

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

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

EVT 6.4.1994

5/94

COMPUTEC
VERLAG

J11426E



JETZT NEU!!!



32 mit 32 Seiten

Für High End User!

Ultima VIII - neues Meisterwerk?

Der Super FX2-Chip ist da!

Powerslide besser als Virtua Racing?

CD 32 Strikes Back!

Microcosm - die beste Version?

Sega-Träume mit Saturn!

GENIALES RIESENPOSTER

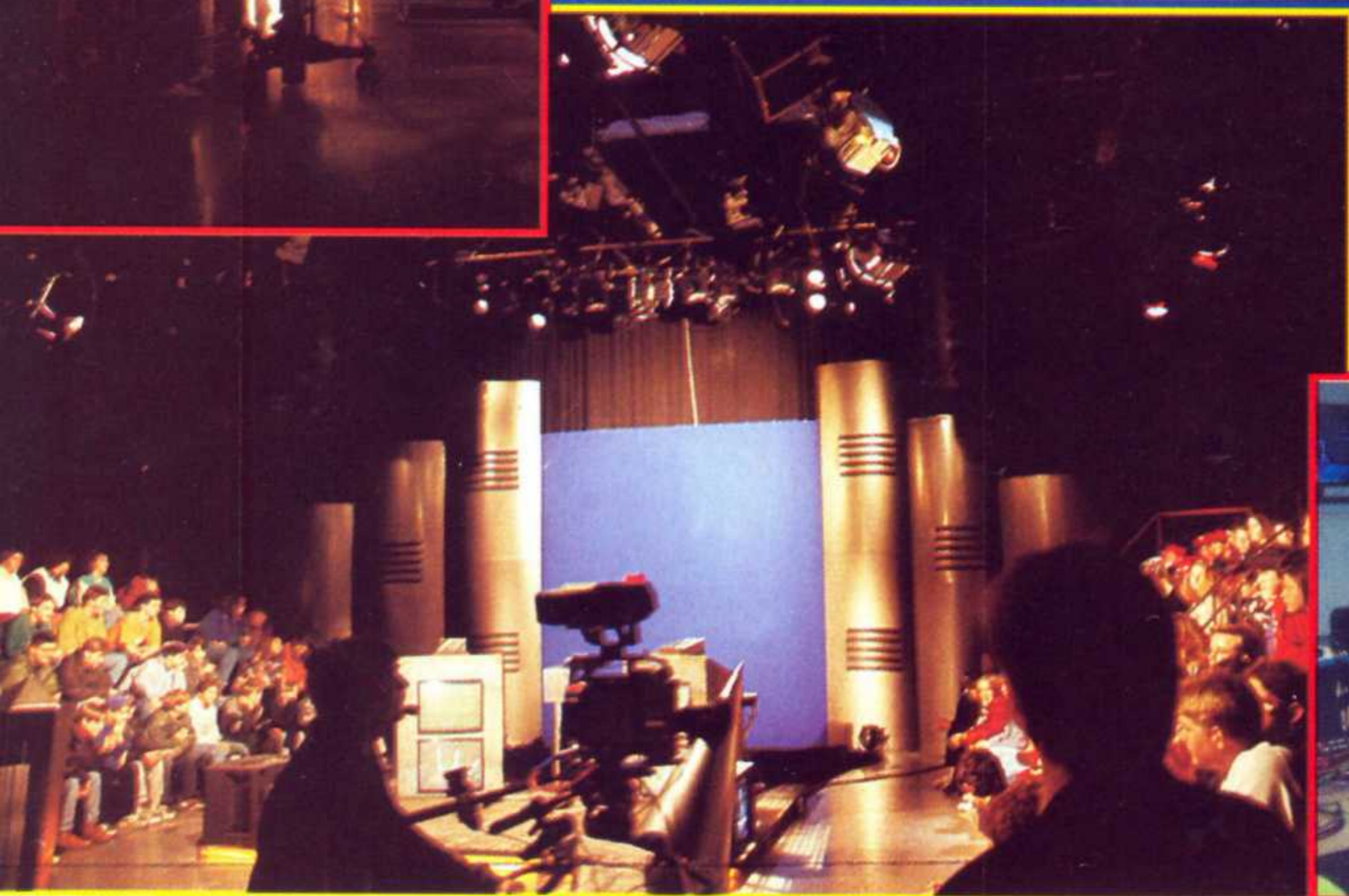
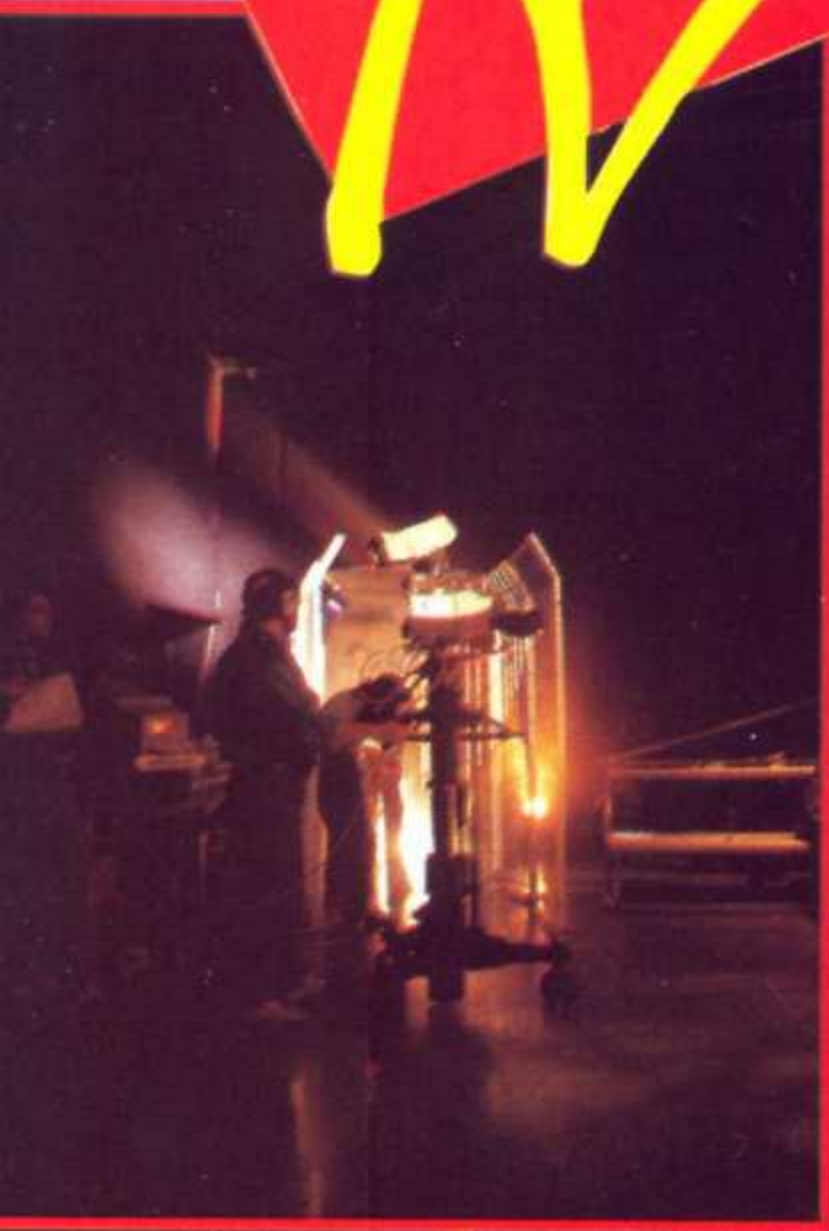


WAS BRINGT 32 BIT?

DER UNTERGANG! HAT DER PC NOCH ZUKUNFT?

PLAY TIME. DIE SHOW.

TV





**Sonntags.
12.20 Uhr.
Auf RTL **2**.**

Das aktuelle
Heft zur Show
Jetzt im Handel
erhältlich.



Stephan Heller ist
"Mr. Play Time"



NINTENDO



Auch der Monat April birgt für Nintendo-Besitzer einige Softwareschätze. Knifflige Rätsel und eine Langzeitmotivation verspricht Westwoods Action-Adventure Young Merlin. Sportlich geht's dann gleich mit drei Soccer-Spielen weiter, die schon vorab die Fußballweltmeisterschaft in den USA einläuten. Anstoß lautet hier das Motto! Wer allerdings von den beiden Rivalen Virtual Soccer und Champions World Class Soccer den kürzeren zieht, erfahrt Ihr nur im Nintendo-Teil. Wir bleiben bei Soccer: Electronic Arts schickt schon mal FIFA Soccer für das Super Nintendo zum Aufwärmen aufs Spielfeld. Um Euch diese Modulpur noch rechtzeitig vorstellen zu können, wurde kurzerhand die Nintendo News-Seite geopfert. Wem allerdings die Fußballspiele so unwichtig erscheinen wie beispielsweise Al Bundys Sockenprobleme, dem können wir nur noch mit solch lustigen Spielen wie Flintstones oder Bugs Bunny weiterhelfen. Mitsui verschreibt Euch das lustige Spiel rund um den Hasen ganz ohne Rezept, also Lachkur pur.

Uwe Kraft



SEGA



Es ist schon beeindruckend, was sich derzeit alles bei Sega abspielt. Letzte Ausgabe kündigten wir Euch noch einen umfassenden Bericht zu Saturn an. Doch kaum war der Artikel fertig, überraschte uns ein Fax aus der Zentrale von Sega Europe. Wie aus dem heiteren Himmel landete plötzlich die Nachricht von Mega Drive 32 auf meinem Tisch. Gleichzeitig wurde der Release-Termin vom Saturn auf Ende 1995 verschoben. Nun weiß man nicht, ob man lachen oder weinen sollte. Zum einen müssen wir auf die nächste Sega-Konsole noch bis 1995 warten und zum anderen können wir für rund DM 400 unser gutes altes Mega Drive schon in Bälde zum übermächtigen Konkurrenten für Jaguar und 3DO aufmöbeln. Letztendlich kann man jedoch erst ein Urteil fällen, wenn der Mega Drive-Zusatz erscheint. Ein etwas kleinerer, jedoch kaum weniger eindrucksvoller Zusatz sorgte diesen Monat für Furore. Dank SVP-Chip ist Virtua Racing das derzeit beeindruckendste Mega Drive-Spiel. Den stolzen Preis von rund DM 200 darf man dafür allerdings auch hinblättern.

Hans Ippisch



AMIGA



Eindeutiges Highlight in der Amiga-Szene ist zweifellos der Release von Microcosm. Ein halbes Jahr mußten die CD 32-Besitzer auf das erste echte Megaspield für ihr System warten. In der Zwischenzeit durften sie sich zwar die Zeit mit Spielen wie Pirates! Gold oder Prey vertreiben, doch für diese Titel haben sie sich das System ganz sicher nicht zugelegt. Sie wollen megaspektakuläre High Tech-Spiele, die so nur mit CD-ROM möglich sind. Glücklicherweise erfüllt Psygnosis' Microcosm diese Erwartungen auch voll und ganz. Fantastische Grafiken und technische Perfektion zeichnen dieses Action-Spiel aus. Damit haben sie endlich ihr Vorzeigespiel, das der neuen Technik gerecht wird. Damit noch nicht genug: Besonders freuen wird die CD 32-Fans außerdem noch, daß das CD 32-Microcosm die Mega CD II- und sogar die PC CD-ROM-Version gnadenlos alt aussehen läßt.

Auf dem A500/1200-Markt bestimmten das Tüftelspiel Puggsy, die Gaunersimulation Der Clou und der Siedler-Clone Genesis das Geschehen.

PC



Heissa Juche! Nach scheinbar unendlicher Wartezeit traf der gefütterte Umschlag mit den acht magischen Disketten bei uns ein: Ultima VIII sorgte für hektische Regsamkeit und Gedränge um die PC-Bildschirme in unserer Redaktion. Niemand ließ es sich nehmen, einen Blick auf das neueste Werk von Richard Garriott zu werfen und dazu seinen Kommentar abzugeben. Von "Das ruckelt ja" (Hans Ippisch) bis "Das ist ja Wahnsinn! Laß uns uns 'ne Nachtschicht einlegen." (Oliver Menne) waren die unterschiedlichsten Stimmen zu hören. Für uns PC-Freaks war aber schon nach fünf oder sechs Stunden Spielzeit klar, daß Ultima VIII das beste Ultima überhaupt ist. Neben dem Review von Ultima haben wir natürlich noch andere Berichte anzubieten. Diesmal müßte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. MicroProse schickt F-14 Fleet Defender ins Rennen. Außerdem lest Ihr über Seawolf, Pacific Air War, The Elder Scrolls und UFO. Wer neues Futter für seinen PC sucht, wird sicherlich einige interessante Kauftips finden.

Thomas Borovskis, Oliver Menne





Seite 38-40



ULTIMA VIII

Das lange Warten hat ein Ende. Seit Monaten angekündigt, legt Ultima VIII die Meßlatte für Rollenspiele auf ungeahnte Höhen. Ein Epos von galaktischem Ausmaß.

Seite 130-131



SATURN

Wildeste Gerüchte kreisen um Segas neue Konsole. Was uns im Jahre 1995 erwartet und ob Sega damit wohl einen Hit landen wird.

Seite 142-143



VIRTUA RACING

Der SVP, Segas beste Idee seit Sonic, macht Virtua Racing zu einem echten Meisterwerk. Daß zudem noch Spielbarkeit und Grafik auf einem hohen Niveau stehen, seht Ihr in unserem Test.

Seite 120-126



MICROPROSE SPECIAL

Seit Jahren bewegen sich die Spiele von MicroProse in den oberen Chartpositionen. Wir haben einfach einmal in Amerika vorbeigeschaut und berichten direkt aus den Entwicklungslabors.

PROJECT REALITY NIMMT GESTALT AN!

Nintendos ebenfalls für 1995 geplante 64 Bit-Konsole kann bisher mit technischen Spitzenleistungen aufwarten. Mit diesem System stehen mehr als 100 Mega Bits an Dateninformationen für jedes Spiel zur Verfügung. Die für die Module verwendeten siliziumbeschichteten Chips machen den Datenzugriff ca. zwei Millionen mal schneller als bei den bisher oft für schnell gehaltenen CD-Technologien. Die beiden Entwickler Nintendo und Silicon Graphics schließen aber nicht aus, daß man in Zukunft auch ein CD-ROM als Erweiterung ins Programm aufnimmt. Noch dieses Jahr wird die neue Technik in den Spielhallen zu bewundern sein. Mit weniger als 250 Dollar als Endpreis, muß sich die Konkurrenz im Heimgerätebereich ab dem Jahre 1995 wohl warm anziehen.

LETZTE MELDUNG

Ihr habt Sorgen mit Eurer Soft- oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen! Ab sofort haben wir eine Sprechstunde für Euch eingerichtet. Montag bis Freitag von 13.00 bis 16.00 Uhr schenken wir Euch Gehör. Solltet Ihr nicht durchkommen, schreibt uns! Die Adresse für all Eure Zuschriften: Play Time • Kennwort: Help! Isarstraße 32 • 90451 Nürnberg

0911 / 6 42 77 62

NOVEMBER



● **Mega Man X Seite 144**

Capcom macht den Mega Man so langsam zum Aushängeschild der Firma. Nach diversen Auftritten auf NES und Game Boy gelang auch die Vorstellung auf dem Super NES sehr gut.



● **Der Clou Seite 104**

Nicht ganz ernst gemeint in der Story, aber dafür eine ernsthaft gute Programmierarbeit kommt aus dem fernen Österreich zu uns. Der Clou läßt Euch in den harten Alltag eines Einbrechers Einblick nehmen.



● **Art of Fighting 2 Seite 156**

Neo Geo-Besitzer müssen wieder einmal tief in ihre Tasche greifen, denn die Fortsetzung des Prügelklassikers ist da. Pflicht für die Halter dieser Edelkonsole.



Rubriken

Charts.....	118
Editorial	4
Game Over	162
Help	62
Highlights	5
Kleinanzeigen	113
Leserbriefe	106
News.....	8



Specials

Play Time TV	18
Automatenmesse.....	36
Into the Future.....	20
MicroProse.....	120
NBA Jam Competition	128
Rollenspiele.....	158
Saturn	130
Workshop Sim City 2000...	116



Reviews

PC

1942 - Pacific Air War.....	48
Battle Isle II Richtigstellung ...	49
F-14.....	46
Magic of Endoria.....	50
Microcosm	51
Privateer - Righteous Fire	52
Seawolf	44
The Elder Scrolls - Arena.....	42
UFO.....	43
Ultima VIII.....	38
Unnecessary Roughness	52
Wizard	52
Zeppelin	41

AMIGA

Arcade Pool	61
Brian the Lion.....	57
Der Clou	104
Fatman	59
Genesia	53



PLAY TIME

Hyperion.....59
 Missiles over Xerion59
 Perihelion58
 Puggsy56
 Software Manager60
 Ultimate Software Manager 59

CD 32

Microcosm54
 Super Putty103
 Wing Commander.....61

MEGA DRIVE/MEGA CD II

Barkley Shut Up and Jam ..134
 Bill Walsh.....141
 Hyperdunk.....135
 Mutant League Hockey133
 NBA Jam132
 NHL Hockey 94.....139
 Subterranea.....140
 Virtua Racing142

MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Deep Duck Trouble136
 Sensible Soccer138

SUPER NES

Bugs Bunny-
 Rabbit Rampage147
 Dr. Franken149
 Flintstones150
 Mega Man X.....144
 Metal Marines.....153
 Might and Magic II149
 Pop 'n Twinbee154

T2 Arcade Game.....151
 Virtual Soccer148
 World Class Soccer.....155
 Young Merlin152

GAME BOY

Hyperdunk GB157
 Ultra Golf.....157

NEO GEO

Art of Fighting 2.....156



Previews

SNES

Claymates Preview.....146
 Robocop vs. Terminator
 Preview146

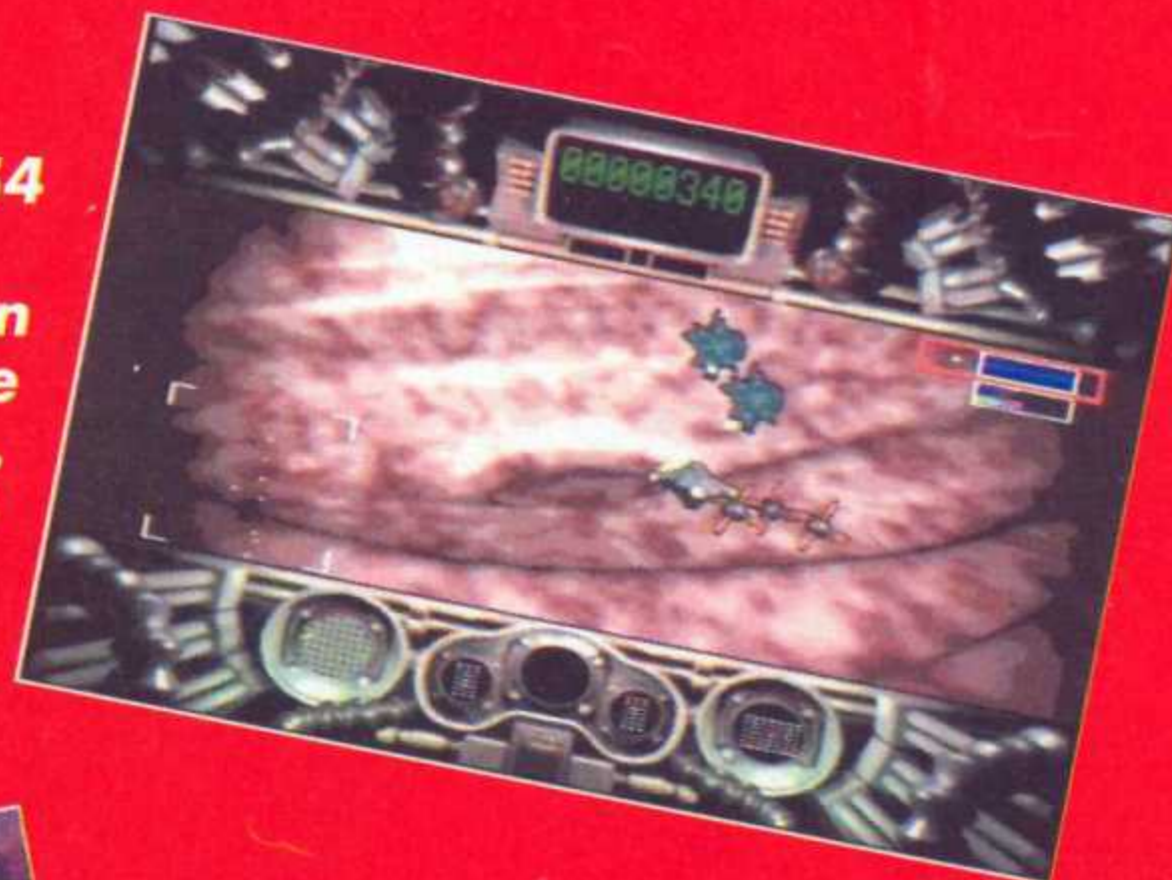
● **NBA Jam/Barkley/
 Hyperdunk Seiten
 132/134/135**

Dies ist der Monat der orangenen Bälle, der Slam Dunks und der quietschenden Turnschuhe. Basketball auf dem Mega Drive in gleich drei Variationen. Wer dunkt am besten?



● **Microcosm CD 32 Seite 54**

Wer 16,7 Millionen Farben darstellen kann, der sollte auch etwas daraus machen. Microcosm läuft auf dem CD 32 jedenfalls zur Höchstform auf. Kleiner Tip: schaut auch mal auf Seite 51 die PC-Version an!



● **Fleet Defender Seite 46**

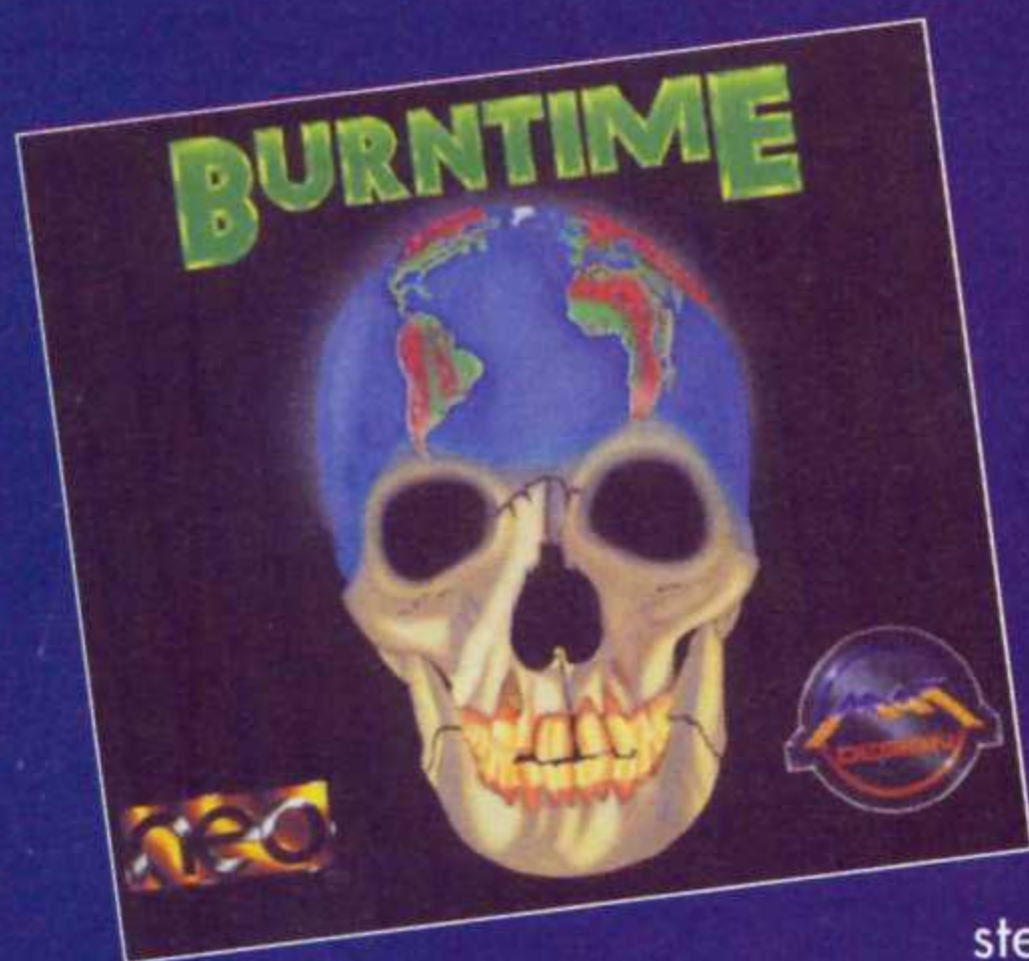
Fast jeden Monat fliegt eine neue PC-Simulation durch die Redaktionsräume. Nach Strike Commander und TFX schaltet nun Fleet Defender von MicroProse den Afterburner zu.





PLAY TIME

NEWS OF THE WORLD



It's BURNING TIME

Neo Project nennen sie sich und absolut tanzbare Discomusik machen sie. Wer dahinter steckt? Wie schon bei

Whale's Voyage (auch schon als "Disco"-CD erschienen) hat auch hier der österreichische Musiker Hannes Seifert von NEO seine Finger im Spiel. Im Gegensatz zum Erstlingswerk wurden allerdings nun auch erfahrene Musiker wie Bruce Ingram (schon bei Frank Farian und James Brown dabei gewesen) und Steve Eringle (Jennifer Rush und Supermax) hinzubemüht. Was herauskam, ist eingängig, geht ins Blut und wer Culture Beat hört, der muß auch hier mal reinschnuppern. Zudem ist dies zweifellos nicht die letzte CD vom Neo Project, denn zum neuen Hit von NEO, dem Clou, ist wieder ein Dancefloor-Song geplant.

■ Burntime CD, GSE Records, DA Music, M-CD 5217-2 ■

CASTLEVANIA ON CD

Seit geraumer Zeit wissen unzählige Spieler schon die Castlevania-Reihe zu schätzen. KONAMI und Play Time haben für Euch keine Kosten und Mühen

gescheut und Euch direkt aus Japan zehn Castlevania-Doppel-CDs mit 63 Grusel-Songs und Schauer-Sounds besorgt. Alles was Ihr tun müßt, ist eine Postkarte mit dem Kennwort Castlevania zu versehen und an nachfolgende Anschrift zu schicken.



Computec Verlag
Kennwort Castlevania
Isarstraße 32 - 34
90451 Nürnberg



WHERE IN TV IS CARMEN SAN DIEGO?

Carmen San Diego und kein Ende. Die diebische Dame macht nun auch im Fernsehen von sich reden. Ab 28. Februar kann die Jagd auf sie im neuen Sendeplatz der ARD um 15.03 Uhr beginnen. Drei Kandidaten, die gute Geographie-Kenntnisse mitbringen sollten, müssen - genauso wie im Computerspiel - aufgrund von versteckten Hinweisen die Spur zu Carmen finden und sie dann verhaften.





Spaß ohne Ende!

Die Profi-Flipper vom Flipper-Profi! Mit Pinball Fantasies für MS-DOS hat 21st Century Entertainment nochmal einen neuen Flipper-Rekord aufgestellt. Stefan Hempel, Moderator von TOP-DOS in N3 wählte Pinball Fantasies für PC zu seinem persönlichen Flipper-Favoriten und **Chip** meint: "Die vier Spielflächen scrollen sanft und geschmeidig über den Monitor bringen noch noch ein Extra-Menü mehr mit ins Spiel und machen soviel Spaß, daß der Tester viele, viele Stunden mit ihnen verbrachte." Gönnen Sie sich auch ein paar schöne Stunden!



PINBALL DREAMS MS-DOS 3,5"



PINBALL DREAMS PINBALL FANTASIES Compilation Amiga



PINBALL FANTASIES MS-DOS 3,5"



PINBALL FANTASIES Amiga CD 32



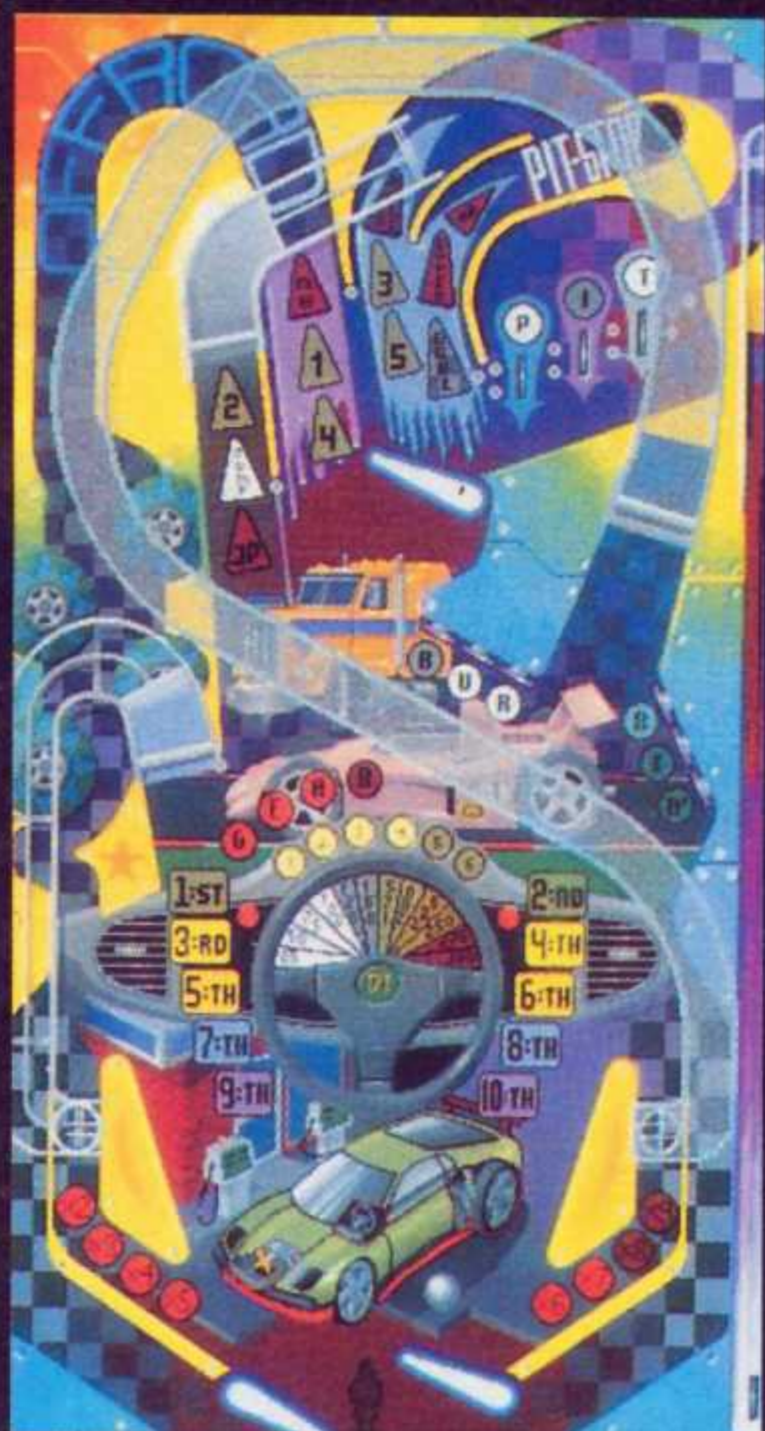
DEM NÄCHST: PINBALL DREAMS DELUXE CD!

Mit dieser CD-ROM können Sie sich eine Scheibe vom Flipper-Paradies abschneiden: Pinball Dreams mit tollen Sounds, vier weiteren, bisher unveröffentlichten Bonus-Tischen und einem Touch Multimedia. Eine runde Sache für Ballkünstler!

▲ DREAMS



▼ FANTASIES





LOST EDEN



Wir begeben uns zurück in eine Zeit, in der Dinosaurier noch sprechen konnten und Umweltkatastrophen noch zu den geringsten Übeln zählten. Der Homo sapiens erlebte damals den größten Aufschwung, machte sich die prähistorischen Urwesen untertan und mußte sich eigentlich nur vor dem fleischfressenden Tyrannosaurus Rex in acht nehmen. Ihr schlüpft in diesem Abenteuer in die Rolle von Adam, der nach einem Weg sucht, die fortwährenden Kämpfe mit den wilden Dinosauriern zu beenden. Die Lösung der Probleme scheint in der Errichtung riesiger Zitadellen zu liegen, die die Angriffe der Bestien locker wegstecken. Das ist aber längst nicht alles, denn Lost Eden wird eine Mischung aus Strategie- und Adventure-Game. Vor allem in Sachen Grafik haben sich die Jungs von Cryo (Ihr erin-

tert Euch? Cryo ist das französische Programmiererteam, das bereits für KGB und die CD-ROM-Version von Dune verantwortlich zeichnete!) mächtig ins Zeug gelegt. Lost Eden gibt's zunächst nur für PC CD-ROM, andere Versionen sind allerdings schon in Vorbereitung!

Das neue Zauberwort, wenn's um Multimedia geht, heißt Video CD. Eigentlich verbirgt sich kein großes Geheimnis dahinter. VideoCD-tauglich ist jeder PC, der ein schnelles CD-ROM-Laufwerk und eine ReelMagic-Karte im Gehäuse stecken hat. Daß

CREA

Wir schreiben das Jahr 2023. Die Erde ist hoffnungslos überbevölkert. Hungernöte und Seuchen zwingen die U.S.A., ein Raumschiff zu bauen, die SS Amazon, mit der im Weltall neue Lebensräume erschlossen werden sollen. Als jenes Raumschiff die Ringe des Saturns passiert, bricht plötzlich die Funkverbindung zur Erde ab. Es gehen Gerüchte um, daß ein gigantisches Alien-Raumschiff den Weg der SS Amazon gekreuzt habe und ein Unglück passiert sei. Als Mitglied eines Spezialteams wird der Spieler nun "nach oben" geschickt, um zu ermitteln, was der Amazon passiert ist, und die Erde im Fall des Falles

VIDEO CD.

dieses neue Konzept auch Zukunft hat, beweist die folgende Ankündigung: Der topaktuelle Film "The Firm" mit Tom Cruise soll jetzt schon bald als VideoCD erhältlich sein. "The Firm" soll wie ein ganz normaler Videofilm auf voller Bildschirmgröße mit 30 Bildern/Sekunde ablaufen. Ohne Ruckeln und Stottern selbstverständlich, dafür aber mit glasklarem CD-Sound. Wir werden etwas ausführlicher darüber berichten, sobald wir die erste Disk in der Redaktion haben.





ATURE SHOCK

vor Alien-Übergriffen zu schützen. Hinter dieser haarsträubenden Geschichte verbirgt sich ein Shoot 'em Up-Spiel für PC CD-ROM in einer voll computerberechneten 3D-Umgebung. Der

besiegen. Von der technischen Seite her plant Virgin, ein CD-ROM-Spiel mindestens von der Qualität des Knüllers Rebel Assault zu produzieren. Lassen wir uns überraschen, was letztendlich daraus wird. Erscheinen wird Creature Shock neben dem PC noch auf 3DO, CD-I und Atari Jaguar. Mit der Veröffentlichung der CD ist allerdings nicht vor November zu rechnen.



Spielverlauf besteht bei Creature Shock aus verschiedenen Lauf- und Fluglevels, die mit unter-



schiedlichen Missionen verknüpft sind. Es gilt, in das Alien-Raumschiff einzudringen, ein "Exemplar" der fremden Rasse einzufangen, die Funkverbindung wiederherzustellen und die Aliens schließlich zu



Redakteure gesucht!

aus dem Raum Nürnberg

Kennen Sie sich mit **SEGA**, **Nintendo** und sonstigen Konsolen aus?

Oder liegt Ihnen mehr Ihr **PC** am Herzen? Auch für **Amiga**- und selbst **C64**-Freaks hätten wir Verwendung.



Spielfreaks, die neben Computerspielen auch gerne und gut schreiben und in Ihrer Freizeit spielend Geld verdienen wollen, sind hiermit aufgerufen Ihre Bewerbungsunterlagen plus einen Probestück an folgende Adresse zu schicken:

COMPUTEC
VERLAG
z.Hd. Herrn Müller,
Isarstr. 32-34,
90 451 Nürnberg.

Die DFÜ-CD

Die DFÜ-CD mit den derzeit aktuellen Programmen zum Thema Kommunikation mit dem PC: In 77 Kategorien finden Sie:

Terminalprogs. BTX-Decoder Archivierung	Mailboxsoftware Online Spiele Komprimierung	Mailer Door Optionen Tools für DOS, Windows und OS/2	Telefaxtools Test und Konfigurations- programme für Modems und Schnittstellen
---	---	---	--

Insgesamt ca. 5000 (richtig 5000!) Dateien in 500MB und alle mit deutscher Beschreibung! Neue Menüsysteme der Benutzeroberfläche CD-SHELL (mit ausführlichem Hilfesystem).

Alle 77 Kategorien sind mit einer FILES.BBS Datei ausgestattet; d.h. Sie haben quasi 2 CDs in einer: Neben dem direkten Zugriff auf alle Sharewareprogramme können Sie sich über ein zweites Menü das neue Terminalprogramm von Bo Bendtsen TERMINATE V1.2 und die komplett vorinstallierte Mailbox REMOTE ACCESS in neuer Version 2.01 installieren!

Und nun kommt der Clou!

Die dann auf Ihrer Festplatte installierte Mailboxsoftware (max. 6MB) greift direkt auf den Datenbereich Ihrer CD zu, und Ihre neue Mailbox hat somit eine Filebase mit ca. 500MB! Weitere Daten- und Nachrichtenbereiche können Sie frei konfigurieren. Alle Systemmeldungen und die Benutzerführung sind in deutscher Sprache. Die Dateien wurden auf Viren geprüft. Und wenn das alles noch neu für Sie ist, Sie Probleme haben, oder Updates benötigen, dann stehen Ihnen Supportmailboxen mit 24 Stunden Anwender-Support zur Verfügung.

Den Preis werden Sie uns kaum glauben: Typisch TS für nur **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:

1550 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 WAVSounds	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 **39.90**

Bestellen können Sie per Telefon: (0911/288286) per FAX : (0911/288973) oder per Postkarte:

T.S. Datensysteme
Denisstr.45 90429 Nürnberg

Hiermit wird bestellt:

Klar sind die CDs was für mich: Bitte möglichst flott absenden
Bezahl wird per

Nachnahme (Kosten 9.90) Abbuchung Kto (Kosten 6.50)BLZ bet der

Schreck (Kosten 6.50)

..... Stück Die DFÜ-CD
..... Stück Multimedia Power CD

Absender:

T.S. Datensysteme GmbH Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel.0911/288286



A1200-CD-ROM

Auf der CeBIT in Hannover präsentierte Commodore endlich das lang erwartete CD-ROM für den A1200. Zum Preis von wahrscheinlich DM 450,- eröffnet sich nun für alle A1200-Besitzer die große Welt der CD 32-Spiele.



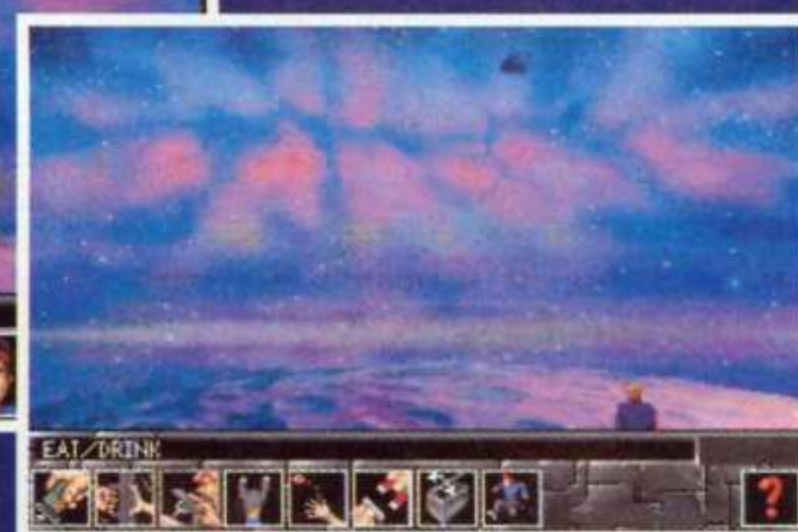
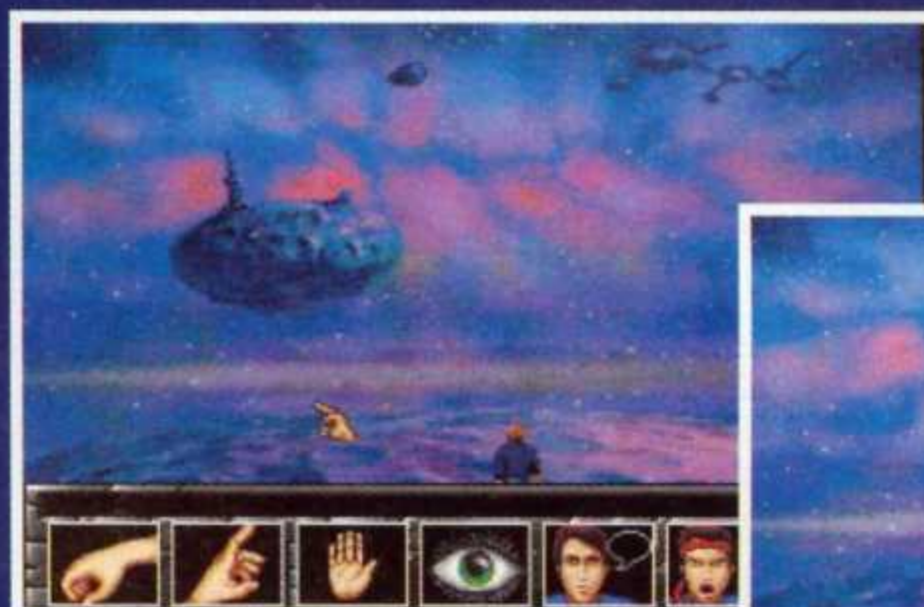
Gunship 2000

Seit Monaten fliegt der MicroProse-Hubschrauber nun schon an der Spitze der Charts mit. Nun kündigt der Simulationsexperte sogar spezielle CD 32- und A1200-Varianten an. Mehr Farben, besserer Sound und flinkere Grafik sollen sogar die PC-Version übertreffen.



UNIVERSE

Was man aus dem guten alten A500 herausholen kann, beweist Core Design. Die Programmierer des Adventure-Hits Curse of Enchantia präsentieren nach langer Wartezeit endlich einen angemessenen Nachfolger. Besonders beeindruckend ist dabei die Grafik geworden. Auch auf dem A500 gibt es 256 Farben zu bewundern. Mehr dazu nächste Ausgabe.



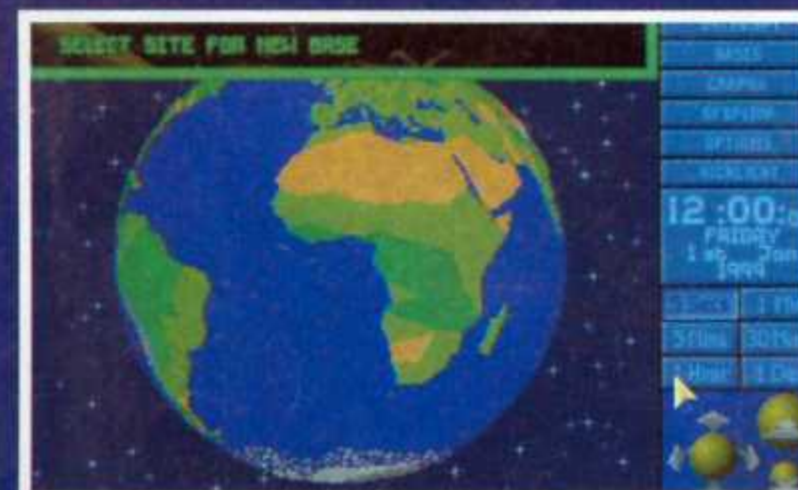
DARKMERE



Vor gut einem Jahr erreichten uns erste Bilder zu diesem Adventure im klassischen Iso-3D-Stil. Ungewollt präsentiert sich Darkmere nun grafisch sehr ähnlich zu Ultima VIII (siehe Testbericht!), ob es den gleichen Spielspaß bietet, wißt Ihr nächste Ausgabe!

U.F.O.

Wer von den gewöhnlichen Auto-, Bomber- und Hubschrauber-Simulationen die Nase voll hat, darf in einem UFO Jagd auf grüne Männchen machen. Garniert wird das Ganze noch mit Wirtschaftssimulations- und Strategie-Einlagen. Die PC-Version wird in dieser Ausgabe getestet.



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Der Epyx-Klassiker aus den guten alten C64-Zeiten kehrt zurück. In einer aufgepeppten Version darf man noch einmal die besonders feinen Animationen und anspruchsvollen Plattform-Ereignisse genießen. Als besonderer Gag wurde hier sogar noch die Urversion integriert, die den Original-Todesschrei enthält, der Impossible Mission zum Klassiker machte.



YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-



Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93)
„Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG



MEGA DRIVE NEWS



Jungle Book

Seit Weihnachten dürfen sich die Game Gear-Besitzer bereits als Mogli durch den Dschungel kämpfen, nun endlich steht auch die Mega Drive-Variante an. Was wir bislang gesehen haben, läßt grafisch sogar Aladdin im Regen stehen.

The Chaos Engine

Die aufgepeppte Variante des klassischen Gauntlet wird dank MicroProse demnächst auch die Mega Drive in Verückung versetzen. Toll gestylte Backgroundgrafiken, spektakuläre Sprachausgabe und ein Zwei-Spieler-Modus dürften The Chaos Engine zum Mega Drive-Hit machen.

Jammit

Basketball total! Nach NBA Jam, NBA Showdown und Barkley: Shut Up and Jam steht nun mit Jammit von Virgin ein weiteres Korblege-Spiel an. Hier treten jedoch nur zwei Spieler an. Wir jammen gerne mit!

Flink

Die Lionheart-Programmierer sind zurück! Henk Nieborg und Erwin Kloibhofer werkeln nun unter der Obhut von Psygnosis an einem Mega Drive-Spiel namens Flink, das die Verwandtschaft zu Lionheart nicht leugnen kann.

GAME GEAR/ MASTER SYSTEM

Wenn es eine Firma gibt, die als zuverlässiger Lieferant für Sega 8 Bit-Spiele bezeichnet werden kann, dann ist es definitiv Codemasters. Gleich drei Spiele kündigen die Produzenten von MicroMachines an.

Dino Basher

Als erstes will Dinobasher in die Fußstapfen von Chuck Rock treten. Bignose-The Caveman macht sich mit einer Keule auf den Weg, seine Freunde zu treten. Die Grafik ist schon einmal äußerst knuddelig.



C.J. Elephant Fugitive

Sichtlich inspiriert von dem Erfolg der Ottifanten schickt Codemasters nun einen aus Afrika entführten Elefanten in die Jump & Run-Welt. Mit Erdnüssen will sich C.J. nun seinen Weg aus den 36 Zonen des Londoner Zoos bahnen.

LAST-MINUTE NEWS

LAST-MINUTE NEWS

+ Psygnosis setzte seine Amiga-Hits für den Mega Drive um. Lemmings 2, Walker und Bill's Tomato Game kommen im Herbst für Segas 16-Bitter.

+ Cannon Fodder von Sensible Software sorgt derzeit aufgrund seines gewaltverherrlichenden Gameplays für Furore. Nun kündigt Virgin pünktlich für das Weihnachtsgeschäft eine Mega Drive-Version an.

+ Streets of Rage 3 ist da. Nächste Ausgabe werden wir Euch den Nachfolger des Beat 'em Up-Klassikers genauer vorstellen. Wie gut wird der Sound sein?

+ Ecco the Dolphin wird fortgesetzt! Teil 2 kommt im Dezember.

+ Eternal Champions kommt zu Weihnachten für den Game Gear.

+ Rebel Assault für das Mega CD II ist bald fertig.

Wizard

It'll take
more
than
special
moves to
defeat him.



FULL 3D FIRST-PERSON PERSPECTIVE • THREE DIFFERENT VIEWING MODES INCLUDING FULL SCREEN
AUTOMAPPER • 'RAM-SAVE' GAME SAVE FACILITY • INTELLIGENT INVENTORY SYSTEM
FOUR-STRONG PARTIES DRAWN FROM 16 CHARACTER STRANDS

"One of the best first player perspective RPG's I have ever played"
PC ACTION

PSYGNOSIS

© 1994 Psygnosis Ltd. South Harrington Building Sefton Street Liverpool L3 4BQ United Kingdom



Schneller als ursprünglich angenommen,
doch rechtzeitig bis zur Fußball-

kommt die SNES-Konvertierung nun
WM im Juni auf den Markt.

FIFA SOCCER INTERNATIONAL

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

Mittlerweile dürften wohl die meisten geschnallt haben, daß das MD-Modul nicht nur eine geniale Optik und einen Hammer-Sound zu bieten hat, sondern auch in Sachen Spielbarkeit und Realitätsnähe die Meßlatte ein gehöriges Stück nach oben gesetzt hat. Stellt sich bei den EA-Programmierern natürlich die Frage, wie gewissenhaft oder weniger gewissenhaft an der SNES-Umsetzung gearbeitet wurde. Zuerst fallen die grafisch komplett umgestalteten Menüs auf, an den Optionen selbst hat sich jedoch nichts geändert. Statt 49 stehen nur noch 30 Teams zur Wahl, deren Stärken und

Schwächen wieder anhand kleiner Grafiken angezeigt werden. Die isometrische Spielfeld-Darstellung wurde natürlich beibehalten, nur der Blickwinkel verschob sich etwas weiter nach rechts. Ein Energiebalken für die Spieler soll für kontrollierte Flanken und Schüsse sorgen. Je

länger der Feuerknopf gedrückt bleibt, desto mehr Power steckt dahinter. Leider spielt sich das SNES-Modul trotz dieser Zusatzanzeige nicht so gut wie sein MD-Vorbild. Hatte man bei diesem mit zunehmender Spielpraxis immer mehr das Gefühl der absoluten Kontrolle, vermisse

ich auf dem SNES diese Perfektion. Die Spielzüge wirken teilweise etwas gebremst, wofür auch die sehr großzügige Kollisionsabfrage mitverantwortlich ist. Vor allem beim Grätschen rutscht man doch häufiger als einem lieb ist ins Leere und ermöglicht so dem Gegner ungewollt eine Schußchance. Wenigstens wurde nicht an den Zuschauern gespart, die sich wieder lautstark bemerkbar machen und so für motivierende Stadionatmosphäre sorgen. Im Moment ist also das MD-Cartridge eindeutig auf der Siegerstraße, doch muß ich erst mal ein paar Spiele mehr zocken, um ein endgültiges Urteil fällen zu können.



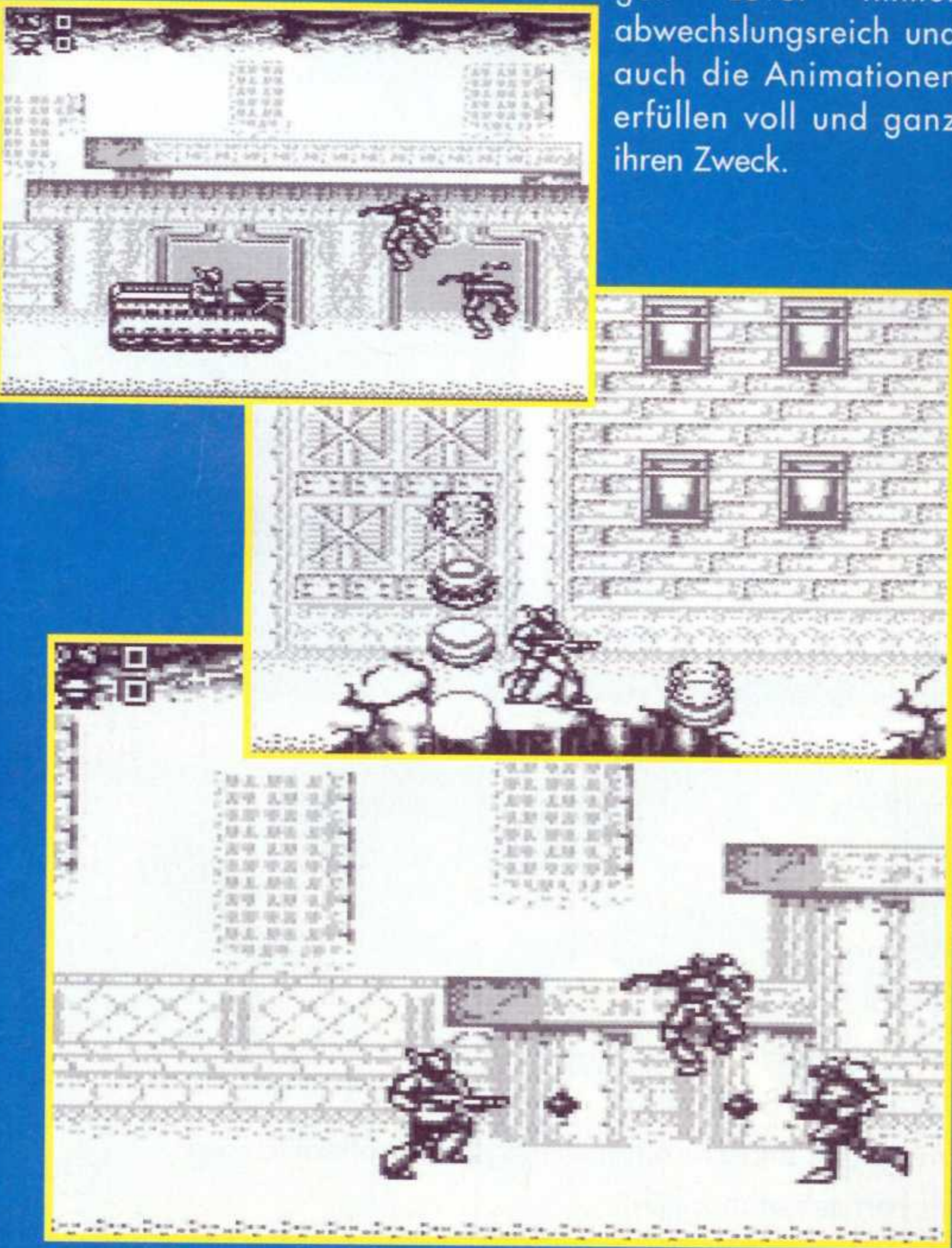


PROBO-TECTOR 2

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 80.- ■
Man freut sich doch immer wieder über ein fetziges Actionspiel für den guten alten Game Boy. Ballern bis die Balken, krachen, dank Probotector 2.

Dank Factor 5, dem deutschen Programmiererteam aus Köln, darf der Action-Held wieder losstapfen. Mit seinem überdimensionalen Engelmacher macht sich der Probotector schon zum zweiten Mal auf den Weg, die Erde von widerwärtigen Unholden zu befreien. Positiv fallen in dieser Umsetzung die großen Levels auf, welche nicht nur zu Fuß, sondern auch per Fahr-

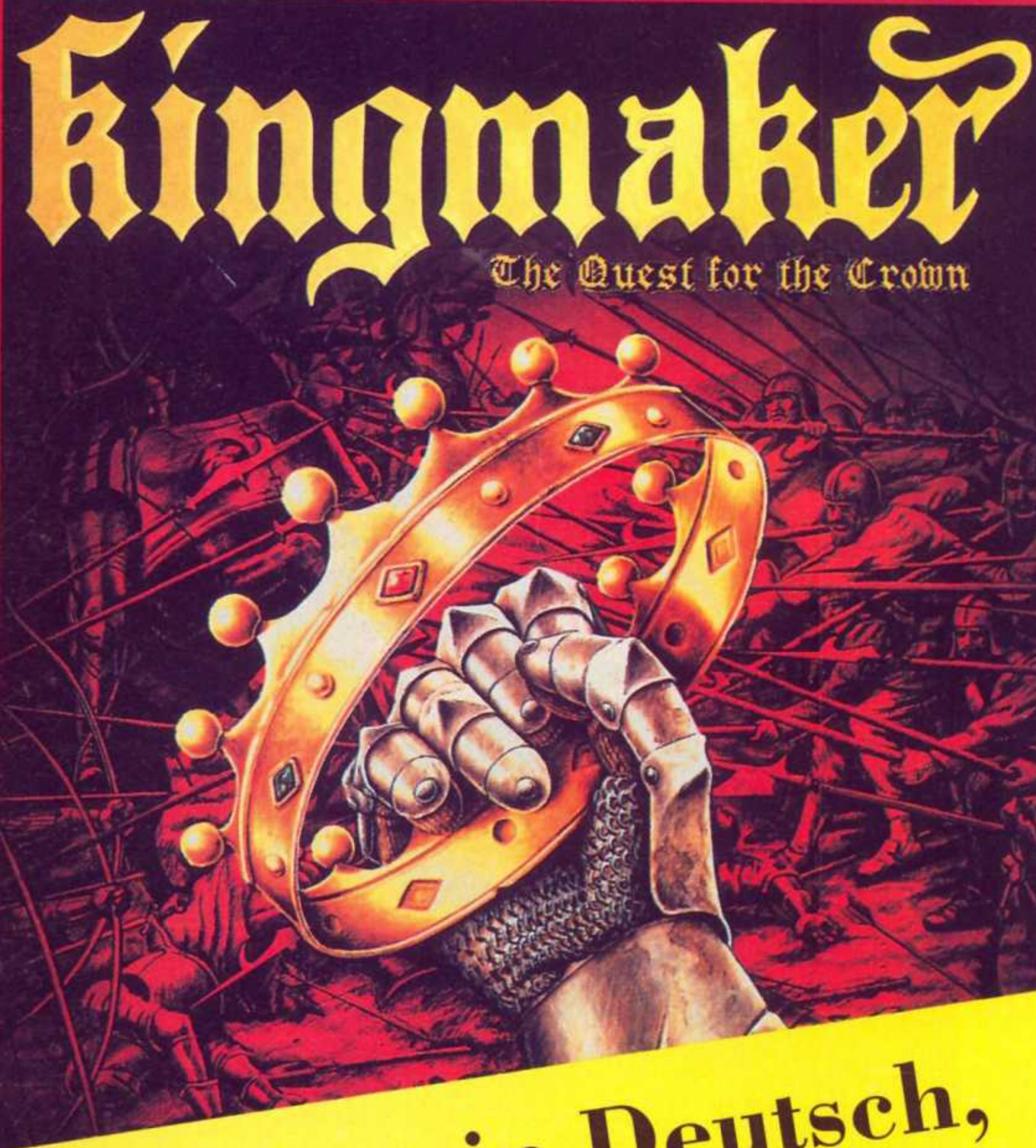
zeug bewältigt werden können. Man steigt dazu einfach in einen der bereitgestellten Panzer ein. Alsbald hat man zusätzliche 50mm Kaliber mehr, um sich gegen die Blechlawine in Form von provisorisch zusammengebastelten Robotern energischer zur Wehr setzen zu können. Die Japaner waren ganz begeistert von der deutschen Programmierkunst. Die Hintergrundgrafiken sind selbst in einem einzigen Level immer abwechslungsreich und auch die Animationen erfüllen voll und ganz ihren Zweck.



Kingmaker

Tiefes Mittelalter – England zur Zeit der Rosenkriege: Der schwache König wird von oppositionellen Gruppen angegriffen. Das Land versinkt im Bürgerkrieg. Die Fraktionen der Weißen und der Roten Rose greifen nach der Krone!

FÜR AMIGA & MS-DOS



Komplett in Deutsch, PC mit deutscher Sprachausgabe!

"Sein oder nicht sein" für ausgefuchste Strategen!





PLAY TIME TV

RTL2

Das ist er! Der sagenumwobene Play Time TV-Pokal. Um ihn streiten sich Woche für Woche fünf Kandidaten in spannenden Wettkämpfen mit den neuesten Videospiele.



Den Anfang in diesem Monat wird Twinbee Rainbow Bell Adventures von Konami machen. Gegenüber dem Vorgänger-Spiel hat sich da einiges verändert. Zuvor als Shoot 'em-Up bekannt, geht es nun in bester Jump & Run-Manier durch die farbenprächtigen Levels. Außerdem

haben die Bienchen Zuwachs erhalten. Neben Twinbee und Winbee mischt nun Gwinbee kräftig mit bei der Befreiung der schönen Prinzessin Melora. Die anspruchsvolle Steuerung der Spielfiguren, die sehr viel Aktionsmöglichkeiten bietet, könnt Ihr bei uns in voller Aktion unter die Lupe nehmen.

Cool Spot, der abgefahrene rote Punkt, kam schon vor längerer Zeit vom Etikett eines amerikanischen Softdrinks zu uns, um der Jump & Run-Gemeinde neue Impulse zu verleihen. Bei uns wird der sympathische flache Typ auf dem Super Nintendo erneut ins Rennen gehen. Für alle, die sich bislang noch nicht überzeugen konnten, zeigen wir Cool Spot in voller Aktion.

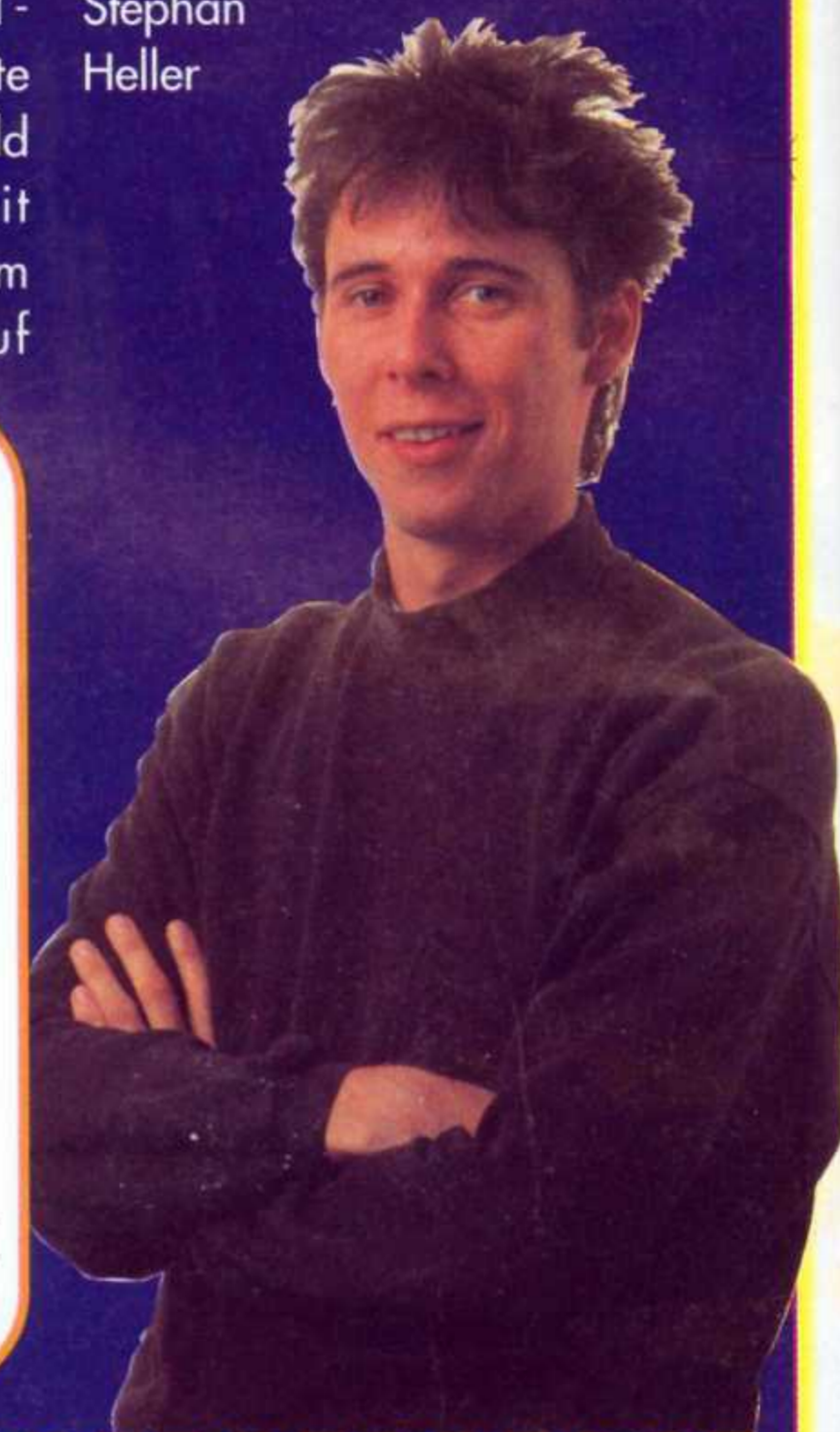
Der Altmeister Nigel Mansell kann Euch bald mit seinen wertvollen Tips zu allen Formel 1-Strecken dieser Welt zur Seite stehen. In Nigel Mansell's World Championship geht Ihr mit Eurem Super Nintendo und dem ganzen Formel-Zirkus auf

große Weltreise. In superschneller Grafik flitzt Ihr durch enge Kurven oder lange Tunnels. Schaut unseren Kandidaten im Wettstreit um die Play Time-Trophäe auf die Händchen. In den Top Games seht Ihr wie gewohnt die Spiele, die Ihr Euch bei Eurem Softwareshop einmal genauer ansehen solltet, und in unseren Newsbeiträgen werden wir das Computerereignis dieses Jahres, die CeBit in Hannover, auf der Suche nach den neuesten Trends und geheimsten News ausgiebig für Euch abklappern.

Euer Mr. PLAY TIME



Stephan Heller



Du willst Play Time Champion werden?

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

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

Das Play Time TV Programm

10.04.1994

Twin Bee Rainbow Bell Adventures

17.04.1994

Cool Spot

24.04.1994

Nigel Mansell's World Championship

SPIELER 1

Name: _____
Alter: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefon: _____
Lieblingsspiel: _____
Persönliche Bestleistung: _____
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

Name: _____
Alter: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefon: _____
Lieblingsspiel: _____
Persönliche Bestleistung: _____
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)



Sonic goes Pop

RIGHT SAID FRED UND IHR "WONDERMAN"

Am 3. März 1994 war es soweit. Sega zündete das große Feuerwerk rund um den europäischen Sonic 3-Tag. Bei einem Ereignis durften wir exklusiv für Euch dabei sein.

Deutschlands frischer Wind in Sachen Musik, der Kölner Sender VIVA, bot an diesem Tag gleich ein eigenes Sonic 3-Programm auf, um den Anlaß gebührend zu würdigen. An gleicher Stelle, nur ein paar Kilometer von den VIVA-Sendestudios entfernt, traf sich eine handverlesene Auswahl von Journalisten und Fernsehteams, um mehr über Segas ungewöhnlichen Deal mit der Plattenindustrie zu erfahren.

Die britische Popgruppe Right said Fred war eines der Pop-Phänomene des vergangenen Jahres, als sie mit "I'm too sexy..." und "Don't talk just kiss" die Charts im Handumdrehen eroberten. Nun holen sie mit der jüngsten Auskoppelung aus ihrem zweiten Album Sex and Travel zu einem Schlag ganz besonderer Art aus.

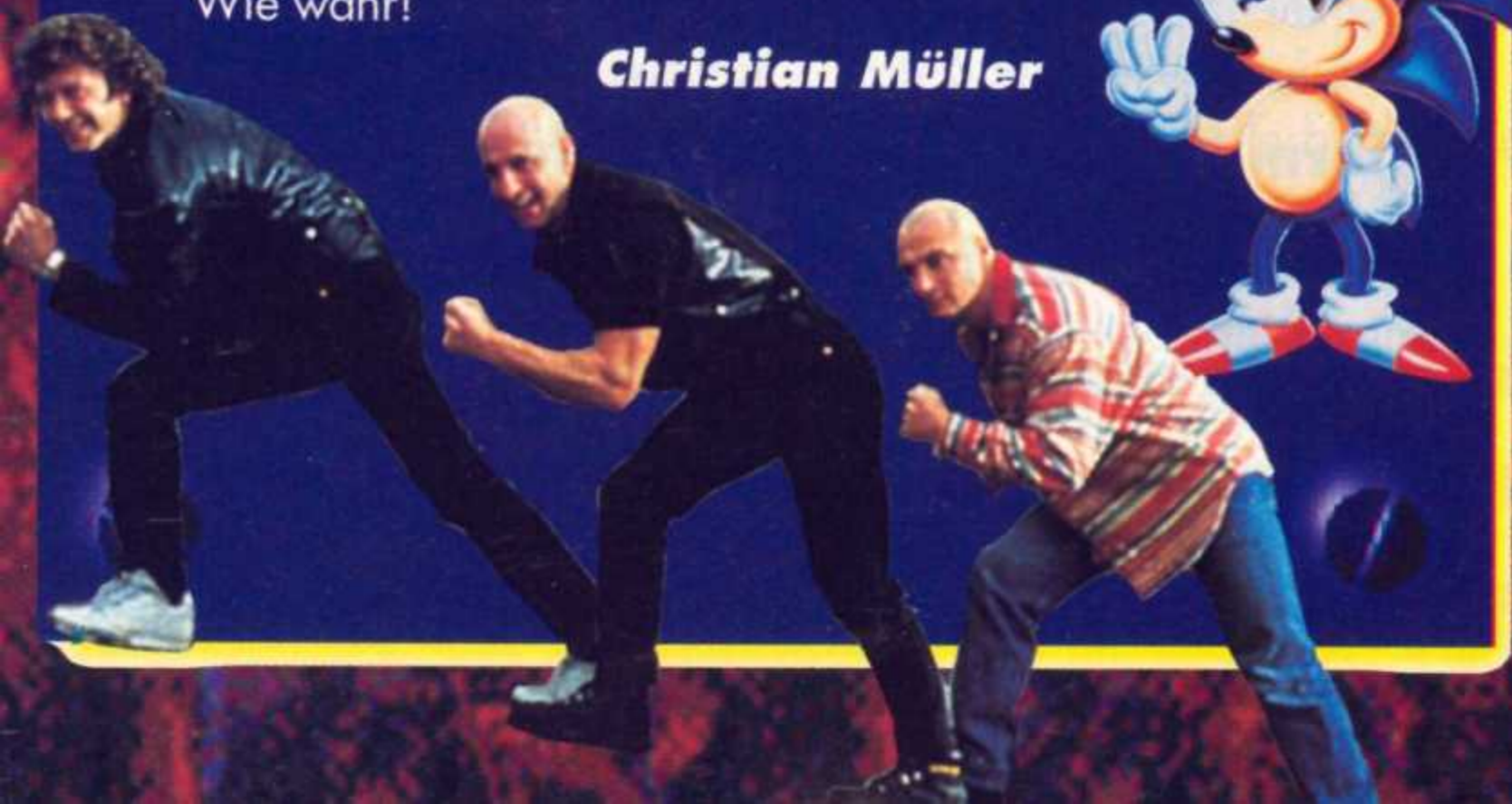


Die Hit-Single "Wonderman" ist ganz auf Segas Aushängeschild Sonic the Hedgehog zugeschnitten und eine Hommage an den blauen, stachelhäutigen "Wundermann". Am 07. März startete auch das dazugehörige Video auf allen Musikkkanälen, in dem sich Richard, Fred und Rob als Reporter an die Fersen Sonics heften und ihn durch die Hydro City Zone aus Sonic 3 verfolgen, um endlich an das welterste Interview mit ihm zu kommen.

Die drei sympathischen Londoner bekennen, schon seit Anbeginn große Fans des Kult-Igels zu sein und geben unumwunden zu, daß sie insbesondere mit Sonics Game Gear-Auftritten immer wieder gerne die Wartezeiten zwischen Terminen und Aufnahmen in den Studios verkürzen. Auf die Frage, was sie an Sonic besser stylen würden, antworteten sie einhellig, daß es eigentlich das beste wäre, Sonic den Kopf zu rasieren, aber dann wäre wohl seine Dash Attack nicht mehr ganz so wirkungsvoll. Jedenfalls würden Right said Fred ihm gerne die Position des Drummers in ihrer Gruppe anbieten. Dort käme die Power Sonics doch wohl am besten zur Geltung.

Wie wahr!

Christian Müller



Damit bist Du unschlagbar!

Larry Latier · Monkey Island · Laura Boy
Gobliins · Legend Of Kyrandia · Return of
Phantom · Dragonsphere · Blue Force · Fr

Games Disc & Mag
SONDERAUSGABE
Sonderheft 1/94
DM 9,80
COMPUTEC

ADVENTURES

- Virtual Adventures
- Adventures im Netz
- CD-ROM-Adventures
- 27 Adventures im Test
- Die Pioniere: Infocom

Im neusten PC Games Sonderheft dreht sich alles um **ADVENTURES**. 27 Adventures im Test, Modem neue Welten erkunden oder leider "falsch verbunden"?), Adventures unter Windows (eine Arbeitsoberfläche als Spieleplattform? Multimedia in Perfektion!). Außerdem: ein großes INFOCOM-Special und das revolutionäre Eingabemedium für Adventures und Rollenspiele: Cyberman.

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

für schlapp

Ab 2.März
im Zeitschriften-
handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **31. Mai 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der IBM Personal Computer ist eine der wenigen Maschinen, die von Anfang an auf Vielseitigkeit angelegt wurden. Wenn überhaupt, so gibt es nur wenige Entwicklungen in der Unterhaltungselektronik, die mit einer gleichbleibenden Grundstruktur derart lange überlebt haben. Aber selbst weitsichtige Entwickler konnten damals, 1981, nicht ahnen, welche Evolution der PC in den folgenden 13 Jahren durchmachen würde. Während es Anfang der 80er Jahre kaum vorstellbar war, daß jemand die ganzen 640K des PC-Arbeitsspeichers ausnützen würde, fällt es heute noch schwerer zu glauben, daß jemand eine derart niedrige Speichergrenze festsetzen konnte.

Und es kommt noch schlimmer. Der schmale Erweiterungsbus des PCs, ursprünglich 8 Bit und jetzt 16 Bit breit, hat sich ebenso als großer Hemmschuh bei der Weiterentwicklung erwiesen. Der originale IBM PC verwendete einen 8 Bit-Bus - anders ausgedrückt: Daten konnten zwischen den internen Komponenten 8 Bit-weise ausgetauscht werden. Das war in Ordnung, da der 8088-Prozessor, mit dem der Bus zusammenarbeitete, sowieso nur über eine interne 8 Bit-Architektur verfügte. Doch bald änderte sich die Situation. Der PC AT von IBM erweiterte die Busbreite der Industry Standard Architecture (ISA) auf 16 Bit, aber das Aufkommen von 80386 und 80486-Chips im Jahre 1985 markierte die Ankunft des 32 Bit-Prozessors.

Die Einführung des Intel 64 Bit Pentium im letzten Jahr bedeutete, daß die Busbreite erneut erweitert werden mußte. Diesmal war die Situation allerdings viel kritischer, da die PC-Prozessoren nun im Vergleich zu den 4,77 MHz des ursprünglichen IBM PCs mit Frequenzen bis zu 66 MHz liefen, während sich der Haupt-Erweiterungsbus immer noch mit 8 MHz dahin-

schleppte. Das Ergebnis war, daß der Prozessor ständig warten mußte, bis die Peripherie (Grafikkarte, Festplatte) wieder aufgeholt hatte.

Die Antwort der Industrie war der erfreuliche und billige Vesa Local Bus (VL-Bus) Standard. Das Local Bus-System verbindet die Einzelkomponenten in der gleichen Weise miteinander,

arbeitet jedoch mit der Geschwindigkeit des Prozessors und mit sehr wenig zwischengeschalteter Pufferung. Das mag genug erscheinen, doch die unzureichende Pufferung läßt dem Prozessor eine größere Last auf. Daher müssen PCs neben zwei VL-Bus-Slots immer noch über ISA-Bus-Steckplätze verfügen - sicher nicht die voll-

ständige Lösung, auf die alle gewartet haben.

Und das ist nicht das Ende der Geschichte. Der PC-Chip-Fabrikant Intel kam in der Frage der Busbreite zum selben Schluß wie die Vesa-Gruppe und arbeitete an einem eigenen, anders bezeichneten Local Bus-System: Peripheral Component Interconnect (PCI). PCI läuft mit



Hat der PC noch Zukunft?

Zur Zeit ist der PC die Plattform für die heißesten Spiele. Aber wird seine Vormachtstellung nicht schon bedroht? Neue Maschinen warten bereits in den Startlöchern. Play Time erklärt, warum genau die Standards, die der PC zuerst aufgestellt hat, letztendlich seinen Niedergang heraufbeschwören könnten.



Die Maschine, die alles in Bewegung gebracht hat: der IBM XT. Damals, 1981, war es sehr modisch, einen solchen Rechner zu besitzen, aber heute zählen XTs und sogar schon der spätere 286er zum technologischen Müll.

25 oder 33 MHz, nicht mit der Geschwindigkeit des Prozessors, ist aber besser gepuffert, was den Prozessor entlastet. Dies ist technisch die bessere Lösung, in der Herstellung allerdings viel teurer.

Zur Zeit führt der VL-Bus den Markt an und PCI bleibt auf 64 Bit-Pentium-Maschinen beschränkt. Intel glaubt jedoch, daß die Anzahl der PCI-Maschinen im nächsten Jahr drastisch zunehmen wird und deutete außerdem an, daß ältere 486DX-Boards mit PCI-Bussen aufgerüstet werden sollen, was den Ausschlag für eine größere Akzeptanz von PCI geben könnte.

Was jedoch als Weg zur Verbesserung des PC-Standards begann, endete als Rivalität zweier unterschiedlicher Erweiterungs-Architekturen und hat am wahrscheinlich größten Problem, der zugezogenen Schlinge um den PC-Arbeitsspeicher, nichts geändert.

Aber es ist nicht die Beschaffenheit des Intel-Chips, die den



konventionellen Arbeitsspeicher des PCs auf 640 K begrenzt. Dieses Limit hat seine Ursache in der Struktur von Microsofts Betriebssystem MS-DOS. Seit der ersten DOS-Version wurden Speichersegmente für Video, Laufwerkspuffer, ja sogar für ein Kassettenlaufwerks-Interface im oberen Bereich des verfügbaren Speichers reserviert. Im originalen PC war insgesamt 1MB Speicher verfügbar, von dem 384 K für Pufferbereiche beansprucht wurden.

Mit dem Aufkommen neuer Maschinen stieg die maximale Speichergröße zunächst auf 16 MB, dann auf 64 MB und 4 GB, aber die 384 K blieben unangetastet. Diese Begrenzung hin-

terläßt eine Lücke im Speicher des Rechners, in der nur bestimmte Segmente angesprochen werden können. Der PC kann auf den zusätzlichen Speicher nur zugreifen, wenn er ihn in einem "Fenster" im Bereich der 384 K wahrnimmt (EMS-Speicher) oder indem er den über 1 MB liegenden Bereich nutzt (XMS-Speicher). Um diesen Mißstand zu beheben, sind recht grundsätzliche Änderungen im Betriebssystem notwendig, die es inkompatibel zu früheren Versionen machen.

Einige Spielehersteller haben das Problem gelöst, indem sie auf MS-DOS ganz verzichten und es nur dazu verwenden, ihre eigenen, vereinfachten Betriebssysteme zu starten, die den Speicher anders verwalten. Man wird noch eine Weile warten müssen, bis das Betriebssystem die gleiche Flexibilität an den Tag legt - außer man kann sich High-Tech-Lösungen wie Windows NT (New Technology) oder OS/2 leisten.

Trotzdem könnte die Lösung näher sein als viele denken. Die Version 4 von Windows (jetzt in Version 3.1), auch unter dem Namen Chicago bekannt, soll den Speicher als ein durchgehendes Ganzes verwalten, und

die dafür erstellten Programme werden in der Lage sein, den vollständigen Speicher zu nutzen. Es soll außerdem im Protected Mode laufen, so daß kein abstürzendes Programm, nicht einmal ein Spiel, weitere Abstürze nach sich zieht. Wenn das Betriebssystem der zukünftigen Windows-Ausgabe schnell genug für Spiele ist, werden wir sogar Spiele laden können, ohne unsere Seele für den geforderten freien Arbeitsspeicher verkaufen zu müssen.

Chicago könnte auch andere Probleme lösen, die den PC-User frustrieren. Die meisten Peripherie-Geräte stehen mit

"Es ist unvermeidbar, daß der PC hinter der Power der neuen Konsolen von Sega und Sony zurückbleibt - diese wurden speziell für die Darstellung von Polygonen konstruiert. Intel muß umdenken, und ich glaube nicht, daß die Antwort im Pentium liegt."

**Peter Molineux,
Bullfrog
Productions**

dem Prozessor über ein System von Interrupts in Verbindung - Software-Kommandos, die die momentane Tätigkeit des Prozessors buchstäblich unterbrechen, damit er ihre Bedürfnisse befriedigt. Jedes Peripherie-Gerät muß seinen eigenen Interrupt haben und die Gesamtzahl der Interrupts ist begrenzt.

Manche Geräte verlangen auch direkten Zugang zum Speicher über einen Direct Memory Access (DMA)-Kanal, der ebenfalls nur einfach genutzt werden darf. Wenn man zwei verschie-

denen Peripherien ein und denselben Interrupt oder DMA-Kanal zuordnet, ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß es zu einem Rechnerabsturz kommt.

Intel arbeitet mit einem "Plug and Play" genannten System auch an der Lösung dieses Problems. Die Grundidee ist, daß sich neu installierte Karten beim Rest des Systems anmelden; der Rechner teilt ihnen dann automatisch freie Interrupts und DMAs zu und vermeidet so Hardware-Konflikte.

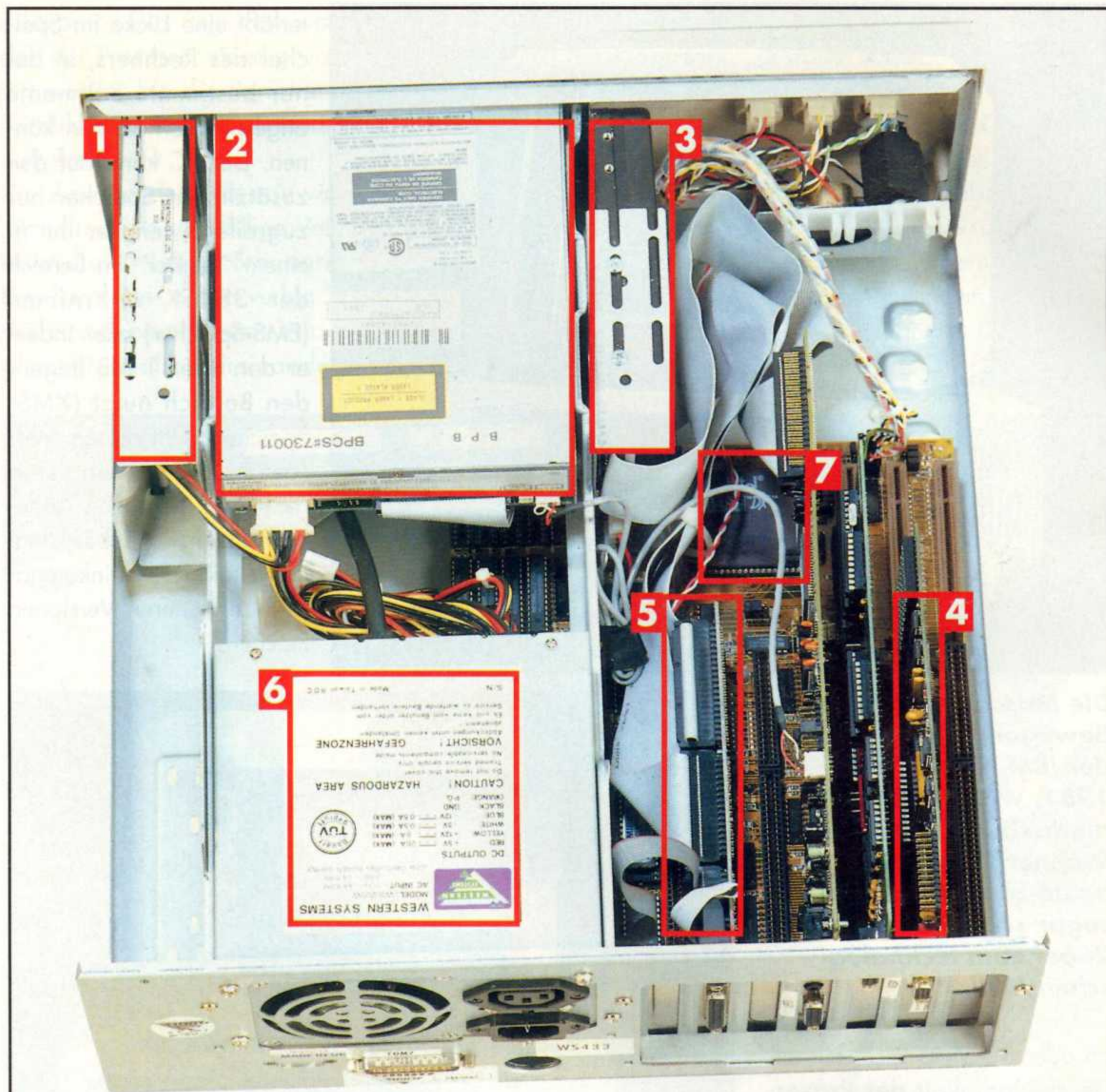
Die erste Version von Plug and Play wird in das Windows 4-Betriebssystem integriert werden und momentan in Gebrauch befindliche Interrupts und DMAs melden, so daß man sie erfolgreich per Hand zuordnen kann. Das wurde aber auch höchste Zeit, oder?

Es mag ja sein, daß der 64 Bit Pentium letztes Jahr auf den Markt geworfen worden ist, aber viele Leute haben ihn noch nicht gesehen. Intel gibt zu, daß der Pentium den PC-Markt sehr langsam penetriert. Im Jahr 1993 waren sehr wenige Pentium-Chips verfügbar und die Preise waren hoch genug (ungefähr \$ 1.000), um all jene abzuschrecken, die keinen wirklichen Bedarf für die zusätzliche Rechenleistung des Pentium haben. Trotzdem kündigt Simon Muchmore, Marketing Manager bei Intel, an: "Wir stellen dieses Jahr 7 Millionen Pentium-Chips her und beabsichtigen, sie alle zu verkaufen."

Wenn Intel das Versprechen erfüllen will, 7 Millionen Chips



Der Cyrix Cx486SLC ist einer der jüngsten Rivalen der Intel-Produktreihe. Seiner Produktion ging ein langwieriger Rechtsstreit voraus.



Das Innere des PCs

1 3,5"-Disketten-Laufwerk - in diesem Fall seitwärts eingebaut. **2** CD-ROM-Einheit - das 300 K/Sek. Double Speed-Laufwerk verleiht dem Rechner MPC1-Kompatibilität und macht ihn verwendbar für Multimedia-Anwendungen. **3** Die Festplatte im Herzen des Rechners. Fähig zum Datenaustausch mit ca. 800 K/Sek. und hier mit einer Speicherkapazität von etwas über 200 MB. **4** Die Grafikkarte. Viele moderne PCs verwenden für diese performance-kritische Hardware - die Grafikkarte und evtl. ein Platten-Cache - einen Local Bus-Slot. Bei dieser Karte, die hier einen Local Bus-Steckplatz belegt, handelt es sich lediglich um eine gewöhnliche 16 Bit-Karte. **5** Der Laufwerks-Controller, der den Datenfluß zwischen Diskettenlaufwerken, Festplatte und Motherboard steuert. Diese Karte kontrolliert auch die beiden eingebauten seriellen Schnittstellen sowie den Parallelport, an die ein Drucker, Maus, Joystick oder andere Peripherie-Geräte angeschlossen werden können. Auch diese Karte sitzt in einem 16 Bit-Slot auf dem Motherboard. **6** Das Netzgerät. Wer das Gehäuse öffnet und ein Glas Wasser hineinschüttet, wird die Funktionalität seines Rechners erheblich einschränken. **7** Er ist verdeckt, aber hier liegt der 33 MHz 486DX Prozessor.

herzustellen, werden sie die Preise senken müssen, um alle an den Mann zu bringen. Intel erwartet, daß der Pentium-Anteil an den in diesem Jahr schätzungsweise 40 Millionen verkauften PCs um die 17,5% liegen wird. Aber dies setzt zwei Dinge voraus: erstens, daß die Leute in der Lage sein werden, sich die neuen Systeme zu leisten, und zweitens, daß es

einen spürbaren Geschwindigkeitsunterschied zwischen einem Pentium und einem 66 MHz DX2-Chip geben wird. Die große Geschwindigkeitssteigerung durch den 486DX2 war für jedermann offensichtlich; auch wenn der Chip nur intern mit dieser Frequenz arbeitet und nicht bei der Befehls- und Datenverarbeitung, erreicht er fast die doppelte Geschwindig-

keit eines 33 MHz DX-Chips. Und dazu braucht er weder schnelleren Speicher noch irgendwelche Zusatzchips. Die Verdopplung der Taktrate garantiert eine höhere Rechenleistung - und Intel ist kurz davor, den 486DX4-Prozessor herauszubringen, der die dreifache Geschwindigkeit des Standard-Chips erreicht. Anders ausgedrückt: der

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

99MHz 486DX4 soll fast die dreifache Rechenleistung eines 486DX33 oder eine um 33% höhere Performance als der 66MHz 486DX2 bringen.

Im Gegensatz zu den garantierten Leistungssteigerungen mit dem DX4 wird mit dem Pentium jedoch bei vielen Anwendungen überhaupt kein Unterschied erkennbar. Kürzlich durchgeführte Tests zeigten, daß der Pentium gegenüber dem 486DX2 66 MHz nur eine Leistungssteigerung von ca. 15% bietet. Intel behauptet, daß man mit einem optimierten Code mit dem Pentium eine 50%ige Erhöhung der Performance erzielen kann. Niemand wird jedoch optimierte Pentium-Programme schreiben, solange die Chips nicht verbreiteter sind. Selbst wenn das der Fall wäre, gäbe es immer noch nur sehr wenige Compiler, die im Hinblick auf die Produktion von Pentium-Code vervollkommen worden sind. In der Tat gilt laut Simon Muchmore: "Die meisten PC-Spiele verwenden immer noch Compiler, die auf 16 Bit 386er-Prozessoren ausgerichtet



Der DEC Alpha AXP ist streng genommen kein richtiger PC, aber man kann Windows NT und andere Windows-Anwendungen darauf laufen lassen. Er nutzt einen sehr schnellen 66 MHz RISC-Prozessor, ist jedoch sehr teuer.

sind. Erst wollen wir die Compiler-Hersteller dazu bringen, 486er-Compiler zu entwickeln. Das sollte eine Geschwindigkeitssteigerung um ca. 30% bringen."

Demnach hat der Spiele-Code noch einen weiten Weg vor sich, bevor er die Performance-Verbesserungen der Pentium-

Architektur braucht. Der Tag, an dem unglaubliche 64 Bit 3D-Spiele auf dem PC Wirklichkeit werden, ist immer noch ziemlich weit entfernt.

Wenn der Pentium bei 60 MHz wirklich 50% Performance-Steigerung bietet und die Gerüchte von einem 80MHz Pentium wahr werden sollten, dann

müßte es bis Ende 1994 eine neue Reihe schneller Chips geben. Wieviel sie in neuen PCs kosten werden, ist noch ungewiß, aber laut Intel sollen im Lauf des Jahres 1995 die Pentium-Verkaufszahlen die der 486er-Prozessoren überrunden. Damit es soweit kommen kann, müssen die Preise sinken.

Chips mit allem Drum und Dran

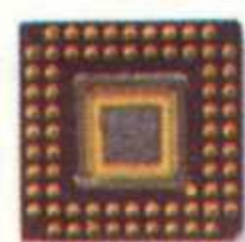
Intel hat den Markt für Central Processing Units (CPUs) im Würgegriff. Ein Blick auf die von ihnen angebotene Auswahl an Chips verrät warum. Hier sind die wichtigsten Prozessoren aus der Intel-Produktreihe.



1. Der 8086-Prozessor aus dem Jahre 1978. Die neu entworfene 16 Bit-Architektur in diesem Chip wurde speziell kreiert, um die Lücke zu schließen, während alle auf die Fertigstellung der iAPX 432 CPU warteten. Diese Bauweise erwies sich als recht inspiriert und legte den Standard für alle späteren PC-Prozessoren fest.

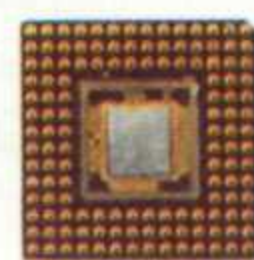


2. Der 8088-Prozessor, der im Jahre 1979 auf den Markt gebracht wurde. Dabei handelte es sich um den ersten 16 Bit-Prozessor mit einer internen 8 Bit-Struktur. Für ihren ersten Mainstream-Personal Computer wählten IBM diesen Prozessor: Mit seinen 4,77 MHz steht der PC angesichts der heutigen Standards recht armselig da, aber dieser kleine Silikon-Klumpen ermöglichte erstmals die Herstellung erschwinglicher Heim-Computer.

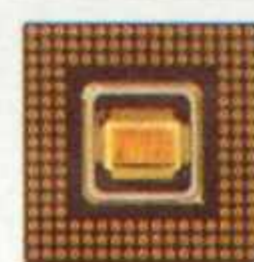


3. Der Intel 286-Prozessor aus dem Jahre 1982. Bei seiner Einführung war der 80286 ungefähr dreimal schneller als jeder andere 16 Bit-Prozessor auf dem Markt. Er zielte auf den High-

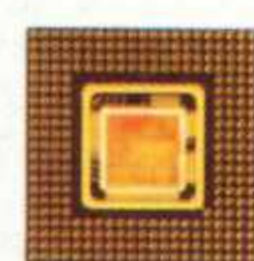
End-16-Bit-Markt und verfügte über eine eigene Speicherverwaltung, die den User in die Lage versetzte, mehrere Aufgaben gleichzeitig auszuführen. Dieser Chip wurde in der zweiten Generation der IBM AT-Rechner eingesetzt.



4. Die Intel 386-CPU, die im Jahre 1985 auf den Markt kam. Es handelt sich dabei um den ersten Mikroprozessor, der die binäre Kompatibilität der Intel-Architektur-Familie auf 32 Bit erweiterte. Der 386er verwendete 275.000 Transistoren und lief mit der damals schier unglaublichen Geschwindigkeit von 5 Millionen Instruktionen pro Sekunde (MIPS). Jetzt wird der 386er als der Einstiegsprozessor für den PC betrachtet.



5. Die 486er CPU aus dem Jahre 1989. Als er eingeführt wurde, bot der 486er mit seinen 1,2 Millionen Transistoren die gleiche Performance wie ein damaliger Standard-Mainframe-Rechner. Heutzutage reicht er kaum noch aus, um eine Runde Strike Commander zu spielen...

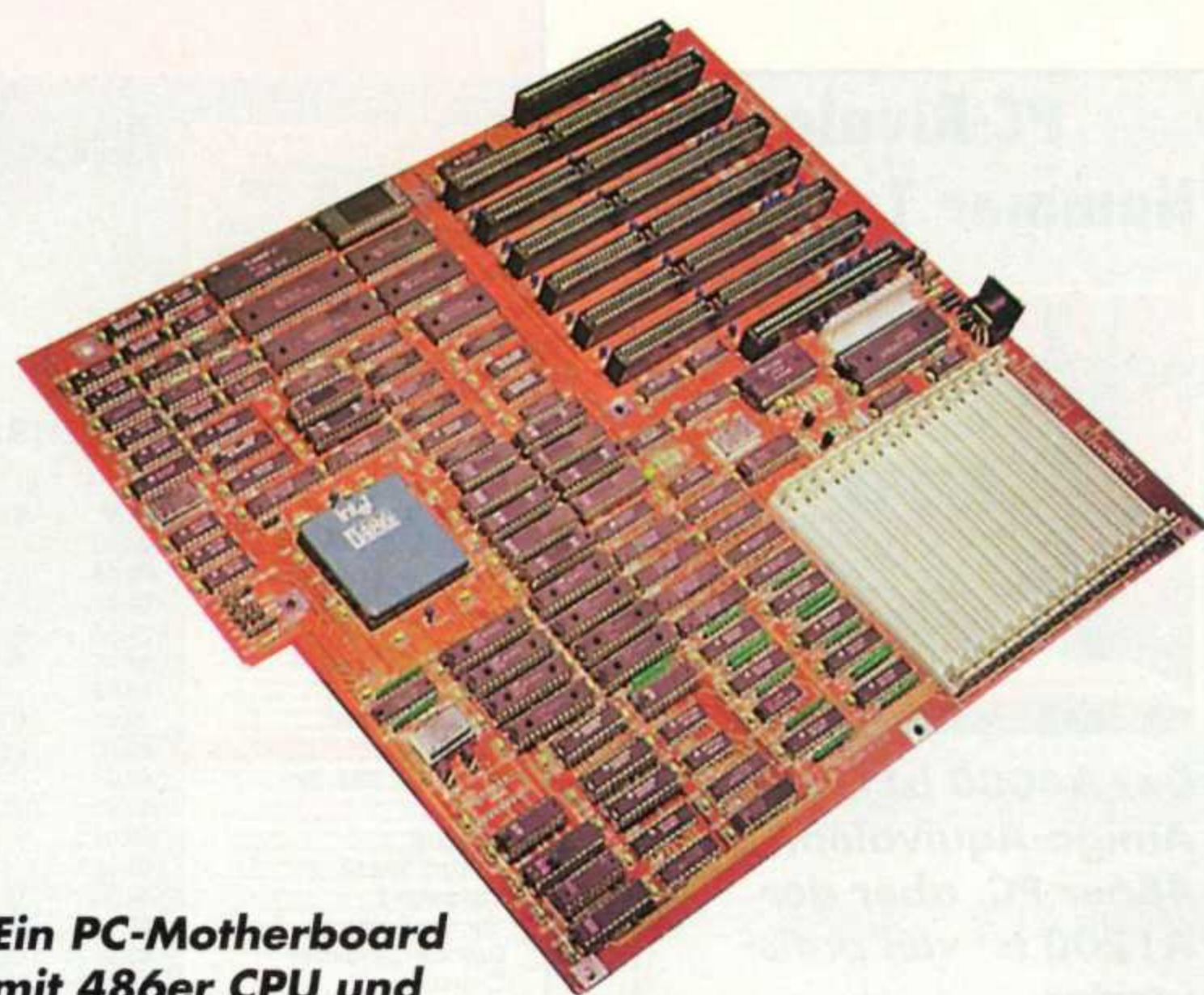


6. Der 64 Bit-Pentium-Chip, offiziell eingeführt im Jahre 1993. Es wird behauptet, daß der Pentium die fünffache Performance eines 33 MHz 486DX-Chips an den Tag legt. Rechtliche Probleme hinderten die innovativen Jungs von Intel daran, den Chip "80586" zu nennen, aber er wird oft als P5 bezeichnet.

weise der Intel-Chips bedienen, diese den eigenen Wünschen entsprechend abändern, aber die Prozessoren nicht allein, sondern nur auf Motherboards an Dritte weiterverkaufen.

Den PC-Herstellern stehen also zahlreiche Prozessoren zur Verfügung, von denen einige noch nicht den Weg in die Rechner gefunden haben - auf dem PC-Markt gibt es demnach kaum einen Engpaß, was die Prozessoren-Kraft betrifft. Juristische Streitigkeiten, von denen die meisten von Intel selbst ausgehen, könnten die Auswahl allerdings wieder einschränken. Intel wacht geradezu eifersüchtig über das, was es als sein geistiges Eigentum betrachtet, und zahlreiche langwierige US-Prozesse, die sich mit PC-Prozessoren befassen, sind noch nicht abgeschlossen.

Die PC-Arena mag im Moment kompliziert aussehen, aber sie macht gerade ein größeres Umbruchstadium durch. Die Flaschenhalse in der Rechner-Architektur sind erkannt und



Ein PC-Motherboard mit 486er CPU und sechs 16 Bit-Erweiterungs-Slots.

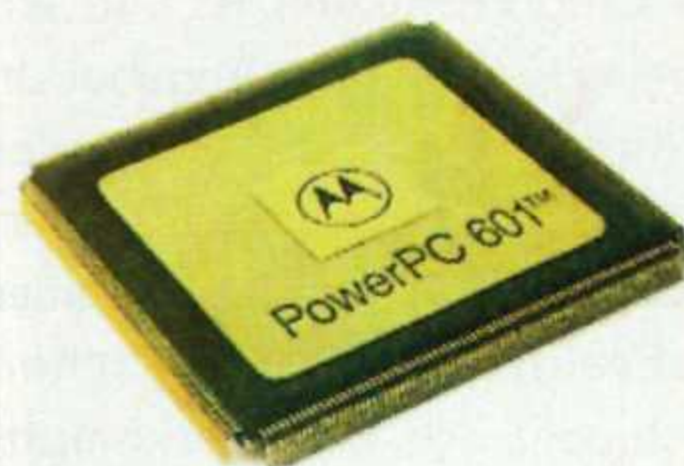
werden nun angegangen. Während die letztendliche Dominanz von PCI über den VL-Bus noch nicht gesichert ist, hat Intel genügend kommerziellen Einfluß, um die Marktentwicklung in die gewünschten Bahnen zu lenken.

Sicherlich haben sie das nötige Marketing-Know-how, um die Verbreitung des Pentium in PCs zu erhöhen. Die Einführung des DX4-Chips wird die Rechengeschwindigkeit und die Komplexität der erhältlichen Spiele weiter erhöhen.

Die Einführung von Windows 4 könnte schließlich das Ende der archaischen 640 K-Grenze für den Arbeitsspeicher markieren. Vielleicht wird der PC dann erwachsen und als das Universalwerkzeug für Arbeit und Spiel anerkannt, das IBM damals in den Jahren des originalen XTs schaffen wollte.

Der noch nicht sehr verbreitete PowerPC stellt einen Versuch dar, den Würgegriff, den Intel auf die Prozessoren in den meisten Personal Computern hat, zu brechen. Es handelt sich um einen Reduced Instruction Set Chip (RISC), d.h. seine interne Struktur ist viel weniger komplex als die Prozessoren der Intel-80XX-Reihe, die allesamt Complex Instruction Set Chips (CISCs) sind. Der 60 MHz PowerPC 601 soll beispielsweise fünfmal schneller als der entsprechende Pentium-Prozessor sein.

PC-Rivale Nummer 2: PowerPC



Der Motorola 601 PowerPC-Chip läuft mit Frequenzen von 60 MHz bis 80 MHz.

Im Versuch, den PC-Markt zu übernehmen, besteht das Hauptproblem des PowerPCs darin, daß er Code, der für Intel-Chips geschrieben ist, nicht direkt verarbeiten kann. Der Ausweg für den Chip ist die Verwendung von Software-Emulatoren wie SoftPC für den Macintosh. Tatsächlich arbeiten die Autoren dieses Emulators gerade an einer Version für den PowerPC, mit deren Hilfe dieser in der Lage sein wird, PC-Anwendungen laufen zu lassen. Trotzdem wird es wohl mit Spielen Probleme geben.

Wenn der PowerPC sich allerdings durchsetzen kann, werden wir sicher Spiele bekommen, deren Code speziell für diesen Chip geschrieben wurde. Das wäre etwas Besonderes - die Bauweise des Chips ist sauber und der Prozessor ist sehr, sehr schnell.

PC-Rivale Nummer 3: Macintosh



Der Macintosh Quadra 610AV ist eine voll ausgestattete Multimedia-Maschine.

Der Apple Macintosh leidet kaum unter den strukturellen Hinterlassenschaften des PCs. Er hatte schon immer eine konsistente Speicherverwaltung, nutzt die gleiche Motorola-Prozessoren-Familie wie der Amiga und bietet Farbgrafik, die mit dem VGA-Standard des PCs konkurrieren kann. Der Mac war fast seit seiner Evolution aus Lisa eine Künstler-Maschine und verfügt über einen Reichtum an Grafikanwendungen von Mal- und Zeichenprogrammen bis hin zum Desktop-Publishing. Spiele sind allerdings dünn gesät. Die Mac-Verkaufszahlen machen nur einen Bruchteil derer von PCs aus und der kleinere Markt sowie die höheren Preise für den Macintosh haben Spielefirmen davon abgehalten, für den Rechner zu entwickeln. Apples Quick Time-Videosystem entspricht Microsofts Video for Windows, d.h. vielleicht werden wir auf dem Rechner eine ähnliche neue Art von animierten Adventures erleben wie auf dem PC.

Die zuletzt vorgestellten Macs werden durch den PowerPC-Chip, der als Joint Venture von Motorola, Apple und IBM entwickelt wurde, über ein wenig PC-Kompatibilität verfügen. Die PC-Komponente läuft allerdings als Emulation - es ist also fraglich, ob hochgezüchtete PC-Spiele damit zusammenarbeiten werden. Apple stellte kürzlich außerdem eine Version des Mac Quadra mit dem Codenamen Houdini vor, der einen 486SX-Chip enthält und zum Multitasking mit Macintosh System 7.1 und MS-DOS fähig ist - vielleicht nimmt die Mac/PC-Rivalität damit ein Ende.

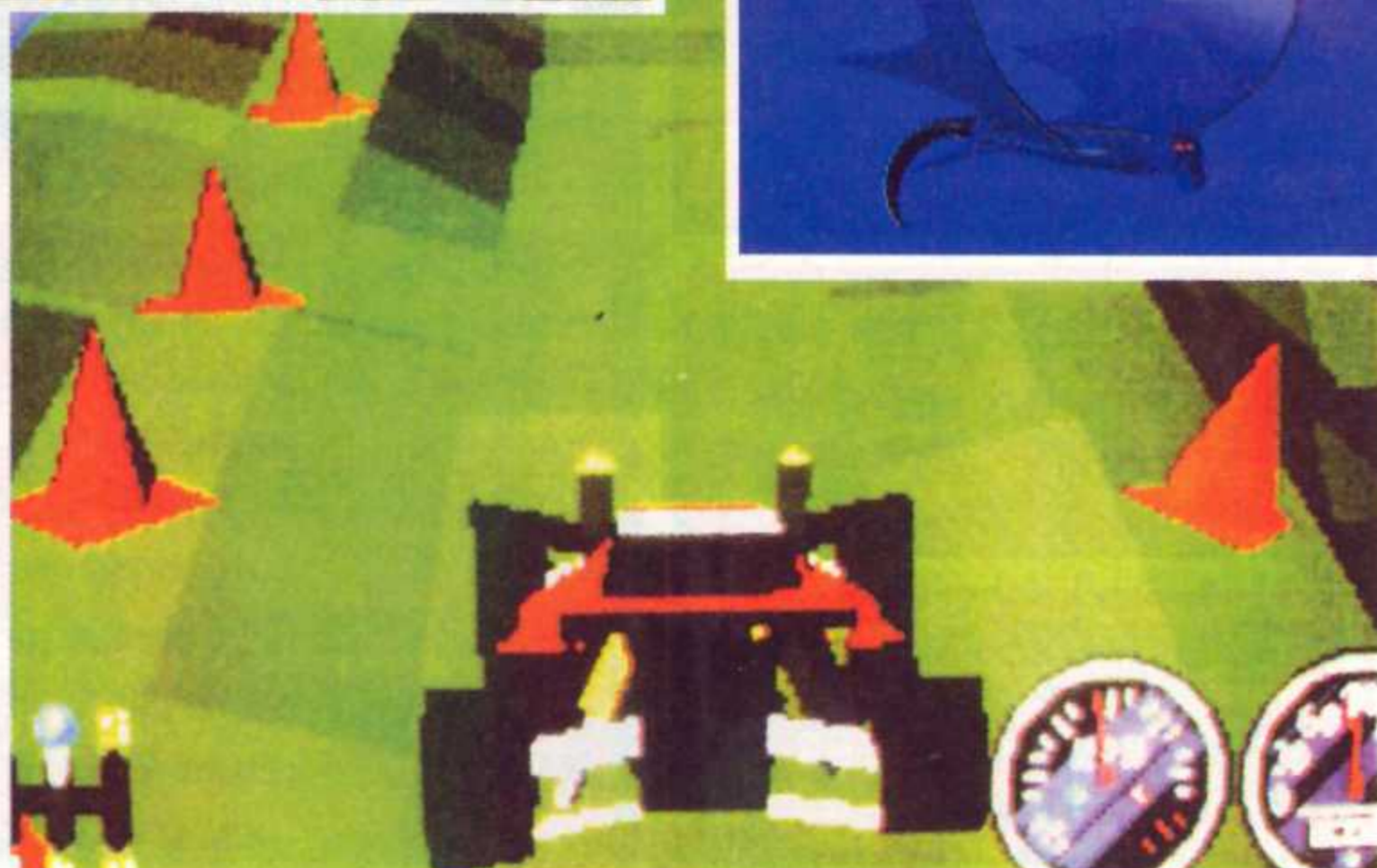
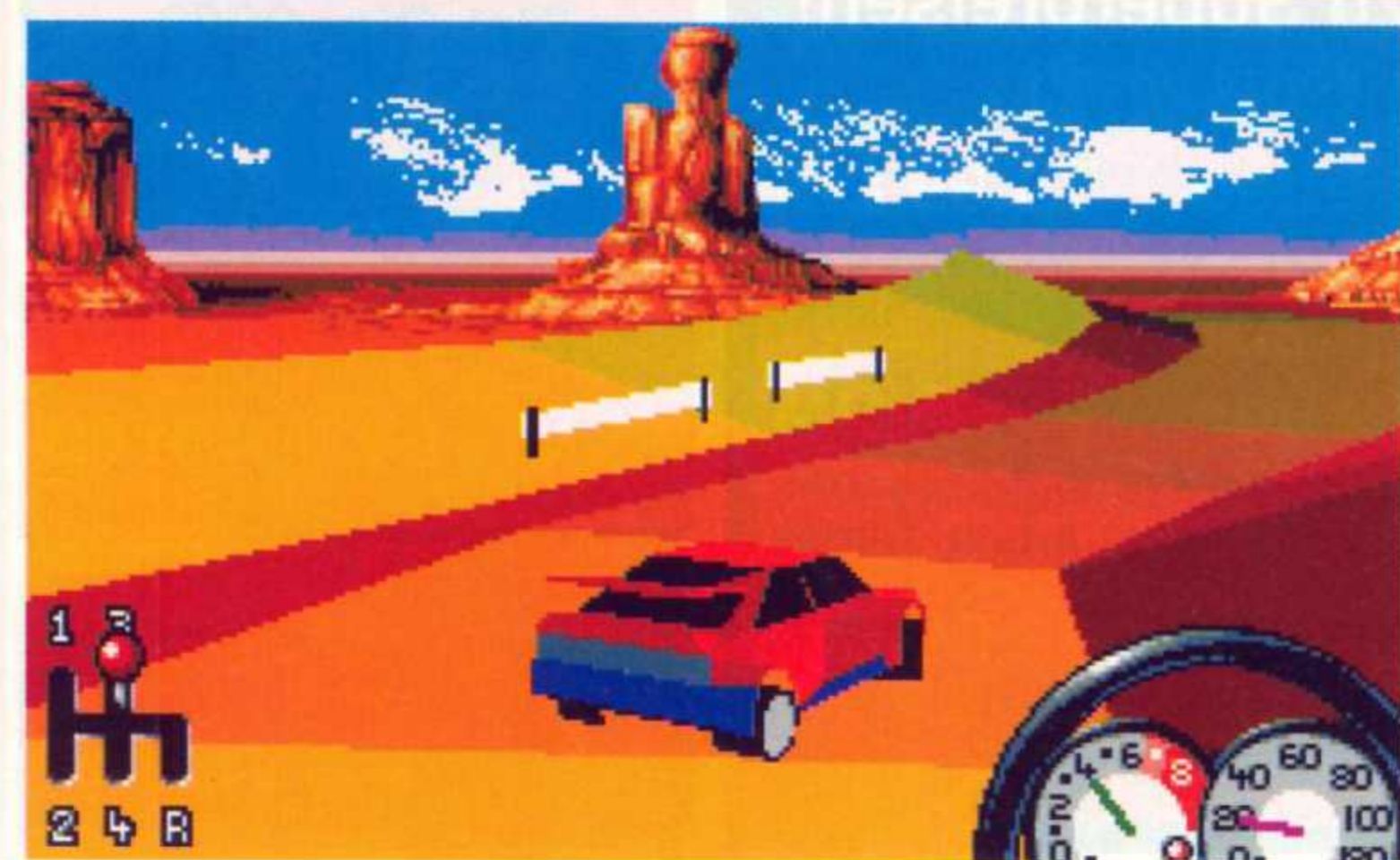
Der Apple Macintosh leidet kaum unter den strukturellen Hinterlassenschaften des PCs. Er hatte schon immer eine konsistente Speicherverwaltung, nutzt die gleiche Motorola-Prozessoren-Familie wie der Amiga und bietet Farbgrafik, die mit dem VGA-Standard des PCs konkurrieren kann.

Der Mac war fast seit seiner Evolution aus Lisa eine Künstler-Maschine und verfügt über einen Reichtum an Grafikanwendungen von Mal- und Zeichenprogrammen bis hin zum Desktop-Publishing. Spiele sind allerdings dünn gesät. Die Mac-Verkaufszahlen machen nur einen Bruchteil derer von PCs aus und der kleinere Markt sowie die höheren Preise für den Macintosh haben Spielefirmen davon abgehalten, für den Rechner zu entwickeln.



Journeyman Project für Mac CD-ROM verwendet Quick Time Animationsroutinen.

PowerSlide (oben, links) macht Gebrauch von Elites neuer Polygon-Engine und dem Fahrsimulations-Code, um das Spiel realistisch zu gestalten. Dirt Racer (unten rechts) ist noch nicht fertig, sieht aber schon recht gut aus. Die Kreaturen aus Virtuoso (rechts) wurden mit 3D Studio gerendert und animiert.



Elite Systems

Elite haben sich in der Entwicklung von Spielen für 8 Bit-Systeme einen Namen gemacht. Sind sie bereit, der Zukunft ins Auge zu blicken?

Es gibt heutzutage sehr wenige Softwarefirmen, die sich rühmen können, seit mehr als zehn Jahren auf dem Markt mitzumischen. Damals, im Jahre 1984, als der Begriff "Software" noch nicht in aller Munde war, entstand die Firma Elite Systems. Aber es wäre falsch anzunehmen, daß das in Walsall angesiedelte Unternehmen aufgrund seiner langen Verwobenheit mit der Industrie immer einen leichten Stand gehabt hätte. In der Tat erlebte Elite Systems seit seiner Gründung ein unberechenbares Auf und Ab: In einem Jahr genossen sie den Erfolg mit Spielen wie Paperboy, Buggy Boy und Ghosts and Goblins für Commodore C 64 und Spectrum 48, im nächsten Jahr gelang es ihnen nicht, auf Amiga und ST den selben Eindruck zu hinterlassen.

Aber das Sprichwort "Wie gewonnen so zerronnen" bedeutet den Firmengründern Steve Wilcox und seinem Vater Brian offensichtlich wenig, wie die letzten SNES-Hits Dragon's Lair, Joe and Mac und das hochgelobte Fußballspiel Striker beweisen. Nun sind Elite Systems darauf aus, die Heime (und Geldbeutel) der Videospiele mit drei neuen Produkten zu erobern. Das erste - PowerSlide - wird zunächst auf dem SNES erscheinen und anschließend für PC und 3DO.

Die Entwicklung von PowerSlide hat bis jetzt mehr als neun Monate in Anspruch genommen und inzwischen ist das Spiel etwa halb fertig. PowerSlide wird nicht lediglich ein weiterer Rennsimulator sein. Das Entwicklungsteam hinter dem Spiel - Motivetime - hat sehr viel Wert darauf gelegt, daß sich die

Autos im Spiel wie in realen Situationen verhalten. Ihr werdet also nicht in der Lage sein, eine 90 Grad-Kurve mit einer Geschwindigkeit von 150 km/h zu nehmen und das Ganze ohne einen Kratzer zu überstehen. Stattdessen muß man, ganz wie im richtigen Rally-Stil - lernen, das hintere Ende des Wagens um die Kurve zu "schleifen", während man in der richtigen Rennspur bleibt. In jedem Fall ist eine Menge Forschungsarbeit notwendig, um diesen Grad an Authentizität zu erreichen.

Wie funktionieren Autos wirklich? Wie kommt ein Auto ins Schleudern? Wie reagiert beim Schleudern die Radaufhängung? Das sind nur einige der Fragen, die sich Richard Frankish - leitender Programmierer bei PowerSlide - vor dem Beginn der eigentlichen Arbeit stellen mußte.

Glücklicherweise sind Richard der Klang von röhrenden Maschinen und ölige Autowerkstätten keineswegs fremd: er war schon immer ein Autonarr und hat sich einmal sogar selbst im Rallyfahren versucht.

"Recherchen waren unerlässlich", erklärt Richard, "aber ich bin selbst schon Rallys gefahren und weiß, wie sich ein Wagen in verschiedenen Situationen verhält. Außerdem habe ich

einige Bücher über die physikalischen Eigenschaften von Autos studiert. Das Problem bestand darin, daß ich nur zwei Bücher kenne, die wirklich erklären, was passiert, wenn sich ein Fahrzeug bewegt. Es ist wirklich

"Designer scheinen so viel Augenmerk auf die großartigen 3D-Grafiken zu richten, daß sie dazu neigen, darüber die Spielbarkeit zu vergessen."

Andy Williams, Leiter des Virtuoso-Designteams

eigenartig, daß es massenweise Literatur über die Funktionsweise von Flugzeugen gibt, aber nur zwei Bücher über Autos." Richards anfänglicher Enthusiasmus steigerte sich noch, als er all die anderen Rennsimulationen sah, die derzeit auf dem Markt erhältlich sind.

"Mit der Ausnahme von Formula 1 hat eigentlich kein Programm wirklich den Vorgang des Autofahrens simuliert. Wenn man mal vom Motorengeräusch absieht, haben sich alle Spiele um das tatsächliche Fahrverhalten von Rennwagen herumgedrückt. In PowerSlide bedienen wir uns einer richtigen Simulationstechnologie, um das Fahrgefühl richtig und gut rüberzubringen. Trotzdem wird das Spiel nicht langweilig, sondern realistisch und vollgepackt mit Action sein."

Ein freischaffender Simulationsexperte wurde hinzugezogen, um sicherzustellen, daß PowerSlide eine realistische Simulation wird. Er hatte mit vielen der größten Autohersteller zusammengearbeitet und war somit besser dafür qualifiziert als die meisten anderen, die Simulation auf den richtigen Weg zu bringen. Diese Aufgabe nahm ungefähr zwei Wochen in Anspruch, was umso erstaunlicher ist, wenn man sich vergegenwärtigt, wie viele Details mit einbezogen wurden. An alles wurde gedacht - vom Reifenverhalten auf verschiedenen Oberflächen bis hin zu den Reaktionen der

Radaufhängung auf Erschütterungen. Das Programm kann sogar feststellen, auf welchem Untergrund sich jedes einzelne Rad eines Wagens bewegt - wenn sich also das rechte Hinterrad auf einer Eisfläche befin-

det, wird das Fahrzeug nach rechts ausbrechen. An derartige Feinheiten denken die meisten Designer überhaupt nicht.

Die Grafik-Engine und der Simulations-Code wurden

des Spiels, die den alten SFX-Chip unterstützte, war zwar ein bißchen träge, aber nicht langsamer als Stunt Race FX - und dieses Spiel ist schon auf den schnelleren Chip ausgelegt. Laut Trevor ist für diese Art von Spiel ein Zwei-Spieler-Modus unerlässlich - aus diesem Grund verfügt PowerSlide über eine solche Option. Indem PowerSlide den gebräuchlichen, horizontal gesplitteten Screen aufgreift, bietet es Euch die Möglichkeit, Rennen gegen einen Freund zu fahren. Wegen der Verkleinerung des Spielbereichs ist jedoch die "Kamera" eine Idee höher positioniert und zeigt mehr von der vor einem liegenden Strecke. Außerdem werden die Autos etwas kleiner



Der Entwicklungsraum in all seiner Glorie. Hier verbringen die 3D-Grafik-Künstler den größten Teil ihrer Arbeitszeit.



Elites Spieltester können sich nichts Schöneres vorstellen als Videospiele. Und wenn sie mit dem Spielen in der Arbeit fertig sind, gehen sie heim und zocken weiter. Was Leute nicht alles für Geld tun...

zuerst auf dem PC erstellt. Trevor Williams, Elites Entwicklungsleiter, führt das folgendermaßen aus: "Wir haben die Engine und die Simulation auf dem PC erstellt, weil sich beides leicht in der Programmiersprache C umsetzen ließ. Nun können wir die Intelligenz und die Kollisionen optimieren, so daß sich das Game wirklich gut spielt. Wenn all dies geschehen ist, wird der ganze Code für den Super FX konvertiert."

PowerSlide wird den neuen Super FX-Chip ausnutzen und ungefähr mit 21 MHz laufen, was die Geschwindigkeit des Ganzen zweifellos ganz erheblich steigert. Eine alte Version

dargestellt, so daß beide Spieler genügend Platz auf dem Screen zugeteilt bekommen. Die Besitzer von 3DO und PC können sich auf detaillierte Landschaften mit Texture-Mapping freuen. Auch auf dem SNES wird die Geschwindigkeit nach oben getrieben - momentan auf 15 Frames pro Sekunde. Möglicherweise gibt es auch in der SNES-Version etwas Texture-Mapping, aber wenn darunter die Geschwindigkeit leiden würde, will man dieses Feature lieber weglassen. Um PowerSlide noch realistischer zu machen, hat sich Elite an zwei der größten Autohersteller gewandt, in der Hoff-

nung, eine der beiden würde das PowerSlide-Projekt sponsern. Wenn alles gut geht, wird Elite Fahrzeuge des Herstellers in das Spiel integrieren.

"Es wäre ein Leichtes für uns, jeden beliebigen echten Wagen in PowerSlide einzubauen", sagt Trevor. "Alles was wir dafür brauchen, sind die relevanten Maße des Fahrzeugs, wieviel es wiegt etc. - alles weitere erledigt dann unsere Simulation. Das Bildschirm-Gegenstück des real existierenden Wagens würde dann all dessen Eigenschaften übernehmen; es würde sich genauso fahren und genauso beschleunigen."

PowerSlide wird, mit oder ohne Sponsor, noch im Lauf dieses Jahres die Reifen quietschen lassen.

DIRT RACER ist das zweite SFX-Angebot von Elite. Anstatt die Anforderungen schwieriger Rally-Kurse zu meistern, wie sie PowerSlide bietet, holpert man in Dirt Racer mit einem fast unzerstörbaren Auto durch das rauhe Gelände. Von der Grafik her ähnelt es PowerSlide sehr, doch die Kurse machen einen wesentlich größeren und zerklüfteteren Eindruck.

"Die Fahrzeuge in Dirt Racer verhalten sich etwas anders als die in PowerSlide", sagt Trevor. "Sie haben eine verrückte Beschleunigung und holpern um

einiges mehr." Er weist außerdem darauf hin, daß die Landschaften anders dargestellt werden als in PowerSlide:

"Die Landschaft wird auf einem großen Quadratnetz generiert. Auf diese Weise können wir bestimmte Punkte höher oder niedriger setzen und so jeden beliebigen Rennkurs kreieren. Tatsächlich können wir ein Gitternetz für bis zu fünf verschiedene Kurse verwenden - wir müssen dafür nur bestimmte Bereiche verändern, Sprungschanzen einbauen, usw."

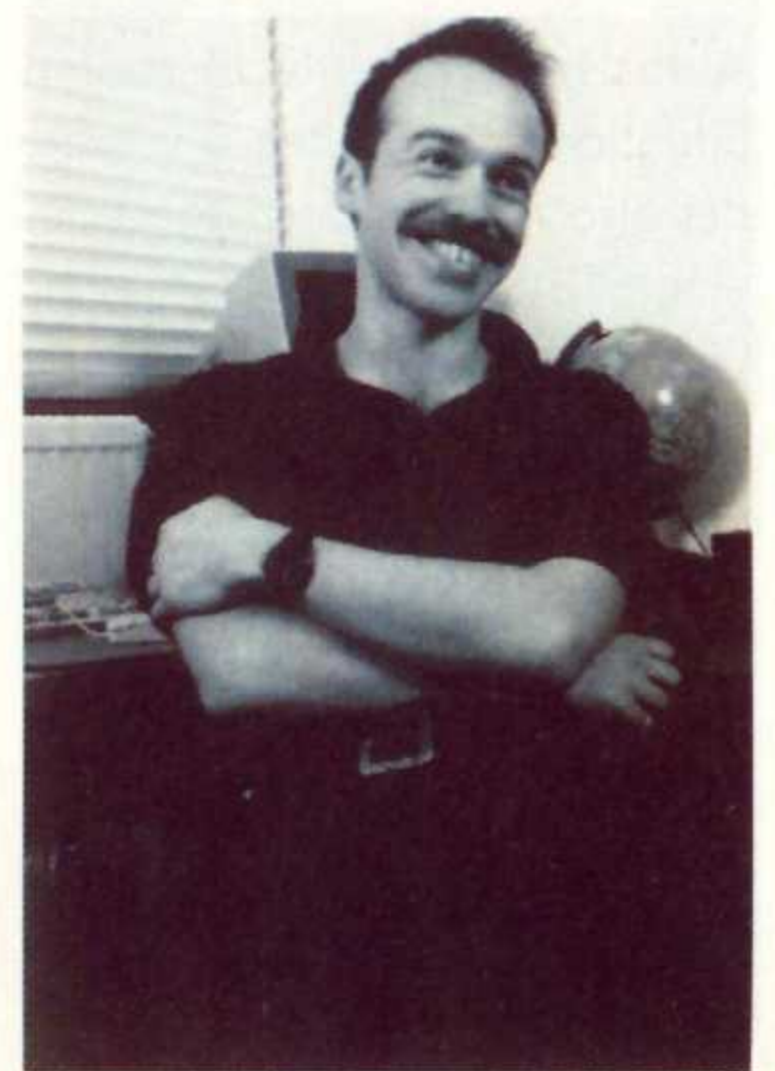
Wie PowerSlide bietet auch Dirt Racer eine Zwei-Spieler-Option und sieht bereits jetzt sehr vielversprechend aus. Besonders ungeduldig darf man darauf allerdings nicht warten, denn die Veröffentlichung ist erst für 1995 geplant.

**"Fast alle Fahrsimulationen, die ich kenne, haben sich um das tatsächliche Fahrverhalten von Rennwagen herumgedrückt."
Richard Frankish,
PowerSlide-Chefprogrammierer**

Elites zweites 3DO-Angebot - VIRTUOSO - ist in vieler Hinsicht ungewöhnlich. Erstens kommen darin keine Autos vor und zweitens ist das Szenario äußerst bizarr. Dein Charakter, ein Popstar, lebt in einer Alp-

traum-Welt und kann keinen Schritt tun, ohne belästigt zu werden. Sein Freund erkennt das Dilemma und entwickelt eine Virtual Reality-Maschine, in die der Popstar entfliehen kann.

Virtuoso ist ein 3D-Action-Game mit Plattform-Anklängen, wie Trevor bezeugt: "Alles basiert auf einer Art 3D-Welt, in der man herumwandern und vorgegebene Missionen erfüllen muß. In vielen 3D-Spielen bekommt man nie das Gefühl, richtig in die künstliche Welt einzutauchen - auch wenn sie großartig aussehen, so geht doch das Gameplay verloren. Virtuoso ist da ganz anders; man nimmt es aus der Perspektive einer dritten Person in 3D wahr, aber es enthält auch 2D-Plattform-Gameplay."



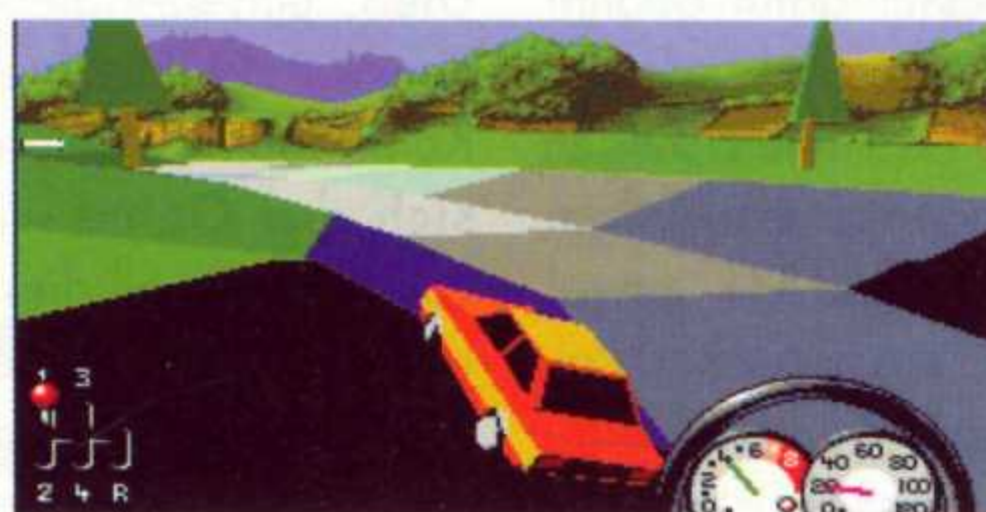
**Richard Frankish,
PowerSlide-Chef-
programmierer**

Hauptcharakter in das Spiel zu integrieren. Auch wenn Andy nicht sagt, wen sie damit genau im Auge haben, so läßt er doch anklingen, daß die Person männlich ist und große Bedeutung im Rockmusik-Business hat. "Die Entwicklung dauert nun schon vier Monate an, das Game wächst und gedeiht also gut", behauptet Andy. "Ursprünglich wollten wir ein reines Plattform-Spiel machen, aber nun hat sich eine 3D-Welt zum Herumwandern mit Plattformen herauskristallisiert.

Wir haben uns eine Menge wirklich guter Plattform-Spiele angeschaut, aber Sachen wie Mario oder Sonic machen zwar Spaß beim Spielen, sind aber



Nichts kommt an solide Realtime-3D-Polygon-Grafik heran. Und PowerSlide ist voll davon. Jedes Fahrzeug besteht aus mehr als 200 Polygonen.



Alle Bereiche der 3D-Welt von PowerSlide sind zugänglich. Der Fahrer dieses MkII Escort hat herausgefunden, daß man hinfahren kann, wo man will.



Elite sampeln das Motorengeräusch eines Cosworth-Rennwagens, um diesen Cosworth so echt wie möglich klingen zu lassen.

optisch sehr simpel. Das andere Extrem sind Games, die toll aussehen, bei denen die Designer aber über all den großartigen 3D-Grafiken die Spielbarkeit vergessen haben."

In Bezug auf das 3DO ist Andy ein Neuling. Nachdem er einige Wochen damit verbracht hat, mit dem System vertraut zu



Entwicklungsleiter Andy Williams führt die meisten Elite-Projekte an: das wird ein geschäftiges Jahr für ihn.

werden, ist er der Meinung, daß die Maschine trotz kleiner Eigenheiten gut zu gebrauchen ist. Aber er warnt Programmierer und Designer vor Selbstge-

fälligkeit: "Das 3DO ist schnell, aber nicht überwältigend schnell. Man darf nicht denken, daß man mit diesem Gerät alles machen kann, was man will."

Dank der automatischen Anti-Aliasing-Funktion des 3DO bereitet es keinerlei Schwierigkeiten, einen Popstar zu digitalisieren und in das Spiel zu integrieren. "Sie haben diese Technik bei Twisted angewendet", erklärt Andy. "Es ist ein einfacher und effektiver Weg, Charaktere zu digitalisieren, und mit dem 3DO geht das ganz hervorragend."

Obwohl Virtuoso den Blickwinkel einer dritten Person verwendet, gibt es im Spiel einige raffinierte Kameraeinstellungen; man nimmt das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven wahr, während man durch das Spiel wandert. Im Gegensatz zu Alone in the Dark 2 auf dem PC sind die Kameras jedoch nicht fixiert.

"Das ist etwas, was wir unbedingt machen wollten", sagt Andy, "aber es bereitete uns große Probleme. Wegen der Thirdperson-Perspektive sieht man den Charakter immer vor sich. Angenommen die "Kamera" befindet sich ungefähr 2,5 m hinter dem Spieler; sie folgt ihm, wenn er sich auf eine Wand zubewegt. Wenn sich der Charakter jetzt umdreht,

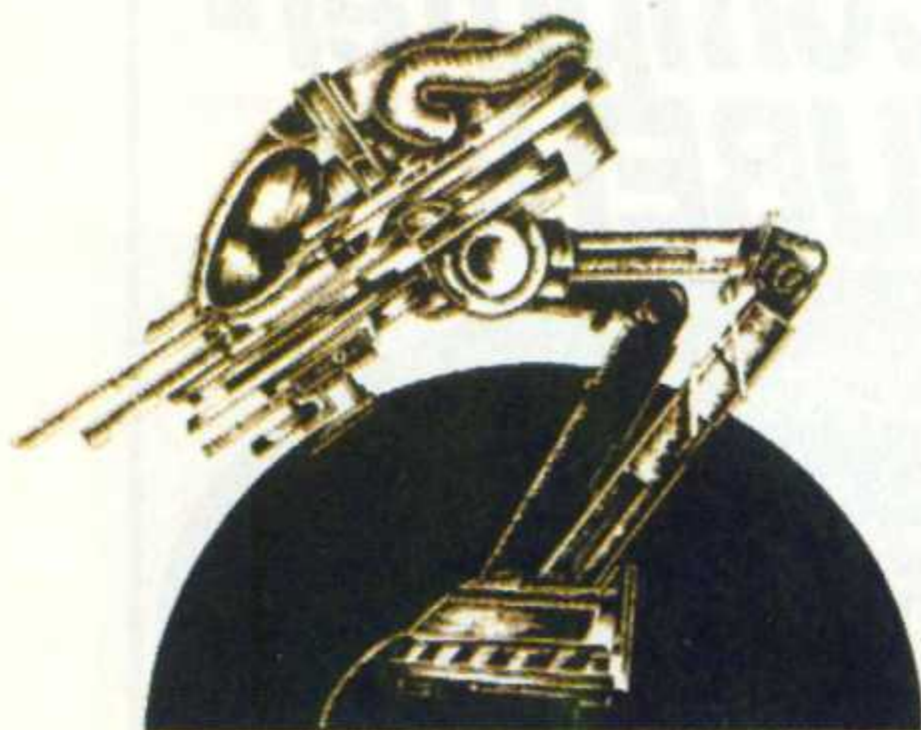


Laut Andy Williams, dem Leiter des Virtuoso-Programmerteams, sollte das Spiel ursprünglich nur ein Plattform-Game werden, mutierte aber bald in eine 3D-Welt zum Herumwandern.

schwenkte auch die Kamera herum, aber statt den Charakter von hinten zeigte sie die Wand, der die Spielfigur den Rücken zugewandt hatte.

Um dies zu vermeiden, mußten wir eine clevere "interaktive" Kamera entwickeln. Wir haben das so gelöst, daß die Kamera sich intelligent bewegen kann. Wenn der Charakter jetzt auf die Wand zugeht und sich zu Dir hin umdreht, schwenkt die Kamera in eine Seitenansicht. Dann kann man sich im Flashback-Stil an der Wand entlangbewegen. Wenn die Spielfigur auf eine Ecke zugeht und um sie herumblickt, verläßt die Kamera die Thirdperson-Perspektive und zeigt, was der

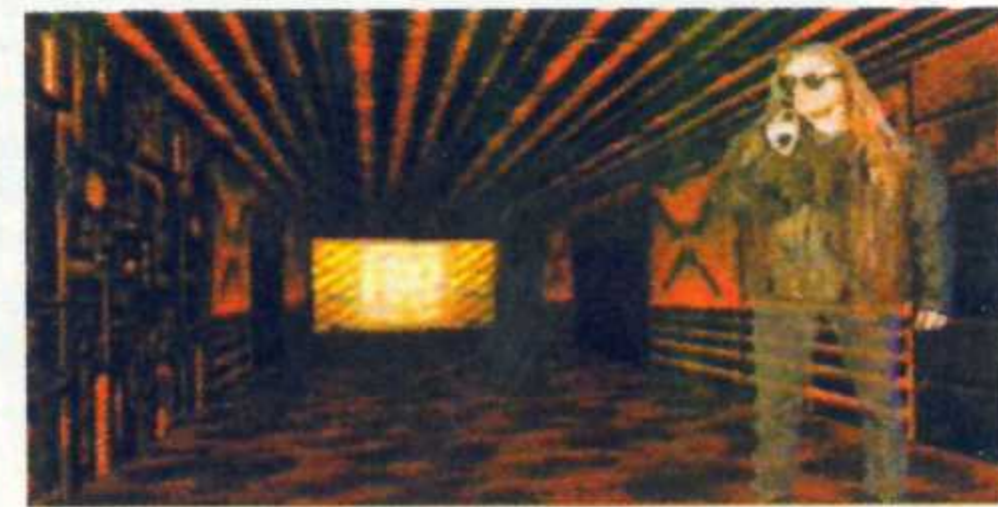
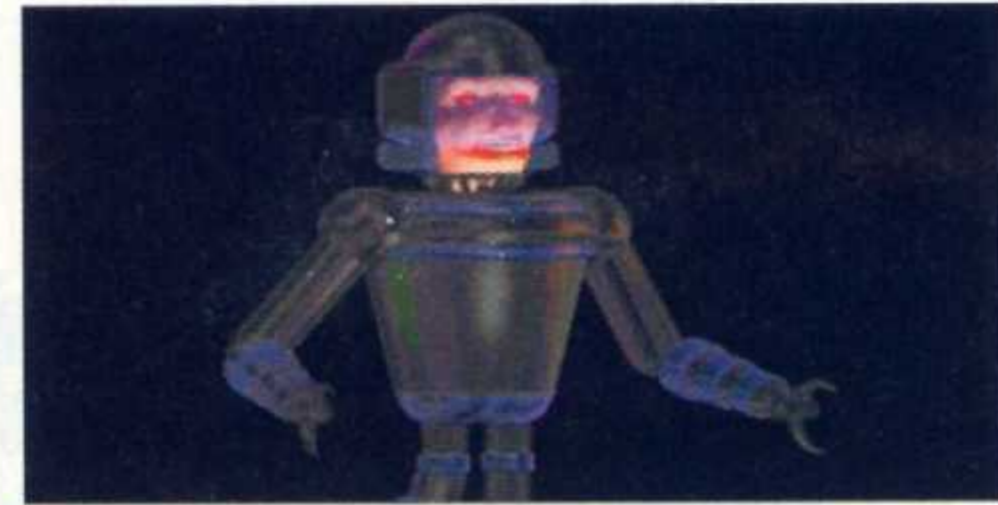
Charakter gerade anschaut." Raffinierte Sache! Trotzdem bleibt abzuwarten, ob es Elite gelingen wird, die eindrucksvolle Optik mit ordentlichem Gameplay zu verbinden. Virtuoso soll bis November '94 fertig werden - man kann es also Ende '94 oder möglicherweise Anfang '95 erwarten. Mit Virtuoso, PowerSlide und Dirt Racer hat sich Elite weise dazu entschlossen, den "interaktiven Point 'n' Click"-Zug vorbeifahren zu lassen. Stattdessen haben sie sich für eine Straße entschieden, die sie gut kennen - eine Straße, die, so hoffen sie, zu spielbaren Games führt. Hoffen wir, daß sie dabei nicht im Graben landen...



In jedem Spiel kommt der Gestaltung der Charaktere besondere Bedeutung zu. Dieser Robot-Wächter sieht dem ED 209 aus Robocop verdächtig ähnlich.



Ein Level wird mit 3D Studio gestaltet und anschließend "durchwandert". Wenn das Team damit zufrieden ist, wird er in Daten umgewandelt, die das 3DO "versteh".



Elite hofft, einen berühmten Rockstar dafür gewinnen zu können, die Hauptfigur in Virtuoso zu spielen. Hier handelt es sich jedoch um einen Elite-Programmierer.

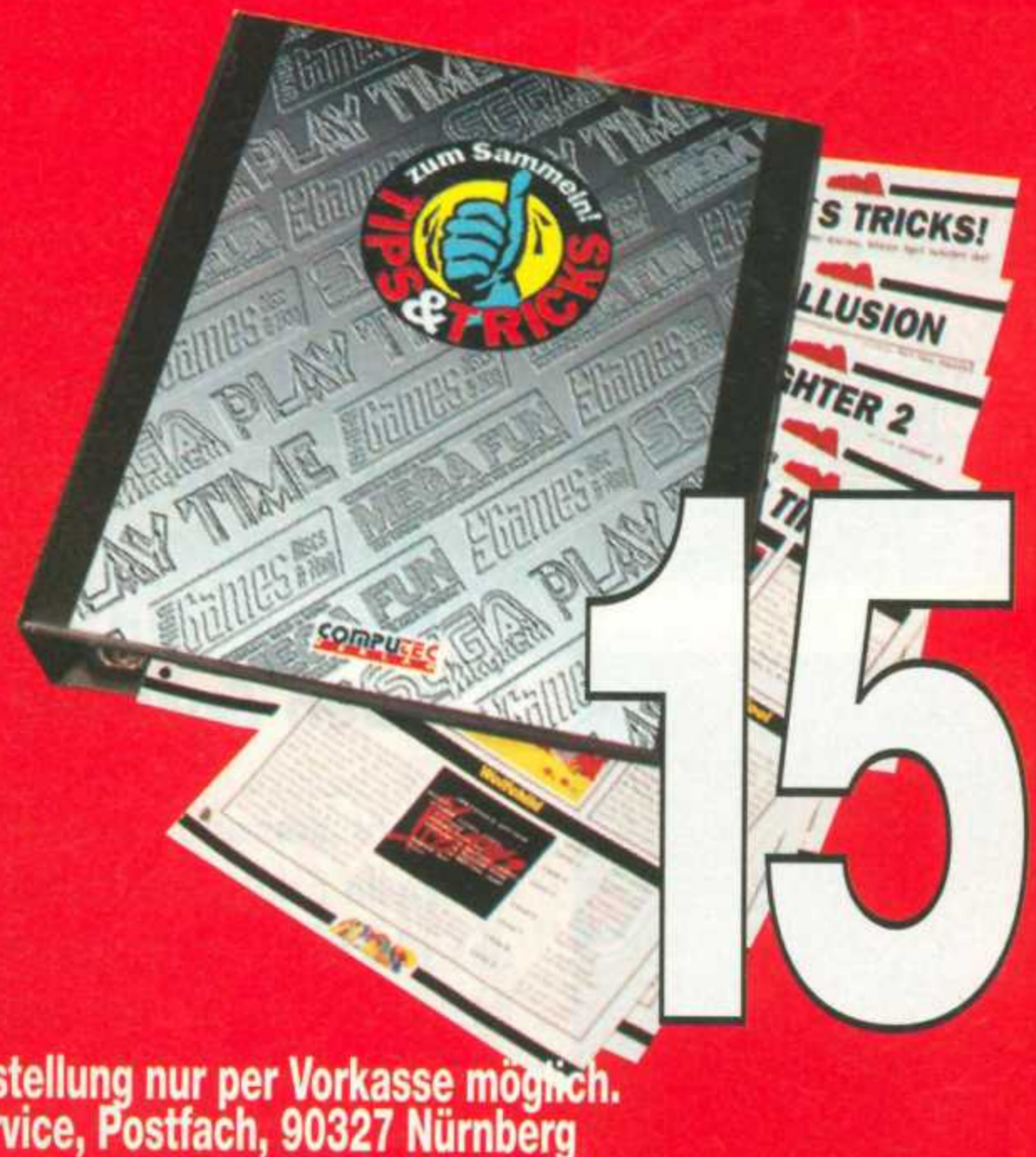
MINIABO. JETZT.

3x MEGA FUN

plus



1x Tips & Tricks Sammelordner



15,-

für nur
DM

**MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Ja, ich will das

"MEGA FUN" Mini-Abo:

3 Ausgaben für DM 15,-

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "MEGA FUN", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "MEGA FUN" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "MEGA FUN" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

SM 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

Zahlungsweise:

Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

Vertrauensgarantie:

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

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

Vertrauensgarantie:

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

Daytona

Sega ist ein Vorreiter auf dem Gebiet der 3D-Computerspiel-Technologie. Play Time ermöglicht Euch einen ersten genaueren Blick auf das, was das Rennspiel des Jahres 94 werden könnte.

Niemand kann leugnen, daß Segas Virtua Racing in den Arcaden einen großen Eindruck hinterlassen hat. Egal ob es sich um das aufregende Vier- oder Acht-Spieler-Virtua Formula auf 74 Zoll-Bildschirmen handelt, um die abgespeckte Deluxe-Version oder den wesentlich erschwinglicheren Basis-Automaten, Wettrennen können nicht besser sein als hier. Trotz-

wurden Satelliteninformationen dafür bemüht, die Ausmaße der Rennstrecke möglichst exakt zu reproduzieren. Jedes noch so kleine Detail wurde in das Spiel integriert. Man sollte meinen, daß es ein Klacks wäre, eine ovale Rennstrecke nachzubauen, aber vielleicht steckt mehr dahinter als man auf den ersten Blick erkennen kann. Außerdem ist es kein Geheimnis, daß Sega seine Coin-ops ernstnimmt (für die Entwicklung von Virtua Racing haben sie sogar einen richtigen Honda NSX-Rennwagen gemietet).

Bei der Qualität der Grafiken läßt Daytona VR eindeutig hinter sich. Play Time erfuhr von einem der japanischen Entwickler des Spiels, daß unter Verwendung von Segas Model 2-Board jede Sekunde 300.000 texture-gemappte und schattierte Polygone herumjongliert werden. Das ist genug, um jeden aus den Socken zu hauen. Zum Vergleich: das bescheidenere Model 1 (wie es in Virtua Racing und Virtua Fighters Verwendung findet) verarbeitet in der Sekunde um die 180.000

Das Spiel verarbeitet 300.000 texture-gemappte Polygone in der Sekunde - das haut jeden aus den Socken!

dem hat der andauernde kommerzielle Erfolg die Entwicklung des Nachfolgers verzögert. Erst jetzt wird der nächste Level für den Start vorbereitet. Der Schauplatz von Daytona ist, wie der Name schon sagt, der berühmte ovale Daytona-Rennkurs in Florida. Laut Sega



Die Schönheit der Polygone besteht darin, daß man ganz nah heranzoomen (oben) oder alles aus der Entfernung betrachten kann (darunter).

reine Polygone. Aber was konnte unsere Sega-Quelle noch über das Game enthüllen? Nun, wie Virtua Racing wird Segas Daytona durch eine Multiplayer-Option besonders reizvoll - bis zu acht Spieler werden in den erweiterten Versionen des Spiels gegeneinander antreten

Auch wenn dieses zu 5% fertiggestellte Demo schon sehr eindrucksvoll aussieht, läßt es die Fähigkeiten des Model 2 nur erahnen. Das fertige Spiel wird noch viel besser.



Mit Segas Model 2 PCB lassen sich wundervolle Texture-Mapping-Effekte erzeugen. In diesem Realtime-Demo finden sich viele gemalte Details auf den Autos und den Hintergründen.





SPIELAUTOMATEN

Jetzt mal ehrlich, wann wart Ihr letztes Mal in der Spielhalle? Für alle, die länger als fünf Sekunden darüber grübeln müssen, weil das doch schon etwas länger her ist, gibt jetzt jeden Monat die aktuellen News aus Deutschlands Spielhallen.



pletten Fantasy-Tierwelt, also Drachen aller Art, Centauren, Riesenschlangen und fleischfressende Pflanzen, tauchen als Krönung ultra-brutale Kampfroboter auf. Gesteuert wird das

Ganze über einen Joystick und zwei Actionbuttons, mit denen Ihr Prügel austeilte. Eine Anzeige der Lebensenergie gibt rechtzeitig Auskunft darüber, wie weit das „Game Over“ noch entfernt ist.

Racin' Force

Kommt Euch die Grafik bekannt vor? Richtig, vor ein paar Jahren wurde schon in Le Mans eine ähnliche Grafikengine eingesetzt. Damals war der Fahr Simulator noch in einer drehbaren Kabine montiert, die sich wie ein Karusell um die eigene Achse drehte. Natürlich wurde für Racin' Force nicht nur die alte Version wieder neu aufgepöppelt: Schon beim ersten Blick auf den Bildschirm wird klar, daß dies eine konsequente Weiterentwicklung mit verbesserter Grafik ist. Der ultimative Kick wird durch den Zusammenschluß von bis zu vier Geräten mit maximal acht Spielern erreicht. Kommt Eure Party



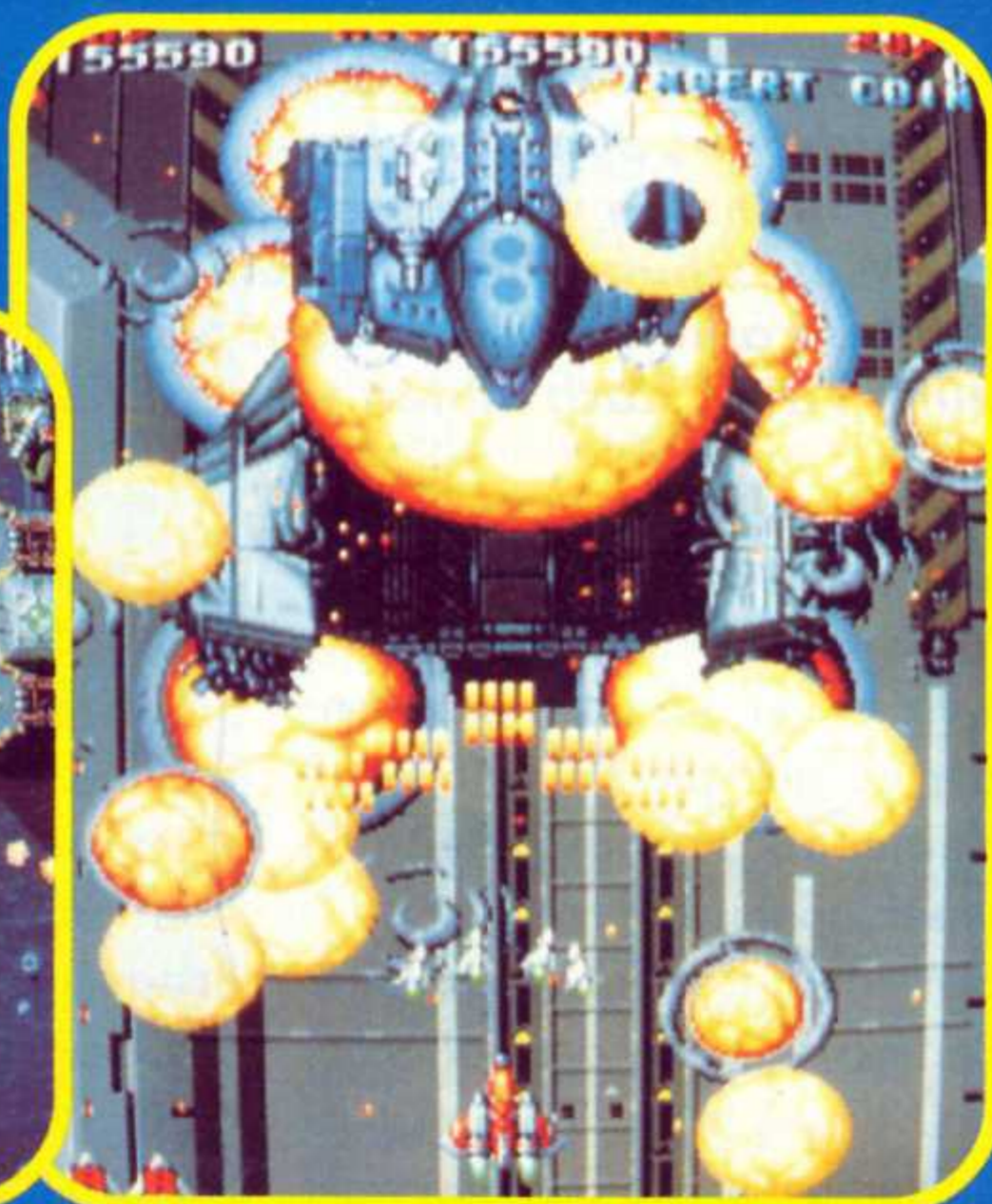
●Viele behaupten das "normale Shoot'em-Ups" längst der Vergangenheit angehören. Raiden 2 beweist das Gegenteil.



Monster Maulers

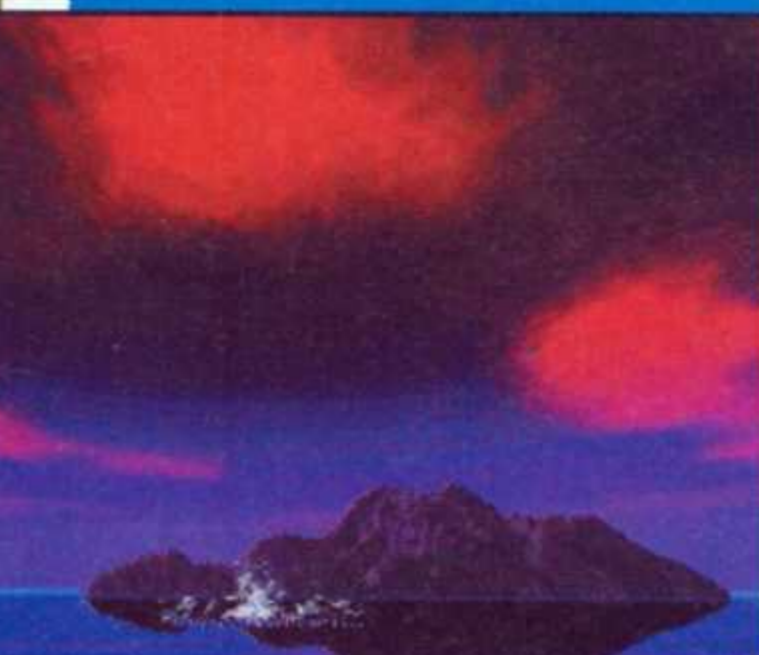
Alles, was sich auch nur im entferntesten als Monster bezeichnen läßt, gibt sich in Konamis Monster Maulers die Ehre. Der Begriff Maulers kommt übrigens vom englischen Verb „to maul“, was sich - ohne einen bösen Blick der FSK zu ernten - mit „übel zurichten“ übersetzen läßt. Tatsächlich sollt Ihr die auftauchenden Bösewichte

natürlich gnadenlos niedermachen, ein Unentschieden ist nicht vorgesehen. Zu Spielbeginn wird ein Kämpfer ausgewählt, und wer noch Angst im Dunkeln hat, kann mit seinem Freund zusammen gleichzeitig gegen die Unholde antreten. Von denen gibt es reichlich: Neben der kom-





DAS INTRO



Pagan beginnt da, wo Serpent Isle endete: Der Avatar steht hilflos in der großen roten Hand seines Erzfeindes, dem Guardian, und harret der Dinge, die da kommen mögen. Anstatt ihn einfach nur zu zerquetschen, ersinnt sich der Guardian eine andere Strafe für den Avatar: Das Inselreich Pagan soll sein Gefängnis bis in alle Ewigkeit sein. Den vielen Gefahren, die dort auf ihn lauern, wird der Held sicher nicht trotzen können. Oder etwa doch?

Willkommen in Pagan

Als der Avatar am Strand von Pagan aus tiefer Bewußtlosigkeit erwacht, ist er etwas verwirrt. Der Fischer Devon, der ihn durch Zufall aus den dunklen Fluten rettete, kann ihm aber bereits einiges über sein neues "Zuhause" erzählen: Die Insel Pagan und deren Hauptstadt Tenebrae sind die traurigen Überreste eines einst gigantischen Reiches, das ähnlich dem versunkenen Kontinent Atlantis einer Katastrophe zum Opfer gefallen war. Pagan wird von vier gottgleichen Wesen regiert, den Titanen, die die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft repräsentieren und ihre Macht durch Zaubergilden ausüben. Die irdische Macht wird allerdings von einer strengen Königin in den Händen gehalten, die ihre Untertanen alles andere als fair behandelt. Schon bei der Ankunft auf Pagan wird dem Spieler das deutlich vor Augen geführt, denn am nahegelegenen Bootssteg wird er Zeuge dabei, wie ein Unschuldiger enthauptet wird. Obwohl das Handbuch keinerlei Aufschluß über die Handlung gibt, ist sofort klar: Oberstes Ziel ist es, so schnell wie möglich von dieser verrückten Insel zu entkommen!

Neue Freunde

Der Avatar wäre aber nicht der Avatar, wenn er sich nicht auch



● **Der Avatar in Action: Per Mausclick wird der Actionmodus aktiviert und des Avatars Schwert folgt brav den Eingaben des Spielers.**



● **Trotz solcher Geschicklichkeitsproben ist Ultima VIII immer noch ein reinrassiges Rollenspiel.**

um das Wohl der unterdrückten Inselbewohner kümmern müßte. Und es gibt tatsächlich viel zu tun auf diesem Stück Erde. Zunächst gilt es wieder, Freunde zu finden und mehr über die Geschichte Pagans zu erfahren. Der Fischer, der Bibliothekar und die Zofe der grausamen Königin erweisen sich als ver-

trauensselige Gesprächspartner. Auch der Zauberer Mythar und die am Friedhof hausenden Necromanten können den Avatar ein schönes Stück voranbringen. Nach einigen Stunden Spielzeit klärt sich das Bild: Hinter all dem Schrecken steckt kein anderer als der Guardian, der im Hintergrund als ver-

VIEWPOINT



Ihr werdet es sicherlich gemerkt haben - ich liebe Ultima VIII. Aber auch alle anderen Rollenspiel-Freaks in unserer Redaktion mußten bald feststellen, daß Pagan mehr ist als eine übliche Fortsetzung. Dem klassischen Rollenspiel wurden neue Aspekte verliehen, während nichts vom Alten und Bewährten aufgegeben wurde. Der Riesenhit 1994!

Thomas Borovskis

PAGAN

Ultima VIII



Rollenspiel

ULTIMA VIII

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

Richard Garriott hat es schon immer verstanden, seine Fans bei jedem Spiel aufs neue zu verblüffen. Insbesondere die Ultima-Serie erlebte von Fortsetzung zu Fortsetzung neue Höhenflüge. Schon in der Zeit bevor Ultima VIII letztendlich fertiggestellt wurde, wurde von allen Seiten heftigst über die Qualität des Rollenspiels spekuliert. Und obwohl manche Kleingeister bei einem oberflächlichen Blick zu erkennen glaubten, daß sich das Spiel allmählich zum Jump & Run hin entwickelt habe, hat sich all das als totale Spinnerei erwiesen: Ultima VIII ist das beste Ultima, das es jemals gab!

PC REVIEW



meintlicher Messias der Paganen die Fäden zieht. Es liegt nun an Euch zu entscheiden, ob der rote Dämon das Schicksal des Avatars endgültig besiegeln kann oder ob der Held ihm erneut eins auswischt...

Rollenspiel-Action

Passionierte Rollenspieler haben den siebten Teil der Ultima-Reihe sicherlich gespielt oder zumindest gesehen. Deswegen zunächst zu den Unterschieden zwischen Serpent Isle und Pagan: Rein oberflächlich



● **Der Winkel der 3D-Schrägansicht wurde weiter nach unten verschoben. Das verbessert die Übersichtlichkeit und steigert den Spielspaß.**



betrachtet ist das Spiel sehr viel moderner und ausgereifter programmiert als sein Vorgänger. Die aus Ultima VII bekannte 3D-

Schrägansicht wurde beibehalten, aber der Blickwinkel wanderte um einige Grad nach unten. Alle Bauwerke, Menschen und Gegenstände sind somit um einiges besser erkennbar als zuvor. Die grafische Darstellung der Umgebung wurde noch weiter verschönert und alle Animationen sind sehr viel zeichentrickähnlicher. Allein für die Animation des Avatars wurden über 1.500 Einzelbilder gezeichnet. Deswegen kann er jetzt auch alles, was man sich nur wünschen kann: Gehen, Laufen, Rennen, Springen, Klettern - und alles wirkt viel plastischer. Grundlegende Änderungen gab es auch beim Kampf-



system. Anstatt dem Rechner den Ausgang eines Kampfes durch Zufall bestimmen zu lassen, ist jetzt der Spieler gefordert: Per Doppelklick wird die Waffe gezogen, ein Druck auf die linke Maustaste bewirkt einen Schwertstreich oder einen Block. Bei einem Doppelklick auf die rechte Maustaste teilt der Avatar aber auch kräftige Fußtritte aus, mit denen allein schon der eine oder andere Gegner besiegt werden kann. Einen Abschied vom traditionellen Punktesystem gab es deswegen natürlich nicht: Immer noch bestimmen Charakterattribute wie Geschicklichkeit oder Stärke, wieviel Schaden der einzelne Schlag beim Gegner anrichtet. Trotz dieser Änderungen wird Ultima VIII aber noch lange nicht zum Actionspiel. Die gelegentlichen Action-Einlagen führen letztendlich nur dazu, daß der Spieler noch enger mit dem Avatar verschmilzt. Genau das ist nämlich die Zukunft der Computerunterhaltung: Der Spieler hat in jeder Situation die Kontrolle, er - und nur er - bestimmt, was Sache ist! "Interaktivität" ist das neue Zauberwort.

Großes kleines Land

Der Platz reicht hier kaum aus, um alle technischen Verbesserungen aufzuzählen. Nur soviel sei noch gesagt: Das nervenauf-

● **Die Taschen sind prall gefüllt mit „geliehenen“ Dingen: Laßt Euch nur nicht erwischen...!**



● **Der Troll ist ein gefährlicher Gegner - deswegen gehört er in Tenebrae hinter Gitter.**

reibende Ruckeln und Nachladen der Vorgängerversion gehört jetzt fast der Vergangenheit an. Das Scrolling gleicht zwar nicht dem eines Spieles wie Doom, ist aber um einiges flüssiger, und sogar Festplattenzugriffe sind zu selteneren Ereignissen geworden. Auch die Begleitmusik und die Soundeffekte entsprechen dem neuesten Stand: General Midi liefert Orchesterklang, aber auch die SoundBlaster-Musik ist wegweisend. Ultima VIII wird auf acht HD-Disketten geliefert und belegt satte 35 MByte auf der Festplatte. Leider hat sich trotz dieses Größenzuwachses die begehbare Spielfläche verkleinert: Pagan ist nur ungefähr halb so groß wie seinerzeit Britannia. Bei Origin wurde es aber trotzdem geschafft, die Spieltiefe zu steigern. Auch ein



INFO BITS
 Info: 486er mit mind. 33 MHz, 4MB RAM, Maus, SoundBlaster oder GeneralMidi

geübter Avatar benötigt deutlich mehr Spielzeit, um die Insel Pagan und all ihre Geheimnisse zu erkunden, als es im letzten Teil der Fall war.

Man spricht deutsch

Wo es vor kurzem noch absolut üblich war, Spiele zunächst in englischer Sprache in aller Herren Länder zu veröffentlichen und einige Monate später eine eingedeutschte Version nachzureichen, geht man bei Origin jetzt ebenfalls wegweisende Pfade: Nach dem

neuen Konzept des "Worldwide Release" wird es in Deutschland von Verkaufbeginn an nur eine eigenständige deutsche Version im Handel geben, was dem Spielspaß quasi noch einen Turbolader aufsetzt. Alle Bildschirmtexte wurden noch während der Entwicklungsphase von einem deutschen Mitar-

beiter sprachlich stimmig übersetzt. Das erspart ein Wörterbuch und macht das Programm auch für jüngere Spieler verständlich. Der einzige - aber auch größte - Kritikpunkt ist, daß Richard Garriott seinem Übersetzer Rolf D. Busch vielleicht nicht ganz so freie Hand hätte lassen sollen. Bayerisch oder berlinerisch daherredende Wachmänner an den Pforten von Tenebrae passen nämlich nicht gerade gut in die Spielatmosphäre, die Ultima VIII ansonsten erzeugt. Bei Bildschirmtexten in der Art von "Do im Wirtshaus gibts ollweil a guade Maß Bier!" können sich einem Ultima-Freak regelrecht die Nackenhaare aufstellen. Soll das lustig sein? Also bitte!!!

Thomas Borovskis

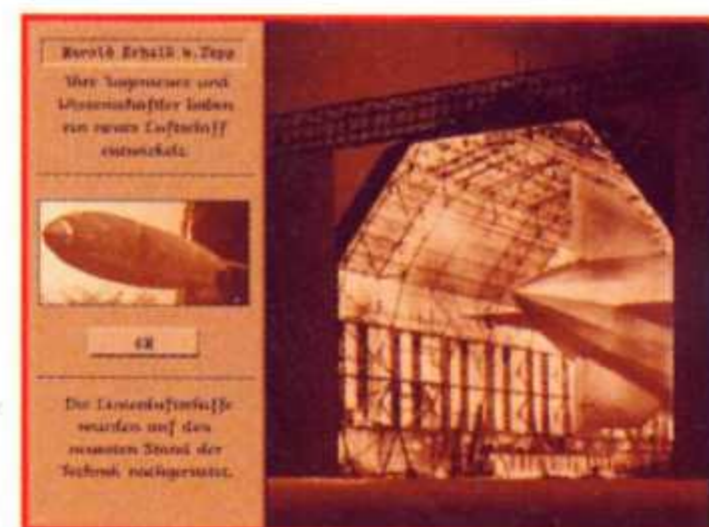


GRAFIK 089
SOUND 092
FUN
094



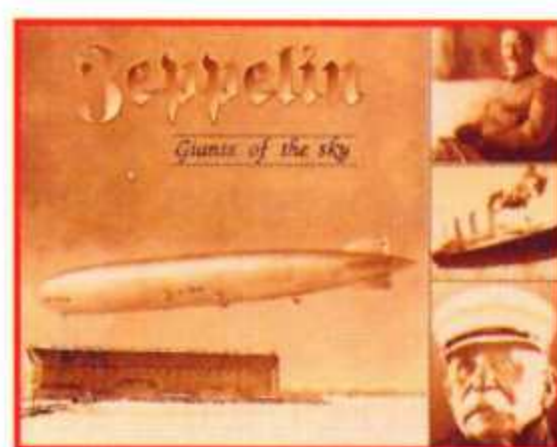
Wirtschaftssimulation

ZEPPELIN- GIANTS OF THE SKY

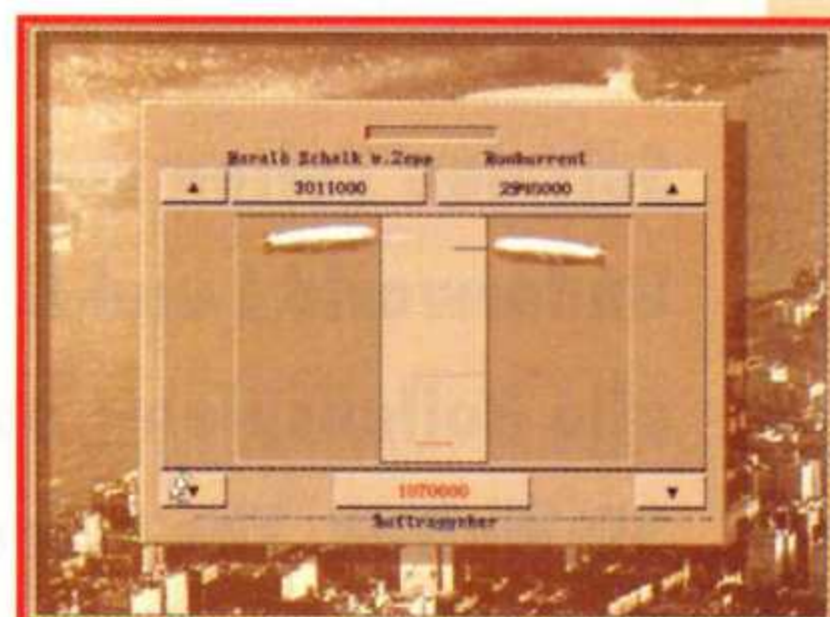


■ Hersteller: Ikarion . Preis ca.: DM 120.- ■

Das Genre der Wirtschaftssimulation schien schon fast dem Vergessen anheim zu fallen - Spiele wie z.B.



Mad TV haben kaum noch etwas mit der ursprünglichen Idee zu tun - doch das Softwarehaus Ikarion setzt dem Trend eine reinrassige Wirtschaftssimulation entgegen.



Die maximal zwei Spieler übernehmen jeweils das Management einer Luftfahrtgesellschaft und sollten versuchen, sich möglichst lange über Wasser zu halten. Das Spiel beginnt 1901 - von Flugzeugen kann also noch keine Rede sein. Auch die ersten Zeppeline, die den Spielern zur Verfügung stehen, hatten eher Ähnlichkeit mit Wetterballons als mit Transportmitteln. Um aber dennoch die Anfangsschwierigkeiten überbrücken zu können, steht den Spielern eine Reihe verschiedener Instrumente zur Verfügung: neben dem

eigentlichen Passagier- und Warentransportgeschäft kann man auf dem Baustoff- und Aktienmarkt spekulieren, staatliche Subventionen einheimsen, Fluglinien leiten und schließlich sogar im Auftrag fremder Staaten Luftschiffe herstellen. Nebenbei kann man Rosanne Brixton zum Traualtar führen, was zu hohen Kosten, aber

auch zu hohem Ansehen führt. Da mit den ersten Luftschiffgenerationen kaum Geld verdient werden kann, sollte man ständig seine Ersparnisse in die Forschung stecken, ansonsten würde man niemals herausfinden, ob die Zeppelinbranche 1994 wirklich brachliegt. Die Bedienung des Spiels ist äußerst einfach. Mittels der Maus wird das gesamte Spiel bestritten, die Oberfläche orientiert sich stark an Windows. Die Grafik des Spiels kann mit

schlichten 16 Grautönen in hoher Auflösung vorbildlich viele Informationen auf den Bildschirm bringen, die durch die fehlenden Farben erzeugte altertümliche Atmosphäre ist ein angenehmer Nebeneffekt. Die abwechslungsreichen Musikstücke, die je nach Fenster und Situation wechseln, hat die Hersteller selbst derart überzeugt, daß neben der obligatorischen CD sogar eine eigene Audio-CD geplant ist. Um die Motivation der Spieler auf längere Sicht aufrechtzuerhalten, werden eigentlich spielfremde Details verwendet, allerdings ist Fräulein Brixton spätestens 1910 unter der Haube und irgendwann sind alle Zeppelintypen erfunden - sicherlich nicht ausreichend, um Zeppelin auf Dauer interessant bleiben zu lassen.

Harald Wagner

Rechnung vom 0. Januar

Luftschiffe		Luftschiffe	
EINNAHMEN	AUSGABEN	EINNAHMEN	AUSGABEN
HERBING	1.200M	FLUG/ROBIMPERSONAL	-2.600M
TRANSPORT	1.000M	DEPOSITUMEN	---
GESAMT	2.200M	TREIBSTOFF ETC.	-76.000M
GESAMT	---	GESAMT	-79.400M
Sonstiges		Wert	
EINNAHMEN	AUSGABEN	ARBEITER	---
ZEPPELINVERKAUF	---	DOCKARBEITER	-6.600M
PREISGELDER	---	MISSIONSCHAFTLER	-1.524.600M
GESAMT	---	GESAMT	-82.770M
Ärztengeschäfte		---	
AK/VERKAUF	---	---	---
---	---	---	---
Einzelverkehr		---	
LINIEN	---	---	---
BÜROKOSTEN	---	---	---
---	---	---	---
Kredite		---	
EINNAHMEN	AUSGABEN	---	---
---	---	---	---

Der Schriftsatz und die auf Vergilbung getrimmten Grafiken verleihen Zeppelin eine altertümliche Atmosphäre.

INFO BITS
 Mind. 286er
 HD 9 MB
 500 KB RAM
 Adlib und SoundBlaster

GRAFIK 065
SOUND 072
FUN
075





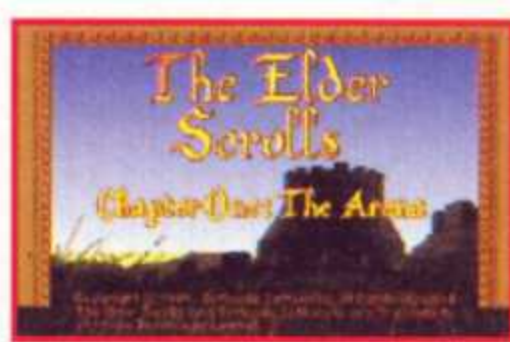
Rollenspiele

THE ELDER

SCROLLS: ARENA

■ Hersteller: Bethesda Softworks . Preis ca.: DM 120.- ■

Seit den Zeiten von Ultima Underworld I und II lechzen alle Rollenspieler nach neuen 3D-Welten. The Elder Scrolls springt hier in die Bresche und setzt in Sachen Komplexität neue Maßstäbe.



Die stattliche Anzahl von 400 Städten lädt bei The Elder Scrolls - Arena (TESA) zum Verweilen ein. Jede Stadt anders, jedes Gebäude frei zur Erkundung und viele umherlaufende Einwohner, mit denen man ein nettes Gespräch führen kann. Somit lassen sich Aufträge erhaschen oder wichtige Infos aufschnappen. Es wurde zwar eine Story integriert, jedoch könnt

Ihr frei wählen, wie Ihr Euch wo, wann was anseht, macht oder mitnehmt.

Trifft man auf einen Gegner (oder jemanden, den man dafür hält), so braucht man nur mittels

Mausbewegung und gezücktem Schwert seine Schläge verteilen. Alles in Echtzeit und recht geschmeidig animiert. Sollte es das Schwert einmal nicht mehr tun, kann man auf Zaubersprüche zurückgreifen, die sich in schier endloser Anzahl selbst kreieren lassen.

Neben den vielen Orten und Sprüchen sticht ein weiteres Schmankerl ins Auge: nicht nur in unterirdischen Gängen erzielt man gut gelungene Schatteneffekte, sondern auch oben ist Abwechslung geboten. Nebel und Sonnenauf- und -untergang wurden gekonnt in Szene gesetzt.



● Die flüssige 3D-Grafik freut jeden Action-Rollenspieler.

Mindestens ein 386er mit 4 MB RAM wird benötigt, der aber mit dem Scrolling so seine Problemchen haben wird. Empfohlen sei hier ein 486er mit 33 MHz, bei dem dann erst richtig Spielfreude aufkommt. Kleiner Tip: Stellt man die Detailfülle auf Minimum, kann man deutlich an Geschwindigkeit gewinnen und braucht nur fast unmerkliche Grafikeinbußen in Kauf nehmen. In jedem Fall ist TESA (das Spiel) durchaus empfehlenswert und bietet kurzweilige Langzeitunterhaltung.

Michael Erlwein

VIEWPOINT



Diese Mischung aus dem technischen Know-how von Terminator Rampage (mit Verbesserungen) und einem Rollenspiel, macht aus TESA auch für Actionliebhaber ein interessantes Spiel. Die riesige Anzahl an Welten, Städten und Gebäuden, die man inspizieren kann, macht dieses Spiel zudem zum Langzeitvergnügen.

Michael Erlwein

GRAFIK 080

SOUND 078

FUN

002



Einmal mehr verschlägt es uns in die Zukunft. 1999 ist es nämlich soweit: Die Erde wird von (leider böartigen) Kreaturen heimgesucht. Es liegt an Dir, die Menschheit vor der Versklavung durch die Aliens zu retten.

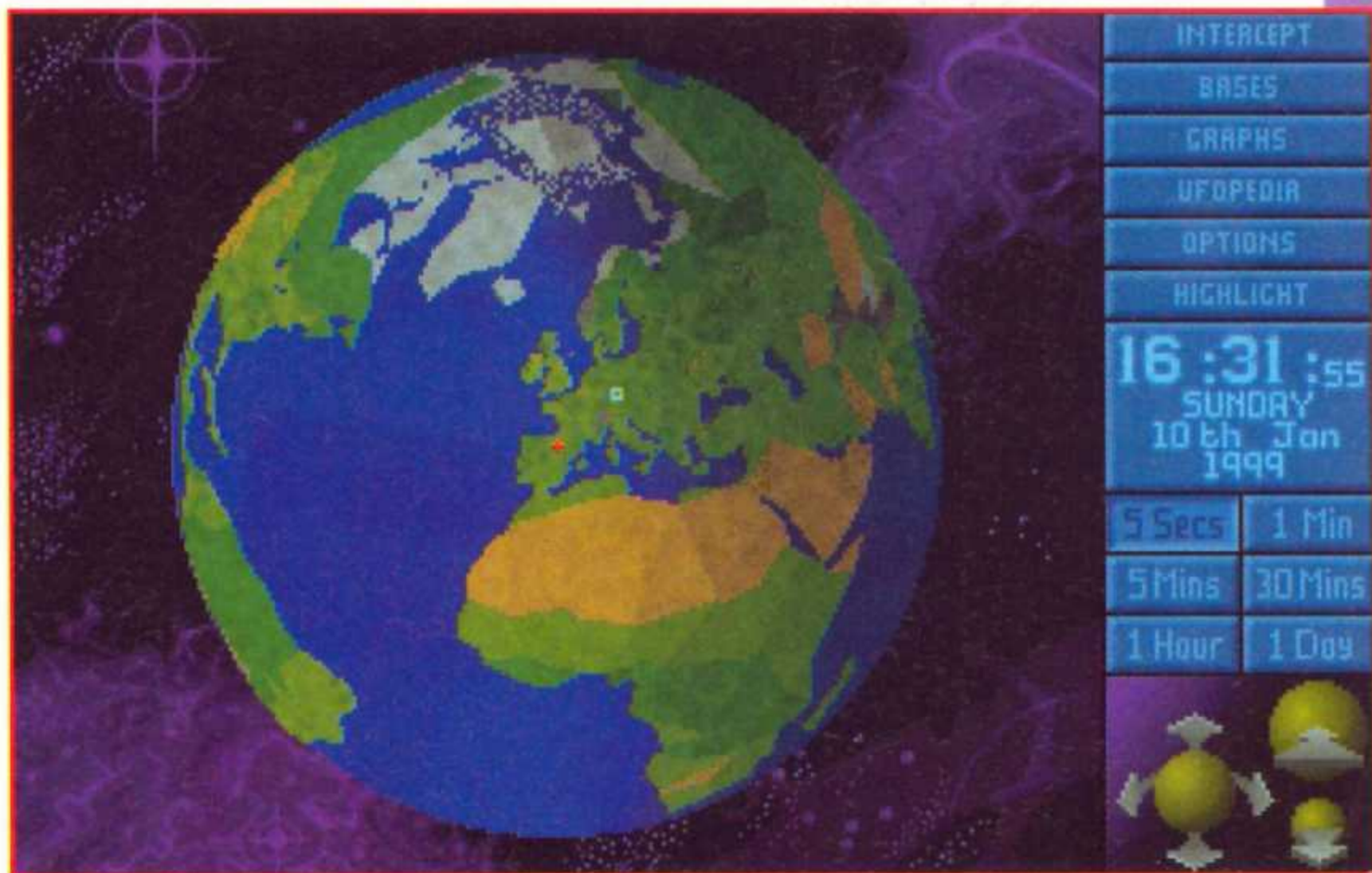
Strategie

UFO

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

Lange Zeit hat man darauf gewartet! Nachdem die zahlreichen Forschungs-Expeditionen nach außerirdischen Lebensformen stets fehlgeschlagen sind, nimmt die Menschheit kurz vor der Jahrtausendwende doch noch Kontakt mit den Bewohnern eines fremden Sterns auf. Freundschaftliche Beziehungen haben die Aliens aber nicht gerade im Sinn. Vielmehr landen sie auf unserer Mutter Erde, um Teile der Bevölkerung für unappetitliche Laborversuche zu verschleppen. Doch auch in der nahen Zukunft sind wir Menschen nicht gera-

de auf den Kopf gefallen. Kurzerhand wird eine Schutzorganisation gegen die Bedrohung aus dem Weltall gegründet. XCOM ist eine Kampfeinheit, die den ungebeten Gästen die Stirn bieten soll. Deine Aufgabe ist es, die Leitung dieses Geheimprojektes zu übernehmen. Dazu gehört die Errichtung von Bodenstationen rund um den Globus. Tauchen dann die ersten UFOs auf dem Scanner auf, steigen Deine Abfangjäger als 'Begrüßungs-



kommando' auf. Wenn die Untertasse zur Landung gezwungen werden konnte, erledigt die per Transporter eingeflogene Söldnereinheit den Rest. Hierbei wechselt auch der Charakter des Spiels: Wie bei einem Rollenspiel rüstest Du Deine Kämpfer mit effektiven Waffen aus. Nun geht es daran, die ekligen Schleimfiguren aufzuspüren, um dann für vollendete Tatsachen zu sorgen. Noch besser ist es allerdings, die Aliens lebend einzufangen, um dann seinerseits mit zahlreichen Experimenten mehr über sie zu erfahren. Danach sind wieder die Strategen gefragt. Um den Außerirdischen wirksame Gegenwehr bieten zu können, mußt Du ein

wahres Netz von Bodenstationen errichten. Mit den XCOM-Förderungsgeldern kauft man besseres Material und beauftragt Wissenschaftler mit der Forschung nach neuen Technologien. Erst wenn XCOM zu einer weltweit funktionierenden Organisation ausgebaut wurde, hat man eine Chance, die Menschheit zu retten.

Thomas Brenner



● **Der Interceptor bietet High-Tech vom Feinsten. Wird er es mit den UFOs aufnehmen können?**

INFO BITS
 Mind. 386er, HD 10 MB
 590K + EMS
 unterstützt alle gängigen
 Soundkarten

VIEWPOINT



MicroProse bringt mit UFO wieder einen echten Langzeit-Knüller auf den Softwaremarkt. Gute Grafik und gefälliger Sound werden dem komplexen Aliens-Spektakel voll gerecht. Die perfekte Mischung aus Strategie-, Action- und Rollenspielelementen bietet reichhaltige Abwechslung und garantiert Euch viereckige Augen!

Thomas Brenner





Strategie

SSN-21: SEAWOLF

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

Vor drei bis vier Jahren war es noch durchaus verzeihlich, West gegen Ost, Gut gegen Böse gegeneinander antreten zu lassen. 1994 sollten sich die politischen Veränderungen aber auch im Spielbereich niedergeschlagen haben.



● Diese Anzeige verrät, ob sich ein feindliches Schiff in der Nähe aufhält.



● Wer Herr des Geschehens bleiben möchte, muß diese Karte einsetzen.



● Grafisch aufgepeppt! Seawolf kann sich sehen lassen.



● Kein neues Spiel mehr ohne Video-Einlagen und Filmsequenzen.



● Auf diesen Seiten werden Informationen zur aktuellen Mission gegeben.



● Mit anderen Schiffen kann man auch über Geräusche in Kontakt treten.

erkennt das Sonar in östlicher Richtung einen Kontakt - hier, direkt vor Kuba, könnte es sich um einen russischen Kreuzer handeln. Torpedos werden geladen, das U-Boot geht auf Gefechtstiefe, sämtliche Maschinen werden abgestellt. In letzter Sekunde vor dem Angriff

meldet der Sonaroffizier die Herkunft des Kontaktes: ein Fischschwarm.

Wer an solchen Situationen Gefallen findet, sollte SSN-21 Seawolf genauer betrachten. Der Spieler übernimmt die Rolle des Kapitäns dieses amerikanischen Atom-U-Bootes und hat nun die Auf-



● Digitalisierte Grafiken üben einen besonderen Reiz aus.

gabe, Schiffsbewegungen zu überwachen, für die Einhaltung eines Handels-Embargos zu sorgen, böse Feinde zu versenken oder sich einfach nur zu verstecken. Zwar handelt es sich eher um ein Strategiespiel, doch über mangelnde Action und Hektik kann man sich nicht beschweren. Macht man nur einen kleinen Fehler, prallt man gegen unterseeische Hindernisse, verschießt nutzlos seine Torpedos oder ist dem schonungslosen Bombardement des Gegners ausgesetzt.



Um die immer anspruchsvolleren Aufgaben bewältigen zu können, sollte man sein U-Boot möglichst schnell und sicher bedienen können. Doch genau dies wird dem Spieler durch unsinnige Details unmöglich gemacht: Um sich durch die verschiedenen Bereiche des U-Boots zu "bewegen", muß man sich durch unübersichtliche Menüs arbeiten, selten genutzte Funktionen finden sich an unerwarteter Stelle. Der einzige schnelle Weg führt über die zahlreichen Hotkeys, mit denen jede Funktion zu erreichen ist.

Die Grafik ist recht ordentlich, aber einfallslos, der Sound hingegen ist der Hauptverantwortliche für aufkommende Stimmung. Besonders erwähnenswert ist der Mehrspielermodus, bei dem über Nullmodem, Modem oder Netzwerk auf verschiedenen Seiten gekämpft werden kann. Für Freunde des Vorgängers oder moderater Strategiespiele rundweg empfehlenswert.

Harald Wagner

ROOTS

Vor über fünf Jahren erschienen bei Electronic Arts die U-Boot-Simulation 688 Attack Sub, die mit anspruchsvollen Missionen und einem hervorragenden Zwei-Spieler-Modus (via Modem) eine große Fangemeinde erwarb. Der Produzent von Seawolf, John Ratcliff, trug bereits damals die Verantwortung für das Projekt.



INFO BITS

Mind. 386er
HD 14MB
570 K Arbeitsspeicher
1 MB EMS
unterstützt gängige Soundkarten, Modems und Netzwerke

GRAFIK 065
SOUND 080
FUN 078

VIEWPOINT



SSN-21: Seawolf ist eindeutig der Nachfolger von 688 Attack Sub. Das Spielprinzip ist absolut identisch, auch die Missionen ähneln sich sehr. Auch wenn das Spiel jede Menge Verbesserungen erfahren hat, durch die fehlende Innenansicht des U-Bootes und die gräßlichen Menüs will so recht keine Atmosphäre aufkommen. Spannend ist das Spiel allemal und die schwierigen Missionen (vor allem zu zweit) machen Seawolf trotzdem zu einem potentiellen Dauergast auf der Festplatte.

Harald Wagner

Joysoft



F 14 FLEET DEFENDER

PC 109.90

SOFTWARE MANAGER

dt AMIGA 84.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.	
Archon Ultra	74.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Beneath a Steel Sky	89.90
Big Sea dt	79.90
Bloodnet dt	99.90
Cannon Fodder **	79.90
Delta 5	79.90
Die Siedler dt	99.90
Dragonsphere **	99.90
Evasive Action dt *	84.90
Innocent u.Caught dt	99.90
Legend of Kyran.2 dt	84.90
Magic of Endoria dt	99.90
Mechwarrior 2 dt	99.90
Nomad **	79.90
Pacific Strike	99.90
Pizza Connection dt	89.90
Privateer Data **	44.90
S.U.B. dt *	79.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Sim City 2000 Data	64.90
Software Manager dt	89.90
Star Reach US	99.90
Tie Fighter *	109.90
The Elder Scrolls	84.90
U.F.O.**/*	109.90
Ultima 8 **	99.90
Unneces.Roughness	99.90
Wizard	89.90
CD ROM z.B.	
Burning Steel 2 dt	99.90
Joysoft CD 2	29.90
Joysoft Classic **/*	49.90
Mad Dog McGree 2 *	119.90
Microcosm	129.90
P.Gabriel:Xplorer *	169.90
Rise of the Robots	119.90

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

50939 KÖLN
GOTTESWEG 159
0221/425566

50676 KÖLN
MATTHIASSTR.24
0221/239526

53111 BONN
MÜNSTERSTR. 11
0228/659726

NEUE ADRESSE
40211 D'DORF
WEHRHAHN 24
0211/364445

60311 F'URT
FAHRGASSE 87
069/280170

JETZT GANZ NEU:
MAC SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN
SONDERANGEBOT

IBM 3.5" z.B.	
American Gladiators	29.90
Blues Brothers **	24.90
Caveman Ninja **	39.90
Dragon Wars US	29.90
Kings Quest 2 **	34.90
Knight of the Sky **	29.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Legend o.Kyrandia 2	69.90
Lemmings 2	69.90
Lord of the Rings 2 **	29.90
Monkey Island 2 dt	59.90
Sim Life dt	49.90
Trolls **	29.90
Waxworks dt	39.90
Zool **	39.90
IBM 5.25" z.B.	
Elite Plus US	39.90
Keys of Maramon	19.90
Nigel Mansell **	39.90

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

**BALD AUCH IN
DEINER STADT**
NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+ 9 DM
UPS: 6+ 9 DM
AUSLAND(postbar): 15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

SEA WOLF
* PC
99.90

Über 1000 super
Titel+geniale
Beschreibungen
findet ihr in
unserem Katalog
KOSTENLOS

MICRO COSM
CD 32
99.90

Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich

(*) Vorkündigung, (**) dt. Anfertigung, (dt) komplett in Deutsch. IRRTÜMER + PRESÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



Flugsimulation

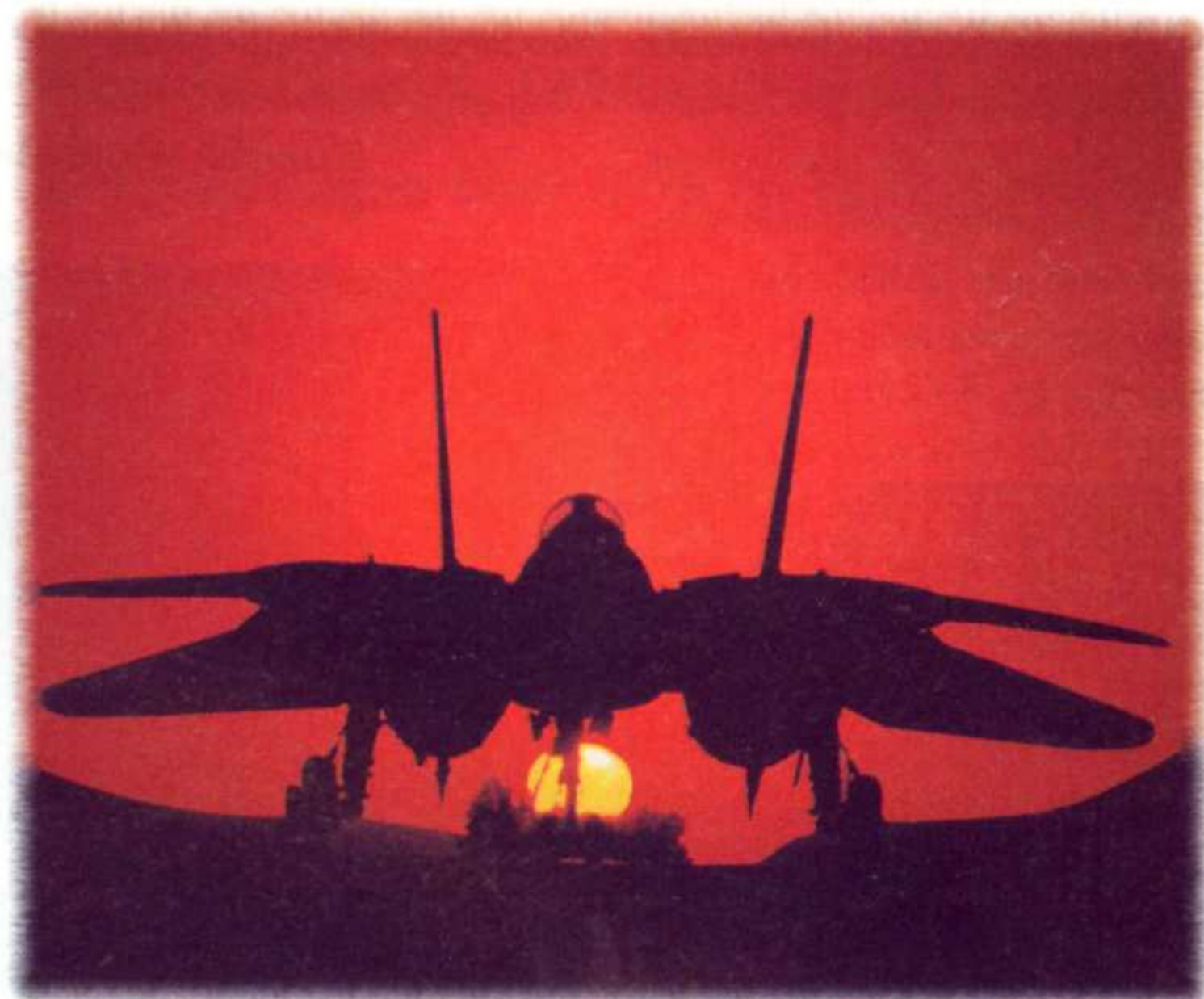
FLEET DEFENDER

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



Endlich begibt sich MicroProse wieder in luftige Höhen. Nach einem Abstecher in die Tiefen der

Meere bringt das englische Softwarehaus mit Fleet Defender wieder eine reinrassige Flugsimulation auf den Markt.



Wer hat nach dem Helikopter-Epos "Top Gun" nicht schon einmal davon geträumt, im Cockpit einer F-14 zu sitzen? Das jüngste Produkt aus dem Hause MicroProse bringt Euch diesem zweifellos schwierigen Unterfangen ein ganzes Stück näher. Denn mit Fleet Defender erlebt Ihr die Tomcat pur. Sowohl im Dogfight als auch in ernsthaften Missionseinsätzen.

Zwei verschiedene Spieloptionen stehen zur Auswahl. Im Menüpunkt Scramble könnt Ihr sämtliche Faktoren wie Art, Stärke und Anzahl der Gegner, Wetter und Uhrzeit bestimmen, um

dann gegen die gewählten Maschinen anzutreten. Nach den einzelnen Menüs befindet sich Eure Tomcat sofort in der Luft und Ihr müßt Euch nur noch um das Beseitigen der Feinde kümmern. Wesentlich realistischer geht es da schon im zweiten Spielteil zu. Unter dem Menüpunkt Campaign startet Ihr nämlich Eure persönliche Karriere bei der U.S. Navy. Als frischgebackener Lieutenant Junior Grade stehen Mis-

sionen rund um Ozeanien, das Nord Kap und das Mittelmeer auf Eurem Einsatzplan. Die Auftragspalette variiert dabei zwischen Eskortierflügen mit anderen Bomberstaffeln und gezielten

Angriffsflügen auf feindliche Objekte. Da die F-14 hauptsächlich auf Flugzeugträgern stationiert ist, starten und enden auch Eure Missionen auf solch einem schwimmenden Rollfeld. Bei aller Missionsbegeisterung solltet Ihr nie Euren Carrier außer acht lassen. Denn wenn er zerstört wird, habt Ihr weit und breit keine

● F-14 Fleet Defender kann mit zahlreichen Erläuterungen aufwarten.



KEIN HERZ FÜR ON-LINER

MicroProse wendet sich gegen den Trend. Während viele Spieler auf On-Line-Unterhaltung stehen und die Zahl der Modem-Besitzer ständig steigt, bietet Fleet Defender keine Möglichkeit für den Head to Head-Modus. War es bei F-15 Strike Eagle III noch ein Vergnügen, zu zweit (an verschiedenen Rechnern) entweder gegeneinander, gemeinsam in einer Staffel oder sogar in einem Flugzeug zu fliegen, muß man sich bei F-14 mit einem automatisierten Waffenoffizier namens Intel zufriedengeben.

VIEWPOINT

Fleet Defender F-14 gestaltet sich als eine gute Mischung aus den Genre-Highlights TFX und Strike Commander. Die Jungs von MicroProse haben versucht, nur die Vorzüge beider Programme zu vereinigen. Allerdings ist ihnen das nur beim Grafiksystem gelungen. Story und Sound sind Mittelmaß.

Thomas Brenner



R F-14 TOMCAT



Möglichkeit zur Landung. Wenn Ihr Eure Auftragsziele stets erfüllt, gibt es auch reichlich Verdienstorden und Beförderungen. Technisch gesehen stellt Fleet Defender die fortschrittlichste Flugsimulation aus dem Micro-Prose-Angebot dar. Die Grafik geizt nicht mit Texturing und Gouraud-Shading, und so kommt vor dem Bildschirm tolles Fluggefühl auf. Richtig auskosten kann man diese Augenfreuden nur unter Einsatz der geeigneten Hardware. Ein 486er sollte schon seinen Dienst in Eurem System verrichten. Ansonsten verkommt F-14 schnell zur zuckelnden Dia-Show. Für

langsamere Rechner kann man aber auch die Details verringern. Nicht gerade von der besten Seite präsentiert sich die Sounduntermalung. Da die Sampling-Eigenschaften des SoundBlasters nur für die Sprachausgabe genutzt werden, klingen die Triebwerke und das MG-Feuer ziemlich langweilig. Musikalisch gibt sich Fleet Defender nur während des Intros.

Ansonsten machen die pfeifenden Triebwerke die Begleitmusik. Auch die Tatsache, daß sich Fleet Defender immer noch mit den Konflikten zwischen den beiden Blockmächten beschäftigt, ist nicht besonders motivierend. So muß im Nord Kap-Szenario wiederum die ehemalige UdSSR als Aggressor die Buh-Nation markieren. Ein zeitgemäßer Hand-

lungsrahmen hätte die Simulation sicherlich noch interessanter gemacht.

Thomas Brenner



● Die Grafik ist gelungen, aber auf keinen revolutionär.

INFO BITS
 4 MB RAM erforderlich
 Unterstützt SoundBlaster,
 AdLib Gold und Pro Audio
 Spectrum

GRAFIK 080
SOUND 070
FUN
086

EINE AUSWAHL DER FEINDFLUGZEUGE



BE-12



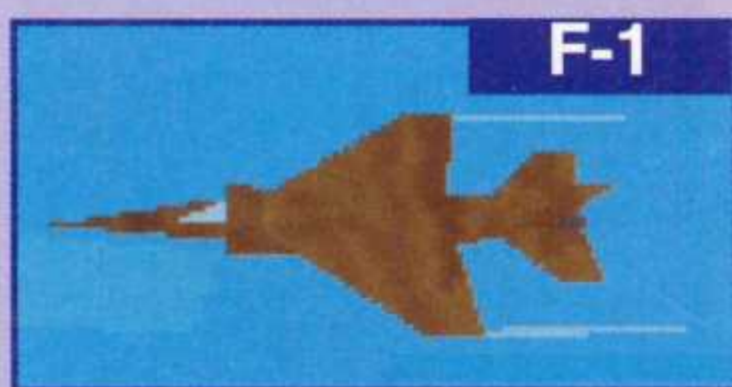
F-16



MiG-23



MiG-29



F-1



G-4



MiG-25



SU-25



F-1



IL-38



MiG-27



SU-27



Flugsimulation

1942-THE PACIFIC AIR WAR

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

Kriege waren schon immer ein sehr beliebtes Szenario für Flugsimulatoren. In 1942 - The Pacific Air War wird wieder einmal der Pazifikkrieg zwischen Japan und den Vereinigten Staaten simuliert.

MicroProse hat den Pazifikkrieg nun fast vollständig im Programm. Eigentlich fehlt nur noch eine Simulation der Bodenkraft, denn sowohl unter wie auch auf und über dem Wasser wurden von MicroProse mit den Spielen Silent Service II, Task Force 1942 und nun auch The Pacific Air War so gut wie alle Kriegsgeschichte simuliert. Zu Beginn des Spieles habt Ihr die Auswahl, ob Ihr lieber ein-



● **Freie Sicht in alle Richtungen ist mit dem Virtual Cockpit möglich!**

eigene Missionen entwerfen. Wie bei MicroProse üblich, gibt es natürlich auch die Option, über ein Nullmodemkabel oder Modem gegen einen Freund zu fliegen.

Die Flugvorbereitung läuft nach dem schon bekannten Schema ab. Zuerst wird Euch die aktuelle Situation in einem Briefing dargestellt. Eure Ziele werden klar angegeben. Nach dem Briefing geht es in den Waffenraum, wo Ihr Eure Maschine individuell bestücken könnt. Je nach Einsatz werden Bomben, Zusatztanks

oder Torpedos unter die Tragflächen Eures Fliegers gehängt. Bevor man Euch nun endgültig an den Steuerknüppel läßt, könnt Ihr noch einige Einstellung über die Intelligenz der Gegner, die Wirksamkeit Eurer Munition und andere Kleinig-



● **Die Außenansichten sind äußerst realistisch gelungen.**

keiten machen. Im Cockpit angelangt, offenbart sich, daß 1942 starke Ähnlichkeiten mit dem Fleet Defender hat, der ebenfalls von MicroProse vor kurzem veröffentlicht wurde. Die Grafik ist sehr realistisch. Die Schlachtschiffe und Flugzeugträger werden, wie schon bei Task Force, als äußerst detaillierte Polygone dargestellt. Ganz anders dagegen wurden die Flugzeuge auf den Bildschirm gebracht. In einer Qualität, die durchaus mit Origins Strike Commander mithalten kann, wurden alle Flugzeuge mit Texturen überzogen,

zelne Missionen, eine ganze Seeschlacht, wie z.B. die Schlacht um Midway, oder die Laufbahn eines einzelnen Piloten durchspielen wollt. Wer möchte, kann aber auch mit dem eingebauten Szenarioeditor - wie schon bei Task Force -

INFO BITS
2 MB EMS, läuft auch auf langsameren Rechnern, Zwei-Spieler-Option

ROOTS
F-14 Fleet Defender stellt die Technik, Aces of the Pacific das Szenario.

wodurch die Maschinen fast photorealistisch dargestellt werden können. Die Detailtiefe der Grafik kann in einem Extra-Menüpunkt verändert werden, so daß auch etwas schwächere 386er noch ohne Probleme mithalten können.

Lars Geiger

GRAFIK 090
SOUND 080
FUN
085



Strategie

BATTLE ISLE 2

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

Battle Isle 2? Das hatten wir doch schon in der letzten Ausgabe, oder etwa nicht? Jain, lautet die klare Antwort, denn leider hat sich in der Ausgabe 4/94 ein kleiner Fehler eingeschlichen, den wir an dieser Stelle ausbügeln möchten.



Kenner von Battle Isle werden sich bestimmt gefragt haben, warum sich Blue Byte im Nachfolger nicht die Mühe gemacht hat, die Grafiken einer Verjüngungskur zu unterziehen. Wir können Euch beruhigen, Blue Byte hat die Grafiken überarbeitet, nur haben wir zum Teil die falschen Bilder verwendet. Sieben Screenshots des Vorgängers wurden aus dem Archiv geholt, um einen besseren Eindruck von der Weiterentwicklung zu bekommen und prompt wurden diese auch zur Illustration des Artikels verwendet. Die Amerikaner sagen dazu Murphy's Law und die alten Lateiner errare humanum est. Wir möchten uns gar nicht herausreden, sondern gestehen unsere Schuld

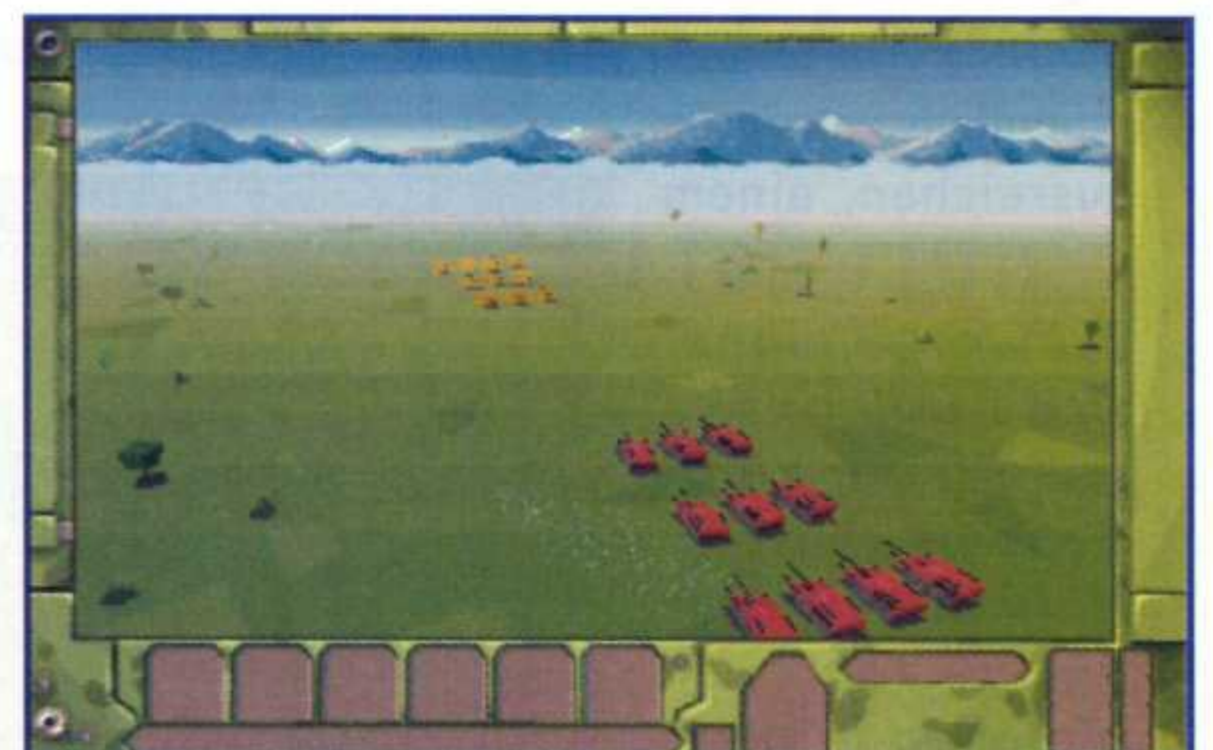
und bitten vielmals um Verzeihung. Gleichzeitig hoffen wir natürlich, daß wir Euch mit den Screenshots auf dieser Seite entschädigen können.

● **Battle Isle 2 bietet grafische Genüße.**

Neben der CD-ROM-Version kommt in diesen Tagen auch die Diskettenfassung von Battle Isle 2 auf die Ladentheken, die ca. fünf bis sechs HD-Disketten umfaßt und auf einige der spektakulären Grafiken verzichten muß. Außerdem wurde das Intro ein wenig abgespeckt, so

daß Diskettenkäufer auf die tollen Animationen verzichten müssen. Am Spiel hat sich allerdings nichts verändert: Battle Isle 2 bleibt also auch auf diesem Datenträger ein absolutes Referenzprodukt. PC-Besitzer ohne CD-ROM-Laufwerk, die gerne taktisch überlegen und Strategien ausprobieren, müssen diesem Spiel deshalb nicht entsagen.

Oliver Menne



● **Diese Grafiken wurden in unserem Artikel leider vollkommen unterschlagen!**

Battle Isle für Literaten

Wie schon im Artikel der letzten Ausgabe erwähnt, wird zum Veröffentlichungsdatum von Battle Isle 2 auch ein Roman erscheinen, der die Story des Spiels als Grundlage hat. Dieser spannende Roman liegt der ersten Auflage von BI2 bei, kann aber auch problemlos im Buchhandel erworben werden.



Strategie

MAGIC OF ENDORIA

■ Hersteller: Sunflowers GmbH . Preis ca.: DM 120.- ■

Der Gott der Endorianer hat sich wegen der mangelnden Gläubigkeit seines Volkes aufgelöst - sein Geist ist in mehrere Kristalle zerbrochen, sein Körper liegt in einem Schrein. Nun müssen die Einzelteile gefunden werden.



Wo es um solche Gelegenheiten geht, sind Konkurrenten nicht weit: via Netzwerk oder Nullmodem können sich zwei Spieler um die Überbleibsel des Gottes streiten. Magic of Endoria wird auf zwei Ebenen gespielt, in denen man sich anfangs nicht bewegen kann. Erst durch den Einsatz von Zwergen, die Stollen und Räume in die beiden Stockwerke graben, erschafft man sich eine Infrastruktur, die es ermöglicht, längere Zeit zu überleben. Eigentlich würde es ausreichen, einem

Zwerg den Auftrag zu geben, einen Gang zu allen Kristallräumen zu graben und eventuell noch eine Goldmine in Betrieb zu nehmen, um den Zwerg entlohnen zu können. Da der Gegner aber auch ein Wort mitzureden hat, müssen Krieger zur Bewachung angeheuert werden. Doch damit fängt das Spiel erst richtig an und nimmt große Anleihen an Wirtschaftssimulationen: Um die Krieger zu bewaffnen, benötigt



man Forscher, die neue Waffen entwickeln. Von Schmieden werden diese Waffen nun hergestellt - vorausgesetzt, Silber- und Uminnen stellen ausreichend Metall zur Verfügung.

Daß bei solchen komplexen Aufgaben der Computergegner Vorteile hat, liegt auf der Hand, auch in der leichtesten Spielstufe

ist das Spiel eine große Herausforderung. Die Grafik des Spiels ist sicherlich Geschmackssache, vor allem die unbeschrifteten Icons hindern anfangs den Spielfluß. Auch die Steuerung mittels der Maus ist gewöhnungsbedürftig. Hat man sich aber erst eingespield, geht von Magic of Endoria eine ungeheure Faszination aus: Die freundliche, aber dennoch spannende Atmosphäre, die komplexen Aufgaben und stets das klare Ziel vor Augen machen das Spiel zu einem Dauergast auf der Festplatte und es wird sicherlich für einige durchspielte Nächte sorgen.

Harald Wagner

● **Zwerge eignen sich traditionsgemäß nur zum Graben von Höhlen und zum Abbau von Metallen in den Minen.**



INFO BITS

386er, 2 MB RAM
12 MB Harddisk
unterstützt Netzwerk und Nullmodem

VIEWPOINT



Magic of Endoria ermöglicht einen völlig neuen Zugang zum Genre der Strategiespiele. Die Aufgaben, die alle miteinander in Beziehung stehen, verlangen dem Spieler einiges ab, und wer keinen menschlichen Gegenspieler findet, wird im Spiel gegen den Computer einige Frustrationen verdauen müssen. Trotzdem ist Magic of Endoria ein rundherum empfehlenswertes Spiel für alle Strategen.

Harald Wagner



Arcade-Action

MICROCOSM

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

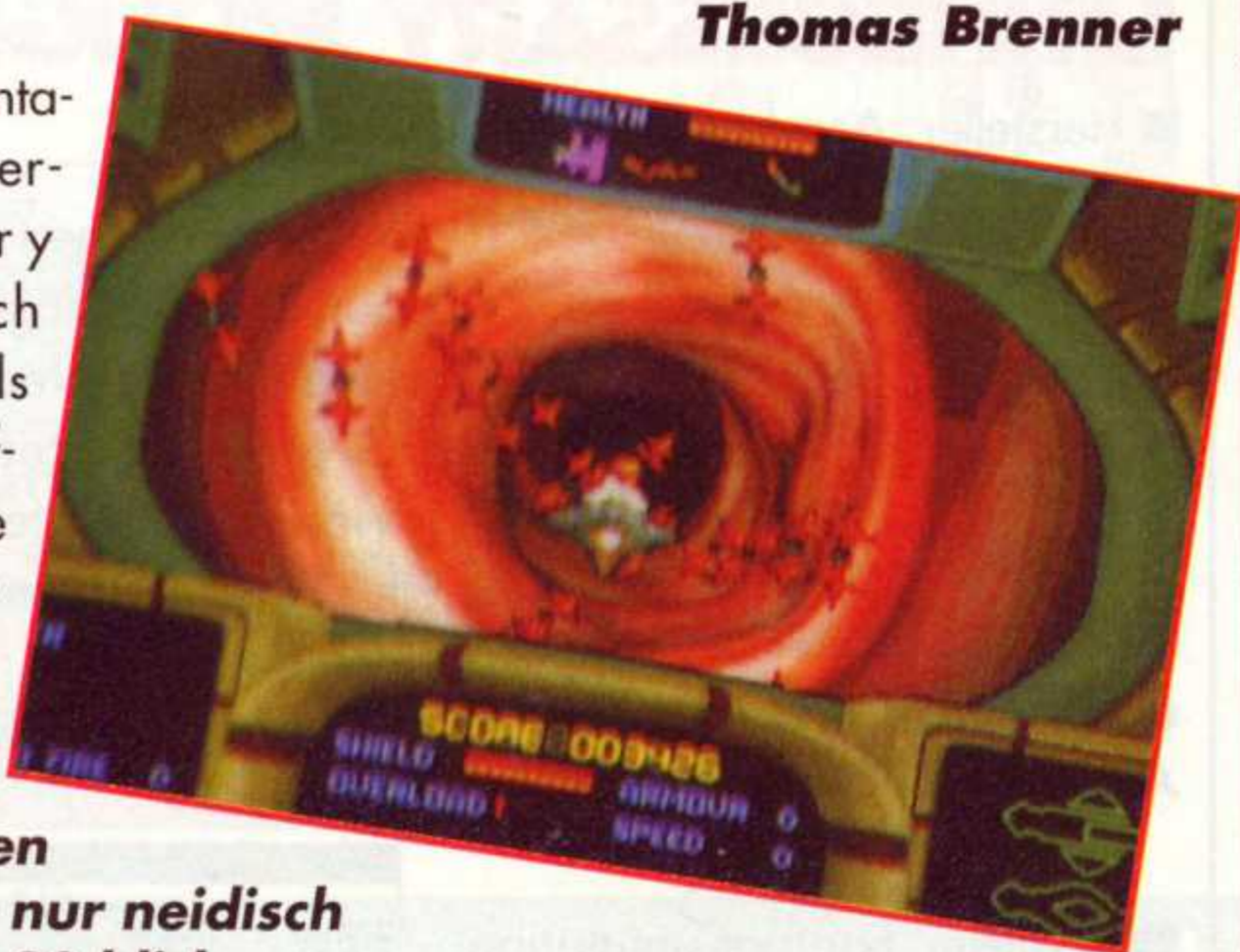
Einmal die totale Kontrolle über den Boss! Das ist in der Zukunft kein Problem mehr. Der Präsident des Cybertech-Unternehmens muß dies am eigenen Leib spüren. Seine "Geschäftsfreunde" vom Konkurrenzbetrieb haben ihm einen winzigen Droiden injiziert, der sich nahezu unaufhaltsam seinem Gehirn nähert. Sollte er sein Ziel erreichen, kann ihn niemand mehr bekämpfen, und für Cybertech würden dunkle Zeiten anbrechen. Natürlich bist Du der einzige, der GreyM (so heißt das Teil) an der Ausführung seines Auftrages hindern kann. Dafür flitzt Du mit einem Mini-U-Boot kreuz und quer durch die Blutbahnen Deines Chefs.

Trotz der phantastischen Hintergrundstory erweist sich Microcosm als wahre Schlaf-tablette. Die Grafik ist nur bei den Zwi-



schensequenzen gut und Rick Wakemans gepriesener Digi-Soundtrack schallt uns gerade mal während des Vorspanns entgegen. Im eigentlichen Spiel läuft dann die Langeweile zur Höchstform auf. Zuckelnde, farbarme Grafik und eine erbärmliche Steuerung lassen alles andere als Spielspaß aufkommen. So muß wohl auch der größte PC-Fan neidvoll zugeben, daß die Amiga CD 32-Version um Welten besser ist als diese laue MPC-Fassung.

Thomas Brenner



● Da können PC-Besitzer nur neidisch auf das CD 32 blicken. Ein Unterschied wie Tag und Nacht.



BERND SASSE
Softwareversand
Lindensteige 57
D 88069 Tettwang
Tel+Fax 07542/52949

TOP SELLER

Titel	Anl.	PC
Aufschwung Ost	DV	69,95
Battle Isle II	DV	79,95
Elder Scrolls - Arena	EV	69,95
Pacific Strike	DA	89,95
Pacific Strike: Speech P.	DA	44,95
Pizza Connection	DV	82,95*
Pinball Fantasies	DA	62,95
Sam & Max	DV	87,95
Sim City 2000	DV	89,95*
Ultima 8 - Pagan	DV	89,95
Ultima 8: Speech Pack	DV	44,95

Preise & Lieferbarkeit für AMIGA auf Anfrage

ca. 2000 Artikel im Programm

CD-ROM

Titel	Anl.	DM
Battle Isle 2	DV	89,95
Doom (Vollversion)	EV	69,95
Critical Path	EV	107,95
Inca 2	DV	109,95
Microcosm	DA	99,95
Ultima 8 (inkl. Speech P.)	DV	119,95

ORAKEL

Titel	Anl.	Syst.	Termin
Beneath a Steel Sky	DV	PC+AM	???
Bioforge	DV	PC	05.94
Das Schwarze Auge 2	DV	PC+AM	???
Der Clou	DV	PC	84,95
SSN 21 - Seewolf	DV	PC	05.95
Theme Park	??	??	???
Ravenloft	DA	CD	04.94
Rise of the Robots	DA	CD	04.94

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

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

high-end software zu low-cost preisen

Softwarevertrieb Alexander Strucken

Telefon: 02 03 / 75 10 28

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

Kaiserswerther Str. 380, D-47259 Duisburg

Titel	Version	PC	Amiga
Aces of the Deep	DV	79,90	----
Battle Isle II	DV	79,90	84,90
Beneath a Steel Sky	DV	77,90	69,90
BIOFORGE	DV	???	----
Burning Steel II	DV	84,90	----
Cannon Fodder	DA	62,90	59,90
Caribbean Disaster	DV	84,90	69,90
Carriers at War II	EV	84,90	----
Chartbreaker	DV	???	???
Dangerous Streets	DA	54,90	----
Das schwarze Auge 2: Sternensch	DV	79,90	----
Der Clou	DV	79,90	69,90
Detroit	DV	69,90	----
Die Siedler	DV	79,90	----
Forgotten Castle	DA	???	----
FS 5.0 Scenery Washington	DA	64,90	----
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	74,90	----
Harpoon II	EV	79,90	----
Mad News	DV	79,90	69,90
Overdrive	DA	59,90	----
PACIFIC STRIKE	DA	84,90	----
PACIFIC STRIKE SPEECH PCK	DA	39,90	----
Pizza Connection	DV	79,90	84,90
Privateer Special Operations	DA	39,90	----
Reunion	DV	???	???
Software Manager	DV	84,90	69,90
SSN-21 Seewolf	DV	79,90	----

absolute Hammerpreise!
kostenlose Preisliste anfordern !!!

SYSTEM SHOCK	DV	89,90	----
The Elder Scrolls - Arena	EV	69,90	----
TIE FIGHTER	EV	89,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	86,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN SPEECH P.	DV	39,90	----
Victory at Sea	EV	79,90	----
WINGS OF GLORY	DV	???	----

ständig die neuesten Spiele

CD-ROM

BATTLE ISLE II	DV	89,90
BENEATH A STEEL SKY	DV	109,90
Der Clou	DV	80,90
Der Planer	DV	89,90
Der Rasenmäher-Mann	DA	89,90
Mad News	DV	89,90
MICROCOSM	DA	109,90
REBEL ASSAULT	DV	79,90
SHADOW CASTER	DA	104,90
SYNDICATE PLUS	DV	104,90
T.F.X.	DA	89,90
THE JOURNEYMAM PROJECT	DV	69,90
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	129,90

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

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung nur an Händler!
Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

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



Rollenspiel

WIZARD

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

Nachdem man einige Zeit nichts mehr von Psygnosis gehört hat, versucht das englische Softwarehaus jetzt, sich mit Wizard wieder ins Geschäft zu bringen.

Als Anführer einer vierköpfigen Truppe von Berufshelden besteht Eure Aufgabe darin, vier Kristalle aus finsternen Dungeons zu holen, um mit deren Hilfe die von einem erz-bösen Magier in das Schattenreich verbannten Götter wieder zu befreien.

Zu Beginn könnt Ihr aus sechzehn fest vorgegebenen Charakteren wählen, um Eure Party zusammenzustellen. Kämpfer, Ranger und Assassins sowie reinrassige Zauberer sind dabei leider die einzigen vertretenen Charakterklassen. Die Suche nach den Kristallen führt Euch durch sechs Dungeons, wobei sich Eure Gruppe, ähnlich wie bei Ultima Underworld, prak-

tisch ohne Einschränkung in den Gängen umherbewegen kann.

Waffen, Verpflegung und sonstige Ausrüstung wird entweder den umherstreunenden Monstern abgeluchst oder in einem der von Zeit zu Zeit auftauchenden Läden käuflich erworben. Kräftige Anleihen hat man sich bei Ultima Underworld und Dungeon Master geholt, wobei das Resultat allerdings den Originalen bei weitem nicht das Wasser reichen kann.

Die Grafik ist sehr grobkörnig und selbst auf den schnellsten Rechnern beileibe nicht so flüssig, wie man es erwarten sollte.

Martin Müller



● **Grobpixelige Blockgrafik und monotoner Handlungsrahmen - da ist man von Psygnosis Besseres gewohnt...**

GRAFIK 065
SOUND 075
FUN 062

PRIVATEER-RIGHTEOUS FIRE

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



● **Für harte Brocken: Auch die Missiondiskette verlangt viel vom geübten Raumpiloten.**

Aufgepaßt Privateere! Nachdem Ihr in Privateer nach zähem Ringen die gefährliche Steltek Drone besiegt habt, geht es jetzt mit 26 neuen Missionen weiter. Die erste Zusatzdiskette, Righteous Fire, ist eine Herausforderung, der nur die Besten gewachsen sind. Die Story beginnt da, wo Privateer aufhörte: Ihr verbringt einige erholsame Tage auf einem Vergnügungsplaneten, als Ihr bemerkt, daß Euch die wertvolle Steltek-Kanone von Bord

Eures Raumschiffes gestohlen wurde. Nachdem man sich auf den Weg gemacht hat, um sein Eigentum wieder zu beschaffen, stellt man fest, daß etwas mehr hinter dem Diebstahl steckt - Invasoren planen nämlich, den Gemini-Sektor zu überfallen. Der Schwierigkeitsgrad liegt in ähnlichen Sphären wie der von Privateer. Allerdings sorgen zusätzliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände für gesteigerten Spielspaß.

Thomas Borovskis

Grafik 095%
Sound 090%
Fun 090%

UNNECESSARY ROUGHNESS

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



● **Für harte Brocken 2: American Football am PC.**

Wechsel der gesteuerten Spielfigur ist nicht möglich. Immerhin wird eine ansprechende SVGA-Grafik geboten, auch ein Videorecorder fehlt nicht. Nur für Fans von Managersimulationen geeignet!

Harald Wagner

Bei dieser Footballsimulation wurde der Schwerpunkt nicht auf die eigentlichen Matches gelegt, vielmehr hat sich der Spieler mit der Mannschaftsaufstellung und dem korrekten Einsatz festgelegter Spielzüge auseinanderzusetzen. Von der gesamten Liga bis hin zum Intelligenzquotienten eines einzelnen Spielers läßt sich alles seinen Wünschen entsprechend anpassen, wobei vor allem die Erstellung neuer Spielzüge großes Geschick verlangt. Das Spiel selbst kam allerdings zu kurz: Ballabgabe oder ein



Grafik 078%
Sound 038%
Fun 060%



Strategie

GENESIA

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

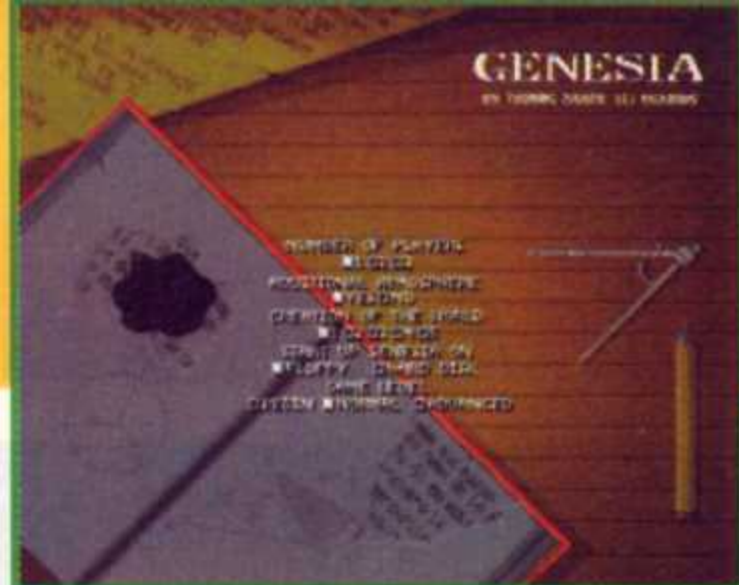
Wenn sie allerdings das Ziel hatten, BlueBytes geniales Spiel zu übertrumpfen, so ist ihnen das nicht gelungen. Vermutlich hat man gleichzeitig, ohne vom anderen zu wissen, an diesem Projekt gearbeitet. Gäbe es die Siedler nicht, so wäre Genesis auch absolut hitverdächtig. Bei Genesis muß man als Spieler seine anfangs noch geringe Siedlerschar zu Ruhm und Erfolg führen. Dafür sind insgesamt sieben Juwelen nötig, welche Macht und Fortschritt symbolisieren. Zuerst hat man aber

mit den "Tagesgeschäften" wie Nahrungsbeschaffung und Hausbau genug zu tun. Erfreulich ist, daß sogar drei Spieler (nacheinander) in den Wettstreit eingreifen können. Ansonsten grundsolide Kost, die benutzerfreundlich gestaltet wurde und vor allen Dingen gegen menschliche Gegner viel Spaß mit sich bringt.

Michael Erlwein



● Mittels eines einzigen Diagramms lassen sich alle Daten über das eigene Land abrufen.



Die Siedler von BlueByte stehen in der Gunst der Käufer sehr weit vorne. Eine fantastische Spielidee, die mit niedlicher Grafik unterlegt für langen Spielspaß sorgt. Microids knüpfen mit Genesis an diesen Erfolg an.



VIEWPOINT



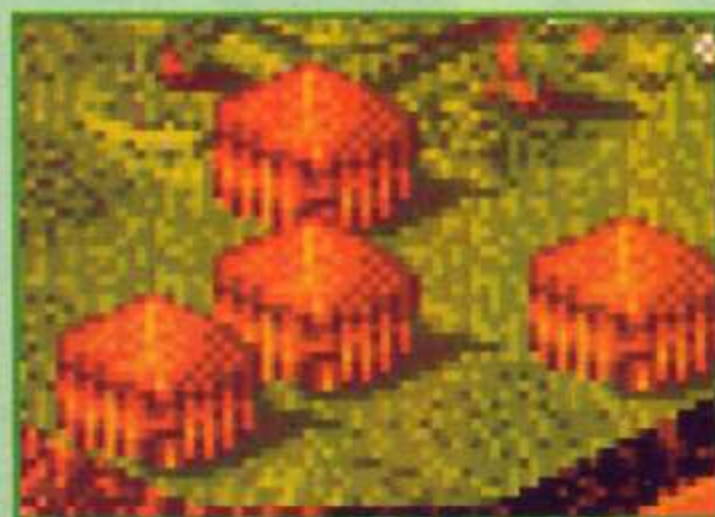
Der Mix aus Populous, Civilization und Die Siedler ist sehr gut gelungen. Da sich auch ohne große Vorkenntnisse erste Erfolge abzeichnen können, gefällt mir dieses Spiel persönlich recht gut. An den Klassiker Populous oder den aktuellen Hit Die Siedler kommt es leider nicht heran.

Michael Erlwein

Bauen ist das A und O



Für jedes Feld muß ein Farmer vorhanden sein. Mehrere Felder schaffen Vorräte für den Winter.



Man benötigt für jeden Einwohner ein Haus. Wandern neue Siedler zu, so muß sich ein Ingenieur sofort um den Bau eines Wohnsitzes kümmern.



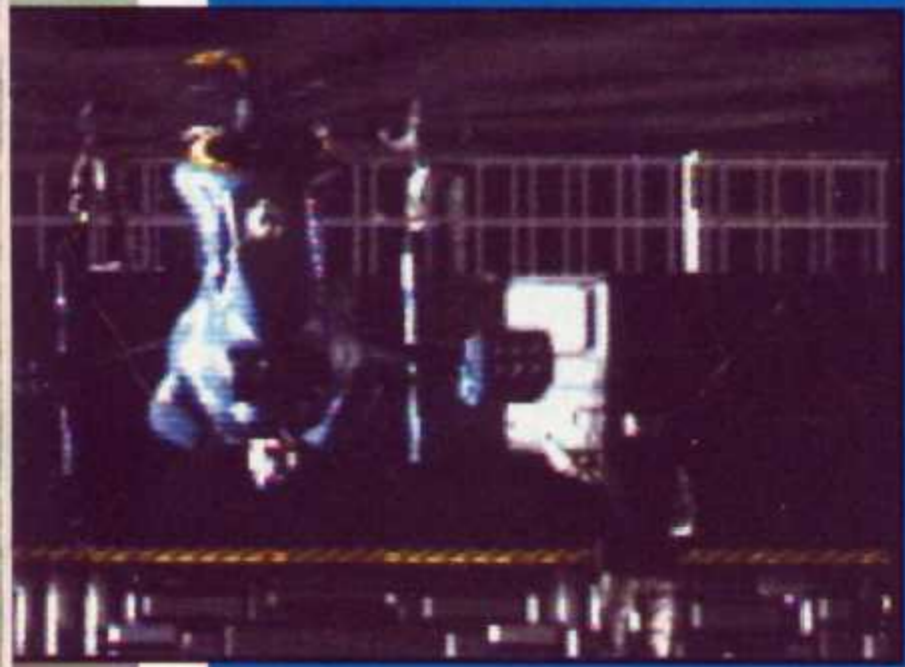
Dieses nett animierte Gerät sorgt für den Nachschub an Stein und Metall. Ohne diese Ressourcen ist das Bauen nicht möglich.



Wer seine Einwohner mit höheren Steuern belegen will oder eine Armee braucht, benötigt erst das passende "Amt" dafür.



DAS INTRO



Wenn es einen Titel gibt, auf den alle CD 32-Jünger warten, dann ist es sicherlich Microcosm von Psygnosis. Schon seit Jahren sorgt dieser Titel in der Spielebranche für Aufsehen. Als Psygnosis mit der Entwicklung begann, steckte das CD-ROM noch in den Kinderschuhen und niemand konnte sich vorstellen, was mit der neuen Technologie möglich ist. Vielleicht haftet Microcosm auch aus diesem Grund das Image des futuristischen High-Tech-Titels an, das ihn derzeit sehr reizvoll macht.

Action

MICROCOSM

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

Jetzt, wo das Spiel endlich erhältlich ist, kann man Microcosm dieses Image zu Recht zugestehen. Commodores jüngstes Baby darf der Konkurrenz zeigen, was technisch möglich ist.

It's in the Blood

Blutiger geht's nicht! Wer gedacht hat, Mortal Kombat sei mit seinen Blood-Effects schon blutig, den wird Microcosm wohl umwerfen. Dieses Spiel ist durch und durch blutig! Doch keine Sorge, für die BPS gibt es hier keinen Angriffspunkt, denn der hohe Blutgehalt rührt einfach daher, daß man per Mini-Raumschiff durch die Venen eines Körpers düst. Und der Sinn liegt ausnahmsweise mal nicht darin, Leben zu vernichten, sondern ein Leben zu erhalten. Bevor ich Euch noch länger im blutigem Dunkel tappen lasse, erzähle ich der Einfachheit halber die komplette Story zum Spiel. Tante Emma-Läden und Minikonzerne nach Art von Grundig haben in der Zukunft



● **Rasanter kann man nicht durch die Kurven düsen!**



Wer das technisch bislang beste und atemberaubendste Stück

Unterhaltung spielen will, kommt am CD 32 nicht vorbei. Psygnosis schuf ein audiovisuelles Meisterwerk, das in der CD 32-Variante die PC CD-ROM- und Mega CD II-Versionen in den Schatten stellt.

endgültig abgedankt, denn es wird einmal nur noch zwei große Unternehmen geben, die im Bator System das Sagen haben. Axiom und Cybertech, so nennen sich die beiden Konzerne, wollen sich auch noch das letzte unbewohnte Stückchen Planet unter den

Nagel reißen. Dabei kommt es zu einem folgenreichen Attentat auf Tiron Korsby, den Präsidenten von Cybertech. Die bösen Buben von Axiom haben ihm doch tatsächlich einen winzige Kapsel injiziert, die sich bei jedem Schlag des Herzens näher Richtung Gehirn bewegt.



Welcome to the Future!

So ähnlich werden einmal Spiele wie Ultima Underworld oder Doom aussehen. Wenn man durch diesen Raum geht, gibt es keine groben Pixel oder Farbenlosigkeit zu beklagen. Leider bewegt man sich jedoch noch wie auf Schienen und man kann sich nicht drehen. 1997 wird es jedoch perfekt sein!



● **Der Schutzschild schützt nur für eine bestimmte Zeit.**

Dort angekommen, soll dieses Wunderwerk der Mikrotechnik die Kontrolle über Korsbys Gedanken übernehmen, womit Axiom das Vorgehen des größten Konkurrenten diktieren könnten. Soweit wollen es die Cybertech-Getreuen natürlich gar nicht kommen lassen und schicken Dich in Dein bislang größtes Abenteuer. Auf wunderbare Art und Weise wirst Du zusammen mit Deinem Raumschiff auf Blutkörperchengröße verkleinert und in den roten Strom geschickt, wo Du die feindliche Kapsel auffinden und zerstören sollst.

Wie groß und komplex so ein Körper sein kann, merkt man bei diesem Spiel. Insgesamt gibt



es fünf Levels, die sich in den verschiedenen Teilen des Körpers abspielen. Die ersten vier Levels lassen sich frei anwählen, während man in den letzten nur dann Zutritt erhält, wenn man die ersten vier Missionen erfüllt hat. Drei verschiedene Fortbewegungsmittel stehen dabei zur Verfügung. Die beiden Raumschiffe Spook Serie 4 bzw. Hunter Killer RS-18 erweisen sich als äußerst stabil, sie sind jedoch nicht so wendig wie der weltraumprobierte Anzug. Dafür ist jedoch ihre Explosi-

System-Rankings

Die drei erhältlichen Versionen von Microcosm unterscheiden sich beträchtlich, was die grafische Qualität angeht.

CD 32



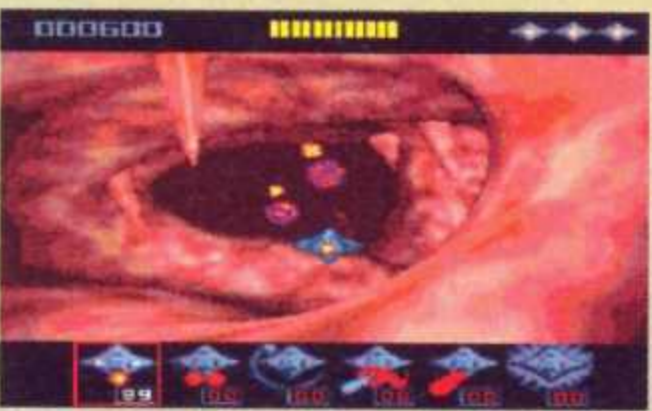
Technisch liegt die CD 32-Version meilenweit vorne. Hier ruckelt und zuckelt nichts, außerdem gibt es hier die volle Farbenpracht in VHS-Qualität. Ein Meisterwerk!

PC CD-ROM



Schon anhand des Vorspanns kann man den Unterschied erkennen. Gröbere Auflösung, weniger Farben und Ruckeln. Im Gegenzug gibt es interessanteres Gameplay.

MEGA CD II



Die Schwächen von Segas Mega Drive-Zusatz werden hier gnadenlos offengelegt. Im Vergleich extrem wenige Farben und merkliches Ruckeln mindern den Spielspaß.

Diese Sekunden werden sich allerdings zu Stunden aneinanderreihen, denn Microcosm zeichnet sich durch einen mörderischen Schwierigkeitsgrad aus, der den Schutzschirm mehr als einmal dahinschmelzen läßt.

Weniger schwierig ist es allerdings, das eigentliche Spiel zu kopieren. Abgesehen von den diversen Zwischensequenzen und Möglichkeiten, verschiedene Abzweigungen zu nehmen, muß man eigentlich nur in Space Harrier-Manier durch die Röhren düsen und alles abballern, was sich einem in den Weg stellt. Meist tauchen die merkwürdigen Objekte in ganzen Horden auf, um eventuelle Verschlaufungen ganz zu verhindern. Mehr oder weniger wirksame Extrawaffen, Smartbombs und herumliegende Pillen erleichtern die Arbeit jedoch nur minimal.

Kosmischer Aufwand

Per Silicon Graphics-Rechner ließ man die gesamte Grafik berechnen, was insbesondere den siebenminütigen Vorspann zum visuellen Meisterwerk schlechthin macht. Einen alten Recken reaktivierte man für den Soundtrack, der natürlich in CD-Qualität ertönt. Rick Wakeman, Keyboarder der Kultgruppe „Yes“, inszenierte famose Techno-Tracks, die sich in der Sammlung jedes DJs gut machen würden.

Hans Ippisch

VIEWPOINT



Dies ist genau das Spiel, auf das CD 32-Besitzer gewartet haben. Zumindest technisch werden hier neue Welten erschlossen, und das CD 32 darf endlich einmal zeigen, was es drauf hat. Donnernde Technobeats von Altmeister Rick Wakeman, traumhafte 3D-Grafik und geniale Zwischensequenzen machen dieses an sich simple Actionspiel zum absoluten Knüller, den man einmal gesehen haben muß.

Hans Ippisch

onssequenz wesentlich eindrucksvoller. Neigt sich die Abwehrkraft des Schutzschirms dem Ende zu, dann wird auf eine spektakuläre Frontperspektive umgeschaltet, aus der man seine letzten Sekunden beobachten darf.





Denkspiel

PUGGSY

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

Was wie ein simples Jump & Run anmutet, entpuppt sich schon nach kurzer Spieldauer als wohldurchdachtes Denkspiel. Wo einfaches Joystickrütteln nicht mehr weiterhilft, müssen nun die guten alten grauen Zellen mal wieder aktiviert werden.

Puggsy hat es schwer. Da irrt er mit seinem Raumschiff erst durch sämtliche Galaxien, landet auf einer paradiesischen Insel und sieht sich im nächsten Moment schon mit den typisch menschlichen Verhaltensweisen konfrontiert: Eingeborene klauen ihm sein Raumschiff. Der Herrscher der Raccons konnte

dem Sternenkreuzer nicht widerstehen, und nun steht er als Ausstellungsstück in Raclantis, der Hauptstadt der Insel. Jetzt muß sich Puggsy, der klei-



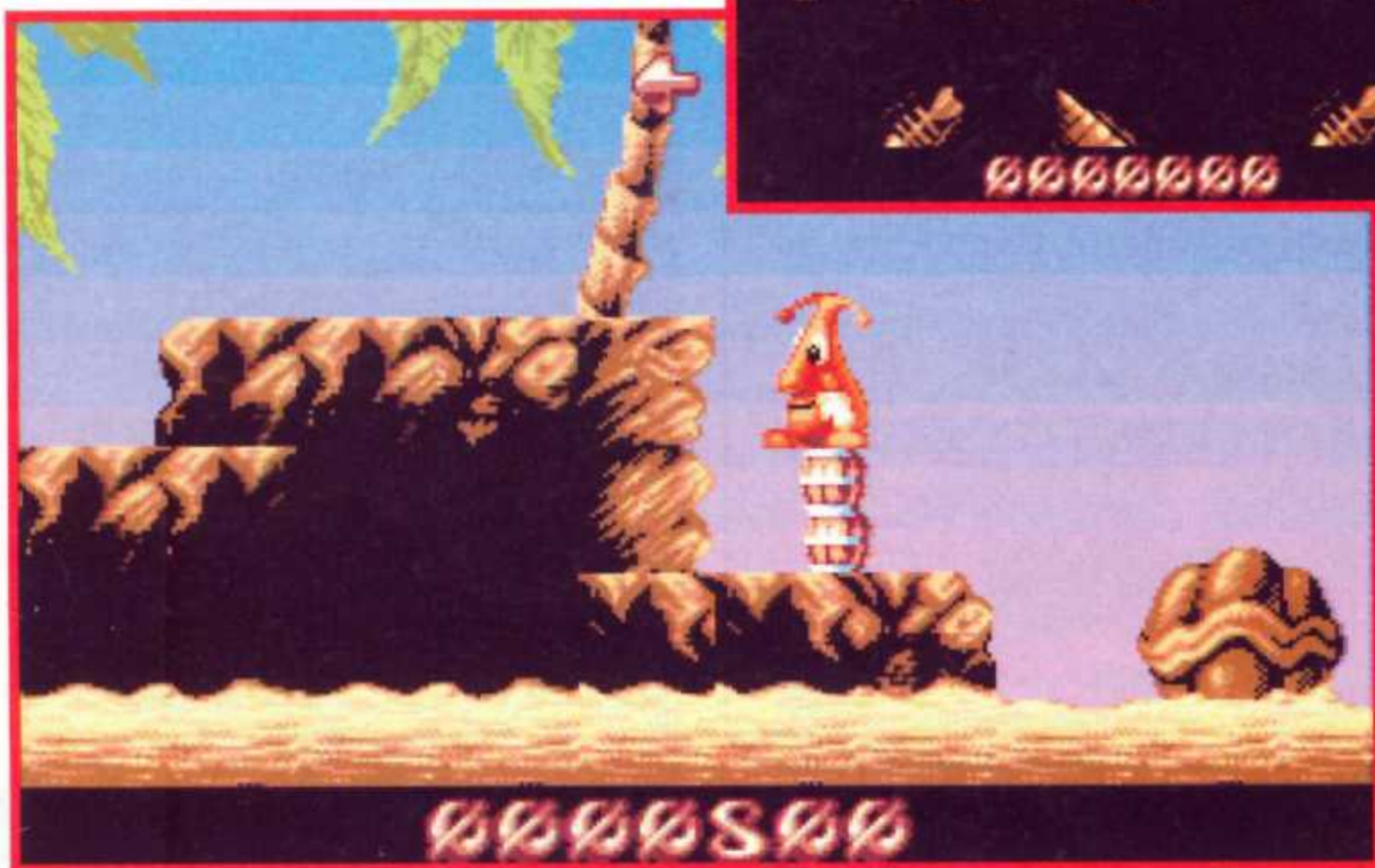
ne Weltraumsemmelknödel, durch 17 Welten mit insgesamt 51 Levels hindurchschlagen. Allerdings wird er dies nicht in der gewohnten Hüpf- und Rennmanier meistern, sondern mit Köpfchen und Geschick. In jedem Level sind nämlich unter-



schiedliche Gegenstände plaziert, ohne die er den Ausgang teilweise überhaupt nicht erreichen kann. In den ersten Levels ist die Aufgabenstellung dabei noch relativ einfach. Um beispielsweise an sehr hoch gelegene Plattformen zu gelangen, müßt Ihr zunächst einige der bereitgestellten Fässer aufeinander stellen. Schwieriger wird es da schon bei der Bekämpfung aufkommender Feinde. Puggsy wird deshalb erstmal aufgerüstet. Dazu müßt

Ihr nur die versteckte Pistole finden. Habt Ihr diese wiederum in der Hand, könnt Ihr keinen weiteren Gegenstand mehr aufnehmen. Vielversprechend sind auch herumliegende Schlüssel. Dazu gehört in den meisten Fällen nämlich ein Schloß. So können Schatztruhen oder Geheimgänge geöffnet werden. Die Animationen sind bei diesem Knobelspaß außerordentlich gut gelungen. Lediglich die Spritekollision läßt da noch ein paar Wünsche offen. Ein gut gemachter Sound mit toller Musik läßt einen aber auch diesen kleinen Kratzer schnell vergessen.

Roland Gerhardt



VIEWPOINT



Das auf den ersten Blick primitive Spiel zeigt seine wahren Stärken erst bei Erreichen der höheren Levels. Dort wird vom Spieler Kombinationsvermögen und vorausschauendes Handeln verlangt. Der Spielspaß wächst jedenfalls von Level zu Level.

Roland Gerhardt

ROOTS

Lost Vikings bietet eine ähnliche Kombination aus Jump & Run und Denkspiel.



GRAFIK 070

SOUND 071

FUN

004



Jump & Run

BRIAN THE LION

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

Der Herrscher des Urwaldes in Gestalt eines putzigen Kuscheltieres, böse Schlangen und gefräßige Schildkröten: Vorsicht, hier kommt das Dschungelbuch für Arme!



Was im ersten Moment den Anschein eines perfekten Mega-Flops erweckt, ist das fröhliche Jump & Run um den kleinen Löwen Brian. Das Softwarehaus Psygnosis baute bei diesem Game allerdings gar nicht so sehr auf die Liebhaber der actiongeladenen Vorzeigespiele wie Mr. Nutz, Cool Spot oder gar Turrigan. Die eigentliche Zielgruppe dieses Raubkatzenabenteuers sind die Einsteiger in die Phantasiewelt der Computerspiele. Mit lustiger musikalischer Unterma- lung macht sich unser kleiner Brian auf den Weg, sein Glück zu suchen. Auf seiner Reise hat er logischerweise die skurrilsten Abenteuer zu überstehen. Seien es nur Kokosnüsse, die (völlig unerwartet) von Bäumen fallen, Schlangen oder anderes widerliches Getier, das seinen Weg kreuzt, oder Sprungfedern, die ihm den Zugang zu schlecht erreichbaren Bonussen ermöglichen. An alles wurde gedacht.

Zwar kann die Umsetzung der eben genannten "Reißer" keinem wahren Spielfreak viel mehr als ein müdes Lächeln entlocken, die kontinuierliche Steigerung des Schwierigkeitsgrades stellt jedoch ab einem gewissen Level selbst die abgebrühtesten Spieler auf eine Probe. Auch technisch braucht sich der kleine Löwe vor niemandem zu verstecken. Bezaubernde Hintergrundgrafiken und ein butterweiches Scrolling trösten alle, die sich beim ersten Anblick dieses Spieles in ihre



frühe "Bussi Bär"-Zeit zurückversetzt sehen. In die Animation der Spielfiguren hätte man sicherlich lieber noch etwas mehr Zeit investieren können.

Eine gute Steuerung bringt aber den eben verlorengegangenen Spielspaß sofort wieder zurück.

Roland Gerhardt



● *Sehr, putzig aber auch sehr kindisch präsentiert sich dieses niedliche Jump & Run.*



VIEWPOINT



Falls ich irgendwann mal von reichem Kindersegen heimgesucht werde, so kriegen meine kleinen Ableger sicherlich kein Ballerspiel wie Turrigan vorgesezt, sondern das "putzige Spiel mit der kleinen Katze". Und solange sie Löwe nicht mit "v" schreiben, können sie spielen, bis sie schwarz werden. Aber auch für Liebhaber etwas gediegener Jump & Runs ist Brian the Lion sicherlich ein Testspiel wert.

Roland Gerhardt

GRAFIK 081

SOUND 071

FUN

074



Das Rollenspielgenre fristet eher ein kümmerliches Dasein in der Welt des Amiga. Haben die Hersteller

keine Lust oder fragen die User gar nicht danach? Psygnosis räumt zumindest mit dem ersten Vorurteil auf.

Rollenspiel

PERIMELION



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

Manchmal glaubt man wirklich, daß Rollenspiele nur dem PC-User vorbehalten sind. Wer aber die wunderbar

komplexen Might & Magic-Spiele kennt oder schon einmal in die 3D-Unterwelt von Ultima abgetaucht ist, der benötigt schon mindestens ein Spiel wie Ambermoon, um auch auf dem Amiga an den Schirm gefesselt zu werden.

Perihelion von Psygnosis stützt sich nicht auf den

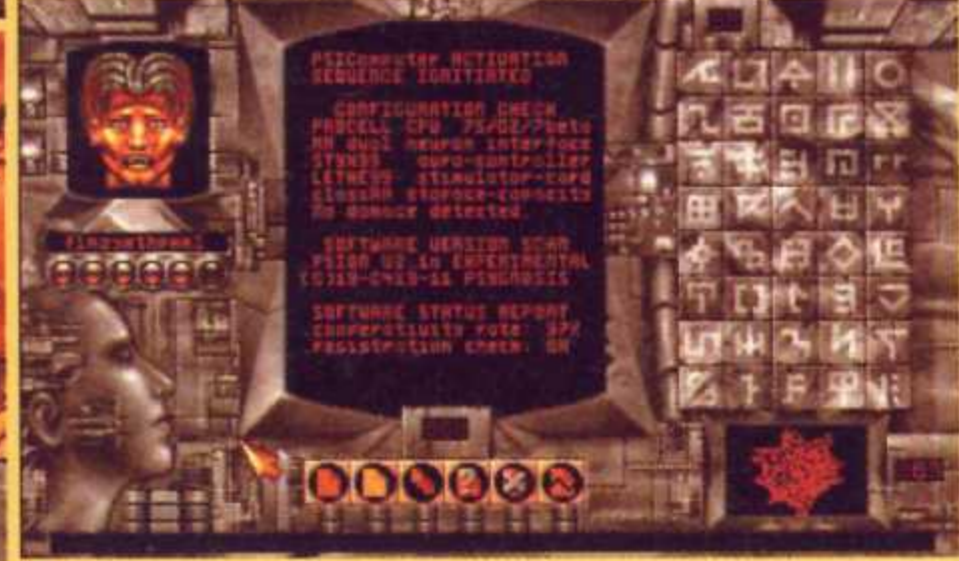
„üblichen“ Fantasytouch eines Rollenspieles, sondern geht eher in die Sparte Science Fiction über. Humans, Bionecrons, Symbions und Cyberns sind nur einige der Rassen, die hier anzutreffen sind. Mit PSI-Kräften und Laserwaffen ausgestattet, kann man sein selbstgeformtes Sechserteam dann auf Erkundungsgang schicken. Das sogenannte Auswürfeln der teilnehmenden Personen ist nicht schwierig, aber vergleichsweise langatmig. Je besser man seine Gruppe allerdings „konfiguriert“, desto länger wird man auch mit ihr am Leben bleiben.

So streift man meist erst einmal durch die leeren

Straßen einer nicht gerade einladend wirkenden Stadt. Dabei „scrollt“ man im Step by Step-

Verfahren „dreidimensional“ in den Screen hinein. Alles ist in einem Orange-Braun-Ton gehalten, der vermutlich die Stimmung unterstreichen sollte. Erst später lebt das Ganze auf und auch erst dann bemerkt man voller Freude den recht guten Sound.

Michael Erlwein



Die vier Rassen



Bionecrons Ein organisches Metall dient als schnelle heilende Haut.	Khymeras Was am Menschen schlecht war, wurde hier verbessert.	Cyberns Menschen wurden dank cypernetischer DNA zu Maschinen.	Symbions Ohne Fortpflanzungsfähigkeit, jedoch mit Seher-Fähigkeiten.
---	---	---	--

VIEWPOINT



Technisch ist Perihelion bestimmt sehr gut gemacht, erste Kontakte mit Bewohnern oder Objekten könnten jedoch etwas früher eintreten, bevor man die Lust am planlosen Klicken verliert. Echte Rollenspielfreaks dürften von diesem Spiel allerdings begeistert sein. Michael Erlwein



HYPERION

■ Hersteller: Kompart Preis ca.: DM 80.- System: A500 ■



● **Sichtlich inspiriert vom Klassiker Virus.**

Derzeit arbeitet Kompart wohl eher unter dem Motto "Masse statt Klasse". Nur so läßt sich ihr derzeitiger Softwareausstoß bewerten. Neben dem passablen S.U.B. und Naughty Ones legen sie mit Fatman und Hyperion noch zwei recht mäßige Spiel vor, die kein Mensch braucht. Zumindest läßt sich zu Hyperion noch eine interessante Geschichte erzählen. Programmierlegende David "Elite" Braben setzte den Archimedes-Hit Zarch unter dem Namen Virus

exzellent auf den Amiga um und Kompart greift nun dieses Spiel wieder auf und strickt dazu ein simples Gameplay. Einzig und allein die Vektorgrafik läßt sich als interessant bezeichnen. Ansonsten bieten die Missionen nur langweilige Actionkost, die über das Mittelmaß nicht hinauskommt. Mehr Details bei Grafik und Gameplay hätten Hyperion ins gesunde Mittelmaß hieven können.

Hans Ippisch



Grafik	053%
Sound	033%
Fun	046%

MISSILES OVER XERION

■ Hersteller: Kingsoft Preis ca.: DM 80.- System: A500 ■



● **Ein Klassiker kehrt zurück!**

Wir dachten schon, daß Kingsoft in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, nachdem sie das neue Label Ikarion präsentiert hatten. Doch nun feiern sie ihr Comeback und passenderweise meldet sich ein klassisches Spielprinzip ebenfalls zurück. Wer sich noch an das gute alte City Defence erinnern kann, weiß auch gleich, worum es bei Missiles Over Xerion geht. Per Plasmakanone muß man der anstürmenden Alien-Horde Herr werden und den Schutz-

schild der Stadt vor größeren Einschlägen schützen. Neben der klassischen Version wartet noch eine enorm aufgepeppte 94er Variante, die mit sehr gut gelungenen Grafiken und einem motivierenden Zwei-Spieler-Modus überzeugen kann. Die Klasse eines Syndicate wird natürlich bei weitem nicht erreicht, Titel wie Seek & Destroy hält Missiles Over Xerion aber allemal in Schach.

Hans Ippisch



Grafik	081%
Sound	072%
Fun	079%

UL SOFTWARE MANAGER

■ Hersteller: Protech Preis ca.: DM 40.- System: A500 ■



● **Zwei ist einer zuviel? Software Manager zum zweiten!**

Wie? Nochmal Software Manager? Ja, tatsächlich! Wir haben keinen Fehler gemacht. Es liegen uns derzeit wirklich zwei Software Manager vor, von denen der hier besprochene jedoch früher erhältlich war. Auch hier geht es darum, als Boss einer Softwarefirma die Spielewelt zu erobern. Eine Menge an Details machen zunächst einen guten Eindruck, jedoch fehlt es diesem Spiel eindeutig an Professionalität. Ordentliche Grafiken können über das simple Gameplay nicht hinwegtäuschen. Kaikos Software Manager ist in allen Bereichen eindeutig eine Klasse besser. Wenn Ihr nun den Kaiko-Hit bei einem Softwareshop ordern wollt, dann sagt ausdrücklich, daß ihr nicht den Ultimate Software Manager haben wollt. Lieber zweimal nachfragen, bevor Ihr ein Software Manager-Wunder erlebt.

Hans Ippisch



Grafik	044%
Sound	038%
Fun	039%

FATMAN

■ Hersteller: Kompart Preis ca.: DM 80.- System: A1200 ■



● **Dicke an die Front!**

Passenderweise ist mit mir ausgerechnet die Person mit dem meisten Untergewicht auf diesen neuen Kompart-Titel gestoßen. Fatman wird von dem neuen Hersteller als Parodie auf den typischen Konsumenten angepriesen. Passenderweise wird das Spielchen gleich noch mit dem hoffnungsfrohen A1200-Mäntelchen getarnt, um dem User ein High-Tech-Spiel vorzugaukeln. Was der Hauptdarsteller dieses Spiels mit sich an Übergewicht herumträgt, ist scheinbar dem Spiel abgeluchst worden.

Fatman ist schlicht und einfach nur ein extrem enttäuschendes Jump & Run, das mit mieser Grafik, nervendem Sound und primitivem Gameplay aufwarten kann. Einzig und allein der Bauchschubser kann gefallen, doch ansonsten ist Fatman nicht einmal die Disketten wert, auf denen es gespeichert ist. Den Programmierern empfehle ich noch einen dicken Hamburger und ich nehme weiter ab.

Hans Ippisch



Grafik	029%
Sound	045%
Fun	039%



Wirtschaftssimulation

SOFTWARE MANAGER

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

Wie bitte? Euch langweilen die meisten Computerspiele? Ihr habt das Gefühl, einiges besser machen zu können? Probiert es aus! Mit dem Software Manager könnt Ihr mal einen Blick hinter die Kulissen der großen Hitfabriken werfen.



Es ist schon teilweise erstaunlich, mit was für Krimskrams sich doch so ein Manager herumärgern muß. Nur zu gerne stellt man sich die Bosse der erfolgreichen Produktionsfirmen mit den Füßen auf dem Schreibtisch in ihren Ledersesseln sitzend vor. Daß aber der Weg zum Ruhm mit Arbeit nur so gepflastert ist, daran denken nur die wenigsten. Diese Wirtschaftssimulation des deutschen Softwareherstellers Kaiko verschafft einem endlich einmal Einblick in die Produktion und Ver-

marktung von Computerspielen. Als Spieler nimmt man dabei natürlich die Position des Managers ein und blickt sogleich auf seinen reichhaltig bestückten Schreibtisch. Man kann sich in der Entwicklungsabteilung gleich an die Arbeit machen, ein geeignetes Konzept auswählen. Sei es nun eine Flugsimulation oder ein Rollenspiel, egal worauf man gerade Lust hat. Da die Entwicklungsabteilung aber derzeit personalmäßig noch etwas schlecht bestückt ist, sollte man ruhig auch einmal mit dem Gedanken spielen, einen



● Zeitung, Terminplaner und Bildtelefon. Was will man mehr?



professionellen Programmierer anzuheuern. Habt Ihr das getan, so könnt Ihr Euch erneut in die Höhle des Löwen wagen und das Ergebnis minutenlangere Forschungsarbeit selber begutachten und testen lassen. Auch

wenn die Testergebnisse im eigenen Haus etwas mies ausfallen, rentiert es sich doch immer wieder, einige Testmuster an etablierte Spielezeitschriften im In- und Ausland zu senden und aufgrund der fachmännischen Beurteilungen seine Produktion zu ändern oder Stückzahlen und Preise festzulegen. Und dann könnt Ihr sogar mal das machen, was Euch an unserer Zeitschrift am meisten stört: Ihr könnt Werbung schalten!

Roland Gerhardt

VIEWPOINT



Software Manager begeistert durch seine einfache Handhabung. Keine unverständlichen Piktogramme, sondern die klaren Darstellungen dessen, was gemeint ist, zieren die Menüs. Ein gelungener Gag wäre sicherlich noch die Spielbarkeit der entwickelten Games gewesen. So können wir halt nur zusehen.

Roland Gerhardt

Aller Anfang ist schwer!



Bekanntermaßen sind die ersten Produkte einer neuen Softwarefirma meistens nicht gerade von brillanter Qualität. Die ersten Machwerke unserer Firma waren jedoch noch eine ganze Ecke schauerlicher!



Sportspiel

Arcade Pool



■ Hersteller: Team 17 . Preis ca.: DM 40.- ■

Eine gelungene Alternative zum freitäglichen Gedränge in Uschis Billard Treff bietet Team 17 mit dieser neuen Simulation. Viel Spaß für wenig Geld ist mal wieder garantiert.

Zwar fehlen dem Neueinsteiger die optischen Raffinessen - wie Kamerafahrten oder Zoomeinstellungen - der "großen" Billardsimulationen wie Archer McLean's Pool, aber auf Spielspaß braucht trotzdem nicht verzichtet zu werden. Neben den gängigen Poolvariationen wie 8 Ball und 9 Ball stellt Team 17 dem begeisterten Queueschwinger noch einige spezielle Spielarten zur Verfügung. Beim Speed Pool zum Beispiel hat man den Tisch in möglichst kur-

zer Zeit von den Bällen zu befreien. Es existiert sogar die Möglichkeit, nach eigenen Regeln zu spielen. Auch an den Mehrspielermodus wurde gedacht. Im Killer Pool müßt Ihr Eure Mitspieler möglichst geschickt aus dem Rennen werfen. Digitalisierte Soundeffekte und Stereomusik heizen zusätzlich ein.

Roland Gerhardt



3D-Actionspiel

Wing Commander



■ Hersteller: Commodore . kostenlose Beilage. System: CD 32 ■

Endlich darf der PC-Klassiker in einer vernünftigen Version stolz durch die Amiga-Welt schreiten. Wer sich derzeit ein CD 32 zulegt, bekommt gleich noch kostenlos Wing Commander dazu.

Normalerweise unterziehen wir kostenlose System-Beilagen keinem Test, doch angesichts der Tatsache, daß das CD 32 schlagkräftige Argumente braucht, um sich durchzusetzen, wollen wir diese respektable Umsetzung des PC-Klassikers einer genaueren Betrachtung unterziehen. Wir erinnern uns: 1990 setzte ein damals noch unbekannter Programmierer namens Chris Roberts die PC-Welt in Verzückung, als er ein filmähnliches Raumkampfespektakel inszenierte, das dank seiner einzigartigen Bitmap-Grafiken lediglich 386er-High-Tech-PCs

als Standardgerät akzeptieren wollte. Über zwei Jahre später präsentierte uns Mindscape eine maßlos enttäuschende A500-Version, welche die Leute entsetzte, jedoch dennoch nicht vom Kauf abhalten kann. Die CD 32-Version bietet nun erstmals die Original-VGA-Grafiken der PC-Version, und die Geschwindigkeit orientiert sich an dem damaligen, mäßigen 386er-Niveau. Besonders hervorzuheben sind die ausgeklügelte Joy-



pad-Belegung und der tolle Soundtrack. Wing Commander als CD 32-Beilage ist eine der besten Ideen, die Commodore je hatte.

Hans Ippisch



PLAY TIME



DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 5/94**

Syndicate

Teil 2, Seite 33-45

Globdule

Teil 2, Seite 46-54

Zombies

Teil 2, Seite 55-56

Aladdin

Teil 1, Seite 57-58

CODES

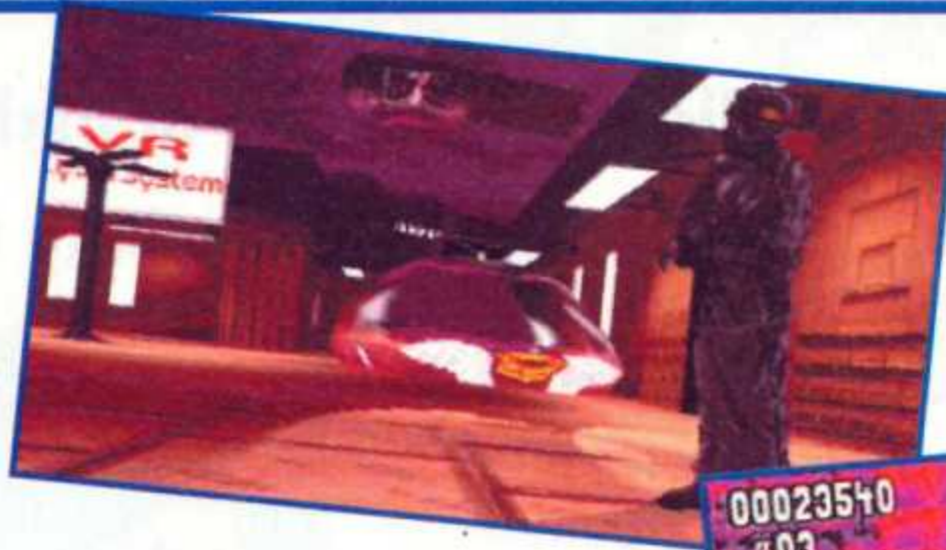
Seite 59-64

Alien Breed
Dynablaster
Humans
Kick Off 2
Lemmings
Wolfenstein 3-D

Arkanoid 2
Chuck Rock
Flashback
Gods
Road Rash
Sim City

Aladdin
Cool Spot
Ecco
Jurassic Park
Mortal Kombat
Tiny Toons

Alien 3
Another World
The Lost Vikings
Street Fighter II Turbo
Super Star Wars
Zool



PLAYERS GUIDE



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

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

Gesamt _____ DM ____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM ____

- bar (Geld liegt bei)
- per V-Scheck
- per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

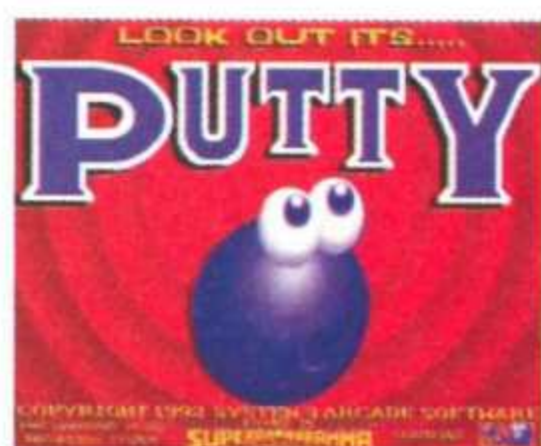


Geschicklichkeit

SUPER PUTTY

■ Hersteller: System 3 . Preis ca.: DM 70.- ■

Eine originelle Story stimmt hervorragend auf das niedliche Spielgeschehen ein: Der Putty Moon ist ein kleiner friedlicher Satellit, der um den finsternen Planeten von Zid kreist. Dummerweise tauchte eines Tages der Zauberer von Zid zusammen mit seiner Katze



Eines der originellsten Geschicklichkeitsspiele der letzten Jahre war sicherlich Silly Putty für den Amiga

500. System 3 spendiert den CD 32-Besitzern nun eine gelungene Neuauflage.

gen. Auf den ersten Blick ist Super Putty ein typisches Spiel der Marke 'Such, Hüpf & Sammel', doch durch die originellen Fähigkeiten von Putty wird es zum Meisterwerk. Beispielsweise kann Putty durch seine Stretchfähigkeiten problemlos größere Abgründe überwinden. Außerdem bereitet es ihm keine

Probleme, im Boden zu versinken und eventuell vorbeikommende Sprites einzusaugen. Besonders spektakulär ist allerdings, wenn er auf die vierfache Größe anwächst und anschließend bei der Explosion ähnlich einer Smartbomb alle Gegner verschwinden läßt.

Letztendlich ist Super Putty ein niedliches, sehr gut spielbares Geschicklichkeitsspiel mit vielen Gags. Sichtlich inspiriert von Silly Putty ist übrigens Globdule, Psygnosis' jüngstes Spiel.

Hans Ippisch



● **Zu Beginn sind die Roboter noch hinter Eis versteckt. Per Faustschlag kann man sie jedoch befreien.**



● **Die gute Spielbarkeit und witzige Ideen zeichnen Super Putty aus. Wenn er sich dehnt, schmelzen die Herzen.**



Dweezil und einer Horde Mutanten auf. Sein Plan war, alle Einwohner von Putty Moon, genannt Puttians, in Kaugummi zu verwandeln und damit eine Menge Geld zu verdienen. Als er glaubte, alle Puttians eingesammelt zu haben und den Umwandlungsprozeß starten wollte, wachte Putty, der Held des Spieles, auf und entschloß sich umgehend, seinen Freunden zu helfen. Dazu muß er allerdings erst einmal alle Roboter einsammeln, die in sechs verschiedenen Leveln herumlie-

VIEWPOINT



Es ist einfach zu süß, wenn Dweezil zu quetschen und juchzen beginnt, sobald er von einem bösen Buben überrollt wird. Dazu gibt es wunderschöne Grafiken und ein herrlich fesselndes Gameplay, das zwar einfach zu erlernen, aber dennoch ziemlich knifflig ist. Wer damals schon die A500-Version verpaßt hat, muß nun unbedingt bei Super Putty zugreifen. Familienfreundlicher Spielspaß ist garantiert.

Hans Ippisch





Es war einer dieser kalten Februartage. Die Luft, die ich einatmete lief wie Eiswürfel durch meinen Hals und meine Finger suchten den Schutz der wärmenden Handschuhe. Selbst den Zügen hier auf der Victoria Station schien kalt zu sein und immer wieder stieß einer einen gellenden Hilfeschrei aus dem kleinen Ventil oberhalb des Führerhauses. Ich wußte genau, daß dieses Jahr 1953 mein Jahr werden sollte. Auch wenn mein Geldbeutel so leer wie der Magen eines Bären nach dem Winterschlaf war, so hatte ich doch große Pläne mit dieser Stadt. Ich war bereit, mich der Herausforderung zu stellen. London, ich komme!
Wer mich noch nicht kennt,

Simulation/Strategie

DER CLOU

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



Wer den C64-Klassiker **They Stole A Million** kennt, weiß, was ihn bei dem neuesten Pro-

dukt der Whale's Voyage-Schöpfer erwartet. Die erste Amiga-Einbruchssimulation pur!

dem darf ich mich kurz vorstellen: Matt Stuvysunt. Mein Vater war ein Einbrecher und ich

werde nun in seine Fußstapfen treten. Wenn ich mich mit einem dieser kakerlakenbefallenen Taxis zu einem der 60 verschiedenen Originalschauplätze in London bewege, so kann ich dort insgesamt 60 Personen treffen bzw. kennenlernen. Mein Plan ist es, mir die Rosinen aus 20 möglichen Einbrüchen herauszupicken, dabei

● **Zum gemütlichen Planen müßt Ihr Euch ein Zimmer im Hotel mieten oder „erlügen“ (rechts).**



natürlich erfolgreich zu sein und mich mit der gewonnenen Erfahrung dann auf die Kronjuwelen zu stürzen. Da meine Kenntnisse im Moment den Fähigkeiten eines Fisches beim Fliegen gleichen, werde ich



VIEWPOINT



Grafik und Sound passen sehr wohl zum Allgemeinbild. Die Hintergrundmusik hat sogar das Flair der Fünfziger. Auf dem A1200 sieht alles natürlich angenehmer aus, man muß sich aber auf keinen Fall wegen diesem Spiel den größeren Rechner zulegen. Wer über eine Festplatte verfügt oder gar mehr als 1 MB Speicher zur Verfügung hat, der sollte eine Installation der Diskettenjongliererei vorziehen bzw. kann den Speicher automatisch für eine Zwischenablage nutzen, so daß nicht mehr so oft nachgeladen werden muß. In jedem Fall aber verdient NEO für die Spielidee ein dickes Extralob. Wäre die Grafik etwas ansehnlicher, könnte der Clou das Megahit-Prädikat erringen.

Michael Erlwein

Drei Dinge braucht der Mann!

Fluchtwagen: Für jeden Beutezug ist ein Fahrzeug notwendig. Dabei ist auf die Ladekapazität, Geschwindigkeit und Auffälligkeit zu achten. Ein Pizzauto hat zwar eine große Ladefläche, ist aber dafür sehr auffällig. Ein sportliches Auto sichert eine schnelle Flucht, hat aber kaum Platz für Diebesgut.



Mitarbeiter: Mindestens einen Partner braucht man, da Matt keinen Führerschein hat. Im Verlaufe des Spieles sind oftmals sogar mehrere Leute notwendig, die zeitgleich Aktionen ausführen. Achtet aber auf ihre Loyalität Euch gegenüber, sonst werdet Ihr schnell verpöffelt.



Plan: Den Plan kann man gemütlich in seinem Hotelzimmer ausarbeiten. Je länger man vorher ein Gebäude beobachtet hat, um so mehr Informationen stehen einem auch zur Verfügung und um so genauer kann man Risiken einschätzen. Nehmt Euch Zeit für die Erstellung.





Fahreressen	00	X
Schlösser	07	X
Safes	01	X
Elektronik	09	X
Aufpassen	00	X



● Während der Planungsphase kann man mit Alarmanlagen gesicherte Objekte noch leicht erkennen.

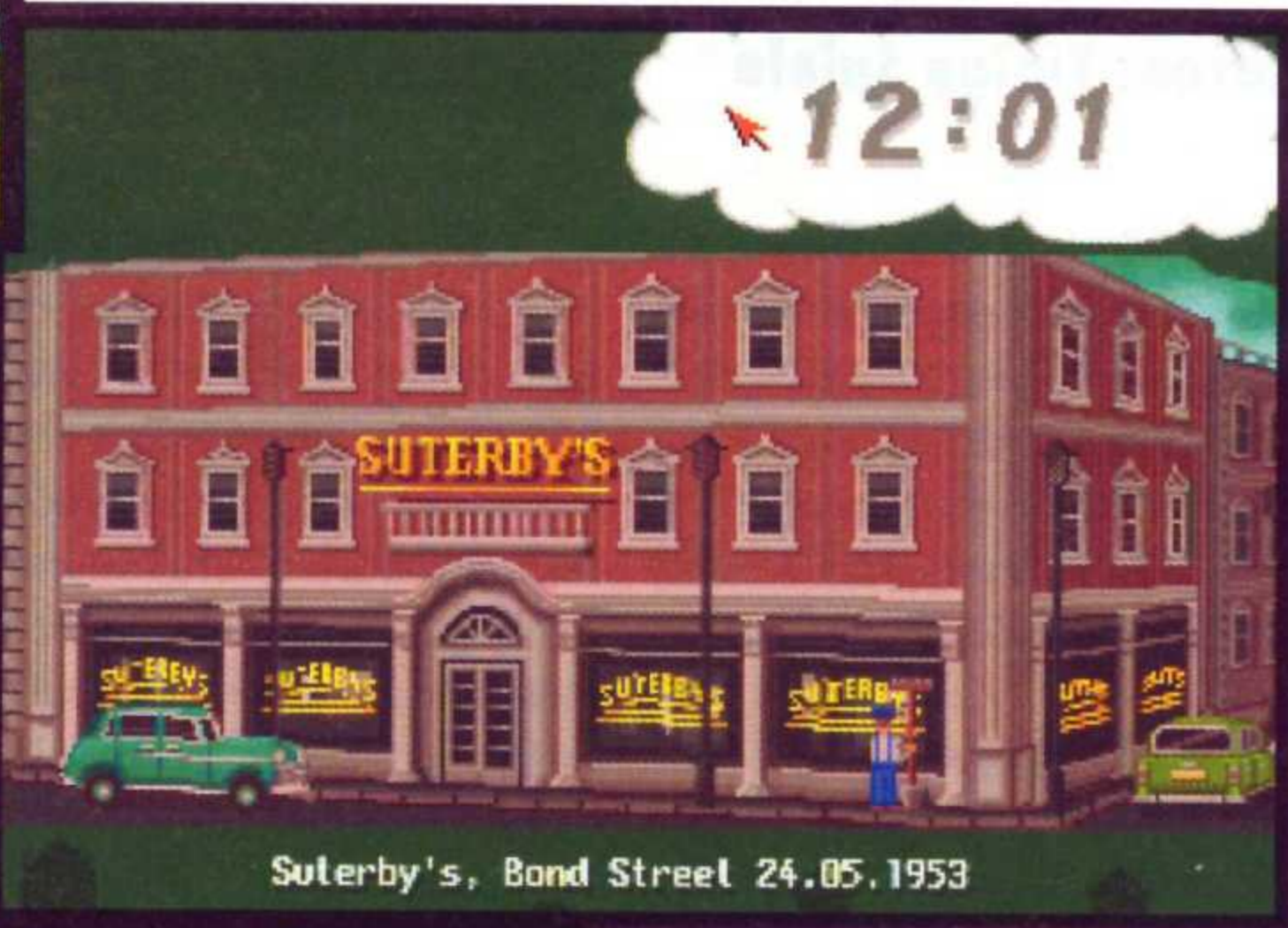
mich wohl erst einmal an ein leichtes Objekt wagen (siehe Extrakasten).

Wie es im richtigen Leben nun einmal so ist, kann sich die Weiche des Lebens für meinen Zug in viele Richtungen verstellen. Ich kann geschnappt werden und mein Leben in einem von übelriechenden Wärtern bevölkerten Gefängnis fristen. Ich kann aber auch meine Traumfrau treffen und mein Leben glücklich und ohne Einbruch mit übelriechenden Kindern beenden. Am liebsten ist es mir allerdings, wenn die Welt bald von Matt Stuvysunt reden

● Bereits eines der besser gesicherten Objekte, die Ihr im Laufe der Karriere vorgesetzt bekommt.



● Zum Aufwärmen dient der Kiosk, der lediglich mit einem Vorhängeschloß versehen ist.



● Wenigstens das Taxifahren ist ohne Risiko und zudem auch noch kostenlos, denn man ist, wie es der Zufall so will, der 1.000.000ste Gast.

Ich will Spaß, ich geb Gas

Ohne Fluchtauto läuft überhaupt nichts. Schließlich muß ja die Ware abtransportiert werden. Einige Autos sind in der Stadt besser, einige auf dem Land. Andere wiederum taugen aufgrund ihrer Auffälligkeit nicht viel oder sehen leider nur schön aus. Hier eine kleine Auswahl:

CADILLAC CLUB COUPE

Mit 160 km/h ist dieser Wagen trotz seiner Größe recht schnell. Er bietet ausreichend Platz und sieht mafiamäßig aus. In der Stadt ist er nicht spurtstark genug und ist eher für längere, schnelle Strecken geeignet.



JEEP

Ein echtes Militärfahrzeug, daß sogar für vier Personen zugelassen ist. Auf dem Lande kommt man mit Geländereifen bestimmt schneller voran oder ist er vielleicht doch zu auffällig?



OPEL OLYMPIA

Langsam, wenig Durchzugskraft und dank des Pizza-Logos sehr auffällig. Wer will diesen Wagen? Immerhin ist er sehr günstig zu erhaschen und hat einen großen Stauraum.



PONTIAC STREAMLINER

Dieser Wagen sieht schon fast wie ein Lkw aus. Mit 140 km/h kommt er auch ganz gut vom Fleck. Abhängen kann man die Polizei mit diesem Monster aber nur, wenn der Vorsprung ausreicht.

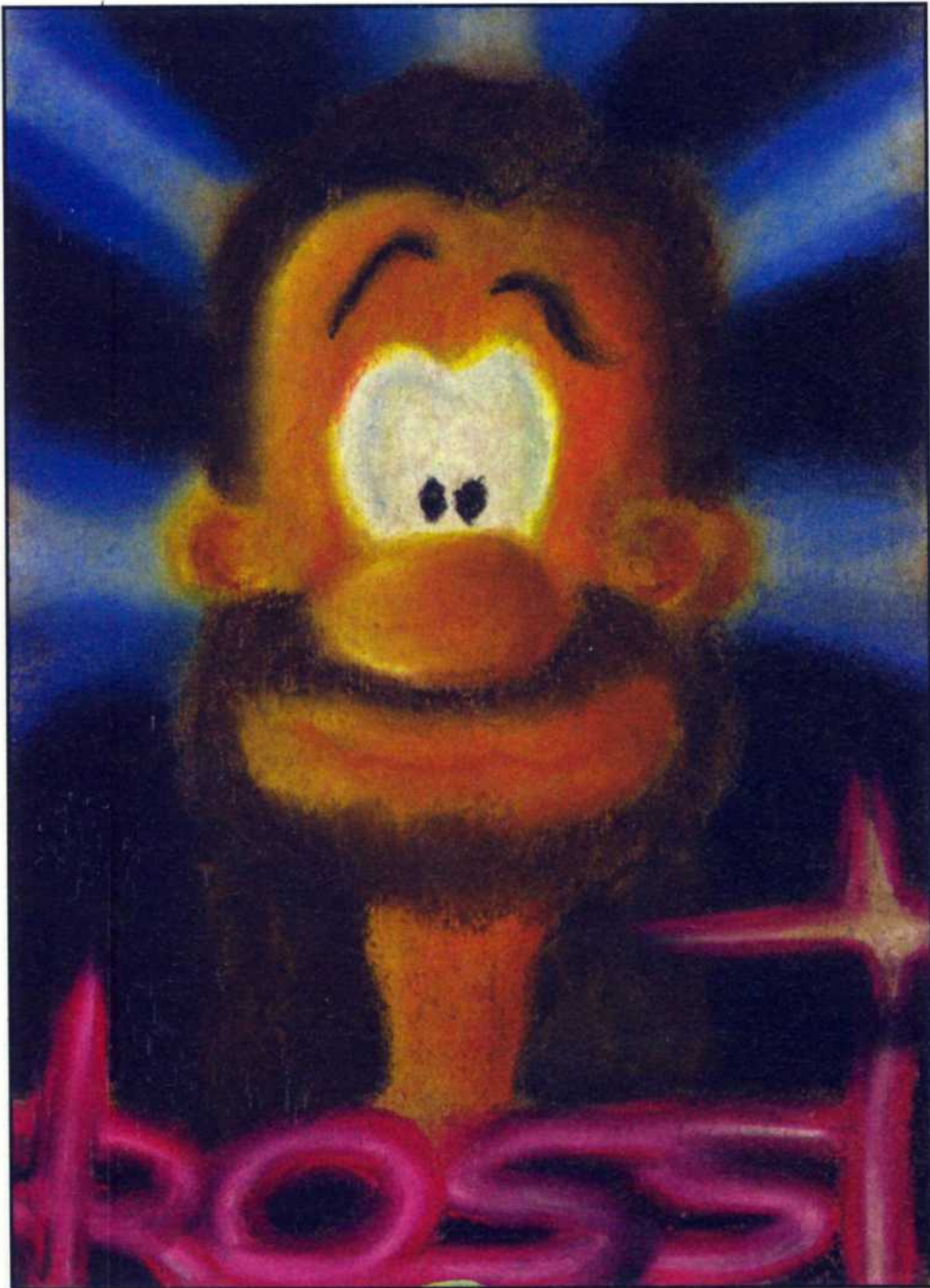


wird. Wenn ich für meine Einbrüche jeweils ein bis drei passende Partner finde, auf die ich

mich verlassen kann, dann braucht nur noch mit der Planung alles hinhalten. Danach sollte es ein leichtes sein, den besten Hehler für die Beute zu finden und mit dem erwirtschafteten Kapital neues Equipment für den nächsten Raubzug zu kaufen.

Michael Erlwein





Dieses Bild eines unbekanntem jungen Mannes schickte uns Heiko Marx. Obwohl nur bedingt ähnlich - einen Preis ist es wert.


Immer wieder werde ich von unseren Lesern gefragt, was wir denn mit den Spielen machen, die wir nicht mehr brauchen. Ich will versuchen, es Euch zu erklären: Einige Spiele

DOOM

Werter Herr Rosshirt!
Als ich die letzte Ausgabe der Play Time las, war ich unangenehm überrascht. Meiner Meinung nach gehört ein Computerspiel wie Doom eher auf den Müll, als in ein Softwaremagazin. Wenn Sie schon in Ihr Magazin so ein Spiel aufnehmen, sollten Sie wenigstens in der Überschrift auf den abscheulichen bis widerwärtigen Inhalt hinweisen. Abschließend kann ich nur alle anderen Leser (falls Sie sich trauen sollten, diesen Brief zu veröffentlichen) auf-

rufen, Spiele wie Doom in den Softwareregalen stehen zu lassen, bis ID-Software sich dieses Produkt zum Heizen der Firma zurückholt.

Mit freundlichen Grüßen: Ein Leser

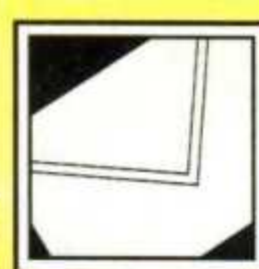
 Werter Leser, ich würde Sie eingangs gerne darauf aufmerksam machen, daß über ein Spiel (und auch dessen Vorteile!) berichtet werden darf, so lange die BPS noch keinen Stab darüber gebrochen hat - wie es bei Doom der Fall ist. Leider versäumte ich in den Überschriften, auf den (stellen-

weise) geschmacklosen Inhalt hinzuweisen. Ich dachte, meiner Pflicht Genüge getan zu haben, indem ich innerhalb des Textes und im "Viewpoint" auf die derbe, stellenweise auch geschmacklose Abfolge mancher Handlungsfäden aufmerksam machte. Ich konnte ja nicht ahnen, daß Sie den Text verschmähen und ausschließlich die Überschriften lesen. Die Entscheidung, ob dieses Spiel auf den Müll gehört, möchten wir gerne jedem Leser selbst überlassen, da wir der Meinung sind, daß unsere Leser sehr wohl alleine entscheiden können, was ihnen

will der Hersteller wieder zurückhaben. Das Leben ist eben manchmal grausam. Trotz allem bleiben immer wieder Spiele bei uns "hängen". Wir archivieren sie, weil immer wieder Fotos aus einem älteren Spiel gebraucht werden (z.B. für die Tips & Tricks-Seiten). Dennoch schaffen es immer wieder Games, daß sie völlig nutzlos vor sich hin verstauben. Das muß nun aber wirklich nicht sein! Ab sofort werde ich das Zeug wahllos unter den Einsendern von Leserbriefen verteilen. Und wenn ich schreibe "wahllos", dann meine ich wirklich "wahllos", denn auf seitenlange Schleimereien, geschrieben in der Hoffnung, etwas abgreifen zu können, würde ich doch liebend gerne verzichten. Leider werden nicht nur die tollen, brandneuen Spiele die wundersamen Wege der Post betreten - es liegt in der Natur der Sache, daß auch uralte Games (in bester "Paragliding"-Machart) dabei sind. Dann beschwert Euch aber gefälligst nicht! Oder kennt Ihr einen Leserbriefonkel, der mehr verteilt als ich? Na also!

Der Eure bis die Hölle gefriert: Rainer Rosshirt

zusagt - und weder Ihre noch unsere private Meinung benötigen. Ein Artikel, der alle Seiten eines Produktes anspricht, genügt vollkommen. Zum Glück leben wir ja in einem freien Land, in welchem jeder sich (innerhalb der gesetzlichen Grenzen) kundtun darf, auch auf die Gefahr hin, sich unbeliebt zu machen. Ich hege eben immer noch die Hoffnung, unser Magazin wird nicht für Leser geschrieben, die sich ein festgefügtes Weltbild gebastelt haben und auch nicht daran rütteln lassen wollen. Mein Ziel ist es, für Selbst- und Querdenker zu schreiben.



Auch Ihre Aufregung wegen des Artikels kann ich nicht so ganz nachvollziehen. Zeigen Sie doch einfach ein bißchen Gelassenheit. Viele Ärgernisse erledigen sich von selbst. Der Rahm von heute ist der Käse von morgen.

Mit ebenso freundlichen Grüßen: Ein Schreiber

KRITIK

Sehr geehrter Rainer!

Ich halte die Ausgabe der Play Time 3/94 in meinen Händen. Was ich jetzt noch schreiben muß, ist, daß ich alle Ausgaben der Play Time seit 1/92 besitze und bis jetzt stolzer Abonnent bin. Ich habe Dir schon ein paar hundert Briefe geschrieben, davon wurde nur einmal einer abgedruckt (na gut, die hundert kannst Du streichen). So - und nun zu meiner Kritik: Ich besitze einen PC und habe die PT, um mich unter anderem über Computerspiele detailliert zu informieren. Und jetzt wollt Ihr nicht mehr ausführlich über sie berichten, sondern nur noch Kurztests schreiben. Glaubt Ihr wirklich, daß die Play Time so eine Zukunft haben wird? Wollt Ihr wissen, was Ihr damit erreicht? Die meisten Computerbesitzer werden die PT links liegen lassen und umsteigen zu einem Fachmagazin, daß sich nur um ihr System kümmert. Was mich auch geärgert hat, ist, daß z.B. über Videospiele ausführlicher berichtet wurde. Damit will ich nicht schreiben, daß ich etwas gegen Konsolen habe, aber was nützt mir die PT, wenn sie nicht mehr optimal über die Computerspiele informiert? Wenn das so weitergeht, muß ich mir wirklich überlegen, ob ich die Play Time auch weiterhin abonnieren möchte. Das heißt nicht, daß ich nicht über Trends und Veränderungen informiert werden möchte, aber bitte

haltet dies in Grenzen. Ich hoffe, Ihr nehmt meine Kritik ernst, aber laßt Euch nicht entmutigen. Die Hoffnung besteht ja noch, daß Ihr das einseht. Ach ja, die Leserbriefseiten sind echt toll, Rainer. Ebenfalls hoffe ich, daß Ihr nicht allzu wütend auf mich seid.

Mit freundlichen Grüßen: Alexander Burkhart

K Keiner von unserem Team (nicht einmal ich!) wird wütend auf Kritik reagieren, wenn sie sachlich (wie hier) vorgebracht wird. Wir verstehen uns als "Multi-User-Magazin" und möchten umfassend über Entwicklungen im Bereich Computer-Entertainment berichten. Natürlich ist es nicht immer möglich, jeden Geschmack zu treffen. Eine Wertung findet auch nicht statt - wir schreiben darüber, wenn es einen Artikel wert ist. Daß in manchen Monaten Konsolen, ein anderes Mal die Computer in der Mehrzahl sind, ist weder vermeidbar noch sehen wir darin einen Nachteil. Wir haben auch nie behauptet, nur noch Kurztests zu bringen. Über die "Knaller" werden wir nach wie vor ausführlich berichten. Wenn andere Neuheiten nur mit Kurztests bedacht werden, hat das den Vorteil, daß wir mehr Spiele vorstellen können. Finden wir eigentlich gut. Wozu eine ganze Seite lang über Dungeon Hack schwadronieren? Alles, was es dazu zu sagen gibt, kann wirklich in ein paar Sätzen und einigen Bildern abgehandelt werden. Und - wo bleibt des Volkes Stimme?

ALTE LIEBE

Hi Rossi!

Um das gleich vorwegzunehmen, mir ist es vollkommen wurscht, ob mein Brief abgedruckt wird oder nicht, es ist ja eh erst mein vierter (sollte

man an dieser Stelle einen Hauch von Ironie spüren?). Deine Fans treiben sich ja wohl überall herum! Als ich letztens mit dem Bus in Nürnberg unterwegs war, mußte ich auf einer Rücksitzlehne ein schlampig hingekritzelt "I Love Rossi" lesen. Ein bißchen schönere Schrift wäre echt angebracht gewesen - aber lassen wir das. Ich muß Uwe aus der PT 3/94 völlig rechtgeben. Es ist schlimm, was wir (ich schließe mich mit ein) alles über Dein Privatleben wissen wollen. Wie hältst Du das aus? Wer finanziert Deine Beruhigungstabletten? Willst Du Dich frühzeitig pensionieren lassen? Bist Du etwa auch Claudia-Fan? Hast Du das mit ihr und David Copperfield gehört? Warum hat David Claudia eine Jacht geschenkt? Na, zum Schiffer-Versenken.

Dein Dich liebender (was schreibe ich???): Larry

K Der Hauch eines Vorwurfs war so zart, daß man ihn eigentlich kaum spüren konnte (in etwa so, als wenn man sich auf ein Fahrrad ohne Sattel setzt). Von wem die Inschrift in dem Bus ist, ist mir schon klar. Sie ist vom Sohn meines Tankwarts! Immerhin ermögliche ich der Familie ein Leben in Saus und auch etwas Braus!! Das Getue um meine Person kann wirklich ganz nett nervig werden, allerdings muß ich zugeben, daß ich mir auch viel schlimmere Jobs als diesen vorstellen kann (Friedhofsgärtner, Briefträger in unserer Straße, Tontechniker bei Heino). Zwar könnte ich mir auch angenehmere Möglichkeiten des Broterwerbs vorstellen (Nachtwächter im Mädchenpensionat), aber das wäre wieder ein Thema, das sich prima zum "Fallenlassen" eignet. Über Claudia möchte ich mich auch nicht näher auslassen, weil dabei immer wirre

Zeichen entstehen, wenn meine Zunge auf die Tastatur fällt.

MOMO

Hi Rainer!

Am Anfang meines Briefes muß ich gleich schimpfen! Da warte ich nämlich seit unzähligen Monaten, ach was sage ich: Jahren auf ein Foto, ein Bild, wenigstens eine grobe Skizze Deines Gesichtes. Dann war der Tag gekommen, an dem die Ausgabe 2/94 mit dem Poster von Euch auf den Markt kommen sollte. Den Tag davor übernachtete ich mit Schlafsack und 5,90 DM ausgerüstet vor unserem Kiosk. Am Morgen konnte ich es nicht mehr erwarten, riß versehentlich die Türe ein und überrannte eine Frau. Dann packte ich sie und ging damit zur Kasse (natürlich mit der Play Time - nicht mit der Frau!). Zuhause riß ich dann das Poster heraus, und zwar so vorsichtig, daß ich eine halbe Stunde damit beschäftigt war. Ich faltete es auseinander und dann kam der Schock, der auch noch eine Zeit lang anhielt: Man sieht Dich nur von hinten! Das finde ich ziemlich feige von Dir, denn so häßlich wie der über Dir kannst Du sowieso nicht sein. Was meine Freunde und mich aber mehr als Dein Gesicht interessiert, ist das, was Du auf dem Poster mit Deiner linken Hand machst. Wir haben lange darüber nachgedacht und sind uns einig geworden. Aber nein... ich kann es hier nicht sagen, da diese Zeitschrift auch von Jugendlichen gelesen wird. Da fällt mir ein, ich habe ein Angebot für Dich: Da Du ziemlich wohlgenährt ausiehst, könnte ich Dir vielleicht einen Job als Topmodel bei MOMO (Mode für Mollige) besorgen. Das würde Dein jämmerliches Gehalt



aufbessern. Na wie wär's? Aber jetzt noch ein paar Fragen:

- 1. Ich bin schon so verzweifelt und jetzt möchte ich es von Dir hören, Rainer: Glaubst Du, daß der Amiga bald ausstirbt?
- 2. Was hältst Du von Heavy Metal?
- 3. Gibt es ein Programm für den Amiga, mit dem man Longtracks kopieren kann?

Viele Grüße noch an Deine Schlange und an Haip.

Dein Kumpel, bis Du den Job bei MOMO hast: Michael Stohl

Ob ich häßlicher bin als das über mir, sollen andere entscheiden (Nein, bitte Tine - das war nur rhetorisch. Ich möchte darauf eigentlich gar keine Antwort!), aber ich bin auf jeden Fall viel scheuer. Was das Geheimnis mit der Handbewegung soll, ist mir allerdings nicht so klar geworden. Wo seht Ihr da eine Botschaft? Da plötzlich alle anderen anfangen, wie wild mit ihren Extremitäten in der Luft herumzurudern, wollte auch ich eine gestylte Bewegung machen. Es ist mir offensicht-

lich nicht gelungen. Graziöse Bewegungen gehören nun einmal nicht zu meinem Repertoire. Könnten wir das lassen? Was wir nicht lassen sollten, ist die Sache mit MOMO! Ich bin nicht dick!!! Ich hatte nur eine dicke Jacke an. Zwar bin ich auch nicht so unterernährt wie das über mir (wir nennen es übrigens Alexander), aber nicht dick! Ende der Durchsage.

1. Das mit dem Glauben ist so eine Sache. Ich glaube an die Deutsche Bank, denn dort gibt es (manchmal sogar für mich) Bargeld. Daß der Amiga in absehbarer Zeit ausstirbt, kann ich mir nicht vorstellen. Es gibt auch noch keine Anzeichen dafür. Wenn Du nun aber eine Prognose für die nächsten Jahre haben möchtest, muß ich passen. Da unser Redaktionsorakel momentan in einem sehr desolaten Zustand ist (seine letzten Worte waren: "... und ich hätte schwören können, daß der Zug erst in zehn Minuten kommt!") sind z.Z. leider auch keine Rückfragen möglich.

2. Das sanfte Brutzeln eines Schweinebratens in der Röhre höre ich lieber. Nein - ich bin nicht dick!!!

3. Warum willst Du denn Longtracks kopieren? Warum wird Dein Gesicht so rot? Natürlich ist mir klar, daß Du nur Sicherheitskopien für den eigenen Gebrauch anfertigen willst. Das geht recht gut mit "X-Copy Prof.", das mit einer Hardware (zum Überbrücken der Schreib-Leseleitung) für den Anschluß an eine externe Floppy geliefert wird.

Deine Grüße habe ich alle übermittelt. Einer der beiden hat mich gebissen! Wer das war, verrate ich nicht. Die Leute könnten sonst schlecht über Hans denken.

MONTY PYTHON

Wir würden uns sehr freuen, wenn Du, Rainer, unserem kleinen Club etwas hilfst und diese Adresse abdruckst. Der Monty Python Fan-Club "Throatwobbler Mangrove" sucht neue Mitglieder. Infos gegen 1 DM in Briefmarken. Schreibt an: Monty Python Fan Club - Säntisstr.46a - 12107 Berlin.

Obwohl ich in den Leserbriefen eigentlich keine Clubs mehr abdrucken will (bucht gefälligst eine Kleinanzeige!), werde ich ein allerletztes Mal eine Ausnahme machen. Ich erwarte allerdings schleunigst und kostenlos einen Mitgliedsausweis! Falls ich Euch noch weiter helfen kann... vergesst es.

VATERSORGEN

Sehr geehrte Play Time, ich bin stolzer Vater eines jetzt knapp 14 Jahre alten Jungens und ich mußte, nachdem ich meinem Sohn eine Spielekonsole namens Mega Drive schenkte, beachtliche Veränderungen an ihm feststellen. Mein Sohn war, bis ich ihm diese Spielekonsole kaufte, ein sportbegeisterter Junge, der viele Freunde und Hobbys hatte. Doch jetzt sitzt er täglich stundenlang vor

dem Ding. Er ist aus seinem Sportverein ausgetreten, hat fast keine Freunde mehr (außer denen, die ihm Module leihen), mit seinen schulischen Leistungen geht es steil bergab und er begibt sich zwangsläufig in eine totale Isolation. Sein bester Freund scheint tatsächlich das Mega Drive zu sein! Einmal habe ich ihn sogar, durch seine Zimmertüre, mit der Konsole sprechen hören. Mein damals froher, lebenslustiger Junge hat sich nun in ein fast stummes, apathisches Kind verwandelt. Mit mir spricht er fast kein Wort mehr, auch wenn ich zugeben muß, daß ich erst spät abends von der Arbeit nach Hause komme und nur wenig Zeit für ihn habe. Doch das ist noch nicht der Gipfel des Eisberges. Da mein Sohn "nur" ein bescheidenes Taschengeld von 60 DM bekommt, wundere ich mich oft, woher er nur ständig diese Spielmodule bekommt. Mir hat er einmal erzählt, daß diese nur knapp 30 DM kosten würden, was natürlich, wie ich aber erst später herausfand, Humbug ist. Er kaufte sich monatlich 1-2 neue Spiele und Ihre Zeitschrift. Der Gedanke, daß mein Sohn klauen würde, ließ mich eiskalt erstarren. Doch ich wollte nicht vorschnell urteilen. Eines Tages, als ich wie gewohnt abends nach Hause gekommen bin, bemerkte ich schnell, daß ca. 150 DM in meiner Kasse fehlten. Da mein Sohn den ganzen Tag daheim war, konnte nur er in Frage kommen, das Geld entwendet zu haben, und ich hatte wahrlich Angst, daß meine Vermutungen bestätigt werden könnten. Schnell stellte ich ihn zur Rede. Er fing schließlich an zu weinen und gestand die Tat. Seine Begründung: "In der Play Time steht, daß Jungle Strike für das Mega Drive super ist. Hat sogar einen Play Time Star bekommen.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Euch die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Euch dazu auffordern, folgenden Coupon auszufüllen und an unsere Adresse zu schicken. Für diese Mühe wollen wir Euch natürlich auch entlohnen und verlieren deshalb jeden Monat unter allen Einsendern (egal, ob die Meinung gut oder schlecht war) fünf Programme. Welches Ihr gerne hättet, könnt Ihr zudem auf dem Coupon angeben.

Einfach Anschrift eintragen und die vier Punkte mit Schulnoten versehen:

Name _____

Straße _____

Wohnort _____

1. Titelgestaltung

2. Heftlayout

3. Textqualität

4. Themenangabe

Persönliche Kritik oder Anregung: _____


Mein Wunschspiel, falls ich gewinne: _____

Computec Verlag • Kennwort: Lesermenung • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Das mußte ich einfach haben!" Und er hielt mir die Ausgabe der Play Time mit dem dazugehörigen Text unter die Nase. Ich konnte es einfach nicht fassen! Stark erinnert mich das Vorgehen an Drogenabhängige, die alles tun würden, um an ihren Stoff (Modul) zu kommen. Sofort nahm ich ihm natürlich sein Mega Drive weg. Anfangs wurde der Junge mit der Situation einfach nicht fertig, er hat mich teilweise sogar mit den übelsten Ausdrücken beworfen und die ganze Wohnung durchforscht, um sein Mega Drive wieder zu erlangen. Doch Monate später hat er sich bei mir entschuldigt und wir verbrannten zusammen alle Ausgaben der Play Time sowie das Mega Drive. Doch ich konnte zu meinem Entsetzen eine Träne im Auge meines Jungen erkennen. Meine Meinung zu Ihrer Zeitschrift und dem Videospielemarkt ist hoffentlich mit meiner Erfahrung deutlich gemacht worden und ich kenne viele andere Fälle, wo sich ähnliches abspielte. Ich hoffe, daß Ihre Zeitschrift so tolerant ist, auch mal über die Schattenseiten der bunten Marionettenwelt zu berichten und aufzuklären.

Mit freundlichen Grüßen: Dennis Cavalera

 Ich muß zugeben, daß ich Ihrem Brief etwas ratlos gegenüber stand. Es drängte sich mir beim Lesen Ihrer Zeilen immer wieder der zart keimende Verdacht auf, daß hier versucht wird, mir einen Pudding auf die Schienen zu nageln. Wäre das denkbar? Aber da ich meist an das Beste im Leser glaube, nehme ich Ihre Horrorgeschichte einmal als wahr an. Eigentlich ist es ganz normal, daß ein neues Hobby in der Anfangsphase sehr fesseln kann. Da wird auch gerne und oft über-

trieben, was die Energie angeht, die in das neue Hobby investiert wird. Meistens stellt sich jedoch nach einiger Zeit der Effekt der Gewöhnung ein und der Umgang mit dem neuen Hobby kommt in "normale" Bahnen. Vor zwei Jahren machten wir einmal eine Befragung zu den Freizeitaktivitäten unserer Leser. An erster Stelle standen Aktivitäten im Freien oder mit Freunden, wie Sport u. dgl., an zweiter Stelle kam das Fernsehen und erst danach Videobzw. Computerspiele. Eigentlich denke ich nicht, daß Computerspiele einen höheren "Suchtfaktor" besitzen als eine beliebige andere Beschäftigung, die man sehr gerne betreibt. Ich kann mir nicht vorstellen, daß die von Ihnen geschilderten Zustände auch nur annähernd den sogenannten "Normalfall" widerspiegeln. Ich möchte hier aber nicht mit halbverdauten psychologischen Themen wie "Flucht in eine Scheinwelt" oder "Ersatzbefriedigung" herumwerfen - ich werde versuchen, dafür einen kompetenten Ansprechpartner zu finden. Es würde mich freuen, wenn sich noch andere Leser berufen fühlen, dazu ihre Meinung zu schreiben.

FÜMPF IST TRÜMPF

Hi Rainer Amadeus Rosshirt! Schl... So, genug geschleimt. Ihr habt es gewagt, die Brettspiele wieder ins Heft zu bringen! Dafür war aber das Poster aus der 3/94 stark. Das Allerbeste sind aber immer noch die Leserbriefe. Die Berichte, Charts und Tests stehen an zweiter Stelle. Hier kommen nun meine Fragen: 1. Ich will mir bald einen Amiga kaufen. Welchen Amiga bevorzugst Du? Den A500 oder A1200? 2. Gibt oder wird es bald Alone in the Dark II für den Amiga geben?


3. Die Bilder im "Viewpoint" von Dir sehen ja schrecklich aus. Ist das Dein zweites Ich? 4. Wirst Du jemals Dein wahres Gesicht zeigen?

5. Was für CDs sind das, die Du verschenkst?

OK, das war's. Mit den 20 Pf. unterstütze ich die Aktion "Leser für Rainers Gehalt". Übrigens: ich und alle meine Bekannten wollen das "RR Lebensgroß Poster" (neu, neu, neu)!

Bleib dran (an den Leserbriefen natürlich).

Dein: André Sebastian

 Sehr viele Leser wollen auf die Brettspiele nicht verzichten. Man kann es eben nicht allen recht machen. Da ich jetzt so wie ein Lehrer klinge - zu Deinen Fragen:

1. Der 1200er hat sehr viel mehr Möglichkeiten, wird (im Gegensatz zum 500er) noch hergestellt und wird ziemlich sicher die Amiga-Familie noch geraume Zeit am Leben erhalten.

2. Bis jetzt noch nichts bekannt. Es gibt viel zu tun - warten wir es ab.

3. Das besagte Bild war mein viertes Ich.

4. Nicht so lange ich kräftiger als der Fotograf bin oder es sonstwie verhindern kann. Nun aber mal im Ernst: Soll das hier ein Computer Magazin oder ein Poesie-Album sein?


5. Da kommst Du leider zu spät. Momentan gibts nix!

ABSCHLUß

Hallo Rainer! Oder sollte ich sagen: Charasee? Ja genau, Du hast richtig gelesen! Dem "BEB" (Briefkastenonkel entlarvender Bund) gelang es, Deine wahre Identität aufzudecken. Dein gesamter Lebenslauf konnte aus den Personalakten des Computec Verlages entwendet werden. Und nun soll es die ganze Welt erfah-

ren! Wahrer Geburtsort: Vysdxx (kleines Dorf in Chile). Nachdem Du 1942 dort geboren wurdest, mußt Du 1960 das Land verlassen, weil Du gegen den damaligen Gewaltherrscher "Scheefr Ed" rebelliert hast. 1961 wurde die Einwanderung von "Lainel Losshilt" in China vermerkt. Du gingst in das Lanolin Kloster von Hanoi, wurdest aber wieder ausgewiesen, weil Du Dir den Vollbart nicht abrasieren wolltest. Bis 1965 ist nichts weiter bekannt. In den 70ern lebst Du in Moskau, hast aber - vom KGB gejagt (weil Du volltrunken gegen den Kreml gep... hast) - das Land verlassen. Schließlich wurde eine Person mit dem Namen "Rainer Rosshirt" Mitte der 80er in Braunschweig inhaftiert. Nachdem im August 1991 von einem gewissen Chef Red die Kautions über 3,95 DM hinterlegt wurde, kam er wieder frei. Seitdem muß Rainer/Charasee diesen Betrag beim Chef Red abarbeiten, was aber bei einem Monatsgehalt von 95 Lire gar nicht so einfach ist - besonders wenn man die 450% Schuldzinsen pro Monat bedenkt. Aktuelle Adresse: Wohncontainer 12, in der unmittelbaren Umgebung des Verlagsgebäudes (33 Quadratmeter Wohnfläche), den Rainer mit weiteren 12 Verlagsmitgliedern bewohnt.

Ich hoffe, Du nimmst mir Dein "Outing" nicht übel: DOC

 Was der Schreiber dieser Zeilen der Umwelt mitteilen wollte, blieb mir leider verborgen. Ich habe mich aber beim Lesen des Briefes köstlich amüsiert und möchte ihn Euch nicht vorenthalten. Zu sagen bliebe mir eigentlich nur noch, daß ich nie in Braunschweig war! Bestimmt nicht!! Aber nun habe ich noch eine Durststrecke vor mir - den Weg von

INSERTENTEN- VERZEICHNIS

21st Century	9
Bachler	31
Bischof & Partner	35
Commodore	23, 163
Computec Verlag2, 3, 11, 19, 33, 121, 137
Ehba Soft	167
EMP	27
Funny Soft	133
Groß Elektronik	51
Happy Soft	133
Joysoft	45
Media-Point	25
Mirox	35
Multimedia Soft	147
Pfister	37
Pfitzenmeier	161
Philip Morris	164
Psygnosis	15
Sasse Versand	51
Soft & Sound	115
Spieltraum	161
Strucken	51
T.S. Datensysteme	11
Top Games	157
Top News Versand	157
U.S. Gold	17
Virgin	13
Wial	110, 111

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	85.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	95.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	75.90
ARCHON ULTRA 3,5"	59.90
ARMORED FIST 3,5"	64.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	95.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	79.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY DT. ANL. 3,5"	69.90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT. JE	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5"	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT	
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	109.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	69.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
DARK SUN -SHATERED LAND- SSI 3,5" VGA	54.90
DAY OF TENTACLE -M.MANSION 2- KOMPL. DT. VGA	69.90
DEAMONSGATE	79.90
DELTA - V - 3,5"	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DOOM VGA 3,5"	79.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE VGA	69.90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE -SSI- 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
FREDDY PHARKS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT -SIERRA- VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIREG GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG	75.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG	75.90
LILLOPOP DT. ANLEITUNG 3,5"	79.90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
MASTER OF ORION -MICROPROSE- 3,5" ENGL.	89.90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5"	89.90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	59.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
PATRIOT VGA	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH*	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECHBACK*	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFLIGHTER I	
POWERHITS BATTLETECH	69.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	54.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	69.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	89.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	45.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	69.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	85.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	69.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
RED CRYSTAL 3,5"	89.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	89.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	79.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	89.90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	65.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85.90
SILVERBALL - FLIPPER- DT. ANL. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	89.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	89.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	85.90

PC/IBM

SPACEWAR HQ! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1-4 ENGL.	89.90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
SPELUNX 3,5"	79.90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 -MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. VGA	54.90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER -WINDOWS- 3,5"	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F.- TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG *	95.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39.90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING DT. ANL. VGA	85.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVIN DT. ANLEITUNG	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 3,5"	29.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19.90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3,5" SVGA	34.90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29.90
BUCKROGERS II -MATRIX CUBED- 3,5" KPL. DT.	39.90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 3,5" DT. ANL.	34.90
CARRIERS AT WAR 5,25"	24.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19.90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29.90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29.90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- 5,25" VGA	19.90
ESPAÑA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	39.90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLDRUSH -SIERRA-	34.90
GOLF -DAVID LEADBETTERS- MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
HUMANS JURASSIC LEVELS 3,5" VGA -STAND ALONE-	29.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	39.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR -LEGEND OF THE FORTRESS- DT. ANL. 3,5"	29.90
JORDAN IN FLIGHT DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
KGB NUR 3,5" DT. HANDBUCH	34.90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 -THE BRAIN- 3,5" VGA	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" -LUCASFILM-	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29.90
OBITUARY 3,5" -PSYGNOSIS-	29.90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POPULOUS II DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 -GREAT COURTS 2 -5,25" VGA	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL., 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER -DYSNEY SOFTWARE- VGA 5,25"	29.90
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT -MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH -MAXIS- 3,5"	39.90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	34.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARYKOMPL. DT. 3,5"	39.90
SUPERSOCCER - STARBITE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34.90
TITUS THE FOX 3,5"	24.90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29.90
TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90
WAR IN THE GULF 5,25"	24.90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
WIZKID VGA 3,5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/90 11 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12



Wzial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT.	119.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.*	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/	
MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	29.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA - MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DAEMONS GATE	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS- DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.*	89.90
DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE	14.95
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIIZER KOMPL. DT.	89.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER -	9.95
EPIC - SHAREWARE COLLECTION - EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT - DOMARK - FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	104.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - GATEWAY 2: HOMEWORLD	85.90
85.90	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder „GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	45.90
55.90	99.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	104.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2.....)	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG	99.90
LANDS OF LORE	85.90
Laura Bow 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6*	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPAK	69.90
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONY - INTERAKTIVES COMIC - MAN ENOUGH - DIGI SOUND- MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
89.90	49.90
MANTIS FIGHTER - MICROPROSE- MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT - BEETHOVEN- MICROSOFT - STRAVINSKY- MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	119.90
99.90	44.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	29.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS - SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
PEGASUS 3.0	45.90
POLICE QUEST 4 - SIERRA -*	85.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAYTRACE MAGIC - Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE- RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	89.90
85.90	89.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION *	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
75.90	49.90
SPACE QUEST 4	69.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
109.90	89.90
STARTECK 25TH ANNIVERSARY	89.90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	29.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.*	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90

IBM/PC CD-ROM

TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	109.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR“ !! - 30 JAHRE BUNDESLIGA- TORNAO	45.90
59.90	29.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29.90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION *	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	29.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	69.90
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAT	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAT	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMAT	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMAT FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BOBBY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
ETERNAL CHAMPIONS DT. ANL.	124.90
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG	95.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STRETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG	89.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB*	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB*	89.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

Amiga

HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIIZER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHILION DT. ANLEITUNG 1 MB*	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 1 MB*	65.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB*	79.90
STARJUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB*	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TURNING POINTS*	65.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB*	79.90

Preishits Amiga

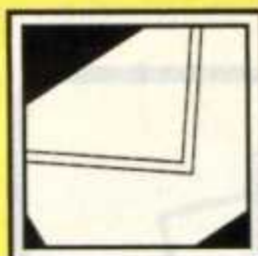
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY - PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
B.A.T. 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	24.90
BRUTAL CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29.90
19.90	29.90
COVERT ACTION - MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	24.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB	39.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20.00 Versand

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

Preishits Amiga

MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
MONSTERBUSINESS	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	



meinem Büro in die gemütliche Stammkneipe!

NO BRAIN NO PAIN

Hallo Rainer!

Wie Du sicher bereits gemerkt hast, habe ich Dir zum Andenken an meinen Brief eine Verpackung einer Milchschnitte beigelegt. Sie liegt entweder noch im Umschlag oder bereits im Mülleimer (auf den grünen Punkt geachtet?). Keine Angst, ich habe sie fein säuberlich vorher ausgespült. Was mich immer ein bißchen ärgert, wenn ich eine Milchschnitte in meinen kleinen Pausen zwischendurch esse, ist, daß dieser Streifen, mit dem man die Packung aufmacht, meistens abbricht, bevor man die Sache ganz offen hat. Dann muß man die Milchschnitte immer herausdrücken, was immer einen ganz argen Matsch gibt. Dann habe ich natürlich auch noch eine Frage: gibt es ein Computerspiel, bei dem man eine Milchschnitte isst, oder gar ein Spiel, in dem man Milchschnitten sammeln muß, um sich schließlich zu den Schokoriegeln hocharbeiten zu können?

**Gruß: Vitamin 13
P.S. Was machst Du
in Deinen kleinen
Pausen zwischendurch?**

✚ Eigentlich hätte diese schwache Leistung ohne Verzögerungen durch den Aktenvernichter wandern sollen. Zähneknirschend habe ich mich dennoch entschlossen, dieses bizarre Epistel abzudrucken - können wir doch alle etwas daraus lernen! Ja - doch wirklich! Nichts ist so schlecht, daß es zumindest nicht noch als abschreckendes Beispiel verwendet werden kann. Der Informationsgehalt dieser Zeilen wird selbst durch das Testbild der ARD noch übertroffen. Am Thema dürften noch weniger Leser interessiert

sein als an einem Dauertest von "Paragliding". Positiv ist jedoch anzumerken, daß die Verpackung des Schlabberkrams wenigstens gesäubert wurde. Auf die Erleuchtung, die Verpackung seitlich zu öffnen wartete der Verfasser vergeblich, was beredt Zeugnis über seinen Intelligenzquotienten, oder seiner Unfähigkeit zur Koordination mehrerer Finger ablegt. Was können wir daraus lernen? Wenn Ihr Euch schon unbedingt lächerlich machen wollt, dann sucht Euch wenigstens ein Thema aus, das interessanter ist.

RAINER BLÖDSINN

Ave Rainer!

Ich will Dir nun auch ein paar Zeilen schreiben, um diesem Briefträger die Arbeit zu erschweren. Aber nun ein Wort zu der Posteraktion in der Play Time (ja - ich auch!): Mir hätte eigentlich schon ein Schattenriß von Deinem Gesicht genügt. Ich war ja auch erst gespannt auf Dein Gesicht, aber als ich dann Deinen "wohlgeformten" A.. Hintern sah, hatte ich ehrlich gesagt keine Lust mehr auf mein Mittagessen, geschweige denn auf Dein Gesicht. Darum will ich sagen: Zeig uns Dein Gesicht nur, wenn es nicht schlimmer ist als der Hintern es verspricht! Es kann eben nicht jeder so schön sein wie dieser Zauberlehrling. Aber gemeinsam sind wir stark und holen Claudia zurück! Noch ein letztes Wort zum Poster (ja, es muß sein): Wenn unser Rossi so schüchtern ist oder uns vor einem Schock schützen will, dann ist das sein gutes Recht! Jedem soll sein Privatleben bleiben. So, das war es. Noch schöne Grüße an die Redaktion. Als Hilfe zum finanziellen (schweres Wort) Weiterexistieren (noch schwereres Wort) unseres Leserbriefenkels, habe ich noch etwas Geld beigelegt. Ich weiß, es ist lange

nicht genug, aber wenn wir uns zusammentun und jeder Rainer hilft, kann er es schaffen, sich einen Ferrari zu kaufen.

**Nochmals Ave: der
Bahlsen Cracker
P.S. Jaaaa wir stehn
auf Barbie!!!**

✚ Ich kann es inzwischen wirklich nicht mehr lesen. Schon bei dem Begriff "Poster" neige ich zu einem dezenten Blutsturz! Können wir es hier und heute beenden? Das wäre mir aber arg recht. Wir Du schon so überaus trefflich formuliert hast, habe selbst ich einen Anspruch auf mein Privatleben. Und mein Antlitz gehört mir!

Schönen Dank auch für die (etwas kümmerliche!) finanzielle Unterstützung. Für einen Ferrari langt es lang noch nicht, aber jeder fängt einmal klein an. Ferrero statt Ferrari!

RAINER UNSINN

Lieber Rainer Rosshirt!

Ich habe mich schließlich doch übelwunden (Mist, walum geht las "I" nicht? Ah - jetzt geht's wieder), Dir auch einen Brief zu schreiben. Nach dem Brief von Herrn Strub (schraub) kam jetzt noch ein Brief von einem gewissen R.Reinemann. Ich mach Dir einen Vorschlag. Du gibst die Adresse an uns (Deine Fans) weiter und Du bist den Kerl für immer los! Doch wechseln wir lieber das Thema. Wieso hast Du Dich auf dem Poster umgedreht? Das ist nicht fair! Vielleicht hat sich Claudia Schiffer extra wegen dem Poster die Play Time gekauft und sitzt nun heulend zu Hause, weil sie immer noch kein Bild von Dir hat. Übrigens wußte ich noch gar nicht, daß Deine Augen im Dunkeln leuchten (siehe Seite 92 Ausgabe 2/94). Damit kannst Du Karriere machen! Ich sehe es schon vor mir: "Rainer, die lebende Taschenlampe, die allerdings in keine Tasche

paßt." Du kannst aufatmen, es ist fast vorbei. Dieser Brief war Rainer Unsinn.

Tschüß: Somebody

✚ Na ja, auch nicht viel vorteilhafter als Dein Vorgänger - aber gute Ansätze. Mit etwas Gewandtheit hätte vielleicht ein richtiger Leserbrief daraus werden können. Warum sollte ich die Adresse von R.R. meinen drei Fans geben? Individuen wie den guten Reinemann möchte ich doch gar nicht loshaben. Freunde kommen und gehen, aber ein guter Feind bleibt Dir fürs Leben! Die Eventualität einer tränenüberströmten C.S. fällt leider (seufz) in den Bereich des absolut Unwahrscheinlichen.

RAINER WAHNSINN

Hallo Rainer!

Zuerst einmal zu Eurem Poster: Dein Hinterteil ist mehr als nur sexy - es ist gigantisch! Nun zu meinem unscheinbaren Problem: Ich beziehe seit einiger Zeit die Play Time. Tja - und jetzt habe ich einen PC. Wenn ich könnte, würde ich die PT gegen ein Abo der PC Games tauschen. Also, kann ich? Themawechsel: Du bekommst entschieden zu wenig weibliche Post. Und das bei Deinem Körper! Unverständlich!!

**In ständiger Eifersucht auf Claudia:
Deine Evelyn**

✚ Ich... äh... humm... hüstel... ist ein Wechsel des Abos ohne weiteres möglich. Allerdings nur schriftlich an unsere Aboabteilung. Daß ich gelegentlich vera... tschuldigung... auf den Arm genommen werde, bin ich ja gewöhnt. Allerdings brachte es mich noch nie vorher so in Verlegenheit (ich bin eben etwas schüchtern). Etwas röter im Gesicht und um eine schöne Illusion reicher, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen.



KLEINANZEIGEN

AMIGA

Verschenke Amiga-Spiele (Originale). Anrufen: 0751/62918 pro Anrufer nur 1 Spiel!!!

Verkaufe CDTV, Tast. A 500 Monitor 1084 S, 3,5 Lfw., CD-ROM-Lfw. Drucker, Maus, Joystick, Lothar Matthäus, War in the Gulf, 2 CD (Holiday Maker) Preis DM 800,-, Patrick Viganske, Frau Luna Str. 27, 19322 Wittenberge

Suche Nigel Mansell's World Championship. Verk. Super-

frog. Ronny Schneider, Am Park 2, 01561 Zabeltitz

Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Amiga Action Replay 3, 3,5" Floppy, Bücher, Stereo-Sampler, 100 Spiele, Drucker, Preis VB Tel. 06051/75499

Verk. CDTV-Set + Originale für DM 900,- Falk Engelmann, Str. der Stahlwerker 1c, 01705 Freital oder Tel. 0351/4760054

Verkaufe A500+ mit Umschaltplatte 2.0. 2 Joysticks, Maus,

Mauspad, ext. Laufwerk 1 MB Neu DM 950,-, für DM 550,-. Holm Nowak. Tel./Fax 03433/82854

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2.Laufwk., Turbok. 68020, v. Zubehör, VB an Dominik Reuss, Tel. 09722/1628 Stationsb. 8, 97440 Stettbach

Versch. L.o.Temp., Gob2, Lar 2+3, Indy 3+4, LoK, Zak, ManM! Sch. DM 2,- an A. Herzog, Herbststr. 20, 85757 Karlfeld! Der 150. bek. alle!

Verkaufe original Flashback für DM 50,- oder tausche gegen Jurassic Park, Indiana Jones IV oder gegen Mortal Kombat. Tel. 06772/6353

Verschenke A 1200. Die 400ste Zuschrift erhält ihn. Schickt DM 2,- an Rafael Hubrecht, Mendelstr. 24, 21031 Hamburg

Suche Tips und Cheats für MAD TV. Sascha Elsner Tel. 02307/17498

Suche dringend "Der Landsitz von Morteville"; zahle sehr gut bis DM 100,- Tel. 05652/6189 Hartmut in BSA

C64/C128

Verk. orig. Spiele: X Out, Atomino je DM 25,-, Night Dawn DM 15,-, Jinks Graffiti Man je DM 10,-, Big Ten (Fips, Wahn, Leonardo u.a.) DM 40,- André Popperl, Riesengebirgstr. 10, 35528 Gemünden Tel. 06453/1380

Verkaufe C64 mit Floppy + Tastatur + Diskettenbox + viele Spiele + Leerdisketten DM 170,- Tel. 02683/43829

Verkaufe für C64 MR-Heli, Gauntlet, Hostages für je DM 25,-, AMC für DM 35,- und F-14 Tomcat DM 50,- Tel. 03302/802883

Verschenke für C64 Indiana Jones II, Impossible Mission und Exterminator, schickt DM 2,- in bar an Henning Sothmann, Paul Jordan Str. 2, 17671 Hennigsdorf (der 104te bekommt sie)

Verkaufe C64, Farbmon. Data-sette, The Final Cartridge III, Diskettenbox mit 79 Spielen, Floppy VP DM 500,- Tel. 08123/4548

Tausche Top Software! Write to A.Beck, Sissiweg 8, 86551 Aichach, suche außerdem Tubo-Ass bis DM 10,-

NES

Verkaufe einen Nes Super Set mit Super Mario Bros 3 und Flintstones für DM 250,- und einen Nes Super Set auch mit Super Mario Bros 3 für 200,- DM. Alle mit 4 Controller, 4-Spieler-Adapter und den super drei Spielen. Verkaufe auch für Super Nes Mortal Kombat 90,- Anrufen bei Charli Tel. 298358

SNES

Tausche neue SNES Games, auch Mega CDs. Tausche MD, CD-ROM-Spiele, Zubehör, alles universal gegen 3DO, CD 32. Tel. 07354/2873

Privater Spieleclub sucht dringend jede Menge (sehr gerne auch Sammlungen) SNES-, MD-, GB-Module. Wir freuen

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PLAY TIME** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> PC | <input type="checkbox"/> Atari |
| <input type="checkbox"/> Game Gear | <input type="checkbox"/> Mega Drive | <input type="checkbox"/> Kontakte |
| <input type="checkbox"/> PC-Engine | <input type="checkbox"/> Super NES | <input type="checkbox"/> Diverses |
| | <input type="checkbox"/> C64/C128 | |
| | <input type="checkbox"/> Lynx | |
| | <input type="checkbox"/> Game Boy | |

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in
PLAY TIME



uns auf Deinen Anruf unter Tel. 0641/71250

Verkaufe SNES mit 4 Spielen (Street Fighter, Mario Kart, Cybernator, Mario World) für DM 430,- Tel. 07223/7868

Verkaufe SNES + 6 Spiele z.B. Flashback, Shadowrun + Ascii Pad + US/Jp Adapter für DM 800,-. Neupreis 1000,- Tel. 08532/920073

Verkaufe Starwing, Street Fighter 2 und Super Wrestlemania für je DM 59,-. Oliver Schaller, Tel. 09766/287

Wer tauscht sein SNES mit 2 Joypads + 8 Spiele gegen meinen MD mit 14 Spielen. Verkauf möglich. Wenn es gute Spiele sind, geht das auch. Tel. 0711/622682

Tausche neue SNES/Mega CDs. Tausche MD, CD-ROM, alles universal, Spiele, Zubehör gegen 3DO oder CD32. Tel. 07354/2873

Verschenke an 50. und 100. Brief Zelda 3 und Street F. 2 Turbo. Schickt DM 3,- an: Björn Struwe, Am Sandberg 4, 23623 Gnissau.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy + 7 Spiele (Tiny Toon Adventures, Kirby, Fortress of Fear etc.) für DM 250,-. Tel. 05172/4826

Verkaufe Game Boy-Spiel. Terminator II, Mega Man I, Bad n Rad, Spider-Man I für DM 60,-, 50,-, 60,- und 50,- DM. D. Fedov Bottler, Sybillestr. 1, 77815 Bühl

Verkaufe Top Gun und Nemesis für DM 60,- Tel. 04171/75639 Christoph Scheibner, Höllenberg 33, 21423 Winsen/Luhe

Hilfe!!! Wer schreibt mir den Lösungsweg von Spiderman 2.

Hendrik Richter, Eichenweg 2, 84405 Dorfen

Verkaufe Spiele je DM 40,- z.B. Double Dragon 3, Side Pockets, Qix, Fortress of Fear und Tennis. Tel. 05351/41234 Helmstadt

Verk. GB + 12 Spiele + wiederaufladbares Batterieset. U.a. Mortal Kombat, The Battle of Olympus, Xenon 2. Alles zusammen für DM 500,-. 02252/1310 (Zülpich) Holger. Mo.-Fr. 14 - 18.30 Uhr.

Tausche George Foremans KO Boxing und Burai Fighter Deluxe gegen WWF King of the Ring. Schreibt an Florian Auth, Hauswurzer Str. 7, Gasthof Heurich, 36119 Neuhif. Tel. 06655/2854

GAME GEAR

Verschenke Game Gear an den 4.440sten der mir DM 2,- geschickt hat. Adresse: Greßererstr. 25, 38229 SZ an Jeny Werer. PS: Geld nur in bar.

Bitte, bitte, bitte, bitte schickt mir die Special Moves zu Mortal Kombat Tel. 03378/2297, 14-18 Uhr

Verk. Game Gear mit 10 Top Spielen, Lupe, Netzadapter und Autoadapter für DM 500,- Tel. 07551/60225 ab 16 Uhr.

PC

Wer will dem PC-Club beitreten? Monatliche Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen und Tips & Tricks rund um den PC. Bei Interesse kurzer Brief und DM 2,- in Briefmarken an: André Allers, Wilhelm Eylmann Str. 8 a, 22946 Großensee

Verkaufe Gabriel Knight für MS DOS (ganz neu) DM 60,-. Tel. 06171/76139 nach 20 Uhr: Original! Englisch 3,5.

Verkaufe: Strike Commander DV für DM 85,-, Police Quest 3

DV für DM 60,-, Atac DV für DM 80,-, A320 Euro DV für DM 60,-. Tel.030/7915113

Shareware für PC, 50 Disks 3,5 nur das Beste, z.B. Doom, über 100 MB, DM150,- Tel. 02599/7032 Thomas

Achtung! Verschenke X Wing, Kyrandia und mehr an jede 30ste Zuschrift. Schicke DM 2,- an Nicol Soboll, Hainerweg 3 a, 63303 Dreieich

Verk. PC Originale: Ambush at S. DM 45,-, Xenobots DM 35,-, Chuck Yeagers AC DM 25,-, Star Trek 25th An. DM 35,- Tel. 03464/515059 Mario

Verkaufe Star Trek 1 und Tor- und Teameditor für Bundesliga Manager. Suche North & South. Ruft mich an: 07272/75480 Verlangt Dirk

Verkaufe: Monkey Island II, DM 50,-, Syndicate DM 50,-, Sherlock Holmes DM 50,-, Planets Edge DM 45,- Tel. 030/6366809

Verkaufe günstig Topspiele z.B. Civilization, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Jurassic Park usw. Gratis Preisliste anfordern bei Norbert Abels, Kleines Feld 22, 26892 Heede

Der PC Computerclub "Club 2000" sucht noch (aktive) Clubmitglieder. Jedes Mitglied erhält ein Diskettenmagazin. Die Diskette beinhaltet jede Menge Demos aktueller PC-Spiele. Kostenl. schriftliche Infos bei D. Weisbrod, E.-Geck Str. 16b, 76189 Karlsruhe

Wanted: Macs Opera von Rainbow Arts. Originalversion. Zahle gut! Ruft mich jeden Tag ab 18 Uhr an Tel. 039037/250

Tausche Original F-15 II, Monkey Island 2, Thunderstrike, 688 Attack Sub gegen ATAC und Harrier Jump Jet oder senden

Sie mir Angebote. Verkäufe Double Density 2.0 für DM 35,- Falcon für DM 20,-, USS John Young für DM 20,- Rico Meier, Nr. 80, 18299 Kronskamp

Verk. Indy 4, X Wing, Police Quest 3 u. L.T. of Infocom für je DM 39,-. VL u. TK2 für DM 10,- Tel. 07654/1895

Jeder, der DM 5,- an A. Ganter, Weberweg 2, 79843 Löffingen schickt, bekommt das Shareware-Adventure TK2.

Verkaufe Indycar Racing DM 60,-, F-15 III DM 40,-, Car & Driver DM 30,-, Syndicate DM 45,-, Comanche Mission Disk 1+2 DM 70,- Tel. 07973/6590, 18-21 Uhr

Verk. Powermonger, Wings of Fury, Power Drift, Fort Apache, Hill Street Blues zusammen DM 60,- nach Absprache auch getrennt erhältlich Tel. 07973/5985, 18-21 Uhr

Verk. Grafikkarte Trident TVGA 8900cl inkl. Treiber + Util. + Handbuch DM 80,-, Grafikkarte OAK VGA-Karte inkl. Treiber + Util. + Handbuch DM 60,-, Tel. 07973/6590, 18-21 Uhr

Verkaufe Gamecard (2x analog) DM 30,-, Drucker Panasonic KX-2123, farbtauglich, 24 Nadel, Einzel- u. Endlospapier, 1 Jahr alt, neu DM 650,-, VB DM 400,- Tel. 07973/5985, 18-21 Uhr

Tausche Beholder 1/MM 3/Dune 1 gegen Goblins 2 oder 3/Sam & Max. Auch Verkauf für DM 40,- pro Spiel. Tel. 033633/6017 Christopher.

Suche dringend die Lösung für das Game Rex Nebular (auch Kopie). Kaspar Hunziker, Hornstr. 6, CH - 8714 Feldbach

Verk. über 10 Spiele (incl. Logical, Kill. Cloud, TV Sports Foot., Traders usw.). Komplett DM



50,- + VK. Tel. 08461/8732
ab 19 Uhr. Thomas

Tausche Links 386pro mit 2
Zusatzkursen gegen andere
Golf- oder Sportspiele (Pool
usw.). Krohn, Ahornweg 10,
99706 Sondershausen

Verkaufe Dune 2 DM 40,-,
Space Crusade DM 40,-, UW 2
DM 60,-. Tel. 06071/23942

Verschenke Aces over Europe,
Anstoß und Sam & Max. Sendet
DM 2,- in bar an mich. Gebt den
gewünschten Titel an. Der Sieger
wird ausgelost. Viel Glück! Hen-
ning Steinberg, Beethovenstr.
12, 22083 Hamburg

Verschenke Alone in the Dark,
Privateer und Zool. Schickt DM
2,- an Robert Janik, Rehefelder
Str. 86, 01127 Dresden. Der
105te bekommt die Spiele.

Verkaufe SB 16 ASP Multi CD
für DM 285,- oder 2025 ÖS
VB. Zustand fast ungebraucht.
Tel. 0043/07722/2759 M.Löf-
fler

LYNX

Lynx-Jaguar-Club Österreich,
monatl. Clubzeitschrift. Info bei:
Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-
4020 Linz, Austria

DIVERSES

Verk. Mickeys Dangerous
Chase (ohne Anleitung) für DM
45,-, King of the Monster (mit
Anleitung) für DM 70,-. Marco
Piscopia, Magdalenstr. 66,
64579 Gernsheim Tel.
06258/3545

Superverdienst von Zuhause
aus. Arbeitseinsatz 4-6
h/Woche DM 1-2.000,-
/Monat. Info gegen DM 5,- bei
Hr. Waismayer, c/o OBV, Post-
fach 16, 1016 Wien/Öster-
reich

Suchen Programmierer (C, T-
PASCAL) für Spiele im Kreis

Bottrop und Gladbeck. In Arbeit
ist ein Rollenspiel. Tel.
02041/28729, 15-20 Uhr,
Stefan.

Verkaufe Powertips. Massenhaft
für jeden was dabei. Für DM
15,- (NN möglich + DM10,-).
Schreibt an Christian Kettwig,
Postfach 1611, 46393 Bocholt.

NES mit 2 Joypads und 10
Spielen für DM 400,- zu ver-
kaufen. Tel. 02407/6100

MEGA DRIVE

Verschenke Jurassic Park, Final
Fight, Street Fighter. Schickt DM
3,- an Christian Kettwig, Post-
fach 1611, 46393 Bocholt. Der
99ste bekommt sie.

Chakan für DM 30,- und Sunset
Riders für DM 50,- zu verkauf-
en. B.Scholz, Lauterstr. 15,
71083 Herrenberg

Verk. MD Magnum Set u. Spie-
le Ecco, Mercs NP DM 570,- für
DM 250,- (Neuwertig), R. Mus-
cat, Rosengasse 6, 92259
Neukirchen

Priv. Spieleclub sucht dringend
noch jede Menge SNES-, NES,
GB- und MD-Module. Meldet
euch unter Tel. 0641/71250

Tausche Aladdin gegen: Jungle
Strike, Gunstar Heroes, Pugsy
oder Toe Jam & Earl 2. Tel.
07231/55367 ab 16 Uhr

Verkaufe Mega Drive Games z.
B. Shinobi - Toe Jam & Earl -
Rings of Power, alle a. DM 60,-
Patrick Stiller Tel. 09133 2198

Verk. Road Rash II, Monaco GP
II, Tiny Toons, Sonic I zusam-
men DM 120,-, Tel.
07973/6590, 18-21 Uhr

KONTAKTE

Computerclub sucht Mitglieder
(für Amiga). Jährlich DM 48,-,
Info anfordern AMIGA Club,
Seestr. 80, 23879 Mölln

**Mehr Service + mehr
Beratung = mehr Spaß!****SOFTWARE HITS PC****3,5" TOP 20:**

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Caste	DA	94,90
Hatrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Combat	DV	99,90
Pacifik Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche		
inkl. Mission Disk	DV	109,90
Day of the Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmähermann	DV	99,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DA	99,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus		
(inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 8		
inkl. Speech Pack!	DV	129,90

Alle Preise in DM.

Nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit,
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

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

Einkauf von neuen Produkten zum
Testen, verbilligter Einkauf für
Mitglieder, Vereinseigentum kann zu
Hause getestet werden, Hotline für
Mitglieder, Weiterbildungsangebote,
Infoveranstaltungen
Fragen Sie Ihren
SOFT & SOUND-Partner

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-5	je	CD	49,90
Beatle Uhse			
„Heisse Supergirls“		CD	49,90
Carol Lynn			
Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nightwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Pom Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	44,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	44,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	44,90
VTO Foxy Clips		CD	39,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	79,90
VTO Teresa in Paradise		CD	79,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	69,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	44,90

Abgabe nur an Volljährige

HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM	49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM	239,00
Soundblaster 16 Basic	DM	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM	379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM	449,00
Orchid GameWave 32	DM	349,00
Orchid SoundWave 32	DM	549,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	419,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	439,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	449,00
Fax Modem 14.400 intern	DM	349,00
Videoblaster SE		
inkl. Aldus Photostyler	DM	599,00
HD-Disketten 3,5"	DM	11,90
Gravis PC Game Pad	DM	49,00
Gravis Pro Analog	DM	89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM	169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM	259,00
Competition PC-Stick	DM	69,00
Super Mouse II,	DM	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM	6,00

**Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Partner.
Ab sofort zu unglaublich günstigen Konditionen.
Rufen Sie uns an.**

**SOFT & SOUND-Filialen finden
Sie in folgenden Städten:**

52 062 Aachen	Schildstr. 4	0241 /30131	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	0621/632722
59 755 Arnberg-Neheim	Lange Wende 30	02932/1094	23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	0451/794345
51 465 Bergisch-Gladbach	Hauptstraße 71	02202/44624	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str.104	auf Anfrage
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	030/3962821	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	0621/101203
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	0521/138033	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	0251/278515
53 123 Bonn	Schieffelsweg 24	0228/625076	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	06821/26797
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	0531/508231	41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	02131/278967
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	0211/4910187	49 074 Osnabrück	Heinrich-Heine-Allee 7	0541/21230
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	0203/21084	31 224 Peine	Echternstr. 14	05171/72923
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	09131/26658	08523 Plauen	Stresemann Str. 25	03741/24527
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	0761/287112	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	05971/2219
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	02331/26774	27 721 Ritterhude	Riesstr. 47	04292/9876
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	040/458115	66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	06821/632163
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	040/224633	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	06232/49107
24 116 Kiel	Sternstr. 18	0431/970046	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	05331/61820
56 068 Koblenz	Markenbildch. Weg 24	0261/31848	67 547 Worms	Luisenstr. 10	06241/88444
50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	0221/121806			

**SOFT & SOUND Software GmbH,
Rethelstraße 130, 40 237 Düsseldorf,
Tel: 0211/633 006, Fax 0211/64 11 123**



Workshop (Teil 2)

SIMCITY 2000

Ein paar Straßen, Wasserrohre und Stromleitungen machen alleine noch lange keine Stadt aus! Die lieben Sims müssen erzogen, im Zaum gehalten und sogar noch belustigt werden, damit sie sich bequem, in Eurem Dorf zu bleiben!

ERZIEHUNG

Schulen und Colleges fördern den IQ der Städter. Je höher dieser IQ ist, desto attraktiver ist die Stadt für neue Einwohner. Anfangs reicht eine Schule und etwas später ein College. In den ersten Jahrzehnten steigt das Verlangen nach Zuschüssen sehr schnell. Unterstützt Ihr die beiden Institutionen in Eurer Jahresbilanz bereits zu etwa 50%, ist es effektiver, zusätzlich ein oder zwei Schulen - im Höchstfall ein College - zu erbauen, als die finanzielle Hilfe anzuheben. Die Schüler werden auf diese Weise gleichmäßiger aufgeteilt und können deshalb besser unterrichtet werden. Dennoch kommt Ihr mit dieser Methode nicht umhin, die Zuschüsse über kurz oder lang auf 100% zu steigern. Weisen die Schulen dann trotzdem noch einen schlechten Grad auf, z.B. D oder F, sind sie ein-



fach zu überfüllt. Baut eine neue und Ihr habt das Problem gelöst. Colleges haben eine größere Kapazität, daher wird nur gelegentlich ein weiteres benötigt.



bewahrt wird. Versucht daher, den Grad der Büchereien möglichst hoch zu halten, denn für sie gilt das gleiche wie für die Ausbildung - je mehr von ihnen, desto besser.

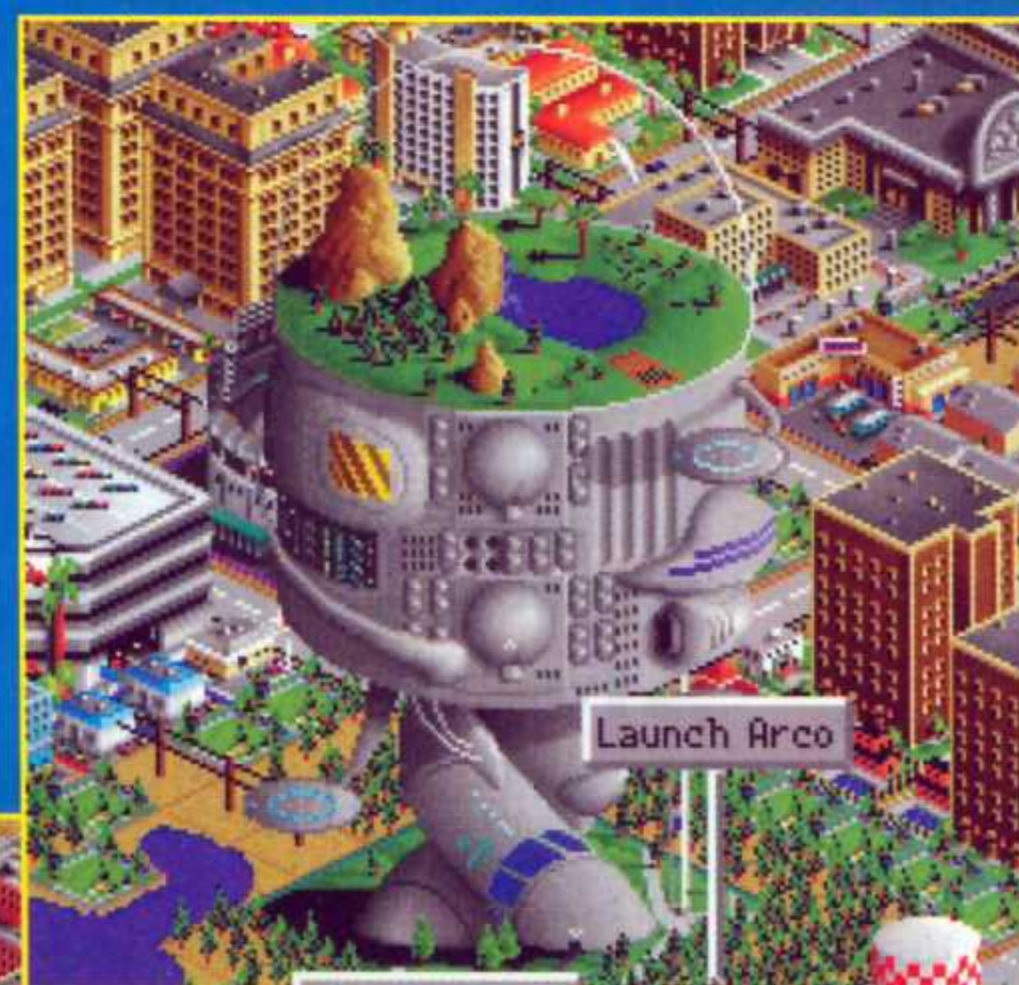
ÖFFENTLICHE DIENSTLEISTUNGEN

Sie verhalten sich ebenso wie Schulen und Büchereien - Quantität steigert Qualität. Der Feuerwehr kommt, außer im Falle eines Brandes, nur geringe Bedeutung zu, Polizei und Krankenhaus sind schon eher elementare Bestandteile Eurer Stadt. Polizeidienststellen sind vor allem

stützen. Ein Gefängnis wird erst dann relevant, wenn Ihr eine Einwohnerzahl von mindestens 120.000 habt. Es ist eine ideale Möglichkeit Verbrechen einzudämmen, denn die Übeltäter können nicht immerzu in Arrestzellen von Polizeiwachen in Gewahrsam genommen werden. Achtet auf die Kapazität des Gefängnisses, denn überschreitet sie 100%, haben die Wächter keinen Überblick mehr. Die Schurken fliehen in einem unbeobachteten Augenblick und die Verbrechensrate steigt wieder.

HÄFEN

Wenn die Bevölkerung allmählich zu explodieren beginnt, fordern Eure Bürger Hafen und Flughafen. Diese zwei bringen die Wirtschaft zum Florieren. Der Hafen fördert den industriellen Bereich, der Flughafen den Handel. Steht es um die Wirtschaft schlecht, könnt Ihr aber auch schon vorher Häfen bauen. Fangt mit ein paar Quadraten an und achtet darauf, genügend Platz zu lassen, wenn Ihr sie später erweitern wollt. Beide verursachen eine Menge



Nach der Ausbildung in Schule und College sorgen Museen und Büchereien dafür, daß das vermittelte Wissen nicht langsam dahinschwindet, sondern weitgehend

in Industriegebieten in jedem zweiten bis dritten Block erforderlich. Ansonsten könnt Ihr sie gleichmäßig über die Stadt verstreuen. Krankenhäuser braucht Ihr nur jeden dritten bis vierten Block aufzustellen, vergeßt aber nicht, sie ausreichend zu unter-





Ein militärischer Stützpunkt kann Nachteile wie auch Vorteile haben. Wenn Ihr der Regierung Land für einen Stützpunkt zusprecht, entscheidet sie, wo er hinkommt. Welche Art von Stützpunkt Ihr erhaltet, müßt Ihr auch der Regierung überlassen. Die vier Arten sind: die Army, die Navy, die Air Force oder Missile Silos. Liegt Eure Stadt an einer Küste, werdet Ihr mit großer Wahrscheinlichkeit einen Navy-Stützpunkt bekommen, ist sie flach einen Air Force-Stützpunkt, ist sie mäßig hügelig, erhaltet Ihr einen Army-Stützpunkt und ist sie sehr hügelig

Hilfe herangezogen werden. Nur die Missile Silos machen eine Ausnahme. Da sie nur Abschußrampen für Raketen sind, können sie keine Truppen zur Unterstützung schicken. Werden sie gegen Monster eingesetzt, würde eher die Stadt als das Monster zerstört werden. Nachteile sind mehr Straßenverkehr und gesteigerte Kriminalität, wenn die Soldaten z.B. Landurlaub haben und in Eurer Stadt "einen drauf machen". Arcologies sind riesig große Gebäude, in denen bis zu 65.000 Menschen wohnen können. Sie haben eigene Wohn-

Umweltverschmutzung, also baut sie nicht mitten ins Herz einer Wohnsiedlung, sondern lieber an den Rand von Industriezonen.

VERGNÜGUNGS-PARKS

Sie sind das A und O Eurer Stadt - ohne sie geht jede noch so wirtschaftlich starke Stadt langsam aber sicher zugrunde. Angefangen mit den kleinen Parks, die an jede freie Straßenecke gesetzt werden können, erstreckt sich das Angebot über große Parks, Zoos und Stadien bis hin zu Yachthäfen. Wohn- und Gewerbeblocks werden sich in der unmittelbaren Nähe dieser Parkanlagen rasch zu Hochhäusern entwickeln.

von 120.000 werden die Arcologies verfügbar. Das Rathaus hat keine weitere besondere Funktion, außer daß die umliegenden Gebäude im Wert steigen. Klickt Ihr die Stadthalle an, werdet Ihr Informationen über die prozentmäßige Verteilung von Wohnblocks, Industriegebieten, Gewerbegebieten, Vergnügungsparks etc. erhalten. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Ihr die Verhältnisse der einzelnen Bereiche zueinander überprüfen wollt. Der Llama Dome ist eine außergewöhnliche Attraktion und wird deshalb von vielen Einwohnern besucht. Gebiete um ihn herum steigen, wie beim Rathaus, im Wert.



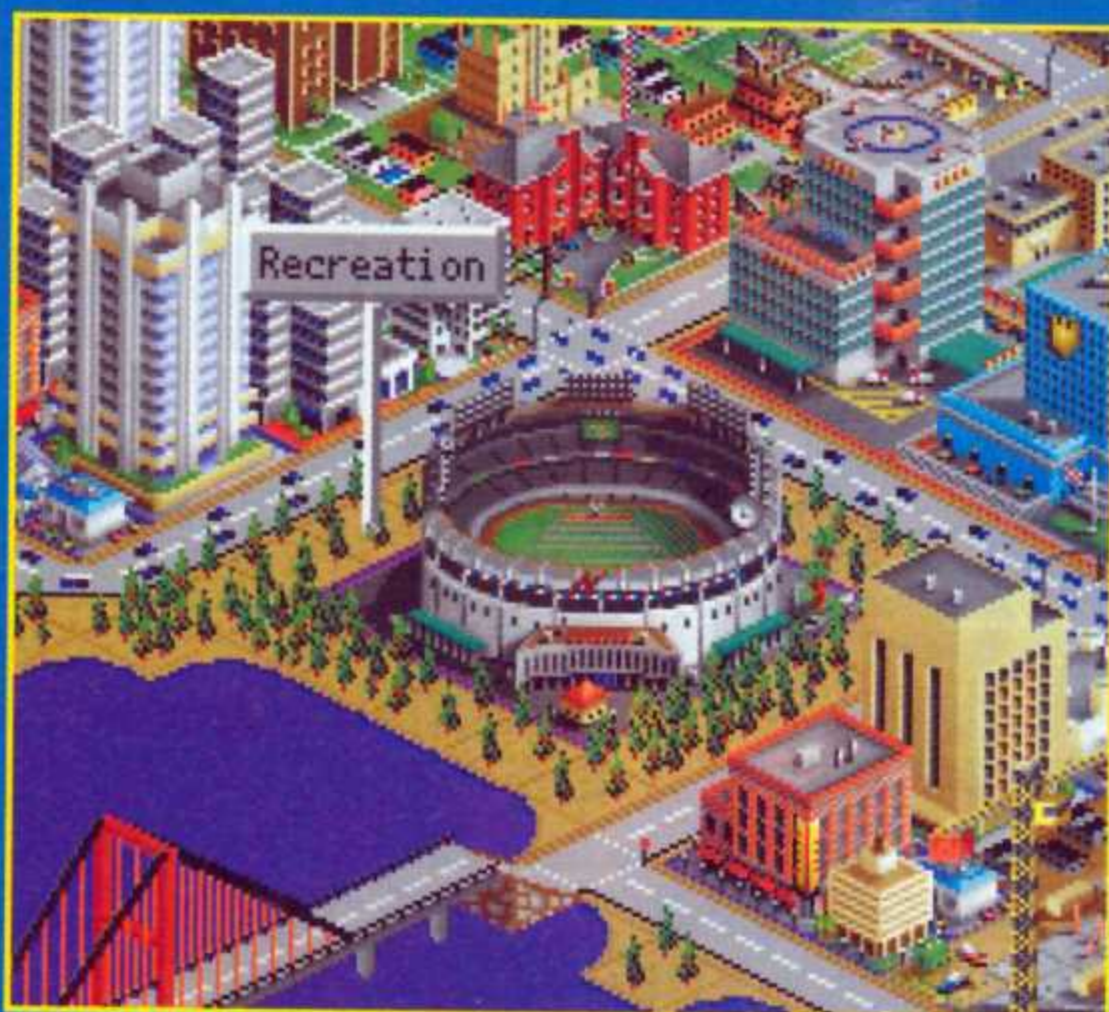
Missile Silos. Die Vorteile sind z.B., daß der Handel durch die Soldaten, die schließlich auch Kaufkräfte sind, gefördert wird. Ein ganz wesentlicher Vorteil besteht in der Möglichkeit, durch einen Stützpunkt Katastrophen schneller eindämmen zu können. Bei Bränden, Aufständen, Monstern etc. können nicht nur Feuerwehr und Polizisten, sondern auch Militärtruppen zur

einbezogen werden. Denn Menschen, die außerhalb wohnen, werden vielleicht innerhalb eines Arco arbeiten und umgekehrt. Ob Euch entrüstete Sims weiterhin Eures Bürgermeisteramtes entheben oder unter Eurer Führungskraft zu stolzen Mitbürgern werden, liegt jetzt natürlich wieder mal in Eurer Hand.

Silke Menne

BONUSGESCHENKE

Mit steigender Größe der Bevölkerung werdet Ihr ein paar ganz nützliche Gebäude erhalten. So z.B. bekommt Ihr bei der Einwohnerzahl von 2000 ein Rathaus, bei 10.000 eine Stadthalle, 30.000 einen Llama Dome, bei 60.000 wird Euch ein Militärstützpunkt angeboten und bei der Zahl





PLAY TIME CHARTS

Die aktuellen Verkaufs- charts

ACHTUNG!

PLAY TIME-Leser bestimmen ihre eigene Hitliste

Die media control-Charts spiegeln lediglich die Rangliste der derzeit meistverkauften Spiele wieder. Diese Werte sagen allerdings nichts darüber aus, was auf Eurer Festplatte bzw. in Eurem Konsolen-Schacht am häufigsten gespielt wird. Deshalb seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für eine neue monatliche Rubrik, die Leser-Charts, selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.) und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME .

MEDIA CONTROL CHARTS

MS-DOS

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. Sim City 2000	Maxis	9	2.
2. Anstoß	Ascon	2	3.
3. Sam & Max	LucasArts	4	2.
4. Flight Simulator 5.0	Microsoft	1	6.
5. TFX	Ocean	6	4.
6. Privateer	Origin	5	6.
7. Aufschwung Ost	Sunflowers	3	3.
8. X-Wing	LucasArts	8	13.
9. Indy Car Racing	Virgin	12	3.
10. Jurassic Park	Ocean	10	4.
11. Elite II - Frontier	GameTek	13	5.
12. Syndicate	Electronic Arts	14	9.
13. Day of the Tentacle	LucasArts	7	8.
14. Pirates! Gold	MicroProse	15	5.
15. Aces over Europe	Dynamix	11	4.
16. Terminator Rampage	Bethesda Softworks	18	3.
17. Kolumbus	Software 2000	-	1.
18. Mortal Kombat	Virgin	-	1.
19. Pinball Fantasies	21st Century	-	1.
20. Lands of Lore	SSI	16	7.

COUPON

Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

Mein System: _____

Absender: _____

An den: Computec Verlag GmbH & Co KG
Redaktion PLAY TIME,
Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34, 91074 Nürnberg



Rebel Assault



Sim City 2000



Anstoß



Die Siedler

PC CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	3.
2. Day of the Tentacle	LucasArts	4	8.
3. Strike Commander	Origin	2	3.
4. Lawnmower Man	Sales Curve Ltd.	-	1.
5. Iron Helix	Spectrum Holobyte	10	2.
6. Comanche	Novalogic	6	2.
7. Der Patrizier	Ascon	7	11.
8. Dune	Virgin	5	8.
9. The 7th Guest	Virgin	3	8.
10. King's Quest VI	Sierra	8	11.

AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Anstoß	Ascon	1
2. Die Siedler	Blue Byte	2
3. Mortal Kombat	Virgin	6
4. Elite II - Frontier	GameTek	5
5. Aufschwung Ost	Sunflowers	3
6. Jurassic Park	Ocean	4
7. Kolumbus	Software 2000	-
8. Syndicate	Electronic Arts	9
9. Ambermoon	Thalion	11
10. Turrigan III	Rainbow Arts	7
11. Cannon Fodder	Virgin	13
12. Lothar Matthäus	Ocean	8
13. Dune II	Virgin	10
14. Winter Olympics	U.S. Gold	-
15. Goal	Virgin	12
16. Simon the Sorcerer	Adventuresoft	-
17. Burntime	Max Design	14
18. Campaign II	Empire	18
19. Soccer Kid	Krisalis	16
20. Gunship 2000	MicroProse	15

LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	141	Amiga
2. Anstoß	Ascon	114	divers
3. Syndicate	Electronic Arts	93	divers
4. Privateer	Origin	92	PC
5. Mortal Kombat	Diverse	91	divers
6. Doom	ID Software	90	PC
7. Day of the Tentacle	LucasArts	85	PC
8. X-Wing	LucasArts	83	PC
9. Sam & Max	LucasArts	70	PC
10. Rebel Assault	LucasArts	66	PC
11. TFX	Ocean	49	PC
12. Street Fighter II	Diverse	46	divers
13. Dune II	Virgin	42	divers
14. Sim City 2000	Maxis	41	PC
15. NHL Hockey	Electronic Arts	38	divers
16. Civilization	MicroProse	35	divers
17. Super Mario Kart	Nintendo	33	Super NES
18. Jurassic Park	Diverse	32	divers
19. Pirates! Gold	MicroProse	31	divers
20. Turrigan III	Rainbow Arts	31	Amiga



Das Produzieren von Computersoftware ist ein riskantes Geschäft. So riskant, daß nur ein einziger Fehltritt selbst ein großes Softwarehaus wie MicroProse ins Schwanken bringen kann. Dieser Fehltritt war Darklands, in dessen Entwicklung Hunderttausende investiert wurden und das sich dann als Megaflop entpuppte. Doch die schlechten Zeiten sind vorbei. Die neue Produktreihe von MicroProse besteht aus erstklassigen, innovativen Spielen, die das Herz eines jeden Gamers höher schlagen lassen. Allen Unkenrufen zum Trotz: The boys are back in town!

Insbesondere im Bereich der PC-Simulationen hat man mit Across the Rhine und 1942 - The Pacific Air War gleich zwei heiße Eisen im Feuer. 1942 ist der erste Flugsimulator, der dem Spieler ermöglicht, die einzelnen Missionen nicht nur zu fliegen, sondern diese auch bis ins kleinste Detail vor auszuplanen. Bisher war es so, daß der Spieler/Pilot sich in sein Flugzeug setzte, um exakt definierte Missionen zu fliegen. Nach erfolgreichen Missionen ging man unmittelbar zur nächsten über, wobei der dynamische Zusammenhang zwischen

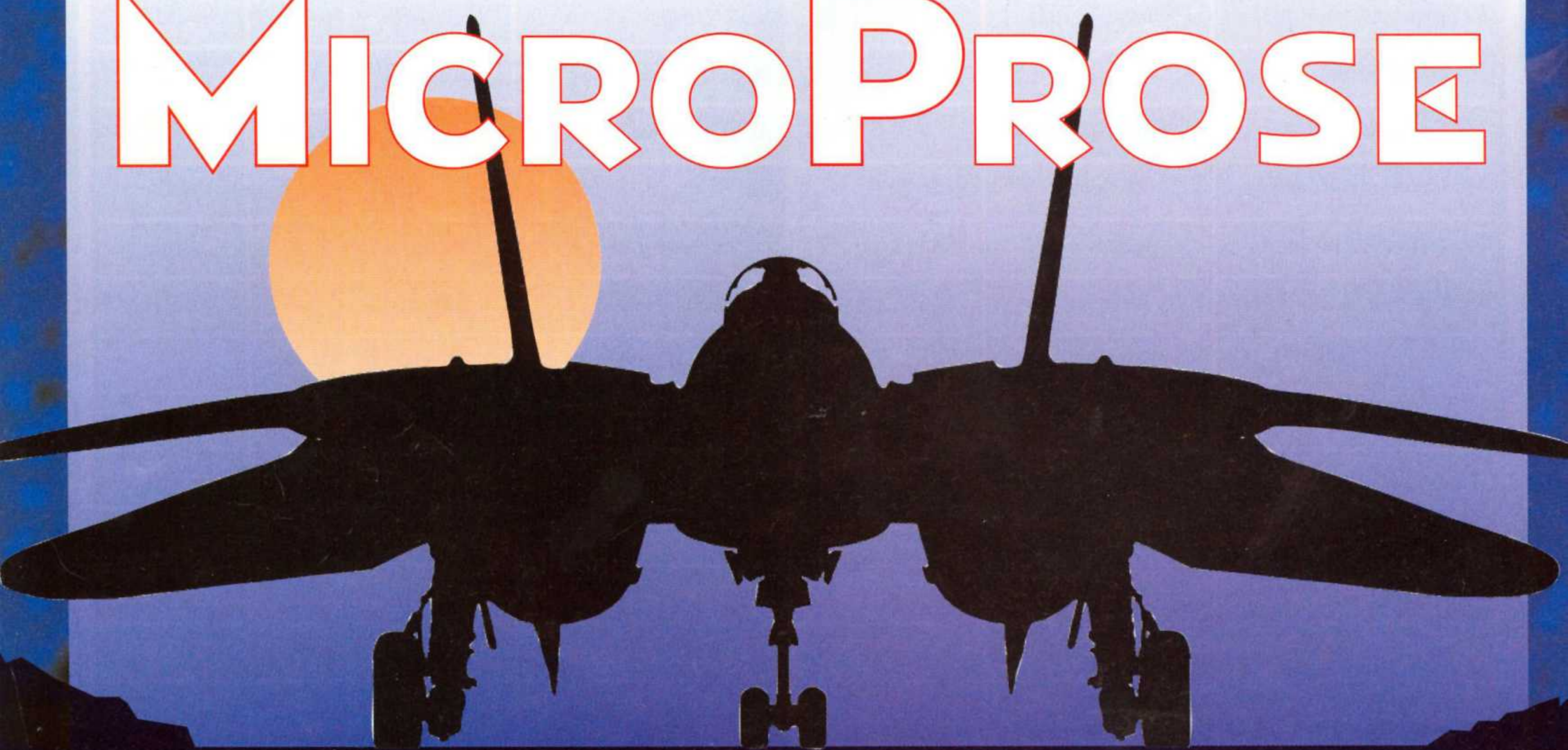
der Mission und dem weiteren Verlauf der Kampfhandlungen unklar blieb. In 1942 hingegen spielt die Taktik und Planung eine Hauptrolle. Aufklärungsflüge, Finden der feindlichen Basen und Angriffe auf die gefundenen Ziele werden zunächst in der Kommandozentrale geplant. Nachdem die letzte Bombe abgeworfen ist, das feindliche Munitionsdepot zerstört ist und die siegreichen Helden heimkehren, ist das einzig und allein das Verdienst des Spielers, der jede Aktion selbst geplant hat.



● **Bloodnet konnte leider nicht den von MicroProse erhofften Erfolg erzielen.**



EIN BESUCH BEI MICROPROSE





Eine weitere Neuerung besteht darin, daß man nicht auf ein einzelnes Flugzeug beschränkt ist. Während der Luftkämpfe kann man jederzeit jedes beliebige Flugzeug in der Staffel fliegen. Sollte man beispielsweise während eines Angriffs das Bedürfnis haben, die feindlichen Gebäude selbst in die Luft zu jagen, wechselt man einfach in den Bomber. Auch das virtuelle Cockpit ist ein Novum in Sims dieser Art. Anstatt mit den Pfeiltasten die unmittelbare Umgebung zu checken, kann man dies bequem mit der Maus erledigen. Der Vorteil: Man kann nun die

Gegend visuell erforschen, ohne die Ansicht auf die Überkopfanzeigen und Instrumente zu verlieren.

Das ist bei weitem noch nicht alles. Ein Mission-Builder, ein Film- und Editiersystem, über 400 verschiedene Missionen, die Fähigkeit, Wetter und Zeit zu kontrollieren und ein Kartensystem stehen ebenfalls zur Verfügung. Außerdem präsentiert 1942 - The Pacific Air War über AI-Routinen (Artificial Intelligence) Grafiken und Sounds, die alles bisher Dagewesene, einschließlich Aces over Europe oder Strike Commander, in den Schatten stellen. Fazit: Das wird ein Superhit!

● **Buchstäblich in letzter Sekunde ist die testbare Version von F-14 Fleet Defender bei uns eingetroffen. Das Review findet Ihr ab Seite 46.**



PLAY TIME

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE MAGAZIN
PLAY TIME

SONDERAUSGABE 1/94

**DIE NÄCHSTE
GENERATION**

**Sensationell
Die neuen 32- und
64 Bit-Systeme!**

PC CD-ROM

Amiga CD32

Atari JAGUAR

Panasonic 3DO

Nintendo-PROJECT REALITY

Sega SATURN und MEGA CD

PLAY TIME Sonderheft 1/94

**DIE NÄCHSTE
GENERATION**

- Die 32- und 64Bit-Systeme im Schlagabtausch?
Wir sagen, wer die Nase vorne haben kann.
- Neue Konsolenwunder von Sega und Nintendo?
Wir sagen, was Segas und Nintendos Saturn und Project Reality wirklich leisten werden.
- Die CD, das Speichermedium der Zukunft?
Wir sagen, was dafür spricht, was dagegen.
- PC-Spiele, zukünftig noch besser?
Wir sagen, was technisch machbar ist.
- Wachablösung im MS DOS-Bereich?
Wir sagen, wie sich PCI-Bus und VL-Bus mit Spielesoftware verstehen.

Mit PLAY TIME

into the
future

für nur
DM

9,80

Ab 30. März im Zeitschriftenhandel erhältlich!



● Zurück an die Spitze mit Across the Rhine? Die Grafiken sehen jedenfalls schon vielversprechend aus. Für Deutschland ist übrigens gerade eine spezielle Version in Arbeit.

WASSERSPIELE, TEIL 2

In Across the Rhine, dem neuen Panzer-Simulator von MicroProse, übernimmt der Spieler die Rolle eines Panzerfahrers während der Invasion der Alliierten in der Normandie. Das Spiel konzentriert sich auf Panzerschlachten an der Westfront, die unmittelbar nach dem D-Day im Juni 1944 ausbrachen

und Mitte 1945 mit der Niederlage des Deutschen Reiches endeten. Across the Rhine ist bereits das zweite Spiel dieser Art, das von MicroProse veröffentlicht wird. MicroProse produzierte auch M1 Tank Platoon, das bisherige Referenzspiel in diesem Genre. In Across the Rhine könnt Ihr entweder auf amerikanischer oder deutscher Seite kämpfen. Die Amerikaner, unter dem Befehl von General

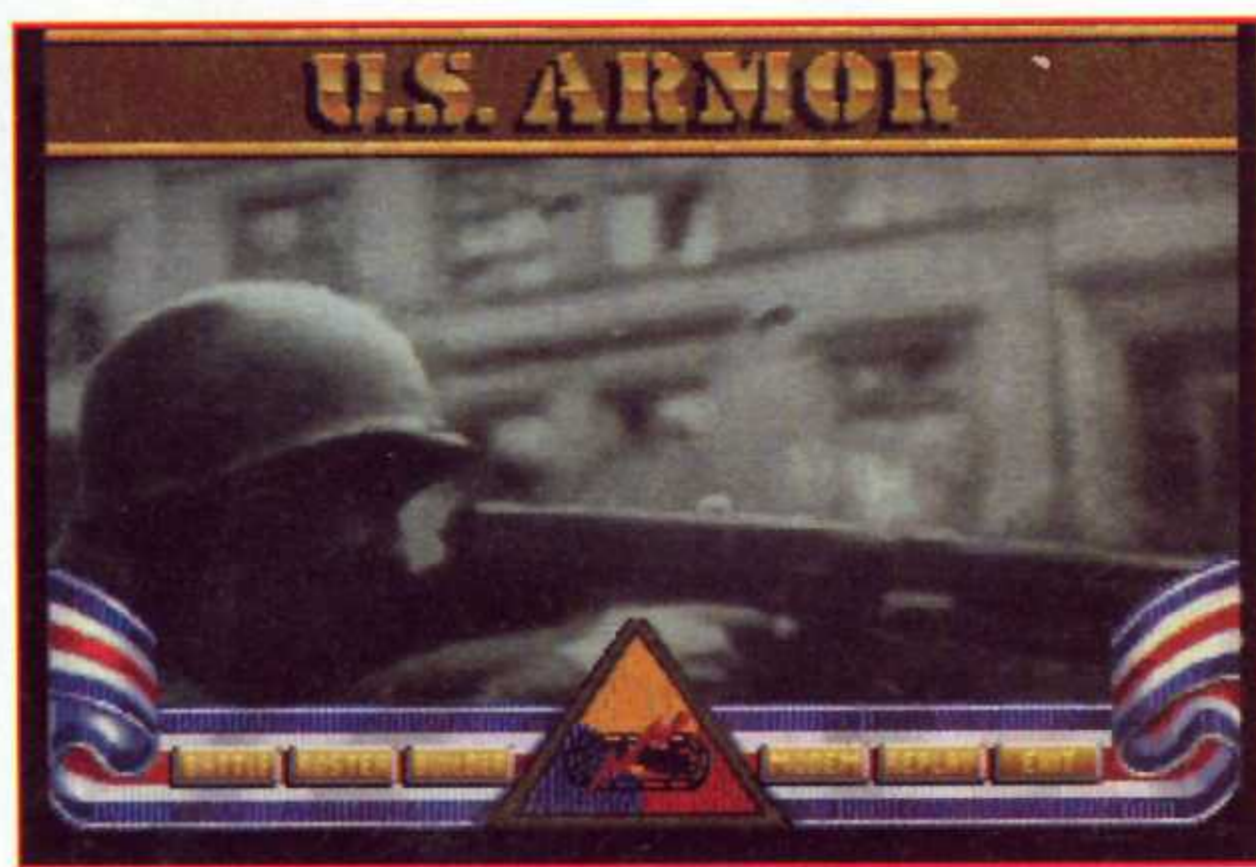
George S. Patton, werden durch die 4., 7. und 10. Armored Division vertreten, während auf deutscher Seite die 11. und 116. Panzer-Division kämpfen. Bei der Recherche für dieses Spiel wurden ehemalige Mitglieder dieser Divisionen als Berater hinzugezogen. Across the Rhine kann grafisch und spielerisch voll überzeugen.

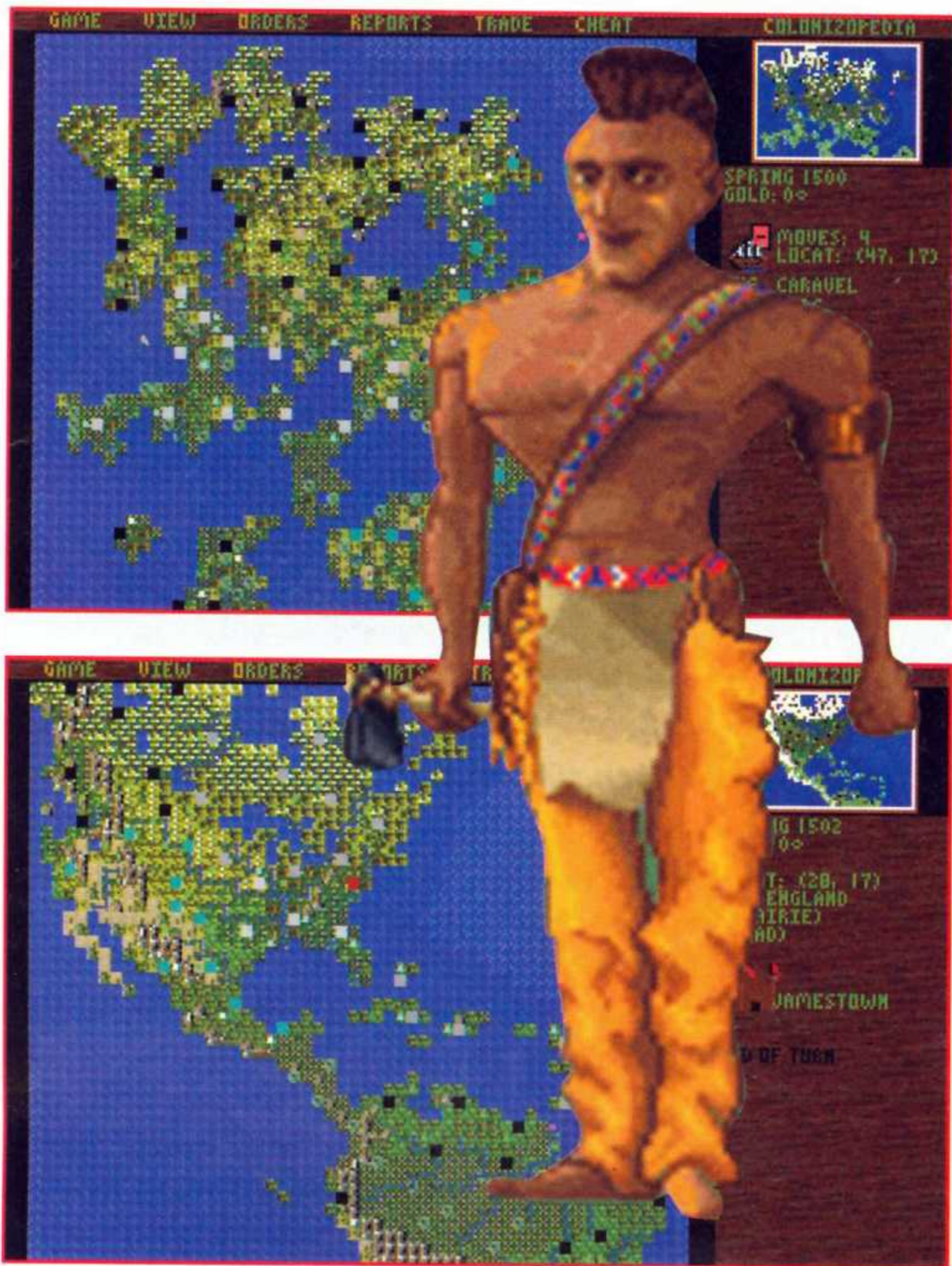
TOP SECRET

Die Bilder der beiden folgenden Previews wurden Play Time und der Schwesterzeitschrift PC Games exklusiv zur Verfügung gestellt. Auf ausdrücklichen Wunsch der Designer weise ich darauf hin, daß es sich um laufende Arbeiten handelt und die Grafiken sich daher noch ändern können.



● Die Sache mit der Moral: Nicht nur in Deutschland wird es heftige Kontroversen wegen Across the Rhine geben. Im Moment sollen zumindest einige Szenen entschärft werden.





● Nachdem Civil War endgültig eingemottet wurde, trumpft Sid Meier mit Colonization ganz groß auf.

COLONIZATION

Colonization ist das langersehnte Nachfolgeprodukt zu Sid Meiers Civilization. Hier geht es um die Entdeckung und Kolonisierung der Neuen Welt (Amerika) oder eines vom Computer generierten Kontinents. Das Interface funktioniert im Prinzip

genauso wie das in Civilization. Die Spielfiguren, wie Schiffe, Pioniere, Trapper etc., werden als Icons dargestellt, die per Maus oder Tastatur bewegt werden. Die Entdeckungsreise beginnt im Jahre 1492. Einmal gelandet, beginnt man sofort mit dem Bau der ersten Kolonie. Den Mitgliedern der Gruppe



● Ähnlichkeiten mit dem Klassiker Civilization lassen sich wohl nicht leugnen, oder Mr. Meier?

FUNNY-SOFTWARE

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr
Preisänderungen vorbehalten
Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM
Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

EntertainmentCenter für Computer-Software und Videospiele®
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str.99
70469 Stuttgart/Feuerbach
Telefax: 0711/8179995
0711/8568534 - 850325

FUNNY? Find' ich gut!	70469 Stuttgart Stuttgarter Str.99 Tel.: 0711/8568534	73430 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663
34117 Kassel Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389	07546 Gera Laasener Str. 29 Tel.: 0365/200610	NEU!NEU!NEU! Seit 1.10.93 70178 Stuttgart Paulinenstr. 50
30159 Hannover Georgswall 3 Tel.: 0511/321796	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.: 0761/382590	Einigkeit und Recht auf Freizeit!

FUNNY SOFTWARE TOPTEN®

1. Battle Isle II
2. Sim City 2000
3. Kyrandia II
4. Chr. Kolumbus
5. Der Planer

6. TFX
7. Indycar Racing
8. Der Rasenmähermann
9. Alone in The Dark II
10. Pinball Fantasies

Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

ACHTUNG! ACHTUNG!
NEUERÖFFNUNG
STUTT GART LADEN 2!
SEIT 1.10.93
STUTT GART
STADTMITTE
PAULINENSTR. 50
70178 STUTT GART

Bestellservice:

Niedersachsen: Hannover 10-18.30 0511/321796	Hessen: Kassel 10-18.30 0561/711389
B.-Württemberg: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590	B.-Württemberg: Stuttgart 10-18.30 Uhr 0711/8568534

Die Preise der mit „a.A.“ gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Programm	Amiga	Atari	IBM
Aces of Europe	-	-	98,95
Aces of the Deep	-	-	a.A.
Alone in the Dark II	-	-	98,95
Anstoß	75,55	75,55	75,55
Ambermoon	89,95	-	98,95
Apocalypse	53,95	-	-
Archon Ultra	-	-	89,95
Aufschwung Ost	69,25	-	75,55
Battle Isle II	89,95	-	89,95
Beneath a steel Sky	69,25	-	83,65
Big Sea	a.A.	-	75,55
Blue Force	a.A.	-	87,90
Bloodnet	-	-	105,25
Burning Steel II	-	-	89,95
Burntime	75,55	-	89,95
Campaign 2	75,55	-	89,95
Cannon Fodder	69,25	-	75,55
Chart Breaker	a.A.	-	a.A.
Chessmaster 4000 Turbo	-	-	75,55
Christoph Columbus	83,65	-	89,95
Clash of Steel	-	-	75,55
Comanche DD II	-	-	62,95
Dark Stone	a.A.	-	a.A.
Dark Sun	-	-	98,95
Der Clou	75,55	-	89,95
Der Planer	-	-	89,95
Der Planer extra	-	-	44,95
Die Siedler	89,95	-	89,95
Doom	-	-	a.A.
Dungeon Master II	a.A.	a.A.	a.A.
Dracula	-	-	89,95
Dragonsphere	-	-	98,95
DSA II	-	-	89,95
Eilmania	53,95	-	a.A.
Elite 2	62,95	-	75,55
Empire de Luxe deutsch	-	-	75,55
Empire de Luxe Data	-	-	53,95
Falcon Mission II	-	-	75,55
Fleet Defender	a.A.	-	a.A.
Flugsimulator 5	-	-	98,95
Flugsimulator DD Amsterdam	-	-	62,95
Flugsimulator DD München	-	-	62,95
Flugsimulator DD Düsseldorf	-	-	62,95
Forgotten Castle	-	-	89,95
Formula 1 Grand Prix	75,55	75,55	98,95
Gabriel Knight	-	-	89,95
Goblins III	-	-	89,95
Harpoon II	a.A.	-	89,95
Hattrick	75,55	-	94,95
Hired Guns	75,55	-	89,95
Inca II	-	-	98,95
Indy Car Racing	-	-	89,95
Jurassic Park	62,95	-	75,55
King's Quest VII	-	-	a.A.
Lands of Lore	62,95	-	69,25
Larry VI	-	-	105,25
Legend of Kyrandia II	-	-	83,65
Links Castle Pines	-	-	53,95
Links Pro	-	-	105,25
Lil' Devil	-	-	a.A.
Lothar Matthäus	69,95	-	69,95
Mad News	75,55	-	89,95
Maniac Mansion 2 dt.	-	-	98,95
Mech Warrior II	-	-	a.A.
Mortal Combat	62,95	-	62,95
Mr. Nutz	53,95	-	-

Programm	Amiga	Atari	IBM
Pacific Strike	-	-	98,95
Perihellon	69,25	-	-
Pirates Gold dt.	-	-	98,95
Pizza Connection	89,95	-	98,95
Police Quest IV	-	-	83,65
Privateer	-	-	98,95
Privateer Datadisk 1	-	-	44,95
Privateer Speech	-	-	42,95
Railroad Tycoon de Luxe	-	-	105,25
Return to Zork	-	-	98,95
Rise of the Robots	a.A.	-	a.A.
Rüsselsheim (Detroit)	-	-	75,55
Sam and Max	-	-	98,95
Shadowcaster	-	-	89,95
Silver Ball	-	-	69,25
Sim City 2000	-	-	89,95
Sim City 2000 Data	-	-	a.A.
Simon the Sorcerer	75,55	-	98,95
Software Manager	75,55	-	89,95
SSN-21 Seawolf	-	-	89,95
Starlord	-	-	105,25
Star Trek - Judgement Rites	-	-	89,95
Star Trek - The Next Generation	-	-	a.A.
Stone Keep	a.A.	-	a.A.
Strike C. Tac. Operations	-	-	42,95
Striker	-	-	75,55
Strike Commander	-	-	98,95
Strike Commander Speech	-	-	42,95
S.U.B.	62,95	-	75,55
Subwar 2050	-	-	105,25

79098 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

Syndicate	69,95	-	89,95
Syndicate Datadisk	53,95	-	53,95
TFX	-	-	98,95
Turrican III	69,95	-	-
Ultima VIII	-	-	98,95
Ultima VIII Speech	-	-	44,95
Ultimate Pinball Quest	a.A.	-	a.A.
Under a Killing Moon	-	-	a.A.
Victory at Sea	-	-	89,95
V for Victory IV	-	-	89,95
Wing Commander Academy	-	-	75,55
X-Wing DD II	-	-	53,95
Zeppelin Giants of the Sky	75,55	-	89,95
Zool II	62,95	-	-

CD-ROM

Battle Isle II	89,95
Beneath a steel sky	116,05
Burning Steel II	83,65
Comanche	110,65
Der Clou	89,95
Der Planer	98,95
Doom	89,95
Dragonsphere	98,25
Empire Deluxe	89,95
Inca II	123,95
Lil' Devil	89,95
Maniac Mansion II dt.	105,25
Megarace	89,95
Rebell Assault	98,95
Super Strike Commander	98,95
Syndicate Plus	110,65
TFX	105,25
Ultima VIII	125,95

Laufwerke für Amiga DM 129,-
Speichererweiterung Amiga 500 auf 1MB DM 69,-
Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise bitte erfragen.
SUPERAUSWAHL • TEUFELISCHE PREISE
AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN
und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung



werden hierfür bestimmte Aufgaben zugeteilt. Das ökonomische Modell von Colonization hängt in erster Linie von diesen Berufsgruppen ab. Es gibt Scouts, die die Gegend erforschen, Zimmerleute, Priester, Trapper, Weber usw. Diese Einheiten können einzeln kontrolliert werden und tragen wesentlich zum Gedeihen der Kolonie bei. Natürlich bleiben auch Konflikte nicht aus. Wenn man sich nicht gerade mit Indianern rumschlagen muß, kommt es zu Streitereien mit den Kolonisten anderer Nationen oder - gegen

Ende des Spiels - zu einem Kampf um die Unabhängigkeit vom einstigen Heimatland. Unabhängigkeit und die Gründung eines autonomen Staates sind auch die Ziele des Spiels. Hierzu steht ein Zeitraum von etwa 300 Jahren zur Verfügung. Während dieser Zeit

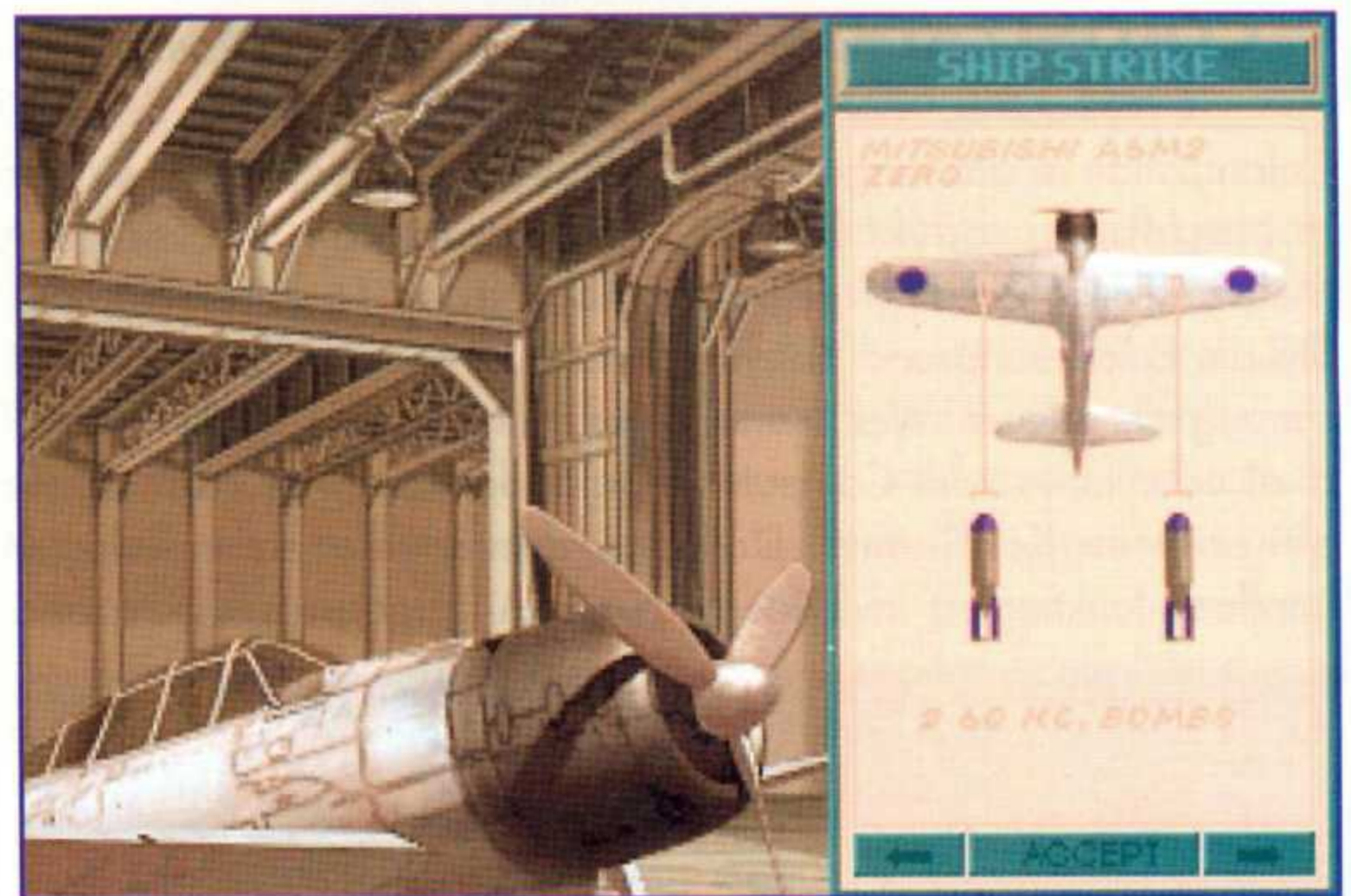
gefördert, Rohstoffe verarbeitet, neue Kolonien gegründet und die Ländereien erforscht werden. Je größer der Wohlstand, desto höher die Zahl neuer Einwanderer. Obwohl Colonization seinem Vorgänger in vielerlei Hinsicht ähnlich ist, flossen genug neue Ideen in das Spiel ein, um es sowohl für Zivilisati-

● **In Deutschland noch nicht lieferbar: Pirates! Gold für den Mega Drive. Bald auch für deutschsprachige Piraten?**

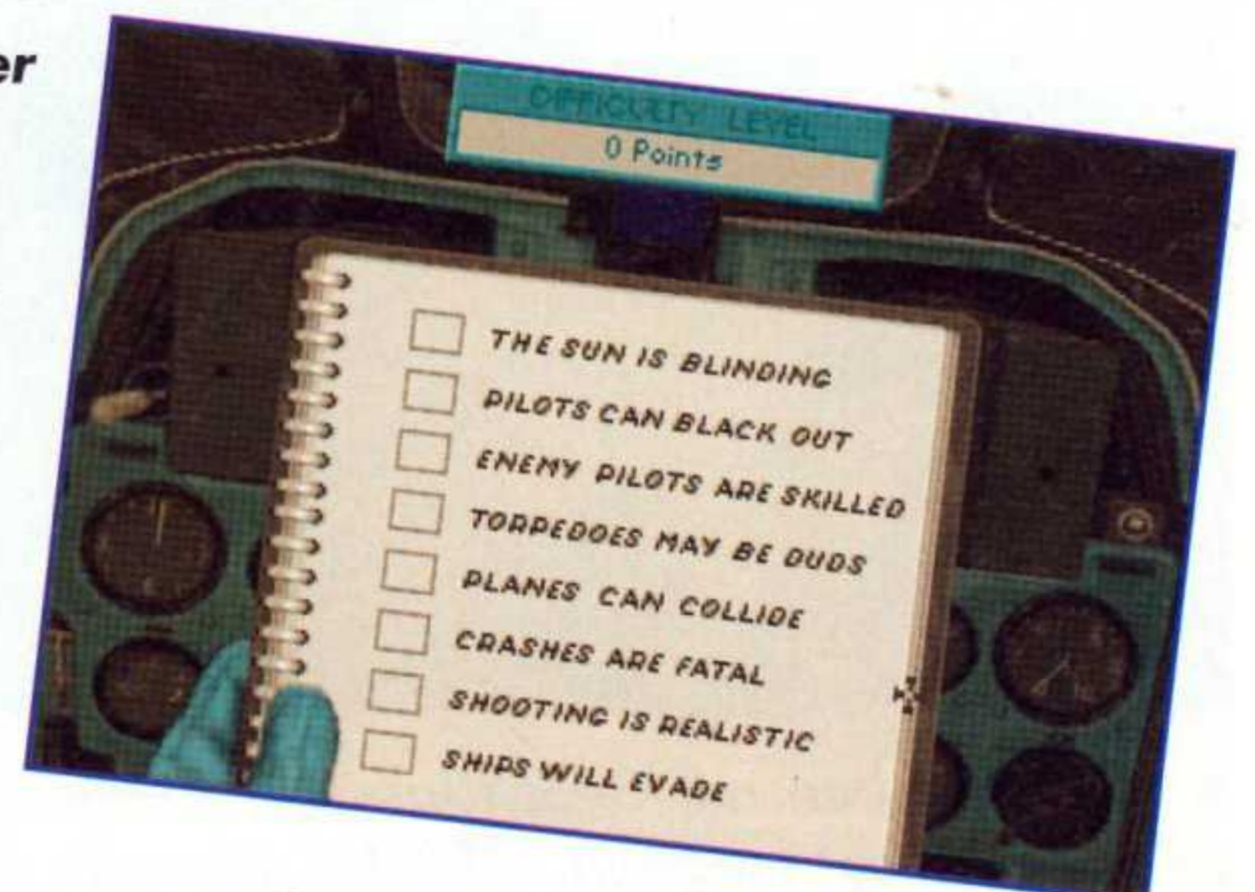
m ü s s e n
B o d e n -
s c h ä t z e
on-Veteranen als auch für Neu-
linge interessant zu machen.

MASTER OF MAGIC

Master of Magic ist das zweite Spiel in der neuen "Master of..."-Produktreihe. Das erste Spiel in dieser Gruppe war das sehr erfolgreiche Master of Orion. Vom Handlungsablauf sind diese beiden Produkte sehr verschieden. Master of Magic



● **Genauso wie Fleet Defender traf auch 1942 - Pacific Air War erst kurz vor Tor-schluß in der Redaktion ein. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr sowohl Preview als auch Review in dieser Ausgabe findet. Ganz davon abgesehen: das Spiel hat es mehr als verdient.**





Gegners wandern kann. Über die Astraltore der zweiten Ebene gelangt man wieder in die untere Ebene und befindet sich dann mitten im Gebiet des verdutzten Gegners, dessen Befestigungsanlagen durch diese Aktion schlichtweg umgangen wurden. Wie im klassischen Rollenspiel wird man auch in Master of Magic aus Erfahrung klug. Neue Zaubersprüche werden gesammelt, wodurch die magischen Kräfte wachsen. Außerdem könnt Ihr Städte bauen und Armeen formen. Master of Magic wird sowohl Rollenspielern als auch Simulationsfans zusagen. Die getestete Version war etwa zur Hälfte fertig und machte bereits in diesem frühen Stadium einen sehr guten Eindruck. Mit der Veröffentlichung ist im Herbst/Winter dieses Jahres zu rechnen.

KONSOLEN

Für den Konsolenspieler gibt es ebenfalls Erfreuliches zu berichten. MicroProse setzte Sid Meiers Klassiker Pirates für das 16 Bit-System um. Wer die Computerversion dieses Klassikers kennt, weiß, daß Spielspaß und Motivitation hier im Überfluß vorhanden sind. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Freibeuters, der in der Karibik der spanischen Flotte das Fürchten beibringt. Schwertkämpfe, Seeschlachten und Flirten mit der



● **Masters of Orion war im vergangenen Jahr für eine Überraschung gut. Ob das dem Nachfolger Masters of Magic ebenfalls gelingt?**

Tochter des Gouverneurs sind nur einige Elemente dieses Software-Evergreens, der auch auf dem Mega Drive gut überkommt.

Sowohl SNES- als auch Mega Drive-Versionen sind für Impossible Mission 2025 in Arbeit. Dieses Spiel war 1990 ein Hit für den Amiga, Atari und PCs. Die Konsolenversion wurde natürlich stark verbessert. Die Handlung: Im Jahre 2025 baut der Bösewicht Elvin Atombender in einem Labor, das sich in einem gut bewachten Turm befindet, Kampfroboter, die er bei seinen Welteroberungsplänen einsetzen will. Der Spieler kann zwischen drei Charakteren wählen: Tash, die flickflack-schlagende weibliche Kampfmaschine, Felix der Riot Ranger und RAM, der Roboter. Eure Mission besteht darin, den Turm zu erobern und die

Kampfroboter zu deaktivieren. Um Zugang zum obersten Stockwerk zu erlangen, muß außerdem noch eine Reihe von Rätseln gelöst werden. Hier wartet schon Erzgauner Elvin ungeduldig auf den Endkampf. Vorsicht ist geboten: Wo die Kampfroboter hinhacken, wächst kein Bit mehr! In jedem Stockwerk gilt es, neue Puzzle-teile zu finden, die dann auf einem Bildschirm zusammengefügt werden müssen. Das Spiel verfügt über sechs verschiedene Level, bassige Techno-Musik und High-Tech-Waffen wie Power-Magneten, holografische Verkleidungen und Jetpacks.

MÖGEN SIE BACH?

Um es vorwegzunehmen: Sid Meiers CPU Bach für das 3DO-System ist kein Spiel, sondern ein Musiksimulator. Das Programm komponiert selbständig

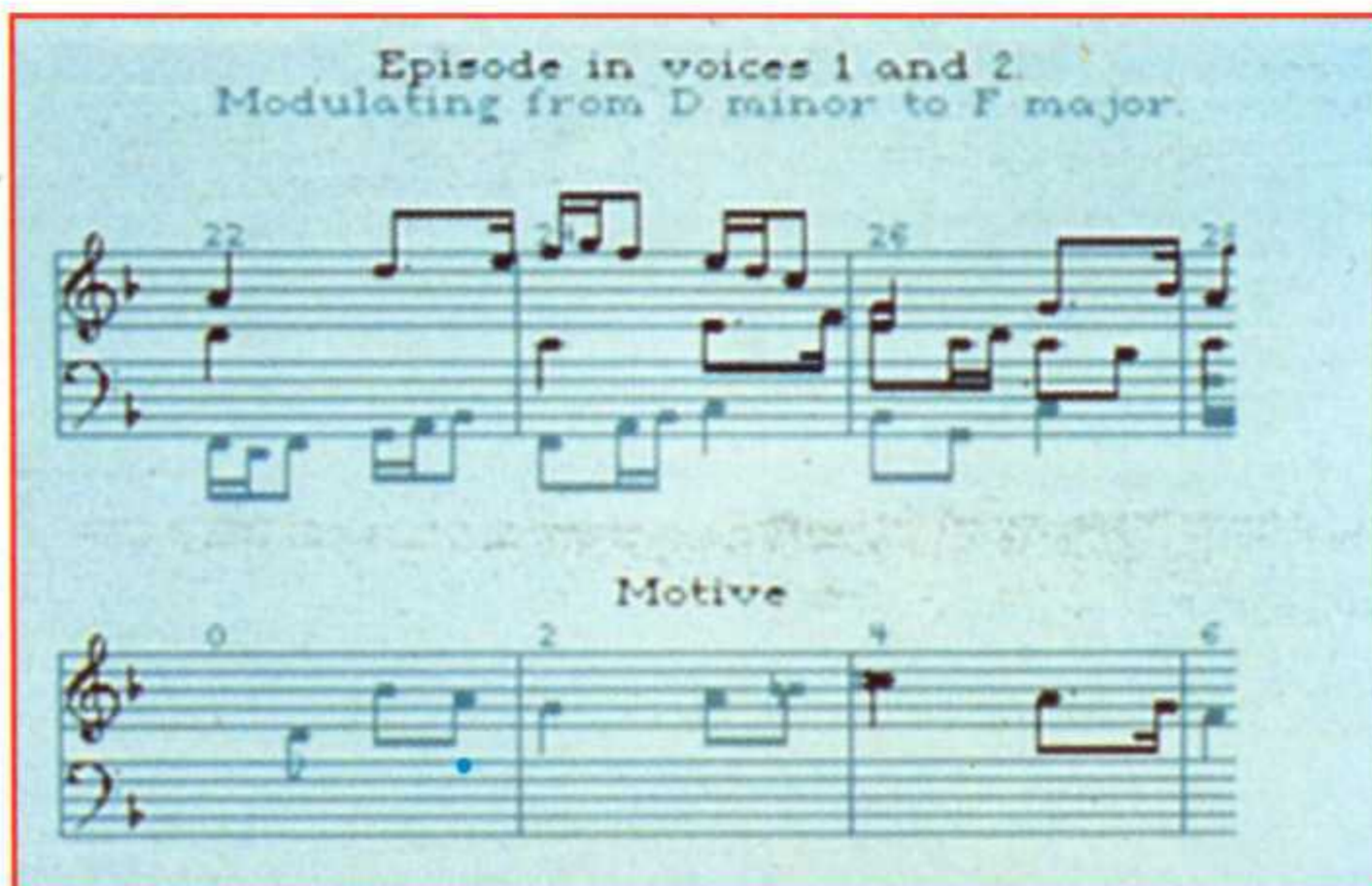
Musik im Stil von Johann Sebastian Bach. Sid ist ein Riesenfan des Komponisten und vielleicht gelingt es ihm mit diesem Produkt, ein neues Genre zu starten. Wegen der besonders guten Soundqualität wählte er das 3DO-System als Plattform. Ein Muß für Bach-Fans.

In der frühen Entwicklungsphase befinden sich der Luftkampfsimulator The Ancient Art of War in the Skies, ein neuer Flugsimulator und - Trommelwirbel - Civilization.

MicroProse hat sich für dieses Jahr einiges vorgenommen. Mit derartig guten Produkten sollte es kein Problem sein, die einstige Vormachtstellung wieder zurückzugewinnen.

Markus Krichel

● **Sid Meier entwickelte CPU Bach zunächst auf einem PC, mußte aber feststellen, daß sich das 3DO einfach viel besser eignet. Multimedia pur!**



"Nicht verzweifeln!"



Es gibt doch für alles eine Lösung,
wenn auch nicht in jedem Heft:

32 Seiten Tips & Tricks
zum Herausnehmen & Sammeln.

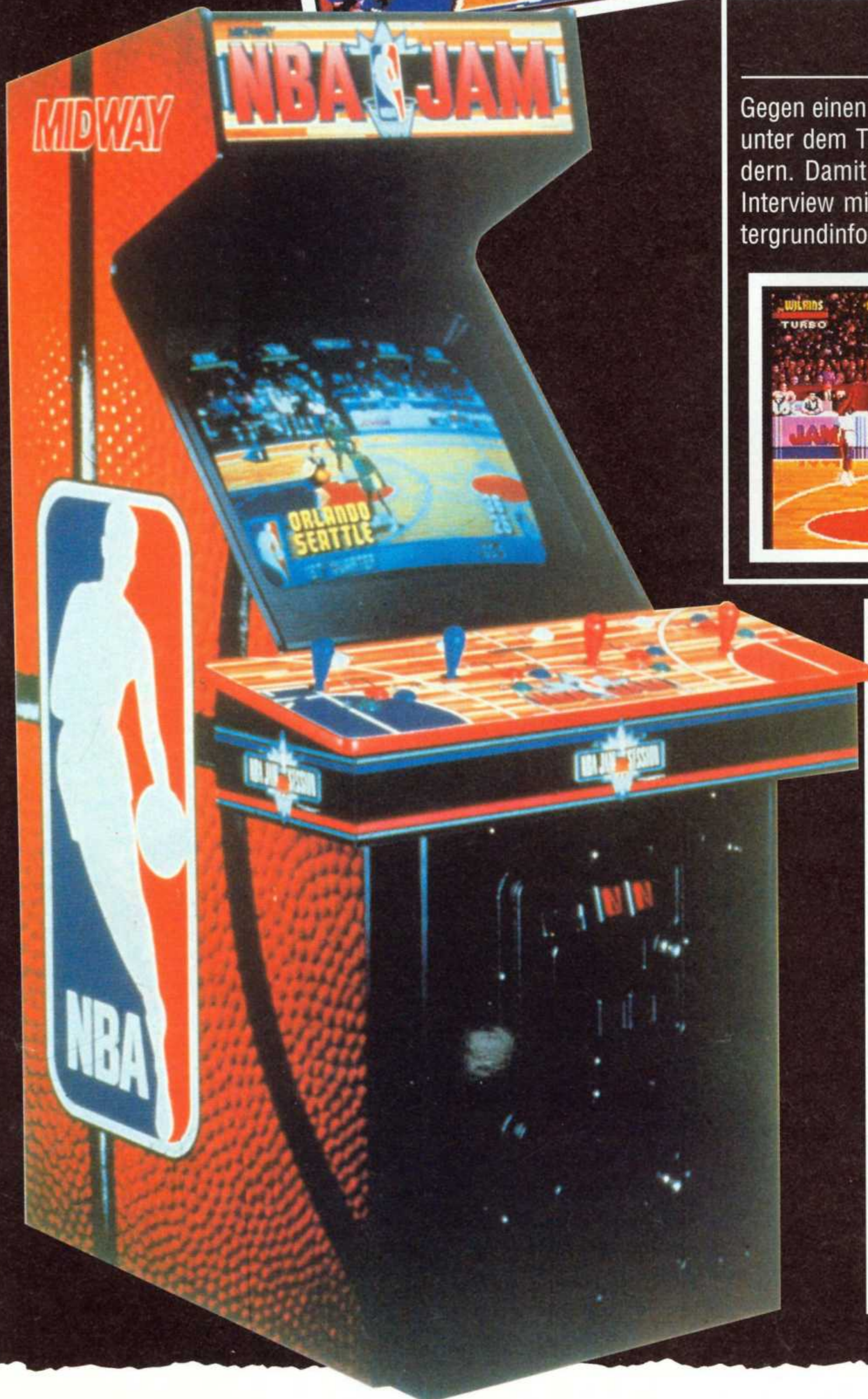
Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



Dein größtes Hof-Di



TIP ONE

Gegen einen frankierten Rückumschlag könnt Ihr bei Acclaim unter dem Titel "THE INSIDE JUICE" einen Newsflyer anfordern. Damit erhaltet Ihr alle Digi-Bilder aus NBA Jam, ein Interview mit einem der Programmierer sowie ein paar Hintergrundinfos. Einfach an nachfolgende Anschrift schreiben:



ACCLAIM

Entertainment GmbH
Newsflyer NBA Jam
Möhlstraße 10
81675 München

TIP TWO

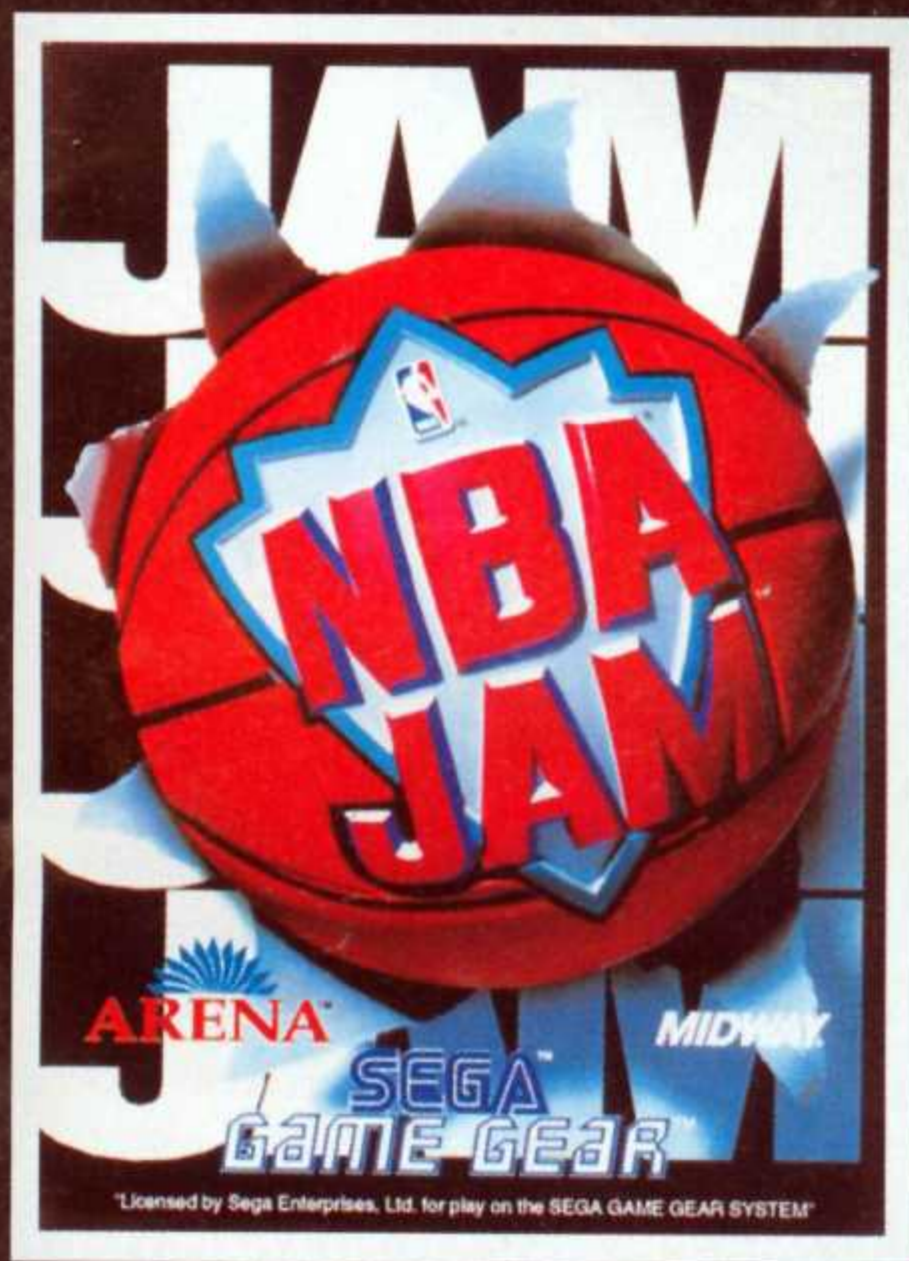
Wer den Original NBA Jam-Automaten gerne selbst einmal probespielen möchte, der kann dies von März bis September quer durch Deutschland tun. Jeweils zwei Wochen wird in den untenstehenden Geschäften einer dieser fantastischen Arcade-Automaten sein Gastspiel geben.

Elektroland Münster	KW 10 + 11
Elektroland Paderborn	KW 12 + 13
Pro Markt Bad Hersfeld	KW 14 + 15
Pro Markt Eschborn	KW 16 + 17
Pro Markt Mainz	KW 18 + 19
Elektroland Neunkirchen	KW 20 + 21
Unimarkt Neu-Ulm	KW 22 + 23
Com München	KW 24 + 25
PC Computercenter Straubing	KW 26 + 27
PC Computercenter Nürnberg	KW 28 + 29
PC Computercenter Bamberg	KW 30 + 31
Com Berlin	KW 32 + 33
Pro Markt Berlin	KW 34 + 35

ter Wurf!

r die NBA nach Hause!

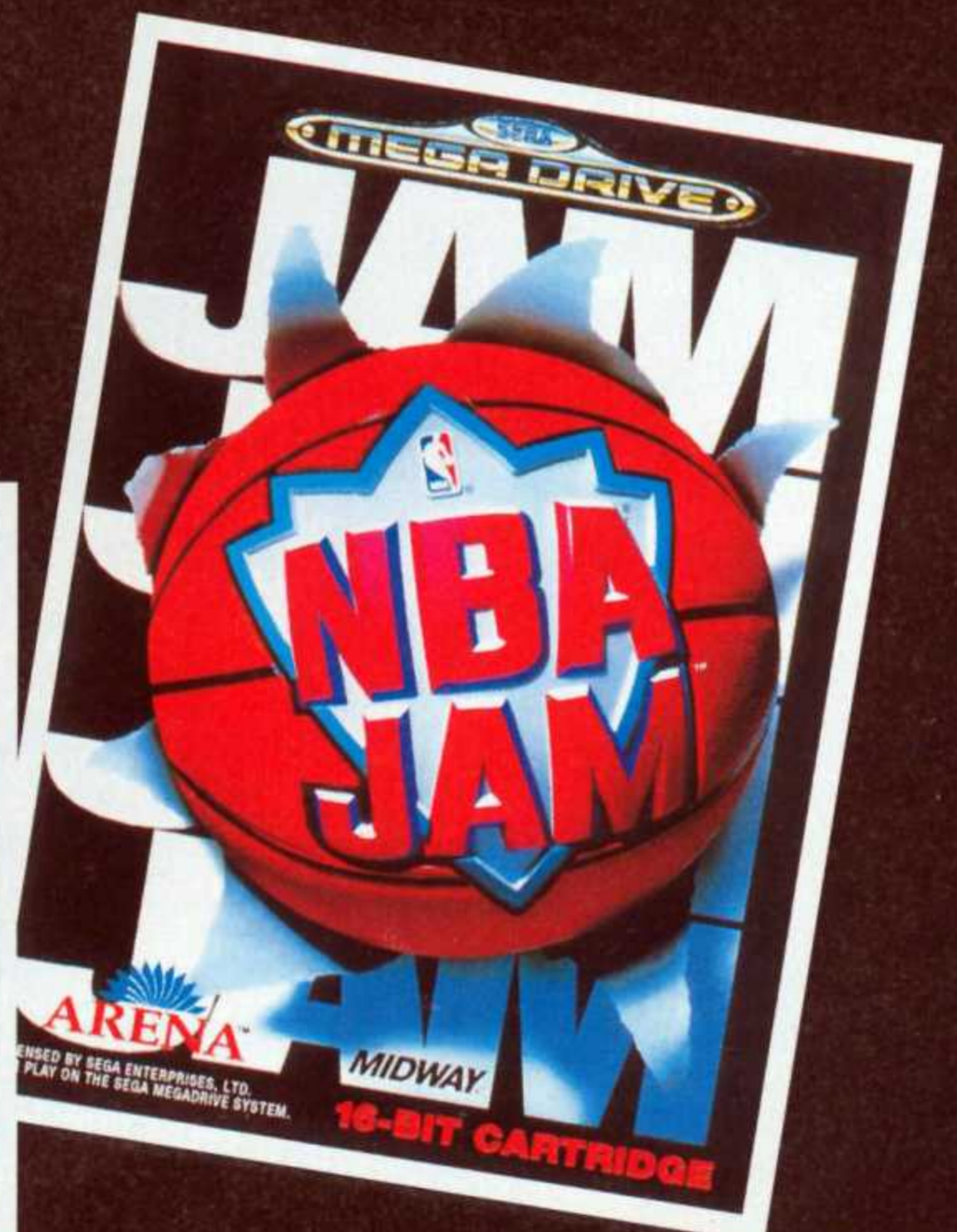
Jam! Jam! Whatta game! In den Spielhallen sorgte dieses Game für enormen Wirbel. Nun sind endlich die Konsolenbesitzer dran, und die dürfen sich auf ein Sportspiel-erlebnis erster Güte freuen! NBA JAM ist das beste Basketballspiel aller Zeiten für Euren Mega Drive. Wir von Play Time können Euch diese Umsetzung nur ans Herz legen. Um dieses Spieleereignis auch richtig zu würdigen, haben wir Acclaim einen der sagenhaften NBA Jam-Automaten entlocken können, den wir nun unter den Lesern des Play Time Magazins verlosen wollen. Ein paar Fragen müßt Ihr uns allerdings schon beantworten!



1. *Wieviele Teams spielen insgesamt in der NBA?*
2. *Bei welcher Mannschaft spielt Detlef Schrempf?*
3. *Wer wurde 1993 NBA Champion?*
4. *Wieviele Spieler dürfen bei der Umsetzung gleichzeitig spielen?*

Schickt die Postkarte mit den Antworten bis spätestens **10. Mai 1994** an folgende Adresse:

Computec Verlag
Play Time
Kennwort: Hol ihn Dir!
Isarstraße 32, 90451 Nürnberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





STEP RIGHT UP!

Die Ereignisse bei Sega überschlagen sich! Hiermit erhaltet Ihr zwar die versprochene Übersicht über den Saturn, zugleich enthüllen wir als erstes deutsches Magazin auch das Mega Drive 32, das noch dieses Jahr kommen wird. Von Hans Ippisch

SPECS SATURN

Hauptprozessor: 32 Bit-RISC, Hitachi SHZ, 27 MHz, 80-100 MIPS,
Grafik: 16,7 Mio Farben, VDP-Chip, Sprite-Verwalter
Sound: 32 Kanal-PCM-FM Soundchip
CD-ROM: Quadruple Speed, 600 KByte/Sekunde
Außerdem: MPEG, 50 Spiele zum Start



← Rätsel gab dieser Modulport auf.

← Das CD-ROM Laufwerk hatte man jedoch erwartet.

Die Geschehnisse bei Sega gelten als Musterbeispiel für die derzeitige konfuse Lage aller Soft- und Hardware-Produzenten im Konsolenmarkt. Noch vor einem knappen Jahr verweigerte Sega jegliche Informationen, was einen Mega Drive-Nachfolger anging. Mit dem Mega CD II wurde man vertröstet, und wer weiter nachbohrte, bekam eine klare Absage. Doch in den letzten zwei Monaten geben Sega und Nintendo fast wöchentlich neueste Details ihrer kommenden Wundermaschinen preis. Insider fragen sich natürlich, woher die derzeitige Mitteilungsfreudigkeit bei Sega kommt. Dies läßt sich relativ einfach begründen: Das Mega CD II wurde nicht zu dem erhofften Verkaufslager, der sich gegen Jaguar, CD 32 und 3DO behaupten kann. Nun hatte man Befürchtungen, daß eingeschworene Sega-Jün-

ger angesichts der beeindruckenden Leistungsdaten der Konkurrenz zu eben dieser überlaufen könnten.

Sega vs. the World

Die Folge davon war, daß man auf der CES Anfang Januar erste Bilder eines Saturn-Dummys präsentierte, die jedoch, wie verlässliche Quellen melden, relativ wenig mit dem endgültigen Saturn zu tun haben. Dazu gab es sensationellerweise auch schon Bilder von den ersten Spielen. Probleme bei der Entwicklung ließen aber den angepeilten Erscheinungstermin Ende 1994 in immer weitere Ferne rücken. Außerdem war die preisliche Konkurrenzfähigkeit nicht gesichert. Scheinbar sind die Jungs von Sega nun in Panik geraten und befürchten, daß ihnen Nintendos Project Reality und Sonys PSX zuvorkommen kön-

nen. Nur so läßt sich erklären, daß zur Überraschung aller am 15. März 1994 eine Pressemitteilung von Sega Europe eintrudelte, die einen Mega Drive-Zusatz ankündigte.

Der Saturn

Ursprünglich war der Saturn als reine CD-ROM-Konsole konzipiert worden. Wer das erste Foto jedoch genauer studierte, dem fiel auf, daß am hinteren Ende ein Modulschacht zur erkennen war. Etwa zur gleichen Zeit kündigte Nintendo an, daß ihre neue Konsole grundsätzlich auf Modulbasis arbeitet. Die 12,5 MByte (!!) Cartridges sollen aber nicht mehr als die derzeitigen 16 MBit-Module kosten. Außerdem hält sich somit der Entwicklungsaufwand in Grenzen und man kann weiter kräf-

tig an jedem Third-Party-Spiel mitkassieren, da auch diese nur von Nintendo produziert werden können. Zu guter Letzt läßt sich eine Modulkonsole um etwa DM 250 billiger verkaufen.

Ähnliche Gedankengänge schien man auch bei Sega zu haben, und plötzlich wurden mit Saturn und Jupiter gleich zwei neue Konsolen angekündigt, von denen eine nur mit Modulschacht ausgerüstet wird. Die bisherigen Hardwaredaten sind gelinde gesagt sensationell. Die Hardware basiert auf Segas Spielautomaten-Hardware. Das Model 1, das bei Virtua Racing eingesetzt wurde, und das Model 2, das im sensationellen Daytona Racing-Automaten zu finden ist, werden für Saturn kombiniert. In welchen Preisregionen der Saturn einzuordnen ist, werden wir wohl erst im Sommer 1995 erfahren, wenn die Auslieferung kurz bevorsteht.



SATURN: VIRTUA FIGHTERS

Gleich zu Beginn wird für den Saturn das Spiel vorliegen, das derzeit in den Spielhallen kräftig abräumt. Virtua Fighters ist dank seiner fantastischen 3D-Polygon-Grafik das Prügelspiel schlechthin.



SATURN: DAYTONA RACING

Wer dachte, Namcos Ridge Racer würde konkurrenzlos die Münzen der Rennspielfreaks schlucken, hat nicht mit Sega gerechnet. Die Model 2-Hardware macht Daytona Racing zum spektakulärsten Rennspiel aller Zeiten. Dieses Spiel soll angeblich auch den Saturn zum Verkaufserenner machen.



MEGA DRIVE 32

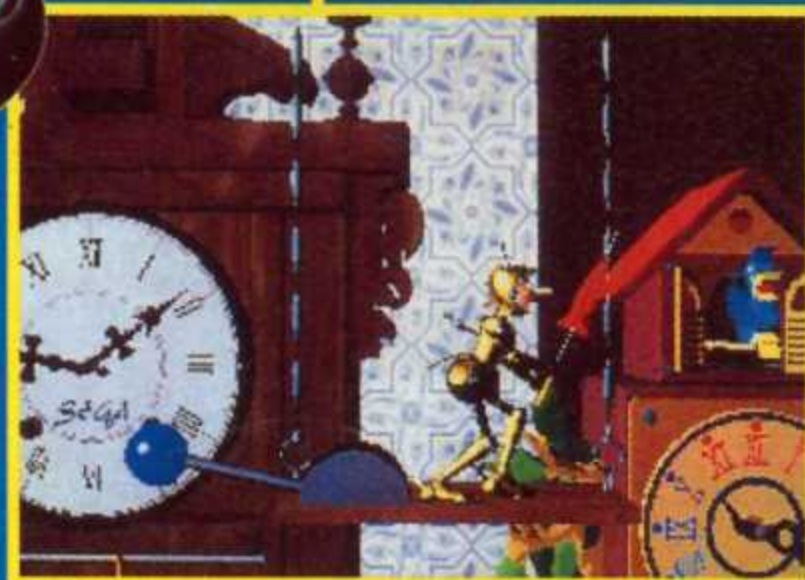
Scheinbar als Zwischenprodukt der Entwicklungsarbeit an den neuen Konsolen präsentieren Segas Entwickler einen sensationellen Hardwarezusatz für den Mega Drive und das Mega CD II. Dieser Zusatz wird bereits den Hitachi SH2-Risc Prozessor und den VDP-Grafikchip enthalten, was Grafik in VHS-Qualität, MPEG, Textured Polygongrafik und Audio CD-Sound erlaubt. Zum Preis von voraussichtlich DM 399 wird den Mega Drive-Besitzern der Sprung in die Softwarezukunft ermöglicht. Derzeit befinden sich bereits 30 Titel in der Entwicklung, und von den Lizenznehmern wird eine ähnlich hohe Anzahl verfügbarer Software für das erste Jahr erwartet. Die Software wird etwa genausoviel kosten wie die aktuellen Mega Drive- und Mega CD II-Spiele.



SATURN: DER REST

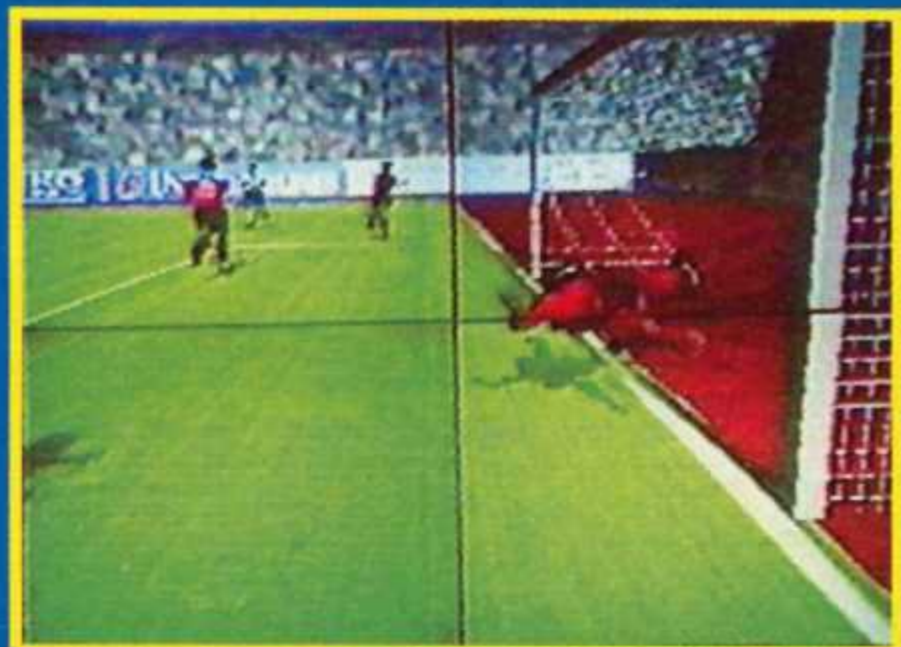
Hier präsentieren wir Euch zwei Bilder eines noch namenlosen Jump & Runs, das mit einer erstaunlichen Grafik zu begeistern

weiß. Wir warten gespannt auf sich bewegende Bilder.



SATURN: VIRTUA SOCCER

Alles was mit Virtua betitelt wird, gehört zum Spektakulärsten im Spielmarkt. Eine atemberaubende 3D-Variante eines Fußballspiels läßt die Live-Übertragungen auf der eigenen Konsole stattfinden.



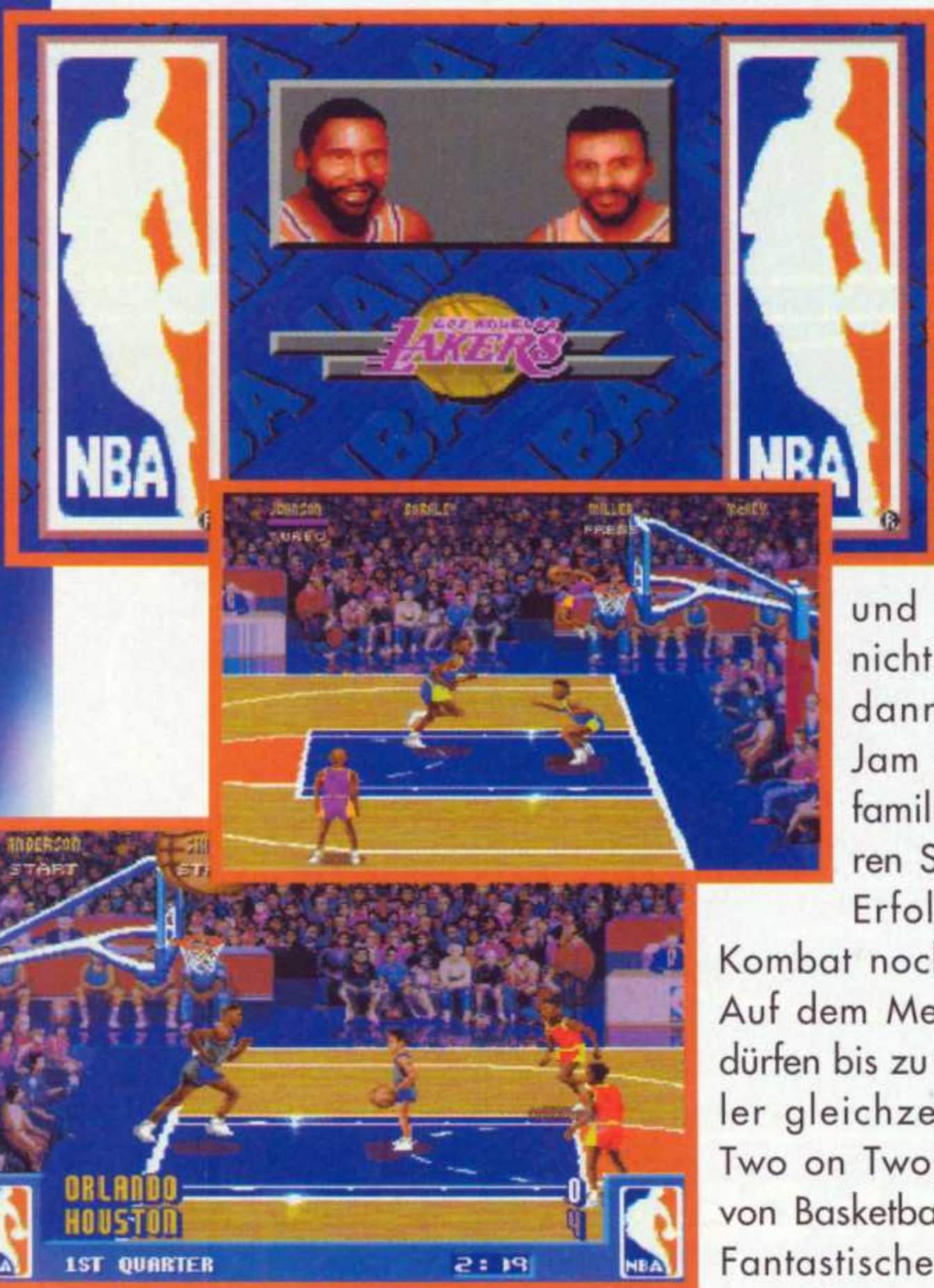


Sportspiel

NBA JAM

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 130.- / 90.- ■

Zeitgleich dürfen nun Mega Drive- und Game Gear-Freaks das Basketballabenteuer schlechthin erleben. Jam it!



Automat von Midway umgesetzt. Diesmal durfte Iguana Entertainment sein programmierisches Können beweisen, und wenn mich nicht alles täuscht, dann dürfte NBA Jam aufgrund des familienfreundlicheren Spielinhalts den Erfolg von Mortal

Kombat noch übertreffen. Auf dem Mega Drive dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig eine Two on Two-Variante von Basketball spielen. Fantastische Sprachausgabe, megaspektakuläre Dunkings und Digi-Sequenzen machen diese Version ganz eindeutig zum Hitanwärter. Die Game Gear-Version läßt nur einen Spieler ran, auf grafische Details wie 3D-Scrolling wurde verzichtet und außerdem fehlt die atmosphärische Sprachausgabe. Unverständlicherweise spielt sich die 8 Bit-Variante auch etwas schlechter, doch letztendlich wird wohl auch die

Game Gear-Variante die Charts stürmen.

Hans Ippisch

VIEWPOINT



Mit NBA Jam ist Acclaim ein wahres Meisterstück gelungen. Die Mega Drive-Variante steht der Super NES-Version in nichts nach. Perfekte Spielbarkeit und die Vier-Spieler-Option machen NBA Jam zum derzeit empfehlenswertesten Mega Drive-Sportspiel. Eine Klasse unspektakulärer gibt sich die Game Gear-Variante, gut gelungen ist sie jedoch dennoch.

Hans Ippisch

GAME GEAR



● Eine Spur schlichter und unspektakulärer gibt sich die Game Gear-Version. Sie ist dennoch sehr spaßig!





Sportspiel

MUTANT LEAGUE HOCKEY



■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 129.- ■

Der Center-Spieler attackiert den Linksaußen mit einem Morgenstern, während der Torwart gerade den zuvor bestochenen Schiedsrichter mit einem satten Hieb erschlägt. Szenen, die sich nur in der schaurig schönen Mutant League abspielen können.

Nach American Football hat die Mutantenrasse nun auch am Eishockey Gefallen gefunden und kurzerhand eine eigene Liga gegründet. Wem die brutale American Football-Variante bekannt ist, weiß, was ihn hier wieder erwartet: so ziemlich alles, nur kein "Fair Play"! Schon im Hauptmenü wird durch die vielen Brutalitäts-Level deutlich, worauf es ankommt. Die Spannweite

reicht hier von "gesunder Härte" bis zum "Blutausch". Je höher die Brutalität, desto schneller verabschiedet sich ein Mutant in die ewigen "Eprom"-Gründe. Um dem munteren Sterben noch etwas nachzuhelfen, werfen die

aufmerksamen Zuschauer auch ein paar nützliche Gegenstände, wie einem Morgenstern oder eine Axt, auf das Spielfeld. Man kann einen Gegner aber auch sehr gezielt aus dem Verkehr ziehen, indem man eine Prügelei provoziert. Diese "Prügelzene" wird quasi in einer seitlichen Großaufnahme dargestellt. Natürlich handelt es sich beim Eishockey um einen Mannschaftssport, daher hat jedes Team auch ein paar üble Spielzüge einstudiert, die man im Pausenmodus aktivieren kann. Manches Team zückt zum Beispiel plötzlich einen explosi-

ven Puck aus der Tasche, um der gegnerischen Mannschaft im wahrsten Sinne des Wortes so richtig einzuheizen. Gut gefoult, kurzer Sinn: Neben einem regulären Sieg wird ein Team schon frühzeitig zum Winner erklärt, wenn die stark dezimierte Gegenmannschaft nicht mehr in der Lage ist, ein komplettes Team aufzustellen.

Ulf Schneider



● Mehr Brutalo-Einlagen gibt es selten zu bewundern.



INFO BITS
 Völlig abgedrehtes Eishockeyspiel
 Sehr gute Präsentation
 1-4 Spieler
 Paßwort

ROOTS
 Die Eishockey-Variante von Mutant League ist wesentlich interessanter als der American Football-Vorgänger.

VIEWPOINT

Wegen dem makaberen "Hau-drauf"-Prinzip wird man sich sicherlich sehr schnell für dieses Modul begeistern können. Allerdings sollte man hier auf keinen Fall eine ausgefeilte Spielbarkeit mit Traumpässen und tollen Kombinationen wie bei NHL erwarten. Mutant League Hockey ist einfach nur eine Gaudi.

Ulf Schneider

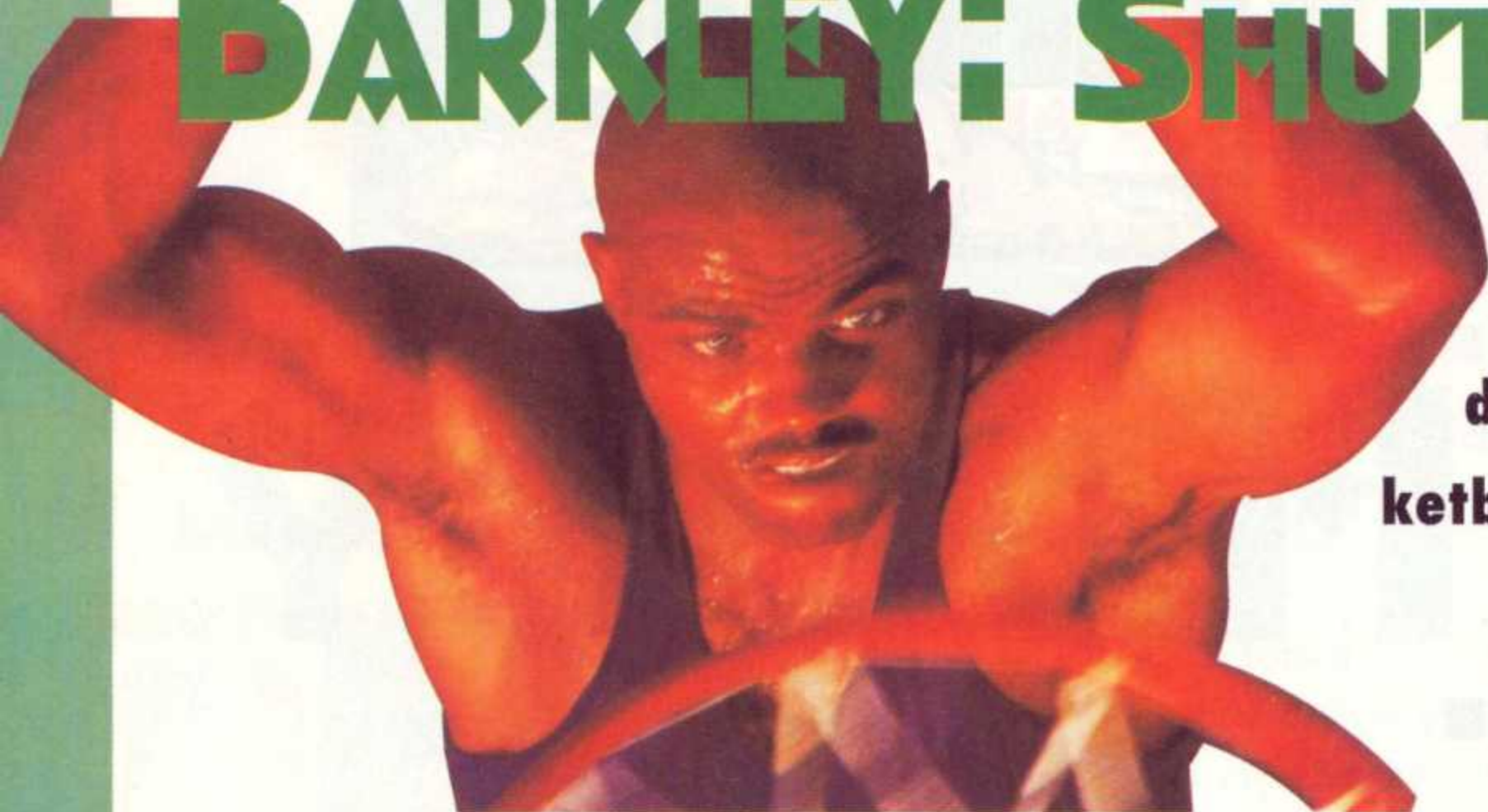


Sportspiel

BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

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

Im Zuge des NBA Jam-Fiebers will uns Accolade mit Charles Barkley die aggressivere Basketballvariante verkaufen.



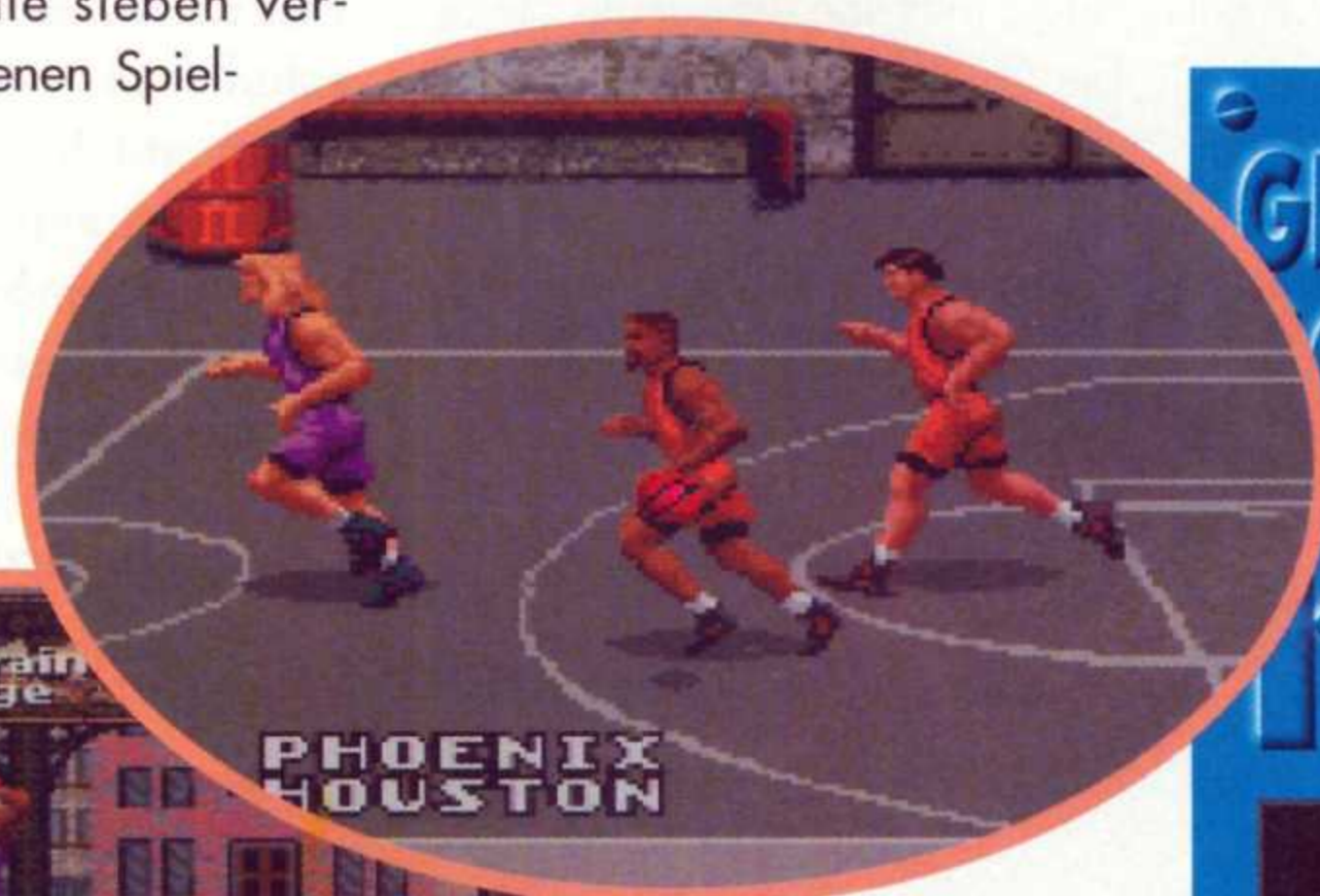
Das kennt man doch, werden viele jetzt sagen. Ein erfolgreiches Spiel erhält schneller Nachahmer, als man alle Versionen getestet hat. Man tut Accolade jedoch Unrecht, wenn man Barkley: Shut Up and Jam als einfachen NBA Jam-

Clone abtut. Sicher, auch in Shut Up and Jam treten zwei zweiköpfige Teams gegeneinander an und spektakuläre Dunks werden von ähnlicher Sprachausgabe kommentiert, doch man war offensichtlich bemüht, dieses Spiel vom Acclaim-Vertreter abzugrenzen. Offensichtlichster Unterschied sind die sieben verschiedenen Spiel-

orte, an denen man seine nicht ganz so spektakulären Dunkings ausführen darf. Außerdem darf man lediglich unter sechzehn unbekanntem Basketballgrößen sein Team auswählen. Ebenfalls bekannt ist die Tatsache, daß ein Spieler "heißläuft", wenn er dreimal hintereinander trifft. Doch das Auftreten von Charles Barkley verleiht diesem Spiel einen ganz besonderen Reiz. Wenn Sir Charles die Gegner gnadenlos über den Haufen

läuft und grimmig auf den Spieler blickt, wird ein echter Basketball-Freak nicht widerstehen können. Als Minuspunkte kann man ganz klar die weniger spektakulären Dunkings und das NBA Jam-ähnliche, aber ruckelige 3D-Scrolling werten, das den Spielfluß oftmals hemmt. Mehrere grafisch unterschiedliche Spielorte und diverse Spielvarianten können diesen Nachteil zum Teil aufwiegen.

Hans Ippisch



● Sechs verschiedene Spielorte stehen bereit.



VIEWPOINT



Gut gemacht! Ich erwartete schon einen äußerst primitiven NBA Jam-Abklatsch, doch die Sportspielexperten von Accolade belehrten mich eines Besseren. Sie schafften es, dank unterschiedlicher Plätze und Charles Barkley ein eigenständiges Spiel auf die Beine zu stellen, das jedoch immer im Schatten von NBA Jam stehen wird.

Hans Ippisch





Sportspiel

HYPERDUNK

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 129.- ■



Auch wenn Michael Jordan seine Brötchen nun im Baseball-Profilager verdienen möchte, die Popularität von Basketball ist in Deutschland immer noch ungebrochen.

Konami setzt in letzter Zeit immer mehr auf packende Sportspiele. Dabei hatte das renommierte Softwarehaus mit seinem letzten Versuch, einem American Football Spiel, das lediglich in den USA erschien, nur wenig Glück. Zwar bestach diese Simulation durch viele Rotationseffekte, doch unglücklicherweise ging die Übersicht durch diese technische Spielerei völlig flöten. Bei Hyperdunk hat Konami schon systembedingt auf derartige Effekte verzichtet und sich stattdessen auf einen sehr actionbetonten Spielverlauf konzentriert. Hyperdunk ist ein Sportspiel, das irgendwo zwischen Simulation und Funsport anzusiedeln ist. Zwar sind hier nicht

solche übermenschlichen Aktionen, wie die spektakulären Dunks bei NBA Jam möglich, doch Fouls oder irgendwelche strategischen Schnickschnacks wird man hier auch vergebens suchen. Das Spielfeld wird in einer sehr übersichtlichen "Von-schräg-oben"-Perspektive dargestellt, so daß irgendwelche Orientierungsprobleme erst gar nicht entstehen dürften. Auch bei der Steuerung setzte Konami auf Übersichtlichkeit; so hat man im Angriff schon mit zwei Tasten (Knopf A und B für Korbwürfe bzw. gezielte Pässe) alles im Griff. Spezielle Aktionen wie Dunks oder akrobatische Pässe, wenn Ihr beispielsweise mit dem Rücken zum

Mitspieler steht, vollführt automatisch der Computer und paßt sich so immer dem Spielgeschehen an. Neben einem Freundschaftspiel gegen den Computer oder gegen bis zu sieben (!) Freunde könnt Ihr auch im amerikanischen Play-off-System mitmischen, wobei Euch Paßwörter vor einer übertrieben langen Spielsession bewahren.

Ulf Schneider



● **Das Play-off-Turnier kann man aufgrund der starken Computergegner nicht so leicht gewinnen.**



ROOTS

Schwer einzuordnen, da Hyperdunk für EAs Basketballspiele nicht realistisch und für NBA Jam nicht abgefahren genug ist.

VIEWPOINT

Ein Sportspiel genau nach meinem Geschmack: schnell, unkompliziert und einfach wunderbar spielbar. Zwar schreckt die spartanische Grafik etwas ab, doch wer einmal zum Joypad gegriffen hat, kommt nicht mehr so schnell davon los. Hyperdunk ist einer meiner Lieblingstitel!

Ulf Schneider

INFO BITS

Viele Voice-Samples
Paßwort
1-8 Spieler gleichzeitig

● **Simpel, aber gut: der Vorspann.**



Jump & Run

DEEP DUCK TROUBLE

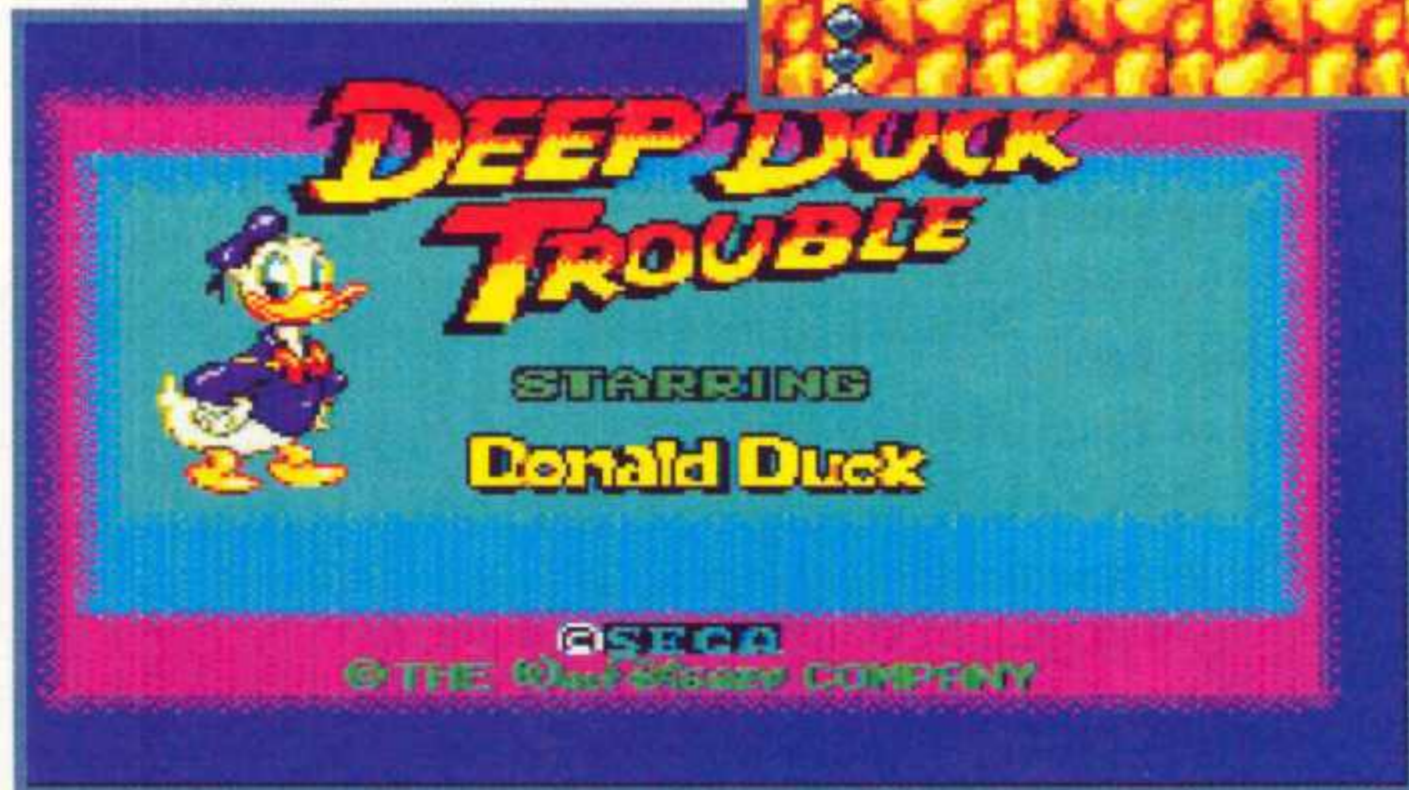
■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 89.- ■

Das erste Spiel rund um die temperamentvolle Ente gehört für viele Fans nach wie vor zu den besten Jump & Run-Spielen für Segas Oldie. Kann der Nachfolger da noch einen draufsetzen?

Walt Disney-Spiele bürgen nicht ohne Grund für Qualität; jedes Produkt wird nämlich vom Mickey Mouse-Clan penibel genau überwacht und muß einige Anforderungen (keine Gewalt!) erfüllen, eh es in die Regale kommen darf. Da die



ursprünglichen Platz zurückbringen. Sieben mehrfach unterteilte Levels umfaßt Donald Ducks neuestes Abenteuer, wobei die ersten vier Abschnitte anwählbar sind. Deep Duck Trouble ist insgesamt ein sehr "beinlastiges" Hüpfspiel, da sich sämtliche Items in Schatztruhen befinden, die das Pick Up nur durch einen kräftigen Tritt freigeben. Durch diese Technik kann



Donald auch seine Gegner bequem abschütteln, indem er ihnen einfach einen Stein ins Gesicht schmettert. Neben den obligatorischen Extras

Verkaufszahlen sämtlicher Walt Disney-Titel schon immer überdurchschnittlich gut waren, kann sich der Konzern sogar auch eine kleine Eitelkeit erlauben: Ein Walt Disney-Produkt darf immer nur einzeln beworben werden und niemals mit ande-

ren Produkten zusammen. Zum Spiel: In seiner ewigen Habgier kommt Dagobert Duck bei einer Schatzsuche ganz schön die Klemme: Nachdem er auf einer geheimnisvol-

len Insel endlich die begehrte Halskette entdeckt hat, ereilt ihn plötzlich ein böser Fluch, der seinen Körper wie einen Luftballon aufbläst. Donald Duck muß die eingebrockte Suppe natürlich wieder auslöffeln und die Halskette wieder zu ihrem

geben die Schatztruhen hin und wieder eine Pepperoni frei, durch die Donald eine Zeit lang wie von der Tarantel gestochen über den Screen fegt und alles umhaut, was sich ihm in den Weg stellt.

Ulf Schneider

GRAFIK 090
SOUND 078
FUN
 000

ROOTS
 Ob Donald Duck oder Mickey Mouse, sämtliche Walt Disney-Titel (mit Ausnahme von Fantasia) zeichnen sich immer durch gute Comic-Grafiken und die tadellose Spielbarkeit aus.

VIEWPOINT

Routiniert wie immer schütteln Segas Programmierer wieder einmal ein Walt Disney-Abenteuer aus ihrem Ärmel. Ein innovatives Gameplay findet man hier zwar nicht, dafür aber wieder eine abwechslungsreiche Hopserei mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad und exzellenter Systemausnutzung.

Ulf Schneider



NORMY'S BEACHBABE

■ Herst.: Electronic Arts, Preis ca.: DM 100.-, System: MD ■

Wenn sich Spielelegiant Electronic Arts anschickt, ein Spiel zu veröffentlichen, dann erwartet man in der Regel etwas ganz Besonderes. Ebenso erging es uns bei Normy, das sich jedoch als äußerst gewöhnliches Jump & Run mit durchschnittlichen Grafiken und keinerlei Innovationen entpuppt hat. Selbst die halbwegs witzigen Gegner können daran nichts ändern. **hi**



Grafik 064%
Sound 054%
Fun 070%

MAKE MY VIDEO KRISS KROSS

■ Herst.: Sony, Preis ca.: DM 120.-, System: MCDII ■

Diesmal müssen die Jungs von Kriss Kross herhalten, um Euren Drang nach multimediale Kreativität zu befriedigen. Die Videoclips dreier ihrer größten Hits stehen Euch dabei zur Verfügung: "Jump", "Warm it up" und "Missed the Bus". Allerdings ist diese Angelegenheit nur was für echte Rap-Fans. Hip Hop won't ever stop! **rg**



Grafik 058%
Sound 080%
Fun 058%

ADDAMS FAMILY

■ Herst.: Acclaim, Preis ca.: DM 110.-, System: MD ■

Wenn schon nicht pünktlich, dann zumindest zeitlich passend, das dachte sich wohl Lizenznehmer Acclaim und präsentiert uns nun passend zum angelaufenen Film um die verrückte Addams Family das erste Spiel, das im Vergleich zur alten Super NES-Version qualitativ kaum Abstriche hinnehmen mußte. Wer nichts gegen ein hammerhartes, nettes Spiel hat, darf zugreifen. **hi**



Grafik 071%
Sound 069%
Fun 070%

ZOOL

■ Herst.: Gremlin, Preis ca.: DM 119.-, System: MD ■

Auch wenn mich jetzt die Liebhaber der Amiga-Version mit einem nassen Lappen erschlagen wollen, ich kann mich nicht für dieses Ninja-Ungeziefer erwärmen. Zool ist spielerisch nicht gerade abwechslungsreich und bietet im Pick Up-Bereich nur Hausmannskost. Zudem ist mir Zool eine Spur zu hektisch geraten, was gerade bei glitschigem Untergrund sehr störend ist. **us**



Grafik 070%
Sound 057%
Fun 064%

Als die Bilder laufen lernten...

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

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



Color ca. 66 Min.



für nur DM **19,95**

Inhalt der Erstaussgabe: (unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

Jetzt im Videofachhandel erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:

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

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

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

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

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



Sportspiel

SENSIBLE SOCCER

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

Wenn bislang auf Segas 8 Bit-Systemen eine gewisse fußballerische Flaute herrschte, so kehrt nun mit Sensible Soccer frischer Wind ein.

Die Umsetzung stand eigentlich von Anfang an unter einem guten Stern, denn im Gegensatz zu Super Nintendos Super Soccer oder FIFA Soccer für den Mega Drive sorgte Sensible Soccer bislang nie für grafische Sensationen. Weder auf Amiga, PC oder Mega Drive konnte Sensible Soccer hohe Grafikwertungen erzielen, doch in Sachen Chartnotierung und Spielspaß lag der Fußball-Klassiker immer ganz weit vorne. Das lag immer an der bril-

lantem Spielbarkeit, die glücklicherweise bei Master System und Game Gear zu finden ist. Nach wie vor darf man aus der Vogelperspektive schnuckelige Mini-Fußballer über den Platz dirigieren, wobei man sogar die Farben ihrer Trikots frei wählen darf. Für Sensible Soccer-Veteranen bereitet es keinerlei Probleme, angeschnittene Pässe, Heber

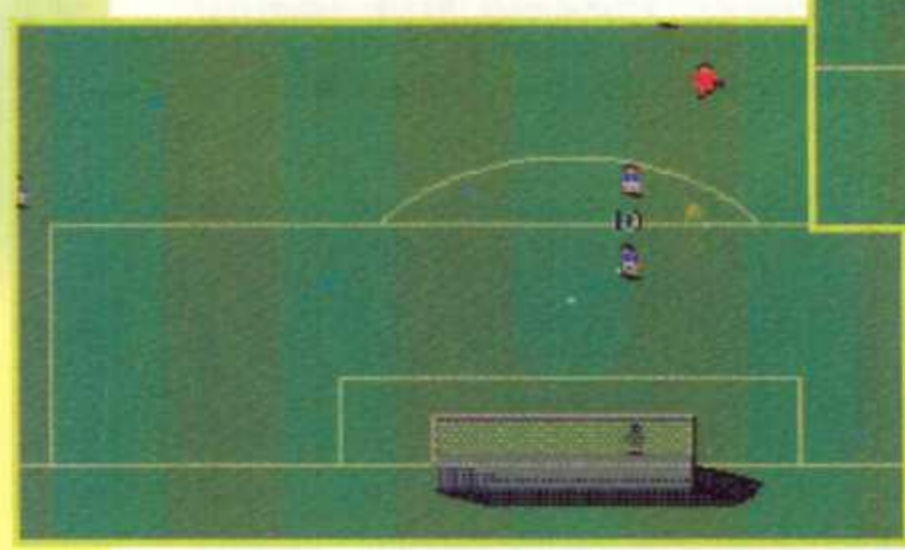
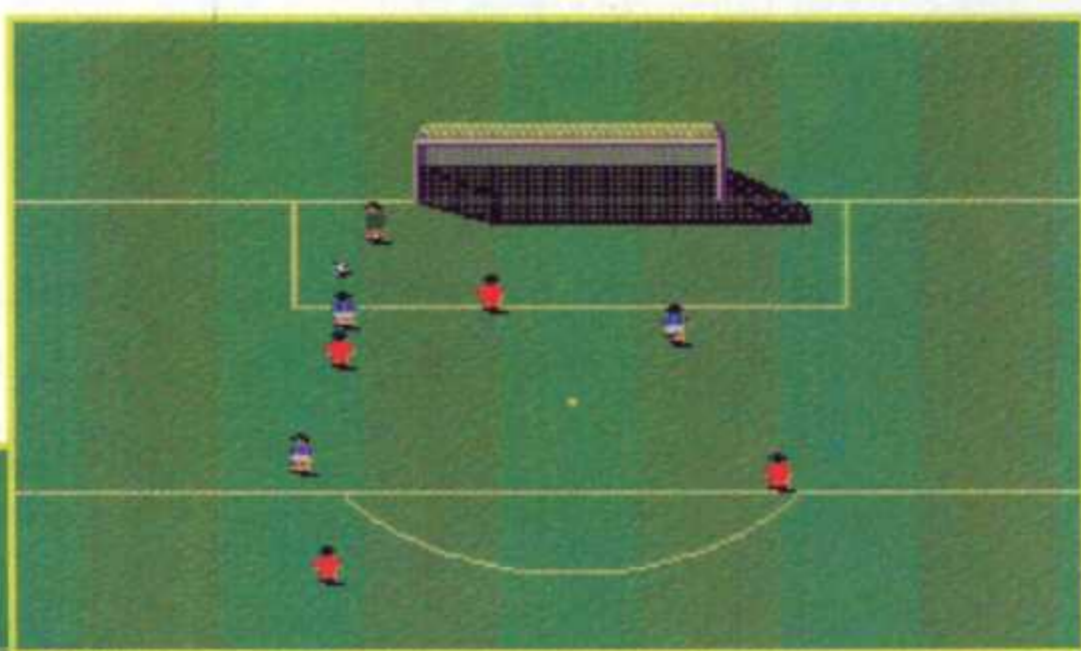
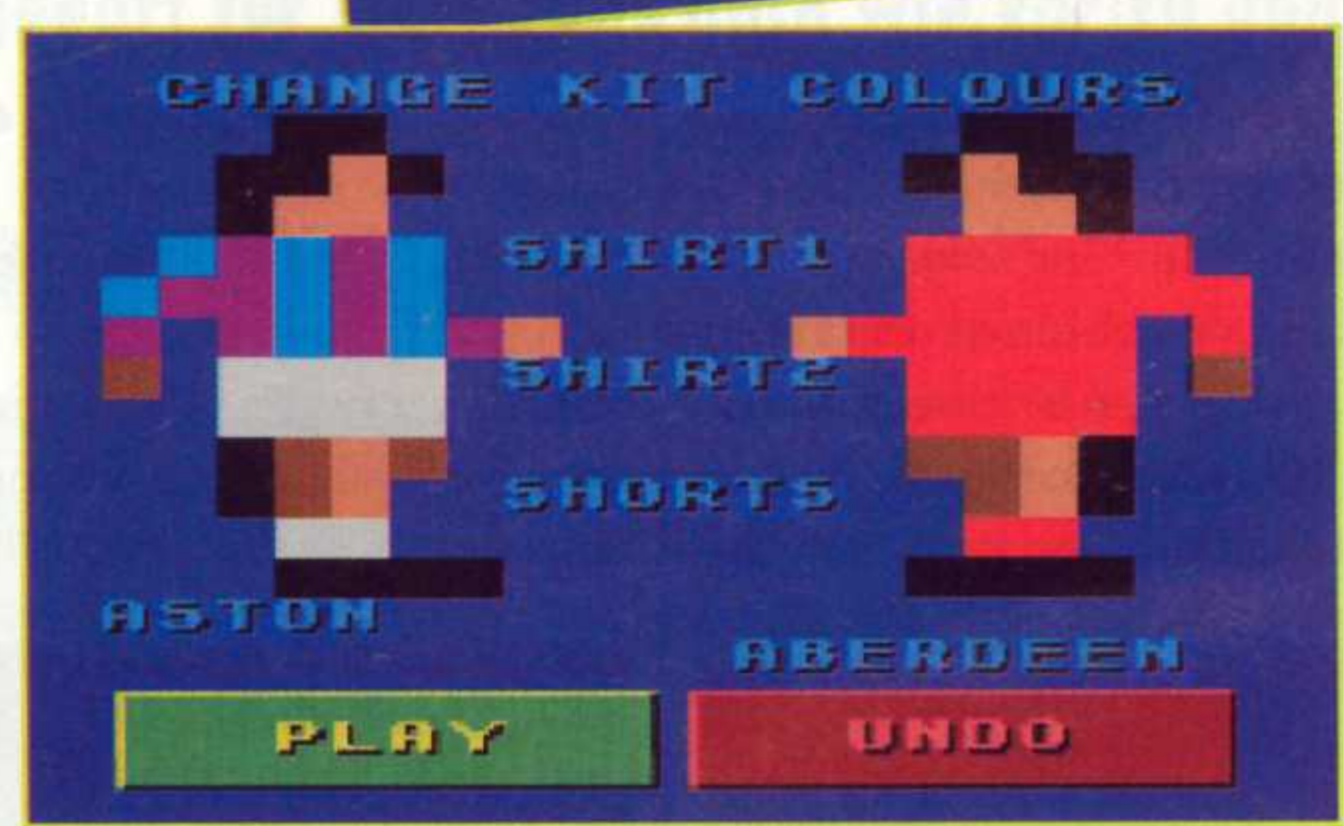
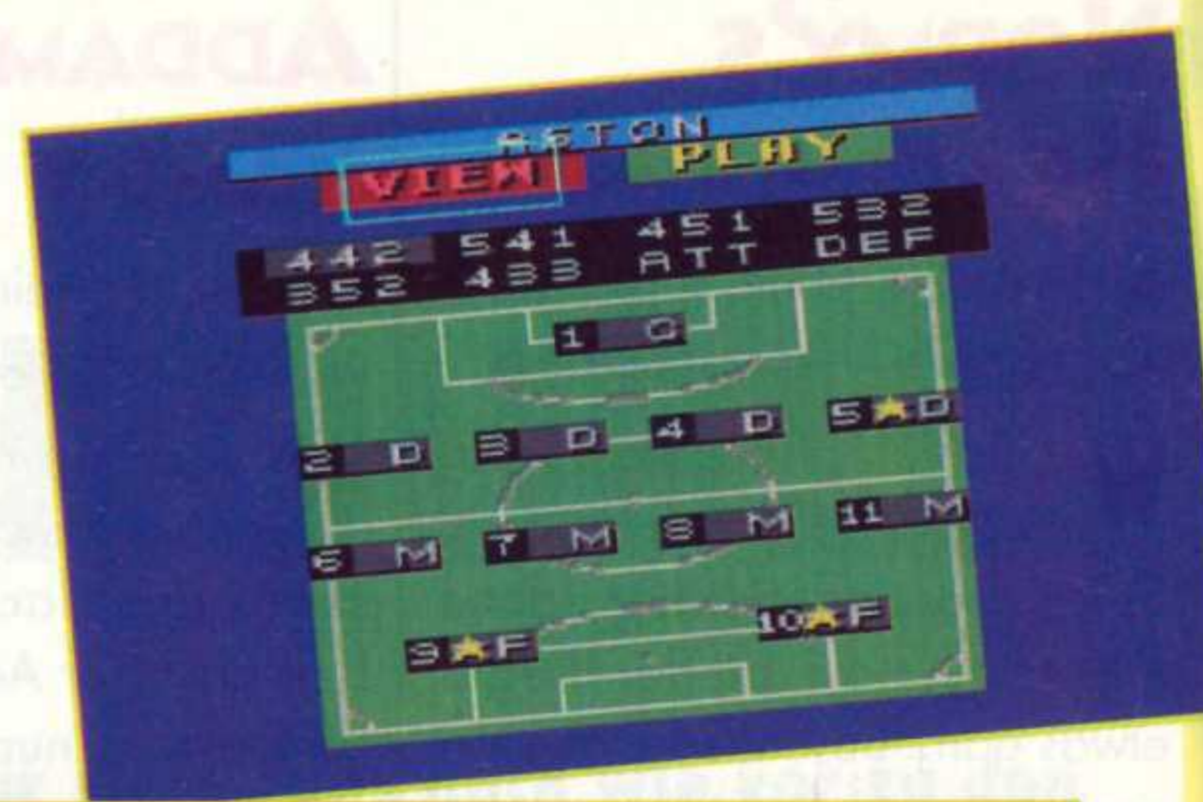
oder sogar Kopfbälle zu produzieren. Diverse Liga- und Pokal-Modi und einstellbare Halbzeitlänge sorgen auch hier für Langzeitmotivation. Im Gegensatz zu den anderen Versionen muß man hier leider mit den vorgegebenen Spielernamen auskommen, denn diese lassen sich nicht nach eigenen Wünschen verändern. Während man bei der Master System-Variante natürlich auch zu

INFO BITS

Gelungene Umsetzung des Fußballklassikers von Amiga, PC und Mega Drive von Sensible Software.

zweit gleichzeitig antreten kann, darf man die portablen Spaßspender leider nicht kombinieren, womit man unterwegs leider nur gegen den Computergegner antreten darf. Dies ist jedoch das einzige Manko, das sich bei dieser Umsetzung finden läßt. Derzeit sicherlich das empfehlenswerteste Sportspiel für Segas 8 Bit-Konsolen.

Hans Ippisch



● So disziplinierte Profis sieht man selten.

VIEWPOINT

Eine Spur unspektakulärer gibt sich die 8 Bit-Variante von Sensible Softwares All-time Classic sicher, doch wer ein Game Gear oder Master System sein eigen nennt, wird auch von diesem Schmalspur-Soccer begeistert sein. Nichts geht eben über eine gute Spielbarkeit. Wen stören da die arg krümeligen Sprites.

Hans Ippisch



GRAFIK 065

SOUND 040

FUN

001

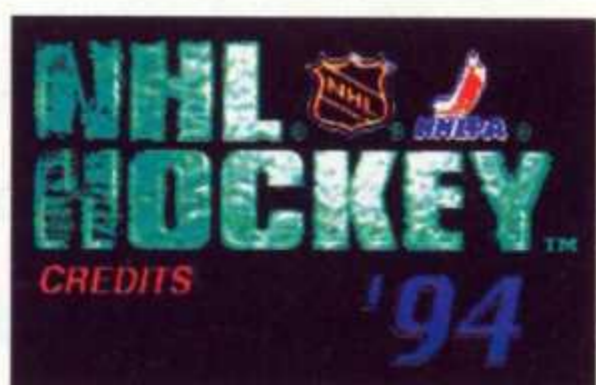


Sportspiel

NHL HOCKEY '94

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

Ein Traum wird wahr: Electronic Arts' pures Eishockey-Vergnügen ist jetzt auch auf CD erhältlich.



Sega dürfte es sicherlich freuen, daß mittlerweile nun auch so renommierte Firmen wie Acclaim oder EA Interesse an ihrem neuen Medium zeigen. Positiv ist zudem, daß EA mit seiner genialen Eishockey-Simulation gleich einen der besten Titel auf CD gebannt haben. Viel Aufwand wurde bei dieser System-Transplantation allerdings nicht getrieben. Als erstes spendierten die Entwickler dem Spiel natürlich einen opulenten Vorspann mit bildschirmgroßen Filmsequenzen aus der amerikanischen NHL. Somit verschlingt wieder einmal der an sich unwichtigste Teil eines CD-Spiels den Großteil des Speicherplatzes. Spielerisch hat sich rein gar nichts verändert. Eine Steigerung wäre angesichts der hohen Qualität allerdings eh kaum möglich gewesen (zumindest auf dem Mega CD II). Natur-



lich bastelten die Mannen von EA auch im Spiel selber am Umfeld herum; so jubeln Euch während des Spiels "echte" Zuschauer zu. Auch sämtliche Orgelstücke und der Titelsong schallen Euch nun in bester Qualität entgegen. Die Soundeffekte, wie das schmerzvolle Stöhnen nach einem Bodycheck, wurden aber leider nicht verbessert und holen



● Die Spielbarkeit von NHL Hockey ist nach wie vor noch eine Klasse für sich.

den Mega CD-Besitzer somit schnell wieder in die Mega Drive-Realität zurück. Letztendlich wurde auch der komfortable Backup-Booster des Mega CD II

mit ins Spiel integriert. Er merkt sich nicht nur den Spielstand im Play-off-Modus, sondern auch die persönlichen Bestleistungen sämtlicher Eishockey-Spieler sowie Eure zusammengestellten Blöcke.

Ulf Schneider



● Vor dem Spiel zeigt Euch der Vorspann, wie die amerikanischen Profis mit dem Puck umgehen.

INFO BITS

Spielstandsicherung durch Backup-Booster
1-4 Spieler gleichzeitig

VIEWPOINT



Der Begriff "de luxe" paßt wohl am besten zur dieser CD-Version. Routiniert und ohne größeren Aufwand zogen die Programmierer das Topspiel vom Modul rüber, ohne dabei irgendetwas am Spielprinzip oder Gameplay zu verändern. Das leicht aufgepeppte Umfeld tut dem Spiel jedoch insgesamt ganz gut.

Ulf Schneider

GRAFIK 064
SOUND 072
FUN
092

ROOTS

Spielerisch identisch mit der Modul-Version. Nur das Umfeld wurde einer leichten Schönheitsoperation unterzogen.





Viele von Euch werden sicherlich noch das packende Schwerkrafts-Drama "Thrust" vom C 64 her kennen. Für Insider war dieser Titel der krönende Abschluß einer ganzen Serie von Weltraumspielen rund um die Kräfte der Schwerkraft. Seit dem 1986 erschienenen Spiel Oids auf dem Atari ST hat sich meines Wissens nach keiner mehr an dieser Thematik versucht. Stattliche 16 MBit und neun Levels verschlingt nun die neueste Thrust-Auflage, und wie es

Geschicklichkeitsspiel/Shoot 'em Up

SUBTERRANIA

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 129,- ■



Dank des europäischen und hierzulande wohl völlig unbekanntem Programmiererteams Zyrinx kommt das gute alte "Thrust"-Spielprinzip wieder zu neuen Ehren.



● Die Zeiten mit kalten Technografiken sind wohl vorbei. Natur ist in!



● Kampf der Schwerkraft! Feines Gespür ist notwendig.



VIEWPOINT



Von diesem Programmiererteam wird man sicherlich noch einiges hören, denn was sie hier in Sachen Technik aus dem Mega Drive herausgekitzelt haben, ist schon sehr beachtlich. Die düsteren Technoklänge sorgen zusammen mit der exzellenten Grafik für ein herrliches Endzeit-Ambiente.

Ulf Schneider

sich für einen modernen Titel gehört, bildet eine kleine Vorgeschichte den Hintergrund für dieses Geschicklichkeitsspiel: In einer düsteren Zukunft hat die Menschheit einen neuen Prototyp eines wendigen Starfighters entwickelt, der sich besonders für den Einsatz in engen





● **Subterranea ist derzeit eines der spektakulärsten Shoot'em Ups.**

Schluchten und Höhlen eignet. Plötzlich geht eine erschütternde Nachricht im Hauptquartier ein: Außerirdische haben eine Welt-raumkolonie angegriffen und die Bergarbeiter in ein schier undurchdringliches Höhlen-System entführt. Somit seid Ihr als wagemutiger Pilot gefragt, um diesen hilflosen Menschen zu helfen. Ein längeres Briefing klärt Euch vor jedem Level erst einmal auf, wo sich die Bergleute und andere relevante Items befinden. Oftmals reicht nämlich das Aufsammeln der Menschengruppe nicht aus, um eine Mission erfolgreich zu beenden. So müssen beispielsweise auch

● **Flinkes Scrolling und tolle Soundtracks runden das Spiel ab.**

noch feindliche Waffensysteme oder außerirdische Monster vernichtet werden, ehe Ihr Euch wieder im Hauptquartier melden dürft. Im Spiel selber unterliegt Ihr der gnadenlosen Schwerkraft, der Ihr mittels Schubkraft begegnen müßt. Der Treibstoff steht Euch allerdings nur begrenzt zur Verfügung, daher sollten Eure Aktionen wohl überlegt sein, um die wertvolle Flüssigkeit nicht sinnlos zu vergeuden. Ein im Laufe des Spiels ausbaubarer Laserschuss sorgt für die Verteidigung Eures Starfighters. Im Höhlen-System befinden sich zudem noch Items wie beispielsweise Treibstofftanks oder Raketen, die bei Feinden eine größere Wirkung erzielen als Euer Standardlaser.

Ulf Schneider



Sportspiel

BILL WALSH FOOTBALL

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

Auch EAs zweiter CD-Titel stellt keine entscheidende Verbesserung gegenüber der Modul-Version dar.

Bevor die digitalen Versionen von Joe Montana und John Madden Football nach Deutschland kommen, zeigen erst mal Trainerstar Bill Walsh und seine College Boys, was man mit der Pille alles machen kann. Wie bei NHL Hockey '94 haben sich die Programmierer von EA auch bei dieser CD-Version nicht gerade viel einfallen lassen. Ohne einen CD-typischen Vorspann gelangt Ihr gleich in das Hauptmenue, wo sich die neue "Walsh Video"-Option befindet. Hier erzählt Euch ein redseliger Bill Walsh im feinsten Americano-Englisch alles Wissenswerte über American Football, oder anders ausgedrückt: Hier wird der Speicher sinnlos vollgestopft. Der Rest ist typisches CD-Doping: Musik in CD-Qualität, digitale Zuschauerkulisse während des Spiels sowie Spielstandsicherung dank Backup-Booster. Hoffentlich verändert sich bei John Maddens Auftritt auf dem Mega CD II ein bißchen mehr.

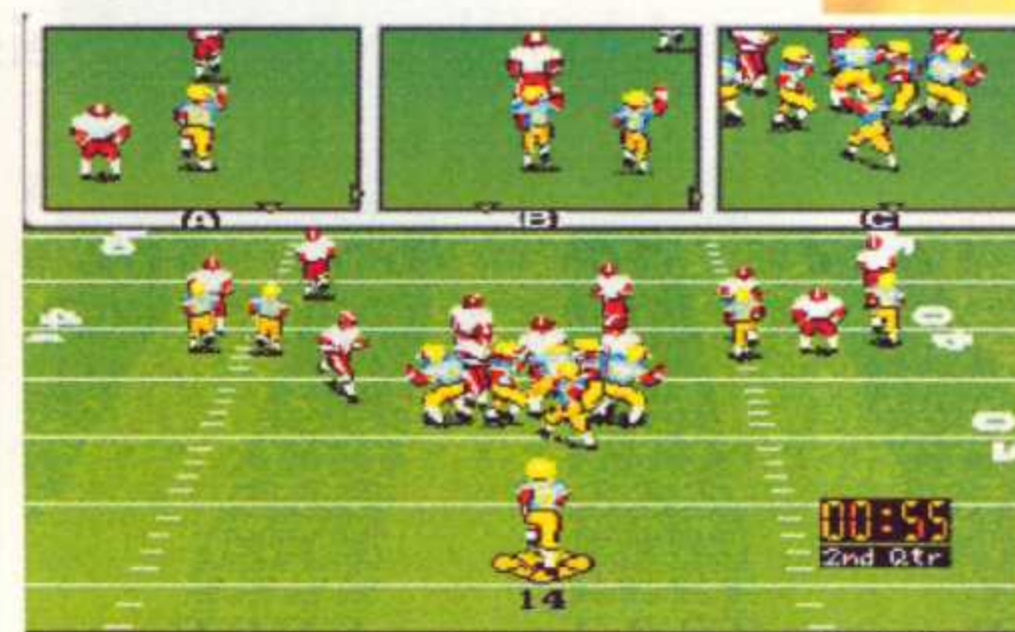
Ulf Schneider



● **Labertasche Bill Walsh: Alles was Ihr über American Football niemals wissen wolltet.**



● **Im Gegensatz zu John Madden werden hier komplette Spielzüge angeboten.**



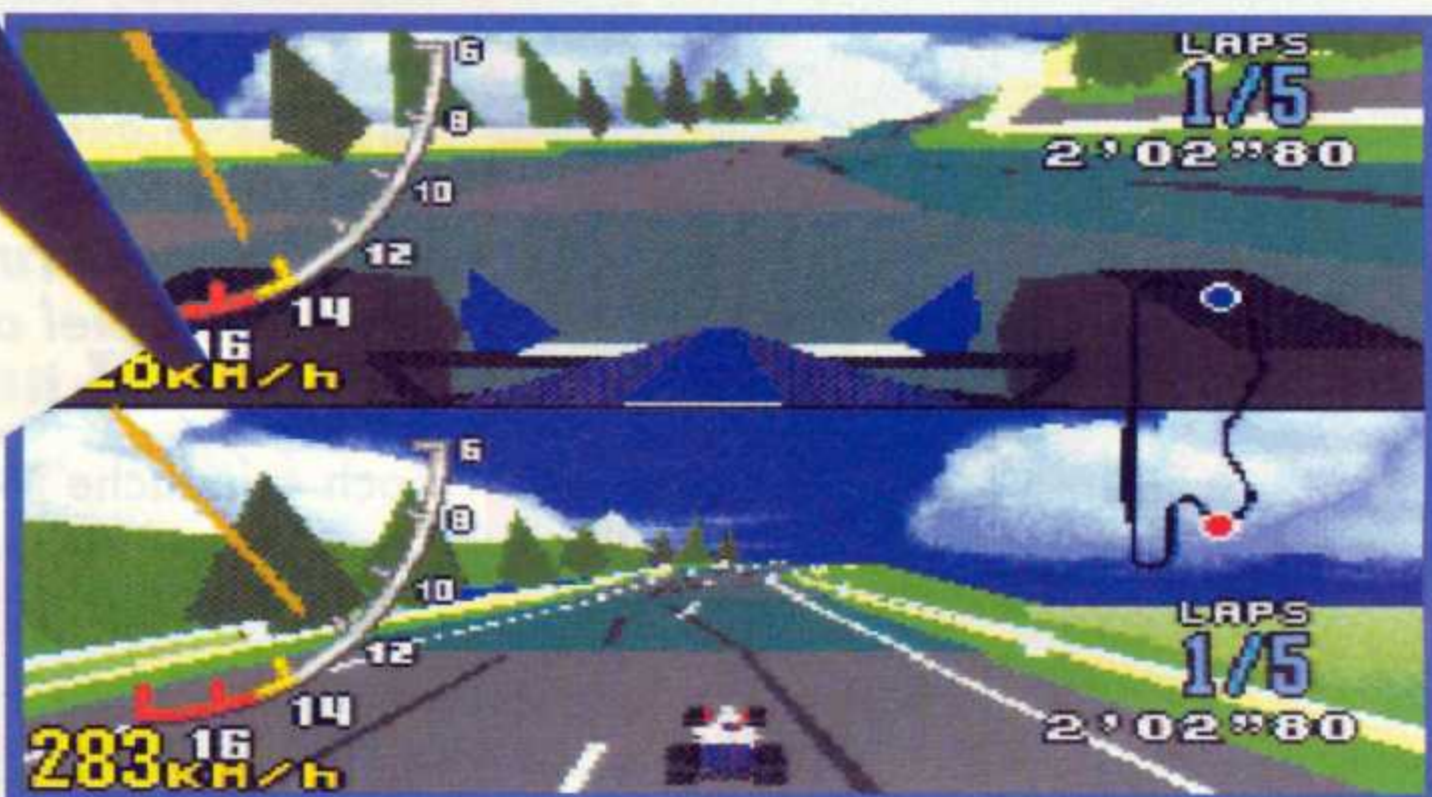
● **Spielerische Unterschiede gegenüber der Modul-Version: Fehlanzeige.**





Auf dieses Spiel haben alle Mega Drive-Anhänger gewartet. Dank des SVP-Chips wird dieses Modul zum absoluten Über-spiel, das in Sachen Rennspiele für 16 Bit-Konsolen eine neue Dimension eröffnet. Wir gingen für Euch an den Start!

Rennspiel



VIRTUA RACING

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 200.- ■

Für den Mega Drive gibt es zwar eine ganze Reihe guter Rennspiele, jedoch konnte bislang keines zum Pendant von Super Mario Kart werden. Zum Start der Formel 1-Saison präsentiert Sega

tua Racing entwickelte sich in den Spielhallen dank unglaublicher Realitätsnähe zum absoluten Münzengrab.

DIE UMSETZUNG

Die Pläne, diesen High Tech-

Automaten auf den Mega Drive umzusetzen, erschienen jedoch etwas sehr utopisch. Sega wäre jedoch nicht Sega, wenn sie gesetzte Ziele nicht in die Tat umsetzen könnten. Die Programmierer griffen für Virtua Racing

ganz tief in die Trickkiste, wo sie den Zusatzchip SVP (Sega Virtual Processor) fanden. Ähnlich zum Super F/X-Chip von Nintendo unterstützt der SVP die Basis-Konsole bei der Berechnung von Polygongrafiken. Daß



● Eine famose Spielbarkeit zeichnet Virtua Racing aus. Überholmanöver gelingen mit Leichtigkeit.



nun jedoch ein famoses Rennspiel, das sogar den o.g. Nintendo-Rivalen weit hinter sich läßt. Dabei gingen die Japaner sogar noch auf Nummer Sicher, riskierten keine Neuentwicklung, sondern setzten einen der erfolgreichsten Automaten der letzten Jahre um. Ihr firmeneigenes Vir-



dieser Chip nun seine Dienste verrichtet, merkt man somit nicht nur am stolzen Preis, sondern auch an der Qualität der 3D-Grafik: Bis zu fünfhundert Polygone kann der SVP pro Sekunde darstellen und außerdem trötet er noch auf zwei Soundkanälen fleißig mit.



DAS AM 2-KURZINTERVIEW



Das japanische Programmiererteam AM 2 stellte sich den Fragen der Play Time-Redaktion.

☐ Segas neuer Zusatzchip wird natürlich ständig mit dem Super F/X-Chip von Nintendo verglichen. Welche Vorteile hat der SVP gegenüber Super F/X?

Ein Grafikzusatzchip soll ja die Darstellung von 3D-Grafiken beschleunigen, und das erledigt der SVP wesentlich besser. Er kann drei- bis viermal mehr Polygone darstellen.

☐ Angeblich produziert Nintendo einen 20 MHz-Super F/X-Chip für das Spiel Stunt Car F/X. Wird SEGA den SVP ebenfalls verbessern?

Selbst wenn Stunt Car FX mit 20 MHz laufen soll, der SVP ist mit 23 Mhz immer noch schneller!

☐ Wir hörten, daß SEGAs SVP auch Zweikanalton produzieren kann. Wenn ja, woher kommt das?

SEGAs SVP ist ein DSP-Chip, was im Grunde genommen ein Prozessor zur Berechnung von Wellenformen ist. In den meisten Fällen wird ein DSP verwendet, um Soundeffekte zu erzeugen. Der Sound wird von der DSP-Software erzeugt und kann entweder ADPCM- oder MPEG-Audio sein.

☐ Was tut SEGA, um die Kosten für zukünftige SVP-Spiele niedrig zu halten?

SEGA plant eigentlich einen DSP-Adapter, der im dritten Quartal 1994 erscheinen sollte.

☐ Wird es mit dieser Art von Spezial-Chips möglich sein, mehr Farben darzustellen?

Ein spezieller Grafikmodus ermöglicht die Darstellung von 512 Farben gleichzeitig.

Das Ergebnis ist nun eines der heißesten Rennspiele aller Zeiten. Auf drei verschiedenen Kursen darf man erleben, was ein Geschwindigkeitsrausch ist. Besonders spektakulär ist die Wahl des Schwierigkeitsgrades geworden, den man während der Fahrt jederzeit frei einstellen kann.

Je kleiner das Auto ist, umso leichter wird das Spiel. Schlüpft man dagegen selbst in das Cockpit, benötigt man fast schon die Fähigkeiten eines Michael Schumacher, um gegen die Konkurrenz bestehen zu können. Dazu kommt noch ein perfektes Fahrgefühl, das dem der Automatenversion fast in nichts nachsteht. Sachte Bremsaktionen, geschickte Überholmanöver und rasante Kurvenfahrten bewältigt man in Virtua Racing so, als ob man im Auto geboren worden wäre. Gelunge-

ne Details wie Riesenräder, Bremsspuren, Tunnels oder Steilkurven runden dieses Rennspektakel ab.

ZU TEUER?

Solcher Spielgenuß hat natürlich seinen Preis, und mit der unverbindlichen Preisempfehlung von rund DM 209 gehört Virtua Racing fast schon zu den Luxusartikeln.

Hans Ippisch



INFO BITS

SVP-Zusatzchip für die Berechnung von Polygongrafik, 16 MBit, Batterie

GRAFIK 093

SOUND 079

FUN

093

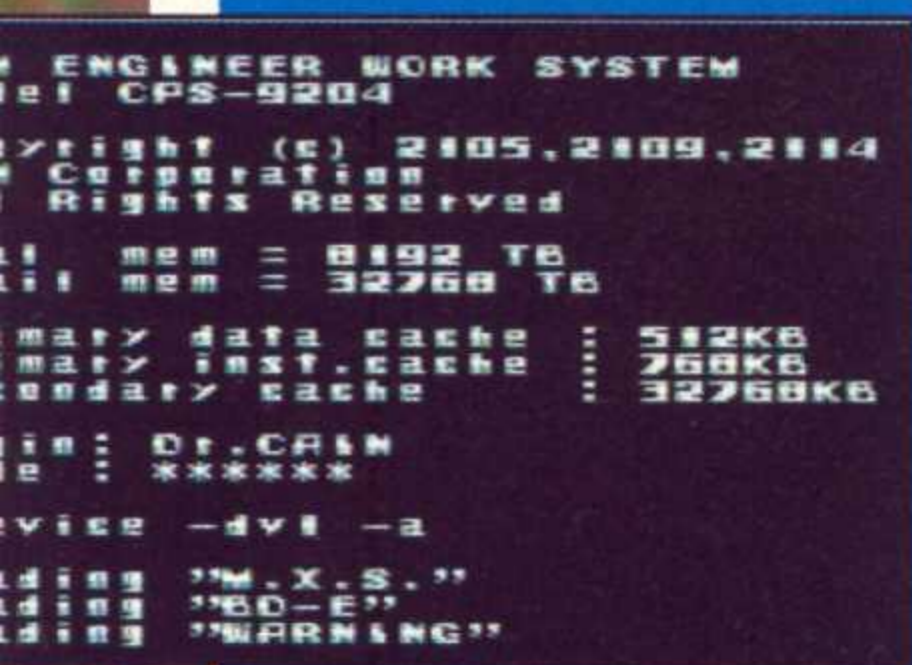
VIEWPOINT

Im Rennen mit Nintendo um die beste Technik liegt nun wieder einmal die Sonic-Firma ein Stückchen vorne. Mit dem SVP-Chip und dem dazugehörigen Spiel Virtua Racing gelang Sega ein Meilenstein in Sachen 16 Bit-Entertainment. Diesen Meilenstein lassen sie sich jedoch auch teuer bezahlen, und nur derjenige, der über ein gewichtiges Portemonnaie verfügt, kann sich Virtua Racing zulegen, ohne ein schlechtes Gewissen haben zu müssen. **Hans Ippisch**





DAS INTRO



Im 8 Bit-Sektor ist Capcoms sympathische Blechbüchse, zumindest was die Quantität angeht, die absolute Nummer 1. Nach meinen Informationen dürfen sich die amerikanischen NES-Besitzer demnächst mit dem bereits sechsten Teil vergnügen, ein absoluter Serien-Rekord! In seinem ersten 16 Bit-Abenteuer hört Mega Man auf den schlichten Namen X. Weniger schlicht ist hingegen seine neueste Mission: Wie die Mega Man-Kenner bereits wissen, gehört

● **Hin und wieder darf Mega Man X auch in diesem Kampfroter Platz nehmen.**

Jump & Shoot

MEGA MAN

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 129.- ■



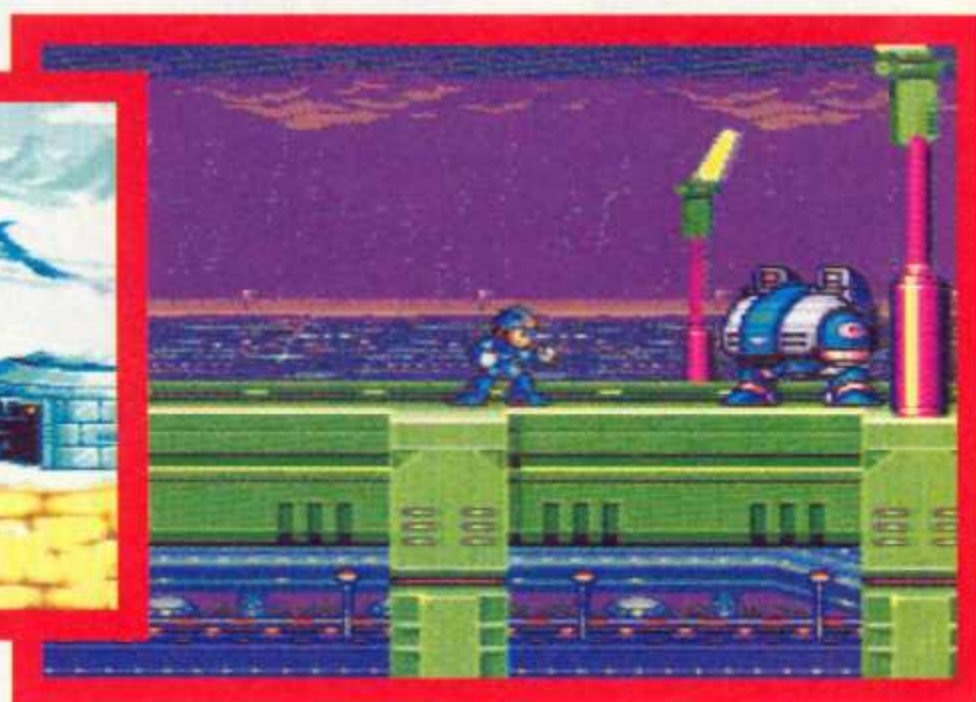
Na endlich! Einer der größten Serien-Helden aller Zeiten gibt nach langem Warten doch noch sein 16 Bit-Debüt.



"X" zur Rasse der Reploids; das sind roboterähnliche Wesen, die im Gegensatz zu unseren heutigen Maschinen eine künstliche Intelligenz besitzen. Möglich wurden diese speziellen Lebewesen erst durch das kürzlich entdeckte Labor des legendären Dr. Thomas Light. Durch ihren hohen Intelligenzgrad kommt es eines Tages unweigerlich zur Katastrophe: Einige Blechkameraden rasteten völlig aus und hinterließen bei ihrer Flucht ein Blutbad. Daraufhin schickten die Menschen ihren besten "Hunter" namens Sigma hinterher, um die Deserteure



● **Sämtliche Endgegner sind nur mit der richtigen Waffe und einer entsprechenden Taktik besiegbar.**



VIEWPOINT



Mega Man X motiviert vor allem dank der ausgeklügelten Extras, durch die der anfangs noch schwächliche X im Laufe des Spiels immer mächtiger wird und so auch scheinbar unbezwingbare Endgegner besiegen kann. Überhaupt gehören die Endgegner wieder einmal zum Prunkstück dieses Mega Man-Spiels: Hart und nur mit der richtigen Taktik besiegbar. Mega Man X ist somit einer der wenigen Vertreter der intelligenten Actionspiele.

Ulf Schneider



INFO BITS

Hoher Schwierigkeitsgrad
Paßwort
Tolle Extras

wieder in ihre Bestandteile zu zerlegen. Doch auch dieser Plan schlug fehl, da Sigma es lieber vorzieht, als Anführer dieser Horde die Menschheit zu unterjochen. Somit ruhen die letzten Hoffnungen auf Mega Man X. Mit insgesamt 15 ausgebufften Replids muß sich der kleine Mega Man herumschlagen, wobei sich jeder Endgegner am Ende eines längeren Levels verschanzt hat. Mit der aufladba-

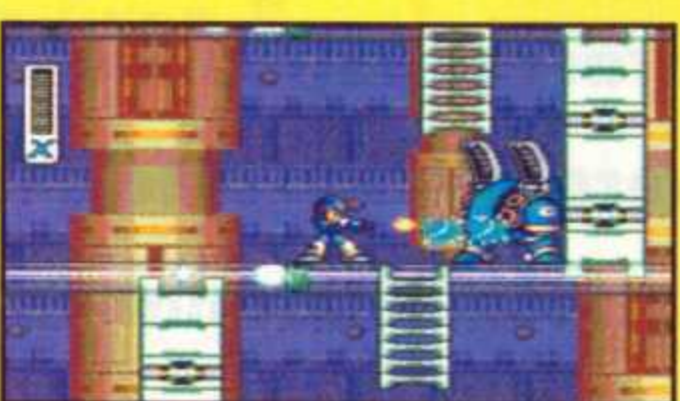
Die ersten acht Level im Überblick:



Chill Penguin-Stage
Dieser Pinguin ist der leichteste Endgegner und sollte daher als erstes besiegt werden.



Boomer Kuwanger
Dieser Endgegner ist sehr schnell und wirft zudem hinterhältige Bumerangs auf Euch.



Spark Mandrill-Stage
Diesen Oberfiesling bezwingt Ihr am besten mit dem "Shotgun Ice".



Sting Chameleon
Der Obermotz kann nur getroffen werden, wenn seine Tarnkappe deaktiviert ist.



Armored Armadillo
Ohne den Electric Spark im Gepäck werdet Ihr diesen Obermotz kaum besiegen.



Storm Eagle
Der Super-Helm sowie ein Heart- und Sub Tank sind die Belohnung für diese Mission.



Launch Octopus
In diesem tiefen Gewässer ist Mega Man X längst nicht so wendig wie gewohnt.



Flame Mammoth
Diesen beinharten Endgegner solltet Ihr zum Schluß mit dem Storm Tornado besiegen.

ROOTS

Da **Mega Man** DAS Jump & Shoot-Spiel schlechthin ist und dieses Genre selber gegründet hat, gibt es natürlich kein Spiel, von dem man behaupten könnte, daß es der geistige Vater von **Capcoms** Serien-Held sei.



● **Bunt und actiongeladen, so macht Mega Man X das SNES unsicher.**

eingesammelte Waffen und Gegenstände für immer erhalten, so daß Euer Mega Man X im Laufe des Abenteuers immer stärker wird. Die ersten acht Levels dürfen übrigens, auch nachdem Ihr den Endgegner bereits besiegt habt, immer wieder nach den wertvollen Gegenständen abgesucht werden.

Ulf Schneider

XX

Die Extras

- Sub Tank:** Die Subtanks erhöhen die Lebensenergie.
- Lebensenergie:** Füllt die Lebensenergieleiste wieder auf.
- Freileben:** Ein sehr seltener Bonusgegenstand.
- Munition:** Lädt die speziellen Waffensysteme auf.
- Heart Tank:** Vergrößert die Energieleiste.

ren Standardknarre X-Buster könnt Ihr Euch wie gewohnt die meisten Gegner vom Leib halten. Darüber hinaus erhaltet Ihr immer ein zusätzliches Waffen-

system, wenn Ihr einen Endgegner besiegt habt. Die Anzahl der Schüsse ist bei diesen speziellen Waffen allerdings begrenzt und können nur mit einem entsprechenden Item wieder aufgefüllt werden. Apropos "Items": Mega Man X bietet einige tolle Extras, die diesem Spiel erst die richtige Würze geben. So gibt es neben den obligatorischen Energieauffüllern auch noch sogenannte "Heart Tanks", die die Energieleiste vergrößern. Eine großartige Idee sind zudem die "Sub Tanks"; diese Tanks neh-

men zusätzliche Energie auf, so daß Mega Man auch noch dann Lebensenergie speichern kann, wenn seine Energieleiste bereits voll ist. Last but not least befinden sich in den ersten acht Levels auch noch drei "X-Parts", die von Dr. Light höchstpersönlich konstruiert wurden. Durch diese Items wird die Rüstung von Mega Man X noch mehr verfeinert, so daß Mega Man X beispielsweise mit seinem Helm Decken zerstören kann oder auch in der Lage ist, einen kleinen Spurt einzulegen. Durch ein Paßwort bleiben Euch einmal

GRAFIK 078
SOUND 071
FUN
005



Jump & Run

CLAYMATES

■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 129,95 ■

Mit Claymates schickt Interplay nach Clay Fighters sein zweites Spiel mit Knetfiguren ins Rennen.

Der findige Professor Putty hat eine molekulare Masse entwickelt. Kurze Zeit später wird ihm diese Erfindung zum Verhängnis, denn ein böser Hexenmeister will ihm seine Errungenschaft streitig machen. Als Professorensohn geht Clayton dazwischen und wird kurzerhand in eine Knetkugel verzaubert. Um seinen Vater zu befreien, macht sich der kleine Junge auf den Weg voller Gefahren. Mittels herumliegender Knetmasse kann sich

Clayton in fünf Charaktere verwandeln. So kann er zum Beispiel die Gestalt einer Katze, die speziell für Baumbesteigungen geeignet ist, oder die eines Fisches, der flüssige Hindernisse bezwingen kann, annehmen. Claymates ist ein konventionelles Jump & Run, das sich durch den taktischen Beigeschmack von der Masse abhebt. Ein Ohrenschmaus verspricht die Musikuntermalung zu werden. Ein ausführlicher Test erwartet Euch in der nächsten Ausgabe. Für die Ungeduldigen gibt's ja noch die Knetmasse vom Spielwarenhändler um die Ecke.

Uwe Kraft

● **Durch Anbrüllen kann man seine Feinde einschüchtern.**



● **Auf einer Übersicht kann man das Geschehen wählen.**



Jump & Shoot

ROBOCOP vs. TERMINATOR

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

Cyborgs patrouillieren durch die Straßen und veranstalten eine gnadenlose Hatz auf die letzten menschlichen Überbleibsel der atomaren Apokalypse.

In diese alpträumhafte Zukunftsvision steigt Ihr als Robocop ein und spürt die letzten Überlebenden auf. Doch so einfach gestaltet sich die Suche nicht. Bis an die Zähne bewaffnete Söld-



● **Die MG setzt dem Blechhelden ganz schön zu!**

ner(innen), mutierte Spinnen, Kampfroborer und nicht zuletzt ein Terminator machen Euch das Leben schwer. So fiktiv ist die Story aber gar nicht, denn

blieb. Brave Jump & Shoot-Durchschnittskost ist angesagt. Abwechslung im Leveldesign könnt Ihr genauso lange suchen wie spektakuläre Grafik oder

atmosphärischen Sound, nichts dergleichen hat Interplay verwirklicht. Aber das 8 Megs-Modul lebt ohnehin von den beiden Titelfigu-



in den USA feierte die gleichnamige Comic-Serie von Frank Miller und Walter Simonson große Erfolge. Grund genug für Interplay, aus der Lizenz Kapital zu schlagen. ... Und die war anscheinend so teuer, daß für das eigentliche Game nicht mehr viel übrig



● **Das Gelände wird durch Blitze erhellt.**

ren, da ist das eigentliche Spiel gar nicht so wichtig, oder doch?

Martin Weidner



Jump & Run

RABBIT RAMPAGE

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 129.- ■

Sunsoft sorgt mit seinem neuesten Titel aus der Looney Tunes-Reihe für das wohl verrückteste Jump & Run-Spiel der Saison.



Das Publikum war heute wieder wundertoll - und traurig klingt der Schlußakkord in Moll". Jeder eingefleischte Bugs Bunny-Fan dürfte diesen Reim von der bekannten Zeichentrickserie her kennen. In seinem neuesten Abenteuer ist dem Hasen aber keineswegs zum Singen zumute; ein sadistischer Zeichner bringt den armen Rammler nämlich durch seine Entwürfe von einer haarsträubenden Situation in die nächste. Glücklicherweise ist Bugs Bunny erstaunlich agil und hat einige Techniken drauf, um

sich die vielen Gegner vom Leib zu halten. Neben der klassischen Po-Attacke kann er allen feindlichen Toons auch einen kräftigen Tritt verpassen, sie mit einer Torte bewerfen oder mit einer wirkungsvollen "Spinning Attack" (Taste Y + X) vom Bildschirm fegen. Außerdem hat der Zeichner sämtliche neun Levels

mit vielen Items (ACME Devices) versehen. Insgesamt 15 verschiedene Pick Ups stehen Bugs Bunny zur Auswahl, wobei viele Extras eine spezielle Aufgabe erfüllen. Ein Korken kann beispielsweise dem großen bösen Wolf im wahrsten Sinne des Wortes das Maul stopfen, wenn er gerade Luft inhaliert. Sämtliche Items werden in einem Fenster angezeigt und können mittels der Tasten L und R ausgesucht werden.

Ulf Schneider



GRAFIK 085
SOUND 078
FUN
 073

VIEWPOINT

Das große Lob vorweg: So große und gut animierte Sprites bekommt man nicht alle Tage zu sehen. Ein dickes Kompliment an Sunsofts Grafiker! Leider hängt die Spielbarkeit der Technik aber etwas hinterher. Zwar bietet Rabbit Rampage einige ausgesprochen originelle Ideen, doch insgesamt leidet das Leveldesign durch einige unfaire Stellen, was vor allem an den vielen Gegnern liegt, die meistens gleich mehrere Treffer einstecken können.

Ulf Schneider



MultiMedia Soft

Computerspiele

Neu * Neu * Neu
 Online - Cafe

Besuchen Sie in gemütlicher Atmosphäre unsere "Erlebnis-Kaufräume". Hier können Sie die neuesten MultiMedia Produkte erleben, per Modem oder mittels Netzwerk vor Ort spielen, in Zeitschriften blättern oder sich in die Welt der Phantasy- und Rollenspieler begeben. Fragen Sie Ihren MultiMedia Soft Verkäufer vor Ort - vielleicht bietet auch er in Kürze die neue Erlebniswelt.

(Online-Cafes zur Zeit im Umbau und in Vorbereitung)

INFO ☒ INFO ☒ INFO

Franchise-Partner

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

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 03 51-2 23 02 01
- NEU!NEU!NEU!
AB 30.04.1994
08523 PLAUE, August Bebel Str. 58
- 09212 LIMBACH-OBERFROHNA, Hohensteinerstr. 56
Tel. 01 72-3 68 30 86
- 12627 BERLIN, Mark Twain Str. 7
Tel. 030-9 98 61 64
- NEU!NEU!NEU!
AB 01.04.1994
15234 FRANFURT/ODER, August Bebel Str. 15
- 17034 NEUBRANDENBURG, Easy Line
Reitbahnweg 20
Tel. 03 95-4 22 68 13
- 22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 0 40-6 52 84 26
- 22769 HAMBURG, Stresemannstr. 167
Tel. 0 40-8 51 56 61
- 44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 0 23 27-1 00 63
- 48151 MÜNSTER, Weseler Str. 48
Tel. 02 51-52 40 01
- 49078 OSNABRÜCK, Martinistr. 82
Tel. 05 41-43 47 92
- 50737 KÖLN, Neußerstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 02 21 - 7 40 52 02
- NEU!NEU!NEU!
ab 01.03.1994
50825 KÖLN, Alpener Straße 11
Tel. 02 21 - 5 50 53 03
- 52064 AACHEN, Guaitastr. 2
Tel. 02 41-3 31 99
- 52349 DÜREN, Kölnstr. 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 0 24 21-18 93 68
- NEU!NEU!NEU!
ab 01.03.1994
96052 BAMBERG, PLAYGROUND
Untere Königsstraße 10
Tel. 09 51-20 22 10
- 99084 ERFURT, Meienbergstr.20
LADEN + VERSAND
Tel. 03 61-5 62 16 56



Sportspiel

VIRTUAL SOCCER

■ Hersteller: Hudson Soft/Probe . Preis ca.: DM 120.- ■

Der Titel-Name täuscht leider ein wenig, den Innovatives oder gar Virtuelles sucht man vergeblich.



● Nach einem Tor schlägt der überglückliche Schütze Salti.

● Vorsicht! Wer unmotiviert in der Gegend herumrutscht, kann leicht foul spielen.



ve und als drittes darf das Geschehen auch von der Seite betrachtet werden. In den Umkleidekabinen warten bereits 24 Nationalmannschaften auf

ihren Auftritt, denen Ihr mittels eines Editors weitere acht hinzufügen könnt. Eine Batterie speichert die Daten ebenso wie Turnierstände. Am offiziellen WM-Turnier können die eigenen Teams leider nicht teilnehmen, sie kämpfen in einem eigenen Wettbewerb um erste Plätze. Optionsspielereien vor den Matches beeinflussen das Spielgeschehen nach Belieben, hier seien nur Wetterbedingungen, Spielgeschwindigkeit und Mannschafts-Taktik genannt.

Nach entschiedener Seitenwahl kann's dann endlich losgehen. Wie aufgedreht wuseln die Sprites von der ersten Sekunde an über das Feld und bis zum Schlußpfiff gibt es keine Atempause. Neben dem Offensiv-Drang zeigt sich leider auch die etwas konfuse Steuerung für diese Nonstop-Action mitverantwortlich.

Passkombinationen landen meist in des Gegners Beinen, so daß wieder mal Sololäufe die größten Erfolgsaussichten mit sich bringen. Peinlich finde ich das Zoomen, wenn sich der Ball hoch in der Luft befindet, da hier das SNES unglaublich in die

Knie geht. Trotzdem gelingt es den kleinen Männchen immer wieder, den Betrachter zu amüsieren, sei es durch eine abgefahrene Torwart-Parade oder durch einen urplötzlichen Volley-Kracher. Grafischer Leckerbissen ist das dreidimensional dargestellte Elfmeterschießen,

welches mit großen Figuren und ausgetüftelter Steuerung gefällt. Vermissen tue ich aber einen Mehr-Spieler-Modus, der langsam aber sicher zum Standard gehören sollte. **Uwe Kraft**

INFO BITS

- Statt nur einer Spielerperspektive bietet Virtual Soccer gleich drei
- Editor mit Speicherfunktion

GRAFIK 075
SOUND 070
FUN
070

VIEWPOINT



Ganz so laut wie die Zuschauer im Stadion kann ich zwar nicht jubeln, aber spaßig finde ich das unaufhörliche Hin- und Hergerenne schon. Läßt man die technisch mißlungenen Zoom-Effekte mal außer acht, erhält man ein grafisch nett gemachtes Spiel, dem jedoch eine nicht ganz ausgereifte Spielerkontrolle einen Platz unter den absoluten Spitzenteams verbaut. Schade eigentlich.

Uwe Kraft



Rollenspiel

MIGHT & MAGIC 2

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

Auf dem PC bereits in Folge 6 und neben Ultima und Wizardry eine der erfolgreichsten Rollenspielreihen: Might & Magic gibt sich aber nun auch auf dem Super NES die Ehre. Seltsamerweise allerdings hat man Folge 2 als Startpunkt gewählt!

Auch auf dem Super NES kann man dem Rollenspiel frönen! Dies ist zwar eine doch schon recht bekannte Aussage, bisher drehte es sich aber hauptsächlich um kleine halslose Männchen im typischen Japanostil. Might & Magic II von Elite geht hierbei andere Wege. Vom PC wurde die Erster-Spieler-Perspektive übernommen und im Step-by-Step-Verfahren auf den Schirm gebracht. Charaktere können ausgewählt oder selbst erstellt werden und die vierköpfige Party streift noch etwas schwach durch die Gegend. Erste "Gegner" wie Händler oder Bettler tauchen auch recht

schnell auf, so daß es auf keinen Fall langweilig wird. Auf dem PC ist diese Technik schon fast überholt, macht aber für die an Jump & Run gewöhnten Nintendo-Besitzer trotzdem keinen schlechten Eindruck. Auf jeden Fall eine willkommene Abwechslung und gleichzeitig ein Ausflug in die Geschichte der (PC-)Rollenspiele.

Michael Erlwein



Jump & Run

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

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

Es ist schon erstaunlich, was dabei herauskommen kann, wenn einem Bastler die Modellbausätze ausgegangen sind und die Läden auch schon geschlossen haben.

Unsere Bastler, Dr. Franken, wußte sich jedenfalls sofort zu helfen und nahm einfach ein paar umherliegende Leichteile zur Hand. Daraus mußte sich doch etwas machen lassen. Und tatsächlich erschuf er in seinem Labor die Wesen Franky und Bitsy. Klar, Schönheiten sind dabei

nicht geboren worden, aber der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Elite machte aus dieser Story ein witziges Jump & Run mit gut animierten, großen Sprites, atmosphärischen Hintergrundgrafiken und tollem Sound. Ihr habt dabei die Aufgabe, den inzwischen wieder in seine Bestandteile zerlegten Bitsy zu finden. Jedes seiner Körperteile ist in einer Holzkiste verpackt, was die Menge der Levels und Welten schon erahnen läßt. 20 Stück an der Zahl und noch vier Bonuslevels. Na dann viel Spaß.

Roland Gerhardt





Jump & Run

THE FLINTSTONES

■ Hersteller: Taito . Preis ca.: DM 139.- ■

War die MD-Version ein reinrassiges Jump & Run, bietet die SNES-Variante einen kunterbunten Mix mehrerer Genres.

Große Aufregung im Clubhaus der Wasserbüffel: Der amtierende Präsident verkündet überraschend seinen Rücktritt, so daß dieser heißbegehrte Posten wieder besetzt werden muß. Natürlich wäre es für jeden der Clubmitglieder ein Traum, einmal im Leben der Wasserbüffel-Chef, kurz genannt Poobah, zu sein. Damit es nicht zu Streitigkeiten in der Besetzungsfrage kommt, soll der glückliche Gewinner einer kurzerhand inszenierten Schatztruhensuche die Nachfolge antreten. Alleine oder zu zweit startet Ihr nun alias Fred und Barney das steinzeitliche Versteckspiel. Aus der Vogelperspektive seht Ihr eine Landkarte mit markierten Feldern, die wie bei einem Brettspiel durch Würfeln erreicht werden. Jeder Punkt steht für eine kleine Aufgabe, die bei richtiger Lösung entsprechend belohnt

wird. Reinrassige Jump & Run-Teile müssen innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden, doch sollten die beiden Freunde hauptsächlich versuchen, hier möglichst viele Sterne einzusammeln, da diese an einigen Orten als Eintrittsgeld benötigt werden. Höhepunkt jeder Runde ist ein in Mode 7 dargestelltes Wettrennen, bei dem Ihr gegen einen anderen Wasserbüffel auf einem Rundkurs um wertvolle Informationen oder nützliche Gegen-

stände kämpft. Wären da noch Wilma und Betty, die den Eifer ihrer Männer überhaupt nicht nachempfinden können und lautstark geifernd durch die Gegend rennen. Man sollte es tunlichst vermeiden, diesen beiden über den Weg zu laufen, da sie nichts

INFO BITS
 Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad,
 abwechslungsreiche Grafiken,
 gelungener Genre-Mix



● Da rennt sogar der wohlgenährte Fred.



● Mit der Keule kommt die Beule.

VIEWPOINT



Fred und Barney werden auf dem SNES sicher ihre wohlverdiente Fangemeinde finden, denn auch hier wurde das berühmt-berüchtigte Steinzeitflair gut eingefangen. Der niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad läßt selbst Anfängern eine Chance auf den Wasserbüffel-Thron, für Profi-Zocker ist es allerdings fast schon zu einfach. Hier schafft der Zwei-Spieler-Modus Abhilfe, ein gleichstarker Gegner sorgt für Motivation und Spannung.

Uwe Kraft

Besseres zu tun haben, als Euch mehrere Felder weit fortzuschleifen, so daß der ganze Weg nochmals erwürfelt werden muß, was den anderen Wasserbüffeln Zeitvorteile bringt. Als kleiner Gag wartet nach jeder Aufgabe eine kleine Bonusrunde, in der Zusatzleben und Geld winken. An ein Paßwort-System haben die Programmierer ebenfalls gedacht, das grafisch sogar ganz nett gestaltet wurde.

Uwe Kraft

GRAFIK 070
SOUND 066
FUN
074

Arcade-Action

T2

THE ARCADE GAME

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

**T2
The Arcade
Game**

Auch das schmalste Hemd verwandelt sich hier innerhalb kürzester Zeit zum knochenharten Terminator.

Anfangs für seine schauspielerischen Leistungen mitleidig belächelt, gelang Arnie mit der Rolle des Terminators der Durchbruch zum absoluten Mega-Star. Der Imagewechsel vom Jäger zum Gejagten, Computeranimationen in nie dagewesener Perfektion, schier unglaubliche Stuntszenen und ein perfekter Terminator alias Arnold Schwarzenegger machten die Fortsetzung 1992 zum Kinoereignis des Jahres. Ein Spielhallen-Shoot 'em Up ließ nicht lange auf sich warten und stand in der Beliebtheitskala der Leute ebenfalls ganz weit oben. Nun findet die futuristische Gewalt-Orgie auf dem SNES eine Fortsetzung, die auch mit Nintendos Scope gespielt werden kann. Ihr übernehmt in diesem 3D-Shooter natürlich Arnies

Rolle und macht das, was ein Terminator am besten kann, schießen und vernichten. Sechs Levels ballert Ihr ohne Pause auf unzählige Angreifer, zum finalen Showdown kommt es schließlich gegen den T-1000, dem scheinbar unzerstörbaren, verbesserten Terminator-Model. Als Standardbewaffnung könnt Ihr ein normales MG und ein Plasmastrahlgewehr einsetzen, doch ist deren Munitionsvorrat begrenzt. Immer wieder finden sich am Boden Munitionskisten, die zum Nachladen aufgeschossen werden müssen. Hier findet Ihr noch weitere nützliche Dinge, so z. B. Schutzanzüge, nukleare Waffen und Power Ups für eine kurzzeitig erhöhte Feuerkraft. Nicht ins Visier sollte man die zahlreichen Zivilisten nehmen, da deren Ableben sich



drastisch auf das Punktekonto auswirkt. Leider gibt es kein Paßwort, so daß die Schlacht immer wieder von vorne begonnen werden muß, HASTA LA VISTA, BABY!

Uwe Kraft

INFO BITS

- Umsetzung des 3D-Arcade-Shooters
- Unmenschlicher Schwierigkeitsgrad



● Die Optik dieses Stahlmonsters ist wirklich imposant, aber auf Dauer auch sehr langweilig.

VIEWPOINT



Ein dermaßen plumpes und einfallsloses Shoot 'em Up hatte ich wirklich nicht erwartet. Die unglaubliche Zahl der Gegner und ein unverschämt hoher Schwierigkeitsgrad hauen selbst den stärksten Arnie um. Spielkultur sucht man vergeblich, nur Nintendo Scope-Besitzer werden sich wohl auf dieses Spiel freuen.

Uwe Kraft



Action-Adventure

YOUNG MERLIN

■ Hersteller: Virgin/Westwood . Preis ca.: DM 120.- ■

Young Merlin hat hier nämlich erst einmal mehr zu bieten. Screenfüllende Grafiken in den schönsten Farben und Sprites in einer beachtlichen Größe. Zudem ist Merlin ein wirklich eigenständiger Charakter, der zwar nicht zum Besten gehört, was die Videospielebranche hervorgebracht hat, aber trotzdem ein durchaus ansehnlicher Kerl. Noch mit wenigen Fähigkeiten (genau einer) ausgestattet, zieht Young Merlin durchs Land, um auf witzige und actiongeladene



Überall treiben sie sich rum, die kleinen charakter- und halslosen Männchen aus

japanisch anmutenden Adventures oder Rollenspielen. Doch da erfreut Westwood unser Herz mit einem blonden, freundlichen Zauberlehrling.

ROOTS

Schon die Perspektive erinnert an Segas **Landstalker**. Inhaltlich kommt der junge **Merlin** jedoch nicht ganz mit.



Nigel: I paid all my money to that strange big bird!



● **In jeder Umgebung findet sich Merlin zurecht, auch wenn er anfangs noch wenig Fähigkeiten besitzt.**

Art und Weise den Shadow King in die Schranken zu weisen. Grafik und Sound bewegen sich deutlich über dem Standard, Hitqualität wird aber nicht erreicht. Wer jedoch (wie ich)

die gleich aussehenden Minihelmen nicht mehr sehen kann und gerne leichte Kost in farbenfrohem Gewand bevorzugt, der kann unbesorgt zugreifen.

Michael Erlwein

INFO BITS

16 MBit-Cartridge
tolle Paßwortfunktion
1 Spieler

VIEWPOINT

Nach ihren Erfolgen auf dem PC-Sektor machen sich die Westwood Studios nun unter den Fittichen von Virgin Games auf, die Konsolenwelt zu erobern. Mit Young Merlin, einem Adventure-Action-Mix um einen jungen und unerfahrenen Zauberer, gelang ihnen ein witziges und fesselndes Spiel. Eine Form von Unterhaltung fürs Super NES, die zu empfehlen ist.



Michael Erlwein



GRAFIK 000

SOUND 078

FUN

001

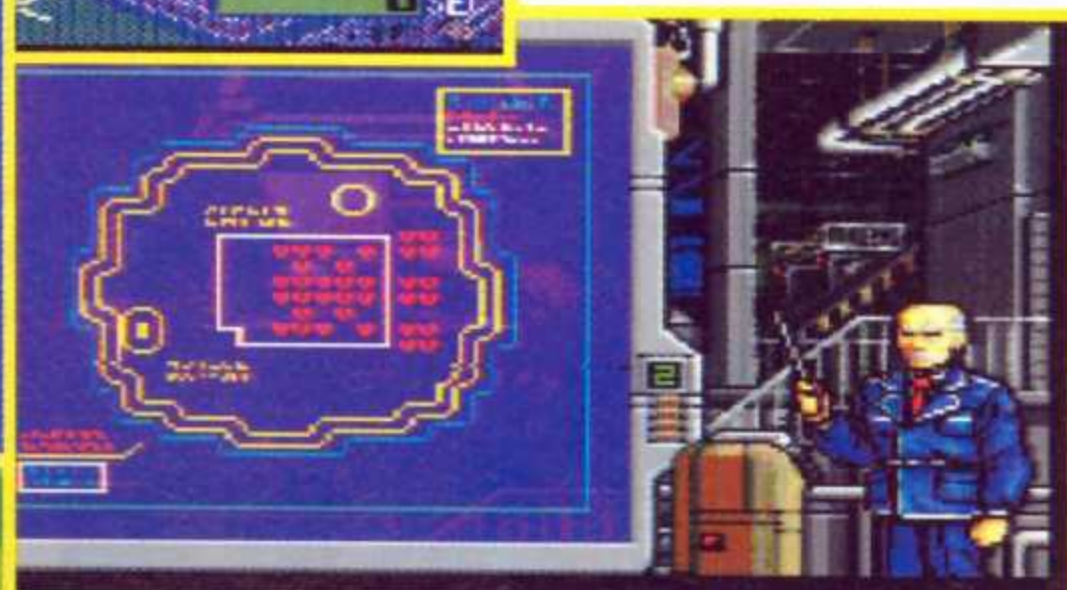


Strategie

METAL MARINES

■ Hersteller: Namco . Preis ca.: DM 149.- ■

Mit diesem Spiel widmet sich der Pac Man-Erfinder Namco dem hierzulande populären Strategie-Genre. Metal Marines entpuppt sich als Mischung aus Populous und Battle Isle.



COMMANDER. "ERNEST BOWMAN, INTELLIGENCE"

Im 22. Jahrhundert löscht sich die Menschheit durch einen High-Tech-Krieg fast vollständig aus (warum müssen die Hintergrundstorys immer nur so pessimistisch sein?). Übrig geblieben sind nur

ein paar Weltraum-Kolonien sowie ein Despot, der mittels seines hochentwickelten Waffensystems die Welt kontrolliert. Eure Aufgabe besteht somit darin, die

gute Mutter Erde wieder durch viele, erfolgreich geführte Feldzüge zurückzuerobern. Spielerisch gleicht Metal Marines einer futuristischen Populous-Variante. Euer Ziel besteht primär darin, sämtliche Hauptquartiere des Gegners zu zerstören. Natürlich müßt Ihr wie bei Bullfrogs Strategie-Klassiker zunächst einmal

kräftig bauen. Besonders wichtig sind Fabriken, um die verschiedenen Waffensysteme möglichst schnell zu produzieren. Geld spielt dabei natürlich auch eine

wichtige Rolle. Damit möglichst viel davon in Eure Kasse fließt, solltet Ihr viele "Supply Head Quarters" errichten. Neu ist die Idee der Dummy-Einheiten; mit-

tels solch einer Schein-Basis kann der Feind getäuscht werden, so daß er seine Missiles sinnlos verpulvert. Neben dem Produzieren von eigenen Einheiten müßt Ihr natürlich auch einen Feldzug gegen den Imperator starten. Hier stehen Euch insgesamt drei offensive Waffensysteme zur Verfügung: Missiles, die Kampfroboter "Metal Marines" (haben die gleiche Funktion wie die Ritter bei Populous) sowie die teuren Raketen I.C.B.M. Es gibt allerdings auch defensive Waffen wie beispielsweise A.A. Missiles zur Sicherung Eurer eigenen Hauptquartiere oder Minen zum Schutz gegen feindliche Metal Marines.

Ulf Schneider

VIEWPOINT

Für Populous-Freaks dürfte diese futuristische Variante sicherlich etwas zu simpel gestrickt sein.

Das liegt vor allem an den begrenzten Möglichkeiten, die man vor allem im offensiven Bereich hat. In späteren Levels bietet Metal Marines zudem leider keine neuen Überraschungsmomente mehr. Für Strategie-Anfänger hingegen könnte dieser Titel aber trotzdem interessant sein, zumal die Auswahl auf dem Super Nintendo hierzulande ziemlich bescheiden ist.



Ulf Schneider

ROOTS

Populous war offensichtlich das große Vorbild für die japanischen Programmierer von Metal Marines. Auch wenn diese Variante ein paar neue Ideen aufweist, kann es seine Wurzeln nicht leugnen.



INFO BITS

- leider nur Paßwortfunktion, kein batteriegepufferter Speicher.
- 12 MBit Cartridge

GRAFIK 058

SOUND 063

FUN

071



Jump & Run

THE RAINBOW BELL ADVENTURE

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 139.- ■

Beim zweiten Teil der Pop'n Twinbee-Saga gibt es einen krassen Genrewechsel: Hüpfen statt Schießen ist diesmal angesagt.

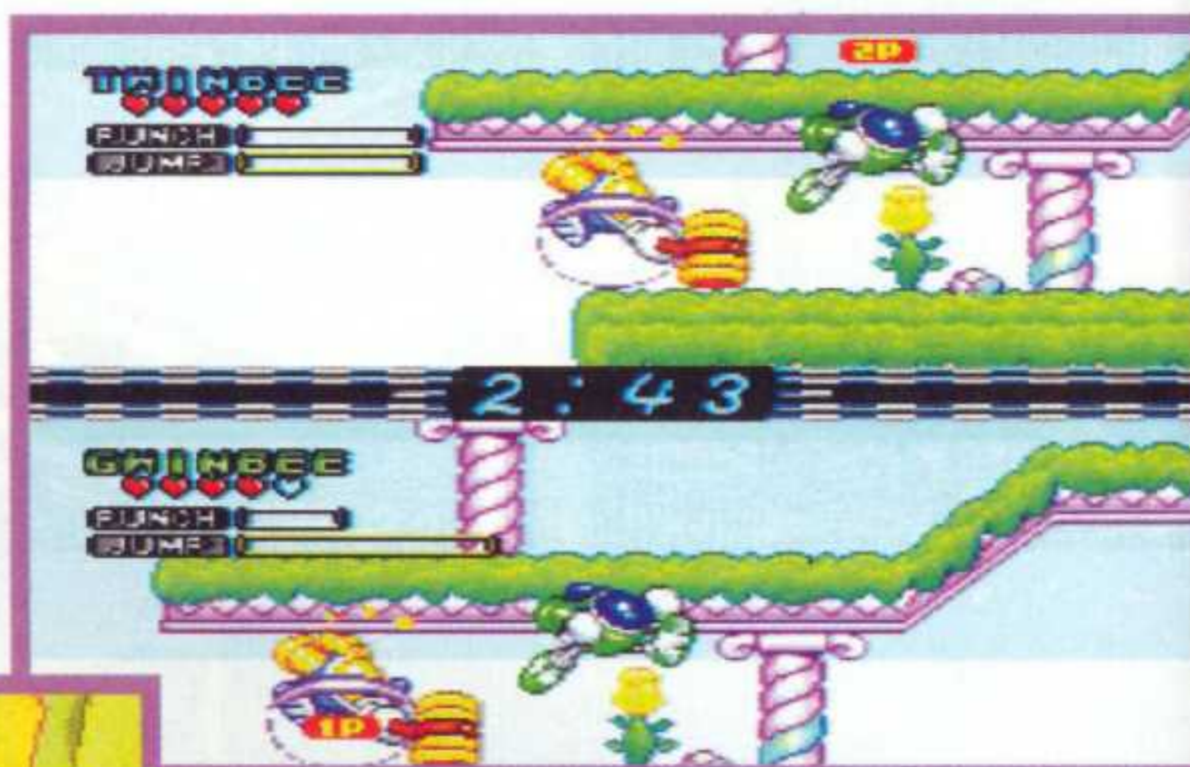
Das Pop'n Twinbee-Duo namens Twin- und Winbee gehört wieder einmal zur Sorte Videospelstars, die eigentlich nur in Japan einen größeren Bekanntheitsgrad haben. Im Land des Lächelns sind diese beiden Kids nämlich Stars einer knuddeligen und extrem bunten Zeichentrickserie. Im zweiten Teil wird das dynamische Gespann diesmal durch den kleinen Windelhelden Gwinbee unterstützt, der trotz seines bescheidenen Alters schon erstaunlich gut mit dem eiförmigen Raumschiff umgehen kann. Dieses vielseitige Gefährt ist die eigentliche Attraktion in diesem Jump & Run-Spiel. Neben ihren mechanischen

Sprungfähigkeiten können diese putzigen Raumschiffe durch das Aufladen zweier Energieleisten auch durch die Lüfte düsen oder den Feinden gehörig eins überbraten. Sämtliche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Glocken, die je nach Farbe ein bestimmtes Extra wie Dronen oder Speedschuhe darstellen. Der Spielablauf selber weist einige interessante Parallelen zu Super Mario World auf. Wie beim berühmten Klempner gibt es eine große Oberwelt, die

Euch viel Spielraum läßt, sprich: einmal erfolgreich absolvierte Abschnitte können immer wieder erkundet werden. Dieses Feature solltet Ihr auch unbedingt ausnutzen, denn neben den offiziellen Ausgängen befinden sich in den Abschnitten hin und wieder auch verschlossene Türen, die Ihr nur mit dem entsprechenden Schlüssel

betreten könnt. Dieses Geschicklichkeitsspiel ist übrigens auch zu zweit gleichzeitig spielbar, wobei der Bildschirm nicht geteilt wird.

Ulf Schneider



● **Alles so schön bunt hier! Teil zwei spart nicht mit Farben.**



● **Neben den offiziellen Ausgängen, gibt es auch verschlossene Geheimtüren.**



"INFO BITS"
 Bunte Pop Art-Grafiken
 Zwei-Spieler-Modus
 Batterie

VIEWPOINT



The Rainbow Bell Adventure hat das ultraschnelle Scrolling von Sonic und das Drumherum von Mario. Zusammen mit den bekannten Pop'n Twinbee-Elementen, wie dem Glocken-System, ist so eine Mixtur entstanden, die äußerst reizvoll ist. Gerade die vielen versteckten Levels sorgen dafür, daß dieses Modul bestimmt nicht so schnell in der Schublade verschwinden wird. Schade nur, daß der Spielablauf durch das enorme Tempo streckenweise etwas unübersichtlich bzw. hektisch wird. Ein weiterer Nachteil der hohen Rasanz: Weder der Battle-Modus noch der sicherlich gutgemeinte Zwei-Spieler-Modus können begeistern.

Ulf Schneider

GRAFIK 074
SOUND 070
FUN
000

ROOTS

Bis auf den Grafikstil und das Glocken-System hat das zweite Pop'n Twinbee-Abenteuer nicht mehr viel mit dem ersten Teil gemein.





Sportspiel

CHAMPIONS WORLD

CLASS SOCCER

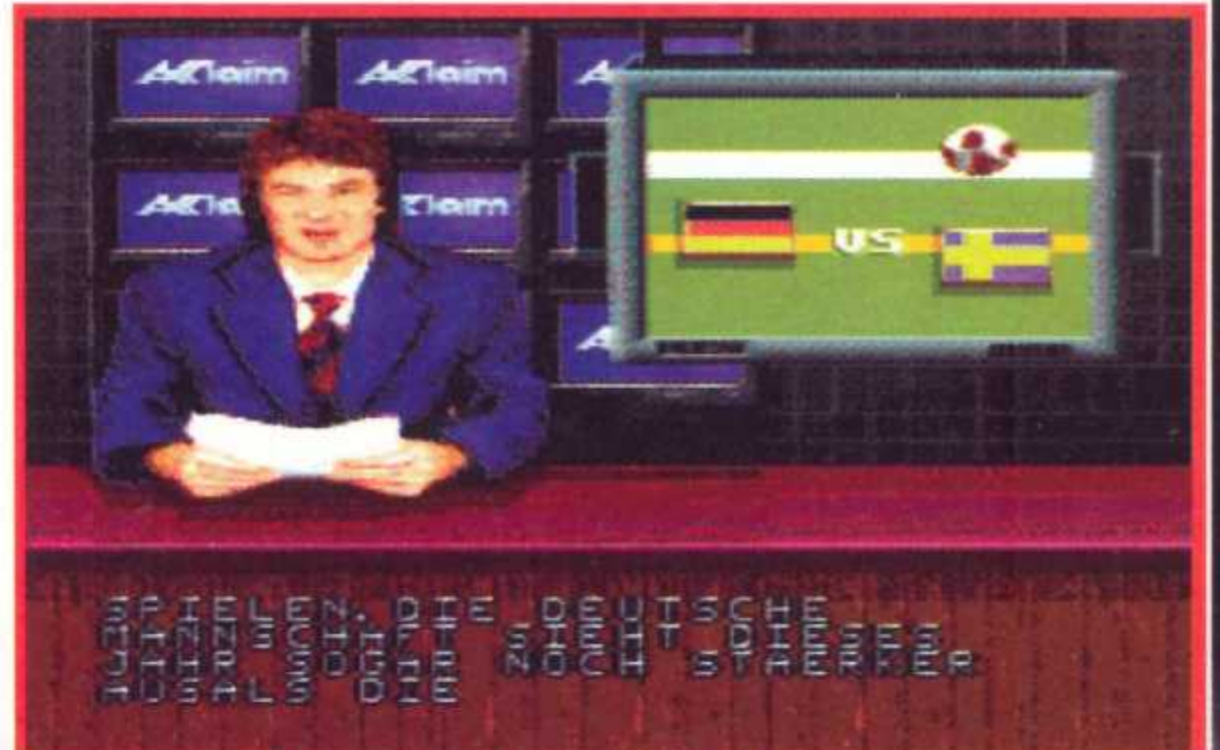
■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 159.- ■

Diesmal konnte kein Midway-Automat als Vorbild

herhalten, und trotzdem überzeugen die Acclaim-Kicker im ersten Anlauf.

1994 ist für fußballbegeisterte Konsolenbesitzer ein absolutes Traumjahr, denn die im Juni in den USA stattfindende Weltmeisterschaft entwickelt sich im Videospieldereich dieses Jahr zu einem regelrechten Boom. Kaum ein Hersteller läßt dieses Großereignis unbeachtet, ob Capcom, Hudson, Elite oder wie in unserem Fall Acclaim, alle bringen rechtzeitig bis zum Eröffnungsspiel ein Game auf den Markt. 32 Nationalmannschaften haben sich für das Acclaim-Modul qualifizieren können, die neben freundschaftlichen Auseinandersetzungen

vor allem komplette Weltmeisterschafts-Turniere bestreiten. Hat man sich für ein Team entschieden - kleine Grafiken über Stärken und Schwächen erleichtern die Wahl -, darf man noch über Abseits, Spielzeit und Joypadbelegung bestimmen. Ein sehr jugendlicher Sportreporter stimmt nun mit mehr oder weniger aufschlußreichen Infor-



32 Teams stehen fürs Vergnügen bereit.



möglichkeiten erweisen sich erst nach einer gewissen Einspielzeit als sinnvoll, dann jedoch lassen sich die Kicker mit etwas Geschick äußerst exakt und

sicher dirigieren. Weite Pässe, Fernschüsse, Kopfbälle und spektakuläre Fallrückzieher begeistern nicht nur das lautstarke Konsolen-Publikum. Auch die Konsole unterstützt Eure Angriffsbemühungen, durch einen einfachen Knopfdruck läßt man stürmisch herannahende Verteidiger durch automatisch ausgeführte Körpertäuschungen locker ins Leere laufen. Ein kleiner Radar am rechten oberen Bildrand läßt Euch über die Position Eurer Spieler nicht im Unklaren, falls er Euch aber stören sollte, dürft Ihr diese Übersicht auch jederzeit ausschalten. Steht innerhalb der regulären Spielzeit kein Sieger fest, wird dieser durch ein Elfmeterschießen ermittelt. Turnierzwischenstände werden durch ein Paßwort gespeichert.

mationen auf das anstehende Match ein. Traditionell wird die Seitenwahl durch einen Münzwurf entschieden, dann endlich rollt der Ball. Allerdings wird man zu Anfang wenig erfolgreich über den Platz laufen, denn die vielfältigen Steuer-

VIEWPOINT



Acclains Weltklasse-Fußballer stellen im Moment die ideale Ergänzung zu Elites Striker. Während das Konkurrenz-Modul vollkommen auf schnelle Action ausgelegt ist, tendiert unser Testmuster eindeutig in Richtung Simulation. Nur wer die Steuerung vollkommen beherrscht, wird auch erfolgreich spielen können. Einfaches Gebolze ist hier fehl am Platz, der Gegner muß regelrecht ausgetrickst werden, will man als Sieger vom Platz gehen. Das heißt also üben, üben, üben, als Belohnung erhält man dann aber eine realistische und abwechslungsreiche Simulation rund ums Leder.

Uwe Kraft



Uwe Kraft



Beat 'em Up

ART OF FIGHTING 2



ROOTS

In jeder Hinsicht wurde das Original übertroffen. Vor allem die Rasanz und die Optik machen dieses teure Modul zum "Muß".



■ Hersteller: SNK . Preis ca.: DM 399.- ■

Endlich ist er da, der langersehnte Nachfolger zum Prügel-Oberhammer Art of Fighting.



Die Handlung schließt im zweiten Teil direkt am Erstlingswerk an. Die wiedervereinigte Sakazaki-Sippe hat nun natürlich noch eine Rechnung mit dem Obermütz Big Boss offen. Bei ihrem Rachefeldzug stellen sich ihnen zwei brandneue Charaktere in den Weg: Temjin und Eiji. Bei Temjin handelt es sich um einen kleinen, miesen Fettwanst, der einige überraschende Techniken in petto hat. Eiji hingegen ist ein mystischer Ninja,

der mit einer unglaublichen Geschwindigkeit über den Screen rast. Im Gegensatz zum ersten Teil dürft Ihr übrigens von Beginn an alle zwölf Mitstreiter, inklusive dem Big Boss, anwählen. Bei der Steuerung werden sich Kenner des ersten Teils sofort zurechtfinden. Allerdings werden Art of Fighting-gestahlte Spieler anfangs sicherlich einige Probleme mit der wesentlich erhöhten

Geschwindigkeit bekommen. Laut Herstellerangaben soll jeder Fighter über mindestens acht, teilweise geheime Special Moves verfügen. Neu sind auch die "Kombinationen", d.h. Schlagfolgen, die aufeinander aufbauen. Zu guter Letzt wurden auch sämtliche Bonusrunden noch einmal überarbei-



tet, wobei die neue "Final Fight"-Runde wohl am witzigsten ist.

Ulf Schneider

Neue Special Moves!

Neben den bekannten Angriffstechniken wie Ryos Super Feuerball oder dem Thresher Punch haben sämtliche Charaktere eine Vielzahl von neuen Attacken im "Programm". Robert kann beispielsweise seinen Feuertritt nun auch im Sprung ausführen. Die Energieleiste läßt sich diesmal übrigens viel schneller aufladen.



● **Ryos Dadi Takuma ist ein sehr universeller Kämpfer und nur sehr schwer zu besiegen.**

INFO BITS

Technische und spielerische Weiterentwicklung des Prügelklassikers
Exzellente Zoom-Effekte

GRAFIK 088

SOUND 085

FUN

089

VIEWPOINT



Einfach traumhaft! SNKs Prügelspiele steigern sich von Titel zu Titel. Obwohl zum größten Teil die alten Charaktere verwendet wurden, bietet der Nachzügler ein völlig neues und einfach besseres Spielgefühl. Für Neo Geo-Besitzer sind wohl wieder einmal 400 DM fällig.

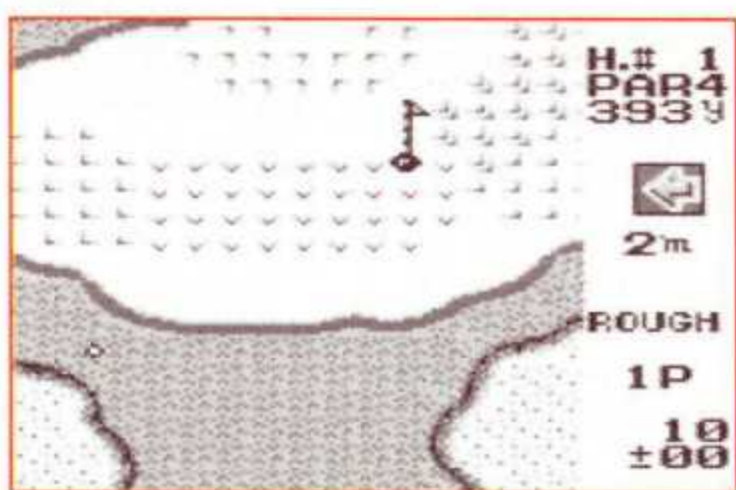
Ulf Schneider



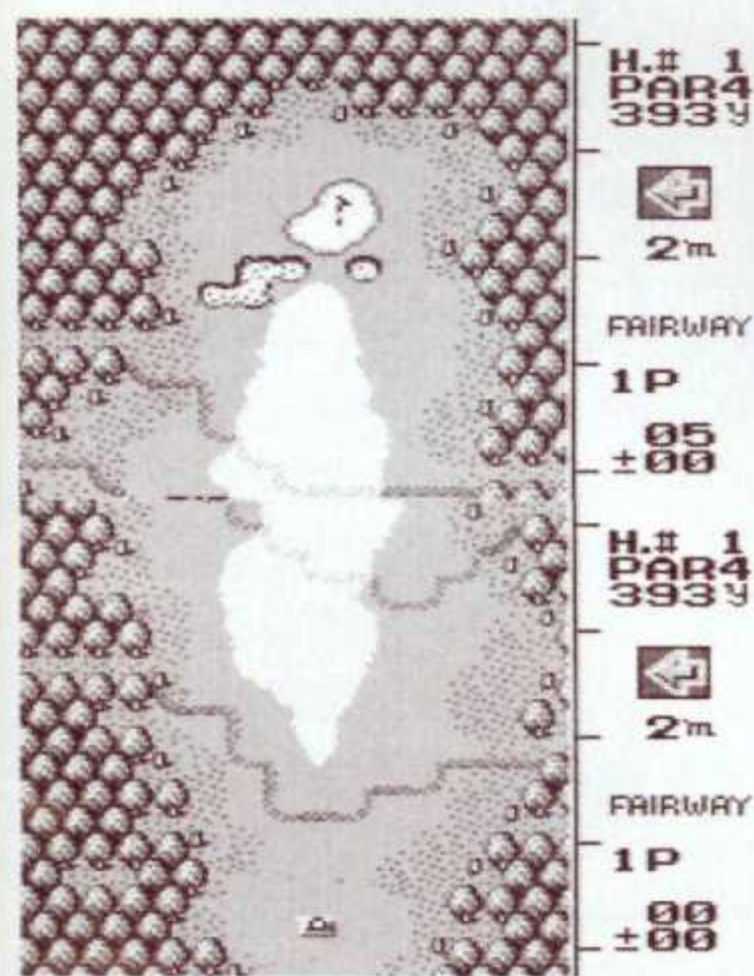
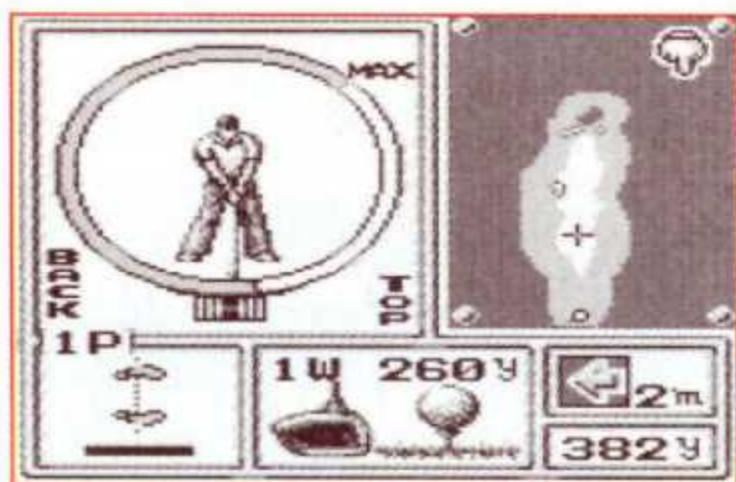
ULTRA GOLF

■ Hersteller: Konami/Ultra . Preis ca.: DM 69.- ■

Dank Konami gibt es für den Game Boy nun auch ein portables Golfspiel zu kaufen.



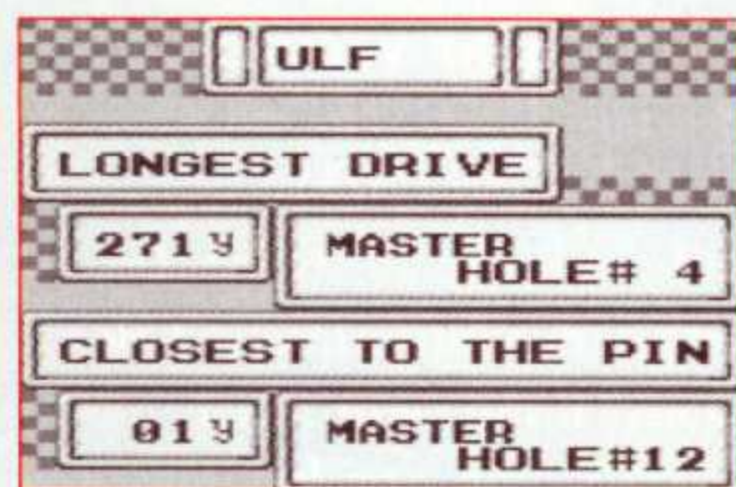
Das issees! Endlich einmal eine tolle Game Boy-Simulation rund um die technisch anspruchsvollste Sportart der Welt. Allerdings sollte man das Wörtchen "Simulation" tunlichst in Anführungszeichen setzen, da es nur zwei Bahnen mit jeweils 18 Löchern gibt und der angebotene Schwierigkeitsgrad zumindest für absolute Puristen



wohl etwas zu niedrig angesetzt wurde. Doch gerade dieses unkomplizierte Spieldesign macht Ultra Golf zu einem portablen Spaßmacher erster Güte: Flugrichtung einstellen, Schläger wählen, eventuell Fußstellung

korrigieren und schon vollführt man den eleganten Schlag, simuliert durch eine ausgeklügelte "Swing Zone". On Top bietet Ultra Golf zudem eine anwenderfreundliche Batterie, die sich nicht nur Namen, sondern auch Bestleistungen und sämtliche Schmankerl wie "Hole in one" merkt.

Ulf Schneider



● Der batteriegepufferte Speicher umfaßt maximal drei Spielstände.

Grafik 58
Sound 55
Fun 77

EHBA "Soft"

Schusterbeckstraße 24
94481 Grafenau
Tel. 08552/4788 Fax. 08552/4888

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark 2	auf Anfrage	
Anstoss	DV	71,20
Battle Isle 2	auf Anfrage	
Beneath a Steel Sky	DA	71,20
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Comanche	DV	95,30
Comanche Mis.Disk2	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge 2**	DV	88,40
Day of Tentacle	DV	95,30
Der Pianer	DV	83,80
Die Stedler**	auf Anfrage	
Doom	EV	81,50
Dune 2	DV	66,60
Elite 2	DV	72,30
Empire DeLuxe	DV	74,60
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Fire & Ice	DA	67,70
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	67,80
Hanse de Luxe	DV	49,90
Incredible Toons	DV	74,60
Kolumbus	DV	83,80
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Mortal Kompat	DA	55,10
Pacifik Strike	DA	86,10
Pacifik Strike Speech P.	DA	39,90
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Quest for Glory 4**	DV	72,30
Sam & Max	DV	95,30
Seewolf**	auf Anfrage	
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactcal Opera.	DA	39,90
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	40,10
Tie Fighter**	auf Anfrage	
Turman 2**	auf Anfrage	
Ultima 8 (Pagan)	DV	86,10
Ultima 8 Speech Pack	DV	39,90

X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
B-Wing	DV	46,90

Microprose Spiele:

Fields of Glory	DV	99,90
Master of Orion	DV	99,90
Pirates Gold	DV	99,90
Starlord	DV	99,90
Subwar 2050	DV	99,90
The Legacy	DV	99,90

CD-ROM

Panasonic / Matsushita 562 B	459,00
Doublespeed, Fotofähig, usw.	
Alone in the Dark 2**	auf Anfrage
Battle Isle 2	auf Anfrage
Comanche inkl. Mi. I u. II	DA 102,90
Das Schwarze Auge I	DV 71,20
Day of Tentacle	DV 95,90
Der Kasenmäher Mann	DV 88,40
Der Pianer & Extra Disk	DV 86,00
Dragonsphere	DA 92,90
Rise of the Robots**	auf Anfrage
Eye of the Beholder I-III	DV 95,30
Iron Helix	DV 83,80
Journeyman Projekt	DV 68,90
Mega Race	DV 74,60
Rebel Assault EV 88,40	DV a.A
Sam & Max	EV 88,40
Strike Commander	DA 90,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV 129,90

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279,00
Sound Galaxy Pro 16 Extra	DV	389,00
Soundblaster 16 Basic	DA	279,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	409,00
Sound Wave	DA	539,00
Game Wave	DA	339,00

Joysticks:

Advancet Gravis Schwarz	72,00
Advancet Gravis Transpa.	76,00
CH Flight Stick	159,00
CyberMan	auf Anfrage
Gravis Game Pad	49,90

Irrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren. Versandkosten: NN 9,50 + 3 DM Zahlkart. ** = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Spiel nicht gefunden, bitte rufen Sie uns an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

TOP NEWS VERSAND



Die neuesten Computer-Spiele zu günstigen Preisen!



z.B. die TOP-Spiele für IBM-PCs und kompatible

Alone in the Dark 2 DV	Fr. 99,-	Microcosm (CD)	Fr. 127,-
DOOM	Fr. 79,-	Rebel Assault (CD)	Fr. 99,-
Elder Scrolls DA	Fr. 79,-	Sim City 2000 DV	Fr. 99,-
EPIC PINBALL (8 Flipper) Fr.	89,-	Ultima 8 Pagan DV	Fr. 99,-

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste für Amiga oder PCs

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Aladdin	99,-	Mr. Nutz	114,-
Bombberman	99,-	Mystic Quest	84,-
Empire Str. Back	129,-	NBA Jam	129,-
Equinox	129,-	Rock'n Roll Rac.	124,-
Flashback	119,-	Shadow Run	129,-
Goof Troop	104,-	Street Fighter TE	114,-
Mega Man US	129,-	Young Merlin	134,-
Brett Hull Hockey	94,-	Bubsy	89,-
F - 1 Race	109,-	Landstalker	119,-
Mut. Leag. Hockey	109,-	Sonic 3	129,-
Turtles Tourn. F.	109,-		

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag erledigt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



FAZIT

Es ist vollbracht, die vierte Seite bleibt uns sicher. War für diese Ausgabe auch dringend nötig, immerhin erfahrt Ihr Näheres über ganze drei brandneue Rollenspielsysteme. Das waren die guten Nachrichten, ein plötzliches Verebben der Leserbriefensendungen bereitete mir jedoch große Sorgen. Haben Euch die Spiele, die nach dem Test verlost werden, etwa nicht gefallen oder wollt Ihr nicht, daß Eure Zusendungen jetzt nahezu komplett und ungekürzt abgedruckt werden? Ja, ja, die zusätzlichen Seiten machen's möglich. Falls Rollenspieler allgemein einfach schreibfaul sind, hätte ich einen Vorschlag: wie wäre es mit einer Hotline zusätzlich zu den Leserbriefen? Allerdings müßten erst einige Leserbriefe diese Idee unterstützen. Unter den nächsten Mitteilungsfreudigen verlosen wir übrigens beide hier getesteten SF-Rollenspiele.

Also hängt Euch rein, Alexander Geltenpoth

SHADOWRUN

Hi Alex,
nach langer Zeit kauf' ich mir mal wieder eine PT (ich hab' noch die ersten paar Ausgaben im Regal) und was muß ich sehen: eine RPG-Rubrik, bei der man selbst was quatschen kann! Super!

1. Kennt jemand ein SR-Fanzine oder ein RPG-Labermag?
2. Leider war bei dem Tip mit der Explosivmuni kein Name angegeben, die Sache ist jedenfalls nicht im Regelwerk. So großartig ist die Wirkung auch gar nicht, für so einen Krempel würde ich meine Kanone nicht verunstalten!
3. Hat jemand die Werte eines Ultralight für SR2?
4. Ich hab' von einem Quellenbuch zur Universellen Bruderschaft gehört. Leider war der Kon so hektisch, daß ich keine Bezugsadresse in Erfahrung bringen konnte. Wenn jemand Näheres weiß, bitte melden.
5. Ist jemand informiert, wann die Romane Night's Pawn und Stripper ins Deutsche übersetzt werden?

Michael Scharpf (Free Fall)
Werdlingerstr. 30
72622 Nuertingen

Die kleine Pause nach den ersten Ausgaben verstehe ich recht gut, qualitativ ist da ja auch ein riesiger Unterschied zur derzeitigen PT, jetzt gibt es nämlich auch bei den RPGs Leserbriefe.

1. Wende Dich doch an den SR-Club (Tel: 08621/3829)
2. Nein, ist nicht von mir. Im allgemeinen hatte er aber recht, in diesem Fall jedoch muß ich Dir zustimmen.
3. siehe 1.
4. siehe 1.
5. Ich wußte noch gar nicht, daß sie übersetzt werden...
An Dich gehen übrigens die SR-Kampagnen. Viel Spaß damit.

EIGENKREATIONEN?

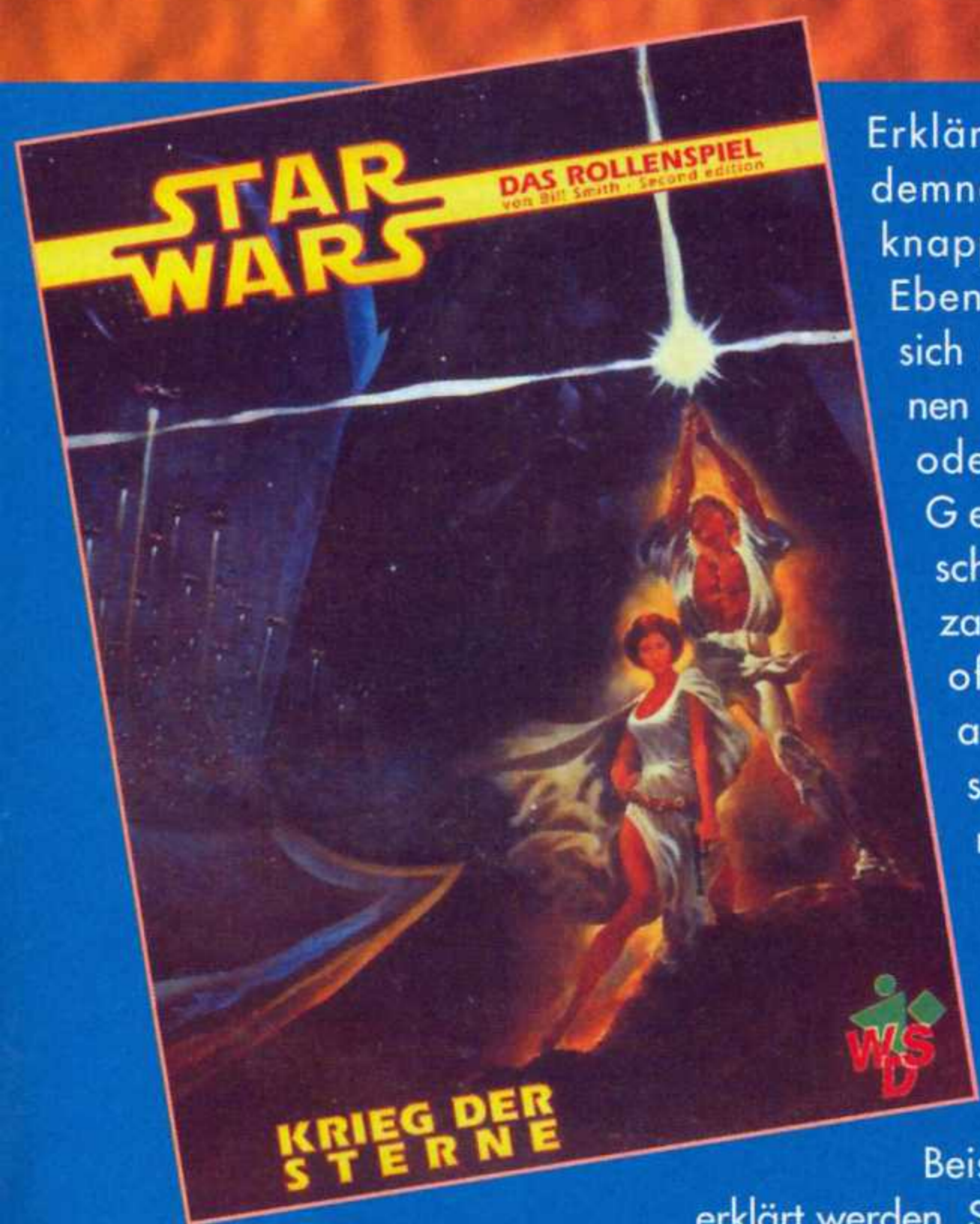
Hallo Alexander,
ich bin gerade dabei, ein eigenes RPG zu generieren, aber im Moment verzweifle ich gerade daran, ein intelligentes Zauber- und Erfahrungssystem auf die Beine zu stellen. Da ich bisher nur Erfahrung mit Hero-Quest habe, würde ich gerne wissen, wie das bei anderen Spielen geregelt ist. Außerdem liest man immer wieder von W10, W20 usw., in einem Katalog war sogar ein W100

angeboten. Unter welchem Reglement werden diese Dinge gebraucht und wie verwendet?

Patrick Ehret

Tja, so einfach ist das nicht mit dem eigenen System. Dazu muß man bemerken, daß Hero-Quest streng genommen gar kein RPG ist. Das Regelwerk eines ausgefeilten Systems umfaßt nämlich mindestens 100 Seiten, bei Rolemaster könnte man damit allerdings nicht einmal die Zaubersprüche beschreiben. W steht für Würfel, die Zahl dahinter gibt die Anzahl der Seiten wieder. Manche Vorkommnisse können sehr viele Auswirkungen haben, da braucht man einen größeren Zufallsfaktor, aber selbst simple Ereignisse lassen sich feiner abgrenzen: bei einem W6 geht man in 17% Schritten, mit einem W100 (oder 2W10) kann ich jedes einzelne % nützen. Gebraucht werden diese Dinge in fast jedem richtigen RPG (bekannteste Ausnahme: SR)

Auch Dir war Fortuna hold, Du erhältst "Die Legende des Sagor" (da ist sogar ein W10 drin).



STAR WARS

Ob nun Science-Fiction-Freak oder nicht, jeder kennt die fantastisch inszenierte Spielfilmtrilogie von George Lucas, Krieg der Sterne, deren erster Teil vor siebzehn Jahren über die Leinwand flackerte. Kenner wissen, daß es weit mehr als die drei verfilmten Episoden gibt, eine ganze Serie spannender Bücher dient als Hintergrundmaterial, nebenbei wird in nicht allzu ferner Zeit eine Fortsetzung die Kinokassen füllen.

Als Science-Fiction-Rollenspiel ist Star Wars weniger für Einsteiger geeignet, die grundlegenden

Erklärungen sind demnach äußerst knapp gehalten. Ebenso verhält es sich mit Informationen zu den Welten oder der Geschichte, schließlich stehen zahlreiche Wege offen, sich anderweitig schlau zu machen. Es wird also sofort auf die Regeln eingegangen, die mit vielen

Beispielen bildlich erklärt werden. Schon allein bei der Charakterentwicklung wird deutlich, daß Star Wars ein System für Fortgeschrittene ist, die sich nicht scheuen, eigene neue Festlegungen zu tätigen. Es werden zum Beispiel nur wenige Rassen zur Auswahl angeboten, ein eindeutiger Verweis ermutigt allerdings, mal eben schnell eine neue Spezies zu erfinden. Selbstverständlich sind Hinweise gegeben, auf was dabei zu achten ist.

Die Charaktere verfügen über mehrere Eigenschaften, die als allgemeine Basis auf später erlernte

Fertigkeiten gerechnet werden. Das Regelsystem erinnert dabei stark an Shadowrun, sämtliche Proben werden mit mehreren W6 durchgeführt, wobei die Augenzahl einen gewissen minimalen Wert über treffen sollte.

Neu hinzu kommt ein sog. Jokerwürfel, der das Ergebnis beträchtlich verändern kann. Mit ihm soll die wankelmütige Rolle des Schicksals zum Ausdruck gebracht werden. Gespielt wird wie immer in Runden, wobei es der Komplexität der Handlung obliegt, wie lange sie dauert.

Etwas komplizierter wird es erst bei Sternengefechten. Neben den üblichen Schußwechseln spielt logischerweise die Pilotenfähigkeit eine wichtige Rolle. Vorgezeichnete Manöver, wie sie einigen aus AstroTech (BattleTech) bekannt sein dürften, lassen leicht strategische Elemente aufkommen, doch selbst hier steht das Rollenspiel im Vordergrund.

Ein sehr großer Teil des Regelwerks befaßt sich selbstverständlich mit der Macht, die mit der Magie anderer Systeme verglichen werden

könnte. Als Jedi verfügt man schließlich über Fähigkeiten, von denen andere bestenfalls zu träumen wagen. Trotzdem bringen derartige Vorteile viele

Behinderungen mit sich, der Jedi muß sich an einen strengen Ehrenkodex halten, will er nicht Opfer der Dunklen Seite werden. In diesem Fall verliert der Spieler für gewöhnlich seinen Charakter, da dieser nun ganz andere Ziele verfolgt, seine Ideale und Wesenszüge grundlegend verändert worden sind. Dieses Schicksal kann auch machtunintensive Charaktere ereilen, der Unterschied liegt in der rein subjektiven Betrachtung der Umstände.

Star Wars besitzt hohe Rollenspielqualitäten, das Regelsystem ist demnach eher simpel, aber keineswegs unrealistisch. Das einzige Manko, das sich jedoch leicht beheben lassen dürfte, besteht in der zu knappen Liste der Ausrüstungsgegenstände, die in der hochtechnisierten Zeit wahre Wunder vollbringen dürften. Auch auf Cyberware wurde nur unzureichend eingegangen, wer über nähere Informationen von Cyberpunk oder Shadowrun verfügt, wird auch diese Lücke schnell schließen können.



Verlag: Welt der Spiele
Preis: DM 60,-
Muster von: Hersteller
Tel.: 0 69/50 40 71

Spielmaterial: 90%
Spielregeln: 70%
Spielreiz: 95%



RUNEQUEST

Die Aufgabe eines Rollenspiels, Realität möglichst genau und logisch darzustellen, ist einer der Schwerpunkte dieses Expertensystems. Verglichen mit früher erschienenen Produkten, deren wichtigste Vertreter man an einer Hand abzählen kann, ist das zu einem bemerkenswert hohen Grad gelungen, sodaß RuneQuest als stufenloses Regelwerk an Wirklichkeitsnähe kaum zu übertreffen ist.

Für Einsteiger eignet sich RuneQuest leider nicht sonderlich, sämtliche Regeln sind zwar ausführlich, leicht verständlich formuliert und an sich alles andere als kompliziert, aber es fehlt an passenden Beispielen, wie ein Rollenspiel allgemein zu handhaben ist. Die Charaktergenerierung zeigt bereits den Detailreichtum: Zwar gibt es kaum fremdartige Rassen, mythische Wesen wie Zwerge, Elfen etc. existieren, treten aber selten auf, es werden dafür eine Unmenge an Berufen zur Auswahl geboten. Entscheidend sind am

Anfang die Eigenschaften sowie die mit dem Beruf verbundenen Fertigkeiten. Im späteren Spiel verschwimmen die Fähigkeiten einzelner Charaktere zusehends, da jeder jede Fertigkeit erlangen und trainieren kann. Es obliegt also dem Spieler allein, sich von Anfang an auf einen Bereich zu spezialisieren oder seine Kenntnisse in sämtlichen Richtungen zu erweitern.

Natürlich erfordern sämtliche Aktionen, deren Ausgang ungewiß ist, eine Erfolgsprobe. Ein und dieselbe Regel findet also im Kampf und auch sonst Verwendung, die Anwendung der Regeln ist damit extrem einfach und nimmt nur wenig Zeit in Anspruch. So werden zum Beispiel in der Schlacht nicht Angriff und Verteidigung gewürfelt, sondern einfach die Werte aufgerechnet, einmaliges Würfeln entscheidet über Treffer oder Fehlschlag.

Die Verbesserung der Fähigkeiten eines Charakters geschieht nach jedem Abenteuer. Eingesetzte Fertigkeiten haben eine bestimmte

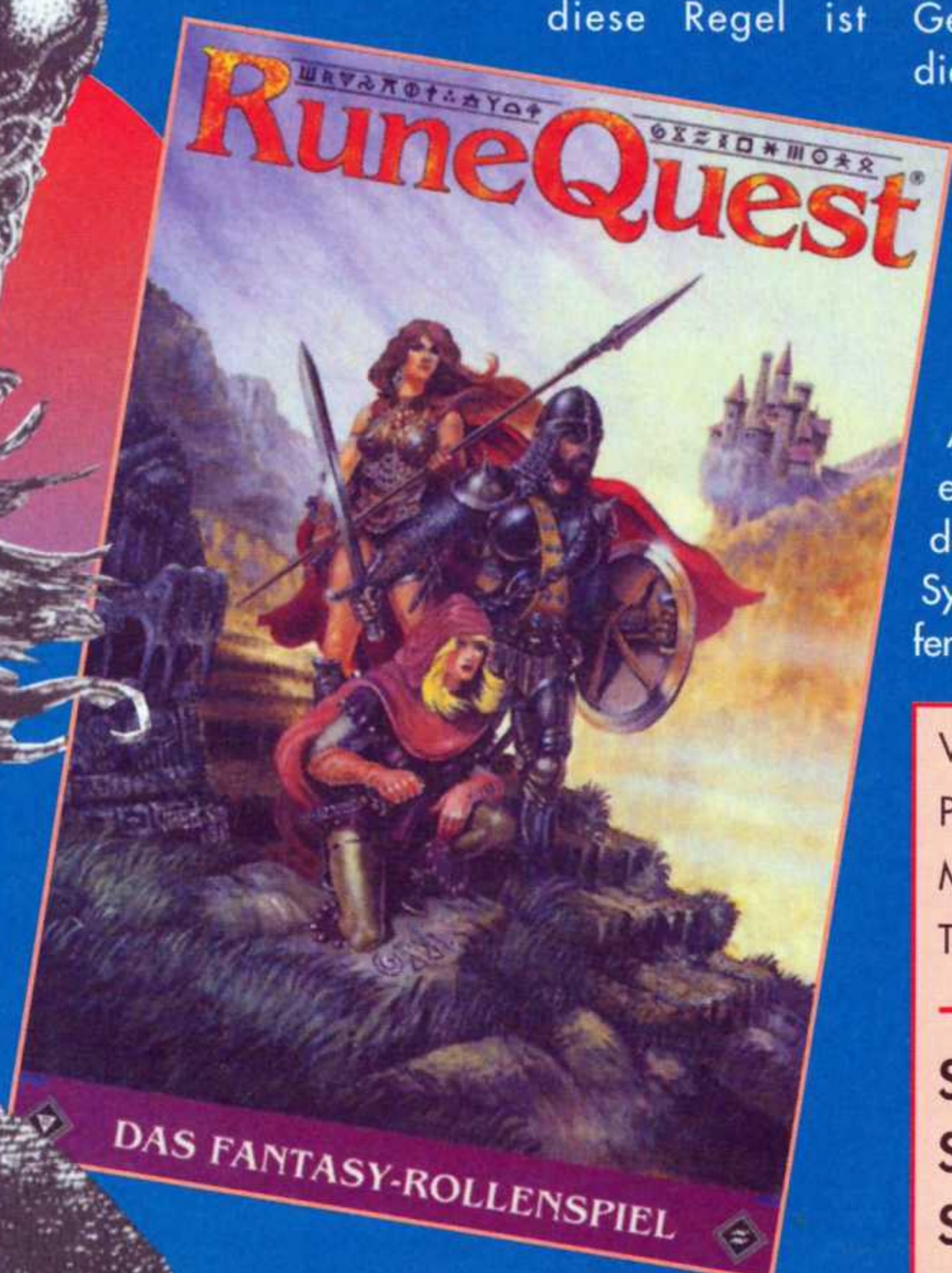


Chance, sich durch die Übung zu verbessern, selbstverständlich besteht auch die Möglichkeit, ganz neue Fertigkeiten zu erlernen. Als direkte Konsequenz eines stufenlosen Systems bleiben die Lebenspunkte relativ konstant, selbst sehr erfahrene Abenteurer werden so niemals zu Übermenschen und die Eingliederung neuer Charaktere in die Gruppe fällt einfacher. Spieler sehen es jedoch äußerst ungern, wenn ihre Helden durch einen dummen Zufall die letzte Reise antreten müssen, diese Regel ist

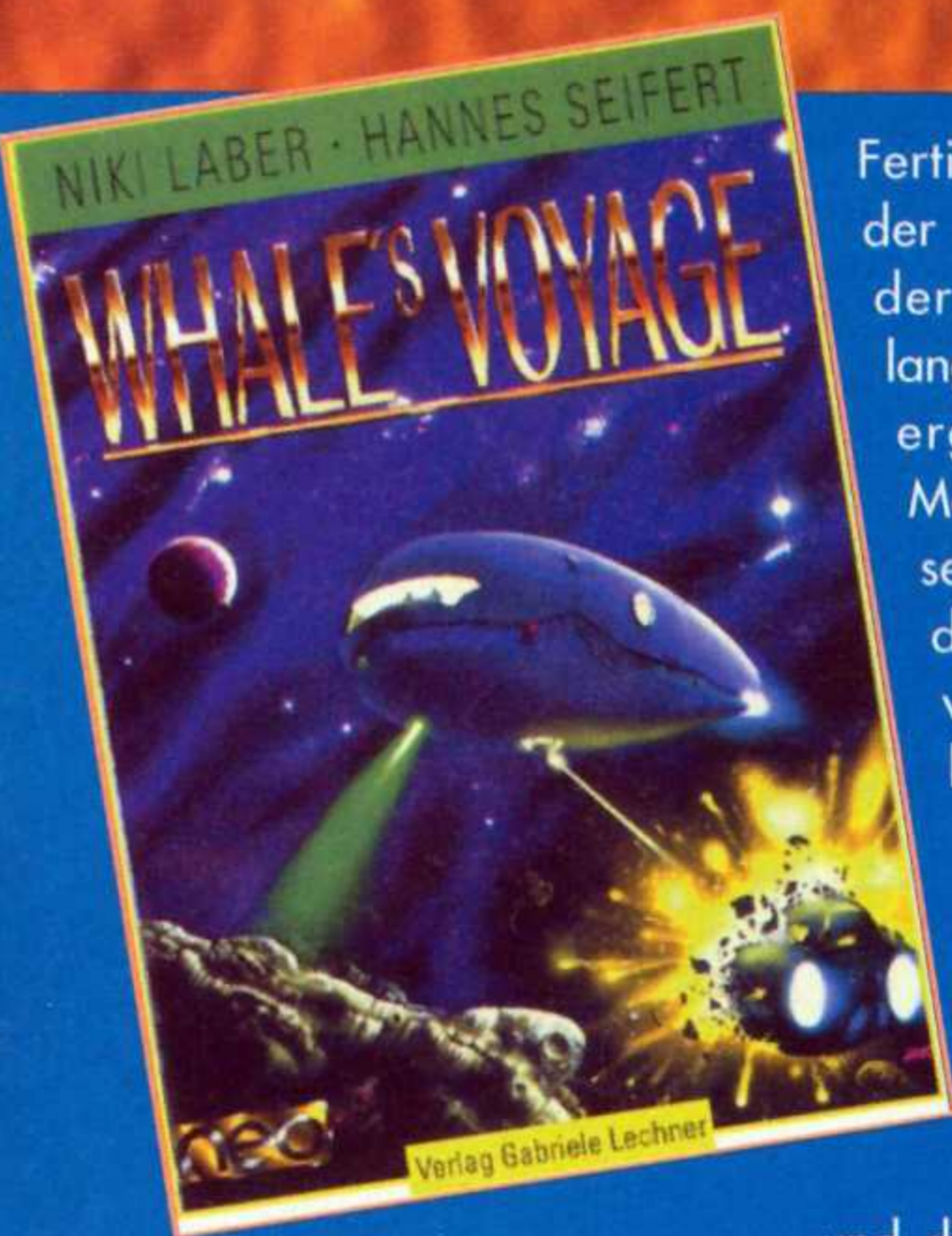
damit zwar extrem realistisch, birgt jedoch auch eine negative Seite.

RuneQuest verfügt auch über ein umfangreiches Magiesystem, das sich in folgende drei Arten unterteilt: Zauberei, göttliche und schamanistische Magie. Der größte Unterschied liegt in den Zaubern und wie diese erworben werden. Spezielle Regeln ermöglichen die Herstellung eigener magischer Gegenstände, wodurch auch dieser Teil schön abgerundet und vollendet erklärt wird.

Die Welt von RuneQuest nennt sich Glorantha und ist nicht in dieser reinen Regelbeschreibung enthalten. Allerdings ist auch sie von einer derart hohen Qualität, daß auch Verfechter anderer Systeme ein Auge darauf werfen sollten.



Verlag:	Welt der Spiele
Preis:	DM 50,-
Muster von:	Hersteller
Tel.:	0 69/50 40 71
<hr/>	
Spielmaterial:	85%
Spielregeln:	90%
Spielreiz:	90%



WHALE'S VOYAGE

Bestimmt erinnern sich einige an die zweiteilige Computerversion, die rein von der Hintergrundgeschichte her an den Uraltklassiker Elite anknüpft. Die überwiegenden Rollenspielelemente ließen keine Zweifel über das Genre offen, trotzdem ist es selbst von einem überzeugenden Computerprodukt hin zum ausgefeilten Brettrollenspiel ein Riesenschritt.

Whale's Voyage benutzt die Handlung des ersten Teils des Computerspiels gleich als Einleitung, die einer ausführlichen Komplettlösung gleichkommt. Nebenbei sind auch einige Hints für den zweiten Teil enthalten. Nach dieser Einführung ist man schon recht gut mit dem Hintergrund vertraut. Allerdings wird die Erklärung eines Rollenspiels allgemein ziemlich knapp gehalten, aber Anfänger auf diesem Gebiet sollten sowieso eher mit einem klassischen Fantasy-Rollenspiel beginnen.

Die Charaktergenerierung läuft recht problemlos ab, per Zufall wird eine von zehn Rassen bestimmt, sogar Mischlinge sind möglich. Nacheinander würfelt man alle Eigenschaften rassenspezifisch aus, der Spieler hat am Ende nur die Qual der Wahl des Berufs. Whale's Voyage ist ein eher modernes

Fertigkeitensystem, d.h. mit der erlernten Ausbildung ist der zukünftige Weg noch lange nicht vorgezeichnet. Es ergeben sich genügend Möglichkeiten umzusatteln, selbst ein PSI-Magier, der des öfteren in Gefechte verwickelt wird, legt vielleicht mehr Wert auf konventionelle Methoden, um sich passend verteidigen zu können. Durch den Beruf werden trotzdem die Eigenschaften noch einmal modifiziert und die Fertigkeiten mehr oder weniger festgelegt. Die Beschreibung derselben fällt äußerst knapp aus, auch bei den Rassen sind keine detaillierteren Verhaltensmuster gegeben, sodaß ein characterspezifisches Rollenspiel selbst einem Profi nicht leichtfallen wird.

Wie in jedem anderen Rollenspiel läuft die gesamte Handlung in Runden ab. Erfolg oder Versagen basiert auf einer einzelnen Probe, es kann jedoch durchaus zu Patzern kommen. Whale's Voyage kann leider nicht auf eine ganze Menge Tabellen verzichten, trotz der umfangreichen Informationen auf den Charakterblättern müssen zum Beispiel die Trefferzonen immer wieder nachgesehen werden. Die simplen, aber trotzdem relativ realistischen Regeln bestehen auch bei den Piloten- und Fahrzeugfertigkeiten. Intergalaktische Kämpfe mit den unterschiedlichsten Raumgleitern lassen sich genauso einfach abhandeln, einziges Manko besteht in der schlechten Relation von Panzerung und Waffenschaden, es passiert zu leicht, daß ein einziger Treffer genügt, um selbst einen erfahrenen Veteranen von der Bildfläche zu blasen.

Selbstverständlich wurde den neuesten Errungenschaften der Technik ausgiebig Rechnung getragen. Cyberware und modernste Geräte verleihen

dem Spiel eine weitere Faszination, wie man sie von SR und Cyberpunk kennt. Näher betrachtet wurden die Regeln für Cyberware von diesen beiden Vorbildern übernommen bzw. geklaut, aber gut abgekupfert ist besser als schlecht selbstgemacht.

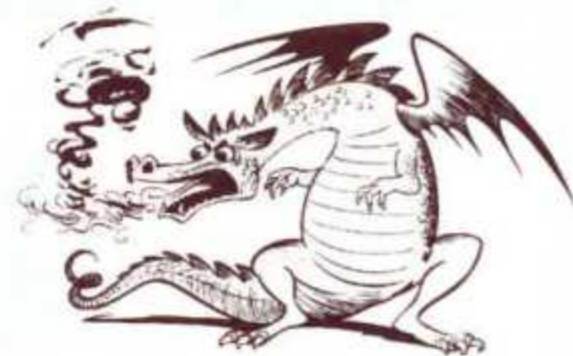
Whale's Voyage kann sich natürlich nicht mit einem etablierten Expertensystem wie Traveller messen, dazu fehlt es an genaueren Hintergrundinformationen und ausgefeilten Regeln, trotzdem sollte man das eher schmucklose Buch nicht gleich abschreiben.

Verlag: **Gabriele Lechner**
Preis: **DM 40,-**
Muster von: **Hersteller**

Spielmaterial: 35%
Spielregeln: 65%
Spielreiz: 65%

SPIEL

TRAUM
Hasestr. 48
49074 Osnabrück



Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele
BattleTech · Spacehulk ·
Warhammer (Fantasy/40K)

**Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben**

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

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

Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

Riesenauswahl an preiswerten Strategie- und Rollenspielen

BattleTech (dt.)

BattleTech Luxusausgabe 69.-
BattleTech Kompendium 39,80
Die Kell Hounds 24,80



AD+D 2 (dt.)

Rabenhorst (Box) 53.-
Dunkle Sonne (Box) 53.-
Alles über den Bardens 35.-
Drow a. dem Unterreich 37.-

DSA

Neu!
Die neue DSA-Box
Götter, Magier + Geweihte
nur DM 53.-

Audio-CD

CDs zur musikalischen Untermauerung von Rollenspielen
Battlethemes 27.-
Where Evil Lurks 27.-

Dunkle Städte... 39.-
Mantel, Schwert ... 39.-
Kaiser Retos Waffenk. 29,80

Shadowrun (dt.)

Shadowrun 2.01 65.-
Grimoire 39,80
Schlagschatten 29,80
Deutschland i.d. Schatten 49,80

Spieleversand
Philipp Pfitzenmaier
Eschenrieder Straße 21
82194 Gröbenzell

Umfangreichen Katalog gegen 5.- DM in Briefmarken!

Versand per NN +9.- DM; Ausland: Vorkasse + 15.- DM

Telefon: 08142/54670 * Telefax: 08142/9927



PLAY TIME



EVENTS IN LONDON

Vom 10. bis 12. April trifft sich auf dem Londoner Messegelände alles, was in der Spielebranche Rang und Namen hat. Diesem Großereignis werden wir mit einem ausführlichen Messebericht gerecht, in dem alle Trends und Neuheiten für die kommenden Monate aufgezeigt werden.

PACIFIC STRIKE

Nach mehreren, nicht eingehaltenen Ankündigungen hebt der Strike Commander-Nachfolger jetzt endlich ab: Wird Origin mit Pacific Strike den ersten Platz bei den Flugsimulationen wieder zurückerobern? Vieles deutet darauf hin...aber lassen wir uns besser überraschen!



SPACEWARD HO!

Sattelt Eure Raumschiffe, und dann ab in die unendlichen Weiten des Weltraums. Spaceward Ho! ist ein Science Fiction-Spiel mit abgedrehter Atmosphäre und strategischem Einschlag. Ursprünglich für PC-Netzwerk-Rechner konzipiert, erscheint es demnächst für den Amiga.

STREET OF RAGE 3

Mit geballter Faust geht es weiter! Das Prügelspiel Streets of Rage geht jetzt auf Segas Mega Drive bereits in die dritte Runde. Musik und Grafik dürften wieder einmal genial sein. Für mehr Infos müßt Ihr Euch noch bis zur nächsten Ausgabe gedulden.



FIFA SOCCER

Für SuperNES-Besitzer testen wir die Umsetzung des Mega Drive Fußball-Hits von Electronic Arts. Die hervorragende Simulation erscheint noch vor der WM und wird voraussichtlich fast identisch mit der Mega Drive-Version sein.



Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11/9 68 32-0

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitender Redakteure: Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Uwe Kraft, Oliver Menne (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Redaktions-Assistent: Michael Erlwein

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland: Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - Play Time: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Markus Geltenpoth, Lars Geiger, Markus Gurnig, Martin Müller, Andreas Rizzi, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Martin Weidner

Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Träger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34
Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, U.K.

Titel-Artwork: SSI

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 04. Mai 1994

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



DESKTOP DYNAMITE



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

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

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

 **Commodore**

GO WERD JIMM WANNAMERROA 0138/5555



**Gewinnen Sie eine
von 3 Harley-Davidson.**

Mindestalter 18 Jahre · Aktionsende 17.6.94

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)