen Halbstarken verteidigen. Asterix rast wie ein geölter Blitz durch die horizontal scrollenden

Grafik	060%
Sound	055%
Fun	064%

Compilation

Excellent Dizzy Collection

■ Hersteller: Codemasters . Preis ca.: DM 70,- . System: Game Gear ■



● Go! Dizzy! Go! ist nur eines der drei enthaltenen Spiele.

seln mit „Go, Trabbi, go!“ bietet eine kurzweilige Sokoban- und Pacman-Variante. Nicht minder unterhaltsam ist Panic! Dizzy, eine Abwandlung des Knobel-Altstars Klax. Niedliche Animationen und witziger Sound trösten über spielerische Mängel hinweg. Zudem wurden alle

Das Kult-Ei als Multi-Talent: In Dizzy the Adventurer erwartet Euch die übliche Jump & Run/Adventure-Mixtur, die für Profis zu simpel und für Einsteiger zu frustig ist. Go! Dizzy Go! (nicht zu verwech-

Texte prima ins Deutsche übersetzt.

Petra Maueroeder

Grafik	050%
Sound	075%
Fun	071%

TIPS&TRICKS zum Sammeln gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
VERLAG

Super Game Boy

Evergreens im Farbrausch



Schon vor nahezu zwei Jahren tauchten die ersten Gerüchte auf, Nintendo wolle Segas Game Gear einen Farb-Game Boy entgegensetzen. Ab 4. September 1994 werden mit dem Super Game Boy die Schäume zu Träumen.

Im Sommer '92 munkelte man in Fachkreisen von einem Konter Nintendos auf den Farbzweig von Sega.

Die wundersamsten Geschichten rankten sich um ein Farbwunder im Westentaschenformat. Von einem Bildschirm nach Art der damals sehr trendigen Mini-Fernseher und 16 Bit-Technik war die Rede. Alles heiße Luft.

Der Super Game Boy (SGB) hat mit all den Spekulationen nichts gemeinsam. Eines seiner Hauptmerkmale ist, daß es sich bei ihm eigentlich um gar kein neues Videospielgerät handelt, sondern vielmehr um einen Zusatzadapter, der die Lücke zwischen den beiden erfolgreichsten Nintendo-Maschinen schließt. Er macht es möglich, Hunderte von Game Boy-Spielen im wahrsten Sinne des Wortes in einem neuen Licht zu sehen, wieder Interesse an

ihnen zu wecken. Mit Hilfe des Super NES könnt Ihr die Schwachstelle des Handheld-Klassikers, den zweifarbigen Flüssigkristall-Screen, ausschalten und am Fernseher zu Hause spielen.

Der SGB ähnelt einem normalen Modul für das SNES, und so wird er auch in die Konsole gesteckt. Sein Innenleben allerdings besteht nicht aus herkömmlichen Spiele-EPROMs. An der oberen Seite der Cartridge befindet sich der Steck-Slot für ein GB-Modul, an der unteren der für das SNES. Dazwischengeschaltet ist eine Reihe von Chips. Einer übernimmt die wichtige Aufgabe, die GB-Software für das 16 Bit-SNES umzurechnen, Grafik und Sound verständlich zu machen. Ein anderer trägt die Farb-Utility-Software, die es Euch ermöglicht, die Farbfähigkeiten des SGB individuell zu nutzen (siehe

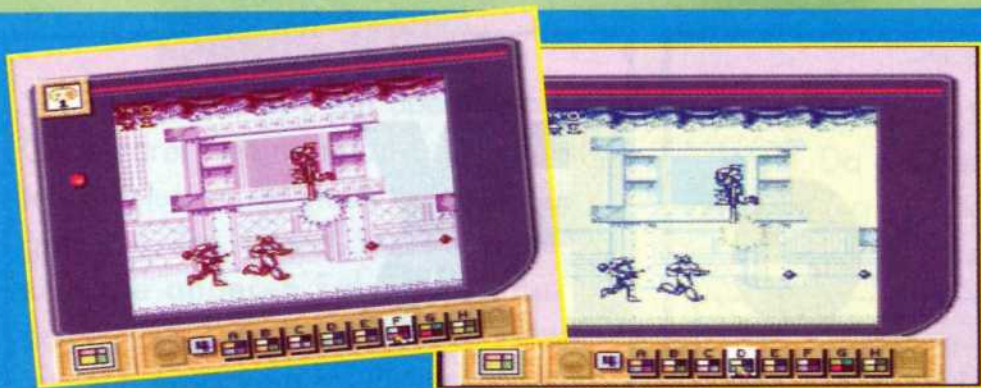
Super! Neue Game Boy-Spiele

Natürlich arbeiten die Entwickler schon fieberhaft an neuen Super Game Boy-Spielen, die alle Fähigkeiten des jüngsten Sprosses der Nintendo-Familie ausschöpfen.

Spiel	Hersteller	Genre	Erhältlich ab
Aladdin	Virgin	Jump & Run	Oktober
Animaniacs	Konami	Jump & Run	Frühjahr '95
Donkey Kong	Nintendo	Action	September
Probotector 2	Konami	Action	November
Samurai Showdown	Takara	Beat 'em Up	November
Soccer	Nintendo	Sportspiel	September

● Donkey Kong ist das erste der speziell entwickelten SGB-Spiele. Sie unterscheiden sich von älteren GB-Spielen durch die Verwendung von mehr Farben im Spiel selbst. Auch verfügen sie über einen eigenen Rahmen, der ganz auf das Spiel abgestimmt ist. In diesem Fall: das Gehäuse eines Donkey Kong-Spielautomaten aus den frühen 80er Jahren. Bei einem Fußballspiel wäre stattdessen z. B. eine gezeichnete Zuschauerkulisse denkbar. Die SGB-Spiele können für den Rahmen, die Titel- und Zwischenbilder auf die gesamte Farbpalette mit 256 Farben des SNES zurückgreifen.





● **Bei Actionspielen wie Probotector 2 ist ein guter Kontrast sehr wichtig. Links ist alles gut zu erkennen.**

Farbspiele). Im Prinzip ist jedes auch noch so verstaubte GB-Modul mit dem SGB spielbar. Allerdings können neue, speziell für den SGB entwickelte Spiele seine Fähigkeiten in besonderem Maße nutzen (siehe Super! Neue Game Boy-Spiele). Grundsätzlich nutzt der SGB die 256 Farben des SNES. Allerdings stehen während des eigentlichen Spiels nur vier verschiedene zur Verfügung. Lediglich in Titel- und Zwischenbildern kann auf die gesamte Farbpalette zurückgegriffen werden. Der SGB schlägt Euch für die scrollenden Spielsequenzen eine optimale Farbkombination vor, die

besonders auf guten Kontrast Wert legt. Ihr könnt aber jederzeit Sprites und Hintergründe nach eigenem Geschmack gestalten. Ob ein blauer Mario über rote Wiesen springt, bleibt Euch überlassen.

Ein echtes Bonbon des SGB ist die Möglichkeit, dem Spiel-Screen jederzeit einen passenden Rahmen zu verpassen, der die Atmosphäre während des Spielens unterstützt. Die Grundeinstellung nach dem Einschalten zeigt den oberen Teil eines Game Boy. Eigens entwickelte SGB-Spiele (die natürlich auch auf dem herkömmlichen GB spielbar sind) können darüber hinaus einen eigenen Rahmen

auf den Bildschirm zaubern (siehe Super! Neue Game Boy-Spiele). Neun verschiedene Rahmen, von der Kinoleinwand über eine Waldlichtung bis zu Phantasie-Motiven, sind auf den Chips des SGB enthalten.

Doch das ist noch gar nicht der Clou. Mit einer Art eingebautem „Mini-Mario-Paint“ könnt Ihr jederzeit Eure eigenen Ideen kreativ umsetzen (siehe Farb-spiele).

In Japan hat der Super Game Boy schon voll eingeschlagen. Bis Mitte Juli wurden innerhalb weniger Monate 600.000 Stück verkauft. Kein Wunder. Mit dem Super Game Boy kriegt Ihr für DM 99,- wieder Lust, Eure alte Spielesammlung wieder aufle-

ben zu lassen. Wer bislang noch kein SNES hat, für den könnte sich das „More Fun Set“ mit SNES, SGB und Super Mario World für DM 319,- eignen. Die Probleme des verwischenden Screens, zu kleiner Sprites, mangelndem oder zu vielem Licht gehören der Vergangenheit an. Satter Sound dröhnt jetzt aus den TV-Lautsprechern. Evergreens wie die Mario- und Final Fantasy-Reihe erstrahlen in neuem Glanz. Aber: Der Zwei-Spieler-Modus bei GB-Spielen fällt leider flach, und auf dem Schulhof ist der Game Boy doch noch etwas handlicher.

Christian Müller



● **Neun schöne Rahmen sind enthalten. Aber zu Probotector 2 sieht ein Wald und Wiesen-Bild lächerlich aus.**



Farbspielereien oder „Die Qual der Wahl“

Durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Taste könnt Ihr jederzeit das Farbmenü des SGB aufrufen.

1. Farbpaletten - Vor-gefertigte Farbkombinationen lassen sich hier einstellen.



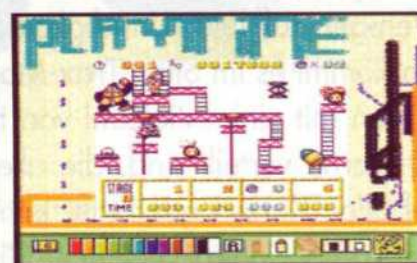
2. Rahmen - Neun verschiedene Rahmenformen sind schon integriert.



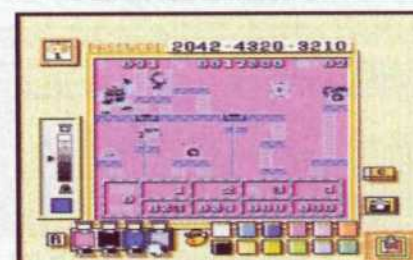
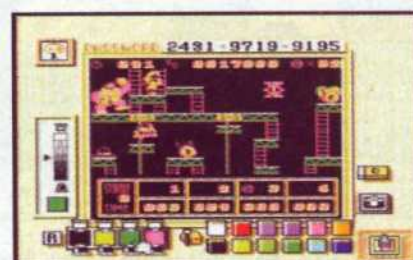
3. Button-Belegung - Hier kann man zwei verschiedene Button-Belegungen auswählen.



5. Graffiti - À la Mario Paint könnt Ihr Eure eigenen Rahmen gestalten.



4. Farb-Editor - Aus insgesamt 256 Farben könnt Ihr Eure eigene Palette zusammenstellen.



Rennspiel

Stunt Race FX

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

Polygon-Piloten aufgepaßt, Nintendos neuestes Knuddel-Rennspiel ist mehr als eine Probefahrt wert!



Polygon Tuning

Um die aufwendige Berechnung der Polygone überhaupt bewerkstelligen zu können, benötigt das SNES wieder die Unterstützung eines Zusatzchips. Erstmals kommt der FX2-Chip zum Einsatz, der im Vergleich zum Vorgänger mit satten 21 MHz getaktet wird. Trotzdem wirkt Stunt Race FX hauptsächlich im Zwei-Spieler-Modus teilweise recht zähflüssig. Dies liegt auch an dem sehr selten verwendeten 256 Farb-Modus des SNES, der sich hier als Handbremse auswirkt.

Battle Trax

Als letztes könnt Ihr in Battle Trax zu zweit an den Start gehen. Hierfür wurden vier Extrastrecken entworfen, der Bildschirmausschnitt schrumpft auf gerade mal ein Viertel des normalen zusammen, zudem hat das SNES trotz Zusatzchip-Unterstützung alle Hände voll zu tun, um die Spielgeschwindigkeit wenigstens noch auf einem halbwegs erträglichen Niveau zu halten.



Stunt Trax

Weniger auf Geschwindigkeit als mehr auf feinfühliges Manövrieren kommt es im Stunt Trax-Modus an. Hier düst Ihr einen von vier Kursen mit einer Vielzahl von Hindernissen ab, auf denen jeweils 40 Sterne verteilt sind, die alle einzusammeln sind. Habt Ihr das auf allen Kursen geschafft, könnt Ihr vier Bonusrunden anwählen: die Radio Control-Strecken. Hier fahrt Ihr auf einer rechteckigen Fläche gegen drei andere Fahrzeuge und müßt versuchen, sie möglichst schnell plattzuwalzen. Aber es ist nicht ganz einfach, da der Bildschirmausschnitt relativ klein gehalten wurde und Ihr die Position der Gegner nur mit Glück herausfinden könnt.



● **Stunts mit Bumpen; Schanzen machen riesig Spaß.**



Bonusrunden Speed Trax

In jedem der drei Circuits absolviert Ihr nach zwei Rennen eine Bonusrunde, in der Ihr einen gewaltigen Truck über eine einfache Piste steuert. Könnt Ihr eine Runde beenden, heimst Ihr ein Zusatzauto ein, doch solltet Ihr vorrangig versuchen, möglichst viele der aufgestellten Fähnchen über den Haufen zu fahren, da das Zusatzsekunden bedeutet, die in den schweren Runden sehr hilfreich sind.



● **Schwierig: die Kurven.**

Free Trax

Im Free Trax-Modus könnt Ihr das Fahrverhalten am besten testen, da Ihr hier ohne Zeitdruck und Gegner die Strecken entlangbrettert. Dank Batterie, die übrigens auch Euer Namenskürzel speichert, könnt Ihr schon während der Rennen anhand der Zwischenzeiten abschätzen, wie gut Ihr unterwegs seid. Zusätzlich werden die drei besten Gesamtzeiten festgehalten.



● **Üben, üben, üben!**

Speed Trax

Spannend geht es beim Speed Trax zu. Gegen drei Gegner und ein Zeitlimit treten Ihr hier an, je nach Schwierigkeitsgrad (Novice, Expert, Master) verhalten sich die anderen Fahrzeuge fair bis gemein, und die Zeitvorgaben schwanken von großzügig bis lächerlich knapp. Beim Streckendesign zeigt sich schnell, daß hier die Elite-Programmierer von Nintendo am Werk waren. Der Anspruch wächst proportional mit dem Schwierigkeitsgrad; jede Menge Schikanen sorgen für Freude oder Schadenfreude, wenn's einen der anderen erwischt. Im Gegensatz zu Mario Kart geht's diesmal auch bergauf und -ab, Steilwände, Haarnadelkurven und Schanzen bringen zusätzlich Pfeffer ins Spiel.



● Im Aqua Trax verhelfen die Riesenreifen zu genug Haftung.



● In Röhren darf man sich nicht aus dem Lot bringen lassen.



Die Fahrzeuge

Zu Anfang stehen Euch mit dem F-Type, dem Coupé und dem 4WD drei Kutschen zur Wahl. Da die Steuerung im Gegensatz zu F-Zero oder Super Mario Kart wesentlich mehr Übung verlangt, solltet Ihr zunächst mit dem 4WD an den Start gehen, weil dieser sich am leichtesten um die Kurven schaukeln läßt.



4WD

Beschleunigung: gut
Höchstgeschwindigkeit: schlecht
Fahrverhalten: gut



Coupé:

Beschleunigung: mittel
Höchstgeschwindigkeit: mittel
Fahrverhalten: mittel



F-Type

Beschleunigung: schlecht
Höchstgeschwindigkeit: gut
Fahrverhalten: schlecht



2WD

Beschleunigung: gut
Höchstgeschwindigkeit: gut
Fahrverhalten: mittel

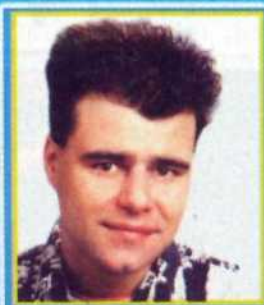
PLAY TIME STAR



VIEWPOINT

Das ideale Rennspiel für Singles! Einzig der zähe Zwei-Spieler-Modus will wenig Freude aufkommen lassen, der Rest erweist sich wieder mal als ein perfekt durchgestyltes Game aus dem Hause Nintendo, das allerdings dank einer gewöhnungsbedürftigen Steuerung mit Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen hat. Trotzdem ohne Zweifel ein Muß!

Stephan Girlich



GRAFIK 084

SOUND 081

FUN

089

Jump & Run

Die Schlümpfe

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 129.- ■



Von wegen Kinderkram! Infogrames' Schlumpf Abenteuer stellt selbst Jump & Run-Profis auf eine harte Bewährungsprobe.

auch bei dieser Hintergrundstory nur wenige Gedanken: Gargamel entführt in hinterhältiger Manier vier Schlümpfe, so daß wieder einmal Zeit für einen Helden gekommen ist, der seine Freunde aus der Misere befreit. Auf den ersten Blick bietet das Modul in spielerischer Hinsicht wenig Neues: Auf Knopfdruck vollführt Euer Schlumpf einen einigermaßen eleganten Sprung, mit dem sogar feindliche Sprites plattgemacht werden können. Wollt Ihr zudem einen kleinen Zwischenspurz einlegen, müßt Ihr eine weitere Taste mit ins Spiel einbeziehen (Profis benutzen die Taste gleich das gesamt-

Der Erfinder Peyo hätte wohl selbst in seinen kühnsten Träumen niemals erwartet, daß seine blauen Kobolde einmal als Sprite auf dem Fernseher lustwandeln würden. Wie bei der Game Boy-Version verschwendeten die Entwickler



● **Die Schlitten-Bonusrunde im Mode7 (links).** Kater Azrael lauert auf die blauen Wichte.

● **Im Schlumpfdorf beginnt Euer Abenteuer:** Gefährlich sind hier vor allem die giftigen Pfützen.

Vier gewinnt!



Der Muskelschlumpf: Das Allroundtalent. Diesen Schlumpf steuert Ihr die meiste Zeit.



Der Brillenschlumpf: Mit seiner Lampe ist er besonders bei dunklen Grotten nützlich.



Der Überraschungsschlumpf: Mit „bombigen“ Paketen kann er Löcher in Wände sprengen.



Der Tortenschlumpf: Mit gezielten Würfeln kann er die Katze Azrael vernichtend schlagen.

te Spiel über). Für die Erledigung der insgesamt vier mehrfach unterteilten Levels stehen Euch verschiedene Schlümpfe zu Verfügung, die je nach Situation ihre Stärken haben (siehe Kasten). Auf dem Weg durch die vielen comicartigen Levels, die vom Stil her an bekannte Disneyspiele erinnern, solltet Ihr neben Freischlumpfen oder Energieauffüllern auch gezielt Sterne und Siebenwurzblätter aufsammeln, da jeweils 25 von ihnen für eine Bonusrunde bzw. Freileben sorgen. Die Bonusrunden bringen durch Ausnutzung der Mode 7-Möglichkeit des SNES interessante Abwechslung ins Spiel: Ob Ever Schlumpf die rasante Schlittenfahrt wagt oder lieber auf dem Rücken eines großen Storches über die Landschaften dahinzieht, der Mode 7 läßt die Umgebung mit tollen Zoomeffekten an ihm vorbeiscrollen.

Ulf Schneider

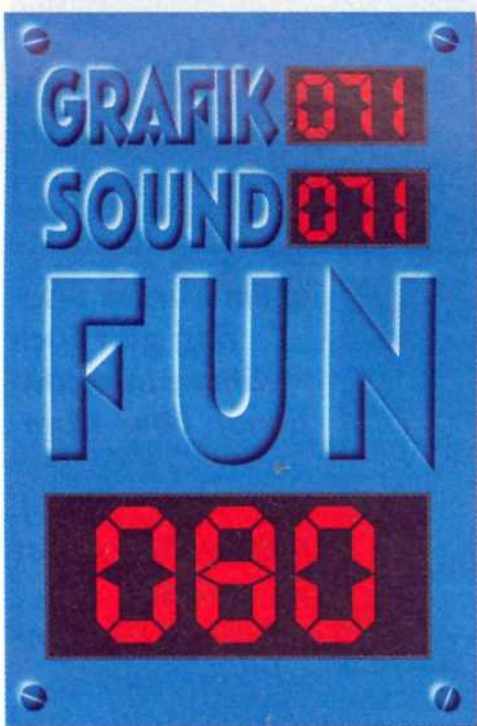


INFO BITS

Paßwort
Deutsche Texte
Hoher Schwierigkeitsgrad

ROOTS

Auch die Schlümpfe reihen sich brav in die schier endlose Reihe der Jump & Run-Spiele ein. Die Spanne von vergleichbaren Spielen reicht vom Eichhörnchen Nuts bis hin zum Klassiker Mickey Mouse-Castle of Illusion.



VIEWPOINT

Das schlumpfige Abenteuer gleicht einem soliden Potpourri aus hinlänglich bekannten Spielelementen: Hier ein bißchen Springen, da ein vereinzelt Pick Up einsammeln und zwischendurch eine kleine Bonusrunde erledigen. Das alles kennt man bereits zur Genüge. Auffallend ist lediglich die gelungene Aufmachung sowie der beinharte Schwierigkeitsgrad.

Ulf Schneider



COOL

HYPER-BOY FÜR GAME BOY

... damit werden Deine GAME BOY Spiele riesengroß!

UND

?

EIN GAME BOY-SPIEL

*) Auswahl einzelner Titel leider nicht möglich!

NUR DM

~~STATT DM 168,-~~
Preisempfehlung des Herstellers

59,-

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, 90327 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.

☒ Ja, ich möchte den **GAME BOY Hyper-Boy** und ein **KONAMI GAME BOY - Spiel** beides zusammen für nur **DM 59,-**

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Beat 'em Up

Slam Masters

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 139,- ■

Wenn eine renommierte Firma wie Capcom sich des Themas Wrestling annimmt, dürfte man eigentlich Besonderes erwarten.

Auch bei diesem Catchspiel geht alles mehr oder weniger streng nach dem dürftigen Reglement zu: Der Gegner muß von Euch solange mit Schlägen und Tritten oder Griff-Techniken wie dem Power Suplex bearbeitet werden, bis er kampflös am Boden liegen bleibt und „gepinnt“ werden darf. Ihr habt außerdem gewonnen, wenn sich der Kontrahent länger als 20 Sekunden außerhalb des Ringes befindet oder der Ringrichter den Kampf vorzeitig abbricht (falls Ihr zu erbarmungslos mit dem Gegner umspringt). Für dieses Catchspiel verzichtete Capcom übrigens auf eine teure

Lizenz und erfand stattdessen einen eigenen Verband mit dem Namen „Capcom Wrestling Association“ (CWA). Das gesamte Geschehen wurde zudem, im Gegensatz zu den vergleichbaren WWF-Wrestlingspielen von Acclaim, eher im phantastischen Bereich angesiedelt, wo übermenschliche Akrobatikeinlagen und die Capcom-typischen Special Moves an der Tagesordnung sind. Dementsprechend wild sieht auch das achtköpfige Kämpferfeld aus, von dem nur der Bürgermeister Haggar aus Final Fight I und II bekannt sein dürfte. Solltet Ihr es satt haben, Euch mit den Computerspielern der Vorrunde und den zwei

INFO BITS

Bis zu vier Spieler gleichzeitig mit Multitap 24 MBit



● Mit dem entsprechenden Adapter dürfen sogar bis zu vier Freunde in die Schlacht ziehen. In diesem Fall steigt die Bewertung bis an die 85%-Marke.

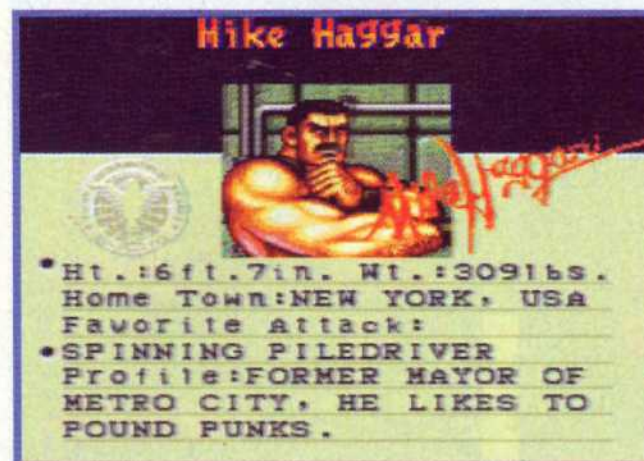


Endgegnern zu messen, könnt Ihr mit drei weiteren Freunden und dem Vier-Spieler-Adapter noch eine regelrechte Wrestlingsschlacht veranstalten.

Ulf Schneider



● Nachdem der Computer Euch „gepinnt“ hat, verbleiben Euch noch drei Sekunden, um wieder aufzustehen.



● Ein kurzes Briefing gibt Euch nähere Informationen über sämtliche Kämpfer (oben).

● Mike Haggar ist die einzige bekannte Figur im achtköpfigen Kämpferfeld.

VIEWPOINT

Ich bin zwar der Meinung, daß sich Wrestling nicht gerade für ein spielerisch gehaltvolles Game eignet, doch Prügelspiel-Spezialist Capcom gelang es durch spielerische Anleihen aus Street Fighter II, auch aus diesem stupiden „Sport“ ein recht fesselndes Videospiel zu gestalten. Eine hohe Spielkultur wie beim besagten Titel wird man hier zwar vergebens suchen, dafür kann man aber beim Wrestling zu viert so richtig auf den Putz hauen.

Ulf Schneider



ROOTS

Durch Special Moves und Aufmachung gleicht Slam Masters einer Mischung aus Street Fighter II und Acclaims WWF-Spielen.



GRAFIK 081

SOUND 072

FUN

078

Rennspiel

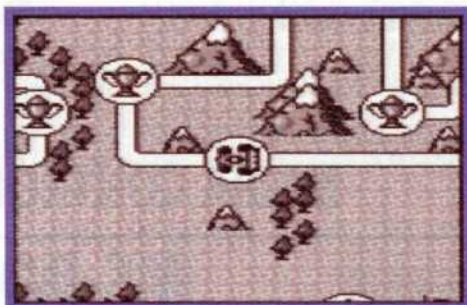
Race Days

■ Hersteller: Gametek . Preis ca.: DM 69,- . System: Game Boy ■

Gametek steckt gleich zwei komplette Spiele unter die Modulhaube. Die erste Raserei namens Dirty Racing arbeitet mit der Vogelperspektive und ähnelt so auf Anhieb dem Klassiker MicroMachines. Obwohl man lediglich Autos und Strecken von oben sieht, kommt dank exakter Steuerung und sinnvoller Tuningmöglichkeiten schnell Spiellaune auf. Weniger spaßig, dafür aber technisch anspruchsvoller, geht es bei 4 Wheel Drive zu. In der altbekannten Cockpit-Perspektive düst Ihr mit einem Jeep über eine Reihe von 3D-Strecken. Das Vor-

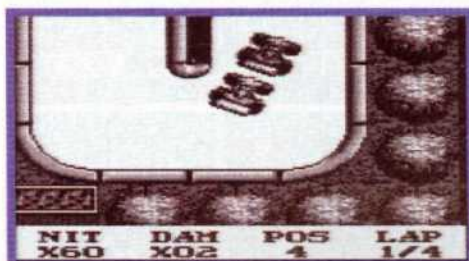
haben war sicherlich gut gemeint, doch wenn man zum tausendsten Mal den gleichen Jeep überholt und auf dem Game Boy-Screen zudem Schwierigkeiten hat, die Strecke von der Umgebung zu unterscheiden, kommt schnell Sand ins Getriebe.

Ulf Schneider



● 32 Strecken müssen bei Dirty Racing absolviert werden.

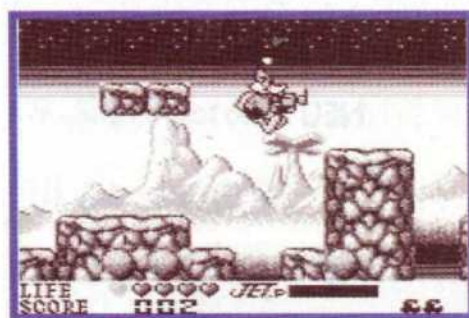
Grafik	059%
Sound	060%
Fun	062%



Jump & Run

Daffy Duck

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 70,- . System: Game Boy ■



● Leider verfügt Daffy nicht während des gesamten Spiels über den Raketen-Rucksack.



Im Jump & Run-Stil steuert man Daffy alias Duck Dodgers durch Levels mit Geheimgängen und verborgenen Räumen.

Der Außerirdische Marvin the Martian will die Erde sprengen. Ihr seid mit drei Leben, einer Laserwaffe und einem Jetpack, der Euch große Sprünge machen läßt, ausgerüstet. Gegner können auch besiegt werden, indem man auf sie springt. Abwechslung bringen auch die fünf verschiedenen Waffen, wie Hüpfgewehr oder Riesenpatro-

nen. Die vielen Treffer, die die Endgegner vertragen, trüben den Spielspaß leider. Die Grafik ist gut detailliert, der Sound hingegen etwas eintönig.

Andreas Pröls

Grafik	070%
Sound	052%
Fun	065%

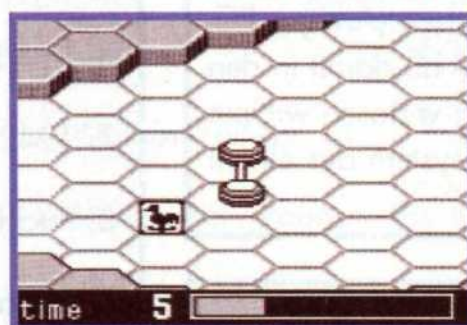
Geschicklichkeit

L.U.C.L.E.

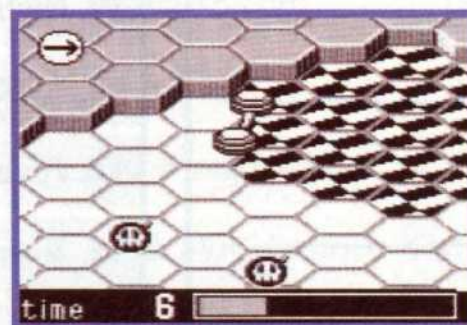
■ Herst.: Microvalue . Preis ca.: DM 70,- . System: Game Boy ■

Hinter diesem außergewöhnlichen Titel verbirgt sich ein kleines Raumschiff, das bei seiner Suche nach unbekannten Lebensformen auf dem Planeten Hexlexon landet. Starke elektromagnetische Felder hindern es dummerweise daran, zu seinem Mutterschiff zurückzukehren. Ihr steuert nun L.U.C.L.E. durch geschicktes Rotieren um eine der zwei Achsen Schritt für Schritt über ein hexagonales Spielfeld, immer auf der Suche nach Energiequellen, die es für einen erfolgreichen Start benötigt. Natürliche Hindernisse in Form von Steinen oder Eisfeldern sorgen dafür, daß dies kein Kinderspiel wird, Extras in Form von Speed Up oder Kompaß sind dagegen äußerst hilfreich. L.U.C.L.E. ist zwar grafisch eher schlicht, bietet dafür in spielerischer Hinsicht umso mehr, noch dazu auf lange Sicht.

Stefan Girlich



● Dieses Symbol aktiviert einen kleinen Pfeil, der Euch die Richtung zum Ziel zeigt.



● Wer das Totenkopf-Symbol erwischt, darf nochmal von vorne anfangen.

Grafik	046%
Sound	053%
Fun	074%

Sportspiel

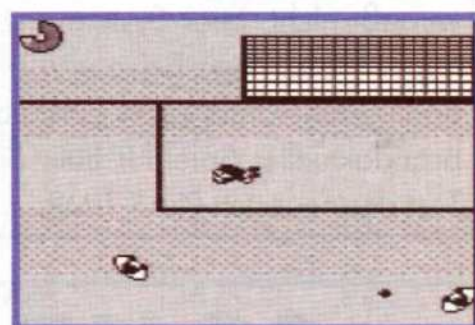
World Cup USA '94

■ Herst.: U.S.Gold . Preis ca.: DM 69,- . System: Game Boy ■

Die Konvertierung für Nintendos Kleinsten braucht sich vom Aufbau her vor seinen 16Bit-Vorbildern nicht zu verstecken. Auch hier habt Ihr ein extrem vielfältiges Optionsmenü mit Strategien und Aufstellungsmöglichkeiten.

Ihr spielt mit den 24 Originalteams um die Weltmeisterschaftskrone. Das Geschehen auf dem Platz verfolgt Ihr aus der Vogelperspektive, die Funktionen der Feuerknöpfe beschränken sich auf Schuß und Paß. Dank einer eingebauten Batterie werden Zwischenstände bequem abgespeichert. Aber enorme spielerische Schwächen: unrealistisches Verhalten der Spieler, zu kleiner Spielfeldausschnitt und schwache Geräuschkulisse.

Stefan Girlich



● Herausgespielte Torszenen sind äußerst rar, da der kleine Screen wenig Überblick bietet.



● In vielen Menüs und Zwischenbildern werdet Ihr gut auf das große Ereignis eingestimmt.

Grafik	042%
Sound	013%
Fun	029%

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. Die Siedler	Blue Byte	1	2
2. SimCity 2000	Maxis	2	7
3. TIE Fighter	LucasArts	NEU	1
4. Anstoß	Ascon	3	8
5. Battle Isle II	Blue Byte	4	4
6. FIFA Int. Soccer	Electronic Arts	NEU	1
7. 1942 Pacific Air War	MicroProse	20	2
8. Pacific Strike	Origin	17	3
9. Lothar Matthäus	Ocean	NEU	1
10. Ultima VIII - Pagan	Origin	6	4
11. Sam & Max	LucasArts	9	7
12. Flight Simulator 5.0	Microsoft	12	11
13. T.F.X.	Ocean	5	9
14. Privateer	Origin	13	11
15. Theme Park	Electronic Arts	NEU	1
16. UFO - Enemy Unknown	Origin	8	3
17. Indy Car Racing	Virgin	10	8
18. X-Wing	LucasArts	7	18
19. Day of the Tentacle	LucasArts	15	12
20. F14 Fleet Defender	MicroProse	11	2

CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	9
2. Battle Isle II	Blue Byte	2	5
3. Outpost	Sierra	NEU	1
4. Ultima VIII - Pagan	Origin	3	4
5. Strike Commander	Origin	6	8
6. Theme Park	E.A.	NEU	1
7. Day of the Tentacle	LucasArts	4	13
8. MegaRace	Mindscape	9	3
9. Sam & Max	LucasArts	8	2
10. T.F.X.	Ocean	7	5

ALLTIME LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	517	Amiga
2. Anstoß	Ascon	466	Diverse
3. XXXX	ID Software	250	PC
4. Mortal Kombat	Acclaim	244	Diverse
5. Rebel Assault	LucasArts	237	PC
6. Syndicate	Electronic Arts	230	Diverse
7. Sam & Max	LucasArts	195	PC
8. Privateer	Origin	185	PC
9. X-Wing	LucasArts	182	PC
10. Day of the Tentacle	LucasArts	166	PC

AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Die Siedler	Blue Byte	2
2. Anstoß	Ascon	1
3. Pizza Connection	Software 2000	4
4. Mr. Nutz	Ocean	6
5. Lothar Matthäus	Ocean	3
6. Der Clou	Neo Design	5
7. Aufschwung Ost	Sunflowers	8
8. Anstoß W.C. Edition	Ascon	NEU
9. Sierra Soccer	Sierra	NEU
10. Gunship 2000	MicroProse	15
11. Death or Glory	Software 2000	18
12. Kolumbus	Software 2000	14
13. Turrigan III	Rainbow Arts	19
14. Dune II	Virgin	11
15. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	12
16. Beneath a Steel Sky	Virgin	13
17. Syndicate	Electronic Arts	16
18. Jurassic Park	Ocean	17
19. Big Sea	Starbyte	NEU
20. Burntime	Max Design	20

LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	101	Diverse
2. Anstoß	Ascon	82	Diverse
3. Rebel Assault	LucasArts	61	PC
4. SimCity 2000	Maxis	56	PC
5. X-Wing	LucasArts	33	PC
6. XXXX	ID Software	28	PC
7. Cannon Fodder	Virgin	27	Diverse
8. Ultima VIII - Pagan	Electronic Arts	26	PC
9. Sam & Max	LucasArts	24	PC
10. Battle Isle II	Blue Byte	23	PC
11. Syndicate	Electronic Arts	22	Diverse
12. Mortal Kombat	Diverse	21	Diverse
13. Dune II	Virgin	20	Diverse
14. UFO-Enemy Unknown	Origin	20	PC
15. Bund. Man. Hattrick	Softw. 2000	18	Diverse
16. Elite II - Frontier	Gametek	16	Diverse
17. Microcosm	Psygnosis	16	Diverse
18. Pizza Connection	Softw. 2000	15	Diverse
19. Privateer	Origin	15	PC
20. Day of the Tentacle	LucasArts	14	PC



Wir haben lange überlegt, was wir einmal Neues auf diesen Seiten machen könnten. Was war noch nie da? Genau! Also haben wir beschlossen, eine „Miss Joystick“ zu suchen und zu küren. Da ich schon die ersten Augenbrauen in die Höhe zucken sehe, will ich mich kurz erklären. Natürlich sollte die Teilnehmerin weiblichen Geschlechts sein, wobei das Alter keine Rolle spielt. Sie sollte sich mit einem Foto und einigen Angaben zu sich selbst bewerben. Wir haben auch nicht vor, den Mädels mit den Heftklammern im Bauch Konkurrenz zu machen - das Foto sollte möglichst witzig, schrecklich oder sonstwie ungewöhnlich sein. Der Phantasie sind dabei nur die üblichen moralischen Grenzen gesetzt. Wir treffen eine Vorauswahl (ein paar Vorteile muß mein Job ja auch haben) und stellen die Kandidatinnen in der Ausgabe 12/94 dann vor. Die Leser entscheiden dann, wer als Siegerin zu betrachten ist und den wundervollen Pokal (!), die imagefördernde Ehrenurkunde und die anderen wundervollen Preise bekommt, die wir noch auftreiben können. Sollten mich weniger als drei Einsendungen erreichen, betrachten wir einfach die wundervollen Frauen in unserem Haus als Siegerinnen, drücken ihnen die ganzen wundervollen Preise in die Hand, und ich bekomme cheftechnisch einen wundervollen Anpfiff, weil ich so eine merkwürdige Idee hatte.

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



SCHULSTUNDE



Guten Morgen, liebe Schülerinnen und Schüler. Wie Sie sicher wissen, haben wir uns heute hier eingefunden, um gemeinsam die Abschlußprüfung zu schreiben. Bitte nehmen Sie nun die leeren Blätter aus den Umschlägen und schreiben Sie Ihren Namen, die Güteklasse, das Datum, das Geschlecht, die Leibspeise, die Schuhgröße, den Brustumfang und so weiter oben auf den Zettel. Fangen wir mit den Fragen an:

1. Was ist ein Modem?
2. Und was kann man damit machen?
3. Was benötigt man, um ein Yamaha DSR-2000 Keyboard mit einem PC zu koppeln? Wozu ist das gut?
4. Was war der erste Computer? Wann wurde er gebaut? Wer entwarf ihn?
5. Gibt es ein Spiel, in dem eine Musikgruppe die Hauptrolle spielt?
6. Wann kommt Monkey Island 3?
7. Wo ist Helmi?

So, das waren alle Fragen. Ihr könnt nun nach Hause gehen. NEIN, Rainer! Du bleibst da. Du mußt noch die restlichen Leserbriefe beantworten. Erst dann kannst Du nach Hause gehen. Schöne Ferien:

**Eure Lehrerin Nora
Arabella Carolin
Heidi Sitzen**

Rainer Rosshirt - 4E - 26.
August - m - Schweinebraten
mit Kloß - 46 - 125 cm. - und
so weiter.

1. Ein Modem ist ein Gerät, mit dem Computer Daten über das Telefonnetz empfangen und senden können.
2. Daten über das Telefonnetz empfangen und senden.
3. Einen PC, einen Schraubenzieher, eine Midi-fähige Soundkarte, eine Midi-Anschlußbox. Musik auf dem Computer machen und dazu die Klaviatur des Keyboards benutzen.
4. Z3. 1941. Konrad Zuse.

5. The Blues Brothers.
6. Spätestens am fünfzehnten - wahrscheinlich früher.
7. Momentan daheim.



PT-CD



Hallo, sehr geehrte Play Time-Redaktion!

Mein Name ist unwichtig. Ich und meine PC-User-Gruppe (an der Zahl 25) wünschen uns in der Play Time eine Multimedia-CD mit Demos, Tests, Berichten usw. Die Play Time könnte dann auch teurer werden, zum Beispiel von 5,90 DM auf 19,95 DM. Wir schätzen, daß alle anderen Leser auch dieser Meinung sind. Da es auch Play Time-Leser gibt, die keinen PC oder ein CD-Laufwerk besitzen, kann die Multimedia-CD trotzdem verwirklicht werden, denn die gerade genannten Leser können sich das Geld ja mit ihren Kumpels teilen - die einen bekommen die Zeitschrift, die anderen die CD. Unsere Bitte ist es, dies zu verwirklichen. Die Antwort können Sie uns ja in den nächsten Leserbriefen geben. Danke:

**Ihre General Data Logics
(ehemals Dark Light)**

Sehr geehrter Herr Unwichtig, leider scheint mir Ihr Ansinnen doch ein bißchen stark von den eigenen Bedürfnissen überschattet zu werden. Wir sind der Auffassung, daß es für ein „Multi-User-Magazin“ wenig Sinn macht, speziell eine bestimmte Gruppe zu favorisieren. Es spricht für Sie, daß Sie sich auch Gedanken machen über die Nutzung der CD durch User, welche keinen PC ihr eigen nennen. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sehen wir leider keine Möglichkeit, Ihren Wünschen zu entsprechen. Sollte sich die Lage ändern, werden wir Sie natürlich benachrichtigen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis:
Ihr Rainer Rosshirt (ehemals in Lohn und Brot)

INTO THE FUTURE

Hallo Rainer, ich möchte heute ausnahmsweise einmal versuchen, ein vollständig neues Thema in der Play Time anzusprechen. Allein dafür solltest Du mir schon aus reiner Dankbarkeit die Hälfte Deines gehalts zuschicken, damit ich mir davon ein kleines Eis kaufen kann.

Es geht um die „neuen Konsolen der nächsten Generation“. Mit Interesse verfolge ich jedesmal Eure diesbezüglichen Berichte. Besonders gefiel mir dabei der Artikel über die Sony PlayStation. So wie es aussieht, hat Sony vor, mit der neuen Konsole das Videospiel neu zu erfinden, hey, da habe ich nichts dagegen. Auch ich ziehe bessere Grafik und niedrigere Preise vor. Aber ob das gut geht? Den ganzen Schmarren haben wir doch schon einmal

vor dem Erscheinen des Mega CDs gehört, oder?

Weiterhin wird in Eurem Bericht erwähnt, daß die Videogame-Branche in den letzten Jahren nichts wirklich Innovatives hervorgebracht hat, sondern sich immer auf einer Stelle bewegt. Sicher stimmt das, aber kannst Du mir sagen, was Sony daran ändern will? So etwas geht nicht nur allein mit genialer Grafik - völlig neue Spielprinzipien müßten erfunden werden. Darunter kann ich mir persönlich ehrlich gesagt nichts vorstellen. Es gibt nun mal die verschiedenen Genres, die wohl kaum groß zu ändern sind. Das wäre so, als ob Sony die Musik neu erfinden wollte. Auch die gesamte Musikbranche bewegt sich schon geraume Zeit auf der Stelle. Mal überlegen, was das sein könnte.

Was ich damit sagen will: Sony gibt an, etwas Neuartiges erfinden zu wollen, aber was genau

sie sich darunter vorstellen, darüber wird kein Wort verloren. Du glaubst ja wohl selbst nicht, daß Sony jetzt zum Wohltäter der Branche mutiert ist und allen Käufern nur Gutes tun will.

Übrigens: ich denke nicht, daß man die „alten“ Genres abschaffen muß. Man könnte sie umgestalten und neu attraktiv machen, niemals aber neu erfinden.

So, das war meine Meinung. Wenn Du oder andere Leser sich auch einmal dazu äußern würden, würde mich das freuen, und es käme auch mal ein bißchen frischer Wind in die Leserbriefe.

Gorgonzola Artwork

Wieso ein kleines Eis? Ich dachte, Du wolltest nur die Hälfte? Aber lassen wir das...

Zu hoffen, man könnte die Videospiele neu erfinden, wäre

zweifelloos ein Fall von grenzenloser Selbstüberschätzung. Dennoch könnte neue, bessere Hardware auch dazu beitragen, daß neue, bessere Spiele auf den Markt kommen. Als Idealfall eines Computerspiels stelle ich mir einen Film vor, in welchem ich selbst den Hauptdarsteller steuern kann, und mich an keine vorgegebene Handlung halten muß. Je näher die Spiele der Wirklichkeit kommen, desto näher kommen sie meinem Idealfall. Aber technische Gigantomanie schützt vor dummen, ausgekauften Ideen und langweiligen Spielen nicht, was uns einige Hersteller mit CD-ROM-Titeln schon eindrucksvoll bewiesen haben - man denke nur an das unsägliche Man Enough! Wenn die Idee schon fad ist, kann auch die beste Hardware nichts mehr retten. Spiele wie Sam & Max kamen dem Ideal schon wesentlich näher, auch wenn hier der



Spieler sich noch deutliche Einschränkungen seiner Kreativität gefallen lassen mußte. Natürlich werden nach Erscheinen der PlayStation die Computerspiele nicht neu erfunden, aber wenn den Entwicklern bessere Hardware geboten wird, wären sie (theoretisch) auch in der Lage, bessere Spiele (realistischer und/oder umfangreicher) zu programmieren. Ich will nicht hoffen, daß hier alle Chancen verpennt werden und ich nächstes Jahr Man Enough Part 2 mit 2,5 Millionen Farben und unsäglich vielen Animationen in Filmqualität ertragen muß. Genug des Monologes. Auch mich würde hier die Meinung unserer Leser interessieren.

RÜCKBLICK

Grüß Dich, Rainer!

Und es jährt sich mal wieder die Zeit, wo ich wieder vor meinem Computer sitze und Dir schreibe. Da dies mein vierter Brief an Dich ist und nur jeder 18te (aufgerundet) gedruckt wird, müßte ich noch bis zur Mai-Ausgabe 1995 warten, bis eines meiner Schreiben erscheint, vorausgesetzt ich schreibe jeden Monat. Trotzdem gebe ich die Hoffnung nicht auf, vorher einmal auf den Leserbriefseiten zu erscheinen. Warum ich Dir schreibe? Das weiß ich selbst nicht so genau. Es wird wohl etwas mit gesteigertem Mitteilungsbedürfnis und überdurchschnittlichem Mitleid zu tun haben, da ich seit der ersten Ausgabe der Play Time ('ne Zeitung für 'ne Mark? Gib's mir!) dabei bin. Am Anfang war es nichts Halbes und nichts Ganzes, mäßige Screenshots, Texte ohne Fehler waren Mangelware. Danach der Zoff mit dem Frosch, die Verbesserungen der Textqualität, endlich ordentliche Screenshots, die Aktion „Rettet das Atari“, der Computerkrieg, das Begehren nach dem Redaktionsposter, The Master, Herr Blatt, Tom der Killer.... All das habe ich miterlebt! Fazit: Ihr habt

Euch nach einem mehr schlechten als rechten Start zu einer annehmbaren und kompetenten Zeitschrift „gemausert“. Das war also mein Mitteilungsbedürfnis, nun zur Mitleidstour. Hat Dir eigentlich schon jemand gesagt, daß Du Ähnlichkeit mit Al Bundy hast? Nie Geld in der Tasche, ein rothaariger Boß (Dein Chef Red), nervende Kinder (wir Leserbriefschreiber), reiche Nachbarn (die Redaktionskollegen), einen ätzenden Job (wo ist der Unterschied zwischen einem Schuhverkäufer und einem Leserbriefonkel?), und das alles, obwohl man am Anfang einer aufstrebenden Karriere stand als Biker (?), Rockmusiker (?) oder Löwenbändiger (?). Mein Beileid.

Also denn, bis dann:
Thomas L.

Ach ja... damals... Wir könnten uns mal auf einen Eimer Kaffee zusammensetzen und über die alten Zeiten plaudern (wenn Du bezahlst). Natürlich verändern wir uns ständig (hoffentlich zum Positiven), was wir auch nicht zuletzt unseren Lesern zu verdanken haben, die uns immer gnadenlos auf unsere Fehler aufmerksam machen. Weiter so! Nur wenn Ihr weiterhin kritisiert, können wir weiterhin besser werden. Den Abdruck Deines Briefes hast Du übrigens der Sommerflaute bei den Leserbriefen zu verdanken. Bitte jetzt nicht weinen. Ich bekam zwar etliche Postkarten aus den schönsten Urlaubsgebieten, aber fast keine Briefe! Etwas zu denken gab es mir lediglich, daß nahezu alle Postkarten unverkennbar weibliche Teile (mehr oder weniger bekleidet), die im allgemeinen zum Sitzen verwendet werden, zeigten. Einzige Ausnahmen waren eine Palmenlandschaft (gähn...) und das Foto eines Elches (!) in einer Position, die ich aus Gründen des Jugendschutzes hier nicht beschreiben kann. Einen merkwürdigen Geschmack habt Ihr. Trotzdem vielen Dank. Nun ist die Wand meines Büros nicht

mehr so kahl. Daß mich alle weiblichen Mitarbeiter nun so komisch angucken, ist eine (meistens) bedauerliche Nebenwirkung. Mit Al Bundy habe ich allerdings keine Ähnlichkeit, da mein Boß keine roten Haare hat. Im Gegensatz zu einem Schuhverkäufer muß ich mich auch nur bücken, wenn mein Chef Red den Raum betritt, wobei allerdings eine leichte Verbeugung auch schon genügt - er ist da nicht so anspruchsvoll.

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer!

Das ist ein Leserbrief. Aber kein gewöhnlicher, denn ich will kein Foto von Dir! Nein, ich will auch keine Märchenstunde wie Günni veranstalten, ich will nicht einmal schleimen. Ich habe nur ein paar Fragen (und Meinungen) an Dich. Also lausche:

1. Als begeisterter Spieler von IDs aktuellem Spiel (beim Computec Verlag allgemein als XXXX bekannt), hätte ich gerne einige XXXX-Utensilien, wie zum Beispiel T-Shirts oder Baseballmützen. Wo bekommt man so etwas? Und, falls ich mit so etwas herumlaufe, mache ich mich strafbar?
2. Ich würde gerne öfters mal einen kleinen PC-Spieletest für Euch schreiben, sozusagen als freier Mitarbeiter. Geht das? Braucht Ihr überhaupt so welche wie mich?
3. Die Entscheidung von Euch, keine Anzeigen, in denen etwas verlost oder verschenkt wird, mehr anzunehmen, war ziemlich gut. Jetzt können diese 3 DM-Sammler es sich aus dem Kopf schlagen, für X-Wing DM 300,- oder mehr zu kassieren.

Also Rainer, bis zum nächsten Brief: Christoph

1. Von derartigen Devotionalien ist uns bisher nichts bekannt. Da bleibt wohl nur der Weg, sich das begehrte Shirt selbst bedrucken zu lassen. Natürlich

könnte man sich in so einem Shirt auch in die Öffentlichkeit wagen (das ist eine reine Geschmacksfrage), aber beim Herannahen von Kindern und Jugendlichen müßte man sofort eine unbedruckte Papiertüte o. ä. vor das Hemd halten, was zumindest einiges Aufsehen macht, wenn sich der Aufdruck auf der Rückseite befinden sollte. Bei Regenwetter empfehle ich ein Stückchen Wachs-Cotton - der feine Herr nimmt ein Seidentüchlein, der coole Macker ein Stück USA-Büffelleder (handgewirkt). Es freut mich immer wieder, wenn ich in Modefragen beratend zu Seite stehen kann.

2. Freie Mitarbeiter, welche sehr weit entfernt wohnen, haben zwar einen entscheidenden Vorteil (sie kommen höchst selten vorbei und wollen Geld), aber eigentlich bevorzugen wir Kollegen in erreichbarer Nähe.
3. Das nahm zeitweise wirklich lachhafte Dimensionen an. Wir werden diesen Geiern keine Träne nachweinen. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß nennenswert viele darauf geantwortet haben. Oder doch?

FRAUENFRAGEN

Prinz Rainer (das Biest ist ein Prinz)!

Danke, edler Retter, Du hast mich (und hoffentlich auch andere Play Time-Leserinnen) aus dem Schreibfaulheits-Dornröschentiefschlaf erweckt. Aber nicht etwa durch einen Kuß (igitt), sondern durch Dein erschütterndes Vorwort in der PT 9/94. Du verkennst uns Frauen! Wir haben nicht so viel Zeit, um Dir zu schreiben, weil wir uns ständig mit den anderen Männern (ja, Du bist nicht der einzige, aber der begehrtesten) herumärgern müssen. Ach übrigens: ich werde Dich umbringen, falls Du noch einmal einen Leserinnenbrief mit der Überschrift „Frauenfragen“ veröffentlichen solltest oder falls Du das „Macht-hild-Faltposter“ herausbringst

(ich will lieber eins von Dir - lebensdick..... oops, entschuldige. Ist mir nur so rausgerutscht). Hallooo? Raaaainneer! Du mußt Dich nicht in der dunkelsten Ecke Deines Kellers verstecken. Ich werde Dich nicht töten, wenn Du nett bist und mir ver-rätst, wann Ihr gnädigerweise der Play Time wieder einmal ein Poster beizulegen gedenkt. So, das war doch gar nicht mal so schlimm - kurz und schmerzvoll. Vielleicht schreibe ich Dir mal wieder, wenn das Deine Nerven nicht zu sehr strapaziert.

Und Tschüs: Christine

P.S.: Die 40 (!) Pfennig sind nicht für Dich, sondern für Dein armes, hungerndes Motorrad!

Offensichtlich hat der Trick gewirkt! Leider nur bei Dir. Du bist das einzige weibliche Wesen, das sich durch mein wohlformuliertes, tränendrösen-

technisch ausgereiftes, psychologisch durchdachtes Vorwort dazu verleiten ließ, sich in schriftlicher Form zu äußern. Ich werde mir die Sache mit dem Dübel und dem Strick noch einmal überlegen. Da die Sache mit dem Faltposter nun (zum Glück) im Sande versandet ist, konnte ich mich (mangels besserer Gelegenheit) nicht beherrschen und habe die unerwünschte Überschrift über Deinen Brief gesetzt - nur, um mal zu sehen, was nun passiert (ich kann einfach keine Dübel finden!). Wenn mich schon alle anderen verlassen haben, so kann ich wenigstens noch auf Dich zählen. Ich bin ja so gerührt...

FÜRSORGE

Hallo Rainer!
Wie soll man sich eigentlich noch ein gutes Spiel kaufen,

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!

Hinweis: Abbildung auf dem T-Shirt entspricht nicht diesem Anzeigenmotiv!

Eine Aktion von „Leser für Rainer's Gehalt“



ohne Gewissensbisse zu bekommen? Ich, als hochgradiger Play Time-Abhängiger, orientiere mich fast ausschließlich an Eurem schmucken Magazin, aber jeder zweite Test ist von „moralischen Bedenken“ überschattet. Es geht ja wirklich nicht, daß arme Pixel-Monster auf das Allerbrutalste in die ewigen Jagdgründe der Festplatte befördert werden; sie leben doch, wie Du und ich. Mensch, Rainer: Es sind doch nur SPIELE! Manchmal glaube ich, die Play Time ist für Eltern geschrieben, die ihren Kindern die Spiele aussuchen. Also, versuche bitte, Deine Fürsorge für uns (die Leser) zu unterdrücken. Tschüs, und vergiß nie, immer warme Socken anzuziehen!

Nils Eckel, Bielefeld

Nun muß ich aber aufpassen, was ich sage. Natürlich bin ich nicht der Meinung, daß ein Jugendlicher ein gewalthaltiges Spiel spielt und danach durch die Straßen hechelt, um das eben eingeübte streetfighter-technisch in die Tat umzusetzen. Allerdings ist die Play Time eine Zeitschrift, die sehr viel von Lesern gekauft wird, deren Geburtsdatum noch nicht allzu lange zurückliegt (hab ich das nicht fein verbalisiert?), was uns natürlich eine gewisse ...nennen wir es einmal Verantwortung... auferlegt. Zwar sind sich die Psychoklempner immer noch nicht einig, ob gewalttätige Computerspiele dazu dienen können, Aggressionen abzubauen oder ob sie einen gewissen Gewöhnungseffekt erzeugen und Hemmschwellen herabsetzen. Ich kann mir gut vorstellen, daß die Wahrheit hier irgendwo in der Mitte liegt. Ein wunderschönes Beispiel ist das jüngst indizierte Spiel XXXX. Natürlich war es super gemacht, und einen enormen Unterhaltungswert konnte ihm niemand absprechen. Wir beschrieben den Inhalt so neutral wie möglich, machten aber auch darauf aufmerksam, daß das Game doch stark zum Der-

ben tendiert. So konnte (hoffentlich) jeder für sich entscheiden, ob es eine erstrebenswerte Anschaffung war oder ob er lieber einen „humaneren“ Spielinhalt haben möchte. Mit übertriebener Fürsorge hat das eigentlich nichts zu tun. Wir versuchen nur, beide Seiten auszu-leuchten, dazu ist es eben auch nötig, „moralische Bedenken“ (ich hasse diese Wortkombination!) anzumelden. Sehe ich das falsch?

QUERBEET

Wir schreiben das Jahr 1994. Dies sind die Abenteuer des Briefes Enterprise, der mit seiner - keine Ahnung wieviel Buchstaben - starken Besatzung fünf Jahre unterwegs ist, um neue Mailboxen zu entdecken und neue Briefkastenonkels. Na, haben wir das fein hingekriegt (schwitzt)? Zugegeben - ein bißchen geschwollen, aber Deine Antworten bringen sicher einen Ausgleich. So, jetzt kommt ein bißchen -ZENSIERT-gekrieche: Ihr seid toll und super... mehr fällt mir nicht mehr ein. Um auf das Exklusivbild von Dir zu sprechen zu kommen: Du hast irgendwie Ähnlichkeit mit Yoda, oder irre ich mich? Hast Du Haarausfall? Kann es sein, daß Du neben einem Atomkraftwerk lebst? Du siehst so grünlich aus! So, nun ein paar Fragen:

1. Bei „Star Trek 25th...“ kommen wir bei der Mission „Tödlicher Mond“ nicht weiter. Wie lautet die Codezahl an der Panzertür?
2. Lohnt es sich, meinen PC (286er, VGA, 20 MB Festplatte - nicht lachen!) aufzurüsten?
3. Ist Hermann der Dungeonmeister vielleicht mit Avatar verwandt (man kann ja nie wissen)?
4. Beantwortest Du eigentlich alle Briefe oder nur die, die abgedruckt wurden?
5. Was ist eigentlich eine PC-Engine? Vielleicht ein verbesserter Porsche Turbo-Lader mit eingebautem Bordcomputer?

6. Waaasss? WC1 lockt keinen Grundschüler mehr aus dem Klo? Du spinnst doch! Das Game war damals eine Sensation und ich spiele es heute noch sehr gern.

7. Konntest Du diese Fragen mental verkraften?

Beam mich rauf, Scotty

Selten habe ich so eine schwülstige Einleitung ertragen müssen. Aber ich will nicht nachtragend sein! Ich habe zwar alle möglichen Ausfälle, aber Haare gehören nicht dazu. An dieser Stelle will ich Dir ein Geheimnis verraten: Das auf dem Foto war gar nicht ich! Ich suchte nur einen Vorwand, ein Bild meines großen Vorbilds Yodel zu präsentieren. Verzeihung!

1. Codewort 1 = 10200. Codewort 2 = 122. 2. Ich würde das lassen und mir von dem gesparten Geld einen vernünftigen Rechner kaufen. 3. Nein - Hermann ist mit der bezaubernden Lady aus der Wick-Reklame verwandt. 4. Leider ist es mir nicht möglich, alle Briefe zu beantworten, aber ich werde weiterhin mein Möglichstes tun. 5. Eine ziemlich exotische Konsole, die schon vor vier Jahren den etablierten Konsolenherstellern zeigte, was technisch möglich ist. 6. Du hast es eben selbst vollkommen richtig ausgedrückt: „war damals“. 7. Da mein Reservoir an magenberuhigenden Pillen nahezu erschöpfend ist, war es halb so schlimm.

DAS LETZTE

Grüß Gott, Rainer, ich habe diese Anrede gewählt, da ich ins romantisch-bergige Bayern schreibe, wo die Kühe auf Du und Du sind und wo die Alm-Öhis nach gelungener Jagd noch Schokolade erfinden. Dort wohnt Rainer R. als bärtiger Bajuware, der kamerascheu und zurückgezogen auf ein ereignisreiches Leben zurückblickt. Ohne Sehnsucht schaut er in die Vergangenheit,

obwohl er alles hatte, was das Herz begehrt: Viel Geld, Frauen, Alkohol. So hätte es für immer sein können. Doch irgendwann wurde ihm der Rummel um seine Person zuviel. Denn er war traurig unter seinen Fans, die ihn immer wieder betatschen wollten. Er wurde unglücklich und versank im Selbstmitleid. Das war kein Leben mehr. Und so entzog er sich durch Tarnen und Täuschen den wilden Horden. Er fing auf den schneebedeckten Gipfeln ganz neu an und lebte einige Jahre als Einsiedler, der Tag und Nacht Schweinebraten aß und sich fortan Rainer Rosshirt nannte. Er genoß es und fand die Lebensfreude wieder. So entschloß er sich, zu „arbeiten“ und erfreut nun gefrustete Briefeschreiber als Leserbriefonkel. Seine Tarnung durch Bart und Sonnenbrille gab er nie auf. Doch der fotoscheue, sensible Mann gerät immer wieder in die Fänge jugendlicher Fans, die ihn jeden Tag mit Kameras belauern, um ein Foto von ihm zu schießen. Doch diesmal gibt er nicht nach und geht nicht mehr ins Rampenlicht! Auch wenn seine Anhänger noch so betteln, er stürzt sich nie wieder ins Unglück. Unser „Rainer“ will aus gutem Grund einsam bleiben. Es soll keiner hinter sein großes Geheimnis kommen: Er ist Elvis!

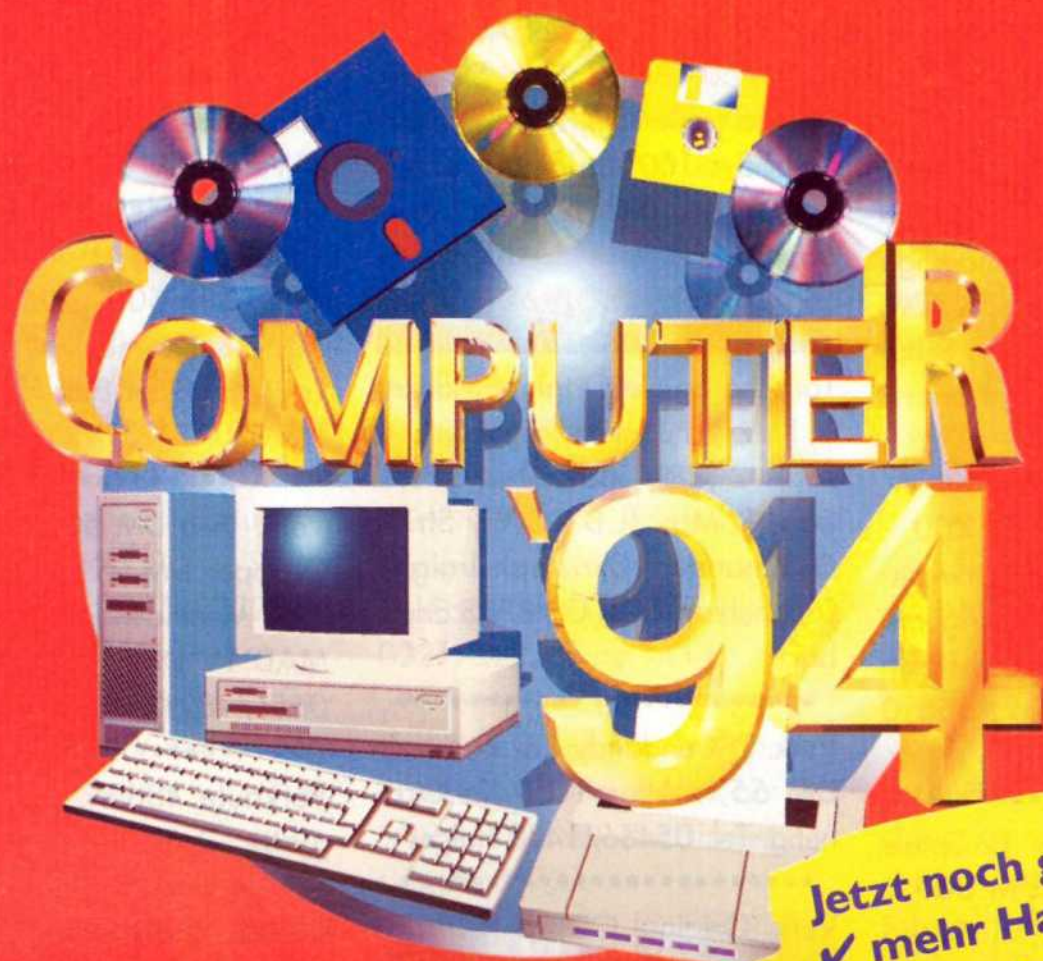
„Sein wahres Gesicht zu zeigen, ist von allen Entblößungen die schwerste“
(H. Krailsheimer).

Der Deine bis zur Valhalla: Der bräsig Holländer

Auch auf die Gefahr hin, mich zu blamieren (wäre ja nicht das erste Mal): Kann mir mal jemand verraten, was „bräsig“ bedeutet? Das Wort „Holländer“ ist mir allerdings geläufig. Obwohl die Stelle um meinen Gürtel herum durchaus Ähnlichkeiten mit dem späten Elvis zu zeigen beginnt (wehe hier lacht einer!), weise ich weitergehende Zusammenhänge jedoch entschieden von mir!

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMIGAS
UND SPIELE. UND ALLES
SOFORT ZU KAUFEN.
MESSEPREISE! AUF
EINER ERLEBNISMESSE
MIT VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT,
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN UND GROSSER
MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Vorverkaufs-
gebühr 2 DM. Kartenbestellungen nur gegen Vorkasse (Euro-Scheck):
ICP, Kennwort: Computer '94, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln
Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

KLEINANZEIGEN

AMIGA

Suche Tastatur für A500 (Rev.6a), muß 100% i. Ordnung sein, zahle bis DM 55,-. Tel. 05466/1470 Holger

Verk. Amiga 500 mit über 25 Spielen, 2 Lfwk., 1 MB, 2 Mäuse, 2 Joysticks, Color Monitor, Leider ohne Namen, Dörpstraat 5, 25836 Osterhever

Tausche Atari ST mit Spielen gegen Amiga mit Spielen oder PC. Torsten Magener, Türkstr. 16, 06110 Halle

Verkaufe A1200, 170 MB HD, 5 Joysticks, autom. Umsch., 2. LW., viel Software, Bücher, Preis: DM 800,-. Tel. 040/6519037

Fire and Ice: DM 40,-, Their Finest Hours (engl. Anl.) DM 30,-, Logical, RVF Honda je DM 20,-, ab 14 Uhr. Tel. 07854/1222 Christian

Suche günstigst Amiga oder PC mit Zubehör sowie Wirtschaftssimulationen. Tel./Fax 089/4705262 Helmut

Suche Eishockey Manager billig. Johannes Ott, Bodelschwingstr. 18, 92224 Amberg. Tel. 09621/81187

Verk. Amiga-Festplatte 33MB, DM 400,-, und Amiga 500 Ersatzteilstender DM 100,-, Tel. 034296/42211, 15-20 Uhr.

Verk. Monitor 1084S für DM 120,-, 2 Joysticks je DM 10,-, Orig.-Spiele je DM 5,- (Powermonger, Waterloo...) tgl. ab 17 Uhr. Jens Hartert, Warthaer Str. 36b, 01157 Dresden

Verk. Monitor C1054 NP DM 699,- für DM 200,- Frank Diefenthal, Im Bungert 1, 53881 Euskirchen. Tel. 02255/2023

Verkaufe Original Pirates, Epic und Wing Commander je DM 25,- und BIFI Snack Zone und Helicopter Mission für DM 10,-. Tel. 04224/269

Hardware + Software zu Spottpreisen zu verkaufen: Software ab FR/DM 6,- A500 FR/DM 190,-, A2000 FR/DM 290,- usw. Headlong, Postfach 293, CH-3360 Herzogenbuchsee

Verk. BAT 2 DM 35,-, Burntime DM 40,-, Whale's Voyage DM 40,-, alles Originale! Tel. 05162/6322

Neue Mannschaften für das Amigaspiele Goal! aus der Bundesliga und Internationale Teams, für DM 5,-. Christoph Schmitt, Kurt Schumacher Str. 21, 67663 Kaiserslautern

Verkaufe A500 für DM 400,-, 2LW, Software, Speichererweiterung, suche CD32 günstig mit Software. Plz-Gebiet 65. Brian Michel, Steinbachstr. 17, 65510 Hünstetten

Verk. f. A500 MK3 + 12 Spiele u. Zeitschriften, VB DM 300,-, z.B. X Out, Elvira 2, A. Breed Sp., Burntime. Tel. 0561/315721 Oliver

Wer schickt das Spiel Wings of Fury an Alexander Laers, Mühlenweg 1a, 27243 Gr. Ippener, zahle bis DM 10,-.

Chaos Engine DM 25,- Elite II CD 32 DM 30,- alle Originale + Anl. + Verpackung. Tel. 04941/4241

Verk. A500, 1 MB, 1085 S, TV Adapter, Joystick, 50 Disketten für DM 550,-. Tel. 06721/46210 ab 18 Uhr

Suche Flashback (nur Orig.), zahle bis DM 45,- oder tausche gegen Jurassic Park (komplett Deutsch). Tel. 02845/5181

Suche Die Siedler, Ambermoon, Simon the Sorcerer (AGA-Vers.). Zahle bis zu DM 35,- je Spiel. Tel. 07231/55367

Verk. Originale: Lotus 1, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Bundesliga Manager zus. DM 40,- TV Modulator VB Tel. 07553/7885

Verk. Amiga 2000 mit Zub. und Orig.-Spielen (BMP, Lost Vikings etc.) für DM 999,-. Tel. 07156/17249 M. Reuter

Suche günstig Amiga 1200 mit 4 MB und Amiga 4000 mit Farbmonitoren. Tel. 05807/310 Niklas

Verk. Beneath a Steel Sky, Simon the Sorcerer, Kings of Adventure je DM 50,- BAT 2, Epic, Stardust, BC Kid je DM 35,-. Steel Empire DM 15,-. 100% original und fehlerfrei. Tel. 07172/3405 Marc ab 19 Uhr

PC

Tausche Spiele Original-Monkey 1, Indy 3, Budokan, Flight Sim. 4, Arnie 2 (CD). Suche Theme Park, Sam & Max (CD-ROM), Strike Commander. Christoph Irriger, Laubholzstr. 68b, CH 8703 Erlenchbach

Verk. TFX und Indy Car Racing je DM 55,-. Alles 100% in Ordnung. Tel. 05466/1470 Holger

Verk. Original GOB 3 (CD) DM 80,-, PD 1+2 (zusammen) DM 60,-, One Step B. DM 30,-, Yo Joe DM 30,-. Tel. 02408/3770 Timo

Tausche Comanche Comp. (CD-ROM, DV) gegen Battle Isle 2 (CD-ROM, DV) Tel. 09102/1757

Verk./Tausche Spiele-Pakete pro DM 50,- o. alle 11 Pakete (Siedler + Software M.) + Bonus f. DM 500,-. Tel. 0671/62914

Suche Bard's Tale Construction Set. Mirko Kettner, Albert Schuchardt Str. 5, 99610 Sömmerda

Suche 40 MB Festplatte für 286 PC. Preis nach Vereinbarung. Tel. 03327/55945

Verk. 386DX/33MHz, 4MB, HD 110MB, Maus, SVGA-Mon., 2 Lfwk., Win 3.1 + 3 Prog. + 3 Spiele, SB, 24 Nadeldrucker. C.Bartelt, Markstr. 60, 17309 Pasewalk

Suche Pirates! Gold und Sam & Max auf 3,5"-Disks, Stefan Seitz. Tel. 089/851682

Verkaufe aktuelle Software (nur Originale). Liste anf. A.Weber, Locherweg 11, 40764 Langenfeld.

Tausche Game Gear mit 5 Spielen u. Netzteil (gut erh.) gegen CD-ROM Double Speed 360 KB/S. Tel. 03564/30204

Ultima 8 + Speech DM 90,-, Syndicate DM 60,-, Sam & Max DM 60,-, Rüsselsheim DM 60,-, Mortal Kombat DM 50,-, Corridor 7 DM 35,-. Tel. 06083/2086

Verkaufe Reb. Assault DM 55,- X-Wing DM 50,- je Mis.Disk DM 30,-, Burntime DM 50,- auch Tausch gegen Lost Files of S.H. Tel. 06071/23942

Verk. Inca DM 50,-, LHX Attack Chopper DM 29,-, Tornado DM 49,-, Maniac Mansion 2 DM 49,-, MAD TV DM 15,- + Vers. Tel. 0651/18218

Verkaufe 486SX, 120 MB Festplatte, 3,5"-Lfwk., Monitor, 3 Spielen, SoundBlaster sowie einen Drucker und Joystick. Preis nach Vereinbarung. Robert Böhm, Bahnhofstr. 3, 15907 Groß Lubolz

Tausche/verkaufe Ultima 8 + Sp., Syndicate, Mortal Kombat, Corridor 7, Sam & Max, Theme Park, tausche gegen Siedler, TFX. Tel. 06083/2086

C 64/C 128

C64 Club! Schickt DM 5,- für Luftpolstertasche + Porto + Disk. R. Görner, Fl.-Geyer-Weg 14, 01689 Weinböhla

Verk. Originale! Katalogdisk gegen DM 2,- anfordern! Mirko Kettner, Albert Schuchardt Str. 5, 99610 Sömmerda

Verkaufe C64 + Floppy + 55 Spiele + Datasette + Maus + 2 Joysticks für DM 200,-. Jens Barkow, Askaniastr. 21, 06429 Nienburg

Verkaufe C64 mit über 100 Spielen und Programmen incl. Diskettenbox und Joystick für DM 300,-. Roy Nientschke, Str. d. Einheit 13, 09456 Annaberg



Diesmal gibt es einen Leckerbissen, auf den wohl viele sehnsüchtig gewartet haben: Earth Dawn wurde endlich übersetzt. Vielen Dank für die zahlreichen Leserbriefe! Entschuldigung für die hölzerne Einleitung und daß ich die Briefe kürzen mußte.

Alexander Geltenpoth

MOTZ & MECKER

Hallo Alexander!

Also, ich muß diesmal echt ein wenig meckern. Du schreibst immer, daß keine Briefe eintreffen, dabei habe ich mittlerweile schon drei geschickt... ich frage mich, wo die alle hin sind... Bei der Hotline habe ich schon zweimal angerufen und jedesmal war besetzt, also rufen ab und zu doch noch andere Leute an, frapos (da bin ich wohl in den BattleMech-Wahn verfallen). So, damit Du nicht ganz deprimiert bist, noch etwas Aufheiterndes: Das neue RPG-Logo hat mir sehr gut gefallen.

1. Die Plastikminiaturen sehen echt gut aus, allerdings sind sie für mich armen Schüler zu teuer, da bleibe ich erst mal bei den billigeren Zinnminiaturen.

2. Ich sage nur BLOOD!. Der Name spricht ja für sich selbst, und Dein Artikel hierzu hat mich überzeugt, daß ich es mir unbedingt noch holen muß.

3. Dann bleibt zur PT 9/94 nur noch zu sagen: Im Namen des Computers, Ihr habt Euch alle Akute Paranoia zu kaufen.

Bring doch bitte was über die Spiel '94, denn bis jetzt habe ich nur das Datum, an dem sie stattfindet (20.10.-23.10.), aber Öffnungszeiten und wo in Essen, weiß ich auch nicht.

So das war's für diesmal.

Tschö, Minni

Deine Briefe sind alle angekommen, aber die Auswahl fällt mir meistens sehr schwer und Du bist immer knapp vorbeigerutscht (ein Brief für die Profis, einer für Anfänger...). Das Logo hat unser Patrick zusammengebastelt, natürlich teile ich Deine Meinung darüber.

1. Da hast Du leider recht, aber die großen Zinnminiaturen sind noch teuer.

2. Wie kann jemand mit einem so niedlichen Kosenamen so ein blutrünstiges Spiel wollen?

3. Persönlich halte ich Paranoia für ein unspielbares RPG, aber die Regelwerke lese ich allemal noch sehr gern, einfach zu amüsant.

Zu diesem Zeitpunkt weiß ich auch noch nicht mehr darüber als Du, aber vielleicht sehen wir uns ja dort. Leider kann ich Deinen Brief nicht mit BLOOD! belohnen, da waren andere schneller. Macht es Dir was aus, mit der Paranoia-Spielhilfe und den Star Wars-Battlebooks vorliebzunehmen?!

SCHMAROTZER

Hallo Alex,

1. Zieht doch nicht immer über manche Systeme her (z. B.: DSA), ist doch letztendlich nur Geschmackssache.

2. Sollte jemand folgende Spiele satt haben und verkaufen wollen, schreibt mir: Star Warriors, Car Wars (dt.), Blood Bowl, Warhammer 40K, Man'o'War, Space Marine und eigentlich auch alle anderen.

Florian Stockbauer
Weyprechtstr. 17
80937 München

P.S. Sollte niemand „Den Zorn der Clanlords“ wollen, weil es vielleicht „nur“ ein Tabletop ist, ich würde mich sehr freuen. Wenn jemand denkt, daß das nach einem Schmarotzer klingt, hat er vielleicht recht, aber wie soll man sonst schreiben, daß man sich über ein bestimmtes Spiel freuen würde? In jedem Fall, vielen Dank.

Da ist er wieder, unser Tabletop-Verteidiger. Zu Deinen Fragen:

1. Ich wußte noch gar nicht, daß so viele Leute einen so schlechten Geschmack haben. Spaß beiseite, ich glaube mich zu erinnern, daß ich mich nur über DSA-Spieler aufrege, die nur dieses eine System kennen. Wer DSA aus vielen anderen RPGs auswählt, darf auch behaupten, es wäre das beste der Welt (in diesem Beruf ist man natürlich ein Verfechter der Meinungsfreiheit)!

2. Gebrauchte Ware zu erstehen, ist bestimmt vorteilhaft, aber wahrscheinlich hast Du nicht mit der Sammelleidenschaft vieler RPG-Veteranen gerechnet.

Zu P.S. Deine Ehrlich- und Höflichkeit muß belohnt werden (wer nimmt mir sonst die Clanlords ab?)!

MALWETTBEWERB

Hallo Alexander!

Meine Crew und ich sind große Fans von KULT! Wir machen gelegentlich auch selbst RPGs. Wenn das System gut wird, schreiben wir ein kleines Regelwerk darüber (ich bin für Zeichnungen zuständig).

1. Welche RPGs sind Dir in KULT-Machart bekannt?

2. Ich habe in der letzten PT den Artikel über BLOOD! gelesen. Könntest Du uns das getestete Exemplar zuschicken? Diese Großzügigkeit wird natürlich entschädigt (siehe Zeichnung)!

Tschüs
Luke und Crew

Na, da wünsche ich viel Glück und Freude daran, zumindest habe ich schon schlechtere Zeichnungen gesehen.

1. Eigentlich gar keins, am ehesten ähnelt noch das Cyberpunk-Regel-

● *Das ist die Zeichnung, die mir Luke geschickt hat. Gar nicht schlecht, oder? Also schickt mir noch mehr von Euren Kunstwerken.*



werk dem von KULT.

2. Solchen Argumenten kann ich nichts entgegensetzen. Dafür wird Minni Dich jedoch verfluchen. Tja, so spielt das Leben. So, das wär's auch schon wieder. Ich habe übrigens noch ein halbes Dutzend Testmuster, die alle nach einem neuen Eigentümer schreien, bevor sie hier verstauben.

EARTH DAWN

Nach dem Riesenerfolg mit Shadowrun drängt dieses neue Produkt der FASA Corporation in ganz ähnlicher Machart auf den deutschen Markt. Daß es sich hierbei um ein Fantasy-Rollenspiel höchster Qualität handelt, ist absolut klar. Es stimmt einfach alles, die Aufmachung, das Regelsystem, die Vorgeschichte und die Einleitung. Schon fast zu perfekt... oder?

Für Neueinsteiger ist die Einleitung wieder etwas kurz geraten. Guten Gewissens kann man Earth Dawn also keinem blutigen Anfänger empfehlen, zumindest nicht, wenn ihm niemand mit Rat und Tat zur Seite steht, der sich gut auskennt. Abgesehen von den Grundproblemen dürften keine weiteren auftreten, die Regeln sind sehr verständlich, leicht zu begreifen und ebenso leicht anzuwenden. Earth Dawn gehört zu den ganz modernen Regelsystemen, ähnlich vielen anderen gibt es keine rich-

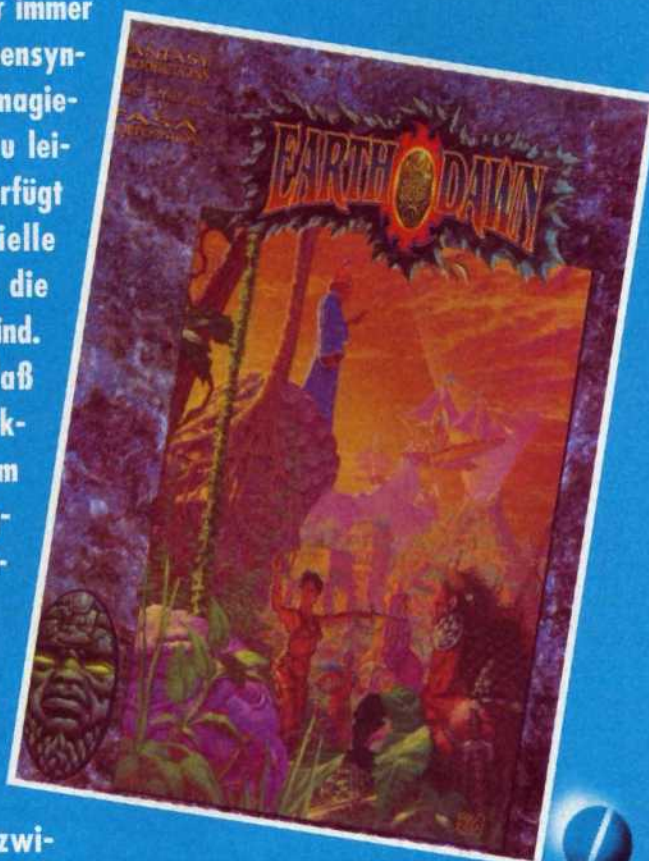
tigen Stufen, sondern der Schwerpunkt liegt auf den Fähigkeiten.

Die Charakterentwicklung ist ein wahres Meisterwerk, nicht nur, daß absolut fremde Rassen (die Obsidianer sollen als Beispiel dienen) gewählt werden können, auch die ergreifbaren Professionen sind äußerst zahlreich und vielfältig ausgefallen. Earth Dawn ist es besonders gut gelungen, einer Rasse und Klasse auch eine entsprechende Mentalität zu verleihen, die über die hervorragende Beschreibung auch wirklich Eindruck hinterläßt und hoffentlich die Handlungen der Spieler prägt. Ein großer Vorteil liegt sicherlich auch in der interessanten Führung aller Klassen. Für gewöhnlich hatten reine Kämpfer immer unter dem Mauerblümchensyndrom gegenüber ihren magiebegabten Mitstreitern zu leiden. Bei Earth Dawn verfügt jede Klasse über spezielle mystische Fähigkeiten, die nicht zu unterschätzen sind. Man merkt deutlich, daß der Übersetzer auch wirklich Ahnung von seinem Fach hat, von Unzulänglichkeiten in dieser Richtung keine Spur.

Zu den Kampfregeln gibt es nicht viel zu sagen, außer daß der absolut richtige Punkt zwi-

schen Komplexität, Wirklichkeitsnähe und Anwenderfreundlichkeit gefunden wurde. Als Spieler hat man noch jede Menge Optionen für unterschiedliche Handlungen offen, ohne daß man sich in stundenlange Würfelorgien verstricken muß. Ähnlich verhält es sich mit dem Magiesystem, wie bei Shadowrun wird hier in eine Art Spruch- und rituelle Zauberei untergliedert. Auch dieser Part ist regeltechnisch einwandfrei gelöst, wobei die Balance der Macht zwischen Krieger- und Magierklassen ziemlich ausgeglichen aufrechterhalten wurde.

Der gesamte Hintergrund wird sorgfältig und detailliert beschrieben. Es fällt einem sehr leicht, sich spannen- de Abenteuer in dieser doch etwas fremden Welt auch auf Dauer vorzustellen. Wo wir gerade bei Kampagnen sind: In Earth Dawn werden viele gute Tips gegeben, wie man ein Abenteuer entwirft und aufbaut. Zu guter Letzt enthält das über 350 Seiten starke Werk natürlich auch ein paar Tabellen (Ausrüstungsgegenstände und ähnliches), die jedoch alle nur zwischen den Abenteuern benötigt werden. Earth Dawn hat zu Recht das Zeug dazu, auf dem Rollenspielmarkt ganz groß herauszukommen. Qualitativ könnte man es als das beste Fantasy-RPG überhaupt bezeichnen. Da immer wieder jemand nach meiner persönlichen Meinung fragt, ich habe mir selbst privat gleich eins zugelegt.



INSERTENTEN-VERZEICHNIS

Acclaim	101, 131
Bachler	49
Bischof & Partner	10
Brinkmann	31
Commodore	89, 91
Computec	17, 41, 45, 83, 93, 97, 109, 115, 123
Cybersoft	19
EMP	7
Fast Line	27
Game Line	9
Games Unlimited	105
Groß Electronic	37,
ICP	125
Joysoft	35
Judgement Day	86, 87
Kelloggs	25
Marlboro	132
Media Point	9
Mirox	23
Multimedia Soft	47
Okay Soft	29
Pilot Computer	23
Sega	11-15
Spieltraum	128
Virgin	2
Wial	42, 43

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.

PLAY TIME

Radical Rex

Schon in der nächsten Ausgabe könnt Ihr den coolen Tyrannosaurus auf seinem Skateboard bewundern. Mit seiner Speed könnte er sogar Sonic und Mario Konkurrenz machen.



Hurra Deutschland

Im Superwahljahr müssen sich die Politiker schon einiges gefallen lassen. Jetzt hampeln die Damen und Herren sogar schon im PC herum. In Rainbow Arts' neuem Spiel wird an den Gummipuppen aus der gleichnamigen TV-Serie jedenfalls kein gutes Haar gelassen.



● Was Rita, Willy, Nobbi und Björn spielerisch draufhaben, seht Ihr nächste Ausgabe.

Zu Besuch bei Virgin USA

Markus Krichel begibt sich auf den zweiten Teil seiner Reise in den Südwesten der Vereinigten Staaten und versorgt uns mit den letzten Infos und neuesten Screenshots zu Weihnachtshits, wie Creature Shock, Lost Eden und Lion King. Auch in Geheimprojekte wie Cool Spot 3 wird er für Euch seine Spürnase halten.

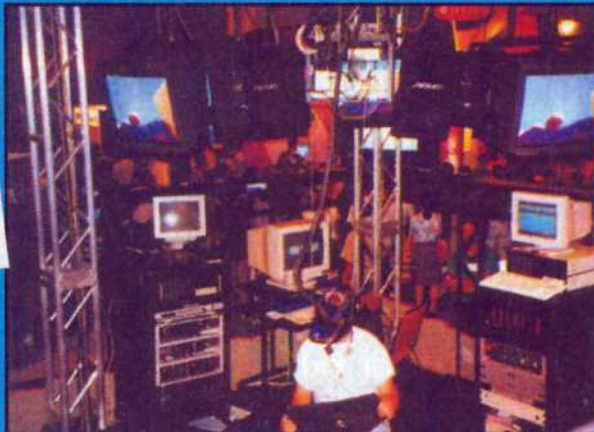


● Lost Eden (links) und Creature Shock (rechts) sind kurz vor der Fertigstellung.



Messespektakel

In unserem halbjährlichen News-Bericht von der ECTS in London werden wir Euch über den Großangriff der Spiele auf Euren weihnachtlichen Wunschzettel berichten. Alle Größen der Branche, wie EA, LucasArts, Nintendo, Sega u.v.m. haben sich diesmal angekündigt. Jenseits des großen Teichs waren wir für Euch in Orlando, USA. Dort fand sich die Crème de la Crème der Computer-Grafiker zu ihrem jährlichen Treffen auf der Siggraph 94 zusammen. Wir zeigen Euch die letzten Trends im professionellen VR- und Grafik-Bereich.



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 05. 10. 1994

Impressum:

CompuTec 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:

CompuTec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowathy

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Thomas Borovskis,
Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne,
Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Robert Berner, Thomas
Carlile, Lars Geiger, Stephan Girlich, Petra
Maueröder, Martin Müller, Andreas Präls,
Ulf Schneider, Adrian Vogler

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

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf



Anzeigenkontakt:

(verantwortlich für den Anzeigenteil)
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34
Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, U.K.

Titel-Artwork: © Nintendo of America

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 Ein-
sendung von Manuskripten jeder Art gibt der Ver-
fasser die Zustimmung zum Abdruck in den von
der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikation-
en. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröf-
fentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffent-
lichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verla-
ges.

Wir danken Future Publishing und der
Redaktion des Edge Magazine für
die freundliche Unterstützung.

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der
LBS Münster. Wir bitten um Beachtung.

Play Time ISSN 0946-6320





DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®]

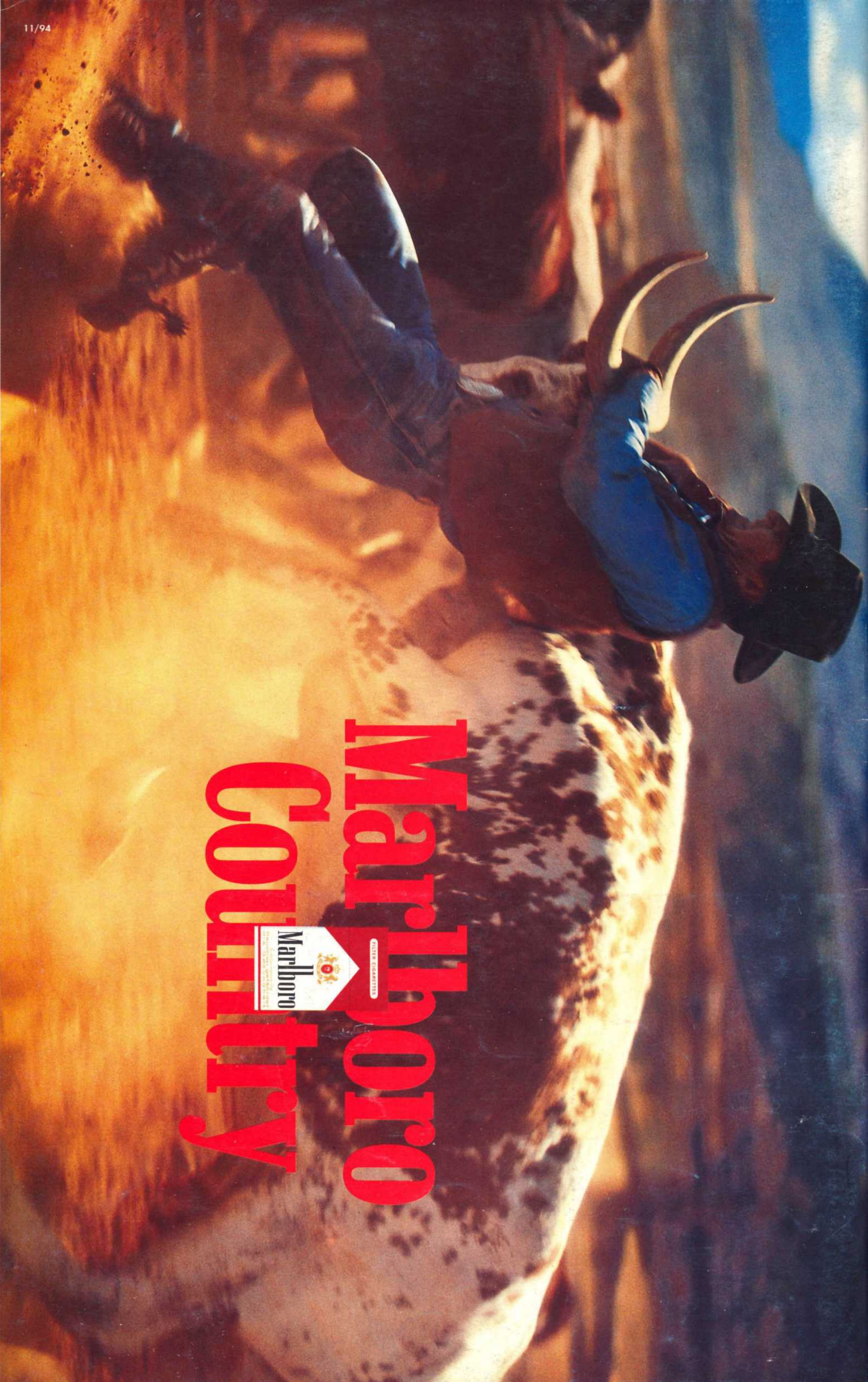
S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway[®] Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH



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)