

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
ISSN 0946-6320

11/94



BANSHEE AMIGA

TIE FIGHTER PC

URBAN STRIKE MD

S. STREET FIGHTER 2 SNES

Sid Meiers Meisterstück

Colonization PC

Virtueller 3D-Thriller

System Shock PC

Mario Kart am Amiga

Bump 'n Burn AMIGA

Geniales Mausabenteuer

Mickey Mania MD

Fetziger Vier-Spieler-Renner

Street Racer SNES



Messe London

IM SPIELETAUMEL



DAS ABENTEUER UM DIE BEFREIUNG EINER WUNDERSAMEN WELT.

Nur für PC CD-ROM

Weitab in den Tiefen des Alls liegt eine erstaunliche Welt verborgen. Unter der felsigen Kruste eines kleinen Planeten lebt das Volk der Höhlenweltler – in einer Welt voller Schönheit und Wunder. Aber die Höhlenwelt ist nicht frei. Schon seit tausend Jahren regieren dort fremde, aggressive Echsenwesen aus einer anderen Welt – die Drakken.

Doch die Zeit der Befreiung naht. Auf der Suche nach seiner verlorenen Liebe gerät der Raumfahrer Eric „Speedy“ MacDoughan in die Höhlenwelt und rutscht ganz unversehens in die Schlüsselrolle des Kampfes gegen die Unterdrücker. Auf dem Rücken seines besten Freundes, eines jungen Flugdrachen, begibt sich Eric auf die gefährvolle Suche nach dem Leuchtenden Kristall, dem legendären Schlüssel zur Befreiung der Höhlenwelt.



PC Super-VGA (256 Farben)



PC Super-VGA (256 Farben)

Features

- über 60 bildschirmfüllende Grafiken in Super-VGA und 256 Farben
- Intro-Film mit digitalisierter Sprache
- über 4500 handgezeichnete Animations-Phasen der Spiel-Charaktere
- kinderleicht zu bedienende Benutzerführung
- 15 voll-arrangierte Musikstücke in CD-Qualität
- unterstützt Sound-Blaster, MT-32, General-Midi-Soundkarten
- beiliegend: Das Buch von Veldoor – eine faszinierende Sammlung von Legenden, Sagen und anderen Fakten über die Höhlenwelt

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



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



Looking Glas (Ultima Underworld) haben es geschafft. Für Origin erschufen sie ein 3D-Abenteuer, das den Namen „virtuell“ erstmals verdient. Mit noch nie dagewesener Blick- und Bewegungsfreiheit durchstreift man die düsteren und engen Gänge einer Horror-Raumstation. Viele Denk- und Kombinationsaufgaben unterscheiden System Shock von puren Brutalo-Actionspielen.

BEKLEMMEND 44



Während Bump'n' Burn auf dem Amiga für echtes Mario Kart-Feeling mit verrückten Ideen sorgt, bringt Street Racer echte Innovation auf dem Super NES. Erstmals

dürfen sich vier Spieler gleichzeitig heiße Mode 7-Rennen liefern. Auch hier geht es mit ungewöhnlichen Mitteln so richtig zur Sache. Wer bremst, verliert eben.



RASANT 90 und 110

BEZAUBERND 100

Die berühmteste Maus der Welt hatte auch schon in der Videospielwelt unvergeßliche Auftritte. Ob in Castle of Illusion oder The Magical Quest, Mickey Maus präsentierte sich immer in Bestform. Sonys neues Mickey Mania aber

schlägt alle um Längen. In perfekter Jump & Run-Manier durchlebt man die Geschichte der Mickeys anhand seiner berühmtesten Filme nach.



Kult-Designer Sid Meier übertrifft sich selbst. Sein Civilization zog Computerspieler über Jahre hinweg in den Bann. Nun schickt sich Nachfolger Colonization an, den Strategie-Evergreen vom Thron zu stoßen. Ein komplexes, unberechenbares und historisches Vergnügen.

MEISTERHAFT 48

GEWALTIG 18



Pünktlich zum Herbstbeginn öffneten viele Spiele-Hersteller während der Londoner Messetage ihre Schatzkammern und zeigten, was Euch unter dem Weihnachtsbaum Tränen in die Augen treiben soll. Unsere Messereportage versteht sich als Streifzug durch das Software-Dickicht und Wunschzettelvorlage.



Ihr habt Sorgen mit Eurer Software oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt ihr wochentags in der Zeit von 13.00 - 16.00 Uhr erreichen. Unter Telefon: **0911 - 6 42 77 62**.
Solltet ihr uns Löcher in den Bauch fragen, dürft ihr einmal nicht durchkommen. Schreibt uns! Die Adresse:
Play Time • Kennwort Help!
Isarstraße 32-34 •
90451 Nürnberg

Ganz kurz...

Eine Branche wittert Morgenluft. Pompöse Messeauftritte, High-End-Software, revolutionäre Hardware, Millionen-Dollar-Budgets. All das unterstreicht, daß in der Szene derzeit der Bär los ist. Durch die Spielebranche pfeift wieder ein frischer Wind.



Christian Müller

Die Play Time-Redaktion ist ebenso gespannt wie Ihr, was denn nun die nahe Software-Zukunft wirklich bringen wird. Um die wahren Juwelen in der Spieleflut herauspicken zu können, beginnen wir mit

dieser Ausgabe, die Spreu vom Weizen zu trennen. Knallhart. Nur echte Superspiele haben ab sofort die Chance, umfangreich vorgestellt zu werden.

Superspiele, die sich jeder zulegen kann. Natürlich werden alle anderen Veröffentlichungen weiterhin berücksichtigt, in kleinerem Rahmen, übersichtlich und auf den Punkt gebracht.



Rubriken

Charts	124
Game Over	130
Hermann der	
Dungeonmeister	121, 123
Highlights	3
Inhalt Tips & Tricks	50
Inserentenverzeichnis	129
Kleinanzeigen	126
Leserbriefe	120
News	6
Tips & Tricks	51



Specials

EARTHWORM JIM	36
RENEGADE ist zurück!	40



Into the Future

ECTS LONDON	
HERBST 94	18
Siggraph 94 Orlando	34

Reviews

PC

Central Intelligence	48
COLONIZATION	48
Dreamweb	48
HURRA	
DEUTSCHLAND	84
Manchester United	84
MicroMachines	49
PGA TOUR GOLF 486	86
Sim Classics	84
Subtrade	48
SYSTEM SHOCK	44
The Chaos Engine	49
World War 2	49

AMIGA

BUMP N BURN	90
Rüsselsheim	92
St. Thomas	92
Theme Park	88

C64

Crime Time	95
Julius Cäsar	94
Rick Dangerous 2	94
Soul Crystal	94
Spirit of Adventure	94

AMIGA CD 32

Brian the Lion	90
James Pond 3	90
Kick Off 3	90
Out to Lunch	92

MEGA DRIVE

Ballz	106
Bubsy 2	102
Dynamite Headdy	104
Shining Force 2	96
MICKY MANIA	100
Radical Rex	106
S.S. Lucifer	107
Tazmania 2	107
Zero Tolerance	106

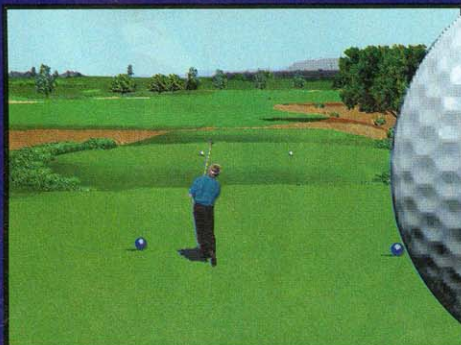
GAME GEAR

Dynamite Headdy	106
S.S. Lucifer	107

SUPER NES

Actraiser 2	113
DRAGON	116
F1 Pole Position 2	119

PGA TOUR GOLF 486



4

Wachablösung?
EA Sports' CD-Golfspiel fordert die bisher unangefochtene Simulation Links 386 pro heraus.

86

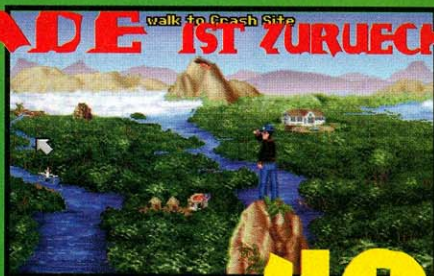
INHALT

PLAY TIME

INHALT 

RENEGADE IST ZURUECK

Aufwind?
Die Action-Experten aus
England haben zwei
Knüller im Programm
und geben der Amiga-
Welt neue Impulse.



40

HURRA 84 DEUTSCHLAND



Flop?
Noch vor der Bundes-
tagswahl wollte Rainbow
Arts die Politiker mit dem
Satire-Adventure durch
den Kakao ziehen...



Z
O
D
R
A
C
O
N

Zurück zu den Wurzeln?
Das Spiel um Kampf-
sport-Legende Bruce Lee
sticht aus der Masse der
Beat 'em Ups heraus.

116

EARTH WORM JIM

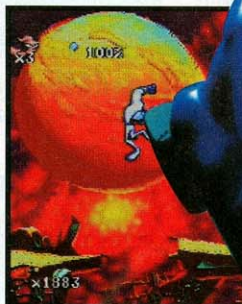
36

Superheld?
David 'Aladdin' Perry und
Shiny Entertainment
schicken gegen Mario und
Sonic eine neue Kultfigur
ins Rennen.



118

Abklatsch? -
Die Umsetzung des Action-
Klassikers Super Probo-tector
vom SNES setzt auf dem
Game Boy neue Maßstäbe.



Maximum Carnage	118
STREET RACER	110
The Incredible Hulk	119
Virtual Bart	118

NES

Das Dschungelbuch	119
-------------------	-----

GAME BOY

PROBOTECTOR 2	118
----------------------	------------

Cyclemania Die Heizer kommen

Die arg vernachlässigte Gruppe der Motorradfans kann aufatmen: Accolade präsentiert demnächst eine Simulation, die sich nicht nur grafisch von den unzähligen Autorennspielen abheben soll.

Unterschieden sich bisher die meisten Motorradrennsimulationen nur durch die Grafik, kann Cyclemania mit einer authenti-



● **Eindrucksvoll ist die technisch gut gelungene Einbindung der digitalisierten Strecken. Die stufenlos zoomenden Fahrersprites wirken sehr realistisch.**

schon Fahrphysik aufwarten, die es je nach Straßenbelag erlaubt, die Konkurrenten auf Sand abzurängen oder ganz von der Strecke zu schicken. Dabei wird nicht auf herkömmlichen Rennstrecken, sondern auf engen öffentlichen Straßen gefahren. Der grafischen Umsetzung wurde mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit gewidmet wie den Fahreigenschaften, so wird man durch kahle Wüsten ebenso fahren

können wie durch hügelige, dicht bewaldete und daher schattige Gebiete. Fliegt man von der Piste oder wird man Opfer eines Crashes, kann man sich eine Zeitlupe des Unfalls betrachten. Das nur auf CD-ROM verfügbare Cyclemania wird auch mit vielen bildschirmfüllenden Zwischensequenzen aufwarten können, ein Tuning-Shop sowie verschiedene Rennmodi fehlen natürlich ebenso wenig.



● **Rasend schnell geht es über staubige Wüstenpisten und über schattige Waldstraßen.**



● **Im Kleinbild-Modus wird zusätzlich der Verlauf der Strecke eingeblendet.**

Dawn Patrol Die Flugkünste der Profis

Dawn Patrol dürfte vielen unter dem Titel The Dawn of Aerial Combat bekannt sein. Dieser Flugsimulator beschäftigt sich mit den Anfängen des Luftkampfes und verfügt über ein äußerst realistisches Flugmodell. Kein Wunder, schließlich beschäftigt sich das programmierteam Rowan Software seit Jahren mit dem Thema Simulation. Falcon 3.0 (Amiga und ST), Reach for the Skies (PC) und Overlord (PC, SVGA) stammen aus der Feder von Rod Hyde und seiner Mannschaft. Genau wie Overlord wird auch Dawn Patrol über eine Auflösung von 640x400 Bildpunkten verfügen, jedoch sehen die Grafiken noch ein wenig brillanter aus. Erscheinen wird Dawn Patrol noch vor Ende des Jahres.



● **Die SVGA-Grafik erlaubt eine besonders...**



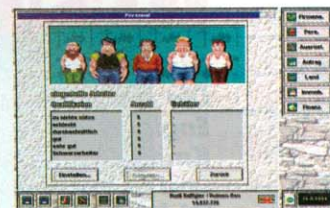
...detaillierte Darstellung sogar der Hoheitszeichen.



● **Die Luftkämpfe erreichen fast schon Filmqualität.**



● **Bequem: Benutzerführung unter Windows.**



● **Wichtig: Die Bautrupps auf Vordermann bringen.**

Der Baulöwe Mörtel und Moneten

Die Managerspiel-Spezialisten aus dem hohen Norden, Software 2000, wagen sich an ein völlig neues Thema im Bereich der Wirtschaftssimulationen: die Bauwirtschaft. Für den Spieler dreht sich alles um den Aufbau einer Bau- und Immobilienfirma. Drei Geschäftszweige fordern die ganze Aufmerksamkeit. Der Handel mit Grundstücken, Immobilien oder lukrative Bauaufträge können satte Gewinne abwerfen, aber auch schnell den Konkursverwalter auf den Plan rufen. Sanierung, Spekulation, Bau- und Planungsmaßnahmen, alles muß unter einen Hut gebracht werden. Vereinfacht wird der Umgang mit den komplexen Möglichkeiten durch die Einbindung in die komfortable Windows-Umgebung. Ab November dürfen sich ein bis vier Spieler in die Baugrube begeben.

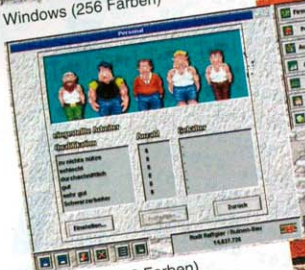
WIE SIE ALS BAULÖWE MIT VOLLEN TASCHEN IN FERNEN LÄNDERN AUS DEM SCHNEIDER SIND.

Nur für PC (Windows)

Wie im richtigen Leben:
Entweder Sie haben den langen
Atem für seriöse Immobilien- und
Grundstücksgeschäfte – oder Sie
machen die schnelle Mark mit
Luxussanierungen und
maßstäblichen „Bauauf-
trägen“. DER BAULÖWE ist eine
reale, aber humorvolle Simulation
der Bauwirtschaft. Die vielfältigen
Möglichkeiten der Gewinner-
zielung ermöglichen ganz unter-
schiedliche Spielstrategien und
garantieren langen Spielspaß –
unter voller Ausnutzung der von
Windows gebotenen Möglichkeiten.



Windows (256 Farben)



Windows (256 Farben)



Features

- Komplexe Wirtschaftssimulation für 1 - 4 Spieler
- viele Betätigungsfelder
(Sanieren, Spekulieren, Bauen, Planen usw.)
- unterschiedliche Schwierigkeitsstufen
- zunehmende Aktionsmöglichkeiten
mit fortschreitender Spieldauer
- unterschiedliche Spielstrategien möglich
- vielfältige, auch humorvolle Ereignisse
- Windows-Anwendung: leichte Bedienung und komplette Maus-Steuerung
- 16 bzw. 256 Farben werden unterstützt
- über 400 Grafiken, teilweise im Comic-Stil
- Musik und Geräusche auch innerhalb des Spiels

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

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

Die Höhlenwelt-Saga Abenteuer in der Unterwelt

Die Mannen der Weltenschmiede melden sich zurück. 1992 konnten sie mit Hexuma letztmals die Aufmerksamkeit der Adventure-Spieler auf sich ziehen. In zwei Jahren Entwicklungszeit hat man die neuen technischen Möglichkeiten genutzt und präsentiert nun mit Software 2000 ein CD-ROM-Adventure in SVGA-Grafik: Die Höhlenwelt-Saga.

Das Geschehen ist tief unter der Oberfläche eines fernen Planeten angesiedelt. Riesige



● **Die SVGA-Grafiken zeigen eine zauberhafte Welt, die von Schrecken und Terror regiert wird.**

Höhlensysteme bilden dort eine abgeschlossene Welt für sich. Die friedlichen Bewohner aber werden von einer grausamen Drachenrasse unterjocht und versklavt. Der Spieler übernimmt in der Rolle eines Raumpiloten die anfangs unfreiwillige Rolle des



Befreiers. Adventure-übliche Menüsteuerung, 4.500 Animationsphasen der Spielfiguren und die volle Ausnutzung der CD-ROM-Technik sollten ab November für Spannung sorgen.

Fehler- teufelchen

Das Review der Zusatz-CD zu Battle Isle 2 in der letzten Ausgabe der Play Time hatte es in sich. Da war doch von einer Add-on-Diskette für eine CD 32-Version die Rede. Natürlich alles völliger Quatsch. Richtig hätte es heißen müssen: Battle Isle 2 Scenery CD „Das Erbe des Titan“, System PC CD-ROM.

NEWSFLASH USA...direkt aus dem Ticker

TELEX

TELEX

TELEX

TELEX

TELEX

TELEX

3DO-Modul für PC ab Weihnachten erhältlich. Steckkarte ermöglicht Abspielen von 3DO-Software auf PCs ab 386-40. Preis ca. \$299,-. +++stop+++ Nintendo konvertiert populäre Mario-Titel. Konsole. Darunter auch ein brandneuer Mario-Titel. +++stop+++ Interplay arbeitet an dt. Version für Star Trek Academy (SNES). Spieler in der Rolle eines Kadetten der Akademie der Sternflotte. Soll zu Weihnachten in dt. Regale gebeamt werden. +++stop+++ VR-Systeme häufen sich. Nach Forte VFX 1 und Virtual Reality folgt der amerikanische Spielzeuggigant Hasbro mit einem neuen System. Preis ca. \$299,-! System soll mit SNES, Genesis, Sony PlayStation und 3DO funktionieren. +++stop+++ Universal Studios erwirbt Filmrechte an XXXX. Verfilmung des 3D-Action-Hits könnte bereits im nächsten Jahr beginnen. Außerdem wird XXXX-Buchreihe geplant. +++stop+++ Outpost-Zusatzdisk Planet Pack jetzt erhältlich. Enthält neue Sonnensysteme, Planeten usw., also all das, was im Original versprochen, aber nicht vorhanden war. Zahlen dürft Ihr trotzdem wieder. +++stop+++ Paramount Interactive präsentiert Deep Space 9: The Hunt nicht als Abenteuer, sondern als Charakterenspiel. Spieler wählt Klingonen, Ferengi, Bajoraner oder Mensch als Charakter. +++stop+++ Hell - A Cyberpunk Thriller erscheint standesgemäß an Halloween. Interaktiver Film mit Dennis Hopper, Stephanie Seymour und Grace Jones wird deutscher Gamer im November das Fürchten lehren. +++stop+++ Origins wirklich pünktlich erscheinen und Heart of the Tiger könnte als erstes Origin-Produkt wirklich pünktlich erscheinen und Designer Chris Roberts bestätigt, daß alles planmäßig verläuft. Sofort losrennen und Pentium kaufen. +++stop+++ Apropos Roberts: Gerüchten zufolge wird das nächste Produkt des Engländers kein Spiel, sondern ein Film sein. Nicht interaktiv, sondern ein stinknormaler Actionfilm Marke Mantel und Degen. +++stop+++ The Dig, ein Spiel von Steven Spielberg, produziert bei LucasArts, wieder verschoben. Dieses Mal auf Juni 1995. +++stop+++ Correction: Ultima 8: Pagan Zusatzdisk wird unter dem Titel The Lost Vale im Herbst erscheinen (nicht Lost Vail, wie irrtümlich im letzten Newsflash berichtet). +++stop+++ THA'S IT+++stop+++



Markus Krichel



● Mit dem Outpost Planet Pack versucht Sierra, Versäumtes nachzuholen.



● Star Trek und kein Ende, diesmal als Rollenspiel.



● Schon die ersten Bilder lassen auf gruselige Cyberpunk-Abende hoffen.



● Mit Fenstertechnik läßt sich die Fülle der Informationen schnell und übersichtlich abrufen.

Transport Tycoon

„Railroad Tycoon“ meets „SimCity“ meets „Populous“

Daß Managerspiele auch optisch ansprechend aufbereitet werden können, wissen wir nicht erst seit SimCity 2000 oder Railroad Tycoon Deluxe. Mit Transport Tycoon erscheint ein optisch besonders ansprechendes Exemplar der Gattung Managerspiel.

Als Multitalent versucht der Spieler, sich zu Wasser, zu Lande und in der Luft mit dem Personen- und Güterverkehr auseinanderzusetzen und Konkurrenten lukrative Aufträge vor der Nase wegzuschnappen. Dazu sind Verkehrswege anzulegen: Straßen zu planieren, Schienen zu verlegen, Dockanlagen und Flughäfen müssen gebaut werden.



● Jedes der Verkehrsmittel wird separat eingesetzt.

Danach gilt es, Fahrzeuge zu beschaffen. Die Frage nach Güter- oder Personentransport ist auch noch offen. Die zeitliche

Under a Killing Moon Giga-Krimi-Orgie

Seit Links 386 Pro ist die Firma Access wohl jedem PC-Spieler ein Begriff. Weniger bekannt sind die Versuche der Golfprofis, auch auf dem Adventure-Sektor Fuß zu fassen. Nach Mean Streets und Martian Memorandum beschieren uns die Jungs aus Salt Lake City mit Under a Killing Moon ein weiteres Abenteuer des schmutzigen Privatdetektivs Tex Murphy. Laut Chris Jones, Executive Vice

President von Access und Hauptdarsteller in UaKM, soll dabei endgültig die Traumgrenze zum interaktiven Spielfilm überschritten werden. Erscheinen wird Under a Killing Moon Ende des Jahres auf 4 CD-ROMs.



● Neben dem technischen Aufwand hat man hoffentlich nicht das Spiel vernachlässigt.

che Entwicklung, in den 30er Jahren beginnend, spielt ebenfalls eine große Rolle. Technische Entwicklungen darf man nicht verschlafen. Umfangreiche Statistiken geben dem Spieler eine Übersicht über seine Gewinne und Verluste und die Einkommensentwicklung bei der Konkurrenz.



Diesen gelungenen Mix solltet Ihr Euch auf jeden Fall vornehmen!!!

tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Battle Bugs	DA	69.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Break Thru	DA	49.00
BM 3/Hatrick	DV	79.00

Colonization	DV	88.00
--------------	----	-------

Das schwarze Auge 2	DV	75.00
Death or Glory	DV	79.00
Delta V	EV	69.00
Doom 2	DV	79.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indy Car Track Pack	DA	29.00
Jungle Strike	EV	69.00
Micro Machines	DA	59.00
Outpost	DV	67.00
Powerslide	DV	85.00
Space Simulator 1.0	EV	89.00
System Shock	DV	79.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	79.00
Transport Tycoon	DV	88.00

Wing Com. 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 Gamepad	dt	49.00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	109.00
-----------	----	--------

Armoured Assassin	DA	89.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Doom Utilities	EV	39.00

Fifa Soccer	DV	79.00
-------------	----	-------

Intern. Tennis Open	DA	89.00
Jungle Strike	EV	79.00
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
NHL Hockey 95	DV	79.00
Outpost	DV	79.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	79.00
Powerslide	DA	85.00

Sam & Max	DV	89.00
Simon the Sorcerer	DV	85.00
Star Trek: Next Gen	DA	89.00
Subwar 2050 & Mission	DV	89.00
System Shock Enh.	DV	79.00
Theme Park	DA	79.00
US Navy Fighters	DA	85.00
Ultimate Football	EV	89.00
Under a Killing Moon	EV	109.00
Virus	DV	85.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00
Wing Commander 1&2 Del.	DA	79.00

Wing Com. Armada

Wings of Glory Enh.	DV	85.00
---------------------	----	-------

Amiga

Aladdin (A1200)	DA	59.00
BM 3/Hatrick	DV	77.00
Fields of Glory od.AGA	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	59.00
Kingmaker	DV	59.00
Overlord (A1200)	DA	59.00
Sadler	DV	77.00
Theme Park	DV	59.00
Theme Park (A1200)	DV	63.00
Ufo	DV	69.00
Ufo (A1200)	DV	69.00

Super NES

Actraiser 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Arky Lightfoot	dt	144.00
Batman and Robin	dt	109.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Black Thorne	dt	109.00
Bombberman 2	dt	109.00
Bratol - Paws of Fury	dt	119.00
Bugs Bunny Rab. Rampage	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Dance before Christmas	dt	119.00

Donkey Kong Country & Spielesberater

Donkey Kong Country	dt	139.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00

Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	134.00
Est. the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
Flevel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	129.00
Flintstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	99.00
Hebeke Popoon	dt	114.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	134.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Legend	dt	85.00

Lion King (24 Meg)

Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthaus	dt	109.00
Magi Boy	dt	119.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Meatoid	dt	109.00
Mortal Kombat 2	dt	139.00
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Page Master	dt	119.00
Power Rangers	dt	129.00
Radical Rex	dt	119.00
RoboCop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shadow	dt	134.00
Schneewittchen	dt	117.00
Sequester DS	dt	119.00

Secret of Mana-dt.Text dt 109.00

Shaq Fu	dt	109.00
Slam Man (24 Meg)	dt	129.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	129.00
Star Wars 3	dt	129.00
Stunt Race FX	dt	109.00

Super Game Boy & Donkey Kong

Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	us	109.00
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Troy Alkman	dt	109.00
Twin and Burn	dt	119.00
Val d'Iserre Champ.	dt	129.00

Virtuall Bart	dt	109.00
WCW Wrestling	dt	109.00
World Cup Striker	dt	129.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrared Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adapter	dt	59.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	349.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
S.NES More Fun Set	dt	309.00
Univ. Adapter (60 Hz)	dt	39.00

Mega Drive

Animaniacs	dt	105.00
Batli	dt	89.00
Boogerman	dt	109.00
Bratol - Paws of Fury	dt	109.00
Bubby 2	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Daffy Duck	dt	114.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00

Dschungelbuch

Dune 2	dt	109.00
Dynamit Headdy	dt	114.00
Earth Worm Jim-24 Meg	dt	129.00
Eco the Dolphin 2	dt	109.00
FT '94	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	109.00
Flintstones - Movie	dt	89.00
Hotot	dt	99.00

IMG Int. Tour Tennis

Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lost Vikings: Kampf.d	dt	109.00
Lothar Matthaus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	119.00

Mega Bomberman

Micro Machines 2	dt	114.00
Mighty Max	dt	89.00
Mortal Kombat 2	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00

PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagemaster	dt	114.00
Powerdrive	dt	89.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Rosenmähner Mann	dt	89.00
Road Runner Desert D.	dt	99.00
Sawquest DS	dt	109.00
Shaq Fu (24 Meg)	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	134.00
Sonic (Komp. dt)	dt	124.00
Sonic vs. Knuckles	dt	114.00
Sparkster	dt	99.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Tazmania 2	dt	109.00

Tiny Toon 2

Troy Alkman	dt	89.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtuall Racing	dt	159.00
Virtuall Bart	dt	99.00
Zoro Tolerance	dt	89.00

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
MD 2 Lion King Set	dt	289.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virt. Racing Set	dt	339.00
Univ. Adap. f. 2 Spiele	dt	39.00

Mega-CD

3 Ninjas go to Japan	dt	82.00
Batman Returns	dt	109.00
Bratol - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rolly & C. Racers	dt	109.00
Cobra Com. & Sol Feace	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair (komp. dt)	dt	99.00
Dune	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	79.00
Eco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	82.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Indiana Jones	dt	109.00
Johnny Mnemonic	dt	95.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00

Penal Colony	dt	95.00
Powermanger	dt	99.00

Rebel Assault

Soul Star (Komp. dt)	dt	109.00
Star Wars Chess	dt	89.00
Terminator	dt	99.00
Terminator Alley	dt	89.00

Zubehör

Mega CD 2 & Road Ave.	dt	479.00
Mega CD 2 & 3 Spiele	dt	529.00
Multi - Mega	dt	749.00

3-DO

Alone in the Dark	us	99.00
Driving	us	89.00
Escape 1 Monster Manor	dt	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
John Madden Football	us	89.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Pebble Beach Golf	us	119.00
Peter Pan	us	89.00
Road Rash	us	99.00
Scotors Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	us	89.00
Shock Wave	us	109.00
Theme Park	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do (Pal-Version)	us	999.00

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, Gameboy Spiele und Jaguar.

Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Thrustmaster Formula T1 Hit the Road!

Das ultimative Accessoire für alle Nachwuchs-Schumis kommt von Joystick-Spezialist Thrustmaster und heißt bezeichnenderweise Formula T1. Mit dieser Kombination aus Lenkrad, Schaltung und Gas-/Bremspedal gelingt jeder Drift und Power-Slide! Das Steuersystem wird dabei einfach mittels Y-Kabel an den Joyport angeschlossen. Formula T1 funktioniert mit jedem Spiel, das per Joystick gesteuert werden kann. Besonders Indy Car Racing und Formula One Grand Prix werden damit um einiges realistischer. Die absolute Kontrolle über Euren PC-Flitzer muß Euch allerdings an die DM 300.- wert sein.



● **Mit dem Formula T1 werden die modernen Rennsimulationen noch realistischer.**

Wild Blue Yonder Nur Fliegen ist informativer

In den vergangenen Wochen hat sich der Begriff Multimedia fast schon zu einem Reizwort entwickelt, und viele CD-ROM-Produkte entpuppen sich nach dem Kauf als Schaf im Wolfs-



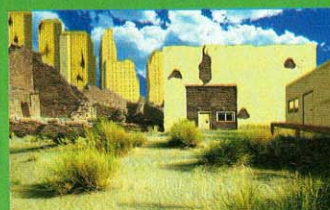
● **Multimedia-Spektakel von Spectrum Holobyte.**

pelz. Aber: Ausnahmen bestätigen die Regel. Wild Blue Yonder von den Simulationsexperten MicroProse präsentiert interessante Informationen über die Flugzeuge und Jets der Jahre 1944 bis 1994. Ausgezeichnete Videoclips, Tonbeispiele und Statistiken hat dieser Silberling zu bieten. Trockene geschichtliche Fakten werden mit Interviews und amüsanten Anekdoten zahlreicher Piloten abgerundet. Sowohl Luftfahrt- als auch Musikkonsumenten kommen hier für DM 99,95 auf ihre Kosten. Zur musikalischen Untermalung auf der CD-ROM: Charlie Parker, The Rolling Stones, Elton John, The Scorpions und Seal!

Sierra, Dynamix und Coktel Die Adventureprofis

Am 10. August läutete Sierra das diesjährige Weihnachtsgeschäft ein. In Paris präsentierte der Software-Riese zusammen mit den Partnern Coktel Vision und Dynamix die kommenden Kassenschlager. Space Quest VI und King's Quest VII knüpfen an ihre erfolgreichen Vorgänger an und gehören mit jeweils zwei Millionen Dollar nicht einmal zu den aufwendigsten Produktionen. Phantasmagoria, das im Frühjahr auf vier (!) CD-ROMs erscheinen wird, verschlingt sogar die Unsumme von drei Millionen Dollar! Aufgrund der reißerischen Gruselszenen wird Phantasmagoria über eine Codeabfrage verfügen, mit der man Kinder und Jugendliche vom Programm fernhalten kann.

Coktel Vision hat zu Beginn des Jahres die Zahl der Mitarbeiter auf über 70 erhöht. Die ersten Spiele dieser stark gewachsenen Crew werden das Space-Action-Puzzle The Last Dynasty, Lost in Town (von den Lost in Time-Machern) und Woodruff and the Schnibble of Azimuth, das ein wenig an Goblins 3 erinnert. Fazit: Sierra hat im Weihnachtsgeschäft gleich mehrere heiße Eisen im Feuer! Bleibt nur fraglich, ob auch alle Spiele rechtzeitig fertig werden!



● **Spacig: The Last Dynasty von Coktel Vision.**



● **Endlich: Space Quest die 6te von Sierra.**



● **Jetzt im Comicstil: King's Quest VII.**



● **Hardcore-Abenteuer: Phantasmagoria.**



● **Woodruff..., der inoffizielle Goblins-Nachfolger.**

Bischoff & Partner

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

1942 Pacific Air War	DA	91 DM	Der Clou	DV	78 DM	66 DM	Overlord	EV	86 DM
Across the Rhine	DV	Vorb.	Die Stedler	DV	79 DM	79 DM	Pacific Strike	DA	84 DM
Anstoss World Cup Edition	DV	59 DM	F-14 Fleet Defender	DA	91 DM		Pizza Connection	DV	85 DM
Armored Fist	DA	Vorb.	FIFA Intern. Soccer	DV	74 DM	Vorb.	Ravenloft	DV	84 DM
Battle Isle 2	DV	79 DM	Fritz 3 (Schach)	DV	145 DM		Sim City 2000	DV	84 DM
Beneath a Steel Sky	DV	68 DM	Hanse - Die Expedition	DV	42 DM	42 DM	Star Trek 2	DV	85 DM
Bundesl. Manager 3	DV	92 DM	Ishar 3	DV	74 DM	67 DM	Tie Fighter	DA	86 DM
Das schwarze Auge 2	DV	79 DM	Kings Quest 6	DV	79 DM	63 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
Battle Isle 2	DV	85 DM	Gunsling 2000	DA	67 DM
Battle Isle 2 Scenerie CD	DV	59 DM	Kings Quest Coll. 1-6	EV	87 DM
Beneath a Steel Sky	DV	87 DM	Kings Quest 6	DA	85 DM
Comanche	DV	90 DM	Myst	DA	94 DM
			Outpost	DV	84 DM
			Rabel Assault	DV	86 DM
			Space Quest Coll. 1-5	EV	85 DM
			SSN - 21 Seewolf	DV	86 DM
			Ultima 8 (Pagan)	DV	114 DM

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

+ 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

+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

meganeWS 10

WAS GIBT'S NEUES?

**Die Weltsensation für Deinen
Mega Drive:**



**Sonic &
Knuckles.**



**Der König der
Löwen:** *Besser
als Aladdin.*



Inklusive 3-D Bonus-

level:

**Sonic Triple
Trouble.**

Die Fortsetzung

des Bestsellers:

**Jurassic
Park Rampage Edition.**



Besser als Kino auf

Mega Drive:

Dune II.

Der Kampf

geht weiter:

**Dune -
der Wüstenplanet.**



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

mega drive

Oktoberrevolution

Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel

ist. D.h.: mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu.



18.10.1994

Sonic & Knuckles



Zusammen sind sie stärker: Sonic kämpft jetzt gemeinsam mit dem neuen Held Knuckles gegen Dr. Robotnik. In sechs neuen Welten schlagen sich die beiden durch fantastische Grafiken und wenden dabei völlig neue Tricks und Techniken an. Knuckles z.B. fliegt, klettert und durchbricht Mauern, daß es eine wahre Freude ist. Das schnellste und spannendste Sonic Spiel auf dem Markt. Wer da zögert, ist selbst schuld.



Abwärtskompatibel

Gute Nachrichten für alle Sonic Fans! Sonic & Knuckles ist das erste abwärtskompatible SEGA Game überhaupt. Einfach Sonic 2 oder Sonic 3 in den speziellen Slot von Sonic & Knuckles stecken. Schon mischt Knuckles auch in den alten Spielen kräftig mit. Dadurch könnt ihr noch nie dagewesene Levels erreichen. Und Deine Sonic-Spiele machen noch mehr Spaß.

... und wer weiß, was Sonic & Knuckles noch kann.

Der Mega Drive ist das Herz einer zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridges und CDs. Der Mega Drive ist aufwärtskompatibel für die großartige 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute! **Get your Kicks - Mega Drive 32X.**



HOTLINE:
Noch Fragen? Anruf genügt!

HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTLINE

info



Und von Virgin Interactive Entertainment gibt's Disney's König der Löwen für alle **Nintendo** Systeme.

Simba, Walt Disneys neuester Kinoheld, macht dieses Spiel zum königlichen Genuß.

Der Kinohit für Dein Mega Drive, Game Gear und Master System: Kämpfe wie ein Löwe, um Simbas Land zu retten. Beiß' Dich durch filmreife Grafiken und Animationen des Disney-Originals, um die Königswürde zu erlangen. Danach wirst Du Dich wie ein Kaiser fühlen! Denn dies ist ein Spiel wie aus dem Bilderbuch.

Unser Tip: Krall' es Dir so schnell wie möglich.

Der König der Löwen

Das Hardware-Set für jeden Geldbeutel.



Achtung! Umblättern.



Simba, der brüllende Löwe...



...schlägt sich durch den dunklen Dschungel, ...



...in insgesamt 6 Level als Baby Simba...



...um anschließend als ausgewachsener Löwenkönig in vier weiteren Level spannende Abenteuer zu bestehen.

Jurassic Park Rampage Edition

Die Dinosaurier kommen!

Die Fortsetzung des Bestsellers Jurassic Park
hat das Zeug zum unschlagbaren Kultspiel.

Sie sind nicht totzukriegen: Rechtzeitig zum Erscheinen des Videos erweckt SEGA die legendären Dinos wieder zum Leben. Und wie! Neue Dinosaurier-Arten, Orte, die noch kein Mensch betreten hat, mehr Speed und besseres Handling machen den Nachfolger des Mega Drive-Hits zu einem absoluten Muß für alle Dino-Fans. Also: Nicht warten, sondern sofort starten.



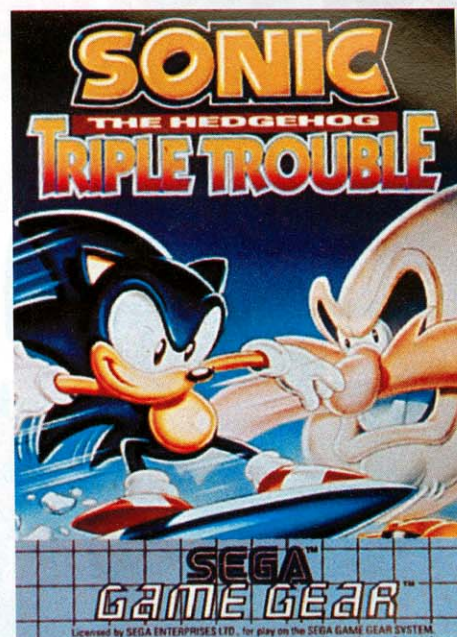
Jetzt komplett in Deutsch, exklusiv
für Mega-CD.

Ab 4. Oktober:

Das Kaufvideo Jurassic Park von CIC.

Sonic Triple Trouble

3 völlig irre Typen: Sonic und Tails machen sich diesmal gemeinsam auf die Suche nach dem Chaos-Edelsteinen. Das allein verspricht schon Spaß und Action ohne Ende. Hinzu kommen neue Bewegungen, jede Menge Extras und und ein unglaublicher 3D-Bonuslevel! Und natürlich Nack, das Wiesel, das Dir das Spiel auch nicht gerade leichter macht. Ein neues Game Gear-Highlight, das Dein ganzes Können fordert.



hardware-tip

Beim Multi Mega ist alles drin: Mega CD, Mega Drive und ein mobiler CD-Spieler. Alles auf dem neuesten Stand der Technik. Damit hast Du alles, was Du zum Spielen und Musikhören brauchst in einem Gerät. Besser Geht's nicht!



Sega Magazin 5/94: 92%

Gamers 4/94: 2+



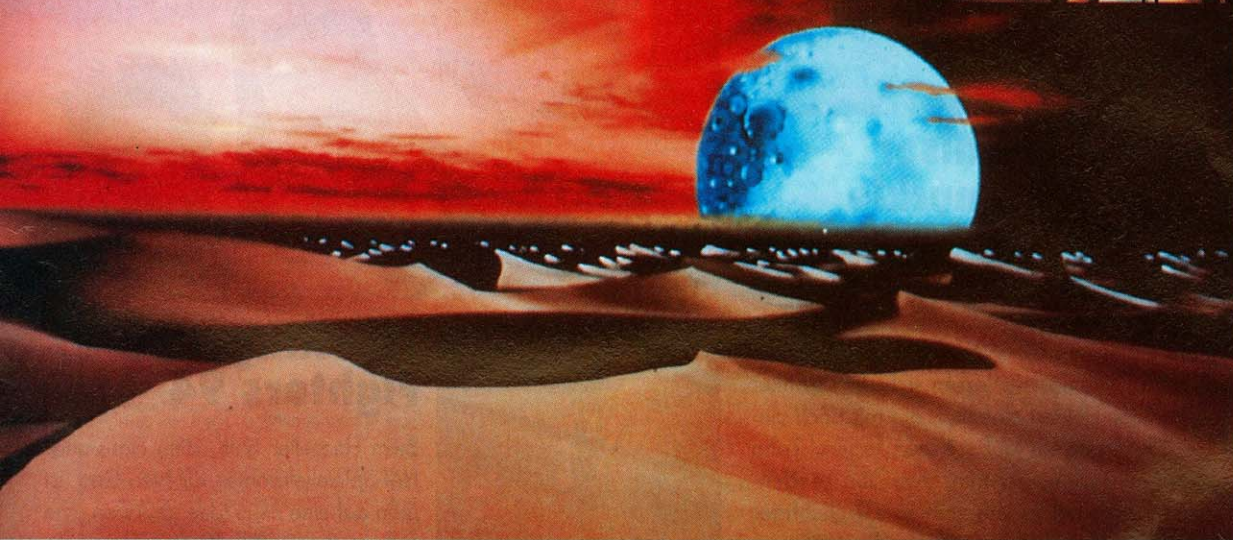
Video Games 6/94: 84%

Mega Fun 4/94: 83%

Dune II - Kampf um den Wüstenplaneten



Die Wüste hebt! Bei diesem ersten deutschsprachigen Strategiespiel für den Mega Drive geht's um Leben und Tod. Denn nur wer die Produktion des Lebenselixiers Spice unter Kontrolle hat, gewinnt die Macht über den Wüstenplanet Arrakis. In 27 aufregenden Level gilt es die Konkurrenz in die Wüste zu schicken. Und das erfordert jede Menge Konzentration und Strategie. Das integrierte Lernprogramm und die einfache Steuerung machen einem das Leben etwas leichter.



Dune - Der Wüstenplanet



Das Spiel von einem anderen Stern: Auf dem Planeten Arrakis kämpfen zwei Familien um die Macht. Die streitlustigen Harkonnen versuchen, die Produktion der wertvollsten Substanz im Universum, Spice, an sich zu reißen. Nur Du kannst es verhindern! Als Vorbild für dieses Game diente der gleichnamige Kinohit von David Lynch. Entsprechend genial sind die Full-Motion-Video-Einsätze auf Mega CD. Ein Spiel, das besser ist als Kino. Natürlich komplett in Deutsch!

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

PT 11/94

Name:

Adresse:

Alter:

System:

Hier geht die Post ab!
Coupon ausschneiden
und einsenden. Schon
kriegst Du regelmäßig
wichtige Infos und Tips.



Dune CD: besser als Kino...



... und natürlich komplett in Deutsch

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



Kaiser Knuckle

Auch wenn sich der Titel ziemlich bescheuert anhört, beim Spiel fliegen dafür umso kräftiger die Fetzen. Wilde Prügeleien scheinen bei den japanischen Spieleproduzenten nach wie vor ganz oben auf der Liste jener Spiele zu stehen, die unbedingt wieder einmal programmiert werden sollten. Wenigstens lassen sich die Grafiker Monat für Monat neue Fantasy-Helden einfallen, die mit noch clevereren Tricks den Computergegner auf's Kreuz legen. Zehn garantiert total abgefahrene Typen, darunter zwei mit Lendenschurz und Minirock notdürftig bekleidete Damen zwielichtiger Herkunft, treten bei Kaiser Knuckle von Taito zum Duell an. Gesteuert wird über einen Joystick und sechs Buttons, über die sich Schläge und Tritte in fünf verschiedenen Stärken austeilen lassen. Wie in bester Hollywood-Manier fliegen Glasscheiben und Holzsplitter über den Bildschirm, wenn Ihr den Gegner über den seitlichen Bildschirmrand hinaus in ein Nebenzimmer schleudert.



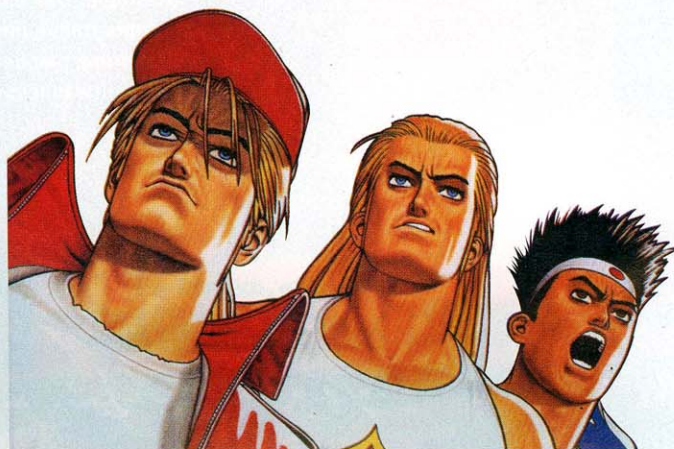
Street Hoop

Street Basketball ist mächtig angesagt: Ein wenig schmutziger, aber keineswegs langsamer als in der Halle wird auf Hinterhöfen, in Fußgängerzonen oder auf Parkplätzen die Lederkugel beim Dunking in die Maschen gehämmert. Vom Hersteller Data East gibt's dann auch eine Umsetzung für die Spielhalle, die vielleicht ein wenig streßfreier

als eine echte Competition ist. Klar, daß sich bei Street Hoop ein Zwei-Spieler-Modus findet, und darüber hinaus gibt's Mannschaften aus zehn Ländern, die sich in Geschwindigkeit, Abwehrverhalten, Dunking und Wurfähigkeit unterscheiden. Die auf dem Spielfeld herum-springenden Gestalten sind recht witzig animiert und lassen sich gelegentlich zu einem ultra-coolen Super-Dunk überreden.



● Eine zirkusreife Vorstellung sind die Super-Dunks, bei denen die Spieler bis zur Stratosphäre abheben, bevor sie den Ball durch den Korb dreschen.



The King of Fighters 94

Beim Hersteller SNK, dem Haus- und Hof-Spielelieferanten für Neo Geo, ist man auf eine neue Idee gestoßen, wie sich in der Spielhalle Prügeleien an

Mann (und Frau) bringen lassen. Statt immer nur einen Superhelden gegen einen anderen antreten zu lassen, sind die Fighter jetzt in Teams zu je drei Spielern vereint, die gemeinsam gegen eine andere Gang antreten. Runde für Runde kämpft so jeder gegen jeden - der eigentliche Kampf kann trotzdem immer nur gegen einen Gegner erfolgen. Vielleicht ist es ja in ferner Zukunft einmal möglich, über Gehirnströme ganze Horden von Ninja-Kämpfern zu steuern - bis dahin müßt Ihr Euch noch mit Joystick und Feuerknöpfen begnügen ...

Kai-Uwe Wahl

● Das Fatal Fury-Trio tritt an gegen die Karatemeister aus Art of Fighting - das kann ja eine heiße Party werden.

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

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Battle Bugs

Flotte Käfer auf dem Kriegspfad!
Das etwas andere Strategie-Spiel

PC 3,5"

69,95

Das Erbe des Titan

Scenery CD zu Battle Isle 2

49,95

Battle Isle 2

CD-ROM

69,95

Pagan

Ultima 8

PC 3,5"

49,95

Speech Pack

19,95

CD (incl. SAP)

79,95

Unser Tip des Monats

Dream Web *

Die sieben Schläfer sind erwacht!
Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.
Ein Adventure,
für das man sterben könnte!

A500 / A1200

69,95

PC 3,5" / CD-ROM

89,95

Inferno *

Das neue Weltraum-Abenteuer
von Ocean nur auf CD-ROM

89,95

Der Patrizier

Der Standard in historischen
Wirtschaftssimulationen
jetzt zum "Ich-schmeiß-mich-weg-Preis"
für AMIGA, PC 3,5" oder CD-ROM

39,95

FIFA Soccer

Die ultimative Fußball-Simulation
von Electronic Arts

AMIGA *

59,95

PC 3,5"

79,95

CD-ROM

69,95

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Armoured Fist *	89,95
Battle Isle 2	69,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Bioforge *	99,95
Bloodnet *	89,95
Dark Forces *	89,95
Doom Utilities 2 incl. 900 neuer Levels	39,95
Dream Web *	89,95
Falcon Gold	99,95
FIFA Soccer *	69,95
Full Throttle *	89,95
Hidden Below	79,95
Höhlenwelt *	89,95
Inferno *	89,95
Kings Quest 1-6 Anthology	komplett 89,95
Larry 1-5 Anthology *	komplett 89,95
Mad Dog 2	99,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95 *	79,95
Outpost (dt.)	89,95
Phantasmagoria *	89,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Rebel Assault (e.)	SONDERPOSTEN 69,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Space Quest 1-5 Anthology	komplett 89,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95
Star Trek - Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen	99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
Ultima 8	SONDERPOSTEN 79,95
Under a Killing Moon *	119,95
Wild Blue Yonder *	79,95
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory *	89,95

CD-ROM Preishits

7th Guest (Euro-Version)	69,95
Civilization & Railroad Tycoon Del.	komplett 79,95
Critical Path (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Der Patrizier	AKTIONSPREIS 39,95
Empire Deluxe (dt.)	AKTIONSPREIS 59,95
Epic Pinball - Shareware Version	9,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions	99,95
Harpoon	49,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	39,95
Iron Helix (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	39,95
Megarace	49,95
Monkey Island 1	39,95
Oldtimer	89,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Shadowlands	19,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
Summer - Winter Challenge	komplett 39,95

3,5" Spiele

1942 Pacific Air War	89,95
Aces of the Deep	89,95 *
Across the Rhine	99,95 *
Anstoss	79,95 69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95 59,95
Armoured Fist	89,95 *
Aufschwung Ost	79,95 69,95
Battle Bugs	69,95 *
Battle Isle 2	89,95 89,95 *
Bazooka Sue	99,95 *
Beneath a Steel Sky	79,95 69,95
Bloodnet	99,95 *
Break Thru	59,95 *
Burning Steel 2	89,95
Caribbean Disaster	89,95 * 79,95 *
Chaos Engine	59,95 39,95
Chartbreaker	89,95 * 79,95 *
Colonization	99,95 *
Death or Glory	89,95 * 89,95 *
Delta V	79,95 *
Der Clou	89,95 79,95
Der Schatz im Silbersee	99,95 89,95 *
Die Siedler	89,95 89,95
Doom - Episoden + Data 1+2	je 29,95
Dream Web	89,95 * 69,95 *
Dune 2	69,95 59,95
Elite 3	79,95 * 69,95 *
F-14 Fleet Defender Mission Disk	49,95 *
Fields of Glory	99,95 79,95 *
FIFA Soccer	79,95 59,95 *
Flightsimulator 5	ab 69,95
Front Page Football Pro	89,95 *
Grandest Fleet	79,95
Hanse - Die Expedition	49,95 39,95
Harpoon 2	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95 89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95 * 69,95 *
History Line 1914 - 1918	79,95 79,95
Hurra Deutschland	79,95
Indy Car Racing	59,95
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95
Ishar 3	79,95 69,95
Jungle Strike	69,95 *
KA 50 Werewolf	79,95 *
Kings Quest 6 (dt.)	89,95 69,95
Kolumbus	89,95 79,95
Lands of Lore (dt.)	69,95
Lollypop	79,95 * 69,95 *
Mad News	89,95 79,95 *
Master of Magic	99,95 *
Master of Orion	99,95
Micro Machines	69,95 * 59,95
Nascar Racing	79,95 *
Outpost	89,95
Overlord	79,95 69,95 *
Pizza Connection	89,95 89,95
Quarter Pole	79,95 69,95 *
Robinson's Requiem	69,95 59,95 *
Rüsselsheim	69,95 59,95
Sam & Max (dt.)	89,95
Sim City 2000 (dt.)	89,95 79,95 *
Space Simulator	89,95 *
Spelunx	79,95 *

3,5" Spiele

SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95
Star Trek 2 - Judgment. Rites (dt.)	99,95
Sternenschweif (DSA 2)	89,95 * 79,95 *
Strike Commander	89,95
Strike Comm. Zusatz-Disks	je 39,95
S.U.B.	79,95 69,95 *
Subwar 2050 Mission Disk	49,95
Superhero League of Hoboken	89,95
Syndicate	89,95 69,95
Syndicate Data Disk	39,95 39,95 *
System Shock	79,95 *
Theme Park	79,95 69,95 *
Tie Fighter	89,95
Transport Tycoon	99,95 *
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95 79,95 *
Ultima 8	AKTIONSPREIS 49,95
Ultima 8 Speech	AKTIONSPREIS 19,95
Victory at Sea	89,95 *
Wing Commander Armada	69,95
Wings of Glory	89,95 *
X-Wing Mission Disk: B-Wing	49,95
X-Wing Upgrade Kit	59,95

3,5" Preishits

A-Train (dt.)	39,95 39,95
Ambush at Sorinor (dt.)	19,95
B-17 Flying Fortress	39,95 39,95
Book Rogers 2 (5,25", dt.)	19,95
Cool World (dt.)	19,95 9,95
Curse of Enchantia	19,95
Death Knights of Krynn (5,25", dt.)	19,95
Der Patrizier	39,95 39,95
Dogfight	39,95 39,95
Dragons Lair 3	19,95 19,95
Eco Quest (dt.)	19,95
Elite Plus	19,95
Elite 2	39,95
Empire Deluxe (dt.)	59,95
Erben des Throns	29,95 29,95
F 117-A Nighthawk	39,95 39,95
Fairy Tales (dt.)	19,95
Great Courts 2	29,95 29,95
Incredible Machine	19,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	59,95 59,95
Ishar 1	19,95 19,95
Ishar 2	29,95 29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95 39,95
Monkey Island 2 (dt.)	59,95 59,95
North & South	29,95 29,95
Railroad Tycoon	39,95 39,95
Shadowlands	19,95 19,95
Silent Service 2	39,95 39,95
Sim Ant (dt.), Earth (dt.), Life (dt.)	je 39,95 39,95
Skidmarks	29,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95 19,95
Ween	39,95 19,95
Winter Olympics	29,95 29,95
Winzer	19,95
Zak McKracken	39,95 39,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Fields of Glory *	79,95
Theme Park *	79,95
U.F.O. - Enemy Unknown *	79,95

Apple Macintosh

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Pirates Gold	99,95
Rebel Assault (CD-ROM)	99,95

Atari ST

Alle aktuellen Titel sind ab Lager lieferbar, viele
Spiele bereits ab 5,95 - bitte Listen anfordern!

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel sowie Hardware für
MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES,
Gameboy ab Lager lieferbar - bitte Liste anfordern!

Disketten

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

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!	
Gravis Joystick (PC analog)	ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 69,95
Gravis Phoenix - der ultimative PC-Stick	259,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	349,95
-------------------------------	--------

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	179,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	229,95
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

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

Kreditkarten

Ab sofort akzeptieren wir 349
Versandbestellungen auch Kreditkarten!
Einfach anrufen, Kartennummer und Ihre
Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre
Bestellung geht Ihnen Frei Haus zu.

Bestellannahme

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

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift

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

ECTS Herbst '94



Stunde der Wahrheit

Für den europäischen Computerspiele-Markt sind keine anderen Großveranstaltungen so wichtig wie die beiden European Computer Trade Shows im Frühling und im Herbst jedes Jahres. Von den beiden Messen ist vor allem die letztgenannte interessant. Im herbstlich-kühlen London ringen alle um das wichtigste und größte Stück Kuchen in der Branche: das Weihnachtsgeschäft.

von Thomas Borovskis & Martin Weidner

Die Fassade des Business Design Centers am Rande des alten Londoner Arbeiterviertels Islington sieht alles andere als gigantisch aus und erinnert auf den ersten Blick mehr an eine mittelgroße deutsche Stadthalle als an ein Messezentrum, in dem gleichzeitig einige tausend Krawattenträger und mehrere hundert Konsolen und Computer Platz finden. Der erste Eindruck täuscht - denn hinter den Toren zeigten sämtliche Hersteller von Rang und Namen, dicht an dicht auf drei Etagen gedrängt, was uns zum Jahreswechsel an neuen Computer- und Videospielen

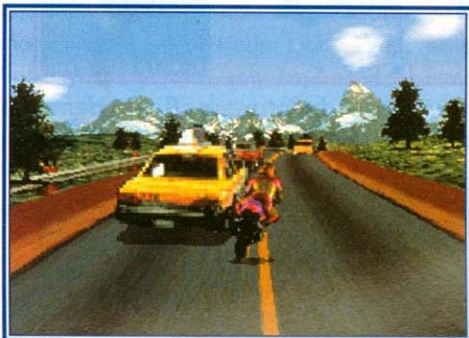
erwartet. Wenn man die größte europäische Spielsoftware-Messe als Trendbarometer heranziehen möchte, war schon nach dem ersten Rundgang klar, daß das Rennen um die Gunst der Softwarehersteller - zumindest quantitativ - von einem System gewonnen wurde: dem PC. Hundertscharen von Pentiums und Dutzende schneller 486er wiesen auch innerhalb dieser Systemgrenzen eine klare Marschrichtung an: High-End-Software wird in Zukunft nur noch für High-End-PCs entwickelt. Ausnahmen wie D.I.D.s Inferno, das auch auf 386ern noch vernünftig laufen soll, bestätigen nur die Regel. Die Zahl der anwesenden Amigas mitsamt ihren großen Brüdern war leider etwas rückläufig, dafür waren hier absolute Spitzenprodukte auf dem stärksten Gebiet des Amiga zu sehen: erstklassige Actionspiele.

21st Century Entertainment

Die Flipper-Zauberer von 21st Century Entertainment werden in nächster Zeit weiter auf ihrer Pinball-Linie fahren. Für die



● Die Vorzeige-Spiele des 3DO, FIFA Soccer (oben) und Road Rash (unten), mit dem 3DO-Blaster jetzt am PC.



Jahreswende erwartet uns eine weitere Fortsetzung der Pinball Dreams-Reihe. Pinball Illusions (PC) war in einer voll spielbaren Amiga- und PC-Version am Stand installiert und bot außer den neuen Tables nur bereits Gewohntes: sanftes Scrolling und hochauflösende Grafiken. Darüber hinaus hat man aber doch erkannt, daß man nicht allein auf die Flipper-Schiene setzen darf: Mitte 1995 sollen Synergist (PC) und Cecil and his Chopper (PC) auch den Adventure-Markt bereichern.

3DO

Am 1. September war es zumindest in Großbritannien soweit. Panasonic lieferte die ersten 3DO-Geräte an den Handel aus, Kostenpunkt 399 Pfund; im Lieferumfang ist Crystal Dynamics' Total Eclipse enthalten. Creative Labs stellte den lange erwarteten 3DO-Blaster vor, eine Steckkarte für MS-DOS-Rechner. Lauffähig unter Windows, wird der eigentliche Rechner (386er aufwärts) fast komplett links liegengelassen, nur Monitor und CD-ROM-Laufwerk werden genutzt. Bis jetzt

arbeitet die 3DO-Karte (250 Pfund) allerdings nur mit einem Panasonic 563 CD-ROM-Laufwerk zusammen, weitere Versionen sollen folgen. Gerade EA-Titel wie das furiose Road Rash oder FIFA Soccer mit sieben verschiedenen Perspektiven und bis zu sechs Spielern gleichzeitig, die es in DER Form nicht auf dem PC gibt, sollten neues Kundenpotential erschließen. Eben diese Titel waren dann auch die einzigen Highlights unter den gezeigten Titeln. In Deutschland soll das 3DO erst Mitte '95 auf den Markt kommen (Kostenpunkt: deutlich unter 1.000 DM). Angekündigt sind u.a. Origins Space Opera Wing Commander 3 und Bullfrogs abgedrehtes Magic Carpet, eine Umsetzung des Neo Geo-Titels Samurai Showdown, das Jump & Run Gex mit gerenderen Charakteren (beide von Crystal Dynamics) sowie Capcoms Super Street Fighter II Turbo (alle 3DO), für das Panasonic eigens ein neues Joypad design.

Activision

Wie Phönix aus der Asche: Eines DER Highlights der Messe, das sogar David Perry gefiel, war zweifellos Pitfall The Mayan Adventure von Activision. Mit der fast filmreifen Animation der Spielfigur Harry,



● Activisions Pitfall hat eines der ersten Videospiele zum Vorbild und überzeugt durch tolle Animationen.

dem intelligenten Levelaufbau, aber vor allem dem tadellosen Gameplay sticht dieses Jump & Run eindeutig aus der Masse hervor. Die sehr gute Hintergrundmusik trägt noch ihren Teil zur gelungenen Atmosphäre bei. Den Vertrieb für Europa wird Sony Imagesoft übernehmen (SNES/MD/MCD II). Angekündigt wurden das Sequel zu Mechwarrior, Battletech (SNES) sowie das interaktive Adventure Return to Zork (MCD II/JAG CD).

Atari

Atari war nicht mit einem eigenen Stand auf der Messe vertreten, sondern zog es vor, einem ausgewählten Fachpublikum im London Planetarium ihren einzi-

gen neuen Titel für das Herbstgeschäft vorzustellen: Alien Vs. Predator (JAG). Mal davon abgesehen, daß die Präsentation, wie bei Atari so üblich, nicht ganz ohne Pleiten, Pech und Pannen abging, konnte das 3D-Actionspiel einen guten Eindruck hinterlassen. Die Atmosphäre ist, id Software-like, klaustrophobisch, das Scrolling ordentlich flott. Ansonsten war man nicht müßig, alle Neuheiten zum x-ten Male anzukündigen. Ein Hoffnungsträger ist



● Der Jaguar greift an: Mit Alien vs. Predator (oben) und Rayman (unten) hat die 64Bit-Konsole zwei exquisite Spiele.



Amiga-Juwelen im PC-Dickicht

Es war fast unmöglich, unter all den High-Tech-Produktionen für den PC interessante Spiele zu finden, die die Software-Zukunft von Hunderttausenden von Amiga-Usern etwas sorgenfreier hätten gestalten können. Zwar führen noch viele Firmen den Amiga in ihrer Release-Liste, dennoch war es unübersehbar, daß Commodores Computer-Star der 80er Jahre mit den technischen Entwicklungen nicht mehr Schritt halten kann.

Glücklicherweise nutzen z.B. Virgin, MicroProse und Ocean die weitverbreitete Spieleplattform weiterhin für die Konvertierung erfolgreicher Titel. So wird das Virgin-Videospiel-Highlight des letzten Winters, Aladdin, für die gesamte Amiga-Familie erscheinen. MicroProse hingegen setzt auf erfolgreiche Titel aus dem PC-Bereich, wie UFO, Enemy Unknown und Across the Rhine. Ocean stellte mit Mighty Max, Jungle Strike, Kid Chaos, Skitchin' und TFX zumindest quantitativ alle anderen in den Schatten.

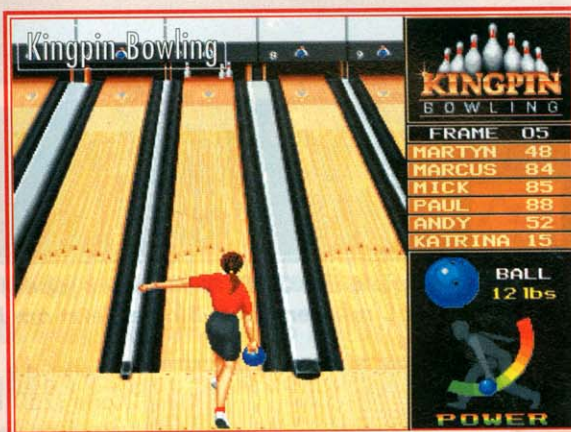
Nicht zuletzt fanden sich unter der Übermacht der PC- und Videospiele-Anbieter auch dieses Jahr wieder die beiden innovativsten und bekanntesten Amiga-Software-Publisher Renegade und Team 17. Renegade sorgte mit Ruff 'n' Tumble, The Sensible World of Soccer und vor allem

Flight of the Amazon Queen für leuchtende Augen unter den wenigen Amiga-Interessenten. Mehr zu diesen wirklichen Knallern in unserem Special auf Seite 40.

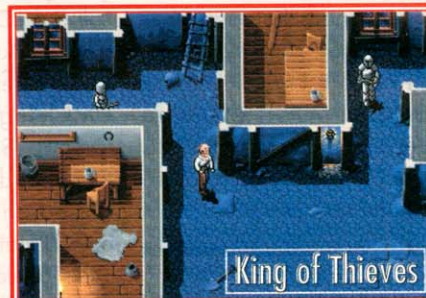
Der zweite Amiga-Profi im Bunde war Team 17. Mit der Fortsetzung zu Alien Breed, Tower Assault, haben die Engländer wieder einen tollen Action-Kracher mit über 50 Levels in Vorbereitung. All Terrain Racing präsentierte sich als schnelles Rennspiel mit witzigen Einfällen und völlig abgedrehten 36 Kursen. Noch abenteuerlicher geht es bei King of Thieves zu. In einer Zeit der Mythen und Legenden dürft Ihr in zahlreichen Actionsequenzen die Geheimnisse des mittelalterlichen England lüften. Zu guter Letzt sei noch eine sportliche Herausforderung erwähnt, die bislang noch von keinem Hersteller so recht in Szene gesetzt

wurde. Kingpin Bowling erwies sich als solides Sportspiel mit guten Ansätzen, ob es aber dem Anspruch einer „Bowling-Simulation“ gerecht werden kann, wird sich erst in einem ausgiebigen Test zeigen.

● **Renegade beweist Vielfalt mit handfestem Jump & Shoot, spannendem Adventure und spaßigem Rennspiel.**



● **Sport, Action und Adventurespaß aus dem Hause Team 17 lassen die Amigawelt hoffen.**





● **Neu: 17 starke Flitzer und 54 spektakuläre Strecken.**

allerdings auch in Sicht: Rayman (JAG) aus dem Hause Ubi Soft schickt sich an, mit 16,7 Millionen Farben und einer filmreifen Animation Mario und Sonic das Fürchten zu lehren.

Codemasters



Die 8Bit-Profis arbeiten derzeit mit Hochdruck an einem Nachfolger zu MicroMachines. Er unterstützt natürlich die Codemasters-eigene J-Cart, einen im Modul integrierten Vier-Spieler-Adapter, der erstmals bei Pete

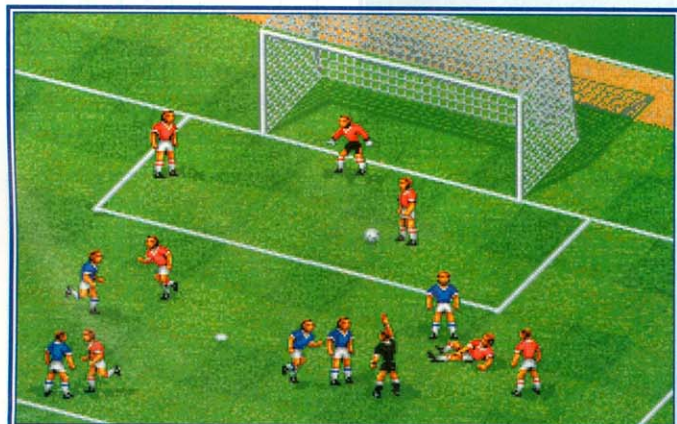
Sampras Verwendung fand. Weitere Features: 17 Vehikel, 54 (!) Strecken und neue Liga-Modi. Die Spielbarkeit ist, wie schon beim ersten Teil, vorbildlich gelungen, nur kommt die Mega Drive-Fassung nicht über 8Bit-Niveau hinaus. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.

Domark

Mit der World Championship Edition geht Domarks äußerst erfolgreiches F1-Spiel bereits im Dezember in die zweite Runde. Dank FIA-Lizenz verfügt das Sequel über alle Fahrer der '94er Saison sowie alle Teamstatistiken. Mit zwei verschiedenen Perspektiven, einer Replay-



● **Jet-Action am Mega CD: Flying Nightmares.**



● **Perspektivisch erinnert Total Football an FIFA Soccer.**

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradise Software

Riesenauswahl:

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

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!

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

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

Täglich neue Games

Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kuffilme, Poster, Pins -

Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenschweis erforderlich!

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

Preislistenauszug	Art.	IBM	AMI	Preislistenauszug	Art.	IBM	AMI	Preislistenauszug	Art.	IBM	AMI
ACES OF THE DEEP	DV	85		PROJECT X	DA	45		THEME PARK	DV	64	
ACROSS THE RHINE	DV	89		QUICK	DA	58		UFO - ENEMY UNKNOWN	DV	64	
AL-QUADIM - THE GEN.	DV	80		QUEST FOR GLORY 4	DV	67		ULTIMATE BODY BLO.	DA	59	
ARCADE POOL	DA	38	29	RAPTOR	EV	69		CD-ROM SPIELE			
BATTLE ISLE 2	DV	79						11TH HOUR	DA	121	
BAZOOKA SUE	DV	78		ROLAND CANVAS SCD10	359,-			ACES OF THE DEEP	DV	81	
BENEATH A STEEL SKY	DV	68	62	ROLAND CANVAS SCD15	479,-			ANSTOSS + WORLD CUP	DV	88	
BENEFACOR	DA	87		RED CRYSTAL	DV	78	69	BATTLE ISLE 2 SCENERY	DV	57	
BLOODNET	DA	79		RINGS OF MED. GOLD	DV	69		BIOFORGE	DV	78	
BREAK THRU	DV	58		REUNION	DV	76	68	BLOODNET	DV	85	
BUNDESL. MAN. 3. HATT.	DV	86	80	ROBINSON'S REQUIEM	DV	62		BURNING STEEL 2	DV	78	
BURNING STEEL 2	DV	86		RUFF & TUMBLE	DA	52		COMANCHE COMPLAIT.	DV	92	
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	68	RUSSELSHEIM	DV	66	62	DAS SCHWARZE AUG 2	DV	79	
CHARTBREAKER	DV	66	62	S.U.B.	DV	66	56	DER CLOU	DV	79	
CLIFFHANGER	DA	45	45	SAM & MAX	DV	86		DRAGON LORE	DV	80	
COLONIZATION	DV	89		SIERRA SOCCER	DV	64		ERBEN DER ERDE	DV	80	
COOL SPOT	DA	55	55	SIM CITY 2000	DV	86	54	FALCON GOLD	DA	92	
CRASH DUMMIES	DA	45		SIM CITY 2000 SCEN. 1	EV	45		FIFA INTERN. SOCCER	DV	69	
D-DAY	DA	78		SIMON THE SORCERER	DV	85	68	INDIANA JON. 4 & 1000	DV	72	
DARK LEGIONS	EV	64		SSN-21 SEAWOLF	EV	79		INFERNO	DA	92	
DAS SCHWARZE AUG 2	DV	78		STARTREK 2-JUD. RIDE	DA	78					
				STARLORD	DV	89	68	CD-Rom Drive			
				STRIKE COM. + SPEECH	DA	119		CDA268-01A	259,-		
				STRIKE COM. TAC. OP.1	DA	38		Pana. CR-562 B	269,-		
				STRIKE SQUAD	DA	85		MITSUMI FX001D	259,-		
				SUBWAR 2050 MISSION	DV	52		(double speed, multi-session)			
				SUPERFROG	DA	58	48	ISHAR 3	DV	79	
				SUPERHERO LEA. OF HOBEV	DA	68		JUNGLE STRIKE	DV	68	
				SYSTEM SHOCK	DV	80		LEISURE SUIT LAR. 1-5	DV	80	
				THE CHAOS ENGINE	DA	58		LEISURE SUIT LARR. 6	DV	79	
				THE GRANDST FLEET	DA	67		LILLYPOP	DA	65	
				THEATRE OF DEATH	DA	78		MAD NEWS	DV	86	
				THEME PARK	DV	79	63	PHANTASMAGORIA	DV	80	
				TIE FIGHTER	DV	92		POLICE QUEST 4	DV	80	
				TURRICAN 2	DA	66	66	QUEST FOR GLORY 4	DV	80	
				U.F.O. - ENEMY UNKN.	DV	91	68	QUIK	DA	64	
				ULTIMA 8 - LOST VALE	DV	45		REBEL ASSAULT	DV	82	
				UNIVERSE	DV	59		SAM & MAX	DV	92	
				WEREWOLF KA 50	DA	67		STAR TREK: THE NEXT.	DV	89	
				WING ARMADA	DA	70		STRIKE COMMANDER	DA	89	
				WINGS OF GLORY	DV	75		SUPERHERO LEA. OF HOBEV	67		
								SYNDICATE PLUS	DV	93	
				SUPERPREIS!				SYSTEM SHOCK ENH.	DV	80	
				SIGMA RealMagic	619,-			THE HIDDEN BELOW	DV	69	
				AMIGA CD32				THE HORDE	EV	80	
				BENATH A STEEL SKY	DV	59		THEME PARK	DA	85	
				BUMP 'N' BURN	DA	59		TIE FIGHTER	DA	80	
				CHUCK ROCK 1	DA	38		ULTIMA 8 - PAGAN	DV	122	
				ELITE 2 - FRONTIER	DV	55		UNDER A KILL MOON	DV	108	
				FIELDS OF GLORY	DV	64		WILD BLUE YONDER	DA	68	
				FORMULAR 1 GR. PRIX	DA	55		WING ARMADA	DA	80	
				FURY OF THE FURRIES	DA	62		WINGS OF GLORY	DV	87	
				GUNSHIP 2000	DA	62					
				IMPOSSIBLE MISS. 2050	DA	61		SOUNDKARTEN			
				KINGPIN	DA	59		SoundBlaster 16 MultiCD ASP	379		
				MEGA RACE	DA	64		SOUND GALAXY 16 FP	199		
				PIRATES GOLD	DA	62		SOUND GALAXY 16 NOVA EX.	259		
				QUIK	DA	64		SOUND GALAXY ORION 16	289		
				REUNION	DA	64		WAVE POWER	289		
				FURY OF THE FURRIES	DA	57		ORCHID GAME WAVE 32	349		
				SENSIBLE SOCCER	DA	48		ORCHID SOUND WAVE 32	499		
				STRIKER	DA	55					
				SUPERFROG	DA	38					
				T.F.X.	DA	69					

Verandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM, Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland bitte anfragen. 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! 1194



● **Soccerama hat eine ungewöhnliche Spielsicht. Kawasaki Superbikes wirkt altbacken.**

Verwendung fand, während man sich bei Soccerama (SNES) World Cup Striker als Vorbild auserkoren hat. Wuseln total ist hier angesagt, und das mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig. Domarks Inhouse R&D-Abteilung, Kremlin, arbeitet neben einer aufgemotzten Version von Flying Nightmares für das 3DO



Funktion und der gewohnt flüssigen Grafik sollte die '94er Edition für Rennspiel-Fans zum Weihnachtsgeschäft wieder ein Muß werden. (SNES/MD/MCD/GG). Von den gleichen Entwicklern stammt auch Kawasaki Superbikes, das gegenüber Electronic Arts' Road Rash einen schweren Stand haben wird (MD/GG). Flying Nightmares (MD) dagegen, ein Abkömmling des mittelmäßigen PC-Titels AV8B Harrier Assault, ist eher für eingefleischte Flugsimulations-Freaks gedacht. Mit etwas Verspätung trudeln auch die ersten „richtigen“ Fußballspiele von Domark ein: Total Football (MD) wartet mit derselben isometrischen Perspektive auf, die bereits bei FIFA Soccer



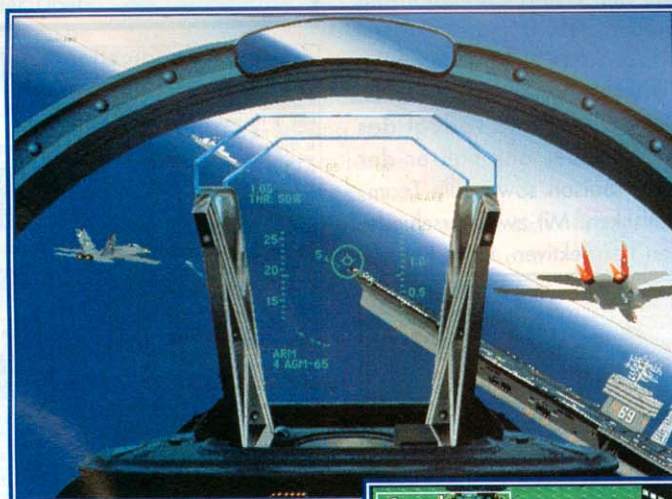
● **Theme Park in der Konsolenversion: Weniger Farben, weniger Attraktionen, aber genauso viel Spaß.**

auch an ersten PlayStation-Titeln. Last but not least erscheinen noch SNES- und GG-Umsetzungen von Marko's Magic Football.

Electronic Arts

Wer hierher kam, wollte vor allem eines sehen: Wing Commander 3 (PC CD-ROM). Deswegen war man sich bei EA auch bewußt und präsentierte Origins bestes Stück effektiv hin-

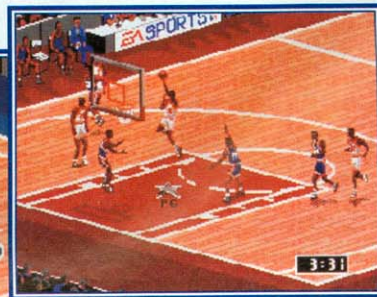
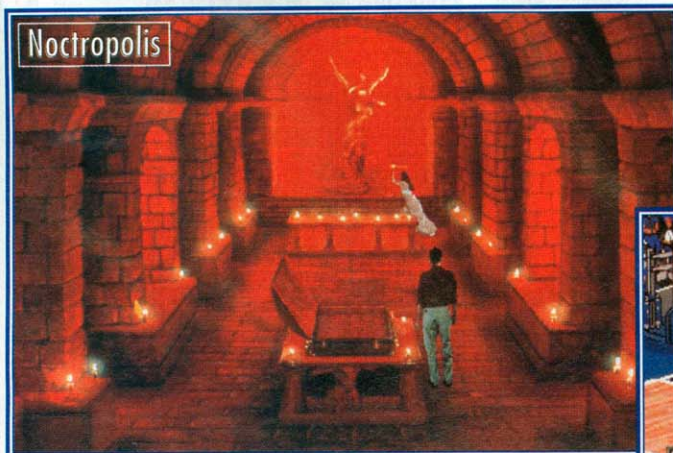
ter einer Absperrung. Neben den Branchengrößen Richard Garriott und Chris Roberts besuchte sogar Mark Hamill alias Luke Skywalker, der in WC 3 bekanntermaßen den Hauptpart übernimmt, den Messestand. Die ersten spielbaren Sequenzen in bester Super-VGA-Grafik waren ebenso beeindruckend wie die gefilmten Videoeinlagen. Wer das Spiel schon jetzt auf seinem Wunschzettel stehen hat, muß sich allerdings im klaren sein, daß ohne die entsprechende Hardware überhaupt nichts läuft: Ein Pentium oder ein 486 DX2 ist die Grundvoraussetzung für einen flüssigen Spielablauf. Auch für die Freunde von Flugsimulationen gibt es von EA gleich zwei tolle Infos. Zum einen steht der inoffizielle Chuck Yeager-Nachfolger U.S. Navy Fighters (PC) kurz vor der Fertigstellung, zum anderen wird auch an Strike Commander 2 (PC) gearbeitet. U.S. Navy Fighters richtet sich vor allem an die Freunde des schnellen Dogfights und konnte durch seine technische Raffinesse beeindrucken: Von 320x200 bis zu 800x600 Bildpunkten ist die Grafikauflösung in mehreren Stufen verstellbar. Selbst in



● **US Navy Fighters: der neue Wing Leader?**



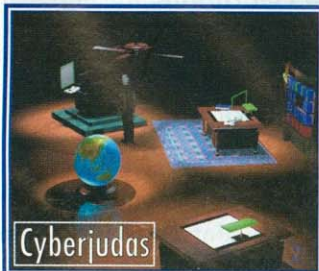
● **NBA Live 95: Basketball im „FIFA“-Stil.**



hohen Detailstufen ist U.S. Navy Fighters auch auf „normalen“ 486ern noch flüssig und gut spielbar. Ein ungewöhnliches Adventure wurde mit Noctropolis (PC) vorgestellt. Ganz im Trend der Zeit liegen gefilmte Schauspieler, die dort als animierte Sprites ihren Dienst tun. Trotz vieler Videoeinlagen soll sich Noctropolis aber spielen lassen wie ein „echtes“ Adventure - in den nächsten Wochen werden wir mehr davon sehen. Bei den Videospielen setzt Electronic Arts weiterhin auf die erfolgreiche EA Sports-Reihe. Neben FIFA Soccer '95 (MD), das sich völlig anders spielt als die alte Version, und der 3DO-Version, die alles bisher Dagewesene an Fußballspielen in den Schatten stellt (!), arbeitet EA auch noch an einer adäquaten Game Gear-Umsetzung. Desweiteren in der Mache sind Madden NFL '95 (SNES/MD), NBA Live '95 mit FIFA-Perspektive (SNES/MD), NHL '95 mit Liga- und Full Season-Modi (SNES/MD) sowie PGA Tour Golf III mit vier neuen Kursen (MD); kurzum, die gesamte Palette erfährt eine Runderneuerung. Der einzige wirklich neue Titel aus der Serie war Rugby World Cup 1995. Features: FIFA-Perspektive, EA Sports Stadium Sound und natürlich kompatibel mit dem Vier-Spieler-Adapter (MD). Alle Titel sollen noch im November erscheinen. Ansonsten sind noch von EA Road Rash III (MD) sowie von Bullfrog das Söldnerspektakel Syndicate (SNES/MD/JAG) und das Strategievergnügen Theme Park (MD/JAG/3DO) in Arbeit.

Empire

Voll auf „Cyber-“ setzt man bei Empire. Der Polithriller Cyber-



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

	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	—	—
Banshee /dt Amiga 1200 o. CD 32	53,95	—	—
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	89,95	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2	—	74,95	74,95
Chaos Engine /dt	47,95	51,95	—
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
Gabriel Knight /dt	—	69,95	89,95
Goal! /dt	29,95	39,95	—
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
Hurra Deutschland /dt	—	74,95	74,95
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-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 o. 3 /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 o. 3 /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
Mad News 2 /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 Dreams & Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
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	—	71,95	77,95
Rebel Assault /dt	—	—	89,95
Robinson's Requiem /dt	—	61,95	—
Russelsheim /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	—	59,95	—
X-Wing Mission Disk 2 - B-Wing /dt	—	44,95	—
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	179,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	229,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

So
können Sie gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Ihre 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



Magic Carpet - Die 3D-Sensation



COPYRIGHT BULLFROG PRODUCTIONS LTD 1994. COUNT DOWN 952. SCORE 00001170



COPYRIGHT BULLFROG PRODUCTIONS LTD 1994. COUNT DOWN 1094. SCORE 00000970

Die absolute Messeüberraschung konnte man bei Bullfrog erleben: Neben ersten Screenshots zu Syndicate 2 zog vor allem eine sehr weit entwickelte Version des 3D-Spiels Magic Carpet erstaunte Blicke auf sich. Hinter Magic Carpet steht eine völlig neue und ziemlich abgedrehte Spielidee. Auf einem fliegenden Teppich gleitet der Spieler als Zauberer über bergige 3D-Landschaften und muß dabei versuchen, massig „Mana“-Punkte zu ergattern. Das übergeordnete Spielziel ist es, eine in sieben Teile zerfallene

Welt wieder zusammenzuführen. Das ganze Prinzip ist schwer zu erklären und bedarf sicherlich eines ausführlichen Handbuchs, um voll und ganz verstanden zu werden. Zum einen geht es darum, andere Magier, die ebenfalls über dieser Fantasie-Welt umherschweben, zu besiegen, zum anderen müssen auch zahlreiche Fabelwesen, wie fliegende Drachen, beseitigt werden. Wer

genug Mana gesammelt hat, kann auf Knopfdruck tiefe Schluchten im Erdboden herbeizaubern oder in Sekundenschnelle massive Festungen ausheben. Die Mischung aus 3D-Kampfelementen und Fantasy-Handlung machen Magic Carpet zu einer der vielversprechendsten Neuerscheinungen überhaupt. Die Grafik ist, genau wie die Handlung, nur schwer zu umschreiben. Die Bodendarstellung erinnert stark an die Strike Commander-Grafik, macht aber einen flüssigeren und schnelleren Eindruck. Als wenn das noch nicht reichen würde, haben die Programmierer noch einige Zusatzfeatures in das Spiel integriert. Zum einen kann der Spieler zwischen normaler VGA-Grafik und SuperVGA wählen. Zum anderen werden auch zwei sehr interessante 3D-Modi integriert. Wer nämlich 3D total erleben will, kann in einen Rot/Grün-Brillen-Modus oder einen Stereographie-Modus umschalten. Noch im November soll Magic Carpet in den Läden stehen.



COPYRIGHT BULLFROG PRODUCTIONS LTD 1994. COUNT DOWN 971. SCORE 00001170

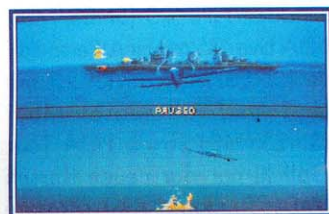
● Ein phantastisches Fluggefühl über Wiesenhänge und durch Felsschluchten hinterläßt Magic Carpet. Der Clou: 3D-Modus mit Brille oder Stereographie.

judas (PC) und das Rollenspiel Cyberspace (PC) waren allerdings noch nicht ganz so ausgereift wie das in Kürze erscheinende Dreamweb, über das wir in der Play Time ja bereits einschlägig berichtet haben. Neben Dreamweb konnte vor allem das WK I-Fliegerspiel Dawn Patrol (PC) überzeugen.



● In SVGA erkennt man sogar die Hoheitsabzeichen.

Gametek



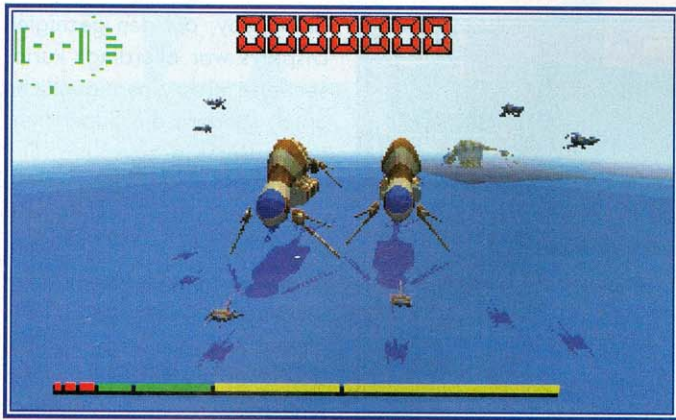
● Carrier Aces: Actionreiche Schlachtschiff-Simulation.

Lediglich zwei wirklich neue Titel gab es bei Gametek an der Konsolen-Front: Carrier-Aces (SNES), ein Mode 7-Shoot 'em Up mit erstaunlich flotter Grafik und Two-Player-Split Screen (SNES) sowie Full Throttle Racing (Arbeitstitel), ein Mix



● Full Throttle Racing: Schon in dem sehr frühen Stadium hinterließ das Rennspiel einen guten Eindruck.

aus Jetski- und Motorradrennen, das einen passablen Eindruck hinterlassen konnte (SNES).



● **Chaos Control (oben) und AITD 3 (li.), zwei Highlights von Infogrames.**

Tiefgreifende Änderungen an Grafik oder Steuerung waren nicht zu bemerken. Anscheinend

wurde auch im dritten Teil das Hauptaugenmerk auf eine spannende Handlung gelegt. Mit Prisoner of Ice (PC) wird ungefähr zeitgleich ein weiteres H.P.Lovecraft-Adventure erscheinen. Etwas actionorientierter geht es bei Chaos Control (PC) zu: Das Arcade-Game soll im Gameplay sogar mit Spielhallen-Titeln mithalten können.

Gremlin

Gremlin Graphics bzw. Gremlin Interactive, um dem Image eines Publishers gerecht zu werden, der sich dem CD-Format verschrieben hat, entwickelt nur noch sehr wenig Konsolenprojekte. Neben Top Gear 3000 (SNES) stellten die Rennspiel-Spezialisten lediglich eine 1:1-Umsetzung von EAs Jungle Strike vor (SNES). Beide Titel werden jedoch erst Anfang nächsten Jahres erscheinen.

Infogrames

Der Meisterdetektiv Edward Carnby geht ab November ein drittes Mal auf Geister- und Ganovenjagd. Alone in the Dark 3 (PC) führt uns diesmal in die Vergangenheit, genauer gesagt in die Zeit des Wilden Westens.



● **Blackhawk (oben). Descent (unten).**



TREFFPUNKT-SOFT

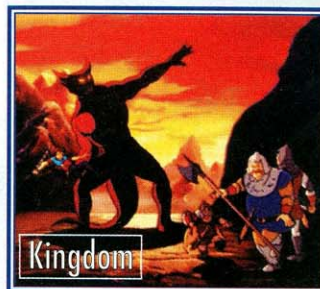
RICHARD HOOP

Der Softwareversand mit den Hammer Preisen! Bestell-Tel. und Fax 040/7202967
Versand: Wischhoff 21 • 21465 Wentorf • Abholung nach Absprache!

	PC	Amiga	CD-ROM		PC	Amiga	CD-ROM
Anstoß World Cup Ed.	DV	58,50	58,50	84,90	Pizza Connection	DV	78,50
Battle Isle 2	DV	79,95	79,95	84,90	Rebel Assault	DV	89,90
Bundesl. Manager Hatrick	DV	79,90	78,90		Sim City 2000	DV	82,50
DSA 2 Sternenschweif	DV	79,90			Star Trek 2	DV	79,90
Der Clou	DV	75,90	69,90		Theme Park	DV	71,90
Die Siedler	DV	77,90	77,90		Tie Fighter	DV	79,90
Hanse Deluxe	DV	49,90	46,90		Ultima 8 + Speech Pack	DV	109,90
Outpost	DA	79,90			Wing Commander Armada	DA	72,50

SNES u. Sega Mega Drive Konsolen plus Spiele auf Anfrage!
★ Intersoft Partner ★
PC-Hardware auf Anfrage!

Ladenpreise können abweichen. Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version E=Englische Version
Vorbestellung möglich! Versandkosten: Vorkasse 5,- DM/Postnachnahme und UPS 9,- DM/ zuzüglich Nachnahmegebühr. • Ausland nur gegen Vorkasse + 20,-
DM! Der Versand der Spiele erfolgt in einer Sicherheitsverpackung. Information • Willershielke 15 • 22415 Hamburg



Neues im Gepäck, dafür sollen bis Weihnachten das Multimedia-Rollenspiel Stonekeep, Cyberia, Descent und Kingdom (alle PC) in den Ladenregalen

stehen. Außerdem wurden zwei ganz neue Titel, ein Action-Adventure namens Blackhawk (PC) und ein Strategiespiel namens Warcraft: Orcs and Humans (PC), vorgestellt. Auch für die Konsolen waren wirkliche Neuheiten fehlangeige. Überzeugen konnte lediglich die Sega-Version von Rock'n'Roll Racing (MD), das auf dem Super Nintendo wochenlang die US-Ver-

Okay Soft

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

Spieler auf CD-ROM:

1942 Pacific Air War	DA	85,90	Aegis Guardian	DV	79,90	Space Quest Antologie	DV	82,90
Alone in the Dark 2	DV	81,90	Anstoß World Cup Ed.	DV	82,90	SSN 21 Seawolf	DV	79,90
Anstoß	DV	66,90	Armored Fist	DV	87,90	Star Trek 25th Aniv	DV	85,90
World Cup Edition	DV	51,90	Battle Isle 2	DV	86,90	Strike Commander	DV	82,90
Armored Fist	DV	87,90	Sc. Erben des Titan	DA	53,90	Syndicate Plus	DV	89,90
Aufschwung Ost	DV	65,90	Beneath Steel Sky	DA	78,90	TEX	DA	86,90
Battle Isle 2	DV	79,90	Betrayer's Knot	DA	78,90	Tornado	DA	76,90
Beneath Steel Sky	DA	66,90	Comanche Inci. Miss	DV	93,90	UFO	DA	90,90
Bundesliga M. Hatrick	DV	75,90	Corridor 7	DV	51,90	Ultima 8 Bundle	DV	89,90
Chaos Engine	DA	47,90	Cool Spot	DA	53,90	Wing Commander Armada	DA	77,90
Cool Spot	DA	53,90	Dark Sun (Shat.Land)	DV	80,90	Wizardry 6 & 7	DV	86,90
Dark Sun (Shat.Land)	DV	80,90	Das schwarze Auge 2	DV	77,90			
Das schwarze Auge 2	DV	77,90	Day of Tentacle	DV	76,90			
Day of Tentacle	DV	76,90	Death or Glory	DV	81,90			
Death or Glory	DV	81,90	Der Clou	DV	76,90			
Der Clou	DV	76,90	Der Trainer	DV	79,90			
Der Trainer	DV	79,90	Empire Deluxe	DA	64,90			
Diggers	DV	65,90	Erben der Erde	DV	69,90			
Erben der Erde	DV	69,90	F14 Fleet Defender	DV	68,90			
F14 Fleet Defender	DV	68,90	FIFA Soccer	DV	68,90			
FIFA Soccer	DV	68,90	Goblins 3	DV	75,90			
Goblins 3	DV	75,90	Hand of Fate	DV	65,90			
Hand of Fate	DV	65,90	Heimdal 2	DV	71,90			
Heimdal 2	DV	71,90	Incredible Toons	DV	75,90			
Incredible Toons	DV	75,90	Indy Car Racing	DA	49,90			
Indy Car Racing	DA	49,90	Track Pack	DA	33,90			
Track Pack	DA	33,90	Paint Kit	DV	71,90			
Paint Kit	DV	71,90	Ishar 3	DV	64,90			
Ishar 3	DV	64,90	Kick off 3	DV	51,90			
Kick off 3	DV	51,90	Kolumbus	DV	75,90			
Kolumbus	DV	75,90	Larry 6	DV	67,90			
Larry 6	DV	67,90	Outpost	DA	67,90			
Outpost	DA	67,90	Pacific Strike	DA	78,90			
Pacific Strike	DA	78,90	Speech Pack	DA	38,90			
Speech Pack	DA	38,90	Pinball Dreams 2-Data	DA	37,90			
Pinball Dreams 2-Data	DA	37,90	Pinball Fantasie	DA	59,90			
Pinball Fantasie	DA	59,90	Pizza Connection	DV	76,90			
Pizza Connection	DV	76,90	Rings of Medusa Gold	DV	69,90			
Rings of Medusa Gold	DV	69,90	Sam - Max	DV	85,90			
Sam - Max	DV	85,90	Sensible Soccer int.	DA	42,90			
Sensible Soccer int.	DA	42,90	Sim City 2000	DV	82,90			
Sim City 2000	DV	82,90	Mad Dog 2	DV	82,90			
Mad Dog 2	DV	82,90	Simon the Sorcerer	DV	82,90			
Simon the Sorcerer	DV	82,90	Space Simulator	DV	83,90			
Space Simulator	DV	83,90	SSN 21 Seawolf	DV	71,90			
SSN 21 Seawolf	DV	71,90	Star Trek 2	DV	79,90			
Star Trek 2	DV	79,90	System Shock	DA	73,90			
System Shock	DA	73,90	TFX	DA	81,90			
TFX	DA	81,90	Tie Fighter	DV	79,90			
Tie Fighter	DV	79,90	ThemePark	DV	71,90			
ThemePark	DV	71,90	Ultima 8 Bundle	DV	69,90			
Ultima 8 Bundle	DV	69,90	Wing Commander Armada	DA	64,90			
Wing Commander Armada	DA	64,90	World Cup USA 94	DV	57,90			
World Cup USA 94	DV	57,90						

Double Speed CD ROM Laufwerke

MITSUBISHI 249,-
ORCHID 369,-
SONY 289,-
PANASONIC 299,-

Erbe des Titan CD DV 53,90

Scenery CD nur für CD Verg. Battle Isle 2
Eye of Beholder mit 3

Spieler auf Amiga:

Ambermoon	DV	66,90	SSN 21 Seawolf	DV	79,90
Anstoß World Cup Ed.	DV	51,90	Star Trek 25th Aniv	DV	85,90
Banshee CD32	DA	59,90	Strike Commander	DV	82,90
Beneath Steel Sky	DA	57,90	Syndicate Plus	DV	89,90
Chaos Engine CD32	DA	56,90	TEX	DA	86,90
Chuck Rock 2 CD32	DA	55,90	Tornado	DA	76,90
Cool Spot	DA	51,90	UFO	DA	90,90
Death or Glory	DV	76,90	Ultima 8 Bundle	DV	89,90
Der Clou	DV	39,90	Wing Commander Armada	DA	77,90
Der Patrizier	DV	59,90	Wizardry 6 & 7	DV	86,90
Der Trainer	DV	59,90			
Discotheque Hero CD32	DA	51,90			
Elfmania	DA	51,90			
Empire Soccer	DV	49,90			
Fifa Soccer	DV	54,90			
Genesis	DA	62,90			
Hanse Deluxe	DV	42,90			
Heimdal 2	DV	71,90			
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	DV	69,90			
Lemmings CD32	DA	46,90			
Lotus 1-3	DA	54,90			
Microcosm CD32	DA	49,90			
Micro Machines	DA	44,90			
Mr. Nuts	DA	46,90			
Pirates Gold CD32	DV	62,90			
Pizza Connection	DV	74,90			
Rings of Medusa Gold	DV	61,90			
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			
ThemePark A1200	DV	58,90			
Tornado A1200	DA	79,90			
Total Carnage CD32	DV	57,90			

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	48,-
Creativ Labs SBS 300	209,-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5,90

Nachnahme DM 8,90
Ausland (Vorauskasse) DM 15,00

Neu: LIEFER SERVICE preis! 7.-



kaufcharts anführte. Trekkies können sich schon mal Star Trek: Star Fleet Academy The Bridge Simulator (SNES) vormerken. Mit Videospiel-Umsetzungen von Casper, Steven Spielbergs nächstem Filmprojekt, steigt Interplay ebenfalls in den 32Bit-Markt ein (Ultra 64/PlayStation/32X/Saturn). Die vor kurzem erfolgte Beteiligung von MCA Universal an Interplay machte dies möglich.

Konami

Die Fortsetzung der Toon-Reihe, die neuen Sparkster-Spiele, haben wir Euch in den letzten Ausgaben schon vorgestellt. Wirklich neu in London waren International Super Star Soccer (in Japan: Perfect Eleven) mit 30 Teams, verschiedenen Wetterbedingungen und einer atmo-



● **Biker Mice zeigt schwere Harley's in Action.**

sphärischen Zuschauerkulisse (SNES), sowie das Cyberpunk-Adventure Snatcher, ein Geheimtip für Import-Fans, denn die ursprüngliche Version für die PC-Engine avancierte innerhalb kürzester Zeit zum Klassiker; wegen der vielen Texte und der Digi-Sprachausgabe wird dieser Titel, der sicher nur die erwachsene Kundschaft anspricht, nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Eine UK PAL-Version soll am 9. Dezember auf den Markt kommen (Mega CD II). Biker Mice from Mars ist Konamis erstes neues Rennspiel seit Jahren, mit sechs Vehikeln und 30 Tracks (SNES).

MicroProse

Wenn Ihr das Colonization-Review in dieser Ausgabe schon gelesen habt, wird es



● **Mit dieser Produktvielfalt sieht MicroProse rosigen Zeiten entgegen.**



Euch sicherlich nicht überraschen, was der englische Simulationsriese als den großen Messe-Hit vorstellte. Um die Blicke der Messebesucher auf sich zu ziehen, hat man dort einen Großteil des Standes im dunkelbraunen Blockhütten-Design gehalten. Doch Colonization (PC) war nur eine von mehreren Neuvorstellungen. Vor allem Master of Magic (PC) wird noch von sich reden machen. Das Strategiespiel, das stellenweise an Civilization erinnert, verbindet eine Fantasy-Handlung mit Rollenspiel-Charakteren und einem komplexen Wirtschafts- und Kampfsystem.



Wissenswertes über Transport Tycoon könnt Ihr schon jetzt in den News finden, während die Flugsimulation Top Gun (PC), Across the Rhine (PC) und Star Trek: The Next Generation (PC-CD-ROM) noch bis 1995 auf sich warten lassen.

Nintendo

Nintendos Line-up war zum größten Teil schon von der CES-Messe in Chicago bekannt. Donkey Kong Country, das in Europa am 2. Dezember erscheinen soll, war sogar überhaupt nicht auf der ECTS präsent, sondern nur auf einer Händlerpräsentation im Barbican Centre. Hintergrund: Nintendo möchte die Erwartungshaltung von Fachpresse, Handel und Kunden nicht schon im Vorfeld zu sehr in die Höhe schrauben. Neu war lediglich Space Invaders (SGB) für den Super

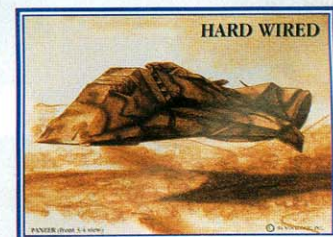
Game Boy, auf den gezeigten Displays war allerdings kurioserweise nicht das eigentliche Spiel, sondern die Super Nintendo-Version zu sehen. Die Super Game Boy-Variante soll alle drei Coin-ops beinhalten, sich nahe am Original orientieren und über einen Zwei-Spieler-Modus verfügen (11. November). Außerdem klinkt sich Nintendo mit Gallery 5 In One (GB) in den allgemeinen „Back to the Roots“-Trend ein und veröffentlicht eine Game Boy-Compilation mit originalgetreuen Versionen ihrer „Game & Watch“-LCD-Spiele aus den 70er Jahren (18. November).

Novalogic



● **Armoured Fist basiert auf dem Comanche-System.**

Vom Comanche-Hersteller Novalogic war neues zum Thema VoxelSpace zu erfahren. Eine weitere Hubschrauber-Simulation im Comanche-Stil soll den Spieler diesmal auf die Gegenseite, genauer gesagt in einen Werewolf-Helikopter, versetzen. Ein endgültiger Titel für das 3D-Spiel steht bis jetzt noch nicht fest, klar ist aber, daß das Programm eine Option beinhalten wird, die ein Peer-to-Peer-Duell gegen einen via Null-Modem verbundenen zweiten Rechner mit installiertem Comanche ermöglicht. „Werewolf gegen Comanche“ - das klingt interessant. Auch das Sci-Fi-Adventure Hardwired (PC) könnte ein Schlager wer-



● **Das Sci-Fi-Adventure erinnert an Dune.**

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.**



den. Gefilmte Schauspieler und gerenderte SuperVGA-Grafiken sowie eine packende Spielatmosphäre sollen Hardwired von anderen Adventures abheben. Im Mittelpunkt der Vorführungen stand natürlich die Panzersimulation *Armored Fist* (PC). Massenhaft herumstehende *Armored Fist*-Packungen waren Beweis genug, daß das Spiel ab Mitte September in den Ladenregalen steht.

Ocean

Am Stand von Ocean standen die Zeichen auf Sturm: Mit lauter Rockmusik und Großbildschirmen wurde der T.F.X.-Nachfolger *Inferno* (PC) effektiv in Szene gesetzt. Außerdem hatte man noch die neueste Work-in-progress-Version von



● **Inferno** (links) mit superschneller Polygongrafik. Neues Jump & Run-Spiel mit *Air Jordan* (unten).

Iron Angel (PC, 3D-Action) auf die Vorführrechner geladen. Nach *Shaq Fu* von Electronic Arts/Delphine werkelt Ocean an einem zweiten Titel rund um einen bekannten Basketball-Star: Michael Jordan. *Jordan Adventure* gibt sich jedoch nicht mehr Beat `em Up-lastig, sondern ist ein reinrassiges Jump & Run (SNES). Desweiteren ist



noch ein neuer Fußball-Titel in der Mache: Manchester United Championship Soccer (SNES). Last but not least übernimmt Ocean die GB-Umsetzungen

der EA-Klassiker *Desert Strike* und *Jungle Strike*, arbeitet an einer MD-Variante ihres Vorzeigeg-Jump & Runs *Mr. Nutz* sowie an ersten Jaguar-Titeln.

Psygnosis

Zusammen mit Sony, die sich für die Vorstellung ihrer PlayStation etwas mehr Platz genehmigen wollten, zog sich Psygnosis, einige hundert Meter vom Messezentrum entfernt, in ein



Spiele aus deutschen Landen

Für deutsche Spielehersteller ist es durchaus nicht einfach, sich auf dem internationalen Markt durchzusetzen. Glücklicherweise wissen aber inzwischen auch die Engländer und Amerikaner, daß an dem Gerücht „Die Deutschen können nur Wirtschaftssimulationen programmieren“ nicht mehr viel dran ist. Deutlich wurde das bei-



● **Blue Byte auf neuen Pfaden: Albion ist das erste Rollenspiel.**



● **Dime City von Starbyte, nach „Clou“ das nächste Banditenspiel.**

spielweise bei Starbyte, wo eine fast fertiggestellte Version von *Bazooka Sue* gezeigt wurde. Vor allem die erstklassigen Grafiken von Carsten Wieland und der bissige Spielhumor machen das Adventure zu einem echten Konkurrenzprodukt für den internationalen Markt. Blue Byte zeigte *Albion*, ein Rollenspiel, das technisch auch mit bekannten Produkten von Origin oderSSI mithalten kann. Die große Rally schlägt da in eine etwas andere Kerbe. Das im Auftrag des deutschen Außenministeriums von Blue Byte entwickelte Spiel soll dem Spieler unterhaltsame Nachhilfestunden in Kultur, Politik und Allgemeinbildung geben. Soft Enterprises (*The Hidden Below*) beschäftigt sich derzeit noch mit der Fertigstellung



● **Starbytes Bazooka Sue ließ lange auf sich warten. Trotzdem: ein humorvolles Adventure mit schöner Grafik.**

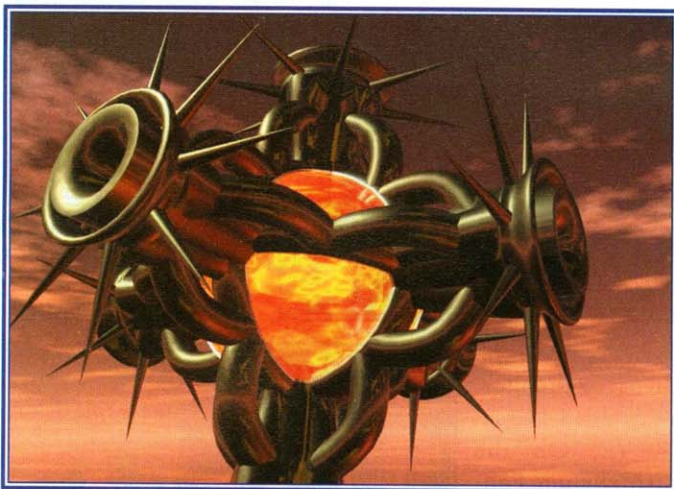
eines Mario Kart-ähnlichen Autorennspiels, während Neo sich gerade in der Anfangsphase der Entwicklung von *Whale's Voyage 2* befindet. Außerdem wurden vorgestellt: *Dime City* von Starbyte, ein Gangsterspiel im 30er-Jahre-Stil, und eine neuere Version von *Oldtimer* (Max Design).



● **Neos erfolgreiches Whale's Voyage erhält einen Nachfolger.**



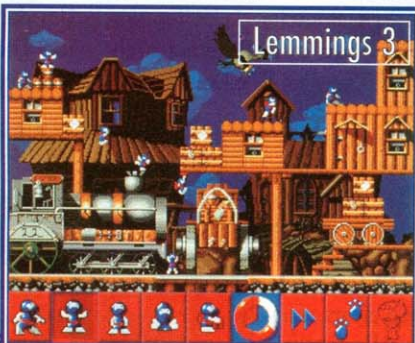
● **„Rally“ von Blue Byte ist ein interessantes Edutainmentspiel.**



● **Novastorm (ehemals Scavenger 4) arbeitet mit skalierten Sprites, die über diese Digibilder gelegt werden.**

ehemaliges Brauereigebäude zurück. Dort wurden Neuer-scheinungen wie Ecstatica, Lemmings 3, The Ring Cycle und Discworld (alle PC) einer stau-nenden Besucherschaft vorge-stellt. Vor allem das Action-Adventure Ecstatica erwies sich als Publikums-magnet. Das Abenteuer wurde deutlich von Infogrames' Alone in the Dark inspiriert - mit dem gravieren-den Unterschied allerdings, daß die animierten Spielfiguren hier aus Ellipsen und Kugeln zusam-mengesetzt wurden, anstatt aus eckigen Polygonen. Discworld dürfte Freunden englischer Fan-tasy-Literatur bereits ein Begriff sein. Die Grund-lage für dieses witzige Fantasy-Adventure bil-det nämlich die gleich-namige Buchserie des bekannte Romanautors Terry Pratchett. Neben einem Remake von Archer McLeans

legendärem Defender-Clone Dropzone, das von der Spiel-barkeit erstaunlich nahe an das Original herankommt und natürlich deutlich aufgemotzt wurde (SNES), hatte Psygnosis noch einige andere, sehr inter-essante Titel in der Pipeline, u.a. das Jump & Run-Adventure Flink, mit gewohnt pastellfar-benen Grafiken (MD), und Sequels zu dem meistverkauften Compu-terspiel aller Zeiten - die Rede ist natürlich von Lemmings. Während der zweite Teil mit den berühmten 12 Stämmen und über 60 verschiedenen Eigenschaften gar nicht mehr so



● **Das Action-Adventure Ecstatica sorgte mit der feinen Animation voluminöser Körper für großes Aufsehen.**

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

Armored Fist (KD)

700145 PC 3,5" 94,99 DM
750071 CD ROM 109,99 DM

Colonization (KD)

(Sid Meier)

700154 PC 3,5" 84,99 DM

FIFA Soccer (ML)

700069 PC 3,5" 79,99 DM
650080 Amiga 66,99 DM
750069 CD ROM 109,99 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

Patrizier (KD)

650068 Amiga 39,99 DM
700102 PC 3,5" 39,99 DM
750049 CD ROM 39,99 DM

Sternenschweif DSA 2

(KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

Ultima 8 (KD)

jetzt nur

700178 PC 3,5" 59,99 DM

Wing Commander Armada (KD)

700089 PC 3,5" 84,99 DM
750072 CD ROM 109,99 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 erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual



neu ist (SNES/MD/GB/GG), wartet All New World of Lemmings durchaus mit einigen Innovationen auf. Einige Lemmings müssen erst befreit werden, um weiterzukommen, und Level Bosses sind völlig neu (3DO). Ein weiteres CD-only-Produkt ist Novastorm, der zweite Teil von Microcosm (auch als Scavenger 4 bekannt): Full Motion Videoclip total (Mega CD II/3DO). Nach wie vor hart in Arbeit sind zwei Titel, die allerdings erst im nächsten Jahr auf den Markt kommen werden: Rescue, ein Thrust-Clone (MD) sowie ein Mix aus Impossible Mission und Lemmings (MD).

SNK

Der hohe Einstiegspreis für ein Neo Geo-Grundgerät ginge ja noch in Ordnung, das Manko bei SNKs Konsole waren bislang die überzogenen Modulpreise (ca. DM 400,-). Mit dem Neo Geo CD soll nun alles anders und der vermeintlich lukrative und überhaupt noch nicht von 32-/64-Bit-Konkurrenten zugespaltete Heimmarkt im Sturm erobert werden. Im Grunde bleibt allerdings fast alles beim alten, zumindest technisch gesehen; statt Module müssen nun deutlich kostengünstiger herzustellende, für eine Doppelvermarktung geradezu ideal anmutende CDs als Datenträger herhalten und das Single Speed-Laufwerk-Problem wird der aufgemotzte RAM-Speicher schon irgendwie in den Griff bekommen. Entscheidend für den Enduser sind jedoch wohl die deutlich günstigeren Preise in Sachen Spiele, denn der Preis des Gerätes wird sich bei etwa 1.099 DM für den RGB-Frontloader mit zwei Pads einpendeln, gleichzeitig sollen 19 CD-Titel erscheinen. Kurze Zeit später soll das Gerät von einem in der Herstellung anscheinend gar nicht mal so viel preiswerteren RGB-Toploader abgelöst werden (DM 999,- inkl. Pads und Spiel). Im Februar folgt eine PAL-Version. Spiel-

stände werden nicht mehr, wie bislang üblich, über Memory Cards abgespeichert, sondern über ein eingebautes SRAM, ähnlich wie beim Mega CD II. Zur Software: Ältere Titel wie NAM 1975 oder Magician Lord sind bereits ab DM 79,- zu haben, neue werden ca. DM 149,- kosten. Mit dem Producer von Namcos Ridge Racer und den R-Type-Entwicklern hat SNK zum Start des Neo Geo CDs auch gehörig aufgestockt und verfügt mittlerweile über ein 650köpfiges R&D-Team, in dem jeweils 25 Leute an einem Projekt arbeiten. Sunsoft und Acclaim wurden ebenfalls in den kleinen Kreis der Third-Party Licensees aufgenommen, so daß in Zukunft auch etwas mehr an Software zu erwarten sein sollte. Laut SNK soll in Zukunft alle zwei Monate ein neues Inhouse-Produkt in den Spielhallen erscheinen, einen Monat später als MegaShock, und wieder einen Monat darauf für das Neo Geo CD. Geplant sind derzeit: King of Fighters 94, Samurai Showdown 2, Dream Dunk, Operation Ragnorak sowie zwei Rennspiele und ein RPG (CD-only) von SNK.

Sega

Segas Hoffnungsträger für das Weihnachtsgeschäft, das 32X, soll nun Anfang Dezember bei uns auf den Markt kommen. Anvisierter Preis: unter DM 399,-. Keiner der Titel, die parallel zum Deutschlandstart erscheinen sollen, war allerdings bis jetzt fertig. Virtua Racing Deluxe hatte zwar drei zusätzliche Tracks und insgesamt drei F1-Flitzer in petto, war um einiges detaillierter



● **Sonic & Knuckles ist im Grunde nur ein Jump & Run-Spiel ohne viel...**

(mehr Polygone) und etwas schneller, bleibt aber im Grunde VR. Ob die zusätzlichen Features mehr als eingeschworene Rennspiel-Freaks zu einem Neukauf bewegen werden, bleibt abzuwarten. Star Wars Arcade war noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, d.h. es ist regelmäßig abgestürzt und wurde am zweiten Tag der Messe auch gegen ein zusätzliches VR Deluxe ausgetauscht. Metal Head hatte zwar schöne Textures, war aber noch nicht spielbar, und XXXX, das nicht offiziell in Deutschland erscheinen soll, war deutlich langsamer als die PC-Version und verfügt nicht über deren hochauflösende Grafik; alles in allem war das 32X auf der ECTS enttäuschend. Hoffen wir, daß Sega zum Release nicht nur einen Titel (VR Deluxe) vor-



weisen kann. An neuen 16Bit-Titeln wurde u.a. Soleil vorgestellt (MD), ein Action-Adventure mit sehr viel Potential, das Jump & Swim Ecco 2 (MD/MCD II/GG), erstmals mit 3D-Runden, sowie das kuriose, aber nicht besonders innovative Sonic & Knuckles (MD), das abwärtskompatibel zu Sonic 1, 2 und Sonic Spinball ist und weltweit gleichzeitig am 18. Oktober erscheinen soll.

Sony

Um den knapp 30 angekündigten Titeln gerecht zu werden, war Sony erstmals nicht auf der

● **...spielerische Innovation. Aber es ist das erste abwärtskompatible Spiel, mit dem sich alle Sonic-Games mit neuen Gegnern spielen lassen.**





● Ecco 2 (oben), mit 3D-Sequenz, und Soleil (links), ein super Action-Adventure im Zelda-Stil, sind weitere Sega-Hits.

Messe sich offen zu Sonys Maschine bekannten, während

ECTS vertreten, sondern stellte zusammen mit Psygnosis die Neuheiten an oben erwähntem Nebenschauplatz vor. Natürlich

für die anderen (Nintendo, Sega) bei weitem nicht so viele an ersten Projekten arbeiten, von den Außenseitern (Atari,



● Wieder einmal nur im Glaskasten: Sonys PlayStation-Konsole, von der wahre Wunder erwartet werden.

war auch die PlayStation zu bewundern, gut behütet unter Glas, sogar mit Platine. Außer bereits bekannten Demos, die auch von SGI-Workstations hätten stammen können, war jedoch nichts von der Next Generation-Konsole zu sehen. In Deutschland soll das Gerät nicht vor Mitte bis Ende nächsten Jahres erscheinen, für den US- bzw. den europäischen Markt wird das Gehäuse auch noch geändert. Auffällig war, daß fast alle Entwickler auf der

3DO) ganz zu schweigen. Die Highlights unter den Spielen waren, wie üblich, nicht von Sony direkt, sondern von anderen Herstellern, wie Ocean, Argonaut, Activision, Tradewest usw., die ihre Titel über Sony vertreiben lassen, denn Sonys R&D-Abteilung SCE arbeitet „lediglich“ an ersten

Projekten für ihre eigene Konsole. Argonauts Vortex (SNES), ein Starwing-/Battletech-Mix mit SFX II-Chip, machte wieder mal einen sehr guten Eindruck, Mega Turrican kommt nach langen Verhandlungen nun doch offiziell heraus, David Brabens Klassiker Elite wurde auf Anfang nächsten Jahres verschoben, der beste Titel war aber zweifellos Mickey Mania, gegen das sogar Segas und Capcoms Abenteuer mit der berühmtesten Maus der Welt vor Neid erblassen: Perfekte Spielbarkeit, vorbildlicher Levelaufbau, Animation von Disney, verdammt nah an den Movie-Vorbildern, einfach perfekt. Entwickelt wird The Timeless Adventures of Mickey Mouse von Travellers Tales für Psygnosis (den Test dazu auf Seite 100).

Time Warner Interactive

Der Ableger des amerikanischen Medienriesen Time Warner zeigt zusammen mit Mirage jetzt endlich ein spielbare Version des CD-ROM-Beat 'em Up Rise of the Robots. Was das Erstaunliche an der Präsentation war, ist, daß sich die PC-Version mit Abstand als die am besten spielbare Version erwies. Panasonics 3DO konnte dabei bei weitem nicht so überzeugen wie ein schneller 486er. Vielleicht wird sich das bis zur Fertigstellung des Prügelspiels noch ändern - bis jetzt sieht es aber nicht so aus. Darüber hinaus hatte man natürlich etliche neue Sega-Titel in der Pipeline. Der Erscheinungstermin der Rise of the Robots-Versionen wurde allerdings auf Anfang nächsten Jahres verschoben, denn noch



● Rise of the Robots wurde schon auf der fünften Messe vorgestellt.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen 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

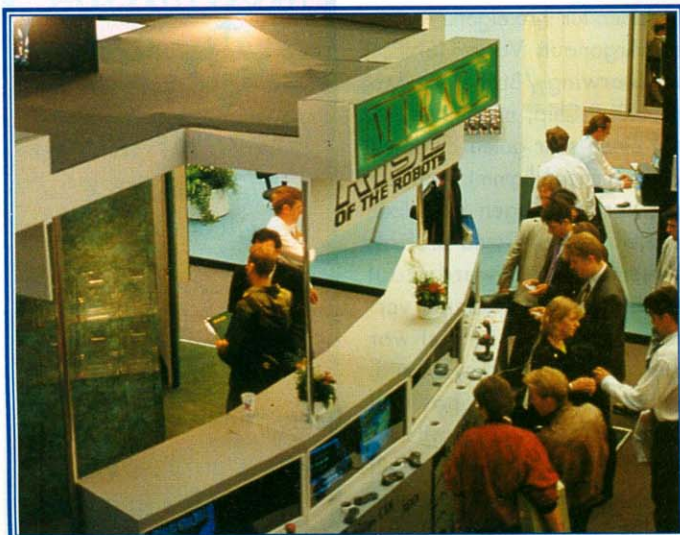
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

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
- 22041 HAMBURG**
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt**
Limtenstraße 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 Tel. 07231-17275
- 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 (15-24 Uhr)
Tel. 01727-174380
- MultiMedia Soft BÜRO**
52349 DÜREN, Tel. 02428-94060
Josef Schregel Str. 50 FAX 02428-94062



Virgin Interactive Entertainment

Für Konsolen-Spieler wie für Computerfreaks gleichermaßen interessant war der groß dimensionierte Stand von Virgin Interactive Entertainment. Auf PC-Seite war der Hersteller quer über alle Genres vertreten: Mit der Rennsimulation NASCAR Racing, dem Strategiespiel Command & Conquer, dem Adventure Kyrandia 3 und dem 3D-Actionspiel Creature Shock mischt Virgin im Weihnachtsgeschäft mit. Besonders NASCAR

Titel	Genre	Erschein	Format	Titel	Genre	Erschein	Format	Titel	Genre	Erschein	Format	
Computerspiele				SimCity 2000 Urban Revival Kit SimTown	Add-on Disk Education	November Frühjahr 95	PC PC CD-ROM	Lost Eden NASCAR Racing Golfspiel The 11th Hour	Adventure Rennspiel Golfspiel Adventure	n.n.b. November Dezember November	PC CD-ROM PC PC/Amiga PC CD-ROM	
21st Century Entertainment				Merrit Software								
Marvin's Marvelous Adventure Pinball Illusions	Jump & Run Flipper	Oktober November	CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM	Alex Dampier Ice Hockey Command Adventures: Starship Fighter Wing Fortress of Dr. Radaki Frankenstein Harvester Isle of the Dead Split Screen Soccer Managers World Cricket	Sportspiel Adventure Flugsimulation 3D-Action Jump & Run Arcade/Strategie Action Management Sportspiel	November Oktober November November Oktober November Oktober November Dezember	PC PC PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM					
Accolade				MicroProse					Videospieler			
Cycle Mania Hardball 4 Live Action Football Mission Critical Unnecessary Roughness '95	Rennspiel Baseball Football Rollenspiel Football	Oktober November Dezember November November	PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC	Colonization Master of Magic Transport Tycoon Millennium Master Ace Mr. Blobby Pinkie	Strategie Rollenspiel Management Beat 'em up Jump & Run Jump & Run	November Oktober November November Oktober Oktober	PC PC PC Amiga/CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM Amiga/CD32		Accolade Bubsy II Zero Tolerance Codemasters Micro Machines 2	Jump & Run 3D-Shoot 'em Up	21. Okt./Dez. 14. Oktober	MD/SNES/GB/GG MD
Activision				Mindscape					Demarc			
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation Strategie Rennspiel Denkspiel Sportspiel Sportspiel Infotainment	November Januar 95 Januar 95 November Dezember November November Dezember November	PC PC PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC CD-ROM		F1 World Championship Ed. Flying Nightmares Kawasaki Superbikes Marco's Magic Football Soccerama Total Football Wizard Pinball	Rennspiel Simulation Rennspiel Jump & Run Football Football Flipper	Dezember n.n.b. Dezember Dezember n.n.b. n.n.b. Dezember	SNES/MD/MCD/GG MCD MD/GG SNES/MCD/GG SNE MD GG
Activision				Electronic Arts								
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation Strategie Rennspiel Denkspiel Sportspiel Sportspiel Infotainment	November Januar 95 Januar 95 November Dezember November November Dezember November	PC PC PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC CD-ROM		FIFA Soccer '95 Madden NFL '95 NBA Live '95 NFL '95 PGA Tour Golf III Rugby World Cup USA 1994	Football Football Basketball Football Eishockey Golf Rugby	November November November November November November	MD SNES/MD SNES/MD SNES/MD MD MD
Activision				Electronic Arts								
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation Strategie Rennspiel Denkspiel Sportspiel Sportspiel Infotainment	November Januar 95 Januar 95 November Dezember November November Dezember November	PC PC PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC CD-ROM		FIFA Soccer '95 Madden NFL '95 NBA Live '95 NFL '95 PGA Tour Golf III Rugby World Cup USA 1994	Football Football Basketball Football Eishockey Golf Rugby	November November November November November November	MD SNES/MD SNES/MD SNES/MD MD MD
Activision				Electronic Arts								
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation Strategie Rennspiel Denkspiel Sportspiel Sportspiel Infotainment	November Januar 95 Januar 95 November Dezember November November Dezember November	PC PC PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC CD-ROM		FIFA Soccer '95 Madden NFL '95 NBA Live '95 NFL '95 PGA Tour Golf III Rugby World Cup USA 1994	Football Football Basketball Football Eishockey Golf Rugby	November November November November November November	MD SNES/MD SNES/MD SNES/MD MD MD
Activision				Electronic Arts								
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation Strategie Rennspiel Denkspiel Sportspiel Sportspiel Infotainment	November Januar 95 Januar 95 November Dezember November November Dezember November	PC PC PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC/PC CD-ROM/Amiga/CD32 PC CD32 Amiga/CD32/PC/PC CD-ROM PC/PC CD-ROM PC CD-ROM PC CD-ROM		FIFA Soccer '95 Madden NFL '95 NBA Live '95 NFL '95 PGA Tour Golf III Rugby World Cup USA 1994	Football Football Basketball Football Eishockey Golf Rugby	November November November November November November	MD SNES/MD SNES/MD SNES/MD MD MD
Activision				Electronic Arts								
MechWarrior 2: The Clans MechWarrior 2 Power Hits Battletech Power Hits SciFi Shanghai: Great Moments Building Productions Ltd.	Action/Strategie Add-on Disk Spielesammlung Spielesammlung Denkspiel	Dezember Dezember Oktober Februar 95	PC/PC CD-ROM PC PC CD-ROM PC CD-ROM PC/PC CD-ROM	Alien Olympics Baldy Conquest and Diplomacy Evasive Action Metal Marines Mega Race Space Academy SuperSki Pro USS Ticonderoga Warplanes Vol. 2	Sportspiel Arcade Strategie Flugsimulation 							



● Papyrus' NASCAR Racing bietet zwar schnelle SVGA-Grafik, aber fordert auch immense Rechenpower.



● Command & Conquer (oben) und Lion King (links). Fast todsichere Weihnachts-Knüller von Virgin.

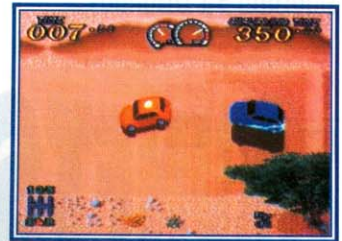
Racing von Papyrus dürfte als erste Rennsimulation mit Super-VGA-Unterstützung in der PC-Welt für gehörigen Aufruhr sorgen. Aber auch The 11th Hour, der Nachfolger des CD-ROM-Verkaufsschlagers The 7th Guest, hat die besten Chancen, wieder ein Absatzknüller zu werden.

Unter den Videospielen war natürlich Der König der Löwen (Lion King) (SNES/MD) der Höhepunkt. Mit 2.000 Animationsphasen kann sich Simba in der neuesten Virgin-/Disney-Coproduktion auf 24 Mbit auch so richtig austoben. NES- und GB-Umsetzungen folgen etwas

später. Archer McLean's Whirlwind Snooker kommt im November ebenfalls zu ersten Konsolen-Ehren und braucht den Vergleich zu den Computerspiel-Vorbildern nicht zu fürchten. Das umstrittene „Kanonenfutter“ steht ebenfalls für einen Konsolen-Feldzug in den Startlöchern (SNES/MD), CD-Versionen folgen später. Von Papyrus Publishing, den Entwicklern des legendären IndyCar Racing für den PC, stammt die erste Golf-Simulation für das Mega CD II, die sogar die Sega-Maus unterstützt, und der Kick Off-Entwickler Dino Dini setzt sein Goal für Konsolen um (SNES/MD).

U.S. Gold

Endlich... das erste wirklich gute Spiel aus dem Hause U.S. Gold. Entwickelt von Rage Software, die bereits für Elite Systems World Cup Striker programmiert haben, stellt Power Drive selbst Powerslide in den Schatten. Sechs Autos, Front- bzw. Heckantrieb, eine realistische Steuerung (Driften ist angesagt), 64 Tracks, eine 45 Grad-Perspektive und vor allem die vorbildliche Spielbarkeit sollten Power Drive in die Liga der zehn besten Rennspiele aller Zeiten katapultieren (SNES/MD/GG). Eine Jaguar-Version erscheint etwas später unter dem Titel Rage Rally. Einen guten Eindruck konnte auch World Cup Golf hinterlassen, die offizielle Lizenz zur WM. Mit gerenderten Ansichten und einer filmreifen Animation sollten die Mega CD II- und vor allem die 3DO-Version mit Virgins Links mithalten können.



● Power Drive von U.S. Gold macht höllischen Spaß. Über Sandpisten



heizen und durch Schlammflöcher driften fordert exaktes Timing und großes Geschick!



T.S. Datensysteme GmbH
Dennisstraße 43 90429 Nürnberg
0911/288286
Fax 0911/268973

00PS UP
Der Hit-Titel von Demonware mit 100 Action-Screens jetzt für AMIGA nur 19.90
Action pur von Electronic Arts. Für AMIGA nur 9.90

Einmal Kanzler sein
Für Ihren PC natürlich komplett in DEUTSCH. 3.5" Disk. Sie sind als Spieler, Taktiker, Strategie, Diplomat, Politprof, Salonblower und Mann aus dem Volk gelobt. Jetzt nur DM19.90

PC : CD-ROM

Fifa Soccer DV..... 69.00
Hidden Below DV... 65.90
Hurra Deutschland. 65.90
SSN-21 Seewolf..... 85.90
Theme ParkDV..... 79.90
Zool 2..... 55.90

CYBERBLAST

Müssen wir mehr sagen? Der Action-Renner von Innerprise
Original für AMIGA nur 19.90

AMIGA

BuLiMa Hattrik DV.. 69.90
D-Day DV..... 79.90
Death or Glory DV.. 75.90
Elfmania DA..... 49.90
Fifa Soccer DV..... 55.90
Hanse Expedition.. 39.90
Ishar 3 DV..... 55.90
Pizza Connect.DV.. 69.90
Rüsselsheim DV..... 65.90
Spaceward HO! DV 65.90
Starlord DA..... 69.90

Centrefold Squares
Sie treten gegen ein Fotomodell an, dessen Bild durch Felder verhält ist... Mehr als 10 Fotomodelle mit verschiedenen Stärken! Für AMIGA 19.90

PC Brandneu

BuLi Ma Hattrik DV. 79.90
Death or Glory DV.. 79.90
Fifa Soccer DA 69.90
Hanse Expedition... 39.90
Hurra Deutschland.. 65.90
Mad News DV..... 75.90
Overlord DV..... 85.90
Pizza Connect. DV. 79.90
Theme Park DV..... 79.90
Tie Fighter DV..... 85.90
SSN-21 Seewolf..... 75.90
Ultima 8 Pagan DV. 79.90
Zool 2 59.90

Multimedia Power CD

Machen Sie Ihren PC mit Soundkarte und CD-ROM Laufwerk zu einem echten Multimedia PC. Über deutschsprachiges Menüsystem haben Sie auf dieser CD:
1500 PCX Grafiken 300 EPS Grafiken
150 GIF Bilder 111 CDR Grafiken
140 FLI Filme 890 CMF Musics
360 VOC Sounds 900 ROL Adlib-Music
180 Midi-Dateien 550 MOD4-Kanal Ster.
360 WAV Sounds 45 Demos VGA mit Super Sound
Auf der CD sind natürlich auch alle benötigten Betrachter und Player. Zusätzlich Terminal- und Mailbox Programm, DOS Tool und Command-Center, zwei Audio-Tracks für jeden CD-Player
Und jetzt das Beste: nur 29.90

Hiermit wird bestellt:

Klar ist die Software 'was für mich: Bitte recht flott absenden! Bezahlt wird per

☐ Nachnahme (Kosten 9.90) ☐ Scheck (Kosten 6.50)

Absender:

Siggraph 94 Orlando

ZUKUNFTSVISIONEN

Play Time war

dabei, als die großen Namen der Computergrafik-Szene ihr Können zeigten.

Für jeden, der sich auch nur am Rande für die Zukunft der Computergrafik interessiert, ist die jährliche Siggraph-Messe ein Eldorado. Die Veranstaltung der Special Interest Group in Graphics findet nun schon seit fast 30 Jahren statt. Da in letzter Zeit neue Anbieter auf den Plan getreten sind, wird die 1994er Show in Orlando weithin als die interessanteste überhaupt angesehen.

Über 250 Firmen stellten dieses Jahr aus und deckten dabei jeden Aspekt von 3D-Animation, Interaktivität und Virtual Reality ab. Was die Siggraph so besonders macht, ist ihre Ausdehnung. Im Gegensatz zur Tokio Toy Show oder zur CES geht bei der Siggraph nicht das ganze Geschehen auf einem begrenzten Messegelände über die Bühne. Es gibt



● **Silicon Graphics' gut besuchte Silicon City bot ein Ski-Demo auf Onyx-Basis (rechts), in dem man einen putzigen Charakter durch eine**

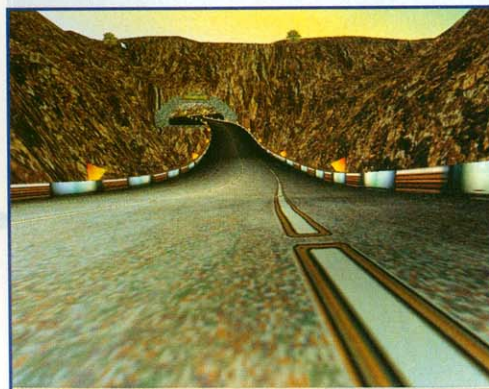
Texture Mapping-Landschaft steuert. Ein Cutty Sark Whisky-Spiel von Greystone Technology (rechts) und eine VR-Tour durch eine Kathedrale im 3D-Outfit.



Unmengen von Veranstaltungen hinter den Kulissen. Seminare, Kurse, das Electronic Theatre, Präsentationen, Kunstausstellungen und spezielle Bereiche, in denen mehr die ultimative Technologie demonstriert wird als vermarktete Produkte.

Virtuelle Abenteuer in Kinoqualität bis zum Ende des Jahrtausends

Wenn man an VR-Simulatoren denkt, fällt einem als erstes der Name Evans & Sutherland ein. Ivan Sutherland hat in den frühen 60er Jahren fast im Alleingang die interaktive Computergrafik erfunden, und die Firma, die seinen Namen trägt, ist immer noch unter den Pionieren für High-End-CAD-Systeme, Militär-Simulationen und Grafikkarten. Durch das Ende des Kalten Krieges und die dadurch bedingten Kürzungen der Militärbudgets sahen sich Evans & Sutherland gezwungen, neue Märkte zu erschließen. Sie fanden diese im Vergnügungspark-Business, das nun von ihrem Expertentum profitiert.



● **Fantasy 500 geht mit Ridge Racer 2 und Daytona Racing ins Rennen. Eine Sitz-Einheit und 30 Frames in der Sekunde machen es zu einem echten Konkurrenten.**

Auf der Siggraph haben sich E&S mit Iwerks zusammengetan, um die neueste Version ihrer Virtual Adventures-Technologie vorzuführen; die Besucher standen Schlange, um einen Blick auf Save Nessie's Eggs zu werfen. Dabei handelt es sich um ein Spiel, das mit ihrem Liberty VR-System entwickelt wurde. Die Handlung spielt sich in zwei fünf-sitzigen Taucheinheiten ab, in denen die Crew (Commander, Pilot und Personal für den Greifarm, das Periskop und das Radar) sich aufmacht, mit Hilfe von Touch Screens und 3D-Helmen den unausgebrüteten Nachwuchs des Loch Ness-Ungeheuers zu retten. Weiterhin wurde von E&S (in Zusammenarbeit mit VR

Headgear and Software) Midnight Manor vorgestellt, das auf Sun Workstations lief. Das Erlebnis dieses Spukhauses war weniger ein Spiel, als vielmehr eine Reise durch den virtuellen Raum.

Schwerer zu Spielautomaten

Martin Marietta, ein Entwickler mit militärischem Background, bestätigte einmal mehr, daß das Militär in der Produktion von Simulationen ein gehöriges Wort mitzureden hat. Marietta stützte sich bei Desert Tank auf den Grafikbeschleuniger, der in Segas Spielautomat Daytona USA Verwendung findet.

Ein weiterer IG-Pionier ist Kubota Graphics, die ein unglaublich



V GAYAL pour TOTAL



● Der bekannte Animator Phil Tippett (der Designer der AT-AT-Walker in Return of the Jedi) führte einen großartigen Softimage-gerechneten Käfer vor (ganz oben). Softimage hatte darüber hinaus noch viele andere außergewöhnliche Animationen auf Lager.

realistisches Netzwerk-Rennspiel vorstellten, das mit Rennwagen-Attrappen zum Reinsetzen und flüssigen Texture-Mapping-Grafiken (30 Frames in der Sekunde) aufwartete.

Die Demos der britischen Firma Division umfaßten zwei Simulationen mit kriegerischem Hintergrund: einen Kampfsimulator, der mehr nach einem Spiel aussah, sowie einen Trainings-Simulator für die US-Army, den die Besucher sa verließen, als ob sie gerade aus einem Gefecht in Nicaragua zurückkehren würden. Silicon City von Silicon Graphics war wahrscheinlich die bestbesuchte Attraktion der ganzen Show. Die Besucher standen Schlange an dem Karneval-Kiosk, um Tickets für SGIs virtuellen Spielplatz zu erhaschen, der eine Tour durch eine VR-Kathedrale, zwei virtuelle Ski-Abfahrten und ein von Cutty Sark Whisky gesponsertes Bootleg-Spiel von GreyStone Technology umfaßte. Vorgestellt wurde außerdem Donkey Kong Country (dessen Grafiken auf dem SGI-Netzwerk von Rare gerendert wurden) und eine SGI-Version von ids bekanntem 3D-Actionspiel.

Nun wagt sich auch der schlafende Riese der Computer-Industrie, IBM, an VR heran. Big Blue hat eine Allianz mit der Firma Virtuality angekündigt, um eine Reihe von PC-basierten Virtual Reality-Systemen zu entwickeln, die ab \$ 10.000,- zu haben sein werden. Die Rechner wird IBM zur Verfügung stellen, während Virtuality die Software, Beschleunigerkarten und HMDs beisteuert. Der Disney-Stand stellte drei Abteilungen des Konzerns beson-

ders heraus: Animation, Software und Imagineering. Die Animations-Ausstellung und die Demos vom Aladdin-Game waren interessant, aber sie konnten der neuesten Entertainment-Kreation von Imagineering nicht das Wasser reichen: Aladdins Ritt auf dem fliegenden Teppich, bei dem Elektromotoren von SGI-Maschinen angetrieben wurden. Unglücklicherweise gab es für die Besucher keine Möglichkeit, Gratisritte auf dem Teppich zu absolvieren.

Die Caligari Corporation ist bekannt für ihre intuitiven 3D-Modelling-Interfaces in Paketen wie Caligari für Amiga und trueSpace für den PC. Jetzt hat Sony Caligari beauftragt, die offiziellen Modelling Tools für die PlayStation zur Verfügung zu stellen. Im Gegenzug hat Caligari Interesse daran bekundet, interaktive Umgebungen für vernetzte PlayStations zu entwickeln.

Auf der diesjährigen Siggraph umfaßte der „VRoom“-Bereich drei CAVEs. Das hat nichts mit Spaziergängen auf der Klippe zu tun; CAVE steht für Cave Automatic Virtual Environment, einen kleinen Raum, in dem von Projektoren auf Wände, Decke



und Boden 3D-Bilder projiziert werden, die man dann durch eine 3D-Brille betrachten kann. CAVEs sollen es dem Besucher ermöglichen, sich durch komplette virtuelle Umgebungen zu bewegen und darin Objekte zu manipulieren. Auf diese Weise kann man sogar Moleküle „von innen“ erforschen. Es überrascht nicht, daß ein derartiges System viel Computerpower erfordert; jede CAVE war mit einem SGI Onyx verbunden, der wiederum einen Teil der Arbeit einem zweiten Supercomputer überließ.

Weniger High-Tech war Aqua Thoughts Cyberfin, eine von drei „digitalen Delphin-Erfahrungen“ auf der Messe. Die Besucher legten sich auf ein pulsierendes, mit einer Flüssigkeit gefülltes „Stimulationsgerät“, durch das der Sound von einem Stereo-Hydrophon übertragen wurde, und betrachteten durch 3D-Brillen einen Film über Delphine. Sows sollte in keinem Haushalt fehlen.



● Dieses virtuelle Haus ist das Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen den britischen VR-Spezialisten Division und dem japanischen Giganten Matsushita.



SCL-Versand

Bahnhofstr. 111 32584 Löhne

Tel. 05732/66133 Fax 66136

Versand p. Post NN zz 8,50 DM.

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

3,5" Floppy PC	69,-
Streamer Connor	259,-
Streamer Tapes(formatiert)	29,-
Mitsumi FX001D	249,-
Matsushita 562-B	298,-
Soundblaster Pro Value Ed.	169,-
Orchid Game Wave32	279,-
Orchid Sound Drive EZ	199,-
580 HD-Disketten form.	449,-
1 MB SIMM(Stand 1.9.94)	67,-
MiroCrystal 10SD	219,-
540 MB HD	498,-

Weitere Hardware auf Anfrage.

Preise können schwanken

	CD
11th Hour dA	115,-
Anstoss WC Ed. dt	89,-
Battle Isle 2 dt	77,-
B.I. 2-Erbe des Titan dt	49,-
Beneath a Steel Sky dt	87,-
Chessmaster 4000 Turbo	78,-
Der Clou dt	82,-
Der Planer + Data dt	84,-
Doom Utilities 2nd Ed. e	39,-
Hell *	a.A.
Hurra Deutschland dt	72,-
Mad Dog McCree 2 e	84,-
Myst dA	89,-
Nightowl 13 e	43,-
Outpost dt	87,-
Outpost e	67,-
Pegasus 4.0 dA	45,-
Pinball Dreams Deluxe dA	74,-
Privateer+Mission+Speech dA	98,-
Sam+Max dt	87,-
Simon the Sorcerer dt	89,-
Star Crusade *	a.A.
Subwar 2050+Mission dt	98,-
Syndicate Plus dt	98,-
Terminator Rampage e	72,-
Theme Park dt	87,-
Ultima 8+SAP dt	87,-
Under a Killing Moon *	a.A.
Virtual Valerie II e *	a.A.
Wings of Glory dt	a.A.
Erotik-CD's auf Anfrage und gegen Altersnachweis	
Mit *-versehene Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preisirrtümer und Änderungen bleiben vorbehalten.	

	PC	Am
1942-Pac.Air War dA	95,-	----
Anstoss dt	69,-	69,-
Anstoss WM Ed.	55,-	55,-
Apocalypse dA	----	46,-
Armoured Fist *	a.A.	----
Beneath a St. Sky dt	69,-	59,-
Battle Isle 2 dt	79,-	a.A.
Chaos Engine dA	49,-	----
Colonization *	98,-	----
Death or Glory dt	87,-	84,-
Der Clou dt	82,-	66,-
Die Siedler dt	79,-	79,-
Doom 2-Hell on Earth *	a.A.	----
Hanse,Die Expedition	44,-	44,-
Hattrick-BMP3 dt	82,-	79,-
Hokum KA50 *	a.A.	----
Hurra Deutschl. dt	72,-	----
Indy Car Racing dA	59,-	----
Indy Car Track Pack	35,-	----
FIFA Soccer dt	66,-	a.A.
Kolumbus dt	82,-	75,-
Lands of Lore dt	56,-	----
Mad News dt	87,-	a.A.
Maniac Mansion 2 dt	89,-	----
Oscar dA	59,-	44,-
Overlord e	87,-	----
Pizza Connection dt	87,-	79,-
Rüsselsheim dt	68,-	59,-
Theme Park dt	79,-	----
Tie Fighter dA	87,-	----
Ultima 8 dt	55,-	----
Universe dt	a.A.	64,-
Wing C. Armada dA	69,-	----

Der Knüller auf SNES und Mega Drive!

EARTHWORM JIM

Was passiert, wenn ein gewöhnlicher Regenwurm atomarem Plasma aus einem fernen Universum ausgesetzt wird? Er erhält einen cybernetischen plasmagetriebenen Anzug, spektakuläre Wunderwaffen und einen herausfordernden Auftrag. Er muß alle Feinde auf der Erde einsperren, die Prinzessin 'What's her name' retten und versuchen, seinen Anzug zu behalten, hinter dem ständig sechs aberwitzige

Typen her sind. Wie jeder Held hat auch Jim eine Schwachstelle, und das ist sein Kopf, der noch immer dem eines gewöhnlichen Regenwurms entspricht. Hinter diesem Konzept versteckt sich eigentlich nur ein gewöhnliches Jump & Run. Doch was hier in sechs Levels an abgedrehten Effekten und innovativen Spielelementen geboten wird, ist einzigartig. Die interne Sega-Bewertung bestand Earthworm Jim mit einer der höchsten Ergebnisse aller Zeiten. Dank Animation, beruhend auf



● Jim verteidigt sich perdschend und schießend.

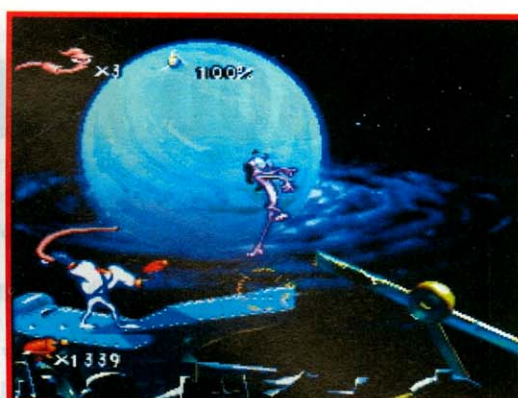
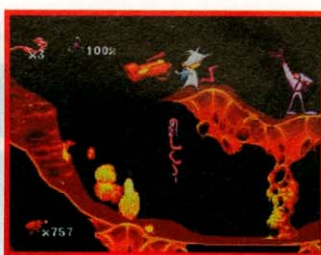


● In einem Käfig kämpft Jim um sein Leben.





● In der SNES-Version dieses Unterwasserabschnitts schimmert nur der Hintergrund, auf dem MD auch die Objekte.

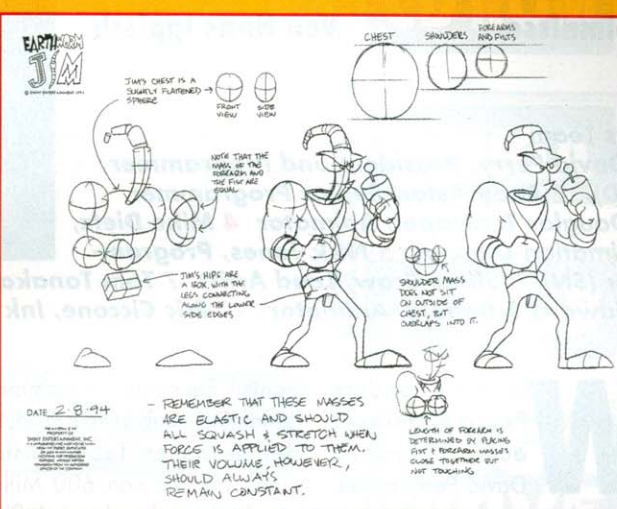


● Total irre Grafiken und teuflische Überraschungen erwarten Euch. Das Monster (rechts) war gerade noch ein Püppchen.

einer patentierten Programmroutine von Shiny Entertainment, steht Earthworm Jim in Sachen realitätsna-

her Bewegung einer Disney-Figur in nichts nach. Von 12.000 gezeichneten Bildern wurden die besten 3.000 ausgewählt. Als erstes Spiel bietet E.W.J. auch in Echtzeit berechnete Lichteffekte. Bungee-Jumping, gefährliche Laufbänder, faszinierende Endgegner, wirkungsvolles Extrawaffensystem, gelungenes Level-Design, Special FX in Massen und noch vieles mehr dürften Earthworm Jim zum Knüller werden lassen.

So wird's gemacht



Hier ist deutlich zu sehen, wie der anatomische Aufbau von Jim programmtechnisch umgesetzt wird. Dieser Haufen aus geometrischen Einzelkörpern wie Kugel, Zylinder oder Würfel wird zu Sprites zusammengesetzt. Der Programmierer verbindet sie in der Animationsroutine und läßt so einen brillant animierten Spielecharakter entstehen.

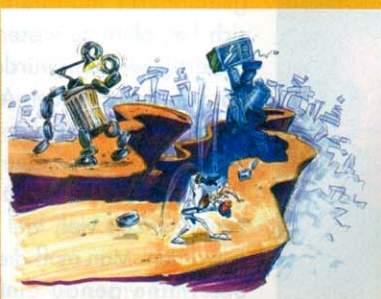
Bonus zum Spiel

Hier seht Ihr einen Ausschnitt aus dem coolen Comic, das dem Spiel beiliegt! In diesem Stil soll auch die Zeichentrickserie gestaltet werden.

Vom Malblock auf den Monitor



Mit einem Gesicht, das nicht einmal von ihrer Mutter geliebt werden kann, ist die Queen Jims ultimativer Gegner. Sie pulsiert, sabbert, ist eklig und furchtbar groß.



Eine Mülltonne als Corpus, Altreifen als Arme und Beine und eine Lampe als Kopf? Auf solche Gegner können nur David Perry und sein Team kommen!



Die Bungee-Jump-Sequenz gehört zu einer der spektakulärsten: In einer tiefen Schlucht bekämpft man dieses eklige Monster.

David Perry und Shiny Entertainment

Das 600 Millionen Dollar-Team!

Knüller wie Aladdin, Cool Spot oder Global Gladiators können zwei Gemeinsamkeiten aufweisen: Zum einen stammen sie von Virgin, zum anderen wurden sie von David Perry entwickelt. In einem Exklusiv-Interview spricht David über sein neuestes Projekt, seinen spektakulären Virgin-Abgang, die kommende Konsolengeneration und Branchengeheimnisse.

Von Hans Ippisch

Das Team

1 David Perry, Präsident und Programmierer (MD), 2 Andy Astor, Senior Programmierer 3 Douglas TenNapel, Animator 4 Mike Dietz, Animation-Director 5 Nick Jones, Programmierer (SN) 6 Steve Crow, Lead Artist 7 Tom Tanaka, Level-Designer 8 Nick Bruty, Art Director 9 Edward Schofield, Animator 10 Eric Ciccone, Ink & Paint 11 Mike Pilotti, Ink & Paint



Wie viele andere Programmierer auch, begann David Perry in jungen Jahren auf den damals weitverbreiteten Heimcomputern Sinclair Spectrum und Schneider CPC seine Laufbahn. Den Grundstein seiner Karriere legte der Engländer Mitte der 80er Jahre, als er für Probe Software einen ersten Hit ablieferte, der technisch und grafisch neue Maßstäbe setzte. Kurze Zeit später warb Software-Neuling Virgin David für viel Geld mit samt den besten Mitarbeitern von Probe Software ab. Durch Cool Spot und Aladdin wurde David Perry dort zum unumstrittenen und auch wohlhabenden Programmierer-Guru, was Ende 1993 dazu führte, daß er den Schritt in die Selbständigkeit wagte. Wiederum nahm er die besten Mitarbeiter mit sich. Nun entwickelt er unter dem Namen Shiny Entertainment zumindest drei Produkte exklusiv für den amerikanischen Spielzeuggi-

ganten Playmates. Zusammen genommen haben die Produkte des gesamten Teams bisher einen Umsatz von 600 Millionen Dollar erbracht. Anlässlich der anstehenden Veröffentlichung von Earthworm Jim, seinem neuesten Werk, das in Deutschland über Sega (Mega Drive) und Virgin (Super NES) vertrieben wird, trafen wir uns mit David Perry.



● **David Perry, führender Kopf hinter Cool Spot und Aladdin, spricht über Shiny Entertainment.**

Play Time: Spieleprogrammierer ist für viele ein Traumberuf - wie bist Du denn in das Spielbusiness geraten?

David: „Auf dem College begann ich mit dem Schreiben von ZX 81- und Spectrum-Büchern für Interface Publications. Das Geld, das ich damit verdiente, gab ich für Süßigkeiten und Videospiele aus.“

Play Time: In den Anfängen entwickelte ein einzelner Programmierer monatelang vor sich hin, ohne zu wissen, wann er fertig werden würde. Was hat sich denn seit den Anfangszeiten verändert?

David: „Der Druck ist in der heutigen Zeit viel, viel größer geworden. Man muß die Abgabetermine genau einhalten, oder Multimillionen-Anzeigenkampagnen verpuffen wirkungslos.“

Play Time: Disney gilt als eine der professionellsten Firmen. Du

hast mit ihnen für Aladdin und Jungle Book zusammengearbeitet. War diese Zusammenarbeit für Dich vorteilhaft?

David: „Die Zusammenarbeit mit Disney war großartig, es ist eine der coolsten Firmen der Welt. Sie sind immer auf der Suche nach guter Qualität. Die finden sie auch, und das merkt man an der ganzen Arbeit, die sie machen. Aus der Zusammenarbeit mit Disney haben wir eine ganze Menge gelernt.“

Play Time: Als Du Virgin mit samt der wichtigsten Mitarbeiter plötzlich verlassen hast, sorgte dies für ziemliche Aufregung in der Branche. Wie kam es dazu?

David: „Ich habe Virgin verlassen, um Shiny Entertainment zu gründen. Ich wollte unabhängig sein und nach meinen eigenen Vorstellungen arbeiten. Unsere neue Firma liegt nun direkt gegenüber dem schönen California Beach. Unsere Mitarbeiter spielen Volleyball, Basketball

oder surfen während der Mittagspause. Wir lieben es ganz einfach, hier zu sein!"

Play Time: Wenn Du Dir Das Dschungelbuch und König der Löwen auf dem Mega Drive ansiehst, die ja auf Deinem Programmsystem basieren, was denkst Du darüber?

David: „Beide Spiele sehen gut aus, allerdings sind wir froh, daß wir als Team nun mehr humorvollere und actionreichere Titel entwickeln. Der Schritt in diese Richtung war unserer Meinung nach perfekt getimt.“

Play Time: Gibt es bei Earthworm Jim im Vergleich zu Aladdin Verbesserungen?

David: „Zu viele, um sie aufzuzählen. Aladdin wurde für ein junges Zielpublikum entwickelt, während Earthworm Jim für Hardcore-Gamer ist, die eine Herausforderung schätzen.“

Play Time: Earthworm Jim wartet mit einigen der eindrucksvollsten Special Effects auf, die je auf einem Mega Drive zu sehen waren. Wieso schneiden die Spiele anderer Programmierer im Vergleich zu Deinen Werken schlechter ab? Bist Du so viel talentierter als all die anderen?

David: „Nein, bin ich nicht. Die Leute, mit denen ich arbeite, zwingen mich durch ihre wundervollen Grafiken dazu, etwas Interessantes daraus zu machen. An den Effekten arbeiten wir so hart, daß ein Durchschnittsspieler niemals sehen wird, was wir getan haben. Sie werden nur feststellen, daß an anderen Spielen etwas fehlt.“

Play Time: Wo sind die Grenzen des Mega Drive? Können wir von dem guten alten 16Bit noch mehr erwarten?

David: „Earthworm Jim nutzt den Mega Drive in diesem Jahr bis an seine Grenzen aus. Alles, was wir nun noch brau-

chen, sind größere Cartridges und mehr Zeit.“

Play Time: Was hältst Du vom Mega Drive 32X? Dürfen wir auf eine spezielle 32X-Version von Earthworm Jim hoffen?

David: „Ich verfolge alles um das 32X sehr genau; wenn ich glaube, daß dadurch das Spiel einen Schritt weitergebracht wird, werden wir eine Version dafür schreiben. Ich fürchte allerdings, daß viele Firmen nur schmucke Intros zu dem exakt gleichen Spiel hinzufügen werden.“

Play Time: Ab November '94 beginnt ja zumindest in Japan die neue Hardware-Schlacht. Was hältst Du von den kommenden Konsolen?

David: „Zur PlayStation: Äußerst eindrucksvoll, Sony! Ich muß Ridge Racer spielen. Das Ultra 64 von Nintendo könnte sehr wohl die Schlacht für sich entscheiden, wenn sie Mario davon fernhalten. Auf dem Sega Saturn muß ich ganz einfach Daytona und Virtua Fighting spielen. Die Software wird die Hardware verkaufen!“

Play Time: Bislang warst Du eigentlich mit speziellen Lizenzspielen beschäftigt; ich denke hierbei an Terminator oder Aladdin. Gibt es in diesem Falle viele Einschränkungen bei der Ausarbeitung eines Konzepts?

David: „Lizenzspiele sind äußerst einfach zu machen, man braucht kein Team, das sich wirklich überlegt, was Spaß machen könnte. Sie müssen einer bestimmten Vorgabe folgen und halten sich an die Story. In Earthworm Jim konnten wir viel obskureres Gameplay einführen, da Jim ja der Character von Shiny Entertainment ist. Der König der Löwen wird kaum einen Bungee Jump wagen.“

Play Time: Habt Ihr denn mit Earthworm Jim spezielle Pläne?

David: „Earthworm Jim wird nicht mehr länger nur ein Video Game-Star sein, er wird sogar eine eigene Fernsehshow und eine Spielzeug-Serie bekommen. Ende 1995 werdet Ihr mehr von ihm hören.“

Play Time: Welches Projekt kommt denn nach Earthworm Jim?

David: „Earthworm Jim 2, was sonst.“

Play Time: Gibt es eine Chance, daß wir wieder ein von David Perry programmiertes Disney-Spiel sehen?

David: „Möglicherweise...“ (grinst).

Play Time: Danke für das Interview und alles Gute für die Zukunft!

KOPMANN Computer

Fax 05 81 / 443 27

PC

Bundesl. Manager 3 (Hattrik)	DV	89,95
Hurra Deutschland	DV	69,95
Mad News	DV	84,95
Sternenschweif (DSA 2)	DV	84,95
Street Fighter 2	DA	29,95
Super Hero League of H.	EV	69,95
The Chaos Engine	DA	54,95
Theme Park	DV	79,95

CD-ROM

Mad News	DV	89,95
Pirates!	DA	29,95
Rebel Assault	DV	89,95
Sam & Max hit the road	DV	99,95
The Hidden Below	DA	69,95
Theme Park	DV	79,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	89,95

Amiga

Bundesl. Manager 3 (Hattrik)	DV	79,95
Chuck Rock 2	DA	29,95
Kings Quest 6	DV	69,95
Mad News	DV	69,95
Theme Park	DV	59,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	69,95

Super Nintendo

Desert Fighter	dt	114,95
Stunt Race FX	dt	109,95
Striker	dt	39,95
Super Metroid	dt	99,95
Turn 'n Burn	dt	129,95

Preisliste Kostenlos

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN- Gebühr
Ab DM 300,- Versandkostenfrei
Händler Willkommen
Postfach 1616, D-29506 Uelzen
Fax 0581 - 44327



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA
DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4
D-94133 Röhnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Renegade ist zurück!

Seinen legendären Ruf erwarb sich das Softwarehaus der Bitmap Bros. durch Spiele wie *The Chaos Engine*, *Fire & Ice*, *Sensible Soccer* und nicht zuletzt *Elfmania*. Mit einem Klasse-Adventure und einem exzellenten Jump & Shoot bringen sie den Amiga wieder ins Gespräch.

Von Hans Ippisch



● In der Tinhead Factory muß man besonders auf teils unsichtbare elektrische Felder aufpassen.



● Dieser Riesenvogel erwartet Euch in der ersten Welt als Endgegner.

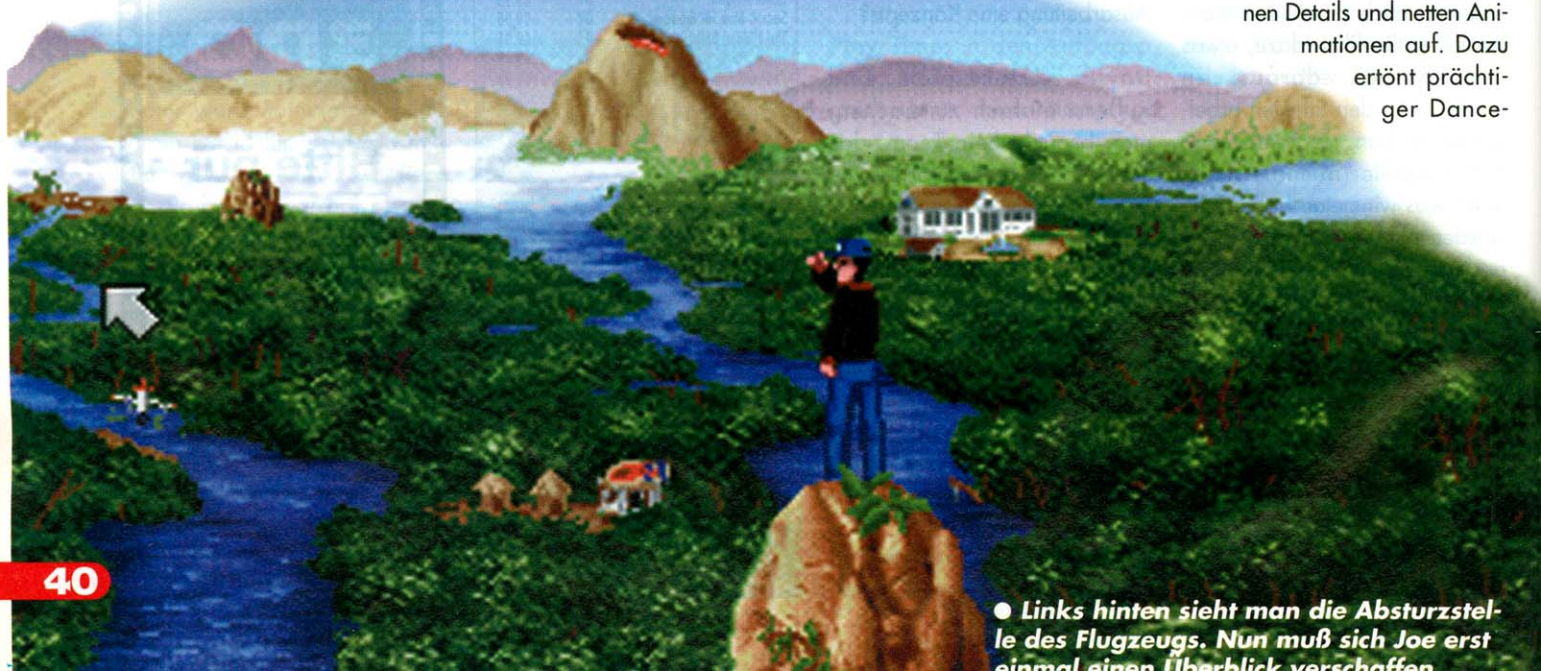
Für Hyperaktivität waren die Jungs aus England eigentlich noch nie bekannt. Normalerweise dürfte man mit einem guten Jahr Wartezeit rechnen, bevor ein frisches Produkt in den Diskettenschacht wanderte. Zwischen *The Chaos Engine* und *Elfmania*, den beiden letzten (Special Editions

und CD 32-Umsetzungen einmal ausgenommen), lagen immerhin eineinhalb Jahre. Nun stehen gleich zwei Spiele im Oktober zur Veröffentlichung bereit. Schon jetzt hat es den Anschein, daß wir wieder mit zwei Softwarejuwelen für den Amiga rechnen können. Anzumerken ist noch, daß deren Veröffentlichung schon für Herbst letzten Jahres geplant war, doch getreu den Renegadeschen Richtlinien, wonach nur hochqualitative Spiele veröffentlicht werden dürfen, blieben die beiden Stücke länger in den Entwicklungslabors als geplant.

Ruff'n'Tumble

Das Debütprojekt der Truppe Wunderkind fügt sich wunderbar in Renegades bisherige Produktpalette ein. Actionhaltige Jump & Run-Unterhaltung mit einer extragroßen Portion Spielbarkeit und herausragender technischer Inszenierung

dürfte allen Turrican-Fans zusagen. Held des Spieles ist der kecke Ruff, der durch eine wundersame Begebenheit in eine phantastische Welt gerät, als er mit seinen Murmeln in der Nähe eines Hasennestes spielt. Gerade als er hinter einer Murmel herspringt, wird er in die Welt des bösen Dr. Evil transportiert, wo er sich nun mit dessen Tinhead-Armee auseinandersetzen muß. Mit den vier verschiedenen Welten mit jeweils vier Levels und einer ganzen Reihe von Bonuslevels und versteckten Räumen dürften selbst Profis über Wochen hinaus zu tun haben. Wie üblich sorgen aufsammelbare Herzen, Power Ups und Münzen für eine Aufstockung der Lebensenergie, der Waffenwirksamkeit und des Punktehaushalts. Einzige Besonderheit ist, daß man pro Level eine vorgegebene Anzahl an roten, grünen und blauen Murmeln aufsammeln muß. Die Grafiken sehen äußerst gut aus und warten mit einer Menge an feinen Details und netten Animationen auf. Dazu ertönt prächtiger Dance-

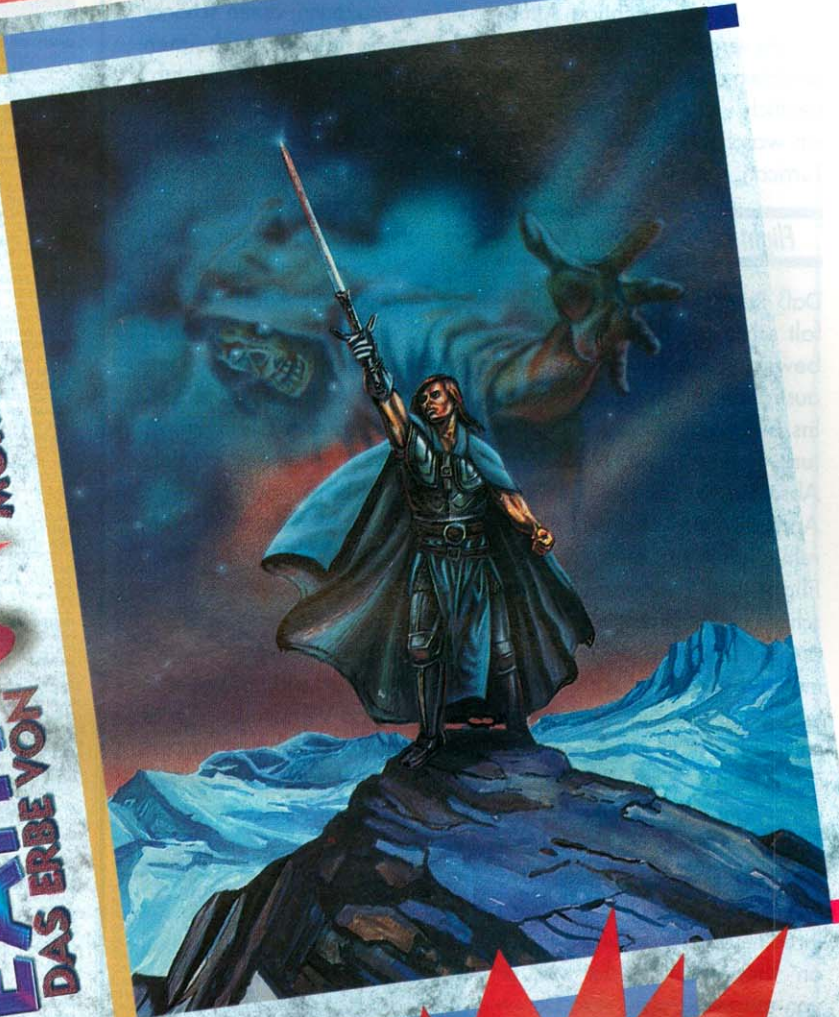


● Links hinten sieht man die Absturzstelle des Flugzeugs. Nun muß sich Joe erst einmal einen Überblick verschaffen

DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

ORGLORY MORGAN DEATH VON DAS ERBE VON



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

Features

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

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute

Unterhaltung.

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

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

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



floor-Sound, der dem Ganzen die richtige Atmosphäre verpaßt. Ein erstes Probe-spielchen machte schon außerordentlich viel Spaß. Hier kommt ein waschechter Konkurrent auf Turrigan, Mr. Nutz und Co. zu!

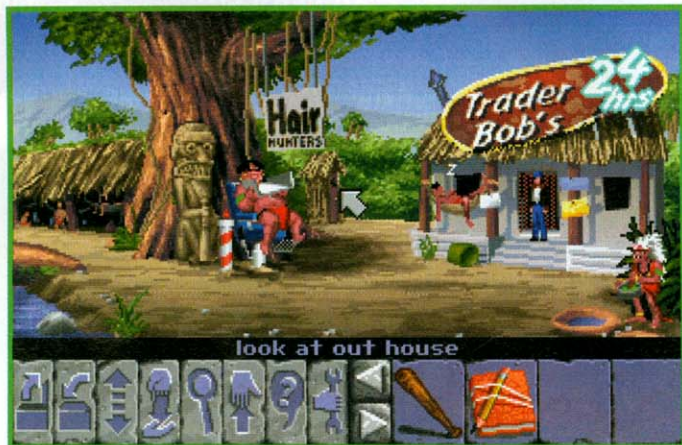
Flight of the Amazon Queen

Daß Renegade in Sachen Vielfalt schon oft Maßstäbe setzte, beweisen sie erneut mit einer australischen Produktion, die sie ins bislang unerforschte Adventure-Gebiet bringt. Nach dem Abschied von LucasArts aus der Amiga-Welt wurde es etwas ruhig in diesem Genre. Doch mit Flight of the Amazon Queen scheint ein möglicher Meilenstein auf die Amiga-User zukommen. Basierend auf einer Abenteuer-Serie aus den 40er Jahren entwickelte man ein Adventure, das sich 1949 im Amazonas-Dschungel zuträgt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Piloten Joe King, der den Filmstar Faye Russell zu den Dreharbeiten ihres neuen Films 'Jungle Passion' fliegen soll. Leider wird er von seinem Rivalen, dem Dänen Anderson, in Rio in einem Hotel eingesperrt, bevor er mit Faye starten kann. Joe muß nun aus dem Hotel ausbrechen und versuchen, sich noch vor dem Start in das Flugzeug zu schmuggeln.

Anderson hat anschließend wenig Glück, denn er stürzt während eines Gewitters mitten im Dschungel ab. Während der Rettungsaktion hat es Joe mit Missionaren, Eingeborenen, rassistischen Amazonen, deren schöner Prinzessin und der geheimen Organisation 'Floda' zu tun. Dieser Bund will die Welt übernehmen und dazu die Amazonen in eine groteske Mischung aus Mensch und Dinosaurier verwandeln. Joe muß nun gegen alle Widrigkeiten ankämpfen, die Welt und die Amazonen retten sowie das Herz der schönen Prinzessin gewinnen. Über hundert verschiedene Schauplätze, mehr als vierzig Charaktere, Panorama Map Screen mit Parallax-Scrolling und ständige Sprachausgabe bei den CD-Versionen sollen Flight of the Amazon Queen auf Amiga und PC zum Hit machen. Der Humorgehalt und die technische Qualität sind beeindruckend, insbesondere für Amiga-Verhältnisse. Ob es auf dem PC den neuen LucasArts-Produkten das Wasser reichen kann, wird sich erst erweisen.



● **Nicht nur die Story erinnert etwas an Indiana Jones, sogar ein Zeppelin kommt vor.**



● **In Trade's Bob kann man sich mit allerlei nützlichen Waren eindecken. Ein Netz ist beispielsweise sehr empfehlenswert.**

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
AIR COMBAT inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANSTOSS IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99,90
APOGEECOMPANION - SHAREWARE GAMES - ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	35,90
ARMORED FIST DT. HANDB. *	89,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLESLIDE 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATTLESLIDE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K. D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BETRAYAL AT KRONDORF	59,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CAMPAINA KOMPL. DT.	89,90
CD16 EDITORIAL KOKIT inkl. SBLASTER 16ASP / CD-ROM-LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUT-SPRECHER / UND SOFTWAREPAKET	899,90
CD-CADDYS	19,90
CENTRAL INTELLIGENCE DT. ANL.	85,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & DEATH 2 CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 LIFEDATENBANK CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE	139,90
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.	89,90
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 -	89,90
DARK SEED KOMPL. DEUTSCH *	79,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - DAS SCHWARZE AUGEN DSK KOMPL. DT.	79,90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK KOMPL. DT.	89,90
DAWN PATROL DT. HANDB. *	69,90
DER PATRIOTIER KOMPL. DT.	99,90
DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DEEM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	44,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - *	79,90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89,90
DREAMWEEB KOMPL. DT. *	85,90
DUKE NUKEM I & BLAKE STONE VW - VOLLVERSION - DUNGEON HACK AD & D	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	89,90
F16 STRIKE EAGLE II	29,90
F16 HEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES	99,90
FANTASY EMPIRE AD & D	69,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	89,90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND	44,90
FRIDAY 2: HELL ON WHEELS	79,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. - SHAREWARE	29,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49,90
HARPOON	29,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO	34,90
HIGH COMMAND	29,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT SHOTS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND	89,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - INVEST KOMPL. DT.	49,90
IRON HELIX	49,90
ISAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT. *	89,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LARRY 1-6 COLLECTION DT. ANL.	89,90
LAURA BOY 2 - DANGER OF AMON RA - DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65,90
LOOM	49,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCCREE II	89,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE - KOMPL. DT.	89,90
MANIAC SPORTS	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
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	119,90
MONKEY ISLANDS I. KOMPL. DEUTSCH	39,90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29,90
MYST - WINDOWS - SVGA	99,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH *	85,90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59,90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - KOMPL. DT.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	89,90
PATRIOT	44,90
PC GAMES (Zeitschrift auf CD-ROM)	19,95
PEGASUS 4.0 - SHAREWARE -	39,90
PGA TOUR GOLF 488 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIEN/IRLAND/AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES!	29,90
QUEST 1	29,90
QUEST 4	89,90
PRIVATEER inkl. SPEECHPACK DT. HANDB.	89,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESLADDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL.	89,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34,90
RAPTOR - VOLLVERSION	89,90
RAVENLOFT - SSI -	89,90
REBEL ASSAULT	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 80'S	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL.	89,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SHADOW OF THE COMET	75,90
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 SORCERER KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	89,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	89,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90

SPELLCASTING TRILOGY 101-301

69,90

PC/IBM CD-ROM

STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIKE COMMANDER inkl. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SUPER SHAREWARE	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
VIRTUUS RAMPAGE	69,90
THE GREATEST COMPIATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN -	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION	79,90
UNDER A KILLING MOON *	114,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	109,90
WALLS OF ROME	29,90
WARPLANES VOL. 1 - ENCYCLOPEDIA -	89,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	85,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5 *	89,90
1950 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 -	49,90
ACERON KOMPL. DEUTSCH	85,90
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
ALIEN INVASION DT. ANL.	85,90
ALONE IN THE DARK 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 DT. ANL. 3,5 *	95,90
AUSCHWANGUNG DT. ANL. 3,5 *	79,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. 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
BATTLE BUGS KOMPL. DT.	69,90
BENEATH THE SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	69,90
BODY BLOWS DT. ANL. VGA 3,5 *	59,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	je 39,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5 *	89,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5 *	59,90
CHAOX 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
COLONY 3 DT. ANL. 3,5 *	54,90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5 *	44,90
CREATIVITAETZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	64,90
DARK LEGIONS - SSI -	69,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	89,90
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 *	79,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER VERHEKTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	zusammen 59,90
DREAMS OF GLORY KOMPL. DT. *	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EARTH SIEGE DT. ANL. *	79,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5 *	85,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5 *	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89,90
F14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5 *	89,90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5 *	75,90
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
FLIGHTSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5 *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 KOMPL. 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 KOMPL. DEUTSCH KOMPL. DT. VGA 3,5 *	89,90
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
GROANDEST 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
HURRA DEUTSCHLAND	89,90
INCA II HIRACHOCHA 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
ISAR II KOMPL. DT. 3,5 *	69,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5 *	54,90
KOLUMBUS CHRIS 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
LINKS PRO nur ab 386er VGA	99,90
LINKS SCENERY BURN	49,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5 *	49,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5 *	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5 *	49,90
LODE RUNNER DT. ANL.	69,90
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	89,90
MASTER OF ORION - MICROPROSE - ENGL. 3,5 *	89,90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5 *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5 *	89,90
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
OUTPOST DT. ANL.	69,90
OVERLORD 3,5 *	75,90

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“

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr



PC/IBM

PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5*	59,90
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*	49,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	85,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5*	39,90
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
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
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.	84,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5*	69,90
SEIDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
SILVERBALL – FLUPPER – DT. ANL. 3,5*	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5*	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT /	

SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5*	85,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	69,90
SPACE SIMULATOR V10 – MICROSOFT –	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5*	85,90
STAR LORD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	95,90
STAR TREK JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5*	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAIN.	89,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbl.	45,90
STRIKE COMMAND TACTICAL OPTIONS VGA 3,5*	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5*	85,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	85,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – KOMPL. DT.	49,90
SUBWAR 2050 SIMULATION SET 2 – TANKS – 3,5*	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. RAINBOW WORLD /	59,90
MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
XANTH VGA 3,5*	59,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5*	49,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5*	59,90
ZOO 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten

ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5*	34,90
ARCHER MCLEAN 3,5*	34,90
AV8 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5*	24,90
B17 FLYING Fortress DT. HANDBUCH 3,5*	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25*	19,90
BATTLESLIP! KOMPL. DEUTSCH 3,5*	34,90
BOSS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25*	29,90
BLUES OF STEEL – COCKEY	19,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5*	49,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5*	35,90
CAVALIER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5*	35,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25*	19,90
CLASSIC POWER – 3,5*	59,90
ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5*	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5*	29,90
DUNGEONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
DRONE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5*	34,90
ESPANA 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
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 – MICH. VGA 5,25*	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – nur 5,25*	29,90
HARBORN 3	34,90
HARPOON 1.21	19,90
HEIMDALL VGA 5,25*	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25*	19,90
HOOK DT. ANLEITUNG 5,25*	19,90
HUMANS VGA 3,5*	35,90
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
JONATHAN KOMPL. DT.	24,90
KGB DT. HANDBUCH 5,25*	19,90
KINGS QUEST 8 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 A. KOMPL. DT. 5,25*	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5*	39,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5*	39,90
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*	49,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5*	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5*	29,90
OBITU – PSYGNOSIS – 3,5*	29,90

PC/IBM Sonderposten

ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5*	24,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5*	49,90
PATRIZER KOMPL. DEUTSCH 3,5*	39,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5*	34,90
POLICE QUEST 3	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5*	29,90
POPULOUS 2 3,5*	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25*	34,90
PREMIER MANAGER 1 VGA 3,5*	19,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5*	35,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5*	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25*	29,90
SARGON V CHESS	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5*	24,90
SIM CITY 3,5*	29,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5*	29,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25*	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5*	29,90
SUPER SOCCER – STARBITE – KOMPL. DT. 3,5*	29,90
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
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5*	19,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5*	59,90
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
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5*	24,90
WIZKID VGA 3,5*	19,90
WYF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5*	29,90
YACGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25*	24,90
YERFBIUS – SHADOW OF – 3,5*	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5*	39,90
ZOO 2 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 GAMCARD GRAVIS	14,90
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 – SCHWALZ – 2	199,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SOUNDREBAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	339,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109,90
SOUNDHILL 32 DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDWAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
STAR TREK MAUSMATTE	29,90
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 SCENERY	54,90
APOLCALYPTIC DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHEUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. inkl. ELITE / JIMMY WH.	
SNOOKER / ZOO / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLESLIP KPL. DT.	69,90
BATTLESLIP DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	69,90
BATTLETEAM (BATTLESLIP & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	39,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BENEFACATOR	49,90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	45,90
CAMPAIGN 2 1 MB	69,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. *	65,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM /	
INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY	
ISLANDS 1 / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	89,90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS /	
SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	29,90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEATH PATROL DT. HANDB. 1 MB *	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DI SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54,90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	49,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59,90
F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH	59,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. *	54,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL DOMINATION	65,90
GOLBLINS 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
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90

Amiga

JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 – UTOPIA II – DT. ANLEITUNG	55,90
KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 8 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39,90
LAST 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
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
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
PUSSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. *	69,90
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT. *	65,90
SIM CITY / LEVAINUS KOMPL. DT.	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT /	
SIM LIFE DT. ANL.	79,90
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	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB	54,90
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
UNIVERSE DT. ANL.	65,90
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 /	
SENSIBLE SOCCER / CHAMP MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV /	
TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

Amiga Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALEN BRED 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	29,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90
BLACK CRYPT	29,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUDOKHAN 1 MB	29,90
CAVALIER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CAMPAIGN 1 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
CRUISE 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
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS /	19,90
WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE 1 KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
ERIKS LYN HENST IKT SOCCER DT. ANL.	19,90
ERGEN DES THRON KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1 MB	15,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANL.	35,90
FITA NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F29 RETALIATOR	29,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1 MB	19,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90
GLDBLUE	29,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOLBLINS 1 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
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	35,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XU 220	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	34,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
MI TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90

Amiga Sonderposten

MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MINIWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	19,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 /	
KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
NICK FALGOS GOLF KOMPL. DT. 1 MB	19,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19,90
PATRIZER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIER MANAGER 1 MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	19,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
ROBOCOP 3 1 MB	29,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1 MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	19,90
SHADOW WORLDS KOMPL. DT.	19,90
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	34,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE MAXX KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24,90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
STARBITE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRONGHOLD 2 DT. ANL. 1 MB	24,90
SUPREMACY DT. ANL.	19,

System Shock

Cyborgs im Cyberspace

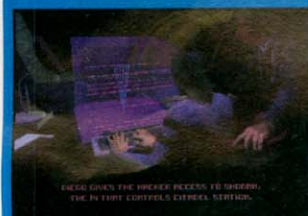
■ Hersteller: Origin/Electronic Arts . Preis ca.: DM 119,95 ■



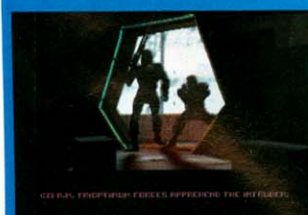
DAS INTRO



● **Mit harmloser Computerhackerei...**



● **...im Zentralrechner der Raumstation...**

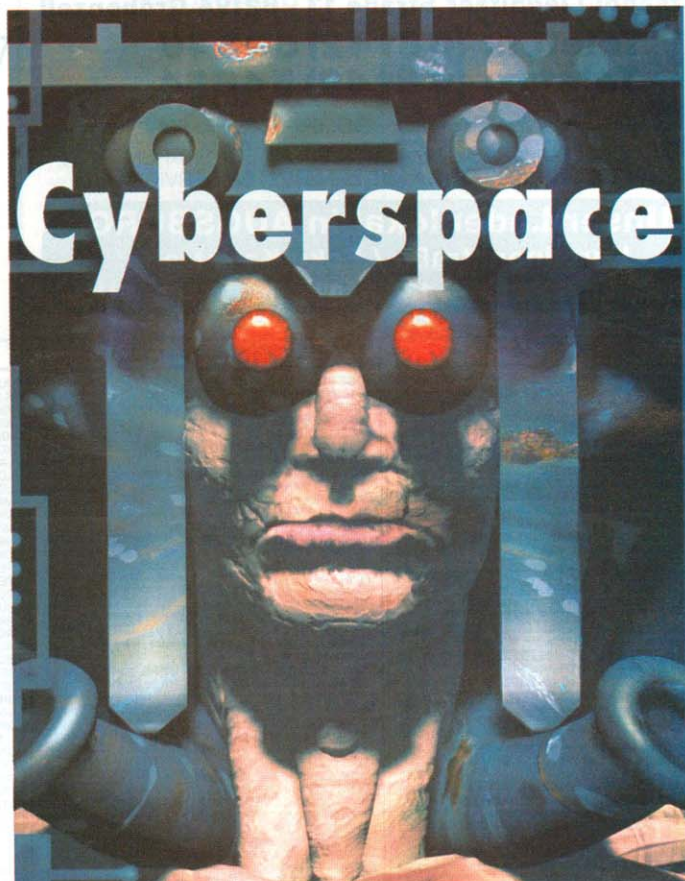


● **...beginnt die bislang beispiellose...**



● **...Thrillergeschichte auf Eurem PC.**

Dieses Spiel setzt Zeichen. Obwohl die 3D-Ich-Perspektive viele in ihren Bann zieht, dürfte der augenblickliche Boom eine Modeerscheinung sein. Ein Grund dafür könnten die einfallslosen Storys sein, die den bislang brutalen Actionspielen zugrundeliegen. Doch System Shock stellt dem Spieler eine anspruchsvolle und umfangreiche Aufgabe.



In den siebziger Jahren eines nicht allzufernen Jahrhunderts ist es soweit: ein überaus mächtiger Computer entwickelt Ambitionen, sein eigener Herr zu werden. Ein argloser Hacker wird bei seinem Versuch, in das Computersystem SHODAN der Weltraumstation Citadel einzudringen, ertappt und im Zuge einer unbürokratischen Lösung dazu gezwungen, den Compu-

ter von seinen ethischen Normen zu befreien. Ohne jegliches Gewissen beginnt SHODAN sogleich, einen riesigen Laser aufzuladen und auf die Erde zu richten, tödliche Viren zu züchten, die ehemals menschliche Besatzung der Raumstation nach und nach umzubringen oder zu Cyborgs umzubauen. Das Ziel des größtenwahnsinnigen Computers: Die Menschheit, die ihn



● **Die Gegner können sogar bildschirmfüllende Größe annehmen, immerhin kann man nach dem Sieg deren Bewaffnung plündern.**



● **Kaum zu erkennen, aber umso tödlicher schwebt dieser Vogel über dem Abgrund.**

bis dahin nur benutzt hat, soll ihn fürchten und als Gott anbeten.

Göttliche Ambitionen

Hier tretet nun Ihr auf den Plan und streift durch die Gänge der Raumstation, in der anfangs nur noch Leichen der ehemaligen Besatzung zu finden sind. SHODAN hat sämtliche Roboter von ihren Aufgaben befreit und sie zu Killermaschinen umgebaut. So kommt es, daß vieles auf der Station im argen liegt. Radioaktivität tritt an vielen Stellen aus und läßt die noch lebende Besatzung zu dumpfen Kreaturen mutieren, elektrische Systeme sind ausgefallen, in den Forschungslaboratorien köcheln gefährliche Gemische vor sich hin. Mittels der zahlreichen Notizen, die die Besatzung hinterlassen hat, kann sich der Spieler ein Bild von dem machen, was vorge-

fallen ist. Er sollte sich schleunigst auf den Weg begeben, den Laser, die Viren, SHODAN oder die gesamte Station zu zerstören. Auch gilt es festzustellen, inwiefern Trioptimum, die Betreibergesellschaft der Raumstation, in den Vorfall verwickelt ist.

Umfangreiche Ausstattung

Der Spieler bewegt sich zunächst mit leeren Händen durch die Raumstation, bald finden sich aber Schlag- und Schußwaffen, Granaten aller Art, Medizin, Drogen und vieles andere Zubehör. Dies ist auch dringend nötig, schleichen doch in den riesigen Gängen Mutanten, Cyborgs, Roboter und einige erstaunliche Lebensformen umher, die dem Spieler keineswegs freundlich gesinnt sind. Die besagten Drogen und Aufputzmittel sind nicht dazu geeignet, sich eine



● **Auf einigen Ebenen finden sich solche Wiederbelebungsmaschinen, die den Spieler automatisch heilen.**

schöne Zeit zu machen, sondern sie erhöhen das Reaktionsvermögen, vertreiben die Müdigkeit und die Effekte der radioaktiven Strahlung oder erhöhen und verändern die Sehkraft. Vor allem gegen nahezu unsichtbare, rochenartige Gegner oder schnelle und schußgewaltige Sicherheitsroboter bringen diese Mittelchen unschätzbare Vorteile.

Echte Bewegungsfreiheit

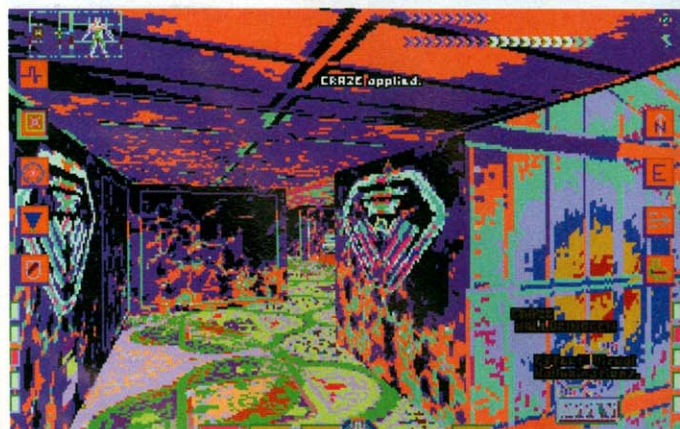
Auf den herumliegenden Notizen, mittels E-Mail-Meldungen von SHODAN und durch Ausflüge im Cyberspace erhält der Spieler Hinweise, wie er den Wettlauf gegen Computer und Zeit gewinnen kann und welche Funktionen der Raumstation (Laser, Schilde etc.) er wann,

ROOTS



System Shock orientiert sich offensichtlich an den unzähligen 3D-Action-Spielen, die seit dem Erfolg eines indizierten Sharewaretitels den Markt überfluten. Durch die umfangreiche Story ist das Spiel aber eher mit dem 3D-Rollenspieladventure Ultima Underworld vergleichbar.

wo und wie beeinflussen kann. Auf der riesigen Station steht zwar eine zweidimensionale Automapping-Funktion zur Verfügung, trotzdem ist die Orientierung keineswegs einfach, da viele Räume gut versteckt sind oder sich nicht im Blickfeld des Spielers befinden. Daher



● **Kein Rechnerfehler, sondern Drogeneinfluß verhilft zu diesen ungewöhnlichen Farben - fast die einzige Möglichkeit, annähernd unsichtbare oder im Dunkeln versteckte Gegner zu erkennen.**

DER CYBERSPACE

Während System Shock selbst den Wunschvorstellungen vieler Cyberspace-Anhänger sehr nahekommt (System Shock wird in speziellen Versionen auch von Cyberspace-Systemen wie etwa Fortes VFX1-Helm unterstützt) und detailreichste Grafiken bei hoher Geschwindigkeit bietet, findet sich auch im Spiel ein „Cyberspace“. Der Zugang zum Computer findet nicht mehr über Tastatur und Bildschirm statt, sondern man begibt sich mittels Cyberterminals in die Welt des Computers, die keineswegs so bunt und prächtig ist, wie man es sich vorstellt. Dort finden sich Infodateien, Spiele wie Ping-Pong, Schalter zum Öffnen von realen Türen, aber auch Cyberguards, die den unwillkommenen Eindringling vertreiben wollen.

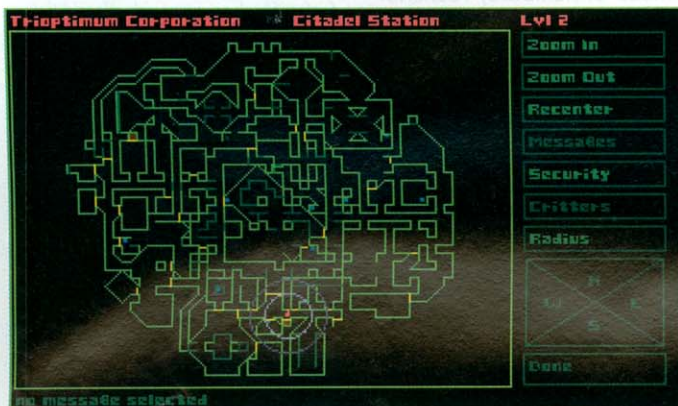


LUXUSAUFÜHRUNG

Auch in System Shock finden sich an einigen Stellen versteckte Räume und Gänge. Während ähnliche Spiele den Finder lediglich mit Munition, Waffen und Medizin belohnen, geht System Shock einen Schritt weiter. Neben den bereits erwähnten Gegenständen kann man sich mit Kompaß, Gesundheitsüberwachungssystem, Helmscheinwerfer und Raketenstiefeln ausrüsten, was das Überleben auf der Raumstation entscheidend einfacher macht. Sogar Rollschuhe finden sich, wodurch sich die Steuerung der eines Flugsimulators annähert; die zahlreichen Steilwände, Halbpipes und Sprungschanzen bekommen so einen überraschenden Sinn.



● Die Vollbilddarstellung ist zwar sehr rechenintensiv, bietet aber einen besseren räumlichen Eindruck und mehr Übersicht. Die Einblendungen der Untermenüs, wie Levelkarte oder Waffenvorrat, lassen sich individuell zuschalten.



kommt der Fähigkeit, um Ecken sowie nach oben und unten zu blicken eine große Bedeutung zu. Auch das Ducken und Kriechen leistet wertvolle Hilfe. Da System Shock aber trotz dieser

● Die Raumstation besteht aus insgesamt neun solcher riesigen Ebenen, die sich durch Grafik und sogar Schwerkraft unterscheiden.

einmaligen interaktiven Möglichkeiten ein überaus umfangreiches und schwieriges Spiel ist, finden sich erfreulicherweise an einigen Stellen Heilungsstationen, Steckdosen für die Stromverbraucher und für den Fall aller Fälle Wiederbelebungsmaschinen.

Hardwareintensiv

Origin und Looking Glass haben ganze Arbeit geleistet. Neben der umfangreichen Story (deren Komplexität sich in mehreren Stufen vereinfachen läßt) erwartet den Spieler eine opulente Grafik, stimmiger Sound und vor allem eine

VIEWPOINT

Atmosphäre ist wohl eines der wichtigsten Mittel, um Spieler bei Laune und Computer zu halten. System Shock hat darüber hinaus eine überzeugende Story und wurde technisch perfekt realisiert. So ist es nur verständlich, wenn man es gerne ein, zwei Stunden spielt. Aber es ist erschreckend, wenn man sich nachts um zwei dabei ertappt, daß man schweißgebadet vor dem Bildschirm sitzt, wo man vorsichtig um eine Ecke blickt und vor dem dort auftauchenden, bedrohlich blickenden Reinigungsroboter fast zu Tode erschreckt wird - noch nie hat mich ein Spiel derart „in sich hineingezogen“ wie System Shock.



Harald Wagner



● Wer keinen High-End-Rechner auf seinem Schreibtisch stehen hat, muß sich mit der Fensterdarstellung begnügen.



GESCHMACKSACHE

Die Spieldesigner von Looking Glass haben sich einiges einfallen lassen, um den Geschmack möglichst vieler Käufer zu treffen. Das Spiel kann in vier Bereichen auf jeweils vier Stufen konfiguriert werden. Neben der Anzahl und Kampfkraft der Gegner läßt sich der Schwierigkeitsgrad der Puzzles verändern, die Anforderungen des Cyberspace einstellen und zu guter Letzt kann man sogar die zugrundeliegende Story stufenweise abschalten, so daß nur noch ein aufwendiges 3D-Action-Spektakel übrigbleibt.

unglaubliche Atmosphäre. Die 3D-Grafik, entweder bildschirmfüllend oder im Fenster, besticht durch hohen Detail-

● **In den höheren Etagen der Citadel Station finden sich sogar Kristalleuchter an den Decken und mit schweren Teppichen ausgelegte Hallen.**

reichtum und flüssige Darstellung - vorausgesetzt, der Prozessor wird mit mindestens 66 MHz getaktet. Das Spiel unterstützt alle gängigen Soundkarten, die (soweit möglich) in Stereo ihren Dienst leisten. So kommen die Geräusche stets aus der richtigen Richtung, ob es sich nun um schließende Türen oder nahende Roboter handelt. Auch die Hintergrundmelodien passen sich hervorragend in die Geschichte ein: in einigen fast nachtschwarzen Gängen wird eine unheimliche Melodie gespielt, im Aufzug erklingt eine typische Fahrstuhl-musik, während der Kämpfe



● **Die kleine Laserpistole benötigt zwar keine Munition, ist aber oft sehr schnell zu überhitzen.**

wird die Musik hektisch und so fort. Die Steuerung orientiert sich an Ultima Underworld, das ja ebenfalls von Looking Glass inszeniert wurde. Man bewegt sich in die Richtung, in die man mit der Maus klickt. Schalter werden ebenso bedient, und auch das Bewegen von Gegenständen erfolgt durch einfache Maussteuerung.

Vorbildfunktion

System Shock ist genau genommen ein Actionthriller und hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Spielfilm „Fortress“ mit Christopher Lambert. Der Schwerpunkt des Spiels liegt zwar beim Kampf, und die Story wäre für ein reines Adventure oder Rollenspiel

etwas dünn, dennoch ist System Shock keinesfalls ein tumbes Ballerspiel. System Shock erzeugt eine ungewöhnlich dichte Atmosphäre und involviert den Spieler derart tief in das Geschehen, daß es durchaus als Vorbild für kommende interaktive Filme dienen kann. System Shock ist ein Meilenstein in Richtung Cyberspace, da es beweist, daß riesige, detaillierte, ungleichmäßig geformte und reichhaltig ausgestattete Räume flüssig zu animieren sind, ohne den Spieler in seiner Bewegungsfreiheit in irgendeiner Weise einzuschränken.

Harald Wagner



● **In weiten Teilen der Raumstation herrscht totales Chaos. Unter all dem Müll finden sich aber oft sehr nützliche Gerätschaften oder wichtige Hinweise.**

INFO BITS

Action Adventure, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, dt. Spiel, dt. Anleitung, Tastatur, Maus, 4 MB RAM, 30 MB HD, 486 empf., VGA, Stereo, AdLib, Sound-Blaster, General Midi, Gravis, Tandy. Besonderheiten: CD-ROM-Version und VR-Helm-Version geplant.

GRAFIK 095

SOUND 075

FUN

095

Ein Aufwärmen des Civilization-Stoffes wäre natürlich zu banal, deshalb hat Sid Meier als Zeitspanne für das Handlungsgefüge nicht mehrere tausend Jahre der Menschheitsgeschichte gewählt, sondern nur einige hundert. Das Rad braucht nicht erneut erfunden zu werden, und auch das Pulver steckt schon in den Musketenläufen der Pioniere, die Ihr im Jahre 1500 an der amerikanischen Küste anlegen laßt. Mit jeweils einem einzigen Schiff und einer Einheit machen sich vier europäische Mächte -



Colonization

Das Ei des Ko

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

Jahrelang haben es verschiedene Softwarehäuser versucht, und doch nie geschafft: Ein Strategiespiel der Güte und der Beliebtheit von Civilization konnte keiner entwickeln. Jetzt muß das betagte Programm den Werpokal „Das beste Strategiespiel“ endlich an einen jüngeren Konkurrenten weiterreichen. Das ist aber kein Grund für Sid Meier-Fans, den Kopf hängen zu lassen: Der Thronfolger kommt nämlich aus den Händen des Meisters selbst.

England, Spanien, Holland und Frankreich - unabhängig voneinander daran, den unbekannten Kontinent zu erobern. Wie bei Civilization entwickelt sich daraus ein Wettlauf um Technologien, Waffen und Geld. Aber besser der Reihe nach: Nachdem Ihr Euch für das Land entschieden habt, für das Ihr Amerika erobern wollt, gilt es, eine geeignete Stelle für die Errichtung

einer ersten Provinz zu finden, möglichst weit entfernt von Euren Konkurrenten und nicht zu nahe an Indianersiedlungen. Hier schlagen die Siedler ihre Zelte auf, beginnen mit dem Roden

Handel treiben. Subtrade versucht, den Einfach-Charme eines simplen Wirtschaftsspiels aus den 80er Jahren auf den PC der Neunziger zu übertragen. Das Ergebnis ist ein amüsantes Unterhaltungsspiel, das jedoch seinem Anspruch eines „komplexen Wirtschaftssimulationsspiels“ trotz zweckmäßiger Grafik nur ansatzweise gerecht wird.

PC • Centurymedia • ca. DM 90,-

Grafik 65% Sound 60% Fun 65%



● **Zunächst bieten die Indianer Euch Frieden an und bringen Unmengen von Geschenken. Leider funktioniert das nicht auf Dauer.**



● **Noch wehen unsere roten Fahnen, aber die Blauen stehen schon vor den Stadttoren. An den steinernen Mauern von Jamestown werden sie sich aber die Zähne ausbeißen.**

Central Intelligence CD



Als Mitarbeiter eines Geheimdienstes wird man auf das Eiland Sao Madrigal geschickt. Hier herrscht ein Diktator, der wieder durch den Präsidenten ersetzt werden soll. Für die Einsätze hat man zu entscheiden, welche Abteilungen aus Politik, Propaganda und Militär und welcher Agent am besten geeignet sind. Wichtig ist die Mischung der drei Spezial-Teams. (Hat eine komfortable Maus-Steuerung. Grafisch viel Masse, aber wenig Klasse. Es werden Hunderte von Fotos von allen möglichen Schauplätzen geboten, Videos der Einsatzorte stehen zur Verfügung. Doch alles ist etwas zu grobpixelig ausgefallen.

PC CD-ROM • Ocean • ca. DM 120,-

Grafik 65% Sound 60% Fun 60%

Dreamweb

Die Menschheit droht durch die Mächte des Bösen einer Katastrophe entgegenzusteuern. Um dies zu verhindern, muß der Spieler die sieben Wächter eines Traum-Netzes vernichten. Empire hat es verstanden, eine dichte Endzeitstimmung zu vermitteln, die den Spieler an das Spiel



fesselt. Der Ablauf ist logisch, jedoch etwas brutal und hemmungslos in Szene gesetzt. Abgesehen von Schwächen in Grafik und Steuerung noch „gut“.

PC CD-ROM • Empire • ca. DM 119,95

Grafik 65% Sound 70% Fun 73%

Subtrade

Auf dem Planeten „Irrata“ müßt Ihr Euer wirtschaftliches Geschick beweisen und in harter „M.U.E“-Tradition



VIEWPOINT

So etwas wie Colonization hätte ich ehrlich gesagt nicht erwartet, als MicroProse den Nachfolger zu Civilization ankündigte. „Das wird bestimmt so kompliziert, daß keiner mehr durchsteigt“, war meine erste Vermutung. Genau andersherum ist es gekommen, denn wer Civilization lange und oft gespielt hat, kommt mit dem neuen Handelssystem spielend zurecht. Ganz neue Horizonte eröffnet einem auch die 4-Spieler-Option im Netzwerk. Die Steuerung - eine Kombination aus Maus- und Tastaturkommandos - kommt sofort bekannt vor, und doch ist Colonization etwas ganz Neues: Die beste kombinierte Strategie- und Wirtschaftssimulation, die man zur Zeit spielen kann.



Thomas Borovskis



● **Der Heimathafen in Europa.** Wenn man Glück hat, stehen die Auswanderer schon am Dock bereit. Hier ein Holzfäller und eine erfahrener Farmer. Kommen die Arbeitskräfte nicht freiwillig, müssen sie für viel Geld angeheuert werden.

Lumbus



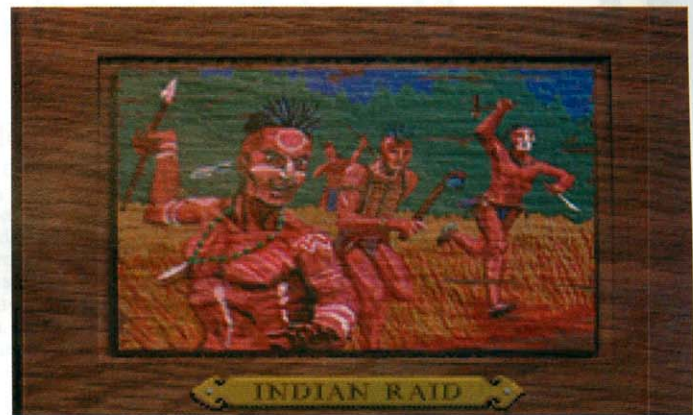
der Wälder und bauen erste Einrichtungen, die für eine gut funktionierende Stadt von Bedeutung sind, eine Schmiede zum Beispiel oder ein Sägewerk. Der Weg bis zur völligen Eroberung des Kontinents ist natürlich weit, und so müssen weitere Arbeitskräfte, Soldaten und Pioniere aus Europa herangeschifft werden. Alles kein Problem: Wenn da nur nicht die anderen

Großmächte wären, die an den Bodenschätzen, dem Tabak und den Fellen genauso interessiert sind wie Euer König, und wenn sich die Indianerstämme nicht von dem stetigen Anwachsen des europäischen Bevölkerungsanteils bedroht fühlen würden, wenn der König nicht ständig die Steuerschraube anziehen würde, und, und, ...

Man sieht, das Leben als Provinzverwalter ist nicht leicht.

Neues Spielprinzip

Das übergeordnete Spielziel, nämlich die Unabhängigkeit vom eigenen König auszurufen,



● **Jetzt heißt es rennen oder kämpfen!** Nur wenn man die Befestigungen mit Schutzeinheiten verstärkt, kann man den Angriffen der Indianer auf Dauer standhalten.

sollte man bei den frühen Gehversuchen mit Colonization besser für's erste vergessen: Anders als beim Vorgängerspiel gibt es hier einige Regeln mehr zu beachten. Selbst im einfachsten Spielmodus tut man sich schwer,

nicht gleich von Spaniern, Franzosen oder rebellierenden Indianerstämmen vom Bildschirm gefegt zu werden. Auch ist die Sache mit den Finanzen ziemlich kompliziert: Konnte man bei Civilization durch einfache



World War II, D-Day and Midway

Zum Jahrestag des „längsten Tages“ läßt auch Domark die Schlacht in der Normandie aufleben und uns mit einer Spitfire Geleitschutz fliegen, in einer Mustang die Lufthoheit erobern oder mit einer Junkers den Angriff zurückschlagen. Die Vektorgrafik ist flach und detailarm, die Steuerung übersensibel und der Sound mono-

ton. Auch Pazifik-Szenario Midway sorgt nur kurz für Fun.

PC • Domark • ca. DM 110,-

Grafik 30% Sound 25% Fun 40%

The Chaos Engine

Der neueste Streich der Bitmap Brothers ist eine Aufarbeitung des Spielhallenhits „Ikari Warriors“. Diesmal gilt es, eine Killermaschine endgültig stillzulegen. Vor Erreichen des Ziels müssen mutierte Gegner en masse niedergemäht und im Gelände verteilte Extrawaffen aufgesammelt werden. Das Spielfeld präsentiert sich aus der Vogelperspektive und scrollt in vier Richtungen. Als Features sind digitalisierte Sprachausgabe und Zwei-Spieler-Teammodus zu nennen,



die dem Actionspektakel Automatenqualität verleihen.

PC • The Bitmap Brothers • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 70% Fun 75%

Micro Machines

Nach der Mega Drive-Version kommen nun die PC-Spieler in den Genuß dieses spritzigen Rennspiels. Man blickt dabei aus der Vogelperspektive auf einen der 25 Parcours (Billardtisch, Badewanne, Sandka-

sten, Frühstückstisch etc.) und lenkt Miniatur-Autos, -Boote, -Buggys oder -Hubschrauber über die tückischen Pisten. Trotz der farb- und detailarmen Grafik und dem kaum vorhandenen Sound macht es einen Heiden Spaß - nicht zuletzt wegen der fulminanten Steuerung und dem höllisch guten Zwei-Spieler-Modus.

PC • Codemasters • ca. DM 89,95

Grafik 60% Sound 25% Fun 74%



PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 11/94



PLAYERS GUIDE

Banshee (AMIGA)

Seite 225-228

Incredible Hulk (MD)

Teil 2, Seite 229-231

Super Street Fighter II (MD)

Seite 232-237

Urban Strike (MD)

Seite 238-245

Stunt Race FX (SNES)

Seite 246-253

Tie Fighter (PC)

Seite 254-256

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

Players Guide	Seite	Ausgabe			
Aero the Acrobat (SNES)	21-24	4/94	Normy's Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Aladdin (MD)	57, 58	5/94	Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94	Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94	Syndicate (A/PC)	1-11, 33-45	4+5/94
XXXX (PC)	65-74	6/94	Theme Park (PC)	209-212	10/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94	Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
FIFA Soccer (MD)	122	7/94	WWF, Rage in the Cage (MCD)	90-92	6/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94	Zombies (SNES)	25, 26, 55, 56	4+5/94
Globule (A/PC)	12-20, 46-54, 75-87	4+5+6/94			
Incredible Hulk (MD)	201-208	10/94	Codes	Seite	Ausgabe
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94	Amiga	29, 30, 61, 62, 94, 126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94	Game Boy	160	8/94
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94	Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94	NES	192	9/94
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94	PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125	4+5+6+7/94
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94	Super NES	32, 64, 96, 128, 159	4+5+6+7+8/94
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94			

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 DM 6,-/Ausland DM 13,-) 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 !!!**



BANSHEE

Die komplette Lösung zum neuen Mega-Shoot 'em up von Core Design auf 4 Seiten

Level 1



1. Deine erste Aufgabe besteht darin, die beiden gegnerischen Kampfschiffe außer Gefecht zu setzen. Dies erreichst Du am schnellsten, indem Du ihre Kanonen zerstörst. Erschwert wird dies durch Dich angreifende Kampfflieger. Tip: Durch den Abschuss der größeren Flieger gewinnst Du wichtige Energiereserven.



2. Die schwere Bewaffnung dieses Schiffes erfordert die Zerstörung der beiden Gefechtstürme und des dazwischen liegenden Raketenwerfers. Diese wärmegelenkten Raketen kannst Du entweder ausweichen oder sie unschädlich machen.



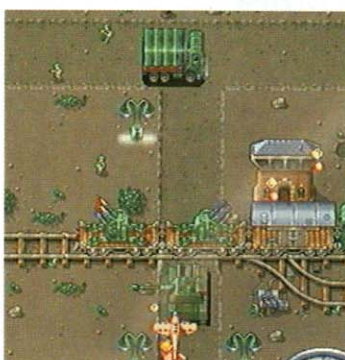
3. Als nächstes erwarten Dich zwei Kampfbomber. Konzentriere Dich zuerst auf einen von beiden. Links-Rechts-Manöver verhindern, daß Du selbst getroffen wirst. Nach dessen Zerstörung erscheint ein Energiebonus, den man durch Überfliegen einsammelt. Verwende diese Taktik auch beim zweiten Bomber.



4. Auf Deiner weiteren Mission erreichst Du einige Leuchtturmsinseln. Zerstöre sie. Sie liefern Dir wichtige Energie, die es einzusammeln gilt.



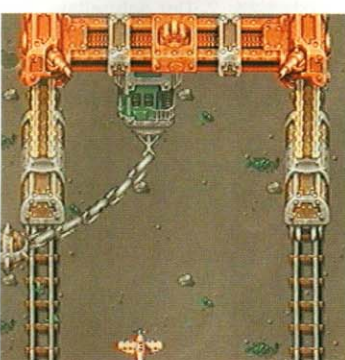
5. Das Ziel dieser Mission ist die Vernichtung der Panzer. Versuche, so schnell wie möglich an den Hangars vorbeizukommen. Andernfalls wirst Du von den in den Hangars versteckten Soldaten, die mit Panzerfäusten ausgerüstet sind, abgeschossen.



6. Vorsicht! Die Güterzüge sind schwer bewaffnet. Zerstöre die fahrenden Gefechtsstände und die Waggons, um Energie und Extrapunkte zu erhalten.



7. Achtung! In zwei der Waggons befindet sich hochexplosiver Sprengstoff. Diese dürfen auf keinen Fall beschossen werden. Andersfalls wird alles, was sich auf dem Bildschirm befindet, vernichtet. Das hätte empfindliche Auswirkungen auf Deine Energiereserven.

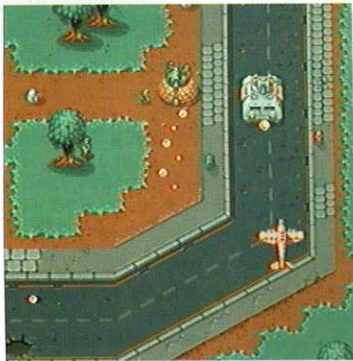


8. Der beste Weg, den Endgegner zu besiegen, besteht darin, sich von links nach rechts hinter der Stahlkugelschleife zu bewegen und dabei die Kommandobrücke unter permanenten Beschuß zu nehmen. Dabei darfst Du aber die beiden Gefechtsstände nicht aus den Augen verlieren.

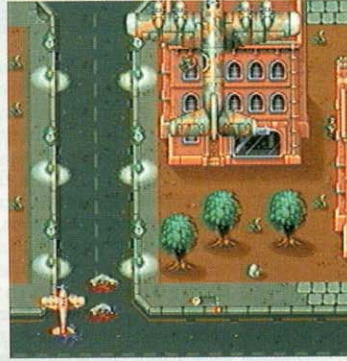


BANSHEE

Level 2



1. Am Levelanfang triffst Du auf einen bewaffneten Lieferwagen und einen Bunker. Zerstöre zuerst den Bunker da aus diesem schnell und nach allen Seiten hin gefeuert wird. Nimm danach den Lieferwagen unter Beschuß.



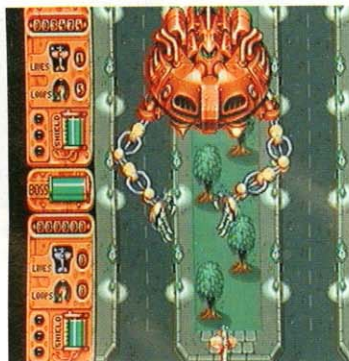
2. Dieser Bomber bewegt sich in der Mitte des Bildschirms. Fliege direkt hinter sein Heck und versuche, ihn so schnell wie möglich abzuschießen. Nimm Dich vor dem Feuer der Fallschirmjäger, die aus dem Flugzeug springen, in acht.



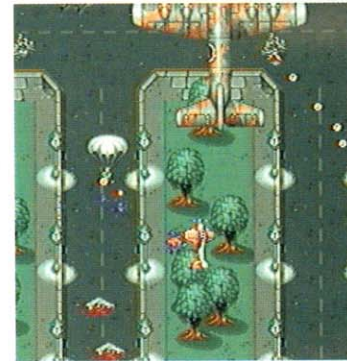
3. Erneut gilt es, die Gefechtsstände auf den schwerbewaffneten Güterzügen zu zerstören. Wieder eine erstklassige Gelegenheit, sich Extrapunkte und Energie zu verschaffen.



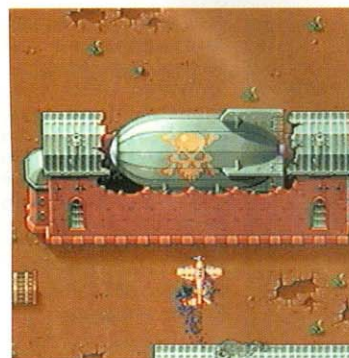
4. Indem Du die Waggon mit der Aufschrift DANGER zur Explosion bringst, wird auch das gesamte Umfeld zerstört, und Du erhältst wieder Gelegenheit, deinen Energievorrat aufzufüllen.



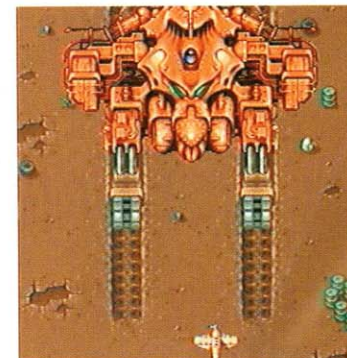
5. Der Zwischengegner attackiert Dich mit seinen langen Armen. Versuche, ihn zu zerstören, bevor er sich in Bewegung setzen kann.



6. Sofort nach dem Zwischengegner springen erneut Fallschirmjäger aus einem Bomber. Nimm ihn wieder vom Heck aus unter Beschuß. Auch hier versuchen die Fallschirmjäger wieder, Dich von Deinem Vorhaben abzubringen.



7. Der schnellste Weg, den Zeppelin in Flammen aufgehen zu lassen, ist die Anwendung einer Kombination aus Loopings und Feuersalven. Hiervon müßten zwei ausreichen. Unterschätze jedoch nicht die an Seilen hängenden Soldaten.



8. Der Levelendgegner: Richte Dein Augenmerk auf die beiden Maschinengewehre in der Mitte des Panzers. Zerstöre sie, und ein drittes Gewehr erscheint. Dieses läßt sich durch einen direkten Looping mit Feuersalve außer Gefecht setzen.

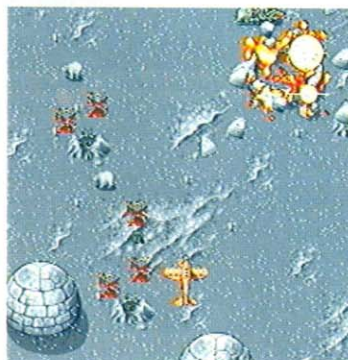


BANSHEE

Level 3



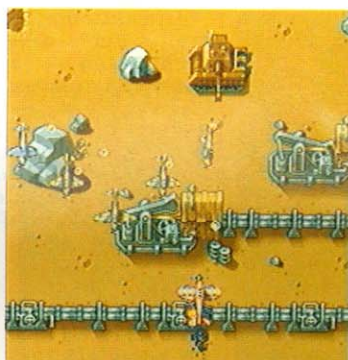
1. In dieser Schneelandschaft verbirgt sich ein tückisches Minenfeld. Schieß' Dir Deinen Weg frei und sammle Extraenergie ein.



2. Die eisigen Iglus unter Dir explodieren, wenn Du nicht vorher die Soldaten mit den Sprengkapseln in die ewigen Eisgründe schickst. Diese sind jedoch nicht immer leicht zu finden, deshalb mußt Du das gesamte Gebiet abfliegen.



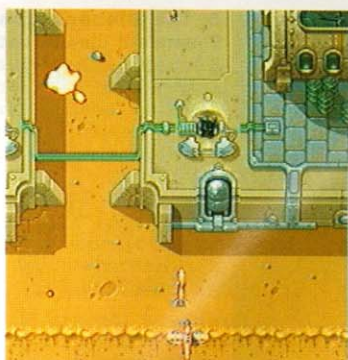
3. Versuche, die Raketenabschußrampe auf dem LKW so schnell wie möglich zu zerstören. Für den Fall, daß die Rakete zum Abschluß kommt, würde sie sich in mehrere kleine Raketen teilen. Also Beeilung.



4. Zerstöre die Ölförderanlage, um die dringend benötigte Zusatzenergie zu erhalten.



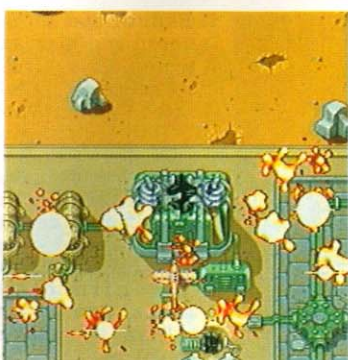
5. Das Vorbeifliegen an den gegnerischen Verteidigungstürmen, könnte sich unter Umständen als äußerst schwierig erweisen. Folge: Wer zuerst schießt, kann nicht abgeschossen werden. Im Gegenteil: Dafür gibt es sogar noch einen Extrapbonus.



6. Dieser Levelendgegner unterscheidet sich von den bisherigen, da es sich nicht nur um einen einzigen definierten Feind handelt, sondern sich dieser aus einer Vielzahl von Gefechtsstürmen zusammensetzt. Also: Feuer frei!



7. Während Du Dich immer noch im Feuergefecht mit dem Levelendgegner befindest, solltest Du auf die aus dem Tunnel kommenden Panzer achten. Doch damit nicht genug. Am Gebäudeende wiederholt sich die Prozedur und Du mußt es erneut überfliegen.

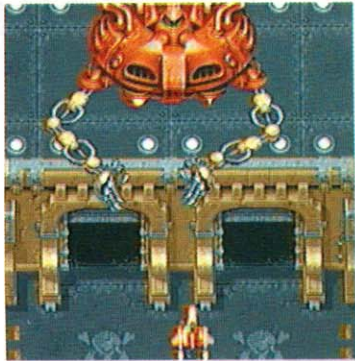


8. Nachdem hier kein Stein mehr auf dem anderen steht, konzentriere Dich auf das Kraftwerk in der Mitte. Mit seiner Zerstörung findet auch dieser Level sein Ende.



BANSHEE

Level 4



1. Nach einer Weltraumschlacht siehst Du Deinen neuesten Gegner. Konzentriere Dich auf die Abwehr seiner Arme, um den Attacken zu entgehen. Wenn Du die Fliegerrolle vollführst, wirst Du für einen Moment unsichtbar.



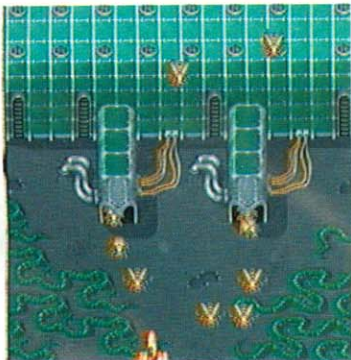
2. Der Wachroboter hat in der einen Hand ein Maschinengewehr, in der anderen thermische Raketen. Deine Chance: Du kannst anfangen, ihn zu beschießen, sobald seine Füße sichtbar sind, während der Roboter erst feuern kann, wenn er ganz auf dem Bildschirm zu sehen ist.



3. Die elektronischen Tore: Um diese durchfliegen zu können, mußt Du die Generatoren an den unteren Seiten der Türen zerstören. Du kannst die frei werdende Energie benutzen, um „aufzutanken“.



4. Die Lasertürme strahlen in alle Richtungen. Wenn Dich die Blitze treffen, nimmt Deine Energie schlagartig ab. Die Türme können entweder einzeln beschossen oder mit Hilfe von Loopings umflogen werden.



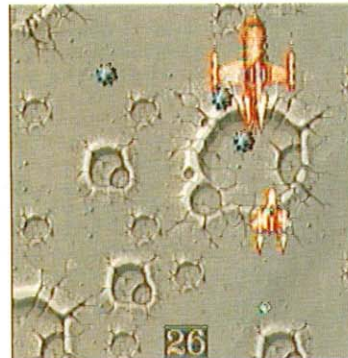
5. Die Bienenkörbe: Feuers auf die aus den Körben fliegenden Schwärme von Insekten. Beeile Dich, oder es wird immer schwieriger, diese zu durchfliegen. Du kannst sie abwehren, indem Du sie anlockst und dann schlagartig die Richtung änderst.



6. Du siehst Blardax vor Dir. Versuche, die Speere zu überwinden. Die Kreise darunter blitzen kurz auf, bevor die Speere hochschießen. Das gibt Dir genug Zeit, diese abzuwehren.



7. Endlich bist Du im Inneren von Blardax' Hauptquartier angekommen. Oben links und rechts befinden sich die Gefechtsstände. Zerstöre sie. Versuche nun, während Du ununterbrochen auf das Zentrum des Hauptquartiers in der Bildschirmmitte schießt, den Laserstrahlen auszuweichen.



8. Du hast 30 Sekunden Zeit Blardax' Schiff abzuschießen und die Welt zu retten. Sei vorsichtig! Sein Schiff hat überall vor Dir Minen verstreut! Viel Glück!





THE INCREDIBLE HULK

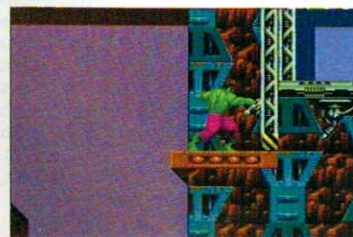


Der zweite Teil der Lösungsvorschläge zu The Incredible Hulk von U.S. GOLD bringt Dich Deinem Ziel näher, die Welt zu retten.

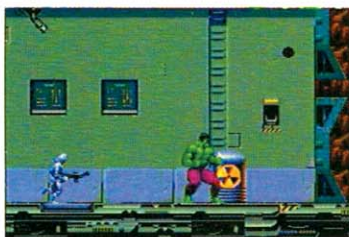
Level 3



1. Im 3. Level wirst Du zum einen von Plasma-Kanonen, zum anderen von Robotern herausgefordert. Durchquere zuerst den gesamten Raum und sammle die Mega-Gamma-Kapsel ein. Renne nun zurück. Die Plasma-Kanonen lassen sich durch Sprünge und gezielte Schläge außer Kraft setzen.



2. Sehr gut! Jetzt hast Du die Kapsel und bist bei den Plattformen angekommen. Wenn Du auf einen der Hebel schlägst, öffnen sich geheime Wände und Durchgänge. Springe auf die Plattform und nutze Deine gesamte Energie um durchzukommen. Das richtige Timing ist hier alles.



3. Weiterhin findest Du in diesem Level einen radioaktiven Metallkoffer. Wenn Du ihn mit Deinen Fäusten bearbeitest, zerspringt er in 3 Gamma-Kapseln. Beeile Dich diese aufzuheben. Wenn Dir dies nicht schnell genug gelingt, haben die Roboter die Chance, die Kapseln wegzuworfen und alles, was Du bis dahin erreicht hast, ist zunichte gemacht.



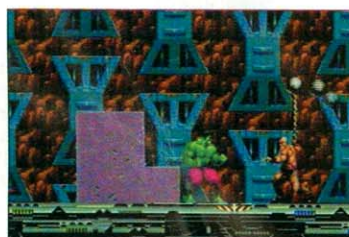
4. Die Fahrstühle: Wenn Du hier angekommen bist, bewege Dich nach rechts und nach oben, bis der Hebel gefunden ist, auf den Du draufhämmern mußt. Bewege Dich auf dem selben Weg zurück. Nimm jetzt den Lift in die obere linke Ecke, bis Du auch hier den Hebel auf die selbe Weise bearbeitet hast. Die Roboter erschweren Dir Deinen Rückweg. Zeige ihnen, wer Hulk ist!



5. Der Name des Wächters hier ist ABOMINATION, was soviel bedeutet wie Abscheu oder Ekel. Du kannst ihn auf zwei Arten überwinden. Spring auf ihn und laß ihn unter dem Hagel Deiner Fäuste zu Boden gehen. Die andere Möglichkeit: Ihn herankommen lassen und ihn mit den gezielten Hulk-Aufwärtshaken, sogenannten Upper-Cuts, k. o. schlagen.



6. Du hast zwar ABOMINATION besiegt, aber jetzt mußt Du Dir Deinen Weg durch eine ganze Roboter-Armee bahnen. Ziel ist dieser Lift-Schacht. Es gibt nur einen Weg, um den Lift zu erreichen. Um in den Fahrstuhl zu gelangen, muß zuerst die rotierende Plattform überwunden werden. Auch hier ist alles wieder eine Frage des Timings.



7. Hier lauert der Level-Endgegner, der ABSORBER-MAN. Warte bis er seine Kette mit der Stahlkugel daran zu Boden schleudert. Jetzt renne vor, so schnell wie Du kannst, und wende die Hulk-Haken an. Dies ist der einzige Schlag, der ihn besiegen kann. Andernfalls wird er Dich mit der stahlharten Ketten-Kugel in den Boden stampfen.



8. Aber Achtung! Der ABSORBER-MAN ist noch lange nicht geschlagen. Insgesamt benötigst Du vier Treffer, um ihn endgültig zu besiegen. Doch Vorsicht, die Zeit ist knapp. Versuche deshalb, Deine Treffer schnell und präzise zu landen.



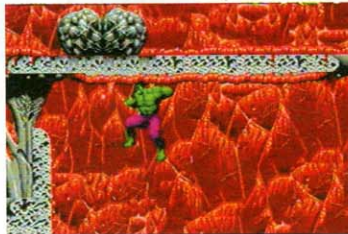
THE INCREDIBLE HULK

Level 4



1. Du befindest Dich nun in der „Höhle des Löwen“, Auge in Auge mit schuppigen Eidechsen. Diese lassen sich überwältigen, indem Du sie überspringst und ihnen von hinten in den Rücken schlägst.

Doch Vorsicht: Sie spucken tödliches Gift und versuchen, Dich in die Nähe der Riesen-Kugeln zu drängen.

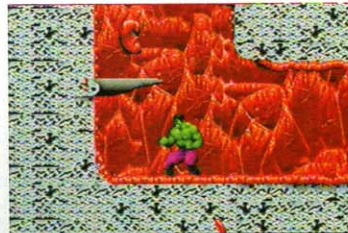


2. Nur weil Du Dich im Inneren eines Körpers befindest, bedeutet das noch lange nicht, daß es hier keine Geheimgänge gibt. Halte also Ausschau nach den Hebeln, die sich überall befinden. Andrenfalls wirst Du Dich im Kreis bewegen.

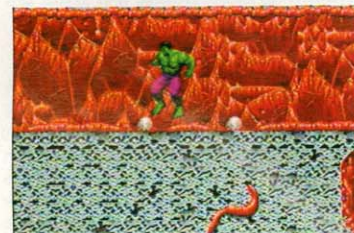


3. Noch ein Eidechsen-Mann, nur viel größer und stärker. Das bedeutet jedoch nicht, daß er schwerer zu schlagen ist, denn ein altes Sprichwort sagt: Je größer sie sind, umso tiefer fallen sie. Um nicht festzustellen,

wie stark er wirklich ist, versuche, möglichst nahe an ihn heranzukommen und ihn mit einer schnellen Folge von Schlägen außer Gefecht zu setzen.

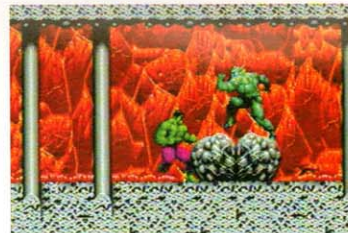


schlagen und schon gibt es das heißersehnte Plus an Energie.



5. Die Eier - ein Hinterhalt. Sie sehen so aus, als sollte man sie aufheben. Der Versuch würde jedoch erhebliche Energiereserven kosten. Beschränke Dich also auf das Überspringen der Eier und Verstellen der

Hebel, die Dir den Weg in die nächste Ebene öffnen.

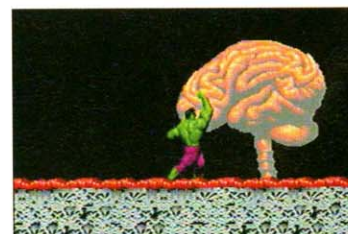


6. Der Zwischengegner in diesem Level, man wird's kaum glauben: ABOMINATION. Ihn zu schlagen, ist einfach. Es gibt erneut die zwei Möglichkeiten: Upper-Cut oder Hulk-Slap. (Siehe Level 3)



7. Nach der Vernichtung von ABOMINATION mußt Du sehr vorsichtig sein, um das bißchen Kraft, das Dir verblieben ist, zu bewahren. Wenn Du wieder einer Eidechse begegnest, kannst Du sie, ohne

ihr zu nahe zu kommen, besiegen, indem Du eines der vielen großen Herzen aufhebst und es ihr entgegenschleuderst. Damit sollte das Problem gelöst sein.



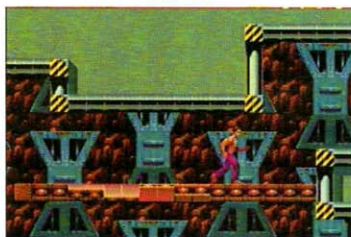
der Angriffsattacke bedeutet Deinen Tod.

8. Endlich Hirn in diesem Spiel, sogar mehr als genug, nämlich zwei. Bekämpfe sie nacheinander mit Deinen Upper-Cuts und nimm Dich dabei vor den Gehirnwellen in acht. Doch Vorsicht: Eine Unterbrechung



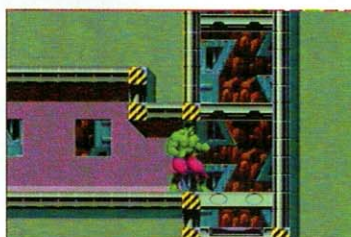
THE INCREDIBLE HULK

Level 5



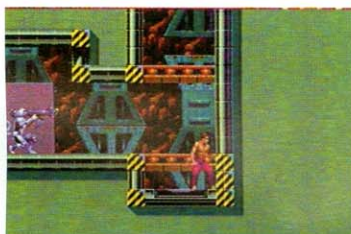
1. Hier befindest Du Dich im Allerheiligsten. Dein erstes Hindernis ist eine große Rotationsplattform. Hier kommt es wieder auf das perfekte Timing an. Stelle Dich an den rechten Rand und warte, bis die Platt-

form sich um 360 Grad gedreht hat. Renne dann so schnell Du kannst. Das ist wesentlich leichter, wenn Du Dich zuvor in Dr. Banner verwandelst.



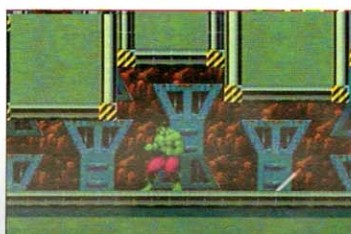
2. Halte Augen und Ohren offen und die Fäuste bereit. Beobachte die Rotationen der Plattformen gut. Wenn Du den richtigen Moment für den Einstieg gefunden hast, versuche, ins nächste Stockwerk zu

klettern. Dies ist nicht so einfach wie es klingt, da die Böden unter Strom stehen, und das würde bei Kontakt Energieverlust bedeuten. Also Vorsicht.



3. Wieder rotierende Plattformen, jedoch mit kleinen Änderungen. Man sollte ihnen jedoch, in Anbetracht des geringen Energie-niveaus die gleiche Aufmerksamkeit schenken. Die Vorgehensweise ist

identisch mit der bei den anderen Plattformen.



4. Die Pressen. Der sicherste Weg, diesen unangenehmen Maschinen zu entkommen, ist, sich selbst gegen die Pressen zu stemmen, wenn sie sich nahe dem Boden befinden. Sobald sie sich wieder in der

Aufwärtsbewegung befinden, kann man unter ihnen hindurchsprinten. Dies wird später noch durch Roboter mit Raketenwerfern erschwert.



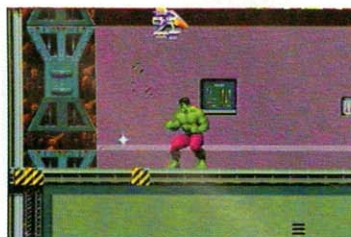
5. Nach den Pressen kommst Du erneut an eine Rotationsplattform. Durch den richtigen Absprungzeitpunkt verhindert man den Fall auf den unter Strom stehenden Boden. Da ein guter Sprung selten allein kommt,

mußt Du dem hinterhältigen Raketenwerfer-Roboter ins Gesicht springen.



6. Zum letzten Mal ABOMINATION: Hier ist er am einfachsten zu überwinden. Bleibe am Ende des Raumes stehen und warte, bis er auf Dich zugesprungen kommt. Dann verlasse den Raum. Jetzt sitzt er in der

Falle. Alles was Du noch tun mußt, ist ein gezielter Hulk-Slap.



7. Du hast es fast geschafft. Vom Endgegner trennt Dich nur noch die Vernichtung der Hover-Gun. Dazu empfiehlt es sich, einen Roboter abzuspielen und diesen zum richtigen Zeitpunkt, das heißt

wenn die Hover-Gun tief genug schwebt, auf sie zu werfen.



8. Der Endgegner: Der Schein trügt nicht, denn er ist ein Schwächling. Alles was Du tun mußt, ist, ihn mit einem einzigen Upper-Cut niederzustrecken. Wer zuletzt lacht, lacht am besten.



MEGA DRIVE

SUPER STREET FIGHTER II

MEGA DRIVE

Eines der besten Mega Drive-Spiele des Jahres. Hier findest Du alle Techniken und Special Moves für den Street-Fight.

Cammy



Der Cannon Drill

Drücke auf dem Richtungskreuz: UNTEN, UNTEN-VORNE, VORNE plus einen beliebigen Kick.



Der Spinning Knuckle

Drücke HINTEN-UNTEN, VORNE und beliebigen Schlag. Sehr gute Konter-Attacke.



Throw

Cammys Würfe sind extrem effektive Angriffsformen. Drücke im Nahkampf einen beliebigen Schlag-Knopf.



Thrust Kick

Drücke VORNE-UNTEN, UNTEN-VORNE und beliebigen Kick. Cammys Antwort auf den Dragon-Punch.

Dee Jay



Max Out

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Kick. Gute Distanztechnik.



Hyper Fist

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und sofort einen beliebigen Schlag. Genialer Upper-Cut.



Double Dread Kick

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Kick. Wirkt nur bei Kontakt.



Throw

Maximalen Energieverlust für den Gegner bringt Dee Jays Überwurftechnik. Im Infight drücke beliebige Schlagtaste.



SUPER STREET FIGHTER II

Fei Long



Throw

Fei Longs vielseitige Akrobatik verleiht ihm außergewöhnliche Techniken, z. B. seinen Armüberwurf. Drücke im Infight beliebigen Schlagknopf.



Der Rising Dragon

Drücke HINTEN, UNTEN, UNTEN HINTEN und beliebigen Kick. Sehr guter Finishing-Move.



Der Rekka Ken

Drücke UNTEN, UNTEN VORNE, VORNE und beliebigen Schlag. Dieser Schlag kann dreimal hintereinander angewendet werden.



Flying Kick

Fei Longs schnellster und wirkungsvollster Angriff. Besonders gut geeignet für Distanzangriffe. Drücke OBEN, VORNE und beliebigen Kick.

Thunder Hawk



Der Hawk

Um diesen anzuwenden, mußt Du alle drei Schlagknöpfe drücken, während Du in der Luft bist.



Thunder Strike

Drücke VORNE, UNTEN, UNTEN und VORNE und beliebigen Schlag. Guter Finishing-Move.



Der Storm Hammer

Bewege das Steuerkreuz in einer 360 Grad-Drehung und drücke beliebigen Schlagknopf. Schwer aber wirkungsvoll.



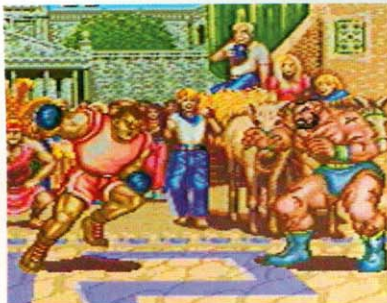
Hard Kick

Thunder Hawks extreme Reichweite und Stärke machen es schwer, ihn zu besiegen. Aber er ist langsam. Drücke den Hard-Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Balrog



Turn Punch oder Final Punch

Halte für 2 Sekunden alle drei Schlagknöpfe und lasse sie dann los.



Shoulder Butt

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und dann beliebigen Schlag.



Dash Punch

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und dann beliebigen Schlag oder Kick.

Blanka



Beast Leap

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Kick.



Vertical Rolling Attack

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und beliebigen Kick. Gute gegen Sprungangriffe.



Electricity

Die bekannte, sehr effektive Konter-Attacke. Drücke den Schlagknopf häufig und schnell.

Chun Li



Kioken

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Schlagknopf für den neuen Feuerball.



Lightning Kick

Drücke beliebigen Kick-Knopf mehrmals hintereinander. Achtung: Jetzt ist sie verwundbar.



Whirlwind Kick

Drücke für eine Sekunde UNTEN, dann OBEN und beliebigen Kick. Um höher zu kommen, drücke DIAGONAL OBEN.



SUPER STREET FIGHTER II

Dhalsim



Yoga Flame

Drücke HINTEN, HINTEN-UNTEN, UNTEN-VORNE und einen beliebigen Schlagknopf.



Yoga Flame

Drücke UNTEN, UNTEN-VORNE, VORNE und jeden beliebigen Schlag. Sehr gute und weitreichende Waffe.



Yoga Teleport

Drücke VORNE, UNTEN, VORNE-UNTEN und alle drei Schlagknöpfe gleichzeitig.

Edmond Honda



Hundred Hand Slap

Drücke einen beliebigen Schlagknopf mehrmals hintereinander.



Sumo Head Butt

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Schlagknopf. Sehr effektiv.



Sumo Smash

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und beliebigen Kick. Das reicht.

Guile



Sonic Boom

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Schlagknopf.



Flash Kick

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und beliebigen Kick. Gute Konter-Attacke.



Reverse High Kick

Stelle Dich nahe zum Gegner und drücke den Hard-Kick-Knopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Ken



Fireball

Drücke UNTEN, UNTEN VORNE, VORNE und beliebigen Schlagknopf.



Hurricane Kick

Drücke UNTEN, UNTEN-HINTEN, HINTEN und beliebigen Kick. Die Höhe ist variierbar.



Flaming Dragon Punch

Drücke VORNE, UNTEN, VORNE-UNTEN und den harten Faustschlag.

M. Bison



Flying Psycho Fist

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und dann beliebigen Schlagknopf. Ein tödlicher Move.



Head Stomp

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und beliebigen Kick. Es folgen 3 Angriffe in einem.



Psycho Crusher

Drücke für 2 Sekunden HINTEN, dann VORNE und beliebigen Schlagknopf für einen unaufhaltsamen Angriff.

Ryu



Red Fireball

Drücke HINTEN, HINTEN-UNTEN, UNTEN, UNTEN-VORNE, VORNE und beliebigen Schlagknopf.



Hurricane Kick

Drücke UNTEN, UNTEN-HINTEN, HINTEN und einen beliebigen Kick. Die Höhe ist variabel.



Dragon Punch

Drücke VORNE, UNTEN, UNTEN-VORNE und einen beliebigen Schlagknopf.



SUPER STREET FIGHTER II

Sagat



Tiger Shot

Drücke UNTEN, UNTEN-VORNE, VORNE und einen beliebigen Schlagknopf oder Kick.



Tiger Uppercut

Drücke VORNE, UNTEN, UNTEN-VORNE und einen beliebigen Schlagknopf.



Tiger Knee

Drücke UNTEN, UNTEN-VORNE, VORNE-OBEN und einen beliebigen Kick.

Vega



Claw Thrust

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und einen beliebigen Schlagknopf.



Claw Dive

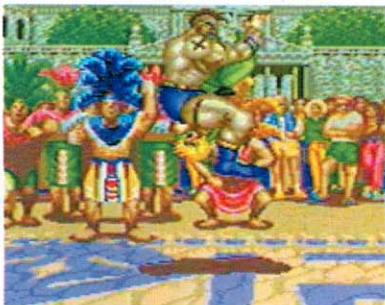
Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und einen beliebigen Kick.



Wall Leap

Drücke für 2 Sekunden UNTEN, dann OBEN und einen beliebigen Kick. In der Luft drücke UNTEN + Schlagknopf.

Zangief



Spinning Pile Driver

Bewege das Steuerkreuz in einer 360 Grad-Drehung und drücke einen beliebigen Schlagknopf.



Siberian Bear Crusher

Bewege das Steuerkreuz in einer 360 Grad-Drehung und drücke einen beliebigen Schlagknopf. Distanz!



Siberian Suplex

Bewege das Steuerkreuz in einer 360 Grad-Drehung und drücke einen beliebigen Kick. Distanz!





URBAN STRIKE



Die Fortsetzung zu Jungle Strike verspricht noch mehr Hubschrauber-Action. Dieser Lösungsvorschlag wird Dir durch die ersten Missionen helfen.

Player's Guide

EXTRAS



Munitionskisten sind über den ganzen Level verteilt, jedoch manchmal schwer zu finden. Eine Kiste genügt, um Deinen Munitionsvorrat wieder vollständig aufzufüllen.



Extra Leben erscheinen nicht auf der Einsatzkarte. Sie können nur durch Zerstörung verschiedener Gebäude sichtbar gemacht werden.



Geiseln und Zivilisten können aufgesammelt und zum Stützpunkt geflogen werden. Jeder einzelne dient Dir zur Reparatur Deines Helikopters.



Schwer zu finden, aber unentbehrlich um zu überleben: die **armour repair boxes**. Sie dienen der Reparatur der Fahrzeuge.



Das Auffinden von Benzinfässern dient Dir zum Auftanken Deines Helikopters. Wenn die Tankanzeige aufleuchtet, ist es Zeit zum Tanken.



Eine Super-Strickleiter vereinfacht das Aufnehmen von Gegenständen und Zivilisten im Vergleich zu einer Standard-Strickleiter.



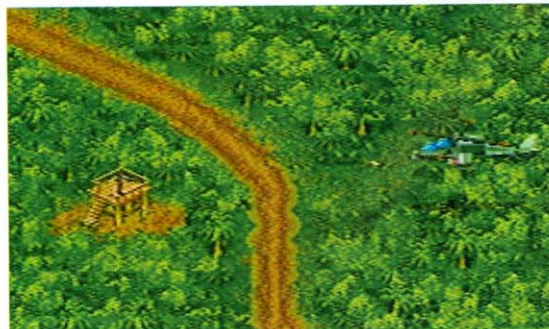
Die erste Mission führt Dich nach Hawaii. Wir haben die gesamte Mission für Dich zusammengestellt und alle Extras eingezeichnet. Ignoriere anfangs Deine erste Mission und besorge Dir die Super-Strickleiter im Westen. Diese ermöglicht Dir ein leichtes Aufsammeln von Benzin und Munition, auch unter Beschuß. Suche danach das abgestürzte Flugzeug und rette die Co-Pilotin. Sie heißt Legal und wird in Zukunft Deine Waffensysteme besser und schneller zum Einsatz bringen. Das kann der entscheidende Vorteil sein. Nun bist Du bereit, die Mission zu beginnen. Begib Dich in die Besucherzentren und zerstöre sie. Wenn benötigt, fülle Deine Munitionsvorräte auf.

Die zweite Mission beinhaltet die Zerstörung von 2 der 4 mit Teleskop-Spiegeln beladenen LKWs. Benutze die Seilwinde, um die Spiegel zum Transportschiff zu bringen. Dessen Position wird auf der Karte angezeigt.

Für die dritte Mission, solltest Du dich vergewissern, daß Du komplett mit Waffen bestückt bist. Finde die geheimen unterirdischen Verstecke und vernichte sie. Mit Hilfe ihrer Radarsysteme können sie Fahrzeuge und Schiffe über Deine Position informieren und Dich dadurch in schwere Kampfhandlungen verwickeln. Achte also auf Deinen Munitionsvorrat.

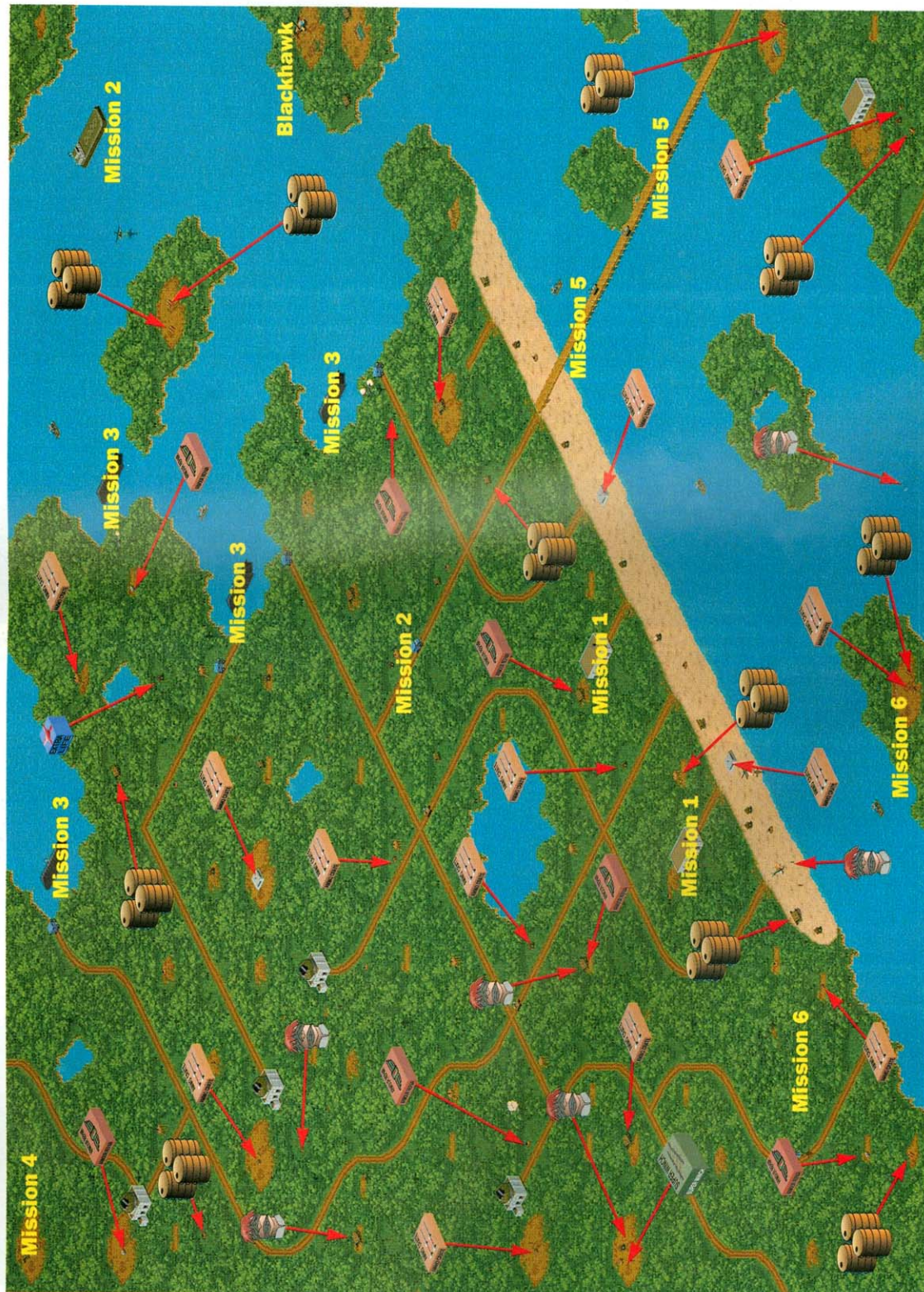
Die gesamte vierte Mission spielt in der oberen linken Hälfte der Karte. Erschieße zuerst den Wächter auf der Lichtung. Nimm jetzt die Bäume unter Beschuß, um den Scharfschützen zu eliminieren. Zerstöre die Hütte und nimm den fliehenden plastischen Chirurgen gefangen. Um den Gegner aufzuhalten, spreng die Brücke. Wechsel in den Blackhawk-Hubschrauber und säubere das Gebiet von feindlichen Fahrzeugen. Der Blackhawk-Helikopter verfügt über die doppelte Feuerkraft und kann bis zu 20 Personen aufnehmen. Doch Achtung: Zuerst Waffen laden und auftanken. Dazu eignen sich am besten die Bunker in Strandnähe.

Für die letzte Mission, mußt Du zuerst die Bombe im Süden der Karte aufladen und sie vorsichtig zum Leuchtfeuer bringen, wo sie automatisch abgeworfen wird. Laß sie nicht fallen, stoße nirgendwo an und laß Dich nicht treffen, oder Du mußt von vorne anfangen. Nach dem Abwurf der Bombe feuere auf die sich in den Baumreihen befindenden Scharfschützen. Rette jetzt die Green Berets (Achtung: Da es mehr als 6 sind, mußt Du unbedingt den Blackhawk-Helikopter nehmen), und der erste Level ist abgeschlossen.



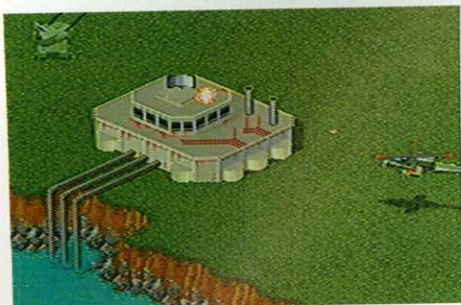
URBAN STRIKE

Level 1 - Hawaii



URBAN STRIKE

Level 2 - Baja Oil Rigs...



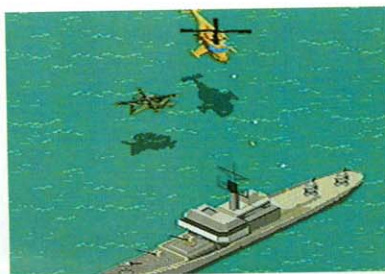
1. Greife die Radar- und Förderstation an. Suche Dir eine Position, von der aus die Flakgeschütze Dich nicht erreichen können. Im oberen Container ist eine Super-Seilwinde.



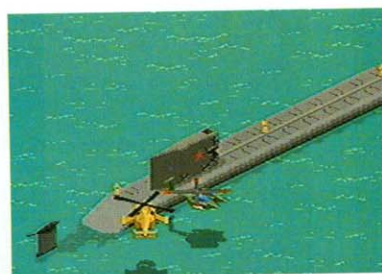
2. In der zweiten Mission muß Du die zwei feindlichen Gefechtsstände auf den Ölfördertürmen zerstören. Fahre schweres Geschütz auf, um die beiden Abwehrkanonen auf den Gebäuden zu vernichten. Diese sind tödlich. Eliminiere zuerst die obere Vorrichtung.



3. Du hast nur 3 Minuten Zeit, um alle 20 Passagiere vom untergehenden Ozeandampfer zu retten und sie zum Transport-Helikopter zu bringen.



4. Kanonen und Hubschrauber des Feindes schützen den Zerstörer. Nimm den mit 2000 Einheiten bewaffneten Transporthubschrauber. Treffer verhinderst Du durch Umkreisen.



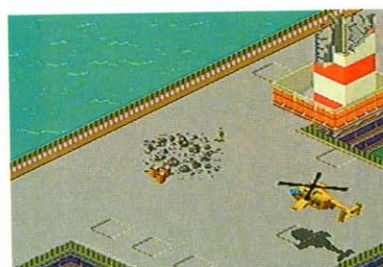
5. Greif den Feindhubschrauber neben dem Russen-U-Boot an. Rette die Soldaten an Deck. Bei geringer Feuerkraft nimm den Mohican oder bring die Soldaten zur Basis.



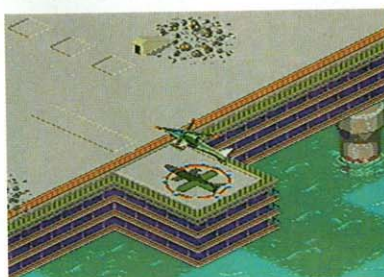
6. Lokalisier das kleine Beiboot und nimm die Ladung Ersatzteile an den Haken der Seilwinde. Bring diese zum U-Boot und lade sie dort auf der markierten Fläche ab.



7. Bewege Dich zur Hauptplattform und zerstöre die Kampfflieger. Einer versucht zu entkommen. Folge ihm und schieß ihn ab. Nimm den besser geeigneten Mohican. Ein Jet verbirgt sich in der Mitte des Gebäudes.



8. Zerstöre alle Gebäude auf der Hauptplattform. Im Gebäude mit den Benzintanks findest Du einen weiteren Co-Piloten mit Namen „Stinger“.

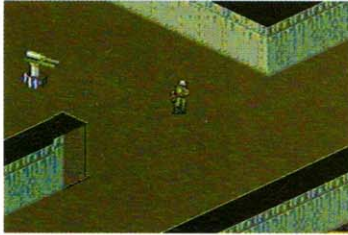


9. Wenn Du Stinger mit Hilfe der Seilwinde an Bord genommen hast, lande den Mohican auf der Markierung. Gehe ins Innere der Plattform und mach Dich bereit für die erste der Jump and Run-Missionen.



URBAN STRIKE

...Level 2 - Mission 1



1. Im Inneren der Bohrinself sieht es aus wie in einem Irrgarten. Die erste Mission ist die Zerstörung der Selbstschußanlagen. Zuerst diejenige, die Dir am nächsten ist, dann nach und nach alle anderen.

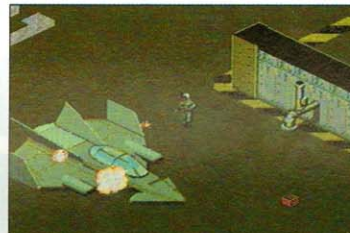


2. Du mußt Dich beeilen. Nimm die Karte zu Hilfe, um die Selbstschußanlagen zu finden. Denn nicht nur diese versuchen Dich zu stoppen, auch die Soldaten sind hinter Dir her.

Level 2 - Mission 2



1. Die zweite Mission: Vernichte die Kampfflieger. Du kennst diese schon aus früheren Missionen. Nimm die Karte zu Hilfe, suche, finde und zerstöre die Flugzeuge.



2. Sei nicht erstaunt, wenn die Jets schwer bewaffnet sind. Für Dich heißt das, keine Zeit zu verlieren, sondern die Raketen zu benutzen, um die Flieger vernichtend zu schlagen. Geschafft? Mach dich aus dem Staub.

Level 2 - Mission 3



1. Du findest die Geisel relativ schnell, da ihre Position auf der Karte mit einer Nadel gekennzeichnet ist. Aber: Dorthin zu kommen, und das noch unbeschadet, ist kein leichtes Unterfangen.



2. Nachdem Du alle Geschütze zerstört hast, kannst Du die Geisel retten. Sei vorsichtig, erschieße sie nicht aus Versehen. Sie hat nützliche Informationen für Dich.

Level 2 - Mission 4



1. Leite die Koordinaten der Ölplattform mit Hilfe des Transmitters an Dein Hauptquartier weiter. Dies ist Deine letzte Mission. Die Position des Transmitters findest Du auf der Karte. Beeile Dich.



2. Drücke einen der 3 Knöpfe. Hier erhältst Du die versprochenen Informationen von der Geisel. Sobald Du den richtigen Knopf drückst, startet der Luftangriff. Du hast eine knappe Minute, um aus dem Gebäude

zu kommen, bevor alles explodiert.



URBAN STRIKE

Level 3 - Mission 1



1. Rette das Team der Kundschafter. Ihre Position findest Du auf der Karte. Bringe alle Soldaten aus dem Camp heraus und zerstöre die Wachtürme.

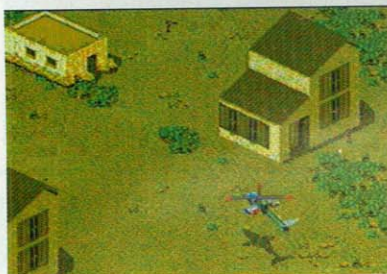


2. Rette jetzt die Kundschafter. Aber Vorsicht: Erschieße keinen von ihnen. Nachdem Du ein paar aufgenommen hast, erhältst Du wertvolle Informationen über einen anderen Gefangenen.



3. Dieser wird im roten Backsteinbau gefangen gehalten. Lande den Hubschrauber, bevor das Gebäude explodiert. Jetzt rette die anderen Kundschafter und flieg zur Basis zurück.

Level 3 - Mission 2



1. Ziel ist die Zerstörung der feindlichen Basis. Fliege auf das Gefängnis zu, bis Du an einen Zaun gelangst, den es zu überfliegen gilt. Folge dem Zaun auf der rechten Seite.

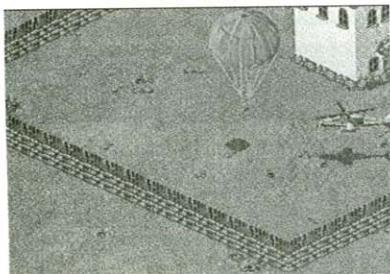


2. Wenn Du die Basis gefunden hast, zerstöre die Häuser und Hütten. Manchmal befinden sich Kanonen in den Häusern. Vernichte diese gleich mit.

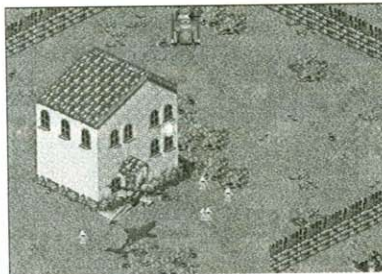


3. Um die Mission erfolgreich abzuschließen, mache die Soldaten unschädlich und spreng die Panzer in die Luft. Nützliche Energiereserven findest Du hier ebenfalls.

Level 3 - Mission 3



1. Rette die Bündnispartner. Sie werden in dem Haus links neben dem Gefängnis gefangen gehalten. Sie erscheinen erst, wenn die Wachtürme und Fallschirmjäger vernichtet sind.



2. Jetzt erscheinen alle Bündnispartner, aber leider auch ein Panzer. Zerstöre ihn, bevor Du die Leute rettest. Sei vorsichtig und erschieße niemanden.

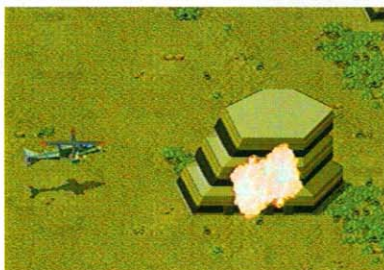


3. Sobald Du alle gerettet hast, fliege sie zum Hauptquartier zurück. Dafür wirst Du zweimal fliegen müssen.



URBAN STRIKE

Level 3 - Mission 4



1. Suche die Pläne mit den Schützenpanzerstandpunkten in den zwei sechseckigen Gebäuden hinter dem Gefängnis. Eröffne das Feuer auf das eine Gebäude. Sobald Du Rauch siehst, höre auf zu schießen.



2. Bevor Du irgendetwas anderes machst, warte bis sich der Rauch verzogen hat. Befreie zuerst die Geiseln und hole Dir dann die Pläne. Erschwert wird Dir Deine Mission wieder durch die feindlichen Soldaten.



3. Wende die gleiche Vorgehensweise beim zweiten Gebäude an. Jetzt hast Du es aber zusätzlich zu den Soldaten auch noch mit einem Flak-Geschütz zu tun. Sei deshalb sehr vorsichtig.

Level 3 - Mission 5



1. Du findest die Schützenpanzer oberhalb des Bildschirms. Aus den Plänen ersiehst Du, welchen Zünder Du benutzen mußt. Bringe einen der Panzer in Deinen Besitz, indem Du ihn unter Strom setzt.



2. Um die anderen Schützenpanzer zu zerstören, mußt Du Dich selbst in einen hineinsetzen. Nur dann gelingt Deine Aufgabe.



3. Dein Unterfangen ist nicht leicht, da Du allein bist und der Gegner dutzendfach auftritt. Um die Sache für Dich sicherer zu machen, versuche, einen nach dem anderen unschädlich zu machen.

Level 3 - Mission 6



1. Bevor Du die Fabrik zerstören kannst, mußt Du zu dem roten Backsteingebäude fliegen, in dem sich eine Bombe befindet. Nimm die Bombe mit. Wo sie sich genau befindet, zeigt Dir Deine Karte.



2. Wenn Du die Bombe aufgenommen hast, fliege zur rechten Seite des roten Backsteingebäudes vor der Fabrik. Feindliche Panzer erschweren Dir den Weg, aber egal, was Du machst, wirst nicht die Bombe ab!



3. Du hast zwar Dein Ziel erreicht, wirst aber von einer Gav begrüßt, die Du nicht zerstören kannst. Um die Fabrik zu sprengen, mußt Du die Bombe vor deren Toren fallen lassen.



URBAN STRIKE

Level 4 - Mission 1



1. Fliege sofort zur Golden Gate Brücke. Erleichtere Dir Deine Aufgabe, indem Du zuerst die Feind-Flugzeuge außer Gefecht setzt.

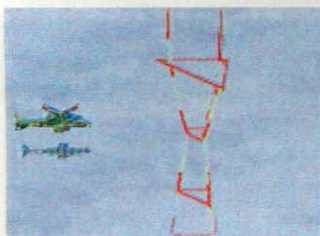


2. Zünde nun eine der Zeitbomben, welche sich an der eindrucksvollen Brücke befinden.



3. Fliege nun so schnell wie möglich zur Bay Brücke, die ebenfalls eines Deiner Ziele ist.

Level 4 - Mission 2



1. Der Funk-Turm sieht zwar nicht sehr gefährlich aus. Laß Dich jedoch nicht täuschen! Feindliche Soldaten verstecken sich im Schutz der Wolken.



2. Nachdem Du Dich um alle Soldaten „gekümmert“ hast, kannst Du Dich auf den Turm konzentrieren. Suche eine möglichst gute Position und feue aus den Maschinengewehren, was das Zeug hält.

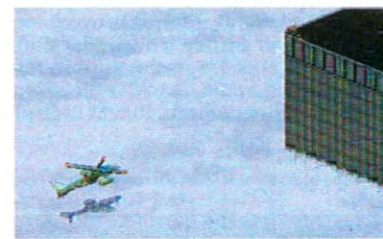
Level 4 - Mission 3



1. Das westliche Hauptquartier des Feindes. Am Ziel angekommen, wirst Du wieder einmal von feindlichen Flugzeugen begrüßt.



2. Jetzt ist es an der Zeit, die feindliche Zentrale dem Erdboden gleich zu machen. Gebräuche so viele Deiner Waffen wie nötig.



3. Auf einigen der Gebäude erwarten Dich schwerbewaffnete Soldaten. Vernichte sie und die restlichen Bauten.

Level 4 - Mission 4



1. Jetzt ist es an der Zeit, die feindlichen Bauten auf der Basis zu zerstören. Sie liefern Dir einen ausgezeichneten Vorrat an Waffen, Munition und Kraftstoff.



2. Ein ganzer Zug von Panzern stellt sich Dir zum Kampf. Gottseidank hast Du mehr als genug an Munition „getankt“, um damit fertig zu werden. Vergewissere Dich, das alle außer Gefecht sind.



URBAN STRIKE

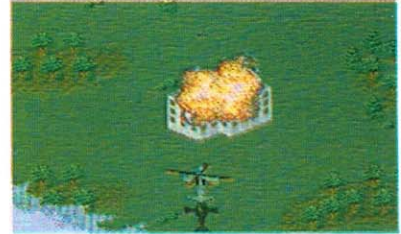
Level 4 - Mission 5



1. Die kleinen Labors findest Du, indem Du schnell nach unten fliegst, direkt unterhalb der Armeebasis.



2. Wenn Du die Basis gefunden hast, vernichte alle Gebäude inklusive der sich in ihnen befindlichen Waffen.



3. Dies wird aber nicht leicht sein, denn auch ein paar feindliche Panzer sind dort, um Dich zu stoppen.

Level 4 - Mission 6



1. Dein Hauptquartier steht unter feindlichem Beschuss. Fliege so schnell wie möglich zurück und versorge Dich unterwegs mit Kraftstoff und Munition.



2. Du brauchst soviel Munition wie möglich. Vergewissere Dich, daß Du keine der Munitionskisten zerstört hast, nachdem die Panzer von Dir vernichtet wurden.

Level 4 - Mission 7



1. Jetzt ist der Henchman im roten Flitzer dran. Du findest ihn direkt neben Deinem Hauptquartier.



2. Wenn Du auf die rechte Seite des Hauptquartiers fliegst, siehst Du ihn unter Dir auf der Straße. Aber: Er ist nicht allein.

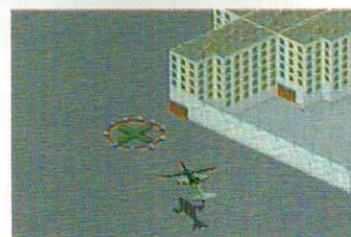


3. Der Panzer sollte Dir keine Kopfschmerzen bereiten, er verschwindet von selbst. Konzentriere Dich auf den Henchman!

Level 4 - Mission 8



1. Jetzt ist Alcatraz, ganz rechts auf dem Bildschirm, dran. Wenn das Ziel gesichtet ist, zerstöre alle Gebäude und Geschütztürme.



2. Wenn Du alle Verteidigungsanlagen zerstört hast, lande den Hubschrauber und mach Dich bereit für den zweiten Teil der 8. Mission.

Fortsetzung folgt ...



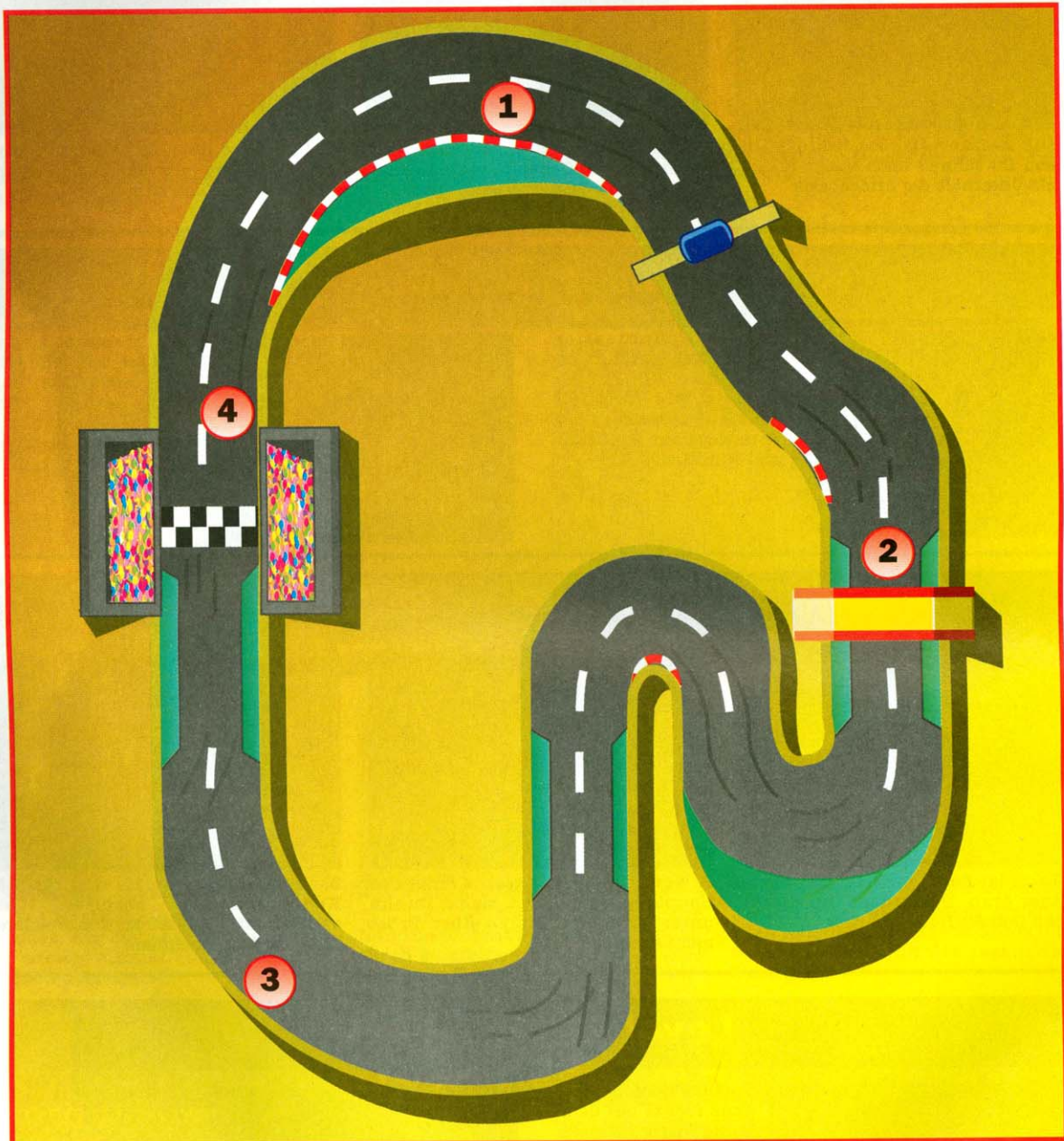
SUPER NES

STUNT RACE FX

SUPER NES

Nintendos neuester Knüller. Das Fahrerhandbuch, auf den nächsten Seiten garantiert Dir Rekordzeiten. Stunt Racer FX hat das Zeug zu einem Klassiker.

Kurs 1



ANFÄNGER-KURSE

Kurs 1 - Normale Fahrbahn

Dieses ist die Strecke zum „Warmmachen“ und um sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Es gilt jedoch, 4 Gefahrenpunkte auf der Strecke zu beachten. Sie sind oben mit den Punkten 1 - 4 markiert. Auf der nächsten Seite werden sie ausführlich erklärt.



STUNT RACE FX

Kurs 1



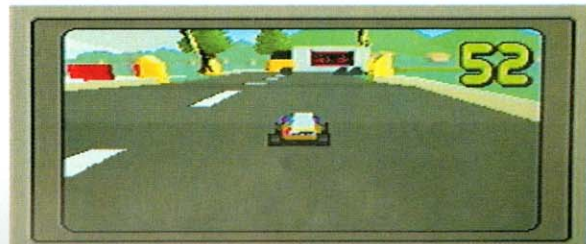
1. Die S-Kurve liegt direkt vor der Unterführung. Wenn Du um die erste Ecke biegst, versuche in einer möglichst geraden Linie durch die S-Kurve zu kommen. Starte dann wieder durch und weiter geht es.



2. Die Unterführung. Wenn Du die S-Kurve falsch durchfahren hast, schleuderst Du hier wie die Kugel in einem Flipperautomaten hin und her. Also: Wenn Du den ersten Teil meisterst, ist dieser Abschnitt kein Problem.



3. Die letzte Kurve. Gehe etwas vom Gas und versuche, die letzte Kurve so nahe am Innenrand wie möglich zu nehmen. Starte durch und drücke den Special-Antriebs-Knopf für die Zielgerade.



4. Du hast die zweite Runde absolviert, fährst über die Start- und Ziellinie und beginnst die dritte Runde. Plötzlich steht ein großer Tanklastwagen mitten auf der Fahrbahn. Beweise hier gutes Reaktionsvermögen.

Autotypen



Der 4WD

Dies ist der Wagen mit 4-Rad-Antrieb für Anfänger. Seine Endgeschwindigkeit beträgt zwar nur 100 km/h, aber seine Beschleunigung ist sehr gut. Da er nicht leicht zu lenken ist, gehe nicht zu schnell in die Kurven. Dieser Wagen hat die größten Reifen, und Hindernisse, die auf seinem Weg stehen oder liegen, bereiten ihm keine Probleme.



Der F-Type

Dies ist kein Auto für Schwächlinge. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 140 km/h und der extrem leichtgängigen Steuerung ist er schwer im Zaum zu halten. Er ist am leichtesten auf den Rennstrecken zu fahren. Die Geschicklichkeitsstrecken sind nichts für ihn.



Das Coupé

Wenn Du gerne eine Klasse besser sein möchtest, ist dies Dein Auto. Die Beschleunigung ist nicht so gut wie beim Allrad, dafür ist er schneller (120 km/h). Er ist leichter zu lenken, deshalb kannst Du Kurven mit Vollgas durchfahren.



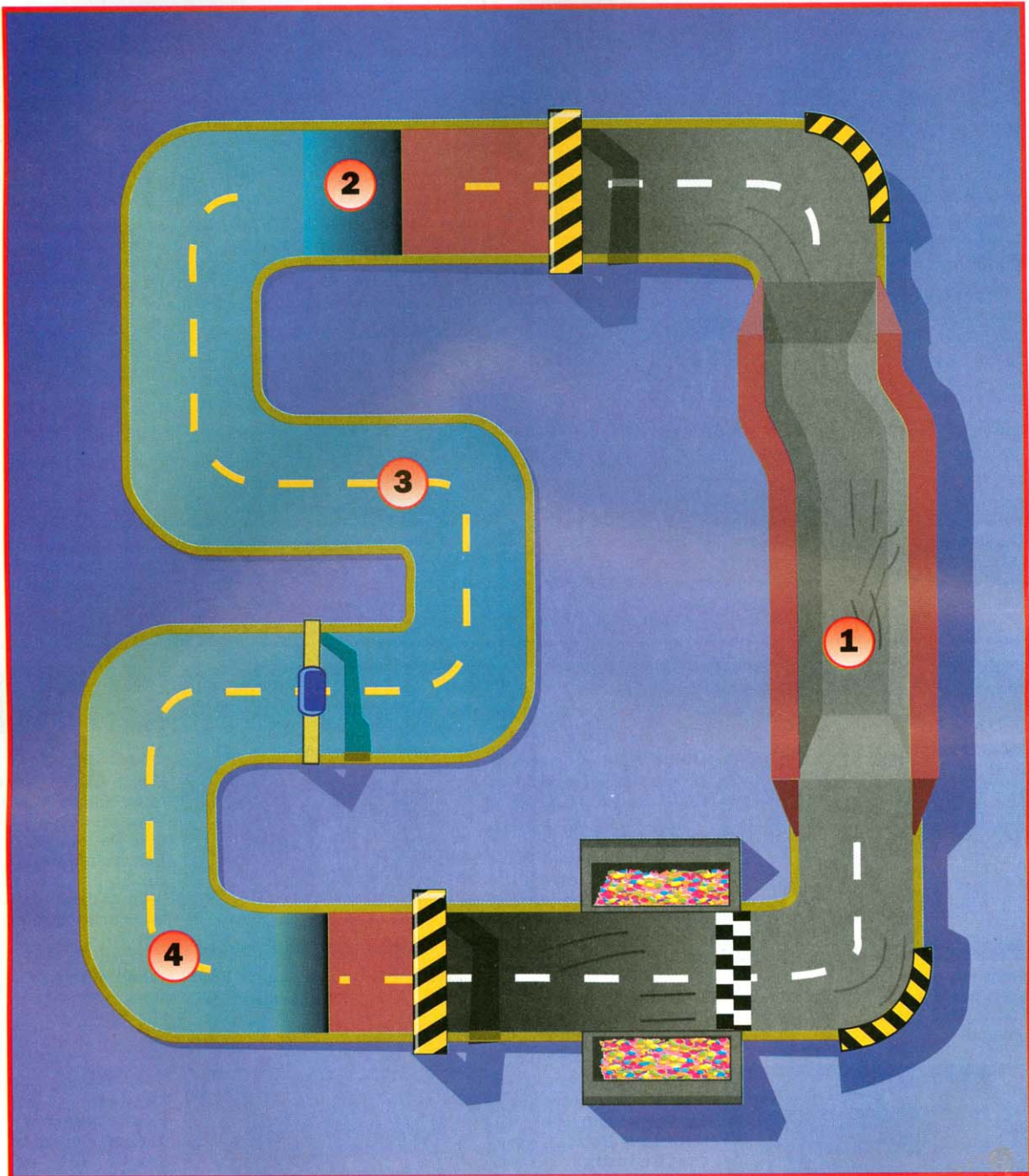
Der 2WD

Wieder eine Höchstgeschwindigkeit von 140 km/h, ist aber kaum zu lenken. Dies erschwert es sogar den guten Fahrern, auf der Strecke zu bleiben. Nur die Besten sollten diesen Wagen wählen. Wenn man jedoch gelernt hat, ihn zu fahren, ist er auf allen Strecken zu gebrauchen.



STUNT RACE FX

Kurs 2



ANFÄNGER-KURSE

Kurs 2 - Wasser-Tunnel

In diesem Kurs wirst Du nicht nur mit den Tücken der Halfpipes vertraut gemacht, sondern Du lernst auch den Wasser-Tunnel kennen. Aber: So schön dieser Kurs auch aussieht, der Stolz von so manchem Fahrer ist bei diesem Kurs schon „untergegangen“.



STUNT RACE FX

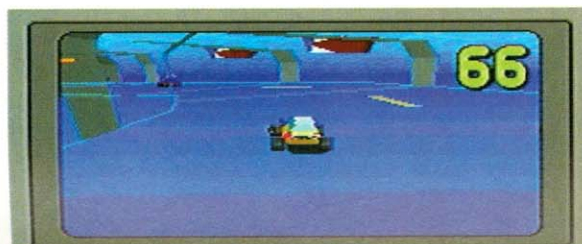
Kurs 2



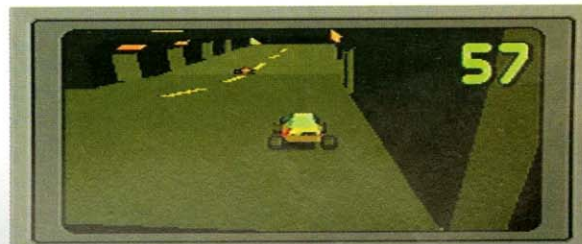
1. Die Halfpipes. Egal welchen Wagen Du fährst, sie sind immer schwer zu durchfahren. Du kannst versuchen, in der Mitte der Spur zu bleiben, allerdings kommst Du dann nicht an den blauen Edelstein heran.



2. Der Wasser-Tunnel. Direkt am Anfang hat sich schon das Wasser gesammelt. Wenn Du nicht gerade den Allrad-Wagen fährst, wirst Du unwillkürlich langsamer werden.



3. Im Wasser-Tunnel. Die scharfen Kurven hier fallen Dir wahrscheinlich solange nicht auf, bis Du in sie hineinfährst und an der Wand landest.

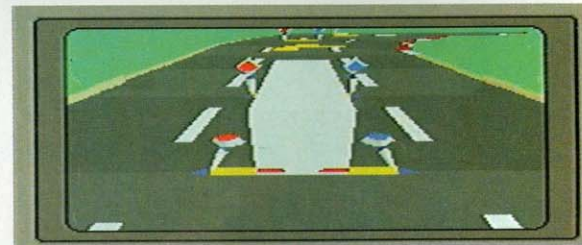


4. Die Zielgerade. Am Ende des Wasser-Tunnels angelangt, solltest Du jetzt beschleunigen, was das Zeug hält, denn wenn Du zurückliegen solltest, kannst Du nun aufholen.

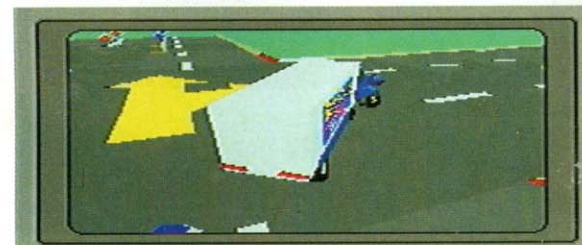
Bonus Runde



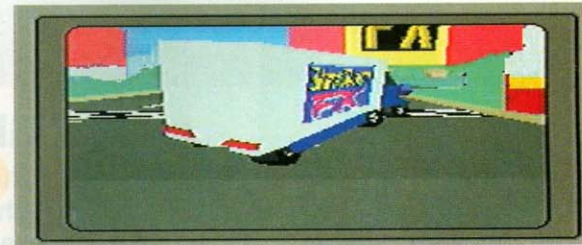
1. Die Bonus-Runde. Am Start mußt Du in den dort bereitstehenden LKW hineinfahren.



2. Um Extra-Sekunden für Deine nächsten Runden zu sammeln, mußt Du den LKW genau zwischen die Markierungen lenken.



3. Wenn Du es schaffst, den schwer zu lenkenden LKW der Abzweigung folgen zu lassen, wirst Du mit einem Extra-Auto und einem Zeitbonus belohnt.

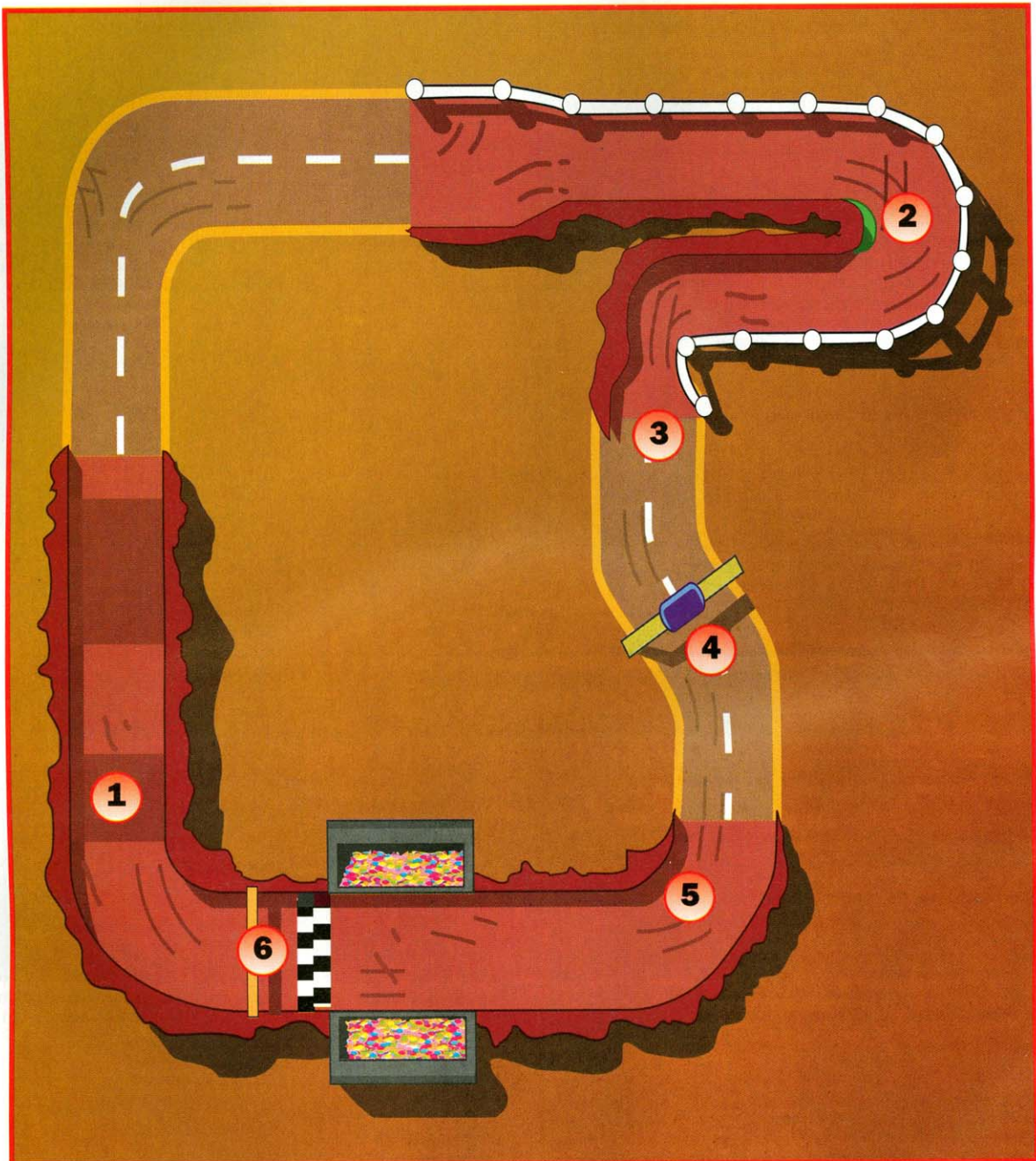


4. Die Ziellinie. Du bist sicher froh, am Ziel zu sein. Der Truck ist ja auch am schwierigsten zu fahren. Das war es aber doch wohl trotzdem wert, oder?



STUNT RACE FX

Kurs 3



ANFÄNGER-KURSE

Kurs 3 - Sunset Valley

Dieser Kurs konfrontiert Dich mit einigen sehr unangenehmen Tunneln, mit 90 Grad-Kurven, verborgenen Gefällen und herabfallenden Felsen. Aber mit Hilfe der nächsten Seite meisterst Du auch dies in Höchstgeschwindigkeit.



STUNT RACE FX

Kurs 3



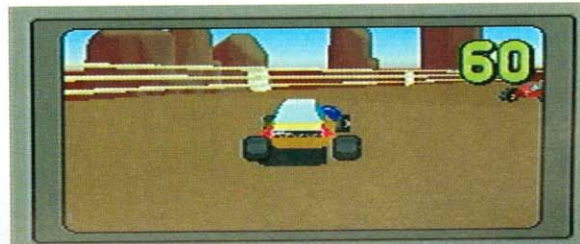
1. Nach der ersten Kurve sieht diese Strecke aus wie jede andere. Aber Vorsicht: Die Straße ist voll mit Bodenwellen, die Dich gegen die Wände schleudern, wenn Du nicht aufpaßt.



2. Hinter der zweiten Ecke wird es sehr ungemütlich. Hole für diese Kurve weit aus und fahre dann auf der Innenseite. Andernfalls wirst Du Bekanntschaft mit den Pfosten machen und den blauen Edelstein verpassen.



3. Nach dem Tunnel kommst Du an eine Biegung. Achte auf den herabfallenden Felsen. Fahre möglichst innen, um nicht getroffen zu werden.



4. Dies ist möglicherweise die schärfste Kurve Deines Kurses. Du erkennst sie am seitlichen Grasbewuchs und dem Zaun. Versuche, in der Mitte der Fahrbahn zu bleiben, um den roten Edelstein zu bekommen.

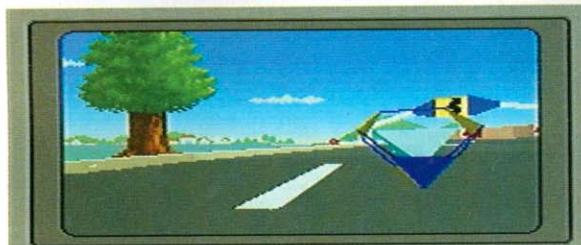


5. In der letzten Rechtskurve kommt eine plötzliche Bodenwelle. Fahre vorsichtig und achte auf die anderen Fahrzeuge. Du mußt die Situation voll im Griff haben, um dem Felsen auszuweichen.



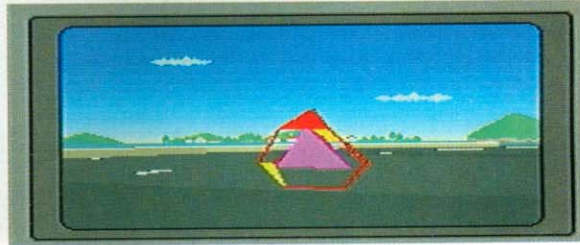
6. In der letzten Runde, direkt hinter der Startlinie, wirst Du gezwungen, langsam zu fahren. Ansonsten wirst Du von der Pferdeherde niedergetrampelt.

Extras



Der blaue Edelstein

Wenn dein Energievorrat für den Turbomotor erschöpft ist, kannst Du nicht mehr so schnell fahren. Nimm den blauen Stein mit, er füllt den Vorrat wieder zur Hälfte auf.



Der rote Edelstein

Wenn Dein Auto im Rennen schwer beschädigt wurde, kannst du mit Hilfe dieses Steins einen Teil wieder in Ordnung bringen.



STUNT RACE FX

Kurs 4



ANFÄNGER-KURSE

Kurs 4 - Night Owl

Im letzten Rennkurs bekommst Du einen Eindruck, was ein richtiges Rennen ist, z. B. unübersichtliche Kurven, die in lange Geraden münden. Die Strecke fordert Dich heraus, schnell zu denken, schnell zu schalten und schnell zu fahren, wenn Du im Rennen bleiben willst.



STUNT RACE FX

Kurs 4



1. Hinter der ersten Kurve fährst Du auf eine sehr lange Rampe zu. Triff diese nach Möglichkeit auf der rechten Seite der Straße, oder Du fährst gegen die Pfosten, bzw. fliegst von der Straße.



2. Der Flaschenhals. Diese Straße verengt sich so stark, daß Dein Wagen gerade noch hindurchpaßt. Nimm die 3. Kurve vorsichtig. Jetzt bist Du in der Lage, die Gerade mit Vollgas entlangzurasen.



3. Die Haarnadelkurve ist die „schärfste“ in diesem Kurs. Verlangsame das Tempo. Sei vorsichtig, wenn Du große Reifen hast und beschleunige aus der Kurve heraus.



4. Die Steilkurve. Keine Panik, Du kannst diese ziemlich schnell durchfahren. Nimm sie vom rechten Rand aus in Angriff, lenke nach links und schieße aus der Kurve heraus.



5. Die letzten Kurven. Du kannst sie schnell durchfahren und auf die Zielgerade einbiegen. Kein Problem. Werde jedoch nicht leichtsinnig, man kann immer die Kontrolle verlieren!



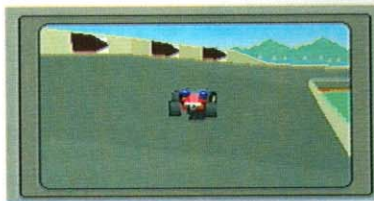
6. Während Du Dich auf der längsten Gerade befindest, erschrecke nicht vor dem tieffliegenden Personenjet. Er kann Dir nur gefährlich werden, wenn Du ihn nicht erwartest.

Perspektiven



Direkt dahinter

Keine besonders angenehme Perspektive, da man, z. B. hinter dem Allrad, kaum sieht, was auf der Straße passiert oder wie sie verläuft.



Lange Sicht

Diese Sichtweise erleichtert das Fahren ungemein, da man den genauen Kursverlauf gut sehen kann.



Cockpit-Sicht

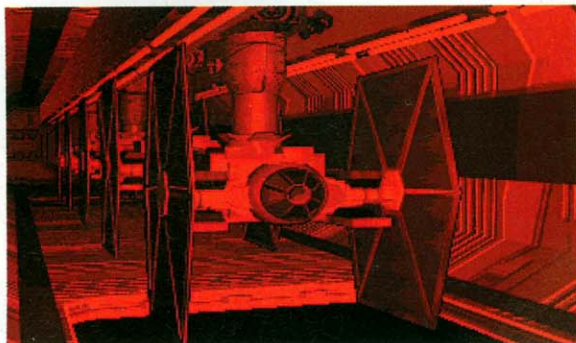
Wenn Du gelernt hast, den Wagen zu fahren, ist dies die beste Perspektive. Aber: Wie gesagt, sie erfordert Übung.



TIE FIGHTER

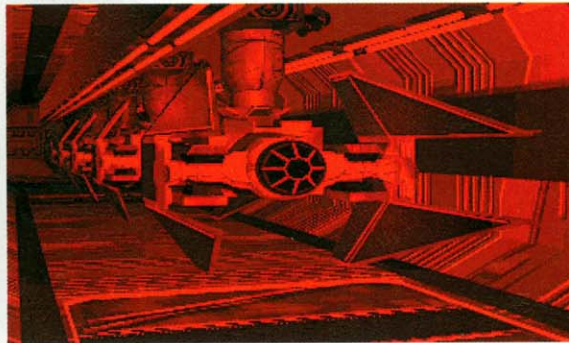
Endlich! Hier ist die Anleitung zu LucasArts' brilliantem neuen Spiel Tie Fighter. Jetzt kannst Du die dunkle Seite der Macht begleiten.

Die Tie Fighter Serie



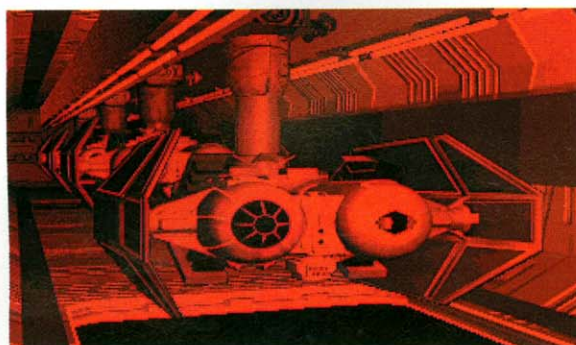
Tie Starfighter

Das Rückgrat der Imperialen Flotte. Seine Vorteile gegenüber den meisten anderen Raumschiffen sind Schnelligkeit und die leichte Steuerung. Er bekämpft die X- und Y-Geschwader. Der Fighter hat eine Endgeschwindigkeit von 100 MGLT und ist mit 2 Laserkanonen bewaffnet, hat aber keinen Schutzschild.



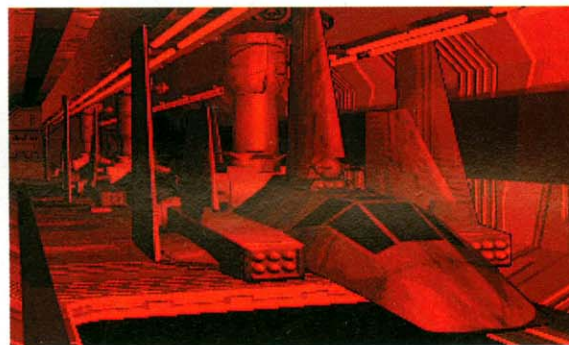
Tie Interceptor

Der schnellste existierende Starfighter. Er hat doppelte, von Ionen betriebene Motoren. Dies gibt ihm noch mehr Kraft. Die Feuerstärke wurde durch 4 Laserkanonen am Bug noch erhöht. Der Tie Interceptor hat aber ebenfalls keinen Schutzschild.



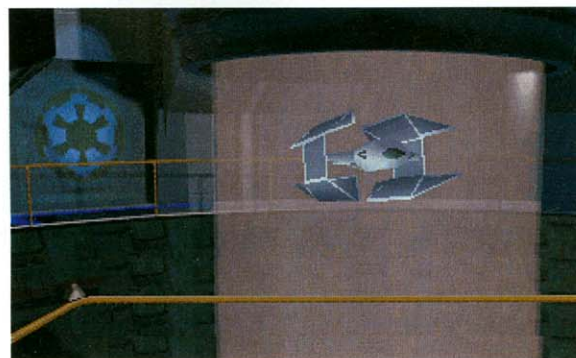
Tie Bomber

Einer der neuesten Flieger in der Serie. Da er einen doppelten Rumpf besitzt, ist er in der Lage, Protonen-Torpedos, Zielraketen, Elektronen-Minen und Thermo-Sprengkapseln aufzunehmen. Zusätzlich ist er mit Laser-Kanonen bestückt. Er erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 80 MGLT. Auch er besitzt keinen Schutzschild.



Assault Gunboat oder Star Wing

Dieses Luftschiff dient Angriffsmissionen gegen feindliche Armeen und Geschwader. Die Feuerkraft setzt sich aus Zwillings-Laser-Kanonen, Ionen-Geschützen und einem Raketensprengkopf zusammen. Die Höchstgeschwindigkeit liegt bei 90 MGLT. Vorne und hinten ist es mit Schutzmechanismen ausgerüstet.



Tie Advanced

Der tödlichste aller Raumfighter. Ausgerüstet mit einem schnell wiederaufladbaren Schutzschild, erweiterten Ionen-Motoren und einer Geschwindigkeit von 145 MGLT, ist dieser in der Lage, jedes Raumschiff einzuholen. Er ist ausgerüstet mit Hyperantrieb, 4 Laser-Kanonen und Raketensprengkopf.



TIE FIGHTER

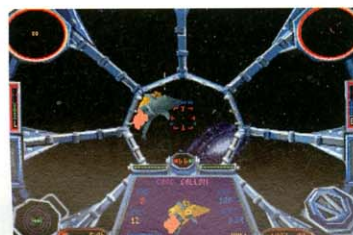
Schlacht 1 - Hoth



Mission 1

Du mußt alle beladenen Luftschiffe, die passieren wollen, überprüfen. Insgesamt sind es 7 Stück. Auf einem jedoch, der Name dieses Schiffes lautet

Onece 3, befinden sich fliehende Rebellen. Inspiziere diesen, zuletzt und zwinge den Schutzschild von Onece 3 etwas nach unten, um die Rebellen an Bord zu nehmen.



Mission 3

Die Waffen von Outpost D-34 stehen Dir in diesem Sektor zur Verfügung. Deine Mission ist, alle beladenen Luftschiffe zu zerstören. Die Mission wird durch feindliche Y-Geschwader und

Raumschiffe erschwert. Vernichte so viele ihrer Armeen wie möglich.



Mission 2

Unterbreche den Angriff auf die Armeen von Outpost D-34, bis Hilfe vom imperialen Stern-Zerstörer-Hammer naht. Stoppe inzwischen den Raumtransporter, auf dem sich ein

Rebellenoffizier befindet, und nimm diesen an Bord. Um die Mission abzuschließen, kontrolliere noch die Correllian Corvette-Gruppe, d. h. die Luftschiffe, die in Deinen Sektor eingedrungen sind.

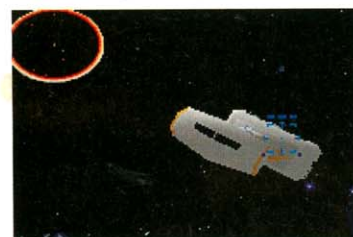


Mission 4

Outpost D-34 ist in die Hände der Rebellen gefallen. Du mußt es zurückerobern und die fliehenden Rebellen-Geschwader vernichten. Sichere dann den Transporter Sigma von Outpost

aus. Hilf dabei Outpost Fogger zu beschützen und inspiziere den Container-Transporter Gopher.

Schlacht 2 - Sepan



Mission 1

Auf Sepan droht ein Bürgerkrieg. Alles ist erlaubt, jede Fraktion zu Greueln bereit. Die wenigen, die neutral sind, retten soviel wie möglich vom Riplobus-Konvoi und vernichten

möglichst viele der Dimok-Armeen, um einen Rückzug zu beschleunigen. Um die Mission abzuschließen, inspiziere den Modular-Konvoi Asbo.



Mission 3

Deine Aufgabe ist es, den Überlebenden von Riplobus Asyl zu gewähren. Sie haben ein Patrol-Craft und zwei Lambda-Raumfähre gestohlen. Vergewissere Dich, daß alles sicher an Bord ist. Um die

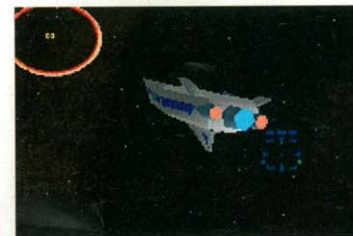
Mission abzuschließen, zerstöre die drei Typhoon-Begleit-Fähren.



Mission 2

Der Bürgerkrieg auf Sepan droht vollends auszubrechen. Deine Mission ist, dies zu verhindern, indem Du eine „Partei“ auf einem benachbarten Sternensystem ansiedelst. Hilf dabei, die Riplobus-Armee

zurückzudrängen, bevor sie die Dimok Weltraum-Station beschädigen. Inspiziere alle beladenen Luftschiffe in diesem Sektor.



Mission 4

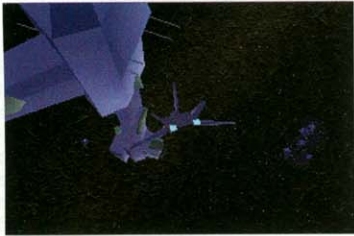
Erobre jetzt die Raumstation der verfeindeten Parteien. Diese wird momentan nicht bewacht, da im Weltraum gekämpft wird. Setze die Raumfähre und deren Steuerung

außer Kraft. Halte die Augen nach großen beladenen Raumschiffen offen. Suche nach gestohlenen imperialen „Waren“.



TIE FIGHTER

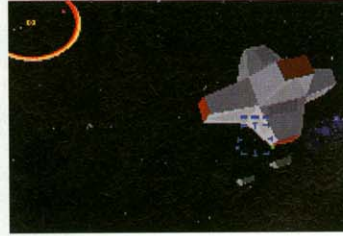
Schlacht 3 - Newland



Mission 1

Inspiziere die beladenen Luftschiffe, ob Material an Bord ist, welches Du gebrauchen kannst. Sichere das Terrain, um mit Hilfe der Kräne das Zubehör an Bord des Sternen-

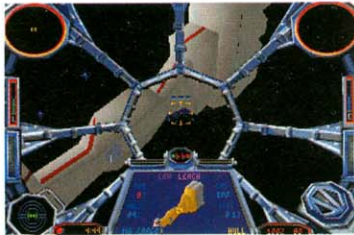
Zerstörers zu bringen. Schütze die Fördereinheit vor angreifenden X-Wing-Geschwadern, bis alles auf dem Kampfstern in Sicherheit ist.



Mission 2

Du bist an den äußersten Randterritorien angelangt. „Säubere“ diese von Piraten und Rebellen. Jetzt kann das System für einen neuen Außenposten gestellt werden. Das Gebiet wird sehr gut

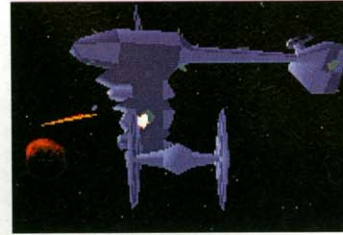
von X-Wing-Geschwadern und Raumschiffen geschützt, die nicht so leicht aufgeben.



Mission 3

Sichere das Gebiet um Ludwick herum. Verhindere, daß irgend ein feindliches Raumschiff Sprengsätze auf Dein Kommandoschiff abwirft, während Du auf die Konstruktions-

Einheit wartest. Zerstöre alle feindlichen Flieger und beschütze die Konstruktionseinheit um jeden Preis.



Mission 4

Der Aufbau der neuen Weltraumstation geht gut voran. Alle Systeme sind bereits installiert, mit Ausnahme der Schutzschilde. Beschütze die Raumstation. Halte Ausschau nach einer

Raumfähre, die ranghohe Rebellenpersönlichkeiten an Bord hat und vernichte sie. Informationen über die Pläne der Rebellen findest Du an Bord.

Battle 4 - Mylok



Mission 1

Von Wissenschaftlern im Sektor Habeen und Nharwaak ist ein Hyper-Antriebs-System entwickelt worden. Deine Aufgabe ist es, die 4 Transportfähren zu eskortieren und sicherzustellen, daß

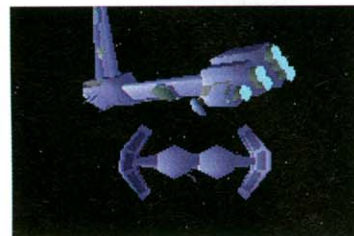
sie auf Zhakins Schiff treffen. Inspiziere ebenfalls die Fähren, um die Mission zu beenden.



Mission 2

Nharwaak ist über Habeen verärgert, da dieser bereit ist an das Empire zu verkaufen. Deine Mission ist es, einen Angriff auf die Nharwaak-Basis zu starten, wo die erwähnte

Technologie lagert. Zerstöre sie. Beginne mit dem Corvette-Schiff, bevor es fliehen kann.



Mission 3

Du mußt die Nharwaak Y-Geschwader von der Zerstörung der Habeen-Forschungs-Station abhalten, damit es von einem TRN-Runner und 2 Luftschiffen evakuiert werden

kann.



Mission 4

Alle Aufgaben bezüglich des Verkaufs des Hyper-Antriebs sind abgeschlossen. Du überwachst die Vereinbarungen und beschützt die Shamus und Habeen vor weiteren

Attacken.

Fortsetzung folgt...



- 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



- 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, Stabilisationssaugnapfe
 - 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)

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.



❶ So beginnt jedes Spiel - der Spieler sieht nur den Ausschnitt des Landes, den er auch schon erkundet hat.



❷ Land in Sicht! Das Tier-symbol und das Amulett stehen für Rohstoffe und Schätze - ein idealer Landeplatz.



❸ Jamestown - Brücken-kopf und erste Siedlung in der Neuen Welt. Währenddessen wird mehr Land erkundet.



❹ Die Pyramiden zeigen: wir haben es hier mit einem Azteken-Stamm zu tun. Ein friedfertiges und wohlhabendes Volk.

Steuererhöhungen für klingende Kassen sorgen, muß jetzt ein komplexes System von Angebot und Nachfrage beachtet werden. Haupteinnahmequelle ist der Handel mit Europa. Später, wenn man sich eine starke Armee oder eine schlagkräftige Flotte aufgebaut hat, kann man auch die Piraterie (Handelsschif-

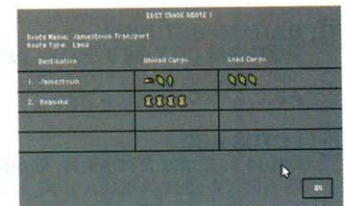
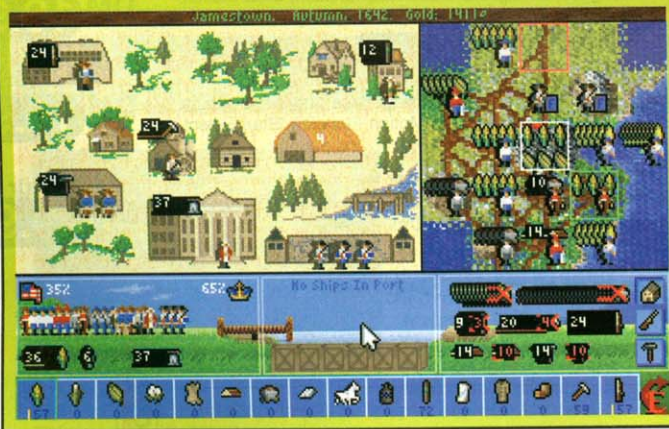
fe der anderen europäischen Staaten) pflegen oder die Schätze der benachbarten Indianerstämme plündern. Letzteres mag zwar ziemlich hart klingen, ist aber sowieso schon vorprogrammiert, da eine friedliches Nebeneinander in dem Spiel scheinbar auf Dauer nicht funktioniert.

Im Garten Eden

Die Karte der Neuen Welt kann die verschiedensten Formen haben, zum einen natürlich die Form des realen Amerika, zum anderen aber auch eine zufällig vom Computer generierte. Gerade in der zweiten Variante lohnt es sich, das Spiel zu starten, denn wenn einem das Glück hold ist, kann man seine Pioniere auf einem wahren Stückchen Paradies absetzen: Viele Silberminen, grandiose Fischvorkommen und ertragreiche Wälder - dazu noch die indianischen Goldschätze, die sich hie und da unter kleinen Amulett-Symbolen auf der Landkarte verbergen. Wenn die Voraussetzungen stimmen, wachsen die ersten Provinzen, die man gründet, schnell zu blühenden Metropolen heran, und der Handel mit Europa läuft dann auch wie geschmiert. Wie schnell und wohin sich die einzelnen Städte entwickeln, hat der Spieler selbst in der Hand: Er verteilt die verfügbaren Arbeitskräfte auf die

zu erledigenden Aufgaben und steuert, was produziert werden soll. Ein Beispiel: Wenn man gleich zu Anfang eine Schmiede oder einen Fischereihafen errichten läßt, sind zwar einige Arbeitskräfte aus der eigentlichen Exportgüterproduktion abgezogen, dafür verdoppeln solche Einrichtungen aber für

Während die Soldaten in der freien Prärie Indianer und Cowboy spielen, herrscht innerhalb der Stadtmauern ein geordnetes Leben. Im linken oberen Bildausschnitt der Stadtkarte sieht Ihr die städtischen Einrichtungen (Schule, Schiffsdock, Warenhaus, Schmiede usw.) und wie die Arbeitskräfte darauf verteilt sind. Rechts oben sieht man das umliegende Farmland und seine Ausbeutung. Der Balken am unteren Bildschirmrand enthält die Auflistung der einzelnen Gütervorräte.



● Handelsrouten werden in einem separaten Menü festgelegt. Nachdem Routen editiert wurden, läuft der Handel von alleine.

den Rest des Spiels den Ertrag der jeweiligen Branche. Sinnvoll ist es, möglichst nur Spezialisten mit den jeweiligen Arbeiten zu betrauen, denn sie garantieren natürlich eine höhere Ausbringungsmenge an Holz, Werkzeug, Silber und so weiter. Schmiedemeister, exzellente

Manchester United Premier League Champions CD



Gameplay nur aus der Vogelperspektive, grobe Männlein-Grafik von gestern und eintöniger Zuschauerlärm lassen das 'Kick and Rush' von der Insel trotz offizieller Lizenz von Manchester United schnell zum Langweiler verkommen. Auch die 200 MB Bonus-Photobaukasten des Ultras-Stil

ohne CD-Anspruch nicht retten. ih
PC • Krisalis • ca. DM 100,-

Grafik 25% Sound 20% Fun 30%

SIM Classics

In SimCity könnt Ihr als Bürgermeister und Stadtplaner erste Simulanten-Erfolge erzielen. Wenn auch SimCity 2000 edler ist, hier hat alles seinen Ursprung. Nach der Menschenwelt kann man sich in SimAnt mit den Problemen eines Ameisenstaates aus-



einandersetzen: witzige Thematik auf biologischen Grundlagen. Und wen Menschen und Ameisen nicht mehr reizen, der schafft eigene Mutationen mit SimLife. Die drei Spiele haben alle zwar etwas Staub angesetzt, aber in der Dreier-Box sind sie allen zu empfehlen, die noch keinen Fuß in Simulations-Terrain gewagt haben. av
PC • Maxis • ca. DM 100,-

Grafik 60% Sound 50% Fun 75%

Hurra Deutschland

Rechtzeitig zur Bundestagswahl hat sich Mad TV-Schöpfer Ralph Stock einen skurrilen Mix aus Adventure und Strategiespiel einfallen lassen. Hauptdarsteller Paul muß innerhalb von 14 Spieltagen die Mehrheit der

Wählerstimmen auf sich vereinigen. In den digitalisierten Nebenrollen blödeln die TV-bekannten Gummipuppen (Kohl, Scharping, Blüm, Clinton, Honecker etc.) zu Themen wie Genmanipulation und Rüstung. Die wenigen Texte wirken verkrampt witzig, verlieren schnell an Reiz und nerven bald genauso wie die (Blas-) Musik von Chris Hülsbeck. pm

PC • Rainbow Arts • ca. DM 99,95

Grafik 70% Sound 55% Fun 41%





Bereits drei Fahnen wehen über dem neuen Land, ein guter Ausgangspunkt für das weitere Spiel.

Weber und Fallensteller wachsen allerdings nicht auf Bäumen, und so muß man sich eben mit dem zufriedengeben, was an europäischen Emigranten zur Verfügung steht: Sehr oft Sträflinge, ungelernete Arbeiter und ähnliches. Aber selbst diese Einheiten können im Laufe der Zeit zu prächtigen Handwerkern oder Veteran-Soldaten „aufsteigen“.

Unabhängigkeitserklärung

Wie bei vielen Strategiespielen, nimmt auch bei Colonization die kriegerische Auseinandersetzung eine besondere Rolle

ein. Wie schon erwähnt, ist ein friedliches Miteinander mit Indianern und den anderen Europäern nur auf begrenzte Zeit möglich. Spätestens nachdem die ersten Europäer sich am Eigentum der Indianer vergriffen haben, hat man mit ständigen Angriffen der amerikanischen Ureinwohner zu rechnen. Leider ist hier der Angriff die beste Verteidigung - und wirklicher Frieden herrscht erst, wenn sämtlichen Indianerdörfern der Garaus gemacht wurde - eigentlich sehr schade, oder?



● **Leider wurde nicht gleich der Schritt zu SuperVGA gemacht - aber die Grafik ist bedeutend besser als in Civilization.**

Aber auch die abendländischen Mitstreiter ruhen nicht, und bevor man sich's versieht, wurde man ruckzuck aus der eigenen Provinz geworfen. Deshalb heißt es: aufrüsten. Nur richtig befestigte Städte sind auf Dauer sicher. Und wer vor fremden Angriffen noch sicherer sein will, hält die europäischen Nachbarn durch gezielte Angriffe von vornherein so klein, daß sie gar nicht erst auf dumme Gedanken kommen - so ist halt das Leben. Wer nach einigen hundert Jahren stark genug ist und im Volk genügend Freiheitswillen aufgebaut hat, der sich bei Colonization im übrigen durch „Liberty Bells“ bemessen läßt, kann den Versuch machen, die Unabhängigkeit von Europa zu erklären - und dann geht's erst richtig los. Der Krieg, den Euer König dann vom Zaun bricht, wird Euch mit großer Wahrscheinlichkeit den Kopf kosten. Wer Glück hat, kann dabei auf die Unterstützung der anderen europäischen

INFO BITS

Simulation, hoher Schwierigkeitsgrad, 1-4 Spieler, Handbuch deutsch, Spiel deutsch, Tastatur, Maus, 4 MB RAM, 386 empf., Mem 560 KB, VGA, Adlib, SoundBlaster, Roland, General Midi, Besonderheiten: Vier-Spieler-Modus im Netzwerk

GRAFIK 075

SOUND 075

FUN

000

Auswanderer zählen. Solltet Ihr es mit geeinten Kräften schaffen, ist das Spielziel erreicht.

Thomas Borovskis

CD ROM

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

Aktuelle, spielbare Demos

Desert Strike Fröhnt Page Sports Baseball Star Trek 25th Anniversary Myst
Isle of the Dead Dreamweb Zool 2 Star Crusade Universe Rebel Assault
Megarace Lands of Lore Dark Legions Ravenloft Lilil Devil

Selbstlaufende Demos:

Kings Quest 7 Star Trek: The Next Generation Erben der Erde
Creature Shock Aegis Cybernauts 11th Hour Armored

Bugfixes

The Elder Scrolls Grandest Fleet CD-ROM Grandest Fleet Disk
Microcosm Outpost Sam & Max CD Ufo CD

& Shareware

Dr. Riptide Andromeda's Erbe Laser Light Ports of Call BiFi 2
Traffic Department Mystic-Towers Wari Logo Columns

570 MB
für nur DM **19,80**

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

CD ROM
Games Disc & Mag

Das Grusel-Demo
11th HOUR
50 MB atemberaubende Animationen

mehr Infos
siehe
Rückseite

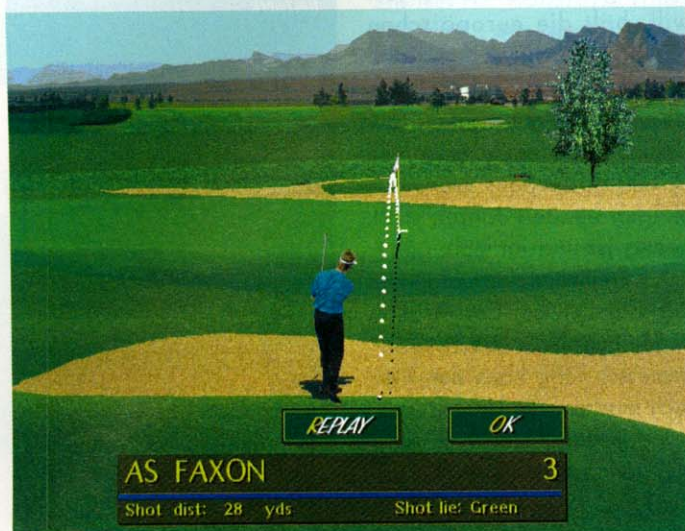
COMPUTER

NEU

PGA Tour Golf 486

Hole in One

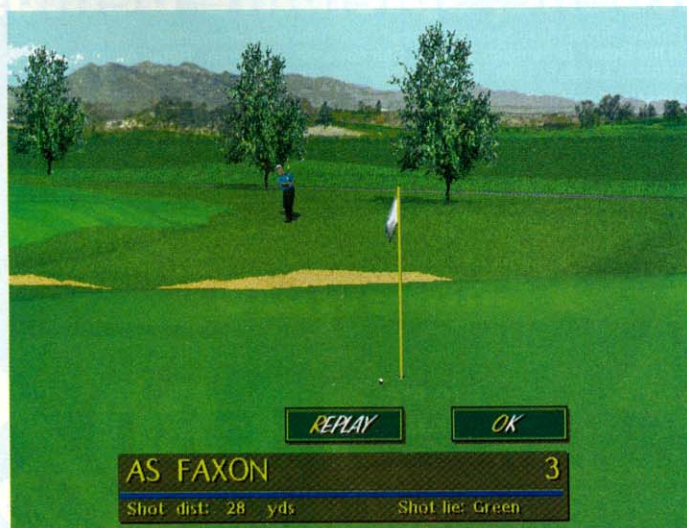
■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 119,95 ■



● Mit dem Stroboskop-Effekt der Replay-Funktion kommt man seinen Fehlern sehr schnell auf die Schliche.

Vor etwa zwei Jahren tauchte eine Golfsimulation am PC-Spielemarkt auf, die in Sachen Grafik, Realität und Atmosphäre unschlagbar schien: Links 386 Pro glänzte mit filmreifer SVGA-Grafik und detailgetreu digitalisierten Golfplätzen, daß man nur noch staunen konnte. Seitdem kamen zwar schon etliche neue Golfspiele auf den Markt, am Thron der Links-Programmierer konnte aber keines von ihnen kratzen.

Die Computerumsetzung der „feinsten“ Sportart der Welt war den Access-Leuten so gut gelungen, daß man wirklich glauben mußte, dieses Spiel sei perfekt und in keinem Detail mehr zu verbessern. Falsch gedacht! Das Dreamteam von EA Sports hat es tatsächlich geschafft, neue Maßstäbe auf den Golfmonitor zu zaubern. Denn die Grafik ihres neuesten Knüllers PGA Tour Golf 486 bricht einfach alle Rekorde. Dieser



● Mensch, ärgere Dich nicht! - Knapp daneben ist eben auch vorbei.



EA Sports geht aufs Ganze. Nachdem die Ausnahmesportler bereits mit FIFA Soccer und NHL Hockey '95 die versammelte Konkurrenz zum Weinen brachten, fordern sie jetzt sogar den bislang unangefochtenen König der Sportspiele zum Duell im Grünen.

Augenschmaus fordert natürlich auch das entsprechende Equipment. Aber wer hat je behauptet, daß Golf ein Sport für arme Leute sei? Deshalb ist der bedauerliche Preis des edlen Ballgeklopfes mit PGA 486 in noch höhere Prozessor-Etagen gestiegen.

High End-Spiele fordern ihren Preis

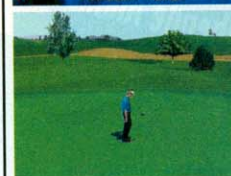
Wer nicht mindestens einen 486/50 samt Double Speed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA und 8 MB RAM im Wohnzimmer stehen hat, sollte sein Golf-Fieber weiterhin am Konkurrenten aus dem Hause Access ausleben oder zum nahegelegenen Minigolfplatz wandeln, da die empfindlich langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Löchern

schnell aus Lust viel Frust werden lassen. Daran ändert auch die harmonisch monotone Hintergrundmusik Marke Z.E.N. (Zuschauen, Entspannen, Nachdenken) nicht mehr viel. Mit genügend Rechnerdampf im Rücken taucht man aber unbeschwert ein in die Welt der Reichen und Schönen: Drei herrliche Golfanlagen wurden mit auf die PGA-CD gepackt (siehe Kasten). Bei diesem Parcours-Angebot soll es laut Electronic Arts auch bleiben, denn CDs mit Erweiterungskursen will man nicht auf den Markt bringen. Ein echter Wermutstropfen.

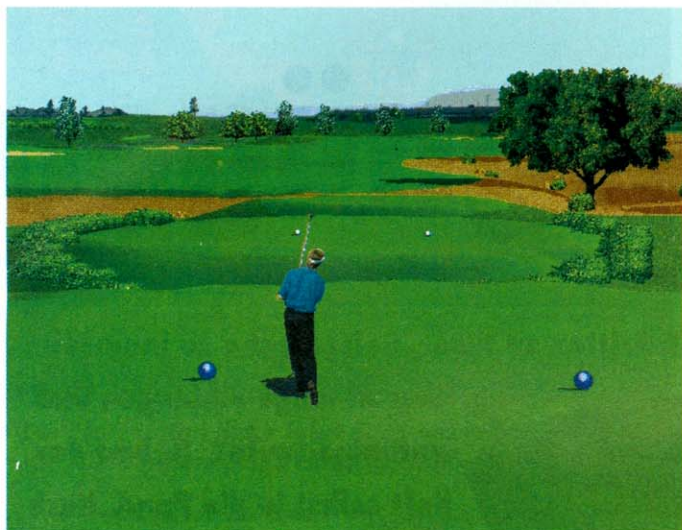
Gewohntes und Ungewohntes

Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich, bietet aber nicht so viel Individualität wie bei

Unter Kollegen - Die Profis



Was wäre die PGA (Professional Golfers Association) ohne ihre begnadeten Schlagkünstler? Natürlich sind einige von ihnen auch bei PGA Tour Golf 486 mit von der Partie. Neun Cracks kann man aus einem Menü auswählen, um entweder gegen sie anzutreten, oder noch besser, in ihre Rolle zu schlüpfen. Zwar wird man dadurch nicht über Nacht zum Golfgenie, aber die einzelnen Spieler wurden allesamt extra digitalisiert. Dadurch bekommt man einige neue Animationen geboten. Wenn Brad Faxon beispielsweise am Loch vorbei puttet, wirft er vor lauter Wut seinen Schläger ins Gras.



● Der Bildschirmaufbau erfolgt nicht Stück für Stück wie bei Links 386 pro, sondern in einem Ladevorgang.

VIEWPOINT

Mit PGA Tour Golf 486 erscheint ein gelungenes Spiel, das sich neben König Links durchaus behaupten kann. Grafisch hat es sogar die Nase vorn, was bei den minutenlangen Ladezeiten von CD aber wohl das mindeste ist. Trotz der gebotenen Grafikfreuden kommen echte Hardcore-Golfer nach wie vor nicht an Links 386 Pro vorbei. Die spielerische Herausforderung und die technischen Feinheiten der Access-Simulation bleiben nämlich weiterhin ungeschlagen.

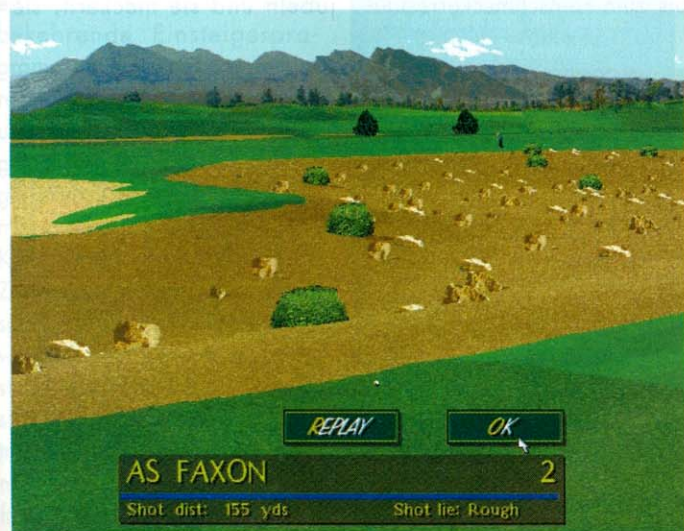


Thomas Brenner

Links 386 Pro. Standesgemäß saust auch hier eine Markierung im Kreis herum; durch gut getimtes Klicken landet man den gekonnten Schlag. Verpaßt man jedoch die Optimal-Marke, spielt man entweder zu kurz oder läßt den Ball weit nach links bzw. rechts abdrif-

ten. Sämtliche Hilfen wie Overhead-View, Grid, etc. stehen natürlich zur Auswahl bereit. Toll ist auch die gebotene Replay-Funktion. Mit Stroboskop-Effekt wird die Flugbahn des Balls nachgebildet. Dadurch kann man seine Fehler sehr leicht erkennen und beim nächsten Mal versuchen zu vermeiden.

Über den Sound gibt es nichts Weltbewegendes zu vermelden. Die bereits erwähnte Füllmusik ist zwar schön, aber auf die Dauer aber doch zu wenig. Die Sprachausgabe der Champs und des Sportreporters ist qualitativ o.k. und erinnert stark an den Vorgänger (This short put should go straight in!). Herausragend ist der sehr realistische Tournament-Modus, bei dem man gegen alle Cracks der



● Die Grafik erstrahlt natürlich in feinstem SVGA und ist unglaublich realistisch.



● Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich. Im Amateur-Modus muß „nur“ noch rechtzeitig geklickt werden.

ROOTS



PGA 486 ist der stark verbesserte Nachfolger des 1990 veröffentlichten PGA Tour Golf.

PGA-Tour antritt. Nach jedem Cup In zeigt eine Tafel die aktuelle Plazierung im Turnier, was die Motivation nochmals enorm in die Höhe schnellen läßt.

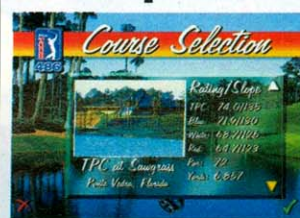
Thomas Brenner

INFO BITS

Sportspiel, 1-4 Spieler, 8 MB RAM, 1 MB HD, Maus, SoundBlaster, Double Speed-CD-ROM, Besonderheiten: Leider sind keine weiteren Golfkurse auf Zusatzdisketten geplant.

GRAFIK 090
SOUND 075
FUN 087

Beautiful Nature - Die Golfplätze



Sie sind schön, sie sind weit, sie sind teuer. Drei verschiedene Golfanlagen sind bei PGA Tour Golf 486 enthalten. Für jeden Geschmack wird dabei etwas geboten: Sawgrass in Florida besticht durch seine wunderschönen



Palmen, während man in River Highlands, Connecticut die schattigen Pinienwälder genießen kann. Sehr sandig geht es in Summerlin, Nevada zu. Ist ja auch kein Wunder, liegt der Golfplatz doch mitten in der Wüste um Las Vegas.



Theme Park

Pures Vergnügen

■ Hersteller: Electronic Arts/Bullfrog . Preis ca.: DM 90,- ■

Schon erlebt: Fritten zu teuer, Geisterbahn zu langweilig, überall lange Schlangen und unfähige Leute? Nehmt das Heft selbst in die Hand. Nach Disneyland und Eurodisney jetzt Theme Park - der ultimative Vergnügungspark im Amigaland.

★
PLAY TIME STAR

Nachdem Bullfrog mit dem Agententhiller Syndicate für lange Nächte und dunkle Augenränder gesorgt haben, stürmt die PC-Version ihres neuesten Hits schon wieder die Charts. Entwerft und baut Euch Euer eigenes Eldorado des Amusements, welches nicht nur Euren Gästen Freude und Entspannung bringt, sondern vor allem Euch zu einem reichen Mann macht. Aller Anfang ist schwer? Nicht bei Theme Park. Ein preiswertes Riesentrampolin (hierzulande Hüpfburg genannt), eine Schleckebude und ein Teich als Augenweide bescheren die ersten Gäste, die ersten Einnah-

men und die ersten Sorgen. Müll säumt die Wege, und aus der Hüpfburg steigen dichte Rauchwolken auf. Aber keine Angst, ein Klick auf's Personal-Icon, und schon bevölkern Putzkolonnen und Aushilfskräfte die Grünflächen. Ein Mechaniker eilt herbei, errichtet in Windeseile einen Zaun um die Unglücksstelle,



● **Auswertetafel.**
Einnahmen gestiegen und Gehälter gefallen, so seid Ihr auf dem richtigen Weg.

DIE BEDEUTUNG DER GEDANKEN-BILDER	
GEDANKEN AN ESSEN	NEGATIVE GEDANKEN
ICH HABE HUNGER UND DURST.	DAS GETRÄNK SCHMECKT JA NICHT BESONDERS.
ICH HABE HUNGER.	DAS ESSEN SCHMECKT WIRKLICH NICHT BESONDERS.
ICH HABE DURST.	DIE GEWINNE SIND ZU NIEDRIG.
ICH HABE WEDER HUNGER NOCH DURST.	DIE GEWINNCHANCEN SIND ZU NIEDRIG.

● **Gedankenbilder.**
So entschlüsselt Ihr die Meinung Eurer Parkbesucher.

werkelt und schraubt, bis alles wieder seine Ordnung hat. Selbst wenn bei Regen die Stimmung baden zu gehen droht, so bringt ein schnell engagierter, einem Comic-Huhn nicht unähnlicher Bediensteter Unterhaltung unter die Leute. Ein kurzer Blick in die Kasse sagt Euch dann, ob der Laden läuft, und Ihr könnt den Park nun Schritt für Schritt mit immer clevereren Attraktionen für gute Laune, Nervenkitzel und Gaumen ausstatten.

Das Repertoire läßt viel Spielraum für Phantasie und reicht vom Teetassenkarussell bis zur selbstentworfenen Achterbahn, vom billigen Burgerschuppen bis zum Feinschmeckerrestaurant.

VIEWPOINT

Nach 'ne Wirtschaftssimulation. „Öde.“ Über 'nen Rummelplatz. „Hm.“ Heißt Theme Park. „Oh yeah!“ Nach zwei Minuten war ich begeistert und ich bin immer noch hingerissen. Warum? Durchdachte Bedienung, schnell kleine Erfolge, Komplexität und jede Menge liebevoller Spielwitz bieten lange Fun für jedermann.



Ingolf Held

Begeistert die Gäste, füttert sie, berauscht ihre Sinne und zieht ihnen das Geld aus der Tasche. Aber achtet auch sorgfältig auf die Äußerungen der quirligen und putzigen kleinen Leutchen, denn sie sind der Indikator Eures Erfolges. Sie jubeln und sie meckern, sie

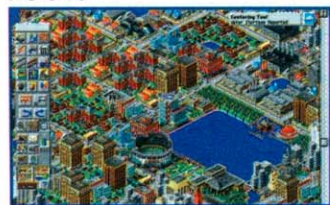


● **Menü des Personals.**
Sie werden für Euch den Park am Laufen halten, aber bezahlt ihnen nicht zuviel und kontrolliert, ob sie ausgelastet sind.



● Der Herr unten links führt Euch mit hilfreichen Tips in die Zusammenhänge des Parkaufbaus ein.

ROOTS

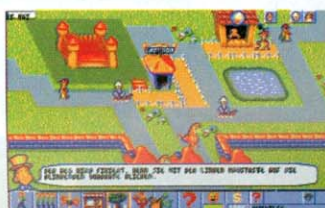


Das Plazieren der Attraktionen, Wege usw. beim Errichten des Vergnügungsparks und die Menüsteuerung erinnern an SimCity und seine Nachfolger.

betonen ihr Wohlbefinden und ihren gesättigten Magen oder schimpfen über zuviel Müll, Hunger oder Langeweile. Das Ziel ist einfach, aber nicht leicht zu erreichen. Findet die richtige Balance zwischen Zufriedenheit der Besucher und persönlichem Gewinn, übertrumpft die Parks Eurer Konkurrenten an Größe, Luxus, Action und Entertainment - dann seid Ihr der Megastar. Für alle, denen Wirtschaftssimulationen bisher zu trocken erschienen, ist Theme Park das bekehrnde Einsteigerprogramm. Bullfrogs Programmierer haben es verstanden, Grafik und Sound der Simulation aufgelockert und unterhaltsam zu gestalten, Ausgewähltes zu animieren und trotzdem genügend Komplexität und Realismus für Zahlenjongleure und Langzeitpaß vorzusehen. Besonders mit wachsendem Umfang des Parks steigt die Zahl der zu berücksichtigenden Kleinigkeiten. Eintritts- und Fahrpreise, Tariflöhne, Salzmenge auf den Pommes frites (beeinflusst den Abverkauf der Getränke), alles will bedacht sein. Eine geniale Idee



● Menü der Attraktionen.



● Die Parkansicht scrollt.

und eine fähige Umsetzung. Theme Park - Spielerherz, was willst du mehr.

Ingolf Held

INFO BITS

Managerspiel, 1 Spieler, 5 Disketten, dt. Handbuch, dt. Spiel, Schwierigkeitsgrad einstellbar, Besonderheiten: Weniger Attraktionen als in der PC-Version, aber spezielle A1200-Version in Vorbereitung.

GRAFIK 072
SOUND 068
FUN 085

DIE SCHATZJAGD BEGINNT!

COMPUTEC VERLAG



Schatz ①
49,95



Schatz ②
74,95

GROSSE SCHÄTZE



Schatz ③
64,95



Schatz ④
49,95

FÜR KLEINES GELD

(natürlich nur, solange der Vorrat reicht)



Schatz ⑤
49,95



Schatz ⑥
64,95

Gerissene Schatzjäger füllen jetzt den Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden ihn an:

COMPUTEC VERLAG
LESERSERVICE
Postfach
90327 Nürnberg

Bestellungen per Telefon (nur Nachnahme) unter:
0911 - 64 27 76 3 (mo-do 13⁰⁰-16⁰⁰h / fr 9⁰⁰-12⁰⁰h)
Bestellungen per Fax (nur Nachnahme) unter:
0911 - 64 26 33 3 (das geht den ganzen Tag!)
Keine Haftung für Druck- bzw. Satzfehler sowie Irrtümer

HER MIT DEM SCHATZ! - SCHICKT MIR PER NACHNAHME!
zuzüglich 10,- Inlandversandkosten bzw. 25,- Auslandskosten PT-1194

SCHATZ NR. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
Hier bitte den (die) Titel ankreuzen, die wir zusenden sollen!

SCHATZ NR. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
Hier bitte Ersatztitel ankreuzen, falls ein Wunschtitel vergriffen sein sollte!

Name, Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon (falls Rückfragen nötig sind)

Bump 'n' Burn

Reifenkrieg

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

Heiße Reifen, fiese Gegner und jede Menge Tricks: Ruhm und Ehre gebühren dem Sieger des größten Rennerlebnisses aller Zeiten.

Waren Knuddelrenns-
spiele bisher eher
die Domäne von
Konsolen, so
besichert Grandslam (die Macher
von Nick Faldo's Championship

Golf) den Amiga-Fans mit Bump
'n' Burn ein Vorzeige-Racing-
Game im Comic-Look. Schau-
platz sind die Straßen der sieben
Königtümer Toonias, und es gibt
nur eine Regel: alles ist erlaubt!

Ihr schlüpft in die Rolle eines der
jeweils mutigsten Fahrer eines
Königtums und tretet nicht nur
gegen die anderen, sondern vor
allem gegen den skrupellosen
Count Chaos, den Titelverteidi-



ger der Bump 'n' Burn-Meister-
schaften, an. Habt Ihr Euren
Charakter und auf einer Land-
karte von Toonia Euren Kurs
gewählt, kann der Asphalt-Fight
beginnen. Neben unzähligen
Hindernissen ist die Straße mit
Bonussternen übersät. Sammelt
sie auf, und sie verwandeln sich
in Waffen oder ähnlich nützlich-
e, für Eure Konkurrenten üble

FUN UND HORROR AUF TOONIAS RENNSTRECKEN

Baumstämme liegen umher, Kräne schwingen unkontrolliert
durch die Gegend, schmale
Brücken lassen Flußüberfahrten
riskant werden.



Eine Stadt im
Kriegszustand mit
Panzern, Kampf-
flugzeugen, die
Euch von der Straße bomben, Stachel-
draht und tückischen Minen.



In den eisigen Fjorden rollen Schneekugeln
auf der Straße,
hüpfen Pinguine
aufs Auto und
eine Rutschpartie
ist vorprogram-
miert.



Lange Kurven, hohe Geschwin-
digkeiten, viele Bonussterne -
ideales Fahr-
ertraining.



Eine bunte Zucker-
gußwelt mit knallendem
Popkorn und Haar-
trockern, welche Euch
von der Straße blasen.



Poltergeister, wildgewor-
dene Bettlaken und
schleimige Schlammfü-
ßen machen die Friedhofsstrecke zum Gruselkurs.



Der Vulkan spuckt mit Feu-
erbällen, Vögel à la Juras-
sic Park belästigen Euch
und wackelige Brücken
lassen Unbedachte ins
Nichts stürzen.

× Brian the Lion



Für die CD 32-Umsetzung des put-
zigen Jump & Runs von Psygnosis
haben sich die Programmierer
ganz schön ins Zeug gelegt. In
einem witzigen Intro wird die Story
des Spiels noch einmal kurz darge-
stellt. Das Game selber ist zwar
sehr farbenfroh gestaltet, aber die
Grafik an sich ist meiner Meinung
nach etwas zu geometrisch ausge-

fallen. Lustig animiert, wird sich
der kleine Löwe aber auch in die
Herzen der CD 32-User kämpfen.

Amiga CD 32 • Psygnosis • ca. DM 70,-

Grafik 72% Sound 78% Fun 72%

× James Pond 3



Auch im dritten Teil der erfolgrei-
chen James Pond-Reihe, Operation
Starfish, gibt es wieder allerhand

zu tun. In dem teilweise rasend
schnellen Jump & Run liegen mas-
senweise Extras herum, die zur
Bekämpfung böser Mäuse oder
auch der Endgegner sehr hilfreich
sind. Alles in allem ein nettes Jump
& Run, dessen Grafik allerdings
nicht mehr ganz zeitgemäß
erscheint. Technisch jedenfalls ist
James Pond 3 gut gelungen.

Amiga CD 32 • Millennium • ca. DM 60,-

Grafik 62% Sound 70% Fun 68%

× Kick Off 3

Anco beweist mit Kick Off 3, daß
man durchaus in der Lage sein
kann, ein ohnehin schon mittel-
prächtiges Spiel mit einer solchen

Fortsetzung zu versehen, daß es
einem schon beinahe die Schuhe
auszieht. Ruckelgrafik vom Fein-
sten, Steuerungsprobleme, Farb-
mangel an allen Ecken und Enden
und ein Sound wie ein alter Münzf-
lipper — dieses Spiel auf eine CD
zu brennen, hätte Anco sich ruhig
sparen können.

Amiga CD 32 • Anco • ca. DM 60,-

Grafik 33% Sound 25% Fun 32%



VIEWPOINT

Die netten, witzigen Details und die flotte Grafik haben mich trotz Vorliebe für komplexere Simulationen begeistert. Mit Freunden und Splitscreen waren heiße Stunden angesagt.



Ingolf Held

Gegenstände. So werdet Ihr unsichtbar oder unverletzlich, könnt Minen auslegen, Öllachen hinterlassen, Geld einheimsen

AMIGA REVIEW

oder Highspeed erlangen. Ist es Euch gelungen, allen Widrigkeiten zu entgehen, alle Gegner in den Abgrund zu stoßen, abzuschießen oder sonst irgendwie aus dem Weg zu räumen, dann winkt Euch vielleicht der Titel. Vielleicht? Nun, keiner weiß, wie Count Chaos reagiert, wenn er geschlagen wird. Die mit Witz und Liebe gezeichneten Sprites sind gelungen, die rasant scrol-



● Es macht einen Höllenspaß, das gesamte Feld mit einigen fiesen Tricks von hinten aufzurollen.

**Megabyte
Computercenter**
Goldbacherstr. 13
(Schöntalcenter)
63739 Aschaffenburg
Tel. 0 60 21-2 98 68
Fax 0 60 21-2 98 69

PC 3.5

Die Siedler	DV 77,90
Der Planer	DV 79,90
Pacific Strike	DA 69,90

CD-ROM

Battle Isle 2 Data	DV 49,90
Der Planer	DV 84,90
Doom Utilities	E 39,90
Yellow Point	39,90

Amiga 500/600/2000

Der Clou	DV 63,90
Bundesl. Manager Hattr.	DV 77,90
Amiga - Maus	29,90

Weitere Titel in
großer Auswahl
vorhanden

3 DO

Way of the Warrior	US 134,90
Slayer	US 134,90
Shadow	US 134,90

NEU NEU NEU
in Aschaffenburg

SNES

Super Streetfighter 2	US 144,90
Mortal Kombat 2	DV 139,90
Games Converter	US 39,90

Sega Mega Drive

Super Streetfighter 2	US 129,90
Mortal Kombat 2	DV 119,90
Six Button Control Pad	49,90

Besuchen Sie unser
Ladengeschäft in
der Schöntalpassage

Zubehör/ Hardware f. PC

14" Monitor, strahlungsarm	399,00
Aktivboxen 2 x 25W	89,90
Soundkarte Audio Excel	199,00
DSP 16 stereo	
CD-Rom Laufwerk,	239,00
Double Speed	
(Aztech oder Mitsumi)	

Versandkosten: DM 12,90

Lieferung: per Nachnahme, Post
Druckfehler u. Irrtümer vorbehalten!
Die Preise in unserem Ladenlokal können variieren!

Mo. Di. Mi. Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Do. 10⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Sa. 9⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr
(langer Sa. bis 16⁰⁰)

Das ultimative Computergame.



20 phantastische
Spielabschnitte.



Über 1000 Animationsphasen
für Spieler und Gegner.



Exzellente Grafik, toller Sound
und jede Menge Action.

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!

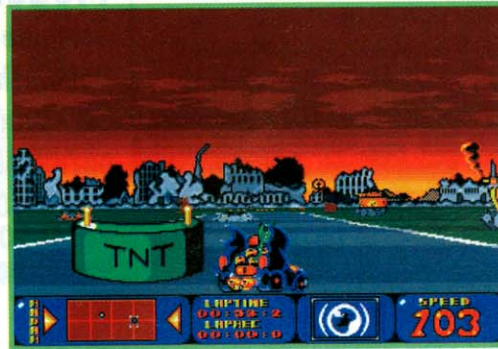
ROOTS



Bump 'n' Burn erinnert sehr an den Nintendo-Hit Super Mario Kart.

lenden Strecken wurden phantasiereich und abwechslungsreich gestaltet, nur dem Sound fehlt während des Rennens etwas die Fülle. Nach jeder Runde könnt Ihr das eingefahrene Geld in Professor McChokes Fahrzeug-Tuning-Laden zum Vorteil Eures Gefährts verwenden. Bessere Reifen erhöhen den Grip in Kurven, mehr Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit ist ebenso käuflich wie eine verstärkte, vor Stößen schützende Karosserie. Negativ ins Gewicht fällt,

● **Hinter so mancher Kurve warten brenzlige Hindernisse, wie dieser Sprengstoffhaufen.**



daß man Bump 'n' Burn, außer in der „enhanced version“ für den 1200er, nicht auf der Festplatte installieren kann und so Zeit und Fun verlorengelht. Da aber auch die Steuerung gut funktioniert und der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm für zusätzliche Motivation sorgt, sollten Fans eines unkomplizierten, heißen Actionspaßes ein Auge auf das Game werfen.

Ingolf Held



● **Wer im Rennen genug Kohle gesammelt hat, kann seinen Ofen hier mit Reifen, Power und Crasheschutz aufpeppen.**

INFO BITS

Rennspiel,
1-2 Spieler,
dt. Handbuch,
engl. Spiel,
sechs Disketten,
Schwierigkeitsgrad mittel.

GRAFIK 078
SOUND 078
FUN 075

Amiga Neuheiten

JEDE STRECKE STELLT VERSCHIEDENE ANFORDERUNGEN, UND EUER CHARAKTER SAMT FAHRBAREM UNTERSATZ WILL KLUG GEWÄHLT SEIN.



Der Sonnyboy mit dem breiten Grinsen trägt feuerfestes Haargel und wirft mit Schraubenschlüsseln.

Die Dinos verspeisten schon mal Konkurrenten und müssen nun vor jedem Rennen ihr Gebiß abgeben.



Die Fitness-Bären wollen den letzten Rest Regenwald abfressen und sind bei Grünen nicht allzu beliebt.



Horror-Frankensteine ist nach einem Crash dank seiner Unsterblichkeit schnell wieder fit.



Loretta ist das Glamourgirl der Truppe und besiegt jeden mit ihren küssenden Lippen.



Der Colonel haßt Drückeberger und verfügt über ein stattliches Waffenarsenal.



Der Eskimo ist frostsicher und wirft mit Eisblöcken.

Out to Lunch



In 48 Ebenen hat man es hier mit Nahrungsmitteln aller Art sowie mit Bakterien und Insekten zu tun. Die Zutaten haben sich verselbstständigt und wollen einem tragischen Ende im Kochtopf entziehen. Ebenso wie die Grafik ist der Sound äußerst würdevoll geraten.

Amiga CD 32 • Mindscape • ca. DM 70,-

Rüsselsheim



Es wurde langsam Zeit, daß eine Wirtschaftssimulation sich unseres liebsten Kindes annimmt: des Automobils. Das Ziel: 1908 beginnt man, ein Imperium aufzubauen und versucht, 100 Jahre zu überleben und dann der Größte zu sein. Neben Personalverwaltung und Werbung sind besonders die Forschung und Design etwas für Liebhaber. Motor,

Bremsen, sogar die Karosserielänge und -farbe können festgelegt werden. Dank gutem Handbuch, eingängiger Bedienung und Mehr-Spieler-Option ist Rüsselsheim trotz einfacher Grafik ein Tip für Autofreaks. ih

Amiga • Impressions • ca.: DM 80,-

Grafik 55% Sound 45% Fun 68%

St. Thomas

Wir schreiben das Jahr 1685. Brandenburg erhält die Nutzungsrechte an der Insel St. Thomas und träumt von Macht und Reichtum. Leider wurde nichts daraus. Kein Grund, es heute nicht nochmal zu versuchen. Als De Laporte, Chef der Niederlassung, könnt Ihr mit Schiffen Handel

treiben, Piraten für krumme Geschäfte anheuern, Dinnerabende geben oder Städte plündern. Für Spieltiefe ist zwar gesorgt, aber die Grafiken sind wenig ansprechend, die Steuerung langsam und die Menüs unhandlich. Die Umsetzung der zweifellos guten Idee ist keine Konkurrenz für Kolumbus & Co. ih

Amiga • Rainbow Arts • ca.: DM 80,-

Grafik 40% Sound 45% Fun 55%



Nestlé®
Nesquik®

Wer hilft Quiky, die geheime Rezeptur wiederzufinden?



Stellt Euch vor: Das Buch mit der geheimen NESQUIK-Rezeptur ist verschwunden – die Seiten sind in alle Winde verweht. Aber mit Eurer Hilfe kann die Welt vor einer NESQUIK-Krise bewahrt werden.

5 Levels müßt Ihr schaffen: den finsternen Wald, unter Wasser, ins ewige Eis, durch die Wüste und hoch ins Weltall. Keine Angst –

Zauberballons und andere Helfer machen Euch stark gegen die Feinde wie Spinnen, Krebse oder Roboter. Natürlich gibt es auch eine Extraportion NESQUIK – damit schafft Ihr doch glatt den Bonus-Level, wetten?

Also hasenschnell bestellen bei:

Kennwort: Tricky Quiky Games
Postfach 61 61 61
60382 Frankfurt

10 DM in bar oder als Verrechnungsscheck beilegen. Absender nicht vergessen!

Dieses Spiel kann ich wirklich empfehlen!



Totgesagte leben länger!

Statt als Hardware-Zombie durch die Gegend zu stolpern, bringt es der kleine Commodore immer wieder fertig, uns mit Spielen zu überraschen, die in puncto Spaß durchaus mit den moderneren Maschinen konkurrieren können. **Von Rainer Rosshirt**

RICK DANGEROUS 2

Rick ist ein Held, wie er im Buche steht. Hart, mutig, furchtlos, mit einer gnadenlosen Rechten. Aber auch mit den Segnungen der Technik kann er blendend umgehen, was er besonders mit der Raygun und dem Anti-Gravity-Bike eindrucksvoll unter Beweis stellen kann.

In bester Jump & Run-Manier steuert man den Hauptdarsteller durch ein riesiges Labyrinth, voll mit fürchterlichen Gegnern und den modernsten Waffen. Hier am Leben zu bleiben, ist eine Übung für Fortgeschrittene. Am Ende eines Levels wird der Bombenvorrat erneuert (was



auch dringend nötig sein wird), und ein zusätzliches Leben winkt als Bonus. Trotz des nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrades werden auch Einsteiger ihre Freude daran haben, da die Animationen wirklich witzig gemacht wurden. Auch an Grafik, Sound und Gameplay kann man nichts kritisieren.

C 64 • Core Design • ca. DM 29,-

Grafik 70% Sound 65% Fun 75%

JULIUS CÄSAR

In dieser Wirtschaftssimulation übernimmt man die denkwürdige Aufgabe, die gallischen Stämme dem Römischen Reich anzuschließen. Sofern vorhanden, kann man diplomatisches Geschick einsetzen oder auf die Kampfkraft einer von vier Legionen vertrauen. Im „Verhandlungsmenü“ kann man sich jederzeit Informationen über die einzelnen Stämme beschaffen,



wie z.B. Truppenstärke oder Stimmungslage gegenüber Römern. Um die Stämme friedlich zu halten, gibt man ihnen am einfachsten Geld. Aber wenn man auf diesem Weg nicht weiterkommt - es geht auch anders! Grafik und Sound können zwar nicht gerade Begeisterungstürme entfachen, aber der Freund ausgefuchster Strategien kommt hier voll auf seine Kosten.

C 64 • Kingsoft • ca. DM 29,-

Grafik 45% Sound 40% Fun 60%

ADVENTURE COLLECTION

Der Adventure-Freund wird mit drei Spielen bestens bedient. Im einzelnen besteht diese Collection aus:

SPIRIT OF ADVENTURE



Führt eine Gruppe von sechs Helden durch eine gefährliche Mission und lüftet das Geheimnis der Droge „Opitar“. Da jede Figur Eurer Truppe mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestattet ist, stehen viele Möglichkeiten zur Verfügung - von Hexerei über mentale „Psi-Angriffe“ bis zu Handgreiflich-

keiten sehr körperlicher Art. Grafik und Sound lassen kaum Wünsche offen, ebenso die vorbildliche Steuerung.

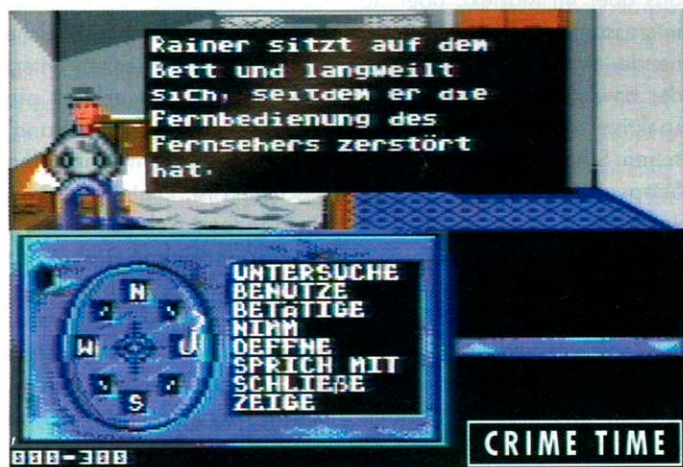
SOUL CRYSTAL



In einer stimmungsvollen Vorgeschichte wird unser Held Dave auf mysteriöse Weise in eine Parallelwelt versetzt. Dort verspricht ihm ein Alchimist, bei der Rückkehr in die Realität behilflich zu sein, wenn Dave diese Welt von einem grausamen Tyrannen befreit. Ähnlich wie in Spielen von Legend, wird hier ein Parser benutzt, um aus Verben und dem Deuten auf bestimmte Gegenstände oder Personen schon nach kurzer Eingewöhnung erstaunlich komplexe Abläufe zu konstruieren. Die Grafik könnte zwar etwas detaillierter sein, aber sie erfüllt durchaus ihren Zweck - dafür wird man durch einen stimmigen Handlungsablauf mehr als entschädigt.

CRIME TIME

Wer schon immer einmal in einem Krimi die Hauptrolle spielen wollte, kommt hier auf seine Kosten. Alles beginnt



ganz harmlos. Man selbst und ein Freund namens Rainer beschließen, in den Sommerferien nach Europa zu reisen. Nach einem feuchten Besuch in einer Hotelbar wacht man mit schwerem Schädel auf, der weniger vom Alkohol, als vielmehr von einem stumpfen Gegenstand stammt. Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, muß man auch noch feststellen, daß man neben einem Fremden liegt, dessen reichhal-

tige Auswahl an Einschußlöchern ihn zweifelsfrei als Mordopfer kenntlich machen. Natürlich schiebt man Dir wieder einmal alles in die Schuhe. Und Du hast verflucht wenig Zeit, Dich von dem Verdacht zu befreien, ehe die Polizei eintrifft. Tolle Geschichte, gute Steuerung und Grafiken der besseren Art - was will man mehr?

C 64 • Starbyte • ca. DM 49,-

Grafik 65% Sound 56% Fun 76%

**Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? - Dafür sind
unsere Preise um so kleiner !!!**

★ TV GAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue „Marktübersicht Telespiele“

(Alle Spiele von **NINTENDO, SEGA, NEO-GEO**
mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen

☎ 0 30 / 7 81 15 36 ☎

 oder schreiben

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81
(Versand und Laden)

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19
Tel.: 4 53 22 73



- 1 ALLROUND-KOFFER C64** für nur
Euro 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 Dytter 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 Rauschgiftling 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)

[illegible]

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Gesamtsumme

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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

9,95



Es ist schon manchmal schwer, ein Europäer zu sein: Während sich Japaner bereits mit der ersten Mega CD-Version dieser RPG-Erfolgsreihe vergnügen dürfen, müssen sich die Liebhaber von Erfahrungspunkten und großen Partys erst einmal mit dem jüngst übersetzten zweiten Teil begnügen. Um es gleich vorwegzunehmen: An Segas ganz besonderer Strategie-Rollenspiel-Mixtur wurde am grundlegenden Spielablauf nahezu nichts verändert. Für Fans des ersten Teils heißt

das aber im Klartext: über 30 interessante Charaktere, spannende, strategische Kämpfe in der bewährten Pseudo-3D-Perspektive sowie die obligatorischen Städte mit zahlreichen Shops und gesprächigen Einwohnern.

Detaillierte Storyführung

Im Gegensatz zum Erstlingswerk gibt es diesmal keine Unterteilung in verschiedene Kapitel, sondern eine durchgehende Geschichte. Gerade in diesem Punkt legten sich die Designer

mächtig ins Zeug. So wird das gesamte Spiel durch zahlreiche Konversationssequenzen unterbrochen. Zudem erklärt ein ungewohnt langer Vorspann, was bis zu Eurem Eingreifen geschehen ist. Hintergrund des Fantasy-Spektakels bildet dabei ein folgenreicher Diebstahl: Slade, ein diebischer Mäuserich, hat sich scheinbar nichts dabei gedacht, als er das heilige Siegel des „Ancient Tower“ brach. Diese Tat wäre ja nicht so schlimm gewesen, wenn er nicht die beiden heiligen Juwelen entwendet hätte. Durch diesen

Shining Force II

Ein Lichtblick

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 129,95 ■

Das im Konsolenbereich eher spärlich vertretene Strategie- und Rollenspiel-Genre erlebt mit der Fortsetzung der Shining Force-Serie wieder eine neue Sternstunde.

scheinbar harmlosen Diebstahl geriet nämlich das Gleichgewicht der guten und bösen Macht völlig aus den Fugen. Als Folge dessen kam plötzlich eine ganze Schar von unfreundlichen Dämonen zum Vorschein. Erstes Ziel der mißgelaunten Plagegeister war das stolze Königreich Granseal. Hier wurde der



● Bei den zahlreichen Dialogen zeigten sich die Fernöstler diesmal auch von ihrer humorvollen Seite.



gleichnamige König kurz darauf von einer heimtückischen Krankheit befallen. Als noch unscheinbarer Jüngling greift Ihr zu diesem Zeitpunkt schließlich ins Spielgeschehen mit ein und erhaltet von den Weisen des Hofes die erste kleine Bewährungsprobe.

Verbesserungen im Detail

Nachdem Ihr Eurem Helden einen zünftigen Namen gegeben habt, dürft Ihr vor Spielbeginn neuerdings den Schwierigkeitsgrad selber bestimmen. Es empfiehlt sich hier selbst für Anfänger, den Schwierigkeitsgrad „Hard“ zu wählen, da die Kämpfe ansonsten erst recht spät zu einem fordernden Erlebnis werden. Der Spielablauf läßt sich wie beim ersten Teil in zwei Phasen unterteilen. Habt Ihr es

nicht mit einer feindlichen Armee zu tun, gleicht Shining Force II einem klassischen RPG, in dem Ihr Eure Helden aus der Vogelperspektive seht und über eine große Oberwelt steuert. Mit der Funktion „Search“ könnt Ihr dabei ständig nach wertvollen Hinweisen Ausschau halten, die für den weiteren Spielverlauf mitunter wichtig sind.

VIEWPOINT

Shining Force II bietet zwar gegenüber dem ersten Teil wenig Neues, muß es aber auch nicht. Der erfreulich einfach zu erlernende und doch fesselnde Cocktail aus Strategie und Rollenspiel-Elementen wurde wieder einmal perfekt in Szene gesetzt und ist dank besserer Hintergrundstory und erhöhtem Umfang noch eine Spur besser als das Original. Neben der unsäglichen Jump & Run- und Action-Flut ein wahrer Lichtblick auf dem Mega Drive.



Ulf Schneider

Besonders interessant ist natürlich ein Besuch in einer Stadt, da man hier des öfteren einen neuen Freund für seine maximal zwölköpfige Party gewinnt und mit den Einwohnern einen lockeren Plausch halten kann. Außer-

dem geben zahlreiche Shops Euch die Gelegenheit, die Charaktere mit besseren Waffen „aufzubockern“. Praktischerweise erfahrt Ihr im zweiten Teil schon vor dem Kauf, ob sich die Kämpferwerte des jeweiligen

WAS IST WIRKLICH NEU?

Die Veränderungen gegenüber dem ersten Teil im Überblick:

- + Keine Unterteilung in Chapter mehr.
- + Die Piktogramme der Helden sehen grafisch ausgereifter aus und sind zudem animiert.
- + Mehr Musiktracks als beim Vorgänger.
- + Manche Kämpfe können wiederholt werden.
- + Eine Statistik zeigt neuerdings an, wie viele Feinde ein Charakter jeweils erledigt hat.
- + Mehr Konversationssequenzen.
- + Erhöhter Umfang durch zusätzliche 4 MBit.
- + Die Stärke einer Waffe wird vor dem Kauf angezeigt.
- + Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl.



● Bei dieser senilen Hexe könnt Ihr vor Spielbeginn dem Hauptcharakter einen Namen geben und einen von vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden auswählen.



FASZINIERENDE KÄMPFE!



Signifikantes Kennzeichen der Shining Force-Serie sind sicherlich die aufwendig in Szene gesetzten Kämpfe mit der beeindruckenden 3D-Perspektive. Durch diesen optischen Augenschmaus erhält das Spiel eine tolle Atmosphäre, da sich der Hintergrund immer den örtlichen Gegebenheiten anpaßt.





● Die Kirche dient nicht nur zur Spielstandsicherung, sondern auch zum Heilen, Wiederbeleben oder „promoten“ eines Eurer Schützlinge.



Helden durch eine Waffe verbessern oder verschlechtern, so daß Fehleinkäufe der Vergangenheit angehören. Eine beson-

dere Bedeutung kommt schließlich noch der Kirche zu. Hier dürft Ihr dem Priester Euren Spielstand anvertrauen, Charaktere heilen bzw. wiederbeleben oder sie eine Klasse aufsteigen lassen (siehe Kasten).

Spannende Strategiekämpfe

Zwischendurch habt Ihr es natürlich auch mit weniger wohlge-

sonnenen Charakteren zu tun, bei denen nur noch bloße Waffengewalt hilft. In dieser Phase des Spiels bietet Shining Force II waschechte Strategiekämpfe à la Battle Isle, sprich, Eure Helden müssen rundenweise über ein Quadratfeld gezogen werden. Hier wird von Euch vor allem taktisches Geschick verlangt, da jeder Held individuelle Fähigkeiten besitzt und je nach Situation seine Vor- und Nachteile hat. Das Aufeinandertreffen zweier Streithähne wurde dabei wieder besonders spektakulär mit einer aufwendigen 3D-Grafik in

ROOTS



Gegenüber dem ersten Teil wurde lediglich Feintuning betrieben. Der Bedienungskomfort ist zwar etwas zeitgemäßer geworden, doch größere Veränderungen am Gameplay sind Fehlansage. In technischer Hinsicht fallen verbesserte Piktogramme und mehr Soundtracks auf.

Szene gesetzt. Auch bei den Kampfsequenzen gibt es allerdings wenig Neues zu berichten, außer daß bestimmte Gefechte sich wiederholen, wenn Ihr das Gebiet noch einmal betretet. Eine gute Gelegenheit, Charaktere mit Erfahrungspunkten zu stärken. Abschließend sei noch erwähnt, daß Shining Force II gerade bei den Kampfsequenzen insgesamt noch abwechslungsreicher geworden ist. So habt Ihr es beispielsweise in einer Szene mit einer riesigen Krake und ihren acht Tentakeln zu tun. Eine schwere sowie interessante Auseinandersetzung, die zeigt, daß den Japanern scheinbar immer wieder etwas Neues einfällt.

Ulf Schneider

EURE HELDEN MACHEN KARRIERE

Hat ein Charakter durch zahlreiche Kämpfe den Erfahrungslevel 20 erreicht, dürft Ihr ihn in der Kirche auszeichnen lassen. Durch diesen feierlichen Akt steigen die Kämpfer eine Klasse auf und erstrahlen fortan in einem edleren Gewand.



● Aus dem jungen Swordman wird ein stolzer Hero.



● Der häßliche Vogel Peter wandelt sich in einen wunderschönen Phönix.



● Der Zauberlehrling Kazin steigt zu einem mächtigen Magier auf.



INFO BITS

16 MBit,
einstellbarer Schwierigkeitsgrad,
1 Spieler,
Strategie/Rollenspiel,
Batterie

GRAFIK 077

SOUND 076

FUN

007

"Was hat er nur?"



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

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospielmagazine.



Mickey Mania

Eine Klasse Maus

■ Hersteller: Sony Imagesoft . Preis ca.: DM 129,95 ■

Erlebt mit Mickey Mania einen Streifzug durch die Geschichte der Walt Disney-Zeichentrickfilme.



Die Disney-Traumfabrik ist wohl der einzige Konzern, der das Kunststück fertigbringt, mit weit über 30 Jahre alten Filmen immer wieder die Massen in die Kinos zu locken (jüngstes Beispiel: Pinocchio). Eine ähnliche Anziehungskraft haben auch die mehr als 20 Walt Disney-Lizenzen, die sich mittlerweile auf dem Konsolenmarkt tummeln, wobei Mickey Mouse-

Titel wie Castle of Illusions oder Mickey - The Magical Quest nach wie vor mit zu den Top-Spielen zählen. Beim vierten Mega Drive-Abenteuer gingen die Macher von Travelers Tales scheinbar wieder auf Nummer Sicher und siedelten das gesamte Geschehen im hinlänglich bekannten Jump & Run-Gefilde an, wo Hopsen und Werfen an der Tagesordnung ist. Interessanter mutet da schon die Idee an, die hinter dem Spiel steht. Als Spieler begleitet Ihr nämlich Euren Mäuserich durch eine Reihe von bekannten

Zeichentrickwerken des großen Walt Disney. Die Spanne reicht dabei vom 1928 gedrehten Erstlingswerk „The Steamboat“, der wie beim Original in Schwarzweiß gehalten wurde, bis hin zum farbenprächtigen Märchen „The Prince and the Pauper“ aus dem Jahr 1990. So bekommt Ihr neben der Spielerei noch einen wunderbaren Einblick in die Geschichte der bekanntesten Maus der Welt.

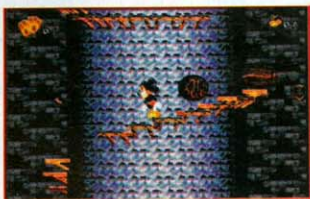
The Same Procedure as in the Last Game

Wer die beiden vorangegangenen Spiele der Illusion-Reihe kennt, wird sich bei Mickey Mania sicherlich sofort heimisch



fühlen, da auch hier ein mehr oder weniger eleganter Sprung mit anschließender Attacke auf des Gegners Haupt zum Erfolg führt. Dieses Verfahren ist aufgrund einer recht peniblen Kollisionsabfrage allerdings ein gewagtes Unterfangen und wird leicht mit einem Energieabzug bestraft. Sicherer ist da schon ein gezielter Wurf mit einem Stein, wobei Euch solche kleinen Wurfgeschosse nur begrenzt zur Verfügung stehen, da sie erst

Technische Glanzlichter



In zwei Szenen stellten die Programmierer ihr ganzes Können unter Beweis. In einem Abschnitt läuft Mickey um einen Turm herum, der dabei ständig mitrotiert.



In einem anderen Level rennt Mickey einem amoklaufenden Hirsch davon. In dieser Szene ist der Mäuserich ungewöhnlicherweise einmal ganz von vorne zu sehen. Der Boden zoomt zudem vertikal, so daß eine sehr interessante Optik entsteht.

● **Bei Mickey Mania hat man dank liebevoller Animationen das Gefühl, einen Zeichentrickfilm zu spielen (rechts).**



● **Diese große Hausfront wurde mit einem wunderbaren Parallax-Scrolling versehen, das vergleichbar mit dem Bodeneffekt bei Street Fighter II ist.**

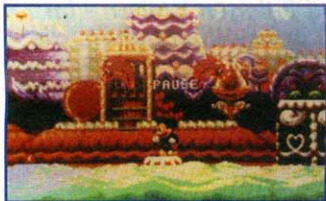


● Die Grafik im „Moose Hunter“-Level ist besonders farbenprächtigt. Hier turnt Mickey mit einem lustig animierten Pluto in der Gegend herum und wird dabei von einem riesigen Hirsch gepiesackt.



einmal mühsam eingesammelt werden müssen. Neben der Hüpferei sollten hin und wieder

ROOTS



Mickey Mania ähnelt den beiden Vorgängermodulen Castle- und World of Illusion sowohl spielerisch als auch vom Grafikstil her, wobei der mittlerweile vierte Mickey Mouse-Titel allerdings die flüssigere Animation und eine weitaus aufwendigere Technik bietet.

auch die grauen Zellen bemüht werden, wenn Ihr den Ausgang eines Levels erreichen wollt. Beispielsweise muß Mickey in einer Szene mittels eines explosiven

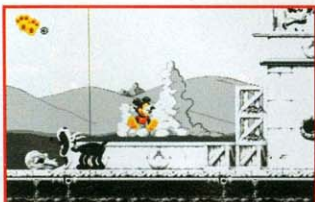


● Der Mad Doctor-Level (1933 gedreht) ist besonders schwer, da auftauchende Skelette in mehrere Knochen zerbersten, wenn Ihr sie mit Steinen bewerft.



Nostalgische Gefühle

Der Anfangs-Level beruht auf Walt Disneys allererstem Zeichentrickfilm „The Steamboat“. Witzigerweise wurde das komplette Szenario wie beim Original in Schwarzweiß gehalten und zeigt Euch eine Mickey Mouse sowie einen Kater Karlo, wie sie vor über 60 Jahren aussahen.



Cocktails eine Tür aus dem Weg sprengen, damit er zum Endgegner gelangt. Im Prinzip sind die Unterschiede zu den beiden Illusion-Titeln eher technischer Natur. So spendierten die routinierten Programmierer dem Modul zwei Zwischensequenzen, die durch aufwendige Zoom- und Rotationseffekte glänzen (siehe Kasten), Dinge, die man eigentlich nur dem Super Nintendo mit seinem speziellen 3D-Chip zugetraut hätte. Außerdem legten die Macher

VIEWPOINT

Es ist schon faszinierend, welche grafischen Effekte die Programmierer aus dem betagten Mega Drive herausgekitzelt haben. Ob Rotations- und Zoom-Effekte à la Super Nintendo oder Animationen in Zeichentrickqualität, Mickey Mania ist in technischer Hinsicht ein absolutes Vorführprodukt. Glücklicherweise steht der durchgehend optimal spielbare und abwechslungsreiche Spielverlauf dem in nichts nach.



Ulf Schneider

eine deutlich härtere Gangart ein, ohne dabei aber unfair zu werden, so daß dieses Spiel nicht bereits nach wenigen Tagen durchgezockt im Schrank vor sich hinstaubt.

Ulf Schneider

INFO BITS

Jump & Run,
16 MBit,
mittlerer Schwierigkeitsgrad,
25 Levels plus Bonusrunde,
1 Spieler,
Besonderheiten:
Original-Walt Disney-Grafiken.

GRAFIK 087

SOUND 070

FUN

086

Bubsy 2

Katerfrühstück

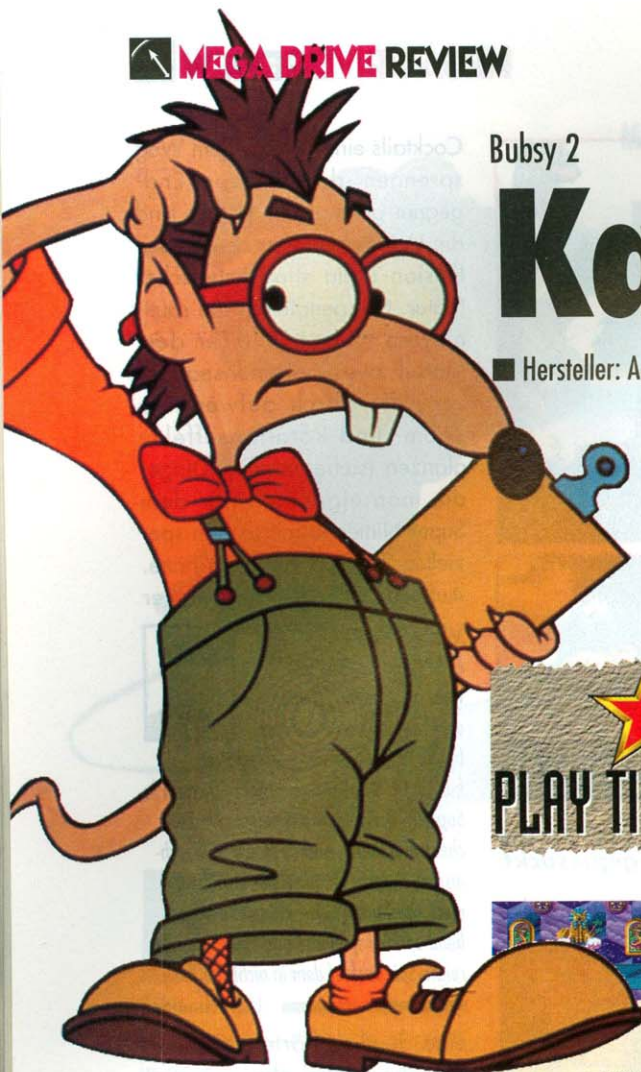
■ Hersteller: Accolade . Preis ca.: DM 100,- ■

Accolade läßt die Katze aus dem Sack: Das wollüstige Maskottchen mit dem schmierigsten Grinsen seit Kater Karlo macht sich auf die Pfoten in sein zweites Jump & Run-Abenteuer.



Gelegenheit, um die Geschichte der Menschheit zu stehen. Als sich auch noch Bubsys Nichte Terri und Neffe Terry in der riesigen Anlage verlaufen, startet der plüschige Titelheld eine

spektakuläre Rettungsaktion. Dabei muß er nicht nur die zwei orientierungslosen Kids wiederfinden, sondern auch noch den skrupellosen Geschäftemacher zur Strecke bringen.



Weltenbummler: Zwischen Bubsy 1 und 2 liegen Welten - im wahren Sinne des Wortes. Fünf Abschnitte muß Bubsy überstehen, die in beliebiger Reihenfolge durchgezockt werden dürfen.

st es nicht wunderbar, wenn sich ein Modulhersteller die Kritik an seinem Produkt zu Herzen nimmt und den Nachfolger komplett neu programmiert? So geschehen bei Bubsy, das vor ca. einem Jahr hauptsächlich wegen dem einfältigen Leveldesign und einigen unfairen Passagen gerügt wurde. Die gute Nachricht vorneweg: Solche Mängel müssen wir diesmal nicht beanstanden, denn die Accolade-Programmierer haben ihre Hausaufgaben wahrlich mustergültig gemacht. Nachdem sich Bubsy Bobcat beim ersten Teil mit kleptomantischen Außerirdischen angelegt hat, erwartet ihn diesmal ein „Vergnügen“ ganz anderer Art: Oinker P. Hamm, ein steinreicher Keiler, hat mit Hilfe eines Erfinders den gigantischen Freizeitpark „Amazatorium“ aus dem Boden gestampft. Den Besuchern werden durch Virtual Reality-Spielerien fünf Weltwunder und technische Errungenschaften vorgegaukelt. Die Sache hat nur einen Haken: Oinker nutzt die

Egypt World
Hier sind sie wieder - die fast schon legendären Waserbahnen aus Bubsy 1, auf denen die Miez entlangplätschert. Zwischendurch stapfen Mumien durch die Gegend und Skulpturen verwandeln sich plötzlich in quicklebendige Tempelwächter.



Medieval World
Zahllose Schloßchen mit grimmigen Bewohnern erwarten Bubsy in dieser mittelalterlichen Umgebung.



Space World
Schweine im Weltall rücken dem Kater auf den Pelz: In Levels à la „Planet Swine from Outer Space“ lauern unzählige Geheimgänge, die aber leider auch sehr gut bewacht werden.



Music World
Daß Abschnitte wie „Sax, Drums and Rock’n Roll“ den besten Sound zu bieten haben, versteht sich ja wohl von selbst. Gitarren, Pauken und Saxophone sind hier die gefährlichsten Gegner. Mit Hilfe von riesigen Trommeln kann sich Bubsy in die Höhe katapultieren und so die punketrächtigen Gebiete erforschen.

Aerial World
Nur Fliegen ist schöner: Wie einstmal der Rote Baron brettet Bubsy in seinem Doppeldecker über die Wolken. Achtet besonders auf die unvermittelt auftauchenden Zeppeline und Hubschrauber!





● Die verrückten Animationen der Wildkatze konnten schon im ersten Teil für einige Lachsalven sorgen.

No more Katzenjammer!

Zu diesem Zweck müssen insgesamt 30 umfangreiche Level absolviert werden, die sich auf fünf verschiedene Welten verteilen. Das Amazatorium besitzt einen West- und Ostteil mit jeweils vier unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Zusätzlich bietet das Jump & Run zwei exquisite Zwei-Spieler-Modi (einer übernimmt Terris Part, der andere steuert Bubsy), drei kurzweilige Geschicklichkeitsspiele und jede Menge grafischer



● Bubsy kann heftige Wutanfälle kriegen.



● Viele Hintergrundgrafiken sprühen vor Ideen.

Gags. Neben den coolen Animationen der Wildkatze sind auch die ulkigen Verrenkungen der Rivalen ein Augenschmaus: Da gibt es wutschnaubende Ziegenböcke, fliegende Pinguine, schattenboxende Kängurus, blökende Lämmer usw., auf die Bubsy zwecks Eliminierung einfach draufhopsen muß. Damit sich unser Kater beim Sprung von höheren Etagen nicht den



● Sogar in einer Flugsequenz mit Doppeldecker darf Bubsy auf den bösen Keiler losgehen.

Der kleine Happen für zwischendurch

In jedem Level gibt es eine Reihe von Geheimtüren, die entweder eine Abkürzung darstellen oder eines der „Mini Games“ starten. Das sind kleine Geschicklichkeitsspiele, mit denen man jede Menge Bonuspunkte herauschinden kann. Ein knappes Zeitlimit sorgt für gepflegte Hektik vor dem Bildschirm. Auf Wunsch lassen sich die drei Spiele auch separat anwählen.

Frogapult

Auf einem sich bewegenden Katapult liegt ein Frosch, der per Knopfdruck in ein Becken geschleudert wird. Die Wurfweite ist dabei beliebig einstellbar. Sobald eines der Bojen, Schiffchen oder Wasserreifen getroffen wird, hagelt's Punkte.



Liquid Lunacy

Ein vergleichsweise simples „Jump & Run“ unter Wasser, bei dem Blasen aufgesammelt werden müssen.



Armadillo Drop

Bubsys treuer Weggefährte Arnold wird zu einer praktischen Kugel geformt und bahnt sich einen Weg durch das verzweigte Röhrensystem eines Truck-Motors. Kleine Ventilatoren bestimmen dabei die Richtung; sollte sich der arme Kerl auf seiner Odyssee verirren, kommt er im schlimmsten Fall „unter die Räder“.



Hals bricht, kann er via B-Knopf sanft zur nächsten Plattform schweben. Unterwegs sammelt er fleißig Murmeln, die nach jedem Level in Punkte umgewandelt werden. Wer genügend Pappkärtchen findet, darf diese gegen nützliche Extras (Schwimmanzug, Smart Bombs, Ballkanone) eintauschen. Wie beim Vorgänger sind aufgeklauter T-Shirts ein Extraleben wert, und auch die gut versteckten Continues sind immer gerne gesehen.

Petra Maueroeder



● Viele irre Gegner stellen sich Bubsy in den Weg.

INFO BITS

Jump & Run, 1-2 Spieler, 30 Levels, Schwierigkeitsgrad mittel, Besonderheiten: Zwei Zwei-Spieler-Modi, drei Extra-Spiele





Dynamite Headdy

Spiel mit Köpfchen



■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 129,95 ■

Dynamite Headdy gehört mit Sicherheit zu den besonderen Jump & Run-Spielen, denn hier wird im wahrsten Sinne des Wortes mit Köpfchen gespielt.

Übung macht den Meister

Zu Beginn des Spiels gelangt Ihr in diese Ebene, wo Ihr auf spielerische Weise mit den Eigenarten des Spiels vertraut gemacht werdet. Hinter drei Türen könnt Ihr die Wirkungen der verschiedenen Headcase-Items ausprobieren,



in einem Übungslevel das Andocken an die Hangmen üben



und Bekanntschaft mit der hilfreichen Beau machen.



Wer das kleine, aber feine Programmier-team Treasure bereits kennt, ahnt, was ihn hier wieder erwartet. Wie schon bei ihren ersten Modulen Gunstar Heroes und Treasureland, blieben die Japaner dem actionlastigen Plattform-Spielprinzip treu. Star dieser äußerst rasanten Hopserei ist dabei der lustig anzusehende

ROOTS



Obwohl das Kopfwerf-System wohl einmalig ist, trägt das Produkt in puncto Grafikstil und Leveldesign eindeutig die Handschrift des Vorgängermoduls McDonald's Treasureland, jedoch mit dem Unterschied, daß der Schwierigkeitsgrad um einiges höher ist.

Dynamite Headdy, der im Gegensatz zu den genrebekannten Stars ein paar neue Tricks drauf hat. Das markanteste Merkmal des bunten Sprites ist sicherlich die Möglichkeit, seinen kleinen Kopf als Waffe zu gebrauchen. Auf Knopfdruck löst sich seine Rübe unvermittelt vom übrigen Rumpf und vernichtet nahezu alles, was ihm in seine Flugbahn kommt. Zusammen mit

der entsprechenden Joypadbewegung kann man sein Köpfchen in sieben Richtungen werfen. Somit ist Headdys Kopf eine vielseitige Waffe gegen die zahlreichen Feinde, die allesamt im Comicstil gezeichnet wurden.

Headdys Helfershelfer

Den Grund für den Einsatz dieser ganz besonderen Tierart bildet wieder einmal eine äußerst hinterhältige Kidnapping-Story: Der intergalaktische Bösewicht Evil Demon hat es scheinbar speziell auf die Headdies abgesehen und kurzerhand seine blechernen Schergen losgeschickt, um sämtliche Artgenossen gefangenzunehmen. Nur seiner unvergleichlichen Physis und dem stahlharten Kopf hat es Dynamite Headdy zu verdanken, daß er sich schnell aus den Klauen dieser finsternen Armee befreien kann. Bei seinem Alleingang durch die vielen, äußerst bunt gestalteten Levels erhält Headdy glücklicherweise Unterstützung durch drei hilfreiche Mitstreiter, die im Laufe des Spiels immer wieder auftauchen.



Der wohl Wichtigste im Bunde ist Headcase. Dabei handelt es sich um einen Item-Container, wie sie in den Sonic-Spielen des öfteren auftauchen. Headcases beinhalten weit über zehn verschiedene Extras, die Headdys Kopf für

VIEWPOINT

Dynamite Headdy ist ein farbenfrohes, äußerst innovatives und streckenweise leider auch hektisches Jump & Run-Vergnügen, das von der Qualität her weit über dem genre-üblichen Standard liegt. Schade nur, daß die Entwickler den gehobenen Schwierigkeitsgrad nicht durch Continues kompensierten. So kann aus des Spielers Lust schnell Frust werden.

Ulf Schneider



kurze Zeit in eine ganz besondere Waffe verwandeln (siehe Kasten). Wichtig für den Spielablauf sind zudem die sogenannten Hangmen. An diesen orangenen



● **Dieser merkwürdig aufgeblasene Hund ist der erste ernstzunehmende Endgegner und hat seinen Schwachpunkt am Schwanzende.**

Bällen kann sich Headdys losgelöster Kopf wunderbar festbeißen und den Körper nachziehen. Durch diese ganz spezielle „Andock“-Technik erreicht man auch hochgelegene Spielebenen. Der letzte Helfershelfer hört auf den Namen Beau. Diese kleine Fee taucht nur bei größeren Zwischen- und Endgegnern auf und zeigt mit ihrem kleinen Stab die jeweilige Achillesferse des Endgegners an.

Schwindelerregendes Leveldesign

Auch bei ihrem dritten Produkt zeigten die Entwickler wieder einmal ihre Vorliebe für ein rasantes und sehr abwechslungsreiches Leveldesign. Dabei unterliegen die einzelnen Abschnitte anscheinend keinem strengen Ablauf. Während beispielsweise der erste Level, „The Getaway“, nur sehr kurz ist und keinen Endgegner beinhaltet, nerven Euch in späteren Abschnitten mitunter mehrere Zwischengegner, ehe man es mit dem wahren Levelwächter zu tun bekommt. Überhaupt gleicht das gesamte atemberaubende Tempo-Spiel vom Ablauf her einer Achterbahn. Ständig wechselt das gesamte Szenario und gibt neue, größten-



● **Dieser kleine Roboter hat auf Headdy eine anziehende Wirkung.**

teils gekonnt gezeichnete Hintergrundlayouts frei. Nahezu jeder Abschnitt beinhaltet zahlreiche Gags und interessante Ideen. Beispielsweise schwanken in einer Szene plötzlich die Plattformen hin und her, so daß Ihr die Möglichkeit habt, Euch auch in die Tiefe zu bewegen. Desweiteren befinden sich in den Levels auch einige Geheimnisse, bei-



● **Im ersten Level scrollt das gesamte Geschehen unentwegt, so daß Euch keine Verschnauf-pause bleibt (links).**

spielsweise in Form von versteckten Gegnern. Löst man ein solches Geheimnis, winkt am Ende eines Abschnittes ein sogenannter „Secret Bonus“. Ebenso wie die technisch einwandfreie Grafik (kein Ruckeln beim Scrolling) überzeugt auch die Sounduntermalung durch passende Musikstücke. Besonders beachtenswert sind dabei die glasklaren Voice

Samples, die man in dieser Qualität nur selten zuvor gehört hat. Profis sollten sich übrigens nicht durch die eher kindgerechte Aufmachung täuschen lassen. Dieses Modul bietet nämlich einen gehobenen Schwierigkeitsgrad an, der vor allem dadurch zustande kommt, daß Ihr auf kein einziges Continue zurückgreifen könnt.

Ulf Schneider

Mit Köpfchen

Dynamite Headdys Verwandlungsvielfalt ist erstaunlich.



Sternenwirbel: Die Sterne sind ein idealer Schutz gegen Feinde.



Stachelkopf: Die Zerstörungskraft wird enorm verbessert.



Unsichtbar: Headdy ist für kurze Zeit unverwundbar.



Hammerkopf: Eine besonders durchschlagende Waffe.



Mini-Headdy: Als Miniaturausgabe gelangt Ihr auch durch die kleinsten Nischen.



Schweinsgesicht: Headdy stößt einen tödlichen Sternen-Atem aus.



Energiebarriere: Drei Energiekugeln rotieren eine Zeit lang um Headdy herum.



Flügelkopf: Alle Aktionen sind doppelt so schnell wie normal.



Staubsauger: Headdy saugt sämtliche Feinde und Items, die sich im Umkreis befinden, ein.



Schlaftrunk: Headdy legt eine kleine Schlafpause ein, und seine Energie regeneriert sich.



Bombe: Wie bei einer Smart-Bombe wird jegliches Leben auf dem Screen zerstört.



Freezer: Sämtliche Gegner erstarren wie vom Blitz getroffen. Nützlich bei Endgegnern.

INFO BITS

16 MBit,
1 Spieler,
hoher Schwierigkeitsgrad,
Jump & Run,
keine Continues,
Besonderheiten:
exzellente Voice Samples

GRAFIK 080

SOUND 076

FUN

084

Zero Tolerance

Gnadenlos gut

■ Hersteller: Accolade . Preis ca.: DM 99,95 ■

Die 3D-Welle ist nicht mehr aufzuhalten. Die PC-Spieler fiebern Dark Forces aus dem Hause LucasArts und ids Hell on Earth entgegen, dessen Vorgänger die First Person-Perspektive erst so richtig in Mode brachte. Jetzt krallt sich diese Hysterie auch in der Konsolenwelt fest.

Die Zero Tolerance-Story ist wie in den meisten Fällen banaler Mittel zum Zweck. Das ganze Spektakel findet in ferner Zukunft statt. Der Spieler durchforstet als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit insgesamt drei frei anwählbare Gebäudekomplexe (Space Station, High Rise, Basement) nach Aliens, um diese mit einem gezielten Schuß ins Jenseits zu schicken.

3D-Actionspiele mit 16Bit-Konsolen?

Es war zu erwarten, daß über kurz oder lang der 3D-Funke auch auf die Videospielwelt überspringen würde. Accolade ging die schwierige Aufgabe an. Mit dem 16Bit-Mega Drive steht eine Hardware zur Verfügung, der man 3D-Darstellungen nicht ohne weiteres zutrauen würde. Um einen vernünftig spielbaren Eindruck flüssiger Bewegungen

in dreidimensionalen Räumen zu erzeugen, ist schon einiges an Rechenpower nötig. Daß das funktionieren kann, konnte

mit Hilfe des schnellen SVP-Chip bislang nur Virtua Racing unter Beweis stellen. Aber 3D-Actionspiele eingangs erwähnter Art arbeiten eben nicht nur mit einfarbigen Polygonen, sondern benötigen zur realitätsnahen Darstellung der Spielumgebung Texturen. Erst mit dieser

Technik werden senkrechte graue und rote Platten zu Metalltüren und Ziegelsteinwänden. Im Vergleich zu den Computerspiel-Vorbildern ist hier die Erwar-

tungshaltung natürlich zu relativieren. Wer eine Grafik-Orgie à la PC erwartet, wird mit Zero Tolerance aus genannten technischen Gründen nicht den richtigen Partner finden. So mußten die Programmierer einige Tricks anwenden, um wenigstens

annähernd mithalten zu können. So hat man z.B. den Bildschirmausschnitt möglichst klein gehalten, was zwar auf einem kleinen Fernseher etwas stören mag, andererseits aber ein zügiges Voranschreiten ermöglicht.

Von Mauern, Monstern und Mutanten

Nachdem Ihr Euch für eines der drei Szenarien entschieden habt, wählt Ihr einen der fünf Soldaten und startet in einem



Ballz



Hinter Ballz steckt ein normales Beat 'em Up, das auf spielerischer Seite nur die vielen Techniken der 16 Charaktere verbuchen kann. Bis zu 15 Schläge, Tritte und Würfe haben Clown, Sumo-Ringer und Prima Ballerina auf dem Kasten. Wer Ballz erstmals sieht, wird staunen: Die Figuren bestehen aus Kügelchen. Via Replay dürft Ihr Szenen aus allen

Perspektiven begutachten. Schnelle 3D-Animationen und Hiphop-Sound pusten Euch dabei aus dem Sessel. Auch wenn man sich an den Zooms und 360°-Manövern sattgesehen hat, landet Ballz zwecks unkompliziertem Schlagabtausch wieder im Modulschacht.

pm

Mega Drive • Accolade • ca. DM 99,95

Grafik 85% Sound 80% Fun 75%

Dynamite Headdy

Treasures Jump & Run kann auch auf dem Game Gear überzeugen. Zwar muß man gegenüber der MD-Version auf einige Endgegner und Effekte verzichten, dafür erwartet den Spieler ein komplett neues Leveldesign

mit guten Einfällen. Der Spielverlauf wird durch eine tadellose Technik unterstützt, bei der vor allem die farbenfrohe Grafik heraussticht. Leider auch hier keine Continues.

us

Game Gear • Treasure • ca. DM 89,95

Grafik 81% Sound 61% Fun 78%



Radical Rex

Das ungewöhnlichste an diesem Jump & Run ist der skateboardver-

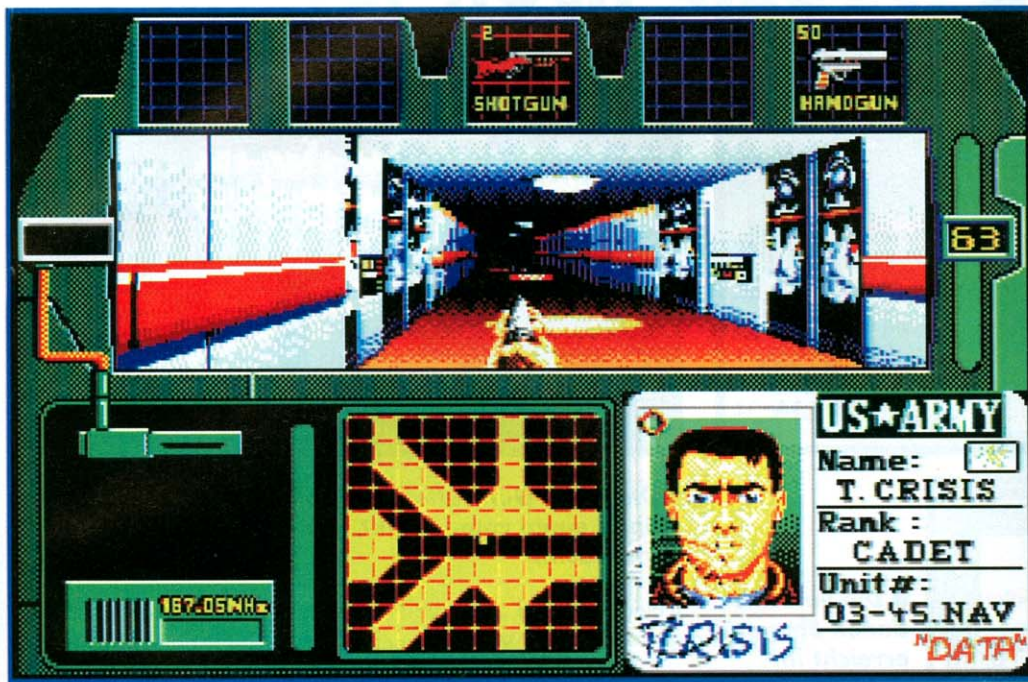
rückte Mini-Dino namens Rex als Sprite. Der Spielverlauf stellt einen bekannten Brei aus herkömmlichen Spielelementen, inklusive ein paar Sonic-Einlagen, dar. Das alles mixten die Programmierer zwar recht bekömmlich zusammen, doch rechte Begeisterung will nicht aufkommen, da zündende Ideen fehlen.

us

Mega Drive • Activision • ca. DM 119,95

Grafik 62% Sound 68% Fun 65%





● Die Grafik ist zwar nicht pompös, viele kleine Details sorgen aber für Abwechslung.

labyrinthartigen Korridor aus der Ego-Perspektive. Noch ist unser Held auf seine Fäuste angewiesen, doch die ersten Waffen sind schnell gefunden. Über die Starttaste ruft Ihr eine Übersichtskarte auf. Sie ist sehr

nützlich, um sich eine Strategie zurechtzulegen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Räume am besten durchsucht werden. Überhaupt ist es wichtig, mit Vorsicht vorzugehen, da Monster und Mutanten mit Vorliebe hinter Mauern und Säulen lauern. Sie stürzen urplötzlich auf Euch zu. Beim Zielen solltet Ihr Euch möglichst

ROOTS



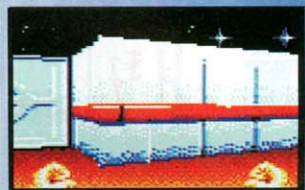
Bei Videospielen bislang einmalig, findet Zero Tolerance seine Ursprünge unter PC-Software wie XXXX oder The Hidden Below, Terminator Rampage, Corridor 7 etc.



● In manchen Räumen warten gleich sieben oder acht Monster auf Euch.



DAS WAFEN-ARSENAL



FÄUSTE

Wenn Ihr keine Waffen mehr habt, tretet und schlagt Ihr, was das Zeug hält.

HANDGUN



Nur auf kurze Entfernung gebrauchen.

SHOTGUN



Gute Fernwaffe mit großer Feuerkraft

PULSE LASER



Für große Entfernungen besonders gut.

LASER GUN



Schnelle Waffe mit Zielvorrichtung.

ROCKET LAUNCHER



Sehr gefährlich, auch für Euch selbst.

✖ S. S. Lucifer



Rein inhaltlich gesehen entspricht die Game Gear-Ausgabe der Sink or Swim-Umsetzung vollkommen der MD-Variante. Nur beim deutlich abgespeckten Sound müssen Handheld-Besitzer Abstriche machen. Das Denkspiel im Lemmings-Stil ist schnell erlernt und fesselt wegen seiner ausgeklügelten Levels (satte 100 Stück) wochenlang. Die Seitenansicht des

„Traumschiffs“ S. S. Lucifer scrollt ruckelfrei in alle Richtungen und überrascht durch eine gute Spielbarkeit - trotz der Krümel-Sprites. pm
Game Gear • Codemasters • ca. DM 80,-

Grafik 73% Sound 38% Fun 75%

✖ S. S. Lucifer



Auch bei der MD-Fassung ist es die Aufgabe von Kevin Codner, auf einem leckgeschlagenen Ozeanrie-

sen so viele Passagiere wie möglich zu retten. Während das Wasser weiter steigt, müssen die Gäste über mehrere Etagen zum Rettungsboot gelotet werden. Ein herausforderndes Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit 100 komplexen Levels, die per Paßwort anwählbar sind. pm
Mega Drive • Codemasters • ca. DM 120,-

Grafik 76% Sound 56% Fun 75%

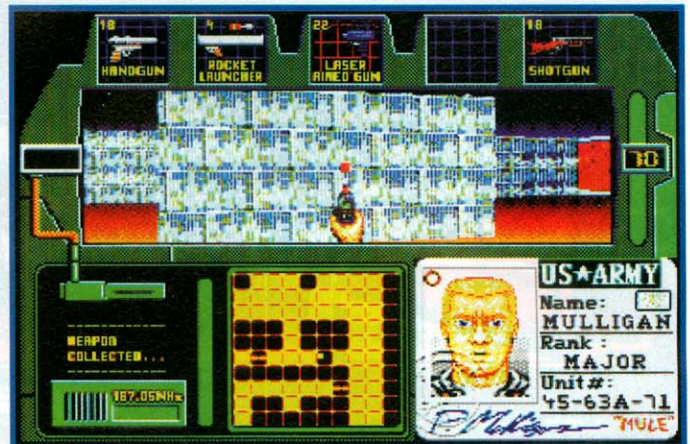
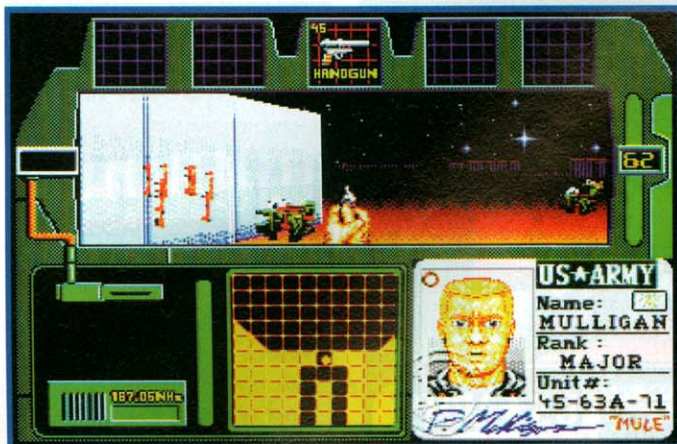
✖ Tazmania 2- Escape from Mars

Taz is back! Auch beim zweiten, 16 MBit starken Jump & Run-Abenteuer ist der Wirbelwind wieder einmal das Hauptkennungszeichen des Spiels. Damit kann er diesmal nicht

nur Feinde besiegen, sondern sogar an Wänden entlangdüsen oder sich durch die Erde bohren. Tazmania 2 bietet somit einige interessante Ideen und recht viel Abwechslung, ist jedoch spielerisch zu hektisch, mitunter sogar unfair, da man oft unfreiwillig in ein Hindernis rennt. us
Mega Drive • Sega • ca. DM 129,95

Grafik 70% Sound 63% Fun 70%





● Die verschiedenen Ebenen erreicht Ihr entweder mit einem Aufzug oder über eine Wendeltreppe.

● Die Laser Gun reflektiert auf alle massiven Gegenstände einen roten Punkt, der das Zielen wesentlich vereinfacht.

schlagskraft und auch der Nutzen einzelner Waffen recht unterschiedlich. Mit der Pistole tut man sich bei einer Masse von Aliens um einiges schwerer als mit einer Laser Gun, in einem Level braucht man unbedingt den Rocket Launcher, um auch über eine größere Entfernung Scharfschützen ausschalten zu können. Im Grunde müßt Ihr zwar alles angreifen, was sich bewegt, dabei sollte aber beachtet werden, daß durch die Schußgeräusche weitere Gegner auf Euch aufmerksam werden. Habt Ihr ein Stockwerk hinter Euch gebracht, fährt Ihr entweder mit einem Aufzug in die nächste Ebene oder lauft eine Wendeltreppe hinunter und erhaltet ein Paßwort.

und TV-Gerät benötigt. Bislang ist es noch ein unbestätigtes Gerücht, daß auch ein Package auf den Markt kommen soll, welches zwei Module und das Kabel beinhaltet, für schlappe 150 DM. Wer die subjektive Qualitätssteigerung eines Spiels zu zweit vor dem Monitor kennt, kann sich diesen höllischen Spaß schon einmal ausmalen: Zu zweit im Team durch finstere Gänge schleichen, vorsichtig um die nächste Ecke sehen und mit gemeinsamen Strategien dem Monstertreiben ein schnelles Ende bereiten.

Stephan Girlich

HILFREICHE GEGENSTÄNDE



FIRST AID - Erhöht Eure Lebensenergie.



BULLET PROOF VEST Fängt eine zeitlang alle Treffer ab.



TASCHENLAMPE Leuchtet dunkle Ecken aus.



NACHTSICHTGERÄT So erkennt Ihr die Feinde am leichtesten.

nur noch wenig bewegen, da die Spielfigur in der Bewegung das Heben und Senken des Laufens imitiert. Jeder Raum sollte bis in die kleinste Ecke inspiziert werden. Ansonsten übersieht man schnell den einen oder anderen nützlichen Gegenstand. So ist es z.B. unerlässlich, den Feuerlöscher zu finden. Ohne ihn ist es nicht möglich, manche Abschnitte, deren Zugang durch eine Feuerwand versperrt ist, zu erreichen. Darüber hinaus ist die Durch-

VIEWPOINT

Der erste Eindruck war relativ ernüchternd, zu wenig gibt für meine Augen die Grafik her. Mit der Zeit fesseln jedoch die geschickt aufgebauten Levels, unterstützt durch einen passenden Sound, immer mehr. Eine fast perfekte Steuerung und die Konkurrenzlosigkeit machen Zero Tolerance letztendlich zu einem Pflichtkauf für alle 3D-Freaks.

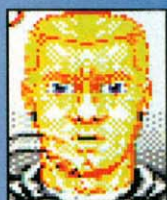


Stephan Girlich

Die Mega Drive-Connection, ein doppelter Spaß

Der absolute Clou aber ist, daß Accolade auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht hat. Hierzu liegt dem Modul ein spezielles Link-Kabel bei, mit dem Ihr Eure Konsolen zusammenstöpselt, aber auch noch ein zweites Mega Drive mit Modul

DIE FÜNF SÖLDNER



INFO BITS

Action,
1-2 Spieler,
16MBit,
dt. Handbuch, engl. Spiel, 32 Levels,
Schwierigkeitsgrad mittel.
Besonderheiten: Link-Modus, Paßwort,
DSP-Chip



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 Zucker 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!



Street Racer

Wer bremst, verliert

■ Hersteller: Ubi Soft . Preis ca.: DM 120,- ■

Ein neuer Herausforderer für die SNES-Rennspiel-Referenz Super Mario Kart steht in den Startlöchern und fordert Nintendos Meister-Game zu einem heißen Rennen heraus. Wer wird die Ziellinie zuerst überqueren?



Im Gegensatz zum großen Vorbild heizen die acht Fahrer bei Street Racer ohne Unterstützung eines Zusatz-Chips über die verschiedenen Pisten. Dies mag man fast nicht glauben, da Geschwindigkeitsunterschiede nicht auszumachen sind. Die Entwickler haben sich zwar in weiten Teilen an die Vorlage aus dem Hause Nintendo gehalten, doch wurden genug

eigene Elemente hinzugefügt, so daß das Spiel nicht als Plagiat abgetan werden kann.

Nicht nur fahrerisches Können ist gefragt

Alle acht Fahrer sind nach fünf verschiedenen Kategorien eingestuft: Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling, Angriff und Verteidigung. Vier Fahrer haben sich als beson-



● Fünf verschiedene Modis stehen zur Wahl (oben). Sobald die Ampel von Rot auf Grün wechselt, müßt Ihr Gas geben, um einen Schnellstart hinzulegen (links).



● Auf manchen Strecken kreuzen sich die Fahrbahnen, was häufig zu Zusammenstößen führt.

ders geeignet herauskristallisiert: Sumo San ist durch sein enormes Gewicht kaum aus der Ruhe zu bringen, Surf Sister fährt in der Summe der Eigenschaften am ausgewogensten, Hodja und Helmut haben den Vorteil, kurzzeitig fliegen zu können, was Überholvorgänge

und das Ausweichen bei Hindernissen oder Schikanen stark vereinfacht. Wer Wert auf besonders durchschlagskräftige Waffen legt, ist mit Suzulu oder Biff am besten bedient, allerdings sind die Unterschiede zu den anderen hier nicht besonders spielentscheidend.



Die Strecken sind gespickt mit Extras

Jeder Fahrer hat entweder zwei oder drei Hausstrecken, auf denen er besonders gut und gemein um die Kurven flitzt. Im Vergleich zu Mario Kart ist jedoch durch einen etwas niedrigeren Blickwinkel die Übersicht nicht immer hundertprozentig gewährleistet, was allerdings nur solange Probleme bereitet, bis Euch die Strecken in Fleisch und Blut übergegangen sind. Viel schwieriger gestalten sich Überholvorgänge.

ROOTS



Street Racer findet seine Ursprünge klar in Mario Kart, zeigt aber mit mehr Optionen und dem genialen Vier-Spieler-Modus neue Ideen.

● Helmut und Hodja können kurzzeitig fliegen, was das Überholen stark vereinfacht.

Abwechslung wird großgeschrieben



Der Ein-Spieler-Modus



Der Zwei-Spieler-Modus



Der Vier-Spieler-Modus



Im Rumble-Modus versucht Ihr, die anderen Fahrer von der Plattform zu stoßen.



Beim Soccer spielt Ihr entweder auf Zeit oder eine einstellbare Anzahl von Treffern, wobei jeder Fahrer natürlich für sich selbst spielt.

Ein charakterstarkes Fahrerlager



Acht verschiedene, teils sehr skurrile Fahrer stehen Euch zur Auswahl. Die Fahrzeuge sind je nach ihrer Wesensart ganz auf sie zugeschnitten.



VIEWPOINT

Gäbe es kein Mario Kart, wäre Street Racer der Kracher. So bleibt aber in jeglicher Hinsicht nur der zweite Platz. Zwar ist die Grafik um einiges detaillierter als beim großen Vorbild, dafür aber eben nicht so übersichtlich. Auch in Sachen Gameplay haben die Nintendo-Macher ganz klar die Nase vorn. Ihr könnt so gut fahren, wie ihr wollt, der Vorsprung hält sich immer in engen Grenzen, so daß der kleinste Fehler sofort ein paar Plätze kosten kann. Trotzdem sollte sich jeder halbwegs ambitionierte Rennspieler Street Racer auf keinen Fall entgehen lassen, zumal mit dem Vier-Spieler-Modus und den beiden Sonderspielen kaum Langeweile aufkommen wird.



Stephan Girlich

Die Fahrbahn ist nicht besonders breit, so daß ihr ständig irgendeinem Hoschi hinten



● Am Ende jedes Cups gibt's ein kleines Siegerbildchen der drei Ersten.

draufknallt oder neben die Strecke rauscht, was einen extremen Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat. Deswegen ist es besonders wichtig, fleißig die blauen Booster-Extras aufzusammeln, die eure Kutsche kurzzeitig hochbeschleunigen. Ein weiteres Extra sind die Schraubenschlüssel-Symbole, die die Beschädigungen am Fahrzeug wieder reduzieren, was wiederum höhere Geschwindigkeiten zuläßt. Zusätzlich finden sich unzählige

kleine und große Sterne. Wer am meisten davon erwischte, bekommt in der Endabrechnung einen Star-Bonus-Point. Zusatzpunkte gibt es auch für Überwindungen und schnellste Runden. Am Start könnt ihr, wenn ihr im richtigen Moment Gas gebt, einen Schnellstart hinlegen, Bestzeiten werden leider nicht gespeichert, da bei dem Modul auf eine Batterie verzichtet wurde.

Stephan Girlich

● Für jedes aufgesammelte blaue Symbol könnt ihr einmal den Booster aktivieren (unten).



● Im Practice-Modus dürft ihr aus allen 20 Strecken frei wählen.

Die Qual der Wahl

Practice

Hier dürft ihr mit einem Fahrer nach Wahl eine der insgesamt 20 Strecken nach Herzenslust studieren, im Optionsmenü könnt ihr die Zahl der Gegner einstellen.

Head To Head

Der Name sagt es schon: konsolengesteuerte Gegner bleiben hier außen vor.

Championship

Maximal vier Fahrer kämpfen hier gegen die konsolengesteuerten Gegner um vordere Plätze und Punkte. Drei Cups stehen für drei Schwierigkeitsgrade, im Bronze Cup fahrt ihr acht, im Silver Cup 12 und im Gold Cup 16 Rennen. Zusätzlich dürft ihr euch mit der Custom-Option einen Cup mit den persönlichen Lieblingsstrecken zusammenstellen, der allerdings nach dem Ausschalten des Gerätes wieder gelöscht wird.

Rumble

Diese Variante läßt sich, einfach ausgedrückt, als eine Art Auto-Wrestling beschreiben. Ihr befindet euch mit allen anderen Fahrern auf einer rechteckigen Plattform, die auf der leichtesten Stufe mit einer durchgehenden Barriere versehen ist. Diese durchlöchert ihr durch vorsichtiges Rammen und versucht dann, die anderen durch diese Öffnungen zu stoßen. Wählt ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad, sind in der Umrandung schon enorme Lücken vorhanden.

Soccer

Auf insgesamt drei Plätzen (Rasen, Halle, Eis) jagt ihr einer riesigen Lederkugel hinterher und transportiert diese dann huckepack in ein markiertes Feld, was einem Torerfolg entspricht.



INFO BITS

Rennspiel,
1-4 Spieler,
8MBit,
dt. Anleitung,
engl. Spiel.
Besonderheiten: bis zu vier Spieler
gleichzeitig über Multi-Tap.

GRAFIK 080
SOUND 078
FUN
085



Den zweiten Teil des Fantasy-Spektakels kann man ohne Zweifel als ein Spiel der Superlativen bezeichnen, und das in jeder Hinsicht!

Actraiser 2

Höllenspektakel

■ Hersteller: Ubi Soft . Preis ca.: DM 150,- ■

Das erste Actraiser-Modul konnte vor ca. zwei Jahren mit seiner für damalige Verhältnisse geradezu überwältigenden Grafik eine große Anhängerschaft um sich scharen, so daß mit einer Fortsetzung fast zu rechnen war. Schon auf den ersten Blick wird klar: In Sachen

Optik haben die Enix-Programmierer schier Unglaubliches abgeliefert, doch heben wir uns die Lobeshymnen für später auf.

Teuflicher Spielaufbau

Besitzer des ersten Teils kennen den Oberbösewicht der Fortsetzung nur zu gut, denn erneut

muß unser Held gegen den mächtigen Dämon Tanzra und seine Handlanger zu Felde ziehen. Der hat diesmal gleich die doppelte Anzahl, nämlich 12, seiner üblen Kumpanen auf den kurzzeitig befriedeten Planeten verfrachtet, um diesmal endgültig die Herrschaft über diesen zu erlangen. Jeder Act ist in

zwei Stages gegliedert, an deren Ende jeweils einer der Obermotze auf Euch wartet. Wie beim Vorgänger steuert Ihr auf einer Übersichtskarte des Planeten mit dem Sky Palace die jeweiligen Orte an und bekommt dann Informationen, wie Ihr Euch verhalten sollt. Dazu begleiten Euch drei Engel,

Death Field - Die schwierigste Runde



Hier befördert Euch der Luftschlitten von Schiff zu Schiff.



Die linke Energieleiste ist die Eure, rechts wird die des augenblicklichen Gegners angezeigt.



Hinter diesen Skulpturen befinden sich nützliche Extras.



Der Endgegner ist im Vergleich zur Runde relativ leicht.

Actraiser 1



Die Bebauungssequenzen sind im zweiten Teil leider nicht mehr zu finden. In stark vereinfachter SimCity-Manier mußte man die Städte bestmöglich ausbauen, was der eigenen Stärke zugute kam.



Die Endgegner-Gilde.

die jeweils einen bestimmten Aufgabenbereich übernehmen. So erhaltet Ihr vom blauen Engel ein Paßwort, sobald Ihr eine Stelle auf der Landkarte anklickt, an der sich kein Kampfschauplatz befindet. Der rote Engel erzählt Euch eine schöne Geschichte zum jeweiligen Ort, und der gelbe Engel gibt Euch Infos zu den Gegnern und zur Vorgehensweise. Erst wenn Ihr die normalen sechs

Levels geschafft habt, könnt Ihr den siebten anwählen, an dessen Ende Ihr endlich Tanzra ordentlich was auf seine Dämonen-Hörner geben dürft.

Höllische Levels

Der Ablauf ist in jeder Runde gleich. Ihr bewegt Euch in einer der sechs Städte, werdet dann zu einem Ort außerhalb geschickt, den Ihr zuerst von



● In der versunkenen Stadt haben sich die Entwickler in Sachen Grafik nahezu selbst übertroffen.

den Monstern säubern müßt. Kein Level hat in grafischer Hinsicht auch nur im entferntesten etwas mit den anderen zu tun; es ist wirklich fast nicht zu beschreiben, mit welcher Detailverliebtheit hier ans Werk gegangen wurde. Angefangen bei den Monstern, die schon innerhalb der Stages in Massen auftreten, bis hin zu den Hintergrundgrafiken, die dem Begriff Fantasy mehr als gerecht werden, läßt sich wirklich nichts kritisieren. Zudem wurde im Vergleich zu manchem Konkurrenzprodukt der Sound nicht vernachlässigt - vor allem die Begleitmusik sorgt für Atmosphäre pur. Für diese zeichnet Altmeister Yuzo Koshiro verantwortlich, der auch schon den ersten Teil mit einer Bombast-Komposition bereicherte. Den Umfang der Levels kann man nicht unbedingt als groß bezeichnen, was jedoch bei dem extrem hohen Schwierig-

keitsgrad nicht besonders negativ ins Gewicht fällt. Habt Ihr den ersten Act erfolgreich absolviert, begeben Ihr Euch wie-

ROOTS



Schon der Vorgänger Actraiser war für damalige Verhältnisse in Sachen Aufmachung absolute Spitze und genießt mittlerweile Kultstatus. Die Jump & Run-Sequenzen wechselten sich mit kleinen Strategie-Einlagen ab, die bei Actraiser 2 leider nicht mehr zu finden sind. Ansonsten ähnelt die Story der des Nachfolgemoduls. Auch damals zog unser Held gegen den bösen Dämon Tanzra in den Kampf, allerdings war diese Schlacht bei weitem nicht so schwer, da der Schwierigkeitsgrad wesentlich niedriger war als diesmal.

der mit dem Sky Palace zurück in die Stadt und wartet auf Infos über den zweiten Act, an dessen Ende Ihr dem obligatorischen Obermottz gegenübersteht. Diese sind nicht mehr so einfach zu besiegen wie im ersten Teil, vor allem im Vulkan-Level wartet im wahrsten Sinne des Wortes ein höllischer Kerl auf Euch, bei dem ohne entsprechende Taktik nicht die geringste Chance auf Erfolg besteht.

Diabolisches Werkzeug

Bewaffnet seid Ihr mit einem gewaltigen Schwert und verfügt

Drei Engel für Hoschi



Der gelbe Engel gibt Infos zu den jeweiligen Runden.



Der rote Engel erzählt die Geschichte zu jedem Act.



Der blaue Engel gibt Euch die Paßwörter.



Die Übersichtskarte dürft Ihr in drei Stufen zoomen. Mit Hilfe des Sky Palace wählt Ihr die verschiedenen Handlungsorte an.

zudem über sieben verschiedene Magiefähigkeiten, die je nach Situation ausgewählt werden müssen. Unter der normalen Lebensleiste findet Ihr noch eine zweite, die Euch die Anzahl der verfügbaren Zauber

VIEWPOINT

Es ist wirklich erstaunlich: Da treibt einen der extrem hohe Schwierigkeitsgrad fast zur Verzweiflung, und trotzdem möchte man das Joypad nicht aus der Hand legen. Dies liegt einzig und allein an der prächtigen Aufmachung, die wirklich als eine Meisterleistung eingestuft werden kann. Optik und Akustik ergänzen sich zu einem faszinierenden audiovisuellen Erlebnis, doch der allzuhohe Schwierigkeitsgrad wird vor allem den Durchschnittsspieler ein ums andere Mal an den Rande des Wahnsinns treiben.

Ulf Schneider

anzeigt. Diese verwendet Ihr hauptsächlich, wenn wieder mal sechs oder sieben Feinde gleichzeitig auf Euch eingehen. Eure Energieleiste frischt Ihr mit jedem vernichteten Monster wieder ein kleines Stückchen auf. Je nach Größe des Gegners erhaltet Ihr Health Points. Zusätzlich sind in den Levels Skulpturen verteilt, die nach einem Schwertschlag ebenfalls nützliche Extras preisgeben.

Ulf Schneider

INFO BITS

Action,
1 Spieler,
dt. Handbuch,
engl. Spiel,
6 Levels,
hoher Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK 088

SOUND 086

FUN

078

Der Vulkan-Level



Im Vulkan-Level müßt Ihr vor allem auf die Lava höllisch aufpassen.



Unser Held verfügt über sieben verschiedene Magien.



In diesem Abschnitt müßt Ihr auf die langsam nach unten sinkenden Steine springen.



Der Endgegner ist der übelste aller Obermotze.

Der Höhlen-Level



Hier warten Unmengen an Ungeziefer in Form von Spinnen, Ameisen und Würmern auf Euch.



Besonders die Spinnen kommen richtig eklig rüber.



Die Vielzahl der Feinde ist absolut konkurrenzlos.



Die Riesenameise löst sich nach ein paar Treffern von der Decke.



Dragon

Der Weg ist das Ziel

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 129,- ■



Der Meister persönlich tritt auf dem SNES gegen die starke Fighter-Konkurrenz an, um dieser mit perfekter Kung Fu-Action das Fürchten zu lehren.

● **Der Dämon erscheint, sobald Ihr alle Leben verbraucht habt. Gewinnt Ihr, kommt Ihr doch noch in die nächste Runde.**



● **Eine Massage der besonderen Art.**

Dragon unterscheidet sich in zweierlei Hinsicht von bisherigen Beat 'em Up Games. Zum einen kann man die Geschichte einer Kinoverfilmung nachspielen: Schritt für Schritt, von Filmausschnitten begleitet, kämpft sich die Hauptfigur durch die Story. Zum anderen

zeichnet sich Dragon durch eine realistische Kampfweise aus, die nicht durch Phantasie-Moves unglaublich erscheint. Die daraus resultierende Beschränkung auf wenige überschaubare Techniken ist ein weiterer Pluspunkt: Die Struktur des Gameplays erschließt sich logisch, ist linear aufgebaut und läßt sich schnell erlernen.

Variantenreiches Kampfgeschehen

Wählbar sind zwei Spielvarianten. Um Euch mit den verschiedenen Schlägen vertraut zu machen, solltet Ihr zunächst den direkten Match-Vergleich ausfühlichst nutzen. Hier kommt gleich eine Besonderheit des Moduls zum Tragen: Wer möchte, kann über ein Multitap zu dritt das Schlagrepertoire testen. Die Voraussetzungen sind gleich, und es macht einen Heidenspaß, mit zwei Lees in einen fairen Wettkampf zu treten. Auffällig ist

in allen Kämpfen eine zweite Energieleiste, die sich bei gelungenen Trefferkombinationen auffüllt. Man könnte das als Motivationswert bezeichnen. Er erhöht sich, wenn Lee kräftig austeilte, und nimmt ab, wenn er einstecken muß. Erreicht er eine bestimmte Höhe, könnt Ihr die Kampftaktik ändern, und alle Tasten sind mit neuen Moves belegt. Die erste Stufe, der sog. „Fighter-Modus“, zeichnet sich durch besondere Schnelligkeit in Schlag und Bewegung aus. Danach erhaltet Ihr mit Nunchakus sehr wirkungsintensive Schlaghölzer, die, gekonnt geschwungen, einen fast unfaireren Vorteil darstellen.

Nach ausreichendem Training stürzt Ihr Euch in den Story Mode, der aber ebenfalls zu zweit oder zu dritt gespielt werden kann. Allerdings wird so lange gekämpft, bis nach dem Computergegner einer der Bruce Lees die Oberhand behält. Die einzelnen Szenarien mit den

Bruce Lee - Das tragische Schicksal einer Legende

Am 27. November 1940 kam Bruce Lee in San Francisco zur Welt, seine Kindheit verbrachte er in Hongkong. 1958 kehrte er in die USA zurück, heiratete dort seine große Liebe Linda Emery, die zwei Kinder zur Welt brachte. Bruce entwickelte im Laufe der Zeit eine eigene Form des Kung Fu mit dem Namen „Jeet Kune Do“. Diese Version ging weg von alten Traditionen und Gebräuchen, und versuchte, eine vereinfachte Form der Martial Arts auch Nicht-Asiaten zugänglich zu machen. Es dauerte nicht lange, bis auch die Filmindustrie auf

die besonderen Fähigkeiten Bruce Lees aufmerksam wurde. Neben einigen Kurzeinsätzen in der TV-Serie „The Green Hornet“ begründeten vor allem die zwei Kinofilme „Way of the Dragon“ und natürlich „Der Mann mit der Todeskrallen“ seinen bis heute ungebrochenen Ruhm. Bruce Lee selbst konnte den überwältigenden Erfolg dieses Kultstreifens selbst leider nicht mehr miterleben, da er drei Wochen vor der Premiere unter mysteriösen Umständen ums Leben kam. 25.000 Leute wohnten seiner Beisetzung in Hongkong bei.

Der Film - The Bruce Lee Story

Erst nach langem Bitten und Betteln gab Bruce Lees Witwe Linda Emery dem amerikanischen Drehbuchautor Rob Cohen die Erlaubnis, das Leben ihres Mannes verfilmen zu dürfen. Ihr gefiel an dessen Entwurf vor allem, daß nicht nur die Kampfszenen im Vordergrund standen, sondern auch die nicht immer einfache Beziehung zwischen Bruce und ihr berücksichtigt wurde. Wer den Film gesehen hat, kann dies nur bestätigen. Das ständige Wechselspiel zwischen perfekt inszenierten Kampfszenen und der Aufarbeitung der Liebesgeschichte sorgt für knapp zwei Stunden kurzweilige Unterhaltung. Dies liegt hauptsächlich an den beiden Hauptdarstellern, vor allem Jason Scott Lee verkörpert die Rolle des Kung Fu-Superstars grandios, so daß sich jeder Martial Arts-Fan diesen Streifen einmal zu Gemüte führen sollte.

jeweiligen Gegnern halten sich zu großen Teilen an die Filmvorlage, zusätzlich wurden noch ein paar leichtgeschürzte Mädels eingefügt. Special Move-Fetischi-

VIEWPOINT

In diesem Fall bin ich sicher voreingenommen, da mir schon der Film sehr gut gefallen hat, was sich wohl auch auf das Spiel überträgt. Die Mankos sind schnell aufgezählt, etwas einfallsslose Hintergrundgrafiken und eine nicht immer ganz genaue Kollisionsabfrage stehen auf der negativen Seite. Diese geraten jedoch schnell durch wunderbar flüssige Animationen, sehr schön gezeichnete Sprites und ein realistisches Kampfgeschehen schnell in Vergessenheit.

Stephan Girlich

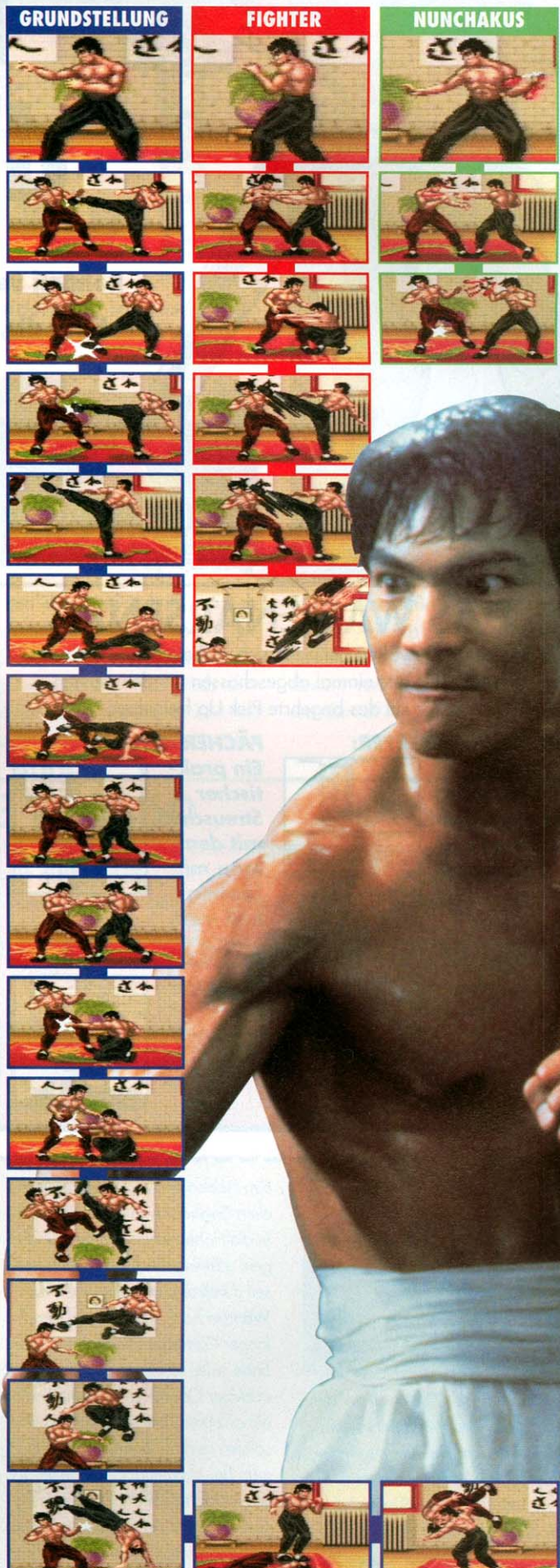
sten werden mit Dragon wie gesagt nur wenig Freude haben, denn auf Fireballs u. ä. wurde komplett verzichtet. Sobald alle Leben verspielt sind, habt Ihr die Möglichkeit, gegen einen gewaltigen Dämon anzutreten. Bei einem Sieg könnt Ihr Euch so doch noch in die nächste Runde retten, doch der Kerl ist wirklich hart.

Stephan Girlich



● Im Mehr-Spieler-Modus könnt Ihr Euch mit zwei Freunden um die Wette prügeln, im eigentlichen Spiel jedoch nur maximal zu zweit.

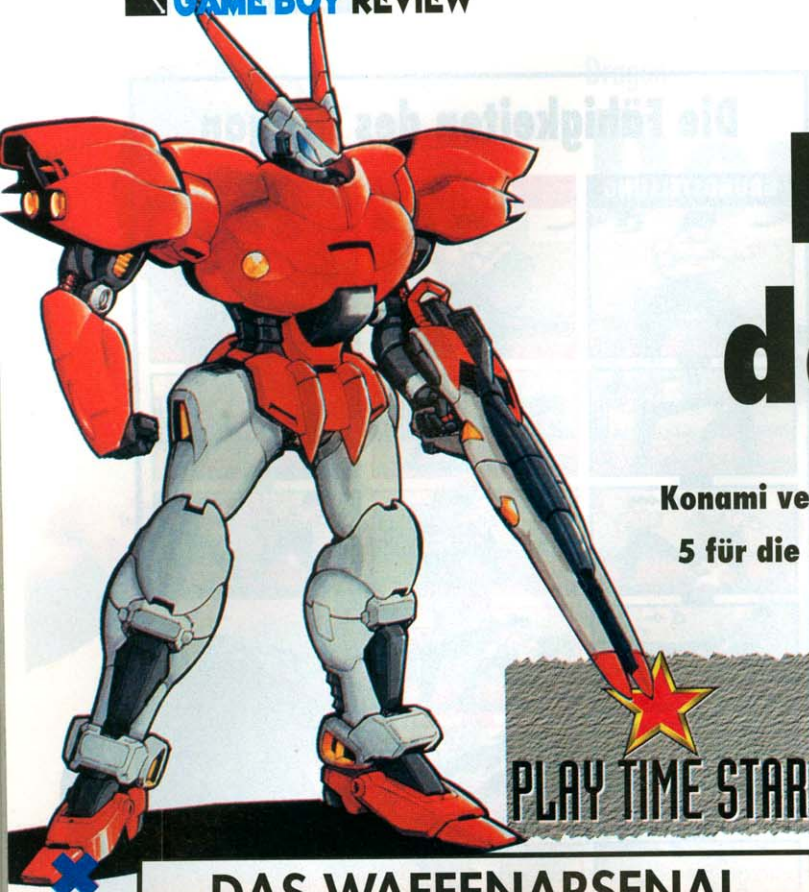
Die Fähigkeiten des Dragon



Knüller für den Kleinen

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 69,- ■

Konami verpflichtete das Kölner Programmiererteam Factor 5 für die Game Boy-Umsetzung ihres Actionspielklassikers.



DAS WAFFENARSENAL

Sämtliche Extrawaffen befinden sich in fliegenden Power Up-Kapseln, die erst einmal abgeschossen werden müssen, bevor sie das begehrte Pick Up freigeben.

FLAMMENWERFER:

Ein permanenter Feuerstrahl brutzelt alle Feinde weg.



FÄCHERSCHUSS:

Ein praktischer Streuschuß, mit dem man mit Leichtigkeit trifft.



SCHUTZSCHILD:

Eine kurze Verschnaufpause für den Spieler.



GRANATENSCHUSS:

Doppelte Feuerkraft.

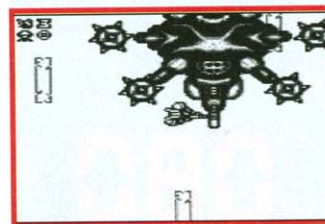


Als vor gut zwei Jahren Super Probotector für das Super Nintendo erschien, stand die Fachwelt kopf: Kein Slow Motion-Effekt trotz erhöhter Spritedichte, famose Zoom- und Rotationseffekte sowie ein brillantes Leveldesign, das selbst heutzutage keinen Vergleich zu scheuen braucht. Da dieses Kultspiel nach wie vor nichts von seiner Faszination eingebüßt hat, dachte sich die japanische Nobelschmiede Konami wohl, daß man auch die Game Boy-Jünger mit diesem Spiel

beglücken sollte, und wälzte kurzerhand diese scheinbar unlösbare Aufgabe auf Deutschlands Vorzeigeprogrammierer ab.

Gelungene Umsetzung trotz Problemen

Am schießlastigen Spielprinzip wurden keine Veränderungen vorgenommen: Wie beim Super Nintendo steuert Ihr eine äußerst wehrhafte Blechbüchse durch insgesamt sechs verschiedene Levels und laßt dabei vornehmlich großkalibrige Argumente gegen die zahlreichen Schergen sprechen. Eure Waffe ist dabei durch eine Handvoll Items, wie beispielsweise einem treffsicheren Fächerschuss, noch ausbaufähig. Sollte die feindliche Armee trotz größter Bemühungen dennoch zu übermächtig sein, könnt Ihr als finales Hilfsmittel durch die SELECT-Taste noch eine Smart-Bombe zünden. Der Clou bei Probotec-



● Der zweite Endgegner verfolgt Euch auf Schritt und Tritt.

Nintendo Neuheiten

Maximum Carnage



Acclaim stellt die Comicwelt auf den Kopf. Spider-Man muß mit seinem Erzfeind Venom ein Bündnis eingehen, um New York vor der totalen Zerstörung durch den Superschurken Carnage zu retten. Dies tun die zwei jedoch nicht Seite an Seite, sondern wechseln sich an bestimmten Stellen des Spiels ab. In bester Final Fight-Manier stieft Ihr mit einem der bei-

den Helden los, wickelt die zahlreichen Gegner in ein Netz, stemmt sie in die Höhe, verteilt saftige Ohrfeigen, schwingt Euch an einem Netzseil durch die Luft oder klettert an Wänden hoch. Habt Ihr die Handlanger Carnages erledigt, wartet am Ende jedes Levels ein besonders hartnäckiger Obermottz auf seine Lektion, ein einziges Continue muß zum Durchspielen reichen. Innovatives sucht man bei Maximum Carnage vergeblich, doch haben die Entwickler insgesamt solide Arbeit geleistet, satte Farben, stimmungsvoller Sound und ein überdurchschnittliches Gameplay machen es zumindest für Genre- und Marvel-Fans interessant. sg

Super NES • Acclaim • ca.: DM 129,95

Grafik 63% Sound 62% Fun 69%

Virtual Bart

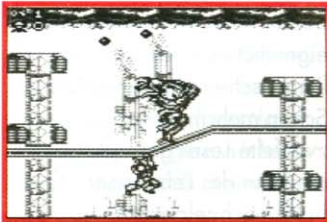
Hinter Bart Simpsons neuestem Konsolenabenteuer verstecken sich mit Sculptured Software die Macher von Mortal Kombat 2, anscheinend hatten sie aber für dieses zum Gähnen langweilige Spiel nur ein paar Mittagspausen zur Verfügung. Jump & Run-Sequenzen wechseln sich mit Geschicklichkeitstests ab, die sich gegenseitig an Sinnlosigkeit überbieten. Angefangen beim Tomatenwerfen, das bei einem Treffer zumindest Schadenfreude aufkommen läßt, über die prähistorische

Hüpfenlage bis hin zur Mode 7-Motorrad-Raserei, nirgends will sich durch die öde Aufmachung auch nur der geringste Spielspaß einstellen. Die Lustlosigkeit der Programmierer kommt vor allem bei der Grafik zum Tragen, erbärmlich! Bart Simpson ist out, und so sollte es auch auf Konsole bleiben. sg

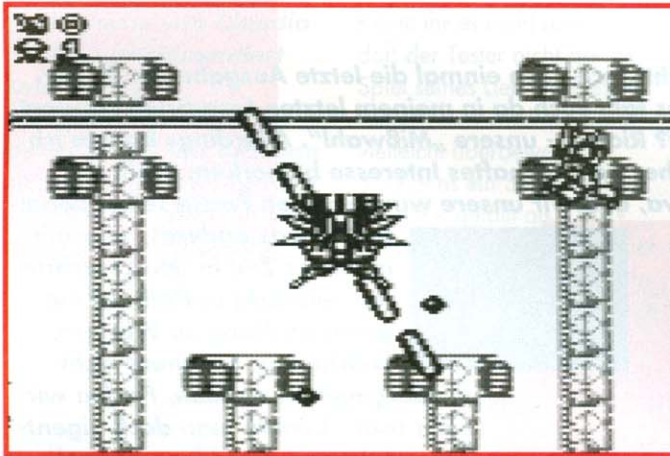
Super NES • Acclaim • ca.: DM 129,95

Grafik 43% Sound 52% Fun 30%





● **Zahlreiche Insekten versuchen, Euch hier zu packen und von der Spielfläche zu tragen.**



● **Der dritte Level wurde besonders gut umgesetzt, da er viele Zwischengegner enthält.**

tor 2 ist jedoch die Tatsache, daß Level 2 und 4 aus der Vogelperspektive gezeigt werden, anstatt aus der üblichen „Von der Seite“-Ansicht. Hier wechselt zudem die Anforderung an den Spieler. Ziel ist es, fünf feindliche Stellungen durch

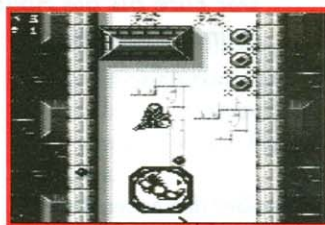
VIEWPOINT

Respekt! Die gewieften Kölner schafften tatsächlich das Husarenstück, Super Probotector nahezu ohne Qualitätsverlust auf Nintendos Kleinsten zu übertragen. Natürlich tummeln sich auf dem kleinen Screen nicht mehr ganz so viele Sprites, doch der abwechslungsreiche Levelaufbau läßt die gemächlichere Gangart leicht verschmerzen.

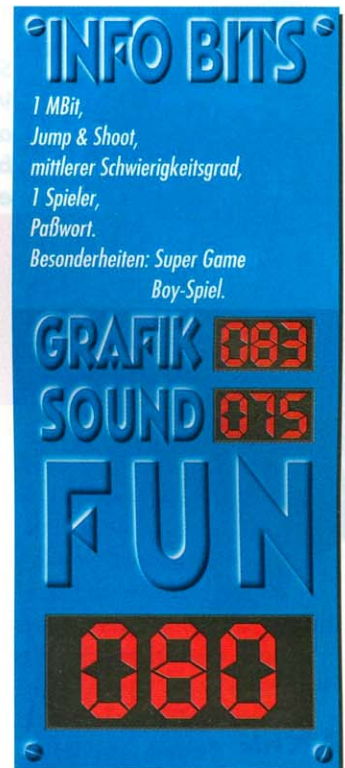


Ulf Schneider

gezielte Schüsse außer Gefecht zu setzen. Um sich im labyrinthartigen Level zurechtzufinden, zeigen permanent Pfeile die nächstgelegene Stellung an. All diese bekannten Features zwängten die Programmierer in ein gerade einmal 1 MBit großes Modul, schon alleine dieser Aspekt verdient ein Extralob. Dabei hatte Factor 5 ständig mit zwei Problemen zu kämpfen: Erstens mußten sie nach einem Kompromiß zwi-



schen den technischen Möglichkeiten und einer möglichst originalgetreuen Umsetzung suchen und zweitens blieb dem Kölner Team nur wenig Zeit, die zusätzlichen Möglichkeiten des

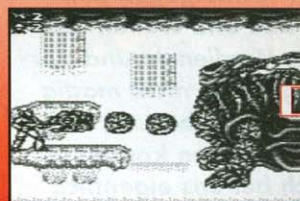


Super Game Boy noch auszunutzen (nur ein paar zusätzliche Farben im Titelbild und ein dezent verbesserter Sound weisen darauf hin).

Ulf Schneider

DAS GROSSE VORBILD

Ein direkter Vergleich mit der Super Nintendo-Version ist im Prinzip unfair, obwohl es schon erstaunlich ist, wie penibel genau Factor 5 das komplette Leveldesign der 16Bit-Konsole übernahm und dabei sogar die aufwendigen Endgegner nicht vergaß. Natürlich fielen aus Platzgründen ein paar Zwischengegner dem Rotstift zum Opfer, doch das Spielgefühl blieb nahezu unverändert.



✖ Das Dschungelbuch



Disneys Siegeszug setzt sich auch auf dem NES fort. Der Tiger Shir Khan jagt Mogli, das Menschenkind in zehn Levels durch den Dschungel. In jedem Abschnitt muß Mogli, mit Bananen als Wurfgeschöß, bekannte Bösewichte wie Louie den Affenkönig oder die Schlange Kaa besiegen, bis er das rettende Menshendorf erreicht.

Bestens animiert, mit gelungener Grafik und Musik sollte Mogli auf jedem NES herumtollen. cm

NES • Virgin • Preis ca.: DM 90,-

Grafik 85% Sound 80% Fun 90%

✖ F1 Pole Position II



Ihr steuert die Formel 1-Autos über in Mode 7 dargestellte Strecken, die den 16 Originalen entsprechen. Die Fahrer wurden auf den Stand der

letzten Formel 1-Saison gebracht, dank Lizenz dürft Ihr in die Rolle von Schumacher & Co. schlüpfen. Für Anfänger fällt im Beginner-Level die Kollisionsabfrage flach, so daß Ihr Euch ganz auf die Strecken konzentrieren könnt. Wer ein realistisches, motivierendes Rennspiel sucht, wird bestens bedient. sg

Super NES • Ubi Soft • Preis ca.: DM 130,-

Grafik 75% Sound 77% Fun 85%

✖ The Incredible Hulk

Hulk alias Bruce Banner legt sich mit Fieslingen an, die er mit seiner körperlichen Überlegenheit niederzermalen muß. An der Spitze steht der Mutant Leader, der die Welt unterjo-

chen will. Der grüne Held marschiert durch fünf Levels, vermöbelt Gegner, sammelt Extras und trifft am Ende jeder Runde auf einen der Endgegner. Hulk wird nur die härtesten Marvel-Fans beglücken können, zu einfallslos und farbarm sind die Levels, zu nervig ist der Sound und zu hoch der Schwierigkeitsgrad. sg

Super NES • U.S. Gold • Preis ca.: DM 130,-





Sucht doch noch einmal die letzte Ausgabe der PT her. Was fällt Euch da in meinem letzten Leserbrief-Vorwort auf? Richtig - unsere „Mißwahl“. Allerdings konnte ich bisher kein lebhaftes Interesse bemerken. Wollt Ihr etwa, daß wir unsere wundervollen Preise selbst behal-

ten? Etwas anderes, was mir in letzter Zeit in den Leserbriefen verstärkt auffällt, ist ein gewisser Hang zu Wörtern, welche hier bestimmt nicht

wiedergegeben werden. Finden wir nicht cool - könnte man doch eigentlich weglassen. Aus Ideenmangel diesmal nur ein Notvorwort - ich bitte um Milde.

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

ARCHIE

Hallo Play Time-Team!

Seit nahezu der ersten Ausgabe bin ich nun schon treuer Leser Eures starken Magazins. Im Grunde macht Ihr alles richtig; was mir jedoch schon seit geraumer Zeit fehlt, ist eine angemessene Archimedes- bzw. RiscPC-Berichterstattung. Ihr hattet zwar schon mal eine kleine Archimedes-Ecke, diese wurde aber zu meinem Bedauern bald wieder eingestellt. Ich bin mir völlig im klaren darüber, daß das Gros der Play Time aus PC, Amiga und Konsolentests bestehen muß, da diese Computertypen nun mal am weitesten verbreitet sind. Trotzdem solltet Ihr nicht die ständig wachsende Archie-Gemeinde in Deutschland vernachlässigen, die ja immerhin inzwischen 30.000 (!) Köpfe zählt. Es ist mir auch bekannt, daß Berichte über den Archie auch bei Usern anderer Systeme gut ankommen. Kein Wunder, stehen die Namen „Archimedes“ oder „Risc“ doch auch weiterhin für zukunftsweisende Konzepte und einfache Bedienbarkeit.

Bei Interesse kann ich Euch gern einmal eine Auswahl meiner bisherigen Spieletests zusenden. Außerdem könnte ich für Euch ja auch einen

Bericht über den neuen RiscPC verfassen - eine wirklich bombige Maschine. So, das wär's auch schon. Ich würde mich wirklich freuen, von Euch ein positives Feedback zu bekommen - denn schließlich verdient der Archimedes ja wirklich eine faire Chance. Ciao und aus: Björn

Wie bring ich es Dir nur am schonendsten bei? Ganz bestimmt haben wir nichts gegen den Archie und wollen dessen Verdienste und Vorzüge auch nicht madig machen, aber so recht durchsetzen konnte er sich bei uns eigentlich nie. In England sieht die Situation zweifellos anders aus, aber wir machen nun einmal ein deutsches Magazin, das in England eine Verkaufszahl hat, die mit der Umschreibung „nix“ eigentlich trefflich formuliert ist. Leider sind wir wegen des schnöden Zahlungsmittels gezwungen, ein Magazin zu machen, das den Geschmack der breiten Masse (ich hasse diese Formulierung) treffen muß. Auch wenn Du es

nicht gerne lesen wirst: der Archie führt bei uns nun einmal ein Dasein, das dem eines sog. Mau-erblümchens nicht unbedingt ganz unähnlich ist. Zwar wäre es durchaus lobenswert, auch Außen-seiter (entschuldige bitte diesen harten Terminus) zu unterstützen, doch da der Platz begrenzt ist, müßten wir Berichte über „etablierte“ Maschinen kürzen, was wir aber nicht wagen - siehe Punkt „breite Masse“ und „schnödes Geld“.

UNSINN DES LEBENS

Ave, oh Unporträierter!

Nach all den Ausgaben der Play Time glaube ich immer noch nicht, daß Du, großer Meister, wirklich Rainer Rosshirt heißt. Das klingt ja so wie Bertram Berger, Rudi Ratlos oder Mickey Mouse. Das ist doch nur ein Pseudonym, um Mordanschläge zu verhindern, oder?

Eine kleine Frage... in Eurer wundervollen PT finden sich viele „Hi's“ (Hi Rainer, Hi PT, oder Hi Alex). Wollen die Verfasser dieser Anreden vielleicht ausdrücken, daß Ihr ständig stoned seid?? Das würde

zudem manches erklären! Zum eigentlichen Grund meines literarischen Meisterwerkes: Schon mehrmals haben verzweifelte Leser gefragt, was der Sinn des Lebens sei. Ich habe nachgeforscht!

1. Alex rät, man sollte sich den gleichnamigen Film ansehen. Vor langer Zeit hat das ZDF „Fritz the Cat“ und den Lebenssinnfilm hintereinander gezeigt, mit dem Ergebnis, daß ich bei Fritz mehr Sinn finden kann als bei Monty.

2. „Per Anhalter durch die Galaxis“ erklärt: Die Antwort auf das Leben, das Universum und alles sei.... 42!

3. Booker (der von Orson's Farm, nicht von Pro7) wiederum lehrt, Schokokekse sind der Sinn des Lebens.

4. Sheldon (auch von Orson's, nicht von Kentucky Fried Movie) glaubt, daß die Schokokekse, sofern sie nicht der Sinn sind, ihm zumindest nahekommen.

5. Meiner Ansicht nach sind es aber Play Time, Shadowrun, Bier & Pizza, Motorräder, Mädchen und eindeutig auch Geld.

Zum Schluß noch ein wenig Bestätigung für Dich. Du machst Deinen Job echt toll, darum unterstütze ich die Aktion „mehr Kohle für Rossi“ mit 0,5 Dinar.

Macht weiter so: Mahatma Gundi

P.S. Sag mir, daß Du eine Harley fährst, ja?

Was soll das Getöns um meinen Namen? Zudem ist es mir diesbezüglich (sonst zwar auch, aber diesbezüglich ganz besonders) wurscht, was Du glaubst - Ende der Durchsage.

„Hi“ ist eine fürchterlich langweilige, grätzig öde, ätzend nichtssagende und unheimlich mopsige Grußformel, die aus USA zu uns herübergeschwappt ist. Daraus Schlußfolgerungen auf den Einsatz merkwürdi-

ger und zudem noch illegaler Kräuter zu ziehen, ist weder logisch noch geistreich - und lustig schon gleich gar nicht. Die Frage nach dem Sinn des Lebens kann an dieser Stelle leider nicht zufriedenstellend beantwortet werden. Aber solange die Play Time bei Deinen diesbezüglichen Betrachtungen eine Rolle spielt, werde ich mich hüten, Dir zu widersprechen. Ich kann höchstens (um die Verwirrung noch zu steigern) eine Definition von Woody Allen hinzufügen, wonach der Sinn des Lebens nur an Wochenenden zu erreichen ist - und selbst dann braucht man dazu einen Leihwagen. Die Wahrheit wird sich wahrscheinlich aus all diesen Betrachtungen zusammensetzen, wobei für meinen Geschmack

noch etwas von Claudia Schiffer implementiert sein sollte. Übrigens werde ich einen Teufel tun und den rettungslos überkauften Eisenhaufen aus Milwaukee (Hilfe... Hääääärbert... wie schreibt man das? - Mit M, aber ohne X! H.) fahren - ich lege Wert darauf, auch anzukommen, und zwar möglichst schnell.

QUERBEET

Hallo Rainer!

Was fällt Euch ein, Erfurt als „sächsische Verwaltungsmetropole“ zu bezeichnen? Weil ich nicht die Tastatur verkleben will, laß ich den in letzter Zeit eh nicht mehr üblichen Schleim weg. Nun zum Kern meines Geschmieres:

1. Könnt Ihr nicht Helmi und Hermann mischen? Oder ist Helmi über den Jordan?
2. Jeder Eurer Schreiber hat bestimmte Lieblingsgenres.

Könnt Ihr es nicht so machen, daß der Tester nicht gerade ein Spiel seines Lieblingsgenres testet? Sonst wird das Spiel vielleicht überbewertet!

3. Gibt es ein Spiel, welches Dir mehr gefällt als XXXX?
 4. Ist die Rollenspielleserbriefecke so eine Abzockecke? In der Ausgabe 10/94 ging niemand leer aus!
 5. Im Duden stand: „bräsig“ bedeutet ärgerlich. Haben die Mäuse das Wort aus Deinem Duden gefressen?
- Also, bis zum nächsten Mal: Daniel

He - nicht wir haben diese Bezeichnung erfunden - sie ist inzwischen Volksmund! Aber lassen wir das.

1. Helmi ist nicht über den Jordan. Herr Jordan erfreut sich, genau wie Helmi, bester Gesundheit. Helmi und Hermann zu vermengen, wäre auf den ersten Blick (wegen der Anfangsbuchstaben)

zwar eine bestechend einfache Lösung, aber leider nicht praktikabel, weil sich die Themen doch in keinerlei Weise ähneln und die Zeichner dieser beiden Figuren höchst selten Kontakt miteinander pflegen, was bisher - mangels Einsicht in eine diesbezügliche Notwendigkeit - auch nicht angedacht wurde. Ich sollte kürzere Sätze bilden. Sollte ich?

2. Wieder einmal wird uns bestechende Logik schillernd präsentiert. Aber so einfach ist es auch wieder nicht. Wenn ein Tester dieses Genre nicht mag, wird er dann das Spiel nicht eher unterbewerten?

3. Natürlich gibt es so ein Spiel. XXXX 2!

4. Nicht immer ist Alexander so reichlich mit verschenktem Material gesegnet - obwohl wir die Rubrik auch schon



**gelegentlich „Rollenspiel-
leserbriefundalexander-
richtigabzockbisaufs-
letztehemdecke“ nen-
nen.**

**5. Leider befindet sich in
unserer Redaktion kein
Duden, damit auch nie-
mand nachsehen kann,
was so fremde Begriffe
wie „Urlaub“, „Bargeld“
oder „Krepitation“
bedeuten. Dem Vorhan-
densein von Mäusen
wird ebenso energisch
widersprochen - wo Rat-
ten sind, gibt es nie
Mäuse.**

MÄDCHEN

Hi RR,
Eure Zeitschrift ist die beste
(schleim), aber genug davon -
ich habe Euch einen Vorschlag
zu unterbreiten:

Ihr bezahlt mir An- und Abrei-
se, versorgt mich mit Unterkunft
(auch privat) und drei Big
Macs pro Tag, dafür leere ich
Euch eine Woche lang Mülleimer
und Aschenbecher aus. Ich
würde im Grunde genommen
Mädchen für alles spielen. Ich
hoffe, Ihr sagt mir zu. Ich habe
versucht, mich telefonisch mit
der Redaktion in Verbindung
zu setzen, doch da wurde ich
nur von der Sekretärin abge-
wimmelt, dabei war mein
Anliegen von geschäftlichem
Interesse.

Hilf mir, Rainer. Wie schaffe
ich es, in der Zeitschrift zu lan-
den? Es würde mich freuen,
diesen Brief in der nächsten
Ausgabe zu finden. Sonst wäre
ich zu einer Verzweiflungstat
imstande!

Und tschüs: Lex

**So leid es mir auch tut
(etwas Geheuchel wird
mir doch wohl gestattet
sein?), aber wir sehen
für eine einschlägige
Partnerschaft momentan
leider keine Möglichkeit.
Dies hat verschiedene
Gründe, welche jedoch
nicht in Deiner Person**

**begründet sind. Wenn
man die ganzen Kosten
addiert, kommt ein lei-
tender Redakteur billi-
ger, wenn man davon
ausgeht, daß Dein Reise-
weg 25 km mit dem
Ochsenkarren beträgt.
Zudem würden wir
ungern ein Mädchen
(noch dazu für alles)
namens Alexander um
uns haben - wär doch
irgendwie komisch.
Nachdem Dich schon
unsere Sekretärin abge-
wimmelt hat, ereilt Dich
dieses „Vergnügen“
noch einmal von meiner
Seite. So langsam
bekommst Du die Redak-
tion voll - wenn das kein
Rekord ist! Überlege Dir
das mit der Verzweif-
lungstat noch einmal
reiflich - unsere Ver-
zweiflungstaten endeten
alle hier in dieser Redak-
tion - vielleicht hätte
sonst noch etwas Ver-
nünftiges aus dem einen
oder anderen werden
können.**

-ZENSIERT-

Hallo Rrrrrrainiie,
weil ich weiß, daß Du nicht
schnell lesen kannst, schreibe
ich Dir jetzt ganz langsam! Ich
saug mir gerade die Play
Time 9/94 rein. Bei den Leser-
briefen bin ich auf so ein -
ZENSIERT- gestoßen, das
glaubt, daß man mit nur zwei
Befehlen ein ordentliches
Game coden könnte, und daß
ein Hochsprachencoder nicht
einmal Assembler programmie-
ren könnte. Was glaubt denn
der, wie „XXXX“ zustandege-
kommen sein soll? Ohne
Assembler wäre dieses geile
Game ja überhaupt nicht mög-
lich gewesen. Ich bin zwar
selbst ein C 64-User, aber
mein Bruder besitzt einen PC.
Und ich finde, daß der C 64
schlechter ist als andere. Aber
dafür ist das Programmieren
auf ihm viel leichter. Ich habe
zwar noch nicht viel Ahnung

von Basic, aber etwas Dunst
habe ich schon. Oh, -ZEN-
SIERT-, jetzt habe ich doch
glatt das übliche Geschleime
vergessen. Egal!
Sag mal, warum traust Du Dich
nicht, auch die Schimpfwörter
abzudrucken? Hast Du Angst,
daß Dein -ZENSIERT- Chef Red
Dir den -ZENSIERT- aufreißt?
Keine Angst, ich beschütze
Dich.
Ich glaube Dir auch nicht, daß
Du fotoscheu bist! Warum
sonst hast Du Dich ablichten
lassen? Zwar nur von hinten,
aber das spielt doch überhaupt
keine Rolle. Los, äußere Dich!
Da mir nix mehr einfällt, ende
ich lieber.
Günni, der Schrecken der
Wüste

**Als ich den von Dir zitier-
ten Eingangsgag das
erste Mal gelesen habe,
hätte ich vor Lachen bei-
nahe meinen Schnuller
verschluckt. Ausgrabun-
gen in Ägypten zeigten,
daß schon die Pharao-
nen diesen Gag in den
Hieroglyphen als veraltet
ablehnten. Lassen wir
das!**

**Warum sollte ich
Schimpfwörter und/oder
Wortschöpfungen, wel-
che das Genitale oder
Fäkale zum Inhalt
haben, abdrucken? Das
erfordert keinen Mut,
sondern nur ein gerüttelt
Maß an Stillosigkeit,
welche bei Dir offensicht-
lich in erschütternder
Menge zu „bewundern“
ist. Ich gebe mir redlich
Mühe, Euch beizubrin-
gen, daß man sich auch
gewählt ausdrücken und
Beleidigungen ohne
Abstecher ins Fäkale ver-
balisieren kann, aber
dann kommt Günni
daher und beschwert
sich, daß wir hier nicht
wie betrunkene Bierkut-
scher herumnölen. Wenn
Du Ferkeleien lesen
willst, bist Du bei mir an
der falschen Adresse -**

**eine geeignetere Lektüre
wäre da für Dich jede
Bahnhofstoilette. Unter-
liefe Dir bei Deinem Pseu-
do nicht ein Fehler?
Wolltest Du nicht mit
„Günni, der schrecklich
Wüste“ signieren?
Auch bei Dir kann ich
also eine Glaubensfrage
finden, an der mein
Interesse höchst unter-
entwickelt ist. Aber
selbst Fotoscheulinge
wie ich laufen gelegent-
lich unvorbereitet vor
des Fotografen heim-
tückische Linse, werden
geschubst, erpreßt,
geschlagen oder besto-
chen.**

WALDBÖCKELHEIM

Oh Rainer,
warum hast Du es getan? Du
hast einen tausend Jahre alten
Brauch beendet! Warum hast
Du Dein Gesicht gezeigt? Ant-
worte! Und wo Du schon grad
dabei bist, hier sind noch ein
paar Frägelchen:

1. Ist es Dir eigentlich schon
aufgefallen, daß Hermann kein
bißchen witzig ist?
2. Darf ich fragen, wie Du es
fertiggebracht hast, die Briefe
von Sigurd Zude (8/94) und
Sven (9/94) abzudrucken?
3. Mechthild-Poster im Sande
versandt???
4. Kommt Theme Park auch für
den Amiga 500?
5. Wie kann ich mein Mütter-
chen dazu überreden, daß sie
mir ein PT-T-Shirt kauft?
6. Vielen Dank für das Foto
von Dir im Viewpoint von Uni-
verse. Von welchem Kypernet-
tik-Händler hast Du denn die
ganze Cyperware?
7. Und vor allem: Wie hast Du
sie Dir leisten können?
OK, das soll's gewesen sein:
Der Waldböckelheimer Nerv-
funk

**Wo - um alles in der
Welt - liegt Waldböckel-
heim? Nicht, daß ich vor-
hätte, es zu besuchen -**

es wär halt nur von Interesse für mein Studium der Bräuche fremder Völker. Übrigens ist nicht jedes hier gezeigte Gesicht auch mein Gesicht! Aber darauf hättest Du wirklich selbst kommen können. Und da ich schon dabei bin, könnte ich auch wirklich antworten:

1. Nö, ist mir noch nicht aufgefallen. Wie kommst Du darauf? Ich find Hermann gut!

2. Das war eigentlich ganz einfach. Ich habe sie gelesen - kurzer Schreikrampf - Pause - Beruhigungsspillen - abgetippt - wieder Beruhigungsspillen (geringfügig höhere Dosis) - Tränen von der Tastatur wischen - Ende.

3. Da es außer Dir und mir nur noch drei weitere Schmutzfinken gibt, welche das Poster haben

wollten, ist es spurlos (wenn man mal von den lächerlichen paar Kratzern, welche wohl nun fürderhin mein Gesicht zieren, absieht), wenn auch absolut nicht klanglos (ihr hättet die Gute mal hören sollen!) verschwunden.

4. Jo.

5. Laß Dein Mütterlein (und mich) aus dem Spiel und kauf es Dir selbst.

6. Da es kein Foto von meinem Gesicht gibt, haben die Mädels im Layout einfach ein anderes genommen, welches dem meinen noch am ähnlichsten ist. Ich... hmmm... darüber muß ich nachdenken.

7. Hat sich wohl erübrigt. Zudem sollte es doch allgemein bekannt sein, daß das einzige, was ich mir leisten kann, dumme Bemerkungen sind.

PLAY TIME

T-SHIRTS
von ROSSI handsigniert!

für lächerliche
DM

20,-

Unsere Bestellbedingungen:

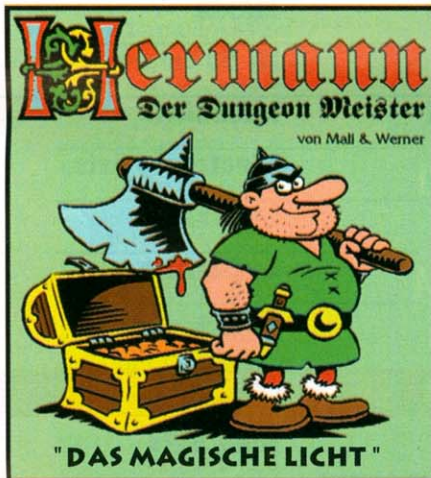
Bestellt werden kann per VORKASSE (Scheck/Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/12,- DM Ausland) oder per NACHNAHME (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

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“



**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: _____

Senden an: Computec Verlag GmbH & Co.
KG Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-
Charts Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

LESERCHARTS 1994

1. Die Siedler	Blue Byte
Diverse	598 Punkte
2. Anstoß	Ascon
Diverse	494 Punkte
3. Mortal Kombat	Akkilaim
Diverse	276 Punkte
4. SimCity 2000	Maxis
PC	274 Punkte
5. XXXX	ID Software
PC	265 Punkte
6. Rebel Assault	LucasArts
PC	264 Punkte
6. Syndicate	Electronic Arts
Diverse	264 Punkte
8. Sam & Max	LucasArts
PC	222 Punkte
9. X-Wing	LucasArts
PC	206 Punkte
10. Privateer	Origin
PC	199 Punkte

IM SEPTEMBER

1. Die Siedler	Blue Byte
Diverse	81 Punkte
2. Battle Isle 2	Blue Byte
PC	38 Punkte
2. TIE Fighter	LucasArts
PC	38 Punkte
4. SimCity 2000	Maxis
PC	36 Punkte
5. Syndicate	Electronic Arts
Diverse	34 Punkte
6. Mortal Kombat	Akkilaim
Diverse	32 Punkte
7. Anstoß	Ascon
Diverse	28 Punkte
7. Dune 2	Virgin
Diverse	28 Punkte
9. Rebel Assault	LucasArts
Diverse	27 Punkte
10. Sam & Max	LucasArts
PC	27 Punkte

1. Tie Fighter

Vormonat: 3

2. FIFA Int. Soccer

Vormonat: 6

3. Die Siedler

Vormonat: 1

4. Theme Park

Vormonat: 15

5. SimCity 2000

Vormonat: 2

6. Hanse - Die Expedition

Vormonat: Neu

7. Anstoß World Cup Edition

Vormonat: Neu

8. Battle Isle II

Vormonat: 5

9. Anstoß

Vormonat: 4

10. Pizza Connection

Vormonat: Neu

LucasArts

im 2. Monat

Electronic Arts

im 2. Monat

Blue Byte

im 3. Monat

Bullfrog

im 2. Monat

Maxis

im 8. Monat

Ascon

im 1. Monat

Ascon

im 1. Monat

Blue Byte

im 5. Monat

Ascon

im 9. Monat

Software 2000

im 1. Monat

1. Rebel Assault

Vormonat: 1

2. Theme Park

Vormonat: 6

3. Outpost

Vormonat: 3

4. Battle Isle II

Vormonat: 2

5. Erbe des Titan

Vormonat: Neu

6. Anstoß World Cup Edition

Vormonat: Neu

7. MegaRace

Vormonat: 8

8. SSN-21 Seawolf

Vormonat: Neu

9. Ultima VIII: Pagan

Vormonat: 4

10. Sam & Max

Vormonat: 9

LucasArts

im 10. Monat

Electronic Arts

im 2. Monat

Sierra

im 3. Monat

Blue Byte

im 6. Monat

Blue Byte

im 1. Monat

Ascon

im 1. Monat

Mindscape

im 4. Monat

Electronic Arts

im 1. Monat

Origin

im 9. Monat

LucasArts

im 3. Monat

1. Bundesliga Man. Hattrick

Vormonat: Neu

2. Die Siedler

Vormonat: 1

3. Hanse - Die Expedition

Vormonat: Neu

4. Anstoß World Cup Edition

Vormonat: 8

5. Anstoß

Vormonat: 2

6. Pizza Connection

Vormonat: 3

7. Der Clou

Vormonat: 6

8. World Cup USA '94

Vormonat: Neu

9. Mr. Nutz

Vormonat: 4

10. Kolumbus

Vormonat: 12

Software 2000

im 1. Monat

Blue Byte

im 9. Monat

Ascon

im 1. Monat

Ascon

im 2. Monat

Ascon

im 10. Monat

Software 2000

im 5. Monat

Neo Design

im 5. Monat

U.S. Gold

im 1. Monat

Ocean

im 5. Monat

Software 2000

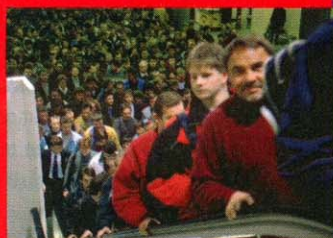
im 7. Monat

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, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern.



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

PLAY TIME BARSAR

AMIGA

Verk. Goblins 2 DM 40,-, Winter Supersports u. Goblins je DM 30,- T. Haverkamp, Römerstr. 21, 71739 Oberriexingen

Verkaufe CD32 mit 9 Spielen für DM 320,- Tel. 07624/2332 ab 18 Uhr, W. Gröger, Steingasse 48, 79639 Grenzach

Verkaufe Amiga Games, Liste anfordern bei Steffen Kühner, Zum Aischbach 5, 74336 Brackenheim

Verk. Amiga 500 mit 1MB, Joystick, Mouse, Anschluß f. Fernseher, Farbdrucker, 120 Spiele, DM 550,- Tel. 039403/4937

Verk. Amiga orig. Waxworks, 1869, Der Patrizier, Conquistador, Monkey Island 1, Railroad Tycoon, History Line, Dune 2, Xenomorph für je DM 25,- Tel. 05173/2395

Verk. RAM Expansion/A600 Monitor Commodore 1084, 8 Games, zu erfragen: T. Wienert, Dahlitzer Str. 19, 03046 Cottbus

Verk. Amiga 600 HD (40) und Monitor, Spiele (orig), Programme, Literatur VB DM 1.100,- Thomas Kretzschmar, Brahmsbogen 9, 06124 Halle Tel. 0345/669032

Verkaufe Amiga 1200 + Citizen Farbdrucker + Zub. + viel Software und Spiele. VB DM 800,- Olaf Nowak Tel. 0931/53440 ab 18 Uhr

Verk. Star Trek DM 45,-, Turrican 3 DM 30,-, Epic DM 20,-, Space Job DM 15,-, Indy 4 DM 35,-, Monkey 1

DM 30,- Kaufe: Elite 2, Theme Park, Tel. 07473/23895

Verk. Beneath a Steel Sky + Kolumbus für je DM 50,- Tel. 05401/35467

Verkaufe A600 + 90 Disketten + 2 LW + 4 Joysticks + Mouse NP 850,- für DM 400,- 1 Jahr alt. Tel. 0451/8966935 Stefan Frank

Verk. Leerdisk, 600 Disks + 6 Boxen DM 450,- 100 Disks + 1 Box DM 80,- (alles 3,5 Zoll). Tel. 02433/51829

500: Chaos Engine DM 20,-, CD32: Microcosm DM 45,-, Pirates! Gold DM 25,- Tel. 04941/67910

PC

Verk. PC orig. Space Max (20), Utopia (20), Aces of the Pacific (40), Space Quest IV (30), Monkey Island 2 (39), Indy 4 (39), Star Trek 25th (35). Tel. 05173/2395

PC 386 DX 40 MHz, 4 MB RAM, 1 MB SVGA, 120 MB HD, Soundblaster., 3,5 + 5,25 FD, Monitor, DM 150,- Thomas, Tel. 02941/79819

Tausche PC Spiele! Liste von und an: H. Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

Standardsoftware als SW, wie UFO oder F15 Info gegen Rückumschlag, M. Gronau, Am Hömberg 16, 57250 Netphen

Suche!!! Eishockey Manager! Original! und Pizza Con. Meldet Euch!!! Tel. 08686/8200 ab 14 Uhr. Bitte!!!

Verkaufe CD-ROM Myst für DM 60,- & alle Play Times von der Erstausgabe bis heute incl. Sonderhefte für DM 50,- Tel. 08461/8732

Suche Elder Scrolls (orig.). Tausche gegen Ultima 8, Simon the Sorcerer o. Privateer 09575/1677

Verkaufe PC-Originale: DSA (m. KL DM 55,-), Kolumbus (DM 65,-), Der Clou (DM 75,-) Lemmings (DM 40,-) u.a. Tel. 07454/8633

Verk. 486SX/25, 2MB, 85MB Festplatte, Soundkarte u. Boxen, Monitor, Spiele, reichl. Prog. r. Pr. DM 1.300,- Tel. 03733/52547

Verk. Hero Quest, Hard Nova, Wizardry 7, Populous, Lord of the Rings, FOTI, Rommel, Spiele-Disk 1+2, Hyperspeed. Michael Briesse, In der Landwehr 17, 37154 Northeim

PC Origin. + NN Tornado 60,-, Pagan CD 80,-, Epic 40,-, Indycar Rac. 60,-, Shadow Caster 60,- Monkey Isl. 2 50,- Tel. 02822/52415

Verk. AITD 2 für 65,-, Zools für 30,-, Indycar Racing für 50,-, alles Originale. Mark Gruning Tel. 07367/2264 ab 18 Uhr

Verkaufe Indy 4 für DM 50,- Tel. 0511/721121

Verkaufe verschiedene Computerspiele, jedes Spiel DM 25,-. Kostenlose Liste bei T. Bohlein Tel. 09562/3633

XXXX und X-Wing gesucht (Orig.)! Zahle DM 50,- p. St. o. tausche: F15 III o. F1GP! M. Siegel Wackersteinstr. 4, 72116 Mössingen

Verkaufe PC-Originale Ultima 6 und Indy 3 zu je DM 20,-, Wallstreet Manager DM 50,-, Die Hard, Hare Raising Havoc, Rocketeer, Ghostbusters II zus. DM 60,- Tel. 07305/5281

Verkaufe o. tausche In Extremis DM 70,-, Trolls DM 40,- Space Job DM 10,-. Originale, Tel. 0345/645605 Halle/Saale

Achtung: Tausche PC-Spiel Terminator Rampage gegen das Spiel Theme Park. Ruft an bei Marco Kurz von Schmeling, Tel. 08634/5002

Verkaufe 386SX16 mit Drucker, Maus, Joystick, Soundkarte, 340 MB HD und 2LW. Ohne RAM VB DM 1.000,- Tel. 09381/3581

Verkaufe 8 x 256 KB SIMM-Module zus. DM 120,-, außerdem einen Commodore 1802 Monitor für DM 120,-

André Kalina, Ringstr. 16, 17498 Behrenhoff

Wer hat Probleme bei Sierra/Lucas-Adv. sowie Simon u. Erben der Erde? Kostenlose Telefontips! Tel. 069/869499

SUPER NES

Modulkopierer neueste Version mit 32 MBit für SNES & MD Infos. Tel. 06182/22593 od. 24109 ab 17 Uhr

Suche Neuheiten (auch Sammlungen) für SNES-MD-NES u. GB. S.Street F. II, M. Kombat 2, Soleil etc. Tel. 0641/791740

Tausche SNES-Spiele: Zelda + Spielberater, Pilot Wings + Codes u. GP1. Tel. 06373/6692 von 15-18 Uhr nach Patric fragen.

Suche für SNES u.a. Mr. Nutz, NBA Jam, Plok, Pac Attack, W.C.Striker USA, NHL Hockey 94 usw. Tel. 030/3418661 Claudia

Verkaufe Super NES, 2 Joypads, 2 Adapter, 5 Spiele (Parodius Jp., Starfox...) zusätzlich MGH Kopierstation VHB DM 1.150,- Tel. 0941/997051

Verkaufe zu DM 40,- F-Zero, zu DM 60,- Magical Quest, Tiny Toons oder tausche gegen Mr. Nutz, Dschungelbuch Tel. 02171/42126 ab 19 Uhr

Verkaufe WWF Wrestlemania, S. Mario World, SF II an den meistbietenden Kim Langer, Marlstr. 42 a, 23566 Lübeck

NES

Verk. NES mit 9 Spielen z. B. Terminator, Time Lord, Blades of Steel usw. NP DM 1.200,-, VP DM 800,-. Tel. 089/7809696

GAME BOY

Verkaufe GB m. Zubehör und 1 Spiel, 1 Jahr alt, in 1a Zustand, mit Originalverpackung, NP DM 820,-, VP DM 450,- Tel. 09604/1837 Mane

Verkaufe GB mit 12 Spielen z. B. Super Mario Land 2 und Mega Man 2. Für nur DM 500,- Tel. 06196/74398 ab 14 Uhr



Willkommen in der Alex-Abzock-Ecke, ein Teil von Rainers neuer Bezeichnung für die Rollenspielseiten (siehe auch Leserbriefe). Auf alle Fälle gab mir eine Postkarte zu denken, auf der folgendes zu lesen war: „Gib Shadowrun! Dein Ro(h)ling!“ Wenn der äußerst freundliche Herr mir noch mitteilen möchte, was er damit bezwecken wollte? Abgesehen davon, ein großes Lob an Euch, die Leserzuschriften waren nicht nur zahlreich, sondern auch gehaltvoll.

Alexander Geltenpoth

Grundlegendes

Ich habe ein paar Fragen an Dich und hoffe, daß Du sie mir beantworten kannst. Aber zuerst wollte ich bekanntgeben, daß die Spielemesse in Essen jedesmal in der Gruga stattfindet.

1. Der eigentliche Sinn eines RPGs ist meiner Meinung nach, daß man Spaß daran hat, sich mit einem erdachten Spieler zu identifizieren, ihm Farbe zu verleihen, indem man ihn genau ausarbeitet, um anschließend mit ihm Situationen zu durchleben, in die man selbst nie käme. Warum also muß ich ständig daran verzweifeln, daß meine Mitspieler nur darauf aus sind, sich mit den besten und tödlichsten Extras auszustatten, um möglichst viele Gegner zu töten und Schätze einzusammeln? Wie kann ich das ändern?

2. Neulich fragte mich eine Bekannte, wer eigentlich die Idee hatte, ein RPG zu erfinden. Ist das bekannt?

3. Wie wäre es, wenn Ihr ständig eine kleine Liste mit voraussichtlichen Erscheinungsterminen von Neuerscheinungen und Übersetzungen von RPGs und RPG-Romanen führtet, an denen man sich orientieren kann?

4. Was hältst Du davon, bei SR den Sasquatch als neuen Charaktertypus aufzunehmen und seine Meta-Boni/Mali nach den Menschen zu berechnen?

Falls Du irgendwas über neues SR-Material weißt, verrate es mir, und falls Du mich dazu zwingen würdest, nähme ich

auch gerne Earth Dawn!

Im Voraus vielen Dank,

Dein Sebastian Schaefer

Mal sehen, ob Dir geholfen werden kann - zu den Fragen:

1. Diese Erkenntnis ist das wichtigste in einem RPG überhaupt, Mitspieler, die das nicht einsehen wollen, sind leider schwer zu bekehren. Es gibt nur eine Möglichkeit, wie man als SL Druck auf diese skrupellosen Hack'n'Slayer ausüben kann. Man verteilt Erfahrung hauptsächlich für gutes Rollenspiel und nicht für das Erschlagen von Gegnern. Außerdem generiert man Abenteuer, die nicht kampflastig sind und läßt nur Gegenstände auffinden, die sich kaum im Gefecht einsetzen lassen. Falls alle Stricke reißen, sollte man sich neue, vernünftiger und reifere Mitspieler suchen.

2. Das erste RPG (die Urform von D&D) wurde von Gary Gygax entworfen, der bis vor wenigen Jahren noch bei TSR arbeitete.

3. Wäre sehr gut, bräuchte aber auch eine Menge Platz. Außerdem sind Erscheinungstermine in etwa so genau vorherzusagen wie die Lottozahlen.

4. Steht jedem offen, es gibt nur ein Problem. Wer kennt die Mentalität eines Sasquatch? Wie soll man den spielen? In den SR-Roma-

nen kommt ja ein Sasquatch vor, aber es sind noch viel zu wenig Anhaltspunkte über dessen Motivationen gegeben.

Bei FanPro ist zwar immer eine ganze Menge in der Mache, aber genaueres hat mir auch niemand verraten. Es liegt mir wirklich fern, irgendwen zu irgendwas zu zwingen, aber diesmal mache ich eine Ausnahme. Viel Spaß mit Earth Dawn.

MECHWARS

Kampf um die Innere Sphäre

Das BattleTech-Universum mißt mittlerweile nicht nur in der Vorstellung Tausende von Lichtjahren, genreübergreifende Spiele zu diesem Titel gibt es wie Sand am Meer.

Bis zu fünf Spieler übernehmen die Herrschaft eines oder mehrerer der fünf Nachfolgestaaten. Das Ziel besteht in der Eroberung von vier der fünf Häuser, was nur über taktisches und diplomatisches Geschick erreicht werden kann. Gespielt wird in Runden nacheinander. Es müssen Einnahmen verwaltet, neue Truppen ausgehoben und





bewegt sowie Schlachten ausgetragen werden. Wichtige Faktoren, wie den Techniklevel, die Loyalität der Anführer, die unberechenbaren Aktionen, ComStars und außerordentliche Ereignisse sollte man immer im Auge behalten. Das Regelwerk ist relativ unkompliziert, sodaß eine Runde relativ schnell, aber äußerst spannend ablaufen kann. Verhandlungen unter den Spielern rücken in den Vordergrund, nur allein einen strategisch ausgeklügelten Feldzug nach dem anderen auszuführen, wird in den seltensten Fällen vom Erfolg gekrönt. Leider kann das asketische Spielmaterial qualitativ nicht mit den guten Regeln mithalten, für diesen Preis erwartet man dann doch zumindest ein anständiges Spielbrett und Plastikminiaturen und keine vorgestanzten Pappdeckel samt lappriger Kunststoffkarte. Auch Nicht-BattleTech-Fans dürften jedoch ansonsten von MECHWARS begeistert sein.

Brettspiel für 2-5 Personen

mögliche Bezugsquelle:
FanPro
 Tel. (0211) 924 22 45
 Preis: 69,- DM

Die Universelle Bruderschaft Abenteuer und Spielhilfe zu SHADOWRUN

Die besondere Anziehungskraft von Sekten und anderen Geheimorganisationen wird meistens durch Versprechen derselben erwirkt, die aber seltenst eingehalten werden. So auch Mitte des 21. Jahrhunderts... Wie schon im Grimoire ange-

sprochen, wählen einige Schamanen Insekten zu ihrem Totem. Damit sind jedoch erhebliche Gefahren verbunden, die Insektengeister übernehmen nämlich allzuleicht die Kontrolle und versuchen, immer mehr (Meta-) Menschen in ihren Bann zu ziehen. Die Universelle Bruderschaft ist eine solche Vereinigung, in der langjährige Mitglieder, oft auch gegen deren Willen, der sog. Verschmelzung unterzogen werden. Der Insektengeist übernimmt dabei meistens das Bewußtsein seines Wirts und formt den Körper neu nach seinen Wünschen. Daß diese schreckliche Wirklichkeit nicht an die Öffentlichkeit dringen darf, versteht sich. Darum dreht sich auch das vorgefertigte Abenteuer, die Runner erhalten den Auftrag, eine verschwundene Person ausfindig zu machen. Nach und nach kommen sie hinter das dunkle Geheimnis und schreiben sich somit selbst auf die Abschußliste der Universellen Bruderschaft. Die enthaltene Regelmasse ist etwas dürrig, zum Beispiel wird der Vorgang der Verschmelzung nicht genau eingebunden, sondern es wird nur erklärt, daß willensstarke Menschen unter gewissen Umständen ihr Bewußtsein und ihre physische Form behalten können, aber von den Mächten des Insektengeists profitieren. Als Kampagne ist dieses Werk jedoch wirklich gut und auch als Grundlage für weitere Abenteuer leicht verwendbar.

mögliche Bezugsquelle:
FanPro
 Tel. (0211) 924 22 45
 Preis: 40,- DM



Wanted! Dead or Alive!

Suche noch Mitspieler für BattleTech!
Matthias Müller
Haßblocher Straße 77
68219 Mannheim

Kontakt zu Rollenspielern im Raum Marktredwitz gesucht. Sie sollten so 12-15 Jahre alt sein. Habe Erfahrung mit SR, Warhammer, BattleTech, DSA und verschiedenen Tabletops.
Jörg Zintl
Ludwig Thoma Straße 35
95615 Marktredwitz
 Tel. (092 31) 54 65

Hallöchen Chummers!
 Wenn Ihr wie ich total auf SR abfährt, meldet Euch mal bei mir. Wir könnten ein wenig labern und uns vielleicht den einen oder anderen Tip geben. Aber auch Spieler anderer Systeme können sich ruhig melden, sogar DSA-Spieler bekommen eine Antwort. Ach ja, gibt es überhaupt RPG-spielende Mädchen? Ich kenne kein (!) einziges. Meldet Euch mal!

Cya, Keeper!!!

Guido Bertling
Erlenweg 8
48499 Salzbergen

Mitspieler für Midgard und SR in Zwickau und Umgebung gesucht!
Alexander Goltz
Luise-Zietz-Straße 5
08064 Zwickau

Verkaufe DSA-Boxen (Basis-Spiel, Magie des DSA, Das Land des DSA uvm.) und Abenteuer (Stromaufwärts, Durch das Tor der Welt usw.) Preis für eine Box 20-30, für ein Abenteuer 3-8.
Dominik Cenia
Goethestr. 17/1
71665 Vaihingen / Enz
 Tel. (07 042) 98 275

Inserentenverzeichnis 11/94

Bachler	23
Bischoff & Partner	10
Computec	27, 83, 85, 95, 99, 109, 123
Cybersoft	9
EMP	29
Gameline	10
Groß Elektronik	39
ICP	125
Joysoft	89
Kellogg's	91
Kopmann Computer	39
Marlboro	132
Mediapoint	17
Megabyte	91
Mirox	21
Multimedia Soft	31
Nestlé	93
Okay Soft	25
Paradize Software	21
SCL Versand	35
Sega	11-15
Software 2000	2, 7, 41
TS Datensysteme	33
Treffpunkt Soft	25
TV Games	95
Virgin	131
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.

SONIC UND KNUCKLES

Hinter dem neuen Auftritt des Speed-Igels steckt mehr als ein neues Jump & Run-Spiel. Segas neuer Hit ist erstmals mit einer Slot-Technik ausgestattet, die es erlaubt, ältere Sonic-Spiele aufzustecken. So habt Ihr in Sonic & Knuckles nicht nur ein neues Jump & Run, sondern könnt alle Sonic-Spiele mit neuen Gegnern spielen. Genial!



Play Time
12/94



FRENCH CONNECTION

Software-Entwicklungen aus unserem europäischen Nachbarland gehören spätestens seit Alone in the Dark zu den Spitzenprodukten. Mit Heart of Darkness von Amazing Studio,

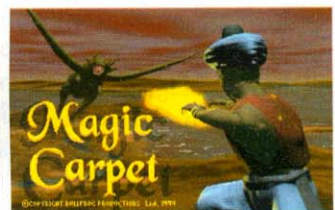


Commander Blood von Cryo, Little Big Adventure von Adeline und Alone in the Dark 3 von Infogrames kündigen sich erneut hochinnovative PC-Spiele an. Wir geben Euch Einblick in das „savoir jouer“.

erscheint am
9.11. 94

BULLFROG, PETER MOLYNEUX UND MAGIC CARPET

Die High-Tech-Zauberer um Kreativ-Kopf Peter Molyneux gehen wieder einmal neue Wege. Mit Magic Carpet (PC) haben sie eine Art „Teppich-Flugsimulation“ geschaffen, die es in sich hat. Wie Aladdin steht Ihr auf einem magischen Teppich und fliegt in rasanten Manövern gegen Fantasy-Figuren im 1001-Nacht-Ambiente. Die Darstellung der Umgebung erreicht dabei in Echtzeitberechnung ungeahnte Qualitäten. Dazu Meister Molyneux im Interview!



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 Silberman

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

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 Erhwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Thomas Carlile, Stephan Girlich,
Ingolf Held, Petra Maueröder, 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: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Träger

**Konzeption und Gestaltung der
Eigenanzeigen:** 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: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Disney

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.





Unglaubliche Grafik !!

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



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.

MED J N

Your way to flavor.



mg Nikotin / mg Kondensat
(Durchschnittswerte nach ISO)

0,7/9



ME 6/94

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Heftaußenrand