

Belgien bfr 132,- Dänemark dkr 23,50 Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 880,- Luxemburg Lfr 132,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien ptas 495,- Italien Lit 5.900,-

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • 100% GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

COMPUTEC
VERLAG

J11426E
ISSN 0946-6320

5/95



CD-ROM-Feuerwerk

Dark Forces

NBA Live '95

Der Amiga kriegt die Kurve

All Terrain Racing

Kino am Mega Drive

Stargate

Partyrenner am SNES

Unirally

Nobelmarke auf neuen Pfaden

Apple Computer

Gewinnspiele mit Preisen im Gesamtwert von

DM 20.000,-

ACCLAIM, MICROPROSE UND BOMICO ÖFFNEN IHR FÜLLHORN



LOST signals

... ABER
LA PALOMA
PFEIFEN!

Ein spannendes Adventure-Game, das – maßgeschneidert auf CD-Rom – alle multimediale Register zieht. Mit zahlreichen Original-Videosequenzen und einer Menge interaktivem, hafentauglichem Tiefgang.

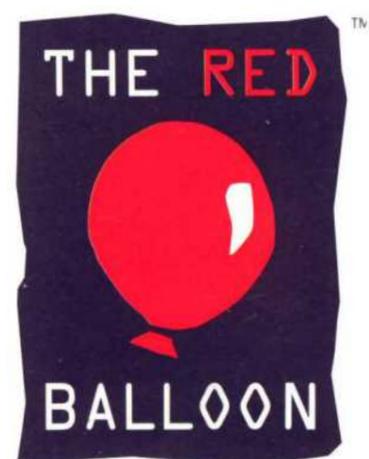
Lost Signals

Hamburg. Hafen. 3 Kids entdecken ein geheimnisvolles Containerschiff – das elektronische Schaltzentrum einer zwielichtigen Bande. Mutig und listig gelingt es ihnen, die kniffligen Rätsel zu lösen, um Licht in das Dunkel von Lost Signals und die Gangster hinter Gitter zu bringen.



„Lost Signals“ auf CD-Rom gibt's ab sofort in gut sortierten Fachgeschäften, Kaufhäusern und im Computer- bzw. Buchhandel.

The Red Balloon is a registered Trademark of Telemedia GmbH



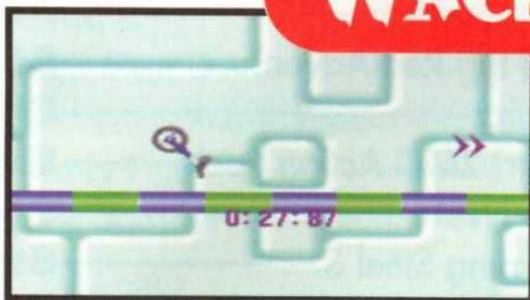
Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

KOMPLETT 88

Wie könnte es anders sein, EA Sports programmieren ihre erste Basketballsimulation, und prompt avanciert NBA LIVE 95 zur neuen Referenz. Kein Wunder, alle Teams und Starspieler der NBA wurden digitalisiert und perfekt in das Mega-Spiel integriert.



WACKELIG 110



Wer hätte schon gedacht, sich einmal mit einem Einrad in ein Rennen zu stürzen. DMA-Design macht es in UNIRALLY möglich. Versucht, Euch mit Hilfe waghalsiger Stunt-Acts einen Vorsprung gegenüber der Konkurrenz herauszufahren.

UNGLAUBLICH

Play Time öffnet die Gewinn-Schleusen. Diesen Monat gibt es einen Spielautomaten, einen Pentium PC, eine Reise, ein Highspeed-Modem, Jacken, Basketballbälle und Spiele ohne Ende zu gewinnen.



EINSICHTIG 20

Viele Computer-Hersteller sind bisher dem Krieg der Systeme zum Opfer gefallen, weil sie ihre eigene Produktlinie nicht kompatibel machten. Apple Computer konnten sich gerade wegen der konsequenten Verfolgung eigener Produktideen ihre treue Anhängerschar bis heute bewahren. Doch im Unternehmen stehen nun Veränderungen an.



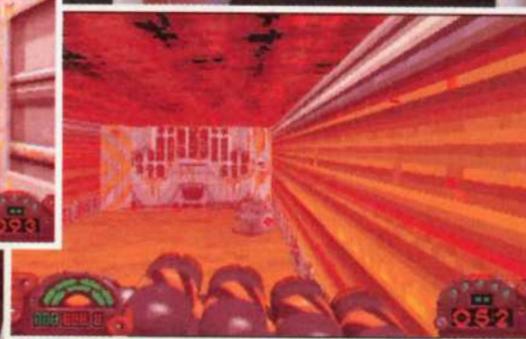
LucasArts schlägt zurück. Nie war 3D-Action so tütelig wie bei DARK FORCES. Dringt in imperiale Basen ein, schleicht an Abgründen vorbei und zeigt Reaktion und taktisches Geschick, wenn Ihr gegen Lord Vaders Stormtrooper antretet.

KURVENREICH 92

Team 17 packt die Reifen aus. Erstklassige Arcade-Rennaction wird Euch bei ALL TERRAIN RACING geboten. Stellt Euch über 40 anspruchsvollen Kursen - und verliert nicht die Bodenhaftung!



MACHTVOLL 30



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



Christian Müller

Ganz kurz...

Die CeBIT '95 hat ihren letzten Besucher aus den Hallen gehaucht, freilich kurz bevor der verantwortliche Redakteur sein Leben ausgehaucht hätte... Klar, ein Scherz, aber mal ehrlich, wer diese Messe eine Woche lang unbeschadet überlebt, muß schon eine Konstitution wie ein Bär haben. Wie so oft sprang bei der Hannover-Messe für uns Spieler nicht so viel Weltbewegendes heraus. Aber egal, PC-Spieler dürfen sich dank Titeln wie Dark Forces oder NBA Live 95 diesen Monat sowieso nicht beschweren. Für Konsolen-Fans sah da der Monat schon etwas trister aus. Bis auf das innovative Unirally für das Super NES war Schicht im Schacht.



Rubriken

Charts	123
Game Over	130
Hermann der Dungeonmeister	119, 121
Highlights	3
Inhalt Tips & Tricks	50
Kleinanzeigen	126
Leserbriefe	118
News	6
Play Time Basar	124
Rollenspiele	128
Tips & Tricks	51



Into the Future

Nintendo Satellaview	24
Division	26



Specials

CEBIT 1995	10
Software 2000	12
APPLE COMPUTERS	14



Reviews

PC	
Hugo	88
Stone Racers	88
Super Frog	88

10

CEBIT

Immer größer und gewaltiger, aber auch immer unüberschaubarer. Wer in der Computer-Welt heutzutage ein Wörtchen mitreden möchte, kommt mittlerweile an einem Stand auf der CeBIT nicht mehr vorbei. Während alles auf den Release-Termin des neuesten Intel-Prozessors wartete, gab es auch Trends zu beobachten. Erstens: Das Modewort „Interaktivität“ ist nicht mehr totzukriegen, zweitens: der „Information-Super-Highway“ kommt dank des Internets mit Riesenschritten auf uns zu.

PC CD-ROM

DARK FORCES	30
DAS AMT	36
X-COM -	
Terror from the Deep	40
Iron Assault	44
Bioforge	84
NBA LIVE 95	88
Bolo	84
Flight Commander 2	84
Pinball Fantasies Deluxe	84
Rally Championship	85
Soccer Superstars	85
Stone Racers	85
Superski Pro	86
The Big Red Adventure	86
Whizz	86
Atari 2600 Action Pack	89
5th Fleet	89
Burning Steel 3	89
Drug Wars	90
Jungle Strike	90
MTVs Club Dead	90
Renegade	91

AMIGA

ALL TERRAIN RACING	92
Whizz	96
Soccer Superstars	97
Championship Manager	97

AMIGA CD 32

The Big Six	97
-------------	----

C64

Erben des Throns	98
F-19 Stealth Fighter	98
Turrican Superpack	99

MEGA DRIVE

STARGATE	102
Metal Head	106
Duffy Duck in Hollywood	104
Mega Man Wily Wars	104
Spiderman	104
Virtual Bart	105
Warlock	105
X-Men 2	105
Coach K College Basketball	108

MEGA CD

Golf Magazine	108
Motocross Championship	108

GAME GEAR

USHRA Monster Trucks	104
Fatal Fury Special	106
Kawasaki Superbikes	106
Marko's Magic Football	106
MicroMachines 2	107



NBA Jam T. E. ————— 107

NFL Quarterback Club ——— 107

SUPER NES

UNIRALLY ————— 110

ADDAMS FAMILY VALUES ————— 114

Hagane ————— 112

NFL Quarterback Club ——— 112

Pac In Time ————— 112

Soccer Shootout ————— 115

Top Gear 3000 ————— 115

Warlock ————— 116

The Flintstones ————— 116

GAME BOY

BC Kid 2 ————— 114

Mega Man 3 ————— 114

NEO GEO

Galaxy Fight ————— 114

Panic Bomber ————— 115

PLAY TIME INHALT

INHALT 

ADDAMS FAMILY VALUES



114

Thema: Film. Klappe: Zwei, die Erste. Ocean war wieder einmal verantwortlich für die Umsetzung der Film-Lizenz um die amerikanische Horror-Familie. Diesmal wird's allerdings nur auf dem Bildschirm richtig gruselig, das Action-Adventure weiß durchaus zu gefallen.



DAS AMT

Bayrisch deftig lassen die Jungs von Greenwood den Amtsschimmel wiewhern. Werdet Bürgermeister eines kleinen Dorfes und macht es durch Korumpieren, Stammtischlern, Regieren und bierseliges Terminieren zu einem Highlight des Freistaates.

36



STARBUCKS 102

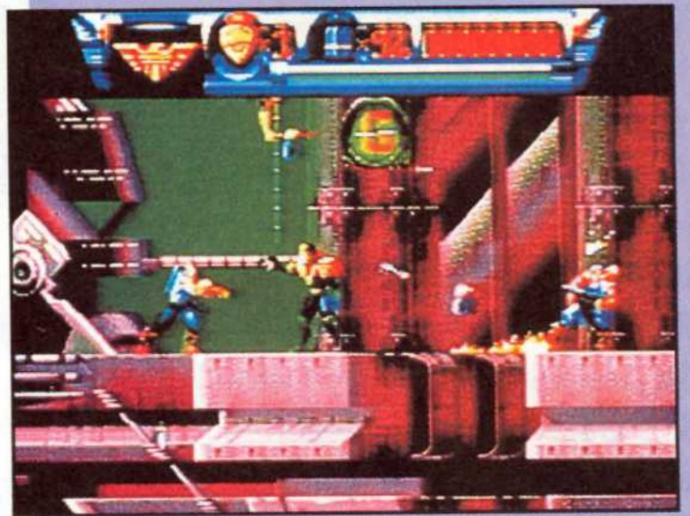
Rechtzeitig zum Kinostart des SciFi-Schockers von Regisseur Roland Emmerich präsentiert uns Acclaim die Mega Drive-Konvertierung. Führt Colonel Jack O'Neil im Kampf gegen die Schergen des Alien-Gottes Ra und begeben Euch auf dem fernen Planeten Abydos auf die Suche nach der A-Bombe. Bombastisch!



Judge Dredd: Digi-Stallone bei Acclaim

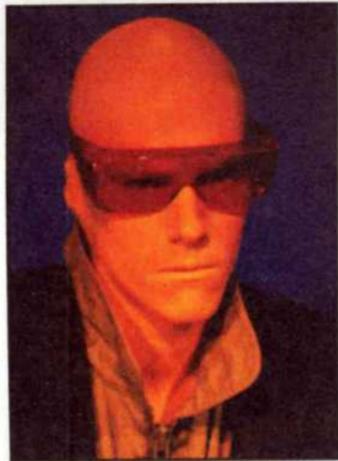
Im Jahr 2045 ist Nordamerika durch einen Atomkrieg in drei Mega-Citys aufgeteilt, in denen die Ordnung durch den Einsatz von geklonten Judges, einer Art Polizeitruppe, aufrechterhalten wird. In dem kommenden Sommer-Kinohit Judge Dredd wird selbiger von keinem Geringeren als Mega-Star Sly Stallone gespielt. Acclaim hat sich die Rechte gesichert und verfrachtet die Endzeit-Story im Juli/August in bester 3D-Manier in die Konsolenschächte (Super NES, Mega Drive, Game Gear u. Game Boy) und -erstmals - auch in das CD-ROM der heimischen PCs. Am Gameplay wird im Augenblick fieberhaft bei Probe gewerkelt.

● **Wieder einmal ist Prügeln bis zum Umfallen angesagt.**



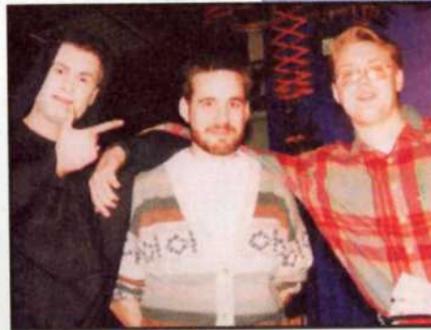
Blue Byte beschwört die Schatten des Imperiums

Mit diesem Titel geht die Battle Isle Strategie-Saga in die nächste Runde. Die Story spielt 20 Jahre nach Erbe des Titan. Val Haris, Held der Titan-Kriege, ist alt geworden und überläßt das politische Tagesgeschäft der herrschenden Drulls seinem egoistischen Sohn Ben. Der ist jedoch Caro, der klugen und selbstbewußten Botschafterin des unterdrückten Kai-Volkes, ein Dorn im Auge. Es kommt schließlich zur Eskalation... Die Geschichte des neuesten Blue Byte-Hammers wird diesmal mit voller Technik-Power in Szene gesetzt. Digitalisierte Videosequenzen mit kompletter Sprachausgabe, professionelle Schauspieler, gerendertes 3D-Texture-Mapping, SVGA und Windows-Unterstützung werden CD-ROM-Besitzern geboten. Release-Termin: Herbst 95.



● **Die Crew für Der Schatten des Imperiums: Story-Writer Patrick Lagny, Produktionsleiter Haiko Ruttmann und Regisseur Stefan Piasecki (v. l.).**

● **Peter Okorn spielt in Blue Bytes Strategie-Epos Glas, den Anführer der Biorasse.**



Bob Dylan: Highway 61 Interactive

Von Graphix Zone, den Machern der Prince-CD-ROM, kommt nun die Multimedia-Version von Kult-Rocker Bob Dylan. Videos, Musik und Notizen aus drei Jahrzehnten Musikgeschichte gilt es zu durchforsten. Darunter eine Audio-CD-fähige Version des Klassikers „House of the Rising Sun“ und Ausschnitte des legendären „30th Anniversary“-Konzerts aus dem New Yorker Madison Square Garden.



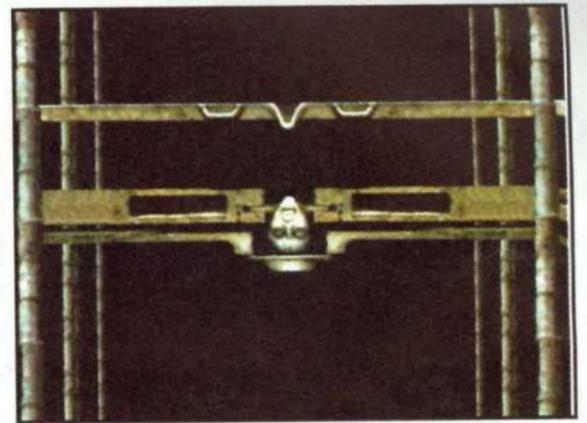
Tantalus Software bastelt an Ballerei

Nach einem Materiebrand im Jahr des Venom 300.6 wurde Mutter Erde völlig zerstört. Ohne den Schutz des Heimatplaneten ist die überlebende Menschheit feindlichen Angriffen ausgeliefert. Ihr setzt Euch in Abaron, so der Name des



Aliens für zwischendurch

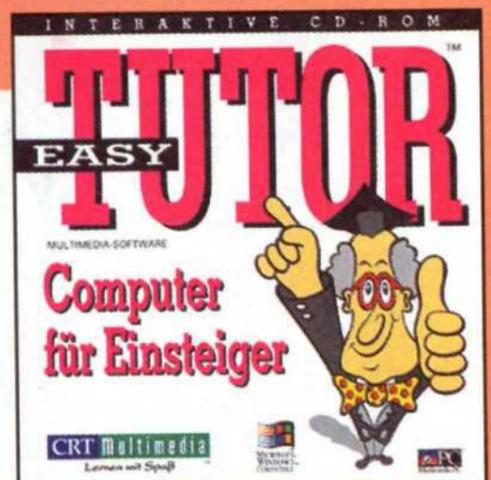
Von Cyberdreams kommt ein Bildschirmschoner, für den der Schweizer H. R. Giger seinen Zeichenstift ausgepackt hat. Wer sich in der Pause gern ein wenig gruselt, kann zwischen zehn verschiedenen Modulen wählen, die mit animierten Sequenzen und voller Soundunterstützung Windows-PCs oder Macs zum Gefrieren bringen. Der besondere Clou: in die Screensaver wurde ein Notepad mit Kalenderfunktion integriert.



Spektakels, an die Spitze eines Kriegerverbandes, um alle ehemals kolonisierten Planeten wieder zurückzuerobern. Vier grafisch völlig unterschiedliche Szenarien werden mit animierten Zwischensequenzen und achtstimmigem Digi-Sound präsentiert. Das CD-ROM-only-Produkt wird voraussichtlich im Mai für ca. DM 70,- erhältlich sein.

In kurzer Zeit vom Anfänger zum Profi

Das verspricht jedenfalls die Multimedia-CD „Computer für Einsteiger“. Anhand von Videos, Texten, Grafiken und gesprochenen Kommentaren werden Neulinge in das komplexe Thema der „Computerei“ eingeführt. Der Bildschirm-Tutor gibt einen Hardwareüberblick und erläutert die wichtigsten Software-Programme. Am Ende darf der PC-Einsteiger sein neu erworbenes Wissen in speziellen Prüfungen auf die Probe stellen. Die Raptor Vertriebsgesellschaft ist übrigens umgezogen und findet sich jetzt in der Fürholzener Str. 5a in Eiching bei München.



Shopping interaktiv



Auch beim Groß-Versender Quelle müssen ab sofort keine dicken Kataloge mehr gewälzt werden. Auf einer Silberscheibe befindet sich eine Produktübersicht mit 500 Artikeln aus dem gesamten Angebot. Wer über ein Modem verfügt, kann via Btx sogar direkt bestellen. Die CD-ROM gibt's für eine Schutzgebühr von DM 10,- überall bei Quelle. Bei einer Bestellung wird der Betrag dann zurückerstattet. Für Fragen und Informationen steht unter der Nummer 0911/1425140 eine Service-Hotline zur Verfügung.



32X-Neuheiten bei Acclaim

WWF Raw und NFL Quarterback Club werden zur Zeit bei Acclaim für das 32X umgesetzt. Bei WWF erwarten uns komplett neue Grafiken in 32.000 Farben, neue Geheimwrestler, Moves und verbesserter Sound. NFL wird durch Team-Updates, 80-Yard-Perspektive und 32.000-Farb-Grafik aufgeböhrt. Ebenfalls schon in den Startlöchern: True Lies für den Game Gear.



● **Wie gut, daß Arnie sich auch aus solchen Situationen stets befreien kann.**



● **Bei WWF Raw wird der Gegner jetzt in 32.000 Farben auf die Matte geworfen.**



● **Die neue 80-Yard-Perspektive könnte zum echten Highlight der 32X-Version von NFL Quarterback Club werden.**

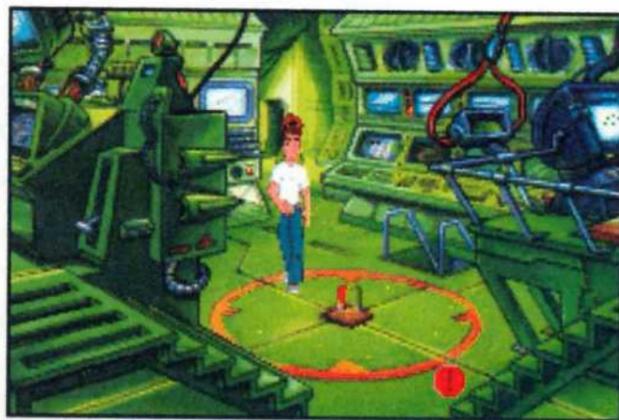
Neue Produkte bei Pearl

Auf der CeBIT '95 stellte Pearl erstmals den Cyberbat vor, eine kabellose 3D-Maus, die einfach an den Zeigefinger gesteckt werden kann. Per Fingerzeig kann DOS- und Windows-Software damit in drei Bewegungsrichtungen gesteuert werden. Der Cyberbat ist für DM 169,- inkl. Empfangseinheit, Treibersoftware, 3D-Demoapplikation und einem 3D-Spiel zu erwerben. Ebenfalls neu ist das Cybersystem VFX1-HeadGear, die Weiterentwicklung des VFX-Helms. Zusammen mit einem Cyberpuck und diversen Applikationen und Spielen kostet es DM 1.999,-. Auf drei CD-ROMs wird Maabus ausgeliefert. Das Action-Adventure kann durch gerenderte 3D-Grafiken und viele Spezialeffekte glänzen und soll DM 99,- kosten. Die aktuelle Version des legendären Russen-

Betriebssystems PTS-DOS sowie alle Neu- und Weiterentwicklungen können ebenfalls in Kürze bezogen werden. Alle Produkte gibt es ungefähr ab Ende April exklusiv bei Pearl.



Werbispiel: Jeff Jet - Abenteuer Infohighway



Für die Hardware-Gurus von Hewlett Packard hat Promotion Software ein Adventure vom Stapel gelassen. Als Jeff Jet scannt Ihr Euch mit Eurer Freundin Donna Desk in das Innere

eines PCs und müßt diverse Abenteuer bestehen. Das Ganze wurde von den Jungs von Promotion Software, bereits verantwortlich für Spiele wie Tom Long oder Hurra Deutschland, gewohnt routiniert in Szene gesetzt. Das Game ist für DM 10,- erhältlich bei allen Hewlett-Packard-Fachhändlern.

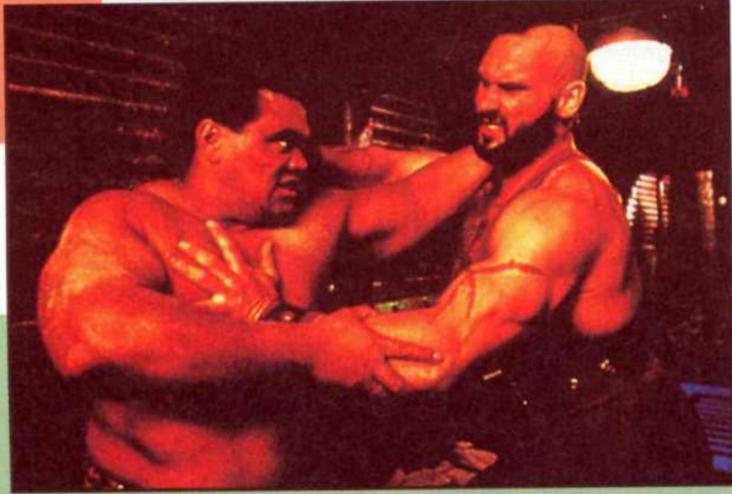
		
Paradize Software		Täglich neue Games !!!
Die Nummer 1		
in Gelsenkirchen !!!		
Software für: Amiga, PC, C64 Über 15000 Titel !! PD & SW- Service		RIESENAUSWAHL
		Super Nintendo
		Mega Drive
		Jaguar
		3 DO
Super Preise !!! - Ein Besuch lohnt sich !!!		Manga - Videos !!

Capcom goes Hollywood

Häufiger können wir beobachten, daß ein erfolgreicher Film für unsere Videokonsolen oder Computer umgesetzt wird. Umgekehrt ist das bisher erst Nintendos Vorzeige-Hüpfer Mario gelungen. Jetzt hat es auch Capcom geschafft. In dem Multimillionen-Dollar-Streifen „Street Fighter“ prügeln sich uns Spielern allseits bekannte Figuren namens Vega, Blanka oder Zangief. Action-Hero Jean-Claude Van Damme übernimmt den



● **Der Held in seiner ganzen Größe. Van Damme räumt als Colonel William Guile wieder einmal kräftig auf.**



Hauptpart des Colonel William Guile. Er ist Chef einer Elite-Kampftruppe, die 63 Geiseln aus der Hand eines diabolischen Diktators zu befreien hat. Unterstützt wird er dabei unter anderem von Rock-Nymphchen Kylie Minogue und Wes Study, bekannt aus „Geronimo“ und „Der letzte Mohikaner“. Deutscher Filmstart ist am 27. April.

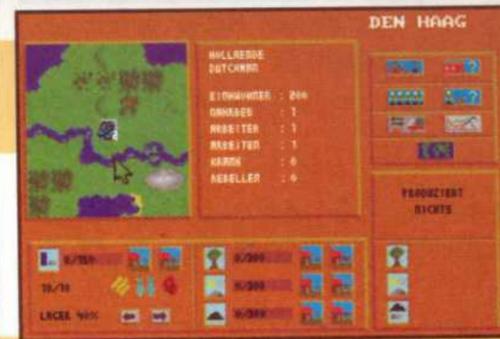
● **Edmund Honda (Peter Navy Tuisosopo) und Zangief (Andrew Bryniarski) bei ihrer Lieblingsbeschäftigung.**

Füttern bitte nicht vergessen

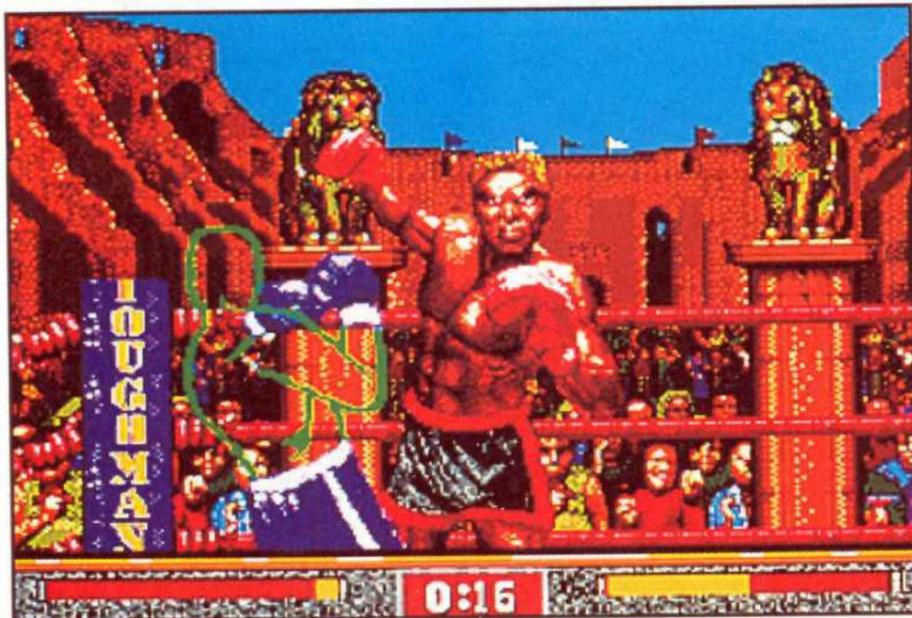
Mac-User waren ja schon immer etwas andere Computer-Benutzer. Für die skurrilsten unter ihnen kommt nun das ultimative Angebot von Disc Direct auf den Markt - AquaZone, das digitale Aquarium mit Echtheitsgarantie. Wer bisher glaubte, daß Fische keine Arbeit machen, wird spätestens nach dem Ableben seiner Lieblinge grausamst eines Besseren belehrt. Fischlein brauchen Futter, wechselnde Tag- und Nachtbeleuchtung und im Krankheitsfall mitunter gar eine Quarantänestation. Wird alles richtig gemacht, tut sich der große Balthasar ja vielleicht mit der kleinen Friederike zusammen, und der ergebene Aquarist wird Vater.



Große Erde, kleine Menschen



Ihr übernehmt die Führung eines kleinen Häufchens Menschlein um 6000 v. Chr.. Eure Aufgabe ist es, diese Wichtel durch die kommenden Jahrtausende zu führen, sie zu hegen und zu pflegen, zu forschen und zu entwickeln sowie gegen jedweden Unbill zu verteidigen. Euch kommt diese Story bekannt vor? Uns auch. Dennoch versichert uns Mark Gehrke Entertainment Software, daß sich das im April erscheinende The Blue Planet 2000 gehörig vom MicroProse-Klassiker Civilization unterscheidet. Voraussichtlich im April dieses Jahres werden wir genaueres über das Strategiespiel wissen.



Fliegende Fäuste

EA Sports versorgt alle Mega Drive-Besitzer in Kürze mit „Toughman Contest“, einer actionlastigen Box-Simulation. Ihr seht Eurem Champion während des Kampfes von hinten über die Schulter, wobei der Oberkörper Eures Fighters zur besseren Übersicht ausgeblendet wird. Um den Contest zu gewinnen, dürft Ihr Euch einen von 24 unterschiedlichen Charakteren aussuchen, verfügt über drei Special Moves pro Boxer und könnt im Tournament-Modus mit bis zu acht Freunden in den Ring steigen. Wenn alles glattgeht, ertönt der Gongschlag zur ersten Runde schon Ende März.

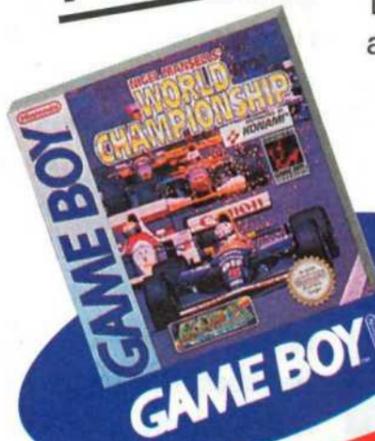
● **Unser Gegner hat seine Deckung geöffnet. Gleich wird ein harter Uppercut sein Kinn zum Ächzen und das Volk zum Johlen bringen.**

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

Nigel Mansell's World Championship



... das Comeback
Formel 1



69.95

Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer.

Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

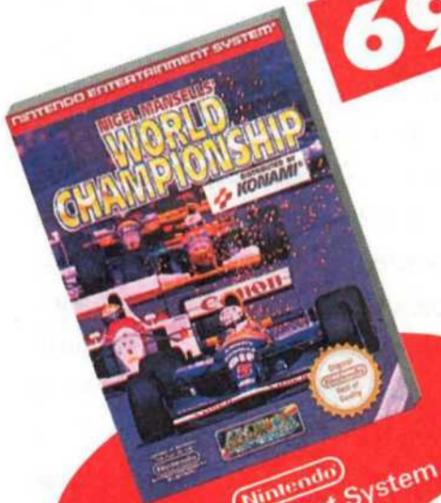
Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion, damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“



139.95



Nintendo
Entertainment System

99.95



KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß



SEGA
MEGA DRIVE

119.95

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

CeBIT '95

High-Tech-Mekka

CeBIT '95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995

Anfang März mutierte Niedersachsens Landeshauptstadt wieder einmal für eine Woche zum High-Tech-Mekka. Interaktiv, digital und total verkabelt: Drei Schlagworte prägten dieses Jahr die größte Computermesse der Welt.

Die Zukunft ist digital. Nach der Audio CD kommt nun das digitale Fernsehen, offensichtlich war die Video CD nur der Anfang. Der Trend geht hin zum interaktiven Fernsehen, wobei Anwendungen wie Video on Demand, also das Abrufen von Videofilmen, nur eine nette Randerscheinung sein dürften. Die in USA und England bereits laufenden und auch auf der CeBIT präsentierten Pilotprojekte zeigen, was die kommende digitale Revolution bringen wird: Einkaufen in virtuellen Geschäftsstraßen, Abrufen individueller Nachrichtensendungen oder das direkte Überspielen der neuesten Videogames. An der dafür nöti-

gen Hardware wird fleißig gebastelt, seien es spezielle Set-Top-Boxen für das TV-Gerät, Spielkonsolen, die sich zukünftig Multimedia-Player nennen, oder PCs, die mit zusätzlichen Steckkarten ausgerüstet werden.

Inkognito: Die Sony PlayStation

Der letzte Schrei im Konsolenmarkt ist die in Hannover erstmals in Europa von Sony präsentierte PlayStation, über deren genauen Erscheinungstermin für Deutschland allerdings noch nicht entschieden wurde. Da Sony zunächst die Funkausstellung in Berlin, die Reaktion der Messebesucher und vor allem das Erscheinen deutschsprachiger Spieletitel abwarten will, scheint ein Release im September aber wahrscheinlich. Auf dem monumentalen Sony-Stand spielte die PlayStation deshalb noch eine untergeordnete Rolle. Lediglich zwei Geräte wiesen auf die Existenz der Spielekonsole hin. Das Rennspiel Ridge Racer und ein Demo des 3D-Actionspiels Kileak the Blood konnten zwischen Mobiltelefonen und TV-Geräten nicht einmal ansatzweise die zukünftige Bedeutung der Sony-Hardware andeuten.

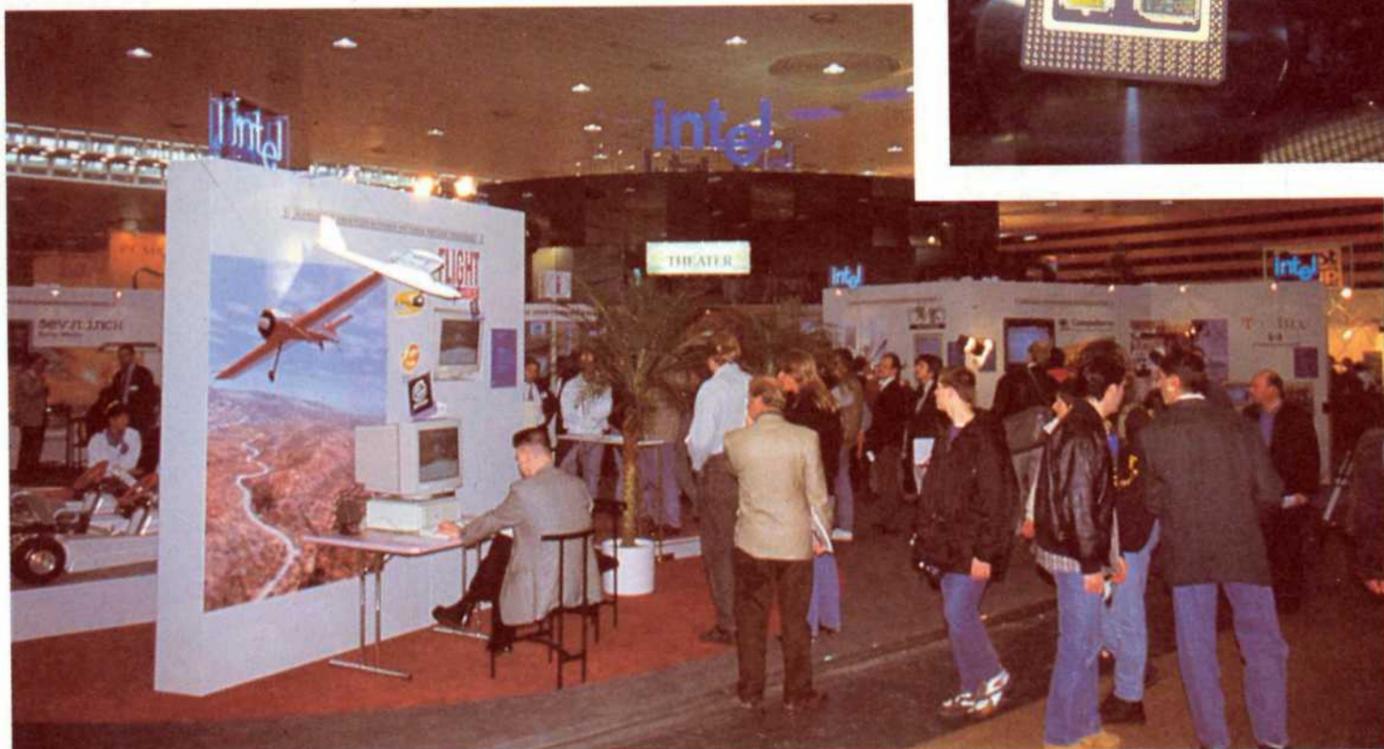
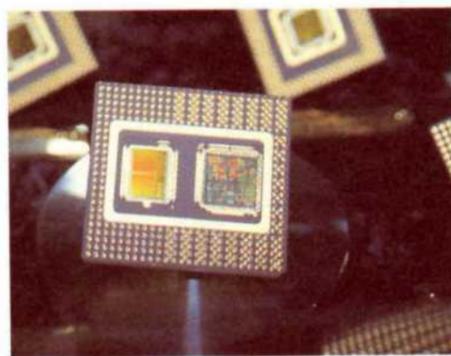
Intels neue Wege

Aber auch auf dem PC-Sektor tut sich einiges: Die neue Chip-Generation P6 (doppelt so leistungsstark wie der derzeitige



● Auf der CeBit 95 war die PlayStation für Sony noch ein Randprodukt.

● Intels Messeauftritt (unten) stand ganz im Zeichen leistungsfähiger Software. Hardware-Entwicklungen wie der P6 (rechts im Kreise der Vorgänger-Modelle) waren nur Nebenschauplätze.



für Cyberjunkies

Pentium P5) ist zwar schon seri- enreif, befindet sich aber noch in der Testphase bei den Soft- warepartnern und wurde nur als Schaustück gezeigt. Derzeit arbeitet man mit Hochdruck an „native processing“, einem hochentwickelten Chipsystem, das Sound-, Grafikkarten oder Modems überflüssig machen soll. Der Gedanke: eine enorm leistungsfähige CPU soll deren Aufgaben mitübernehmen. Die vielen „Standards“, die jeden PC-User oft zum Verzweifeln bringen, wären passé.

Den praktischen Nutzen der bisherigen Intel-Chips zeigten die Softwarepartner des Spiele- und Infotainment-Sektors. Soft- gold setzte mit Looking Glass' High-End-Simulation Flight Unlimited auf dem neuen Para- destück, dem P5 120 MHz, zu neuen Höhenflügen an. Virgin hatte zwei Original-Karts mit zwei PCs vernetzt und ließ das Publikum den Rennspiel-Spaß Superkarts auf realistische Weise testen. Electronic Arts zeigte das neue SVGA-Basket- ballspiel NBA Live 95 auf dem Intel-Parkett. Und Bullfrog ließ die Besucher mit dem VFX1 VR- Helm in die Welten von Magic Carpet eintauchen.

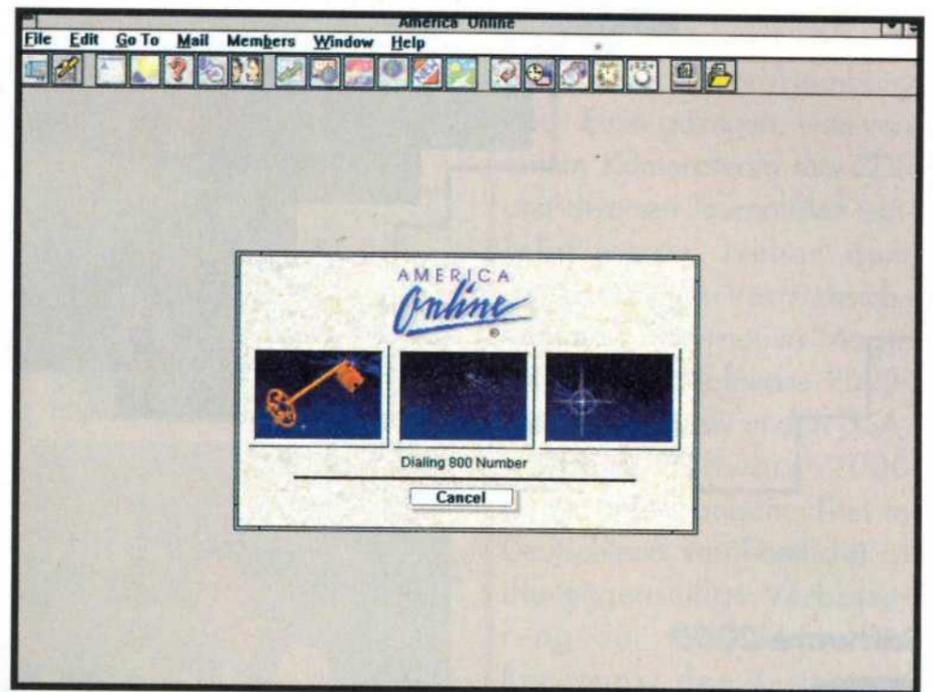
3D-Beschleuniger für PCs

Looking Glass' Flight Unlimited zeigte, daß die Leistungsfähig- keit selbst schneller Pentium- Prozessoren für hochauflösende Spiele fast nicht mehr ausreicht. Dazu kommt die immer stärker werdende Konkurrenz aus dem Konsolenmarkt: 3DO, Sega und Nintendo haben eindeutig die bessere Hardware für 3D-Spiele oder Ausflüge in den Cyberspa- ce in der Mache. Das Überle- ben des PC im Entertainment- Bereich soll eine neue Grafik-

karten-Generation mit speziel- len 3D-Beschleunigern sichern. ATI beispielsweise zeigte eine beeindruckende Demo mit ultra- schnellem horizontalen Scrolling auf verschiedenen Ebenen, und Spea hat eine eigene Entwick- lungsabteilung für 3D-Beschleu- niger ins Leben gerufen. Basis vieler Entwicklungen - so auch von Miro oder Elsa - ist der spe- ziell für Virtual-Reality-Anwen- dungen entwickelte Chip GLINT von 3D Labs, der bis zu 300.000 Polygone mit Gour- raud-Shading pro Sekunde berechnen und darstellen kann.

Der Information Super Highway

Gehört das Modem ähnlich wie der Fernseher bald zur Grund- ausstattung in jedem Haushalt? Allein die Anzahl der noch für dieses Jahr angekündigten Online-Dienste läßt keinen anderen Schluß zu: Nach dem Namenswarrum um BTX, BTX Plus und Datex-J wird dieser Dienst demnächst Telekom Onli- ne genannt und eine direkte Internet-Anbindung bieten. CompuServe erkannte eben- falls, daß es ohne Internet nicht geht und bietet ab Herbst die Möglichkeit zum Abruf von WWW-Seiten an. Microsoft Network, Europe Online und ein auf America Online basie-



render Dienst des Mediengigan- ten Bertelsmann sind weitere heiße Kandidaten, die nicht nur für den Computer-Anwender sondern auch für Otto-Normal- Verbraucher interessante Infor- mationen anbieten wollen - selbstverständlich mit Internet- Anbindung. Die weltumspan- nende Datenautobahn Internet schließlich bekommt auch in Deutschland immer mehr Zufahrten, die schon zu Preisen ab DM 30,- pro Monat zu benutzen sind.

cs/cm

● Die Creme der Spiele- hersteller versammelte sich am Intel-Stand und zeigte hochkarätige Spie- le, die geballte CPU- Power verlangen.

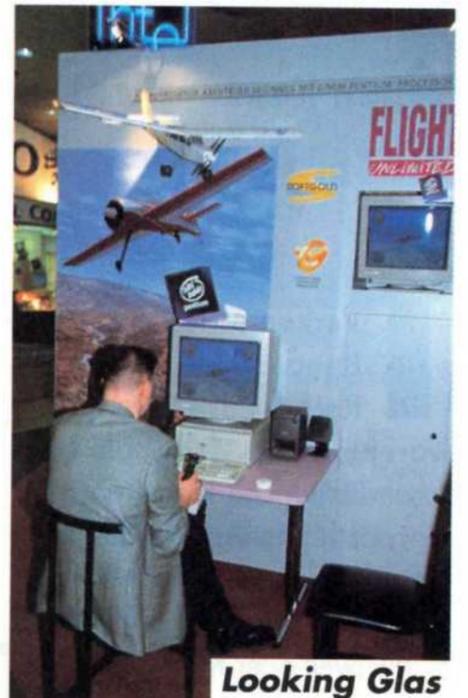
● Bis Ende 1995 werden viele kommerzielle Anbieter, auch das America Online-Projekt von Bertelsmann, einen Inter- net-Zugang bieten (oben).



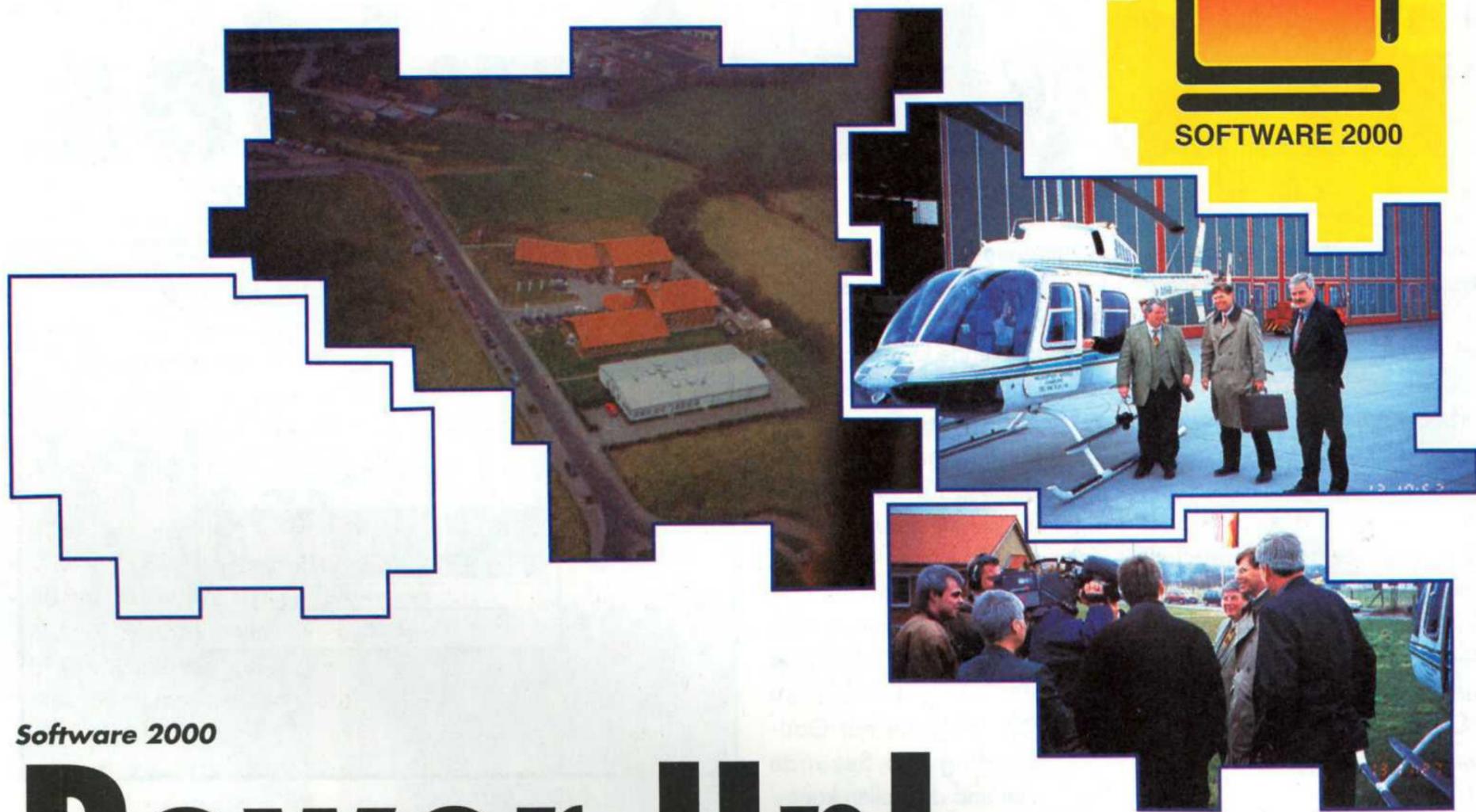
Electronic Arts



Virgin



Looking Glas



Software 2000

Power Up!

Wem bei Software 2000 bislang nur Bundesliga Manager einfiel, könnte sich in Zukunft wundern. Mit verstärkter Mannschaft, MicroProse-Gründer Bill Stealey als Partner und einem neuen Konzept will man sich nun auch im CD-ROM- und PlayStation-Zeitalter einen Platz an der Spitze sichern.

Trotz der überwältigenden Verkaufserfolge mit der Bundesliga Manager-Reihe wird das Softwarehaus aus dem holsteinischen Eutin noch immer nicht als Garant für internationale Spitzensoftware anerkannt. Produktionen wie Pizza Connection, Höhlenwelt oder Kolumbus boten zwar durchweg gelungene Unterhaltung, konnten bei Anhängern amerikanischer Multimillionen-Dollar-Produktionen wie Wing Commander 3 nicht unbedingt bleibenden Eindruck hinterlassen. Große Erfolge außerhalb des deutschsprachigen Raumes gab es zudem recht wenig zu feiern. Diesen Umstand will man nun endgültig beseitigen. Neben der Zusammenarbeit mit Interactive Magic (siehe

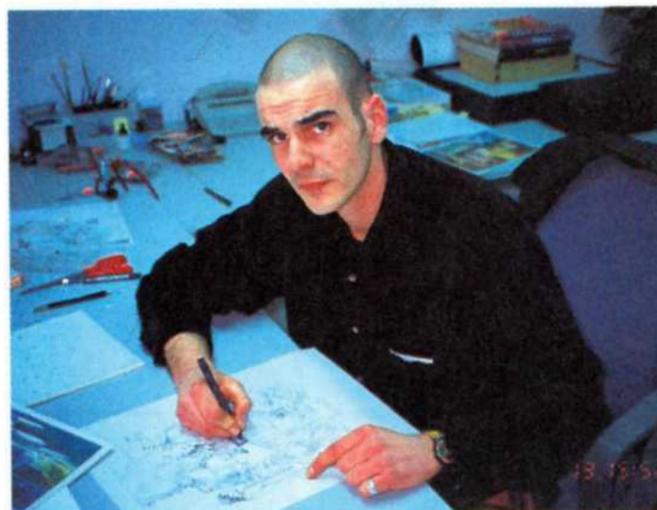
Kasten) setzt man auf die deutlich aufgestockte Entwicklungsabteilung, die in neuen, ausgesprochen attraktiven Büroräumen untergebracht wurde.

Die Projekte

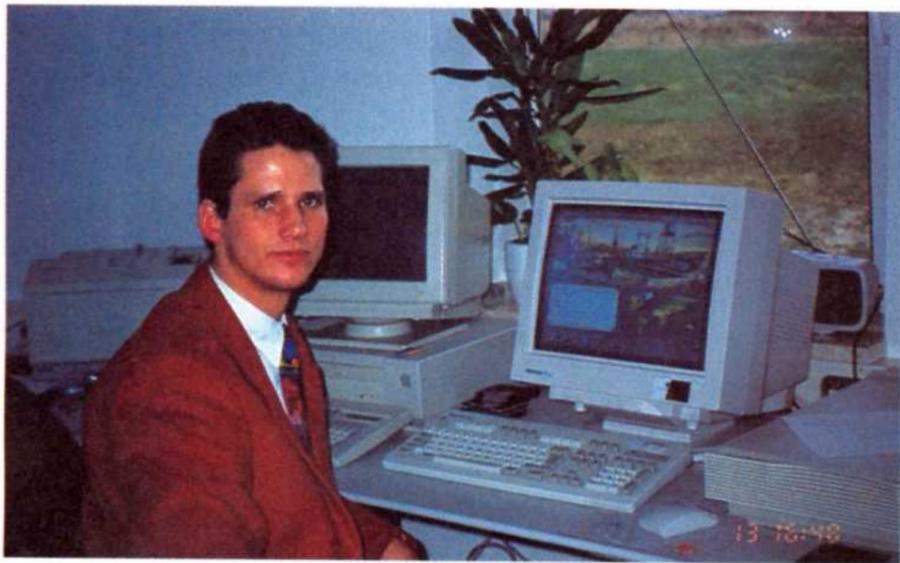
Das nächste Projekt ist die an Ports of Call erinnernde Wirtschaftssimulation Der Reeder, die für PC, Amiga und PC CD-ROM erscheinen wird. Kolumbus-Programmierer Martin Wölk arbeitet seit rund einem Jahr an diesem mit Details überquellenden Projekt. Bis zu vier Spieler dürfen in die Fußstapfen des legendären Tanker-Milliardärs Onassis treten und eine zunächst kleine Reederei zum mächtigen Wirtschaftsunternehmen ausbauen. Neun verschiedene Schiffstypen

inklusive Tanker, Traumschiff oder Fähre stehen standardmäßig bereit, während man sich von den Werften bei genauer Angabe der Daten neue Modelle konstruieren lassen kann. In Zusammenarbeit mit den Werften aus Hamburg, Kiel, Rostock oder Lübeck erarbeitete Playtester Olaf Ernst innerhalb von zwei

Wochen alle dafür relevanten Fakten. Detaillierte Routenplanung auf allen Weltmeeren, Verhandlungen mit den Banken, und Termingeschäfte an den Börsen machen den Wettstreit mit den drei Gegnern zur gelungenen Unterhaltung in klassischer Wirtschaftssimulationsmanier.



● **Grafiker Tom Thiel holte sich beim legendären Grafiker-Guru Casaro einige Tips für die Gestaltung von Artworks und Ingame-Grafikvorlagen.**



● **Programmierer Martin Wölk arbeitet an der vielversprechenden Wirtschaftssimulation Der Reeder.**

Hexuma-Schöpfer Harald Evers arbeitet derzeit eifrig an Höhlenwelt II, dessen Besonderheit fließend scrollende 3D-Grafiken sind. Außerdem soll die Geschichte wesentlich komplexer und abwechslungsreicher werden. Vor Dezember '95 darf man mit diesem ausschließlich für PC CD-ROM konzipierten Projekt nicht rechnen. Angesichts der anstehenden CD-ROM-Revolution im Konsolenbereich läßt man Programmierer Michael Kleps, der Dynablaster für den Amiga entwickelte, erste Erfahrungen mit der Sony PlayStation sammeln. Sein Projekt Gnome, das sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium befindet, macht jedoch schon einen ausgesprochen guten Eindruck. Das kunterbunte Jump & Shoot-Spiel in bester Turrican-Manier macht von den technischen Vorzügen der Sony-Konsole allerhand Gebrauch. Mehrere softscrollende Parallaxebenen, bis zu 32.768 Farben auf dem Screen und beeindruckende Zoomeffekte lassen auf ein beeindruckendes Konso-

● **Soundkünstler Michael Franck darf sich mit Geräten im Wert von rund DM 70.000 um das Arrangement von CD-Soundtracks kümmern.**



lendebüß von Software 2000 hoffen. Das letzte Produkt ist wiederum für den PC. Erste Animationsstufen werden für dieses witzige Simulationsspiel rund um einen mit Kilt bekleideten Schotten gerade produziert, vor 1996 ist damit jedoch nicht zu rechnen. Dieses Spiel wird übrigens bereits in Zusammenarbeit mit den IM-Designern entwickelt. An eine Fortführung der Bundesliga Manager-Reihe denkt man erwartungsgemäß natürlich auch, zuvor gibt es jedoch eine limitierte Jimmy Hartwig-Special Edition mit Buch und den BMH Supporter.

● **Neben dem Playtesting war Olaf Ernst auch für die Recherche bei den Werften zuständig.**



Die Logistik

Daneben baute man noch eine moderne Produktions- und Konfektionierungsabteilung auf. Bis zu 10.000 Disketten können pro Tag kopiert werden, während im klimatisierten Lager leere Schachteln und Anleitungsbücher bereitliegen. Mit dem firmeneigenen Lastwagen wird schließlich eine Zustellung an jeden Ort in Deutschland innerhalb von 24 Stunden garantiert. Bei CD-ROM-Produkten dauert das Ganze maximal 48 Stunden.

Hans Ippisch

The Big Deal

Mit keinem Geringeren als dem legendären MicroProse-Gründer Bill Stealey schloß Software 2000 am 13.03.95 einen äußerst interessanten Vertrag ab. Hierzu wurde Bill übrigens standesgemäß per Hubschrauber von Hamburg nach Eutin geflogen, was von einem Kamerateam des ZDF und diversen Journalisten verfolgt wurde. Neben dem gegenseitigen Vertriebsabkommen (Interactive Magic vertreibt die Software 2000-Produkte exklusiv in den USA, während Software 2000 deren amerikanische Titel in Deutschland veröffentlicht) ist die gegenseitige Verbesserung der Produktqualität Kernpunkt des Vertrages. Erstes gemeinsames Projekt war die amerikanische Version von Kolumbus, welches spielerisch deutlich verbessert als Exploration in den USA erscheinen wird. Zukünftig wird bereits ab dem Storyboard gemeinsam entwickelt.



● **„Wild“ Bill Stealey will seine neue Firma Interactive Magic innerhalb von zwei Jahren zur 30 Millionen-Dollar-Company machen!**



Top Games

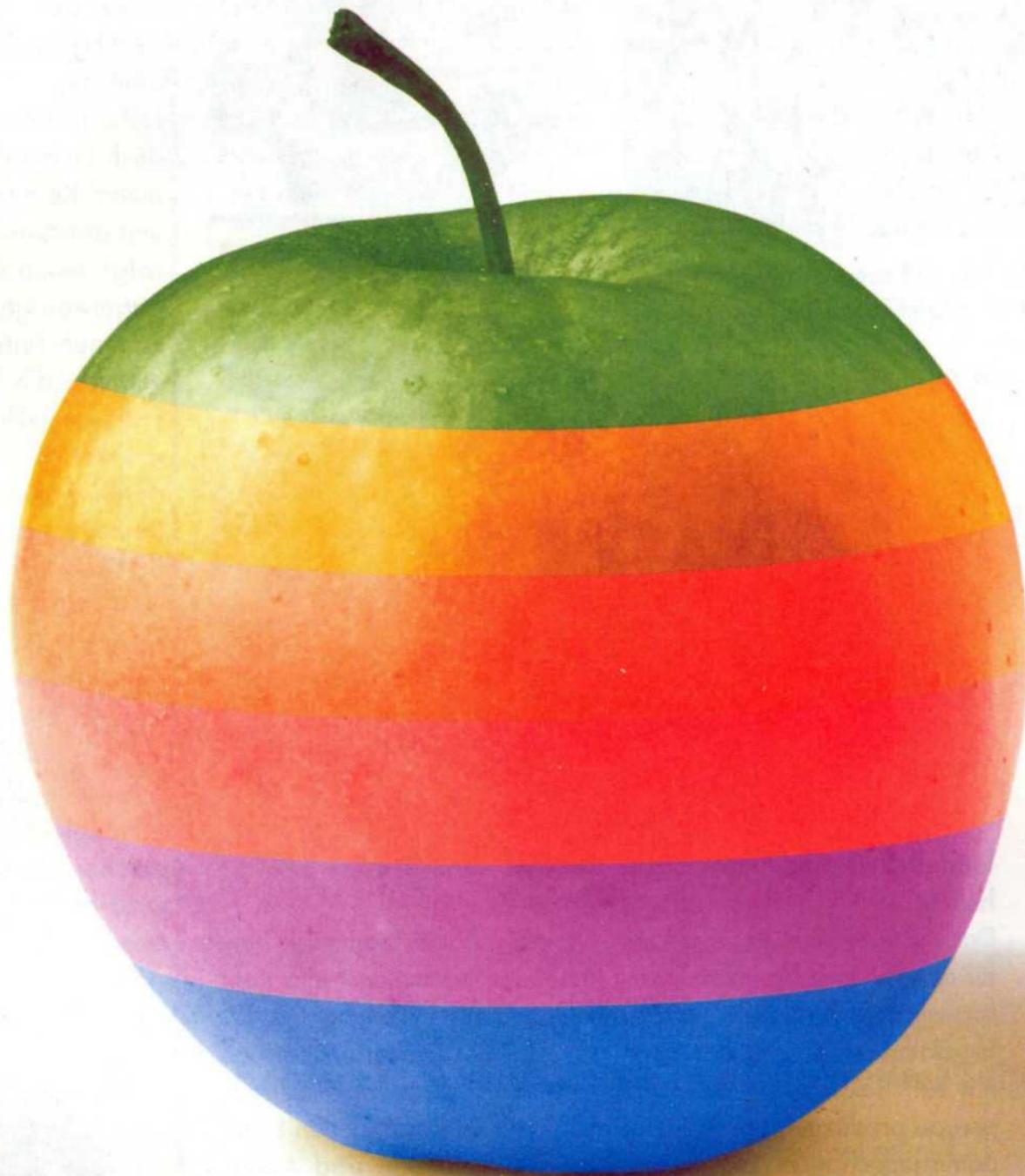


<i>Super Nintendo</i>			CD-ROM PC Hardware Komplettsysteme Multimedia Beratung Service	
Addams Fam. V.	129,-	NBA Tourn. Ed.		129,-
Demons Crest	129,-	Pinball Fantasies		119,-
Earthworm Jim	129,-	Soulblazer		114,-
Flintstones Movie	129,-	Stargate		139,-
Illusion of Time	119,-	Star Trek		124,-
Int. Star Soccer	119,-	Theme Park		119,-
Mega Man X	129,-	WWF Raw		119,-

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!
☎ 0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#

Game Boy und Mega Drive Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
 Versand im Sicherheitskarton! Inland Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



Eine reife Sache

Es ist phänomenal, wie Apple in den vergangenen 20 Jahren gewachsen ist. Aber heute, da der Einzelgänger der Computer-Industrie herangereift ist, schwimmt er mit dem Strom. Play Time befaßte sich mit der Geschichte der Firma, die eine Revolution auslöste.

Für eine Firma wie Apple, die ihre eigene Technologie so lang derart eifersüchtig gehütet hat, wird das Jahr 1995 radikale Veränderungen bringen. Das Auftauchen von Mac-Clones, die Veröffentlichung von Bandais Power Player (basierend auf einer Runtime-Version des Mac-Betriebssystems) und die Weiterentwicklung einer gemeinsamen Hardware-Plattform mit IBM, Motorola und anderen bedeuten für die Firma nicht so sehr eine taktische Änderung, als vielmehr eine komplette

Neugestaltung ihres Regelwerks und - in gewisser Weise - auch ein Spiel. Aber seit den Anfängen vor 15 Jahren hat Apple immer wieder eine visionäre Ader gezeigt.

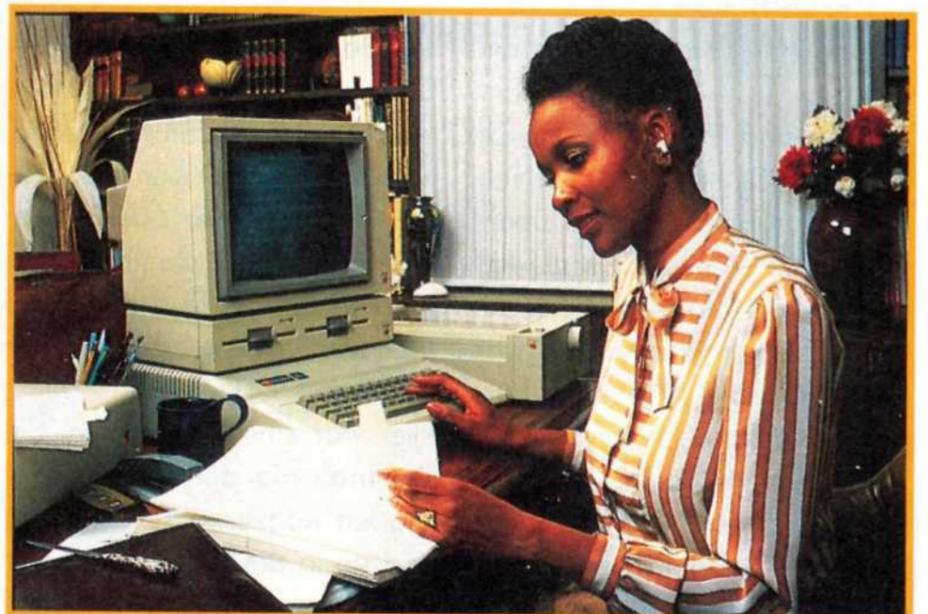
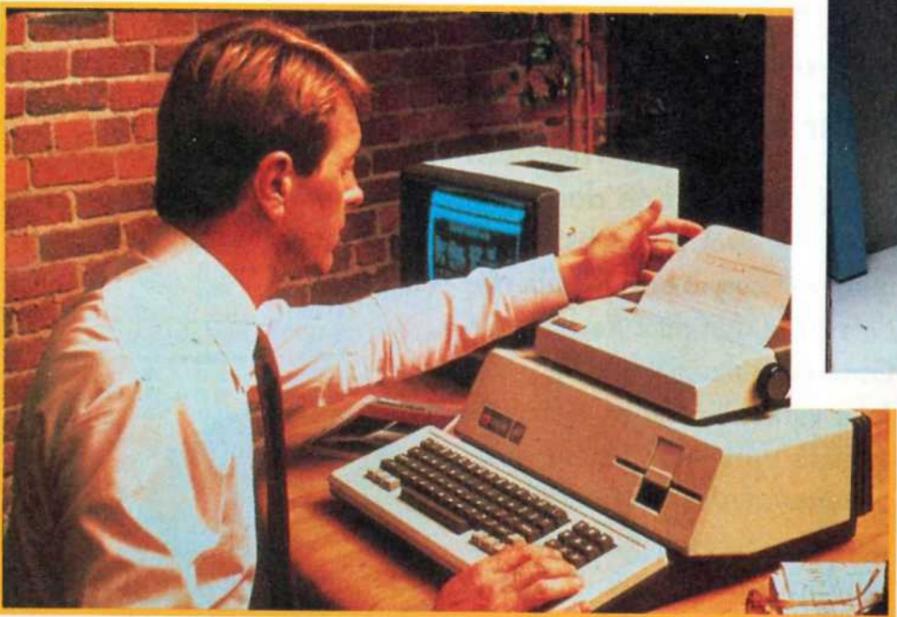
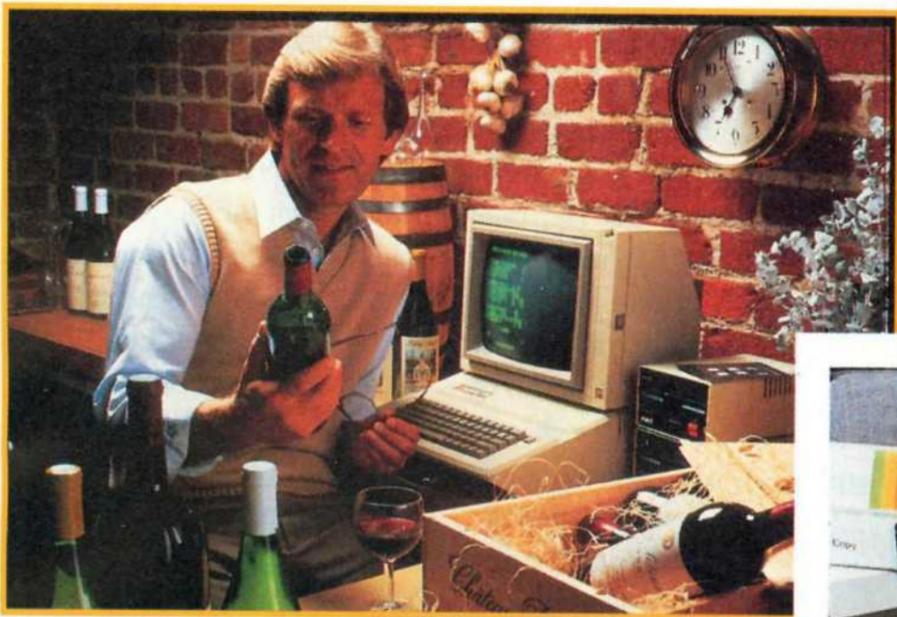
Super Bowl-Sonntag 1984, und Apple pickt sich die Pause nach dem dritten Viertel heraus, um eine Werbung für ihren neuen Computer laufen zu lassen. Es handelt sich dabei mit 1 Million Dollar pro Minute um das teuerste Stück Fernsehwerbezeit der Welt. Der Werbespot zeigte eine orwelleske Szene, bei der

Ridley Stark Regie führte, und die die gleichen kraftvollen, dunklen Bilder aufwies, die schon seinem Bladerunner die Würze gaben. Dronen mit hängenden Unterkiefern starren in einer düsteren, farblosen Welt dumpf auf einen redenschwingenden Diktator, der den Bildschirm über ihnen ausfüllt. Die Atmosphäre von Klaustrophobie und Unterdrückung steigert sich, bis plötzlich eine Frau - das einzige farbige Element in der Szene - von der Sicherheitspolizei durch das Auditorium gejagt wird. Zu ihrer Verteidigung schleudert sie einen Olympischen Hammer. Er fliegt durch die Luft und landet im Bildschirm, der in tausend Einzelteile zerspringt. Dann schaltet sich die Stimme aus dem Off ein: „Am 24. Januar wird Apple Computer den Macintosh ein-

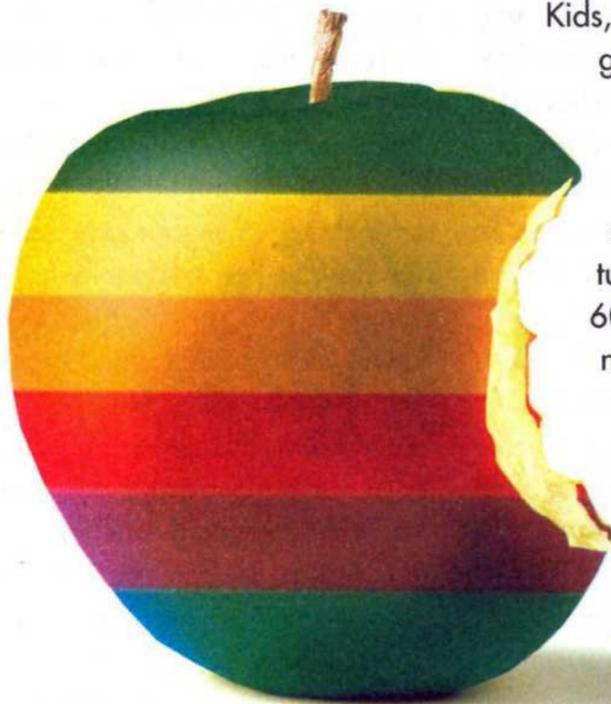
führen, und Sie werden sehen, warum 1984 nicht wie 1984 sein wird.“

Das war ein Werbespot, der die Aufmerksamkeit der Leute auf sich zog. Die Telefone standen bei der Fernsehgesellschaft, der Werbeagentur und bei Apple nicht mehr still. Nachrichtensendungen, einschließlich die der BBC, machten den Spot zum Gegenstand von News-Beiträgen. Alle waren sich einig: dieser Werbespot hatte etwas Revolutionäres.

Wenn jedoch der Spot die gängigen Regeln durchbrach, um einen Eindruck zu hinterlassen, so war das nichts im Vergleich mit den Wellen, die der Macintosh auf dem Personal Computer-Markt schlagen sollte. Jetzt, mehr als ein Jahrzehnt später, wirkt der originale Apple Mac primitiv. Seine CPU war ein mit



● **Erfreulicherweise ist das Image von Apple seit den 70er Jahren ein wenig zeitgemäßer geworden. Der Apple I (unten rechts), der Apple II (oben links und rechts) und der unselige Apple III (links Mitte und unten) wurden vom Macintosh überflügelt.**



ungefähr 8 MHz getackter Motorola 68000. Er verfügte über keine Festplatte, lediglich über 128 K RAM, 64 K ROM, ein 3,5"-Diskettenlaufwerk und einen 9"-Schwarzweiß-Monitor. Bei seiner Veröffentlichung standen nur drei Anwenderprogramme für ihn bereit: MacWrite, MacPaint und eine Tabellenkalkulation von Microsoft. Der Macintosh war nicht nur inkompatibel zu IBM-Rechnern (ein großer Nachteil bei der Vermarktung im korporativ orientierten Amerika), sondern auch zu seinem unmittelbaren Vorgänger Lisa und zu Apples Bestseller, dem Apple II. Er verfügte immerhin über eine Maus, einen hochauflösenden Bildschirm und das innovativste grafische Benutzerinterface (GUI), das die Welt bis dahin außerhalb von einem Forschungslaboratorium gesehen hat.

Seitdem sind Macs im Vergleich zu IBM-PCs immer notorisch schlecht ausgestattet und überbeuert gewesen, und erst jetzt erreichen sie langsam Gleichstand. Aber trotz all den Nachteilen, die die Maschine hat, gibt es heute weltweit ungefähr 17 Millionen Macintosh-Rechner. Und das liegt an der WYSIWYG-Oberfläche GUI. What You See Is What You Get.

Apple wurde am 1. April 1976 von Steve Jobs und Steve Wozniak gegründet, von zwei

Kids, die in der eigenartigen Atmosphäre des im Entstehen begriffenen Silicon Valley aufgewachsen waren, einer Kultur, die den Geist der 60er Jahre mit einem neuen technologischen Aufbruch verband.

Beide waren Einzelgänger und beinahe krankhaft auf Elektronik fixiert. Ihre erste gemeinsame geschäftliche Tätigkeit bestand ein paar Jahre früher im „Phreaking“ (Telefon-Hacking). Sie verkauften Blue Boxes, die Wozniak (fast überall als Woz bekannt) in den Schlafräumen der Universität Berkeley während seines Ingenieurs-Studiums gebaut hatte. Woz' Boxen kosteten den Käufer \$ 150,-;

die meisten anderen Boxen verschlangen allein bei ihrer Herstellung schon \$ 1.500,-.

Dann stieß Woz auf den Homebrew Computer Club. Dieser Club war als Interessengemeinschaft für den ersten Personal Computer, den Altair 8800, gegründet worden. Der Altair war ein Bausatz, und man konnte eigentlich gar nicht allzuviel damit anfangen, aber der idealistische Geist der 60er Jahre, der das Valley damals noch umwehte, sorgte dafür, daß man es dem Ding zutraute, eine Revolution auszulösen.

Hier war eine Gelegenheit, die Technologie den Klauen der großen Konzerne zu entreißen und sie in die Hände von ganz normalen Leuten zu geben. Viele Angehörige von Silicon Valley-Institutionen wie Hewlett Packard oder die Stanford Laboratorien für künstliche Intelligenz schauten bei Homebrew

vorbei und tauschten scheinbar hochvertrauliche Geschäftsinformationen aus.

Woz arbeitete bei Hewlett Packard und nebenher für Atari, wo Jobs beschäftigt war (das Duo kreierte Breakout für die Firma), aber er konnte sich immer noch keinen Altair und nicht einmal den Intel 8080-Chip, der darin werkelt, leisten. Dann brachte MOS Technology den 6502-Prozessor für nur \$ 25,- heraus, und Woz schrieb einen BASIC-Interpreter dafür, den er dann als Kernel für einen Computer benutzte, der bei geringerem Hardwareaufwand mehr Performance als der Altair lieferte. Dies sollte der Apple I werden, der im wesentlichen aus einem Schaltkreis mit 4 K Speicher onboard bestand. Bei HP, dem

Woz den Rechner zuerst anbot, dachte man, daß die Maschine zu Mickey

Mouse-mäßig wirken würde. Auch

viele Homebrew-Mitglieder lehnten ihn ab,

weil sie glaubten, daß der Intel-Mikro-

prozessor den Weg nach vorne darstellen würde. Jobs dage-

gen war begeistert und überredete Woz, mit dem Rechner ein Geschäft aufzuziehen.

Jobs verkaufte seinen Volkswagenbus und Woz seinen programmierbaren HP-Rechner, und gemeinsam konnten die beiden um die \$ 2.000,- zusammenkratzen. Ihre erste Bestellung bekamen sie vom Byte Shop, einem Silicon Valley-Laden, der einem Homebrew-

Mitglied gehörte. Er wollte 50 Apple I-Rechner. Sie begannen, die Platinen im Schlafzimmer von Jobs Schwester zusammenzubauen, verlagerten ihre Produktion in eine Garage und schlugen ihre Ware zu einem Preis los, der den Evangelisten immer noch den Schaum vor den Mund treten läßt: \$ 666,66. Woz war der Ingenieur, aber Jobs hatte die Vision. Anfang 1977, als der Apple I in zehn verschiedenen Geschäften in den USA verkauft wurde, gelang es ihm, ein Unternehmenskapital von fast \$ 350.000,- in die Nachwuchsfirma zu ziehen.

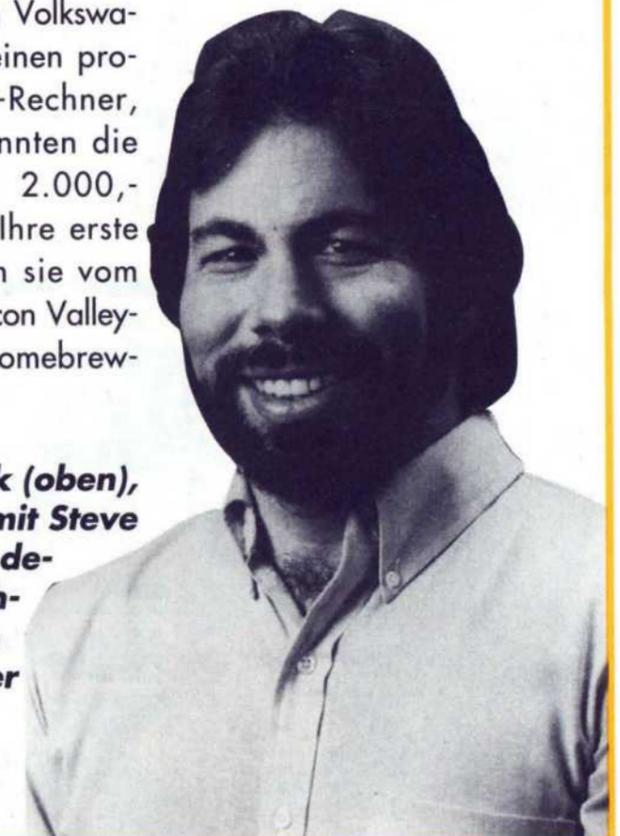
Es ist schwierig, die frühe Geschichte von Apple unabhängig von Wozniak und - in besonderem Maße - von Jobs zu sehen. Um die Kindertage der Firma hat sich eine hartnäckige Mythologie entwickelt, und während Woz oft als High-Tech-Hippie-Ausgabe des klassischen weltfremden Eierkopfs dargestellt wird, zeichnet man Jobs häufig fast als messianische Figur. Zugegebenermaßen ein Messias, der unbeholfen im Umgang mit den Mitmenschen, egozentrisch, wild und zuweilen grob ist, aber auch einer, der seine Zuhörerschaft um den kleinen Finger wickeln und ihnen seine Zukunftsvisionen verkaufen konnte.

Es zog die Aufmerksamkeit der Leute auf sich.

Die Telefone standen bei der Fernsehgesellschaft, der Werbeagentur und bei

Apple nicht mehr still.

● **Steve Wozniak (oben), der zusammen mit Steve Jobs Apple gründete, war das wichtigste technische Talent, das hinter den frühen Maschinen der Firma steckte.**



IBM/PC

Acas of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	85.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	DV	89.00
Atari 2600 Action Pack	DV	59.00
B.C. Racer (Stone Racers)	DV	66.00
Battle Bugs	DV	64.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battledrome	DV	44.00
Battlewre	DV	79.00
Bloodnet	DA	64.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Cannon Fodder 2	DA	59.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Colonization	DV	88.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Death or Glory	DV	79.00

Descent	DA	79.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Elite 2	DA	39.00

Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
---------------------------------	-----------	--------------

FST D Lux	DA	85.00
Flamingo Tours	DV	69.00
Flight of the Amazon Queen	DV	74.00
HUGO!	DV	69.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Lagionen (Win)	DV	59.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	64.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Metal Marines (Win)	DA	59.00
NFL 95 (win)	DA	59.00
Nascar Racing	DA	75.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pirates Gold	DV	39.00
Powerslide	DV	79.00
Quarantine	DA	59.00

Railroad Tycoon Deluxe	DA	39.00
-------------------------------	-----------	--------------

Sam & Max	DV	89.00
Sensible Golf	DV	65.00
Sensible World o. Soccer	DV	59.00
Siedler	DV	79.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim City 2000 Urban Renewal K.	DV	44.00
Sim Tower (Win)	DV	79.00
Star Crusader Speech & Data	DV	29.00
Star Crusader	DV	49.00
Star Crusader inklusive Speech&Data	DV	59.00
Supercarts	DA	89.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tie Fighter Defender of Empire	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Transport Tycoon World Editor	DV	39.00
Turrican 2	DA	72.00
Virtuoso	DV	69.00
Warcraft	DA	79.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149.00
Commander Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00

Gravis Gamepad	44.00
-----------------------	--------------

High Speed Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick SV-205	DV	69.00
Optix Trackstick SV-208	DV	89.00
Raider Joystick SV-206	DV	32.00
Top Star Joystick SV-227	DV	36.00
Trackstick Joystick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	94.00
------------------	-----------	--------------

1942 Pacific Air War Gold	DA	69.00
3D Atlas (Win)	EV	119.00
7th Guest	DA	29.00

Alone in the Dark 3	DV	84.00
----------------------------	-----------	--------------

Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assassin	DA	89.00
Atari 2600 Action Pack	DV	64.00
BMH Supporter	DV	49.00
Battle Bugs	DV	79.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00

Bioforce	DV	89.00
-----------------	-----------	--------------

Bolo (Breakout)+4 Audio Tracks	DA	49.00
Bureau 13	DA	79.00
Carbus	DA	79.00
Chaos Control	DV	99.00

Colonization & Civilisation	DV	89.00
Commander Blood	DV	79.00
Conspiracy	DV	29.00
Creature Shock	DV	89.00
Cyberia	DA	79.00
Cybermage (PSI Master)	DV	89.00
Cyberwar	DA	99.00
Dark Forces	DV	94.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00

Descent	DA	85.00
----------------	-----------	--------------

Discworld	DV	89.00
Dream Web	DV	79.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	59.00
Estatica	DA	89.00

Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
---------------------------------	-----------	--------------

F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flamingo Tours	DV	69.00
Flight of the Amazon Queen	DV	84.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	39.00
Hattrick!	DV	89.00

Hell	DV	79.00
-------------	-----------	--------------

Höhlenwelt Saga	DV	84.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Inferno	DV	69.00
International Tennis Open	DA	79.00
Iron Assault	DA	84.00
Jurune: Alien Logic	DA	79.00
Journeyman Project	DV	39.00
Joy of Sex	DV	74.00

Kings Quest 7 kompl.dt.	DV	89.00
--------------------------------	-----------	--------------

Kyrandia 3	DV	79.00
Lands of Lore	DV	39.00
Larry Collection	DA	85.00
Lemmings 3	DA	69.00
Links 386 Pro + 2 Course	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	79.00
Magical Carpet Data	DV	45.00
Magical Carpet	DV	89.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Mephista Genitus 2.0	DA	89.00
Myst	DA	89.00

NBA Live 95	DA	89.00
--------------------	-----------	--------------

NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00

Noctropolis	DV	89.00
--------------------	-----------	--------------

One Tribe	DV	119.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous 2 & Powermonger	DA	29.00
Powerslide	DA	79.00
Privateer & Strike Common.	DA	85.00
Privateer Classic	DA	29.00
Quarantine	DA	69.00
Quest for Glory 4	DA	79.00
Quest for Knowledge	DA	39.00
SSN-21 Seawolf Classic	DV	29.00
Sensible World o. Soccer	DV	65.00
Shadow Caster Classic	DA	29.00
Shanghai Great Moments	DV	95.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00
Sim City 2000 Deluxe (win)	DV	119.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Star Crusader	DV	74.00
Star Crusader Data Disk	DV	24.00
Star Crusader incl. Data	DV	89.00
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Strike Commander Classic	DA	29.00
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	79.00
Supercarts	DA	95.00
Syndicate Plus Classic	DV	29.00
System Shock Enh.	DA	84.00
Tacops (win)	DA	79.00
Tank Commander	DA	79.00
Theme Park	DV	79.00

US Navy Fighters	DV	89.00
-------------------------	-----------	--------------

USS Ticonderoga	DV	79.00
Vid Grid	DV	55.00
Virtuoso	DV	69.00
Wing Commander 2 Classic	DA	29.00
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	DA	79.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wing Com. Armada (Win)	DA	69.00
Wings of Glory Enh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
World Soccer Enzyklopedie	DV	85.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00

Amiga

Aladdin (A1200)	DA	59.00
Battle Team	DA	49.00
Bloodnet	DV	59.00
Bundesliga Manager 3	DV	77.00
Bureau 13	DA	59.00
Down Patrol	DV	69.00
Dogfight	DA	39.00
Dream Web	DV	69.00
Elite 3 (A1200)	DA	59.00
Fields of Glory	DV	69.00

Fifa Soccer	DV	49.00
--------------------	-----------	--------------

Hattrick!	DV	69.00
History Line (1914-1918)	DV	49.00
Lion King (A1200)	DA	64.00

Overlord (A500+A1200)	DA	59.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible World o. Soccer	DV	59.00
Siedler	DV	49.00
Theme Park	DV	59.00
Ufo	DV	69.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Animanics	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00
Bomberman 2	dt	109.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00

Donkey Kong Country & Spieleberater

Donkey Kong Country	dt	139.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Droptone	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Lantern	dt	119.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	dt	109.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	119.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mickey Mania	dt	99.00
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Mighty Max	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	119.00

NBA Jam Tournament	dt	139.00
---------------------------	-----------	---------------

NBA Live 95	dt	129.00
-------------	----	--------

NHLPA Hockey '95	dt	119.00
-------------------------	-----------	---------------

Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pitfall!	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	dt	109.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squad	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00

Rise of the Robots	dt	99.00
---------------------------	-----------	--------------

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	134.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana-dt.Text	dt	109.00
-------------------------------	-----------	---------------

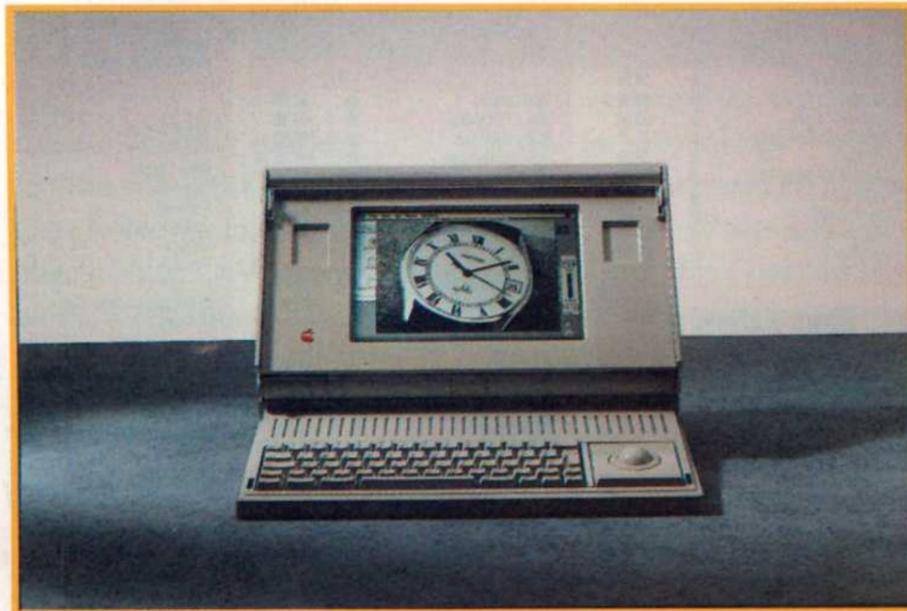
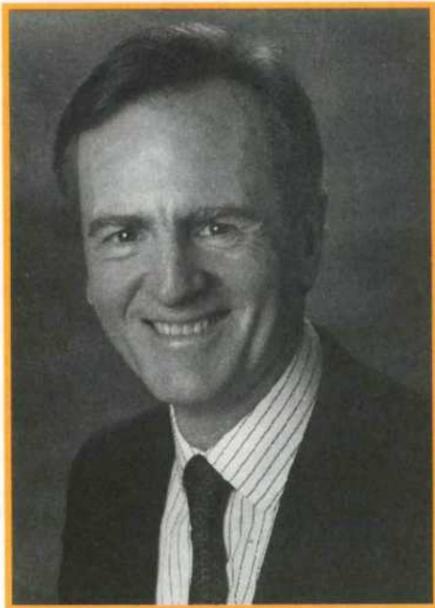
Shadow	dt	109.00
Shadowrun	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spectra	dt	39.00
Spider Man Animates Series	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00
Star Trek: Star Fleet Acad.	dt	109.00

Star Wars 3	dt	129.00
--------------------	-----------	---------------

Stargate	dt	129.00
-----------------	-----------	---------------

Street Racer	dt	99.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	dt	119.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

True Lies	dt	139.00
Turrican 2	dt	119.00
Unirally	dt	109.00
Vortex	dt	124.00
WWF Raw	dt	144.00



● **John Sculley (oben links), früher bei Pepsi, feuerte den Apple-Gründer Steve Jobs im Jahre 1985. Lisa (oben rechts), die erfolglose Cousine des Mac, war der erste GUI-basierte Computer, der auf die Geschäftswelt abzielte. Er floppte. Apples erster Versuch, einen tragbaren Macintosh anzubieten (unten).**

Apple wurde zweifellos durch diese Persönlichkeit geprägt. Jobs hatte bei einem Großteil der Arbeit (besonders bei der Einführung des Macintosh) das Ziel, Computer für die Massen zugänglich zu machen, ihnen die befreiende Technologie zu geben, nach der sie verlangten. Apple war der Pionier und Firmen wie IBM stellten den Feind dar: schwerfällig, engstirnig und im Aussterben begriffen. „Ich habe nie einem Computer getraut, den ich nicht hochheben konnte“, lautete der Witz. Es war unumgänglich, daß dieser Geist mit dem Heranwachsen von Apple zu einer mehr korporativ orientierten Firma nach und nach auf der Strecke blieb. Woz stieg aus, trat wieder ein und stieg nochmals aus. Jobs wurde Mitte 1985 von John Sculley vor die Tür gesetzt,

dem Mann, den er selbst ein paar Jahre früher von PepsiCo angeheuert hatte. Jobs hat Apple jedoch den Mac hinterlassen, aber noch davor hatte die Firma einen Computer hergestellt, der in Bezug auf Marktanteile immer noch zu den beliebtesten aller Zeiten gehört.

Auf dem Weg vom Spielzeug zum Arbeitsgerät beginnt der Wettkampf mit IBM

1977 schaffte Apple mit dem von Woz entworfenen Apple II den Durchbruch. Der Iler war Apples erstem Produkt einige evolutionäre Schritte voraus. Er wurde in einem Gehäuse ausgeliefert, war fertig zusammengebaut und getestet, verfügte über eine Tastatur und ein Netzteil, speicherte Programme auf Audiocassetten und kam in

die Läden für \$ 1.298,-. Wichtiger war jedoch, daß es sich dabei um den ersten Personal Computer für den Massenmarkt handelte, der fähig war, Farbgrafik darzustellen. Zugegeben, nichts Spektakuläres - ein Vierfarb-Display mit einer Auflösung von 280 x 192 Punkten. Aber zur damaligen Zeit stand der Markt kopf.

Der Apple II war eine 8 Bit-Maschine mit einer MOS 6502-CPU, die mit 1,023 MHz getaktet war. Er verfügte außerdem über sieben Erweiterungssteckplätze zur Anpassung an individuelle Erfordernisse - der Rechner war von Anfang an dafür ausgelegt, angepaßt zu werden. Woz und seine Ingenieure waren alle Bastler und Hacker; im wesentlichen entwarfen sie die Maschine für sich selbst. Dies war allerdings kein Hin-

dernis für einen weltweiten Erfolg. Zwischen 1977 und 1978 stiegen die Apple-Verkaufszahlen von \$ 770.000,- auf \$ 79 Millionen. Der Iler machte in seiner 17-jährigen Geschichte zahlreiche Entwicklungsstadien durch, und als die Produktlinie im November '93 schließlich eingestellt wurde, hatte man 5 Millionen Rechner weltweit verkauft.

Einer der anfänglichen Hauptfaktoren für den Erfolg des Apple II war die Einführung der Disk II ein Jahr nach seiner Veröffentlichung. Bei diesem ebenfalls von Woz entworfenen Produkt handelt es sich um das schnellste 5,25"-Laufwerk, das je von einem Computer-Hersteller angeboten worden war. Wichtiger erschien jedoch die Tatsache, daß es den Apple II von einem Spielzeug in ein Arbeitsgerät verwandelte. Da dem System jetzt mehr Speicher zur Verfügung stand, konnte man darangehen, ernsthafte Software dafür zu entwickeln. Eine dieser Packages war VisiCalc, eine finanziell orientierte Tabellenkalkulation, die von zwei Studenten bei MIT erfunden worden war. VisiCalc kam 1979 auf den Markt und war eines der ersten Beispiele dafür, wie Software die Verkäufe der Maschine, auf der sie läuft, ankurbeln kann (ungefähr 20%



der Apple II-Maschinen wurden speziell für die Arbeit mit VisiCalc gekauft). Es war dieses Programm, das Apple in der Geschäftswelt bekannt machte und in die direkte Konfrontation mit IBM führte (dem „Bösen Imperium“, wie es Jobs in Anlehnung an Reagan nannte).

Die Probleme mit dem Apple III gaben IBM alle Chancen

Für Apple wurde der Iller in den frühen 80ern die Rechtfertigung für das große Geld. Und die Firma brauchte das Geld nach dem Debakel mit dem Apple III. Der Apple III war ein Lückenfüller, der erstmals im September 1980 angekündigt wurde, als man noch hoffte, der Macintosh würde im Frühjahr 1982 herauskommen. Apple hatte einfach die Nerven verloren, als sie die Muskelspiele von IBM auf dem Gebiet beobachteten, das sie für ihr ureigenes Territorium hielten. Das führte dazu, daß Apple zu schnell eine schlecht durchdachte und fehlerhafte Maschine auf den Markt warf. Trotz seiner Fehler handelte es sich dabei um Apples bislang ausgereiftesten Computer. Er verfügte über eine 6502B-CPU, die maximal mit 1,8 MHz getaktet wurde und 0,75 MIPS (million instructions per second) leisten konnte, 256 K RAM und 4 K ROM sowie über das Sophisticated Operating System, das am weitesten fortgeschrittene Betriebssystem, das Apple

bis dahin hervorgebracht hatte. Es ließ allerdings eine Menge der versprochenen Features vermissen und funktionierte in vielen Fällen einfach nicht.

Die ersten Modelle, die vom Fließband liefen, funktionierten nur, wenn man die Schrauben aus ihren Gehäusen entfernte, und als die Maschinen schließlich auf den Markt kamen, lösten die Probleme einen Schneeballeffekt aus.

Es gab Kurzschlüsse auf den Platinen des Apple III, es kam zu Korrosionen zwischen der Hauptplatine und der Speicherkarte. Darüber hinaus war wenig Soft-

ware erhältlich (und die war voll von Bugs), und die Handbücher strotzten vor Fehlern. Die ersten 14.000 Einheiten mußten zurückgerufen und ersetzt werden.

Wenn der Apple II die Melkkuh der Firma war, so stellte der Iller lediglich die Kuh dar. In seinen besten Zeiten verkaufte man davon im Monat 4.400 Stück, und obwohl die Probleme behoben wurden und später ein verbesserter III+ herauskam, hat er sich nie richtig erholt. Dies gab IBM im August 1981 die Chance, den PC einzuführen und den Markt praktisch ohne Widerstand zu erobern (Apple unternahm bis 1983 so gut wie nichts). Es gelang IBM, effektiv ein Image und eine Userbasis aufzubauen, die Apple niemals zu durchbrechen in der Lage sein würde.

Xerox hatte in einem Jahrzehnt \$100 Millionen für die Forschung ausgegeben, und Jobs ging mit neuen Ideen nach Hause.



● **Der originale Macintosh (S.18) wird mittlerweile als ein Design-Klassiker des 20. Jahrhunderts betrachtet. Der Mac II (links) war nicht ganz so attraktiv.**



Dragonworld
Fuhlsbütteler Straße 761
U-Bahnhof Ohlsdorf
Bahnsteig 1
22337 Hamburg

Trivial Bookshop
Marienstraße 3
30171 Hannover
Tel: 05 11/32 90 97
Fax: 05 11/32 97 74

Der Spieleladen
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
Tel: 05 11/4 58 26 26
Fax: 05 11/4 58 24 12

Spielraum
Frauenstraße 40
48143 Münster
Tel: 02 51/4 49 21
Fax: 02 51/5 67 55

Spielraum
Hasestraße 48
49074 Osnabrück
Tel.: 05 41/2 11 52
Fax: 05 41/20 12 65

Spielbrett
Engelbertstraße 5
50674 Köln
Tel: 02 21/23 14 89
Fax: 02 21/21 73 80

Welt der Spiele
Frankenallee 189
60326 Frankfurt
Tel: 0 69/7 30 60 77

Games & Kites
Niddaer Straße 1
61200 Wölfersheim-Berstadt
Tel: 0 60 36/93 72
Fax: 0 60 36/59 25

Welt der Spiele
Bismarckstraße 8
63539 Gießen
Tel: 06 41/7 74 77

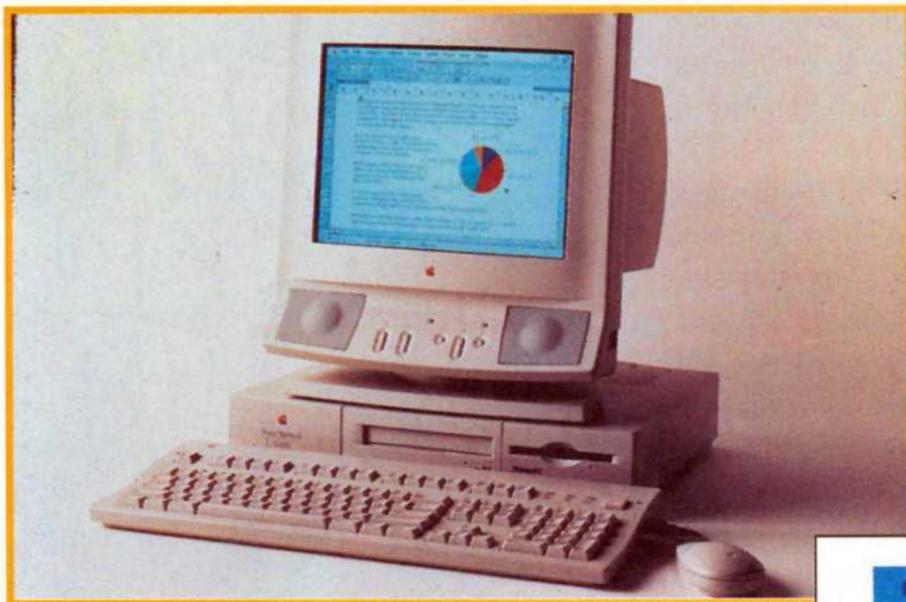
Welt der Spiele
Berliner Straße 13
68161 Mannheim
Tel: 06 21/10 58 86

Rübezahl's Höhle
Kronenstraße 2
72070 Tübingen
Tel: 0 70 71/2 78 33
Fax: 0 70 71/2 78 96

Hier könnte auch Ihre Anzeige stehen



**Wir führen:
Rollenspiele
Brettspiele
Würfel
Miniaturen
Bücher
Zeitschriften
und vieles mehr**



● **Bis jetzt hat Apple drei PowerPC-Basismodelle herausgebracht: den 6100/60 (oben links) (im Bild die AV-Multimedia-Version), den 7100/66 (oben rechts) und den 8100/80 (unten links). Auch Maschinen, die nicht von Apple stammen, werden bald das neue Mac OS-Logo (Mitte) tragen, das das traditionelle „Happy Mac“-Startsymbol ersetzen soll.**

Das GUI, Apples Rettung, kam mit Lisa. Lisa und Macintosh wurden von Apple parallel in einer Atmosphäre von bitterer Rivalität und schleichender Paranoia entwickelt. Es handelte sich dabei um unterschiedliche Maschinen, die auf verschiedene Märkte abzielten: Lisa richtete sich in erster Linie an die Business-Gemeinde, die Apple bis dahin weitgehend ignoriert hatte. Nachdem der Markt mit Gleichgültigkeit auf sie reagierte, verschwand Lisa, aber GUI und der Macintosh überlebten.

Das Konzept eines humanen Computer-Interfaces geht auf Leute wie Douglas Engelbart und J. C. R. Licklider in der Mitte der 50er und in den frühen 60er Jahren zurück. Engelbart hatte die Vision von Leuten, die vor ihren eigenen Computern sitzen und mit diesen über eine Kathodenstrahlröhre kommunizieren, und Licklider bekam 1962 die Advanced Research Projects Agency des Pentagon übertragen.

ARPA konnte sich fast die

ganzen 60er Jahre hindurch halten, und ihre Forschungsprogramme hatten einen tiefgehenden Einfluß auf die Computer-Entwicklung. Licklider förderte ein Projekt am Massachusetts Institute of Technology, das es einer Vielzahl von Usern erlauben sollte, zu jeder beliebigen Zeit auf einen Mainframe-Computer zuzugreifen. Engelbart entwickelte einen Computer-Prototypen mit Bildschirm, Keyboard und Maus, und Forscher an der University of Utah begannen mit der Entwicklung von Grafikpaketen. Angesichts des Vietnam-Kriegs verschwand allerdings der Idealismus, der viele Entwickler in der Zeit der Kennedy-Administration nach Washington getrieben hatte, und ARPA war gezwungen, sich bei Forschungsprojekten ausschließlich auf rein militärische Aspekte zu beschränken.

Um diese Zeit beschloß Xerox, sich der Computer-Entwicklung zuzuwenden und baute ein Forschungszentrum in der Nähe des Stanford-Campus: das Palo Alto Research Center. Fast die

ganze ARPA-Forschung verlagerte sich nach PARC. Das erste Ergebnis war der Alto, einer der ersten Computer, der für die Benutzung durch eine einzelne Person entworfen wurde. Er hatte eine Maus (in Anlehnung an Engelbarts ursprüngliches Design), einen hochauflösenden Bildschirm, ein Keyboard und konnte 64 K an Daten speichern.

Die Software wurde von einem anderen Team unter Alan Kay entwickelt. Kay war es, der das WYSIWYG-Akronym erfand, und sein Team erarbeitete einige der ersten Programme, die von Icons Gebrauch machten. Der Bitmap-Screen, den der Alto nutzte, erlaubte erstmals, Text und Grafik gemeinsam darzustellen, und Kay begann, Programme zu entwickeln, die auf dem Bildschirm einen ganz normalen Büroschreibtisch nachempfinden wollten. Mit dem Alto bekam man Fenster, Kursivschrift in Dokumenten sah wirklich kursiv aus und Icons, die verschiedene Funktionen repräsentierten. Gesteuert wurde das Ganze im Point & Click-Verfahren mit der Maus. Als Steve Jobs das alles sah, traute er seinen Augen nicht. Jobs bekam Zutritt zu PARC, nachdem er Xerox (die in den

heranwachsenden Computermarkt investieren wollten) als Gegenleistung erlaubt hatte, 100.000 der sehr seltenen Apple-Aktien zu kaufen. Dies sollte sich als kostspieliger Schachzug erweisen. Xerox hatte in einem Jahrzehnt \$100 Millionen für die Forschung in PARC ausgegeben, und nun ging Jobs mit den neuen Ideen nach Hause und nahm gleich eine bedeutende Anzahl an Mitarbeitern mit. Apple selbst steckte in den nächsten zwei Jahren weitere \$ 100 Millionen in die Entwicklung von GUI-basierter Software, und obwohl Xerox gegen die Firma (verspätet) einen Prozeß anstrebte, in dem behauptet wurde, daß die Copyrights für die Lisa- und Macintosh-GUIs ungültig wären, wurden die meisten Argumente von den Gerichten zurückgewiesen.

Apple hat eine lange Tradition im Füllen von Marktnischen, die bis zum Apple II zurückverfolgt werden kann, den die Firma oft über ein System von Zuschüssen und Fördergeldern Bildungseinrichtungen zur Verfügung stellte. Teils war das reine Missionsarbeit, teils knallharte Marketing-Philosophie. Was es auch immer war, die

1979 gegründete Apple Education Foundation hat den US-Bildungsmarkt effektiv mit einem Anteil von 60 % in Beschlag genommen. Weltweit beläuft sich der Anteil auf 28 %, aber Bildung macht immer noch 20 % der Nettoverkäufe aus. Der Mac hat es seit seinem Launch außerdem geschafft, sich praktisch als Standard für das Verlagswesen zu etablieren, und DTP stellt einen der bedeutendsten Faktoren dar, der sein Überleben sicherstellt. Auf diesem Gebiet sind die Zahlen etwas unklarer, aber man schätzt, daß Apple ungefähr die Hälfte des Marktes beherrscht. Dieser Anteil wird sich wahrscheinlich mit der Einführung der RISC-basierten PowerMacs noch weiter vergrößern, die mit ihrer höheren Prozessorgeschwindigkeit viel schnelleres Öffnen, Einfügen und Bearbeiten von großen Grafikdateien gestatten. Mutmaßungen über die geschwindigkeitsmäßige Überlegenheit des PowerMac über den Pentium können recht phantastische Züge annehmen, aber es scheint, daß er mindestens zwei bis dreimal so schnell ist und Potential für viel weitergehende Beschleunigung hat.

In der Tat: obwohl Apple im Lauf der nächsten paar Jahre in viele Bereiche expandieren will, steht der PowerMac im Zentrum ihrer Pläne. Seine Wurzeln liegen in der historischen Übereinkunft, die 1991 von Apple, IBM und Motorola ratifiziert wurde. Sie setzt nicht nur das langfristige Ziel, das Mac-Betriebssystem in IBM-Netzwerke zu integrieren, sondern legt auch die Architektur einer neuen RISC-Prozessorfamilie fest: die von Motorola gefertigten PowerPC-Chips.

Alle drei Firmen hatten gute Gründe dafür, die Übereinkunft zu unterschreiben. Die Inkompatibilität des Apple-Betriebssystems mit dem PC hatte zur Folge, daß die Maschine trotz ihres Erfolgs in einigen speziellen Sektoren nur einen mageren 10 %-Anteil des Business-Markts erobern konnte. IBM suchte einen Weg, die Dominanz von Microsoft zu brechen, und Motorola wollte dasselbe mit Intel tun. RISC erschien mit seiner stark erhöhten Performance und den niedrigeren Produktionskosten gegenüber dem traditionellen CISC-Prozessor (bis zu 85 % billiger, behaupten

manche Quellen) für alle der logische Schritt nach vorn. Und das trotz der extremen Abweichungen von Apples bislang praktizierter Geschäftsphilosophie. Die ersten PowerMacs, die auf dem Motorola PowerPC 601-Chip basierten, kamen im März 1994 auf den Markt. Es gab drei verschiedene Modelle (plus zusätzliche AV-Multimedia-Varianten), die zu einem aggressiven Preis angeboten wurden, der sich in etwa auf demselben Level bewegte wie der für (damals) High-End-Mac Quadras. Die Performance war ein deutlicher Fortschritt gegenüber den Macs, die auf den CISC-Prozessoren der 680x0-Reihe aufbauten. Schon das Einsteigermodell 6100/60 (getaktet mit 60 MHz) bot gegenüber einem vergleichbaren Pentium-Chip mit derselben Taktrate durchschnittlich 24 % mehr Leistung. Wenn man von den High-End-Systemen einen 8100/80 mit einem 100 MHz-Pentium vergleicht, übertrifft der erstere den Pentium um durchschnittlich 21 %.

Quellen bei Apple sind der Ansicht, daß die PowerMacs bereits „gut auf dem Vormarsch“ sind, eine weltweite Userbasis von 1 Million Maschinen zu etablieren. Und die Geschwindigkeit der zunehmend verfügbaren Software steigt weiter (im Gegensatz zu den alten Programmen, die unter Emulationen liefen), was bedeutet, daß sich diese Zahl wahrscheinlich noch erhöht.

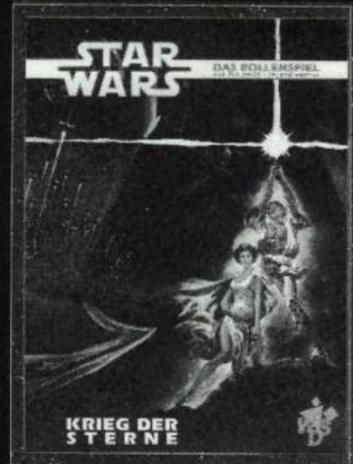
Aber der 601 ist lediglich die erste einer Reihe gemeinschaftlich entwickelter RISC-CPU's. Bald wird der PowerPC 603 in den Kampf eintreten. Im Grunde wird er die gleiche Leistung bieten wie der 601, aber die Unterschiede liegen in der Größe (er ist kleiner), seinem Energieverbrauch (reduziert) und seinen Kosten (billiger). Dies sollte ihn für eine neue Einsteiger-Generation von PowerMacs prädestinieren und außerdem ein RISC-Architektur-Upgrade für die portablen PowerBooks ermöglichen. Beides sollte im Laufe dieses Jahres in die Tat umgesetzt werden. Danach plant man den 604 (aktuelle Prognosen behaupten, dies sei der Level, auf dem IBM in den Markt eintreten will), der zwei- bis dreimal schneller als der 601 sein soll, und den 620, der vier- bis sechsmal so schnell sein wird und auf den High-End-Workstation/Server-Markt abzielt.

Die gemeinsame Hardware-Referenz-Plattform verspricht, ähnlich wie der Mac bei seiner Erstveröffentlichung, wahrhaft revolutionär zu werden.



KLASSISCH  KREATIV

*Star Wars
Cyberpunk
RuneQuest
Paranoia
Civilization
Britannia
Red Berets
Space Hulk
Empire
Killzone
und, und, und*



KREATIVSTUDIO
Welt der Spiele GmbH
Am Martinszehten 5
60437 Frankfurt
Tel.: 0 69/95 02 11 30
Fax: 0 69/95 02 11 82
verlag@wds.fra.com

Händleranfragen erwünscht

Power Player

Einer der interessantesten Aspekte von Apples „Expanded Market“-Strategie ist die Lizenzierung der „Pippin“-Multimedia-Plattform an die japanische Spielzeugfirma Bandai. Bisher bezeichnet sie kein Offizieller als Spielekonsole (es soll sich dabei um einen Multimedia-Player handeln), aber man kann guten Gewissens sagen, daß sie diese Rolle sicherlich ausfüllen könnte.

Der Power Player, wie er bei seinem Launch genannt werden wird, wird mit einer abgespeckten Fassung oder einer Runtime-Version des Mac-Betriebssystems laufen. Apple läßt verlauten, daß der aktuelle Apple-CD-ROM-Katalog mit „geringen“ Veränderungen laufen wird, während Disks, die speziell für den Pippin produziert werden, auch ohne Änderungen anstandslos auf einem Mac laufen. Das Herz des Systems bildet ein 64 Bit PowerPC 603 RISC-Chip mit einer Taktrate von 66 MHz. Es wird über ein QuadSpeed-Laufwerk, 6

MB RAM und 16 Bit-Video mit VGA verfügen sowie Auflösungen von 640 x 400 und bis zu 16,7 Millionen Farben bieten. Darüber hinaus gibt's einen Composite-SVHS-Ausgang, 16 Bit Stereo-CDDA, 16 Bit digitalen Sampling-Input und volle Netzwerk-Unterstützung. Der Endkundenpreis wird sich vermutlich um die \$ 500,- bewegen.



Aus Feinden werden Freunde und Macs für alle

Das PowerPC-Agreement brach endgültig das Eis und verwischte die letzten verbliebenen Spuren der Apple-Mythologie aus der Zeit von Jobs und Wozniak. Apple war immer noch eine Pionierkraft, aber die Legende von dem kleinen Silicon Valley-Emporkömmling, der den Kampf mit dem habgierigen Konzernmonster IBM aufnahm, wurde endlich begraben. Nun schloß Apple mit dem Feind Freundschaft.

Wenn das schon für einige Fraktionen der Firma - und für eine installierte Basis, die manchmal mehr wie ein Fanclub wirkte - schwer zu akzeptieren war, so entpuppten sich die nächsten Änderungen als weitaus schlimmer. Schließlich, nach zehn Jahren Überzeugungsarbeit der Kunden, Marktanalytiker und der Leute ganz oben bei Apple verkündete die Firma, daß sie plane, das Mac-Betriebssystem zu lizenzieren.

Clones machen vom wirtschaftlichen Standpunkt her so viel Sinn, daß es ein Wunder ist, daß Apple sein Betriebssystem für so lange Zeit als firmeneigene Technologie unter Verschluss hielt. Zunächst plante man, den „Expanded Markets“ (wie man das firmenintern

nennt) nur geringen Zugriff zu gestatten. Apple würde die neueste Version ihres Betriebssystems, System 7.5, und Elemente ihrer PowerPC-Architektur nur an Firmen lizenzieren, die Vorteile erwirtschaften konnten, zu denen Apple sich selbst nicht in der Lage sah - in anderen Worten Firmen, die über bestimmte technische Fertigkeiten oder Distributionskanäle auf Gebieten verfügten, in denen Apple deutlich unterrepräsentiert war. Die ersten Mac-Clones, die von Power Computing hergestellt wurden, sollten im Frühjahr im Handel sein, und Bandais Spiele-/Multimedia-Konsole sollte bis Weihnachten in den Regalen liegen (siehe Kasten). Trotzdem wurde der geringe Zugriff inzwischen gelockert. Im November letzten Jahres unternahmen die Mitglieder der PowerPC-Gruppe einen unausweichlichen nächsten Schritt und enthüllten Details einer Übereinkunft zur Entwicklung einer gemeinsamen Hardware-Plattform. Dies hatte man schon einmal 1993 versucht, als IBM ihre PowerPC Reference Platform (PReP)

Jobs konnte seine Zuhörerschaft um den kleinen Finger wickeln und ihnen seine Zukunftsvisionen verkaufen.

ankündigten, der Apple die Zustimmung versagt hatte. Aber diesmal ging man auf alle Bedingungen ein. Apple mußten demnach die offene Lizenzierung ihres Betriebssystems einschließlich des ROM-Codes für alle Firmen, die die Plattform produzierten, zusichern. Die gemeinsame Hardware-Referenz-Plattform verspricht, ähnlich wie der Mac bei seiner Erstveröffentlichung, wahrhaft revolutionär zu werden. Vielleicht sogar noch mehr, da sie effektiv mit den meisten Inkompatibilitäten aufräumt, die die Computer-Industrie bis dahin ständig verfolgt haben. Genauso wie Apple das nächste Mac-Betriebssystem (mit dem Codenamen Copland) für die Plattform adaptiert, paßt IBM AIX und OS/2 an, Motorola arbeitet an Windows NT, Sun Microsystems setzen ihr SPARC-Programm Solaris um und Novell ihr Netzwerk-Betriebssystem Processor Independent NetWare. Und da Microsoft bei Windows 95 strikt auf Kompatibilität zu NT achtet, sollte auch dieses Programm laufen.

Die „große Mehrheit“ der Power Mac-Anwendungen sollte ebenfalls ohne Veränderungen funktionieren, während Apple in ihr Betriebssystem eine vollständige 680x0-Emulation integrieren wollen. Man wählt einfach die gewünschte Anwendung, erwirbt das entsprechende Betriebssystem, führt einen Neustart durch, und schon kann's losgehen. Das Datenblatt ist noch unfertig, sollte aber im Lauf des Frühjahrs vollendet werden, so daß Entwickler im Herbst die ersten Prototypen erhalten könnten. Aus diesem Grund sind noch keine vollständigen technischen Daten verfügbar. Einige Aspekte der Plattform sind jedoch bereits bekannt. So wird ihr Kern von einem Peripheral Component Interconnect Bus gebildet (und Apples PowerMacs der nächsten Generation werden den gängigen NuBus durch den PCI-Bus ersetzen, was zu einer fünf- bis sechsfachen Geschwindigkeitssteigerung führt). Sie wird über SCSI verfügen, über den Apple Desktop Bus, ein Keyboard im PC-Stil und über Maus-Anschlüsse sowie über Low-Level-Hardware-Register, die beide Systeme verlangen. Start-up-Prozedur und Konfiguration werden von betriebssystem-neutralem Code mit dem Namen Open Firmware übernommen. Und es wird sowohl Mac-ROMs als auch IBM ROM BIOS berücksichtigen.

Das Datenblatt ist noch unfertig, sollte aber im Lauf des Frühjahrs vollendet werden, so daß Entwickler im Herbst die ersten Prototypen erhalten könnten. Aus diesem Grund sind noch keine vollständigen technischen Daten verfügbar. Einige Aspekte der Plattform sind jedoch bereits bekannt. So wird ihr Kern von einem Peripheral Component Interconnect Bus gebildet (und Apples PowerMacs der nächsten Generation werden den gängigen NuBus durch den PCI-Bus ersetzen, was zu einer fünf- bis sechsfachen Geschwindigkeitssteigerung führt). Sie wird über SCSI verfügen, über den Apple Desktop Bus, ein Keyboard im PC-Stil und über Maus-Anschlüsse sowie über Low-Level-Hardware-Register, die beide Systeme verlangen. Start-up-Prozedur und Konfiguration werden von betriebssystem-neutralem Code mit dem Namen Open Firmware übernommen. Und es wird sowohl Mac-ROMs als auch IBM ROM BIOS berücksichtigen.

Das Datenblatt ist noch unfertig, sollte aber im Lauf des Frühjahrs vollendet werden, so daß Entwickler im Herbst die ersten Prototypen erhalten könnten. Aus diesem Grund sind noch keine vollständigen technischen Daten verfügbar. Einige Aspekte der Plattform sind jedoch bereits bekannt. So wird ihr Kern von einem Peripheral Component Interconnect Bus gebildet (und Apples PowerMacs der nächsten Generation werden den gängigen NuBus durch den PCI-Bus ersetzen, was zu einer fünf- bis sechsfachen Geschwindigkeitssteigerung führt). Sie wird über SCSI verfügen, über den Apple Desktop Bus, ein Keyboard im PC-Stil und über Maus-Anschlüsse sowie über Low-Level-Hardware-Register, die beide Systeme verlangen. Start-up-Prozedur und Konfiguration werden von betriebssystem-neutralem Code mit dem Namen Open Firmware übernommen. Und es wird sowohl Mac-ROMs als auch IBM ROM BIOS berücksichtigen.

Apples Visionen vom benutzerfreundlichen Info-Highway

Apples Pläne nehmen hier jedoch noch kein Ende. Die Firma treibt weiterhin eWorld voran, wobei es sich um den Versuch handelt, ein userfreundliches Interface wie das des Mac auf Online-Dienste zu übertragen. Basierend auf der Metapher eines Marktplatzes, wurde die Oberfläche von vielen als zu niedrig abgelehnt (das gleiche Schicksal hatte das GUI des Mac in manchen Kreisen erlitten), während die drakonische Bescheidenheit die zensurfeindlichen Teile der Online-Gemeinde aktivierte. Nichtsdestoweniger gelang es, in den ersten sechs Monaten nach dem Launch 50.000 zahlende Accounts zu sammeln, und eine kürzlich vorgenommene Preissenkung wird sicherlich zu einer weiteren Expansion führen. Version 1.1 mit Internet-Unterstützung und mehr Multimedia-Support sollte bald herauskommen.

Ein Großteil der inzwischen relativ gesicherten Zukunft von Apple hängt jedoch von den zukünftigen Betriebssystemen Copland und Gershwin ab. Copland (das entweder System 8.0 oder Mac OS 1.0 heißen wird) sollte ursprünglich gegen Ende 1995 veröffentlicht werden, obwohl die aktuellen Gerüchte besagen, daß es bis Anfang 1996 zurückgestellt worden wäre. Copland wird viel mehr „native Code“ für die 601, 603 und 604 PowerPC-Prozessoren enthalten und darüber hinaus einen verbesserten 680x0-Emulator.

Die Informationen über die aktuellen technischen Daten wechseln mit einer frustrierenden Geschwindigkeit, aber es ist wahrscheinlich, daß es über aktive Assistenten, präemptives Multitasking und Protected Memory plus 64 Bit-Adressierung

verfügen wird, was es dem Mac möglich macht, auf Disks mit einer Kapazität von 256 Terrabytes an Daten zuzugreifen.

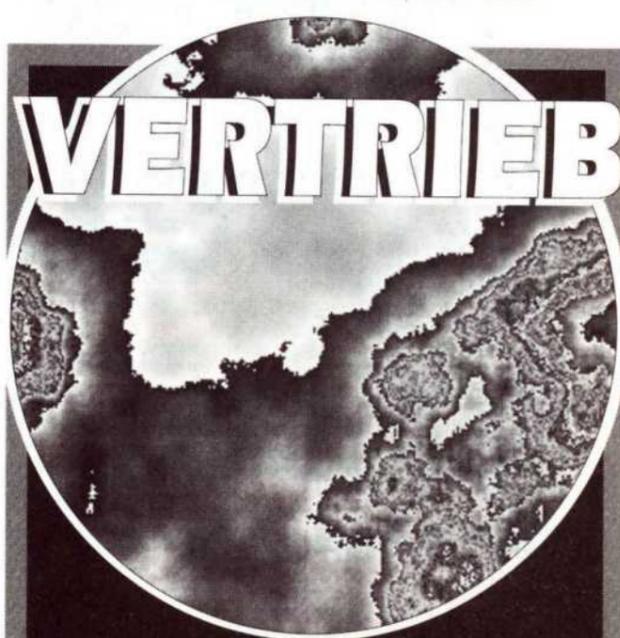
Danach wird das in seinen Details noch mehr geheimnisumwitterte Gershwin kommen. Soweit man das bis jetzt ausmachen kann, stehen auf der Tagesordnung systemimmanente Unterstützung für 3D-Grafik, proaktive, intelligente Agents, die die Bedürfnisse des Users vorwegnehmen, verbesserte Spracherkennung, Online-Navigation und Unterstützung von Maschinen mit mehreren Prozessoren.

Was beide mit Sicherheit haben werden - und was Apple angesichts der Konkurrenz von Windows 95 besonders hervorheben wird - ist die neue OpenDoc-Software, von der Apple behauptet, sie würde die Bedeutung des Begriffs „Dokument“ grundlegend ändern. Sie wird mit Sicherheit dessen Charakter verändern und zur Schöpfung von zusammengesetzten Dokumenten führen, die aus einer Reihe von „Teilen“ bestehen. Ein User kann Tabellenkalkulationsfunktionen, eine Textverarbeitung oder ein Grafikprogramm innerhalb eines Dokuments nutzen, ohne mit mehreren Anwendungen gleichzeitig jonglieren zu müssen. Die Einzelteile werden von „Part Handlers“ (dem OpenDoc-Äquivalent zu Applikationen) manipuliert, die für die Darstellung, das Editieren und das Speichermanagement für diesen Teil verantwortlich sind.

Ob das der Wandel sein wird, den Apple verspricht, ist offen, aber es wird sicher einiges bewegen und das traditionelle Image der Firma unterstützen, intuitive, benutzerfreundliche Interfaces zu entwickeln. Trotzdem ist es Ironie, daß einer der Partner bei der Entwicklung des Systems (neben Novell, IBM, Adobe und Lotus) Xerox ist.

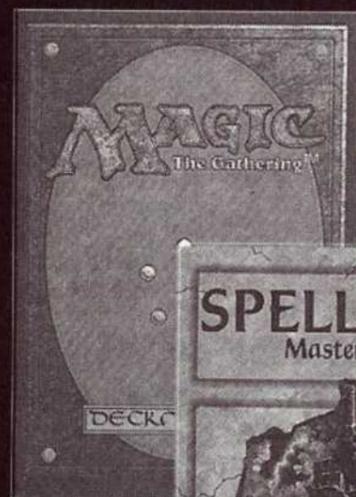


INTO THE FUTURE



RUNDUMSERVICE
SPIELE ° BÜCHER ° ZUBEHÖR

AD&D - TSR
Miniaturen - Grenadier
Vampire - White Wolf
Magic - Wizards of the Coast
Battletech - FASA
Shadowrun - FanPro
KULT - Truant Verlag
DSA - Schmidt Spiele
Miniaturen - Grendel
Modelle - VOLKS
Trading Cards - FPG
7000 Artikel - 100 Verlage



VERTRIEB
Welt der Spiele GmbH
Am Martinszeihen 5
60437 Frankfurt
Tel.: 0 69/95 02 11 10
Fax: 0 69/95 02 11 81
wds@wds.fra.com

Händleranfragen erwünscht

Nintendo Satellaview

Spiele aus dem All

Japanische Gamefreaks sind bald in der Lage, Videospiele über einen Fernmeldesatelliten auf ihrem Super Famicom (Super NES) zu spielen.

Nintendo hat in Japan eine Satellitenempfänger-Hardware für das Super NES angekündigt. Der „Satellaview“ ist als Adapter für die betagte 16 Bit-Konsole geplant, mit dem es möglich ist, den japanischen St GIGA-Kanal anzuzapfen, um sich mit Lern- und Unterhaltungssoftware zu versorgen. Nintendo startete das Projekt im letzten Jahr im Zusammenhang mit dem Erwerb einer japanischen Satellitenfirma. Das „Super NES-Programm“ wird Ende März mit ausgewählten Demos, Spieletips und Ankündigungen kommender Software auf Sendung gehen. Nintendo betont, daß der Sender sich an Erwachsene richtet und Videospiele nur einen kleinen Teil der Sendezeit ausmachen.

Um die Programme zu empfangen, muß jeder Super NES-Besitzer seine Konsole mit dem speziellen Satellaview-Adapter aufrüsten. Das Super NES wird auf den Adapter gesteckt, was

beide Geräte über den an der Unterseite des SNES (auch bei den deutschen Modellen) befindlichen Erweiterungsport verbindet. Im Inneren des Adapters befinden sich 1 MB ROM (mit dem Betriebssystem) und 512 K RAM, um den unbedeutenden Speicher der Konsole zu erweitern. Zukünftige Besitzer des Satellaview benötigen lediglich eine handelsübliche Parabol-Antenne mit Kabeltuner, um das Satellitensignal empfangen zu können. Viele japanische Fernsehgeräte sind bereits serienmäßig mit diesem Equipment ausgerüstet. Der ganze Spaß soll laut Nintendo nach derzeitigem Umrechnungskurs ungefähr DM 480,- kosten. Zusatzkosten entstehen künftigen japanischen Satellitenspielern nur noch durch die Empfangsgebühren, die an die Betreiber des St GIGA BS-5 Kanals zu entrichten sind, laut Nintendo ein minimaler Beitrag. Die geplante SNES-Fernsehsendung soll täglich zwischen



● **Die Basiseinheit. Über den vorderen Slot wird das gute Stück angeschlossen.**

16 und 19 Uhr durch die Schüsseln geschickt werden, unverschlüsselt, so plant man bei Nintendo. Für die Japaner bedeutet das, daß sämtliche Programme kostenlos empfangen und überspielt werden dürften. Möglich wird das, weil die japanische Konsolenschmiede Werbe-Deals plant und Sponsoren für Wettbewerbe suchen will.

Hopp oder Top?

Im ersten Jahr wollen die Japaner bereits um die zwei Millionen Satellaviews unter das Volk

● **Nicht verwechseln. Das ist kein Game Boy-Modul, sondern die geplante 1 MB RAM-Erweiterung für das Satellaview.**

gebracht haben. Vertrieben wird das Gerät ausschließlich über den Versandhandel. Als Zubehör soll auch bald eine Speicher-Erweiterungskarte mit 1 MB RAM erhältlich sein. Das gute Stück sieht aus wie eine handelsübliche Game Boy-Cartridge und soll helfen, den mit 256 K doch arg mickrig ausgefallenen Hauptspeicher des SNES aufzurüsten. Damit seien dann sämtliche Speicherproble-

me, z. B. zum Abspeichern von Spielständen, gelöst, betonen die Japaner. Bisher hat neben Nintendo auch Square angekündigt, das Satellaview mit Programmen zu versorgen. Bei den Softwareschmieden von Atlas, Konami, Taito und Data East wird derzeit ernsthaft über eine künftige Unterstützung nachgedacht.

Mit dem Satellaview hofft Nintendo, seine Vormachtstellung im Konsolensektor sicherzustellen. Nachdem sich der Virtual Boy bisher nicht übermäßig absetzen ließ, äußerte die Branche bereits ernsthafte Zweifel, ob denn der Deal mit Silicon Graphics zur Entwicklung der geplanten Ultra 64-Konsole erfolgreich über die Geschäftsbühne läuft. Während Nintendo hofft, mit dem Satellaview wieder rosigen Zeiten entgegenzumarschieren, deutete die Konkurrenz den Deal als letzte Verzweiflungstat gegen bröckelnde Gewinnsummen. Das Ganze könnt Ihr zweifelsohne mit Interesse aus der Ferne verfolgen. Der japanische Satellit ist nämlich erstens hier nicht zu empfangen, zweitens dürften Spiele in japanischer Sprache wohl den wenigsten von Euch verständlich sein.

● **So sieht das empfangsfertige SNES nach der Aufrüstung aus.**



jetzt 2x in Berlin
 Neukölln - Jonasstraße 28/29
 und ganz neu seit 10. März 1995:
 Die Sensation auf über 200 qm - Berlins
 größtes Fachgeschäft für Computerspiele
 Steglitz - Bismarckstraße 63

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Kaum zu glauben!
Inferno

Ocean's Weltraum-Abenteuer
 jetzt zum Wahnsinnspreis!

CD-ROM **39,95**

Sonderposten!
Pacific Strike
 incl. Speech Pack

Origin's Strike Commander-Nachfolger -
 bei uns jetzt incl. Speech Pack zum abso-
 luten Knallerpreis, solange Vorrat
 reicht!

für PC-Disk **49,95**

Unser Tip des Monats

Rise of the Triad

20 MB geballte Action
 auf 32 riesengroßen Levels
 incl. 2-Spieler-Modus
 über Modem oder Kabel
 für CD-ROM und PC-Disk

59,95

Aktionspreis!
Wings of Glory

Origin's historische Flugsimulation
 gibt's jetzt zum Flieg-und-Spar-Tarif
 - solange der Vorrat reicht -

CD-ROM **49,95**

Legend of Kyrandia

CD-ROM

Teil 1 **19,95**

Teil 2 **39,95**

Teil 3 **49,95**

**Jetzt
 oder nie!**
**Wing Commander
 Armada**

PC-Disk **29,95**

- solange Vorrat reicht -

**Diesmal gibt
 es kein Entkommen!**
Mortal Kombat 2

CD-ROM

79,95

PC-Disk

69,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Aladdin	69,95	69,95
Alien Breed - Tower Assault	59,95*	39,95
Alien Olympics	79,95*	69,95*
Armored Fist (dt.)	89,95	
ATR - All Terrain Racing		49,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95*
Bling!	89,95*	89,95
Bureau 13	79,95*	59,95
Cannon Fodder 2	69,95	
Caribbean Desaster	89,95*	79,95*
Colonization (dt.)	99,95	
Das Amt	89,95	
Dawn Patrol	89,95	69,95
Death or Glory	89,95	89,95
Der Clou - Profidisk	39,95*	39,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*
Die Siedler	89,95	49,95
Dime City	89,95*	
Doom Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95	89,95
Dream Web	89,95	69,95
Dungeon Master 2	79,95*	69,95*
Earthsiege (dt.)	89,95	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*	59,95*
FIFA Soccer	79,95	59,95
Flamingo Tours (dt.)	69,95	69,95
Flight of the Amazon Queen	79,95*	69,95*
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95*	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick - Supporter (BM 3.0)	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	89,95*	69,95*
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95*	
Innocent until Caught 2	69,95*	
Jungle Strike	79,95*	69,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Legionen	69,95*	
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95	59,95*
Lion King	69,95	69,95
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95*
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	69,95
Mad News	89,95	79,95*
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Mortal Kombat 2	69,95	
Nascar Racing	79,95	
Overlord	79,95	69,95
Panzer General	89,95	
PGA EuroTour		ab 59,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95*
ranTrainer	89,95	79,95*
Rise of the Robots	89,95	79,95
Rise of the Triad	59,95	
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sensible Golf	79,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	89,95*	69,95*
Star Crusader (dt.)	79,95	59,95*
Star Trek 2 - Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	89,95	79,95*
S.U.B.	79,95*	69,95*
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95*
System Shock (dt.)	79,95	
Theme Park (dt.)	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Tie Fighter Mission Disk	39,95*	
Transport Tycoon (dt.)	99,95	
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8 - Pagan (dt.)	89,95	
Ultima 8 Speech Pack	39,95	
WarCraft	89,95	
X-Wing Compilation (dt.)	79,95	

Disk-Preishits

	PC	Amiga
Battle Team		49,95
Bubba 'n' Stix		19,95
Burning Steel 2 (engl.)	39,95	
Chaos Engine	29,95	39,95
Cool Spot		19,95
Curse of Enchantia	19,95	
Cyberpunk		19,95
Dogfight	39,95	39,95
Eishockey Manager	29,95	29,95
Even more Incredible Machine	19,95	
Fields of Glory	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95	49,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Lemmings 2	19,95	19,95
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Mad TV (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	
North & South	29,95	
Pirates Gold	39,95	
Railway Challenge	29,95	
Silverball	29,95	
SSN-21 Seewolf (dt.)	49,95	
Soccer Kid		19,95
Software Manager	19,95	
Space Quest 4 (engl.)	19,95	29,95
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7 (dt.)	39,95	
Universe	29,95	29,95

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel u. Hardware für CD32,
 MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES,
 Gameboy ab Lager lieferbar - bitte Liste anfordern!

Atari ST, Apple Macintosh

Ständig alle aktuellen Titel ab Lager lieferbar!
 Bitte Listen anfordern!

Bestellannahme

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

CD-ROM Spiele

11th Hour	119,95*
Aces of the Deep (dt.)	89,95
Allen Logic (engl.)	79,95
Armored Fist (dt.)	89,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Chaos Control	109,95*
Command & Conquer	99,95*
Creature Shock (dt.)	99,95
Cyberia	99,95
Dark Forces (dt.)	99,95
Dawn Patrol (dt.)	AKTIONSPREIS 59,95
Descent	79,95
Discworld	89,95
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)	49,95
Dungeon Master 2	79,95*
Earthsiege	89,95
Ecstasia	89,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*
FIFA Soccer	69,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*
Hammer of the Gods	79,95
Hell	89,95
Höhlenwelt-Saga (dt.)	89,95
Iron Assault	99,95*
Jungle Strike	79,95*
King's Quest 1-6 Anthology	komplett 89,95
King's Quest 7 (dt.)	89,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95
Magic Carpet (dt.)	89,95
Magic Carpet Data CD: Hidden Worlds	39,95*
Magie the Gathering	99,95*
Myst	99,95
NBA Live '95	99,95*
NHL Hockey '95	79,95
Nascar Racing	89,95
Noctropolis	99,95*
Novastorm	89,95
Panzer General	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95
Pinball Illusions	79,95*
Psycho Pinball	89,95*
Rebel Assault (dt.)	89,95
Renegade	89,95*
Rise of the Triad	59,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
System Shock Enhanced	89,95
Theme Park (dt.)	89,95
Under a Killing Moon	99,95
US Navy Fighters (dt.)	99,95
USS Ticonderoga	99,95*
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95
Wing Commander 3	109,95
Woodruff & the Schnibble of Azimuth	79,95
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks)	69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	AKTIONSPREIS 19,95
Der Planer	SONDERPOSTEN 29,95
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Indiana Jones 3	39,95
Inferno (dt.)	AKTIONSPREIS 39,95
Lands of Lore	39,95
Legend of Kyrandia 1	19,95
Legend of Kyrandia 2	39,95
Leg. of Kyrandia 3 (Softw. dt., Anl. engl.)	49,95
Lemmings 1 + 2	komplett 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Megarace	AKTIONSPREIS 29,95
Microcosm	29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Rebel Assault (e.d.A.)	SONDERPOSTEN 49,95
Star Control 1+2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	komplett 29,95
Universe	29,95

Multimedia PC Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundblaster Pro Value Edition	149,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD oder 2DD jeweils ab 5,99

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix - der ultimative PC-Stick 249,95	
Gravis Game Pad (PC digital)	je 49,95
Logi WingMan (PC analog)	ab 69,95
Quickjoy Supercharger (Amiga, Atari)	19,95

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 428 MB	ab 699,-
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für Amiga	39,95
RAM-Erweiterung auf 1,0 MB für A500	59,95
RAM-Erweiterung auf 2,0 MB für A500 Plus	89,95
RAM-Erweiterung auf 2,3 MB für A500	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten:
 Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
 Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
 ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
 Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
 für Ihre Versandbestellung:
 Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-
 datum durchgeben und Ihre Bestellung
 geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



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



● **Diese Bilder von militärischen Simulatoren werden in Echtzeit generiert. Das normale Equipment kann mit Helmen kombiniert werden, um physisches Training zu ermöglichen. Eine Simulation hat Pedale, die starr werden, wenn der Kämpfer einen Berg hinauffährt.**

Es gibt wahrscheinlich wenige technologische Konzepte, die von so viel Hype umgeben sind wie Virtual Reality. Anscheinend erleben wir derzeit große Umwälzungen: wir werden in virtuellen

Küchen unser Essen zubereiten, trinken in virtuellen Kneipen und widmen uns oft dem Cybersex (der natürlich mehr Spaß macht als die echte Sache). Aber nicht alle glauben an diesen Sci-Fi-Nonsens. Division ist

eine Firma, die seit 1989 auf dem Gebiet der Virtual Reality eine Vorreiterrolle übernimmt. Für einen der ältesten Namen in diesem Geschäft ist VR nicht nur eine futuristische Phantasie; es ist eine echte Chance, die Richtung der Unterhaltungsindustrie neu zu definieren. Play Time besuchte die Firma in ihrem Hauptquartier in Bristol, um herauszufinden, wie sie ihr Ziel erreichen wollen. „Laßt uns damit anfangen, was wir unter Virtual Reality verstehen“, sagt Kevin Williams, Divisions Manager of International Sales and Marketing. „Wir sprechen über eine computergenerierte Umgebung, in die man eintauchen kann

und die manipuliert werden darf. Das Ganze findet nicht auf dem Fernsehbildschirm oder auf dem Monitor statt. Es läuft mit mehr als 30 Bildern in der Sekunde ab, es handelt sich also um ein lebensnahes Environment. Das System folgt Deinen Bewegungen - wo immer Du also hinschaust, siehst Du etwas. Und es ist manipulativ - immer wenn ich meine echte Hand ausstrecke, kann ich in das Environment eingreifen. Alles, was weniger bietet als das, ist nach unseren Kriterien nicht Virtual Reality.“

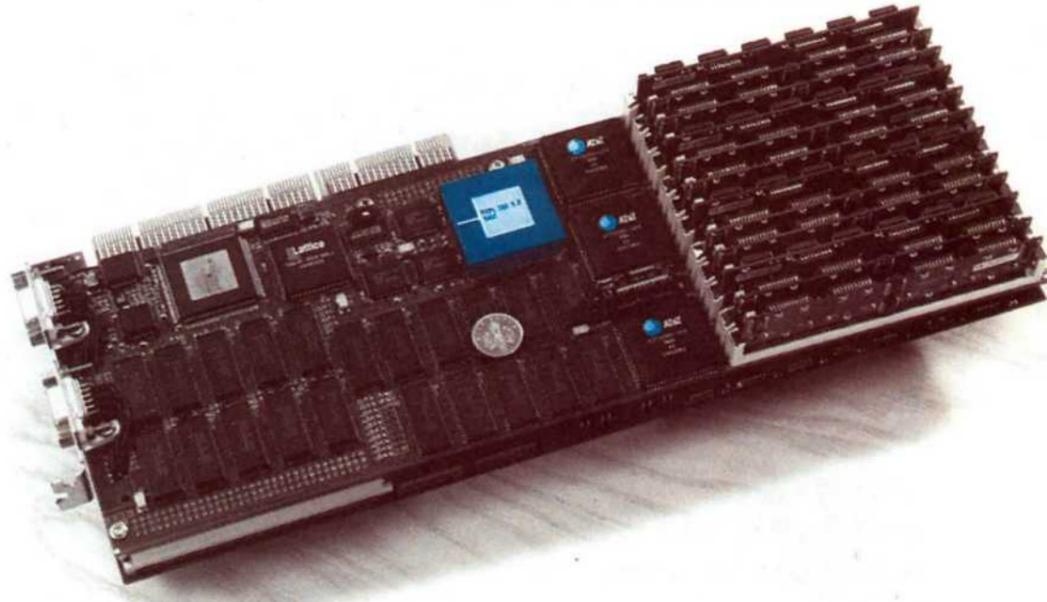
Pionierarbeit zur Erschaffung neuer Welten

Division wurde 1989 von einer Gruppe von Ex-INMOS-Ingenieuren gegründet. Damals war die Hardware, die nötig war, um das zu verwirklichen, was

Division

Seit Jahren sind die Zeitschriften voll von Berichten über Virtual Reality. Aber während andere nur darüber reden, hat sich eine kleine britische Firma daran gemacht, das Ganze in die Tat umzusetzen. Play Time berichtet von der vordersten Front der VR-Revolution.





Chairman Charles Grimsdale für möglich befunden hatte, noch nicht entwickelt. Um die Boards zu entwickeln, die heute für die Bildergenerierung benötigt werden, startete Division ein Joint Venture mit der University of North Carolina. Dort erfand eine Gruppe die PixelPlanes-Technologie, die inzwischen den Kern aller Virtual Reality-Generatoren von Division bildet.

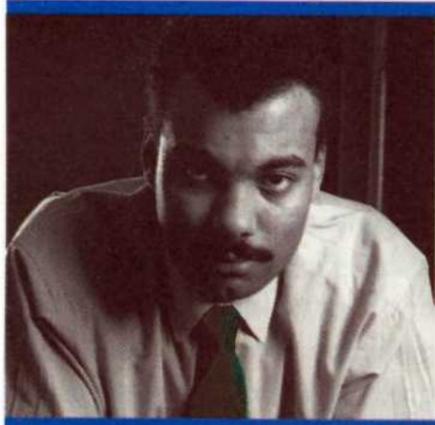
Zunächst bestand die allgemeine Reaktion aus Erstaunen, und man kann die Leistungsfähigkeit von PixelPlanes daran ermessen, daß die Konkurrenz nun erst allmählich im Aufholen begriffen ist.

Division-Computer sind für professionelle High-End-Bildgenerierung nicht nur wegen den grafischen Fähigkeiten des PixelPlanes-Boards interessant, sondern auch wegen ihrer Aufrüstbarkeit. Die Budgets sind nicht mehr das Faß ohne Boden, als das sie in den späten 80er Jahren erschienen, und der schnelle VR-Markt trägt ein großes finanzielles Risiko. „Der professionelle Markt ist nicht bereit, einen Arm und ein Bein für eine Maschine zu opfern, die nach einem Jahr schon wieder veraltet ist“, argumentiert Williams.

Aus diesem Grund hat Division eine Reihe modularer Systeme entwickelt, mit denen sie ihre Kunden versorgen. Der ProVision, ein Mammut-VR-Generator, war von Anfang an so konzipiert, daß er aufrüstbar ist. Sein Herz bildet das PixelPlanes-Board, das um die \$ 12.000,-

kostet und eine auf der herkömmlichen PC-ISA-Architektur basierende Sandwichkarte darstellt. Unterstützt wird sie von einer Soundkarte, einer Karte zur Wahrnehmung von Erschütterungen und einem Tracking-System. Schließlich kann die Maschine durch jeden beliebigen VR-Helm vervollständigt werden (nicht nur von denen, die Division selbst herstellt oder lizenziert). Damit bekommt der User die Möglichkeit, die Konfiguration seinen Wünschen entsprechend anzupassen. Wenn sich die Technologie auf einem Gebiet weiterentwickelt, kann der Kunde einfach das entsprechende Board austauschen und muß nicht das gesamte System wegwerfen.

Unter Berücksichtigung der Tatsache, daß viele professionelle Anwender bereits Geld in ein Grundgerät investiert haben, bietet Division auch spezielle



Tools an, mit denen man eine Einheit mit Virtual Reality-Fähigkeiten ausstatten kann. Gegenwärtig werden sowohl Silicon Graphics- als auch Hewlett Packard-Workstations unterstützt.

Der Aufbruch in das Spielegeschäft hat schon begonnen

Die Leistungsfähigkeit des PixelPlanes-Boards kombiniert mit dem Riecher, den Division für die Möglichkeiten des Marktes hat, läßt die Firma nun in bisher unerforschte Bereiche vordringen.

„Wir sprechen über eine computergenerierte Umgebung, in die man eintauchen kann. Das Ganze findet nicht auf dem Fernseh Bildschirm oder auf dem Monitor statt. Und es ist manipulativ. Alles, was weniger bietet, ist nicht Virtual Reality.“

„Bis jetzt haben wir uns absichtlich auf professionelle Anwendungen der Wissenschaft beschränkt“, gibt Williams zu. „Zur Zeit wird dVISE [Divisions VR-Entwicklungs-Software] hauptsächlich von Leuten

genutzt, die in den Bereichen CAD, Ingenieurwesen, Wissenschaft und Prototypenentwicklung tätig sind.“

Auch wenn bereits seit 1992 überall in den Spielhallen Virtual Reality-Maschinen aufgestellt worden sind, zielen diese mehr auf den interessierten Gelegenheitsspieler ab als auf den ernsthaften Games-Fan. Division möchte diesen Zustand ändern.

„Wir zielen auf einen ortsbezogenen Unterhaltungsmarkt ab“, eröffnet Williams. „Leute, die ursprünglich gezwungen waren, sehr große und sehr teure Systeme zur Bildergenerierung einzusetzen, und nun mit preiswerteren Kabinen viel mehr Spielhallen eröffnen wollen.“ Divisions Ziel besteht darin, PixelPlanes-Karten an ortsbezogene Entertainment-Märkte (LBE) und an die Hersteller von originalem Equipment (OEM) zu verkaufen, die sie für ihre Spiekekabinen verwenden und Software auf ihnen entwickeln werden.

Die doppelte Vision von Division

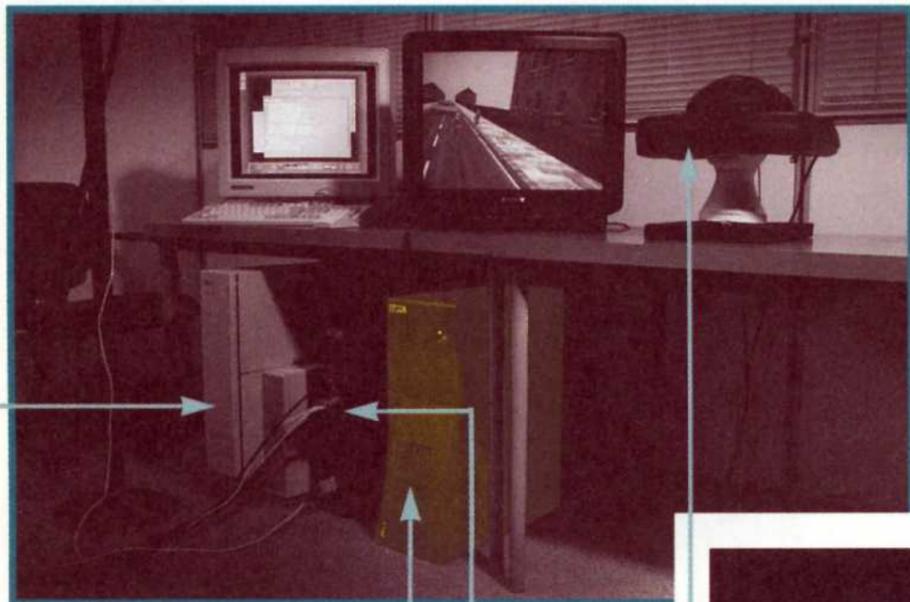
Division bietet zwei verschiedene Konfigurationen, um den Kunden professionelle Virtual Reality-Fähigkeiten zur Verfügung zu stellen.

Der PV100 enthält all das Silicon, das eine voll funktionsfähige Virtual Reality-Plattform braucht - die Kunden müssen nur noch das Headset ihrer Wahl hinzufügen.

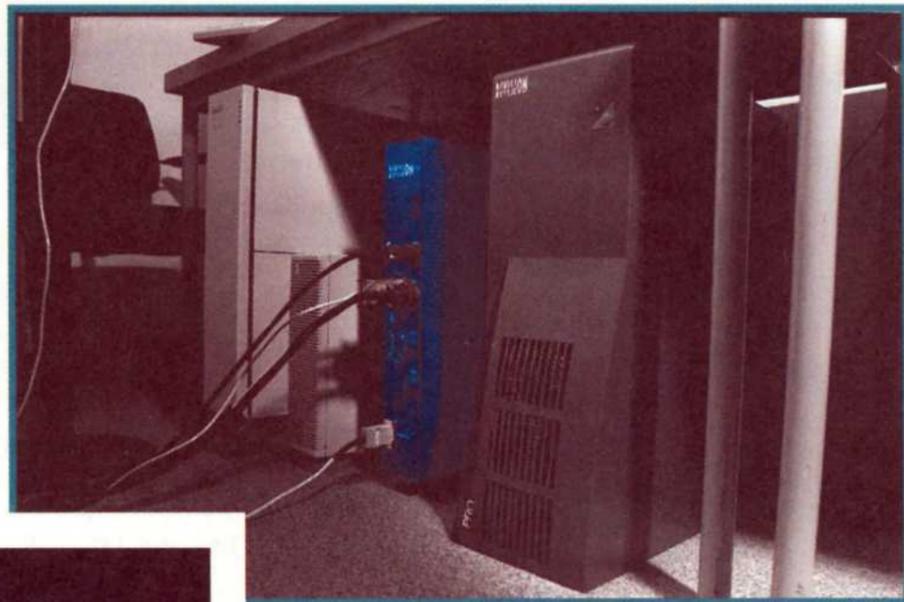
Trotzdem akzeptiert Division die Tatsache, daß es Firmen gibt, die schon über eine Workstation verfügen und kein teures Zweitsystem erwerben wollen. Für sie gibt es den PV10, der im wesentlichen aus einem PixelPlanes-Board und einigen Erweiterungen besteht. Alles, was man braucht, um mit dem PV10 arbeiten zu können, ist die IPU (Integrated Peripheral Unit), die es möglich macht, mit Silicon Graphics- und Hewlett Packard-Workstations zu kommunizieren.

● **Divisions Firmensitz in Bristol (unten) ist eine Weltklasse-Adresse für Virtual Reality-Technologie.**

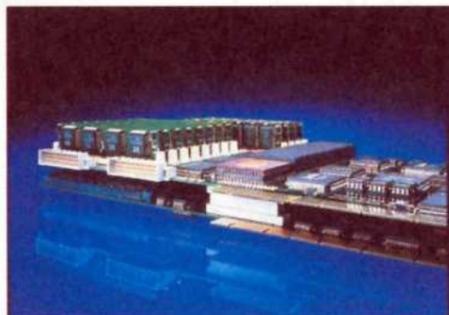




● Ein PV10 (ca. DM 80.000,-) wird über die IPU (DM 10.000,-) mit einer HP-Workstation (DM 150.000,-) verbunden. Wenn Ihr jetzt noch diesen Helm (DM 150.000,-) hinzufügt, habt Ihr Virtual Reality (oben).



● Das „Sandwich“-PixelPlanes-Board (links) paßt in den normalen ISA-Slot eines PC. Eine aufwendige Verkabelung ist notwendig, um das ganze System zum Laufen zu bringen (oben).



Es ist dieser Versuch, richtige Umsätze zu machen und nicht nur ein paar neugierige Zuschauer zu befriedigen, der Division dazu brachte, eine Allianz mit der amerikanischen Spielefirma Virtual World Entertainment einzugehen, die für die LBE-Zentren die Battletech-Reihe entwickelte. VWE nutzen nun das Fachwissen, das sie auf diesem Gebiet gesammelt haben, als Basis für einen Multiplayer-Automaten, der beide Firmen auf dem Arcade-Markt ins Gespräch bringen könnte.

● Die verhältnismäßig groben LCDs der ersten Division-Headsets (blauer Helm) sind inzwischen durch Kathodenstrahlröhren (beiger Helm) von Monitorqualität ersetzt worden. Natürlich muß man diese Verbesserung auch bezahlen: der n-Vision (grüner Helm) kostet mehr als DM 150.000,-.

Die Qualität eines Daytona USA reicht heute nicht mehr aus

„Multiplayer-Spiele sind heutzutage ein heißes Eisen, und je mehr man in das Environment eintauchen kann, desto besser“, erklärt Williams. „Wir müssen dem Kunden viel intensivere Erfahrungen anbieten. Heutzutage reicht die Qualität von Daytona nicht mehr aus.“

Das Division/VWE-Team hat inzwischen eine PixelPlanes-Version von Battletech fast fertiggestellt, die in Japan im März veröffentlicht werden soll (für die USA, Australien und London ist der Release im späteren Verlauf dieses Jahres geplant). Anstelle von Helmen nutzt das Spiel auf den Division-Maschinen Monitore, die in ein völlig abgeschlossenes Kampfgehäuse integriert sind. Darin befinden sich Joysticks, Steuerelemente und Schaltknöpfe, mit denen der „Mech“ bedient wird. Bis zu 16 Gehäuse können simultan miteinander ver-

bunden werden, und jedes Spiel dauert ungefähr 10 Minuten.

Division hat einen weiteren Titel, der darauf abzielt, die Arcade-Szene für sich zu gewinnen. Virtual Odyssey, das in Zusammenarbeit mit Kaiser ElectroOptics entwickelt wurde, ist ein VR-Billardspiel, bei dem sich der Spieler im Cue-Ball befindet. Zyniker mögen einwenden, daß man einfach in die nächste Kneipe gehen und dort ein richtiges Spiel genießen könnte, aber diejenigen, die Virtual Odyssey gespielt haben, waren beeindruckt.

Division hat viel Mühe darauf verwendet, sicherzustellen, daß die Maschine die spielhallenspezifischen Erfordernisse Portabilität und Aufrüstbarkeit erfüllt. Die Technologie paßt perfekt in ein einziges Gehäuse, und alle nötigen Kabel für die Deckenverbindung sind in dem Paket enthalten. Um den Erklärungsbedarf so gering wie möglich zu halten, wurde die Steuerung einfach gestaltet und in der Armlehne

untergebracht. Der Helm selbst ist schnell angeschnallt, so daß kein Bedarf für kostenintensive Mitarbeiter besteht, die den Spielern dabei helfen müßten.

Wenn das Spiel der Einheit langsam aufhört, profitabel zu sein - in einer typischen Spielhalle nach ca. sechs Monaten - kann man neue CD-Software hinzufügen. Um eine kontinuierliche Versorgung mit Software sicherzustellen, ermuntert Division die Leute, ihr Merlin Arcade- und LBE-Entwicklungssystem zu erwerben. Man hofft, im Monat um die 15 Maschinen bauen zu können.

Obwohl sich die Kluft zwischen Konsolen und den Automaten verringert, gibt es immer noch gewaltige Qualitätsunterschiede zwischen Helmen für den Heimbereich und solchen für die Spielhalle. Virtual Odyssey macht Gebrauch von einem VIM-Headset, das von Kaiser ElectroOptics hergestellt wird und um die DM 25.000,-



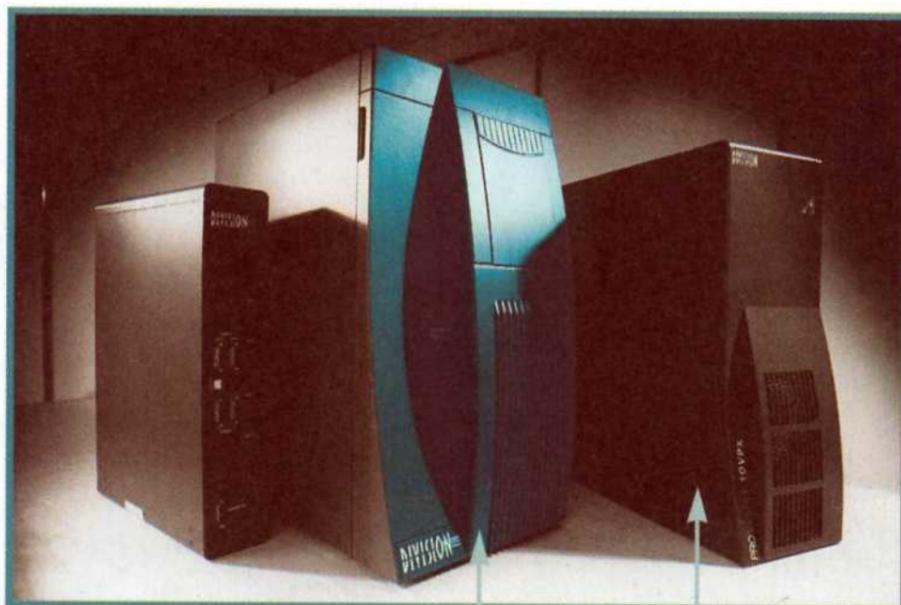


● Fehler in einer virtuellen Operation sind niemals lebensbedrohlich (ganz oben). Ein Luftzirkulationsmodell (oben).

kostet. Es bietet SVGA-Qualität in der Darstellung und verfügt über Farbfilter und holographische Spiegel, um den Realismus zu steigern und dem User ein größeres Sichtfeld zur Verfügung zu stellen.

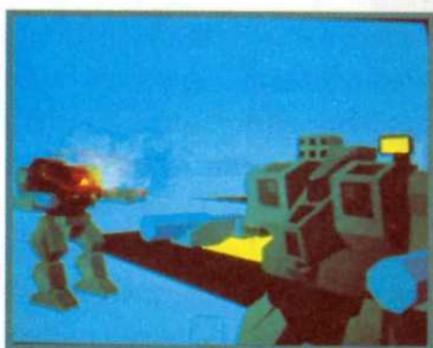
Bei einem Preis von DM 40.000,- bis 50.000,- pro Einheit ist dieses System zu teuer für eine bloße Spielerei. Dies beweist, daß man es bei Division mit Arcade-VR ernst meint.

Wie sieht also die Zukunft für den immer noch recht marginalen Virtual Reality-Markt aus? Zur Zeit entwickelt Division Silicon für die nächste Generation von Bildgeneratoren. Theoretische Berechnungen deuten darauf hin, daß die zukünftigen PixelFlow-Boards etwa die zehnfache Leistung der PixelPlanes bieten und letztendlich für den gleichen Preis erhältlich sein werden. PixelFlow verfügt auch über eine Anti-Aliasing-Funktion (fehlt in PixelPlanes) und spezielle Routinen zur



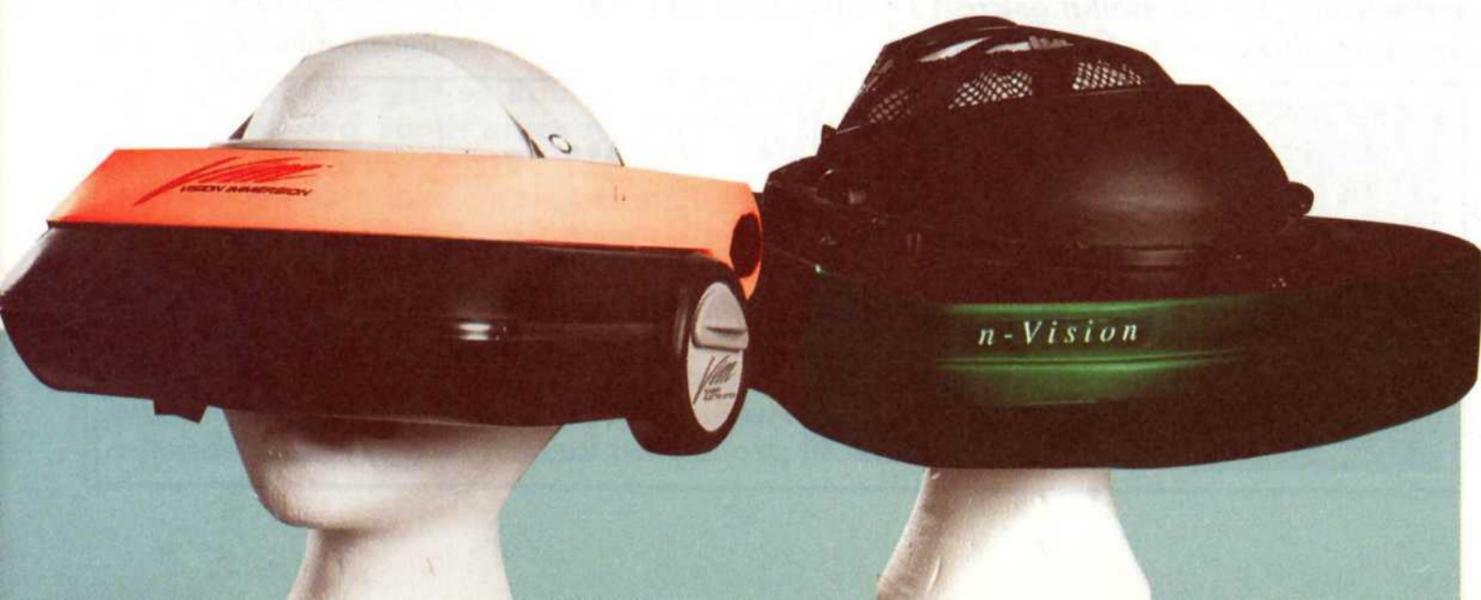
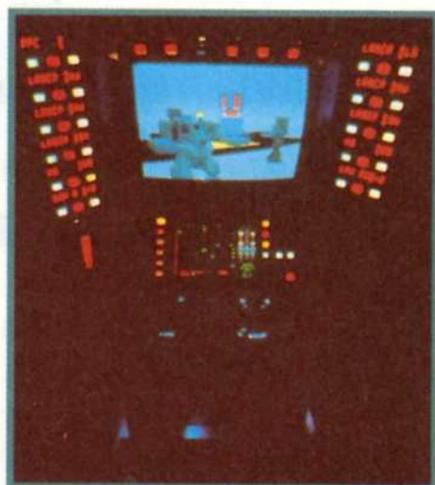
extrem raschen Erzeugung von Kugelformen. Das Boards wird voraussichtlich in ca. einem Jahr erhältlich sein.

Es sieht so aus, als ob der vielbelächelte Begriff Virtual Reality - „Jeder, der etwas mit 3D macht, nennt das heutzutage Virtual Reality“, spottet Williams - bald eine neue Chance bekommen würde. Das Potential ist offensichtlich, die Rechenleistung wird bald den Level erreichen, der die ganze Sache realisierbar macht, und die Öffentlichkeit ist bereits extrem gespannt. Virtual Reality existiert schon virtuell; alles, was jetzt noch geschehen muß, ist, daß die Hardware- und Software-Hersteller die Realität dazu liefern.



● Battletech (unten) wurde von Division auf den neuesten Stand gebracht. 16 Spieler, von denen jeder in einem separaten Cockpit sitzt, können an einer zehnmütigen Roboterschlacht teilnehmen.

● Der PV100 und der PV10 wurden beide so entworfen, daß sie voll aufrüstbar sind. Wenn im nächsten Jahr das Pixel-Flow-Board herauskommt, wird es genau in das Chassis passen.



MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

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

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

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

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



08523 PLAUE
Stresemann Straße 22
Tel. 0171-7237367

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU!
31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11 Tel. 05121-130614

NEU! NEU! NEU!
35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Dark Forces

Licht ins Dun

■ Hersteller: LucasArts . Preis ca.: DM 129,95 ■

Wenn erwachsene Menschen wochenlang jeden Morgen dem Briefträger auflauern und ihm brutal alle Päckchen entreißen („Mir! Mir!“), die an die PLAY TIME-Redaktion adressiert sind, könnte das an Dark Forces liegen. Was im Vorfeld von seiten des Herstellers an die Öffentlichkeit gelangte, war bereits sehr vielversprechend. Was letztendlich daraus geworden ist, übertraf unsere kühnsten Erwartungen!

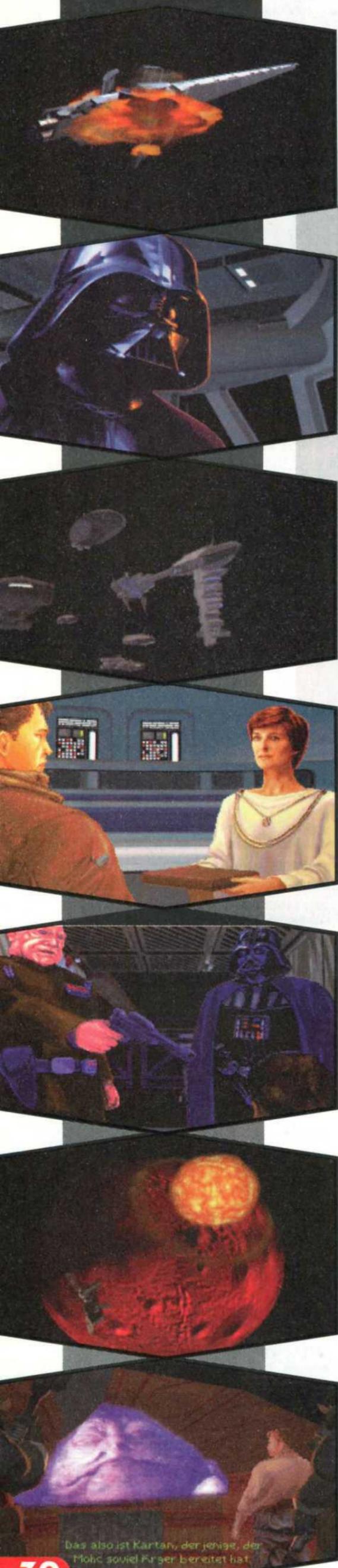
In jedem von uns steckt ein Luke Skywalker, das hat uns LucasArts mit X-Wing und Rebel Assault eindrucksvoll bewiesen. In beiden Spielen wurde man mitten ins Star Wars-Universum gebeamt, wo man zusammen mit Kumpel Han Solo und Schwesterherz Prinzessin Leia gegen Oberfiesling Darth Vader rebellieren durfte. TIE Fighter, das letztjährige Füllmaterial für das obligatorische Sommerloch, variierte bereits das altbekannte Science Fiction-Märchen und

● **In kurzen Zwischensequenzen wird die Story weiter erzählt. Meist verlassen sich die Programmierer jedoch auf die Vorstellungskraft des Spielers und setzen ihm endlose Briefing-Texte vor.**



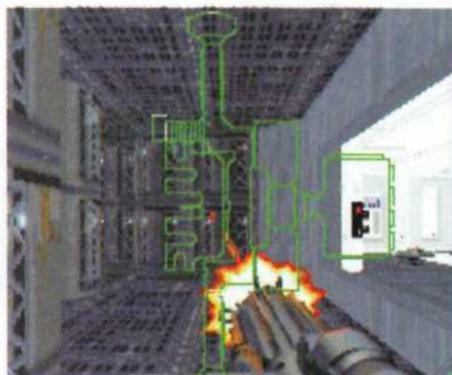
brachte zusätzliche Charaktere und Schauplätze ins Spiel. Damit war natürlich der Reiz der Original-Handlung futsch, auch wenn sich nach wie vor alles um den scheinbar unlösbaren Konflikt zwischen den Rebellen und dem

Imperium drehte. Eine ganz ähnliche Ausgangssituation (sprich: eine komplett neue Handlung) erwartet Euch in Dark Forces, einem langerwarteten 3D-Actionspiel, das auf den ersten Blick wie eines der indizierten Produkte von ID Software aussieht. Auch nach



Gute Karten ...

... hat der Dark Forces-Spieler, wenn er sich in den komplexen Levels verirrt hat. Per Tastendruck zaubert man einen automatisch generierten Plan auf den Bildschirm, der sämtliche Ein- und Ausgänge sowie markante Stellen (z. B. Treppen, Abgründe, Aufzüge etc.) enthält. Wahlweise kann man diese Karte auch während des laufenden Spiels in die 3D-Ansicht projizieren lassen.



Das also ist Kartan, derjenige, der Moibc soviel Kräfte bereitet hat

kel



● Auch Dark Forces ist sicher nichts für zimperliche Gemüter.

Bewältigung der ersten Mission (eine Fünf-Minuten-Angelegenheit) hat man noch den Eindruck, ein billiges Plagiat vor sich zu haben: Man läuft wie gehabt über 3D-Korridore,

killt einen Gegner nach dem anderen per Laser-Salve und verschafft sich mit Farbcode-Schlüsseln Zugang zu verschlossenen Türen. Das Geschehen wird aus der Ich-Perspektive dargestellt, wobei die momentan aktive Waffe immer gut sichtbar im Blickfeld ist.

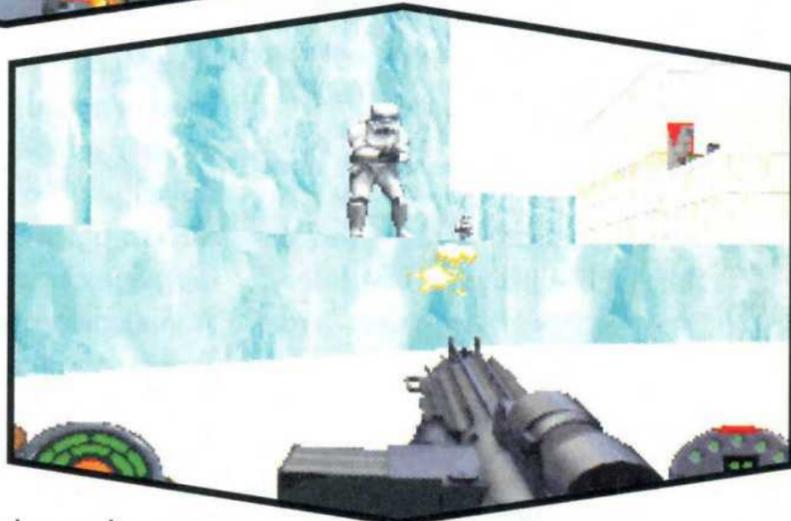
Hoch hinaus: Mehrere Etagen als neues Spiel-Element

Doch LucasArts wäre eben nicht LucasArts, wenn sich die Pro-

● Auf dem Eisplaneten gibt es nicht nur Pulverschnee und kristallklare Flüsse: Die Stormtroopers in ihren weißen Rüstungen können sich in dieser Kulisse perfekt tarnen.

grammierer nur auf ein simples Remake beschränkt hätten. Derzeit gibt es kein derartiges Spiel, das so viele technische und inhaltliche Neuerungen bietet wie Dark Forces - und das liegt nicht nur daran, daß die Konkurrenz vielfach durch Indizierung aus dem Verkehr gezogen wurde. Bei den bisherigen Vertretern dieses Boom-Genres spielt sich alles auf einer Ebene ab, d. h. es gibt zwar mehrere Stockwerke, aber man klappert im Grunde nur ein Geschoß nach dem anderen ab, benutzt eine Treppe bzw. einen Aufzug und setzt das Gemetzel dann routiniert fort. Daß bei unserem Testkandida-

ten die teilweise eklatanten Höhenunterschiede sehr wohl von Bedeutung sind, merkt man spätestens dann, wenn man sich zum wiederholten Male das Genick nach einem 20-Meter-Sturz gebrochen hat. Mehr als einmal müßt Ihr Euch an einem schmalen Wandvorsprung entlangtasten, und selbst wer schwindelfrei ist, sollte einen allzu tiefen Blick nach unten tunlichst vermeiden. Auch plötzlich auftauchende Schluchten oder schmale Spalten erfordern höchste Konzentration und eine ruhige Hand.



VIEWPOINT

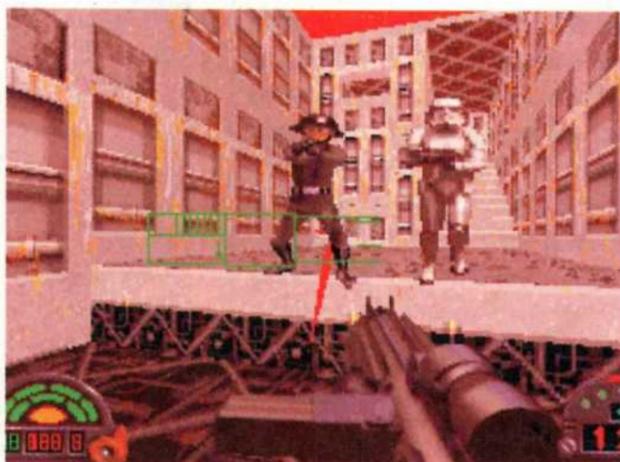
Dachte ich's mir doch, daß LucasArts dem klassischen 3D-Actionspiel à la ID Software mehr abgewinnen kann als die irrsinnig kreativen Programmierer von Heretic, Rise of the Triad, The Hidden Below und wie sie alle heißen. Dark Forces verläßt sich glücklicherweise nicht auf die fette Star Wars-Lizenz, sondern bietet bahnbrechende Innovationen bis zum Abwinken. An die Stelle von hirnlosem Amoklaufen tritt ein atmosphärisch kaum noch zu überbietendes Spektakel, das technisch sauber in Szene gesetzt wurde und die mit Abstand größten Levels und kniffligsten Puzzles des Genres beinhaltet. Intro, Cut-Scenes und Abspann sind zwar viel zu kurz geraten, aber dazwischen erwartet Euch 14 gigantische Levels lang Action pur. An diesem frischgebackenen Referenz-Programm müssen sich in den kommenden Monaten oder gar Jahren alle Neuerscheinungen messen lassen. Schade finde ich nur, daß man die erklärten Lieblinge der Cineasten - Luke, Han Solo, Chewbacca, Obi Wan Kenobi, R2D2 oder 3CPO - nicht eingebaut hat.



Petra Maueröder

Alone in the Dark

In vielen Levels gibt es Räume, die nicht beleuchtet und somit stockdunkel sind. Glücklicherweise kann man sich dank des Nachtsichtgeräts orientieren. Wem das nützliche Utensil oder die dazu nötige Batterie fehlt, muß zwangsläufig mit den Gewehren um sich ballern, um wenigstens etwas Helligkeit zu erzeugen. Dies genügt in den meisten Fällen schon, um sich zu orientieren und den rettenden Ausgang zu finden.



● **Alle Wände, Böden und Decken wurden mit Texturen beklebt, die in puncto Details und Abwechslungsreichtum ihresgleichen suchen.**



wenn man auf Knien am Boden entlangkriecht. Brücken, Fahrstühle und Treppen stellen die Verbindung zu anderen Bereichen des Terrains dar.

Das Größte an Dark Forces sind die Levels

Wiedersehen macht Freude: Der Kult lebt weiter

Wie bereits angedeutet, erwartet Euch eine taufrische Story. Als Söldner Kyle Katarn werdet Ihr zunächst von Rebellen-Chefin Mon Mothra beauftragt, die Baupläne des Todessterns in

einer imperialen Basis aufzustöbern. Anschließend wagt Ihr Euch in gutbewachte Strafanstalten, Bergwerke und Fabriken und bringt möglichst viel über die neue Superwaffe des Imperiums, die sogenannten Dark Troopers, in Erfahrung. Auch ein abschließender Abstecher zum Sternenzerstörer Executor

steht auf dem Programm. Eure Widersacher sind alte Bekannte aus den Krieg der Sterne-Filmen: Stormtroopers, imperiale Wachen oder die Schergen von Jabba the Hut tummeln sich in den Gängen. Wie in Ultima Underworld bzw. System Shock kann man nach oben und unten schauen (und natürlich auch schießen) und mit einem geschickten Sprung auf gegenüberliegende Plateaus hüpfen. Niedrige Schächte oder Durchgänge lassen sich nur betreten,

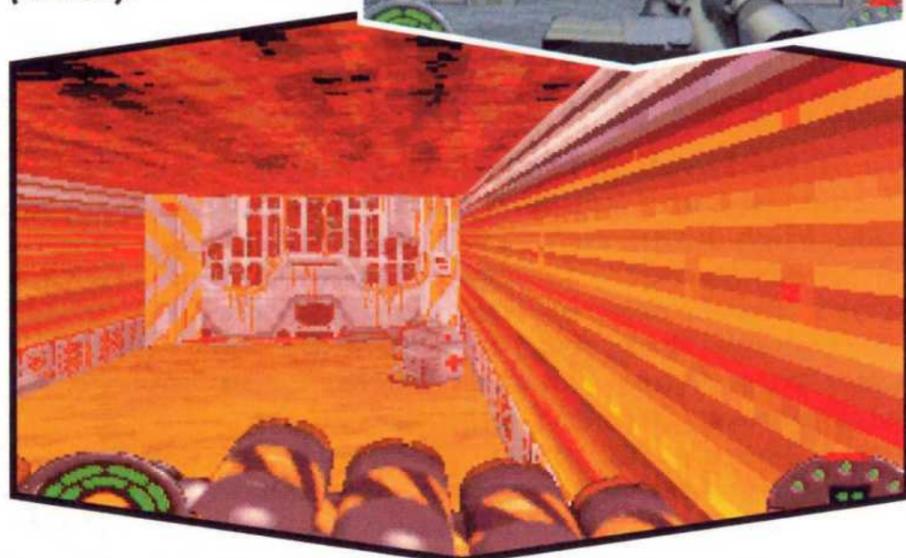
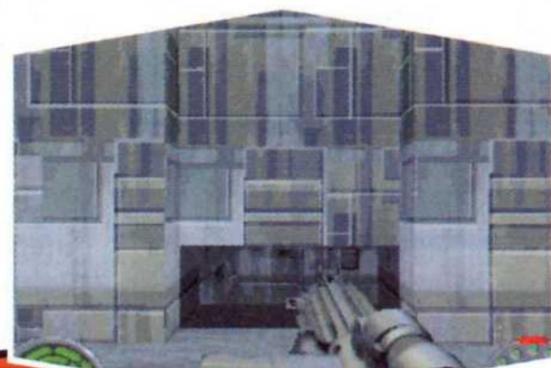
Die labyrinthartig angelegten Gebäude und Freigelände sind um ein Vielfaches voluminöser als die Levels vergleichbarer Spiele. Mysteriöse Hebelchen und komplexe Mechanismen fordern zudem die kleinen grauen Zellen heraus. Wenn die Macht vor allem in den späteren Missionen nicht immer mit Euch ist, könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen anpassen. Der Vorteil: Man „stirbt“ nicht gleich nach weni-

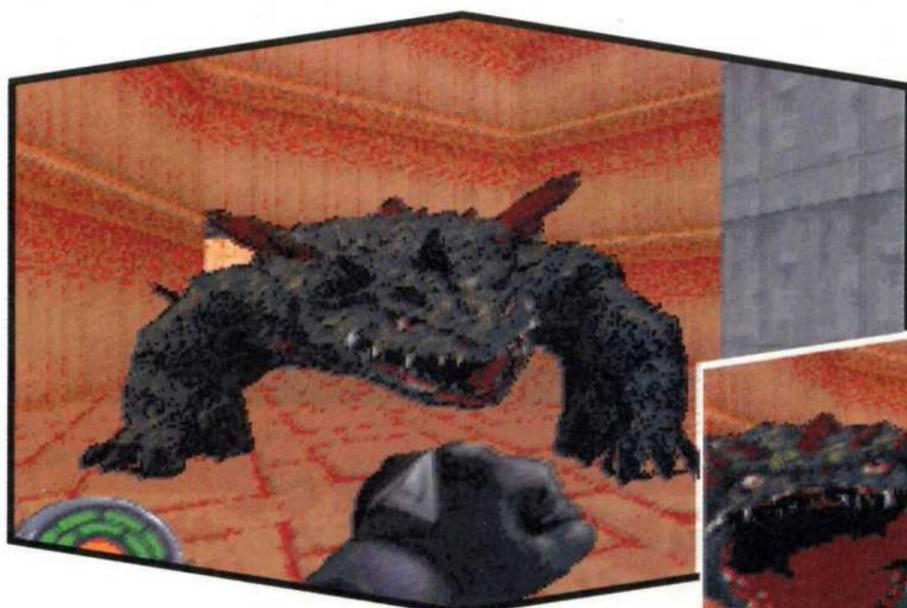


Save often, save early?

Dark Forces enthält keinerlei Speicher-Funktion, sondern protokolliert die Fortschritte automatisch nach jedem absolvierten Level. Das bedeutet konkret, daß man selbst an kritischen Stellen NICHT speichern kann, sondern im Falle des Scheiterns noch einmal ganz von vorne beginnen muß. In Anbetracht der Level-Ausmaße, die z. T. mehrere Stunden Spielzeit erfordern, eine durchaus ungewöhnliche Methode - so manch frustriertes Greenhorn wird da vorzeitig den Joystick in die Ecke schleudern. Allerdings wird dadurch auch der Ehrgeiz angestachelt, weil man bei jedem Versuch bereits von vorneherein die lau-ernden Gefahren kennt und sich dementsprechend darauf einstellen kann.

● **Solch schmale Durchgänge kann man nur passieren, wenn man den Kopf einzieht (rechts). An gutversteckten Orten findet man die nützlichen Erste-Hilfe-Köfferchen zur Stärkung der Abwehrkräfte (unten).**





● *Beim Kampf gegen den Kell-Drachen von Jabba the Hut muß man sich mit den blanken Fäusten wehren, nachdem einem sämtliche Waffen abgenommen wurden.*



gen Treffern bzw. Axthieben und hat es generell mit weniger Gegnern zu tun.

Bei Actionspielen dieser Art kommt es vor allem auf die 3D-Engine an - und da hat der Hersteller nicht zuviel versprochen: Die Dark Forces-Grafik glänzt mit einer detailreichen Texture Mapping-Umgebung und stilechten Rivalen, die sich zwar in unmittelbarer Nähe in Pixelhäufchen auflösen, aber selbst dann noch besser aussehen als die Figuren anderer

Spiele. Allerdings erfordert diese Pracht im Vollbild-Modus einen PC der Kategorie 486 DX-50 aufwärts. Für schmalbrüstigere Rechner hat sich LucasArts aber etwas Besonderes einfallen lassen und dabei die Brücke zurück zu den Star Wars-Kinofilmen geschlagen: Das Bild wird nicht an allen vier Seiten geschrumpft, sondern erhält in einer Art Cinemascope-Verfahren am oberen und unteren Monitor-

rand schicke schwarze Balken. Verbunden werden die Missionen mit gelegentlichen Zwischensequenzen, die des öfteren gerenderte Objekte beinhalten. Man merkt aber deutlich, daß sich LucasArts damit weit weniger Mühe gegeben hat als mit dem eigentlichen Spiel. Spärliche Animationen und unsynchrone Lippenbewegungen der Akteure gehen einher mit der enttäuschenden Kürze dieser Szenen.

Für die Steuerung empfiehlt sich der Einsatz der Tastatur - und das nicht zuletzt deshalb, weil man bequem auf Sonderfunktionen (z. B. Ducken oder Springen) zurückgreifen und blitzschnell die Waffe wechseln kann. Mit Joystick bzw. Maus



● *Ein ausführliches Briefing bildet den Auftakt zu den oft langwierigen Missionen.*

Dreidimensionale Konkurrenz

Abgesehen von den zahllosen Clones des Originals von ID Software gibt es nur drei ernstzunehmende Alternativen zu Dark Forces. Wer nicht zu Fuß gehen will und sich gerne an der frischen Luft bewegt, bevorzugt das zauberhafte Magic Carpet von Bullfrog. Dessen 3D-Engine dürfte derzeit wohl die beste ihrer Art sein. Seit kurzem erfreut sich auch Descent von Interplay größter Beliebtheit - und das nicht zuletzt wegen der ausgedehnten Levels, dem 360°-Feeling und der blitzschnellen Grafik. Weiterer Vorteil der beiden Mitbewerber: Sie sind im Gegensatz zu Dark Forces dank Netzwerk-Modus multiplayerfähig; Descent glänzt gar mit Modem- bzw. Nullmodem-Optionen. Wer noch mehr Rätsel und eine Prise Rollenspiel braucht, ist hingegen mit Electronic Arts' System Shock bestens beraten, da es in Sachen Atmosphäre und Komplexität dem neuen LucasArts-Paradepferd in nichts nachsteht.



System Shock



Descent



Magic Carpet



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

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



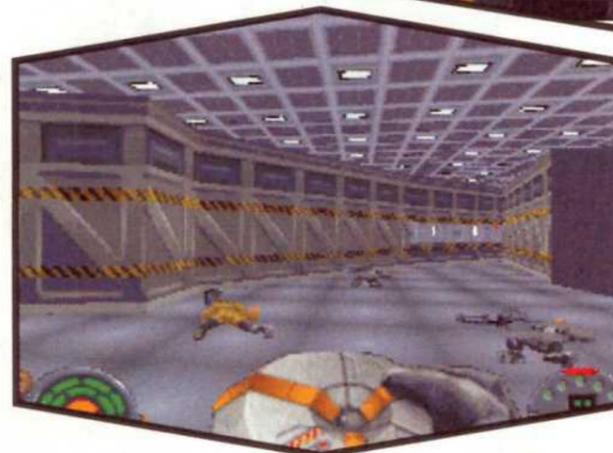
klappt das Umherwandeln in den Szenarien ebenfalls einwandfrei.

Keine Experimente: Filmatmosphäre dank Original-Soundtrack

Welche Musik würde sich für ein Star Wars-Spiel besser eignen als die Filmmusik von John Williams? Die Melodien des oscar-prämierten Komponisten werden in allen erdenklichen Variationen zum Besten ge-

ben. Wenn es brenzlich wird, nimmt der Soundtrack an Dramatik und Tempo zu, was sich direkt auf den Adrenalinspiegel des Spielers auswirkt. Auch die Soundeffekte wurden nicht vernachlässigt: Wenn man beispielsweise die Wildschwein-Soldaten aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ mit einer Mine eliminiert, hört man in sicherer Entfernung ein mitleiderregendes und schmerzverzerrtes Quieken. Daß sich die Schüsse aus den übrigen Waffen Star Wars-

● **Room with a View: Beim Blick durch die Aussparungen genießt man einen herrlichen Blick auf die Etagen der riesigen Gebäude.**



● **Vorsicht Tretminen! Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage oder fragen Sie Ihren Freund oder Kollegen.**

● **Die Heerscharen des Imperiums entstammen der Film-Trilogie und sind ein willkommenes Kanonenfutter für Euer Sturmgewehr. Man beachte die detaillierte Ausstattung der Figuren.**

konform anhören, versteht sich von selbst. Von Softgold, dem deutschen Lizenznehmer des LucasArts-Labels, wurde das komplette Spiel (samt Mission-Briefings und Zwischensequenzen) übersetzt und synchronisiert. So kann es durchaus passieren, daß Euch die Stormtroopers mit einem energischen „Hey, du da! Bleib stehen!“ (who cares?) oder „Sie sind nicht befugt, sich hier aufzuhalten!“ begrüßen. Selbst Darth

Vader keucht in Deutsch. Die Einsatzziele können jederzeit per Tastendruck eingblendet werden, ebenso ein Überblick über die verfügbaren Waffen und die Ausrüstung.

Petra Maueröder

ROOTS



Die Wurzeln dieses Werkes sind unübersehbar: Das berühmte Spiel mit den vier Buchstaben der kleinen amerikanischen Software-Schmiede ID Software stand wie für viele andere auch bei diesem Action-Knüller Pate, doch die Variante von LucasArts ist weit origineller und abwechslungsreicher als das Vorbild.

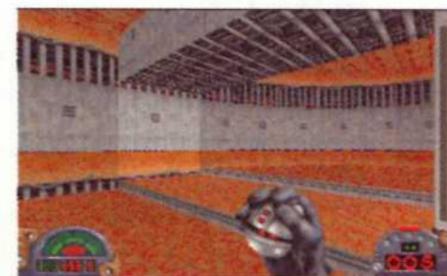
INFO BITS

Actionspiel • 80486 DX-50 empfohlen
 8 MB RAM • VGA-Karte • AdLib
 SoundBlaster • Roland
 Pro Audio Spectrum • General Midi
 Tastatur • Maus • Joystick
 Thrustmaster

GRAFIK 088
SOUND 081
FUN
091

Die Waffenkammer

Wo die ID-Programmierer das x-te Maschinengewehr aus der Mottenkiste kramen, greift LucasArts auf den unerschöpflichen Fundus der Filmvorlage zurück. Blasterkanonen, Ionenwaffen, Plasma-Sturmgewehre und Laser-Pistolen sind nur einige Beispiele von vielen. Darüber hinaus stehen Granaten und Tretminen zur Verfügung, so daß man seine Verfolger mit etwas Geschick und gutem Timing auch in hinterhältige Fallen locken kann. Die Munition besorgt man sich, indem man z. B. über ausgeschaltete Gegner hinwegstapft und so deren Vorräte aufsammelt.





10
SOM
EO

MARCELO

ROBERTO
GIAN

Selected

Free

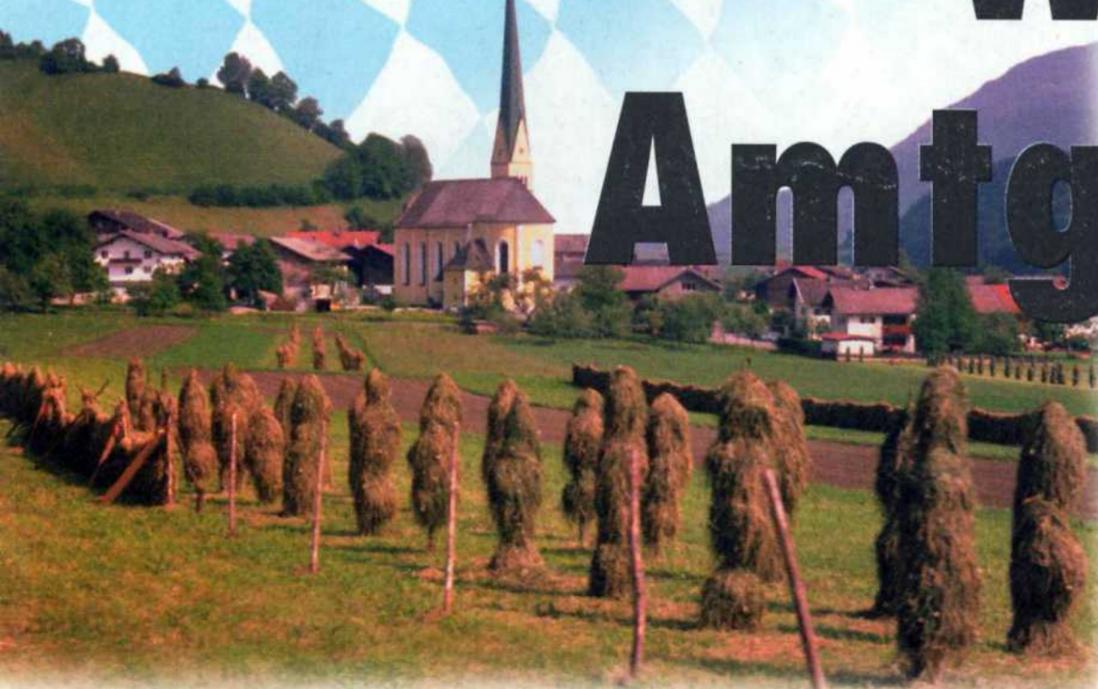
SAMS

HALF WAFFLE SHAG

FORK C

REC

Weißblaue Amtsgeschicht'n



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

In Bayern gehen die Uhren anders, das ist bereits seit über 2.000 Jahren jedermann bekannt, und zum Thema Demokratie fällt den meisten Bajuwaren an erster Stelle ein, daß man doch am liebsten den guten alten Kini Ludwig wieder haben möchte - auf diesen ehernen Prinzipien aufbauend, entwickelt sich das weißblaue Managerspiel aus dem Hause Greenwood Entertainment (weit nördlich des Weißwurst-Äquators beheimatet) entsprechend deftig und originell.

Ihr werdet als Bürgermeister in der kleinen Gemeinde Tupflingen im tiefsten Oberbayern gewählt, und nun steht Euch eine sechsjährige Amtsperiode bevor. Oberstes Ziel ist es, den eigenen Geldbeutel und auch das Säckerl der Gemeinde immer gut gefüllt und die Einheimischen bei Laune zu halten. Außerdem muß man

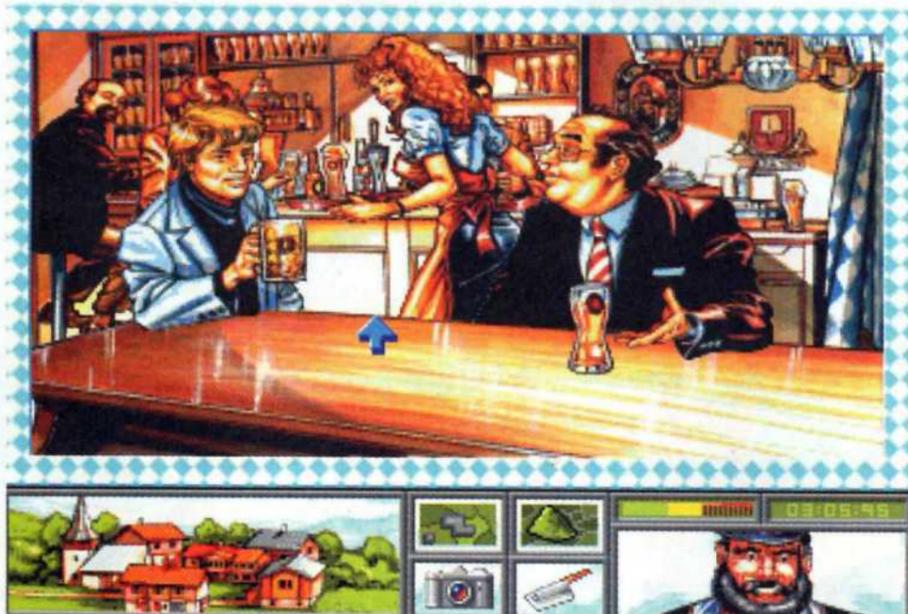
sich zu Beginn der Amtsperiode für eine Art Fernziel entscheiden, das die grobe Richtung der künftigen Politik festlegt. Am Ende der sechs Jahre werdet Ihr daran gemessen: Will man den Fremdenverkehr in Tupflingen aufblühen lassen oder habt Ihr mehr ein Herz für Bodenständige und fördert die Landwirtschaft? Eine Gewerbeansied-

lung könnte sich auch sehr lukrativ erweisen, möglicherweise brächte auch eine grundlegende Dorfsanierung einen Preis bei „Unser Dorf soll schöner werden“? Gleich zu Beginn wird dem neu gewählten Alpenfürsten das Regieren nicht leicht gemacht.

Hehre Ziele sind das eine, täglicher Kleinkram das andere

Fernziel hin - Fernziel her, die eigentliche Arbeit muß ein Bürgermeister jede Woche aufs Neue wieder leisten. Die Liste,

die Woche für Woche - oder auch Runde für Runde - abzuhaken ist, ist lang, aber nicht eintönig: da kann man das Wirtshaus besuchen und neben dem Genuß von zwei bis drei Franziskanern den einen oder anderen Termin ausbaldowern; und wenn das Wetter nicht allzu schlecht ist, dann lädt der Biergarten zum Verweilen ein. Und auch hier trifft man viele Geschäftsfreunde und kann den einen oder anderen Deal einfädeln. Nach dem vierten Weißbier verhandelt es sich mit zugereisten Investoren bedeu-



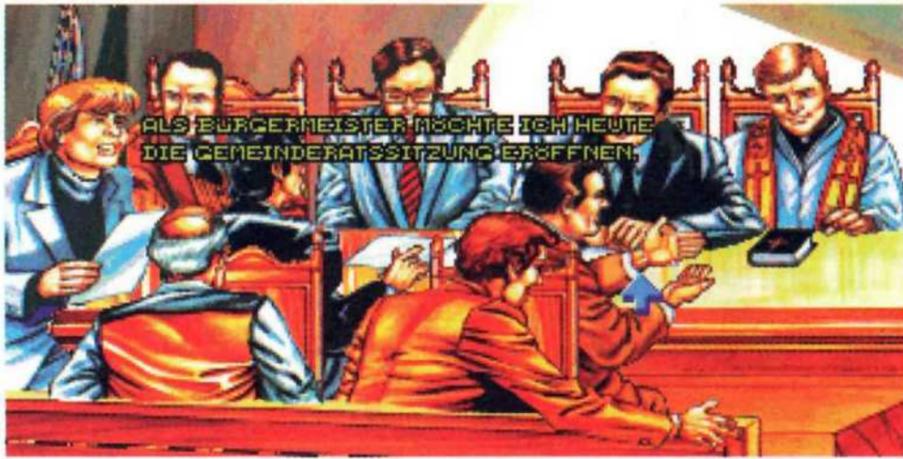
● **Der Inbegriff bayrischer Meinungsbildung scheint der Stammtisch zu sein. Oftmals erweisen sich solche Diskussionen „ertragreicher“ als in Sitzungssälen.**

Aus dem Tagebuch von F. Y. Strauß, seines Zeichens Bürgermeister von Tupflingen

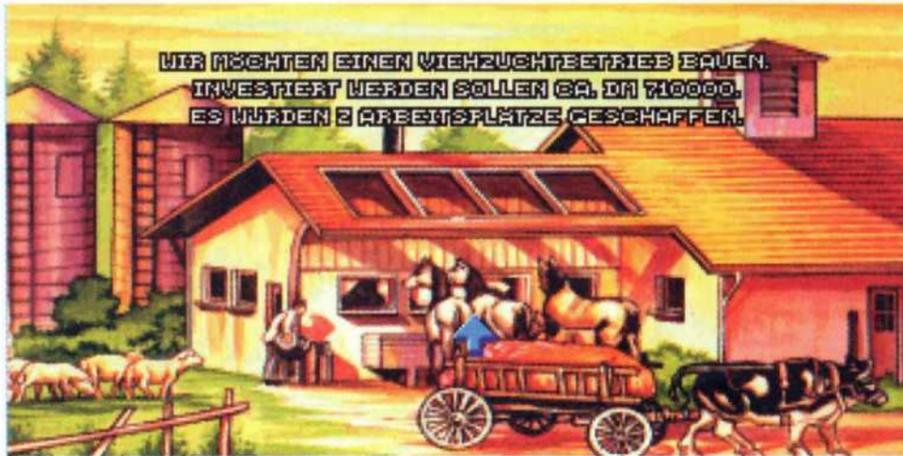
Gleich zu Wochenbeginn treffe ich mich mit Maria im Wirtshaus, um einen Grundstückserwerb zu diskutieren. Danach bin ich mit Josephine Mutzenbacher im Biergarten verabredet, um das Kabinenbahnprojekt zum Laufen zu bekommen. Dienstag bin ich im Rathaus. Meine

Sekretärin schlägt mir eine ellenlange Liste mit Terminen um die Ohren und in meinem Büro wartet bereits mein Schulfreund Franz, um mir seine Idee mit dem Sessellift schmackhaft zu machen. Mittwoch bin ich im Fremdenverkehrsamt, um mich über die aktuelle Bettensi-

tuation in Tupflingen zu informieren. Donnerstag plane ich mit der Josefa vom Heimatverein ein Gegen-Oktoberfest. Am Freitag ist die Sitzung vom Gemeinderat, da qualmen die Köpfe. Samstag ist Familientag und am Sonntag steht der Kirchgang auf dem Programm.



● Die allwöchentliche Gemeinderatssitzung gehört zu den eher lästigen Pflichten als „Amtsinhaber“.



tend besser. Im Rathaus wird anschließend der trockenere Teil der bürgermeisterlichen Pflichten absolviert, d. h. die nächste Sitzung des Gemeinderates vorbereiten, die Finanzen kontrollieren und sich von der Sekretärin unter die Arme greifen lassen. Und auch der eigene Laden darf nicht vergessen werden - denn wie steht man da, wenn nach sechs Jahren plötzlich doch Essig ist mit der geplanten Wiederwahl... Beim Thema Wiederwahl darf man im tief katholischen Oberbayern natürlich auch den wöchentlichen Kirchgang nicht vergessen; man soll nicht unterschätzen, welchen Einfluß die Predigten des Dorfgeistlichen auf das ländliche Wahlvolk noch haben. Doch anschließend geht's zur Belohnung zum Fröhschoppen. Prosit!

VIEWPOINT

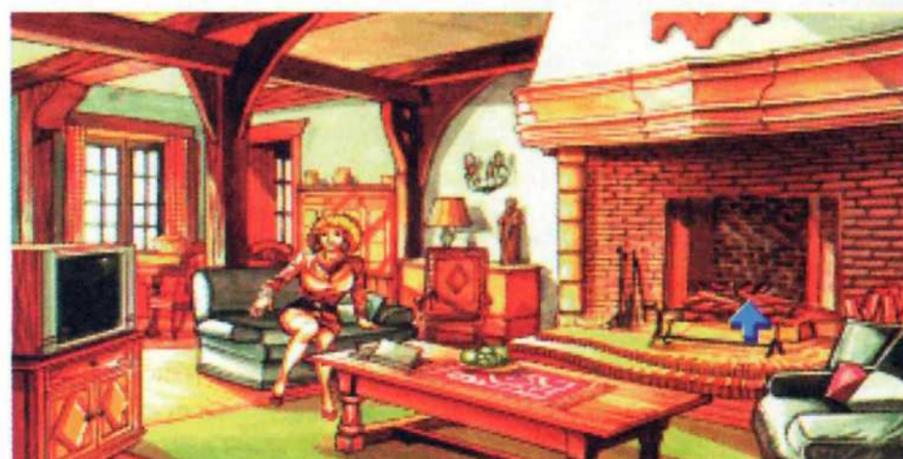
Das Amt ist wirklich einen Besuch wert. Sonst kann ich ja dem Genre Wirtschaftssimulation nicht soviel abgewinnen, aber die stimmungsvollen Landschaftsaufnahmen unserer bayrischen Heimat, das heimelige Vogelgezwitscher, Kuhgeläut und der schmissige "Gitti & Erika"-Titelsong haben mich gleich in ihren Bann geschlagen. Will sagen: die Atmosphäre beim Amt stimmt bis aufs i-Tüpfelchen. Und auch so ist das Amt unter Simulations-Gesichtspunkten solide gemacht. In gewissem Sinne die einzige echte WIRTSCHAFTS-Simulation, bei der man die Wirtschaft auf Mausclick hin betreten kann. Hoffentlich schaue ich jetzt nicht noch regelmäßig Musikantenstadel...



Adrian Vogler

Vetterwirtschaft in Amigothal

Daß bei knappen Wahlergebnissen die Wogen zwischen den Parteien im Gemeinderat häufig



● Klar, daß man sich mit den „Nebeneinkünften“ eines Bürgermeisters auch ein nettes Eigenheim leistet.

Stammtischdiskussionen



Gespannt hängt ganz Tupflingen am Fernseher, wenn im heute-Journal von den neuesten Entwicklungen aus der Bundeshauptstadt berichtet wird, die das Gemeindegeld zu beschneiden drohen. Das ist der Stoff, aus dem die wahren Stammtischgeschichten sind.



● Bonner Entscheidungen erfährt man stilgerecht von den Profis des heute-Journals.



● Um seinen gesellschaftlichen Verpflichtungen nachzukommen, kann der Bürgermeister viele seiner Routineaufgaben der Sekretärin übertragen.

hochschlagen, ist keine Frage. Um Bauprojekte, die Erhöhung von Abgaben in diesem illustren Gremium durchzudrücken, bedient sich der kluge Bürgermeister heutzutage schon einmal aus dem Gemeindegeld, um zähen Verhandlungspartnern eine kleine Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Auch ein Trachtenfest auszurichten, kann wahre Wunder wirken - und wenn auch noch der Fingerhaken-Verein eingeladen wird, dann hat man die Erzkon-

servativen bei der nächsten Gemeinderatssitzung eh auf seiner Seite. Ob nach getaner Arbeit auch der verdiente Lohn eingefahren werden kann, erfährt der Bürgermeister über die Medien. Ab und an wird eine aktuelle heute-Sendung eingeblendet. Oder Sie kommen allen zuvor und geben selbst eine Pressekonferenz. Noch mehr Spaß kommt auf, wenn mehrere Amtsinhaber zugleich im Rennen sind, spricht, wenn sich mehrere Spie-

ler am Amt beteiligen. "Peter und Paul" auf den Privatkanälen sehen blaß dagegen aus. Bis zu vier Bürgermeister verkraftet das Amt. Und jeder einzelne hat seine eigene individuelle Dorfkulisse samt imposanter Dorfkirche. Die einzelnen Gebäude des Ortes kann der

Bürgermeister durch Anklicken mit der Maus betreten.

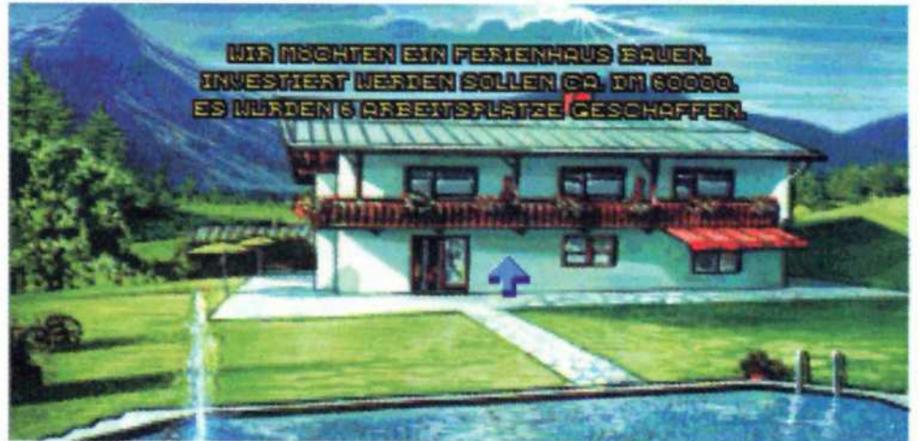
Bierwürzige, musikantenstadelsche Wirtschaftssimulation

Allen Freunden der oben bereits erwähnten Bürgermeisterserie oder Fans des „Königlich Bayrischen Amtsgerichts“ wird das Amt schon allein wegen der Atmosphäre Spaß machen. Das fängt bereits bei der mehrminütigen Einleitung an, bei der Zugereiste mit so wichtigen Begriffen wie Schuhplatteln, Ochkatzschwoaf, Jodeln, dem Wolpertinger und vielem mehr vertraut gemacht werden. Und vor der Wahl gibt ein Duo im "Gitti & Erika"-Stil die Titelmusik zum Besten. Welch anderes Managerspiel kann damit schon aufwarten?

Liebevoll und witzig gemacht sind auch die VGA-Grafiken der einzelnen Schauplätze. Von den Predigten beim allsonntäglichen Gottesdienstbesuch ganz zu schweigen. Für die Einblendungen aus dem heute-Journal konnte Greenwood sogar Wolf von Lojewski und Gundula Gause gewinnen. Bei jedem der



● Eine große Rolle in strukturschwachen Gebieten kann die Förderung des Fremdenverkehrs spielen.



zahlreichen liebevollen Details sieht man eben, daß das Amt nicht mit heißer Nadel gestrickt wurde.

Die Kernfrage

Im Grunde seines Wesens ist aber auch das Amt, bei allem Bierdunst und Lokalpatriotismus, der lautstark verbreitet wird,

nichts anderes als eine Managersimulation, bei der alles auf ein erfolgreiches Jonglieren mit Zahlenkolonnen und vernetztes Agieren hinausläuft. Und da sich die oben beschriebenen Ereignisse - Straße bauen, Grundstück verkaufen, Investor gewinnen, etc. - Woche für Woche ohne große Änderungen wiederholen, kann es bei

Wahlkampfieber



Am Morgen beim Urnengang schon von der Presse bestürmt: F. Y. Strauß - aussichtsreichster Kandidat für den Posten des Bürgermeisters von Tupflingen.



Die Spannung steigt - gleich schließen die Wahllokale.



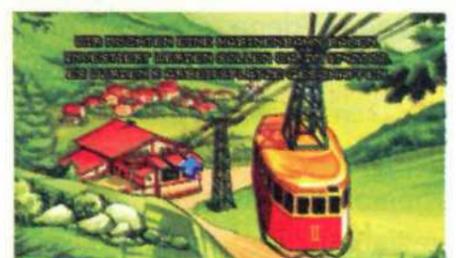
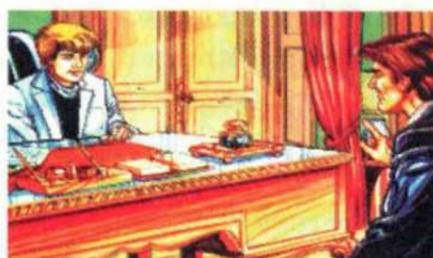
Das Warten auf die Auszählung der Stimmen verkürzt man sich in Tupflingen mit einem Franziskaner.



Die Stimmverteilung im neuen Gemeinderat.



Geschafft - F. Y. Strauß in Amt und Würden...



● Grafisch lebt Greenwoods Managerspiel von den vielen gezeichneten Bildschirmen, die die bayrische Lebens(eigen)art oft treffend karikieren.

Ansichtskarten aus Tupflingen



So stellt man sich das Alpenidyll Tupflingen im Postkartenformat mit weißblauem Rahmen vor.



Der Bergplan: der Flächennutzungsplan dieses Gebietes mit unterschiedlichen Farben, je nach Nutzungsart.

Der Stadtplan: Tupflingen in der Ansicht des Flächennutzungsplans.

X-COM - Terror from the Deep

Gut geklont!

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

Vor 40 Jahren haben die Menschen die Außerirdischen in einem heftigen Kampf von der Erde vertrieben und ihre geheime Basis auf dem Mars vernichtet. Heute, im Jahr 2040, wird die Menschheit von einer noch größeren Gefahr bedroht: den Außerirdischen aus den Tiefen der Ozeane.

Ganz im Stil einiger billiger japanischer Katastrophen-Filme treffen die Menschen mit dem Unterwasserreich zusammen. Es gibt keine großen Diskussionen und Verhandlungen, die Unterwasserwesen beginnen sofort damit, Schiffe zu versenken,

und nach einiger Zeit werden sogar die ersten Überfälle auf Küstenstädte gemeldet. Das kann und will die Menschheit natürlich nicht dulden und ruft die schon aus UFO - Enemy Unknown bekannte X-COM-Kampfeinheit wieder ins Leben. Als Leiter der X-COM obliegt es nun dem Spieler, den Unterwasserkameraden den Garaus zu machen.

gel kann man dabei in alle Richtungen drehen, so daß wirklich jede Stelle der Erde einsehbar ist. Während sich in der ersten Basis bereits die wichtigsten Lager, Quarantäne-Stationen und Labors befinden und



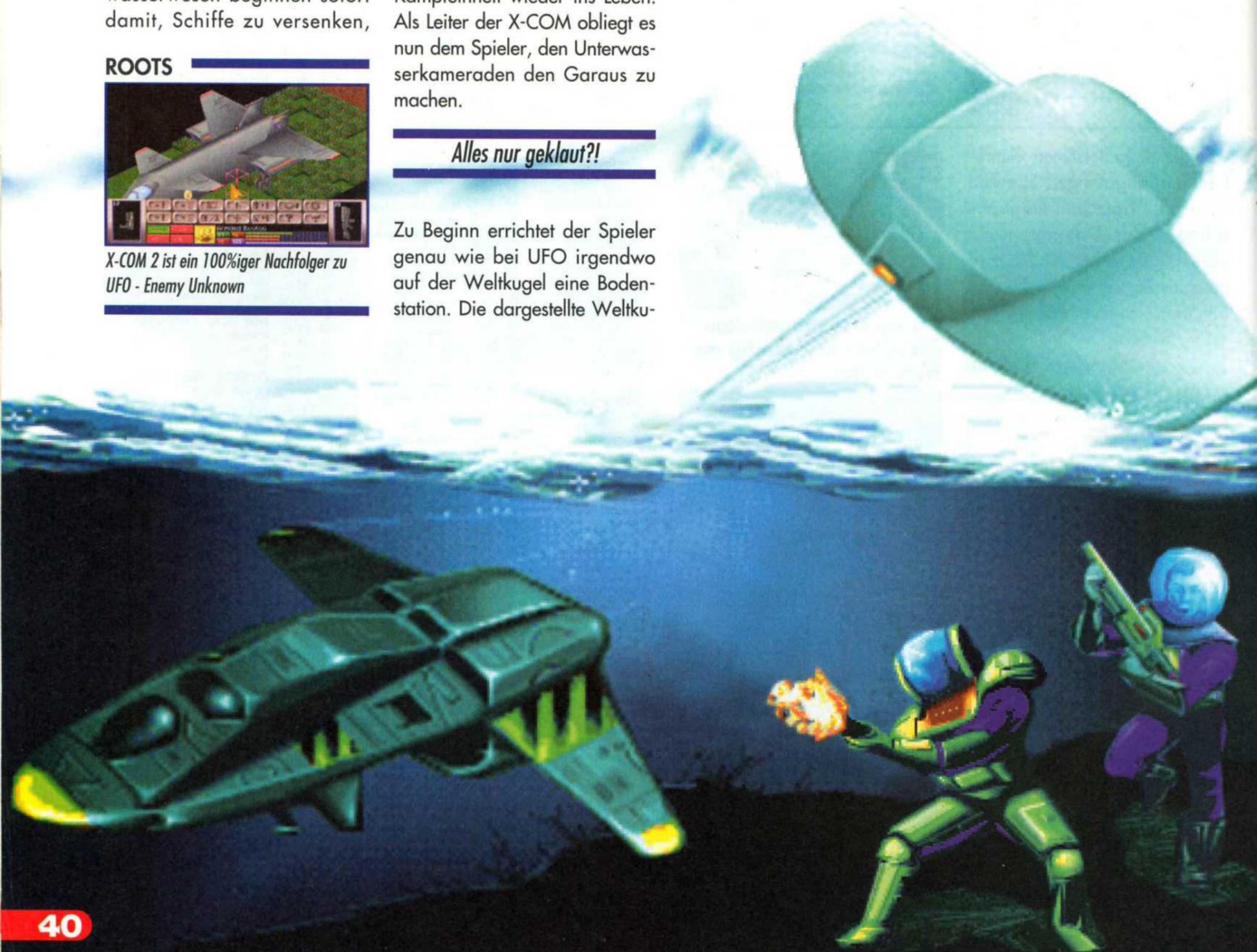
ROOTS



X-COM 2 ist ein 100%iger Nachfolger zu UFO - Enemy Unknown

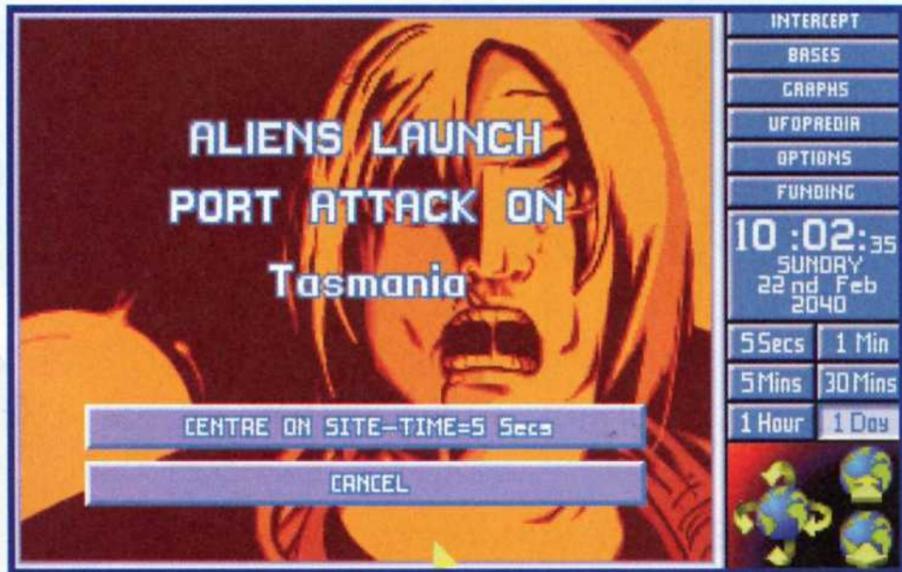
Alles nur geklaut?!

Zu Beginn errichtet der Spieler genau wie bei UFO irgendwo auf der Weltkugel eine Bodenstation. Die dargestellte Weltku-





● Das Arsenal, mit dem wir unsere Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken können, ist wieder einmal wirklich beeindruckend.



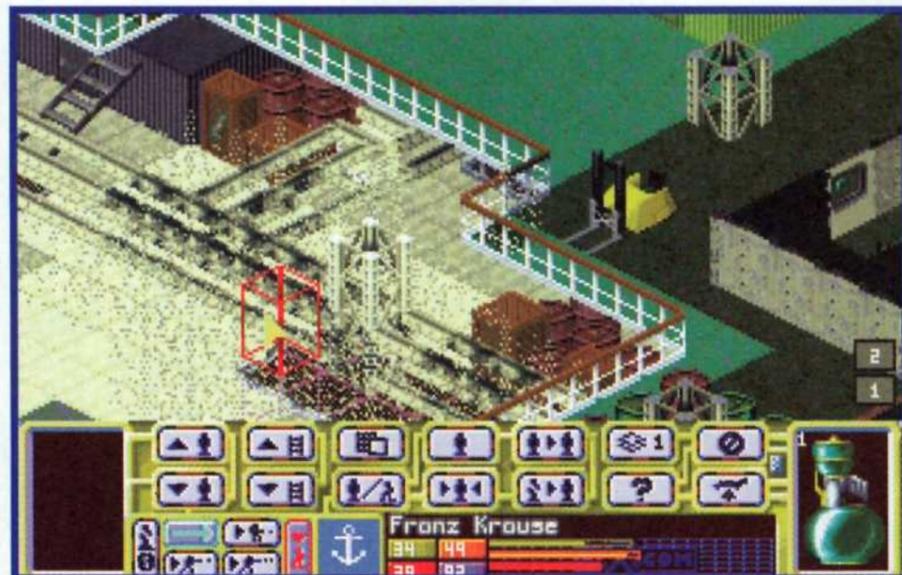
● Immer wieder werden Küstenstädte von den Aliens angegriffen, um Menschen zu kidnappen oder wichtige Materialien zu stehlen.

die Basis auch mit zwei Jagd-U-Booten und einem Transport-U-Boot besetzt ist, müssen bei jeder anderen Station die Lager erst mühsam ausgebaut werden. Das Geld für diese Aufgabe verdient man sich mit dem erfolgreichen Bekämpfen der Aliens. Sobald das erste U-Boot gesichtet wurde, könnt Ihr ein Jagd-U-Boot zum Abfangen des Feindes losschicken. Wenn es den Gegner erreicht hat, schaltet der Computer auf einen Kampfbildschirm um, in dem die Art des Angriffs und im Not-

fall auch der Rückzug eingeleitet werden kann.

Watership Down

Sobald das Alien-U-Boot so stark beschädigt wurde, daß es auf den Meeresgrund sinkt, kann der Truppentransporter eine kleine Schnelleinsatzgruppe zur Absturzstelle bringen. Mit dem Erreichen des Einsatzortes schaltet der Computer auf einen Charakterbildschirm um. Jeder Soldat kann nach Gutdünken mit Pistolen, Gewehren, Torpe-



● Gelegentlich finden die Einsätze auch auf Schiffen statt. Diese Einsätze sind besonders schwierig, da es sich um Doppelseinsätze handelt, zwischen denen man die Truppe nicht neu ausstatten kann.



● Die Weltkugel ist im Vergleich zu UFO eher farbärmer geworden.

VIEWPOINT

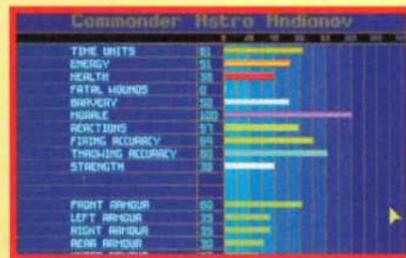
Der Hit „Alles nur geklaut“ von den Prinzen beschreibt X-COM 2 eigentlich 100%. Wenn nicht einige Sprites ausgetauscht und das Titelbild einen anderen Untertitel haben würde, hätte ich nicht gedacht, es hier mit einem neuen Spiel zu tun zu haben. Wirklich alles von UFO wurde übernommen, jeder Bildschirm, jede Waffe hat ihr Äquivalent in UFO (ja, die coole Rakete mit den Waypoints ist als Torpedo auch wieder mit von der Partie!!). Und trotzdem kann mich UFO 2 wieder begeistern. Wer UFO mochte, wird X-COM 2 lieben, und wer UFO noch nicht kennt, wird sich nach X-COM garantiert auch den Vorgänger besorgen.



Lars Geiger

Statistisches

Des öfteren wird Euch mit ausdrucksstarken Bildschirmen dargestellt, wie es um die Soldaten oder Eure Finanzen bestellt ist.



S. B. S		
Bestellannahme MO-FR 10:30-13:00 15:30-19:00 0721/781044		
SUPER NINTENDO		
ACME ANIMATION FACT	DT	135,95 DM
AIR STRIKE PATROL	US	118,95 DM
BLACK HAWK	DT	105,95 DM
CANNON FODDER	DT	110,95 DM
CRAZY CHASE	DT	110,95 DM
INT. S. STREET SOCCER	DT	118,95 DM
PAC MAN 2	DT	110,95 DM
SUPER PINBALL	DT	95,95 DM
SUPER PUNCH OUT	DT	110,90 DM
TETRIS & DR.MARIO	DT	95,95 DM
THE FIREMAN	DT	118,95 DM
TRUE LIES	DT	119,95 DM
TOP GEAR 3000	DT	118,95 DM
WARIO'S WOODS	DT	95,95 DM
SEGA MEGA DRIVE		
NFL QUARTERBACK CLUB	DT	125,95 DM
NBA JAM TOURNAMENT	DT	125,95 DM
SPIDERMAN ANIMATED	DT	119,95 DM
STARGATE	DT	119,95 DM
True Lies	DT	119,95 DM
PC CD-ROM		
DARK FORCES	DT	104,95 DM
DESCENT	DA	89,95 DM

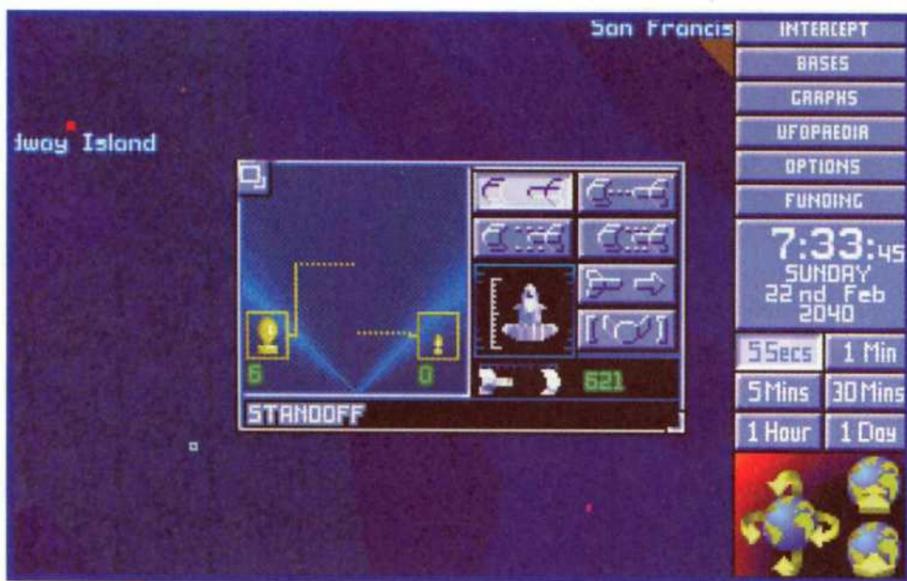
US-ADAPTER
Für SNES o. MD
49,90 DM
In Verb. mit
Software nur
29,90 DM

UND VIELES MEHR

S. B. S. Versand
76149 Karlsruhe
Drosselweg 7
Tel. 0721/78 10 44
Fax. 0721/70 60 69

Für Porto & Verp.
berechnen wir
10.- DM + NN
Vorkasse
7.- DM
ins Ausland nur
gegen Vorkasse
zzgl. 10.- DM

Irrtümer und
Preisänderungen
vorbehalten

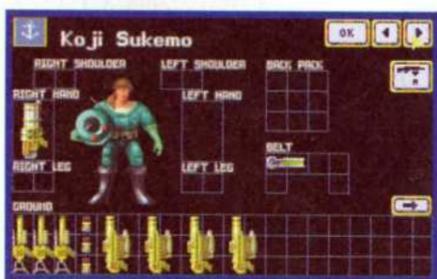


● **Sobald zwei gegnerische U-Boote aufeinandertreffen, wird auf diesen Kampfbildschirm umgeschaltet, in dem Ihr die Art des Angriffs festlegen könnt.**

geteilt werden. Verschiedene Buttons auf dem Bildschirm erleichtern die Planung dabei erheblich. Eine gewisse Anzahl von Punkten sollte übrigens immer für das Hinknien oder Schießen reserviert werden, damit der Soldat möglichst nicht direkt vor einem der außerirdischen Ozean-Terroristen zum Stehen kommt und dann womöglich gänzlich ohne verbliebene Aktionspunkte dasteht. Die einzelnen Kämpfer müßt Ihr dabei so lange durch das Wrack steuern, bis wirklich jeder Gegner bewußtlos oder tot ist.

Aus Alt mach Neu

Was unterscheidet X-COM 2 denn nun von UFO? Zunächst einmal der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad, der das Spiel dennoch nicht ins Unfaire abgleiten läßt. Grafische Verbesserungen sind dagegen lediglich kosmetischer Natur. So wirkt der Meeresboden recht lebendig, da Ihr häufiger einmal Luftblasen aufsteigen seht. Soundmäßig wird das Ambiente



● **Die eigenen Soldaten können wie in einem Rollenspiel mit verschiedenen Rüstungen und Waffen ausgestattet werden.**

natürlich mit herrlich klaustrophobischem Unterwassergemurmel verziert. Ansonsten hält sich MicroProse aber deutlich an Altbewährtes. Aber warum auch nicht? Schließlich bereitete es uns schon damals Freude, neue Basen zu bauen und auszurüsten, Wissenschaftler anzuheuern und eroberte Artefakte zu erforschen. Fazit: Terror from the Deep ist eine waschechte Kopie, aber auch die Kopie eines guten Spiels bleibt ein gutes Spiel. Nicht nur, wenn Ihr Freunde des Strategie-Genres seid, dürft Ihr zugreifen!

Lars Geiger

INFO BITS

Strategiespiel
80386, 80486 DX empfohlen
4 MB, 8 MB RAM empfohlen
VGA-Karte
unterstützt AdLib, SoundBlaster, Roland, General Midi, Tastatur, Maus

GRAFIK 072
SOUND 080
FUN

007

PC

1) **American All Stars Compilation** für PC 3.5" (NFL (Football), Nascar Challenge (Rennsimulation), Danger Zone (Flugsimulation), American Gladiators (Actionspiel)). ●

DM 29,95

2) **The Journeyman Project** CD-ROM

Unternehmen Sie eine Reise durch die Zeit - von der prähistorischen Vergangenheit in die Science-Fiction-Welt der Zukunft. ●

DM 39,95

3) **CD Game Pack** CD-ROM

Beyond the Black Hole, The Chessmaster 2000, Life & Death, Gin King, Disan Lau - Mission Hong Kong ■

DM 49,95

4) **Soccer Superstars** CD-ROM und PC 3,5"

Erleben Sie die spannungsgeladene Atmosphäre der Fußballmeisterschaft live auf ihrem PC mit allem, was dazugehört! Die weltbesten Mannschaften sind vertreten - wer wird Pokalsieger? INKL. FUSSBALL! ●

DM 69,95



5) **Frontier Elite 2** CD-ROM

versetzt Sie weit in die entfernte Zukunft des Jahres 3200. Schlüpfen Sie in die Haut eines Weltraum-Händlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und staunen Sie über die Weiten des Universums. ●

DM 39,95

6) **Tornado** CD-ROM

Der Tornado ist ein Jagdbomber mit einer unerreichten Verbindung aus präziser Feuerkraft und Geschwindigkeit. TORNADO - die Flugsimulation - bietet Ihnen die Möglichkeit, diese einzigartige Maschine selbst zu fliegen. ●

DM 49,95

Renner

15 Spiele in einer BOX!



7) Evasive Action für PC 3,5"
 Erleben Sie ein adrenalinerzeugendes Luftkampfmanöver, bei dem Sie in allen Bereichen die Auswahl treffen. Hier überleben nur wahre Fliegerasse. ●
DM 29,95

8) Topshot Vol. CD-ROM
 15 Spiele auf CD-ROM: Abandoned Places, Crime Time, Crown, Eco Phantoms, Logical, Lords of Doom, Rings of Medusa, Scenario, Soul Crystal, The Ball Game, The Curse of RA, Treasure Trap, Vegas Gambler, Xiphos ●
DM 49,95

9) Hurra Deutschland CD-ROM und PC 3,5"
 Lachkrampf statt Wahlkampf! Paul erhält einen merkwürdigen Anruf: dank eines perfekt organisierten Wahlkampfes könne er anstelle von Kohl oder Scharping Bundeskanzler werden! Traum oder Alptraum! ●
DM 29,95

10) Indiana Jones IV für PC 3,5"
 1939 - Agenten sind auf der Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für ihre finsternen Kräfte mißbrauchen. Es liegt an Indy, dies zu verhindern. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt... ●
DM 69,95

11) Humans 1+2 CD-ROM
 Entdecken Sie das Feuer, das Rad und die Waffe. 150 Level voller Qual und Chaos warten auf Sie! ●
DM 49,95

12) Fly & Drive Spectacular CD-ROM
 Falcon A.T., Flight of the Intruder, Vette, Stunt Driver ●
DM 49,95

13) Doofus für PC 3,5"
 Zahlreiche Gegner und gefährliche Fallen machen Ihnen und Ihrem Hund das Leben schwer und können oft nur mit Hilfe von Bonus-Gegenständen gemeistert werden. Sind Sie bereit für die Mission? ●
DM 34,95

14) Rock'n'Roll CD-ROM
 Es erwarten Sie: 10 spritzige Rock'n'Rollrhythmen - 32 riesige Level - 33 verschiedene Highscore-Listen. ●
DM 19,95

15) Crime Time CD-ROM
 Sie wachen in einem heruntergekommenen Hotel auf und wissen nicht, wie Sie dorthin gekommen sind. Letzte Nacht ist ein Mord geschehen, für den Sie bezahlen sollen. Aber Sie sind sicher, daß Sie ihn nicht begangen haben. Sie werden es auch beweisen... wenn Sie nur etwas Zeit hätten. Mehr Zeit... ●
DM 19,95

16) Sarakon CD-ROM
 Erleben Sie die wahre Kraft ihrer Gedanken. Stellen Sie sich auf die Probe: wieso machen Sie Fehler? Die Lösung ist oft zum Greifen nahe. Und trotzdem wird es Ihnen oftmals nicht direkt gelingen, zu einer Lösung zu gelangen. Aber geben Sie nicht auf!! ●
DM 19,95

Dieses Angebot gilt nur solange Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten. Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

GESAMTSUMME
 (bei Vorkasse Unkostenbeitrag nicht vergessen!)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

- per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (Kosten für die bestellten Artikel plus DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)
- per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

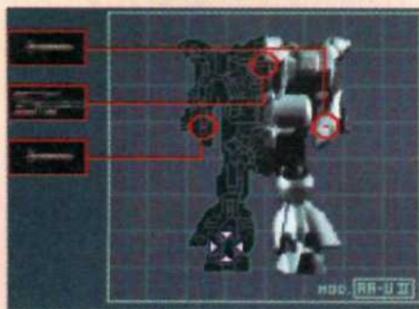
Straße, Haus-Nr.



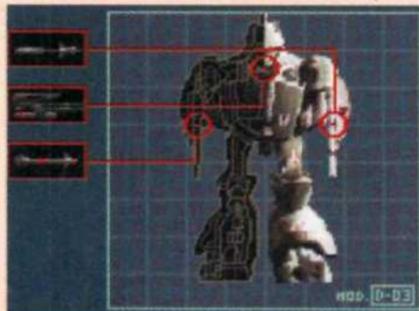
Die Missionen versetzen Euch in verschiedene Landschaften. Außer beim City-Szenario sieht man deutlich die wenig einfallsreiche Gestaltung des Umfelds. Eis-, Wüste, Bergwelt und City unterscheiden sich kaum.

High-Tech

Mehrere Robotertypen und eine Vielzahl wirksamer Waffen stehen zur Auswahl.



Mit 60 mm stärker gepanzert und noch flinker ist die **Doggy-Klasse**.



Dieser **Walker** ist ein leichtes Modell, bis zu 130 km/h schnell und mit 50 mm Spezialstahl-Panzerung geschützt.



Sehr wirkungsvolle **Raketen** mit optischer Zielerkennung.



Plasmakanone mit unlimitierter Schußzahl.

Roboterschlachten à la Battletech liegen derzeit voll im Trend, und wie immer versuchen auch mehr oder minder schlechte Clones, in diesem Strom mitzuschwimmen und ebenfalls Käufer zu finden. Unter dem Virgin-Logo präsentiert Grafitti Software mit Iron Assault ein actionorientiertes Robot-Game mit 3D-Grafik. Zum Kennenlernen der Steuerung mittels Tastatur, Joystick oder Maus steht ein Simulator zur Verfügung, in dem Ihr nach Herzenslust in wählbaren Umgebungen unter einer Übermacht blecherner Feinde ein Schrott-Gemetzel anrichten könnt. Ist Euch dann mehr nach ernsteren Dingen zumute, erfahrt Ihr im Briefing den Zweck Eures Einsatzes, dürft die passende Ausrüstung und Bewaffnung wählen und befindet Euch Momente später schon am Zielort. Anhand ver-

schiedener, um den Roboterscreen gruppierter Anzeigen ist es möglich, den eigenen Standort, den Zustand des Roboters und feindliche Kampfmaschinen sicher im Auge zu behalten. So durchstreift Ihr im ersten Missionsgebiet die langen Straßenschluchten einer verlassenen Stadt. Ist einer der unliebsamen Gegner ausgemacht und identifiziert, genügen wenige kurze Feuerstöße, um ihn unschädlich zu machen.

Die technische Umsetzung läßt zu wünschen übrig

Insgesamt ist die Steuerung übersichtlich und handlich. Weniger Gutes gibt es allerdings über die grafische Umsetzung zu berichten. Schon das monochrome, an Terminator erinnernde Intro macht den Hauptmangel von Iron Assault nur allzu deutlich. Die Grafik ist

Iron Assault

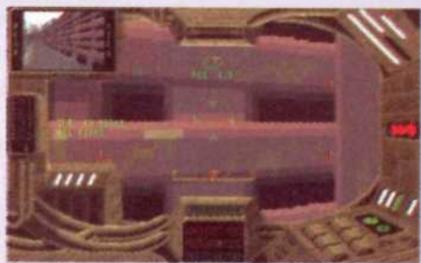
Krieg der Dosen

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

Streift den Sensoranzug über und steigt in Euren haushohen Kampfroter. Virgins Beitrag zur Mechwarrior-Welle eröffnet ein 3D-Endzeitszenario voller gigantischer Kampfmaschinen.



Das zoombare Radar zeigt alle Feindkontakte.



Diese Ansicht verhindert, daß Euch jemand unbemerkt in den Rücken fällt.



Alles im Blick

Über die Funktionstasten erhält man alle wichtigen Informationen.



Die Übersichtskarte dient der Orientierung im Labyrinth der Stadt.



Ein aufgeschaltetes Ziel wird identifiziert.

Ist der stählerne Krieger bald schrottreif?

so pixelig, daß fast schon ein 386er sie zum Leben erwecken könnte. Eben jenes Drama setzt sich auch im Spiel in dem wahrlich nicht großen Bildausschnitt fort. Die Texturen lassen jegliche Feinheiten vermissen, die farbliche Gestaltung ist eintönig, und nur wenige einzelne Objekte wie Bäume oder Straßenlaternen bevölkern den Bildschirm. Steht aber doch eine dieser Seltenheiten unserer Maschine im Weg, wird sie achtlos umgeknickt oder zusammengewalzt. Das dabei entstehende Geräusch ist genauso harmlos, wie an die restliche Soundunterstützung entschieden zu wenig Mühe verwendet wurde. Weder der rauschenden Musik, der gelegentlich einen Treffer lobenden Sprachausgabe noch den die Missionen überbrückenden, animierten Zwischensequenzen gelingt es, eine dem Spiel förderliche Atmosphäre zu erzeugen. Dafür

VIEWPOINT

Diesen Einkauf hätte Virgin sich besser gespart. Trotz der guten Spielbarkeit kann Iron Assault weder mit neuen Ideen aufwarten noch kommen Grafik- und Soundgestaltung deutlich über das Mittelmaß hinaus.



Ingolf Held

sorgt die Modemverbindung zweier Rechner und die damit gegebene Möglichkeit des Kräftemessens zweier Kontrahenten für Abwechslung und zusätzliche Spannung. Gehoben wird so das Niveau von Iron Assault aber nur wenig, und übrig bleibt ein höchstens für Puristen geeignetes, nicht mehr ganz zeitgemäßes Game.

Ingolf Held

INFO BITS

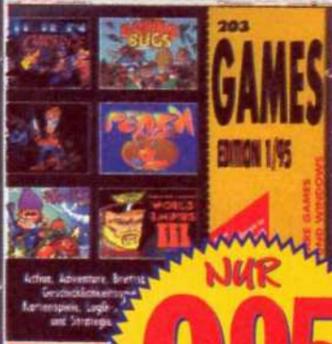
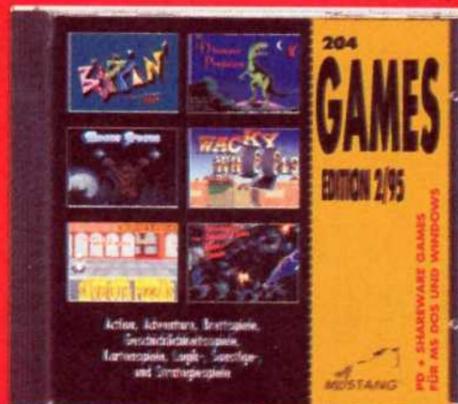
3D-Action, 1-2 Spieler, 486er,
mind. 4 MB RAM, Unterstützt Adlib,
SoundBlaster, General Midi, Roland,
Doublespeed-Laufwerk empfohlen

GRAFIK 052
SOUND 060

FUN

069

TIME TO PLAY



NUR
9.95

*unverbindliche Preisempfehlung je CD

- Die topaktuelle Game-Collection von MUSTANG!
- Über 200 PD- und Shareware-Spiele auf jeder CD-ROM!
- Game-Power für DOS + Windows!
- Mit einfacher und benutzerfreundlicher Menüführung!

Übrigens: Von MUSTANG gibt's auch die CD-ROMs „Multimedia Spezial“, „Fun & Work“ und ganz neu „Lernen & Wissen“ für jeweils DM 13,90*!

Die MUSTANG CD-ROMs gibt's im Fachhandel und bei



Tel:03946/4268
Tel:03946/707110
Fax:03946/707110

TRON - SOFT & HARDWARE

Versandadresse
06484 Quedlinburg
Ditfurter Weg 28

VERSANDPREISLISTEN - AUSZUG

PC	CD	Amiga
Super Karts	Star Trek Next Generation	Overlord
Heretic	The lost Eden	Cannon Fodder 2
Bling!	Iron Assault	Sensible World of Soccer
Mortal Combat 2	The 11th Hour	The Lion King
Psycho Pinball	Creatures Shock	
Hokum HA-50	Kyrandia 3	
Cannon Fodder 2	Nascar Racing	
Nascar Racing	CDV Monats CD-ROM	
Master of Magic	Int. Tennis Open	
Alone in the Dark 3	Heretic	
Descent	Descent	
Warcraft	Warcraft	
Rise of the Triad		

Hardware

Mitsumi CD-ROM Double Speed für nur 249,00 DM
Sony CD-ROM Double Speed für nur 246,00 DM
Mitsumi CD-ROM Triple Speed für nur 389,00 DM

Shuttle Sound-System (WAV-tablefähig) für nur 149,00 DM

Für Software Lösungshilfen - Bücher Reservierungsservice bei Neuheiten
Weiterhin Software für SNES, MEGA DRIVE, CDI
Fordern Sie kostenlos unsere Preislisten an.
Unsere Bestelltelefone sind von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr und
Sonnabends von 9.00 Uhr bis 13.00 Uhr für Sie geschaltet.
Der Versand erfolgt per Nachnahme 9,50 DM, Eiltzuschlag 7,00 DM
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten.

Die Perlen von MICRO PROSE

Der Simulationsspezialist MicroProse verlost eine Auswahl seiner besten Spiele unter den Lesern der Play Time. Aber das ist noch nicht alles: den ersten beiden Gewinnern der MicroProse-Competition winken wertvolle Hardware-Preise.

Ein spielfertig ausgestatteter Pentium-PC von Gateway 2000 und ein HighSpeed-Modem warten auf die glücklichen Gewinner. Nicht mit Geld aufzuwiegen sind dagegen der dritte, vierte und fünfte Preis. Hierfür hat Spieledesigner Sid Meier persönlich den Filzstift gezückt und einige Civilization-Exemplare handsigniert. Außerdem zu gewinnen gibt es: T-Shirts, CDs und andere Überraschungspreise. Wer mitmachen will, schreibt einfach die beiden richtigen Antworten auf eine Postkarte.



1. Preis

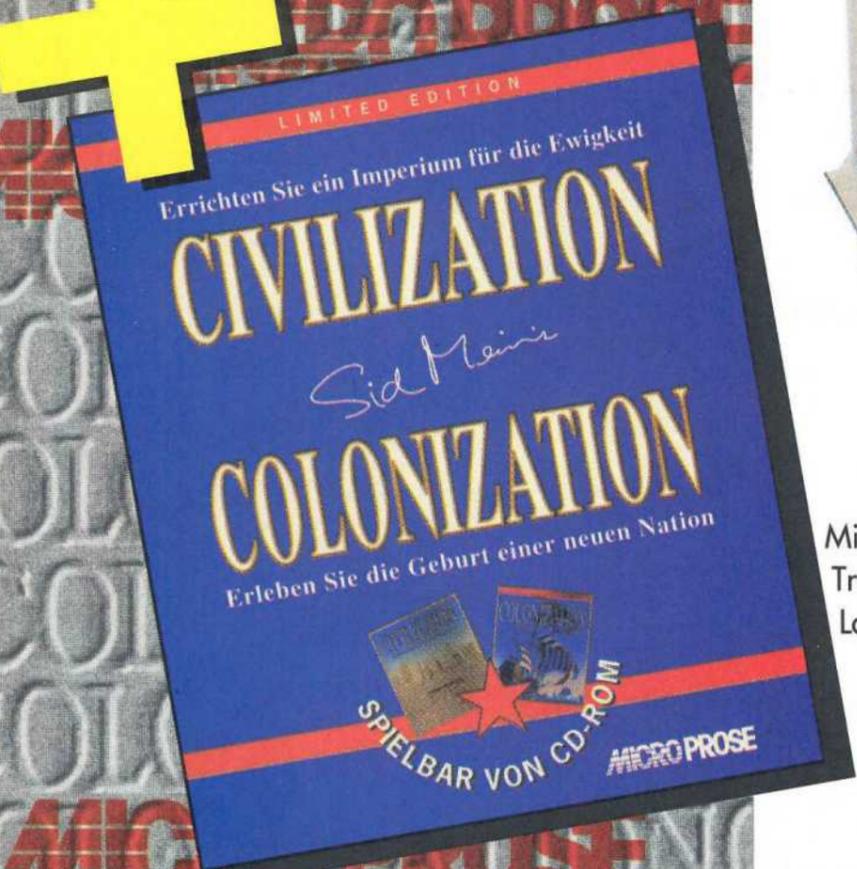
Ein P5-75 Multimedia von Gateway 2000

Mit einem Pentium-Prozessor von Intel kommen Eure MicroProse-Spiele so richtig auf Trab. Wenn dann auch noch ein 15"-Monitor dazukommt und Wavetables aus dem Lautsprechersystem erklingen, ist das Spielvergnügen komplett.

Technische Daten:

- Intel Pentium Prozessor mit 75 MHz
- 8 MB RAM
- Mitsumi QuadSpeed CD-ROM
- Festplatte mit 730 Mbyte
- ATI PCI Local Bus Grafikkarte
- Ensonic Wavetable-Soundkarte mit Altec Lansing-Lautsprechern
- 15"-Vivitron-Farbmonitor

Jetzt zusammen
auf einer CD-ROM!



zu gewinnen!



2. Preis Ein HighSpeed-Modem von U.S. Robotics

Wenn demnächst die Multiplayer-Version von Civilization erscheint, solltet Ihr bereits gerüstet sein! Mit einem HighSpeed-Modem von US-Robotics könnt Ihr auch bei Übertragungsraten von 28.800 Baud noch mithalten.

Technische Daten:
V.34 Modem mit Postzulassung
Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 Baud
kompatibel zur Fax-Klasse 2

3. - 5. Preis

Jeweils ein handsigniertes Colonization von Sid Meier

6. - 20. Preis

5 x Colonization deutsche Version
5 x Civilization/Colonization-Doppelpack
5 x Transport Tycoon + World Editor

21. - 25. Preis

5 x ein MicroProse-Überraschungset

Und hier die Preisfragen:

1. Welches andere MicroProse-Spiel beschäftigte sich schon vor Transport Tycoon mit dem Verkehrswesen?

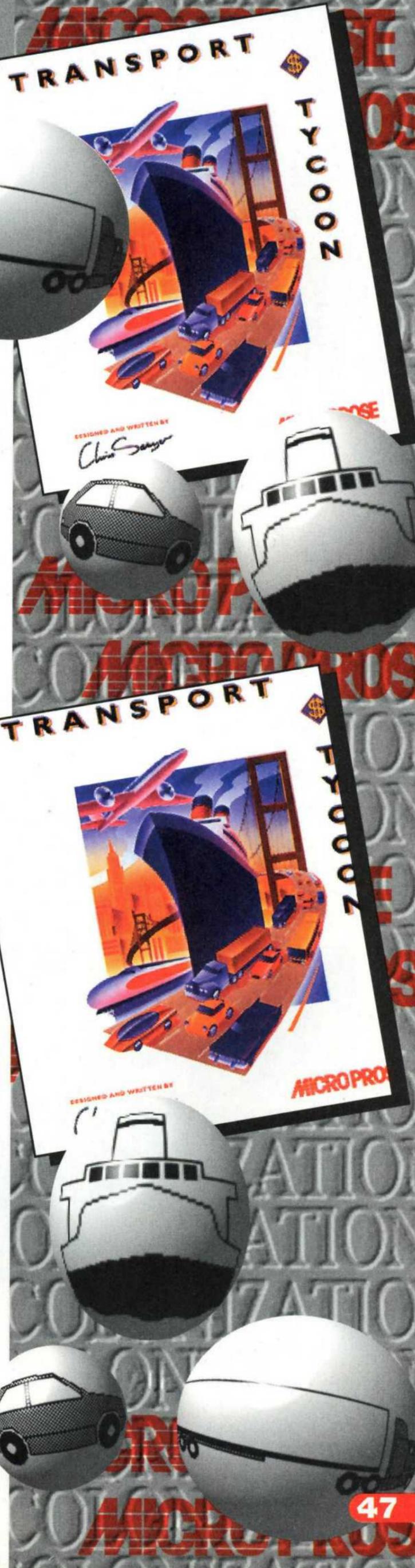
2. In welcher deutschen Stadt steht der "Showroom" von Gateway 2000?

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt Ihr eine Postkarte mit den Antworten auf die obigen Fragen an die folgende Adresse:

CompuTec Verlag • Redaktion Play Time

Kennwort: MicroProse-Perlen • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



DESCENT

DER Wettbewerb

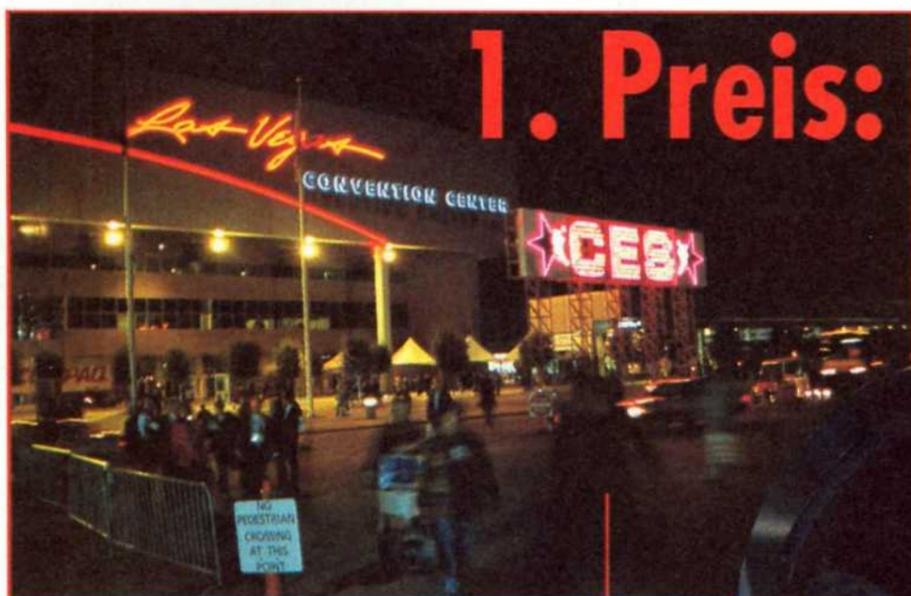
**Welcher Play Time-Leser ist der beste Descent-Spieler?
Wer der beste in Deutschland?**

Play Time und Bomico versuchen, diese Frage mit einer bundesweiten Competition zu lösen. Gespielt wird in zwei Gruppen: die eine Gruppe besteht aus Spielern, die sich in zahlreichen Kaufhäusern (Karstadt, Hertie, Kaufhof, Horten, Media Markt, Saturn, proMarkt) zum Kräftenessen einfinden (ab Anfang April wird der Wettbewerb auf Plakaten mit genauer Angabe von Datum und Uhrzeit angekündigt).

Die Sieger treffen wiederum auf die besten Spieler unter den Lesern der Play Time - das ist Eure Chance mitzumachen! Alles was Ihr tun müßt, ist, die ersten sechs Levels durchzuspielen (dazu genügt auch

die Demoversion), möglichst viele Punkte zu machen und das Spiel am Anfang des siebten Levels sofort mit ESC abubrechen. Dann gebt Ihr Euren Namen in die HiScore-Tabelle ein und kopiert die Datei DESCENT.HI auf eine Diskette. Diese schickt Ihr an die untenstehende Adresse.

Die besten Spieler der Play Time können dann am Finale in einem der vier Virtual Reality Cafés (z. B. Berlin; Fahrtkosten und Übernachtung werden übernommen) teilnehmen und sagenhafte Preise gewinnen.



**Besuch der Winter CES 1996
in Las Vegas.**

1. Preis:

**Ein Virtual
Reality-Helm.**



2. Preis:



3. Preis:

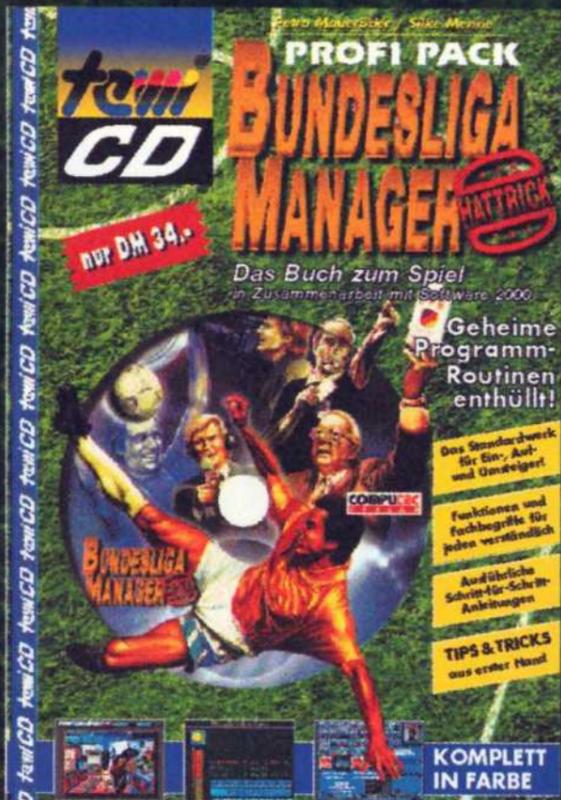
**Dreitägige London-
Reise mit Besuch
der Spielhalle im
Funland.**

DER BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK PROFI PACK

- das Standardwerk für Ein-, Auf- und Umsteiger
für PC(CD-ROM/Disk) und Amiga.

Das Buch zum Spiel in Zusammenarbeit mit Software 2000.

- Zahlreiche Beispiele aus der Praxis
- Tips & Tricks aus erster Hand
 - Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
 - Welche Aktien bringen am meisten Profit?
 - Welche Versicherung muß man abschließen?
 - Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
 - Gibt es den ultimativen Toto-Tip?
 - Was ist beim Transfer zu beachten?
 - Wie umgeht man einen drohenden Lizenz-Entzug?
 - Wie kann man geschickt Steuern sparen?
- Verblüffend einfache Lösungen für die meistgestellten Fragen zum BMH
- Vollständiges Tutorial für den schnellen Einstieg
- ALLE Ereignisse und wie man darauf reagiert
- Alles über den brandneuen Reality-Modus und seine phänomenalen Möglichkeiten!
- Erste Hilfe-Ratgeber für knifflige Situationen
- Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu allen Bereichen (Bilanz, Transfer, Aufstellung usw.)
- Viele hundert Screenshots, Grafiken und Fotos - alles komplett in Farbe
- Umfangreiches Stichwortverzeichnis zum schnellen Nachschlagen



PC CD-ROM.



AMIGA UND PC.

AUF DISKETTE BZW. CD-ROM:

- Die neueste BMH-Version (Bugfix) ■ Spielerdatenbank der Saison 1994/95 mit allen Änderungen
- Optimaler Spielstand (PC) ■ Cheats für mehr Geld, bessere Stadien und erstklassige Teams (Amiga)
- Spielbare Demo-Version zum Ausprobieren

Erhältlich: IM BUCHANDEL mit
Diskette oder CD-ROM. Je nur DM 34,-

COMPUFES

Team



PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 5/95



King's Quest VII (PC)

Seite 417-422

Little Big Adventure (PC)

Teil 3, Seite 423-428

Pitfall (Sega)

Seite 429-434

PLAYERS GUIDE

Wario Blast (Nintendo)

Seite 435-438

Dawn Patrol (Amiga)

Seite 439-442

Woodruff (PC)

Seite 443-448

Bisher sind folgende Tips und Komplettlösungen in Play Time erschienen:

Players Guide	Seite	Ausgabe
Banshee	225-228	11/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94+1/95
Bump 'n' Burn (Amiga)	308-312	1-95
Cannon Fodder (Sega)	402-403	4/95
Chaos Engine (PC)	304-307	1/95
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Colonization (PC)	321-326	2/95
Cyberia (PC)	353-357, 385-389	3/95+4/95
Defender of the Empire (PC)	411-416	4/95
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94+1/95
Donkey Kong (SNES)	342-347, 379-384, 404-410	2+3+4/95
Dragon (SNES)	264-268	12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
Earthworm Jim (MD)	348-352, 371-378	2+3/95
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Inferno (PC)	327-330	2/95
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Kid Chaos (Amiga)	317-320	1/95
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Little Big Adventure (PC)	358-362, 390-394	3/95+4/95
Magic Carpet (PC)	331-336, 365-370	2+3/95
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94

MicroMachines (Amiga)	313-316	1/95
MicroMachines (MD)	337-341	2/95
Normy's Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Skeleton Krew (Amiga)	397-401	4/95
Star Wars (Sega)	363-364, 395-396	3/95+4/95
Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
Theme Park (PC)	209-212	10/94
Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
Zero Tolerance (MD)	299-303	1/95

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

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

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

Gesamt _____ DM _____

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM _____

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

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



KING'S QUEST VII

Das „Point und Klick-Abenteuer“ King's Quest VII ist in sechs verschiedene, in sich abgeschlossene Geschichten aufgeteilt. Auf den folgenden Seiten führen wir euch in einem schnellen Rundgang durch die ersten drei Stories.

Kapitel 1



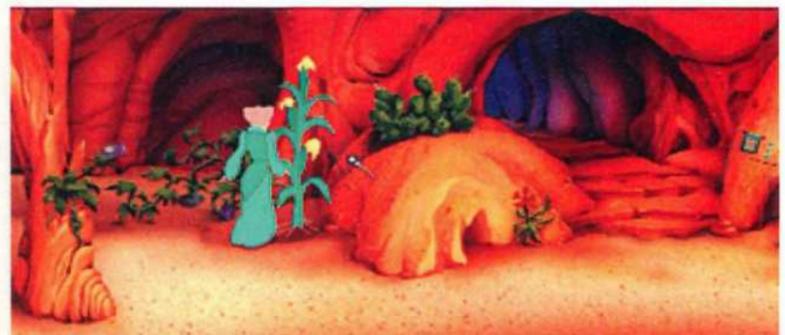
1. Nachdem du dem Sandsturm mit Müh und Not entkommen bist, mußt du zu dem Kaktus laufen und einen Fetzen Stoff mitnehmen. Untersuche den Lappen, und du erkennst, daß es sich um einen zerrissenen Petticoat handelt.



2. Bewege dich nun zwei Bildschirme in südlicher Richtung vom Startpunkt aus gesehen, bis du auf ein Skelett neben einem Wirbelwind triffst. Nimm dem Skelett das Jagdhorn ab und laufe drei Screens weiter nördlich.



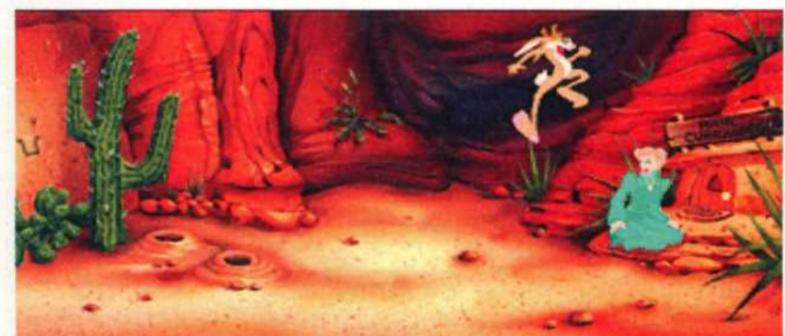
3. Gehe in die Höhle und nimm die niedliche kleine Tasche. Untersuche sie und öffne den Deckel. Drehe den Korb herum, bis du das Gerstenkorn siehst. Nimm es und einen der vier Tonkrüge an dich (drei werden zerbrechen).



4. Wenn du die Höhle verlassen hast, solltest du nach links gehen. Benetze das Gerstenkorn mit den Wassertropfen am Boden. Wenn die Pflanze wächst, kannst du den Boden links des Stiels untersuchen.



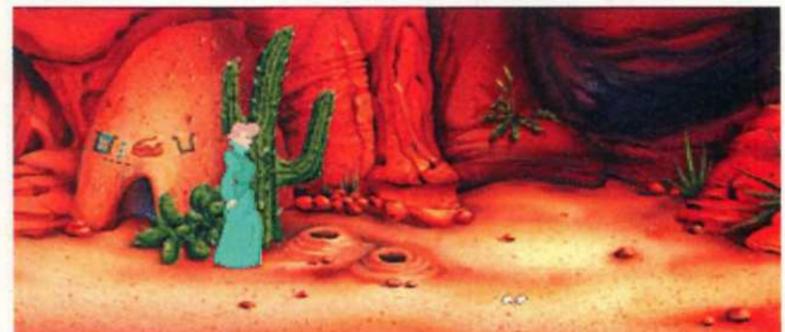
5. Laufe nach rechts und untersuche die mysteriösen Zeichnungen über der Höhlentür. Gehe nun zu dem Flaschenkürbis und nimm den Samen mit. Bewege dich nun weiter nach Osten.



6. Gehe zu der kleinen Tür, über welcher „Rare Curiosities“ steht. Von einem Jackalope wirst du hochgeworfen, und ein Wüstennebel hüllt dich auch noch ein. Gehe zu den zwei Löchern hinüber.



7. Setze das Jagdhorn an und blase damit den Nebel fort. Setze das Horn ebenfalls bei dem am weitesten östlich gelegenen Jackalopeloch ein. Der Jackalope sollte ein wenig von seinem Pelz verlieren, wenn er betäubt wird.



8. Stecke das Fell des Jackalopes (es hängt am Kaktus) und die Brille ein. Laufe nun zu der kleinen Tür und klopfe an.

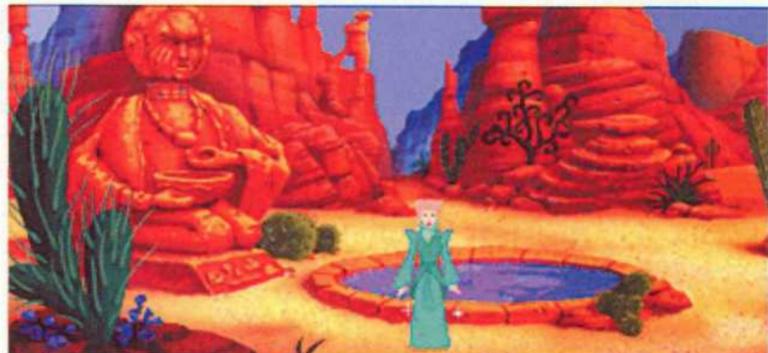


KING'S QUEST VII

Kapitel 1



9. Übergib der Känguruhratte die Brille, damit sie sieht, daß du kein Jackalope bist. Sie stimmt zu, mit dir zu handeln. Tausche also den Samen des Flaschenkürbisses gegen eine türkise Perle ein.



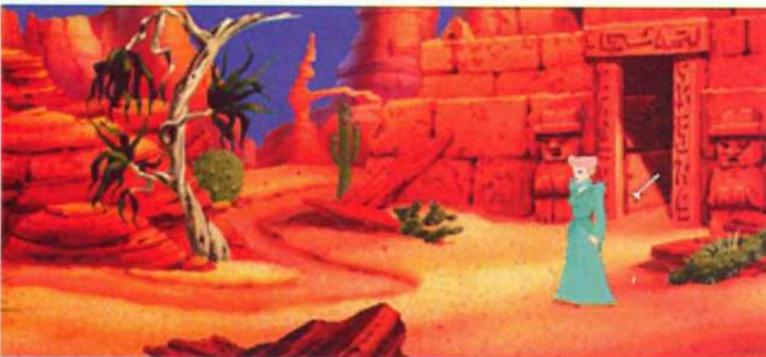
10. Nachdem du die Ratte verlassen hast, mußt du zwei Screens westlich und einen südlich gehen, bis du an ein Wasserbecken kommst. Nimm den Stock und die Salzkristalle vom Ufer mit. Aktiviere den Kopf der Statue, damit er sich herumdreht.



11. Untersuche den Kragen der Statue und reihe alle blauen Perlen auf, so daß sie sich alle in der dritten Reihe befinden. Bewege das rechte Handgelenk der Statue und leere damit das Becken, bevor du hineingehst.



12. Schaue auf die dir angebotene Schale und untersuche den leeren Teil der Schale. Plaziere die türkise Perle auf der freieren Stelle und nimm den türkisen Pfeil auf der rechten Seite der Schale mit. Verlasse den Pool.



13. Gehe nach Osten, bis du den Eingang zu einem Tempel entdeckt hast. Bastle dir eine Flagge aus dem Stück Petticoat und dem Stab, bevor du durch die Tür eintrittst.



14. Du bist noch nicht weit gekommen, da greift dich ein gewaltiger Skorpion an. Schwinde die Fahne, und der Skorpion verschwindet in der Wand. Wurf ein Auge auf die Statue und klicke auf das Icon in der Mitte.



15. Hebe die blaue Perle vom Boden auf und plaziere sie auf der linken Seite der Statue. Nimm die gelbe Perle und lege sie auf die andere Hand. Die rote Perle schließlich mußt du in dem Lichtstrahl ablegen, damit du den zweiten türkisen Pfeil nehmen kannst.



16. Laufe zurück in Richtung der „Rare Curiosities“-Tür, und du stellst fest, daß sie verschlossen ist. Mit dem Stock mußt du nun die dornige Birne vom Kaktus herunterschlagen. Nimm die beiden türkisen Pfeile und schieße sie oben in die Tür, um in den nächsten Level zu kommen.



KING'S QUEST VII

Kapitel 2



17. Du wurdest in das Schlafzimmer katapultiert. Verlasse es so rasch wie möglich wieder und wende dich in Richtung der Haupthalle. Nimm die aufziehbare Spielzeugratte und den Schild mit. (Beide Sachen befinden sich links neben dem Thron). Gehe nun in die Küche, die sich oben rechts neben der Halle befindet.



18. Nachdem du physisch aus der Küche entfernt wurdest, verlasse das Schlammbecken wieder und kehre zur Küche zurück. Lasse die Spielzeugratte auf dem Boden laufen. Der Koch macht dir nun den Weg frei.



19. Nimm die Schale aus dem unteren linken Regal in der Küche und benutze die Maschine, um die gebackenen Käfer einzusammeln. Verlasse die Küche, nachdem du diese beiden Gegenstände an dich genommen hast.



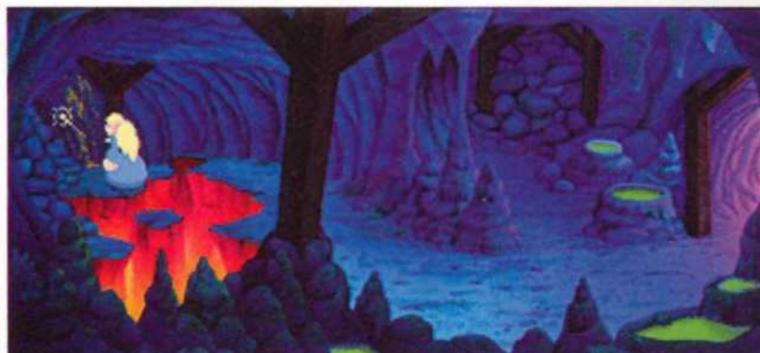
20. Gehe in die Schlammgruben und höre den Trollen zu, die über „schlafende Helfer“ sprechen. Nun kannst du die Schlamm-Minen wieder verlassen.



21. Um in die Werkstatt zu gelangen, mußt du durch die linke untere Tür gehen. Laufe in die untere Etage und nimm die Laterne von der hinteren Wand.



22. Schöpfe mit der Schale, die du aus der Küche mitgenommen hast, ein wenig von dem grünen Wasser am Eingang. Das Wasser ist die erste Zutat, die du benötigst, um wieder menschlich zu werden.



23. Gehe am Rand der Gletscherspalte entlang. Springe von der unteren Kante aus auf die Insel in der Mitte. Springe weiter und sammle den feuchten Schwefel, der an der Wand klebt ein. Verlasse nun diese Stelle.



24. Gehe hinüber zu der Schmiede und entzünde die Laterne, wenn das Feuer auflodert. Wirf den feuchten Schwefel in die Flammen, und der große Troll fällt in einen tiefen Schlaf.





KING'S QUEST VII

Kapitel 2



25. Nimm die Zange aus der Werkzeugkiste und benutze sie an der braunen Schachtel. Lege die braune Schachtel in den Wassereimer und hole dir den silbernen Löffel. Lege die Zange wieder zurück in die Werkzeugkiste und verlasse die Werkstatt.



26. Bewege dich durch die Höhle nach unten rechts in die Halle und mache dich bereit, über die Brücke zu verschwinden. Untersuche den Schild und entferne den Stachel. Untersuche nun den Karren und plaziere den Schild an der leeren Achse.



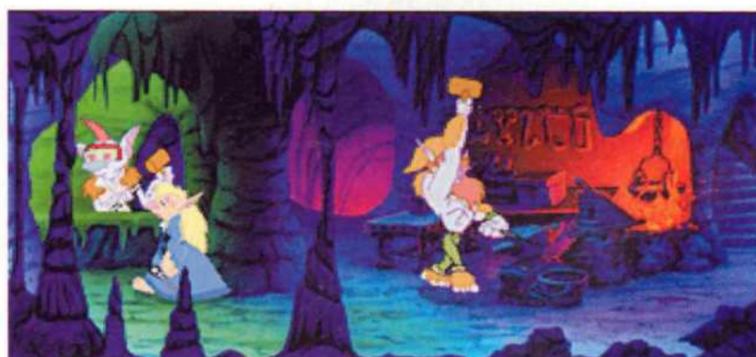
27. Benutze den Schild als neuen Reifen und räume dir mit dem Karren den großen Troll aus dem Weg. Jetzt kannst du die Brücke, die zu den anderen Höhlen führt, überqueren.



28. Folge dem Weg nach rechts, bis du zu der Drachenhöhle kommst. Rede mit dem Drachen, er erzählt dir, daß er seinen Feueratem verloren hat.



29. Mit deiner Laterne kannst du den Drachen wieder „entzünden“, er kann dann wieder Feuer speien. Als Belohnung bekommst du den großen Edelstein aus dem Schatz des Drachen. Verlasse die Höhlen und gehe zur Werkstatt zurück.



30. Gib dem Juweliertroll deinen Stein. Er händigt dir dafür einen Hammer und einen Meißel aus. Laufe nun schnell wieder in das Drachenversteck und nimm dort eine seiner Schuppen. Beeile dich und nimm den Hammer und den Meißel zu Hilfe.



31. Gehe in die Haupthalle zurück und übergib der Trollin zuerst die Schale, dann den Silberlöffel, die gebackenen Käfer und die Drachenschuppe. Du wirst gefangen-genommen und in das Schlafzimmer geworfen. Stelle unter dem Bild den Fußschemel, den Stuhl und die Bank übereinander, und du kannst entkommen.



32. Setze die Drachenkröte auf Mathilde an, damit du das Zauberseil bekommst. Versuche, den Ort in Richtung der Drachenhöhle zu verlassen. Setze die Spielzeugratte gegen Malicia ein und laufe zum Fahrstuhl. Mit dem Seil und dem Fahrstuhl kannst du das zweite Kapitel nun verlassen.



KING'S QUEST VII

Kapitel 3



33. Setze das Monster mit der stacheligen Birne außer Gefecht. Warte, bis es in der seitlichen Höhle verschwindet. Gehe nun einen Screen nach Nordwesten und dann einen nach Westen.



34. Rede auf den Hirsch ein, bis er dir von Lord Feldspar erzählt. Lasse ihn nun in Ruhe und laufe dann westlich und anschließend nördlich, bis zu dem schlammigen Strom.



35. Springe über die Felsen auf die andere Seite des Flusses. Untersuche die Spinnenwebe und wirf den Korb nach der Spinne. Befreie den Vogel aus dem Spinnennetz und laufe zur Stadtmauer.



36. Gehe durch die kleine Tür rechts der Stadtbrücke und frisiere den Duke mit deinem goldenen Kamm, wenn er auf dich zurent.



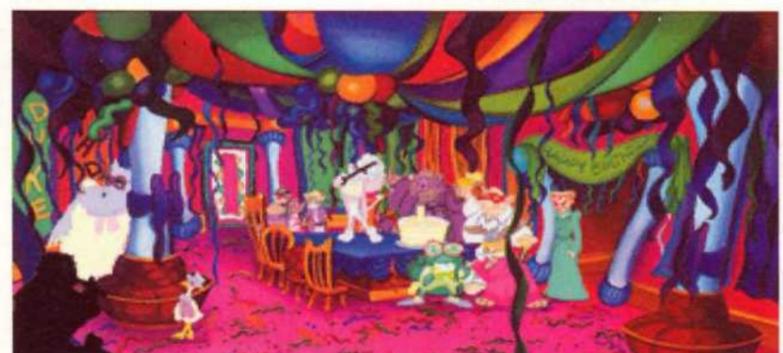
37. In dem China-Shop mußt du mit Fernando über seinen verlorenen Schatz sprechen. Betrachte dir den Vogelkäfig genau und du stellst fest, daß der „Schatz“ gestohlen wurde. Verlasse das Geschäft und wende dich östlich.



38. Stülpe eine Decke über den Vogelkäfig und öffne die Tür. Untersuche den Vogelsitz im Käfig, nimm den Vogel und bringe ihn zum China-Shop zurück.



39. Nun kannst du Fernando seinen „Schatz“ zurückgeben. Zum Dank händigt er dir eine Chinamaske aus. Verlasse den Shop und laufe zum Eingang der Stadthalle.

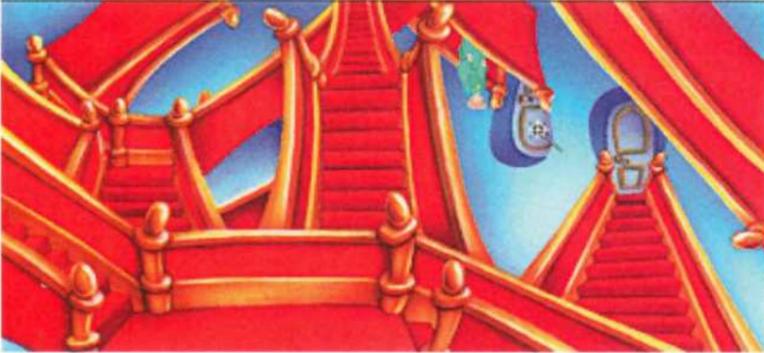


40. Setze die Maske auf, bevor du an die Tür klopfst. Der Wächter läßt dich eintreten und du kannst an der Party teilnehmen. Verlasse den Partyraum wieder durch die von einem Vorhang bedeckte Tür im Hintergrund.



KING'S QUEST VII

Kapitel 3



41. Laufe nach links zu der Treppe und diese dann hinunter. Du stehst nun vor der rechten Tür. Klopfe zweimal und betritt die Damentoilette.



42. Verlasse den Raum, indem du den dritten Spiegel (von der Tür aus gesehen) untersuchst. Du wirst von dort aus automatisch in den Büroraum nach oben transportiert.



43. Öffne die Schublade an der Seite des Tisches und nimm die magische Statuette. Verlasse das Büro und gehe die Stufen wieder hinab und erneut zur Party. Wenn du den richtigen Weg eingeschlagen hast, bekommst du, ohne etwas zu tun, die Maske wieder aufgesetzt.



44. Verlasse nun die Stadthalle und gehe vom Teich in der Stadtmitte aus gesehen nach Osten. Warte, bis die Ente anfängt zu schreien und die Drossel ihr Nest verläßt. Sammle den hölzernen Nickel ein.



45. Erprobe den Salzkristall an dir selbst und gehe in den Scherzartikelladen. Tausche dort bei Ersatz the Turtle die Chinamaske gegen das Gummihuhn ein. Ebenfalls solltest du mit dem hölzernen Nickel ein Buch bezahlen.



46. Wandere nun den gesamten Weg durch das Land zurück, bis du wieder in der Wüste angekommen bist. Gehe nun erneut durch die Rare Curiosities-Tür und übergib der Känguruhratte dein Buch. Diese schenkt dir dafür eine Krücke.



47. Laufe in die Wälder zurück und wende dich der Stadt zu. Untersuche die Blumen in dem Wald auf der linken Seite des Bildschirms. Begieße die Blumen mit Nektar aus dem Tontopf.



48. Kehre zu Falderal zurück. Schiebe mit der Krücke den Käse aus der Mitte des Teichs in deine Reichweite und nimm den Mond. Dieser Mond nun bringt dich zum Ende des dritten Teils von King's Quest VII.

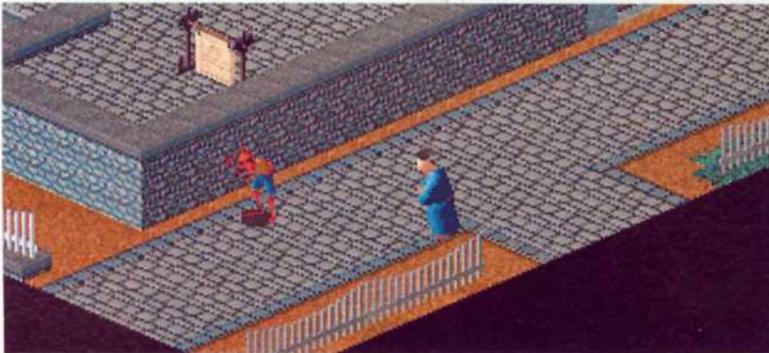
LITTLE BIG ADVENTURE

Falls ihr glaubt, wir lassen euch am Eingang des Tempels von Bu alleine stehen, habt ihr euch getäuscht. Ihr habt weiterhin unsere Unterstützung, bis auch das große Finale des „Kleinen Großen Abenteurers“ gemeistert ist.

Player's Guide



1. Sofort wenn du den Tempel verlassen hast, mußt du zu deinem Haus in Citadel Island zurückkehren. Gehe an dem Brückenkahn entlang und springe zu der geheimen Höhle hinüber. Du kannst nun die Schriftzeichen an der Höhlenwand lesen.



3. Er erzählt dir von dem Log des Piraten, der im Bazaar zum Verkauf steht. Unterhalte dich mit dem Besitzer des Bazaars und du erfährst, wo sich der Log befindet. Gehe hinter die Bibliothek und rede mit dem Elefanten, der dir von LeBorgnes Schatz erzählt.



5. Bei deiner Ankunft solltest du nach dem reisenden Verkäufer suchen. Du mußt dreißig Kashes einsammeln, bevor du ihm einen Föhn abkaufst. Nimm den Haartrockner mit zu dem Gebäude mit dem Loch (links des Docks).



7. Nachdem du mit dem Häschen in dem Gebäude gesprochen hast, solltest du zur Festung auf Principal Island zurückkehren. In der Zelle an der rechten Seite des Gemäuers wird der Bruder des Rabbi-Bunnys gefangengehalten.



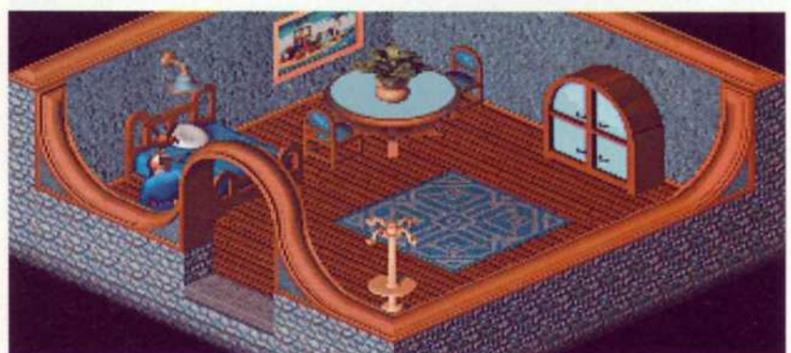
2. Nachdem du dich über LeBorgne den Piraten informiert hast, kannst du die Höhle verlassen und zu den Docks von Principal Island zurückgehen. Wenn du wieder im Hafen bist, gehe nach Oldburg und rede mit dem Hasen in der Ecke.



4. Gehe wieder zum Port Belooga zurück. Unterhalte dich mit dem grünen Speroiden. Er bietet dir einen Katamaran für 200 Kashes an. Kaufe das Boot und setze Segel in Richtung Proxima.



6. Der Professor bietet dir zehn Kashes an, damit du sein Proto-Pack testen kannst. Nimm das Pack und laufe zum benachbarten Gebäude mit dem Schloß an der Tür. Bekämpfe den Grobo-Clone und nimm ihm den Schlüssel ab.



8. Gehe nach Proxima Island zurück und sprich erneut mit dem Rabbi-Bunny. Wenn du ihm von seinem Bruder berichtest, bekommst du zur Belohnung eine rote Eintrittskarte. Verlasse das Gebäude und gehe auf das Museum zu.

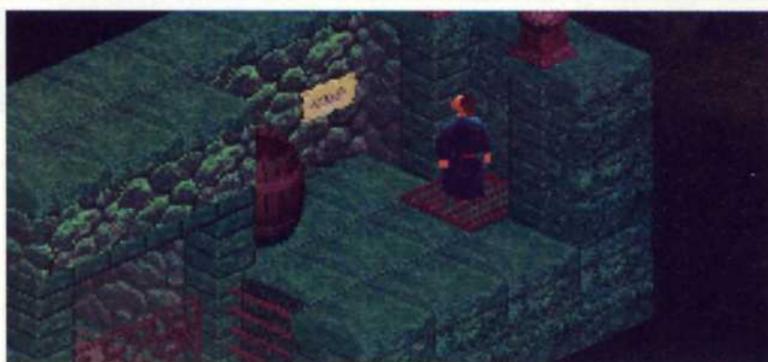


LITTLE BIG ADVENTURE

Player's Guide



9. Benutze die Eintrittskarte, um durch die Tür mit dem roten Zugangspunkt zu kommen. Gehe die Stufen hinauf und bearbeite den Rost, bevor du weiter in das Museum hineinläufst. Du befindest dich nun im Abwassersystem.



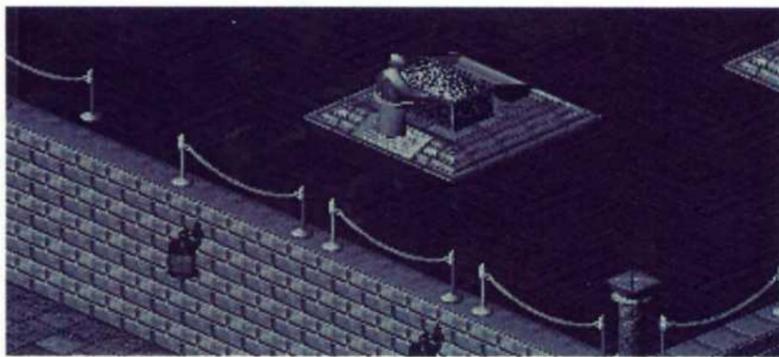
10. Mache dich mit dem System der Abwasserkanäle vertraut und klettere den Rost hinauf. Nimm den ersten möglichen Ausgang, um in den Gefängnisblock zu gelangen. Vernichte zuerst den Wächter, bevor du dich anderen Dingen zuwendest.



11. Sprich nun mit dem Grobo und informiere dich über das Alarmsystem im Museum. Drücke den Knopf und kehre dann durch die Geheimtür in die Kanäle zurück.



12. Wieder in das Museum zurückgekehrt, solltest du nun die Treppe hochrennen. Aktiviere das Proto-Pack und fliege über den Holzboden. Auf den Betonblöcken kannst du sicher stehen und von dort aus die Piratenflagge nehmen.



13. Mit dem Proto-Pack gelangst du die Stufen weiter nach oben. Sobald du einen Roboter siehst, solltest du auf einem der Displays landen. Verhalte dich extrem ruhig, wenn du versuchst, den Schlüssel aus der Schatzkiste zu stehlen.



14. Verlasse die Insel so schnell wie möglich und segle zu deinem Haus in Citadel Island zurück. Gehe zu der geheimen Höhle und öffne die Tür. Nimm das Horn und das Medaillon. Nun mußt du das Plakat an der Wand lesen.



15. Gehe zu deinem Katamaran zurück und befestige die Piratenflagge. Klettere an Bord und setze Segel gen Rebellion Island. Die Rebellen lassen dich Anker werfen, da du sie mit der Flagge getäuscht hast.



16. Laufe in Richtung des Grabens, der sich südlich vom Hafen aus gesehen befindet. Springe hinein und rede mit dem Kommandeur. Er schickt dich in das Camp der Rebellen. Springe aus dem Graben heraus und klettere in den Buggy.



LITTLE BIG ADVENTURE

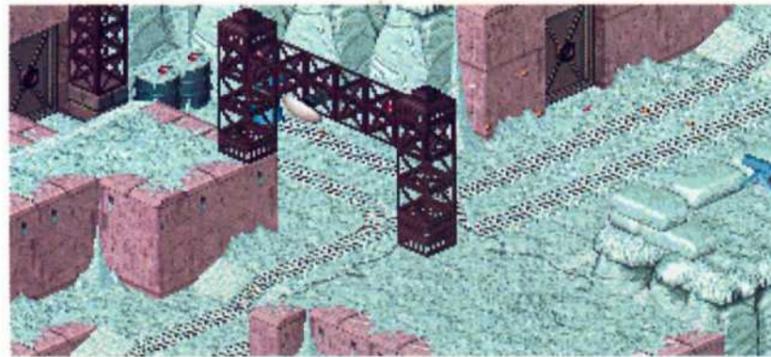
Player's Guide



17. Nachdem du mit dem Anführer der Basis geredet hast (er befindet sich neben der Zielvorrichtung), mußt du auftanken. Wende dich nun wieder dem Hafen zu. Gehe an Bord des Schiffes in den Hangar.



18. Wenn du den Strand erreicht hast, solltest du den Weg auf den Dächern der Bunker fortsetzen. Wirf deinen magischen Ball auf den Transmitter, bevor du den Bildschirm verläßt.



19. Kämpfe dir deinen Weg durch die Schlacht frei, bis du einen Panzer, der neben einem Bunker parkt, siehst. Dein Partner sollte an dieser Stelle ein paar Granaten abwerfen, um das Fahrzeug zu „entmannen“. Anschließend könnt ihr zur Festung fahren.



20. Die Roboter in der Festung kannst du am besten bekämpfen, wenn du auf halber Höhe der Treppe stehst. Wenn die Roboter dich verfolgen, renne die Treppe hinunter, sodaß sie sich umdrehen müssen.



21. Nach der Festung wartet ein neues Abenteuer. Einige Höhlen müssen nun erforscht und gesäubert werden. Vernichte den roten Grobo-Clone, um an den Schlüssel für den Käfig des Colonels zu kommen.



22. Folge dem Korridor bis zum Ende, nachdem du den Colonel befreit hast. Gehe nun durch die Geheimtür am Ende, und du findest dich in einer winterlichen eiskalten Landschaft wieder.



23. Nachdem du ein wenig Snowboard gefahren bist, gehe nach Osten, wo du das Rabbi-Hasendorf findest. Töte einen der Mutanten mit deinem magischen Ball. Jetzt kannst du dich ungestört mit den Häschen unterhalten.



24. Laufe auf den Kochtopf zu, und ein neuer Hase erscheint. Rede mit ihr und folge ihr dann zu der Lichtung. Wenn du ein wenig wartest, gräbt dir die Hasenlady einen Tunnel.



LITTLE BIG ADVENTURE

Player's Guide



25. Sobald du aus der Passage herausgekommen bist, gehe nach Osten. Du findest eine Tür, die von einem Grobo-Clone bewacht wird. Töte ihn und betritt das Transporter-Gebäude. Sprich zuerst mit dem Grobo, bevor du in den Transporter einsteigst.



26. Gehe die Stufen hinauf und bekämpfe den Wächter, bevor er den Knopf drücken kann. Folge dem Korridor, bis du zu einem Raum kommst, in welchem es von Mutanten, die an Tischen sitzen, wimmelt. Gib jedem von ihnen einen Fausthieb, um sie zu zerstören.



27. Sind die Mutanten unschädlich gemacht, mußt du dem Korridor neben der Grube folgen. Wirf deinen Ball in die Grube und zerquetsche die zwei Eier. Der Bildschirm flammt nun rot auf.



28. Nimm den letzten Ausgang vom Eßzimmer aus gesehen und begib dich zu den drei Hebeln im Kontrollraum. Drücke die Hebel in die oberste Position (natürlich erst nachdem der Wächter besiegt wurde) und lasse dich danach neben die Riesenkrabbe herunterfallen.



29. Wieder im Rabbi-Bunnydorf angelangt, solltest du in den Geheimtunnel hüpfen und der Ebene in südlicher Richtung folgen. Springe hinunter und laufe nach Westen zu deinem Katamaran.



30. Fahre mit deinem Schiff zu der White-Leaf-Wüste zurück und erbrich das Siegel in der Wüste mit Gawleys Horn. Springe über die Lücke und folge dem Labyrinth bis zu der Elfe in der Mitte. Diese gibt dir eine blaue Karte.



31. Kehre ein weiteres Mal zu deinem Boot zurück und segle zur Proxima-Insel. Der Buggy und das Motorrad bringen dich in den Osten der Stadt. Bei den zwei Steinen angelangt, bläst du vor dem finsternen Stein in dein Horn, und du bekommst eine Flöte.



32. Bis zum Hasendorf ist es nun eine lange Reise. Wenn du endlich wieder dort angekommen bist, mußt du zur heiligen Karotte gehen. Laufe nach Westen und verschaffe dir freie Bahn, indem du die Soldaten aus dem Weg räumst. Benutze die blaue Karte am Eintrittspunkt, um zu dem See zu kommen.



LITTLE BIG ADVENTURE

Player's Guide



33. Spiele die Flöte vor dem See, so daß er aufbricht. Fülle deine Wasserflasche und kehre zum Luftkissenboot zurück. Setze Segel in Richtung Tippet-Insel. Durchquere die Stadt und suche nach dem Häschen mit den kalten Lichtern. Unterhalte dich mit ihm über die zwei Fabriken.



34. Nimm dem Fischer den Schlüssel ab und begib dich in den zweiten Abschnitt der Stadt. Schlage einen der beiden Türsteher k.o. und gehe in den Club hinein. Rede mit dem Rabbi-Bunny auf der Bühne.



35. Verlasse Tippet Island und setze deine Reise zur White-Leaf-Wüste fort. Rede mit dem Hasen und gib ihm die Flöte. Er gibt dir als Ausgleich eine E-Gitarre.



36. Bringe dem Rockstar im Club die Gitarre und rede danach mit dem Barman. Er öffnet einen Durchgang für dich. Auf diesem Wege kommst du durch die Berge.



37. Fliege zur Festungsinsel und rede mit den Rabbi-Bunnies. Fliege dann zurück nach Tippet-Island und gib dem Grobo-Clone an den Docks 50 Kashes für einige Geheimpläne. Segle nun auf dem schnellsten Weg zurück nach Principal Island.



38. Brich in die Festung ein, indem du die rote und die blaue Karte verwendest, und gehe hinunter in den Kraftraum. Befreie die zwei Gefangenen und öffne den Safe (Funrock wird dich nicht angreifen). Setze nun die Segel, um nach Citadel zurückzufahren.



39. Nimm den Paß des Architekten, der neben deinem Haus wohnt, in Empfang und mache dich erneut auf die Reise, diesmal nach Brundle Island. Schleiche dich ins Zentrum und laufe zu den Teleportern. Zerstöre sie, indem du ihnen Tritte versetzt.

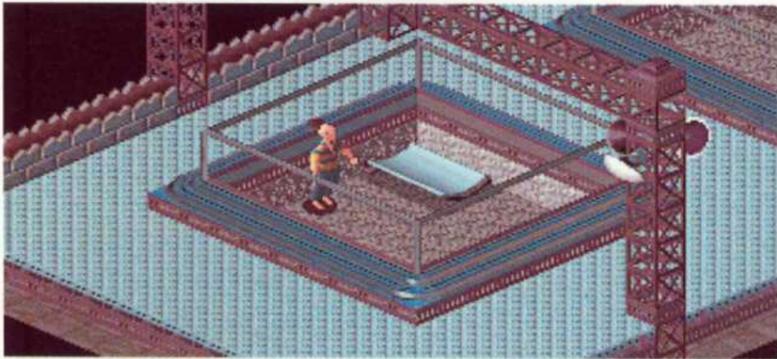


40. Wandere in den Wald hinein und bekämpfe die drei Wächter und den Panzer außerhalb der Festung. Der Hase gräbt nun ein Loch für dich. Renne zu dem Käfig und befreie nun Zoe.



LITTLE BIG ADVENTURE

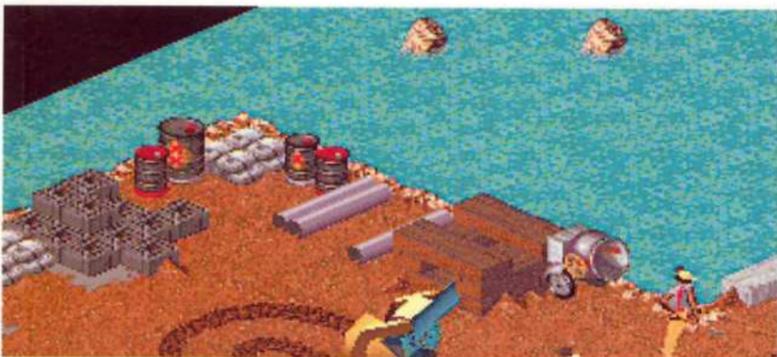
Player's Guide



41. Du befindest dich nun in einer Zelle, die derjenigen am Anfang des Spiels ähnelt. Befreie dich auf die gleiche Weise und mache dich bereit, den Zoe-Clone zu bekämpfen.



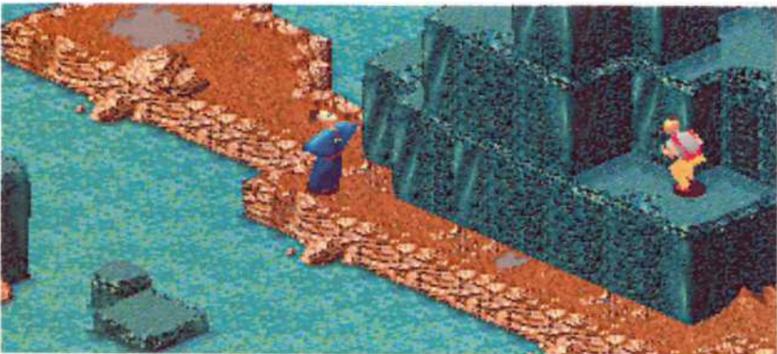
42. Wenn du dem Korridor folgst, findest du dich in einem Cloning-Raum wieder. Gehe zu dem „S“-Symbol an der Wand und blase in dein Horn. Gehe nun durch die Wand zu dem Stein.



43. Nachdem du die Schrift auf dem Stein gelesen hast, gieße Wasser darüber, und du wirst zur Baustelle gebracht. Erledige den ersten Wächter und nimm den Schlüssel. Gehe den Weg zurück und rede nun mit dem grünen Grobo.



44. Der grüne Grobo gibt dir eine Reihe von Schlüsseln für den Bulldozer. Gehe zur Baustelle zurück, bis du die Maschine, die außer Betrieb ist, findest. Jetzt ist der Weg über die Steine in westlicher Richtung frei.



45. Setze den Weg nach oben bis ans Ende der Baustelle fort. Nimm den Schlüssel für das Tor zu der Well of Sendell. Gehe durch das Tor und klettere den Stein an der östlichen Seite hinauf.



46. Oben angelangt, findest du Zoe und Dr. Funfrock. Tausche deinen Orb gegen den Säbel von Dr. Funfrock ein und greife ihn damit an. Schubse ihn über die Kante der Plattform und unterhalte dich dann mit Zoe.



47. Laufe zu dem Siegel hinter Zoe und trompete erneut in dein Horn. Du findest dich neben einer Anzahl von Türen wieder. In der südlichen Ecke des Raums findest du einen Kristallball. Dieser läßt dich die Ausschnitte des gesamten Spiels sehen.



48. Um das Spiel zu beenden, mußt du auf die Türen zulaufen. Dr. Funfrock taucht wieder auf. Bezwing ihn mit deinem Säbel und erkämpfe dir damit den Thron.



In diesem Monat stellen wir euch den ersten Lösungsteil zu dem superben Plattformspiel Pitfall für den Mega Drive vor.

Jungle of Ceiba



1. Nachdem du die Schlange mit deiner Peitsche bezwungen hast, kommst du zur ersten Grube. Wenn sich der Abgrund geschlossen hat, kannst du hochspringen, um die Schleuder aus den Kletterpflanzen herauszupeitschen.



2. Bei allen Gruben im Boden dieses Levels warten Schlangen jeweils auf der anderen Seite. Warte, bis sich die Gruben schließen, bevor du losrennst und die Schlangen mit deiner Peitsche bearbeitest. Wenn sich die Abgründe wieder öffnen, mußt du hochhüpfen.



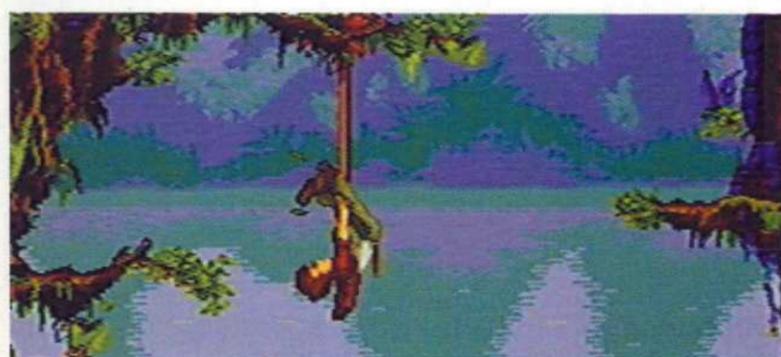
3. Wenn du den Baumstamm erreichst, mußt du umkehren und den gleichen Weg zurückrennen. Springe hoch und nach rechts und nimm das Herz als Extraleben. Nimm die Steinschleuder und bearbeite die ankommenden Affen.



4. Springe die Kante herunter und sammle den explodierenden Felsen ein. Dieser ist extrem hilfreich, wenn du den Endlevelgegner bekämpfst.



5. Klettere nach oben zu der ersten der Mayastatuen. Sie dienen als Neustartpunkte und zeigen dir ebenfalls den richtigen Weg zum Levelausgang.



6. Springe hoch zu der herunterhängenden Rebe, wenn du ganz links in der Mitte angekommen bist. Wenn du den höchsten Punkt erreicht hast, lasse wieder los. Du wirst nun zu einer höheren Rebe geschleudert.



7. Springe von der auf halbem Wege fixierten Kletterpflanze auf die schwingende Rebe. Scrolle den Bildschirm etwas nach rechts, und du siehst, wann die Ranke auf dich zuschwingt.



8. Sobald der Jaguar in deine Richtung rennt, springe über ihn und wirf den explodierenden Felsen. Wenn sich der Jaguar allerdings unter den Baumstämmen versteckt, kannst du ihm nichts anhaben.



PITFALL

Xibalba Falls



1. Während du vor dem Wasserfall springst, solltest du auf das Geräusch eines schlagenden Herzens hören. Lasse dich bei der am weitesten rechts gelegenen Kante herunterfallen und nimm das Extraleben mit.



2. Springe hoch und an den herunterhängenden Ranken nach rechts. Wenn du dich von der zweiten Rebe fallenläßt, solltest du dich schnell nach rechts bewegen, um den Bonus zu holen.



3. Um die Affen auf den Leisten zu besiegen, springst du von der unteren Plattform hoch und nimmst die Peitsche, wenn sie den Rand erreichen.



4. Nachdem die Affen besiegt sind, mußt du zu den Ranken oben an der Decke springen. Das Insekt auf deinem Weg mußt du mit deiner Peitsche erledigen.



5. Wenn du nicht schnell genug bist, verschwinden die Plattformen wieder. Bleibe auf dem Sprung, bis du dich wieder auf stabilem Boden befindest.



6. Hüpf nach links und nach oben zu den einstürzenden Plattformen. Vernichte die beiden Affen mit der Steinschleuder. Klettere an der befestigten Rebe hinauf und nimm das Herz, um deine Gesundheit zu stabilisieren.



7. Um das Goldstück neben dem starken Wasserfall zu bekommen, mußt du links nach unten fallen und während des Sturzes nach rechts ziehen. Das ist ein wenig riskant, falls du es nicht schaffst, mußt du neu beginnen.



8. Diesen Level kannst du auf zwei Arten bezwingen. Am besten du benutzt rechts die Kletterpflanzen. Auf diese Weise wirst du zu einer Hängebrücke getrieben, die mit Boni bepackt ist.



PITFALL

Tazamul Mines



1. Schiebe das Minenfahrzeug am Start soweit wie möglich voran und springe dann darauf, um an das befestigte Seil zu gelangen. Springe zu dem Abgott auf der anderen Seite der Bergschlucht hinüber.



2. Springe auf das zweite Minenfahrzeug und fahre soweit es geht. Du kannst während der Fahrt nichts tun. Bleibe also sitzen und warte. Du mußt auf deinem Weg nach unten ein paar Schläge einstecken.



3. Folge den Schienen, bis du zu einem Faß und einem mysteriösen gekrümmten Objekt gelangst. Peitsche das Faß und löse die Explosion aus. Laufe in den Bogen hinein, und du betrittst das erste Loltun Vault (Gewölbe).



4. Folge den Gleisen nach links, wenn du die Höhle verlassen hast. Die Schienen teilen sich, du mußt umkehren und eine höhergelegene Route wählen. Springe nach einer Weile zu dem befestigten Seil.



5. Ein Spinnennetz versperrt die Tür. Stelle dich daneben und zerstöre das Netz mit der Peitsche. Nun kommst du in die nächste Minensektion.



6. Folge dem heimtückischen Schienenstrang und hüpfе zu dem Herz auf der anderen Seite (dies erfordert gefühlvolle Bewegungen). Bewege dich weiter und krieche dann unter die kleine Lücke in der Wand.



7. Gehe zurück zum Seil über den Gleisen und klettere hinauf. Laufe nach links und springe auf die Kohlenlore. Wende dich am Ende der Strecke nach links und suche den Hebel, der den Ausgang betätigt.



8. Springe nach links und bewege dich kontinuierlich zwischen den Karren am Ende des Levels vorbei. Wenn du getroffen wirst, verlierst du deinen Rhythmus. Bleibe ruhig und übe die Sprünge zuerst ein paarmal.



PITFALL

Lost City Of Copan



1. Den Eingang zu dem Atari 2600 Level findest du hinter dem unangenehm aussehenden Skorpion. Springe auf diese Kante, um zu der Geheimgtür zu kommen.



2. Warte, bis die Zungen aus den Wandschnitzereien heraushängen. Nun kannst du auf sie hüpfen und weiter nach oben zu den höheren Plattformen gelangen. Versuche zuerst jedoch, alle Feinde zu vernichten.



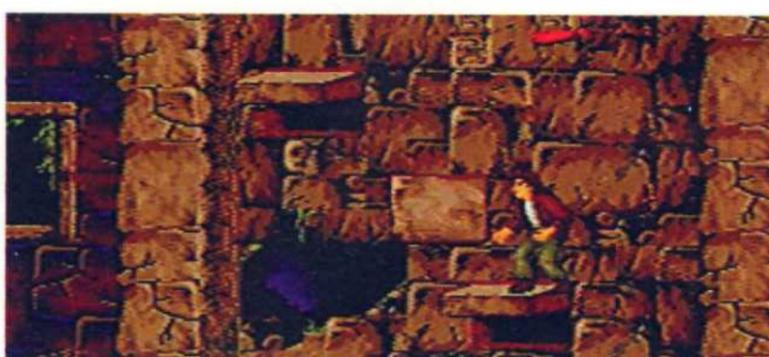
3. Weitere Schnitzereien erwachen zum Leben und bewerfen dich mit scharfen Sachen. Stelle dich direkt neben sie und zerschmettere sie mit ein paar Peitschenschlägen, bevor du dich wichtigeren Dingen zuwendest.



4. Die Skelette wachsen, wenn du neben ihren Köpfen stehst. Krieche nach unten und bearbeite sie mit der Peitsche, bis sowohl der Kopf als auch die Gebeine vernichtet sind.



5. Oben im Level angekommen, machst du ein kleines Loch in der rechten Wand aus. Krieche auf dem Bauch hindurch, und du findest einen Raum voll mit nützlichen Gegenständen.



6. Lasse dich neben dem Geheimraum in die Grube fallen und bewege dich auf den beweglichen Plattformen nach unten. Nimm auf jeden Fall das Herz mit, bevor du den Raum verläßt. Du brauchst es für das Skelett.



7. Die „lebenden“ Wandschnitzereien erschweren dir den Weg über die Teergruben. Setze deine Steinschleuder schnell und gezielt gegen diesen unangenehmen „Gegner“ ein.



8. Drücke den Hebel, bevor du zum Ende des Levels gehst. Setze die Schlangen ebenfalls schachtmatt, dann kannst du sie als Seile verwenden.



PITFALL

Copan Temple



1. Krieche nach unten und peitsche die beiden Urnen aus dem Weg. Der Mayankrieger bringt dir ein Extraleben, wenn du ihn besiegst. Du mußt ihn mit einem einzelnen explodierenden Felsen treffen.



2. Die Spinnenweben werfen dich zurück, wenn du dagegenfliegst. Darüber hinaus können sie dich auch noch in Flammen setzen. Sei also wachsam und vorsichtig.



3. Über die Teergruben zu hüpfen, ist kein leichtes Unterfangen. Gott sei dank gibt es am Start dieses Stages einen Neustartpunkt. Wenn du die Gruben überwunden hast, mußt du nach oben und nach links.



4. Springe hoch und peitsche auf die Vase oben links, um ein Extraleben zu bekommen. Lasse dich nun wieder nach unten zu dem Neustartpunkt fallen und springe erneut über die Teerflecken.



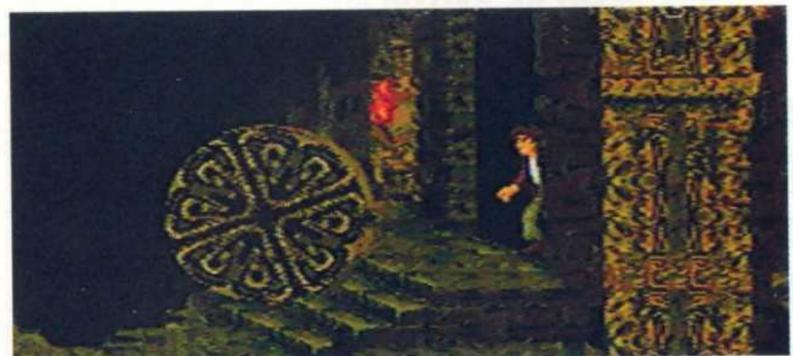
5. Hier mußt du deine Bewegungen gut timen. Schwinge von der Decke herab und versuche, durch kluge Manöver den Flammenattacken zu entgehen. Die letzten Jets mußt du in einem Zug überwinden.



6. Auch hier bei den schwingenden Feuerbällen ist dein gutes Zeitgefühl gefragt. Renne nach links und suche die Geheimtür. Zwischen den doppelten Bällen kannst du kurz stoppen, wenn du schnell genug bist.



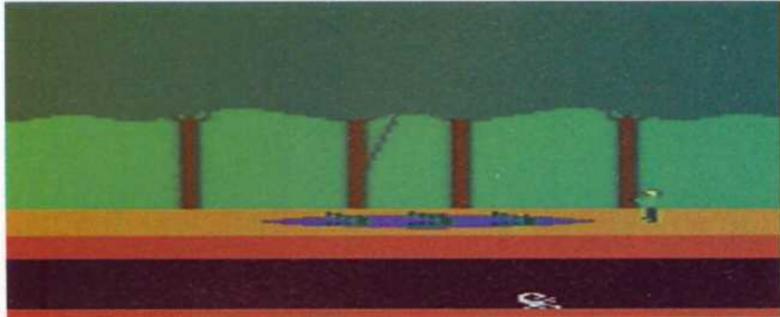
7. Nochmals versperrt dir ein Spinnennetz die Sicht. Setze deine Peitsche ein paarmal gezielt ein, bevor du dich dem Levelende zuwendest.



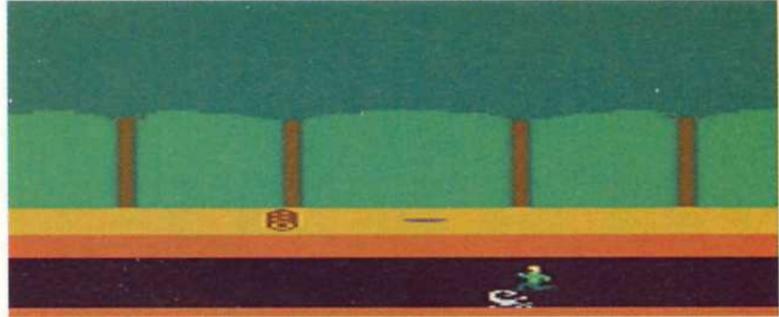
8. Das riesige Mayan-Kalenderrad ist sehr schwer zu beherrschen. Sofort wenn du den Hebel betätigt hast, der den Raum mit dem Rad öffnet, mußt du nach links rennen und von der höchsten linken Stufe her springen.

PITFALL

The Atari 2600 levels



1. Es gibt zwei kleine Kniffe, die diesen Level einfacher machen. Renne am Start zuerst nach links anstatt nach rechts. Auf diesem Wege läufst du in die gleiche Richtung wie die Fässer und nicht gegen sie.



2. Zweitens solltest du so viele Screens wie möglich unterirdisch absolvieren. Jeder Screen, den du unter der Erde bezwingst, ist gleichzusetzen mit mindestens drei Screens überirdisch.

The Loltun Secret Vault

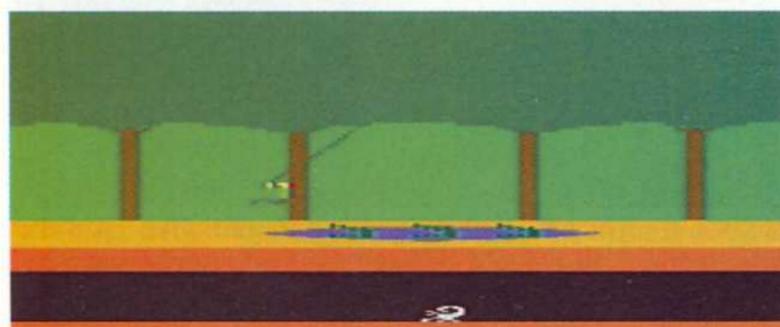


1. Es gibt drei Gewölbe, die von verschiedenen Punkten des Spiels aus betreten werden können. Immer wenn du den Code erfolgreich kopiert hast, wird ein weiterer zur Reihenfolge hinzuaddiert. Kopiere die Folge, wenn sie neun Noten lang ist.



2. Am besten öffnest du das Gebäude, indem du die Nummern der Reihenfolge nach notierst, wie sie passieren. (Ein Freund ist hier hilfreich). Gemessen am Erfolg lohnt sich der Aufwand.

Cheats and Codes



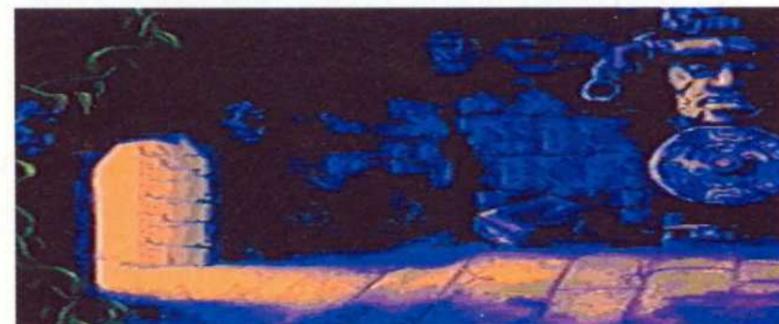
1. Um direkt in die Atari 2600 Version von Pitfall zu kommen, mußt du warten, bis der Titelbildschirm erscheint. Drücke dann auf dem Kontrollpad 1: Unten, A 26 mal und wieder Unten.



2. Um in den Loltun Secret Vault-Bildschirm zu kommen, drücke auf dem Titelbildschirm: B, A, Unten, C, Rechts, A, B.



3. Um das Spiel mit neun Leben zu starten, drücke auf dem Titelbildschirm: Rechts, A, Unten, B, Rechts, A, B, Oben, Unten.



4. Um das Spiel mit jeweils 99 der kraftvollen Waffen zu starten, drücke auf dem Titelbildschirm: A, B, Oben, C, A, C, A.

Fortsetzung folgt...



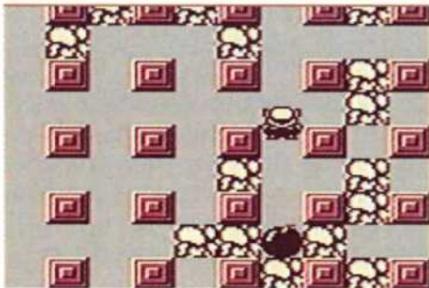


WARIO BLAST

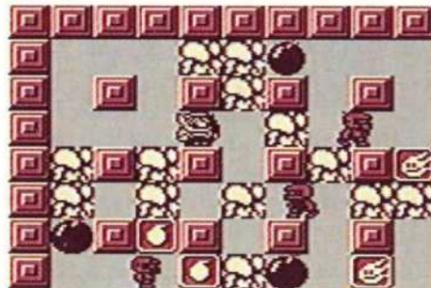


Auf den Spuren von Bomberman für das Super Nintendo ist nun die Zeit gekommen, den Game Boy mit der Anwesenheit von Wario zu erfreuen. Die Lösung beinhaltet alle Informationen, die du benötigst, um den Endgegner zu besiegen und die acht Zonen zu bewältigen.

Normal Zone



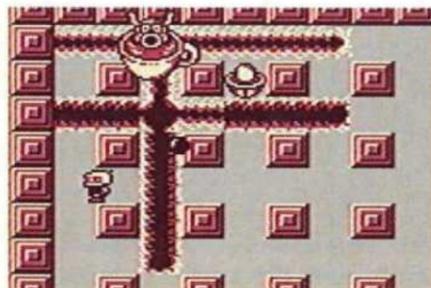
Am Anfang hast du nur die schwachen Bomben zur Verfügung. Platziere sie in Kontakt zu drei Blöcken.



Zerstöre im ersten Level die Blöcke in deinem direkten Umfeld und lasse die Madbomber nicht herein. Auf diesem Weg kannst du die normalen Gegenstände einsammeln und deine Bomben aufpowern.

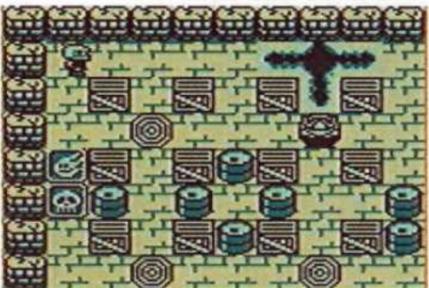


Du mußt dich gegen alle Bosse bis auf einen verteidigen und schnell herumrennen, um die ganzen Power-Ups einsammeln. Die Normal-Items mußt du bekommen, bevor sie der Boss kriegt. Andernfalls behältst du nur die schwachen Bomben.



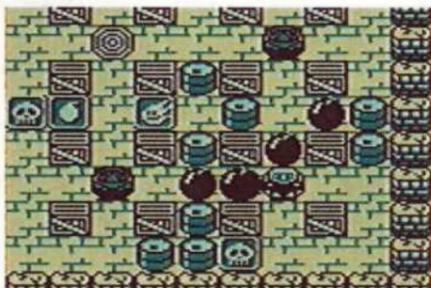
Um den ersten Boss zu vernichten, mußt du Bomben unter ihm explodieren lassen und die Projektile abwehren, die auf dich abgeschossen werden. Um den Level abzuschließen, müssen drei Bomben unter dem Boss gesprengt werden. Am besten du rennst eine der äußeren Reihen hinunter und schmeißt die Bomben in jede Lücke, bis du um die Ecke kommst. Auf diese Weise hast du die meisten Reihen abgedeckt.

Warp Zone



Wenn du den ersten Boss besiegt hast, bist du jetzt in der Lage, die Bomben ebenfalls zu treten. Wirf eine Bombe und trete sie eine freie Strecke entlang, bis sie ein Hindernis erreicht. Lerne, wie lange eine Bombe braucht, um zu

explodieren, und schieße sie dann so ab, daß sie in dem Moment explodiert, wenn das Ziel erreicht wurde. Du kannst auch versuchen, den Feind mit der Bombe zu blockieren, wenn sie einen Madbomber passiert.



hast, verlasse das Gebiet auf dem gleichen Weg, auf dem du hereingekommen bist.



Der zweite Boss benötigt drei Treffer, um besiegt zu sein. Du kannst ihn aber nur verletzen, wenn er seine Waffe nach dir wirft. Lasse eine der Bomben an einer Ecke in der Nähe des Gegners fallen. Wenn sein

Schuß abgefeuert wurde, renne aus der Gefahrenzone. Wiederhole dies noch zweimal, und du bekommst den Speedboost.

Passwords

Level	Code		
		3-2	8264
		3-3	0173
1-1	6964	3-Boss	2828
1-2	6007	4-1	4152
1-3	4778	4-2	3451
1-Boss	5141	4-3	4312
2-1	9185	4-Boss	0874
2-2	4610		
2-3	2630		
2-Boss	3569		
3-1	8401		

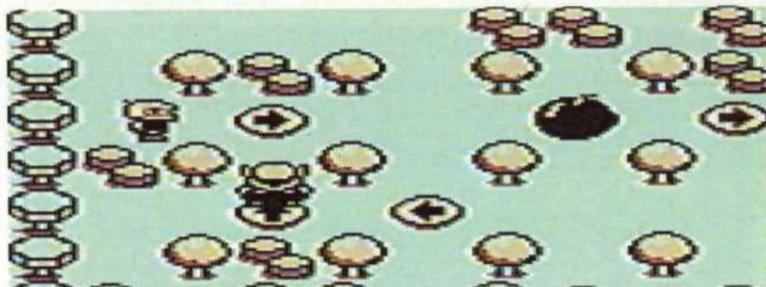


WARIO BLAST

Arrow Zone

Passwords

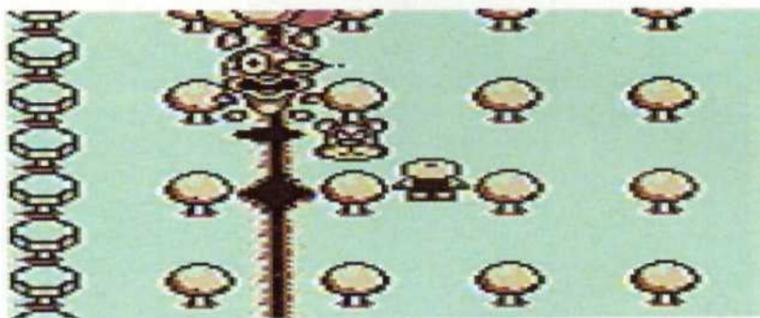
Level	Code	7-2	7702
		7-3	6925
5-1	1909	7-Boss	7110
5-2	5010	8-1	5814
5-3	2904	8-2	8136
5-Boss	1726	8-3	0390
6-1	3614	8-Boss	3158
6-2	0610		
6-3	9867		
6-Boss	9618		
7-1	1884		



Nun bist du in der Lage, in den folgenden Levels schneller rennen zu können und mehr Bomben über ein größeres Gebiet zu verteilen. Wenn du die Bomben über die Pfeile schießt, werden sie automatisch in die richtige Richtung katapultiert. Wenn die Bomben stärker werden, ist dies jedoch eher hinderlich. Setze besser deinen Speed ein.

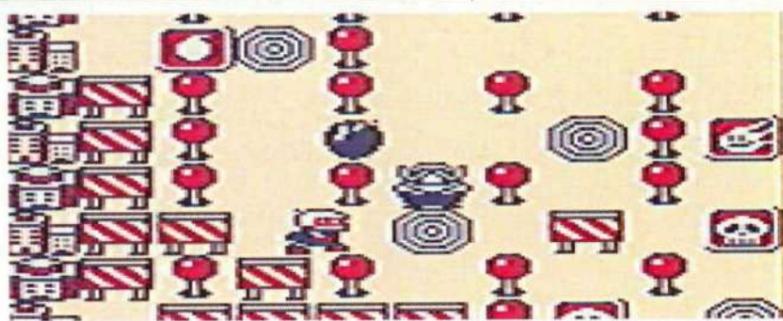


Der dritte Levelboss ist schneller als die vorherigen. Setze deinen Extraspeed klug ein, um die ganzen Power-Ups so schnell wie möglich zu bekommen, bevor dir der Boss zuvorkommt.

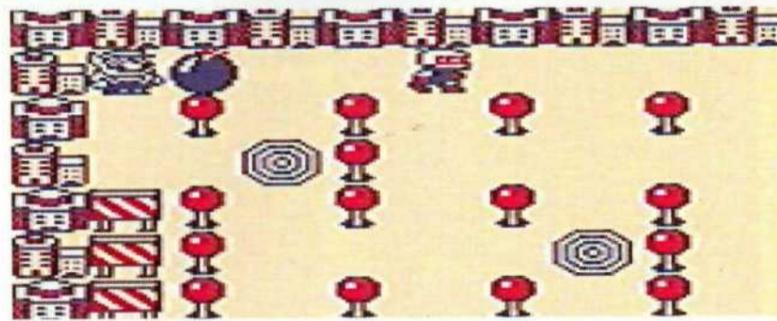


Bleibe am Boden des Bildschirms und wirf eine Bombe auf die Stelle, wo du stehst, wenn sich der Boss nähert. Er hört dann auf, mit Projektile nach dir zu werfen. Gehe schnell aus dem Weg. Du kannst ihn auch an dieser Stelle nur besiegen, wenn er seine Waffen nach dir wirft. Insgesamt benötigst du drei Treffer für diesen Boss.

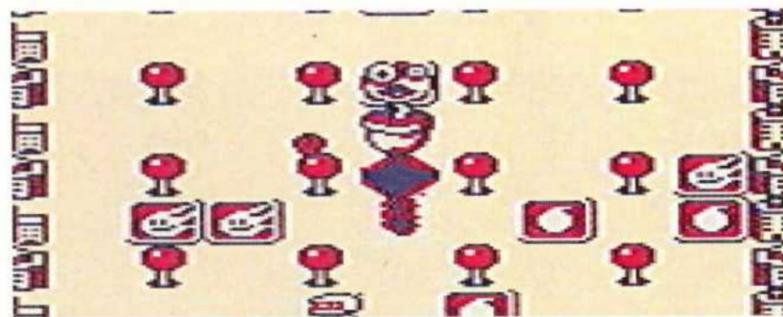
Fire Zone



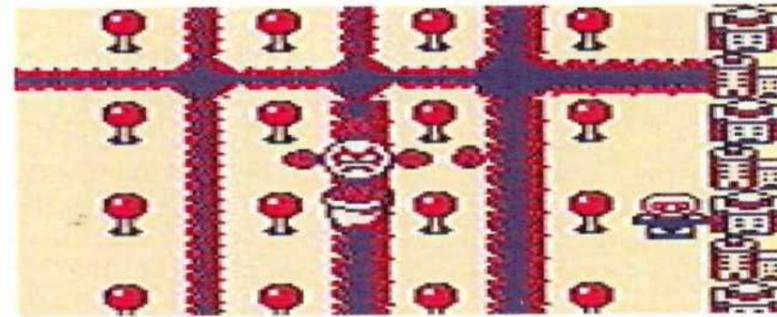
Die Feuerzone beinhaltet Bomben mit kürzeren Lunten und Warp-Zonen. Übe dich im Gebrauch der neuen Bomben. Benutze die Warp-Zonen, wann immer du kannst. Wirf so viele Bomben wie möglich, um größtmöglichen Schaden anzurichten.



Setze deine neuen Prügelkräfte gegen die Baddies ein, indem du sie in eine Wand schießt. Wenn sie betäubt sind, kannst du eine Bombe werfen und die ungastliche Stätte verlassen.



Bevor du dich des vierten Bosses annimmst, renne vorwärts und wirf eine Bombe vor ihm ab. Renne vor der ersten Bombe weg, denn sie explodiert, und weiche dem ersten Schlag des Wächters aus.

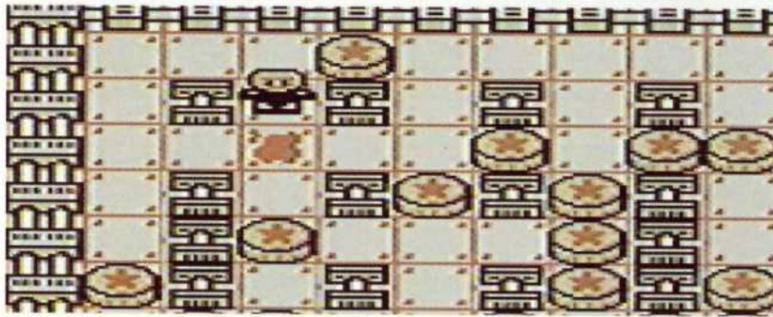


Sammele nach dem ersten Treffer alle Power-Ups im Level ein und wirf die Bomben an den Lücken ab. Setze diesen Plan fort, und der Boss wird nicht zu den Rändern gehen. Gleichzeitig kannst du deine Treffer landen, während er Blumenblätter nach dir wirft. Fünf Treffer, und du hast den Level abgeschlossen.

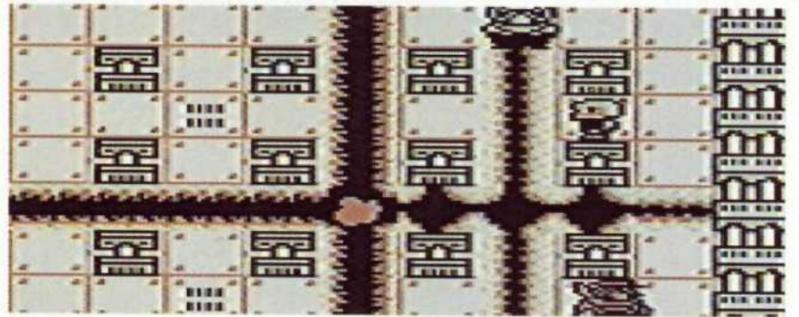


WARIO BLAST

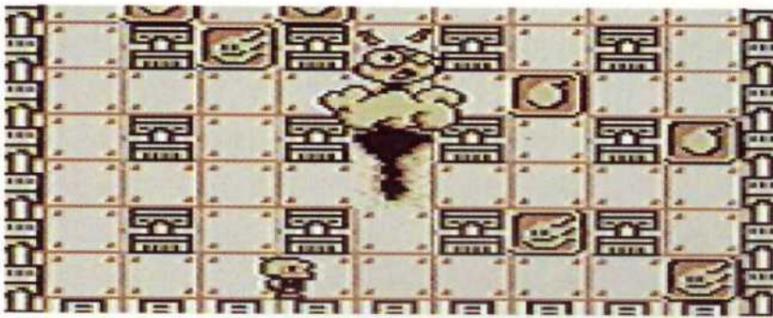
Coma Zone



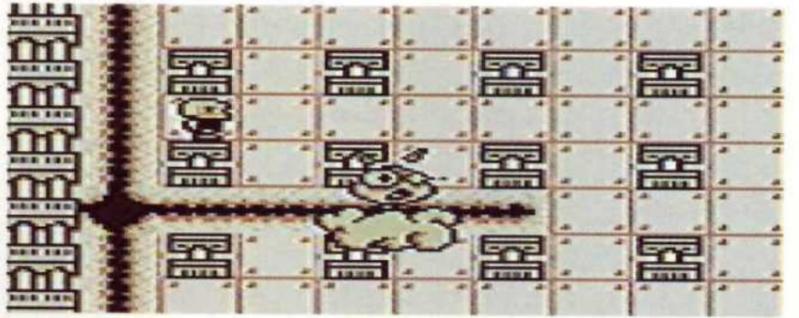
Ein zentrales Problem in dieser Zone sind die Ventile, die ein Gas ausstoßen, wenn eine Bombe über ihnen explodiert. Wenn du in dieses Gas hineinläufst, bist du für einen Moment betäubt und den Angriffen schutzlos ausgeliefert. Versuche, deinen Gegner in das Gas zu drängen und eine Bombe abzuwerfen.



Wenn die Levels schwieriger werden, sind auch deine Gegner schneller. Setze deine Linearwaffe ein und platziere vier Bomben hintereinander. Sie werden den Madbombnern große Probleme bereiten.

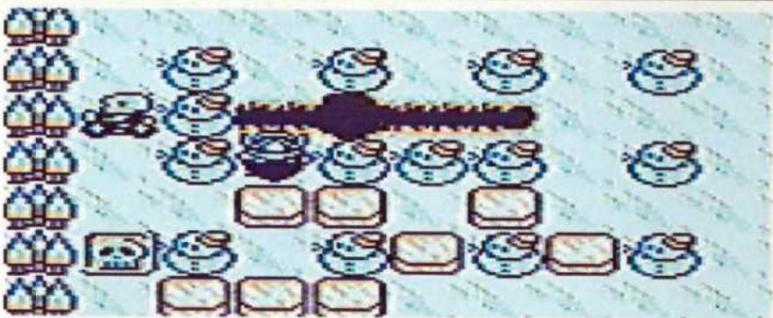


Wirf sofort am Anfang des Levels eine Bombe neben den Boss. Dann benötigst du nämlich später nur noch vier Treffer, um den Level abzuschließen.



Arbeite vom Rand des Levels aus und provoziere den Boss, auf dich zuzurennen. Wenn er nahe genug ist, wirf eine Bombe und warte, bis der Wächter seinen Unterwächter ausschickt, dich anzugreifen. Wenn das passiert, renne um die Ecke und greife dann erneut an.

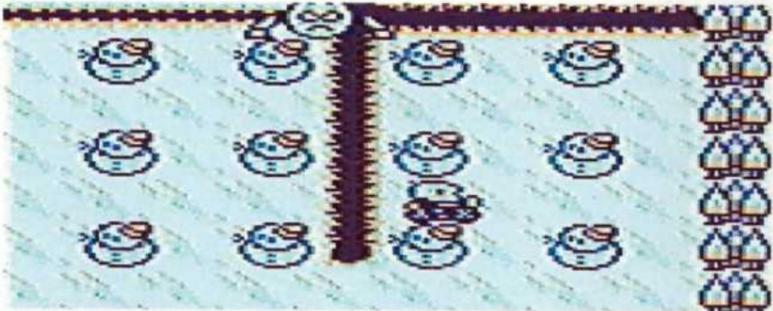
Ice Zone



Nutze deine neue Fähigkeit über Blöcke springen zu können. Wirf eine Bombe ab und versuche, über den nächsten Block zu entkommen. Paß gut auf, einige Steine tauchen erneut auf und versuchen, dir den Weg wieder zu versperren.



Im weiteren Verlauf des Levels tauchen noch mehr Skull Icons auf. Um aus dieser Misere wieder zu entkommen, kick eine Bombe über den Skull, und das Icon verschwindet. Sei trotzdem vorsichtig, obwohl alle Icons auf diese Weise zerstört werden können.



Zuerst mußt du den spinnenartigen Wächter zweimal bombardieren. Er dehnt sich auf das Doppelte seiner Größe aus. Gehe schnell aus dem Weg, denn er explodiert, ähnlich einer Bombe.

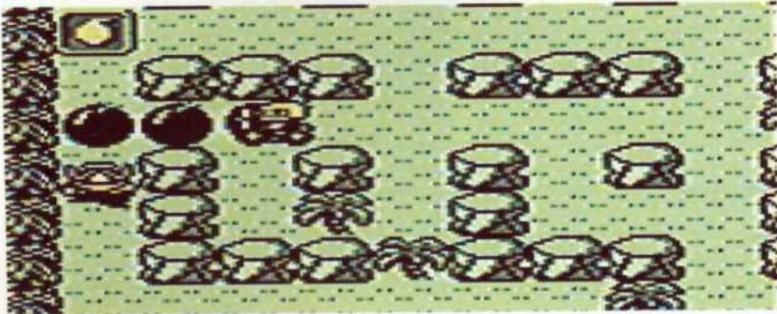


Wenn du bei der Explosion des Wächters im Weg stehst, wirst du gleich mit gesprengt. Wenn der Boss in die Luft geflogen ist, taucht er nochmal flach und bewegungslos auf. Schmeiße nochmals eine Bombe neben ihn. Wenn die Bombe explodiert ist, ist der Boss das erste Mal verwundet. Wiederhole die Vorgehensweise noch zweimal, und du hast die Zone abgeschlossen.

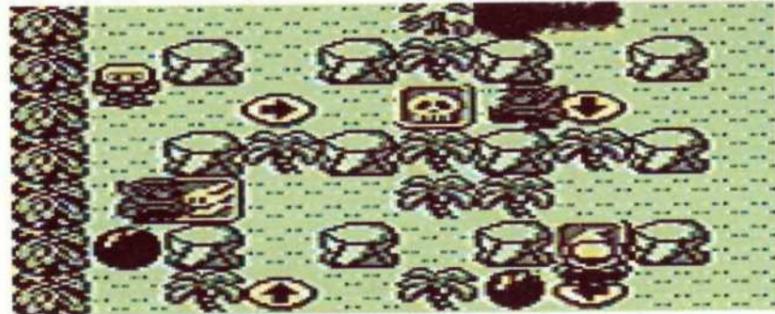


WARIO BLAST

Burn Zone



In diesem Level gibt es eine Menge Hindernisse. Weil du aber über Blöcke springen kannst, bist du in der Lage, Bomben neben Madbombnern abzuwerfen, bevor sie sich aus ihrer mißlichen Lage am Start befreien können.



Setze deine Liner ein, um Platz zu schaffen, und kick deine Bomben in Richtung des Gegners. Bleibe am Rand des Levels und wirf die Bomben ins Zentrum.

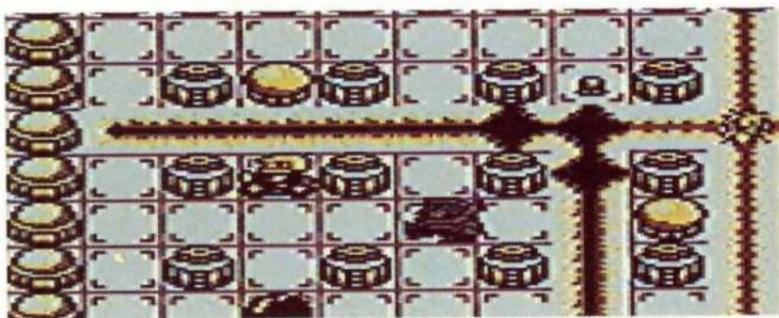


Der greift dich an und schwingt dabei sein Schwert. In diesem Moment mußt du reagieren. Locke ihn in eine Ecke und lasse eine Bombe fallen. Gehe um die Ecke, bevor sie explodiert. Du mußt ihn fünfmal bombardieren.

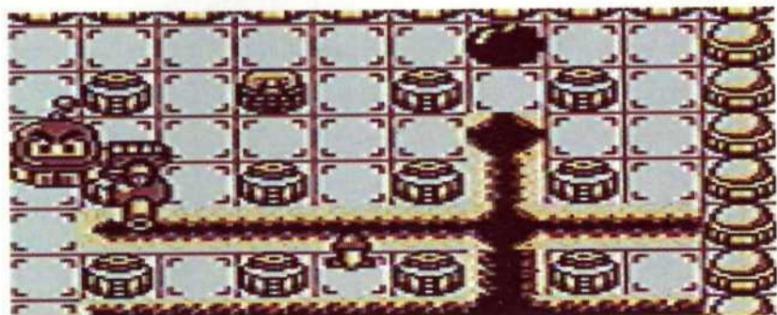


Im zweiten Stage wirft der Ritter sein Schwert nach dir. Bewahre deine Beweglichkeit und lasse dich nicht in die Ecke drängen. Bombardiere den Ritter zwei weitere Male, und du gehst erneut als Sieger vom Platz.

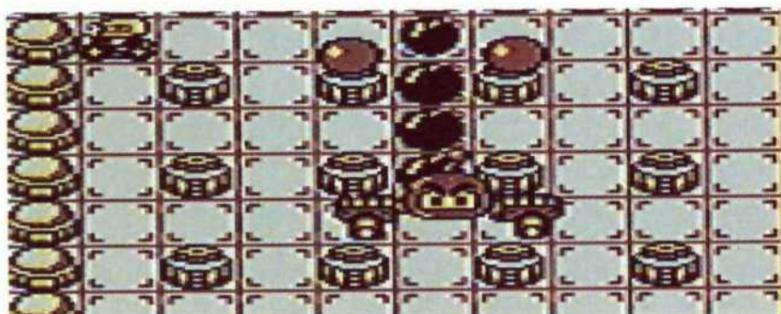
Power Zone



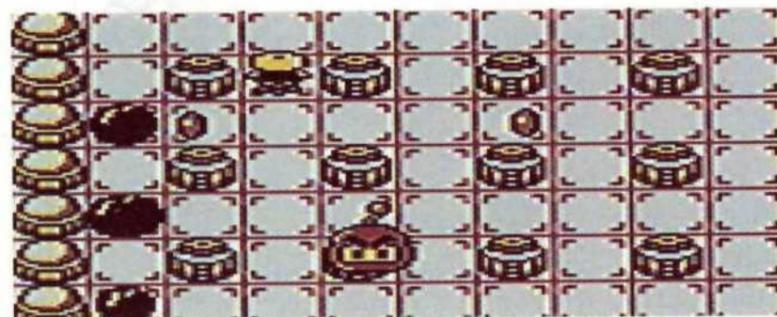
Die Madbomber sind höllisch schwer zu zerstören und werfen ihre Bomben überall ab. Du mußt dich mehr darauf konzentrieren, die Bomben abzuwehren, als sie selbst zu plazieren. Oftmals hast du dabei das Glück, daß sich die Madbomber selbst sprengen.



Bis zum Endgegner gilt es noch drei Stages zu absolvieren. Zuerst wirst du von zwei Kanonen des hiesigen Bosses angegriffen. Plaziere eine Bombenlinie vor ihm, um den ersten Treffer zu landen. Lege danach die Bomben in Intervallen außen herum.



Im zweiten Stage werden Bälle abgefeuert. Bleibe im hinteren Teil des Levels und lasse eine Reihe von Bomben fallen, wann immer sich die Möglichkeit bietet. Halte dich von den Ecken fern, du könntest sonst gefangen werden.



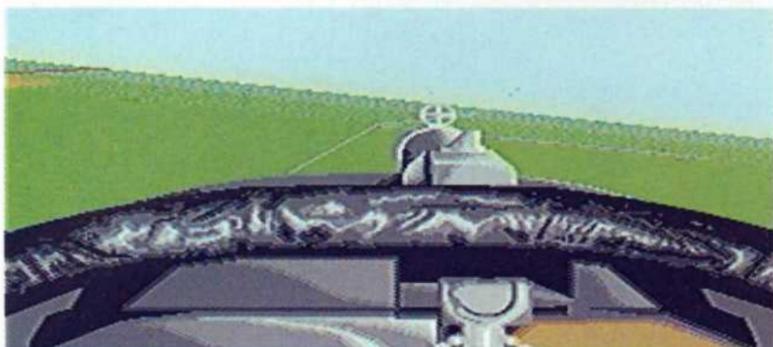
Im letzten Teil feuert der Boss vier kleine Kugeln auf die Ecken zu. Lasse deine Bomben im gesamten Level fallen und wehre dabei die Kugeln deines Gegners ab. Wenn du erfolgreich warst, ist der Boss geschlagen und das Spiel beendet.



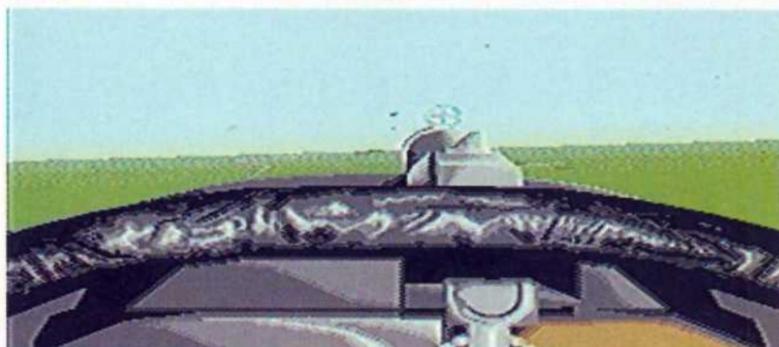
DAWN PATROL

This player's guide Diese Spielanleitung zeigt dir alle Flugbewegungen und Strategien, die in dieser realistischen Flugsimulationen möglich sind.

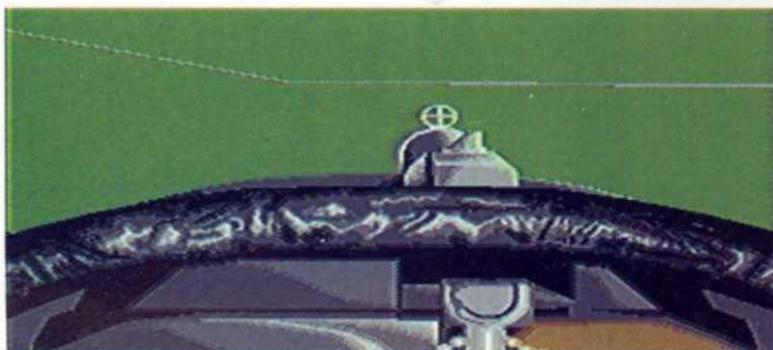
Player's Guide



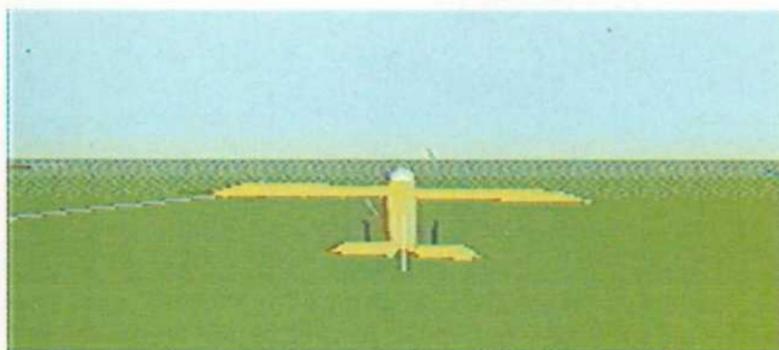
1. Präge dir die Anweisungen und Einsatzbesprechungen genau ein, bevor du dich in die Mission stürzt. Sie informieren dich über die Art der Mission (z. B. Nahkampf, Bombardements, u. a.). Darauf solltest du deinen Flugstil abstimmen.



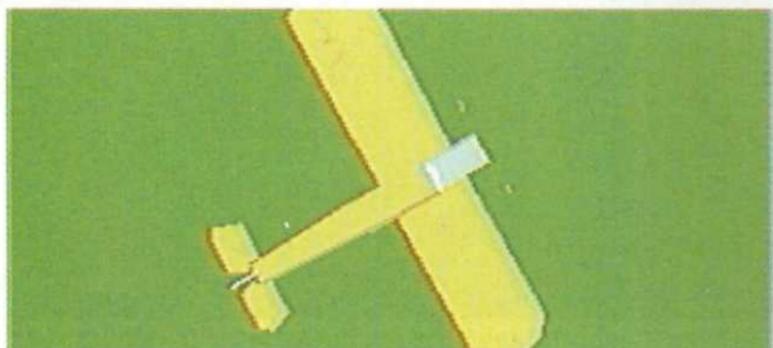
2. Für den Nahkampf solltest du dich in großer Höhe befinden. Versuche, etwa 1.000 Fuß hoch zu fliegen. Du hast dadurch mehr Bewegungsfreiheit, wenn du feindliche Angriffe abwehrst.



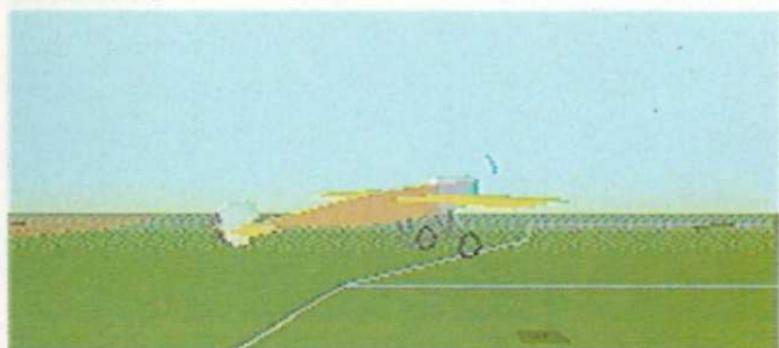
3. Versuche, direkt hinter deinem Gegner zu fliegen, wenn du ihn abschießen willst. Gehe einer direkten Konfrontation Auge in Auge wenn möglich aus dem Wege.



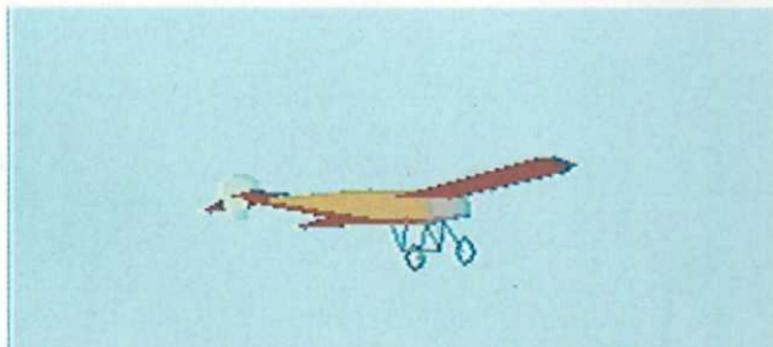
4. Eine gut platzierte Geschützsalve genügt, um die frühen Flugzeuge im Spiel zu vernichten. Erinnerung dich, daß dein Gegner ebenso verfahren kann. Lasse keinen deiner Angreifer hinter dir fliegen, auch nicht wenn du dich für einen Kampf bereit machst.



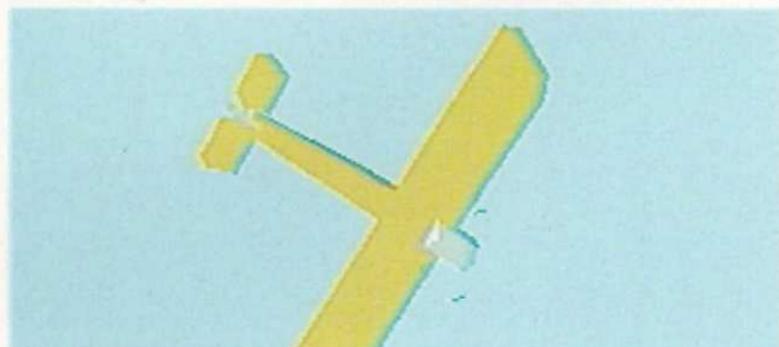
5. Wenn du Flugbewegungen in der Schräglage vollführst, ziehe den Joystick zurück, dann kannst du engere Bögen fliegen. Damit kannst du Verfolger gut abschütteln.



6. Wenn du steil abtauchst, kannst du dich ebenfalls bestens deiner Verfolger entledigen. Drehe dein Flugzeug, während du herabsteigst, dann kannst du nicht so gut getroffen werden.



7. Wenn du Bodenziele angreifen willst, solltest du bis zum letzten Moment deine Höhe behalten. Stürze erst im letzten Moment steil herab und eröffne das Feuer. Wenn du unter 500 Fuß angekommen bist, ziehe die Maschine wieder hoch.

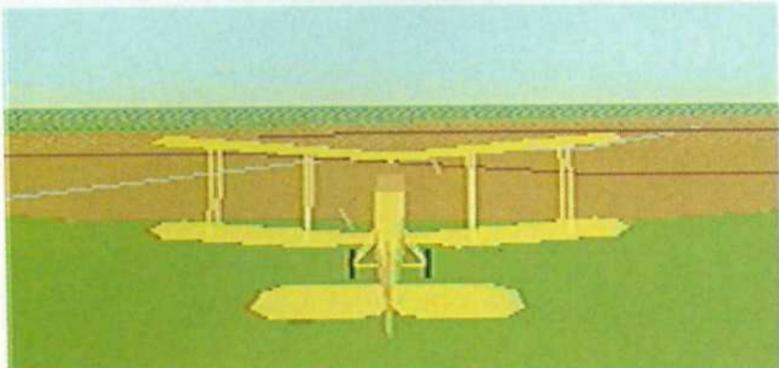


8. Solltest du langsamere Ziele angreifen, fliege in einer Wellenlänge und auf mittlerer Höhe. Bleibe entweder kurz über oder kurz unter dem anzugreifenden Gegner.



DAWN PATROL

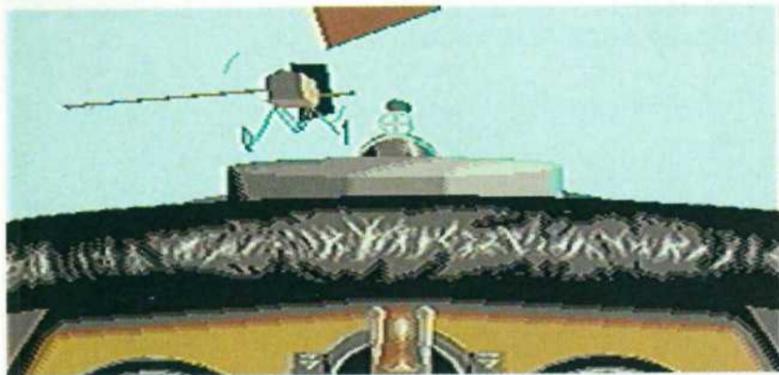
Player's Guide



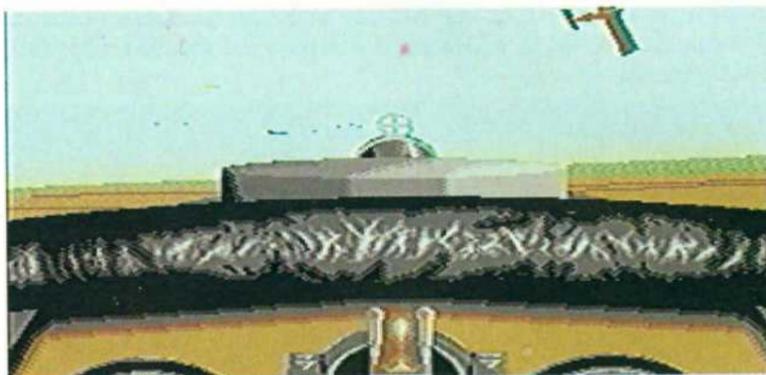
9. Wenn du im Super-Engine-Modus spielst, läufst du Gefahr, aus Versehen in das Flugzeug, welches du gerade verfolgst, hineinzufiegen. Falls du jedoch vor hast, das Spiel unvorhergesehen schnell wieder zu beenden, ist dies eine Möglichkeit.



10. Wenn du in Schräglage eines deiner Ziele verfolgst, erinnere dich, daß du genau zielen mußt. Aus einer kurzen Entfernung macht dies nicht so viel Unterschied. Wenn du von weiter her dein Ziel anfliegst, mußt du auch früher anfangen zu zielen.



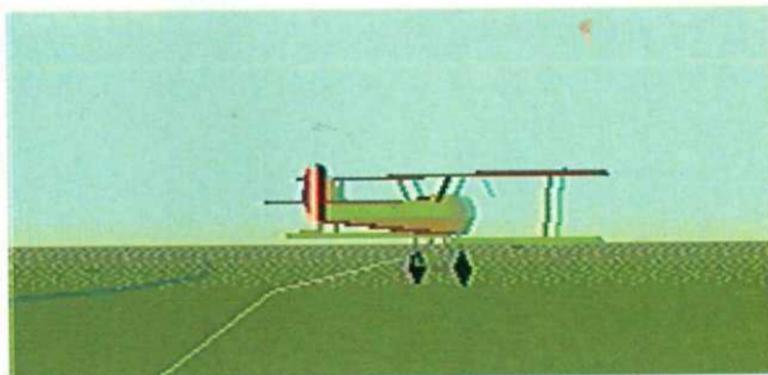
11. Die obere Regel steht ebenfalls für Verfolgungsflüge, während du aufsteigst oder hinabfliegst. Wenn du die Wolkenhöhe erreichst, wird dein Flugzeug automatisch abgefangen. Jetzt kannst du deinen Gegner am besten angreifen.



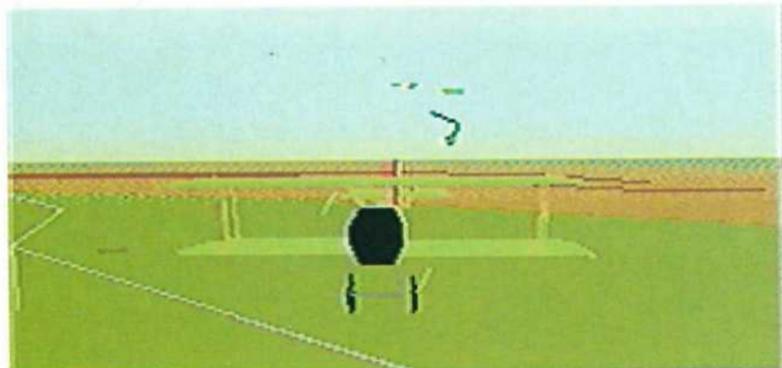
12. Die feindlichen Flugzeuge versuchen meistens, auf mittlerer Höhe zu bleiben. Du kannst ihnen also nach oben oder unten ausweichen. Sie können dich aber trotzdem noch angreifen. Vergiß das nicht.



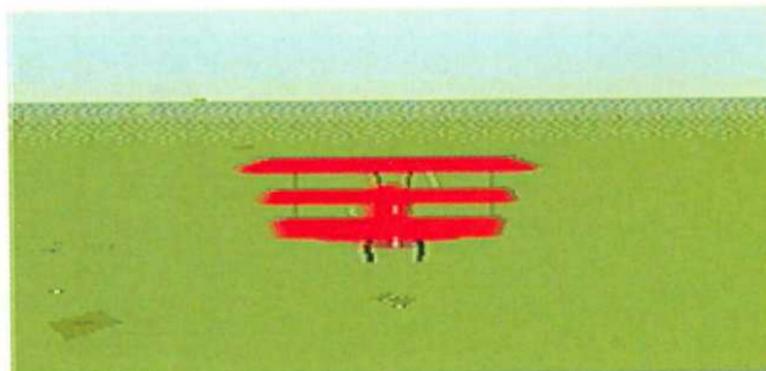
13. Die Situation wird unübersichtlich, wenn sich viele Flugzeuge in der Luft befinden. Sei vorsichtig, daß du nicht eines deiner eigenen Flugzeuge abschießt. Wenn du nicht sicher bist, warte, bis du ein Feindflugzeug identifizieren kannst.



14. Eine megahilfreiche Eigenschaft dieses Spiels ist, daß du sehen kannst, was neben und hinter dir passiert. Sehr oft passiert es nämlich, daß sich feindliche Flieger anschleichen wollen, während du dich um ihre Alliierten kümmerst.



15. Wenn du den Flieger mit den Zwillingskanonen fliegst, kannst du anders, d. h. leichter kämpfen. Auch wenn hohe Fluggenauigkeit erfordert ist, du kannst ein paar gute Treffer landen, indem du den Flieger mit deinen Zwillingskanonen niederdrückst.



16. Munition zu sparen ist ein wichtiges Kriterium, wenn du einen Zweikampf gewinnen willst. Normalerweise siehst du, wenn Treffer gelandet wurden und dein Ziel abgeschossen wurde. Schieße nur sekundenweise und vermeide lange Feuersalven, die zuviel kosten.

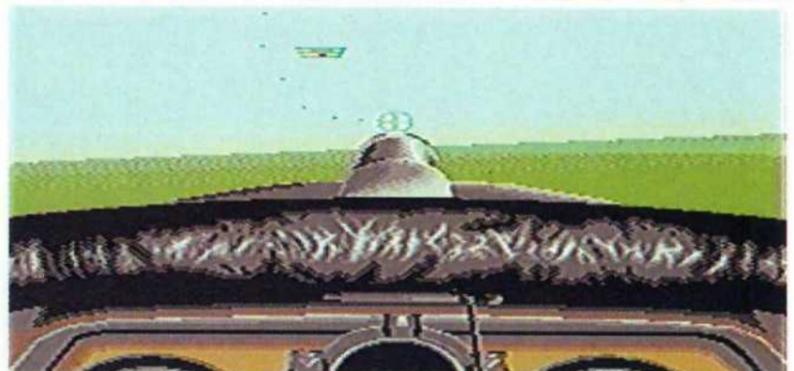


DAWN PATROL

Player's Guide



17. Wenn du in der Unterzahl bist, solltest du dich auf einen Feind konzentrieren. Falls du dich in einem „Sandwich“ befindest, das heißt von vorne und hinten gleichzeitig angegriffen wirst, versuche abzutauchen und zu entkommen.



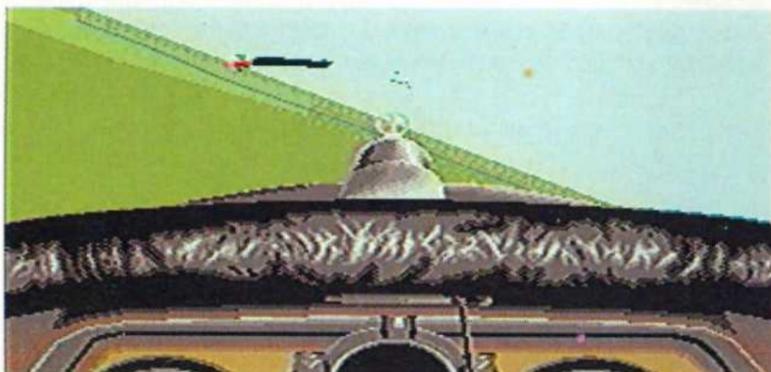
18. Verfolge immer zuerst die langsameren Feinde (wenn sie sich in einer Gruppe befinden). Erst wenn diese zerstört sind, solltest du dich der agileren Flugzeuge annehmen.



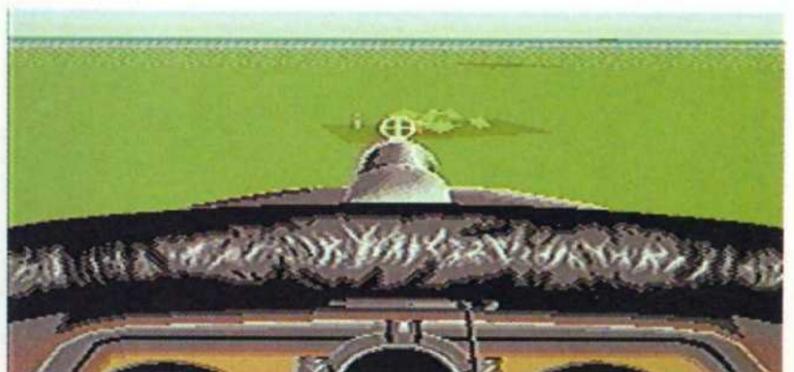
19. Wenn sich ein feindliches Geschwader in kleinere Gruppen aufsplittet, greife zuerst die zuletzt fliegenden Gegner an. Diese können nämlich nicht so gut ausweichen und manövrieren.



20. Am aufregendsten sind „Mann gegen Mann“-Konfrontationen. Fliege direkt auf den Gegner zu, nimm ihn ins Visier und schieße ihn mit der „One Second Burst“-Methode ab.



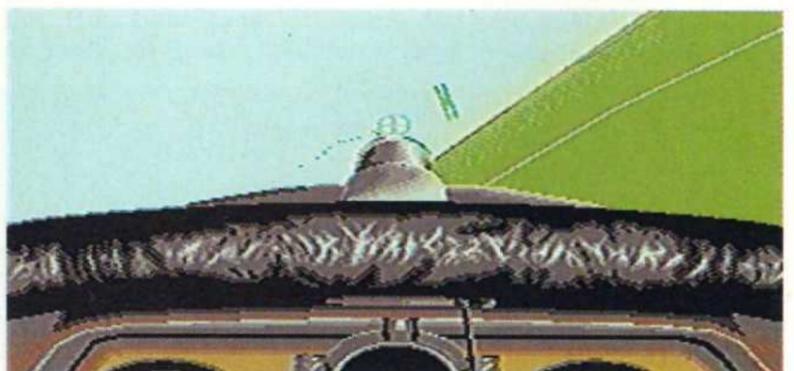
21. Der „Immelmann-Turn“ ist schwer zu erlernen und zu fliegen, dafür aber sehr wirkungsvoll. Du solltest ihn beherrschen. Diese Drehung ist immer nützlich, wenn feindliche Flugzeuge im Spiel sind, und das ist ja meistens der Fall.



22. Auf der Karte siehst du, wo sich die feindlichen Flugzeuge befinden, auch wenn die Kämpfe auf einer relativ kleinen Fläche ausgetragen werden. Manchmal schweifst du vielleicht vom zentralen Geschehen ab, dann ist die Karte sehr hilfreich.



23. Tri-Planes sind am einfachsten abzuschießen. Obwohl sie sehr schnell sind, ihre Manövrierfähigkeit läßt schwer zu wünschen übrig. Außerdem leiden sie stark, wenn sie in großer Höhe fliegen müssen. Am besten du greifst sie steil von oben oder von unten an.

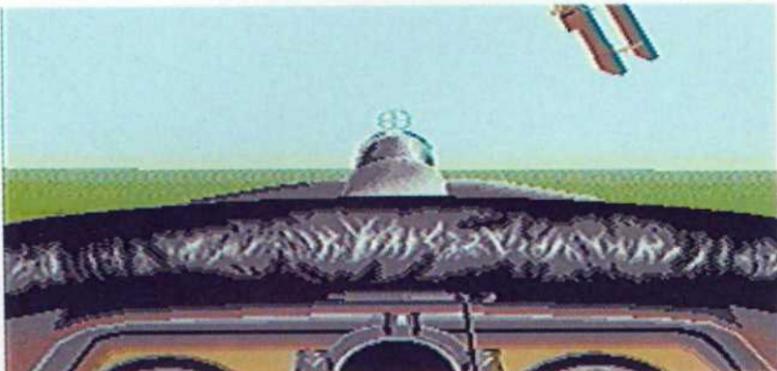


24. Die „Single-Winged-Crafts“ sind die besten in der Gruppe der Flieger. Sie haben die beste Beschleunigung und sind extrem wendig. Sitzt du in einem von ihnen (z. B. dem Moskito), kannst du dir ruhig zwei, drei Ziele gleichzeitig vornehmen.

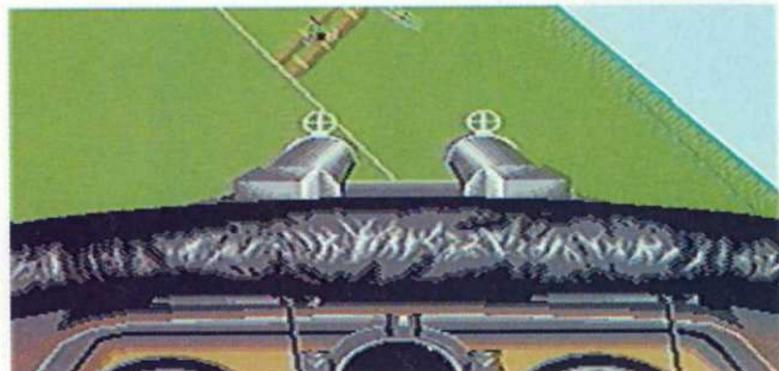


DAWN PATROL

Player's Guide



25. Deine Gegner versuchen, dich zu verunsichern, indem sie mit dem Heck nach links und rechts wedeln, während du direkt hinter ihnen fliegst. Lasse dich nicht beirren und fliege in gerader Linie weiter. Gehe nur in die Kurve, wenn sie versuchen zu entkommen.



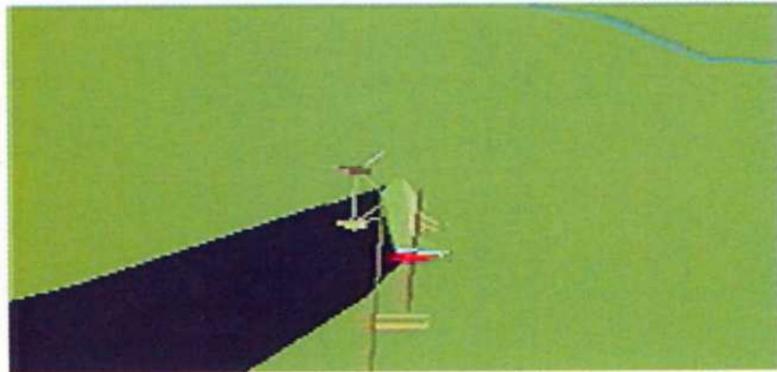
26. Alliierte Fighter sind sehr kampferprobt und erfahren. Wenn du einen befreundeten Flieger siehst, kannst du dich in das Geschehen einklinken und den Gegner angreifen, während deine Freunde dir den Rücken freihalten.



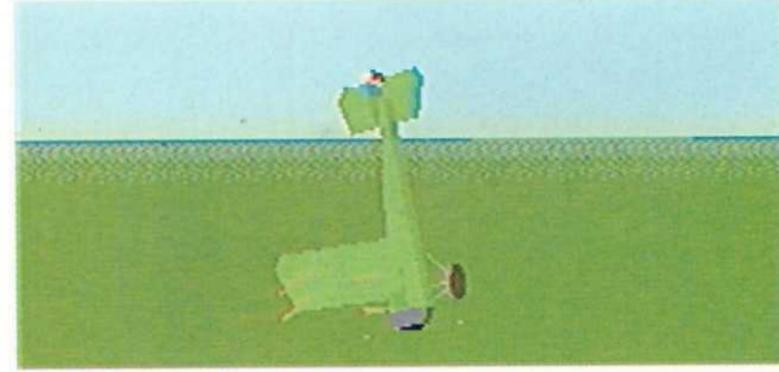
27. Normalerweise solltest du deine Alliierten nicht als Lockvögel benutzen, sondern versuchen, ihr Leben so lange wie möglich zu schützen. Eine Extraladung Kanonen kann nämlich insbesondere in harten Nahkämpfen sehr nützlich sein.



28. In einigen Szenarien kannst du dich an den Gegner heranschleichen und ihn mit einer überraschenden Feuersalve vom Himmel holen.



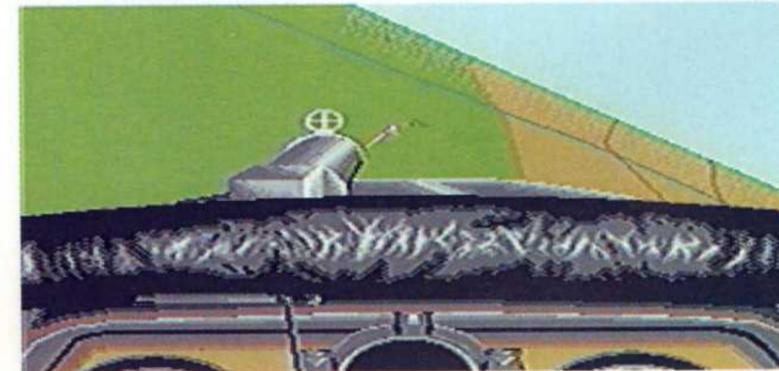
29. Es ist immer besser auf die Flügel zu zielen, anstatt das Fahrgestell ins Visier zu nehmen. Die Flügel nehmen nämlich den größten Platz ein und sind leichter zu treffen.



30. Die Flugzeuge sind nicht nur von vorne, sondern auch von der Seite her ein leichtes Ziel und besser zu verwunden. Gerade bei extrem schnellen Flugzeugen ist es wahrscheinlicher, einen Treffer von der Seite her landen zu können.



31. Wenn dein Munitionsvorrat zur Neige geht, solltest du so nahe wie möglich beim Gegner bleiben, während du auf Unterstützung wartest. Wenn es keine Hilfe gibt, kannst du auch auf ein anderes feindliches Flugzeug zufliegen.



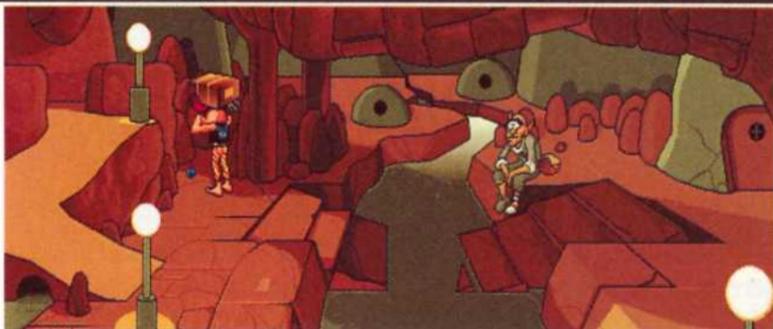
32. In Missionen, bei denen du Bodenziele angreifen mußt, flankieren dich zusätzlich feindliche Flugzeuge, und auch vom Boden her droht Gefahr. Steige sehr steil nach oben, falls du in diesen Missionen zu großen Schaden nimmst.



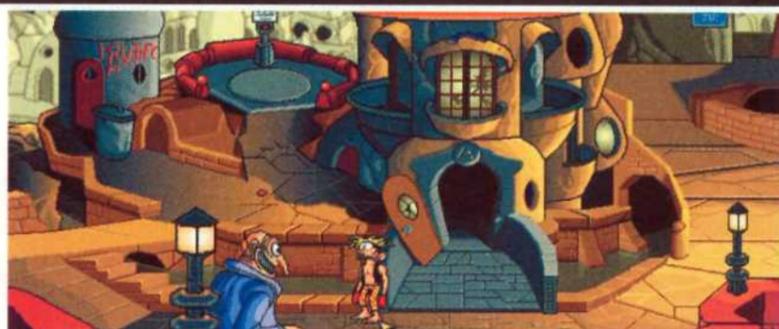
WOODRUFF

Coktel Vision hat es einmal wieder geschafft. Woodruff, ein exzellentes, comicartiges Point and Click-Abenteuerspiel vereint unter anderem eine humorvolle Story mit brillanten Animationen. Kurzum, eines der besten Spiele seiner Art. Auf den Schnibble, fertig, los!

Player's Guide



Direkt am Anfang, beim Untersuchen des Hauses, mußt du dich direkt in die Slum Avenue begeben. Hebe die Box am Boden auf und schieße die Nuß weg. Unterhalte dich nun mit dem Bettler auf der anderen Seite des Flusses. Wirf die Nuß auf den Bettler zu. Er wirft als Dank einen Stiefel. Nimm ihn und gehe zum Haus zurück.



Wenn du bei Azimuths Haus angekommen bist, wirf den Stiefel, den du eben bekommen hast, zu dem anderen dazu. Beide fallen nun für dich herunter. In einem findest du eine zerrissene Fotografie von Azimuth persönlich.



Gehe nach rechts in die Sad Boozook-Straße und gib der jungen Frau die Fotografie. Sie gibt dir dafür einen Zeitungsausschnitt. Nimm ihn und gehe nach rechts über den Säurefluß, den du schon einmal gesehen hast. Sammle die Nuß ein und verlasse den Bildschirm auf der rechten Seite.



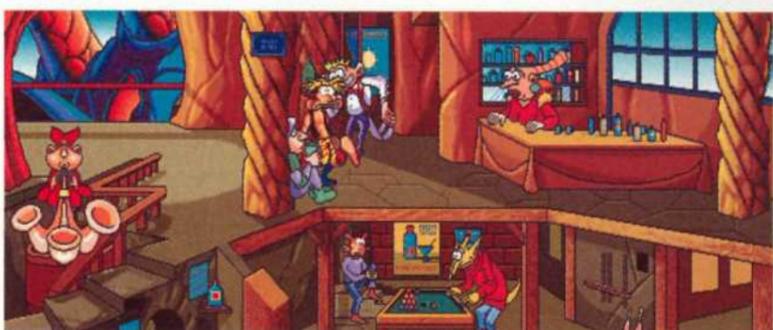
Du kommst in Wino's Alley und siehst einen Mann, der allerdings im Moment zu betrunken ist, als daß du mit ihm reden könntest. Ebenfalls bemerkst du einen Sack mit Federn. Nimm eine Handvoll und gehe nach rechts in die Bar hinein. Gehe dort oben zu der Barfrau.



Unterhalte dich mit der Barlady. Sie erzählt dir eine Geschichte und gibt dir einen „A“-Stein. Dann identifiziert sie J. F. Sebastien, der am unteren Ende der Bar steht. Gehe zu ihm, rede ein bißchen und nimm eine Tasse Kaffee.



Während du mit J. F. Sebastien redest, erinnert sich Woodruff an das Kidnapping von Azimuth, seinem Vater. Nimm anschließend die Bürste und gehe rechts in die Bar. Hier bekommst du deine Aufgabe gestellt, nämlich Azimuth zu finden und den Bigwig zu rächen.



An die Bar zurückgekehrt, nimmst du den Zeitungsartikel zur Hand. Die Barlady wird dir das Lesen beibringen. Klicke auf den elastischen Mann, wenn er herunterhängt, und lasse dir den Flaschenöffner geben.



Verlasse die Bar in Richtung Wino Alley und gib dem Betrunkenen die Tasse Kaffee. Dadurch wird der Mann wieder nüchtern und händigt dir eine Meteozoneuhr aus. Tauche deinen Pinsel in das Faß von Tarmac und erhalte auf diese Weise einen klebrigen Teerpinsel.



WOODRUFF

Player's Guide



Kehre zur Sad Boozook-Straße zurück und lege das in der Bar erhaltene A auf die A-Zeichnung am Boden. Du bekommst dafür ein Tobozon, welches du als Fax/Telefon verwenden kannst. Gehe nach links und laufe in die Stair Street.



In der Straße angekommen, klickst du auf das Shopfenster und siehst ein Boozook Kite. Gehe nach links zu der Zinnkanne. Trete gegen die Kanne, damit eine Bohne herausfällt. Hebe die Bohne auf und gehe durch die linke untere Ecke hinaus.



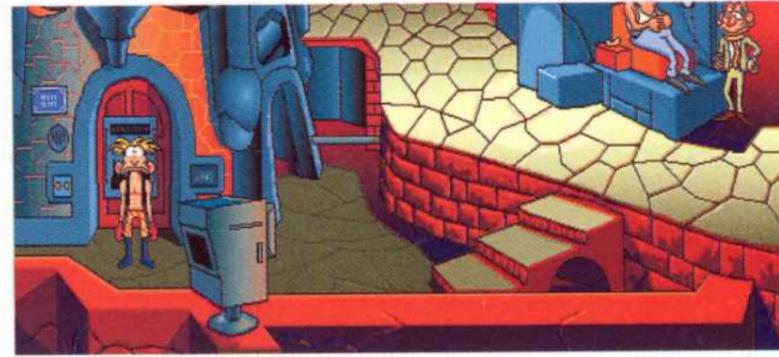
Das Memorial ist die Gedenkstätte zu Ehren des Kommandanten, der die Stadt einst erbaute. Er war auch derjenige, der die Boozooks einst vernichtete. Im Moment ist an dieser Stelle nicht viel los.



Kehre zu Azimuths Haus und zum hinteren Lift zurück. Da Woodruff nun lesen kann, kannst du mit dem Fahrstuhl nach oben ins Admin Center fahren.



Klicke auf den Bürokraten. Er erzählt dir von Bickwigs Haus oben in der Stadt. Um dorthin zu kommen, mußt du zunächst einen Job annehmen. Verlasse den Bildschirm auf der linken Seite.



Wenn du auf den Brotoflatron Square kommst, klicke auf das Poster neben dem Eingang. Es bietet dir eine Arbeitsstelle und gibt dir eine Tobozon-Nummer. Wähle die Nummer. Die Personalmanagerin informiert dich über folgendes: Wenn du arbeiten willst, mußt du ihr ein Atemzertifikat durch den Tobozon und eine Brotoflotron-ID-Fotografie geben.



Gehe ins Adminzentrum zurück und rede erneut mit dem Bürokraten. Auf die Frage nach dem Atemzertifikat bekommt Woodruff nur die Antwort, daß er ein Atemmuster in jedem Standardcontainer bekommt.



Verlasse die Gegend nach links und gehe zum Brotoflatron Square. Gehe in den Shop auf der rechten Seite. Verwende die Nuß bei dem Reifen an der Tür, um den Ventilator zu stoppen. Gehe nach draußen und hebe den Finger aus Morphoplastoc auf.



WOODRUFF

Player's Guide



Gehe in den Shop zurück und pinsele die halbnackte Frau mit dem Teerpinsel ein. Nimm nun die Feder für den Papagei und gehe in die dunkle Ecke hinten im Raum. Hier mußt du den Flopper und die Klapper drehen und einen geheimen Hebel drücken, damit eine Nase zum Vorschein kommt. Drücke mit dem Plastikfinger auf die Nase, und ein geheimer Torweg öffnet sich.



Du befindest dich nun im Clandestine Wettbüro. Du kommst später wieder und gewinnst ein wenig Geld. Verlasse das Wettbüro auf der rechten Seite.



Du bist im Rotlichtbezirk angekommen. Rede mit der Spinning Top, sie gibt dir den Code für den Thronraum. Klicke dreimal auf den Flipper, um einen Strul zu bekommen. Wirf diesen in die Slotmaschine und du gewinnst drei weitere Struls.



Gehe nach links in das Wettbüro. Klicke auf den Buchmacher und setze einen Strul auf Rot oder Schwarz. Wenn du gewinnst, bekommst du drei Struls.



Verlasse das Wettbüro links und gehe zum Brotoflatron Square. Gehe hinten zum Fahrstuhl und fahre nach Bigwig hoch.



Gehe die Treppen zu den Shops hoch. Gehe hinein und kaufe eine Brille und ein falsches Kinn. Verlasse das Geschäft und lasse dir von dem Roboter das falsche Shirt geben.

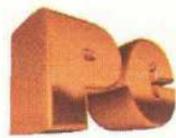


Gehe zum Brotoflatron Square zurück. Ziehe das Shirt an, setze die Brille auf, klebe das Kinn an und nimm den Teerpinsel. Mache nun mit Hilfe des Brotoflatron ein Foto von dir.



Die Personalmanagerin weist dich ein weiteres Mal ab, weil du keinen lächelnden Gesichtsausdruck hast. Obwohl du ein weiteres Foto machst und es der Managerin schickst, lehnt sie dich weiterhin ab.





WOODRUFF

Player's Guide



Nimm den Lift zum Bigwig Square und verlasse ihn durch die linke untere Ecke. Du kommst zum Platz der Waterless Fountain, der wasserlosen Fontäne also. Der Talentsucher schlägt Woodruff vor, dessen Frau im Boozook-Tempel zu besuchen, und gibt ihm den Eintrittscode zu ihrem Raum. Kaufe einen Hut von dem Talentsucher. Woodruff muß dem Talentsucher nun die Artistensilbe zurückbringen.



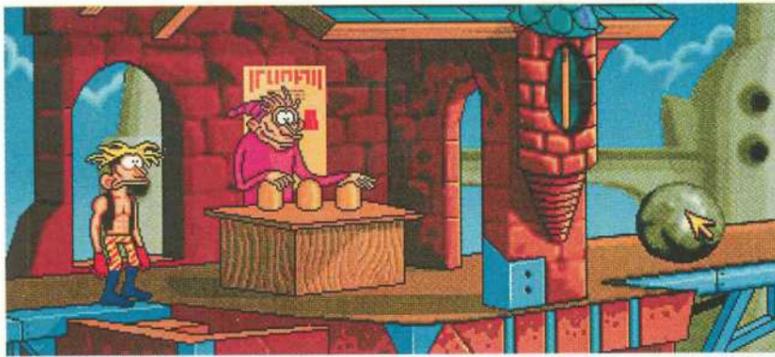
Gehe vom Bigwig Square zum Factory Square. Hier siehst du eine Schnibble-Sekte, die ein Banner schwingt. Rede mit dem Anführer und gehe dann nach links zum Tempel.



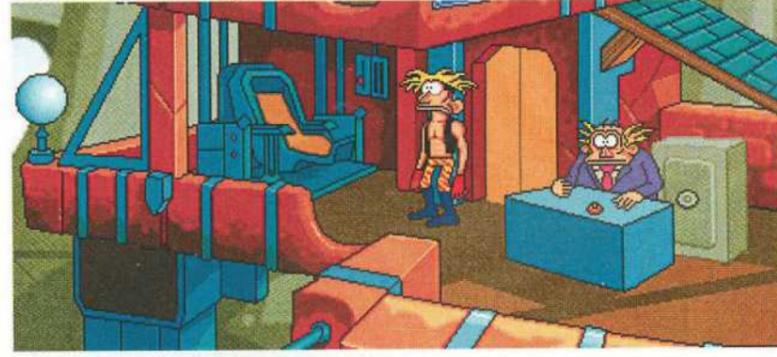
Sprich mit dem Wächter des Boozook-Tempels. Er öffnet dir jedoch nur die Tür, wenn du ihm eine Bluxtre-Nuß gibst. Laufe zum Adminzentrum zurück.



Der Nußverkäufer erzählt dir, daß er die letzte Nuß an den Boss der Virtual Trip Company verkauft hat. Bewege dich in den Rotlichtbezirk zurück und verlasse ihn durch den rechten Ausgang.



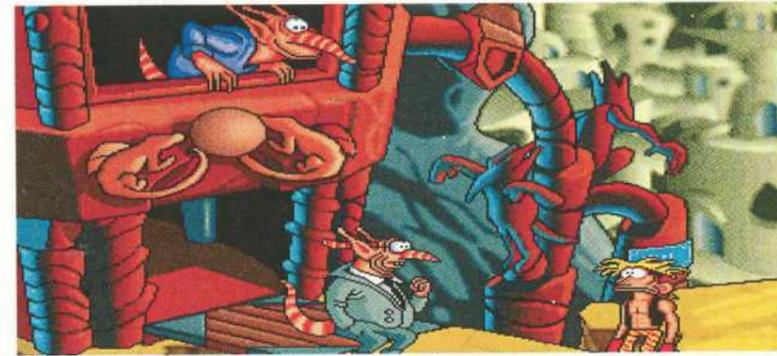
Du kannst jetzt versuchen, mehr Struls zu gewinnen, indem du Bonneteau spielst: Du mußt das Auge unter einem der drei umgestülpten Becher finden. Laufe nun nach unten zu dem Lift und gehe hinein.



Nachdem du ausgestiegen bist, siehst du Ernst Blintz. Er erzählt Woodruff, daß er eine Bluxtre-Nuß benutzt, um seinen Safe hochzuhalten. Er gibt sie nur heraus, wenn du ihm etwas gleichwertig Hartes zur Verfügung stellst.



Schaue dir die Wettervorhersage auf dem Tobozon an, bis du von einem Meteoritensturm auf einem bestimmten Schirm hörst. Mache dich auf den Weg zu diesem Schirm und setze deine Meteoritzuhr zwei- oder dreimal ein. Eventuell wird ein Stück Meteorit herabfallen, welches du mitnehmen kannst.



Reise zur Virtual Trip Company zurück und tausche die Bluxtre-Nuß gegen den Meteoritenchip ein. Kehre nun zum Boozook-Tempel zurück und übergib die Nuß dem Wächter. Er sagt, daß er sich für den Kern interessiert.



WOODRUFF

Player's Guide



Renne zur Wino Alley zurück und tauche die Bluxtre-Nuß in das Teerfaß, um sie klebrig zu machen. Benutze wieder deinen Tobozon und höre den Wetterbericht an. Du erfährst, wo der nächste Meteorit herabfallen wird.



Gehe nun erneut zu dem Bildschirm, der im Wetterbericht angesprochen wurde und setze deine Meteozon-Uhr ein. Woodruff muß ein Kreuz auf dem Boden markieren. Lege nun die Nuß darauf und warte, bis der Meteorit diese geknackt hat. Nun besitzt du den Bluxtre-Kern. Gehe zum Tempeleingang zurück und übergib den Kern an den Wächter. Endlich darfst du eintreten.



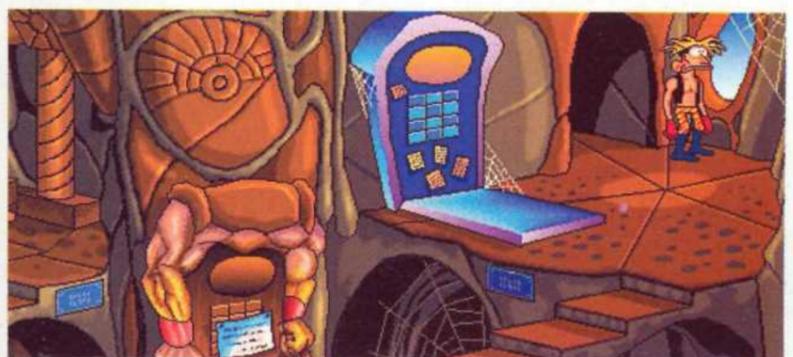
Du bist nun im ersten Level. Nimm die Benzinkanne und den Deckeltopf. Lies nun die Nachricht im Zeitraum. Du bekommst erzählt, daß sich der Weise der Zeit im Ratsraum befindet und erhältst ebenfalls den Dicode dafür.



Laufe in den zweiten Level und gehe in den Talentraum. Wende den Dicode an und rede mit der Gattin des Talentsuchers. Hier findest du nun auch den Zeitwortsucher. Unterhalte dich mit ihm und gehe nach hinten zum Ratsraum.



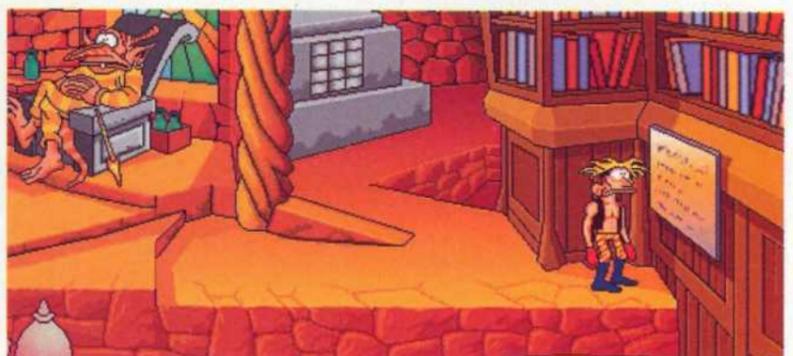
Betritt den Ratsraum und tritt hier den Zeitansager. Er berichtet von den Schwierigkeiten die er ertragen muß. Verlasse den Raum und begib dich in den dritten Level.



Hier gibt es drei weitere Türen. Gehe in den Thronraum hinten. Wende den Dicode, den du im Rotlichtbezirk bekommen hast, an, um den Raum betreten zu können.



Sprich mit dem König und gib ihm deinen Flaschenöffner. Er verleiht dir die Ritterwürde und gibt dir einen Schlüsselring. Rede mit dem Weisen der Stärke und höre von der verlorenen Energiesilbe.



Klicke auf das Menü in der Wand, und du bekommst auf diese Weise den Taste-Sage-Code. Hebe den Kaugummi vom Boden auf. Renne jetzt nach links und nimm das Pergament von der Wand ab. Darauf findest du die magischen Formeln verzeichnet.



WOODRUFF

Player's Guide



Höre dir die Wettervorhersage auf dem Tobozon an. Dieser berichtet von Regenfällen in einer bestimmten Gegend. Laufe dorthin und schaue auf deine Meteozone-Uhr. Ein Kreuz wird auf dem Boden markiert. Lege den Hut auf das Kreuz und sammle das Wasser ein.



Gehe zu dem Shop am Brotoflatron Square zurück und nimm den Kaugummi für die Pfeife der Time Syllable Clock. Fülle das Wasser aus dem Hut in das Reservoir der Uhr. Du erhältst dafür die Zeitsilbe.



Reise in den Ratsraum im Boozook Tempel und gib dem Zeitansager die Zeitsilbe. Nun bekommst du den Dicode für den Zeitweisen und die Advisorsilbe.



Gehe in den Level 3 und erhalte Zugang zum Raum des Zeitweisen. Ein Tier erscheint und fordert eine Nuß. Gib ihm die Bohne und du bekommst die Elementarsilbe.



Gehe zum Tempeleingang zurück und gib dem Verb Sage die Basicsilbe. Er sendet dich aus, den Gesundheitsweisen und den Fruchtbarkeitsweisen zu suchen, die beide verschwunden sind. Er gibt dir außerdem ihre beiden Dicodes.



Gehe in den ersten Level des Tempels und wähle den Dicode des Gesundheitsweisen an. Betritt nun den Raum und lies in dem Notizbuch. Wähle nun den Dicode des Geschmacksweisen und du findest heraus, daß es nichts mehr zu essen gibt.



Wähle nun den Code des Fruchtbarkeitsweisen. Seine Frau erscheint und berichtet von der Mission des Weisen, der sich auf der Fährte der grünen Silbe im Haus of Happiness befindet.



Setze deinen Weg zur Virtual Trip Company fort und mache einen virtuellen Trip. Hier triffst du den Gesundheitsweisen, der gefangengehalten wird. Für deine Anstrengungen bekommst du zur Belohnung die Medizinsilbe.

Wird fortgesetzt...



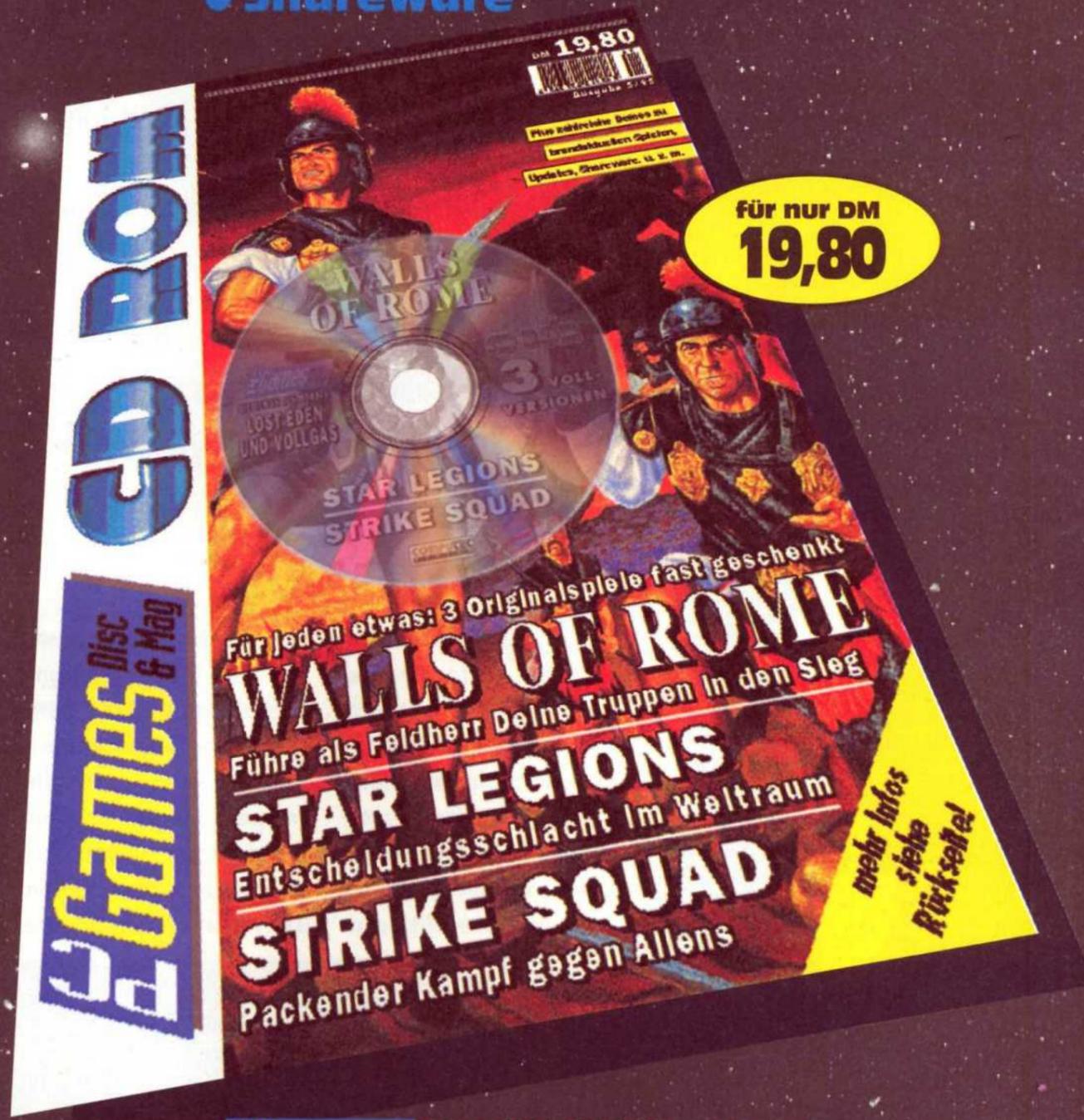
DM 19,80

MEGA SPIELE auf 600 MEGABYTE!

„WALLS OF ROME“, „STAR LEGIONS“ und „STRIKE SQUAD“...

- PLUS:**
- aktuelle, spielbare Demos
 - Bugfixes/Updates
 - Shareware

PC GAMES
CD-ROM
Mag & Mag



PC Games Disc & Mag

Das CD-ROM-Magazin von - Deutschlands führendem PC-Spielmagazin mit Diskette.

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich oder einfach bestellen:

Hiermit bestelle ich PC GAMES CD ROM, Ausgabe 05/95 zu **DM 19,80 inkl. Versandkosten** (Ausland: plus DM 10,-):
 Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

 Name, Vorname

 Straße, Haus-Nr.

 PLZ, Wohnort

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
 Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Scheck/ Bargeld) über:
 COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

COMPUTEC

5/9

is 7
 teile

v. m

inkt

E

BR

mehr
 siehe
 Rückseite!

Bioforge

Mensch ärgere Dich nicht

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

Da fliegt einem doch das Blech weg: Origins Endzeit-Schocker Bioforge läßt Euch in die Haut eines Cyborgs schlüpfen, der in einer Raumstation ums nackte Überleben kämpft. Der Held - durch zahllose Operationen grausam entstellt - prügelt sich durch ein aufwendiges Action-Adventure im Stile von Alone in the Dark.

Die erwähnte Verwandtschaft zu dem Infogrames-Konkurrenten kommt nicht von ungefähr: Man steuert eine erstklassig animierte Spielfigur, hier eine muskelbepackte, allerdings mit extrem pixeligen Texturen überzo-

gene Mischung aus Roboter und Homo Sapiens, durch die Basis, kämpft per Tastendruck mit den Feinden (vom Heavy Metal-Zombie bis zum Dino) und kann Gegenstände aufnehmen, die man sinnvollerweise im geräumigen Inventory verstaut. Bald findet man z. B. auch einen Strahler, mit dem sich die Gegner wesentlich

schneller ausschalten lassen. Die Benutzeroberfläche, die vollständig tastaturgesteuert ist, bedarf einer genaueren Erläuterung. Denn bevor man sich in die wüste Prügelei stürzen darf, muß man erst umständlich mit der C-Taste auf Combat umschalten und kann erst dann hektisch den Ziffernblock beharken. In Kombination mit der Alt-

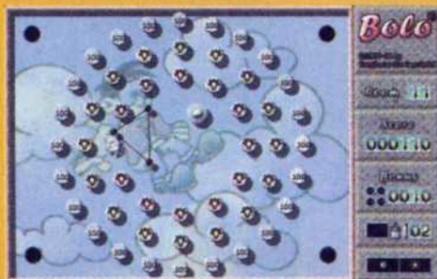
● Während die Nahansicht des Cyborgs durchaus überzeugen kann, verkommt der Held aus der Ferne zu einem Pixelhäufchen.



PC Neuheiten

× Bolo

Neue Spielideen haben heutzutage Seltenheitswert. Mit einem Schläger muß eine Kugel wie bei Arkanoid



gegen 50 verschiedene Arten von Steinen geschlagen werden. Dabei darf die Kugel nicht in über den Bildschirm verteilte Löcher fallen. 30 Minuten Audiomusik und wunderschöne Grafiken sind die Vorzüge dieser CD. Deshalb: Gute Software

für einen fairen Preis!

PC CD-ROM • Dongle Ware • ca. DM 69,-

Grafik 76% Sound 89% Fun 82%

× Pinball Fantasies Deluxe

Vier neue Flippertische wurden der Deluxe-Version von Pinball Fantasies spendiert. Die neuen Tische bieten allesamt Multiflipper und teilweise sogar Multibälle. Technisch



Ig

gewohnt brillant umgesetzt, ist diese CD dank der acht sehr guten Tische wieder einmal der Konkurrenz mit oft nur einem Tisch vorzuziehen. Ig

PC CD-ROM • 21st Century • ca. DM 109,-

Grafik 86% Sound 84% Fun 85%

× Flight Commander 2

Mit Flight Commander 2 steht keine neue Flugsimulation ins Haus, vielmehr darf man sich als „Leader of the Pack“ strategisch betätigen. Man plant komplette Luftsätze für eine Gruppe von bis zu 15 Piloten. Auf einem Übersichtsbildschirm kann man die Einsätze mitverfolgen und noch zusätzliche Anweisungen ausgeben. Komplettiert wird Flight

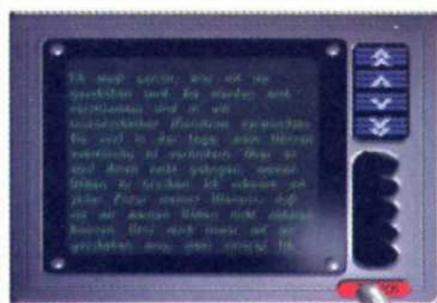
Commander 2 durch einen Szenario-Generator, einen E-Mail-Modus und eine umfangreiche Datenbank zu den Themen Flugzeuge, Raketen, Ziele, Luftstreitkräfte. Das Ganze läuft auf dem PC unter Windows 3.X oder auf dem Macintosh mit System 7.

Ig

PC CD-ROM • Avalon Hill • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 60% Fun 70%





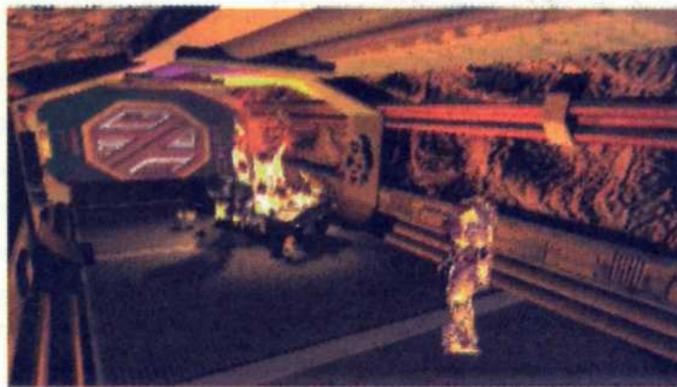
Textanalyse

Die Zahl der elektronischen Logbücher mit Berichten von ehemaligen Bewohnern des Hochsicherheitstrakts steigt proportional mit der Spielzeit. Zwischen den Zeilen sind Unmengen von Anhaltspunkten versteckt: Fehlt einem z. B. ein bestimmter Code, lohnt sich das Durchscrollen der nicht enden wollenden Texte - übrigens allesamt in sehr gutem Deutsch. Dezentle Hinweise liefert auch das sogenannte „Journal“, das alle Ereignisse automatisch mitprotokolliert.



● In langen, unheimlichen Gängen erwarten uns vor allem riesige Roboter, die sich nur mit MG-Power liquidieren lassen.

● Die massive Tür im Hintergrund öffnet sich nur, wenn man den Handscanner überlistet.



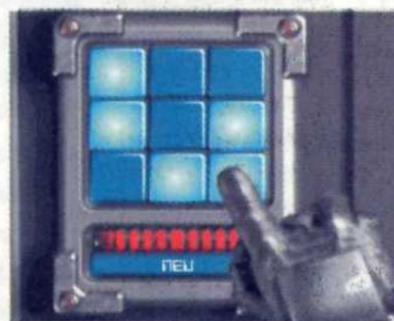
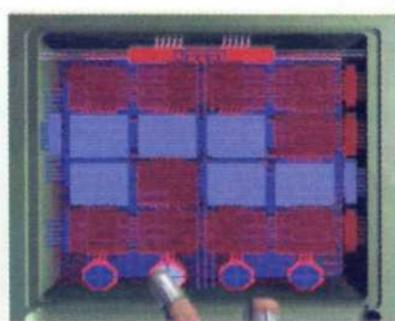
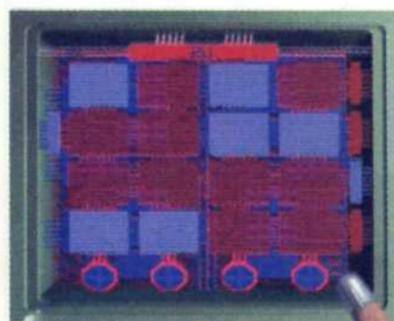
bzw. Strg-Taste setzt man Hände und Füße des Cyborgs ein, die vor allem im Kopfbereich des Angreifers ihre Wirkung nicht verfehlen. Wenn man es einigermaßen geschickt anstellt, bricht der Widersacher nach einigen gezielten Schlägen und Tritten theatralisch zusammen. Insgesamt 16 verschiedene Techniken beherrscht der Bioforge-Held. Der Devise „Lieber feige als tot“ tragen die Programmierer mit einer speziellen Taste zur beschleunigten

Gangart des Robotermenschen Rechnung. Oft hilft es nur, an trägeren Gegnern vorbeizusprinten und sich in eine rettende Nische zu flüchten.

1.000 mal probiert - 1.000 mal ist nichts passiert

Ein Kapitel für sich sind die eingebauten Puzzles, die durchaus ein gehobenes Niveau aufweisen. Ein Beispiel: Man stellt fest, daß sich mit einem bestimmten Knopf eine Bodentür öffnen und

schließen läßt. Der angreifende Dinosaurier wird nun auf die geschlossene Plattform gelockt, dort zumindest für wenige Sekunden lang k. o. geschlagen, und schon darf man erfreut zum Schalter eilen, um sich des lästigen Schuppentiers zu entledigen. Derlei Rätsel gibt es jede Menge zu lösen, doch in den meisten Fällen muß man dabei auf das bewährte und leider recht nervige Trial-and-Error-Prinzip zurückgreifen, was einem Vierkampf (Auspro-



● Bei den Rätseln ist Köpfchen gefragt: Wer Spaß an solchen „Klassikern“ (die man teilweise aus anderen Spielen kennt) hat, kommt bei Bioforge auf seine Kosten. Puzzles und Prügeleien sind in einem ausgewogenen Verhältnis vorhanden.

VIEWPOINT



Gegen eine vernünftige Tastatursteuerung ist ja prinzipiell überhaupt nichts einzuwenden. Frust kommt allerdings auf, wenn sich alte Alone in the Dark-Jugendsünden (ungünstige Perspektiven, schwer einschätzbare Körperhaltungen) in neuzeitlichen Origin-Produktionen wiederholen. Und sooo gut sieht die Instant-Grafik nun auch wieder nicht aus, als daß wir vor Verzückung gleich Ecstatica, LBA oder das Komplexitätswunder AITD 3 links liegen lassen würden. Zwar überträgt sich die unheimliche Atmosphäre ab der ersten Sekunde auf den Spieler, aber durch ein extra-garstiges Handling, das selbst nach stundenlangen „Eingewöhnungsphasen“ noch Probleme bereitet, bringt sich Bioforge selbst um eine Top-Wertung. Ein solides Programm mit starken Puzzles, mehr auch nicht.

— Petra Maueröder

bieren - Scheitern - Spielstand laden - Was anderes versuchen) gleichkommt. Steht der Cyborg beispielsweise vor drei Ausgängen, muß er zwangsläufig einen nach dem anderen betreten und wird in zwei Fällen in den sicheren Tod stürzen. In scheinbar aussichtslosen Puzzle-Situationen wendet man einfach den Inhalt des nicht sonderlich umfangreichen Inventorys mit den Objekten in der unmittelbaren Umgebung an.



✖ Rally Championships

Off-Road-Freaks, denen ihr eigenes Gefährt zu kostbar ist, um damit über den Acker zu pflügen, dürfen bei Rally Championships ihr Fahrvermögen unter Beweis stellen. Unterschiedlichste Kurse stehen zur Auswahl, die quer über den Globus verstreut sind. Die Grafik des Spiels ist nett gemacht. Wer über die nervige Handbuchabfrage hinwegsieht und nicht 100%igen Realismus

erwartet, darf zu einem günstigen Kurs losdüsen. av

PC CD-ROM • Flair Software • ca. DM 60,-

Grafik 60% Sound 55% Fun 54%

✖ Soccer Superstars

Vielleicht hätte dieses Spiel vor einem Jahr eine Chance gehabt. Der Referenz FIFA Soccer ist es auf jeden Fall hoffnungslos unterlegen. Kein Managerteil, keine Freistöße



und keine Möglichkeit, irgendwelche Kunstschüsse zu machen. Als besonders originelle Zugabe für ein CD-ROM-Produkt spendierte man dem Fußball-Fan eine nervige Handbuchabfrage. Dieses Fußballspiel macht einen sehr unausgereiften Eindruck. lg

PC CD-ROM • Flair Software • ca. DM 60,-

Grafik 56% Sound 55% Fun 50%

✖ Stone Racers

Im Vergleich zur Diskettenversion wurde das Rennspiel bei der 70 MB-CD-ROM besonders bei den Soundeffekten und der Stone Age-Music aufgepeppt. Acht verschiedene Strecken stehen nach wie vor zur

Auswahl; der Schwierigkeitsgrad und der Blickwinkel auf das Geschehen sind einstellbar. Vor allen Dingen letzteres hilft manchmal, einem heimtückisch geführten Keulenschlag der Konkurrenz noch zu entgehen. Die Steuerung ist wie gehabt betont einfach - vier Tasten genügen, um mit seinem Stone Racer die Post abgehen zu lassen. av

PC CD-ROM • Core Design • ca. DM 100,-

Grafik 78% Sound 75% Fun 77%





● **Hinter Mauervorsprüngen kann man in gebührendem Abstand den umherstapfenden Roboter beobachten und ihn in einem günstigen Augenblick beschießen.**

Kampf der Systeme: Vektorgrafik vs. Bitmap-Pixelpracht

Daß die Hintergrund-Grafik einen Tick schöner aussieht als die des Infogrames-Dreiteilers liegt vornehmlich daran, daß die meisten Räumlichkeiten komplett gerendert wurden - was wesentlich besser zum Ambiente dieses Spiels paßt als gemalte Kulissen. Der Blickwinkel verändert sich je nach Position des Hauptdarstellers. Bereits

in den ersten Kämpfen möchte man vor Wut ins Keyboard beißen, weil unser junger Freund auf dem Bildschirm nach allen möglichen Richtungen kräftig austeilt - nur nicht dorthin, wo die Fersendrehschläge und Kinnhaken allem Anschein nach eigentlich landen sollen. Völlig ausgereift ist die Grafik ebenfalls nicht: Etliche Bugs sorgen dafür, daß der Cyborg schon mal mitten in der Luft hängt oder seine Arme und Beine teilweise in der Wand

● **Aufwendige, gerenderte Grafiken erzeugen die beachtliche Atmosphäre, die ein solches Science Fiction-Epos einfach braucht. Weit weniger Anteil an dieser Stimmung hat die Musik.**



Energie-Versorger

Der Zustand unseres Cyborgs hängt von zwei Faktoren ab: Zum einen von der Gesundheit, zum anderen von der Energiezufuhr. Letztere kann man mit sporadisch auffindbaren Leckereien wieder auf Vordermann bringen. Wird man schwer verletzt, sollte ein Teil der Power auf die geschwächten Körperregionen verteilt werden, um einen vorzeitigen Exodus beim nächsten Schlagabtausch zu vermeiden.

● **Bioforge ist als komplett deutsche Version erhältlich.**



Ich habe dich erschaffen. Und nimm jederzeit noch einen wie dich erschaffen!



Tut mir leid, daß ich dich töten mußte, aber ich muß sagen, ich genieße die Stelle.

verschwinden. Sicherlich lauter Kleinigkeiten - aber die Masse macht's. In den letzten Monaten lobte sich der Hersteller selbst für die tollen Perspektiven, aus denen das Geschehen zu sehen ist. Beim Anblick des Ergebnisses muß man sagen, daß diesmal wieder die gleichen Fehler wie bei anderen Genre-Spielen gemacht wurden: Unsere Figur bewegt sich aus dem sichtbaren Bereich, ohne daß die Ansicht wechselt, und man muß auf gut Glück drauflosballern. Bei früheren Preview-Versionen konnte man wenigstens zwischen verschiedenen Kamera-Einstellungen hin- und herschalten, was letztendlich auch nicht enthalten ist. Katastrophenstimmung läßt der Sound aufkom-

men: Einen gewissen Reiz kann man dem monotonen Synthesizer-Geklimper sicherlich nicht absprechen, aber speziell bei dieser Thematik hätten sich bestimmt passendere Rhythmen angeboten. Als gelungen kann man die durchgehend deutsche Sprachausgabe und die übersetzten Bildschirmtexte bezeichnen.

Petra Maueröder

INFO BITS

Mindestens 80486 DX-50 • VGA-Karte
8 MB RAM • DoubleSpeed-Laufwerk
erforderlich • Unterstützt AdLib, Sound-
Blaster (Pro/16/AWE32), Wave Blaster,
General MIDI

GRAFIK 075

SOUND 065

FUN

072

ROOTS



Atmosphärisch gibt es auffällige Parallelen zum Science Fiction-Actionknaller System Shock (ebenfalls von Origin), während die Steuerung - leider - eindeutig an die ersten beiden Alone in the Dark-Abenteuer erinnert.

PC Neuheiten

✖ **Superski Pro**

In Echtzeit-3D sind hier Bob-Bahnen, Pisten und Sprungschanzen hinunterzurasen. Insgesamt stehen sieben Winter-Sportarten zur Aus-



wahl, die Steuerung variiert dabei leider so gut wie gar nicht. Kann der Spieler dank der ansprechenden technischen Präsentation zunächst vor dem Screen gehalten werden, sinkt die Motivation dann durch das

eintönige Spieldesign recht bald nahe den Gefrierpunkt. **tw**
PC CD-ROM • BMG • ca. DM 99,95

Grafik 69% Sound 68% Fun 55%

✖ **The Big Red Adventure**

Das Comic-Adventure um den Putsch der roten Socken an der Kremelmauer wurde unverändert zur Diskettenversion auf den Silberling gepreßt, erspart aber damit die unglaublichen 70 MB Plattenspeicher. Trotz SVGA wurde weder grafisch das offensichtliche Vorbild Day of the Tentacle erreicht noch kann die Steuerung auch nur annähernd mit der LucasArts-Engi-



ne mithalten. Ungeachtet dieser Mängel macht es Spaß, mittels dreier lustiger Figuren den Altkommunisten auf witzige Art die rote Karte zu zeigen. **av**

PC CD-ROM • Core Design • ca. DM 119,95

Grafik 75% Sound 70% Fun 75%

✖ **Whizz**

Ein Hase flieht durch viele Levels vor einer Ratte. Die Hintergrundge-

schichte deutet an, daß es sich hier um ein Kinderspiel handelt. Recht neu für ein Jump & Run ist die Anwendung der isometrischen 3D-Perspektive. Trotz der innovativen, farbenfrohen Grafik und einer passenden Hintergrundmusik handelt es sich bei Whizz im PC-Bereich nicht mehr um ein zeitgemäßes Spiel. **lg**

PC CD-ROM • Flair Software • ca. DM 60,-

Grafik 65% Sound 60% Fun 54%



Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (08142) 5 96 40

Telefax: (08142) 5 46 54

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

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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

CD ROM Programme

11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	69,90
7TH. GUEST	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPÄDIE	99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT INCL. SCENERY USA	139,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	39,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL.	59,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC - SSI -	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	39,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	89,90
ARCADE POOL DT. ANL. *	29,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	85,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	39,90
B.C. RACERS DT. ANL.	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. *	44,90
BATTLEHAWKS 1942	19,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K. D.	54,90
BIOFORGE DT. HANDBUCH *	95,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	49,90
BOLO DT. ANLEITUNG	49,90
BUREAU 13 DT. ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	39,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT. HANDB. *	89,90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1995 FILMDT.-BANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CONSPIRACY DT. ANL.	24,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	24,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA DT. ANL.	59,90
CYBERACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	69,90
CYCLONE - SSI - DT. ANL. *	79,90
DARK FORCES KOMPL. DT.	89,90
DARKSEED KOMPL. DT.	29,90
DARK SUN II - WAKE OF THE RAVAGER - DAS AMT KOMPL. DT.	85,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	89,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	49,90
DEATH GATE	79,90
DELTA "V" KOMPL. DT.	89,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANNER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. *	85,90
DIGGERS	24,90
DINOSAURS - MICROSOFT - KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	89,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT.	65,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL. DT. *	59,90
EARTH SIEGE KOMPL. DEUTSCH	95,90
ECSTASIA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 - FRONTIER - DT. ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL. DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	89,90
F17 A NIGHTHAWK	35,90
F14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	89,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB. *	89,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	44,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL. DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	89,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOO / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUILTY DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL. DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	39,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMAYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90

CD ROM Programme

HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
IRON ASSAULT DT. ANL. *	79,90
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	34,90
KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	65,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE - KYRANDIA 3 - MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	39,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1-6 COLLECTION DT. ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEGEND OF KYRANDIA I KOMPL. DT.	24,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	99,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
M 1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D. *	39,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KPL. DT. -	89,90
MARCO POLO DT. ANL. *	75,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	35,90
MENZOBERANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 - 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST - DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. *	85,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	49,90
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	39,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/STGB)	84,90
PEGASUS 5.0 - SHAREWARE - 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE - SYMBOL INTERACTIVE - CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLOTTE	29,90
PROTOTYPE KOMPL. DT. *	85,90
PSYCHO PINBALL *	69,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	59,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT - SSI - KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	65,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR - RETRIBUTION DT. ANL.	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	49,90
RISE OF THE TRIAD - VOLLVERSION - DT. ANL.	49,90
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE I	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DEUTSCH	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL. DEUTSCH	35,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	59,90
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1-5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	89,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	89,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT. VERS.	75,90
SUPER KARTS DT. HANDB. *	89,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	39,90
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LUFE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90

CD ROM Programme

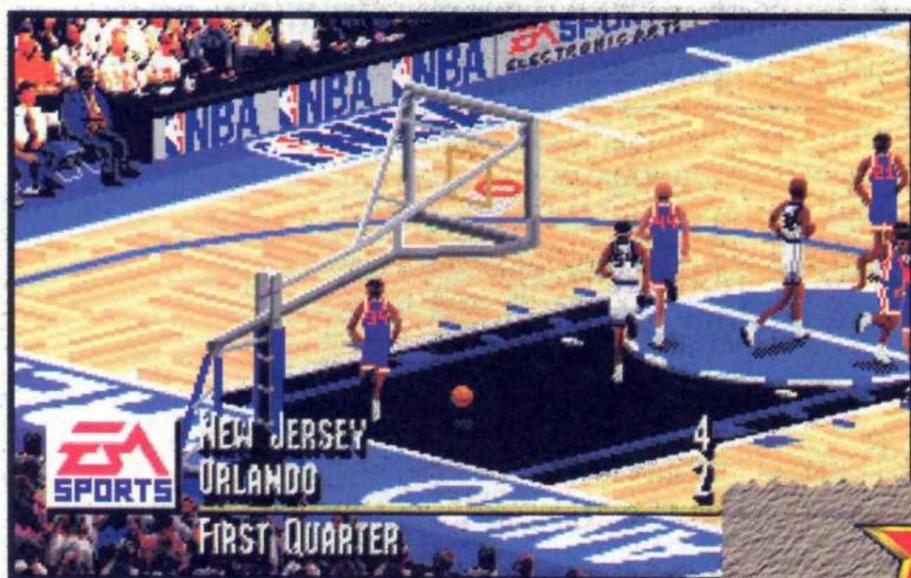
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - THEME PARK KOMPL. DT.	39,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	65,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	95,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	79,90
ULTIMATE GAME COLLECTION INCL. ULTIMA 1-6 / JETFIGHTER II / QUANTUM GATE	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	65,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL. DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	89,90
UNIVERSE	29,90
USS TICONDEROGA DT. HANDB. *	85,90
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
VIRTUOSO KOMPL. DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHALES VOYAGE II - DIE ÜBERMACHT - K. D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB NUR DM 4,99	
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	39,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D. *	89,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZEPHYR KOMPL. DT.	79,90
ZOO 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM DISKETTES

1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 -	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	49,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	89,90
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. 3,5"	79,90
BIING I KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISH 3,5" *	85,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL. DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	39,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	59,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	49,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	49,90
PROJECT "X" DT. ANL. 3,5"	39,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	49,90
RAVENLOFT - SSI - KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUSSSELLHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5"/WINDOWS VERS. *	79,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR - MICROSOFT -	99,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEM SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	69,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT. VERS.	65,90
SUPERFROG DT. ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D. *	39,90
THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 3,5" *	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5"	39,90

Preishits PC DISKETTES

1942 PACIFIC AIR WAR DT. HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE - SIERRA/DYNAMICS - 3,5"	29,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90



● Der aktuelle Spielstand wird vor der Kulisse des jeweiligen Stadions eingeblendet.



● In Drei-gegen-Eins-Situationen ist das Auspielen des Gegenspielers dank präziser Steuerung kein Problem.



NBA Live '95

Dream Team

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

Die begehrtesten Lizenzen, die prominentesten Spieler, die schönsten Menüs, die intelligenteste Steuerung - mit FIFA Soccer, NHL Hockey '95 und PGA Tour Golf 486 stellt Electronic Arts die Meister in allen maßgeblichen Sportdisziplinen. Die Basketball-Simulation NBA Live '95 muß in den Play (Time) Offs beweisen, daß sie ebenfalls das Zeug zum Champion hat.

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten werden Teams und Sportler wesentlich cleverer vermarktet als in Deutschland. Wer läuft hierzulande schon mit einem Bayern München-Sweater oder einer Werder Bremen-Jacke herum

(den 1. FCN-Fanschal holt man ohnehin nur noch zum Fasching aus dem Schrank)? Hingegen prägen die Logos der NFL- (Football), NHL- (Eishockey) und natürlich NBA-Clubs (Basketball) auf Käppis und Shirts das Straßenbild. Millionenschwere

PC Neuheiten



× Hugo



Der kleine Kobold Hugo aus der gleichnamigen TV-Show macht jetzt auch den PC unsicher. Ziel des Spieles ist es, seine Frau Hugoline und seine Kinder aus den Fängen einer bösen Hexe befreien. Dabei müßt Ihr in den bekannten Geschicklichkeits- und Reaktionsspielchen alle Hindernisse umge-

hen, die Euch in den Weg gelegt werden. Belebt wird der zu langsam geratene Spielablauf durch eine klar verständliche und witzige Sprachausgabe. Jedoch dürfte sich die Zielgruppe im Alter zwischen vier und zehn Jahren bewegen. **tw**
PC • Interactive Television Entertainment • ca. DM 80,-

Grafik 70% Sound 85% Fun 65%

× Stone Racers

Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer hätten ihre helle Freude an diesem Urzeit-Rennspiel. Sechs Steinzeit-Rennfahrer-Pärchen liefern sich, zusammen mit zwei Urzeit-Dinos, heftige Geschwindigkeits-



und Keulenduelle, um den vom Höhlen-Playboy ausgesetzten Preis - ein ultimatives Steinschlag-Motorrad - zu erringen. Acht Strecken stehen zur Auswahl; der Schwierigkeitsgrad und der Blickwinkel auf das Geschehen sind einstellbar. Der gelungene Zwei-Spieler-Modus vermag die Motivationskurve eines jeden Neandertalers genauso zu steigern wie Grafik und Sound. **av**

PC • Core Design • ca. DM 100,-

Grafik 74% Sound 72% Fun 75%

× Superfrog

Bei Superfrog wurde es nicht versäumt, atemberaubende Geschwindigkeit mit Spielwitz zu kombinieren. Unterstützt wird dies durch den vergnüglichen Sound. Die grafisch wenig ansprechenden Levels wirken zwar durchdacht, jedoch ist es sehr



Ausnahmen bestätigen die Regeln

Basketball, wie man es in der NBA spielt, entspricht nicht dem, was der Zuschauer in den deutschen Hallen zu sehen bekommt. Die Hauptunterschiede betreffen die Spielzeit (vier Viertel à 12 Minuten statt zwei Halbzeiten à 20 Minuten), die Anzahl und Länge der Auszeiten sowie Besonderheiten bei den Freiwürfen und Fouls. Weitere Spezialitäten sind das sogenannte „Goal Tending“ (betrifft das „Hüpfen“ des Balles auf dem Korbring) sowie die „Illegal Defense“ (Mann- statt Raumdeckung).



VIEWPOINT

And the winner is: *NBA Live '95*. Hat irgend jemand daran gezweifelt, daß Electronic Arts die beste aller Basketball-Simulationen auf den Markt bringt? Allein die Optionsvielfalt und die phantastische Benutzeroberfläche sind schlicht überwältigend. Das eigentliche Spiel macht vor allem im Zwei-Spieler-Modus einen Heiden Spaß, ist (auf Wunsch) unglaublich realistisch und wird in mitreißender Grafik- und Soundqualität dargeboten. Wer bei dem Namen Patrick Ewing zunächst an Basketball und erst dann an die ÖL-Dynastie aus Dallas denkt, kommt an *NBA Live '95* nicht vorbei - vorausgesetzt, man verfügt über einen nicht zu lahmen Rechner.



Petra Maueröder

Stars wie das „Riesenbaby“ Shaquille O'Neal (2,13 m, 130 kg), Charles Barkley und die Legenden Michael „Air“ Jordan oder Earvin „Magic“ Johnson kennt man auf der ganzen Welt. Nachdem die nicht ganz billige NBA-Lizenz vor allem im Konsolenbereich (siehe *NBA Jam* von Acclaim) verbraten wurde, hat EA das Meisterwerk *NBA Live '95* vom Mega Drive bzw. Super NES auf den PC portiert und es bei dieser Gelegenheit mit diversen Schmankerln gehörig aufgewertet.

● **Slam-Dunks werden auf Wunsch in Slow-Motion gezeigt.**

Vorsicht, Shaq Attack! Basketball-Action wie im Fernsehen

Das Spielfeld wird in FIFA Soccer-Manier von schräg oben gezeigt. Rundherum tummelt sich das Publikum auf den Rängen und kommentiert das Match mit frenetischem Jubel und abfälligen Buhrufen - *NBA Live '95* macht seinem Namen alle Ehre. Für die nötige Stimmung ist also gesorgt, wenn die Gladiatoren die Szene betreten und sich im Glanz der Lichtkegel sonnen. Die Spiele können entweder im

Was ist die NBA?

Die NBA (National Basketball Association) ist die amerikanische Basketball-Profi-Liga. Ihr gehören insgesamt 27 Vereine an, die in zwei Gruppen (Western und Eastern Conference) aufgeteilt sind. Jede Conference unterscheidet nochmals zwischen zwei Divisions (Midwest, Pacific, Atlantic und Central Division). Nach ca. 100 Spielen („Jeder-gegen-jeden“ bzw. K.o.-System) treffen die Besten der beiden Conferences aufeinander und ermitteln den NBA-Champion. 1994 ging die Meisterschaft an die Houston Rockets, nachdem zuvor die Chicago Bulls drei Jahre hintereinander abgeräumt haben. Die Clubs werden von meist sehr vermögenden Persönlichkeiten finanziert; beispielsweise „besitzt“ der Multimilliardär, Jane Fonda-Ehemann und CNN-Chef Ted Turner die Atlanta Hawks aus Georgia.

Die Saison 1994/95 wurde übrigens Anfang November vergangenen Jahres gestartet, die Play-Offs finden ab Juni 1995 statt. Über die NBA wird regelmäßig im Deutschen Sportfernsehen (DSF) und bei SAT 1 berichtet.



einfach, sich den Anforderungen anzupassen, und so huscht man dem Spielende nur allzu schnell entgegen. **tw**

PC • Team 17 • ca. DM 80,-

Grafik 45% Sound 65% Fun 50%

✦ Atari 2600 Action Pack

Die CD-ROM enthält 15 recycelte Activision-Klassiker für die Kult-



Konsole Atari 2600, die Anfang der 80er Jahre für Furore sorgten. Mitgeliefert werden u. a. Windows-Versionen von Pitfall, Grand Prix, Chopper Command, River Raid und andere Geschicklichkeitstests. Original-Blockgrafik und Piepssound machen die Sammlung zum idealen Geschenk für Computerzocker der ersten Stunde! **pm**

PC CD-ROM • Activision • ca. DM 100,-

Grafik 5% Sound 5% Fun 25%

✦ 5th Fleet

Es gilt, als Flotten-Kommandeur den überholten Gegner Russland daran zu hindern, die westliche Welt zu erobern. Hierzu ist es notwendig,

seine Flugzeug-, Schiffs- und U-Boot-Einheiten taktisch geschickt einzusetzen. Die für dieses Spiel



sicher nebensächlichen Sound- und Grafikeffekte erreichen gutes Mittelmaß. Positiv auch die einfache Maussteuerung und die Option, via Modem gegen einen menschlichen Gegner zu spielen. Aufgrund der Einheiten-Vielfalt ist 5th Fleet für

Strategie-Fans trotz ausgedienter Story ein gefundenes Fressen. **tw**

PC CD-ROM • US Gold • ca. DM 120,-

Grafik 68% Sound 57% Fun 63%

✦ Burning Steel 3



Mit dem dritten Teil des Strategiespiels *Great Naval Battles III* kann man jetzt jedes Flugzeug und jedes Schiff des Pazifikfeldzugs steuern. Taktisch kann gerade noch Har-

Stars und Sternchen - Die bekanntesten Spieler der NBA und ihre Teams:



VGA- oder SuperVGA-Modus absolviert werden. Letztere Einstellung ist übersichtlicher, detaillierter und sieht ganz einfach hübscher aus, läßt die Animationen und das Scrolling aber auf sämtlichen PCs unterhalb der Pentium 90-Klasse unspielbar ruckeln und nimmt

der Simulation jegliche Dynamik. Die optionale 320 x 200 Pixel-Variante legt hingegen schon ab 50 MHz ein zufriedenstellendes Tempo vor - und das selbst dann, wenn NBA Live '95 im Mehrspieler-Modus betrieben wird. Wie von EA-Sportspielen gewohnt, wird der

aktive Spieler mit einem Sternchen unter den Füßen gekennzeichnet. Mit Joystick, Maus oder Tastatur lenkt man seine Jungs über das Parkett, paßt sich die Bälle zu und begeistert die Schlachtenbummler mit sagenhaften Tiefflügen und beinharten Dunkings.

Wie es Euch gefällt: Simulation und Arcade-Game in einem

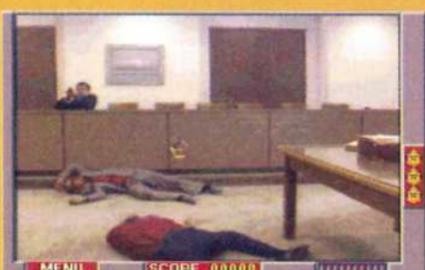
Im umfangreichen Optionsmenü läßt sich NBA Live '95 - auch während des laufenden Spiels - den eigenen Wünschen anpassen: Super-realistisch oder actionbetont? Ermüdungen und

PC Neuheiten X

poon mit diesem Spiel mithalten, und auch die SuperVGA-Grafiken und die dazu passenden Soundeffekte verstärken diesen guten Gesamteindruck. Wer noch keinen der ersten beiden Teile besitzt, sollte unbedingt zugreifen.

lg
PC CD-ROM • Mindscape/SSI • ca. DM 120,-
Grafik 82% Sound 74% Fun 81%

X Drug Wars



Der Crime Patrol-Nachfolger, ein Full-Motion-Video mit Szenarien von der Großstadt bis in den südamerikanischen Dschungel. Seine Interaktivität beschränkt sich darauf, in feinsten Spielhellenqualität mittels Maus-Visier im Sekundenkontakt Kriminelle abzuknallen. Obwohl ein an sich edles Ziel gewählt wurde, enthält das Game zuviel von realistisch dargestellter Gewalt und stellt trotz der ganz ordentlichen technischen Umsetzung einen äußerst fragwürdigen Zeitvertreib dar.

lg
PC CD-ROM • American Laser Games • ca. DM 100,-
Grafik 75% Sound 68% Fun 60%

X Jungle Strike



Im Nachfolger von Desert Strike steuert man einen Kampfhubschrauber gegen die vereinigte Drogenmafia der Welt. Knapp bemessene Sprit- und Munitionsressourcen verleihen dem Spiel einen strategischen Touch. Grafisch wird u. a. durch Videosequenzen einiges geboten, heutiger CD-ROM-Standard wird jedoch nicht erreicht. Die Sound-

qualität kann nicht überzeugen. cm
PC CD-ROM • EA/Gremlin • ca. DM 99,-

Grafik 60% Sound 40% Fun 75%

X MTVs Club Dead



Sam Frost, ein Sträfling, wird entführt und in ein Hotel namens Alexandria gebracht. Dieses Virtual Reality-Domizil beherbergt exzentrische Millionäre. Die Aufgabe besteht nun darin, die Ausrüstung

ROOTS



Auf dem PC gab es bislang keine akkurate Basketball-Simulation, die als Referenz gelten könnte. Jordan in Flight (1993) und das kürzlich erschienene NCAA Basketball 2 weisen vor allem Schwächen in puncto Grafik und Steuerung auf. NBA Live '95 wurde zunächst für diverse Konsolen veröffentlicht und gilt ab sofort auch im PC-Bereich als Nonplusultra.



Verletzungen? 30 Sekunden, drei, fünf, acht oder zwölf Minuten Spielzeit pro Viertel? Komplette Saison, Play-Offs oder Freundschaftsspiel? Alles kein Problem. Selbst die Regeln ändert man nach Gutdünken: Wer nicht bei jedem kleinen Schrittfehler vom Schiedsrichter zurückgepfiffen werden will, kann diese Feinheiten abstellen. Der eigentliche Clou an NBA Live '95 sind neben der exzellenten Spielbarkeit und der überlegenen Grafik die herrlichen Menüs in SuperVGA-Optik. Alle 27 NBA-Vereine (inklusive den kompletten Kadern) plus

● **Unter dem Korb geht es mitunter ganz schön zur Sache, jeder Eurer Spieler bewacht in der Regel automatisch sein gegnerisches Pendant. Das Getümmel wird auf Wunsch übrigens als Animation präsentiert. Arcade-Fans können den Schiedsrichter abschalten und dürfen dann ungestraft richtig zupacken.**

Western- bzw. Eastern Conference All Star-Teams stehen zur Auswahl - ein Feature, das der Atmosphäre sehr zugute kommt. Lediglich Medienliebling Charles Barkley von den Phoenix Suns haben wir in den Listen vermißt. Zusätzlich darf man sein eigenes Dream Team per Trading-Funktion zusammenstellen: Wer also gerne Pippen, O'Neal, Schrempf, Hardaway und Miller gleichzeitig coachen möchte, der ist davon nur wenige Mausclicks entfernt. Tiefschürfende Tabellen und Statistiken, wie man sie von US-Sportarten gewohnt ist, informieren Euch über Gewicht, Größe, Position, Dunkings, Rebounds, Assists u.v.m. Jeder Spieler wird mit einem HiRes-Foto vorgestellt, und auch zu den Mannschaften liegen ausführliche Infos über Erfolge, Niederlagen und Rekorde vor. Im Hintergrund läuft dazu fetzige Musik, während Euch vor jedem Spiel ein Sportreporter per Sprachausgabe begrüßt und die Clubs analysiert.

Petra Maueröder

INFO BITS

Erfordert 486 DX-50
Mindestens 8 MB RAM
Tastatur, Joystick, Maus
Unterstützt alle gängigen Soundkarten
DoubleSpeed-Laufwerk dringend empfohlen

GRAFIK 088

SOUND 089

FUN

090

des Hotels zu deren vollster Zufriedenheit instandzuhalten. Das futuristische Adventure bietet SVGA-Grafik, animierte Filmsequenzen und einen flotten Sound. Die höchst ungewöhnliche „interaktive“ Bedienung und die schwer verständlichen Texte machen es jedoch fast unmöglich, den Sinn dieses Spiels zu ergründen.

PC CD-ROM • Viacom • ca. DM 129,-

Grafik 79% Sound 81% Fun 45%

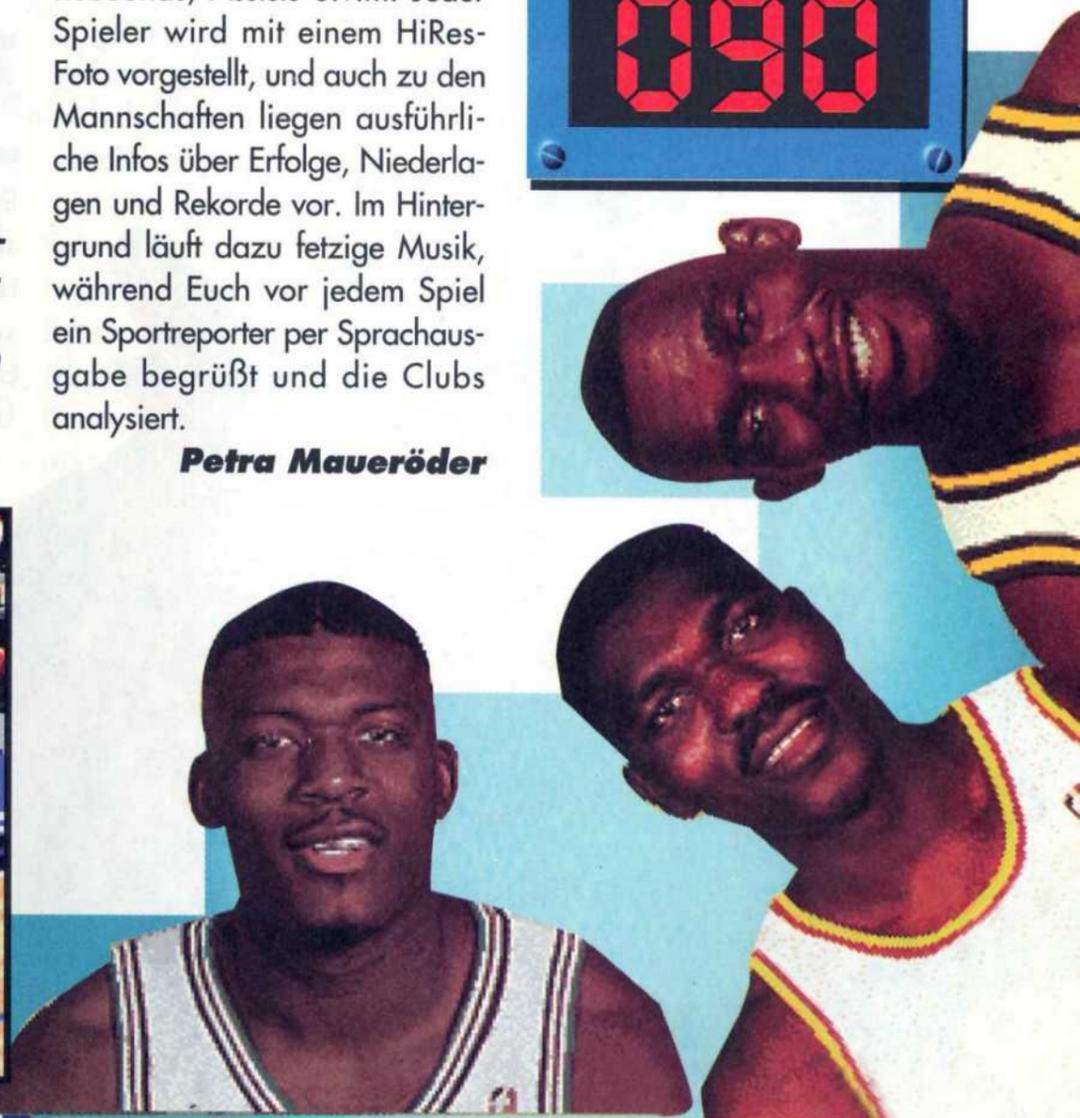
Renegade

Ambitionierter Wing Commander 3-Clone, der an das Original natürlich nicht komplett heranreicht. Vermag die grafische Qualität noch zu

überzeugen, ist der Sound deutlich zu monoton geraten. Außerdem werden die immer gleich aufgebauten Missionen viel zu schnell langweilig. Renegade wäre vor einem Jahr ein Spitzenprodukt gewesen, ist jetzt aber nur noch zweite Wahl.

PC CD-ROM • Mindscape/SSI • ca. DM 129,95

Grafik 78% Sound 60% Fun 60%



Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

PC Amiga		PC Amiga		PC Amiga	
Aladdin	DA 62 DM	Das schwarze Auge 2	DV 81 DM	NCAA Basketball	DA 80 DM
Armored Fist	DA 68 DM	FIFA Intern. Soccer	DV 71 DM	System Shock	DV 81 DM
BMH Supporter	DV 54 DM	KA 50 - Hokum	DA 74 DM	Tie Fighter	DV 91 DM
Bundeslg. Manager 3	DV 86 DM	Lion King	DA 62 DM	Transport Tycoon	DV 91 DM
Colonisation	DV 91 DM	Nascar Racing	DA 74 DM	Warcraft	DA 81 DM

Über 2500 Titel lieferbar!! Liste anfordern!!

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC	CD-ROM	PC
1942 P.A.W. Gold	DA 68 DM	Das schw. Auge 2	DV 81 DM	Oldtimer	DV 86 DM
Aces of the Deep	DV 84 DM	Descent	DA 81 DM	Panzer General	DA 79 DM
Alone in the Dark 3	DV 86 DM	Die Höhlenwelt Saga	DV 91 DM	System Shock enh.	DV 86 DM
Armored Fist	DA 97 DM	Kings Quest 7	DV 89 DM	Transport Tycoon	DV 91 DM
Comanche	DV 79 DM	Little Big Adventure	DV 91 DM	US Navy Fighter	* DV 91 DM
Creature Shock	DV 91 DM	Battle Bugs	DV 66 DM	Wing Commander 3	DV 103 DM
Cyberia	DA 89 DM	MetalTech - Earthsieg	DV 84 DM	Wings of Glory	DV 81 DM
Dark Forces	DV 107 DM	Nascar Racing	DA 81 DM	Woodruff and the Sch.	DV 81 DM

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

All Terrain Racing

Asphaltkrieg

■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 199,- ■

Qualmende Reifen, heiße Straßen-Fights und zahllose Pisten voller Eis, Wasser und fataler Hindernisse. Aber wehe, Ihr verliert einmal die Bodenhaftung. All Terrain Racing - ein neues Arcade-Rennspiel greift nach den Sternen.



Nachdem sich Team 17 schon mit Spielen wie Body Blows, Project X oder Alien Breed einen Namen gemacht hat, steht nunmehr allen Amiga-Usern mit All Terrain Racing (ATR) ein Rennspiel der Spitzenklasse ins Haus.

Mehr als 40 Rennstrecken auf sechs verschiedenen Geländearten fordern Euch heraus und stellen Euch dabei auf eine harte Probe.

Mit Power Ups und reichlich Action gespickt

Dargeboten werden die Rennstrecken aus der Vogelperspektive, was für viel Übersicht sorgt. Trotz der Draufsicht bedarf es nur ein paar Minuten Übung, um die gut ansprechende Steuerung sicher im Griff zu haben. Im Einzelspieler-Modus fahrt Ihr gegen fünf rechnergesteuerte Kon-

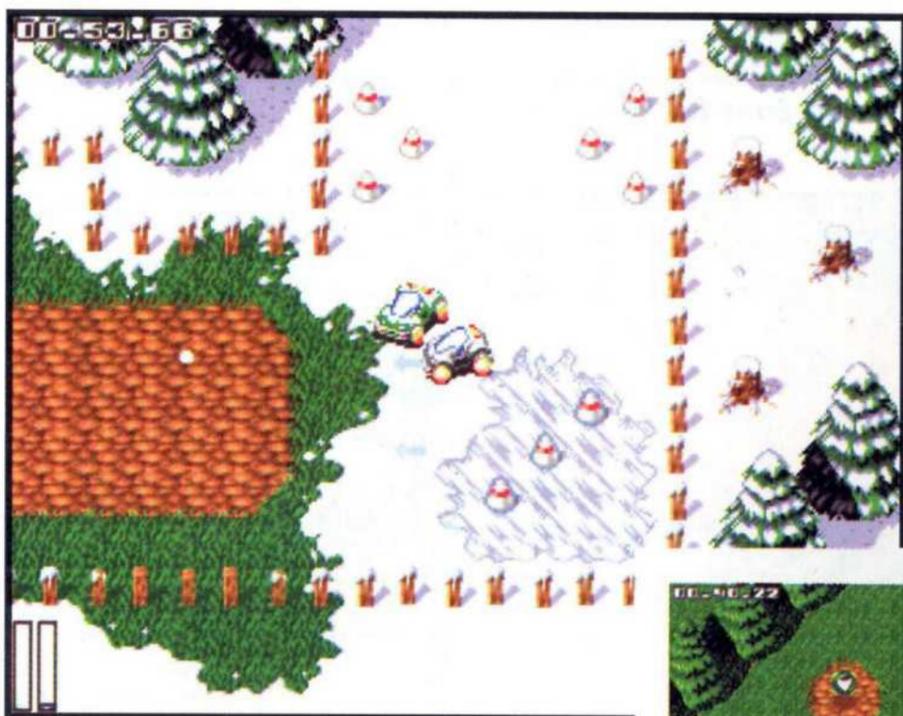
kurrenten - mit dem Ziel, eine Platzierung zu erreichen, die Euch im nächsten Rennen wieder mit von der Partie sein läßt. Außerdem bringen vordere Plätze und besonders Siege natürlich auch heißbegehrte Geld-Prämien. Dies eröffnet Euch die Möglichkeit, Euren heißen Ofen mit leistungssteigernden Komponenten aufzurüsten. Eine Servolenkung verbessert z. B. das Lenkver-

VIEWPOINT

Obwohl mir Rennspiele mit Streckensicht aus der Fahrerperspektive eigentlich mehr zusagen, hat mich ATR in seinen Bann gezogen. Besonders die abwechslungsreichen und grafisch klasse dargebotenen Kurse fesseln immer wieder aufs neue. An dem hervorragenden Zwei-Spieler-Modus kommt der Rennspiel-Freak sowieso nicht vorbei.



Ingolf Held



● Auf verschneitem Untergrund läßt sich's gut rutschen. Das Handling der Fahrzeuge ist nicht immer ganz einfach und erfordert mitunter ein paar Übungsrunden.



● Bei nicht allen der über 40 Rennstrecken ist die Übersichtlichkeit gewährleistet. Mitunter habt Ihr Euch schon auf Euren Instinkt zu verlassen.

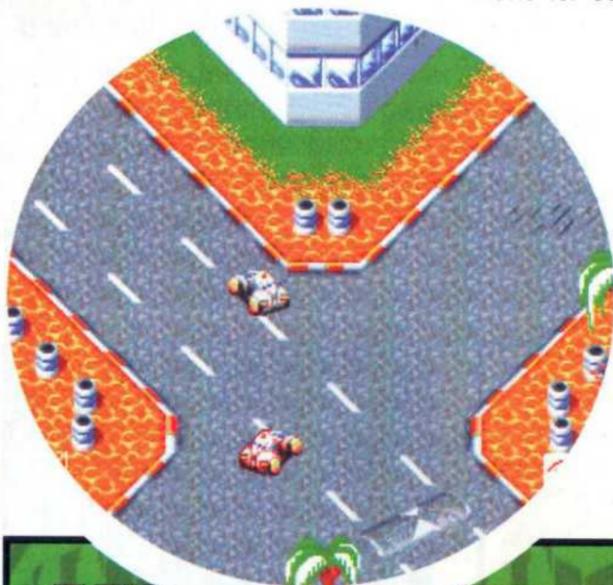
halten und verringert den Wendekreis, ein Turbolader sorgt für atemberaubende Beschleunigung und höhere Endgeschwindigkeit, und der Bremskraftverstärker steigert die Verzögerungswerte Eurer Karossen und erlaubt effektive

Lenkmanöver. Bevor Ihr jedoch Eure Finanzen blindlings ruiniert, solltet Ihr etwas Überlegung walten lassen, um zu entscheiden, welches der angebotenen Teile Euer Gefährt am dringendsten benötigt. Während des Rennens ist es auch ganz nützlich,

nach Bonus-Items Ausschau zu halten, die kurzzeitig beschleunigen oder etwas Geld in die Rennkasse einbringen. Ist die Startampel erst auf Grün, sind alle Gemeinheiten erlaubt. Blockiert Eure Gegner, rammt sie oder drängt sie von der Strecke.

Technisch ausgereift und mit Zwei-Spieler-Spaß

Grafisch ist das Geschehen eine Augenweide. Die Terrains wurden mit Details überhäuft. Wegen der zahlreichen Hindernisse geht zuweilen schon mal die Übersicht über die



● Mit griffigeren Reifen, stärkeren Motoren und stabilerem Chassis zeigt Ihr Euren Gegnern die Zähne (unten).

SHO

ENGINE SPEED STAGE: 2

COST \$400

FUNDS \$1,000

SUPER

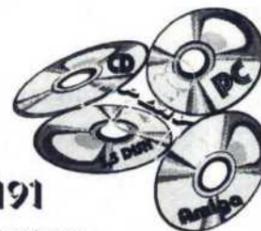
Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton



PC-Spiele Diskette 3.5

Aces of the Deep	D 76,90
Aladdin	H 58,90
Alien Olympics*	D 59,90
Armored Fist	D 78,90
Battledrome	D 41,90
Bling!*	D 76,90
Blackhawk	D 65,90
Bundesliga Manager 3	D 77,90
BM3 - Supporter	D 51,90
Bureau 13	D 76,90
Cannon Fodder 2	H 60,90
CyClones*	H 76,90
Das Amt	D 76,90
Das Schwarze Auge 2	D 76,90
Descent	H 75,90
Doppelpaß	D 76,90
Earth Siege	D 82,90
Ecstatica	D 71,90
Elite 3 - First Encount*	D 75,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Formula 1 Grand Prix	H 39,90
Links 386 Kurse je	E 41,90
Lion King	H 61,90
Lode Runner-The Leg.	D 64,90
L. Matthäus Super Soccd	D 64,90
KA-50 Hokum	H 71,90
Menzoberranzan*	H 76,90
Metal Marines*	D 59,90
Mortal Kombat 2	H 64,90
NASCAR Racing	H 71,90
Panzer General	H 71,90
Pinball Illusions	H Anfr.
Psycho Pinball*	H Anfr.
Sensible world o. Socc*	D 59,90
Skyrealms of Jorune*	H 77,90
System Shock	D 76,90
Transport Tycoon	D 87,90
T. TycoonWorld Editor*	D 36,90
Wake of the Ravager*	H 75,90
Warcraft	H 77,90
X-Wing Collection	D 64,90

PC-Spiele CD-ROM

1942 Pacific Air War	H 65,90
Aces of the Deep	D 81,90
Alien Olympics*	D 59,90
Alone in the Dark 1	D 38,90
Alone in the Dark 1+2	D 61,90
Alone in the Dark 3	D 82,90
Armored Fist	D 78,90
Bling!*	D 66,90
Bioforge*	D 86,90
BM3 - Supporter	D 51,90
Bureau 13	D 82,90
Civilization+Colonizat.	D 87,90
Comanche(+Miss. 1+2)	D 67,90
Creature Shock	D 87,90
Dark Forces	D 89,90
Das Amt	D 87,90
Das schwarze Auge 2	D 76,90
Die Höhlenwelt Saga	D 85,90
Discworld*	D 82,90
Dune 2 - Battle for Arr.	D 36,90
Earth Siege	D 82,90
Ecstatica*	D 82,90
Elder Scrolls 2*	E 69,90
Elite 3 - First Encount*	D 78,90
Full Throttle- Vollgas*	D 89,90
Kings Quest 7	D 85,90
Klik & Play	D 83,90
Kyrandia 3 - Malc. Rev	D 78,90
Larry Collection (1-6)	H 84,90
Lemmings 3	H 64,90
Links 386Pro +2Kurse	H 62,90
Little Big Adventure	D 87,90
Lode Runner - The LegD	D 76,90
Magic Carpet	D 86,90
Master of Orion/U.F.O.H	D 65,90
Menzoberranzan*	H 78,90
Myst	H 84,90
Navy Strike*	H 88,90
NBA Live95-Basketh.*	H 87,90
NHL Hockey '95	H 76,90
NASCAR Racing	H 76,90

Noctropolis*	H 88,90
Novastorm	H 74,90
Panzer General	H 71,90
Pinball Fantasies Del.	H 66,90
Privateer&Strike Com.	H 83,90
Rebel Assault	D 75,90
Renegade-Battle f.J.S.*	H 76,90
Sensib. World o. Socc.*	D 65,90
Skyrealms of Jorune*	H 76,90
System Shock Enh.	D 82,90
Star Trek-Interakt. ManE	96,90
Star Trek-Next Gen.*	D 95,90
Temptation*	H 88,90
Tower Assault -A.B.3*	H 59,90
Transport Tycoon	D 87,90
Under a killing moon	D 89,90
US Navy Fighters*	D 87,90
USS Ticonderoga*	H 77,90
Wake of the Ravager*	H 77,90
Warcraft	H 77,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3	D 99,90
Wings of Glory	D 75,90
X-Com:terror f.t.Deep*	D 87,90
X-Wing Collection	D 69,90

Shareware- Vollversionen:

Boppin Deluxe	CD 58,90
Depth Dwellers	CD 39,90
Doom 2 Utilities	2CDs 36,90
The Doom Parade	CD 27,90
Epic Pinball 1-3	CD 79,90
Heretic*	CD 72,90
Hocus Pocus	CD 42,90
Jazz Jackrabbit	CD 79,90
One Must Fall	3.5 49,90
Raptor	CD 52,90
Rise of the Triad	CD 68,90
Wacky Wheels	CD 57,90

Tip des Monats:

Klik & Play	3.5 79,90
Descent	CD 74,90
Woodruff	CD 74,90

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme +9,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90
auf Rechnung +7,50 ab 2. Bestellung
Anzahlung nur EC-Scheck Vorkasse - 15,00 DM
Annahmeverweigerungen: 15 DM Kostentanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Streckenvielfalt

Jedes dieser Terrains stellt unterschiedliche Anforderungen an Euer fahrerisches Können und Eure Reaktionsfähigkeit.



Sports Track:

Diese Highspeed-Straßenrennstrecken verlaufen alle in unmittelbarer Nähe der Küste, d. h. Ihr müßt jederzeit mit Wasser und Sand auf dem Kurs rechnen. Außerdem wimmelt es von Streckenposten, die Schlimmes mit Euch im Sinn haben.



Canyon Track:

Gigantische Canyons säumen die atemberaubend enge Strecke, welche passagenweise durch Kies, Wasser und Tunnel führt. Der restliche, felsig bis holprige Teil ist reich an engen Kurven und Windungen, die ein frühes Einlenken und schnelle Reaktionen erfordern.

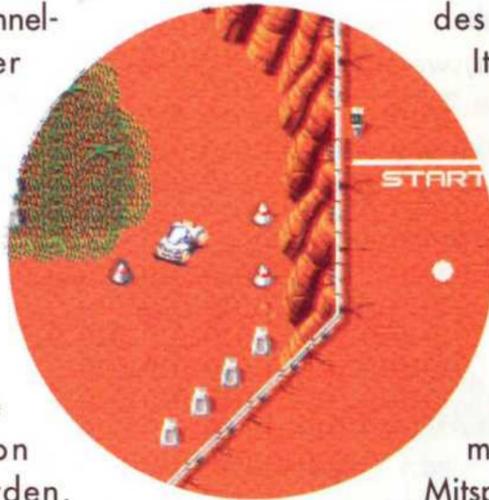


Forest:

Auch auf der schneebedeckten Alpenstrecke wird durch häufig wechselnden Belag die Traktion und damit Euer Können und Reaktionsvermögen auf eine harte Probe gestellt. Vorbei an Holzhäusern und durch dichte Wälder rast Ihr über Eis-, Schnee- und Grasabschnitte.

Streckenführung verloren. Alle Landschaften und Gebäude wurden in feiner Auflösung gezeichnet. Auch der Sound harmoniert gut mit dem Ganzen und schafft eine motivierende Atmosphäre. Den letzten Thrill entwickelt ATR aber erst im Zwei-Spieler-Modus. Dafür wird der Screen nicht geteilt; hier wird einer der Mitspieler bei zu großem Abstand zum Führenden ein-

fach zu diesem hingezogen. Der schnellere Fahrer erhält dann einen Punkt - so einfach geht das. Zur Steigerung des Nervenkitzels kann noch die Waffenoption aktiviert werden.



Durch das Aufsammeln des passenden Items dürft Ihr Euren Gegner mit einer Rakete, Mine oder der Umkehrung seiner Steuerung erfreuen. Für mehr als zwei Mitspieler sieht ATR

außerdem den Meisterschaftsmodus vor, in dem drei bis sechs Konkurrenten um den Sieg streiten können. Auch eine Erhöhung des Schwierigkeitsgrades durch das Aufstellen von Hinderniskegeln auf den Kursen ist möglich. Letztlich bleibt zu sagen, daß sich ATR mühelos in den Olymp der Amiga-Rennspiele einreihen kann.

Ingolf Held

Autos für jeden Zweck

Jeder Geländetyp stellt verschiedene Anforderungen an Euren fahrbaren Untersatz, und so will dieser klug gewählt sein.



4x4 Jeep:

Dieser Allrad-Geländewagen ist hervorragend für Querfeldeinstrecken und rauhes Gelände geeignet. Der Kaufpreis ist niedrig und erlaubt es Euch, mit dem übriggebliebenen Startgeld den Jeep noch kräftig aufzurüsten.



Hydra Buggy:

Mit diesem guten Allround-Fahrzeug liegt Ihr auf jeder Strecke gut im Rennen. Mit seinen guten bis durchschnittlichen Leistungen in allen Geländen ist er eine gute Wahl für den Anfang, wenngleich etwas teurer als der Jeep.



Formula Special

Auf den glatten, schnellen Pisten der Städte seid Ihr mit diesem aerodynamisch ausgefeilten Rennwagen fast unschlagbar. Dafür ist er im Gelände wie ein rohes Ei zu handhaben. Entscheidet Euch am Anfang nur für diesen Flitzer, wenn Ihr mit einem Straßenkurs beginnen wollt.

INFO BITS

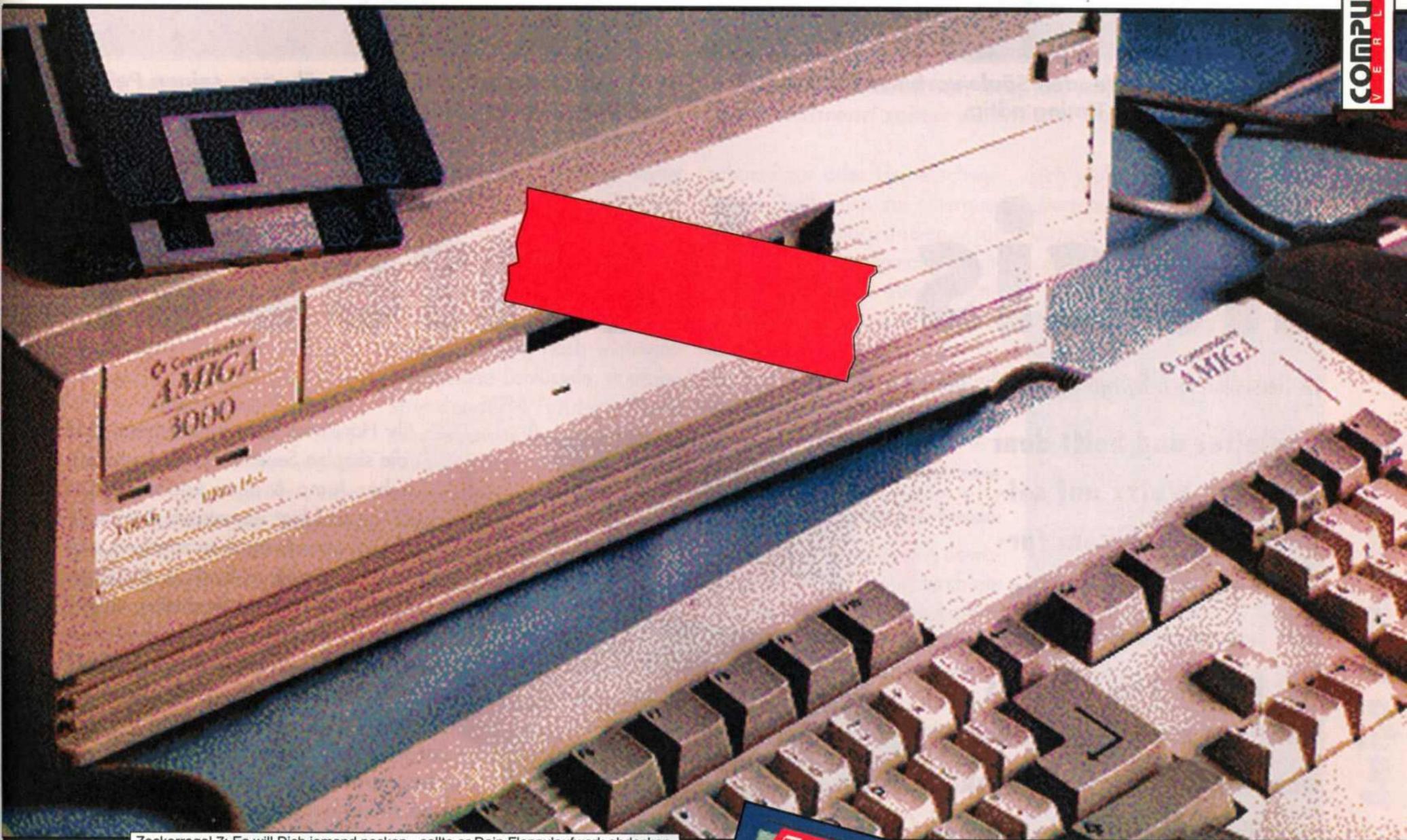
Rennspiel
1 MB RAM benötigt
Deutsche Anleitung

GRAFIK 082
SOUND 075
FUN

082

Im Original ohne Abdecker!

COMPUTEC
VERLAG



Zockerregel 7: Es will Dich jemand necken - sollte er Dein Floppylaufwerk abdecken.

AMIGA GAMES beleuchtet sämtliche Neuerscheinungen für alle Amigasysteme. + + +

Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + +

Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.



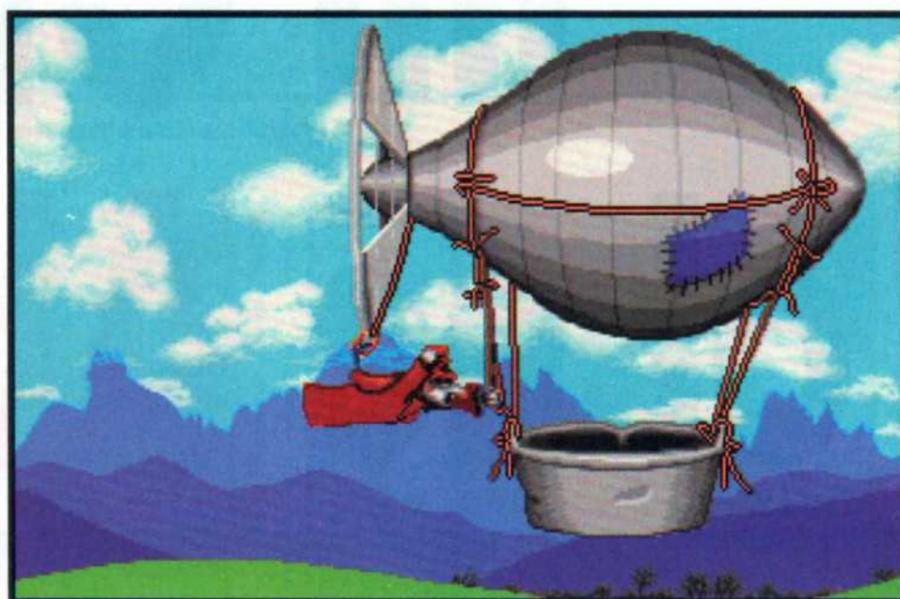
Das ultimative AMIGA-Spielmagazin mit Diskette

Für nur DM 7,-

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



● Um an der hüpfenden Säule vorbeizukommen, ist schon ein genaues Timing nötig.



● Nur mit Euch hat Whizz eine Chance, seinen Pelz vor dem herzlosen Ratty zu retten.

Whizz

Hasis Abenteuer

■ Hersteller: Flair Software . Preis ca.: DM n.n.b. ■

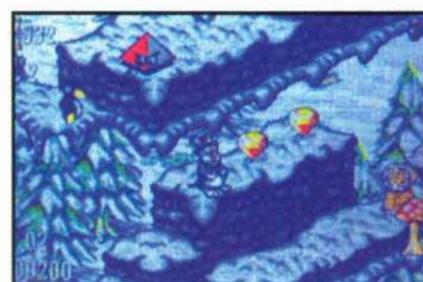
Begleitet und hilft dem putzigen Whizz auf seiner Flucht in einem farbenfrohen Jump & Run mit innovativer Grafik. Der kleine Whizz, seines Zeichens trolliger, weißer Hase mit schwarzem Frack und Zylinder, hat ein großes Problem.

Bösewicht Ratty Ratte jagt ihn und will ihm sein Fell über die Ohren ziehen. Hier schlüpft Ihr in die Rolle des gehetzten Whizz. Schon die ersten Schritte im Anfangs-Level zeigen, daß die Programmierer



ihr Handwerk gelernt haben und nicht die simplen Seitenansichten herkömmlicher Jump & Runs kopieren. Die Dinge sind hier isometrisch-dreidimensional von schräg oben zu sehen, was ein räumlicheres Feeling vermittelt. Das Gefühl, fast ins Geschehen hineingesogen zu werden, rechtfertigt den hohen technischen Aufwand dieser komplexen Grafik-Engine. Eine einzige Ebene als Spielwiese war den Jungs von Flair noch zu wenig, also fügte man einen zusätzlichen Parallax-Hintergrund ein. Das sanfte und ruckelfreie Scrolling wurde so abgestimmt, daß der Eindruck entsteht, der zu bewältigende Level würde wie auf Wolken schwebend in der Luft hängen. Dadurch gewinnt die Grafik an räumlicher Fülle und Dreidimensionalität. Der Sound fällt gegenüber der Grafik etwas ab. Die aus den Lautsprechern tönende Musik hätte schon etwas abwechslungsreicher und weniger säuselnd sein dürfen.

Whizz' wundersame Welten





● Die Hintergrundgrafiken sind farblenfrohen. Die 3D-Perspektive ist anfangs aber gewöhnungsbedürftig.

● Einer der zahlreichen Gegner, mit denen es der Hase während seiner Abenteuer zu tun bekommt.

Monster und Puzzles ohne Ende

Ziel der Hüpf-Bemühungen ist es, die märchenhaft-mystischen Welten unbeschadet zu durchqueren. Da gibt es Südsee-Strände, arktische Eiswüsten, Mauern von grasgrünen Burgen oder Whizz' Lieblingswelt Gamesville, eine Landschaft voller Brett- und Kartenspiele. Sollten uns auf diesem Weg gefährliche Drachen, Schlangen oder Skorpione gelegentlich zu nahe kommen, so genügt ein Druck auf den Joystick-Button. Whizz verwandelt sich dann kurzzeitig in einen Wirbelwind, und um das Monster ist es unwiderruf-

lich geschehen. Allerdings kostet dies nicht nur wertvolle Energie, sondern auch Zeit, und eben jene ist in den Leveln knapp bemessen. Statt also dauernd Monster zu zerblasen, gilt es, möglichst zügig nach wichtigen Dingen wie Schlüsseln, energispendenden Wundertränken oder lebensverlängernden Erste-Hilfe-Koffern zu suchen. Auch nach sogenannten Türbrechern sollte man unbedingt Ausschau halten, denn für ein Weiterkommen ist oftmals das Sprengen einer aus Eis, Holz, Ziegel, Stein oder Stahl bestehenden Tür der einzige Weg. Ansonsten gibt es noch viele Puzzles zu lösen, einige davon sind ganz einfallsreich und nicht leicht zu knacken. Es lohnt sich, die Umgebung nach weiterhelfenden Hinweisen oder Gegenständen zu überprüfen. Sogar im Parallax-Hintergrund ist manchmal etwas zu verschieben oder zu bewegen. Trampolins, ein Ritt auf einer Springer-

schachfigur oder kleine schwabende Plattformen zur Überquerung von Abgründen, für Abwechslung ist allemal gesorgt. Obwohl die Grafik zum gemütlichen Verweilen einladen würde, läßt das Zeitlimit dies kaum zu. So hat man meist erst nach mehrmaligem Üben eine Chance, das Levelende zu erspähen.

sich wohltuend von der kaum überschaubaren Masse der Konkurrenz abhebt.

Ingolf Held

Gewöhnungsbedürftig

Anfänglich bereitet die Bewegung der Whizz-Figur durch die ungewohnte Perspektive Probleme, und unser Hase rennt wegen eines Steuerungsfehlers schon mal ins Verderben. Hat man sich aber erstmal an die notwendigen Joystick-Verrenkungen gewöhnt, flitzt Whizz leicht und flüssig über den Screen. Joystick-Button 1 läßt ihn springen, die Monsterabwehr erfolgt über Button 2. Bleibt abschließend festzuhalten: Whizz ist ein empfehlenswertes Jump & Run, welches

VIEWPOINT

Anfänglich hat mich eigentlich nur die sehenswerte Grafik zum Weiterspielen motiviert. Doch schon bald nahmen mich die einfallsreichen Levels und die vielen Puzzles gefangen. Whizz - eine spielswerte Farbenfreude.



Ingolf Held

INFO BITS
 Jump & Run
 Steuerung: Joystick
 Disketten: 2
 Besonderheiten: ungewohnte Perspektive

GRAFIK 082
SOUND 065
FUN 078

✘ Soccer Superstars



Trotz des Gerangels im Genre der Soccer-Games wagt sich erneut ein Konkurrent auf das Spielfeld. Die archaisch anmutende Seitenansicht und die grob gerasterte Grafik unterdrücken jede Spielfreude. Auch der Sound steht dem in nichts nach und rauscht peinlich vor sich hin. Schließlich lassen eine einzigartige Optionenarmut und fehlende

Namenslizenzen diesen Versuch kläglich scheitern. **ih**
 Amiga • Flair Software • ca. DM 80,-

Grafik 45% Sound 35% Fun 35%

✘ Championship Manager Italia '95

POSIZION	NAME	CLUB	ESP.
01	MARCELLO MARINI	INTER	ITALIEN
02	FRANCESCO TOTTI	LAZIO	ITALIEN
03	ANDREA PIROLI	PARMA	ITALIEN
04	FRANCESCO COLUCCI	PARMA	ITALIEN
05	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
06	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
07	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
08	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
09	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
10	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
11	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
12	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
13	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
14	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
15	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
16	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
17	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
18	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
19	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN
20	ANDREA BELLISSIMO	PARMA	ITALIEN

Die auf die italienische Liga zugeschnittene Fortsetzung des Championship Managers. Unzeitgemäß wurde auf darstellende und ani-

mierte Grafik verzichtet, und die Schieberei der Zahlenkolonnen gerät ziemlich langweilig. Farbarmut, unübersichtliche Tabellen und nahezu null Sound stocken das Minuskonto auf. Trotz lizenzierter Namen angesichts von BMH eine sehr dürftige Vorstellung. **ih**
 Amiga • Domark • Preis ca.: DM 80,-

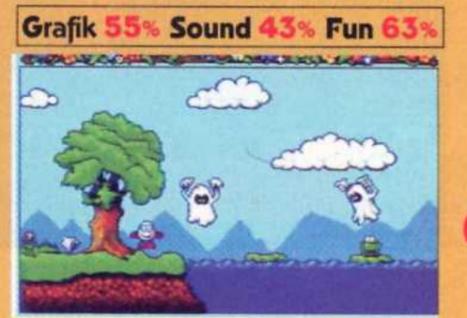
Grafik 45% Sound 35% Fun 48%

✘ The Big 6

Pünktlich zum Osterfest erscheint die Spielesammlung rund um das kleine Ei Dizzy. Alle sechs bisher erschienenen Teile wurden auf eine einzige CD gebannt. Spielerisch irgendwo zwischen Jump & Run und Denkspiel

angesiedelt, bietet die Sammlung jedoch relativ viel Spaß für wenig Geld. Neues darf der Dizzy-Kenner jedoch nicht erwarten. Mit dabei: Prince of the Yolk Folk, Treasure Island Dizzy, Crystal Kingdom Dizzy, Magicland Dizzy, Spellbound Dizzy und Fantastic Dizzy. Das ist ja ein dickes Ei! **rg**
 CD32 • Codemasters • Preis ca.: DM 70,-

Grafik 55% Sound 43% Fun 63%



Amiga Neuheiten ✘



● Die etwas mangelhaften Detaildarstellungen der Landschaft erfordern leider viel eigene Phantasie.



vinzen an. Baut Eure Provinzen mit Dörfern aus, um wirtschaftliche Vorteile zu erringen, denn Rüstung kostet (wie im richtigen Leben) Unsummen Geldes. Nur allzuleicht verschlingt die Armee das ganze Geld. Errichtet starke Befestigungsanlagen, um die Neider abzuhalten. Krieg und Hinterlist sind legitime Methoden. Immer als Ziel die Königskrone vor Augen. Und wie bei Highlander... es kann nur Einen geben! Das Programm ist kom-

plett in Deutsch und die Bedienung gestaltet sich sehr einfach. Ein bis vier Spieler können gegeneinander antreten. Sollten nicht so viele Mitspieler zur Verfügung stehen, wird deren Rolle vom Computer übernommen. Allerdings ist der Rechner ein besonders ausgeschlafener und hinterhältiger Gegner. Das Programm ist erstaunlich komplex und vermag auch längere Zeit zu fesseln. Ein besonderes Lob verdient die umfangreiche Ausstattung, die neben Handbuch auch Aufkleber für die Save-Disketten, Referenz-Karte und ein Poster enthält.

Rainer Rosshirt

C64 • German Design Group • ca. DM 39,-

Grafik 65% Sound 57% Fun 74%

Erben des Throns

Falls Ihr auf der Suche nach einem guten Strategiespiel seid, solltet Ihr Euch unbedingt dieses Programm ansehen. Die Geschichte spielt in einem imaginären, mittelalterlichen Land mit einigen Ländereien, die untereinander verfeindet sind.

Eines Tages kam man auf die Idee, das Land von einem einzigen König regieren zu lassen. In einer Schlacht sollte sich entscheiden, wer sich die Königswürde verdienen sollte. Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Barone und zettelt Schlachten um begehrte und wertvolle Pro-

F-19 Stealth Fighter

Die US Air Force spricht nicht so gerne über ihren radarsicheren Jet, aber Ihr könnt ihn ja selbst fliegen. Aber vor das Erlebnis hat das Schicksal erst die Arbeit gesetzt. Ein Hand-

buch mit stolzen 192 Seiten will erst einmal bewältigt werden. Dabei erfährt der angehende Flieger nahezu alles über Luftkampf, die verschiedenen Waffengattungen, gegnerische Flugzeuge, Luftabwehr, Verbündete

der NATO und die verschiedenen Krisengebiete. Ohne Studium dieses opulenten Wälzers lohnt es sich erst gar nicht anzufangen, da die Missionen und vor allem die Bedienung des Flugzeugs ungemein komplex sind. Leute, die nur mal eben eine Runde mit dem Joystick fliegen wollen, sollten einen großen Bogen um das Programm machen. Ernsthafte Freunde einer umfangreichen Simulation, die auch vor einer gewissen „Einarbeitungszeit“ nicht zurückschrecken, werden aber bestens bedient. Wie nicht

anders zu erwarten, ist die Grafik auf dem kleinen Commodore nicht sonderlich detailreich. Entschädigt wird der Kunde dafür mit einem recht schnellen, nahezu ruckelfreien Spielablauf. Der Sound ist auch kaum der Erwähnung wert. Aber eigentlich sollte man bei diesem Programm nicht von einem Spiel sprechen, sondern von einer ausgewachsenen Simulation. So lobenswert und hilfreich die verschiedenen Tastaturschablonen auch sind, leider wurde eine für den C 64 vergessen, was in diesem Fall natürlich Punkteabzug bringt.

Rainer Rosshirt

C64 • MicroProse • ca. DM 39,-

Grafik 53% Sound 35% Fun 66%



● Umfangreiche grafische Darstellung ist nicht gerade ein Stärke dieses Programms.

Turrican Superpack

Wer nicht unbedingt die neuesten Spiele haben muß, kann hier ein echtes Schnäppchen machen! Da wäre zum einen erst einmal der mitgelieferte Joystick. Über Design wollen wir hier nicht streiten (er könnte ja noch häßlicher sein), aber er liegt gut in der Hand, besitzt natürlich Microschalter, bei vier Feuerknöpfen sollte auch der für Euch passende dabei sein. Vier Saugnäpfe halten das Gerät gnadenlos standhaft, und ein extra langes Kabel sorgt für reichlich Bewegungsfreiheit. Aber was nützt der beste

Stick ohne Spiel? Turrican II, ein Klassiker unter den Actionspielen, der auch heute noch begeistern kann, wird natürlich mitgeliefert, was auch die Namensgebung des Packs erklärt. Ganz kurz zum Spiel: 13 Levels, keiner ist wie der andere, gilt es zu bewältigen. Überall wird man auf Überraschungen und nützliche Dinge stoßen. Natürlich gibt es auch Horden von Gegnern, die mittels reichhaltigem Waffenarsenal, das unter anderem auch Minen enthält, unschädlich gemacht werden sollen. Nicht besonders geistreich (eben Action pur), aber ausgezeichnet spielbar. Für schlappe DM 29,- bekommt man nicht nur den

● Dank ausgezeichnetem Gameplay ist Turrican heute zu Recht ein Klassiker.



Stick, sondern auch das Spiel für C 64 und (!) Amiga! Nur Stehlen kommt noch billiger. Die Wertungen beziehen sich in diesem Fall natürlich nur auf die C 64-Version des Spiels.

Rainer Rosshirt

C64 & Amiga • Rainbow Arts • ca. DM 29,-
Grafik 76% Sound 75% Fun 80%

Alle Muster wurden zur Verfügung gestellt von:
Data House
Harleshäuserstraße 67
34130 Kassel
Telefon: 05 61/6 80 12



SOFTPREIS GMBH
34121 KASSEL FRANKFURTER STR.86
TEL.0561-285721 & 285727 FAX -285758
Montag-Freitag 9.00-18.30 Samstag -14.00 Uhr

PC 3,5

1869	74.90DV
1942 Pacific Air W ..	84.90DH
Aces of the Deep ...	84.90DV
Aces over Europe ...	39.90DV
Across the Rhine	84.90xDV
Aladdin	64.90DH
Alien Legacy	74.90DH
Armoured fist	69.90EV
Battledrome	84.90DV
Battle Isle 2	74.90DV
Battle Isle Data 2	48.90DV
Battle Team	69.90DV
Baulwe	76.90DV
Big Four	39.90DV
Big Sea	39.90DV
Black Hawks	59.90EV
B M H Supporter	48.90DV
Bund. M Hattrick	76.90DV
Burntime	59.90DV
Caesar Deluxe	34.90EV
Caribbean Desaster ..	74.90xDV
Chaos Engine	59.90DV
Civilization	84.90DV

Colonization nur 84,90DV

Day Impression	74.90EV
Dark Legions	69.90EV
Dark Sun 2	74.90DV
Das schwarze Auge	59.90DV
Dawn Patrol	79.90DV
Death or Glory	79.90DV
Der Clou	74.90DV
Der Clou Profidisk ...	44.90xDV

Descent 69,90DV

Desert Strike	64.90EV
Die Siedler	79.90DV
Doppelpass	79.90DV
Dune 2	32.90DV
Earthsiege	79.90DV
Ecstataca	64.90DV
Eightball Deluxe 2....	54.90DH
Elite 2	64.90DV
F1	49.90DH
F14 Fleet Defender ..	84.90DH
Falcon 3.0	39.90DH
Fields of Glory	84.90DV
FIFA Soccer	69.90DV

PC CD-ROM

11Th Hour	96.90xDH
1942 P.Air War Gold 66,90DV	
Aces of the Deep	79.90DV
Across the Rhine	84.90xDV
Air Havoc Cont. nur 69,90EV	
Alien Logic	74.90EV
Armoured Fist	74.90EV
Battle Isle 2	74.90DV
BC Racers	64.90xEV
Big Four	39.90DV
Big Red Adventure ..	74.90DH
Bioforge	84.90xDV
Black Power 1	25.90DV
Black Power 2	25.90DV
Caribbean Desaster ..	79.90xDV
Civilis +Railroad	59.90DH
Colonization	84.90DV
Commanche Kpl	84.90EV
Commander Blood ..	74.90EV
Creature Shock	84.90EV
Crime Patrol.....	79.90DV
Cyberia	84.90EV
Cyberwar	96.90DV
Dark Forces 89,90	
Dark Sun 2	79.90EV
Das schwarze Auge ..	59.90DV
Dawn Patrol	79.90EV
Death Gate	74.90EV
Der Clou	74.90DV
Descent	69.90xDV
Desert Strike	63.90EV
Die Saga von Niet. ...	49.90DV
Dogfight	39.90DH
Dragon Lore	74.90EV
Dragonsphere	79.90DH
Dungeon Master 2 ...	79.90xDV
Earthsiege	84.90EV
Ecstataca	84.90EV
Eightball Deluxe	54.90DH
Erben des Titan	49.90DV
F14 Fleet Def.Gold ..	84.90DH

Dark Forces 89,90

Dark Sun 2	79.90EV
Das schwarze Auge ..	59.90DV
Dawn Patrol	79.90EV
Death Gate	74.90EV
Der Clou	74.90DV
Descent	69.90xDV
Desert Strike	63.90EV
Die Saga von Niet. ...	49.90DV
Dogfight	39.90DH
Dragon Lore	74.90EV
Dragonsphere	79.90DH
Dungeon Master 2 ...	79.90xDV
Earthsiege	84.90EV
Ecstataca	84.90EV
Eightball Deluxe	54.90DH
Erben des Titan	49.90DV
F14 Fleet Def.Gold ..	84.90DH

Falcon Gold nur 84,90DH

FIFA Soccer	69.90DV
Flight of Amaz Que..	75.90xDV
Grandest Fleet	69.90DH

Falco Gold nur 84,90DH

FIFA Soccer	69.90DV
Flight of Amaz Que..	75.90xDV
Grandest Fleet	69.90DH

PC 3,5

Fifth Fleet	74.90xEV
Flight Comander 2	74.90xEV
Fritz Chess	67.90EV
Front Page Basebal ..	74.90EV
Grandest Fleet	63.90DH
Great Naval B 2	63.90EV
Guilty	59.90EV
Hannibal 24,90DV	
Hanse	44.90DV
Heimdall 2	63.90DH
History Line	63.90DV
Hokum KA 50	69.90xDV
In extremis	64.90DH
Int Tennis Open	64.90xDV
Jetstirke	54.90EV
Kingdoms o.Germany ..	59.90DV
Kolombus	74.90DV
Lamborghini	54.90DH
Links Pro	84.90DV
Data Big Horn	48.90DH
Lion King	64.90DH
Loderunner	79.90DV
Mad News	74.90DV
Mad News Extra	39.90xDV
Maniac Mansion 2	69.90DV
Master of Magic	84.90DV
Master of Orion	84.90DH
Menzoberranzan	74.90EV
Micro Machines	59.90DH
Nascar Racing	69.90DH
NHL Hockey	74.90DH

Oldtimer nur 64,90DV

Operation Bodycoun ..	54.90EV
Pacific Strike	79.90DH
Panzer General	74.90xEV
Pinball Fantasie	59.90DH
Pinball Illusions	64.90xDH
Pirates Gold	39.90DH
Pizza Connection	79.90DV
Police Quest 4	63.90DV
Powerdrive	54.90DH
Prince of Persia 2	63.90DH
Privateer	79.90DH
Project X	39.90DV
Quarantine	75.90DV

Little Big Adventure 84,90

Lord of the Realms ...	74.90EV
Lost Eden	89.90xD
Lucas D.Pack	96.90DH
Magic Carpet	84.90DV
Master of Magic	84.90xDV
Menzoberranzan	74.90DV
New World of Lemm. ..	74.90DH
Myst	84.90DH

PC CD-ROM

Great Naval B. 2	64.90EV
Guilty	77.90EV
Hannibal + 200Sha ..	24.90DV
Heimdall 2	65.90DH
Hell	79.90DV
Hellcab	89.90EV
History Line	59.90DV
Hhlenwelt Saga	84.90DV
Inferno	89.90EV
Iron Assault	84.90DH
Jetstirke	59.90EV
Jungle Strike	74.90xEV
Jutland	48.90EV
Kick off 3	54.90EV
Kingdoms o.Germany ..	59.90DV
Kings Quest 7	84.90DV
Klik + Play	79.90EV
Kolumbus	79.90DV
Kyrandia 3	79.90DV
Lemmings 1 + 2	48.90DH
Litil Divil	64.00EV
Händleranfragen erwünscht !	
Nascar Racing	79.90DH
NHL Hockey 95	74.90DH
Noctropolis	84.90xDV
Novastorm	84.90EV
Oldtimer	79.90DV
Operat. Bodycount ..	59.90xEV
Outpost	64.90DV

Panzer General nur 74,90 DV

Pinball Dreams De....	66.90DH
Pinball Fant.Del	69.90xDH
Pirates Gold	34.90DH
Powerdrive	66.90DH
Priv + Strike Co.	82.90DH
Quarantine	74.90DV

Panzer General nur 74,90 DV

Pinball Dreams De....	66.90DH
Pinball Fant.Del	69.90xDH
Pirates Gold	34.90DH
Powerdrive	66.90DH
Priv + Strike Co.	82.90DH
Quarantine	74.90DV

Panzer General nur 74,90 DV

Pinball Dreams De....	66.90DH
Pinball Fant.Del	69.90xDH
Pirates Gold	34.90DH
Powerdrive	66.90DH
Priv + Strike Co.	82.90DH
Quarantine	74.90DV

PC 3,5

Quarter Pole	24.90DV
Retribution	63.90EV
Ring o.Medusa Gold ..	69.90DV
Rise of Robots	74.90DH
Robinsons Requiem ..	63.90DH
Scooters Magic C	63.90DV
Sensible Soccer	39.90DH
Sensible W.o.S	63.90xDV
Soccer Kid	54.90DV
Space Haul	39.90DH
Space Max	24.90DV
Space Quest 5	39.90DV
SSN Sea Wolf	74.90DV
Stalingrad	74.90EV
Star Crusader kpl.	79.90DV
Starlord	84.90DV

Sternenschw.Lim Ed. nur 67,90DV

Sternenschw.Speech..	35.90DV
Street Fighter 2	31.90DH
Strike Commander ..	79.90DH
Subwar 2050	79.90DV
Summer Challenge ..	29.90DH
Syndicate	74.90DV
System Shock	74.90DH
Tactical Manager	64.90EV
Task Force	34.90DH
TFX	79.90DV
Theatre of Death	64.90DV
Theme Park	74.90DV
Tie Fighter	79.90EV

Tie Fighter Data nur 43,90 EV

Transport Tycoon ...	84.90DV
Trivial Pursuit	29.90DH
UFO	84.90DV
Ultima 8	79.90DV
Ultima Under 2	74.90DH
Ultimate Body Blow..	54.90DV
Universe	74.90DH
War Games Constr ..	74.90EV
Warcraft	74.90EV
Wings Armada	74.90DH
Wolf	69.90EV
XMAS Lemm. 94 ...	39.90DH
Zeppelin	74.90DV

PC CD-ROM

11Th Hour	96.90xDH
1942 P.Air War Gold 66,90DV	
Aces of the Deep	79.90DV
Across the Rhine	84.90xDV
Air Havoc Cont. nur 69,90EV	
Alien Logic	74.90EV
Armoured Fist	74.90EV
Battle Isle 2	74.90DV
BC Racers	64.90xEV
Big Four	39.90DV
Big Red Adventure ..	74.90DH
Bioforge	84.90xDV
Black Power 1	25.90DV
Black Power 2	25.90DV
Caribbean Desaster ..	79.90xDV
Civilis +Railroad	59.90DH
Colonization	84.90DV
Commanche Kpl	84.90EV
Commander Blood ..	74.90EV
Creature Shock	84.90EV
Crime Patrol.....	79.90DV
Cyberia	84.90EV
Cyberwar	96.90DV
Dark Forces 89,90	
Dark Sun 2	79.90EV
Das schwarze Auge ..	59.90DV
Dawn Patrol	79.90EV
Death Gate	74.90EV
Der Clou	74.90DV
Descent	69.90xDV
Desert Strike	63.90EV
Die Saga von Niet. ...	49.90DV
Dogfight	39.90DH
Dragon Lore	74.90EV
Dragonsphere	79.90DH
Dungeon Master 2 ...	79.90xDV
Earthsiege	84.90EV
Ecstataca	84.90EV
Eightball Deluxe	54.90DH
Erben des Titan	49.90DV
F14 Fleet Def.Gold ..	84.90DH

R.o.MedusaGold nur 69,90 DV

Rise of Robot S.E	96.90DH
Sensible Soccer Lt	43.90DH
Sherlock Holmes	96.90DV
Space Pirates	74.90EV
SSN Sea Wolf	76.90DV
Stalingrad	79.90EV
Star Crusader	84.90DV
Starlord	84.90DV
Sternenschw.Lim Ed. nur 67,90DV	
Subwar 2050	84.90DH
Superkarts	96.90xDH
Superski Pro	69.90EV
Syndicate Plus	87.90DV
System Shock	79.90DV
Task Force	39.90DH
The Hidden Below	64.90DV
Theme Park	74.90DV
Transport Tycoon	84.90DV
UFO + Master of O ..	64.90DH
Ultimate 7 Bundle ..	89.90DH
Ultimate Body Blow..	54.90DH
Ultimate Football ..	69.90EV
Under the Kil.moon ..	96.90EV
Universe	74.90DH
US Navy Fighter	86.90xDV
Vortex	96.90EV
Voyeur	74.90EV
Warcraft	74.90EV
Wild Blue Yonder	64.90EV
Wing Co. 1+2 Delu. ...	67.90DH

Wing Comm. 3 nur 96,90DV

Wings Armada	74.90DH
Wings of Glory	74.90DV
Wolf	64.90EV
Wolfpack	54.90EV
Woodruff+S.of Azim ..	79.90DV
X-Com Ter. f.t D.	84.90DV
Xmas Lemmings 94 ..	39.90DH
Xplora 1 Secret W....	89.90DH
Zephyr	84.90EV
Zeppelin	82.90xDV
Zool 2	64.90DH

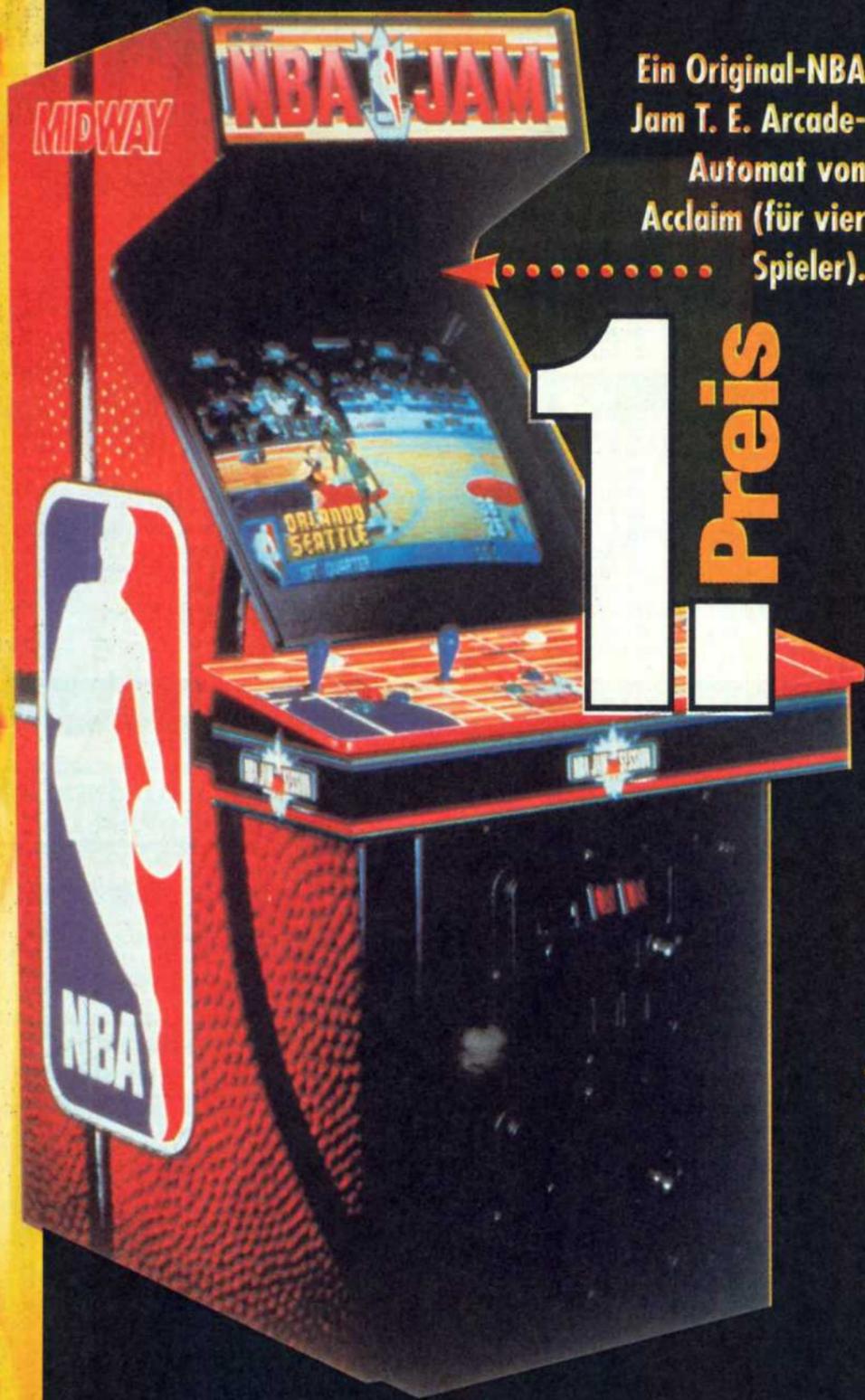
Wing Comm. 3 nur 96,90DV

Wings Armada	74.90DH
Wings of Glory	74.90DV
Wolf	64.90EV
Wolfpack	54.90EV
Woodruff+S.of Azim ..	79.90DV
X-Com Ter. f.t D.	84.90DV
Xmas Lemmings 94 ..	39.90DH
Xplora 1 Secret W....	89.90DH
Zephyr	84.90EV
Zeppelin	82.90xDV
Zool 2	64.90DH

Alle Preise in DM

x=Vorankündigung - noch nicht lieferbar. Versandkosten: Inland 8,- ab 250,- Bestellwert frei; Ausland 20,- Zahlung per Vorkasse (Euroscheck oder Bar) oder Nachnahme (nur Inland, zusätzlich 5,-NN-Gebühr +3,-Zahlk.Gebühr).Es gelten unserer AGB. - Preisänderung.Irrtum und Lieferung vorbehalten.

„To Be on



Ein Original-NBA Jam T. E. Arcade-Automat von Acclaim (für vier Spieler).

1. Preis

2. Preis

Eine Original-NBA Golden State Warriors-Jacke von Starter.



3. Preis



Ein Original-NBA Profi-Indoor-Ball von Spalding.

4. bis 13. Preis

Je ein NBA Jam T. E.-Spiel von Acclaim (System nach Wahl).



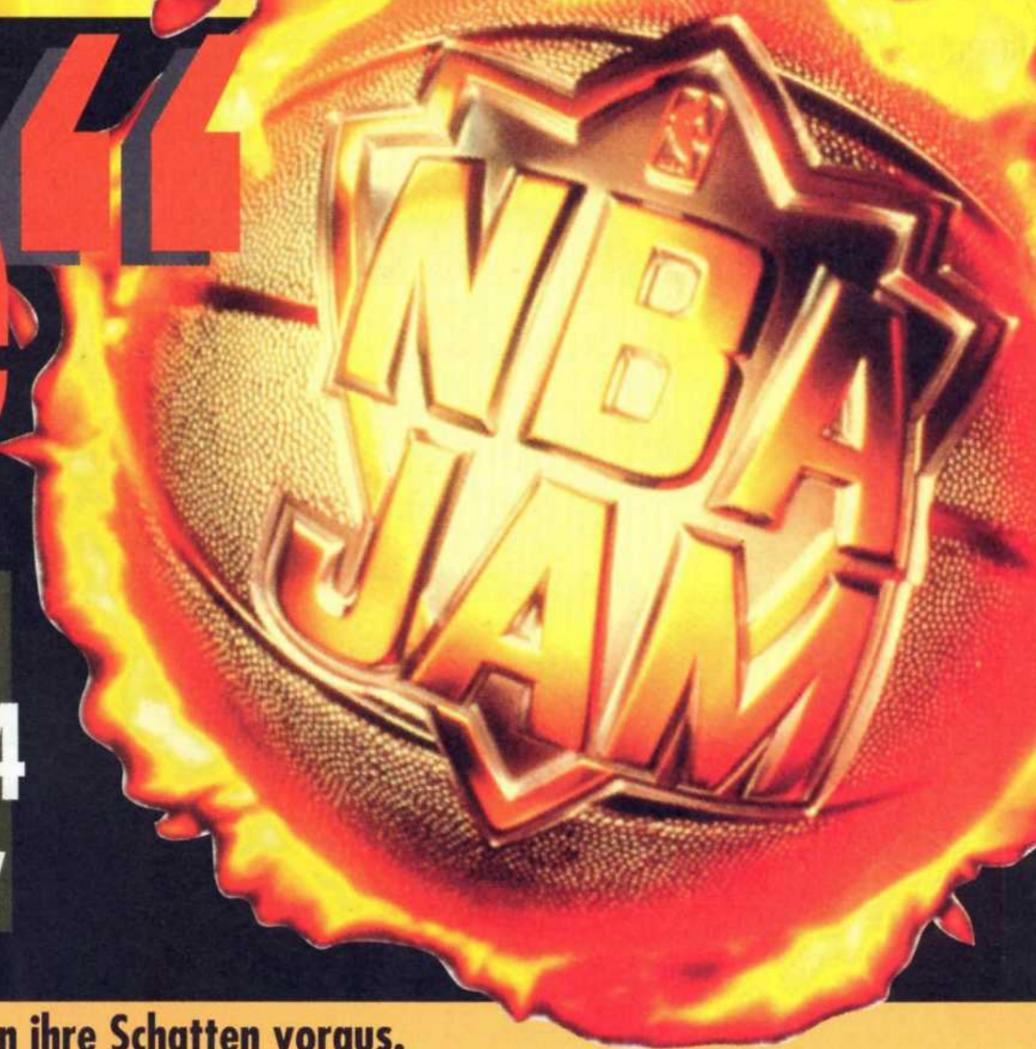
14. bis 18. Preis

Je ein rare Air Kartenset (90 Stück, limitiert) von Upperdeck.



Fire 44

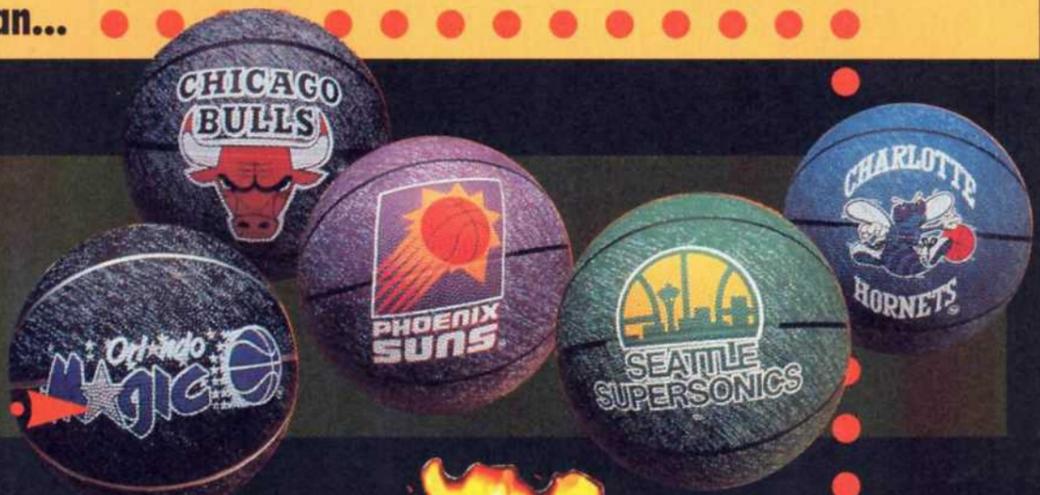
„Welche Mannschaft gewann 1994 das NBA Finale?“



Die Play Off-Spiele der Saison 94/95 werfen ihre Schatten voraus. Schon sind die ersten Mannschaften qualifiziert, während der letztjährige Meister noch um die Teilnahme bangen muß. Wer es satt hat, Basketball immer nur am TV zu sehen, der kann sich nun abgefahrene NBA-Action nach Hause holen. Play Time und Acclaim verlosen den originalen Spielautomaten für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Dazu gibt es jede Menge Equipment für jeden Basketball-Fan sowie die Konsolenversionen von NBA Jam T. E. von Acclaim zu gewinnen. Beantwortet einfach die obenstehende Frage auf einer Postkarte und schickt sie an...

19. bis 28. Preis

Je ein Basketball von Spalding.



29. bis 33. Preis

Je eine limitierte NBA Jam T. E.-Baseballcap von Acclaim.



34. bis 50. Preis

Je ein NBA Jam T. E.-Pin von Acclaim.



PLAY TIME

Computec Verlag
NBA Jam T. E.
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 9. Mai 1995

Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Stargate

Eine Reise

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 139,- ■

Seit Anfang März läuft der zweite Hollywood-Streifen des deutschen Regisseurs Roland Emmerich endlich auch in deutschen Kinos, zeitgleich schickt Lizenzgigant Acclaim Konsolen-Umsetzungen des Science Fiction-Stoffes auf den Markt. Wir nehmen zunächst die MD-Version für Euch unter die Lupe und riskieren natürlich auch einen kleinen Blick in den Film.

Die Hintergrundstory hält sich seltsamerweise, im Gegensatz zur hauseigenen True Lies-Konkurrenz, nur wenig an das Kinovorbild. Das Spiel startet zu dem Zeitpunkt, als der junge Ägyptologe Daniel Jackson (James Spader) unter der Führung des Elitesoldaten Jack

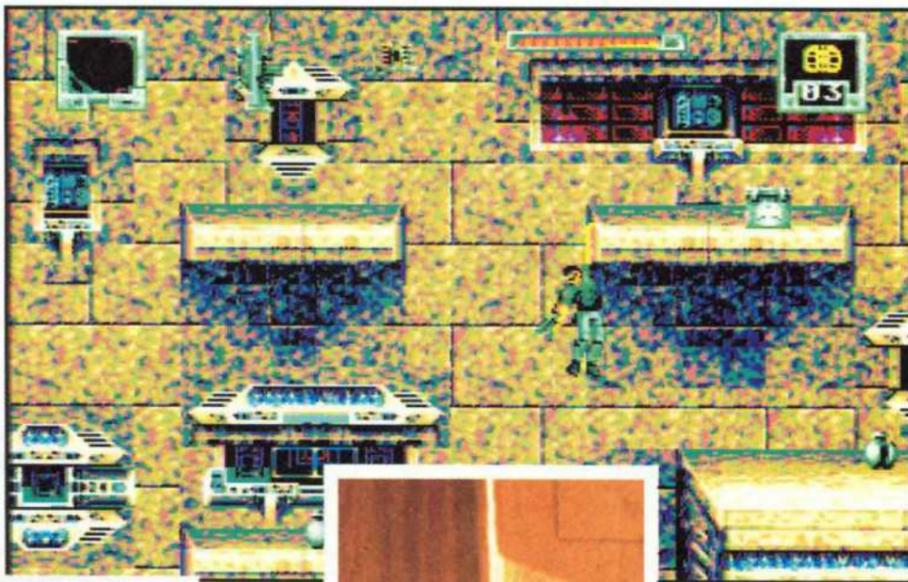
O'Neil (Kurt Russel) nach Durchschreiten des Stargates sich auf dem Planeten Abydos wiederfindet. Dieser wird von dem kindlichen Sonnengott Ra unterjocht, der die beduinischen Bewohner dazu verdonnert hat, in den reichlich vorhandenen Bergwerken nach Erz zu schürfen. Dies benötigt der gnadenlo-

se Regent, um seine hochtechnisierten Maschinen weiterhin auf Hochtouren laufen lassen zu können.

Jedem seine Atombombe

Colonel O'Neil wäre natürlich kein amerikanischer Elitesoldat,

hätte er nicht wie auf Bestellung eine Atombombe in seinem Inventar, mit dem er Ra saftig



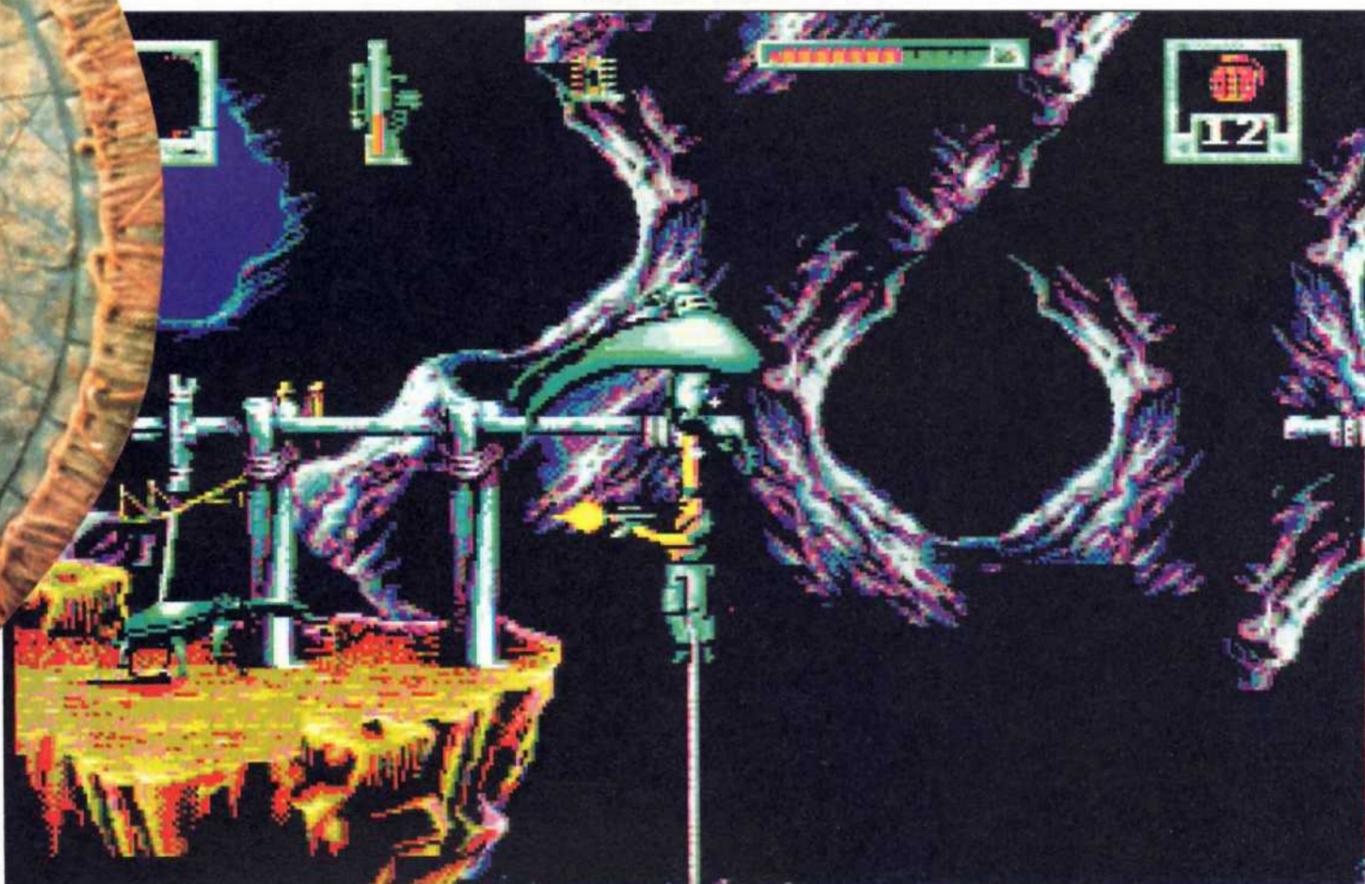
● Für Ambis müßt Ihr Euch eine Taktik einfallen lassen, die natürlich nicht verraten wird.



● Im Missions-Screen könnt Ihr neben wichtigen Infos auch die Paßwörter ablesen.



ins Universum



VIEWPOINT

Probe sei Dank kann man *Stargate* durchaus als gelungene Filmumsetzung einstufen, auch wenn die Ähnlichkeiten zum Film sich in Grenzen halten. Die ständig wieder auferstehenden Gegner nerven teilweise zwar gehörig, doch wurden die Extras dem steigenden Schwierigkeitsgrad gemäß äußerst fair platziert, so daß auch ungeübte Spieler eine reelle Überlebenschance haben. Technisch fordert die hohe Spritedichte mit Geschwindigkeitsproblemen ihren Tribut, dies jedoch sehr selten. Alles in allem ein durch und durch solides Shoot 'em Up, das auch auf längere Sicht motivieren kann.



Stephan Girlich

● Auch während des Kletterns kann unser Heldensprite gezielt schießen.

eines auf die göttliche Mütze geben könnte. Dummerweise läßt sich das kostbare Teil aber nicht mehr finden. Um zu vermeiden, daß dies nun in göttliche Hände gelangt, macht sich O'Neil auf den Weg, um in insgesamt 30 Missionen das verheerende Kriegsinstrument wiederzufinden. Ausgestattet mit einem Maschinengewehr, läuft, rennt, springt, duckt, hangelt und schießt sich das sehr flüssig animierte Kurt Russel-Sprite zunächst durch mehrere Wüstenabschnitte, in denen

auch einige Höhlen durchforstet werden müssen. Riesige Skarabäen und ähnlich ätzendes Getier stellen sich Euch hier in den Weg. Wenn möglich solltet Ihr diesen nur wenig Beachtung schenken und vorrangig durch geschicktes Steuern ausweichen, da alle Gegner nach einer bestimmten Zeit wieder auferstehen, so daß deren Abschuß nur unnötig Munition verbrauchen würde. Besonders hartnäckigen Burschen schickt Ihr eine Granate zum Gruß, die sich anfangs an allen Ecken und Enden fin-



● Mit den Granaten läßt es sich prima kegeln, was gegen bodenständige Feinde äußerst nützlich ist.

Durch die Wüste



Die zahlreichen Wüsten-Levels sind größtenteils von beachtlicher Hektik geprägt. Um nicht unnötigerweise eine Menge Lebensenergie zu verlieren, solltet Ihr Euch möglichst schnell vorarbeiten und den üppigen Gegner-Scharen, wenn möglich,



durch Sprünge oder schnelle Spurts ausweichen, da diese nach einem Abschuß in der Regel eh wieder zum Leben erwachen.

Stargate - The Movie



Die Idee zum diesem Film, der ursprünglich mit „Necropole“ betitelt werden sollte, hatte Roland Emmerich bereits 1983. Der finanzielle Aufwand für einen futuristischen Streifen dieser Größenordnung sprengte für deutsche Verhältnisse jeden nur erdenklichen Rahmen, so daß das Projekt über Jahre brav vor sich hinschlummerte. Erst durch den großen Erfolg von „Universal Soldier“ (hat weltweit über 100 Millionen Dollar eingespielt) konnte der deutsche Starregisseur seinen Traum verwirklichen, natürlich erst nach etlichen Drehbuchänderungen. Rein vom Inhalt her gesehen reiht sich Stargate nahtlos in die Reihe der bisherigen Emmerich-Projekte ein: Optisch ein Genuß, inhaltlich teilweise ziemlich fragwürdig. Vor allem der mittlere Teil des Films wirkt etwas langatmig, und der effektgeladene Schluß ist ganz auf das amerikanische Publikum zugeschnitten, Kitsch pur. Trotzdem kommen Freunde spektakulärer Special Effects voll auf ihre Kosten, wenn auch das großmundige Versprechen, „besser als Terminator 2“ zu sein, letztendlich sprichwörtlich um Welten verfehlt wird.

● **Regisseur Roland Emmerich hat sich in Hollywood bereits etabliert.**



● **Die Wache hält einen jener Prügel in der Hand, aus denen Lichtblitze gefeuert werden.**



Die Idee zum diesem Film, der ursprünglich mit „Necropole“ betitelt werden sollte, hatte Roland Emmerich bereits 1983. Der finanzielle Aufwand für einen futuristischen Streifen dieser Größenordnung sprengte für deutsche Verhältnisse jeden nur erdenklichen Rahmen, so daß das Projekt über Jahre brav vor sich hinschlummerte. Erst durch den großen Erfolg von „Universal Soldier“ (hat weltweit über 100 Millionen Dollar eingespielt) konnte der deutsche Starregisseur seinen Traum verwirklichen, natürlich erst nach etlichen Drehbuchänderungen. Rein vom Inhalt her gesehen reiht sich Stargate nahtlos in die Reihe der bisherigen Emmerich-Projekte ein: Optisch ein Genuß, inhaltlich teilweise ziemlich fragwürdig. Vor allem der mittlere Teil des Films wirkt etwas langatmig, und der effektgeladene Schluß ist ganz auf das amerikanische Publikum zugeschnitten, Kitsch pur. Trotzdem kommen Freunde spektakulärer Special Effects voll auf ihre Kosten, wenn auch das großmundige Versprechen, „besser als Terminator 2“ zu sein, letztendlich sprichwörtlich um Welten verfehlt wird.



● **An dem Haken schlittert O'Neil eine ganze Weile entlang, ein besonders schwerer Level.**



● **Vor und während der Aufträge spinnen zahlreiche digitalisierte Bilder den Handlungsfaden weiter.**

X USHRA Monster Trucks

Die bekannten Gefährte aus der Magic Sports-Serie des DSF bewegt der Spieler über 20 Off-Road-Parcours. Grafik und Sound können nicht zu Begeisterungstürmen Anlaß geben, auch ein Mehrspieler-Modus fehlt. **cm**

Game Gear • Acclaim • ca. DM 89,95

Grafik 50% Sound 40% Fun 46%



X Daffy Duck in Hollywood



Einfallslose Cartoon-Hüpferei für die jüngeren Jahrgänge. Mit einem Blasengewehr bewaffnet, muß Warners Tolpatsch Duffy Duck in vielen kleinen Abschnitten immer eine bestimmte Anzahl von Bomben entschärfen. Bereits nach wenigen Runden gibt es angesichts des tristen Spielablaufs erhebliche Motivations-

probleme. Einziger Lichtblick: der köstlich animierte Erpel. **us**
Mega Drive • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 68% Sound 57% Fun 55%

X Mega Man Wily Wars



Beinahe eine 1:1-Umsetzung der ersten drei Mega Man-Teile vom NES auf das Mega Drive, also auch dreimal voller Spielspaß. Die Möglichkeiten der 16 Bit-Konsole wur-

den zwar in puncto Grafik und Sound nicht ganz ausgeschöpft, das Gameplay kann aber komplett überzeugen. Als Bonus wurde dem Modul eine Speicheroption via Batterie mit auf den Weg gegeben. **cm**
Mega Drive • Capcom • ca. DM 119,95

Grafik 70% Sound 65% Fun 75%

X Spiderman

Marvel-Helden und kein Ende: Steu-



Die Items



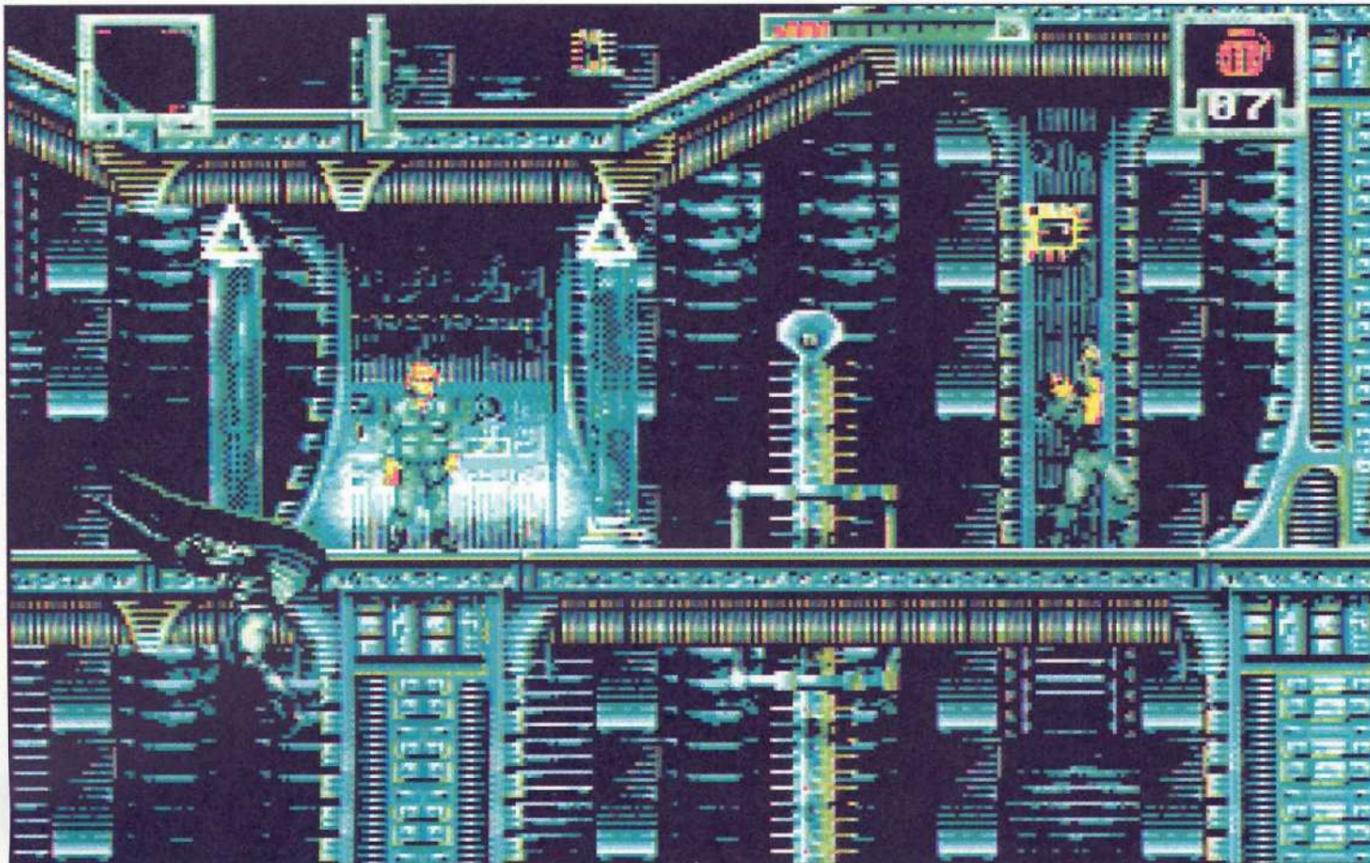
den lassen. Die abenteuerliche Suche führt den Colonel danach in die Stadt der Beduinen, der Showdown gegen Ra findet natürlich in dessen mächtigem flugtüchtigen Pyramiden-Sonnentempel statt.

Future Game mit altbekannten Zutaten

Trotz der futuristischen Thematik entpuppt sich das Spieldesign als

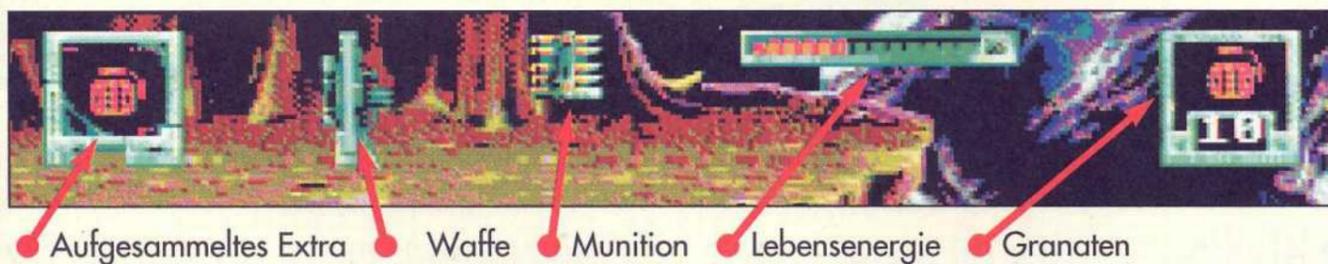
wenig innovativ. Die Optionen beschränken sich einzig und allein auf den Schwierigkeitsgrad, die Levels sind sehr geradlinig aufgebaut und die Minimal-Rätsel entlocken Durchschnittszockern höchstens ein müdes Lächeln. Die Steuerung unseres Helden ist nicht ganz einfach, da die C-Taste mit zwei wichtigen Funktionen belegt ist. Zum einen beschleunigt Ihr damit oder werft alternativ eine Handgranate. In hektischen Situationen ist diese Konfiguration leider etwas frustrierend, da oftmals genau die verkehrte Aktion ausgelöst wird. Warum man nicht wenigstens im "Optionsmenü" eine 6-Button-Pad-Variante anwählen kann, wissen wohl nur die Programmierer.

Stephan Girlich



● An dieser Stelle müßt ihr den Schalter zerstören

Die Iconleiste



INFO BITS

Shoot 'em Up, 16 MBit, 1 Spieler
Paßwortfunktion

GRAFIK **070**

SOUND **065**

FUN

077

ert Spidey im Kampf gegen ein ganzes Rudel Edelschurken durch umfangreiche Levels. Durch Tastendoppelbelegungen wurden alle typischen Fähigkeiten des Heroes auf das Joypad gebannt. Die Steuerung fiel dementsprechend hakelig aus, insbesondere beim vielfältigen Umgang mit dem Netz.

Mega Drive • Western Techn. • ca. DM 119,95

Grafik **63%** Sound **60%** Fun **59%**

✦ Virtual Bart

Weniger wäre sicherlich manchmal mehr. Gleich sieben verschiedene Spielideen versucht dieses Modul miteinander zu vereinen. Der durchschnittliche Spieler wird dadurch



überfordert. Die Grafik und der Sound wirken wenig spektakulär.

Mega Drive • Acclaim • ca. DM 109,95

Grafik **60%** Sound **40%** Fun **35%**

✦ Warlock

Zwei Zeitreisende im Kampf um sieben heilige Steine. Neben dem teuflischen Warlock müßt Ihr Euch mit einem Energiestrahler und diversen Zaubersprüchen gegen zahlreiche

Geschöpfe der Unterwelt verteidigen. Das gesamte Gameplay wirkt antiquiert, ideenlos und in einigen Szenen unfair hart. Da auch Grafik und Sound alles andere als zeitgemäß ausfielen, bleibt unter dem Strich nur ein Platz im Mittelfeld übrig.

Mega Drive • Trimark • ca. DM 119,95

Grafik **56%** Sound **53%** Fun **51%**



✦ X-Men 2

Jump & Beat für Marvel-Fans. Sechs Helden im Kampf gegen einen kosmischen Super-Schurken. Die Tech-



nik ist erfreulich (große Sprites, moderne Rhythmen), das knochenharte Leveldesign merklich um Abwechslung bemüht. Nett!

Mega Drive • Sega • ca. DM 129,95

Grafik **74%** Sound **68%** Fun **71%**



Metal Head

Eisens

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 139,- ■

Nach einigen 32X-Ausrutschern scheint sich Sega wieder eines besseren zu besinnen und bringt neben Fred Couples 32 Greatest Holes mit Metal Head zeitgleich ein weiteres, auf den ersten Blick vielversprechendes Modul. Kann das futuristische 3D-Spektakel die hohen Erwartungen erfüllen?

In ferner Zukunft haben sich alle Länder der Erde zu einer Einheit zusammengeschlossen und eine Weltregierung gebildet. Fünf Jahre nach der Gründung ist das multinationale Sicherheitsbündnis stark gefordert, als ein skrupelloser Haufen von schwerbewaffneten Terroristen versucht, die Förderung durch

eine Welle von Anschlägen in die Knie zu zwingen. So schickt die Regierung ohne zu zögern ihre effizienteste Waffe ins Gefecht: die Metal Heads. Ihr übernehmt die Rolle eines der Piloten im Kopf dieser riesigen Stahlroboter. Eingestimmt durch ein Intro, das neben viel Text auch in Echtzeit berechnete Grafik-Sequenzen enthält,

startet Ihr ohne die üblichen Optionsspielereien die erste von insgesamt sieben Missionen, die allesamt noch einmal in verschiedene Phasen gegliedert sind. Sobald Ihr in der Blechbüchse Platz genommen habt, erhaltet Ihr eine Funknachricht von Eurem Kommandeur, der Euch genaue Instruktionen gibt.



● Auch Sonic mußte für Metal Head herhalten.



● Das Nachtsichtgerät schaltet sich bei Bedarf automatisch ein.

✖ Fatal Fury Special



Neo Geo-Umsetzung eines Beat 'em Up-Titels. Acht Kämpfer aus den beiden ersten Teilen plus Ryo Sakazaki aus Art of Fighting stehen zum sportlichen Zweikampf bereit. Der Spielablauf ist erstaunlich flott und gut steuerbar, jeder Fighter verfügt zudem über mehrere Special

Moves. Die technische Umsetzung gelingt auf einem hohen Niveau (farbenfrohe Grafik). Unter dem Strich die derzeit beste Prügelei für das Handheld. us

Game Gear • Takara • ca. DM 89,95

Grafik 76% Sound 71% Fun 80%

✖ Kawasaki Superbikes

Rast mit mächtigen Superbikes gegen acht Konsolengegner auf



zehn Original-Strecken, steigert die Leistung Eures Hobels durch Investitionen in griffigere Reifen oder bessere Motoren. Alternativ dürft Ihr auch im Arcade-Modus über die hügeligen und kurvenreichen Pisten brettern. Zwar realistischer als die Road Rash-Konkurrenz, aber optisch und spielerisch eine Klasse schlechter. sg

Game Gear • Domark • ca. DM 89,-

Grafik 62% Sound 49% Fun 65%

✖ Marko's Magic Football

Ein fußballverrannter Junge nimmt es mit seinem magischen Fußball mit einer Horde von Schurken auf.



Grafisch präsentiert sich dieses Jump & Kick geradezu atemberaubend (große, exzellent animierte Sprites). Der Sound wirkt jedoch unvollständig (keine Musik, wenig FXs). Durch den kleinen Ausschnitt erkennt man viele Gegner erst zu spät, wodurch die Spielbarkeit erheblich leidet. us

Game Gear • Domark • ca. DM 89,95

Grafik 87% Sound 47% Fun 55%

Chädel in 3D

Vier plus zwei = Überblick

Zunächst steuert Ihr den Metal Head durch imposante Häuser-

VIEWPOINT

Metal Head erfüllt die Hoffnungen leider nur teilweise, zu unausgegoren wirkt das futuristische Ambiente. Das Scrolling ruckelt und zuckelt, in den Fabriken steuert sich der Mech gar selbständig durch Türen, was oftmals das Zielen zur reinen Glücksache macht. Die Missionen selbst sind leider auch nicht die Offenbarung, da auf taktische Elemente beinahe komplett verzichtet wurde. Übrig bleibt ein arcade-orientiertes Game, das man nach maximal drei Stunden durchgezockt hat und welches dann einen Großteil seines Reizes einbüßt.

Stefan Girlich



● In Mission 5/2 müßt Ihr einen **neuartigen feindlichen Mech abschießen, bevor er aktiviert werden kann.**



schluchten, zur besseren Orientierung habt Ihr vielfältige Blickmöglichkeiten. So könnt Ihr, ein 6-Button-Pad vorausgesetzt, links wie rechts einen flüchtigen Blick über die metallischen Schultern werfen oder mit der Mode-Taste eine von vier Perspektiven aktivieren. Im Gegensatz zu Virtua Racing müssen diese situationsabhängig und taktisch sinnvoll eingesetzt werden, da man z. B. Angriffe aus der Luft nur aus einer bestimmten Darstellung rechtzeitig erkennen kann. Ein kleines Radar hilft Euch zudem, feindliche Mechs und Stellungen in den Häuserlabyrinthen relativ zügig aufzuspüren. Die geringe Größe des Radarscreens wird durch eine gut gelöste Zoom-Funktion ausgeglichen.

Grafikspielerei

Vor dem Spiel habt Ihr auch die Möglichkeit, Euch die Portraits der Vorgesetzten als digitalisierte Bilder realer Personen oder als gezeichnete Comicfiguren einblenden zu lassen.



Micro Machines 2

SPIEL DES MONATS



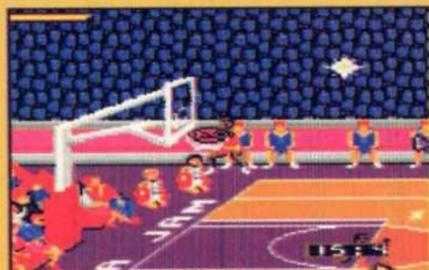
Dem Update wurde diesmal eine Link-Option spendiert, so daß vier Fahrer gleichzeitig auf den verrücktesten Strecken der Konsolengeschichte um die Wette düsen können (zwei Spieler auf einem GG). Sechs Spielmodi (inkl. genialem 8 Player-Knockout), über 50 Kurse, exzellente Spielbarkeit, niedliche

und abwechslungsreiche Grafik hieven das kleine Modul an die GG-Rennspielspitze!

Game Gear • Codemasters • ca. DM 89,-

Grafik 73% Sound 62% Fun 84%

NBA Jam T. E.



Der Spielhallenknaller erreicht auf dem GG bei weitem nicht die Klasse seiner 16 Bit-Kollegen. Durch das hohe Spieltempo verwischt die Gra-

fik oftmals sehr, der Düdelsound läßt keine Atmosphäre aufkommen. Zudem lassen sich die Figuren nur „hakelig“ über's glänzende Parkett dirigieren. Die professionelle Aufmachung läßt zwar manchen Makel leichter verschmerzen, trotzdem nur Durchschnitt.

Game Gear • Acclaim • ca. DM 89,-

Grafik 56% Sound 48% Fun 59%

NFL Quarterback Club

Mißlungener Versuch einer 8 Bit-American Football-Version. In der Seitenperspektive müßt Ihr einen „Ameisenhaufen“ über das Spielfeld dirigieren. Statt Taktik scheint das pure Glück spielentscheidend zu

Die Waffen im Überblick

HAMMER KNUCKLE - Wenig empfehlenswerte Nahkampfwaffe



CHAIN GUN - Hohe Feuergeschwindigkeit, befriedigende Durchschlagskraft



LASER - Niedrige Feuergeschwindigkeit, hohe Durchschlagskraft



GRENADE CANNON - Sucht ihr Ziel selbständig, begrenzter Vorrat



sein. Die ohnehin schon vorhandene Unübersichtlichkeit wird durch starkes Zeilenflackern noch verstärkt. Als Soundkulisse dient lediglich ein nervig monotones Rauschen. Spielerisch bleibt das Modul ohne jeglichen Simulationsanspruch.

Game Gear • Acclaim • ca. DM 89,95

Grafik 55% Sound 27% Fun 46%

us



● Die kleinen Mechs können ziemlich nerven, da sie keinen Augenblick ruhig stehenbleiben und dadurch schwieriger zu treffen sind.



● In der zweiten Mission führt Ihr einen Helikopter zum feindlichen Stützpunkt, der sich dort den Weg selbst freisprengt.



Action statt Taktik

Der Ablauf der Missionen ist prinzipiell immer gleich: Ihr stiefelt recht planlos durch die Gegend und mäht einfach alles nieder, was Euren Weg kreuzt. Mech-typisch hält sich die Geschwindigkeit dabei in Grenzen. Allerdings könnt Ihr beliebig oft auf einen Turbo zurück-

greifen, der aber nur auf geraden Abschnitten eingesetzt werden sollte, da sich durch dessen Einsatz der Lenkradius beträchtlich erhöht. Ein Zeitlimit steigert den Nervenkitzel naturgemäß um einiges. Solltet Ihr eine Aufgabe nicht schaffen, müßt Ihr die jeweilige Mission wiederholen, da Zwischenstände nicht festgehalten werden.

Mit zunehmender Spieldauer steigert sich wie gewohnt die Größe und Widerstandskraft der Gegner, doch habt auch Ihr die Möglichkeit, angesammelte Punkte nach jedem Auftrag in neue Wummen umzumünzen. Vier Waffensysteme stehen zur Wahl, die in zwei Stufen aufgebohrt werden, zudem könnt Ihr Euch noch Extras wie Zusatz-

panzerung oder Minen, die für lästige Gegner bestens geeignet sind, besorgen.

Stephan Girlich

Sega Neuheiten

...und es hat Zoooom gemacht!

Den Sega-Programmierern ist es auf eine einfache Art und Weise gelungen, den kleinen Radar-screen möglichst effektiv zur Geltung zu bringen. Durch ein ständiges Zoomen seht Ihr entweder nur einen kleinen Teil der Karte oder eben einen relativ großen Ausschnitt, auf dem zwar kaum mehr Details zu erkennen sind, die Positionen der Gegner jedoch einwandfrei, so daß Ihr zumindest in die jeweilige Richtung steuern könnt.



INFO BITS
 3D-Shoot 'em Up
 24 Mbit
 1 Spieler

GRAFIK 073
SOUND 067
FUN 070

✖ Golf Magazine - 36 Great Holes Starring David Couples



Sechs verschiedene Spielmodi und zahlreiche Optionen zeichnen diese Golf-Simulation aus. Der besondere Clou: Eine Batterie speichert laufend Eure individuellen Leistungen ab, und besonders gelungene Schläge können zudem auf vier Files verewigt werden. Die Technik ist

ordentlich (Digi-Golfer, viele Voice Samples), die Schlag-Steuerung mittels der Swing-Zone fiel allerdings nicht sonderlich präzise aus. us Mega Drive 32X • Flashpoint Production • ca. DM 139,95

Grafik 65% Sound 60% Fun 80%

✖ Motocross Championship

Lange haben wir auf diese fun-orientierte Querfeldein-Bolzerei warten müssen, gelohnt hat es sich nicht. Sowohl technisch als auch spielerisch sind die Mängel gravierend. Die Steuerung ist ein einziger Witz, die Strecken ähneln sich zu sehr und, was am meisten nervt, mit ein



paar einfachen Tricks degradiert man die Konsolengegner zu dümmlichen Statisten. sg Mega Drive 32X • Sega • ca. DM 159,-

Grafik 59% Sound 43% Fun 52%

✖ Coach K College Basketball

Nach Bill Walsh kann auch die zweite Amateur-Version eines Profivorbildes dessen Klasse nicht ganz

erreichen. Am Spieldesign gibt es mit 32 College-Teams, Statistiken, Mehrspieler-Option und einer Batterie zum Zwischenspeichern kaum etwas zu nörgeln. Das Gameplay wirkt dagegen nicht so ausgereift wie bei NBA Live '95, zudem muß ab und zu ein leichtes Spriteflackern in Kauf genommen werden. sg Mega Drive • Electronic Arts • ca. DM 129,-

Grafik 77% Sound 75% Fun 81%



SEGA MAGAZIN hat die Schocker für Zocker!

COMPUTEC
VERLAG

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

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

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



Das ultimative
SEGA Magazin
für nur
DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Unirally

Minimal-Raserei

■ Hersteller: Nintendo/DMA Design . Preis ca.: DM 129,95 ■

Das zweite ACM-Modul nach Donkey Kong

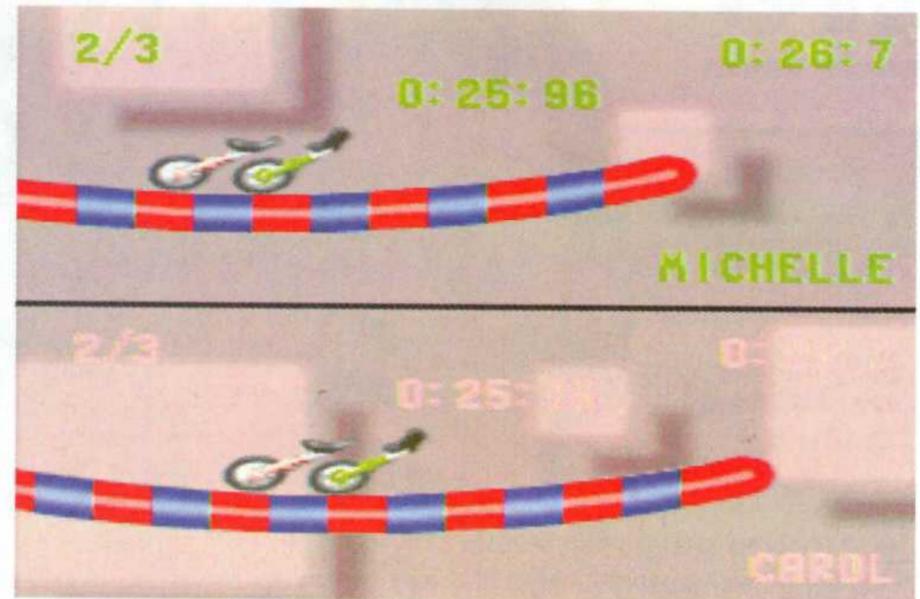


Country hätte wohl kaum ungewöhnlicher ausfallen können: Statt einer üppigen Grafikorgie präsentieren Lemmings-Erfinder DMA-Design

im Auftrag von Nintendo ein schlichtes Rennspiel der innovativen Art.

Wer bei diesem Rennspiel an hochgezüchtete Boliden denkt, liegt ausnahmsweise einmal völlig verkehrt, denn statt mit motorisierten Flitzern müßt Ihr bei Unirally mit

einem simplen Einrad durch die Gegend düsen. Neben dem unorthodoxen Vehikel dürfte auch das gesamte Umfeld dem ambitionierten Rennfahrer zunächst ungläubige Blicke entlocken: Aufwendige Strecken



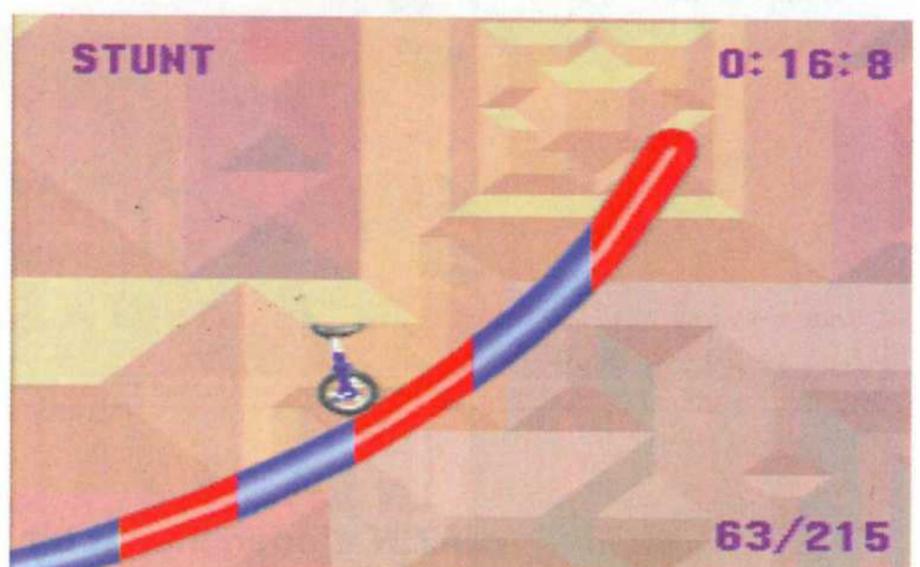
● Der Zwei-Spieler-Modus wurde durch einen Splitscreen optimal gelöst.

mit vielen Details am Straßenrand sowie zahlreiche Zoom-Effekte sind nicht zu entdecken, vielmehr müßt Ihr mit den Unicycles lediglich auf einem bunten Strich entlangfahren, der zudem aus der eher unspektakulären

Seiten-Perspektive dargestellt wird. Daß diese Flitzerei trotz Minimal-Grafik dennoch auf Antrieb motiviert, liegt an einigen pffiffigen Ideen, die dieses Modul wohlthuend von konventionellen Rennspielen abheben.

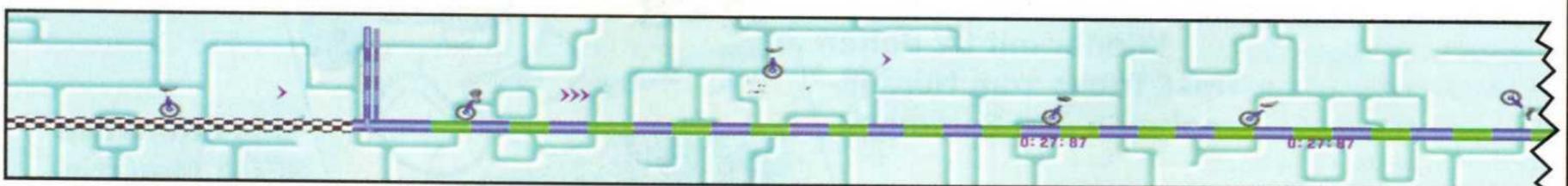


● Die Optik von Unirally mag zwar spartanisch wirken, das Gameplay kann aber voll überzeugen.

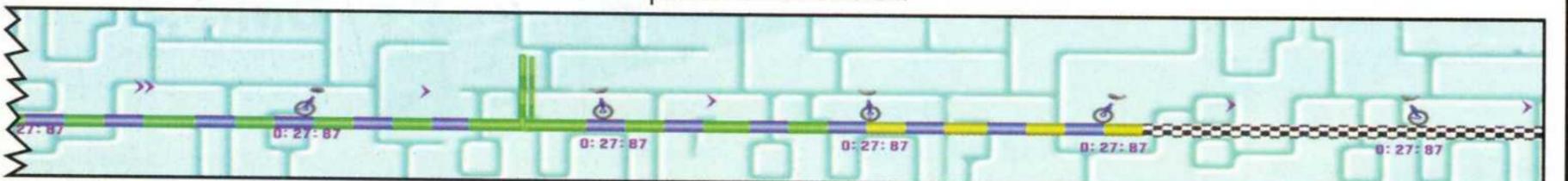


● In jeder Liga gibt es eine Stunt-Runde, in der Ihr eine bestimmte Punktzahl erzielen müßt.

Die Dragster-Strecke



Hier seht Ihr die erste Strecke im Überblick. Durch ihren völlig simplen Aufbau eignet sie sich ideal dafür, die Grund-Stunts perfekt einzustudieren.





● Insgesamt acht Ligen à fünf Strecken stehen zur Auswahl.

120 Siege bis zum „Anti-Uni“

Bereits das Lesen der Gebrauchsanleitung sorgt für Unterhaltung. Aus dieser ausgesprochen witzigen Bedienungsanleitung, in der als Strategietipp die sinnige Taktik „Nicht verlieren!“ ausgegeben wird, entnehmen wir die (nicht ganz ernstzunehmende) Hintergrundstory. Die besagt, daß irgendein Überwesen namens Unigod in seiner Langeweile die flinken Unicycles samt waghalsiger Strecken erfunden hat, damit sich diese Einräder zu seinem Vergnügen miteinander messen können. Der Beste von ihnen erhält letztendlich sogar die Gelegenheit, sich mit dem schier unbesiegbaren Anti-Uni ein finales Rennen zu liefern.

Zum Spiel: Zunächst stehen Euch vier Startkurse à fünf Strecken zur Verfügung, die vom Schwierigkeitsgrad her immer anspruchsvoller werden. Seid Ihr alleine unterwegs, übernimmt jeweils ein Computergegner den Part des Widersachers. Ziel beim Solo-Spiel ist es, drei unterschiedlich schwere Konkurrenten namens Bronsen, Silvia und Goldwyn zu schlagen, um jeweils die entsprechende Medaille zu erhalten sowie insgesamt vier neue, noch komplexere Ligen ansteuern zu dürfen.

„Stunt Race“ für Einräder

Die Steuerung fiel bei Unirally etwas gewöhnungsbedürftig aus. Hauptmerkmal: Die Geschwindigkeit wird beim Rennen durch die entsprechende Joypadrichtung erzielt und nicht durch eine Taste

VIEWPOINT

Spielen, bis die Daumen schmerzen! Das hohe Tempo und die permanenten Richtungswechsel beanspruchen Euer wichtigstes „Videospieldwerkzeug“ bei der Jagd auf Rekorde auf das höchste. Die witzige Fun-Raserei wäre ohne Batterie allerdings nicht einmal die Hälfte wert, da das Modul seine Motivation hauptsächlich aus der Möglichkeit der absavebaren Bestzeiten bezieht. Unter dem Strich gehört die putzige Einrad-Düsererei sicherlich mit zu den interessantesten Neuerscheinungen der letzten Zeit.



Ulf Schneider

- eine Steuerung, die sich übrigens selbst für videospieleproben Daumen auf Dauer als ziemlich schmerzhaft erweist. Um möglichst effektiv auf den Rohren zu fahren, benötigt Ihr in erster Linie

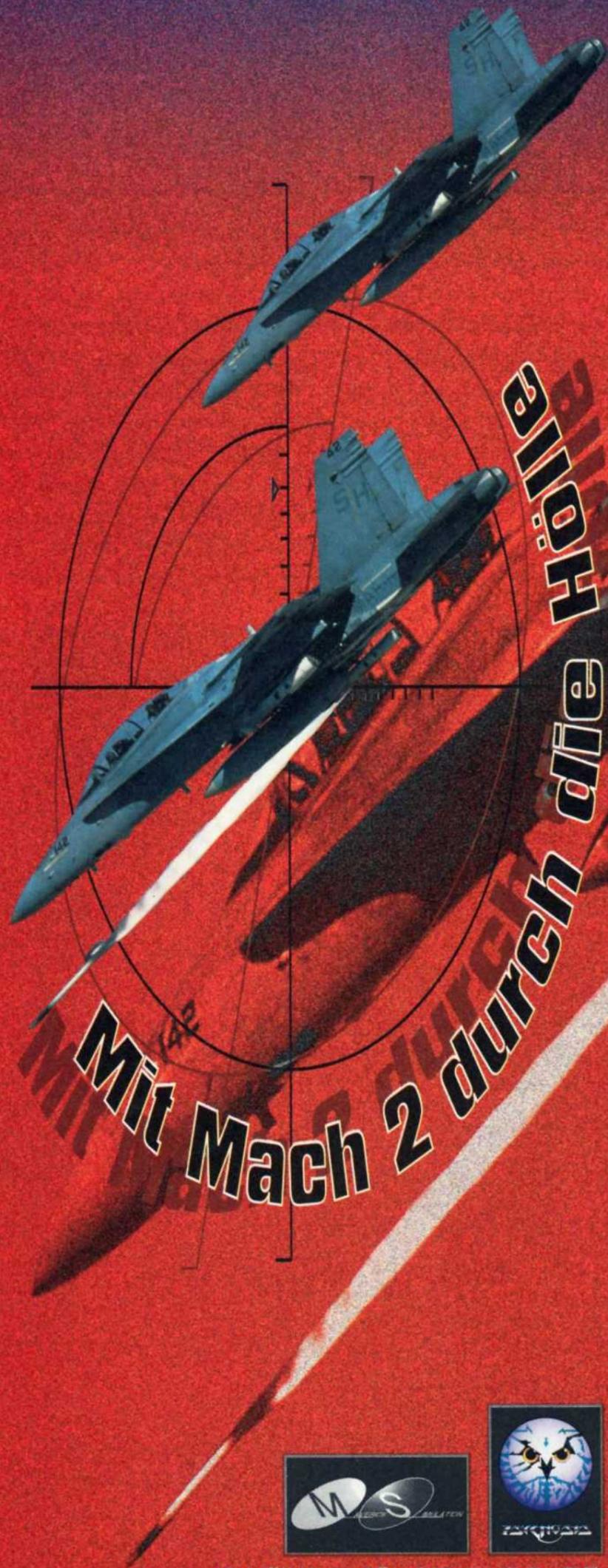
Statistiken en masse

PLAYER SCORES	
PLAYER:	ULF S.
PLAYED:	68
WON:	72%
LOST:	28%
FAILED:	0%
SCORE:	762

Die Batterie wurde bei diesem Modul vorbildlich eingesetzt. Nachdem Ihr Euren Namen eingegeben habt, merkt sie sich nicht nur die Bestzeiten, sondern hält auch noch Eure Statistiken immer auf den neuesten Stand.

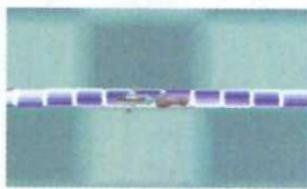
TRACK RECORDS			
TOUR	MEDAL	BY	TIME
1	GOLD	ULF S.	0:23.60
1	SILVER	NOBINZ	0:23.70
1	BRONZE	NOBINZ	0:23.72
2	GOLD	ULF S.	0:23.60
2	SILVER	NOBINZ	0:23.70
2	BRONZE	NOBINZ	0:23.72
3	GOLD	ULF S.	0:23.60
3	SILVER	NOBINZ	0:23.70
3	BRONZE	NOBINZ	0:23.72

COMBAT AIR PATROL

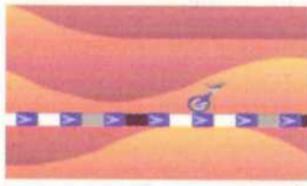


Erhältlich für PC & PC-CD

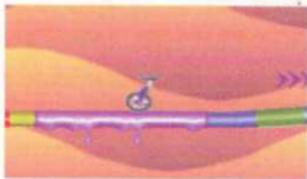
Die verschiedenen Beläge



Auf diesem Untergrund dreht Ihr Euch automatisch um die eigene Achse. Vorsicht, auf keinen Fall dabei springen!



Dieses Teilstück wirkt als Beschleuniger, wobei die Pfeile die entsprechende Richtung anzeigen.



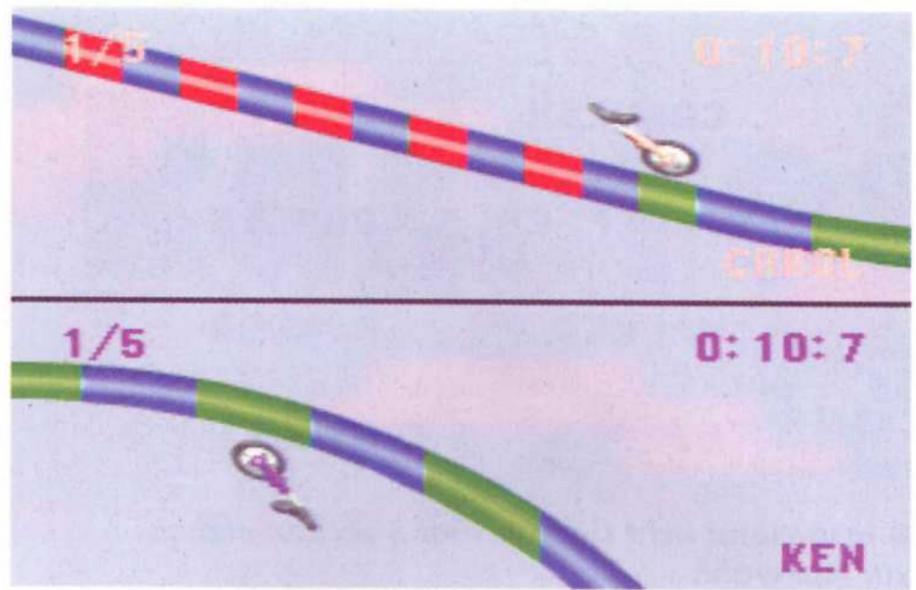
Dieser klebrige Klecks bremst Eure Geschwindigkeit enorm ab. Auf jeden Fall überspringen.

eine gute Reaktion, da hin und wieder auch gut getimte Sprünge über Abgründe vonnöten sind oder die Strecken plötzliche Richtungsänderungen verlangen. Der eigentliche Clou ist jedoch, daß Ihr Eure Geschwindigkeit durch gelungene Stunts je nach Qualität unterschiedlich stark erhöhen könnt. Die Devise lautet somit, möglichst viele erfolgreiche Stunts zu zeigen, um die Strecke in

Rekordzeit zu absolvieren. Insgesamt stehen Euch dabei fünf Sprung-Variationen zur Auswahl: Eine Vorwärts- und eine Rückwärtsrolle („Roll“ bzw. „Flip“), die durch die R- und L-Tasten ausgeführt werden, ein Drehen um die eigene Achse („Twist“), ein schwieriger 180 Grad-Turn („Zee-Flip“) sowie ein geheimnisvoller Mega-Stunt, den Ihr selber herausfinden müßt.



● **Gelungene Stunts werden immer im nachhinein angezeigt und in zusätzliche Geschwindigkeit umgewandelt.**



● **Bis auf die gerenderten Einräder merkt man von der ACM-Technik wenig.**

Der Partyrenner

Damit das Modul auch langfristig motiviert, spendierten die Entwickler dem Spiel eine komfortable Batterie, die sich automatisch jede Bestzeit eines Spielers merkt. Auch an ein Spiel zu zweit wurde natürlich gedacht: Mittels eines Splitscreens können sich zwei Widersacher gleichzeitig erbitterte Rennen liefern, ohne dabei die Übersicht zu verlieren. Solltet Ihr sogar noch sechs weitere Gleich-

gesinnte an der Hand haben, gibt es sogar die Möglichkeit, eine eigene Liga ins Leben zu rufen, bei der Ihr im Turnierverfahren über Wochen hinaus gegeneinander fahren könnt.

Ulf Schneider

INFO BITS

Rennspiel, 1-2 Spieler,
ACM Technik, Batterie,
40 Strecken,
3 Schwierigkeitsgrade

GRAFIK 086

SOUND 061

FUN

002

ROOTS



Etwas direkt Vergleichbares zu Unirally gibt es sicherlich nicht. Einzig das ebenfalls im Fun-Sport angesiedelte Rennspiel Super Mario Kart oder Stunt Race FX weisen zumindest gewisse Ähnlichkeiten auf.

✖ Hagane

Knallhartes Actionspiel im fernöstlichen Manga-Stil. Als Helden-Sprite dient ein postmoderner Samurai, dem geradezu verwirrend viele Angriffstechniken zur Verfügung stehen. Das farbenfrohe Hintergrundlayout ist streckenweise brillant. Der Schwierigkeitsgrad mit zahlreichen Zwischen- und Endgegnern wurde sehr hoch angesetzt,

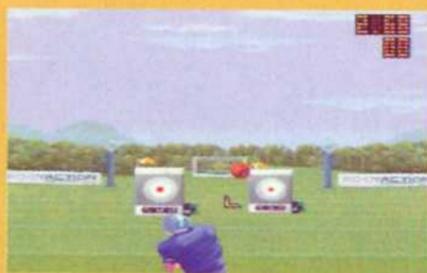


was sich angesichts des fehlenden Paßwortsystems auf Dauer als frustierend erweist. **US**

SNES • Hudson Soft • ca. DM 139,95

Grafik 80% Sound 75% Fun 77%

✖ NFL Quarterback Club



American Football-Spiel mit zusätzlichen Gags: Im Quarterback-Challenge-Modus könnt Ihr neben dem Mannschaftsspiel in Mini-Diszipli-

nen wie Wurfgenauigkeits-Test oder Hindernislauf Eure Quarterback-Qualitäten unter Beweis stellen. Die Aufmachung ist stilvoll, die Technik gut, das Spieldesign aber nicht sonderlich „simulationslastig“ (Pass Interference kann ständig provoziert werden). **US**

SNES • Acclaim • ca. DM 149,95

Grafik 63% Sound 60% Fun 76%

✖ Pac in Time

Namcos Maskottchen Pac Man durchforstet in diesem nach altbewährtem Muster aufgebauten Jump & Run über 35 komplexe Levels. Geister, Vögel, Fische u.v.m. rücken ihm dabei auf den Pelz, Power

Ups wie Feuerschuß, Hammer oder gar Unverwundbarkeit erhöhen die Widerstandskraft. Bei diesem solide in Szene gesetzten Modul brauchen



aufgrund der harten SNES-Konkurrenz (DKC, EJ) nur Fans des Pillenfressers zuzugreifen. **US**

SNES • Namco • ca. DM 129,-

Grafik 59% Sound 59% Fun 66%

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
VERLAG

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308/
11103



Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt.
Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und
Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Die Zeit ist reif ...
... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.

WARLOCK™



Echte Herausforderung: geheime Türen,
versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und der einzigartige
„Orb“ - die ultimativen Waffen gegen alle Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

Acclaim®
Entertainment GmbH

Warlock™. Developed by Realtime Associates for Trimark Interactive. © 1994 Trimark Interactive. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ and the Official Seal are the trademarks of Nintendo. Sega, Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Addams Family Values

Geisterstunde

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 129,95 ■

Bereits in den 60er Jahren begann in Amerika die Erfolgsstory der kauzigen Grusel-Sippe namens Addams Family (nicht zu verwechseln mit dem Plagiat The Munsters).

Nachdem der Kult auch in den Neunzigern anhielt, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis Hollywood die Familie abendfüllend für das Kino aufbereitete. Oceans Videospieldumsetzung beruht dabei auf dem zweiten Teil der Familien-Saga. In diesem waschechten Action-Adventure mimt der bucklige Onkel Fester das Helden-Sprite, welches durch zahlreiche Abenteuer auf der Oberwelt und in den dunklen Dungeons den jüngsten Familiensproß namens Pubert aus den Klauen einer niederträchtigen Kidnapperin befreien muß.

Schnörkelloses Abenteuer

Ohne einen längeren Vorspann geht es bei diesem Grusel-Abenteuer gleich zur Sache. Zunächst müßt Ihr mit Eurem Knuddel-Fester die nahegelegene Umgebung der Oberwelt untersuchen, um andere Familienmitglieder zu entdecken und

Nintendo Neuheiten X

X B. C. Kid 2

Hudsons Maskottchen ist mal wieder im Einsatz. Durch seinen patentierten Riesenkopf kann er seine Feinde zerschmettern bzw. sich an Wänden und Decken festbeißen. Das Leveldesign ist sehr abwechslungsreich und bietet einige Verwandlungsmöglich-

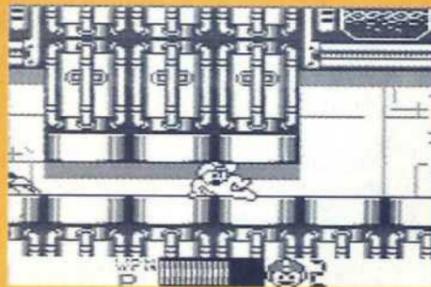
keiten. Letztendlich hat die Hüpferei aber zwei entscheidende Mankos: Sie ist viel zu einfach (insbesondere die Endgegner) und definitiv zu kurz geraten. **US**

Game Boy • Hudson Soft • ca. DM 69,95

Grafik 64% Sound 61% Fun 65%

X Mega Man 3

Routiniertes Jump & Shoot mit gesalzenem Schwierigkeitsgrad. Der unerschrockene Mega Man stellt sich dem Schurken Dr. Wily entgegen, der mit Hilfe seines Super-Roboters darauf aus ist, die Erde zu zerstören. Viele Extra-Waf-



fen, gute Grafik und hörenswerter Sound sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. **cm**

Game Boy • Nintendo/Capcom • ca. DM 69,-

Grafik 78% Sound 80% Fun 80%

X Galaxy Fight

Wer auf extrem leichtgeschürzte Konsolen-Mädels steht, wird mit

Galaxy Fight sicher glücklich werden. Prügelspiel-Fans schütteln dagegen ob der zehn Mini-Sprites, dem selbst auf EASY harschen



Schwierigkeitsgrad und einer, nett umschrieben, „erträglichen“ Sounduntermalung nur den Kopf. **sg**

Neo Geo • Sunsoft • ca. DM 399,-

Grafik 59% Sound 61% Fun 53%





Laßt Blumen sprechen!



Das Gewächshaus beherbergt die erste große Prüfung. Hier bittet Euch zunächst eine tropische Pflanze darum, sie vor dem Erfrieren zu retten. Habt Ihr diverse Mini-

Aufträge erfüllt, erwartet Euch eine harte Herausforderung mit einer fleischfressenden Pflanze.

durch einen kleinen Plausch weitere Infos über das Abenteuer zu erhalten. Die Texte wurden komplett ins Deutsche übersetzt, wobei die Gespräche eher auf witzig getrimmt wurden und der Informationsgehalt daher eher gering ist. Ihr seid deshalb häufig auf das gründli-

che Absuchen der Gegend angewiesen. Immerhin wißt Ihr nach den ersten Gesprächen, daß ein gewisser Unhold namens Jellinsky hinter dem ganzen Kidnapping-Spuk steckt. Von Großmutter Addams erhaltet Ihr zwei exotische Kekse, die als Energieauffüller dienen. Im Laufe des Abenteuers solltet Ihr Omi übrigens ruhig öfter einmal ansteuern, da sie immer wieder neue Kekse mit unterschiedlichen Fähigkeiten für Euch zubereitet. Von Gomez gibt's ein weiteres wichtiges Item: das Tagebuch. Dieser Gegenstand fungiert als Übersichtskarte, die durch eine Taste fortan direkt angewählt werden kann. Apropos „Items“:



● Die Dialoge sind zwar witzig, geben aber nur wenig Aufschluß über den weiteren Verlauf des Abenteuers.



● Diese Pflanze stellt den ersten Endgegner dar und ist vergleichsweise einfach zu besiegen.

sämtliche gesammelten Objekte kann man im Inventory-Menü durch die START-Taste anklicken, so daß sie während des Spiel unten rechts eingeblendet werden und durch einen Tastendruck jederzeit leicht aktivierbar sind.

Schlichtes Dungeon-Design

Nach den anfänglichen Erkundungstouren wird es Zeit, in die zahlreichen Dungeons abzutauchen. In diesen Spielabschnitten geht im Prinzip die eigentliche Action ab. Die Dungeons werden in ihrem Verlauf immer verzwickter und wimmeln vor vielen, harmlos aussehenden, aber oftmals wieselflinken Feinden. Um diesen Aggressoren nicht

● In einem übersichtlich gestalteten Inventory-Menü könnt Ihr alle Items problemlos anwählen.



VIEWPOINT

Ocean liefert ein Action-Adventure von etwas spartanischer Machart ab. Kann die Grafik noch überzeugen - lobend erwähnt sei insbesondere die gelungene Darstellung der Familien-Mitglieder - birgt das wenig ausgeklügelte Leveldesign leider nur selten Abwechslung. Zu sehr setzte man bei diesem sehr geradlinigen Vertreter des Genres auf durchgestylte Technik und paarte das mit hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit des Spielers. Wer sich durch den Schwierigkeitsgrad und mangelnde Innovationen nicht abschrecken läßt, erhält aber eine handwerklich sauber gestaltete Herausforderung.



Ulf Schneider

hilflos ausgeliefert zu sein, spendierten die Designer unserem Fester zur Verteidigung

✘ Panic Bomber

Bombberman einmal völlig anders. In einem weiteren Columns/Mean Bean-Denkspiel müssen herunterfallende Bombberman-Symbole der Farbe nach sortiert werden, damit sie wieder verschwinden. Außerdem sind Bomben so zu plazieren,

daß sie durch einen Zünder effektive Kettenreaktionen auslösen. Die spielerischen Möglichkeiten sind stark begrenzt. Da das Game eher von Spezial-Items lebt, führt oftmals der Zufall Regie.

Neo Geo • Hudson Soft • ca. DM 399,-

Grafik 48% Sound 53% Fun 70%

✘ Soccer Shootout

Mega Man Soccer ist mies, Soccer Shootout dagegen ein Hit. Das etwas dürftige Drumherum wird durch die Trainings-Option und einen äußerst motivierenden Zwei-Spieler-Modus wettgemacht. Die



anfangs kompliziert erscheinende Steuerung offenbart sich schnell als perfekt ausgetüftelt und ermöglicht eine äußerst variable Spielweise. Neben FIFA und ISS das beste SNES-Soccer.

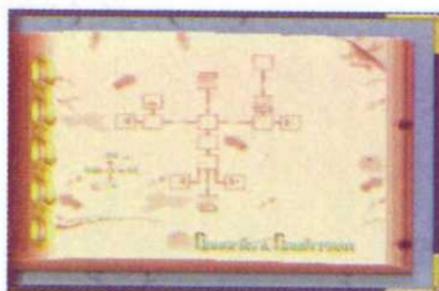
Super Nintendo • Capcom • ca. DM 129,-

Grafik 74% Sound 63% Fun 85%

✘ Top Gear 3000

Gremlins drittes Top Gear-Abenteuer unterscheidet sich vom Vorgänger in spielerischer Hinsicht nur marginal. Der neuartige Vier-Spieler-Modus weckt zunächst die Neugierde, ist allerdings durch das hohe Spieltempo unübersichtlich

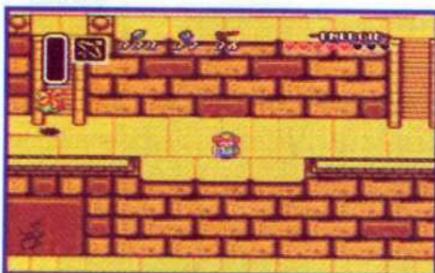




● Eine Auto-Mapping-Karte kann während des Spiels jederzeit aufgerufen werden.

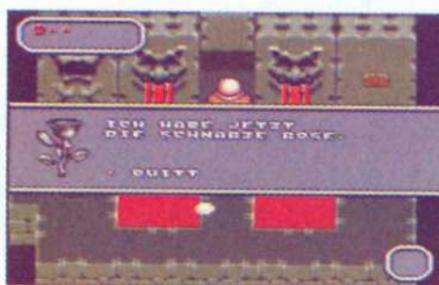
einen Energiestrahl, der allerdings eine unangenehme Eigenschaft besitzt: die Länge des Elektrostrahls richtet sich immer

ROOTS



Action-Adventures werden natürlich immer im selben Atemzug mit Zelda genannt. Im Gegensatz zum mehrere Jahre alten „Original“ weist Addams Family Values allerdings einen zu schlichten Aufbau auf.

nach der Anzahl Eurer Energie-Symbole (stilgerecht dargestellt durch Totenköpfe). Verbleibt Euch nur noch wenig Lebensenergie, müßt Ihr Euch mit einem



● Oceans Abenteuer arbeitet gerne nach dem bewährten Prinzip: „Bringe Item A zum Punkt B“.



● Ein exzellent gezeichnetes „Game Over“-Bild tröstet etwas über das Spielende hinweg.

kleinen „Elektro-Stummel“ durchschlagen, was die Überlebenschancen erheblich reduziert.

Umständliches Abspeichern

Technisch weiß Addams Family Values zu beeindrucken. Die geschmackvolle Farbigkeit der Grafik überzeugt durch butterweiche Übergänge. Die Sprites sind durchweg knuddelig gezeichnet. Überflügelt wird die Optik jedoch noch vom Sound. Herrlich düstere Synthesizer-Effekte in hoher Klangqualität sind maßgeblich für das Grusel-Ambiente verantwortlich und kompensieren dadurch etwas



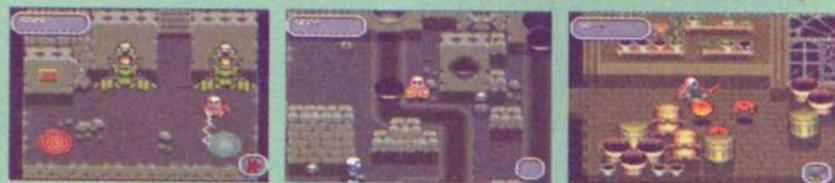
● Schlüssel sind in den Dungeons mit die wichtigsten Pick Ups, um voranzukommen.

den mangelnden Tiefgang bei den Dialogen. Einen gravierenden Schwachpunkt offenbart das Modul jedoch bei der Spielstandssicherung. Nicht nur, daß Ocean davon absah, dem Modul eine Batterie zu spendieren, auch das Paßwortsystem wirkt unausgereift. Ihr erhaltet erst nach einer Nettospielzeit von mehreren Stunden eines der begehrten Codewörter. Damit werden nicht nur ungewollt lange Spielsessi-

ons unverzichtbar, auch Frustrationserlebnisse lassen sich auf Dauer kaum vermeiden.

Ulf Schneider

Das Dungeon-Design



Ein Manko dieses Action-Adventures ist sicherlich das Design der Dungeons. Statt vorbildlichem Einfallsreichtum wie bei Zelda oder Landstalker müßt Ihr hier einen vorgegebenen Weg ablaufen und ein paar Items einsammeln, um dem Endgegner zu begegnen.

INFO BITS

- 16 MBit •
- 1 Spieler •
- Action-Adventure •
- deutsche Texte •
- hoher Schwierigkeitsgrad •
- Paßwortsystem

GRAFIK 076
SOUND 079
FUN
075

Nintendo Neuheiten

und dadurch reine Glückssache. Der Rest orientiert sich fast hundertprozentig am zweiten Teil, nur eben im Future-Look. Bleifuß-Freaks können Gas geben, alle anderen müssen das Modul nicht Ihr eigen nennen.

Super Nintendo • Gremlin • ca. DM 139,95
Grafik 62% Sound 51% Fun 65%

Warlock

Fantasy-Jump & Run-Titel nach einem vier Jahre alten Videothekenrenner, der bei den Fans damals so richtig abräumte. In einer Odyssee durch die Zeit müßt Ihr sieben



magische Steine ergattern, bevor es Eurem teuflischen Widersacher gelingt. Ein praktischer Elektrostrahl sowie eine bumerangartige Energiekugel dienen zur Verteidigung bei diesem alles im allem dürftigen Actionspiel, bei dem die Macher in

puncto Leveldesign nichts Weltbewegendes auf die Beine stellten. Für Fans! us
 Super Nintendo • Acclaim • ca. DM 129,95
Grafik 60% Sound 59% Fun 56%

The Flintstones

Die Umsetzung des von Steven Spielberg produzierten Kinostreifens lockt mit einem Originalsprite John Goodman als Fred Feuerstein. Trotz der gelungenen Aufmachung schrammt das Steinzeit-Modul nur knapp an einer Katastrophe vorbei. Hoher Schwierigkeitsgrad, träge Steuerung und eine unfaire Kollisi-

onsabfrage vermiesen schnell jeglichen Spielspaß, aber das sind wir von Oceans Lizenzspielereien ja beinahe schon gewohnt. Da hilft nur der steinzeitliche Urschrei: Wilmaaaa! sg

Super Nintendo • Ocean • ca. DM 149,-
Grafik 65% Sound 74% Fun 47%



SUPER!



Eine Ausgabe
MEGA FUN...

plus



...den **DONKEY KONG™ Schlüsselanhänger!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Ja, ich will MEGA FUN testen.

Eine Ausgabe kostenlos (DM 52,-/ Jahr; Ausland 76,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos den Donkey Kong Schlüsselanhänger** (Art.-Nr. 1075), den ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir MEGA FUN, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „MEGA FUN“ im Abonnement zum Vorzugspreis von **25%** gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir MEGA FUN wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

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

Widerrufsbelehrung:

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

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

Bitte beachten: Testabonnement kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent von MEGA FUN war.

MF PT05

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



FRAUENFRAGEN

Hallo Rainer!

Wir sind zwar keine Rosse, fühlen uns aber von Dir super gehütet, ja fast könnte man sagen: behütet. Den sechsten Teil von Larry haben wir nach zermüdbender Hirnakrobatik mit Deiner Hilfe glücklich in die Arme der fernöstlich angehauchten Shamara sinken lassen und können unseren zermarterten Kopf jetzt endlich wieder beruhigt ins nächtliche Kopfkissen kuscheln. Bis das nächste Adventure unsere grauen Zellen durcheinanderwirbelt und wir im spannendsten Moment schweißgebadet in den Bytes steckenbleiben. Aber, Gott sei Dank, es gibt ja noch RR, zu deutsch: Retter Rainer. Du hast mich vor dem Irrenhaus und meine Mutter vor grauen Haaren bewahrt. Aber jetzt mal Hand aufs Herz: Hältst Du uns möglicherweise

Warum eigentlich immer Vorwörter? Habt Ihr Euch schon einmal überlegt, wie schwer es sein kann, sich immer neue, wenn möglich witzige Vorwörter auszudenken? Vor zwei Jahren habe ich einmal versucht, diese Seiten ohne Vorwort zu beginnen. Es war eigentlich halb so schlimm, und die Narben sind schon am verheilen. Was aber soll man tun, wenn einem nichts Witziges im Vorwort einfällt? Man schreibt einfach ein bißchen Blödsinn, in der Hoffnung, daß es niemandem auffällt.

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

aufgrund unserer Weiblichkeit für weniger gewitzt als die männlichen Spiele-Freaks, bloß weil wir gelegentlich in einem Adventure an unserer Hilflosigkeit verzweifeln und Dein „Hirtenamt“ in Anspruch nehmen? Den Eindruck hatten wir bisher zwar nicht, doch das, was in Play Time 1/95 zu lesen war, stimmt uns ein bißchen nachdenklich. Wenn es um Frauenfragen geht, muß man ja höllisch aufpassen! Nun, wir wollen Dir glauben, daß Du gelernt hast, die Frauen nicht zu unterschätzen. Von Prüüügeln und schmerzhaften Scherenschnitten halten wir sowieso nichts. Also, keine Angst. Wir haben uns entschlossen, Dir weiterhin zu vertrauen. Und verwende Dübel und Strick auf keinen Fall, auch wenn man sie Dir gratis auf einem goldenen Tablett serviert.

Bis zum nächsten Hilfeschrei
grüßt Dich herzlich:
Henrike Sperber

Ich bin ja so gerührt... nun aber mal im Ernst: ich helfe wirklich gerne, wenn es nicht viel Arbeit und kein Geld kostet. Aber was soll das Mißtrauen? Eigentlich mache ich zwischen Männern und Frauen keinen Unterschied. Hier wird jeder auf die Schippe genommen, wenn er/sie es verdient - ohne Ansehen des Geschlech-

tes. Alle reden von Gleichberechtigung, wir praktizieren sie! Allerdings muß ich zur Ehrenrettung unserer weiblichen Leser gestehen, daß die wirklich dummen Fragen bisher nur von männlichen Lesern kamen. Könnte es darauf zurückzuführen sein, daß 95% der Briefe von ihnen stammen? Um daraus wirklich verbindliche Schlüsse ziehen zu können, bedürfen diese Seiten einer deutlich heftigeren weiblichen Anteilnahme. Oder wollt Ihr diesen unausgesprochenen Verdacht auf Euch beruhen lassen? Das mit dem Dübel und dem Strick habe ich übrigens aufgegeben, da hier in der Redaktion keine einzige Wand dieser Belastung gewachsen wäre. Dünne Wände haben eben auch Vorteile.

MEHR FRAUENFRAGEN

Hallo RR!
Ihr seid echt perfekt! Als erstes möchte ich etwas zu dem Brief von diesem „Waldböckelheimer Nervfunk“ in Ausgabe 4/95 schreiben? Ohne weibliche Lebewesen gäbe es Dich gar nicht, und wieso sollte es keine drei Leserbriefe von weiblichen Play Time-Fans in einer Ausgabe geben??? Da

ich die Play Time erst seit Ausgabe 2/95 lese, habe ich noch eine Frage an Dich, Rainer. Was muß man alles tun, damit der Brief abgedruckt wird? Muß man den Brief mit Computer/Schreibmaschine schreiben oder wird auch ein handschriftlicher Brief abgedruckt? Wieviel Schleimerei ist in einem Brief erlaubt (ich habe mich vorsichtshalber etwas zurückgehalten)? Und noch etwas: Ich besitze einen Amiga 500, bin mit ihm aber nicht zufrieden, da man mit ihm nicht gut arbeiten kann. Was für einen Computer würdest Du mir empfehlen? Man muß mit ihm aber auch spielen können, und ich bin kein Krösus! Ich hoffe, ich habe Dich nicht zu sehr gelangweilt (ich weiß, Aufputschtabletten sind teuer) und daß dieser Brief abgedruckt wird, obwohl er von einer Frau ist. Da mir kein witziger Schluß einfällt, verabschiede ich mich mit einem einfachen...

Ciao, Sarah

P.S. Bist Du Karnevalsfan oder

auch eine ganze Ausgabe nur mit weiblichen Zuschriften füllen, wenn ich genug davon hätte. Und wenn es den „Waldböckelheimer Nervfunkt“ nervt, wäre das ein zusätzlicher Vorteil. Demonstrativ bekommst Du auch einen meiner exklusiven, heißbegehrten, total nutzlosen Preise. Themawechsel: **Womit ein Brief geschrieben wurde, ist mir ziemlich wurscht, solange man ihn entziffern kann (was nicht immer der Fall ist!). Der Inhalt ist wichtig, nicht die Form. Schleim mag ich gar nicht! Ein kleines Lob tut zwar gut, aber Übertreibungen wirken unglaublich unwürdig und werden auf Dauer entsetzlich langweilig.** Themawechsel: **Wie kommst Du darauf, daß**

man mit einem A500 nicht gut arbeiten kann? Wenn Du Dich hier detaillierter ausgelassen hättest, könnte ich Dir helfen. Aber ohne zu wissen, was Du mit der Kiste wirklich anfangen willst (außer spielen), könnte ich nur blind raten. P.S. Bei mir mag einfach keine lustige Stimmung aufkommen, nur weil sich ein paar Typen noch seltsamer als sonst hergerichtet haben, dämliche Lieder gröhlen, mit pappigem Zuckerzeug werfen und sich benehmen, als wären sie gerade einer Krabbelstube entlaufen. Ich brauche mich auch nicht zu verkleiden - ich seh (leider) immer so aus. Ich fürchte, daß die erste Briefbombe nun aus Köln kommt.

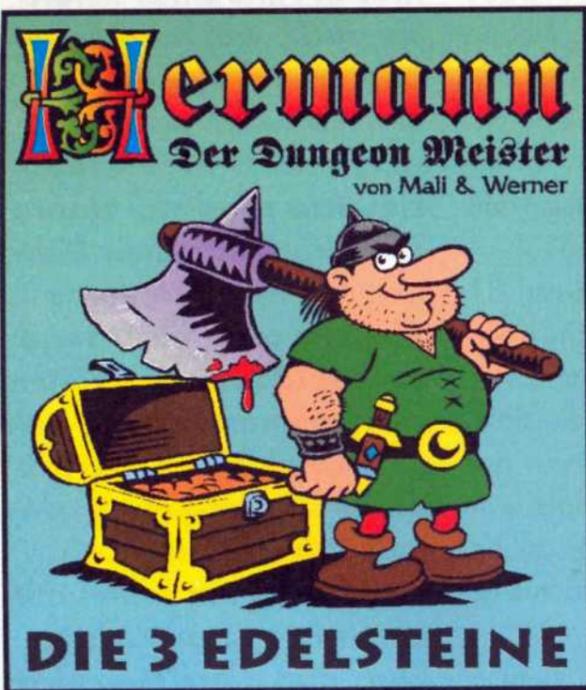
P.P.S. Die Pille kommt in meine Sammlung und wird für Notfälle gespart.

LOCH IM BAUCH

Seiet gegrüßet, Eure humoreske Briefonkelität! Als ich neulich in einer Gruft die Wände ausbesserte, erschien mir ein Geist. Ich fragte ihn natürlich nach dem Grund seines Auftauchens, worauf er antwortete: „Ich habe einige Fragen, die mir keine Ruhe lassen. Erst wenn sie beantwortet sind, kann ich in Frieden ruhen.“ Sie lauteten:

Karnevalsmuffel? Bei mir trifft letzteres zu. P.P.S. Das Aspirin ist für Dich, falls mein Brief Dir Kopfschmerzen gemacht hat. Falls nicht, kannst Du es trotzdem behalten.

Nein, bitte jetzt nicht wieder mit diesem entsetzlich abgedroschenen, fürchterlich langweiligen, gänzlich sinnlosen Krieg der Geschlechter anfangen! Ich habe bestimmt nichts gegen weibliche Zuschriften, und wenn es Dich beruhigt: ich würde



1. Ist es mit dem Klik & Play-System auch möglich, Prügelspiele à la Street Fighter, Adventures oder Denkspiele wie Columns zu kreieren?
2. Ist es theoretisch möglich, sich eine Schnittstelle zwecks Sicherheitskopie von Mega Drive-Spielen auf Diskette zu basteln?
3. Stimmt es, daß Hermann der Dungeonmeister sich mal in Dein „Büro“ verirrt hat, weil da so viele Orks herumlaufen? Dann verschwand der Geist, hinterließ mir aber einen Zettel, auf dem steht, daß ich diese Fragen an Dich weiterleiten soll.

I will not rest in peace:
The Undertaker

P.S. Bitte drucke diesen Brief ab, denn die Zahl meiner abgeschickten, aber nicht abgedruckten Briefe ist schon zweistellig.

Gratulation! Das war die geschwollenste Anrede, die ich jemals lesen mußte. Endlich mal ein Brief mit Geist! Allerdings muß das ein sehr kleiner Geist gewesen sein, aber lassen wir das.

1. Denkspiele sind mit Klik & Play sehr gut zu machen, auch Geschicklichkeits- und Ballerspie-

le. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, damit ein brauchbares Prügelspiel oder gar ein richtiges Adventure zu basteln. Sollte ich damit auf dem Holzweg sein, lasse ich mich gern eines Besseren belehren. Als Preis gäbe es dann ein Abendessen für mich und den Macher des Games. Allerdings werde ich mir die Freiheit nehmen, damit die Kasse von Bomico zu belasten.

2. Theoretisch bräuchte man so etwas nicht zu basteln, weil es so etwas theoretisch schon einmal gegeben hat. Allerdings ist das Gerät recht schnell vom Markt verschwunden, weil man damit ja auch theoretisch sich das Game leihen und unrechtmäßig und hinterlistig kopieren könnte.

3. Hermann wagt sich nie in mein Büro, und wer mich noch einmal als Ork bezeichnet, bekommt aber richtig dicken Ärger!

Auch wenn ich glaube, daß Du etwas übertreibst (drei ist nicht zweistellig!), drucke ich diesen Brief. Du bekommst sogar einen meiner wundervollen, absolut nutzlosen Preise. Nicht unbedingt, um Dir eine Freude zu machen, sondern um die Sache friedlich zu beenden.

NACHSCHLAG

Ollah Rainer, ich schreibe Dir jetzt schon meinen dritten Brief, von denen bereits einer abgedruckt wurde. Erinnerst Du Dich? Ja, ich bin der mit den unausgegorenen Gedankengängen. Jetzt gebe ich Dir im nachhinein recht, denn ich habe meine Meinung diesbezüglich überdacht und finde diesen Leserbrief ziemlich dumm, da ich

mich an manchen Stellen wohl ziemlich mißverständlich ausgedrückt habe. Aber da dies mein erster Leserbrief war, hoffe ich, Du kannst mir verzeihen. Ich habe aber auch noch ein paar Fragen:

1. Neulich lese ich zum x-ten Male die Ausgabe 12/91 meiner Play Time-Sammlung, als mir in den Leserbriefseiten folgende Überschrift auffällt: Petra Maueröder, Der Verriß, der Roman. Und jetzt lese ich in einer der neueren Ausgaben diesen Namen unter einem Test im Viewpoint. Ich versteh gar nichts mehr. Bitte Aufklärung!

2. In Ausgabe 10/92 ist auf Seite 12 ein Foto in einem Bericht mit der Überschrift „Rainers Software Schlaraffenland“. Bist Du das auf dem untersten Foto? Ich denke ja. Und wenn ja, bist Du reicher als wir denken? So sieht das auf dem Bild jedenfalls aus! Belügst Du uns etwa?

3. Ich habe gehört, daß man an einem PC auch Joypads vom Mega Drive anschließen kann. Kann man auch SNES-Pads anschließen? Wenn ja, wie?

4. Kann man die Ausgaben vor 12/91 nachbestellen?

5. Was hältst Du von Level 31 und 32 in XXXX 2? Ehrliche Meinung bitte!

6. Kann man gegen eine Softwarefirma vorgehen, wenn auf einem ihrer Programme ein Virus ist, der meine Festplatte gelöscht hat? Einem Freund ist das passiert!

7. Hast Du Lust (und genug Magenpillen), um weitere Fragen von mir zu beantworten? Ich unterstütze die Aktion „Leser für Rainers Gehalt“ mit fünfzig... mit zwanzig Pfennigen. Aber ob das wirklich nötig ist (siehe Frage 2)???

Jetzt fällt mir nichts mehr ein. Bitte drucke diesen Brief, von mir aus auch gekürzt.

Guten Appetit:
Oli

Wenn ich alle Dummheiten übelnehmen würde, hätte ich seit vier Jahren

schlechte Laune. Eigentlich finde ich, daß jeder gelegentlich das Recht hat, Blödsinn zu machen und/oder zu schreiben. Um Dir zu zeigen, daß ich Dir nichts nachtrage, bekommst Du einen meiner ebenso extrem wundervollen, wie extrem nutzlosen Preise. Endlich mal ein Leser, der Fragen an mich hat. Da kommt wenigstens etwas Abwechslung in diese Seiten!

1. Petra hat uns damals ziemlich heruntergemacht. Allerdings zeigte sie auch, wie man es besser machen könne. Ein Wort gab das andere, wir stellten fest, daß sie nicht sooo viel Haare auf ihren hübschen Zähnen hatte, sie stellte fest, daß wir auch nicht sooo übel sind, man gewöhnte sich aneinander, und seit geraumer Zeit ist sie Mitarbeiterin unseres Verlages. Wir streiten auch nur noch ganz selten miteinander. Ist mir schon klar, daß diese Geschichte etwas seltsam klingt, aber so (oder zumindest so ähnlich) war es wirklich.

2. In dieser Zeit war ich

auch Pads vom Mega Drive oder Sticks vom Amiga benutzen, da sie dieselben Anschlüsse haben. Pads des SNES sind leider nicht möglich.

4. Leider (?) gibt es die Ausgabe nur noch in unserem Archiv. Bestellen kann man sie nicht mehr. Nennenswerte Angebote von Sammlern kurioser Antiquitäten werden aber gerne angenommen.

5. Ich konnte herzlich darüber lachen. Allerdings verstehe ich sehr gut, wenn jemand das gar nicht komisch findet. Sonderlich geschmackssicher waren sie wirklich nicht - falls man bei so einem Spiel überhaupt von Geschmack reden sollte.

6. Viren auf Originalsoftware sind zwar sehr, sehr selten, aber schon

vorgekommen. In so einem Fall haftet natürlich der Hersteller für entstandene Schäden. Allerdings ist es nicht so leicht nachzuweisen, daß der Virus von seinem Produkt kommt und nicht irgendwie anders eingeschleppt wurde, was ja auch in fast allen diesen Fällen der Fall ist. Ja, Herbert... unelegant formuliert... weiß ich selber...

7. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände sehe ich mich leider gezwungen, meinen Lebensunterhalt durch das Beantworten von Fragen zu verdienen. Aber wenigstens brauche ich keine Strafzettel im strömenden Regen an unschuldige Autos zu montieren, um mir den Zorn der Fahrer zuzuziehen. Ich ziehe mir höch-

stens den Zorn der Leser (Play Time-Leser sind besonders gutmütig) und den meiner Bank zu.

VORWURF

Hallo Rainer!
Nicht daß ich Deine Seiten besonders mögen würde, aber in letzter Zeit fällt mir immer wieder auf, daß sie weniger werden. Wahrscheinlich hast Du mal wieder weder Zeit noch Lust gehabt, mehr zu schreiben (Wintersport und so?). Das kann allerdings kein Dauerzustand sein! Reiß Dich am Rie-

nur nebenberuflich für diesen Verlag tätig. Meinen hauptsächlichsten Lebensunterhalt bestritt ich damals als Abteilungsleiter eines Computerladens. Damals konnte ich mir auch noch eine Krawatte leisten! Nun bin ich hauptberuflich in diesem La... Verlag und besitze noch immer dieselbe Krawatte. Allerdings kann ich sie momentan nicht finden.
3. Wenn Du in Deinem PC eine digitale Joystickkarte hast, kannst Du



sieben Uhr schon in die Redaktion kriechen könnte, würde ich es auch tun. Gegen zehn Uhr werde ich allerdings munter und bin schon in der Lage, nach Kaffee zu gröhlen. Wenn ich etwas Unterstützung habe, kann ich sogar schon aufrecht stehen! Allerdings wagen die Kollegen die ersten Versuche mich anzusprechen nur in absoluten Notfällen vor zwölf Uhr.

RECHENKÜNSTLER

Hallo Rainer!
 Ich lese die Play Time seit Anfang 1993 und finde sie echt toll. Bitte macht doch wieder Poster in die PT, denn ich habe mir schließlich die erste PT nur wegen des Posters geholt. Als es dann keine Poster mehr gab, war ich sehr traurig. Aber trotzdem blieb ich Euch treu. Hermann finde ich übrigens wirklich lustig, und ich frage mich wirklich, warum manche Leser ihn nicht mögen. Aber ich habe auch einen Tip, um die Play Time zu verbessern! Könntet Ihr nicht jedem Spiel eine Schulnote geben, denn wenn man im Kaufhaus steht und sich ein Computerspiel kaufen will, kann man sich meist nicht an die Prozente erinnern, die ein Spiel bekommen hat. Das wäre mit einer Schulnote viel einfacher. Und außerdem kann man sich oft nicht vorstellen, wie gut ein Spiel ist, wenn es 80% bekommt. Wenn ich aber sehe, daß ein Spiel eine 1- bekommen hat, werde ich versuchen, dieses Spiel zu bekommen. Wann kommt denn nun Ultima 8 für den C64 raus (haha)?
 Tschüssi, das war Michi

men und schreibe gefälligst etwas mehr! Wenn Du dafür zu wenig Zeit hast, mußt Du eben früher aufstehen!!

Vorwurfsvolle Grüße:
 Tobias Meininger

Ich und Wintersport? Wenn ich mir ein Bein brechen will, dann tue ich das in meinem Badezimmer. Dort ist es wenigstens warm! Über den Umfang dieser Seiten habe ich nicht zu bestimmen. Bei einer Redaktionskonferenz stecken wir die Köpfe zusammen (irgendwie muß man ja an die Halsschlagader seines Gegners kommen) und streiten über den Umfang der einzelnen Rubriken. Wenn wir damit fertig sind, bestimmt mein geliebter Chef Red. die Einzelheiten. Wenn mein Gehaltsscheckmessias „mehr“ sagt, dann mache ich mehr. Gelobt sei sein Scheckbuch. Allerdings ist das mit dem frühen Aufstehen so eine Sache: Morgens habe ich meist ein bißchen schlechte Laune, meine Fangzähne verheddern sich in den Lippen, und wenn ich gegen

Wie Du sicher bemerkt haben wirst, wird alles teurer. Die Ausgaben liegen so hoch wie das Auge eines Elefanten (Zitat: Groucho Marx). Wir könnten uns das PT-Poster einfach nicht mehr leisten, ohne Euch dafür mehr Geld abzuziehen. Und das wollen wir doch alle vermeiden, oder? Der Logik mit der Schulnote vermag ich nicht so recht zu folgen. Warum kann man sich 1- leichter merken als 75%? Zudem würden die Schulnoten auch zu wenig Möglichkeiten der Unterscheidung bieten, da es nur sechs Noten gibt. Mit der Einteilung in Prozent haben wir einhundert Möglichkeiten. Und wir finden die Aussage 80% mindestens genauso aussagestark wie 1-. Sei uns bitte nicht böse, aber wir wollen unsere Prozente behalten. Wann Ultima 8 für den C64 kommt, kann ich Dir sogar ganz genau sagen: Gleich nach meiner Gehaltserhöhung (leider kein „haha“ von mir zu diesem Thema).

CeBIT

Tag Rainer!
 Anlaß meines Schreibens ist der Besuch auf der CeBIT '95, wo ich mit Entsetzen feststellen mußte, daß der CT-Verlag sich keinen Stand auf der Messe leisten kann, sondern sich feige bei Escom verkriecht. Die Anwesenheit wurde erst spürbar durch ein kurzes Auftauchen von Petra Maueröder und

den Verkauf von Heften zu Messepreisen. Darum meine Frage: habt Ihr es nicht nötig, Euch einem breiten Fachpublikum zu präsentieren oder hat sich der Chef Red einen Messestand zugunsten einer gehaltserhöhung für Dich verkniffen?
 Tschau: Andreas

Langsam! Eigentlich ist die CeBIT ein Forum für Hersteller von Soft- und Hardware. Als Verlag, der eigentlich „nur“ für Zeitschriften zum Thema Computer-Entertainment (ich liebe dieses Wort) zuständig ist, wären wir dort eigentlich so unentbehrlich wie Taucherbrillen im Gebirge gewesen. Aber wir wollten unsere Leser im Gewühle nicht alleine lassen und kommandierten einen kleinen Stoßtrupp zur Lesersicherung ab. Eine gehaltserhöhung habe ich übrigens wirklich bekommen! Mein Scheck liegt ab sofort nun immer ganz oben im Regal.



Schickt Eure Leserbriefe an:

**Computec Verlag
 Play Time
 Leserbriefe
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg**



CHARTS

1.	Die Siedler	27
	Blue Byte	Diverse
2.	SimCity 2000	16
	Maxis	Diverse
2.	Syndicate	16
	Electronic Arts	Diverse
4.	B. M. Hattrick	15
	Software 2000	Diverse
5.	Rebel Assault	14
	LucasArts	Diverse
6.	Sam & Max	11
	LucasArts	PC
6.	Wing Commander III	11
	Electronic Arts	PC
8.	Donkey Kong Country	9
	Nintendo	Super NES
9.	Civilization	8
	MicroProse	Diverse
10.	XXX II	7
	ID Software	PC

1.	Die Siedler	843
	Blue Byte	Diverse
2.	Anstoß	539
	Ascon	Diverse
3.	SimCity 2000	397
	Maxis	PC
4.	Syndicate	370
	Electronic Arts	Diverse
5.	Rebel Assault	346
	LucasArts	PC
6.	Moral Kompott	323
	Diverse	Diverse
7.	XXX	312
	ID Software	PC
8.	Sam & Max	281
	LucasArts	PC
9.	X Wing	254
	LucasArts	PC
10.	Privateer	218
	Origin	PC

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

Was auf Eurer Festplatte wird am häufigsten gespielt? Welches Modul landet ständig in Eurem Konsolen-Schacht? Hier seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für 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 System aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON
 Play Time Leser-Charts

1. _____

2. _____

3. _____

MEIN SYSTEM: _____

Absender: _____

Senden an: Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-Charts
 Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Best.-Nr.: AG250500
Preis: 18,- DM

TRADING CARD ZUBEHOER

MINI TOP LOADERS

jeweils 50 Stück
Best.-Nr.: REM01014
Preis: 7,90 DM

Einzelhüllen zum Schutz Deiner wertvollen Trading Cards!

TRADING CARDS BINDERS

Best.-Nr.: REM01016
Preis: 13,50 DM

Bringe Übersicht in Deine Sammlung mit diesen speziell für Trading Cards geeigneten Ordnern!

SINGLE SHEETS

Best.-Nr.: REM01002
Preis: 0,50 DM

Einlegeblätter für die Binders mit jeweils neun Taschen für 18 Sammelkarten.

BRETTSPIELE UND TABLETOPS

STAR FLEET BATTLES

Captain's Edition Basic

Best.-Nr.: TF550100
Preis: 68,- DM

Hierbei handelt es sich um ein Weltraumkampfspiel, das als Hintergrund das „Star Trek“-Universum verwendet. Bewege Deine Raumschiffe durch die endlosen Weiten des Weltraums!

10 CIVILIZATION

Best.-Nr.: 6001
Preis: 70,- DM

Die Geschichte der Menschheit wird in diesem Spiel neu geschrieben! Hier führst Du Dein Volk durch 8.000 Jahre in die Zivilisation. Damit nicht alles zu glatt verläuft, gibt es Seuchen, Naturkatastrophen und Kriege, die immer wieder die Entwicklung aufhalten. Für zwei bis sieben Spieler!

11 SPACE HULK

Best.-Nr.: 6012
Preis: 59,- DM

Das Brettspiel mit deutscher Regel zu dem bekannten Computerspiel. Ein dreidimensionales Spiel im Alien-Stil für zwei Personen. In der Box sind neben vielen anderen Teilen noch zusätzlich 30 detaillierte Plastik-Miniaturen.

ROLLENSPIELE

12 STAR WARS

Das Rollenspiel
Best.-Nr.: 4000

Preis: 55,- DM

Star Wars, das Rollenspiel in Deutsch, ist dank seiner einfachen und flexiblen Regeln auch für Neueinsteiger geeignet. Erlebe Deine eigenen Abenteuer im Welt- raum gegen die Dunkle Seite der Macht!

13 STAR WARS

Imperial Sourcebook 2nd Edition
Best.-Nr.: WE400920
Preis: 50,- DM

Das Handbuch für die imperialen Truppen mit vielen ausführlichen Beschreibungen zum Imperium und seinen Streitkräften.

14 IN NOMINE SATANIS

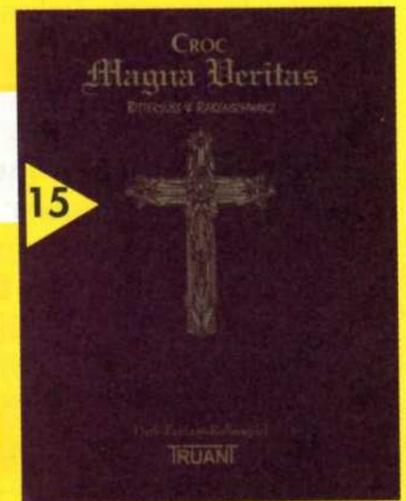
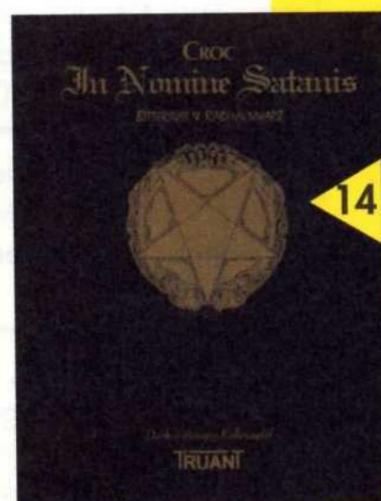
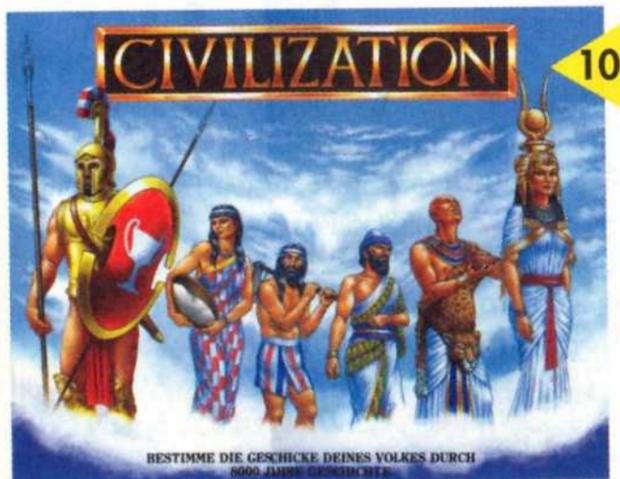
Best.-Nr.: ET006661
Preis: 26,- DM

In Nomine Satanis, ein Dark Fantasy-Rol- lenspiel, bittersüß und rabenschwarz! Nur etwas für Leute mit guten Nerven und Sinn für sehr, sehr schwarzen Humor. Spielt den Dämonenprinzen aus der Unterwelt, Eure Heimat ist die Hölle!

15 MAGNA VERITAS

Best.-Nr.: ET00666M
Preis: 26,- DM

Magna Veritas, ebenso bittersüß und rabenschwarz wie sein Gegenpart In Nomine Satanis, nur spielt Ihr den Engel und kämpft gegen Dämonen und Untote. Allerdings braucht man auch hier Sinn für tiefschwarzen Humor und eine aufge- schlossene Einstellung.



PLAY TIME BASAR

Verkaufe Top-PC-Spiele zum Super Preis. Z. B. Wing Commander 3, Sherlock Holmes, Lost Vikings.
Tel. 06155/77266 ab 16 Uhr

Verkaufe CD ROM Mitsumi LU 005 S für DM 150,- und Grafikkarte ET4000 W32i-VLB für DM 200,-. Beides originalverpackt und 100%ig i.O. Tel. 03496/557640 Michael

AMIGA

Über 5.000 Cheats, Codes, Tips, Freezeradressen usw. auf 1 Disk! DM 10,-! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Über 5.000 Cheats, Codes, Tips, Freezeradressen usw. auf 1 Disk! DM 10,- C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

A500+, 2 MB RAM, 84 MB HD, Monitor, 3 Joys, viele Original-Spiele, Preis DM 900,-, E. Schneider, Am Anger 6, 17129 Tutow

Disk mit Cheats und Tricks zu 800 Amiga-Spielen DM 10,- (incl. Porto), Olaf Ullmann, Ostseestr. 43, 10409 Berlin

Verkaufe CD32 + 2 CDs u. Microcosm für DM 500,-, Tel. 08431/44276 (Michael) ab 19 Uhr

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596 + 49451

Dune 2 DM 25,-, Die Siedler DM 35,-, History Line DM 35,-, Theme Park DM 45,-, Railroad Tycoon DM 20,-, Red Baron DM 10,-, Tel. 09274/1057

Verk. A600 + 6 Spiele u. 23 Disks, TV-Netzteil für DM 180,-, M. Förster, Gr. Stavenstr. 4, 17207 Röbel

Verk. A1200 mit Monitor, Drucker, Joystick, Mouse + 5 Orig.-Spiele, Prog. VB DM 1.000,- Tel. 0202/4670074

SNES

Tausche SNES-Spiele z.B. Stunt Race FX gegen andere SNES-Spiele, ab 16 Uhr, Tel. 02275/4826 Kai Vieth

NBA Jam + SimCity am. DM 50,- + DM 40,-, Simpsons 1 + 2 für je DM 50,- Tel. 09274/1097

Verk. ca. 100 Super Nintendo-Spiele. Tel. 04521/71497 Andreas

Verk. Spiele f. SNES, MD, MCD, E. W. Jim DM 90,-, D.K.C. DM 90,-, Shin. F. II DM 90,-, Flashb. DM 50,- uva. mehr Tel. 0641/791740

Kaufe SNES/MD/MCD/32X-Spiele und -Konsolen zu günstigen Preisen. T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Suche Neuheiten (z. B. NBA Jam T. E.) u. Modulsammlungen f. SNES-MD-GB-MCD-32X-3DO usw. Tel. 0641/71250 Kirsten

Verkaufe SNES mit 9 Spielen und einer Bazooka, hat 6 Spiele auf einer Kassette alles US für DM 550,-, Tel. 07720/31231 Rudi

Verk. SNES + 2 Pads + ARP + 25 Spiele (z. B. Super Metroid, SF2 Turbo). Nur komplett. VB DM 1.600,- Tel. 089/3131563

SNES + SMW + Mario All Stars + Tiny Toon + Aladdin + F-Zero + Mario Paint = DM 617,- o. einzeln. Tel. 0228/285836 (Bonn)

Verkaufe SNES mit 3 Spielen: NHL 95, Starwing und Super Hockey für DM 300,- (3 Monate alt) Tel. 06257/61112

GAME BOY

Verk. GB mit 11 Spielen. Zusammen für DM 250,-. Spiele einzeln für DM 30,- bis DM 40,-. Melden unter Tel. 030/6770918 Conny

MEGA DRIVE

Verkaufe SNES-MD-MCD-Spiele z. B. Donkey K. C: DM 90,-, Earthw. J. DM 90,-, Soleil DM 90,- usw. Tel. 0641/791740

Verk. ca. 120 MD-Spiele. Tel. 04521/71497 Andreas

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596 + 49451

Verk. Mega Drive mit Dune 2, Aladdin und Zero Tolerance für DM 500,-, Tel. 035056/31718 Michael

Mega Drive m. 2 Infrarot Pads u. 11 Sp., z. B. Virtua Racing, Street Fighter 2, Dragon u. a. DM 450,- VB Tel. 09723/2559

Verk. MCDII + 2 Spiele z. B. Thunderhawk + Netzteil (100% OK). Angebote an: N. Förster, Gr. Stavenstr. 4, 17207 Röbel

Verk. Mega Drive II, 5 Spiele: F1, Jungle Strike, EWJ, PGA European Tour Golf, NHL 94, nur kompl. DM 350,- Tel. 02931/13350

C64 C128

Suche dringend Floppy 1581 mit Handbuch. Antwort an: Carsten Schäwel, Mittelstr. 17, 16306 Passow

Suche für C64: Geos + Maus sowie Textpr. für Seikosha-Drucker! Schreibt an Marcel Müller, Hohe 21, 01855 Saupsdorf

Suche für C64 Flipper Game, 5 x 5, Riskant, Dingsda. Angebote an Frank Müller, Limbacher Str. 13a, 09224 Grüna

Suche für C64 Spiele: Zak McKracken, Oil Imperium, Wrestling, SimCity und Shadowrun. R. Wenzel, Schubertstr. 3, 78239 Rielasingen

Suche gut erhaltene Tastatur für C64. André Blümner, Fischerstr. 30, 39539 Havelberg

PC

Kaufe und verkaufe alle PC-Programme! Liste anfordern: A. Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg

Verkaufe Battle Isle 2 für DM 60,-, Tel. 02205/2117, 51503 Rörath

Aktuelle Software für PC. Auch CD-ROM. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A1153 Wien

Kaufe/verkaufe viele PC-Spiele. Liste anfordern: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg

Lukrativer Nebenjob! Voraussetzung IBM PC. Infos geg. DM 2,- Porto: M. Horvat, Zinkenstr. 19, 72336 Balingen

Verschenke 6 Spiele, u. a. BMH, M. Carpet. Jellinek, Koyweg 2, 76131 Karlsruhe

Verkaufe PC-Spiele: X Wing DM 50,-, Comanche DM 45,-, Police Quest 1 DM 30,-, Gateway 2 DM 40,- oder alle für DM 150,-, Stephan Studener, Grüner Grund 9, 32429 Minden

Suche für C64 II Farbmonitor, Geo Ram und Floppy 1541 II. Schriftl. Angeb. an M. Böttcher, Wörlitzer Str. 18, 12689 Berlin

Vergebe PD-Soft für C64/C128. Liste gegen DM 2,- anfordern. David Kilian, Buschkamp Str. 6, 44625 Herne

Verk. C64, Tastatur, Maus, Datenrek., Disketten, Joypad und Bücher. Für DM 150,- Tel. 033232/38173

Tausche PC/Drucker A3 ohne Kabel gegen C64-Drucker evtl. auch mit Zubehör. M. Scheppmüller, Junkerstr. 14, 38820 Halberstadt Tel. 03941/603047

GAME GEAR

Verk. Game Gear (3 Monate alt) + 2 Spiele (Sonic 2, Global Glad.) + TV Tuner u. Netzteil, für DM 250,-, D. Marr, Dorfstr. 2, 98634 Kaltenwestheim

Verk. ca. 50 Sega Master-Spiele. Tel. 04521/71497 Andreas

ATARI

Atari Lynx: Verk. diverse Spiele für je DM 35,- inkl. Porto! Meldet euch bei Barbara Arp Tel. 04525/2520

Verk. Atari ST 1040 m. Mouse u. Bildschirm (s/w) für DM 240,- bei Manuel Pallas Tel. 07121/622383 ab 14 Uhr

DIVERSES

Für MAK: Final Fight, Carrier Airwing, POW, Golden Axe, Silkworm und weitere 100-200 Titel. Tel. 09561/90847 Fax 75844

Suche Drucker für C64. Biete MD2 mit 1 Spiel. Götz Rittmeister, W.-Rathenau-Str. 3, 38820 Halberstadt

Suche Analand-Saga von Steve Jackson, Band 3 & 4. Zahle gut. Tel. 02203/12130

Wir bieten Top Nebenverdienst gegen DM 5,- Schein an: Im-Versand + Laden, A.D. Bauna, 34225 Baunatal

Kaufe/tausche, SNES-, MD-, MCD-, 32X- und PC-Spiele. Schickt eure Liste an: T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe Master System 2 mit 2 Joypads, Netzteil und 5 Spielen NP DM 480,- nur DM 150,-, Tel. 07021/2088

Tausche SNES/Jaguar/Neo Geo-Games! Tausche Neo Geo, Multi SNES, Jaguar je mit Spielen, Zubehör, suche 3DO, Neo Geo CD, Saturn, PC FX usw. Tel. 07354/2873 ab 16 Uhr

Suche Neuheiten u. Modulsammlungen für SNES-MD-GB-MCD-3DO-Sony Play-Station etc. Tel. 0641/71250

SNES + SMW + Mario All Stars + Tiny Toon + Aladdin + F-Zero + Mario Paint = DM 617,- o. einzeln. Tel. 0228/285836 (Bonn)

Verk. Sega Saturn & Spiele. Spiele auch einzeln. Tel. 04521/71497

DM 150,- täglich bei 2-3 Std. Arbeitseinsatz/Woche. Legal! Info gegen frankierten Rückumschlag bei B. Schenk, Herm.-Bittner-Str. 5, 44869 Bochum

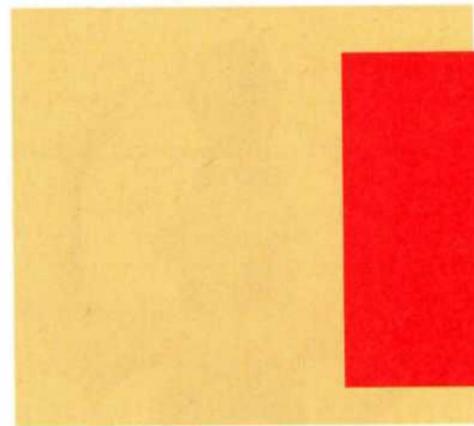
Nebenverdienst mit PC. Kein Kettenbrief (Silbergrube etc.) Demo-Disk und Unterlagen gegen DM 10,- von R. Hagmeier, Gussmannstr. 10, 73252 Lenningen

Tausche SNES/Jaguar-Games! Tausche/verk. FM Marty Towns, Multi SNES, Jaguar je mit Spielen, Zubehör, suche 3DO, Jaguar, Neo Geo (CD), PSX usw. Tel. 07354/2873 ab 16 Uhr

Verk. Der Patrizier DM 30,- und für GB: Parodius DM 30,-, Star Trek und Castlevania 1 je DM 20,- Tel. 09274/1097

No money for software and more? Lukrativer Nebenjob sucht Interessenten zum Geldverdienen. Info gegen DM 2,- (BM) bei H. Decker, Nartenstr. 2, 21070 Hamburg

Top Nebenverdienst mit dem PC. Gratis Info v. B. Stuhler, Raiffeisenstr. 16, 70794 Filderstadt Fax 0711/7778976



Sie suchen noch eine Tätigkeit, um mit Ihrem Computer Geld zu verdienen (kein Diskettenkopieren oder ähnliches)? Infos gegen DM 1,- Rückporto. M. Feit, Diemelstr. 13, 44287 Dortmund

Verk. C64 m. Monitor + Drucker, Floppy + 300 Spiele + Module. Liste bei Matthias Kühlke, Wegfährels 7, 21706 Assel

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- (Schein) bei OBV PV, Postfach 40, A1165 Wien/Österreich

Verk. Biometall DM 85,-, Time-warp DM 65,-, Spiderman DM 70,-, SOS Neu DM 100,-, Axelay DM 65,-, Tom + Jerry DM 65,-, The Brains DM 55,-, Robocop neuw. DM 110,- Tel. 0511/2345887

PLAY TIME

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

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

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

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

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

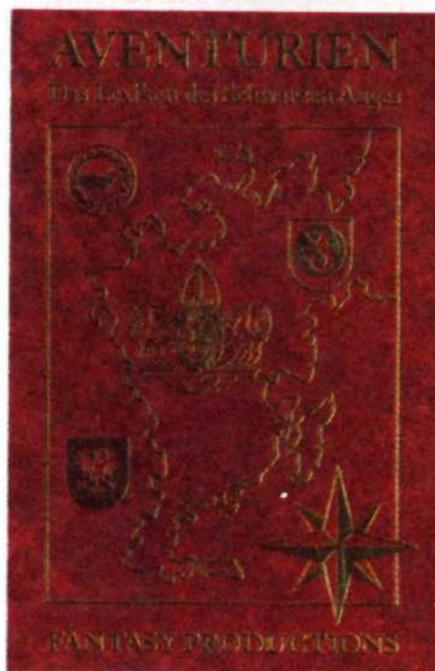
Private Kleinanzeigen in
PLAY TIME



Wer seine Nase nicht ins unstete Aprilwetter strecken möchte, für den haben wir hier genau das Richtige. Zusatzsets, Spielhilfen und vorgefertigte Abenteuer sorgen für kurzweiligen Zeitvertreib. Auf Leserbriefe müßt Ihr leider diesmal aus Platzmangel verzichten. Was haltet Ihr eigentlich von unserem Basar? Die Konditionen mögen nicht die besten sein, aber die Preise stimmen. Für ein paar Anregungen, die natürlich wie immer mit Rezensionsexemplaren belohnt werden, wären wir dankbar.

Alexander Geltenpoth

**Aventurien
Das Lexikon des
Schwarzen Auges**



DSA ist und bleibt das verbreitetste Rollenspiel in Deutschland. Dementsprechend gibt es dafür auch die meisten Spielhilfen, Fertigabenteuer usw., womit die Veröffentlichung eines Lexikons schon gerechtfertigt wäre.

Auf 300 Seiten wurde in kleiner Schrift zusammengetragen, was historische Geschehnisse, Sagen, Mythen, Personen, Wesen und Artefakte hergaben. Sämtliche Informationen sind hierbei aus Sicht der Gelehrten Aventuriens geschrieben. Der Inhalt befaßt sich sehr wohl mit Spekulationen und Vermutungen, aber es bleibt nach wie vor bei DSA jedem Meister selbst überlassen, welche Gerüchte sich als wahr entpuppen. Das alphabetische Nachschlagewerk wurde nach allen

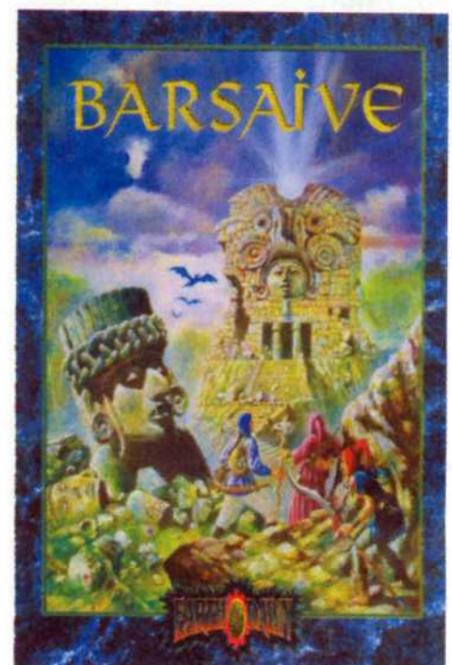
Regeln der Kunst verfaßt, präzise und knappe Formulierungen und zugehörige Querverweise verschleiern zu Beginn den enormen Umfang. Man kann sich zwar schlecht vorstellen, daß in irgendeiner Bibliothek Aventuriens ein derartiges Buch existiert, womit sein Einsatz während eines Abenteuers doch sehr beschränkt wäre. Dennoch besitzt es großen Wert für alle Meister, die kreativ möglichst anspruchsvolle Abenteuer selbst schreiben wollen, ohne sich dabei von der aventurischen Hintergrundwelt zu lösen.

Im Anhang befindet sich eine sehr interessante Abhandlung über die Entstehung von DSA als dem einzigen wirklich großen System, das nicht im englischen Sprachraum ins Leben gerufen wurde. Auf 25 weiteren Seiten stehen kurze Kritiken über alle bisher erschienenen DSA-Module, -Abenteuer, -Sets und -Regelwerke. Den soliden äußeren Eindruck, den das mächtige gebundene Buch vermittelt, findet man durch den Inhalt bestätigt. Als kleine Augenfreude sind ein paar farbige Illustrationen eingegliedert, deren Darstellungen teils anschaulich, teils zweckmäßig sind.

Mögliche Bezugsquelle:

Fantasy Productions
Tel. 02 11/9 24 30
Preis: DM 89,-

**Barsaive
Kampagnenbox zu Earthdawn**



Wer auch immer befürchtet haben mag, daß für Earthdawn nicht genügend Abenteuermodule und Zusatzsets erscheinen würden, kann nun hoffentlich erleichtert aufatmen. Schließlich ist eine detaillierte Weltenbeschreibung der erste große Schritt.

In Zukunft brauchen sich alle Earthdawn-Gruppen nicht mehr nur an den Infos aus den Romanen orientieren oder gar einen völlig anderen Hintergrund einem fremden Rollenspiel entlehnen. Mit Barsaive wird mehr als nur die Landschaft beschrieben. Die Rassen und ihre Siedlungsgebiete finden ebenso eine genaue Erläuterung. Informationen über die Gebräuche und Sitten der einzelnen Clans sind natürlich auch enthalten. Ein kleiner geschichtlicher Rückblick erklärt die Entstehung des Landes und seine Entwicklung in

und nach der Plage. Außerdem wird endlich etwas Licht in die sagenumwobenen Luftschiffe gebracht. Viele andere magische Gegenstände, Monster und berühmte Persönlichkeiten werden im beiliegenden Spielleiterbuch dargestellt und in die



Regeln eingebunden. Mit im Set ist natürlich auch eine große Karte mit der Legende von Barsaive sowie ein hochinteressantes, wenn auch etwas billig gemachtes Extra, der Shantayas-Sextant. Dazu kommen, wie schon üblich, neue Schatz- und Kreaturenkarten; mir ist allerdings immer noch ein Rätsel, was ein ernsthafter Rollenspieler damit anfangen soll. Auf alle Fälle ist die Barsaive-Box eine phantastische Hilfe für alle Spielleiter, die ihre Abenteuer am liebsten selbst verfassen, und auch der eine oder andere Spieler wird gerne seine Nase hineinstecken.

Mögliche Bezugsquelle:

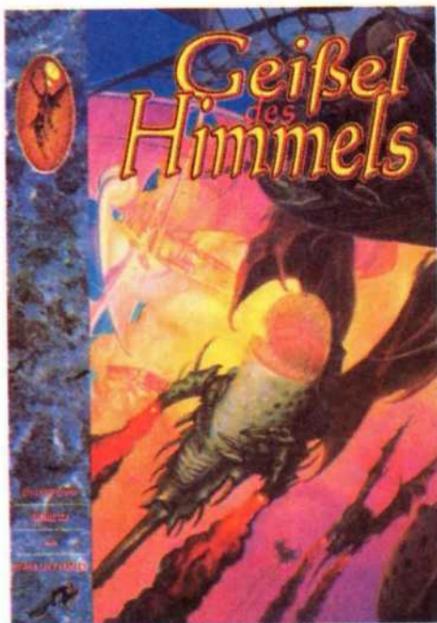
Fantasy Productions
Tel. 02 11/9 24 30
Preis: DM 69,-

**Geißel des Himmels
Kampagne für Earthdawn**

Der zweite Abenteuer-Band ist sicherlich schon heißbegehrt, waren doch die Möglichkeiten, eigene Abenteuer zu kreieren, bisher sehr begrenzt. Die Heldengruppe wird mit

einer nahezu überwältigenden Aufgabe betraut: sie soll eine ganze Stadt retten. Fliegende Ungeheuer belagern dieses urbane Zentrum und nur ein altes magisches Artefakt hätte die Macht, die bevorstehende Zerstörung zu verhindern.

Auch dieses Abenteuer hebt sich wieder deutlich von den öden Hack'n'Slay-Kampagnen ab. Eine Schlacht mit Luftschiffen ist eben doch etwas außergewöhnlich. Hier wurde zwar auf ein kompliziertes Intrigen-spiel verzichtet, aber die Erfor-



schung der dunklen Hintergründe des Angriffs ist auch sehr gut gelungen, und der Preis ist bei den 90 Seiten voll praller Information durchaus gerechtfertigt.

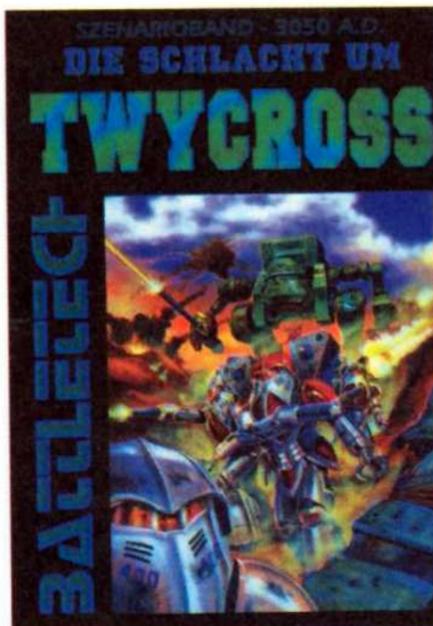
Mögliche Bezugsquelle:

Fantasy Productions
Tel. 02 11/9 24 30
Preis: DM 29,80

**Die Schlacht um Twycross
Kampagnenhilfe für BattleTech**

Mit der Rückkehr Kerenskys gewann das BattleTech-Universum sicherlich wieder an Faszination, genaue Daten über die ersten Schlachten gegen die Clans sind in diesem Werk enthalten.

Dieser Band spricht leider nur eine sehr kleine Gruppe an, da er fast keine Regeln enthält und ohne die technischen Daten der Kerensky-Mechs nicht zu gebrauchen ist. Eine kurze Einleitung zeigt die geschichtliche



Entwicklung mit dem Auftauchen der Clans, die allerdings jedem Interessenten schon bekannt sein dürfte. Die einzigen neuen Informationen bestehen in der Beschreibung einiger Sternencaptains der Clans. Darüber hinaus lassen sich die einzelnen Schlachten um die ersten Planeten nachspielen, die Streitkräfte von Angreifern und Verteidigern, Siegerbedingungen sowie der Aufbau der Karten sind enthalten. Dazu kommt noch eine kurze neue Regel, die das momentane Wetter mit einbezieht. Alles in allem nur für absolute Fans geeignet.

Mögliche Bezugsquelle:

Fantasy Productions
Tel. 02 11/9 24 30
Preis: DM 24,80



Inserentenverzeichnis 5/95

Acclaim	113
Althoff Computer	93
Bischoff & Partner	91
BMG	131
Brinkmann.....	35
Computec Verlag	43, 49, 83, 95, 109, 117
Cybersoft.....	17
Groß Elektronik	33
Konami	9, 132
Mediapoint.....	25
Multimedia Soft	29
Mystic Games	39
Paradize Software	7
Pilot Computer	45
Psygnosis	111
SBS	41
Softpreis GmbH	99
Telemedia.....	2
Top Games	13
Welt der Spiele	19, 21, 23
Wial.....	87

SPIEL TRÄUM
Hasestr. 48
49074 Osnabrück



Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

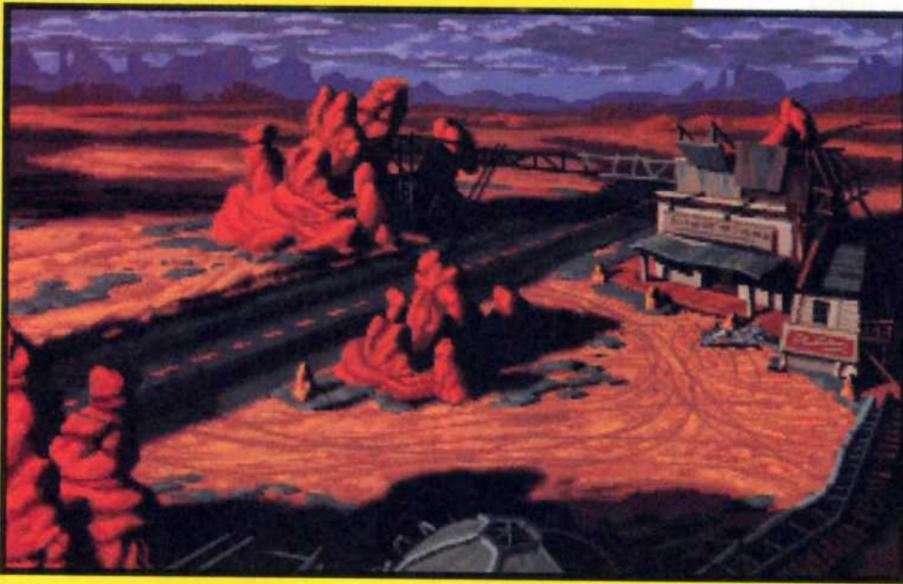
Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

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.



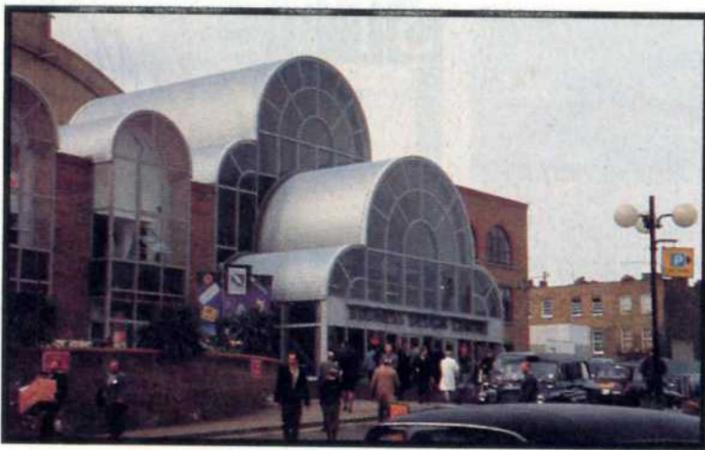
VOLL ABGEFAHREN!

Biker, Rocker und alle, die es werden wollen, aufgepaßt! Vollgas wird innerhalb weniger Rad-Umdrehungen bei uns erwartet. Wir haben jedenfalls hoffnungsvoll unsere CD-ROM-Garagen geöffnet, handelt es sich bei Vollgas, das sich in der englischen Originalversion Full

Throttle nennt, doch um die komplett deutsche Version des abgespacen Endzeit-Adventures aus den Software-Werkstätten der Abenteuer-Profis von LucasArts. Werft Euch also schon einmal in Eure abgewetzte Lederhose und sorgt dafür, daß ordentlich Benzin vorhanden ist, damit Ihr gerüstet seid, wenn sich in Kürze die Startflagge senkt.

NEWS! INFOS! NEWS!

Genau das erwarten wir von der diesjährigen Frühjahrs-ECTS, die ihre Pforten vom 26. - 28. März wie gewohnt in London öffnet. Die Mega-Messe ist einer der heißesten Umschlagplätze für Neuerscheinungen im Computer- und Konsolen-Spielbereich überhaupt. Wir werden natürlich ausschwärmen und Euch die wichtigsten Facts in puncto Hard- und Software in der nächsten Ausgabe präsentieren.



Play Time 6/95

URZEIT-VIECHEREI!

Wenn alles glatt geht, können wir Euch in der nächsten Ausgabe eine Review-Version von Cryos Dino-Saga Lost Eden vorstellen. Die Demo-Version des CD-ROM-only-Produkts, die wir bereits bewundern durften, entlockte der gesamten Redaktion jedenfalls Schreie der Verzückung. Was sich da in animierter Grafikpracht und stimmungsvollen Sphärenklängen auf dem Monitor abspielte, könnte sich bei entsprechendem Gameplay zur echten Adventure-Referenz entwickeln. Macht Euch also bereit, demnächst auf dem Rücken von Flugechsen und Arbeits-Sauriern in eine neue, phantastische Welt einzutauchen.



**erscheint am
10. 5. 95**

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Christian Bigge,
Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Rainer Rosshirt,
Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Lars Geiger,
Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueroeder,
Ulf Schneider, Adrian Vogler, Thomas Wiesner

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina
Kaim, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

**Konzeption und Gestaltung der
Eigenanzeigen:** Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils:
Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:

Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Virgin

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62
Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79
Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

DIE CD-ROM-HITS DES JAHRES:
SIMULATION · STRATEGIE · ACTION

GENESIA



LOADSTAR

SUPERVI PRO

10X EINEN CD-ROM TITEL
DEINER WAHL VON DIESER SEITE ZU GEWINNEN.

FRAGE: WIEVIELE VERSCHIEDENE TITEL SIND AUF DIESER SEITE ABGEBILDET?

ANTWORT AUF EINER AUSREICHEND FRANKIERTEN POSTKARTE MIT DEN FOLGENDEN ANGABEN:
LÖSUNG, RECHNERTYP, ZEITSCHRIFT AUS DER DIESE SEITE STAMMT & ALTER AN
BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT, POSTFACH 1280, 25443 QUICKBORN
EINSENDESCHLUSS IST DER 30. APRIL 1995 (DATUM DES POSTSTEMPELS).
DER RECHTSWEG SOWIE DIE TEILNAHME DER BMG-MITARBEITER SIND AUSGESCHLOSSEN.

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

ERHÄLTlich U.A. BEI:

VOBIS
MICROCOMPUTER AG
Die Leute mit Ideen

KARSTADT
MIT CD-CENTER

Media Markt

SATURN
NICHT WUNDERN, SPAREN

KORONA SOFT

TEL. 0524171828
FAX 05241/13043
KREDITKARTEN AKZEPTIERT

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



KONAMI

Superstar Soccer Videospiele Sauer

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmstippen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...

Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Szenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhrenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.
Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts“. Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:

„... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...“.
„... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...“. Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:

„Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele“. Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:

„... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt“. Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:

„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen“.

Gold-Funny-Award



KARSTADT

